

画家が語る画家

額田宣彦 — パレルモについて、そしてボイスについても少し

1980年代末に愛知の芸術大学の学生だった額田宣彦さんはふとしたきっかけでパレルモの作品を知り、それが以降の絵画制作の一つの指針となったと語ります。額田さんにパレルモについてお話しいただきました。

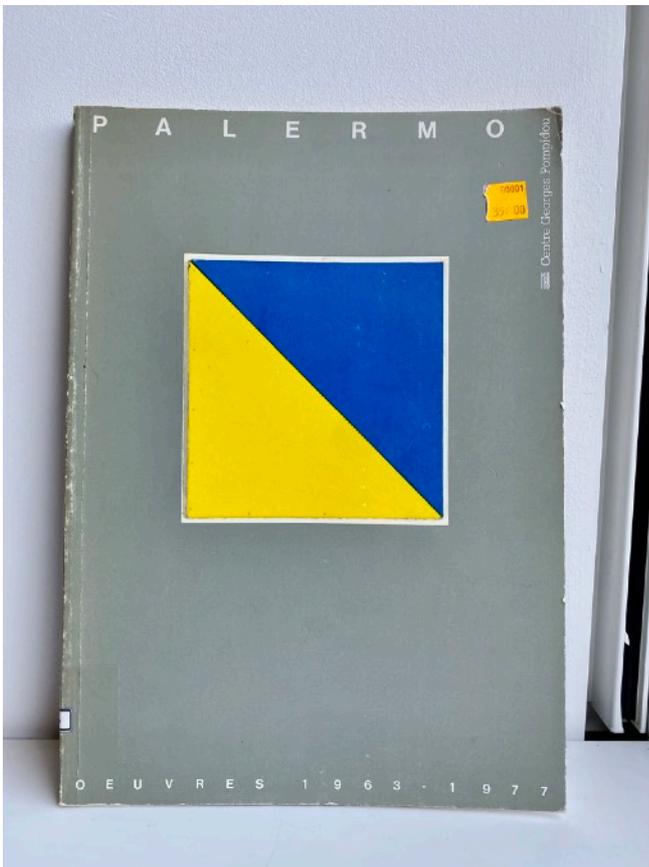
—— パレルモという作家を最初に知ったのはいつ頃ですか？

1989年頃だったと思います。名古屋にICAというスペースがあって、そこでバイトをしていました。辰野登恵子さんのお手伝いをしたり、荒川修作さんの巨大なカンヴァスを張り直したり。おかげで、大きな木枠に布を張る技術は高くなりましたね。

ICAにはカフェを併設した休憩スペースがあって、少ないですが洋書が並んでたんです。店番をしていても、たとえばシフトに1日入っていてもお客さんはほとんど来ない。そうすると本棚の本を手にとってみたりするわけです。パレルモのカタログに出会ったのもそうしたときでした。

そのカタログをぱらぱらめくっていると、よくわからないところもあったんですが全体を通して他の作家にはないアプローチで作品を作っていることに驚きました。うまく言えませんが「この作家は味方かもしれない」（笑）などと勝手に共感したことを覚えて

います。それは彼が亡くなって数年後の1980年代半ばにヨーロッパを巡回した展覧会のカタログでした。



1985年、パリのポンピドゥ・センターでの回顧展のカタログ

—— 額田さんは当時はどのような制作をされていたのでしょうか？

その頃は大学院生でした。私はその頃から少しずつ制作の行き詰まりを感じていて、あらためて物事の本質やリアリティについて考えるようになっていました。たとえば美しさやリアリティの本質とは何なのか、といった具合です。本質やリアリティを絵画に還元し成立させるためにはどうすればよいのか、そんなことを考えていました。その思索はその後それなりの答えが得られるまで5、6年続きました。

当初、制作の方法論としては画面とやりとりすることで何らかの回答が見えてくるのではないかと考え制作していました。今振り返ると、抽象表現主義からカラーフィールドペインティングの流れを自分なりに実践していたようにも思います。しかし、大学院を

修了した頃から、この方法論では立ち行かなくなりました。そして、その原因を探る時期に突入します。



ギャラリーQ（東京）での個展（1992年）

左：《Untitled(4-6)》1991年 162x162cm 油彩、カンヴァス 作家蔵

右：《Untitled(10-2)》1991年 227.3x181.8cm 油彩、カンヴァス 作家蔵

立ち行かなくなった原因は、画面とのやりとりを繰り返していくことで、いいものができると信じて進めて行っても、せいぜい佳作的な作品はできるけど、その範疇からは出られない、ということでした。

画面とのやりとりを繰り返すというアプローチは、制作過程において、途中途中で、良いか悪いかの判断を繰り返すことになります。この、良いか悪いかという判断は、過去の自分の経験や、歴史、他の作家作品などと比較し決定される非常に相対的なものです。比較することで価値を決定するという行為は、多くの商品から自分好みのものを選

ぶように、需要者的、鑑賞者的な観点だといえます。つまり、このアプローチでは、純粹に作者である私より自身の作品を見る鑑賞者としての私の方が幅を利かせることになります。

このアプローチから生産された作品は鑑賞者に「共感」を発生させられるかもしれないが、新たな感動や自己言及に繋がる疑念のようなものは発生させられないのではないか、それはつまり、本質的な作品に近づけないのではないかと思いました。先に述べた範疇から出られない、というのはこの予定調和的な「共感」のループから抜け出せないという意味です。

しかし、同時に、一方で、現実的には作者は神ではなく1人の人間なので、相対的な見方を制作過程において完全に取り除くことはできないことも理解します。要するに、そこには大きな矛盾があり、この矛盾の解消は不可能といってもよいくらい大きな難問となりました。別の言い方をすると、そこで問題となっていたのは、「いい絵を描く」ということがどういうことなのか、ということです。ICAでパレルモのカタログを手にとってみたときに感じたのは、彼が「いい絵を描こう」という意識がないように見えたことです。

—— たしかに、パレルモの作品は一般的な絵画とは、見た目もそうですが、絵のつくりや、存在のしかたからして異なっている印象があります。

そんな中、ある時、ボイスの黒板作品が目にとまりました。この作品は以前からとても好きな作品でした。

ボイスの黒板はダイアグラムの「図」をかいているだけであって、いわゆる「絵画」ではないところで成り立っている。ボイスは絵画という意識を持たず、単に教師が授業で黒板にチョークを使って書くように、ダイアグラム（図）を説明的に描いた。つまり、

この作品の制作過程においては、この絵を良質なものにしようとする「迷い」（画面とのやり取り）がないわけです。たとえば線の強弱とか構図とか、あるいはそもそも良い絵を描こう、なんてことは考えずにあの図像はできている。「迷い」が介在しない。すなわち、制作過程において相対的な見方が最小限に抑えられているわけです。



右：ボイスがアメリカのミネアポリスでレクチャーを行った際の黒板から転写した作品。《ミネアポリス-断片》1977-78年 フォーエバー現代美術館蔵 豊田市美術館での展示風景
(c) VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 E4239

ボイスの作品の魅力は造形的プロセスにおいてこの「迷い」が入らない行程にあると思いました。ダイアグラムの黒板作品に限らず、紙などに描いたドローイング、写真作品、立体作品、パフォーマンスもそうですがほとんどが「記録的」で迷いの介在がない。素材をそのまま組み合わせたり、一回きりのパフォーマンスを撮影したビデオだったり、そうしたプロセスを痕跡というか記録として作品として見せています。

こういった造形的プロセスが彼の思想やコンセプトをしっかりと支えていることは確かだと思います。また、このプロセスがなければ彼の思想やコンセプトも伝わっていなかっただろうと思います。ボイスは自身の形而上学的な思想を伝える上で、「迷い」なく造形することが可能な方法論を駆使したのだと思います。

美術家にとって重要なのは、思想をいかに形式、造形のプロセスに落とし込むか、ということです。99パーセントがそうだとっても差し支えありません。ボイスにおいても、彼は口ばかりだけではなく、むしろ作品や造形力がそれを上回っている。

絵に関していえば、彼はいわゆるタブロー的な「絵画」作品はほとんど作らなかった。絵は黒板の作品もそうですがドローイング的な形式に終始している。平面作品をタブロー的な「絵画」にある種格上げしてしまうと記録的なものからずれてしまい、そこに迷いが介在してくると考えたのではないかと推察します。この点でも彼独特の特殊な表現方法の周到さにあらためて感心します。

—— ボイス自身は自らの作品を「刺激材」として、見る人を挑発する、何らかの行動へと導くようなものとして考えていたようですが、受け手を揺さぶるためには造形作品が迷いなく立ち上がっていることが重要なかもしれませんね。作品に迷いがいないからこそ、逆説的に受け手が迷う、というか現実に疑義を挟むことができる。

そうですね。そして、パレルモの方法論についても同時に理解できました。ボイスが「迷い」が入り込まないアプローチを取るために「記録的」な造形プロセスを採用したのに対し、パレルモはそのアプローチを「タブローとしての絵画」に収斂した。絵画形式や絵画概念をプロセスとして利用しながら「絵画として完了」させることで（タブロー化することで）実践した。

たとえばパレルモは、青い三角形を多用しましたが、三角形というのは、円を除けば、最小の辺の数で平面を生み出すものですが、それを自分の記号として用いながら、それをちょっと立体にしてみたり、シルクスクリーンで刷ってみたり、戸口の上につけてみ

たりして、展開する。そうすることで、パレルモはその同一の記号がどのように現れるかを検証しているわけですね。いささか難解ですが、ここでの本当のポイントは「検証している」かのようにパレルモが見せている点です。進化論的に直線的にシリーズを展開しているわけではなく、横滑りのように単にバリエーションを作成しているだけです。



パレルモの青い三角形を用いた作品。左：《4つのプロトタイプ》1970年 gigei10蔵 右：《青い三角形》1969年
ヒロセコレクション蔵 豊田市美術館での展示風景
(c) VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 E4239

要するに、あらかじめパレルモは三角形が「自分の記号」であること確固たる答えを見出すことは出来なかったことをわかっていた。その理由は簡単で仮に答えを出したとしても確かめようがないからです。つまり、ここでのプロセスとルールというのは、それ自体が目的になっているわけでもなく、あくまで手段であり、しかし同時にその手段がなければ結果に到達できない、そういったものだと思います。したがって、モチーフとして三角形を選択した理由も本来深い意味はなく偶然だと思います。面が立ち上がる最小の辺数の三角形を選んだセンスは微妙に絶妙だとは思いますが。

—— とりわけステンシルを用いた《青い三角形》は定型があるからこそ、ステンシルを施した際の刷毛目や、輪郭の揺れ、あるいはそれが施される壁面の凹凸など、どうしても生じてしまうものとして個別性が表れてきます。パレルモという作家を見ていると、そのプロセスと揺らぎの基準の置きどころがとても興味深いですね。

最小の要素からバリエーションを展開する、というのもまたパレルモの特徴かもしれません。たとえば布絵画を制作するにあたって、彼は「判断の数を減らすこと」を重視していたと言われています。

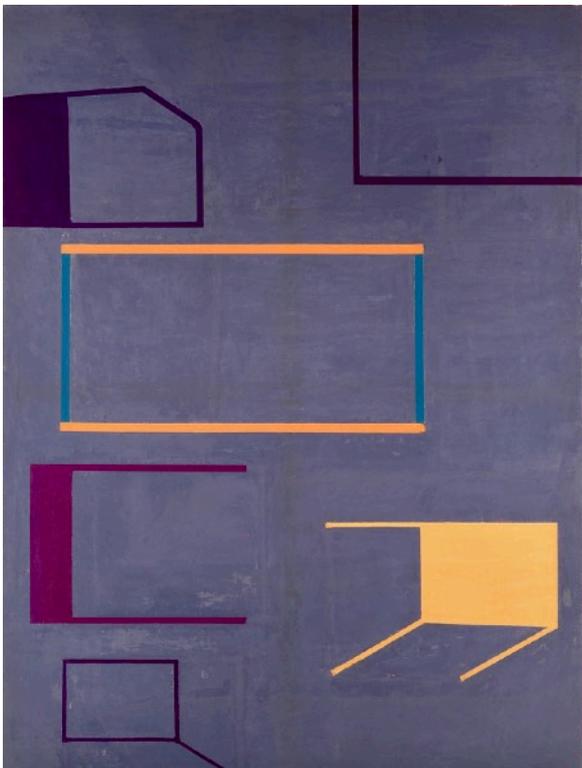
布絵画はそういったプロセスがわかりやすいですね。色だけ決めて、他の人に縫わせる、そうすることで作家の手数をなるべく減らして作品を成立させる、とか。そういったプロセスを作品ごとに一つひとつ設定していくと、同時に、作品制作の終わりが明確になります。作品をあるところで終わらせることができる。彼にとってはどこかで作品を終わらせられて、手放すことができる、というのが大切だったように思います。

一方、そうすることで、それを見る側にもまた作品を見るためのプロセスやルールを生み出させるゆとりというか、余地を残している。あるいは作品の見方を一から開発しないといけないような状態が生じる。見方の誘発があります。それはまた肯定的な意味で、鑑賞者に作品の見方の解決策はないこともおしえてくれます。雑な連想かもしれませんが、鑑賞者にそういったかたちで作品に関わらせようとするのはボイスとも似ていますよね。

今振り返ると、おそらく、パレルモの作品制作のプロセスのあり方や、終わりをどのように設定しているか、というところに当時惹きつけられるものがあったように思います。1990年前後といえば、絵画の終わりが言われて久しく、そこにニューペインティングとかが出てきて新しい具象的な表現が現れてきた、また少し遅れてシミュレーションに代表されるようなポストモダン的な作品もでてきた、そういう時期でした。この頃はリヒターやポルケなどはニューペインティングの作家として日本では括られています。

した。自分はどの流れにも加わることができず、また絵画におけるモダニズムの系譜をそのままに引き移すことにもリアリティはありませんでした。

たとえばピート・モンドリアン、マーク・ロスコ、ウィレム・デ・クーニング、クリフォード・スティル、そういった作家の作品を見ていても、すごいのはわかりますし、個人的には皆好きな作家です。しかし何か物足りない。どこか一面的というか、方法論に予定調和的なものを感じていました。そしてその先にはもう可能性はないだろうな、とも。彼らには彼らなりのシステムがあり、それによって絵画が駆動しているのでしょうが、そのシステムが全面化していて、その前後にゆとりのようなものを感じられないところがありました。



額田宣彦

《存在の夢 - 部屋 / Dream of Existence - room》
(未発表)

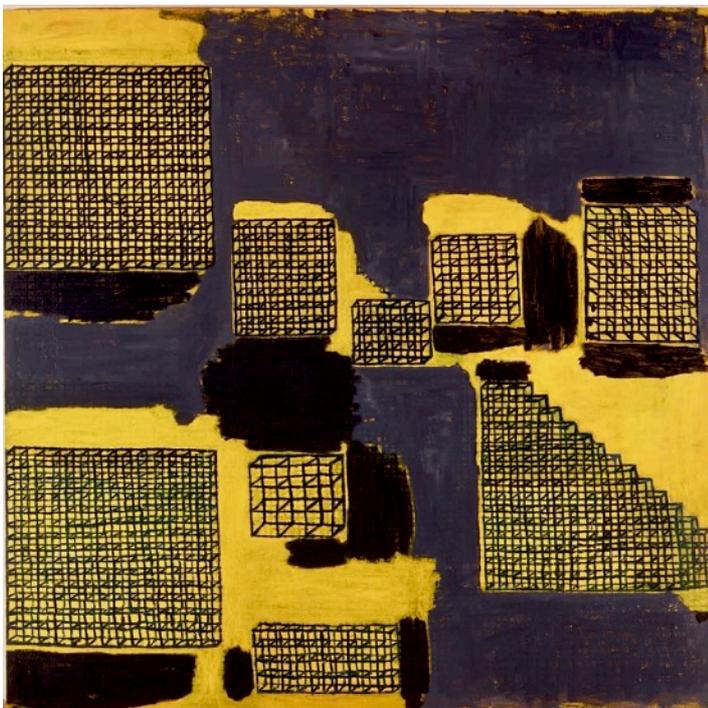
1993-94年 259×194cm 油彩、カンヴァス 作家蔵

その作品がモダニズムに支えられていて、その作家のあるいは作品の、俺はこうなんだ、という構えのようなものと輪郭が一致してしまうような。どこか見る側を自分の世界に引き込もうとするような、押し付けの強さがある。パレルモの作品は、逆に、気づかない人は気づかない、素通りしてしまうようなそっけなさがあって、来るもの拒まず、去るもの追わず、というか。鑑賞者とフラットな関係を築こうとしている。

ある時、それこそ辰野さんに尋ねてみたことがあるんです。こういったアメリカのモダニズムをどのようにとらえ、超えていこうとしているのか、と。いま思えば若かったから、指針が欲しかったんでしょうけど。その時辰野さんがおっしゃったのが、「私たちの世代はそれが血肉化してしまっているから」というような言葉でした。辰野さんと私はひと世代ほど離れていますが、そこにはやはり大きな溝があるのかもしれない。この辰野さんの言葉は予想外でしたが、納得でもあり、重く感じました。

そういった意味でも、ボイスとパレルモの2人は、先に話した当時私が悩んでいた難問について、一面的ではない考え方があることのヒントをくれました。論理的には矛盾していても、絵画や美術作品上では、相対的な考え方から逸脱することができる。ボイスやパレルモの作品がまさにそうだと思います。

この時、私は先に話しました「矛盾点」自体に焦点を当てるのが大切だと思いました。この矛盾点や不可能性を軽減していくような方向、つまりマイナスとして捉えるのではなく、逆に「矛盾点」を顕在化することが重要だと感じました。試行錯誤の結果、今の制作に繋がっているジャングルジムの作品を手がけ始めたのもこの頃からでした。



額田宣彦《対話の彼方/ Beyond Dialogue》

1994-95年 227.3x227.3cm

油彩、オイルスティック、カンヴァス 作家蔵

始まりと終わり、プロセスやシステムといいましたが、かといってパレルモの作品はそればかりを淡々と明示しているわけでもない。とくに最晩年の金属を支持体にした作品はそうですね。4枚に分ける、とか上下の帯をもうける、とかのルールはありますが、それが実際にどういった根拠や手順でなされているのか、はっきりしない。

配色や絵具の重ね方にフォーカスして見ると、ただ単に刹那的に配色や塗りのバランスを楽しんで構成しているだけのようにも見える。一方で、何か確固たるシステムが背後にあるようにも感じる。色彩や塗る行為といった不可避に偶然性が入る要素でさえも柔軟に1つのプロセスの要素として取り入れている。偶然をもシステムチックに扱おうとする冒険心を感じます。



パレルモ《コニー・アイランドII》1975年 MKMキュッパースミューレ近代美術館、デュースブルク、ドイツ/シュトレーア・コレクション 豊田市美術館での展示風景

(c) VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 E4239

それはかなり特異な表れで、作家としてはこうした作品を提示することに納得するにはそれなりに時間をかける必要があったと思います。相当な誤解も招きかねない。実際パ

レルモはこの形態の作品を見せるまでに数年ブランクがありますよね。最晩年のこれら組作品はパレルモの中でもレベルが高く複雑な構造をしていてより挑戦的な印象を持ちます。

モダニズムの原理を踏まえながらそれに則らない、あるいはプロセスを経た制作をしながら同時にそれを根拠としない、というのがパレルモの作品の一つのポイントではないでしょうか。そうした境地のようなところにたどり着いた作家ないし作品はそれほど多くないように思います。

例をあげるならば、意外に思われるかもしれませんが、晩年の高松次郎の抽象絵画。あれはたとえば初期の鋭い問いを含んだ点から線の展開、あるいは影の絵画のシリーズなどと比べると一般には評価されていない、なぜあんな作品を手がけたんだろうと首を傾げて見られることが多いと思います。でも個人的には高松のあの抽象画の連作はモダニズムの理論や、制作を支えるプロセスの点から見ては面白みがわからないのではないかと思います。むしろ当時の高松にとってはプロセスを明示しない、一種の謎のようなものとして、ああいった作品を制作する必然があったし、その根拠のなさをあはしたかたちで引き受けなくてはならない、と考えたのでしょう。

パレルモや晩年の高松の抽象画などは、先ほどお話ししたように、そうした理論的な背景があること自体を疑うところから始めているようなところがあって、かえってそのために、作品が空間に、そして鑑賞者に関わる時に、そこで生まれる時空間こそが作品を支えている。依って立つ根拠を疑う、そうした根拠そのものが存在するかどうかを疑う、そういうところから始めるからこそ、作品がまた別の時空間を開きうる。パレルモの各作品に対峙した時、別の時空間の断片をみているような感覚になるのはそのためだと思います。断片的であることは鑑賞者にその本体を創造／想像させる。パレルモは非現実的な別の時空間があるとの前提で作品を作っていない、あくまでこの現実の、別の時空間の断片が示されている、そのことが重要だと思います。

ここで、「前提としていない」と言ってしまうと、「前提がある」からこそ「いない」と言えることになってしまうのが、言葉の難しいところなのですが、現実的に作品は言

葉ではないので、「ある／ない」と言う次元を超えて存在することができるはずで
す。そしてパレルモの作品はそういったものとして作家の手を離れている。

具体的に言うと、たとえばパレルモのカタログを見ていると、いつもぱらぱらと全体を
眺めるような見方になります。フォーカスを合わせずに見る、というか、この一点、と
か、この部分、というような見方ができないんですね。それはおそらく彼の作品がそも
そもそういった断片的なものの集積としてあるからだと思います。

パレルモというのはそういった作家の先駆けだったのではないのでしょうか。はじめはカ
タログの図版を通してでしかありませんでしたが、パレルモの作品のそういうところに
私はリアリティを感じていたし、この方向にはまだ可能性があるのではないか、と思い
ました。

**— そうですね、パレルモの作品を語ること自体いつも困難さを覚えます
が、もとより彼の作品や制作が、ちょうど言語化しづらいところ、
あるいは言葉が空転してしまうようなところでなされていることに起
因するのかもしれないですね。**

もしかするとボイスからパレルモが学んだことの一つはそういったポイントかもしれま
せん。このことを少し違った側面から補足すると、パレルモの作品は鑑賞者とフラット
な関係を築く上で、無名性も重視しているように感じます。彼の作品は作りが単純で技
巧的に簡単に真似ができるという点においていわゆる個性のようなものを排除しようと
しているようにも感じます。

たとえば、柳宗悦は民藝論の中で、個人の作家と無名の職人とを比較し、無名の職人が
なぜ美しいものを作り出すのか、その要因について、作る工程において巧拙的な意味で
「迷い」がないこと、そして、作家性（個性）が排除されていること、などと書いてい
ます。こういった観点は、職人に限らず円空のような立場の作り手にもはまるのかもし
れません。パレルモは個人の作家でありながらも、無名の職人や円空などのような観点
も持ち合わせているのかなとも感じます。

また、無名性で思い浮かぶのは、河原温のデイト・ペインティングです。モチーフとして日付を単なる文字として取り入れレタリング的に1日1枚制作する。概念的で、一見、理論的な作品として認知されていますが、支持体のサイズや厚み、背景の色、文字のサイズと背景のバランス、そして絵画の形式をとっている点など、全然理論的ではなく作家の好みで決められた箇所が多く付随します。何が言いたいかというと、個人が作家として作品を作っている限り無名性を完全に作品に還元させることは不可能だということです。彼は無名になれることを信じて作品を作っていたわけではなく、無名になることは不可能であるということを明示するために最期まで自身を装ったのだと思います。それは、まさに、鑑賞者とのフラットな関係を築くためだったと思います。それを遂行するために最期まで貫いた、そう思います。

パレルモも近いものがあると思います。個人の作家が無名になることが不可能であることを明示することは、同時に、作品が鑑賞者とフラットで対等な関係を築くこともまた不可能であることを明示します。さらに、このことは、また、現実世界ではこの不可能性を明示することしかできないということも意味する。しかし、この不可能性を明示することで、わずかな望みを託す。その結果、可能な領域に繋がるかもしれない、あるいは別の時空間を開きうるかもしれない。この謙虚さが作者にとっては非常に大切だと思います。

今回振り返るようなかたちでパレルモについて考えてみましたが、いまあらためて彼のような物事の本質を問うような作家を見るのは重要だと感じます。彼の作品は物差しのような側面があって、物事の見方や考え方を誘発するある水準が明快に示されていると思います。たとえば測ることができない美や倫理性などについてもフラットなレベルで考えるきっかけをもらえるのではないのでしょうか。

(2021年5月、豊田市美術館にて)