

絵画は手段か

絵画とは、線や色を用いて、物の形や姿を平面上に描き出したものである。人類特有の行為ともされ、その歴史は有史以前の洞窟壁画などに遡ると言われている。絵画に描かれるものは、ここで美術史を紹介するまでもなく、様々に変化し、解体され、そして再構成されてきた。絵画とは、何らかの伝達手法でもあるだろうか。今日、絵画の鑑賞とはその画面上に描かれた「何らか」を、何であるか読み取ることに注力しすぎているようにさえ思われる。私たちは何かを理解すれば確かに安心するし、作家の思うところというのを掴み、納得するように努めることで、その作品に向かい合った実績のようなものを握りしめる。「~のようなもの」。絵画がそこにあって、それに対峙したあらゆるこの〈私〉という存在は、そのようにして得体の知れないものをなんとか輪郭づけようとする。ただ、〈私〉そのものの輪郭を見つけては、それを鑑賞と呼んでいるのかも知れないが。

高橋大輔の絵画は、2010年代前半、特にその厚塗りでボリュームのある抽象絵画で知られてきた。近年の展示では、「文字」を画面上に展開したシリーズや、「おもちゃ」を画面上に大きく描き表した Toy シリーズなども注目される。文字として描かれるのは縄文・弥生・古墳・飛鳥…といった時代区分であったり、昭和・平成・令和といった元号の列記であったりする。Toy で取り上げられるのは、幼子が遊ぶような動物や車の玩具である。あるいは、丸や三角など線で図形的に単純化されたケーキやパイナップル、フライパン、極端にクローズアップされた一円玉など、ありふれて、そして身近なものたちが描かれているようである。しかしながら、高橋自身は「身近なものは絵にならない」とさえ話す。絵にならない、それは絵画として魅力的にならないという意味かも知れないし、文字どおり「絵」にならないのかも知れない。絵画に伝達能力があると信じる場合の鑑賞者にとって、絵にならないものと作家の言うところの、その絵に向かい合うことは、決して易しいことではない。文字も何かの表象も、キャンバスに絵の具によって描かれることで絵画化するということは、まずもって理論的なものを差し置いても逃れ辛い。と同時に、絵画を線・面・図形・色などの諸要素に分解して考えることも、高橋の作品と向かい合う上では不誠実に、もしくは現実的でないように思えてならない。

かつてフランスの哲学者、ルイ・マラン（1931-1992）は『表象について』のなかで次のように述べた。「現実」が表象されるためには、表面—媒体としての絵画が存在せねばならない、と。私たちの眼が絵画を「読み取ろう」とするときには、この絵画は鏡として〈私〉たちにイメージとして世界を獲得させる。私たちが絵画を理解しようとすることは、「～のようなもの」を介して、世界を獲得する行為だとすれば、表象とは何かを代行している。それこそ、印象派やキュビズムといった絵画的挑戦がそうであったように。高橋の作品における厚塗りの抽象絵画が示す質感と何も具体的なものは読み取れないことの実と、文字という具体性が絵具と支持体によって成立していること、そして玩具が物質感と絵具の質感を分けるかのようにして描かれていること。それぞれ大きな変化や転換に思われる作風の変化・変遷は、当然ながら作家にとっても大きな変化だった部分はあるだろうけれど、実際のところは世界を私たちに捉えるよう促すルートの違い—視覚に対する表現効果、痕跡、マッサなど—と思えば、高橋が作品上で取り組んでいることは、「～のようなもの」そのものの絵画化なのではないか。高橋は作品を制作するにあたり、かなり綿密な「図」面—プランドローイングや、検証をしながら描いている。もともとは建物の壁の写真であったりするものを「色」に置き換え、「文字」によって自らの考えを整理する。それらによってまず、世界は、高橋の手元で絵になっていく。テキストとキャンバス、書くと描く、それぞれもののオーダーを忘れるところから読解の効果が生まれてくる。私たちはその世界に立ち会っている。

絵画とは何であろう。木枠にキャンバスを張り、あるいは板に下地を塗り、その上に絵の具を載せていく。この人類特有の営みによって生み出される作品を、私たちは未だ見ることがやめることができない。高橋の作品は決して「様々な」手法や表現方法ではなく、寧ろ非常にストレートに、絵画について述べている。

大下裕司（大阪中之島美術館学芸員）