

氏名	堀 至以 (ほり ちかい)	
学位の種類	博士 (芸術)	
学位記番号	第44号	
学位授与日	平成30年3月23日	
学位授与の要件	学位規則第4条第1項	
学位論文題目	生成する絵画 —見る経験と描く経験における想像力の喚起について—	
審査員	主査 佐藤 一郎	金沢美術工芸大学大学院専任教授
	副査 大森 啓	金沢美術工芸大学教授
	横山 勝彦	金沢美術工芸大学大学院専任教授
	高橋 明彦	金沢美術工芸大学教授
	島 敦彦	金沢 21 世紀美術館館長

審査対象作品数 18 点
論文分量 本文 A4 判、71 頁 (63836 字)
附属の図録 A4 判 18 頁、収録作品総数 32 点

論文要旨

質疑応答に先だて、申請者 (堀至以) は申請論文に関して、以下の通りその要旨を報告した。

美術研究領域 油画分野 堀至以です。博士学位申請論文の題目は、「生成する絵画—描く経験と見る経験における想像力の喚起について—」です。「生成する絵画」とは、1.私が絵画をどう定義づけていったのか 2.一枚の絵画が持つ制作プロセス 3.絵画によって生成されるイメージ、という複数の課題を指しています。本論文は、制作の研究、考察によってこの三つの生成する絵画について明らかにすることで、自作の可能性を見出し、これがさらに展開していく方向性を探ることを目的とした制作論になります。

第一章「これまでの制作での思考を巡って」、第二章「絵画内の循環、絵画外の循環」、第三章「描く経験と見る経験」、の全三章で構成されています。

第一章これまでの制作での思考を巡って

絵画を自己の表現手段として私が選択したきっかけは、父親が画家であり、また絵画を教えてくれた存在でもあるという特殊な環境にあります。このため、絵画に接し没入していった過程を私自身としても再検討したいと考えました。なぜなら、その受容の過程こそが現在の私の表現を成り立たせていると考えられるからです。このことから第1章では、子どもの頃に通った絵画教室や頻りに遊んだレゴブロックでの経験から大学院修士課程までを詳述し、現在の私の制作を成り立たせている根源について述べました。

第一節「幼少期」

保育園の年長から中学1年次まで父が先生をしている絵画教室に通っており、そこで教わった絵画やその際に触れた多様な素材、また授業中などに描いていた落書き、頻りに遊んだレゴブロック、これらが大きく私の作品制作の基盤となっています。

中でもプラスチックのパーツの組み合わせで様々な形を作ることができるレゴブロックは、ものを組み合わせるか行為を組み合わせるかという違いはありますが重層的な画面を作り出す現在の絵画制作との繋がりが顕著だと言えます。レゴは今日ではパーツの種類が増え、より多様な造形物が

作れるようになっていますが、私は自分が遊んでいた当時の限られたパーツをどう扱うかということにこそレゴの醍醐味があったように思います。パーツ同士のイレギュラーな組み合わせにもレゴは対応しており、限られたパーツ同士をどう組み合わせるか、作りたいもののために最適なパーツは何かといった試行錯誤を度々しました。

第二節「ドローイングからの派生による学部卒業制作」

絵画に対する憧れから、モチーフより先に絵画制作をおこなうことを決めていた私にとって、何を描くかということが長く迷いとしてありました。そんな中で制作の方向性を判断するきっかけとなったのが学部3年次のドローイングでした。「なんでもしてよい」というルールだけを決めておこなったドローイングは、落書きの延長と言えるものであり、私と絵画とを繋ぐ手がかりになると感じられるものでした。

ドローイングの際に使用していたクロッキー帳は、1枚1枚の紙が薄く、描き出すときには前のページからのインクのしみや筆致のあとが裏写りしており、この裏写りが描き始めるときのきっかけとなっていました。私にとってドローイングは画面上で起こることに対する次のアプローチを考えるトレーニング（連鎖反応）であり、また日常で見聞きしたことの記憶のメモ描き（連想）であると現在では考えています。

ドローイングでの経験を踏まえ学部卒業制作『grayish bloom』に臨みましたが、ドローイングと油絵では支持体の大きさや線の引きやすさ等、扱う道具の違いから描き心地というものが大きく異なりました。以来、これはドローイングとタブローの隔たりとして私の絵画制作における課題となりました。

描いては塗りつぶす中で完成の見通しが立たなかった卒業制作は、林道郎の『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』で得た知識をヒントに、ペンで描くような線描によって完成としました。

第三節「絵画を入れ物としてとらえた大学院修了制作」

ドローイングと同様の経験を得ようとした学部卒業制作に対し、大学院修了制作ではドローイングでの要素を抽出して絵画を描くことを試みました。ドローイングの制作過程における1枚のページの中での絵の移り変わり、前のページの影響によって次のページが描かれるという1冊の中でのページからページへの絵の移り変わりは、いずれも時間的経緯の中で生まれた重層的な変遷という私のドローイングの特徴であり、即興の中でおこなわれるそれらの行為は画面上では奔放さや遊戯性となって働いていると考えました。奔放さや遊戯性とは、漠然とした言葉でしかなく、厳密さを欠くかもしれませんが、ひとまず作者の自由さであると考えています。この奔放さや遊戯性を、修了制作では、地と図の関係を利用することで絵画に内包させることを試みました。地と図の関係として代表的なものにルビンの壺があげられますが、並列する壺と顔という2つの図像を明減させるように見せるルビンの壺に対し、修了制作の特徴は下層を上層が部分的に包むように重なり対象を表出させるところにあります。出来上がる画面の構造は一見、単色の背景の上に対象が描かれたように見えますが、実際には背景を後から描くことで対象を表出させており、かたどられた穴から絵画の下層を覗き込むような構造になっています。これらの思考は、大学院1年次に制作した『静物』について解釈を進めることで生まれたものです。

ドローイングをきっかけに考え始めた絵画制作は、ここでの試みを踏まえ、静的な絵画において動的な「現象」を内包させることを試行しているのだと言えます。これは、次章で述べる、パウ・クレイが運動を秩序付けようとしたことや、サイ・トゥオンブリの絵画が複数の意味ニュアンスを持つことで想像力を喚起させ続ける構造であったことなどからも、絵画という表現媒体におけるひとつの普遍的なテーマであると考えられます。

第二章「絵画内の循環、絵画外の循環」

第一章で明らかになった課題は、ドローイングのもつ奔放さや遊戯性をどうしたらそのエネルギー

一を保ったまま画面に定着させられるかということ、さらには静的な絵画において動的な「現象」を内包させることでした。この課題の解決にあたって、二章ではパウル・クレーとサイ・トゥオンブリを参照して自作の考察を深めました。両者はいずれも落書きのようなドローイング性の強い画家であり、私が最初に惹かれたのもその点でした。学部卒業制作と修了制作の際にもすでに参照し影響を受けている作家でしたが、今回あらためてクレーとトゥオンブリについて考察を深めることで、絵画制作における幾つかの原則を得るにいたりました。

第一節「パウル・クレーの運動」

代表的な著書『造形思考』の冒頭、「アングルは静止を秩序づけたといわれる。私はパトスを超えて運動を秩序づけたいと思う」というクレーの言葉からも明らかなように、クレーの絵画制作は、「運動」が核だと言えます。クレーが言うところの「運動」とは、彼の造形思考から、それは循環する構造を持っているものだと私は解釈しました。

例えばクレーが、線と面について考えるときそれぞれの造形要素に動的と静的という性格を与え、次のような思考をおこないます。

動的な線というものがまずあり、これが形成を終えると、線のイメージは面のイメージへと変化します。ここで動的な線は平面を画定する線となり、同時にこれは静的な面でもあります。この静的な面が動的な性格を持つと再び線が引かれるのです。

このように、線と面に動的と静的というような性格を与えることで、線と面を循環させ、運動を発生させる。これがクレーの絵画制作を捉える上での最初に認識したものでした。

さらに、クレーは自然研究をおこなう中で植物の生長過程を造形思考に取り入れており、このことから「運動」とはより具体的な言葉で、「分節」とも言い換えられます。分節とは一般的には、「一続きになっている全体をいくつかの部分に分けること。また、その分けられた部分。」(『三省堂 大辞林』 <http://www.weblio.jp/content/分節>) という意味を持ちます。自然を観察し、その生長過程を絵画制作に取り入れることは、画家が自由に造形をおこなう上での支えとなるとクレーは考えていました。また、「生長とは、それまでに静止していたものに新しい何ものかがつけ加わった結果、物質が前進する運動である。地上の世界の運動は、エネルギーを必要とする。罅(けい)、線、さらには面、色調、色彩など私たちの造形要素についても同じことが言える。」とクレー本人が言っているように、絵画における諸要素を静と動の循環で捉えていたクレーの制作において、分節という要素の中にもその二つが内在されていると言えます。

画面の中で植物を生長させるように描くことや動と静といった両極の性質に区分することを自作に置き換えたとき、私の絵画制作においては、抽象と具象、地と図、過程と結果といった対立項があると考えられました。

対立概念としてのカオスは、本来の、本当に真実のカオスではなく、宇宙という概念に対して区域的に規定された概念である。本来のカオスは、計り得るものではなく、永遠に測定されぬものであろう。

クレーがこう語るように、対立概念とは掴み所のないものを理解する上での手立ての一つであると言えます。

しかし、この対立をそのまま画面上でおこなうと、修了制作のときのように、地と図の関係が画面上ではっきり分かれ過ぎてしまい、ドローイング性が損なわれ絵画の構造だけが先行して見えてしまう問題がありました。ドローイングの持つ奔放さや遊戯性は、対立概念の中間に位置しており、私が目指す絵画は、抽象と具象、地と図、過程と結果といった各対立項の中間にあるということが明らかになりました。

このことに次いで、次節のトゥオンブリについての考察では制作過程上での原則が明らかになりました。

第二節「サイ・トゥオンブリの流転」

ロラン・バルトがトゥオンブリについて書いた代表的なものに、「サイ・トゥオンブリまたは量ヨリ質」（1979）、「芸術の知恵」（1979）という二つの論文があります。

バルトの論文からトゥオンブリの絵画の特徴には大きく三つの要素があると言えます。それは、「盲目性」、「希薄さ」、「喚起力」です。兵役時代、暗闇でドローイングをおこなっていたトゥオンブリはその経験によって画面をオールオーバーに扱うようになります。その際に、絵具を塗るのではなく画面につけるように描画する所作は盲目的な描画の動作なのと言えます。次に、希薄さとは、盲目的な動作によって画面に絵具などの要素を散在させる際の原則であり、ここには余白に対する意識が関わってきます。三つ目の喚起力とは、トゥオンブリが鑑賞者を惑わす巧妙な手口の一つです。作品のタイトルや画面上に書かれた文字、これら鑑賞者にとってイメージを起ししやすいものとイメージが掴みきれない抽象的な画面の組み合わせによって見つからない答えを鑑賞者に探させます。

トゥオンブリの絵画面面上に散在する、線(地震計の針が地震を記録するような受動的な線)、絵具(具体的なイメージを付与されることなくよごれのように付けられた絵具)、文字(抽象的な画面の中に名付ける対象がないまま宙づりにされた古代神話などを連想させる文字)、はそれぞれ、盲目性や喚起力の効果によって、未発達の可能性を持った要素です。トゥオンブリは希薄の原則のもと、それぞれ向かうベクトルが異なる不完全な線、絵具、文字を散らばせることで、複数の時制を導入した画面を作り出します。簡単にひとまとめにできない要素の集まりでできた画面は、鑑賞者に対し重層的なイメージを生み出させます。それは詩のような断片の集まりによって想像を連鎖させる継起性と類似するものであり、希薄の原則のもといくつかの要素を画面上に点在させる手法は視覚的に見るだけでなく、読ませるといふ言語活動の作業を引き起こします。

これらの要素によってトゥオンブリの絵画は、絵画が元々持っている静止した媒体という状態を回避しているのだと考えられます。前向きなあいまいさであると私は思いました。これに習って自作を振り返ったとき、理想とする絵画を目指す上でのいくつかのヒントを得ました。それは、均一にしない、干渉し合うこと、ディティールを追いすぎない、という3つの原則です。画面上で考え制作することは度々分岐点に立たされることでもあります。その際の指標となるのがこの三つの原則です。私とトゥオンブリにおいて大きく異なるのは、トゥオンブリがいくつかの要素によって巧妙に画面を構成しているのに対し、私はあるかたちを描き出したいということです。その上で絵画内に「現象」を持ち込みたいと考えています。現象とは、例えば前節で述べたクレーであれば循環構造を造形思考に置き換えることによって運動を秩序づけ、絵画を鑑賞する上での読み込む情報量を豊かにすることで画面上に現象が内包されていると言えます。あるいはトゥオンブリであれば、ここまで述べたように未発達の可能性を持った要素によって鑑賞者の思考を流転させることによって作品外、鑑賞者の思考に現象を発生させています。これらを踏まえた上で私が、静的な絵画において動的な「現象」を内包させることを可能とするあいまいな構造として考えたのが、「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」になります。

第三章「描く経験と見る経験」

絵画に憧れ、手を動かすことから始まった絵画制作は、クレー、トゥオンブリの考察から、抽象と具象、地と図、過程と結果といったいくつかの関係を横断することと、均一にしない、干渉し合う、ディティールを追いすぎないという原則が明らかになりました。これらの指標は、求める絵画に必然的な抽象性をもたらす基準となるものであり、この基準の中で試行錯誤を深めることで、私の絵画制作はより多くの発見ができる（発見と気付ける）場になると考えました。本章では、複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画がどういったものか、またこの絵画によってどのような鑑賞体験を企図しているかを述べました。

クレーの造形思考において循環構造が見出されましたが、私の場合は抽象と具象の関係、地と図の関係を往還関係として考え、これに制作プロセスを含めた三要素を、画面上における各領域とし

て考えました。線分ではなく領域としているのは、いずれの要素も絵画の中にあるものであることを前提としているからです。そして、この複数の領域が画面上で重なり合うことでうまれるあいまいさが、当初私自身が求めた絵画、ドローイングの持つ奔放さや遊戯性といったエネルギーを保ったまま画面上に定着させることを可能にすると考えました。

絵画の画面上における造形について思考したクレーが絵画の内側の存在と位置付けられるのに対し、絵画の外、作品がもたらすイメージの効果について思考した作家として位置付けられるのがサイ・トゥオンブリです。トゥオンブリの考察では、制作過程の中での所作の基準を得ました。クレーの考察で得たものが私の絵画制作における目的・結果であるならばトゥオンブリ考察で得たものは手段・過程だと考えています。

トゥオンブリは、線、絵具、文字、これらの要素を余白との関係を考慮して画面上に散在させ、鑑賞者に対して思考の流転を起こさせます。絵画という媒体は物理的に絵具を画面上に定着させる、固定させるにもかかわらず線や絵具のもつイメージは不確かなまま保たれ固定されないという点において、トゥオンブリの制作における動作はきわめて巧妙でした。これに習い私が得た、均一にしない、干渉し合うこと、ディテールを追いすぎないという三つの基本原則は、遊戯性を保つ上での最低限のルールであり、また奔放さを活性化させるルールでもあります。もともと紙にペンでおこなっていたドローイング制作は、絵画はこうあるべきだというアカデミックに縛られたところからの脱出をはかったものであり、その際に私が設けたルールは「なんでもしてよい」というだけのものでした。しかしこれは手頃なサイズの紙にペンなどの画材でスピード感に任せて描く場合において可能な作業でした。ドローイングからタブローへの移行の過程では過剰適応や輻輳性の問題があり、これら問題をクリアにするとともに絵画制作のアップデートをクレーとトゥオンブリを通しておこなったのだと言えます。

抽象と具象の関係とは、対象の持つ情報量のグラデーションです。地と図の関係もまた対象と背景の混ざり具合のグラデーションであることから、この二つの関係はどちらも対象物を想起することができるかどうかのレベルに関わる要素になります。

『抽象芸術』においてマルセル・ブリオンは次のように言っています。

抽象芸術は、時に言われるように非具象なのだが、それはこの芸術がなにもものかの像を形づくることを目的とせず、また芸術家が筆によってこの世に誕生させる以前にすでに存在していたような物を反映したり、さらには屈折したりすることによってさえも描こうとはしていないという意味においてなのである。

ブリオンが語る抽象芸術とは、純粋な抽象というものの基本的なとらえかたをあらわしていると考えられます。この点を踏まえると、私が画面上の要素として導入している抽象とは、あくまで抽象的(・)ということに留まります。なぜならば私は画面上の諸要素がある対象物となることを常に求めているからです。

絵画を見てイメージが想起されることは、絵画によって現象が起こっている状態だといえます。この点から言えば、絵画とは全て現象を内包しているということもできます。しかしこれは鑑賞するというにあらかじめ備わっている機能であり、私がさす現象とは異なります。私が絵画制作によって画面に内包させようとする現象とは、画面上に散りばめた可変性をもった要素によって鑑賞者に対象を創造させることにあります。

この図(論文 64 頁)は、座標上の図示ではなく、また三次元のモデルでもありません。私の絵画の中で輻輳する要素とその要素によって鑑賞者が創造するイメージを示した図になります。線分はそれぞれ、抽象—具象(を—お)、地—図(W—B)、制作プロセス(0,1,2,3,4,5,,)として複数の領域をあらわします。各領域の中間地点を設定することが絵画の諸要素を認識することと同義の状態であるとして、認識の地点(i)、(ii)、(iii)が鑑賞によって作られることを想定しています。各認識の地点を繋ぐことで生成される破線の三角形が、鑑賞者が絵画を見ることによって創造する対象、イメージになります。

重層構造をもった画面によって三つの領域は絶えず様々な重なり方をし、各領域内の認識の地点もまた、領域内で揺れ動くことを企図しています。

均一にしない、干渉し合うこと、ディティールを追いすぎないという三つの原則を基準に描かれる複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画は、私が設定した両極内で鑑賞者が着地点を各自で見つけ出すという構造の絵画でもあります。

これまでに述べた「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」として描くことができたと言えるのが今年度の夏に制作した『grow』という作品になります。これまでの多くの自作においては描画行為が画面上に加算され続けることによって描かれてきましたが、この作品においては線と面や地と図が画面上で混在しており、また制作過程の断片を画面上に残すことも出来ており、ドローイングのもつ奔放さや遊戯性をうまく含みながら一枚の絵画として完成したと考えています。

おわりに

クレーの運動とトオンブリの流転、これらは私の絵画制作の方法と作品理解の構造を確かなものにしてくれるとともに、その世界を広げてくれました。また絵画制作における諸要素に含まれる豊かさを知らされるものでもありました。漠然としてあった絵画に対するイメージは両作家の考察を踏まえ、絵画が鑑賞者に眺め続けられることを望む一つの手段として「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」という結論を得ました。

描画の自由とは対立するものがあって初めて表出するものであり、その点において、私が得た結論は、描く自由を改めて私に与えてくれるものであると言えます。

論文等審査結果

審査会は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、申請者の提出論文と研究作品とが平成 29 年 9 月 15 日に行われた予備審査会に提出された承された論題および形式、内容ともに妥当であり、またその際に指摘された事柄に基づいてさらに発展させ、完成されたものであることを確かめた。

口述試験は、主査の佐藤審査員の進行により、まず申請者が論文要旨を、映像を用いながら述べ、その後、各審査員の質問に申請者が答えるという形式で行われた。論文要旨については、前掲の通りで、明確にまとめられていた。質疑応答の内容は以下の通りであり、質問に対する的確な回答がなされた。

○ 口述試験概要

佐藤審査員

佐藤：副題として「見る経験と描く経験における想像力の喚起について」とありますが、通常、絵を描くということを考えてみると、まあ誰でも「見る経験」と「描く経験」とは密接に関連し合っていて、その人なりの想像力の結果としてひとつの画面にあらわれてくると考えられるのですが、堀論文をちょっと読んでみると「アカデミックな絵画との向き合い」というものが、自分にとっては非常に苦痛であった」と書いてあって、その「アカデミックな絵画」は具体的にどういうものを指しているのか。まあぼくから言わせれば、「見る経験」と「描く経験」との連関作用によってできる絵画は「アカデミックな絵画」の中でも重要な柱である。それでは、堀くんの場合、「アカデミックな絵画」と「堀くん自身がやろうとしている絵画」との差別化を意識していると思うので、その点を話してください。

堀：アカデミックな絵画としか言っていなかったので補足させていただくと、例えば小学校の頃に通っていた絵画教室で先生に端っこに目立つものがあると良くないと言われてたり、あとは高校生や大学でも具体的にモチーフを見て絵を描く場合にも、絵を描くということに正解か不正解かという判断基準のもとに絵を描かなければいけないという気持ちになっていたのが学部三年生の頃まででしたけれども、それをアカデミックな絵画と考えていました。描きたいものがあって絵を描くというよりは、ものを見て描くのであれば形をしっかりそのものに似せないといけないとか、絵画を学んだことがかえって絵を描き進める上で弊害になっていたことが多かったのです。絵を描く上でしちやいけないこととか、すべきことを考えないで手を動かせるように描きたいと思い、なにをしてもよいというルールだけを設けてドローイングをしていました。

大森審査員

大森：私からは実技、作品に即して二つ質問させていただきます。まず一つ目は先ほども発表の中にあつた堀くんの『grow』について、堀くん自身が言っていたように、この作品は博士の三年間の中でターニングポイントになる、あるいはこれからそうなるのであろう作品だと考えています。また、おそらく同じ時期に描いたものかと思いますが、研究作品3や4も大事な点を含んでいると思います。先日の愛知の個展でも実際見せてもらってその思いを強くしました。今お聞きしたいのは、この作品が生まれたときは、ほぼ同時に論文も書いている時期だったと思うのですが、そこからある程度時間が経った今の視点から見て、『grow』の内容と、それ以前の修了作品から博士1、2年にかけての作品との大きな違いは何だったのか、何が違ったのかということ、聞かせてください。

堀：はい。発表の中でもいくつかあげたんですけど、クレーとトゥオンブリについて考察することで、自分の中で絵画制作を進める上での指標というものがはっきりしました。学部の四年生から絵画制作を中心に制作活動をしてきましたが、絵のやめどきとか、描きながら次に何をやるのかとか、はっきり判断できないままその日にその日の気持ちで描けるだけ描くっていうことをずっとしていたのがこれまでの制作でした。『grow』を描いたことによって、画面上で何が起きているかということや、次にどういうことをするかということなど、モチーフがあるわけではないけれど、行為としてルールが定まったことで手が動かしやすくなったし、自分が思う作りたい画面に対して、うまくいっているのかいっていないのか、そうした判断基準をはっきりさせることができるようになりました。その点で『grow』という作品については、変化が大きいと考えています。

大森：はい。なるほど。確かにそういう点もあるかと思いますが。私が今回改めて強く感じるのは、堀くんの修士から博士2年にかけての作品は、堀くんが普段から行なっているドローイングの作法を使いながら、しかしそれはあくまで手段として、例えばフレームやグリッドという自分なりの文字通り枠組みを設けながら、絵画はかくあらねばならぬというような課題解決のために、挑んでいたように思います。そういうある種の堅苦しさや硬直した感じがする。『grow』の場合はそう言った、始めに結論ありき、目指すゴールありき、ではない、始まりも終わりも分からない、まさにドローイング的な手法のままタブローに取り組めたという点がそれまでとの大きな違いだと思うんですね。その結果、同じタブローとしてもこれまでとはまったく違うものが出てきたという驚きがあった。そういった自覚というか、意識というのはあったんでしょうか。

堀：そうですね、描き重ねていくということではなくて、描くことと消すことだったりとか、線を引くっていうことと塗ることによってフォルムを描き出すことだったりとか、形を一つ描き起こすにしても単調な描き方ではないしかたでフォルムを表出させることができたとか、他の作品ではできていなかったことだと思います。

大森：わかりました。ではもう一つ別の観点から、論文のタイトルにもなっている「生成する絵画」について質問します。その「生成する絵画」の意味についてはスライドでも説明がありました。その三番目に「絵画によって生成されるイメージ」とありますね。そこがやはり堀くんにとつ

ても、あるいは見せてもらう私にとっても非常に大きな意味があるキーワードになります。この絵画によって生成されるイメージということ、今までの発表を踏まえてもう一度、それが一体何なのかあるいは如何にあるべきかということ言葉をまとめるとどうなりますか。

堀：論文には書いていて、今回の発表では時間の都合で省きましたが、今の僕にとって絵画と鑑賞者との関係は、美術館やギャラリーで出会うというよりも家の中に飾られていて毎日家の人に眺めてもらうという関係のほうが理想的だなと考えていまして、なぜかという、ぼくがいま描いている絵ははっきり具体的なものが書かれていないということとも繋がるんですけど、毎日眺めてもらうことで自然光の日があったり蛍光灯の中で眺める日があったり。光ひとつとっても1日の中で変化があったり、あとは、もちろん見る人の気分によっても変わることがあるだろうし。作品を鑑賞者自身が毎日眺めてイメージを育てるようにして作品と接して欲しいというのが、今の僕が考える絵画と鑑賞者の理想的な関係ですので、その長い時間をかけて生成されるイメージというのがあればよいと考えているので、だからできるだけぼくの絵画っていうものが眺めがいのあるものになればいいなと考えています。

大森：はい、よくわかりました。つまり、その長い鑑賞に耐え得るその厚みや深さ、多義性、そういういった様々なものが、堀くん自体が語っている「あわい」ということとも関係してくるのだという理解でよろしいですね。ではまた改めて、後ほど別の観点から質問したいと思います。

島審査員

島：論文を読ませていただきました。ご自身の生い立ちも含めて。お父さんが画家ということで早くから画家になろうと思ったわけですが、そこを振り返っているという点で、面白いなと思いました。今改めてお父さんの絵画教室のあり方に関して客観的に振り返って、その教育法についてどう思いますか？

堀：よく絵画教室で聞いていたのは、楽しいものとして認識してもらえればよいということと、あとは、当時の僕もそうでしたけど、子どもってすごく頻繁にめんどくさいって言うので、その言葉がでてこないような環境をつくるのが理想としてあったんじゃないかなと思います。

島：それはお父さんがそういうふうに意識的に教室の運営の時に考えていらしたと。

堀：そうですね。めんどくさいと言うとよく怒られました。

島：そうですね。で、さっきあんな色々絵を描く時に約束事とかね、色々多少の縛りをかけてあるいはテーマというかな、課題を出されてそれをやっていくのが正解になったり不正解になっていく感覚を覚えたところと、おしゃっておられたんですけども、それは、その当時は全然感じてはいなかった？言われるままに従順にという感じですか。

堀：そうですね。言われるままに従順にということもあったし、まったく無視している場合もあったんですけど、高校が美術科の高校に入学して、デッサンを勉強するようになってから絵画教室の時の先生の言葉を思い出して、あっ、あれはしちゃいけないと言われたのはこういうことかといくつか納得して、その中で徐々に身動きがとれなくなっていくこともあったと思います。

島：絵画教室に絡むんですけど、クレーの『セネキオ』の作品の隣に堀さんの『三角』という作品が掲載されている。僕最初、95年の年代を見落としていました。95年は、そういえば堀さんは7歳だったかと思って、この絵が意外に新鮮でした。堀さんにとってこれは今どう見えますか。

堀：論文執筆にあたって、実家に帰って絵画教室のときに描いていたスケッチブックを見返したんです。色んな課題で絵を描いていますが、その中で三角とか四角とかシンプルな幾何学図形だけを用いて描く課題がありました。絵画教室では毎回はじめの10分くらいセザンヌであったりマチスであったり、先生が作家をひとり紹介してから作業にうつるんですけど、おそらく多分『三角』の課題のときにはクレーが紹介されたんじゃないかなと思います。学部を出たあとに、『diagram』というシリーズで幾何学図形を描いていた時期があったのですが、その時期は、少な

からず7歳のこの感覚が影響しているんじゃないかなと思って載せました。

島：それは例えば、『ゴブレット』だったっけ、これを描いていたときにも7歳のときのことを思い出していたのか。

堀：あ、それは思い出してないです。

島：後付けだよな？

堀：後付けです。はい。

島：意外に昔やっていた課題の中に、自分自身が今やっていることとつながることがあったという発見をしたということだね。

堀：はい。

島：なるほど。あと、立体的なもの、小さなオブジェ的なものとか、これはレゴからつながってきているんだと思いますが。

堀：はい。

島：それから、最近映像が簡単に撮れるようになっていきます。映像は、絵を描くときのひとつの手掛かりとして、撮られてると思うんですが、立体的なものあるいは映像的なものと絵との関係がどういったものなのか、ちょっと教えてください。

堀：金沢美大に入学して一年生から三年生までは、ぼくは絵で作品というのはほとんど描けていなくて。立体の作品は何度かグループ展にだしたりはしてたんなんです。で、立体と絵画とで決定的に違うのは、そこにもものがあるかどうかってことで、自分の中で確信が持てない、絵画においては持てなかったんです。それは簡単に塗つぶせてしまう。例えば、人間の右腕を描くときに画面上に右腕があるという存在のレベルに幅がある。あいまいに右腕らしきものがある状態からはっきりと右腕が視認できる状態まで、グラデーションの幅がとても広い。立体においてはあるかないかということがはっきりしているし、簡単に塗りつぶすようにして消すこともできない。在り方の強度という点で作っているものに対する実感が立体制作の方が得やすかったということがまずあります。あとは、絵画制作の何が難しいのかということであらためて考えると、液体を扱うっていうことがとても不得手だったからだと思う。なので、マジックだったり鉛筆だったり固い描画材料による線描に絵を描くことの物質の実感があった。立体制作における木材や針金といった素材も同様に、固いマテリアルの扱いやすさがあった。あとは、立体であれば手に取った素材を組み合わせてできていくフォルムというものがあるけれど、絵画は描き始めるときはまっしろの画面からはじまる。ネジや木材といった素材がすでにフォルムを持っているところから始められる立体制作に対して、絵画はまっしろの画面にまず素材をばらまくようにして描画が始まる、ゼロから全部自分でこしらえないといけない点も大きく違うところだと思います。なので、ドローイングでも薄い紙に前のページの裏写りがある状態から始めるといったことが、描画を始める上でのとっかかりになっていたのだと思います。

島：あと、映像についても、少しだけ。

堀：映像は基本的に、おもしろいと思ったものを単純に撮るんですけど、絵画制作の延長として撮っているものが多いです。例えば、自転車にブルーシートがかけられていて、すごい風が強い日だと、自転車の形に沿ってブルーシートがへこんだりふくらんだりする。これを絵画の要素におきかえると、動くブルーシートが対象物で風がその背景という地と図の関係として見れるなと思いつつながら映像を撮ったり。多くの場合、その時々で自分が絵画に寄せている関心と重なるものが日常の中で見つけられたら撮るといった感じです。

島：たまたま今日の発表と21世紀美術館の会場で見たものと、映像作品が二つありますが日頃からそういう映像は、多少ストックしていますか。

堀：そうですね。いいなと思ったら撮ります。

島：まあ上映するかどうかは別としてね。

高橋審査員

高橋：ぼくはゲスト理論系審査員ということで逆に気楽に読ませていただけたけれども、論文は予想以上に読み応えがありました。本当に勉強になりました。クレーとトゥオンブリの比較がこの論文の骨子だと思うんですけど。読み始めて最初に、この二人の対比は虚構じゃないかと思ったんです。クレーは画面内の運動、トゥオンブリは画面外の働きかけ。クレーの運動に対してトゥオンブリの流転という、きれいにまとめている感じがするんですけども、このまとめが嘘じゃないかという印象をすごく思ったんですが、これが嘘でないということを今質問の中で答えていってください。でね、クレーはクレーの言葉なんだけど、トゥオンブリについてはロラン・バルトの批評を使っていますよね。バルトという人は、作品からテキストへという言葉で御存知のように、生産物ではなくて生産活動だと言うことが作品を褒めることだと思っている人ですよ。ですからトゥオンブリのことをそういうふうに言っているわけだけども、多分クレー論を書けばクレーのこともそう言うんじゃないかな。しかし、クレーとトゥオンブリとを生産活動と見なしてしまうと、クレーの一番大切なところを見落としてしまうんじゃないかというような疑問を感じたわけです。そこを大前提に質問しますのでどうこたえられるか。まずひとつはクレーの問題ですが、先ほどクレーの言葉を紹介していましたが、運動を秩序づけると言う。これはつまり動かない絵画に、絵画内時間とでもいうか、いかにも動くような、絵画内に時間を与えるっていうようなことなの？

堀：いや、違うと思います。

高橋：そうではなくて、絵画が生成される過程として、運動を考えているってことなんですね。

堀：はい。

高橋：これは標準的なクレー理解なんですか。

堀：そうだと思います。クレーに関する本は開けばまず大抵クレーっていう人は制作プロセスに着目してあってということが多くの本に書かれています。

高橋：先ほどの説明だと、線が面になって、また面が動いていくという静と動の循環って言ってたよね。

堀：はい。点も関係してきます。点が動いて線になってっていう。

高橋：明暗とか色彩も関係してくるんですけど。

堀：明暗も、分節という言葉を用いて述べられています。分節は二種類に分けられて、画面全体にアプローチする分節と画面の中でポイントになる分節とがあって、そこで関わってきます。

高橋：運動、つまり作品が生成過程として示されるっていうことは、だとするとクレーの絵画は、バルト風に言えば実はもうテキストだよな。

堀：なるほど。

高橋：で、そういう過程の痕跡をみせるという意味で生産物になるのかしら。

堀：痕跡ですか。まずぼくはクレーの絵画を見て運動っていうものを感じたことがなかったの

高橋：『フーガ』のような、順番になっている作品でも？

堀：はい。きれいなグラデーションだなんていうところで止まっていたので。なのでクレーはとても静的だと思っていて、このどこに運動があるんだろうと思って。

高橋：なるほどね。クレーは一方でレッシングの『ラオコオン』を批判しているわけです。絵画は空間芸術で瞬間的なものとレッシングは言う。そうではない、絵画には時間があるんだ、あれは学者の妄想だってクレーは言っていますよね。それは絵画内時間のことを言っているんじゃないんですか。

堀：それは絵画という大枠での話ではなくて、クレー個人のこだわりとして発言したんじゃないかなと思います。彼は音楽の家庭で育って、自身も音楽家としてプロを目指すか悩むほど音楽に携わってきた人なので、音楽の可能性を絵画に持ち込んだときに絵画がもっと面白くなるんじゃないかって。クレーなりの絵画に対する可能性を見出していたところがあると思うので、その点におい

てレッシングを批判していたんじゃないかと思います。

高橋：だからそれは、絵画内に時間があると言わんとしているんじゃないの。

堀：そうですかね。クレーはそう思っていたのですかね。

高橋：だから、作品が生成されていくっていう時間と絵画内に時間をもっているってことはちょっとレベルが違いますよね。

堀：はい、そうですね。

高橋：どちらもあるのかな。堀くんの論文では、生成のほうがメインで書かれてはいますけれども。で、秩序づけるって、どういうことですか。運動を秩序づけるとクレーは言っているが、運動を表現するって普通なら言いそうだよ。それとは違うのか同じなのか。

堀：それとは違うと思います。クレーが運動を表現していたのであれば多分ぼくはクレーの絵をみて運動を感じていたんだと思います。だから運動を表現するのではなく、運動を参照項として絵画を描いていたのがクレーじゃないかなと。

高橋：参照項か。

堀：モチーフってことです。

高橋：あ、運動をモチーフにしてってことか。運動が対象だってことか。論文にもそういうふう書いてあるのかな。堀くんの解釈は。

堀：いや、そこまでは書いていないです。

高橋：秩序っていうのはオーダーですよ。

堀：もとはドイツ語でしょう。

高橋：オーダーは順番ですよ。日本語に訳すと、順番づけるでもいいと思うんだよね。運動を順番づける。点が線になり、線が面になるという。つまり種から双葉が出て、双葉から本葉が出てという順番じゃないの。たとえば、色彩っていうのは最初から色彩として与えられるんじゃなくて、順番にそって発生する。

堀：あ、ただ順番って言うてしまうとループしないので。花が咲いて種が落ちたらまた咲くじゃないですか。また咲くって言うところまでを想像させないと。順番だで行ったっきりになってしまうので。

高橋：元にもどる順番もあると思うんですけど。わかりました。順番は撤回しても構いません。次にサイ・トゥオンブリの話をお願いします。出身のブラックマウンテンカレッジについてはあっさり書かれているだけに思いますが、なにか今後の展開に関わって付け足しておく必要はありますか。

堀：そうですね。ブラックマウンテンカレッジの創設に当たってバウハウスの影響があるということとか、クレーがバウハウスで先生をしていたこととか、クレーとトゥオンブリのつながりとしても、教育理念としても共通項があります。

高橋：教育理念は、まあデューイですね。問題解決型。ブラックマウンテンカレッジの理念を解するために、対立概念として、ブラックマウンテンカレッジ的でないものみたいなものをあげられますか。

堀：それはもう、グリーンバーグのモダニズムがそうです。

高橋：ああそうだね。それは論文にも書いていましたね。プリコラージュは、ブラックマウンテンカレッジ的ですか。

堀：そうですね。そう思います。

高橋：バルトはどうですか。これはちょっと私の趣味的質問かもしれない。

堀：バルトの作品については、あんまり。どうなんだろう。

高橋：次に盲目性（44頁）ですが、サイ・トゥオンブリは兵役時代に暗闇で描いていた。ここに時間性は関係してきますか。

堀：してくると思います。

高橋：どういうふうに関係してきますか。

堀：どういうふうに。

高橋：一望できないってことです。例えば、鉛筆を持って近くで見て描くであったりとか、全体が一望できないってことと時間性っていうのは関係してきますか。

堀：そうですね。いつ画面の全体を把握するのかっていうこととか、常に近視眼的にしか画面を見ていないってことは、画面を包み込むように処理していくというよりは断片的に画面を処理していくことになると思うので、そういう点で。

高橋：そうですね。一望性は無時間性なんだよね。レッシングの言っているのはそこなわけです。次に、48頁に「思考をめぐらす」という言葉を使っていますが、この思考とはどういうニュアンスなのかな。考えるより手を動かせ！みたいな、美術工芸の世界では手で考えるっていう人もいますけど、このときの思考とはどういうニュアンスですか。

堀：これはトゥオンブリの仕掛けのさせ方として、例えばタイトルはイタリア人たちっていうんだけど、画面は抽象的で、じゃあその抽象的な画面のどこにイタリア人がいるんだっていうことであったりとか、わかりやすい文字情報とわかりにくい画面っていうところで鑑賞者が着地できないという。そこに思考が発生します。

高橋：じゃあそれはクイズみたいなものですか。答えのないクイズを考えさせるみたいな、知的な活動ですか。ぼくは、あなたが使う論文タイトルにも入っている想像力という言葉とは、普通は論理的に見なされている思考に対立するものだと思っています。あなたの言っている思考は想像力に近いようなものなんだろうと思うのです。ドイツ哲学風なものではなくて、プラグマティックで、ブラックマウンテンカレッジ風な思考なんだろうと思うんですけど。

堀：想像と思考とで違うのは、予め答えはないのは同じにしても、迷うフィールドが決められているのが思考で、想像の方はもっとだだっ広いところに投げ出されるような感じで考えをめぐらせる場合かなと思います。

高橋：ぼくもだだっ広いところで思考しているつもりですけど。

堀：それは多分先生の視野が広いのだと思います。

高橋：クレーの運動の問題に対して、トゥオンブリの本題である輻輳性の話は、質問の組み立てが難しいので省きます。最後です。あわいの絵画っていうふうにして、中間的に捉えるわけだけでも、クレーを循環的とも言ってたし、堀くんは往還的という言葉も使ってたよね。往還と循環とは同じか違うのか。

堀：往還が前後で行ったり来たりするのに対して、循環は弧を描いてループします。

高橋：一応違うんだね。堀くんとクレーくらい違うんだね。

堀：はい、違います。

高橋：そういう往還性を、中間地点とか中間領域とか、この文庫版の解説みたいな言葉で結論付けていますが、そこはぼくはどうかなあとと思います。ダイナミックな往還性に対して、半透明とか灰色とかだと中途半端な弁証法でしかない。堀くんの論文の結末が中間領域だとか、あるいは中動態などの言語モデルによって真ん中あたりにちょっと落ち着けるところに収まっちゃっていいのかなという感想を持っています。どうですか。

堀：そうですね。結論と言えるほど中動態や半透明の美学についてまだ理解が及んではないのですが、そこはきっと面白いところなのだろうと思って結論としました。

横山審査員

横山：作品も論文も、はたで見ている中々進展しないし大丈夫かなあと本当に心配していたんですが、去年の秋くらいから急に進み始めたというところがあると思います。論文に関しては、多分子どもの頃からずっとやってきた絵とか落書きを言葉で再認識する、あるいは再確認するという作業だったのではないかと思います。それを前提とした上で聞きたいんですけど、冒頭の5頁です

か、「絵画というものは四角い矩形に構図や構成に配慮しながら描かれたもの」と、それから「タブローは完成を目的とした絵画という意味を含む」ということが書いてあって、まさにその通りなんだけれども、すぐにぼくなんか思うのは、額縁の問題ですよね。堀くんの絵画、まあ平面作品には額縁がない、あるいはキャンバスの横の面の処理っていうこと、その辺について制作者として感じることを、考えていることがありますか。

堀：側面については、まだ考えが曖昧なんですけれど、ものによっては側面を残すものもあるし白く塗る場合もあるんですけど、正面から見たときの画面に対して、側面が邪魔かどうかって感覚的な話になってしまうんですが。どっちかじゃないとだめということではないですし、場合によっては額縁をつけることもあるだろうと思います。

横山：学部頃の作品ですかね、画面に釘を打ったりとか、糸をはわせたりとかっていうことを、自分のやり方として成功した例としてあげてますよね。その後そういったことはなくなってきて、とても今、単純な話フラットな画面になっているっていう、今後はどうなんですか。あるいは今はもうコラージュもやっていないわけですが、画面の処理というのがもう釘とか打つ必要がない方法をしっかり目指していくってことなんですか。

堀：そうですね。学部を出た後の一年間の制作では釘をパネルに打ったりだとか布を貼り付けてみたりだとかしていたんですけど、絵具以外の素材を使うのであれば立体を作る方がやっていて実感が得られるなど思ったり、あと、生産性やいい作品ということとは関係なく、単純にぼくがオイルオンキャンバスというか、絵具を使って平面作品を作ることにこだわって何とかそれをものにしたという気持ちが前提としてあるので、まだ当分は絵具をキャンバスに乗せるかたちで制作を続けると思います。

横山：それは大森先生の質問にもありましたけれど、ずっとドローイングの方が自分に合っているというような感じで、過剰に絵画というものを意識しすぎていて、というその過剰な意識がいまなくなってきてずっと素直に絵画に向かえるようになってきたということでしょうか。

堀：そうですね。ドローイングではうまくいったんだけどタブローではうまくいかないっていう問題がありましたが、紙にペンで描くものにはそっちの良さがあるし、キャンバスに筆で描く場合にはそっちの良さもあるってことで、油絵を扱う良さを肯定していくことが最近やっと少しできるようになってきたのが現状です。ドローイングでは支持体である紙がインクでもなんでも吸ってくれるので画面はフラットになっていくので、油絵を描いていてもでこぼこしていくのがすごい抵抗があって、作品によってはサンダーをかけたかのように思っていたんですけど、そういうことをしないで、でこぼこしている絵具っていうものが魅力的に思えるようになってきて、素直に向き合えたということはあると思います。

横山：はい。まあ堀くんはパウル・クレーとサイ・トゥオンブリ、まあ特にトゥオンブリは今日の話にも出てきていましたけれど林道郎さんの本と出会ったということもあると思うんですけど、そのトゥオンブリを分析されているところで、喚起力の問題ですよね、画面上には人物が書かれていないのにイタリア人とあったりアポロって名前があったり、というようなこと、つまり現実的に文字を画面上に書いている。あなたの作品には文字はないですよね。その辺は意識的なんですか。

堀：それも絵画教室のときの先生の教えが抜けてないところが若干あるのかもしれないんですけど。当時言われたのは、画面の中に文字を書くと漫画になるからやってはいけないということで、その抵抗感は未だにあるんですが、ただ文字なら文字でヒップホップの文化のグラフィティとか、トンネルに描かれている落書きとか、ああいうものはまた別で好きなので、文字があらわれてくる可能性はあると思います。ただトゥオンブリとぼくとで違うのは、トゥオンブリはアルファベットを扱う文化圏なので線が文字になりやすい。螺旋を描くだけでエルになったりとかっていうことが、日本人で漢字とかひらがなを扱うぼくの場合はない。ただ線を画面上に引くときに、ひらがなの「む」の流れ方が面白いから「む」を転用させて線を引くとか、線を引く手助けとしてひらがな

を拝借したりということはあるかもしれない。

横山：論文中にですね、例えば57頁の、作品制作における理想的な制作プロセスっていうので、プロセスの図示があります。

堀：はい。

横山：それから今日の発表の最後にもあつたし論文の一番最後の結論部のあわいとしての絵画のあの図ですよ。図にして考えるということをつもしているんでしょうか。

堀：そうですね。考えていることを記号化するってことは自分の頭の整理としてやるのですが、あとは、そうして出てきた図が並んでいるのは面白いと思うので、ある種モチーフとして扱って図を書いているということがあります。

横山：そうだとすると逆にですね、あわいの集合としての絵画、これ思考モデルですね。この図には全部の線がですね、垂直水平がないんですよ。これは思考モデルとして考えたときにむしろ垂直水平がある方が整理しやすいと思うんだけど。いま出ている思考モデル、今日もスライドでありましたけれども、堀くんの思う点線で囲まれた部分っていうのがあなたの作品がそこに相当するのではないかと思うんですが、そういう理解でいいんですよ。

堀：ええと、点線は鑑賞者がつくるイメージで、三本の重なっている線がぼくの作品がもつ構造を示しているということになります。三本の線の重なりや鑑賞者によって位置づけられる123の点は固定されずに動いて欲しい、ということがあるのでそういう意味で水平垂直の線っていうのは必要だろうと考えます。

横山：ただ、それは非常にわかりにくいですよ。だから座標軸で示してそれでそれが移動していくってことであれば、もっと理解しやすいんだけど。逆に思考パターン、モデルだから、ということもあるかもしれないんだけど、クレアが絵画内でトゥオンブリが絵画外とかね、その図式的な比較になるとむしろそれはあわいとしてののっていう感覚とちょっと相反するところがでてくるのではないかなという気がしたんです。こういう質問を受けて改めて何か感じるものがあつたらお話ししてください。

堀：はい。この図式に限らず、抽象と具象という対立項であったり、均一にしないというルールだったり、そういうものが自分を縛るのではなくて、そのルールがフィルターとなってまた別の主張をはっきりしてくる点で、得られた結果の自由不自由にに関わりなく、図式やルールが次の制作に繋がることはあると思います。

横山：もうひとつ、ここ三年間を振り返ってみて、最初の一年から一年半、下手すると二年以上かもしれないけれども、同じところをぐるぐる回っているようで進展がないような本人も苦しうなんだけど周りもハラハラするようなどころがあつたんですけども、それはさっきおっしゃったような指標とかそういう言葉によって自分のあり方を検討するみたいなことが明快ではなかったからということなんじゃないかな。直感的にはこうだろうけれどもそこを突き放してもう一回客観的に見直すということは逆に言うといまやっとできたってことなんだろうか。

堀：そうだと思います。論文を書いたのもそうですし、年明けに個展をして作品を通して人と話して、それを踏まえて整ったところは大きいと思います。

横山：そうすると、まあ将来の、そういう境地っていうかそういう現在から見て三年前からずっと固執していた立体制作っていうのはどういうふう位置付けますか。

堀：それが難しいんです。絵画についてはぼくの中で向上心があるんですけど、立体についてはあまり向上心がないというか、淡々とつづける作業であって、この先もどんどん更新していつて何か新しいものを得ようということではなくて、もっとライフワーク的に続けていく。もちろん続けていく中で何か問題が見つかれば立体制作も変わってくると思うんです。だけど、例えば小さい作品ばかりを作っているとじゃあ大きい作品は作らないのかとか、この作品は動かないのかとか、いま目の前にある作品よりもそれが今後どう発展するかを期待されることの方が立体については多くて。しかも、その期待に対して自分は特に応えようという気持ちがあんまり生まれなくて。という

現状で、他者が前提となるのではなく、自分のために作るということが立体については圧倒的に多い。

横山：それが、今回の21世紀美術館の発表では立体は発表しなかったという理解でいいわけですね。

堀：はい、そうですね。

佐藤：例えば「ドローイング Drawing」とか「ペインティング Painting」とか、「重層構造 layered Structure」とか、あるひとつの側面から見れば絵画技術用語というべきものを使っていますが、なんかね、論文読んでいると、かゆいところに手が届かないもどかしさがあります。それらの言葉には常識的な定義付けがあるにもかかわらず、堀くんの場合は、堀くん自身の解釈で気軽に次々と話を進めていく印象をちょっと持ちます。それと、ぼくは長年東京藝術大学にいて、金沢美術工芸大学に来て四年目になりますが、金沢美大のひとつの教育体制の良さっていうものを感じています。ところが、堀くんの論文を読むと、アンチ金美とまでは言わないけれど、なんかそのアカデミックっていう言葉で切り捨てて、それとは違う私がいることを少し強調している。ぼくの立場から言うと、そういう二項対立的な思考法っていうのは、まあ21世紀になったらあまり有効性を帯びないと思っています。

堀くんの作品をぼくなりを見ると非常に、なんて言うのでしょうか、金美の授業で、例えばグリザイユ Grisaille の授業があったり、それから近代絵画、モダニズムとはなにかというような授業があったり、それから私はルネサンスの、例えば「ドローイングっていうもののかたち」は具体的にどういうものかということをお教えしているつもりです。けれども、そうすると、堀くん自身はあまり意識をしていないが、無意識の堀くんっていうのはかなり忠実に金美の教育を受け取っている人だなという判断もあります。例えば「重層構造」という絵画技術用語は、堀くんはぜんぜん違う意味で使っているが、ハーフトーン (Halftone 中間調子) としてのインプリマトゥーラ

(Imprimatura 地透層) があって、それ以前に黒として、暗色としての、黒い線によるドローイング (素描) があって、そのインプリマトゥーラの上には今度白色による形態をとらえるという、西洋のドローイングはそういう三層の構造によって成り立っています。それでは、堀くんの作品はどうなのでしょう。黒い線があり、中間の調子があり、白い線があり、そういう三つの要素で堀くんのドローイングが、あるいはペインティングが成立しており、いまだに西洋ルネサンスのドローイングの三層構造がそのまま現代化されて出てきているのではないのでしょうか。

西洋画では、このような重層構造による下拵えの準備段階をへて、彩色が行われている。だから、今後堀くんが進むべき道っていうのは他の先生方も言ってくれましたけど、「色彩」が加わることだと思います。そういう色彩の問題を自分としてはどうとらえていくか。

それから、本当言うと自己表現としての堀くんは、どうなのだろうか。要するに方法論はいっぱい語られたが、堀くん自身のその表現の内容はどうなのか。表現内容についての考察が加わってもいいのかなと思っていました。その点について、おそらく島先生は、今後の堀くんの方向性を考える上で、この論文に書かれているなにかを掬い取って評価してくれるのではないかと思います。どうでしょうか。

島：ぜんぜん違うことを考えていました。昨日の作品講評で言ったことの繰り返しになるんですけど、堀さんのあとがきに、赤瀬川原平さんがクレーの真似をしてはいけないと書いてて、ちょっと昨日ぼくが言った、一番危険な画家の三人、クレーとロスコとトゥオンブリ。絵を描いている人は絶対近づいちゃいけないと常々思っているんです。もちろん、研究しちゃいけないってことではないんですけども、かつてはセザンヌがそうだった、今でももちろんセザンヌの信奉者はたくさんいますけども、あるいはマチスですね。で、どうしても西洋の美術に日本人は憧れる。展覧会をしてもやはり西洋美術展の方に人が来てしまう。そういう傾向が非常に強いんですが、今回クレー

とトゥオンブリを調査されたんですけれども、どうでしたか実際にやってみて、引きずり込まれるような危険性は感じませんでしたか。

堀：クレーは特にそういうのはありました。絵画についてこの人に聞いたら全部答えてくれるんだらうなっていう、全知全能な感じがクレーはありました。これまでのぼくの制作というのは、ただ圧倒的に手を動かすことばかりだったので、そういう中で、点を打つこととか、線を引くこととか、そのひとつとってもこれだけ豊かに考えられるんだっていう絵画の考え方として、自分の絵画制作を活性化させてもらえるところがありました。そういう意味で、修士から博士にいくときもクレーじゃなくてマチスとかの方が研究対象としてよいのではないかと佐藤先生に言われたりしたのですが、やっぱりクレーが気になってクレーを調べたんです。また、「クレーはすごいコンセプトチュアルな画家だ」って学部の頃、別の先生に言っていただいたこともありました。なんでコンセプトチュアルなのか、腑に落ちなかったのですが、それは今回すごくはっきりした。絵画のちょっとした要素にこれだけの豊かさが見出せるという点で、立体や映像など、絵画以外の表現手法が様々にあるなかで、まだぜんぜん絵画について知らない豊かなことがたくさんあるんだなと知れて、クレーを研究してとてもよかったなと思いました。これもまた、絵画の表現内容じゃないかと思いません。

島：クレーの文献とかいろいろ読まれたのは、ここ一二年で集中的にですか。

堀：そうです。修士のときに雑誌『ユリイカ』のクレー特集を読んでいたりはしましたが、『造形思考』とか、『造形理論ノート』をちゃんと読んだのは博士に入ってからです。

島：この博士課程というのは出発点の一つに過ぎないと思うんです。これからここを修了していくわけなんですけども、で最後の方にちょっとだけね、「今後自国の書画について考察することも」って少し書いてあるんですけども、これについて何か、今後の展望みたいなもの、具体的な作家名でもいいんですけど教えてください。

堀：修士のときに佐藤先生に勧めてもらった雪舟について、まだ自分の中で着地点が見つかっていないので、考えたいです。

島：はい。あとひとつ、研究作品16の場合、最後に塗りつぶしていく作品ですが、正直に言うと、最終的に残る形がね、とても退屈に見えるんです。自分で描いていてどうでしたか。

堀：その作品については、形をかたどる前にチョークで線を引いて、そのあとにかたどったんです。で、チョークの線を残せばよかったと後悔しています。地と図のきわにチョークの線があるかないかだけで、制作過程の残り方とか画面の見え方が違ったので。

島：ああそう。チョークが残っていてもあまり印象は変わらなかったと思う。

堀：あとは論文の中でも書いたんですけど、自分がフォルムを描き出すときにまだまだ引き出しが少ないということがあって、そこを強化するためにフォルムを採集してストックが増やせるといひかなと。

島：この参考作品の『静物』の最終的な形も、最後の方に決まってくるわけですね。さっきおっしゃっておられた何か覗き込むような、バリアを手前に置くっていうことがあったんだけど、最終形態って非常につよい形ですね。どうしても残るから。でもそれがぼくには退屈に感じられて、本当にこの形でよかったのかなっていう疑問が、拭えないんです。

堀：ですから、地と図をはっきりさせるのであれば、精査するところは、そのフォルムしか無い。そういう作品なのです。ただまあ、そうじゃないとすれば、最初に形を設定するのか。でも、そうしたら、画面上で考えるということと矛盾してくる。

島：『grow』はそこがうまく回避できた作品のひとつっていうことなんだろうな。

堀：あとは地と図の関係に線の要素も加えて描いているものに『tangle』っていう作品があります。

島：わかりました。

大森：ひとつ気になったのは、堀くん自身論文の中であわいの集合体という言葉を経験的には導き出したのですが、我々の間では絵画空間という言葉もありますよね。論文の中でおそらくそれはあえて触れなかった。あるいは敢えて扱わなかったのか、それだけ少し聞かせてください。避けていたのですか？

堀：避けていたっていうよりは、ぼくの出発点が落書きだったりとか、また例え話になるとわかりにくいのかもしれないんですけど、絵画の画面を、壁として扱うか窓として扱うかっていったときに、ぼくは画面は壁でよいという三次元的な空間を積極的に何か生み出そうというモチベーションは基本的にはないので、そういうことです。

大森：はい。そこだと思うんです。

○ 審査の講評

大森審査員

堀くんの論文と作品は、かなりパーソナルな部分から出発し、しかもそれはドローイングとタブローに関わる制作の困難さを個人が抱えているという問題意識から始まっています。しかしそこから最終的には絵画とは何か、いかにすれば絵画になるのかというような普遍的なところまで踏み込んでいき、非常に根源的な問題に一つの答えを見出しつつあるという、そのようなルートを辿ったという点で、わたしは非常に高く評価しています。そして先ほどもお話ししましたが、ひとつの成果物としての『grow』が今回作品として出来てきた。これによって絵画が持ち得るイメージの豊かさというものを、堀くんが実体験として体感し得たのではないかと考えています。そういう意味では今日我々が絵画という行為を続けていくことの意味を一つ示し得たのではないかと評価しています。

先程最後に質問した絵画空間という問題ですが、彼も答えてくれたように、我々が絵画空間と言う場合は決して三次元的な空間だけを扱うものではないという前提があります。抽象具象に関わらず、すべての絵画には絵画空間がある、という考え方であり、私はそうだと信じてます。極端に言えばひとつの絵画の持つ意味というのは、その絵画空間がどういう意味を持つのかとイコールだというくらいに考えています。ですから、そういう意味では堀くんが辿り着いたあわいの集合体という言葉も、そのまま絵画空間という言葉に置き換えて、今後考えていく必要があると思います。つまり絵画空間という共通言語で今後堀くんは自分の仕事を語っていかなければならない。そういう場面が出てくると思います。そのとき初めて堀くんが今回辿り着いた『grow』という作品が、さらに客観性や普遍性をもつ絵画の方法論にまで辿り着くのではないかと考えています。今回はもちろんそこまでは至っていない。しかし絵画の道程として非常に長い道程の第一歩ではあるけれどもその第一歩を踏み出したという点において、私は非常に良い結果を得たと思いますし、その意味で博士の学位にふさわしい内容であったと判断しています。

島審査員

実は堀さんの話を以前に多分二年前かな。愛知で絵画をめぐるトークを若手の作家たち3人でやりました。これはかなり意味不明のトークで、よくわかんなかったです。3時間くらい延々と。全然整理しきれない会話が続いたのを思い出していましたが、今日はよく自分の考えを言語化したと思いました。わずか2年の間に、非常に成長した姿を見て、驚きつつ感銘を深くしています。今日は、堀さん一人の話だからわりと整理されてるっていうのもあるんですけども自分の生い立ちも含めて自己分析しながら、クレアとトゥオンブリについても、随分入念に調べて、いろんな課題はあるかと思うんですけども特に絵画って古くて新しいメディアなのでそれに立ち向かうっていうのは非常に大変な困難を伴うことだと思います。ともあれ、今回こういった形での言語化をとにかく成し遂げたっていう意味では学位にふさわしいと思います。

高橋審査員

論文について、クレーとトゥオンブリを対比させるのは虚構ではないか。むしろ、クレーをもっとクレーの発言にそくして丁寧に読むべきではないかと、思っていました。しかし、運動、時間、生成というこの三つの関係性を巡って、やはりこの二人の対比は有効だと思わざるを得なかったというのが最終的な感想です。質問の中では触れきれませんでした。堀くんが指摘したトゥオンブリの「輻輳性」概念は、運動、時間、生成の関係を一体的なものとして考えたクレーに対して、時間から独立した生成の実現でしょう。時間から独立した生成とは、生成は単線的なものではないということの発見であり、むしろこれは絵画でしか実現できない世界なのだというふうに理解できません。ぼくはこれを読みながらここに「大発見！一月七日」とメモしています。そうである以上、この論文を高く評価せざるを得ない。堀くん自身がどう理解しているかはもうあまり関係ありません。半ば以上は気づいているけれど。また、そもそもなぜドロイング性、奔放性、遊戯性などをタブローに実現させなければならないかという問題設定の、その切実さが何に拠るかという、父と母とのエディプス的な関係に帰着しているような点にも閉口しながら、ぼくは読んでいました。特に、クレーとトゥオンブリを扱いながらも最終的には母親の一言「毎日絵に話しかけている（水をあげている）」云々がこの論文の解答になっているところが、ぼくには苦笑せざるをえない。

しかしこれも先程言った、「輻輳性」概念で母上様の言葉を解釈し直すと、やはり納得しようと思いました。

作品についても、ずっとぼくは2年前に見た『field of view』ですね、映像作品。それを超えるタブロー作品が無いじゃないかと堀くんをずっと揶揄してきましたけれど、そして先程見た扇風機の映像も結構いいなと思いましたが、今回の展示ではタブローの作品も案外よくなっていることはぼくにもわかりました。いずれにしても論文も作品もぎりぎりのところで破綻をまぬがれているという点で、まさにタブロー的戦略そのもののようにも思います。論文にも引かれているマザウエルのトゥオンブリ評価、「彼に対しては何もいうことがない」という言葉を利用するならば、あなたに対しても何もいうことはありません。が、一方では、あり過ぎる。そして、この二つの間に中間地点はありません。ありませんが、論文も作品も博士学位の水準には十分達していると思っ

て、高く評価します。

横山審査員

結局のところ今になってようやく、堀くんは絵画を制作する地点に立ったのかなと思います。いろんなことを考えながらこれからやっとなアーティストとして絵画の可能性に立ち向かっていける土壌を明確に自覚することができたんじゃないだろうか。結論としてのあわいの問題なんですけれども、絵画の意味内容とかを観客に委ねる方向にいくとちょっと違うかなということを経験に向けて考えてもらえればいかなというふうに思います。論文も作品についても十分学位に値するというふうに判断しています。

佐藤審査員

はい。ええ、高橋先生と同じように、お父さんお母さんがあって堀くんがいるのだなと。非常にこう日本的、まあ極端なことをいえば「狩野派」は、親父と息子、あるいは祖父、叔父という係累が連なり、時代を超えて、絵を描き続けています。堀くんもそうかもしれません。母親の胸に抱かれ、父親に叱咤されて、現在の堀くんがいると強く思いました。と同時に、これから世の中に進み出て活躍してほしいと思います。あの、もちろん「合」ということでぼくも話を進めていきたいと思

以上で堀至以の博士学位審査を終了した。

総合評価

堀至以くんが絵画に進むきっかけは、画家である父親の存在であり、子供時代から描いてきた過程を再検討することから論文が始まる。過去を振り返り、「ドローイングのもつ奔放さや遊戯性を、どうしたらそのエネルギーを保ったまま画面に定着させられるか」。この課題解決にあたって、パウル・クレールとサイ・トゥオンブリの造形思考を参照しながら、自作品の考察を試みている。クレールは、運動、時間、生成の関係を一体的なものとしてとらえ、トゥオンブリは、時間から独立した生成の輻輳的な実現を目指している。

その結果、「抽象と具象」、「地と図」、「過程と結果」という二項対立を横断することによって、「均一にしない、干渉し合う、ディテールを追いすぎない」という原則が浮かび上がる。複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画とは何か、またこのような絵画によってどのような鑑賞体験が企てられるのか。このようななかで、試行錯誤を繰り返すうちに、堀至以くんの絵画制作そのもの（『grow』ほか全18点）がより多くの発見ができる場になったようである。絵を描く自由とは何か。対立するものがあってこそ、初めて「自由」が描出され、発見されるものとしている。そして、いわゆる絵画空間よりも、壁に落書きする子供時代の感覚を甦らせる方向に歩んでいく。このようにして、堀至以くんは画家としての出発点のラインにしっかりと立つことができたのかもしれない。

予備申請時の論文の状態では完成まで持っていけるのか心許なかった。しかし、パウル・クレール『造形思考』『造形理論ノート』（土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016）、『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』（林道郎 ART TRACE 2003）、「サイ・トゥオンブリ または 量ヨリ質」（『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』沢崎浩平訳 みすず書房 1986）、『抽象芸術』（マルセル・ブリヨン 瀧口修造、東野芳明、大岡信訳 紀伊國屋書店 1968）などを読み込み、論文作成するうちに、彼自身が制作している作品の立ち位置を自覚しえるようになっていく。

このようなわけで、審査委員一同は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、本申請論文および研究作品が基準を達し、優秀であることを認め、博士学位に相応しいものとして高く評価した。