

氏名	横山 麻衣
ヨミガナ	ヨコヤマ マイ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第572号
学位授与年月日	平成30年3月26日
学位論文等題目	〈論文〉 過剰なざわめき 〈作品〉 過剰なざわめき 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	ミヒャエル シュナイダー
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	佐藤 道信
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	三井田 盛一郎
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	齋藤 芽生
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	

（論文内容の要旨）

私は現在、主に色鉛筆を用いて制作を行っている。色鉛筆は、その機動性によって、溢れ出してくるイメージを素早く描き止めることができる。また、この描画材の持つ線という特性もまた、私が色鉛筆を用いて制作している大きな理由である。

私は日常を暮らしながら、外を覗いている感覚が幼い頃からあった。自分自身は肉体という殻の内側に存在し、両目という覗き穴を通じて外界とつながっている感覚。外界という名の周辺環境は覗き穴を通して入り込みながら、本来の文脈を断ち切れ、ただ乱雑にかき集められただけの膨大な個の集合となる。外界は細切れになりながら意識の内に取り込まれ、個人的な体験に付着して新たな文脈へと変換されていくが、そこには無数のひずみが生じつづける。内と外のイメージが常に更新されているため、同じ変換は一度たりとも起こらないからだ。そして取り込んだ数々のイメージが絵画上で再び出会う時、イメージのざわめきが聞こえてくる。

この感覚をどのように再現すべきかを試行錯誤してきたが、2012年夏に訪れたトルコで目にした絨毯が、私の作品を変えた。絨毯という存在には、長い年月を経たことによる深みのある色彩、多様な意匠の組み合わせなど様々な魅力があるが、何より共鳴したのは過剰なまでの密度だった。また絨毯は、鑑賞物ではなく祈りという、彼らイスラム教徒の日常行為に用いるための生活品である。その古い時代の絨毯は、使い古されて糸目が緩んだりほつれたりしており、精緻な幾何学文様だったはずの意匠とのアンバランスが際立っていたが、むしろそうした状態の絨毯にこそ魅了された。異様なまでの密度と精緻が崩れてゆがんだ結果、ざわめきにも似た混沌がそこに生まれていたからである。か細い糸、執拗に繰り返される手仕事、その一手一手の痕跡として織り上げられ、やがて傷んだ傷口から綻びた繊維を覗かせる古い絨毯は、複雑極まりない精神世界そのもののようには思われた。

色鉛筆と糸は、線という特性で似通っている。色鉛筆を使い、線を集約して描くという行為は、外を覗く感覚や絨毯にも通じる、変換と再構築の感覚によく似ている。過剰なまでの情報量と、縫い合わせ

れたイメージの不安定さ。一本の線を視野狭窄的に積み重ねることによって生じるゆがみは、やがて絵画上に構築された空間全体へと波及し、混沌としたざわめきとなる。それを色鉛筆で具現化しようとしているのが筆者の作品であり、「過剰なざわめき」という本論文のテーマでもある。

本論文は、以下の構成から成る。

第1章「過剰」では、自身の扱う素材の効果と、作品内の最小単位について述べる。第1節「色鉛筆」では、色鉛筆の線的な特性に基づいて、模倣する線、抽象的な観念を可視化する線、殴り書きの線、そして線という行為について考察する。第2節「絨毯の糸」では、織り絨毯の”いびつさ”への考察から、過剰なまでに積み重ねられた小さな線の堆積について述べる。第3節「サイン」では、自身の作品内の最小単位である単純な幾何学的図形と、ピクトグラム、エクスクラメーションマークなどの記号について述べ、絵を記号化することで生じる匿名性と、それを応用することで得られる、特徴を強調する機能について考察する。

第2章「ざわめく」では、自身の作品の空間のあり方について考察する。第1節「反復」では、まず、狭い空間が無数に反復することで生じる、“迷宮”の性質について述べる。次に、主観によって“支離滅裂に”混在した外界の情報を表現する方法として、手仕事の反復行為によるイメージのズレと変容について考察する。第2節「ざわめく風景」では、まず、ピクトグラムとして簡略化された、個々のイメージを組み合わせて、平面図や断面図のように図式化して表現する方法について考察し、図式化された画面を包括するフォーマットとして、ピクトグラム化された風景である地図について考察する。次に、絨毯の“ボーダー”などを参照しながら、隔離された絵画空間について述べる。最後に、集合体を描く際の捉え方の単位について述べる。第3節「ゆらぐ色彩」では、私が長い間使用し、現在はあえて避けている、黒という色の性質について考察し、次に、色彩が自身の主観的イメージを通じて変容していく過程について考察する。最後に、版表現による色と、色鉛筆による色の違いについて述べる。

第3章では、これまでの考察をふまえて提出作品について解説する。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、油彩のような乾き待ちの時間がなく即座に描ける色鉛筆の線で、揺れ動くざわめきのような風景を制作している筆者の創作論である。

なぜ色鉛筆、線、ざわめく風景なのか。筆者の制作は、過剰な情報に敏感に反応しながら流されていく情報社会の中で、記憶と身体によってそれを濾過し、一つ一つの行為で自らの生活(風景)を織り上げていこうとする、一種の情報社会における身体論である。そこで筆者があえて選択している素材が、身体動作への即応性が高い線と色鉛筆であり、その線を集積して風景とする制作方法である。その行為は、一本一本の糸を膨大に重ねて織りあげていく織物の制作に近く、ローテクこそが過剰な情報の濾過につながるという筆者の考えを反映している。

第1章「過剰」では、マレーシアのホテルの部屋で見た絨毯に筆者が異様に魅かれ、憑かれたように徹夜でそれを描いて正確に再現した重要なエピソードを記す。ここから筆者はさらにトルコに旅行して多くの絨毯に接し、その過剰な密度、無心に織っていく信仰に近い制作、その過程で文様が微妙にズレたり歪んだりして“いびつ”になっていく身体動作の痕跡に、強くひかれていく。第2章「ざわめく」では、迷路や迷宮を例に出口の見えない無秩序の無限性、反復しながらズレていく無限性、そして記憶の蓄積もそれに近いとしながら、筆者が描くときには“支離滅裂”に描いていることを述べる。しかし同時に、画面を現実世界から隔離された空間として捉えており、外縁部の“ボーダー”に囲まれた絨毯のように、画面枠に収まる構図をとること。その中で色彩は安定した黒ではなく、明るい淡色系の不安定な色を組み合わせさせて使っていることを述べる。そして第3章「提出作品」で、「夜花火」「ギンザ・ラビュリントス」の二点の提出作品を解説している。

「夜花火」は湘南の花火大会で、花火と暗闇にうごめく群衆を描き、「ギンザ・ラビュリントス」は、整然とした銀座を迷い歩きながら迷宮として体感した風景を描いている。衛生写真による地図に対して、自ら歩いて描いた地図は、むしろ伊能忠敬の測量地図に近いとし、カーブミラーに映った景色を描く方

法論は、記録より記憶の風景の描写といえる。いわば筆者は、銀座の通りを一本一本迷ったり、ズレたりして歩きながら、身体で銀座の地図と風景を織り上げていったのだといえる。

本論文が、情報社会を生き抜く一種の身体論であることを理解するには少し時間がかかった。ゆらぐ色と形態、身体に即応する線と鉛筆、一本一本織り上げる絨毯など、いわゆるローテクで身体性の強い素材と表現は、機械や情報、論理や計画性とは対極のものとして、筆者の中で選択されている。ユニークな独特のアプローチによる現代の身体的表現論として、学位にふさわしい内容、レベルであることが認められ、審査会の承認を得た。

（作品審査結果の要旨）

横山麻衣は、美術、絵画、版画と出会っている。数年前にはリトグラフに集中した時間を過ごしている。版画には製版や印刷というプロセスが付き纏うが、横山はこのプロセスには、全く頓着がなかったようである。彼女が一貫して続けてきたことは描くことである。グラフィックアーティストと呼んで良い彼女が、この博士課程では徹底して描くということについて思考してきた。その描くということは、線描きが実現することへそして、線描きを実現することへと向かい、実に素敵なイメージとの出会いを繰り返していったといえる。

その中で本作の「夜花火」「ギンザ・ラビリントス」に合わせ、博士審査展会場に参考作品として展示された「イースタン アンド オリエンタルホテルの絨毯」という小作品のオリジナルイメージとなる絨毯との出会いは、大変に重要なものだった。彼女の作品にはそのイメージや出来事との出会いに応じてさまざま図像、素材、筆致の種類が現れる。これらすべての要素はすぐに解（ほだけ）て、飛び散ってしまいそうな危うさを占める。絨毯というモチーフと織り上げられていくイメージという様式は、これらの危うい線や手の振動、記号の束を繋ぎ止めていったといえる。彼女が作品の中の要素として認める「ピクトグラム」「サイン」やさざめく色鉛筆の震え続ける色彩が、単なる増殖という無軌道な反復ではなく、規則、形式を獲得するのである。

本作「夜花火」「ギンザ・ラビリントス」では、上記のようなイメージ、形式、プロセス、視覚的で絵画的な言語を繋ぎ止めるためのコンセプトを得て、さらにこのアーティストに極めて特異で重要な感情表現を、簡潔にそして美しく実現したものといえる。審査グループでは、これらを高く評価し博士号取得に十分な作品であると判断したものである。

（総合審査結果の要旨）

横山麻衣の博士課程研究プロジェクトは、彼女が自身の作品を文脈に応じて考え、また理論的かつ美術史的な探求と芸術家としての実践を結びつけることができる能力を有することを、説得的に明示している。

横山の博士論文は、作品の制作とその発展過程を包括的に記録したものである。彼女の文章は、彼女の感情的な出発点と、視覚芸術の領域における表現へと向かう彼女の姿勢とを、絵画空間を独自に体系化するという研究とその展開に結びつけている。

論文ではまず、版画表現の経験から、横山は絨毯の創作と生産との繋がりを明らかにしている。人類史の非常に早い段階で、おそらく世界中の異なる文化でそれぞれに存在した視覚文化の伝統的領域が、産業生産の前段階へと発展したことが述べられる。技術革新とは切り離すことができない産業化された生産プロセスという考え方は、絨毯の織りと製作の技術の中にも見て取れるのだ。

高価な所有物としての絨毯は、芸術家にとってのキャンパス、そしてキャンパスの油彩画が高級品となったことに比較されるかもしれない。というのも、木のパネルや壁に描かれた絵画がキャンパスに取って代わられたのは、それがまさに絨毯と同様に移動可能な所有物であるからだ。

これは、絨毯に織り込まれたりキャンパス上に塗られた像が、人間を伴い、人間と一緒に居ることができる、つまり永久的な存在となったことを意味している。

また絨毯というものはまた、意味の記号表現を利用するコミュニケーションへと、自身のグラフィック作品が向かう横山にとって魅力的なテーマともなっている。抽象化の幾つかの過程にある記号は、彼女のリトグラフやドローイングに現れており、20世紀初期のインフォグラフィックスの伝統や、現代のソーシャルネットワークコミュニケーション上の「文字」や「絵文字」の類推から読み取っていくプロセスと通じて、作品を受容されることを可能にしている。

ドローイングは、視覚的に捉えることができる現実の姿を描く像を生み出すことを基礎とするグラフィックアートの土台であるが、ドローイングの過程そのものは、簡略化と要約化、そして抽象化を基にしている。この過程は、版画の技術を利用するグラフィックアートにとっては一層重要になる。近年成長したデジタルな版画手法を除き、アナログのプロセスは労働集約的かつ資源集約的であるが、しかし複雑さのある程度軽減することが求められる。特に日本の伝統的な木版画は写真の複製さえも達成できることを示しているにも関わらず、木版画は大雑把な簡略化と意を同じくすることになったのである。

制作の過程、及び工業化の過程において複雑なものを簡略化するプレッシャーは、版画の実践と絨毯の創作を関連づけるものである。横山が直線的な構成の積み上げとして版画を制作し始めたように、織物の実際的な過程はドローイングの手法に近い。そして横山が、トルコ絨毯の傑作を経験したこと、文化的資産かつコミュニケーション手段としての絨毯の物質的な存在に対して感情的に反応したことは、以来彼女の芸術作品の発展を形作ることとなった。

横山は、自身の版画実践において、刷られたものの上にドローイングをし始めた。つまり、同じイメージに基づいたバリエーションを作ること、産業化された過程が生んだ均一な産物を個別化したのである。繰り返すパターンを作ること、版画なしに複雑さの複製を達成することが可能になったため、横山は既に刷られたベース（イメージ）を取り除きにかかった。今日私たちは「Industry 4.0*」のような概念や、カスタマイズされたものとビックデータを兼ね備えるための様々な試みを見ているのだが、これらの努力の全ては、個別の表現を最大限に活かしながら複雑さを軽減することに焦点を当てている。（*訳者補足：ドイツ政府が推進する製造業のデジタル化・コンピューター化を目指すコンセプト。）

横山の論文中の議論に見ることができる図像学は、これらすべての要素を備えている。我々の存在をイメージに捉えることで私たちの世界に対する理解を形づくる試みは、自然を複製することで支配下に治めたいとする古くからの欲求の表現である。自然から溢れ流れる豊饒さや複雑さや力と、神聖なる存在との結び付き、そして生地に織り込まれ得る信念の語りとが、論文に収録されている視覚的な研究にはっきりと全て見ることができる。

これらの論題は芸大美術館内で発表された作品にも顕著で、見落とすことは不可能である。横山の初期の作品のように、ドローイングのラインは特有の独立した存在感を獲得しており、絨毯の織られた構造内の糸の存在と似ていないことはない。それ自体の存在の構成要素となっている一本の糸をも隠そうとする、より繊細なテクスタイルとは異なり、絨毯の強くてしっかりした糸は決して見えなくなることはない。これによって、オブジェと作られたイメージの素材感に、私たちがいつも気づくことが可能となる。

博士審査展覧会のために制作された作品は、三つの部分から構成されていた。一番小さなものは、ホテルの一室で実際に出会った絨毯のドローイングで、（トルコ絨毯に）魅せられた発端を記している。二つの大きな作品は、壁に掛けられたペイティングの垂直の存在と、床に敷かれた絨毯の平行な存在との間に展示されていた。床から始まり壁に寄りかかる見せ方は、作品の多様な読解を可能にする。作品を見下ろすやり方は、絨毯の明らかな含意に加えて、私たちが地図や間取り図、説明書を参照しているかもしれないことを示唆している。ディテールのうちに非常に多くのバリエーションが優勢な影響力となる一方で、繰り返されるパターンと幾何学的な要素の使用は、見る側を元気づけそして安心感を持たせる。観察し得る圧倒的な数のディテールは、見る者を胸の内に入ること、そして部分を見つめる一方で、監視し全体を見る能力は失われていく。

一つの作品では、全体を構成している小さな正方形のすべての中に感情の爆発の特徴を感じられるのに対して、他の作品はより強い画像的な着想を示している。正方形は直角に回されると今度は円形の枠

となる。パターンは作品全体を通じて繰り返され、絨毯の姿と直接的に繋がる。パターンのディテールはそれぞれ大きく異なっており、作品には情報のレイヤーが他にも織り込まれていることを見せている。近くから観察すると円形の中には実際の空間が描かれており、線と正方形がこれらの場所を結んでいて、東京の銀座エリアを表象していることが明らかになる。像の中の無数のディテールは、私たちに描かれた場所の特徴を理解させ、そして構造、個々人、好奇心の実際のところの複雑さ、そしてこれらが交錯する賑わいのある都市の実体を感じさせてくれる。

像（イメージ）は、実在する場所を通して地図を示す絨毯となる。その一方で私たちは、慎重な簡略化と構造的な複雑さを通して作品の中に入ることができる。同時に、場所の現実を感じる機会が与えられている。絵であわらしたものと、そしてそれについてコミュニケーションをとることを可能にする、抽象的な記号の中に実存を図式化することは、博士展の作品が達成したことの一つである。

横山の芸術作品と論文は一つの単位を構成しており、それは本研究が、さらなる探求の継続と作品の発展、そしてそれを通して得る多様な観点についての深い洞察が可能となるような仕事であると、私たちに受け入れさせ、認めさせるものである。