

二つの作品シリーズ 〈空間松林図〉  
〈EMERGE〉 について

鈴木康太



《空間松林図》2020年，紙・インク・岩絵具・箔，60.6×72.7 cm



図① 《空間松林図\_5》2021年、紙・インク・岩絵具・箔、60.6×72.7 cm

## 導入

2023年現在、私は〈空間松林図〉(図①)、および〈EMERGE〉(図②)、という二つの作品シリーズを展開している。制作のプロセスは、まず最初にデジタル上で作品を完成させ、そのデータを元に出力したり、新たに絵具で描き起こすことで三次元に移行し完成させている。作品制作においては、以下の点に重点を置いている。

1. 作品に出自する国のアイデンティティが現れていること。
2. 西洋から美術が輸入される前の作品を引用した箇所を自作に取り入れること。

それぞれの理由は以下の通りである。

1. 近年、欧米の現代美術の文脈の中では、なぜその国で作

品を制作するののかという問いと同時に、どの国の作家なのかが重要視される。バンクシー(生年月日未公開)、艾未未(アイ・ウェイウェイ、1957-)などがその例である。

加えて、アートのマーケットではアジアが世界第2位の市場規模となり、欧米の美術の文脈とは異なる〈東アジア美術〉が形成されつつあると感じている。そのような時代の中で、作家のオリジン〈アジア美術の価値観〉を作中に込めることは重要だと考える。

2. 日本には元来美術という概念は無く、明治時代に美術という概念を輸入したことで、それまで存在していたアニミズム的価値観の様式は表舞台から姿を消してしまった。輸入された美術の感覚が価値観を形成する一方で、畏怖の対象である山や海、伝承の妖怪などを題材とする作品もつくられている。元来存在していた美の感覚は、外来の価値観と混ざり合いながら、



図② 《EMERGE》2021年、木材・塗料・箔、サイズ可変

輸入された美の感覚の水面下で脈々と継承されていると考える。美術の感覚が輸入される前の作品や題材を引用することで、新たな日本・東アジア美術の文脈を模索したい。

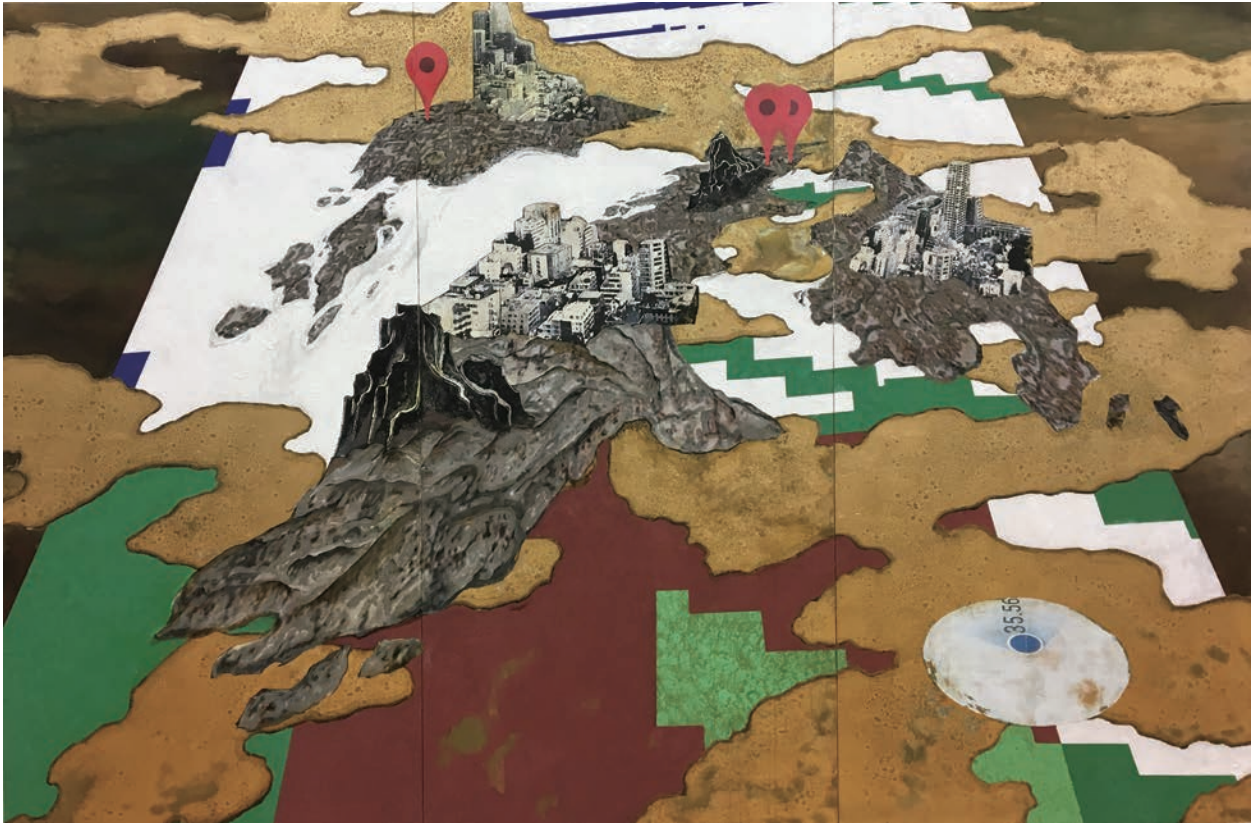
私のそれぞれの作品シリーズは以下の4つの要素で構成されている。「松」「バグ」「コピー&ペースト」「マチエール表現」これらの要素について記述することで、無意識下で行っていた制作プロセスを明らかにし、次なる作品の形へと繋げたい。

### 1. 松というモチーフについて

松は日本文化において長寿や吉祥の象徴として扱われ、風俗や言葉に深く関連している。松竹梅という縁起ものの意味としての言葉や、正月に家の門に飾られる門松などがその例である。常緑樹として一年中葉をつけることから、長寿をあらわすといわれている。私の出身地である静岡県浜松市は、その名の通り

沿岸に砂浜が続く。砂浜に沿って松が植樹され、風や潮からの侵食を防いでいる。慣れ親しんだ風景はモチーフ選択の一つの要因になっているだろう。

自作では、松の細部の描写を削ぎ落とし、シルエット的な表現を用いている。初めて私の作品を観る人にもモチーフが松だと認識してもらえており、なんの樹木なのか尋ねられることはほとんどない。ピクトグラムのように記号化されてもお松と識別することができるのは、その樹木の特徴が普遍的なものとしてインプットされているからではないだろうか。古くから題材として描かれ、生活と密接する樹木であることから、日本文化のアイコンとしての意味合いを含めモチーフとしている。



図③ 《蓬萊案内図》2018年、和紙・インク・岩絵具・箔、182.5×274.5 cm

## 2. バグというモチーフについて

バグをモチーフに使用するきっかけは、2018年11月ごろにパーソナルコンピュータで作業中にバグが発生したことである。突如画面に現われた緑色や青色に衝撃を受けた。そのバグを使用した作品が《蓬萊案内図》(図③)、である。本来なら制作中にバグが発生すれば落胆するところだが、私にはバグの緑色や青色がとても美しく見えた。当時、動物、畏怖の対象となる山や海、妖怪などを題材に制作していた。しかし、私の中ではどれも既視感のあるものになってしまいスランプに陥っていた。そんななか、突如発生したバグの美しさに救いのような感覚を覚え、《蓬萊案内図》と名付けた。

そこからバグというものに興味を持ち、構造の単純な拡張子である .jpeg をテキストデータに変換し、その内容を書き換えて再び .jpeg に戻すことでバグを発生させることができるようになった。バグ自体は意図的に発生させることが可能だが、どのようなバグになるのかは不明であり、操作することができない(操作する方法があるのかもしれないが、私は執筆時点で習得できていない)。

現代人はコンピューターやスマートフォンなどのテクノロジーにますます依存しており、データの破損であるバグとの関係

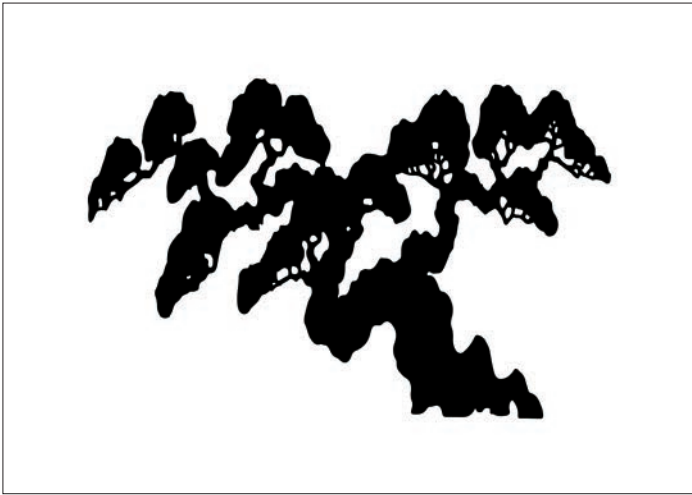
も密接になっている。このバグを現代の〈風景〉として解釈することで、新たなファインアートのモチーフとして組み込みたい。

## 3. コピー&ペーストについて

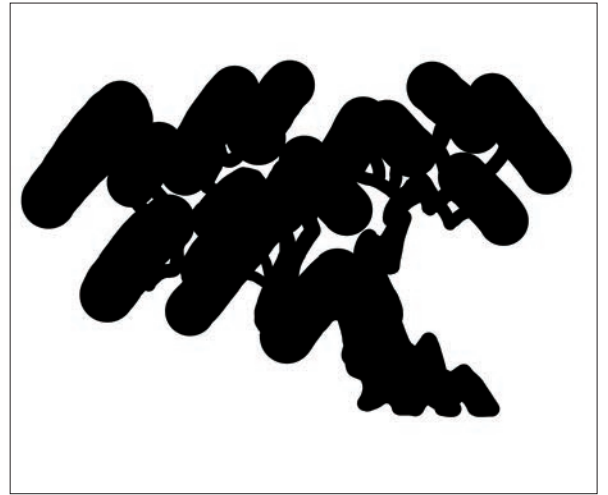
コピー&ペーストという動作は、コンピューターやスマートフォンなどのデバイスで、テキスト、画像、ファイルなどのデータを保存して一時的な保存領域に格納し、後で別の場所に貼り付けする操作のことである。デジタルデバイスに触れる現代人が一日に幾度も繰り返すこの操作は、もはや人間の基本動作のようである。

コピー&ペーストを〈現代人の基本的な動作〉と捉え、自作においてもデジタル上で作品を描く段階で多用している。具体的には図④⑤のような松を画面にコピー&ペーストすることにより作品を構築していく。

コピー&ペーストは現代のデバイスを操作する時の動作であるが、同じパターンの繰り返しにより画面を構築する例として尾形光琳(1658-1716)筆の《燕子花図屏風》や着物などに見られた紋様の配置パターンも参照している。



図④ 松\_1



図⑤ 松\_2



図⑥ 《空間松林図\_3》2021年, 紙・インク・岩絵具・箔, 97×145.5 cm



図7 《EMERGE\_10》2023年, 木材・塗料・アクリル絵具・岩絵具, 46×70×5 cm



図8 《EMERGE\_11》2023年, 木材・塗料・アクリル絵具・岩絵具・箔, 72×60×5 cm

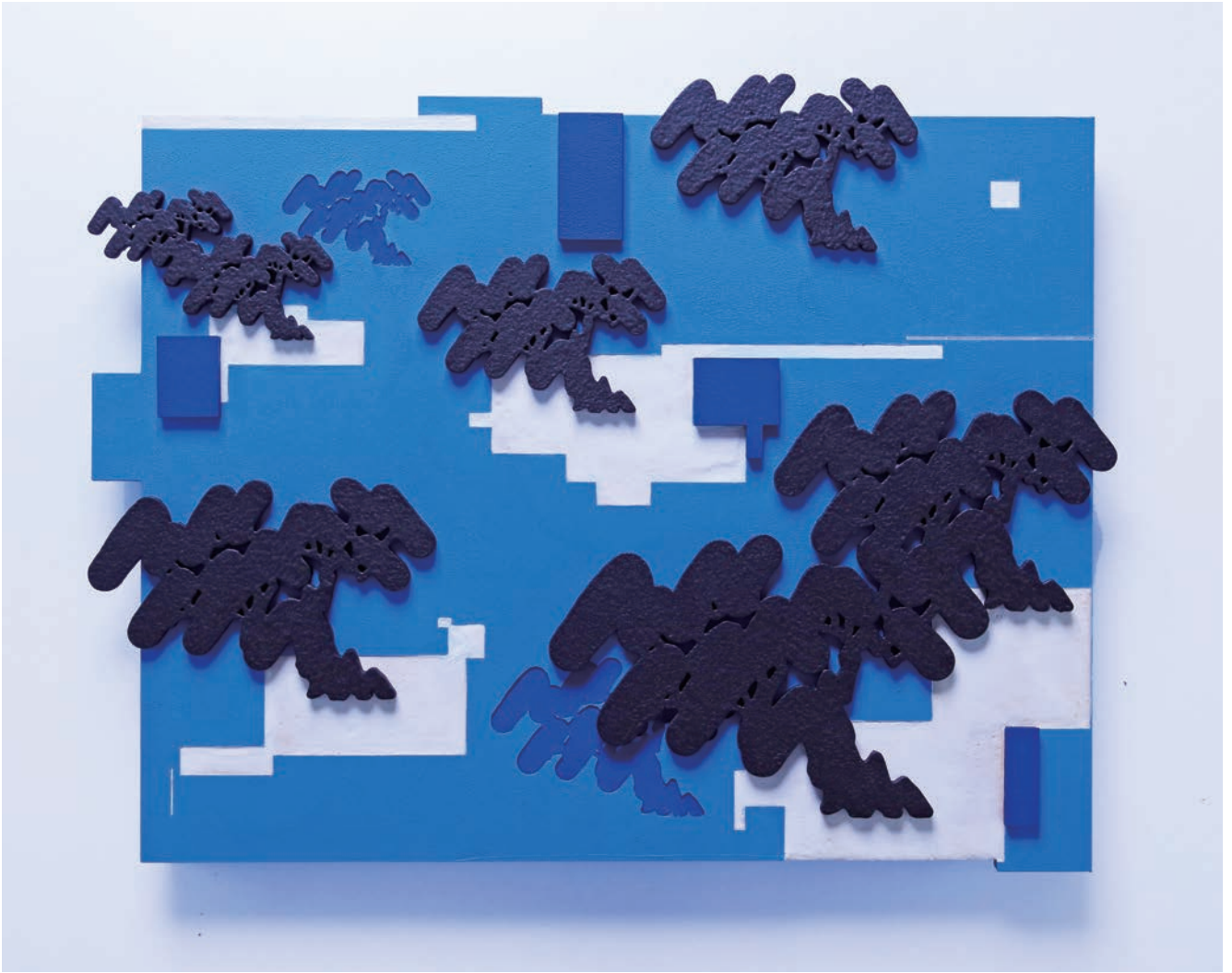


図9 《EMERGE\_8》2023年，木材・塗料・アクリル絵具・岩絵具・箔，35×45×3.5 cm

#### 4. マチエール表現について

自作のデジタルデータから三次元作品への移行の際、岩絵具や箔を使用する。理由は、それぞれが独自の質感を持ち、マチエール（物質感）が魅力的であるためだ。岩絵具は塗ると画面に粒子の凹凸が生じ、箔は光を反射する。元々物質ではないバグやデジタルデータを三次元上に移行し、物質感の強い岩絵具や箔で描き起こすことで作品としての異質さを増幅させる。

平面作品においてはプリンターによる出力もするが、絵具や箔で描き起こす部分とそうでない部分を作ることで、遠近法や陰影法に頼らないで画面に奥行きを出す試みを行っている。

#### 5. 作品シリーズと今後の展開について

冒頭で述べたように、現在私は〈空間松林図〉(図6)、および〈EMERGE〉(図7⑧⑨)という二つの作品シリーズを展開している。

〈空間松林図〉は伝統的な題材である松林を現代の風景で描くことを目指し、バグを組み合わせた。作品タイトルは長谷川等伯(1539-1610)筆の《松林図屏風》から着想を得ている。その発展として〈EMERGE〉を制作した。二次元から三次元への移行プロセスの際、平面世界(作品をかける壁)から浮かび上がるイメージで制作している。

いずれの作品も松林をメインの題材としているが、今後の展開として松林とは異なる題材の引用も行いたい。

- ・松のように文化に根ざしたモチーフであること。
- ・要素を削ぎ落としても、特徴が顕著であるもの。
- ・コピー&ペーストで画面を構築できるモチーフであること。

上記を重点において模索を続けたい。