

時間を動くこと

インタビュー: アンドリュー・マークル

—— 「時憶」では送られてきた郵便物や封筒などを「時の断片」として素材にしていると理解しています。すべての制作において、「時間」の役割についてどう考えていますか。時間という存在は、コラージュやアッセンブラージュといった制作方法に既存しているものだと思いますか。もしそうだとしたら時間を直接的に扱っていると考えることはありますか。

「時憶」シリーズは制作に時間を要する作業であるため、通常の絵画制作ではあまり感じることはない時間の経過やその積み重ねといったことを意識します。「時間」をどう捉えるかは人それぞれだと思いますが、個人的には「時間」と「記憶」を合体して意識することが多いです。過去の無数の記憶の「層」の中を途切れることなく貫いて流れ続けるイメージ、そのように「時間」を意識します。その流れは決して直線的なものではなく、記憶の層の中を上下・左右、前進・後退を繰り返しつつ今現在に結びつく。「時憶」シリーズでは「時の断片」としての紙片を「記憶の層」に見立て、描き込まれる線は「時間の流れ」を意識しています。時間を操っていると考えたことはありませんが、その中に放り込まれているといった感覚はあります。

——あなたは映画への関心が強く、そのことは多くの作品にも表れています。「コラージュ」という手法を用いる作家として知られるご自身にとって、実は「モンタージュ」、つまり時間の中で生じるコラージュ、あるいは時間自体をコラージュすることの方に近いと思うことはありませんか。

「映画」というよりは「映像」の在り方に興味があるのかもしれません。「モンタージュ」という言葉の定義の一つが「時間自体をコラージュすること」ということであればそう思います。「コラージュ」という言葉には多分に西洋美術史的な印象が強く、単に「貼ること」よりも素材自体の内容や構図などによる「意味」が求められる窮屈さを感じます。個人的に「コラージュ」という言葉には、物質同士を物理的に組み合わせるというより、頭の中にあるイメージ同士をくっつけ合わせる行為を示していると感じます。フィルムという物質に焼きつけられた実体のないイメージを切り貼りする「映像編集」の作業は、人が過去の出来事を思い出そうとするときの「記憶の操作」に近いものを感じます。

——旧作に印象的な作品が二つあります。一つは雑誌や新聞などの印刷物から切り取った断片を個別にインデックスカードらしきものに貼って、ピンクのプラスチック製の箱に集められた作品、「ピンクボックス（1980）」。もう一つは2008年にタケナガワでの初個展で展示した「貼景 / 頁1（2004）」と「貼景 / 頁2（2004）」で、英文のペーパーバックのページを切り取ってからまた重ねて貼り合わせられた作品です。これらは極めてシンプルな手法でできているからこそ、あなたの広範な制作について何かを示しているように感じます。また、「時憶」と根本的な共通点があるようにも思えます。これらの作品について話して頂けますか。

「貼景」の元になっているのが1970年代後半にロンドンの路上で壁にポスターを貼っている人達を見たことです。とても興奮する光景でした。糊の入った容器に大きいモップのようなものを突っ込んで壁に塗り、その上にポスターを貼って行くわけですが、前に貼ってあったポスターを剥がさずにその上に重ねて貼っていくので、時間の経過がポスターの層となって蓄積されているようでした。これを最初に見た時はとても衝撃的でした。そのポスターの一部を破って、作品にもしました（「壁、ロンドン」1978）。このことはそれ以降、ずっと意識の中に在り続け、「貼景」では印刷物の内容よりも、内容のないものを層にすることに興味がありました。「時憶」において大事なポイントの一つが重ね合わされた層の構造を作ることなので、その意味においては「時憶」との繋がりがあります。これは絵画と似ています。キャンバスに絵の具をどんどん重ねていくことで、下の層が消えていきながらも気配のようなものが滲み出ます。自分にとっては下層の気配がとても重要です。

——しかし「ピンクボックス」では絵を切り取って、一点ずつ個別のカードに貼り付けましたね、標本のように。

標本は良い表現だと思います。「ピンクボックス」のカードは当時ロンドンで働いていたフォトラボで拾ったものです。コダックのフィルムを入れる空箱が捨ててあって、それに惹かれました。まるで記憶の空箱に集めたものを一つ一つ足していく感じでした。

——「貼景」と「ピンクボックス」を比べると、一方はすべてが一つにまとまった集積となっていて、もう一方はすべてのパーツがバラバラに分かれています。これは制作全般において何かを示していますか。

「ピンクボックス」はロンドンのすごく小さなアパートで作ったものなので、生活環境に関係していると思いま

す。画材を自由に買い揃える余裕がなかったですし、欲しいものや必要なものをできるだけタダで手に入れることが重要でした。フォトラボで見つけた空箱は自分にとって貴重な画材でした。そして前述した、街中に貼られていたポスターから破り取ったものを使った作品もありました。ポスターの断片には手を加えず、ひとまわり大きいフィルム用の空箱に貼っていました。

—— 「貼景」作品はマルセル・デュシャンの「アンフランスマンス」という概念を示唆するものがありますね、「網膜」シリーズについて話した時と同じく。

「アンフランスマンス」のことを考えていて分かったのが、自分の制作における一つの特徴が「何もしない」という考えです。もしかしたら「あるものを選ぶだけ」で作品を作る方法を無意識に探し求めているのかもしれませんが。

—— そういった意味で「時憶」を予期する作品が「メンフィスボード（1989）」です。至るところに数字が書かれた紙切れを貼り込んで作ったアッサンブラージュです。

あの数字の紙切れは、ニューオーリンズの蚤の市で古いレストランの帳簿を見つけて1ドルで買ったものです。ベースとなっているのは捨てられていた木製のテーブルで、これには全く手を加えませんでした。やったことといえば帳簿の数字の部分を取り取って貼っただけです。それ以外はすべて見つけた時と同じ状態でした。

—— 「メンフィスボード」でも「ジャパニーズコミックス（2000）」でも、後に「時憶」に現れるのと同じく編み模様のような貼り方をしていますが、「スクラップブック」のページに見られるようなランダムな貼り方とは違いますね。

そうですね。かなり前に誰かに指摘されて、当たっていると思ったのは、水平・垂直にとでもこだわるところがあります。曲がった貼り方はせず、真っ直ぐに貼るという規律が自分にはあります。

—— それは記憶を編み合わせている感じですか。

コンセプト的な判断ではないですが、水平と垂直な線を編むことが一番自分のやりたいことを簡潔に伝える方法なのかもしれません。

—— しかし他の作品にはあまり現れることのないものです。

「ジャパニーズコミックス」のような作品でも、貼っているものは直線的で、手で破いた、端が不定形なものでも画像自体は縦軸と横軸に方向付けられています。そうでないと気持ちが悪いです。

—— 2014年ロンドンのパラソルユニットで行われた展覧会のカタログの中でマルコ・リビングストンさんがあなたをモンドリアンと比べていました。この比較についてどう思いますか。

どうでしょう。多分マルコの考えとしては、縦と横に貼られた帯状のものが「ブロードウェイギウギ」を連想させたのでしょう。僕が影響を受けたのは後期の作品「ピクトリーギウギ」で、モンドリアンが絵の具ではなくテープを貼っていたことです。これはびっくりしました。単純に絵の具でマスキングして貼っていくよりは、テープの方がエッジが思うようになるからそっちを選んだのかと思うのですが。でも、モンドリアンの後期の抽象的な作品よりも興味があったのが、彼が自分のスタイルを確立する前の、初期の花や静物画の具象的な絵です。

—— 「スクラップブック」の場合、あらゆるイメージや写真、具象的な要素が貼られ構成されています。無意識的に作品を進めることが重要だとおっしゃいますが、構成は具象的な要素にも影響されているはずだと思います。具象的な要素がない「時憶」では何が起きているのでしょうか。

今考えてみると、「スクラップブック #65（2005-10）」を制作している時に、「時憶」を予期するようなページがありました。いろいろな段ボールを貼っただけなので具象的なイメージは全くありませんでした。「時憶」は潜在意識の中でそのイメージのないページを継続しているようなものです。もちろん、そのスクラップブックのページはまだはっきりと記憶に残っていて、テンプレートとして機能していた部分もあります。しかし「時憶」では、いろいろな種類の紙を用いるなかで、印刷物が貼り付いたら印刷部分を剥がして、残った紙だけを使うようにしていました。「時憶」のどれにおいても共通していたのが、構成が終わった後、油性ニスを上から塗ったことです。この行為が作品を完成させるもので、写真の現像に似ています。ニスとその染み込み方が紙の破

けた表面を変化させて面白いバリエーションが生まれるのです。表面の違いが一気に出てきます。

—— もちろん、「スクラップブック」では具象的な要素を抽象的に取り扱っているようにも見えます。具象的な構成を作ろうとは思っていないようですが、イメージとテクスチャーの違いはありますか。

そうですね。「スクラップブック」のパーツは具象的ですが、全体的には抽象的です。イメージでは解釈の幅が狭いです。例えば象のイメージがあったら、すぐに象という言葉を連想するので、それが見ている人のイメージとの関係を限定します。一つの要素を他の要素と組み合わせた時にこそ捉え方の可能性が広がるのです。テクスチャーに関しては、捉え方に自由の幅があるため、元から可能性が広いと思います。サインやヒントとして変換され、見ている人に伝わってきます。

—— あなたの制作と言語との関係はどのようなものですか。

言葉にはすごく興味があって、漢字の在り方にも興味があります。「時憶」に関して言えば、単語を作ることに興味があります。言葉は記号以上の意味を含んでいて、人によって認識が変わり、特に昔の言葉にはそういう要素が多いように感じます。日本語ではこのような「気配」を含む単語もたくさんあります。もちろん日本語と同レベルの理解からは程遠いのですが、英語の場合はアナグラムなど、字を並べ替えることで新しい言葉を作ることができるのでそれに刺激されます。

—— 言葉が作品中に直接的に現れることもありますね、例えばパッケージに書いてある名前や情報、「スクラップブック」に貼り込む新聞などの印刷物がそうです。日本語、英語、アラビア文字に加え他の言語もすべて文字として機能しながら、同時に新しいアイデアを表現する構成要素にもなっています。

そうですね、文字はイメージよりも人に強い効果を与えます。言葉を見た瞬間、その意味について考え始めます。例えば知っている言葉だろうが知らない言葉だろうが、脳は自動的にそれを解析し始めます。これはとても興味深いことで、見る人が理解しようとする言語に左右されますが、こういった条件づけられた反応はイメージよりも文字の方が強いのではないのでしょうか。

—— 「時憶」の場合、作品の構成に影響を与えるような「文法」はあると思いますか。

まあ、そう言ったことはできるだけ避けるようにしていますが、繰り返し作品を作ることで、文法のようなものができてしまうことはあると思います。しかし文法に従う意志はありません。脳は無意識でも絶えず学習しています。好き嫌いに関係なく、別の貼り方をしたらどうなるか、筆を違った扱い方をしたらどういう効果が生まれるのかなどの知識は蓄積されていきます。これはある地点までは良いのですが、こういった「学習」が作品の方向を決めるようになると、袋小路へと入って行ってしまいます。

—— 「スクラップブック」をみると、一面に貼り込まれたイメージ、言葉、色、そして線の配列から視覚的にも知性的にも大きな刺激を与えられます。驚くのは、言葉やイメージがほとんど無いにも関わらず、「時憶」においてもこの刺激が持続されていることです。

二つに共通するのが層にしてものを貼っていく方法だと思います。そこにイメージがあろうがなかろうが、重ねることで「気配」を生み出す効果があります。層の高さと深さに違いが出てきたり、構成の部分によっては貼る層の数が変わってくることもあります。「時憶」では、構成に足す線からも刺激されるのだと思います。自分には線が層の間での時間の流れを表していると強い意識があります。継続する時間もぶつ切りの時間もあって、点で終わる時間もあります。線を描くことによって、層に蓄積された時間の上を横切る別の時間を加えているところがあり、様々な時間の交差点を作るようなかんじです。

—— 「時憶」を始めた時にあなたが書いたステートメントの中で、「様々な場所で異なる時期に作り出された時間」を貼り合わせると書いてあります。ここでの時間を作り出すというアイデアに興味があります。時間と労働、生産は密接な関係を持っています。これらの関係をどう理解していますか。例えば、それぞれの素材が時間の断片であるとしたら、それは労働の断片と生産の断片でもあるのでは。

「時憶」シリーズを通して新しい時間を作ることが意図ではなかったのですが、ある意味において最終的には作品がそのような役目を果たしているとも言えます。当然、使うすべての紙素材は異なる国で異なる時に生まれた労働の結果です。しかしそれを基に素材を選んでいるわけではありません。もっと体感的に制作します。紙を触った時に国の違いを強く感じ取ることができます。それぞれの国が違った質感の紙を持っています。その感触や手触り自体が一つの国の労働による結果であると言えるかもしれません。しかし、いろいろな素材を混ぜ合わせ

て国の違いを表現するという意図はありません。あくまでも指先の感覚によるものです。

——最後の質問になります。「枠」をどう理解していますか。あなたにとって何が紙片をアートにするのでしょうか。

リサイクルという言葉がありますね。役に立たないものを役に立つものに変換する。そういった意味でのリサイクルには興味がありません。概念的な質問を駆り立てるようなものに興味があります。枠を転換させるか、新しく自立できる枠を作ることによって作品になるのだと思っています。考えさせることがアートの役目の一つです。アートは可能性の疑問符を投げかけることのできるフィールドです。アートは言語化に頼らずに、世の中の規則という固定された概念やアイデアを覆す可能性を持っています。