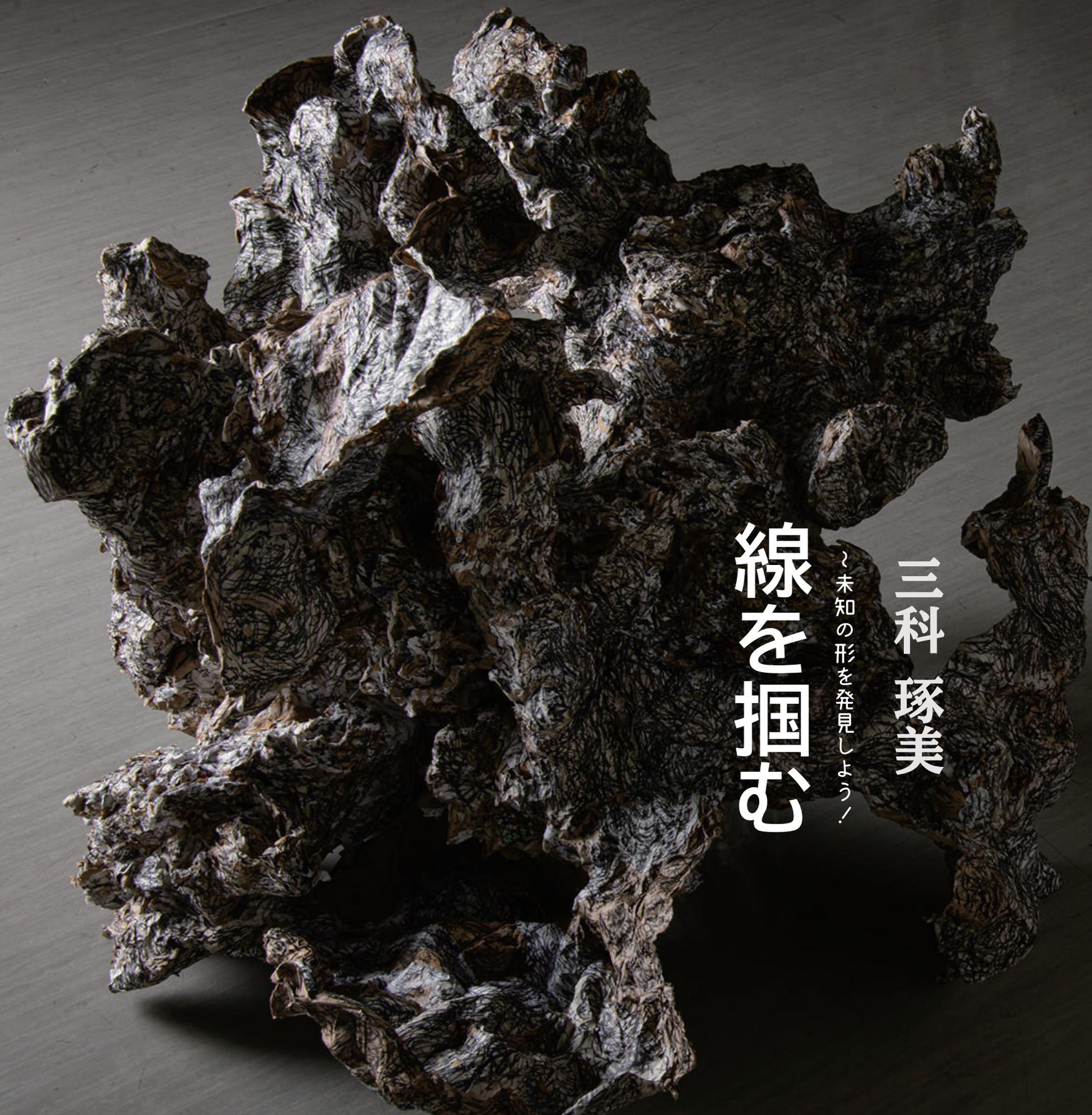


Grab The Line  
Grotta  
Mishina  
MISHINA Takumi



線を掴む

未知の形を発見しよう！

三科 琢美



# 線を掴む

～未知の形を発見しよう！

名古屋市文化基金事業 ファン・デ・ナゴヤ美術展 2024

線を掴む ― 未知の形を発見しよう！

2024/1/12(金)～21(日) 第2・3展示室

誰もが幼い頃、無心になって紙の上に線を走らせたり、砂場で土の感触を五感で体感した経験がある。次々に生まれ、手の中で動き回る線や形を必死で掴もうとするようだ。そしてそれは完成のイメージに向かっているのではない。経験が増えていくと人は、結果を予測するようになるが、例えば、車を運転している時、見通しのきかない道をヘッドライトで手前だけを照らしながら走っているとなんとも言えない期待感を感じる。私が、あえて凸凹とした紙をつくり、その上に線を描くのにも似たような理由がある。凸凹とした紙は描きにくいのだが、そのことがかえて予想を超えた未知の線を生み出すのである。分断されたものではなく、常に動き変化する不定形なもの。それは人が本来持っている「驚き」や「好奇心」が形となったものである。本展覧会では、来場者がゴツゴツとしたドローイングの固まりや、縦横無尽に張り巡らされた有機的につながりあうドローイングを体感することで、生命(エネルギー)の源となる未知の形を発見してもらいたい。

主催 ファン・デ・ナゴヤ美術展2024  
「線を掴む ～ 未知の形を発見しよう！」実行委員会  
公益財団法人名古屋市文化振興事業団

企画 三科琢美

写真 林裕己

展示協力 青木俊克

装幀デザイン 永野光一・三科あゆみ







# Grotta Mishina (三科の洞窟)への旅

森本 悟郎 表現研究・批評

「ファン・デ・ナゴヤ 美術展 2024」の一環として開催された『線を掴む』展は、三科琢美の仕事を継続して観てきた私の目にはこれまでで最良の展観として映った。本稿ではここに至るまでの作家の試行と作品の変遷を、私見も交えながら辿ってみたい。三科が大学院博士後期課程在学中に書いたテキスト『生成』―描くことをめぐって―(金沢美術工芸大学刊『年報 美術工芸研究 第12号』2011年)がその道案内となるだろう(〈〉内引用)。

＊

いつ頃からは記されてないが、〈ノートや学校で配られたプリントなどの身近にある紙にペンで〉落書きのようなものを毎日繰り返していた、というのがおそらくドローイングの端緒だった。この頃描いていたのは〈主に漫画に出てくるキャラクターなど〉だった。

しかし高校時代その絵に変化が起きる。きっかけは〈体に起きた異変で〉、〈薬の副作用により体中湿疹で覆われ、身動きが取れ〉ず、〈全身から膿や汁が出て包帯などで体を覆い、顔が変形し膨れ上がった〉。このため家に籠もりがちとなり、〈以前にも増して絵を描くことが多くなった〉。〈漫画のような絵柄やキャラクター達は、徐々に変容していきグロテスクな形態へと変わっていった〉。当時の〈絵を見ると、一度描いたキャラクターの顔や手、胴体には皺のような、迷路のような線が執拗に描きこまれている〉。だがこの絵は〈自分自身と切っても切り離せない分身のようなもの〉であり、〈内部から湧き起こる切実な欲求から「描いているという実感」があった〉。これらの絵は〈机の中にしまい込まれた〉ままとなった。

＊

〈ある時私はこの絵を引き出しから出して、壁に貼り付けて眺めることをした。すると、それぞれ別々に描いたA4サイズほどの絵が、私の頭の中でつながり、結びついていった〉。そこで〈編み出した方法は、1枚のパネルにこの絵を貼るということである〉。〈パネルに画用紙を水張りし、その上に9枚の画を貼った〉が、それだけでは〈白い平面に9枚の絵が間を空けて貼られているだけに見える〉。そこで〈絵と絵の間をつなぐようにしてペンで描くことを行った〉。そうすると、余白が無くなり、まるで最初から1枚のパネルに描いたかのように見えた〉。

こうして生まれたのが《怨念昇華装置》(2000年)と題された作品で、複数のドローイングを繋げて一つの絵画にするという三科独自の制作方法による記念すべき第一作だったが、自身はこれが〈果たして1枚の完成された絵画作品、あるいは一個の独立した絵と本当に呼べるものなのかという思いが〉〈わだかまりとして残った〉と書いている。当時の三科が考えていた絵画作品とは重厚なタブローだったように思われる。

＊

2002年金沢美術工芸大学に進学し、学部4年間は〈パネルやキャンバスに油絵具などを使って人体を描く作品〉と、〈紙にペンで描いた数枚の絵をパネルに貼り付けて、それを画面上で描きつないでいく作品であり、初期の作品《怨念昇華装置》と同じ方法)の二様を併行して制作している。これは〈油絵具などを使って「奥行きのある空間」を生み出すということが絵画作品にはなくてはならないものであると考えてい〉ながら、同時に〈紙とペンによる絵を「作品化」するため)の試行錯誤でもあった。

時あたかも21世紀という時代の画学生がこのような旧弊な絵画観に捉われていたことに私は驚くが、思えばそれが補助線となって、ドローイング作品の更新を続けられたのかも知れない。新たな段階に歩を進めながら、常に自作を省みないではいられないという姿勢を堅持するために必要だったともいえる。

＊

大学院修士課程に進むと上記の二方法の融合を試みる。それは〈紙にペンで描いた絵に絵具を何層も塗って、奥行きを持たせようと〉するものだったものの、〈ふたつの作品の持っている「描く」ということに対する本質的な違いから〉うまくいかなかった。その違いとは、〈ペンで紙に描くときと、筆に絵具をつけて塗る時の「感触の違い」とともに〈絵具で何層も塗って「形を仕上げる」ということと、インクの痕跡が「そのまま形になっていく」という違いである〉。さらに〈絵具を使って対象を再現するとは形を「つくろう」とする意識が強い。しかし紙にペンで描く時には形を「つくろう」とする意識は無く、その描いている行為と自身の感情が連動し、それがそのまま目の前に瞬時に形となって現れてくる〉という。これこそ三科ならではの資質で、ペインティングが意識的に外部の対象を描写する営為であるのに対して、ドローイングは内側から次々と湧き出るイメージで描くことができるというのである。

＊

