

Looking back 2023

Month	開催された主な展覧会	汎美の活動 / 時事ニュース
Jan.	2022.12.21—2023.5.28 東京都現代美術館 「クリスチャン・ディオール、夢のクチュリエ」	1.3 箱根駅伝、駒大が2年ぶり優勝
	2023.1.26—4.9 東京都美術館 「レオポルド美術館 エゴン・シーレ展 ウィーンが生んだ若き天才」	
Feb.	2.2—6.11 エスパス ルイ・ヴィトン東京 ヴォルフガング・ティルマンズ 「Moments of Life」展	2.6 囲碁 仲邑菫が13歳で最年少タイトル
	2.25—5.14 アーティゾン美術館 第59回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展日本館展示帰国展 「ダムタイプ 2022: remap」	
Mar.	3.1—6.12 国立新美術館 / 6.27—9.24 京都市京セラ美術館 「ルーヴル美術館展 愛を描く」	3.8—21 「2023汎美展」開催
	3.7—5.7 東京国立博物館 / 10.7—12.3 京都国立博物館 特別展「東福寺」	3.22 WBC、日本が14年ぶり優勝
	3.18—6.11 国立西洋美術館 「憧れの地 フルターニュ —モネ、ゴッコン、黒田清輝らが見た異郷」	3.31 汎美便り vol.44 発行
Apr.	4.15—6.18 東京オペラシティ アートギャラリー 今井俊介 「スカートと風景」	4.6 沖縄・宮古島周辺で陸自ヘリ事故
	4.19—9.24 森美術館 開館20周年記念展「ワールド・クラスルーム：現代アートの国語・算数・理科・社会」	
May	4.27—8.20 東京都美術館 「マティス展 Henri Matisse: The Path to Color」	
	5.3—7.2 愛媛県美術館 / 8.5—9.18 富山県美術館 「大竹伸朗展」	5.14 汎美 2023年度定期総会
June	6.3—8.20 アーティゾン美術館 「ABSTRACTION 抽象絵画の覚醒と展開 セザンヌ、フォーヴィスム、キュビズムから現代へ」	5.19—21 広島でG7サミット開催
	6.29—8.21 国立新美術館 「蔡國強 宇宙遊 —(原初地球) から始まる」	6.1 将棋 藤井聡太 名人位(史上二人目 七冠達成)
July	7.12—10.2 国立新美術館 / 10.26—2024.1.14 大阪中之島美術館 「テート美術館展 光 — ターナー、印象派から現代へ」	7.20—8.20 サッカー女子W杯 (オーストラリア・ニュージーランド) 開催
	7.15—11.5 東京都現代美術館 「デイヴィッド・ホックニー展」 「あ、共感とかじゃなくて。」展	
Aug.	8.15—30 松屋銀座 8階イベントスクエア 「ブルーナ絵本展」	8.23 高校野球 慶應 107年ぶり優勝
Sept.	9.12—12.3 東京国立博物館 表慶館 「横尾忠則 寒山百得」	9.13 第二次岸田再改造内閣 発足
	9.20—12.11 国立新美術館 「イヴ・サンローラン展 時を超えるスタイル」	9.28—10.5 「2023汎美秋季展」開催
Oct.	10.3—2024.1.28 国立西洋美術館 / 2024.3.20—7.20 京都市京セラ美術館 「パリ ポンピドゥーセンター キュビズム展 —美の革命 ヒカソ、ブラックからドロネー、シャガールへ」	10.14 汎美 運営委員会
Nov.	11.24—2024.3.31 麻布台ヒルズギャラリー 「オラファー・エリアソン展：相互に繋がりあう瞬間が協和する周期」	11.5 プロ野球日本シリーズ 阪神 vs オリックス
Dec.	12.9—2024.3.10 東京都現代美術館 「豊嶋康子展」	12.10 汎美 運営委員会

編集後記

編集委員

大辻 敏成 / 企画・編集長
三竹 康子 / 企画・渉外
渋谷 淳一郎 / 企画・データ化
木虎 和生 / 企画・デザイン

今回は特集テーマを「誌上 作品の前で語る会」としました。後半の寄稿文も含めて、前号に続き作品についての論考の切っ掛けとなり、各々の作品意識の深化や、より活発な意見交換の場へと展開するような、そんなご活用して頂ければ幸いです。

また編集部では、引き続き新規の投稿・持ち込み企画を含め、新しいアイデアとご助力を募集しております。どうぞ今後とも様々な形でのご協力を宜しくお願いします！(K)

HANBI LETTER 汎美便り vol.45

発行 2024年3月

〔汎美術協会 事務局〕 〒114-0016 東京都北区上中里1-31-11 いなずみくみこ方 / Eメール jimukyoku@hanbi.jp

汎 美 便 り

HANBI
LETTER
vol. 45

Special
feature

特集

誌上
作品の前で語る会

Contribution
& Column

Opinion
大作と小品について

Memorial letter
田村 直樹さんのこと

Essay
私の果てしなき旅路

Exhibition report
“アート”が問う日常、
その共感性とは？
「デイヴィッド・ホックニー」展
「あ、共感とかじゃなくて。」展

発行 / 2024年3月 汎美術協会 事務局

Special feature

01 特集 誌上 作品の前で語る会 編集部

02 唄 彰伸 *BAI Akinobu*

04 三竹 康子 *MITAKE Yasuko*

05 佐藤 錦奏 *SATO Kinso*

08 三木 彩嘉 *MIKI Saika*

10 渋谷 淳一郎 *SHIBUYA Jun-ichiro*

番外編 (寄稿)

12 あの世的、この世的 唄 彰伸

13 「コア」をシリーズ化した理由 渋谷 淳一郎

Contribution & Column

14 Opinion **大作と小品について** 敷地 和子

16 Memorial letter **田村 直樹さんのこと** 田島 章廣

18 Essay **私の果てしなき旅路** 愚聴風 = 大辻 敏成

20 Exhibition report | **展覧会レポート**

“アート”が問う日常、その共感性とは？

「デイヴィッド・ホックニー」展 「あ、共感とかじゃなくて。」展

木虎 和生

裏表紙 **Looking back 2023**

編集部

特集

誌上

作品の前で語る会



本特集のテーマ設定について

前号では「作品の前で語る会」で作者が思いの丈を語るように、原稿として自作について綴って頂きました。今回は、2023秋季展にて実際に行われた「作品の前で語る会」の様子を誌上で再現します。但しここに掲載するのは一部であり、また議事録のような発言の正確な記述ではありません。実際の内容を要約・再構成する事で、その場の雰囲気や幾許かでも伝わり、まだ参加した事のない方々が、次回にはご参加頂く切っ掛けとなれば幸甚です。どうぞ一読ください。

※記事は会場での録音データを元にしていますが、認識しづらい部分も有り、もし不正確な点がありましたらご容赦下さい。また、編集の都合ならびに読みやすさの観点で、各発言の大意を損なわないレベルでの割愛を含む調整をしました。参加者のプロフィールや敬称は略して表記しました。ご了承下さい。

汎美便り 編集部

司会 本日、司会を担当します会員の日和佐です。皆さんどうぞ宜しくお願いします。さっそくですが、唄さんから始めたいと思います。まずは今回の作品について、コンセプトなどの説明をお願いします。

唄 彰伸 BAI Akinobu



唄 私の作品は抽象化された人物のキャラクターと抽象的ではない物とのバランスです。それは言わば実現不可能だと思うんですけど、抽象的な風景・抽象化された物の要素と、キャラクターも人体の形に忠実ではなく図形に近づけたような、そうする事で抽象化された物と、あまり抽象的ではない所とのバランスをとろうとしたという所です。

司会 説明有りましたけど、皆さんご意見や聞きたい事が有りましたらお願いします。

山内 何がポイントで女の方を描いていますか？

唄 そうですね、女の子を描いたというよりは、もっと性別が曖昧な存在というか女の子か男の子かわからない姿にしたいというのがあって。ただ髪が長いので女の子に見えるという事があると思うんですけど。ポイントは、色の使い方というのは一番気をつけています。エスキースをとらずに最初から画面に描き始めて、その描いた線に合わせて次の線をもってくるという、プラスの作業をしています。

中西祥 前回の絵とあまりにも違うので、何

かコンセプトが大きく変わったとか、どういう心境の変化があったのかなあと。

唄 心境の変化というよりは、元々こういう絵を描きたかった。大学の頃からずっとそれが実現出来なかったというのがあって。たぶん風景のほうが描くのに馴れていて、人を描いたらどうしても途中から情が入り過ぎて、ある意味絵として粹じゃ無くなっちゃうと思うんです。風景だとデザイン的にしやすいというか。何とかキャラクターも重くならないようデザイン的に描いて行く、すんなり見えるものにするのに時間がかかって、去年は描き馴れている風景を出した。でもやっぱり元々描きたかったのはこういう方向。

中西祥 それは漫画的な展開を図っていくとか、そういう事があって今の絵ですか？

唄 漫画も描いてたんですけど、美大受験の時に普通の絵画をちゃんとやらなきゃって。周りの環境もあって絵画らしい絵画を安心してやっていた。ただやっぱり漫画にも憧れがあって。大学の間は漫画じゃない絵を描いていましたが、漫画に対する憧れを捨てきれずに、大学の終わり頃にやっと漫画の絵を描いたけど、その時は本当に失敗しました。それでも何とか練習して行く中で、漫画の絵に対する憧れが強いののがだんだん分かってきて、漫画の絵をキャンパスでやって行こうかなと。漫画だとストーリーが有りますが、僕の場合、意味・ストーリーはなくて、あくまでも色とか形、線のタッチで絵を見せたい。ストーリーを入れると説明的になって、視覚的で無くなるような気がして、入れずに描いています。

中西祥 3点でストーリーにも見えたりしたんだけど、3点の関係は？

唄 ストーリーの有る表現、例えば映画とか



唄 彰伸「無題」

アニメのような、その作品世界に浸るのじゃなくて、時間が流れる表現ではない、絵画の1点で、空間で見せたいという感じです。

中西祥 でも色に関しては3点の連続性が有るよね？色に拘って色での展開は考える？

唄 そうですね、空気の色とか光の色とか、平面のカラーとしての彩りは、空間に在る光を見せるための色という感覚で、そこでちょっと繋がりみたいなのが出ちゃうのかなという気はします。

三木 椅子とかが宙に浮いているのは、何か意味が有るんですか？

唄 元々ドローイングから始まっていて、その時描こうとはしてなかったんですが、突然宙に浮いた座椅子とか鉢のような物を書いて、それを30号に取り入れて、そこから連想して蓮が出てきて、それらの混在が魔的なものに見えて、魔術的なイメージを展開して描きました。

司会 筆を置くタイミング、完成は？

唄 僕の絵はみっちり描く絵ではないので、ある程度色が埋まって、そこに崩れが見られなくなったら一旦置いて、それでもしこれ以上描き足す必要がないとわかったらそこで完成という事にしています。

司会 他にどなたか有りますか？

木虎 漫画という事をおっしゃってましたが、

絵の登場人物は同じ人のようにも見えますけど、人間を描く時にどういう思い入れというか、キャラクター化するのか、そのへの意識はどういうふうでしょうか？

唄 一人一人を個人の名前のある人間として見てるといった感覚はなくて、キャラクターの絵は沢山描くんですけど、こういう性格のこういう人物を描こうと思っているわけでは全然なくて、ただほっぺの形とか目つきとか、一つの典型みたいものが絵の中に生まれるので、典型をどんどん描いている。だから個人の人間という意識はあまり無いです。

三木 今後の展開、これからの展望とか目標というのは？

唄 僕は不安を感じさせる絵はあまり描きたくなくて、出来れば人を安心させたい。とにかく自分が安心したいという気持ちが結構あって。色とか空間とかキャラクターの表情とかを見て、何か心がほっとするという所まで行けたらいいと思うんですけど、元々僕の手癖というか、ちょっと堅い表現になりがちなんですよ。その堅さを無くしつつ、ほっとさせる所まで行けたらいいと思います。・・・

司会 わかりました。ありがとうございました。では次は会員の三竹さんです。

三竹 康子 MITAKE Yasuko



三竹 『言葉を探す』のテーマで描いてきました。今回で4回目。言葉を探すっていうポーズがどんなものかと、初めの頃は思っていたんですが、全く言葉を探すポーズがわからなくて、言葉の数の多さに圧倒されてわからなくなってきました。私自身は人を傷つけないし、と思っているけど、傷つける事がいっぱいあって。年齢を重ねるに従って発声ばかり多くて、語るべき言葉が無いなあと。何かそういうふうな事で、何を話していいかわからないんですが、画材をまず言うとアクリル絵の具で、人間達の色はオイルパステルを使いました。オイルパステルはよく伸びるので、面白い事も出来るかなあと楽しんで描きました。それだけです。

司会 テーマはこのところ言葉を探すという事で、中村さん何か有りますか？

中村 「探す」と言うのは、きっと深い意味がお有りだと思います。言葉を絵にするのは難しいと思いますが、それが出来るのが三竹さんだからですね。

三竹 この絵、中心がズレてますね、人間の身体の。全くそういう事も考えず、....

木虎 (二人の繋いでいる手の部分を指して) この手は水晶でも持っているんですか？

三竹 これはあそこだけ真っ白だったんです。それで一番最後に何かを入れよう思っていて、



三竹 康子『言葉を探す.2023秋』

けど何を入れていいかわからず、それで手を入れたんですけど、結んでるんでもないし、何か曖昧な表現になりました。何か年をとると形が、表現が幼くなる感じがします。昔の絵を引っ張り出して見ると、昔の絵のほうがいいなあと思います。

司会 形というのは描き続けて年配になると、どっちかという単純化されてくるのが有りますね。そういう点での単純化っていう事かも、、、失礼ですが。

三竹 (笑) それとこの絵、歪んでるのが気に入ってる。それに身体と足が別物に見えるなあとと思ったんですけど、それも良しと。

中西祥 あの、前回の絵からするとすごく明るくなったなど。色使いも明るいし、悩んでる

様子も明るく描いて、二人が前を向いて堂々と立ってるのは、どういう心境の変化なのかなあと。それと明るい感じが今回の特徴かな。渦を巻いているのも明るいし、グレーだけでも明るいグレーで暗い印象を与えないし。そういう所は随分変わったなど。

三竹 これで卒業しようと思って、『言葉を探す』シリーズはコレで終わりにしよう。

中西祥 開き直った。(笑) 明るい感じが楽し

そうでいいなあと。何か解決したというか、絵からは感じる。

三竹 それでちょっと思ったのは、言葉っていうのはコレとコレとコレを繋げて一つのセンテンスにするでしょ。こんな数あったって駄目なんですよ。繋ぐ技術っていうか、それがなかなか身につかないとよく分かりました。以上です。...

司会 ありがとうございます。



佐藤 錦奏 SATO Kinso

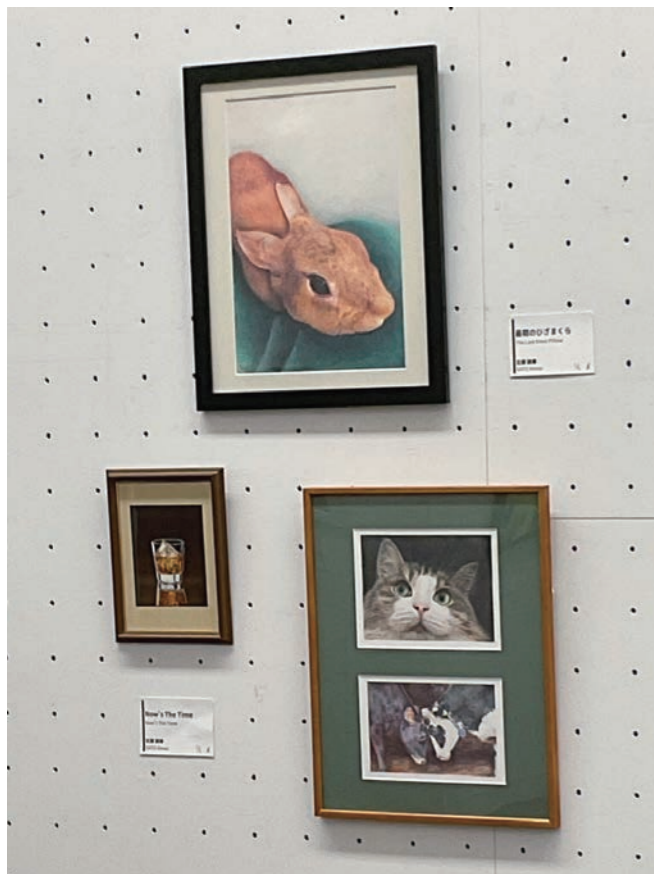


司会 次は小品コーナーの佐藤さんです。3点出して頂きました。こちらは全部色鉛筆ですか？

佐藤 いえ違います。(ガラスの絵を指して) これはアクリルです。他は色鉛筆です。私は動物が好きという事で、実はこれは干支シリーズ

なんですね。で、「猫がない」と或る人に言われまして、干支の中には(本来)猫がないんですが、私の友達のすずちゃんを描きました。そしたら、猫派と犬派がいますが、そういう人達にも見てもらえたらと思って描きました。

色鉛筆なので、大きな絵は時間的に描けません。ちまちまこれくらいのサイズをいっぱい描いてました。公募展は実は私は初めてなんですけれども、大きな作品が大体出てますよね。私は全然縁が無いと思ってたんですよ。出展した事は無かったんですけど、たまたま(汎美会員の)いなずみさんと、フランスの展覧会で会いまして、小品ばかりの展覧会で。それからいなずみさんが汎美をやってるから



佐藤 錦奏『Now's The Time』『最期のひざまくら』『身近な動物たち』

是非うちにも展示して下さいとずっとラブコール頂いてたんですが、なかなか大きな作品は描けないし、ご遠慮させて頂いてたんです。今回、小品コーナーでスペースを確保してると聞いて、だったらというので初めて出品させて頂きました。

私の場合はスーパーリアリズムをやっているの、皆さんのような心の叫びをキャンパスに叩きつけるような事は出来ないの、うらやましいなといつも見ますが、動物が本来好きなので、それを生き生きと愛着を持てるように描きたいなあ。

ちょっと作品の紹介をしますと、ウイスキーが好きという事で、『Now's The Time』というのは、私はジャズピアニストでもあるんで

すが、(演奏するジャズの名曲の) そのタイトルです。お酒にあった所で音楽をやりましょうという事で、ノリノリで描いた作品です。これがアクリル絵の具の作品です。

スーパーリアリズムは絵画領域というよりはデザイン領域なので、サインを書かないんですよ。デザインテイストというか。(サインが無いので) 大抵の人は写真と思って誰も見てくれない。日の目を見ない作品であったわけです。

こちらのうさぎちゃんは『最期のひざまくら』という作品なんですけど、実は私の飼ってたうさぎで、この次の日に死んじゃったんですね。うさぎは本来、あまり抱っこ出来ない動物で、抱こうとすると捕獲されると思って近くに来ないんです。それがこの日は膝の上まで来たのは一番の愛情表現だったんだなあと思うと、それは描かずにいられないと思って追悼の気持ちで描いた作品です。因みにコレは私のグリーンのエプロンの膝です。その瞬間を写真に撮って描きました。

こちらは干支シリーズです。友人の猫のすずちゃんと、USHI CAMERAという牛の写真ばかり撮ってる写真家さんが私の知り合いに居まして、その方に牛の画像を頂いて描きました。干支シリーズではずっと動物を描いていますが、今年は辰で、唯一幻の生き物で見れないですが、これらは見て描けたという、説明としてはそういうところです。

司会 何か感想とかありますか？

木虎 はい、感想というか、本当お上手というか、、、(作品に歩み寄って目を凝らしつつ)、、、質問ですが、これは基本的には写真を元に描くんですか？

佐藤 そうです。どうぞ近寄って見て下さい。

司会 下地は何ですか？ 紙ですか？

佐藤 普通のケント紙です。左のアクリルはケントボードです。

司会 写真にしか見えないですね。ツルツルで。

田島 そういふ写真に撮ったって難しいよね。ウイスキーが好きなんだなあとか、うさぎもそうだし。緻密に描くというのは(対象に) それだけ愛情があるんでしょうね。

司会 そうですね、、、毛を一本一本描いてるとか、愛情がないと、、、

佐藤 スーパーリアリズムにはわかにブームでして、プレバトというTV番組が有るんですが、あれに出る方の指導もしたりしてます。

司会 どうやって描くんですか？ 小さな面相筆とか、ブラシとか？

佐藤 そうです、面相筆を使います。今回ブラシは背景をやっただけですね。本体は小さ過ぎてブラシを使えません。

司会 これより大きな作品も描かれてるんですか？

佐藤 うさぎは私の中では大きい方で、色鉛筆だとこれくらいが限界ですね。

司会 他に何かありますか？

唄 僕も写真作品かな？ と思って素通りしちゃったんだけど、(ガラスの作品へ) こう近寄って見ても背景のツルツル感とか、写真にしか見えない。どうやって描くんだろうという感じですね。

司会 それが狙いですよね？

佐藤 何か嬉しいようで悲しいようで。あの、お願いですけど、キャプションに画材も入れてくださると分かり易くていいかなと。

司会 目録には入っているんですけどね。

佐藤 大概の人は目録を見ないし、何だ写真かって通り過ぎますね。

木虎 それで言うと、あえて汚れを加えてとか方法が有ると思うんですけど、あくまでも綺麗に描きたいという事ですか？

佐藤 はい。自分だけほくそ笑んでます。

木虎 ゲルハルト・リヒターが写真を描きつつもブレを作るとか意識的にやってますよね。

佐藤 でも、たぶんそれ見たら、側へ行ったら、ああ描いてあるんじゃない、粗いじゃん、と思うんじゃないかなと思います。

木虎 そういう所を一つでもぽっと入れる、(絵だと) 気付かせる所が有ると通り過ぎるといのは無くなるのかもしれないですね。錯視というか、錯覚する微妙なせめぎあい面白いのかなと思ったりします。

唄 キャンバスに描いてあると、キャンバスの目があって、絵と分かるのかも？

佐藤 分かるよね、確かにね。・・・ありがとうございました。

司会 よろしいですか？ 他にどなたかありますか？ 無ければこれで終わりにして、次の方に移動します。ありがとうございました。



三木 彩嘉 MIKI Saika



司会 次是三木さんです。宜しくお願いします。

三木 はい、これは『この世界は夢か幻か』と言う事なんですけど。私たちが生きている世界は実は仮想現実じゃないかという話もあって、御神輿を担いでいるんだけど、担いでるのはガマガエルだったとか、何か想定外という事をテーマに色々描いているんで、ここにベロがあったり、手が出てきたり、不思議な世界を描いてます。子供の指導もやっているから、たまたま家に来た子供達を絵に参加させてあげて、それも盛り込んでまた形にしちゃったり、そういうかたちで何でも有りな世界を創ってみました。

司会 はい、だそうです。渋谷さん何か感想ありますか？

渋谷 前回の作風とまた違う感じですね。

三木 はい、そうですね。前回は(壁)一面全部を使ったんですけど、あれは家の中が大変だったので、今回は屏風にして、2枚セット、2枚ずつ、これは4枚が1組みで、こっちが3枚1組み。全部を畳んだら、とってもコンパクトになるんで、家のサイズを考えると、どうやって工夫するかという感じで、今回はこういう形になりました。

渋谷 なんか平面的な描写と、立体的な描写が、すごく違和感なく収まっているのは、一つの世界観になっている所は不思議な感じ

がします。

三木 はい、ありがとうございます。まだまだ金魚が何匹かいるんで、来るたびに貼っていかうかなと思っています。

田島 これ、壁画に注文して欲しい？

三木 はい、壁画もやっているんで、お店今3店舗描いていて、まだまだ描きたいなと。さりげなく宣伝とききます。

司会 これは立体になっていますよね。それは飛び出している？

三木 そうです。闇の中からベロが出てきたりとか、この世界は何次元も在るって言う事で。五次元くらいになると他者と私というのが曖昧になる。そういう感じでどんどん次元を超えていくみたいな世界を描きたい。闇だと思ってたら飛び出てる物があったりとか、表に出る物があったりとか、何か不思議な感じを出したかった。人間じゃなくて動物たちが担いでいる不思議な世界を描いてみました。

木虎 おっしゃるように次元を超えた世界が展開されていて面白いと思うんですが、まず、現実ではない生き物達と、もう一つ思うのは和な部分と洋風の部分が混ざっていて、場所も特定出来ない、時代も特定出来ないみたいな感覚を受けます。お祭的な所もあるし、暗闇の中から色んな物が飛び出して、一見地上かな？と思ったら、魚が浮遊していて、これは海の底なのかなあと。そういう不思議さが出ていると思います。あと(白い)馬が上で切れている、もし馬の背中も丸く外に出れば、立体感という意味では更に効果的だったのかなと思いました。

三木 切れてしまったんですが、馬は大きな顔を描きたかったんです。このサイズの中で無理矢理収めずに描きました。



三木 彩嘉『この世界は夢か幻か』

中西祥 擬人化してるのがすごく面白いなと。ブリューゲルとか思い浮かべたんだけど、自分たちが担いでるのが何担いでるかわからないとか、世界観がすごく面白い。色々一緒に入れてしまう。金魚なんかお化けが宙に浮いているような、建物なんかははっきりしないような。なんか楽しい絵だな。なかなか思いが深いものが有るのかなあと思いました。

三木 ありがとうございます。

唄 やはり沢山アイデアを出さないとこの絵は出来ないと思うんですが、アイデアを出す過程はどういう？例えば紙に書き出すとか？夢の中で浮かんだり？

三木 今の社会現状とか、社会性みたいな

のをテーマによく描いてると思います。と言うのは私達自分で考えない人が結構多くて、今の社会、そういう人達って流されて生きているから、何を担いでいるのか、、、そういうメッセージをちょっと入れたくて、、、何が正しいのか、自分の思考を信じるとか、そういう事って大事なかなと思って、こういうテーマで描いています。

唄 社会問題とか色々な状況を見て、それをファンタジーに還元しているという感じでしょうか？

三木 はい、そういう感じです。・・・

司会 ありがとうございます。

渋谷 淳一郎 SHIBUYA Jun-ichiro



司会 では、次は会員の渋谷さんです。宜しくお願いします。

渋谷 はい、今まで平面の作品を出してたんですが、立体に轉身しまして、『コア』シリーズという事で平面の時と同じです。立体ですが壁にくっつける、半立体みたいにくっつけて平面扱いで展示しました。そうすると正面から見た時と、横から見た時と見え方が違うようなアイデアとして出してみました。コアシリーズは中心の部分が強くて、周りがこう徐々に広がっていくような、それは平面も立体も同じです。

中西祥 コアの意味するものは何ですか？

渋谷 コアは作るにあたって中心というものがまずあって、それに周りが付随して在る、そういう構造っていうのが自分の中のテーマになって。そこから強いものを作ろうとした。作品の見栄えとしての強さを表現するために、コアをシリーズ化しているという感じです。

中西祥 元々在るものは何か塊なの？

渋谷 そうですね、塊ですね。

中西祥 その塊が色々変化してこういう形になる？

渋谷 そうですね。塊は塊なんですけど、また別の部分の場合も在る。コアなんですけど、他の要素も詰めて、中心が見せたい所だという感じの構図にしています。

中西祥 (コア=)「核」だから、細胞の真ん中だったり、塊として在るんじゃないくて、中心としてコアが在って、そこから発展していく形では？

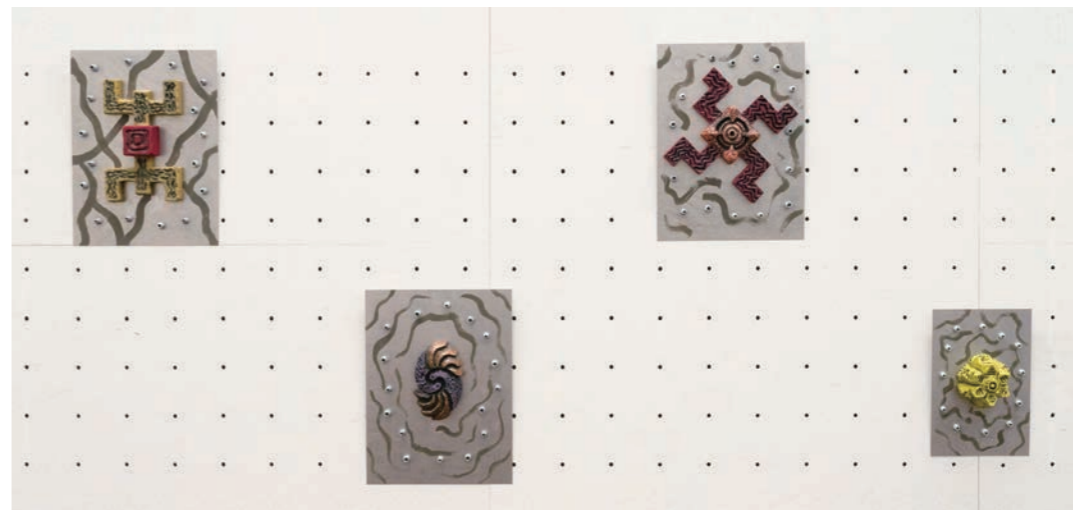
渋谷 そうですね、、必ずしも中心そのものだけを描きたいんじゃないくて、他の周りとの関連性とかひっくりめた上で主役は中心だよと。

中西祥 という事は(平面部分を指しつつ)周りがないと作品として存在しないという考え？

渋谷 この4点に関してはそういう流れですね。最初はこうするつもりはなくて、普通に立体として作っていて、平面として飾る方法として。

中西祥 だからか例えば上は平面の延長上の作品という感じがするんだよね。下は最初から立体として考えられたのかな?とか、そういうのが混ぜこぜになっている? 核・コアと言ってるけど、違う作品なのかな? という気がして。

渋谷 はい、一理有ると思います。実は上2点は、作り方が下2点と違って。上2点は板



渋谷 淳一郎「コア 3D」

に付ける事を想定して作りました。下の2点はそういうつもりがなくて、立体そのものだけを作っていました。

中西祥 下はコアという感じがして、上はなんか違うなあと。もっとコアを詰めて考えたほうがいいんじゃないかな? 全部含めてコアと言っているんだしたら。

司会 これはまとめてじゃなくて、1点1点独立した感じで作ってますね?

渋谷 そうですね、、ただ、大抵が一緒なので、タイトルは1つとしました。

司会 前は平面でデジタルアート? ペンも全然使わないで?

渋谷 デジタルアートでした。(デジタルツールの)タッチペンを使ってました。実際にインクを垂らすという事はなかったですが。

司会 今回の素材は何ですか?

渋谷 素材はコルクです。

司会 コルクを彫ったものですね。そうすると、前やってた作業とだいぶ違ってきますよね。これを彫ったりする時の感覚の違いが、作品に現れているのかな?

渋谷 感覚的には違う作り方でやっています

ね。平面と立体で一。

司会 次にはまた違う表現になる?

渋谷 一番重要なのは自分の中のイメージですかね、その時々でどういう形に表現するかで。これらはまだ駆け出しな感じで、手探りですね。回数を重ねていくうちにだんだん自分のやり方っていうのが出来てくるのかなと思います。

木虎 私の感想は、渋谷さんがこれまで平面で描いてこられた世界観と、今回の立体の世界観は非常に強固な繋がりが有るような印象を持ちました。特徴としてコアというタイトルで生き物のようで機械的な部分も有り、それは平面の時から共通している。今回立体でネジっぽい物が現れたり、より有機的な物と無機的な物がミックスした感じ。平面で描いてきた物の具現化というか、手段として半立体の方法をとったという新たな展開として、面白いんじゃないかなと思いました。

唄 大半の人は自分の作品は先人を真似して、その人の個性になるというか、人生経験だったり、自分の好きな作品から影響を受けるという事が有ると思うんですけど、渋谷さんの場合は類似する作品を僕は全然知らな



くて、どこから影響受けたとか有りますか？

渋谷 私は結構自己チューな人間でして、結局人に追随するのが嫌という所が有りまして、人と違う物が作りたい。子供の頃のおもちゃでも自分で作ったりとか、、、。そういう意味では影響はゴッホとか良いですね、直接模倣は無いですが。あとはカラヴァッジョという強烈なのが居て。彼の絵は高校時代のリサーチで、闇と光の感覚は影響受けたか分からないですが、結構見てましたね。シンプルな構成だったりするんで、そういう所は影響あるのかな？

唄 今の作風が出来上がった時期は？

渋谷 汎美に最初来た頃は力まかせに描いて、勢いだけあって、メッセージ性があった欲しいみたいな。そういうのばかり描いてたんですけど、それからキャラものみたいなものも

描いたし。いろいろやって中途半端でしたが、まとまりが出てきたのはコアにしてからですかね。最近コアにしてからは、ちょっと自分らしい感じになってきたかなという気がします。自分で言うのもおこがましいですが、、、。

中西祥 私が渋谷君を見てきて思うのは、空間認識が高くなってきたかな？ 最初はそれほどではなかったのが、ある時期から変わったかな？ と感じています。

渋谷 意識はしてないですが、自然にそうやっていったという感じですかね。作品を作っている時に客観性とか計算とか苦手なので。

司会 他に有りますか？ いいですか？ 無ければこれで終わりにしたいと思います。皆さん長い時間、ありがとうございました。

かりを、静まりかえった住宅街から眺めるときのムードは、「聖なるこの世」と言えると思う。先日の汎美秋季展で、堀浩哉先生に、「自分が何に憧れているのかははっきりさせるように」との、大きな課題を出されてしまったが、自分は「聖なるこの世」に憧れているのだということが分かって、それが描けるかどうかはまた別問題。憧れて難しい。

「コア」をシリーズ化した理由

渋谷 淳一郎

2022年の夏あたりから、私は作品制作において「コアシリーズ」と題し、ひたすらコアという作品タイトルにのっかって、制作してきた。「コア」とは日本語でいうと「核」となるが、この意味は抽象的で範囲も広い。であるからこそ、このタイトルにのっかって製作することは、一見すると狭苦しく感じられるが、じつは自由度が高い。いろいろな解釈ができるからこそ、モチーフも多種多様になりえて、進歩や可能性といった意味でも、ひろがりがある。

私は、この言葉を「中心性」とも呼んでいて、私の制作したものの多くは、中心に球体のようなものがある、それをなにかが囲んでいる、という構図のもので成り立っている。なぜかは定かではないが、この構図で制作することにおいて、自分の中でやりやすさを感じるし、またアイデアもつぎつぎに生まれてくるのである。「曼荼羅」なども中心に何かがあり、そこから広がるような構図になっているのがほとんどである。このことに関してなんの知識もなく、言及したところでただの憶測にしかならないので、控えることにするが、このような手法は、なにか人間の自然体に即した表現方法なのではないかと思われる。

また、コアは有機形態にも機械形態にもなりえる。

機械形態についてであるが、私は、ビデオゲームの世界に出てくる、丸い形状をしたボスキャラ達が好きである。彼らは物理的な意味でとてもエネルギーでオリジナリティーにもあふれている。中にはいろいろなものをまき散らして、めちゃめちゃ強いやつもいる。こんな世界を表現したいなあ、ではないが、ある意味この世界から影響を受けて今のコアシリーズに至っているのかもしれない。なきにしもあらずといえるだろう。

有機的なものについては、自分の制作物を振り返ってみると、あまり中心のコアには具体的なイメージのようなものはなく、それを囲うモチーフが、手だったり葉っぱだったり、木の根っこだったり、している。中心のコアは漠然としたエネルギーのかたまりになっている。

最近では立体制作にもコアシリーズを適用している。コア3Dと題し、まだ数は少ないが、いろいろな形を考案しているところである。主に、小品展用の小さな作品と、大きな展示会用の半立体作品をメインに考案している。

とりあえず、今のところこの課題に取り組むにあたって、おおきな壁にはぶつかっていない。なんせ、コアは何物にもなることができ、アイデアにも制限がない。このまま、死ぬまでコア制作に勤しむかもしれない。今現在47歳なので、まだまだ先のことであるが。

番外編

今回「作品の前で語る会」に登場した唄さん、渋谷さんから、ご自身の作品制作についての原稿をお寄せ頂きました。語り尽くせないテーマの補助線になればと思います。

あの世的、この世的

唄 彰伸

美大受験をしていた高校時代は、自分の好きな音楽も、好きな映画も、好きな絵画も、はっきりして、ある意味「自分の世界観」のようなものを持っていて、それに浸っていけばいくらでも作品を創ることができた。しかし、世の中には魅力的な表現がたくさんある。魅力的な表現だけでなく、余裕をかまして生きてきた自分の人生の裏側で、自分の目に見えないところで悲惨な目にあっている人たちの実態も、情報社会のいろいろな隙間から漏れてくる。井の中の蛙だった頃の、井戸の中のユートピアは失われて、批判的思考に苛まれて、何がやりたいかも曖昧になってくる。しかし、岡潔の言うように、人はそれぞれ、野に咲くスミレのように、自分の道で自分らしく咲くしかないのだと思う。

今、武蔵美の学長になっている油絵科の先生が、「絵には、この世的な絵とあの世的な絵がある」と言っていた。あの世というのは、人のいない高原の冷たい空気と、ウルトラマリンの空に吸い込まれていくような感じだろうと思う。その脱俗的なムードが怖くて、自分は先生とは反対に、「どんな表現がこの世的か」というテーマで友達とよく盛り上がる。

にぎやかなお祭りの中心が、ある意味この世的な場の中心だとしたら、夕方の東京のカラフルな明

『大作と小品 について』



『心の風景』
油彩/F60号/2015年

敷地 和子



『家族』
油彩/F100号/2010年



『FAMILY GARDEN』
油彩/F130号/2008年

先日の会議(11月18日 14名参加)で下限撤廃は決まりました。

「書きたいことを書きたいように」思いをつづります。

時代の流れで下限撤廃はしょうがない。でも私はその流れについていけない。

私は美術館に大きな作品を!! その思いは変わらない。

汎美の何に魅力を感じ、出品していますか? 私は4、5メートルの壁面に思い切り油彩画を展示したい。展示できるようになりたい。思いや動機なんてそれぞれでよいと思いますし、制作の姿勢が大切であり自分の世界の追求=新しい世界の追求の発表の場であればよいと思います。一番お安く発表できる場が公募展であると思っています。公募展は沢山あり、出品者の姿勢や精神が問われます。

小さな作品は簡単? そうは思っているわけではないです。描きやすい大きさはあると思います。私は大きな作品を描いても、小さな作品を描いてもデッサンしても自分の問題点は同じです。はっきり言えることは、大きな作品は時間もお金もエネルギーもかかります。構成力も要求されます。作家を目指すならば大きな作品にチャレンジすることは大切なことで学ぶことは多いと思っています。憧れの作家さん、作家を目指す方は大きな作品を発表されているから近づきたい思いです。

私が若いとき、美術館に展示されるってすごいことで、簡単なことではなく、あこがれでした。あの大きな空間にあの白い壁に負けないようにどうやって描いたらいいのかと必死で、現在も進行形です。汎美に参加したいと思ったのも、池袋芸術劇場の展示ホールでの会員展を見たからです。その当時は大きな作品が当たり前だったです。その当時の規定サイズが何だったか記憶にないですが、大きいことが暗黙のルール? 国立新美術館に展示できるとお聞きもしました。そして前事務局長の大野さんに推薦していただきました。F100「一輪車の子どもたち」が最初だったか? 国立新美術館に油

彩F130、F100「ファミリーガーデン」と「母と娘の～」を出品。なつかしいことを思い出しました。大きな画面に何を描こうか。手っ取り早く、人物は大きく、形もおもしろい、もってこいのモチーフでした。子どもや家族は身近であってそれしか思いつかなかったです。

続けることって大変です。旅行風景の小さな作品も出品したこともあります。でも人物にこだわりたく、何かの突破口にとクロッキーに通い始めました。何回も何回もくじけそうになりました。今、大きな作品に取り組もうと思えるのはそんな汎美に育てられたと感謝しています。

汎美の魅力の一つに、時に自分の中でハードルを低くして描き続けられることができます。やめなくても、今はくすぶる思いを小さな作品で発表するという選択もできるのです。運営委員会でどなたかが発言、「作家集団のような展示を」作家、作家を目指している方は気まぐれではなく継続し発表しています。描き続けている知人は言います。「事情がない人はいない。いろいろなものを背負っている。言い訳はしない。」と。技能は追いつかないけどその姿勢はまねていきたいと思っています。

個人的には下限撤廃で制作に支障があるわけではありませんし、汎美には審査はありませんので展示委員会を通れば、展示は可能となります。コロナが明けて各公募展もにぎやかさが戻ってきています。45歳以下の出品者を集めようと必死のようです。汎美は下限撤廃でさらに自由度が高くなる公募展です。魅力的な公募団体になるかどうかは各個人の取り組む姿勢になるわけです。ここ数年は勝負でしょう。型破りなパワフルな作品、継続出品に期待したいです。2024年春展に向け緊張が走ります。



永年、汎美会員としても活躍してられました田村直樹さんが永眠されました。謹んでお悔やみ申し上げます。この頁は親交のあった田島会員からのご寄稿です。編集においては、左頁の自然写真を田村さんのホームページより転載させて頂きました。右頁の作品写真は2019汎美秋季展の出品作『蓮池』です。

田村 直樹さんのこと

田島 章廣

2008年ころ、渡良瀬遊水地にスケッチやら撮影やらで出かけたことがあり、その時、体調のこ
とを聞いた。画像を見ると彼に似合わず表情に困惑した様子が現れていた。それでも彼の持ち前
の博識さで病気の内容や治療のこと、薬剤のことを事細かに説明してくれたことを覚えている。
よく頑張ったね、と思いながら、一方で彼は頑張ったのではなく何事にもやり遂げなくては気
が済まない性格故ここまで戦ったのではないかと考える。彼の戦い方は多くの同様な病気を抱
えている人々にある方向を示したのではないか。

治療の方向性で多様な選択肢が示され、または自分で考え、その都度自分の納得行く方向を
進んで来た。ある時から病気を憂うことよりも如何に方向を選ぶか、選んだ方向についての
考え方を客観的に話すようになり、私もいつの間にか余り深刻にならずにその話を聞くことが
出来るようになってきた。

「俺は絵描きじゃないんだよ。蝶々や植物、自然が大好きで、下手な学者より良く知ってい
る」と言っていたが、その通り。何でもよく知っている。やりたいことがいっぱいある。病気に
なっても蝶を追い、植物を追い、山を愛し、雲を追い、文章を書き、時にはコーラスにも参加して
傍からは人生を目一杯楽しんでいる健康な人にしか見えなかった。付き合う人によって蝶の好

きな人、植物に詳しい人、絵描き、写真愛好家、登山愛好家であつたろう。多趣味は内容を薄く
すると言われるが、彼はどれをとっても厚くやり通した。

もともと彼は生命力が強かったのか、これら好きなものが彼に生命力を与えてくれていたの
か、両方なのか・・・それとも・・・

友人が沢山いる。幅広いジャンルにわたる。皆自分は親友だと思っている。

私は特に親友というわけではなかった。彼について本質的なことは何もわかっていない。

彼は何者???。私は何者・・・

散発的に思いつくままに書いてみました。そういえば彼は70歳まではどうしても生きてかつ
たと言っていました。お父さんや親族がなかなか70歳まで生きられなかったそうです。70歳に
なった時、良かったね70歳達成できたねと言ったのですが、言わなかった方が良かったかなと
今では思います。

ほぼ15年間私は戦いの中の彼しか知りません。いわゆる立派な人ではありませんが、面白い
ひとですよ田村直樹という人は・・・・・・ではでは・・・



私の果てしなき旅路

愚 聴風 大辻 敏成

私のかねてよりの友人・茜に、最近認め^{しんた}めた少年のような“詩もどき”を汎美便りに投稿するが茜はどう思うかと相談したら、「たまには恥をかくのもいいものよ」とのことでここに載せてもらうことにしました。

続いて今日は、私の創造に関する考えを解りやすくお話してみたいと思います。

そねっと・みへざる世界
「創 生」

はじめは何もなかった
ふっと^{ははそ} 柞^{ははそ} 枯葉を手にした
掌で揉むと粉末となり散った
粉末は散りながら母祖木^{ははそぎ}となった
幾星霜

^{こがらし} 凧に柞枯れ葉が舞った
掌で揉むと代赭色の粉末となり散った
粉末は散りながら母祖木となった
ひとつの歴史が産まれた
幾星霜

かつて柞枯葉を手にした詩人は
はらはらと毀れて舞った柞葉のやうに
死ぬなくして熄・へ・た…

ソネット

=近世伊太利亜に生まれた
叙情的な小曲。14行詩で、
ある形式のものだが。

柞(ははそ)

=こなら・くぬぎのはらはらと
毀れて散った類い。

母祖木(ははそぎ)

=柞と同じ。

私にとっての創作は「意味を超えた果てなき世界」です。他人は無意味なことをやっているという。無意味・無駄・無用・訳の分からないものが好みます。そういう事物に出会うことが重要ですが、その為には行動を起こすことが重要です。そうするといろいろな何かに偶然に出会います。生まれて以来、様々な偶然に出会い、それを必然に替えて、その連続が今の私の存在です。きっと皆さんもそうではありませんか。

存在するものには、「本質存在」と「現実存在」と言うものがあるでしょう。機械や道具のように、生まれたときから機能や目的が決まっている事物は前者、生まれて何の使命や目的を持たない空白の存在、それが後者です。後者の「現実存在」を簡略に「実存」と言います。人間は実存ではありませんか。国家を創るために、或いは闘いをするために、また金儲けをするために生まれてきたではありません。

さて、人間とは何でしょうか。人間は「ヒト」ではありません。ヒトは生物学上の分類です。一般的には「人間」と「間」をつけますが、ヒトが偶然に事物と出会い、両者の「間」に創造が生じる、人間としての偉大な文化はこうして「間」で創造されてきました。絵で言えば画家とモチーフの間に美術が生まれ、社会事象や現象と作家の間に小説や文芸が生じる、だからこれが「人間」の由来です。だから「間」を軽視する人を「間抜け」と言います。古代中国の偉大な哲学詩＝「莊子」では、人間を敢えて「ジンカン」とよび、ジンカンそのものに人格を与えているくらいなのです。これはたしか紀元前三世紀頃の著作ですが…。



筆者近作
「靈気楼」夢きクリムソンの夢

そして**偶然**は理屈や意味を超越した事態で、神仏の降臨に似て生じる、だから制作に向かえば「私は神・仏」なのです。宗教のことは詳しくは分かりませんが、あの天才狂気のニジンスキー氏(天才的バレエ家)の筆記を見ると、「私は神である」というフレーズが至る所に鏤められています。また禅宗では「仏は己の中に在る」と言われます。このことに私は何となく親しみを禁じ得ないのです。

私は以上のようにして絵画や、詩歌の表現を楽しんでいます。しかし大切なことを申し上げるのを忘れていました。これは孤独な「**創作の世界に於いてのみ**」のことで、一般社会生活においては違います。社会生活もいろいろお世話になったり、私のような役立たずも仲間に入れてくれました。“みんな仲良くタケモチピアノ”が佳いのです。しかし創作の世界とは明確に区別せねばなりません。孤は複数になれば社会になるのです。「人は孤ならず、必ず隣あり」(論語)ですね。

社会では人と人が**偶然に出会い**、そこに新たな「間」が生じ創造が発生する、先に述べましたとおり、出会いは行動により生じます。そしてその行動を「参加＝アンガジュマン」といいます。汎美に参加することがあなたに多くの「二つのソウゾウ＝想像と創造」を生ぜしめる事でしょう。チョット恰好つけて申せば、これが汎美の「レゾン(理由)・ド(の)・エートル(存在)」＝リエゾンして「レゾン デートル＝存在意義」であります。ああ、そういえばここで「大きく俯瞰したならば、私達は「生」と「死」の間に現存しているわけですね。「生」と「死」の間に何があるか? と問うたら「との字」と答えたと言いますが、シャレタひともおいでですねえ。

さて、冗談はさておいて、これでは私の主張する「無意味界」に意味を与えようとしてしまいました。意味や無用を超えた世界「意味の果てへの旅」を求める「私」に矛盾していることになってしまいますね。私…どうしたら良いのでしょうか。杳として分からずじまいです。

今日のお話は一応ここまでとさせていただきます。

“アート”が問う日常、その共感性とは？

『デイヴィッド・ホックニー』展

東京都現代美術館 企画展示室 1F/3F / 2023年7月15日(土)―11月5日(日)

『あ、共感とかじゃなくて。』展

東京都現代美術館 企画展示室 B2F / 2023年7月15日(土)―11月5日(日)

Reported by 木虎 和生

■ ホックニーの世界

ポップアートの作家として教科書にも載っているホックニーが、新作を世に送り出し続けていると知っていただろうか？。今回の展覧会は初期から現在に到るまでの変遷を網羅し、日本初公開の作品も多く含む大規模な展覧会である。

一般的によく知られているホックニーは、母国イギリスから1967年ロサンゼルスへ移住し描いた、南カリフォルニアの明るい日差しが降り注ぐプールやスプリングのある邸宅、室内での花や人物を配した、満ち足りた暮らしぶりの日常風景だろう。しかし、その後1997年にイギリス・ヨークシャーに、2019年からはフランス北西部のノルマンディーに拠点を移し、作品は大きな変貌を遂げる。色彩はより鮮やかに、筆触も細かくて静かな描出からプリマ描き（＝絵具の乾燥を待たず次々と手を加えていく手法）の大胆で力強いものへと変化。油絵以外の手法としても初期からの版画・写真・コラージュに加え、動画、iPadでの描画ソフトとタッチペンによる絵画制作、など様々な探求を続けている。

モチーフとしては、一貫して身近な事物だが、展覧会の後半では風景の驚くような大作が続く。50枚のキャンバスを繋いだ《ウォーター近郊の大きな木々またはポスト写真時代の戸外制作》は、その題名通り戸外で実景を部分描写しアトリエで統合。《春の到来 イースト・ヨークシャー、ウォルドゲート 2011年》では、馴れ親しんだ風景の記憶

を鮮烈な自然イメージとして再構成。さらにコロナ禍を経ての新作《ノルマンディーの12か月》では、iPadを駆使して、90mにも及ぶ横長画面に挑んでいる。それは見渡す限り広がる大きな空間であると同時に、季節の移ろう“時間”の表現で、ウィリアム征服王の物語の刺繍画（バイユーのタペストリー）から着想を得たという。中国や日本の絵巻物も意識しているようだ。

私がこれら近年のホックニー作品を観て感じる特徴は“複眼的思考”だ。伝統的遠近法を無視した歪みのある空間と分割画面——キュビズムの影響もあるが、それは興味のある細部への凝視に基づく自由な再構成で、世界をいろんな角度・時間で捉え直す作業でもあるだろう。その萌芽は1980年代から有り、逆遠近法／多視点の絵画表現や、対象を小さなカメラで部分撮影しプリントを繋ぎ合わせて再現する写真作品《ムーヴィング・フォーカス》シリーズ等と通じるようだ。

インタビュー動画では、メインテーマは「楽しむ事」だと作家自身が語っている。「絵はずっとこの世界の現実を捉えてきた」「楽しむために世界を見ないと」とも。果たしてこの言葉は字義通りだろうか？。確かにホックニー作品は多くの人々が共感し得る日常の悦楽に満ちている。そこに偽りは無いとしても、同時に容易には語り得ない深部が在るのかもしれない。時代背景や機微に触れる事象を考える時、作品とその変遷に或る種の“問い”やアイロニーを感じるのは私だけだろうか？

■ 日常に潜む違和感

次の展覧会の紹介文には『共感とは、自分以外の誰かの気持ちや経験などを理解する力～略～簡単に共感されるとイライラしたり、共感を無理強いされると嫌な気持ちに～略～ そんな時には「あ、共感とかじゃなくて。」とあえて共感を避けるのも、一つの方法ではないでしょうか。』と有る。出展作家は有川滋男、山本麻紀子、渡辺篤（アイムヒア プロジェクト）、武田力、中島伽耶子の5人。

私がこれらの作品を観て感じた本展タイトルの意味は、多くの人と共有する事が出来る感覚＝“共感”。それを感知出来る事・能力が“共感性・共感力”。その否定は反感ではなく、固有のものとして伝える事の困難な感覚＝日常に潜む“非共感性”または“共感性が低い”出来事。そして“違和感”を生ずる様々な事象だ。順に観てみよう。

・有川 滋男（ありかわ しげお）

架空の会社が業務内容を説明する展示会ブースが並ぶ。各々にモニターが有り、様々な日常品が配置されている。映像ではそれらを用いた仕事＝意味不明の動作が、ループ再生され延々と続いている。常識が通じない違和感。

・山本 麻紀子（やまもと まきこ）

靴を脱いであがる部屋のような空間の中程に大きな歯のオブジェと寝袋。歯は巨人の落とし物で、周囲には歯を抱いて眠った時の夢の絵、立退き跡地で拾い集めた植物・土・瓶等の小物が並ぶ。これらを自由に眺め、伝説や土地の記憶について想像を巡らせる。

・渡辺 篤（わたなべ あつし） アイムヒア プロジェクト

暗い展示室前方の巨大な球体にリアルな月の満ち欠けが投影され、ソファーに寝そべり眺める。それとリンクするように左壁面には、新型コロナ下

で始めたという同じ月を見て写真を撮るプロジェクトで集めた無数の月写真とその記録が、屏風仕立てのライトボードに展示。もう一方の壁面の展示ケースには引き籠り当事者が自ら撮影したという部屋写真が覗き見るように。その傍には修復をテーマとした金継ぎのオブジェが。人々の様々な営為と時間の流れ、在り方を思う。

・武田 力（たけだ りき）

作家は演出家・民俗芸能アーカイバー。《朽木古屋六斎念仏踊り継承プロジェクト》は、限界集落に余所者として関与し変化を起こす、その記録映像。《教科書カフェ》は、移動図書館の車に様々な時代・地域の小学教科書を収蔵。電話の仕掛けも。それらを手に取り、持ち主を想像したり、質問に答えたり、社会や教育について思いを巡らす。

・中島 伽耶子（なかしま かやこ）

空間を大きく斜めに横切る黄色く高い壁。その両側は暗い部屋と明るい部屋に隔てられ、壁には小さな穴が穿たれている。明るい側に有るボタンを押すと暗い側に灯りが点くが、互いにその全体を見る事は出来ない。

「共感」ばかりが重視される社会で、あえてそれとは違う側面に眼を向ける事。いずれの作家も直ぐに伝わるような判り易い作品ではないが、鑑賞者の感覚を揺さぶり、緩やかに知覚され得る——それは共感ではなく、“違和感の肯定”とでも呼ぶべき感覚で、同調か反発・無視だけではない、別の反応につながるのではなからうか？

* * *

日常と非日常、表層と深層における共感／違和感、様々な“問い直し”こそがアートの醍醐味でもあるようだ。