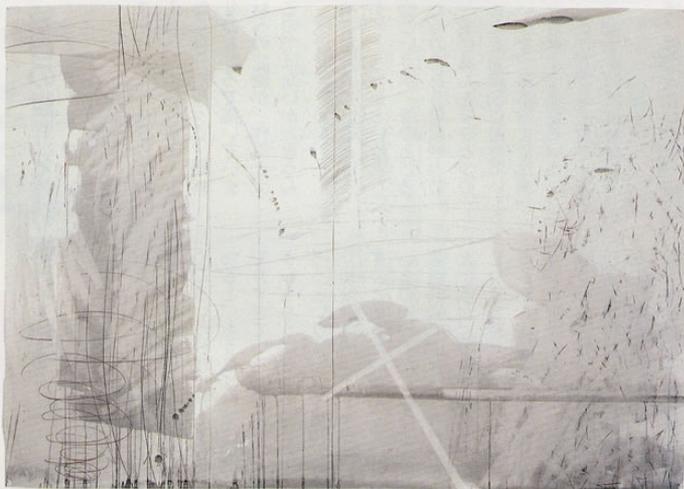


ACRYLART

アクリラート・Vol.21



北川聡 Untitled W150×H109.5cm 鉛筆、墨、モデリングペースト、紙 1992年

Drawing pictures means not to create the brand new world.
Moreover it is not the way to represent oneself, either.
For me, drawing pictures is to express something
that really is, and is invisible
but has been existed since before.
Satoru Kitagawa

隙間のある絵具。

北川 聡

余りにも相性の保証されている素材同士だと、どこにも自分の居場所がなくなってしまうと語る北川氏。自ら素材と同じ位置に身を置き、

試行錯誤を続けることにより、独自の世界を作り続けている。



■きたがわさとの 1959年千葉県生まれ。1985年愛知県立芸術大学大学院油画科修了。87年～91年の間毎年、ギャラリー21+業で個展。この間、89年の第8回平行芸術展(樹下のセンセーション)を初め、グループ展にもたびたび出品。91年The2ed Taejeon '91 Triennale参加。92年ルナミ画廊で個展。93年11月ルナミ画廊、川崎IBMで個展の予定。



●北川さんの作品、いろいろ変化してきてはいますけれど、一貫しているのは、見る側を跳ね返すのではなく、すっと入り込んでいけるような画面であるということ。絵具も既成のものではなく自分で作って、顔料

が定着するぎりぎりのところで描いていますね。そういう素材への認識が、作風と大きくかかわっているのではないかと思うんですが。

●素材に対して特にこだわっているというわけではないんです。どちらかというと、今、搜している状態というか、今のところ自分が引掛かったものがある程度やっていると、逆にあんまりひとつの素材に執着を持つことを意識的に避けている部分もあると思います。ある所までは素材を自分の側に引き寄せようとしているというやらないけれど、そこでコントロールできるようなになると、違うものに移んなきゃいけない、というのがあって。

ただ、さっき言われたような画面の印象で言えば、僕個人としては、必ずしも跳ね返すような画面が嫌いというわけではないのですが、自分で作るとなると、見る人の視線がふわっと着地するとか、降り立てるような、そういうところに向かって作品を作っているということはありませんね。例えば、顔料とメディウムの関係で、かろうじて定着してくれるような接着力が欲しいと思ったのも、たぶんそういうことだと思っ。どうも、僕としては、画材として作られたものを使って描くことに、どこか後ろめたさがあるんですね。製品として作られるということは、使

われ方があらかじめイメージされているということ、例えば油絵具でも、伸びのあるストロークが云々とか、艶がある何とかとか、乾燥が早くという表現に適しているとか、いろいろ書いてあるでしょう。そうなる、もう僕は一気に使っていけないという感じになってしま。できすぎているんですね。だからといって、工業製品を使おうとか、そういうふうにも考えてなくて、既成の素材もそのうち使える時が来るだろうというくらいの気持ちなんですけれどね。実際、学生のころにアクリル絵具をチューブから出した瞬間に、あ、これは使えないなと思っ。ずっとそうだったんですけど、いつの間にか気がついたらアクリルに近いもの使ってたし笑。たぶん、僕の素材をさわっていく時の姿勢には、意識的にはないけれど、どこか素材と画面と自分の間に距離を設けるという、コントロールできない要素を持ち込むということがあるんじゃないかな。

●しかし、絵具を自分で作るという行為は、素材をもっと掘り下げよう、もっと認識しようという行為ではないんでしょうか。

●うーん、確かに結果としては絵具を作り直したことになるんですけど、それが目的でやって来たんじゃないんですよ。組成をやるためには、ある種マニアクな興味や化学的なセンスが必要だと思っんですけど、それは僕にはできなかった。面倒くさがりやだし、いいかげんだし笑。もともと、いちばん最初は、布に木炭という、つまり、まったく定着しない状態で使っていたんです。自分の表現を一度はらはらにしたいという欲求がその頃あって、そこで本当にニュートラルに使える素材を搜した時に、木の枝を蒸し焼きにしたもの、木炭がいいなと思っ。いろいろなことを考慮して作られたものじゃなくて、風情があるという、原始的で隙間があるし、自分が画面にさわった感触をダイレクトに残せると思っ。それが、もうちょっと色を使いたいと思

Untitled W904×H182cm
顔料、マットメディウム、バステル、木炭、
ジェッソ、ブラックジェッソ、鉛筆、墨 1989年

層部の工夫から層部への発展



Untitled W182xH226cm 顔料、マットメディウム、
パステル、ジェッツ、綿布 1990年



個展会場風景(ギャラリー21十葉)
顔料、マットメディウム、パステル、木炭、
ジェッツ、ブラックジェッツ、鉛筆、墨 1989年

い出して、バステルになって、顔料になって、それも初めは糊剤を何も使わずに顔料をばらまいているだけだったんですけど、今度はそれに流動性を持たせたいと考え始めて、水を加えてみた。でも、布がはじっちゃってね、イメージしたものと全然違う。じゃあ、台所にある食器洗いの洗剤でも入れてみるか、と(笑)。

●(笑) 洗剤はつまるところ界面活性剤ですからね。われわれが絵具を作る時と同じですよ。界面活性剤を入れることによって浸透性がでて、顔料の発色ものりも良くなる。テンペラで牛の胆汁を使っていますが、同じことです。

●そういうマニアックな、苦手なんですよ(笑)。どこにでもある洗剤の、あの軽さがいい。それで、洗剤を入れて、少しは良くなったかなと思っただけですけれどね。今度は少しは定着しないという欲求が出てきて、じゃあ、接着剤なんだから木工用ボンドを入れよう、と(笑)。で、木工用ボンドですいぶん作っただけですが、そのうち、ボンドを変えれば色が変わるんじゃないかとか、マットメディウムがあったから、こっちの方が艶が消えて顔料そのものの質感が出るんじゃないかとか、やってるうちにアクリル絵具みたいなものに近づいてた。ボンドと顔料が混じって固まったものを転がしてたら、あれ、これはバステルみたいだなあ、とかね。

●作品をよく見ると、顔料の粒子と粒子の間にすく隙間があって、その隙間に、また後から塗られた別の色の顔料が浸透しているといった感じですよ。普通は絵具の段階で混ぜ合わせて塗るんだけど、北川さんの場合は重ねることによって新しい色が見えてくる。界面活性剤による浸透性の効果がすごく微妙に出ているんですよ。それが冒頭に言った視線がしみ込むような独自の絵肌を作っている。われわれ絵具メーカーは、そういう絵肌を作ろうとして、化学的分析に基づいて調合するんだけど、北川さんの場合は人間が火を使い、風を利用していうように一歩一歩進んできて、そうなったわけだ。しかし、木工用ボンド入れたとしても(笑)、黄変については気になりませんね。

●そういうこと、あまり気にならなかったんですよ。今でもあまり気にしていない。依頼されてどこかにパーマネントに設置するとなると困るとは思いますけれど、残したいと思う人がいれば、残されてしまうものじゃないかと思えますから。それに、自分の中ではどこかに、物として残らないことが表現としては本当じゃないかというのがある。絵を描くということは、まったく新しい世界を創造することではないし、ましてや自分を表現することでもないと思っています。それは、自然さを装うとかいうことでなく、徹底的に意図的で人工的なものだと思うんですが、何と言ったらいいか、隠れてはいらんだけれど確かに在ること、もうすでに存在する何かを表すことが絵画なのだと思えます。描かれた

ものではなく、描こうとするの方に意味があるのだと思っただ。

●偶然性についてはどうお考えですか。

●どんな絵画、例えば具象を描いていても偶然性が入る余地のない作品はないとも思いますが、また、絵画としては、偶然性など存在しないともいえます。確かに僕のように、素材のレベルで偶然性を最大限に利用しているような作品だと、作っている途中で自分でも予期できなかったきれいな状態になることがあるんです。もっとも怖い誘惑ですね。そこでどうするか。それが必要なきれいなか見ていくことができなければ、ただの装飾になってしまっただけです。何を拾っていくかが作品の本質にかかわってくるわけですから。その意志が揺らいでいる時には、どんなことにも反応しちゃってね。

●後から思うと、紙に墨、紙に鉛筆の素材としてのきれいなんで保証されているんだし、作品のコンセプトに何の関係もないんですけど、そういうふうには、さまざまの可能性が現れては消える。その中で切り捨てられて行ったことも体の中に蓄積されていて、それが何かの拍子に出てくる。僕のやっていることはそういうことじゃないかと思っただけです。

●素材と北川さんが対等にたたずんでいるんですね。素材Aがあって、素材Bがあって、北川さんがいて、全体として作品が成立している。今描いている作品では、またちょっと表現方法が違ってきていますね。

●去年くらいから、ちょっとどうしていいかわからなくなってきている部分があったんで、この秋の展覧会まで期間をおいて、ドローイングを中心いろいろやってみてみるんですよ。以前から、僕の中には、走り抜けるように作品を作りたいという思いがあって、つまり、こうやって喋っている時にも、後の言葉によって常に前の言葉が変化して行きますよね、そういうたつながり方、そういうた体験を、水平な方向のままに自分の絵の中に欲しいと思っただけです。それがまた、作品のシステムの中にいい形で取り込めないんですけど、日常的な空間体験はそういうものだと思いますし、画面のここが弱いとか、ここが足りないとか気がしながら描いていくんではなくて、走り抜けるように記述して、気がついたら作品ができていることを発見できる。そういうふうには描きたいと思っています。



Untitled W182×H226cm
顔料、マットメディウム、バステル、
ブラックジェソ、綿布 1990年

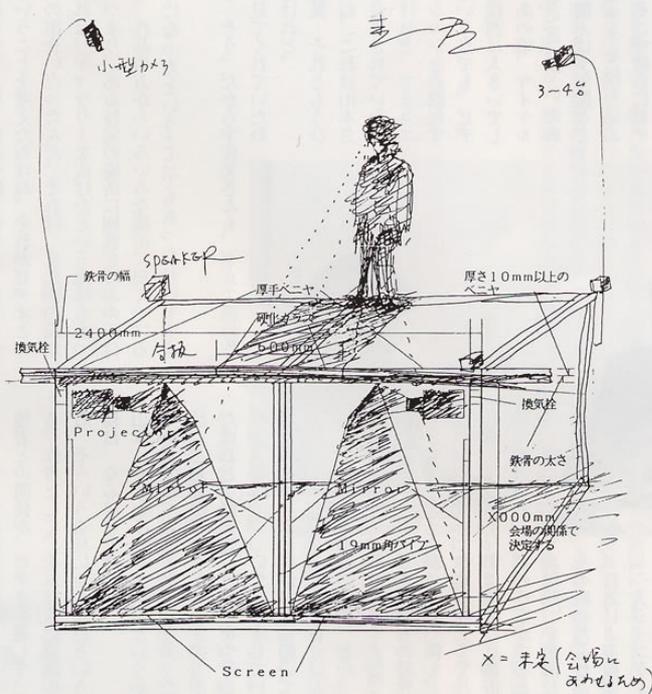
ビデオ・アートの昨日・今日・明日。

新しいものが生み出されようとする時、

そこには常に混乱と希望が渦巻いている。

日本で、ビデオ・アートという言葉が耳にするようになって、約20年。

この分野における芸術の挑戦は、まだ始まったばかりだ。



FIRE NO.3 (火のイベントシリーズ)
越前海岸 1969年 (撮影:北島俊治)

記録から、 自己認識の道具へ。

宇佐美 山本さんは、日本におけるビデオアートの、まさに先達の存在であるわけですけど、実は僕、そのごく初期の作品、見ているんだよね。例の海岸線の炎と波の作品、山本さんもよくご存じのカナダのビデオ作家のマイケル・ゴールドバーグが71年にこっちに来た時、うちに泊まって、ビデ



■山本圭吾(やまもとけいご) 1936年福井県に生まれる。58年福井大学文学部教育学科卒業。67年「火と煙のイベント・シリーズ」を行い、その記録としてビデオ撮影を始める。72年ビデオによる最初の個展。以降、カナダ、アメリカを始め欧州各地のビデオ・フェスティバルに参加。その他、サンパウロ、ヴェニス・ビエンナーレやドクメンタ等に出品。我国におけるビデオ作家の第一人者。

オをアートにする活動をいろいろやった。その時に、彼があなたの作ったものを持っていて、見せてもらった。あれが最初の作品でしょ。

山本 「火と煙のイベント」のシリーズですね。そうですか、あれ、見てらしたんですか。私が彼に最初に逢ったのは72年2月ですから、宇佐美さんの方が、私より早くマイケルさんに逢ってらっしゃるんですね。へえ、驚いちゃった。78年には福井でシンポジウムもやってもらったり、79年、80年とカナダ・カウンスルの招きでカナダへ行きましたが、その時も、大変お世話になりました。

宇佐美 僕も当時レーザー使った仕事をしたりしていたから、その縁で、NYで知り合ったんです。もともと、彼は、その頃はまたビデオやっていないくて、その後来日した時に「僕はこれからビデオをやろ」と言っている見せてくれた。その中に山本さんの作品もあった。また、日本の作家、誰もいない頃だったですね。

山本 僕が作品としてビデオを始めたのは69年ですけれど、最初は、イベントの記録として撮り始めたんです。そう、まだパフォーマンスといわずにイベントといってた頃(笑)。僕は最初、キネティック・アートをやっていただけで、ちょっとそれに限界を感じて、いろいろイベントをやりました。空間の確認のための行為として、例えば、松の木に荒縄を巻つけていて、その周囲の雪に足形がついていく様子を記録したり。つまり、手幅や歩幅という身体を尺度に、空間の再認識をする行為を続けていたんです。宇佐美さんがご覧になったのは、海岸に火柱を立てたり、ドラァイスの入ったボックスを埋め込んでおいて、波が来ると、そこからバァーッと煙が立ち上ると

いったシリーズですね。

宇佐美 結局、そういうパフォーマンスをやっても、福井まで見に来てくれる人少ないし(笑)、そこにビデオという代理の眼を置いて、後で見せるといふことを考えたわけね。それがビデオとの最初の出会いだったんだ。それは、また別の面から見れば、ギャラリーを広げたという意味もあって、つまり、ある特定の場所に観客を呼ぶのではなく、作品の方からいろいろな場所に出ていけるようになったということでもあったわけですね。

山本 そう。だから宇佐美さんも、東京で僕の作品、見てくれていたわけだけ。

宇佐美 それともうひとつね、これは山本さんも意識されていたと思うけれど、コミュニケーションを意識化するといふ点でも、ビデオの役割は大きいでしょう。あの頃、マイケルがよく言っていたのは、例えば少年院などにビデオを持ち込んで、そこで彼らにビデオを作らせる。そうすると、彼らはそのあたりの風景や、人物を撮っているんだけれど、そうしているうちに自分が見えるようになってくる。見ているものを撮るんだけれど、撮ることによって撮っている自分の位置や眼を意識すること。自己観察できるようになってくるんだということ。今まで認識の中に入らなかった自分と他者との関係が、ビデオを通して、映像として見える。そういう道具になるんだという話を聞いて、僕は、なるほどと思った。

山本 そういうコンセプトというか、考え方は、カナダでは、わりと早くからあった。僕たちの方は、どちらかというとアートの方から入ったわけだけ。例えば、カメラをつけっ放しにしておいて仕事をしていたら、自分は右から左に動いているのに、映っている自分は左から右に動いているぞ、とか。今の行為が、即、モニターに映る同時性など、ビデオ固有の特性にいろいろ気がついて、僕も、観客参加型の作品を作るようになったんで、72年に京都市美術館で、関西の作家が中心となって「映像表現72」を企画したのですが、その時の出品作品も、例えば、「行為による確認シリーズ」で、「一人ジャンケン」と言うか、観客はカメラに向かってジャンケンをするんだけれど、それが眼の前のモニターに映るまでに10数秒のズレがあるため、結果としての10数秒前の行為(例えばジャンケン)に対して、確認

することになる。そういった作品を作った。そういうのは、ちょっとゲームっぽいし、当時はこのようなタイプの作品がなかったから、みんな、何やってんの? という受け取り方だったけれど。

宇佐美 カメラを通して映像というのは、完全なリアリズムじゃないんだよね。ズレがある。だから、行為は完全に再現されていたとしても、一種のフィクションになる。

山本 そういうズレを扱った作品を、いろいろ制作してまして。例えば時間のズレにしても、サテライト(通信衛星)を使って、遠隔地を結びともってリアルに現れるんです。75年のサンパウロ・ビエンナーレでやった「ビデオゲーム・五目並べ」では、それを活用したのですが、経済面でサテライトは使えなかったけれど、これは、さっきのジャンケンをもっと複雑なシステムにしたもので、AさんとBさんがモニターを通してゲームをするんです。それぞれのモニターには、相手の方から見た映像が映っています。その画像は見られる側から盤面を撮影していますから、上下左右が逆転しているわけで、それを見ながらプレイヤーは盤面に石を打つのですが、その時、試行錯誤します。迷っているその手の動きなども見えるわけ

● Keigo Yamamoto + Keiji Usami





VIDEO GAME "GOMOKUNARABE"
第13回サンパウロ・ビエンナーレ サンパウロ・ビエンナーレ美術館 1975年

で、「見る」ということと「見られる」ということとの関係から生まれるスレが、ある緊張感や意識の動きを顕在化させているわけです。普通、僕たちは、完全なリアリズムだと思って映像を見てしまふし、遠隔地もリアルタイムで映像を送れるものだと思ってるけれど、それは大きな間違いなんです。これは、実際にビデオを使わないと実感しにくいことなだけ。と。

宇佐美 僕がビデオを面白いと思ったのも、そういったリアリズムではないという点なだけ。ただ、やってみなかったのは、何をやっていいか、いまひとつ掴めなかったから(笑)。

山本 やればよかったんじゃないですか。宇佐美さんの作品を見ていると、「コマ」の意識があるように思うんだけど。画面の中で、AからB、BからCへと人物が動いている。それに68年頃かな、アクリル板を切り抜いて、レーザー光線ではない作品作っていたでしょう。僕は、あの個展を見に行つて、ビデオの思想と似ていると思った。負の部分、切り抜かれたところを線で結ぶことによって、虚像をはっきり意識されていて、すごくシヨッキングだったね。

宇佐美 そうね。あれも虚像のゲームだから、基本的に考えは一緒だったんだよね。

メディアとアートの関係性。

宇佐美 ところで、ビデオをアートとして捉える時に、メディアの拡張という側面が、ひとつあると思うんだけど。アートとメディアとの関係ね。僕も山本さんも武蔵野美大で教えていて、その機関誌に、「複製芸術の時代」というのを書いていらしたでしょう。僕も、その後、「非複製時代の芸術」というタイトルで、いろいろ考えていることを書いた。ふたりともベンヤミンを強く意識している。つまり、僕が書いたのは、ベンヤミンの「複製時代の芸術」に対応して、それを批判するというスタンスでまとめたんだけど、結局、メディアにあまり頼ると、やっぱりメディアの中で死ぬということ。そこで何をするか、その内容について語ることが大事で、メディアが革新されるとそこで解放されるといふ発想は基本的に間違っていたんじゃないか、と。もちろんベンヤミンの言っていることにも面白いところはあって、それ

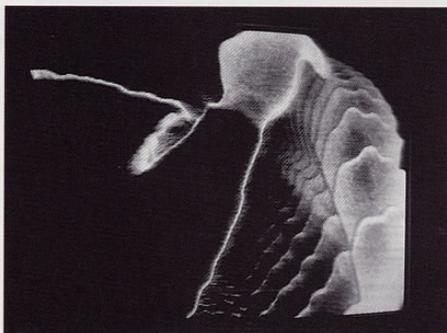
までブルジョアに独占されていた芸術が、複製技術と抽象的表現によって民衆の手に渡る。そうしたロシア構成主義の最初の頃のパワーは、それはそれで素晴らしいんだけど、例えばマレヴィッチの作品なんか見るとね、なんか、スタートと同時に終焉といった印象を強く受ける。だから、ロシア構成主義は、スターリンによって潰されたのではなくて、自分の内に死をはらんでいったんじゃないかと思うんだよね。どうも、彼らは、人間の精神の総合的な活動を表現するところまで行っていなかったんじゃないか、と。

山本 僕はちよつと切り口が違って、あそこで書いたのは、今、いろんなメディアがどんどん出てきて、それが融合するというか、複合しやすい時代で、メディアが変われば表現方法も表現内容も変わってくる面があることを述べたわけです。例えば、従来は音だけを送っていた電話に図面を送るファクシミリ機能が加わり、さらに映像も送れる、テレビの機能も付くといった機能が複合したデジタル電話(TSDN)時代に入ってきたのです。それは、その時代の特徴としてのメディアなんだと思います。そのメディアの変化が、かつてフレスコ画が油絵になったことに時代の必然性があったのと同じように、芸術にある種の変化をもたらすのではないかと。そういう意味で、複合芸術の時代だと書いた。

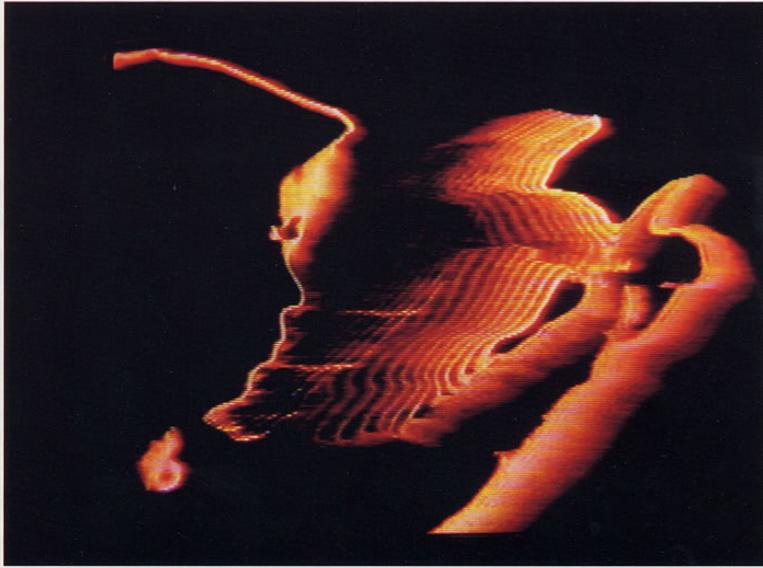
宇佐美 確かに、それは僕もそう思う。シヨパンのピアノ曲なんか、今、どんなに逆立ちしても、2度とあいうものは生まれな。あの時代の先進的なメディア(ピアノ)の中であつてこそ生まれたわけで、今はもつと別のインストゥルメントがあつて、今は今の複合メディアの中で音楽は革新されて行くんだろうと思う。

ただ、その時にアーティストがメディアをどう考えるかが問題だね。その時代に対応するいいメディアが生まれてくることによって、いいアートができるんだという考え方がひとつ。その一方で、アートで何を語るかという内容の方から考えると、人間の五感なんてコンピュータ機能のように加速度的に進むわけではないし、そこで一種の不変の表現媒体(メディア)みたいなものが存在するんじゃないかとも思える。絵を描くなんていうことも、ラスコーの洞窟の時代から延々続いてき

A TALK (HUMAN BODY ENERGY) その1
第2回ボン・ビデオナーレ 1986年



私の絵は
どこから始まり、
どうなるか
山本圭吾



A TALK (HUMAN BODY ENERGY) その2 第2回ボン・ビデオナーレ 1986年



IMAGE CROSSING 第4回現代芸術祭
「今日の芸術」 富山県立美術館 1988年

僕のやっていることは、
浮世絵の歴史でいえば、まだお伽草子の段階かもしれない。
しかし、だからこそ無限の可能性がある。

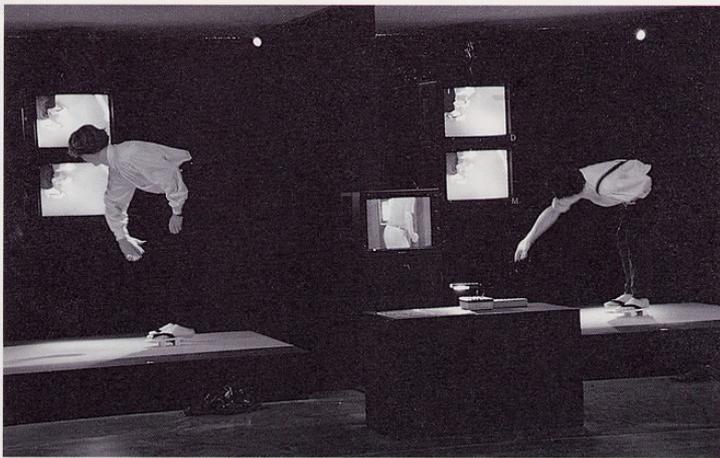
山本圭吾

映像における虚と実。その狭間には、
さまざまな発見がある。



『都市の気』ARTEC'91 名古屋国際ビエンナーレ 1991年

● Keigo Yamamoto + Keiji Usami



BETWEEN SOUND & SOUND NO.2 ビデオ彫刻(回顧と現在) ドゥモン・クンスト・ホール(ケルン) 1989年

て、大して変わっていないわけだし。そこでどちらを選ぶかということには、一種の分かれ道みたいなものがあった。山本さんはキネティック・アートやっていた複合メディアの方に行っちゃったけれど、僕は同じ時期に、さっき話に出ていたレーザーを使った作品とか、コンピュータを使った空間芸術として光によるインスタレーション(劇場空間)みたいなものを作ってみたりして、複合メディアを手掛けようかとも考えたんだけど、結局、絵画の方に戻ってきてしまった。

山本 僕ね、前から思っているんだけど、それは結局、同じともいえるんじゃないかな。例えば油絵にしても、確かにひとつの平面なんだけれど、そこに至るまでのプロセスとか、どこに筆を入れてどこで終わるのか、その過程における作家の精神の起伏や思考や、そういうさまざまな時間が、その平面の中にぎっしり詰まっているんだと思うんだよね。墨で書いた文字なんかは、比較的それがはつきりわかるのに比べて、油絵はわかりにくいけれど、やっぱりそうでしょ。そういう意味では、僕のやっていることはさまざまな新しいメディアを使っているけれど、従来のメディアと同じ特性を持っている。

宇佐美 それは、そうだね。特に現代美術はどんなプロセスを見せるようになってきている。同じ絵画でも、たとえば、古典派の代表であるアングルの描いた「オタリスク」では、描くプロセスをまったく隠していたけれど、今はあらわになってきている。マチスの絵なんて、よく見ると塗っていった順番がわかってしまう。ポロックなんかもっとわかるし(笑)。プロセスが隠されるのではなく表面に出てくるのは、ビデオ・アートが、アートとしての市民権を持つようになるのと、同じ根っこを持っているといえるのかもしれない。

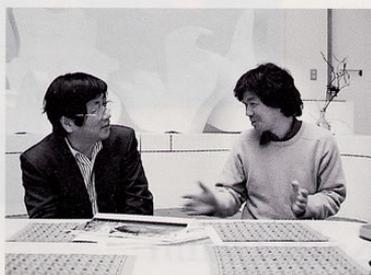
山本 今の我々にとっては、プロセスがわかる方が、迫力があり、伝わりやすい時代だと思っています。

宇佐美 時間というものが、われわれの表現の主要な関心事になってきた。そういう感受性に対応しているんだろね。それが近年になって、もっとはっきりしてきて、塗り残した方が面白いか、塗った順序がわかる方が面白いかという感覚が、より人間的であると思われるようになった。

ある意味では、絵画がビデオ化しているというか、空間芸術が時間芸術化してきている。どんどん接近してきているんだよね。

ニューメディアの落とし穴と可能性。

山本 そうですね。問題なのは、コミュニケーションメディアの場合、盛衰が強く出てきやすいという側面があることです。映画もそうだったけれど、技術的にどんどん進歩して行く。ビデオも、ビデオだけでは物足りなくなってきたりして、テクノロジーがどんどん進歩して行く。しかし、それらの進歩がいい作品をもたらすかという点、必ずしもそうでもないというところが問題だと思えます。



山本 以前のもので、以前のものより優れたものが出てくるかという点、そうでもないわけだし。ハード面から見れば、今は発展途上で、ビデオはビデオ、コンピュータはコンピュータ、それぞれ単体で成長してきたものが、それらが部品のように結合して、ようやくネットワークワークされるようとする段階です。人間でいえば、目にあたるビデオや耳にあたるオーディオをコンピュータという頭脳の下に統合する神経網がようやく発達し始めた時期に当たると僕は思うんだけど、アーティストがそれを錯覚して、テクノロジーが新しいことをやると、すぐそれがアートの摺り変わってしまう危険がある。

宇佐美 ネットワークを作るのは、エレクトロニクスメーカーの仕事で、われわれは、そのネットワークによって何を考えるべきではないんだよね。

山本 そう。まったくその通りです。これは絵の



場合も同じで、表現におけるテクニックや絵具の進歩はそれでいいが、それを使って、何を、いかに表現するか、どれだけ人間の精神と深く、新しく、緊張を持って関わっているかを考えなければいけない。ところが、ハイテクを扱う場合は、メディア自体が新しいこともあって、テクノロジーの新しいさから生まれる緊張感と、精神的な深さや新しいさから生まれる緊張感と、本質的なところで錯覚しやすいところがあります。また、料理するのには、素材がわかっていなければ奥の深いものができないという面もありますし、大変です。

宇佐美 そのネットワークに関してね、いろいろ繋げても、人間が感覚しえるものには限界があるでしょ。僕なんかでも、絵画を記号化していた時も、その前に空間を光で繋げていこうとした時もそうだったんだけど、いろいろ数式使ってシステムの中で運動するように、設計図をひいてやってみただけだと、あまり複雑化すると、誰も読み取ってくれないということがあった。作れば作るほど迷路になるでしょ。せつかく面白い迷路作っても、誰も出られなくなったら、そこでそれ自体が死んでしまうし、かといって、単純だと

すぐ飽きる。そこが難しいところだよ。

山本 複雑化していくと同時に単純化するということ。複雑さを突き抜けて、一まわりも二まわりもしてきてこそ強く伝わってくるんだよね。今はまだ、われわれの扱っているメディアは、はっきり言ってそこまで来ていない。不要なものを削り取って、自分なりのメディアを確立するところまで来ていないんだけど、プロセスとしては意味がある。だから、僕としては、まだ誰も歩いていない分野だから歩いてみようと思ってるんですよね。一度歩いてみないことには、分からないしね。例えば、今、僕は、ハイビジョンで発信しながら、離れたところにいる作家と素材を持ち寄って、コラボレーションによる静止画を作ったりしているんですが、これなんかも、新しいメディアがあつてこそできることでもあるし、可能性もあると思うんです。従来の一人で描きあげる絵画と違って、コミュニティーションしなければできない、誰か指揮者がいるわけではなく、まったく対等な形でコラボレーションできるという面白さがある。今、ちょうど、宇佐美さんと僕がこの対談をしているのと同じような感覚でアートが作れるわけです。さらに回線が整備されて、いろいろな人が国境を越えてこの作業をやったりするようになる、いろいろな美意識や思想が対極的に、リアルタイムに近い形でコミュニケーションでき、今までにないものが生まれるという予感がしています。

宇佐美 コミュニケーションの原点に立ち返っているわけだ。コミュニティーションというのは、もともと投げかけるものと受け止める側がそれぞれのズレを受け止め合って、双方で刺激し

合って、何かを生み出すものだからね。今、山本さんがなさっているのは静止画だけれど、これが、動画を双方向でリアルタイムに遅れるようになれば、空間の共有という点でも興味深いことが起こるだろうね。現状でも、エロジカルな発想というか、地球環境といった人間にとって最も根本的な問題なんかが、ビデオ技術を通して、人々の中で強くイメージされるようになってきた。今はまだ、誰でもがそれに能動的に関われる状態ではないけれど、みんながそういった情報を交換できるようにになると、人間の精神活動も大いに変わってくるだろうね。

山本 NITの予測では、今のペースで進むと、だいたい1998年には、今、宇佐美さんが言ったような個人レベルでハイビジョン画像の双方向

通信ができるようになるといわれているんですよ。回線だけいえば、日本でも95年には、ハイビジョンの送れるデジタル回線が、公衆回線として開通します。そして、周辺機器を含め、さらにハードが多様化し、複合化して、それが一応全国に整備されるのが2015年。そうすれば、個人レベルで、機械も自分で操作でき、今のビデオのようにボタンひとつで動画のやり取りができるようになります。だから、宇佐美さんも、ここ、福井のアトリエにいて、大学の授業ができるようになりますよ。例えば、福井におりながら、大学のカメラの操作もできるから、出席も取れるし、学生の作品も見れる(笑)。

宇佐美 自分の制作に関わるしぐさが、無言のうちにも伝わる。

山本 2015年を過ぎれば、さっき言っていた単純化の方向にあって、ようやく僕らもメディアを使いこなすことができるようになってくる。実際、今、僕なんか、エレクトロニクスの進歩についていくのが精一杯なんですけれどね。逆にいえば、僕なんか、約25年間に10台近くのビデオカメラを次から次へと買ってきましたが、今買えば安いし、小さくて使いやすいしね。光ネットワークも、ちょうどビデオカメラのように普及するのが2015年です。それまでは、あまり追いつけ追いつけでやらない方がいいかも知れませんがね(笑)。

宇佐美 この分野の先駆者としてはつらいところだね。

山本 だからこそ希望があるともいえるしね。現に今も、筆を持ったことのない人でもコンピュータで絵が描けるようになってきているでしょう。純粋な感性というか、芸術に対するゆたかな発想、新しいコンセプトを持っている人がもっともっと活躍できるようになれば、そこで何が生まれるか、非常に楽しみでもあるんですよ。



第9回ドクメンタ・エレクトロニック・カフェ
福井通信局 福井県立美術館 1992年



長期的視野でアートと取り組む。

——この前拝見した(93年2月開催)舟越桂さんの展覧会、非常に賑っていましたね。若い人を中心に、ずいぶん大勢見いらしていたようでしたか。

西村 金曜、土曜は1日だいたい800人から1,000人平均、正確な数字ではないですが、会期中にだいたい1万5,000人ほどになったんじゃないでしょうか。ここは、仮住まいの状態です。前に居た銀座4丁目のビルが建て替えになつたので、来年春に戻るまでこの2丁目に居ることになるんですが、ここに来てもう1年以上になるのに、まだ前のビルにいらっしゃる方も多くて。その中で、あれだけの人数が来てくださったのは嬉しかったですね。作中も全部売れました。1万人単位の人が見に来てくださる展覧会というのはめつたにありません。舟越さん以前では、10年前前中西夏之さんの個展の時と、やはり83年にやったホックニーのフォト・コラーズの時位ですかね。この時も4週間で1万2,000、000、3,000人来て下さったかな。同じビルにあったコダ

西村建治氏

西村画廊

欧米に比べて日本では、まだ美術のオーソリティーとしての画廊の役割が十分発揮されていないことは、よく言われていることである。
美術に関する知識の収集やその啓蒙、アーティストのマネージメント、及びプロデュース…
ここ西村画廊は、こういった分野に関して、常に積極的な発信を続けている画廊である。

ックのギャラリーと共同で開いたんですが、その自動ドアが閉まる暇がないほどでした。いずれにしても、昨今の経済環境の中で、先日の舟越さんのような例があるのは、やはりアビールするものがあるものはいける、何をやってもだめというわけではないという点で希望を与えてくれましたね。インディペンデントな存在で画廊を続けてこられてよかったですと思います。

——インディペンデントという言葉が出ましたけれど、西村画廊さんの場合、同じ作家を長年におたつて繰り返しなさっている例が多いですね。お名前前の出ていた中西さんにしても、ホックニーにしても、そうですね。

西村 うちの画廊は、もう20年近くやっているわけには作家の数は少ない方じゃないかと思うんですが、それは結局、一人の作家の新鮮さを1回紹介して、それで終わってしまうと充分な画廊活動にならないのではないかと思っているからなんです。その作家がどういうことをやって来て、今後どうなっていくかをフォローすることが必要だし、画廊にはその責任がある。だから、もちろん作家によってサイクルは違いますが、毎年とか、

NISHIMURA GALLERY
10:00 AM - 6:00 PM TUE.-SAT.

3年おきとか、繰り返しやって来ていて、中西さんはもう5回、ホックニーは18回になります。同じように、ブリジット・ライリー、ホルスト・アಂತス、アンソニー・グリーン、鳴剛さん、深井隆さん、写真の森本さんも、もう3回以上続けています。

—その数字が、西村さんの基本的ポリシーを何よりも反映しているわけだね。しかし、作家と共に歩むとよく言いますが、いろいろ難しいこともあるのではないかと思います。

西村 そうですね。しかし、作家と共にこちらも成長していく。それが画廊にとっては一番嬉しいことですから。むしろ、それが望めなかったら、ちよつと辛い仕事でしょう。こちらがやりたいと思つても、経済もあれば、人間関係もありません。お金があつたら、と涙を飲んだこともたびたびありますよ、実際。しかし、これもまた、あたり前のことなんです。こちらも、そのあたりにたくさん同じようなものがあるのには興味がないですし、やはり自分の仕事をしっかりとつかんでいる作家だからこそ、うちでやりたいという気持ちも生まれてくるわけです。さつき名前をあげた鳴剛さんも、画廊始まって以来、うちで展覧会をしている作家の一人ですね。この人はもう20年以上、絵画と写真の関係を追っている人で、作品は東京都美術館などにも収蔵されていますが、自分の撮った写真を絵画にして、それをまた写真にとつて、さらに絵画にする。そうするとどうなるかという、と、事実を正しく写すはずの写真と、そうではないはずの絵画が逆転するんです。ぜひ、見て頂きたいんですが、単なるリアリズムとか、スーパーリアリズムといったことは違うところで仕事をしている。うちで扱っている作家は、みんな、そういうすばらしい仕事をしている人たちなんです。だからこそ、長期の視点で見ていきたいと思うんですね。これは今に始まったことではないのかもしれないませんが、どうも、周囲を見ていると、附和雷同というか、利根的というか、一時期など全部の画廊がインスタレーションじゃないか(笑)というようなこともありましたよね。それはそれで、大きなパワーを生むし、日本が経済大国になつたエネルギーもそういうところにあつたのかも知れませんが、また、切り捨てられるのも早い。

けれど、本当にいい仕事を生み出す作家は、そういう中にあつても、エゴイステイックに自分のやりたいことだけをやっていている人であつたりするわけですからね。私としては、やはり、そういう人たちとこれからも仕事をしていきたい、そう思いますね。

美術のフィールドを耕す。

—ホックニーに関してなんですが、こちらでフット・コラージュを初めて見て、今までのホックニーとは違う作品に出会つたという印象を強く持ちました。5年前のメトロポリタンでの回顧展でも、また驚かされました。表現の幅というのか、実にさまざまなかをやっていらつしやる。

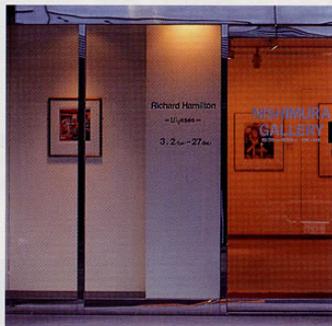
西村 ホックニーは、画廊を開く前からぜひ扱いたかつた人だつたんです。彼は、よくピカソと比較されますが、ピカソと同じように仕事の幅が非常に広い人なんです。そのどれもが半端なものじゃない。だからこそ長い間トップの座にいたんでしょうが、展覧会を企画する側としても、いろいろな切り口で紹介できるので取り組みがいろいろ人なんです。

—一人の作家をじっくりと紹介していきたいという画廊の方針にうつつけの人だつたわけですね。

西村 そう。現在も、ホックニーの舞台美術の展覧会「ホックニーのオペラ」が、各地の美術館を巡回していますが、これは5年間の準備が必要でした。もともと、私が20年前に画廊を開こうと思つた動機のひとつが、私の好きだつたイギリスの現代美術を紹介できないかということでしたね。

若い頃から文学や美術が好きで、大学も文学部だつたんですが、その後約10年ほど会社勤めをしながら、美術の方面で何かできないかと考えていたんです。その後、勤めを辞めて、約1年ほど勉強を続けるうちに、その頃はまだほとんど紹介されていなかったイギリスの現代美術、これを中心にやっていけるのではないかと、方向が固まつてきました。ですから、この20年で、イギリスの作家はすいぶんと紹介してきました。失敗、成功含めて……。

—この3月のリチャード・ハミルトンもイギリスの作家でしたね。



西村 ハミルトンもこれで3回目、というよりは日本でも3回目なんですけど、舟越さんの時のように人が集まるというわけではなかった(笑)。私は、ハミルトンという人は、戦後美術の中で非常に重要な人だと捉えています。1956年の彼のコーラージュからポップ・アートという言葉が生まれたんですが、今年71歳でベニス・ビエンナーレの英国代表になったことからも分かるように、一貫して斬新、かつ非常に知性に富んだ仕事を続けている人です。にもかかわらず、日本ではどうも理解されにくい。3月にした展覧会は彼の「ユリシイズ」のシリーズで、あの有名なジェイムズ・ジョイスの小説がテーマなんですけど、ハミルトンは、40年代の半ばから今日まで、ずっとこのテーマで作品を作り続けているんです。ハミルトンのこういった面、人間の大きさ、インテリジェンスといった部分は、従来のポップ・アートといった文脈では捉えられない。何となくとも難解なことで有名な「ユリシイズ」ですから、今回の展覧会では、ハミルトン自身のコメントを解説に付けたんですが、これをきっかけに、一度この小説を読んでみようか、という人が増えればとも思っています。

—— 学生時代、読み始めて途中で投げ出した記憶があります(笑)。
西村 10年たつて読み直すと面白かったと言う人もいますよ(笑)。そういう小説との関係だけじゃなく、版画としても非常に興味深い作品でしてね。ある作品は、たった1点を3年かけて作っているんです。5つの版を重ねて、23色使ってます。ここまでやりたかった、やってしまったという点には、やはり素晴らしいものがあるんじゃないでしょうか。

—— お話を伺っていると、知られていない作家を紹介する、ある作家について違った角度からスポットを当てるといった側面が、画廊の仕事の奥の深さを感じます。知識を啓蒙するというか、美術そのものを耕すといったことは大切なことなんでしょうね。

西村 啓蒙という言葉はおこがましいから使いたくないんですが、常に問題提起する姿勢は必要なのではないでしょうか。数年前 ロンドンのある画廊がアル

ド・クロムランクというプリンターの展覧会をやったんですが、この人は先程のハミルトンもそうですが、ブラック、ピカソ、ジム・ダインなどの版画を刷った人なんです。エッチングの手法のひとつであるシユガリーフトを発明してピカソに教えた人でもあるんですが、その例でも分かるように作家との本当の意味でのコラボレーションをしてきた。向こうでも殆ど知られていないんですが、そこに着目したのは偉いな、と思います。画廊の仕事もまだまだやれることがあると、あらためて思いましたね。

プロデュースワークの重要性。

—— 先程おっしゃったホックニーの舞台美術の展覧会のお話をもっと少しお聞きしたいんですが。

西村 これもまた随分以前から実現させたいと思っていたことなんですけど、舞台美術に関しては、量的な問題や見せ方という点で、どうしても画廊の空間に納まり切れないわけです。ここ銀座という限られた場所だけじゃなく、巡回して見せられるということでも、美術館での展覧会が必要になってくる。実は、これは私どもの別会社のAPSの仕事なんです。長い間やっていたうちに、今、言ったような画廊の仕事の範囲を超えた活動の必要性が出てきて、7、8年前に作ったんです。

—— APSというのは？
西村 アート・プライム・ストリートの頭文字で、アートのメインストリートといった意味合いで名付けたんですが、アートのプロモーションとっていただいてもいい。現代美術に関する企画画及びオーガナイズをする会社です。ホックニーも、これ以前に写真と版画の回顧的な展覧会を、やはりAPSで手がけて、玉川高島屋、大阪、名古屋、福岡などに巡回しました。これが3年前位かな。5年前には、ポール・デビビスの回顧展を新宿の小田急他全国7カ所で開催しました。

—— 日本でも企業メセナということが言われるようになってきましたが、コーディネートする人材がいらないというのが実情ですか、そういった側面から意義のある仕事ですね。
西村 必ずしも画廊でなくてもいいのかもしれないんですが、美術の世界にもマネジメントという考えは必要でしょうね。これは画家個人との関係にも

言えることで、作家によっては、データ管理が得意じゃない人も多い。そういう人が大きな展覧会をするとなると、その作品がどこへ行ったかもわからなければ、サイズやタイトルもわからないということもまま起り得るわけです。そこにきちんとしてオーガナイズされたものがあれば、そういうことはなくなります。

—— APSでは、この他にも何か企画を？

西村 今年は、やはりイギリスの彫刻家のデヴィッド・ナッシュをプロデュースします。この人は、最近盛んに言われているエコロジーに関わる仕事をずっと以前からやっていて、生命の終わった木に限って、その形を生かしながら作品を作る人なんです。そして、それをさらに地球に還元すると言う意味での植樹をする。これも作品になっていまして、植えた苗木を成長させたのがあって剪定して、例えば10年後には生きた木のドームを作っています。そういった自然と一体になった仕事をする人なんです。今回は北海道プロジェクトということで、作品の制作は北大の演習林で、植樹も北海道で行う予定です。彼は、ウエールズでシユタイナー・スクールを開いていて、クリストともそうなんですが、プロジェクトのドローイングで資金調達をするという方法を取っています。5月にまずここでドローイング展を行って、夏に作品制作に入り、その一連をまとめて、来年の夏に何か所かの美術館を巡回するスケジュールです。

—— 活躍の場がますます広がっていきますね。

西村 いえ、私としては、先程も言ったようにこれからもうインディペンデントに仕事を続けていくということに尽きるところです。若い世代の作家をもっとたくさん手がけていきたいという気持ちがないこともないんですが、そうすると今までやって来たことのどこかを切らなければならぬ。時々、美術館に勤めている人などから、10何年も前にうちでこういう展覧会を見ましたよ、などという話を聞くんですが、そういう時は、続けてやってきて本当に良かったと思います。ですから、これから私の考え方で仕事を進めていく、それだけです。



カラーゼツソ—その東洋的な色彩

東洋で用いられてきた膠絵具。その原初的な発色の美しさは、多くの作家を魅了してきた。ホルベインの有色下地材カラーゼツソは、この膠絵具の発色を目指して開発された。膠絵具とカラーゼツソの発色について考えてみた。

古来、東洋に於いては、絵具は水性絵具であり、とりわけ膠絵具が好んで用いられてきた。膠と水で扱えて、速乾性であり、基底材である紙や布とよくなじみ、耐久力がある。さらに膠の強い接着力を利用して濃度を最低限に抑え、顔料の発色を最大限に引き出すことが出来る。この顔料発色の行き着くところは、宝石に近い鉱物物質の色で表現することが可能であるということで、これが顔料の画面に於ける存在感を、意義づけているといえよう。さらにはバリエーションをつけるために、粒径を変化させることにより、明度・彩度のコントロールが行われてきた。

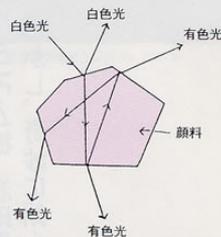
絵具の色素である顔料がそれ自体、画面の中で大きな存在感をひけらかすのは、とりわけ日本画の世界に於いてあるまい。この優れた東洋の産物に近づこうとしたのが、カラーゼツソであり、存在感主張の根拠を粒径と生な顔料の色彩だと考えて論じてみよう。

顔料の発色

①光の選択吸収性と顔料の組成

絵具の発色は、顔料の発色に他ならない。顔料の発色とは何か。顔料に入った光は結晶内部を通過する時に、光の選択吸収が行われ、外に出た時に有色光となって色を呈する。この光の選択吸収は顔料の組成により決定され、様々な色が存在することになる。

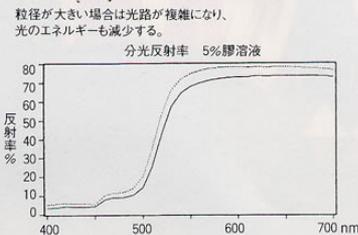
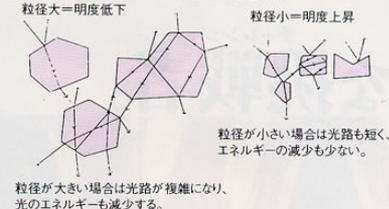
■顔料の発色メカニズム



②顔料粒径と明度

さて、この固有の色は顔料粒子の大小によって明度が変わってくる。入射した白色光は顔料結晶内部を屈折・反射を繰り返しながら進行していく。粒径が大きいとそれも複雑になり、そのためエネルギーの減少が大きく明度が低下する。反面、粒径が小さければ光の進行路（いわゆる光路）が短く、エネルギー減少が小さいと同時に顔料表面積が増大するので、白色光反射が大きくなり明度が上昇する。この粒径の大小は物理的な存在感と色彩的な存在感の二つをコントロールしている。

■顔料の粒径と明度差—粒径差による発色比較

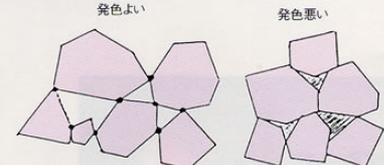


顔料発色を最大限に引き出す日本画の発色メカニズム

①展色材の接着力と発色

このように顔料はその粒径の大小で色の変化をもたらすことが出来る。この生な顔料の発色を最大限引き出すのは、展色材である。すなわち顔料を固着させる接着剤の種類と濃度である。生な顔料の色彩を発揮させるには、接着剤は少量であればよく、接点で接着していればよいのだ。そして、接着力が強力であれば申し分のない生な色彩が出る。低濃度・高接着力。この条件を満たすのが膠である。

■展色材の接着力と発色比較

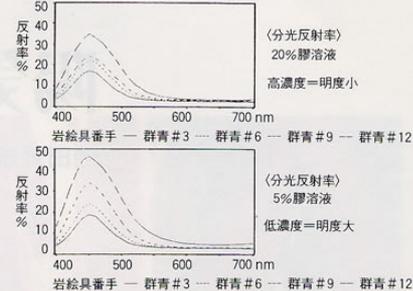


顔料の接点で接着した場合、顔料の隙間にまで接着を要した場合 ※左図のような状態であれば、展色材は空気と考えて、空気の屈折率は1.00である故、光は顔料の屈折率によって光路が決まることになる。すなわち、生な顔料の発色そのものと言える。

②展色材の濃度と明度

ところが、展色材濃度が高くなってくると、光路は展色材屈折率の影響を受ける。その場合、顔料屈折率と展色材屈折率の差が光の進路を決定するのだが、差が小さい程光は直進の傾向があり、展色材によるエネルギー減少ともあいまって明度が下がる。油画がその良い例で、生でない顔料発色となる。展色材の濃度の違いによる分光反射率の差は群青岩絵具で見るとよく分かる。

■膠溶液の濃度の違いによる反射率の変化

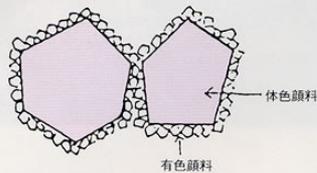


日本画の発色に近いカラーゼツソ

①顔料形態と発色

生な顔料発色を行うためにはいかに展色材濃度が大切なかが分かったが、さて、これらの手法をカラーゼツソに適用してみよう。まず、粒径がもつ存在感。これはカラーゼツソの有色顔料は1μ以下と小さすぎるので、平均15μの体質顔料粒子を核として見かけの粒径を大きくすることで十分な存在感を持たせられる。日本画の岩絵具は~120μ位までの粒径のものがあるが、一番使用する8~10番が、このカラーゼツソクラスである。

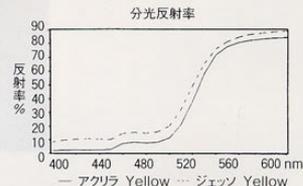
■ホルベイン カラーゼツソの顔料形態



②組成と発色

カラーゼツソはその顔料の持つ生な色彩を発揮させるために低濃度のアクリルエマルジョンで練られている。すなわち、耐久力を損なわない低濃度接着剤の使用が行われている。カラーゼツソの同系統の絵具の分光反射率曲線を見れば、カラーゼツソがアクリラ以上に反射率が高いことがよく分かる。

■アクリラとカラーゼツソの反射率



Acrylic Art Trend

印刷された文字が残る段ボール、かつて床材に使われていたという重い木材、そしてクラッシュしたアルミニウム板。池田氏の作品の支持体は、常に描くことの不自由さのなから選択されてきた。そこに展開されるパワフルなブラッシュストロークは、しかし、奇妙に朗らかで、それでいて激しい。



個展風景
1992年11/11～23 神戸西武

チャレンジャー 陽気な挑戦者。

池田真規子



Aluminum '91 180×430cm
アクリル、アルミ板 1991年(南天子画廊)



●不自由な中で描く自由。

私の作品というところ、やはり支持体ということになるんですが、私自身は、わざわざ珍しいものを使って描いているという意識はありません。ただ、キャンパスだけではなく、自分で描きたいものをもっと選んでもいいんじゃないかと思つてやっているので、ひとつのものにこだわっているわけでもないし、木が好きだから、アルミニウムが好きだからという理由で選んでいるわけでもありません。今までも段ボール、木材と描きたいと思う支持体は変化してきて、ここ数年はアルミニ



Aluminum '92 168x137cm
アクリル、アルミ板 1992年

ウムを使っていますが、これからも、いろいろな素材との出会いのなかで選択する支持体は変わっていくだろうし、むしろ積極的に変わっていきたくも考えています。チャンスがあれば、大きな壁面にも挑戦したい。つまり、何にでも描きたいし、何にでも描ける。そういうことです。

とはいえ、段ボールを使い始めた85年頃からは一貫しているのは、どこか不自由なものに描くということ、自分がすべてを支配するのはなく、支持体の持つ力に対応して、その力を借りたり、対決したり、そういう描

いていく過程で話合いの中から、作品を生み出してきたわけです。

例えばキャンパスのように、一から十まで自分の思いとおりになってしまう素材では、それができない。自分の思い以外の部分をブラスアルファにして、そこからまた新たな展開を導くというのが私の方法です。もちろん、支持体自体が存在感を持っていないというところは、それを耕さなければならぬということ、相当にエネルギーが必要です。しんどい。しんどいけれども、そこがおもしろくてやっているんです。

●素材から得られるもの、素材に与えるもの。

ここ数年使っているアルミニウムは、木材に描いているうちに、もつとも不自由なものという欲求が出てきて始めたものです。

素材がどんどん攻撃的になってきています。よくいわれまうね(笑)。むこうも挑戦しているし、私も挑戦している。

段ボールにサイズ的な限界を感じ始めた頃、たまたま古い日本家屋をつぶすという話があった。その畳の下に使われていた床材を譲ってもらった。で、それをパッチワーク状にして描き始めたんです。それが最後のほう、89年頃には、すごい厚さの、持ち運びするのも大変な重量のあるものになってしまった(笑)。

アルミニウムになってからも、初めはもう少し矩形に近かったのが、どんどんぼこぼこして、今は、パネルの上に蹴くちやのアルミニウムを重ね、張り合せて使っています。そして、それと対峙するところからす

べてが始まるわけです。

絵画において、支持体その表面ということやイリュージョンということがよく語られていますが、私の場合は、どちらかひとつを追求するのではなく、その両方を併せ持っていて、それぞれが作用、反作用しながら作品が成立していきます。ですから、もちろん、支持体、それ自体のもので存在感も必ず見えてくるし、しかしそれだけではなく、そこにイリュージョンというものが感じられる。そういう作品ができればと考えています。

人体とか花とか、あらかじめモチーフがあるわけではなく、描いていく時のきっかけとして支持体の力を借りて、それと話し合いしているうちにイメージが出てきたり消えたりする。

ですから、制作の過程でも、筆を加える度に、画面はがらっと変わっていきます。途中を覗いた人に、あれ、またすっかり変わってるなんて言われている(笑)。でも、その変わって行き方が私にとっては非常に重要なものであって、そういう素材の対話を最後までやめないでやっていたいかなければ、アルミニウムに描いている必然性もなくなってしまうと思います。

●おおらかにアートする。

そうやっていつも描いていますから、木材の時とアルミニウムになってからは、色彩の使い方も変わっている。これは変わっているし、そうじゃないといえは。でも、描き重ねていく度合いは増しているし、混色の仕方もずいぶん違ってきていると思います。アルミニウムの持つ圧倒的なパワーと対等にやっていけないから、素材との対話の中で、結果としてそうなったものです。

作品の中に見隠れする文字や図柄については、もとの素材にあったものです。ただ、これも意識して使っているというよりは、たまたま手に入つた素材がそうだったから。今、

使っているアルミニウムも、缶や、印刷屋さんからチラシ広告などを刷つた時に使った版の廃品をもらってきたものです。だから、「大安売り」という文字がついていたりする。しかし、私にとつては、それも素材の一部であつて、残っているその色が、素材との対話を誘発することもあるわけです。見る人にとつては、何やらなければ読み取れないわけには、近かな？と引き付けられるきっかけにもなります。そして判読すると、そこで笑えるでしょう(笑)。そういう笑える部分も欲しいと思うんです。

私は、何もかも自分でやらないと気がすまないタイプではないし、隅々まで神経を使うつもりはありません。私にとつて一番大切なところだけに神経を使いながら、作品ができていっているように思います。そして、どこかでニヤッとできるような作品になればと思っています。

ですから、今、使っているアルミニウムのパネルも、大まかな指示はしますが人任せで作ってもらっていますし、支持体を作る時に細かな計算をして、そこにエネルギーを使うより、私はでき上がったものに向かい合つて、そこで何を始めるかを考えたい。同じように、描いている途中に少々絵具が垂れても、運搬の途中にちよつとぶつけてへこんでも、私の主題が壊れなければ、それはそれでいいんです。絵画といつても、そもそもはラスコーやアルタミラの洞窟だったんだ、そう考えると、もっと気楽に、いろいろなことに挑戦できるのではないのでしょうか。(談)



Aluminum '92 170x137cm
アクリル、アルミ板 1992年



私の絵は
どこから始まり、
どうなるか

鎗木昌称



入浴者 41.7×58.0cm 和紙、アクリル、ガッシュ 1992年 (撮影:栗木繁美)



黒い湯舟 42.2×58.3cm 和紙、アクリル、ガッシュ 1992年 (撮影:栗木繁美)

紙に描くといっても、随分と違いがあるようだ。和紙について順序立てた考えがあった訳ではなかった。水彩紙やボードにガッシュなどで描いた絵を和紙に描くことになるのは偶然である。ある日、木口木版の版画家山本進氏から種類類の和紙の束をもらっ。勧められたのである。そして、都営地下鉄の千石駅そばの、驚くような和紙の専門店、紙舗直に行く。

このとき、私にはもうブランがあった。「掛け軸の形式で、釣り糸のテグスに吊した金属の棒と、もう一本の金属棒との間で耐える紙」という条件にかなう、何よりも鉛筆画の描ける薄くて丈夫な紙、幅が広く長い丈夫な紙を求めて出かけた。ローレルの雁皮紙とPK138(1メートル幅の楕(ごぞ)の和紙)を1メートルくらい買ったのである。このPK138という和紙にフロッタージュを加えた鉛筆画を描いたのが和紙の使い始めとなった。1メートル幅の薄い紙を同じ幅の内径1センチの金属パイプで掛け軸状にテグス糸で吊す思いだった。この鉛筆画は出来て会場の壁面に架けると軽く意外な空間になった。

薄くて直ぐにも裂けてしまいそうな和紙に描かれた絵、その和紙を金属の棒が引く、細い糸が吊り支える。紙と糸と金属と、である。絵としては背中のようなぶつきらぼうに立ちはだかる平面が欲しかった。だからそのまま「背中」を描く。やはりマーク・ロスコになれない。つまり形がつきまとう。

さて、こうして始まった和紙だが、これに鉛筆、というのではどうだったろう。墨のように紙に染み込まないで、紙の表面に載っている感じがする。そのうえ和紙の弾力性が鉛筆で描く筆圧に反発して紙が反り返る。紙の表面に並ぶ描線が至近距離ではそのまま分離しそうな危うさを見る思いをする。生きていようような和紙の性格を少し殺して鉛筆の定着を良くしたい。のりをよくするにはどう

するか。

水性絵の具の白色を薄くはけてのばして塗ってみた。白色を吸い込んだ和紙は表面の絵の具以上に妙にあっさりとした白さをみせた。しかしこの白さはそのうえに描かれたカーボンの微妙な粉の黒の持つ陰影を奪って、影のない光景のように平板な筆跡となった。重さも失ったように感じられる。ここではあたかも鉛筆の持つ弱点が際立ったかのようには思えた。単調さと素っ気なさ、炭素粉末

Under painting 1

下層部の工夫から 上層部への発展

基底材と描かれたイメージは、
独立して存在しているわけではない。重なり、浸透し、
干渉し合う物質として密接に関係し合っている。
同時に、作家の精神のあり様や制作の
本源と深く関わっている。2人の作家のレポートです。

の線が失速したように紙の表面にとどまった。加工をすすめて、鉛筆の描線の上に薄く絵の具をかける。絵の具の層にカーボンの線が潜んだ。紙の薄さ・緊張、それに対する平面としての絵のイメージ。このバランスで私の体をとらえている。重い意識をどうにかしなければかなわない。ともかく暗く明るい画面にすることだった。

幅1メートル、長さ2メートルの和紙をベニヤの台に平らに置いて、裏まで染みとおるほどに一回、真黒に絵の具で塗り潰した画面を作った。この黒さが気持ちいい。だがこのまま壁に掛けたのでは奇麗すぎて気が取まらない。乾いたところで白色の絵の具をはけて塗る。ところがこの微粒でパターのように細かい細かな絵の具は黒い絵の具の層に染み込んで混じり合おうとするかのように、心細い。張りつめたもうひとつの層となる何かを欲しい。和紙を平殺しにして、ひそかに生かすように使う手だてが必要だ。

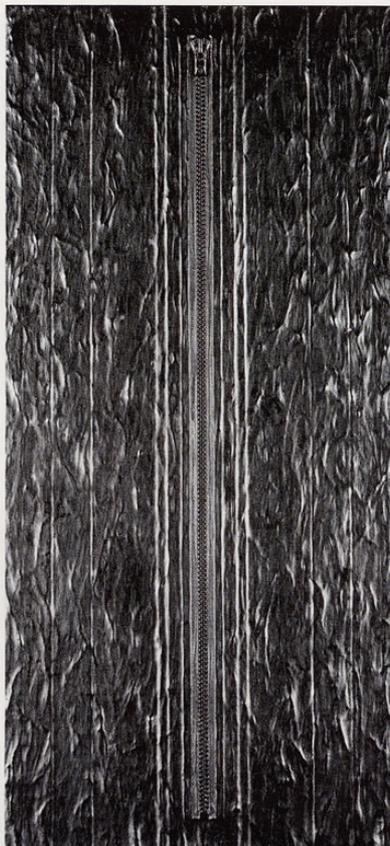
和紙に塗り、染み込んだ黒色、そこに紙の繊維を分け入るようにしてジェットの白色が覆う。安物の金粉を放り込めたジェットは、乾いた和紙の表面に金属粉をびっしり張りつけたグレーがかった下地となる。結局この状態になった。

和紙は吸引力を七割がた殺されて微かに水分を吸い取るベースとなっているがその分だけ弾力性を失っていない。和紙に対してジェットは乾燥後も柔軟さがあるようだが、滑らかさを少しセーブしておきたかった。その被膜力に期待したもののジェットに何を混ぜようか。砂のように粗くても、また微粒すぎても意味がない。

アクリルのジェットに混じった金属の粉は化学変化も少し起こして白さを濁らせる結果ともなった。その変色した色が私の絵の主調色となる。しかしこうして得られた絵のベースに適度なざらつきがあったのは金属粉によるものではない。実はジェットに微粒な大理石の粉が混入することになった。ともかく筆の穂先が何本か瘦せて錐のように鋭くなってしまう。私の絵が鉛筆をこすりつける作業から筆で軽く描く作業へと二年越しで変化した結果だった。ガッシュで描き、薄く溶いたジェットをかけた、更にガッシュで描き加える作業である。つまり気が付くと、鉛筆から鉛筆とガッシュへ描画材を変え、更にガッシュだけが金粉とジェットの下の下に置かれていることになった。この過程で描線と空間に変化が加えられた。

額に入れたガッシュの絵、あるいはテグスで吊した掛け軸状のガッシュ作品、いずれもこのベースとなつている黒色と白色の染み込んだ和紙の性質と、金属と大理石の粉を塗り付けた平面の性質が意識された絵として無意識の具体的な象徴性をおびざるをえない。

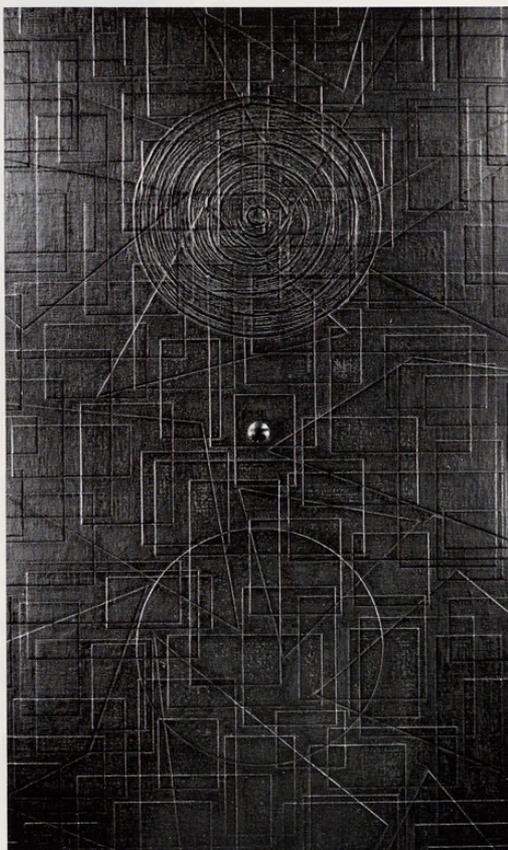
絵がだまし絵にとどまらない物質の快樂へと波及すると、絵のイメージを支える物質群が透視される。壁に糸で吊されている石、金属物、平たく延ばして広げられた植物繊維質のもの、あるいは汚泥状の混合物。そんなものが乾燥した音を微かにさせて、人影や風景となっている幻の光景を見ているような気もするのである。



私の制作に於ける 下層上層の関係

因藤 壽

作品86.6.9.B 90.9×41.1×4.7cm
30M変型 木質基盤、複合ベース、ファスナー、
キャンバス、油彩
1986.6.9~1989.11.5



作品86.6.30.B 157.5×91.1×3.95cm
100M変型 木質基盤、複合ベース、キャンバス、油彩
1986.6.30~1989.10.27

私の作品は、一時木枠張りキャンパスの方法による中断はあったが、長く其の構造上の基本を成していたのは、個々の作品によりそれぞれ個有独自の内容をもちつつ、其処に一つの積層構造を成していると言ふ事である。

標題に示す下層部から言えば、木質基盤、其の上にはベースと名付け層状に形成した、各種素材によるレリーフ状造型体、其の上を全面巻きこむよう被覆し、ベース造型を其の表面に打ち出し密着させたキャンパス、そして其の上に進められる大体二十層前後に亘る、各層それぞれ独自の造型性を持つ、単色油絵具による制作層から成り立っている。

厳密に言えば、此の制作展開の中で、各層間に介在する接着剤も、その処理状況に応じ、造型への層効果を及ぼし、その作用は絵具による制作が進められる中で徐々に姿を現し、顕著になって来る。次に造型としての作業過程に関して言えば、現実には木質基盤上にデッサン作図を始めた時からと言ふ事になり、後述する行為の観点から、其の日付をもつて作品題名としているが、其処に到る下層構造としてはそれから暫く遡らなければならぬ。

現に進めつつあるシリーズの制作と、重畳並行して進められる事だが、折々に発想をノートに記す事、新シリーズを組む為、そのノートの記録の中から十日前後の発想を吟味選択する事、それに基づく基礎デッサン、方眼紙上の作図、それによる木質基盤の構造の設計、材料工法を吟味し基盤製作の発注、基盤受領後暫くの期間の寝かせ調整という過程である。

其の後、愈々前記基盤上の制作が始まり、続いて各種層構造に添った制作が展開されて行くのだが、その完了迄に要する期間は、大体三年半前後となっている。

私が具体的に此の構造性並びに方法に入ったのは、制作ノートの記録によれば一九六二年六月となっており、其処に到るものを更に遡れば、一九五六年の単色系制作の創始に到り、更に尋ねて漸次其の下層に及ぶ。

私が制作を志した頃の青年期のノートに、「己の立つ足下を直視せよ」と記し、それから少し下って「裸身に還れ」と記されてあるが、之は当時私が芸術の起点と考え、又其の在るべき姿勢として意識し、自覚した処のものである。私の制作活動は常に其処に立ち今に到っている。

私はその制作活動の志向するものとして、人間、存在、其の本質本性本源なるものを探り、其の玄なる処を求めると言ふ事を其の第一義として来たが、其の制作思考の中心に行為の問題を据えている。前記の積層構造も長期を要する制作期間も、そうした中で意識、思索、思想に基づく造型としての、必然的な具体的営為、其の結果なのである。

此処で、私の其の基盤たる下層構造を在らしめたものを省みれば、明らかに二つの要因が自覚される。一兵士としてのかつての復員時の体験、及びその前後に於ける北海道大学・応用電気研究所での研究生活の中に見えた体験である。

一つは死ぬべき自覚に於た人間が今生きて郷里に向う。その時全身に漲るような感動を覚えた。生き得たというより、生かされたと言ふ意識、それに続く己を生かしたものととしての、己を超えたもの、命、生への覚醒。

醒は、私をして一種の畏怖畏敬の中に立たしめる処となった。又前記研究の実験式の演算中、それが漸次整理簡潔化されて来た時、其処に思わず「美しい」と美的感覚を覚えた事を含み、其処に学んだ自然科学的思考、態度や、戦時中の電波兵器の研究実験中に体得した、モノの表裏、其の内界外界の意識、感覚等、私の単色系制作の直接的誘因となったものを含めて、現在に続く私の制作活動に対し、深く鞏固な基盤としての、その替え難き下層構造を成しているのである。思えば、先に記した制作ノートの、私の青年期の言葉も、既にこの自然科学的体験の中に、其の基礎を持つていたとも考えられるのである。

美術と言ふ世界に対し無縁とも言うべき生活の中にあつた私が、ある契機を基に此の世界に入り、其の出発に於て限り無く深遠なるものとの出会いを持った。其の彼方なるもの、命の奥底より語りかけ問いかけてくるものに応じ、それにひかれ招かれ、導かれる俥に、それとの対話としてよりよくそれに応ずべく歩み続けて来た。制作は、又それを通しての生は正に其処からの賜物である。私は制作によって生かされて来た。作品はそのものとして生、その行為の痕跡。その集積、その結実である。かくて私は之等の過程を通じ、制作に関し時に於て、「生の闊いである」と思い、「生の検証である」と自覚し、「制作は祈りである」の表明を持つ処となつたのである。

省みて私の作品は此の下層なるものに発し、それに押し上げられて上層に到ると共に、其の下層なるものをより顕わに明らかにすべく、此の上層への歩みが在るように思われる。

制作の高みに於て、その深き処のもの内なるものは、やがて確かな形を成し、より豊かに語りかけて来る。又其処には当然方法技法或いは其の工夫、

創造の問題が関わりを持つ。其の方法、技法は個々の状況、其の課題に応じ、刻々常に新たに生み出されるべきもの。

私の体験によれば、それは、其の対象、其の課題自体が、その内面より静かに私に語りかけ、教えてくれる思いがする。それは静謐真摯な心に於ける対象との対話。其処からの鋭利な気づき、其の賜物なのである。

(一九九三年一月三十一日記)

下層部の工夫から上層部への発展

Under painting 2

沈黙の中で 目を閉じよ

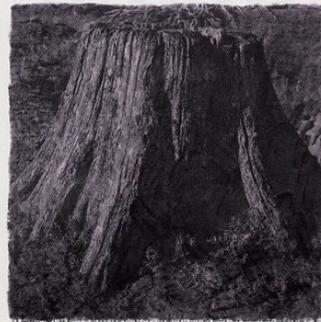
薄井崇友



この絵画は目を閉じる一つの方法である。「沈黙の中で目を閉じよ」ということ（視覚認識とは、対象「現われ」を見ているのではなく、常にものの「現れ」を見ているのだと考えている。そして、心の中のもう一つの眼でくりかえし見つづける）とてであろう。その場で見ているときより、目や、目を閉じる方がよいのだ。

この制作は、心の中の中に求める色彩を持つことから始まる。それは、単に色(Red, Blue)と「現われ」といった概念ではなく、密度があり肌触りがある。私は、紙にえのぐを、ある規則のうちに、画面と色彩が一体化するまで重ね塗る。この方法や材料は、すべて私の求める色彩が選ばれたものであるように感じている。

のまちな写真映像は本来、芸術作品とする必要のないものだ。だれもが知っていて、必要のないものである。たとえば、それ自分の家の前にあっても気がつかないくら



yet to be (Stump) 100×100cm (3枚組、中央)
アクリル絵具、感光乳剤、紙、パネル 1992年

い退屈でつまらないものを見つけたとき、私はそれを作品に切りとって置く。それは見すごされているなげない表情に注目しているのではなく、こういったものが特定の意味や特別の概念を持ちにくいからである。

私は、写真によって様々な出来事を写し出すのではなく、写真そのものに注目しているのだ。なぜなら、写真とは、不意に捉えた沈黙の状態だと考えるからである。

私が、私の作品を見る人にのぞむ事は、色彩という主観的データと、写真という客観的データをともに沈黙の中で眼を閉じることである。

常に触手を 伸ばして

伊藤かよこ



目刻々とあらわれくる自分自身の何かとの対面、そして抱く様々な感情。

そういうものが私を制作の場に立たせる大きな要素です。

制作においてまず一番大切にしていることに、素材選びがあります。これは自分の皮膚感覚にあるもの、それらを集め素材として使い、あるいはそのもの自体オブジェとなり得るものとして、自分のエッセンスを少し加えて別のものとする、また平面において紙の質感、絵具やインク、さらに拡がって空気や水でさまざまな対象となります。

そしてそれらを用いて自分の場所をつくりあ

作品をつくりだすということ、自分の思考あるいは感情を目に見えるかたちにする作業と、その現れたモノ。何かを想う、その断片をかき集めて部分を表していく、そのものの周辺を垣間見る、そしてその何かに近づけるべく、思い作業する。自分の目を刻々とあらわれくる自分自身の何かとの対面、そして抱く様々な感情。

そういうものが私を制作の場に立たせる大きな要素です。

moving NOW

世紀末、高度資本主義の終焉の中で、若い作家たちは創ることの意味を、自分に向かってより真摯に問いかけている。



untitled アクリル絵具、ベニヤ板、水彩紙、石膏、粘土 1988年

するとということだと思えます。ですから、具体的なテーマは？と尋ねられても答えるに困ってしまうのです。ただ、版画を制作するとき、その作品が一つの情景であったりするので、その場合、一つ一つの作品にタイトルがつけられますが、それはその時の身近な言葉を名前のようにつけるだけで、全体の流れとしてのテーマというのはすくなく漠然としていて一つの言葉になりません。もちろん、言葉を軽視しているわけではありません。私にとつて言葉もまた、素材と同じく重要なものです。言葉をつなぎあわせたり、意味を深くほりさげて他のものと混ぜたり、作品をつくる際にすくなく刺激になってくれるものです。ですから、言葉もまた作品の周辺にあるもので、含まれるものだと思います。

私は常に触手をのばし、何かをいつも探っている状態です。そのちらちらと見え隠れする輪郭を掴んで満足しているのかもしれない。それらを内的におくだけでなく、目に見えるものとしてあらわすという手段を選んだわけですから、自分の中にある何かというものをあらわすべく、今後制作していくつもりです。

■第8回ホルベインスカラシップ募集

ホルベイン工業はアクリルを使用して、コンテンポラリー・アートをめざしている方に材料を援助させていただき、優れた作品の創造を推進し、美術界の発展に寄与できることを願い、奨学者を募集します。

内容 ●認定者には、1年間にわたり総額30万円相当のアクリラ製品を無償で提供いたします。●情報誌アクリラートによりアクリラと現代美術の情報を提供させていただきます。●認定者は最終にホルベイン工業が要請するレポートと作品写真及び資料の提出をしていただきます。

奨学期間 ●1993年11月～1994年10月（1年間）
 応募資格 ●国内在住の20才以上45才以下で、コンテンポラリー・アートをめざしている作家及作家志望者となります。

募集人員 ●30名
 応募方法 ●ホルベインアクリラ奨学制度申込書に記載事項を明記の上お申し込みください。

申込先 ●ホルベイン工業(株)スカラシップ
 実行委員会
 〒170 東京都豊島区東池袋2丁目18番4号
 TEL. 03 (3983) 9253

申込締切 ●1993年9月20日(当日消印有効)
 選考方法 ●スカラシップ実行委員会で開催する選考委員で厳正に選考させていただきます。

発表 ●郵送にて通知させていただきます。
 ●応募用紙及び作品写真と資料は返却できません。



●「願。」のポスターを見つけて下さい。

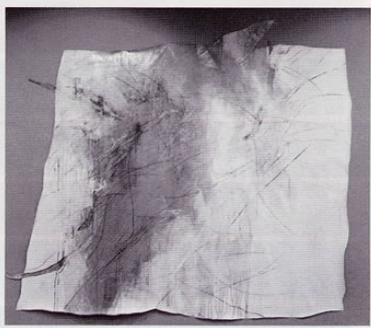
画材店、画廊、美術系の大学及び専門学校に貼られた「願。」のポスター(15cm×40cm)の中に、申込用紙が入っています。見つからない場合は、上記住所の「アクリラ奨学制度係」宛にハガキでご請求ください。

カオスを組織する

石村 実



現代美術において、この数年ぶりの間に私たちが体験した出来事のおかげで、最も大きな出来事は何だったのだろうか。それはミニマル・アートであったらう、と私は思う。一般的に言われるように、私たちがミニマルという極限的に禁欲的な時代を体験した、というような意味ではなく、ミニマル・アートの極限にまで切り詰めた表現、様式の中にさえ私たちが「美術」や「絵画」という私たち自身の「視線」の中にある「制度」を見てしまふ、その「制度」の堅固さこそ重大である、という意味で。私たちは、何か目新しい様式や方法論を持ち出して過去の制度を葬り去らう、などという近代的な幻想はもう持てない。勿論、過去の様式をつなぎ合わせて「ポスト・モダン」などとウソぶくことは論外であるが、「絵画」というものを今までのように、新しい様式で過去を常に乗り越えていくものとして



untitled 200×250cm アクリル絵具、ジェッソ、油絵具、鉛筆、色鉛筆、木炭、顔料、キャンパス、紙 1992年

てではなく、私たちの視線の中に住まう「概念」として意識すべきなのだ。絵画というのは、実は「もの」ではなく、その歴史的な背景を背負った私たちの観念の中に住まう概念である。従って私の表現するもの(絵画)は、意図するしないにかかわらず私の持っている「絵画」という「概念」の表明である。勿論そこには感性であるが、技術であるとか、様々なものが見え隠れするだらうが最も根本的な事は、私の作品が成立する地平、つまり「美術」であるとか「絵画」であるとか

を私はどう考え、感じているのか、という事だ。近代絵画を学ぶ過程で私自身も、絵画の美しさであるとか豊かさであるとか、を捨棄したところにあられる「絵画」の像を私は見てみたい。ミニマル・アートのような禁欲的な表現でもなければ宗教的な滅私奉公や悟りのようなものでもない、自我というやつかいな近代のドラマを捨て、世界との関係性の中で生き生きと遊ぶ私がかっこいいはずだ。そのような表現を私はしていきたい。具体的には、例えば90年代初頭のフランスで組織された絵画実践「ジュボール/シルファス」のように、「表面/支持体」という絵画の中の意味作用を一義的に還元せずに、それらの意味作用を差延化していくような方法が、方法論のひとつとして有効だろう。実践としての「ジュボール/シルファス」がどのような実りを残し、どのようにして解体していったのか、いまだ十分に検証されず疑問の余地があるとしても、作品形態や様式、素材などが作品の表面や内容、色彩などと切り離されたり、そのいずれかに還元されたりするのではなく、それらの意味作用が関連し合っている世界に対して引き起こすカオスを組織してみた。

車輪のように

西田孝広



Symphony 36×48cm アクリル絵具、キャンパス 1991年



1990年秋から1992年春にかけて、私の想像力は車輪のイメージを軸に幾重にも軌道を重ねながら巡っていき、重力の檻の外へと展開していった。この時期制作されたのが、「Symphony」を含む「Wheels」と名づけられた一連の絵画作品群である。同シリーズ制作の際に、二次元作品上における三次元的空間性という今となつては古典的とも言える問題を自分なりに解き明かしていく過程において、その鍵となつたのが車輪のイメージだったのである。

ポスト・モダンが声高に謳われ、アーティストの自由がつかないほど広げられている現在(いま)、四角い木枠に張られたキャンパスに絵具を塗るといった旧態依然たる方法論を取るリーズでは、車輪という基本モチーフをおく線主要構成要素とし空間を構築していく手法を一貫して用いた他、色においても下塗りや施してないキャンパスの地色、白、黒、グレーと非常に禁欲的な姿勢を守り続けた。昨年夏からは色彩の導入を試みると同時に、「Wheels」シリーズの持っていたストラクチャーやダイナミクスはそのままに、幾分表現主義的な制作手法を導入することによって画面に神秘的な生命力を与えようと奮闘しているところである。二次元性と三次元性の主権の奪い合いから来る緊張感に、無機的・機械的要素と有機的・生物的要素の葛藤が加わってより豊かな絵画世界を現出させることができればと期待しているのだが。

ここでは自らの創作活動に非常に大きな制約を課すことに他ならない。しかし、私はこの既に使い古された芸術形式に秘められた未だ開拓されていない可能性を信じる者、一人である。近代絵画の歴史が、次から次へで既成の枠を外していき、規則を破り、その改革の多くは厳格な制約の中で残された持駒との執拗な格闘の末達成されたものであるという点も忘れてはならないだろう。「Wheels」シ



●印は新色
 ※カラージェッソの色は印刷のため実物の色とは異なります。また、ポリエステルフィルムにスキージしたため、両サイドが透明になっています。白色は最も粒子の粗いジェッソLLの塗り見本を使ったため、粒子の陰影が誇張されて表現されています。S・M・Lの場合はさらに肌理が細くなります。実際の色は現物でお確かめください。

いちばん尖った絵具。

洗練されたデザインより、プリミティブでゴツツしたもの、そういったものの存在感や力強さに、美や感動を覚える。今は「素」や「根源」の中に、時代のフロンティアにつながる何かがあるのかも知れない。ホルベインの「アクリラ カラー ジェッソ」、日本画の絵具のように色に存在感がある。新色10色を加え全22色発売。新色及び従来のジェッソLLをさらに粗粒子にしたジェッソLLの発売予定8月。価格：330ml ●シリーズD ¥1,200 ●シリーズE ¥1,500 ●シリーズG ¥2,000 ●シリーズH ¥3,000

【特徴】①広い面を一気に滑らかに塗れる②彩度が高く濃い有色下地がつくれる③吸収性がよくどんな絵具もよくなる水性絵具、油絵具、パステル鉛筆...④紙・布はもちろんだんな基底材の上にも自由に塗れる⑤マットつや消しのアクリル絵具として使える⑥カラージェッソ同士自由に混色できる



【100名に新色をプレゼント】新色のカラージェッソ[10色(各50ml)及びジェッソM・ジェッソLL(新発売)の12色のセット]を抽選で100名の方にプレゼントいたします。ご希望の方はハガキに「カラージェッソ希望」と明記し、平成5年8月31日までに下記宛にお送りください。発表は発送をもって替えさせていただきます。
 申込先：〒170 東京都豊島区東池袋2-18-4 ホルベイン工業株式会社 アクリラート編集部