

ACRYLART

アクリラート Vol. 36



「樹木記一パレット」 1,169×1,167mm 油彩、キャンバス 1997年

More than ten years ago I climbed Italy's famous Leaning Tower of Pisa. The floors inside slant with the tilt of the tower, and the steps of the spiral staircase slant upward like a mountain path. How strange it felt to walk on that doubly slanting surface. In this work, my goal was to express that same bizarre sensation.

Etsuko Kawamura

ピサの斜塔を登るように。

川村悦子

ベリーーの「ジヨントの木」の作品を引用しながら、「奇妙な心地」のする空間を描いている川村悦子。彼女の作品は古典を甦らせながら、極めて現代的な作家の姿勢、絵画空間のあり方を示しているように思える。

ベリーーの聖母子、ジヨントの樹木

- 今回「樹木記」のシリーズを拝見して、虚の裏に実があるとうか、虚と実が奇妙に反転しあって面白いなと思ったんです。古い作品の模写には細部のひびに至るまで描き込まれている。それと合わせて、同じようなタッチで現実なのか模写なのかもわからぬような樹木が描かれた絵がつなぎ合わせて並べられている。時間軸も奇妙にされていて非常に面白い空間ができるんですね。
- 感覚的な言い方をすれば、もう十何年前なんですがピサの斜塔に登ったときに床が斜めになつていていたんですね。おかげで、床が坂道のように傾いている。斜めの斜めのような体験のない歩き方を強いられたのです。これは何なんだろう? 実際に歩いているんだけども、歩いている感覚のないようなニュアンスを覚えたのです。絵でそういうニュアンスは一体何なんだろう。そういう摩訶不思議な形みたいなものを感じていたらいいなと思ったのです。虚と実という問題は、少しも新しいことではないですよね。
- そうですね、虚と実の問題は常に繋がっていて絵画は成り立つている。ところで作品の中に古典のジョバンニ・ベリーーの作品が、ぱっと突然入つてくるというのはなぜなんですか。
- ベリーーの前から見たかった絵「レオナルド・ロレダーノ総督」を実物で見られたのがきっかけなんです。彼は真っ当に人物を描いているんだけども、それはソクソクするくらい美しい絵なんだけれども、描かれているのは不気味な顔と胸の人物なんですね。昔から考えていた「絵画って何なんだろうな」「何こういうふうに気持ち悪く描くんだろうな」という思いが

[610TT-] の樹 2,697×1,167mm 油彩・キャンバス 1997年



■川村悦子（かわむら えつこ）
1953年滋贺県生まれ。80年京都市立芸術大学洋画専攻科修了。86年日本国際美術展・東京都美術館他、87年現代日本美術展・東京都美術館他等のコンクールに数多く出品。94年より両洋の眼・現代絵画展（日本橋三越他）に毎年出品、個展は79年ギャラリー射手座を皮切りに多数、最近では99年美との対話'98!在ることへの問いかけ（富山県立近代美術館）。イムラアートギャラリー（京都）個展がある。

- ええ、ジヨントの「聖ラランチエスコ」の絵の背景に描かれている樹木を自分の絵と組み合わせたら何が見えるだろうかと、これも唐突にひらめきのようになつたんです。そこには非常に異端な、異質な空間があるんじゃなから。私も樹木を描いている。自分の樹木の絵の中にジヨントの樹木を重ねたら、背景も色相も違うものを同レベルに並べてなおかつ背景として響き合うものがあるのだろうかと。
- 絵描きといふのは自由にどうか、制約をあまり作らないで作品をつくる。けれど、川村さんはベリーーの作品、ジヨントの樹木を持つことによって自ら制約をつづつといつしやる。それにベリーーもジヨントがあの時代の人は絵描きといふより、何かしら職人さんといつ氣がするんですよ。川村さんもいい意味で、どこかしら職人さんの組み合わせをするんだなという気がしますね。
- ベリーーもそうですが15世紀～16世紀初めのイタリア・ルネッサンスの画家群の中に、ゴヤを始めマネやモディリアーニなど、

甦つてきて、ベリーーの筆跡をたどりたいなと思つたんです。それでベリーーの作品のポジをいっぱい買ってきて、聖母子像を描いたんです。私は制作するときにプロジェクトを使おんですが、一番最初に描くシルエットというのはものすごくおおざっぱなんです。はじめながら描いていると、ベリーーが最初に筆をとつて描き始めるときの書き方の骨格というんでしようか、それが重なつてあたかもベリーーになつたような気持ちで、彼はこんな風に描いているんじゃないだろうかとか感しながら描いているんですね。ベリーーは油絵具でブラッシュをする前は、グリザイユでやつっている部分があつたらしいんです。私もプロジェクターで映しながらシルエットをモノトーンで描いちやう。その時の合体感といふか、描いてるものにしかわからないんだけれどもそれは妙な体験ですね。

●ベリーーの聖母子像の模写に樹木の絵を組み合わせていますよね。ジヨントの「聖ラランチエスコ」の絵の背景に描かれている樹木を自分の絵と組み合わせたら何が見えるだろうかと、これも唐突にひらめきのようになつたんです。そこには非常に異端な、異質な空間があるんじゃなから。私も樹木を描いている。自分の樹木の絵の中にジヨントの樹木を重ねたら、背景も色相も違うものを同レベルに並べてなおかつ背景として響き合うものがあるのだろうかと。

●絵描きといふのは自由にどうか、制約をあまり作らないで作品をつくる。けれど、川村さんはベリーーの作品、ジヨントの樹木を持つことによって自ら制約をつづつといつしやる。それにベリーーもジヨントがあの時代の人は絵描きといふより、何かしら職人さんといつ氣がするんですよ。川村さんもいい意味で、どこかしら職人さんの組み合わせをするんだなという気がしますね。

後世の作家に影響を与えたマンテニヤやジョルジオーネ、ティツィアーノなど多くの画家がいますよね。中でもベリーニは生存中から非常に高く評価されていて、長生きしたらしいんです。大きな工房を持つて若い作家達を育てた。例えば聖母子のバターンにしてもらひあつて、色の問題についてもいろんなアプローチを試みたりしているんですね。当時としてはもう高名で、高齢、もやは何も望まなくてよいくらいなのだけれど、最後まで描く」と、工夫することに貢献ですね。彼の作品には職人芸的な「さ」とともに、作家=創り手としての独創的な眼が合体した部分があると思うんです。

作家の力、風景を遮断する色面

●ベリーニは人物像の卓越した表現力もさることながら、背景だけでも独立した風景画になるくらい端っこから端っこまでいねいに描いている作家なんですね。私が模写したのはいつもある「聖母子像」の中の小さな絵なんですが、「この絵には後ろに布のようなものが垂れ下がっている。私はいつもこれは何の意味かなと思うんです。その時代としては全くわけのわからない真四角の、しかも非常にきれいな色面のものなんですね。カーテンはルネサンス期の作家にはよくでてきますよね、でもカーテンでもない。それは、人の在り方と風景の在り方を遮断する別の要素として唐突に入ってくる。そこにベリーニという作家の美意識というか、不思議な意志を感じるんですね。



「樹木一パレット」 652×1,924mm 油彩、キャンバス 1997年

うんですよ。話が唐突に飛んで申し訳ないんだけど、セザンヌは晩年に水彩画をたくさん描きましたよね。その作品を見ていると、白紙の部分をいっぱい残している。未完成もあるんだけれども、一生懸命描いている絵の中で余白を残して見せていくんですね。そのセザンヌの見せ方とベリーニの背景の捉え方がイコールじゃないかと思つね。上手くお伝えできないだけれども、セザンヌの白やベリーニの背景の布のようなフラットな色面には画家が絵を描くときの力みたいなものを感じるので、それはセンスじゃなくて力なんですね。少し話はそれかも知れませんが、この間、版画の方と話して非常に面白いと思ったのは、紙に全面プリントすることは極めて少なくて余白として紙の白さを残すことなんですね。版画の方には版的造形性というか、そういう余白に対する意識があるんですね。だからタブローを描かれても非常に平板根っこにあるんですね。だからタブローを描かれても非常に平板

現代の色、混沌の中の統一感

●「樹木記」の中に上半分に樹木を描き下半分に混沌とした色彩の平面を描いた作品がありますが、あれはなんですか。

●パレットです。私は紙パレットを使っているんですね。

でタブロー的造形的思考とは全く違う絵ができてしまう気がするんですよ。タブローの人はキャンバスというのは「地」であるんですよ。タブローの人はキャンバスという「地」であるわけですね。「地」の上に「図」を描くというので塗り重ねちゃつて、極端にいえば「地」の部分を見えなくなるというところが基本的に前提にある。だけどセザンヌぐらいから変わってきたでしょう。私はそういう意味ではクラシックな考え方があつて、「地」を見せるというのがあまり好きじゃないのでべたつと全部塗り重ねてしまうところがあるんだけど、版画の人と話をすると入り口が全然違うから面白い発見があるんですね。

●ベリーニの時代ではない。各年代の作家達も「地」と「図」の問題に常に関わっていて、どう

こかにその痕跡を残していると思うんです。その痕跡を見つけるのが面白いんですよ。●マチスに「レッド・ルーム」という作品があります。その作品を初めて見た時にびっくりしたのは、額縁から約1、2センチのところに補色のエルラルド色を残してあるんです。中学時代から僕たちが見ていた画集には、その部分が切られている。その補色の部分も本来の作品なのに、画集ではそこを無視している。川村さんがいう「地」と「図」の問題とベリーニの背景に現れた切れ端のような平面の問題とは繋がっているような気がしますね。

●「風景画」というジャンルが確立してくるのは、ずっと後世になつてからですね。作品の中に風景があつても窓越しの眺めや人物の背景であつて、いきなり窓の外に出て風景だけを描くというのはベリーニの時代ではない。

●ベリーニの背景に登場するその色面のようものは、何かしら作家の平面性へのこだわりというか、独自の視線があるよう思

Artist at Studio

ど、盛り上げを盛り上げとして追求していったなら絵具として見えてきますよね。当時彼がそんなことを抱いていたとしたら面白いんじゃないかと、ふと思いましてね（笑い）。作家ってそういうところに、ちょっとした思考回路を残すみたいなところがあるようになりますけれど。

●それにも川村さんはヨーロッパの古典的な作家や作品のことよく勉強なさっていますよね。先日ある作家の方と話をしていたんですが、今は技術力のない学生さんが多いと、それはなぜかたんですが、私は芸術にはコントンボラリーとクラシックという分野が二つあるという、極端な言い方なんですが今教えている先生方がモノ派以降の絵は描かなくていいという風潮の中で育った人達なので、技術的な問題が解決できないんじゃないかというんです。

●私は芸術にはコントンボラリーとクラシックという分野が二つあると思うんです。現代美術的な発想でものをつくっていただきたいとき、「今の美術大学のカリキュラムはある意味で無意味だ」と思います。極端な言い方をすれば現代美術にはデッサンは必要ない。材料学だと社会学、「コンピューターグラフィックス、あるいはどうでもいい発想の数学とかを学生につき込んだ方が可能性があるんじゃないかしら。

●手法はクラシックなものを代用はしているけれども、できあがつたものは現代美術ですよね。

●風景にしても人物にても普遍的なテーマだから、私が今生きている時代の空気とか考え方など拘わっているか、あるいはどうつなぎ合わせていくかという私なりの解釈を試みることが面白くて、結果的にそのことが現代的なことだと思っています。だけど反面制約がある、私のように具象を描いているとそれを描くためのある種のテクニックが要求される。今回のように昔の人の作品のシルエットなり、作品を引用しようとする、当時の技法なりテクニックなりを例え表面的であつたとしても勉強して自分の中にしていくかといけないんです。

●現代美術のすぐれた作品には時間軸のようなものがあると思うんです。先程マチスの「レッド・ルーム」の話をしましたが、画集中では切られている周囲の補色の部分も含めて「レッド・ルーム」を眺めていると、作家の制作過程の時間のようなものが見えてくる。他の彼の作品もよく見ると、筆跡や色面の重なりの中には作家の躊躇のようなものが感じられるんです。絵のうまい人はいっぱいいると思うんですが、「うまいな」と感心した人の作品といふのは意外と残らない。作家の躊躇なり思考なりの痕跡といつ

たものが見える作品が、極めて現代的な作品だと思っているんですね。川村さんの作品にもそれがある。

●私は几帳面な性格なものでいっぱい描くんですが、描いた後に嫌になっちゃうんですよ。消し去りたいという欲望がいつもでてくる。学生時代から描いていた雨垂れの作品も、めいっぱい風景を描いた後でその上に半透明の絵具を塗つていった。オブリークを重ねたような感じで白を重ねていくんですけど、その時に初めて本当に描いているような錯覚を覚えるんですよ。その時のある種の抵抗感といいますか、自分の描いたものが消しされていくというのは作り手にとってある意味では快感ですよね。

●今回の展覧会を見てすごく感じるのは、ストレートに色がこないんですよ。質感が何となく眠たいという感じがする（笑い）。今若い人がよく使っているのは蜜蠍なんですね。なぜ蜜蠍を多用するかと考えたときに、例えば赤だったら赤として使えない、色を色としてダイレクトに使えないというところがあると思うんです。

●今はすごくそれが多いんじゃないですか。画面の一重性というか焦点をぼやけさせて、敢えて眠い色を色調として使ってとか。つい最近、玄美和さんという現代美術の作家の個展を見に行つたんです。新聞紙を使ったヨーロッパ展で、最初、グラビアのカラー印刷を貼り付けてると思っていましたが、その色味がなんともいえず良かつたんですね。それで印刷の色をわざわざ落としているんですかと聞いたが、グラビアではなく新聞のカラーだったんですね。そういうまい具合に色の調子が統一されている。川

村さんにも同じような感じがある。

●以前に新聞にちよつと大きくなりあげていただいたことがあるんですが、その時の印刷物がすごく面白いんですよ。一生懸命自分が操作して描いた色であり形であるわけですから、普通は新聞紙のカラー印刷だと嫌だなと思うかも知れませんが、私はとても面白いと思ったんです。例えば、何でもいいんですが気に入った絵や写真をカラーコピーするんですよ。色の加減を操作しながらコピーして、その中に気に入った色があるとこれは私の中にあるんじゃない大だらうか、使えるなと思うんです。ある意味で現代は恐い時代だと思うんだけれども、自分の知らないこと、気づかないことをいっぱい教えてくれるなということもありますね。

●作家のカンとおっしゃっていたけれど、川村さんは色彩の捉え方にしてもテーマも選び方、構図にしても極めて現代的というか、今を生きる作家のカンのようなものがありますね。



「BELLINI」 3,546×1,455mm 油彩、キャンバス 1998年

色材の テクノロジー

28

盛り上げられた画面

盛り上げを意図的な表現効果と結びつけて成功した例は、17世紀中頃の晩年のレンブラントと言われています。しかし実際にはどのような手法で盛り上げたかは分かっておりません。つまり盛り上げの欲求はかなりの昔からあるようです。



※モデリング 3種は表四にて紹介しています。

■平面的な画面

僅か100年あまり前に現れた印象派の技法の鮮烈さに目を奪われるあまり、我々はしばしばそれまでの泰西名画が同一技法で制作されてきたかのように錯覚しがちです。しかし（言うまでもなく）油彩画の技法は、実際には、ファン・アイク兄弟とワインデンの功績に負う油彩技法の確立以降の300年の間、有色下地の使用、グリザイユ技法、透視図法の導入その他巨匠たちの色々な創意工夫や研究とともに糸余曲折を経て今日に至っています。

精緻な構図と幾星霜を重ねてなお信頼性のおける画面の構築で著名なレンブラントも色々な工夫を重ねたひとりで、その功績のひとつに画面の盛り上げがあります。

往時の画面は平滑でした。作品はすべて、弟子が工房の隅で練り上げた自家製絵具を画匠（マイスター）が使って制作されたものですから、その絵具は要するに顔料と油を練り合わせただけのものです。弊社からも出ている市販の顔料を求めて試せば容易に分かる事ですが、このやり方だと粘ったペーストになるばかりで、チューブ入りの絵具とはどうもようすが違います。油が生のリンシードでもサンシックンドでも同じ事です。こういった絵具を画面に施すと、塗った当初は筆の跡もありありとしていますが、すぐに画面に広がって（粘りに応じて度合いが異なるものの）大なり小なり一様になります（ちょうど七宝焼の表面がこの状態です）。こういった絵具で作られた画面は本質的に平らになったのです。こういう広がる性質をレベリング（Leveling、流展性）といいます。光沢の保持や見かけ乾燥速度の向上をはかって導入された樹脂も、多くはそのレベリング性の付与に寄与しました。

■立体的な画面

油の加工や樹脂の選択、顔料以外の添加物を工夫するとかなり粘稠度の異なった絵具ができる

す。粘稠度が高い程、広がりが抑えられますから、そういった絵具を用意すればマチエール自体で凹凸が設けられます。つまり、表現効果に応じた立体的な画面を構築できる訳です。粘稠度の調整と並行した工夫もありました。絵具の導入された樹脂には色々な種類があってその性質は一様ではなく、マスチック樹脂などはむしろレベリング性を抑える性能さえ伴っていました。そこでマスチック樹脂と油でもって、施した場所にとどまらず広がらない描画用メディウムが工夫されました。メギルブ（MegilipあるいはMagilip）という聞き馴れない画用液がそれで、弊社のベンチングゼリー、W&N社のウインジェル、リクリンなどのモデルになっています。これだと、粘稠度を上げずに流れない細線を施せますから、髪の毛の一本一本まで迫真的に描ける訳です。メギルブらしいメディウムをパレットに乗せて制作中の自画像を残した画家もいた程ですから、こういう品の発明はよほど魅力があったのでしょう。

■盛り上げのできる絵具

盛り上げのできる絵具というのは要するにレベリング性が乏しければよい訳で、その為の方策として色々なやり方が工夫されています。最も簡単な方法は前述のような、顔料濃度を増す、あるいは充填材を導入する事で粘稠度を上げる方法です（しばしば普通に試みられる、油絵具にムードン白を混ぜ込むやり方です）。物質の粘度は、組成の物性が異なる程レベリング性を失い、塑性（加わった力に応じて異なった状態を示す性質）をよく呈するようになります。顔料たっぷりで隙間を展色材で埋めたような状態では、単に粘稠度が上がるだけでなく、粘度の履歴性（力を加える前の静止状態に戻る性質）も一緒に高まるので効率よく盛り上げができます。晩年のレンブラントはこのやり方で試みた作品を残しています。

絵具がそのまま固まる油彩画と違い、絵具自

体に相当量の水を含むアクリル画では画面の肉痩せ（目減り）が避けられません。そこでその対策として、上記の考え方で作られたのがおなじみのモデリングペーストです。もっとも、微妙なこまかい作業のやりにくい事や、作品重量の増加といった本質的な難点も併せ持っていますので、効果や目的に応じて何種類かが用意されています。

素材自体の物性を利用すれば、前記のメギルブのようなやり方が生まれます。画用液という材質上の制約がありますから、インパクトのある画面を一度で構築する訳には行きません。

それ自体でその場にとどまる変わった展色材に口ウがあります（口ウはアンコスティーケつまりロウ画技法の展色材です）。ロウと油との間には相容性がありますからこれを油絵具に入れる考え方も生まれました。顔料と油だけではベタッと平滑な塗膜になる油絵具に蜜ロウを導入すると、口ウの塑形性が発揮されて絵具が流れ難くなります。その形態を踏襲したのが現在のチューブ入りの油絵具です。ですから、現在市場に流通している油絵具は本質的に盛り上げのできる絵具だと言えます。口ウはものの接着性を阻害する性質があるので、この絵具は両刃の剣です。そこで弊社は、塑形性を付与できるロウ以外の材料でもって油絵具を形づくっています。

■盛り上げの呼び方

盛り上げの総称はありません。「モデリング」は塑形性を強調したい方ですし、技法自体はしばしば「インペースト」と英語で言ったり、「インパスト」とラテン表現されたりします。



■高木修（たかぎ しゅう）

1944年栃木県生まれ。70年代以降「グループ361°」や「インター・セクション」のグループを組織し、理論やイベントの活動を行う。建築への関心も深い。作品は概念性やイリュージョナルな要素をそぎ落し、見る者の身体的な知覚に応答する対話的複合性を高めている。80年代以降、R曲線や梢円構造が駆使された作品では対話的な「特異な空間」が出現。この対話的知性は、批評活動にも拡張されている。

■小山穂太郎（こやま ほたろう）

1955年東京都生まれ。84年東京芸術大学院修士課程修了、87年同大学院博士課程満期中途退学。88年Contemporary Photographs from Japan(シカゴ)、ART TODAY! 1989—主題のない四楽章—(軽井沢高輪美術館)、90年日本のコンテンツボラリー—写真をめぐる12の指標—(東京写真美術館)、91年日本の映像表現—京都国立、東京国立近代美術館、97年時間／視線／記憶—90年代美術にみる写真表現(東京都現代美術館)等、最近の個展では98年秋山画廊・東京がある。



風景の中の、自分の中の (ノット・ミー)に向かって。

最近精力的に写真、映像の作品を発表している小山穂太郎。作品は現実の風景を映しながら、独自の操作と組み替えで、

夢とリアルが交錯する不思議な世界を創りだしている。

70年代に自らも写真や映像を手がけたことがある造形作家・高木修氏が、
小山穂太郎氏にインタビューした。



写真家の写真、美術家の写真

高木 今回まとめて小山さんの作品を見せていただきました。埼玉県立近代美術館・秋山画廊、O美術館と、この1、2ヶ月間大変精力的に活動なさって、インパクトのある作品を発表なさっているわけですが、私が今回小山さんにお話を伺おうと思いましたのは、美術の中で写真やフィルムの表現をどのようなお考へでなさっているか？

私事で恐縮なんですが、私も70年始めてグループ361°で写真や8ミリなどの映像を使つたりしておりましたので、大変興味深く今回見せていただきました。私の時は個人の映像として「アスペクト（様相）」というテーマで鏡の中を撮影したものと、グループ制作で村松画廊やルナルナ画廊で「パースペクティヴ」という統一のテーマのもとで各自が撮影したものがありまます。それに写真の方は銀座にありました白樺画廊というところで、「都市」をテーマに発表したことがあります。ですから私自身も小山さんの仕事に大変関心を持つと同時に、いろんな意味で教えていただくことがたくさんありますのでよろしくお願ひいたします。

まず私は以前に秋山画廊で発表なさった写真の作品、今回の一連の作品を見て最初に感じましたのは、「ロブリグリ

エ論」で有名なチエコのオルガ・ベルナールという人が、「現代の空間的経験とは（表層、乾板、平面、板、スクリーン）の経験である」という文章があるのですが、つまり現代は背景のない世界であると。この言葉が大変うまく

現代の状況を言い当てるのではないでしょ
うか。そして、小山さんの仕事にもこうした現
代の捉え方があるのではないかということです。
はじめに写真及びフィルムを媒材となさった契
機はいつ頃から始まつたんでしょうか?なぜ、
写真なのかというところからお話を聞きした
いのですが。

小山 学生の頃からですね。意識的に写真で作
品を作ろうというのではなくて、普通にカメラ
で何かを撮りたいなど、カメラを持ち始めたの
がきっかけですね。

高木 学生の頃は油絵が専攻でしたよね。油絵
を専攻しながら、平行してカメラを始められた
のですか。

小山 絵画科にいましたが、必ずしも油絵とい
うことでは限定をされなかつたですね。今のお
話の中で高木さんも70年代頃には写真を使われ
たということですが、70年代の終わり頃に僕も
大学に入ったので高木さんたちの動きの影響と
いうのがあると思うんですよ。絵画科には入っ
たけれども必ずしも絵画という枠組みの中だけ
でやる必然性はない。そういう雰囲気というの
は当時の学生の中にはみんなありました。逆に言
えば何を選んでいけばいいかというところから
考えなきゃいけないというところがあつた考
える根拠というのは手応えを自分で持たないと
得られない。そういう意味で学生の間はなんで
もちよこちよこと手応えを求めてやつていまし
た。

高木 小山さんは東京芸大ですね。一昨年お亡
くなりになつた榎倉康二さんの影響というのは
あるんですね。

小山 あると思いますよ。当時、学生会館とい
うところに学生が作品を展示できるところがで
きたんですが、その集まりなんかで榎倉さんは
学生と一緒にやつたりしていた。

高木 写真を使うということは全く抵抗がな
く、芸大の中では自由にできたんですか?

小山 抵抗はなかつたですね。僕は浪人が長

かつたもので、絵を描くということが多いさか
嫌になつていたんですよ。絵を描くというのは
はじめに写真及びフィルムを媒材となさつた契
機はいつ頃から始まつたんでしょうか?なぜ、
写真なのかというところからお話を聞きした
いのですが。

小山 学生の頃からですね。意識的に写真で作
品を作ろうというのではなくて、普通にカメラ
で何かを撮りたいなど、カメラを持ち始めたの
がきっかけですね。

高木 絵を描く時間と写真を撮る時間の違いと
いうのは、写真の方に自由な時間というか瞬間
があるということなんでしょうかね。絵を描く
場合はどうしてもその作業に時間が必要とされ
るし、縛られるでしょうね。

小山 今となつてみればその作業も捨てがたい
ものがあるんですね。(笑い)、その頃は他のも
のを見たり、経験することの方が重要だと思つ
ていたんです。絵画という対象に向き合つてい
ても、そこからは何も生まれないという感じが
してたんですよ。

高木 小山さんの写真は写真家の写真ではなく
て、美術家の写真だという感じがすごくする。
絵画的の操作が見えるというか、作家の表現のテ
クスチャーや痕跡みたいなものをいい面で
引きずり込み作品にしている。それが僕なんか
には、新鮮に感じる。

小山 よく絵画的という言われ方はしますね。
写真の勉強をしたわけじゃないので、写真とは
こうだというのがあまりないんです。ただ自分
勝手にやり始めたわけで、自分で撮ったものを
見るというところから始めた。そうするとでき
上がつた映像と、自分の見たものの差異とい
うふうなひとつのものというか…。

によつて成り立つ
と。それをもう一步
小山さんの場合は
現実にしていると
いう感じがする。現
実にしているとい
うことは、ただその
場で、シャッターを
押しただけじゃな
く、それをもう一度
見えるものつまり
表現にして提示し
ている。そこに力が
あるんじゃないか
と思うんですね。バ
ルトの言う「写真を
代表する器官は眼
ではなくて指であ
る」という言葉は、
シャッターを押し
た指、それは現実を
切断したというか
時間を凍結したこ
となんですが、しか
し小山さんの作業
はそこからはじま
り、平面の上で表現
していく。目の前
にある現実、場をも
う一回新しい表現
というか、具体的な
ものにしていく。

小山 風景を撮る
にしても、現実を撮
るためにしても、写真家
が社会の中で認知
を得ている社会的
な背景とか、文脈み
たいなものはある

と思いません。写真家の仕事というのは、一連の写真でそれを示せばいい。だけど僕はそういった背景や文脈の中で進めなかつた。単純に自分の手応えとか、現実と写し取られたものとの違和感みたいなものを感じながらやつてきている。それを操作することはいけないと、写真の人たちに非難されたこともある。でも操作といつても作り替えとか、情報を入れ替えるとかいった操作を僕はやつてているわけではな

い。

高木 中平卓馬さんなんかは「一度シャッターを切るとそれですべてが終わりだ」と言うんですよ。写真家の感覚としては大体そんなんですね。小山さんの場合はシャッターを切つている最中から、何かを表現していくんだという感じがありますね。それが先程の絵画性にも繋がるよう思われるのです。

小山 写真には現像の行程があるんですが、その中で写真もやっぱり作つてあるんですね。しかし写真を仕上げるにはある一定のパターン・条件があるけれど、行程の中でバターン・条件を操作すればその差はいくらでも作り変えができる。その中で、結局一枚の写真に仕立て上げられていく。その違いというのは一体何なのかと考えるんです。極端なことをいえば、そのルールを僕は壊したりもする。でも、どんなにそのパターン・条件を変えていてもその写真 자체が持つている情報を完全に入れ替えたわけじゃない。ある種別の要素は入つてきているけれど、結局は在る映像をプリントしただけで、基本的な写真ということからは全然外れていない。そういうふうに考えているんですよ。

高木 そうですか、指向対象の残像があるといふか、それが出发点になつていて、だからあくまで写真なのかな。しかし意識としては、美術家として写真を扱つてているという感じですか？

小山 写真を始めたきっかけというのは、美術のために始めたんじゃないというところから入っているんで余り意識はしていない。でも、写真の人は写真を芸術とは言わないという人もいたけれど、僕はおざつぱな意味で写真も芸術だと思っています。非常にラフな言い方ですが。

デイテールに対する こだわり、内側の意識

高木 小山さんにとつて写真を撮る場所はどうやって選ぶのですか？

小山 非常に身近なところで選ぶんですよ。でも、今回の秋山画廊の雲を撮つたフィルムの作品なんかを見るところも見ることの気負いがないみたいですね。ドラマティックじゃなくて、静止している感じ。黒い画面で動いているのもあるけど、後はブルーとか赤が入つてたり、黄色が入りますよね。そういう三色がさつと入る、それはほんのちょっとなんで漠然と見ていると見逃すんですが、色彩とか光に対する考え方、捉え方が直感的ですね。

小山 空というのは一見漠然としているんだけども、その中で何かを自分の感覚で切り取り選択しているんです。それにああいうふうに空を見る時間というのは日常的にはあまりないですね。

高木 秋山画廊で最初に感じたことは「小山さんはロマンティックだな」という感じなんですね（笑い）。でもじつと見ていくと、そういうロマンティックなものが後退していく。空を選ぶというのはパウル・クレーじゃないけれど、自然のうごきをデッサンしていく

感じがありますが。空をクールに撮つていて、うまい具合に鏡を用いて入射角と反射角とを利用していましたね。

小山 クールに撮つて、仮にロマンチックな感情から空を選ぶといふことが切つ掛けにはあつたとしても、その感情を根拠に対象の空を表出させていく作業を続けていくことはあまり無くて、むしろそ



いた意識があるんですね。だから、統一されただ全体像というのはあまり求めない。撮影に関しても、どのように切り取るか、写し取るかに

おつしゃつたけれど、僕はおざつぱな意味で写真も部分だけを強調したりする。ここでは不確定な情緒よりも、部分的な対象物に即するというか…。そのまま写し取る、全部を収めてしまうという具

苦慮することはなくして、ある場所を撮影するには、取りあえず目の前の風景をその位置からそのまま写し取る、全部を収めてしまうという具

合です。その代わり、その後の作業ではディテールに対しては非常にこだわっている。

高木 「神は細部に宿る」なんて言葉があるけれど、ディテールが重要かも知りませんね。しかも、普通ディテールというと何がある部分に収斂しちゃうんだけれども小山さんの作品は細部に収斂しないでいろんなディテールがいたるところに遍在している。どの部分がいいとかいえなくて、全体がディテールになっているという感じですね。秋山画廊の場合には、鏡

を通すことによって光とかが浮遊してくる。単に一方的に見るんじゃなくて、自分や他の人に何かが働きかけられる。目の前の風景や物体や光から発せられ「触れる」「触れられる」という感じがする。それに、重みはないんですね。ライトネスというか見ていて苦しくない。

小山 特に秋山画廊の空間ではそ

ここにある3点の写真は秋山画廊の空間における16mmフィルムの投影。画廊空間は幅379cm奥行き1271cm天地690cm・290cm
「Phantom-逃げ水」 1998年 16mmフィルム、映写機、鏡



うだつたかも知れませんね。壁も床も白いが適度に汚れがあつて、その中で光が乱反射し合ったり、干涉し合つたりした。

高木 今回、16ミリの映写機を使われた理由は何ですか。

小山 ひどく意識

したからです。プリントの作品では映像を定着していく作業の中では、何らかの決着つけていくように意識が働くのですが、過程の中で…、体验した感覚なり、決定不能の微妙な事柄を取り出したかったんです。

高木 それで、光の干渉や乱反射を意識して秋山画廊の空間をつくったんですね。16ミリで空撮ってる時点ですでに鏡の装置というのは頭に入れて撮っていたんですね。

小山 ないです、その時には。

高木 漠然と空を撮ろうという意識で撮っていました。それを具体的に秋山画廊の空間で表現しようとした時に、何らかの操作として鏡を選んだということなんですか。

小山 通常、映画でもそうだけれど空間をスクリーンとしてやつてしまえば、映像を限定して見せるということでそれは写真を置いたのとほとんど変わらないですよね。映像を映像として定着して見せるというんじやなくて、少し分散させるというか拡散させる。その映像の中だけできつちり完結させない。そのためにはどう投



影するかということを考え、鏡を使つたんで

す。

高木 鏡を使つているせいか、僅かな異化作用というか映画や写真のように普段用意された映像ではないような感じですよね。

小山 鏡にはその空間の中でもうひとつの空間を持つという要素があると思うんです。僕の場合はひとつ映像という外側の意味よりも、こちら側の選んでいく内側の意識の方が重要なん

です。内側の意識を表出させるためには、スクリーンとは別の形、手段を用いてやるしかないわけです。鏡を使えば、外側と内側の意識のズレとかが体験的に現れるんじゃないかと考えたんです。ちょっと危険な面もあつたんですが。

高木 鏡を使うことには危ういところが確かにあります。もうひとつ見ていて感じたのは、空とか光が肉体的な媒質というか、そういうものを持つていてるという感じがしたんです。それは

ウオホール的な無の記述ではなく、瞬間の連續性というか、小山さんの視線が雲に投影されている。当然小山さんがフィルムを回しているからそつなんだけれども、肉体的な視線をすごく強く感じたんですね。昔、中平さんが沖縄の空を撮つたんですよ。それをプリントしたら、單なる青いベタ焼きになつていて。彼はそれを意図しているんだけれども、そういう感じではないんです(笑い)。なんといつたらいいか、小山さんの光に対する考え方がレンズを通して出されているという感じが強くしますよね。どうですか、自分の作品を見ていてもつとこうしたらしいとかいうのはありますか?

小山 今回の秋山画廊のような場合だと、現実の場や空間に投影する際、ある程度は場を限定しないで、プロジェクターの光が現実の光の中では弱くて消えてしまう、光にしろ、影にしろ知覚できる最低限のものが存在しないとならない。僕の場合はコンセプチュアルな意図や意味を伝えるだけでは成り立たないんです。現実に手応えを感じる必要がある。体験する…、それ

からずつと強く持っているのですが、ディテールに向かう時は直接触れるような触覚的な強さを求めたりするのですが、空間の中では、そりいつたディテールが徐々に拡散するような方向にいく。即物的な手応えが、意識空間の中では分散し、変質するというか、このことは今は上手く説明できませんね。

夢の再現

がある一瞬に神経に触れるという手応えが知覚の切っ先とでもいう位置でのことですが、鏡の中のイリュージョンとして見えるものは、映像としてクリアーに見え易くなってしまつて、現実の壁面に投影された像の方が、不安定で身体的にも反応できるものとなつていています。鏡という装置によるイリュージョンを中心に見てしまつて、ズレてくるなど感じます。イリュージョンとしてやつてしまふのなら、映画の様にもつと徹底した方が良いのかかもしれないとか考えますが、この辺はまだ不明ですね。

高木 やいや、よかつたですよ。鏡そのものが二枚になつていてました。で、真ん中に筋が見えた。一般の人だとこれは一枚の方が多いんじゃないかと思うんだけれども、逆に筋がある

ことによって「現実的だ」という感じがあるんですよ。大きな一枚の鏡だつたりすると、イリュージョン性が強くなつたりする。そこに筋があるからこそ、リアリティがあるという感じですね。それとディテールにこだわるということは表面に対する強い皮膚感覚のようなものを持つているように思うのですが。

高木 秋山画廊の作品では、雲の中に階段とか踊り場みたいなものが入りますよね。あれは、子供の頃の？

小山 そうですね。空の中に現れたものは僕自身の無意識的な選択ですね。ぼつと入れる、空という漠然としたものの中で、ディテールを強くしたいという意識の中に、もうひとつ下層の意識の中から、日常の別の時間帯から入り込んできたもので、建物の内部とか窓とかが二重に入っています。高木 たとえば、誰かと話していく、ふと違うことを考えることがありますよね。それに本を

読んでいてもテレビを見てても、書物やテレビの外へと逸脱する感覺というか、逆にそれがないと会話が持たないという気がするんです。対談でも徹頭徹尾、一生懸命話しちゃうと全然つまらなくなる（笑い）。他のことを考えながらちょっと話すと、いろんな言葉が湧いてくる場合がありますよね。小山さんの映像にはそんなところがある。

小山 そうですよね。ものを考えていて、あまり理詰めでいくとどうしていいか解らないよなところがある。

小山 そうなりに考えてはいるんですけど、途方に暮れる感じがしますね。

高木 夢の魅力って消え去ることだね。覚えていた夢もいっぱいあるんだけれども、消え去るから惹かれるかなという感じがする。曖昧だからこそ、夢を追い求める感じがしますね。

小山 夢というのは自分の中の出来事の反映だつたりもするし、それを読みとろうとするとかわからない部分もあるんだけれども、僕が気になつているのは夢の中で夢を見ている場所が、例えば自分の家だとするとなぜか子供の頃の家なんですね、間取りとかがね。現実にててくる出来事は今現在なんですが、背景が奇妙に違つていて昔の舞台で行われる現在みたいな感じがする。

高木 その入れ方に、小山さんのささやかな意識が働いているんじゃないかという気がするんですよ。もしされに大きな意味を与えようとしているんだつたら、そっちの方がすごく意識に残つてしまふ。「あれは、一体何だろ？」とすごく分析したくなるように思うんですが、小山さんの場合はほんのちょっとさつとなにかが通り抜けるような感じで入つている。それがある面では、フィルムに緊張を与えていると同時に見る人を飽きさせない。

小山 空だけ完結すればいいんだけれども、そうはならない。例えばフィルムの撮り始めとか最後とかは、光がフィルムに入っちゃつた時に色がかぶさつた部分というのもでてきますよね。それはそのまま残してあるので、先程高木さんがおつしやつたようにいろんな色が一瞬飛び込むように見えるんです。

高木 色が飛び込んだのをそのままにしておく

小山 その辺の要素が必要だなと思うんです。意味を組み合わせるだけで映像を作り上げるんだつたら、余計な要素は入つてくる隙間がなくなつてくる。だけど、僕がやりたいのは自分の中の体验や経験、思考の過程の時間の中でてきた事柄がそのまま作品に反映する形なんですよ。こうであるという結論を出したものを作品とするんじやない、過程だけで作品を作り立たせてしまうところがある。

高木 ところで写真と映像はご自身の中ではどう使い分けているんですか。

小山 プリントとフィルムの場合、決定的な違いがある。プリントの方は現像して出来上がりながら空間とか、見ている状況まで考えるようになりますね。写真の場合は作つたその時点での完結してしまうが、フィルムはそうではないですね。

高木 写真の場合は小山さん独特の手法と同時に物語みたいなものがあつて、フィルムの場合はそういうのが完全になくなつていると僕は感じるのだけれど。

小山 物語性というのは？

高木 何かそこに一種の作り手の意味をこめた意図があるみたいに感じられる。それが独特的ストーリーを感じさせる雰囲気があるようになります。

小山 それはプリントした写真 자체が持つてゐる物語性じゃないでしょうか。写真が持つているという言い方は誤解があると思うんですけど、つまり人がそういうふうに見る人が社会が語として写真を受け取つていく、そういう文脈を写真というメディアは作り上げていますよね。記録をしておいて、アルバムになつて、物語として写真を見ていく、そういう文脈

語になつていく。でも写真 자체はもともとはそんなんものではないというか、いちばん最初に非日常とか言つたけれども、そちらに向かつていいものだと僕は思つてゐるんです。

ノット・ミーへの回路

小山 心理学で「ゲッド・ミー」か「バッド・ミー」か一つまり親とか周りとの関係で自分がやつてゐることは「いいこと」か「悪いこと」かを評価されながら子供が成長していくというのがあるんです。幼児期の最初の頃は「ノット・ミー」というのがある。自分じゃない、「非自分」。そういうのは構造化されなくて、グッドとかバッドとかで周りから評価される中で自己形成は行われていく。たいていの子はいい子ということで自分を作つていく。

（非自分）というのはいつの間にかなくなつていくんですね。

高木 僕は「ノット・ミー」だな（笑）。自分も他人だという感覚が常にあり、非人称的な空間が好きですね。

小山 「ノット・ミー」というのは事物や風景に対して強くあると思うんです。それを僕は意識化したい。それはどうしたらいいかわからない対象なんだけれども…。だから自分の中に物語として回収できないし、決定できないものを持つてゐるんですね。

高木 そこが魅力ですよね。できないといふことで消極だといわれるけれどどうじやないんだと、決定しない今まで置いておく。

小山 その辺は高木さんのように60年代70年代の作家の人と「社会とか非社会とかいろいろなことを考えたんじゃないか」と思つてゐるんですが。

高木 そうですね。榎倉さんの写真なんかでもコップの水がこぼれて、テーブルから垂れ落ちている作品がありますね。なかなか引きつける写真なんだけれど、引きつ

けすぎて、そこにいろんな意味あいや存在論的なものがあつてちょっと嫌だなという感じがするんですよね。写真というのは指向対象の發出であるといわれているんだけども、いろんな意味の取り方をちやうんですよ。タルコフスキの映画『ストーカー』の中でコップがゆれるシーンがあるんですが、あれにちょっと似てるなとか、いろんなことを読んでしまう。僕の世代はあまりにも意味を問いつめたのかも知れない。それに対して、作品を見ていて他者が読み込めないようなもの、そういうものが小山さんの中にはあるような気がするんです。

デイテールが徹底的に多いと逆に読み込めないという感じがある。それは表面の意識というか、独特の表面の捉え方があるせいかなという感じ

がするのね。フィルムの編集はどういう形でやるんですか。

小山 撮影は手回しなんですよ。きれいに撮るという意識はない。乱れているし、場合によつては静止している形だけのものもある。現実に撮ったときのスピードと流したときのスピードは違う。だから、編集といつても映像自体がドラマチックになるのを避けるために色を調整したり、強いものを希薄にするとかやつて、後は一本のフィルムにつなぎ合わせるだけですね。

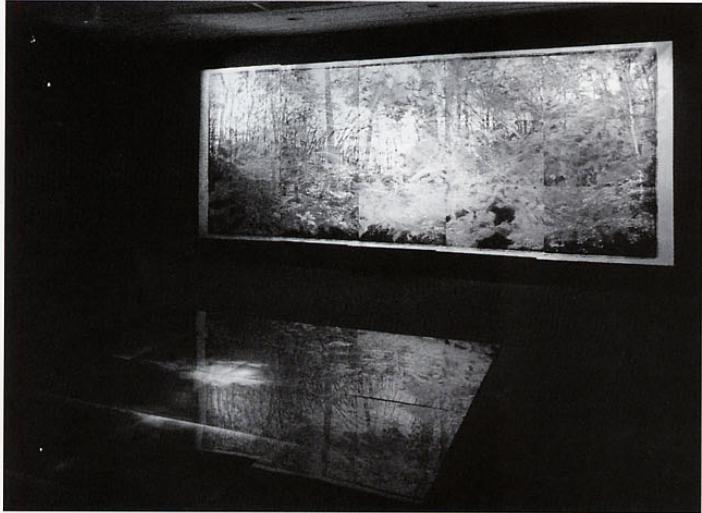
高木 写真の作品と違つて、あまりフィルムはいじらないんですか？

小山 そうですね。

高木 何か誰かに強く影響されたということは

あるんですか？

小山 バルトは好きですね。「明るい部屋」でも母親のことを書いていて、個人の出来事といふかバルトの体質みたいなものを感じる。マルグリット・デュラスの映画もいいですね。デュラスは「インディア・ソング」を作つた後に



「Space/in the Thicket」 1998年 294×722cm ゼラチン・シルバー・プリント、漂白、その他
手前下部は「Sky on the Ground」1998年 360×360cm ゼラチン・シルバー・プリント、漂白、ガラス、その他



「Dissolved Space/Path in the Thicket」 1998年 311×748cm ゼラチン・シルバー・プリント、漂白、ガラス、その他
手前下部は「Sky on the Ground」1998年 360×360cm ゼラチン・シルバー・プリント、漂白、ガラス、その他

ある人がいる。それが僕はすごくわかる気がするんですね。僕によつてその死をおさめるのですが、ひとりひとりの人間に経つてある場所に、ある時に、亡くなつた人がここに居たと思つた瞬間、もう居ない、死んだのだと、そういうことを歴然と実感する時がある。映画という仕組みの中で「死」を映画

のドラマで語つて示すのではなく、不在ということであり以上に「死」を浮かびあがらせていました。このことには随分影響を受けていますね。この話は度々しているのですけど…。

見ることの感性

高木 小山さんに「内破」という作品がありましたが、そのタイトルは精神病理学などから取られているんですね。

小山 そうです。普通は人間は自分の中に自己というのをしつかり持っているとされている。

それがない人というのは、中の空気が真空状態だと。つまり何もない真空状態が自分なんですよ。だから、他者の何かが侵入してくるということがすごい恐怖なんですね、入ってくると真空状態が全部破壊する。そういうことを「内破」というんですね。

高木 他にタイトルは何か？

小山 場所を示すような単純な言葉を付けていただけです。

高木 小山さん自身が書かれた文章に「構築するのではない。表層を流れる」と、より官能的であること、限定的な言語から離れる、裝飾的な言語からも離れる、そして夢の如く扱う、暗喻に満ち、決定的なものを背景の中に遣さげ、時には消してしまいたい、その空間は巧妙に変質と変更を受けている夢の中の如く」とあります。これはご自身の作品を説明するのにぴったりだね。私がインタビューするよりコンセプトが明解ですね。ところで、写真家の友達とか知り合いはいるんですね。

小山 ここ何年かは写真家の人達とも知り合いましたが、これはご自身の作品を説明するのにぴったりだね。私がインタビューするよりコンセプトが明解ですね。どこで、写真家の友達とか知り合いはいるんですね。

高木 写真家やある写真に影響を受けたというようなことはないですか。

小山 学生の時から写真を撮っているのですが、ちゃんと見にいったり、写

真集などは結構見たりしていました。そんな中で僕にとって決定的だったのは、写真集とかを見ていたときの作家の展覧会に行つたときのことなんですね。意識の中では実物を見るんだから、もっと感動するとか、イメージが強く感じられるんじやないかと思つて美術館に見に行つたんですよ。そうしたらあまり感じなかつたんですよ。印刷物を見たときはいろんな情報を持つて見てますけれど、ただプリントだけをほんと見たときは「ああ、こんなもののかな」「プリントって、ここまでなのかな」と落胆しました（笑い）。

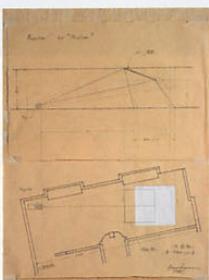
高木 僕の知り合いで中島秀雄という写真家がいるんです。彼はアンセル・アダムスが考案した「ゾーンシステム」というのをやっていて、徹底的にピントをはつきりとさせるわけです。だから写真がすごくリアルで、鳥肌まで見えるぐらい写つてているんですね。そうしたら普通の人は「きれいな写真だね」で終わってしまうわけです。でも、その写真の中にはすごい情報が入つていて。小山さんの作品はいろんなことをやることによって、現実という対象物が持つている情報を消し去つてているんじゃないかなという感じがするんですよ。漂白したり脱色することによって、情報を消し去り、新しい表現をしている。

小山 その方の作品には写真としての完璧さはあると思うんですけど、見る方の感受性というのはどこに反応しているのかといえば写真としての完璧さではないような気がするんです。そこに表出されているのは、写真としての情報なんですよ。それにびっくりして見ても、そこで終わりじゃないかと。そういう意味で完璧にやつたら、無化したのと同じ、消したのと同じことになる。僕の場合は消しているといえども、そこだけでも、逆に言えば消し去ることである部

分が強調されることもあるし、漂白し脱色した中でぼんやり見えている見えかたの方が、クリアな、精緻な見え方よりもよっぽど人間の現実感に近く見えているところもあると思うんですよ。

高木 そうですね、ソンタグは『写真論』の中で「写真はべこべになつたり、変色したり、汚れたり、ひび割れたり、退色したりしても、依然としてよく見えるし…」と語つております。今日は、谷川渥氏の著書『形象と時間』講談社学術文庫でも語られている〈写真と時間性〉の問題について、あるいは〈過去〉についてまでお話をできればと思っておりました。いずれ又、お話を伺えればと思つております。今日は長い間どうもありがとうございました。

【Phantom】1998年 16mmフィルムによる投影空間、鏡下の図面は会場となつたO美術館展示プロジェクト図
幅440cm×奥行1190cm×天地290cmのスペース



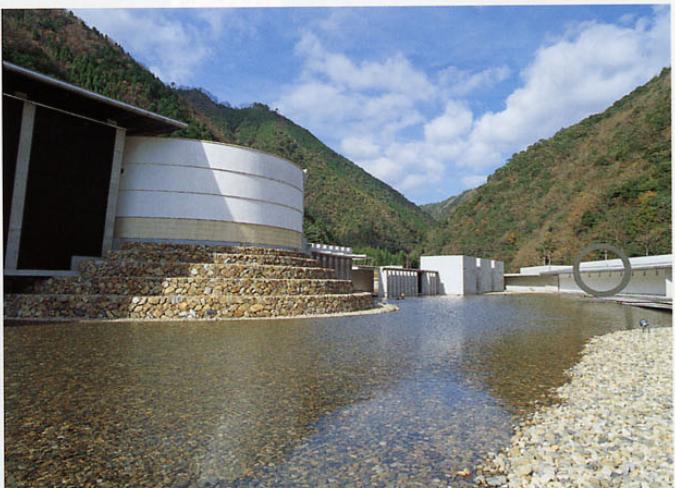


MUSEUM 104°

水の国／ミュージアム 104°



島根県桜江町は豊かな水の国。江の川という大河の側、豊かな山並みを背景に、まるで水の上に浮かぶノアの箱舟のようにミュージアム 104° はある。104° という不思議な名前と、現代を代表する 21 名の作家の力作がそこにあった。



建築家・高野祐之と21人の作家たち

—— 美術館の前にある大きな川は「江の川」ですね。
美術館は江の川と関係があるのでですか。

山崎 ええ。江の川は暴れ川といわれるくらい、氾濫を起こしていたんです。昭和 47 年と 58 年には大洪水があり、低いところの家屋は 2 階まで浸かりました。それで、治水を最優先に橋や堤防を築く事業が行われたんです。それが一段落したあたりから洪水を起こす川というイメージばかりではまずいだろうということで、水を活かした町づくりをしようということがになってその一環でこの美術館ができたのです。

—— 美術館がオープンしたのはいつですか。

山崎 平成 9 年の 4 月です。昭和 60 年頃から計画はあつたんですが、具体的にスタートしたのは平成元年からです。

—— 昭和 60 年頃といえば故郷創生資金とかが入つて、各地にいろんなものができた頃ですね。

山崎 平成 9 年の 4 月です。昭和 60 年頃から計画はあつたんですが、具体的にスタートしたのは平成元年からです。

—— この美術館には機関誌「水 [H₂O] 」という立派な冊子がありますが、山崎さんが編集なさって自らも文章をお書きになっているんですね。この冊子はいつから発刊されているのですか。

山崎 平成 2 年からです。町に「水の文化研究会」が発足したのを契機に発刊したんです。年 1 回発行していますので平成 10 年度で 10 号になります。

—— いろんな分野の有識者が水に関するテーマで文



アルキメデスゲート エリック・オア
円環の内側と外側に水が流れる。内側の水の流量と壁面の界面張力のバランスによって真下に落ちること無く、円環に沿って流れる。

代美術の絵が飾られていたり、壁そのものが作品になっていたりするんです。最初の頃はいたずら書きを恐れて柵をするとか、覆いをかけるとともに考えたらしいですが、結局そのまままでいくことになった。でも、何ともなかったと言いますね。

山崎 NHKのテレビでピートたけしさんが裏千家の茶室に招待されるのを見たときびっくりしたんですが、ピートたけしさんの目線の高さに合わせて庭木が剪定されているんですね。庭木の葉に埃がついているところは一枚一枚拭き取っていく。もてなす側ともてなされる側が同時にいる。お互いが美意識や作法に対する感性がないと文化は育たないなど、そのとき強く感じましたね。そのテレビで「留め石」といってここから先に入つてはいけないことを示す小さな石のことが出てきていて、ピートたけしさんも「これは何か」と聞いていたけれど、私もそれを真似て美術館の中にある水琴窟の庭に置いたことがあります。全部持つていかれました(笑)。その石は象徴物で、景観を崩さずに柵やロープの役目をしてくれるはずだったんですね。

——今は通用しませんね。

山崎 通用しないのはやはり文化レベルの問題だと私はも含めて素人はとやかく言わず、ちよろちよろするなと言っているんです。いろいろ言えば、作家が困ってしまいます。

山崎さんは美術に関する見識眼も持つていらっしゃる。山崎いや、美術に関しては全くの素人です。私は自分も含めて素人はとやかく言わず、ちよろちよろするなと言っているんです。いろいろ言えば、作家が困ってしまいます。

——質的な価値や文化にこだわることは大切ですね。

山崎 いや、美術に関しては全くの素人です。私は自分も含めて素人はとやかく言わず、ちよろちよろするなと言っているんです。いろいろ言えば、作家が困ってしまいます。

豊かな隙間のある美術館

——それでも、ここにはレベルの高い作品が揃っている。

山崎 私はこれを任されたときに、「田舎にしてはいい」という評価ではなくて、「どこに置いてもいいんだ」というものをつくるないとダメだと言い続けてきた。先程もお話をしたように平成元年からスタートしてできたのは平成9年です。紅余曲折はありましたが、議論する時間はたっぷりあった(笑)。だから

らこそ9年間をかけてくだらないものや、建物や最初の展示物は立派だけれどオーブンしてしまうと窓口だけが残ってしまうというものはつくりたくないかった。そうしないと建物はもろんのこと、自分の人生もだめにする。建築家も作家も全力投球する。

——人生をためにすると言うのは、すごい説得力ですね(笑)。

山崎 それと町にこういう美術館ができると、町民に比較する目というか基準線ができる。例えばどこかへ行つて美術館を見る。うちと比べるとこっちの方がすごいとか、いやうちはほうがいいとか比較し、判定できるようになる。今まで現代美術なんか見たこともない町民でも何度も見ているうちに何となくわかるようになってくる。すぐ

——文化を育てるには息の長い取り組みが必要ですね。それで、不思議に思っていたのです。

山崎 とりあえずは、今の形を続けていきます。継続していくなければ意味がないですからね。それと、今もこの空間の一部を地元人の作品の展示に開放しますが、それも続けていきます。そしてできれば近い将来には、収蔵した作家を一人ずつ招いて全館を一人の作家の作品で展開するような展覧会もしてみたいですね。

——隙間があるといいですね。この美術館にも何かしら豊かな隙間というか、水のような柔軟性があるような気がします。最後に、今は21人の作家の作品を定期的に展示替えしていくますが何が、美術館の名前の中にある「O」。——

——何のことなんですか。

山崎 水の分子、酸素と水素が結合している角度のことなんです。IO₂やH₂O₂という微妙な角度で分子結合しているために水の分子は隙間が非常に多くできている状態になるんだそうです。隙間があるから水はいろんなものを溶かし込んだり、運搬したりする性質を持っているんです。機関紙にも「水IO₂」と名前をつけましたが、要はこれは何だろう、何の意味だろうと不思議に思い、記憶に残ってくれればいいと考えて美術館にも使つたんです。



Iron Water 1997年 村岡三郎
十数トンはあるか、手前は恐ろしく巨大な鉄の塊。後方には削り取られた鉄と水の入ったアクリルのボックスが連なる。

■水の国／ミュージアム 104°

- 住所:〒699-4505 島根県邑智郡松江町坂本 2025
Tel. 0855-93-0077 Fax. 0855-93-0078
- 開館時間: 9:00 ~ 17:00 (入館は 16:30 まで)
- 休館日
水曜日 (水曜日が休・祝日の場合は木・金が休館日)
木曜日 (木曜日が休・祝日の場合は火・水が休館日)
年末年始・展示替期間
- 入場料: 大人 800 円 (高校生以上) 小人 400 円 (中学生以下) 団体割引 10 人以上 100 円引き
- 交通: JR 広島駅新幹線口より 高速バス (江津行き) 岩本口 (水の国前) 約 2 時間



人体・花・アンチーク、 そして物質。

蛭田 均

モデリングペーストやジェルメディウムを使って、
ときに物質を画面の中に貼り付けていく…。
人体と花、アンチークというモチーフと物質はどう関わっていくのか。



horse 194 × 130cm キャンバス、アクリル絵具、油彩 1998年

もう 10 年以上になりますが、ジーンズの作品の頃には下地を全部アクリル絵具で塗つて、その上に油絵具で画面全部を覆うように描写していました。脱ぎ散らしたジージャンやデニムの中に女性の人体が横たわっているという構図でしたが、ジーンズのもつ素材感や縫い目、皺の動きが面白くてかなり緻密に描き込んでいましたね。無機的なものと生身の人体の組み合わせが面白いと思つていました。同時に、画面の中に下着や洋服、手袋などを貼り付けていました。無機的なものと生身の人体の組み合わせが面白いと思つて、そのまま貼り付けるのではなくて、キャンバスの上にモデリング

今、ここ数年時計シリーズと名づけた連作を始めています。花と人物、そして時計をモチーフに画面の中に展開しているんです。下地には水溶性のアクリル絵具を流し込みます。以前は油絵具をテレビンで溶いてやっていましたが、流れが重く軽やかな感じが出ない。それで、アクリル絵具を使うようになりました。アクリル絵具を流し込む前に、全体の構図はきちっと決めておいて花とか人体を描き込むスペースはあらかじめ空けておきます。そして、モチーフは全て油絵具で描いています。細かい描写には油絵具の方があつて、油絵具の筆触を生かすには、下地はキャンバスのざらざらした感じの方がやりやすいのです。



■蛭田均（ひるたひとし）

1957年栃木県生まれ。86年日本国際美術展、現代日本絵画展、89年文化庁現代美術選抜展、91年安井賞展、92年伊藤廉記念賞展、93年IMA「絵画の今日」等のコンクールに多数出品、個展は83年の銅板画展を皮切りにタブローと平行して発表。最近では98年高島屋(京都)、あかね画廊(東京)がある。現在新制作協会会員

ペーストを2㌢くらいの厚さに塗つて、その上に革の手袋を圧し当てて型とりしたんです。乾いてから手袋をはがすと、革製なので油分があつてきれいにはがれる。黄色い手袋だったので、黄色の染料が画面の上に手袋の形と皺とともに写しだされる。

モノとしての強さというか、それらの痕跡の存在感が描写した画面と響き合う。それに、モーデリングペーストは乾いてくると彫刻刀で削れる。さらにつかせたり、シャープにしたりといつた作業がしやすいのも魅力的でしたね。今のシリーズには物質は貼り付けていいけれど、絵画性と物質との関わりはこれからも重視していくた

●
ジーンズの作品の頃は色はどうちらかといえばモノトーンで、人物の姿も生きしかつたですね。油絵具で描き込むということを重点的にやっていた。それがだんだん変わってきたんです。アクリル絵具を幾層か塗り重ねただけの平面が増え、人体を描くにしても生きしさを排除して形だけを借りる。色も現実的な色や主観的な色を余り使わない。虚構的な空間をつくりたいと考えるようになつたんです。その中でモチーフとして選ぶものわざりと古いもの——アンティークの懐中時計とか古い木馬とかタイプライターを選んで描き込むようになつてきたんです。古いものが今の中でかえって僕には新鮮に見えるんですね。今の時代、というものを意識して古いものをの中に蘇らせるというのをテーマに作品を作っているんです。

作品は上から見下ろしている構図のものが多。遠近法や黄金分割比とかいた手法は、確かに安定した構図を作ることができるかも知れない。けれど、安定した構図がかえって作家の個性や自由さを束縛していく。

俯瞰する方が自由な空間づくりができるし、今の時代の中では新鮮だという意識があるんです。1+1は2という発想ではなくて、3にでもマイナス1にでもなる。そういうものの見方の違いとかを考えながら構図を作っていくんです。

●

よく、花を入れると甘くなりがちだといわれます。しかし、リアルに花を描くのではなく、自分の中に取り入れたイメージで再構成して花を描いているんです。花というのは魅力ある素材です

●



pocket watch 227 × 194cm キャンバス、アクリル絵具、油彩 1998年

(この文章は作家へのインタビューをもとに編集部でまとめたものです)

だなと思っています。
●
時間が経過というのもそこにはあって、時計という枯れていく段階とかいろいろと表情が出てくる。
●
かし、あまりに行き過ぎるところでも工芸的にみるとどうしても工芸的にもうひとつモチーフともつながつていいく。しかし、危険なところに落ち込まないためには、そこにいかに絵画性を入れていくかということが重要

M
a
t



■上野慶一（うえの けいいち）

1956年東京都生まれ。80年東京芸術大学美術学部絵画科油画専攻卒業。87年第4回釜山ビエンナーレ（韓国）、88年第7回平行芸術展（小原会館）、90年絵画／日本－断層からの出現（東高現代美術館）、92年国際コンテンポラリーアートフェア－'92（パシフィコ横浜）等多数。個展は毎年精力的に発表を続けている。

反転の契機のひとつとして

絵具を盛り上げ独自の画肌をつくる二人の作家に、
『マチエール』についてお伺いした。

マチエールについての問いは、表現上の技法を越えて
絵画そのもののあり方、作家の根源的な意識までも浮かび上がらせた。



ルヴハイ
各90×220cm(3組) 1998年
綿布、アクリル絵具

絵を描くことに関して言葉の形で表現するのがとても困難であると感じるのは私個人の能力の貧困もさることながら「絵画」が私にとっては「ごっこ遊び」の領域にあるものだからだ。絵を描くことは誰かが線を引いてルールを決めてくれたゲームをいかに上手くなすかとということではないのはもちろん、私個人がルールを決めて私個人のリアルを表明することでもない。スポーツが狩猟や宗教的儀式など多様な源泉から発生しルールを持つたゲームに変質してきた様に「絵画」も複雑で多岐に及ぶ原型(發生)を持つ、そうしたものを整理した比較的限定した条件の中でルールに従って楽しむことの出来るゲームに仕立てることが可能であると考える。近代絵画は進化という概念に沿う形で「普遍的形式」というものを獲得しようとしてきた。しかしある時点から進化の先端は分裂して再び複雑な発生の場へむかって逆走を始めている。「絵画」は再び世界へと投げ返され蒸気のように空中に分散している。何かをしてこれが「絵画」であると保証するものはなにも無い、これはあらゆるもののが「絵画」であるかもしれないということだ。「普遍的形式」という便利なシステムを「絵画」は失つてしまつた。この様に「絵画」が蒸気化している今こそ変身や見立てを身上としている。この遊びにとつて都合の良いときはない。

誰でも子供の頃「影踏み遊び」や「影絵遊び」をしたことがあるはずだ。「影」は単なる光学の現象に過ぎないし、あくまでも本体がありその付属物であるにも拘わらずそのことを越えてそれ自身不思議な感情を見る者に喚起する。「影」の遊びは日常における本体と付属物といった関係を逆転させるのみならず「影」それ自体に過剰な意味を与えたりもする。様々な怪異譚において「影」の果たす役割の大なものも日

常性の反転の契機をそれにみるからだろう。「影」は日常と非日常の境界にダブルバインドとしてある。

子供の「ごっこ遊び」はやがてそれがルールの定まった何等かのゲームに関心が移っていくまで幸福な時間に行われる。それは変身であり、何の変哲も無い日常の事物も「ごっこ遊び」の物語に沿う形に見立てられてゆく。しかかもこの変身も見立ても決して固定されたものではない。しばしば連想に伴う過剰ともいえ

る飛躍にみちているのでたやすく変更されゆく。「ごっこ遊び」においてはルールが無いよりも、絶えずルールが変更されるという点に特徴がある。「影」の遊びももともとはこうした「ごっこ遊び」の一つとして発生したはずだ。「影」という厚みも重さも持たないものをあたかも実体のあるもののように扱い付属物から本体へと反転させたとき「ごっこ遊び」の最初の非日常的状況設定が決まる。遊びの間だけ「影」は本体としてそこにあり、遊びが終われば再び反転して意識されなくなる。



ヒルデガルド・ガルテン
50×130cm、他に壁に直接描写 1998年
綿布、アクリル絵具

Photo by 早川宏一

最初に述べたように私は絵画空間を「ごっこ遊び」の場としてとらえている。「ごっこ遊び」にとつて大切なのは一に見立て、二に連想、三、四がなくて五に忘却である。見立てとは、影を実体に置き換えるといったダブルバインドとなる部分を日常性の中に発見すること。連想は、見立てのモードを連續して切り換えていくこと。最後の忘却はそれを決して法則化しないことである。

では「影遊び」の「影」にあたるような反転の契機は「絵画」のどこにあるのだろうか。例えば私の絵画の中に入型を使った部分がある。実はこの人型の部分は描いたものでない。型紙を作つてステンシルの技法で絵具を置いたもののエッジのキレとアクリル絵具のむくの盛り上がりが他の描かれた部分に対して異なる次元にそれが属していることを主張しているのが分かるはずだ。一つの画面の中に描かれたものと置かれたものをあえて同居させていることを置くことは、絵具に物質性を露呈させたままにすることでありイリュージョンを拒否した表現であり、描くということは、絵具の物質性を消去しイリュージョンに奉仕することで

がりが他の描かれた部分に対しても壁から異物として盛り上がっていることを考え、この二重性を処理してみればこの人型の盛り上がりが反転の契機となることは明白である。影踏み遊びの影／実体のダブルバインドはここでは描かれたもの（物質性の露呈）／置かれたもの（物質性の露呈）のダブルバインドとしてみることが出来る。「絵画」のいたるところにこうした反転の契機は潜んでいる。盛り上げもその一つに過ぎない。

「ゲームはルールによつて進められ、やがて終焉を迎える、遊戯は直観と連想によって進められ無限に鎖する」なんてね。

Materie

■近藤克（こんどう かつ）
1951年千葉県生まれ。1986年東京芸術大学大学院美術研究科修士課程修了、89年同大学院美術研究科後期博士課程単位取得退学。85年臨界芸術「85年の位相展」、89年現代絵画の展望—祝福された絵画（東京都美術館他）96年レクイエム—板倉康二と33人の作家－Part3（斎藤記念川口現代美術館）他多数、最近の個展では98年島田画廊がある。



19980201 広がりへ キャンバス、油彩 97×390cm 1998年



19980818 Heart の型へ キャンバス、油彩、194×262,2cm 1998年

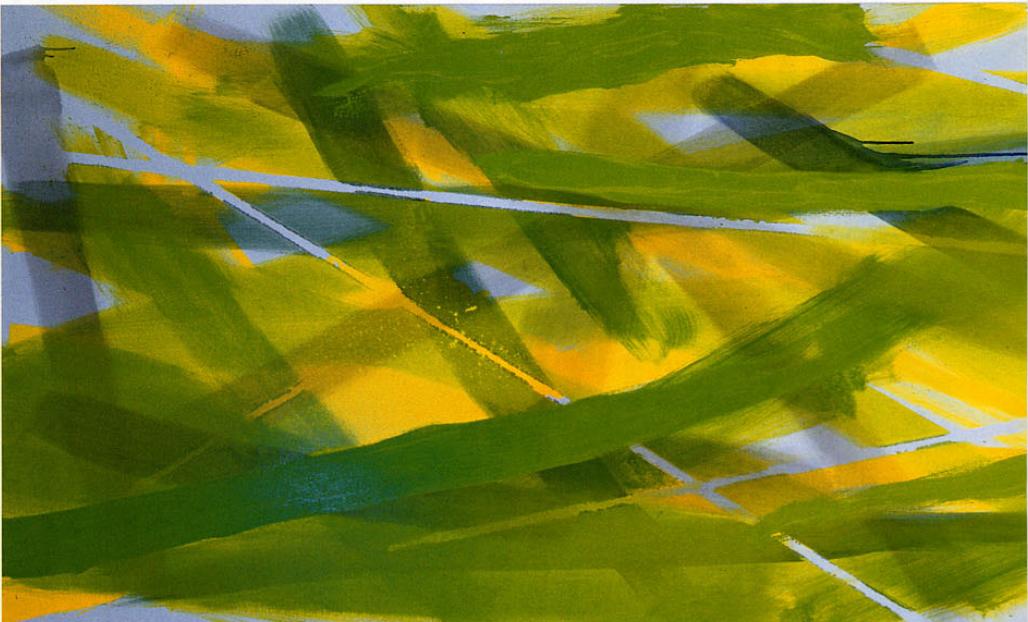
Materie（考）——本来は物質、材質の意味。画面に塗った絵具の層の厚さや薄さ、その肌合いのなめらかさ、つやと渋さ、重さ、軽さなど絵具の物質的性質によって得られる絵の表面の性格、いわゆる絵肌を指していく。作者がこれに習熟していく、これが変化と豊かさを持ち、面の表現力に寄与しているとき、「マチエールが美しい」という。〔現代用語の基礎知識〕

ヒトは、平面作品であれ立体作品であれ、それを見るときどこを見ているのか、あるいは見ようとしているのか。タブローは二次元の世界、オブジェは三次元の空間という認識がある。例えば、壁面だけを見たとき、ヒトはさほど感じることはないだろう。しかし、しみやでっぱりが眼に止まると、瞬間、心動かされる体验をしたことはないだろうか。そこに、子供の頃の原風景を、あるいは傷付けられた苦い思い出を見ていて、感動するのか。擬人化することで始めてヒトは感得できる。

壁面だけを見ても語りかけてこない、いやそれは語りかけてこないのではなく、日常生活において、我々がどれほど真摯に事物と対応しているかが問われているのである。いかに無神経な生活の中で、事物に触れているかを思い知らされる。それだけでは感覚が喚起してこない人間は事物をどのようなるべく感じ、考へ、結論付けていくのだろうか。そこには何かしらの基準があり、個人個人の価値観の違いから感じる程度、質はさまざまだらう。

私が絵画作品に触れるとき、まず色彩が眼に飛び込んでくる。その色を感じながら思いめぐらすと、次に形が確認できる。しかし、その色が物質としてだけの意味であれば鑑賞を中心せざるを得なくなる。そこに視、聴、嗅、味、触のいわゆる五感—表現者自身を明晰にした感覚が働いているとき、その作品が理解できるのである。

盛り上げられた絵具へ盛り上げの表現へを考えたとき、それはまさに物質的な厚みであるが、物質ということだけでは片付けられない意



はなく、筋や脛のように痛みを内包する感情なのである。言い換えれば、感情の膨らみがヒトに具体的な現実と、厚みだけではない立体化したゴツゴツ感を齎す。それは、物に光が当たり認識できるよう、光と影を具現化する。

デ・キリコ（1888—1978）の作品に触れたとき、時間が停止した気怠さを感じる。それは、影がもたらし、死を暗示すると同時に不可思議なエロスを体験させてくれる。また、谷崎潤一郎の「陰影礼賛」を読むと、日本文化のひとつ

の思想を伺い知れるよう、我々日本人は、マイナス空間—空虚さに引かれ、そこに眞実を見ようとする。光と影が成立したとき、感情は刺激されるのである。

視覚的に光と影のみを顕著に表現する方法はある。ではなぜ、私は单一の絵具にこだわるのか。私の表現の根底に人間の悲しさがあるように、そこにはストイックな思考が作用してい

味が含まれる。そこには精神的、情感的深さが、その盛り上げられた物質・絵具に包摶していなければ、ヒトは見ても感動などしないだろう。

唐突だが、カッターナイフで指を切ったとき、血が水滴のごとく膨れ固まり、痛くなる。あるいは、皮膚を犯し膿となつた爛れを見て、痛まさと同時に、一種いとおしい快感めいたものを覚えるのは私だけだろうか。盛り上げられた絵具は、このような感覚的事件へと連動していく。出来事からさらに物質に同化する感情・深層の精神へと変身するのである。

盛り上げられた絵具は、物質ではなく、筋や脛のように痛みを内包する感情なのである。言い換えれば、感情の膨らみがヒトに具体的な現実と、厚みだけではない立体化したゴツゴツ感を齎す。それは、物に光が当たり認識できるよう、光と影を具現化する。

私の盛り上げられた絵具は、手前だけイリュージョンを発生させるのではなく、そのでっぱりは逆に画面より奥の空間を強く意識させるためにある。また、光沢のある液状の盛り上げられた絵具は、エロティックな物質を演出し、そこから醸し出す空気が私を魅了する。それは朦朧さを共有するが、曖昧さに繋がるものではなく、生命感あふれる空間を再現してくれるのである。それは深遠なミクロの世界を体現する面より奥への立体的表現なのである。

ヒト・私は盛り上げられた絵具に正邪両面の命、そのものを感じながら経験を了解していくのだろう。

る。例えば、シュールレアリズムの手法にデベズマンと呼ばれるものがある。これはコラージュなどを指し、もつともかけはなれたイメージをぶつけあわせることによって、驚異をみちびきだすものであるが、私の表現は、事を起こして画面より前に出て叫ぶことはしない。画面までか、それよりも奥で語り続けようとするため、單一で最小の素材が要求される。

光や影は表現の本質であるが、それのみをより顕在化するテクニックは、眞の内容を理解しようとするとき、人間の弱さやわがままさが表層的に事物を捉えようとするため、それは逆に不明瞭にし障壁物となる。その結果、何も見えていらないものを「新しさ」と錯覚し称賛する傾向がある。しかし、「新しさ」とは自分自身に還ることから始まり、外界に存在するものではない。

私の盛り上げられた絵具は、手前だけイリュージョンを発生させるのではなく、そのでっぱりは逆に画面より奥の空間を強く意識させるためにある。また、光沢のある液状の盛り上げられた絵具は、エロティックな物質を演出し、そこから醸し出す空気が私を魅了する。それは朦朧さを共有するが、曖昧さに繋がるものではなく、生命感あふれる空間を再現してくれるのである。それは深遠なミクロの世界を体現する面より奥への立体的表現なのである。

ヒト・私は盛り上げられた絵具に正邪両面の命、そのものを感じながら経験を了解していくのだろう。

ホルベインスカラシツプ奨学者レポート

「電子工学」と「遺伝子工学」だけの20世紀を嘆いた詩人がいた。それらを越えて人間の豊かさ回復させるのはアートではないだろうか。

MOVING
NOW

私の美術観



甲子

がある。しかしこの明確な理想を前
にしたとき、描くという行為に対し
て裏切りを働きたい思いでいっぱい
になる。憧れはある。しかしそれを現
実にしたとき、それに飛びつき身を
任せた自分に嫌気がさす。三十年以
上も前に認識論の到達によりこの描
くという行為が暴かれ、素直に向き
合えるのだろうか。それは逃げるの
ではなくそこにこだわっているから
裏切りを繰り返したくなるのである。
別にそれを覆そうとは思つてもいな
い。

痕跡 $182 \times 227 \times 3,5\text{cm}$
縞布 エタリル (エースブランカ) 1998年

皮膚・切り放された
表面としての作品

日高伸治

身体の表面でとらえられる感覺は、身体のどこであっても、常に同時かつ瞬時に認識できる。その意味で皮膚感覺とは、平面的に広がる正面構造を持つてゐると言える。また皮膚は、身体の境界面という性質を持つ。

(自己) と外側(他者) と二つに分けた時に、ある問題がおこる。外側の世界というのは皮膚を通して感ぜられるもので、実際には皮膚で変換された感覚を脳が解読

れはドローイングをするのに紙パレットを使っていた時のことである。いくら汚しても一枚めくれればまた奇麗な状態にもどすことができ、面倒がないので頻繁に使用していた。しかし、紙パレットを一枚めくるごとにそれまで使っていた色を失い、意識も白紙にもどるような感覚で、描いている作品が途中で次々と変わってしまうのだ。それは平面作品の表面が持つ皮膚性と自分自身の皮膚とがぴったり

制作するとき、自分と作品の
あいだの距離を操作することが
必要となる。以前の体験から、そ

みの表面ではない。自立したく
リュージヨン（或はリアルさ）を
持つことで、表面としての自己」
或は作品の存在が可能になると
考えている。

しようと考えている。皮膚は、体の表面のむき出しになつている部分だが、それよりさらには側に表面を形成し、アプロードすることができる。私の制作の出発点となる。他と共有しうる皮膚であり、それは単に平坦であるの

してはいるに過ぎず、触ることは不可能ではないか、つまり認識可能な世界は自分の中にのみ存在するのだ、というジレンマに陥ることになるのだ。自分は実際に呼吸をし、ものを食べ、つまり外部であるはずのものを取り込んで生活しているが、はじめて見る風景は、到底自分の中から発したとは考えにくい。

これを検証するため、自己または他者の表(皮膚)に焦点を定め、制作

り直した。その時造るかたは、箱が展開したものと考えていた。自分の外に見ることの出来る箱の、厚みや内と外の逆転などによって、表面の位置や距離感で変化をもたらしたかったのだ。

現在制作している作品もそこからの発展である。型にバラフィンと蜜蠟を流込み、箱形のバーツを造つて、床に重ねて並べる作品を発表している。そのバーツには、歪んだ箱のかたちを使い平面

重なるのが原因だと考え、それを避ける方法として、版画の版と作品の関係から考えられる方法を利用することにした。版画は、常に自分の意識から少し離れた状態で制作できるという利点を持つてゐるようと思われた。画面に紙を貼り、間違ふと絵具をたらでそこにできた形をそのままその周りに転写し、その紙もそのままそこに残したり、紙をうらがえしにして貼

INFORMATION

■第13回ホルベイン賞受賞者

ホルベイン賞受賞者が以下の20名に決まりました。(敬称略)

- 茨城県 取手市 日高伸治
- 埼玉県 飯能市 井上能己
- 東京都 昭島市 日下芝、青梅市 寺島プラディオ、国立市 竹内義郎・中村岳、荒川区 山極満博、板橋区 龍島伸彦、北区 北浦信一郎、江東区 渡辺伸、杉並区 内田かんぬ、世田谷区 高橋辰夫、文京区 ベン・ダヴィド・アミタイ●神奈川県 川崎市 蛍名優子・曾谷朝絵、藤沢市 角雅則●京都府 京都市 長尾浩幸・岡田武志●奈良県 奈良市 渡辺信明●高知県 高知市 宇田見ひとみ

制作活動と今後の方向

渡辺信明



ものを作るようるもの
宇田見ひとみ

今回、自分の中でもの作りのきっかけになるものが何なのかあらためて考え直してみた。最初のもの作りの出発点には常に驚きがあった。例えば道で出会ってみたいで浮かないと思われる人がお風呂屋さんで湯上がりに見せる色気、そんなものに対する驚きと相通じるものがある。私の中ではある種の驚きといふのが美の原点であり、創造であると感じている。しかし、そのような純粹な

と同時に、言葉そのものだけでは自立したイメージが決定せず、何かと何かにくつつき、初めて意味を持ち得るような、中間に位置する言葉を取えて選んでいるのである。

絵を描くことの一つに「やりとり」という身近な関係がある。複雑な手順や学習を踏まえなければ成り立たないといつてものではなく、ごく当然の神様との恋愛のようでありたいと思う。それは、まだ見ぬ新しい何かをその透明な「やりとり」

絵画制作において私は日頃、油絵具を使用する。これは制作のベースと合っていることももあるが、やはり堅牢性や物質性、発色の強みに魅かれる部分が大きい。ペラべらの新聞広告用紙の裏などに描きなぐった、簡単な鉛筆ドローイングを元にキャンバスに向かう。物質的な厚みも欲しくて大量のシルバーホワイトを用い。

的な見え方を持つつつ、集積させることで表面积が増していくような動きを引き出そうとしている。触れる部分を多く持った透明な表面を造ることによってその回りを取り込み、自己と切り放された存在を持つような表面を作りたい。



宇田見ひとみ

今、自分の中でもの作りのきっかけになるものが何なのかあらためて考え直してみた。最初のもの作りの出発点には常に驚きがあった。例えば道で出会ってみたいで浮かないと思われる人がお風呂屋さんで湯上がりに見せる色気、そんなものに対する驚きと相通じるものがある。私の中ではある種の驚きといふのが美の原点であり、創造であると感じている。しかし、そのような純粹な

ことはある。それは、まるでひとりで散歩している時に、つい歌ってしまった美しいラブソングのよくなもので、人前では決して見せないもう一つの自分の姿のようである。今は私も同様で、なるべく固定された自分を作らず、どっちつかずの自分でいたいと思っているからである。私はかつて絵画レッスンとしてマティス、ピカソ、ステラなどの作品を自分なりに読み替え、新たな形式を作りたいという衝動に駆られ



やわらかい視覚装置 180×160×3cm シナベニア、水彩絵具、アクリル絵具、1998年

前述したような要素を踏まえて、よりシンプルなものに仕上げるように努めている。



本來 v 190×240×4cm キャンバス、油彩、鉛筆 1998年

美も、人間がだんだん年を取り、いつのまにか知の美が積み重なってしまうと、随分俗っぽいもののように思われて、何でこんなものに心動かされるのだろう、と思うことがある。

美も、人間がだんだん年を取り、いつのまにか知の美が積み重なってしまうと、

て作品づくりを開催していた。というのも、マティスがイスラム絵画から学んだであろう終わりのない循環スカラの繰り返し、ピカソの

キュビズム的アプローチは私がつくりたいと

思つた空間、つまり絵を見る人が絵の中に入つて、終わりのな

盛り上げに、
様々なマチエル作りに、

モデリングペースト三種

硬化時間が早く、顔料分が多いので、厚く盛り上げてもナイフやヘラ、筆による切り立ったエッジをそのままシャープに残すことが出来ます。アクリル絵具と混色しても絵具の色をこなさず粒形を感じる色作りが出来ます。

従来のモデリングペーストと比較すると重さが約四分の一と軽量で、厚く盛り上げても重量の軽いテクスチャーが出来ます。大きな作品やクラフトなどの凹凸の大きな作品でも、重量を気にせず盛り上げが出来ます。

乾燥すると粗い砂目のテクスチャーが出来ます。薄いウォームグレイをしていくのでアクリル絵具に混ぜて塗布すると粗野な粒子の粗いマチエルを楽しませてくれます。

モデリングペーストの50ml入りサンプルを進呈いたします。
ご希望の方はお葉書にサンプル希望とお申し込み下さい。
先着100名様にお送りさせて頂きます。宛先は〒170-0013
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宛



new

従来のモデリングペーストに新しい
三つのタイプが仲間入りしました。