

The 4th Crosswaves in Art Belonging

Achievements of Artists from Gifu

MATSUYAMA Tomokazu

KI MI KA

GOTO Akinori

YOKOYAMA Nami

YAMAUCHI Shota



凡例

- ・本書の作品番号は、クロスアート4「ビロンギング ―新しい居場所と手にしたもの―」展のものである。必ずしも展示の順と一致しない。
- ・作品番号には、各作家ごとに大文字のアルファベット(松山智一にはT、公花にはK、後藤映則にはA、横山奈美にはN、山内祥太にはS)を、出品作品以外の参考画像には小文字のアルファベット(松山智一にはt、公花にはk、後藤映則にはa、横山奈美にはn、山内祥太にはs)を付し、作家ごとに数字で分類した。
- ・図版の各作品情報は、原則、作家から提供された資料に基づき、作品番号、作品名、制作年を記載した。
- ・本書の構成は、松山智一、公花、後藤映則、横山奈美、山内祥太の順とし、各作家ごとに、概要、略歴、2024年3月29日開催のギャラリーツアー、3月30日講堂で開催したアーティストトーク、作家・作品解説を記し、続いて関連事業報告、出品作品リストの順に掲載した。
- ・略歴では、生年・出身地・卒業(修了)年、主な個展、グループ展、主な受賞・助成・レジデンス、その他の活動にわけ、主な個展とグループ展では展覧会名(開催施設名・都道府県あるいは海外都市名)と共に展覧会図録のあるものには[cat.exh.]と記載した。
- ・ギャラリーツアーには松山智一と後藤映則が欠席し、アーティストトークでは松山智一が欠席した。本書で作家ごとの文章から欠席分は割愛されている。
- ・本書に記載されているURLは2024年10月1日に確認したものである。
- ・略歴作成及びギャラリーツアーとアーティストトークの文字起こしは西田創が、作家・作品の紹介と解説は西山恒彦が作成・編集した。

クロスアート4

The 4th Crosswaves in Art

ビロンギング ―新しい居場所と手にしたもの―

Belonging: Achievements of Artists from Gifu

松山智一、公花、後藤映則、横山奈美、山内祥太
MATSUYAMA Tomokazu, KIMIKA, GOTO Akinori, YOKOYAMA Nami, YAMAUCHI Shota

会場：岐阜県美術館 展示室3

会期：2024年3月29日(金) - 6月23日(日)

主催：岐阜県美術館

後援：NHK岐阜放送局

協力：弘前れんが倉庫美術館、EUKARYOTE、KENJI TAKI GALLERY、KOTARO NUKAGA、MATSUYAMA STUDIO、nomena inc.

クロスアート4 ピロギング — 新しい居場所と手にしたもの —

目次

03	ごあいさつ
04	松山 智一
14	公花
24	後藤 映則
34	横山 奈美
44	山内 祥太
54	関連事業 横山 奈美ワークショップ「誰かの線を描く」、他
56	出品作品リスト

ごあいさつ

このたび岐阜県美術館では、企画展クロスアート4「ピロギング —新しい居場所と手にしたもの—」を開催します。「クロスアート」は、郷土ゆかりの現代アーティストを取り上げるシリーズ企画で、日本国土のおよそ中央にある岐阜を交差路に見立てて、それぞれの方向へと進んでいったアーティストたちを紹介してきました。

今回紹介するアーティストは、松山智一、公花、後藤映則、横山奈美、山内祥太の5名です。皆、岐阜県出身者で、世代も30代から40代までですが、作品のジャンルは絵画から彫刻、テキスタイル、映像、インスタレーションまで、個々のキャリアも、近年大きな美術賞を受賞したアーティストから、国内の大学で教鞭を執りつつ制作するアーティスト、海外に拠点を置いて国際的に活動するアーティストと、様々です。

本展のタイトル「ピロギング belonging」には、「持ち物」や「所属」といった全く異なる意味があり、その単語の後に人が続くのか場所が続くのかで、それぞれの日本語訳があてられます。社会が多様性を認めつつある一方、全てを包括的に取り込もうとする今日に、それを構成する個々人は無意識のうちに限定的な社会に立たされています。しかし今回取り上げる5名は、同じ岐阜出身であっても異なる居場所を獲得して、各々の関心を持って独自の表現を手にしてきました。「ピロギング」は、「多様性」や「包括的」といった言葉では欠けている意味を補い、各々が異なる物に愛着を持つことを許し、自身の居場所に属することを肯定します。本展では、郷里を巣立ったアーティストたちの手にした表現をお楽しみいただきながら、各々の到達点をたどり、拡張されていく芸術の世界に触れていただこうと思います。

謝辞

本展開催にあたってご尽力いただきました関係者の皆様、ご協力いただきました各機関、何より5名のアーティスト各氏に深く感謝の意を表します。また、ご協力をいただきながら、ここにお名前を記すことのできなかった多くの関係者の方々に厚く感謝の意を表します。(敬称略・順不同)

松山智一	MATSUYAMA STUDIO	EUKARYOTE
公花	株式会社パッファロー代表取締役社長 牧寛之	Heart Field Gallery
後藤映則	OKETA COLLECTION	KENJI TAKI GALLERY
横山奈美	岡村茂樹	KOTARO NUKAGA
山内祥太	弘前れんが倉庫美術館	Kurage: Specializing in latex art nomena inc.



1976年 高山市生まれ
 1985年 カリフォルニア州オレンジカウティで3年半暮らす
 2000年 上智大学経済学部卒業
 2004年 Pratt Instituteコミュニケーション・デザイン専攻修了、ニューヨーク
 現在ニューヨーク、ブルックリン在住



[T0] photo : Lisa Kato

松山 智一

MATSUYAMA Tomokazu

高山市生まれ。大学在学中に専門学校の桑沢デザイン研究所の夜間部で学んだ後、2002年大学卒業後に渡米。プラット・インスティテュートのコミュニケーションデザインで学び首席で卒業後、独学でアーティストとしての活動をスタート。現在はニューヨークのブルックリンにスタジオを構え、世界各国で作品を発表している。

彼の飛び込んだニューヨークのアートシーンは、アーティストや表現に多様性を認める一方で、そこに身を置く松山自身は、アジア人として、マイノリティであるということを否が応でも突きつけられる環境で表現を模索してきた。そのため彼の作品では、西洋美術史とその枠組みを意識的に引用しながらも、そこに組み込まれる文化と、そこに立たされ阻害されるアイデンティティの問題とが、しばしば主題になる。

本展では2016年から制作が始まった「フィクショナル・ランドスケープ」シリーズを展示した。モチーフは雑誌に登場するモデル、日用品、伝統的絵画から引用される。それらはハイカルチャーとローカルチャー、洋の東西、現代と古典といった文化の対極をなす要素が織り交ざる。日本画の花鳥風月の図像が鮮やかな色彩を放ち、取るに足らない身の回りのものに囲まれながら、陰影のない平面的な顔をした無表情の若者がファッション誌にあるようにスラリとした佇まいで描かれている。イメージのサンプリングだけでなく、描画技法においても、ドリッピング（吹き流し）やスパッタリング（霧吹き）やタシズム（にじみ、たらし込み）などのいくつかのモダンテクニックが作品の現代的な雰囲気を高めている。キャンパスの形は、それまで用いていた円形や様々な変形キャンパスを本シリーズでも多用し、自由な雰囲気を与えている。その下地はキャンパス目がなくなるようアクリル絵具用のジェッツを入念に塗り、フラットな色面が定着しやすく発色が良くなるよう準備されている。

松山が表現するポップな印象は、徹底した研鑽と準備、イメージの集積の賜物であり、マイノリティの意識をイメージの質と量で圧倒する丁寧な取り組みがあってこそこの作品への昇華である。

【主な個展】

- 2025年 「松山智一展 FIRST LAST」(麻布台ヒルズ ギャラリー、東京) [cat. exh.]
- 2024年 「Mythologiques」(41, Marina Militare, Arsenale di Venezia, ヴェネチア) [cat. exh.]
- 2023年 「MATSUYAMA Tomokazu: Fictional Landscape」(宝龍美術館、上海) [cat. exh.]
- 2023年 「松山智一展: 雪月花のとき」(弘前れんが倉庫美術館、青森) [cat. exh.]
- 2023年 「Episodes Far From Home」(Almine Rech Gallery, ロンドン)
- 2022年 「Best Part About Us」(Kavi Gupta Gallery, シカゴ)
- 2021年 「Boom Bye Bye Pain」(KOTARO NUKAGA, 東京) [cat. exh.]
- 2020-21年 「Accountable Nature」(龍美術館、上海/龍美術館、重慶)
- 2018年 「No Place Like Home」(Zidoun-Bossuyt Gallery, ルクセンブルク) [cat. exh.]
- 2017年 「Oh Magic Night」(香港コンテポラリーアート財団HOCA, 香港) [cat. exh.]
- 2014年 「Sky Is The Limit」(ハーバーシティ、香港)
- 2013年 「Palimpsest」(ハーバード大学ライシャワー研究所、ケンブリッジ) [cat. exh.]
- 2012年 「Thousand Regards」(アメリカン大学美術館カッツェン・アートセンター、ワシントンD.C.)

【主なグループ展】

- 2024年 「Pop Forever, Tom Wesselmann & ...」(ルイ・ヴィトン財団美術館、パリ)
- 2023年 「Permanent Collection Exhibition」(マイアミ・ベレス美術館、マイアミ)
- 2021年 「Realms of Refuge」(Kavi Gupta Gallery, シカゴ)
- 2019年 「FIXED CONTAINED, Curated by Tomokazu Matsuyama」(KOTARO NUKAGA, 東京) [cat. exh.]
- 2018年 「Pardon My Language, Curated by Tomokazu Matsuyama」(Zidoun-Bossuyt Gallery, ルクセンブルク) [cat. exh.]
- 2013年 「Edo Pop : The Graphic Impact of Japanese Prints」(ジャパン・ソサエティ、ニューヨーク) [cat. exh.]
- 2004年 「Dream So Much 2」(Asian American Arts Center, ニューヨーク) [cat. exh.]

【その他】

- シカゴ公共図書館エッジウォーター分館(シカゴ)にてミューラルインスタレーション
- 2024年 US OPEN テニス、アーモリー・オフサイト(ニューヨーク)にて彫刻インスタレーション
- 2023年 パワリーミューラル(ニューヨーク)にてミューラルインスタレーション
- 2022年 フラットアイアン・パブリック・プラザ(ニューヨーク)にて彫刻インスタレーション
- 2022年 第17回イスタンブール・ビエンナーレのオフィシャルコラテラルプロジェクト(Galatport, イスタンブール)にて彫刻《Nirvana Tropicana》を展示
- 2021年 Ivy ステーション(ロサンゼルス)にて彫刻とミューラルインスタレーション
- 2020年 JR新宿東口駅前広場(東京)に作品設置
- 2020年 明治神宮(東京)の「神宮の杜芸術祝祭」にて野外彫刻展示
- 2019年 パワリーミューラル(ニューヨーク)にてミューラルインスタレーション



T1 《寛容に思いも寄らない／Unthinkable Forgiven》 2018



T3 《新天地へのボーナス 트랙／New Life Bonus Track》 2019



T2 《甘い陽光が再びさえずる／Sing It Again Sweet Sunshine》 2019



T4 《ノスタルジー・リマインダー／Nostalgic Remind Signal》 2023

松山智一：アジア国際作家評の思想圏

本稿では松山智一の業績をたどりながら、彼および彼の作品への評論に与えられた言説を読み直すことで、彼の創作活動の全体像を捉えていきたい。既出の松山の全体像を捉える『美術手帖』2021年6月号の「松山智一」特集号を参照しつつ、先行研究となる彼の過去の作品集に掲載されたテキストを比較分析することで、松山像の成立過程と制作の方針を考察する。ここでは、松山の作品集に掲載したアレクサンドラ・チャンによるテキスト(2007年に初めて出版された作品集の序文と、2009年に2冊目となる作品集に同じ執筆者によって新たに書き下ろされた解説文)と、エリック・C. シャイナーによるテキスト(2009年の2冊目の作品集の作家作品解説とルクセンブルクのジドゥン=ポシュイ・ギャラリーで2015年に開催した個展の際に出版された図録に掲載された序文)と、香港コンテンポラリーアート(HOCA)主催の2017年の回顧展「Oh Magic Night」の図録に掲載したローリー・ベイデケンによる解説文と、先述のジドゥン=ポシュイ・ギャラリーで2018年に開催された個展の図録に掲載した、『美術手帖』の特集号にも邦訳となっている、ホリス・グッドールの解説文を順に読み比べることとする。

ストリートとパブリックアートのアプロプリエーション

まず『美術手帖』特集号において、彼の制作履歴とスタイルの変遷、展示・発表履歴、さらにパブリックアートの発表履歴、各スタイルに通底するキーワード、スタジオ制作での仕組み、コレクターやギャラリストやキュレーターたちからのインタビューといった各種の記事によって、松山の全体像が把握できる。それらは全て、彼がストリートの出身であることを特徴としながらも、ハイアートに進出して独自のスタイルを確立したことを示そうとするものである。

ストリート文化をスタイルに制作する方法を、松山が海外に進出する以前に出版された樺木野衣の『シミュレーションイズム』に見出す美術評論は多い。松山の中には「引用」というよりは「サンプリング」と、「コラージュ」というよりは「カットアップ」と、「要約」というよりは「リミックス」と、それぞれ呼ぶにふさわしい制作方法が見られ、既存のイメージを「流用(アプロプリエイト)」し独自のスタイルを与えている。「引用」で行ってきた、ひと綴りの自己表現の小宇宙に守備よく配置するのではなく、松山は巨匠たちの作品から略奪するかように「サンプリング」する。巨匠のテクニックを見ても真似ることはできないが、誰彼構わず部分的に切り出しては別様に繋ぎ合わせることはできる。そうして作家と鑑賞者という「二項対立のはざまの『第三者』¹という欲望の無法地帯を生み出し²し、オリジナルの想定と異なる生産や消費の場を生み出す。また「コラージュ」が、箱庭的な予定調和を目指す表現者の趣味性を具体化する一方で、松山の「カットアップ」は巨匠の傑作からだけではなく自らの過去作からも切り刻んでサンプリングし直して「当の表現者の意図を裏切るべく機能³」する効果を引き出している。「リミックス」は「要約」ではなく、「盲目的なまでのひたすらな繰り返し」であり、松山もまた、終ることない展開を続け「個々のヴァージョンそれ自体は、微細な差異をはらんだ反復しえない何ものか³」を生み出し続けている。

松山が「ストリートカルチャーとアートが渾然一体となったような時代の流れにふれたとき、日本人としてこのムーブメントの当事者のひとりになりたい⁴」と思い、既存のイメージを繰り返し流用(アプロプリエイト)して自らの作品に組み込みながら「2000年代前半のブルックリンのウィリアムズバーグ地区では、KAWSやバンクシーも壁画を描いていたので、自分の暮らすこのエリアで誰よりも大きな壁画」を制作し、第三者へと自身の作品を公開していった。つまり彼のキャリアの始まりをストリートと結びつけたのは、当時のムーブメントによるものであった。芸術系の大学に入学しギャラリーに所属して美術館に招聘されるといったキャリア形成ではなく、日本の大学の経済学部に通いながら桑沢デザイン研究所の夜間部を経たのち、デザインを学びにニューヨークに渡って、Matzu-MTP名義で商業デザインに従事した。デザイナーとして成功していたものの美術家へと転身するにあたり、具象的な既存のイメージから自身のシンボルデザインを作り出し、断片化して作品に取り込んでいく方法が鮮明になっていった。2004年にリーバイス・ソーホー・ギャラリーで初個展を開催、2007年に初めて出版された松山の画集では、ジャクソン・ポロックのようなドリッピングやジャスパー・ジョーンズのナンバー・シリーズを思わせるグラフィカルなイメージが掲載されている。あわせて日本的なモチーフやデザイナーとして自身のブランドのアイコンとなっていた人間の顔やサルやトリのようなイメージも取り込んでいった。日本的なイメージとして浮世絵や春画からの流用に加えて、麒麟のモチーフが2006年から始まった「Mythological」シリーズとなり、騎馬像のモチーフが2008年からの「Running」シリーズとなる。東洋の神獣と東西共通の騎馬のイメージが分割されデフォルメされながら、原色による配色とドリッピングなどの技法を交えて、松山のスタイルを確立していった。これらのシリーズでも、麒麟や騎馬といったモチーフの全身像を描かず、パーツの組み合わせだけで画面構成を始めた。2009年から始まる日本の千羽鶴から連想したという「SunDance」シリーズでは、雲型定規で輪郭を作ったパーツをそれぞれ鮮やかに彩色して組み立ててオールオーバーな画面を形成していた。自身の生み出したアイコンですらも、パーツごとに細かく切り分け、再構築していった。

受注生産のデザインから創作されるのは絵画だけではない。パブリックアートは自分自身を売り込む上でも必要な手段であった。彼にとってのパブリックアートには、壁面に描かれるグラフィティから彫刻モニュメントまで可能性の探求がある。2005年、ブルックリンのウィリアムズバーグのパーには、内装デザインだけでなく外壁にも松山が生み出したアイコンのようなイメージが描かれた。

新宿駅東口広場の《花尾》[t1]に代表されるように、現在松山のパブリックアートは国内外で見ることが可能で、それらの特徴は、もともとあったであろうイメージが切り分けられ組み立て直されたものが多い。2007年の個展で展示室内で発表された彼の立体作品は《D・I・Y》に同じような特徴を見つることができる。彼が当時アイコンのように用いていた鶏や雁のようなトリ⁵をモチーフにして、平面から抜き出したパーツをペーパークラフトかプラモデルのように立体的に組み立てた、人の身長を超える立体作品となっている。

自身の生み出したアイコンを断片化することは、松山にとって、出自である日本的、東洋的なイメージの断片化と繋がっている。それと同時に、当時彼の置かれていたニューヨークの下町のイメージ、そして彼が乗り込もうとする欧米のハイアートにあるイメージの断片化と再構成へと向かっていくことになる。

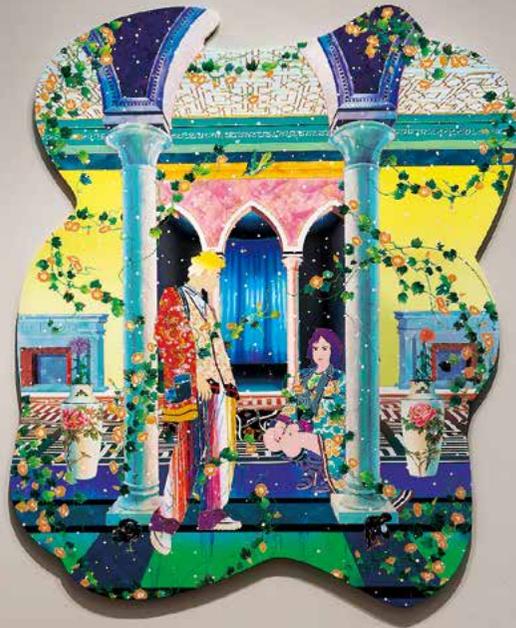
1. 樺木野衣『増補 シミュレーションイズム』ちくま学芸文庫、2001年、p.119。(洋泉社、1991年)

2. 同書、p.121。

3. 同書、p.123。

4. 『美術手帖』(特集：松山智一)美術出版社、2021年6月号、p.25。

5. 『Quest』2005年冬号p.24、を参照；cf. *Theme*, Winter 2007, pp.35-36。



T5 《両腕に掲げられ、両手を上げろ／Hello Open Arms》2023



T6 《イラつかれる切ない月曜日／Blue Monday Frost》2023



t1 《花尾》2020

アジア系アメリカ人アーティスト

松山は1985年8歳の頃にアメリカのカリフォルニア州オレンジカウンティに移住し、12歳までそこで少年時代を過ごしていた。『美術手帖』特集号のインタビューでは「毎日がサバイバルですよ。(中略)子供ながらに『マイノリティ』としてその社会で生きていく現実を目の当たりにしました」と当時の様子を振り返りながら、自身の原風景を回想している。「僕が興味を持つのは、いかに自分たちの文化的帰属性について考えることができるのかということ。つまり、自分の抗えないアイデンティティの中で、どのようにポジションをつくるのか。僕らアジア系はアメリカの階級社会の中で、いわば「不可視」の状態にある人種と言えます。僕は逆にそこにサバイバルの術を見出だそうとしています⁶」と答えている。こうしたマイノリティとしての表現者の表明は、デザイナーとして掲載されるカルチャー雑誌の記事から、個人作家として作成される図録の解説文にも踏襲されていく。そこで松山智一が美術家として評価を高めていく過程を理解する上で、最初に出版した作品集のイントロダクションから考察を始める。

筆者のアレクサンドラ・チャン⁷は、現在ラトガーズ・ニュージャージー州立大学美術史部門で准教授を務めており、研究の中心は、人種差別反対を訴える公民権運動のあった1960年代以降のアジア系アメリカ人たちによる芸術運動で、その成果は彼女の著書『エンヴィジョンング・ディアスポラ』(2008年)にまとめられている。そして、この研究は森美術館での「NAMプロジェクト009」にも紹介され、「正義をもとめてーアジア系アメリカ人の芸術運動⁸」というタイトルで、先の著書以降の展開を含めて見ることができる。「不可視」の存在とされてサバイバルを余儀なくされるアジア人アーティストのひとりとして、チャンは松山のことを見出していく。

「アジア系アメリカ人」という言葉は、カリフォルニア大学バークレー校の学生だったユウジ・イチオカとエマ・ジーが1968年、人種と民族の垣根を越えて展開するこれらの社会運動に新たな連帯を模索する中で生まれた。それまで日系、中国系、フィリピン系、韓国系など、個別のルーツや国の名の下で活動していたが、それらを総括する概念となるアジア系という新たなアイデンティティを通して団結した。彼らは、同じアジア系マイノリティとして経験してきた移民排斥や人種差別などの記憶を共有しながら、「アジア系アメリカ人運動」と呼ばれる汎アジア主義の社会運動を展開した。そうした運動の中でアジア系のアーティスト、音楽家、活動家や芸術団体の多岐にわたる文化活動へと広がっていった。松山は彼らの運動を受けた後の世代となり、彼のアイデンティティの探求による創作への最初の認識には、社会運動と並行する文化活動に対しての見方が混ざる。

松山も2001年にニューヨークに渡り、新たな時代のアーティストとして先人とは異なる苦難を超える必要があった。Matzu-MTPというデザイナー名でカルチャー誌に取り上げられるほど評判を得ていたが、表現の場所は限られていた。デザイナーとして文化活動とは異なる場に自身の創作の発表を求めれば、受注生産に応じなければならず、新たに純粋芸術の発表の場所を作っていかなければならなかった。CBCNETによる2005年のオンラインの記事には、「東京、大阪、バンクーバーと国際的にも発表の場を広げ、2004年度だけでも6つの展覧会を開催¹⁰」とあり「リーバイス・ジーンズとのコラボレーション共同プロジェクトとしてNYのソーホーで3ヶ月に及ぶ長期個展の開催や、阪急百貨店での個展(中略)、ブルックリンDUMBOアート・フェスティバル」への参加など、発表の場を求めて、挑戦の幅を広げながら作家活動に専心していた様子が窺える。当時の状況を彼の地元で伝えている。昨年、大阪市内で開催された個展の展示作品の一部を紹介する個展を「高山市国府町広瀬町の飛騨信用組合¹¹」のフリースペースで開催、彼の両親の献身があったと想像される。発表場所の確保への積極性は、2国間を行き来しながらという言い方では不十分で、デザイナー当時の人脈から血縁まで駆使していたことが伺える。

当時の創作に対して松山が、デザイナーとして、加えて、日本人ないしは東洋人として制限されていると感じていたことについて、チャンは彼に「創作の麻痺」があったと表現している。「アーティスト松山がアイデンティティの危機として自己表現をしたことにより、自らの存在の核心に関する2つの平行する対立がアーティストに生じた。一つ目は、彼の作品が日本人アーティストやアメリカ在住のアジア人アーティストの作品としてではなく、1人のアーティストとして見られることへの関心から生じている。もう一つは、ファインアートとローアート、またはストリートの影響を受けたアートとデザインと見なされているものにまたがるアーティストとしての彼の立場に関するものであった¹²」と。

6. 同書、p.28。
7. Alexandra Chang, "TOMOKAZU MATSUYAMA: AN ORGANIC COSMOPOLITANISM", TOMOKAZU MATSUYAMA, Found ModernLibrary, 2007.
8. Cf. Alexandra Chang, *Envisioning Diaspora, Asian American, Asian American Visual Arts Collectives, From Godzilla, Godzookie, to the Barnstor*, Timezone 8 editions, 2008.
9. 「[NAMプロジェクト009]正義をもとめてーアジア系アメリカ人の芸術運動」森美術館、2022年6月29日(水)- 11月6日(日)。
10. https://www.cbc-net.com/article/2005/07/matzu_mtp_exhibition_photo.php
11. 根尾文信「米で活動、個性光る絵画 独創的なビジュアルアート 高山市出身アーティスト松山さん高山市で個展」『岐阜新聞』(飛騨地域版)2005年7月14日朝刊25面。
12. Op.cit., Chang, 2007, Introduction, p.3.(訳拙著)

彼女の言葉を借りれば「創作の麻痺」から松山は解放されて現在があると言える。2005年の夏、「In Situ Matzu-MTP: Exterior/Interior exhibition」をデザイナー名で開催し、壁を設営して壁紙や水彩画を展示し、さらにその外に30フィートの長さで鳥や猿のアイコンを描き、会場の内と外を構成した。チャンは松山のダイナミックな展開をこのように評している。「彼が『新しい視覚言語』と呼んだもの、または東洋と西洋の影響の融合を組み合わせた彼の作品で、松山は美術とデザインの要素、現代と伝統のテーマを横断した。展覧会自体は、ブルックリンのウィリアムズバーグで高密度に混ざりあい発展しているアート・コミュニティの多くの要素の循環を反映したものであった。¹³」

その当時、デザイナー出身の松山にとって作家同士の交流と創作のできるアートスペースが必要であった。先にあげた鳥や猿といった動物だけでなく猟師を登場人物に加えていて、チャンはそこでの松山の言葉を書き残している。「『アジアの文化はかなり捕獲(ハント)されています』と、メインストリームの文化が一緒くたに持っていそうな、日常生活の他の庶民的な要素の中にある映画や食事やファッションに対する新たなオリエンタリズムへの関心で、松山は言い表していた」と記している。松山にとって作品の公開は、内と外といった展示場所の関係にとどまらず、それら文化を生み出す全体のダイナミックな循環の様子も指しているようだ。日本人による日本文化の発信の場にとどまらず、西洋と対峙する東洋人として見られることも引き受けて、東西の文化として融合する。文化として普及してギャラリー内に止まるものでない一方で、ストリートに制限されるものでもない、日本的なものを取り入れるデザイナーである以前にアーティストであることを強調する。その初めての作品集のイントロダクションで、松山のアートの中心は「ユーパーカルチャー(überculture)」の概念に重なっていると、チャンは記している。時にサブカルチャーとの対義語としても使われる語だが、ハイ・カルチャーを指しているというよりは、支配・統括する構造としての文化について表現しようとしたのだろう。いわゆる「上部構造」として働いている文化と推測できる。チャンは松山が当時アイコンとしていた《麒麟》(2006年)に対しても、アメリカでは文化的な意味が理解されていないことを前提としながら「松山にとって、作品は国際主義の混沌に巻き込まれているように見えるが、実際には、コスモポリタニズムの中で自然で感性的に定まっていく¹⁵」と松山の特有の立ち位置と関係づけている。

最初の作品集の翌年に出版されたチャンの著書『エンヴィジョンング・ディアスポラ』では、アート・コレクティブであるGodzilla, Godzookie, The Barnstoemersを公民権運動以降のアジア系アメリカ人の出現による歴史的観点から評価している。その序文で、彼らと並ぶ同時代のアーティストとして松山の名前が挙げられている。自らの家を飛行機の機内であると例えていたシュー・ピンと共に3人のアジア系アーティストの名が並び、彼らの筆頭に松山の名前が挙がる。「長年にわたってアジア人とアジア系アメリカ人との両カテゴリーの間でカメレオンのように動いてきたアーティストたちは、広告業者とギャラリストたちにあちにもこちにもと駆り立てられている。大いなる浮遊は、どんなカテゴリーの型にも複雑な手を加える『国際的性格(international-ness)』の天空に漂う。松山智一のようなアーティストにとって作品は、生活を送る東京とニューヨーク・シティという二つの都市の文化の融合に基づいている¹⁶」と位置付け、続いてケンジ・ヒラタやディン・Q・レたちの名を挙げ、国際的に活動する人あるいは在留外国人というだけでなく、属性としての国際性を指摘している。日本でもアメリカでも「ストリート」の名の下でその地に根差しつつ反映したイメージを提示しながらも、それぞれの土地土地を行き来することで浮遊してアートシーンを見渡している存在として、チャンは彼らをアートシーンで評価されることを特徴づけている。そして彼女は彼らの存在を2007年の作品集のイントロダクションのタイトルにおいて「オーガニック・コスモポリタニズム」と言い直す。

さらにチャンは松山の2009年の作品集への2度目となる寄稿で、2007年のイントロダクションに手を加え、新たに加わった松山の作品について説明を追加した。2008年制作の《Runnin' Deep》[t2]の画面構成に対してチャンは、人物像を消して完全に抽象的な空間にしていなかったことを指摘し、松山のオリジナリティを認めた。2008年以降《Running》シリーズとして展開された当シリーズは「時代や地域を問わず、騎馬像が強者や支配者の象徴として描かれ、権力を正当化するために利用され、同時に今も変わらず美術館や野外彫刻として鑑賞の対象とされることに疑問を持つことで、それらが持つモニュメンタルな象徴性を解体し、その記号性を再構築¹⁷」し、そうしたさまざまな技法による有機的な構成によって彼の作品ができていくことに注目した。チャンは以下のように再考を締め括っている。「《Runnin' Deep》で、松山はもっと以前の個人的な領域についての関心を通り越すようになり、テクニク、物語の創造、流用した画像の使用を構築し、複雑にする。松山は、グローバルに経験したコスモポリタニズムと、東と西の間の空間への関心を越えて、彼の作品の考え抜かれた有機的なカオスの中で、アイコンと物語との構成の意識的な知覚に対して彼自らが及ぼす影響とコントロールを拡張するようになった。¹⁸」

13. Ibid., Introduction, p.4.(訳拙著)
14. Ibid., Introduction, p.4.(訳拙著)
15. Ibid., Introduction, p.1.(訳拙著)
16. Op.cit., Chang, 2008, preface, p.x.(訳拙著)
17. 前掲書、2021年6月号、p.16、を参照。
18. Alexandra Chang, "TOMOKAZU MATSUYAMA: AN ORGANIC COSMOPOLITANISM REVISED", TOMOKAZU MATSUYAMA, Panorama Publishing, 2009, p.17.(訳拙著)



t2 《Runnin' Deep》2008

風景の参照点とコスモポリタニズムの変遷

2009年の作品集には、アレクサンドラ・チャン以外に、インディペンデント・キュレーターの窪田研二と、後にアンディー・ウォーホル美術館の館長になるエリック・C・シャイナーが寄稿している。前者はストリートのデザイナーがファインアートの世界に挑む姿を著したのに対して、シャイナーは「A Floating World Redux 浮遊世界の再来」(2009年)と題して、松山が原典とした近世の巨匠たちの作品画像を掲載して論じる。こうした日本の巨匠の図版を入れることは、マギー・キンザー・ホールが2007年に『Theme』誌でも行っていたが、「犬追物図」といった主題から伊藤若冲による「動植綵絵」(皇居三の丸尚蔵館蔵)の中の《芦雁図》まで言及が為されたのは、シャイナーが初めてである。

シャイナーはそれ以前に、松山の引用する北斎漫画が、庶民をモチーフにした平等主義的なイメージであることに注目していた。またシャイナーは予め、日本の伝統絵画をモチーフにしてきた村上隆の特徴と異なることも指摘している。

「村上とは異なり、松山の絵画スタイルは『スーパーフラット』(村上のトレードマークであり、超光沢のある絵画技法)ではない。実際、松山は再び「カット・アンド・ペースト」と呼ばれる最高の技術を使用して、作品から特定の属性や置物を選び出し、編集された図を特定の絵画の主題にする¹⁹」。村上の言うスーパーフラットには、遠近感のない平面性だけでなく、ハイアートと大衆芸術の平等性も表している点で、松山も同じことのように感じられるが、シャイナーは、松山による精緻なアプロプリエーション(流用)を独自のものとして区別した。

シャイナーは2016年ルクセンブルクのジドゥン=ボッシュイ・ギャラリーで開催された松山の個展のカタログに執筆した。タイトルは2009年の作品集と同じ「A Floating World Redux」だったが、参照図版の掲載を無くし、内容をコンパクトにまとめたものにした。そのため、村上隆との対比も割愛されているが、「カット・アンド・ペースト」という松山の制作の特徴を再掲している。²⁰こうして創作過程が、アメリカに拠点を持つ日本人作家の特徴として強調されるようになった。

この頃になると松山の国際的評価は確立され、日本でもアメリカでもない場所で大規模回顧展が開催されるようになる。2017年の香港コンテンポラリーアート(HOCA)もそのひとつ。展覧会名は「オー、マジック・ナイト」。アクセントの強い部分を並べて「オ・マジ・ナイ(おまじない)」となる。彼のコラージュが持つ「アプロプリエーション(流用)」の意味での二重性と、日米(東洋と西洋)において一方が他方を参照するのではない融合の意味としてこの名が付けられている²¹。また、現在コロラド州のデンバー美術館学芸員、当時カリフォルニア州のサンノゼ美術館でアシスタント・キュレーターを勤めていたローリー・ベイデケンが起用され、「グローバル・セルフ」と題名をつけて、松山の創作活動を紹介している。その題名は、一見、アレクサンドラ・チャンの名付けた「オーガニック・コスモポリタニズム」を言い換えたタイトルにも思える。彼が松山の作品の背景を考察する際に参照していたのが、アルジュン・アパデュライの『さまよえる近代:グローバル化の文化研究²²』であった。人類の世界規模での移動、移民やディアスポラの時代となって、国民国家によるアイデンティティのありかたにも変化が生じていることを前提に議論する。アパデュライは、新聞や小説などの印刷メディアが東南アジアの植民地世界で読み手に自らをその国民であると想像させ、国民という形式を普及した役割について考察するベネディクト・アンダーソンの『想像の共同体²³』をグローバルズム以降の展開に則して論じる。印刷メディアと国民国家共同体を前提とするなら、ネット社会が想像の共同体に置き替わり、ローカルなまま同質化されないもの同士が邂逅し、「ディアスポラの公共圏」を生み出している現代をアパデュライは指摘していた。

この当時、松山は《麒麟》を単独でモチーフにすることをやめて、対にして「狛犬」を描くようになっていた。ベイデケンはそのような伝統的な文化モチーフの変更について、文化に根ざした本来の意味を忘却しながらイメージとして使われるという、先に取り上げたチャンの指摘を引用する。その上で「松山の《麒麟》は、コスモポリタニズムにおいて安易すぎて、グローバリゼーションのバスターシユとしてではなくパロディとして機能し、文化的次元(差異)よりも文化的均質化(類似性)を許していた²⁴」ためにモチーフが変更されたと考えた。均質化されるだけでなく、それぞれ差異をはらみ対照的であり

19. Erick C. Shiner, "TOMOKAZU MATSUYAMA: A FLOATING WORLD REDUX", *TOMOKAZU MATSUYAMA*, Panorama Publishing, 2009, p.9. (訳拙著)

20. Erick C. Shiner, "Tomokazu Matsuyama: A Floating World Redux", Zidou-Bossuyt Gallery, 2016, p.7.

21. Lauren Every-Wortman, "OH MAGIC NIGHT", *OH MAGIC NIGHT*, March 19 - April 9, 2017, Hong Kong Contemporary Art Foundation, pp.24-25.

22. アルジュン・アパデュライ『さまよえる近代:グローバル化の文化研究』訳:門田健一、平凡社、2004年、を参照。(Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, 1996)

23. ベネディクト・アンダーソン『増補 想像の共同体』訳:白石隆・白石さや、リポレポート、1991年、を参照。(Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Verso, 1983)

24. Rory Paydeken, "A Global Self", *TOMOKAZU MATSUYAMA: OH MAGIC NIGHT*, HOCA Editions LTD., pp.20-21. (訳拙著)



t3 《Mr. Alpha & Mrs. Omega》2011

ながらも邂逅するイメージを松山の作品から見出してベイデケン自身の論考を締めくくる。「オー、マジック・ナイト」展の図録で分類される各シリーズ「Mythological Guardians(魔除け)」、「Fictional Tableau(架空の絵画)」、「Ornate Abstractions(修辭的に華麗な抽象)」に対して、「狛犬」をモチーフにした《Mr. Alpha & Mrs. Omega》(2011年)[t3]とそれと共に展示された三十三間堂の一尊「婆藟仙」像をモチーフにした彫刻作品《Money Talks》(2011年)、後に「Fictional Ladscape」シリーズの作品となる《We Met Thru Match.com》(2016年)、そして《Naughty by Nature》(2016年)というそれぞれ具体的な作品を取り上げて論じており、嚆矢となった「狛犬」のモチーフが、同質化されないもの同士のグローバル化の中での邂逅を示していたことになる。

こうして均質化されないアジアあるいは日本のモチーフが論じられることになる。松山について語る際には日本美術、さらには東洋美術への造詣が執筆者に求められるが、ホルス・グッドールが専門家としてのその本領を發揮する。2018年ルクセンブルクのジドゥン=ボッシュイ・ギャラリーで再び開催された松山の個展に寄せたグッドールの論稿は、松山のFictional Landscapeシリーズの展示作品に描き込まれている歴史的な日本画や工芸の名品やアルバムレコードのジャケットのイメージといった様々な原典を次々と指摘していく。「わが家と呼べる場所なしで(No Place like Home)」のタイトル通り、「複数の街に暮らしてきたために、どこかヶ所を“ホーム”と呼ぶわけにはいかない松山には、自分が今いる場所からズレているという感覚がツネにある」ために「自身の絵画のなかではいくつものイメージをつなぎ合わせて、これまでに出会ってきた様々な美—歴史上の美、現代の美、奥深い美、通俗的な美—を編集して構図にまとめ上げ²⁵」ていると作品の特徴をとらえ、並置された強いコントラストを見た「鑑賞者は現在の時間・場所という日常の実境から引きずり出され、もっと広い目で見れば世界は脅威に満ちている²⁶」と感じるという効用を指摘している。

シリーズ名に「ランドスケープ」とつけながら、屋外の風景画ではなく人物を配した室内イメージが多く描かれている。ホームパーティーなどが多いアメリカでは、室内も外に開かれているように松山には感じられると同時に、部屋の内にも外にも、ルーツである東洋のイメージとともに日用品や空き箱などの身近なイメージが並置される。内側のものが外に開かれて、外側のものは内に取り込まれている。象徴的に内と外とを分ける「ホーム」がイメージとして分割不可能となっていることがわかる。

Fictional Landscapeシリーズの一例として、《Unthinkable Forgiven》[T1]に描かれているモチーフを挙げてみよう。中央にはファッション雑誌から抜き出されたような重心をずらしてポーズを取る髪の長い男性が立つ。ポップなピンクの横ストライプの靴下に吹き流しを応用した縦ストライプのパンツ、鉄線花を思わせる図案のベストから、タシズムやドリッピングを組み合わせた柄の袖を出す。モダンな技術の描画法と図案のサンプリングが見られる。人物の周りを見ると、足元には尾形光琳《紅白梅図屏風》(MOA美術館蔵)に見られるいわゆる「光琳波」が流れ、左上の桐の花は鳳凰と一緒に探幽など狩野派が描いた作品に登場し、左下には漢画系の画家がしばしば描いてきた牡丹がぼつりとした花をつけ、右下には江戸琳派の鈴木其一の作品に見られるような百合が咲き、右上には円山応挙の《藤花図屏風》(根津美術館蔵)を思わせる藤の花が垂れていて、その中で蝶や雀が画面に動きを与え、背景には満月が輝いている。松山は日本画の権威とファッション雑誌の切り抜きを融合させて、アメリカのアートシーンに挑んでいる。

全ての人間は、国家や民族といった枠組みの価値観に囚われることなく、ただ一つの巨大なコミュニティに所属すべきだとする考え方「コスモポリタニズム」から、国家間から移動すると同時に電子メディアの発展による地球規模へと膨らんだ「グローバリズム」で捉えられ、そして世界中の諸都市でさまざまな文化が混ざり合ってしまった。参照できる原典を細かく辿ると同時に融合してしまい、ベイデケンやグッドールが見つけた原典も、松山によって一つの部屋や風景の中に洋の東西や新旧を飛び越えてバラバラに盛り込まれる絵画となる。松山の帰属するところの不明瞭さは、逆に松山の特徴として発展的に捉えられることでアートの文脈として語られる。

25. ホルス・グッドール「No Place to Call Home わが家と呼べる場所なしで」訳:中野勉『美術手帖』2021年6月号、p.102。(Hollis Goodall, "Tomokazu Matsuyama, No Place to Call Home", Zidou-Bossuyt Gallery, Luxembourg, 2018)

26. 同書、p.108。





岐阜市生まれ
愛知県立芸術大学美術学部美術学科日本画専攻卒業
現在スペイン、セビリア在住

【主な個展】

2024年 「Prespectivas varia. ¿Qué ves? 色々な目線」(ハートフィールドギャラリー、愛知)
2021年 「Coser es contar. Puntadas con queso」(José María Moreno Galván 現代美術館、セビリア(スペイン))
2020年 「Tela de Revolución」(Santa Catalina 城、カディス(スペイン))
2020年 「Breathing…呼吸」(ハートフィールドギャラリー、愛知)
2019年 「XX染色体」(Wizytująca Gallery、ワルシャワ(ポーランド))
2019年 「Ella 彼女」(Zunino Galler、セビリア(スペイン))
2019年 「星が歩く」(Gallery napa、三重)
2019年 「炎立つ庭」(ハートフィールドギャラリー、愛知)
2018年 「Tomar el hilo 糸ヲトル」(Neilson Gallery、グラサレマ(スペイン))

【主なグループ展】

2023年 「Amazonia」(Pratt Manhattan Gallery、ニューヨーク)
2023年 「時とアートの交差点」(一宮市尾西歴史民俗資料館、愛知)
2022年 「EL COLOR DE LA MUSICA」(Conservatorio superior de Musical、セビリア)
2021年 「Voces」(José María Moreno Galván 現代美術館、セビリア)
2021年 「Cartas de Horria」(Antiquarium、セビリア)
2021年 「JAALA International Art Exchange Exhibition」(横浜市民ギャラリーあざみ野、神奈川)
2020年 「A la manera de... (III)」(Galería Rafael Ortiz、セビリア)
2019年 「情と深みの浅さ」(ヤマザキマザック美術館、愛知)
2019年 「AFROTÓPICOS」(Gallery Núcleo De Arte、マプト(モザンビーク))
2017年 「Viento variable」(Gallery Ortega Brú、サンロケ(スペイン))
2017年 「Melfas. Línea orgánica」(MACSUR 現代美術館、ブエノスアイレス(アルゼンチン))

【主な受賞・助成・レジデンス】

2016、14、12年 「ARTifariti」招聘アーティスト
2012年 「アートアワードネクスト II」入賞
2011年 「ARTifariti」選抜

【その他】

2024年 「メルフファに恋して—西サハラ難民の女性たちと共に」執筆、東京新聞、中日新聞、(上)7月7日、(下)7月14日
2023年 Gracia Moreno Amador『REFUGIO EN DISPUTA／LAS POLITICAS DE ASILO EN ESPAÑA』表紙に作品提供
2023年 ECCO でのカンファレンスに参加(カディス)
2021年 Vacaciones en Polonia n° 9、FUGASコラボ本
2018年 Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevillaでのカンファレンスに参加(セビリア)
2016年 Rocío Medina『Mujeres saharauis』の表紙、挿絵に作品提供
2015年 Roberto E. Mercadillo Caballero『El otro en la arena』の表紙に作品提供

公花

KI MI KA



岐阜市生まれ。愛知県立芸術大学で日本画を専攻し、京都で絵画や書の文化財等の保存修復に携わる。2010年にアイルランド文化を学ぶために留学、その後ARTifaritiという国際芸術祭に出会い、スペインのセビリアに拠点を移す。

この芸術祭の背景には、欧州の植民地政策からの解放でとり残され、北のモロッコ、南のモーリタニアに挟まれて、新たに被支配地となった西サハラの苦難の歴史がある。彼らは両国からの進軍を逃れ東の隣国アルジェリア国境地帯で難民となりながら、抵抗運動を繰り広げた。それに対してモロッコ軍は、モーリタニアの国境まで、サハラ砂漠の砂を積み上げ「砂の壁」を築き一帯を地雷原にした。その結果、モロッコに実効支配された故郷と抵抗運動によって死守する解放区とで分断された。ARTifaritiの名は、亡命政府が解放区の中で2008年に臨時首都を宣言した都市ティファリティに由来し、芸術祭の開催は宣言の前年から始まった。

公花は2011年、12年、14年、16年にARTifaritiに参加した。彼女は女性たちとのプロジェクトを重視し、難民キャンプのあるアルジェリア領土内の町ティンドゥフで滞在制作を行った。彼女が用いる素材は、メルフファという西サハラ女性たちが身につける民族衣装で、手染めの鮮やかな4メートル程の布である。彼女たちは、虐げられた砂漠地帯で政治の外に置かれながらも目を魅く色彩を生み出している。髪を覆い風に揺れるその柔らかない布は過酷な環境から身を守るとともに、宗教的、美的、文化的な存在証明になっている。公花が用いるメルフファは難民キャンプ等で親交を育んだ女性たちから贈られた物や、現地で購入した物である。作品を見ると彼女たちの存在の強さと美しさを想起させる。西サハラの住居でもあるハイマと呼ばれる伝統的なテントに模して吊るされたメルフファは、砂漠地帯の中に突如現れる命の輝きが表現されており、色とりどりのコラーージュによってハイマの中で力強く暮らす多くの女性たちの温かい絆が示されている。

【公花によるギャラリーツアー | 記録】

皆様こんにちは、公花と申します。私は岐阜出身で、高校まで岐阜にいました。愛知県立芸術大学に入学し、その後は京都の博物館で日本美術の修復をしていました。そしてあるとき外の世界を見てみたいと思い、一度国外に出てみることにしました。その時はアイルランドへ行きました。北アイルランド問題にも興味があったので、遊学というかたちで訪れました。

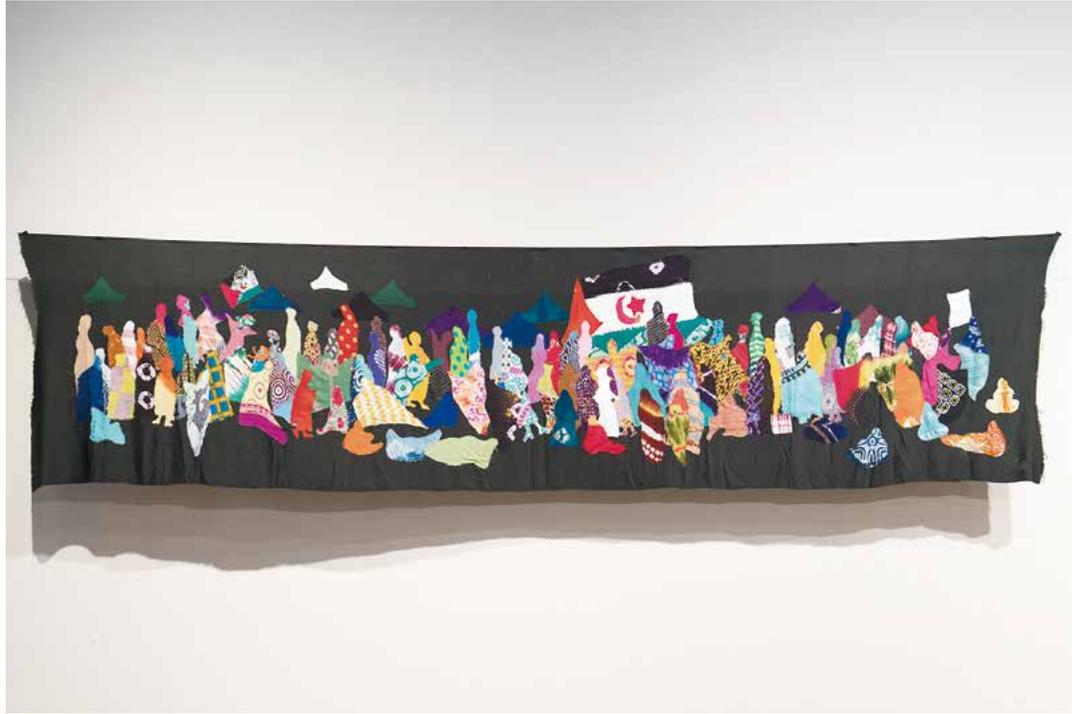
その後しばらく経ってから、あるスペイン人と出会い、西サハラについて知ることになりました。西サハラはアフリカ最後の植民地と言われており、国連などでは国として認められていません。アラブ諸国やアフリカ諸国で認められていますが、国際上は名前はあるけど実在しない国ということになっています。アルジェリアのティンドゥフという所には西サハラの難民キャンプがあります。紛争が起こった時に西サハラの人が逃げてきて、ティンドゥフに西サハラの国と同じようなミニチュア都市を難民キャンプの中に作りました。なので、ミニチュア版の首都や主要都市も全て難民キャンプの中に存在し、そこでもう50年近く暮らしているのです。

私が滞在しているスペインのセビリアには、ARTifaritiという人権にまつわる国際芸術フェスティバルを西サハラの難民キャンプで開催しているオフィスがあります。その関係で私は今セビリアに住んでいます。

初めて私が西サハラ難民キャンプの地を踏んだのは2011年、ARTifaritiのフェスティバルに選出されて、各国の作家たちが集まって滞在制作する時でした。その時、西サハラの女性たちが纏う色鮮やかな衣を目にして、それがメルフファと呼ばれる民族衣装だと知りました。ムスリムである彼女たちは4mある布を頭から体全体に覆います。メルフファは、宗教的な衣装というだけでなく、文化的で美的な彼女たちにとっての存在証明にもなっています。彼女たちは様々な色や柄でおしゃれを楽しんでいます。また、髪と顔を覆うことで砂漠の過酷な環境から身を守っています。私とメルフファとの出会いは、砂漠を女性たちが歩いていく時のことでした。メルフファが風に舞い、それがまるで蝶が舞っているようでとても綺麗で、なんとも言えない感動を覚えて、メルフファに一目惚れしたのです。

メルフファを使った作品で、西サハラのことを伝えたいと思い、2014年に初めて作った作品が《色鮮やかなる壁の華麗なる反攻》[K1]です。西サハラは今モロッコに実効支配されており、モロッコとアルジェリアの間には約2,700mの「砂の壁」と呼ばれる壁があります。(それを西サハラの人たちは「恥の壁」と呼びます)。それは、イスラエルがパレスチナに建てた壁と同様に、イスラエルが監修し、サハラ砂漠の砂を使って建てた高い壁です。その壁の周りには、地雷が敷かれていて、西サハラの人たちが入ることも出ることできない状況です。このように、国籍のない西サハラの女性たちにとって、メルフファは自分たちのアイデンティティを確かに存在すると証明するものであり、「第二の皮膚」とも言われています。私は、この映像《糸ヲトル》[K2]にあるように、その「皮膚」を少しずつつけてもらって、西サハラの女性たちのシルエットを作りました。それを重ね合わせて壁のようにしていきました。そのあと、「砂の壁(恥の壁)」の間近にまで行き、100人ぐらゐのメルフファを着た女性たちと、歌や踊りという文化の綺麗な壁を作って、「恥の壁」に対抗するというパフォーマンスをしました。私は、西サハラの文化を知ってもらうために、この一枚の作品を作りました。

次は、4mある《鼓動の舞》[K4]についてです。西サハラの人たちは遊牧民でした。しかし、国境ができたことで、自由に移動ができなくなりました。けれども、西サハラには様々な資源があり、リンがよくとれるんです。砂漠に行くとき山がいっぱいあり、その中には白い山もあるのですが、それはリンの山なんです。このリンはサハラ砂漠に吹く風、シロッコで舞い上がり、モンスーンに乗って、アマゾンまで飛んで行き、その地で植物を豊かに育てると言われています。また、女性たちはタトゥーのような形でヘナ(皮膚に染料を浸透させて描くボディペインティング)をします。これは、ただのおしゃれではなく、サハラ砂漠の菌をもった砂から手を守るという役割もあります。これらの文化的なテーマをモチーフとして作品に取り入れています。また、西サハラの女性たちが踊っているような姿をモチーフとして取り上げています。西サハラの人々は遊牧民なので、所有しているものは少ない。では何が大事かと尋ねると、踊りとお茶とおしゃべりだそうです。歩いてるだけでもメルフファが踊っているようで綺麗ななので、その様子を表現しようと思ったわけです。



K1 《色鮮やかなる壁の華麗なる反攻／El Muro de las Resistentes》 2014



K3 《色鮮やかなる壁の華麗なる反攻／El Muro de las Resistentes》 (折り本) 2019



K2 《糸ヲトル／Tomar el hilo》 2018



K4 《鼓動の舞／Bailar los Latidos》 2024



k1「決して諦めない／Len nefguda elamel」2011

【公花によるアーティストトーク | 記録】

私はスペイン・セビリアを拠点に美術活動をしており、2011年からは西サハラを中心テーマにしています。西サハラ難民キャンプを歩き来し、サハラウィの人々と交流しながら制作を続けています。

今日は、西サハラとの出会いと、その拠点である「ARTifariti」という人権をテーマにした国際芸術祭についてお話しします。

まず、西サハラについて簡単に説明させてください。西サハラは、アフリカ最後の植民地とも言われる場所で、国としては正式には認められていません。私が言う「西サハラ」というのは、アルジェリアのティンドゥフにある西サハラ難民キャンプです。このキャンプは、単なる難民施設ではなく、西サハラの国の「ミニチュア版」と言える場所です。ここには、首都や町の名前がそのまま存在し、実際に車で移動して町と町を行き来します。キャンプ内には店や病院、学校、市場、役所などがあり、住民は砂のレンガや「ハイマ」と呼ばれるテントで暮らしています。ハイマの内部はカラフルな布で飾られ、明るく華やかな空間が広がっています。

西サハラの人々にとって、大切なものが三つあります。それは「お茶」、「踊り」、「おしゃべり」です。西サハラの人々はお茶が大好きです。一日に最低でも3回、朝昼晩に飲みます。お客さんが来たときや会議のとき、おしゃべりのときもお茶を点てます。お茶は緑茶をよく煮出し、お湯と同じくらいの量の砂糖を入れます。ミントがあれば一緒に入れて飲みます。ショットグラスのようなコップにお茶を何度も注ぎながら泡立て、1人の人に対して3回お茶を入れます。そのため、お茶の時間だけで1時間ほどかかることもあります。急いでいるときは正直焦りますが、西サハラの人々は穏やかにリラックスしており、おしゃべりしながら、寝転びながら、大切なお茶の時間を楽しんでいます。サハラウィの女性たちは、お茶の合間に夢や希望を語り合います。

お茶の三杯には、それぞれ象徴的な意味があります。

一杯目は、人生のように苦く、

二杯目は、愛のように甘く、

三杯目は、死のように穏やかに…。

このお茶の時間には、サハラウィの女性たちが夢を語り合い、心の中にある想いを分かち合う大切な時間でもあります。

次に、ARTifaritiについてお話しします。ARTifaritiは、2007年にセビリアの主催者と西サハラ亡命政府との協力で始まりました。この国際芸術祭では、地元のスハラウィアーティストと世界中から選ばれたアーティストが集まり、「芸術は自由への道具」というテーマのもとで、さまざまなアートプロジェクトを展開します。現地の人々と触れ合い、交流することで、制作される作品には西サハラの深刻な現状が反映されます。

私がARTifaritiに参加した経験から、西サハラの人々の強さと希望を感じることができました。彼らは、自由と独立を求めて、困難な状況にも決して諦めることなく立ち向かっています。彼らの精神力や行動力に触れ、私は自分の世界観が大きく変わりました。

私の初現地でのプロジェクト「決してあきらめない／Len nefguda elamel」[k1]は、西サハラで行方不明になった人々の肖像画を作成しました。行方不明者の家族の元を訪れ、特徴を聞き取って描いたその壁画は、失われた家族との再会を願う象徴となりました。私の絵をメキシコの作家が本の表紙にしていたと聞き、芸術がどこまでも広がっていくことを実感しました。

次のプロジェクトは「西風からの幸運／BARAKA from a westerly wind」[k2] (BARAKAはアラビア語で幸運の意味)です。この作品では、砂漠に捨てられたペットボトルから風鈴を作り、日本の伝統精神と西サハラの文化の出会いの融合を作品にしました。西サハラの人々が信じる「西の風が幸運をもたらす」という考えに基づき、風鈴に込めた願いが彼らの希望を運んでくれることを願いました。

最後に、「色鮮やかなる壁の華麗なる反攻／El Muro de las Resistentes」[k3]という作品について少し紹介します。これは、西サハラ女性の民族衣装「メルファ」を使って作った、言わば壁画です。女性たちの日常生活を描きながら、彼女たちの強さと勇気を表現しました。この壁は、銃やハンマーでは壊せない、彼女たちの不屈の精神を象徴しています。

私は2011年からARTifaritiに参加し、その後も西サハラに関する作品を制作し続けています。これからも、西サハラの人々の現状を世界に伝えるために、活動を続けていきたいと思っています。



k2「西風からの幸運／BARAKA de un viento del oeste」2012



k3「色鮮やかなる壁の華麗なる反攻／El muro de las resistentes」2014, 2016

公花:やわらかな分有

公花は、ピロッキング展でメルフファという布を使った作品を展開し、それらを天井を渡しながら吊り下げることで、ハイマと呼ばれるテントを模した展示を行った。メルフファとは北アフリカの砂漠地帯、サヘル地域からサハラ地域にかけて女性たちが伝統的に身につけている布のことで、およそ1.6mの幅に4m程度の長さをしていて、頭から体にかけて巧みに巻きつける。ハイマとはアラビア語でテントのことで、公花の訪れた地域では現在でも広く住居として使われており、折りたたんですぐに移動できる家であり、住人は遊牧民であることを意味している。そこで公花の展示で鑑賞の助けとなるよう、それらにまつわる歴史とそれらの現代における意味を説明していきたい。

住むところを身にまとう

彼女がメルフファとハイマを体験した場所であるアルジェリアと、そこで生活することとなった西サハラの人たちの歴史について簡単に記しておこう。アルジェリアはアフリカ北部、北に地中海を臨み、西にモロッコ、西サハラ、モーリタニアに面している。アフリカの国境線は欧州列強が1884年のベルリン会議で決めたものであり、自然境界や共同体分布と関係ない、緯度経度で引かれたものである。現在の西サハラに線を引いたのはスペインであり、この地域はスペイン領サハラと呼ばれることとなった¹。

第二次世界大戦後、「アフリカの年」と呼ばれる1960年に17の植民地が独立し、各国に波及していった。1975年にアンゴラとモザンビークがポルトガルから独立し(さらには南アフリカの委任統治下に置かれたナミビアも1990年に独立し、エチオピアとの連邦国となったエリトリアも住民投票で1993年に住民投票で独立)、スペイン領サハラだけがアフリカ最後の植民地になった。

同年11月スペインが90年間にわたる植民地支配を手放そうとした際に、北と南の隣国モロッコとモーリタニアは西サハラに対する領土主権を主張し、提訴をした。これに対し、ハーグ国際司法裁判所は1975年9月、両国の主張を退けて、「スペインによる植民地化の時、当地域は主なき地ではなかった。(中略)当地域とモロッコ、あるいはモーリタニアの間には、領土に関するいかなる主権関係も存在しなかった」と発表をした。それにもかかわらず西サハラは隣国からスペイン領サハラに軍事侵攻を受け、現在に至るまで実効支配を受けている。

この地域には主に遊牧生活をしている「サハラーウィ」と呼ばれる住人たちがいる。軍事侵攻によって彼らの内の多くは東の隣国アルジェリア領土内に逃れ、西サハラとの境界に近い砂漠地帯の町、ティンドゥフ周辺に難民キャンプを築いた。サハラーウィの伝統的生活形態は依然、組織化されたテント集団によるものだった。サハラーウィはそんな砂漠地帯で難民キャンプの建設と難民社会の組織化を着実に進めていった。

ハイマをよるべとした伝統が持つ力強さは、国境を超え、故郷を出た者たちばかりの話ではない。私たちは2010年から始まったアラブの春と呼ばれる民主化運動を報道で知り、同時期にウォール街の中心にテント村が発生したオキュパイ運動を報道で知っているはずだ。前者について、アメリカの言語学者のノーム・チョムスキーは、「アラブの春が始まったのは西サハラにおいて²」であると発言している。西サハラのグデйм・イジークには7000基のテントが集まり、支配と圧政に抵抗した。徹底した報道管制が敷かれ、海外からのジャーナリストたちは入国を拒否されて、西サハラの情報は日本にほとんど届かないままだったが、砂漠地帯にはサハラーウィたちのテントによって自由と解放を求めた圧巻の風景が広がっていたという。

近年では砂漠の厳しい環境に合わせて、キャンプ内にレンガ造りの建物を並ぶようになった。国連難民高等弁務官事務局UNHCRは、難民となったサハラーウィの住人たちの支援にあたってきて、2022年までのUNHCRのデータによると173,600人にものぼるサハラーウィがいまだに難民としてアルジェリアに暮らしていることがわかる³。彼らはティンドゥフ周辺に、州あるいは県を意味するアラビア語の「ウイラーヤ」と呼ばれるキャンプ集合体を地下水を利用できる地点に形成し、数10キロずつ離れて5ヶ所存在する⁴。各ウイラーヤには「ダーイラ」と呼ばれる区域に分かれ、それぞれに故郷の西サハラに所在する地名がついている。一つのダーイラには50から100基ほどのハイマが建てられていて、各々を「ファートウマのハイマ」「セルカのハイマ」といったように、それぞれの女主人の名をつけているそうである⁵。

このように家には女性の物語が刻まれている。ハイマには難民生活を余儀なくされた女性たちの存在とサハラーウィの生活が影響している。公花が難民キャンプを訪れた際に、ハイマの中へと誘われると踊りとお茶による歓待を受けたという。現在の状況にあった生活を取り入れながらも古来の風習を守り、民族衣装と伝統的な居住空間での生活を、公花は共にした。彼女の言葉からは、難民キャンプの所在地を取り残された辺境の地ととらえることも、難民のことをその地で息を潜めている人たちと考えるのも、誤った認識によるものだとわかる。住人たちは代々、文化を継承しながら変わらずに自らの生活を営んでいるだけである。しかし彼らは人権問題という国際社会が取り組むべき中心的な課題を抱えながらも、日本を含む諸外国の視野からは彼らの存在が切り離されている。文化や伝統を、歴史の為政者のものとして編纂されている状況に対して、第2次世界大戦中にナチスから逃れる中で服毒自殺を遂げた、ドイツの哲学者で文芸批評家のヴァルター・ベンヤミンは『歴史の概念について』(1939-40年頃)で警戒を呼びかけた。彼は、美術館・博物館に鎮座する為政者による歴史資料のことを「戦利品」と呼んで、為政者たちの編纂してきた「歴史をさかなでするGeschichte gegen den Strich zu büirsten」ことを訴えた。

「勝利者は誰もかれも、いま地に倒れているひとびとを踏みにじってゆく行列、今日の支配者たちの凱旋の行列に加わって、一緒に行動する。行列は、従来の習慣を少しもたがえず、戦利品を引き廻して歩く。戦利品は文化財と呼ばれている。(中略)文化財は、ひとつの例外もなく、戦慄をおぼえずには考えられないような由来を持っているではないか。それは、(中略)作者たちと同時代の人びとのいしれぬ苦役にも負っているのだ。それは文化のドキュメントであると同時に、野蠻のドキュメントでもある。⁶」

守らんとするのは脅かされているが故であり、「戦利品」とは異なる文化が確かにある。支配される者たちは為政者たちに否認されることで辺境で息を

潜めて過ごすしかないとしたら、支配される者たちが持っている文化は風前の灯である。しかし文化が維持され、提示されることで、否認することの誤りを指摘できる。こうした文化の抵抗について、パレスチナ系アメリカ人文学者のエドワード・サイードはこのように表現している。「政治的アイデンティティがたえず脅かされ続けている場合には、文化は消滅と忘却に抵抗して戦う手段となります。文化は抹消削除に抵抗する記憶形式です。この点で、文化はこのうえなく重要であると私は考えます。⁷」

さらに公花が見出したのは抵抗の文化の中にいる女性たちであった。公花は、支配される側における女性の存在という交差性に入って行き、華やかで力強い存在としてそこに息づく女性たちと対面した。「砂漠で風に揺れるメルフファを着た西サハラの女性は舞っているようで、息をのむ美しさでした」と、砂漠地帯の封鎖された場所に、美を見出した。

現地を訪れた公花はその地で使われている伝統衣装を自身のモチーフにして、表現手段にした⁸。柔らかく風にそよぐ儂げなものによって、そこに包まれる存在が確かなものとなっている。西サハラの女性たちが身につけていたメルフファのことを公花は「第2の皮膚」とも呼んでいる。寒暖差の激しい気象条件で女性の身体を守ると同時にファッションでもあって、華やいだ気持ちを表し、さらには民族衣装として受け継がれたアイデンティティも示しているからである。

メルフファを含むイスラムの女性たちの身につけるヴェールが、西洋社会ではしばしばイスラム世界の男性による抑圧の象徴として捉えられ、アラブ世界との関係悪化の度に、女性の地位向上の立場からヴェールを廃止しようとする論調が高まる。しかし、その廃止はフェミニズムによる主張であるどころか、植民地主義にも通じる西洋発信の語りを盲信しただけである。その廃止は男性中心主義的で家父長的な価値観を批判しているようで、女性たちに負担を強いることに変わりがないと、エジプト系アメリカ人の宗教学者でジェンダー研究家のライラ・アハメドは分析する⁹。女性たちにとって伝統的な服装は、男性からの好奇な眼差しを避けるのに有効で、男女共にする公共空間をより快適に過ごせるだけでなく、若者たちにとっては何より経済的である。公花の示すメルフファが色とりどりであるように、それは自身の嗜好の表明でもある。身につけるかそれとも外すかは女性たち個人の自由であり、避ける必要があるかどうかの周囲への判断次第であり、彼女たちの嗜好の問題である。

にもかかわらず1989年にはパリ郊外の公立学校の教室でヴェールを外すのを拒否したことを理由に退学処分とされるといった事件が起こり、今日でもアラブ圏外では同様の事件がおこっている。「ライシテ(政教分離)」と呼ばれる原則が公立学校でも長年の努力で積み上げられてきて、フランス人であればいかなる信仰を持っていても受け入れようとする努力から、例えば、教室に架けられてきた聖像を外してきたという歴史があった。他方で、個人の信教を保障する観点から、ロザリオの携帯を禁じるものではなかった。つまり個人のアイデンティティと嗜好性が、特定の信条や性別に基づいているがために線引きされて、彼女たちの生き方を阻害することとなった。植民地主義時代にやってきた世代の子孫もいれば、近年の難民問題の中の家族の子どもたちもいるのに、いつまでたっても同化しないと法的措置が課されたように思える。この点でライラ・アハメドは既に以下のように指摘していた。「イスラーム式服装は、ある種の制服とも考えられる。反動的な意味での制服ではなく、過渡的な意味においてである。伝統的な服装に戻るというのではなく、西洋の服装を取り入れ変化させ、自分たちにふさわしいものになっている。このような服装をしているからといって、伝統や過去にどっぷり浸かっているのではない。イスラーム式服装とは制服である。それを着ることは、新天地に向かい、さらに前進するという決意表明なのだ。目指すところは現代性である」。彼女たちの身にまとうものは、自らの住んでいた場所から新たに築いていこうとする住まいへと安全に届けるひとり乗りの宇宙船のようなもので、その宇宙服の役目をするヴェールは、風通しがよく、柔らかに広がる布で、過去から未来までも包み込んでいる。

鼓動の舞

そうしたメルフファとハイマについての説明を踏まえて、岐阜県美術館で展示した、ハイマを模している《鼓動の舞／Bailar los latidos》[K4]を構成する4点のメルフファに描かれているモチーフを、作家本人からの聞き取りに基づき書き記していく。《鼓動の舞／Bailar los latidos》は組み作品として展示したが、テントを模して天井に渡された1点とその両壁側に2点が垂らされていて、3点でひと続きのメルフファには、両面縫い付けが施されている。さらに独立して1点が天井から下に吊るされていて、2点のメルフファの作品が両面で縫い合わされている。合わせて4枚、全8面で構成されている。本稿では便宜的に展示動線に沿って作品番号を付け、説明をしていく。公花の展示スペース中央から見える内側を表とし、その反対側を裏と区別する。公花はメルフファを現地から取り寄せて、その上に刺繍や染め、コラーージュを施して、当初は単独で一枚の大きな布の作品として発表していた。アルジェリアの難民キャンプを訪問して制作・展示していたが、体調不良となって再訪できずにいる間にコロナ禍を迎えた。材料となるメルフファは、現地の友人から購入し、セビリアに戻ってくるスタッフに運んでもらいながら制作を続けた。

作品には日本出身の公花ならではの工夫が見られる。彼女は、柔らかな生地のメルフファを縫い付けるために絹の着用品和針を用いている。また、ろうけつ染を施した作品もある。2014年、岐阜県郡上市の石徹白にある洋品店で開催された展覧会での出品作品のために草木染めと出会い、土地とのつながりを強く感じさせる染色の技法を取り入れるようになった。

1点目の《芽吹く大地／La tierra brota》(2024年)[k3ab]というメルフファの作品は、本展が初公開となる。本作ではリン鉱の白い山々が連なる岩石砂漠地帯を歩いて風にメルフファを揺らしている一人の女性が大きく描かれていて、その頭の高さに太陽が昇っている。表面では厳格なイスラム教の女性像を思わせるシルエットが強い光でできた黒い影となり、裏面は太陽と一緒に女性像も螢気楼のように白く浮かんでいる。両面とも白んだ土地の上に立っていて、太古の時代サハラ砂漠が海に沈んでいた土地であり、リン鉱石を含む豊かな土地であることを表している。そこはかつて海だったため、リン鉱石の下には白亜紀後期の化石が眠っている。これらの化石は、長い歴史を経てさまざまな時代を見守ってきた記憶のように感じられ、太古の歴史を有しながら、新しい生命が力強く芽吹く土地である。その砂にはリンが多く含まれ、肥沃な土地や海域を作り出す。このリンがサハラ砂漠を吹くシロッコの風に乗り、アマゾンまで運ばれ、そこで植物たちの成長を助けていると言われている。

- エドワード・W・サイード、(インタヴューア)デーヴィッド・バーサミアン『文化と抵抗』訳:大橋洋一・大貫隆史・河野真太郎、ちくま学芸文庫、2008年、p.220。(Edward W. Said and David Barsamian, *Culture and Resistance*, South End Press, 2003)
- 公花「メルフファに恋して　西サハラ難民の女性たちと共に」下『中日新聞』2024年7月14日朝刊7面。
- ライラ・アハメド著『イスラームにおける女性とジェンダー(増補版)』訳:林正雄・岡真理・本合陽・熊谷慈子・森野和弥、(叢書・ウニベルシタス1176)法政大学出版局、2024年 (Leila Ahmed, *Women and Gender in Islam: Historical Roots of a Modern Debate*, Yale University, 1992)、特に第3部を参照。
- 同書、p.325。

天井に天蓋のように渡されたメルフファは《触手の記憶／Tentáculo de la memoria》(2024年)[k4ab]というタイトルがつけられ、こちらも本展初公開の作品となる。画面中央には花びらのようにも見えるし炎のようにも見える、さらには女性器のようにも見えるイメージが配置されている。公花は女性性をモチーフにすることで、闘う女性を表現したかったという。

この作品にはヘナを施したサハラウィの女性の手とタコが登場する。ヘナとはミソハギ科の植物で、インドからアラブ地域にかけて、古くから髪そめや刺青に使われてきた。刺青といっても、表皮に色素を定着させるだけで、新陳代謝でひと月後には色が落ちる。それは彼女たちのおしゃれであると同時に、砂漠で爪の生えぎわなどから細菌が侵入するのを防ぐとされており、伝統的な装いであり、自身の文化を自らの肉体に刻むことでもある。

リンが豊富な西サハラの海域は漁場としても知られており、「海のダイヤモンド」とも呼ばれるマグロやサバ、イワシ、タコなどが日本をはじめ世界中に輸出されている。現在モロッコ領西サハラ海域で獲られていても、モロッコ産として輸入販売されている。公花は、暗黙の内に取引されるタコと西サハラの女性たちのイメージを重ねる。近年のタコ研究と照らしてみると、タコは脳が大きくニューロンの数が犬とほぼ同数で、知能の高さが注目されていることがわかる。脊索動物であれば脊索に神経が集まり、その一方に脳があるが、タコには脳だけでなく一本一本の腕の中にも多くのニューロンが集まっていて、複雑な動きを可能にしている。「腕を伸ばしてもものをつかむ」という動作が腕だけでも可能となっていて、タコのことを「腕で考える動物」などと表現することがある¹¹。タコの生息域には、集住し互いに交流を取っている「オクトポリス」と呼ばれる場所が発見されている。タコの手は何に触れてきて、どこに属しているかがわかっているということかもしれない。

3連のハイマの最後のメルフファには署名とともに2021と制作年が縫い付けられている。《砂漠の幻想的な贈り物／La sorpresa del desierto》[k5ab]は、Museo de Arte Contemporáneo José María Moreno Galvánでの展覧に招聘された際、展示室内に4mの高さの空間があったことからメルフファを縦に吊って展示するようになった作品である。

抽象的な色面で構成されているが、月下で踊るサハラウィの女性の姿が表現されている。公花が難民キャンプでお茶をご馳走してもらった友人が、ふと外に出て踊り始めた時の印象が作品になっている。表は三日月、裏は満月の夜なのだろう、メルフファを風になびかせて踊る姿が、画面上に幾つかの色面となり、踊る軌跡にはヘナの紋様が刻まれている。踊りが自由な身体への解放というだけでなく、身体に宿る先祖から受け継いだ型の表明にもなっていて、伝統と文化を持つ者のアイデンティティの主張とそれを忘却させようとする力への抵抗の意味を持つ、柔らかな幟旗のようにも見える。

最後に、単体で吊るされ、署名とともに「2019」と制作年が縫い付けられている作品があり、タイトルは《XX 染色体／XX cromosoma》[k6a]という。染色体のXXは女性を表している。そこに描かれている先述の花びらや種、炎や女性の体の一部のイメージが、裏の《触手の記憶／Tentáculo de la memoria》(2024年)[k4ab]以前から用いられている。公花が闘病、ホルモンバランスの乱れを経験し、その痛みを通して、サハラウィだけでなく、あらゆる暴力の被害者となる女性たち、傷ついた人々、回復を目指して闘うすべての女性たちを表現したいと考えていた。

表の作品は制作当初は横に渡して1枚で展示する作品であったが、本展のために別の作品[k6b]を改めて制作して、裏側に縫い付けている。新作には《砂漠の回転草／Estepicursor de desierto》(2024年)とタイトルが付けられ、旧作と縫い合わせて縦に吊るされた。回転草とは砂漠で風に吹かれて丸くまわり遠くへと転がっていく植物の形態で、雨季になると大地と一体化して、その中で眠っていた種子が新たに芽吹く。命を繋ぐための機会を伺いながら逆境の中で逞しく生きる姿を西サハラの女性像に照らし合わせている。その面に描かれている黒と白のイメージは、結婚式やお祭りなど、晴れの場所で歌や踊りを披露する際に着用するメルフファで、上半身が黒で下半身が白となっている。立ち姿として、縦に展示されるのが相応しい。メルフファが砂漠の風に吹かれて舞っているように見える姿が次の世代へと繋がる希望になっている。

11. ピーター・ゴドフリー＝スミス『タコの心身問題』訳:夏目大、みすず書房、2018年 (Peter Godfred-Smith, *Other Minds: The Octopus, the Sea, and the Deep Origins of Conscious*, Farrar, Straus and Giroux, LLC., 2016); 池田譲『タコの知性 その感覚と思考』朝日新書、2020年、pp.116-145、を参照。



k3ab 《芽吹く大地／La tierra brota》
2024



k4ab 《触手の記憶／Tentáculo de la memoria》
2024

《鼓動の舞／Bailar los latidos》はハイマを模して4点のメルフファを一体化したもので、内側と外側とを透過して二重に見ることができ、裏と表のそれぞれのモチーフ、それぞれの意味が響き合う。ヴェールによって女性たちははばかることなく公共空間にいたることが可能となり、ハイマによって女性たちのプライベートな空間が形作られる。公花はそのメルフファの一端を受け取り、あるいは現地から購入することで、彼女たちと伝統や環境を共有する。さらに展示における鑑賞者の動線が、朝から夜へと繋がる一日の営みになっていて、さらにはその背後にある世代を超えた歴史の広がりをも作品として表している。難民として世紀をまたぐ中、過酷な環境に追いやられながらも日常を営み続けることで世界からの忘却に抗う、しなやかで逞しい女性たちに包まれるような展示を実現した。

砂漠の分割=共有

出品作品《色鮮やかなる壁の華麗なる反攻》(2014年)[K1]は、公花が国際芸術祭ARTifariti難民キャンプに訪れた際に制作した作品であり、その制作プロセスの一端が《糸ヲトル》(2018年)[K2]というタイトルで映像作品に収められている。公花はARTifaritiに参加するために、アルジェリア西端国境近くの都市ティンドゥフにある難民キャンプを繰り返し訪れ、現地の女性たちと知り合い、友人となっていた。彼女たちが身につけていたメルフファの一部を分けてもらい、それらを素材に《色鮮やかなる壁の華麗なる反攻》や「折り本」の作品(2019年)[K3]が制作された。いわば現地の女性たちとの共同制作となっている。

住んでいた土地から追われ、世界から忘れ去られている者たちは、故郷の恵みを、そこで獲れる地下資源や水産資源の恩恵を得ることができない。公花は《鼓動の舞》で「分け前なき者たち」の分け前をいかに肯定していくかを改めて訴えていた。

「国家」についての考察で、そこに属さない者が決められ、締め出されることは古来から考えられていた。プラトンやアリストテレスのような哲人たちにとっての市民国家(ポリス)のあり方を考える際に市民の権利を「共有」できるのは誰か。美を共有する場合もまた、絵画がアイデアの幻影にすぎなくとも、美それ自体を美しいと感じる時、「美」を「分有methexis」しているためだと考えていた¹²。フランス人哲学者で芸術思想家のジャック・ランシエールによれば、こうした線引きは感性的な区分が行われているという。ランシエールによるアリストテレス『政治学』第1巻における動物の中で人間だけが政治的な性格を持つとして、都市国家の基盤を定めた一節では、言語を持たない者を政治の場から排除していたという。「感性的なもの」に対する分類、動物の持つ「声」は快苦を示すのに対し、「言葉」は有用と有害や善悪を表示するという分類によって、排除が起きている。

この「分有」による線引きを「分け前なき者たち」への分け前の肯定がされるよう、ランシエールは同じ用語を使い、翻訳では「分割=共有 partage」と表わして展開をした¹³。そこで「分け前なき者たちの分け前」を肯定するために、見えていなかった人々を明らかにする形で創作をし、フィクションの描写なのか社会的な状況の解釈なのか区別のつかない世界があることを示した。そこは神格化され理想化されているために触れることのできない世界ではなく、訪問できて、さらにはアートによって置き換えながら状況を示しうる世界である。公花は、難民キャンプに入っていく女性たちと協働し、柔らかな布で彼女たちのいる世界を描きなおして、分け隔てていたものを揺さぶり、排除していた境界線を引き直している。

12. プラトン『バイドン』訳:納富信留、光文社古典新訳文庫、2019年、p.197。
13. ジャック・ランシエール『不和あるいは了解なき了解 政治の哲学は可能か』訳:松葉祥一、他、インスクリプト、2005年;『感性的なものの変遷—美学と政治』訳:梶田裕、(叢書・ユニベルシタス931)法政大学出版局、2009年;を参照(Jaques Rancière, *La mécontente, éd Gallilée*, 1995; *Le partage du sensible esthétique et politique*, La Fabrique-éditions, 2000)。ちなみにランシエールの著書(『解放された観客』訳:梶田裕、(叢書・ユニベルシタス999)法政大学出版局、2013年、p.32)に書かれているオクウィ・エンヴェゾーによるディレクションの国際ビエンナーレ(全3回で終了したが)開催地が、公花の拠点とするセビリアである。



k5ab 《砂漠の幻想的な贈り物／La sorpresa del desierto》
2021



k6a 《XX 染色体／
XX Cromosoma》
2019

k6b 《砂漠の回転草／
Estepicursor de desierto》
2024



[a0] photo : Bunpei Kimura

後藤 映則

GOTO Akinori

各務原市生まれ。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業。後藤は学生時代、映像作品の制作から興味次第にビデオアートやメディアアート、映像メディア装置へと広がり、卒業後は時間や空間との関係性にも関心を寄せるようになった。後藤は見えるものと見えないものに着目しながら、先端的な3D技術と古くから存在するメディア技術を掛け合わせ、動きと時間を物理的な空間へと形象化し、光を用いて可視化する作品を多数制作してきた。この流動的な世界から動きや流れを抽出し、焦点を当てることで実世界を捉え直し、再解釈を試みている。

後藤の作品から、歩行する人物や疾駆する馬の脚取りを捉えた連続写真の発明家E. マイブリッジや、動作のいくつもの段階を一枚の写真におさめた生理学者E.-J. マレーの生み出したイメージが思い出される。まるで科学的な観察による運動の分析のように見えることから映画前史を連想させる。当時の光学器具では、目の正面にイメージが来る瞬間にスリット状の覗き窓が配置され、変化するイメージの連続が運動となって現れた。後藤は、スリットの覗き窓を細い光線に置き換え、筒の空間を裏返すように立体造形にする。その立体造形は運動の瞬間ごとの姿を輪郭で切り取って、それらを組み立てたもの。ひとつの塊としての立体を提示しながらも、そこに細いスリットの光線を照射することで、立体の中から輪切りにされた運動の一瞬を抜き出す。彼の造形する立体が回転したり、光線の位置が動いたりすることで、照射される輪郭が順々に浮き上がり、連続した運動のイメージを生む。

後藤の作品には、運動するイメージと立体造形の物質性という異なる世界観が共存する。《Heading #01》では2人の逆方向に歩みを進める輪郭が交互に組み込まれているため同一の物体は両方向に進み、《Crossing #03》では行き交う人々がそれぞれの方向に向かいながら別の人物に入れ替わり、《Energy #01》では同じ光に照らされながらも異なるダンスを踊っている。まるで多層的な世界で、映像と彫刻、幻影と実態、自己と他者それぞれが別々に展開しながらも交錯するかのようだ。

1984年 各務原市生まれ
1997年 アメリカのミシガン州で6年間暮らす
2006年 武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科卒業
現在東京在住

【主な個展】

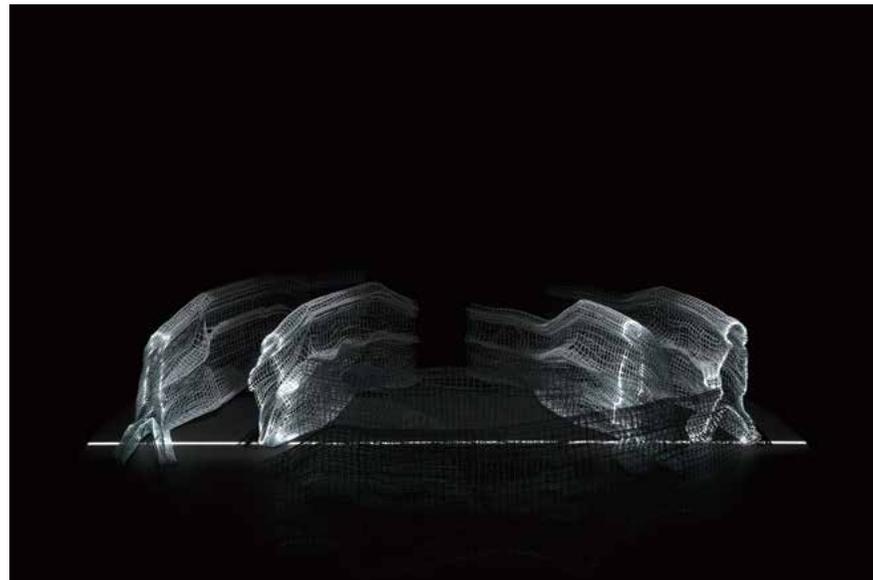
2022年 「Akinori Goto "Heading" – phenomenal #01」(nomena gallery Asakusa、東京)[cat. exh.]

【主なグループ展】

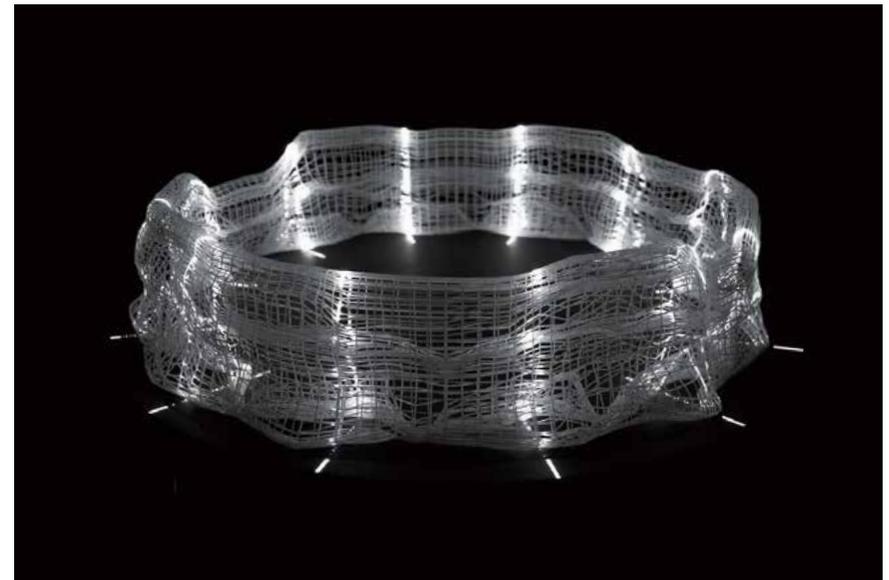
2024年 「khroma」(KHROMA Ausstellung, ウィーン)
2024年 「Athens Digital Arts Festival: Techno(s)cene | 20 YEARS」(Former Santarosa Courts、アテネ)
2024年 「札幌国際芸術祭2024 LAST SNOW」(未来劇場、北海道)
2023年 「MOTアニュアル2023 シナジー、想像と生成のあいだ」(東京都現代美術館、東京)[cat. exh.]
2023年 「Illuminating Vacuum Media Arts Exhibition」(香港アートセンター、香港)
2022年 「Artbay Tokyo Art Festival 2022: New Scale」(東京臨海副都心、東京)
2021-22年 「Digital Corporeality」(Taiwan Contemporary Culture Lab、台北)
2021-22年 「2022 Taiwan International Light Festival」(国立台湾美術館、台中)
2020年 「高松コンテンポラリーアート・アニュアル vol.09: 時どきどき想像」(高松市美術館、香川)[cat. exh.]
2019年 「Ars Electronica in Shenzhen: 40 Years of Humanizing Technology-Art, Technology, Society」(Design Society、深圳)
2019年 「Ars Electronica Festival 2019: Out of the Box」(POSTCITY、リンツ)
2019年 「オープン・スペース 2019 別の見方で」(NTTインターコミュニケーション・センター、東京)
2017年 「Glow Special: Stop Licht」(ヴァンアッペ市立美術館、アイントホーフェン(オランダ))
2017年- 「THE ドラえもん展」(森アーツセンターギャラリー、東京/高岡市美術館、富山/松坂屋美術館、愛知/シンガポール国立博物館、シンガポール)/他
2017年 「Ars Electronica Festival 2017」(POSTCITY、リンツ)
2017年 「SXSW Art Program 2018」(JW Marriott Hotel、オースティン(アメリカ))
2016年 「六本木アートナイト」(六本木ヒルズ、東京)
2005年 「第8回文化庁メディア芸術祭」(東京都写真美術館、東京)
2005年 「Digital Art Festival Tokyo 2005」(お台場バナソニックセンター、東京)

【主な受賞・助成・レジデンス】

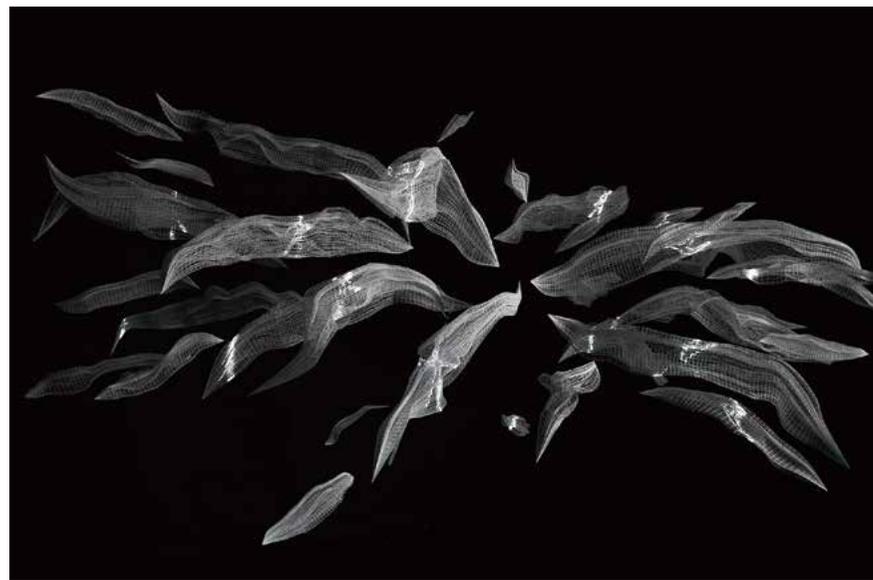
2019年 「第22回文化庁メディア芸術祭」アート部門審査委員会推薦作品
2018年 「アルス・エレクトロニカ賞」栄誉賞
2018年 「STARTS PRIZE (EU)」ノミネーション
2017年 「第20回文化庁メディア芸術祭」アート部門審査委員会推薦作品
2016年 「SICF17」準グランプリ、オーディエンス賞
2016年 「Yahoo! Hack Day」Happy Hacking賞
2015年 「NHK Techne ID Award」優秀賞
2005年 「DIGITAL ART AWARD」特別賞



A1 «Crossing #01» 2016



A3 «Crossing #03» 2019



A2 «Energy #01» 2017



A4 «Heading #01» 2020

【後藤映則によるアーティストトーク | 記録】

今日は自分の興味や、やっていることについて、30分程度お話しできればと思います。僕は、1984年に各務原市に生まれ、小学6年生までそこに住んでいましたが、その後、親の仕事の関係でアメリカのミシガン州に6年ほどいました。それから東京の武蔵野美術大学に入って、卒業後は作家になろうか、大学院に行こうかと色々迷ったんですけど、一回社会を見てみようかということで、空間創造会社に就職しました。なんやかんや13年ほど勤務しながら作家活動を並行していました。そして2019年からは母校の学科で専任の先生に着任する、という流れになります。僕の作品はインスタレーションが多く、個々の作品というよりも場所を作りたいという興味があります。動き・流れ・時間・記憶といった目に見えない事象を自分なりの手法で形象化して、光を当てることで可視化させるという方法を用いてきました。これまで美術館やギャラリー、工場跡地、屋外広場、無人島など、いろいろな場所で展示してきました。

一旦生い立ちの話に戻ります。小学校6年生の時に、アメリカのミシガン州に移り住んだのですが、とても寒い地域で冬はマイナス20度になることもあり。デトロイトのダウンタウンは、当時は犯罪率も高く非常に危ないところでした。僕はわりと安全な地域に住んでいたのですが、各務原というのどこなところから、いきなりハードな場所での生活が始まりました。当然のように全く英語が喋れませんので、どうやってこの環境を生き残っていくのかを小学生なりに考えました。日本でいう国語みたいな授業があり、それが全然わかりません。困った先生が、「Mr. Goto、あそこにマッキントッシュがあるから、釣りのゲームをしていいよ」と言ったので、僕はみんなが授業を受けているなか、半年間釣りのゲームをしていました。毎日やっている、とどんどん釣りのゲームが上手くなるんですね。サメみたいなのがバンバン釣れるようになると、みんなが「COOL」となって、「お前、やるな」と言ってくれる経験がありまして、話せなくても何か優れていることがあれば、コミュニケーションが取れる、対等になれるのかなとちょっと思いました。また、絵が割と好きだったので、絵が描けるとちょっと認められるというようなことで、やり過ごしてきました。それから数年後、アメリカに残るというよりも、やはり僕は日本に帰りたかったので、武蔵野美術大学へ帰国子女枠という必殺技を使ってなんとか入学しました。

学生時代の作品についてですが、当時の一人暮らしの自宅にテレビとビデオプレイヤーが一体になった15インチのテレビデオがありまして、そればかり見ていたら、だんだんモニターの向こう側に興味が出てきました。なんでそもそも画面は四角いのか？平面的なのか？と思い、奥行きみたいなもの、画面の中で起きていることを可視化できないかなと考えて制作しました。視覚体験の拡張といいますか。寝ながら上を見るという形式で、上からモーターがたくさんぶら下がっていて、モーターの先に紙がたくさんついていて回転するんですね。それがスクリーンになり、そこにプロジェクターで映像を投射すると、紙に映像が映って、とどんどん突き抜けていき、映像が浮遊しているように感じられるという作品でした。

大学卒業後、就職を一回してみようと思い就職したのですが、満員電車に乗って忙しく働くだけの日々でいいのかなと、もっと広い世界を見てみたいとずっと思っていたんです。そして、僕は秘境探索にハマりました。この世界にはまだ自分が見たことのないような桃源郷のような、ユートピアが絶対にあるはずだという風にして、働きながら、週末や長期休暇にバックバックでいろんな国に行くことをやっていた[a1ab]。きっかけは、インドの『地球の歩き方』です。1ページ目をめくりますと、必ず同じ詩が書いてありまして、「寒さと暑さと 飢えと渇きと 風と太陽の熱と 蛇と蛇と これらすべてのものに打ち勝って サイの角のようにただ独り歩め」と書いてあります。最初これを見た時、とてもやられてしまったんです。これはカッコいいから絶対に行かねばならないと思って、すぐ行ったんですね。そこから東南アジアを主に、色々巡りました。言葉が通じないですが、それが面白いなと思って、「自分はこれからどうなってしまうんだろう」ということを求めて、色々な所へ行きました。なるべく観光地ではなく、秘境を求めて奥地の村や集落へ、バイクを借りて行きました。現地の人々が身の周りの世界をどのように捉えているのかな、という視点にもすごく興味があったので、それは絶対分かってないんですけど、行ってみると少しでもわかるかな、と思って行ってました。そして秘境は外部はないという結論に至りました。

作家活動をしながら、会社員をやりながら、バックバックしながら、色々作品を制作していく中で、立体とか映像とか写真とかも試したんですが、メディアの表現方法自体を自分で作った方が面白いなと思って、その方法を考え出しました。

1. 「ブッダの言葉」(スッタ・ニパータより)訳:中村元、岩波文庫『地球の歩き方 インド編』'82~'83年版より)



a1a 旅の写真1、撮影:後藤映則



a1b 旅の写真2、撮影:後藤映則

その一つが、歩いている二次元の人の動きを分解し、三次元的に立ち上げ、ぐるっと一周回転させて、CGで間を補完して、メッシュ状にしてから3Dプリントをする方法です[a2]。この立体を回転させて、光を投射すると歩いている人が出現します。輪郭が少しずつ変化していくことをやっています。上から光を二つ投射すると、二人出現するように見えるかもしれませんが、実は一人の時間差が現れています。従って、一方を現在であると決めると、もう一方は過去かもしれないし未来かもしれないし、それ以外かもしれない。別々の時間が同時に現れたり、まざり合ったりするような、人間が知覚できない状態を表現できるのではないかと思います。

動きにとって絶対必要なものは何かと考えたとき、「時間」があります。であるならば、時間について考えることは、動きについて考えるのと同じと言えます。マイブリッジの連続写真や、エティエンヌ=ジュール・マレーやデュシャン、未来派のジャコモ・バッツァやボッチョーニなどをリサーチして影響を受けながら、制作を行ってきました。

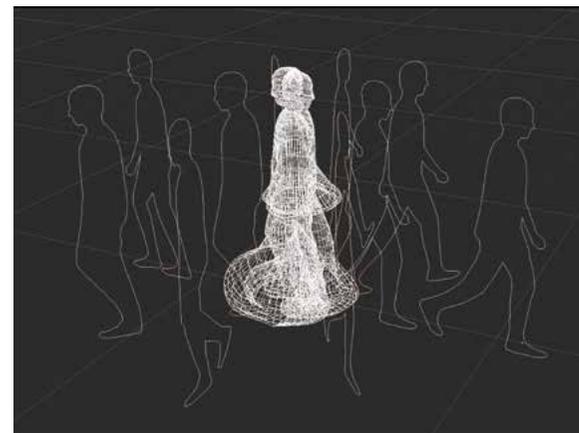
モチーフとしてよく使うのは歩く人なのですが、大体は交差点を歩く実在した人々です。交差点を歩く人々は、他の人と共通点がありながらもバラバラで、それぞれの時間を持ちながら、それぞれ向かう先があり、入り組んでいて興味深い場所だと思っています。そして人同士がぶつからないことも不思議です。今回展示している《Crossing #03》[A3]には、スマートフォンを持っていたり、おじいちゃんだったり、子どもだったり、いろんな人が12人内包されています。線が12本投射されると、全員見えてくるという仕組みになっています。一方で、線を斜めに出すと、他人同士がまざり合ったように見えます。その人たちの時間や記憶が重なり合って、まざるような瞬間があるんじゃないかと想像、妄想して、このような表現を実験しながら試しています。

「Heading」シリーズ[A4]は、小さいものから、東京都現代美術館の庭などで展示した外に置く大きなものまで[a3]あります。この作品の特徴は、回転の軸が人の身体の中心にあることです。自分を中心に360度外へ踏み出している構成になっています。光が投射されると左か右へ進む、あるいははぶつかり合って進めないようにも見えます。ローマ神話の始まりと終わりや過去と未来を象徴する、二つの顔を持つ「ヤヌス」がモデルになっています。制作のきっかけは、コロナ禍で家から出られなくなった時に、家の中をぐるぐると回ることがありました。どこにも行けないという厳しい制約の中、逆にこれからどこへ向かうかと思ひ、そんな経験や考えを作品にいかせればなと思って実験的に試していた作品でした。歩く人の基本的なデータは自分からとっていますが、普遍的なモデルにしたかったので、他人の歩いている動作から少しずつ取り入れて整えていきました。

《Energy #01》[A2]について。今までは立体を回転させる手法をとっていましたが、この作品は、吊り下げられたオブジェに光線が当たると、バレエダンサーの動きがスライスされて現れるという、映像的なものと彫刻的なもの間を意識したものでもあります。線が作品に対して垂直に投射されると動きが比較的わかりやすく出てくるのですが、線が斜めに入ると像が歪んでそれぞれの時間が混じり合うかのように見えます。

最後に、《Rediscovery of anima》[A5]についてです。今までは動画撮影や3Dプリンターなど現代的なテクノロジーを使っていましたが、考えてみれば、自分が考えた方法は昔でもあり得たよな、と。今のテクノロジーでは取りこぼしている、根源的なものがあるかもしれない。昔あり得たなら、どのようなものが考えられるのか。一方は、19世紀の映画が誕生した時代に存在したなら、というものです。手作業で木製のフレームを組んでオブジェを作り、太陽光を当てると歩く人が浮かび上がってくる仕組みです。また、もう一方は、フランスのショーヴェ洞窟のリサーチをもとに、3万年前にありえたならば、どんなものなのかと想像してやってみました。軽石に麻を通して、岩の隙間などから差し込む光を当てる設定で、子どもから大人へ成長するものや、鳥の羽ばたく動作、熊のおじぎなどを制作しました。かなり原始的な方法で制作しており、もし当時存在していたら、シャーマンの祈りの道具や呪術物としてあり得たかもしれません。

このように、時間や記憶、動きや存在などの関係性、捉え方を自分なりに考えながら、手を動かして実験しながら、制作を試み続けています。



a2《Heading》解説図



a3《Heading》MOTアートアニュアル2023「シナジー、創造と生成のあいだ」東京都現代美術館、2023-24(photo: Timotée Lambrecq)

後藤映則・多元的世界の影と弦

本展で展示された暗室内にある後藤映則の一連の作品は、プロジェクターによって光が投影されることにより運動するイメージが浮かび上がる白い網目状のオブジェである。そのオブジェは、動画で撮影した動きのある人物を、一コマずつ輪郭で抜き出してデータ上で順番に並べて組み立てることで抽象的な形態になるよう、3Dプリンターで出力されたものである。輪郭の人物はときに別人の輪郭に置き換わっていて、モーフィングによって人物が入れ替わる過程も輪郭として出力され、並んでいる。そのオブジェは暗室内に設置され、そこにプロジェクターがスリット状の細い光線を照射して一コマずつの輪郭を照らし出す。オブジェが網目状であるために、輪郭だけが反射して鑑賞者の目に届き、それ以外の光はフレームをすり抜け目に届かない。回転するテーブルの上にオブジェが乗っていたり、プロジェクターから照射される線が動画として動いたりすることで、オブジェの中から順番に人物の輪郭が照らされ、その輪郭の連続が運動するイメージを生み出している。

これら作品群からも分かるように、後藤はメディアアートの文脈からも視覚装置を応用する作品を作り出している。応用によって複数の既存の技術を考察し、系統立てた歴史が現れることであり、その展示には自ずと歴史への解釈が内在する。

視覚装置の歴史

こうした暗室内の一連の作品を見て真っ先に連想するのは、映画前史¹で取り上げられるさまざまな視覚装置であり、それらの中で必ず挙げられるゾートロープとの対比があるだろう。

ゾートロープは、1834年にウィリアム・ジョージ・ホナーが発明したもので、側面にスリットが複数等間隔に縦に入った円筒形をしている。筒の内側にはスリットとスリットの間に、静止画が配置されていて、連続写真のように順番に並べられる。この円筒を回転させ、その外側から見ていると、スリットから内側が一瞬見える。回転する小部屋を外から覗き込んでいるようなもので、目の前の窓が次々に現れて、窓の正面の静止画も順番に入れ換わり、外壁には意識する間も無く、静止画の連続が動いているように見える。

ゾートロープではのぞき窓がスリットだったが、後藤作品ではプロジェクターで投影される細い線となる。ゾートロープでは室内に秘められていたイメージが、後藤の作品ではフレームとして外側に露出している。ゾートロープではスリットが目の前に来た瞬間しか中の静止画が見えず、次のスリットが眼前に来るまで中のイメージは見えないが、回転が早くてイメージのない外壁には、見えていないことを認識できない。後藤の立体作品はスリット状の光が動きのイメージを切り出しているだけで、全て眼前に露出している。

美術の歴史の一ジャンルを担ってきた彫刻は、鑑賞者の視線のもとにその存在を晒してきたが、その傑作は今にも歩き出しそうであっても、歩く姿を見せてはくれない。しかし、後藤の立体作品は歩いている姿を見せる。

このゾートロープの仕組みを考察し、制作してきたアーティストの岩井俊雄²に、後藤は学生時代に影響を受けたとインタビューで答えている³。岩井のゾートロープの構造を応用した「時間層」という作品シリーズ(1985年-)でも、外壁で遮蔽することなくその存在を晒し、光源の明滅によって運動を作り出していた。アニメーションを生み出すために専らストロボの技術で明滅するものだった。最初は、ブラウン管テレビによるビデオ画像を光源として明滅させ光の色を変化させていた。《時間層I》には平面のイメージである写真(岩井の目や手の写真)が動きの順番に貼られた縦回転する筒状のものから、《時間層II》(1985年)では連続写真を切り抜いた紙人形を横回転するテーブル状のものになった。そこでも光源はブラウン管テレビで、回転テーブルの上に設置され、明滅した。《時間層III》(1989年)になると3台の回転テーブルで1組の作品となり、各ブラウン管テレビが3原色それぞれに明滅した。さらに、《時間層IV》(1990年)では透明の回転テーブルを重ねて奥行きを与えて投影機器を3管式プロジェクターに進化させた。運動を一つ一つの静止画に分けるように、その光源自体も明滅から三原色へと分析的に発展させていた。また、このシリーズの展開と同時期に、《立体ゾートロープ》(1988年)を制作していたように、「時間層」がゾートロープの仕組みからの展開であったことがわかる。手回し式の《立体ゾートロープ》にある外壁の遮蔽から覗くスリットと、「時間層」でのストロボでの明滅とが同じ意味であったと言えるだろう。

他のアーティストにもゾートロープの構造を応用した作品はある。インターコミュニケーションセンター(東京)の常設作品では、グレゴリー・パーサミアンの《ジャグラー》(1997年)を見ることができる。少しずつずれた動作を連続して並べた立体彫刻が回転することで運動するイメージを作り出している。岩井の立体ゾートロープとの大きな違いは、ストロボの明滅によって部屋全体が明転・暗転を繰り返す点であり、それによって等身大の立体造形の運動を可能にしている。

ストロボを効果的に使った作品は近年日本で開催されたオラファー・エリアソンの個展(麻布台ヒルズ、2023–24年)でも見る事ができた。天井から数本のホースの吊るされた《Your Split Second House(瞬間の家)》が日本初公開となり⁴、1本の場合の《Water Pendulum》と題されて、共に2010年に発表された。ホースからは水が吹き出し、ホースの先が暴れるため、水流の音が展示室内に響き渡る中で、ストロボの明滅によってホースの線が生み出す偶然の造形が浮かび上がる。不連続な配置でも、一定周期の時間を作るストロボによって運動と認識させている。

ストロボを使った連続するイメージの芸術を避けば、舞台作品で多用されていることを忘れてはならず、舞台のスケールとなることからパーサミアンやエリアソンのようにスケールが大きい。舞台上でストロボが使われるのは専ら動きの瞬間やポーズを強調するために使用されてきた。1982年初演のデヴィッド・パーソンズ振り付けによる「コウト⁵」では、ダンサーが暗転中に飛び上がってポーズを決めた瞬間ストロボが焚かれ、次の瞬間に一歩ずれて飛び上がって改めて照らし出されて、そうして舞台上中空で周回する。

近年でもダミアン・ジャレと名和晃平による舞台作品「Mirage [Transitory]⁶」で水滴が上昇しているように見える舞台装置とその照明が作品に強い印象を与えている。渦を巻いて落ちる水流が一定間隔でストロボに照らされるため、その水滴の落ちるリズムでストロボを明滅させれば、順々に落ちている水滴が同じ高さで照らされて、中空に留まっているように見え、滴り落ちるリズムより明滅のリズムがほんの少し早ければ、浮き上がっていくようにさえ見えてくる。

このように照らされるものが周回し、一定の運動を作るために、円形であることが造形に不可欠だった。映画のスクリーン投影以前には、円運動の反復性が応用されていて、テーブルの回転から生まれる運動が、常に創作されるイメージの制約になってきたと言える⁷。そう考えると、後藤の《Energy #01》[A2]のダンサーたちは、そうした周回から解放されていて、多様に展開する生命樹のようにさえ見えてくる。

スリット状の照明をプロジェクターでアニメーションのように投影することで、コンピュータ制御で動くスポットのように、照射される場所も自在となった。光の線の形も自由になったことで、「Crossing」シリーズの《#01》(2016年)[A1]から《#03》(2019年)[A3]へと表現が変化する。輪郭が明確になるように網目状のオブジェを光線と垂直に設置していたが、垂直の輪郭だけでなく歪んで斜めとなった輪郭の人物像を登場させるようになった。岩井においてストロボの色であった投影を、後藤はスリットのドローイングに変えた。

筒の小窓が連続して開閉されず、あるいはストロボが明滅せず、露出し続ける後藤の立体造形が、いかに先に挙げた視覚装置と比較して特異な位置付けとなるかがわかるだろう。本章では、美術の歴史とは異なる系譜として、映画前史をもとに岩井俊雄らが体系化した視覚装置と、さらには新たに系統立てることの可能なストロボによる美術と、照明器具としてストロボを使ってきた舞台作品とを、断片的だが新旧を意識して対照比較してみた。結果、常に照らし出される対象が露出していることから、後藤にとつての「見えないもの」とは何かを検討する必要があるとわかる。後藤は、イメージを消し空間を閉ざさない、むしろ常に投影されているのがオブジェの一部分で、反射しない他の部分も並んで存在していて、極めて細い輪郭線が横切ることで運動のイメージが生まれる。それは本展で展示されていない作品群でも同じことが言える⁸。

後藤は学生時代から「見えるものと見えないものの間」に興味を持ち続けていた。イメージが次に置き換わるまでの見えない時間には次に見えるものの可能性が控えている。後藤にとって連続するイメージは運動を生み出すだけでなく、間に潜む跳躍を示している。

影の歴史

今回の展覧会で暗室の外に展示した後藤の作品《Rediscovery of anima》[A5]もまた、スリット状の光線によって鑑賞するものであるが、本展ではオブジェを設置して見られる運動するイメージを見せることなく、ディスプレイによる映像展示にとどめた。本シリーズの制作のきっかけは、現代のテクノロジーを使用するのが最良の方法なのか、もっと根源的な表現ができないのかといった先端的なテクノロジーに対する疑問であった。そこから、それまでの制作方法の再検討から素材に至るまで捉え直すことで生まれた⁹。彼の再検討は、エジプトの壁画か、少なくともヨーロッパやキリスト教文化にはなかった、古のイメージにまで遡ることを求められ、異なる歴史の可能性を示唆するところまで広がる。美術史を再検討する作品自体は、近年では珍しいものではない。後藤が試みた太陽を崇拜するエジプトに架空の歴史の痕跡を与えるといったことは、ヨーロッパからアメリカへと引き継がれていった美術の歴史から距離をとり、有史以前にまで遡っているように思われる。岩井俊雄の映画前史としての視覚装置の歴史とは異なる系譜を辿りそうである。光に照らし出される視覚芸術の歴史とは別の、影の芸術史を後藤は編纂するかのようだ。

後藤が関心を寄せる芸術の歴史は、視認できる「絵画」より、「投影」によって生まれる像を対象としている。絵画以前に形作ってきた影を歴史的に考察する必要があるだろう。投影によって生まれる「影の歴史¹⁰」を辿り直すことができそうな、絵画の歴史へと展開されるところの分岐点を照らす(影をさす)ところまで遡る。

投影についての例示する先駆で真っ先に思いつくものは、プラトンの『国家』の中にある「洞窟の比喩」である。「人間の本性」についての対話で、「無教育ということ」を洞窟の中に拘束される囚人で表現する。囚人は、洞窟の中で見た影しか知らないために、その拘束を解いて実物を見せても「以前に見ていたもの[影]のほうが、今指し示されているものよりも真実性がある」と考えるという¹¹。その人物が、生まれながらの囚人で闇の中で視線までも拘束されているという極端に理不尽な身の上を、この比喩は想定する。影は真実への盲目を示すだけでなく、影への置き換えや影への信用の可能性も示している。

後藤もまた影を使い、「Crossing」シリーズ[A1、A3]で、世界中の交差点で撮影された人物が置き換わることを示し、「Heading」シリーズ[A4]で、同時に方向が真逆に進むことを表した。別の人生を歩む可能性も、体験してこなかった世界も、すぐ傍の影の中にある。さらに後藤は、美術の歴史の修正へと想像を巡らせ、《Rediscovery of anima》[A5]へとつなげている。「見えるものと見えないものとの関係」が、異なる歴史の可能性にまで至る。絵画の歴史ではなく、「投影」に芸術性を置く後藤の創作の特徴とする歴史を提案している。

後藤による「投影」は「絵画の起源」についての逸話にまで遡行させてくれる。古代ローマのプリニウス(西暦23年生-79年没)による『博物誌』(西暦76年)では、投影されることで、その輪郭を留めることに絵画の起源を見ている。さらに影の輪郭が、絵画以外の実用的な芸術ジャンルへと遡行する。

「絵画については十分に、そして十分に以上に語り終わった。これらのことばに、彫塑について少々つけ加えることは適当であろう。粘土で肖像をつくるのが、コリントスでシキオンの陶器師のブタデスによって発明されたのは、あの同じ土のお陰であった。彼は彼の娘のお陰でそれを発明した。その娘はある青年に恋をしていた。その青年が外国へ行くこうとしていたとき、彼女はランプによって投げられた彼の顔の影の輪郭を壁の上に描いた。彼女の父はこれに粘土を押しつけて一種の浮彫りをつかった。それを彼は、他の陶器類といっしょに日にあてて固めた。『博物誌』第35巻43章151節)¹²

^[1] https://010bld.com/mirage-transitory/、を参照。

^[2] 明貫紘子、「1-2)円形”[「映像装置としてのピアノ」と「時間層」]シリーズの再生物語」前掲書「いわいとしお」2024年、p.110、を参照。

^[3] 《Magic Finger》2015年(テクネIDアワード) https://youtu.be/gx0x6kr2Krl?feature=shared

^[4] 前掲のサイト https://hillslife.jp/art/2018/01/26/move-time-anima/、を参照。

^[5] ヴィクトル・ストイキン『影の歴史』訳：岡田温司・西田兼、平凡社、2008年、を参照。(Victor I. Stoichita, A Short History of the Shadow, Reaktion Books, 1997)

^[6] プラトン『国家』訳：藤沢令夫、岩波文庫(下)、1979年、pp.104-111。(第7巻1-2章)

^[7] プリニウス『プリニウスの博物誌』訳：中野定雄・中野里美・中野美代、縮尺版第VI巻、雄山閣、2013年、pp.1438-1439。(The Loeb Classical Library ver. tran. by H. Rackman,1986)

こうして生まれた影の逸話は、1世紀には古代ヨーロッパ世界では、教育論の中で、2世紀には当時マイナーだったキリスト教徒の擁護のために、引き合いに出されていた。クインティリアヌスの『弁論家の教育』(10巻2章、95年頃)では影をなぞることに対して「模倣に頼っては何もかも成長するものではない¹³⁾」とたしなめ、アテナゴラスの『キリスト教徒のための請願書』(第17章5-14節)では、古代ギリシャの異教の神々を想像で作った偶像に対しての「土や石や物質にすぎず、技術による虚構の産物に他なりません¹⁴⁾」と疑問を投げかけている。

ヨーロッパにおいて、絵画の起源とする中でも、異なる宗教や文化で上書きされながら起源について語られていく。そもそもプリニウスは気づいていた。「絵画芸術の起源の問題はさだかでないし、本書の計画外である。エジプト人は、それは彼らの間で6000年前、それがまだギリシアに伝わらないうちに発見されたのだと断言する。これは確かにいい加減な断定である。ギリシア人について言えば、そのある人々は、それはシキオンで発見されたといい、ある人々はコリントスで発見されたという。しかし全ての人々が一致しているのは、それは人間の影の輪郭線をなぞることから始まったということ、したがって絵はもともとそういうふうにして描かれたものだということである。しかしいまま少精巧な方法が発見された第二段階では一色で描かれ、それは単色画と呼ばれた。これは今日でもなお行われている方法である。(第35巻5章15節)¹⁵⁾」

プリニウスは人間の影の輪郭をなぞり、まずは単色で描かれたものを絵画の起源とみなしておきながら、それが古代文明発祥のエジプトにまで遡りうることを知っていた。しかし逸話の伝わるギリシャのコリントスにある町シキオンを発祥とすることでヨーロッパに「起源」を配置して、後の西洋美術史のお膳立てをしていたことがわかる。後藤の《Rediscovery of anima》は、ヨーロッパの原型であるギリシャのレリーフとは異なり、プリニウスによって「計画外」として意図的に割愛された別の起源を想像させる。後藤にとって歴史は不確かであり、イメージを掻き立てるもので、時代のイメージを置き換えることで、異なる芸術の歴史への展開を可能にしている。

13. クインティリアヌス『弁論家の教育』(第10巻第2章「模倣imitatioについて」)訳:小林博英、監修:梅根悟・勝田守一、明治図書出版、1981年、第2巻、p.48。

14. アテナゴラス「キリスト教徒のための請願書」『キリスト教教父著作集』第12巻、訳:加納政弘・井谷嘉男、教分館、2010年、p.322。

15. 前掲書、プリニウス、p.1409。

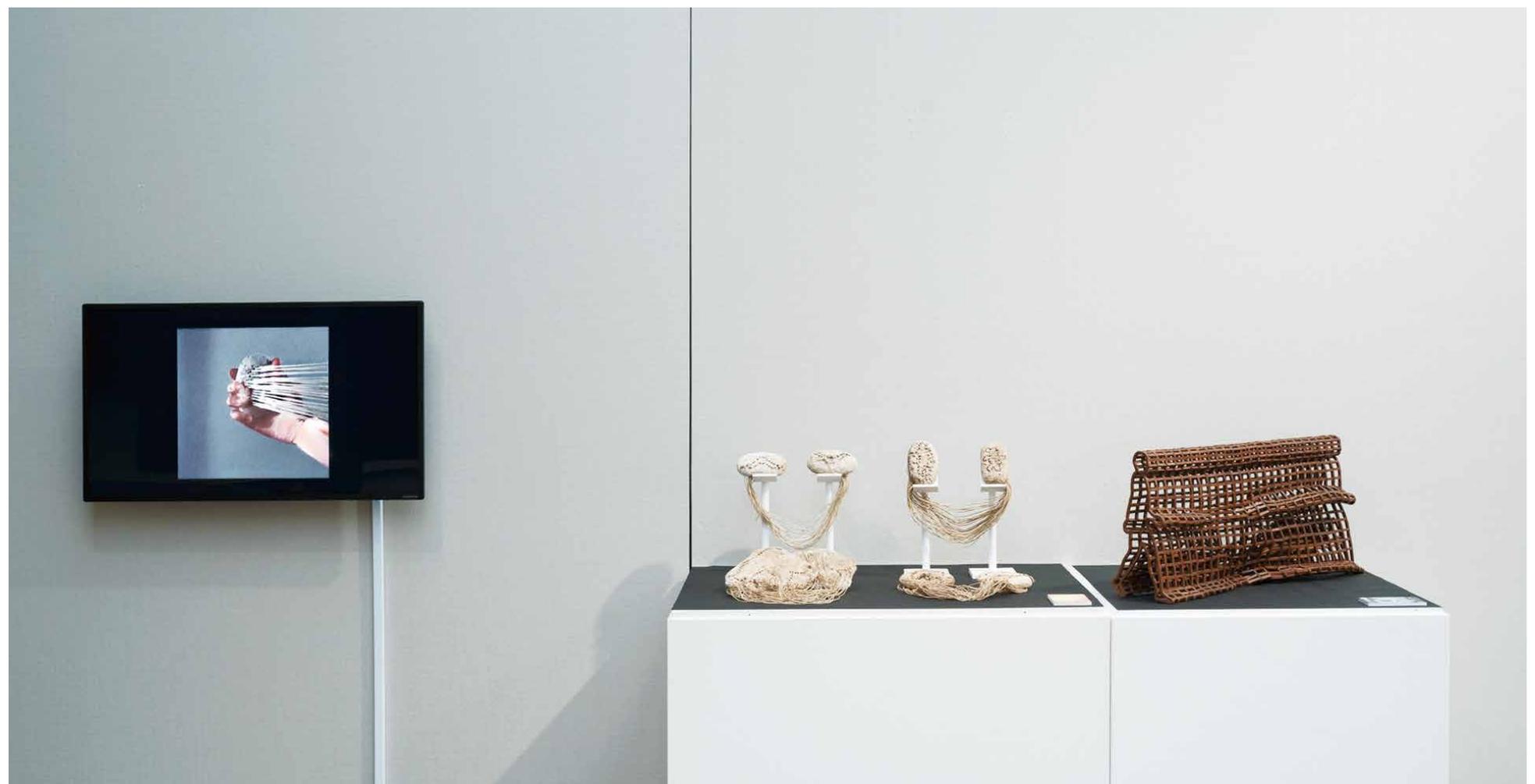
歴史ならざる多元世界へ

後藤は、中学高校とアメリカのミシガン州で生活をしており、日本から届く映像を見ていた。その中に登場する、制服を着て、画一化されているようで青春を謳歌している同世代の若者たちを、ずっと羨ましく思っていたという。大学から日本に戻ってからも、発展途上国と呼ばれるようなアジア各地を中心に、世界各国をバックパッカーのように旅していた。そんな後藤には大前提となる国への帰属意識が低く、国が国として成り立つための歴史も必須ではなかったのかもしれない。特定の歴史の主体を重視せず、複数の主体が織りなす歴史のパースペクティブを受け入れる素地を後藤は持ち合わせているのだろう。

彼にとつての「見えないもの」とは、そこにあるとわかっていながら、スリットが開かれていないが故に無視されるものではない。あるいは、光が照らされていないが故に認識しないというだけのものでもない。むしろ眼前に捉えられなくても、想像力によって補う、置き替え可能なものごとである。見えるものと、そうした「見えないもの」との関係は、後藤にとってマルチパースという多元的な宇宙観にまで及んでいる。見えるもの(である光どころか、光が届かなくても観測可能な電磁波)だけでなく、見えないもの(観測できないが重力によって影響を与えている暗黒物質)などにも想像力が及び、多元宇宙論を楽しんでいるようだ。つまり、宇宙誕生時に宇宙がインフレーション膨張して宇宙が「多重発生」して、それらは「ワームホール」でつながっているという説である。その説には、私たちの認識する3次元空間という膜に振動するマイクロの弦がくっついている説などが連なっている¹⁶⁾。身の回りに当然のこととして存在するものと、イメージとして突如出現するものとの、置き換え可能な関係でできた広大な宇宙観が、彼の創作の過程で引き寄せられている。

映画は2次元から運動を作り出している。ゾートロープも筒内部という立体空間を使いながらも2次元平面から運動を作っている。それに対して岩井俊雄やグレゴリー・バーサミアンによるストロボをつかった作品は、遠近を伴う3次元の配置や立体造形物を回転させて、置かれた空間を明滅させることで、運動を生み出している。しかし、ストロボから解放された後藤の作品は、3次元的な立体でありながら、それを構成するのは1次元的な「線」であり、(円運動やプロジェクターのリポートのように)一定周期で揺らぐことで、「弦」と言うべきかもしれない。その1次元的なものの運動の思考はどこまでも広がりを持ち、美術史が元にする時間も変えてしまう。後藤にとつての1次元による広がりは、影の中でも光に現れても、どのような世界でも運動し続けることが可能であると言えよう。

16. 佐藤勝彦『14歳からの宇宙論』河出文庫、2019年、を参照。



A5 《Rediscovery of anima》2022



[n0] photo：斎藤誠一

横山 奈美

YOKOYAMA Nami

1986年 羽島郡笠松町生まれ

羽島郡笠松町生まれ。愛知県立芸術大学で油画を専攻。専攻した油画に対し、その由来が西洋であることから、日本人である自分自身との距離を感じていた。そうした中で生まれた人物像が、彫りの浅い顔立ちの、淡々とした表情の少女であり、以後繰り返し横山の作品に登場する。

横山は自身の創作を模索する頃、西洋への憧れを抱いたまま、自らの立ち位置を求めて苦闘している姿を、岸田劉生の展覧会の中に発見した。同じモチーフの静物画や、娘の麗子を描き続けた画家は、西洋古典絵画からの影響を意味する「クラシックの感化」から「実在の神秘」へ辿り着こうとする岨道を示していた。横山もまた、憧れの対象ではなく、身の回りのものをモチーフにするようになり、取るに足らない日用品を描きこんだ。彼女は当時、劉生の時代に日本独自の美意識を書き記した美術評論にも注目した。昭和初期、谷崎潤一郎が『陰翳礼讃』（『経済往来』昭和8年12月号-9年1月号）の中で「美は物体にあるのではなく、物体と物体との作り出す陰翳のあや、明暗にある」と書いていた。そのように彼女は日用品を描く際にそれが置かれる台座とそこにさす影を描きこむことに注意を払った。同じく取るに足らない消費文化の象徴としてネオンをモチーフにして、実際にネオン照明を発注しては、それを描き続ける。眩いネオンだけでなく、闇の中にある取り付け台やコードなども忠実に捉え、明暗それぞれに置かれた物同士の関係もキャンバスに留めた。

横山はネオンのシリーズで、照明の元となる同じ言葉を、身の回りの人たちに書いてもらうようになる。「書は人なり」というが、知人たちの書き癖と光の背後にある間の中も観察し、それぞれがまるで肖像画であるかのように個性を浮かび上がらせた。近年海外での展示にも招聘され、また、インドへも旅した。日常から距離を置くことで、今まで辿ってきた創作の道のりを振り返ったのだろう。室生犀星の言う「ふるさは遠きにありて思ふもの」（『小景異情 その二』1913年）とるように、岐阜での展覧会を前に、それまで関わってきた人たちの面影を、文字にして陰影をもって描出している。

1986年 羽島郡笠松町生まれ

2010年 愛知県立芸術大学美術学部美術科油画専攻卒業

2012年 愛知県立芸術大学大学院美術研究科油画専攻修了

現在愛知在住

【主な個展】

2024年 「遠くの誰かを思い出す」（ケンジタキギャラリー、東京）

2023年 「Shape of Your Worlds」（ケンジタキギャラリー、東京）

2022年 「SLAPアーティスト招聘プロジェクトvol.1横山奈美『Shape of Your Words.』（iti SETOUCHI Cube、広島）

2021年 「アーティスト・イン・ミュージアムAiM Vol.11横山奈美 forever」（岐阜県美術館アトリエ、岐阜）

2020年 「ラブと私のメモリーズ」（ケンジタキギャラリー、東京）

2019年 「アペルト10 横山奈美LOVEと私のメモリーズ」（金沢21世紀美術館、石川）[cat. exh.]

2011年 「軽快ないたずら、歪んだ風景」（名古屋市民ギャラリー矢田、愛知）

【主なグループ展】

2024年ー 「LOVEファッション―私を着がえるとき」（京都国立近代美術館、京都／熊本市現代美術館、熊本／他）[cat. exh.]

2024年 「Lines ―意識を流れに合わせる」（金沢21世紀美術館、石川）[cat. exh.]

2023年 「Body, Love, Gender」（Gana art center 、ソウル）

2023年 「リニューアールオープン記念特別展 Before／After」（広島市現代美術館、広島）[cat. exh.]

2023年 「VOCA展2023 現代美術の展望―新しい平面の作家たち―」（上野の森美術館、東京）[cat. exh.]

2022年 「六本木クロッシング2022展：往来オーライ!」（森美術館、東京）[cat. exh.]

2022-23年 「リアル（写真）のゆくえ 現代の作家たち 生きること、写すこと」（平塚市美術館、神奈川／足利市立美術館、栃木／他）[cat. exh.]

2022年 「サンセット／サンライズ」（豊田市美術館、愛知）[cat. exh.]（パンフレット）

2020年 「2020年度第3期コレクション展」（愛知県美術館、愛知）

2020年 「開館 25 周年記念コレクション展 VISION Part 1：光について／光をともして」（豊田市美術館、愛知）

2017年 「日産アートアワード2017」（BankART Studio NYK、神奈川）

2015年 「VOCA展2015 現代美術の展望―新しい平面の作家たち」（上野の森美術館、東京）[cat. exh.]

2014年 「手探りのリアリズム」（豊田市美術館、愛知）

2013年 「Draw the World―世界を描く」（アートラボあいち、愛知）

2012年 「扉を開けたり閉めたり」（TALION GALLERY、東京）

2011年 「“petit”GEISAI#15」（東京都立産業貿易センター台東館、東京）

2009年 「スーパー・ナチュラル・パワー」（名古屋市民ギャラリー矢田、愛知）

【主な受賞・助成・レジデンス】

2017年 「日産アートアワード」オーディエンス賞

2016年 「第8回網谷幸二賞」奨励賞

2015年 「第19回岡本太郎現代芸術賞」入選

2011年 「“petit” GEISAI#15」審査員 桑久保徹賞

【横山奈美によるギャラリーツアー | 記録】

私の作品はモノクロのドローイングとブロンズと絵画の3点です。

まず《forever》[N1]から説明しますと、紙に木炭で描いたドローイング作品で、2020年から制作を続けているシリーズです。会場では2021年から2022年に岐阜県美術館で滞在制作をした時のものを展示しています。その時は1カ月分、つまり30枚制作したのですが、今回は壁に展示しきれないので、2週間分を展示しています。

《forever》の制作プロセスを説明します。時系列的には左から始まり、まず1日目の作品を描き、2日目は1日目に描いたものを見ながら同じように描くということをしします。これを一定期間、毎日欠かさず続けていきます。よく見ていただくと、Tシャツのロゴとして書いた「forever」という文字は、全て30枚違う書体になっています。それだけが唯一の自由ポイントで、日によって違うのです。他の部分は前の日に描いたドローイングを見ながら、できる限り忠実に再現していくというものです。このシリーズを制作し始めたのはコロナ禍の2020年で、当時はなかなか外に出歩けず、家でドローイングをする日々が続きました。ドローイングをしていて、偶然描いたものが、芝生に自分が寝転がっている絵だったんです。私はよく、ドローイングを描いた後に、なぜ自分はこれを描いたのかと、なぜこのイメージが出てきたのかと考えることをします。今回もそう考えた時に、最近コロナ禍で外に出歩けておらず、公園に出て芝生に寝転ぶこともしていないなと思いました。私にとって、芝生に寝転ぶことは、何も考えずに空を見たり、鳥を見たり、風を感じたりと、自分の存在だけが草の上に乗っかっている感覚を想起させ、自分という存在を感じられる行為だと思いました。そして、その感覚を、コロナ禍でも毎日繋いでいくな作品を制作したいと思うようになりました。前の日の自分をトレースするように描いていくと、絶対に同じにはならないことに気づきます。どうしても顔の色や表情が違ってしまいます。そうすると作品が、今生きている自分にも重なってくるのです。それは昨日の自分と今日の自分は全く同じではないということです。体の細胞も毎日再生され続けて、実質的にも自分は昨日の自分とは違うのだと思いますが、永遠に自分が存在することを願っているその自分は、明日同じことを願っていてもまた少しだけ違う自分になっているのではないかと、描く中で感じるようになりました。それを30日間、岐阜県美術館で続けたのですが、それは成長とは違って、ノイズの蓄積のように違いが積み重なっていつ、1日目と30日目は見ただ目でわかるほど違いが出てくる。この伝言ゲームのような変化がとでも面白く、今でも続けているシリーズです。ちなみに、額装を黒にしているのは、遺影のイメージだからです。私は額縁も作品の一部として扱うことが多いのですが、昨日の自分が死んで新しい自分になっていくことを表すためにこのような額縁にしました。

次は絵画作品です。私は様々なメディアで制作するので、ドローイングと比べると違う人が描いたのではないかとと言われることもあります。私は木炭で描くシリーズと油彩で描くシリーズを同時進行で制作しています。木炭作品は、自分が日々考えていることを、1日で瞬発的にあらわせます。対して、絵画は自分としては重いものです。というのも、歴史や社会に対して、なぜ自分が絵画を描くのか、どのように描くべきなのかを考えてしまうからです。

絵画にもいくつかのシリーズがあるのですが、これは《Shape of Your Words》[N2]という作品で、ネオンを実際に見て描いた作品です。プロセスは少し複雑です。今回岐阜で展示をするにあたり、自分の故郷の岐阜に関係するような作品を制作したいという気持ちがあり、自分の周りにいる人たちに協力してもらいました。一枚の紙を用意して、ネオンで再現可能な色のマジックペンを渡し、「こういう作品を作るので、もしよかったら、この紙の好きな場所に「I AM」という言葉を書いてもらえませんか」とお願いしました。最初に書いた私の字を除いて、合計11人の人に、好きな場所に好きな色で「I AM」と寄せ書きのように書いてもらいました。それを配置も色味も全く変えずに、そのまま業者さんにネオンで作ってもらい、アトリエで点灯させてそれを見て描きます。それをしようと思ったきっかけですが、元々私は、自分の肉筆の文字を自分で描くことを、自画像と捉えて描いてきました。そこから、コミュニケーションに必要な「言葉」に、他の人はどのように向き合っているのか興味がわき、自分をお願いできる人を書いてもらうようになりました。皆様にとって、ここに描かれているのは、全く知らない誰かの文字だと思います。自分が知らない人について考えることは、人生においてあまりなく、自分の知らない人はいないも同然と思うことがあると思います。私は、鑑賞者が一生会わない人の存在を浮き彫りにして、そういう存在があることに気づいてもらうようなきっかけになればと思います制作しています。「I AM」とは自分を説明する時に使う言葉だと思いますが、それは自分がここにいる、私であるという存在の証明の言葉でもあると思うのです。ネオンの光として描くことで知らない誰かの存在が立ち上がってくるような作品になればと思っています。

最後に彫刻作品です。こちらの作品は、今までの話と繋がっています。今、東京の六本木のギャラリーで個展を開催しておりまして、そのタイトルは「遠くの誰かを思い出す」、英語で「Remembering Someone in the Distance」というものです。この彫刻作品タイトルも《Remembering Someone in the Distance》[N3]といい、作品のTシャツ部分にも書かれています。この作品も、先ほど同様に、知らない誰かのことに気づいたり、知らない何かを想像することを作品にしたいという思いで制作したものです。自分がニュースや人から話を聞いた時、どうしても自分の立っている場所からのみ、物事を考えてしまうことが多々あるように感じています。しかし、自分のいる土地によって考え方や思うことは変わらと思うのです。もし、どの土地にも属さない海の真ん中に自分が立って、ものごとをフラットに見れた時、自分はどのように思うのだろうか、そのようなことは可能なのだろうかと考えることがありました。そのような着想から、海の中で佇んでいる自分が、世界と見立てた会場の皆様、他のアーティストの方々の作品を、見つめているような設定で展示を行いました。

私は、この世界の中で自分が何を思っているのか、なぜそう思うのかについて自問自答しながら、また、自分から生まれた感情を、絵の具という素材や、絵画という歴史に結びつけながら、作品を制作しています。





N1 《forever》 2021



N2 《Shape of Your Words [in Gifu. 2023. 10. 14 - 10. 25]》 2023-24 (摄影:若林勇人)



N3 《Remembering Someone in the Distance》 2024

【横山奈美によるアーティストトーク | 記録】

皆様こんにちは、横山奈美と申します。よろしくお願いたします。展示では、油絵具で描いた絵画と、木炭で描いたドローイング、ブロンズの立体の3点を展示しています。今回は、絵画とドローイングについて、制作に至った経緯をお話したいと思います。

私の絵画作品にはいくつかシリーズがあるのですが、その中にネオンを描くネオンシリーズがあります。それは想像でネオンを描くのではなく、実際にネオンを業者さんに製作してもらい、それを見て描くというプロセスで制作を行います。本物のネオンを机の上に置いて、その隣にイーゼルを置いて絵を描きます。部屋の電気を消したまま描くと暗いので、後ろにライトを置いたり、撮影した写真を見て描いたりして、制作の終盤には実際のネオンの光と自分の絵画とを見比べながら、描いています。

私は岐阜県の羽島郡笠松町出身で、愛知県立芸術大学で、大学院まで油画専攻で学びました。絵画と出会って、どうしたら自分にとってリアリティのある絵画を描けるのかずっと考えていました。絵画は、美術館で当たり前に見ることができますが、いざ自分で描くとすると、とても難しい。というのも、絵画にはとても長い歴史があり、既に世界中のアーティストが様々な絵画のあり方を更新してきたからです。絵画を描く以上、リアリティのある表現は何なのか、考えなければならないと思いました。私にとって絵画は、とても高く分厚い光の壁のような存在でした。学生時代・卒業後すぐの頃は、その壁を見上げて、自分には何ができるのかと、ただただ立ちつくしていました。

ある時、その立ちつくしている現状自体を作品にできないかと思うようになりました。それがこのネオンシリーズに繋がります。ネオンと聞くと、ガラス管が光っている状態を想像されると思いますが、ネオンが光るためには、配線やフレームがその後ろに存在しています。その配線やフレームがないと、ネオンは光りません。しかし、ネオンを設置する際、それらは見えなくなるとして、壁の中に隠したり、壁と同じ色で塗ったりします。街を歩いていて、ふとクリーニング屋さんのネオンの看板を見た時、壁と同じ白色に塗ってある配線やフレームの存在に、初めて気づきました。私にとってネオンの光は、絵画を描きたいとか、なんとかして絵画の歴史に近づきたいとかいう自分の憧れや希望を示す存在であり、一方で普段隠されている配線やフレームは、受け入れ難い本来の自分に見えてきたんですね。

また、油画は江戸時代末期に日本に輸入されたもので、それを私が何の疑いもなく描いてきたことが、よくよく考えると不思議なことだと思うようになりました。歴史的背景のある絵画を、日本人女性である私が描くということ自体を、ネオンを描くことで表現できるのではないかと思ったのが、きっかけになっています。そのような背景があったので、最初の頃はPaintingという言葉や、美術書から美術史の動向を取り出して、ネオンを作り、光の壁のように描いていました。つまり、自分が絵画を描くことをネオンの構造と重ね合わせて描いていたのです[n1]。

制作を続けていくうちに、様々な言葉に興味を持つようになりました。私たちは、コミュニケーションを取らないと生きていけません。そのなかで、相手の扱う言葉が気になったり、同じ言語でも上手く意思疎通ができなかったり、人の言葉で一喜一憂したりということがあります。そういった、人々の言葉との向き合い方に興味が湧いてきました。特にLoveという言葉は、自分の中でとても引っかかる言葉です。Loveはとても抽象的であり複雑な言葉で、なかなか説明も実行もできないものです。反対に街を歩けば溢れている言葉でもあり、重い言葉であると同時に、とても軽々しく消費されている言葉でもあります。Loveとは何かという疑問から、初めは自分で書いたLoveという言葉でネオン業者に忠実に再現してもらい、それを描いていました[n2]。でもそれを続けていくうちに、自分から現れる言葉だけでは言葉の本質に近づけないと思うようになっていきました。2022年からは、他者にLoveやHistoryなど一定の言葉を紙に書いてもらい、その形を忠実にネオンで再現し絵画を描くことを始めました。実際に絵画になると、予想していたよりも様々な筆跡が現れてきて、自分が決定していく描き方だけでは得られない新しい構図や線、色を受け入れていく感覚がありました。

さらに、今までは一つの言葉に対して一つのネオンを作って描くことをしてきましたが、複数人の言葉を同時に描くことも始めています。自分の周りにいる人や旅先で出会った人に、色ペンの中から自由に色を選んでもらい、それぞれ紙の上の好きな場所に寄せ書きのように言葉を書いてもらい、それを色もサイズも配置もそのままに絵画にすることができるかもしれないと思いました。

一人の言葉を描くことと、複数の人の言葉を描くことには、大きな違いがあると気づきます。言葉の配置や色や、文字のサイズにもその人自身の個性が現れます。驚くほど大きく書く人もいましたが、それを受け入れながら進めていくと、予期せぬ配置や色の寄せ書きができます。自分が絵を描こうとすると、どうしてもいい絵にしようと思って構図を決めてしまう。しかし、複数の人の言葉を集めると、いわゆる「いい絵」とは異なる配置があらわれてきて、それを受け入れて描くことが、とても面白いです。

今回の作品《Shape of Your Words [in Gifu. 2023. 10. 14 - 10. 25]》[N2]では、岐阜県で展示をするにあたり、自分の故郷である岐阜の人たちに言葉を書いてもらい、それを描きました。私の家族、お世話になった人など様々な人に協力してもらい、今回の作品を制作しました。

次はドローイングについてお話ししたいと思います。この作品は、2021年に岐阜県美術館で滞在制作(2022年展示)をした時のものです[n3]。この時は30日滞在制作をして、1日1枚描いたので、合計30枚あるのですが、今回は展示壁の都合上、2週間分を展示しています。これは、前日に描いた絵を見ながら次の日も同じように描いていくという行為を30日続けていき、1ヶ月で作品が完成するというものです。毎日続けていくと、どうしてもノイズのようなものが積み重なってきます。毎日美術館に通うので、ちょっと元気がない日、雨で湿気が多い日、制作の後仕事があり、いつもより短時間で絵を書かないといけない日など、自分や、その場所のコンディションによって、絵が少しずつ変化していきます。これは絵が成長することとは全然違って、ある種のノイズみたいなものです。この作品においてはそれが、とても重要なところだと思っています。これは2020年にコロナが蔓延し始めた頃から続けている作品なのですが、自宅でドローイングをしていた時に、草原に寝転んでいる自分を描いた絵が現れてきました。なぜこれを描いたのかと考えていく中で、展開していった作品です。コロナ禍では、自分も社会も停滞し、フラストレーションが溜まって不安になる自分がありました。成長することや飛躍することが人間として必要なことだとされる世の中で、一旦成長しようとするをやめてみて、同じような毎日が続いていくことを肯定してみようと思うようになりました。同じように生きようとしても、ノイズはどうしても現れてしまう。1日目と30日目を見比べてみると、同じ自分を描いていたはずなのに、違うところが顕著に見えてくる。その一見失敗や汚れとされてしまうそのノイズについて考えたいと思いました。



n1 《History of Western Painting》2017 (撮影:若林勇人)



n2 《LOVE》2018 (撮影:若林勇人)



n3 《forever》2021 全30点 (撮影:若林勇人)

横山奈美・静物たちの語らい

横山の作品はペインティングとドローイングとでモチーフ自体も異なっているように思われる。両者の使い分けは決して、木炭による線描によって準備し、ペインティングへと至るプロセスではない。線描によってトレットペーパーの芯[n4]やケンタッキーフライドチキンの骨[n5]を描いた作品はないし、丸顔で耳のない犬のラブ[n6]もペインティングで追求されない。様々なモチーフを採用しながらもそれにふさわしい技術を制作の中で選び取って、作品としてはどちらも彼女特有の印象を与えている。

ペインティングの際は、そのモチーフとなる実物を用意し、彼女のアトリエにセッティングし、自然光や照明の角度などを決めてから、制作にあたっている。他方、木炭によるドローイングでは、対象をセッティングするのではなく、デフォルメしたり、さらにはかつて自身で描いた絵自体を模写した作品を発表している。デフォルメと言っても、風刺のための誇張表現ではなく、どちらかと言えば省略された人物表現を丁寧に描き重ねている。

静物画と自画像の交差

ジャンルで分けて考察するならば、横山のペインティングは「静物画」にあたるが、しかし寓意画のように対象の一つ一つに意味をこめるといよりは、身の回りにある消耗品の典型をモチーフとして選び、描きこむことで意味深長なものにしているように思われる。歴史的に静物画は、ヴァニタス画のような現世の虚しさを表現するものも多くあり、モチーフとして、死を思う骸骨、栄華を誇りながら「衰退」することを予想させる虚しさとして腐りやすく枯れやすい果物や花、享楽を与えるがその場で消えてしまう音楽を生み出す楽器などが挙げられる。もとより、信仰心の弱まった現代、その反対の意味としての現世的なものなど特別に取り上げるまでもなくなってしまった。現世的なもの華やかさよりも、現代の消耗品の方が絵画のモチーフにはふさわしいのかもしれない。さらに、横山の静物画には対象が何らかの比喩として描かれているのではなく、日常使いで消費された残骸が丁寧に描かれているにすぎない。そうした静物画の歴史を見る際の一側面について、アメリカ人美術史家のノーマン・ブライソンが用いたRhopography(取るに足らないもの)の現代版と言えるだろう。「重要性の概念は、それが些細で取るに足らないと宣言するものから、それ自体とを分別することによってのみ生まれる。『重要性』は『無駄』を生み出す。それは、排除または見過ごされるものと呼ばれる。静物画は『重要性』が踏みにじるものの探求を引き受けている。」^{1]}

捨てられるものの典型としてフライドチキンの食べ残しの骨やトレットペーパーの芯といった消耗品や日常生活から出るゴミを絵画にすることで、美術史上、寓意画に頻繁に登場する「死」や「衰退」の比喩に替わる、その現代版としての踏みにじられたものの象徴たり得る。大写しに描かれた骨を《最初の物体》と名付ければ、「2001年宇宙の旅」(1968年公開)で猿たちがモノリスの影響で禁断の知恵をつけ、道具として手に取り武器へと転じたその骨を連想させ、《逃れられない運命を受け入れること》と題した巨大な芯は「モノリス」そのものに見える。

さらに静物画として横山が取り組んだ「Golden Objects」のシリーズ[n7]では、作家自身がネットや様々な場所で手に入れた金色の置物やアクセサリ、金属の部品などの金のオブジェをモチーフに、制作や搬入など作業の過程で出た板の切れ端の表面に描いている。画面は小さく、オブジェも小形で、金メッキの施されるようなチープなものである。しかしそれらオブジェを描く際には、一点ずつ一枚の板に、一定の方向と明るさの光を当て、オブジェの置かれている棚の木目も含めしっかり描き込み板絵を長い棚板に一列に並べて展示していた。こうしてチープな響きのある金メッキの小物たちに、静物画の厳粛な雰囲気を与えられることになる。

初期ルネサンスの人文主義者レオン・バティスタ・アルベルティは「絵画論」(1435年)の中で、他の芸術ジャンルと比較して絵画の優位性をこう表現している。「象牙も宝石も、その他同様な貴重品も、画家の手によって一層貴重なものとなり、金さえも絵画という技術を施すと、遥かに多量の金に値する。」^{2]}日用品の金メッキは横山による「絵画という技術」が施されることで「多量の金」へと変化し、静物画に落とし込むことで雑多な日用品から静謐さや荘厳さが生み出されている。

- Norman Bryson, *Looking at the Overlooked: Four Essays on Still Life Painting*, Reaktion Books, p.61. (訳拙著)ブライソンは静物画の先行研究Charles Sterling, *Still Life Painting: From Antiquity to the Twentieth Century* (2nd ed. Harper & Row, 1981)の掲げたmegarlographyとrhopographyの大別を引き受けて、後者としての静物画論を第2のエッセー“Rhopography”(pp.60-95)で探求する。
- レオン・バティスタ・アルベルティ「絵画論」訳：三輪福松、中央公論美術出版、1971年、p.32。(Luigi Mallé, *Leon Battista Alberti: Della Pittura*, Sansoni, Firenze, 1950)



n4 《逃れられない運命を受け入れること》
2016



n5 《最初の物体》
2016



n6 シリーズ「ラブと私のメモリーズ」
2018-19 (撮影：若林勇人)



n7 シリーズ「Golden Objects」
2020 (撮影：若林勇人)

横山は、愛知県立大学大学院在学中の2011年に見た「岸田劉生展：生誕120周年記念」(大阪市立美術館)で「西洋への憧れ」だけでは自らの作品を生み出せないと模索する自己の姿を発見した。若き日の巨匠が西洋絵画研究をしていた「クラシックの感化」という時代の作品群から、後の「実在の神秘」に至った^{3]}を見て、途上にあった横山に先を照らすような衝撃を与えたようである。また同様に彼女が古に倣う原典として、「美は物体にあるのではなく、物体と物体との作り出す陰翳のあや、明暗にある^{4]}」とする谷崎潤一郎の『陰翳礼讃』(1933-34年)との出会いもある。画家も文学者も共に西洋文明を受け入れる中で日本の美意識が見つめ直された。谷崎は夏目漱石の『草枕』(1906年)の中で菓子から受ける芸術論を参照している。漱石は、「余は凡ての菓子里にうちで最も羊羹が好だ(ママ)。別段食いたくはないが、あの肌合が滑らかに、緻密に、しかも半透明に光線を受ける具合は、どう見ても一個の芸術品だ。(中略)西洋の菓子里で、これ程快感を与えるものは一つもない。クリームの色は一寸柔らかだが、少し重苦しい。ジュリ(ママ：「ゼリー」のこと)は、一目宝石のように見えるが、ぶるぶる顫えて、羊羹ほどの重みがない^{5]}」と洋の東西で異なる美意識を菓子里で記している。そこで谷崎が「羊羹の色あいも(中略)暗がりへ沈めると、ひとしお瞑想的になる^{6]}」と共感を表していた。その言葉に勧められるままに、画学生の横山も羊羹を買ってきて、明かりを落とした部屋の中でそれを描いている[n8]^{7]}。その経験から、横山は、モチーフを画家自ら作るのではなく、小さなものでも身の回りから発見できるようになったと言っている。自らのアトリエの中でモチーフとなる身の回りのものを設置しライティングを決め、設置された空間を含めてペインティングで再現する作業が、この頃から徹底される。

2012年の愛知県立芸術大学大学院での修了制作《アナタと私のラブゲーム》[n9]では、F150号の大きなキャンバスに、りんごや花など静物画に頻繁に取り上げられるモチーフだけでなく、素材の質感の描写への挑戦であろう、背景には敷物となる布のみならず、板状の紙粘土か薄いクッションのような縦横1列多いチェス盤のようなものや、アルミホイルを巻いた作ったやじろべい、陶あるいは粘土のままの数々の壺やオブジェが描かれている。いくつかの女性像には、表情の希薄な顔が描かれ、たくさんの壺にはハの字の目とVの字の口がそれぞれ小さく付け足されている。静物画としてたくさんの素材に滲れているものの、そこに現れる顔は画一的で、同じ登場人物が繰り返し描かれていることがわかる。勝敗の両天秤に自らがかけられ、駒を進めていこうとする若き画家の意気込みだろうか。このように静物画なのに背景としての人物の存在を表そうとするなど、静物画と肖像画の往還が見られるようになる。

ペインティングの制作と並行して木炭によるドローイングの作品も多く発表してきた。表情のない少女(画家本人)像は、もっぱらドローイングによって、デフォルメされた犬とともに登場する。ドローイングにおいても日常がテーマとなるが、ペインティングのように消耗品を描くのではなく、フィクションをおり混ぜて、絵日記に綴られる思い出のように描かれる。

横山はしばしば自身が多感な年頃に影響を受けたアメリカ人シンガーソングライターのプリトニー・スピアーズを引き合いに出し、そのことと自身の油彩画への専攻とを付き合わせ、油絵が西洋由来の芸術であることと、欧米のアイドルに向けていた羨望とを相関して捉えている。横山の世代にとって華やかな世界で活躍するプリトニー・スピアーズは大衆のアイコンであった。対して横山は憧れの欧米のアイドルのようにはなれず、蚊帳の外にいる自分自身を戯画化していたのが当時の画家自身の肖像画となっている。プロトタイプの日本人像としての自分自身は、彫りの浅い顔立ちと、大きな頭部で描かれ、暗がりの中で呆然としている。その登場人物を描き直しながら、犬と共に物語が展開され、あるいは草むらに寝転んで陽の光を浴びるモチーフとなって登場し、現代日本文化を象徴する漫画のキャラクターのようになっていく。

先にも触れた洋画専攻という文脈での「西洋への憧れ」は、ドローイング作品にもテーマとなって現れる。「女神になりたい女について」のシリーズでは、アングルの《泉》(1856年、オルセー美術館蔵)とラファエロの《三美神》(1503-04年頃、コンデ美術館蔵)と思われる作品をそれぞれモチーフにしている[n10,n11]。

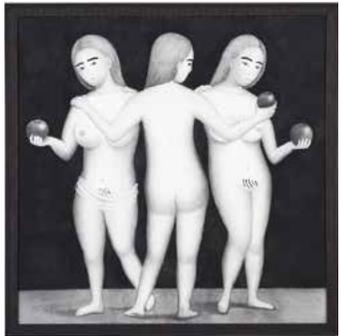
- 岸田劉生「自分の歩んで来た道」1919年3月17日『白樺』第10巻第4号1919年4月『岸田劉生全集』第2巻岩波書店、1979年、p.518以降を参照。
- 谷崎潤一郎『陰翳礼讃』改訂版、中公文庫、1995年、p.48。(昭和8年12月号・9年1月号『経済往来』初出)
- 夏目漱石『草枕』新潮文庫、1950年(2005年改訂)pp.54-55。(『新小説』明治39年初出)
- 前掲書、谷崎、p.29。
- 横山奈美『Open the Window』2023年、p.90。



n8 《羊羹》
2011



n10 シリーズ「女神になりたい女について」
2016 (《泉》より)



n11 シリーズ「女神になりたい女について」
2016 (《三美神》より)



n9 《アナタと私のラブゲーム》
2012

女たちの顔立ちは彫が浅く頭部も大きい。ラファエロの《三美神》と比較して、ストレートの長い髪の毛に変わっている点も指摘できる。さらに両作品の背景は、オリジナルから逸脱し、『陰翳礼讃』の羊羹のように、対象を浮か上らせる暗がりとなっている。フランス新古典主義を代表するアングルもまた、イタリア・ルネサンス期の巨匠ラファエロへの憧れから《ラファエロとフォルナリーナ》（1814年、フォッグ美術館蔵）という、ラファエロが描いた女性とラファエロ本人と一緒にいる絵を描いて、女性美の規範化と、巨匠の神格化とが同える。対して横山からは、自身と隔絶した「西洋への憧れ」から漫画のような日本人女性に置き換えようとする、現代の卑近なイメージとのオーバーラップが読み取れる。

憧れの対象や憧れの描き方と対照して、横山のドローイングは自身と身の回りをモノクロに落とし込んでいるようだ。アイドルは大衆のアイコンであるが、時間が経てば計らずもネットの向こう側で消費されていく。それに対してドローイングは横山自身の手で再現可能となり、繰り返し登場しうるモチーフとなる。キャラクター的なモチーフとしての消耗品がもつ希薄さから描き重ねることで作品を重厚にする。自画像という作家にとって生々しさがつきまとうモチーフをデフォルメして実物との関係を希薄にするが、その後、陰影を施し絵画作品に仕立てることで、キャラクター化した無表情の自分自身に存在感を与える。希薄にしたイメージを繰り返し展開し、描き直し、描き込むことで、絵画として重厚にする点では、希薄な消耗品をモチーフにするペインティングと似た取り組みをしていると言える。

彼女はペインティングとドローイング以外にも立体作品を発表している。どの立体もドローイングで扱っていたモチーフとして展開されていた。ペインティングのために自分自身のオブジェを制作して、それをセッティングして絵に描いていた[n12]ことから、自分自身を対象化する、後の立体作品の原型を絵画の中に見ることができる。この頃から自画像をそれぞれの美術ジャンルで横断しながら、それぞれ展開していくことになる。2018年の個展「自立」では、平面作品と合わせて「America and me」のシリーズとして自分自身をモデルにしたと思わせる《坐像》[n13]が展示されており、像そのものが影の存在のように真っ黒に塗られていて、凹凸のない目鼻立ちの上に無表情を示す線描が引かれていた。さらに彼女は照明器具にもなっている立体作品を発表しており、2020年の「Loveと私のメモリーズ」[n14]では樹脂による立体の中にランプを仕込み、薄すらと室内を灯す。後に言及するネオン管をモチーフにした静物画のシリーズは、この頃すでに始まっている。横山による陰影への表現のアプローチが平面作品を超えて、自ら光を放つ作例となって発表されている。

岐阜県美術館での展示にも《Remembering Someone in the Distance》[N3]と題されたブロンズ作品が出品された。コロナ禍の巣ごもりから解き放たれ、海外にも足を運ぶようになり、遠き海原で、色々な人たちと関わりあってきたことを思い出している。

コロナ禍にあって、ドローイング作品として出品された「forever」のシリーズ[N1]は、2020年にスタートした。自身で前日制作した作品を手本に模写し続ける、作家としての日常を取り戻す作業だったのだろう。自在な幅と濃淡の調整を塗り重ねることで、線の豊かな表現の可能性に気付かされる。草むらに寝転ぶポーズは、屋外に自らをセッティングしたようで、室内でのライティング調整の必要がない。Tシャツに書かれた文字「forever」だけが、作品ごとに異なるフォントのロゴになっている。無表情なままで感情の起伏に影響を受けることなく、変化し続けるロゴデザインの「永遠」に身を任せるように、いつまでも描き続ける作家自身が、そのイメージに向き合って永遠の制作をする日常を獲得している。



n12 《私と私》
2012



n13 《坐像》「America and Me」
2018 (撮影:若林勇人)



n14 シリーズ「Loveと私のメモリーズ」
2020 (撮影:若林勇人)



n15 《光 ヤシの木ー》2016



n16 シリーズ「Shape of Your Words」より「自由」
(展示風景、iti Setouchi、2022、撮影:浅野堅一)



n17 シリーズ「Shape of Your Words」より「Love」
(展示風景:「六本木クロッシング2022展: 往来オーライ!」森美術館(東京)2022-23 撮影:木奥恵三、画像提供:森美術館)

ネオン管の肖像たち

2016年頃から横山のペインティングの中にネオン管がモチーフとして現れるようになる[n15]。ネオンが、消費社会を象徴する代表的な存在として、横山のモチーフとなっており、日産アートアワード2017でオーディエンス賞を受賞したことで、彼女の代表的なシリーズとなる。ネオン管はそもそも文字や線で表現できるイメージを、光で浮か上らせる掲示物である。しかし横山はそのモチーフを、光の線だけを描くのではなく、光を作り出す機器や設置したアトリエの背景も含めて描き込む。ネオンサインは、街中で頭上に掲げられれば文字情報を捉えるだけであとは見慣れた風景として見過ごされるが、アトリエの一角に置けばその存在に対峙することになる。ネオン製作のための設計図なら線描だけで足りるが、それに基づいて製作される現物はネオンを固定する金具や配線コードもあり、ネオン管の光に照らされない影に存在するものとなる。それらは影にあるために目立たないが、描かれないものとはならない。横山は強い光で作られる深い影の中に目を凝らし、記号的な文字や図柄を形作る線を陰影に分解して、その影の中に色調を見出して描いている。

谷崎潤一郎の『陰翳礼讃』には、日本家屋も利便性から電気製品を受け入れ、電源コードを神経質に隠したがることに対して、「作為をし過ぎて、却ってうるさく感じられる」という指摘があり、電球も伝統的な電灯の「球をムキ出しに見せて置く方が、自然で素朴な気持ちもする⁸⁾と書かれている。横山にはそうしたコードが人間性を表し、自分自身を隠しきれない本性のように思っていた。

デフォルメされた自画像デッサンの模写による連作の後、ペインティングのネオンの作品群は「Shape of Your Words」シリーズへと展開する。ここでは、彼女の知人たちに依頼して指定した単語を書いてもらった上で、各人の癖のままに文字からネオン管を製作し、それをもとにペインティングをしている。金具やコードや設置された背景も一緒に描くのは先と同様である。シリーズとして、「自由」10点(個展「Shape of Your Words」iti Setouchi、福山市、2022年[n16])、「Love」5点(「六本木クロッシング2022展: 往来オーライ!」森美術館、東京、2022年[n17])、「History」(「Before／After」広島市現代美術館、2023年)へと続いている。横山はそれまで「自画像」のように自分自身のことを描いているように感じていた。他方で、ネオンのガラス管に入れられるガスが人間の血液のように見えてきたことから、人体の構造の一部のように捉えられるようになり、関係性に目がいくようになり、自分から周囲の人物へと視線が向くようになったようだ。「そういう仕組みを見出してから、ネオンを描くことで言葉の姿を表すという意識に変わっていきました。言葉の形に血液を流して、言葉の体を具現化するとういか。そうやってネオンを描いていくなかで、自分ではなく他者の言葉の姿を描く(Shape of Your Words)へと繋がっていきます。」[N2]

横山が表現する様な、書いた言葉と人間性とを繋ぐことに、どのような意味があるのだろうか。同じ言葉でも書き癖が異なっているということで、受け手にとってどのように意味が変わっていくのか。文字と人との関係で歴史的にどのような考察がされてきたのかを確認する必要があるだろう。真っ先に思い浮かぶ言い回しとして「書は人なり」という格言がある。日本では非常に普及しているが、平凡社『大百科事典』(1985年)によると、明治の文芸評論家の高山樗牛が文体に対して好んで使った「文は人なり」と記した¹⁰ことから派生した表現とされている。樗牛はフランス博物学者のジョルジュ=ルイ=ルクレール・ド・ビュフォンが1753年にアカデミー会員になったときの講演¹¹にあった一句を参照したものである。ただし、二人の名言は、文字についてではなく文体の癖について言及したものである¹²。書と人との対応、すなわち筆跡と人格との対応を考察したものとすると、外見から性格を導き出す「観相学」を体系化したスイス人ヨーハン・カスパール・ラファター(1741-1801)による『観相学断章』に見出せる¹³。見た目で分類しそれぞれ画一化しようとする観相学の流行に後押しされ、犯罪捜査で発展した筆跡鑑定と共に、筆跡診断も発展した¹⁴。日本でも「書」については、中国の「心画」についての故事成語が影響したと考えられている。中国哲学者の日原利国が百科事典¹⁵に、漢の時代の揚雄によって記された「書は心の画なり」に影響され「書は人なり」と使われるようになったと記されている。日原も揚雄の残した「書」とは「文字」のことでなく「文章」や「著述」であると指摘しているが、「書の人格性を論ずるとき、書道界ではしきりに用いられる」と但し書きを加えている。

横山が描く言葉は、ラファターのように不特定の人々を分類し、書道界のように人格を論じるものではない。彼女の作品は、文字の癖がそれぞれの人の性格を紹介するものではない。横山との人間関係を表したものであり、その人たちは皆違いがあることを示しているからこそ豊かな人間関係であることを表している。

創作プロセスの初めからその豊かさが表れている。横山は絵画にするために、知人・友人たちに依頼して決められた文字を書いてもらう。「Love」や「I am」と書いてくださいという、なんだか変わったお願いを受けて、依頼された側ももはや作品になることは分かっているだろうに、それでもそのままの文字(そのままの姿)で、飾らない文字(飾らない姿)でいられる関係であることが、横山の絵から感じ取れる。

横山はその文字の存在を精緻に浮か上らせる。同じ言葉なのにその文字を形作るネオンの構造や裏の配線までもがそれぞれ変わっていく。文字からその構造さえも変わることを描きとめる画家によって、観察され、文字の違いが浮き彫りにされている。決して書き手の性格を分析し分類して、付き合いのある人たちを「彼ら／彼女ら」と画一化して分け隔てるものではない。書き癖がそれぞれ異なっても同じ言葉で、横山本人を含む「私」同士、個性豊かに横山との関係性を示し、今までも、そしてこれからも横山を取り巻く人間関係を描いている。先述の修了制作《アナタと私のラブゲーム》にあった静物画にも見て取れた画家自身の人物像とそれを取り巻く関係は、近年では豊かな人間関係となって彼女を囲み、ささやきかけている。彼女の人生に関わった人たちの言葉は、光を放つ絵画として残る。

存在を受け入れ、その背景も含めて詳細に観察し、陰影を重ねていくという、絵を描くという行為そのものを、彼女の作品は体現している。ドローイングとペインティングとを行き来して、技法を選び、人物像と静物画とのジャンルを使い分けながら、その交差する地点で多くの人間関係を表現することを可能にする。文字のネオンとその支持体とは分ち難く、人間関係を暗示するように、それらを光り輝かせる装置の構造¹⁶も含めてそれぞれの相互の関係は横山は築いて、重要な存在として描き留めている。

8. 前掲書、谷崎、p.8。
9. 前掲書、横山、p.99。
10. 姉崎正治編『樗牛文篇 文は人なり』博文館、1913年。
11. Cf. Georges-Louis Leclerc de Buffon, *Discours sur style*, prononcé à l'Académie française, 1753. Éd. originale par Ad. Hatzfeld, 1872.
12. 渡辺紳一郎『続西洋古典語典』東峰出版、1964年、pp.66-68、を参照。
13. Cf. Johann Caspar Lavater, “Réflexions sur les caractères physiognomiques tirés de la forme de l'écriture, par l'un des éditeurs”, *L'art de connaitre les hommes par la physionomie*, Depélafof, 1775-1778, t. 3, pp.122-138.
14. ジュディス・ウェクスラー『人間喜劇: 十九世紀パリの観相術とカリカチュア』高山宏訳、ありな書房、1989年、を参照。(Judith Wechsler, *A Human Comedy: Physiognomy and Caricature in 19th Century Paris*, Thames and Hudson, 1987)
15. 平凡社『大百科事典』7巻、1985年、p.818。
16. 前掲書、横山、p.95。



[s0] photo：Koichi Takemura



[s1] photo：Koichi Takemura

[s2] photo：Koichi Takemura

[s3] photo：Koichi Takemura

[s4] photo：Koichi Takemura

[s5] photo：Koichi Takemura

[s6] photo：Koichi Takemura

[s7] photo：Koichi Takemura

[s8] photo：Koichi Takemura

[s9] photo：Koichi Takemura

[s10] photo：Koichi Takemura

[s11] photo：Koichi Takemura

[s12] photo：Koichi Takemura

[s13] photo：Koichi Takemura

[s14] photo：Koichi Takemura

[s15] photo：Koichi Takemura

[s16] photo：Koichi Takemura

[s17] photo：Koichi Takemura

[s18] photo：Koichi Takemura

[s19] photo：Koichi Takemura

[s20] photo：Koichi Takemura

[s21] photo：Koichi Takemura

[s22] photo：Koichi Takemura

[s23] photo：Koichi Takemura

山内 祥太

YAMAUCHI Shota

1992年11月10日生まれ

岐阜県岐阜市生まれ

金沢美術工芸大学卒業

東京藝術大学映像研究科メディア映像専攻修了

現在神奈川県在住

所属事務所：株式会社アトリエ・エ

所属レーベル：アトリエ・エ

【主な個展】

2024年 「結晶世界JACK連携プログラム“SGCアートコレクション”(京セラ美術館貴賓室、京都)[cat. exh.]

2023年 「メディウムとディメンション:Apparition」(青山目黒、東京)[cat. exh.]

2023年 「映像鳥はどこへゆく?僕らを乗せてどこへゆく?」(臺北數位藝術中心、台北)

2022-23年 「MAMプロジェクト030×MAMデジタル:山内祥太 カオの惑星」(森美術館、東京)[cat. exh.]

2022年 「Ballet Mécanique」(RICOH ART GALLERY、東京)

2022年 「愛とユーモア」(EUKARYOTE、東京)

2021年 「第二のテクスチュア(感触)」(Gallery10 [TOH]、東京)

2019年 「第9回コーポレートアート展 押絵と旅する男」(金沢アートグミギャラリー、石川)

2017年 「ポチョムキン」シリーズ企画「Critical Selfies」より(gallery to plus、東京)

2017年 「TWS-Emerging 2017 恐怖のまわり道」(トーキョーワンダーサイト本郷、東京)

【主なグループ展】

2024年 「Ennova Art Biennale vol.01」(Ennova Art Museum、ランファン(中国))[cat. exh.]

2022年 「アルスエレクトロニカ・フェスティバル 2022」(アルスエレクトロニカ・センター、リンツ(オーストリア))[cat. exh.]

2022年 「リポーンアート・フェスティバル2021-2022:利他と流動性」後期(石巻中心市街地エリア、宮城)[cat. exh.]

2021年 「水の波紋展2021:消えゆく風景から — 新たなランドスケープ」(ワタリウム美術館、東京)

2021年 「多層世界の中のもうひとつのミュージアム ハイパーICCへようこそ」(NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、東京)

2021年 「TERRADA ART AWARD 2021 ファイナリスト展」(寺田倉庫 G3-6F、東京)

2019年 「臺北數位藝術節 2019:再轉存」(臺北臺台美術館、台北)

2019年 「WROビエンナーレ HUMAN ASPECT」(Four Domes Pavilion、ヴロツワフ(ポーランド))[cat. exh.]

2019年 「六本木クロッシング2019:つないでみる」(森美術館、東京)[cat. exh.]

2018-19年 「イン・ア・ゲームスケープ ヴィデオ・ゲームの風景 リアリティ、物語、自我」(NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、東京)

2009年 「第45回加納高校美術科卒業制作展」(岐阜県美術館、岐阜)

【主な受賞・助成・レジデンス】

2023年 令和5年度POLA美術振興財団 国際交流助成

2022年 「第25回文化庁メディア芸術祭」アート部門優秀賞

2021年 「TERRADA ART AWARD 2021」金島隆弘賞・オーディエンス賞

2015年 「トーキョーワンダーウォール2016」トーキョーワンダーウォール賞

【その他】

2025年 山内祥太+YCAM パフォーマンス「匂いのモニュメント 忘れられたエロス」(山口情報文化センター、山口)

2023年 山内祥太&マキ・ウエダ パフォーマンス「汗と油のチーズのように酸っぱいジュース」Kyoto Experiment 2023(THEATER E9、京都)

【山内祥太によるギャラリーツアー | 記録】

今回の展示は、5点の作品で構成しています。ぜひ会場を歩き回りながら、僕の話聞いていただければと思います。

まず、生い立ちについて少しお話しします。僕は岐阜県美術館の近くにある岐阜県立加納高等学校の美術科彫刻専攻を卒業して、金沢美術工芸大学の彫刻科に進学しました。その後、東京藝術大学のメディア映像専攻に進んで映像表現を学びました。こうした背景から、僕の作品では立体的な表現と映像的な表現を織り交ぜながら、制作活動をしています。

今回展示している作品は、コロナ禍以降に僕が手がけた作品群です。壁沿いに展示されているシリーズが、《カオ1_Waterfall》[S1]と《カオ2》[S2]という作品です。

コロナ禍で自宅待機を余儀なくされたとき、オンライン通話が一般的になりました。そのときに強く感じたのが、「顔だけで会話をする」という感覚や、「顔が切り取られ、画面上に浮いている」ような不思議な浮遊感でした。作品の発表はしていなかったものの、その間、ずっと顔にまつわる作品を自宅で制作していました。

《カオ1_Waterfall》は、3DCGで作られた映像作品です。自分の顔のオブジェクトの上に、さまざまな顔の画像がミルフィーユ状に積み重なっていく構成になっています。この画像群には、ネットで拾ったどこ誰かも知らない顔や、広告で見かけた既視感のある顔、古典絵画に登場する有名な顔、さらには顔ではないけれど顔のように見える画像など、多種多様なものが含まれています。それらが次々に重なり合うことで、元の顔の形が次第に失われ、最終的には丘のような形状に変化していきます。

この変化は、顔という個人を象徴するものが消え、やがて単なる物体へと変わっていく様子を描いています。僕はこの状態を「風景」と呼んでいます。そして、映像の最後に現れる木々が流れるテクスチャーは、顔という存在が持つ象徴性を失い、自然の一部として還元されていくというメッセージを暗示しています。

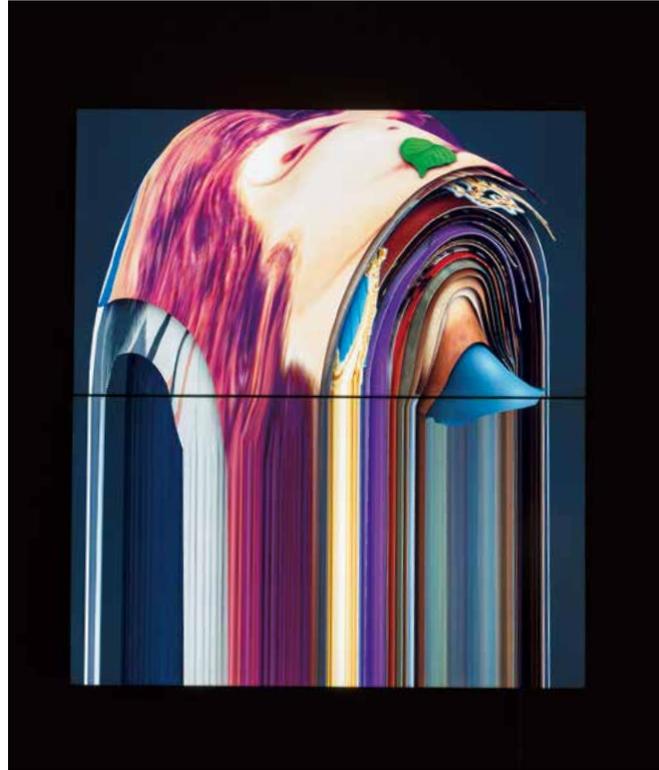
《カオ2》は、コロナ禍が明けてすぐに行われた個展「第二のテクスチュア(感触)」で発表した、コロナ禍以降のポートレートのな作品です。画面の中央には人形が横たわり、その背中には刺青が施されています。この刺青は、僕の幼少期の顔写真をトレースしたもので、個展のオープニングイベントでは実際に僕自身の身体にも同じ刺青を彫るパフォーマンスを行いました。展示会場に彫り師の方をお呼びし、背中だけが切り抜かれたTシャツを着て立ち、その場で刺青を彫ってもらうという内容です。このパフォーマンスは約2時間にわたり行われました。

現在、多くの若者を中心にSNSなどを通じて自分の顔をさらけ出し、発言を行ったり、加工を施したりして、新たな自分を演じたりすることが一般化しているように思います。しかし、顔というものは、自分自身を象徴する場所でありながら、実は他者との関係を通じて初めてその意味を持つ存在だと思います。自分では直接見るができないので、鏡を使ったり、他者の視線を通したりして、初めて表情や存在を認識する。だからこそ、顔は「一番近くにあるのに一番遠い」。そんな矛盾を抱えたものではないでしょうか。顔は、他者に向かって開かれた窓口である一方で、自分にとってはどこか未知の存在でもあります。この作品では、顔が持つその二面性や、他者との関わりによって初めて成立する顔の意味について考えています。

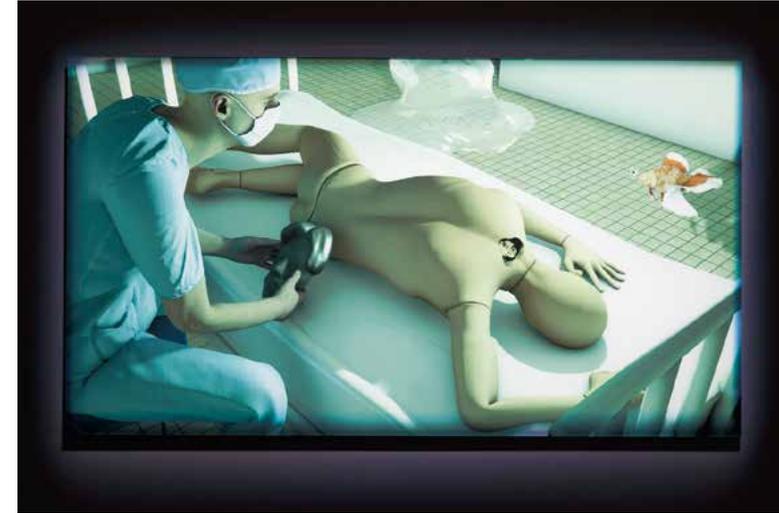
《ラテックスオブジェ》[S5]は、顔への興味が身体や皮膚のイメージへと発展した結果、生まれた作品です。このオブジェには、ラテックスというゴム素材が使用されています。

展示会場では、ラックにかけられたコスチュームも展示されています。これらは過去のパフォーマンスで使用されたもので、皮膚の延長としてデザインされています。また、新作として心臓のオブジェを制作しました。この心臓のオブジェは一定のリズムで動き、膨らんだ状態を継続する仕組みになっています。

内臓と表皮が繋がっているというテーマを取り入れたこの作品では、心臓から延びた管がぐるりと回り、コスチュームに接続されています。このデザインを通して、内臓と皮膚・表皮が一体化しているイメージを表現しています。



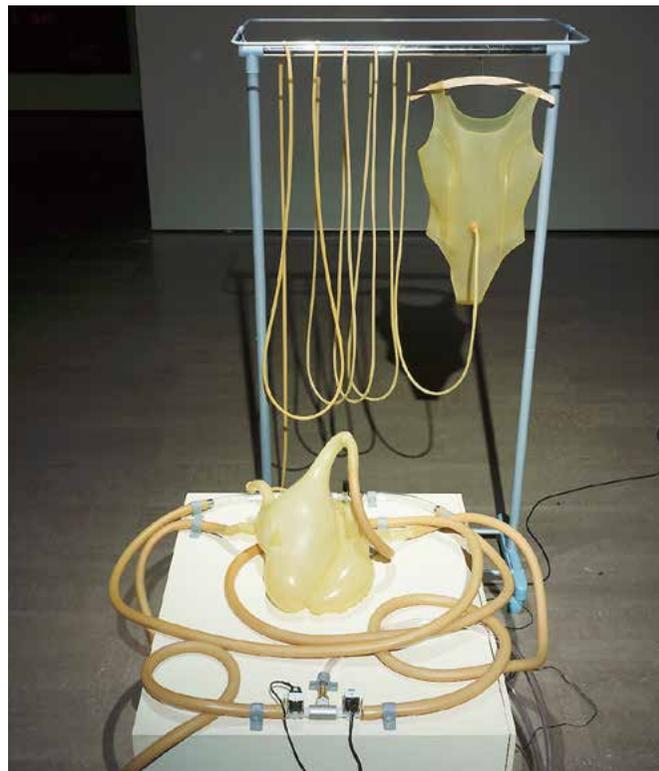
S1 《カオ1_Waterfall》 2021



S2 《カオ2》 2021



S3 《Apparition》 2023



S5 《ラテックスオブジェ》 2024



S4 《解体された蒸留器》 2024

【 山内祥太によるアーティストトーク | 記録 】

私は、岐阜県立加納高等学校美術科で彫刻を専攻し、立体造形の基礎を学びました。その後、金沢美術工芸大学に進学し、素材や空間との関係性について探求しました。大学院では東京藝術大学映像研究科メディア映像専攻に進み、映像表現を取り入れた新たな表現方法を模索しました。こうした背景から、現在の制作活動では、立体物と映像作品を中心に制作し、それらを組み合わせたインスタレーションを軸に発表を行っています。制作テーマは、自分と他者との関係、自分の生活圏の外側をどのように想像するか、さらにはSNSのようなデジタル空間をどのように捉えるか、といった問いを扱っています。それらをいかにして生々しい形で表現するかが、作品制作のコンセプトとなっています。

私の代表作の一つに、《舞姫》[s1]という作品があります。この作品は、2021年に寺田倉庫が主催する新進アーティスト支援のための賞である「TERRADA ART AWARD」で入賞した際に発表しました。《舞姫》は、パフォーマンスを行うダンサーと、その動きに連動するゴリラの映像が一体となって展開する作品です。この制作には、映画撮影などで使用されるモーションキャプチャーと呼ばれる技術を使用しました。作品のテーマとして掲げたのは、テクノロジーと人間の関係性です。この作品を制作していたのは、ちょうどコロナ禍の最中でした。自宅で過ごす時間が増える中で、私は次第に、自分の思考や行動が自分自身で決定しているという実感が薄れ、パソコンやスマートフォンといったメディアを通じて得た情報に「動かされている」という受動的な感情に襲われるようになりました。この作品では、「動きの主体はどちらにあるのか？」という問いを観客に投げかけています。

その問いは、モーションキャプチャーを装着したパフォーマーの姿に生々しく表れます。ダンサーの身体がテクノロジーに拘束されているような印象を通じて、私たちの生き方が本当にこれで良いのか、それとも外部装置から抑圧された状態を受け入れるべきなのか、改めて自問する契機となるように構成しました。《舞姫》の最後のシーンでは、ダンサーが徐々に衣装を脱いでいきます。その瞬間、映像の中のゴリラが徐々に老化していきます。ダンサーとゴリラが衣装を通じて一体である間は若さを保っていましたが、ダンサーが衣装を脱ぎ捨てることで互いの身体が離れ、完全性が失われてしまいます。この表現を通じて、人間とテクノロジーがいかに密接な関係にあるかを描き、それが崩れていく様子を見せることで、両者の繊細で危ういバランスを提示しました。この作品を制作する中で、私が意識していたのは、テクノロジーと人間の関係性に焦点を当てつつ、それが持つ限界や脆さを描くことでした。しかし、作品を鑑賞したそれぞれの観客が、そこから死のイメージやそれに付随する感情を自由に感じ取ってくれたことも、私にとって非常に印象深い体験でした。この作品は、観客自身が何かを深く考えたり、自らを奮い立たせたりするきっかけとなった、特別な作品だと思っています。

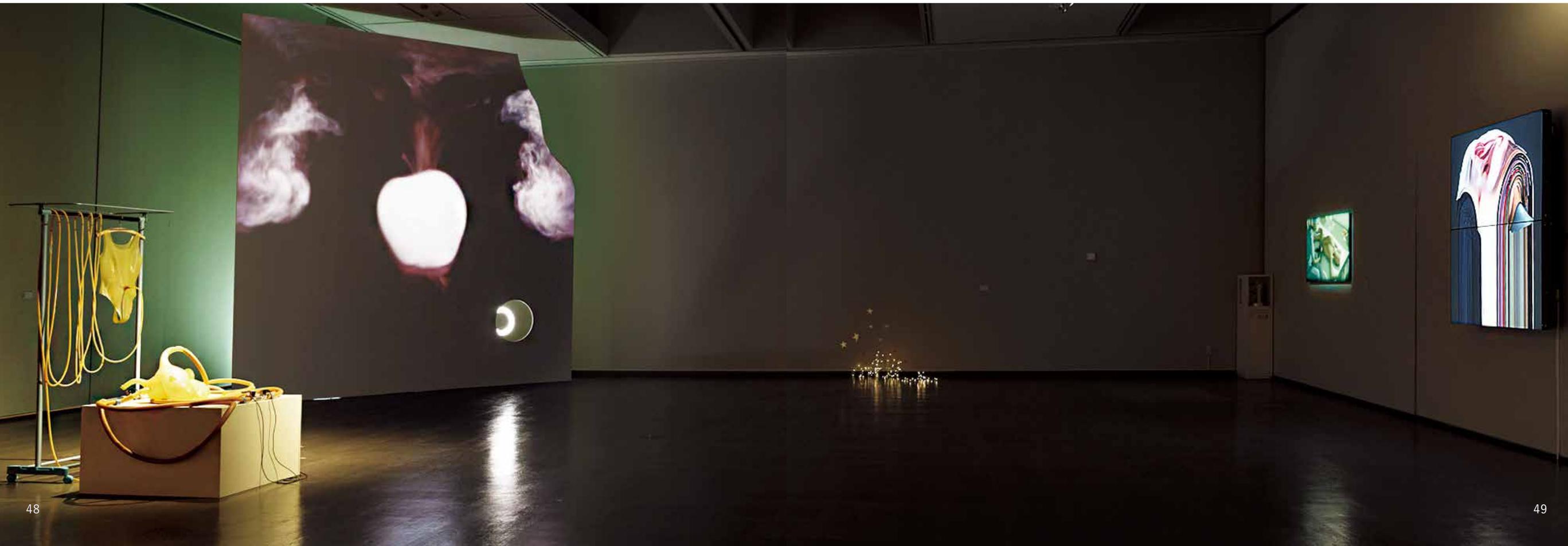
次に紹介するのは、《カオの惑星》[s2]というオンラインゲーム型の映像インスタレーション作品です。この作品では、9つの「カオ」で構成された惑星が画面の中心に浮かび、それぞれが互いに会話したり、独り言を言ったりしながら関係を築きます。一つの惑星の中で、共同体のようなものが形成されては滅び、絶えず変化し続ける様子を描いています。「カオ」は、人間、動物、植物、架空の存在、古代の存在、未来の存在をイメージしたキャラクターの顔のパーツを複合的に混ぜあわせた、キメラ的な姿をしています。鑑賞者は展示会場に設置されたiPadを操作し、心理テストのような問いに答えることで、自分だけの「カオ」を作り、それをカオの惑星に加えることができます。森美術館で行われた3ヶ月間の展覧会では、およそ3万個もの「カオ」が集まり、それらが誕生しては消え、永遠に循環し続ける惑星が作り上げられました。この作品を作るきっかけとなったのは、幼いころに自宅のテレビで見ていた

NHKのアニメ『脳コイル』です。この作品は、田舎町を舞台に、小学生たちがARグラス（拡張現実的なメガネ）を使って遊ぶという設定でした。特に印象的だったのは、第12話「ダイチ、発毛ス」に登場する「髭のウイルス」のエピソードです。このウイルスはデジタル空間で蔓延し、小学生たちに髭が生えるというコミカルな展開から始まりますが、髭がやがて成長して生命体となり、知性を持つ存在へと変化していきます。

最終的には、顔が国家や領地を象徴する存在となり、顔同士で戦争が始まるという展開に、当時の僕は大きな衝撃を受けました。本展を含め、私は顔というモチーフをよく扱います。それは、顔がその人の存在を象徴し、他者との関係を築く出発点となるからです。私たちは顔を通じて他者を認識し、そこに個性や感情を見出します。顔と顔がつながり、関係が広がっていくことで、国家や権力、戦争といった大きな構造が生まれる一方で、顔そのものは人間同士の根本的なつながりを示す重要な存在でもあります。知性を持つことの果てに何があるのか——その問いを、私は美術作品を通じて探り続けています。最後に紹介するのは、2023年に制作した演劇作品《汗と油のチーズのように酸っぱいジュース》[s3]です。この作品は、KYOTO EXPERIMENTというパフォーマンスイベントに招聘され、自身初の演劇作品として制作しました。テーマは「におい」です。以前の作品《舞姫》では「皮膚」に興味を持っていましたが、それは、私がアレルギー体質で日常的にステロイドを塗る生活を送っていることが背景にあります。そこから皮膚や身体への興味が広がり、本作では「におい」を通じて人間の身体について探究しました。

物語は、主人公の〈わたし〉、〈においの獣〉、〈魔女〉の3名によって進行します。共同制作者であるマキ・ウエダ氏が制作した3種類の香りが、会場全体を包み込む重要な役割を果たします。これらの香りは、パフォーマーたちが自身の身体や衣装に噴霧しながら会場を練り歩くことで、空間に香りを広げていきます。物語の設定は〈わたし〉が見ている夢であり、〈においの獣〉がにおいを愛撫したり、〈魔女〉がダンスでにおいを表現するシーンを通じて、においという物質がもつ官能性やフェティッシュな側面を浮かび上がらせようとした。さらに本作では、観客が能動的に参加する仕掛けも取り入れました。事前に予約した観客には専用のキットが送られ、その中にはコットンと手紙が同封されています。手紙には、「開場の1日前にコットンを脇に挟み、そのまま会場に持ってきてください」という指示が記載されていました。

それらを、会場に設置された蒸留機でコットンを煮沸させます（現在、この蒸留機は解体され展示空間に展示されていますので、ぜひご覧ください）[S4]。公演には90人の観客が訪れ、そのうち20人が指示どおりコットンを持参しました。魔女が「においの奴隷さんたち、前へどうぞ」と声をかけると、20人の観客が前に集まり、脇に挟んでいたコットンを手渡すという、少し恥ずかしいショーが展開されました。私の作品を好む観客は、このような少し変わった仕掛けにも抵抗が少なく、自然と参加してくれるのが印象的です。蒸留は約30分で完了し、会場はかすかに人体のにおいに包まれました。その後、抽出されたエキスを希望者に噴霧するパフォーマンスを行い、においを通じて観客と直接的な感覚を共有しました。私はこのように、皮膚やにおいといった身体的な感覚をテーマに、人間の身体をどのように再解釈できるかを探究しています。もともとデジタル作品を制作していた反動として、身体の生々しさを重視した表現が私の中で強まり、近年の作品にも大きく反映されています。身体の持つ感覚的なりアリティを、現代の人々にどのように再提示できるかを考えながら、制作を続けています。



山内祥太:表層のシミュレーション

本稿では山内祥太の代表作となった近作の《舞姫》[s1]と《カオの惑星》[s2]を中心に、彼が影響を受けたと挙げている書籍等を参照しながら、それら近作について考察をする。今回岐阜県美術館で見られる作品群は、両者が公開される前の個展「第二のテクスチュア(感触)」(Gallery10 [TOH]、2021年1月10日-30日、[s4])で発表された作品から始まるように展示している。その後オンライン公開も踏まえた、NTTインターコミュニケーション・センターでは《あつまるな!やまひょうと森》(「多層世界の中のもひとつのミュージアム ハイパーICCへようこそ」[2021年1月16日-3月31日、[s5])が発表された。彼の近年の精力的な活動を概観しながら、彼の思考する圏域を捉えてみたい。

皮膚の舞

山内は大学では彫刻を専攻したが、大学院に進学した際は、映像の中でもとりわけメディアアートに傾注していた。そこからはVRによる3Dスキャンとクロマキー合成を使用した映像作品を多く発表することとなる。それでも彫刻の制作で目指す存在感や立体造形の表層から生まれる表現への関心が高く、同時に映像メディアで表現することで露見する違和感やバグによって露呈される虚構部分を積極的に作品に取り入れていった。

それらの作品のコンセプトが練られ、制作されたのが、コロナ禍で人流が抑制され、マスク着用要請や外出自粛や面会制限が為された時代にあたる。彫刻によって表象されてきた人間存在というモチーフを、彫刻のような実態を持つ芸術としてメディア芸術が共有し得ないせいで取り逃がしながらも、そのモチーフを新たな層から探求してきた。個展「第二のテクスチュア(感触)」では「触覚」や「マスク」を、《あつまるな!やまひょうと森》では「パフォーマンス」を、《舞姫》では「皮膚」を、その後アートスペースで開催した個展「愛とユーモア」(EUKARYOTE、2022年7月16日-8月12日)では「シワ」や「体毛」を、《カオの惑星》では「顔」を、パフォーマンス作品「汗と油のチーズのように酸っぱいジュース」(マキ・ウエダとの共作、KYOTO EXPERIMENT 2023、10月7日-9日、[s3])では「体臭」を、それぞれ身体性をテーマに少しずつモチーフをずらしながら、人間の表層自体を探求している。山内はそうした探求のために、シミュレーションのプログラムを用いて視覚化する制作を行ってきた。

近作の《舞姫》は、TERRADA ART AWARD 2021でファイナリストに選出され、金島隆弘賞とオーディエンス賞の二重の受賞をしたことで、彼の代表作となった。

本作の原型は、ワタリウム美術館で企画された「水の波紋展2021」のために制作されたものである。1995年に美術館の外、都会の街中で展示を行う歴史的なグループ展の最新の展覧会で、山内も招聘された。屋外のビルの上の看板に巨大なディスプレイが取り付けられ、彼の映像作品が会期中上映された。そこに映し出されたのは堂々とした体つきに動くゴリラだが、その体は毛に覆われているのではなく、人間の皮膚を纏っていた。ここでは《我々は太陽の光を浴びるとどうしても近くにあるように感じてしまう》[s6]とタイトルが付けられていた。

このいささか冗長とも思える作品タイトルは、17世紀オランダの哲学者スピノザによる『エチカ』(1677年)から借用したものである¹。山内は、屋上の展示風景から、当時読んでいたスピノザ研究者の國分功一郎の著作にあった『エチカ』の太陽にまつわる一節を引き合いに出したと説明している²。それは「虚偽(誤謬)」についての定理35の備考に登場する。虚偽(誤謬)は、無知(認識の絶対的な欠乏)とは異なり、非妥当な認識や混乱した観念のことでありとして区別した。そしてその備考には、あらかじめ(定理17)³で述べていた、人間精神は刺激を与えた外部の物体を自分の中にあると感じてしまうことについて、詳細な説明のために例示を加えようとするものであった。スピノザにとってその例示が必要だったのは、人を刺激する外部の原因を認めず人の持つ自由な観念や意志として捉える見方を否定しようとするものであった。そのため、太陽までの距離を熟知しても、太陽からの暖かな刺激によって人間は太陽を近くに感じてしまうものだ⁴と記した。

山内は高い位置に展示されていることが太陽のようだからと言いたいだけでなく、皮膚で感じられる刺激についても、毛のないゴリラで表現していたことになる。彼にとっての触覚というモチーフはGallery10 [TOH]で開催した個展「第二のテクスチュア(感触)」で明確になったもので、コロナ禍に自らの身体を作品として晒すために、大学の学部生の頃に手がけていた彫刻の展開として自分の肌に自画像の入墨を彫るというパフォーマンスを行っていた。そこで展示されていた《カオ2》[S2]は、そのアイデアの踏襲と言える。

さらにはムダ毛の処理に余念のない若者文化への違和感から毛のない皮膚でゴリラを描くのと同時に、幼少期にアトピー性皮膚炎に悩まされていた経験から皮膚を舐める姿も加えていた。美術史でも参照される神話・聖書の題材にある「マルシアスの皮剥ぎ」、「ペロニカの聖骸布」など⁵も引き合いに出す⁶。

山内は触覚とともに皮膚もモチーフにしており、一枚の皮にすぎない顔を個展「第二のテクスチュア(感触)」で展開していた。同展では自分の顔が転写された3Dプリンタによる仮面が展示されており、その仮面をかぶってパフォーマンスを行なった。コロナ禍の自分と外界とを隔て、自分を守りながら外へ

- スピノザ『エチカ』(上)訳:畠中尚志、岩波文庫、p.136(Benedictus de Spinoza、*ETHICS: Ordine Geometrico Demonstrata*、1677)
- 【アーティスト対談】山内祥太と梅沢和木が話す回「梅ラボ」、参照 <https://youtu.be/9z1HlspCE4>
- 前掲書『エチカ』(上)pp.119-122。
- マルシアスの皮剥ぎ:木管楽器の名手のマルシアスが堅琴の名手の神アポロンに演奏で挑んで敗北し、その傲慢さから生皮を剥がされたギリシャ神話。ペロニカの聖骸布:ゴルゴダの丘で十字架を背負うキリストの汗をペロニカのヴェールで拭ったところ、そこにキリストの顔が表れたという奇跡。谷川暎『鏡と皮膚 芸術のミュロギア』ポーラ文化研究所、1994年、を参照。
- 山内祥太 アーティストトーク、森美術館、2023年、参照。<https://youtu.be/UVyuzS169rw>



s1《舞姫》2021 (撮影:田山達之、提供:Terrada Art Award)



s2《カオの惑星》(展示風景:「MAMプロジェクト030×MAMデジタル:山内祥太」森美術館(東京)2022-23、撮影:木奥恵三)

と開かれている皮一枚の顔が、身体と一体化することなく他者の目に晒される、独立した作品となった。また、映像作品《カオ1_Waterfall》[S1]は、3Dでスキャンして山内自身の顔を形どった顔面の隆起に、平面的イメージが何枚も降ってくる作品で、水圧転写⁶を思わせる。そのシミュレーションによって、次々と既存の平面データが立体データに転換されていく。

そうした表面を覆う皮膚というモチーフへの関心を、その後ワタリウム美術館から屋外展示用の新作を出品依頼された時にも抱き続けていた。ゲームのキャラクターや仮想空間でのアバターを作るためのソフトウェアを使って思案していたところ、ゴリラの体格に人間の皮膚を偶然貼り付けたことが、彼にとって衝撃的なイメージとなった⁷。

山内は、TERRADA ART AWARD 2021でその作品を展開した。そこでは、映像作品として来場者がディスプレイを見つめるだけにならないように、様々な仕掛けの施された展示構成となっていた⁸。人間の肌をもつゴリラの映像は、赤く光るチューブに繋がれた肌色のゴムのようなラテックス素材のコスチュームに身を包むダンサーによるパフォーマンスとしても表現された。「水の波紋展2021」の会期中、修復のために、屋上のディスプレイの一部のLEDパネルを外してケーブルが剥き出しになる様が、映像以外の展示物やパフォーマンスにチューブで繋がれているイメージに展開するきっかけとなった。コスチュームが装着されると、それに合わせて映像のゴリラも踊り始め、ダブついたラテックスはゴリラのたるんだ皮膚となり、終演に向けてそれを脱いでいくと、映像のゴリラも体躯を失った皮だけの不安定な存在として映し出された。

さらにこうした映像やパフォーマンスを取り囲むように展示スペースには彼自身の詩が映し出されていた。そのテキストには、どれほど一緒になろうと欲しても一つになれない山内の恋愛観をフェティッシュな文体で描写しながら、テクノロジーと人間との困難な融合や違和感を抱かせる相関関係が綴られている。それらのテキストの大半は山内自身の作によるものだが、その中で引用されていたのがビュグマリオンの一節であった。

ビュグマリオンとは、帝政ローマ時代初期の詩人オウィディウスの『変身物語』に記されたキュプロス王のことで、生身の女性に幻滅したビュグマリオンは象牙から乙女の像を彫り出し、ウェヌス女神に妻を与えて欲しいと祈って、その像が人間になったという話である⁹。この神話を原形とした小説や舞台作品、絵画や映像作品が繰り返生まれ、特定の時代の思想史や美術史、性的な側面に至るまで、多くの研究で取り上げてきた¹⁰。山内は自らの創作をそれらの系譜に位置付け、テクノロジーと人間による身体を晒したパフォーマンスで作品を生み出していた。

山内自身の顔の3Dスキャンやパフォーマンスのように、山内は自らを素材にして、フェティシズムや自己愛とそれらに対する羞恥心とを巡る物語を、作品で顕在化させようとしている。それらのテーマが、古代神話から現代に至るまで引き継がれ、人間の皮膚や、それを模す彫刻などの美術品の表面に顕在化させることを山内は作品にしている。

物語のカオ

続いて山内のもう一つの代表作《カオの惑星》についても説明したい。

森美術館では、展覧会という形式に限定されない多様な現代アートのかたちを、アーティストと共に実験的に行う「MAMプロジェクト」としてシリーズで開催してきた。他方でデジタルメディアを展開して開催するプログラムである「MAMデジタル」も併催していたことから、二つのシリーズを跨いだ企画がなされ、そこに最初のアーティストとして山内祥太が招聘された。「MAMプロジェクト030 x MAMデジタル:山内祥太」は2022年12月から2023年3月まで開催、新規制作された《カオの惑星》が展示された¹²。

作品はリアルタイムに変化していくオンラインゲーム型の映像インスタレーションである。ウェブ上に特設サイトが公開され、そこで山内が用意した性格判断テストのような複数の質問に答えていくと、キャラクターの「カオ」の中からパーツが取り出されて、それらを組み合わせられ、参加者のアバターとしての「カオ」が生み出される。その「カオ」がアップロードされると一つの星に貼り付けられ、性格を体現するようなお喋りをはじめ、それまでに貼り付けられた別の「カオ」たちとコミュニケーション(ディスコミュニケーション)をするようになる。

関連企画で行われたアーティストトークでは、それまでの制作・発表履歴を本人が紹介した。彼は30歳を超えただけの時期に、コロナ禍をむかえて創作に向き合っており、その特異な世代を引き受けていたということである。1990年代以降に生まれたデジタルネイティブでありながら彼の制作はパフォーマンスアートの流れを汲んでいて、コロナ禍であっても自らの身体を晒す方法を模索していた。彼のチャレンジングな創作活動の実績は既出のトークイベントの記録からも散見できる¹³。

山内が「カオ」をモチーフにする源泉の一つに、漫画家・諸星大二郎の作品がある。トークで紹介された作品は「生物都市¹⁴」と「カオカオ様を通る¹⁵」。前

- 水圧転写:水面に絵柄フィルムを浮かべ、絵柄を付ける材料を上から沈めて材料に絵柄を転写させる方法。
- 前掲、アーティストトーク、を参照。
- 前掲「梅ラボ」、を参照。
- 《舞姫》では、今までのような山内本人によるパフォーマンスではなく、プロのダンサー(岡田智代、三好彼流)によるものだった。
- オウィディウス『変身物語』(下)訳:中村善也、岩波文庫、1984年、pp.73-77。
- 澁澤龍彦『ビュグマリオン、人形愛』(pp.21-22)「人形愛の形而上学」(pp.23-37)『少女コレクション序説』中央公論社、1985年、(『人形愛序説』第三文明社、1974年);ヴィクトル・ド・ストイキツァ『ビュグマリオン効果—シミュラーケルの歴史人類学』訳:松原知生、ありな書房、2006年、他を参照。
- カタログ「MAM プロジェクト030×MAMデジタル:山内祥太」森美術館、2023年、を参照。
- 前掲「梅ラボ」、を参照。
- 諸星大二郎「生物都市」『週刊少年ジャンプ』集英社、No.31、1974年。、『彼方より』集英社文庫、2004年、に掲載)
- 諸星大二郎「カオカオ様を通る」『COMICアレ!』集英社、1994年。、『彼方より』集英社文庫、2004年、に掲載)



s3「汗と油のチーズのように酸っぱいジュース」パフォーマンス風景、2023 (撮影:守屋友樹、提供:KYOTO EXPERIMENT)



s4「第二のテクスチュア(感触)」展示風景、ギャラリーTOH、2021 (撮影:竹村晃一)

者は1974年『週刊少年ジャンプ』掲載の第7回手塚治虫賞受賞作品で、木星の衛星イオから調査船が帰還後、文明の生み出した機械類と人間を含む生き物が融合するという奇妙な現象が蔓延した世界の話である。その世界では、争いも支配も格差も全て消失融和していく。後者は1994年に発表されたカオカオ様という名状しがたい巨神のいる世界の話。複数のカオがとりついたその巨体が様々な集落を通り過ぎると、それぞれの土地の人たちは土地ごとで異なる反応を示す様子が描かれている。共に理屈の通じない不気味な因果律に覆われた世界が描かれ、融合とカオとが山内にその作品世界を象徴するインスピレーションになっていることがわかる。

「カオ」をモチーフとしながらも、パフォーマンスが不可欠だった山内にとっては、身体性こそが変わらぬ主題であると、自ら語っている。そのトークの締めくくりで彼は、強く影響を受けた鷺田清一の『ちくはぐな身体』(1995年)からの引用を読み上げた。

彼(ロラン・バルト)によれば、男子高校生と、ストリップ劇場に通いつめるおとなと、推理小説ファン、それに哲学者とが、まったく同一のストーリーにとらわれているのではないかというのだ。男子高校生の夢とは、異性の性器をどうしても一度見てみたいという願望である。ストリップ・ファンの夢もまた、異性の秘部をめがけている。サスペンスの楽しみは、最後に事件の真相が明らかになるということだ。そして哲学者の夢、それは世界の究極の真理を知ることにある。彼らは同じ物語に囚われている。いま見ている物のヴェールを一つずつ剥がしていくと、いずれかならず究極の真理にたどり着くという物語だ¹⁶。

隠された、秘部や真相や真理より、そこにたどり着くまでヴェールを剥ぎ取り続けるプロセスこそが山内の作品となり、シミュレーションの結果ではなくその過程で露呈するイメージが素材となっている。山内がアーティストトークの締めくくりで挙げた引用箇所について、そもそもいかなる文脈が隠れているのか。「哲学者」ならずとも、その真理に向かう過程を辿るために、山内に引用された鷺田のテキストの背後にある文脈も辿り、山内の制作との親和性を見ていきたい。

鷺田の参照はバルトの『テキストの快楽』(1973年)からの引用にも見つけることができ、鷺田自身がかつて自身の書『モードの迷宮』(1989年)でも引用していた箇所となる。バルトが「もしすべての物語(すべての真相暴露)が(不在の、隠れた、あるいは、三位一体をなす)父を登場させることにあるとすれば、それは(起源と結末を裸にする、知る、認識する)オイディプス的な快楽なのである¹⁷」と記していたことに触発されてのことだ。バルトにとって、物語の面白さは隠れた原因であるとして、その原因を父の存在と主張した。その様な説明で読者は釈然とするはずもなく、バルトは続ける。「このことは説話形式と家族構造と裸体の禁忌の密接なつながりを説明するだろう。われわれの(西洋)文明においては、この三つは、息子たちに覆いに掛けられたノアの神話の中に全て集約されている¹⁸」と3つの側面に割り振られたが、むしろ煙に巻かれた様な面持ちのまま、別の神話への理解が求められる。『創世記』まで起源をたどれということか、そこで活躍するノアの話だが、彼の息子たちの受けた因果が、父ノアが居眠りをして股間をあらわにした醜態を見て笑った息子と見ないように隠した息子とで、罰と報奨ほどの差が生じた話である¹⁹。ことの因果が、第三者には理解し難い過剰な自己愛的な羞恥心で、山内が生み出したゴリラと、その周りでディスプレイに表示された神話と呼応するテキストに引き継がれていた。

こうした性的な話がまわりつく、理不尽な因果が引き起こされた物語として、バルトが指摘するように、「オイディプス王」が登場する。古代ギリシャ三代悲劇詩人のひとりソフォクレスの戯曲に登場するオイディプス王はテーバイという国を治めていたが長く厄災に見舞われていた。神託ではその原因を父を殺し母と姦通する罪人があるためだという。王のオイディプス自らが元凶を調査しながら、自身の生い立ちと王になるまでの経緯をたどる。オイディプスは回想の結果、自らの出自を知らずに振る舞っていた自分自身がその罪人であったと知り、自ら目をくり抜いて荒野をさまようという結末をむかえる。

この物語を今読むと推理小説のようにその因果は紐解かれる。しかしソフォクレスがオイディプスの物語で伝えようとしていることを煎じ詰めて言えば、人がいかなる画策をしても神(信託)に抗うことはできないという教訓だろう。しかしその悲劇は、「神なき世界」と言われる近代では、推理小説のように捉えられてしまう。しかも探偵こそが囃らずも犯人であるという驚天動地な筋立てとして読み替えられる。

ノアの懲罰の根拠も性にまつわる羞恥の物語、誰が犯人であったかなども問題ではない。自らが罪を犯していることに気付かぬまま「妙だね、これは。」と神託がいつまでも罪人を命名せず、裏に潜む物語を分析しその名が登場しないよう展開し続けることだけが重要である²⁰。

山内が背景にする物語も、使用するシミュレーションも、煙に巻かれたまま晴れず、ヴェールに覆われたまま剥ぎ取り切ることができず、釈然としないまま彷徨い続けることになる。どこもなくエロスと謎めいた雰囲気と不明瞭な思弁とが漂う。山内の《カオの惑星》では参加者が自らのプロフィールを入力し、占いでもしているかのように謎めいた神託がくだされ、参加者ごとのキャラクターが与えられる。そしてそのキャラクターたちは一つの星に取り込まれて共にいつまでも語りあいながら騒がしい天体となる。おそらく分類したキャラクターの割り当ては統計学的なものでもなければ、神話・宗教学の裏付けや引

^[1] 鷺田清一『ちくはぐな身体:ファッションって何?』ちくま文庫、2005年、p.43。(筑摩書房、1995年)

^[2] ロラン・バルト『テキストの快楽』訳:沢崎浩平、みすず書房、p.19。(Roland Barthes, 『La plaisir du texte』, éd. du Seuil, 1973); 鷺田清一『モードの迷宮』ちくま学芸文庫、1996年、p.106。(中央公論社、1989年)

^[3] バルト同書、p.43。

^[4] 「創世記」第9章20-27節『旧約聖書』。

^[5] バルト前掲書、pp.84-85。


s5《あつまるな!やまひょうと森》パフォーマンス風景、2021（撮影：木奥恵三、提供 NTTインターコミュニケーションセンター[ICC]）



s6《我々は太陽の光を浴びるとどうしても近くにあるように感じてしまう》2021（撮影：竹村晃一）

用でもないだろう。物言う顔にいかなる真相もない。しかしだからこそ、現代的にテキストが組み上げられ、行き先のひとつひとつをヴェールに隠された選択肢を辿りながら、人智を超えた法のように支配する信託が与えられる。

3Dスキャンとクロマキー合成で制作された幾つかの初期のビデオアートも日常世界からヴァーチャルな異世界に繋がっている物語²¹ばかりだし、森美術館での最初の展示となった《ロキ、黄昏²²》が題材にしているのは北欧神話だし、近作の《結晶世界²³》[s7]はわかりやすい筋の展開より思弁的な考察を重んじるSFの新しい形式「スペキュラティブ・フィクション」を提唱したJ.G.バラードの同名の小説(1966年)を元にしたものである。どれも捉えどころのない筋書きながら、背後で進行しているもの。不穏さを感じさせ、物語などあってない様なもの。その不穏さの原因を探り出そうとして、いつまでもまさぐりながらも何も掴み取ることができず、表と裏の関係がどんどん密接になっていき、いつの間にか裏返っていたことに気づかされる。

表層の他者性

山内の「愛とキューモア」で登場とした女性像《Tina》[s8]の映像作品は、金の体毛に覆われた、肉体が衰えながらも顔だけが若々しい裸婦の踊りに合わせて、たくさんの体毛がシミュレーションプログラムを応用して揺れ動く様を映し出す。Kyoto Experimentでの舞台作品の後に制作された「体臭」をテーマにした映像作品《Apparition》[S3]では、映像空間の中に煙の流体シミュレーションが映し出され、モーフィング(ある映像から別の映像へと連続的に変形させる映像技術)を用いて、匂いのモチーフ(香水の原料である龍涎香を排泄する鯨、トイレ、あるいはブルーストの『失われた時を求めて』といった匂いによって回想されるような女性像など)を顕在化させている。

視覚化されない匂いというものが美醜の対象となるのは人類普遍ではない。体臭を感覚で捉えるだけでなく、災厄の前兆を導き不快で忌み嫌う感性としても捉えられ、香水が発展し、詩や小説の題材となった。嗅覚が時代の新たな解釈を可能にしたことを、歴史学者のアラン・コルバンは見つけ出す。フランスにおける『においの歴史』(1982年)において、18世紀中頃から都市病理学らしきものが登場し、悪臭に対する不安感が掻き立てられた。病に結びつく悪臭が、都市の下水処理から個々の身体の衛生管理にまで及ぶ。そのため近代に登場した都市生活では「除臭という、この大いなる夢、そしてまた、悪臭に鼻をそむけようとする新しい感受性、それらについて、嗅覚はあますところなく教えてくれる。他のどの感覚にもまして嗅覚は、どうしようもなくつきまとう糞便の話を語りかけせ、下水溝の叙事詩を、女性の神秘化を、そして植物の繊りなす象徴の世界を語ってくれる。ナルシズムが勢いをえて、人々は私的空間に閉じこもり、作法かまわぬ気ままな暮らしぶりは失われて、雑居生活は排斥されるようになっていった。現代史上に生起したこれらの大事件をめぐって、嗅覚は、新しい解釈を可能にしてくれる。²⁴」山内は18–19世紀のバリの都市生活化する時代を引き継ぎ、嗅覚の果たす役割に自覚的であった。しかしその悪臭への感性はナルシズムの私的欲動と公衆衛生の公的圧力によって飼い慣らされていく。匂いにまつわる羞恥心の原因は、視界から遠ざけられている。そして21世紀となり、身だしなみと衛生環境が世界を制圧し得た安寧の中、コロナ禍を迎え、見えないものへの不安が再び広がり、私的空間と公的空間との間に改めて強力な線引きが為された。

《Apparition》に連結して、「ピロギング」展では、伸縮し律動する、心臓をモチーフにしたと思われる《ラテックス・オブジェ》[S5]も展示された。心臓の隣には、「舞姫」や「汗と油のチーズのように酸っぱいジュース」を思わせるパフォーマンス用のコスチュームを架け、チューブを這わせ、電源コードを剥き出しのまま《Apparition》のスクリーンの怪しく光る裏側へと伸ばした。ラテックス素材が身体の表層に留まらず、本展では臓器として剥き出しになって、展示が一つの生命体になるような人体の一器官になるよう、有機的に繋げた。内側に潜む内容物のままでなく、むき出しになり、それもまたひと続きの皮であることを思い起こさせる。鑑賞する人は、外から展示スペース内を通り過ぎるのではなく、展示室内という、内臓の内側に閉じ込められていたとも言える²⁵。

山内の探究したモチーフは他者に晒されて傷つきやすく、交換の場となる皮膚の層であると言えよう。突如鏡の中で発見されるシワや白髪、ふと気づく加齢臭など、老いが、自分の中に組み込まれていたメカニズムだとしても、自分ではないような、他者が皮膚の層に現れる。それまでの体がまるで自分のものではないかのような気分になる。時間の経過の中で身体は変容する。山内は自身のキャリアから彫刻を映像のように、映像を彫刻のように制作する。彫刻を映像として生み出す。見えないものにシミュレーションを与えて、徐々に結晶化する変化や、気流の動きで匂いを映像化する。さらに山内は映像を彫刻化してきた。未来派では、映像から取り出すことのできた運動という時間の経緯によって生じるダイナミズムを彫刻作品に封じ込めた。それに対して山内は、他者に晒されている顔やシワ、ムダ毛や匂い、さらにはウイルスなどの影響による時間の経緯を造形で生み出した。

コロナ禍において今までいて当然と思っていた身の回りの人たちの存在も、なんら確かな存在でなかったことに気づかされた。ウイルスのような制御不能なものを媒介する故に、自らも他人にとっての他者として行動が制限された。経験的に思い描いていた他人ではなく、予期せず突如現れる他者に皮膚はさらされている。新しい行動様式によって他者を遠ざけていた時代に、山内は「存在するとは別の仕方²⁶」で皮膚に呼び寄せていた。山内は、身体の表層にある違和感をシミュレーションによって増幅し、制御するためのシミュレーションを強調することで顕在化してきた。

^[6] ここでは《SASUKE》(2014年)から《恐怖のまわり道ロキトーキューワンダーサイト本郷、2017年)までの山内本人の登場するビデオアートを指す。

^[7] 《ロキ、黄昏》(森美術館、2019年)では、北欧神話に登場するトリックスターのロキをモチーフにして、山内の実際の部屋の天井と壁と床を粘土で敷き詰め、囚われた洞窟内を連想させる神話の舞台を作った。「六本木クロッシング2019展:つないでみる」2019年。

^[8] 《結晶世界》(京セラ美術館貴賓室、2024年)。

^[9] アラン・コルバン「においの歴史(嗅覚と社会的想像力)」訳：山田登世子・鹿島茂、藤原書店、1990年、p.316(Alain Corbin, 『Le miasme et la jonquille, L'odorat et l'imaginaire social, 18e - 19e siècle』, Aubier-Montignè, 1982)

^[10] 山内祥太《ロキ、黄昏》(2018年)。

^[11] エマニユエル・レヴィナス「存在の彼方へ」講談社学術文庫、1999年、を参照。(Emmanuel Levinas, 『Autrement qu'être ou au-delà de l'essence』, Nijhoff, [1974] 1978)


s7「結晶世界」展示風景、ACK関連企画、京セラ美術館貴賓室、2024（photo by Tanimoto Hiroshi）



s8《Tina》2022（撮影：石川和人、提供：eukaryote）

オープニング・ギャラリートーク

出演 公花、横山奈美、山内祥太、西山恒彦(本展担当学芸員)
開催日 2024年3月29日(金)
開催時刻 15:00-17:00
会場 展示室3

アーティスト・トーク

出演 公花、後藤映則、横山奈美、山内祥太、西山恒彦
開催日 2024年3月30日(土)
開催時刻 13:00-15:00
会場 講堂

ナンヤローネアートツアー「わたしの気持ちを例えたら」

担当 近藤優紀(当館普及業務専門職)
開催日 2024年4月21日(日)
開催時刻 13:30-15:00
会場 多目的ホール、展示室3
対象作品

- 松山智一《ノスタルジー・リマインダー》2023
- 公花《鼓動の舞》2024
- 後藤映則《Crossing #03》2019
- 横山奈美《Shape of Your Words [in Gifu .2023.10.14-10.25]》2023-24
- 山内祥太《カオ1_Waterfall》2021

担当学芸員によるトーク

担当 西山恒彦
開催日 2024年4月21日(日)
開催時刻 15:00-16:00
会場 多目的ホール

横山奈美ワークショップ「誰かの線を描く」(ナンヤローネアートアクション)

講師 横山奈美
開催日 2024年5月5日(日)
開催時刻 10:30-14:30(12:00-13:00 昼休み)
会場 多目的ホール、展示室3
対象作品 《Shape of Your Words [in Gifu.2023.10.14.-10.25]》2023-24

プロセス

はじめに、講師は《Shape of Your Words [in Gifu.2023.10.14.-10.25]》について、岐阜の身近な人々に頼み、「I am」という文字を1枚の用紙に書いてもらったこと、文字の大きさや位置などに自分が一切関与してしないこととその意図、ネオンの発注から油彩画の制作の過程等話をし、参加者が各々鑑賞した。

多目的ホールに戻り、講師から鉛筆や練り消しゴムの基本的な使い方と工夫した使い方について説明があり、その後、参加者はりんごを観察しながら、6B、2Bの鉛筆、練り消しゴムを駆使してデッサンした。

講師は参加者が描いた作品を集めてシャッフルし、くじ引きのようにして、参加者は「誰かの作品」を選んだ。

講師からの指示は「これから描くものは、『誰かの作品』です。描く場所も、大きさも、線の濃さも、すべてその通りに描いてください。もしかすると、『この部分は私の方がうまく描けるかもしれない』と思うところがあるかもしれませんが、でも、手にした作品のように描いてください。」というものでした。

手にした作品を描き終わると、自分の作品と元にした作品を机の上に並べて置き、全員で誰かの作品を見て回り、両方のデッサンで意識したことや、感想を発表しあった。

講師による締めくくりの言葉

感想の中にも、「自分とは違う描き方を知れてよかった」や「どうやってこの線を描いたのかを考えた」というものがありました。それは楽しみでもあり、もしかすると、自分はそのなふうに描きたくはないといった苦しみであるかもしれませんが、今日、多様性を受け入れることが大切だとよく言われています。他者の価値観や経験を受け入れることでコミュニケーションが豊かになり自分も成長します。それは絵においても同じことだと思います。



出品作品リスト

No. of Photo	タイトル	Title	制作年	素材	所蔵
松山 智一 MATSUYAMA Tomokazu					
T1	寛容に思いも寄らない	Unthinkable Forgiven	2018	アクリル、キャンバス	岐阜県美術館
T2	甘い陽光が再びさえずる	Sing It Again Sweet Sunshine	2019	アクリル、キャンバス	OKETA COLLECTION
T3	新天地へのボーナストラック	New Life Bonus Track	2019	アクリル、キャンバス	個人蔵
T4	ノスタルジー・リマインダー	Nostalgic Remind Signal	2023	アクリル、キャンバス	個人蔵
T5	両腕に掲げられ、両手を上げろ	Hello Open Arms	2023	アクリル、キャンバス	弘前れんが倉庫美術館
T6	イラつかれる切ない月曜日	Blue Monday Frost	2023	アクリル、キャンバス	岡村茂樹

公花 KI MI KA

K1	色鮮やかなる壁の華麗なる反攻	El Muro de las Resistentes	2014	手縫いテキスタイルカラー ジュ 布：西サハラ民族衣装「メル フファ」、「ターバン」	作家蔵
K2	糸ヲトル	Tomar el hilo	2018	映像(7分)	作家蔵
K3	色鮮やかなる壁の華麗なる反攻 折り本	El Muro de las Resistentes Orihon (Concertina Book)	2019	紙、布：西サハラ民族衣装 「メルフファ」	作家蔵
K4	鼓動の舞	Bailar los Latidos	2024	手縫いテキスタイルカラー ジュ 布：西サハラ民族衣装「メル フファ」	作家蔵

後藤 映則 GOTO Akinori

A1	Crossing #01	Crossing #01	2016	ナイロン、プロジェクション	作家蔵
A2	Energy #01	Energy #01	2017	ナイロン、プロジェクション	作家蔵
A3	Crossing #03	Crossing #03	2019	ナイロン、プロジェクション	作家蔵
A4	Heading #01	Heading #01	2020	ナイロン、プロジェクション	作家蔵
A5	Rediscovery of anima	Rediscovery of anima	2022	木、石、麻、映像(3分15秒)	作家蔵

横山 奈美 YOKOYAMA Nami

N1	forever	forever	2021	木炭、紙	岐阜県美術館
N2	Shape of Your Words [in Gifu. 2023. 10. 14 – 10. 25]	Shape of Your Words [in Gifu. 2023. 10. 14 – 10. 25]	2023– 2024	油彩、キャンバス	作家蔵
N3	Remembering Someone in the Distance	Remembering Someone in the Distance	2024	ブロンズ	作家蔵

山内 祥太 YAMAUCHI Shota

S1	カオ1_Waterfall	Face1_Waterfall	2021	映像インスタレーション、 (6分30秒)	作家蔵
S2	カオ2	Face2	2021	アルミニウムボードにUVイン クジェットプリント(アクリル マウント)	個人蔵
S3	Apparition	Apparition	2023	映像インスタレーション (22分)	作家蔵
S4	解体された蒸留器	Disassembled Distiller	2024	ガラス製フラスコ、ピーカー、 LED、シール	作家蔵
S5	ラテックスオブジェ	Latex Objects	2024	ラテックス	作家蔵

photo credit

[t0] Lisa Kato
 [a0] Bunpei Kimura
 [a3] Timotée Lambrecq
 [n0] Seiichi Saito
 [N2][n1][n2][n3][n6][n7][n13][n14] Hayato Wakabayashi
 [n16] Kenichi Asano
 [n17][s2][s5] Keizo Kioku
 [s0][s4][s6] Koichi Takemura
 [s1] Tatsuyuki Tayama
 [s3] Yuki Moriya
 [s7] Tanimoto Hiroshi
 [s8] Kazuto Ishikawa

企画

(岐阜県美術館) 西山恒彦

企画補助

(岐阜県美術館) 齋藤智愛、西田創

編集

西山恒彦、西田創

執筆

西山恒彦

撮影

STUDIO CHOICE

デザイン・印刷・製本

サンメッセ株式会社

発行

2025年3月
 岐阜県美術館 © 2025

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。

©The Museum of Fine Arts, Gifu, 2025

All rights reserved

クロスアート4

ピロギング —新しい居場所と手にしたもの—
 松山智一、公花、後藤映則、横山奈美、山内祥太

The 4th Crosswaves in Art

Belonging: Achievements of Artists from Gifu

MATSUYAMA Tomokazu

KIMIKA

GOTO Akinori

YOKOYAMA Nami

YAMAUCHI Shota