Art Writing

No.17／2023

特別寄稿

見えない誰かにアートが届くことについて

Reborn-Art Festival備忘録

特集

つくばアートフィールド

ART WRITING

No.17／2023

本誌は筑波大学におけるアートライティング教育の成果を広く伝える目的で、2006 年に創刊されました。

今号の「特別寄稿」では、芸術支援の現場で活動する卒業生として、宮城県石巻市で開催される芸術祭「Reborn-Art Festival」スタッフの志村春海さんに寄稿していただきました。同芸術祭にインターンとして参加した在学生の報告も掲載しています。

「つくばアートフィールド」では、芸術専門学群芸術支援領域の専門科目「クリエイティブ・アート・ライティング」（授業担当：直江俊雄）の一環として、筑波大学で今育ちつつあるアーティストたちに取材した記事を掲載しています。この授業の取り組みについては、本誌第 15 号（2021 年）の冒頭記事で紹介しました。前回は対面授業が行えない中での実施でしたが、今回は学生たちが集い、執筆中の記事を朗読するなど、直接学び合う機会をもつことができました。

直江俊雄

1　特別寄稿

04 **見えない誰かにアートが届くことについて**
Reborn-Art Festival 備忘録
志村 春海　SHIMURA Harumi

07 **Reborn-Art Festival インターン報告**
よそ者 / アートができること
早川 綾音　HAYAKAWA Ayane

08 **Reborn-Art Festival インターン報告**
「部外者」の私にできること
唐澤 依緒里　KARASAWA Iori

2　つくばアートフィールド　Artist ×　Writer

09　**等身大の自分を記録する**
ファッションによる放出
Artist　佐藤 珠水　SATO Tamami
×
Writer　疋田 真彩　HIKITA Maya

12　**絵を描くこと＋言葉で伝えること**
Artist　千種 風香　CHIKUSA Fuka
×
Writer　川端 夏凜　KAWABATA Karin

14　**だからこそ残す、彫刻。**
Artist　羽室 陽森　HAMURO Youshin
×
Writer　唐澤 依緒里　KARASAWA Iori

16　**イマドキだけど懐かしい感じ**
iPad から生まれる多彩な作品
Artist　尽蔵　Tsukuzo
×
Writer　藤川 朋伽　FUJIKAWA Tomoka

18　**ラスター彩、そのきらめき**
Artist　橋川 朝花　HASHIKAWA Asaka
×
Writer　奥本 千紘　OKUMOTO Chihiro

21　**「生み出す」源泉と「委ねる」解釈**
自分らしい油彩画表現への挑戦
Artist　遠田 悠人　TODA Yuto
×
Writer　江原 実祝　EBARA Minori

24　**『ことば』から始まるアート**
Artist　澤田 亮　SAWADA Akira
×
Writer　伊藤 紬　ITO Tsumugi

26　**沼から生まれる健康的な挑戦**
環境をデザインし、ビジュアルをアートする
Artist　寺澤 理歩（RISURISU）　TERASAWA Riho
×
Writer　及川 奈々　OIKAWA Nana

28　**私と人間　私と現代美術**
Artist　栄前田 愛香　EIMAEDA Aika
×
Writer　遠藤 花耶　ENDO Kaya

30　**自然物を見つめる人**
誠実に描き起こす
Artist　中津 瑞樹　NAKATSU Mizuki
×
Writer　宝田 紗和子　HODA Sawako

見えない誰かにアートが届くことについて
Reborn-Art Festival備忘録

Writer 志村 春海　SHIMURA Harumi
一般社団法人Reborn-Art Festivalスタッフ
筑波大学芸術専門学群 芸術学専攻 芸術支援コース（当時）
平成22年度卒業

Reborn-Art Festivalと石巻

宮城県石巻市は、東日本大震災の被災地の一つ。市内だけで犠牲者（死亡・行方不明）が約4000人に達している。一番被害の多かった南浜・門脇エリアでは2021年に石巻南浜津波復興祈念公園が完成し、他にも、大川小学校や門脇小学校の震災遺構が整備され、様々な活動が続いている。

そんな場所で2016年のプレイベントから開始し、2年に一度のスパンで続いている芸術祭「Reborn-Art Festival」（以下RAF）。よく挙げられる特徴は、被災地で行われている、牡鹿半島を中心とする自然環境下での展示、食・音楽・アート分野が混ざっているなど。おおよその参加アーティストは、現地視察を踏まえて新作を展開し、様々な方法で石巻の要素（自然や震災、歴史、人の営み）に向き合ってきた。また、会期中には食や音楽のイベントや取り組みもあり、野外コンサートを楽しむような層の来場者や運営体勢、分野ミックスな内容も特徴である。アート分野だけではない広がりや可能性を、参加するアーティスト自身も感じながら関わってもらってきた。

私がRAFスタッフとして働き出した2016年頃、石巻の道路は土のぼこぼこ道が多かった。道とも言えない更地に簡易杭などで動線が示され、そこを車が通るたびに土煙が上がるような状況だった。市内に住む人は、仮設住宅の生活や、仮設営業、長距離の通勤を強いられることや、移住する場合もあった。今では、高台住宅や復興市営住宅ができ、防潮堤や復興工事も少しずつ終盤に差し掛かっているが、個人の生活だけではなく、産業や街の施設、隣街の女川原発など、震災の影響は確実に続いている。RAFの来場者は、作品鑑賞とともに、そういった被災地の現状にも触れることになる。

2016年の南浜、門脇エリア、筆者撮影

石巻南浜津波復興祈念公園
©Reborn-Art Festival 2022（写真：Takehiro Goto）

現地での反応

私は主にアートの分野を担当し（作品会場探し、視察からプランの実現、芸術祭中の発表、撤去）、そのための地域調整や、芸術祭会期外の常設作品やアーティストとの連動、RAF全体の企画や運営などが業務だ。アートコーディネーターと言えればスマートだが、実質的には何でも屋で、専門性よりも現場感覚でその時々に応じて動いている。本当はここから、そんな業務のご紹介をしたいところだが、今回は、私の実感による忘れてはならない反省、事例に絞る。それは、今までの開催中に作品を発表後、取りやめた経験についてだ。

冒頭で触れたとおり、RAFは石巻での新作発表が主で、アーティストが様々な形でリサーチし、制作や会場に地域が関わりながら作品が成立する。その時に、思いがけずに誰かを傷つけたり、被災時の状況や思い出したくないことを想起させたり、別の意味を持ってしまうことがあった。簡単にいくつか過去の出来事を振り返りたい。

JR《インサイドアウト》2017

ポートレイトが撮影できるトラックをキャラバンしながら、その土地の人の写真を街中に貼っていくという、作家が世界中で続けているプロジェクト。https://www.insideoutproject.net/en/

RAFでも2016年のプレイベントから運営（作家不在で、トラックやシステムをスタッフで運用）。2017年の本祭前にもPRとして実施し、そのうちの150枚ほどを牡鹿半島内の防潮堤に掲示したところ、「位牌のように見えて怖い」「外して欲しい」「事故になりそうでやめてほしい」という意見が事務局に入るようになり、掲示後1週間程で取り外した。

青葉市子《時報》2019

石巻市の防災無線から流れる時報（7:00, 12:00 17:00）を、通常の電子音から芸術祭の期間中だけ、アーティストの青葉の歌う声で聞こえる作品。当初は青葉の参加エリアの鮎川地区だけでの実施を希望していたが、システム上、石巻全域で実施。突然変化した音声に驚くことや、津波被害の多かった地域からは「犠牲者の声に感じて怖い」など、音源を元に戻すことを求める連絡が寄せられ、関係者協議の上で作品取りやめを決定。https://2019.reborn-art-fes.jp/topic/f10

8月13日 12:00を最後に、電子音に戻した。その後、会期中に青葉が製作、販売したCD「鮎川のしずく」に、作品時報の3曲「時報、午前7時」「時報、正午」「時報、午後5時」

時報が流れていた鮎川の防災無線
©Reborn-Art Festival 2019（写真：Takehiro Goto）

が収録された。https://2019.reborn-art-fes.jp/topic/aoba-cdr

片山真理《on the way home ♯005》ほか、（作品は2016年制作。2021年のRAFで展開）

過去に制作されたセルフポートレイト作品数点を、RAF会場の3箇所でインスタレーションとして発表。義足などの身体の特徴をテーマにしたイメージの中で、1箇所は荻浜エリアの山道や海沿いに3mほどのサイズ感の写真パネルで設置。そのうち、海沿いに設置した1点は、手縫いした身体の一部のようなオブジェが、体の一部に付け加えられているイメージ。鑑賞者や、新聞記事などでその写真をみた方から「津波被害を連想させる」という意見が寄せられるようになり、関係者協議の上で8月13日に撤去。https://2021.reborn-art-fes.jp/topic/katayama/

想像力が足りない

もちろん、作品取りやめを求める意見だけではない。遠くからわざわざ作品を目指して来場してくださる方もいれば、例えば《時報》の場合は、窓を開けて時報の音を待つようになったなど、ささやかだが確実に日常に溶け込むような意見も沢山あった。でも、「取りやめてほしい」という意見が多数出たということ自体が、誰かを、アーティスト自身も傷つけてしまった。また、上記の例以外にも、作品になる前段階でプランを変更することや、発表中に住民とのやりとりで展示は続けたこともあった。答えは出ていないが、次のようなことが言えると考えている。

1）作品のオープン性

RAFは通常、有料チケットを購入した方が作品会場にたどり着く。美術館やギャラリーも、おおよそは多少なりとも「この先に作品がある」心構えの上で鑑賞するが、野外作品や公的な場所が会場の場合は違ってくる。作品の性質上、鑑賞者以外が突然、RAFや作品であることも知らずに、日常生活の中で目や耳にしたりする環境や状況には、とても注意が必要だ。例えば、まだ震災後の被害が見える形で残っている場所で発表された時に、そこで被災者に何かを想起させてしまう場合や、多様な鑑賞者に意図とは違って受け取られる可能性がある。どんなテーマでも言えるが、「アートを鑑賞」することを前提とした方法では、作品を守ることができる。鑑賞する、しないの選択が事前にされているからだ。逆に、作品の性質上、そうではない方法

最後の《時報》が流れた瞬間の南浜エリア（現石巻南浜津波復興祈念公園）。当時は工事中でおおよそは更地。2019、筆者撮影

（偶然性や特徴を活かすとしても）は、様々なその場の人に暴力的なことを強いてしまうかもしれないのだ。

2）情報について

まず、事前周知や相談での、住民が感じたことや反応をキャッチする必要がある。例えば、先ほど例としてあげた《インサイドアウト》では、事前の住民のヒアリングで懸念点を拾い出せなかったのは、説明の仕方、住民との関係性、リサーチが不足していたからだ。プロジェクト自体は、とても人気で喜ばれる内容だったからこそ、その魅力が伝わるようにスタッフ側が工夫するべきだった。

また、《時報》の際には石巻市から、「事前に内容を周知することで、過剰に刺激しない」という助言があり、議会や市報での説明が中心だったが、もっとできる方法があったと思う。実際、鮎川エリアの説明会で青葉自身が伝えた時、住民の人はとても楽しみにしてくれ、一緒に何かしらの時間やイメージを共有できた感覚があった。だからこそ、作家自身の想いや人柄を伝え、作品を楽しみにしてもらえるような投げ掛けを考えたかった。

もう一つ、メディア掲載の際には、発信する側による、画像や言葉だけで伝わる可能性を踏まえた配慮が必要だ。片山のインスタレーションでは、新聞掲載の写真を見た方からの問い合わせも多く、実際に作品に触れることや鑑賞する以外の作品理解があることも踏まえた情報提供が必要だ。

作品を取りやめた事実についての記録や発表、説明も不可欠である。RAFではプレスリリースで報告した時もあったが、関係者で体系的に振り返る機会はまだまだこれからだ。そして、こういう出来事は強く地域内で記憶され、RAFで起こったこととして残っていく。今でも話題になるが、その時に隠したり、はぐらかすのではなくて、答えが出ていなくても説明や意見を伺ったり、今のRAFへの意見や感じることなどを逆に尋ねるなどして、反応をキャッチし

コロナの影響で一時ストップしていたが、おおよそ芸術祭開催前には、住民説明会を開催。写真は、2017年、鮎川エリアでの、当時の参加アーティストYottaや岩井優による説明の様子。©Reborn-Art Festival 2017

たいと思う。アートってわからない、綺麗や心地よいものだけじゃないことも含めて、共感されなくても、一つのあり方として伝えてみる、なかったことにしないのが大事だと痛感する。

3）本当のこと、はどこにあるか

アーティストは無理やりプランを実現したいのではなく、現状やネガティブな要素も考慮した上で、何ができるのか検討をしたいし、作品に対しての反応にはちゃんと応えたい。スタッフからのアーティストへの伝え方はそれぞれだとは思うが、私自身は、プランを規制することや狭める可能性があっても、日常の中で起こりうることや温度感は、ありのままで伝えた方がいいと考える。ケースバイケースだが、アーティスト自身もリアルな情報を求めていると感じるからだ。

例えば、アーティストからの「震災のことを知りたい」という要望に対して、視察でどこを案内し、誰に会ってもらうのか。話しが上手い人、有名な人、RAFに好意的な人の語りだけではわからないこともある。協力してくれる人にとっても、アーティストと関わることで、何かに向き合うきっかけになることも、逆効果になるかも知れず、協力者にも何かしらの影響を及ぼしてしまうかもしれない。時には、私自身がRAFの枠組では扱いづらいな、紹介したくないな、と感じる場合もある。たまたま担当した私の杞憂や、無意識な誘導や偏り、しつらえも入ってしまう。一見関係のなさそうな時間が、後々響いてくることもある。いろんなあれこれ

弓指寛治、朝吹真理子の視察の様子。牡鹿半島の浜で、早朝からの漁業の見学。2022年、筆者撮影

の中で、自然な形でアーティストが石巻の人や姿に触れられるのにはどうしたらいいのか、本当のこととは何か、いつも考えてしまう。

向き合うべき、やってみるべきことは？

他にも多くの反省が残るが、一番大きいのは、いろいろな人や状況に対しての想像力が足りなかったことであり、事務局はそれを今後に活かしていく責任があると思う。視察や制作時に関係者ともその事実を共有しながら、この場所と機会でどう実現するのか考え続けている。

近年の例では、加藤翼の《Surface》（2021）では、女川の海底に沈んでいた被災したトラックを、住民約100名の力を募って、海中から引き上げた（加藤はそれを、「引き興し」と呼ぶ）。会期中は、現地付近でその時の映像をインスタレーションで展示。実際に引き上げた車は、津波被害による変形だけではなく、震災後10年分の付着物が、見た目にも臭いでも生々しい状態だった。そのトラックは、会場から20分程度の女川町内の被災地に設置され、希望者だけがインスタレーション内のパネルの説明で住所を入手し、現地に行けた。海のすぐ近くの人が集まらなくなった場所に、自ら選択して向かうことと、その場の空気感は、作品の振れ幅を広げていたと思う。この作品は、変更や取り消しはなく会期を終えた。
https://2021.reborn-art-fes.jp/artist/tsubasa-kato/

会期前に約100名の住民と共にトラックを海中から引き上げた。
©Reborn-Art Festival 2021

また、朝吹真理子、弓指寛治による《Swimming Town》（2022）では、震災にまつわる数名の住民からのエピソードのテキストや絵画などが、被災した元鮮魚店の会場全体に散りばめられた。人によっては震災を呼び起こしてしまうことも考えられ、入り口でのスタッフによるアナウンスと掲示を行った。かけがえのない個人の実話は、対話を繰り返しながら形になっていった。その結果「伝承施設とはまた違う震災を知ることができる」と、アート関係者外からも好意的・共感的な意見が多く、個人的にも反応が気になっていた作品だった分、それらの意見に安心した。協力者も、震災の経験を話していいのだと、気持ちを整理する機会にもなったようだった。ハードな内容だからNGではなく、そのテーマへの触れ方や扱われ方が大事だと改めて実感した。https://www.reborn-art-fes.jp/artist/asabukiyumisashi/

「雰囲気」がものごとを作っていく？

ある震災関連団体の方が、防災について触れる際に「雰囲気が大事」と語っており、意外で印象に残っている。家庭の食卓で緊急時のこと確認しておくとか、おばあさんが過去の津波の経験を話していたというようなことが、結果的に影響したそうだ。とても抽象的なことだが、そういった些細なことや、日常的に見聞きしていたこと、偶然現れるものが影響したり、何かを決定づけたり、事故の前段階を察知できるのかもしれない。アートの周辺でも同様で、石巻で生活しているからこそ感じること、話せる雰囲気から見つけられるものもあると思う。

もう一つ、印象的だったアーティストとのやりとりがある。許認可の見通しなどから、実施が難しいという見解を伝えると「できない、で済ませないでほしい。軽く言わないでほしい、方法を考えてほしい」とガツンと返ってきた。確かに、見たことがないものとか、やったことのないアイディアを形にしようとしている相手に対して、さらっとしたリサーチや協議だけで諦めてはいられないのだ。アートを選択し、アーティストと仕事をしているのに意味がないではないか…、と思い知った。アーティストは現実に体当たりして、本気で何かを掴んだり、作ったりしようとしている。そんな表現や思考の発端やパッションは、とてつもなく強い。だからこそ、表面的な情報の出し入れや、それまでの価値観だけで進めることも、わかったつもりでも通用しない。結果的にプランが思い通りにできないとしても、納得する理由があれば、作品にとっては別の方向性が生まれていくこともある。

近年では作品の範囲がより横断的になり、表現の境界が曖昧になっていくようにも感じる。また、コロナや世界情勢により、鑑賞体験自体も変化し、人間の都合ではない条件での制作や展開が始まっている気もする。それは、マニュアルはない世界だろうし、だからこそ見たいとも思う。現実からの反応を想像することと、多様な人（アーティスト、鑑賞者、住民）をみくびらないこと。それを肝に銘じながら、これからの動きに応答していきたい。

派手な焼き芋カー（Yotta《金時》）が街中に出現し、パトカー4台に呼び止められた時。違法でも騒音を出す等の迷惑行為でもなかったため、質問の受け答えのみで解放。2021年。©イシノマキアートはい！スクール（写真: Rino Kawasaki）

▼最近のReborn-Art Festivalを知る参考資料例

- 『A sense of Rita Dialogue with TAKESHI KOBAYASHI ｜ 小林武史 対談集』、apbank、2021（専用サイトでもテキスト掲載中https://rita.apbank.jp/）
- 神山典士「SCOPE ―地域の注目事例レポート― 宮城県石巻市ほか Reborn-Art Festival 2021-22」『地域創造 2021 Winter vol.47』52-59頁、一般財団法人地域創造、2021
- 一方井亜稀「それぞれの線を引くためにリボーンアート・フェスティバル2021-22[後期]を巡って」『現代詩手帳 11月号』第65巻・第11号、97-101頁、株式会社思潮社、2022

この文章では、私の反省をまとめた。全てを網羅することはできなかったが、少しでも興味を持ってくださった方は、是非インターンやこじか隊（ボランティア）への参加などをご検討いただきたい。
https://www.reborn-art-fes.jp/#wanted

Reborn-Art Festivalインターン報告

よそ者/アートができること

Writer 早川 綾音　HAYAKAWA Ayane
Reborn-Art Festivalインターン
芸術学学位プログラム（博士前期課程）
芸術支援領域2年

はじめに

日本各地で開催されている地方芸術祭。多くの芸術祭が地域振興を目的とする中、「復興」を目的の一つとする芸術祭がある。

Reborn-Art Festival（以下RAF）は、宮城県石巻市、牡鹿半島を中心に2017年より開催されているアート・音楽・食の総合芸術祭である。第3回目となる今回は、「利他と流動性」をテーマに、前期として2021年夏、後期として2022年夏の2回に分散し開催された。

筆者は、芸術祭後期にインターンとして参加し、計1か月ほどを石巻で過ごした。震災から10年という節目に行われた今回の芸術祭。本稿では、「よそ者」という視点から、被災地で行われる芸術祭の意味について、自身のインターンとしての経験を通し改めて考えたい。

当事者/よそ者としての意識

インターンとして活動に携わる中で、アーティストや地域の方々、ボランティアやアルバイト、他のインターンなど、芸術祭を支える沢山の人々と出会った。様々な人と関わる中で考えたことは、石巻という土地における「当事者/よそ者」の意識と、「この場所でアートは何ができるか」という問いであった。

遠方からの参加も多かったインターン同士では「よそ者」が震災を語ることの躊躇いについて話し合う機会も多かった。筆者自身、宮城県出身で震災を経験しているものの、石巻で震災の経験を語ることはタブーのように感じていた。しかし、地域住民の方々とお話しする中で「私はまだ被害が小さいから…」と、被害の大きさによって自分を被災者と呼ぶことに抵抗を感じる方にも何人か出会った。震災に関する「当事者/よそ者」の意識は、単純に二分できるものではないことを、身をもって感じた。

芸術祭において、こうした「当事者/よそ者」としての問題に最も向き合って来たのがアーティストだろう。石巻には、様々な文化や歴史・風土などをテーマとする作品も多く存在する。その中で震災をテーマに選んだアーティストたちは、どのようなことを考えているのだろうか。

作品と震災

筆者は、震災をテーマに作品を制作した幾人かのアーティストの話を聞く機会があった。その中で共通していた話題が「震災を体験していないよそ者が石巻で作品を作ることについての葛藤」だった。

RAFにおいて展示される作品の中には、震災をテーマにする作品の他にも、震災遺構など震災に関する場所が展示会場として使用されることもある。特に、展示エリアの一つでもある南浜地域は、石巻の中でも震災被害の大きかった地域であり、未だに足を踏み入れることができない方もいるエリアである。

その南浜エリアで展示された作品の一つが、保良雄氏の《This ground is still alive》である。この作品は、埋め立てられ更地になった土地を一から手作業で耕し、植物を育てて作った畑のようなインスタレーションである。保良氏は、震災への向き合い方に悩みつつも、自分が出来ることは滞在し続けることだと考え、2か月以上石巻に滞在し制作を続けた。会期中には、今まで南浜に訪れることを避けていたものの、今回の芸術祭をきっかけにこのエリアを訪れた方々に会い、話す機会もあったという（kurkku-altnativeポッドキャストalt-Tokyo＃9より）。

保良雄氏《This ground is still alive》2022 展示風景（筆者撮影）

被災地で行う芸術祭の可能性

RAFでは、「震災にどう向き合うか」という葛藤を抱えながらも、それぞれの方法で震災に向き合い作品を作るアーティストの姿があった。

筆者は、よそ者である自分は震災について語る土台にすら立ってはいけないと思い込んでいた。しかし、アーティスト達が自分と同じ「よそ者」としての悩みを抱えつつ作った作品を通して、地域の方をはじめとした様々な人々と、震災について話をすることができていたのである。いまだに震災の経験を語る事への葛藤は消えないが、それでも、私にとっては今一度自分の中の震災の経験に向かい合うための重要なきっかけとなった。

よそ者が作った作品は、アーティストや来場者、住民、当事者とよそ者など、様々な立場が混じり合い、それぞれの目線から石巻や震災について共に再考する場を作り出している。モノの復興に一区切りがついた今、RAFやアートがもつ新たな視点、共に考える対話の場は、石巻の「これから」を考える上で大きな可能性を持っているのではないだろうか。

南浜エリアの展示作品（筆者撮影）

Reborn-Art Festivalインターン報告

「部外者」の私にできること

Writer 唐澤 依緒里　KARASAWA Iori
Reborn-Art Festivalインターン
芸術専門学群2年

私は2022年9月16日から9月26日まで、リボーンアート・フェスティバルのインターンに参加した。この経験は、自分の「立場」や「属性」について考えさせられるものだった。今回このインターンの体験について書く機会をいただいたので、およそ10日間の滞在で学んだことを整理してみたい。

リボーンアート・フェスティバルは、宮城県石巻市を中心に開催される芸術祭である。私はインターンに参加するまでこの地域を訪れたことがなく、今回が初めての訪問となった。当初抱いていたのが、石巻という地域での芸術祭で、震災を経験していない私が運営に関わることへの戸惑いだ。今振り返ってみると、石巻は東日本大震災で大きな被害を受けたという報道の印象が強かったために、その地域に住む人に対しても「被災者」と「そうでない私」という明確な線引きをしていたように思う。そのため、「部外者」の私にできることは何か、ということが解決したい課題として、またためらいとしてあった。

立場や属性に対する戸惑いは震災に関してだけではなく、芸術祭が対象とするジャンルに対しても感じていた。リボーンアート・フェスティバルは、「アート」「音楽」「食」の総合芸術祭である。私は芸術支援を志しており、今回のインターンでも「部外者でもアートの分野でなら地域に貢献できるかもしれない」と考えていた。しかし実際には、同じインターン参加者と話すうちに自分の知識・経験の乏しさを痛感し、強みを失ってしまったように感じたのだ。

しかしアート作品運営や音楽イベントの補助、会期中限定で営業するダイニングの補助など、さまざまな現場での活動を経験する中で、立場や属性に縛られないスタッフや来場者の方の姿を目にすることができた。アート作品の展示場所では、芸術に限らず教育学部や経済学部などの学生がスタッフとして作品の説明をしていた。この芸術祭では、インターンの他にアルバイトスタッフや「こじか隊」と呼ばれるボランティアスタッフの募集も行っている。さまざまな形での関わり方が提示されていることは、幅広いサポーターを巻き込める要因になっているのだろう。また影絵やアイヌの音楽を楽しめるイベント（註）には、小林武史氏が手がける音楽が好きだったことから、芸術祭の存在を知りアート作品を見るようになったという来場者の方もいた。「アート」「音楽」「食」という3分野が同じ芸術祭の中で取り組まれることも、来場者にとって新しい分野への橋渡しになっていると感じた。

このような経験から、もう一度「部外者にできることは何か」考えてみると、まずは自分を部外者と思わないことなのではないか、という結論に至った。石巻には、自分とそれ以外との境界に線を引かず、アートに触れたり、来る人をもてなしたりする人々がいた。震災についても同じことが言えると思う。これまで大きな災害を経験してこなかった私にできることは、石巻での出来事を他人事と思わず、いつ来るかもわからない災害に備えることだ。

今回のインターンは自分の考え方を転換させてくれたという意味で、とても貴重な経験になった。そして、これから取り組みたいと考えている芸術支援の分野では、自分を「部外者」と感じている人々にとってアートの間口が広がるような働きかけをしていきたい。

註　アイヌの伝統歌をうたう女性ヴォーカルグループのメンバー“マユンキキ”と、日本をはじめ世界各地を旅しながら影絵、仮面、パペットを駆使して舞台作品を制作・上演するユニット“ほしふね”とのコラボレーションによるスペシャルライブが行われたイベント、『NOCIW CIP＜ノチウチプ＞』（アイヌ語で「星の船」の意。）
https://www.reborn-art-fes.jp/topic/mayunkiki/

名和晃平氏《White Deer (Oshika)》展示風景　2022年、筆者撮影
この作品を背景に、アーティストによるライブも行われた。

等身大の自分を記録する
ファッションによる放出

Artist　佐藤 珠水　SATO Tamami
芸術専門学群3年

×

Writer　疋田 真彩　HIKITA Maya
芸術専門学群3年

真っ白なコットンレースに、胸下からふんわりと広がるグラデーションチュール。透け感のあるレース生地の袖と、毛糸で編まれた、ぽこぽことした質感の襟。胸元に付けられたしずく型のクッションブローチは、ビーズやスパンコール、コットンレースのフリルで飾られている。ふわふわ、きらきら。見ているだけでワクワクしてくる。そんな洋服を制作しているのが、大学で情報・プロダクトデザインを学ぶ、佐藤珠水さんだ。この《WATER》という作品に惹かれたことをきっかけに、今回インタビューをお願いした。

多素材が織りなすリズム

「多素材が好きなんだよね」。その言葉の通り、彼女の作品には様々な素材が同居している。制作も素材から始まることが多いそう。「素材屋さんに行って生地を見ている時に、つくりたいものが思い浮かんでくる」という。「自分がつくりたい時に、自分がつくりたいものをつくっているだけ」と語る彼女の作品には、彼女の「好き」がたくさん詰まっているのだと感じる。そんな彼女は、一体どのようなことを考えながら日々過ごしているのだろうか。

幼少期からの洋服愛

物心ついた時から洋服を見ることが好きだったという佐藤さん。中学生頃からは、テレビや雑誌で見た人物や、街行く人々が着ている洋服を記録していたという。本格的に洋服をつくり始めたのは、大学2年生の10月頃。きっかけの一つは、授業課題として制作した、光る服だった。長年やってみたかった服づくり。初めて布から仕立ててみた感想は、「こんな簡単なことだったんだ」「呆気ない」「なんでもっと早く始めなかったんだろう」だった。彼女はこれまでの自分の腰の重さを悔やみ、その思いをバネに、この一年間で51点もの作品（鞄や帽子、アクセサリー類を含む）を制作した。彼女は洋服をつくり始めるまでの時間を「無駄にしてきた」と語っていたが、私からすれば、中高生時代に行って

佐藤珠水《WATER》2022年
チュール、レース、ニット、ビーズ

佐藤珠水《WATER》2022年
チュール、レース、ニット、ビーズ

いた「記録」も十分な「制作」であり、その時間は決して無駄ではなかったように思う。実際、当時のメモを基にして制作した作品も、数多く存在するという。

アート、デザイン、記録

「記録」。佐藤さんの口から何度も出てきた言葉だ。

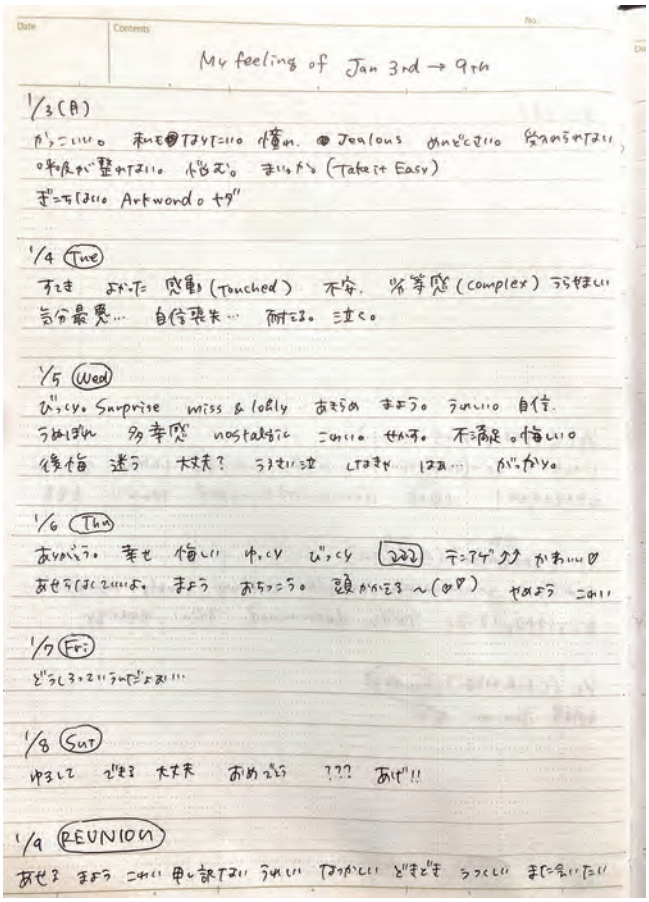
創作活動をアートとデザインの二つに分類するとした時、一般的にファッションの領域はデザインに分類される。服は着る人のことを考えてつくられるためだ。しかし、自分の感情や自分が見たもの・感じたことから得たインスピレーションを大事にしている佐藤さんの制作スタイルは、どちらかといえばアートに近いように感じる。ところが、彼女は自身の制作について、アートでもデザインでもない、「記録」のようなものであると語る。一体どういうことなのか。そこには、彼女を形成する重要な要素の一つである、日記が大きく関わっている。

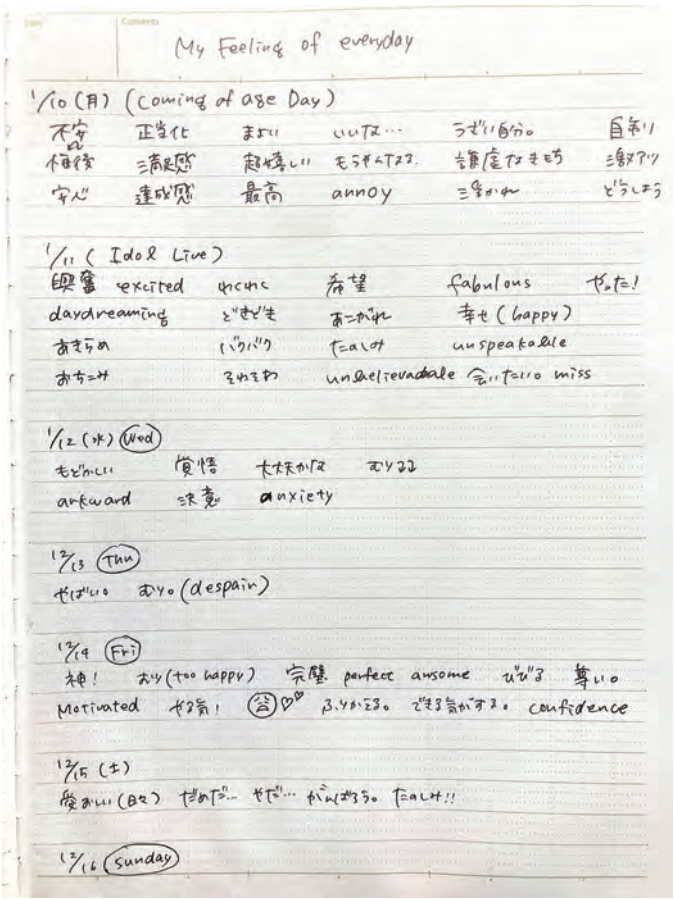
佐藤さんが日記を書き始めたのは、高校1年生の頃。初めは一日に200字程度、その日あったことや考えたことを簡単に残す程度だった。しかし、大学進学を前に色々なことを悩み、考え、日記を書かずにはいられなくなったことをきっかけに、文字数はどんどん増加していったという。「解決しないもの、考えても仕方のないものを文字として『供養』したら超スッキリして、『これしかない！』って思った」。今ではなんと一日に5000字、その日食べたものや、起きたり家を出たりした時間、外で目にしたものなどをすべて記録しなければ気が済まなくなった。「例えば、スーパーのヨーグルトコーナーが目に入ったとするじゃん。6種類くらいあるとして、全部の値段と、カロリーと、デザインとかを表にまとめて。その場でずっとメモるの。で、後でノートにかき写す。あとは実際に買ったものと、買いたかったものをそれぞれリスト化してまとめて、買いたかったのに買わなかったものはその理由を書く、とか。意味わかんないんだけどね」と笑う。彼女は自分の頭の中に入ってきたものや自分の中で起こっていることについて、一つひとつを捉え直し、考え、それを何かしらのかたちにして外に放出したいのだ。「考えているだけじゃ無かったのと同じっていうことが怖いの！思いついたのに流れるっていうことが本当に嫌で。絶対に外部記憶として出力したい。そう考えると、表現（アート）に向いているところがあるのかもしれない」。一方で、彼女はアートを「社会に対する不満とか誰かに対する愛とか、もっとドラマチックなものを伝えたくてつくる」ものだと捉え、自身の作品は「そんなに感情が動いていない」もの、すなわち「記録」として捉えている。その時の自分のすべてが書き写されている日記のように、等身大の自分を記録したもの。それが彼女の作品なのだ。

夢への道筋

服飾作品の制作を始めてから約一年。佐藤さんはこれまでに、二度のコレクションを発表している。

1stコレクションは、昨年度のCAIR2022（註）で発表した『DIARY』。CAIR2022のテーマである“FEEL”がつまった自身の日記を辿り、2021年12月下旬から2022年1月上旬までの30日間を、それぞれどのような日であったのかを解釈し、30点の作品にして表した。例えば、大晦日の作品である《20211231》は、脳に深く潜るイメージから着想を得たという。「大晦日って、超考え事しません？年の最後だー！ってなって、普通に過ごしてはならぬ！みたいな。この一年どうだったかなって振り返ったり、この一年を最終日で取り戻そうって考えちゃったり。（インスタグラムの）ストーリーを見ても、みんなが今年一年を締め始めるんだよ。でも私はまだその準備ができていなくて、すごく焦るし、テレビを見ても大忙しだし。だから自分はその情報を遮断して、じっくり考えこみたくて。みんなで飲み明かすみたいな賑やかな大晦日じゃなくて、実家で、一人で、来年どうしようかなとか考えてた。結構考えこみ過ぎたから、脳内が深





佐藤さんの記録物。『DIARY』の制作にあたり、期間中の日記から自分の感情(FEEL)にまつわる単語を抜き出したもの。

海みたいになって、そこに潜り込んじゃって。そのイメージから、深い青で脳を包んでいるようなものをつくろうって思ったの」。それまで主にデザインをしてきた佐藤さんにとって、条件が無い中でひたすら自分のテーマに向き合い続けるということは初めてであり、苦労したことも多かったという。しかし、この経験が服づくりを続ける大きなきっかけとなった。

2ndコレクションは、筑波大学構内にあるアートギャラリーT＋（ティータス）で開催された2人展、『アフター　あ、ファッション』。作品である洋服を物干しロープに吊るしたり、壁に直接貼り付けたりするなど、斬新な展示方法に挑戦した。タイトルの基になった「after a fashion」というイディオムには、「まがりなりにも/下手ながらも/どうにかこうにか」という意味があり、「やりたいことはどんどん浮かぶのに技術や時間を言い訳に寝かせちゃうし、普通に課題忙しいしで、まとまらないアイデアはまるで洗濯物が溜まってしまったみたいにもどかしかった。この際まがりなりでも全部やってみよう」という思いから展示に至ったという。既存のプログラムに参加する形であったCAIRに対し、こちらはすべてが自分たちの手作り。「関わる部分が大きい分、本当に大変だった」とか。しかし、会期中には「たった二人のためだけに（人が）来てくれた、ということが感じられてすごく嬉しかった」という。

佐藤珠水《20211231》2022年
ニット、ビーズ

二つの異なる特性をもった展示を経て、次に佐藤さんが挑戦するのは、ラフォーレ原宿にて公開される3rdコレクション、『waiting for』である。ラフォーレ原宿。そこは佐藤さんが敬愛するブランドである、「ユウショウコバヤシ（Yusho Kobayashi）」の服を取り扱っており、彼女にとっての夢の場所だ。「挑戦することは前々から考えていたけど、自分の作品がないと戦えないと思って。ある程度の分量をもったコレクションをやってから応募しようと思っていた」。「（これまでの作品は）ラフォーレの担当の人に見てもらうことも考えてつくっていて、2ndができた時には、これを引っ提げて挑戦しようって思った」。日記を書くことを通して、日常的に自己分析をしている佐藤さん。彼女は夢に向かっても非常に計画的に歩んできたのだ。

新たな道　情プロ×ファッション

佐藤さんに今後について伺うと、今は「情プロ×ファッション」に興味があるのだとか。大学で学んでいる情報・プロダクトデザインの知識を活かし、電子工作と服飾を掛け合わせた、近未来的な服を極めてみたいそうだ。また新たな、彼女ならではの作品が見られそうだ。佐藤さんとその作品たちは今後どのような姿になっていくのか。これからも目が離せない。

アートでもデザインでもない、「記録」というかたち。佐藤さんの作品は、これまでに彼女が積み上げてきたものたちが、具象化されたものであり、その時々の彼女自身を表している。だからこそ、見ているだけで心が動かされるのだろう。作品を通して、彼女の感情や思考が見えてくるのだ。

（註）2021年12月から2022年1月にかけて実施された、Campus Artist in Residence（CAIR）。海外の美術系大学の学生と筑波大学で芸術を学ぶ学生が共に滞在制作と展示を行うプログラムであり、2019年に開始された。

『アフター　あ、ファッション』展示風景

絵を描くこと＋言葉で伝えること

Artist　千種 風香　CHIKUSA Fuka
芸術専門学群 洋画領域4年

×

Writer　川端 夏凜　KAWABATA Karin
芸術専門学群2年

支持体：序

「自分の中のつらいことや苦しいことを画面にこめて、自分から切り離すような感覚で制作しています。作品は自分が生み出したものであるけれど、自分自身とは違う別個の存在だという認識です。作品が一度私の手を離れて展示場所に置かれた時点で、それはある意味ひらかれたものになると考えているので、鑑賞する側も自由に好きなように見てほしいです」

鑑賞者がどう思い、制作者の言葉を知ってどう考えるか。それが作品を見るときの面白くて楽しいところだから。読むように作品を見てくれたら嬉しい。初めてアトリエを訪問した際に、そう話していた。数点の作品を見ながら話を聞いているうちに、目の前の作品が、彼女の言葉によってさらに魅力を増していく。作品と言葉を巧みに使用する彼女の表現に惹かれ、取材をお願いした。

下地：略歴

大学入学以前から制作をしており、高校は総合学科で制作と興味のある勉強を両立させていたという。総合大学で、諸学問の中から俯瞰して芸術を眺められる点に魅力を感じ、作品制作と研究活動、論文執筆を両立できるところが決め手となり筑波大学を選んだ。

芸術専門学群には彼女の所属する洋画領域の他にも多くの領域が存在する。現在、学生は3年次後期に自分が専攻する領域を決定する。彼女も決定に悩み、洋画を軸としつつ他の領域の授業を履修して自分の専攻への理解を深めたそうだ。

彼女の興味関心の方向は多様で、その奥行きも深い。現代アート、特にマーク・マンダース（Mark Manders、1968-）やミヒャエル・ボレマンス（Michaël Borremans、1963-）などのオランダの作家に興味をもっているという。「最初は作品のスケール感や空間・画面の構成に惹かれましたが、コンセプチュアルな表現から考えずにはいられない、物理的表象から観念的な意味を探したくなるところに現在は魅力を感じています」と話していた。壁画の物語性、シュルレアリスム的表現にも興味をもっていると聞き、彼女の好奇心の幅広さに驚いた。

読書、特に内面を深く見つめなおすような文学の考え方にも影響を受けているそうで、好きな作家や書籍名をすらすらとあげていた。webサイトを自作し、学生アーティストの等身大の姿を発信する「ツクバ・アート・クリップ」という文章記事を投稿している。執筆活動そのもの以上に、人と関わることを大切にしてきたという。

制作と学修。自己内省と対外交流。視覚表現と文章。彼女の中にはそれぞれがかかわりあいながら存在している。

色彩：《強迫》

灰色とピンク色。藤色と緑色。鈍い色の中に配置された数点のモチーフ。洋画領域のアトリエがある大学6B棟のエレベーターのドア。一般的な住宅扉。人の体。しかし、落ち着かない違和感がある。滴下した絵具により溶け出す平衡感覚、滲みだすような色彩で立ちのぼる壁のしみ。眺めていると、画面が陽炎のように揺らめくようだ。腕が多く、顔が見えない、人体の外的な類型から外れた形。それらが、現実と非現実のはざまの超現実のような雰囲気を醸し出す。言いしれない不安感が見る者を立ちすくませ、深い思考に誘うようだ。

洋画のアトリエでは、制作途中のキャンバスがかけられたイーゼルが立ち並び、その中で学生の声や作業音がする。千種さんのイーゼルがある場所に移動し、2点の《強迫》を立てかけてもらった。大きなキャンバスに囲まれた空間が出来上がる。私は何か漠然とした焦燥感のような、胸騒ぎのような印象を受けた。作品に何か感想を伝えたいが、言葉にできない。受けた印象をどうしたら伝えられるか、考え込みながら作品に見入っていた。

《強迫》は、彼女が大学院入試で提出した2点だ。幾何学形態を描くときにはマスキングテープを活用し、表面は艶消しの加工を施しているという。印象的な緑色は、彼女にとっての観念的な海の表現だそうだ。それぞれ「疲労が蓄積しているとき、ふと壁のしみが動いて見えるような感覚」「疲弊しているときの地面に沈み込むような睡眠の感覚」をもとにしていると聞いた。その言葉で、私が受けた漠然とした印象が的確に言語化されたように感じた。

筆致：制作

「衝動で絵を描き始めることはないです。煮詰まったテーマができて、絵を描くことに意味を見出してから制作をはじめるので、単純な楽しさだけで制作することは難しいですね」

制作の話だ。合理性を重視する彼女は、思考を整理し、分解し、再編するように画面を作り上げていく。制作のための時間や画材は十分か、完成させられるかなど、制作開始の前に常に現実的な思考があるそうだ。

「私の絵はフラットで描きこみが少ない、簡素な絵に見えると思います」

制作を始めてからも、キャンバスの上で手を動かす時間より、キャンバスの前で腕を組んで考えている時間の方が長い。何度も手をとめ、キャンバスと自分の内側に向き合い再考し、一手ずつ慎重に進める。最初に定まったテーマがあり、その表現のために絵を描いているので、一貫性を大切しているのだそうだ。

制作が始まり、絵が描かれ、完成する。どの瞬間でも、キャンバスの中と現実、手を動かすことと思考することが彼女の中で分離しない。

題名：「作業」と「表現」

「自分の中の思考を放棄したくないんです。作品に言葉をつけるなら、適当にはしたくない。大切にしたい。作者である私自身が、自分の作品を語る言葉をもつことに意味があるし、必要なことだと思っています」

作品と言葉の関係性について聞いたときの回答だ。

《Fall down》は彼女が1年次に制作した作品である。暗い空間に、白い衣服を身に着けた女性がいる。頭上にはぽっかりと黒い月が浮かぶ。立ち上るオーラのような背景は、樹海を意識したものだ。「制作当時は意識していなかったは

《強迫》
2022年　油彩/キャンバス
F100号(162×97cm)

ずだけど、この頃の皆既月食が表現に影響を与えていたかもしれないですね」と話す。よく完成後に作品を見つめなおすが、制作の源が煮詰まった思考である分、思い返すことでつらくなることもあるそうだ。しかし、その振り返りが彼女の制作のテーマや思考をより深化させている。

《Fall down》制作時は、「表現」というより「作業」であったと話す。「何かを表現したいというわけではなかったんです。悪夢とかトラウマとかを、キャンバスに叩きつけて自分から切り離す行為だった。それを、時間がたってから一歩離れて見直した時に、自分の『表現』なのだと思うようになりました」

「作業」を繰り返し、その結果生まれた作品に向き直る。その間にたくさんの作品や文章に触れ、知識と言語を蓄えて再度向き合うことで新たな視点が生まれる。アルバイトに遅刻する夢のように、現実と類似しているがどこか決定的な違和感のあるシュールな世界が自分の表現なのだ、と納得できたのだそうだ。

「表現者というと、制作が人生の第一にあって、絵を描くことで生きていくような人もいると思います。そういった人たちと比べると、私は生活と制作は分けて考えているから、やや淡泊かもしれない。私の最終到達地点は、安定した生活の中で、自分がいいと思える絵が描けることです」と語っていた。

続、

ある作品について知りたいと思ったとき、重視されるのは作家本人の言葉だろう。作品が展示会場や市場に出て様々な人が意見を付随させても、作家が言葉を与えていれば大衆の中で作品がひとり歩きをすることはない。作品を見る側は、作家の言葉を受けて自分の解釈をさらに深めることができる。作家から直接話を聞く機会があること、生きた言葉があることが、現代のアーティストの魅力のひとつだと感じた。

「絵だけじゃなくて、言葉が使えるなら使いたい。どちらも使って表現していきたいですね」

言葉は、おおよそ正確に情報を伝えてくれる。絵画のような視覚表現は、言葉と比べると、見る人が独自の思いや感情を抱く隙間が広い。言葉では表現できない。だから絵で表現するというより、言葉と絵、どちらでも自己表現ができること。アートと言葉が関係しあい、両者が互いの魅力を高め合っているのが千種さんの表現であり、彼女自身ではないだろうか。

《Fall down》
2019年　油彩/キャンバス
M40号(100×65.2cm)

だからこそ残す、彫刻。

Artist　羽室 陽森　HAMURO Youshin
芸術学学位プログラム（博士後期課程）
彫塑領域2年

×

Writer　唐澤 依緒里　KARASAWA Iori
芸術専門学群2年

手間も時間もかけて作り上げたものが、形に残らないということがあるのか。

初めて彫塑領域の先生や学生にお話を伺ったとき、自分の作ったものをあまり作品として残さず、ほぼ粘土原形の段階で崩してしまう学生もいるという事実を知って衝撃を受けた。そこから、残さないという選択肢もある中で、なぜ作品を残すのか、「残す」選択をしている学生に話を聞いてみたくなった。

羽室陽森さん。専門とする素材はブロンズだが、他にも石膏や石など、幅広い素材で制作している。作品発表の場も、日彫展、日展、出身地である柏市で行われているグループ展「共晶点」、国内外の作家がメダル作品を出展する「アートメダル国際交流展」などさまざまだ。取材した10月、11月は特に忙しい時期とのことで、インタビューはその合間の時間をいただいて行うことになった。

好奇心、制作、発見

ブロンズの作品を作るための鋳造の技法は、何段階ものプロセスを必要とする。まず、粘土で原形を作る。しかし粘土は乾くと脆くなってしまうので、そのままでは保存できない。そこで石膏で型をとる。次にその型の内側に蝋を塗る。外側の石膏を外すと、粘土原形と同じ形の蝋の型ができあがる。今度はその蝋原形を耐火石膏に埋没して、最終的にブロンズを流し込む鋳型を作る。この鋳型を焼くと蝋の部分が溶け落ちて空洞になり、そこに「湯道」と呼ばれる管からブロンズを流し込むことで、ようやく作品が形になる。驚くべき手間暇。いくつかの作品を並行して進めると、ここまででおよそ3か月かかるという。

《Drifting》ブロンズ、大理石　H.40×W.40×D.40 cm　2022
取材時に制作していた作品。この作品では三角錐から形を作ることを試みている。人物の座っている面を底面、頭を頂点とした三角錐が見えてくる。

羽室さんは自身の制作活動について、「コンセプトを押し固めるよりは好奇心出発」だと話す。定期的にこんなものを作ってみたいな、というものが出てくると言い、インタビューの中でも「～したら面白いかな」という言葉を繰り返されていたのが印象的だった。「引き出しに、遭遇したできごとだったり、制作の中での発見みたいなものをしまっておいて、次の制作の時にその蓋を開けてみて、これ使えそうだな、みたいな感じで。そうするとまた新しい発見があって…みたいなことが多いかな」。作品を完成させた後も、その作品をきっかけとしてまた彫刻の可能性を探っていく。羽室さんはそんな営みの中にいるように思えた。

プロセスを形に

自身の制作は、「技法」と向き合うことが多いという。これまでも鋳造のプロセスを形に落とし込んだ作品を制作してきた。修士課程の修了作品《MONUMENTUM-I-PAX》はその一つだ。像の太ももや足首の上あたりに線状に盛り上がった部分が見られるが、これはバラバラだったパーツを溶接した際の繋ぎ目の部分である。この作品のように等身大ほどもある大きな作品は、一つの型だけで鋳込むことが難しい。そのため、写真のようにいくつかの型に分けて鋳込んだものを溶接することで一つの塊にする。「溶接」という、大型作品の鋳造をする上で避けて通れないプロセスを、繋ぎ目という形で残してあるのだ。さらに、ところどころに見られる突起のようなものも、ブロンズを型に流し込むために必要な湯道の名残である。もちろん、多くの鋳造作品がそうであるように、これらの跡をきれいに消してしまうこともできる。しかし羽室さんは、「鋳造作品にするプロセスの時に免れない形があるのであれば、それをそのまま造形に取り込んでしまおう」と考えている。

それ自体の美しさを追求する、彫刻

羽室さんにとって、彫刻は幼少期から身近なものであった。というのも、羽室さんのお父さんは彫刻家で、自身も小学生の頃から制作の手伝いをすることがあったそうだ。父やそのアトリエの仲間たちを見て、「どうしてこんなに楽しそうなんだろう」と疑問に思ったことが、自分が学ぶ対象としての彫刻への興味につながった。

その興味が「ずっと続けていこう」という気持ちに変わったのは、高校から大学にかけての時期だったという。学んでいく中で触れた実際の彫刻は、自身がアートに対して抱いていたイメージと違うものだった。アートは、言いたいことや社会に向けたメッセージが前提にあるもので、それを表出させるためのメディアなのだと思っていたという。しかし彫刻はそうではなく、それ自体の美しさを追求するものであることに気づいたそうだ。「言葉で言えることは作品に込めなくてもいい」「形でしか表せないものを突き詰める」という言葉は、まさに言葉で記事を書こうとしている私にとって衝撃だった。

残る／残すということ

なぜブロンズを専門にしているのか、ということについて、羽室さんは次のように語ってくれた。「ブロンズって耐久性が高くて残るものじゃないですか。それが時代を超えて残っていくことにすごく面白みを感じているんですけど。『残る』っていうのは、この作品がすごい立派なものだから残そうっていう、保存されるという意味合いで残るんじゃなくて、最悪、山に埋まってても何千年後かに出てくるみたいな、そういうロマンがあるなと思って」

羽室さんはイタリアに留学した経験がある。

その際、考古博物館で作者のわからない古い時代のブロンズ人形を見て、「(その人形が) 現代まで届いていて、自分が見ても面白いって思っていることが、そもそも面白い」と感じたという。自分もなにかブロンズで作ってものを残していけたらいいなあ、という思いで、制作をしている。

「残す」ということに対してはどうなのだろう。大きな彫刻作品を残すことには負荷が伴う。彫塑の学生に話を聞こうと思った当初から気になっていた、「残す」ことへの意識について羽室さんに聞いてみた。「インスタントにできるものでもなく、形としてそこにあること、形としてそこに実在しているものが彫刻になりうるのかな」と考えているという。彫刻は、何度も素材を転換することで初めて強固な形として存在するようになるもの、ということだろうか。少し驚いたのは、素材を変えるごとに形も少しずつ変わっていくということを、むしろ喜ばしく思うと話していたことだ。そこに私が想像していた、作品を形づくり始めた当初の手の跡が消えることによる喪失感はなかった。粘土原形の形はそっくりそのままで、素材だけを転換したいのであれば、高度な技術をもつ職人に任せてしまえばいい。だが、プロセスを形にしようと考えている羽室さんは、全ての工程を自分の手で行う。「それぞれのプロセスで作家の痕跡が残っていくっていう考え方ですね。そうするともちろん粘土のプロセスは消えていくんですけど」と笑って言った。「でも実はそれだけじゃなくて、粘土の時に得られた形と、蝋の時に入った手の形と、ブロンズの時に入った形と全てが共存していく。これは恩師の教えによるところが大きいですが、なんとなくそういうイメージでやっていますね」

形に残す、という目的にブロンズという手段がついてくるのではなくて、あえて「ブロンズ」で残すことの意味に向き合っているのだ、と感じた。羽室さんにとっては、「しかたなく」ではなく、「だからこそ」ブロンズなのだ、とこの時、腑に落ちた気がした。

インタビューを終えて

彫刻作品が放つポジティブなエネルギーに魅力を感じるという羽室さん。その感情の表れなのか、羽室さん自身も、純粋にポジティブな姿勢で彫刻と向き合っているように見えた。

羽室さんの作品も、何千年後かにまた誰かに届くんだろう。長い年月を経て残ってきた、そしてこれからも残っていく彫刻の作品を、私ももっと見てみたいと思った。

《MONUMENTUM-I-PAX》ブロンズ、大理石 H.130×W.170×D.90 cm 2020

《MONUMENTUM-I-PAX》の鋳型を作っているところ。この時点ではパーツごとに分かれている。
(p.15 の2枚の図版は羽室さんにご提供いただいたもの)

イマドキだけど懐かしい感じ
iPadから生まれる多彩な作品

Artist　尽蔵　Tsukuzo
芸術専門学群3年

×

Writer　藤川 朋伽　FUJIKAWA Tomoka
芸術専門学群3年

作品を一目見た人は、まずその色彩に魅了されるのではないだろうか。鮮やかな青や緑色、ピンク色が映える一方で、暖かみのある色調でまとめられた画面はレトロなカラー写真のような雰囲気もある。また、描かれている少年少女は「EMOTION」の文字列が入った服やアイテム、そして文字通り喜怒哀楽の感情が絵文字で表されたユニークなアクセサリーを身に着けている。いかにも若者然とした雰囲気だが、ルーズソックスやゴーグル、ヘアバンドなどにはどこかちょっと前の流行らしさも垣間見える。これらの色彩や服装にはどこか懐かしさも感じられ、強く印象に残る。彼女は殆どの作品をiPadとCLIP STUDIO（註）で制作し、主にネット上で発表している。莫大な情報が行き交って洪水のようになっているデバイスの画面上にあっても、作品の魅力は埋もれることなく見る人の目を引き付ける。

筆者はそれらの魅力的な作品がどのようにして生まれたのかを探るべく、この度取材を試みた。

尽蔵《ブクロエモエモ大作戦！》2022年
CLIP STUDIO・iPad

多様な作品形態

尽蔵さんは普段、キャラクターデザインやイラストレーション制作、さらにはアニメーション制作を行っている。また、ミュージックビデオ（以下MV）制作の監督も務めている。2022年11月には渋谷PARCOで開催された「Emotion 183」にて作品を展示した。非常に幅広い作家活動を精力的に行っており、なんとも超人的なバイタリティと恐るべき制作意欲が垣間見えるようだ。

作品の魅力と「Y2K」

尽蔵《悪魔の家の子供達》2021年
CLIP STUDIO・iPad

さて、ここで彼女のデジタルイラストレーション作品の1つ、《悪魔の家の子供達》に焦点を当ててじっくり見ていくことで、作品の魅力を探ってみたい。

暗い背景にネオンで光る文字が浮かび上がり、それを背にして男が1人横になり、その前に3人の子どもたちが並んで座ってこちら側を向いている。4人はそれぞれ表情やポーズ、ファッションや身に着けている小物が非常に個性豊かであり、魅力的なキャラクターとなっている。右側の少女2人は記念写真を撮る時のように笑いながらピースサインを掲げている。左側の少年は真ん中の元気な少女の肘が当たりそうなためか引き気味になっており、背後の男はその微

笑ましい様子を楽しんでいるようだ。絵全体としてどこか怪しいディープな雰囲気を醸しだしながら、まるで秘密基地に集まる仲間たちのような楽しげな様子でもある。

服装にも注目してみよう。ダボっとした大きなサイズのシャツやスカジャン、ハイカットのスニーカーや大ぶりのアクセサリー……。よく見ると細部にはゲームやコントローラーをモチーフにしたらしいデザインも見える。これらのストリート系ファッションはキャラクターの性格を想起させ、魅力的にしていると思われる。尽蔵さんは自身の作品について、「Y2K」の文化やファッションに強い影響を受けたと語る。

Y2Kとは、「Year 2000」を略した言葉で、Kとは1000を指している。1990年後半~2000年代前半辺りにかけて流行した文化・ファッションが近年しばしば「Y2K」と称されており、今再び人気を博している。尽蔵さんはゲームが好きで、特に2000年にSEGAから発売されたドリームキャスト用のゲーム、「ジェットセットラジオ」を挙げる。これはインラインスケートで町中を滑る若者を操作し、「ケーサツ」や「ライバル」の妨害をよけながらスプレーでグラフィティを描いてスコアを競うゲームであり、彼女の制作の原点になっているという。ゲームにある一見不良らしいやんちゃさがポップと融合した、ユーモラスさとトガりを兼ね備えた雰囲気にある魅力は、彼女の作品にも反映されている。

どうして絵を描くのか

ここまでは尽蔵さんの作品の魅力がどこにあるのか、その源となるものに触れてきた。今度は、それらがいかに制作動機と結びついているのかを探ろうと思う。

上手い言い回しも思いつかなかったので、あなたにとって絵とはどんなものなのか、なぜ描くのかと率直に聞いてみた。それに対する尽蔵さんの答えは「絵は自分の持つものの全部で、描かない人生が想像できない」ということだった。

筆者はきっとどこかで絵を学んだとか、美術の授業が楽しかったというような何かきっかけになる出来事があったのだろうと思っていた。実際はそれどころではなかったのである。彼女にとって絵は物心ついた時からずっと描いていたものであり、今の自分を形作る一番のアイデンティティとなっていた。「絵を描いていなかったら自分は存在しないと思う」という言葉が印象的だった。彼女はとにかく、凄まじい創作意欲に溢れている。膨大な数のイラストやアニメ制作の依頼に多忙を極めていながらも、どうしてもそれらを創作したいという欲求に応えんがため、とにかく描いているのだ。もはや作品制作は人生で欠くことのできない営みとなっている。

尽蔵さんの制作する理由には自分の発想を形にしたいという強い欲求が伺えるが、それはイラストレーション制作にとどまらず、MV制作にも表れている。動画作成においては自身でも作画・撮影など相当量の作業を行っているのに加え、多くの作家が制作に関わっており、その監督業も大変な仕事だったという。複数人が制作に携わる場合、未完成の目に見えないアイデアを共有して思い通りの作品を実現させるのはとても難しい。そのため、制作にあたってはラフの段階からカットを逐一共有し、問題があれば指摘して修正してもらう作業を繰り返すことになる。監督としてクオリティを保証しなければならない重圧感や、問題点を指摘する作業は心理的にとても大きな負担がかかる。しかしそれでもこの困難な仕事をやり遂げたのは、他の技術ある人の手を借りることによって、自分の技術だけでは出力しきれない発想を最高の形で実現できる楽しみがあったからでもあるのだ。

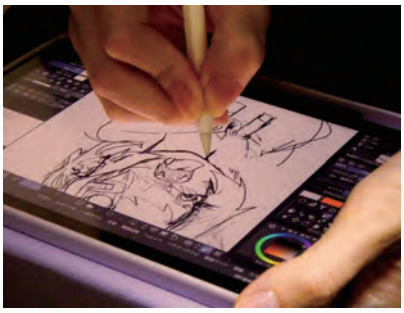
作品の魅力と制作背景、そしてこれから

ところで昨今、AIを用いて描かれたイラストが俄に話題となっている。最近は様々なキーワードを入力して自動でイラストを出力させるツールが登場し、また自身の絵をAIに学習させてイラストメーカーを自動作成するサービスも生まれている。尽蔵さんにとってもこれらの動きは影響が大きいのではと思いきや、意外とそうでもないという話だった。AIは確かに発展しているものの、絵のきれいさを重視しているため人間のような発想はできない、あくまで道具として使用されるものである。自身の強みは絵のきれいさではなくその発想自体にあるとし、制作活動にそこまで大きな影響はないと言う。彼女の話からは、制作の根源にはやはり発想を形にしたいという欲求があることを再認識できた。

今回の取材を通して、彼女の作品にはY2Kの文化の影響があるのだと知ることができた。しかし何より驚いたのはその作品制作にかける熱量である。取材は数回行ったが、その度に彼女は新しい仕事に取り組んでいたし、合間には作業を進めていた。作品を魅力的なものにしているものはやはり、尽蔵さんの表現したいという熱意、作業やインプットなどで間断なく制作に打ち込む姿勢だと思われる。これは息をするように絵を描く、描けない時も描けるまで描くというほど制作が人生に染み付いているからこそ可能なスタイルだろう。彼女は自分自身の強い創作意欲に応え、理想の作品が生まれるまで制作し続けるに違いない。完成した作品に満足してペンを置く日は来ないのではないだろうか。

尽蔵さんは溢れんばかりの創作意欲によって今なお制作活動を広げつつある。これからも様々な形態で表されるであろう作品がどんな世界を見せてくれるのか、とても楽しみである。

註　CLIP STUDIO
株式会社セルシスが開発・提供している、イラスト・マンガ制作用のアプリケーション。



尽蔵さんの制作風景。iPad miniを持ち歩き、いつでもどこでも作業を進めている。

ラスター彩、そのきらめき

Artist　橋川 朝花　HASHIKAWA Asaka
芸術専門学群3年

×

Writer　奥本 千紘　OKUMOTO Chihiro
芸術専門学群2年

≪Iris 2≫

きらめく虹色の光がゆらゆら揺れる。緩やかな曲線を描く乳白色の上につややかな光沢が流れ、窓からの光に合わせてちりちりと踊っていた。

11月、総合交流会館で毎年開催されるクラフト展に出品されたのは、芸術専門学群3年の橋川朝花さんによるラスター彩の作品である。一抱えほどもあるその作品は、太陽の光を受けてきらめき、いつまでも目が離せないような不思議な魅力があった。作品の題名は≪Iris2≫。古代ギリシアで虹を司った女神の名だ。

ラスター彩とは陶器の表面に金属の被膜を焼き付け、金属的光沢を出した焼き物である。今日では素焼きと本焼きを終えた土台に「ラスター液」を塗り、3度目の焼成を行う作成方法が主流となっている。独特な七色の発光のメカニズムはシャボン玉や特定の貝のそれと同じであり、二重の層による光の反射の繰り返しが真珠のような虹色のきらめきを垣間見せる。ラスター彩の起源は9世紀のメソポタミアに遡り、その美しさから金の代用として重宝された。

私が初めて工芸領域の焼成室を訪れた際、橋川さんは間近に迫るクラフト展のための制作の真っ最中だった。彼女はインタビューを快く引き受けてくれ、私は運よく、作品完成までの試行錯誤を覗き見ることが出来た。

クラフト展への制作と合わせて、彼女がラスター彩と出会うまでの軌跡も辿っていきたい。

ろくろを使ったシンプルな形

クラフト展に向けての制作は、橋川さんにとって困難の連続だったという。「初めは3つの作品を展示する予定だったんです。（予備も含めて）ろくろで5つうつわを作り、窯で焼きましたが、熱に耐えきれず割れてしまった。3つの焼き物が壊れてしまって、結局完成できたのは2つだけでした」。焼成失敗の原因は、おそらく乾燥不足にあった。通常、うつわの成型後は、焼成時の爆発を防ぐために最低でも1週間の乾燥を必要とする。しかし、今回は成型の段階で試行錯誤を繰り返したため、乾燥までの十分な猶予を持てなかった。

今回の制作で橋川さんは、「ろくろを使ったシンプルな形」にラスター彩を施すという今までにない試みを行った。これまでの制作では、手びねりや型成型を用いて、意味のある造形を追求してきた。例えば、海を意識した作品を制作する際、球体をいくつも重ねたような形にラスター彩を施すことで、「形」と「色」の両面から海という目標にアプローチしていたという。しかし、そのような作品にはどこか違和感も感じていた。他にもラスター彩と曇りガラスを組み合わせ、ガラス越しに鈍く輝く作品を制作していたが、ラスター彩の技術が向上し、鮮明になったきらめきを押し出したい気持ちも強くなっていた。「クラフト展の構想を考え始めた夏休み中、息抜きとしてろくろでラスター彩を作って、『これでいいじゃん』と思いました。ろくろで作り出すシンプルなうつわ型の造形が、ラスター彩の輝きを引き立てていた。形（に意味）を付け足さなくても、ラスター彩それ自体にずっと見ていられるほどの魅力があります。ラスター彩ってそれだけですごくきれいです」

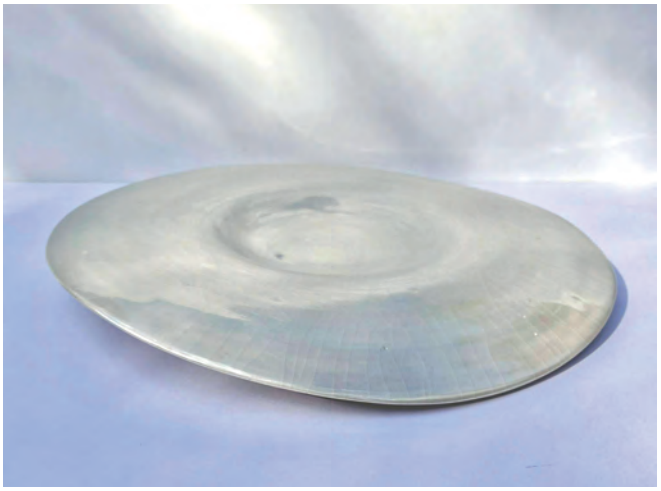
ろくろ特有の軽やかなフォルム、つるっとした表面はラスター彩にぴったりの造形だった。土の薄さの見える形、すっと伸びた輪郭線もラスター彩の魅力を引きだす土台として最適だと感じられた。ろくろでの成形を楽しく感じることもあり、次の展示ではろくろを使った作品を提出することに決めたという。

ラスター彩単体での出品は、実は今回が初めてだ。「それまでは、ガラスと組み合わせようかなとか、ラスター彩を使うことは決まってても、形がごちゃごちゃとまとまっていなかった。でも、今回ラスター彩を生かす造形にすることを決められた」

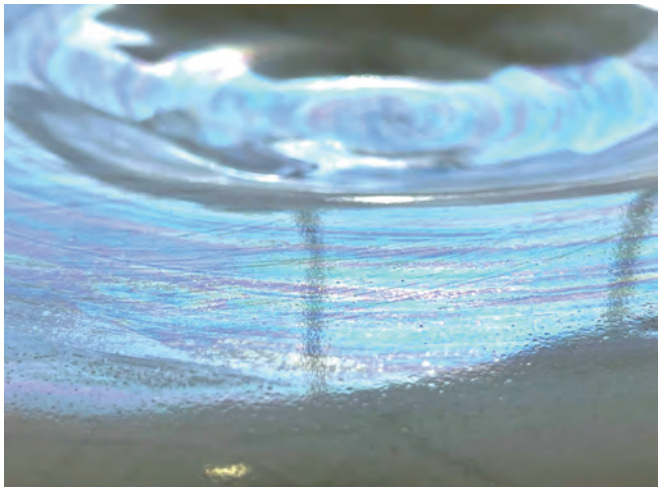
「今回でやっと、スタートラインに立てた気がする」と橋川さんは瞳を輝かせた。

巡り巡って

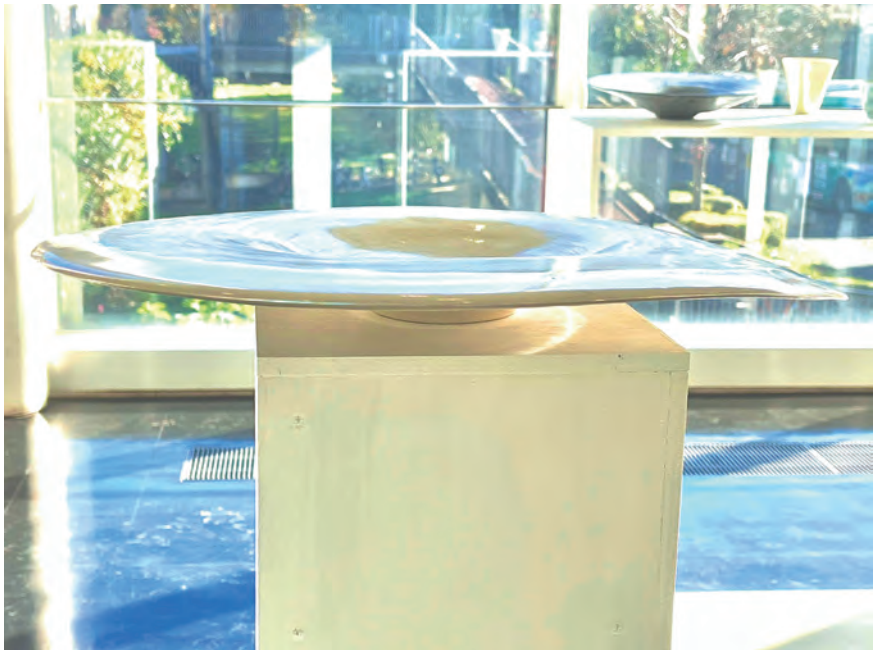
ラスター彩に並々ならぬ思いを抱える橋川さん。ラスター彩と出会うまでの道のりはどのようなものだったのか。



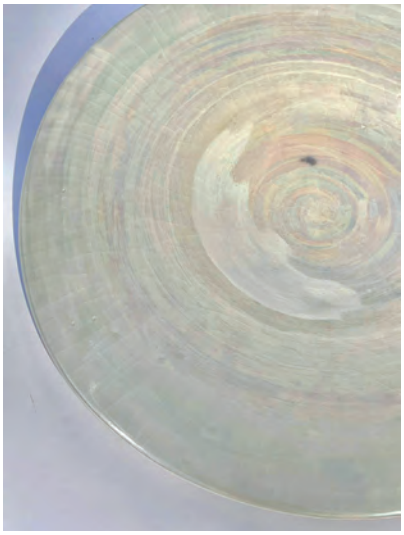
橋川朝花≪Iris2≫ 2022年秋 400×400　全体像



橋川朝花≪Iris2≫ 2022年秋　至近距離でラスター彩の光彩を撮影した。



橋本朝花≪Iris2≫2022年秋　クラフト展会場は太陽光が差し込み、ラスター彩の光沢がよく映えていた。



橋本朝花≪Iris2≫2022年秋　見る角度によって表情を変える。

ラスター液を塗る工程では、厚すぎず薄すぎず液を塗る繊細な力加減が必要。

「工芸は小さいころから身近で、生活の中にある存在でした」と語る橋川さん。有田焼や小鹿田焼（おんたやき）が有名な九州出身であり、親戚に有田焼の職人がいたこともあって、工芸に親しみながら成長した。工芸の制作自体は大学入学後から始めたが、工芸領域の中でも土を扱う陶芸を選択した理由は幼いころから培った親近感だけではない。「陶芸の、直接手で造形できるところが気に入っています」と橋川さん。陶芸では、生まれたときから共にある「手」が道具となる。比べて、例えば油絵では筆やナイフなどの描画用具が作者とキャンバスの間に存在している。作品に触るまでにそうした道具の使い方を学ばなければならないことに橋川さんはもどかしさを感じるという。「せっかちな性格ですから」と笑う彼女にとっては、直接手で造形するという陶芸の率直さが性に合っていた。

工芸領域を選択後、橋川さんは改めて、「自分は何を作りたいのだろう」と自らと向き合うことになる。「陶土や釉薬といった陶芸素材は片っ端から手当たり次第に試しました。何枚やったのか覚えていないくらい。購入費用を捻出するのが大変でしたね」。数か月、1年と時間が経ち、2年生の冬に出会ったのがラスター彩だった。

ラスター彩はラスター液を陶器に塗り広げ、窯で焼くことでその輝きを作り出す。土を焼く窯の蓋を開けた瞬間、その色彩に見ほれたと橋川さんは語った。「素材はオンラインショップで買っていたのですが、そこには出来上がりの画像が載ってなかったんです。だから焼き上がりの瞬間は何が出るかわからないワクワクの瞬間でした。ラスター彩を窯から出した時はびっくりしたのを覚えています。こんなんなんだ！って」

ラスター彩の輝きを直感的に気に入った橋川さん。さらに驚くことに、ラスター彩という存在自体は以前から知っていたという。「高校時代、イスラム寺院の幾何学的な文様を本で眺めるのが好きだったんです。青と金色の神秘的な雰囲気に惹かれてて。そこでラスター彩のことも知っていましたが、紙面上では、そのきらめきや光の反射はよくわからず、あまり興味は持っていませんでしたね」。机の上に置いた自らの作品を触りながら、「ラスター彩には巡り巡って辿り着きました」と橋川さんは笑った。

ラスター彩の魅力

「ラスター彩の魅力は、単純にきれいなところです」と橋川さん。あの日、窯を開けた時の感動が彼女を魅了している。「その他にも、発色のメカニズム、長い歴史があることも魅力だと思っています。とにかく含みを数多く持っていることが面白く、研究対象として楽しそうだと思いました」。だがやはり、ラスター彩の美しさに惹かれる気持ちは強い。

「私は、ラスター彩を『かわいい』ではなく、『きれい』だと思っているんです。小さい作品だとかわいいと言ってもらえる方が多いから、最近は大きい作品を作っています」。橋川さんはさらに言葉を重ねて付け足した。「う～ん、例えば桜や桜の花びらがモチーフのお菓子や小物って、かわいいじゃないですか。でも、桜の木（自体）にはかわいいじゃなくて、美しいとかきれいとかの言葉の方が似合う。私はラスター彩に桜の木の方に近い感覚を持っているし、そう表現出来たらいいなと思っています」

ラスター彩の他にきれいと思うものとして、橋川さんはいくつかの写真をみせてくれた。海の風景や窓から差し込む光の写真は、彼女がスマホで撮りためたものだという。

「こういう、光が揺れて穏やかになれるような風景が好きです。せっかちなところがあるから、真逆の方向性に惹かれるのかもしれない」

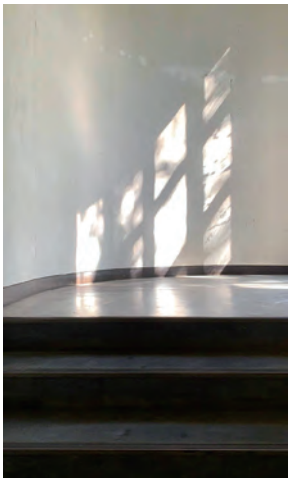
ラスター彩には橋川さんが思わず立ち止まってしまう風景と似たところがある。「いつまでもぼーっとゆらゆら眺めていられるような、そういう感覚がラスター彩にはあります。見ていると嫌なことも忘れられる。見る人それぞれに、ラスター彩のその先に見える景色があると思います」

終わりに

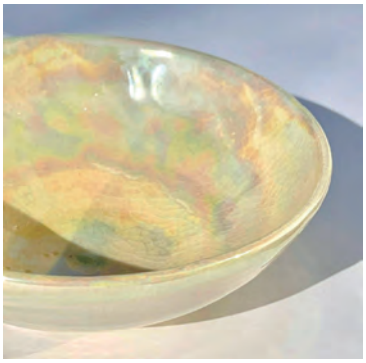
本インタビューでは、クラフト展に向けての制

作を契機に、橋川さんの制作活動の道のりを辿った。クラフト展の直後にはプレ卒展（卒業制作開始の準備として3年生が行う展覧会）が迫っている。橋川さんはクラフト展での反省を踏まえ、新たに製作途中の下地である陶器そのものに色を付けた作品を見せてくれた。今までとは異なるラスター液を使用し、ラスター彩のテクスチャーを生かせるような絵付けを施すことも検討しているという。クラフト展で見定めた、ラスター彩のきらめきを生かすという方向性を模索しつつ、ラスター彩や土の扱い方の技術も高めていきたいと語っていた。

クラフト展で出品された作品は一見シンプルだが、そこには橋川さんの試行錯誤の積み重ねが内包されていた。彼女は今後もその積み重ねを続け、ラスター彩の技術を磨き、昇華させていくのだろう。ラスター彩のその先に見える景色に向かって。



橋本さん撮影の写真



橋本朝花《Iris1》2022年夏　クラフト展で《Iris2》と共に展示した。クラフト展以前に自主制作した作品群。

「生み出す」源泉と「委ねる」解釈
自分らしい油彩画表現への挑戦

Artist 遠田 悠人　TODA Yuto
芸術学学位プログラム（博士前期課程）
洋画領域1年

×

Writer 江原 実祝　EBARA Minori
芸術専門学群3年

摩訶不思議な生き物たちが、右から左へと、浮遊しながら移動してゆく。赤みを帯びたチョウチンアンコウのような人面魚は、寝そべる裸体の女性を光のシャワーで照らし出している。これは、筑波大学大学院で洋画を専攻している遠田悠人さんの学群生の時の卒業制作だ。遠田さんの作品は2021年のCAIR（註1）で初めて目にし、架空の生き物たちが織りなす独特の世界観に強く引き込まれた。2022年8月には銀座で個展を開催し、そのことが大きなターニングポイントとなり、自身の作風を見つめるきっかけになったという。

そこで、卒業制作から画風の転換期となった個展の出品作、そして現在取り掛かっている作品に至るまでの変遷を辿りながら絵画制作のポイントごとに追っていく。

制作の原点を探る

遠田さんの絵にはどこか既視感のある生き物が多く現れる。その独創的な作風はどのように形成されたのだろうか。「小さい時から、描いているものはあまり変わらない。昔から変な生き物みたいなものが好きだったから」と語る遠田さんは、生物図鑑や昆虫図鑑などを見ながら、魚や虫をよく描いていた。古代の生き物にも興味があったという。幼少期から図鑑を見ることで養われた観察眼は、現在の多様で生命感あふれる描写につながっている。遠田さんの作品に人間の姿はあまり見られない。そのことについて尋ねると、「人を描くのはめっちゃ嫌いだったな。特に顔を描くのが恥ずかしくて、描いてたまるか！と思ってた」と笑いながら語る。ただ、個展の出品作には人の横顔を大きく捉えた作品も見られる。「最近ふと描きたくなったんだよね。描いたら面白いかなって」。絵の人物に特定のモデルはおらず、石膏デッサンなどを繰り返していく中で蓄積されたイメージで作り上げているという。

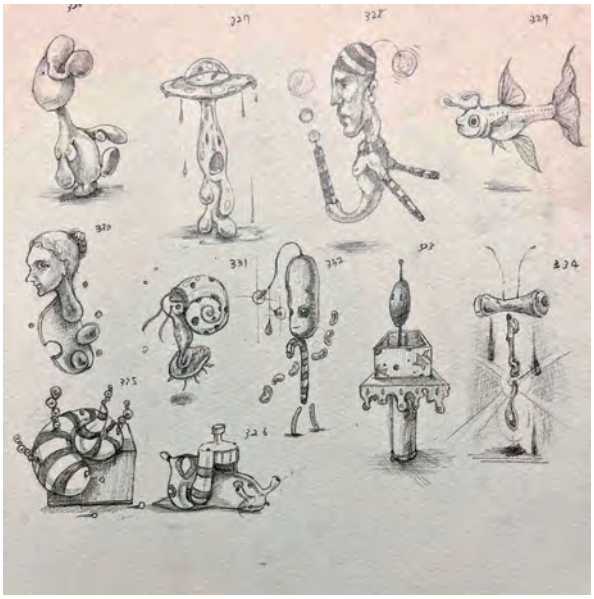
卒業制作を振り返る

卒展までの作品は、画面の中に多くのモチーフを細かく描き込む作風だった。以前は、インスピレーションが湧いたらすぐに、スケッチブックに描き残していたという。そして、日々描き溜めておいた小さなキャラクターたちを、画面の中に構成していく。また作品の色合いも、モチーフがオレンジ色やカーキ色などで表され、落ち着いた印象がある。遠田さんは、当時の作品を「見栄え的にも散らばって見えるし、全体的に茶色っぽいよね。そして何より時間がかかる」と振り返っている。大学院に進学し、長期的な活動を見据えたとき、今後、同じやり方で制作を続けていくことは難しいと感じたという。

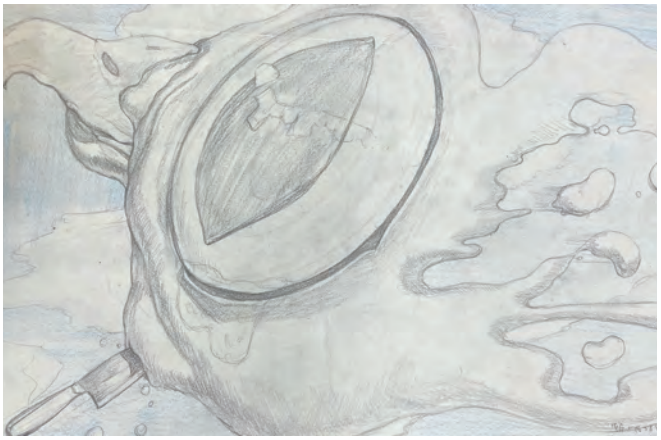
《Jellybeans》という革命

「個展には、色々な作品を出品していたけれど、全体としての統一感がないというか。作風があまり決まってなかったかな」。筆者の目には、遠田さんの作品は以前から世界観が出来上がっていたように見えた。しかし遠田さんは、一目で「自分の作品だ」とわかるようなアイコンとなる作品はなかったという。プロの画家として活動していくためにも、確固たる自分のスタイルを模索していたようだ。個展の出品作で、今後の方向性を決定づけるきっかけになった作品がある。それが、《Jellybeans》だ。鮮やかなブルー、ピンク、グリーンのそら豆型をしたこれらの生命体は、鳥のような黄色いくちばしと、縦に長い楕円形をした大きな目が特徴的である。「今まではたくさんのモチーフを画面に詰め込むように描いていたけれど、《Jellybeans》ではメインモチーフを明確に目立つように配置して、他の要素はシンプル描こうとした。しばらくは《Jellybeans》のようなものを作っていこうかなと思っている」。ここに、自分のスタイルの萌芽を発見したのだ。

遠田悠人《カタストロフィ》2021年、油彩・キャンバス、F100


スケッチブックに描かれたキャラクターたち

《Jellybeans》シリーズ
左から遠田悠人《Jellybeans（blue）》《Jellybeans（pink）》《Jellybeans（green）》
2022年、油彩・キャンバス、F6



《朽ちるとき》　ドローイング

《朽ちるとき》制作途中の段階

生み出されるもの

いま描いているものは、鳥のくちばしと大きな目を持ち、どこか細胞のような浮遊感漂う未知の生命体だ。《Jellybeans》を元にしたこの生き物は「神様的な存在」であるという。これらは独立しているが、ストーリー性を持って緩やかに繋がっているそうだ。「頭の中に持っているイメージをできるだけそのまま描いていきたい。今回はあえてくちばしやそら豆などの現実のモチーフと組み合わせることで、空想的な世界観の中にも現実味が出るんじゃないかと思って試してみた」と語る。腹部にナイフが刺さっているこの生物は、瞳から涙が流れている。「死んでるんよこれ。これが死ぬ時に、そら豆を生み出している」。生き物が死に、新しいものに生まれ変わっている様子を朽ちていく青い物体とそら豆で表現しているのだという。命が尽きるその瞬間に、自分の体を分裂させ新たなそら豆（ゼリービーンズ）を生み出す表現は生命の繋がりを表しているかのようだ。この作品には完成後、《朽ちるとき》というタイトルがつけられた。

遠田さんの描きだすモチーフは、思わず見入ってしまうような大きく輝いた瞳が印象深い。瞳を鮮明に描く理由を聞いてみた。「インパクトが欲しくて。やっぱ強いやん、目って。一番」。確かに目は、強い生命力を感じさせるパーツだ。瞳を丁寧に描きこんでいくことは、生き物に生命を吹き込んでいるかのようである。

多くの作品を、直感的に

現在は、とにかく多くの作品を制作することに重きを置いているという。そのことは、構図に大きな変化をもたらした。「真ん中にどーんと大きなモチーフを置く構図にしている。画面の中心にメインが一つあった方が、迫力があるから」と話す遠田さんは、モチーフが大胆に画面の外にはみ出るような構図に挑戦している。「個展の作品について、『画面内に収めようとし過ぎている』という意見をもらったから今回は大胆にはみ出す構図にしてみた。キャンバスのサイズも、個展の時は小さいのばっか描いてたから、デカイの描きたいなと思って。100号までしか描いたことなかったから、MC展（つくば美術館で毎年開催する、修士課程の学生の展覧会）の120号は今までで一番大きいサイズなんだ」と語る。

さらに、短い時間で描くことを意識している遠田さんは、描き進め方についても工夫している。まずドローイングでモチーフの輪郭を決め、そこからキャンバスに描いて塗っていく。最初

遠田悠人《朽ちるとき》2022年、油彩・キャンバス、F120

制作の様子

のイメージからはほとんど変えず、ある意味作業的に、「完成させる」ことを目指して描いているという。迷いなく描き進めていく姿が印象的だ。キャンバスの大きさや形に合わせて、生み出すもののイメージを膨らませていく。より直感的な描き方に変わっていったのだ。

鮮やかな色彩と透明感。そして、追求し続ける質感

「卒展の時の作品は茶色かったから、もっと『ビビッドでクリアな感じ』にしたいんだよね。モチーフの表面がツルッとした滑らかな感じがいいな。筆のタッチを残して描きたくはなくて」。《朽ちるとき》でも広範囲に広がる鮮やかな青色がパッと目を引く。《Jellybeans》や《朽ちるとき》に現れる生命体は、思わず指で触れてみたくなるような質感だ。

「ふよふよしてるけど、ガラスでもないし、スライムでもない。『なにでもない質感』を目指しているかな」と話す。実態があるような、ないような。実在と架空の間を行き来するような不思議な感覚を追求しているようだ。遠田さんは理想の質感を探っていく中で、影響を受けたアーティストがいるという。Instagramでたまたま見つけたGIORGIKO|LAという二人組のアーティストだ。モチーフ全体の透明感のある質感と小さな目の表現がお気に入りなのだとか。

コンセプトよりインパクト

遠田さんは、コンセプトについて常に自問しながら描いているという。「最近は、強いメッセージ性自体はなくてもいいんじゃないかなと考えている。現代アートでよくあるような伝えたいことを全面に押し出した作品はあまり好きではないんだよね。この絵を見ろ！って強要されているような気がして。自分の作品は、見た時になんとなく『いいなあ』って思ってもらえること、それが一番大事かな」。画面の中心に大きなモチーフを置く構図やビビットでクリアな色遣い、モチーフの艶やかな質感。そのどれもが鑑賞者の目をぱっと惹きつける要素だ。CAIR2021の取材時にも、「コンセプトよりも作品そのものが鑑賞者に伝えるインパクトが重要」であると語っている。この言葉は、一貫してブレない遠田さんの制作の軸を象徴していると言えるだろう。遠田さんの作品は、受け取り方が見る人に委ねられているようだ。そう伝えると、「そう、それそれ！見る人に委ねる方がいいかな」と楽しそうに答えていた。

「普段はあまり誰かに作品のことを話す機会はないから、こうやって考えをまとめていくうちに自分でも改めて気づく部分があるな」。そう笑みを浮かべながら話す遠田さんは、鑑賞者の直感に響くような作品を目指している。「生み出す」者として常に新しい表現にも挑戦し、自分のスタイルを拡大し続ける一方、「委ねる」者として作品が鑑賞者に自由に受け取られることを楽しんでいるのだ。

（註1）2019年に開始された、海外の美術系大学の学生と筑波大学で芸術を学ぶ学生とが、ともに滞在制作と展示を行うプログラム。

『ことば』から始まるアート

Artist　澤田 亮　SAWADA Akira
芸術専門学群3年

×

Writer　伊藤 紬　ITO Tsumugi
芸術専門学群2年

総合造形領域の澤田亮さんは、去年私が、雙峰祭（筑波大学学園祭）実行委員として祭公式キャラクターの「そぽたん」を用いたストップモーション動画制作班に所属していた時の、班長だった方である。当時は澤田さんの主導で、あっという間に可愛らしい粘土のキャラクターたちが作られていき、とても感動したのを覚えている。その後も、SNSやCAIR2021（筑波大学芸術学生と海外美大生との共同制作プロジェクト　）のカタログで活動を拝見する機会があって、私はそのたびに、彼の非常に豊かな発想力といきいきとした作品の独創性に驚かされていた。

今回は、私が最も疑問に思っていたこと、澤田さんがどこからアイディアを得て、何を考えて作品を制作しているのかについてお話を伺うことにした。澤田さんは自分の制作のこだわりや自分の思想をたくさんもっており、記事に載せきれないほど多くの興味深いお話を聞くことができた。

『ことば』から始まる作品制作

澤田さんは高校生の頃からすでに、現在のかたちに近い作品を制作していた。展覧会にはいずれも体験型の立体作品を出品し、鑑賞者が面白がって遊んでくれたり、自分が見ていないところで勝手に作品が楽しさを創出してくれたりしたことが嬉しかったと話していた。

その一方で、高校時代は「こんな作品を作りたい」というコンセプトから作品を制作していて、最後にタイトルをどうするかでよく苦しんでいたという。また「無題」というタイトルの作品が好きではなく、タイトルは作品と鑑賞者をつなぐものとして、できるだけまじめに考えたかったとも話していた。大学に入った澤田さんは、できるだけ作品に合ったタイトルにするため、また後からタイトルで悩むことがないように、タイトルを先に決めた上で作品を制作し始めた。それからは、安心して制作に集中できるようになったそうだ。

『ことば』の記憶と進路選択

現在、澤田さんは自身の知らないものや気に入った言葉を手帳に記録するようにしている。そのルーツをたどると、小学校の時に辞書を読むのが好きで、知らない言葉や好きな言葉に付箋を貼っていたことにあるという。辞書の中では、言葉が言葉で説明されているのが好きだそうで、今現在の作品からも、こうした「ことばが好き」なところが制作に息づいているように感じられた。手帳を見せてもらうと、実際の作品アイディアにつながるキーワードやイラストのほかに、日記のようにその時の心情や見聞きしたものを書いている部分もあった。「作品に使うかどうかは関係なく、アイディアのタネとして、気になったことはなんでも書き留めています」とのことだ。

そんな澤田さんの作品は片桐仁さん、明和電機さん、パンタグラフさんらからも大きく影響を受けている。明和電機の土佐所長やパンタグラフさんは筑波大学出身でもあり、澤田さんが筑波大学に入学したのも彼らの影響が大きいという。また幼少期からウルトラマンシリーズがずっと好きで、空想の世界を真剣に作り込むところや、テンプレートのストーリー上で様々な工夫を凝らすところは、自分の制作と重なると話していた。

総合造形領域を志望するにあたっては、入学前から領域の先輩方のやっていることが、自分のやりたいことに近いと感じていたそうだ。特に、作品が独自の思想・哲学に籠りすぎず、一般になじむ要素を持っているところに好感を持てたという。作者の考えていることは、すぐに鑑賞者に理解できるものではない。鑑賞者に歩み寄る姿勢が見える、また鑑賞者が歩み寄りやすい作品であることで、鑑賞者に抵抗なく芸術の楽しさに触れてもらえる、という考え方は新鮮だった。澤田さんの場合は、その手段の一つとしても言葉が効果的に用いられているように感じた。

『ことば』で届ける商品の魅力

続いて、彼の直近の制作発表の場でもあった11月5・6日の芸術祭フリーマーケットについて振り返った。澤田さんは3Dプリンターや粘土を用いたオブジェやマグネット、陶芸のお皿を制作し、彼らしいユニークな名前とかたちのそれらが店頭にずらりと並ぶ様子には自然とワクワクさせられた。

フリーマーケットに参加してみて、お客さんがどんな作品にどんな反応をし、どのように説明すると興味を持ってくれるのかが目の前でわかるのが嬉しかった、販売中はずっとお客さんに話しかけていた、とのことだ。

そのようなお客さんの反応や行動については、構想段階や制作中にも念頭に置いているという。商品と普段の作品の違いについて尋ねると、商品では「お客さんが買ってもいいと思える価格設定を行い、コストもなるべく抑える」

澤田さんの手帳。この時は、芸術祭フリーマーケットの商品のアイディアを考えていたという。

フリーマーケットと販売の様子

「あまり挑戦しすぎず、自分らしさにもう一要素加えたものをつくる」ということを意識していると答えた。さらに、お客さんにどのように作品を説明するかを常に考え、説明によってより興味を引ける商品を目指しているそうだ。

『ことば』で結ぶ関係性

この中で私は、「人間関係スターターキット」という参加型の商品に注目した。ホワイトボードには販売商品でもあるオリジナルキャラクターのマグネットたちがたくさん貼り付けられている。舌をペロッと出した生きもの、眉をひそめるウサギ、赤い髪のおばさん。お客さんはそれらをつなぐ関係性をホワイトボードに書き込むことができる。澤田さんは、高校生の頃から自分の商品を販売する機会があるたびにこれを続けているらしい。会場が変わるたびに関係性が変化するのが楽しみで、お客さんが書き込んでくれたものによって、自分にも「面白いことをやっている人」というイメージがついてくれることがありがたいという。またこれは前述した「作品が勝手に作ってくれる面白さ」にもつながっている。「お客さんの恣意的要素が増えることで、アートを楽しんでもらいたいし、勝手に楽しんでくれるのがアートの最善の姿だと思う」と彼は語った。

『ことば』から派生する作品

そんな澤田さんは現在、二つの作品を制作している。一つ目は《貯金犬印（ちょきんけんいん）ワンコイン》という作品である。これは「ワンコイン」という単語の派生から考えられた作品だ。そのままだとスタンプは押せないが、口からコインを入れると、犬の目が光り、スタンプが押せるようになる。明和電機の土佐社長に「すぐに作ってみたほうがいい」と後押しされたことが制作のきっかけだという。この作品には貯金を長く続けるための問題解決型プロダクトとしての側面があり、これは「あなたの貯金を牽引」というキャッチコピーにも表れていると感じた。当初は貯金のご褒美としてスタンプを押すことを想定していたが、ラジオ体操に通った際に貰えるシールのようなものへとコンセプトを見直し、スタンプの印面は押し続けることを考慮したデザインになったそうだ。完成した「バージョン1」はモーターやセンサーを用いた機械型のもので、プレ卒（卒業研究の準備として3年生が制作する作品）に向けた「バージョン2」では、故障や不具合を想定して、よりアナログな手段を探っていく方針である。

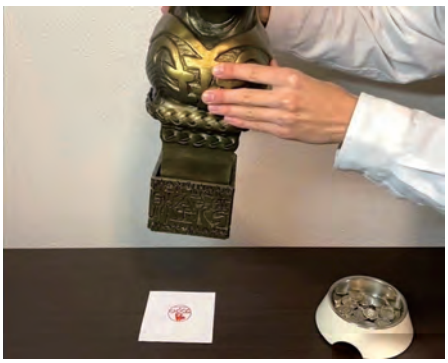
二つ目は筑波大学附属病院のアートプロジェクトの企画で、聴診器が怪獣になった作品を制作するそうだ。こちらはミーティングの中で出た案がもとになっており、題名も仮の状態である。どのような名前で、どのようなコンセプトで作品が制作されるのかが非常に楽しみである。

お話を伺ってみると、澤田さんの作品は、言葉での紹介や題名によるアプローチが重視されていて、それがアイディアのもとであり、鑑賞者を惹きつける要因にもなっていることが分かった。今後は、学外で自分の展覧会を開き、さらにその展示にメリハリがつくような大きな作品の制作をしたいと話していた。予算や制作空間の制約はあるというが、制限の中でアイディアを巡らせてきた澤田さんは、今後どんな言葉から作品を制作し、自分の世界を展開していくのだろうか。

注）画像として載せた《貯金犬印ワンコイン》解説動画はプレ卒業展示にて展示されたもので、「バージョン2」の作品である。
https://youtu.be/_IViS3YZu6Q

「人間関係スターターキット」（右は部分拡大）

《貯金犬印ワンコイン》2022年　15×15×35cm



《貯金犬印ワンコイン》解説動画より

沼から生まれる健康的な挑戦
環境をデザインし、ビジュアルをアートする

Artist　寺澤 理歩（RISURISU）　TERASAWA Riho
芸術専門学群 環境デザイン領域4年

×

Writer　及川 奈々　OIKAWA Nana
芸術専門学群2年

カラフルでポップな世界観の中に落ち着きと親しみがあるビジュアルアート作品を手がける寺澤さん。個展や作品集、SNSで作家として活動している彼女は、屋内空間や、街路、広場、公園、地区、都市、山野・湖沼・河川といった人間を取り巻くあらゆる空間の研究とデザインを学ぶ環境デザイン領域に所属しながら、自主制作としてのイラストや映像の制作と両立している。異色の存在として注目を集める寺澤さんのこれまで、制作秘話、そしてこれからに迫る。

お互いに必要な存在

絵を描くことが好きで幼い頃から続けてきたという寺澤さん。芸術専門学群には、情報・プロダクトデザイン領域で入学するも、1年次の秋に履修したデザイン基礎演習で環境デザイン領域の魅力に惹かれ、今に至るという。領域を横断する制作スタイルについて尋ねると、寺澤さんが考える環境デザインの魅力や今後の展望についてもお話を伺うことができた。

寺澤　環境デザインは比較的に実現性が求められるから、ただしたい表現をして終わり、というわけにもいかない。人のことやその周りの環境など気を配ることがとにかく多い課題ばかりをやっていると、なんでもつじつまを合わせる思考に寄ってきてしまう。だから息抜きみたいな感じで自主制作をしていて、ウェイト的には半々くらい。イラストの方で作品が伸びてくれたら嬉しいし、自主的に企画を立てたり外部のイベントに参加したり、アーティストとしても幅広く展開していけたらいいなと。

環境デザインはすべてが問題解決の意識というだけではなく、現状からより良くしようということもあって、フィールドとしてすごく魅力的だと思っている。だから、今みたいな感じでポスターやTシャツのデザインをやったり、環境デザインの仕事をしたり、と行き来していたい。もしどちらかに偏っていたら、今の制作はできてなかっただろうなと。最近人に言われたのだけど、「環境にいるからこそこういう作品が作れるよね」とか、「イラストやデザインのおかげで親しみやすい提案ができるよね」と。それを聞いて、環境デザインとビジュアルデザインを両方やれている今の状態が一番良いと思うから、やっぱり将来も両方の中間にいたい。

環境デザインでは自分がしたい表現をするというよりは、まず人に伝わることが優先。だから、その課題に取り組むことが環境デザインを学ぶ意味だと、4年になってやっと気づいた。例えば、行政のお堅い文章だけでは多くの人に伝わらないと思うから、そういうものを少しでも分かりやすい表現で多くの人に伝えていく、橋渡し的な位置に自分はもしかしたらいるのじゃないか、と使命感を最近感じるようになった。色々な表現やデザインによってワクワクするビジョンを分かりやすく提案することができたら、環境デザインというジャンルをもっと人々に近づけることができるのではないかと思う。

瞬発的に描く

寺澤さんが自身のSNSに投稿している作品を見てみると、作品ごとに画風が様々でバラエティに富んでいる。実際お話を伺ってみると、意識的に異なる表現に挑戦しているというよりは自身の感性に従った結果なのだという。

――作品のアイディアはどのように生まれているのですか。

寺澤　ご飯とか日頃見ているものをドローイングしてそこから作品が生まれることが多いかな。あとは3Dモデルに着彩してみたり。自分が描きたい、表現したいと思うのは、ただ目の前にある物質やその時の感情など色々。手法に関しては、色々な表現方法で遊ぶことに興味があるから、自ずと作風に幅ができるのだと思う。普段から人の顔の特徴やもの同士の関係性など、色々なものを観察している。最近、自分が調べたり学んだりしたことは脳内でどのように溜まっているのかについて、人と話すことがあって。ぼく（寺澤さんは一人称を「ぼく」と言う）の場合は（脳内を）「沼」って呼んでいるのだけど。「沼」に知識を一回放り込んで、そこから当てずっぽうにアイディアを取りだしてくるみたいな感覚。だから基本的に整頓はされていないかも。ぼくは型を決めると飽きちゃうから、同じ工程で何個も同じ作品を作ることはできない。瞬発的で再現性がない、即興みたいなことを全ての作品でしているのだと思う。

――スランプはありますか。

寺澤　ぼくは環境デザインがスランプの逃げ場としてあるから、どちらかが上手くいかなかったり、どちらかに集中しすぎたりした時は、自然ともう片方に行ってバランスをとっているのだと思う。でも、波があるタイプで、描きたくない時は全然描かない。意気込んでいる時はかえってあまり出なかったりする。電車に乗っている時とか、道端を歩いている時とか、旅に出た時とか、気になるものと出会って自然と描きたいと思えたら描く。上達したかったら決めて描いたほうがいいのだろうけど、ぼくの場合上手い絵じゃなくて良い絵を目指しているから。誰かが良い絵を描きたいなら絵を描く以外のことをしろ、と言っていた。描かないと不安が止まらない時期もあって意味のない線をひたすら描いたりしていたこともあったけど、今は健康的だね。

自分の直感ややりたいことにアンテナを張り、自然の流れに身を任せる制作スタイルから生まれた作品は、寺澤さんの分身であると言えるかもしれない。

あれこれやってみる！

作品の萌芽は、無理に働く力ではなく、偶発的な出会いや感情に見出しているという寺澤さん。では、実際、そのアイディアをどのように育て、作品を完成させているのか。具体的な過程についてお聞きした。

――これまで影響を受けてきた作家さんはいますか？

寺澤　Paul CoxさんやRii Abregoさんかな。他のイラストレーターの作品はSNSで見つけることが多くて、海外の作家のドローイングもたくさん見る。彼らがこぞってカランダッシュという色鉛筆を使っていると知って、ぼくも購入しました。画材調査大事。特に、色使いに刺激を受けています。肌の色が普通にピンクで塗られ

ていることに衝撃を受けて、色の使い方に興味を持つようになった。

――作品はアナログで描くことが多いのですか？

寺澤　どっちもバランス良くやるようにしていて、というかやりたくなるから半分半分くらい。コラージュも好きだから、旅行に行った時のチケットやレシートを全部取っておいて貼ったり、書き込んだりもする。

――作品のテーマはどのように考えていますか？

寺澤　ビジュアルが先走る場合もあるし、テーマを持ってイラストレーションを描く時もある。あとはやりたい表現手法で決まっていくこともある。このモチーフはどういう線で描きたいか、線の太さや色、滑らかさはどうしたいか、とかモチーフごとに「こういう味付けで描いてあげたい」というところから始まっていく。最近まで、表現手法を固めないと評価されなかったり仕事をもらいにくかったりするんじゃないかと焦っていたけど、周りの人から自分のスタイルを褒めてもらうことが多くなって、色んな手法に手を出す人になろう、と今は開き直っているかな。そうすれば、仕事をもらった時にたくさんの表現を提示してバイキングみたいにできるなと思って。それを強みにしていきたい。色に関しては、よく統一感があると言われるけど、それが何によって、どういう規則性でそうなっているのか自分でも分からない。「春のイメージはこれ」、「冬の朝は澄んだ青」、「柔らかい感じ」とか、割と抽象的に色を捉えて表現しているのかも。

――寺澤さんの展示を見に行った時、1人でこんなに多様な表現の作品が作れるのか、と驚いたことが印象深いです。世の中で活躍しているイラストレーターさんの作品にはそれぞれ固定の作風があるイメージがありました。

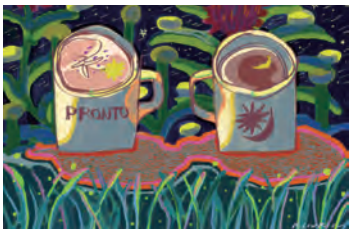
寺澤　きっと見る側への配慮もあるんだろうね。求められている画風とか考えると思う。SNSのフォロワー数とかが多いと尚更。でもぼくはSNS上のフォロワーはいていないようなものだとも思っているから、身近でぼくの作品を好きって言ってくれる人の声を大事にして、それを糧に描いています。それで色んな表現をしてもよろしいと思う人が増えてくれればいいな。

今回、寺澤さんが展示会や作品集、SNSなどで発表している作品の中から、≪1.13 morning≫≪PRONTO≫≪消ゆ≫をご紹介させていただくことになった。

――ご紹介させていただく3作品について、解説をお願いします。

≪1.13 morning≫2022年

寺澤　1枚目は、いつも線画を描いて色を塗る、というプロセスを踏んでいたのでそろそろ違う感じで描きたいなと思い、線を描かずに塗るという工程だけで描いてみることに。油絵の人の真似してみるか！という気持ちだった。いつもぼくがスタイルを横断する時はそんな心持ちであるような気がする。



≪PRONTO≫2022年

2枚目は、いつも絵を描いているCLIP STUDIO PAINT PROというソフトで見つけた新しいブラシを試すのも兼ねて描いたもの。PRONTOというカフェでウインナーコーヒーを飲んでいて、つい可愛くてうれしくて描いた。

≪消ゆ≫2022年

3枚目の作品はここ最近の新作で、これもCLIP STUDIO PAINT PROのゆがみツールを使って絵の具を伸ばすように塗った。ドロドロした感じと透明感の同居を目指した！

制作についてお話を伺った後に、改めて寺澤さんの作品を見ると寺澤さんが見ている世界とそれを魅力的に映す幻想的な表現は私の中でより鮮明に存在感を持つようになった。

何者にもなりたい。自分を大切に。

――最後に、寺澤さんの将来の夢や目標があれば教えてください。

寺澤　なにか特定のものになりたいというのはなくて、何にでもなりたいし、何でもやっていたい。だから表現も色々になっているのかも。夢とかではないけど、人生の大きい希望としては、どのコミュニティにいてもその場所に馴染みつつ、ぼくが寺澤理歩としてする仕事がそのコミュニティで重要になってくれたらいいなと。やらされてやることじゃなくて、自分で考えてやることを大事にしていきたい。今のところは環境デザインの方面で就職するつもりだけど、絵が描けるということが活かされるようなところで働きたいな。生活のために絵を描くのと生活が担保された上で絵を描くのは心持ちが全然違うし、絵にも影響するとどこかのイラストレーターさんが言っていた。ぼくの場合は何にでもなりたいから、これから作品制作をする時にどういう心持ちでいたいか、自分が求める生活を叶えられるかという軸で仕事を決めようかなと思っています。

――夢が定まってなくても焦らなくていい、それが自分の強みになるかもしれないと救われたような気持ちになりました。

寺澤　救われたいよね。名前をもらってこういう人ですっていう肩書きがあったほうが気持ち的に楽なのかもしれない。ぼくも来年就活だから焦る気持ちがないわけではない。けれど、今やっていることが積み重ねになると思うし、考えすぎても自分を狭めるだけだから、最近はとにかく考えずに、気の向くまま手を動かしている。自分が作ったものを出さないのは、アーティストとしてもったいないと思うから、過去作も含めSNSで積極的に発信したりもしています。

取材後記

限られた残りの大学生活で何を学び、何を成し遂げるのか、答えが出ようが出まいが前へ進み続けるその積み重ねが充実と自信に繋がる。領域や固定概念にとらわれず、自分のやりたい、楽しいという気持ちを大切に、大学での学びと自主制作を両立させる寺澤さんの生き生きとした姿はそう語っていた。自分と向き合い、自分を知ること。己の芸術を深める第一歩はそこにあるのかもしれない。

個展　RISURISUと脳みそ　筑波大学アートギャラリーT＋にて　（2022年7月　寺澤理歩）

私と人間　私と現代美術

Artist　栄前田 愛香　EIMAEDA Aika
芸術学学位プログラム（博士前期課程）
総合造形領域2年

×

Writer　遠藤 花耶　ENDO Kaya
芸術専門学群2年

2022年11月現在、修了制作に取り組んでいる総合造形領域の大学院生、栄前田愛香さん。彼女の修了制作は、大学近くの天久保という地域でアートツアーを企画する、というものだ。大学の演習室にて、参加する学生アーティストたちと和気あいあいとした雰囲気の中、話し合いを重ねている。ツアーを作るその詳細をはじめとして、彼女のこれまでとこれからについてお話を伺った。

人間に注目して制作する

栄前田さんは、人間関係に注目した作品を多く制作してきた。作品はパフォーマンスをはじめとして媒体を問わない。日常の小さな気づきや素朴な疑問を検証したり、つくばの土地について考えたりする。その中でも、自身のルーツや属性から端を発し、人間とそれらの関係性などに立ち返って再考する、という傾向の作品が多い。

制作意図や形式についての質問をすると、作品内で人とコミュニケーションを取ることが非常に多いが、それは好きだからやっているのではない、との意外な回答。実際、根が明るい人だと誤解されることも少なくないとか。むしろ人と関わるのはだいぶ苦手で、アトリエに来た人と会話し続ける作品（《Thread》写真参照）は特に辛かったという。では、苦手なのになぜそこまでやるのか。それは、社会では人と関わることが前提とされているが、その中で人と関わるのが苦手な自分はどうなるのか、ということを表したいから。人は皆それぞれ持っている視点が違って、普通に生きているとそれを共有できないけれど、アートにすることで共有できる。皆が当たり前のように行っている人付き合いを作品化することで再認識・再考してもらえるのではないか。その可能性を狙って、パフォーマンスをしている。曰く、「パフォーマンスは度胸さえあればできる！」

運営するのも一種の作品

栄前田さんは作品制作に加え、平砂アートムーヴメント（※）のディレクションや、自身が所有するアトリエにて展示を行うなど、運営の仕事にも多く携わってきた。必ずしもアーティストがやらなくても良い仕事のように思えるが、かなり昔からこのような活動には興味があったそうだ。と言うより、栄前田さんは、インスタレーションやパフォーマンス、プロジェクトなどが行われるその場全体を、絵画作品や彫刻作品と同じものとして捉えている。作品の形態にはこだわらないということだ。また、自分のアーティスト像を構築するため、という意図もある。たとえば、アトリエを所有しているアーティストはアトリエを所有しているという属性を持ったアーティストとして、人々の印象に残るだろう。

さらに、つくばで作品を展示できるところが少ない、というのも彼女が運営の仕事に取り組む理由の一つだ。つくばでお金を払ってギャラリーを借りるくらいなら東京に行ってしまうという人も多く、「つくばでアートをしている人が見えない」状態だと感じていた。そこで、自分が始めることで今後も続いて欲しいという願いのもと、プロジェクト運営やアトリエ活用にも、作品制作に等しく力を入れてきた。

天久保アートツアー企画

修了制作は天久保でアートツアーを企画するというものだ。天久保という地域は、大学の一部がここに含まれるほど大学からごく近く、筑波大生も多く住んでおり、学生にとっては非常に馴染み深い街だ。学内・学外のアトリエやギャラリーなど、天久保にアートを楽しめるスポットが複数用意され、鑑賞者は各所でシールを集めて台紙に貼りながら巡っていく。日頃生活している土地について再考し、アートをやってみよう、というこのプロジェクトでは、何人かの学生アーティストと協力し、各々が自由な媒体で作品を用意していく。栄前田さん自身も一参加者として作品を展示するが、それ以前にツ

アートツアーの話し合いの様子。不要になったキャンバスの裏に、参加者が意見や考えを自由に書いていく。

アートツアー「もやもやコレクションin天久保」期間中、ハブスポットとなったT＋ギャラリーの様子。アートツアーの全貌についての説明が書いてある木の板や、話し合いに使った段ボール、話し合い中に食べたお菓子の袋、ツアーを巡った様子を映したディスプレイなどが展示されている。

アーの企画・取りまとめを中心に行っている。この運営作業も「つくばにアートスポットを増やしたい」という思いが込められた一つの作品となっていくのだ。

彼女は、「空間にこんな作品があってほしい、と感じるのはキャンバスにこんな色や形があってほしい、と感じることに似ている」と言う。プロジェクトも作品制作と同じものとして捉えると、今回の修了制作も、キャンバス→アトリエ（自身のもの）→廃宿舎（平砂アートムーヴメント）→つくば（今回のアートツアー）と、空間演出の規模が拡大されてきた結果であると考えられる。これは初めから意図したものではないが、何かしらの繋がりがあると信じたい、と笑った。

今後について考えること

これまで現代美術を学んできた栄前田さんだが、卒業後もその業界に進むことに関しては不安が残る。コンペに作品を出して入選する、ギャラリーから声を掛けてもらう、というのがアーティストのキャリア形成の道として想像しやすいが、自分にはあまり向いていなかった。そのため、特定の界隈の仲間に入って親交を深めるしかないと考え、2020年春頃、現代美術業界で活躍するアーティスト集団の手伝いを始めた。だが、同年夏頃にその団体内で起きた問題が発覚して批判を受け、立ち行かなくなってしまったのだ。関係者である彼女にとっては受け入れられるものではなく、現代美術業界のほんの一端にしか過ぎないこととはいえ、失望感に苛まれた。

さらに近年のMe Too運動の隆興なども見ていると、ジェンダーをはじめとした差別問題など、あらゆるデリケートな問題に触れずに活動を続けていくのは無理だと感じてしまう。作家活動を続けようとしたら、いけないことにいけないと言わなければならないが、それができる胆力が自分にはあるか分からない。だから、「『美術』じゃなくてもいいかな。『美術』として見られるときの方が面倒だったりもするから」と彼女は言った。人間に注目してきたがゆえに見えてくるところなのだろうか。そう捉えると、美術業界に進まない、という彼女の選択も、どこかメッセージ性をはらんだものとして我々に迫ってくるようだ。

ただ、ものは自然に作ってしまう。それが「美術」というフィールドでのことかは分からないというだけの話である。「ものをつくる、ということは100％良いことだって、そういうマインドを持ち続けたいし、今の作家仲間や作家志望の人たちにも持ち続けてほしい」という彼女の言葉が印象的だった。自身ものを作ることが良いことなのか分からなくなった時期もあったそうだ。しかし、紆余曲折を経て修了を目前にした今発せられたこの言葉は、重みを持ち、説得力のあるものとして響いてきた。栄前田さんが根っからのクリエイター気質で、今後もそうであり続ける、ということはひとつ確実なこととして言えるだろう。

栄前田愛香《Thread》2019　パフォーマンス
参加者と会話をし、質問に答えるたびに手首に白い糸を結ぶ。
会話は質問の繰り返しであり、それに答えることは自分の一部を相手に与えることである。逆を言えば、質問するということは相手から奪う行為であり暴力性を伴う。

栄前田愛香《嬢歌 2020》2020　パフォーマンス
出会い系アプリを使用し、マッチングした相手とやりとりしたテキストの回数のみをかがり縫いした布によって示し続ける。

芸専と美術業界について

今回のインタビューは、決して彼女のアーティストとしての明るい未来を想像させるものではなかったが、芸術を学ぶ学生の今を嘘偽りなく伝えたいという思いから、将来について正直に語ってくださった内容をそのまま掲載した。ただ、アーティストとして大成することだけが芸専生が目指すべきところである、という考えには大きな疑問が残る。大学で芸術を学ぶということが、アーティストになるための布石である人もいれば、そうでない人もいて、また途中からそうでなくなる人もいる。彼女の場合、アーティストにはならない方向性だが、今までの制作活動が無駄になることは決して無いだろう。これまでに培われたものづくりに対する精神は、今後も続けていくものづくり活動の礎となり、確かに彼女の人生に還元されていく。

また、現役の学生アーティストに少なからず抵抗感を抱かせてしまっている日本の美術業界について、思いを巡らせるきっかけになる内容だと言えよう。何かにつけて騒動が起こりやすい業界で、神経を張り詰めながら活動するのはそう簡単ではない。常に自分の考えを持ち、それを発信し続けないと作品制作は続けられないのだろうか。そうではないと首を横に振れたとしても、我々は無意識のうちにそのような理想像をアーティストに求めているのではないだろうか。その是非について、今一度考えてみたいところだ。

※平砂アートムーヴメント2019…老朽化のため使用されなくなった筑波大学内の平砂学生宿舎9号棟にて行った展示企画。作家を募り、建物の内外に幅広いジャンルの作品を展示した。

自然物を見つめる人
誠実に描き起こす

Artist　中津 瑞樹　NAKATSU Mizuki
芸術専門学群3年

×

Writer　宝田 紗和子　HODA Sawako
芸術専門学群3年

かぼちゃとの出会い

正面から捉えられたかぼちゃが、堂々と描かれている。濃淡のある深い緑色で描かれた表皮は、表面の自然な凹凸を浮かび上がらせている。所々色褪せた部分は、かぼちゃが表皮を地面に擦りつつ成長していった過程と、時間の流れを物語る。ヘタのシワは強弱をつけた筆致で描き込まれ、シンプルな構図に動きを与えている。

《かぼちゃ》は、2022年2月に筑波大学アートギャラリーT＋(ティータス)で開催された二人展「親愛なる展」に、当時芸術専門学群2年で日本画を中心に学んでいる中津瑞樹さんが出品した作品の一つである。身近なものへの親愛をテーマとした本展に、中津さんは《かぼちゃ》の他に《巨木》など、自然界の物をモチーフとした作品を展示していた。

私はスタッフとしてT＋に関わっている。展示のアーカイブを作成するために記録写真を見ていると、このゴツゴツとしたかぼちゃが目に止まった。作家の並々ならぬ自然物への親愛を感じた私は、中津さんの制作活動に興味を持ち、詳しく話を聞くことにした。

中津さんと二人で話すのは、1年生の時に同じ授業を受講していた時以来だ。お互い少し緊張しつつ始まったインタビューだったが、温かいココアを飲みながら日本画や作品について語るうち、すぐに敬語も外れた。早速、T＋での展示を振り返りつつ、中津さんの自然物へ向ける気持ちを掘り下げていった。

中津瑞樹《かぼちゃ》
2022 絹本彩色
絹、顔料、膠、透明水彩、墨
27×27

自然物って、観察すればするほど面白い

――親愛なる展では自然物を描いた作品が多かったけれど、自然物にどんな思いを持っているか、興味をもったきっかけなどはありますか？

中津　そうだね…一人暮らしをするようになってスーパーマーケットへ行くことや、自由時間に散歩することが増えると、そもそもつくばに自然が多いのもあって、自然に触れることも増えたんだよね。自然物って、観察すればするほど面白い。かぼちゃとかも緑と、中身は黄色っていうイメージがあったけれど、よく見てみたらちょっと赤っぽいところとか、光の下だと緑以外の色も見えてきた。人間の目にそう見えているだけなのかもしれないけど、いろんな色を含んだ物体なんだと思って。形態も、ただの丸かと思いきや、ちょっと凹凸があったりする。それが人間の手によってではなくて、自然と生まれてきたものだって考えると面白くて！なんでかぼちゃって緑なんだろうとか考え始めた(笑)。

――数ある色の中でなぜ緑として生まれてきたのか…みたいな？

中津　そうそう！雑草とかはそんなところから生えるの？って思う場所から生えて来たりする。植物の色や形って、誰がその色にしろ、その場所から生えろ、とか命令したわけではないのに、その姿形でそこに存在していて、なおかつよくわからない色とか形をしていることが、すごく尊いと感じた。自然物には面白いなと思うところがいっぱいあって、それを記録しておきたいと思うから描いているのかなあと思う。

描いていて楽しいかを、優先したい

中津さんは自身のインスタグラムで積極的に作品の公開を行なっている。インタビューの際も、過去の作品をインスタグラムで閲覧しつつ、これまで、そしてこれからの制作について聞いていった。

――T＋で展示していた《巨木》は1年生の時の作品だよね。

中津　これは年末の、みんなが帰省してすごく静かな時に描いたなあ…1年生の時はとにかくプロになって絵で食っていってやる！って、もう勢いだけだった(笑)。有名な画家の人のインスタグラムを調べたら作品の投稿数がめちゃくちゃ多かったから、私も真似して毎日作品を描いて投稿するのを頑張ってた。今は考え方が変わって、画家としてのあり方って色々あるなって気がついた。プロにならなくても、別の仕事をして、そのお金を絵に費やす方が自分にはあっているんじゃないかと思い始めて…だから最近は作品を投稿する頻度を減らして、時間とお金に余裕がある時に描くようにしてる。

――なるほど、目指す方向は変わらないけど、具体的な将来像は変わったということだね。これからの制作の方向性とかは考えていたりする？

中津　まずは自分が描いていて楽しいかを優先していきたいかな。プロはやっぱり、その時代の人に受け入れられるかどうか、作品が売れるかも気にしないといけない。自分が絵を描き始めたきっかけは、描くことの楽しさと、いろいろなものが描けるようになることの楽しさがあったからで、その気持ちを継続するためにプロになる必要はないと私は思って。自分が幸せ

中津瑞樹《巨木》2020
紙、鉛筆、透明水彩
45.5×38

になれる（ための制作をする）方向で固めている。

描いたものに、リスペクトを持つ

――インスタグラムにもたくさんの作品が投稿されているけれど、今は主にどんな作品に取り組んでいるか、教えてもらってもいいかな？

中津　ちょっと夏休みくらいの時期に考えていたことがあって…これならその心情を表せると思った風景に出会ったんだよね。現実とは少し離れた風景になるかもしれないけれど、それを描いてみようと思っている。大学の学生宿舎のスーパーマーケットの前の風景なんだけど、草むらの中にポツンと一羽のカラスがいて、歩きながら、地面を見つめていて…

中津さんは、羽毛の生え際まで描き込まれたカラスのスケッチを見せながら、さらにこの制作のきっかけとなった思いを打ち明けてくれた。

中津　夏休みに考えていたことっていうのが、結局私は死ぬまで孤独だ、っていうことなんだけれど。いくら親しい人ができたからといって、その人のことは完全にはわかってあげられないんだ、とすごく情けなくなった時期があった。同じようにどんなに近しい人でも、私のことは完全にわかってはもらえない。じゃあ私、ずっとひとりぼっちじゃない？と思って。自分と自分の周りの世界に壁を感じたというか…

そんな時目に飛び込んできたのが、真っ青な草むらの中で、真っ黒な一羽のカラスが俯く姿だった。

中津　でも、友達の前でそんなにダークな話をすることは少ない。楽しみな予定の話とか、充実した話が多い。だから余計、周りがキラキラしている中で自分が黒く思えるというか…私は私のいい面も悪い面も知っているからこそ、悪い部分が特に見えてくる。青々とした草むらの中にポツンと黒いカラスがいるのを見て、私だ！と思った。カラスに共感してしまったというか（笑）。カラスからしたら、何を勝手にと思うかもしれないけれど！

中津瑞樹《カラスの剥製　スケッチ》2022

新作は、自然物そのものだけでない、中津さんの心が現れた作品のようだ。

後日、中津さんがいつも制作している日本画領域3年生のためのアトリエを訪れると、彼女のスペースには一つの絹絵が置かれていた。檸檬の木を描いた作品だというが、その実や葉はやや盛り上がり、存在がより強調されているように見える。聞くと、岩絵具での彩色の他、裏から金箔を貼ることで、表面にうっすらと煌めきが浮かび上がることを狙ったそうだ。《かぼちゃ》の制作から始めたという絹絵は、和紙に描くのに比べて筆の跡が残りづらく、植物そのものの色や質感を出せるところが気に入っているという。インタビューで中津さんは「日本画の特徴っていうと、その描いたものに対するリスペクトがあるのかなと思っている。私だったら、自然物を面白いなとか、すごいなと思う気持ちみたいな。でも最近は、見た目に忠実っていうよりも、絵だけで見たときの面白さ（がある作品）が画壇でいい評価をもらったりもしているようだから、実物を忠実に描くことの重要性は無くなってきているのかもしれない」と、日本画について語った。刻一刻と変わる美術や日本画の流行を冷静に見つめつつ、しかしモチーフをありのまま描写するやり方も大切にしたい。迷いながら、さまざまな表現技法を取り入れ、制作を続けている姿に、心を打たれた。

中津さんのアトリエにて
《檸檬の木》
2022 絹本彩色
絹、顔料、膠、箔、墨
100×120

中津さんの作品を見ると、その描写力に感嘆すると同時に、どこか優しく暖かい印象を受ける。インスタグラムに投稿された、たくさんの人物や植物のスケッチも、どれもモチーフとなった物への愛情が滲み出ているような気がするのだ。取材を通じて、これは自然物の個性ある姿をありのまま表現しようとする、中津さんの誠実な態度からきているのだと解釈した。すっかりファンになった私は、中津さんのまっすぐな眼差しが生み出す作品が、新たにインスタグラムに投稿されるのを心待ちにしている。もちろん、アートギャラリーT＋に展示してもらえるとなお嬉しい。

中津瑞樹《檸檬の木》の、裏側に金箔を貼っている部分を表から撮影、2022

中津瑞樹《檸檬の木》制作途中段階、裏側、金箔を貼っている部分、2022

筑波大学
University of Tsukuba

Art Writing　第17号
2023年3月25日
指導・編集・発行
筑波大学芸術支援研究室
〒305-8574
茨城県つくば市天王台1-1-1　筑波大学芸術系

表紙
佐藤珠水『Diary』制作時のスケッチ