

2024年1月21日(日)11:00~11:40

「藤原康博 記録の稜線を歩く」アーティスト・トーク 於:柳原義達記念館 A 室、B 室

藤原康博氏:

今日はお忙しい中、お集まりいただきましてありがとうございます。30分ぐらいの話なんですけれど、お付き合いいただけたらと思います。後でご質問何かございましたら、聞いていただけたら、またお話させてもらおうと思っています。途中で構いませんので、もし何かあったら、遮っていただけたらお答えしますので、よろしくお願いします。

今回の展示は、冊子を見ていただくと分かると思うんですけど、柳原義達さんのご遺族の方の基金で成り立っている展覧会です。それで、柳原さんの彫刻とのコラボレーションということでお話をいただいたのが、2022年の夏頃です。僕は見ていただいたら分かるように、立体も作るのなんですけれど、基本平面作家なので、ではその[柳原氏の]彫刻と、どのように関わっていけば良いのかなというのが、最初の問題でした。

そういうことを考えながら制作をしていく中で、1つ挙がってきたキーワードが今回展示でタイトルにもなっている「稜線」。その言葉を取り上げました。稜線については山岳用語と言われてはいますが、これじたいは美術の中でも使う言葉で、それはとくに、僕は受験生の時にそういう話を言われて、へえーと思ったんですけど、まず石膏像とか教室でいろいろなそういうものを描く時に、稜線を探るとかいろいろなことを言われて。形を理解する上で。その稜線ということと、僕が今回この平面でやっているようなこととの関わりなんですけれど、その時の僕の体験なんですけれど。形を理解するということで、その時に先生に言われたのは、近くで見て、彫刻の形をしっかりと把握するように言われたんですね。それで、舐めるようにというか蟻の目線になって、彫刻の形を見ると、ぐっと形の理解が深まるという風に言われて、それを実践していました。

その時に僕自身はそのことよりも、例えば彫刻でいうとブルータスであったりとか、いろいろな彫刻像があるんですけど、そういうのを近くで見上げていたときに、それはブルータスの像でありながら、何かちょっと別者に見えてくるというか。非常にせり出した岩場のような、何か別の風景のような、こう波が[打ち寄せる]岩場、山岳のような風景のように見えてくるというか、そこを妄想しながら見ている感じは印象に残っているんですけど。それとよく似た感覚を柳原さんの彫刻を初めて見た時、とくに覚えているのが、鴉の彫刻を見た時に、鴉でありながら、非常に岩場のような荒々しい風景のような感じに見えたのを思い出しました。何かここが糸口になるんじゃないかと思って、今回の展示の構成を考えました。そこにちょっと[展示してある]、この小さい作品には蟻を描いたりしているんですけど。

そういう目線で見えていくことによって、これ(《迷宮～記憶の稜線を描く～》を指して)は布団なんですけれど、絵画の中の稜線と、彫刻が持つ稜線の絡み合いで展示ができているんじゃないか、という風に思いました。まずこちらの部屋[A 室]の話なんですけれど、基本的には2023年に作った、去年作った作品がほとんどです。

こういう形でやり出した[布団の山の作品を描き始めた]のは2022年くらいになるんですけど、きっかけはコロナのパンデミックで緊急事態宣言があった時に網膜剥離になって、その時に経験した視覚体験なんですけれど、その時に網膜というのは言葉では知っていましたが、本当に眼底の写真を撮ってもらったらポロツとめくれている、膜なんだなというのが良く分かったんですけど。それが剥がれることによって、そこに光を通さないというか、そこは認知しないんですけど。だからそこはポロツと影になっていて、後でお話しますけれど、向こう[B 室]にある作品はそれが影響しています。完治するまでに3ヶ月くらいは埃っぽいところに行かないでくださいと言われてたん

です。つまり作業場が埃っぽいので行けなくて、家にずっといることになったんですけど、その時に僕が体験したことが、日がなずっと一日家にいて、昼なのか夜なのかよく分からないようになって、それがぐちゃぐちゃになっていくうちに、外の風景を見たり室内を見たりしているうちに、内と外が縋い交ぜになっていくような感覚に陥って。外が内になるような、内が外になるような、いろいろなことがスケール感が変な感じになってきて、それがまあ手術したこともあるんだと思いますけれど。それが不思議だなあと感じて、そこからまた写真を撮り出して。布団の写真を撮ったりとか、室内の写真を撮ったりとかいろいろとしていて。そういうところから、こういう作品が生まれてきました。ですので、こちら[の部屋にあるの]が2023年に作った作品です。

そして、この作品(《座る女》の展示風景写真を見せながら)は布で覆われているんですけど、入口のところに、柳原義達さんの彫刻を布で覆った作品があるんですけど、今回の展示をするにあたって、一つ、見ていくきっかけになるもの、糸口になるようなものが必要だと思って、それで彫刻に布を掛けたんです。なぜかという、これは僕自身も自分で描いていて思うところなんですけれど、柳原義達さんの彫刻、そこに猫があつたりとか孔雀鳩があつたりとか、あと鴉があるんですけど、非常にデフォルメされたというか、誇張された形なんですけれど、若かりし頃というか昔の作品は結構こう迫ってくる、その目の前のものに迫っていくような作りだったんですけど、ある時からそれがこういう形になっていくというのは、たぶんそれは柳原さん自身、真に迫れば、本質に迫れば迫るほど逃げ水のように逃げていくというか、追っているものが。そうした時にそれでは近づけないというところから、何かしら違う形での表現を求めて行ったのではないかな、とそういう風に思いました。

自分自身も描いていてそういう風に思っていて。リアルに描けたから思っていることが出るのかということ、そうではない。そういうところから、見えないものが成立するような感じというのを求めているんですけど。

布を掛けたのは、柳原さんが求めた一つのそういう彫刻作品を、僕自身が、これはあくまでも僕自身の回答なんですけれど、柳原さんを知るために敢えて布を掛ける。柳原さんが求めたものを知るために敢えて布を掛けて、掛けたこと、隠すことによって見えてくるものが何かあるのではないかと感じて、布を掛けることを提案させていただきました。ご遺族の方にはご快諾いただいてそれが実現したんですけど。何か隠すことによって露わになってくる何か。あそこに座っている女性の像なんですけれど、それが醸し出すものというので、ああいう布を掛ける形で、理解をいただくものとして提供したんですけど。それを最終的に、その横にペインティングが一枚あるんですけど、そうしたことによって現れたものを、最後僕がペインティングで描くことによって、今回のプロジェクトが円環になって成立するんじゃないかと思って、最後に描いたのが、彫刻の横に置いてあるペインティングです。

では、向こうの暗い部屋に移動してもよろしいですか。

(B室に移動する)

藤原氏:

そこ[ロビー]に布を掛けた彫刻を配置して、こちらの部屋[B室]と向こうの部屋[A室]、入った時に向こうは天井も高く外光も入ってすごい明るい空間だったので、こちらは今見ていただいているようにグリーングレーの壁で統一された空間で天井高も低いので、こちらは非常にドメスティックな空間というかそういう感じに捉えて、向こうを開放的なものと捉えて。それで、ああいう風な布団の作品(《迷宮～記憶の稜線を歩く～》)に統一しました。

こちら[B室]に入ってくると、橋があつたりトンネルがあつたり山があつたりなんですけれど、僕が今までやってきている作品の流れで作っているものなんです。もともと僕が20代の頃から小屋の写真を撮ったりすることからはじめて、それは今まで続いているんですけど、小屋がペインティングになったり。それから、夢日記をつけて夢を立体

にするといろいろなことをやってきました。その延長線上に最近やっているような山のシリーズとかがあるんですけど、こちらにブルーの作品があって、こうカーテンとか(《境界》)、これも室内の風景でああいう山のやつに近いやつなんですけれど、真ん中に山があるんですけど、ベッドの上にある山(《伯母ヶ峯～果ての二十日～》)。これは実際にある山で、大台の方に伯母ヶ峯というのがあって、その等高線図から形を拾ってモデリングしています。ですのて板を積層してその上にモデリングしたもので、実際の山の形とは似て非なるものかもしれませんが、形じたい、シルエットじたい、等高線は、それを拾っています。

これは僕が東紀州とか、向こうの方が結構好きで取材に行ったりとかよくしているんですけど、昔から気になっている「あいだ」であったり「境界」であったり、何かと何かのあいだ。向こうの部屋[A 室]でも内と外がという話をさせてもらったんですけど、そういうことにもつながってくるんですけど。そういう境界というか結界のようなものとしてあるのが、東紀州の方は結構そういうところ、熊野三山とか、観音世界へ向かう境界であったりとか。いろいろなそういう古い話があるところで。この山じたいは「一本だたら」という妖怪の話があって、その山をモチーフにしました。大台ヶ原のドライブウェイみたいなところでビジターセンターに向かうところの地形なんですけれど、これを取り上げた理由というのは、この作品は果ての二十日というのをタイトルに付けているんですけど、それは何かと言うと「一本だたら」という妖怪が暴れたのを鎮めたわけなんです。ある上人が鎮めたんですけど、果ての二十日、つまり一年のうちで果ては 12 月。12 月の 20 日だけは自由に良いということで、妖怪というのは伯母ヶ峯を通る人たちを食べたりとか襲ったりとかしていたんですけど、果ての二十日だけは自由にそれをして良いという。だから果ての二十日はその峠を通るなというような話で。

僕の捉え方というか、東紀州の方の入口でもあり、大台ヶ原の辺りが。そのトンネルが、その後ろにあるトンネルなんですけれど(《穴》を指す)。非常にこう境界のように感じる。その果ての二十日の話じたいも、現世界と異世界の境界のようなものを感じさせる部分があって、取り上げてこの作品にしました。なので、家の中の布団が山のように見える作品があったりとか、橋があったりとか、こういう山の立体物があったりとか、いろいろあるんですけど、僕の中では根底ではすごく共通している、通底しているイメージがあって、そういうのを展示する時に、僕の中では、一緒に展示することによって見えてくるような、イマジナリーなラインと言いますか、流れのようなものをいつも気にしているんですけど。そのことと見ていただく方の記憶に何か触れるような、そういうところでまた稜線が生まれてくるような感じの空間になれば良いなあとこの風に思って。柳原義達さんの彫刻が持つアウラというか、「ある」というリアリティみたいな、それが作る要素と、僕が平面の中に描き出す要素、それと見ていただいている方が、空間の中で紡いでいく要素が、交錯するような空間になれば良いなという風に思って、今回、展示を作りました。

## 質疑応答

### 参加者:

この青色ですね、藤原さんは昔から存じ上げているわけですけど、青色が始まったきっかけというのは、どのあたりからだったのでしょうか。

### 藤原氏:

そもそもは、写真を撮り出して、白黒写真を撮っていたんですけど、小屋の写真をずっと撮って、それを平面に起こす時に、当初は白黒で描いたり、黄色で描いたり、単色なんですけれど、黄色で描いたり紫で描いたり、いろいろな色相で描いていたんですけど。その中でとくに黄色と青が最終的に残ってきて、それはなぜかという、青に関しては、僕のイメージの中では、非常に静寂を感じる部分と、ちょっと狂気じみた感じが内在するような色に思うんですね。僕が表現したいことと結構合致しているような。

参加者:

先ほど、境界という話をしていたのが面白かったなと思ったんですけど、青いこの色合いの感じは、ちょうど夕方あたりの照明を点けない時間帯だとか、朝方の夜明けの感じだとか、最近早起きすると暗い感じのあのあたりの色とちょっと似ていて、ちょうどその昼と夜との境界の感覚みたいにも感じるんですよね。この色を使用しているのは、そういうあたりのニュアンスもひよっとしたらあるのかなと思ったんですけど。

藤原氏:

そうですね。実際に僕も「逢魔が時」とか、そういうタイトルを付けたりとか、何かのすり替わる時間帯というか、非常にそれは線引きが難しいんですけど、昼から夜へと移っていく、そのある部分な感じも、青色はそれを表す何かがある、僕の中ではじっくり来る部分があったのかなという風には思います。

参加者:

では黄色とかその辺りを試したというのは。

藤原氏:

あります、黄色も。2002年、03年くらいまでは黄色いのもやっていたんですけど。その時は——黄色じたいが今ここにはないですけど——同じようにこういう感じで黄色一色でやっていたんですけど、黄色が非常に彩度が高く明度が高い色なので、絵の印象としては鮮やかで明るい感じになるのかと思いきや、そういう部分もあるんですけど、でもその時に僕が気に入って黄色を使っていたのは、非常にそれが無音みたいな感じに感じられたんですよ。それが何かじっくり来て、その時はそれはやっていたんですけど。青を使うようになって、使っている青はプルシャンブルーなんですけれど。青もインディゴやいろいろなものを試してみたんですけど、ウルトラマリンとか。その中ではこのプルシャンブルーは自分が表現したいところに合致する感じがして、今は黄色からこちらの方に移行してきているんですけど、またこのあとどうなるかは分かりません。

参加者:

山をイメージした布は見ていて不思議な感じがするんですけど、布が連なったり、シーツがあったりとかする時に、それが大きく見える、つまりそれが山に見えたり、丘に見えたりする時のイメージというか、そういう風に見えるようにしている、できるようにしているというか。下手したら布が連なっているように見えてしまうと思うんですけど、[そうならず] そういう風に山に見えるように気をつけていることはありますか。

藤原氏:

そうですね、きっかけは網膜剥離の時。変な見え方したんですよ。小さいものが大きく見えたり。何かないですか、教室で先生がすごい遠くに見えるとか、そういう経験も昔にはありましたけど。山に見えてくるというのは、たしかに結構何枚も写真に撮って、それをプリントアウトして、それを貼ったりとか、ずっと段ボール切って、A4サイズの段ボールに貼り付けて、それがずっと作業場に置いてあるんですよ。それを見て、ちょっとこれ良いかなと思うやつをセレクトして、そういう風にして見ているんです。結構ストックしてあって、日々感じることも見えてくる感じも違うので、そのような中で何かこれ良いなと思ったものをセレクトして、画面に起こしていくという感じが今のやり方ですけど。とにかく写真は結構撮る。その時にいろいろイメージしながら、こんな感じでやってみて、こうやって写真撮ったりとかして(下からあおる)、やっているんですけど。

ちょっと話がずれるかもしれませんが、最終的には僕は、山が山のように描けたから良いというわけではなくて、

非常にこれは非科学的な言い方かもしれませんが、見えないものが見えるようにしたいんですね。まあそんな話はよくある話ですけど。でもやはり何か、とくに絵はそうですけれど、絵が絵として成立する瞬間とは見えないもの、すなわち僕がちょっと求めていたものが見えてくる、それは当然ものに近づけようと思って描いていくことによって、物理的にはそうなんですけれど、本物そっくりに描けたからそうなるかというところではない。写真を撮ると、シャッターを押すだけで、そこを捉えてくれるんですよ。それこそ設定をしっかりとすれば、本当に目の前のものに近い感じで撮れるのかなと思うんですけど。それでは出せない何かみたいなものがある、目で見たものを、写真に撮って。写真に出てきたものを、またそれを見ながら…。立体を平面にして、それをまた目の中で網膜に映して、それをまた脳で三次元化して、またそれを二次元の中に描いているという。そんなことをやっていく中で生まれてくる、何か見えないもの、見えない部分が出てきた時に、はじめて[作品が]できたなと感じる。それも日によって違うので。見えてくるか見えてこないかとか、そんな風に見えるか見えないかとか。描いていて、良いなと思って描き出して、次の日見たら全然違うなということもあったりする。そんな感じでいくつかの作品を平行しながら進めています。

(文字起こし・編集: 鈴村麻里子 / 三重県立美術館学芸員) [ ] ( ) は編集時の補足

2024年5月23日版