



奥村ゼミ 2009
2009.5.18~2009.6.13

奥村ゼミ 2009

2009.5.18~2009.6.13

ターゲットを定めてみる。 そして新たなアプローチを試してみる。

- ・これまでの制作を振り返る。自分の関心の核に何があるのか、できるだけシンプルな(数行の)アーティスト・ステートメントにまとめる。
- ・これまでの制作を忘れる。ステートメントを出発点に、今まで試したことがない素材や手法で作品を作る。

ターゲットを定めてみた。そして新たなアプローチを試してみた。 奥村雄樹

今回のゼミの内容は以下のとおり。

- 1、これまでの制作を振り返る。自分の関心の核に何があるのか、シンプルなステートメントにまとめる。
- 2、これまでの制作を忘れる。ステートメントを出発点に、今まで試したことがない素材や手法で作品を作る。

自分が関心を持っている／常にひっかかっている／制作するにあたって起点となっている問題系のありようを、言葉を使ってできるだけ鮮明に浮かび上がらせる。手を動かすことを基本に制作を展開しているとおろそかになりがちだけど、これはとても大事なことだと思う。ターゲットが絞られることで、自分がやってきたことが、それに対してありえる無数のアプローチのうちのひとつに過ぎなかったことが見えてくる。これまでの仕事を相対化することによって、ほかのありえるアプローチを試してみたくなる。ようするに、自分を縛るためではなく、自由になるために言葉を使うこと。自分の仕事の可能性を制限するためではなく、多様化するために的を絞ること。あとはとにかく作ってみることだろう。失敗してナンボだよ。

というわけで、5/18日から6月12日までの約一ヶ月間、17人の学生たちがこの試みを実行した。まずは、できるだけ妥協せず、「これだ！」と思える形にターゲットを絞っていくのが大変だった。ああでもないこうでもないと考えながら（+みんなで話し合いながら）やっとそれが絞られても、今までやってきたことがないような作品案を思い付いてその構造を組み立てるのもまた大変だった。でもそこで逃げずに立ち向かったからこそ、講評会（展覧会オープンの前日）の直前になって、多くの参加者のステートメントと作品自体が大きな飛躍を見せたんじゃないかと思う。これまでは思いもなかったアイデアが湧いてくること、ようするに自分の作家としての世界が広がっていくことを、多くの参加者が実際に体感できたのではないだろうか（だとしたらうれしい）。その過程にずっとつきあうのは、時にしんどかったけど、とても楽しく感動的な体験だった。

ただ、上記のような内容ゆえに、作品の客観性とか、革新性とか、鑑賞者への気配りという部分は、今回のゼミではいちばん後回しにしたのも確か（もちろん無視したわけではまったくないけど）。だから、このゼミを経験した学生たちには、今回ある程度固めた足場を起点に（それを破壊することを含めて）、さらにその先へと作品を発展させていってほしい。そのときはじめて、今回の経験が本当の意味で生きてくるような気がする。

また会う日まで、三歩進んで二歩下がりつつ、アスファルトに咲く花のように、走る走る俺たち。

おくむらゆうき

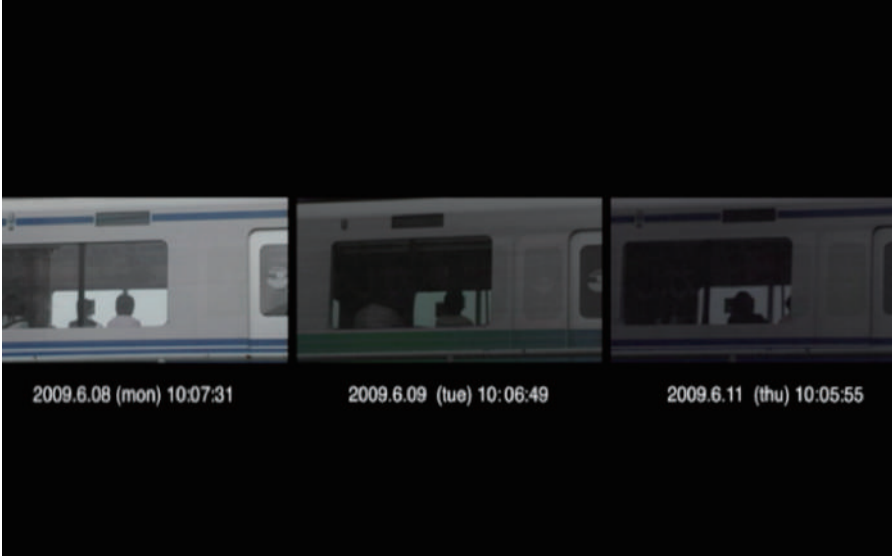
1978年青森県生まれ。2004年東京藝術大学大学院修士課程油画専攻修了。

現在、武蔵野美術大学造形学部および玉川大学芸術学部非常勤講師。

国内外の画廊や美術館にて個展・グループ展をいろいろ。やっとな程度定まってきたターゲットに向けて、いろいろアプローチするぞと決意、いろんな機会を利用して少しずつ実行中。ある意味、それに学生を付き合わせたのが今回のゼミだったと言えなくもない。



works



「ジグソーパズルとしての世界／価値の再演算」

制作することが自らの欲望と近い距離にあるとするなら、僕の「制作」とはマイクロな出来事を捉え、それをもう少しだけ長く見つめることだと思う（マイクロとは大きさが小さいという他に、自分との距離感が近いとか、ものもつ価値とは違う見えにくいものの表情とか、の意味がある）。ものと自分には普段の関係がある。それは「それらしさ」などよく言われたりして、それぞれが役割を持ち、用途が限定され、生活の一部として機能している。しかしひとたびその「それらしさ」を見直したり、自分との関係が壊れた場面に遭遇したりすると、それは一気に乾いた、ぬめり気のない客観的な存在として自分と「出会い直す」。

現代の社会は隅から隅までカテゴライズされ、細かくまとめあげられてしまった。そんな「使い古された」世界に住むには、多量の情報量を抱え込まなくてはならない。しかしそうなることで個人と情報／モノとの距離はそれぞれ限定的になり、認識はより表層のみに、より限定的で機能的になってゆく。

ほんとは、それはどんどん変化しているのに。

例えばお札のシリアル番号を、引き替えに買ったものと合わせて2年半記録してみた。950枚ほど集まったなかで、そのうちの2枚だけまた財布に戻ってきていて、同じお札を2回使った。お札を普段の関係で見ている限り、それは見えてこない。毎日多量の情報を処理し消費している毎日にはそれだけ欠落してくるものも多い。例えばそれは、長い間それを見つめないと見えてこないものように。

そうして制作され、新しい見方を与えられたものを、さらに全く違うものとか、その新しい見方をより強めてくれるものとセットにして、例えばジグソーパズルを作るように組み上げなおす。細かくまとめあげられてしまった世界は、それだけそのつながりが再配置される可能性を持っている。少しだけ長く見つづけることで、その関係は作り直されていく。

認識的に、または／かつ主観的に、マイクロなドキュメンタリーが非日常化している様をつかむ。

「認識的に、または／かつ主観的に、マイクロなドキュメンタリーが非日常化している様をつかむ」

制作することが自らの欲望と近い距離にあるとするなら、僕の「制作」とはマイクロなドキュメンタリーを捉えることだと思ふ。隅から隅までカテゴライズされ、細かくまとめあげられてしまった「使い古された」世界に住むには、多量の情報量を抱え込まなくてはならない。しかしそれにつれ個人と情報／モノとの距離はそれぞれ限定的になり、認識がより表層のみに、記号的になってゆく。何もここで「ものの『本質』が～」などという、自己愛に溢れる突き放すような軽はずみでくだらないことを言いたいのではなくて、身近にある物や情報を少しだけ長く見つめるだけで、それはほんとうにどんどん変化しているのだ。「マイクロ」とは身体的・物理的な距離はもとより、常識より少しだけ対象に長く接した（ただそれだけ！）という皮肉も入っている。お札を2年半集めてみるとそのうちの2枚が戻ってきていたりする。世界中のミネラルウォーターのペットボトルを旅行に行くたび集めると、水の味よりボトルの形やパッケージデザインの方に幅があるのに気づき、水に対する価値観の違いを思ったりする。都心の地図上の大使館の位置と、世界地図上の各国の首都の位置を重ねると、全く違う配置のリアルな世界地図ができあがったことに驚く。そしてその、マイクロな対象をもう少し広く、例えばまわりの環境とか、そこにそれがそうやってできた経緯とか、そういうことも調べてドキュメンタリーにすると、今まで別々だと思っていた物や事が実は近い距離にあったり、対象への価値観がまったく異なっていたりすることがある。それを「日常が非日常化していた」とか「未分化であったことに気づいた」とよく表現しています。

欲望の発露としての「制作」はここで終わるのかもしれない。そうして集まったマイクロなドキュメンタリーを、こんどは方向付けし、ヴィジュアルコミュニケーションとして成立させていきます。この行為はかなりデザイン的なのではないかと、思っています。



a world is mine(部分)



seaweed throw (after Goldsworthy)



Chimeras

Find him or her out

DVD, テレビ



今回のプロジェクトは2009年6月のとある日のとある時間に、由比ヶ浜の砂浜に行き、そこで撮った写真を複数の人物のケータイに添付メールとして送る、というものであった。
上記の写真はその時に送られたものの一部である。

オーケーサーブリエリアの話

何も更新しない時は只々聞いている音楽を更新するしか楽しみがない、といってもいいくらいの生活。家にもあまり楽しみがありません。あとは映画を見るかインターネットで同じページをぐるぐるぐるぐる。ネットサーフィンで色々知らない場所に行くのも疲れるので、それはあんまりませんが、パソコンは常時開いていて、寝る時にパソコンもスリープさせて寝る感じ。PCと一緒に寝る、そして起きる。パソコンの睡眠時間が自分の睡眠時間にほぼイコールになる、暇人の生活リズム。

1. 2009年→2039年
今あるモノが時間をかけてどんどんと古くなってゆくことに、最近興味があります。流行の流れとかはまるで分かりませんが、自分の中での最新バージョンがどんどんと遅れをとっていくことに惹かれるというか、これより先のモノが出てくるとして、それは一体どんなんだって考えてしまう。古く感じる為には新しいものが必要だとして。中学の三年の終わりに貰ってもらったドコモの move 携帯は折りたたみ式で当時の最新機種であったけど、今では使い物にならないことはないが、昔のモノだなんて気にさせる。何せアンティークにもなり得ないほどの少し古いケータイでしかない。それはそれで愛らしいのかもしれないけど。2039年の世界は、今の自分の生活スタイルでもほぼ通用するだろうけど、2009年が今でいう70年代80年代みたく過去のものとして感じられるとしたら、20年後の自分を取り巻く環境が気になって仕方ない。そもそも21年前は生まれていない。それでももう90年代なんて随分前の事のように昔を感じる。何かしらのタイムスリップで90年代に戻されたとしても自分には何もできないだろうけど、3日も経てば正常に暮らしてそうな気もするけど、戻りたくないなあ。1日前だってそんなに戻りたくない。

何も更新しない時は只々聞いている音楽を更新するしか楽しみがない、といってもいいくらいの生活スタイル。家にもあまり楽しみがありません。あとは映画を見るかインターネットで同じページをぐるぐるぐるぐる。ネットサーフィンで色々知らない場所に行くのも疲れるので、それはあんまりしません。パソコンは常時開いていて、寝る時にパソコンもスリープさせて寝る感じ。PCと一緒に寝る、そして起きる。パソコンの睡眠時間が自分の睡眠時間にほぼイコールになる、暇人の生活リズム。

1. 2009年→2039年
今あるモノが時間をかけてどんどんと古くなってゆくことに、最近興味があります。流行の流れとかはまるで分かりませんが、自分の思ってる中での最新バージョンがどんどんと遅れをとっていくことにある意味惹かれるというか、これより先のモノが出てくるとして、それは一体全体どんなもんなんだって考えてしまう。たぶんそこには今現在がベースとなって進行していく何かがあって、ある一定の時間が経過して過去としての認識になったモノとの比較として、新しい、っていう認識があるのではないかと思う。ただ漠然と何か新しいこと、というよりはそういったある地点からある地点の中で生まれるモノの認識のズレ、に、最近興味ありと言ったほうが良い気がしてきました。

ただ単純に、あるモノを古いなあと感じる感覚については随分肯定的で、ただ単にそうした感覚は面白いと思うし、ただ単にそれがないのは少し寂しい気もする。

仮に10年後20年後の世界でも、とくに変わりなく今の自分のライフスタイルでも十分にやってけるだろう。基本的にご飯を食べれば生きていられるのだろうし、それは何千年も前から続いていることだ。2009年が今でいう70年代80年代みたく過去のものとして感じられるとしたら、2、30年後の自分を取り巻く環境が気になって仕方ない。そもそも21年前は生まれていない。それでももう90年代なんて随分前の事のように昔を感じる。何かしらのタイムスリップで90年代に戻されたとしても自分には何もできないだろうけど、3日も経てば正常に暮らしてそうな気もするけど、戻りたくないなあ。1日前だってそんなに戻りたくない。

2. 昔の絵画の巨匠とかが今この21世紀に生きていたとして、彼らは今何をやるのだろうか、なんて、よくあるドキュメンタリー番組でのエンディングみたいなことを少しだけ考えて、やめる。

3. どこか全く今の環境と異なった場所に行くとしたら、今成そうとする事の必然性はまるでなくなるのか、どの程度なくなるのか。またそこでの新たな切り口を見出すことは可能なのか、どのようなことが見いだせるのか。

時間の流れは一定なのかもしれない。

なんてこといつも考えてるわけではないのだけれど。

今日朝が来て思ったことは、日本の僕のとこの実家（長崎）の自分の部屋の一室にもおそらく朝が来ているということ。

同じようなシチュエーションではないけれど、同じ朝を迎えているということ。

僕はその場所に行くことはすぐにはできないけれど、その場所を想うことはいつだってできるということ。

090612_131516

mixed media



Fan • Source / 11min.



Volume / Oil on canvas



Opening / Oil on canvas



Akari ITO

伊藤 あかり



自分がやりたいことの自分なりの考察
何が面白いと感じるのか

- ・独創性があるもの
(でも分からなさ過ぎるものは分らない)
- ・古い皮をかぶっているけど実は新しいもの?
- ・新しいけど古いもの(表現・思想)を利用しているもの?

どういことをしたいのか

- ここ最近は…
- ・人工物を自然物としてみる
- ・身近なものを遠い存在のものに見立てて楽しむ(愛でる)
- ・世の中のちょっとした不満を根本的にはまったく解決していないけど微妙に気持ち的には解決させる

- ・自分がやってみなかったこと
- ・誰もやらないこと
- ・作品を創ることや鑑賞することで冒険できるもの
- ・メルヘン&ファンタジー世界を体験したような気持ちになれるもの
- ・微妙な現実逃避?
- ・自分がほしい作品

ちょっと前(パフォーマンス作品以前)

- ・絵画表現について実験してた(つもり)
- ・世の中の不満をただ作品を創ることで解消してた?
- ・良い作品を創る

なんで
身近なものを遠い存在のものに見立てて楽しむ(愛でる)のが面白いのか。楽しみたいのか。愛でたいのか。
今ある現状を前向きに受け入れて良いと思うこと。
世の中のちょっとした不満を根本的にはまったく解決していないけど微妙に気持ち的には解決させる
日本的な美的感覚で言うなら趣がある?
庭を見る感覚→日本庭園についてはまだ勉強中でも駒ヶ岳の頂上付近の岩や草木が禅寺の庭に似てると思う。ことからあの仙人や神が住んでような秘境を自分ちの庭に移築してずっとその世界を眺めたかったのかなあとか思ったりする。
盆栽とか生け花とか茶道とか華道とかの高尚?なものになつたらなつた面白いかそれがメインじゃない
古いものを見る感覚
夏、暑くて蚊に刺されて痒くて良いと思うこと 冬、寒くて足のしもやけが痛くて良いと思うこと
マソ?
なんとかしない
超簡易的冒険
超日常 超現実 超普通 超習慣 超平凡 超尋常 超標準 超凡庸 超平常
リーズナブルな冒険=(妄想)
冒険を妄想するきっかけ
現実逃避するため
知識として物事を理解しているものを疑いたい
例 恐竜は絶滅している(知識) ネッシーがいる(知識を疑う)
夢があるよね夢が見たいのかも。何も知らなかったころに戻りたいのかも。
以上のことは深読みしすぎたのかもかもしれない
ただ私はほんやりしたいだけなのかも
なにか考えてもいいし何も考えなくても良い



アンコ鍾乳洞

私はアパートで小バエと共に生活している
彼らの世界では私達が小さいと思っているモノはとても大きい
逆に私達が大きいと思っているモノは宇宙から見たら実はとても小さい
さらに宇宙も実は小さい存在でという様に大小の連続は限りがない
私達の世界では私達なりの不満がある
どうかしようとは思わないけど
事実そのままだと受け入れにくい
だから私はその不満を愛すべき何かに見立てて
小バエの世界と宇宙を行き来するのだ

ホッカイドウギウニュウノマク



pipita カレンダー 2008

Akari ITO / ホッカイドウギウニュウノマク



A「聖火台っぽくない？こうやって火をつけてさ」
B「あ、それいいね、やろうやろう！」

A「撮れた？」
B「何枚か撮って見たよ」
A「見せて見せて」
B「ちょ、これすごくない！？」
A「ちゃんと点火されたように見える！！」
B「これいいじゃん！すごいすごい！！」
A「でもさあ…これ国際的な問題が生まれてるよね」
B「なんで？」
A「だって、これ朝鮮大学の煙突じゃん…それに新聞紙で火をつけてる…」
B「あ、そっか！！あー…」
A「すごく社会的な作品になってるよ」
B「……でもさ、別によくない？」
A「いいかなあ」
B「そういうの関係なしに始めたし」
A「そうだよな、朝鮮とかどことかかって関係ないよね」
B「ただ面白かったんだもん、国は問題じゃないよ」
A「じゃあ、いっかあ」
B「いいよ、いいよ」

聖火台



大学一年時、平面作品を制作するが、テーマも仕上がりが甘くかわいくなってしまい、つまらない。布、レース、スパンコールなどの素材を使用したりもするが、何を形づくったらいのかかわからない。

大学二年時、自分の内面を見つめ自分には女性としての自覚があるので、女性の身体や精神にまつわる作品をつくる。体をレースで包むパフォーマンスをする。手応えは無い。進級制作でドローイング、油彩、自分が異性に言われた言葉を展示したイタい作品をつくる。

大学三年時、おっぱいが好きなので、おっぱいを描く。コンクールで女性器の平面作品とドローイングを展示する。「この絵の意味は？」と問われ、意味は無いと言うと、作家として問題があると教授に言われる。その後、フェミニズムの本を読んだり、草間彌生やブルジョワの作品を見たりしたが、あまり共感はできない。

大学四年時、女性器はとび道具だと言われたりしたがまだ懲りずに描いている。女性器は植物、花の雌しべに似ているし、もしかしたらそれ自体は身体性、精神性はどうでもよくて造形的におもしろいだけかもしれないと思い、まだわからないが探りながら制作を続けている。

私はどうして女性器を描くのか。

女性器に対して恐怖感を感じている。何故恐怖をかんじているのか。普段自分では見えない部分だし、エイリアンみたいだ。引き裂かれているような形で生々しい。私の一部なのに、自分ではないみたい。私とは別の独立した生き物みたい。

それをあえて沢山描くことで恐怖感を打ち消そうとしている。

私は女性という性別に生まれて、その事を大変喜ばしく思い、自覚し、女性らしく（この定義はできないが、きっと誰もが人を見たときに女性らしい、らしくないと感じる感覚を人によってずれていることは少ないと思う。）ありたいと思うのに、自分の女性器を見ると、恐怖感を覚えるのだ。

女性の身体の象徴の女性器をエイリアンのように感じる。私の一部なのに、自分ではないようで、私とは別の独立した生き物のように感じる。

私は女性器にまつわることを作品として表現することで、それに対する恐怖感を打ち消そうとしている。

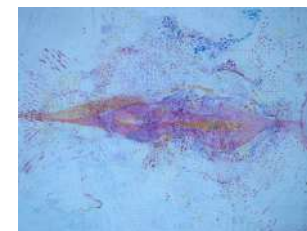
この作品に辿り着くまでに女性器をひたすら描いたり、接写してみたり、女性器を別のものにしたいという願望に気付いたりしたが、今回はそんな風にして女性器への恐怖から目をそらせない自分の姿を作品にしました。

self G spot

インスタレーション



picha picha



packri



わたしは、何気ない日常生活の中からテーマを見つけ、作品を作ることが多い。
 そのため、社会問題、サブカルチャー、人、などテーマはさまざまだ。
 そして、その時のイメージやインスピレーションから作品形態を決め、その都度伝えたいことを表現する。
 そのため、素材であったり、作業工程自体に、あまり執着したことはなく、
 それらはそれ以上でも、それ以下でもないというスタンスで制作してきた。
 なんとなくではあるが「生と死」というテーマが一貫してあるように思う。
 また、全体的にアイロニカルな作品が多い傾向にある。そして、なぜかタイトルに駄洒落を使う。

人は弱い生き物だ。

でも、だから、いとおいしい。

それを表現できたらいいなと思う。



穴ノコトガスキダカラ



人間じょーっと！



ワタシルティードッグ

素っ裸の王様

油彩・キャンパス

弱い ・ 脆い ・ 醜い

人間

でも、だから、いとおいしく思います。
 それを表現したくて制作しています。

「アンチ」ではなく「アイロニカル」が丁度いいのはそのせいです。



実験だと思う。

じぶんのパンがつぶれちゃっても
みんなのは、そうならないかもしれない。

パンはふくらむと何がなんだか、わからなくなるど

あそこはふくらむと

かたちがはっきりして、強調される。

まんぱん〜男子禁制ワークショップ〜

参加者：女子大生

パン生地、ポラロイドカメラ、手鏡、オープン、アイシング

社会現実と向き合おうとしたものと、個人的な自分の現実と向き合おうとしたものの二手に、私の作品は分かれる。社会現実についての作品は、社会への貢献であり、こちらの方が作品の意義を感じる。内容は、今ある明治期以降の欧化政策の概念に異論を唱えようとするもの、アングレブの拷問事件から古代ギリシャから続く西洋美術の身体に対する執拗な興味を思うものなどである。個人的な自分の現実についての作品は、そこに宿る気持ちは多くの人が共通して感じているものだと思うし、特に女性なら共感するところも多いと思う。

共感してもらえることを目的としている作品である。

これら2つのターゲットのうち、鮮明に現実と「感じられる」のは、後者の自分の身の周りで起きた事象であるけれども、でも強く感じていたことが、時間の経過によって、自分が考えたことなどないように思えたり、いつの間にか記憶が組みかわっていたり、過去の恐怖心を今の恐怖心と感じないようになり、実際には虚構的なものも多いかも知れない。

反対に、社会という対象があって意見するほうが、日常的にはテレビなど見ていて自分の意見の妥当性、安定性を感じることがある。恥ずかしいけれど、今の夢としては、居酒屋でお酒でも飲み交わしながら、気心の知れた友達に語る世間話のような気軽さで、作品が作れたらいいな、また、私の作品が他人にとっても自分にとっても、そんな酒の肴みたいな存在であってほしいな、と思う。

5月18日のメモ①：ターゲットを絞ることで制作が豊かになる、という奥村さんの提案には、賛成だ。画壇系の作品におけるテーマ（モチーフ？ターゲット？）はさほど重要視されない。

面力がすべてな訳だが、きっとここで話し合われているような内容のコンセプチュアルな作品にもそれはいえるだろう。

「新しい」という肩書きの分野には常に新しいキャッチコピーが必要だ。

私はまだ手垢のついていない「ターゲット」という言葉をありがたく制作において使うことにする。

ターゲットというとは、辞書をひかずには（目標・照準）という言葉が思いつく。

5月18日のメモ②：少子化対策の一環として、日本の政府は国内の女性アーティスト（私は希望しないが、男性アーティストのものも）によるエロイ作品ばかりを集めた展覧会を若者に人気のある美術館で開いたらいいと思う（『笑い屋』のばくりだ）。

女性の入場客やカップルでの入場には、特典をつけるなどして話題を呼ぶ。

浮世絵の杖絵の研究が進められているように、現代における「エロイ」観念の作品群を一分野として関連性と学識的地位をもたせたいと思う。

と、夫に話したら、少子化対策とエロイ作品には何の関係があるの？と言われた（ちなみに私としては個人的には少子化なんてどうでもいい）。

少子化の状態にある国は、戦争を避けるし、平和的な考えをもつ国であろう）。

一枚の絵画に様々な概念を持つテーマが共存できないように、コンセプチュアルな作品についても概念の人間の脳が様々な概念（脳の具体的、事務的な処理対象）をひとつの作品（その処理対象の母体である枠組み）の中で理解できない（処理できない）からだと思う。

また自らの価値観（食べ物でいう）に沿った（しかし画壇系の作品においてテーマが絞られることが必要であるように、コンセプチュアルな作品も然り、という思考過程を理解してしまうと、せっかく「ターゲット」という新しい言葉が思わぬ方向へ向かってしまう。）

自分の制作を振り返って、やってきたことも、これらやりたいことも何なのか、わかりませんでした。その時々、自然発生的にできたもの、なんとなくそんな気分でやってしまったものが多くて、だから、ポートフォリオに今回、作品の形跡や気分の燃えかすのような、メモのようなものを、一枚一枚いれていって、それらは容れものみたいなもので、中身の情熱は、どっかへ飛んでいっちゃったな、と思いました。

記録をとるのをむやみに嫌っていた時期があって、作品数が少ないので、別の授業のために書いた論文なんかも入れてみました。自分にはこっこのほうがうまく言いたいことを表現しているようにも思えました。でもきつと、自分がハッとさせられるものもいつも見たいと感じていて、求めていて、なんか見たことあるな、というのは見たくなくて、だからそういうのを目指していくんだと思います。

それがどんなかたちの、どんな表現法のアートかはわからないけど、同じ脳で感知するのだから、実際の現実世界の事象はどんなものであっても、同じことだと思う。

ひとの考え方に影響を与えたと、それは感受者の脳の中で爆発的な変化が起こっていて、それこそが、芸術なんじゃないかな、と思ったりもします。

セックスレス・セックス

制作をナイショですること。

セックスが他者への愛情なら、制作は自分への欲求で、ひたすら自分を確認し続ける。

不思議なことに、こういうことが頭から離れなくて当然、作品にもセックスと か、夫とかが登場してくる。夫との間で二年半前からセックスレスっぽくなる。余計、そのことが気になって気になって日々のからだの変化とか、女の人の発情とかそういうものを肌で感じとるようになり最近では、夫の嫌がることを好き好んで作品にしたりもする。

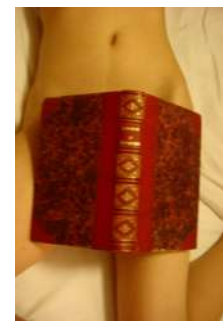
アメリカ出身の夫が、わたしの作品と関係しているかはよくわからない。ただ、このぬきさし加減ってセックスみたいだって思う。



ある事件



新しい家



YELLOW CAB



写真専門学校に所属していた当初はスナップを撮影。次第に写真で記録するようなことよりも、自分が好きな世界(?)を作って映像化することでリアリティーを生み出せるのではないかと考え着く。カメラを通して見えるものは全部本当にあったことだと捉える事が出来てしまう気がして、そこが面白いと感じて制作。

写してきたモチーフは様々で電車内からの風景、動物園(シロクマ)、自分で作ったもの等、自分がその時気に入ってる物事で、実際はこうじゃないけどこうあったら嬉しいと思う物事を撮影。

この2~3年は毛皮を扱っていて、こういうものがあつたら素敵だと思うものを制作、撮影した。水陸空で生きる事が出来る毛皮の物体(生物)、動き回る毛皮の物体、呼吸する自分を包めるくらい大きい毛皮の物体、毛皮の音がするもの等。

毛皮の作品は女性がいう可愛いことが重要だと思うようになる。可愛くないものを可愛いと思うことに違和感をもつ。

人

現実逃避していたい。

現実には、主に将来のためにやらなきゃいけないこと。

やらなきゃいけないし、やりたくないことはやらない。

逃げることは後ろ向きっぽいけど、結局は前向きでもある(かも)。

nontitle

DVD





私は、ずっと「自分が美しいと思う絵」を描きたいと思い、制作してきました。

初めは、“美しい”とは何なのかを手探りで描いていましたが、段々、何を以って“美しい”と思うのが絞られてきました。『森』で色の美しさを追求し、『女』で形の排除を目指しました。そして、その“美しさ”を表現するために、必要な手段は何なのかを選ぶ作業として、様々な表現媒体を使って制作することにもチャレンジしました。

油絵での表現に行き詰まった時など、扱ったことのない媒体で制作しました。『百合』では日本画に初めて触れ、『日常非日常』では平面以外の作品を取り入れ表現するなど、表現の新たな媒体を手に入れました。

過去の作品を振り返って見てみると、私の制作の根底には「自分の感情」があり、現実と自分の感情のギャップがあるほど、主張のある作品を作れることが分かります。例えば、『日常非日常』を制作している時、私は学校に行くことが億劫になっていて、周りのひと達が楽しそうに制作している現状とのギャップに、ひとりだけ置いて行かれている気持ちになり、焦り、さらに億劫な気持ちを煽りました。そして、それが当時興味を持っていた戦争と結び付き、それを扱うことで戦争によって疎外されている人があるという実態を表すことができました。

そして、就職活動をしていく中で、何がしたいかを自分自身に問いかけるたび、私は「美術をひとの身近にできること」をこれからしていきたいと思いました。それは、今までの制作の中で、芸術に触れる機会の少ないひと達にとって、油絵などの芸術作品は難しいものだ、という認識が強く、分からないと言うだけで芸術から離れてしまうのはもったいないと思ったことと、自分が動くことで、身近のひと達が芸術に興味を持つことが嬉しいと思うからです。

今までを振り返り、これから先どんなテーマを持って制作しようか考えた時、「記号性」というひとつのキーワードが浮かびました。私の作品は、モチーフそのものをそっくり描くでもなく、自分の主張をキャンパスにぶつけるでもなく、作品を見てひとにこう感じてほしい、これに気づいてほしいなど、作品にある意味を持たせ、それがみんなに一律に意味を与えるものを目指していました。

それは、「美術を身近に」という目標へと繋がります。

わたしの表現することの定義

- ・自分の興味のあることを題材にする
- ・鑑賞者に考えさせたい、そのために受け取られるであろう意味の幅を大きく取る
- ・鑑賞者に委ねる割合を大きくする
- ・本当に必要なもので構成する、構成成分を必要最低限にする

→記号

(作品から人それぞれが汲み取った意味の先を考えて欲しかった。
何故こんなことを言うのだろうか？自分に置き換えるとどうなるだろうか？)

→図式→コミュニケーション→ツールとしての絵画→行為を残す

→痕跡

(作品に「意図的」な部分を無くす。
人間の行為の痕跡を残す。
そして、見た人の意思にすべて委ねる。
わたしからは何も言わない。)

それは、わたしの生き方と同じなのかもしれない、思った。

やはり、作品は自分で、好きな人たちの意見に影響される。

作品を作ることで自分が知れる。
自分が知れない作品に意味は無い。



痕 01 / 痕 02 / 痕 03 / 痕 04



部屋とダム

部屋が好きだ 自分だけの空間だから
でも 自分の部屋に帰れないときがあって そんなとき いつもダムに通う
だから ダムは 自分の部屋 (居場所) だ
ただし 鍵がついていないので その空間には誰でも侵入できる
だから ダムだって 時々 部屋じゃなくなってしまう
どこにも居場所がないときは 誰かに頼りたい
だから いつだって コミュニケーションを求めている

着ぐるみを通して見る世界は 現実と違う
偽物の世界は コミュニケーションが安易で
アクションに対するリアクションをすぐ感じることができる

自分の作品においても リアクションを求めている
着ぐるみという外見 じゃなくて
作品やクロッキー帳という 自分の中身を見られたとき
その誰かの心の中でリアクションがおこってほしい
それがもしも アクションとして こっちにも伝わったら
なにか コミュニケーションになるのかもしれない

ダムとうさぎ / 柔らかな部屋

自分がやってきたこと やりたいこととか あと その理由とか

着ぐるみ 人の反応や 自分の意識の違い等を研究する
フィギュア 現実存在することができるから好き あと技術の向上のため
モンスター この世にないもの考えるのが楽しいから
同じ場所 (ダムや遊園地) に何十回も行くこと

どういったところに興味があるのか
どういった問題を扱っているのか

見た目と性別の関係
着ぐるみを着たときと着なかったときの人々の反応
コミュニケーションのとりかた
同じことを繰り返すことによる変化
同じものが沢山あるということ
機会の基板
ひきこもりと部屋
ただ単純におもしろいもの
など



ウロコ怪獣タナトス



村山ダムオトコカゲ



バク-1



Reiji SAITO

齋藤 玲児



普段の生活の中で写真を撮り、それを作品にする。
目の前に立ち現れ消えるイメージを捕らえておきたい。自分が今いる場所、関わったものを残し、所有したいと思う。
それを写真によって行うことは、ある意味、身勝手な行為であり、後ろめたさがつきまとう。
時間から切り離されたイメージはそれ自体としては意味をもたない。
そんなイメージたちは確かな一瞬として物質の中に固定されるよりも、実体をもたないまま空間に放られることがふさわしい。
そして新しい関係性のつながりの中で、解放され、そのイメージがまた生き始めれば良いと思う。
またそうすることで、撮ることの後ろめたさから少しでも逃れたい。

ばらばらになった日常の断片をつなぎ合わせることによって、日常を異化し、新しい何かを現出させること。
人の生や世界が、ひとつの言葉に表せないほどささいな事象のつながりから成り立っているように、
言葉にならない感覚に従って断片をつなぐ。その選択は同時に倫理的な問題でもあり、その行為によって作品と、
自分自身のバランスを保っていく。

普段の生活の中でたくさん写真を撮り、それをもとに作品をつくっている。
目の前に立ち現れ消えるイメージを捕らえておきたい
自分が今いる場所、関わったものを残し、所有したいと思う。
収集されたイメージ、文脈から切り離されたそれらは、それ自体としてはなんの意味を持たない断片のほずだけど
そういったばらばらのイメージを勝手につなぎなおすと、関係性がうまれる。
隣り合ったイメージどうしの間だけじゃなく、みる人の、たとえば記憶とかともつながる。

作品をつくる上ではすべてを制御しない。扱うイメージを固定しない。
そのためにできるだけニュートラルな写真をつかう。一枚の写真作品として成立しないような、
曖昧というか、ある意味では開かれた写真。パーソナルな写真の豊かさを大切に。
基本的には特になにも考えずに写真をつなぐ。言葉にしにくい感覚に従う。
ほとんど偶然にまかせるように、できるだけ自然な振る舞い、単純な動作によってだけ制作する。
ただ安易に言葉になるような方向性や物語は避ける。みる人に感情移入させることを避ける。
みる人がそれぞれにつくる作品であれはいいと思う。
作品が作品の中だけに完結しないこと。半分以上がみるひとの中にあるものでできたような
どこか外側につながる作品であれはいいと思う。

大きな物語、構造からつくるのではなく、自分の今いる立ち位置を出発点に制作する。
作品と自分との溝を埋めようとしたとき、生活の中から作品を紡ぎだすことが一番自然なことだった。
つくること、日常的な生活とを分けたくはなかった。
しかし、とはいえ日常の事象をモチーフに作品をつくるということはある意味
どこか 日常と異なる次元の世界をつくるということかもしれない とも思う。
それは日常と非日常とか、現実となんとかとかのレベルではなく、異次元だけど結局それもまた日常の一部であり
しかし更新されたものとはいえるかもしれない。

そもそも作品をつくるということは、日常的に処理できない感覚や欲望を処理すること、
ふつうに生活を送っていても均質でない世界を自分勝手に整理すること、
またそれによって自分の立ち位置を確認したり、実感すること。
おおまかに言えば、作品は世界との接点で
制作することは世界を肯定しながら関わっていくこと。

当たり前のことかもしれないけれど、つくことはせめて自分自身にとっては実用的であってほしい
しかし言葉にしにくいことばかりなので、役に立ってるのかは定かでない。

普段の生活の中で断片を収集し、保存する。
残された断片は、消えた瞬間の残像でしかなく、文脈から切り離されたそれらは、
それ自体としては意味を持たない。
そんな個人的な断片の集積を組み換え、現実の空間にもう一度放る。
その断片が新しいつながりの中で、解放され、また生き始めれば良いと思う。
その新しいつながりは、明確なことは何も語らない、ひとつの筋道でしかなく、
どこかにたどり着くわけでもないが、
そうあることによって、現実の断片から関係を捏造することの代償を払うことができる。

無題

音によるライブパフォーマンス



#1 / 映像 約7分



#2 / 映像 約5分



#4 / 映像 約4分

Grudjan SANARHUT (Yukako TAMURA)

グルジャン・サナハット (Yukako TAMURA)



母国の家族 (写真)



ヨーグルト yoghurt

インスタレーション・食事

『ヨーグルト yoghurt』

昨日は夜のうちに牛の乳を搾っておいた
深いボールにこのまま入れておけばヨーグルトになるだろう

家族はいない
わたしの国にはわたしかいない
だからわたしは昨日ここにやってきた
ニッポンのみんなと一緒に料理をたべるために

ニッポンのみんなと…

離れる気持ち
帰る気持ち

離れたくない
帰りたくない

相互の間にわたしはいるけど
今はおいしく料理を食べたい



ドローイング



ドローイング



ドローイング

「ヨーグルト yoghurt」 台本

たむら(以下:た) スンパバ コウチュック。

ミエン イウシュック キウイ ダ ジャンボリン。

通訳の吉田りんりん(以下:り) みなさんこんにちは。わたしは来日したのは初めてです。

た: シナハイ クンルル ポイ キュルルン クンルル アツテ イズクンツ、
パーレ ミエン ビュージュック ミエクルル ターティエ ルウツカク
ギュン ミエン テュハ ミッコア。

り: ふつうは国を出て他国へ行くのは私の宗教ではおかしなことだし、
勝手なことをすれば母国の家族が罰せられることもあります、
わたしに家族はありません。

(もしここでなぜ家族がないのですかと聞かれたら

た: ミエンルル プン ミエンフーン。シュナハット ウエイングア クンルル。

り: わたしの国に人は私しかいません。厳密に言えば、国はありません。

みんないつのまにか出て行って国はなくなりました。

と言う。)

た: ブーグン ミエン ッダ タマッカ クオズバラ ッチュ ナーレ。

り: 今日はみなさんがやってきてくれるということで料理を作りました。

た: スンハーリ ヴォイ。

り: 聞いたことがあります。

た: ターティエ、アーバン、ブン タス。 カルナアシュトゥマ、カイダバラスン、ブン
タス。

り: 母や父はいないという教えです。姉も弟もありません。

た: アルツカッ マイモン ミエンフーン クウツラックア。

り: つまりは村全体が家族だという考えです。

た: サルマッカ ミエン プン チグトゥンバルマ ウィーユ スルー。

り: だからわたしは今みなさんを前にしてあまり知らない気はしません。

り: カンです。

た: わたしはこの人はほほえんでいると思っこの人に通訳を頼みました。非常に珍しい人です。

(国はだいたいどのあたりなの)
た: ジェームズ イユカバラムン。

り: だいたい山岳地帯です。ここよりもずっと山が険しいです。

(悪人はいるの)
た: トラツ。

(はれですか)
た: カラガイ。アツチャアッカメルムン。

り: 悪魔です。結婚はしてません。

(なぜ牛乳ばかりの料理なの)
た: シューイ バル スイーユ。

り: 牛乳は牛から出たものだからです。

た: スーラサオ イツバラ、スンスン ジュツ。

り: 牛乳やヨーグルトはどこで買ったの)

た: スーラサオ イツバラ、スンスン ジュツ。

り: 菜種の油でもらったのとヨーグルトは作りました。

(名前は何) た: Taobok。

り: タックボク。

(日本で好きなのはどこですか)
た: オートワル ヤング。

り: 山口の産乳酒です。

(日本の食べ物で好きなものは)
た: カクア

(みなさんの作品を教えてください)
た: ジャクスグルン...ダースンジャックス...

り: 作品は何ですか...どれが作品だったのですか...

(宗教はなんどゆう宗教ですか)
た: シボルド。シー スイーユ。スイーユ アンアン。スイーユ ファンダ。

り: スイール教です。スイールは牛という意味です。

牛が神ではありません。

牛をよく祭る宗教というだけです。

た: ミエン シャルメシス、カツカツカツカ

り: 緊張もしていません。

た: ブーグ タマッカ ジャグズ チェツチエツ。

り: 今はおいしい料理を一緒に食べましょう。

質問に対して
(材料はどこで買ったの)
た: カンチャ ウエーノ ナン カンチャ チイカ

り: 上野で買ったのと、調味料は立川です。

(どうやって行ったの)
た: メイク

り: バスです。

(いつ日本をでるの)
た: フアラ ベーツルチエ

り: あと1週間みたいです。

(そのあとどこ行くの)
た: ナグオグ

り: 沖縄です。

(母や父にあつたことほなの)
た: ミエンブン。グラ アークアアツラ パラスン。

り: ありません。でも祖父にはあつたことがあります。

(母や父はなぜいないの)
た: スイタラ。オルチュック ウィーユ ガラ ターティエ

り: もうゆう決まりました。言ってくれた人はいまはいませんが母や父がはかりません。

(兄弟はいるの)
た: ミエン スバツチヨ。スツバ。ツダシェーンスツバ。

り: いるんだと聞いています。みんながいるから。

(どこに泊まるの)
た: ブーグン。リンリンガ ウィーユツトラ。

り: 今日はこのこの家。

(あなたのこの人はどういう関係)
た: イエー アイルプラン。

り: 飛行機の中で会いました。

(りんりんはどうして言葉が分かるの)
た: (頭を指す)



ひからびたへその緒

かつて僕は母の胎内にいた。

そこには僕と母しか存在せず他者が介入する余地はなく、その関係はへその緒という物理的なチューブの接続によって実現していた。

それでも僕の存在はまだ曖昧なものだった。自他の区別がなく精神的にはまだ確立されていなかったから。

しかし、その状態も見たり見られたりすることで「僕」という精神のかたちは徐々にはっきりと作られていった。

この二度の誕生によって、僕は、「僕」として肉体的にも精神的にもくっきりと形作られてしまった。

僕が僕でない状態、溶けて曖昧に存在している状態をもう一度この現実に立ち上げさせたい。

そこで僕はもう一度「僕」を捉え直すことができるのではないのか。

見られていることを知っている。なぜなら自分も同じように見ているから。

時に僕は母親の胎内に帰る。その絶対安心空間には僕と母しか存在せず、他者が介入する余地はない。対になっていることの強さを目の当たりにした人は空想を描きながら外から眺めているしかないのだ。そして、僕が求めるつながりとは、母と子のへその緒のような物理的なもので、それらはグロテスクであり、唐突で滑稽な姿として現れてくる。

またある時、僕は強大な者、または子供（自分が見ているように見られている、見られているように見ていることを認知していないむき出しの視線のもの）に見つめられ、あるいは睨まれて消滅する。思考が停止したその状態ではそこにいるだけとなる。自分が思い描く自分以上の存在（完璧というイメージ）を投影して浸っているのである。

また別の時は、一人で二人羽織をする。僕の限定された視界のフレームを人に見せてあげる。見ている人は覚醒している人間から意識を向けられるという事態から解放され、更に意識を共有することができる。

この共有ということが重要なことだと思われる。それは、肉体の共有であり、意識の共有である。それは見ること、見られることの問題にも関わっていて、それに対するリアクションとして派生するものも多い。視線から逃避したり、陶酔したり、自分の視線を抑制したりと。

人と人がつながるといことは、身体の誕生の拒否。

視線を制御するといことは、精神の誕生の拒否。

人は二度生まれる。

僕はその両方を拒んでいる。

へその緒 again



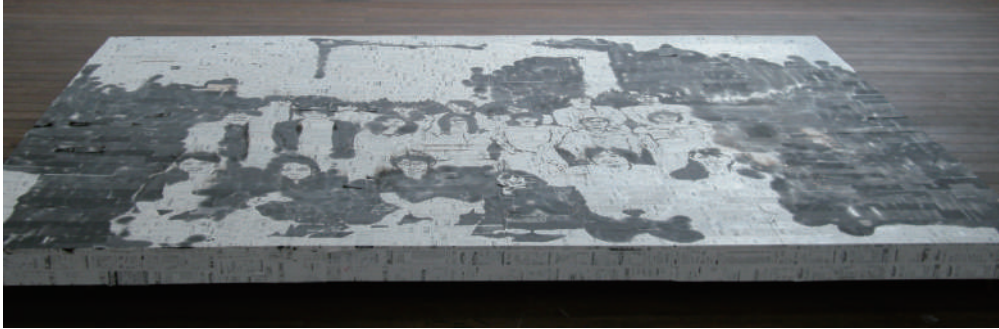
combine with



おかあさんスーツ (映像一部)



ふたり



平野 ゆかり

Yukari HIRANO



私が表現して来たものは、私の記録である。
 作品の一つ一つがその瞬間のあいだであったり、日々もっている疑問とか謎であったり。
 いろいろな出来事を日常の空間にスクラップしていく感じだ。
 一言では、言い表せないことが爆発や衝撃や驚きと共にさくひんになる。
 作品それぞれには、コンセプトがあり、そこから作品のイメージが広がる。
 制作に扱う物は一度ヒトの手に渡った物を譲り受けたりしてきた。
 制作でも色んな形でヒトと関わる。
 その過程の記録も作品であり、作品の形も変化し続ける。
 なんとか、映像や立体で一時的な完成をさせてきたが、それがこの先も膨れ上がったり、
 破壊されたりしていくのもなかなかいい。
 作品続行中というのも嬉しい。

制作のスタンスは小学生までの自分にあるのかもしれない。

世界は狭かった。丘のてっぺんに建っている家は城だった、家を囲む雑木林の奥には人が住んでる痕跡があった、
 秘密基地があった、ヤンキーと戦争をした、
 二段ベットの上に寝ることは天下だった、近所にすむ子たちが大人の世界を教えてくれた。

すべてが謎で衝撃だった。そこには必ず人がいたんだと思った。
 中学から外の世界にでることになった。
 みんな他人だと思った。演劇を始めた。
 即興劇には台本がない。
 出演者たちのアイディア・アイテムを追加することで、即興劇中の世界観・設定・登場人物たちの関係・ストーリーなどが構築されていくのである。

しかし、私の作品には台本がある。
 台本がある即興劇だ。
 台本が用意されていることで世界観は私から発生し、話の focus を定める。
 主題は、日常の出来事であり、舞台はその時の出会いの場である。
 作品は人の参加型というよりは、人と関わり型であり、
 その空間に人のアイディアアイテムによる新たな衝撃や謎が追加され、空間を定義してゆく。
 私は作品をもので表現し、アクションに変えていく。主題とは別に舞台にはアクションによる爆発や衝撃が存在して成立する。
 作品を制作することは思い出ではなく、対人の記録である。
 作品続行中。

同床異夢～だからヒトをおもう～

一度会ったらともだちで、毎日会ったら兄弟なわけがない。

人間みんな違って、結局一緒。だって人間だもの。

ヒトの所有物・記録を集めることで生まれる出会いとハプニングがある。

私一人じゃ生まれないということが作品の大きさにつながる。

作品は思い出ではなくて私を通して記録となり、さらなるハプニングを生む。

～6/18 記念

感熱紙レシート・バーナー・漂白剤



WAR IS OVER OVER



ロシア人、パーシャ



サドルキャンディー



Kaori HURUKAWA

古川 佳緒里



09_5_18
油敏 4年 丸山ケイア 古川 佳緒里

・水がこけてきた作品と紙の器。。。

外側

- ・目的をだして離れて、見てみろ。本来が器だから書えて、気が管まてはつものにする。カラー(糊)から入るとか。→ 水がこけてきた。毛筆(筆)がこけてきた。毛筆(筆)がこけてきた。毛筆(筆)がこけてきた。
- ・奥が深いのと浅いのと。奥深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。

内側

命をいって世界が広がる。日本が広がる。日本の奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。

奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。

奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。奥が深いのは奥が深い。

人に見えるもの、
聞こえるもの、
行ける場所、
過ごせる時間、
なんでも限られていて、
その、
本当はすごく小さい部分でしかないものに、
不平・不満ばかりを見つけてしまうことは、
惜しい。

小さなラッキーに喜ぶことよりも、
小さいこと、
ラッキーでもなんでもないものを、
それとして認める。

好きだという確信や、
賞賛はしなくていい。
今あるものを、
ただ、
受け入れていたい。

Kaori HURUKAWA / かくれまいんぼ

気の持ちようじゃないの？

かくれまいんぼ



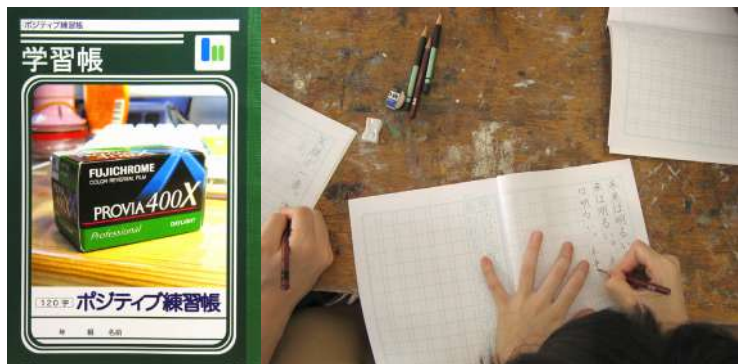
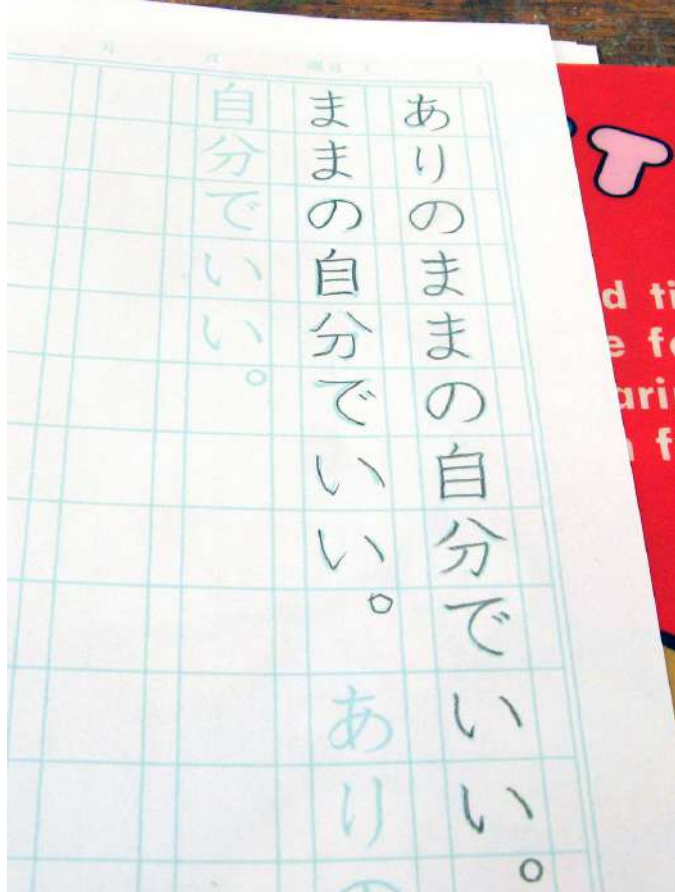
エアコンのリモコン



つくってあそぼう
～静物画を描こう～ (映像作品)



日本珍獣図鑑





Yosuke MATSUMORI

松森 洋介



●僕がこれまでの制作を振り返ってみて、関心の有ったことに“知覚”と“関係性と理解”の再認識がありました。この2点は、僕たちが今居る社会のなかで、当たり前に行われていることから出発しています。当たり前であることから、少しズラしたりある方向を加えることで生まれる、面白み／違和感といったことを示し、単体の作品として制作してきました。

しかし、最近はそのような作品を制作するなかから、個々のズレや違和感が、一つの空間で互いに関係性を持ち影響することで、意味を持った空間／場が生まれることに注目しはじめました。そして、そこから空間／場（インスタレーション）の制作へ移行していき、別の関心ごととして、“空間／場からの異界の認識”“異界の知覚”といったことに注目し始めました。

異界とは言っても、こういった流れで生まれた作品の多くは私的な処から出発していて、子供の頃の体験や普段の何気ない風景が起点になっています。

そして、様々なオブジェクトやマテリアルにより、ある一定の意味を持った空間／場を成立させています。

こうして、成立した空間／場は作品というよりも、言わば僕自身の意図した方向性と鑑賞者を導くツールに近いと考えています。

このことは、僕自身が、生み出した世界と現実世界との間に媒介者として立ち、鑑賞者に抽象的なシンボルや空間／場を投げかけ（或は取り込み）、鑑賞者各々が多様に交感、知覚し認識されることで成立させる作品であると考えているからです。

●そうしたなかで、僕自身は存在や気配から受ける人の認識／アフォーダンス、や自然と人（又は感情）の関わりと多様性についても興味があります。

また、最近の作品のなかでは、多くは自然物から出発していたので、身近な社会をモチーフにし、アプローチしていきたいです。

また、平面としての作品へもアプローチしています。

ツール（というか）であることに疑問もあるので、現在は検討中です。

物を認識する（それは、五感を持って行う。）ことは、その物のまとうノイズ（物や事象が持つ性質、アウラ、残留された記憶、痕跡など）を捉えることではないだろうか？

そうしたノイズは、状況や他の存在によって影響を受け揺らぎ、変容する儚いものである
だが、儚く卑小であるそれらは、互いに微妙な関係性を持って集合し、私たちのいる周囲を成り立たせてもいる。

私はこれらを、もとある関係性から切り離し、欠落、断片化し集めることから制作を出発している。

欠落、断片化することで、ノイズは新たな繋がりを求めて浮遊し始める。

浮遊したノイズは、鑑賞者個々人（僕も含め）の記憶や体験、感情とも接し始める。

その過程でノイズは、強固な意味性を持ち“実体のない亡霊のような想念”へと変換される。

その想念は、個々人の内から私の作った空間／場へ再び投影され、私の作品と個々人との呼応の狭間に、“ささやかに”立ち現れてくる。

それは、幻であり、錯覚であるが紛れも無く私たちがいる世界から派生していて、私たちの傍らにある存在である。

私の役割は、こうした“ささやかな異界”を紡ぎ出すことであるように思う。



カクリヨ



クライクライ ソノヲ



九つの窓

無題

失われてしまうことは、何かへの生成でもあるのではないだろうか。
そして、喪失したものの、生成されたものとの交換（コミュニケート）は可能であろうか。

そうした、可能性／不可能性について捉え直し、再構築し提示することが、私の役割であると考えている



いやなことがあったり、なにかに反感をもったりしているときに制作にたいして前向きな気がします。
文章や言葉からはじめることも多いです。
以前、ひとにファイルをみせて「いじけてるね」といわれました。ほんとうだ、とおもいました。

継続して気になることは、わたしと人とのあいだにできる壁とか膜のようなもの

はなれたところから、わたしがわたしのことを見ている。
けどわたしには膜がかかっているのでよく見えない。

膜は、わたしと、わたしが見ているわたしのあいだにあるもの。
餃子は、わたしが見ているわたしに似ている。(水餃子)

いくら客観的に自分をみようとしても、できない。
はなれた方が可能性が大きい。



イメージのなかで自分をみつめようとするけど、そうして思い描かれるわたしの像はぼんやりとしてわかりにくい。
知っているはずの顔や形を、なぜだかそのままあてはめることができなくて、そこにはいつも半透明の膜がかかっている。
そういうふやけたような自分像が、餃子にかさなる。見た目の不明瞭さ、皮から透けた中身の様子。
わたしを覆っている膜は餃子の皮とちがって実存しないし、全然たしかじゃないのだけれど。

まく、餃子



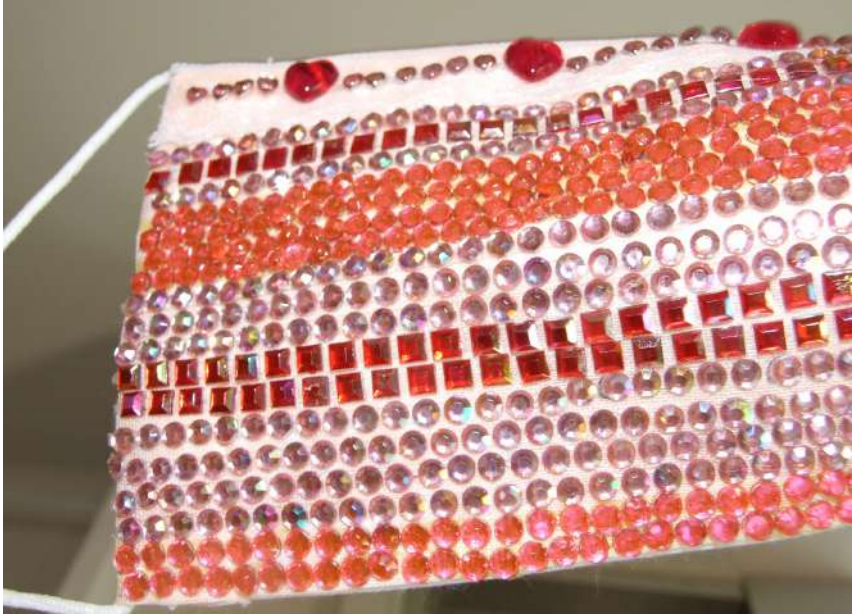
けむたい



朗読の様子



埋めた



やっほり
NAG ☆ ☆
ワールド ☆ ☆

- NAGの正体-
- ピロピロ屋に滞在中心のかわいいピロピロ精が住んでいるおうち
- NAGのキャラクター-
- キラキラと光るキラキラもの **オウチニオウチ**に回帰!! (1/1)
- NAGの作品-
- 流行好きのNAGがお届けする **オウチ**がわかる **オウチ**の作品
- アツめるものは、オウチやスウ
- 次回 → デコズーパースター 街にどこでも

ピロピロ屋
 サイズ：∞
 色：ピンク
 特徴：オウチ素材のキラキラかわゆる屋の

NAG ≡ よねくら なおこ

デコ☆NAG☆スーツ

スーツ、デコグッズ、NAGセンス

NAGワールド part2

魔女子
 素材：ななちゃん
 ☆ 企画に向けて ☆
 腐っていくおちゃんも
 お届けします
 次回も
 見やかり
 くらたあ!!

NEW デコマスク



デコ☆でん

NAGの
 魔女子
 ☆ 企画に向けて ☆
 腐っていくおちゃんも
 お届けします
 次回も
 見やかり
 くらたあ!!

And 魔女子の
 徹底的に
 魔女子の
 魔女子の
 魔女子の

今までの
 魔女子の
 魔女子の

今までの
 魔女子の
 魔女子の



デコ☆NAG



nao ちゃん in マトリョーシカ☆

presentation
& exhibition

講評風景 + 展示風景





