

SMF 宝船展 2019@MOMAS に参加して 石崎幸治

参加した感想

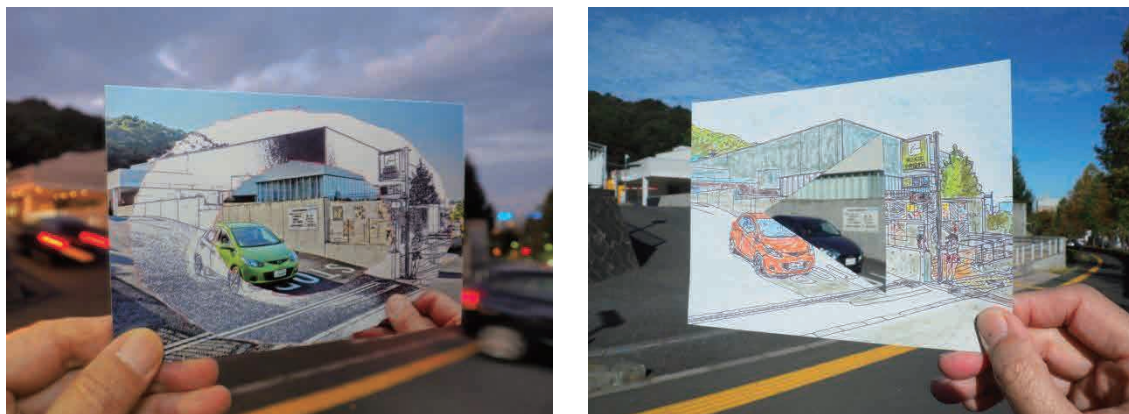
昨年の宝船展を拝見したらいろいろな分野の面白い作品展示がありました。そして何よりも出品者自身が楽しんでいる様子が伝わって来ました。私も参加したいという思いが叶って、今年の宝船展に出品させていただきました。

出品に際して何か審査があるのかなと思っていたら出品者アンケートを提出したらすぐに許可されて拍子抜けしました。誰でも参加できるこのゆるさ加減がいいですね。

反省会で「来場者から作品について質問を受けたときに答えられなかった」という意見がありました。他人の作品のことは分からないのは当たり前です。「私も分かりません。一緒に考えましょう」と答えれば良いのですという主催者の意見に笑ってしまいました。

こんなに自由で出品者と来場者が交流して一体になる展覧会は他にはありません。来年も是非参加したいし、皆さんの元気な顔を見たいです。1月の同時期に地下の展示室に借り手が現れないように願っています。

出品番号 01 番 実写錯視画像



作品の解説

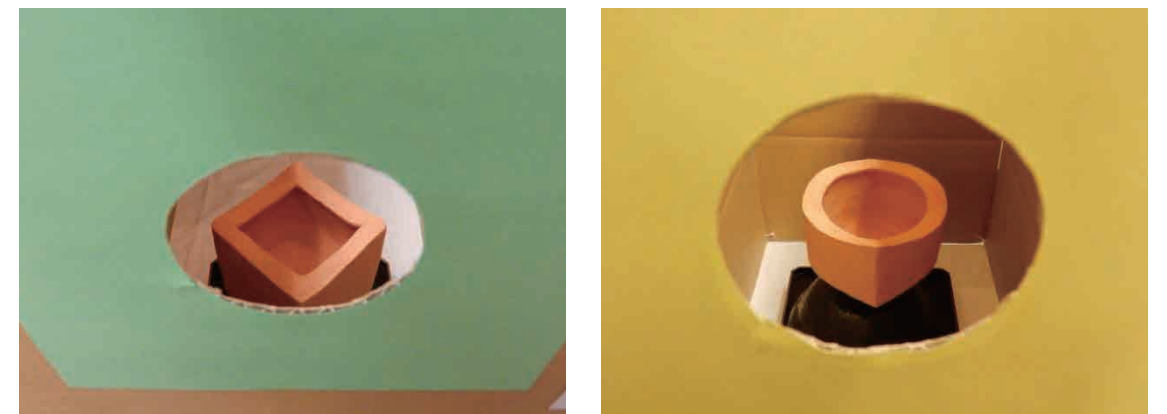
デジタルカメラの出現とインターネットの普及で写真を撮影して発表することが大きく変わりました。フィルムカメラは撮影しても現像しなければ画像を見ることができません。デジタルカメラは撮影後すぐにモニターで確認することができます。写っていなかったという失敗がなくなりました。

それからカメラが進歩して難しい操作をしなくてもシャッターボタンを押せば誰でも綺麗な写真を撮ることが可能になりました。撮影を専門にするカメラマンが段々必要なくなった。またインターネットの普及で紙媒体の印刷物が減ってカメラマンという職業が専門職でなくなったと思います。

綺麗に写るのは当たり前前の時代に独自の写真を撮るためにはどうしたら良いのでしょうか。人間が踏み入っていない未開の地に行って撮影する。あるいは花が満開や紅葉の時期に撮影する。どちらも撮影をするのは大変ですが、その場に立てば誰でも同じような写真が撮れるように思います。

見慣れた風景でも撮影者の考え抜いた技法で独自の視点の風景写真が撮れないだろうか。今回は風景の一部を絵や写真にしたものを現場に戻って実写する方法で私の風景写真を作りました。今後は銀座四丁目交差点、浅草寺の雷門や皇居の二重橋など東京の名所をこの技法で撮影するつもりです。

出品番号 02 番 錯覚変幻花器



作品解説

陶芸は自分で作った料理を気に入った食器で食べたかったので26年前に始めました。市の施設の講座に参加して月2回の制作を続けました。やはり技術は集中的に学ぶ必要があります。自分が満足する食器を作れるようになるまで10年も掛かってしまった。

食器の次は造形作品を作りたいと思いました。他の人が作った作品の批評はできますが、自分で作ってみると全く上手くできません。食器と違って用途がないものだから自由な発想で今までに見たことないものを作りたいと願っても作りたい形が思い浮かびません。

先人が作ったものを再現するは技術の伝承と欲しい人がいるから大事なことだと思います。でも創造者が誰でも目指す自分の工夫を加えて今の時代でしか作れないものはないだろうか。

作者が思いを込めて作った作品でも、その思いが見る人になかなか伝わらないことがあります。詳しい説明がなくても見る人が不思議に思う立体はないだろうか。一生懸命に考えて見る角度によって全く違う形に見える「立体錯覚陶器」を作りました。老いも若きも段ボール箱の覗き穴を覗いて「あれれ。変だな」と楽しんで下さったようです。

※形は杉原厚吉さんの「立体錯覚」を参考にしました。

NO.3 石上城行 記憶の容 一舟ー (テラコッタ) / 大きな河(ドローイング)

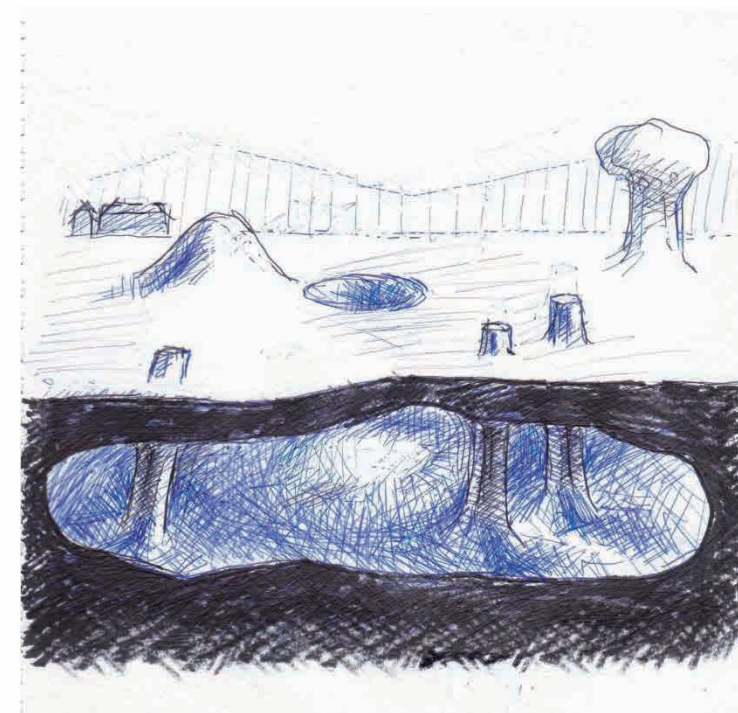


今回の宝船展では、テラコッタの作品と合わせてドローイングを展示した。一般的にテラコッタの作品には古色仕上げと呼ばれる時間が経過したような風合いを出す仕上げを施す場合が多いが、微妙なニュアンスを追求するあまり、派手さが無い。そのため、慣れない鑑賞者にとっては、退屈な印象を与えてしまう。よく「彩色をしてみてもいいか？」というアドバイスをいただくが、(挑戦はしたが)あまりうまくいったことがない。そこで最近取り組んでいるのが鮮やかな色使いのドローイングと合わせて展示するというスタイルである。テラコッタ作品の形状とつながる色彩のドローイングを提示することで、想像の幅を広げるきっかけになってほしいと考えている。



今回は船のような形状のテラコッタ作品の借景として青いドローイングを配してみた。船が記憶という時間の海を自在に旅する様が想起されるのではないかと期待している。

「夢のシート」では、2025の万国博覧会（大阪で開催予定）をネタに、立体造形とVR（立体映像）駆使した体験型のアート作品を提案してみた。このアイディアは「モノ（彫刻作品等）」を発表する活動が続けてきた者として新しい表現を模索する思考の経過を示したものである。これまでの彫刻の展示のように設置された「モノ」と寡黙に向き合うのではなく、インタラクティブな要素を加えることで逆に「モノ」の輪郭が見えてくるのではないかと考えたからだ。最終的にはこの作品を体験することを通じて鑑賞者それぞれが忘れていた自分自身と出会ってほしいと考えている。ただ実現する可能性はほとんどないので、まさに夢の物語ということになるが、もしどこかでチャンスがあればいつか挑戦してみたいと思っている。



最後に「オープンスタジオ」で行われた「ライブ・インスタレーション」に触れておく。この展示が成立した経緯は、助成金を申請する為にこれまでの宝船展になかった要素を加えようという発想から始まったもので、結果的に助成金の申請は叶わなかったが極めて今日的な試みとなったと感じている。

展示会場に、来場者が様々な素材を使って自由に創作できる状況を設置したことで、創作の成果である「作品」と、創作のプロセスを垣間見ることができる「スタジオ」を同時に体験することが可能となり、ヒトが創造と思考を往還しながら創作活動にいそしむ姿の一端を見ていただくことができた。多くの来場者（アーティストも、それ以外も）が交流



しながらライブ感覚で作品を生み出していく様子は、まさに有機的なインスタレーションであり、本展のキャッチフレーズである「創造の海」を提示することができたのではなかと考えている。きわめてアナログなこの試みが、期せずして多様なインタラクションを誘引したことは、今後の展開につながる大きな成果となったと実感している。