











普段制作するきっかけとして、ふと目に止まった風景の断片を収集している。例えば、道端に生えている草木の揺れやそこに重なる影、見上げると複雑に絡み合っている枝やツル、風で揺れるカーテンや店の駐車場に並ぶのぼり旗、夕日で伸びて歪むものの影、複雑に絡んで電線とその延長線上に整列する鳥たち、漫画に出てくる移動線やキャラクターが猛スピードで振り回され手足が伸びているコマの効果など。これらを鑑賞していくうちに、捉えられる範囲のものや動いていることで捉えきれないもの、また複雑に交差して焦点が定まらないものなど。それらの風景を断片的に切り取っていき、線や形に引き直すことで、画面上で整理しながら選択していく。抽出された線や形は記号化し、新たな風景を作る素材として拡大、複製、伸縮を繰り返して再構成した平面作品を制作している。

今回の展覧会では、ふたつの会場で展示をした。まず4階フロアの作品は、2018年頃から続けている「動き」について探求した作品たち。主に古典的なアニメーションの、再生と一時停止を繰り返すことで、気になった線や形をトレースし抽出していく。映像の中ではキャラクターという形が成立しているが、一時停止してみると原型は崩れ、何か分からない形が突如現る。しかし、そのコマがあるからこそ、映像としてキャラクターに違和感なく柔軟に動いていることが表現されており、それこそが「動き」の形として見つけることができる。柱の天井から床まで縦一列に展示した《deer5:40~5:43》や部屋の一角を横一列に囲うように並べた《CLAP!CLAP!》は、キャラクターの原型があるかないかの中間で止めたドローイングを重ねた作品となっている。また、小さい頃から馴染みのあるキャラクターというのは、ボールのように飛び跳ねたり、伸縮したり自由自在に動き回り、そこに言語はなく、ただリズムカルなテンポでスクリーンの範囲をはみ出して動き回っている印象がある。《The ribbons flutter》や《Bed wrinkles》は、画面上で連続的にドローイングを並べ、画面の中に焦点が定まりにくい＝視点を動かせるよう構成した作品。さらにアニメーションの構造として、背景画の上に複数枚のセル画が入れ替わり、キャラクターを動かしていることをヒントに《WHOOSH!(game)5》や《Panic in the room》は、背景画は静止したイメージで、その上に抽出した複数のドローイングを重ねることで新たな風景としている。

映像では、スタートからゴールがあるように一つの方向へ流れていくが、画面上に複数のドローイングを重ね合わせ、圧縮する感覚で平面に描くことで、静止しているが常に動き続ける作品として表現した。

1階フロアの《Leaflit》という作品シリーズは、4階フロアとは少し違うアプローチとして制作した。

今回の「ライフライン」という大きな題材について、生活をする上で必要不可欠なものの印象が思い当たるが、自身の制作において必要な要素というのは「動き」を表現することなのか、「線」を引くことなのか、あるいは「動き」を表現するには「線」が必要なのかということを考え直すことにした。

これまで、主にスクリーンの中のみ情報から作品の素材を集めていた。今回はもう少し視野を広げ、周囲のものから素材を集めることにしたが、果てしない情報量に困まっていることに改めて実感した。制作するスタジオまでの道中にある草木や景色などを素材として収集することに。そしてトレースする範囲を決めるために、草木やものの影を拾っていく。シルクスクリーンの技法も、紗枠という版に原稿となるポジフィルムに描かれた影を拾って、イメージが紗枠に転写される工程があるのを思い出し参考にする。A4サイズの紙をポケットに忍ばせておいて、自転車でウロウロしながら探索していき、太陽が出てきた時に自転車を止め、そこに生えてた草木やツルなどの下に紙を入れて、影をなぞり拾っていく。ただ紙も四つ折りに畳まないとポケットに入らないので、少しずつシワが出てきたり、真っ直ぐにならなったりで影が歪んだり、折れ目の途中で影が切れてしまったりと勝手に紙上でエラーのような要素が入り、コントロールができないことも出てきた。こうしたドローイングたちを素材として新たな風景を制作していく。シルクスクリーンで拡大、複製、伸縮することでドローイングの「線」は太くなり、面にもなってくる。また、今回はプロッターの機械を使用し、細いボールペンやマーカーペンでドローイングを描かせることで、プロッターの動くスピードにペンのインクが擦れたり滲んだりの効果で、手で描いていたドローイングとは全く別のイメージが誕生する。制作過程の中で、コントロールできることとできないことも作品に取り入れてみた。改めて、画面に「線」が存在することについて、引き直すことの行為自体に自然と「動き」のある画面になるのではいかと考え直すきっかけともなった。

ふたつの会場にて、これまで注目してきた作品と今注目し始めた作品を同会場で展示できたことは、自身の制作についても見直すきっかけとなった展覧会だった。映像のコマ撮りから見つけた線や形も、その時に偶然見つけた草木やそこに存在した影というのは、今はどの辺りにあったかも分からないし、もう刈られてしまっているかもしれない。かと言ってこれからまた見つけにいくということもしない。その時ふと目についた消えそうな記憶、埋もれて見失ってしまいそうな風景の断片をこれからもドローイングで描き溜め、新たに再構成していきたい。