

― バックの色は

好きな静物画を描く作家がいて、その人がバックに赤や青、緑をベタ面で差し込んでいるのが強烈だったので。

― 背景となっている壁は実際にある壁？

カラーパネルを実際に置いています。制作の時のルールとして、絶対嘘をつかないと決めていて、その場にあるものを撮っています。

― ランチョンマットは？

よくある静物画は白のクロスを使っていることが多いのですが、私が静物画をするならこうだと思ってこのランチョンマットを敷いています。端は輪郭をぬっています。

ここまでつくりこんでいくと、今度は輪郭線がないことが気持ち悪く見えたりするので、現実には絶対ないけれど、この画面においては現実のものが違和感があるというか、そういう気持ち悪さを狙っています。バックの色も関係しているのかもしれませんが、オレンジはベタっぽく見えて、気持ち悪さがあったりします。

― 線の太さが違うのは？

2Fでは、もしかしたら気づかない人もいるかもしれないので、上がってきた時に気づいてもらえればと思って。3Fは絵画的に、という意識を持っていて、線の太さもわざと太くしたり荒くしたりしています。

― 3Fのモニターの作品01_《 のあいだ、あるいはそれ(水さしと果物)》は？

割と長い動画ですが、室内なのでまず絶対に動きません。

映し出されている映像はすごく長時間かもしれないし、短時間かもしれないんですけど、鑑賞者はそれはわからない。静止画と思われるかもしれませんが。鑑賞者がどう捉えるか。

輪郭を塗っているものと塗っていないものは感覚で決めています。徐々に塗って撮影して、また塗って撮影して、最終的には全部塗って撮影したのですが、撮ったものを見てここぐらいまでが面白いなと自分の感覚を信じて選んだものです。

― 壁も白ですね

そうですね、普通の壁です。一度白バック紙を入れて撮ったんですけど、少しきまりすぎて違和感があったので壁をバックに撮りました。

― 4Fの展示構成について

2Fや3Fでは狙いとして、「これはなんだろう」と立ち止ませたいというのがあります。「なんだろう？」と思っている時は、自分の中に今までなかった考え方を受け入れる時間なのかなと思っていて、2F・3Fで「これはなんだろう」「あ、描いているのか」「このオレンジが気持ち悪いな」といった経験をしてもらい、そこから4Fに上がると、また日常的な風景をとった作品がある構成にしました。

そこで「ここはこういう線が描かれているのか」と思うのと同時に、窓から見える実際の風景なども見える。そうして「自分の日常の風景に置き換えてみたら

どうだろう」と考えてもらえたらと思っています。

例えば、プラスチックの黒いハンガーの線も輪郭線に見えるかもしれないといったような。作品を見て、次のステップにいてもらいたいと思って構成したのが4Fです。

ほとんど過去作ですが、意識的に、輪郭をひいているものにばらつきがある作品を展示しています。

例えば、コードの線やよく使っているものなど、よく触っているものではあるんですけど、見える効果が違うというものを展示しています。

― 12_2と3、もしくはそれ以外(わたしと彼女) -服-

これはジャケットの輪郭線しか塗っていないんですけど、つくっていく中で、他にも輪郭を塗っているみたいなどころがあるという気づきが多かった作品です。鑑賞する人にも「これも輪郭に見えるかも？」といったことを考えてもらえたらと思っています。

― 13_2と3、もしくはそれ以外(祖母の家)

祖母の家の食器棚です。VOCA展にまとめて出したシリーズで、不在の祖母の家をテーマに制作したものです。

昔は家族で住んでいたからたくさん食器はあるけれど祖母ひとりになると使っているのはごく一部。物から人の生活を考えながらつくった作品です。先にお話しした、友人の家で作品をつくる、といった方法のトっかかりとなった作品です。

― 15_2と3、もしくはそれ以外(祖母の家)

これも祖母の家の洗面台です。触っているとところが多いので輪郭線がたくさんあります。

食器棚を見た時は今ひとりで暮らしている年をとった祖母の姿を想像したのですが、この洗面台で想像する祖母は食器棚の時よりも少し若くて、もう少し元気で、化粧したり洗濯していたりする姿を想像しました。そういった私がイメージする祖母が洗面台でよく触ってたものにひいています。ですので食器棚の作品に比べて輪郭線がひかれているアイテムの違いがあります。

それと鏡の要素も気になっていて、新しくレイヤーを重ねるというか、実際にある別の空間が同一平面上に現れるということが、別次元に繋がるようで面白いと思っています。

― 16_2と3、もしくはそれ以外 -コアラ-

妹からもらったぬいぐるみです。

窓から見える電線なども黒いラインに見えるのではと考えてみたら、この作品の下の方の黒い部分も輪郭のように浮きだってくるのでは、と思っています。

― 17_2と3、もしくはそれ以外(わたしと彼女) -充電-

これも友人の家です。

4Fの作品の多くは、それぞれ祖母の家、友人の家、ということはわからないと思うので、ひとつの空間と思う人もいれば、色々な人の生活空間と思う人もいます。私の家だと思う人もいるでしょうし。そういう想像をしてもらえたらと思います。

― 4Fのモニターの作品14_《 のあいだ、あるいはそれ(キッチン)》は？

4Fにあるような日常的な空間の作品の映像バージョンですが、静物も入れています。どこにでもある物でも、絵にすると神々しく、浮いている存在になったりすると感じていて、そうして存在感を上げたり下げたりするのが面白いなと思っています。ですので、意識的に同じモチーフを使ったりしています。

あと、写真だと一瞬や一時的ですが、映像にすることで時間的などどうしようもない厚みが出てくると思っています。

― 二次元・三次元以外のものというところについて

媒体かもしれないとも思います。

以前に、白いものを写真で撮ると、白いものをメインでとったのに紙の白と同じなので白インクが載らず、まわりの風景だけ印刷されたという経験があって、写真に置き換えた時にあったものがなかったことにして扱われるのが面白いと思いました。なので、一時期白いものをどう扱うかと考えていた時があるのですが、その面白さは紙の写真だから面白いのであって。

輪郭線については、立体物に輪郭をひいているから面白いと思うのですが、写真で出すと気づかない人は気づかない。けれど映像にすることで、私自身もまだはっきりと分からないんですけど、静止画のような映像であっても、映像になるだけで途端に立体として認識してしまうみたいなのがあると考えています。

今まで二次元三次元と言ってきたことは、二次元であるということが前提で成り立っていたけれど、いざ映像になったら二次元であるという前提は狭い世界

の話になってしまうと思っています。新しい要素を入れると、もしかすると二次元三次元ということに違和感を覚えていたことが払拭されるかもという期待もこめてできた作品です。