

いい作品は、
間口が開かれています

祐成 政徳氏

ゲスト○アーティスト



プロフィール●すけなり・まさのり

1960年、福岡県生まれ。武蔵野美術大学油絵学科卒業。93年からドイツ・ミュンヘン美術アカデミーに留学。97年にはドイツで個展「OPERA」、03年にはチェコの「House of Art」にて個展を開くなど、国内外で精力的に活動が続いている。カンゾー・プライズ2007コミュニケーション特別賞（イタリア）受賞。東京造形大学非常勤教員。

2009年4月号より『NIPPON STEEL MONTHLY』の表紙作品の制作をお願いしている祐成政徳氏に、本表紙やアートについてお話を伺った。

——『NIPPON STEEL MONTHLY』の表紙作品について、どのような思いで取り組まれていますか。

実は僕にとって、この仕事は新しい挑戦なんです。これまで立体作品を作って、それぞれの空間に展示してきました。もちろん、作品の記録として写真は撮り

ますが、撮った写真そのものが作品になることはありません。

この表紙のお話をいただいて考えたのは、平面である表紙を作品の「展示空間」のようにできないか、ということです。ただ作品写真が載っているのではなく、表紙そのものを作品にしたい。どうやったら平面においても自分なりの世界観を出せるか、まだまだ納得できるところまで至っていませんが、とてもやりがいを感じています。

制約は、創造の引き金。

——誌面ということで制約を感じませんか。

作品を作る上で、制約がないなんてことはあり得ません。特にクライアントがいる場合、僕の思いとは別に、場所なり、予算なりさまざまな制約がある。それをクリアするための葛藤が常にあります。

でも、その葛藤から生まれた作品が純粹ではないのかというと、違う気がします。制約が引き金となって、自分でも思いもよらない考えが出てきたりするんです。それは、自由に創作する場合も同様です。例えば、素材は、なかなか言うことを聞いてくれない。石を曲げたいといくら思っても曲がりませんから。それで「さあ、どうしようか」とあれこれ悩むわけです。制約は、外的な要因として制作に響いてくるというのが、作品を作る本来のあり方であるとさえ思えます。

——1年間にわたって表紙を担当していただくわけですが、全体を通してどんなストーリーをお考えですか。

それは僕自身、決めていません。美術作品で、作り手にとって、またそれを見る人にとってもいちばんつまらないことは、わかりすぎてしまうこと。不確定なものの中に、面白さが隠れています。

1年分の作品をまとめて作ってくださと言われて、それも確かにできるでしょう。でも、そうするとそれぞれの作品に「いま」が見えてこない。何かあって気持ちが揺れたり、悩んだり。そんな現在、ただ今の感情や時間を作品に封じ込めたいし、そのほうが自分でも作っていて楽しいんです。だから、ストーリーやテーマはあえて決めていません。あとで振り返ったときに、そこに流れているものに自分でも初めて気づくことを楽しみにしています。

美大に入学して居場所を見つけた。

——子どものころから美術がお好きだったのですか。

小さいころから、当たり前を当たり前と思えない子どもでした。授業で先生が説明することも、すぐ疑問を持ってしまう。でも、周りは誰もそうではないようなので、自分が変なんだろうなって思っていました。もちろん、絵は好きでしたけど、だからといって閉じこもって絵ばかり描いているわけではなくて、普通に友達と遊んでいました。けれど、ずっとその違和感は抱えていました。

そんな少年時代を過ごして美大に入って、初めて“救われた”と感じたんです。美大にはいろんなとんでもない連中がいたので、僕だけが特別というわけじゃない。やっと安心できる居場所を見つけれられた。それ以来、その居場所で今もやりたいことをやり続けているということでしょうか。

——やりたいことをやり続ける。それが普通は難しいと思うのですが……。

まともな人間だったら、きちんとどこかで方向転換したんでしょうけれど、まあ、鈍感だったんでしょうね(笑)。

美大での学生時代、学校にほとんど顔を見せない学生もいましたけれど、僕は朝から晩までずっと学校にいました。そこにはやはり、自分の居場所を見つけたうれしさがあつたと思います。大人でも、子どもでも、自分はこのにいても大丈夫なんだって思える場所を見つけれられることは、すごく幸運なことだと思います。そのまま、このように仕事を続けている気がしますね。

——美大時代は油絵を専攻して、その後、彫刻など多様に表現範囲を広げられていますね。

学生時代、毎日油絵を描いていて、あるときふと絵



睡花 “Malus halliana” 四谷TNビル



“Invention and Sinfonia BA.” アートフォーラムあざみ野



“Heaven・Peace・Blood” House of Art チェコ共和国



“Invention and Sinfonia FL.”

の具って何だろうと疑問に思ったんです。絵の具を構成しているのは顔料とメディウム。メディウムというのは、簡単にいえば糊のこと。つまり、色の粉と糊を合わせればそれが絵の具なわけです。

この事実に変更が気がついたとき、いつもの絵の具がまるで違ったものに見えました。絵の具が色ではなく、素材として見えた。ならばそこいら中にあるものが、素材という意味では何も変わらないじゃないか。このとき、自分自身の地平線がぐっと広がった感じがしました。

その後、ある建築家の本を読んでいて、「20世紀は鉄とガラスの時代だ」という言葉を見つけました。鉄やガラスのない時代には別の素材を使った建築があったわけです。それと同じように、時代という視点から美術を考えてみたとき、何も今、絵の具と筆にこだわる必要はないんじゃないかと思い、それからそのほかのさまざまな素材に対してより積極的に挑戦していくようになりました。



見るたびに新しい、抽象。

——祐成さんの作品は見るたびに印象が変わるように思います。

それは「抽象」という美術の概念につながる話だと思っています。抽象は、20世紀美術の最大の発明だと言われています。近代に至るまでの美術は題材をいかに忠実に描くかという再現性、記録性が強く求められていました。しかし写真の発明によってその役割が奪われ、その存在意義が揺さぶられてしまった。

そこでかつての芸術家たちが生み出した表現様式が抽象です。つまり何かを再現しなければならないという命題から開放されたわけです。この新たな表現様式によれば見る人によって受け取るものが違っていいわけです。僕も表紙作品のコメントを書いています。作者としてではなく、ひとりの鑑賞者として書くことがあります。作り手にさえ、見るたびに新しいイメージを与えてくれる。それが抽象芸術が持っている特長です。

——ということは、作品をこう感じてほしいという狙いがあるわけではない？

そうですね。ただ、別の意味での狙いはありますよ。そもそも企業は基本的に「何かのため」に存在していますよね。いちばんわかりやすいのが経済活動のためです。だからこそ、こうした広報誌には事業内容や製品情報といった、実用的で有効な情報が載っている。

一方、美術は基本的に、純粋行為なのだと思います。「何かのため」ではなく、原因も結果も外側にゆだねない、それだけで完結している。そこだけ見れば、美術は美術以外の何の役にも立たないわけです。

この考え方は企業ではなかなか受け入れられませんよね。「お前、なんでそれやってるんだ？」と聞かれて、「いや、特に理由は……やりたいからやっています」って答えられないでしょ(笑)。

音楽や美術などの芸術は人を感動させることが目的



国立新美術館



2009年4月号から祐成氏の作品を表紙に掲載している『NIPPON STEEL MONTHLY』



ではなく、作った結果が人に感動を与えているのです。一般的に世の中では実利が優先され「人はパンのみにて生きるにあらず」という意味など問題になりませんが、情緒に関わる純粹行為は生きていく上で、なくてはならないものだし、それがあえてその対極にある広報誌の表紙を飾る。その「対比」を面白いと感じてもらえるといいですね。

——87年に北九州で開催された国際鉄鋼彫刻シンポジウムに最年少で参加されましたね。新日鉄という会社や鉄という素材にどのような印象をお持ちですか。

イギリスと日本の芸術家10人が、鉄の町八幡で彫刻を作るという、国際鉄鋼彫刻シンポジウムは、新日鉄の全面的なバックアップで実現しました。新日鉄発祥の地である、八幡の町、地元の青年会議所、その関連企業の方々が大変お世話になりました。企業のバックアップで彫刻を作るという、そこで働く方々にとっては厄介な非日常的な行為にもかかわらず、皆さんが見せたその技術力、関連会社とのネットワーク、総合力で27歳の若者だった僕は驚かされるばかりでした。その経験によって、僕はいろいろな面で多大な知識と影響をいただいたと思っています。

僕は北九州といっても小倉の出身ですが、隣町だし、妻は八幡出身だったり、とても親近感があります。以前、ロンドンに行ったとき、「ああ、すごく八幡の町並みに似てるなあ」と思いました。同じように近代化産業で繁栄した町ですから。建物同士が寄り合った、こぢんまりした感じがすごく似ている。それは、僕らの原風景、故郷という感じです。

鉄は作り手としてとても使いやすい素材です。例えば木をつなぎ合わせようと考えたら、ネジや釘がいるし、つないだ形状も複雑になります。でも、鉄は最小限度の素材を溶接だけで、いたってシンプルに組み立てることができます。つまり視覚的なイメージに近いものを容易に作り上げることができるということです。そういう意味で、ほかに代用の利かない素材ですね。

スピルバーグ映画のどこにもあなたはいない。でも、アートにはあなたがいる。

——最後に、アートの楽しみ方を教えてください。

それって、とても難しい質問です(笑)。一つの答えはないと思います。作品は見た人それぞれが自由に感じた方がいい、とよく言いますよね。それも正解でしょう。でも、それだけが正解でもない。つまり、万人に共通する回答はないのではないのでしょうか。

以前、僕はアートとエンターテインメントの違いを考えたことがあります。何だと思いませんか？例えばエンターテインメントを代表するスピルバーグの映画。それは「ジェットコースタームービー」なんて評されます。映画館のいすに座っているのに、まるでジェットコースターに乗っているみたいにハラハラする。そこには、スクリーンの側、作り手の側から一方的にベクトルが向けられ、観客はそれをただ受け入れている状態です。

でも、アートではそのベクトルが相互方向を向いているのだと思います。もしかすると、作品がこちらを向いてくれないかもしれないし、指されていても気がつかないかもしれない。そこで鑑賞者が歩み寄ることによって、作品の内容が広がってくるんです。

アートはよく小難しい、つまらないなんて敬遠されますが、そこを一步踏み込んで、見ているあなた自身も関与できるからこそ面白いと思うんです。作品と鑑賞者の間に関係が生まれ、それが作品となる。つまり、スピルバーグの映画のどこにもあなたはいないけれど、アートにはあなたがいる。

いい作品には、間口があります。開かれていて、そこに入っていったときにあなたとの関係性を見出す可能性もっている。そうやって鑑賞者と作品の関係を閉じていないことが美術作品の条件だと思います。