

② アートと異次元空間:インパクトImpact

アートを触媒に、驚き、不思議、幻想的な異次元空間が創出される。

銭湯の脱衣箱の扉を開けて見ると、怖いというよりはユーモラスで不思議な仮面の1つに出会う『1/33』。戦後の高度成長期を表象する建築資材の廃墟のような『マイフィールド:廃渠』の大型絵画に囲まれた浴槽。試験管やガラス管とメッセージ、黒と赤の糸が織りなす『境界線をのぞき視るBorderline』空間造形装飾インスタレーション。懐かしい昭和の名残が残る銭湯「櫻湯」を生かした、はっと驚くインパクトのある不思議な空間に遭遇します。

現代のように、価値も先行きも不透明で混沌とした時代。「アートを触媒にした異次元空間の創出」は、私たちの気持ちを穏やかにさせ、私たちを支えてくれる可能性を秘めています。

伊保 義之
:『1/33 ~不思議な仮面との出会い~』
中浦 真一
:マイフィールド『廃渠 I・II・III・IV・V』
U-KO
:U-KO 個展『BorderLine2019』



③ アートと社会性、環境・エコロジー:コンセプトConcept

アートは、人と人、人との、人と社会をつなぎ、むすびつきを広げる。

水の泡をモチーフにした多彩な金属の造形が、通路や壁面に表出する造形アート『aqua』、飲料アルミ缶などを切り刻み加工し素材を生かし人や生き物を描く平面コラージュ『捨てるもの』、社会の話題をアイロニカルに取りあげたレンガ壁アート『NEW-G』、短冊のような紙に描かれた絵と文字が描く『無条件幸福』など。日常生活や町工場の製造過程から生まれた廃棄物を造形素材に活用するなど、社会と現実生活を取り上げたコンセプチュアルな作品群を見つけます。

現在の私たちの生活では、コンビニ、スマートフォンなど手軽で便利な暮らしと環境で満ちています。環境問題ひとつとっても廃棄されるものも多く、社会や環境に大きな影響を与えています。政治や経済、社会の色々な分野から現代社会の問題を「このままじゃだめだよ」と知り・思い・考え、消費の行動様式を「自分ごと」として呈示する、そんなきっかけに繋がらないのが問われています。

アートは、人と人、人との、人と社会をつなぎ、むすびつきを広げることを通じて、「アートと社会の関係性」を深める可能性を生みだします。

現代アートの三大要素

- ①インパクト:視覚的にある強いもの、かつてなかったような視覚的・感覚的な衝撃
- ②コンセプト:思想的な要素、作家が訴えかけたい主張や思想、知的なメッセージ
- ③レイヤー:重層的、鑑賞者に様々なことを想像、想起、連想させる重層的に作品に組み込まれた感覚的・知的要素

以上の3要素によって鑑賞者の想像力を刺激する。

小崎哲也『現代アートとは何か』河出書房新社2018.3.30、p397-8

松田 真魚
:「aqua no.5. no.6 no.7 no.8 no.9 no.10」
中川 雄彦
:「捨てるもの」
斧田 唯志
:レンガ壁アート「NEW-G」
ももんが 和美
:「無条件幸福」



① アートと地域・自然・歴史:レイヤーLayer

アートは、地域に光を当て、原風景に刺激を与え、地域を見直す。

白い樹木のような広がり、大和川と石川が柏原で繋がり結びつく川の流れの『音を編む』空間インスタレーション、ぶどう畑の山の中腹の観音寺の緑の庭に赤い布が風に舞う『連続』、黒い鉄の素材でできたように見える『虫喰いの林檎』オブジェ、地域の街中の風景をスナップショット写真100点で多面的に構成される『檸檬に浸りながら』。

地域の自然や風景、歴史が、多彩な素材で重層的(レイヤー)に表現されたアート作品を通じて、新しい表情が見えてくる。

いつも見慣れた地域に、光が当たり、刺激を与え、見直すきっかけとなるのが、アートの魅力である。



アート作品は、美術館や画廊と異なり、お寺、民家、商店などの空間や環境の中に出現することにより、多彩な資源に光を当て、そこに存在するものの価値を再評価し、地域の多様な可能性を感じさせることで、「アートは地域を生かす」ことにつながります。

木津 美幸:『音を編む』
松原 一彦:『内部空間をもつ林檎(虫喰いの林檎)』
樋口 尚:空間インスタレーション『連続』
日根野 太之:『檸檬に浸りながら』



アートと地域の

交差点

地域での芸術祭が各地に広がっています。柏原でもビエンナーレが始まって今年で八回、今回は、「いつでも、どこでも、だれでもアート=Anyアート」をかかげ開催しました。さて、それでは「Anyアート」とは、何でしょうか。

「現代アートの三つの要素」(※)と柏原芸術祭2016での展開に焦点を当てて、地域のアートの取組を見渡すと、その交差点には意外なシーンと名付けました。

Any Art Scene No.3

『Anyアート』とは

『いつでも どこでも だれでも アート』
[AnyArt:Anytime Anywhere Anybody]



Anyアートは、地域の芸術文化の振興のため、多種多様な芸術文化の発信や交流の関係ネットワークづくりをしています。そもそもアートとは、単に美しい絵を描いたり、観たりするだけではなく、ヒトが、自然・社会の中で見て・感じ・考え・つくることを通じて、面白い・不思議な新しい「ユニーク」な価値を多様に表現するすべての活動です。

そのためAnyアートでは、KASHIWARA芸術祭の企画運営だけでなく、アート・イベント・ワークショップ・ツアーやパンフレット発行・情報発信など、アートをテーマにした様々な活動を行います。また活動にあたっては、地域の魅力・特徴を生かし「まちづくりと連動」させ、実現可能な「無理をしない規模」で、多彩な団体や人に参加や協力を求め「楽しい運営」をめざすことを基本スタンスに活動していきます。

■参加のよびかけ

どなたでもAnyアートに参加できます。(詳しくはAnyアート・サイトまで)なお、アッポコ(Arts Project in OSAKA KASHIWARA)は、KASHIWARA芸術祭実行委員会組織と統合し、「Anyアート」と名称も新たに発足(2020.2.1)しました。

【KASHIWARA芸術祭2019(第8回柏原ビエンナーレ)特別出演作家】

木虎徹雄KITORA TETSUO(絵本作家)、清水一意SHIMIZU HITOI(日本画家)
浜本隆司HAMAMOTO TAKASHI(アーティスト)、森山陽介MORIYAMA YOUSUKE(日本画家)

【参考文献】

小崎哲也『現代アートとは何か』河出書房新社2018/3/24
『KASHIWARA芸術祭2019記録集』芸術祭(第8回柏原ビエンナーレ)実行委員会、2019.12

【編集】

Anyアート運営委員会 文案・編集:浅野幸治(Anyアート運営委員広報担当)

ホームページ <http://anyart.jp>
Facebook <https://www.facebook.com/groups/AnyArt/>
メールアドレス info@anyart.jp

【発行】 Anyアート(KASHIWARA芸術祭実行委員会) 【定価】 ¥50 税込み
AnyArtScene No.3 2020.04 V1.0