



彦坂敏昭 | Hicosaka Toshiaki

1983年愛知県生まれ。美術作家。

物と人との絡まり合う現象に関心を寄せ、
「描く」「拾う」「歩く」などさまざまなアプローチを通じ、
他者と共に物に参加する方法を実践研究している。

学歴

現在、京都市立芸術大学大学院美術研究科博士課程(彫刻領域)在籍中
2005年3月 京都造形芸術大学(現:京都芸術大学)情報デザイン学科卒業

主な職歴

ロームシアター京都リサーチプログラム リサーチャー | 2022
京都市東山青少年活動センター 東山アートスペースナビゲーター | 2018 -
尾道市立大学 非常勤講師 | 2018
倉敷芸術科学大学 非常勤講師 | 2014 - 2019
ボーラ美術振興財团 在外研修員(イギリス、アイスランド) | 2015
京都芸術大学 教員 | 2012 -
ポロック・グラズナー財団(ニューヨーク)アーティスト | 2009

主な研究活動歴

美術科教育学会 | 2021 -

日本保育学会 | 2019 -

アーティストコレクティブ木曾路 | 2018 -

主な個展

- 2022 彦坂敏昭:砂のはなし | 京都市京セラ美術館ザ・トライアングル ※カタログ(JP/EN)
2021 発表会 | Social Kitchen(京都) ※木曾路として参加
2017 To Look at the Fire | Daiwa Fundation(ロンドン) 協賛:株式会社資生堂
2016 Touching / Touched by | AISHONANZUKA(香港)
2009 ARKO2009 彦坂敏昭 | 大原美術館(岡山) ※カタログ(JP)
2008 ARCO Solo Project | Ifema(マドリード)
2008 テサグリの図画 | 資生堂ギャラリー(東京) ※第2回セイドウアートエッグ

主なグループ展

- 2023 地面カルチャー | VOU(京都) ※カタログ(JP)
2022 木曾ペインティングス 僕らの美術室 | 木曾村戸原宿(長野) ※木曾路として参加
2021 木曾ペインティングス 千年のすみか | 木曾村戸原宿(長野) ※木曾路として参加
2020 Big Hug Transformation | Galerie 5(パリ)
2019 MAIX(Malaysia Artist's Intension Experiment)報告展 | TEMPAT BIBAH(クアランプール)
2018 Ordinary Children of the 20th Century | ギャルリ・オープ(京都芸術大学内)
2017 VOCA展 | 上野の森美術館(東京) ※カタログ(JP)
2017 感受と創発 | ポーラミュージアムアネックス(東京)
2017 江之子島芸術の日々2017「他の方法」 | 大阪府立江之子島文化芸術創造センター ※カタログ(JP/EN)
2016 はじまり、美の饗宴展-すばらしき大原美術館コレクション | 国立新美術館(東京)
2015 戸原宿 | ギャルリ・オープ(現:京都芸術大学内) 協賛:株式会社資生堂
2014 egØ -「主体」を問い合わせる | punto(京都) ※カタログ(JP/EN)
2014 オオハラ・コンテンポラリー・アット・ムサビ | 武蔵野美術大学美術館(東京) ※カタログ(JP)、関連企画記録集(JP)
2013 Education, Education and Education | Zone(倉敷芸術科学大学内、岡山)
2012 現代絵画のいま | 兵庫県立美術館 協賛:株式会社資生堂 ※カタログ(JP/EN)
2011 TRANS COMPLEX -情報技術時代の絵画- | 京都芸術センター 協賛:株式会社資生堂 ※カタログ(JP/EN)
2010 No Man's Land -Nouvelle Me'tamorphose du Lieu | 旧フランス大使館(東京)
2009 RAIN MEETS THE SUN | M.K. Ciurlionis National Art Museum(カウナス、リトアニア) ※カタログ(EN)
2008 MOTアニュアル2008 解きほぐすとき | 東京都現代美術館 ※カタログ(JP/EN)
2006 大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2006 | 十日町(越後妻有地域、新潟) ※カタログ(JP)
2005 京都府美術工芸新鋭選抜展 ~2005 新しい波~ | 京都文化博物館 ※カタログ(JP)

主なレクチャー&トークイベント

- 2023 ロームシアター京都リサーチプログラム 最終報告会 | ロームシアター京都、3月21日
2022 こどもたちのシアターデビュー促進のための作戦会議2022 | ロームシアター京都、3月24日
2021 教員免許状更新講習「アートの時間」 | 京都芸術大学資格支援センター、7月27日
2021 認可保育園こども芸術大学職員研修 | 認可保育園こども芸術、12月
2020 京都:Re-Search | 南丹市役所八木支所、9月15日
2019 MAIX(Malaysia Artist's Intension Experiment) | MAIX HOUSE(クアラ・カンサー、マレーシア)、7月7日
2018 松島の美術館を考える会 | 田之浦パークセンター(岡山)、3月
2016 Newspaper Sketches of Ocean Waves: Technosphere at the Edge of Globalisation
| Cultural Typhoon2016(東京藝術大学)、7月3日
2015 自主企画「アートとメディアについてのレクチャー」(ゲスト:吉岡洋、仲間裕子)、ギャルリオーブ(京都)、1月23日
2011 自主企画「アートとサイエンスについてのレクチャー」(ゲスト:池上高志、吉岡洋)、京都芸術センター、2月5日

主なワークショップ

- 2023 くうき | 主催、場所:宝塚ひよこ園
2022 東山アートスペース | 主催、場所:京都市東山青少年活動センター (2018年度から継続し年間複数回実施)
2022 へんてこ食堂 | 主催:京都府立京都学歴彩館、場所:京都府立京都学歴彩館 (2021年にも実施)
2021 挫折の焙煎 | 主催:木曾路、場所:長野県木曾村藪原宿藤屋
2019 根っこにょきにょき | 主催、場所:認可保育園こども芸術大学
2017 To pick up the shadow | 主催:大和日英基金、協賛:株式会社資生堂、場所:リージェンツ・パーク(ロンドン)
2014 みたことのない私の描きかた
| 主催:大阪新美術館建設準備室、場所:大阪市立九条南小学校、大阪市立大宮小学校など
2014 自画像を描いてみよう | 主催:経済産業省、場所:国立長寿医療研究センター(愛知)
2011 きくこと | 主催:一般社団法人Arts Alive、場所:母子生活支援施設パークサイド亀島(東京)
2011 かくこと | 主催:一般社団法人Arts Alive、母子生活支援施設北区立浮間ハイマート(東京)

主な著書、学術論文など

- 論文 不完全な環境の設計・構成の可能性に関する試論—幼児のあそびとその環境—
『こども芸術と教育』第五号、2024年 ※刊行予定
論文 「おえかきダイス」の事例から子どもの劇場・体験を考える
『ロームシアター京都 リサーチプログラム 紀要—2017年度報告書』、2024年 ※刊行予定
論文 物に参加する芸術実践を通じた「こども芸術」に関する研究 『こども芸術と教育』第四号、2023年
著書 砂のはなし | Sand Story 発行:2023 / 著者:彦坂敏昭 / 編集、デザイン:出版社さりげなく / 執筆:佐藤智久、吉岡洋
著書 彦坂敏昭 | Hicosaka Toshiaki 2022 発行:2022 / 著者:彦坂敏昭 / 編集:彦坂敏昭、堤拓也 / デザイン:堤拓也
/ 執筆:荒木悠、遠藤水城、加藤隆文、谷澤紗和子、堤拓也、中村史子、長谷川新、村山悟郎、山本麻紀子
論文 幼児の表現が育む読み聞かせ環境 『こども芸術と教育』第三号、2021年
論文 幼児にとっての表現とは何か -その本質と教育に関する考察 - 『こども芸術と教育』第二号、2020年
論文 幼児の「表現」領域の基礎をどう捉えるか 『こども芸術と教育』創刊号、2019年
研究ノート 幼児の描画行為の〈始まり〉をどう捉えるか -保育者が創造的な関わりを構想するための手がかりとして -
『京都造形芸術大学紀要2017』、2018年



contents

- 地面カルチャー | 2023 -
- 砂のはなし | 2022 -
- ジャガイモ石 | 2015 -
- 可能なかぎりゆっくりと果物を食べる。 | 2016 -
- Newspaper Skeches of Ocean Waves | 2016 - 2022
- おえかきダイス | 2022 -
- それからそれから | 2020 -
- へんてこ食堂 | 2019 -
- 抽象地獄 | 2016 -
- The Fire Will Remember the Contact. | 2017 -
- 木曽路 | 2018 -
- 目地 | 2013 -
- テサグリの図画、燃える家 | 2003 -

地面カルチャー | 2023 -

「地面カルチャー」とは、アーティストの小宮太郎と彦坂敏昭との何気ない会話の中で出てきた言葉です。二人ははじめ、ふと立ち現れた「地」と「面」の結びつきから成るこの「地面」という言葉と、「大地」が持つイメージとの齟齬に关心と疑問を持ちました。いうまでもなく「大地」は「地球」と言い換えることができ、その雄大さや自然は、人の営みにとっても重要な存在です。他方「地面」は、その名称が指示示す対象に不確かさがあるように感じられます。「地面」は、当たり前に今この下にある「確かな存在」であると同時に「不確かな存在」でもあり、人はこれまでにこの「地面」と絡まり合いながら文化を育んできた歴史を持っています。

共同でのリサーチを経て、二人展を開催する際、二人の思考は、二つのエピソードに出会うことで展開していきました。一つは、VOU の店長から聞いた「マイケル・ジャクソンが薄いマットレスで（2階の部屋で）寝てながらも、薄いマットレスは大地を感じるため」という話。もう一つは、研究者である清山陽平さんから聞いた「巨椋池干拓地の成り立ち」について。展覧会では、これらのエピソードと、それぞれの作家が持つテーマとが出会うことで新たに展開された作品と、これまでの旧作とを展示了した。また、会期中にはゲストと作家によるトークイベントやハブニング、ワークショップなども開催。

企画：小宮太郎、彦坂敏昭

企画協力：清山陽平（地域計画学研究）





人は、事物に触れれば触れただけ、その事物のイメージから遠ざかることができる。イメージではない、そこに残るものを「のようにも見えるもの」の現れだと考えてみたい。ここに引っ張り出してきた「のようにも見えるもの」という表現は、哲学者の野矢茂樹さんが自身の「眺望論」と「相貌論」で展開しているアスペクト（物の捉え）が複相化する状態をなぞっている。

清山さんから巨椋池干拓地のことを聞いた時、私からは「地面」が見えなくなり、「地面のようにも見えるもの」が遍在しているという感覚が頭のなかに残った。その「地面のようにも見えるもの」がなんであるのかについて、巨椋池干拓地を通じて考えてみたくなった。

現在の巨椋池干拓地は、過去においては大池と呼ばれる広大な遊水池だった。雨量の増減によって姿を変えるその現れは、人の暮らしに影響（恩恵と災害）を与え続けた歴史を持っている。大池は、戦国時代ごろから、河川の付け替えや堤が造られ、明治期に入り国営事業としての干拓を施され、全ての水が抜かれた。当時あった水深1.8mほどの水は、地面にある起伏やその状態との交渉を、自らの量や勢いを頼りに絶え間なく続けていたのではないだろうか。

巨椋池干拓地で、遍在する「地面のようにも見えるもの」の上を歩いていくと、現在は住宅地に転用されている場所も多く、いくつかの砂場に出会った。今を生きる子どもは、この地面に設置された砂場の砂と絡まり合いながら、目の前のものを何に見立て、何をつくりだしているのだろうか。おそらく子どもは、目の前の「砂」を、「砂のようにも見えるもの」として捉え、逞しく絡まり合っている。

「地面カルチャー」展覧会ステートメントより

ジャンボは、大きさを表す言葉として広く使用されている。この言葉の語源は、ロンドン動物園で飼育され、人を乗せる実演で有名になった象の名前に由来する。このジャンボは、旧フランス領のスーザンで生まれフランスの動物園を経てイギリスに渡ることになる。死後、骨格はアメリカの自然史博物館に、皮膚は剥製にされ数年間サーカスの巡業に同行した。ディズニーキャラクターのダンボの母親はジャンボであり、日本では、プロゴルファー、プロレスラーの名前、宝くじの名称としても使用されている。

この作品はジャンボサイズのシートに触れてあそぶことができる（隆起させたり、踏み歩きい道を造るなど）。複数人でそれに触れあそぶ姿は「群盲象を評す」になぞらえることができる。

ジャンボ / 砂場

2023

地面カルチャーでの展示





夜、巨椋池干拓地を歩く。ストロボを装着したカメラのシャッターを押すと、あたりが一瞬だけ暴力的に露出する。カメラを除いている私にはあまり感じられないが、一緒に歩いた同行者はみな、辺りを露出するこの光に戸惑った表情でそう話す。

私はとすると、カメラを持って夜の町を歩いている時、いつも震災後に車で被災地を訪ねたことを思い出す。その時、ファインダー越しの被災地をどう切り取ろうかと画角を思索している自分自身の心持ちに戸惑った記憶がある。

カメラに装着したストロボの正面には、光を遮蔽する小さな四角い板が取り付けてある。ストロボからの光は、四角いドーナツ状に拡散し、写真の中央に四角い夜の影を残す。

Burning Camera (月と地面_1)
2023
地面カルチャーでの展示



ダイスは6つの目を持つ立方体である。全体としては一つの物でありながら、人がそれをふると、ダイスは「1」にも「2」にも「3」にも「4」にも「5」にも「6」にも変化する。そして、それぞれの目が同時に立ち上がることなく、決して混ざり合うことはない。

三つの自治体にまたがり存在する巨椋池干拓地の話を聞くなかで、そこに住む人が持つ今は無き遊水地への捉えが、混ざり合うことなく独立し存在しているように感じ、ダイスを連想させた。作品はジャガイモにダイスの目が書かれており、触れてふることができる。

ダイスポート
2023
地面カルチャーでの展示



巨椋池干拓地に残る地名の一つに東一口（ひがしいもあらい）がある。かつて遊水池であった時代には港町として栄えた歴史がある。この地名の由来のひとつに、そこからみた広大な水面にいくつかの島が浮かぶ姿があり、その島々が「いも」を洗っている時の様子に見立てられた。水がある時代には見ることができなかった地面も、水が抜かれた干拓後には「いも肌」が果てしなく続く景色として、目の前に現れていたのかもしれない。この作品は、巨椋池干拓地の地図として、干拓後に見えたであろうその地形をジャガイモの表面に、雨量や時代によって変化し続けていた池の形を、典型的な（瓢箪型の）池の形と、双眼鏡を模した形を使い表した。

この地図は、会場の入口で受け取ることができる。そして、会場内には他の人が置いていった物も残っている。それらに出会いながら自らも「地図のようにも見えるもの」としてあそんだ後、その会場に置き捨ててもらう。砂場に訪れた子どもがついさっきまで遊んでいた別の子どものあそびの痕跡を感じながら、自らのあそびを展開することになぞらえている。

巨椋池干拓地地図 / 砂場
2023
地面カルチャーでの展示



砂のはなし | 2022 -

砂は、私たちの社会をかたちづくる基本的なマテリアルでありながら、途轍もなく捉えがたい側面を持っている。川や海岸、街中で地面に落ちている砂を拾い上げ、眺めてみると、その砂の粒度や色味からなる個別の表情があることに気が付く。けれども、その個別の表情は、私たちの記憶にしっかりと留めていくことが難しい。握った砂がその手からこぼれ落ち、しまいには地面に戻ってしまうように、捕まえたと思った途端、それらはするりとこぼれ落ちる。2mmから1/16mm(62.5 μ m[マイクロメートル])の大きさの粒の集合を砂と名付けた私たち人間にとっても、砂はどうしようもない他者なのかもしれない。

ではどうしたら、この他者である砂に私たちは参加することができるのだろうか。まずは、子どもが砂と絡まり合う(あそぶ)姿に敗北感を感じつつ、それらを手がかりとし、地面に落ちる砂に手を伸ばし拾い集めてみる。そして、さまざまな同行者と共に、ぶらぶらと砂拾いへ出かけてみる。

目的を強く設定しない時間のなかで、共に同じ砂に出会いそれらに触れては、立ち上がる感覚を共有していると、私と同行者との主客はいつの間にか入れ替わる。案内人が同行者に、同行者が案内に入れ替わる。そのような時、私は同行者にとっての私自身が他者であることを思い知る。砂を媒介とした同行を通して感じられるこういった心地よい孤独感が、他者としての砂に私たちが参加することと地続きにあるのではないだろうか。





展覧会「彦坂敏昭:砂のはなし」で拾い集めた砂の一部



京都市京セラ美術館ザ・トライアングルに於いて開催した展覧会「彦坂敏昭：砂のはなし」（会期：2022年5月31日から9月25日）では、会期前の2021年12月頃から、子どもやアーティスト、研究者、大学生、保育士、児童館職員、バーテンダー、カメラマン、僧侶、編集者など、さまざまな同行者と共に、砂拾いや砂を使った外あそびに取り組んだ。

この同行者という言葉は、英訳するとカンパニー (Company) という語になり、その語源には、「共にパンを食べる仲間」という意味がある。そういった仲間との「砂拾い」のあそびのなかで、それぞれの感覚や頭に蓄積されたインプットも一緒に拾いなおしてみた。そして、展覧会の会場壁面に、それら断片をAからZの編集方法で並べ続けた。同行時のメモとしてのテキスト、制作物として形に残した作品とその解説、さまざまな案内人（元々は砂拾いの同行者だった）によるワークショップの記録。強い目的を持たずに拾い集めた断片を、A to Zで並べてみるとことによって、ぼんやりと砂の輪郭がつかめるかもしれないと思ったからだ。

砂のはなし A to Z

2022

京都市京セラ美術館ザ・トライアングルでの展示

《砂のはなしA to Z》より抜粋

- Bad person | 悪い人

朝、保育園に子どもを送り届ける途中、娘とちょっとしたことでき喧嘩になった。その時、父に向かって娘は「パパは落ちてるものを拾ってるから、悪い人や」と、娘が怒りをぶつけたことがあった。（彦坂敏昭）

- Carried away | 運ばれていく

こどもからおもしろい言葉、つぶやきがきけてとても楽しかったです。「あっ！砂が消えた！」「砂はどこにいくんやろう。」「大文字山にいったんちやう。」こどもたちの言葉を聞いて、もしかしたら、この私たちが触れた砂も（触れた時間も一緒に）どこか思いもよらない場所にまで運ばれていくのかもしれないと思いをはせっていました。（前田満那子）

- Exploratory behavior | 探索行動

子どもは歩いている時、地面に何かが落ちていればそれを手で拾って確かめる。これは、その物の後ろ側が子どもにはイメージできないからなのかもしれない（本当は大人だってイメージできていないかもしれない）。だから手で拾い、触ったり握ったりして確かめる。（彦坂敏昭）

- Kids | こども

こどもは手が湿っているから、砂がたくさんつくのか？（かめいともみ）

- Ownership | 所有権

砂はどこにでもあり、馴染み深い。どこにでもあるこの物質は、誰のものなのだろうか？所有者がわかる砂があれば、分からぬ砂も多い。（齋恒太郎）

- Moon | 月

砂と波とは親密な関係にある。ということは、砂は月とも繋がっている。（奥井かおり）

- Deatination | 目的地

砂拾いの良いところは、砂拾いの目的地が地面だから、どこでもいつでもすぐに始められること（福留ヒロト）

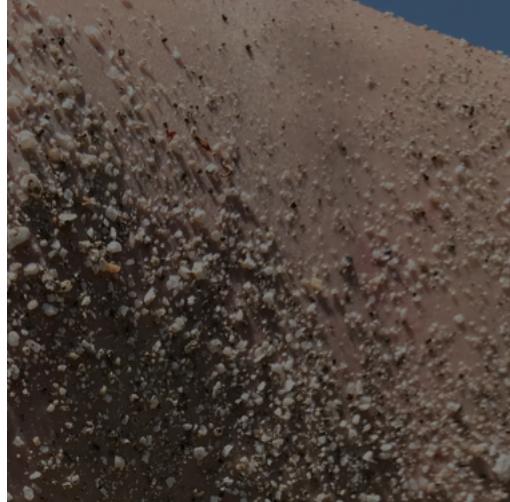
- Scale | スケール、尺度

2mmから1/16mm (62.5 μm [マイクロメートル]) の大きさの粒子が砂と呼ばれる。これは、わたしたち人間が、その一粒を手に取ることのできる最小の大きさと言える。わたしたちの体は、更に小さな粒が集まっている。砂山はとてつもなく巨大な体のモデルのようだ。（前谷開）

- Ukraine | ウクライナ

2022年2月24日未明、ロシアはウクライナに対して大規模な侵攻を開始した。突然耳に入ってくる報道に何をどう考えればいいのかわからなくなる。暴力の力の大きさを再確認する。テレビの画面には砂埃が巻き上がった街が連日映されている。制作作業をしながら木曽路で話す。（齋恒太郎）

『砂のはなしA to Z』ワークショップの記録より抜粋



砂のはなしワークショップ_1

Grab with your skin | 肌でつかむ

日 時: 2022年6月4日(土) 10時から
場 所: 鼠谷川第一砂防ダム(滋賀県大津市山中町)
案内人: 前谷開
同行者: 彦坂敏昭、かめいともみ、野崎昌弘

京都と滋賀の県境に位置する山中に鼠谷川という小さな川がある。集落から川を少し遡ると、鼠谷川第一砂防ダムがある。花崗岩が風化して流れ出た、白く美しい川砂は白川砂と呼ばれる。この野性的な砂だまりに寝転がり、体に砂をつけてみる。



砂のはなしワークショップ_3

Lake Biwa exit | 琵琶湖の出口

日 時: 2022年7月12日(火) 10時から
場 所: サンシャインビーチ(滋賀県大津市由美浜)
案内人: 福留ヒロト
同行者: 彦坂敏昭、かめいともみ

琵琶湖を一周ぐるりとまわりながら砂拾いをしている時に、琵琶湖中央の湖底の砂は一体どんなものだろうかと話になった。琵琶湖には多くの河川から水が入り込んでいるが、その出口は瀬田川のみである。湖底に溜まった砂は水の流れを受けて瀬田川へ流れ出ているのではないだろうかと考え、湖底の砂を目指し、砂拾いへ出かけた。

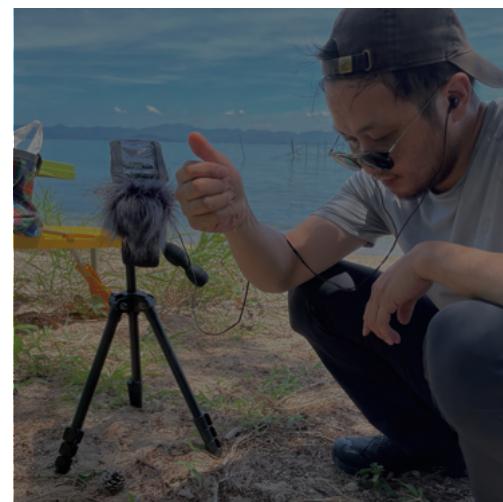


砂のはなしワークショップ_2

The beginning of a continuation | つづきのはじまり

日 時: 2022年6月15日(水) 17時から
場 所: 京都芸術大学内の裏山にある砂場
案内人: 片山達貴
同行者: 山田暖子、廣瀬千明、彦坂敏昭、大竹真心、嶋本葵

京都芸術大学内の裏山にある砂場に集まり、それぞれ交互に一文ずつ言葉を言いあい、最終的にひとつの物語を即興的につくりあげていく。物語のテーマは「砂の話」。現場ではひとつの物語を共有しつつ、それぞれの認識のズレによって変容し、その世界のなかで関わりあっていく。



砂のはなしワークショップ_4

Voice mimicry in the sand | 砂に音で擬態する

日 時: 2022年8月2日(火) 10時から
場 所: 琵琶湖湖畔(滋賀県志賀駅付近)
案内人: 蟹恒太郎
同行者: 彦坂敏昭

滋賀県志賀駅付近の湖畔のビーチにて砂の音を聞く。環境によって様々な表情を見せる砂の音を「聞き分ける」ことに挑戦する。その後、展覧会会場の美術館へ戻り、砂場で砂の音を聞き、自分の身体で砂の音を発話(発声)してみる。

《砂のはなしA to Z》ワークショップの記録より抜粋



砂のはなしワークショップ_5

Collecting sparrow tears | すずめの涙を集める

日 時: 2022年8月22日(月) 14時から
場 所: ワグネル広場 (京都市左京区岡崎成勝寺町)
案内人: 黒木結
同行者: 足立雄亮、荒木悠、奥村葵、谷口かんな、野崎昌弘
彦坂敏昭、本山ゆかり、山田春江

小学生だったころ、運動場に集められて体育座りで退屈な時間を過ごしているときには、しまって足元の砂を掬っては眺めていました。砂の中には、小さな小さな透明の石があり、それをわたしたちは「すずめの涙」と呼んでいました。すずめの涙をつまみあげてはその他の砂を捨てて、また砂を掬っては涙を探し出し、そうしていくつか集めているうちに、たいくつな時間は終わります。「すずめの涙」は、わたしたちにとって今も昔も、砂ではなくて石です。おそらく、たくさんのなかからひとつを探し出す過程がそう思わせているのですが、では、「すずめの涙」をたくさん集めてみたら、わたしは砂だと思うのでしょうか。「すずめの涙」を集めて、眺めて、考えたいと思っています。



砂のはなしワークショップ_7

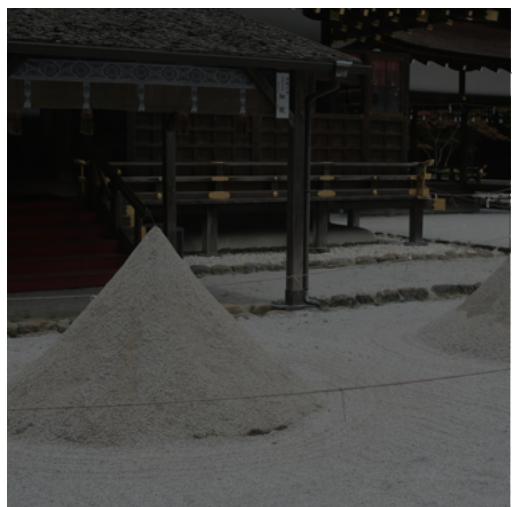
Carrying, Weaving, Extending | はこぶ・あむ・ひろげる

日 時: 2022年9月12日(月)10時から
場 所: Studio USA (京都市右京区太秦安井松本町)
案内人: かめいともみ
同行者: 稲垣佳乃子、森口武、樋口健介、彦坂敏昭

砂を真ん中に、集う。動作と、動作から生まれる痕跡を味わう。

【動作_1 はこぶ】

- ・1列になり前後で砂えのぐをはこぶ
 - ・円に並んで隣の人に砂えのぐをはこぶ
 - ・紙のどこで渡そうとしたか、受け止めたか
- 【動作_2 あむ】
- ・2人で1枚の紙を持ち砂えのぐを垂らし、動かしながら模様を作っていく
- 【動作_3 ひろげる】
- ・ひとりで紙いっぱいに砂えのぐをひろげる
 - ・手でのばす、紙をうごかす、固まった砂をならべる



砂のはなしワークショップ_6

Visiting the Tatesuna | 立砂を見に行く

日 時: 2022年8月26日(金)11時から
場 所: 賀茂別雷神社 (京都市北区上賀茂本山)
案内人: 荒木悠
同行者: 彦坂敏昭

京都は賀茂別雷神社(通称:上賀茂神社)にある立砂を訪問。『立砂……盛砂とも云い、「たつ」とは神様のご出現に由來した言葉であり、神代の昔に御祭神・賀茂別雷神が最初に降臨された、本殿の北北西二km奥にある円錐形の美しい形の神山に因んだもので、一種の神籬(神様が降りられる憑代)である。鬼門・裏鬼門にお砂を撒き清める風習は此の立砂の信仰が起源で、「清めのお砂」の始まりである。』(細殿の前に設置されている案内板より抜粋。) なお、この立砂の特徴として、頂には神山の松の木を表す三本と二本の松葉がそれぞれ立てられており、これが対となって陰と陽を表している。



砂のはなしワークショップ_8

Sand Ball | 砂だんご

日 時: 2022年9月12日(月)14時から
場 所: Studio USA (京都市右京区太秦安井松本町)
案内人: 奥村葵、中務美咲
同行者: 芦葉琴音、かめいともみ、彦坂敏昭

大学で保育所実習へ行った際、砂場で泥団子を作っていると、一気に子どもたちの注目的になされました。でも、実習時間には限りがあり、欲しがる子どもも多く、力作とは言い切れない団子を渡すことが多かったことから、「大人が本気で砂で団子を作ればどれほどのものが生まれるのか?」という疑問を抱くようになりました。塩や色々な大きさの砂で大人の本気の砂団子を作り、そもそも砂で団子は作れるのか、大人の手ではどこまで作り上げられるのか、真剣に楽しむことができるのか、実験していきたいと思います。



作品コンセプトを観覧者にひらくために美術館展示室に制作した砂場。砂のある場は、そこに人が介在することによってはじめて作品となる。もちろん、そうしたことは意識せず、ただ休んだり、砂を踏みしめたり、遊ぶだけでも良い。《砂と場》を満たしている砂は、京丹後で採掘されたもので浮遊選鉱という方法で選別された純度の

高いケイ砂を使用している。実際に砂に手で触れることができ、裸足でその上を歩き回ったり、縁に腰掛けることのできる砂場をつくってみる。砂場は畠の畠に見立てた形で、《ジャガイモ石》の展示場所にもなっている。

砂と場

2022

ミクストメディア
サイズ可変



《砂と手》は、砂を手から手に受け渡す架空のあそびを記録しようと認可保育園こども芸術大学の子どもたちと先生に協力を依頼し制作した映像作品。手から手に砂を受け渡してみると、砂粒は手で扱うことのできるスケールよりも細かいため、もしくは、手で扱うことのできる形状とはまったく異なるため、手から手に移した時に、全てを渡す(受け取る)ことができずに漏れていく。そして最後に手元から砂は全て無くなり、元あった地面に戻っていく。

撮影時には、参加した子どもの一人が自分の手いっぱいに砂を掴み、手から手へ数字を数えながら何度も何度も繰り返し受け渡す姿があった。受け渡し続けると数える数が少しづつ小さくなり、最後に手は空っぽとなり「全部できた!」という言葉が辺りに響く瞬間があった。

手と砂

2022

映像、08' 06" (loop) / 01' 12" (loop)

撮影・編集：片山達貴

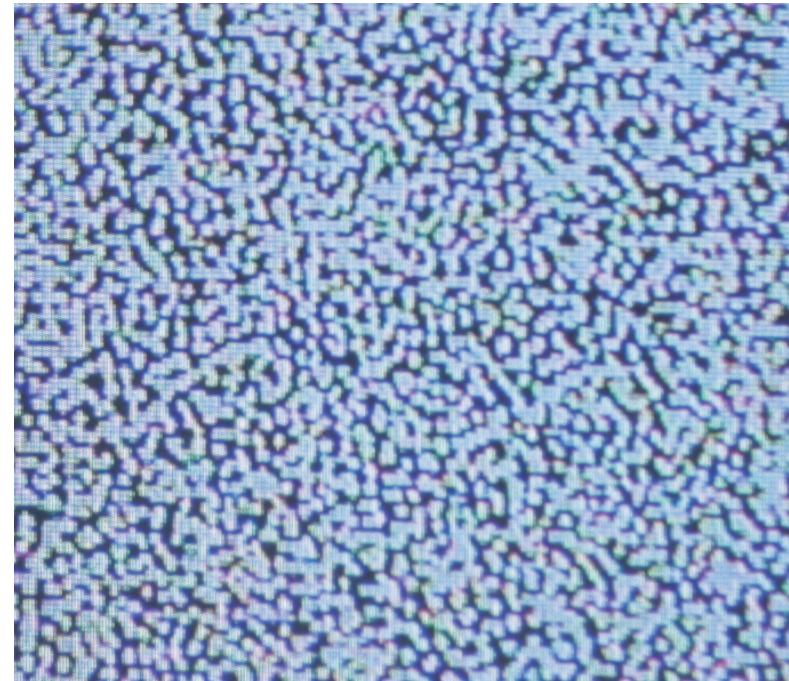


展覧会「彦坂敏昭: 砂のはなし」では、会場が1階と地下1階の2部屋あり、1階を彦坂が参加しているアーティストコレクティブ《木曾路》で担当することになった。

《木曾路》は、3人のアーティスト（蠶恒太郎、彦坂敏昭、前谷開）が共同でリサーチをおこなうアーティストコレクティブ。島崎藤村の歴史小説『夜明け前』をガイドブックにさまざまな土地を訪ね、蕎麦を食べ、話をしたり考えたりしている。歴史小説『夜明け前』は藤村の父が日本の近代化の流れのなかで、自らの思いを挫折してゆくさまが書かれているらしい。木曾路の一貫したテーマにも、この「挫折」や「失敗」、「どうしようもなさ」にある。木曾路の3人の内、2人は『夜明け前』を未だ読了できていない。

《木曾路》で何か制作をしようすると、そのリサーチや活動に強い目的（作品をつくること）が生まれてしまうことがある。そんな時は、共にいることの重要性が見えにくくなることがある。展覧会準備期間に砂の（特に黄砂や砂埃、砂嵐の）リサーチをおこなっていたが、作品を作ることが強く目的化してしまう瞬間に多く出会った。そこで、《木曾路》の役割から、一旦作品制作をはずしてしまった方が良いのではという話になり、映像作家の荒木悠さんに相談をし、《木曾路》の作品づくりをお願いすることになった。そうすることで、ようやく《木曾路》は、砂嵐のなかに投げ出されることとなった。

木曾路
2018
アーティストコレクティブ

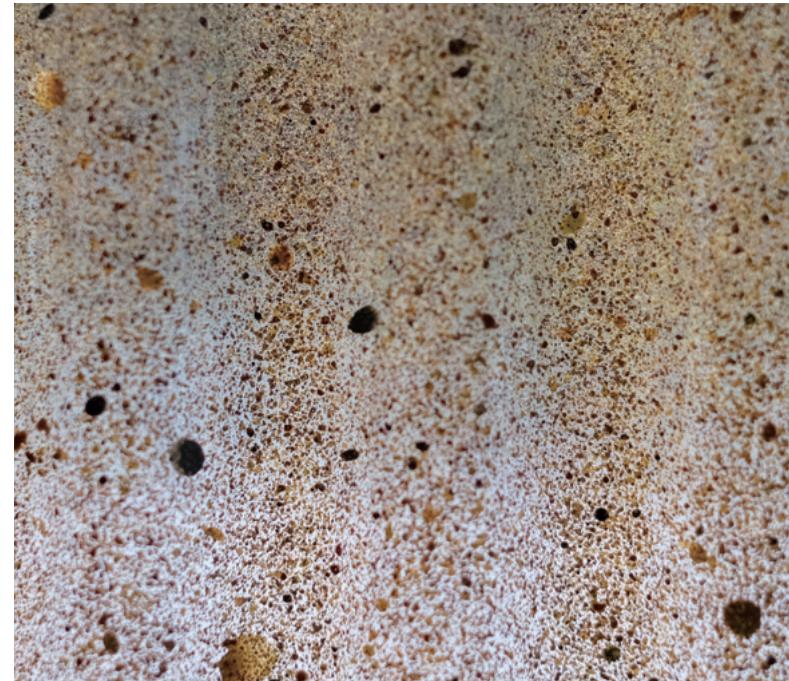


《Noise》

荒木悠

2022、手書きアニメーション、00'01"(loop)

空を飛ぶ砂「黄砂」をモチーフとした絵。砂の「移動や交換」を表す形態「黄砂」について考え、体験するために木曾路で一緒に砂を探す旅に出て、経験を共有する。言語として、まとめることができなかつた「黄砂」という現象を「絵画制作」というフォーマットに当てはめると、何か共有できるのではないか？という淡く希望的な問いの実践と結果。霧吹きに絵の具を入れ、空間に噴霧することで波板に色が溜まった。眼前に砂（絵の具）が現れ、風景が霞む（咳き込む）。（蠶恒太郎）



《眼前的》

木曾路

2022、波板に塗料、サイズ可変

アナログテレビ放送を受信する際のノイズ（通称「砂嵐」）を、ひとつひとつ手で描いて再生させたアニメーション。「スノーノイズ」とも呼ばれているこの名称も、他言語圏を調べてみると興味深い。英語圏の「雪」以外では「蟻」「蟻の戦争」「画面上の蟻」「蟻のサッカー」「蟻塚」「蚤」「雨」と呼ばれているらしい。一つの現象でも複数の異なるニュアンスの名前が与えられているこの多面性は、いい意味で掴みどころのない「木曾路」の活動に通ずるのではないか？また、「木曾路」メンバーではない私が出品していること自体が、ノイズそのものと言えるのかかもしれない。（荒木悠）





ジャガイモ石 | 2015 -

イギリスに滞在した時、知人に誘われるがまま、南部にあるブライトンビーチへ出かけたことがあった。そこは、日本で馴染みのある海岸（砂浜）とは異なっており、小さな石が集まりできた礫浜だった。陽にあたり暖かくなったその海岸で体を温めようと横になりながら、改めて体の下にある石に目をやると、どことなくジャガイモに似ていた。これが私とジャガイモ石との出会いである。その後、私は日本に戻ってから地面を見て歩くようになり、出かけた場所で度々ジャガイモ石を収穫するようになった。

またある時からは、ジャガイモ石を見つけ私に届けてくれる人が現れることもあった。それらのジャガイモ石は、私がいつも収穫するものとは異なる姿形をしており、それらを受け取るときに、その石の重さと共に他者とイメージを分かち合うことの難しさが突きつけられる思いをした。

自分で収集することも、送り届けられることも、ジャガイモ石との出会いは、何かを見ることはそこに参加する意志が必要で、そのためには内側から外側に自分自身が出てくることが不可欠だと思い出させてくれる。





ジャガイモ石（ピムリコ、ロンドン）
2020



ジャガイモ石（瓜生山、京都）
2020



ジャガイモ石（御所、京都）

2021



ジャガイモ石（御嶽山、長野）

2021

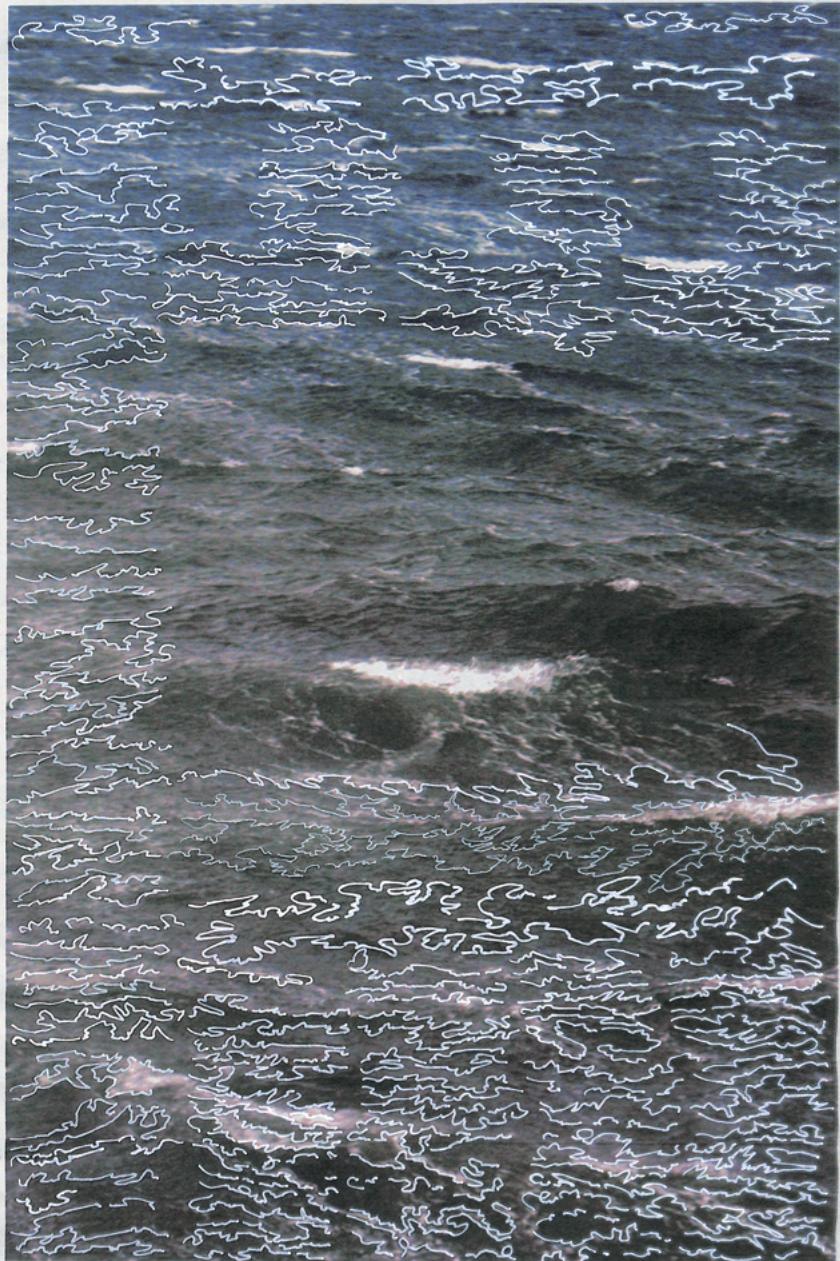
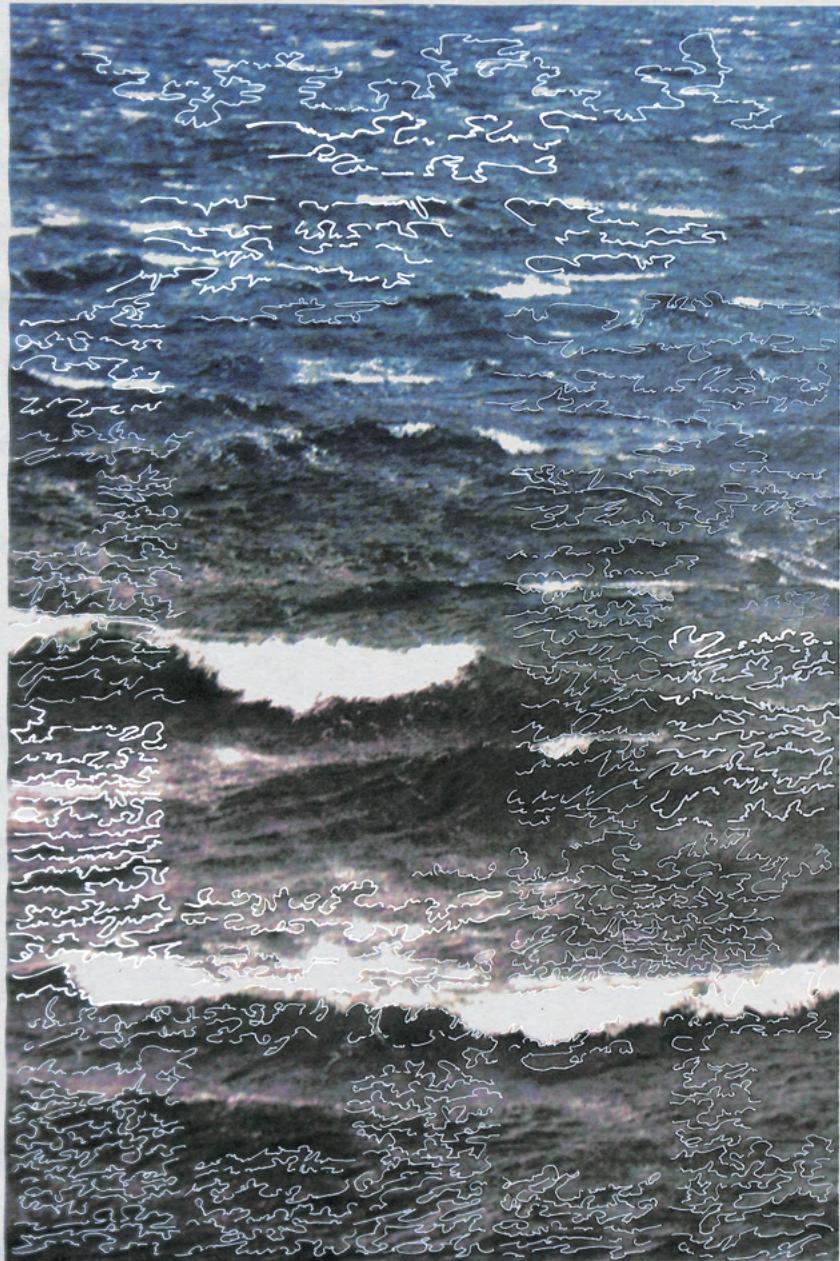
Newspaper Sketches of Ocean Waves | 2016 - 2021

1860年に日本で初めて民間邦字新聞を発行した浜田彦蔵は、幼少の頃に海で遭難し、太平洋上での漂流を経験した後、アメリカの商船に助けられた経験を持つ。救助されたその船上で、英語の筆記体で綴られた船員の日記を見て、その文字の連なりを波が上下する形、つまり「波のスケッチ」と勘違いをしたという逸話がある。

この作品は、海の表面を写真に撮り新聞紙大(現地の新聞と同サイズ)に印刷することではじまる。その上に白いペンでドローイングを試みる。現地の新聞と印刷した海の画像とを実際に重ね合わせながら、新聞の文字がレイアウトされている部分を確認しながら、海面画像に、筆記体で文章を書くように輪郭をなぞり線を走らせる。

文字を書く意識(手の動き)と波をなぞる意識(手の動き)の間で宙吊りになりながら線を引いていく。その際に、どちらか一方の意識に偏ると、ドローイングの線は快活になりすぎてとても貧しいものになると感じた。



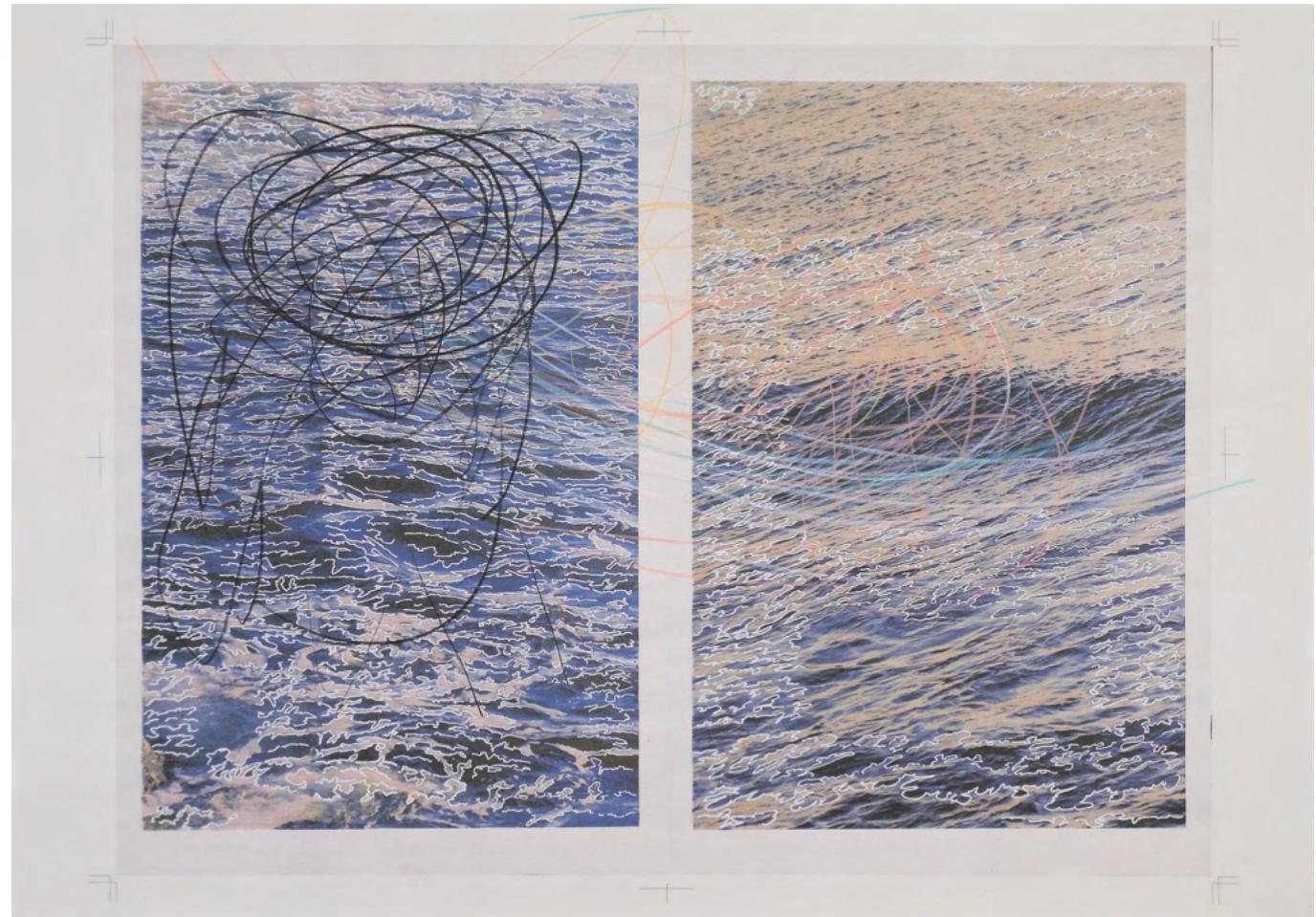


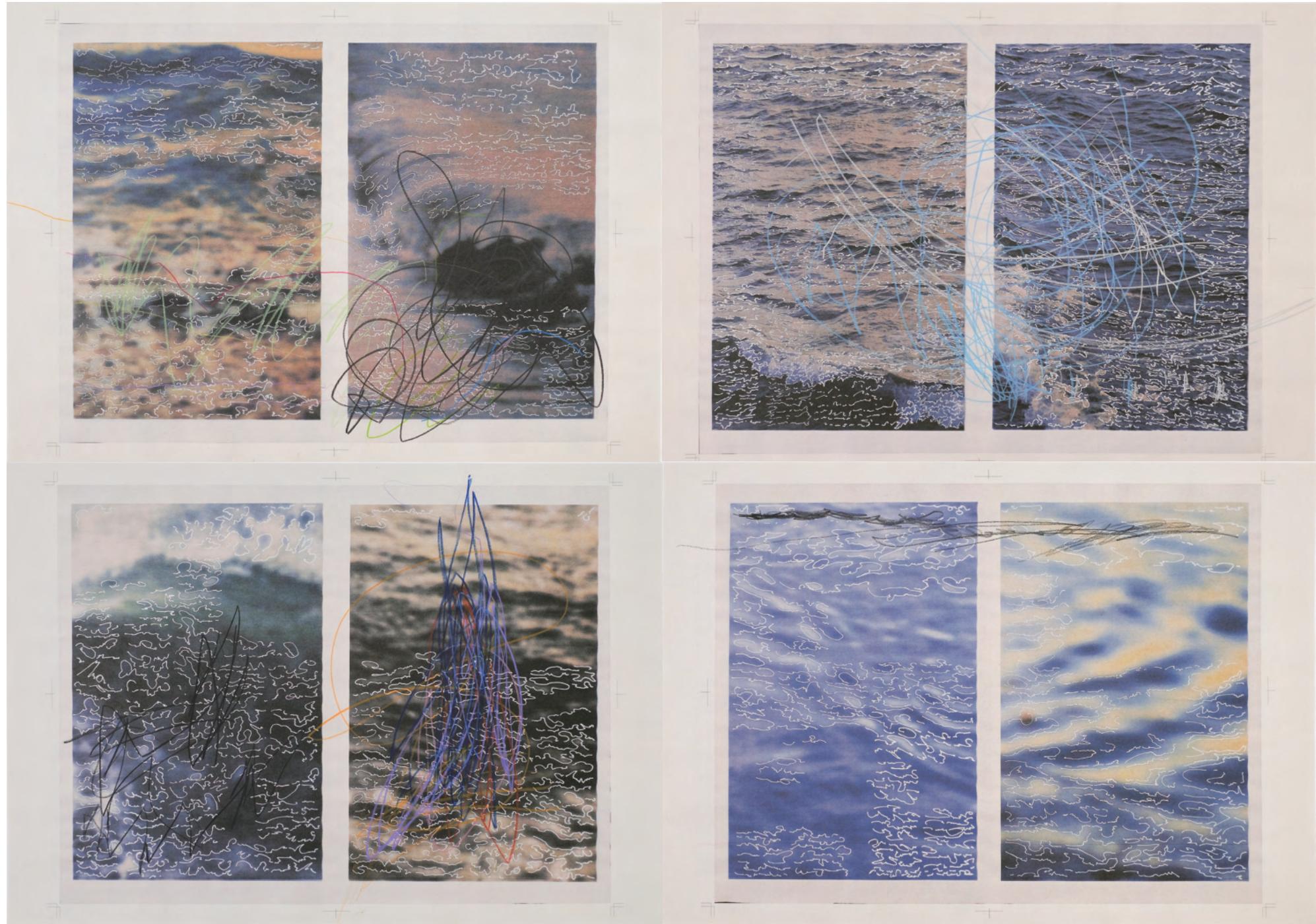
2021年に、アイスランドで取り組んだ《Newspaper Sketches of Ocean Waves》を収録した小部数の作品集を出版した。

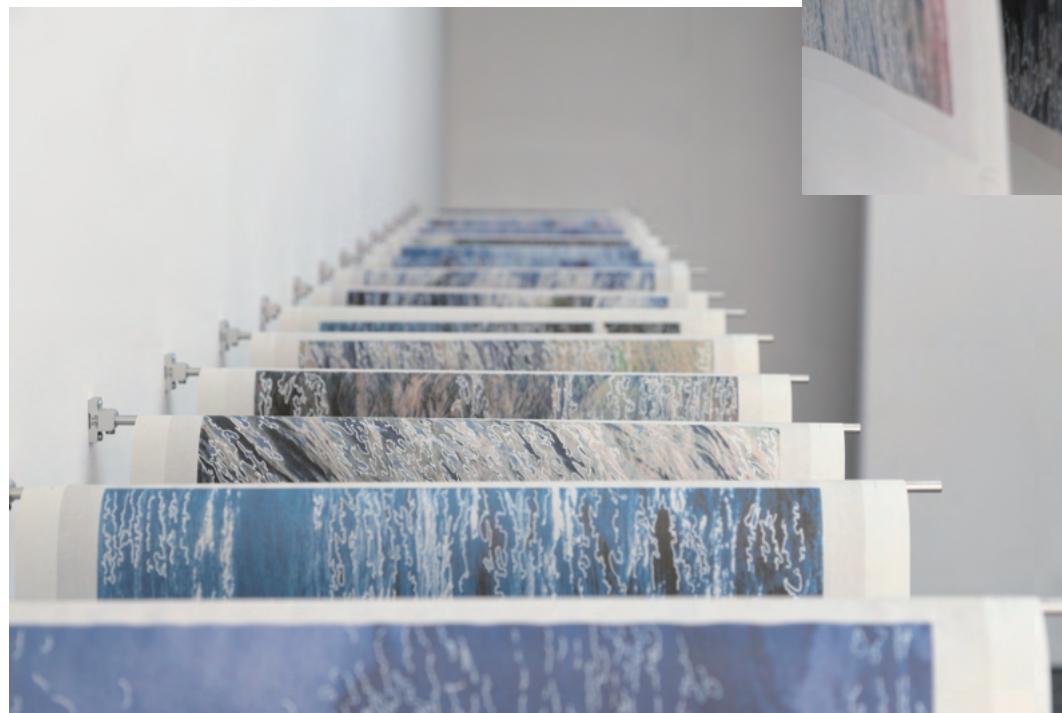
アイスランドで発行した作品（ドローイング）を全て印刷し直し、その上に息子と娘とによって描かれた落書きが直接色鉛筆で重ねられている。息子と娘は、アニメ『トロピカル～ジュ！プリキュア※』のさまざまなキャラクターに見立てた色鉛筆を紙面上で走らせ、絵かきあそびの痕跡を残した。

彦藏の勘違いから出発し彦坂によって制作された新聞の上に、その息子と娘の更なる勘違いが重なっている。

※ 2021年2月28日から放送されている第18弾「トロピカル～ジュ！プリキュア」は南国をイメージした海辺の街が舞台である。







おえかきダイス | 2022 -

2022年度ロームシアター京都リサーチプログラムにおいて、「乳幼児にとっての劇場体験とは何か」というテーマで実践研究をおこなっている。

本研究では、幼児がどのような時間や空間を経験しているのか、自宅に戻ってから親子で振り返りができるリフレクションツール《おえかきダイス》の開発をおこない、使用調査をおこなった。

この《おえかきダイス》は、紙を素材とした6×6cmの立方体である。子どもを「おえかき」に誘い、親子での会話のきっかけをあくまでも促すだけの存在となることを期待したツールである。また、このダイスの形状から描画面が複数となることで、もたすことによって絵を描くあそびに広がりをもちえるよう工夫している。乳幼児にとって側面や裏側は認識しづらい面であり、表面のみの描画にその都度集中でき、また、おえかきの時間をできる限り多く取ることができる。

劇場という同じ時間と空間のなかで、親子が共に体験したその日の感覚や記憶の断片を、造形あそびをおこないながら共に拾い直す（振り返る）ことができるリフレクションツールである。



へんてこ食堂 | 2020 -

架空の「てんてこ食堂」で提供するへんてこな料理を、子どもが考案し絵に描き、一緒に参加した大人（親）がみんなの前で食べる演技をしながらレポートする。

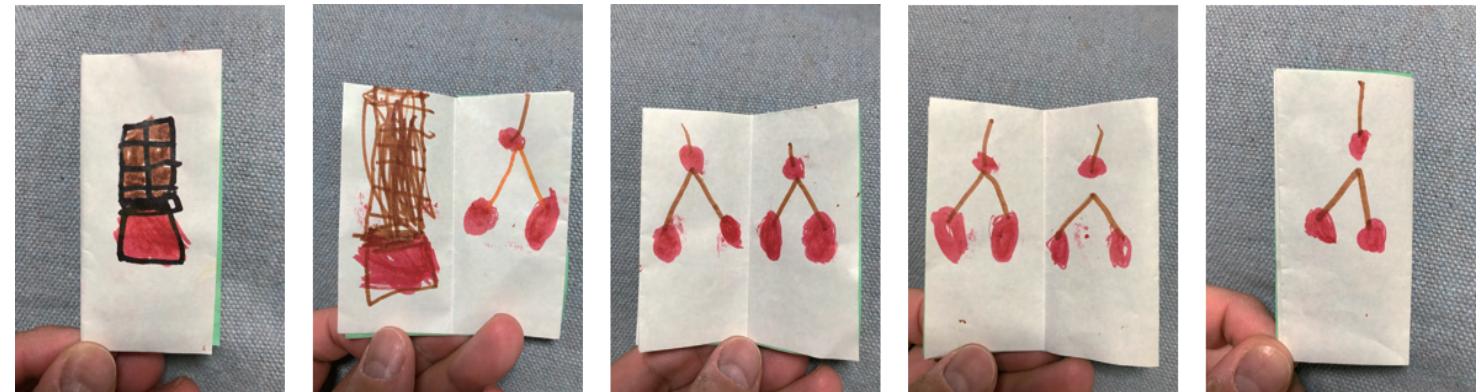
大人が目隠しをすることで、普段は子どもとのおえかきの時間に大人が誘導するような感覚があったが、大人と子どもが平等な関係になれる時間が立ち上がる。そういう時間の中で大人からの興味関心を感じへんてこ料理のおえかきが展開していく。実際に参加した子どもから保護者に対して「はやく目隠しをして」といった言葉がけが多く聞こえた。



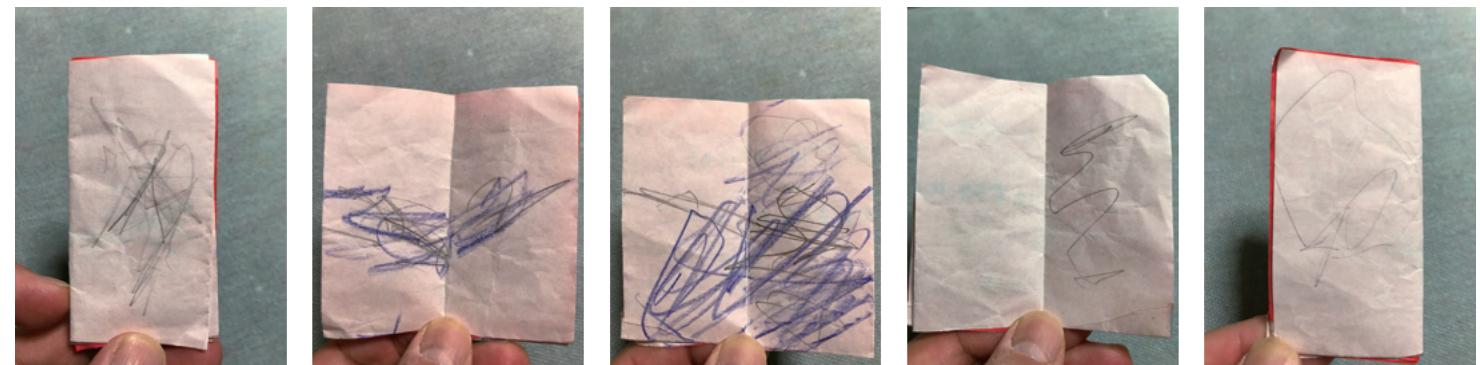
それからそれから | 2019 -

子どもとおえかきの時間を楽しむ際に、物がその活動を触発することがある。身近な折り紙を使い簡易な本を作り「それから?それから?」という言葉がけと共におえかきの時間を持つと、子どもは小冊子に物語をつくりながら話をしてくれる。

チョコレートがさくらんぼに食べてもいい?と尋ね、さくらんぼがはいどうぞと応えるおはなし (4歳)

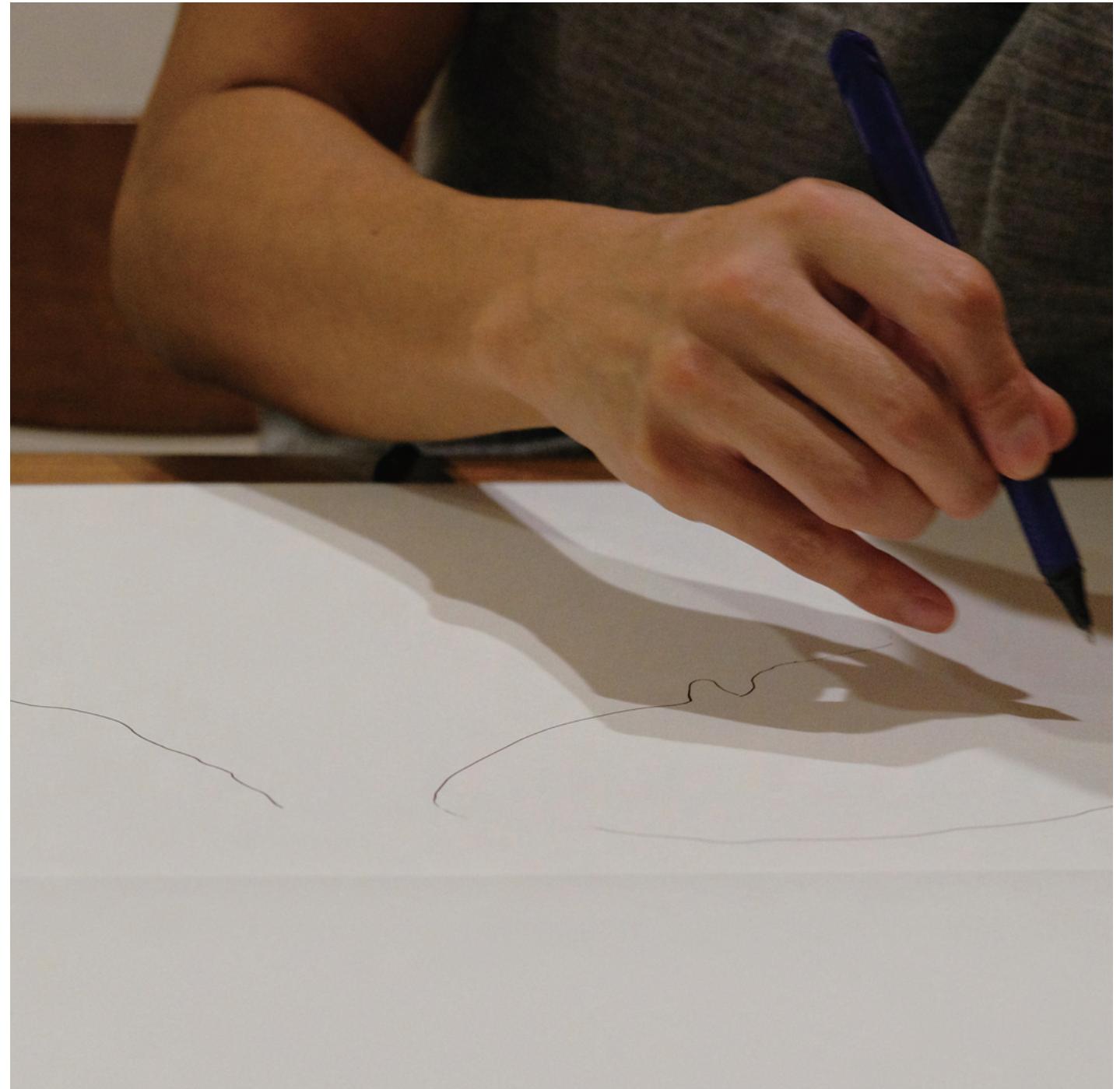
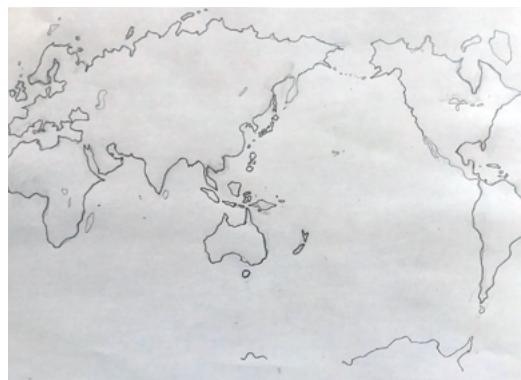


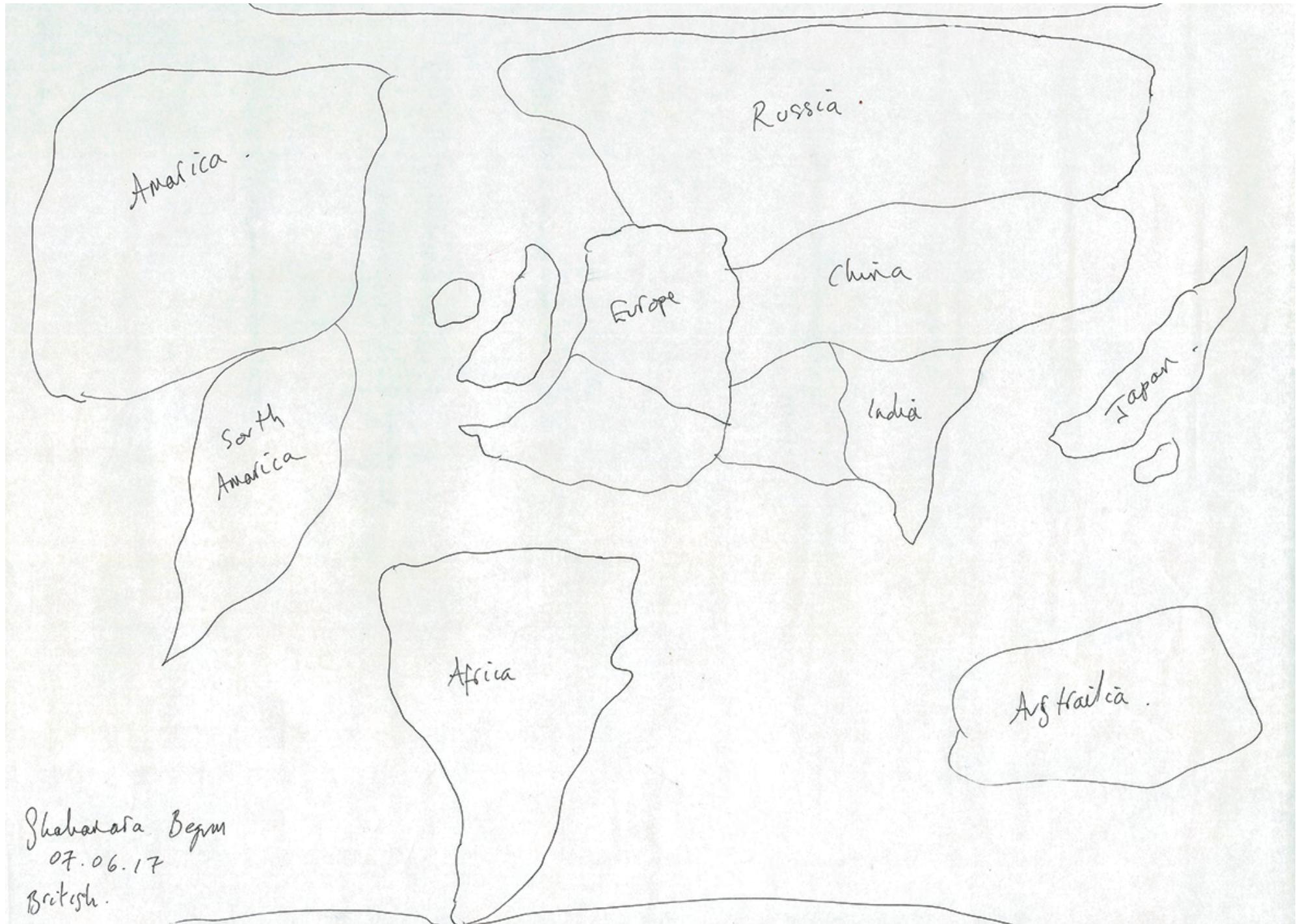
風がビューンと吹いていくおはなし (3歳)



抽象地獄 | 2016 -

2016年にアイスランドでアーティストインレジデンスに参加したことがある。スカーガストロントという小さな村にあるレジデンスで、その滞在中、ひょんなことから村に住む女性に世界地図を描いてもらうことになった。彼女が描いた世界地図には、私が暮らしている日本は含まれていなかった。その後、日本に戻り北海道に住む知人に世界地図を描いてもらうと、今度はその地図の中にアイスランドが含まれておらず、私はこの二人が描いた世界の地図の間でどうしようもなく迷子になってしまった。その経験以降、私は気になった知人に声をかけ、話を聞きながら、世界地図を描いてもらうようになった。これまでに130名ほどの方に協力をいただき、世界を抽象化する個別のアプローチを収集してきた。





日本
2016.2.20
主婦





至 29. 9月4日
所和 9月4月5日

龜井 良明
渓里 順昌
所記



可能なかぎりゆっくりと果物を食べる。
決して動きを止めてはいけない。| 2016 -





可能なかぎりゆっくりと果物を食べる。
決して動きを止めてはいけない。

ワークショップ (2019.7.13)

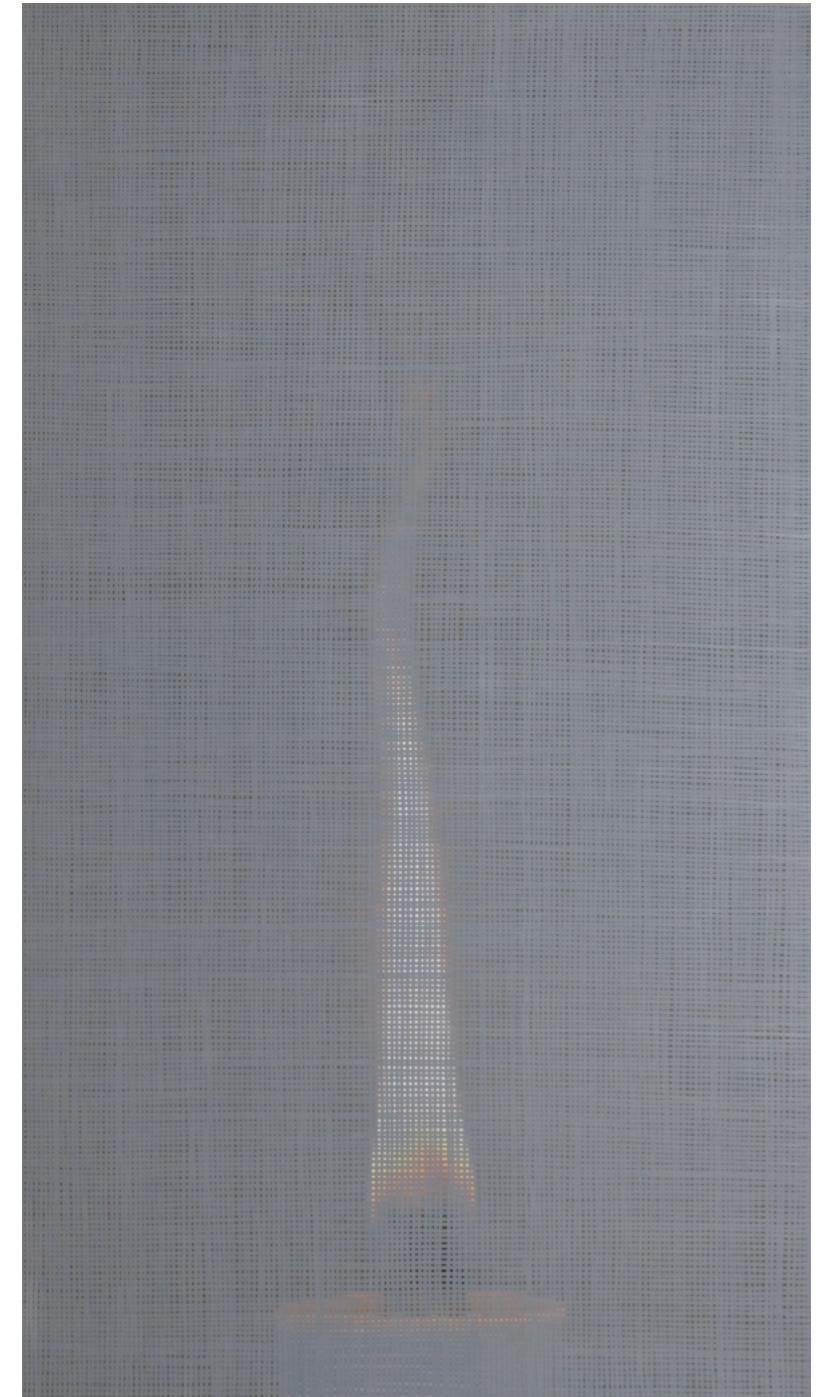
TEMPAT BIBAH (クアラルンプール、マレーシア)

The fire will remember the contact. | 2017 -

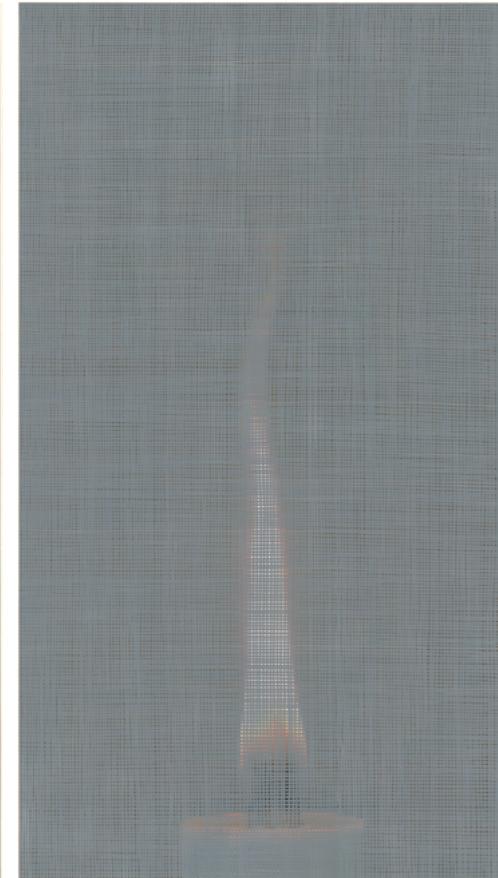
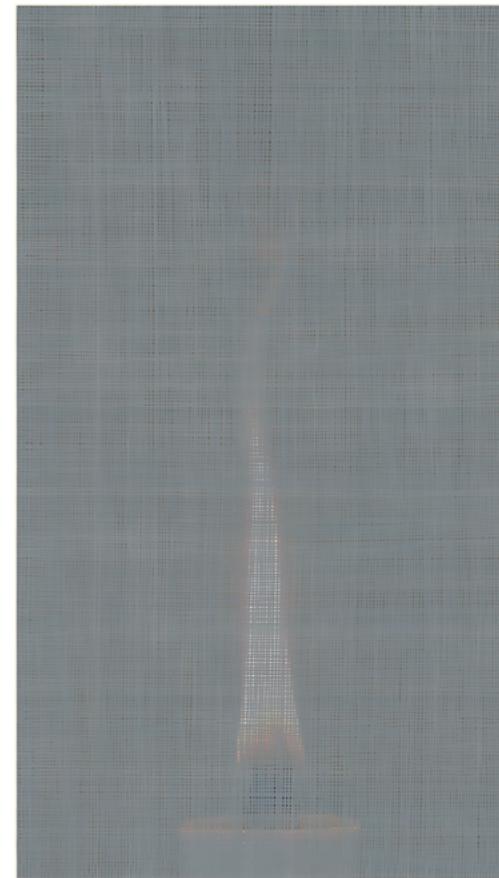
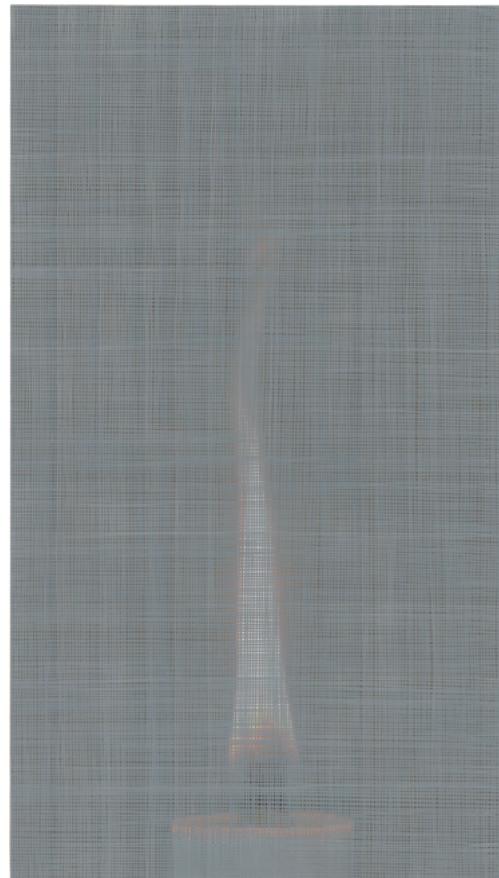
ペン先で画像に触れながら縦と横に線をひいてゆく。自らの筆跡を目で追いかけていると、自分がスキャナになった心持ちになる。私が目で見ながら触れた画像は、線と線の隙間で剥き出しに取り残された断片を個性として目の前に現れ直す。単に解像度が低くなったわけではないこの画像の生成過程で、私は 1 を 3 で割った $0.3333\cdots$ に 3 をかけると $0.999\cdots$ となり元の 1 にはもう戻らない話を思い出す。

ある時、チョコチップが入ったクッキーを写真に撮りその画像の上の同じドローイングを複数回行ったことがある。1 枚目と 2 枚目に現れた（残った）画像を比べてみると、元は全く同じチョコチップクッキーの画像であったはずなのに、チョコの量やそのレイアウトが変化していることに気がついた。

この作品では、同じ 3 枚の蝋燭の画像にドローイングし、それらを $1,2,3,1,2,3\cdots$ と繋げアニメーション化している。チョコチップクッキーでの発見と、イギリスやイスランドに滞在した時によく目にしていた LED の光源が明滅するキャンドル型のライトのことが重なりこのアイデアに至った。作品タイトルの「The fire will remember the contact」は、イタリア人アーティストのジュゼッペ・ペノーネの作品「The tree will remember the contact」のタイトルを参考に名付けた。キャンドル型のライトのように、無理やりに明滅させられている灯りへの想いを馳せることができる作品名を気に入っている。



The fire will remember the contact. | 2017 -



The Fire Will Remember the Contact.

2017

映像インсталレーション

サイズ可変

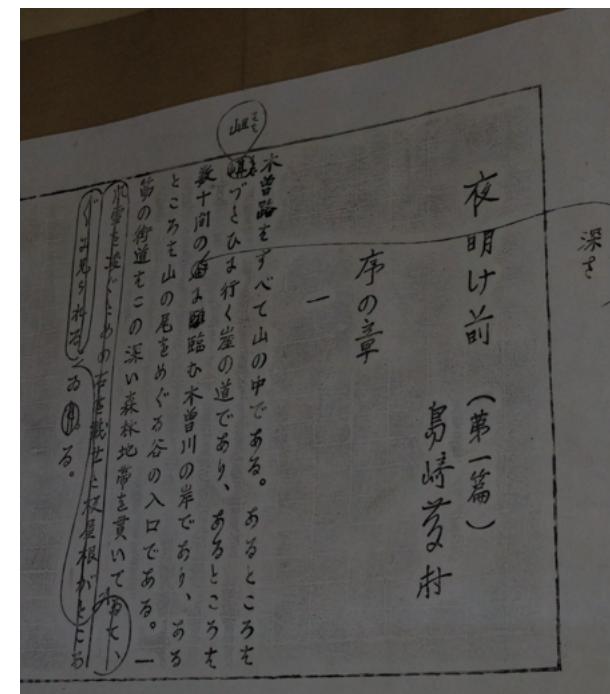
The fire will remember the contact. | 2017 -



木曽路《海をのぞむ部屋》| 2018 -

アーティストコレクティブ木曽路は、島崎藤村の歴史小説『夜明け前』をガイドブックにさまざまな土地でのフィールドワークと、共同での作品制作をおこなっている。この協働が始まった時に、私は文庫版で1部2部それぞれ上下巻の計4冊セットで『夜明け前』を購入した。その後、1部の上巻のみ持ち歩きながら読み進めていたが、なかなか進まずにボロボロになってしまった。今は綺麗なままの残りの3冊と合わせ書棚に保管されている。

その後、展覧会「木曽ペインティングス」の会場視察の際に、私の書棚に並ぶ『夜明け前』と全く同じ状態の4冊を一軒の空き家で見かけた。後で村の方に尋ねてみると、小説の舞台になった木曽の住民でも、4冊を通読することはなかなか難しく、多くの人は途中で読むことを挫折しているとのことだった。それを聞き、私のガイドブックの持ち方も決して間違っていたと安心したのを覚えている（『夜明け前』は、藤村の父親が木曾で幕末維新期の変革に翻弄されながら挫折していく姿が書かれた小説だと言われている）。





その後のリサーチで、私たちは木曽に生きた／生きる二人の人物と出会うこととなった。この二人との出会いが、作品『海を望む部屋』の骨格を作っていたと記憶している。

一人は、1893年に木曽から海を渡り南洋の島々を視察した男である。彼の視察の目的は、遠く離れた南洋の島々を征服することだった（『夜明け前』の冒頭に「木曽路はすべて山の中である」と書いてあるように、周りを山に囲まれたその土地で、遠い海の向こうに思いを馳せるその強烈な想像力は、その後、資金難によって挫折することになる）。

もう一人は、木曽の漆屋に生まれ育った女性で、彼女はインタビューのなかで、木曽に暮らす私たちにとっての海は、諏訪湖だと話をしてくれた（諏訪湖は木祖村から車で1時間ほどの所にある巨大な湖で、湖岸には小口太郎（1897-1924）が作詞した「琵琶湖就航の歌」の歌碑が立っている。小口はこの歌を作詞するときに、目の前の琵琶湖に故郷の諏訪湖を重ね見ていたのではないかと言われている）。

私たちは諏訪湖を訪れその風景を映像に記録し、木曽村で上映（作品化）することにした。





海をのぞむ部屋

2019

映像インсталレーション

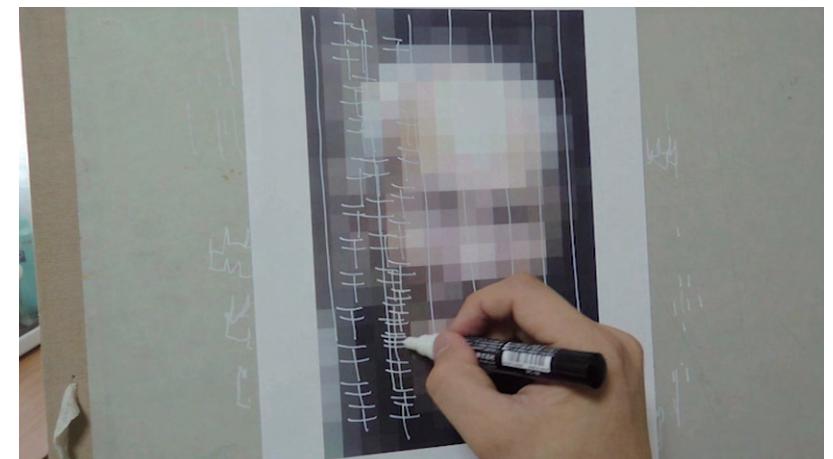
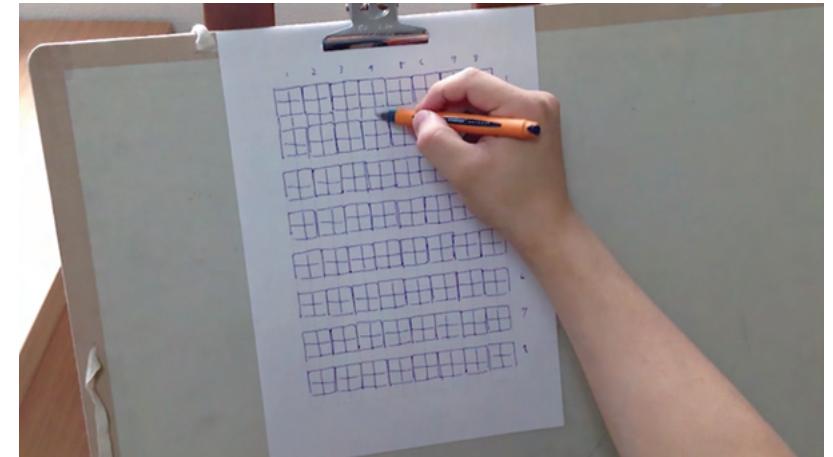
サイズ可変

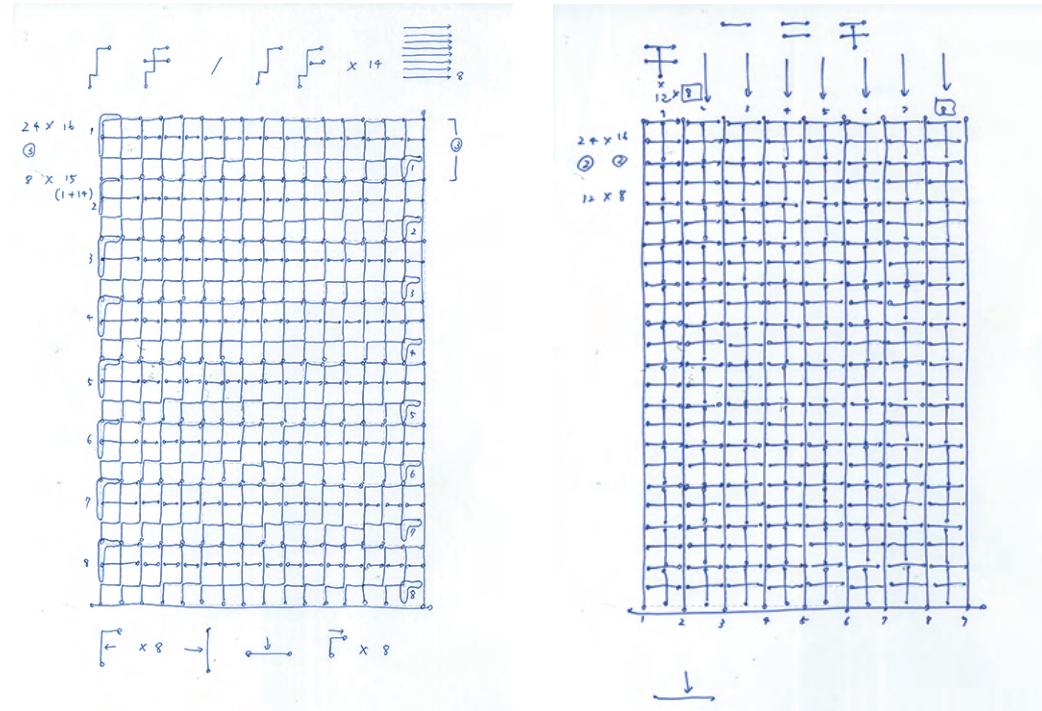
目地 | 2013 -

祖父が亡くなりしばらくして、祖母と祖父の遺影を見ながら話をしたことがあった。その遺影を通して、私と祖母はお互いに祖父を目の前に呼び出していたのだけれど、祖母が呼び出した祖父と、私の目の前に現れた祖父とは、どうも違う人物のような気がしてならなかった。

どうすれば祖母と私の眼差しが重なるのかとあれこれ考えてみたが、私と祖母は均一に並べられ隣同士にあるタイルのような関係から逃れることはできず、身体を持つことに対するもどかしさが強烈に心に残った。

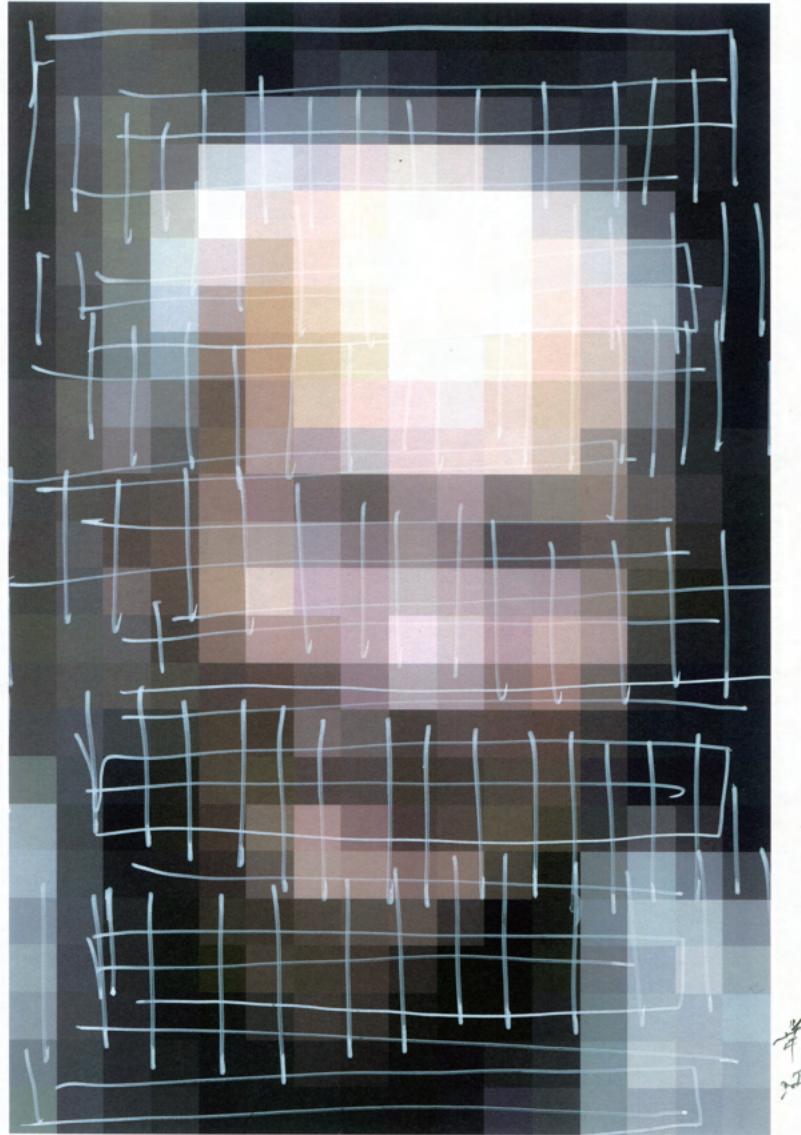
その後、アーティストの野老朝雄さんと夜中に近所を散歩していた時に、タイルを満遍なく敷き詰める際にいかに目地が大切な役割を果たしているのかといった話になった。自分のなかずっと引っかかっていた他者（祖母）と眼差しを重ねる手がかりとして、遺影をタイルに見立て、目地をつくることで画像に柔軟性を持たせるといったでたらめなアイデアを思いついた。そして、その新しい遺影（目地あり）を使用し、祖母との対話を試みた。





祖父（重雄）の遺影を極端に低解像度加工し、その後、ピクセルの1辺が1センチ程度になるように拡大しなおし下図として使用している。拡大されたこれらのピクセル境界線（グリッド）を目を閉じた状態でまんべんなくなぞることが出来るように、事前に数や形やパターンなどの組み合わせからなる手順を定め、繰り返し練習することで記憶する。そして、祖母（幸江）の目の前で目隠しをし、記憶した数や形やパターンだけを頼りとし、そのグリッドをペンでなぞる。描かれた線は目隠しをすることでさまざまにズレ、元の祖父の画像と干渉し、異なるイメージを立ち上がることとなる。

生成されたイメージは、祖母への「あなたの持っているおじいちゃんのイメージに合うものはどっちですか」という質問によって、祖父に似ている／似ていないという勝ち抜き方式の価値判断がくだされ、祖父のイメージに一番近いものが導き出されている。



目地 (重雄)

2013-14

映像インсталレーション (14分25秒)

サイズ可変

手探しの図画、燃える家 | 2004 -

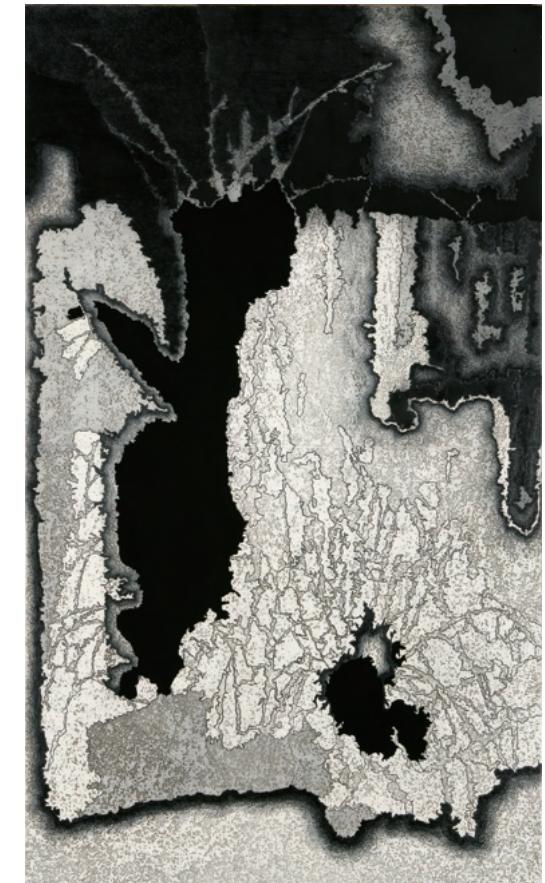
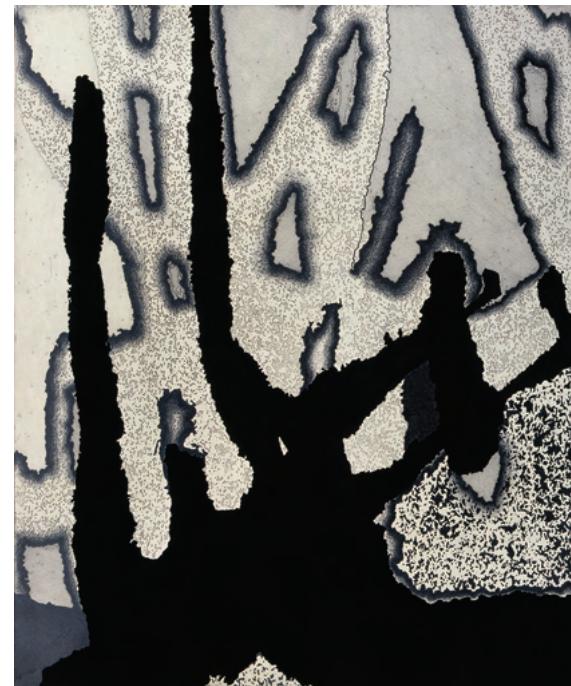
2004年から継続して展開しているドローイング。

「ふれる」という経験は、「ふれる/ふれられる」というふたつの感覚の結合の具合によって、その手触りを変化させる。

「かく」という経験は、この「ふれる/ふれられる」という関係を構築するための身振りのことであり、この身振りの可能性を思考することが、行為としての絵画の可能性を示すことにつながるだろうと考える。

さらに言えば、ある画像に対して私がおこなった身振りから得た手触りが、真に本物の手触りかと問われれば、そうではなく、それは、さまざまに遍在する本物性の中から選択されたあるひとつの本物性であり、同時に、ひとつの偏向した経験に過ぎない。

よって、「かく」という経験は、私と画像の間に橋がかかる手触りを頼りに遂行され、それが「かけた」と思った瞬間には、橋のような姿をした壁を立ち上げていたという始末を繰り返すようなものなのかもしれない。



テサグリの図画 No.8

2003

紙に凹版、鉛筆、顔料

640×530mm

テサグリの図画

2003

紙に凹版、鉛筆、顔料

1040×610mm



テサグリの図画 No.80 (Check_07)

2013

紙にインクジェットプリント、鉛筆、顔料、ペン、水彩
2160×2420mm



燃える家 NO.14

2018

紙に凹版、色鉛筆、ペン、顔良、水彩

1640×2400mm



テサグリの図画（船乗り_2）

2018

キャンバスにUVプリント、色鉛筆、ペン、アクリル、水彩

1640×900mm



テサグリの図画（船乗り_7）

2018

キャンバスにUVプリント、色鉛筆、ペン、アクリル、水彩

1640×900mm



22

大和日英基金（ロンドン、2017）での展示風景