

春季特別展

眼の記憶 手の記憶

2024年度春季特別展
「眼の記憶／手の記憶」記録集

展覧会概要

2024年6月18日-2024年7月20日

10:00-17:00 (入館16:40まで)

休館日：日曜・祝日

展覧会ギャラリートーク

2024年6月22日 14:00-15:30

登壇：鷹木朗（出品作家）、岡本康明（キュレーション）

作家	鷹木朗
キュレーター	岡本康明、前川志織、梶原誠太郎
グラフィックデザイン	竹内敦子 [XS]
写真撮影	吉本和樹（作品・会場） 梶原誠太郎（ギャラリートーク） 近藤まりあ（作家インタビュー）
編集	前川志織、梶原誠太郎
芸術館インターン	恒成沙代子、殿岡光、近藤まりあ、 小笠原梨紗、YAO WEILING

何が描かれているのだろう。鷹木朗の絵を前にするといつもこの問いが頭をもたげる。そして何を描きたいのだろうかと思像はあてどなくさまよい、答えも見つからないままに、やがてその思考も停止する。たとえば、ある絵は川の源流を遡行して漸く出会う滝つぼを描いているようでもあり、山の辺の道に立つ磨崖仏のようにも見える。しかし私（あるいは多くの鑑賞者）の想像に反して、大きなキャンパスに描かれているのは何の変哲もない町の風景であるらしい。作家は日常の風景をデジタルカメラで撮影し、PCの画面上で手を加えながら自身にとってのリアルな景色を感覚的に探り、記憶としての光景を傍らに、今度は絵筆でキャンパスの上に記憶のなかの風景を追う。その

一連の行為は「日常の中で視界の端をかすめていく《眼の記憶》の断片を掬い上げ、それを指でなぞるようにキャンパスの上で定着させる作業」であるという。無意識の眺めをカメラによって一瞬の風景として切り取り、一方で時間の中の記憶と照合しながら筆を進めていく。鷹木の絵画はそのように制作されている。このたびの展覧会では、それらの絵画とともに、彼自身の選定による本館収蔵のいくつかの縄文土器群を展示した。それらは、作家にとって縄文時代の資料や作品という範疇を超えて、身体的な感触や視覚的な直感からイメージされる、時間を遡るような感覚を覚えさせてくれる存在であり、一見すると違和を感じるコラボレーションが不思議と空間に馴染んで見える

のは、眼と手の記憶という個人的なテーマが、観る人たちの感覚にも響くものがあるからなのかも知れない。

「雨の降った後、耕された畑の土から縄文の土器片は顔をのぞかせる」と言ったのは写真家・津田直だったか。通常は美術館の収蔵庫のコンテナに収められ、展覧会の度にガラスケース内に展示される資料としての土器からは想像し得ない素の姿を知らされ、その言葉にハッとしたことがある。畑で発見される土器片は、かつては日常使いの器として縄文人の手の中にあったものだ。初期に主流であった寸胴型で口縁部に突起がある大型の土器に加え、晩期のものは注ぎ口の付いた低く横広がり器、縦横に細かい紋様が走る土器など、時

代や用途によって様々な形となって現れ、完全な形を保つ器も、土器の欠片でしかないものも、それぞれに幾千年も前に生きた人々の手触りがかすかに思い起こされる。縄文の基層の文化として醸成し形作られ、今に残された遺物としての土製品は先史時代の《手の記憶》が宿っていると見ることも出来るだろう。

再度、鷹木の言葉に戻れば、作家が見ようとする「視界の端をかすめていく《眼の記憶》の断片」は、我々が風景や事物に固有の名詞を与える以前の姿に触れることで、気配としての景色を感受しようとするものかも知れない。デジタルカメラで撮影し、PCで拡大する事はその物の輪郭を一度取り払い、言語化されない記憶を抛り所に、描く

ことを試みる端緒としてあるのだろう。つまり、イメージによって生成される曖昧な記憶と手作業の行き交いにおいて鷹木の絵画は構築されていると言える。それらがギャラリーの壁面を覆うなか、縄文土器群が配置されることで、どのような記憶のコラボレーションが呼び醒まされるのか。その場に立ち合うひとり一人の作品との向き合いのなかで、それらは目撃されていくことだろう。

京都芸術大学美術館元館長 岡本康明



眼の記憶／手の記憶

淡い光の拡散

白い空気の静謐な漂い

絵の表面は寒暖差で生じるガラス面の微水滴に覆われた薄い膜のよう

その被膜越しに時おり覗く図象は遠い記憶の階層として現れる

—— 身体に、浸透するかのよう

私は絵画という表現形式を用いて、日常の中で視界の端をかすめていく「眼の記憶」の断片を掬い上げ、それを指でなぞるようにキャンパスの上で定着させたいと思う。これは「眼の記憶」を「手の記憶」に置き換えていくような作業だと言えるかもしれない。

数十年も前のこと、私は発掘によって出土した埴輪や須恵器など古墳時代の遺物を復元するアルバイトをしていたことがある。断片を繋ぎ合わせ、足らざるところを石膏で補い彩色していく作業だ。1600年ほど前の誰かがその手の中で生み出した土の造形が、私の手の中に確かに存在していて、その「手の記憶」が伝わってくるような実感を覚えたものだ。それは、復元されてしまえば写真資料として記録されガラスケースに収められ、二度と触ることができなくなる。

『芸術館』で縄文式土器を観る。ガラスやアクリル板の向こうにあるそれは、昔体験した「手の記憶」を思わせるが、やはり触ることはできない。数千年も、さらに一万数千年も昔の誰かが、その手の中から生み出した土の造形、そのような「手の記憶」を「眼の記憶」に置き換えて、私はそれを視ている。

逆方向のベクトルを持つ「記憶に関する二つの作業」を交差させることで、そこを訪れる人の記憶を喚起し、「記憶と記憶の出会う場所としての絵画／記憶と記憶の出会う場所としての博物館」を実現したいと考えた。

鷹木 朗

鷹木 朗 Akira Takagi

1957生

1980 | ジャパンエンバコンクール (エンバ美術館)

1980 | 吉原治良賞展 (大阪府立現代美術センター)

1983-91 | CONTACT '83-'91 (京都府立文化芸術会館)

1999 | アートドキュメント'99—アジアの森から— (金津創作の森・福井)

1980 | 金山平三賞記念美術展 (兵庫県立近代美術館)

2002 | 2002新鋭美術選抜展 (京都市美術館)

2003 | CAP EXHIBITION 「party」 (CAP HOUSE・神戸)

2009 | 架空通信 百花繚乱展 (兵庫県立美術館ギャラリー)

2012-13 | 尼崎アートフェスティバル (尼崎市総合文化センター)

2018- | Ge展 (京都市美術館など)

他に個展、グループ展多数 (1979-2024)

born in 1957.

1980 | Japan Emba Competition (Emba Art Museum)

1980 | Jiro Yoshihara Award Exhibition

(Osaka Prefectural Contemporary Art Center)

1983-91 | CONTACT '83-'91 (Kyoto Prefectural Center for Arts and Culture)

1999 | Art Document '99 —From Asian Forests—

(Kanazu Forest of Creation, Fukui)

1980 | Kanayama Heizo Prize Commemorative Art Exhibition

(Hyogo Prefectural Museum of Art)

2002 | New Art Selection Exhibition 2002 (Kyoto Municipal Museum of Art)

2003 | CAP EXHIBITION "party" (CAP HOUSE, Kobe)

2009 | Kakuutsushin Hyakka Ryoran Exhibition

(Gallery in Hyogo Prefectural Museum of Art)

2012-13 | Amagasaki Art Festival (Amagasaki General Cultural Center)

2018- | Ge Exhibition (Kyoto Municipal Museum of Art, etc.)

Many other solo and group exhibitions (1979-2024)









1

1 《Work.K01 路上から》210×302.2cm | 2018
2 《Work.K19》194×162cm | 2020



2



3



4



5



6

3 《Work.K17》194×399.9cm | 2020
4 《Work.K20》194×400.9cm | 2021
5 《Work.K25》194×130.3cm | 2021
6 《Work.K38》194×259cm | 2023

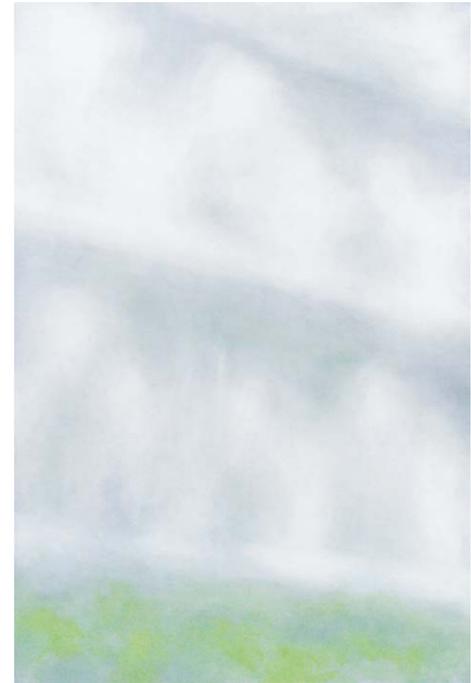


7

7 《Work.K31》194 × 414.9cm | 2022



8



10



9

8 《Work.K51》194 × 162cm | 2024
9 《Work.K49》194 × 411.9cm | 2024
10 《Work.K50》194 × 130.3cm | 2024



11



12



13



14



15



17



18

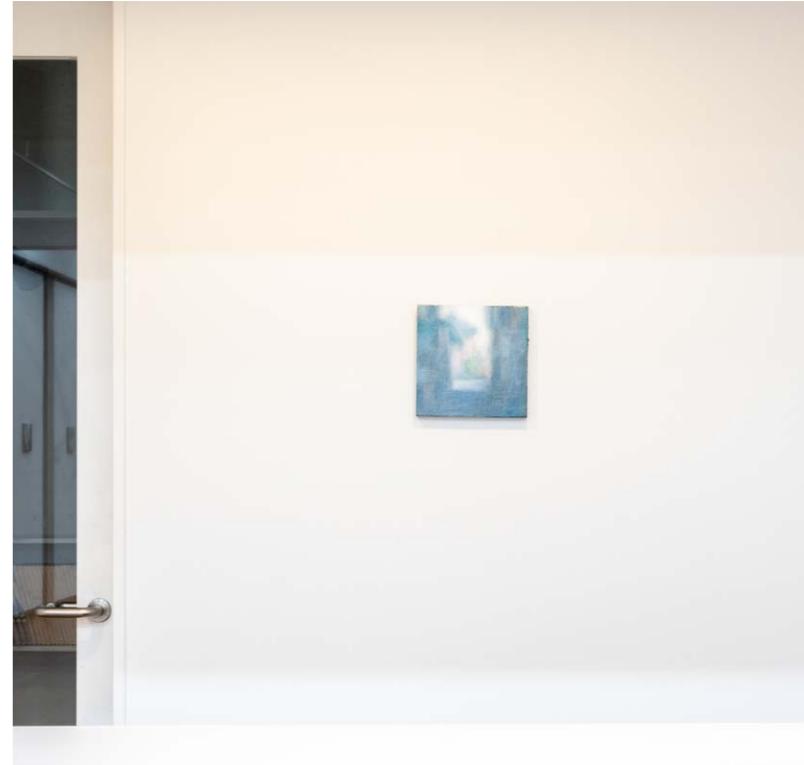
- 11 《Work.K39》 22.7×22.7cm | 2023
- 12 《Work.K40》 22.7×22.7cm | 2023
- 13 《Work.K42》 22.7×22.7cm | 2023
- 14 《Work.K47》 22.7×22.7cm | 2023
- 15 《Work.K48》 22.7×22.7cm | 2023
- 16 《Work.K43》 145.5×360cm | 2023



16



19



20

- 17 《Work.K54》 22.7×22.7cm | 2024
- 18 《Work.K55》 22.7×22.7cm | 2024
- 19 《Work.K41》 22.7×22.7cm | 2023
- 20 《Work.K53》 22.7×22.7cm | 2024



Gallery Talk

鷹木 朗 Akira Takagi

出品作家

岡本康明 Yasuaki Okamoto

キュレーション

岡本：こんにちは。本日はお忙しいなかお越しいただきありがとうございます。進行役の岡本です。今日のギャラリートークは1時間半という予定になっていますが、前半は2人で対談のような形で進め、後半は作家の鷹木さんから各作品の解説をしていただきながら進めていきたいと思っておりますので、よろしく願いいたします。

この展覧会は私がキュレーションという立場となっておりますが、私はフライヤーに短

い文章を寄せたり、実際の展示に立ち会ったという程度で、展覧会のタイトルや展示計画のほとんどが鷹木さんのアイデアです。では、まず最初に展覧会タイトルやその趣旨など全体的なことを鷹木さんの方からお話しいただければと思います。どうぞよろしく申し上げます。

鷹木：はい、ありがとうございます。鷹木でございます。

今回展覧会のタイトルとしては『眼の記憶／手の記憶』とさせていただきます。「何か美術館の持っているコレクションと一緒に展示する展覧会をしませんか?」というお話をいただいて、どうしようかなと考えながら、縄文式土器以外に、伏見人形等の土人形、明治期の浮世絵、シルクロードの文物、こう言ったコレクションをずっと眺めていきました。明治の浮世絵と自分の作品はイメージ湧かないなあとか、ある意味消去法というか、やっぱり縄文かなと思ったんですね。

この大学で働くようになって、岡本さんのお手伝いでこの収蔵庫に入らせてもらって、土器に最初に触れたときのことを思い出しました。「あ、僕触ってもええんや」っていう感じで(笑)持ったら結構重いし緊張もするんですが、そのときに何十年も前のアルバイト体験、発掘の関係で出土品を復元する作業を思い出したんです。不思議な気持ちっていうのかな? 千年以上の時差があって、その向こうで誰かが作ったものを触っているんだみたいな感じ。それがすごく強く印象的だったことです。

例えば、その仕事に僕の大学で数年後輩にあたる陶芸の学生が来てて、復元作業のために土器の破片を置いていく土粘土の枕みたいなものを作るんですが、そのためにすごくきれいな身のこなしで菊練りをし始めたんです。

僕見とれてしまって、千何百年のときが繋がっていくような感覚というか感触が甦って来ました。そこに「言葉ではない記憶」の伝承みたいなのを感じたんです。

もう一つは、ずっと50年近く絵画制作をしてきて、徐々に大きくなっていったのは、やはり記憶の問題がそこにもあるということなんですね。

普通にパッと記憶って言ったら、それは過去のことみたいな雰囲気があるじゃないですか。でも記憶の内容は過去の出来事かもしれないですけど、記憶そのものは現在進行形であって、今覚えていることとか、今思い出したことっていうのは全部今の話であって、そのような「現在性」を持っているなと感じ始めました。絵を描くということは「今ということを描く」というような…そういう感覚を年々強く覚えるようになりました。

あるとき美術館でレッスンという写真家の展覧会をたまたまやっていて、入ってみたんですけど、決定的瞬間っていうか、例えば女の人がかっこよく水溜りを飛び越える瞬間であったりとか、そういうきれいなファッション写真や、彼が世界中を旅して「1940何年ネパール」とかキャプションの付いた、そんな写真がいっぱいあったんですね。それを観ている内に、シャッターを切って写真というものにその光景を収めると、それは魔法

の杖を振ったみたいに、その瞬間が「過去」になって僕らには見えてくるっていう感じがしたんです。

だけど、絵画を見てあんまりそういうふうには思ったことはないなと考えました。それは百年前、二百年前の作品でも、写真が持っている過去性みたいなものを感じることがなくて、過去の出来事を描いていても、むしろ画家のそのときの現在みたいなものが溶け出してやってくるような感覚を覚えるのです。

それで、絵画制作での現在性を縄文式土器と一緒に提示することで、僕の中の記憶の問題をもう一度確かめてみたいというのがこの展覧会の趣旨です。

岡本：なるほど、鷹木さんにとって「記憶」は現在進行形としてあるという事ですね。確かに写真と絵画というメディアもそれぞれに異なる感覚を我々に与えます。

鷹木さんの絵画作品と縄文土器との展覧会というのは私の中でなかなかイメージ出来なかったのですが、そのタイトルを『眼の記憶／手の記憶』にすると聞いたときには少し視界が開けるように思いました。それ以来「記憶」が気になって、周りを見渡して見ると「記憶」をテーマとしたものは結構多いんですね。春のドラマだけでも4本もあり、いま上映が始まった映画も含め、そのほとんどが記憶喪

失を内容としたものです。あるギャラリーではキャンパスに薄っすらと人体のようなものが描かれた作品があって、在廊する作家に聞いたところ、スマートフォンで人体にかかわる写真を一気に100枚以上見て、ある程度の所で止めてスマートフォンを伏せるんだそうです。その中で頭の中に残った幾つかの記憶とそれに関連する自身の記憶とが混ざり合って一気にキャンパスに向かって制作したという事でした。一瞬見た写真が自身の中にある記憶と結びつくという、その若者の体験というのか、身体内部に沈潜する間もないスピード感に驚かされました。

それからあるパフォーマンスは、彼の認知症の母親を介護する中で、母の遠い記憶や夢の中に入り込んで、息子（彼自身）の幼い頃に好きだったシュークリームを毎日手押し車で買いに行くというパフォーマンスを演じ、そこには記憶を取り巻く現代の切実な問題が提示されていました。一言で「記憶」と言っても、本当に様々あるなって思ったんですね。先日、京都国立近代美術館で行われている倉俣史朗展を親に行ったら、入口の壁に倉俣自身の「私にとって見た夢の体験も含めて記憶は無限の宇宙を構成してくれる」と書かれた言葉があって非常に印象的でした。美術家のポロフスキーや鎌倉時代の僧侶明恵上人の夢を記録した日記なども有名ですが、夢を含め

た記憶は表現や活動の契機となっていることも多いような印象があります。鷹木さんにとって、そもそも絵を描く基の所で、記憶の問題がどんなふうにあるのかお聞きしたいのですが。

鷹木：今、岡本さんの話で最後に夢が出てきますけど、夢の話でいつも考えるのは、夢って目が覚める瞬間に出来上がるみたいに聞いたことがあって、頭の中でいろんな断片があるとしても、目覚めるときにそれが言語化されて一つのストーリーとして完成するみたいなのですが、その感覚はなんとなく理解できるような気がするんですね。例えばこの大学に齋藤亜矢*さんという先生がいらっちゃって、幼児が当初の「なぐりがき」から画像を描くようになるのは2歳半位からなんだけど、それが言語能力の習得、爆発的に言語の世界が広がっているのとシンクロしているみたいな話をされていて、絵を描くということも結局言葉を抜きにしてはできないという話なんです。それもまあ確かにそうだなと思いつつながら伺ったことがあります。

だけど自分が絵を描いている根底のところと言うと、言葉に対する不信感みたいなものがやっぱりあるんだろうなと思っていて、確かに人間は言葉がないと考えることもできな

いですし、おそらく記憶することもできない。だけどその言語になる一瞬前の世界みたいなものがあるんじゃないかなと。世界を捉えるというときに、僕が本当に興味があるのは言葉になる一瞬前の世界を絵画で記述できないのだろうかということだと思います。言葉による記憶じゃなくて眼の記憶であることが大切かなと思っているのです。

岡本：そういう意味では、蓄積された身体感覚みたいなものが漸く言葉によって立ち上がっていく瞬間に、その言葉が開いてくれる世界があるように思います。同時に、言葉となって時間が経つと、それが薄れて形のみになってしまうというか、固定した意味や規定を生んでしまう事にもなって、言葉にならないそれ以前の何ものでもない状態を、もしかしたら作家は追っているのかとも思うんです。

鷹木：ご指摘ありがとうございます。ここで制作過程を少し説明します。

だいたいここにある殆どの作品は僕が住んでいる街の半径100m以内ぐらいのところの題材です。普通の住宅地の普通のどこかの一角です。例えばこちらにあるのは、並木みたいなものがあるって、その向こうに実はスーパーマーケットなんですけど、広大な駐車場の中に建物があるってというような場所で、手



前の白いところは道路のガードレールだったりするんですけど、本当にそういう何の変哲もない場所です。

近所で無作為にたくさん撮った写真がパソコンの中に何百枚も入っています。それを順にディスプレイに映しながらぼんやり眺めていきます。それで写真をどんどん拡大していくと、その写真のどこかに自分には覚えのないものが写っている。以前はその覚えのないところを描いていました。今は最初から写真を加工ソフトでぼやかすということもやっています。何回もぼやかしていく間に何が写っていたのか、自分でも分からなくなります。

元々大きいサイズで絵を描き始めた理由というのが、以前、人体の足首から先だとか、ある程度形態の判別できる図像を著しく拡大して描いていたときに、描くときは手を伸ばして筆がキャンパスに触れる距離で描いてい

るわけだから、自分が今どこを描いているのかわからなくなるってというのが楽しかったんですね。自分では何を描いているのかわからないのに、描き上がったらちゃんと絵ができているとか、そういう感じが面白いな思っていたんですが、最近の作品は基にする写真がどんどんぼやけていって、何が写っているのかわからないというものを使って、それととにかく頑張って忠実に描くということから始まっていきます。

やっているうちに、だけど何せ自分が住んでいる100m以内のところですから、いろんなことを思い出してくるんですね。まあそんなこともいろいろ頭をよぎりながら、ただどんどん描いていくと、いつの間にか元の現実からはどこか離れていく瞬間みたいなものがあって、だけど、それはただの色のモヤモヤではなくて、よく見るとやっぱり何かがそこにあるなって見えてくる。

そうしているんがあるんですけど、イメージが絵の作業の中で二転三転して、だけど何と言ったらいいかな、どう考えてもここはこうじゃなきゃいけない必然性みたいなものが制作の中で生まれてくるんです。そのときに何かこう、さっき言ったような言葉になる前の記

憶みたいなものに触れたような思いがするということですね。

岡本：描き続けている作業の最中であって、ようやく深い記憶の領域に触れたという感覚でしょうか。

鷹木さん自身の生活圏の中にある日常という事について伺いたいんですが。私はどちらかという日常が苦手なんです。鷹木さんと同じように1970年代に学生だったので、芸術活動の中に日常を超えようとする、いわゆる〈大きな物語〉があった時代に、そういった作品を見ていたし、憧れていたような気もするんです。

今の若い作家の中には自身の生活の断片を延々とカメラで捉えて、それを映像にする作品もあって、それはそれで面白いと思うところもあるんですが、その目に見える日常というものが私には退屈でなりません。その理由はすべてのものに名詞や価値が与えられて、私はその意味の罨にはまっているためなのかも知れないのですが。例えば山に入って花が咲いていて、その花の名前を知らなかったら、近づいて匂いを嗅いだり葉に触れたりして、どんな花なんだろうかと自身の眼と手で確かめたりしたであろうに、「これはミヤコワスレです」と言われてしまうと、そうかミヤコワスレという花なのかと知ってしまい、その

*齋藤亜矢：芸術認知科学、著書に「ヒトはなぜ絵を描くのか』『ルビンのツボ：芸術する体と心』など

花との距離を最初に作ってしまうかも知れません。日常的に見るものには既に名詞が与えられていて、新鮮な気持ちで見ることが出来なくなってしまうています。鷹木さんはどうですか、

鷹木：僕も概ねそういうのが退屈です。いろんな作家の作品の中には「だいたいお前の個人的な事情なんか知らねえよ」っていう気持ちになる退屈さを感じることは多くて、そういう個別の固有名詞のついた何かみたいなものを絵で描きたいわけじゃない。自分も日常の記憶みたいなものを取り扱ってますけど、その日常というのは別に個人的なものではないし、記憶といっても、それはノスタルジー



ではないってことがあります。

ちょっと今の岡本さんのお話があったので、たまたまですけど、僕が2022年の個展のときに、画廊ニュースのために書いた文章があるので、紹介させていただきます。

まだ新緑の面影を残す街路樹の葉の連なりが初夏の風と陽光を受けて振動し、垂直のさざ波を立てている。それを出勤途中の信号待ちで車窓から見る。

何という樹かしらと考えながら眺めていると、幹の途中に樹名板があるのを見つけた。しかしここからでは読めない。ぼんやりしたカタカナ4文字の輪郭を眼

に焼き付けて、昼食時に検索する。

ユリノキと言うらしい。画像にある特徴的で大ぶりの葉の形。翌朝もその樹が立ち並ぶ姿を見る。またその次の日も。しかし樹の名前も知らず、初夏とか陽光といった言葉を浮かぶ前に感じた、あの世界の肌触りはもう帰って来ることはなかった。

いささかセンチメンタルかもしれない文章なんですけども、要するにそのものの名前が浮かぶ前の世界というか、僕が思う日常性っていうのは、何も意識しないけど目に入ってくる、それが僕の心の中にある記憶として織り込まれている、それがある種の普遍性というか、ちょっと言い過ぎかもしれないですけど、ある種の聖性みたいなものを感じる時がある。そういうものを取り扱いたいなという気持ちがあります。

岡本：確かに、そのぼんやりと見ていた世界の感覚というのはわかる気がしますね。例えばその触覚性といいますか、視覚で捉えて絵画という形をとってるけど、そこには手で触れるとか、皮膚で触れてみたいというような欲求もあります。この鷹木さんの作品を見たときも、まるで自動車に乗っていて、外気と

車内の寒暖差で生じるガラスの曇りみたいなものが発生して、一番ひどいときは何にも見えない状態になったりもするんですけど、それが徐々に消えていったときに見えるようになる、そういう被膜越しに入ってくる何か、それがすごくリアルに感じられて、視覚における触覚性のようなものに思えたんです。

鷹木：この展覧会の展示で言うと、正面のガラスケースに大きいサイズの作品を入れて、そのガラスケースのすぐ前に壁を立てることで、あえて全体を見ることのできない状態にしています。この展示方法は岡本さんが最初に提案されたんですね。僕はそんなこと全然思いついていなかったんですけど、じゃあと思って、その塞いだ壁に小さい作品を置くとか、それと呼応するように土器をケースに入れて展示するとかを考えた。ある意味では、今どこに居るのか何を描いているのか分からなくなるという、描いているときの自分の距離感に近いところで体感し観てもらう方法になったなって考えています。で、それは僕が見えている世界をなぞっていく、世界を手で触れて眼で撫でていくみたいな、描くときの感覚を再認する装置なんです。そしてもう一つ、日ごろ描くときに考えることがあります。対象物があって画家の眼があってその間にガラス板を立てるという

デューラーの遠近法の説明図みたいな銅版画がありますけれど、その構造の中で、僕はどこに画面（ガラス板）を立てているんだろうということ。遠くの風景を描こうとしているのか、その風景が自分の眼球に映っているのか、その眼球の表面を描こうとしているのか、どこなんだろうと考える。それで、結局世界を眼で触れていく感覚っていうか、一番眼に近いところに画面を置く感覚が結構強いかかなと思っています。それを手で触れる距離でなぞっているみたいな感覚です。

岡本：いよいよ制作の内容に入ってきましたので、皆さんも各作品の前に移動して、鷹木さんから個々の作品解説をしていただき、会場からの質問があればそれも受けながら進めていきたいと思います。では、解説をお願いします。※紙面の都合上、個々の作品の解説は省略させていただきます。

鷹木：僕はおしゃべりなんですけど、自分の作品についてはあまり言葉を持っていないといつも思います。今日はかなり頑張りました。しかし、個々の作品についてはあまりお話しできなかったようにも思います。作品が対象としているもの、対象としているところについても、それから個々の作品制

作に存在した出来事についても、先ほどお話ししたように、言葉になる一瞬前のものに触れたい、それを描くことによって触れたい、という気持ちがあるんですね。

それはおそらくどうしても無理なことなんです。人間である以上そう考えている時点で既に言葉に囚われてしまってるんだろうな、とは思います。

絶対無理なんだけど、ある種の理念上の場所として、例えば線遠近法の消失点みたいな感じで、絶対行けない無限遠のポイント、そういう理念上の場所なんだけど、それがあから絵が成立するみたいな、そういうものとして、言葉になる一瞬前というのを絵を描く原動力にしているのかなと考えています。それは視覚が持っている触覚性っていうことにかかなり近いなと思っていて、見るということが、見るからこそ触っているのだ、みたいな感じというか…今回はたまたまこういう機会を与えていただいて、そのことが自分の中で少しは明瞭に取り扱うことができたかなと考えています。

岡本：鷹木さんありがとうございます。皆さん、本日は足をお運びいただきありがとうございます。これもちましてギャラリートークを終了させていただきます。

芸術館では、芸術館の活動と学芸業務に関心を持つ学生を対象にインターンシップを実施しています。本展覧会ではインターン学生5名によるインタビューが行われ、その内容が抜粋された形で京都芸術大学広報誌・WEBマガジン『瓜生通信』(2024年7月16日付)に掲載されました。本稿はインタビュー全体の記録から作家自身が再編集したものです。

取材

小笠原梨紗

芸術環境専攻・文化創生(芸術教育)分野 修士2年生

ヨウ イレイ

芸術研究科・芸術環境専攻・建築環境デザイン領域 修士2年生

殿岡光

美術工芸学科・油画コース 3年生

写真/その他

近藤まりあ

情報デザイン学科ビジュアルコミュニケーションデザインコース 3年生

恒成沙代子

歴史遺産学科 3年生

——先生が古墳時代の遺物の修復経験をお持ちであると知りました。この経験が今回の展示会で縄文土器と一緒に展示されることのインスピレーションの一つとなったそうですが具体的な修復経験についてお聞かせいただけますか？

鷹木氏(以下、鷹木):大学院生の頃に経験しました。長岡京市のアルバイトで、発掘調査で出土した遺物の復元担当です。接合し、欠けている部分を石膏で埋めて彩色し、記録そして展示用に整形する作業でした。

僕は洋画出身なので、主に彩色を担当しました。絵の具で土色を何十種類も調色し、さらに混色して時には間違えて本物に色を塗ってしまうほどに色を再現していました。あまり時間に追われることなく復元できるのはとても楽しい思い出です。

遺物は博物館で見ていると大事な宝物という感じですが、それが自分の手の中で触れて作業する対象となるのは、時間を越えた不思議な体験でした。1日の仕事が終わる時、急に現実世界に戻るような感覚がありました。

——「手の記憶」から「眼の記憶」への変化についてお聞かせください。どのようにして手を使って物理的に触れる体験から、視覚を通じて鑑賞者に伝える表現方法へとシフトしていったのでしょうか？

鷹木:僕が絵を描くときは視覚的な記憶をもとにしていますが、それを絵の具を付けた筆でキャンパスに触れるという触覚的な体験に変えていきます。キャンパスの張り具合やタッチの強弱によっても感覚が変わります。絵を描く行為は視覚的な体験ですが、同時に非常に触覚的な体験です。自分の視覚的な記憶を手で触り直して確かめるような行為なのです。

一方、土器に触る体験は、手で作られたものを手で感じ、最後は視覚に戻すような感覚があります。復元したものが写真に残ったりガラスケースの向こうに仕舞われたりするのは、手の作業を最後は眼で確かめるみたいなところがあって、その違

いがすごく面白いと思います。

——先生ご自身が触覚や視覚などのまだ感覚的なところにある記憶にこだわって描いているからこそ、鑑賞者に既視感を与えているように感じました。そもそも先生はなぜ言葉にしてしまいやすい「記憶」というものを描こうと思ったのでしょうか。

鷹木:僕が本当の意味で自覚的に絵を描き始めたのは70年代半ばです。その頃って絵画の存在感がすごく低下していた時代で、新しい表現が一杯出てきて、例えば映像やインスタレーションが取り扱われるようになった頃。それで、絵を描きたくて美大まで来たけど「絵は終わった」みたいな時代でした。

だから「結局絵を描くっていうのはどういうことなのか」っていうのを問い続けたいと描けない状況だった。「～だから私はそれを絵として出しています」っていう前説をしないと描けない感じ。で、その時に「やっぱり記憶と関わっている気がする」って思ったんですね。

例えば音楽だったら、何分間か音が流れる物理的な時間があって、でもその中に音楽特有のまた違う時間がある。ジョン・ケージが《4分33秒》っていう作品を作ったりするよね。当時の僕は、音楽が持つ時間の構造みたいなのをポーってシンプルに出してくれたと感じただけで、じゃあ絵の時間って何なのかなって考える。

その時、絵には三つの時間があると思ったんですよ。

一つはまず「描かれる対象の時間」。「モチーフの時間」と言ってもいいかもしれない。レモン一個描くとしたら、そこにレモンが置かれていて、だんだん干からびていく時間があると思うんですね。それが抽象画であったとしても、そこには作者の頭の中にあるイメージの時間みたいなのがあると思うんだよね。

そういうモチーフの時間があって、それから二つ目に「それを見つめて描く画家の時間」があると思う。たとえば北斎の「神奈川沖浪裏」。波がダウンと描いてある。あれってめっちゃ大変そうじゃん、描くの。多分めっちゃめっちゃ時間掛かると思うん

だよ。でも、モチーフの時間はほんの一瞬を描いている。一瞬を長い時間を掛けて描く、って面白い構造がある。

それで、最後に「鑑賞の時間」があると思う。それが三つ目の時間。絵はじっとして動かないから一瞬で観ることもできるし、逆にゆっくりとまるで本を読むように読んでいくこともできる。フレキシブルで自由な時間がある。でも誰も観に来ない限り絵はじっと壁に掛かっているだけで、時間がないと一緒なんです。

だから、モチーフの時間があって、画家の時間があって、それが不動の物体に封じ込められていて、そこに絵を観に来る人がいて、その瞬間に何も動かなかった画面からその二つの時間が流れ出してくる。で、三つ目の時間と出会う。そういう構造があるなと思ったのね。それが何て言うのかな、記憶に関することかな、と思って。

メレンデスというスペインの画家が静物画を描く。有名な《レモンと鮭の切り身と銅の器がある静物》っていう250年前ぐらいの絵がある。その絵がたまたま日本に来てて中学生の時観ただけど、凄いリアルに描いてあるやつで、鮭の切り身から油が滴る様子だとか、それを置いてある大きな板に包丁の切り傷みたいなのが沢山あったりだとかを描いてある。しかもレモンがこぼれ落ちるような感じで描いてあった。

メレンデスっていう絵描きさんがどんな人か知らないけど、250年前にアトリエにレモンを置いて、窓からの光とか見ながら試行錯誤したのかなあって思うわけよ、自分も絵を描いてるとそういう想像をする。だけど僕は何でこれをレモンやと思うのか、ただの黄色い絵の具なのに。それは絵の具の層を見た時に、自分の中でいろんなものと照合して「レモンや!」と思って、自分の知っているレモンが総動員されていると思うよ。で、僕の知っているレモンの酸味とか、持った時の重みとか、いろんなものがぱーっと思いきこされてその絵の具の層を見てと思う。それはメレンデスが描いているときも、目の前のレモンを見てるんだらうけど、今まで知っているレモンの全てが絶対思い起こされていると思うねん。そしてレモンを

よりレモンらしくしているのはその力やと思うよ。生まれてからずっと出会ってきたレモンの全てのものが照合されながらこの黄色い絵の具になってるんだな、と。それを250年後に1万キロぐらい離れた京都で見ている僕は、やっぱり僕の知っているレモンの全てを照合しながら頭の中でこのレモンを観ているんだ、と。

要は画家と鑑賞者の記憶が出会う場所として絵画ってあるんだな、絵はそういう記憶の問題と切り離せないものじゃないかな、と。しかも絵っていう形にフリーズさせるから、それ自体は時間性を持ってなくて、対象や画家の時間が鑑賞者の時間の方へやって来るって言うか、250年前のものでも今のこととしてそこに立ち現れる迫力みたいなものがある気がする。それが、僕が絵に魅せられるいちばんの理由だと考えたんです。

じゃあ、土器の復元をしている時のあの感覚は何なんだって考える。それは手で作業している時に、体が覚えていたことに近い触覚的な記憶があるなって。

面白かったのがそのアルバイトでの出来事ですけど、須恵器っていう平らな薄い土器のお皿ね、その欠片がばらばらって出てきたりするわけ。それを復元しようと思ったら、土粘土で枕を作ってその上で接合していく。僕は洋画出身で粘土とかきちんと扱ったことないから適当に作ってたけど、僕の少し後輩の陶芸科の奴が来て、彼はやおら立ち上がりて粘土の塊を切り取ってきて菊練りを始めた。それが格好良くて。「めっちゃかっこいい!」って見とれてた。あれは完全に体が覚えてる動作なんよ。目で見たことを頭で考えたりすることじゃなくて、体の内側に宿っている記憶っていうか、手の感触とか。それで、千何百年前の人か土で作って焼いてっていうのを、その人の体の記憶っていうのが宿ってるんじゃないかなあと思った。それをまた自分の体の記憶として再体験するみたいな感じというのがあったのかなって。

だから今回縄文土器と一緒に展示するときに、ものを作るっていうとき、絵であれ土器であれ、そういう記憶という媒介があって受け継がれていく、時を超えていくみたいなことかなと思って、それをテーマにしようと思ったんです。

—— **明瞭に対象物が描かれていないことと、先生がギャラリートークで「記憶っていうのは現在進行形だ」と話されていたことがリンクしているように思ったのですが、その点についてどのように考えられますか。**

鷹木：記憶って常に更新されますよね。小さい時の記憶とか本当にそうだったのか分からないことのほうが多い。でもその記憶はずっと今も記憶として持続している、つまり現在進行形である、常に憶え直している。それがすごく面白いことだと思うんですね。僕の作品の場合も、きっかけにした体験や写真はあから、何を出発点にしたかっていうのはあるんだけど、それが自分でも分かんなくなるまで描き続けるみたいなのがあります。

以前、広い公園の中の駐車場みたいなのところの一部を切り取って描いて、それを自分の展覧会に出したんですね。それをみた知人が「これ私分かります、大台ヶ原ですね」って言ってくれたんです。それはかなり嬉しい、僕の画面の上にその人の記憶を重ねてくれたってことだから。要するに、言葉として記憶される「ここは大台ヶ原である」とか「ここは公園の駐車場である」とかは、肌触りとしてその時の世界を感じ取ったっていうことが残っていたら、それが違っても全然構わないっていう気持ちがある。寧ろそういうものとして描きたい。そういう意味での言葉になる以前の記憶の場所としての絵にしたいと思っています。

—— **ギャラリートークを聞いて、先生は作品制作において「言葉にする」という行為があまり好きではないように感じました。そこで質問なんですが、先生にとって、自分の作品の言語化についてどのようにお考えか教えていただきたいです。**

鷹木：前提として、絵そのものは言葉で表現できないものとして存在していると思うんです。やっぱり「言葉になる一つ手前の部分」を絵にしたいって思っているから。

だけど、「自分はきつこう考えてこの作業を始めたんだらうなあ」とか、作業をしながら「こんなことを思い返したな」とか、絵の外側のことを言葉にすることはできなくはないです。



例えば、個展で作者としてのステートメントの文章をお願いされることがあります。そんなときは殊更に避けるわけではないけれど、自分の作品を言葉で語るとなると少し躊躇が始まる。「いや、これ言葉にしちゃったらお終いだな」っていう感じがする。言葉で了解し合う関係で観てほしいんじゃないくて、言葉では言い尽くせなかったところを絵として観てほしいっていう気持ちがあるんです。だから、ギャラリートークで喋るとなると「何から喋ったらいいんだらう」ってなってしまうところがあると思いますね。

——作品を展示した時に、作品の中で垂れている雫だけが凄く明瞭に感じて。あえてそうしておこうかなと思われたのでしょうか。

鷹木：意図的ではないんですが、雫みたいなものを潰す時と潰さない時があるのは確かですね。「もうここ、これでいいし」みたいと思うところはあったりするな。あまり意識的ではなくて、本当にまるっきり感覚的な判断があると思う。あっても全然気にならないっていうか、あるべきところにあるみたいな感じがしてそのまま置いておく、みたいな。

最後まで残っていると、それは一回も気にならなかったってことなんだろうと思いますね。

——あと一点、展示方法についてなんですけど、後ろのパネルを間隔を取っているのが特徴的だと思って。パネルのこちら側から大きい絵を覗き見るみたいな感じが、良く見ようと目細めるのと共通しているように思えて。それこそ「縄文土器についてガラス板の向こうにあるものをしっかり見ようとする」っていう行動と、奥にある絵画をしっかりと見ようとするっていう行動がなんかリンクする気がしていて。そういう効果を目指してこの展示方法にしたのか。どういう意図でこういう展示をされたのかお聞きしたいです。

鷹木：最初にキュレーター岡本さんが「鷹木さんの絵はいつも「何が描いてあるかな」みたいな感じで「離れて見よう」という力が強く働くから、「絶対離れられないようにするのはどうか」と、ガラスケースの中に大きい絵を入れて少し前を壁で塞いでしまうという案を出してくれた。それ、僕はまったく思いつかなかった方法なんですけど、まあ確かになと思って。これまで、どうしても遠く離れて何が描かれているかっていうのを話題にするっていうケースが多かったから、それが自分にも分かんないですよって気持ちがあったから。

今回の作品の多くも、芸術館に展示すると収まりがいい大きさですけど、街のギャラリーで見たらオーバースケール。部屋が狭いなんて言われたりするけど、ちょっとオーバースケールに提示したいという気持ちはあるわけね。全体が分からなくなって絵の肌触りのところに行ってくれるかな、みたいな気持ちがあったので、岡本さんがそう言ってくれたときに、それはいいなあと思って。だけど塞いじゃうのもちょっと別物になりすぎるかなって。

僕が描く時はちょうど壁の内側に居るぐらいの距離、つまり手を伸ばして筆が届くところで描いてる。全体が全く分からない状態でずっと部分部分を舐めるように描いていく。描くときに思う僕の手応えは、あのぐらいの距離まで近づいてくれたほうが見えるだろうなという気持ちがある一方で、最初に決めた全体像の記憶もある。自分の頭の後ろ5mぐらいのところに眼があるような感覚で描いてる感じもある。だから、その感覚をちょっと再現したい気持ちはあったんですね。自分が描いてる距離ぐらいのところから覗いてもらって考えながら、だけど壁にスリット状に隙間を開けて「あそこにあんな絵があるんだな」と眺める感じと、それを両方やりたいと思った。そこから、前の壁にちっちゃい絵を掛けよう、土器とペアにして掛けてみようと思いました。土器の向こうに絵が見えるっていう感じ。

伝統的な絵って絵の前に程よい距離があって、絵の向こうの世界を程よい距離からみるっていうことだと思うんですけど、20世紀以降の絵は「絵画空間は絵の向こう側だけにあるんじゃなくて絵のこっち側にもある」とって変わったと思う。だから近づいたり離れたりしながら、実はこっち側の空間を味わっている。画面のこっち側と画面の向こう側を鏡のように照らし合いながら味わうっていう絵の鑑賞の仕方があるんじゃないかな、と思ってるんですね。だから意図的っていうか、分かりやすく作作的にそれをやってみたいなという気持ちがありました。

——ありがとうございます。

出品リスト

絵画	P1	Work.K43	145.5×360cm (F80号三枚組) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P2	Work.K50	194×130.3cm (F120号) キャンバスにアクリル絵具 2024年
	P3	Work.K25	194×130.3cm (F120号) キャンバスにアクリル絵具 2021年
	P4	Work.K20	194×400.9cm (F120号三枚組) キャンバスにアクリル絵具 2021年
	P5	Work.K17	194×399.9cm (F120号三枚組) キャンバスにアクリル絵具 2020年
	P6	Work.K38	194×259cm (F200号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P7	Work.K49	194×411.9cm (F120号三枚組) キャンバスにアクリル絵具 2024年
	P8	Work.K01 路上から	210×302.2cm (規格外サイズ) キャンバスにアクリル絵具 2018年
	P9	Work.K19	194×162cm (F130号) キャンバスにアクリル絵具 2020年
	P10	Work.K51	194×162cm (F130号) キャンバスにアクリル絵具 2024年
	P11	Work.K31	194×414.9cm (F120号三枚組) キャンバスにアクリル絵具 2022年
	P12	Work.K55	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2024年
	P13	Work.K40	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P14	Work.K39	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P15	Work.K47	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P16	Work.K48	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P17	Work.K42	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P18	Work.K54	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2024年
	P19	Work.K41	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2023年
	P20	Work.K53	22.7×22.7cm (S1号) キャンバスにアクリル絵具 2024年

縄文式土器

J1	十腰内式土器	深鉢 高 56cm 縄文時代後期
J2	加曾利E3式土器	深鉢 高 44cm 縄文時代中期
J3	円筒下層式土器	深鉢 高 43cm 縄文時代前期
J4	阿玉台1式土器	深鉢 高 48cm 縄文時代中期
J5	阿玉台IV式1土器	深鉢 高 37.5cm 縄文時代中期
J6	勝坂式土器か	破片 長10×9.3cm 縄文時代中期
J7	大洞式土器	小型壺 高 6.5cm 縄文時代晩期
J8	勝坂式土器	破片 高 11cm 縄文時代中期
J9	勝坂式土器	破片 高 11.5cm 縄文時代中期
J10	大洞式土器	小型壺 高 5.8cm 縄文時代晩期
J11	勝坂式土器	破片 長 18.8cm 縄文時代中期
J12	縄文土器	小型壺 高 10.5cm 縄文時代晩期か
J13	勝坂式土器	破片 高 14cm 縄文時代中期
J14	縄文土器	深鉢 高 17cm 縄文時代後期
J15	大洞式土器	壺 高 15cm 縄文時代晩期
J16	大洞式土器	深鉢 高 25cm 縄文時代晩期
J17	大洞式土器か	鉢 高 15cm 縄文時代晩期か
J18	円筒下層d式土器	深鉢 高 37cm 縄文時代前期
J19	大木b式土器	深鉢 高 22cm 縄文時代中期
J20	大洞式土器	壺 高 17.5cm 縄文時代後期
J21	大洞B式	注口土器 高 11cm 縄文時代晩期

