

ブタデスの娘 Daughter of Butades

岩崎 宏俊
Hirotoshi Iwasaki

会期 | 2024 年 4 月 23 日 (火) - 5 月 26 日 (日)
平日 | 11:00 - 19:00 日・祝日 | 11:00 - 18:00
毎週月曜休 (月曜日が祝日にあたる場合も休館)
主催 | 株式会社 資生堂

岩崎 宏俊は、実写映像をトレースしてアニメーションを制作するロトスコープという手法に着目し、その芸術表現としての可能性を探求している。

本展のタイトル「ブタデスの娘」は、古代ローマの文筆家・大プリニウス（23～79年）が記した『博物誌』（第35巻）の中の神話に由来する。古代ギリシアのコリントスで、陶工・ブタデスの若き娘が、恋人である青年が戦地に赴かなければならなくなった際に、ランプの灯りで照らされ壁に映った彼の「影（スキア）」の輪郭をなぞり写しとどめたという。これが絵画の起源とされるエピソードである。さらに父ブタデスは、この肖像を粘土で型取りレリーフにして焼き固めた。これは塑像、すなわち彫刻の起源でもあるのだ。本展で岩崎は、パンデミックの影響で会うことが叶わなくなった人や風景の記録映像をトレースすることでアニメーションを制作している。岩崎はその創作過程を「追憶」と捉え、ブタデスの娘の行為と重ね合わせる。不在をしるし、とどめること、そこに描くことや創ることの根源（アルケー）を見出し、同時に、私たちの記憶の在り方を問おうとする。

もう見られなくなってしまった風景や逢えなくなってしまった人たち。

不在を目の前にして、では私たちはどのように思い出すのだろう。

記憶のなかの風景は思い出すたびに少しずつ変化する。

もしかしたら、私たちは思い出すたびに記憶を新たにつくり出しているのかもしれない。再現ではなく生成。

動き出したときにはじめて現れるそれを求めて、私は手もとに残った数年分の映像記録をなぞりはじめた。

映像という影をなぞり、思い出を繋ぐ追憶のドローイング。

中継点の今ここに、かつての時間と、運動が現れようとする予兆を感じとったとき、西脇 順三郎の詩「えてるにたす」が反響した。

岩崎 宏俊

岩崎 宏俊

1981 年 茨城県生まれ

2019 年 東京藝術大学大学院美術研究科 先端芸術表現領域博士後期課程修了
愛知県在住

主な活動

2021 年 「Motion Studies: Five Contemporary Animators」(Schick Art Gallery at Skidmore College、アメリカ) 参加

2015 年 「詩的図像学 / 岩崎宏俊 展」(東横イン元麻布ギャラリー、甲府)

アーティスト HP: <https://hirotoshiiwasaki.com/>

SHISEIDOGALLERY



公式 HP

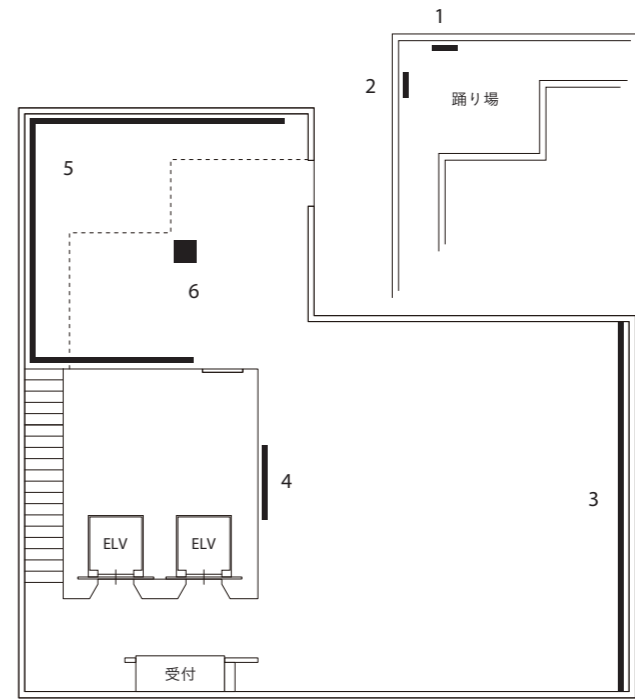


Instagram



X (旧 Twitter)

フロアマップ



1 《ブタデスの娘》のための原画 #1

木炭、紙

岩崎はロトスコープの創作過程で、一枚の紙に一場面を描いて撮影し、そのイメージを消して同じ紙に次の場面を描いて撮影し…を繰り返す。よって、原画には前に描いた場面の消し跡が残る。描くこと、それを消すことは記憶と忘却の連続であり、そこに痕跡として現れる消し跡は「追憶」の軌跡となる。

2 《ブタデスの娘》のための原画 #2

木炭、紙

通常のロトスコープではトレースする映像の時間軸に沿って描いては消す行為を繰り返すため、前の場面、いわば「過去」が痕跡として残ることになる。しかしこの場面では、時間軸の逆からトレースし、それを逆再生させアニメーションにするという手法がとられている。結果として「未来」が痕跡として残り、予兆を感じさせるドローイングが立ち現れる。

3 ブタデスの娘

アニメーション / 8分27秒



動画撮影は30秒以内でお願いします

協力：西脇 順一、森山 緑

パンデミックの影響で会うことの叶わなくなった人や風景の記録映像をトレースして描かれたロトスコープアニメーション。「彼」はモチーフの輪郭をなぞりながら記憶に思いをめぐらす。日常の風景、亡くした祖母のこと、震災のこと。なぞることで、記憶は過去から現在、さらには未来へと行き来するものとなる。いくつかの場面は過去の映画作品へのオマージュとなっており、それもひとつの「追憶」のかたちであると言う。元の実写映像が持つ運動性と、それをなぞることで生成された絵画的イメージの混淆が生じ、現実と非現実、実在と不在の間の表象となって現れる。

凡例

・作品情報は作品名、素材名の順に記載した。

・作品制作年はすべて2024年。

4 スキア

アクリルにプリント、LEDライト

映像をトレースして描いたイメージに光を当てることで、その影を壁に浮かび上がらせた作品。ブタデスの娘は影を媒介として対象を描いたが、本作では映像を媒介として描いたものを再び媒介することで、影として取り出そうとする。

影は靈魂や亡霊や幻影、さらには肖像といった多義的な意味を持つ。ギリシア語のスキアやエイドロンは重なる意味を内包しているだけでなく、日本語でも遺影という言葉は、直接は故人の肖像のことを指すが、同時に故人の靈魂、亡霊をも意味する。また、影は心理学・人類学的に「分身（ドッベルゲンガー）」というテーマと結びついていることも想起しておきたい。

5 半透明の記憶

アクリルにプリント

描いたモチーフや消し跡の痕跡がアクリル板に転写され、それらが重なり合いながら《ブタデスの娘》の場面が展開される。一枚一枚を見ると断片的で関連が無いように見えるが、重なり合い、つなぎ合わされることで連続性を帯びたシーンとして再生産される。それらは、透明でも不透明でもなく、半透明という見えるものと見えないものの「あわい」に浮かび上がる。それはまるで私たちの記憶の在り方のよう。「あわい」に散らばるいくつもの断片が集積し、重なり、結びつき、つなぎ合わされて生成されるのである。

6 《ブタデスの娘》のためのゾートローブ

紙、鉄

《ブタデスの娘》の一場面をゾートローブで表した作品。ゾートローブとは、ギリシア語のzoe(生命)と trope(回転)を組み合わせた言葉であり、アニメーションの原型とも言えるもの。連続性のある静止画を回転させ、それをスリットからのぞくと残像効果で動画となり、イメージに生命が吹き込まれる。岩崎は「運動自体が、介入する(回す)ことによってはじめて現れる、それはまるで記憶をたどる行為のようだ」と言う。