

作品発表

## 創造の現場の実際

末次 弘明

作品発表

## 創造の現場の実際

末次 弘明

北翔大学 生涯学習システム学部 学習コーチング学科

私は様々なモチーフについて作品を制作するが、このところ目標とするのはモチーフにある何かが露わになれば、という希望や、作品完成への可能性を感じることである。よって自ずと身軽かつ前向きな気持ちで制作することができる。このことはありがたいことにある種の成果として近年の作品に如実に表れているように思う。ただし制作は簡単には進行しない。モチーフは多様であり、かつ表現するためには単純で力強い解釈を必要とするので、制作側としてはすぐにでも制作に取りかかりたいのだが、それが出来ず常に悩ましい。しかしこの時点、制作の入り口での心構えなり、モチーフに対する理解や姿勢なり、道具や素材の洗練度なりが作品の性格を決定するので非常に重要な時間である。ほぼすべての作品に共通して多くの時間をここに費やすことになる。ほとんどがなかなか進まない、ということである。運よく手が動いたとしても、それはまったく意図しない動きであり、そうして出来たものは作品として成立しにくい。手が、というより描画材が動くのでコントロールが難しい。手を動かすのならば簡単で自由奔放だが結果として何も残らない。短時間でのドローイングはその持つ意義と同じくらい意味のない行為であるが、描画材に動かされている不格好な制作者の様をのちに振り返り戒めとするくらいの意味はあるかもしれない。進まないし進めない状況の中で、しかし少しずつ進まなければならない。人間が一般的にもがいている姿そのままをイメージしていただくよ。小さな点を打つ、細い線を引く、にじませ攪拌する、少し広い面を塗る。例えばこのような動きを大小取り合わせ進めていくしかない。しかもあらゆる時点で描画材が制御できなくなるので、やめるか続けるかの判断を常に迫られる。やめた時点でその作品はお蔵入りとなるので、その判断は真剣である。紙やキャンバスがあと何枚残っているのか、必要な絵具は買い足してあったのか、展覧会があるのならば時間はどうなのか、そうした話である。モチーフは簡単には理解できないし描画材も動かない中で、制作者の些細で重要な決断だけが積み重なっていく。そこから漏れたものは糸を引きながら過程の蔵に仕舞われ、画面上や空間で生き残ったものが作品となる。モチーフに対する答えは完成されることはないが、このような制作過程で現れる作品の姿

はたいていの場合何かを露呈させるものである。



ポルトギャラリーでの個展の様子



ポルトギャラリーでの個展の様子



東京日本橋レクトヴァーンソギャラリーでの展示の様子



'12絵画の場合展での様子