

大久保紗也 Saya Okubo

制作において音楽は、作品のムードを左右する重要なものです。制作の際に聴く音楽は、制作段階が完成に向かっていくに従って無音に近づいていきます。キャンバス張りや画面を研磨するような作業では、人の声の入ったもの。マスキングでラインを引く作業では、主にジャズやクラシック。そして油絵の具を扱う際は、色彩の選びや構図など細かい決断の連続となるため、思考の妨げにならないよう静かなアトリエで制作を行います。静かなアトリエで絵と向かい合っている時にも、音やリズムを感じているように思います。

大野修 Shu Ohno

90年代のオルタナティブロックに大きな影響を受け、CDジャケット・楽器機材・ファッション・MVなどのミュージックシーンにおける視覚的な心象を彫刻作品の中に取り込むことで、空気の振動で発する音という現象ではない、視覚による記憶の震撼を探る作品を制作し続けている。自身も10代半ばにカセットテープのMTR(マルチトラックレコーダー)を用い、宅録でオリジナルの音源を作成したりバンド活動を行うなど、音楽との関わりは濃く、ブリコラージュによる彫刻作品の制作過程は、MTRでの音源制作に似ていると公言している。

岡田佑里奈 Yurina Okada

制作活動をしていくにあたって音楽とはとても密接な関係性があると思います。耳から音を聴くことにより、作品の画面をより集中しながら向き合える一つのツールだと思います。私自身、制作中は必ず音楽を聴きながら制作をしています。その時に聴いていた曲一つ一つに思い出や感情が乗っかっていき、また新たな音楽になっていくのかもしれない。

加賀美健 Ken Kagami

僕の作品シリーズの中で一番音楽と密な関係を持っています。ミルクマンは、サンフランシスコにいた時にある朝、バナナとイチゴを食べていて生まれました。その後、友達のマツザキサトミちゃんがボーカルをしているバンド、ディアフーフがMilk Manというアルバムを作りました。

川人 綾 Aya Kawato

グリッド状の絵画の制作を始めた頃、音楽家の友人とよく遊んでいたのですが、その友人はレコードからサンプリングし、音をレイヤー状に重ねて曲を作っていました。出来上がってくる曲は、聴く度に違う音を感じさせました。私は音楽のそういった一面に魅かれ、自身もそのような絵を描きたいと思うようになりました。そして、観る度に異なる色の層が感じられる、グリッド・ペインティングを制作するようになりました。

後藤夢乃 Yumeno Goto

ホップの代表的なバンド、Portishead の幽幻で浮遊感のある暗い曲調と、ボーカルのベス・ギボonzのシャイで煙草を啜えながら歌唱する演奏姿勢は、スポットライトを浴びたくない抵抗のように思えます。トリップホップの古いレコードからサンプリングされた音を利用することや、生演奏をわざと汚すような曲づくりには、神話や伝承を引用する自身の制作姿勢との共通点が見られます。日照時間の少ない私の現在のアトリエでは、太陽が燦々と当たる限られた時間に、Portishead を流しながら暗闇の中で照る光を探しています。

GORILLA PARK ゴリラパーク

普段、音楽を流しながら制作を行っています。
私の制作過程において動きのリズムは重要です。
物質に対して力を加え、視覚的な要素や、モノの変容、手の動き、道具の使い方などが組み合わせさせて、独自のリズムパターンがあるような気がします。
私が物質を取り去り、形を生み出す一連の動作は、人の手によって作り出された痕跡の共有物です。揺れ動く音を形に溶け込ませながら。

高山夏希 Natsuki Takayama

私の初めてのライブ体験は小学生の時、浜崎あゆみさんのコンサートだった。
今も変わらず、あゆを聴き続けている。制作や展覧会をつくることに向き合う日々で、もちろん聞くものは多様になったけれど、それでも自分を一番奮い立たせてくれる曲は、自分の変化する趣味嗜好とはまた別次元にある。それが私にとって、浜崎あゆみさんの音楽だ。自分の眼や手を動かしながら、耳から曲を聴くことで、あゆに憧れた原点の自分を何度でも再生し、生きる力をみなぎらせることができる。
今回出展する作品は、浜崎あゆみさんの「Heartplace」の曲をイメージして制作しました。
VHS で何度も何度も見て聴いた大好きな曲です。

東城信之介 Shinnosuke Tojo

高校生のある日、地味な女の子が急に奇抜な格好で登校してきた。
所作や言動も以前とは異なりその原因が映画「時計じかけのオレンジ」という事を知り自分も見てみる事にした。交響曲第9番ニ短調(ベートーヴェン)と過激なシーンは幼少期9年間ピアノを習っていた自分には衝撃的で現実が歪んだのをよく覚えている。
作品は時計じかけのオレンジ(交響曲第9)を題材に11(新シリーズ:※1)で制作。アトリエと淵野辺公園で製作し環境が写り込む中に高校の頃の原風景、SHINNaNO BOYa(※2)、心象風景が描かれている。

那須佐和子 Sawako Nasu

音楽というものを大雑把な枠で囲おうとする時、絶対として現れるのは始まりと終わりがあることだろうか。胎児の時から死に至るまで、私達の耳は瞼も夜も経験せず受容し続ける一方だ。休むことを知らない時間の流れの中で音楽は、始まって終わる、その限られた足場しか持たない。その足場から世界中にひろがっていく音楽について考えると、私は私の絵もできるだけ荷物を少なくして、そのような足場の上に立たせることができないかと思う。

長谷川彰宏 Akihiro Hasegawa

絵を描いている時、必ず音楽をかけている。

無音だと集中出来ない。

絵を描くのは脳の視覚や空間把握の領域なのだろうが、それ以外の領域を出来るだけ機能しないようにしたい。脳全体が自由に働いていると気が散るのである。私は脳のキャパを圧迫しないと絵が描けない。

そこで音楽がほしい。音楽は良いくらいに脳を占めてくれる。このように書くと音楽は脇役的に使われているように感じるかも知れないが、むしろ主観的には逆である。体が絵に向き合っている時、私は音楽に集中している。音楽の波動は身体も動かしてくれる。絵をいざ描いている時に大事なのはリズムだ。腰が大事である。

藤倉麻子 Asako Fujikura

映像をつくる時、よく音楽の制作を依頼する友人がいます。

友人は、個人的かつ日常的な長い付き合いの間に、私が描写するあの世界に流れるであろう音楽の「風情」を極めて正確に推察し、作り出してくれるようになりました。

それらの音楽は、はじめからあの世界に流れていたかのように懐かしく、しかし私があの世界をつくる時には確かに知らなかったものです。

友人との会話が、私が過去に発した言葉たちが、音楽になったのか。友人があの世界の断片をみて新しく頭の中につけ足したものが音楽になったのか。それともあの世界がもともとあって、友人も私も、実は同じところで見えてきたものを共有しているのか。たまに不思議に思いながら、これからも制作してゆくと思います。

布施琳太郎 Rintaro Fuse

二人であることについて考えています。みんなでいること、ひとりでいること。社会と自分。そうした分裂のなかで迷子にならないために、絵を描いています。

そのあいだにあるものについての絵を……。

ここに描かれた「二人」は思い出ではありません。そうではなく、ひとつのSF小説のように、あり得たかもしれない二人のありかを求めて絵を描いています。やくしまるえつこさんが羽田空港の国際線到着エリアのために作曲したサウンドを聴きながら描きました。

松岡柚歩 Yuzuho Matsuoka

昨年、久しぶりにライブハウスへ行く機会があった。
学生の頃毎週のように通っていたライブハウスは、今も変わらずにそこにあった。
小さな空間でのその一瞬のために生活していた。
絵を描く時間が増えて、ライブハウスへ行くことがぴたりとなくなった。
部活で流行りの曲を練習したこと、CDを貸し借りしたこと、自分のプレイリストを作ったこと、それを共有したこと。
ぼんやりと思い出しながらライブを見ていた。絵を描くときのリズムが楽譜を眺める時と似ている。違う表情のものがひとつになることは、昔から好ましく思っている。

丸山太郎 Taro Maruyama

思春期のポップスは特別です。私は自分の作品が10代の自分にちゃんと引っかかるのかな？という視点を持ちながら制作しています。
たくさんCDを借りて聞いていく中で、衝撃もかなしさもキャッチーな強さも、様々な感覚が一つの作品のなかに同居できることを知りました。
そしてそれは私の制作の原因でもあります。ちなみに作品タイトルの「ゲートハプニング」は Beat Happening というアメリカのバンド名のもじりです。

南谷理加 Rika Minamitani

今回はスピッツの「ウサギのバイク」という曲を聞いて思いついたイメージをもとに制作しました。この曲は半分くらいがスキットだったり、歌詞が不思議な感じがして面白くて好きです。
この曲から森のような場所やものが散らかった様子のイメージを得て、ちょうど自分のアトリエも画材や工具など制作道具で散らかっていたので、それらを組み合わせて描きました。

谷敷謙 Ken Yashiki

私にとってファッションが時代の気分を纏う役割なら、音楽は時代の感情を浸透させる役割だった。大学受験という自分の進路を確定させる時期によく聞いていたのが、Nirvanaの Smells Like Teen Spirit でメタル全盛期の怒りの感情時代に突如憂鬱の感情の曲が出てきたのは衝撃的で、自分自身が何をしたいのか悩んでる心象とのシンクロが凄まじかった。音楽というのはその曲を聞くと、その当時の感情まで引き戻す心象のタイムリープ的な力があると感じる。憂鬱さという根源から一部脱却できている今と、根源を再確認するためにこの作品を制作した。

やましたあつこ Yamashita Atsuko

物心ついたころより自然と、実空間や空想の世界を絵画空間に置き換えることが出来た。一部の音楽家が持っている絶対音感のように生まれ待った能力。誰とも共有することの出来なかったこの感覚を、ある曲を聴いたことによって救われ、それ以来音楽は作家として活動する自信となっている。

山田康平 Kohei YAMADA

私は制作をしている時、何かしらの音を常に取り込んでいます。

それらは音楽の時もあれば、アーティストのインタビューだったり様々です。その中でも一般的な音楽は、日常生活の中で失われた消失を思い出させてくれたり、また、それを修復したり、何か手に届きもしないような現実に対しては挑戦するような気持ちにさせてくれます。人が人のために作る音楽が好きです。世界や社会のために作る音楽もあると思いますが、今の私は嘘臭く感じてしまいます。人は自然かもしれないが、人は人であることの罪悪感のようなものを常に持ち続けています。

山田美優 Miyu Yamada

初めてライブに行ったのは、中学生の頃で、Avril Lavigne の The Best Damn ツアーだった。響く生の音、会場のエネルギー、今でも鮮明に覚えている忘れられない記憶だ。

音楽は音の組み合わせや連なりがメロディーとなり、その時間を共有することで鑑賞することができる。ライブはその空間、瞬間を共有することで感動が生まれる。一方で、絵画は静止しているためにそれぞれの時間軸で鑑賞するが、一目見た瞬間に強烈な印象を残す力、

「瞬間最大風速」というものがあると思う。それぞれ異なる時間や次元の捉え方を感じながら、楽しんでほしいと思う。今回の作品は、Avril Lavigne のデビューアルバム「Let Go」のジャケットをオマージュした。

油野愛子 Aiko Yunno

「IT IS ALL AROUND YOU / それはあなたの周りに」

私はアトリエに行くと、まず幾つかのすることがある。植物に水をやり、お香を焚いて、掃除機をかけ、そこから制作を確認したりする。けどいつも始めにしていたのは、機械のスイッチを押して、音楽を流すことだった。特にラジオが好きで、1日中音が流れているはずなのに、それが集中して聴こえている時間は少ない。その聴こえていない、別のところに意識がいつの間にか、ハッと自分のアンテナがラジオに繋がる瞬間が気に入っている。懐かしい曲、誰かの言葉、いいなって思う知らない曲、やっぱり好きになれないコマージュ。今日も自分のアンテナを大切に、1日を楽しみたいと思う。

“Paradictionary Vol.2” by Dan Isomura X Sareena Sattapon

磯村暖とサリーナ・サッタポンは“Paradictionary”というプロジェクトの中で、ある表現から異なる表現への翻訳をし続けていくという試みをしてきました。今回の展覧会ではRE:FACTORY_2の音楽とアートの関連性を考えるという展示コンセプトに合わせて行われた“Paradictionary Vol.2”から暖とサリーナそれぞれの平面表現の作品を二点展示します。

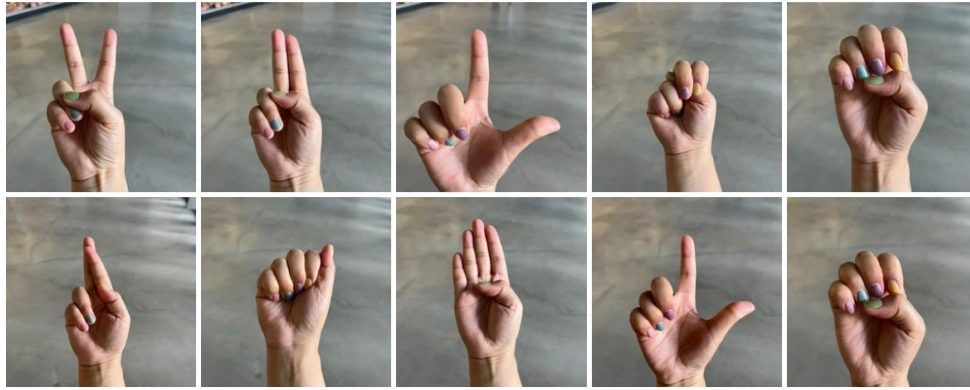
“Paradictionary”とは？

“Paradictionary”とは磯村暖とサリーナ・サッタポンとの間で様々な手法やメディアウムを使ってお互いの表現を変換していくゲーム※1のような作品のタイトルです。例えばサリーナがタイ語の「ความเหงา」という言葉をタイの伝統的な詩形であるクローン詩として表現します。そしてそのクローン詩を暖が読みとり感じたものを次は鍵盤での作曲を通して表現します。その鍵盤曲を聴いてサリーナは俳句を詠みあげます。その俳句からのインスピレーションを受けて暖は料理を作ります。その料理を食べたサリーナはドローイングを描き…というように二人の間を行き来しながら「ความเหงา」という言葉から出発した“何か”が様々な形に翻訳されていきます。そもそも「ความเหงา」とは日本語でなんという意味なのでしょう？日本語に翻訳すれば「孤立」、「孤独」などという言葉にできるかもしれませんが。しかしそのタイ語の持つニュアンスを正確に言い表す日本語の言葉はないかもしれません。文化的背景、宗教観の違い、社会構造の違いなどを理由にその言葉が言い表す状況、意味も（大きく/絶妙に）異なる可能性があります。また、共通の言語を話すコミュニティ内であっても、個人間の差異から、言語を使っての情報伝達には限界があります。各個人の経験、性格、その時の感情、様々な要素に影響を受けることで「ความเหงา」が意味するものは異なってくるため、時には重要な部分が全く相手に伝わらないこともあるでしょう。

“Paradictionary”とは暖による造語で、「言葉を丸ごと変える」「辞書を超えたもの」という意味があります。ある言語から別の言語への単なる翻訳ではなく、それぞれの意味や情報を組成している環境ごと変えてしまうことを考える言葉です。言語と物、物と行為などの間のダイナミックな翻訳をすることで、あるいは大いなる誤訳、勘違いを通して、「ความเหงา」が含んでいる“何か”を豊かに伝えたり、感じたりすることができるかもしれません。

※1：サリーナと暖がかつて運営していたUGOというコミュニティスペースにて行われるワークショップの案としてElin McCready(青山学院大学文学部英米文学科教授、言語哲学者)から提案された翻訳ゲーム“Constraint, Expression, Translation”の影響を受けています。

今回の“Paradictionary Vol.2”では音楽からインスピレーションを受けるアートに関する展示である“RE:FACTORY_2” (2024, WALL_Alternative, Tokyo)への参加に際してこれまでとは異なり、既存の音楽を二人の間のやりとりに含めています。



(Ref#1) Expression No.2 by Sareena

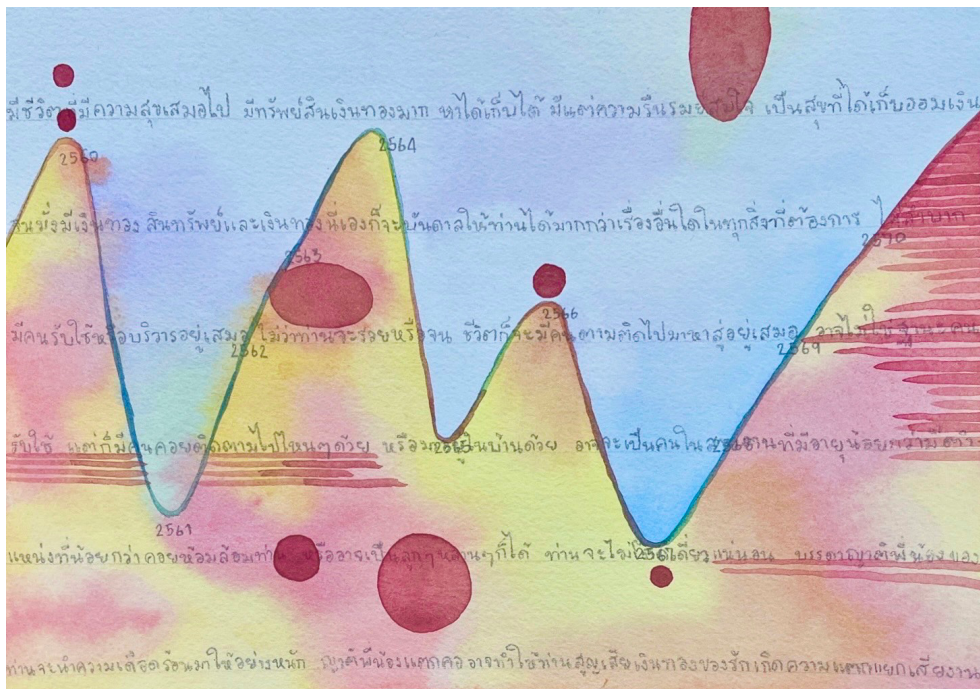
| N o. | Expression | Material/Medium | By who? |
|---------|-----------------------------------|-----------------------------|---------|
| 1 | “Vulnerable” | English word | Sareena |
| 2 | Ref#1 | Photo of sign language | Sareena |
| 3 | Ref#2 | Digital drawing | Dan |
| 4 | Ref#3 | Water color painting | Sareena |
| 5 | “Moving Men” by Myd, Marc DeMarco | Existing music | Dan |
| 6 | Ref#4 | Acrylic on canvas | Sareena |
| 7 | “カウンセリング” | Japanese Word | Dan |
| 8 | “Waste of Time” by DYGL | Existing music | Sareena |
| 9 | Ref#5 | Oil pastel on wooden panels | Dan |
| 10 | “ふゆてんき ただようあいは あたたかい” | Japanese Haiku | Sareena |
| 11 | | | |

サリーナの水彩画“Expression No.4”を暖が観て、この絵を観た時の感覚に近い感覚になる既存の曲(今回の場合はMydとMarc DeMarcoによる“Moving Men”)を選び、その曲を聴いたサリーナが次はアクリル絵の具の絵で表現してみる、その絵を見た暖が日本語一語で表すというような形で進行されていきました。

テキスト：磯村暖



(Ref#2) Expression No.3 by Dan



(Ref#3) Expression No.4 by Sarena



(Ref#4) Expression No.6 by Sarena



(Ref#5) Expression No.9 by Dan