金氏徹平による作品コメント

会場①　旧造り酒屋（やいと塾）
「見知らぬ現在」

1
Games, Dance & the Constructions (Corner Stone)

柏原の町中で撮影した石の写真に、漫画に登場するオブジェクトをコラージュした、二次元上の彫刻作品です。現実にあるものとフィクションのイメージが重なり合い、それぞれの物質感や存在感が交錯します。

2
White Discharge (11 Sports Figures)

さまざまなスポーツのフィギュアを並べ、その上から白い樹脂を流しかけて固め、一つの塊にした彫刻作品です。いろいろなスポーツのフィギュアを並べた上に樹脂をかけることで、ルールの違うスポーツを一つの現象でつないでしまうイメージがあります。
樹脂をかけては固めることを繰り返していくので、時間を閉じ込めているような感覚もあります。ゆっくりと形ができていく一方で、一瞬で液体をかけた形にも見えるので、長い時間と一瞬を同時に表すようなことも考えています。
白い樹脂には「物質としての空白」というイメージも重ねています。いろいろな情報があるものの上から空白をかけることで、つながりが見えたり、新しく想像する余地ができたりすることを狙っています。

3
Human Pavilion #3

さまざまなジャンルのトレーディングカードを併置し、閉じた世界を交錯させることで、人間の所属やカテゴリーの境界線を揺るがせる作品です。
今回は、地元の野球選手のカードも入れています。カードになったスターたちにも、それぞれ地元があるということが想像できればと思い、制作しました。

4
煙と煙

今回の展覧会のために新しく制作した作品です。タバコ、お灸、蚊取り線香、線香、花火、火山の噴火、間欠泉など、多種類の煙を撮影し、その煙を火山の噴火の映像の上に重ねています。
子どもの頃に見た特撮映画の手法で制作しています。それぞれの煙が混ざったり、混ざらなかったりするのを見せるのがポイントです。
いろいろな文化が新しく来ては、それが混ざったり、ただ通り過ぎていくだけだったりすることを繰り返して、人間だったり、街だったり、文化だったりができていく。そうしたイメージから着想しています。

5
The Ocean

透過性があるという点では共通しつつ、異なる用途で用いられる液体たちを、一つの塊にした彫刻作品です。
今回は、庭にある、琵琶湖の形を模したといわれる池を透過して見せたいと思いました。

6
tower (MOBILE / Riverside Boxes)

ドローイング、アニメーション、彫刻、演劇、建築、小説の装丁、看板などの形で展開しているシリーズです。
小さく撮影したいろいろな穴から物が出入りする映像を、箱やビルの映像にコラージュすることで、見えない空間を想像させます。
これは、鴨川の河原にさまざまな空き箱を積み上げたバージョンです。

会場②　柏原宿歴史館 2階展示室 福助さんの間
「過去との遭遇」

7
Triple Collections

柏原宿歴史館の福助人形のコレクション展示に、個人的に集めている、ボーダー柄の服を着た人形や、毛むくじゃらのキャラクターの人形を加えています。
既存のカテゴリーや価値の境界線を混ぜることを意識しています。The Beatles の『Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band』のジャケットを参照しています。
ボーダーの人形も毛むくじゃらの人形も、脈絡がなくても、どこか家族感が出たり、グループ感が出たりして、つながりが感じられる。そこが面白いと思っています。

会場③　西町街道文化交流館 六十
「遠くの現在」

8
Summer Fiction (Movie #3)

越後妻有で撮影した作品です。除雪車が町中でかき集めた雪を空き地に堆雪することでできた山を、巨大な謎の構造物として捉え、SF 的な演出を加えています。
その大きさを測ったり、照明を当てたり、登ったりしているところを収めた映像作品です。
除雪車が雪を集めてできた人工の巨大な山は、地元の人にとっては見慣れすぎて当たり前の風景となっていますが、県外の人からすれば異様な存在感があります。地域や時間を隔てることで、物の見え方や価値が変わります。

9
tower (MOBILE / Cigarette Box)

ドローイング、アニメーション、彫刻、演劇、建築、小説の装丁、看板などの形で展開しているシリーズです。箱やビルの映像に、穴から何かが出入りする映像をコラージュすることで、見えない空間を想像させます。
これは、京都の鴨川の河原にさまざまな空き箱を積み上げたバージョンです。

10
Splash and Flake (Pipeline / KASHIWABARA)

柏原の地域の方々に集めてもらった木の枝と、長年、作者が世界各地で収集している、さまざまな用途のパイプや継ぎ手を接続して作る彫刻。今回は、10月4日開催のワークショップ参加者と共同制作します。
自然と人為、それぞれの形や、時間や営みの接続によって生まれる抽象彫刻です。

会場④　旧中村邸
「流動的な未来」

11
Stage Flashlight (A Soba Restaurant Before Opening)

夏に使用されずに倉庫に眠っている除雪車を、照明やスモークで演出した「Summer Fiction」のシリーズです。
今回は、オープン前の店舗の厨房や機材を演出しています。

12
N.H.K. (New Caledonia, Helsinki, Kyoto)

深夜の放送終了後の無意味な世界の映像の連なりを撮影した作品です。
京都の自宅で、南国の景色と雪景色が入れ替わる瞬間を撮影しました。ニューカレドニア、ヘルシンキ、京都という三つの異なる空間が同時に撮影されています。それぞれの頭文字を合わせて、N.H.K.というタイトルにしています。

13
Endless Introduction to “Fight” as Background Music

中島みゆきの楽曲「ファイト」のイントロ部分のリズムパートの繰り返しの上に、やいと祭りの綱引きの開始前に使用される法螺貝の音を重ねたサウンドインスタレーションです。
《Multiple Ropes》と対になっています。

14
Multiple Ropes

「やいと祭り」で行われる綱引きから着想した作品です。
綱引きにおける二項対立を無効化するために、さまざまな用途のロープを接続し、二つ以上の複数の力の均衡を必要とする新しい綱引きを考案します。
10月18日開催のワークショップの参加者と共同制作します。

15、17
Games, Dance & the Constructions (Color plywood / Pipes)
Games, Dance & the Constructions (Color plywood / Noodle)

漫画の中に出てくるさまざまな物語の中のものを、二次元上で組み立てた彫刻作品です。

16
Group (Murano)

ベネチアのガラス職人と共作した、大きさの異なるキャラクターが連続するガラス製の立体造形物に、既製品の茶色い瓶を接続した彫刻です。

18–21
Summer Fiction (River Stone)

流れの激しい川に特有の丸い川石を型取りして複製し、幽体離脱や積雪のように積み上げた雪だるま状の彫刻です。
新潟で制作しました。

22
C.S.S. (Chinese Smoke Scape) #2

中国製のタバコのパッケージに描かれている山水画を集めてコラージュし、風景の中で撮影しました。

23
Model of Something (Glass Screen)

ストライプ模様を手書きしたガラス板を立体的に重ね、空間やノイズを取り込みながら模様を作り出す彫刻作品です。

24
白地図（伊吹山）

既製品を並べたり重ねたりした上から石膏の白い粉を降り積もらせる彫刻作品で、学生時代から制作している、デビュー作的なシリーズ。雪景色から着想し、異なるものが一つの現象の下で接続され、スケールが変化して感じられる作品です。

25
Games, Dance & the Constructions (Banner)

別々の漫画に登場するオブジェクトを積み上げ、物質化した、大型のバナー状の彫刻作品。
元は六本木ヒルズアリーナに設置するために作ったもので、高層ビルをイメージした作品。これを今回は横倒しにして展示しています。縦ではなく横の動きにすることで、移動や意味の転倒を示唆しています。

26
tower (KASHIWABARA)

穴からさまざまなものが出入りする写真で作った大型野外看板のシリーズです。
風景に穴を空け、その向こう側を想像すること、異なる場所とのつながりを想像することをテーマにしています。観光地のフォトスポットとして機能します。写真に人が入ると、スケールが変わって見えておもしろいと思います。風景や物の見方が変わるきっかけとなる作品です。

主催：滋賀県立美術館
協力：中山道柏原宿やいと祭実行委員会、柏原宿歴史館、風林舎、1級建築士事務所 株式会社匠工房
後援：米原市、米原市教育委員会
企画：山田由希代（滋賀県立美術館）　グラフィックデザイン：有佐祐樹

Shiga Museum of Art
滋賀県立美術館