



HABOKU
PROJECT

Press
release



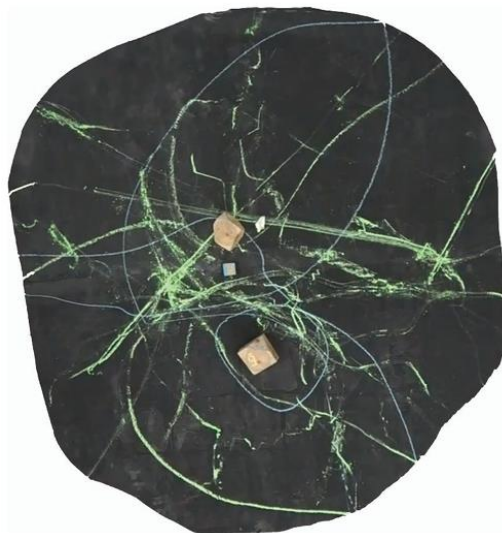
破墨プロジェクト

ROUND

2024

4月25日(木) - 5月26日(日)

ZENT ART MUSEUM



展覧会名 破墨プロジェクト「ROUND」

出展作家 破墨プロジェクト

ZENTアートミュージアムでは神戸を中心に異分野共同による領域横断的な活動を展開する 破墨プロジェクトが、遊びと文化を捉えなおすことをテーマにした展覧会「ROUND」を開催します。

会期 2024年4月26日(木) — 5月25日(日) 11:00~19:00

料金 無料

主催 ZENT @zent_00k @zent_official.2023

企画 山本正大(少年企画) @shonenkikaku @masahiro_ady

会場 ZENT ART MUSEUM

〒462-0051 愛知県名古屋市北区中切町5丁目5 ZENT名古屋北店敷地内

<https://www.zent.co.jp/news/detail.php?id=640>

アクセス

【車でお越しの場合】名古屋高速道路「楠IC下車」(約4分)、「黒川IC下車」(約5分)

【名古屋市バスでお越しの場合】

名古屋駅バスターミナル「6番のりば 名駅13 中切町行き」～「中切町」(約35分)

または名古屋地下鉄 黒川駅「北・9番のりば / 南・10番のりば 黒川12」～「中切町」(約15分)

お問い合わせ

yamamoto_masahiro@shonenkikaku.com



HABOKU
PROJECT

Press
release

【展覧会について】

ZENTアートミュージアムでは神戸を中心に異分野共同による領域横断的な活動を展開する 破墨プロジェクトの展覧会「ROUND」を開催いたします。
本展は遊びと文化を捉えなおすことをテーマとしています。

20世紀を代表する歴史学者ヨハン・ホイジンガ(1872-1945)は名著『ホモ・ルーデンス』(1938年)で「遊びは文化に先行しており人類が育んだあらゆる文化はすべて遊びの中から生まれた。つまり、遊びこそが人間活動の本質である。」と説いています。
ではArtと遊びはいかなる関係にあるのでしょうか。

小便器のArtで有名なマルセル・デュシャン(1887-1968)は平凡な日用品を選び 新しい題名と観点の下に置くことで、新しい思考(レディメイド)を作り出しました。
Artは物質とは限りません。

全ての事象はパズルのように世界を構成するものであり、そこには私たちが普段は気に留めないような世界も含まれています。同じパズルのピースでもそこから組み立てられるものは個々に異なっていてよいのです。本展がArtであるかは一旦脇に置いておきましょう。それでも自ずと世界は繋がっているようです。なにがどう繋がっているのか、あたまとからだをROUNDしてみてください。

【出品作家について】 破墨プロジェクト

2018年に日本画家の山下和也が企画し、現在は俳優・神楽舞手の高安美帆、ファッションデザイナーの隅野由征、美術家の柴山水咲、山村祥子の5名を中心に活動。8世紀の中国で行なわれていた、現在でいうアクションやパフォーマンスを横断する墨を用いた芸術表現である破墨の性質を実践的に捉えなおすことを起点に 異分野共同による領域横断的な活動を展開する。

主な活動歴

展覧会:「破墨プロジェクト『プレ・プレイ』」(KOBE STUDIO Y3 2021 神戸)、「破墨プロジェクト『ONE DAY』」(KOBE STUDIO Y3別館 2020 神戸)他

パフォーマンス : 2018年の「yamashityasumino 1」以降、公開/非公開含めて24回実施(2024年4月現在)

レクチャー/ワークショップ : 「Studyシリーズ」として2018年以降15回実施(2024年4月現在)

出版:「破墨プロジェクト booklet」2020 編集 櫻井拓 デザイン・印刷設計 芝野健太 印刷・製本 株式会社ライブアートブックス

論文:報告「破墨プロジェクトの活動について 2018-2020」2023 民族藝術学会誌『arts/』vol.39 編集・発行 民族藝術学会

助成:文化芸術活動の継続支援事業B(文化庁)2020 *第2次、第3次採択、頑張るアーティストチャレンジ事業(神戸市文化振興財団)2020、神戸文化支援基金(神戸文化支援基金)2019





HABOKU
PROJECT

Press
release

【展覧会のみどころ】

1. 破墨プロジェクトの神戸以外での初個展

破墨プロジェクトは企画者の山下和也とそれぞれ異なる分野で活動する計5人のメンバーを中心に、目的に応じて様々なゲストを迎えて活動しています。神戸の北野に拠点を置くアーティストのコミュニティであるC.A.P.(芸術と計画会議)が運営するKOBE STUDIO Y3を拠点に、専門家によるレクチャー、ワークショップなどを開催する「Studyシリーズ」、共同実践としての「パフォーマンス」、それらの活動をもとに組み立てる「展覧会」の3つの活動を軸に展開してきました。

本展の会場は飲食店やコンビニ、フラワーショップが併設された自動球遊機(ぱちんこ)店舗の敷地内の別棟に託児所と並んで立地しています。この立地環境や主催者ZENTのスローガン「アミューズメントのNEXTを」を受けて、破墨プロジェクトは「遊び」を起点に過去と現在、世界の在り方を多視点的につなぎ、捉えなおす試みとして展覧会を構想しました。

2. 遊びから人間とARTを再考する

「遊びは文化に先行しており、人類が育んだあらゆる文化はすべて遊びの中から生まれた。
つまり、遊びこそが人間活動の本質である。」

ヨハン・ホイジンガ 『ホモ・ルーデンス』(1938年)

遊びを学術的に研究した名著にヨハン・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』(1938年)とロジェ・カイヨワの『遊びと人間』(1958年)があります。前者は遊びと人(文化)のあり方に焦点を当てたもので、後者はより具体的な遊びの例や原点に当たる祭や儀式から人の遊びを掘り下げています。カイヨワは遊びの構造を競争/運/模擬/眩暈に分解して解釈しました。カイヨワは遊びを「自由であり不確定であり非生産的であり限定的な領域内でのみ起こる世界の再解釈」と述べています。この言葉はARTについて述べていると読み替えることも可能ではないでしょうか。

また『遊びと人間』(英:『Man, Play and Games』)はゲーム研究の古典として知られています。破墨プロジェクトは前回の個展「プレ・プレイ」展の制作過程において、日本における抽象絵画のパイオニア長谷川三郎と友人で世界的なアーティストであるイサム・ノグチの造形と思想に対するリサーチをもとに、複数のゲームを考案し実施しました。思想的に共通する考えを持ち、影響を与えあった2人は、文明進化論や近代主義に対する批判、童心や遊びに注目する点も共通していました。本展では、ノグチを起点に創作したゲームおよびパフォーマンスの実施の過程で生まれた複数の事象をもとに、本展のテーマによりあらたな視点を加えて生み出された新作インスタレーション作品を発表します。

3. 共に在ること- 想像と創造

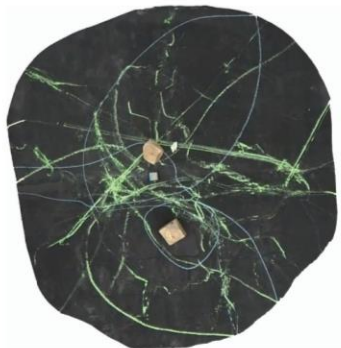
近年では文化人類学的な思考や歴史研究的なアプローチによって事物を別の文脈に置き直したり、異なるものと組み合わせることで新たな意味を生み出し、問いを投げかけるARTが見られます。「遊び」を起点とする本展では、遊びを学術的な視点で説いた先人の研究や過去の文化、芸術を参照しながら、その事物がARTであるか否かに関わらず、様々なものが選ばれ、同居する空間が生まれています。それは「ARTだけに限定して物事を考えるのではなく、ARTとART以外の存在が絡まり合って世界をつくり上げている」という観点に因るものです。ここにあるARTの語を「人間」や「人類」に置き換えると、「マルチスピーシーズ(Multispecies)」という考え方になります。これは人間だけでなく、動植物や微生物といった他の生物種との相互作用や共生を重視し、生態系全体を含めた視点から生命体との関係性を理解しようとするものです。「人新世」(人間の時代)において人類学や地球環境学、科学技術論、さらには文化や芸術の領域で現在議論されている研究分野です。本展は、世界を人間と多種との関係性を軸に考え、未来に向けて「imagine」(想像してみてください)と投げかけています。



HABOKU
PROJECT

Press
release

【主な出品作品】



「Round」 2021/2024

ドローイング、自動回転装置、多面体他
制作協力: 築山有城 (多面体ベース)
Omult.Venzer (自動回転装置)

イサム・ノグチのテラコッタ作品「私がつくったのではない世界」(1952)に触発され、山下がゲームを考えて3人でプレイすることによって生まれたドローイング。本展では自動回転装置を取り付けてサイコロを設置し「Round」と名付けた。

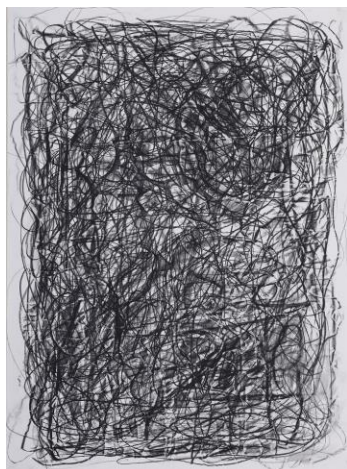
パフォーマンス映像「shibayamashitakayasu12」 2021 (18:38)

出演：高安美帆 (Miho Takayasu)
柴山水咲 (Misaki Shibayama)
山下和也 (Kazuya Yamashita)

ゲームについて

2m×2mの黒板塗料を塗布した和紙の上に3つの多面体のサイコロ、3本の棒、3色のチョークを使い、線を引くゲームを3人でプレイ。イサム・ノグチのテラコッタ作品「私がつくったのではない世界」(1952)をイメージの起点に、即興と偶然性を取り入れたゲームを山下が考案し、柴山、山下、高安の3名で行なった。

*彫刻家・築山有城の多面体の木の作品を山下が加工。6と9だけのサイコロ、赤、青、緑の○△□が一、二、三と配置されたサイコロ、バックミンスター・フラーのダイナクシオン MAP の地球儀をマスキングして彫り、彩色したサイコロをつくる。農具の柄(木製)と鉄製の柄杓の先にチョークを取り付けて線を引く。サイコロの目によってサイコロを振る回数、チョークの色、線を引く回数が決まり、線の軌道は地球のサイコロと他のサイコロの間を通過するというルールでゲームをおこなった。最後は3人がそれぞれに紙の四方をカットアウトして楕円形にシェイプしてゲームを終了した。



「Trace of being(stone)」2021

山下和也作
紙にフロッタージュ・ドローイング

「Trace of being」は型紙を使ってフロッタージュによるドローイングを行なう作品シリーズです。特定のモチーフを描いたかたちを切り取り、型紙を自作します。拓本墨、色鉛筆、クレヨンのパリエーションがあり、それぞれの画材によってあらわれ方が異なります。かたちを明確にうつしとることが目的ではなく、同じ型紙を使いながらも描く手の運動の軌跡によって生起するかたちや空間が変奏的に生まれることに着目した作品シリーズです。

*本展では山下が趣味として行っている石拾いで集めた各地の石から円形と角形のかたちをドローイングした2枚の型紙を制作し、それらを重ね合わせた上に紙を乗せて制作したシリーズを出品します。



HABOKU
PROJECT

Press
release

【主な出品作品】



創作能面「墨ノ尉」2021

藤原千沙作
檜、墨、朱、毛、紐

神事の翁舞の三番叟に用いられる狂言方の黒式尉(黒尉)の面をもとに、破墨プロジェクトのメンバー隅野由征をモデルに制作した面。室町時代の能面には日氷が死人の顔を写したとされる「蛙かわず」、孫次郎が亡き妻を偲んで打ったと伝わる「ヲモカゲ」など、実在のモデルが存在するとされるものがいくつか伝えられています。



「Muse」2021

土

破墨プロジェクトがイサム・ノグチについてのリサーチをもとに実施した4つのパフォーマンス。その過程で使用され菊練りされた赤、白、黒の陶土。焼成は行わず現在まで3年間自然乾燥中。

* museはギリシア神話に登場する芸術や学術を司る女神。深く考える瞑想するという動詞でもある。ブランクーシの代表作の一つに卵形の「Sleeping Muse」(1910)があり、金属や石膏によるシリーズ作品があります。



「Adams」2023

山下和也作
土、釉薬、石

焼きものは焼成の火はもちろん、土に含まれる水の推移、触覚的な柔らかさ、重力など自然現象と向き合いながら造化してゆく必要があります。自然現象と身体を直接的にやりとりしながら造化するプロセスは必須です。旧約聖書の人間の起源は神によって土の塵からつくられた Adam です。先人もおそらく、土に触れながら大地と人間はつながっているように感じたのではないのでしょうか。本展で出品している三体の「Adams」はそれぞれ「Muse」で使用した赤、白、黒の同じ土から作りました。