



京都嵯峨芸術大学大学院を修了した金澤麻由子の web を見ると、2006 年頃から手描き絵画の魅力を手描き・映像アニメーションや先端技術を用いた体験型アートなどで表現している様子だ。この展覧会と同時期に行われた東京都現代美術館の展示は脚光を浴びたが、ステップスギャラリーでは絵本「ぼくぱく」の出版記念展ということで、絵本の原画と小品を 30 点程、展示した。

犬の小品と絵本の原画が現代美術なのかと聞かれれば、それもまた現代美術であると答えることができよう。現代美術は常に真剣で、深い洞察を施し、既知のイメージを破壊するものであれば、金澤の作品もこれに当て嵌まろう。難解な概念を捏ね繰り回し、専門家にしか分からないものを制作するのが現代美術ではあるまい。「分かる/分からない」は見る者が決めることであり、制作者は関係ない。

M・デュシャンの《泉》は便器をひっくり返しただけではないがレディメイドであることには代わりがないし、A・ウォーホルの一連の作品群ほど大衆に必要とされているものはない。J・ボイスの物質や概念も剥き出しの瞳で確認すれば人間の存在が晒されていることが確認できる。優れた現代美術ほど難解ではない。ただ、作品の底に沈む思想を汲み上げるのが、見る者にとって苦痛なだけであろう。

金澤の作品の底に沈んでいるのは、資本主義との闘争に他ならない。売りたい、名前を多く知られたいというレベルでは金澤を捉えることができない。資本主義のシステムの間を潜り抜けて自らが目標とする自らの作品を多くの人々に伝えたいことと、単なる売名行為には大きな違いがある。赤瀬川源平を筆頭に検挙される前衛美術家の多くは新聞で「自称」とされる。これを悔しいと思うこともある。

作品に目を向けると、実在のバグを描写するのではなく、デフォルメするのではなく、あくまでもバグが持つ印象を重要視しているように感じる。つまり対象ではなく受け手のイメージに交感し、そのどちらでもないバグを生み出しているということができよう。それは絵画であることと映像であることの間地点を目指しているに他ならない。いずれかに寄り添うことなく、自らのイメージを創造する。

その思想はデザインの領域に限りなく迫っているように見えて、実は果てしなく美術の世界観に近づいていくのだ。金澤の作品には描くことの楽しさよりも、想像することの自在さが勝っている。人間が星の数ほど存在するのと同様に、数え切れないほどのバグが蠢いている。無限な人間とバグとの関連性に対して、金澤は丁寧にその一つ一つに対して目を向けている。誰がその想像力を咎められるのか。

