# 渡辺　豊

# Twisted Land

2015/6/4(木)-7/3(金)
日・祝休廊　6/14(日)は開廊
11：00-17：00

6/4(木)16：30より
アーティストトークレセプションパーティー

2015年 キャンバス、油彩 24.2 x 33.3cm

## 「Twisted Land ―遊び場の地図―」　赤塚　祐二

地図にはさまざまな記号によって現実世界の記録がなされている。大地のかたちや土地の高さ、河の流れ、道の様子、それらが山の名前や土地の名前と組み合わされるとき、人は記憶のなかからそこにその人らしい映像を引き出したりする。渡辺君は以前からの「庭」や「家」のモチーフに続いて、このところ、地図に向かったときに生まれる多様な感覚を自身の絵画の構造の根本に置こうと考えている。この「地図」という主題設定には子供の頃見た冒険映画や遊んだテレビゲームの影響が少なからずあるようだ。冒険映画のクライマックスはスペクタクルな感覚で視点がぐるぐると引き回され、思いもかけないアングルから撮影されたりして、いっぺんに物語が進展していく。そういった楽しさは限定された空間ではあるがテレビゲームにもある。渡辺君は固定された視点だけではなくひとつの世界を多視点から捉え、多くの視点から見た世界の歪みやねじれを、絵画のなかに「謎」として描き出そうと考えている。

今回の作品を見てまず目につくのは、折り畳まれていた地図が広げられたときの折り目のようなものである。そしてこの折り目がひとつのマジックとして利用されている。渡辺君はその折り目折り目に分けられたなかに微妙にずらした視点を導入し、絵画内容の文節点としている。そしてそれらは描き込まれるにしたがって積層の度合いを重ね、「謎」から一つの「意味」をもったイメージとなっていく。宇宙から見た地形のような作品、夜の港町のような作品、大きな木に挟まれた田舎の風景、壁に展示された異なる二つの絵画、あるいは池に浮かんだヨットが肖像画のように見える作品など、さまざまなイメージが自由に生み出されている。しかしそのイメージは地図の折り目がそのかたちの由来であったが故にその存在理由から半ば開放され、軽さを保ったままそこにある。そしてこの基本の構造が多様な作品を結ぶコンセプトでもある。その開放された軽やかなかたちの表情を追っていくうちに、我々は彼の絵画のなかに入り込み、ゲーム空間や子供の頃の遊び場のような世界を知らず知らずのうちに味わってしまう。言い換えるならば、つねに行き詰まりの様相を見せる現代絵画だがその空間や環境のなかで、渡辺君は地図のアナログな情報集積を使って軽やかに遊んでみせることで壁そのものの存在を無効にしようとしているのだろう。

Gallery of
The Fine Art Laboratory
gFAL