

油絵研究室主催

25

齋藤 玲児
Reiji Saito

2021.11.22 (月) - 2021.12.10 (金)

日・祝日休 11:00-17:00

武蔵野美術大学 2号館 1F gFAL

187-8505 東京都小平市小川町 1-736

Tel:042-342-6051 Fax:042-342-5187 (油絵研究室)

<http://www.musabi.ac.jp/>

作家略歴 齋藤 玲児 | Reiji Saito

1988年 東京生まれ
2010年 武蔵野美術大学造形学部 油絵学科卒業

主な個展

2020年 『24』 (LAVENDER OPENER CHAIR / 東京)
2016年 『#18-4』 (switch point / 東京)
2013年 『#13』 (山手 83「 / 神奈川)

主なグループ展

2019年 『And again {I wait for collision}』 (KINGS Artist-Run / メルボルン)
『5月』 (以外スタジオ / 東京)
2018年 『野分、崇高、相模原』 (八王子市・相模原市内)
2017年 『01』 (pe.hu / 大阪)
『鈴木光 / 齋藤玲児 映像上映』 (KAYOKOYUKI / 東京)
2015年 『もうひとつの選択 Alternative Choice』 (横浜市民ギャラリーあざみ野 / 神奈川)
2013年 『SLASH/09: 回路の折り方をしかし、あとで突然、わかる道順を』
(KAYOKOYUKI / the three konohana (大阪) / 実家 JIKKA (東京))

主な上映会

2020年 『Experimental film culture vol.2 in Japan』 (ボレボレ座 / 東京)
2017年 『朽ちた玉座を見つめる猿はカフェイン抜きダイエットコーラで喉をならす』
(アートラボはしもと / 神奈川)
『親密と対岸』 (krautraum / 東京)
2016年 『齋藤玲児 映像上映』 (ヒスロム作業場 / 京都)
2015年 『SLIDESHOW SESSION - 消失の彼方へ -』 (ガーディアン・ガーデン / 東京)
2014年 『One Day Screening 齋藤玲児 / 戸田祥子』 (TANA Studio / 神奈川)
『Ongoing映像祭2014』 (Art Center Ongoing / 東京)
『COVERED TOKYO: Hikarie, 2014』 (渋谷ヒカリエ / 東京)

「わからない」をつくる / 齋藤玲児の作品について

ギャラリーなどで映像作品を観るとき、それがどこにつながっていてどこに着地するかわからないという不安感がまず最初にある。しばらく観るうちにその作品のテーマなり構造なりがわかり、ひとまず安心し、最後まで観て深くその作品世界に入ることになれば、早々に見切りを付けて退出することもある。要は表層的な「わかる」が作品理解の入り口になっているというわけだ。もしそれが「わからない」ままであれば、作品のよし悪しどころか、そこでは何も始まっていない、つまりその鑑賞者にとっては作品が成立すらしていない、ということになる。その「わからない」は、逆説めいた言い方だが、とりわけ実写の映像作品が、さまざまな「わかる」によって構成されていることによってより明確になる。そこに映る景色、人、もの、それらが何であるかを私たちは認識できる、つまり「わかる」。そのようにして多くの「わかる」によってかたちづくられた「わからない」は、取り残され、記憶のかけらにも残らない。

齋藤玲児の映像作品を観るとき、いつも私はこの「わかる」「わからない」のことを思う。常にカメラを持ち歩き、まるで息を吸い、水を飲むように撮影をする齋藤は、そのおびただしい映像記録の中から選び出した動画と静止画を組み合わせ、ひとつの映像作品をつくる。そこになんらかのテーマやメッセージを読み取ることは困難で、実写でありながらいわゆる抽象性が高い、率直に言って「わからない」作品である。十数年前、学生時代に始まったそのシンプルな手法は基本的に今も変わっていない。私の印象として多少変わったと思えるのは、初期の作品でわずかにアクセントとなっていた登場する人たちの感情、気持ちの揺らぎのようなものが、近年では限りなく排除されているということだ。一見すると日常の断片をつなぎ合わせたようなコラージュ的な映像作品は、「日常」という容易なイメージへの接続を拒み、「わからなさ」はさらに先鋭化されていく。

2020年に発表された作品「24」でもその傾向はさらに顕著になっていた。

以下は私がそれを観たときのメモからの抜粋である。

- ・何か映っていることはわかる。でも何が映っているのかわからない。
わかるものが出てきてホッとする。人の顔や身体の一部、壁や植物やそんなもの。
それを「わかる」と感じる。「それは誰かの口元である」「それは木である」という「わかる」。それは本当に「わかる」なのか。
- ・さっき見た「わからない」何か。画面のブレやボケが色や質感と等価になる。見えてはいるのだ、色や質感やボケていたりブレていたりしているということが。それは本当に「わからない」ということか。
- ・人と映像。映像の中の人、映像を撮った人、映像を観る人(自分)。それら全てを透明にすること。逆に全てに引っかかって、繰り返し引き戻されること。

私は1時間におよぶその作品をひとりで観ていた。映像作品を観る入り口である表層的な「わかる」、それがどこにつながりどこに着地するか。冒頭で書いたようにそれが「わからない」のは作品として「何も始まっていない」「成立していない」ということだ。しかしメモの最後はこう結ばれていた。

- ・突然、これいいのではないかと腑に落ちる。その強さ。そのリアルな手触り。
わかるものはわかる。わからないものはわからない。これいいのではないか。

私たちは生きていくために、自分の身の回りのことを「わかる」必要がある。そして同時に「わからない」ことを、「わかる」必要がないと判断してきちんと排除することも。そういう選別の作業は人として生きる最低限のスキルだと言っていい。しかし言うまでもないことだが、世界はそんなに単純ではない。

われわれの認識の仕方、その能力に合わせて世界ができていくわけではない。

齋藤の映像作品は、私たちが生きていくためにとりあえず「わかる」必要がないとして排除した膨大なものの中から、何か原石のようなものを選び出し、それらをひとつひとつ磨き、つなぎ合わせ、組み替え、ずらすことで、その「わからない」という絶望的な決定を遅延させる。そうしているうちに鑑賞者の目のぬるい膜のようなものが洗い流され、何か鋭利なものを全身に受けたような、どうしようもなく空虚で名付けようのない充足感に満たされる。

