

げんこつで世界を変えろ！

篠原有司男

インタビュー 大貫祥子

二〇一五年一〇月、ニューヨーク・ブルックリンにて。

訪れたのは、ダンボ (DUMBO : Down Under the Manhattan Bridge Overpass) 地区にあるロフト＝自宅兼アトリエ。

「こんにちは、よろしくお願ひします」

「おう、よく来たね。挨拶なんていいから、まあ上がってよ」

一九六〇年代の日本のアートシーンに大嵐を巻き起こした前衛芸術家・篠原有司男氏。「ギユウチャン」の愛称で親しまれ、現在もコンテナポラリー・アートの最先端を疾走している。世界を舞台に活動するアーティストだが、話しぶりは江戸っ子そのものだ。

予測不能な三日間のインタビューは、絵具で彩られたロフトの紹介からスタートした。



1983年、SOHOのロフトに住み、小説「ニューヨークの次郎長」を執筆をしていたころ。

目次

第一章	アートには悪魔がいる……………	23
第二章	岩波文庫に向かって「いただきます」……………	47
第三章	「君の絵には嘘がない。でも、学校はやめなさい」……………	71
第四章	題名は、「こうなったらやけくそだ！」……………	83
第五章	カルチャーショックはこっちが与える……………	109
第六章	アサガオが咲いたから乗り切れる！……………	129
第七章	ニューヨークの地下鉄で「たけくらべ」……………	147
第八章	「のらくろ」から「コナン」まで……………	165
第九章	人生はオートバイ、前へ進め！……………	185



「花魁ガエルの首がすっ飛ぶ」
お気に入りのテーマ「花魁」「カエル」「螢火」をミックス。

第一章 アートには悪魔がいる

作品のテーマはなんとなくあるよ。だけどそれよりも
自分の中であふれ出てきたものを生かしたい。

「八四歳の現在も、作品は毎日作ってらっしゃるのですか？」

「うん、毎日。朝起きて、『やるぜ！』って感じで、元気だったらすぐにぱっぱって描くよ。描いてるうちに『こうか、こうか』って、アイデアはどんどん出てくるしね。だから毎日描いても進化していくわけよ」

「毎日進化していくというのは、少しずつ描き足して完成に近づくとのことですか？」

「そう。反対に、例えば河原温さん(*)みたいなコンセプトチュアルな人は、毎日描くんじゃなくて、頭の中にでき上がってるものがあるって、じーっとしてるしかないんだよね。ひたすら日付を描いたりするような作品でいくって決めちゃってたから、いつも麻雀してた。ずっとたばこ吸ってるから、とうとう肺がんになって死んじゃったけど。マルセル・デュシャン(*)にしても、便器とか大ガラスとか自分のコンセプトを一〇点くらい出しちゃったから、あとは研究者がそれについてあれこれ言うだけなんで、自分はチェスして遊んでるって感じで」

「そうすると、作風の違いが作品づくりの違いになってくるわけですね」

「そうだね。俺の場合は江戸っ子だから、じっとしてらんないし。こうして人がやって来て

話しても退屈させたくないし。マリー・アントワネットも言ったらしいじゃない、『私は退屈が一番嫌いだ』って」

「常に動いていたいという意識をお持ちなんですね」

「料理にしても、早く作って、早く食べよってという感じ(笑)」

「では特に休日を作ることもなく、毎日毎日、制作を進めていつているんですね。具体的な制作方法をお伺いしたいのですが、例えばこの作品(アトリエにある制作中の作品。口絵P.12参照)はどこから描き始めたんですか?」

「どこでもいいんだよ。真つ白なキャンバスがあつたら、まずはどの絵具を塗ろうかなと考える。それで、俺の場合は筆じゃなくて、このローラーで描いていく。こうやって、ぐにぐにゆぐにゆって。こっちの方が早いんだよ、筆だともたついちゃうから。それでこのへんに線が欲しいなつてなつたら、思いつきりぎゅうって。失敗しちゃうたら、後で修正すりゃい

*1 河原温:日本の美術家であり、コンセプチュアル・アート(観念芸術)の第一人者として国際的に高い評価を受ける。日付絵画「Today」シリーズが有名。

*2 マルセル・デュシャン:フランスの美術家。男子用小便器に人物の名前を書いた「泉」をはじめとする、「レディ・メイド」(既製品または既製品に手を加えたもの)作品により、現代美術に大きな影響を与えた。

「いやって(笑)」

「思うままに描かれているんですね」

「うん。そのぐらゐの勢いでぶつ描きながら進んでいかなきゃダメなんだね」

「テーマは先に決めるのですか？」

「テーマはなんとなくあるよ。だけどそれより、自分の中であふれ出てきたものを生かしたいんだよね。例えばこの絵は、『忍者武芸帳』^(*)っていう漫画に出てくる女忍者。螢の火って書いて螢火^{ほたるび}っていうんだけど、一番悪いやつの妹なんだよね。そいつが俺のヒロインなんだよ。螢火が派手に動きまくってるところを描きたいわけ」

「その場合は、そのシーンを思い描きながらいろいろと重ねて作っていくんですか？」

「そんなに細かいことじゃないんだよ。描いていくうちにやっぱりやめたっていうこともあるし。何を描くかっていうのは描きながらどんどん変わってくるし、自分の表現はどうでこうでとか、あんまりないんだよ。俺の大好きなテーマは、『花魁ガエル』。かんざしで飾った、江戸時代の花魁ね。その帯がカエルの柄になって、菖蒲とか杜若の畑にいるんだよ。これ

は俺の中で、日本の伝統と現代アート、ポップアートを結びつけたモチーフだね」

「例えば、ご自分でお描きになったものを後でご覧になって、描き足りなかったな、なんて思うことはあるんですか？」

「まったくないね」

「では後から直すことはせず、ありのままに？」

「うん。直すっていうことは芸術的じゃないし。でも、もし描いてる途中で直したいなと思つたときは、バーンッて上から紙貼っちゃう。これは俺のやり方なんだよね。白いところが欲しい場合に、白い絵具を塗って乾くのを待つんじゃないくて、上から白い紙をグルーで貼っちゃうわけだよ。日本でいう、ボンドね」

「直し方も型破りなんですね」

「こつち来て。見せてあげるよ。いつも使ってるキャンバス」

「大きいんですね。これを大きく切つて、このボードに貼つて制作がスタートするんですね」
「そうそう。これは布団にもなるから便利だよ。アメリカに来たばかりのころは貧乏でベッ

*3 「忍者武芸帳」…白土三平による漫画作品。戦国時代を舞台に、農民や大名、忍者一族の様子などを描いた劇画。

ドもなくて、寒くて寝らんなかったんだよね。そしたらある絵描きが描きかけのキャンバスくれたから、それを寝袋代わりに、床に敷いて寝てたんだよ。ほら、こうやって」と実際にキャンバス布にくるまって床に横たわる。口絵P.11参照)

「確かに使えそうです(笑)。この立体作品も、カエルがモチーフになっているんですね」

「それは『カエルの三河屋』っていうタイトル。三河屋ってあれだよ、日本の酒屋さん。知ってる?」

「はい、知ってます」

「三河屋っていうのは本来酒を持つてるんだけど、このカエルはコカ・コーラを持つてるんだよ。コカ・コーラってのはポップアートの象徴みたいなものだからね」

「カエルと三河屋をつなげたのはどういう発想なのでしょう?」

「それはもうジョーク。コカ・コーラ持って、三河屋でーすって。いいでしょ」

「色彩が鮮やかで、すごく迫力ありますよね。立体作品も思うがままに作っていくうちに、途中で何か形が見えてくるんでしょうか?」

「うん。カエルの元ネタは……今ネタ本見せるね。(スタジオの奥から持ち出した巻物を広げて)これこれ」

「これは……『鳥獣戯画』^(*)ですか？ 何年か前に展覧会があったとき、見に行きました」

「そう、鳥獣戯画。長いよ。一〇メートルくらいあるんだもん」

「確かに、広い部屋で展示してました」

「これはサントリー美術館でモノホンの鳥獣戯画の展覧会やってたのを見て、それで気に入って買ったんだよね。そしたら売ってるやつが、『これはモノホンに限りなく近い偽物です』って。それで八万円だよ」

「すぐくリアルに複製されてるといふことなんですか？」

「本物に限りなく近いんだから、ほぼ本物そのものよ。京都の高山寺だって、本物ももったいないから飾らないで、こつちが飾つてあるのさ」

「これに描いてあるカエルとウサギがモチーフとしてよく登場してるんですね」

*4 『鳥獣戯画』…京都府の高山寺に伝わる作者不明の絵巻物。甲・乙・丙・丁と呼ばれる全四巻から成るが、特にウサギやカエルを擬人化して描いた甲巻が有名。