

C' est quoi ça?

美術評論家 キム・ジュオク

90年ぐらい前にルネ・マグリット (René Magritte, 1898年11月21日 -1967年8月15日) は「Ceci n'est pas une pipe」と語っていたが、現在の我々は河明求の作品に向かって「これは何物ですか?」という質問をかけている。実はその答えが大切ではないのにもかかわらず。

プルンジデ創作セムト(푸른시대 창작센터・韓国の水原市が運営するアーティストインレジデンス)批評家マッチング・プログラムを通して河明求と会った。

その時は韓国ソウルの昌徳宮の近所にあるギャラリー・LIMにて河の個展が開催されていた。『秘密の集まり』という展示タイトルを見てふっと笑ってしまった。

河と会う前に彼の作品をリサーチしてみたが、正直に中々ピンとこなかった。それは可愛らしい河の陶造作品を見ていると、いつも通りの現代美術に対する思考ができなくなったからである。事前に様々な質問も用意して会場に訪れたが、実際に河を会って聞いた質問の半分以上が「それでこれは何物ですか?」だった。

ドッケビ、ヘテ、サイ、虎などと似ている作品の形や正体も気になっていたが、まるで初対面の人に名前を聞く癖が河の作品についても適用されたと考える。

陶芸を専攻した河の初期作品群は偶然性と抽象性を混在し、形とマチエールが強調された陶による造形作品だったが、2016年からは「ドッケビ」¹をモチーフにした作品群を発表している。

最初是一个の独立したオブジェとして表現をし、河はそれを「工芸的単品」と語っている。2017年からは他の作家とのコラボレーション制作を経験し、表現の方法と作品構成について変化するきっかけとなった。その時から空間を使う表現や人々の関係性を活かした作品群を紹介している。

今回の個展『秘密の集まり』では様々な伝説の動物をモチーフとしたドッケビ達を花瓶、コップなどと一緒に構成し、複数のグループで配置していた。壁を見つめている者、円形に囲んでお茶を楽しんでいるような者など、実際に秘密らしい集まりの風景が見えてきた。

河は神話、伝説、民談などの口伝説話をベースにした作品が多い。特にアジア地域で共有している物語や『韓国民俗文化大百科事典』に記載されている内容を参考にしている。様々な物語の中には虚構的な主人公がよく登場しており、動物や人の形象をした河のドッケビシリーズにもそのような虚構的な存在がほとんどである。

物語の中の登場人物が虚構的であるからこそ、社会の赤裸々な風景と意味性を直接的に表すことができるだろう。河は昔話に登場する不思議な存在に興味を持ちながら、過去の品物が持つ用途性からもインスピレーションを受け、時間が流れて行っても変わらない「人と人の物語」に注目している。

さらに河は主人公だけではなく普段は注目されていない周辺人物まで観察している。例えば『檀君神話（韓国の開国神話）』に登場する主人公の熊よりも虎の方を不憫に思う。洞窟の中でヨモギとニンニクのみを食べながら100日間、我慢すると人間になれるはずだったが、熊と違って虎は洞窟から逃げ出してしまう。結局、虎は人間になることはできなかったが、このような虎の失敗話がむしろ最近のコロナ禍による人々の落ち込んでいる心に開放感を与えてくれるかもしれない。その後、虎は河の作品世界の中で「仁王山の虎」として復活する。

また河が幼い頃から好きだった『こぶじいさん』の物語でドッケビが善良な人のこぶを取ってくれる場面を作品「Sometimes a miracle happened 2」で表現した。この作品には「目の前の利益を求めるのではなく、誠実に生きていく人々の心の中に希望といったドッケビが現れるだろう」と信じている作家の意識が投影されている。

このような河の制作傾向は単純な勧善懲悪の話だけではなくてその時代性を共有する、つまりミシェル・フーコー（Michel Foucault、1926年10月15日 - 1984年6月25日）が言ったエピステーメーの断面を示している。例えば『春香傳』、『沈清傳』のような韓国の古典小説の中には今の時代で通用しない価値観も描かれている。

しかし河は時代が変わっても道具が変化するだけで、人間の生き方は大きく変わることはないと思っている。特にコミュニケーションのあり方が変わっても人間の「生」と「死」といった自然な循環構造は絶対的に変わらない。

河の作品を観た多数の人は筆者と同様に「これは何ものですか？」と質問する。さらにドッケビの中に内在している物語に興味を持つようになる。厳密に考えると作品の形態がどのような動物に影響されたのか、どのような内容を参考にしていたかは重要な問題ではない。それは河の作品は人と人のコミュニケーションの媒体になることを目的としているからである。

まるで家に子供が生まれるとその子供を話題にして対話が広がることと同じような感じであろう。このようなコミュニケーションではそれぞれが共通する対象について認識、解釈したコメントが対話のほとんどになり、これは人と人との間で行われる一つの疎通のあり方である。

それではこのようなコミュニケーション方法を作品に用いている河が考えている芸術的表現とは何なのか？

初頭でも言及したように筆者が河の可愛らしいドッケビ作品と遭遇した時、まずは繊細な表

現が印象的だった。例えば作品の足首の部分に記載していた河のサインがタトゥーをした人のように見えてくるなど、気になる細かい部分について「これはなんですか？」という質問を繰り返した。

作品に対する視覚的認識と河の説明がぴったり一致しない場面も認識しながらも、また河の表現意図と説明がもっと聞きたくなる。しかし芸術というものは主観的行為の結果として現れるため河が想像した全てを理解することは不可能である。逆に河の頭の中のイメージを全て理解してしまうと彼の作品に対する興味が無くなるかもしれない。

上記の内容を基に現代美術的視点からみた河の作品表現の特徴を下記のように整理してみた。

- ①ドッケビ作品のビジュアルとストーリーで人の興味を引き起こす。
- ②SNSにアップデートしたり作品を展示販売したりして他人に露出する。
- ③様々な人に作品に対する好奇心を拡散させる。

つまり、河は「口伝説話」が持っている文法的特徴を造形表現として活用している。人々のコミュニケーションによって自身の作品世界が拡散し、作品を中心にそれぞれの意見交換ができるきっかけを提供している。これこそが現代美術でいう「関係性」ではないだろうか。

今まで河の作品が独特な表現プロセスを活用していることを確認したが、河の作品で最も大事なものは「現在感」を感じることである。筆者はそれぞれ個性豊かな表情のドッケビ作品から動物のイメージを連想したり、空間構成に隠されている物語を想像したりしながら作品を感想した。美学的な視点ではなく、今の瞬間に集中して楽しむ経験は久しぶりだった。

ギャラリーで河のドッケビ作品に夢中になってしまった筆者は気を取り直してもう一度聞いてしまった「それでこれは何ものですか？」勿論、その答えは大切ではない。河が見せたい作品世界では質問が生まれる状況とそこに作品、観客が共に存在することが一番重要であるからだ。

芸術のあり方を疎通機能としての視点から見ると、作品は一つの媒体として解釈できる。河の作品は物としての結果物だけではなく新たな造形表現の可能性を持っている「種」になれると思う。

¹ 「ドッケビ」は呪術的な信仰の一つであり、昔から韓国の民衆により伝来され、先祖たちの生き方や感性を共感できる象徴的な存在である。韓国の伝統説話の中でよく登場する〈ドッケビ〉たちは人間に近い形象をして超自然的な力を持つ者で、悪くて人に害を与える鬼とは違う人間のような心を持つ親しい神として描かれている。