

# 画家の不在

## ◎ 舞台装置 ◎

この作品は、「失踪した画家のアトリエ」もしくは「魔術師の実験室の廃墟」をモチーフとしています。私達は偶然そこに迷い込んだ子供です。誰も見ていない室内で、レンズだけが空白のフレームに像を映し続けています。この仕組みを作った部屋の主がいなくなって、かなりの年月が流れたようです。

…彼はいつか帰ってくるのでしょうか？

## ◎ カメラ・オブスクラ ◎

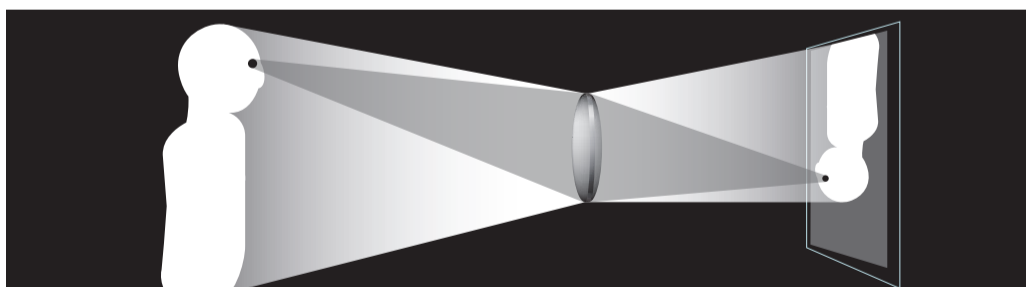
カメラ・オブスクラ…「暗い部屋」を意味する、現代の写真機の前になった装置です。この作品の「被写体—レンズ—フレーム」の関係は、カメラ・オブスクラの中身を剥き出しにしたものです。一般的にカメラと言う言葉の持つイメージは、「精密・複雑な機械」ですが、その基本原理には、光を曲げるレンズ（もしくはピンホール）とスクリーン、余分な光を遮る箱があるに過ぎません。被写体に当たっている光が十分であれば、実は「暗い部屋」である必要はないのです。

## ◎ レンズ ◎

レンズという物体は、あたかもそれ自体に意思があるかのように光を集め、像を結ばせます。私達の眼のレンズ=水晶体も、網膜に像を投影し、私達は脳でもう一度、その像を「見る」と言われています。確かに、結像した画像を観察・認識しているのは脳ですが、「眼」というシステムもこのプロセスの極めて重要なパートであり、それ自体が思考の一部であるとも思えます。レンズの機能をもたらす「透過」「屈折」というシンプルな現象。それを詠え、「見る」行為。どこまでが天然で、どこからが装置なのでしょう？

## ◎ 盲点 ◎

あなたが中央にある椅子に座ると、その姿が周囲のフレームすべてに映し出されます。しかし、座っているあなたにはその状況は見えません。（見えるのはレンズの表面に反射した風景だけです）一見、レンズに遮られることで投影像が見えない様に思えますが、実際は投影像の一部が拡大されて見えています。実は、レンズのピントが合っている時、あなたがレンズを通して見るのは、拡大された自身の眼の瞳孔の中の闇なのです。



## ◎ 刺繍枠 ◎

この作品では、レンズを空中に固定するための素材として、市販の刺繍枠を利用しています。刺繍や織物は、現代のデジタル画像にもつながるビットマップ（ドット）画像の概念の始祖であり、刺繍枠は人間がイメージを生成するための触媒であると言えるでしょう。長い時間をかけてひと針ひと針、画像を紡ぐ行為と、光の粒子がレンズを通して焦点面に集まる様子を重ね合わせています。