

安田悠

Yu Yasuda [b.1982]

夢想めいた世界を揺らぐタッチと幻想的な色彩で描く画家。橋を渡る人物や広大な自然風景がしばしば現れ、あたかも巡礼の旅のように、見る人を現実から異郷の地へと誘う。画面上で混ざり合う絵具の表情も独特で、無意識に訴える浸透力を持つ。

Link 2008 キャンバスに油彩 227.3×181.8cm
VOCA展2008出品作
Contact ▶ 作家HP <http://www.yu-yasuda.com/>



桑原正彦

Masahiko Kuwahara [b.1959]

一見稚拙な描写で描かれる、淡く柔らかな色彩のなかに浮かぶ動物や少女。メルヘンチックにも思えるモチーフには、どこか空虚な印象と妙なおかしみが漂い、見る者を脱力させる。退行的なイメージに潜んでいるのは、表裏的なファンタジーと絡み合う現代の歪みといえるだろう。

香海 2004 絵にアクリル絵具 134×101cm
©Masahiko Kuwahara
Courtesy Tomio Koyama Gallery
Contact ▶ 小山登美夫ギャラリー Tel.03-3642-4090

アーティストによって
開かれた窓。
日常の、その先に広がる
世界には、何が見えるのか。

石田徹也

Tetsuya Ishida [b.1973-d.2005]

日常の裂け目から非現実の世界へ。無表情の青年は石田の分身を思わせ、妥協のない生き方が息苦しいまでに反映される。洗面台や洗濯機とからだ融合するなど、極限の精神状態から生まれたかのようなイメージも多い。2005年に31歳で夭折したが、孤独を客観的に見つめる姿勢が多くの人々の共感を呼んでいる。

櫻葉 2001 キャンバスに油彩 112×162cm
VOCA展2001『孤独な少年の肖像』出品作
第一生命保険相互会社蔵
Contact ▶ キャラリーQ Tel.03-3535-2524



and more!

ライブで体験できるファンタジーもある。例えば現実と想像の世界をつなぐ映像作家の松本力と、ミュージシャン・オルガノワウジのコラボレーション。不思議なキャラが駆け回るアニメーションはオルガノの奏でる優しくも力強い響きと共演し、特別な時間をつくります。

ファンタジー

Fantasy

想像力のリアリティー

物語／反物語を紡ぐ理由

私たちは映画、漫画、ゲームなど、ファンタジーの要素がもたらしたメデイアに日々接しています。そんな中あって、アートにとどめてのファンタジーとは？ここでは作品から紡ぎ出される物語に迫ります。



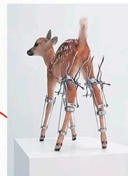
01 小谷元彦

Motohiko Odani [b.1972]

彫刻を出身に持ちながら、ヴィジュアルミュージックな感覚は映像や写真作品においても徹底している。身体の形態やイメージの変容をテーマに制作を展開。無機質な質感と官能性を持つ併せて作品は意識の闇を照射し、リアル／ファンタジーの二項対立を超えて身体感覚を再編成させる。

ERECTRO (clarra) 2004 [上]
88×130×280cm 樹脂、アルミキャストなど
ERECTRO (banbi) 2003 [下]

調剤、アルミキャストなど
Photo KIKUKI Keizo Courtesy YAMAMOTO GENDAI
Contact ▶ 山本現代 Tel.03-6383-0626



02 政田武士

Takeshi Masada [b.1977]

油彩による絵画作品を中心に手がける。民族的なモチーフや映画のワンシーンを切りとったような場面など、特異な構図を描くことが多い。絵具の物質感を強調してタッチを並べると、視覚的なインパクトによってイメージの半睡状態を生み出している。

健村裕夢 2007 キャンバスに油彩 130×97cm
©Takeshi Masada Courtesy Wako Works of Art
Contact ▶ ワコ・ワークス・オブ・アート
Tel.03-3373-2860

は、モノクロのキャンバス地方からテクニカラー（総天然色）のオズの国へ。現実からファンタジーへのトリップを映画ならではの手法で演出しているわけだが、肝心なのは、モノクロのキャンバスに帰還し、童巻に巻き上げられたドロシーは、モノクロのキャンザス地方からテクニカラー（総天然色）のオズの国へ。現実からファンタジーへのトリップを映画ならではの手法で演出しているわけだが、肝心なのは、モノクロのキャンザスに帰還

いに出してみよう。
童巻に巻き上げられたドロシーは、モノクロのキャンザス地方からテクニカラー（総天然色）のオズの国へ。現実からファンタジーへのトリップを映画ならではの手法で演出しているわけだが、肝心なのは、モノクロのキャンザスに帰還

「YES」だ。ファンタジーは一時の気晴らしを約束する絵巻事ではなく、現実の対極にあるものでもない。古典的ファンタジーではあるが、映画オズの魔法使（1939）を引合いに出してみよう。

豪

華絢爛なテーマパーク、綿密な設定で人々を魅了するRPGゲーム、最新のSF映画――。私たちの身の回りにはファンタジーを体験させる刺激的な文化がいくらかも溢れているのに、脳内の快楽物質を即座に分泌させる装置としてはやや分が悪くないアートに、いまさらファンタジーが必要とされるのだろうか？