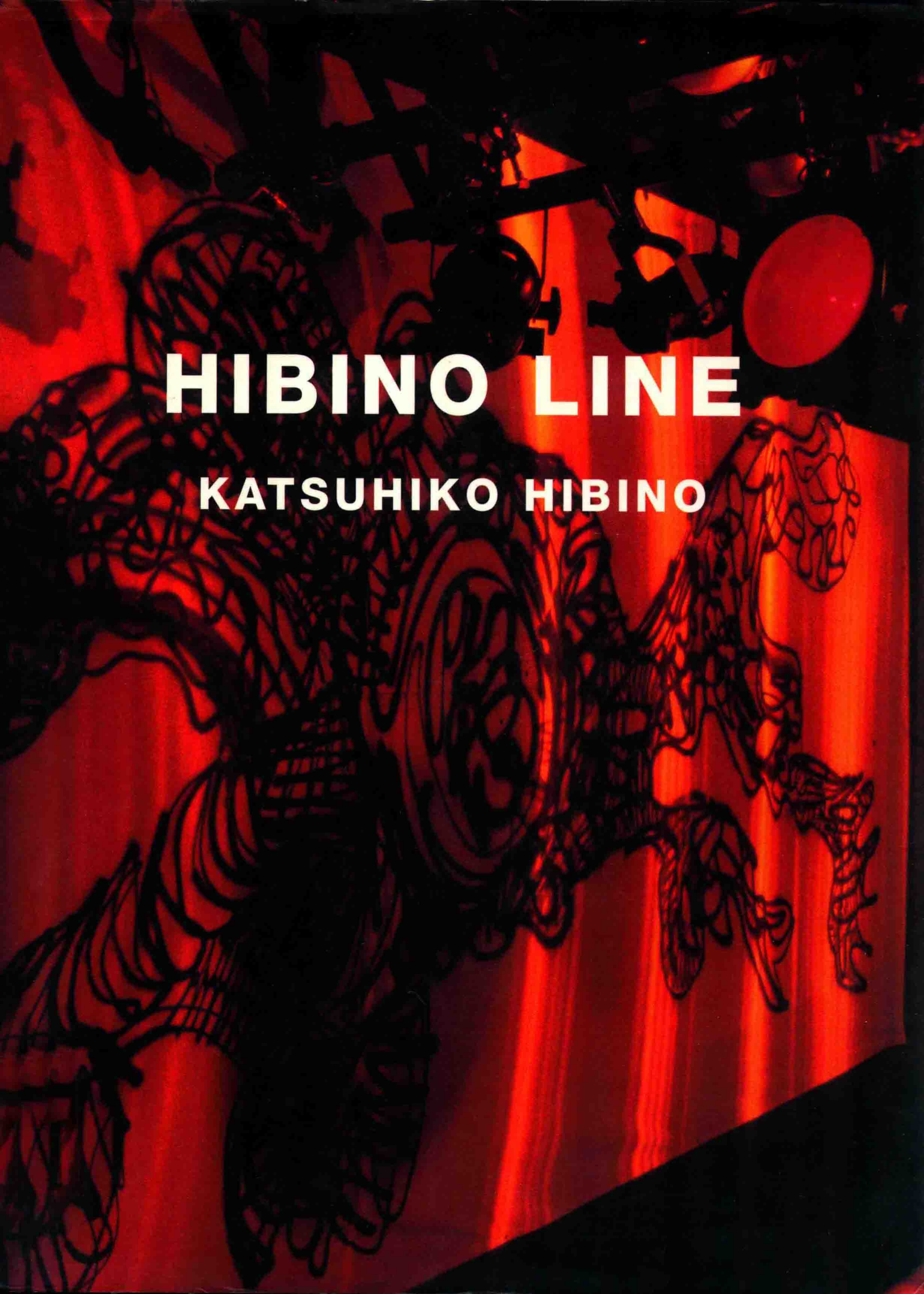




HIBINO LINE

KATSUHIKO HIBINO

HIBINO LINE

KATSUHIKO HIBINO

●日比野克彦 (アーティスト)

1958年岐阜生まれ。東京芸術大学大学院修了。1982年に第3回日本グラフィック展大賞、1983年に第30回ADC賞最高賞、第1回JACA展グランプリを受賞。1986年シドニー・ビエンナーレ、1995年ヴェネチア・ビエンナーレに出品。パリ、ブリュッセルなど国内外で、個展・グループ展を多数開催する他、時計などの商品デザイン、舞台美術、パフォーマンスなど、多岐にわたり活動。作品集に「KATSUHIKO HIBINO」(小学館)、「えとじ」(読売新聞社)、「HIBINO」「HIBINO 2」(朝日出版社)、「えのほん」(ミキハウス)、CD-ROM「INTERACTIVE EXHIBITION」(デジタログ)など、著書に「海の向こうに何がある」(朝日出版社)、「8万文字の絵-表現することについて」(PHP研究所)がある。現在、東京芸術大学美術学部デザイン科助教授。

H I B I N O L I N E

HIBINO LINE

発行日 1998年4月20日 初版第一刷発行

著者 日比野克彦

発行者 渡邊隆男

発行所 株式会社 二玄社

〒101-8419 東京都千代田区神田神保町2-2

営業部 〒113-0021 東京都文京区本駒込6-2-1

電話 03-5395-0511

印刷・製本 凸版印刷株式会社

ブックデザイン TOPPAN DTP STUDIO TANC

+梅田敏典

ISBN4-544-02016-6 C0071

Ⓔ《日本複写権センター委託出版物》

本書の全部または一部を無断で複写複製することは、著作権法上での例外を除き、禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡ください。

O L I N E

字の線 6

落差 34

墨のちから 36

日比野克彦によせて 野田秀樹 58

紙のらしさ 60

間の感じ 86

手のOKがないと創作できない 102

日比野克彦君のこと 関谷義道 118

HIBINO LINE

KATSUHIKO HIBINO

H I B I N

「伝言ゲーム」展、制作風景
1996年

O L I N E

字の線..... 6

落差..... 34

墨のちから..... 36

日比野克彦によせて 野田秀樹..... 58

紙のらしさ..... 60

間の感じ..... 86

手のOKがないと創作できない..... 102

日比野克彦君のこと 関谷義道..... 118



パリ、ギャラリー ドゥ ジュールでの個展のための制作風景
1994年

1年4ヶ月途中の2H1Eでは

いろいろなものが
入っていました。

そのうち、机の下で
ころがっていた素足が

次第には足を露び

てい素足を覗き始め。

そんな時、部屋が急に暗い空
には

現実とは違った時の

GAPが

入ってしまった。

その時、私は足を

隠すことに

決めた。

~~~~~ 1998.

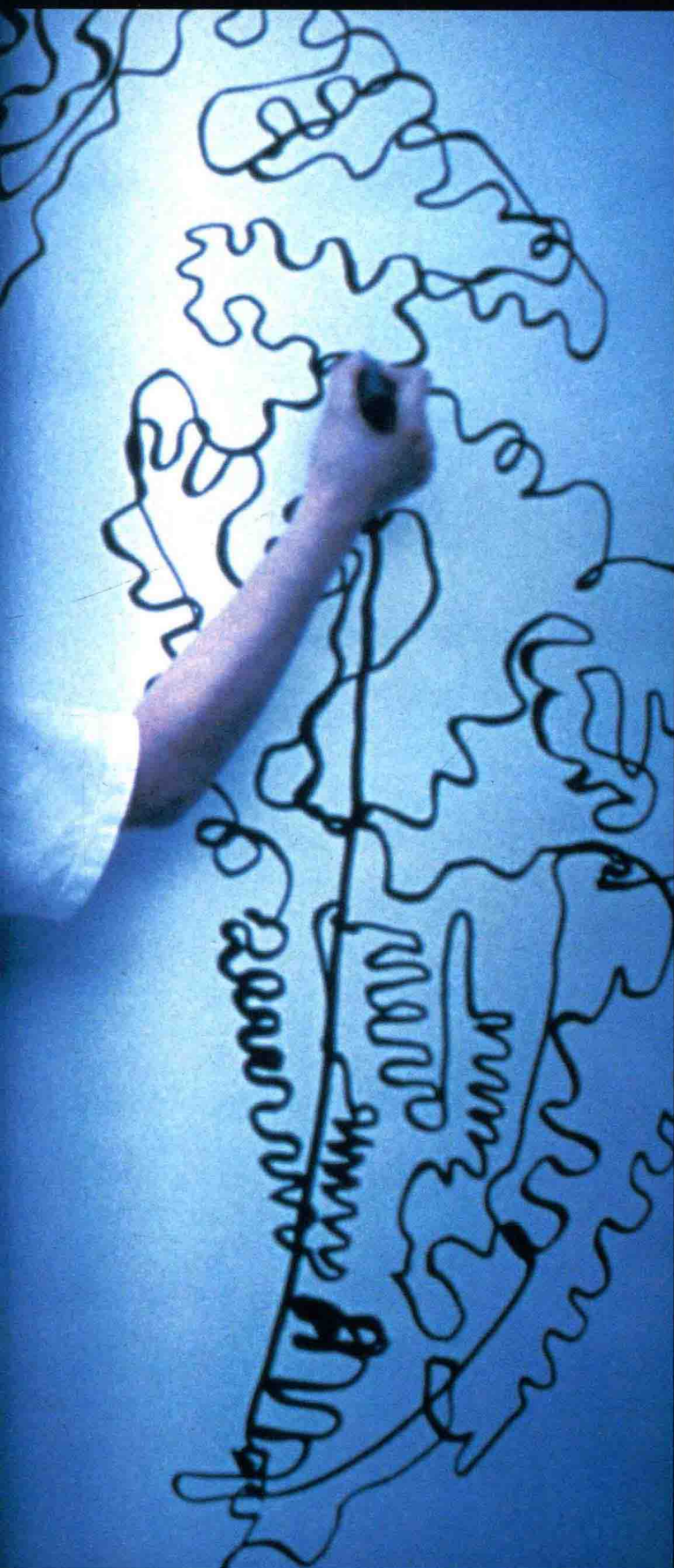


右手と左手を左右対称に、同時に同じ動きで線を描く。右手の動きにあわせて左手が動く時と左手の動きに右手がつられる時とでは、描く速度が異なる。左右の絵は、正確にシンメトリーには決まてならない。そこにもズレが生じる。画面の中央には、地面の高低差のズレを意味する階段をモチーフとした映像を投影した。『TEST VOL. 1』では、ズレをテーマとしたいくつかの映像作品（35ミリフィルム等）が発表された。

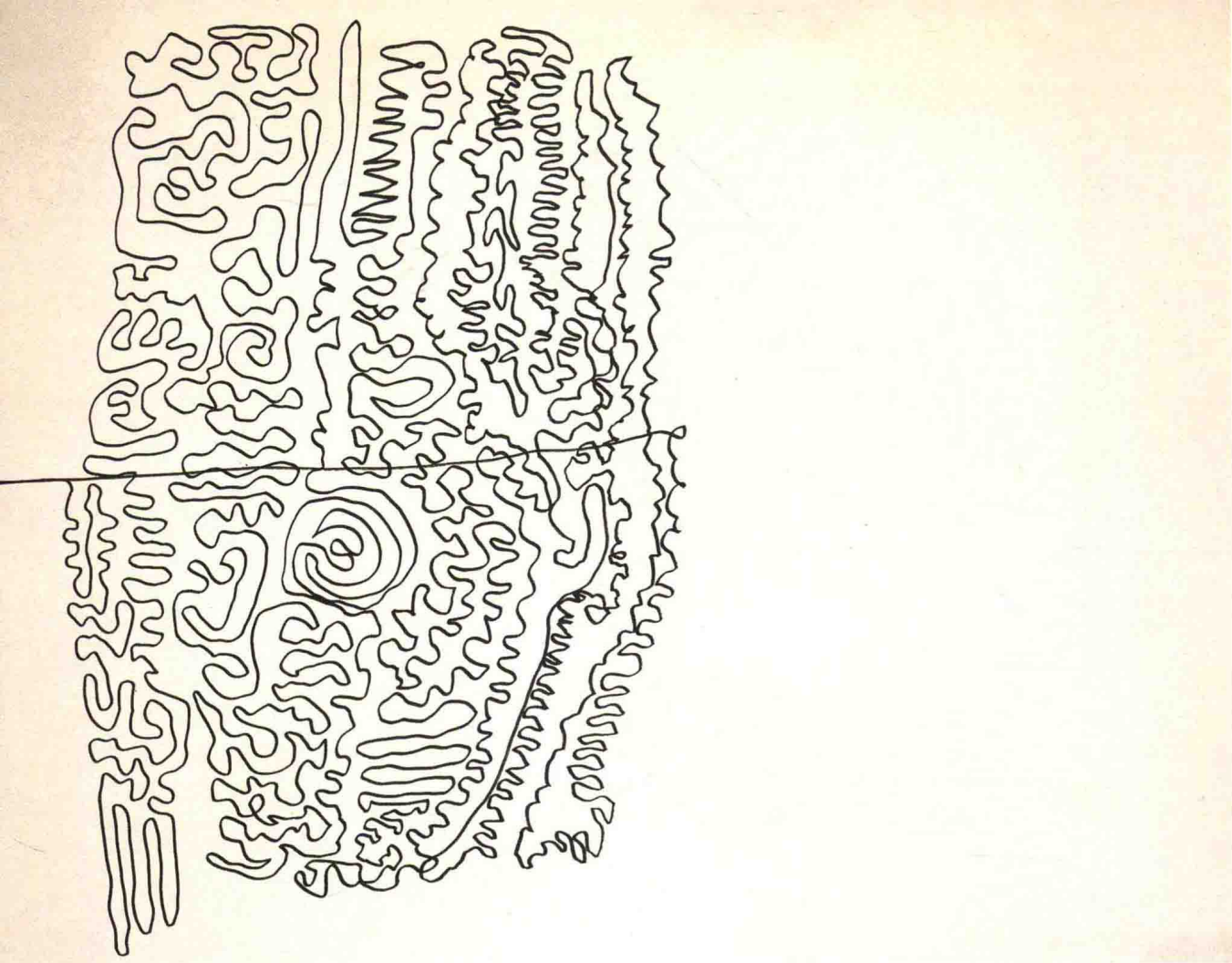
# 字の線

何年間も、線をまったく書かないでいても、再び同じ線を書くことができるであろう。  
それは呼吸のしかたと同じくらい自然の「作用」として身についており、朽ちないもので、  
線は身体感覚の底まで刻みこまれたものなのである。

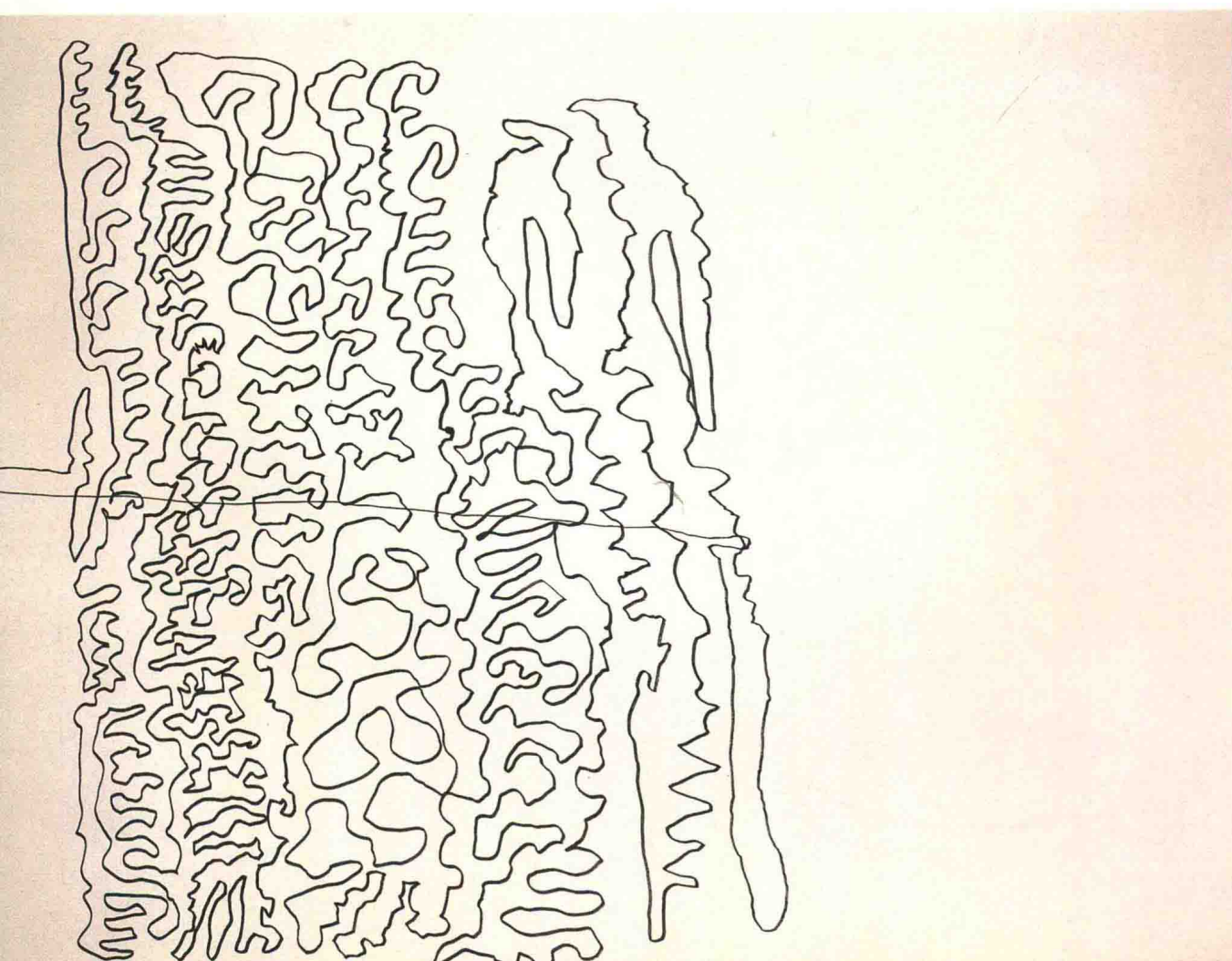
(8万文字の絵 PHP新書 1997)

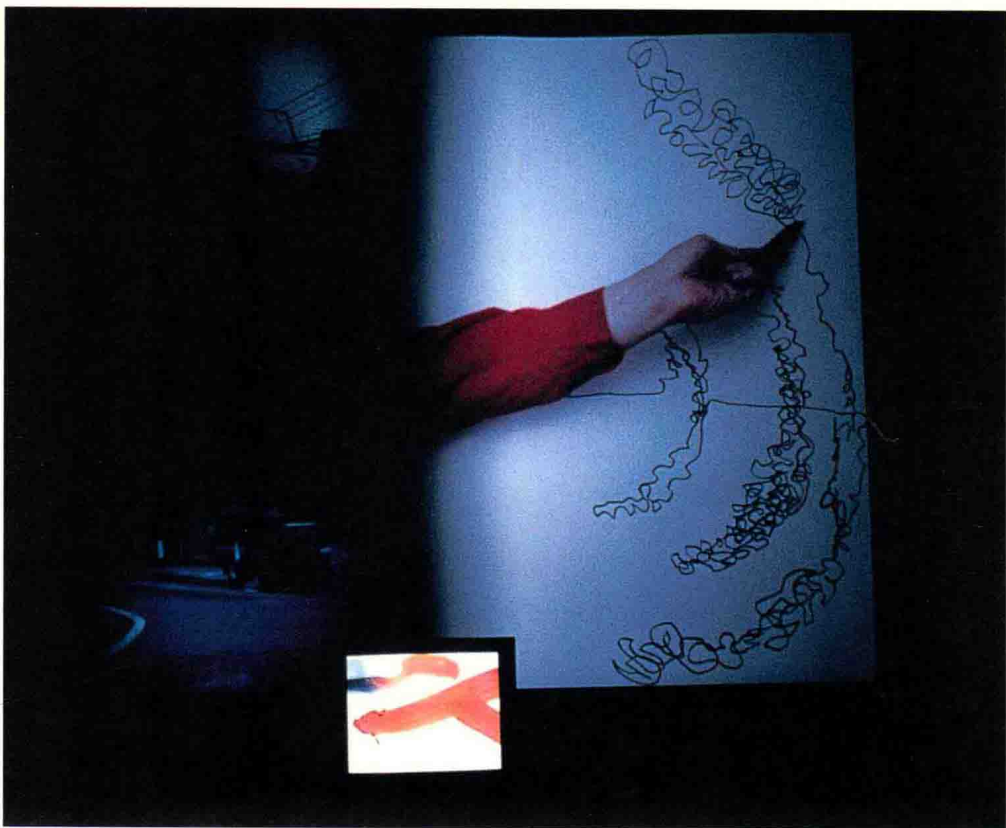


「TEST VOL.1 好きになった人」パフォーマンス風景  
東京、立川市 映画館「シネマシティ」  
1996年



「TEST VOL.1 好きになった人」映像作品のためのドローイング（上写真）RIGHT HAND（下写真）LEFT HAND  
1996年

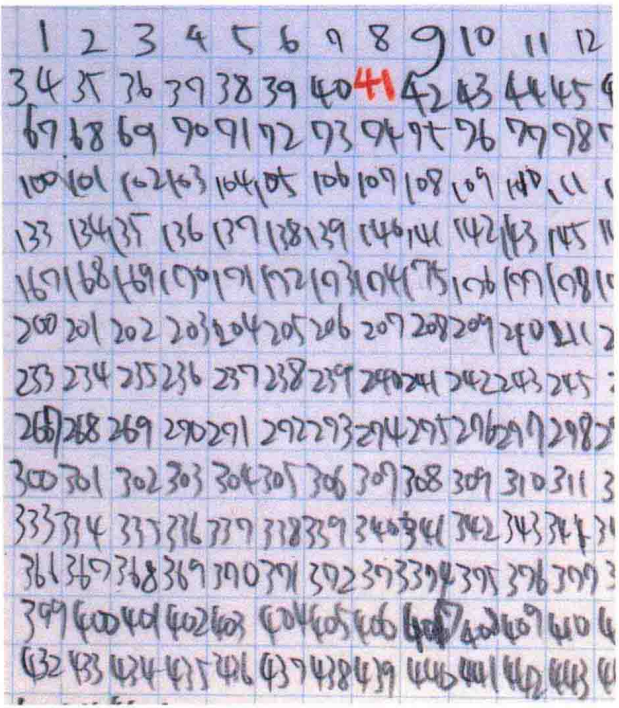
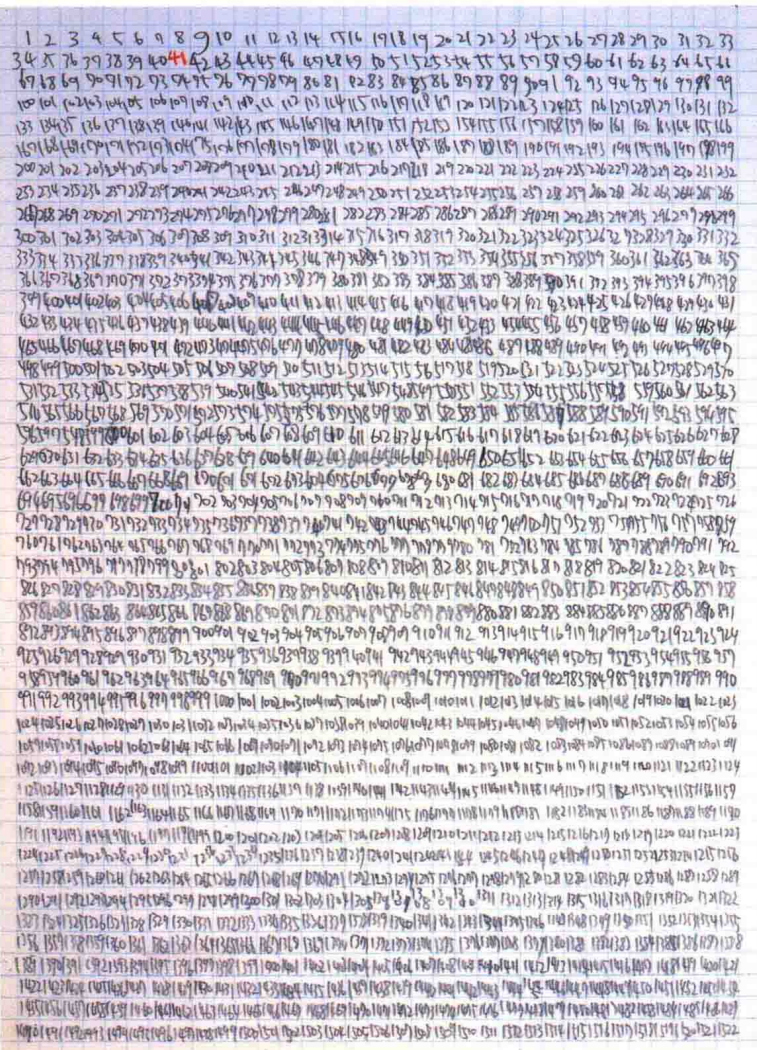




どこから絵を描き始めるのか？ 何をきっかけにして何もない画面に最初の一筆を入れるのか？ 何を基準にして絵を終わらせるのか？ こんなことに別に約束事はないし、意識をしてやっている訳ではないのだが、ふと自分でも面白半分に考えてしまう時がある。無意識の自分を分析することは、見た夢の原因を探るようでオカルトっぽくてスリリングである。絵に真ん中というものはなく、また、真っ白な無キズな画面というものもない。光の具合により同じ色も違ったように見えてしまう。数学のように答えがある訳でないのでこれで終わりというものもありえない。すべてが絵においては有機的なのである。ただ絵を描く0.0001秒前に得た情報に左右されて、自分の線を、色を選択していく。きっとこの選択の積み重ねがまた、次の選択の要素になっていくのだろう。

(週刊読売 1989.2.12)



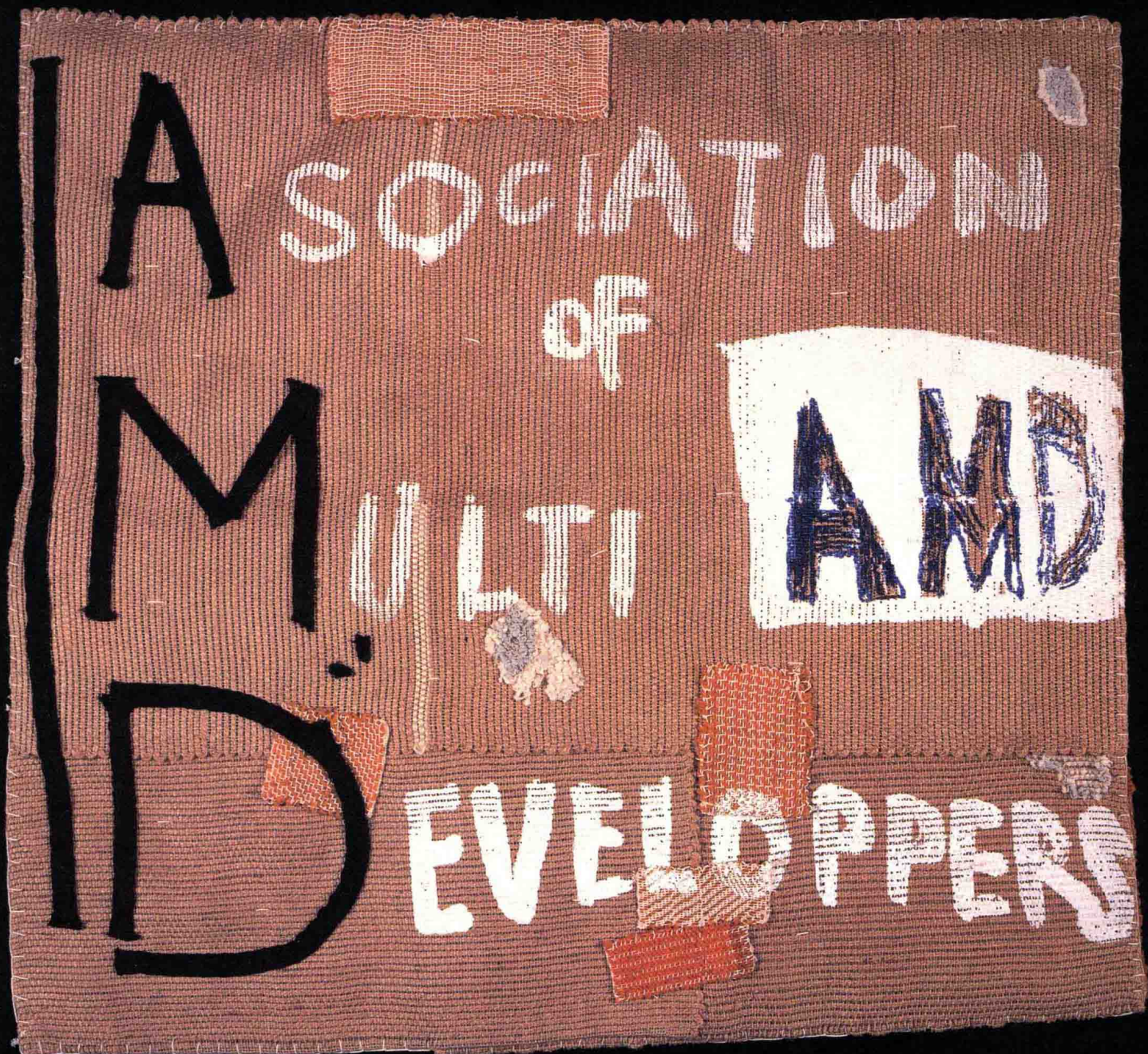


左の作品の部分拡大

自分の線を描きたいというのが大きな欲求である。だからモチーフは何だっていい。人間だろうが物だろうが風景だろうが、そのものがもっている形を借りて自分の線が出せればいい。だからべつに数字だっていい。何も考えないである形をもった線をいっぱい描きたい時、数字は便利である。1、2、3、4、何を思ったのか数字をひたすらマスに埋めだす。まるで、入れ墨師のように、チクチク紙に数字をほっていく。421位で、バカな事をやり始めてしまったと思うがもう遅い。ここまできたら、目指すは最後のひとマス。筋肉痛になる位、自分の線を描いてしまった。

(週刊読売 1989.2.5)





私の筆跡は祖母の筆跡と似ている。これは私を妙に安心させる事実である。

自分の線というのは、絶対的なものだ、

自分の中に揺るがない要素があるのだという安心感である。

(8万文字の絵 PHP新書 1997)

AMD (社団法人 日本マルチメディア・タイトル制作者連盟) 賞旗 (裏)

1995年

協力：大塚テキスタイル学院