

About Guardian Garden

Guardian Garden, operated by Recruit Holdings Co., Ltd., opened in 1990 as a venue offering young artists opportunities to express their creative talents. Through the years, the gallery has hosted more than 120 open competitions, including the "1_WALL" series. In August 2023, the gallery's activities will draw to a close after 33 years. In September, a brand-new venue – Art Center BUG – will open on the ground floor of Gran Tokyo South Tower, site of Recruit Holdings' Headquarters.

About "1_WALL"

"1_WALL" is a series of competitions held at Guardian Garden. The series was launched in 2009 to supersede the earlier "Hitotsubo" exhibitions, and in total 25 competitions have been held in each of "1_WALL"'s two categories: graphics and photography, carrying out the gallery's role to discover and make known new forms of expression. Starting March 1, 2023, "1_WALL" has been replaced with the brand-new "BUG Art Award" program.

About "Second Stage at GG"

The "Second Stage at GG" series spotlights the subsequent activities of artists who were finalists in the various open competitions held by Guardian Garden. The 54th and final event in the series will be Fitted and Fixed, featuring works by Haruna Kawai.

Haruna Kawai was a finalist in the 17th "1_WALL" Graphics Competition held in 2017. She depicts unique constructions that combine simple geometric shapes. She says they are neither illustrations nor paintings – merely drawings. Kawai's works, and the philosophy behind them, seem to fit into none of the categories of artistic expression that have characterized the "1_WALL" graphic entries throughout the years.

Haruna Kawai

Haruna Kawai was born in Tokyo in 1992. Artist.

Finalist of the 17th Graphic "1_WALL".

I depict unique constructions that combine geometric shapes.

My depictions travel back and forth between reality and fantasy.

Exhibition:

The Second Stage at GG #54

Haruna Kawai Exhibition: Fitted and Fixed

Date: Tue. July 11 – Sat. 26 August, 2023

Venue: Guardian Garden

Satellite Venue: BUG

Organized by Guardian Garden

Designer: Shota Urakawa

Exhibition Installed by HIGURE 17-15 cas

Talk Event:

"Talking about States and Shapes"

This event, livestreamed only, will feature Haruna Kawai in conversation with artist

Haruka Aramaki. Participation is free but reservations are required.

Date Published on July 25, 2023

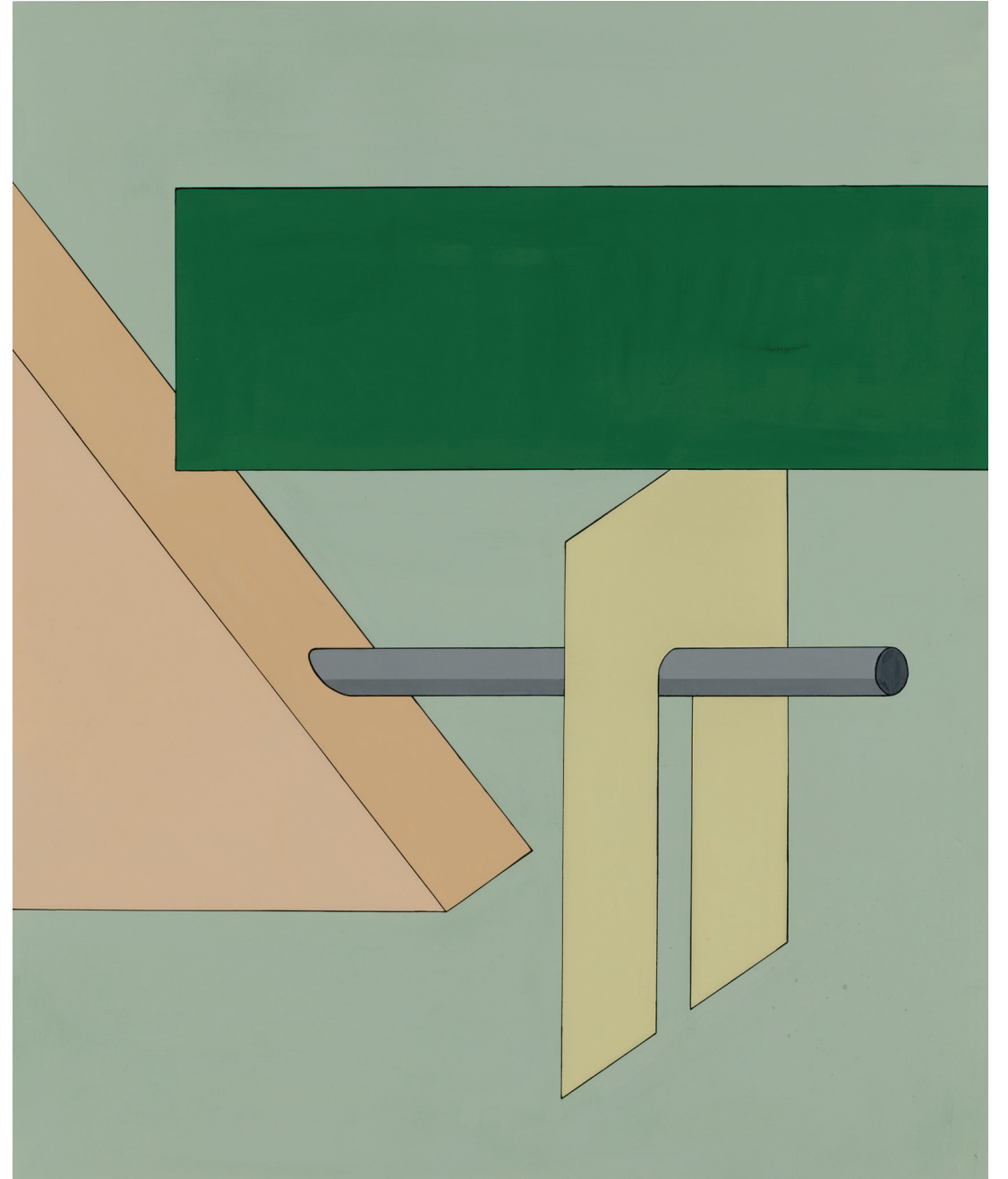
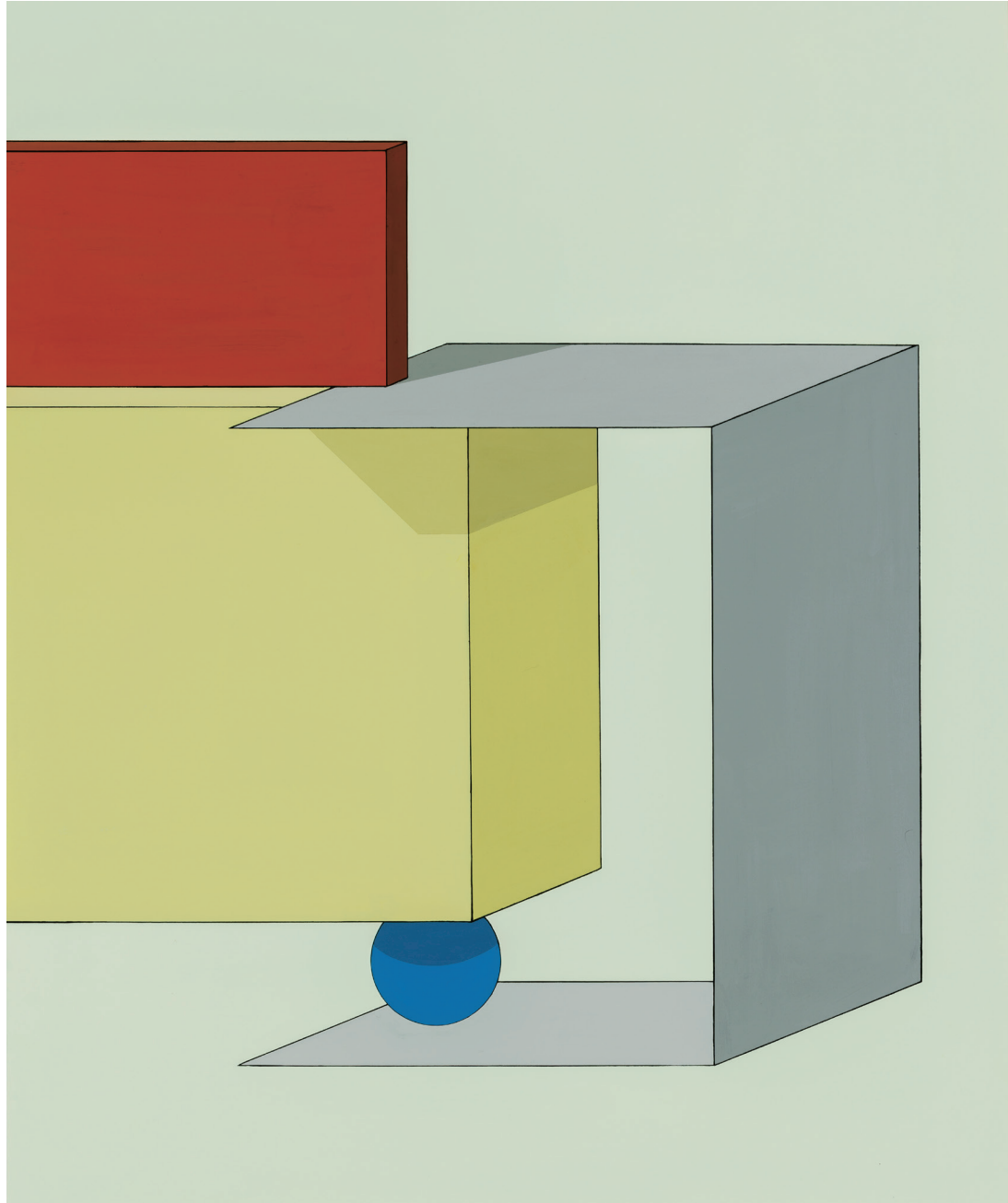
Artist	Haruna Kawai
Editor	Aya Nose (Recruit Creative Center)
Contributors	Aya Nose [pp.18-21] Takuya Nakao [pp.25-27] Shuntaro Yoshino [pp.29-31]
Proofreader	Keiko Oseko [pp.18-19, pp.25-26, pp.29-30]
English translation	Yasumasa Kawata (Art Translators Collective)[pp.20-21, p.27] Lillian Canright (Art Translators Collective)[p.31] Rei Muroji [p.01, p.35]
Design	Shota Urakawa
Photography	Yoshitomo Kumagai [pp.02-17, pp.22-24, p.28, pp.32-33, p.36]

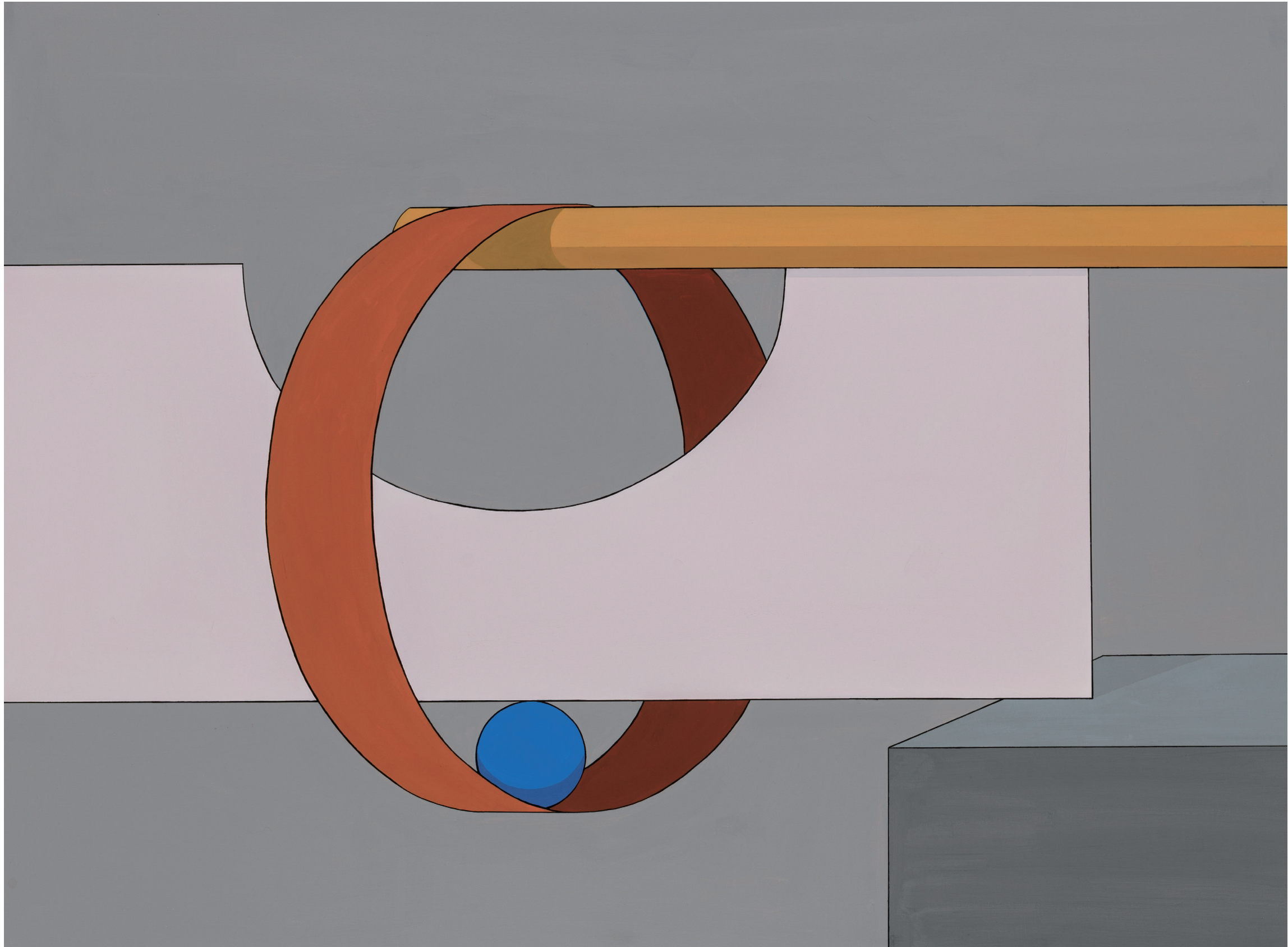
Printed by YAMADA PHOTO PROCESS Co.,Ltd.

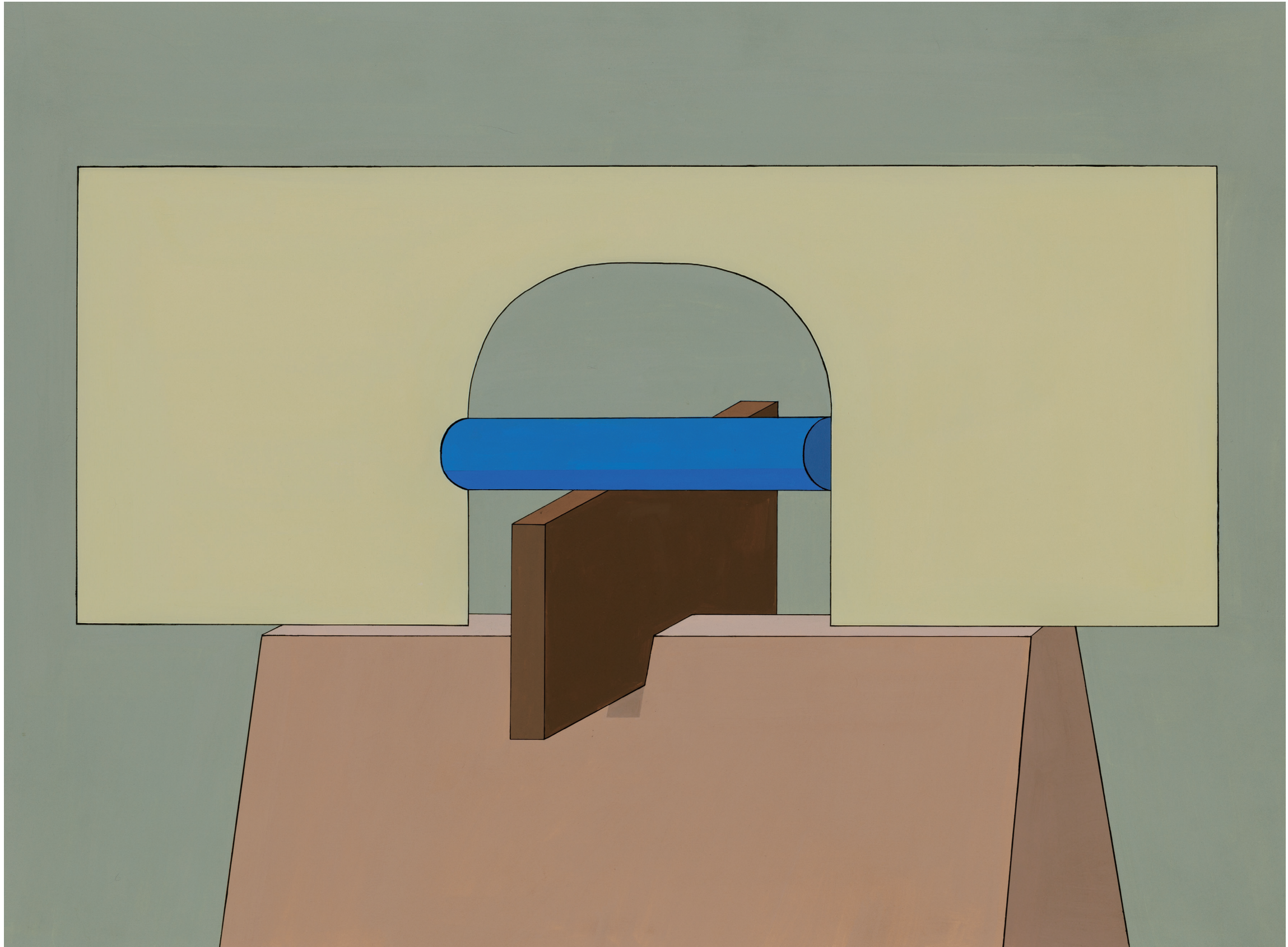


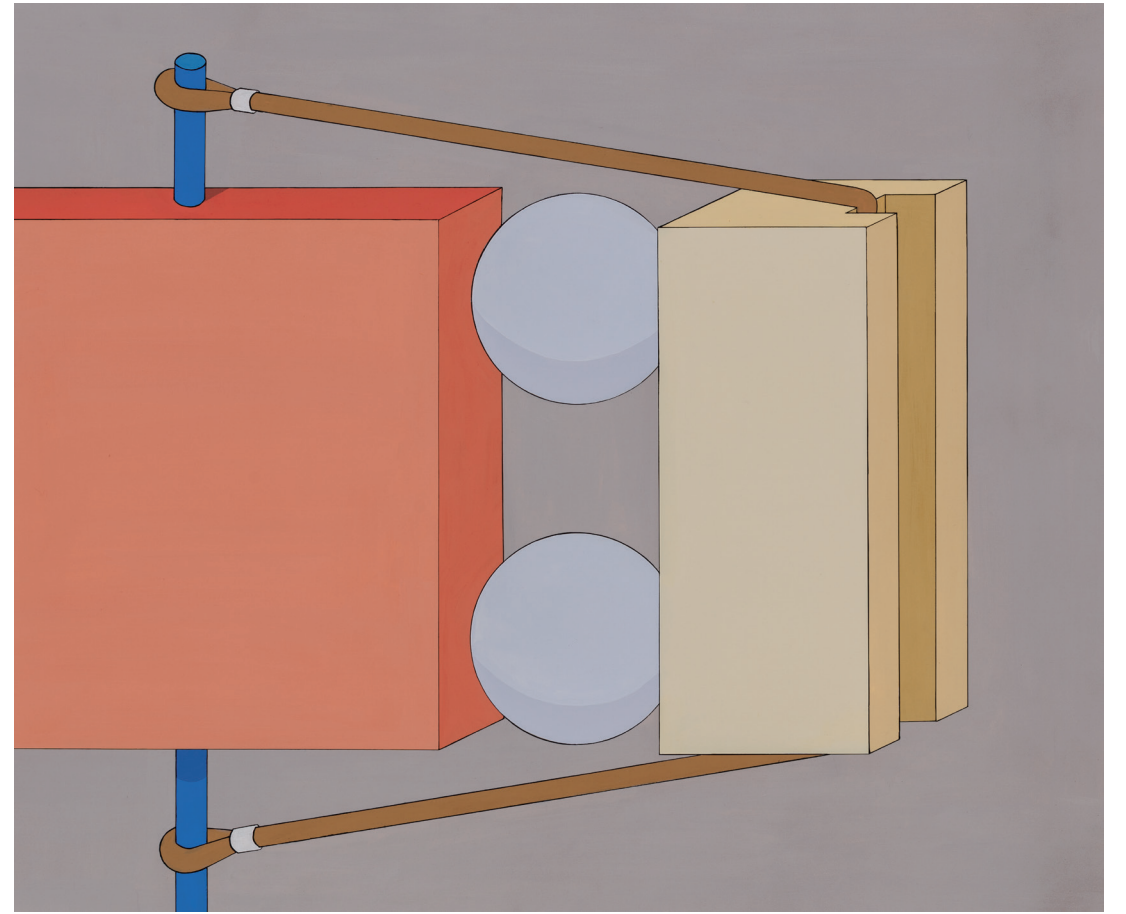
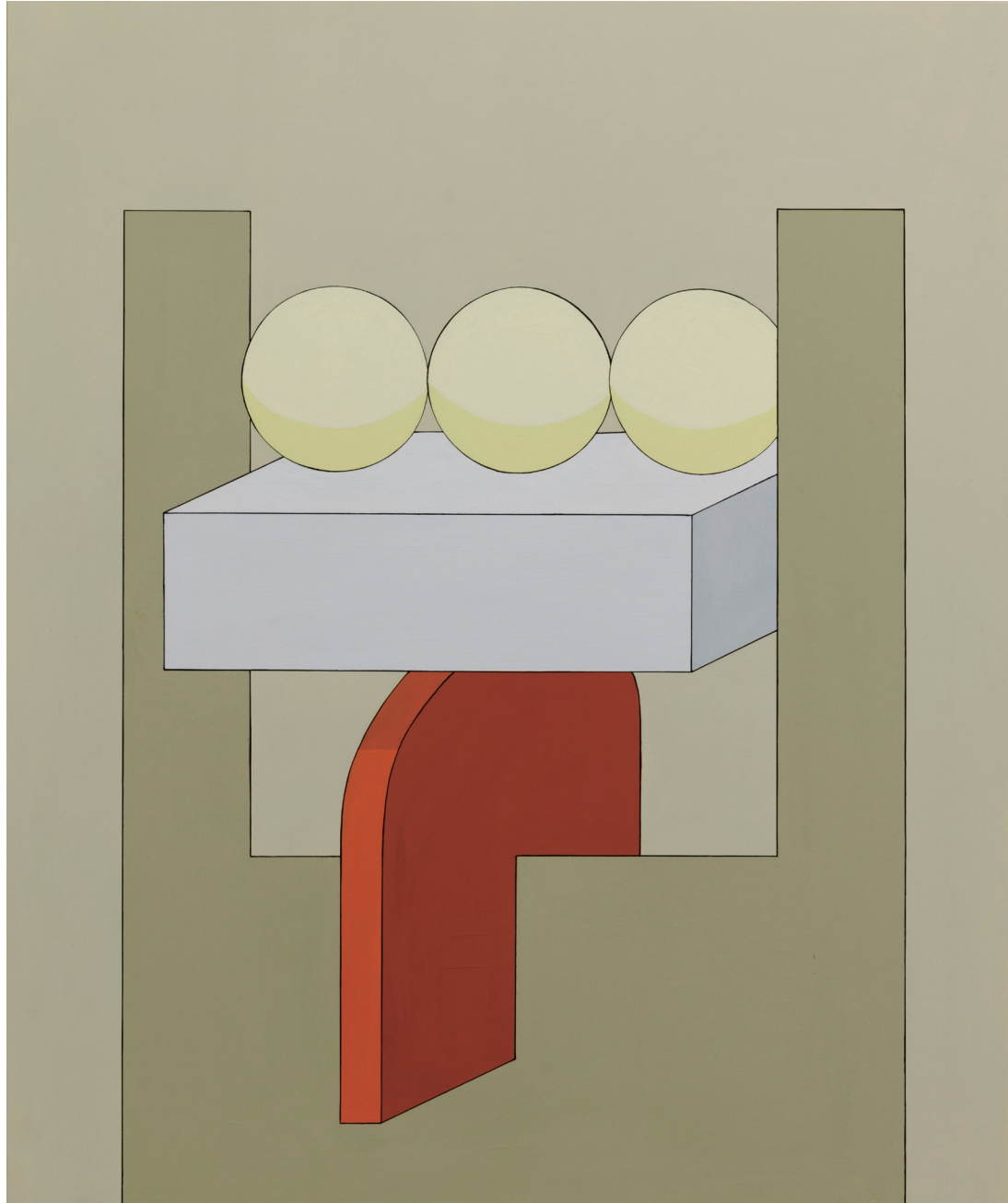
Published by Guardian Garden, Recruit Creative Center, Recruit Holdings Co.,Ltd.
Hulic Ginza 7chome Building, B1 floor, 7-3-5 Ginza, Chuo-ku, Tokyo, 104-8227, Japan
info_gallery@r.recruit.co.jp
<https://scrapbox.io/recruit-art-center/> 03-5717-0000

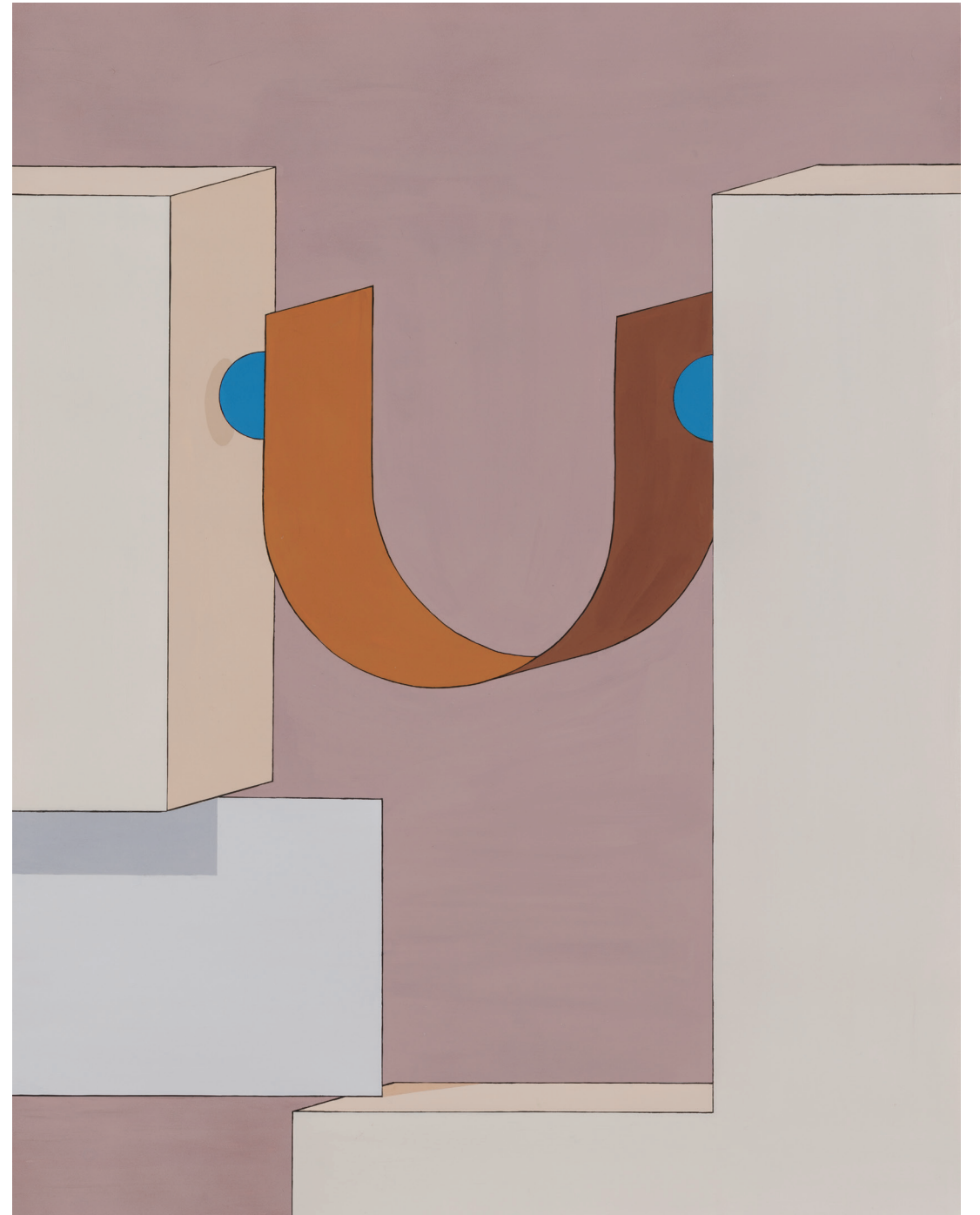
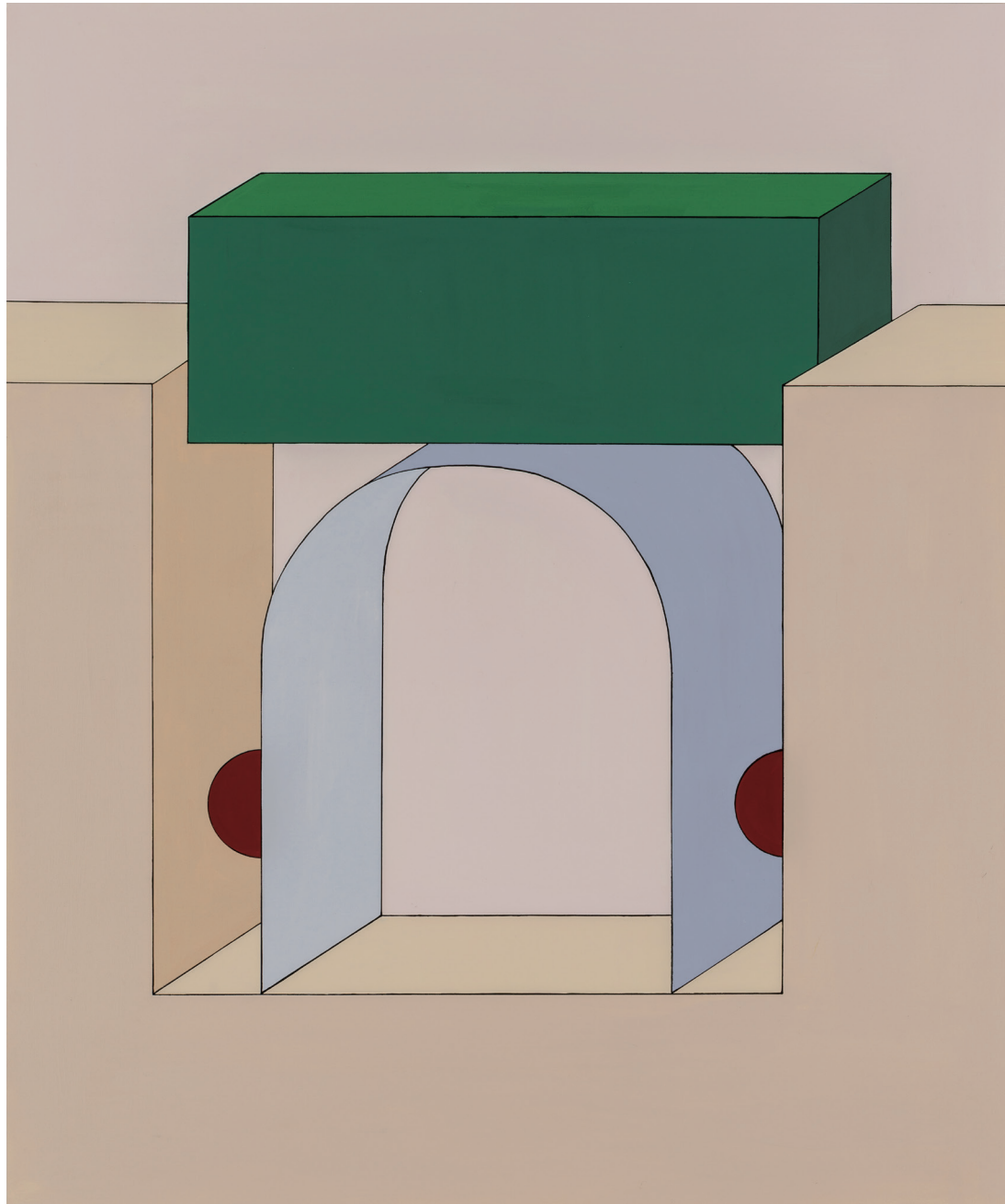
はさんで固定する カワイハルナ
Fitted and Fixed Haruna Kawai

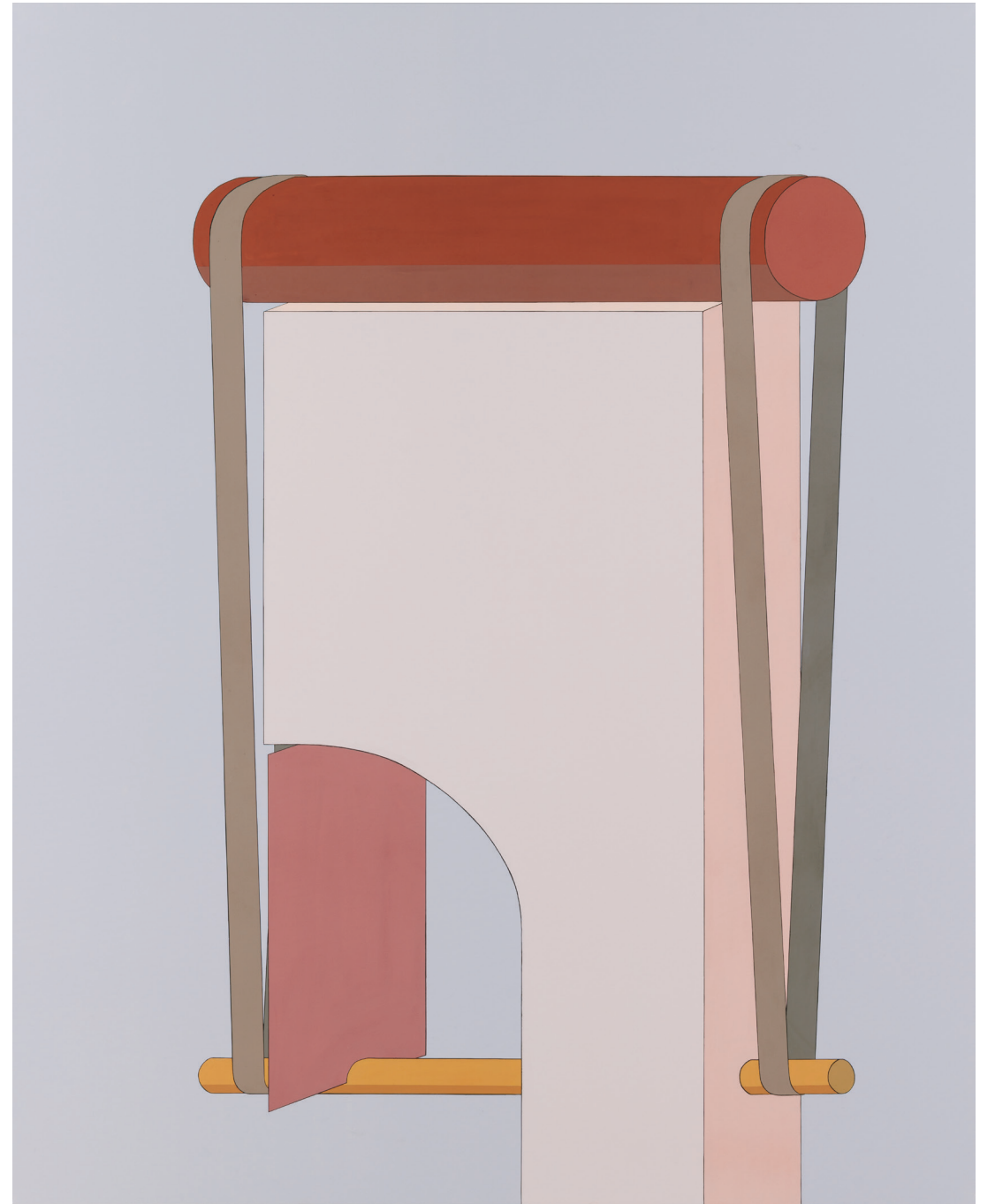
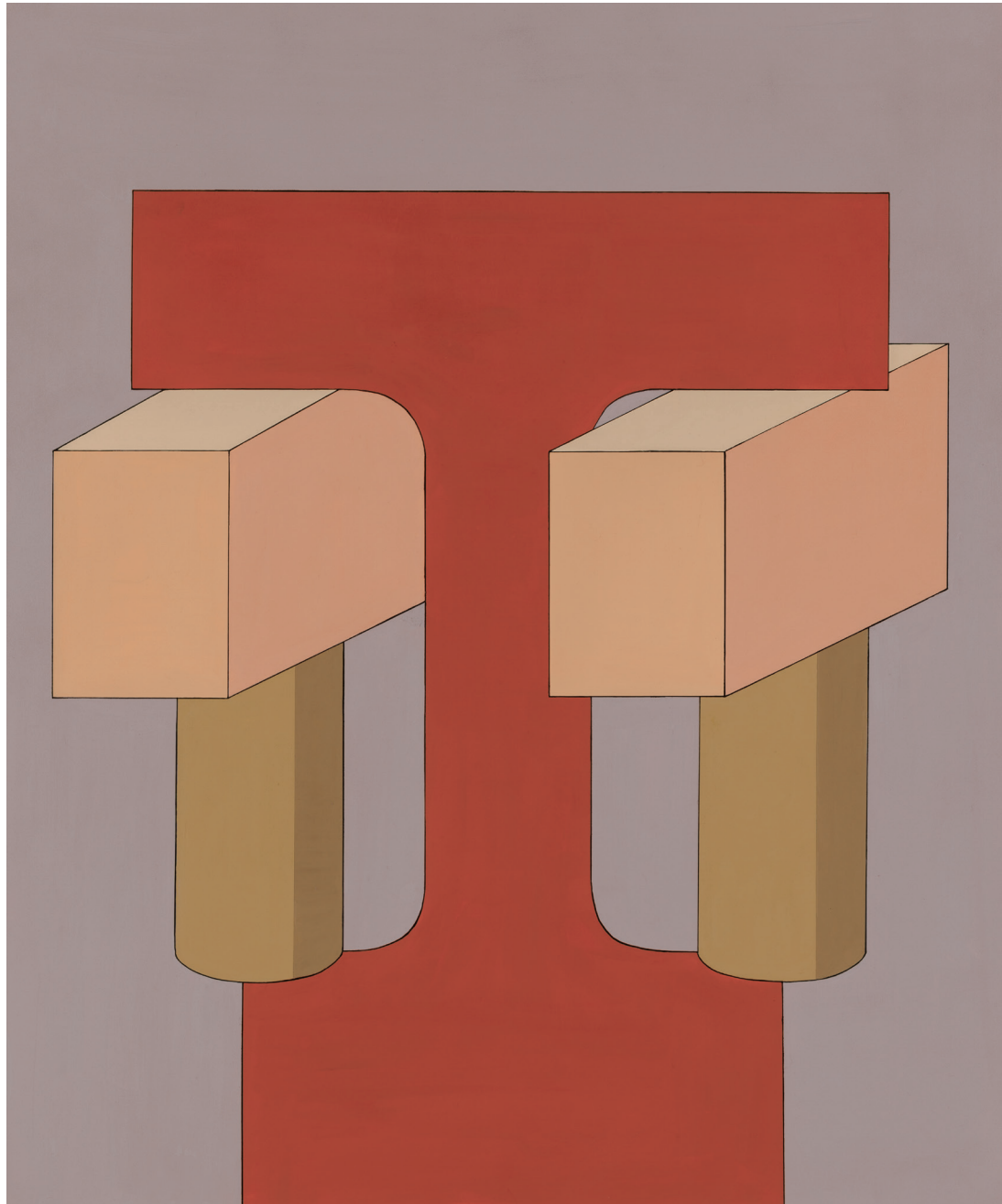


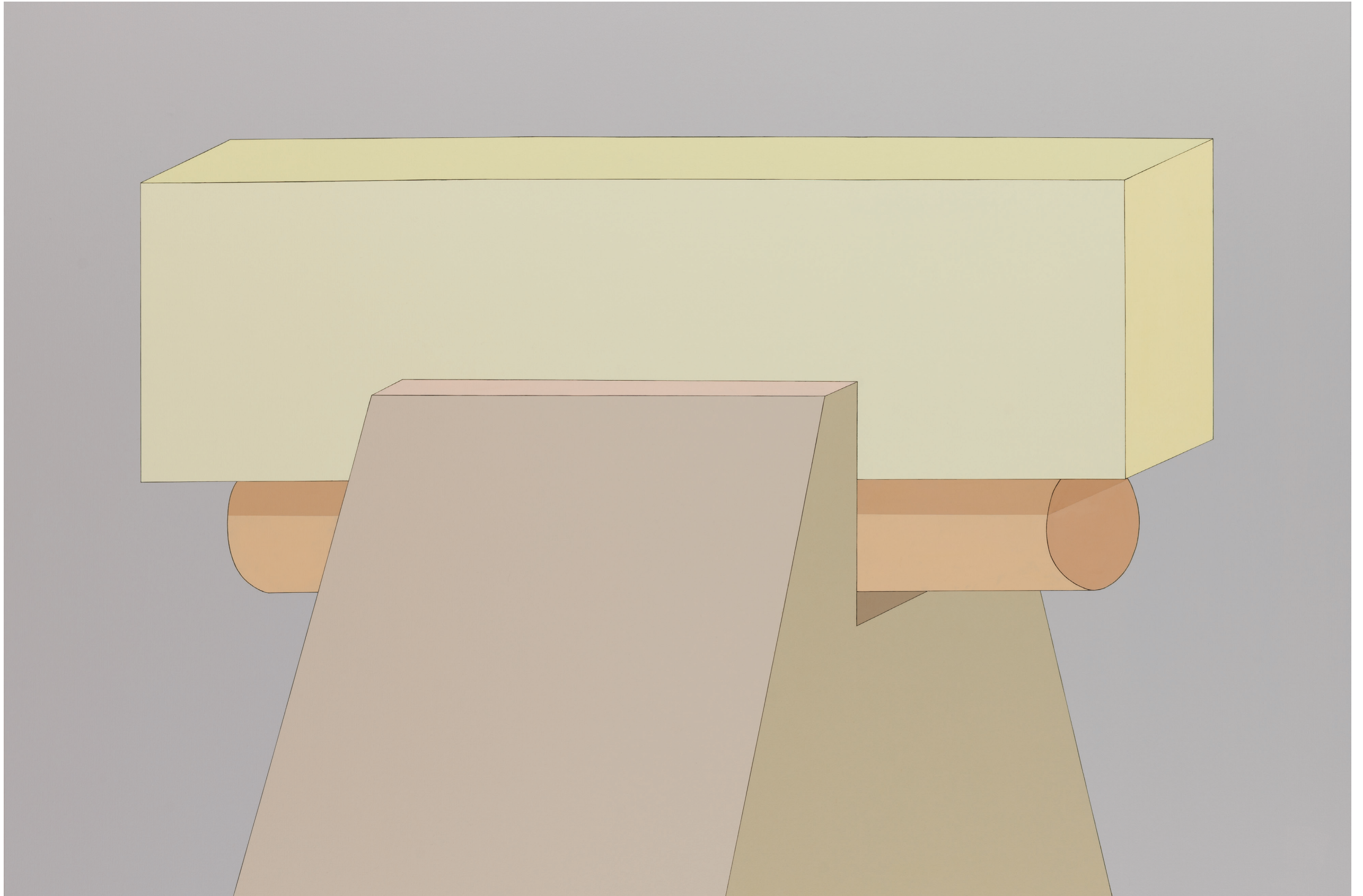


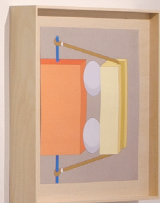
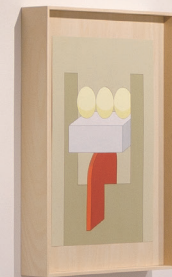
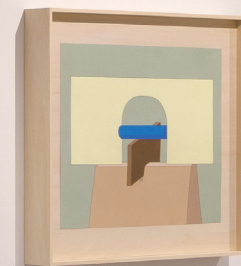
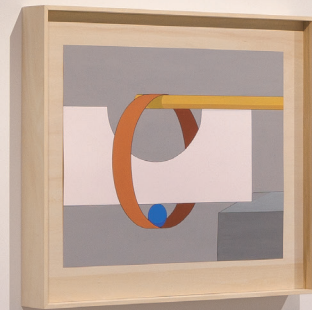
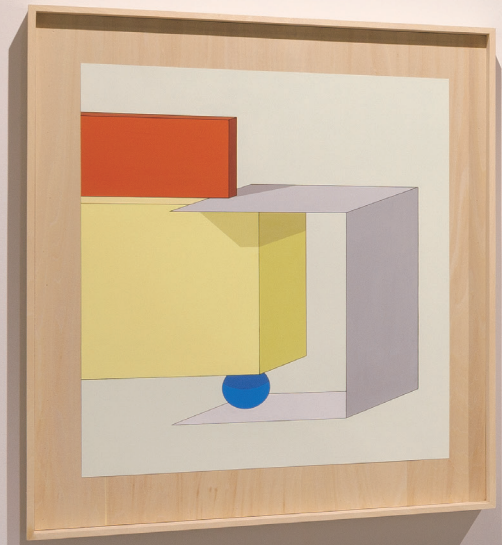












インタビュー

聞き手：野瀬 綾

—— まず幼少期についてお聞かせください。

母からは、幼稚園のころから毎日絵を描いていたと聞きました。内容は、公園やプールへ行ったことなどその日のできごとです。また歳の離れた姉からもらった大学ノートの罫線を使い、理想の部屋の図面も描いていました。家が和室だったので、畳に寝転び、畳のサイズと身長を基準にして縮尺を合わせていましたね。小4から母親の知り合いが運営する小さな絵画教室に通い、水彩画や写生を始めました。両親ともに美術好きで、「新日曜美術館」を見ては、週末ごとに美術館へ連れて行ってくれたり、クリスマスプレゼントにはガウディやマティス、ダリなどの画集をもらいました。小学生のときエッシャーを知り、初めて触れた白黒の版画が新鮮で画集を食い入るように見ては、陰と光の切り替え方や立体の描き方、また下から見上げるような視点などを真似しました。他には少女漫画なども模写し、そのころから画家かデザイナーになりたいと思っていました。

—— デザイナーにも関心をお持ちだったんですね。

そうですね。家に『エル・デコ』というインテリア雑誌があり、そこからプロダクトデザイナーを知りました。絵を描くことは何より好きでしたが、そのころは画家として生計を立てることが全く想像できず、自ずと職業はデザイナーで考えていました。中学のとき、母親が美術を専門に学べる東京都立芸術高等学校があることを教えてくれ、美術予備校に通い始めました。

—— 実際に東京都立芸術高等学校に通われたんですね。

はい。1年生のときはデザイン、油画、日本画、彫刻を一通り実践的に学びました。選択授業で陶芸と版画、写真なども。学校に作業場とアトリエがあったので、朝と放課後、毎日デッサンをしていました。あとは、校内コンクールや写生合宿などの行事もあ

り、合宿では2泊3日で油画を2枚完成させて、夜は講評を受けましたね。2年生以降は専攻が分かれるので、デザインを選びました。

—— 高校卒業後の進路は？

プロダクトや立体物の設計を学びたいと思い、桑沢デザイン研究所のスペースデザイン専攻に進学しました。特に建築構造の勉強が楽しく、ラーメン構造と壁式構造のイラストにはすごく惹かれましたね。コルビュジエを始めとしたモダニズム建築やエットレ・ソットサスのプロダクトなども好きでした。ただ課題に取り組むなかで、クライアントやコンセプトの考え方には悩み続けました。私は目的や用途以上に、構造として面白い状態を優先する癖があったので、目的を問われることが苦しかったです。最終的に自分は向いていないと思い、建築の道を断念しました。その後、全く関係のない仕事を3年ほど経て、「やっぱり私はずっと絵が好きだったし、もう一度描きたい」と思い始めたんですね。ちょうどそのころInstagramを知り、絵を投稿し続けていくうちに描くことを仕事にしたいという気持ちが強まりました。

—— 2017年10月の「1_WALL」展ではフィルムに描かれていましたが、初めからフィルムを使用されていたんですか？

いえ、初めはデジタル上のみでした。フィルムに描き始めたのは、2017年5月の初展示の際です。展示スペースのオーナーさんにアウトプット方法を相談したところ、フィルムをご提案いただき、やってみると予想以上に良かったので取り入れました。

—— 現在は異なる支持体も多いですね。

そうですね。フィルムには、オブジェクトとその影を絵の具で描いていました。その作品を吊り下げて展示すると、物理的な影が壁に映るので、描かれた

影の裏に本物の影が落ちる二重構造になります。加えて、フィルムを使用したセル画はアニメーションの文脈が強いので、鑑賞者が次のコマを想像し、脳内再生を誘発させることも考えていました。ただ最近、物体よりも状況や状態を描くことが多く、それをシンプルに見せたいのでフィルムは使用しません。ちなみに今回の展覧会タイトルは「はさんで固定する」なので、崩れそうなものを固定しているとか、動きそうだけれど動かないことで、壊れず保たれている状況を描きます。

—— 固定といっても、少し不安定な状態なんですね。

はい。次の瞬間崩れそうな状態や、部分的に重力を消したり影をつけて描くことで、不安定さや違和感を意図的に作り出しています。綺麗に収まっていたり、安定感のある状態は現実にあるので、そのまま絵にする必然性がないと思っています。また図面や物体の説明ではなく、時間や空気感、精神的なものも含めようとしています。時間というのは、「1秒後これは落ちるのかな？」など、見た人が頭の中で時間的なイメージを増幅させることですね。絵を描き始めたころ、「いい絵」とか「強度の高い作品」について考え続けた中で、私なりに行き着いたのは、みんなが持つ共通感覚、つまり普遍性が絵の中に入っているといいのかもしれないということです。ただ最初は、何が共通感覚になり得るのかという点に悩みました。いろいろと試す中で、美しさや色などの要素は、時代や国によって捉え方が変わるけれども、安定性や不安定性、重力に対しての知覚は誰もが持っている普遍的な感覚なのではないか、と思うようになりました。

—— 制作プロセスを教えてください。

まず建築物などを見に行き、面白かったり、美しかったりするものを写真に撮ります。そして、その構成要素を頭の中で分解して抽出し、わざと一部分をアンバランスにしたり、切り落として異なる面を出したり、厚みを変えたりしながら、何パターンも紙にスケッチします。3DCGや模型は作らず、すべて頭の中で考えます。スケッチの次はIllustratorを使用し、実際のキャンバス比率を設定した上で余白などを検証します。いろいろと試してプロポーション

が決まったら、最後に色や影を付けます。Illustrator上で完成後は、それを原寸で出力し、位置や大きさを定規で測って、キャンバスなどに描き写します。

—— 色はどのように決定されていますか。

強いこだわりはなく、そのときの気分や試したい組み合わせを使用します。ちなみに色の組み合わせについては、高校生のころ、カラーチップを自作して探求しました。現役作家でフレスコ画を描いていた先生から、街なかの色を抽出して、チップを作る方法を教わったんです。例えば私は、好きなポスターや写真、ルイス・バラガンの壁面から自分の部屋まで、さまざまな場所から色を抽出しました。それを絵の具で再現し、色の幅や組み合わせを自分で考え、単語帳の色付けました。また作品が比較的カラフルな理由は、初期のころから不思議な絵を描いているという自認があったので、せめて色だけでもカラフルな方が見てもらいやすいんじゃないかと思ってのことです（笑）。

—— 転機についてお伺いできますか。

まだ過渡期なので難しいですが……「1_WALL」は大きかったかもしれませんが。応募したのは、作家としてやっていきたいけれど経験が少なく、自分の表現がイラストなのか絵画なのかも判断し得ず、悩んでいた時期でした。結果的にファイナリストに選出され、審査員の客観的な反応も受けて、「このまま表現を続けても大丈夫かもしれない」と思えました。

—— 今後について

引き続き、状況や状態を、ストーリーや意味のない、ただのイメージとして表現したいです。また平面作品だけでなく、イメージが存在する空間全体を作り、提示したいと思っています。まだまだ先の話ですが、40、50代になったら色数を減らして、最小限の要素での表現方法を見つけられると良いですね。

An Interview with Haruna Kawai

Interviewer: Aya Nose

Could you start by telling us about your childhood?

My mother told me I began drawing daily when I was still in kindergarten. I would usually draw about what I'd done that day, like going to the park or the swimming pool. I also used to draw my dream room layouts, using the lines on the pages of a college-ruled notebook that was given to me by my older sister. Our house had Japanese-style rooms, so I'd lie down on the *tatami* mats and use their dimensions and my own height to determine the scale of my layouts. When I was in fourth grade, I started attending a small painting class—it was run by someone my mother knew—where I began working with watercolors and sketches.

Both of my parents loved art, and they would take me to museums on the weekends to see exhibitions that we'd heard about on NHK's *Sunday Museum* program, and for Christmas, they would gift me art books with works by artists like Gaudi, Matisse, and Dali. I discovered Escher in elementary school, and his black-and-white prints, which I had never seen before, fascinated me. I'd pore over his artwork, then I'd attempt to imitate their techniques—how to switch between light and shadow, create three-dimensionality, and so on. I also tried mimicking the way he would draw from a low-angle perspective. Besides that, I also used to copy drawings from girls' comic books. Even then, I knew I wanted to become an artist or designer.

So you were interested in becoming a designer too?

I was. There were some copies of the interior design magazine *Elle Decor* at home, and that was where I first learned about product designers. I loved painting above all else, but at the time I couldn't imagine making a living as a painter, so naturally, I leaned towards becoming a designer. Then, during middle school, my mother told me about Tokyo Metropolitan High School of the Arts, where I'd be able to specialize in art. So, I started going to a preparatory art school.

And you actually ended up at Tokyo Metropolitan High School of the Arts—is that right?

Yes, that's right. In my first year there, I had practical classes

in design, oil painting, traditional Japanese painting, and sculpture, along with electives like pottery, printmaking, and photography. The school had workspaces and studios where I'd spend my mornings and after-school hours sketching. There were also school competitions and plein-air painting trips, where we had to complete two oil paintings over a three-day stay and receive critiques in the evenings. Students had to specialize from the second year onwards, and I chose design.

What did you do after high school?

I wanted to learn more about designing products and three-dimensional objects, so I enrolled in the Space Design course at the Kuwasawa Design School. I particularly enjoyed studying architectural structures, and I found those illustrations of rigid-frame structures and load bearing structures fascinating. I also loved modernist architecture, such as Le Corbusier's works, and the products of Ettore Sottsass. But, working on those projects, I always struggled with the need to think about the clients and concepts. I had a tendency to prioritize structurally interesting states over purpose or functionality, so I found the emphasis on purpose stifling. Ultimately, I decided that architecture wasn't for me and gave up on that path. After working in an unrelated field for about three years, I began to think, "I've always loved painting, I want to start again." It was around this time that I discovered Instagram, and as I continued to post my paintings there, I began increasingly wanting to make a career out of it.

Were you painting on film back then?

No, initially it was all digital. I started painting on film in 2017 when I was exhibiting my work for the first time. The idea was kindly suggested to me by the owner of the exhibition space, whom I was consulting about possible ways to present my work. I tried it, and it turned out better than I'd expected, so I adopted it.

Now you use a variety of different media.

I do. On film, I used to paint objects and their shadows.

When these works were hung for display, the images on the film would cast physical shadows on the wall, creating a dual structure of a real shadow behind a painted shadow. Also, painting on film has strong associations with the cel paintings in animation, and so a part of my intention was to prompt the viewer to imagine the next frame and play that sequence in their mind. Lately, I've been focusing less on objects and more on depicting "situations" and "states," which I prefer to show simply, so I haven't been using film. The new exhibition is called *Fitted* and *Fixed*, and that's about depicting situations where something that looks about to collapse is held in place, or something that looks about to move remains motionless, maintaining a precarious balance.

So they are "fixed," but still a little unstable?

Exactly. I deliberately create instability and unease by depicting states where things appear to be on the verge of collapsing, or ignore gravity in places, or cast implausible shadows. As I see it, there's no need to show neatly fitting, stable states in my paintings—there's enough of that in reality. Rather than have my paintings just be diagrams or explanations of objects, I try to inject elements like time and mood, as well as more mental elements. By "time," I mean creating an image in the viewer's mind that carries a temporal dimension—"Is this going to fall off in a second?" , that sort of thing. When I started painting, I always pondered over what constitutes a "good painting" or a "strong work." And my personal conclusion was that I should try to include in my paintings some sense or feeling that's shared by everyone, something universal. At first, I had trouble figuring out what senses are actually common to all of us. Through various trials, I came to realize that while perceptions of beauty, color and such can vary across cultures and eras, our perceptions of stability, instability, and gravity might be universal senses.

Could you walk us through your creative process?

I start by visiting architecture and such, taking photos of things I find interesting or beautiful. Then I break them down in my head into components and go about intentionally making parts of it unbalanced, cropping parts to expose new faces, altering the thicknesses, and so on, and sketch out multiple patterns on paper. I don't make models, CG or physical—it's all done in my head. After sketching, I use Adobe Illustrator to determine things like margins, setting it to the actual canvas ratio. Once the proportions have been

decided through trial and error, I finally add colors and shadows. When I'm done on Illustrator, I print out the image in actual size and transfer it onto a canvas or similar, measuring the positions and sizes with a ruler.

How do you decide on colors?

I don't have strong preferences—I use whatever combination I feel like at that time or want to try out. I actually started exploring color combinations in high school by making my own color chips. We had a teacher who was also a professional fresco painter, and they taught me how to extract colors from the cityscape and turn them into chips. I'd extract from all sorts of places—posters and photos I liked, the walls of Luis Barragán's buildings, even my own room. I then reproduced these colors with paints and applied them to study flashcards, deciding on the color ranges and combinations myself.

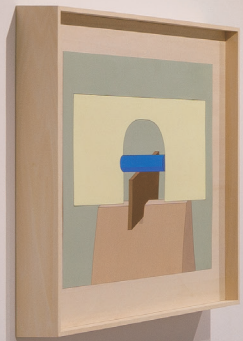
Incidentally, the reason my works are relatively colorful is that from the early days, I was aware that my paintings are pretty peculiar. So I thought I'd at least make them colorful, in the hope that they might be more appealing to people that way (laughs).

Was there any specific turning point in your career?

I'm still in a transitional period, so it's hard to say... The "1_WALL" design competition was probably big, though. I entered it at a time when I was feeling somewhat lost: I knew I wanted to be an artist, but I had little experience and wasn't even sure whether my work fell under illustration or painting. But being chosen as a finalist and receiving objective feedback from the jury made me feel that it might be okay to continue expressing myself in that way.

And your plans for the future?

I would like to continue presenting situations and states as mere images that have no underlying story or meaning. Besides two-dimensional works, I'm also interested in creating and presenting whole spaces inhabited by these images. This is still a long way off, but when I reach my 40s or 50s, I'd like to reduce the number of colors I use and find a mode of expression that relies on minimal elements.





手元にあるA4用紙を、机の上に立てる。1枚では立たない。紙を重ね、束ねていけば、いつかは自立するだろう。だがその前に、1枚の紙を半分に折り、90度ほどの角度をつければ、簡単に立つ。

私たちが生活する次元において、こうした現象はあまりに自明で、取るに足りないことのように思える。2次元(x, y)は自立しない。厚み(z)がないから。もし平面が自立しているとすれば、それは厚みを有しているからである。

とはいえ、3次元のオブジェクトであっても、自立するためには、重力に対してバランスを取らねばならず、組み合わせ、積み上げるならば、むろんさまざまな重心の調整が必要になる。いずれにせよ、「平面」あるいは「球体」をそれだけで積み上げることはできない。何らかの「支え」が必要なのだ。

けれども、絵の中であれば、あらゆるものを自立させることができる。正確に言えば、そのように見える像へと置換することができる、ということなのだが、厚みのない(限りなく薄い)2次元平面は、3次元空間においては自立できなくとも、2次元に置換すれば自立できし、複数の球体も積み上げることができる。これは3次元の現実空間と2次元の絵画空間の関係において、もっとも奇妙な反転である。3次元の物体は厚みを失い、2次元に移されることで自立する。

こうして2次元は、現実の影となる。3次元の建築を表す2次元の図面、すなわち平面図、立面図、断面図のように、立体は1つ下の次元である2次元の平面によって切断されるのである。ここで、3次元の空間を細かな2次元の「切子面」へと分解し、平面上に多角的に再構成したキュビズムの絵画を想起することもできるだろう。そもそも太古より2次元平面は、この3次元空間にとどめることが不可能な、高次元の対象を表してきた。霊体や空想上の生命体が描かれた神話や歴史、物語にまでさかのぼらずとも、現実的な対応物をもたない抽象画や、平面そのものであるところの単なる均質な塗り、というだけでも、それは2次元にしか表せない空間であったのだ。

1990年にオープンしたガーディアン・ガーデンがクローズする2023年、このスペースでの最後の展覧会として、カワイハルナによる「はさんで固定する」展が開催された。

「ガーディアン[gá:rdiən]」「ガーデン[gá:rd(ə)n]」という2つの近似した音の繰り返しもどこか、何か2つの「はさむもの」と「はさまれるもの」の関係を思わせる。出品されているのは、すべて平面作品である。支持体は、紙、

キャンバス、アセテートフィルムであった。

描かれている対象には影があったり、なかったり。ただし、それらは具象画のように、一点透視図法で消失点に向かって正確にイリュージョンをつくり出しているわけではない。○、△、□、それぞれの形が自らを主張したり、パースを歪ませたり。けれどもまた、それらは抽象画のように、色や形へと完全に還元されているわけでもない。グラフィックデザインソフトで描かれた図形のものでありながら、よく見れば、線は均等ではなく、刷毛跡も残っている。カワイが描く世界は、遠近法や重力の法則に従いながら、かつそれらを逸脱した、具象と抽象、そして絵画と図面のあいだで揺れ動いているのだ。カワイは「現実と想像とを行き来して描いている」のである。

「はさんで固定する」。何で何を「はさんで固定する」のだろうか。今、このテキストを書き始めた時点で、私はカワイハルナの実見したことがない。それでも、展覧会評を書いてみようと思ったのは、プレスリリースに書かれている「現実と想像とを行き来して描いている」というカワイによる、この「はさんで固定する」という言葉に惹かれたからである。重力的に、物質的に固定できない——現実と想像のあいだでのみ成立するような——何か。「はさまれるもの」は、言うまでもなく「はさむもの」との関係において存在する。カワイは「何かをはさんで保たれる形」や「はさまれて固定される形」をつくり出すために、「その周りの造形を考える」という。その形について想像してみる。「はさむもの」と「はさまれるもの」とが互いに、互いの境界をもって、関係をもつ世界。たとえば、今、私の目前にある菜をはさんだ本。本にはさまれた菜。菜は本の途中にあり、その本の中には、余白、文字、余白……文字、余白、文字。それら「はさまれるもの」と「はさむもの」のいずれかが崩れれば、意味は失われていく。そうした時空間は書き手と読み手のあいだにはさまれて存在している。そして、その関係性もまた文字列の意味の揺らぎの中で誤解を生み、すれ違っていく。それでも文字は——意味を失った後も——形として、何かをはさんで固定しようとするかもしれない。

「はさむもの」と「はさまれるもの」とが、実体と実体の、可視と不可視の境界をつくり出す。この文字列も同様である。作品を見る前の世界と、作品を見た後の世界。カワイの作品を見たことのないこの世界を、「現実と想像とを行き来して描いている」というその世界で、つくる者と見る者との関係において「はさんで固定する」。

カワイが描く世界は、現実と想像のあいだで揺れ動いているのだ。絵画のモチーフは、それぞれの現実的な用途から離れ、想像的な幾何学へと還元され、互いに関係し合う。それらは静物画のように机の上に並ぶのではなく、個々の性質を生かしながら、絵の中に積み上げられ、バランスを取って、協働している。

こうして、カワイの平面は、絵画的バランス＝構図＝想像、および図面的バランス＝構造＝現実、という二つのレイヤーの重なりにおいて組み立てられていることがわかる。

その二重性を視覚的に支えているのは、オブジェのアウトラインとして入れられている1次元の線である。ここでは、立体の表面、あるいは平面は、すべて線で切断されていることになる。線に切断され、平面が強調される。こうして絵画空間は、3次元→2次元→1次元とすべての次元が互いにはさむ／はさまれる、という関係に置かれている。

存在するようで、存在しないバランス。それは、絵画と図面、2Dと3D、そして無重力と重力のあいだで、「自立しようとする」状況において保たれる。物質性を奪わ

れたオブジェクト同士が関係を結ぶ。絵画空間の中でしか存在できない、いやおそらく現実空間の中でも実現可能である、というような、どっちつかずな不安定な状況において。

ここで、カワイの作品を近現代芸術の変遷を支えに、別のバランスに偏らせることを考えてみる。遠近法とその解体、ポスト印象主義、分析的キュビズムにおける幾何学、○、△、□などの形態で描かれる現実の対応物をもたない無対象の抽象画、抽象表現主義の平面性、レディメイドの選択と配置、ミニマルアートにおける最小単位の反復、そしてリレーションナル・アートからソーシャリー・エンゲージド・アートへの接続を暗示するようなオブジェクト同士の協働……。

鑑賞者は、それらのバランスを脳内に描き出すことも可能である。カワイの作品を、絵画のように、オブジェのように眺める。「現実と想像とを行き来して」、遠ざかる／近づく。すると、鑑賞者と絵のあいだに、絵と制作者のあいだに「はさまれた空間」が現れてくる。すると同時に、カワイの作品には既知と未知のあいだで「はさまれた時間」が流れていく。

カワイハルナの作品を実見する。現実において、目で見ているのは、色／形／素材、そしてそれらが組み合わせられたバランスである。しかし、想像においては、そのバランスは「はさまれて固定された」ものに宿る、「はさんで固定する」運動、そこに立ち上がる「遊び」である。それが、「現実と想像とを行き来して描いている」、カワイハルナの存在するようで、存在しない世界なのだ。

Take a sheet of A4 and try to set it upright on a surface—it won't stand. If you keep stacking more and more sheets together, eventually the bundle will stand on its own. But even without doing that, you can make a single sheet of paper stand without support by simply folding it halfway at a roughly 90° angle.

In the dimensions we inhabit, such phenomena seem self-evident, even trivial. A two-dimensional object, existing only on the x- and y-axes, cannot stand on its own, as it lacks thickness along the z-axis. If something is flat but can stand, it must have some thickness to it. Even three-dimensional objects must counterbalance the force of gravity to stand independently, and their various centers of gravity need adjustment if they are to be piled up together. Either way, we cannot pile up objects such as *planes* and *spheres* on their own. They need some manner of support.

Within a painting, however, any object can stand on its own—or more precisely, can be translated into an image that appears to stand on its own. Something that has no thickness (i.e., is infinitely thin) cannot stand without support in 3D space, but can when transposed into 2D space; there, even spheres can be piled on top of each other. This is the very peculiar inversion that occurs between the 3D space of reality and the 2D space of paintings: 3D objects become self-standing by having their thickness abstracted away and being transposed to 2D.

The 2D world thus becomes a shadow of reality. Just as blueprints—plans, elevations, cross-sections, and the like—can represent architecture, 3D objects are cut up into 2D planes. Here, one might recall how Cubist paintings dissected 3D space into multi-perspective 2D “facets” and reconstructed it on a flat surface out of these small planes. But in fact, 2D has been employed since antiquity to represent subjects of higher dimensions that could not be captured or kept in our 3D realm. We don't even have to go as far back as the representations of myths, histories, and narratives involving spirits and imaginary beings; abstract expressions without concrete real-life counterparts or even uniformly coated planes of paint existed in a space only representable in 2D. This year sees the closure of Guardian Garden, which first opened its doors in 1990. Haruna Kawai's exhibition “Fitted and Fixed” was to be the final exhibition hosted by the gallery.

The venue's name, with its two phonetically similar words—“guardian” and “garden”—also somewhat mirrors the relationship between a “fitting-in” object and the “fitted-into” object. The works in the exhibition were all two-dimensional pieces on paper, canvas, or acetate film. Sometimes the objects they depict cast shadows, sometimes not. However, these are not attempts at accurate illusions like representational perspective paintings that converge to a vanishing point; their shapes—○, △, □, and so on—each assert their own presence and distort perspective. Yet, they have not been entirely reduced to mere color and form, as in some abstract art. While they may seem like shapes drawn with graphic design software, closer inspection reveals that their lines are uneven and that their surfaces bear brushmarks. The world of Kawai's paintings teeters between the concrete and the abstract, between painting and diagram; it adheres to the laws of perspective and gravity, but also deviates from them. Kawai paints while “coursing back and forth between reality and fantasy.”

What is getting “fitted and fixed”? And what is it being fitted into, fixed by? When I set to writing this review, I had not yet seen Haruna Kawai's art before firsthand. Despite this, I opted to write it because I was drawn by this phrase “Fitted and Fixed,” and by this artist who, to quote the press release, “cours[es] back and forth between reality and fantasy.” These are things, then, that physics and gravity would not let stay in a fixed state—that could only exist in that in-between place between reality and imagination. Needless to say, whatever is being fitted exists in relation to what it fits into. Kawai states that she sets out to create her precarious arrangements of objects that fit in between other objects, or that fit and fix other objects in place,

designing the rest of the construction around them. I try to envisage those forms, that world in which the “fitting-in” and the “fitted-into” relate to each other and engage with each other's boundaries. For instance, I have before me a book with a bookmark inside. A bookmark fitted into a book, as it were. The bookmark is somewhere inside the book, whose pages are composed of spacing, then a line of text, then spacing... then more text, space, text. If either of these elements—that fit in between or are fitted-into—falls apart, then meaning will be lost. Such a spatiotemporal dimension exists, fitting in between the writer and the reader, whose relationship also happens to be subject to misunderstanding and discrepancy, due to the flux of textual meanings. Even then—after losing meaning—these symbols may try to keep something fitted and fixed in their shapes. The fitting-in and the fitted-into show up the boundaries between substances, between visible and invisible. These very lines of text are no different. The world before viewing the artwork, and the world after, in the context of the relationship between creator and viewer, fitted and fixed in between this world where I haven't seen Kawai's art and that world “coursing back and forth between reality and fantasy.”

Kawai depicts a world that oscillates between the real and the imaginary. The motifs in her paintings interact with one another, removed from their real-world functions and reduced to geometric imaginings. They do not line up side by side on a table like objects in a still life; rather, they stack up and work together to maintain their balance, each taking advantage of its own properties.

Thus, we see that Kawai's 2D plane is composed of two overlapping layers: one of pictorial balance/composition/imagination, and the other of diagrammatic balance/structure/reality.

Supporting this duality visually are the one-dimensional lines that form the outlines of the objects. Here, the surfaces of the solids—or the planes—are intersected by lines, which thus serve to emphasize the planes. In this way, 3D, 2D and 1D are all in a relationship of fitting and being fitted into each other within the pictorial space. This balance, which appears to exist yet does not, is maintained in a state of trying-to-stand-on-its-own, in between painting and diagram, 2D and 3D, weightlessness and gravity. Relationships form between the objects that have been stripped of their materiality and left in an ambiguous and unstable situation: it might only be possible in pictorial space, or it might be possible in real space too.

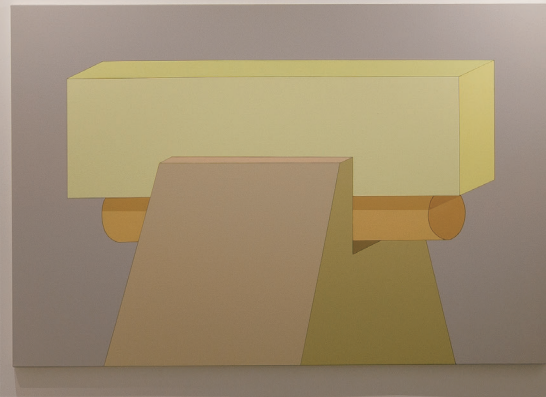
Here, let us consider skewing Kawai's works toward a different balance, using the trajectory of modern and contemporary art as a reference: perspective and its deconstruction, post-impressionism, the geometry of analytical cubism, non-objective abstraction that's composed of shapes like ○, △, □, the flatness of abstract expressionism, the selection and arrangement of readymades, repetition of minimum units in minimal art, and collaboration between objects, hinting at a link from relational art to socially engaged art...

Viewers could very well envisage such different balances in their mind, gazing at Kawai's works and viewing them as paintings, as art objects—approaching or distancing themselves from the works by “coursing back and forth between reality and fantasy.” A certain space then emerges, fitting itself in between the viewer and the painting, between the painting and its creator; and simultaneously, a certain time begins to flow, fitting itself in between the known and the unknown in Kawai's work. Then, I see Haruna Kawai's work. What the eyes see in the real world are colors, shapes, materials, and the balance they create together. What the imagination sees, however, is the dynamic action of *fitting and fixing* inherent in what is *fitted and fixed*, and the playfulness it engenders. That world, which appears to exist yet does not, is the world of Haruna Kawai, the artist “coursing back and forth between reality and fantasy.”

レビュー「棒と線」

Bars and Lines

text: Shuntaro Yoshino



本展について、ふたつの要素から感想を述べたい。

—

ひとつは「びたりとつらなること」。

引っ越しをしたとして、冷蔵庫を買うことになったでしょう。わたしはメジャーを持って、あるいはなにか他の方法で、設置される予定の場所の寸法を測る。その寸法を元に、搬入するにはギリギリ大きすぎるかもしれないとか、逆にこれだとずいぶん小さいとかを考え、ついに決定した冷蔵庫。それが当日なり数日後なりに想定場所に設置されたとき、その風景をみたわたしはきつと満足感や心地の良さを感じるだろう。

これらの感覚は、「やっと冷蔵庫が手に入ったぞ!」という達成感とは別の話として挙げたつもりだ。その場が目的のもので埋まったという充実それ自体への喜びよりも、用意された間にちょうど合うものを当てられたことへの心地よさ。もうこれ以外にない、とまで言わせてしまうような安心感。財布にちょうどの小銭を見つけられた時のように、あるいは座りの良い椅子を探す尻のように、びたりとつらなることは多くの人の心を安堵させる。そしてその安堵は、おそらく“びたり”の間に未だ存在するゼロに限りなく近い間隙、その緊張に由来する。

カワイハルナによる展覧会「はさんで固定する」を鑑賞した際、この安堵をずっと感じていた。心地よいのだ。展示された平面作品の画面上にはごくシンプルなオブジェ同士が構成される様子が表示されるが、登場しているオブジェたちはどれもが互いに異なる質や形、色味を持つため、元々は構成されることを想定されていないように見える。たとえば本展タイトルとビジュアルにも採用されている作品《はさんで固定する》では、単色の淡い背景の中で関わり合う6つの異なるかたちが登場するが、重力が存在しているのかどうかも不明な空間の中で、それぞれが絶妙な接触を遂げている。画面中央のU字に曲げられた薄板は、両脇から接触する二つの青い球形の摩擦によって挟まれ浮かされており、その球体自体もそれぞれ隣り合う薄黄色のキューブに挟まれ、支えられる。事実上一番外側に存在するキューブが中央の空間を規定しているわけだが、そこに配置された薄板の曲げ具合も、球体のサイズも、びたりのバランスで決定されていることが意識的にも無意識的にも理解でき、そこに前述の心地よさが存在する。

しかもこれらは、どれも同じ色や質でとか、元から完

壁に噛み合うように作られたかたちであるわけではきつとない。たとえば青い球体は、球体ゆえの安定しないはずの丸みを持っているにも関わらず、びたりとつらなることにより状況をかろうじて保持しているように、あくまでも近くない関係のオブジェ同士が偶然的に、かつびたりと触れ合ってしまうことにこそ、特有の価値が発生するのだと考えさせられた。

また、この話題はカワイハルナの作品だと指示された画面の内部だけにとどまるものではない。本展で展示されたほとんどの作品が収納される箱のような額装は、それ自体が一個のオブジェとして作品の支持体との間に関係を結び、新たな構成を披露する。

／

もうひとつは「ほのかにむすびつくこと」。

こちらは先般の冷蔵庫にあった量的なイメージとは異なり、もっと弱々しい線として。大きなスケールで言えば橋梁、もっと小さくいうならー(ハイフン)。橋梁とはたしかに具体的に機能的なオブジェクトだが、一方で対岸にあるもの同士の関係を喚起する関係線 α でもある。つまり、この結びつきは決して線自体の量塊性に依拠するものではないということ、これは先に強調しておきたい。また要素同士をむすびつけることで機能するこれらの例は、見方を変えれば、要素同士に挟まれてもいるのだ、とも。

さてこの効果こそが、カワイハルナの作品に大きな魅力と驚きを与えている。展示された作品にはどれもキュービクなオブジェの様子が表示されているが、これらの持つ整然としたエッジは、わたしには、前述する支持体や額装の辺や角に、さらには展示会場の中木や柱、非常出口の枠線などへと広く広く伝染していくように思えた。偶然か、会場のガーディアン・ガーデンの真っ暗な天井の途中には白い大きな梁が一本通っていて、壁と壁によって挟まれている。この風景がどうしてもカワイハルナが仕掛けたことであるかのように煌めいて見えて、何よりも印象深かった。過去に建築を学び、かつ日常の風景から制作の発想を得るという作者の言葉からはまったく不思議ではないむすびつきであるが、作品内の空想風景と現実空間のこの連携を可能にしたのは、やはり作者の設置によるものだろう。どの図像にも、オブジェ同士の間を取り持つ存在と一緒に描かれるが、

決してそれ自体が強く主張することはない。図像全体の調和を崩すことなく、慎ましく、ただそこに在った。

—

会場で最も大きな平面作品《長い物を重ねる》に描かれていたのは、台形に支えられた一本の丸棒と、一本の角棒の姿だった。ほかのほとんどの作品内の構成で見られるような危ういまでの緊張感は薄れ、むしろたっぴりとした安定感を保つ、異色の一点だ。会場内でも入り口に近く、しかもこれほど目立つ画面になぜこのようなイメージが描かれるのか最初わからなかったのだが、このテキストを書いている最中によりやく、少し理解することができた。

吉野 俊太郎 Shuntaro Yoshino

1993年新潟県生まれ。2019年東京芸術大学大学院美術研究科修士課程修了。同大学院美術研究科博士後期課程に在学中、専門は彫刻。「操演される彫刻」というテーマで、彫刻物の自我とその演出法に関する研究を行っている。主な企画に個展「Plinthess」(2021, Gallery 美の舎, 東京)及び「Peripeteia」(2021, 駒込倉庫, 東京)、パフォーマンス公演『明るすぎます』(2023, クマ財団ギャラリー, 東京)など。2021年には公演『デスクトップ・シアター』(ロームシアター京都, 京都)に共同演出として参加。2019年、東京都小平市にて共有スペース「WALLA」を始動、以後運営に携わる。

Shuntaro Yoshino was born in Niigata Prefecture in 1993. He received his master's degree from Tokyo University of the Arts's Graduate School of Fine Arts in 2019. He is currently a PhD candidate at the same institution, specializing in sculpture. His research concerns "mechanically effected sculptures," investigating the inner identity of sculptural objects and how to direct them. Major projects include solo exhibitions "Plinthess" (Gallery binosha, Tokyo, 2021) and "Peripeteia" (Komagome SOKO, Tokyo, 2021), and performance piece *Akarusugimasu* [It's too bright] (Kuma Gallery, Tokyo, 2023). He co-directed the performance *Desktop theater* in 2021 (ROHM Theater Kyoto, Kyoto). In 2019, he started WALLA, an alternative space in Kodaira, Tokyo, and continues to be involved in its operations.

I would like to frame my impressions on this exhibition through two of its elements.

—

The first is "perfect fits."

Let's say I've moved to a new place, and it's time to buy a refrigerator. Taking a measuring tape (or using some other method), I'd measure the spot where it is to be put. Based on these measurements, I'd consider the options—this one is probably too big to fit, this other one much too small—until I finally decide on my fridge. And, that day or a few days later, when it's put into its spot, I'd look at how it's all come together and feel satisfied, content.

I brought this up as an example of something other than a feeling of accomplishment ("I finally got a fridge!"). I am interested less in the delight we take in perfecting a space by filling it with its intended object, and more in the contentment at having arrived upon the thing that fits perfectly into a given opening—the peace of mind that compels us to assert that it was "meant to be." Like finding exact change in your wallet, or a backside sinking into a cozy chair, perfect fits give most people a sense of relief. And this relief, in all likelihood, stems from the tension of the small—yet non-zero—gaps that persist in the "perfection" of these fits.

I continuously felt this relief at Haruna Kawai's exhibition "Fitted and Fixed." It was a pleasing sensation. The surfaces of the two-dimensional pieces on display depict relational configurations of highly simple objects, each with their own diverging quality, shape, and / or color, such that they appear as though they were not originally meant to be put together. For example, in the work *Fitted and Fixed*, which gave the exhibition its title and its key visual, six different shapes make an appearance, grouped together against a pale, monochromatic background. In this space where gravity may or may not exist, each has achieved exquisite contact with the others. The thin board in the center, bent into a U-shape, floats sandwiched by the pressure of two blue spheres that touch it on either side; these spheres are themselves then sandwiched and supported by adjoining pale yellow cuboids. As the de facto borders of this configuration, the cuboids dictate the space at its center, and yet we understand—both consciously and unconsciously—that the bend of the board, the size of the spheres, have been determined such that they form a perfect balance, and this is the locus of the satisfying feeling I mentioned earlier.

These objects most likely were not designed from the start to form perfectly interlocking shapes of identical color or quality. For example, despite the blue spheres' inherently curved surface, which should preclude stability, the perfection of the fit just barely holds everything together. In this way, we are led to imagine that there must be some special meaning arising from the accidental and perfect contact of these stubbornly unrelated objects.

Furthermore, this does not only apply to the internal contents of the surfaces explicitly delineated as the artworks of Haruna Kawai. Most of the works in this exhibition are mounted in box-like frames, which, as objects themselves, enter into a relationship with the artworks' supports, revealing new

configurations.

/

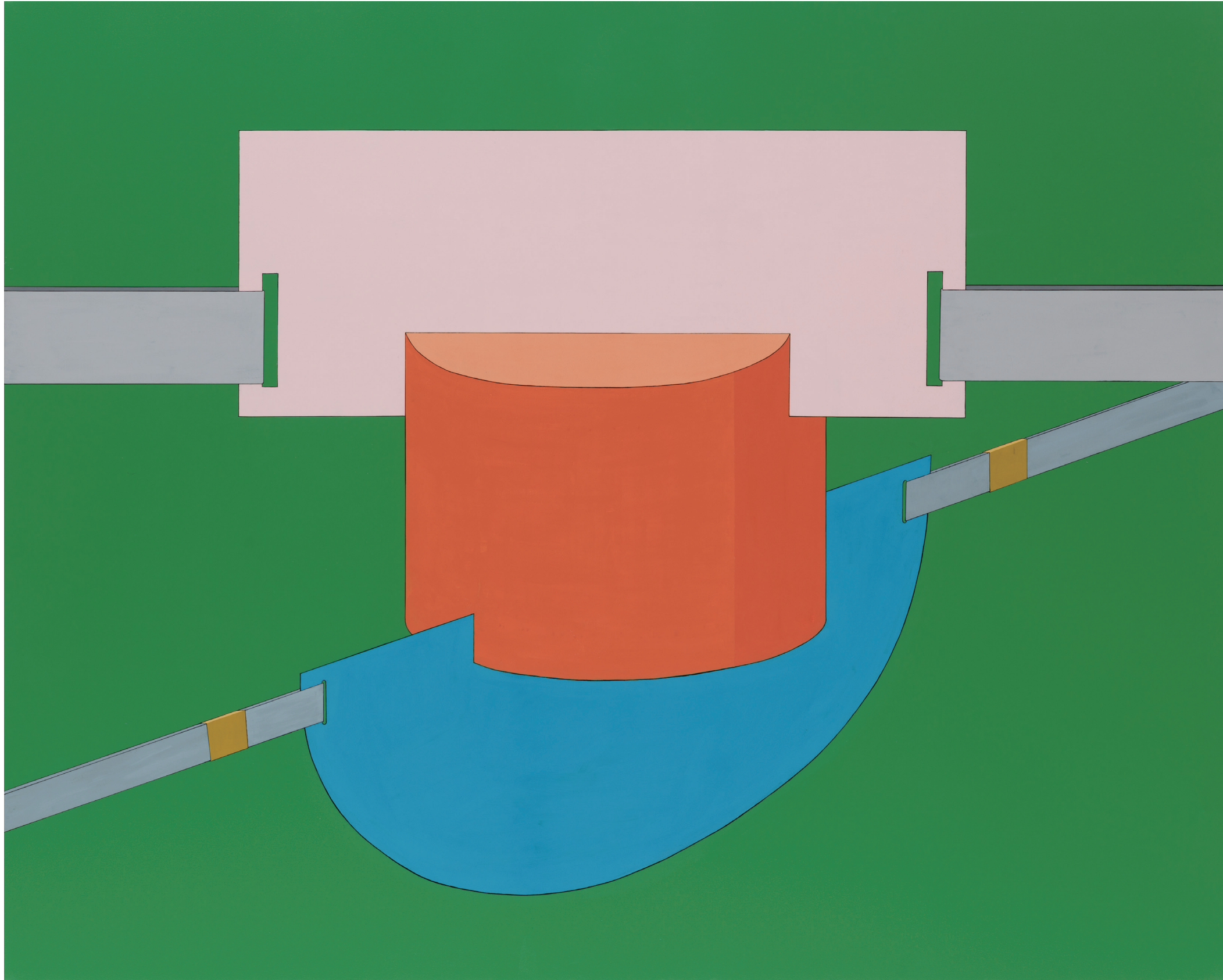
The other is "tenuous connections."

By this I mean a line more delicate than the earlier quantitative image of the refrigerator. On a large scale, this might be a bridge; on a smaller one, a hyphen (-). While a bridge is, of course, a concrete and functional object, it is also a relation line α that encourages a relationship between what lies on the opposing banks. In other words, I would like first to emphasize that these connections owe nothing to the sense of volume or massing possessed by the lines themselves. I would also like to note that these examples, which function by connecting elements to each other, are also, if you look at them from a different perspective, sandwiched by these elements.

And it is precisely this effect that makes Haruna Kawai's work so alluring and remarkable. While all of the exhibited pieces depict the lives of geometrical objects, the orderly edges they possess seemed, to me, to be infecting everything, further and further out: the sides and corners of the aforementioned supports and frames, the baseboards and pillars of the exhibition space, the borders of the emergency exits. Perhaps by coincidence, a single large, white beam runs across the middle of Guardian Garden's pitch-dark ceiling, sandwiched by its walls. I was particularly struck by this spectacle, which seemed to glimmer, as if Haruna Kawai had set it up. Given the artist's accounts of having formerly studied architecture and taking inspiration for her work from scenes of everyday life, it's a connection that wouldn't come entirely out of left field. I would hazard, however, that what made possible this link between the real space and the fantasy spaces internal to the artworks ultimately emerged from how the artist installed them. Each of these paintings also featured an entity that mediated between the objects without ever strongly asserting itself. It was simply there, unassumingly, without disrupting the harmony of the image as a whole.

—

Nagai mono wo kasaneru [Stacking long objects], the largest two-dimensional work at the venue, features a squared beam and cylindrical rod supported by a trapezoid. It is a unique piece: the air of risk visible in nearly all of the other works' object configurations dissipates, leaving in its place a generous sense of stability. I didn't understand at first why an image like this would have been featured so close to the entrance of the venue, and, what's more, on such a conspicuous canvas. In the course of writing this text, I have at last developed some idea of an answer.



List of Works

作品リスト

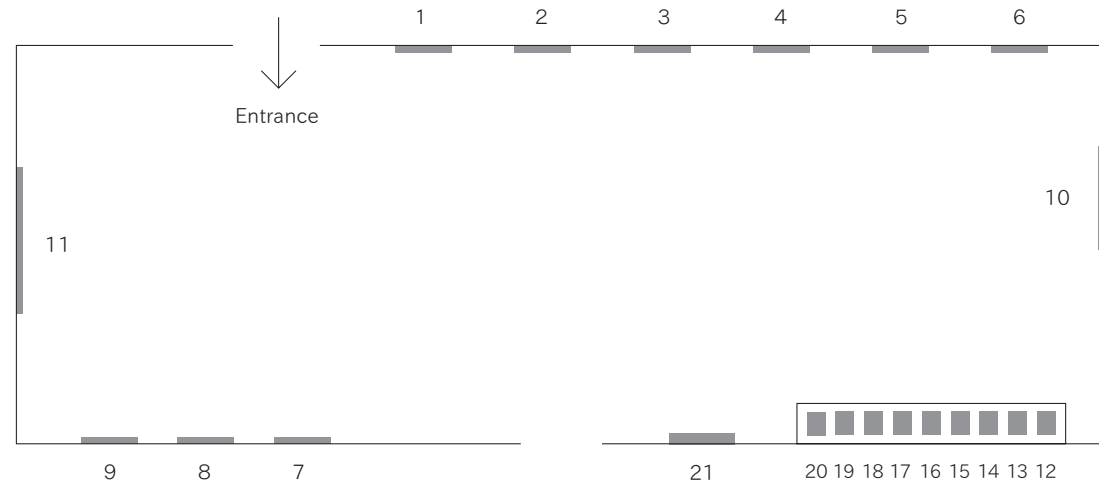
作品名 | Title

制作年 | Year

サイズ (高さ×幅 cm) | Size (H × W)

素材 | Material

※全て作家蔵。All works are collection of the artist.



01	青い球を挟む Blue Sphere Between	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	60×50 cm
02	三角の空間 Triangular Space	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	60×50 cm
03	輪っかの中 Inside the Loop	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	62×47 cm
04	間にはめる Set Between	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	62×47 cm
05	3つの球 Three Spheres	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	60×50 cm
06	球ですき間を作る Spaced by Spheres	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	50×60 cm
07	球を浮かせる Suspended Spheres	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	60×50 cm
08	はさんで固定する Fitted and Fixed	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	65.5×51.5 cm
09	面とボリューム Surfaces and Volume	2023	アクリル絵具、紙 Acrylic on paper	60×50 cm
10	板を固定する Fixed Board	2023	アクリル絵具、キャンバス Acrylic on canvas	162×130.3 cm
11	長い物を重ねる Long Objects Stacked	2023	アクリル絵具、キャンバス Acrylic on canvas	130.3×194 cm
12	chips1	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
13	chips2	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
14	chips3	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
15	chips4	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
16	chips5	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
17	chips6	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
18	chips7	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
19	chips8	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
20	chips9	2023	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	29.7×21 cm
21	輪っかを閉じこめる Locked Loop	2017	アクリル絵具、アセテートフィルム Acrylic on cellulose acetate film	103×72.8 cm

「個展」

- 2022年10月 「隙間に通す」(node hotel, 京都)
- 2022年8月 「hand raw stock」(HATSU, 東京)
- 2021年11月 T-HOUSE New Balance presents art installation カワイハルナ「状態と光景」(T-HOUSE New Balance, 東京)
- 2021年2月 「chips」(CIBONE, 東京)
- 2021年2月 「OBJECT」(fons, 名古屋)
- 2020年5月 「棒を斜めに置く」(MOTIF, 香川)
- 2018年2月 「SOMEWHERE」(Pulp gallery, 大阪)
- 2017年5月 「object」(anagra, 東京)

「グループ展」

- 2023年2月 EASTEAST TOKYO 2023 プロジェクト出展キュレーター吉田山(科学技術館, 東京)
- 2022年8月 ハビタブルゾーンから皆様」(art gallery opaltime, 大阪)
- 2019年9月 ART AFART EP100」(セルサイドクォーター代官山, 東京)
- 2019年4月 古道具 itou カワイハルナ room session」(古道具 itou, 京都)
- 2019年4月 相田朋子 カワイハルナ Dimension Clash」(CIBONE, 東京)
- 2019年2月 グループ展「光るグラフィック展2」(クリエイションギャラリー18, 東京)
- 2017年10月 第17回グラフィック「1_WALL」ファイナリスト展(ガーディアン・ガーデン, 東京)

ガーディアン・ガーデンについて

株式会社リクルートホールディングスが運営するガーディアン・ガーデンは、1990年にオープンし、「1_WALL」をはじめとする公募展を120回以上開催するなど、若手クリエイターに表現する機会と場所を提供してきました。2023年8月には33年間の活動を終了し、9月から、株式会社リクルートホールディングスの本社所在地であるグラントウキョウサウスタワー1階で、新しくアートセンター BUGをグランドオープンします。

「1_WALL」について

「1_WALL」は、ガーディアン・ガーデンが主催するコンペティションです。前身である『ひとつぼ展』をリニューアルして2009年にスタートし、これまでグラフィック部門と写真部門で各25回開催。新しい表現を発掘して、世に送り出す役割を果たしてきました。2023年3月1日からは、「1_WALL」の後継企画としてBUG Art Awardが開始しています。

Second Stage at GG シリーズについて

ガーディアン・ガーデンで開催した公募展入選者の中から、各界で活躍する作家の、その後の活動を伝えるための展覧会です。「The Second Stage at GG」シリーズの最終回となる54回目は、カワイハルナ展「はさんで固定する」を開催します。

カワイハルナは、2017年に開催された第17回グラフィック「1_WALL」で、ファイナリストに選出されました。カワイはシンプルな幾何形態を組み合わせた独自の造形物を描き、その作品を「イラストレーションでも絵画でもなく、ただの絵である」と称します。このようなカワイの思想や作品は、過去に「1_WALL」のグラフィック部門で発掘してきた、これまでのジャンルの中には取りきれない表現に該当するのではないのでしょうか。

カワイハルナ Haruna Kawai

1992年東京生まれ。アーティスト。幾何形態を組み合わせた独自の立体物を描いている。現実と想像とを行き来して描いている。

「展覧会」

The Second Stage at GG #54

カワイハルナ展「はさんで固定する」

会期 2023.7.11 火-8.26 土

会場 ガーディアン・ガーデン、BUG

主催 ガーディアン・ガーデン

グラフィックデザイン 浦川彰太

展示設営 HIGURE 17-15 cas

「トークイベント」

状態と形のはなし

2023.7.21 金 7:10p.m.-8:40p.m.

関連イベントとして、アーティストの荒牧悠をゲストに迎え、トークイベントを開催。

参加無料・要予約。オンライン配信のみ。

「記録集」

発行日 2023年7月28日

アーティスト カワイハルナ

編集 野瀬綾(リクルートクリエイティブセンター)

執筆 野瀬綾(リクルートクリエイティブセンター) [pp.18-21]

中尾拓哉 [pp.25-27]、吉野俊太郎 [pp.29-31]

校正 大迫桂子 [pp.18-19, pp.25-26, pp.29-30]

翻訳 川田康正 (Art Translators Collective) [pp.20-21, p.27]、

リリアン・キャンライト (Art Translators Collective) [p.31]、室生寺玲 [p.01, p.35]

デザイン 浦川彰太

写真 熊谷義明 [pp.02-17, pp.22-24, p.28, pp.32-33, p.36]

印刷 株式会社山田写真製版所

発行元 株式会社リクルートホールディングス

リクルートクリエイティブセンター

ガーディアン・ガーデン

〒104-8227

東京都中央区銀座7-3-5 ヒューリック銀座7丁目ビル B1F

info_gallery@r.recruit.co.jp

https://scrapbox.io/recruit-art-center/ ガーディアン・ガーデン

※ガーディアン・ガーデンのウェブサイトは閉鎖しました。アーカイブは、BUGウェブサイト内のScrapboxに格納しています。

