

この【PINMONA PUSH!】では、今後の活躍が期待される注目のアーティストアーティストの方の人生を赤裸々に語っていただき世の中の人々に思いっきり自分をPRしていただくコーナーです

# PINMONA PUSH!

# Sei Senkouji

no.1-1/HISTORY

連載第1回目はオープニングにふさわしく、独特の世界感をもち活動の幅を着々と広げているアーティスト"千光士誠"さん。  
多様な表現方法で作品を生み出し思いを伝えていく…彼の作品は、見る人を何も感じずにはいられない複雑な思いにさせてしまう力をもつように思えます。今回は、そんな作品を作る彼の生い立ちなどを語っていただきました。

## PROFILE

千光士 誠 [センコウジ セイ]



1967年4月5日 高知県に生まれる。

東京造形大学造形学部デザイン学科卒業  
東京造形大学研究科修了  
大学時代は映像制作に携わる。

その後現代美術に活動のフィールドを移し、銀座などで個展の発表を行っていた。その後ネットを通じてフィールドを海外にも広げる。独自のコミック風アートや、顔の力強いペインティングなどには定評がある。近年は関西に居を移し、東京、大阪などで活動を行っている。

[千光士 誠の作品を見る>>](#)

### Q1. 今までの自分・生い立ち・性格は？

大学で東京に出て美大に入っているんな仕事やって放浪、遍歴を繰り返して、最後に結局のところ美術しかなかったの今に至るところです。

細かく説明しますと、まあ予備校でも大学でもまともな人とは付き合いがなかったの、なにかを表現して生きてゆくことは当たり前だったわけです。「髪なんか切ってサラリーマンなんかやって頭おかしいんじゃないのか、おまえ!」みたいな世界で。

それで卒業後は演劇とか音楽とか文章書いている人とか旅ばかりして人とかいろんな連中に出会って刺激を受けました。

みんなも自分もよくあるように自分探しということをやってて。

その当時は発表なんかしてもしょうがない、自分を追求することこそ大切なんだ、なんて激論しながら考えていたので、いろいろやりつつも作品は作るということは継続していたわけです。まあ表現が文章に変わったりいろいろ変遷を繰り返しながら。

それで「結局自分なんか探してもしょうがない、他人との関係の中で自分をやってゆくべきだ」という心境に至り発表をし始めたのが今の自分ということです。もちろんアートという武器を使って。

生い立ちですが、父方のほうはまあ高知の保守的な土地に根ざした人たちで、母方のほうは都会派の勤王の志士の末裔で、親戚に安岡章太郎なんて小説家もいますけど、その両方の面を吸収して育ったと言えます。母方の家族がまた複雑で、やたらにコミュニストが多いいろんな血が複雑に絡み合った一族でした。それでも母はそういった思想はないし強制したことがないリベラルな人でした。父親は思想信条はオーソドックスで、友人の多い陽気な男でした。両親とも全く違うタイプの人間でそれが自分に及ぼしている影響はあるでしょうね。

性格は、思考や思想は変化しましたが性格の正直で屈折したところは一貫して変わってないところです。歳とともに屈折は少しはなくなったかな?あと社会的価値だけで人を判断することが嫌いなので、人間という素材に余計なものをなるべくつついたくない、そう言った人間観を持っています。



### Q2. アーティストを目指したきっかけは？

東京に出たとき美術の予備校に実に優秀でアグレッシブな連中がいて、一緒に寮みたいな生活をしていてお互いに表現者として生きてゆくことを目指しました。みんな同じ時期に銀座とかで発表を始めたので、自然なことではあった。それぞれいろんな方向に向かったし、自分も文章を書いたりいろいろなことをやったけど結局自分の手の中にあるのはこれだけだった。それで今に至るわけです。

### Q3. 衝撃を受けた作品・尊敬するアーティストは？

アートで言えば上野でやったポロフスキー展、ピーター・ビヤードのダイアリー、一緒に活動していた中山ダイスケの初期の立体作品、キタイ、大竹伸朗、ピカソ、シュルリアリスト、若沖、北斎、阿修羅像を造った將軍万福、その他いろいろ。

他ジャンルでは、音楽はマイルスデイビスとビートルズとYMO、建築は安藤忠雄、ルイス・バラガン。映画は初期のゴダールとキューブリックと大島渚。特に大島は制作方法が刺激的です。コミック界ではエンキ・ピラル、諸星大二郎、松本大洋。小説は初期の村上龍、初期の大江健三郎、三島由紀夫、「夢小説」のシュニツラー。その他寺山修司、河合隼雄、養老孟司、他いろいろです。

### Q4. 作品のポリシーは？

初期はヘタウマが嫌いで構成主義のようなタッチのない作品を作っていました。エロスを扱い始めたあたりから人間に関心が向き始めました。抽象絵画なんて終わっていたのでそれは当然だったけれども、古典と同じ人間を扱う上で

も構成の仕方に現代性があると思ったので映画的、マンガ的構成を試みました。  
その後デジタルの世界に少し足を入れて、反動で割と生理的に今の作品が出来始めた。構  
成よりもタッチに現代性があれば  
と思ったし、やはり人間は人間に  
しか興味がないと思ったのもあり  
ます。  
表現としては過去と現在ではまっ  
たく異なったことを行っているよ  
うで、緊張感のない世界観は嫌だ  
という意味では一貫しています。



■ご利用規約 ■企業様へ ■会社概要 ■プライバシーポリシー ■通信販売法規表示 ■サイトマップ ■お  
問合せ

Copyright(c)2006 EAGER Co.,LTD. All rights reserved.  
最終更新日: 2006.6.6

