『セルフもっとサテライト 2018初秋』
アーティストトーク

日　時：2018年8月26日（日）18:00〜20:00
会　場：喫茶ランドリー
登壇者：藪前知子氏（東京都現代美術館学芸員）
小保方裕哉、表良樹、菊地良太、小城開人
冨川紗代、前川和純、森山泰地（Messenger通話参加）

■目次■

菊地良太・前川和純『知景｜knowledgescape』

小城開人『この世の話をしないすべ』

『セルフもっとサテライト』が立ち上がったきっかけ

表良樹『地を仰ぐ｜Gazing up the Earth』

小保方裕哉『PHASE DUCT』

冨川紗代『Our Basic Common Link』

『セルフもっとサテライト』を経て

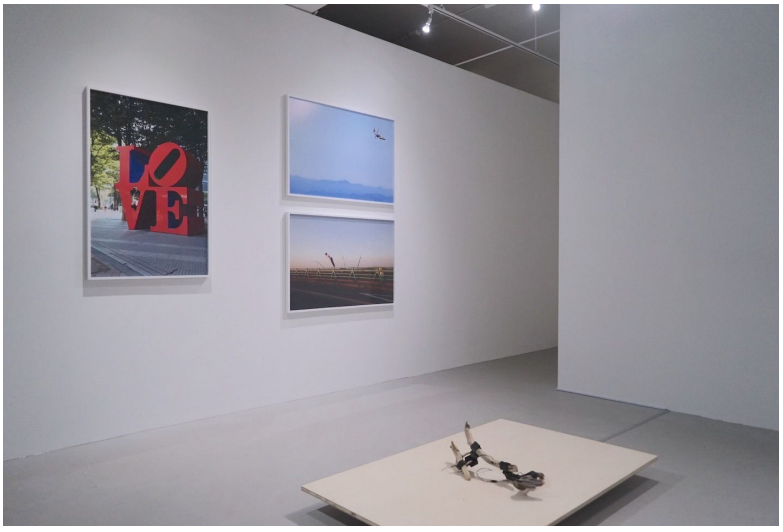
森山泰地『東京濕地物語 —TOKYO WET AREA STORY』

菊地良太・前川和純『知景｜knowledgescape』

河西: みなさん、本日は『セルフもっとサテライト 2018初秋』トークイベントにお越しいただきありがとうございます。本企画の参加作家は全員で7名ですが、こちらの会場である喫茶ランドリーさんで展示をしている森山泰地さんが、現在台湾でレジデンスをしているので、本日は6名にお越しいただいています。そして今回、東京都現代美術館学芸員の藪前知子さんをゲストスピーカーとしてお迎えいたします。どうぞよろしくお願いいたします。

はじめに各展示会場の各作家からそれぞれご用意いただいた資料などをお見せしながら簡単に作品のご紹介をしていただいて、その後菊地さんからこの企画に関するきっかけ経緯などをお話しいただくような流れにしたいと思います。

まずはじめに、KANA KAWANISHI GALLERYで展示している菊地良太さん、前川和純さんの二人展についてお二人から。本展には『知景』という造語のタイトルがついています。



『知景｜knowledgescape』展示風景

菊地： みなさんこんばんは。今回6会場でやらせてもらっている本プロジェクトを企画した菊地と申します。僕はKANA KAWANISHI GALLERYで前川さんと二人展をやっています。みなさん、展示はそれぞれ見られました?

河西： (会場に）見た人？（半分ぐらい手が挙がる）

菊地： ぼくは元々フリークライミングという岩などを登ったりするような競技をやっていて、そこをベースに写真とかを撮るようになりました。クライミングをするときは

下見がすごく重要で、競技では「オブザベーション」というのですが、大会とかでもその「オブザベーション」はしっかり競技の時間の一部として決められていて、オブザベーションの長さが定められています。その「オブザベーション」という行為を普段しなくてもいいようなもの、町の街灯とか町にある構造物とか、そういったものに「オブザベーション」を仕掛けて、もう一度普段見慣れているものの構造や大きさだったりを捉え直すということをしています。その結果として、写真だったり映像だったりという形で作品を発表しています。

河西: 今回前川さんに声をかけたのも菊地さんですよね。

菊地: そうですね。前川さんは東大の中でどういう所属なんでしたっけ…？

前川: 去年までは機械工学専攻の修士課程、今は工学系の中の先端学際工学専攻の博士後期課程に所属しています。

菊地: なぜ前川さんを呼んだかというと、僕が制作のテーマにしている「尊景」という造語なのですが、尊景の「そん」は尊敬の「尊」という字で、「けい」が景色の「景」です。

大学時代に写真作品を制作していたのですが、僕はあまり写真自体のクオリティを追求しようとはしていませんでした。そもそも「写真」という単語って、漢字で表記すると漢字の意味合いが出てきてしまいます。英語の「Photography」とはまた違って、「写真」と言ってしまうと、例えるならば「Baseball」を「野球」っていう漢字に置き換えられたときに意味合いが変わってしまうような感じ。

僕は「真実」とかを写しているわけではなくて、あくまでも装置として、画材としてカメラを使って何かを制作する、というスタンスで活動しています。そう考えたときに、自分のテーマとして「尊景」という造語を作りました。でもその造語を作ったときに、「別に写真に関連するものだけじゃない」というふうな意味合いに思えたので、2年前に、4人のタイプの違う作家を呼んで、『尊景』という同じテーマでそれぞれが4会場で個展をやりました。

『尊景』展ウェブサイト： http://www.kanakawanishi.com/exhibition-respectablandscape-jp

藪前: 菊地さんの作品がまだどういうものかご存じない方もいらっしゃるかと思うので作品自体についてもお話聞ければと思うのですが、結局、色々な構造物に登っちゃうっていうことですよね。

左から：
《born #2》 | 2014 | archival pigment print | 1091 × 728 mm
《call out》 | 2014 | archival pigment print | 1091 × 728 mm
《ride on time》 | 2014 | archival pigment print | 1091 × 728 mm
© Ryota Kikuchi, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

菊地: はい、そうです。

藪前: テーマとして「尊」という字を使う意味は何なのでしょうか？

菊地: 昔はよく風景画が描かれていて、「その風景にどのように介入していくか」というようなことに視点を置くのが主流だった時期があったと思います。今は風景画ってほとんど描かれませんが、作品を制作する中で風景の中にどういう風に介入していくか、みたいなことが自分にとっては面白いんですね。その中で、「景色に対する尊敬」などと考えて「尊景」という造語を作りました。

藪前: じゃあ、そういう風景表現のアップデートみたいなのも意識されている?

菊地: それも一つではあります。僕が街灯に挟まっていたりという単純な状況ではあるのですが、構造物の持つ美しさに気づかせてくれます。こういうオブジェクトは全て誰かしらがデザインしていますが、こういうありふれたものってあまり見向きされないですよね。僕はそういうオブジェクトに興味をすごく持っています。

藪前: なるほど。面白いのは、「オブザベーション」が作品の肝であるということですね。

菊地: 最終的にはプリントや映像に落とし込むことが多いのですが、自分の中ではプリントなど最終的なメディウム自体には執着していないです。

藪前: 菊地さんの作品を見ると「危険だな」とか、「美術館だと展示できないんじゃないか」とか思っちゃうんですね。「誰かが真似するんじゃないか」とかいろんなことを言う人がいるので。だけど、菊地さんは、危険なものには絶対登らないんですよ

ね。登っている以上、「この物体は身体的に介入できる」という判断、そういうその発見が作品の肝っていうことなんですね。

菊地: そうですね。僕がフリークライミングを高校で始めた頃は、結構山岳会の人とかから「高校生とかがやっていいのか」みたいなことを言われたりしたのもあり、「責任が伴うスポーツだ」という認識が強くあったので、それがすごい今でも自分の中にしみこんでいて、作品制作の上でベースになっています。

藪前: そもそもフリークライミングって、どういうスポーツなのでしょうか？

菊地: クライミングのスタイルの一種である「ボルダリング」という競技が今度の東京オリンピックでも種目になっていますが…

藪前: ボルダリングとは?

菊地: ボルダリングは、大きなくくりで言うとフリークライミングの中の一種。だから陸上で言う短距離・長距離があったりするのと一緒で、一番シンプルなロープとかも何も使わないようなスタイルです。

最近はニュースなどで扱われることも増えていますが、間違った伝え方を目にすることも多くあります。「ボルダリング = 4mぐらいの小さな壁を登るスポーツ」と伝えるメディアもありますが、ロープを着けないため、基本的には着地するまでを自己責任とする競技です。

ロープなどを使う競技であれば、たとえば8mぐらいの所に登っても安全に降りられます。でもボルダリングではロープも何も着けないので、基本的には危ないと思った瞬間に着地の姿勢をサッと取って、猫みたいに着地しないといけないんです。一番シンプルなスタイルなのですが、長くクライミングをやってる人は割とボルダリングに落ち着いていくことが多いです。

藪前: 競技として、菊地さんのようにこういう都市空間の中で登るというスタイルはあるのですか?

菊地: 競技としてはないですね。一応美術表現の中で僕はクライミングをしているつもりなのですが、クライミング仲間からすると「おまえ最近クライミングもせずに何やってるんだ」と言われるし、大学の中では「おまえクライミングばっかりしてるな」みたいなことを言われる。なので、今はどっちにも属していないような状況ですね。（笑）

藪前: でも、どちらかというとスケーターの人たちが都市や公園などで走り回るのと近いのかなと感じますね。

菊地: そうともいえますね。

河西: あと、今回新作として《Jade》シリーズを発表していますよね。

《Jade #1》 (installation view) | 《Jade #1》 (reference image)
2018, unique, One-time-use camera
© Ryota Kikuchi, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

菊地: そうですね。この《Jade》シリーズは、一見ただの使い捨てカメラなのですが、作品です。（笑）

この中に1枚だけ僕が撮った写真が入っています。普段は体を使ったパフォーマンスが写真に写っているのですが、今回のシリーズには、僕の体が介入しなくても面白いと思える風景の写真が1枚入っています。

この作品の主題にしているのは、「作品がどこで完成するか？」という問いです。ドン・キホーテで780円で売られている使い捨てカメラを使っています。「Jade」は翡翠という鉱石を指すのですが、そのような名前をタイトルにつけて、元のカメラの100倍である78,000円という値段をつけています。

「アート作品は、どこで作品として成立するのか？」ということを自分自身で思うようになり、「もしかしたら、誰かが買ってくれることで成立するのかもしれない」と考えたりもします。先ほども話したように作品のアウトプットとしてプリントにこだわりがあるわけではないので、形態的には、《Jade》の使い捨てカメラの形をそのまま作品として楽しんでもいいですし、中の写真が見たければプリントしてもいいですし、残り26枚分のフィルムを使い切るという楽しみ方もできるという、割と自由な作品です。

藪前: これまでの自分自身が写真に写っている作品との関係は何なのでしょうか？ 今までの写真作品でも、パフォーマンスをしている段階も作品である、というような意識ですよね。プリントだけが作品なのではなくて。

菊地: そうですね。本当はオブザベーションをした段階で、オブザベーション自体を作品にするのもありなのですが。より分かりやすくするために、パフォーマンスによって見栄えのいいメディアを使うようにしていて、それが写真であったり映像だったりする、という感じです。あとはゴムチップを床に撒いて、雪の上で遊ぶときにす

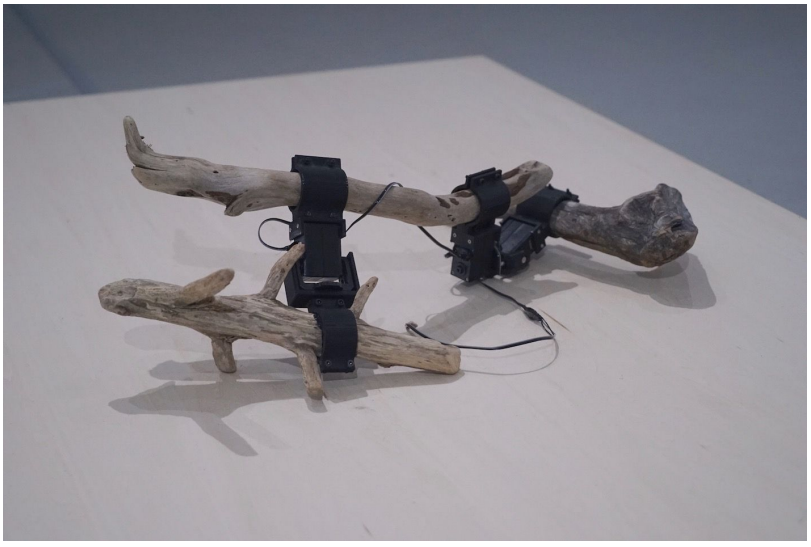
るみたいに僕がパフォーマンスをした痕跡をインスタレーションとして発表したりもしています。

菊地良太個展『尊景』（2016年）より

藪前: とはいえ、「オブザベーションをした結果、ここはみんな登れます」って菊地さんが発見しても、やはり技術がないと実際にはできないですよね。クライマーとしての技術は作品にどう関わっているのでしょうか？ やはり技術は磨かないと落ちていきますよね。おそらく普段そこに関しても鍛錬をされてるんですよね。

菊地: そうですね。クライミングをするのももちろん、普段から街中の構造物をオブザベーションの視点で眺めていますね。

藪前: 今回の展示では、前川さんとの作品との組み合わせが絶妙ですが、前川さんは普段作品制作しているわけではなく、今回引きずり出されちゃった、という感じなのですか?



《stand》
2018 | mixed media | size variable
© Azumi Maekawa, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

前川: 僕は他の作家のみなさんと違い東京大学の工学系の出身なので、元々周りに作品を常に自主的に制作する文化があるわけではありませんが、ちょこちょこと作品を作ってきていました。ものを作る中で何かしらの表現をしていくことに興味があり、今回のような作品も制作しています。

藪前: 作品には普段の前川さんの研究とどういう関係があるのでしょうか？

前川: 作品自体が研究と言えば研究です。通常のロボットは、標準化や規格化された部品を組み立てて作られ、人がロボットの動作を設計することによって一体のロボットが完成します。そこで僕が考えているのが、「身近にあるものを使ってロボットを作れないか」ということで、今回の作品のように、木の枝と機械を組み合わせて、自然物にロボットとしての機能を与えることができないかという取り組みをしています。

河西: 「東大で歩くドローンを開発した前川和純氏に開発秘話を聞いてきました」というインタビュー記事がネット上にもありますよね。こちらの記事では「歩行するドローン」が紹介されていますが、「歩かないものを歩かせる」研究をされているということでしょうか？

インタビュー記事：http://ascii.jp/elem/000/001/707/1707339/

前川: 僕は「動き」に興味があって、人工物の体を通した身体表現などを研究にできないか、ということを思って研究しています。

藪前: 使う素材はなんでもいいのですか？ 今回の作品の形はどういう風に決めましたか？

前川: まあ自分で好きなのを選んでる感じですね。

藪前: 適当に組み合わせたということでしょうか。

前川: そうですね。

藪前: 立たせやすいデザインにすることもできたと思うのですが、そういうことは一切考えず？

前川: もちろんやろうと思えばできるのですが、自然のままの形の良さを取り入れることも可能じゃないかと思っています。

デザイナーではない人にとって形状を決めるのはけっこう難しくて、自分の好みの曲線とかをロボットに反映させるというのは大変なんですよね。それを「なんかこの形いいな」というものを選んで代替することによって、自分の意匠として、人工物に込めるということができるんじゃないかと思っています。

藪前: この作品は自分で学習してるんですか？ カメラでデータを記録しているとのことでした。

前川:　今回は、全部ゼロから実空間で学習させています。

河西:　展覧会の会期中に、立ち上がる見込みは何%ですか？

前川:　見込みはあまりないです（笑）。
1~2週間ほど経過したところで調整を加えようかな、という感じです。

菊地:　以前から東京大学の情報学環・学際情報学府などが、現代アートをテーマにも含めているような展覧会や成果発表をやっていました。以前に『尊景』展に出てもらった松井克文さんも学際情報学府の出身で、僕のテーマである「尊景」に合うような他の作家がいないか伺ってみたところ、前川さんを紹介していただきました。それがきっかけで今回の展示にお誘いしました。

《walk》
© Azumi Maekawa, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

前川:　（映像を見ながら）これが一個前に制作した《walk》[1]で、このときは歩くことをテーマとして、枝で作ったロボットを作り、そのロボットに歩くような動きをさせています。枝をスキャンして、シミュレータの中で「ちょうどいい動き」をPC上で見つけ出し、ロボットを動かせています。

それに対し、今回は実空間ですべて最初からロボット自身にやらせています。なので今回はもうちょっとプリミティブな機能として「立つ」という動作に着目しました。

藪前:　この技術の先に前川さんが見ていらっしゃる世界やビジョンのようなものはあるのでしょうか？

前川:　先程話した「身近にあるものを使って動くものが作れる」ということです。例えばロボットのあるパーツが壊れたときに、その場にあるもので代替できればいいん

[1] 協力者：Jun Hatori, Shunta Saito, Hironori Yoshida, Ayaka Kume, Preferred Networks, inc.

じゃないかとか、そういうことを考えています。それが可能になるのは先の未来だとは思いますし、今僕がやっているようなことから直につながっているわけではありませんが、そういうことができればいいなと。

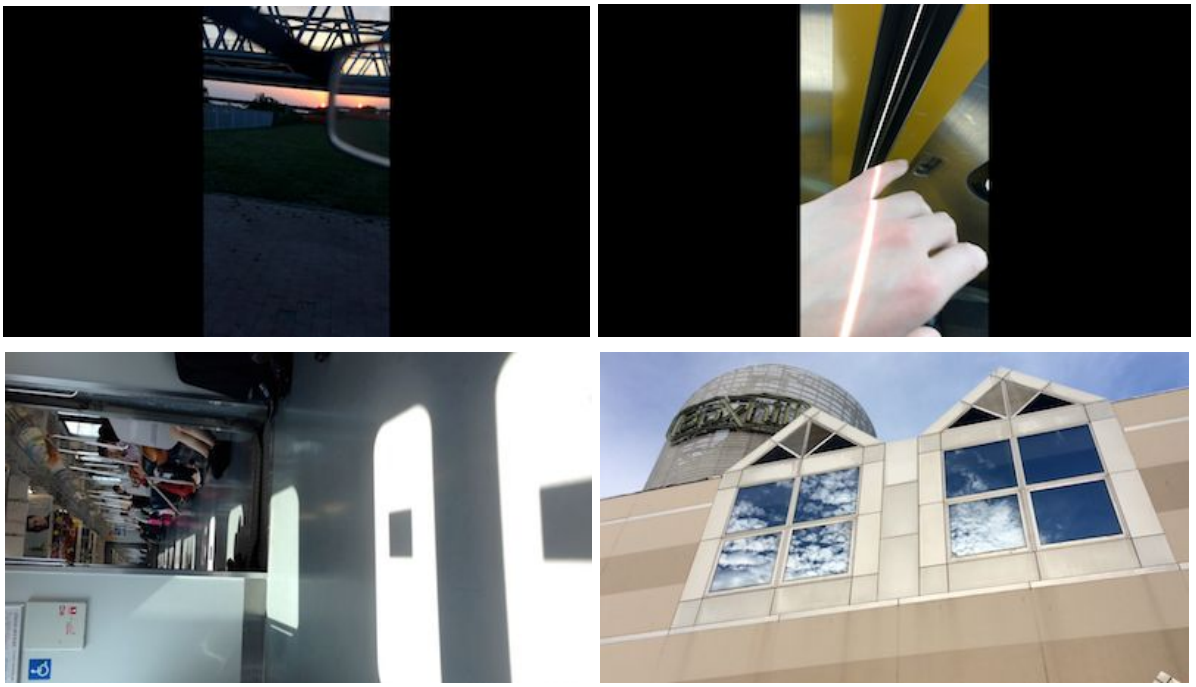
菊地: 例えば今回の作品の一部のような関節部分だけがあれば、パーツを現地調達することでロボットを完成させることができる。現地の風景に介入できる。そのコンセプトが「尊景」というテーマにも合うんじゃないかということで、前川さんに声をかけました。

小城開人『この世の話をしないすべ』

河西: では次に、アルマスギャラリーさんで展示をしている小城開人さんです。

『この世の話をしないすべ』展示風景

小城: よろしくお願いします。今回展示している作品は、普段自分が作っているものとはタイプが違うと思っています。では普段どういうことをしているかというと、メディアの性質を考えるのが好きで、例えば、ブラウン管テレビに静止画が写るの観察していると、静止画と動画の境界がなくなっていくように思うことがあります。そのように「これはこういうものだ」という認識が歪むような感覚が面白いなと思って、そのような興味を基に制作しています。



《この世の話をしないすべ 2013.8-2018.8》
2013-2018 | video with sound | 72' 00" | © Kaito Kojo

普段は一つの作品にしばらく時間をかけて形にしていくことが多いのですが、今回の展示では、真ん中にあるモニターに流れる長めの映像作品《この世の話をしないすべ 2013.8-2018.8》（72分）をメインとしています。

この作品を構成している個々の短い映像は普段の生活の中で「何となく変な風景だな」と思った場面を記録撮影したもので、撮影時には、その一個一個を作品にすることは考えていません。なんとなく面白いと思ったので記録として撮影していただけなので。そんな映像を時々SNSに投稿していたのですが、それを今回の企画者である菊地さんが見て下さっていて、「この映像をまとめたものを今回の展示に出してほしい」という風にお誘いいただきました。

そういう経緯だったので、はじめは、作品だと思っていなかったものを展示することに迷いはあったのですが、面白い状態や変な場所というのは現実の中にわりとたくさんあるのだと提示するということ自体は結構価値があるんじゃないかなと思い、今回の展示に至っています。

《今日のリハビリ》シリーズ
2018 | © Kaito Kojo

映像作品の周りには小さいオブジェのような作品が16点ぐらい置いてあります。《今日のリハビリ》は、先月の暮れぐらいから「一日一点作品を完成させる」というルールの下に制作した作品です。必ず一日一点完成させないといけないので制作時間が短く、故に作品としてギリギリ成立しているようなものがほとんどなので、「作品と呼べるかどうか」の境界線が現れてくるシリーズだなと思っています。

タイトルに「リハビリ」と入れているのは、この作品を制作することを、普段自分がしている制作に対して最近感じている調子の悪さを打開するための訓練、と考えているからです。

「リバビリシリーズ」と「この世の話をしないすべは」それぞれ別の経緯で制作されているのですが、最終的に出来上がったもののあり方や立ち位置は、共通する部分があると思っています。

藪前: 「普段の作品とは違う」ということは、今回の展示はスピンオフ的な位置付けということですよね。ただ、普段作っている作品とは違うけれど、今回展示しているのも作品なんですよね。なぜ普段の作品とは違うのに作品だと言えるのかが謎のような気がします。ご自身が普段制作しているメインの作品に対するフィードバックや、小城さんの中のヒエラルキーが何であるかがすごく不思議に感じます。お話を聞いていて感覚としては分かるのですが、どういう所でそういう差別化が出てくるのでしょうか。自分の作りたい作品像があって、それに近いものがメインの作品で、そこから派生していくものが小城さんの中にあるのでしょうか？

小城: そうですね。《今日のリハビリ》シリーズを作ってるうちに、「美術って、本当はすごく懐が深いはずだ」という気がしてきて。つまり、単なる思いつきで何かを発表すると、それによってもしかしたら人を傷つけるかもしれないし、発表する前に考えるべきことはいっぱいあるけれど、とはいえ「そんなものを発表するのは絶対ダメ」とはならないんじゃないか、ということです。

また、一つの作品に時間かけていると「ここは変えた方がいいんじゃないか」など色々なことを考えてしまいますが、出来上がったアイデアをそのまま発表してしまうことも美術の一つの側面ですし、だから今回展示しているものも作品と呼んでもいいんじゃないかと思っています。

作品であると断言できない側面もありつつも、「自分は作品を展示しています」という態度で、自分の感覚との擦り合わせはできていると考えています。

藪前: 小城さんは何年生まれでしたっけ？

小城: 95年生まれです。

藪前: 95年か…（笑）。95年、ちょうど小城さんが生まれた頃に活動を開始した、私ぐらいの世代の作家の中では小城さんが今おっしゃっていたような表現というのは割とよくあるものだったと思います。それこそインスタレーションという形で、日常のものを小ネタのように繰り出すスタイル。

おそらく小城さんにとって、今はどういう作品を主として作るのかを模索する時期だと思います。それは、今までやられてきたいろんなことを考えて選択されると思うのですが、そこのところはどういう風に考えていますか？ それとも全然考えてないのでしょうか？ もちろん作品の中に「何か面白いな、新しいな」と思うこともたくさんあったのですが、スタイルとしては、先ほど話したような上の世代のアーティストたちと同じように捉えられてしまうとも思うので。

小城: 正直自分は上の世代の作家たちについてなどは不勉強で、まだあまり自分と他の作家たちを比較できていないのですが、おそらく自分の特徴として、すごく気楽に考えているような所にあると思っています。今回自分は展示として発表をしていますが、SNSに投稿するだけとか、それをスタイルの一つとする場合もあってもいいんじゃないかなと思っています。

藪前: SNSという存在があるというのは、上の世代とは条件が違いますよね。映像はインスタグラムのストーリーとかに上げてるんですか？

小城: Twitterに上げてます。

藪前: Twitterに映像を上げてるんですね。じゃあ、ああいう遊びが昔からあって、慣れ親しんでいる感覚なんでしょうか？

小城: Twitterをやり始めたのが中2ぐらいの頃なので…

藪前:　ほう、中2か…。（笑）

小城:　動画を上げられるようになったのが高3ぐらいなので、その頃からこういう発信のしかたには慣れ親しんでいましたね。

藪前:　映像作品を拝見して、自分の子供が私のスマホとかで撮る映像にすごく似ているなと思ったんですよね。なので、小さい頃からこういうことをやってきた世代なのかなと。必ずしも世代が関係するわけではないとは思いますが、でもやはりメディアに対する距離感が上の世代に比べるとすごく近いのかもしれないですね。

小城:　そうかもしれないですね。

藪前:　でもやはり小城さんが普段作ってらっしゃる「本当の作品」が気になります。

河西:　小城さんはまだ学生なので、本人もどのような作品を「自分の作品」と呼ぶのかは探っている部分もあるかも知れません。

小城:　どういう所に興味があるかは把握しているのですが、どういう手法で一貫して作品を作るかっていうのは、固まっていなくて。そういう意味では学習中ですね。

藪前:　こういうお話は、むしろ菊地さんに聞いた方がいいですね。なぜ今回、菊地さんが小城さんに映像作品を展示するようにお願いしたのでしょうか？

菊地:　なんというか小城くんは、直感で制作をしているような人だと僕は感じていて、僕とは違って使うメディアなんかも軽やかで、すごく独特で。展示をお願いしたときにはもう少し映像が中心にいっぱい展示されるのかなと思ってたんですけど…

河西:　《リハビリ》シリーズとしてアウトプットされたのは非常に興味深いですね。

『セルフもっとサテライト』が立ち上がったきっかけ

菊地：今回の『セルフもっとサテライト』というタイトルにも関わってくるのですが、以前開催した『尊景』展では、4人の作家が4会場で「尊景」というテーマに紐付いてそれぞれ展示をしました。

それに対して今回は、清澄白河周辺のエリアの中で、それぞれの作家が各会場でそれぞれの表現を展開しています。『セルフもっとサテライト』って、ちょっとふざけたタイトルなんですが。

藪前:　そもそもそのタイトルについて聞きたいですね。（笑）

「ケンカ売ってるのかな」と思いましたよ。（笑）

河西: ごめんなさい！

藪前: 私の勤めている東京都現代美術館で、『MOTサテライト』というのをやっていまして。でも、どこにもその『MOTサテライト』のことは書かれていないという。

河西: そうですね。書きませんでした。（笑）

藪前: でも一応館内的には周知をしておりますので。

河西: ありがとうございます！

藪前: とはいえ自分たちの企画に乗っかって下さっているのは嬉しいです。（笑）

菊地: 今回『セルフもっとサテライト』というタイトルにしたのは、『尊景』展ではあまりにも僕個人のテーマに引っ張りすぎてしまった気がしていたからです。この企画に皆を誘う際に一応テーマのすりあわせとして自分の「尊景」というコンセプトも伝えてはいるのですが、とはいえそれだけだと面白味に欠けてしまうかなと。

河西: ちょっとグループ展っぽくなってしまうんですよね。

菊地: そうですね。テーマが強すぎて面白くないかなと思ったので、もう少しそこのところをゆるくしたいなと。

河西: 『セルフ尊景』展というのを、2017年に香川でやりましたよね。そのときのお話も聞きたいです。

菊地: 先ほど冨川さんとの話のときにも挙がりましたが、去年香川県やったアーティストインレジデンスで展示をしました。今回の企画にもついている「セルフ」ですが、香川県では「セルフうどん」が多いんですよね。東京であればセルフのガソリンスタンドはよくありますが、香川県では「セルフ」の言葉の幅がすごいなと思って。

河西: セルフうどん屋では、どこからセルフなんですか？

菊地: お店によって全然違うんですけど、自分でザルに麺を取って茹でるまでの全部をやらせるお店もあれば、お盆だけ持って列に並んでいればいいというだけの店もあります。その「セルフ」という言葉の幅が広くて。レジデンスの最終的な成果発表として「セルフ尊景」というタイトルで展示をして、森山くんが今回も展示している冷蔵庫の作品《龍神自動販売機》を展示したり、パフォーマンスなどもやりました。

藪前: 「セルフ」ということは、観客がセルフで見る、ということ？ それともアーティストがセルフでやったっていうこと？

菊地: レジデンスの成果展ってなかなか人が来てくれないんです。見に来る人も現地の人など美術に全然興味のない人もいたりするので、「セルフ」とつけておけば、うどん好きで、「セルフ」の言葉の広がりを持った香川県民の皆さんが展覧会に来てくれるかなと思って、『セルフ尊景』というタイトルにしました。

場所が離島だったこともあり部材とかもほとんど何もない中で、全部一から自分たちで用意しました。木材などもないので地元の漁師さんに船を出してもらって買いに行ったりもしました。なので、僕の中で「セルフ」という言葉の重みや幅みたいなものが広くなっていて、それを今回の展覧会でも頭に着けているというのがあります。

藪前: でも美術館の人間からすると、なんだか「美術館がやってくれないからセルフでやった」みたいな感じなのかなと思っていたのですが、全然そんなことはないんですね。

菊地: まあ、そういうところも少しはありますね。（笑）

藪前: あるんですね。（笑）

菊地: やはり、まだ僕らの作品は美術館の中には入れないので（苦笑）、それならセルフで面白いと思うことを周りでやろうと思って。

僕が藝大を出てから丸2年経つのですが、段々と作家仲間も制作活動をやめてしまっていたり、そういうつもりがなくても作っていない人もどんどん増えてきています。僕は周りに比べるとスタートが遅くて藝大には28歳で入ったのですが、藝大に対するすごく大きな憧れを持って入ったのに、せっかく卒業しても就職などをきっかけにあっさりとやめちゃったりする人があまりにも多くて、「藝大って、そんなものなのかな」と思ってしまって。それがやはり自分の中で引っかかっていますね。そんな中で、大学でせっかく専門的なことを学んだので、自信を持って自分たちが起点になって、発信するようなことをしてもいいんじゃないかと思うんですよね。そんな思いもあって「セルフ」とつけています。

藪前: なるほど。今回藝大出身の作家さんが多いのは、藝大に対するなにかこだわりのようなものがあってのことなのでしょうか？

菊地: これは本当に個人的なことではあるのですが、藝大に憧れはありつつも長いこと入れなかったので、人一倍藝大に対しての思い入れが大きいのかもしれません。

河西: 同世代の面白くて良い作家に、きちんと発表の機会があった方がいいというのは強く感じてらっしゃいますよね。卒業するときに、木幡和枝さんにいい言葉をいただいたんですよね？

菊地: 僕らがまだ学部に在学中の時に木幡和枝さんが教授として教えてくださってたんですが、僕らが学部を卒業するタイミングで退任されました。アーティストとして食べていくのはなかなか難しいから、「群れを作れ」と言われたんですよ。

「群れ」と聞くとネガティブなイメージがありますが、木幡さんにそのとき言われたその「群れ」はポジティブに仲間を示す意味合いで、「とりあえずバイトで1〜2時間働けば牛丼1杯ぐらい食えるんだから、何とかして続けなさい」って言われたんです。

河西: そうなんだ。（笑）

菊地: なので、「何とか続けたいな」、「自分が起点になって何かをやりたいな」という思いがあって、今回のように面白いと思う人をいっぱい集めようと。

藪前: じゃあ、小城さんには普段の作品ではない作品をお願いしたというのも、「サテライト」や「周辺」などがテーマとしてバックにあるのでしょうか？

菊地: そうですね。そういったことも関係しています。

藪前: 今回のステートメントに「面白いことは周辺で起きている」とありますが、「うちの美術館全然中心じゃないし」と思って。（笑）

河西: すみません！（笑）

藪前: そこが意味に含まれているのかはわかりませんが。

菊地: 前回の『MOTサテライト』を回っていて面白かったなと思っていて、「もっと」面白いことを、とつけました。東京都現代美術館の「MOT」ではなく。（笑）

『MOTサテライト』のさらにその周辺に、何か面白い作家がいたら面白いな、自分自身も面白いなと思って。自分たちが起点になってどんどんみんなに発信していけたら面白いなと思って今回のプロジェクトを考えました。

藪前: では、菊地さんの中ではご自分の活動と並行して、こういう場を作るのをやっていきたい、ということですか？

菊地: そうですね。そういうことを自分が起点になってやっていきたいですし、僕自身も参加アーティストとして「SIDE CORE」*などの企画に呼んでもらったりすることも多いですね。

*SIDE CORE：2012年から高須咲恵と松下徹により活動を開始し、都市での表現のあり方を拡張し続けるアーティストたちが、流動的に参加できる場として、展覧会に留まらない活動を展開している。（SIDE COREウェブサイトより抜粋）http://sidecore.net

藪前: 小城さん、今の菊地さんのお話を聞いていかがですか？今後も活動一緒にしていこうと思われますか？それとも、「もう面倒臭いな」とか？（笑）

小城: 面倒臭いことはないですよ。（笑）でも、先のことは考えてなかったですね…。

藪前: 菊地さん世代の作家さん、特に男性作家は割と群れる傾向にあるのかなと思うんですよね。男性と女性では社会性に対する考え方が違うのかなとは思うのですが、SIDE COREには女性もいますが、女性アーティストたちだけでグループを作って活動するのはあまり見たことがありませんよね。カオス*ラウンジとかも男性たちですよね。男性作家のグループがあるのは興味深いと思っていますが、小城さんの世代では、そういう動きや傾向って感じたりしますか？

小城: 現時点ではっきりとは傾向は見えていませんが、大学を出た後にそういう動きが強まるのかもしれないですね。

河西: 今回の人選に小城さん、冨川さん、前川さんが入っているのは、作家の偏りがないように、菊地さんの中で少し気をつけられたんですよね。

藪前: 世代的にも、ジェンダーバランス的にも、ということですね。

河西: そうですね。あとは作品の系統的にも。

菊地: 小城くんの場合は、最初から僕にもどんな展示になるのかちょっと予測つかないので、引っかき回してもらえたらいいかなと思っていました。（笑）

河西: 最後までどうなるのかすごく心配してました。（笑）

藪前: さっきも少し聞きましたが、「これが自分の個性だ」とか、「こういう所に自分は作品の成立する何かを見出しているんだな」とか、そういう気づいたことは今回ありましたか？

小城: …。

藪前: あまり分析しないでやっている？

小城: 先ほど「気楽」という言葉を使いましたが、気楽であることは結構重要なのではと思っていて、作品を制作するにしても、「美術」という言語の懐の深さを信用するのがいいんじゃないかと感じています。《リハビリ》シリーズでは感覚的に「これは作品として成立している・していない」という境界線を提示していて、それが実は何パターンかあるんじゃないかと。例えば「自立していれば作品感がある」みたいに、「こうなっていれば作品としてOK」みたいなものが複数あるような。

河西：卒展とかはどうするか考えてるんですか？

小城：卒展のプランはまだなくて、9月に考えようと思っています。

河西：もう来週から9月ですが。（笑）

小城：来週…来週ですね。（苦笑）

藪前：…頑張って下さい。（笑）ありがとうございます。

表良樹『地を仰ぐ｜Gazing up the Earth』

河西：では次は、ondo STAY&EXHIBITIONで展示をされている表良樹さんです。

『地を仰ぐ｜Gazing up the Earth』 展示風景

表:　よろしくお願いします。僕が今回の企画に参加させていただいた経緯としては、すでに他の6名の作家が『セルフもっとサテライト』で展示をすることが決まった後に、場所が空いているということを菊地さんから聞いて、僕の方から「展示をさせてほしい」とお願いをしたのがはじまりでした。

僕は京都造形芸術大学の学部で彫刻を学んでいたのですが、その後、東京藝術大学の大学院では先端芸術表現専攻で学んだことがきっかけで菊地さんと知り合うことになりました。先端芸術表現専攻では人によって専門領域が異なっていて、例えば僕の同級生でも現代音楽やパフォーマンス、陶芸をやっている人もいれば、僕のように彫刻をやっている人もいました。扱う作品が違うものの、その中でも考え方などで共通する部分があって面白い環境でした。今回の企画のように、それぞれやっていることが異なる作家たちが一緒にプロジェクトを作り上げることで、何か新しい視点が見つけられたらなと思っていました。

藪前:　大学院に入学される前から先端芸術表現専攻を目指されていたのですか？ 彫刻を学ばれていましたが、もう少し表現の幅を広げたいということで入られたのでしょうか？

表:　目指していた専攻に入れなかったというのもあるのですが、でも結局はこうした出会いがあり、今では学科の助手として働いていて、タイミングと縁のおかげもあり今に至っています。在学中も、それぞれが色々なことをやっている人たちと影響をしあって、成長できたかなと思います。

藪前:　表さんの彫刻作品《Tectonics》では日用品に使われるプラスチック製のボトルなどの容器を使っていますよね。

《Tectonics》
2018 | polyester resin, oil paint, mortar | © Yoshiki Omote

表:　そうです。ポリバケツなどのボトルでシリコンの型をとって、その型に液状のポリエステル樹脂と油絵具を混ぜたものを層になるように違う色を流し込んでいき、最終的に固まったものを地面に落下させて割って、その破片を再構成・再配置する、というものです。今回は小さい作品を展示しているのですが、バケツなどを使った大きな作品を制作する際には手動で動かすのは無理なので、バケツを回せるように専用の機械も作ったりしています。

藪前:　プラスチックは人工物でありつつ、制作時に恣意的な自然現象に結果を委ねる部分もあったりと、自然と人為的なプロセスをミックスしているように思えます。

表:　そうですね。自分が操作できる部分と自分が意図できない自然現象を造形の中に加えていくというのが自分のクセのような、ルールのようなものだと考えています。「ものを作る」という意識から「自然にできあがったものをどう組み立てていくか」という考え方に徐々にシフトしていき、この作品に行き着きました。

藪前:　なるほど。色の組み合わせはご自分で決めていらっしゃるんですよね？

表:　そうです。自分で操作する部分もありますね。

藪前:　先ほど表さんと個人的にお話をしているときに、フォードの工場で層になった車の塗装から生まれた「フォーダイト」というものが話題に挙がりましたが、これは鉱物として認定されているんですよね？この物体も表さんの作品のように素材は人工

物でありつつも、完全に人の手を超越したものですよね。このフォーダイトに比べると、もう少し自分の手を加えて作る、という意識なのでしょうか？

フォーダイト

表:　作品タイトルである「Tectonics」という単語は地数学の用語で、岩石圏の地殻変動の総称を指すのですが、チタンやフォーダイトは人間が体感することができないほどのすごく長い時間をかけて、かつとてつもないエネルギーによって作り出されるわけですが、そういった自然現象のあとを自分の身体行為で追っていく、というのが自分の作品制作の上でコンセプトになっています。例えば小さな石でも5〜6万年という時間をかけて作り出されていたりと、もちろんそんな長さの時間は普通の人間の人生の中では感じ取ることができませんが、自分の作品を介することで感じることができればと。身体と時間の間に作品があるようなイメージですね。

藪前:　「作品を通して知る、体感する」ということですね。最後に割るのは、単純に中身の層を見えるようにするためというのもあるとは思いますが、そこにももっと別の意味はあるのでしょうか？

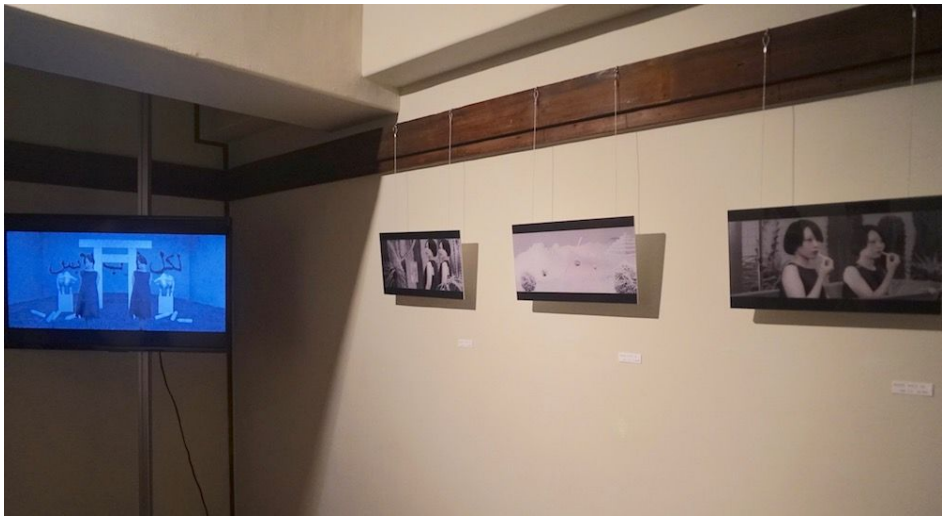
表:　実際の重力を任せて割るという行為自体も、自分の手から離れて自然現象が形を作るということですね。ポリバケツなどの人工物はそれ自体が洗練された彫刻的な形をしたものもあるのですが、その人工的な形を型に出来上がったものを割るという行為によって、自分の操作できない特殊な形が生まれるので、そこが面白いなと思っています。先ほど言ったようにこの作品のタイトルの「Tectonics」は地面の下で起こっている現象を指すので目に見えないものなのですが、そもそも彫刻自体にも共通する点があるなと思っています。例えば粘土を使って出来上がった彫刻作品は、表面にしか形は表れていなくて、粘土の内側を造形することができず、内側を見ることもできません。そんな中でこの作品を作ることでこれまでの彫刻にはなかった側面を提示しています。

藪前:　非常に広がりがある作品ですよね。

河西： 表さんは、来年に弊廊でも個展を予定していますので、そちらにもご期待いただければと思います。では次に、art lab Melt Meriさんで映像作品の展示をしている小保方さんです。

小保方裕哉『PHASE DUCT』

藪前： 作品を拝見しましたが、すごく謎めいたストーリーですね。これは別作品のスピンオフのような位置付けなのですか？



『PHASE DUCT』展示風景

小保方：以前制作した映像作品の中で主人公が着ているのがこのドレスで、そのドレス自体を主人公にしたのが今回の作品です。

藪前： ということは、映像の中で話しているのはそのドレスということでしょうか？

小保方： 厳密に言えば、このドレスがバッファローの革から作られていて、そのバッファローが語っているという状況です。二着ドレスが登場しますが、これらは一頭のバッファローから作られています。作品の最初に「生まれる前は一緒だった」というセリフがあるのですが、これはドレスとして生まれる前は一つの体だったということを表してます。それをシンボリックにさせるために双子に着せて登場させています。

《PHASE DUCT》
2018 | video with sound | 1'30" | © Yuya Obokata

藪前： 二つに分かれているというのは構造上の理由でそのように作られているのか、それとも何か意味があるのでしょうか。

小保方： 正直に言うと、単純に双子を作品の中に使いたかったというのが一番大きいかもしれないです。（笑）

会場：（笑）

小保方：これまでの映像作品では「ディストピア」をテーマに制作することが多かったのですが、手法としてはセットを作り込んですべて実写でドラマのような作品を作っていました。それに対して今回は、素材として物を個別に撮影して、コンピューター上で合成して3D空間を作っていくという形で制作しました。僕としては手法にこだわりがあるわけではなくて、今回作りたいテイストを考えたときに、ちょっとした違和感みたいなものを表現できるように完全な実写ではなくて合成で制作しました。

藪前： この双子がダイアン・アーバスの作品を思い起こさせますよね。この双子という設定が物語や作品自体に関わってきているということですね。

ダイアン・アーバス《Identical Twins, Roselle, N.J.》（1966）

小保方：そうですね。先ほど言ったように、双子だけれども元々は一つである、ということをまずは表していますね。

藪前: 最後のシーンで宗教のことを話していたりしますが、これにはどういうメッセージがあるのでしょうか？

小保方：僕は文章を書くのが好きで、以前の作品では作品を撮る前に一度ストーリーを小説化して、脚本にした後にビジュアルに落とし込むということをしていたのですが、それは、ことばによってその光景が目に浮かぶような詩的な要素を映像の中に取り入れたいと思ってやっていることです。今回も完全な口語ではなくて、少し文語的な言い回しを取り入れています。

最後のシーンに関してなのですが、宗教に限らず、ジンクスやちょっとしたルーティンなんかも含めて、信仰・信じることが大切であると僕は思っているのですが、「信仰心がほどほどにあるけれど、信仰心を持ち続けていると後戻りができない」ということを表現したくて最後のシーンを作りました。鳥居が出てくるのですが、その奥に神社があるわけではなく、コンクリートで閉ざされています。奥に進むこともできなければ、後ろに引き返すこともできない、ということを表現しています。今回制作する中で、このシーンを最後にすることで落ち着くんじゃないかと思って、これをラストに持ってきました。

藪前: この作品は、バッファローが服になっていく過程が物語ということですよね？

小保方：そうですね、その過程を回想している映像です。例えば「パンデミック」という疫病が大規模に流行している状態のことを指すワードだったり、「ドラッグ」というワードが出てくるのですが、これは防腐剤などを使われて薬漬けになってしまうなど、布として製品化される過程を比喩的に表しています。

藪前: メッセージとしては、バッファローから見るとディストピアである世界ということでしょうか？

小保方：そうですね。これまでの作品でいう「ディストピア」とは人間にとってのものだったのですが、ここまでくるとバッファローにとってはこの作品の世界はディストピアですね（笑）。

藪前:　「ディストピア」というワードがあると、作品のテーマがすごく広がりますよね。

小保方：自分が作品のテーマとしてディストピアを扱う一つの理由かなと思うのですが、ディストピアを知ってこそ、ユートピアがあるのかなと思うんですよね。幸せって、少しの不幸があるからこそ感じられるじゃないですか。

藪前:　ということは、この作品は私たちがユートピアを体感するための一つの視点の転換ということなのでしょうか。

小保方：そうですね。ユートピアに行けたらとは思いつつも、ディストピアに留まってしまう人もいると思うので。

藪前:　「バッファローじゃなくてよかった」と思ってもらうという感じでしょうか。（笑）

会場：（笑）

冨川紗代『Our Basic Common Link』

河西:　では、LYUROで展示している冨川さんです。

『Our Basic Common Link』展示風景（photo: Fuyumi Murata）

菊地: 冨川さんが今回の企画に参加するに至った経緯なのですが、僕と森山くんが香川の粟島というところでレジデンスを昨年していたのですが、初日に島に入るときにフェリー乗り場ですごく哀愁漂う女性がいて、どこかで見たことあるなと思って近づいてみたら冨川さんだった、ということがありまして。この再会はまったくの偶然で、冨川さんは僕らのレジデンスのことは一切知らなくて、ちょうど当時仕事を辞めたばかりで放浪の旅に出ていたんですよね。そのとき、再会できたのでビールを買って乾杯をしたんですね。そこで色々と話をする中で「一緒に展覧会なんかをできればいいね」と話していたので、今回の企画が始動したときに彼女に声をかけました。

冨川: 会社を辞めて、「海が見たい」と思って四国を旅していました。

藪前: よほど傷心されていたんですね。（苦笑）

冨川: そのときに訪れたうちの一つが粟島で、そこは人口200人くらいの本当に小さい島なのですが、行ってみたら「なんだか顔の濃い人がいる」と思って。それで近づいたら菊地さんだった、という。（笑）本当にびっくりしましたね。

菊地: 僕らがレジデンスで滞在している間も他の同級生の友人たちと遊びに来てくれて、一緒にペンキ塗りなんかをしてくれてました。

冨川: 仕事を始めてから制作を一切できない1年間だったので、ペンキ塗りさえ楽しかったですね。

藪前：取手のキャンパスに講義で行くこともありますが、冨川さんみたいな学生さんはいないですよね。（笑）

菊地: 学部の最初の頃なんかは、冨川さんは一人だけヒールの靴を履いてきて、釘もまともに打てないような子だったんですけど、そのうち脚立に登ったりインパクトを使いこなすようになったりと、どんどんとたくましくなっていく姿を見ていました。その後も彼女の作品を見たいなと思っていたのですが、卒業後は就職し、あまり会う機会もなかったんですよね。そんな中、粟島で再会できてよかったですね。その時は、正直彼女が顔色もあまり良くなくて、疲れている感じでしたね。（笑）本人も制作をしたいということをそのとき話してくれていたので、今回声をかけさせていただきました。

藪前: 今回発表しているのは新作ですよね？

冨川: そうです。人種の多様性や人種間のトラブルや差別、宗教による分離などをテーマに作品を制作するような時期もあったのですが、あまりテーマとしてはネガティブで良くないな、とあるとき思うようになりました。その代わりに、人間の中で共通している事実を扱えばポジティブな作品を作ることができて、より多くの人々に自分の作品を見てもらえるんじゃないかと思い、人間そのものの共通性に重きを置いて制作をするように転換していきました。

《Our Basic Common Link #2》（detail）
2018 | mirror, acrylic, iron, medium | φ450 mm each
© Sayo Tomikawa, photo: Fuyumi Murata

藪前: その変化のきっかけとして、何か視点の転換があったということですよね？作品のテーマが普遍性だったり人類全体のことを考えたりとされていますが、どこでその視点を得たのでしょうか？

冨川: 社会問題をアートで取り上げると、傷つく人も少なくともいるなと気づき、それはしたくないなと思ったんですよね。

河西: それはご自身がお仕事をされているからこそ気づいた点なのかなと話を聞きながら思いました。社会の中で自分の表現をどう発表するのか、ということとか。

冨川: そうかもしれないですね。あとは、私の作品は見た目がキラキラと光るようなものが多いのですが、見た目がキャッチーであることで、より多くの人にまずは興味を持ってもらえて、「コンセプトは何なんだろう」と作品の中身のことを考えてもらうきっかけになるんじゃないかと思っています。

ホワイトキューブなど美術界隈の人の目にしか触れられない場所ではなくて、いろいろな人に見てもらえるように、今回のLYUROさんのような会場で、作品自体も取っつきやすい見た目でやっていこうと考えています。

藪前: でも、その「取っつきやすさ」って諸刃の剣で、取っつきやすさが故に深く考えてもらえないとか、すぐ内容を理解されてしまって、すぐに消費されてしまうという状況も紙一重なのかなと思いますが、どうでしょうか。

冨川: もちろんその可能性もありますが、とはいえ「作品を見る人の分母を増やしたい」というのが第一に私が考えていることなので、パッと見て行ってしまう人がいるのもそれはそれで仕方がないのかなと思います。

藪前: なるほど。今回鏡を使った作品をたくさん展示していますが、その数の多さは重要なのでしょうか？

《Our Basic Common Link #2》
2018 | mirror, acrylic, iron, medium | φ450 mm each
© Sayo Tomikawa, photo: Fuyumi Murata

冨川: 例えば一つの鏡の前に立てばそこに自分の姿が映りますが、もちろんその隣にある鏡の中に自分は映らないし、中を覗くこともできないですよね。こういう形で「自分が見ている世界ではない別の世界の姿がある」ということを表現したくてこの作品を制作したので、一つではなく複数あるというのも表現の上で重要な要素ですね。今回展示しているのは12個ですが、これ自体は今回の展示空間とのバランスを考慮しての個数であって、個数よりも複数あるということが重要です。

藪前: この作品が表現しているように、複数の世界が共存しているという状況に興味があるのですか？

冨川: そうですね。この世界にある視点は一つではなくて、多角的にいろいろな視点が存在しているということを示したくて、こうしたテーマの作品を共通して制作しています。

藪前: この作品を作ることで冨川さん自身にはどんな影響があるのでしょうか？アーティストの人々って、「作品を作ることで社会に仕返しをする」だとか、「作品が自分の心の癒しになる」とか、いろんな動機があって制作活動をしていると思うのですが、冨川さんの場合はどうなのかなと。

冨川: 単純ではありますが、鑑賞者が私の作品を見ることで、その人が作品のテーマである普遍的な「人間」というテーマを考えるきっかけになればと思っています。

藪前: 帰国子女としての経験を通して得たことを、そうではない人たちに啓蒙する、ということではないのですか？

冨川: 私の帰国子女としての経験も視点として作品制作の中の要素の一つだとは思うのですが、そういう一部の枠組を超えて、もっと普遍的な人間のアイデンティティや自

分が見えていない世界、自分を含めてこの世界の様々な人々のことを考えるきっかけのきっかけになれればと一番嬉しいなと思っています。

『セルフもっとサテライト』を通して感じたこと

河西: 以上でまずはこちらにいる作家6名のお話と、途中で菊地さんから今回の企画の経緯もお話いただけましたが、ここからはもう少しくだけた形で、実際にこの企画をやってみた皆さんの感想を聞ければと思いますが、菊地さんはどうですか。

菊地: 学生時代はグループからは外れて単独行動をすることが多かったので、こうしてみんなに声をかけてまとめるというのは新鮮な経験でしたね。

藪前: 去年この近くの住吉で『BARRACKOUT（バラックアウト）』という若手のアーティストたちが古い家を使ってアートプロジェクトをしていたのですが、このプロジェクトでは、エリアのリサーチを徹底的にして、地域の歴史などを踏まえて作品を提示するということをしていましたが、一方で今回の『セルフもっとサテライト』はそこから一線を画すというか、潔いまでに清澄白河の地域としての文脈は汲んでないですよね。（笑）

『BARRACKOUT』http://barrackout.tokyo

菊地: 僕の出身が千葉の津田沼なのですが、方向音痴ということもあって、行き方を覚えたところはもう自分にとっての津田沼にしてしまう、という自分ルールがあります。（笑）なので、今回の企画を通して清澄白河も自分の津田沼になりました。

今回の企画のテーマを他の作家のみんなに共有する際に、以前開催した『尊景』展でも同じだったのですが、あまり展示を行う土地の事柄を作品に取り入れるようには伝えていません。それは、去年粟島でレジデンスをやってみて、僕自身が地元から何かを汲むというのが得意ではないということに気がついたからというのもあります。土地のことを考えることで、制作をする上での制約が生まれ、それが作品の面白さにつながることもあるとは思いますが、僕自身は不自由さを感じることもあって。地域に根ざしたレジデンスや展覧会は最近多いので、そういう風潮をかわすという意味でも、土地の特性というのはあまり考えずに制作してもらっています。ただ、展示の場所と作家の相性はあるので、下見や打ち合わせをする中で作家と会場の方とすり合わせてもらっています。例えば清洲寮にあるMelt Meriさんでの展示に関しては、空間を見たときに面白いなと思ったのと、小保方くんの作品が合うなと直感的に思って決まりました。

藪前: 今お話ししていた部分は菊地さん自身の制作の根幹に関わることだと思います。「領域侵犯／介入」というのが菊地さんの作品の根底にあるもなので、先ほどお話にあった「津田沼を広げていく」のはある意味菊地さんのコンセプトから考えると正しい行為なのかなと思いますね。（笑）

なので、菊地さんの表現によって何か地域で今やっているプロジェクトをひっくり返すような、より地域を活性化するような何かが生まれればもっと良いのかなと思いました。

菊地: 今回は他の作家をまとめるところまでで、キュレーションは僕の専門ではないですが、今後はそういう領域で何かもう少しできればいいなとは思いますね。

河西: 今回のプロジェクトは企画が菊地さんで主催がKANA KAWANISHI GALLERYとしているのですが、作家のセレクトや作家と会場のマッチングという点で、菊地さんのバランス感覚ってすごく鋭いなと私は思いました。菊地さんのアンテナに引っかかったものは、その通りにしたほうが何かといい方向に向かうんですよね。

あとは、今回ご一緒して感じたのは菊地さんの人柄の良さですね。先ほど藪前さんから「領域侵犯」というワードがありましたが、領域を犯しながらも作品にはネガティブな要素があるわけではなくて、どちらかというとクスッと笑えるようなものだったり。そういうところが菊地さんの良さであり、それがあるからこそ他の作家さんが自信を持って気持ちよく展示ができるのかなと思います。

藪前: せっかくなので、菊地さんが清澄白河のどこかで撮っても良かったのにと思いますが。

河西: それが、今回新作として発表している《Jade》シリーズの一部として清澄白河でも撮影するんですよね。

藪前: もし良かったら、うちの美術館（東京都現代美術館）は今工事中で誰も入れないですけど、登っていただいたりしてもいいですね。（笑）

河西: おお、いいですね！

藪前: 冗談です。（笑）

会場: （笑）

菊地: もう下見はすでにしていますので。（笑）

森山泰地『東京濕地物語 —TOKYO WET AREA STORY』

河西:　ここで突然ではあるのですが、この会場である喫茶ランドリーさんで展示をしている森山泰地さんが実は今台湾で開催されるランドスケープアートの芸術祭『MIPALIW Land Art 2018』での滞在制作のために台湾の現地にいるのですが、インターネット通話でつなげたいと思います。

森山:　こんにちは！

河西:　そちらはどうですか？今回はどんな作品を作られたんですか？

森山:　雨の中芸術祭のオープニングをやっています。作品は、1メートル四方の大きなレンズを田んぼの中に設置して、日中は日の光がレンズを通ることでその田んぼが燃える、というものです。

『MIPALIW Land Art 2018』展示風景
《時空焦距/Focus of time and space》© Taichi Moriyama

『MIPALIW Land Art 2018』ウェブサイト（中国語）https://www.mipaliwlandart.com

河西:　すごく大掛かりですね。それは会期中に燃えるという予定なのでしょうか？

森山:　太陽の焦点が合うと燃えるので、今日の日中にはもう燃えましたね。

河西:　その作品はそのまま放置しているのですか？

森山:　そうです。鉄の構造を作って、3mくらいの高さの所にレンズを固定してあります。

藪前:　なるほど。今回喫茶ランドリーさんで展示している作品にご説明いただいてもいいでしょうか？

『東京濕地物語 —TOKYO WET AREA STORY』展示風景

河西: そもそも、この喫茶ランドリーさんにはカフェのスペースとドアで区切られた「家事室」があって、ここには洗濯機やミシンなどがあって、近隣の方々が洗濯など家事をしに来られるんですよね。今回は森山さんの作品をこの家事室内で展示しているわけですが、当初は、ここで展示するのは少し難しそうとおっしゃっていましたよね。

森山: そうですね、はじめは難しいなと思っていました。

河西: 私と菊地さんの考えでは、この企画にはぜひ森山さんに参加していただきたくて、去年の粟島でのレジデンスで制作した、島の海辺にあった漂流物の冷蔵庫を使った《龍神自動販売機》については私自身が実物を見たことがなかったので、ぜひ東京で展示してもらえたらと思っていたのですが、こちらに下見をしに来た時は顔を曇らせていましたよね。

《龍神自動販売機》
2017 | refrigerator, neon, marine litter | © Taichi Moriyama

森山: 元々、飲食店や別の目的で使われている商業スペースでの展示はやらないようにしていたのですが、今回の場合はこの家事室が面白いなと思っていたので、このような展示ができました。展示室ではあるんだけれども、本来の家事室としての機能は

そのままで、実際にいつも通り家事をしにくる人たちもいる、というこの二つの空間の機能がクロスする感じが面白いなと。

河西: この冷蔵庫の中にあるペットボトルなどは表示された金額（50〜300円ほど）を入れれば持って帰っていいんですよね？

森山: そうですね。冷蔵庫に入っているものは全て海岸で拾った漂流物などです。それらに自分のサインやちょっとしたペイントを描き加えています。表さんの小さい作品も紛れていますが、これがもし売れたら僕が半分マージンもらう予定です。（笑）

河西: 洗濯機の上に載っている映像作品はどういうものでしょうか？

《Endless Water》
2018 | video | © Taichi Moriyama

森山: 台湾で撮影した《Endless Water》という作品なのですが、ペットボトルの中から延々と水が流れるというものです。なおかつこれは、自動販売機の作品とテーブル上の水槽の作品をつなげる存在になる作品です。

河西: なるほど。水槽の作品は？

《homo aquarium》
2018 | aquarium, concrete, asphalt, water, cloth | © Taichi Moriyama

森山:　洗濯機というものから、生活をする上で出る廃水というイメージをして、その廃水が流れて行き着く場所というのをイメージして、人工物を使ったアクアリウムを作っています。

河西:　水槽に沈んでいる石はどういうものなのでしょうか？

森山:　これは工事現場などで出てくるコンクリートガラ（くず）ですね。

河西:　なるほど。オープニングでお忙しい中、解説いただきありがとうございました！という形で、以上をもちましてこれにてトークは終了となります。

藪前:　一つ宣伝なのですが、今年も『MOTサテライト』を10月20日（土）〜11月18日（日）まで色々な会場で展示を行いますのでこちらもよろしくお願いします。

河西:　そちらも楽しみにしております。本日は長い時間、ありがとうございました！

文・編集／折笠純（KANA KAWANISHI GALLERY）、青木岳