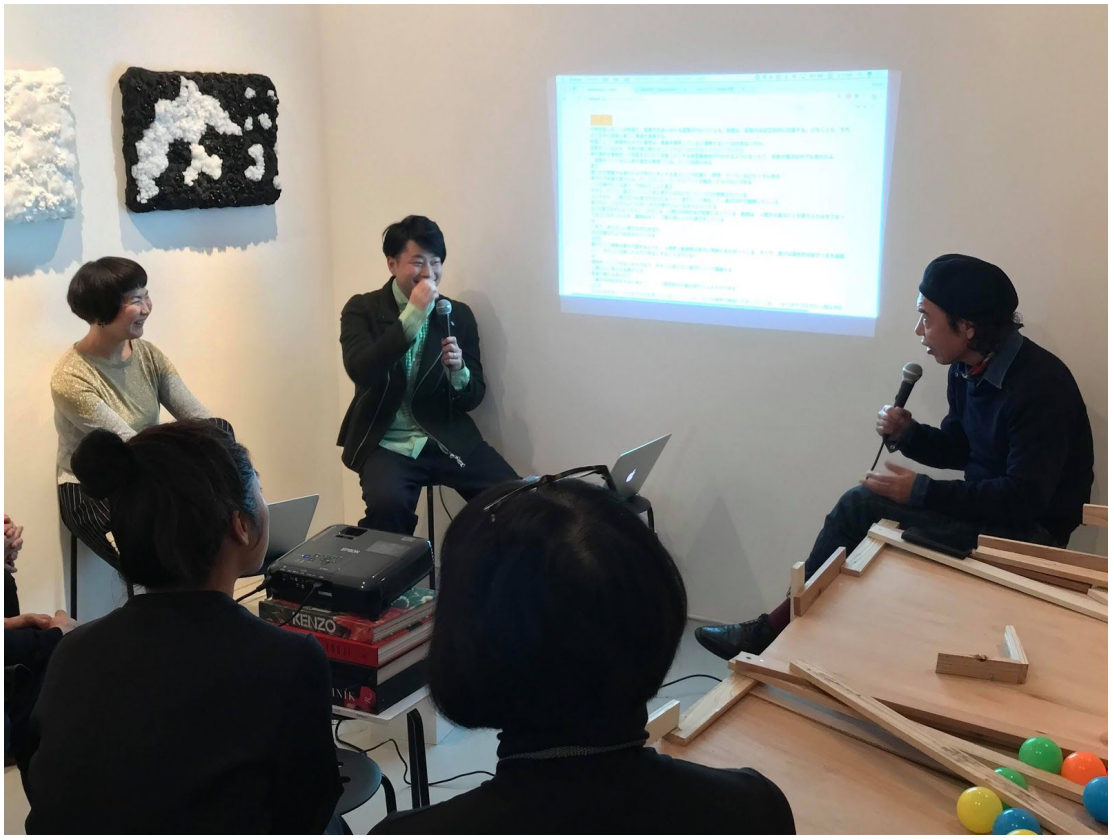


鈴木隆志個展「人間ホイホイ」トークイベント
「あらゆることが、なんとなく：　無意識と普遍性を考える」

登壇者：津村耕佑氏、鈴木隆志
日　時：2017年11月11日（土）17:00-
会　場：KANA KAWANISHI GALLERY

・目次・

鈴木さんの作品／研究テーマ
パレイドリア
顕在意識と潜在意識
立場によって変わるインスピレーション
自由の定義とは
津村さんの子供時代
一般に向けて作品を発信することについて
今後、展示をしていくべきか
公共空間に対する感覚
睡眠とは
神頼みと儀式
他人にどう見られるか
神頼みについての続き
金銭的な報酬
美しさの定義
研究を作品に転換するポイント
全人類が好きな形

■鈴木さんの作品／研究テーマ

河西（以下KK）：　今日はお集まり頂きありがとうございます。登壇者の鈴木隆志さんと津村耕佑さんです。津村さんはファッションデザイナーとして活動された後、領域を広げてアーティストとしてもご活動されています。まずはお二人が制作の中で基軸にしていることを中心に聞いた後、私たちと鈴木さんが聞いてみたい質問を集めたので、それをベースに話を進めていただきたいなと思います。

鈴木（以下TS）：津村さんと最初にお会いしたのは7年前くらいですが、研究を経て、僕の作品も変わってきました。研究テーマは「嗜癖誘発」についてでした。動物的に生きていくのには必要ないけれど、無意識に行ってしまう行動を集めて「どうしてそのような行動を取ってしまうのか、何がそういう行動をさせるのか」を研究していました。

津村さんとお会いしたのはその初めの段階だったのですが、その後どうなっていったかというのをお見せします。メインテーマは五感に頼らず、「どうしたら人ならではの面白さを抽出して、それを形にできるか」をベースに活動しています。

《φtt-φxx+sinφ≠Humantt-Humanxx+sin(Human)》
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY
https://vimeo.com/19276279

（作品を見せながら）これを津村さんに見せた時に津村さんは「これを10倍にしたらどうなるんだろう」と言っていて、印象に残っています。その時に「お金がなくて十分な大きさや数の作品が作れていないんだったら、俺に言え」と言ってくれました。この作品は、時間や不安定さをテーマにしています。

津村（以下KT）：これはモーターの動力で回っているの？

TS: そうです。裏でモーターを回しているのですがグリスを使っているので、普通であれば空気抵抗で動きが止まっていくのですがずっと回転し続けるような構造を作りました。津波の公式を使っているんですけど。

自分の研究を簡単にまとめると、外からの刺激に頼らずに、内部報酬という、例えば「フェチ」や「やってはいけないけれどやってしまうこと」とか、儀式などに注目して作品を作っています。そういう要素を整理できたらどうやったって良い作品ができるんじゃないかと。他人のセンスとかではなくて、みんなに共通した部分を用いることでみんなが何かしらを感じることができるものが出来上がるんじゃないかと。

KT: それはある意味リサーチだね。

TS: そうですね。例えば、ニキビを潰す瞬間ってネット動画で流行っていたりしましたけど、何かが押しつぶされて中から飛び出てくるとなんで人間は見てしまうのかな、とか。

KT: ザワザワする感覚、シズル感というのはどこから来るんだろうかっていうことだよね。同じような形のものがたくさんあって、均一そうに見えて均一ではないようなものを見るとザワザワするのは、例えば蛇やムカデなど自然の中で見つけていて、そういう恐怖の記憶が蓄積されていて、それで無意識に反応してしまうんじゃないかな。

TS: そういうのも基本にはあると思います。普段自分の研究に関することについてメモを取っているんですけど、ネタバレになってしまうので普段はこれは公表していません。さっきの「刺されそう」という恐怖は、潜在意識と顕在意識が関係していると思います。「危なさ」というのは、人間はいろいろな経験をしていく中で考えを潜在意識に蓄えていって更新していくんですよね。例えば風船が割れると動物は逃げると思うんですが、人間はハイスピードカメラで撮ってみたりしますよね。

KT: こういうリサーチから得られた結果が「商品」になるじゃないですか。でも鈴木くんのアウトプットは「作品」ですよね。そこに違いってあると思います？

僕の場合はデザイナーの側面があるから、「その感覚を利用して服を作れたら面白いな」って思うんだけど、鈴木くんにとってはどうなのかな。もちろん作品も商品になり得るけど、発表している時点で表現だからね。

TS: そこ聞きますか（笑）。いつも研究の発表で「買う人の気持ちを考えたことがあるのか」とか「どうしたら買ってもらえるのかを考えなさい」って怒られるのですが、実はその答えが一つあります。

フェチとかやりたいことって、すべて内部報酬なんですよ。ただし、そこにお金が一円でも絡んでくると途端にそれは外部報酬になってしまいます。「お金がもう少し欲しい」というような考えが生まれてきてしまうので、脳内で考えていたことが

弱まってしまうんですよね。なので本当であればアトリエにこもって研究と制作だけできればいいんですよね。

KT: オタクってことね。

TS: そうですね（笑）。

KK: このシリコンの作品は、そうやってアトリエにこもって制作する中で始まったんですよね。

《push Out #8》
2018 | 460 × 640 × 110 mm | silicon
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

TS: そうですね。3年くらい前までは趣味でやっていました。

KT: 確かに、小中学生ならそういう趣向が強い時期がありますよね。爪ばかりずっと集めているような奴とか。めくれた皮だけためている奴とか。

TS: そうですね。だから、本当はこういうギャラリーよりも自分が実際に作っているところに来てもらえれば一番良いと思うんですよね。だけど現実的にそれは難しいですからね。

■パレイドリア

KK: （壁に掲示された、「制作メモ」として鈴木が集めているキーワード群を見ながら）このパレイドリア[1]というのはなんですか？

[1] パレイドリア（英: Pareidolia）とは、心理現象の一種。視覚刺激や聴覚刺激を受けとり、普段からよく知ったパターンを本来そこに存在しないにもかかわらず心に思い浮かべる現象を指す。パレイドリア現象、パレイドリア効果ともいう。
https://ja.wikipedia.org/wiki/パレイドリアドリア

TS: 何かものを人の顔に見立てて見てしまうことですね。動物がこういうのを見たら同じように見立てたりはしないんですけど、人間は擬人化するのが好きなので。

KT: これってAIが進化したらできるようになるのかな？

TS: できると思います。例えばパンの焼き目がキリストの姿に見えたらそれが高値で売れたとか。そういう無意味な行動を人は結構やってしまうんですよね。

KT: 学生でもこういうことをやるのは割と多いです。「面白いですよね」って言うんですけど、でもそこから何も話が進まないんですよね。「で、何？」っていう。人の顔に見えるのなら、それを発表して何になるのかを考えないといけないんですよね。先生としては、その学生の能力はどのように世の中とリンクできるのかをその時に考えなきゃいけないわけです。

そこで思ったのは、例えば、人の顔を見出した物の中に性格を見つけ出して、その性格をデザインとして表現する時に、表現の仕方としての一つの学びになるんじゃないかなと。そうすれば、その経験を社会に出て仕事をする時に活かせるんじゃないかな。

TS: それは実はAIが一番得意な部分なんですよね。何かを人が見た時に感じたことを肯定するのって、同じ考えでなければ難しいんですけど、AIであれば同じものを見た時に人間では気づかない要素まで見つけ出します。

KT: なるほど。このパレイドリアって、ある意味人間の弱点だと思うんですよね。顔を見出してしまうとそれ以外の要素は目に入らなくなってしまうから。

TS: 他にも「擬人化」の例を挙げれば、ウミガメが産卵する時に鳴いていると人は「かわいそう」って思うんですけど、実はウミガメ自身は痛くもないし海水を出すためだけに鳴いているだけなんですよね。勝手に人が感情移入しているだけなんです。

KT: 人間の場合、物語を加味してしまいますよね。写真を撮るときでも、アングルやピントがだいたい決まりきっている気がします。ピントが合わせているところが意識するべき部分で、それ以外が意識しない部分っていう風に勝手に認識されているけれど、果たしてそれはそうあるべきなのかと思います。

TS: 風景写真と写真家が撮る写真はそこが違いますよね。写真家の場合、意図して構図を決めていますから。

KT: ただ、その意図のバリエーションがだいたい決まりきっていると思うんですよね。さっき話した物語も、パターンがだいたい決まっている。その決まりきっているところから外れたものを発見したいと思っているんですけど、自分の意識でものを考えて作っていると必ず決まりきった範囲の中に収まっちゃうんですよね。

■顕在意識と潜在意識

TS: 好きか嫌いかというテーマの実験はよくあるのですが、普通、人の好き嫌いって潜在意識の部分で判断されています。というのも、全部を顕在意識で判断していたら疲れてしまうから。

例えば女の人が二人いたとして、「どちらの方が好きですか」と聞かれたときに、「こっち」と言うよりもだいぶ前に脳内では潜在意識によってどちらを選ぶのかが決まっています。そのあとになんで好きかという理由付けをしていくんですよね。

顕在意識は脳内の割合は少ないので、忘れてしまってもいいような情報は、とりあえず調べて並べておきます。後でつながればそれがひらめきになる。無理やり顕在意識で覚えておくのではなく潜在意識の中に溜めていくわけです。

KT: 情報を得た時点では、どのタイミングでそれが役に立つのか分からないけど、ふとしたときに何かしらのインスピレーションになる、ということですよね。

よく「どうやってアイデアを出すんですか」と聞かれるのですが、アイデアは出そうと思って出るものじゃないじゃないですか。アイデアって、何かの目的があってそこに向かっていけば出てくるけど、そもそも目的がない状態ではフワッと思いついたりはするけど、それはアイデアではないですよね。

モヤっとした何かが湧き上がるんですけど、それがインスピレーションなのかな。何か仕事を依頼されたときに、そのモヤっとしたインスピレーションが集結してアイデアになるんじゃないかな。

TS: ずるい考え方ではあるんですけど、作品を作るときは「新しさ」と「馴染み深さ」のバランスが大事だと思うんですよね。なんとなく馴染み深いものだけれども、今まで気づかなかった部分を提示すると、人はもっとも納得してくれます。なので、僕が作品を作る上で、人から「ずるいな」と言われたら良い作品ができた証拠だと思っています。

KT: ファッションデザイナーも同じだと思いますよ。ほぼ「ずるいな」とか「やられたな」って思うものこそが良いデザインですよね。

TS: 潜在意識には持っているものだけれども、ピックアップの仕方が違うことによって新しさが生まれる。それを表現しやすいのがアートだと思います。それを例えばデザインに落とし込むとしたら全然別のことも考えないといけないので、やりづらいくなってしまいます。

■立場によって変わるインスピレーション

KT:　立場によって、インスピレーションが変わるじゃないですか。よく「この子は神の生まれ変わりだ」とかって言われる子がいて、そういう子はそれなりの発言をする時もあるじゃないですか。それって、立場がその言動を作り出すんじゃないかなと思うんですよね。

「そういう発言をしないといけないんじゃないか」という空気感が流れて、抽象的なことを言っても、その子が「神の生まれ変わりである」と聞いているからすごいことを言っているような気がしてしまう。発言者と観客の間に発生している現象なだけであって、立場の問題なんじゃないかなと思います。

TS:　立場によって意識が変えられるのって変なことですよね。アメリカの実験でもそういう事例があった気がします。

KK:　「スタンフォード監獄実験[2]」ですよね。施設を用意し、被験者たちを看守と囚人に振り分けて、当初は二週間観察するという実験でした。ところが手に負えないほど暴力化してしまって、あまりにも危険なので実験は中止されてしまったそうです。看守側がどんどんなりきってしまって、囚人側にどんどん酷いことをさせてしまいました。

KT:　そう考えると、今って人が何かを発表する場面って決まってきているじゃないですか。アートであればギャラリーであるように。だとすれば、発表の場が変われば、感じられることも変わるってことですよね。

■自由の定義とは

TS:　全然関係ないのですが、津村さんがこの間展示していた作品について聞きたいことがあります。

津村耕佑展「RECOMBINATION」（スパイラルガーデン、2017年）
© Kosuke Tsumura

[2] スタンフォード監獄実験：　アメリカ合衆国のスタンフォード大学で行われた、心理学の実験。1971年8月14日から1971年8月20日まで、心理学者フィリップ・ジンバルドーの指導の下、刑務所を舞台にして、普通の人が特殊な肩書きや地位を与えられると、その役割に合わせて行動してしまうことを証明しようとした実験が行われた。時間が経つに連れ、看守役の被験者はより看守らしく、受刑者役の被験者はより受刑者らしい行動をとるようになるということが証明された、とジンバルドーは主張した。
https://ja.wikipedia.org/wiki/スタンフォード監獄実験

津村さんの作品では一度分解したものを再構築していますよね。そこに面白さを感じじるのですが、なぜ面白いのかを全然まとめられていないんですよね。作品ではある物を分解して小さなピースにして、それを別のものに覆っていますよね。その「覆う」という行為が服に似ているとは思うのですが・・・

《3D Mesh Puzzle Dress》
津村耕佑展「RECOMBINATION」（スパイラルガーデン、2017年）
© Kosuke Tsumura

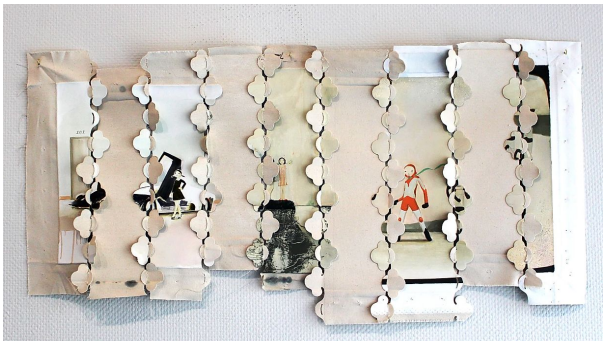
KT: 鈴木くんが言っていたような一種のカタストロフ[3]のように、スリットとフックがあるとなんとなくはめていきたくなるっていう衝動が生まれるんですよね。割と自分はずっと手を動かしている人間なので、その延長線上にカタストロフがあるんじゃないかなと思います。

作品なのでフレームに収めてはいるけれど、これが最終形でもなく、フラクタル[4]の原理みたいにどんどん増殖して、これで世界が出来たっていいわけですよ。「作品とはこうだ」という概念があるからこの四角いフレームに入っています。ただし、その概念があるからこそ自分の作品の自由さが際立つのかなと思います。

[3] カタストロフィー理論： 生物の形態発生や言語の構造などのあらゆる現象のモデルとして、力学系を土台とした構造安定性とその不連続な分岐（これをカタストロフという）を用いることで普遍的な説明を行う理論を言う。不連続な現象を説明する画期的な理論として、日本でも一時注目を浴びた。
https://ja.wikipedia.org/wiki/カタストロフ

[4] フラクタル： フランスの数学者ブノワ・マンデルブロが導入した幾何学の概念。ラテン語 fractus から。図形の部分と全体が自己相似（再帰）になっているものなどをいう。
https://ja.wikipedia.org/wiki/フラクタル

《Dead Leaves》



《Tomorrow's Continuation》

作家や美大生から提供された絵画をパズルピースの型を使ってくり貫き、津村の見立てで再構成した〈REART〉シリーズ
© Kosuke Tsumura

TS:　建物も服も使っているからこそ、わかりやすいんだと思います。

KT:　完結のイメージがあるわけじゃないんですよね。作っていったらこういう形になった。ただ自由とはいえ、作っている中で自分の趣味が反映されている気がします。色を合わせようとしていたり。

あとは、パズルの形というのは決まっているから「どこにはめるべきか」というルールは存在しています。だけどルールを作るとむしろそれ以外の部分では自由に作ることができて、広がりを感じると思います。なのでルールって大事ですよね。

TS:　その通りです。あるルールや枠組み、パターンを作ると自由さに広がりが出てくるのだと思います。

KT:　ルールを定めると、その間に垣間見える隙間に自由を見出す、という仕組みが発生する気がします。逆に言えば、いきなり自由が与えられるとむしろ自分の好きなことに縛られてしまって不自由になってしまうんじゃないかと。

TS:　僕が藝大生とかを見ていて思うのは、縛られていてかわいそうだな、ということですね。相当な天才でなければあそこから良いものは作り出せないんだろうなと思います。

■津村さんの子供時代

TS:　また別の質問ですが、津村さんには「自分ルール」があるのかを聞きたいです。絶対必要ないけど決まっているルールのようなもの。例えば僕の個展のタイトルにもなっている、「白線から落ちたら死ぬ」とか。

KT:　小学生の頃によくやるやつね（笑）。

TS:　そうです。ジンクス、ルーティーンとか。例えば僕の場合は、階段を降りるときは線の一番右を踏むとポイントアップする、とか（笑）。

KT:　僕は左利きなので、人の左側に必ず入るね。

TS:　なるほど。ところで、子どもの頃ってどんな子でした？僕の中のイメージだと津村さんはやんちゃで、自転車にポリスと書いて旗立ててるような子ですが（笑）。

KT:　いつも何かしらを作っていたかな。木片でブーメランを作ってみたり、イカダを作ってみたり。冒険小説に出てきそうな「道具を作って探検に行く」っていうのに憧れてました。あの頃ってテレビでヒーローがたくさん出てきた時代で、彼らのようになりたかったのかな。ヒーローみたいな格好して、彼らが持っているアイテムを作ってたかな。そういう興味からファッションデザイナーとしてのキャリアが生まれていったのかなと思います。

一般に向けて作品を発信することについて

KT:　僕は、《Potograph》シリーズは現代アートの文脈の中でもブレイクする可能性を秘めていると思うんですよね。ただ、僕はいろいろなことを知っているから知識を使うことで作品を理解することができるけれど、一般人が見た時に「あの作品はなんなんだろう」という疑問を持つのだろうかとも思います。「これは何の素材でできているんだろう」という興味を持つレベルにまで達するのかどうか。

《Potograph #54》
2016 | unique diptych | type c print, resin | 86 × 121 mm (each)
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

KK:　でも、スナップ写真にはみなさん馴染みがあるので「これは写真なんですよ」と説明すると、それが興味を持つ入り口になるようですね。

KT:　ギャラリーに来る人はアートが好きだから興味を持つと思うけれど、作品が一般的な市場に出ていて、例えばギャルが見た時に理解できるのか、興味を持つのか、と疑問に思うんです。

TS:　その点、津村さんは一般大衆に伝えようと思っているのでしょうか？　僕の場合は、そこそこ経験と知識を積み上げてきた人たちに見てもらいたいと思っていま

す。例えば科学の場合、立派な研究者は一般向けにわかりやすく説明しようとしないじゃないですか。そういう役目はでんじろう先生[5]みたいに面白おかしくやる人に任せて、アートの場合はギャラリーがその役目を担っていると思いますし、一般に向けてわかりやすく説明する暇があるのなら、研究する人は、その時間をもっと研究に費やすべきだと思うんです。

KT: 基礎研究とその結果がどこまで市場にフィットするのかというのが問題ですよね。

僕の場合はデザイナーという気質なので、基礎研究的な部分を突っ込んでいく必要もあるなと思いつつ、これは人にどう伝わるんだろうという関心もあります。さっき話した僕の展示を例にすれば、作品の素材、プロモーションの方法、空間など全部にその考えが影響を与えるなと思います。

■今後、展示をしていくべきか

TS: 僕が用意した質問の一つが「今後、展示はするべきか」です。6年前くらいに僕の嫁さんがファッションデザインをやっているので津村さんに「ファッションショーってやったほうが良いですか」と聞いたら津村さんは「そんなのはやっても意味がない」と言ってましたよね。

KT: それは極端な発言だったかもしれないけど、やっぱり新しい方向に転換していったほうがいいんじゃないの、と思うんですよね。もちろん世の中の仕組みが現存の方法に慣れているから手っ取り早い思うけど、それは果たして何かを新しくするのか？と疑問に思います。なので展示はしたほうが良いと思うんですけど、「展示とは」ということを考えたほうが良いんじゃないかな。

TS: そうですね。

KT: 「展示」というよりは「表現」として捉えるべきで、当たり前のように壁にかけているけど、壁がなかったらどう表現するのか、ということを考えるべき。

TS: 京都のアンテルームでの個展の時、地面にお皿っぽい作品を展示していました。これは熱で滞留させて、そこから形を作って崩していく作品で、僕が一番好きな作品でした。周りには壁にかけたほうが良いと言われていたのですが、僕は作っている雰囲気を出したくて床に置いておいたんですね。そうしたら、次行った時に踏まれていました（笑）。

[5] 米村でんじろう http://www.denjiro.co.jp/ https://ja.wikipedia.org/wiki/米村でんじろう

《btDisturb_cell》
2015 | © Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

KT: それはいけなかったの？

TS: よくないです（笑）。足跡が付いてました。

KT: 例えばインドの仏教徒は砂で曼陀羅を描きますよね。でもこれって行為自体は祈りですけど、終わったら全部壊してしまうから、そう考えると表現が残るべきか必ずしも残らなくて良いのかといのも考え方次第かなとも思います。考え方が多様な今の時代だからかもしれないし、もしくはずっと前からそうかもしれないし。

TS: 今は何でも残りすぎですもんね。ふと思い出したのですが、スナップチャット[6]っていうものが流行ったの知っていますか？

KT: 知らないな。

TS: 一度読むと消えてしまうチャットです。情報って、消えないのが当たり前じゃないですか。それをあえて消すことで流行ったのが面白いなと思います。

KT: あとは、情報が増えすぎると情報自体の価値がなくなってしまいますよね。そういう特性は現代だからこそですよね。情報のジャングルのようになっていて、情報から遮断されたい自分という存在もいたり。

TS: ところで、何の話をしていたんでしたっけ？

KT: 展示をすべきかどうか。展示はすべきだと思いますよ。

---

[6] 公式URL: https://www.snapchat.com/l/ja-jp/
紹介記事: Snapchat（スナップチャット）とは？他のSNSとの違いや機能を紹介！

■公共空間に対する感覚

KT:　昔、寺山修司が劇場を否定していた時期がありましたよね。仕組みの中で行われることはすべて予定調和だから面白くないので、街中を舞台にして演劇をすることで、誰が役者で誰が観客なのかをわからない状況を作っていく、ということをやっていました。そういう風に日常の中に仕掛けていくというのも良いなと思うんですよね。

天井桟敷（主宰：寺山修司）市街劇『ノック』（1975）
https://youtu.be/WmsW51ew-ao

ヴィヴィアン・ウエストウッドと一緒にセックス・ピストルズをプロデュースしたマルコム・マクラーレン[7]も、日常にどうアートを仕掛けようかと考えた時に「バンドを結成させよう」、「彼らに衣装を着せよう」といったことをやり、ブティックやカフェの中にアートが存在させるというようなことを試みました。アートを取り巻く状況自体を変えようとしていたわけです。

TS:　僕はパブリックアートの研究室にいたのですが、みんなから「これは邪魔だ」と言われるのが怖かったんですよね。「うるさい、眩しい、でかい、いらない」とか。

KT:　でも、それって言われてなんぼな気もしますけどね。今ってパブリックアートとしては音量、光量、匂いとかの制限によって厳しい環境ですよね。そんな環境の中で、人が集まっていく状況でどのように緩めるのかを考えないといけません。というか、緩めないとクレームだらけになってしまいますよね。その役割をパブリックアートを担うべきではないかと思います。そこが緩むと解放が生まれますよね。

TS:　ヨーロッパって、子供に対して優しいですよね。例えば幼稚園を建てるとなると日本では、「声がうるさくて近所迷惑だからやめてくれ」という意見が出るのに対し

[7] マルコム・マクラーレン（1946-2010）：イギリスのロックバンドのマネージャー、ファッションデザイナー、ミュージシャン、起業家。セックス・ピストルズおよびニューヨーク・ドールズの仕掛人として知られる。 https://ja.wikipedia.org/wiki/マルコム・マクラーレン

てヨーロッパでは「どうせ死んだら静かになるんだから、少しくらいうるさくしてもいい」っていう考え方じゃないですか。その違いって、なんなんでしょうか。

KT: ヨーロッパでは子供を大人がいる空間にはあまり連れてこないというマナーがあるような気がします。もちろん国によって違うとは思いますけどね。そういうマナーがある分、公園みたいにパブリックの中に子供たちが自由に騒ぐことができる場があるのだと思います。日本も昔は大きな公園があったけれど、どんどんなくなったり小さくなったりして、それがこういう状況を作っているのかもね。

■睡眠とは

KK: では次は、私たちで用意していた質問をテーマに話をしていただこうと思います。まず、生き物が眠るとはどういうことでしょうか？というのも、睡眠は脳を休めるためだと考えられていたそうなのですが、脳のないクラゲですら睡眠と同じような行為をしているそうです。脳に潜在意識を埋め込めるために必要だと考えられていた睡眠ですが、クラゲも寝ているらしいです。[8]

KT: 「寝ている」ってどういう状況なんでしょうね？

KK: その定義も曖昧なんだそうです。仮死のような状態で、起きている時よりも活動がスローダウンしているときの事を指すのだそうです。

KT: 省エネモードということですね。

KK: そうですね。ということで、なぜ生き物は眠ると思いますか？

KT: 答えにはならないですけど、最近は省エネモードの若者が多いですよね。できるだけエネルギーを消費しないようにしてますね。

KK: 確かにそうですね。何がそうさせるのでしょう？

KT: エネルギーを出す意味がないのか、戦う場所がないのか。「エネルギー出して切り拓いて何になるんだ」という考えなのでしょうかね。エネルギーを出している全世代を見ていて、格好悪いと思ってやめているんのかも知れません。

KK: 「エネルギーを出して楽しい」という実体験がないから、大変そうというイメージしかないのかもしれないですね。

TS: エネルギー効率的には省エネの方が絶対得ですけどね。そういう風潮があるのは、技術が発展しているからじゃないですかね。

KK: どんどん豊かになっているからでしょうね。

[8] 2017年、カリフォルニア工科大学の大学院生3名が「脳のないクラゲにも眠りがあり、眠るのに脳は必要ない」という研究結果を発表 http://gigazine.net/news/20170922-why-we-sleep-jellyfish-reveal/

KT:　だとしたら、人間は究極ずっと寝てていいっていう状況になるわけですよね。全部AIがやってくれるのならほとんど寝てていいってことですよね。

TS:　理系の東大生たちの間だと、けっこうそういう話はしていますね。脳だけ現実に存在して、あとはすべてバーチャルで生きていてもいいんじゃないか、というような議論とか。

KT:　自分がもし理想な外見をバーチャルで作れるようになった時に、どういうデザインをするんだろうっていうのが気になりますね。「そのデザインの由来はどこから来るんだろう？」という。だとすると「今いる自分の姿形に満足していない」というコンプレックスが浮き彫りになるわけですよね。

■神頼みと儀式

TS:　この作品はどうして作ったのですか？

《夢夢神社》
2017 | © Kosuke Tsumura

KT:　これは《夢夢神社》というのですが、あるイベントで山車のデザインを依頼されたのがきっかけで生まれました。山車はいろいろなものを見せる移動式ミュージアムみたいだなと思っているのですが、山車は大抵祭りが終わると廃棄されてしまいますよね。作品が廃棄されてしまうのが嫌で、神社にしてしまえば神が宿っていることになるから廃棄できないだろうということで、移動式神社を作りました（笑）。

神社は願い事をする場所ですよね。でも、なぜか叶う保証はないのにみんな願いをしたくなりますよね。「願い事をしてもいいですよ」という場所を作ると急に自分の中にマイナスの面が生まれて、今に満足していたとしても「満足していないか

も」と思ってしまう。マイナスが生まれるということは欠落が生まれる。そして神社はその欠落を意識する装置であると思いますね。また、欠落を意識するとそれを克服するために努力しないといけない、という仕組みを生み出すんじゃないかと。その装置を移動式にして、みんなのもとに出向いていければと思って作りました。

TS: 僕の作品は津村さんが言ったことと同じようなことを考えて作っているんですが、ルールや、やってはいけないことをやっている感覚を通して、一度緊張感を意図的に作り、それを緩和させるゲームのようなものだと思っています。宗教も儀式もすべて同じだとだと思います。ちなみに、「儀式」というワードでネット検索すると、けっこう怪しいものが出てくるんですよね。

KT: 動物だったらこういう儀式ってするのかな。猿でいえば、ボス猿にマウンティングするみたいなことはあるけど、それは儀式と呼べるのかな、とか。

■他人にどう見られるか

TS: 僕が儀式の要素の中で面白いなと思うのが、仮面をつけて何かになりきることです。それを現代バージョンにしたらどうなのかなと思って作ったのがこの作品です。

《btRitual_mask》
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

これはTwitterと連動していて、トレンドのツイートが文字で仮面上に表示されるようになっています。右の仮面にはセンサーがついていて、人が近づくと顔はニコニコするのですが、裏で2ちゃんねる風の画面に悪口を自動的に投稿するようになっています。左は経済の変動によって表示が変わっていく仮面です。現代で儀式をする

としたらこういう仮面をつけるんじゃないかなと思い、こういう作品を作りました。

KT: ハロウィーンに仮装する人は最近多いですよね。あれも違う自分になりたいっていう思いの表れなんじゃないかな。相手からも見られ方が変わるから、自分の立場が変わって、そうすると結果的にインスピレーションまで変わる。今までの古い考え方を転換させるきっかけになるんじゃないかな。極端に言えば化粧や髪型を変えるのだって同じことですよね。

TS: 他人からの見られ方で環境が変わるのは、動物では起こらないですよね。人間は、例えば褒められたら反射的に「そんなことないですよ」という風に否定しますよね。一方で、動物は周りにどう見られているのかって考えないじゃないですか。

KT: 考える以前に、遺伝子的に外見が出来上がっているからじゃないかな。

KK: 犬は人間とのつながりが深いですよね。犬はペット化した初の生物で、人の様子を伺って、人とつながることで内部報酬を得る、ということをどこかで読んだことがあります。

KT: カモフラージュする動物は「こう見られたい」っていうのがあってやっていることなのかな。こういう動物は、隠れて捕食する場合もあれば、隠れて天敵から逃げる場合もありますが。

TS: 「こう見られたい」と思うことは動物的な反応でもあるということでしょうかね。

■神頼みについての続き

KK: 神頼みは緊張と緩和が関係するというさっきの話に関連しているのですが、私は５、６年前から毎年初詣をするときに「これは努力ではどうにもならないな、神頼みしかないな」と思うことを具体的に絵馬に書いてお願いするようにしています。そしたら、毎年その願いが叶っているんですよね。

KT: それは確率的な話でもありますよね。カルトに入ってしまう人も最初は占いが当たったから、とかってありますよね。あとは、意識が目標に集中するっていうのもあると思います。

TS: これも、人が勝手に規則性を見出してしまうことの表れですよね。

KK: ところで、「運」って存在するんでしょうか？

TS: 運は人の思い込み次第じゃないでしょうか。例えばこのトークができたことをラッキーだと思うか、「何でこんなことするんだろう、緊張するな、嫌だな」と思うのかでこれは運は変わるんじゃないですか。

KT:　「運がある／ない」っていう風に考えたいだけなんでしょうね。でも、なかなか学生には「これを思っていたら叶うよ」とかは言えませんね（笑）。

KK:　そう考えると、芸術の先生って難しいですね。

KT:　そうですね。「努力すれば良いものができる」とかっていうものでもないですし。夢ばっかり与えても仕方ないですしね。

■金銭的な報酬

藤元:　鈴木くんは以前、「作品なんか売れなくていいんだよ」と言っていましたよね。なぜなら、売ることを目的に作っていないし、お金は別の仕事で稼ぐから、と。最近はどうなんでしょうか？

TS:　最近もお金に関しては気にしていないですが、例えば「5万円だったら買う」という人に売るよりかは、本当に作品のことを気に入ってくれた人に「欲しいからちょうだい」と言われた方が自分は嬉しいですね。

KK:　金銭を基準に買う／買わないを決められるのが嫌だということですね。

KT:　それも立場が関係していますよね。人に何かを与えられるのは、すでに自分はその立場にいて、与えるものを手に入れているからなんじゃないかな。例えばヨーロッパのレディファーストも、自分の高い地位を示すためにやってあげていることでもありますよね。逆に考えれば、生きていくのもままにならなければ何かしらを売らないといけないですよね。お金でなくても物々交換でも良いとは思いますが。

TS:　物々交換の話から派生すると、ある実験で何かをやってもらおうと頼む時に報酬としてチョコを5個あげるのと、チョコ5個の値段よりも少し高い500円をあげるのとでは、チョコをあげた時の方がきちんと頼んだことをやってくれるそうです。というのも、お金が少しでも絡むと、意識が報酬の方に向いてしまうから。

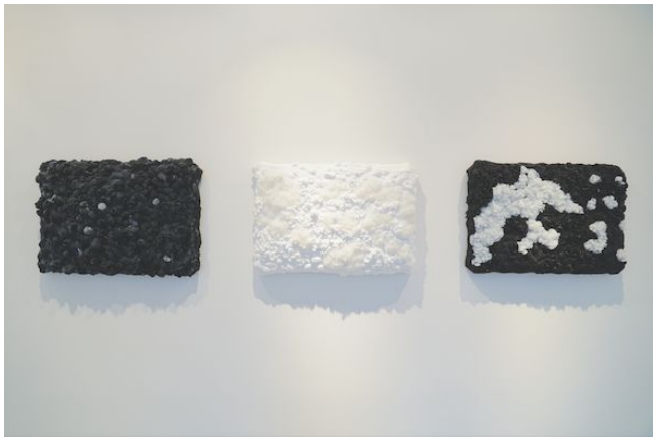
KT:　じゃあ、例えばある有名人が鈴木くんの作品を欲しいと言ったとして、その人が周りへの影響力があるから鈴木くんのことを広めてくれるとしたら、そういう人には積極的に作品はあげたりしますか？

TS:　ものを作っている人や考え事をしている人と知り合うことが僕が作品を作っている意味だと思っています。

KT:　でも、作っている以上は表現することですからね。

例えばアメリカって移民が多いので、バックグラウンドが違うことで相手が考えていることが予想できないっていうのはありますよね。そんな状況の時にアートを通して、作品についてどう思うかを聞くことでその人の考え方を知ることができますよね。

KT:　急に作品の具体的な話になってしまいますが、今回展示しているシリコンの作品は何で白と黒なんですか？



《push Out #4》《push Out #5》《push Out #6》
2017 | silicon
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

《push Out #6》(detail)
2017 | silicon
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

TS:　色を混ぜて作っています。黄色とかも作ってみたりはしたんですけどね。

KT:　色を混ぜるとなると無限に色を作れてしまいますよね。そうすると逆に迷いが出てきてしまうと思いますが。

TS:　作品の色は僕の趣味で選んでいます。

■美しさの定義

KK:　用意した質問の中にあるのですが、「美しさ」とは何だと思いますか？

KT:　美しさは「学び」なんじゃないでしょうか。「これは美しい」と周りから刷り込まれているから美しいと感じるんだと思います。

KK:　とはいえ、例えば夕日の美しさは普遍的な気がするんですよね。それは、代々受け継がれてきた感覚によって美しいと思うということなんでしょうか。

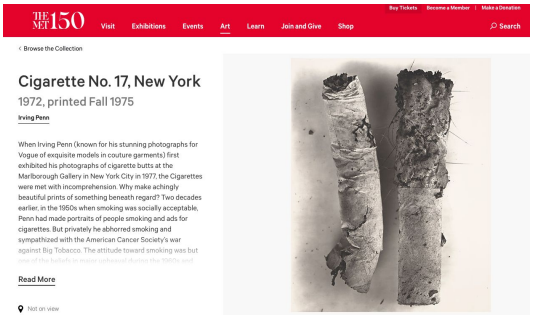
TS:　それはどちらかというと動物の持つ美しさの感覚なんじゃないでしょうか。

KT:　パワーなんじゃないですか？ものの配置やバランスを見た時に、パワー的にみて優位かどうかを本能的に嗅ぎ分けて、より優位なものを美しいと判断するんじゃないかな。

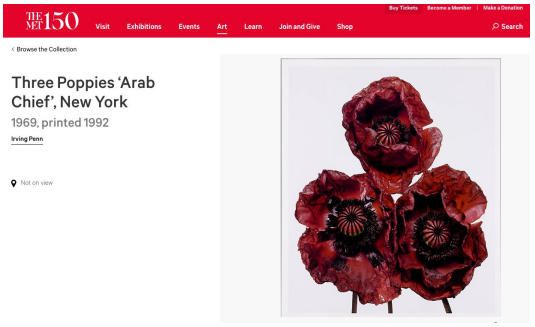
KK:　生物的には強いものを美しいと思う本能を人間は備えているということですね。

TS:　基本はそうだと思いますが、そんなのが通用するのは猿の時代に終わっているから、新しい美しさを定義して、学んでいって、自分の中で消化していくと美しさを見る感覚が養われていくんじゃないかなと思います。僕は作品をそういう人に見てもらいたいですね。

KT:　例えばアーヴィン・ペンが撮ったタバコの吸殻の写真も芸術として美しいと言われますよね。でもその一方でペンは花も同じ目線で撮っていたりするから、この美しさを判断する感覚って信用できないですよね。バイアスが相当かかっていて、美しく見えてしまうっていうことなのか、何なんでしょうかね。



Irving Penn | Cigarette No. 17, New York | The Met



Irving Penn | Three Poppies 'Arab Chief', New York | The Met

TS:　でも、美しさの判断ってフェチと同じじゃないでしょうか。

KT:　穴が空いているジーンズを見て格好いいと思うことと同じなのかな。あとは、書道を例にあげると、タイポグラフィでゴミが入っていたらNGだけど、書道で墨が飛び散っていたりするのは良しとされますよね。誰も決めていないけれどルールが確実に存在しますよね。だとしたら、そのルールが満たされれば美しいと判断されるということなんじゃないでしょうか。もちろんルールを説明されるわけではなく、人間がルールを見出していって、「こういう理由でこのゴミはここにあるべきではない」っていう判断を下すんだと思います。

■研究を作品に転換するポイント

KK:　他にご質問はありますか？

客A:　鈴木さんの作品ではシニカルなものが多いと思うのですが、どういうポイントで笑いに 転換させるのか、あとはそもそも研究を作品に転換される際の共通点は何かありますか？

TS:　例えば「抑圧」をベースに作品を作るときに思い浮かべるのがSMプレイの衣装です。S側がレザーで、M側がラテックスのピタッとした空気を通さない素材を使っています。そのM側の衣装のイメージから、黒いウエットスーツに使われるゴム素材を

使っています。こういう風に、自分の中で連想していって素材を決めていっていますね。

KT: シニカルだったり意地悪な表現がないと、緊張感やカタストロフみたいなものが生まれないんじゃないかなと思います。ただ、それが極端になってしまうと暴力的だし、かといって甘すぎるとつまらないし。だからその塩加減が重要なんじゃないかな。

KK: 笑いを狙ったりはするんですか。

TS: あえて隙みたいな足りない部分を作っていたりはしますね。

KT: 作品で相手に刺激を与えられるかっていうのは、自分がその刺激を感じない限りわからないですよね。だとすると、自分の感覚が強すぎてしまうと判断できないですよね。

話は少し変わるけど、例えば《Today's Fortune》と《Potograph》に共通点ってあるの？

《Today's Fortune》
2017 | mixed media | size variable
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

TS: 両方とも、やはり動物的には不必要な面白さをなぜ人は感じるのかをテーマにしています。

KT: 《Today's Fortune》のボールが白黒だったらデザイン的には良かったのかなと思ったり・・・。

TS: あえて含みを持たせるというか、遊びの要素を持たせるためにこの色にしましたね。例えば、ピンクが入ったら今日は恋愛運が良いって言う人が実際にいましたね。

KK: なんで子供たちはカラフルなものが好きなんでしょうね？今回も親子が通りすがりでこの作品を外から見て入ってきてくる方が多いです。

藤元:　面白いのは、教えてないのに女の子はピンク、男の子は青が好きになることが多いんですよね。

KK:　子供自身で自らそうなることが多い、というのは本当に不思議ですね。

KT:　ところで映像作品を作る時、始まりと終わりはどのように決めるの？

TS:　今回展示している映像は10分15秒なのですが、Youtuberって、動画が10分を超えると少し収益が上がるんですよ。みんな10分くらいの動画を作っているので。そのようにして今回の映像の長さは決まりました。

《Another Ordinary Day》
2017 | video, sound | 10’ 15”
© Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

KT:　じゃあ例えば映画って2時間くらいが基本だけど、それってどう思う？

TS:　それも不思議ですよね。でも、ある程度の時間的な制限の中で作ることがある種のゲームみたいで映画制作者としては面白いんじゃないかなと思います。

KK:　音楽も5分以内のものがほとんどですよね。

TS:　そうですね。音楽も繰り返しなので、僕が聴くときは一番のAメロ、Bメロ、サビまで聴いて止めてしまいます。

KT:　それも省エネじゃないですか（笑）。頭にジャックを差してインストールできれば映画なんかも2時間観る必要ないのにね。こんなに膨大な量の映画や映像作品が世にあったら全部観ようとするのは無理じゃないですか。

■全人類が好きな形

客B:　作品を見ていると、プチプチやムニュムニュしたものが多いと思うのですが、その根源ってなんですか？

TS:　何かに穴が空いて、そこから飛び出す形っていうのは全人類が好きな形だと思うんですよね。例えばつららのような形を作って逆さにしてみたり、体につけてみたりとか、そういうことは人間だからこそできることではありますし。

客B:　ということは鈴木さんの好みではなく全人類の好みということですよね？鈴木さんが個人的には好きでなくても、全人類がほぼ好きならそれを作品にするということですか？

TS:　そうです。基本的に、時間の急激な変化みたいなものが好きなんですよね。

KT:　でも、なんでそれを全人類が好きだって言えるの？

TS:　みんなのしている行動からリサーチして見出していますね。つらら、苔、堆積物とかって、それが理由でその場所が観光名所になったりしますよね。

KK:　時間の経過を視覚的に感じられるのが気になって見たくなってしまうということでしょうね。

TS:　なので、自分の作品では時間の経過を無理矢理作り出しているということになります。

KT:　この海の写真の作品は何？

《海へ来なさい》
2016 | © Takashi Suzuki, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY
https://youtu.be/a9HBU-MwDIY

TS:　これは奄美大島で海の中で展示をするというプロジェクトです。ダイビングのライセンスを取って海の中に作品を沈めるということをやりました。基本的なコンセプトは島の人たちにも海の中に入ってもらおいうというもので、1年前の海の映像を海

底で流すということをやりました。で、このタイトルは《海へ来なさい》という井上陽水の曲から取りました（笑）。

KT: 例えば鈴木くんの作品に憧れて「こういう作品を作ったんですけど、どうですか？」って聞かれたらどうアドバイスするの？

TS: まずはその人の基準を知りたいですね。何が良いと思って作っているのか、とか。

KT: その子はどういう風になったら成功という判断になるんだろう？

TS: それはその人の生き方だと思います。僕が思うのは、楽しいことを楽しいままにキープするよりも、できないことができるようになった時や何もなかったところから何かが生まれた時の方が満足度は大きんじゃないかなということです。90点から95点に上がるよりも、30点から80点に上がる方が嬉しさの度合いは大きいじゃないですか。それを繰り返していくとずっと楽しいんじゃないかなと思います。

KK: それでは、まだまだお聞きしたいことはたくさんありますが、この辺りでトークを終わらせていただきたいと思います。ありがとうございました！

文・編集：折笠純（KANA KAWANISHI ART OFFICE LLC.）
ウェブアーカイブ：Gwen Zhang（KANA KAWANISHI ART OFFICE LLC.）
文責：河西香奈（KANA KAWANISHI ART OFFICE LLC.）