

三保谷将史個展
『Images are for illustration purposes』開催記念トークイベント

小高美穂 × 三保谷将史

日 時: 2019年9月21日(土) 17:00～

会 場: KANA KAWANISHI PHOTOGRAPHY

登壇者: 小高美穂(キュレーター) × 三保谷将史(アーティスト)



■目次■

[『Images are for illustration purposes』について](#)

[パッケージを撮る](#)

[昆虫採集](#)

[見ることは](#)

[『Please feel free to take it』と『意味を与える』ということ](#)

[『言語化』することで『存在』する](#)

[バーチャルの世界](#)

[『芸術を共有する』ことは本能的に『多様性を広げる』こと](#)

[質疑応答](#)

〈Images are for illustration purposes〉について

河西： 今日はお越しいただきありがとうございます。三保谷将史さんの東京では初の個展です。三保谷さんはマイペースに話される方ですが、色々と考えてコンセプチュアルな作品を作られています。今日は、人生初のトークイベントということで緊張していらっしゃるようです(笑)。



個展『Images are for illustration purposes』展示風景
© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

小高： では人生初のトークイベントということで、よろしくお願いします。三保谷さんの作品は、2018年の「PHOTO CAMP」という機会です。初めて拝見しました。いろいろな方の展示があったのですが、三保谷さんの作品は一見なんだかよく分からなくて、でもすごくグラフィカルで、3Dのグラフィックデザインのような感じだと思いました。

ステートメントをお読みになった方もいらっしゃると思いますが、実はこのシリーズは商品パッケージから作られています。日々消費され、役割を終えたらゴミになってしまうものからこのような像を作り出していると聞き、面白いなと思い、さらに興味が湧きました。

三保谷さんにもお会いしてお話を聞き、このようにシャイな方ですが、視点や考え方がすごく面白いなと思い、河西さんにご紹介したことをきっかけに、ようやく個展が実現した、という感じですね。

三保谷：ありがとうございます。

小高： お見かけた告知文では、「オリジナルプリントを展示するのが初めて」とありました。この一年で展覧会の機会も増えたと思いますが、今まではすべて「出力したイメージ」を展示していたということでしょうか？

三保谷：はい。今年(2019年)はドバイ、フランス、そして中国でそれぞれ展覧会があり、すべて現地で出力されたイメージを出品しました。そういうことに僕も抵抗があるわけではないのですが、やはり「データの写真」と「印面紙」は根本的に意味が違うという考えが自分の中にはあります。



『第8回大理国際写真祭』(2019年、中国・大理)展示風景
© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

今回展示している作品は、純粋なフォトグラムというよりはフォトグラムの亜種的な物であるという認識です。ですので完全な「一回性」を持つものであるかは微妙なラインです。ただ「印画紙」という比較的古い媒体に、「現代に流通しているもの」を、光という改変できない物理的な現象によって定着させたものという点で、その価値はオリジナルプリントに強く含まれると考えています。

小高: 印画紙の上に定着しているということですよね？

三保谷: そうです。「フィルム」という古いものに、「最近のもの」を情報として定着させています。「時間軸の重層性」というインデックスが一枚の印画紙にあると思います。

小高: まずそのおっしゃっている「オリジナル」ということがどういう意味を持つのか、制作手法から話していくとわかりやすいので、そこから説明していただけますか。

パッケージを撮る

三保谷: 写真の暗室は皆さんご存知でしょうか。真っ暗な部屋で、パッケージに光を透過させ、その影を印画紙に写しているというプロセスで制作しています。

小高: ここでいうパッケージとは、食品のパッケージのことですよね？

三保谷: そうです。毎日夕飯の支度のためにスーパーに行き、買い物かごにガサガサと商品を入れていく中に、例えば冷凍食品のスパゲティがある。そこにはスパゲティがフォークで美味しそうにすくわれている写真が使われていて、そういうものを素材として光を通してその影を写すと、こういう像ができたりする(参考)。



Images are for illustration purposes_13

2016-2019 | type c print | 254 × 203 mm

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

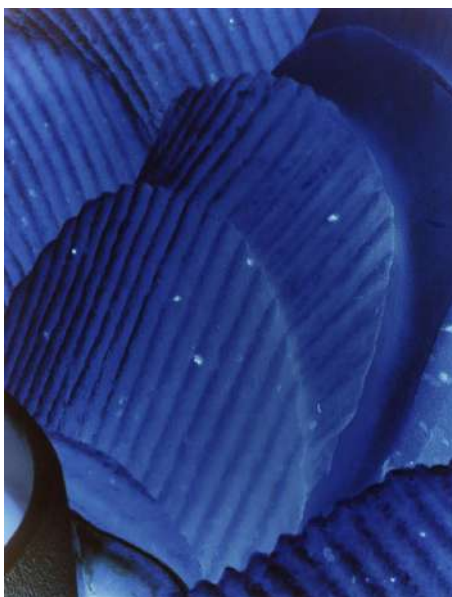
小高: その素材である「パッケージ」には、色々な素材があるんですよね？

三保谷: そうですね。ポッキーの箱や、ポテチのアルミの袋、中がちょっと透けて見える半透明のOHPフィルムのような飴ちゃんの袋など、基本的に光が透過する素材をネガの代わりとして使っています。透過しないとこのような像はできません。

小高: 紙とビニールを比較すると、透過率が変わるので作品も全然違った感じになりますよね？

三保谷: そうですね。具体的に話すと、透明なOHPフィルムだと、1~2秒露光するとくっきり像が出ます。逆に、ポテチのアルミ製の袋だと、絞りにもよるのですが20~30秒から1~2分、大きさによっては10分、20分、またはそれ以上かかることもあります。

小高: 今回の展示作品の中でいうと、例えばこの青い作品(左下図版)なんかはポテチチップスの袋でしょうか。これはOHP？



Images are for illustration purposes_7

2016-2019 | type c print | 254 × 203 mm

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY



Images are for illustration purposes_6

2016-2019 | type c print | 254 × 203 mm

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

三保谷:これはイオンのトップバリュのものでアルミ製ですね。アルミの物は、光が透過する過程でどうしても光が拡散してぼやけるのでシャープネスが弱くなるのですが、逆に緑のつぶつぶが写っている作品(右上図版)などはOHPなので、透過率が高く、結果的にだいぶシャープになります。

小高: ちなみに、その緑のつぶつぶは何ですか？

三保谷:何だと思いませんか？

小高: 皆さん、どうでしょう(笑)？

三保谷:これは煎餅です。豆煎餅みたいなやつですね。

小高: このシリーズは投影しているの、色が反転しているんですよ。カラーなので、パッケージの色自体が反転してしまう。右側に写っている黒い丸がお煎餅の部分ということですね。では左側のつぶつぶは何でしょう。豆ですか？

三保谷:そうです。パッケージに載っているのは、いわゆる「イメージ写真」なので、煎餅の手前に豆を転がすことで「こういう豆の食感と味なんだな」と想起しやすいデザインになっていました。

小高: 今回のタイトルの(Images are for illustration purposes)というのは、「これはイメージ写真です」という注意書きなんですよ？

三保谷:最初は(※写真はイメージです)という日本語タイトルで大阪で展示をしたのですが、もう少し抽象的にしたいと思い、知り合いの方に英訳をお願いしました。「写真はイメージです」というのは、同語反復的で不思議な文言です。「写真は写真です」「イメージはイメージです」と言っているのと変わらない不思議さや、英語で見ると「情報の用途としてのものです」みたいなニュアンスにも聞こえ、それらは写真において色々なことに敷衍¹して考える事ができるなと思っています。

小高: 具体的には、暗室でネガキャリアにパッケージを入れて、露光するという手法ですよ。そもそもパッケージを用いるに至った経緯をお聞きしてもいいですか？

三保谷:もともと外でカメラを持って写真を撮っていたのですが、4~5年前からあまり撮れなくなってしまいました。おじさんとかに「何を撮っているんだ」と怪しまれて怒られる日々が続いて、人目を気にするようになってしまったのです。そのように気が滅入ってきた時期に、知り合いの版画家が自身のアトリエをカラーフォトグラムができる暗室に改装していて、「ここでやってみないか」と誘われて始めました。

始めてみると、今までやってきた写真がフォトグラムへ自然と置き換えられました。外で目に飛び込んできたものを写す代わりに、気になったものを持ち帰り暗室の中で写す。ある程度継続していくなかで、日常的に買っているお菓子のパッケージにも注目するようになり。今まで自分がやってきた写真の一連の流れが、暗室での一連の流れに自然に置き換わってしっくりきました。しかも暗室では一人なので、おじさんに怒られることもないです。

小高: 自由ですからね(笑)。

三保谷:ただその作業をするにあたり、ネガキャリアが汚れるので、ポテチの袋などを洗って干さねばならず、洗濯物と一緒に沢山のお菓子の袋を干していたので、大家さんには怪しまれていたと思います(笑)。でもそれで済むんです。一番肝心の「写す」作業のとき、外での撮影時もきちんとフレーミングを決めて撮りたいのですが、「いつ怪しまれるか」と気になりその集中力がブレてしまうことがコンプレックスでした。暗室では集中してフレーミングを決められるので、それが楽しくて継続している面もあります。

小高: 外で撮っていたときも、すぐく時間をかけてフレーミングを決めて撮っていたのですか？

¹ 敷衍(ふえん):おし広げる

三保谷:ものすごく時間をかけていたわけではありませんが、いわゆるストリートスナップのようなものではなく、「ん？」と思ったら一旦止まって、「こうかな、こうかな？」とゆっくり考えながら撮影をしていました。

昆虫採集

小高: 暗室作業は、ネガやフィルムで撮ったものから焼くというのが一般的な流れだと思います。でもフィルムではなく外で手に入れたものを、1から暗室の中で収集していくという発想は三保谷さんらしいというか、面白いアプローチだと思いました。

ステートメントの中に、「昆虫採集とすごく似ている」と書いてありましたが、昆虫採集とこれらの写真はどこに共通点があるのでしょうか？

三保谷:写真を撮っていると、「なぜこういうことをやっているのだろう」とふと考えることがあります。「なにが面白くて続けているのだろう」という一つの心当たりとして、子供の頃の虫取りにルーツがあると思いました。僕は子供のころ虫取りばかりしていたのですが、その時の感覚と、いま写真を撮っているときの感覚が近いなと感じるのです。

具体的には、虫を探して、見つけて、採って、見て、共有するという昆虫採集の一連が、カメラを持って日常の中で何かを写したのに対し、驚きなど何かしらの感情の起伏が生まれ、またそれを共有するという一連とすごく重なります。虫取りでは、同じ虫よりはやっぱり初めてみた虫を捕まえられた時が一番驚き、嬉しいです。写真においても同じ景色や物にハッとすることもありますが、「あれは前に写したから新しいものを探そう」と思う方です。

「撮って、見て、共有する」という一連があることで、自分の感覚が更新され、次は違うものに目が向いていく。反復ではなく「更新させながら違う方向に向かっていく」という感覚が同じだと思ってます。

小高: 作品に写るのは、元々はパッケージとして役割を持ったイメージ像です。これが全然違う未知の生物みたいなものにも見えるし、有機的なイメージにも見えてくる。その感覚が、虫を発見していく時の見たことのない生物を発見していく感じと近いんですか？

三保谷:そうですね。自分が写真を撮る大きなモチベーションは、「意味のわからないもの」に出会えたときです。

小高: この「昆虫採集に近い」という点ですが、事前に作品を拝見したときには「昆虫からの視点」にも近いなと思いました。昆虫が見ている世界は、人間と全然違う見え方をしている、例えばトンボだったら5万個くらい複眼²がある中で見ていたり、色の認識も人間が3原色で見ているものを、昆虫はさらにそこに紫外線が含まれる4色になる。まあ、虫によっても全然違うと思うのですけどね。

それで気になって「昆虫が見る世界」を調べてみたのですが、本当に色が反転して見えていたんです。これはまさに三保谷さんの写真だと思いました。私たちが信じている色が、昆虫の視点からするとまた全然違う色になっている。そういう所も共通しているなと思って、先ほどトーク前に三保谷さんに「これって昆虫からの視点も入っているんですか？」と聞いたら「それはあんまり考えていない」とお答えいただきました(笑)。

見ることは

小高: その視点の話の流れでお聞きしますが、自分たちが信じている「見る」という視覚のレイヤーにそもそも興味があったと先程お話をされていましたが、何かきっかけ等はあったのですか？

² 複眼: 節足動物などの生物が持つ眼構造で、多数の小さな目が集まってできた目。斧足類などでも同様の構造が見られる。

三保谷:小さい時から理屈っぽいというか、授業なども全く真面目に受けなかった生徒だったんですよ。通知表も1か2しかないような。授業というきちんとしなくてはいけない場があったことで、その反動で、授業中に落書きしたりふざけて授業を妨害したりということにすごく従事していました。

小高: 従事していた(笑)。それはすごいですね。

三保谷:そういう感覚が、今写真で続けているようなことの根底にある気がしています。その上で、20代前半から写真を考えはじめて、ある程度続けていくうち、写真は「見る」ことや「人の視覚」ということを扱っていると感じるようになります。その、一括りに語るのはすごく難しいですが、例えば自分たちにとってのポジ(正像)というのも、どうということなんだろうな?と考えたりします。

最近、変わった映画をみました。「コンgress未来学会議」という映画なのですが、主人公が途中で変な薬を吸って、自身がアニメ化するシーンがあるんです。はじめの1時間くらいはハリウッド映画的にストーリーが進行していくのですが、後半からアニメになります。後半はその両方を行き来したり。



「生身の人間だった主人公」も、「アニメになった主人公」も、同じ主人公です。何がそれを変えているかと言ったら、そこを司る頭の脳みその部分です。脳が自身をそう認識させている。自分たちが認識している物事や、知覚していることは、あくまでも「自分たちの生活から調整された感覚」で、脳の可塑性(かそせい)⁴によるもの。生まれ育った文化によって、「音に対する感覚」や「食べ物に対する感覚」などが、国ごとに異なるという話もありますが、それだけ脳に可塑性があることを思うと、先天的に全盲の人もいることなどに想像を巡らせれば、この場では「自分たち」と言ってしまうのですが、「自分たちが見えている普通の視覚」について、それがどれほど本当なのか、写真をやっているとは何かそんなことを考えてしまいます。本当など無いと考えたりもします。

小高: まさに「写真」は「カメラの目」を通していて、見ることそのものだと思います。

全盲の方たちの世界の捉え方は、見るという概念自体が私たちのように視覚に頼っている見方とはそもそも違うと思います。以前、私もワークショップで全盲の方達とご一緒しましたが、全盲と言っても生まれつき先天盲の方もいれば、中途失明の方もいます。例えばある中途失明の方は、30代まで元々趣味で写真を撮っていて、そのあとだんだんと見えなくなっていったけれど未だに写真が趣味で撮り続けていました。他にも全盲の方で、写真が好きで撮っていらっしゃる方もいます。以前、そのような方々と写真を撮るワーク

³ コンgress未来学会議:2013年のイスラエル・フランス合作のSF映画。原作はスタニスワフ・レムの『泰平ヨンの未来学会議』。監督はアリ・フォルマン、主演はロビン・ライト。

⁴ 可塑性:脳の可塑性とは「発達段階の神経系が環境に応じて最適の処理システムを作り上げるために、よく使われるニューロンの回路の処理効率を高め、使われない回路の効率を下げるという現象」のことであり「発達期の脳において顕著にこの性質が観察される」(ある科学論文の誕生)より。

ショップをご一緒したのですが、その中で気付いたのですが、「見ること」自体がそもそも全盲の方にとっては「イメージ」ではないんです。「イメージ」というもの自体が存在していないんです。像を画像として見たことがないから、私たちが考える「像＝イメージ」ではそもそもないんですよね。でも彼らにとって写真を撮ることは見ることなんです。だからその「見ること」自体が、私たちが思うそれとはそもそも違うんだなとすごく実感しました。

先程の昆虫の話と同様に、動物、例えば犬猫にしても人間とは見え方が異なります。三保谷さんの作品も、正に自分たちが信じている「見え方」や「見るということ自体」が何なのかをすごく揺さぶってくるところがあると思います。それがすごく興味深いと思います。

〈Take what you want〉と「意味を与える」ということ

小高： この作品に使われているのは商品パッケージで、いわばゴミとして捨てられてしまう物です。そこからアートとしての価値をつけ、作品として生み出していくわけですが、元々商品パッケージとしての機能を持っていたものを、その記号を破棄して、イメージを作り変えてしまいます。矛盾したような逆のベクトルがこの作品の中に内在しているところも、とても興味深いと思います。三保谷さんの作品に使われているのは、全部食品パッケージですよ？

三保谷： はい、そうです。

小高： 全部食品として売られているものばかりですが、それ以外も素材にするのでしょうか。例えばなにか他のゴミを使って制作はしないのかな、と聞いていたら、まさにそのようなプロジェクトも実施されているというお話を伺いました。

三保谷： はい。今年(2019年)の6～7月に渋谷のSONYスクエアで展示があり、「渋谷」をテーマにした作品依頼を頂いたので、〈Take what you want〉というシリーズを制作しました。こちらは、5月に3～4日間渋谷に滞在し、その週に配布されていたフリーペーパーやチラシを集めてフォトグラムで制作したものです。制作期間は1週間強ほどで、かなりの短期集中でした。



〈Take what you want〉より2019 | type c print
© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY



『TODAY is -Next Generations of DAIDO MORIYAMA-』展示風景
© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

この作品と今回展示しているシリーズとで少し違うのは、コラージュや多重露光を多用している点です。例えばこれは典型的なコラージュですが、香水、鮭、お歳暮、化粧品など、東急百貨店のパンフレット一冊の中から目に止まったものを集めてコラージュしています。それぞれ裏表が写るので、裏に載っている文字情報も写っています。

こちら(下記図版)は多重露光をした例です。多重露光というか、一回印画紙にイメージを焼き付けた後に、そのまま違う素材を入れて露光するというのを何回も何回も繰り返しているので、この作品の場合は「裏表」ではなく、「裏表裏表裏表」というように、3～5枚が重なって写っています。

小高： これはネガキャリアに入れているのでしょうか、それとも印画紙に直接置くんですか？

三保谷: ネガキャリアを使うことが多いのですが、このシリーズに関しては普通に印画紙に置いたものもあります。こちら(左下図版)はポケットティッシュを使っていて、本当にベタなフォトグラムという感じです。



〈Take what you want〉より
2019 | type c print
© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI
GALLERY



〈Take what you want〉より
2019 | type c print
© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI
GALLERY

小高: この作品などは、ネガキャリアに複数のイメージを重ねて入れているのでしょうか？

三保谷: そうです。通常であれば一回セットして露光し、その後印画紙を現像に入れますが、そのまま素材だけ入れ替えて 何回も重ねて違うイメージを1枚の印画紙に露光しています。元々外で写真を撮っていたときも、このフォトグラムのシリーズも、基本的には自分の身の回りにある「特別では無いもの」を扱っています。そういうものが気になるんでしょうね。全て無料で手に入るものを素材にしていて、「大人の求人誌」などもあります。

小高: こちらは何かの形のようになっていますが、どうなっているのでしょうか。

三保谷: これは自分で人型に切り抜いています。このように手を加えているものも多いです。これらの作品を作っていて「炙り出てきたな」と思ったのは、都市がもつカオス感です。

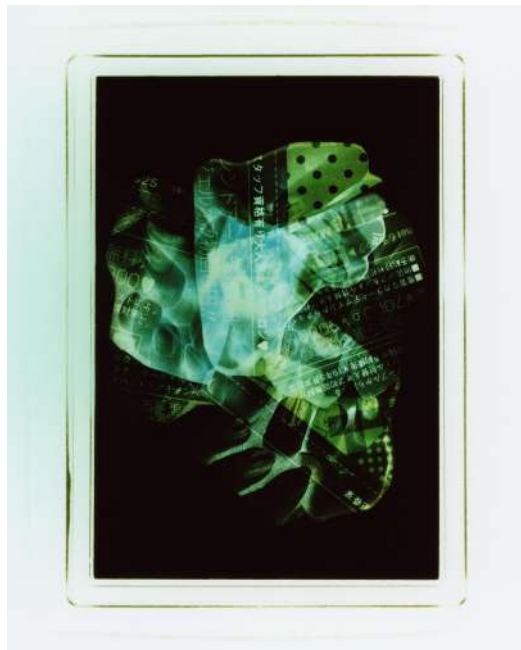
先ほどのアダルト求人誌もそうですが、化粧品やスマートフォンの広告や作家のインタビューとか、色々なカルチャーとか、求人情報もそうですが、街を歩いているだけで一挙に手に入ります。そうしたものが、フォトグラムという手法の性質を通して、印画紙というモノとしての真正性を帯びて、20年後、50年後も残り、そこでまたあらたな見え方を得ていくのだと思います。今の僕らにとっては見慣れたもの、例えばその文字のフォントや、「交通費全額実費支給」といったワードなども、時が経てば身近なものじゃなくなっていくはずですよ。そのように、今後の時間経過などを想像しながら「渋谷の今」というテーマに合うと思うものを題材にしていきました。

小高: コラージュ的なものもあれば、ネガキャリアで投影しているものもあり、素材によってアプローチの幅があるように感じられますが、どのようにイメージの作り分けをしているのでしょうか？

三保谷: 基本的には今回の個展と同じで、自分が「おっ」となる感覚をベースにしています。やはり自分の中で画的に面白くないと夢中になれない部分があります。ただその中でも、この渋谷のシリーズについては、文字情報や概念的なところにコンセプトがあるのかも知れません。

小高: 全部、配布物がモチーフなんですか？

三保谷: そうです。紙としての情報物を片っ端から集めていました。例えば「FROMエー」という媒体は、僕が10代20代の時にはコンビニで売られていましたが、今はウェブに移行していて、フリーペーパーという紙媒体は確実に減っています。そういう考えもあり、今回素材として選んだ部分もあります。



〈Take what you want〉より
2019 | type c print

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY



〈Take what you want〉より
2019 | type c print

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

小高: これ(右上図版)は仮面ライダーのような造形ですね。

三保谷: 仮面ライダーです。詳しくはありませんが、5人くらいの仮面ライダーを重ねて作りました。

小高: 切り抜いているんですか？

三保谷: はい。切り抜いて多重露光をしています。多重露光をすることで、意味的に平均化されたものが強調されると思っています。これも今風の女子を5人くらい合わせています。なんとなくですが、髪型やメイクが抽象化されるんです。多重露光することで、重なる部分がエッジとして際立って残されるので、時代感覚と言うと大げさかもしれませんが、そういうことのコントラストを上げる方法のひとつとして多重露光を用いています。



〈Take what you want〉より

2019 | type c print

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

小高: それをポートレートとしてやっていらっしゃるのが北野謙さんという写真家です。何百人という人を多重露光で撮ることによって、何か抽象化された人物像というものを作っている方もいますが、三保谷さんは渋谷という街を象徴するものを多重させることによって、そこから抽象的なエッセンスのようなものを作り出そうとしているのですか？



〈our face〉より《日本に暮す様々な人々3141人を重ねた肖像》

1999-2004 | © Ken Kitano, courtesy MEM

三保谷:そうですね。依頼を受けて作品を作ることが今までなかったので、「与えられたお題の中でどれだけ自分が面白いと思えるものをつくれるか」という、割と自分中心的な考え方でやっていましたが。

「言語化」することで「存在」する

小高: 〈Take what you want〉は一つのシリーズの中でもいろんなタイプの作品がありますが、今回の〈Images are for illustration purposes〉でも、まったく言語化できない造形物につくり上げているのが三保谷さんならではの

です。厳密に「これは何なのか」と名付ける言葉がなかなか思い当たらないのが、すごく面白いです。でもこれらの作品には、文字情報含め、元々は明らかに機能を持っていたモチーフからつくられています。

三保谷: そうですね。例えば、レヴィ=ストロースが『野生の思考』である民族を取材しているんですが、その民族はすごく草に詳しい。生活をする上で必要な知識であるがゆえに、僕たちから見ればどれも同じに見える草の種類や部位の一つ一つに対し、言語を付帯させて識別していました。彼らだけでなく、人間はなんでも情報を名詞として付帯させたい生き物だと思うんですよ。「これはパソコンです」とか「これは手です」というように。生活圏内にある物を識別する為に名詞を付けてきた。その話を思い返すと、なんだか言葉にできない、形容化できないイメージにすごく興味を惹かれます。

小高: やはり「言語化すること」や「名付ける」という行為はすごく意味をもつことだと思います。名付けないと存在しないということにもなる。例えば日本人は、雨を描写するのにすごく沢山の言葉がある。一方で、例えば欧米圏では雨を表現する言葉はそこまで多くはない。

ちょうど昨日聞いた話ですが、イヌイトの方は白という色を20種類くらいの名前で認識しているんだそうです。彼らの中で独自の名付け方があり、区別しているそうです。私たちが例えば「アイボリー」など、白という色に対して複数の種類を使い分けてはいますが、私たちがただ「白」と思っている色に対しても、20種類の色を区別し、日々それぞれの色の名前を使っている。そう考えると、見ている世界そのものがほんとうに多層なものになりますよね。

でも、この世には名付けられないものも沢山あります。感情ひとつ取っても、表現できない感情もあるはずなんだけれども、言葉にしないと生まれてこないような錯覚もあります。先程話していた先天盲の方達にとっても、私たちが当たり前のように「かわいい」とか「きれいな」と言っても、「かわいい」と「きれいな」の差がどういふものなのか自体がそもそも私たちと違う可能性もある。でも私たちは言葉に甘えているところもあって、「かわいい」は「かわいい」で片付けてしまっている。

言葉って、大きな入れ物にざっくりと分別しているような気がしますよね。三保谷さんの取り組んでいる「名付けられないもの」や「認識できない世界」は、私たちが見ている世界には色々なレイヤーがあるということ伝えていくのかも知れません。

バーチャルの世界

小高: これまでの作品で使っているのは日本の素材だけですが、例えば海外のものにも興味があったりするのですか？

三保谷: 興味がないことはありませんが、今は違う方向に興味に向いています。実は明日から京都の「KAGAN HOTEL (アーティストのためのレジデンス兼一般客向けホテル)」に引っ越すのですが、そこにはスタジオがあり、「制作のためならなんでもやっつけていい」というスペースです。はじめは写真の技法で何かやれたらと思っていたのですが、住んでみないと分かりません。今構想しているのは、彫刻の勉強をしつつスタジオ自体はゲームスタジオにして、大きなモニターとゲームを置いてひたすら僕はそこでゲームをするという。それを何かしら写真的な視点で最終的に作品として形にできれば、というのを考えています。まだあくまで構想段階ではありますが。

小高: 「完全にバーチャルの世界に住んでしまおう」という感じでしょうか？

三保谷: ひとつ言えるのは、バグ⁶的なものに惹かれているということ。ここでのバグは先ほど話していた虫の「バグ」にかけているわけではないのですが、表現として繋がりがあっても知れないと感じています。例えばグリッチ⁷とかもそうですけど、ゲームをしていてバグと出会うということは、そのバグの向こう側にはゲームを設計している何かがある、ということのメタファーでもある。

⁵ クロード・レヴィ=ストロース (Claude Lévi-Strauss, 1908年11月28日 - 2009年10月30日) フランスの社会人類学者、民族学者。

⁶ バグ: 英語の「虫」の意が転じて、コンピュータプログラムの誤りや欠陥を表す。

⁷ グリッチ: デジタル装置のエラー、そのために生じるノイズ、またはそれらを利用して作品を制作する手法、裏技のこと。

例えばトークをしている今この場で、グリッジみたいな現象が突然発生したとしたら、今私たちがいるここも実はゲームの世界かも知れなくて、僕らをプログラミングしている存在、あるいは神的な何かの存在を考えてしまう。そういう観点からも、ゲームの世界には興味を持っています。

昔から、意味のわからないものに惹かれるんですよね。人間ってどうしても、成長していくと意味のわからないものに対して過去の経験から「多分こういうことだろう」と判断し、置いてけるようになってしまうと思うんですよね。でも実際世界はそうじゃないと思いますし。

小高: すごく面白いです。今回の展示作品のようにフォトグラムの手法に取り組んでいると、「次の展開は何ですか」などとよく聞かれるかと思うのですが、この手法って無限に作ることもできますよね。生きている限り延々と消費し、増幅し、大量生産され続ける素材を使うことで、ライフワークとして続けられる作品でもありますが、それとはまったく違う「バーチャル」というのも三保谷さんの表現の一つなんですね。ゲームの中のバグに興味を向いているというのも面白い。三保谷さんにとって、現実の世界とゲームの世界の間に差がないのかも知れませんね。

三保谷: なんかというか、ゲームの世界も僕らの現実と同じく同居しているもう一つのレイヤー、あるいはパラレルワールドのような存在のように感じています。ひとつの事実としての「視覚」という見方ができるというか。さっきのアニメの話もそうなんですけど。

話が少し飛ぶのですが、そういうことをずっと考えていると、「どこまでいっても人間というプログラムの枠からは逃れられないんだな」と、たまにすごく虚しくなる時もあります。ゲームにおいても、キャラクターは何をやってもその世界から出ることにはできないじゃないですか。冒険をしているときは楽しいけれど、全面クリアした時の虚しさとか。最近のゲームはアップデートを繰り返してどんどん広がっていくと思うのですが、そうして拡張していく世界というのは、ある種宇宙の膨張の話とも重なると感じたり。

小高: すごく哲学的な話ですね。マイクロコスモスというか、無限に続いていく世界。でも常にコントロールする「神の視点」もあって、「みていて、みられていて」という鏡の入れ子のような世界。無限に増幅していく世界という気がしますね。

「芸術を共有する」ことは本能的に「多様性を広げる」こと

三保谷: 僕ら人間には色々なことを共有したい欲求があります。「この症状のときはあの草を食べるといいよ」という生き延びるための知恵から始まって、時代が移り変わるにつれ、薬ができたり、料理ができたり、SNSができたりと、僕らには「共有したい」という欲求が無自覚ながらも自然とある。だからお喋りとかしたいし、ずっと一人でいると病むこともある。1〜2年前に、「もういい歳なのに、なんで自分はこんなに写真を続けているんだろう」と考えることがありました。

小高: 今回個展ができて良かったですね。

三保谷: はい、個展の機会をいただけて非常にありがたいです。そしてこうやって展示をする事に関して思ったのが、自分が何かを作って発表することも、その「共有」という人間の性質の現代版なのかな、ということでした。

50年後、100年後先には肉体もなくなって、意識もソフトウェア化されるかもしれない。そんな事をひかえた今の時代における「共有する」「多様性を広げる」ことってなんなんだろうと考えた時、その一つがこういった「一見難解で意味不明なこと」なのかなと、はたと思った時がありました。そして「自分は人間という生き物としてごく自然なことをやっているんだ」となんだかほっとして。そしてそれは、世に芸術と呼ばれていることの領域に当てはまるのかもしれないと思いました。

小高: まさに今の制作の動機で、「なぜ作っているのか」という核になっている部分ですね。

三保谷: 作品を見に来る人も、ある種同じだと思います。作品から何かをキャッチして、その人の中に何かが発生したり、もしくは誰かにその何かを伝えるということも、僕が発表することとほぼ同じことだと思います。それによって一人一人の平均的な認識が変化して、拡張していくような気がします。例えば今までは「これをこうに

しか見られなかったけれど、こうにも見えるようになった」とか、「こうかも知れない思うようになった」とか、そういう広がりがある生物多様性の拡張であり、その広がり末端にいる人たちがいわゆる表現者だったりするのかな、などとずっと考えています。

小高： 三保谷さんにとって「外に出す」こと、つまり作品を発表する行為は「共有する感覚」ですか？

三保谷：これは自分のことを俯瞰した上での納得であって、基本的には無自覚で無意識的です。何かを「拡張させたい」とか「こういう意識を共有したい」という意志は全くありません。ただ単純に自己満足でやっていて、この自己満足はなんなんだろうと考えたら、人間の性質的部分からいえばこういうことなのかな、という結論に至りました。社会不適合者の自己防衛本能が働いたとも言えるのかも知れませんが(笑)。

小高： これから新しいスタジオで作っていく作品も構想中なのでしょうか？

三保谷：そうですね。ただ色々なアーティストが住むシェアハウスなので、どうなっていくかは分かりません。やっぱり僕は個人単位で活動していくとなると、個の限界というか、膨張していく上での壁のようなものがあるような気がします。

今は美術においてもアートコレクティブなど集団で何かをやることが取り上げられていると思いますが、集団で活動することがなぜ大事なのかといえば、「人工知能の出現によって人ができることってなんだろう」と考えたときに、いかに個人戦ではなくポリフォニック⁸に脳を合体してやっていくかということに、まだまだ未知の可能性があるから。逆にいうと、可能性がまだまだ開拓されていない。人工知能などの登場によって意識的にその問いがフォーカスされ、注目されているのではないかと思います。

実在のコレクティブについても、「実際に連結するのではなく、何かに属することに満足しているだけのことが多い」というのを読んだことがあり、それは結局コレクティブとしての意味を為していないことになります。一方で、うまく機能しているコレクティブというのはやっぱりすごく面白い。単純に、個人の活動では見たことのない、経験したことのないことができるので、引越先ではそういうのも楽しみです。KAGANHOTELという場所ができて、そこに自分が引越すことの必然性などを考えながら、スタジオですごくゲームをしようかなと思います(笑)。

小高： ゲームの作品というのがどういうものになるのか、本当に未知数ですよ。さっきポリフォニックの話ありましたが、同時代性という側面もありますし、今は人工知能と人間の脳は明確に分かれています。今後はますますクロスオーバーしていくと思います。そうすると、これからどこからどこまで人工知能で、どこから自分の脳で考えていることなのか、あやふやになってくるかも知れません。そういう要素がだんだんと作品に入っていくのもすごく面白いと、お聞きしていて思いました。楽しみです。

三保谷：そうですね。でもまずは京都で仕事を探さない(笑)。

小高： 作家にとっては、続けられる環境が第一ですからね。

三保谷：制作だけしていても月給20万、30万をもらえるわけではなく、自己満足のためにやっているが故に、どうしても切り売りしないといけないことがあります。ただ、ある程度歳を越えていくとやっぱり20代の頃のように軽やかに転職はできないし、若者ハローワークも35歳まででどんどん選択肢が狭まっていく中で、無意識に精神的なプレッシャーになっていくことが、作品を作る上でも結構ダメージになるということをこの歳になって感じています。だから仕事と制作の両立は大事だなと思っています。仕事に関しても、「お金のためだけに働く」というのが僕にはできず、時間をそういうところで無駄にしたくないので、仕事からも制作へのインスピレーションを受けていきたいです。そういうことを含め、京都でどう活動していけるかを模索していこうと考えています。

小高： 実は三保谷さん、沢山の仕事を経験なさっていますよね。ギャラリストの下で働いたり、色々な仕事をされてきて、その経験が確実に作品にも何かしら影響しているのかなと思うんです。三保谷さんが作品を作る視点の中でレイヤーをたくさん持っているのは、すごくポリフォニックな職業を経てきたこともあるのかも知れないですよ。

⁸ ポリフォニック：いくつもの層にかさなっているさま。多層的。重層的。

三保谷:最近感じるのは、自分は本当に労働者階級の人間だなということです。高卒で働き始めたので美大や芸大にも行っていませんし、そもそも行くお金もなければ、「美大に行く」という選択肢があることすら知らなかった。だから、働からざるを得ないことをむしろポジティブに引き受けていきたいという思いはあります。そうすることで、労働者というマジョリティに属しながらも、そこから何かしらのマイノリティ性が見出しているのかなというか。

小高: 商品パッケージと通じているところがありますね。日々大量生産されていく、いわばマジョリティとしてのものの中からユニークなもの、唯一無二のものを作り出していく作業は、やっぱり三保谷さんの今までの経験との絶対的な関連があるのだらうと話を伺って改めて思いました。せっかくなので、質問があればこの場で。どなたかいらっしゃいますか？

質疑応答

質問: 三保谷さんに質問です。今回展示されているシリーズや、渋谷で無料配布されている素材を使ったシリーズにおいて、集められたイメージ素材をご自身の中で系統立てる作業はありますか？ 例えば「これは昆虫でいったら節足系だ」とか。僕は名付けられないイメージやバグに対してすごく違和感があって、見ていると落ち着かなくなってしまう。なので、意味づけや枠組みを与えたいという気持ちが強くなります。三保谷さんの作品は三保谷さん自身が見つけた新種だと思うのですが、それに対して「類」や「群」を与えていくことはありますか？

三保谷:そういう作業はしないですね。イメージとして言語的に記憶している感覚です。カテゴライズとしては、個展のタイトルのままですね。細分化されたタイトルはまったくないわけでもないのですが、あまり考えてはいないです。逆に、〈Take what you want〉はバリエーションがあるので、ポートレートっぽいモチーフ、文字情報の多いモチーフ、という分類はあります。たまに「作品一つ一つにタイトルを付けないのか」と言われることもありますが、あまり手がかりを作りたくないんです。自分自身もこれが1年後、2年後には見え方が変わっていたりすると思うので、そういう意味でも個別タイトルはつけません。

小高: そうですね。今回の個展でも作品はナンバリングで管理して、タイトルはつけていないですね。作品の素材が何であるかも知らせていないのでしょうか？

河西: 何のパッケージが素材なのか、私たちギャラリーも教えて頂いている作品もあれば、敢えて全部を知りたくないという気持ちもあります。POETIC SCAPESのオーナーである柿島さんがこの展示にいらした際に話したのは、こういう「ネタバレ要素」のある作品には、元ネタが分かった途端につまらなくなってしまうので、それ以降どの作品を見てもバリエーションにしか見えなくなってしまうことが多いのですが、三保谷さんの作品にはそれがありません。

実際作品に使用したパッケージを三保谷さんを持ってきて頂きました。今日はせっかくなので、お越し頂いた皆さんに少しご覧いただくかと思います。例えば、正面の青い作品(図版左)は果物の缶詰のパッケージです。



Images are for illustration purposes_18
2016-2019 | type c print
© Masashi Mihotani



Images are for illustration purposes_10
2016-2019 | type c print
© Masashi Mihotani



Images are for illustration purposes_16
2016-2019 | type c print
© Masashi Mihotani

三保谷: 本当にただのゴミになるものを使っているんです。

河西: 小高さんの後ろにある作品(図版中央)がこのパッケージです。

小高: クリスピーの部分ですかね？

三保谷: そうですね。これはとろーんと溶けている所とかが、もう天地や立体感の概念がなくなり、浮遊感があるのが、フォトグラムのだなど思いながら扱っていました。

河西: そしてその緑の作品(図版右)がこれですね。コーヒー。

小高: コーヒー！これがですか？

三保谷: 今回は大きな作品も暗室で制作しているのですが、大きく引き延ばすと光の距離が長くなり、ピントのボケ具合も変化して、光の収差⁹で色も変わります。ちょっと茶色っぽくなっているのは、素材の色ではなく光の収差の影響だと思います。光というのは完璧に解明されていない物理現象なので、写真を考える上でも永遠のテーマだなどと思います。そのように光の一端を体験できたのは、自分の中では感慨深かったです。

河西: 光の収差による色調の変化も作品に含まれているのですね。このように、素材をネタバレ的に知っていても知らなくても、面白いと思えるんです。

小高: なんだか中毒性がありますよね。素材が何なのか知りたくなるんだけど、知らないままの方が良いのかも知れない…。

河西: 現代においては、身近なことで「知らないこと」は減ってきていると思うので、ちょっと残しておきたい気持ちもあり、全部は聞いていないのです。

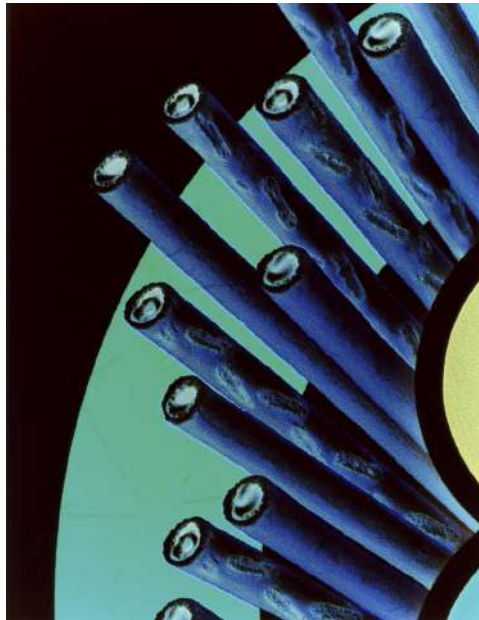
小高: やっぱりそこは「見る人に委ねたい」というか、想像する面白さがあるのでしょうか？

三保谷: そういう意識とはまた違うのかなと思います。自分自身がこの作品に一番驚き楽しんでいるので、自分でもこの作品がなんなのかというのは分かっていません。元ネタは分かりますけど、結果としてこれが何なのか分からないから、取り組んでいます。

小高: どう捉えられているのか、今の私たちにとっても相当不思議な作品ですが、これを数十年後、数何百年後に全然違う目線で見るときにどう捉えられるんだろう、と考えると面白いですね。

三保谷: 確かにそうですね。今でこそ辛うじて「トッポ」だとバレやすいですが(以下図版)、100年後にも「トッポ」があるかどうか分かりませんし、そうするとその時代の方々にはますます「何これ」という作品になりますよね。そういう光景を天国から見たいです(笑)。

⁹ 光の収差: 望遠鏡や写真機等のレンズ類による光学系において、被写体から像への変換の際、幾何的に理想的には変換されずに発生する、色づきやボケやゆがみ。



Images are for illustration purposes_15

2016-2019 | archival pigment print | 228 × 177 mm

© Masashi Mihotani, courtesy KANA KAWANISHI GALLERY

河西： 他にご質問はありますか？

質問： ウェブで作品を拝見し、一目見て画的にすごくグラフィカルで、とてもセンスのある方だと思っていたのですが、好きな写真家、または好きな映画監督などはいますか？

三保谷：映画は全然観なくて、他人から勧められたときに年に1、2回見るくらいの頻度です。なので映画監督とかは全然詳しくないのですが、写真家だと、スティーブン・ギルや柴田敏雄さん、最近雑誌『IMA』で紹介されていたルース・ファン・ビークというコラージュを制作している作家などが良いなと思いますね。

小高： また全然ジャンルが違いますね。



《高知県土佐郡大川村 2007年》
2007 | © TOSHIO SHIBATA



Garden Scene
2016 | © Ruth van Beek, courtesy The Ravestijn Gallery

三保谷：グラフィカルなイメージの作品で好きなのはそのあたりの方たちですが、それ以外でいうと、オランダのサラ・ローレ・エンゲルハルトという動物学者や、カール・プロスフェルトという植物学者で医者の方。あとはヨヘン・レンペルト。生で作品を見たことはありませんが、レンペルトも動物学者です。出自が写真ではない、写真が本業ではない人が好きですね。



May 12, 2011
© sarah laure engelhard



Blumenbachia hieronymi
1915-1925 © Karl Blossfeldt



Jackdaw / Fontana I
2014 | © Jochen Lempert

河西: それは後からわかってくることですよ。本業が違うから好きなのではなく、好きな作品を撮る人にそういう系統が多い、というような。

三保谷: そうですね。その人だけにしかない世界観がある人が好きなのだと思います。今挙げた方々も学者として被写体を見ているので単純に面白い上、画的にも惹かれます。自分の作品からは星野道夫をイメージしないと思われるかも知れませんが、星野道夫とかも大好きです。他には、全然ジャンルは違いますが、大橋仁さんや檜木逸郎さんも好きです。



© Michio Hoshino



© NARAKI Itsuro

小高: ストレートな写真から幅広く、でも動物や植物の視点だったり、人間の目ではない視点に元々興味があるんですね。

三保谷: 大橋仁さんは、僕から見たらすごくピュアボーイだなと思うんですよ。



〈そこにすわろうとおもう〉より
© Jin Ohashi

小高： 作品が衝撃的ですよ。

三保谷：衝撃的だけれど、動機がすごくピュアで、そういう態度に憧れる部分もあります。

小高： 三保谷さんも十分ピュアですよ。

三保谷：いえいえ、僕は人に対してまだまだ素直になれないので(笑)。

河西： では、最後に質問に替えて感想を。三保谷さんがいつも「考えてはいても、普段は語り切れない部分」を見事に引き出されていて、小高さんの見事な進行に感服いたしました。本当にありがとうございました。

私が個人的に三保谷さんがすごく良い作家さんだな、と思ったエピソードをひとつ。三保谷さんは本当にお菓子が大好きだそうで、それこそ高校生の頃には、月のお菓子代が合計15,000円を超えていたこともあったそうです。高校生にとって15,000円は大金ですよ。これらの作品も、頭でっかちにコンセプトが先にあったのではなく、本当に食べたくて大量に購入して、彼の日常の延長にある作品で、だからこそその強度があると思います。

三保谷：最近はちょっと健康の為に抑えています(笑)。

河西： 今後は京都に拠点を移されて、自分の趣味の延長というか、趣味を超えるくらい自分の日常にあるゲームで作品をつくらうとしているのは、すごく面白いなと思いますし、また作品が出来上がるのを楽しみにしています。今日はありがとうございました！

文：小林萌子 (KANA KAWANISHI ART OFFICE LLC.)
校正：折笠純、河西香奈 (KANA KAWANISHI ART OFFICE LLC.)