

A-Lab Artist Talk

出演 河野愛、さわひらき、玉山拓郎、小林公（兵庫県立美術館学芸員）
日時 令和3年11月28日（日）15時～17時
場所 あまらぶアートラボ「A-Lab」ロビー



トークイベントの様子

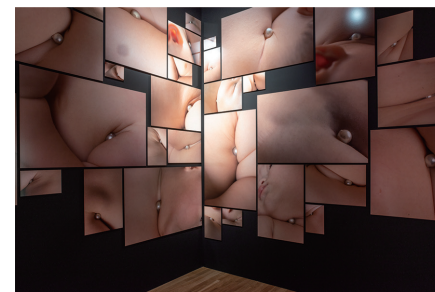
松長：トークイベントを始めさせて頂きたいと思います。私、尼崎市役所の松長と申します。どうぞよろしくお願い致します。まず本展長いタイトルで、どういう内容なのか分かりにくいと思っている方もおられると思いますが、色々とかコロナのことがあって、新しい日常ということを色々とか叫ばれている中で、一体これからどんな風に物事が変わっていくのかということがこの企画を考えたテーマのきっかけになっています。タイトルとしては、「これまでとこれからのかわるものとかわらないものの日常の近未来」というやたら長い名前になっています。それぞれの言葉としては分からない単語はないんですけど、つなげてみたらどこで切ったらいいのかわからない、全体でどう解釈したらいいんだろうみたいなことを感じられるかなというような形のタイトルを考えまして、これからコロナって一つ一つの事実は毎日ニュースでなんとなく今日何人患者が出たとか一個一個の事実があるんですけども、全体としてこの先どうなっていくかというのは誰も分からない中過しているな、ということがこのきっかけになりまして、こういうタイトルを作らせていただきました。今回そういう中では、記憶とか時間とか日常とかそういうものをテーマにこれまで作品を作っている作家さんをお願いしまして展覧会を構成しました。A-Lab 自体、1階が保育所で

あるように、子供たちになじみのあるアールスペースでもあるので、そのような部分も含めて作家さん達にお伝えしながら展示をお願いしたという展覧会になっています。今回作家さんとしては河野愛さん、さわひらきさん、玉山拓郎さんをお願いしました。今回のトークでは、兵庫県立美術館の小林公さんに進行役をお願いして、色々とお話を含めて作家さんとお話をさせていただきたいと思いたすのでどうぞよろしくお願い致します。
小林公さん（以下：小林）：改めまして皆様お集まりいただきましてありがとうございます。これから1時間半ぐらいを目処にお話を伺っていこうと思います。改めましてよろしくお願い致します。大まかな流れといたしまして、最初に3名の作家の方それぞれにこれまでの作品について自己紹介を兼ねてご紹介いただきたいと思います。それでは河野さんからお願いします。
河野愛さん（以下：河野）：河野と申します。よろしく



お願いします。過去の作品をまず見ていただけたらと思います。2021年の6月～8月に滋賀県立美術館のリニューアルオープンの展覧会で展示したものです。過去これまでも、記憶や時間というものを考える作品を作っておりまして、1つのものから発想を受けて、すごくプライベートなものからパブリックな記憶を呼び起こしていくというような作品の作り方をしています。今回展示をさせていただいている作品のシリーズのベースとなったもので、ライトボックスを用いた作品になっています。A-Labでの展示と関連してくるんですけど、2019年の年末に私が子供を産んだんですね。自分の子供が生後半年位の頃に撮った写真をライトボックスにしているものなのですが、1粒の真珠を乳児の肌の凹みとかシワに潜ませるというような遊びから生まれた作品です。というのも、過去にも記憶とか時間を考えていた作品を作っているんですけど、やっぱり2019年の子供を産んで2ヶ月足らずで世の中がコロナ禍になってしまったということがとても大きな影響がありました。やっぱり子供というのは私にとってはもちろんかわいいという気持ちもあるんですけど、自分が産んだにも関わらずすごく異物に感じたんですね。自分から異物が生まれてきたという状況と、世の中が異物というウィルスに翻弄されているという状況から、異物というものが自分にとっても世界にとってもものすごく何かあるきっかけになってしまうということがすごく自分の中で印象に残った毎日だったんです。その中で、ふとした瞬間に自分のものすごく強い緊張感の中で、裸ん坊で寝ている子供の皺に、近くにあったおもちゃを挟み込むというような、たわいもないいたずらという遊びから発想していきました。その際、肌の内側からおもちゃが出てくるような錯覚に陥りました。貝の中に異物が入って、それに結晶がまとわりついて一つの真珠になっていくというプロセスと、私がお腹の中で異物というものを育てて大きくしていくというプロセスなどが、すごく絡み合ってきた瞬間があったんです。自分のプライベートなことなのに、自然の成り立ちだったり、時間だったり歴史だったりにアクセスするということを感じました。それも育児というもののそのものなのかなと思っていて、子供を育てる

ということはすごくプライベートなものだと考えていましたが、太古の昔とアクセスすることだったり、社会と繋がっていくことだったり、全世界と繋がっていくというようなことを感じましたし、コロナ禍で家のマンションの1室に籠って育児をしている中で、テレビを見れば世界中で同じようなウィルス禍に侵されていて大変な状況になっているとか、やっぱり小さい所にいても大きなものとつながるということが面白く感じたということがこの作品のきっかけになっています。



次の写真もその部屋のインスタレーションの一部なんですけど、こちらはダイレクトに写真を使っています。写真を層のように配置し、赤ちゃんという異物から真珠というまた異物が生まれ出てくる時間の循環、積層をイメージしている作品です。続きまして、今日終わりを迎えるんですが、「KINAN ART WEEK 2021」という和歌山県の紀南地方の田辺市と白浜町で開催している芸術祭に参加をしています。偶然、白浜駅前に廃墟となった「真珠ビル」という名前のビルがありまして、そこで展示をしています。もともと真珠ビルという名前は、そのビル自体が娯楽ビルで、1階に真珠屋さんがあったそうなんです。真珠というものが白浜町で過去に特産物だったそうです。玉というつながりなのか定かではないのですが、その1階にはパチンコ屋さんもあったんですね。その奥がゲームセンターだとかで、複合施設になっているというような状況です。その1室で、真珠屋さんだった場所の什器も使って展示をしています。搬入のために少し滞在をしまして、その時に養殖真珠の生育過程を標本にしたものを見つけました。



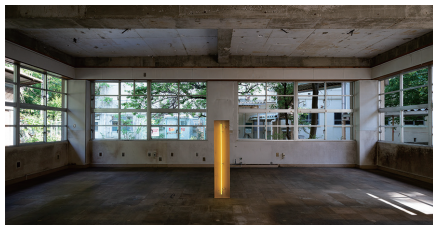
それが左側から1ヵ月から10ヵ月までの貝が大きくなっていく様子です。それはお腹の中で子供が育っていくというプロセスも感じさせました。場所と呼応するという意味でも、一つ象徴的に置くというようなことをしてみました。



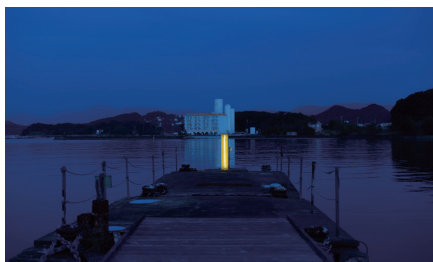
先程の滋賀県立美術館の空間では部屋全体を黒くしたんですね。その時に一つの提案として、宝石という富の象徴（真珠）みたいなものとすごくピュアなもの（子供）というもののコントラストを興味深く感じていて、そのコントラストを強く出すために、滋賀県立美術館の時は壁をベルベット、ペロア調の壁紙を貼りたいという案があったのですが、事情があって実現できませんでした。ですがここでは偶然にも残っていたペロアが貼られた什器とともに完成したという嬉しさがありました。これは



河野愛さん



2018年に京都で展覧会をしたときに展示した作品です。こちらが「KINAN ART WEEK 2021」に出品している作品の一部なんですが、白浜の古賀浦という静かな入江がありまして、その入江のすぐ側に私の祖父母が建てたホテルがあったんですね。5年ほど前に閉館しているんですが、その屋上に50年間立っていたネオン管です。ホテルの名前をアルファベットで書いた最後の文字の「I」をもらってきていまして、それを立てたインスタレーションになります。これまでに素材として骨董を使うということもありました。そういう点でも、自分自身が見つめてきたものが広がっていくというようなことを展開したいと思っていて、白浜町各所にホテルのネオン管の「I」を展示したというものです。レプリカを作って5カ所に立てていきました。



街に1つの光が現れるというような作品になっています。イメージとしては海のそばの灯台であったり、「I」という形状から、お墓、墓石のようなイメージだったりします。街にすくっと、時間と記憶をもう一度立ち上がらせるような感じで立たせたものでした。

小林：ありがとうございます。色々とお尋ねしたい部分もあるんですけど、それはまた後ほどということで続いてさわさんお願いいたします。

さわひらきさん（以下：さわ）：さわひらきです。今回

の展示は、一部屋の空間を使って新作で「PAIN」という飛行機の飛んでいる作品と、「elsewhere」という2003年に作った作品と「absent」とその他です。僕の作品は合成して映像を作っているんですけど、その合成に使っていた素材を空間の中に散りばめて空間を作りました。



これは「dwelling」という作品で、2002年に作ったので来年で20周年を迎えます。大学はイギリスの学校に行っていたんですけど、大学院生の時に彫刻科で勉強していた頃に、ヒースロー空港というロンドンの少し郊外にある飛行場に飛行機をいつも見に行っていました。子供の時からずっと飛行機が好きで、飛行場に暇があると見に行ったりしていたんです。あんな巨大なものが空に浮かんでいると全然小さく見えたり、800kmとか900kmで飛んでいるのにすごいゆっくり見えたりとかそういう風景が不思議だと思っていた。それで彫刻作品を一個作って見たんですけどいまいちピンとこなくて。同時期に友達のビデオの編集を手伝っていて、なかなかそのアニメーションを作ることが面白かったので、自分の部屋にあった飛行機を住んでいる部屋を背景に飛ばしてみようと思って作ったのがこの飛行機の作品です。9分間飛行機が離着陸して、部屋を移動しながら隣の部屋に行って、またどこかの部屋に行って着陸するという作品を1年ぐらいかけて作りました。作り方はなんとなく分かっていたんですけど、慣れないコンピューター作業だったし、20年位前なので機械もそんなに強力なものがなかったんですね。それを学生のコンペに出したら運良く受かって展示したらあれよあれよとみんな好きになってくれて。ちょうどこの頃ニューヨークの9.11が起きた直後だったので、9.11関係で展示に呼ばれたりとかよくしていたんです。それで出世

airliner / 2003



作というかデビュー作という風に。ただそれがちょっとうまくいきすぎたところもありました。「airliner」という翌年に作った作品は、永遠と止まらないパラパラ漫画みたいな作品です。ビデオなんですとループさせればページをめくり続ける、そこに飛行機が飛び続けるっていうすごいシンプルな映像なんですけど、これもロンドンのヒースロー空港の滑走路の横ですと飛行機を見ているおじさんたちがいて、その場所に行くと僕もよく飛行機を見ていたんですけど、そこに行くとも永遠に止まらないんじゃないかというくらい飛行機が離着陸しているその感じを永遠に止まらないパラパラ漫画に落としてみるという作品です。それ以降、飛行機の作品は封印したんですね。周りの人に「俺の家で飛ばしてくれよ。」とか言われて。「僕の部屋じゃないと飛ばせないよ。」とか言って断っていました。今思えばもっとたくさん飛ばしておけばよかったって思ったんですけど、ちょっと粋がったのでそんな安売りはしませんみたいな流れで封印したんです。その後も10数年の間に2回ぐらいい飛行機の作品を作ったんですけど、ピンとこなくてお蔵入りをさせて。試すけど作れないという状態でした。やっぱり1番最初に無意識で出来たその熱量で作った作品をなかなか超えることができてなくて。今年の始めに「/home」という作品を作りました。



さわひらきさん

/home / 2021



「dwelling」はロンドンのその時住んでいたアパートの部屋なんですけど、これは2017年に両親が終活をするために実家の一軒家を売り払ったんです。その自分が生まれ育った家を記念に撮影したいんです。その4年前に撮影した映像に、もう一回だけ飛行機を飛ばしてみようと思って飛ばしてみたら、なんとなくしっくりきたので、じゃあこれは作品として昇華して、飛行機の弔いも兼ねて「ご苦労様でした」というのがこの「/home」だったんです。それを今年の初めに視察に行って、そこで松長さんから今回の話がきた時に、松長さんが「飛行機をちょっと A-Lab で飛ばして欲しいんだけど。」と。小林：ウチで飛ばしてよと（笑）。さわ：えーみたいな（笑）。でも弔ったからいいかなと思って、じゃあやりますと言って作ったのが「PAIN」という作品です。

PAIN / 2021



A-Lab の中で撮影した背景に飛行機を飛ばす。これは松長さんの熱い要望で「この手すりに飛行機が飛んでほしいんですよ。僕こんなの見ちゃうんですよ。子供たちがここにたまって色々想像しているんですよ」と言うので、「あーいいですね。じゃあがんばります。」と言って。すごい今までプレッシャーを感じていたというか何か背負いながら、20年近く前に作った飛行機を越えられないとか悩みがあるところで、今回は気楽に。なんだったらここにいつも常連で15人ぐらいの子供たち

が来るから、その子たちが楽しめる作品ができればいいなと思って作った作品なのでそこ作っていて楽しかったです。それを今回展示するときに見せ方としてただ映画館のように見せるのではなくて、身体で感じられる映像体験というのを出来るだけ大切にしています。それはもう20年前に映像に手をつけた最初の頃から「テレビとあなたのやっているものの違いって何？」という話は学生時代から先生とし続けて、差別化するということをしつと考えています。

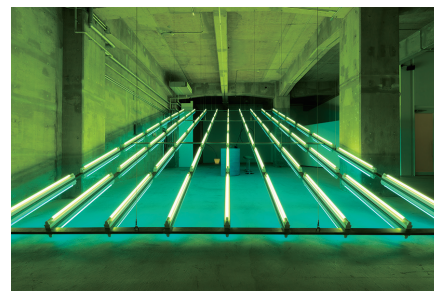
until now and from now on, what changes and what doesn't change,
one day near future / 2021



これが今回の展示です。A-Lab の中で撮影した映像を A-Lab の一部の展示室で展示するだけでは面白くないな。ここで撮ってここで作ったのねというよりも、映像を見るための異質な空間、「異界」ですね。異界に入っただけ映像体験をする、異質な空間の中に入って廊下を想像したり外のことを想像するとか、そういうことを子供たちがやってくれたら楽しくな。あとミラーボールが回っていたら結構楽しいんじゃないかなとか。それで異界を作りました。

小林：さわさんのお部屋は、普通の入り口をあえて塞がれていますよね。茶室じゃないんですけど、直径80cm位の円形にくり抜いてありますね。さわ：IKEAの子供グッズ売り場にああいう穴があるじゃないですか。僕だったら楽しくな。どうしても映像の展示って暗くて怖い感じがあって、僕の空間は特に真っ暗の時もあるので大体子供が泣くんですよ。だから泣かない空間にすること、あとは壁の上の方が光が漏れているんですけど、あそこは建物の防災上、開けておかないと火事になった時に危ないということで、それを逆手にとって色だけ変えて外からの光が差し込むようにしましょう。それはなんとなく会場に入ってから決めましたね。

小林：ありがとうございます。そうしましたら続いて玉山さんのお話を伺いたいと思います。お願いします。玉山拓郎さん（以下：玉山）：玉山です。よろしくお願いします。



この作品は、今年の夏に東京の「ANOMALY」というギャラリーで展覧をした際の作品です。光に包まれた空間かつ会場が揺れるような大音量の音が流れていて、低音が響く時には体にビリビリと空気の振動が伝わってくる、そのような空間に様々なオブジェクトが配置されています。この作品内にもモニターが配置されており、そこには映像作品が流れています。大学を出てから今に至るまで、映像と光と音の組み合わせ、あと様々なオブジェクトを内包した空間を1つの作品として作っています。どういうことを表現しようとしているかということ、大学を出た頃は、すでにある空間に対して実感としてその空間を拡張させる事はできないかということを考えていました。そこからが始まりなのですが、この作品は僕がいるこの現実において揺るがない基準みたいなにされている重力とか水平線だったり時間という流動的なものを少し斜めにするとか、少し崩してそこで起こるサインみたいなものを観覧者の人が受け止めてもらえないかな



玉山拓郎さん

ということで作った作品です。具体的に話すと、空間の中に巨大なライトの装置があります。これが斜めになることによって水平線が崩されて、そこから色んな現象が起こっていくというようなものを手がかりに作っています。



壁からランプが伸びているんですけど、壁にはフローリングが貼ってあって床のような状態になっています。ランプが伸びてグニャッと曲がって実際の床に向かっていて、どこかで重力がずれてしまって90度傾いたような。



これは奥の壁には2枚のお皿が貼りついていてんですけど、このお皿の下にはパスタが落ちているんですね。90度傾いてしまって重力方向が下なのか壁側なのか分からない。でも実際そこにはパスタが床に落ちているみたい。どちらなのか分からないようなオブジェクトを作って、観る人が自分の立っている位置とか見ている角度とか感じている重力がもしかしら違っているんじゃないか、そういったことを想起してもらいたくて作りました。これも巨大な光のライトの装置と同じ角度でコップの中の水が傾いて固まっています。

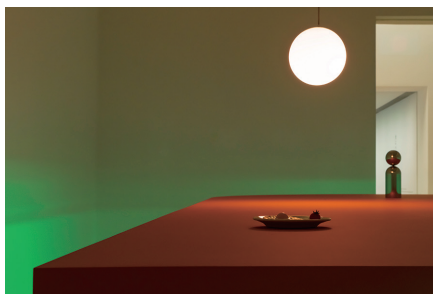
作品の中でいろいろな素材を使うんですけど、素材もコンセプトに沿って選んでいて、これもコップに樹脂を流し込んで固めて作ったように見えますが、実際は1つのガラスで出来ています。



ガラスというのは分子構造的にすごい水に近いしくて、止まっている状態だけど厳密に言うと液体だということだったので、それを固めた状態で水を再現しています。最初にも話したのですが、会場では大音量で音が流れていて、音も自分で作っています。音の存在というのも僕らの周りに漂っている空気に質量を与えるような、ボリュームを与えるような。その存在を示すために音響とかも使ったりしています。さっきのさっさんの話じゃないですけど、僕の展示空間も子供が泣いちゃうので、今回も本当は爆音で音を出したかったんですけど、下にちびっこがたくさんいるということで抑えました。これは去年豊田市美術館で発表した作品になります。一



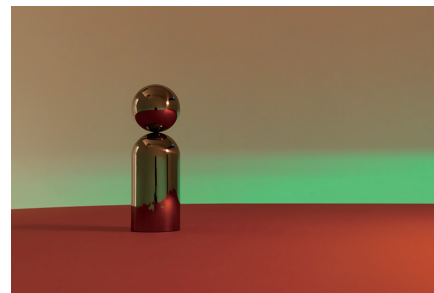
番最初に空間を拡張するという話をしましたが、それとこの作品のオレンジ色の部分が約6m、幅が約3mの巨大なテーブルになっていて、実際にこれを目の当たりにすると普段見慣れない妙なサイズ感です。例えば向こう側に人が歩いている時も、テーブルの巨大さをすごい感じさせるんですよ。人がテーブルをぐるぐる回るように鑑賞するような状況だったのですが、そうやってちょっと見慣れないスケール感を用いることで、普段感じている距離感だったりとかそういったものがずれてくるんじゃないかと。あと普段あまりしないのですが、この時はすごく具体的なモチーフがあって、「日食」という現象をイメージに作った作品です。こけしのような物体がテーブルにあって、太陽が惑星かわからないんですけど、ポールランプが吊り下がっているという状態があって。この左端にある映像の中にも日食を想起させるようなイメージが登場してきます。こけしのような物体はステンレスで作っているんですけど、実はゆっくり回転しています。ただ鏡面となっているので見る人によっては回転しているかどうかはほとんど分からないんです。それは僕らが生活をしていても、実際に地球が回転していることは知っているし、太陽とか月の動きから感じられるかもしれないんですけど、でも知っているだけで実感はないんじゃないかとかそういったことも考えて作品に取り入れていたりしています。先ほども鑑賞者の人がぐるぐる回るようになって言っていたんですけども、それもある種惑星のような視点が現場に起こっていて、時折ランプとこけしと人が重なるわけですよね。そういった状況に対して、普段知っているけど実感がないこととかそういうものを見る人が感じてもらえないか



ということを軸に作りました。この手前にはお皿が置いてあるんですけど、お皿の上には目玉焼きとハムとトマトが乗っていて朝ごはんのような。実際にタイトルも「モーニングプレート」というタイトルでした。このお皿もゆっくり回転しています。これ全部目玉焼きとかかも発注して作ってもらっているんですけど、よく見ると目玉焼きの黄身の部分が異常に丸かったりとか。ハムもまんまるだったり。

小林：正円ということですか？

玉山：そうです。違和感というか美味しくないように見えるんですよ。それも惑星じゃないけど、そういうのを想起させるような。宇宙空間というのは朝も夜もないはずなんですけど、そういう宇宙をイメージした朝食が回り続けてるみたいなことをしました。

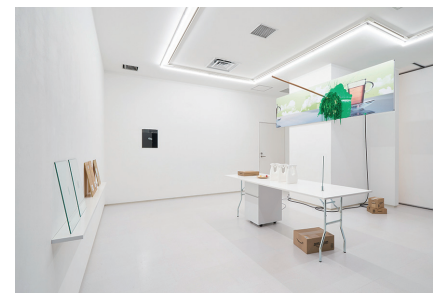


さっきお話しした鏡面を持ったステンレスの物体。これには名前が無いんですよ。名前がつけられないんですけど、みんなこけしと言うのでこけしです。

小林：鏡面もここまで磨き上げると透けているようにも見えますね。

玉山：そうですね。かつこれは無垢のステンレスで作っているので、40kgぐらいあるんですね。それだけ質量を持ったものに周りの空間が映り込んでそれを纏うことでその質量というのがよく分からなくなってくる。もしかしたらステンレスという物質でもあるけど、その空間自体が完全に内包されているようなものになっているんじゃないかと。この形とかこのモチーフというのはよく僕の作品に登場し続けています。

これは今年の夏に渋谷ヒカリエの「8/」というスペースで行ったグループ展の作品です。



長田奈緒さんというアーティストと僕の2人展で、中尾拓哉さんという普段デュシャンの研究をされている美術評論家の方によるキュレーションで行った展示でした。空間全体をいつもは操作するので、誰かと1つの空間を共有することって結構難しいです。この時はレディメイドということを起点にコンセプトを練り上げた展覧会で、普段とは違う1点でも何かを言い切るような作品を作りました。この作品は、デュシャンの《Tu m'》という作品のイメージを用いて作ったものです。デュシャンの《Tu m'》がどんなものかという、横長のコンポジションのペインティングなんですけど、そこから瓶ブラシが一本垂直に飛び出ているんですね。それが僕というとモップに変わっていたりとか、あとはデュシャンは影とかもよく扱うんですけど、影とかが描かれているのに対して、これもガラスの影が伸びていたりとかガラスのイメージが反復しているんですね。左端にちょっと映っていたりします。画像としてのレディメイドのようなものです。

小林：映像がループしているような？

玉山：ループしているような流れているような。こういった独立した1つのペインティングに近いのかもしれないんですけど、こういったものもたまに作っています。

小林：ありがとうございます。これから今回の展覧会の内容とかお話に移っていききたいと思います。少し触れていただいている部分もあると思うのですが、会場をご覧になっていない視聴者の方もおられるかなという想定で、一応会場の展示順にお話を伺って行けたらと思います。



小林公さん

まず会場がどういところかという、A-Lab というスペースが尼崎市にあって、もともと公民館だった場所をアールスペースとして改装して使われているという場所です。これまで話題にも上がってきたように、1 階部分が保育所になっていて、すぐ隣には公園もあって子供たちの声が聞こえてくるという、かなり特徴のある施設になっています。実は私もご縁があって何年前にここで友人のアーティストの方達と展示をしたことがあるんですけど、設営作業は下の子供たちのお昼寝時間を邪魔しないようにというお話もあったような、すごく個性のある場所です。2 階に上がってきて最初の部屋、1 番大きいお部屋になると思うのですが、そこが玉山さんの展示空間になっています。もともとはホールという場所で、小学校時代の体育館的な雰囲気を感じてもらうと良いかもしれませんが、板張りの壁がぐるっと回っていて結構特徴がある部屋です。しかも重いテイストの緑色の厚手のカーテンがかかっているという個性の強い空間だと思いますが、どういうアプローチを玉山さんはされたのかなと。その辺りから伺えたらと思います。

玉山：最初にお見せした作品、過去作の方もそうなんですけど、あまり空間の特徴とかその場所じゃないと出来ない事とかっていうのを、なるべく無視していくことを基本的にはやっています。それはなぜかという、作品があまり特定の場所に根付いて欲しくないという。僕の持っているイメージとしては、もっと動いていくものなんです。どんな場所でも実現可能という部分が大きな要素としてあって。

小林：いわゆるサイトスペシフィックとは真逆の、モダニズム的な作品、展示場所を選ばないムーバブルな作品

であって欲しいということでしょうか。

玉山：そうですね。そういう想いが強いので、一番最初に視察に来た時は、結構いろいろな所を覗いたりとか、天井の構造とかを見てこういのは使えるかもしれないとか一瞬よぎったりしたんですけど、基本的にはシャットアウトしてその部分はやっています。ただちょっとした会場の操作があって、天井のライトの所のカバーがもともと外された状態だったんですね。そうすると天井の構造とか、ライトの構造とかコードとかが見えている状態。それが今回自分が作品の中に持ったイメージにしてはちょっと情報量が多すぎるな、ということでそこは閉じてもらいました。純粋に天井の光として変換されるような、ちょっとした操作はしました。



小林：天井から吊り下がる形でパイプが斜めになっています。これは何度とかこだわりはあるんですか？

玉山：これに関しては特になくて。ただそれで何が起こるかは分からないんですけど、作り方としては両側にランプがあるので、中にコードを通してあります。その際にあえて吊り元は真ん中、でも真ん中にしてしまうと中のコードが中心から電源が入って、片側のライトにいったら逆側に行くわけですね。コードが往復するので、コード分の重さが出てしまうということがあったんですけど、そうすると斜めになるということが、すごい当たり前のことなんですけど僕としては大事な事で。構造上本来なら軸を調整するか、もしくは片側にちょっとした重しを入れるなどして水平を保つという調整をあえて避けました。

小林：整理すると、支点になっているのは真ん中。中の電気のコードが通っている。両端にライトが付いていて、

片方に行って、戻って、片方に行ってその端から落ちるから傾くということですか？

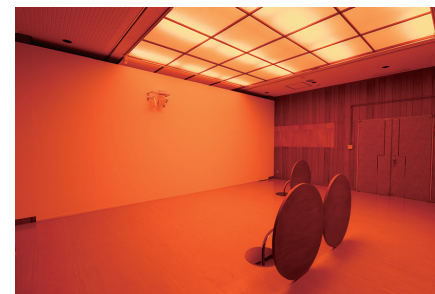
玉山：そうですね。往復分のコードの重みで傾くということですね。それで傾いてしまうんだということも利用しようかなと。水が傾いていたり、ライトが傾いていたりした作品の傾きには決まりがあって、18 度の傾きを持っているんですね。その 18 度というのはどこからきているかというと、最初はもうやたら時間というものに対してボリュームを与えて可視化して、それを自分たちの目で捉えることができるかを考えていました。そのときに時計の秒針を見ていたんですが、時計の針の動きでいうと 1 秒が 6 度になるんですね。なので 18 度というのは 3 秒分の時間を表しています。3 秒というところに明快な意図があるというよりは、3 秒というものの自体が決して一瞬でもないし、かといって長い時間でもない。初めて時間というものを感じさせるようなちょっとモワッとしたような。少し質量が出てくるようなイメージですね。

小林：触ることの出来る最小単位というかな？

玉山：そうですね。それで 3 秒。でもその僅か 3 秒というものを、あえてあのライトだと 10m ぐらいの巨大な装置で重量も 400kg 強あるものが傾いている。でもそれが何を表しているのかというと、たった 3 秒の時間について表している。そういった置き換えの仕方しています。なので傾きというのは最近出てきた自分の中の新しい要素として使っていて、今回はそれが物質的なことで起こる、傾きがあるという状態です。

小林：ありがとうございます。他には 3 つのテーブルが垂直に縁を当てて立っているように見えるんですけど、綺麗に 90 度分曲がっていて、私たちが立っている地面から立っているんだけど曲がって地面に縁を当てているというものです。背後にはホテルのお風呂場にあるような、ハンガーラックがあって、そこに洗剤みたいなものとかタオルがかかっているんですけど、その洗剤みたいなものが鏡像みたいに向かい合わせにくっついてぶら下がっている。

玉山：そうですね。そのスプレーの作品は、さきほどの中尾拓哉さんのキュレーションの展示会にも別の形で出



していたものです。その時は緊急事態宣言禍での展示、また商業施設という場所でもかなりコロナによる制約が多かったですが、それも展示会のコンセプトに含まれていました。スプレーボトルとか掃除に使うような物は今までも作品に使っていたんですけど、スプレーというのは今の僕らがどこに行っても触れやすいところにあるじゃないですか。一番最初にアルコールを噴いたりとか。スプレーボトルが対になっているのは、ある種レディメイドの複製がリフレクトすることで複製されていくような。かつ向き合った形が有名な美術作品に似たコンポジションを持っていたりとか。いろいろな意味がある中で作った作品なんですけど、今回のコンセプトに合うと思ってまた少し形を変えて再展示しました。

小林：ありがとうございます。最初にこの展示会に伺った時に、1 点の作品がどうしても見つからなくて。もう 1 点あるはずなのにどこなんだろうというのが、丸テーブルの向かいに白い薄い膜があって、部屋を 2 つに割っているこれが作品なんですよ。

玉山：はい、そうですね。

小林：曇り空の写真が出力されているんですけど、大きすぎて幕にしか最初見えなくて。その部屋にしばらくいた時に、ぶら下がっているライトが回転しているのですが、その動きが幕を透かすと右から左の光の水平移動に変換されているんですね。高さが違う所で光が右から左に順番に流れていくという光景が生み出されていて、そういう映像の支持体として幕があるんだと、それが作品なのだ気付いた時に目が開かれるような体験があったんです。そういう見方でよかったでしょうか？

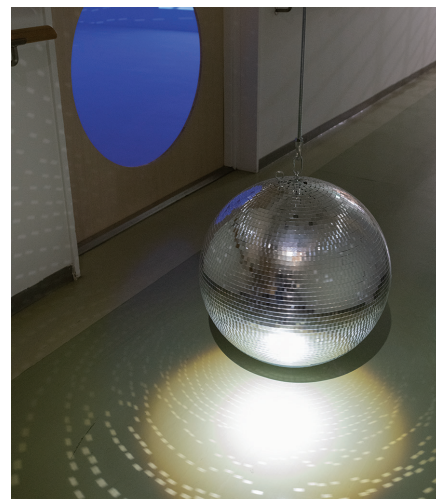
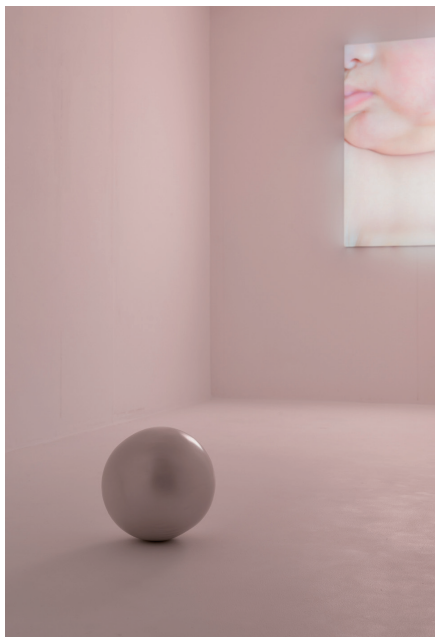
玉山：そうですね。その見方をして頂けたら嬉しいです。光が透けて一定のリズムで回転が続けられて、それもずっと見てると時間が狂ってくるような感じがあると思うんですけど、曇り空を太陽が透過して光が届いている時の明かりの様にも見えるし、また違う時間軸で動いているものでもあったり。「曇り空」というイメージ自体も今回初めて使ったんですけど、最近気になっていて。曇りというものの質感、時には太陽の光さえも遮ってしまうようなものが空中に漂っている。そのイメージは何かしら空間を遮断しつつもその奥を想起させるイメージとして、利用できるんじゃないかなと思っています。

小林：ありがとうございます。この部屋を出ると河野さんが倉庫と和室の2部屋で展示をされているんですけどはじめに鑑賞者はこちらの空間に来るということですね。

河野：私は玉山さんの隣の小さな倉庫で一つの展示をしています。この倉庫には小さな木製の階段があるので、そこも含めて一つ場所として面白いなと思った所



からがきっかけでした。滋賀県立美術館での展覧会の時に発表した作品を見てくださった批評家の方が、「宗教画を見るようだ」という意見を下さったんです。その時に、私自身がいつも骨董を見てイメージをしたりとか、割と物から反応していくことが多いので、その意見がすごく気になっていました。真珠と乳児の関係性をテーマにしているということで、真珠というものも「神聖な吹出物のようだ」という表現をして下さった方がいて、そのお話に反応して作った作品とも言えると思います。小さな階段を上がって行き、一つ作品が壁に展示してあるという状況が、あたかも教会に足を踏み入れて目の前にあるマリア像だったり、仏像に出会うというような感覚をこの A-Lab の特殊な倉庫という環境で作れたらいいなと思いました。小さな白い部屋なので、作品の肌の色が反射してピンク色の部屋に感じるんですが、そういう所も展示として玉山さんのオレンジの光の次に来るという所が面白い流れになっていたかなと思いました。さきほどの玉山さんのお話でステンレスをピカピカにして鏡面にするというお話がありましたが、私も



実は骨董のガラス瓶の内側に錫（すず）と液状のアンモニアを入れて、骨董の瓶の内側をミラー化させるという作品を作っています。それは骨董の古い瓶の中の汚れをミラーの中に閉じ込めて、外の空間をまた取り込むという、内側にもものを入れる瓶というものの特性を外側に開いていくというようなものです。そういう所もこの作品に関係していて、神聖な吹出物と評して下さった真珠が肌の中に埋まっていて、それを母親である私が接写撮影をすると、その真珠に私が小さく映るんですね。そういう点からも、この大きな真珠のようなたまに自分が映るのが映らないのかという体験をしてもらえたらと思って吹出物を一つ転がしてみたという展示にしています。

小林：ありがとうございます。河野さんに今ご紹介頂いた部屋を出て、廊下を移動していくと丸い球体が連続す

るのですが、すごく連続性があって、よく練られた展覧会だなと思ったら、出来上がったままこうなった流れだと先ほど聞いてびっくりいたしました。これはさわさんの展示空間への入り口です。廊下の真ん中にミラーボールが吊り下がっていて、左側にさわさんの展示室に入っていくためのくぐり抜ける入り口という穴があるということですね。今回のさわさんの作品は3つの映像作品を一続きのものとして扱われているのかなと思ったんですけども、そういうことですね。

さわ：そうです。

小林：20分～30分ぐらいある？

さわ：一つの空間で映像作品を展示するときに、同時に流す方法と、一つの画面でいくつかの作品を次から次へと流す方法があると思うんですけど、今回の展示は一つの作品が終わったら別の映像作品が別の場所に映し出されて、その映像が終わったらまた別の所に映像が映るというのが一連の流れです。観ると20分ぐらいですね。

小林：始まりがどこからどこまでというのとはちょっと違う感じですね？

さわ：なぜそうしたかというのは特に無いんですけど、観やすいかなと思ってそうしました。

小林：怒られるかもしれない表現ですけど、先程異界とおっしゃったように、わざわざ腰を屈めて中に入るという一手間をかけないと行けない、ある種冒険ですね。中に入るときよろよろしながら映像を追っていく。そういう体験をするのが、一人で夜の幼稚園に忍び込んで遊んでいるような感覚に襲われてすごく静かにワクワク楽しんで拝見をしたんですね。ミラーボールもずっと光を反射するわけではなくて、映像と映像のとあるタイミングの中で反射が起きますよね。

さわ：そういうタイミングも会場で合わせながら作っています。プロジェクターから出ている光をミラーボールに当てると反射するじゃないですか。でもプロジェクターの光を止めるとミラーボールはただ回転し続けるだけというのを現場で考えて作りましたね。

小林：新作の「PAIN」については、今回のキュレーションをされた松長さんの強いラブコールで、会場になる廊下であったり建物の部屋が登場するので、その場所にいるんだけれども異界を覗くような不思議な体験が出来る部屋になっていたと思います。河野さんの和歌山での作品紹介の中で、「I」という作品があって、あれが灯台のようでも墓石のようでもそういう風に見えるということをおっしゃっていたんですけど、さわさんの「PAIN」という新作も、一番最後に灯台が出てきたのが実はすごく印象に残っています。「PAIN」というとてもストレートなタイトルと合わせてその最後のシーンが強く印象に残っているんですけど、何かその灯台を選ばれた理由とあっておりなのですか？

さわ：海に出たときの目印になるか、なられるかみたいな所があるじゃないですか。僕の使っている映像の素材って、新規で撮る時と作品のために撮ったものを素材として貯めているんですね。あの灯台の映像も2017年に作った作品が初めての登場だったんですけど、それを幾度となく記号というかシンボルで登場させる。それは時代ごとで違って、昔はやたら観覧車を使っていたりとか砂漠を使うとか。なぜあそこにあるか？というとなんか良くなかって、もちろん必然なんですけど。今年3つぐらい日本でミラーボールを使った展示をしたんです。最初は「奥能登芸術祭」、その後墨田区の「向島EXPO」に出て、その後ここに来て展示をしたんですが、全部の会場でミラーボールをとりあえず吊ってみたいです。なので今年5個ミラーボールを買ったんですよ。A-Labでは2個用意したんですが、つける場所をあまり考えていなくて。結果的に廊下の真ん中につけることになるんですが、それがちょうど映像の中では灯台の場所だったんですね。それは異界の中で見た映像によって廊下に出た時や他のA-Lab館内の部分部分で見えないものが見え始める。頭の中で勝手に合成を始める。そういう効果があるかなと思いました。灯台は好きなんです。海に出ている人からは見る側だし、陸にいる私からは向こうに飛ばしている光の元であったりとか。そんな存在を置いてこうかなと。

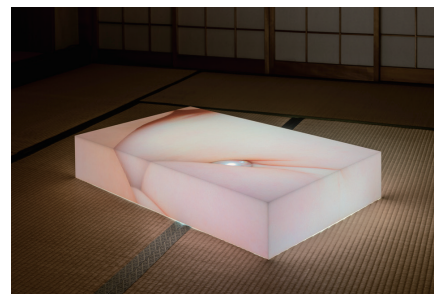
小林：ありがとうございます。この奥に河野さんのもう

一つの部屋、展覧会で最後の部屋になるということをご紹介をお願いします。

河野：一番奥の和室にも同じシリーズの乳児と真珠をテーマにした作品を展示しています。先程の倉庫とガラリと変化を設けました。倉庫では神聖な物に出会うような作りにしたインスタレーションだったんですが、今度は和室という場所で、下に保育園があって子供達が一日中、お昼寝時間以外は遊んでいる声が聞こえているという借景ならぬ借音があるような、生活というものを感じさせる部屋になっています。4台のライトボックスを展示してまして、その4台のライトボックスがまるで息をするかのように明滅をランダムに繰り返しているという作品になります。

小林：ありがとうございます。こちらの会場の部屋が置敷きの和室になっていて、いわゆるギャラリーの展示スペースとは違って、靴も脱いで上がるんですね。さわさんの展示室とか、河野さんの倉庫の展示室でも靴を脱ぐスペースはあるんですけど、和室はナチュラルに靴を脱ぎなさいという下駄箱も置いてあるような部屋になっています。そこに入ると子供が横たわっているような形で畳の上にライトボックスの作品が安らいでいるというか、そのような佇まいの空間になっていたかと思います。不思議とこの作品を立った状態では見なかったですね。横に座って見ていましたね。これが不思議だなと思うんですけど、なんでですかね？

河野：実際乳児を育てる経験をして子供を寝かせている時に、やっぱり小林さんがおっしゃってくださったみたいに立った状態ではなく、絶対近くに跪いて接するというような経験があったんですね。それって人間同士の関



わり合いというところは勿論だと思うんですが、大事なものと記憶を撫でるように物事に接する時の仕草だったり、そういうところとも繋がってくるような気がしています。

小林：ありがとうございます。これで一通り会場を巡った形になるので、ここからはクロストークじゃないですけど、少しお話をミックスする形で伺っていただろうんですが、そもそもこの展覧会の大きなテーマですね、コロナ禍での生活ということがあったと思うんですね。先程からの流れで河野さんの作品で私が感じたことを申しあげると、滋賀での河野さんの作品には、いくつかの写真に赤く炎症した肌が写り込んでいましたよね。

河野：BCG(ワクチン接種)ですね。

小林：そういう異物、「こともの」という作品のタイトルのその異物への反応として真珠があったり、あるいはそういう炎症反応であったりというそういう両面を捉えていらっしゃるのかなという風に拝見していました。今回のA-Labではそうしたイメージはない代わりに、真珠が綺麗な正円というか球のものがほとんどなくて、ちょっと歪なというか完全な球ではないものが多いような気がしたんですが、それは意図的なものだったんですか？たまたまですか？

河野：真珠って異物が貝の中に入り込んで何年もかけて積層していく中で、貝の外側で動いている水の性質だったり何かが当たったりとか、過去の貝の経験から正円にはなかなかならないんです。そこもとても大事だなと思っています。些細な汚れだったり、なにが過去の痕跡を拾っていった成長していくというような時間の積み重ねを感じるには、プロダクトとしての形状よりも少し有

機的な形にしたかったというのがあります。あとBCGを使っているというの、乳児にとって初めてのウイルス禍における社会との繋がりだと思うんですね。BCGで体に菌を植え付けて社会と繋がっていくということは、何か痕跡を残していくという点でも繋がっていくような気がしています。その痕跡だったり時間の関わり方という部分を考えていました。

小林：ありがとうございます。コロナという影響も展示におけるサイトスペシフィシティみたいなことと同じ、ある種特殊で時限的な、テンポラリーなコンディション、状況だと思うんですね。そういうコロナということについて玉山さんとしては何か影響はありますか？特別な状況であるコロナ禍に対峙する態度をどのようにとっていくのかについてお考えはありますか？

玉山：作家の態度としては、とりあえず作品には影響のないように意識するということは一つあります。ただ自分の置かれている状況に関してはもちろんコロナ禍において感じたこととかは沢山あります。例えば、僕は大学院で非常勤講師をやらせてもらっているんですけど、学生の作品を1年間ZOOMで観ることになってしまったんです。講評の際に、画像が送られてきてそれを観て何かを述べる。物質的に情報を受け止められない状態に対して正直限界があるわけですね。それが1年続いた時にやっぱりすごく感じたのは、自分が何かを実感することとか肌で感じる事とか、実際に観るからこそ分かってくる質感だったり、そういったものを渴望しているんだなということを感じていて。また去年の終わりがけに最初にお見せしたANOMALYでの展覧会に繋がるものなんですけど、コロナ禍という状況で、オンライン上で展示をするという企画が立ち上がって、僕にも依頼が来たんですね。オンライン上で何かインスタレーションが出来ないかということで、Googleのストリートビューみたいな形で自分の好きな視点で観れるような空間をWEB上に作りました。技術的な部分は友人の作家に頼んで作ってもらったんですけど、その作品を作った、実際に僕らも自分の作った空間をデジタル上で徘徊することが出来た。

そこで見つけたのは実空間と違うスケール感とか、自分が想定していたものとは少しずれていくようなものでした。すごく良く出来たプログラムで視点とかかなりリアルな状態で観ることができたんですけど、どちらかというとこの状態で作品を観せることというのは、少し危ない状況の方が多いなというか、実際に感じて何かを体験することに対して少し誤解じゃないですけど、勘違いが生まれちゃうような気がしたんですね。空気が揺れるぐらいの音量で音を流したりしていた自分にとっては、なかなか程遠い状態というか。グラフィカルでビジュアル的には僕の作品の面白さとか伝えられるかもしれないんですけど、それで終わってしまうんですね。ある種空間に絵を描くような、絵画空間のようなものに留まってしまう。それに対してはすごく慎重にならざるを得ないということもあって、そのWEB上で作った空間は実際に展示を行いました。それが先程お見せしたANOMALYでの作品展示の空間なんです。デジタルだったら簡単にできるじゃないですか。10mの躯体とか。それも実際に作って吊る。そのプロセスの大変さも含めてフィジカルだから起こせる強度みたいなものは自分としては突き詰めないといけないし、今のこの時代だからこそ責任を持って示さないといけないということを感じました。

小林：「AICHI ONLINE」での展示ですね。ありがとうございます。コロナの影響で移動の制限という意味では、普段ロンドンを拠点に活動されているさわさんが一番影響が大きかったのではないかと想像するのですが、生活や制作に対しての影響はいかがでしたか？

さわ：正直に言うとか普段人とあまり会わずにいたので、会えないということがなくて。スタジオですっと黙々と仕事をして家に帰る生活だけ。移動はもちろん国境が閉鎖されるとかが実際あるので自由にとかではないんですけど。何か影響…。鈍感なんですかね？

小林：新作のタイトルが「PAIN」というのが強く印象に残っています。正直これまでコロナ禍でのアーティストの皆さんの活動を拝見していて、なんとかこの損なわれたマイナスの状況をリカバーしようという。代わりに、それこそバーチャルの試みであったり配信であっ

たり。損なわれたものをなんとか回復しよう。そういう活動が主だと思うんですけど、それぞれの立場の人で、損なわれた何かがあるという中で、「PAIN」という実はみんな感じているんだけど表に出してこなかったようなフレーズがポツと作品のタイトルに現れていたことに実はすごく素朴に感動してしまいました。

さわ：誤解かもしれないです。

小林：誤解なのか（笑）ぜひ誤解を解いてください。

さわ：飛行機をA-Labで飛ばしてくださいって熱く言われて、熱く答えて作った。でも子供の頃もしかして見えていたかもしれないあの飛行機、飛行機じゃなくてもお人形でもいい。動かないお人形を頭の中で想像して、頭の中で動かしながら、イマジネティブフレンドと遊びみたいな何歳かまで見えているあの存在が、多分松長さんには見えているんだと思うんです。

小林：先程のお話も2人で飛行機を飛ばす遊びをしているように聞こえました。

さわ：みんなのA-Labの中にそれが見えている。見えないものが見えている。見えているものが見えないのかもしれないし。そんなあやふやなものなんだと思うんです。「PAIN」という作品自体は。タイトルを決める段階で、何にしよう。見えるもの見えないもの、invisibleとかimaginativeとかcreative、creationとか言葉を考えている時に、あまり直球のタイトルはつきたくなくて。それで「痛み」かなと。誤解が起きるかもしれないんですけど痛みって、痛い「痛み」ではなくて傷、擦り切れた痛みとか転んだときの痛みとかそのくらいの痛みで淡い痛みです。だからすごく傷ついて…というほどの傷ではないかもしれないです。それで「なんで傷なんですか？」って松長さんにも聞かれたんです。

子供でいる時ってちょっと「痛い」じゃないですか。A-Labに来るような子供たちって案外、本当にただ楽しただけではなくてなんとなく「痛い」って自分自身も思い始めるくらいの子供たちなのかなって思ったんです。『これまでとこれからのかわるものとかわらないものの日常の近未来』というのも、今の子供達も昔子供だった人も同じものを持っているのではないかな。だからコロナで前と後というのも、きっと前も今も大人になっても子

供の時も変わらないものがあるんじゃないのかってことを松長さんが話していたので大人のための子供のための映像を作ったのが「PAIN」です。

小林：傷みって比較できないというか、転んで擦りむいて痛いということと、社会的に見てもっと大きな不幸で感じるような傷みってそれぞれの方の傷みがあるけれども、数字的にこっちのほうが大きい傷みですかってそういうことってできないというかありえないじゃないですか。結局傷みってそれぞれの人が折り合いをつけるしかないというか。

来館者A：大人になったさわさんが子供の頃を思い出したときになにかそれが私たちが胸がキュンとくるような、感傷的なちょっとした痛みというのか、そういう面もあるんじゃないのかなって思いました。特にこの空間ですから子供たちのためかもしれない。その思い出もいろいろおありでしょうからその感傷というのか、甘酸っぱいものじゃないのかなって思いました。

小林：ありがとうございます。せっかくの機会ですので他にも何か聞いてみたいこととか感想とかもしあればぜひ。いかがでしょうか。

来館者B：玉山さんの展示についての質問なんですけど、天井のコードとかの情報量を気にされていましたが下の作品自体に繋がるコード、テレビとか大きい装置とかのコードの配線の配置とかは丸くまとめられていたりしますが、そういう形状も気にされていたりしますか？

玉山：そうですね、配線はすごく気にしている部分で基本的には隠さないんですね。モールってあるじゃないですか。あれって隠しているというのが不思議な世界じゃないですか？隠れていない、モールをつけることで見えなくしているけどあるじゃん、みたいな。あれが決して美しいとは思わないですね。別にその構造として必要なものなわけですね。電力があって物が動く。それが可視化されていて全く問題ないじゃないかという考えがあって。今回は割と楽だったんですけど、なんならコードがメインみたいな展示もありました。床一面ほとんどコードが巡っていたりとか。物質として要素としても扱っているしそのままにしています。

来館者B：ありがとうございます。

小林：アーティストの皆さんも何かもし、それぞれに聞いてみたいことなどあればいかがでしょうか？

玉山：今日やっと自分の展示会場も含めて完成された状態を見て、まだじっくりお二方の展示空間を見れているわけではないんですけど、でも不思議とリンクする要素がたくさんあるというか。形にしても僕も丸い形を扱っていて、それが球になって続いて、最終的には回って光っていたりとか、期せずしてなわけですね。そういうことが起こっている状況というのがすごくおもしろいなと思いました。

小林：今年見た展示の中でも記憶に残る展覧会だなと思います。それだけに全体を誰かがガチガチにコントロールしたわけではないというのが驚きなんですね。全く同感です。

河野：私も玉山さん小林さんがおっしゃったこと、強く思っています。全員が光だったりとか日常をモチーフにしているところから始まっているんですが、自然と形状までも色合いまでもリンクしているという不思議な展覧会になっているなと感じています。もう一つ、さわさんがさっきおっしゃっていた痛みということに関してなんですが、私の子供が今1歳11ヶ月で、いろんなことを言葉にしていって時期になってきていて1日中おしゃべりをしているんです。そのときに「みみいたい」とか「あいたい」とかを最近すごく言い始めていて。「いたい」という言葉が「かゆい」とか「何か差し障りがある」というような感じで全て「いたい」に置き換わっていて。夕日が目に入ってちょっと眩しかったりしても「めいたい」になっていて。そのようなところをすごく感じさせる作品だったなと感じています。さわさんの作品を見ていて、その痛みということが突き刺さるような物ではなくて何か反応していくような感じがありました。玉山さんの作品に関してもいろんなものとの反応だったということがすごく全体を通して感じる展覧会になったなと思っています。

小林：ありがとうございます。さわさん最後に何か一言ありますか？

さわ：A-Lab で展示するのは2回目なんです。2018年に「物語のものがたり」という展覧会に参加したんですけどその時はリモート展示だったんです。その時はコロナじゃなかったんですけどリモートでやらざるを得なくて。設営の時はタイに行っていて、こんな感じですか？って展示の様子の写真が送られてきて。しかもそのときはトークに出てくださいってことで朝5時くらいに起きて参加しました。おそらく room1 の中でトークをしていて、モニターの中に僕が映されていて話をするんです。けど会場の反応は全然分からないし、マイクの不調か会場の音声もちゃんと聞き取れなくて、他のアーティストの方が話している内容を想像しながら1時間なんとか過ごすみたいなの。だから今回どうしても来なきゃいけないと思って。オンラインのあれはもうまっぴらと思って（笑） なかなか難しいものがあったんですよ。さきほどの玉山さんのお話でもありましたが、僕もコロナになってからオンライン展示に出てくださいとお話がありました。きっとそういう助成金が出たりとか何か実体ではできないからそういう形に移行するということなのだと思います。ただやはり実体があるものの代替で何かしようとしたときにそれは代替ではなくて必然でなければそこには移行できないのかなと感じました。玉山さんのお話でもオンライン展示をしたらやっぱり実体でも作らないといけないというお話もありましたよね。でも僕が参加したオンライン展示はオンラインで絶対見せます。映像をオンラインで世界中に発信しますという、国際交流基金の企画でした。それは必然というか、そういうものとして僕も作ったので違和感もそこまで感じなかった。だからコロナで分かったことは、僕はやっぱり実際に会場の空間に入って展示作業をしながら「やっぱりここ紫色に床塗りましょよ、松長さんお願いします。」と言ったら、「えー、現場復帰できなくなりますけどいいですよ。」っていう会話をしながら「空間をつくる」ということがとても大切なことなんだと思いました。タイにいながら画面に映る写真を見て、「これでいいですか？」「いいですよ。」ということとは特に空間に対してレスポンスしていこうとする場合は全然実体の方が良かったです。でもそうじゃない方法も多分見つけられた

から作家としてはコロナ以前と今後オンラインでできることというのも見えたり、そうじゃないところで実体の何を大切にしなければいけないのかということもクリアになっていくし。悪いことと良いことが同時に起きたんじゃないですかね。変わるというか受け入れるというか気づくということがきっとこのタイミング、まだもしかしたら続くかもしれないこの中で分かっていくのになって思いました。

小林：ありがとうございます。今日のトークのまとめに相応しいお話をいただいたかなと思います。それでは会場にお越しの皆様、配信をご覧の皆様、アーティストの皆様ありがとうございました。これにてアーティストトークを終了いたします。