

A-Lab Artist Talk

出演 入江早耶、中島伽耶子、小林椋（ビデオ通話）、はがみちこ（ゲスト）  
 日時 令和元年9月7日（土）15時～17時  
 場所 あまらぶアートラボ「A-Lab」 ロビー



トークの様子

松長 それではこれよりアーティスト・トークを始めたいと思います。私は尼崎市役所の文化振興担当の松長と申します。よろしくお願いたします。今回の展示会は3人の作家さんに出演していただいております。入江早耶さんと中島伽耶子さんにお越しいただいております。小林椋さんが今オーストリアのリンツというところで「ARS ELECTRONICA」という世界最大級のメディアアートのイベントがあるのですが、今年受賞されてちょうどリンツに行っておりまして。残念ながらお越しいただくことができなかったのですが、Skype（ビデオ通話）を用意しています。順調につながれば参加いただけると思うのですが、そのような形での参加となりますが、よろしくお願いたします。本日の進行として、アート・メディエーターという形でお仕事をされていて、京都のHAPS（東山アーティスト・プレイズメント・サービス）という京都のアーティスト支援事業を展開する団体で勤められているはがみちこさんにお越しいただきました。はがさんに作家さんとお話を進めてい

ただいて作家さんのことや作品のことなど伝えていければと思います。それではよろしくお願いたします。  
 はが みなさんこんにちは。ただいまご紹介に預かりましたはがと申します。今日は作家さんのアーティスト・トークということなんですけど、聞き役として司会を兼ねて務めさせていただきます。普段はアート・メディエーターと自分で名乗っているんですけども、執筆やアーティストの方のマネジメントや企画等々をやっております。先ほど松長さんからもご紹介いただきましたが、京都市のアーティストサポート事業「HAPS」にもスタッフとして勤めております。なので若いアーティストの方の支援をしたり、お話を聞いたりということの日頃からやっているということで今回お声がけいただいたのかなと思っています。今日はお三方の作家の皆さんがそれぞれ特徴的な作品スタイルを持ってられるということを知り解くような形でこれまでどういう作品を作ってきたのか、プロ

セスを追いながらお話を伺えたらいいかなと思っています。先ほど打ち合わせで少しお話していたのですが、今回「気配と存在」というテーマで開催されているんですけど、小林さんの「存在」はないけど「気配」はあるねって。つながりましたかね？それでは小林さんから、ご自身の作品のご紹介をお願いしますでしょうか。今リンツのホテルにおられるんですよね。朝、8時くらい？7時間くらいの時差があるということなんですけど。お部屋に青空が写っているのが気になるんですけど。

小林 このホテル自体が「ARS ELECTRONICA」の作品を飾っているというか、関連したものがあるホテルで、これもその一部だと思います。

はが 作品なんですね。昨日の夜にリンツに入られて、「ARS ELECTRONICA」にこれから参加されるところでですね？

小林 パフォーマンス自体はこっこの15時くらいからですね。

はが 限られた時間になるんですけど、小林さんにお話を伺っていきなさいと思います。

小林 今映っているのは、広島「ゲンビどこでも企画公募」の展示だと思んですけど、僕が最初に作品を作り始めた時のシリーズですね。基本的にはキネティックなもので。例えばものものがぶつかりたりして音が出る装置が空間に点在しているというシリーズなんですけど。もともと僕は多摩美術大学の環境デザインというところで建築とかランドスケープを専攻していて、学部3年生の時に学科を移ったんです。もともとランドスケープデザインの中でサウンドスケープデザインを扱おうとしていて、音のことに興味があったんです。それで自分で音を作ったりできるころに行こうと思って、メディア芸術というコースに移って作品を作っていました。最初にコンピューターだけで音を生成する、いわゆるメディアアートの

分野の中のサウンドアートみたいな作品を作っていたんですけど、なかなかピンときませんでした。それで急にものを動かして音が出る装置を作り始めました。でも必ずしも装置が出す音を聴かせることが作品ではなくて。出ている音は本当に即物的な物音で、場合によってはほとんど聞こえないという音が出ているのか？というものもある。本当に音を主題としていたら装置の筐体という「側」のデザインは必要ないじゃないですか。うねうねした形とかカラフルな色をつけるとか。そういう必要のないデザインみたいなものをわざとするというか、デザインって目的や機能に向かってはいるはずだけどそれが空振りしているというか。出ている音は本当に取るに足らないような物音だけどそれと装置の見た目が剥離しているような。そういったサウンドアートなのかそれ自体のオブジェが作品なのかよくわからない作品を作っていた時期ですね。

はが 小林さんの出発点がとても気になるなと思ってはいたんですけど、もともとはサウンドスケープとか音楽的な興味から展開されていって、キネティックな彫刻作品に結びついて、こういったインスタレーションを手がけられるようになったんですね。デザインの空振りとかビジュアルと音の剥離という言葉が出ていました。

小林 これも音の作品でそのまま多摩美術大学の大学院に行って、その時の修士1年生の時に作っ



はがみちこさん

ていた作品のシリーズで、大きなスピーカーがあって、装置が相変わらず置いてあるんですけど、これが何をしているかというサイン波、ピーって音を出す装置とホワイトノイズ、ヴァーって音を出す装置を操作をするつまみ。つまみを回すと音の周波数が変わる。そのつまみに直接モーターと機構をつけて、人が操作するインターフェースの部分と機械で操作させるシリーズの作品で。なんでサイン波やノイズかという、この作品自体が黎明期の電子音楽と18世紀ごろの自動演奏楽器を参照して作っていて。黎明期の電子音楽においてサイン波を最小限の単位にしてそれを重ねていくことでいろんな音色を作るみたいなこと。それは自然界の音が分解していくと最終的にはサイン波になるというものがあって、その逆をやろうというものです。実際には技術的な問題とかもあって、ある一定のレベル以上の音に達することがなかったんですね。当時は世界中に電子音楽スタジオみたいなのができて、日本はNHKに電子音楽スタジオができました。著名な現代音楽の作曲家とかがスタジオに招待されて技術者と一緒に電子音楽を作るって時代があって。実際にはさっき言ったように、うまく技術が向上しなくて、ある意味では陳腐、音としては本当に即物的な電子音といった印象のものでした。世界各国の電子音楽スタジオで作られたものも同様で、そうした限界からか、既存の器楽や声楽のような音楽と折衷したようなものへと曲はシフトしていくことも



小林 椋さん(インタビュー撮影時)

多かったように思えます。こうしていわゆる純粋な電子音のみの電子音楽を追求する時代は終わっていくことになります。そういった見捨てられた技術というか、自動演奏楽器もそうで、18世紀とか19世紀の初頭に作られていた自動演奏楽器っていうのが、笛吹き人形だったり、いろんな既存の楽器を、からくりで操作させるみたいなことが試みられていて、私たちの目からすると滑稽で珍妙なものに見えるかもしれません。しかし、当時の時代の空気には完璧な演奏を機械にさせるという思考があったと思います。ベートーベンやメルツェルという技師が作ったパンハルモニコンというオーケストラを自動演奏させる機械のための曲を書いたりしています。単なる見世物ではなく「音楽」として。それでも、私たちが「音楽」に一般的に抱いているような人間性、精神性みたいなものが重視されるにつれて、ある意味陳腐な偽物みたいなものになっていく。そういう音楽史の中で忘れ去られていったりとか、陳腐に見える、発展途上に見えるもの。そういったものを進歩史観な視点ではなく、現在という頂点から切り離して、一個一個をみつまんでいってフィクションを作るというか。電子音楽と自動演奏楽器という異なる時代のものを自分で組み替えながら、もうひとつの歴史をフィクションとして作れないかということを考えて作ったシリーズです。

**はが** 「サイン波」とか電子音楽の用語が出てきたんですが、サイン波って聞いたことがありますか。シンセサイザーとかの合成音の音の元素ですよ。シンセサイザーって音を合成して一つの音を作る。現代では技術が発展しているので、初音ミクとか、人の声まで合成によって音を作れてしまったりするんですけど。それを分解していった音の要素、録音ではなく機械で生み出される音の元素というかそういうものをサイン波というので合ってますかね？

**小林** はい、そうですね。

**はが** そういった電子音楽、1950年ごろから発展していくデジタル音楽の黎明期に出てきた、ある種陳腐で面白いのだけれど既に見捨てられてしまった技術、その黎明期の機械をモチーフにして別の歴史のことを考えておられるというか、ひとつのフィクションみたいなものを考えておられるということですかね。



丈の低い木の丈は低い / 2015年

**小林** 次の作品は、最近まで続けているシリーズですね。今まで音の作品を作ってきて、大学院を出るってなった時に一番最後にやったのが全然音の作品じゃないという。仕組みとしてはディスプレイとカメラがあって、カメラがリアルタイムにディスプレイに繋がっているという状態になっています。そしてカメラが動いたりとかディスプレイそのものが動いたりとか、捉えられるオブジェみたいなものも動いたりするというシリーズの作品を結構作っています。この時はじめて映像を自分で扱うことになりました。もともと映像を使ったことはなかったんですけど、映像を自分で扱ってみたいと思って、最初はかなりスタディーとして作っていた作品です。それでもやってみたら映像に対して全然興味が湧かなくて。例えば撮るっていう事だったり、編集するっていう事に対してモチベーションが湧かなかったんですね。それで、もともとキネティックな作品を作っていたので、じゃあカメラとか映すモニターが動

いているってなった時に、動かすっていう事を前提とした作品のスタディーとして作ってみようと思って、それ以降結構やる事になるんですけど。

**はが** それは何年ごろですか？

**小林** 2016、7年ぐらいからですかね？

**はが** 2、3年前ぐらいから映像を使う作品が増えてきた？

**小林** そうですね。それまで音だけをやっていたんですけど。映像の支持体としてあるディスプレイはそれ自体がないものとして扱われていますよね。台座の上の作品を見ると、台座を作品として見ないように、映像を見るときはディスプレイは見ないですよ。それでも、それ自体が動くときに急にモノとして現れてくるというか。映像を見るとき、人と映像に関係が、もう一歩引いた視点、メタ的な次元に移行するというか。映像そのものではなくて映像とそれを見る視点の関係づけを作る作業することになります。例えば映像の中に回転するモノがあったとして、ディスプレイ自体がうちわをはためかせるように扇状に往復運動してるとします。そうすると、廊下ですれ違う人と目を合わせるように、映像の中のモノと目を合わせるような感覚が生まれやすくなります。実際には映像の中のモノは見ている人とは関係なく回転しているのですが、身体感覚としてそういうものが生まれる。そういったフィジカルに映像を見るときを操作することを試すようなシリーズです。

**はが** ローテックな音楽機器への興味から映像機器に展開したんですか。彫刻的な要素というよりは機械的なものへの興味からなんですかね。

**小林** マイクとスピーカーが繋がっているみたいな感じで、カメラとディスプレイが繋がっているといった感じですかね。

**はが** なるほど。このシリーズを展開したのが今回の作品？



**小林** そうですね、今回の展示に関してはかなり遊びというか、一つの作品ですというよりは、展示の中で今まで自分が作ってきたシリーズを遊ぶというか。今、映像を出してもらっているのは大学の制作展のものなんですけど、この展示の感覚に近いかもしれません。別々のシリーズの作品が同居したり、その隙間に1日2日で作ったものとかもそこに並んでいるような。

**はが** いま物理的に会場で起こっているような現象が別の時に録画されて、それが流れている映像のモニターと物理的に実際に起こっている機械というのが並んでいるというような展示なのですかね？今回はライブカメラを用いた作品だと思うのですが、それはどうやって導入された部分なんですか？

**小林** もともと修士を2回やっていて、メディアアートと彫刻を。それで多摩美を卒業する時に、フィジカルでモノを扱うことに興味があったので彫刻に行くことにしたんですけど、自分の中で彫刻っていうものとの関わり合いみたいなのが何を以て自分が彫刻にアプローチしたらいいのかわからなかったんです。もともとバックグラウンドは彫刻ではないし、京芸に入って初めて彫刻というものを考えざるを得なかったころでもあるんですけど。京芸の彫刻を選んだのも、ある意味で彫刻を背負っていない部分があったからというか。それで彫刻を考える時に科学モデル、モデルという考え方を以て彫刻にアプローチするというか。これは自分でもあまりわかっていないのですが、彫刻を学ぶところにいる中で自分が何を作れるのかということ、すごくうっすらと考えてた時に、さっき言ったような科学モデルをモチーフにした作品を作りはじめて。今回の展示もそういうシリーズになるんですけど、科学って現実そのもののありさまを明らかにする営みのように感じるんですが、実際には現実離れた想像力とか

虚構みたいなものと切り離すことができなかつたりするんですね。例えば今回だったら電子が原子核の周りを回っているという中学校の教科書に載っているようなモデルをモチーフにしているのですが、実際にはそれは正確な記述とは言えないんですね。モデルは現実ではあり得ないような環境をあてがったりする理想化とか現実から余分な要素を捨象するような抽象化といった操作を経ている。そう考えるとやはり虚構のように思えてきます。実際には科学モデルは、現実とある重要な点が良く似ていることが大切であって、それでこそ理論の前に進めることのできるものです。そうやって科学は長い営みを歩んできたわけですが、モデルあるいは科学そのものに見られるような虚構性みたいなものからフィクションを作るというのがこのシリーズでもあります。モデルは現実からは多くのものが削ぎ落とされた単純な姿をしています。そこに恣意的に、ある種の誤読や飛躍を容認しながら肉付けをしています。そしてモデルは“摩擦がないものとする”といったような、この現実とは異なる環境下にあります。このシリーズはそうした科学モデルを起点としながらもひとつの世界を思弁するためのものでもあります。前置きが長くなってしまったんですけど、彫刻に入ってから始めたこのシリーズと映像のシリーズでやっていたことを重ねて考えるというか。例えばカメラと同じ光学装置である顕微鏡は、肉眼で見えないものを観測するための装置ですよね。でも科学哲学の分野では、電子など直接観測不可能なものをなんで“ある”ということが出来るのかということを説明することは難しかったりするんですね。そういった科学が内在している虚構性をリファレンスにして、虚実を行き来しながらフィジカルに映像を扱うというか。

**はが** 現代の科学において、観測者の主観的な視線が入ってしまうことで客観的な実験というもの

を成立させることができない状況になっているんじゃないか、科学というものの不可能性のようなものを論じるような、近代科学の破綻のような問題を今おっしゃられているのかと思うのですが、どうも、そういったことと、こういうユーモラスな見かけがギャップをもたらす部分が繋がって、制作の態度になっているのかなという風にお伺いしました。もっとお話をお伺いしたいところなんですけど、会場の方やお二人から何か聞いてみたいことなどありましたらぜひ。

**入江** まだ見てないんです(笑)

**はが** いまのお話からでも、何かあれば。

**入江** 音と映像を主に使っているんですか？それ以外も？

**小林** そうですね、あんまりこだわりはないというか、映像を使うときも感覚としては例えば映像という形式というよりかディスプレイという、ある種、板に動くイメージが貼り付いているみたいな感覚に近くて。個別の形式みたいなものというよりは、あくまでフィジカルなものをベースでメディアを行き来するというか。ちょっと難しいですね。あまり形式にこだわりはないです。

**入江** ものが作品ってこと？現象？

**はが** 入江さんは、現象を組み込んだ、動いている状態が作品かどうかということが気になっているのかと思うのですが、これは止まっている状態で小林さんの作品として成立しているのかどうかということでもありますかね？

**小林** ものにもよるかなと思っていて。映像の作品であれば、それを実際に動いている作品を人が見ることによって成立するものもありますし。装置として作られているのであれば、動くように作られているということ自体がすでに作品として成立しているような気も最近ではしています。

**入江** なるほど。わかりました。

**来場者** リンツでの出展作品というのはどういう

作品なんですか？

**小林** リンツでは個人の作品ではなく、もう1人相方がいて、ユニットでのパフォーマンス作品です。養生テープという養生をするためのテープ、傷つけないようにとか、貼って剥がせるテープを回転する軸に巻きつけていくパフォーマンスですね。その音をカセットテープに録音してリリースもしていて、そこまで含めて1つのプロジェクトというか。カセットテープって磁性を持つことができる鉄の粉末が散布されていて、それを磁気ヘッドを通すことによって録音とか再生を繰り返すんですけど。それと養生テープをモーターで巻き上げたり巻き戻したりして粘着力が落ちたりすることを、磁気テープが録音再生を繰り返すと劣化して行くことと結びつけたり。テープとテープである意味ダジャレなんですけど、アナログ的に二つのテープを結びつけて音を出すパフォーマンスです。



プールの輪にワニ / 2018年

はが 二つのテープの類似している部分と全然違う用途のギャップが面白いということで、メディア・アートの文脈でかなり画期的な評価を受けているんじゃないかと思います。今日お話いただいた音楽からの出発点があるという部分から、この活動と小林さんの作品の関係性も見えてくるところがあったのではないかなと思います。それでは小林さんありがとうございました。演奏頑張ってください。

小林 ありがとうございました。頑張ります。

はが 続きまして入江さんお願いいたします。



入江早耶さん

入江 入江です。よろしくお願いします。これまでの作品から紹介しようと思うんですけど、作り方がよく分からないって方もおられると思うので、どうやって作っているのかというのをお見せしようかなと思います。私は消しゴムを使って絵を消して立体にするというような作品をメインで作っています。どうやって作るのかというと消しゴムで色を削り落とすような感じで消していきます。だいたい消せてきたら練るんですけど、色ごとに消しゴムで消していきます。赤は赤の部分の消しゴムのカスが出て、緑は緑の消しゴムのカスが出ます。これは「乳棒」という理科の実験とか絵画とかでも使う、粉状のものを作るときに使う道具です。最近はサイズが大きくなってきたりするので、これじゃなくてパスタマシーンとかも用いたりします。

はが パスタマシーン？

入江 マシーンって言うても、手で回すものなんですけど。こんな感じで練り消しを作って、粘土の塑像を作るような感じで絵と同じような形を立体で消しゴムのカスで作ります。なんでこういう作品を作ろうかと思ったのは、もともとSF映画とかホラー映画が大好きで、ファンタジーも。そういうイメージで絵の中から立体が現実の世界に出てきたようなものがどうやったらできるかなということを想像して、ここにたどり着きました。それまでは糸をほぐしたり、紙をくしゃくしゃにしたり平面から立体にするにはどうやったらいいんだろうというのをいろいろ試行錯誤しながら消しゴムに行き着いた感じです。

はが ももとの絵はどういうものですか？

入江 ももとの絵は自分で描いたりはしてなくて。これは瀬戸内国際芸術祭の時に展示した作品なんですけど、その時に空き家を使わせてもらったんですよ。その空き家で見つけたものなんですけど。お札の馬が出てきたという感じの作品です。次は写真をお見せします。これは小豆島の下の方で展示しているんですけど、小豆島の菊の栽培が有名で、そのイメージから作品を発展させていきました。これは菊にまつわる神様で、十一面観音を作りました。こういう感じで掛け軸の絵の中から神様が飛び出してきたみたいなイメージを作っています。これはさっきのマウダストの映像で。一頭一頭という感じで展示はしているんですけど。

はが この映像は先ほどの作っているところですね。

入江 そうです。ここで観られるような感じにして展示をしていました。

はが ここにあったテレビを使ったんですか？

入江 そうですね、テレビは、もうブラウン管がもう無くて側だけがあったので、中にモニターを入れました。

はが なるほど。

入江 基本的には家に置いてあったものを使わせていただいています。

はが こうやって棚の中に。

入江 そうですね、棚の中に。

はが 今回みたいに消しゴムのカスの立体とイメージとを一緒に置かれるということも、この時にやっておられるんですね。



マウダスト / 2015年 / 撮影 鹿田義彦

入江 最近はイメージを出すだけでなく、組み合わせるといこともやっていて、こちら辺のもうちょっと前の時代は絵から立体が出てくる、というシリーズでやっています。

はが 飛び出してきちゃったみたいな？空間の中に。

入江 そうですね。この造花は夜になると光るんです。電照菊というのが有名だったので。夜光らして栽培をするっていう。

はが 土地のリサーチと制作のイメージを結びつけて、イメージの選定をされておられるんですね。

入江：インスタレーションって感じが多いですね。これは六甲ミーツアートで展示させてもらった時の作品で、これもホテルの総支配人の方が描かれた絵で、それをコピーさせてもらって、野鳥の絵だったんですけど、それを絵の中から飛び出してきたみたいな感じで作っています。望遠鏡で覗くような感じの展示でした。

はが かなり上の方にいるんですか？可愛いですね。

入江 そうですね。ケースに入れるというのが難しかったので、なるべく触れないような場所で、野鳥観察みたいな感じのインスタレーションでした。だいたい六甲にいる鳥だそうです。

はが 屋外ですか？

入江 ホテルの中の一室で。ショールームというところで展開しています。初期の頃は絵の中から立体が出てくるというシリーズで作っていました。



ロッコウチョウダスト / 2014年 / 撮影 鹿田義彦

はが 止まっている場所とか絶妙で、ほんとと鳥が飛び出して生きてるみたいな感じ。生命を得たみたいな感じがすごく出ますね。

入江 最近になってくると、組み合わせるような作品とか物語を作ったりということもしています。短編の小説と立体作品っていう感じで展示しています。これは掛け軸の「吉祥天」という神様で。この後ろにあるのが南米から日本に送られてきた段ボール箱で、その段ボール箱の中に神様が宿っていて、この神様と融合してこれになったという物



話を合わせて展示しました。南米の神様の「コアトリクエ」という足元が蛇で、蛇の神様みたいなのがいるんですけど、それと吉祥天という神を組み合わせた造型になっています。

**はが** 神様のハイブリッドみたいな感じになってますね。

**入江** そうですね、新しい神話を作ろうみたいな感じで作りました。

**はが** 今回の作品のことも説明いただけますか？

**入江** 尼崎の古い写真をデータでいただいて、それを消して出しているんですけど、その時に尼崎の民話みたいなものを冊子でもらっていて、それを元に作品を作ってます。なので、そこにも見えないけど、あそこの中に魂が出てきたみたいな感じの、霊魂が出てきたという感じのインスタレーションです。

**はが** 「地霊」という言葉も書いておられたんですけども、亡霊とか靈魂とか、そういったものとイメージや表象を近いものとして捉えられておられるのかなと思うのですが。

**入江** ものには魂が宿るみたいなものがあるじゃないですか。古いものには。そういうイメージで古いものを消して立体を作る。魂が出てきたというようなイメージで作ってるんです。



吉祥天ダスト / 2018年 / 撮影 鹿田義彦

**はが** 物質としては消えてしまうんだけど、魂であるとかそういった消えないものがある。あるいは入江さんが使っておられるのが観音像とか、も

うちょっと前の作品だとお札とか、人々が日常的に目にしていたり、一般に流布していたり、古い記憶に残ったりするイメージ。そういうものと、土地の固有の記憶みたいなものを最近の活動では結びつけておられる。

**入江** そうですね。結構地方でやるのが増えてきて、それでというのもあると思うんですけど。

**はが** 物質的には消えるんだけど、観念としては消えないみたいな。ものの二元性みたいなところがテーマにあるのかなという風にお見受けしたんですけども。今回のテーマととても繋がっていて、「気配と存在」があるのかなと思いました。色々伺ってみたいことはあるんですけども、タイトルに「亡霊」という言葉を最近使っておられる部分があると思うんですけど、その前は「ダスト」という言葉を使っておられたのですか？

**入江** 作品のタイトルですか？

**はが** 作品のタイトルですね。

**入江** 今も使います。

**はが** その違いってあるんですか？

**入江** 特になくて、1つの単体の作品だったら「〇〇ダスト」ってつけやすいんですけど、今回のタイトルにダストってついてないのは、たくさんあるからダストってついてないだけで。1つだけの展示だったら、別の〇〇ダストってタイトルをつけようかと思えます。

**はが** ダストという言葉はどのように選ばれているんですか？

**入江** 消しゴムのカスのダストですね。

**はが** そのまま塵という意味で？

**入江** そのままですね。ダストって、ゴミだけど、神様みたいなものを、価値のあるものを消して出すっていう。価値のあるものもゴミも気品化するみたいな感じの印象を持ってもらえたらなというのでダストってつけてるところもあります。

**はが** なるほど。それがたくさん集まると亡霊というか。

**入江** 物語とか作ることもあるので、今回お話を書いたりもするんで、そういう時は〇〇ダストって単体としてはつけていいんですけど、たくさん集まったらお話の中のひとつの物語みたいな感じにしたかったのでダストってつけていないです。

**はが** そういう個々の要素を組み合わせて、さっき見せていただいた南米の神様と吉祥天の融合みたいな、そこに写されたイメージを超えたまた別のフィクションを生じさせるようになっているのと、亡霊という言葉の使い方が繋がっているのでしょうか。

**入江** 自分の想いとしては、フィクションを現実の中に持ってくるみたいなことができたかなという想いでいつも作ってます。

**はが** 今回の尼崎の作品の中でも、ちょっと新しいフィクションというか。たとえば、きつねのお面をつけた人々が歩いている作品は、商店街の写真に写っている人の顔に狐のお面をつけたりとかって遊び心がある。フィクションみたいなものが立ち上げられているところが面白いなと思ってお見かけしたんですけど。そういうお話の情景を立体的に描いた部分が、新しい展開をされているのかなという風に思いました。

**入江** そうですね、最近は物語を入れ込んで形をつくるというような作品のシリーズをやっています。

**はが** 入江さんありがとうございました。続けて中島さんのお話を伺ってきたいと思います。

**中島** よろしくお願ひします。中島です。奥の和室の部屋で展示をさせてもらっています。トークの前の打ち合わせでお話をさせてもらっていると、そもそもどうしてこういう作品になったのかという話が出ていたんですね。その話をちょっとできたらいいかなと思ひまして。基本的にず

とインスタレーションを作っています。空間全体を作品として作るというようなことをしてるんですけど、私はそもそも京都の国際会館の近くにある京都精華大学という大学がありまして、そこで油絵を勉強していました。ですけど、絵を描くのが途中から難しくなっちゃってしまいました。自分の中のを表現するってよく言うんですけど、自分の中には何もなくて…(笑)なんか価値のあるものが何もないと思うようになりまして。あと、白いキャンパスの上で一体何を根拠に色なり形なりを選択していったらいいのかということが、自分の中だけで根拠を求めることが難しくなってきたんですね。そういうこともありまして、今回使っている光だったり、今写真で出ている、新潟での展示なのですが、古い木造の学校の床に墨汁を5センチほど溜めています。

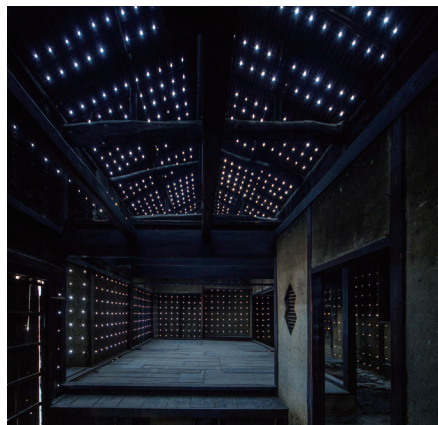


静かに目をむけた / 2012年 / 撮影 畠山崇

なので黒いところが墨汁で、窓からの光が反射しているという状態なんですけど。光だったり、水だったり、自分の手で作り出すというよりは、勝手に変化する、滲んでいってしまうものだったり、そういう現象を使うようになりました。これだったら、反射を使ってやっていて、墨汁が黒いので綺麗に青空が映るんですね。鏡に映すよりも多分私はすごく深い色が出ているんじゃないかなと思います。キャンパスの上に色を作るのではなく、現実の色を直接使っていきたいなと思ったの

が始まりです。

これは瀬戸内国際芸術祭の高見島という場所です。こういう風に古民家を一軒使って、これは穴を家中に開けているんですけど、穴を開けて、そこにアクリルを通して、外の光を中に取り入れるというのを作品化しています。



うつりかわりの家 / 2013年 / 撮影 畠山崇

自然光を取り入れているので、朝から夕方にかけて、その日の天気とか季節とかで、映像作品を観るようなスペクタクルな変化というもの、10分滞在したからって見られないんですけど、変化していく太陽の動きとか、当たり前の変化、時間の変化、環境の変化みたいなものを想像しながら見ていけたらいいなと。それを静かに見れる空間を作れたらいいなという風で作っています。

これはまた新潟で行ったもので、空き家の剥がれた部分、例えば障子の取っ手の部分って擦れて禿げていくじゃないですか？その部分を金で装飾しています。器、お茶碗とかが欠けたとき、漆でくっつけて、金で補修する「金継ぎ」という技法があるんですけど、家も人を入れる器として、使った部分、削れた部分というのを金で装飾して「変化」というもの、「なくなっちゃった」、「壊れてしまった」みたいなものを楽しむような感じで家を使っ

ています。またこれも瀬戸内の展示ですが、これは今回展示させてもらっているものと同じ技法ですね。アクリルの板を貫通させて、外の光を家中に取り入れています。縁だけが光るという感じで。これも穴を開けた作品と同じようにものすごい急な変化というのはもちろんなんですけど、外の光が中に入っているんで、ちょっとずつ太陽の光の加減が変わっていきます。外の変化を室内に入れる。それが柔らかく入ってくることもあればさっきのように鋭く入ってくることもあって。

さっき金継ぎの作品の時に話したように家というのは人を入れる器のようなものだなと思うんですけど、その空間、何か守ってくれているような空間に外から変化が入ってくるって、時にはすごく楽しいことだったり、何かいい知らせが入ってくるとかってこともあるんですけど、変化っていいことばかりではないですし、生活が急に変わってしまうとか、悪い知らせが入ってくるとか何か急が攻撃してくるとか。という風に何か変化をひとつの空間の中に取り入れることを最初は現象として楽しく綺麗だとか、不思議だとかそういうことから始まったんですけど、徐々に変化を取り入れるということが身の回りの起こる出来事に対してのメタファーみたいになってきて。最近では「光」というものをいろんな意味で良いことも悪いことも含めて「変化のメタファー」として使っています。



最後に継ぐ家 / 2015年 / 撮影 豊永政史

京都の和束町というところのお茶畑でも展示させてもらったんですけど、これも同じように家に、穴を開けてアクリル棒を貫通させてという風になっています。場所を変えて、同じ技法で展示してもらんですけど、お茶畑が周りがあるのでなんとなく室内の光が緑に見えるという人もいたり、やっぱり家が違ったりすると見え方も違うという風なことが起こっています。お茶の産地だったので器だったり、ちょっとした小物を置いたりしてました。2017年に台湾にレジデンスした場所は日本軍が滞在していた場所です。半分壊れたような枠だけの家の残骸みたいなのがいっぱいある地域だったんですね。そこに仮設の壁を付け加えて、同じように穴を開けた展示をしていました。この地域には「銃痕」というんですかね。残っていて。歴史的な出来事、ルーツ、日本軍が来て中国軍が来て家も建て増しされるし、軍もどんどん同じところに入ってきて、積み重なるような場所だったので、その銃痕を見る前から家に穴というのは開けていたんですけど、家に穴を開けるというイメージが、その銃痕を見た時に、なんてことだと思って。光を取り入れるという気持ちでやっていたことが、ものすごく暴力的なことでもあるというか。なのでここではアクリルは入れずに穴だけで作品を作りました。

今年の1月に台湾の花蓮という海沿いの地域で展示をさせてもらったんですけど、去年大きな地震があったりして、街が建て替えたり、改修工事がされていたりという中でやらしてもらったんですけど、台湾の家にはタイルがよく使われているんですね。生活の一部のタイルというものを使いながら、家の基礎を公園に作って。なんとなく玄関があって…みたいなものを想像できる基礎のようなものを作って、タイルで装飾して。人々がそこで座ったり、子供が遊べたりできるような場所を作るというものだったんですけど、最初は「家」

というものが展示する空間だったんですけど、人を入れる器だなんて思ったり人を守ってるようだったり、人を囲ってるようだったりというような、「家」という素材自体に最近はどうも興味が変わって感じですかね。

**はが** ありがとうございます。最初はそういった光の映り込みであるとか、自分の手を超えて変化する現象そのものを作品の中へと取り込んだ形で展開されていたものが、最近の作品では家という構造を意識されるようになったんですね。そこに起こった現象、ものに残された痕跡など歴史を背負っているものにいま興味を持っておられるのかなと思いました。

**中島** そうですね。インスタレーションが多いのと、光をよく使うので、ホワイトキューブでの展示が難しかったりするのと、旅が好きだったりするのでいろんな地域に行って滞在するようになって。その土地の歴史なりそういうものには興味は行くんですが、そこまで詳しく例えば博物館くらいの知識が欲しいわけではないんですね。どう頑張ってもよそ者ですから。それにその地域だけの話がしたいわけではないので。なんとなくリサーチはしますけど、それでもやっぱり抽象化します。**はが** 光というものを扱われる際、同じ方法をとっていても場所によって全然意味が変わってくるということを台湾の事例でお話いただいたと思うんですけど、今回の作品はとても両義的な面がある気がします。ステートメントで「暴力的な側面」と「英雄的な側面」という風におっしゃっていて。この作品について、もう少しどういうことが込められているのか教えていただけますか？

**中島** 「風穴について」というタイトルで今回展示させてもらったんですけど、最初に光を使い出した頃よりかは、もっと変化する光を室内に取り入れるということを意識的に考えるようになったのもあって、暴力的に突き刺さって入ってきてるよ



うに見えるけど、暗い室内でその光だけで今照らされてるという状況だったり、新しいことが入ってくる、それによって価値観も変わるというような、すごく未来に開けたような解釈、「風穴」というものに。でもそこには絶対暴力的な側面が含まれているという変化の両側面を考えて作りました。和室ということもあって、昔幼稚園の頃こういう公民館みたいな場所でお茶を習ったりしたんですけど、静かにしないとイケなくて。精神を統一させてみたいな。そういうところに変化がばばばって入ってくるみたいな。場所と関係ができていいかなど。なので和室を使うって決めた時から、穏やかな優しい光とかではなく、鋭い茶室の、静かな作品ではあると思うんですけど、変に落ち着けるような光の使い方ではない方向で、二面性がある使い方ができたらいいなと思ってました。

**はが** 私もあの空間に入った時に、ある種の廃墟感というか廃墟のがれきの中に差し込んでくる光、その中に迷い込んでしまったみたいな感覚を受けたんですね。そういうディストピア的な雰囲気も受けるんですけど、「英雄的な側面」として、停滞してしまった場所に変化をもたらすという良い肯定的な側面も込められているというのがとても意義深い作品だなと思って拝見しました。

**中島** でも小学生の子とか、幼稚園の子を見ると、ちょっと怖いかもしれないなどは。さっきもお子様がいっぱいこの場所を見にくるって話をしています。

**はが** 子どものリピーターさんがいっぱいいらっしゃるみたいでお友達と肝試しがわりにこの作品の暗い部屋に入ったという話を聞いたんですね。そういう原始的なアートの力とか、子どもたちは中島さんの作品コンセプトを理解してなくても感覚的に色々感じるものがあるんじゃないかなと思います。ある種の怖さも含めて強さのある空間なのかなという風にお見受けしま

した。芸術祭とか地域の文脈に寄り添いながら、リサーチして作品を作られることが増えてきていると思うんですけど、使われる手法はどういう風子に選ばれていますか？先ほど銃痕を見たから、アクリルを使わずに穴だけにしたとか。何か単純に光を取り込むだけではなく、繊細な選び方があるんじゃないかなと思ったんですけど。



中島伽耶子さん

**中島** そうですね、その土地でこの作品を見たときにどういう想像力の経路を辿るかというのはやっぱり場所によって違うと思うんですね。銃痕がそこらへんに見える地域で壁に穴が空いている状態と、同じ作品を日本に持ってきて展示しても想像する経路が全然違うと思うので、そこは大事にしています。その地域の問題だけを掘り下げて、それだけの話をしたいわけではないということを意識していますね。

**はが** あえてあの作品に関しては、銃痕のメタファーにも見えるような形で光を取り込む方法を取られて、それだけを聞くとちょっとかなり攻めたっていうか、政治性を前面に出した作品かなという風にも思えると思うんですけど。実際中に入ってみると、そこは静かな光が満ちている、優しい空間。そういった癒しみたいなものを作品を通じてもたらしたいのかなという。

**中島** そうですね、説明の仕方が悪かったですね。銃痕の話ばかりするとこわいし、嫌な感じって思っちゃうかもしれないんですけど、でも入って

みれば、光の粒がいっぱいあってたくさんのお客さんが星みたいとか、綺麗とか最初は言うし、そう思われるようにしています。やっぱり気持ちいいようにしたいし、両面をもっていたいのには常にも思っているし、ちょっと怖いけどよく見たら綺麗とか、これも黒い液体がいっぱいあってちょっと不気味って思うけど、よく見たら空の色がすごく綺麗とか、星みたい、キラキラして綺麗、って思ったけど穴空いてるよな、虫食いみたいだよなとか、綺麗美しいなと思うことと、気持ち悪いとか怖いってものが、いいバランスでできたらいいなとはいつも思ってます。

**はが** 光とか映り込みとかそういった普遍的なものをもって固有の領域に向かいながら、肯定的なエネルギーと破壊的なエネルギーがアンビバレントであるという状態そのものの普遍性を示されているのかなと思いました。

**中島** ちょっと飛躍しちゃうかもしれないですけど、例えば同じ事件が起きたとしてAの人にとっては革新的な良いニュースだったけど、Bの人から見たらすごい悲しくてどうしようもないニュースみたいなことってよくあるじゃないですか？だから両方含んでいたい、自分が手を下さなくてもどんどん変化してしまうってことを作品の中にはいつも入れてるんですけど、それもその変化とかがいっぱい両面をもっていたいと言う気持ちもっています。

**はが** 多くのことを語っているんですけど、沈黙しているようなところもある作品かなと思いますね。現代社会のことを考えながら、一方で。アウトプットとしてはとても静かな瞑想的空間というか、そういう作品なのかなと。お客さんの方から何か質問はありますか？

**来場者** 先ほどの家のキズに金箔みたいなものを施す作品とかを見て思ったのですが、家の中に流れる時間の可視化だと言い換えられると思うので

すが、キズとかがつく時間みたいなものを金箔を貼って強調することによって時間を可視化するという性質があると思うんです。台湾の土台しかない家の間取りみたいな作品、あれも壁とか窓とか屋根とかないけど、ないからこそ見えてくる何かがあると思うんです。目に見えないものを可視化させるみたいな性質がすごいあると思うんですけど、その辺は自覚されているのでしょうか？

**中島** そうですね、想像力を掻き立てるようにしたい。それも二面性がある方がいいというのは常に考えてますね。台湾の土台だけの作品もこれから建つのか、壊れちゃったのか。どっちでもとれたらいいなとか、廃墟感はあるけど人が入るとちょっと楽しげにも見えるかもしれないとか想像力が掻き立てられたらいいなと思います。

**はが** 個人的な話になってしまうのですが、私は実は浄土真宗の寺の生まれで、浄土真宗は阿彌陀如来を信仰する仏教なんですけど、阿彌陀仏の力を光に例えるところがあるんですね。浄土真宗の宗祖の親鸞の言葉ですごく好きな言葉がありまして、「無碍の光明は無明の暗を破する慧日なり」という『教行信証』という長い書物の冒頭に出てくる言葉です。無明というのは明かりがなく見ることができない、それが知識を持たないということに置き換えられて無知の状態とされるんですね。私たちには知恵という光がないから、迷いの世界に生きている。それが無明という状態。無明の闇(暗)を破する慧日。慧日っていうのは太陽の光のことなんですけど、太陽の光、知恵のメタファーとしての太陽の光が、そういった迷いの暗き世界に差し込むことで救いにつながるという。「無明の暗を破する」という力強い言葉がすごいかっこいいな、とずっと思ってるんですけど。今日改めて、展示室で中島さんの作品を拝見して、攻撃的な側面もあるんですけど、力強さもすごく感じてこの言葉を想起させられました。そういっ

た精神空間になっているように改めて拝見したところ。また、ステートメントとかも読ませていただいて、かなりみなさん仏教などの宗教性というか伝統的な精神性みたいなところもベースに置いておられるなという風にお見受けしたんですが、もうひとつ美術史的な文脈も見ていきたいと思ったところがありまして。今回「気配と存在」というテーマで、気配と言われている部分、作品の物質的な部分じゃなくて非物質的な部分を重視した作品を作られている方が集められている展覧会なんですけど、1960年代に、コンセプチュアルアートやミニマルアートっていうものが起こってきます。作品の本質が作品の物質ではなくて、概念の方にあるという。ジョセフ・コーススであるとかソル・ルウィットといった作家が代表的なんですけど、ルーシー・リバードという美術史家がそのあたりの60年代から70年代にかけての動向を芸術の非物質化ということでまとめています。現代の表現の基本になっているのはこうした70年代とかの美術の動向という向きもあると思います。インスタレーションであるとか、小林さんが参考

になさっているようなサウンドアートであるとか、そういったアートの方法が起こってくるのもこの時代。そういった過去の作品の参照の上に現代の表現があると思うんですけど、特に物質性じゃない部分、精神的な部分、概念的な部分を改めて、「気配」という言葉で言及していくというか、そういった意味でもとてもおもしろい展覧会になっているのではないかなと思います。欧米圏でコンセプチュアルアートという流れでまとめられる60年代の動きとか70年代の動きの中に、松沢宥やオノ・ヨーコら日本の作家もコンセプチュアルアート、概念芸術の先駆者として紹介されてたりするんですね。彼らは欧米圏の思考とは違う文脈から概念芸術っていうものにたどり着いていくんですけど、その時に参照されているのが、東洋的な思想であるとか、アニミズム的なものだったと思います。なので、今回の展覧会では現代に循環して還ってきているというか、一度欧米を経由して戻ってきているのかなとも思うのですが。とはいえ、おそらく美術史の文脈というよりは、もうちょっとナチュラルにご自身の制作態度に東洋的な思想を取り入れてお

られるような気もするので、今日はそうしたお話も皆さんからもうちょっとできたらと思っていたんですが。ステートメントや作品の説明で使われる言葉遣いから、日本的であったり東洋的であったりする感覚を取り込んで作られているような気がしました。特に今回の「気配」というのはとても日本語的な感性の言葉だと思うんですけど、「気」であるとか。一方の「存在」は西洋哲学の問題としてきたことでもあるので、より西洋的なイメージともれますけど。

**中島** 入江さんが先ほど「すべてのものに魂が…」とおっしゃられていることを聞いて、アニミズムというかそういう思想が根底にあるのかなと思いました。

**入江** そうですね、アニミズムも結構気にしながら作品は作ってます。輪廻転生の中で、他の作品も消しゴムじゃない作品のシリーズだとそういう色合いが強いような作品も作ってたりするんですけど。例えば化石燃料を使った素材という靴とかの靴底を削って恐竜の形にするみたいな作品があるんですけど、化石燃料になる前のすごい昔の太古の時代はまだ恐竜で、それが死んじゃってずっと蓄積されて化石燃料になってまた靴になるみたいなことが、輪廻転生みたいなくるくる回っているような感じがしたので、恐竜を彫ったんですけど、そういうところではちょっと気にしてたりします。

**はが** 消しゴムの作品でももう一度還ってくるイメージみたいな。物理的に消しゴムが消して、それが形に戻ってという部分もあると思うんですけど、身体とは別に魂があるみたいな感じですか？

**入江**：そうですね、そういうイメージでも作りますね。魂を宿らせるみたいな。

**中島** 「気配」という言葉に対して、最初に絵が描けないという話をしたんですけど、絵の中に入れていけないじゃないですか？それもあってやっぱり絵が描けないなって思って。やっぱり自分も空間に

入りたいって気持ちも強かったんだと思うんですね。彫刻的なものを作りたいわけではなくて、空間的な場所を作りたいっていう気持ちが強いのので、今回の和室の作品もアクリルの素材が作品というわけではなくて部屋全体の気配という空気感みたいなものを作品として考えているので、1回搬出してしまえば、ただのアクリル板とベニヤ板だけという。気配という言葉はとても日本的ですが、インスタレーションを作るものとしては重要な言葉かなと思いました。

**はが** ありがとうございます。

**松長** 皆さんどうもありがとうございました。



絵：入江早耶