

植松琢磨 美術家。1977年金沢生まれ。出版社勤務を経て、2001年以降、国内外の美術館やギャラリーで作品を発表。自然科学や哲学における興味から、現代社会への新たな視点を表現する。

後藤哲也 デザイナー。OOO Projectsディレクター。近畿大学文芸学部講師。最近の展覧会企画に「グラフィズム断章：もうひとつのデザイン史」(クリエイションギャラリーG8)、「GRAPHIC WEST 7: YELLOW PAGES」(dddギャラリー)などがある。

小林公 1976年生まれ。2004年より兵庫県立美術館学芸員。2018年現在は6月閉幕のコレクション展につづく企画として2019年1月開幕の企画展を準備中。

林勇気 映像作家。膨大な量の写真をコンピュータに取り込み、切り抜き重ね合わせることでアニメーションを制作している。

ゲストアーティスト

青葉市子 1990年生まれ。2010年よりソロ作品を発表し、最新作は2018年、6枚目となる『qp』。舞台出演、声優、CM音楽、ナレーション、イラストレーション、短編小説の執筆など多岐にわたり活動中。

【青葉市子ミニライブ】

日時：2018年2月24日(土)

18時30分から20時まで

会場：あまらぶアートラボ「A-Lab」Room 1

お問い合わせ先

尼崎市 シティプロモーション推進部

シティプロモーション事業担当

TEL:06-6489-6385(イベント時 06-7163-7108)

FAX:06-6489-6793

E-mail: amalove.a.lab@gmail.com

A-Lab
あまらぶアートラボ
尼崎市

Que mon corps soit le tien

Et ta lèvre la mienne

Que ton cœur soit le mien

Et que toute ma chair soit tienne

Nous échangerons nos deux âmes*

*Je te veux (1903), paroles d'Henry Pacory et musique d'Erik Satie.

わたしのからだ あなたのものよ

あなたのくちびる わたしのものよ

あなたのこころ わたしのものよ

わたしのぜんぶ あなたのものよ

たましいふたつ いれかわる**

**「あなたがほしい」(1903)

作詞:アンリ・パコーリ 作曲:エリック・サティ

青葉市子
ゲストアーティスト

林 勇気

小林 公

後藤 哲也

植松 琢磨

2018.2/21水～3/31土

あまらぶアートラボA-Lab

A-Lab Exhibition Vol. 12

あ
な
た
が
「
ほ
し
い

i want you [to x] 21 Feb - 31 Mar, 2018 @ A-Lab, Amagasaki, Hyogo, Japan

「あなたがほしい。」

それは100年前の愛の歌。それは兵士を募る殺し文句。

そしてそれは、2013年に始まった

植松琢磨、林勇気、後藤哲也、小林公の

4人によるプロジェクト。

これまでにデュッセルドルフ(2013)、大阪市(2014)、

吹田市(2014)、デュッセルドルフ(2015)で展覧会を

開催し、2016年にそれまでの活動をまとめた

カタログを刊行している。

これら一連の活動の中で浮上してきたのは、

人間の経験や記憶に対してその一回性・単独性を

期待することの困難であり、無限の情報に溺れ

フィクションにハッキングされる歴史のイメージである。

尼崎では青葉市子さんをゲストアーティストに迎え、

寄り辺なさを確かさとまだ見慣れぬ風景と、

もう少しのあいだ戯れてみたい。

それらに怯えるべきかどうかの判断を

私たちはまだしていない。



キュレーターの小林さんの進行で、アートプロジェクト「あなたがほしい i want you」の活動や「あなたがほしい」の着想、ゲストアーティストに青葉市子さんを迎えたことなどについてお話していただいた。また、後藤哲也さんからは今回のフライヤー等のビジュアルのデザイン、林勇気さん、植松琢磨さんからは今回の展示作品についてお話いただいた。

プロジェクトの経緯

小林 今回の展覧会について、どういうプロセスでできあがったかをまずお話し、それから作家のお二人に展覧会の具体的な内容等伺っていきたくと思います。まず、「あなたがほしい」とは何なのか?と言いますと、プロジェクトの名前であり、かつ展覧会の名前です。この4人で2013年から始まったものですが、最初のきっかけを与えてくれたのがデザイナーの後藤哲也さんです。ドイツ・デュッセルドルフでアートスペースの運営に関わっているお知り合いがいて、そのスペースで展覧会ができるのだが、というお話を作家のお二人と私にいただいたのです。この4人はそれまでも顔見知りで、それぞれに横のつながりはあったのですが、4人で何か一つのことをするという機会はありませんでした。そんな4人が一緒にやったら何か面白いことができるのではないかと、ということで、そのデュッセルドルフのヴェルトクンストチマーという場所で展覧会を開催することになりました。

この話とは別に、以前には大阪とデュッセルドルフでアーティストの交流事業があったのですがそれがいったん終了するということがありました。後藤さんはせっかくの流れを途切れさせるのはもったいないということでデュッセルドルフとの交流を続ける努力をされてきたのですが、そうした経緯もあって大阪府立江之子島芸術創造センターに興味をもって下さって、ここで帰国展でもある2回目の展覧会をさせていただけることになりました。さらにその後、植松さんご紹介により吹田市にある浜屋敷(吹田歴史文化まちづくりセンター)で3回目の展覧会をしました。浜屋敷は3日間だけの開催で、もったいないという評判が高かったんですが、ご覧になった方はかなり貴重です。4回目は物理的にはやっていないんですが、想像上の展覧会を実施した、ことになっています。私がかたまたま別件で2015年にデュッセルドルフに3ヶ月ほどレジデンスをする機会がありまして、そこでお世話になったところが面白いところで、アルフレート・シュメラーというドイツのギャラリスト、ドイツにアメリカのポップアートを最初に紹介した人ですが、その方のギャラリー兼住宅を改修して、トークイベントや上映会、小さな展示もできるようなフリーアートをリノベーションした場所でした。ここで想像の展覧会をしようということで、計画したのになります。ですから今回で5回目の展覧会となります。

展覧会のあなたがほしいというちょっと変わったネーミングの意味については、「あなたがほしい」のカタログ冒頭に大体書いてありますので省略します。

今回のコンセプト

小林 これまではずっと4人でやってきたプロジェクトでしたが、5回目の展覧会を実施するにあたって、初めての試みということでゲストアーティストとして音楽家の青葉市子さんをお招きしました。この決断にいたるまでの道筋ですが、このプロジェクトは必ず最初に西宮北口の「五味箱」という居酒屋に集まって、お互いが最近おもしろいと思っていることをただしゃべるところから始まります。それぞれの問題意識などを持ち寄って、何ができるのかということをお話し合いです。今回わたしがかなり強くこだわったものがありまして、それが第一次世界大戦中の1917年にアメリカで作られた兵隊募集のポスターでした。これは「あなたがほしい」が始まった2013年からずっと意識していました。みなさんもどこかで見たことのあるものだと思います。このポスターに大きく「I want you」のフレーズが使われています。この言葉は「お前が好きだ」みたいな男女間の中で交わされるフレーズとして歌のタイトルにもよく使われるものですよね。兵士の募集と、恋い慕う相手を求める時とで、状況はまるで違うわけですが、それでも他者を求める際の非常に直接的なフレーズとして強い言葉で、なおかつ使われ方の幅が広いことが面白いなあと思っていて、それで展覧会の名前にしてはどうかと提案してめでたく採用されたのでした。5回目の展覧会の話をしてきたのがたまたま2017年だったので、ちょうど100年前にあたるのも面白いのではないかと、これをきっかけにして、3つのモチーフが今回の展覧会のコンセプトというか発想の基盤とな

りました。

3つのうちの二つ目のモチーフというのは、第一次世界大戦のポスターと近い時代のもので、マルセル・デュシャンの《Tu'm》という1918年の作品です。フランス語の題名ですが英訳すれば「I (xxx) You」といったところでしょうか。IとYouの間には何かの動詞が入りますので、日本語ならば「私はあなたをxxx」となります。ちなみに2017年はデュシャンが《泉》を世に問うた1917年から100年という記念の年なので、京都や大阪でもそれを記念する企画が目白おでした。《泉》は男性用小便器を普通とは違う向きで台に置いてサインをした、というそれだけと言えどそれだけの作品です。話を《Tu'm》に戻しますと、ここに右向きに指さす手が描かれていますよね。先ほどお話しした兵士募集のポスターではポスターを見るこちら側を指さす手が描かれていたのですが、こちらにも何かを指さす手が描かれていて、その向きが違うというのが興味を惹きました。

最後の3つ目のモチーフはエリック・サティの《Je te veux》という曲です。曲名はフランス語ですが、英訳すると「I want you」、つまり「あなたがほしい」ですね。男女の恋愛の歌なのですがフランス語が堪能な人が聞くとちょっと卑猥に感じるくらい直接的な表現の歌詞なのだそう。展示会のチラシにはその歌詞と私のつたない訳が載っています。【註1】

以上の兵士募集のポスター、デュシャンの《Tu'm》、そしてサティの楽曲という3本柱で何か新しいことが出来たのか?ということをしぼり4人で話しました。ただすでにそれまでの活動をまとめたカタログでもあるアーティストブックを作っていましたので、大きな変化が必要ではないかと、みな漠然と思っていたはず。そこで、今回は新しい人を加えてやろうということで、ゲストアーティストを迎えることを計画しました。

これまでのプロジェクトはどちらかというと、インターネットに代表される情報技術やデジタルメディアの発展によって、人間の意識、感覚というものがどう変化するのか、あるいはほしいのかということテーマにしてきました。そこで、今回はそうした技術によって置き去りにされるかもしれないこと・もの、のひとつである現実の肉体を通じた表現活動を行う人を迎えたいと考えました。その結果、青葉市子さんに参加をお願いし、ゲストアーティストとしてお迎えすることが出来ました。

個々の作品について：フライヤーのデザイン

小林 それでは、まず後藤さんからデザインのご説明をお願いします。

後藤 展示会に出品される作品が具体化するよりも先にフライヤーのデザインは作らなければならなかったのですが、第一次世界大戦時の「I want you」のポスターや、デュシャンの話、サティの楽曲の歌詞を入れたいといった小林さんの話から、あまりひねらずにシンプルにしようと考えました。4回目であり【註2】、肩肘はらず自然にできる状態だったのは良かった。ただ、デュシャンの絵や大戦のポスターの絵柄をそのまま使うわけにもいかないので、デュシャンの絵の手の部分をなぞり、その輪郭をモチーフとして使うことにしました。しかし、その指をプロのイラストレーターになぞってもらうと違う意味がうまれてしまうのでそれは避け、小学校1年生の娘にかいてもらい、それをそのまま使いました。

小林 最初にデザインを見せていただいて、一発で決まったんですね。指先のところだけ地色の変わり目に突き出ているのは、さすがだなと思いました。

個々の作品について：ルーム1の植松と林の作品

小林 指先ということ言えば、情報化しきれないものとしての肉体に注目したい、という話を冒頭にしたように、物理的な接触ということを問題化できないかという話もしました。指差す、という時には対象に触れないけれども、なぞるときには対象に指が触れますよね。物理的な接触について考えるきっかけになったのが、植松琢磨さんから出たなめくじの交尾の話です。それは情景的にとても美しいものなのですね。2匹のなめくじが、木の枝から絡まりあってぶら下がるのですが、絡まりあう形が螺旋(スパイラル)になっていて、生殖器を広げる様子が花びらのようにきれいな形を成す。先ほどサティの歌曲の話でしたが、フランスのネイティブの人が歌詞をみると、「お前が好きだ、お前の身体が全部ほしい。」と聞こえるようです。こうした連想というつながりからも、今回は生殖のイメージも取り入れたいと考えようになりました。螺旋構造というものは植松さんがこれまでの制作においても継続的に関心を払ってきたものだと思いますが、今回はそれをなめくじの交尾を経由して取り込めたのではないかと。この植松さんの作品と一体となって空

間を作っている林さんの《ATOM-i》について、ご説明をお願いします。

林 ルーム1で展示されているのが《ATOM-i》という作品です。神戸の港都KOBÉ芸術祭にも出品したシリーズで、アトムというのは原子という言葉です。画像がもっとも細分化されている状態がピクセルという単位になりますが、このピクセルをある種遺伝子ととらえて、ピクセルに対して物理的な現象を、重力であったり、傾きであったり、吹き出す口などを与えているのですが、その強さや動きのランダムさを操作することにより、映像としてピクセルがどう振舞いをするか、という状況が立ち上がってくるのかを試みた作品です。映像とはなんなのか?と言うことを考えた作品であるのです。今回は、植松さんのなめくじをモチーフにした作品と何かできないかということで、なめくじの交尾がいくつかのフェイズに分かれていて、それぞれのフェイズに対応した作品をということできたものになります。

小林 神戸で見たときに、無機物に何らかの現象を与えたとして、ある瞬間から見ると生命を感じることもありうるのではないかと考え、もしかしたらなめくじの話とつながるのではないかと思い、お二人に投げかけてみました。

植松 このモチーフ自体は、2005年頃からいつか作ってみたいと思っていました。自分とあなた、つまり他者と入れ替わることであるとか、物理的な制約がデジタルの世界ではなくなるはずだという想像とも関係しています。なめくじというのは雌雄同体であり、雄と雌の機能を一個体が持っており、人間のような性差がありません。デジタル空間の中では、そういった性別を超越した出会いや接触に近いものがあるのではと思い、なめくじをキーにできないかと提案しました。先日、青葉さんがスピノフ版で声優もされていた『ブレッドランナー2049』を見ていたのですが、ロボットが「I want you」と言うシーンがありました。まさに映像と肉体の問題です。欲求がデジタル空間の中でどう変わっていくのか?デジタル空間の中に人間のなものの、いわば意識の世界というものが立ち上がってくるような感覚かも知れません。ルーム1ではそうした人間の痕跡が残ったデジタル空間というものを作品化できたのではないかと思います。当初、モニターに囲まれた中で鏡面の彫刻があって、周囲のモニターに映像が流れている形をイメージしていたのですが、今回は、林さんと一緒にやるということで映像のスクリーンにもなるように白い表面にしています。4人で一緒にやることにより作品自体が大きく変わっていくのが面白い。ユニークなものがある4回目でしたのではないのでしょうか。

触覚と想像力

小林 ルーム1のイメージが最初にできたのではないかと思います。植松さんと彫刻の話をしていましたが、肉体とか彫刻とか、いわゆる触覚的な対象が、今までのプロジェクトでは扱って少なかった。今回はそこを考えたいと思った。その時に、皆さんにご紹介したのが、絵画の起源の話です。影をなぞる行為が絵画の始まりであるという伝説がヨーロッパにあります。この話も大きく扱われている本に、美術史における影の問題を取り上げた『影の歴史』という有名な本があります。その著者であるストイキツァに、『ピュグマリオン伝説』という本があります。その中で彼は、彫刻というものは実は手のひらサイズから始まったのではないかと、ということを行っている。しかも、それはお人形さんみたいになっていて、関節があり、動くようになっていたのではないかと、いうのです。つまり手で触れ動かすことで、そこに生命を感じるような対象として彫刻という芸術は始まったのではないかと、いう話です。逆の言い方をすれば、触れるという行為によって生命を与えるというイメージが人類に潜在的にあるのではないかと、これはストイキツァの『影の歴史』にもつながる発想です。そこから、私たちの想像は、実体のないものに触れるということはあるのだろうかということへと膨らんでいきます。改めて「絵画の起源」の話に戻ると、これは18世紀後半にしぼり描かれた画題です。出征する恋人が壁に落とす影をなぞるという行為が、絵画の起源であるという伝説を描いたものです。この伝説は、触れるということと映像との関りを伝えるものです。愛する者の名残をせめて残したいという思いが、非常にクリエイティブなジェスチャーに変わるというわけです。

ところで私たち自身の日々の暮らしを考えた場合、指先で触れるということ、作品を残すということ、すでに当たり前のように行っているのではないかとということにも気づきました。つまり私たちは毎日、スマートフォンなどで映像に触れて、それを操作しているということです。後藤さん

がデザインした展示会場のパナーでは、「あなたが[]ほしい」という展示会名のちょうど[]の部分に指先が置かれています。これは指先で“虚”に触れるということを示しているのではないかと、と思っています。そして、林さんという映像作家は、ずっとイメージに対する触覚なアプローチについて語っておられます。このように「触覚」も今回の展示で意識したテーマのひとつです。植松さんの鏡の作品は、ストレートに触れることによって生まれる作品でした。

植松 実体のないイメージから何かを作るということは、彫刻とはどこからくるのかという私自身の問題とつながります。私の場合、彫刻を作るときは、今回のなめくじもそうですが、資料を集めて作っていく。そうすると実際のものを見たことがないものを作っていることが多い。イメージから何かを作って、イメージになっていく。彫刻を作るのは触覚的で物質的な行為であるから、そこには現実感がある、ということでは必ずしもない。元からイメージで作ることイメージに戻っていく、ということも今回考えたことのひとつです。面白いのは、今までは彫刻と絵画は別の物であったのが、すべてがデジタルのデータの中に集約されていくようになると、彫刻と絵画の差はアウトプットした時の条件の差に過ぎなくなる。作品のハードとソフト、つまり物質とコンセプトが合致する形は流動的なものかもしれません。この二極が一緒になっていくとき、彫刻には彫刻の感覚があるのだろうと、思っていました。それがどのようなものなのか、ということも考えました。彫刻を作るのはすごく時間がかかります。しかし、そのことに彫刻的な精神がつかっていると、言われると本当なのだろうか?と、思ったりもします。

小林 植松さんのパレットの作品は彫刻といっています。それは顔料を乗せているものがボリュームのある物体だからという理由ではなく、ある種の装置としてということですね。

植松 パレットの作品をここ何年か作っています。ボリューム、境界、内と外、重力など、彫刻の命題はたくさんありますが、ここでは、彫刻のきらめきをどうやって作るのかに、挑戦しています。パレットの作品を作ったときに考えたのは、作品の前に立った人が、何を描くかかと想像した時、その想像したものをひとつの彫刻と呼べないか?その空間の中で、想像している時間を彫刻と呼べないかと思いついたのです。よくアニメに出てくるような、頭の中から吹き出しがでてイメージが描き出されるような想像

するという行為を僕なりに彫刻にしました。つまり、ひとつのプラットフォームとしての作品ということ。僕たちの体は、さっきの林さんの原子の話にひっかけてみたいのですが、骨があり、肉があり、中心がどこかにあるイメージですが、そこを降下していくと原子の世界である。原子が固定されていなくて動いている状態である。何かの中心があるわけではなく、動いているものの集合が体を、形を形成しているのです。そういう視点を持てば、ハードとソフトの関係性がいろいろなレベルで見えるのではないかと、思っています。例えば、尼崎のこの空間にみなさんが来てくださったというときの人の流れがある。この流れがあれば、この建物が機能しなくなる。インターネットの検索サイトなども、ログインしている最中に人の意識が集まっている。世界を形づくっているのは人の動きであり、人がある場所に集まったり、反対に流れたりしていないと全体として世界は機能しないのではないかと。それは地球規模でもあるだろうし、宇宙規模でもあるだろう。そのような関係を作品で作れないか?と、思っています。

時間の中で残るものと失われるもの

小林 美術作品を制作するということは、何かを残すということです。つまり時間との関りの中での行為なわけですが、この時間との付き合い方という意味では、林さんの《TIMES》《ATOM-i》、そしてルーム2の《TRAJECTORY》が特に時間との関りの意識の強い作品となっています。そのあたりのご説明をお願いします。林 《TIMES》という作品が廊下に展示されていますが、あの作品は時間、時というのがタイトルになっています。デジタルにはいい側面もありますが、デジタルのメディアを残すということ大変です。例えばUSBメモリやハードディスクなどは、10年も経たずにだめになってしまう。中身の部分でも3、4年経つとアプリケーションやバージョンが合わなくなり、ひらけなくなってしまいます。私はデジタルで映像を作っている、自分の作品も含めてデジタルの画像や映像をどうやって残したらいいのかと考えたときに、紙ではないかと思に至りました。博物館や美術館に行ったときに、紀元前2000年の紙が残っているのを見て、紙ならばそれほど長く残るものかと改めて驚き、紙でデジタルのデータを落とさしめないかと考えたのです。ある画像に対して、1ピクセルずつ分解していき、1ピクセルの色の情報をRGBという形式で、つまり3桁の数字が3つ並んで

いるかたちに変換しました。この数字の羅列によってひとつの色が再現されることになります。画像や映像を1ピクセルずつプログラムに解析させて、A3の用紙にプリントしたのが《TIMES》という作品です。もうひとつのモニターの作品は、数百万色ぐらいのものがランダムに出ていくプログラムになっています。紙をもう一度スキャンし、色を再現するプログラムを通すと劣化しない画像ができるかと考えています。少し話がずれますが、最近石に興味があります。何が残るか、という石が残るであろう、と。石英ガラスのメモリが開発されているらしく、何万年もつような、そんな時間のスケールの感覚が変わるような保存技術を開発しようとしているようです。しかし、それを再生する機械がなければだめになってしまうのではないかと、そういう思いから出来上がった作品が《TIMES》です。小林 技術によって何を残すか、という問題もありますよね。ゲストアーティストにどんな方をお呼びしたらよいかを考えた際、形として残らない前提の表現がもっともふさわしいのではないかと考え、青葉市子さんにお願いをしました。青葉さんといろいろお話をする中で、最終的なプランが、「1対1のコミュニケーションを手紙という形態でとりたい。」というかたちに落ち着きました。これが青葉さんの作品となります。会場には青葉さんからの手紙が置かれていて、その場で青葉さんに手紙を書くことが出来る。お客様からいただいたお手紙は青葉さんにお届けしています。お客様からのお手紙で、青葉さんのリアクションが展示会に加わっていくような形をイメージしています。遠方の方には申し訳ないのですが、チャンスがあれば青葉さんの部屋の変化を確かめに来ていただきたいと思っています。

3人のアーティストの作品が展示されていますが、それぞれを別々に切り離してみるというよりは、いくつかづつの重なり合いを見ていただくとうれしいと思います。人間と人間、人間と動物、人間とデータなど色々な組み合わせ、出会いあるいは接触という意味でのコンタクトによって生まれた作品が集まって出来上がっている展示会です。設営中に、青葉さんが突然「壁にかいてもいいですか?」と言って生まれたのが「ひびと手紙の部屋」の廊下のところに広がるチョークによるドローイングです。この作品は青葉さんとこの建物とのコンタクト、コミュニケーションの名残として生まれた作品だと思っています。林 《TRAJECTORY》は約2時間ほどの著作権フリーのビデオを集めたものを軌跡を描きながら動かして、たくさん重ねています。時間と空間と移動の3つががびったりくっついた状態で、時計のような作品となっています。

植松 入れ子状になっている映像というメディアの中にも、もう一度映像が入ってくるということが、どういうことなのかと考えるのもおもしろい。僕たちの周りにあるユーチューブのデータは、一生かかっても見ることのできないほどのデータがあって、そこから選んで見ているわけです。あの作品を見ていると映像の量というのは、どれだけアップされているのか?と考えさせられます。ドキュメンタリー性はあると思うんだけど、それを感じないところも興味深いです。そのあたり、もう少し次に考えたらおもしろいのではないかな。ちなみに通路にある鏡のドローイングですが、鏡というのは映像的なもので、映像を固定されたイメージに仕立てられないかなと思っていました。鏡に写っている映像的なものを残したいと思い、搬入中の青葉さんが映ったところをなぞった作品です。小林 腰をかかえてみると、その時の映像がよみがえるんですね。触れることによって記憶がよみがえる、というシンプルだけれど、私たちが考えたことがストレートに形になった作品ではないかと思っています。絵画でもあり、彫刻でもあり写真・映像でもあり、パフォーマンスと言ってもいいかも知れませんね。スマートフォンで写真を撮るのと同じく、指先で映像を固定する行為でありながら、それにかかる時間はまるで異なる。

そろそろ時間となったようです。長時間お付き合いいただき、ありがとうございました。

【註1】

「わたしのからだ あなたののもの あなたののちびる わたしのものよ あなたののころ わたしのものよ わたしのぜんぶ あなたののものよ 魂ふたつ入れ替わる」

【註2】

想像上の展示会である第4回展でもフライヤーはデザインされたが、後藤哲也ではなく別のデザイナーが担当した。