採 Siren 莲

第二二号

目[mé] × 星野太 クロストーク「導線の行方」

荒神明香(現代アートチーム目 [mé])

南川憲二(現代アートチーム目 [mé])

星野 太(美学/金沢美術工芸大学講師)

――本日は目 [mé] ¹のメンバーであるアーティストの荒神明香さん、ディレクターの南川憲二さん、そして星野太さんにお越しいただいております。目 [mé] のお二人は皆さんご存知のとおり、今回の出品作家です。星野太さんを簡単にご紹介させていただきますと、美学者として御著書『崇高の修辞学』²の他、『ラッセンとは何だったのか?――消費とアートを越えた「先」』³や『コンテンポラリー・アート・セオリー』⁴などに数多くご寄稿また翻訳をされていらっしゃいます。また今回の展覧会の図録にもご寄稿いただきました。現在は金沢美術工芸大学の専任講師でもいらっしゃいます。本日はこのお三方に「導線の行方」というテーマでお話しいただきます。それでは皆さんどうぞよろしくお願いいたします。

南川・荒神・星野 よろしくお願いします。

南川 最初に、星野さんへは目 [mé] からお願いをして、展覧会カタログへの寄稿と、『美術手帖』の2月号にも展覧会について取り上げていただきました⁵。今日のトークにも来ていただいて、客観的に見たらどんだけ仲が良いんだみたいに見えるかもしれないですが、実は目 [mé] から一方的にお願いして来ていただいている次第です。

その理由というか、最初に目 [mé] のコンセプトみたいなところについてお話しします。荒神と話していたときに、「なんか死んだ?」みたいな感じになることが、作品ができた瞬間だということを昔言っていまして、それが何なんだろうと僕の方で考えていました。荒神に色々聞いたところ、自分たちの肉体も、この世界を構成する物質でできているじゃないですか。要は、ある科学によると二十何種類に分けられる同じ物質で、ビルや空と同じ物質で自分たちもできている。ということはつまり、この世界の果てと自分自身の肉体もある意味つながっているはずだと。それを人間という主観がありながら、どうやって死ぬまでに感じることができるのか。死んだ瞬間なのか。主体がなくなって、一気に客体になったときに、それは感じられるのか。でも死んだら、神経もなくなるから無理かなとか。なんとかかんとか考えていたときに、ある知り合いからですね、そういうことを「思弁的実在論」というんじゃないかと聞いた記憶がありまして。で、『美術手帖』の何年号だったか忘れちゃったんですけど、そこに星野さんの文章で、思弁的実在論について、

¹ 目 [mé] とは、アーティスト 荒神明香、ディレクター 南川憲二、インストーラー 増井宏文を中心とする現代アートチーム。個々の技術や適性を活かすチーム・クリエイションのもと、特定の手法やジャンルにこだわらず展示空間や観客を含めた状況/導線を重視し、果てしなく不確かな現実世界を私たちの実感に引き寄せようとする作品を展開している。

² 星野太『崇高の修辞学』月曜社、2017年。

³ 原田裕規 編著/斎藤環、北澤憲昭、大野左紀子、千葉雅也、大山エンリコイサム、上田和 彦、星野太、中ザワヒデキ、暮沢剛巳、土屋誠一、河原啓子、加島卓、櫻井拓、石岡良治 著 『ラッセンとは何だったのか?――消費とアートを越えた「先」』フィルムアート社、2013年。

⁴ 筒井宏樹 編/石田圭子、エレナ・フィリポヴィッチ、奥村雄樹、河田亜也子、沢山遼、星野太 著『コンテンポラリー・アート・セオリー』イオスアートブックス、2013年。

⁵ 星野太=聞き手「ARTIST INTERVIEW 目 [mé]」『美術手帖』2020年2月号(vol.72、no.1080)、 美術出版社、192~207頁。

人間なしの世界みたいなことを書かれていました⁶。「人間なしの」っていう言葉を使われていたことに、僕らはもう一言で射抜かれたような気がして、そこから一方的に会いたいってなったんですね。

ちょうどそのときに、アートコーディネーターの山口祥平さん、あの川俣正さんというアーティストさんの、日本のプロジェクトをいくつも手掛けている人なんですが、その人からよく目 [mé] にとって重要なタイミングで電話がかかってきて、「この人に会った方が良いよ」みたいなことを言ってくれるんですよ。根拠はわからないんですけど。それで電話がかかってきて、「星野太さんと会った方が良いよ」って言われて。「えっ、なんでですか」みたいなことを聞いたまま、理由もわからないままだったんですけど。ちょうどそのときに『美術手帖』の記事を見たのと、十和田市現代美術館から地域アートのことをベースにしたトークでに呼んでいただいたときに、星野さんがゲストで来られていて、あぁやっと会えるってなりました。そこでさらに自分たちの思いが高まってきて。今度展覧会をするので、寄稿してくださいませんか?というふうにお願いして、段々それがエスカレートして、何回千葉市美に来たら良いんだろうっていう状態になって。まあそういう次第で今日、星野さんをゲストにトークをさせていただけるというところです。

星野 ご紹介ありがとうございました。星野です。よろしくお願いします。

南川・荒神 お願いします。

星野 いま、なぜこれだけお仕事をいただけるのかという理由をはじめて伺って、そういう理由だったんだなということがわかって面白かったです。昨年、十和田市 現代美術館のトークでご一緒する機会があり、駅からのタクシーの中でちょっと話をしたのが初めてだったと思います。だから、お二人とお目にかかってからまだ1年くらいですね。そのあと今回の展覧会の話を伺って、最初はカタログへの寄稿、それからこのトーク、『美術手帖』のインタビューと続いて、ここ半年くらい、お二人の話を聞く機会が何度もありました。僕自身、目 [mé] の作品について、カタログの原稿を書いているときに色々と考えることが出てきて、それを受けて今日こういった場で話をさせていただけることを楽しみにしてきました。

おそらく今日いらっしゃる方のなかには目 [mé] の作品を見たことがない方も多いと思うので、これまでどういう作品をつくってこられたのかを紹介してからの方が良いんじゃないか、とさきほど打ち合わせ中に話していました。そこで、南川さんと荒神さんから、過去のプロジェクトのうち、今回の展覧会に比較的関係するもの、あとは代表作と言える作品をご紹介いただいて、そこから話をしていくと

⁶ 大森俊克×沢山遼×新藤淳×星野太「SPECIAL TALK コンテンポラリー・アートとは何か」『美術手帖』2017年12月号(vol.69、no.1062)、美術出版社、92~99頁。

⁷ 十和田市現代美術館2019年度展覧会関連イベント〈「地域アート」はどこにある?〉プロジェクトクロストーク2日目(2018年11月4日開催)。

南川 はい。「導線の行方」というテーマもあって、導線について考えていること、それに主にふれたような作品を紹介します。これが2014年に、資生堂ギャラリーで発表した作品《たよりない現実、この世界の在りか》(図1)です⁸。で、これの根源というか。

荒神 幼稚園のときに、屋上で仰向けになる体操があったんですけど。仰向けになって空をぼーっと見ているときに、なんでこんなに上の方に空間が広がっているのに、自分の身体



図1

はそこに落ちないんだろうということが、すごく不安になってきて。で、友達の背中が地面にくっついているのを確認しないと、その体操ができないっていう状態に陥って。幼稚園のときはその、屋上で仰向けになるってことが怖くてできなかったんですよ。だけど、よく考えたら、何故落ちないかっていうのを、大人に聞いても誰も保証してくれるわけじゃないじゃないですか。もしかしたら、本当にいつか投げ出されるかもしれないっていうことを考えると、無性にものすごく怖くなって。そういう体験があったっていうことを、話していたんですけど。

南川とりあえず「はあ?」っていう感じですよね。だから重力があるから落ちない じゃん?っていうところから始まるんですけど。でも重力、万有引力っていうものを ネットとかで調べると、確かに「地球よりも遥かに膨大で広大な外」、というものが あって、そっちに引っ張られないのはなんでだろうとか。単純なことのようで実は あんまりわかんないなって俺も思いはじめて。で、その空に落ちそうっていう感覚 は荒神曰く勘違いではなく、今も微かに残っていて、それをコロコロ椅子(キャス ター付きの椅子)の上に仰向けになって広い場所で転がってみればわかるって言 われて。それで3、4回駐車場に連れて行かれてコロコロ椅子で転がされたんです けど、それはただ恥ずかしいだけでした。でもまあ、考えてみても、確かに外には 落ちないってはっきりとは言えなくて。でも今日も落ちてないし、昨日も落ちなかっ たよなあとも思ったんですが。でもそれは、今まで2019回公転軌道を回っていた というカウントがあるだけで、その次がどうなるっていうのは、実際のところ絶対に わかんないんだと。何だか僕も段々怖くなっていって。まあ、そこからあーだこー だ考えているうちに、作品になっていきました。作品にする上では、平行して導線 っていうものを考えています。作品の空間にある状態、技術とか制作を含めた目 標というか、目的として導線を作品にしていくということを考えています。

今回の《非常にはっきりとわからない》も、その延長線上にあるのではないか と。導線の方はわりと制作寄りの考えで、自分たちは「絵画の後頭部問題」とか

^{8 「}たよりない現実、この世界の在りか」(2014年7月18日~8月22日、資生堂ギャラリー)

言っています。例えばピカソの絵を見ているときに、自分の前にいっぱい人がいる。その人の後頭部がどれくらいピカソの絵に影響しちゃっているんだろうかという話です。例えば僕が体験したことがあるんですけど、お腹を下していたときに、フォーヴィズムの絵を見て、まあお腹が痛くてちょっとしか見られなかったんだけど、やたら体験・体感性が高かった。もっと言うと、結局そのピカソの絵は、額に入れられていて、その額がどれだけ豪華だったかとか、それが美術館というすごいところに置かれていることが、その絵の体験にとってどれぐらい重要だったのか、みたいなことって実際どれぐらい関わっているんだろう。更にこれをぐーっと引いていくとですね、今日雨だったこと、その日を鑑賞者が選んだことも関係してくることになっていきます。それをもっともっと引いていくと、結局自分たちは地球上でなにかをつくっていて、結局さっきのコンセプトにもつながっていくとは思います。そういう一分の一の状態、自分と同じスケールの導線とか空間っていうものがあって、皆さんも今日多分、玄関を出られて美術館に来られてっていう、その導線のなかで作品を表わしていたい。導線の影響っていうのを作品としてアプローチしたいと思うようになって、色々と作品をつくっているわけです。

そのほとんど最初にやった作品が、この《たよりない現実、この世界の在りか》です。会場となった資生堂ギャラリーは、地下1階がギャラリーに、上が商業ビルになっています。普段はホワイトキューブで、エレベーターで降りてドアが開くと白い壁があって、作品が飾られてっていうところに、ホテルの宿泊階に出ちゃったのかなって感じになるような設えをしています。ここで僕らはお客さんがどういう反応をするかっていうのを合計で1週間ぐらい見ていたんですけど、当然帰る人もいます。「あっ」て言って引き返しちゃって。展覧会見にきたはずなのにっていうのがどうなるのかと思ったんですけど、次の角ぐらいまで追いかけていったりしても、そのまま帰ってしまう人も結構いました。あとこれは知り合いだったんですけど、このホテルの廊下に小さいドローイングを飾ってたんです。これが目 [mé] の個展というか、目 [mé] の作品なんだって思って、「見たよードローイング」みたいな人がいましたね。(会場笑)

資生堂ギャラリーはもうひとつ階段の入口があって、そこにこういう元から非常口だったような扉を設置して、このなかのビルの裏側みたいなところを入っていくと、さっきのエレベーターホールにつながっていくと。このままお客さんはおそるおそる中に入っていくと。まあ当然作品だろうって思って入っていく人も勿論いたと思うんですけど。するとひとつだけ扉が開いている部屋がありまして、なんだかさっきまで人がいたような形跡があって、よくあるようなところに鏡が置いてあるような光景になっています。ここの鏡をよく見てみると、鏡の向こう側の空間を全部反転させて、つくっていると。実は制作的には大変だったんですけど、例えば電球にパナソニックって書いている小さい文字なんかも全部反転させて、もうやれるところは全部やりきっていると。こういう時計も、逆に回転するようにしたり。ティーバッグなんかも反転させて鏡写しにしています。で、ここの鏡で鑑賞者がどうなるのかというのを1週間のなかで見ていたんですけど、大体半分くらいの人がなんとも思わずにスルーしていって、半分くらいの人がそこに気づいて中に入っていきまし

た。気づきっていうのをつくるためには、見逃しっていうのは不可欠で、見逃してくれる人がいるから、本当に気づく人がいます。気づきだけだと、気づきすらなくなるというか。気づくことってもう導線のなかに入ってしまって、見逃しっていうのを大事にしようと考えました。

もうひとつ、暗い角みたいなのがありまして、これもここに角があるなって気にな った人が入って奥に行くと、廊下の端っこが開口部というか、開いていて、真っ暗 になっています。ここを人によって異なるんですが5分から10分くらい見ていると、 ぼやっと丸い光が見えてくるんです。これも開口部だけ見て、あ、なんか穴開いて いるだけかなって帰る人もいれば、ずっと凝視して、この空間に多分30分ぐらいい て目が慣れてくると、ぱっと見えたって人もいるんですけど。そういう、なんて言う んですかね、自分がこう見たいと思った時間の長さに関わって見えてくるようなも のです。これが一応ひとつのメインの作品として考えていまして、「不可解な光」っ て名付けていて、実はモーターで超高速回転している光の粒なんですけど、目を こうぱちぱちってやっても、これがなんの素材でできているかわからない。10分、 20分ずっと見て、見えてきた人でも、結局それが何でできてるかとか、何なのかっ ていうのはわからないようにするために高速回転させています。荒神が、空に落ち るときに友達を見ていたっていうことから、段々つくっていったんですけど、結局こ の世界っていうのは、不確かでしかなくて、それを確かめようとすることだけが唯 一確かであるっていうようなことを、そのまんま作品にしたようなものです。だから 導線のなかで観客がなにかこう、確かめようとしなければ作品は見えてこないし、 確かめようとしなければそれで良いと思う。そういう状況を作品にしたものです。 鑑賞者がどう行動する可能性があるのかみたいなのを結構時間をかけて考えて、 ゴールがないようにどうやって空間をつくるかっていうのを色々考えてつくっていま す。

次の作品を紹介します。これは石巻の被災地でつくったものです(図2)。3.11 の2011年の震災の直後に現地に行きまして、そこで僕らが京都でやっていた展覧会が震災で中止になってしまって、そのことを受け入れられずに悩んでいたんですけど、結局なんで震災が起きて、人が大変だっていうときに作品を発表しては

いけないのか、みたいなことを考え込んでしまって。もうそれだったら 直接現場に行って作品をつくろうって言って見に行ったんですね。震 災の直後に被災地に行って、色々考えた挙げ句キャンピングカーで 行くことにして、ずっと見て回ったんです。そうすると、キャンピングカ ーでただ現場を見るだけっていうことへの罪悪感というか。それと、 見たい自分の、見ても良いんじゃないかという気持ちとの葛藤がずっ とあって、そのなかでこれは荒神が撮った写真(図3)ですね。そこで 思ったことを。



図2



函3

荒神 結構、その葛藤しながら景色をずーっと見ていたところのある一角が、街全体が海にわーっと流されて、家の基礎だけが残っている場所があったんですよ。でその基礎にはトイレのタイルとか玄関のタイルとか沢山こう残っていて、その

上に白い砂浜がうすーく全体的にかかってて真っ白の街になっているようで、それがすごい不思議と綺麗って思ってしまって。で、その街を歩いていたんですよ。そのなかの一部の写真を撮ったんですけど、トイレの和式の便器とか、タイルの上に砂がパサって乗っている様子なんですけど、それを見たときに、地層って変わり目がハッキリあるじゃないですか。その地層と地層の間に自分はもしかしたら立っていて、その間を見ているんじゃないかっていうことを思ったときに、本当の、本来の景色っていうのは何なんだろうっていうふうに思わされて。こうやって自然は街を海にしていって、しばらくするとそこにショベルカーがやってきて、人間はそれを街にまた戻そうとするじゃないですか。それでずっとまた月日が経ったらもしかしたらそこはまた海になるかもしれないっていうことを連想して。その本来っていうものをすごく考えたんです。そのとき同時に、すごいモヤモヤしながらその街を見てたんだけど、そこにいるっていう、自分が立つっていうことを許されているようにも感じたんですよ。そこを見て良いというか、そこにいて良いということを許されているっていう感じがしたっていうことを話していたんですけど。



図4



図5



図6

南川 それをいつか作品にしたいと思っていて、6年経って、石巻でリボーンアートフェスティバルっていう芸術祭。があって、声をかけて頂いたときに、もう1回被災地を見に行くことができました。そこで、その荒神がさっき言っていたような光景をまさに目にしたわけなんですけど、まるで何事もなかったように、同じ場所に同じ道路がつくられている場所もあって。極端な所では、セブンイレブンが流されたところに全く同じセブンイレブンがつくられていて、あのオレンジ色のタイル1枚1枚も同じ場所で元に戻ってきている。そういうなにか、感情みたいなものももちろんありながらも、人間が街を戻していくっていう行為が、本当にそれこそ地球の運動のひとつとしてやっているぐらい、突き放されて見えたんですよね。運動のように、流されたものをただ戻していくように見えた。それをどうにか形にできないかと思ってつくった作品です。

まず作品の入口ですが、こういう昔からあったかのような小屋をつくっています (図4)。これは地元の人なんかが見ればもう一発でわかるんですけど、石巻の中心街では、新しい建物しかないんです。地元の人はもうこういうのが無いよねってすぐわかる家、元々あったようにしか見えないんだけど、あるはずのないものみたいなものを入口にしています。この中にお客さんが入っていくと、納屋みたいなところに出ます(図5)。勝手口みたいなところにつながって、その中は、家の縁側のようなところにつながっていくと。で、ここにしばらくいると、この縁側が揺れ出して動き出すんですね。こういう手入れの届いていない庭みたいなところに縁側があるんですけど、それが外に動き出します。で、道路に移動する縁側(トラック車両を改装したもの)から、今の被災地の光景をただずっと見るという作品です(図6)。この縁側は、地元の人からの視線に、けっこうさらされます。ガラス越しに。見るこ

^{9「}Reborn-Art Festival 2017」(2017年7月21日~9月10日、宮城県石巻市)

とと、見てて良いのかっていう拮抗みたいなものを残したくて、縁側はこういう丸 見えの空間にしています。色んな感情も含めながら、ただ街が戻っていくような、 今の被災地の現状っていうのを、鑑賞者の目に記録していってもらうような作品 です。スーパー堤防っていって石巻のほとんどの海が、9mだったっけか、高い堤 防が建って、街から海が見られなくなっているとか、色んな問題が起きているとこ ろも通っていきます。動画が一瞬だけ……。こういう感じで、家の基礎だけが残っ ている場所なんかをずっと通っていきます。誤解を恐れず言うと、流された家の視 点のような、淡々とした視点から場所を見せていく作品です。

最後にもう1点。さいたまトリエンナーレ¹⁰で2016年に発表した作品で、こういう 植え込みみたいなところに作品の入口があります(図7)。この左半分の木は目 [mé] がつくったというか、植えたものですね。右側は元々生えていたものです。ここにトンネルみたいなものをつくって、ここから入っていく作品です。中に入っていくと、こういうふうになっています(図8)。この時も、説明をあえてしていなくて、ここでUターンして帰る人もいました。この前新聞記者さんに会ったら、「え、俺ここ

で帰ったけど、これなに? 作品?」みたいなことを言っていましたね。これは実は、継ぎ目のない鏡面でできていて、上を歩くことができます。一緒にやっている仲間でインストーラーを名乗っている増井宏文がいるんですけど、増井と制作スタッフが1年半くらい研究を重ねて、素材を調べて、開発して、本当に奇跡的にできました。この世界に継ぎ目のない鏡はないらしく、色んな業者に関わってもらったんですけど、特許を取った方が良いとか言われました。建築物でも、継ぎ目のない鏡ってないだろうって。これはね、大儲けできるとかって言われて。でも放ったらかしにしています。これについて何かありますか?



図7



図8

荒神 これは最初、全然まだ原点の話なんですけど、山を遠くから見ていたんですよ。山の表面ってこうぼこぼこしてて、すごく面白いじゃないですか。山の表面を触りたいと思って、近づきたいと思うんだけども、実際に近寄っていくと、山は森になって、そして林になって、木になって、結局触れたり近づけたりするのって1本の木の葉っぱとか、そういうものじゃないですか。だから結局、自分が見て触りたい、近づきたいと思った遠くの山には近づけないっていう話をしてたんですよ。それが何ともストレスなんだっていう話をしていて、風景には近づけないっていうことをずっと言ってたんですけど。

南川 近づけないはずの景色に、どうやって景色のまま近づけるのかっていうのが面白いなあと思って。最初この湖とか池っていうアイデアではなくて、素材をベースに考えていて。あっこれだとなんかできるかもしれないって、このかたちになり

^{10「}さいたまトリエンナーレ2016」(2016年9月24日~12月11日、埼玉県さいたま市)

ました。間近の池の記憶って、生々しい水だったりすると思うんですけど、一歩でも景色のままの池や湖に近づけるようなものをつくりたいと思っていました。

この作品が、時間を掛けてつくったにもかかわらず、雨が降ったらどうしようってことをあんまり考えてなかったんですよ。トリエンナーレをプロディースされた、P3 art and environment の方々が、アーティストをすごく大事にしてくれるアートマネージメント組織で、雨だったら封鎖でしょって言ってくれたりしてたんですよね。で、最初に雨が降ったときに荒神が見に行って、意外や意外に結構綺麗だったんですよ。この作品で下手に見せたくないのは、表面じゃないですか。ゴミがのってたりしたら、もう神経質になって、常に掃除を入れるくらい、一番見せたくなかった。いかに、人工的な表面を自然に存在させるかみたいな。増井が「つくってないを目指す」。どうやって「つくってない」状態をつくれるのか、みたいなことも言ってて。大事なのは表面なんですね。それで、雨は表面が人工的であるってことを一発でわからせるから、当然見せたくないと思っていたんですが、その景色が綺麗だったんですよ。で、荒神が真っ先にこれは見せたいって言い始めて。皆で大慌てして、お前言ってることが全く違うって。(会場笑)

このとき僕も結構考えさせられて、導線っていうのを鑑賞者の主体性をつくっ ていくって考えてたんですよ。だから最初にこの入口があって、次にこう曲がるでし ょ、そしたらこういう光が入ってきて、って考えてたんですよ。でもそれにはかなり 無理があって。鑑賞者って当然自由じゃないですか、やっぱりちょっとトイレ行こ うとかなるし。で、作家が明らかに見せたくないなみたいなことまで目に入ってくる こともあると思うんですよね。こんなにいろんなことをつくり込んだのに、雨で表面 に水が張ってしまっている状態って、作家が意図したことなのかがわかんなくなっ ていく。その対峙感というか。導線は、鑑賞者の主体性から考えたものなんです が、今までつくれなかった導線の感覚がありました。計算ではつくれないという か。鑑賞者に判断を投げてしまうっていう。これは雨降ったら見るもんじゃないよ って人もいるだろうし、いやこれは逆に綺麗なんじゃないかって人もいる。そうい う今まで出せてなかったことを出せることに気がついてきて、それは今回の《非常 にはっきりとわからない》につながっています。導線のルートをこちらが予測してそ こにはめることではなくて、他者の見る目っていうのが、常に動いている運動とし て存在して、空間をみている状態をつくることに、この出来事が大きく影響してい ます。という感じで、いったん、目 [mé] の自己紹介でした。

星野 ありがとうございました。そもそも今日のトークのタイトルが「導線の行方」ですよね。最初このタイトルをご提案いただいて、ちょっと変わったタイトルだなと思ったんですね。というのは、「導線」という言葉は美術に関わっている人のなかでもキュレーターの方や、実際に会場づくりをする方との会話のなかで話題にすることはあるんですが、アーティストの方が「導線」を問題にするときにどういう話になるのかな、と思っていました。その一端がいま少し見えたという気がしています。

それから、過去の作品を3つほど紹介していただいて思ったのですが、目 [mé]

の作品というのはずっと一貫して、見るってどういうことなのかをずっとこちらに問いかけてくるような作品ばかりなんですよね。たしかwebのインタビューで目 [mé] の名前の由来が披露されていたと思いますが、南川さんが突然トイレで閃いたんでしたっけ。

荒神・南川 そうそう。

星野 要するに勢いで決まったということなんですが、やはりその名前の通りというか、ふだん私たちは目でものを見ているし、実際に美術館に行く目的というのも、「この目で」作品を見るためですよね。ただ、目 [mé] の展覧会に行って帰ってくると、自分はなにを見たのかということを、それぞれが考えざるをえない。さきほどの話だと資生堂ギャラリーの作品が一番わかりやすいと思うんですが、実際に会場まで行っても、そもそも入口のところで帰ってしまう人もいれば、入口の正面にかかっているドローイングを作品だと思って帰ってしまう人もいると。もちろんなかに入っていって、ひと通り展覧会を見た人がほとんどだと思いますが、そのなかでも半分くらいの人はさきほどの鏡の仕掛けには気づかない。それから少し奥まったところにある光も、ほとんどの人は見ずに帰ってしまう。そう考えると、私たちは展覧会を見に行って、いったいなにを見ているのかということになってしまう。なにを見たら本当にそれを見たことになるのか、っていうのはやはり考えざるをえないと思うんですよね。

これはかならずしも現代美術に限った話ではなくて、絵画とか彫刻とか、もっと 古典的な作品を見るときでも、やはり考えざるをえない問題だと思うんですよ。ふ つう私たちはルノワール展やピカソ展に行って、それを実際に「この目で見た」と 満足して帰ってきたという経験をしていると思うんですが、実際たとえば混み合っ ていると、前の人の後頭部が邪魔でよく見えないとか、そういうことが普通にある わけですよね。同じ展覧会であっても、時間帯や見ている状況に鑑賞経験という のは大いに左右される。

南川さんの、お腹を下しているときに作品を見たときの経験もよくわかります。そもそも、鑑賞経験ってつねに理想的な観客を前提として語られると思うんですよ。理想的な環境で、しゃべらずにじっと見るみたいな、なにかそういうフィクションとしての理想的な鑑賞体験というものを学校では教え込まれると思うのですが、実際の鑑賞の経験って、ノイズと言ってもいいかもしれませんが、いろんなノイズや関数によっていくらでも変わってくると思うんですよね。目 [mé] の場合、それを極端なかたちでやってはいるんですが、そもそも展覧会や作品というものは実はすごく複雑なものであって、その場に「足を運んだ」から「見た」んだ、とはとても言えない。逆に、そこに足を運んではいないけれど自分はそれを見たかもしれない、といったことも言えてしまう。ここで、以前南川さんに伺った面白い話を連想したりもするんですが、その話などはいま私が言った二つめの話と関わってくるかもしれません。

南川 そうですね。目の見えない人でめっちゃお洒落な人に出会ったことがあるんです。本当にお世辞抜きで服装がすごいお洒落で、でも生まれつき全盲だっておっしゃってて。それがなんでなのか全くわからなくて。聞いてみたら、お洋服屋さんに一人で行くらしいんですけども、行ったときの店員さんの自分との距離感とか、繊細な空気感とかを感じとって、それが蓄積されて、もう大体選べるっていう。で、それは普通に目が見える人よりもお洒落っていう。それがすごいはっとして。その人に見るってなんなんですかって聞いたら、見るってなんですかって逆に聞き返されて硬直したんですけど。

それと自分が前から思っていた、植物は目がないのになんであんなに色をもっているのかっていうのを悶々と考えていて、それは多分そのさっきの話とつながるんですけど。極端に言うと、蝶々から情報を得て、何十万年とかこんな感じ?って目が見えてないけどやってて、なんか良い反応もらったとか、情報が集まるじゃないですか。それで段々こういう感じがオッケーねってやって色を変えたりしていると。それって、生物一体という個体を超えて、蝶を通して植物は見えているって言えると思うんですよね。そのお洒落な人も同じで、自分たちの個人っていう主体を僕たちは超えて、何か感知したりできるっていうことなんじゃないかと思って、それがすごくはっとしました。

星野 そのお話を夏にお会いしたときに聞いて、私もはっとしたところがありました。それは目 [mé] の作品について考えるうえでもそうだし、やはり見るってどういうことなのかをすごく考えさせられたエピソードで。このあいだ、ある芸術祭を見に行ったら、目の見えない方とその補助をされている方が二人組で鑑賞されていて、目が見える方が作品を言葉で事細かに説明しているんですね。それで、目の見えない方はそれを聞きながら、ふんふんという感じで頷いていた。ふだん私たちは各作品をぽんぽんと短い時間で鑑賞して、すぐに次に行っちゃうじゃないですか。それに比べたら、その他人の言葉で作品を「見て」いる人の方がよほど1枚の絵をじっくり見ているな、と思ったんですね。

あと、なぜ植物が色をもっているかというのも面白い話で、植物自体は色を知覚できるわけではないけれど、他の個体と相互作用するために色をもつんだということも、面白い考えだと思いながら聞いていました。そう考えると、見るということは必ずしも目で見ることに限定できないというか、私たちは見るということを視覚で見ることとして考えると思うんですが、必ずしもそうではないのではないか。このエピソードは目 [mé] の作品を考えるときにも示唆に富むエピソードだなと思って、そういうことを今回カタログの方にも書きました。

南川 制作に関わってくれたスタッフに言われたのが、目 [mé] の作品が好きだから制作準備から一緒にやっているのに、私が見れないじゃないかって。途中段階を見ちゃうから。その一言にすごい、あっと思って。そういえば僕らは作品発表したときのお客さんの動きにめちゃくちゃ興味があるのは何故かっていうこととつながっていて。結局僕らは作品を見たくてしょうがないから作品をつくっているの

に、途中段階を見ちゃって、初見で出会うことはできないっていう。これ本心なんですけど、1回本当に記憶消して見たいっていつも思うんですけど、どうしてもできなくて。だからお客さんの反応を通してしか自分らの見たい世界っていうのは見られない。それを悶々と考えた挙げ句、今回の作品に行き着いて。今回のはお客さんの反応がもう本当にまちまちで、それはほとんど全部、もうほんと涎が出るほどじろじろ、たまに変装したりして見に行ってるんですけど。そこで実感を得てるっていうのはすごくあります。

星野 南川さんは、観客を通して自分がつくった作品を見ているということですよね。自分では見られないから、人の目を通して自分の見たかったものを見ると。いきなり素朴な話になってしまうんですけど、目 [mé] の作品って毎回すごく大掛かりじゃないですか。とっても大変だと思うんですよ。それを毎回かなりのクオリティでつくっていらっしゃる。だから見た人はすごいなあと思うんですが、そのモチベーションはなんなのかっていうのを見るたびに思うんですよね。もちろん作品をつくることによる喜びもあるし、それを展覧会を通して人に見てもらうこと、他人と共有することの喜びというのもあると思うんですが、それにしてもこれだけの労力を、ほとんど作品というよりは公共事業みたいなレベルでやって、それが根底のところでは一体どういう欲求に根ざしているのかなって。すごく素朴な疑問なんですけど、どうでしょう?

南川 多分これ、荒神も僕も増井も違う。

荒神 うんうん。

南川 で、いつも一緒にやっているスタッフも、長い人で1年でもうむちゃくちゃに なるんで、なんでこんなにやってるのかなって思うんですけど。自分の場合はかな りコンセプトのところで荒神に影響を受けていて、それをアイデアと言葉に変える んです。自分のなかでは、この世界がどこに向かっていくのかっていうことを、いっ たんこう、本当にこういう話しかしてないんで、いったん言葉になっちゃったんです よね。それがすごく空虚というか、これを言葉で見せることって、究極は伝わんな いって思って。で、本当に自分のなかで世界が明かされた日があって。それをどう やって1番良い状態で死ぬまでに自分も含めて感じられるのかっていう。この荒神 の言葉で言うと、まあるい物体に皆ぽんっ! って乗っている。 なにこれ!? ってい うことを、しっかり感じて死にたいじゃないですか。もうわけわからなさすぎるじゃ ないですか。この外を見たら、星があって、その星がどれくらいの距離離れている かもわかんない圧倒的な謎のなかで皆毎日生きている。このことをはっきりして死 にたいなっていう自分があって。それはもう勉強とか、証明によって明かすってい うよりかは、このなんでもないラーメン臭い自分が、ただたんにあああーんってな って死にたいみたいなのなんじゃないかなっていう。それに対してけっこうがっつ いてるというか、それを感じたいっていう。

荒神 作品も、それを見る人も、作者も、こういうものとかも全部同じじゃないですか。同じものでできている。物質でできているから、ちょっとでもなにか、わざとらしさとか狂いとかがあると、同じいつも見ているものだから、ちょっとでも狂うとすぐわかっちゃうと思うんですよ。これはつくったものだなとか、これはつくってないとかっていうのはすぐ判断できてしまうと思うんです。で、増井はつくってないを目指すって言うんですけど、埃の1個までつくり込まないと、つくってないってことはもう難しいんですよ。新しいものがそこにあるとかってなってくると難しくって。何故そこまでやるかっていうと、伝わらないといけないとか、作品を見る人が、自分と同じようにこう感じとれなきゃいけないっていうことだから、同じ生物とか同じ物質としてちゃんと作品を自然に受け入れられるようにつくるためには、そこまでやらなきゃいけないっていう感じ、ですかね。

星野 ちょっと理解するのに15分くらい必要なので、少し違う話をしてお茶を濁したいと思います。(会場笑)

でも、よくわかるというか、それこそ最初の「なぜ空に落ちていかないのか」という荒神さんの疑問は、私のような哲学を仕事にしている人間も真面目に考えているんですよね。たとえば、どうして太陽が東から昇って西に沈むのかは、基本的には経験的にそう言えるにすぎないと主張する人たちがいます。自然法則というのは、これまでたまたまこういう自然法則であっただけで、自然法則自体がこれから変わる可能性もゼロではないのではないか。それこそ3秒後に、重力の方向が変わって、空に浮いていってしまうかもしれないわけですよね。まあまずありえないんだけれど、ただ理論的に考えると、それが絶対にないとは言えない。こういうことを本当に数学とか使って計算する人がいて、これまで地球の自然法則がこうなっていたのは確率的にそういうふうになっていただけであって、ごくわずかな確率で自然法則が今後変わる可能性がある、みたいなことを言う人がいるんですよ。それをどこまで真面目に受けとって良いかはわかりませんが、でもそういうことを、我々の業界でもけっこう真面目に考えたりしている。

さっきの植物の色の話も似たようなことを言ってる人がいて、知識の流れというのは人間がもっている知識に限られたものではなくて、それこそ植物がどういう形になれば一番効率的に花粉を運んでもらえるかとか、蜜蜂や蝶々や太陽との相互作用のなかで、植物や動物の形が変わるというのもひとつの知識の伝達であって、それが情報なんだということも真面目に主張している人たちがいます。だから、僕にとってはそんなに突飛な話ではないというか、わかるなっていうところもけっこうあるんですよね。

今回の展覧会の話をすると、初日に普通に観客として来て、でも作品の体験の 仕方としてはさっき南川さんがおっしゃったような、他の人の反応を見て「なにか が起こっているな」みたいな感じだったんですよね。初日だったからかもしれませ んが、7階で見ていたら、他のお客さんが、「あ!そういうことか!」とかなんとか言 い出していて。(会場笑)

あとは、「頭がおかしくなったかと思った」と言っている人が8階にいたりしまし

た。自分の場合は過去の作品をある程度知っていたから、「あ、今回こうきたか」 みたいな目で作品を見ていたのですが、実際に印象に残っている鑑賞体験という のは、周りのお客さんの反応だったりします。そこが今回、美術館だからこそ起こ ったことだと思いますね。これまでの芸術祭での展示だと、そういうことが起こり づらかったのではないか。だから今回、美術館という場所で目 [mé] の作品を体 験したときに、来場者どうしの相互作用がすごく印象的でした。そういえば、目 [mé] には「スケーパー」という独特な造語があると教えていただいたので、関連 してそのことについてもお願いできますか。

南川 はい。スケーパーっていう、素材っていうと失礼になるんですけど、空間をつくるクレートとかそういうものと同じ位置づけで考えているものがありまして。スケーパー、景色の人っていう造語、スケープパーソンのスケーパーなんですけど。過去に、スケーパーをテーマにいくつか作品をつくっていまして、それを紹介していきます。

これは2014年に横浜の象の鼻テラスっていうところで発表した、《fictional scaper(フィクショナルスケーパー)》という作品です(図9)。象の鼻テラスは、横浜の海の近くにあるカフェみたいな施設なんですけど、そこで展示するにあたって色々リサーチしました。この場所にありそうな、ソフトクリーム屋さんみたいな感じの建物があって、そこでお客さんが受付をします。「5分間だけ人生を変えられます」みたいな怪しい謳い文句を発信して、それに引き寄せられた人が来るんですよ。なんですかって言って。(会場笑)

で、色々アンケートをとられて、どれくらい人生変えたいですかみたいなのを書いたら、じゃあわかりましたって言って係員が鍵を渡して、この中の部屋に入れられます。するとロッカーがいっぱいあって、渡された鍵のロッカーを開けると、指示書と衣装が入っています。メイク室があって、メイクさんがついて。フィクショナルディレクターっていうマインドを調整する人がいて。なんだか不安じゃないですか。そこでそれを大丈夫大丈夫っていう人もいて、アラームが鳴るまでの約5分間、野に放たれるんですよ。例えば、ひとつは芝生をルーペで5分間ずーっと一本ずつ見るだけ。芝生についての古い本を横に置いて。本をずっと見ながら芝生を1本1本見るだけですね(図10)。そうすると5分でアラームがビビーって鳴って、帰らされると。これにハマった人がいて、連日通うようになって、アンケートは良いから芝生の人やらせてって。なにが良かったのか。(会場笑)

これは「絵に描いたような絵描き」っていうんですけど、これもハマった人がいて。もうアンケート良いから絵描きやらせてって。あとは、船が出るところで、船長さんの格好をして敬礼して帰ってくるってやつ。これがなんか変な話があって、この作品をやってたら、家族連れのお父さんがちらちらこっち見てるんですよ。子どもたちはソフトクリーム買ったりなんかしてて。急にそのお父さんが家族から離れてぱんって走ってきて、本当に5分だけなの!?ってだけ言ってまた帰ってって。なんなのかなあと思ったら、また来て、家族には絶対にバレたくないけどやりたいって。わかりました!で言って、急いでやって、その人がもらった鍵は船長さんの鍵



図9



図10

で、船に敬礼した途端、これが奇跡的に船から風船がばあって出て、フウーって 汽笛が鳴ったんです。その人はそのまま帰って、家族にも一切気づかれてなかっ たです。こんなことをやっていました。鑑賞者が作品になるっていうか。荒神が、 人間は目と鼻と口があって、こんなに似てるのに、それをどうやったら感じれるの かみたいな。さっきの同じ物質っていうか、そもそも人間同士がめちゃくちゃ似て るってことをどうやって感じるのかみたいなところから掘り下げていきました。



図11



図12



図13

もうひとつ、スケーパーについて発表した作品が、水戸芸術館のグループ展で発表したものです(図11)。水戸芸術館のグループ展に参加した作品で、会場の最後にこういう部屋があって。たまに展示してなかったりする場所なんですけど、そこが良いと思いまして。そこに展示してない感じをつくって、でちょっとだけドアが開いてて。水戸芸の人を困らせたと思うんですけど、素通りして欲しいってことを言ってて。これに気づいた人が入っていくようにして。ときには、ちょっとここに作品ありますよって案内もしてたかもしれないんですが、そういう状態をつくりました。でこう、扉を入っていくと、美術館の

中に入ったような感じになるんですよ。学芸員さんがいそうな(図12)。重要なのが、さらに奥につながっているドアがあって、そこは鍵がかかっていると。だから、美術館のそのさらに奥に入っていけるような雰囲気をつくっていて。その中に今までの展覧会の全ポスターとかを借りたりして、水戸芸の裏側みたいな場所をつくりました。そこに、どこかしこに、スケーパーがどうとかって書いた書類がいっぱいあるんですよ。その書類作りに一番時間をかけました。展示マップってあるじゃないですか、展覧会によくあるやつ。鑑賞者が会場でそれをどのように折り畳んでいくのかとか。めっちゃ調べられてるみたいな状況なんですよ。で、スケーパーっていう謎の言葉があって。それに入会するシステムがあったり、いろんなスケーパー会員証とかが散らばってたり。だからスケーパーって何?みたいな状態をつくって。美術館にはここのお客さんが何をしても注意をしないでほしいっていうのを言ってて。それを見ていくっていう作品です。

見方によっては、水戸芸って鑑賞者をずっと監視してたんだってツイッターでそういうこと言う人もいたりします。(会場笑)で、鑑賞者がどういう仕草をしているか、手を後ろに回して作品見てるとか、足がぐねってなるタイミングとか色々書いてあります(図13)。こんな場所に入っちゃったらお客さんがどうなるのかをすごく見たかったんですよ。ほとんどの人は素通りしたと思うんですけど、まあ色んなことが起きまして。監視さんには20分に1回この部屋に入ってきてもらうんですけど、その監視さんに10人ぐらいの人だかりが後ろについていったりとか。ここにあった飴を食べたりとか、このティーポットでコーヒー湧かしてお茶会してたりとか、本を読み散らかしてるだとか。あと、水着と浮き袋とかがあって、それを4人家族だっけ、ここにシュノーケルとか浮き袋をつけて、美術館の受付に戻って来て「僕たちどうすればいいですか」って聞かれて。それはもう、まったくこっちの想像を超え過ぎてたんですけど。(会場笑)まあいろんなことがあって、スケーパーという存在を見

せて、鑑賞者がどうするのか僕らも全く予想できなかったんですけど。鑑賞者が 鑑賞者を意識するというか、これに入った後で、他のお客さんが怪しく見えてくる とか、まあそういうことをしたいと思ってかなり実験的にやった作品です。そこらへ んでずっと考えていたスケーパーっていう考えが、この《非常にはっきりとわから ない》で、一番出したかった形で出せているような気がします。

星野 たしかに、水戸芸術館のこの作品を見ると、今回の個展の背景にある狙いが見えてくると思うんですよね。たとえば今回、1階に臨時の受付があるんですが、現在この美術館は工事中で、実際に建物の外側に足場が組んであったりする。それはおそらく工事のための実際の設営なんでしょうけれど、その中でこういう仮設的な空間を見ると、外壁の部分はどうなんだろう、という疑いが生まれてくると思うんですよね。僕自身、今日美術館に来てふと思ったのが、建物外側の柱に「千葉市美術館はこちら」という矢印が大量に書いてあって、なんかこれおかしいなって思ったんですよ。ふつうこんなに書く必要ないだろうと思って、これもなんか作ってるのかな、という疑いを抱いたりしていました。

さっきの「後頭部問題」にしてもそうですけど、ふだん僕らは自分たちが見ているものをなかったことにしているんですよね。ピカソの絵を見に行って、実際には後頭部をほぼ見ていたはずなのに、後頭部がなかったかのように振舞っている。あるいは外国の人のレクチャーに行くと、だいたい通訳が入っていて、自分たちが理解した言葉というのは通訳の人がしゃべった言葉であるにもかかわらず、まるで自分がその人の話している英語やフランス語をじかに聞いたかのように括弧に入れている。たぶん日常生活を送るうえでも、僕らは膨大な情報を受け取っているんだけれど、その情報に全部向き合っていると頭がおかしくなってしまうので、その一部だけを認識して生活をしている。でも実は、そういう、自分がノイズとして切り落としている膨大な領域があるんですよね。無意識にそういうフィルタリングをしているということが、作品を経験した後で如実に伝わったりすることがあると思うんです。

南川 なんか荒神がね、小学校の……それもそうですね。スライド出ますかね

荒神 小学校の時の、全生徒と全先生が集まって集合写真を撮りますみたいな 企画があって、うわ何それと思って。そしたら校庭に四角が書いてあってその中に みんな整列してくださいみたいになって、見上げたら屋上にカメラマンがいたんで すけど。私なんか普段はすごい静かなタイプで、目立ちたいとかない、引っ込み思 案だったんですけど、その時ばかりはなんか、こんなつぶつぶの集合として、自分 が存在できるんだと思った瞬間にすごいテンションが上がってきて、もうありえない顔でわーって写ったんですよ。(会場笑)

南川 これ?

荒神 そう、それなんですけど。そうすると、普段めっちゃ静かな男の子や女の子が、私と同じようにすごい変な顔したりとかしていて、もしかしたら同じようなことを感じたのかなと思って。個人じゃなくて、自分の個人的な認識っていうのを超えた瞬間に、人はありえない行動をとったり、自分じゃない存在になれたりするっていうことなのかなと思って。これは下敷きになったんですけど、大事にとってあったんです。

南川 わかんないですけどこれがスケーパー的というか、もしかしたらさっき星野さんのおっしゃった、括弧の中に自分が入れるとか。そういうことに気づいたんですかね。見てないところに存在できるみたいな。

星野 荒神さんのお話を何度か伺っていると、やはりスケールの大きな視点運動があると興奮する傾向があるのかなと思いました。(会場笑)

今回の個展の着想になった間接的なきっかけが、チバニアン¹¹を見に行ったことだとおっしゃっていました。また、今度『美術手帖』に載るインタビューでは、地球の表面で起こっている出来事のスケールで見ると、美術館というのは、延々と搬入と搬出を繰り返している場所だ、ということもおっしゃっていました。これは確かにそうだなと思ったんですよね。巨視的なスケールで見ると、美術館というのは、ある一定期間何かを運び入れて、終わったらそれを運び出す、それを何十年も繰り返している場所です。そこから今回の展覧会もできていると思うんですが、スケールを極端に大きくするとか、極端に遠いところに視点を据えるというのが、今日紹介していただいた過去の作品も含めて、目 [mé] の作品に共通するところなのかなと思います。

南川 荒神は石庭の石がすごく良いって言ってて、重森三玲の東福寺の石庭の石をみた時に、極端に大きいものと、極端に小さいものが、実は同じなんだっていうことがわかるって言ってて。けっこう僕は時間がかかってわかったというか。荒神日く、岩っていうのは単位がない。さっきの景色に近づけないっていうのは、人間の認識が単位っていうものを持っていて、森が木になって木が葉っぱになるっていう、こっち側の認識によって見れないんだけど。岩は、目で見たり写真で見ると、めちゃくちゃ小さいのかめちゃくちゃ大きいのか全くわからなくて、それが特に石庭には見れるっていう。大きいイコール小さいっていうのが、多分興奮ポイントなんです。(会場笑)

荒神 かつて自分たちも、針で点をついたぐらいの、卵子っていうすごいちっちゃ

¹¹ 千葉県市原市、養老川流域田淵にある地磁気逆転地層(千葉セクション、2018年に国の天然記念物に指定)。約77万年前に最後の地磁気逆転現象がおきた痕跡が残されている。本展会期後の2020年1月17日、韓国釜山で開催されたIUGS(国際地質科学連合)の理事会において、千葉セクションが前期中期更新世地質年代境界のGSSP(国際境界模式地)に決定されたことで、約77万4千年前~約12万9千年前(新生代第四紀更新世中期)の地質年代の名称が正式に「チバニアン」となった。

いものだったじゃないですか。だからその単位の細胞とも対峙してるはずなんですよ。今は考えられないけど。そう考えると、地球よりも大きいものとも、もしかしたら対峙したことがあるのかもしれないとかって思うと、もう、興奮します。(会場笑)ありえないと思ってるけど、対峙したことあるのかなって、自分は。

南川 この広さがわからないって言われてる宇宙の端を、実は知っているかもっていうのが、それを聞いた僕の興奮ポイントで。(会場笑)宇宙船とかは生きてるうちは間に合わないけど、自分の体では実は感じられるっていうことに、唯一の望みをかけて生きていくんです。

星野 まあさっぱりわからないんですが(会場笑)、でも、これはすごく大事なことだと思うんですよね。目 [mé] のお二人の話はいつもさっぱりわからないんですが、でもそれを作品で見せてもらえると、すごくよくわかるわけですよ。

最近『現代思想』¹²という雑誌で巨大数についての原稿を書いたんですが、巨大数ってすごく大きい数のことらしいんですね。でも、巨大数って、それだけ聞いてもすごさがよくわからないんです。たとえば、10の26乗って言われても、数として「ああ大きいんでしょうね」というくらいで、実感としてはわからない。わからないとしたら、それを何か別の形に変換しないといけない。で、なぜ10の26乗がすごいと思わないかというと、知的にそれを認識しようとしているからですよね。頭の中で、10を26回掛けたら10の26乗になるとわかってしまうわけです。だから、そのすごさがわからない。でも、それを別の形に変換してやると、そのすごさがわかる。お二人の話もさっぱりわからないのですが、そのさっぱりわからないことを作品にすると、おそらくわかるわけですよね、その感覚が。今回の展覧会にしても、7階と8階ですごく細かいところまでまったく同じディテールの空間が二つある。その途方もなさみたいなものは、言葉で言われると「へぇ」という感じですが、実際に見たらすごいわけです。今回の展覧会のタイトルにもあるような「わからない」ことを、どうすればわかるようにできるか。そういうことかなと、一人で納得しながら聞いていました。

南川 面白いですね。巨大数っていう言葉だけでも、かなり興奮します。(会場 笑)

星野 10年くらい前から、ネット上のアマチュア数学者のコミュニティがあるらしいんです。もともと数学者は巨大数ってあまり問題にしなかったらしいんですよ。それは数学者の仕事じゃないから。でもアマチュアの数学者たちがそれに興味を持ちはじめて、海外でも large number というコミュニティがあるらしいです。そこでフィッシュ数という数を考案した人が、今ではその巨大数の専門家になって本

¹² 星野太「感性的対象としての数: カント、宮島達男、池田亮司」『現代思想』 2019年12月号 (47巻15号)、青土社、2019年、188~196頁。

を出したりしている。そういう謎の流行があるらしいです。私も、原稿依頼を受けて初めて知りました。面白いですよね。(会場笑)

最後に質疑応答などもしましょうか。1時間以上しゃべってきたので、よろしければ残り15分ぐらい、会場の方から目 [mé] の皆さんに質問などしていただけたらなと思います。

質問者A 今日はありがとうございました。私、越後妻有のコインランドリーの作品がとても好きで、あのときの体験を今でも鮮明に覚えています。今日の展示もですね、自分が7階にいるのか8階にいるのか段々わからなくなってきて、とっても楽しかったです。この作品は、こちらに来てから考えがどんどん変わっていったのか、それとも元々こういう感じでやろうっていうふうに思われてやったのか、そのあたりをお伺いしたいです。

南川 そうですね、最初に来てからですね。スケーパーとか、収縮と増大みたいなものを空間につくりたいっていう、鑑賞者の運動みたいなものの状態を作品にしたいっていうのはずっとありました。それがどうやったらできるかっていうのをずっと悩んでいてつくった面と、あとはキュレーターの畑井さんから声をかけてもらったときに、2020年に千葉市美術館がリニューアルする状況で、美術館ってなんなのかっていうのを、キュレーターさんとか作家とか鑑賞者とか、他の監視さんも含めて、もう1回考えたいっていうのをおっしゃっていて。それもあって、段々つくっていったっていう感じですね。

質問者B 今日は非常に興味深いお話を伺わせていただきありがとうございます。目 [mé] さんの作品は初めて拝見させていただいたんですが、いつも展覧会とか行きますと、この絵なんかよくわかんないなとか、なんだこの彫刻は、ってなると、キャプションを読んだりですとか、図録を買って、わかる言葉でいつも理解したつもりになっているんですね。で、今回の展示なんですけど、非常にはっきりとよくわからないって感じでして。解説もなければ、なにか具体的な図録があるわけでもなく。なにが正しいんだろうって、すごく自分自身の考えに晒される、突き放されるといいますか、ということをやっている。自分が美術を見ているときにはいつも、正しい答えを求めているような気がしまして。鑑賞されるですとか解釈されるっていう点で、どういったお考えをお持ちなのか伺いたいです。

南川 鑑賞されることと、解釈されること……。目 [mé] は始めて6年とかそれぐらいで、まだ批評とかあんまり言説されてなくて。今は本当に、どういうふうに皆さんが感じたり論じてくれるのかっていうのは楽しみにしています。個人的には、芸大に入って、作品にキャプションを置いた瞬間に違和感があって。自分的にはそこからなんか考えてたんじゃないかって思ってるんですけど。キャプションをつけた瞬間になにかに加担してるんだと直感しました。今だと、現代アートの海外の作家との類推とかもされますが、知らない作家に対しては知りたいんですけど、同じカテゴ

リーってなって、やったー! て感じはあんまりないですね。そこから逃げたい感じの方が強いかな。(荒神さんに確認して)それでオッケーだそうです。(会場笑)

質問者C こんにちは。目 [mé] のお二人と星野さんにもお伺いしたいんですけど、この展覧会はSNS等でネタバレをしないでくださいとか一切言っていないんですよね。で、最初そんなので大丈夫なのかなって思ったんですけど、私が知る限りではネタバレはされていない。目 [mé] の方からネタバレ禁止っていうのを明確に言わなかったことと、それがバレていない現状についてお二人はどう考えているのかと、何故ネタバレしないのかっていうのを星野さんに解説していただけたらと。

南川 ネタバレについては今もずっと悶々としていることで。最初のオープニング 時点で報道とかに対してこっちから積極的に出さないっていうのを決めてたんで すけど。本音を言うと、それをこっちからは言うけど、報道は別に自由というか、それを前提に書くのは自由じゃないですか。こっちからは決しておすすめはしないんですけど。批評とかも結局同じで、ネタバレだから批評できないっていうのはなんか悶々とするなあって思ってて。でもそのネタバレと報道っていうのは常に拮抗しているべきで、その間になにかできそうな感じを、いつも思っています。それに対して自分はなにを考えられるのかなと思って。ネタバレについて制限していく方向にものが働くと、それをどんどん加えていくことになるっていうのが最初に直感としてあって。じゃあこれもやめてください、あれもやめてくださいって、制限によってさせないっていうのも違うし。その間で僕たち作家と鑑賞者は一体どういう行動をとるのかっていうのに興味がある。という感じですかね。

荒神 何故おすすめしないかっていうと、見た人のお客さんの導線を奪ってしまう、体験を奪ってしまうからっていうことなんですけど。それと同じように見た人が思ってくださってるっていうのはすごく有り難いというか、すごいことだとは思うんですけど。でも一方で例えネタバレがあったとしても、自分たちにとっても本当にどこまでが作品だったかっていうのが、もうわからなくなってきているので。それが、例えなにか情報が出たからといって、それを見るか見ないかって選ぶのは見る人次第だし。正解が特にないんじゃないかなっていう。

南川 あと同時に、ネタバレを禁止することによって、見られない人が知る可能性を奪うことでもあるので。その逆にね。だけどその間に作家も皆も立っていて、どう扱っていっていいかってことですよね。それってきっと、いろんな社会問題ともつながっているとも思うから。そのあいだでなにができるのかって、今リアルに感じていて。

星野 面白いご質問だなあと思って伺っていました。まず私の知る限りネタバレは、たしか「メディア関係は禁止」という感じだったと思うんですよね。取材関係

者は内容を明かさないでくださいということになっていて、それ以外の一般のお客さんに対しては特にネタバレ禁止とは言われなかったと思います。にもかかわらず、なぜ誰もネタバレしないのかということなんですが、思うにネタをバラしてもすごさがよくわからないんだと思います。「同じ部屋が二つあります」「そうか……」みたいな感じで、すごさが伝わらないと思うんですよね。映画のネタバレって、「実は仲間だったあいつが黒幕だった」「おお!」みたいな感じでびつくりするので、ネタをバラすかバラさないかというのは大事なのですが、たぶんこの作品はネタをバラしてもすごさがわからないし、バラす方もなんの快楽もない。おそらくそういうところが理由ではないかと思いました。

2019年11月30日(土)

於 千葉市美術館11階講堂

本トークは、当美術館の展覧会「目 [mé] 非常にはっきりとわからない」 (2019年11月2日~12月28日)にあわせて開催された。

編集:畑井恵(同展担当学芸員)

キャプション・クレジット

図1

たよりない現実、この世界の在りか(2014) 資生堂ギャラリー PHOTO:加藤健

図2~6

repetition window (2017) 宮城県石巻市被災地エリア リボーンアート・フェスティバル2017

図7~8

Elemental Detection (2016) 旧民俗文化センター さいたまトリエンナーレ2016

図9~10

FICTIONAL SCAPER(2013) 象の鼻テラス

図11~13

レプリケーショナル・スケーパー(2015) 水戸芸術館現代美術ギャラリー カフェ・イン・水戸R

Me [mé] × Futoshi Hoshino Crosstalk "Where does the Flow Line go?"

Speaker:

Haruka Kojin (Contemporary Art Team ∏[mé]) Kenji Minamigawa (Contemporary Art Team ∏[mé]) Futoshi Hoshino (Aesthetics / Kanazawa College of Art, Lecturer)

The contemporary art team $\exists [m\acute{e}]$ is a world-renown art collective whose works completely transform preexisting spaces and imbue the viewing experience with a strong emotional appeal. This talk was held in connection with the exhibition $\exists [m\acute{e}]$ Obviously, no one can make heads nor tails (November 2–December 28, 2019) at the Chiba City Museum of Art. This exhibition, the first solo museum show for $\exists [m\acute{e}]$, encompassed the entire museum, including not only displays but also the viewers' movements and awareness. It invited viewers into a facility with an unusual kind of reality.

The talk began with an introduction by $\exists [m\acute{e}]$ artist Haruka Kojin and director Kenji Minamigawa, who introduced their representative works as well as past works related to this exhibition. For Kojin, the starting point was her childhood memories and the wonder that this world exists—a wonder scooped up from everyday life through her delicate sensibilities. As such, $\exists [m\acute{e}]$ has been experimenting with how to present a "flow line" through viewer subjectivity in their work. As Hoshino pointed out, the works of $\exists [m\acute{e}]$ consistently ask people what it means to see. People do not necessarily see things only by sight but can also "see" something without being there, or even through the eyes of others.

Next, based on Hoshino's actual experience in the exhibition hall, a discussion developed about the interaction between viewers that takes place in a museum. The role of the "scaper", one of the important elements of the Chiba City Museum exhibition, was also discussed. Tracing Kojin's inspiration, it becomes clear that there are cognitive problems lurking in the background of their work, such as extreme shifts in scale and the displacement of the macroscopic perspective.

The talk concluded with a question and answer session from the audience, leaving various mysteries unanswered.

Edited by Megumi Hatai (curator in charge of this exhibition)

Bulletin of Chiba City Museum of Art Siren No.22

March 30, 2020

Edited and Published by Chiba City Museum of Art 3–10–8 Chuo, Chuo-ku, Chiba City, Chiba 260–0013 JAPAN Phone. 043–221–2311

Translated by Barbara Cross

Produced by erA

採蓮 第二二号 二〇二〇年三月三〇日発行

翻訳協力――バーバラ・クロス

制作——erA