

目で目は見えぬけれども

加納俊輔 | Shunsuke Kano

堀川すなお | Sunao Horikawa

吉野もも | Momo Yoshino

目で目は見えぬけれども

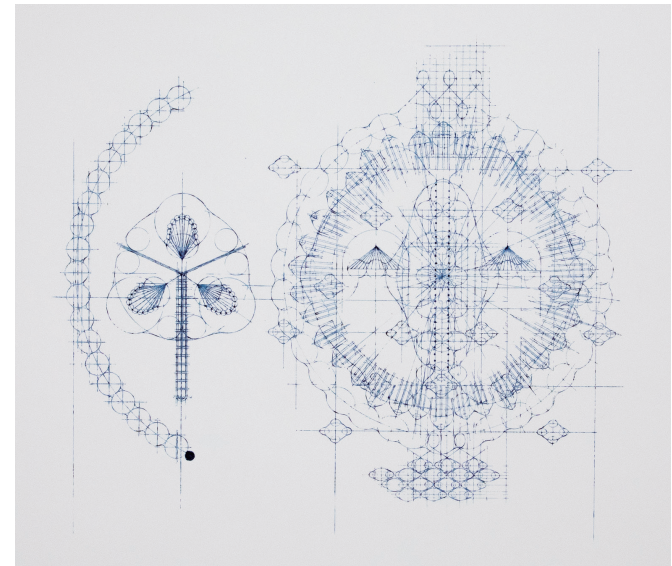
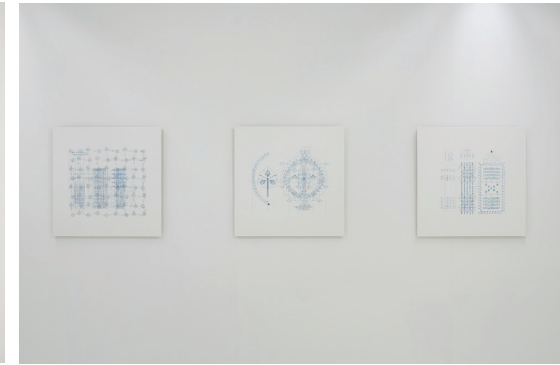
目次

■ 出展作品		1
加納俊輔	1	
堀川すなお	3	
吉野もも	5	
■ 展評「来た、見た、書いた」長谷川新		7
■ アーティスト・トーク		9
■ フライヤー・配布資料		27

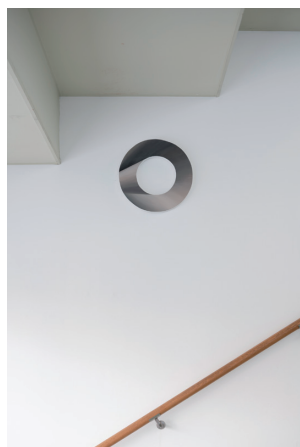
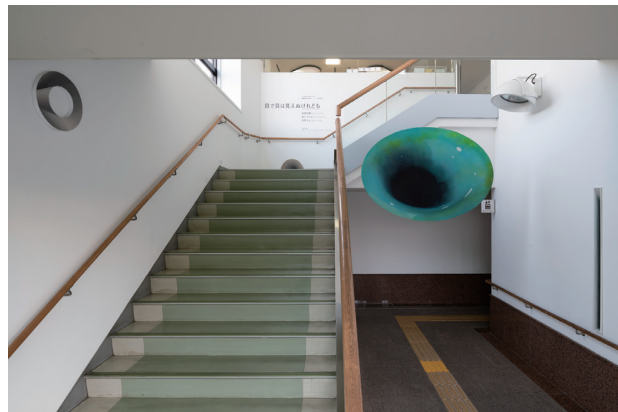
■ 出展作品_加納俊輔



■ 出展作品_堀川すなお



■ 出展作品_吉野もも



東京国立近代美術館のコレクション展示室が良い例なのですが、入口と出口が分かれておらず、奥のつきあたりまで進んだら引き返す必要があるタイプの展覧会があります。オンラインの鑑賞（ネットサーフィン!）とちがってリンクとリンクの間をひとつ飛びすることも、別のウィンドウを立ち上げることもできずに引き返すその時間が、僕は好きです。もはやお得な気分さえしてきます（最近の展覧会の「動員」の技術はどんどん開発されていて、たとえば「進撃の巨人」展では同じ会場の中に「壁の中」と「壁の外」の2ルートが用意されており一壁の割れ目からもうひとつのルートが少しだけ見えたりして一コアなファンは最低でも2回行くことになるわけですが、入口と出口が同じ展示はそもそも2ルート見るみたいなものです）。

なので「目で目は見えぬけれども」展も「帰りの鑑賞に醍醐味があると思ったりします。吉野もも、堀川すなお、加納俊輔という順番です。一ももう少し脇道に逸れた話を続けます。レビュー（批評）ということばは review とつづります。もう一度（re）見る（view）ということばです。昔の映画のレビューを読むと単純な事実誤認があったり、やたらと特定のシーンにこだわって論述をしていたりするのですが、それは当時の批評家が一回限りの鑑賞で渾身のレビューを書いていたことに起因します。レンタルビデオ店もなければ、ネット環境もない。コマ送り再生も、倍速視聴もない時代です。映画は映画館でのみ観られるものでした。一回だけの鑑賞に基づいて論じられる主観的なレビューは「印象批評」と呼ばれ、批評がアカデミックで厳密な検証を採用していくなかで嫌われていくのですが、2022年のいま「印象批評」をやることと、20世紀の前半に「印象批評」をやることは意味合いがぜんぜん違うわけです。もちろんこれは「女性らしい表現だ」みたいな何も見えていないような雑批評を擁護する話ではありません。むしろかつての「印象批評」を読むと、書き手のビジュアルメモリー（視覚的な記憶力）一脳内で「もう一度、見る」技術一々の凄さにびっくりしたりするのです。

で話を戻すのですが、僕はこの展覧会が「視覚」というテーマから一歩踏み込んで（あるいは引き返して）、今見えているものを「遡ること」について考える展覧会であるように思いました。平たくいえば「制作のプロセス」に意識を向けたい展覧会です。展覧会を引き返しながらかけてみましょう。

吉野ももは、襖に描かれている風景や引き出（取手部分）をZ軸方向に「延長」させるように加筆することで奥行きのある絵画を制作したり、折紙をもとにした錯視的な表現を探究しています。吉野は、紙という二次元的なメディアを折ることで三次元的に展開する「折紙」を再び描きなおすことで二次元に差し戻しています。しかしながら人はその二次元に折り返された平面から放射される光を視神経から脳へと伝達し、最終的に三次元として受け取っている。ここでは、吉野は（夏休みになると俄然展示確率が増える）トリックアートをただ反復しているのではなく「見ること」について「もう一度見る reveiw」ための装置として考えているようです。

トリックアートについては、坂根巖夫という研究者が『遊びの博物誌』（1977年）を書いた前後に、それまでさまざま実験が行われていた認識をめぐる検証（＝「見ること」について「もう一度見る」）が、一回きりのちょっとした驚き（＝トリックアート）へと改変されていったという指摘がありますが（美術家・批評家の岡崎二郎が『ART TRACE PRESS 02』（2012年）に収録されている座談会で話しています）、吉野の作品は『遊びの博物誌』以前の多くの表現とつながっている。...この言い方はあんまりよくない気がするのですが、吉野の作品を非日常的な異物として受け取ってしまうのはもったいない、ということが言いたいのです。日常に一時的な亀裂を走らせるような一逆に言えば鑑賞後には世界は元通りになるような一表現ではなく、ものを知覚する行為自体が亀裂だらけで、いつもエラーを吐き出しまくっているのではないかと、そういう取り返しのない現実と向き合うガジェットとして考えて、帰路につきたいのです（星の光は丸いのにギザギザのあの形に見えてしまうのは、人の眼球の穴が「星状」だかららしい）。

堀川すなおの作品は「暗号」めいています。等間隔に並べられた、同じ色をした作品はどれも同じ方法論が用いられたことを示唆している。ただし、ひとつひとつの「設計図面」のような描写は異なります。同じ方法論が用いられているが、出力はそれぞれに異なっている。タイトルはとても長く、この制作プロセスを考えるヒントになっているようです。ステートメントは逆に一行だけ。淡々としています。ここには作家の一貫した態度が現れています。この情報を総合的に解釈すれば「わかる」はずだ、ということです。しかしながら、ここではその「プロセス」を「わかっていない状態」のまま書いてみたいと思います。なぜなら堀川の作品は、「わからなくても成立するはずだ」という信念もまた含んでいるように感じるからです。僕はそっちの可能性の方に賭けたいと思います。

堀川の平面作品を見て、バナナを描いているとわかる人はどれくらいいるんでしょう。僕はわかりませんでした。キャプションに記載されたタイトルを見てはじめて、これはバナナについて描いたものだとかわかる構造になっています。推測するほかないですが、トルコ、フィリピン、パキスタン、日本人...という記述を鑑みるに、それぞれの国の人にバナナについて解釈させ、それを何らかの操作のもとで図式化したのでしょうか。Google翻訳も使っているようです。

最初に言えることは、バナナの認識を「翻訳」するプロセスにおいて（ここではひとつひとつの操作を「関数」と呼んでみます）、関数は等価であるように見受けられることです。元のバナナと、眼球をもつ者の国籍と、Google翻訳と、特定の時間と、色鉛筆でマイラーフィルムに図形を定着させることは等価です。「摩擦はないものとする」とか「円周率は3.14とする」といった操作がこの演算に適用されているとして、そこで出てくる「解」は、あくまで不完全な「近似値」です。国籍という制度と眼球のあいだには、いうまでもなくさまざまな別の関数が差し込まれている。タイトルのナンバリングから考えるに、堀川はこのバナナをめぐる翻訳プロジェクトをこれまで600回以上（!）行っています（この繰り返しも、同じくナンバリングがタイトルに記載されている吉野や加納と比べても群を抜いています）。作家は、出力された青い描線が近似値であることを十分自覚した上で、それでも描くことで、少しでも相互に異なる世界に重なり合う可能性を模索しているのかもしれない。

ちなみに、この試みの必要十分な「制作プロセス」とは何でしょう。これはとても面白い問いだと思います。関数は多ければいいというものではないでしょう。順序はどうでしょうか。ひとつ言えることは、すくなくとも堀川はこの制作プロセスこそが、相互に異なる仕方でも知覚している人間同士で共有可能な何かに触れうる、と確信しているということです。だから、バナナでも、認識の在り方でもなく、作家の確信こそが、絵画になっている。

加納俊輔は映像作品と平面作品を展示しています。展示の経路を折り返してみても改めて思うのは、作家がどこまでいっても平面であること、平面でしかないことの驚きを忘れていないということです。吉野や堀川の作品をみて戻ってくると、平面の貧しさを存分に堪能していることがより強調される（その意味で、僕は映像作品よりもプリントの方が貧しさへの向き合い方がクリアで好きです）。一枚の布に、表と裏があり、光の当て方次第ではやや透けたりもして、水の入った試験管が重なれば逆転し、本来であれば、ぐるりと向こう側に回らないと（つまり三次元的な空間世界に存在しないと）わからないことが、平面のなかで並立している。平面はどこまでいっても薄っぺらい一枚の平面で、加納はそれを強調するように木材にイメージをプリントしています。薄っぺらさが際立つほど、その薄さの中で事実上無限にイメージの層を重ねていってしまうことが迫ってくる。厳密に構築しているが、同時に、即興的で飄々としている。加納の制作プロセスとその結果が示すのは、目に映るすべての要素が「フィルター」であるということです。それぞれの素材が、互いに影響を与え合いながら、光を濾（こ）していき、その結果として一時的に現れているとても複雑な空間。それを僕たちは平面と呼んで、見ている。恐ろしいほど視野の広いミッドフィルターがサッカーコート全体を見通してバス回しを展開しているような。サッカーコートというフィールドが世界それ自体よりもはるかに狭く、貧しいことなどは誰もが知っています。その事実と、人がサッカーの試合にのめり込むことはもちろん矛盾しません。サッカーの比喩を使っているせいもあるかもしれませんが、そうすると、撮ることが光のバス回しである加納にとつての「シュート」とはどういうことになるのでしょうか。

というふうなことを考えて出口(入口)まで来て、三人がそれぞれの、それぞれにしかありえない形での制作プロセスを強く持っていることを改めて認識したのですが、途中で言及したように、三人ともタイトルにナンバリングがついていることがやっぱり興味深い。《Kami #81》《バナナ #605:点値から立塊 [バナナ #553] バナナ #3. (28)F. 観察；日本人 #1 "google翻訳, 読み; トルコ (33)#1F. 2010-11]一:WD (E.J)-fig:21.08.20 (23:35-)JST》《Pink Shadow_91》が示す繰り返しは、とすればマンネリズムと片付けられかねません。新しい視覚情報がはっきりなしに現れては消えるなか、結果的にほとんど何も見ずに過ごしてしまいがちな世の中ですが（一番最後に見たinstagramのストーリーを覚えていますが?）、三人はそれぞれの仕方でも「よく見る」ことをやめない。自分の制作のなかで突き当たりまで行っは戻ってきて「批評 review」をやっているのだと思います。

長谷川 新 (インディペンデントキュレーター)

A-Lab Artist Talk

出演 岩城寛久（近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授）、松谷容作（追手門学院大学社会学部社会学科教授）、加納俊輔、堀川すなお、吉野もも（リモート）
 日時 令和4年11月27日（日）14時～16時
 場所 A-LAB ロビー



トークイベントの様子

作品介绍

吉野ももさん（以下：吉野）：よろしくお願ひします。私の作品は、エントランスと和室に主にあります。あと、廊下や踊り場に小さな作品を展示しています。今回展示している作品は、3系統あり、まず奥行きを描いたシリーズ、和室にある襖を使った作品。そして折り紙をモチーフにしている「Kami」シリーズです。まず奥行き系統について、これは制作を始めた初期からやっているのですが、私は絵画を拡張したいと思っていて、絵の中に奥行きを描くことによって、周りの空間と絵に相互関係が生まれるのではないかと考えています。そうすると、周りの環境も含めて作品になる。それは絵画が広がって



吉野ももさん



いくと言えないのではないかと考えています。さらに見る人も巻き込む、見る方にまで作品が到達するみたいなことをしたいと思って、こういうことをしています。「隙間」というシリーズは、普段作品を展示するときは、壁の中心に展示をすると思いますが、ふとした場所に異空間が発生するように、いろいろな場所に置いている作品です。これは今回通路に展示しているのですが、タイトルを見ていただくと「冷蔵庫の隙間」と書いてあります。2011年の作品ですが、かつて薬局だった場所で展示をしたことがありまして、その冷蔵庫に合うように作ったものです。それから和室の引き出しにも1点入っているのですが、それも薬局の薬箱に合わせて作った作



品です。なのでかなり前に展示したのですが、場所や時間も超えて絵が繋がったら面白いんじゃないかなと思って展示しています。あと襖の作品ですが、名古屋城の襖を見に行ったときに、襖に絵が描いてある部屋があって、例えば虎が描いてある部屋だったりすると、四面全部虎が描いてあって、まるでそこに虎がいるかのような絵画に、見る人が取り囲まれるということがありました。私が絵画でやりたいことが、そこで表現されていることにすごく感銘を受けました。それがきっかけで襖を使って制作したのがこの作品です。もともと襖に描いていた絵柄を利用しながら空間を作っています。



最後に折り紙のシリーズです。一番最初の奥行きの作品は、絵画と空間の物理的なやりとりだったと自分では思っているのですが、襖を描いたときに空間性みたいなものに興味が生まれて、日本的な空間にも興味が出てきたんですね。ちょうどその時期にイギリスに短期で留学に行きまして、イギリスにある建物はレンガでできていたり石でできていたりして、日本のなものと結構違うなと思ったんです。考えてみると日本は地震が多いので、揺れる地面に合わせて建物は自らが揺れなければいけない。そういう柔軟性があるなと思ったんですね。例えば襖にしても、動く壁みたいになっているし、和室の使い

方とかもちゃぶ台を置けばリビングになるし、布団を敷いたらベッドルームになる、空間的な柔軟性があると思ったんです。折り紙にしても、おもちゃの一つだとして形が決まっているものではなくて、ただの紙なんだけれど、それをいろんな形にすることによって遊べるというところで、柔軟的な空間性みたいなものがそこに現れているんじゃないかと思ひまして、折り紙をモチーフにして作品を作っているのが「Kami」シリーズです。



今回展示しているのはこの作品で、ちなみに今回は全然見えないのですが、裏側に色を仕込んでいて、白い壁に展示すると反射するようになっています。作品の紹介は以上です。ありがとうございました。

加納俊輔さん（以下：加納）：ROOM1と倉庫に展示をしています。僕のもともと大学では版画を専攻していたのですが、写真で制作をはじめ、今も写真で作品を作っています。僕の作品はいくつかのシリーズを進めていますが、全てが写真に関わるような作品になっています。そもそも自分が何をしたいのかというところからお話をしようと思いますが、普段私たちは目でものを見て脳で理解して情報を処理しています。当たり前のことでけれど。



加納俊輔さん

だからりんごを見て、「あ、赤いな。」って思ったり、「美味しそうだな。」って思ったり、いろんなことをりんごを見て脳で解釈していると思うのですが、同時にそれをも少し違う捉え方というのはないのかなとずっと考えていて。例えばりんごを見たときに「赤い」と思うことと、「〇〇産」であることと、「美味しそうだ」とかあるいは、「入院したときにお母さんが剥いてくれた」とか、りんご一個にしても、いろんな物語とか文脈がまわりついていると思うんです。そういったことをある意味一つに制約することによって処理できると思っていて、そのいろんな側面を極端に同時に見ることができるのであれば、今まで見てきたものとは違うものの認識が可能になるんじゃないかと思ったことがありまして。自分がやっていることは写真なので、どれだけ抽象的に撮ったとしても、絶対にものが映っていて、具体的なものがペースにあることは変わらないのですが、その中で、見ることの側面、レイヤーという言葉に言い換えてもよいのですが、過剰に重ねていくことによって、何をみているのかよく分からなくなるんじゃないかと考えて制作しています。今回 ROOM1 では近年ずっと取り組んでいる「Pink Shadow」というシリーズを展示していて、これは板状のパネルに写真が貼り付けてある作品になっています。これでやりたかったことは、写真を扱うにあたって、写真のことももちろん考えるわけですけど、写真って表面を見るものですよね。雑誌であったり、印刷物、絵でもなんでもいいですけど、基本的に全部表面を見るものであって、表面に情報がある。裏側は意識しないです。例えば薄い紙に印刷された本があったとして、裏うつりがあるとします。それが気になり始めたら写真のことを集中して見られなくなる。裏、気になるなとか、汚れるなとか。ノイズが入ってくることによって、そのもの自体が見えにくくなることってあると思っていて。だから基本的に印刷された本というのは裏写りがあまりないようになっていると思います。でも絶対に裏があって、見えていないところに違う写真があったりとか、本であれば見えていないところに次の展開の物語が記述されている。それは見えないから想像もできるっていうこともあるし、でも見えてしまうと見えにくくなってくるとい

うような中で、表と裏を同時に見ることができないかという試みなんですね。この画像を見ていただくと、これは映像作品です。今回違うパターンの映像作品を出しているのですが、こういう感じではないのですが、これも作り続けているシリーズの一つです。電車の窓に写真を貼るという映像作品です。



僕は写真で作品を作っているのですが、いわゆるスナップみたいな写真も撮るんですね。それは別に作品というわけではなくて、作品にはならないけれど何か良い写真というのがあって。それを例えば作業場とかに貼っておくと、いつかこれはこういうところが良いからこういう作品になりそうっていう発想になったりすることがあります。けれどそれすらならなかった写真というのがいっぱいあって、それをどうしようかと思ったときに、見る環境を変えようということで、電車の車窓に貼って眺めてみたんですね。電車なのでトンネルに入ると真っ暗になるし、外側から光が入ってくるとホワイトアウトして見えなくなるし、森っばいところを走ると木陰で写真に干渉してくるわけです。写真の裏側から力がかかることによって、裏を同時に見ることができるかもしれないというのがそのときに出了アイデアとしてあって。写真は撮って印刷されたら動かないですよ。静止画なので。どれだけ上に絵の具を塗ろうが別に変わらない。でも裏側からの光や影が干渉することによって、動いているように感じるのではないかと。もちろん実際には動いてはいないけれど、脳の中で何かグニャグニャして見えるなってなれば、それは動いているってことになるので、そういったことができるんじゃないかなというのが、この映像作品を作った後に発想としてあって、ROOM1 で展示している作品に繋がっていきます。作り方を端的に説明すると、木の板に毛布を置いた写真を撮ってそれをプ

リントしておいて、その後ろにストライプのイメージを印刷した透明フィルムを掲げるわけですね。そして裏側から光を照らして反対側から撮影すると、影が干渉してきて前にイメージとして残っていくという作り方をしています。そうすると、写真の後ろの見えなかったものが見えてきて、裏と表を同時に見ることが可能になったんじゃないかなと。倉庫の展示室では、カメラで映像を撮ったときにはこのカメラの一点しかなくて、あとの視点はそのときに消去されるわけですが、ある一点から撮ったものと同時に違う角度から撮ったものをドッキングすることによって、見えなかった状態を見ることができるようじゃないかということを試した作品です。

堀川すなおさん（以下：堀川）：堀川すなおです。よろしくお願ひします。私がやっていることはすごく大きなテーマかもしれないのですが、私が何を理解しているのかとか、世界を見て何を分かっているのかということと、今は言葉でお伝えさせていただいていますが、他の人とういう風に言葉からイメージを共有というか、イメージなどを分かり合っているのかなというところを描くことを通して探っています。それは2008年からずっとやっていることで、それが大きなテーマです。今やっていることは描くということ、何かしらものを描くことがあると思うのですが、そのものの表象、もの自体を描くときに、モチーフとしてのものをどういう風に分かっているのか。そのもの自体を疑うじゃないですけど、そのもの自体の存在を疑っていることを描いているという感じ。ちょっとややこしいですけど。なので額の中には「なんだこれ？」というような形がいっぱいあったと思ひますが、それは自分がそのものを分かろうとしているプロ



堀川すなおさん

セスを描いています。例えばコップだとしたら、円があって、円柱みたいな形で取手のようなものがついているとイメージします。「円」と理解して描くけどその円というのは何か。さっきの加納さんのリンゴの話じゃないですけど、もの自体を分かろうとして描くときに「円ってなんだろう？」という記録が描かれている感じですよ。かなりややこしいかもしれないですけど、どうですか？わかりますか？

来場者：「図面」のようなものですか？

堀川：この見た目が図面のような形に一見なっていると思いますが図面ではないです。図面を描いているというよりは絵を描いているというところをやっているんですね。その図面のように見えていることについてお話しをすると、まず形についてですが、その「もの」を理解して絵を描くときに、例えば「円を描く、丸を描きたい」となったときにフリーハンドで描くと歪んだ丸になってしまうと思うんですけど、そうじゃなくて。丸というものを描きたいとなったらコンパスを使って丸を描いた方が余計な雑味が入らず共有されるじゃないですか。その「言葉を描く」に近い感覚になるのではないかなと思ひて。それでコンパスとか物差しとかを使って描いている。道具を使って描いているので、絵を描いているんですけど見た目がこういう図面のようなやり方に近い。

来場者：心のスケッチみたいな感じですか？例えば詩であればその言葉が浮かんでくるように、そこに行くまでの自分のイメージを絵に段々発展させて世界を拡げていくような形で捉えているのですか？

堀川：そうかもしれないですね。

来場者：完成図は浮かんでいないわけですよね？それまでの発展を記録しているということですか？

堀川：そうですね。今仰っていただいたみたいに、その「心のスケッチ」というのが自分の中で何を理解しているか、自分の中で問いただして一個一個形にしていくということ。そういう意味では自分の中のスケッチ、心のスケッチを記録しているということになっているのかもしれないですね。ありがとうございます。

岩城寛久さん（以下：岩城）：面白いご質問をいただきましてありがとうございます。

「心のスケッチ」というお話があったので忘れないうち
にと思って伺いたいのですが。心のスケッチは、取
りようによっては客体がなくてもいいという風にも聞こ
えてしまうところもあると思うんですね。外の世界が
存在していて、それを観察している私がいて、それをス
ケッチ化していくという、外と内の両サイドが必要な
だろうなど。外と心の中という話としては、物の実在
性というのを信じているところがあるんですか？

堀川：モノがなんであるのか？という。信じたいために
やっているじゃないですけど。どういう風に信じたら
いいのかとか、自分とモノの関係性じゃないですけど、
そのモノを信じている自分という感じかもしれないで
す。合っているのかどうか分からないですけど。

岩城：今の時代だと一般的には、外の世界は客観的に存
在しているだろう。と疑うこともなく信じている人の方
が多いとは思いますが、必ずしもそうじゃないのではない
か？というところからスタートしているという理解でよ
ろしいですか？

堀川：そうですね。

松谷容作さん（以下：松谷）：今の岩城さんのご質問と
も関わってくると思いますが、確かに今回の作品を拝見
していくと「バナナ」のいくつものバリエーションがあっ
て、それらを全部集めていったら究極のバナナができ
るんじゃないか？という印象を抱く可能性もあります。だ
けれど、例えば一般的にバナナが「黄色で湾曲したもの」
としてあったとしても、そこからAさんは「こんなバナ
ナを描きます」とか、Bさんは「私のバナナはこうです」
とかのように、それぞれのバナナがあって。AさんとB
さんのバナナを引き算するように比較すると、Aさんの



岩城寛久さん

世界把握とBさんの世界把握がこなっていることが分
かっていく。そのような理解でよろしいでしょうか。

堀川：ありがとうございます。とても理解できます。皆
さんにもわかっていただけるお言葉なのかと思いまし
た。自分が理解しているということ、自分がモノ自体を
見て理解しているというのもあるんですけども、人に
描いていただいたものとか一緒に作り上げてできたもの
に対して「なんでこんなものができたんだ？」とか「な
んでこの人はこういうものを描いたんだろう？」という
ことをまた自分で、「なんでだろう？なんでだろう？」
と考えたり、そのときに人に聞いたりして、またそれを
描いていて。自分の見るということ、人を通して拡張
したりしているのかもしれないです。それでタイトルに
そのときの日付とかを書いていて。また、そのときに分
かることと、何分後かに分かることがまた違ったりとい
うこともあると思うんですけど。自分の理解のために
ずっとやっている感じはすごいあります。

松谷：「昨日バナナを描いた私」は「今日バナナを描い
た私」と異なっていて、今日の私にとっては他者と向き
合っているようなイメージということですか？

堀川：そうですね。なので展示している作品も、なぜこ
れを自分はそのとき描いたのだろう？と。描いたのは自
分ではあるけれど、また客観的な視点で見るということ
もやってきているので、それがずっと記録されている感
じです。そのために描いているのがずっと「バナナ」な
のですが、なぜバナナなのか説明しますと、名前を聞いて
「バナナ」というイメージ。例えば、「黄色い。」とい
うイメージを浮かべやすい。こけしだったら1から説明
しなくてはいけなかったり、りんごだったら色が違ったり。
すごくイメージしやすいものを選んでいくけれど、
実際知っているというところに対して何を知っているの
か？ということが言葉だけ聞いて聞いかけやすい、考え
やすいものを対象にして描いているというのがあります。

来場者：人は性格とか見た目とかもそうですけれど、人
それぞれ違うと思いますが、その中で絶対的な価値観。
普遍的なものはあると思いますか？

堀川：何か共通のものとか普遍的なものがあるんだとし

ても、それが何なのか？を見てみたいと思ってずっと
やっているのかもしれないです。そのときにその対象が
バナナを通して世界を見るであったりとか。バナナを描
いていますが、ずっとバナナのことを分かりたいと思っ
て描いているのではなくて、バナナは世界を見るための
対象であって、それを通してどういう解釈ができるか。
解釈と今言いましたけど、解釈をしているとは何か？そ
ういうところで、「何かあるんじゃないかな？」とか「ど
うしてそれを信じられるのかな？」という部分を見てい
るんじゃないかなとは思っています。

岩城：先に共通のセンスがあるとか、共有されているも
のがあると決めているわけではなくて、あるかもしれな
いなど。否定するわけでもないけれど、一つ一つ探りな
がら、「あるんじゃないか？」「いやないか？」とい
う感じで進めているということですかね。

堀川：はい、そうです。

岩城：改めまして近畿大学の岩城です。今日は松谷さん
と2人でいくつか話題を提供するような形で、アーティ
ストのみなさんが普段どんなことを考えているかとい
うことをお尋ねすることができたらという風に思っていま
す。作品に寄り添う形で、作品のことを聞けばかりでは
なくて、普段我々が研究として興味を持っていることも
共有して、それに対してどう考えるかということも対話
としてはいいんじゃないかと思っています。最初に、最
近大学でどんなことに関心を持っているかということ
を少し紹介させていただきます。これ¹は昨日学生さんと
実験をしていたものです。赤い食卓と青い食卓で食事
をしたときにどんな風に感じ方が違うのか。という実験
です。実際にやってみると、お寿司はやっぱ不味く感
じるという人が単純に多くいました。ただ青いものは普段



1

我々がその環境で食べる機会がありませんから、光
が変わっただけで不味く感じるのはなんとなく想像でき
るのですが、実際にやってみると意外な反応もあって。
例えばイカだと青で「冷たく感じる。」「クールさが感
じられて締まって美味しく感じる。」という人もいまし
た。やっぱやってみないと分からないものだなという
のがあるんですね。赤になると同じものでも美味しく感
じるというようなことがあって。実はこういう研究はず
で行われていてデータはあるのですが、データ通りには
やっぱりいかないというのがあります。なので科学的
に客観的な答えを簡単には出せないで、いろいろ探り
ながらやるしかないというところがあります。

ambient

岩城：これ²は「ナトリウム灯」といって、黄色の
かなり狭い波長だけを出す光です。アーティストのオラ
ファー・エリアソンが作品「ウェザー・プロジェクト」
で使っているものです。我々も大学で是非やってみたい
ということで、一生懸命探して2灯だけ入手できました。
写真だと見た目が少し違うのですが、この部屋一面
が、かなり日常的には経験できないような光景になりま
した。



2

これ³はワークショップとして実験してみました。左側
はナトリウム灯が点いた状態です。学生グループに「春
夏秋冬どれでも好きなテーマを選んでください。」と伝
えました。これは冬を選んだと思いますが、自由に模造
紙の上に描いていくんですね。ただ色鉛筆が何色なのか
分からないんですよ。



3

なにか違いはあるけれど元の色は全然分からない。フィルターがかかるとですね。一生懸命描いて、最後にパッと電気をつけたら、まず学生が驚くのが模造紙が黄色だったこと。白とか黄色とか青とか緑とか適当に混ぜて渡しているんで、学生たちは白い模造紙と思い込んで描いているんですけど、このフィルターによって全く違う理解をしていたということ。これまでの先入観があるので、白だと思い込んで描いていたんですね。あとは手探りながら色鉛筆で描いているので雪だるまが黄色くなっていたり、やっぱり自分たちが思っていたものと全然違う世界になっていました。普段では絶対に発想できないような、ある種のチャンスオペレーションみたいなことになって、面白い表現になっているというようなところも言えると思うんですけど。アーティストのみなさんも、偶然性、自分の手の自由さを制限するところで違う結果を出していくということもあるかと思えます。すでに展示空間でかなり工夫されていると思うのですが、いわゆる作品としての一般的な四角い枠内じゃなくて、展示空間全体がやっぱり作品の見え方を圧倒的に変えてくるという問題があると思います。加納さんのROOM1の展示室だと、はっきりとスポットライトを当てて顔の高さぐらいに作品が設置されていて、かなり計算された展示だと思いますし、倉庫の動画の部屋の展示も素人目には上から吊るモニターがかっこいいなと思います。ROOM3の部屋だったら真っ白な空間ですが、あれはやっぱりあえて選んだのかなというところとか。あと最初にも空間を拡張するというお話もありましたけれど、普段 ambient な空間を意識の前景だけじゃなく背景を含んで我々は感じています。その中で前景

だけに注意してるんですけど実はその前景に背景も結構影響を与えてるんじゃないかということをお話の皆さんは意識的にという作品の背後含め実際には感覚的に考えられていると思うんですけど、改めてこういう視点で聞いてみたらどんなことが考えられるでしょうか。

展示空間と作品の関係性

加納：「Pink Shadow」というシリーズは基本的に白い壁面のギャラリー空間みたいなところで展示することが多いです。今回の展示会のテーマを含めて展示構成を考えていたときに、自分の制作をしている場所がスタジオで、真っ暗の中そこだけに光を当てて撮影をしているので、その時にそこだけがほわっと光っていてそれ以外は真っ暗なので正面から見たときに「後ろに何かあるんじゃないか？」という想像をさせることがこの方法だとできるのかな？ということがありました。なので壁にベタっとついているというよりは裏側にも周れるような間隔があります。基本的には面から見るとですけど、後ろの暗さから何か気配みたいなもの、あれ？みたいな。

岩城：堀川さんの場合、作品のフォーマットはある程度確定していて、後ろの空間をどう使うとか考えますか？あと配置とかも重要になってくるんじゃないかと思ったのですが。

堀川：私の場合でしたら、色によってどう変わるかとですかね。白い空間に白色のライトで展示していますが、あれが結構いいなとか、そうしかかった空間になっています。黄色味のライトを当てるときの色も変わりますが、その黄色いライトと白いライトの見え方がどう違うのかというと、自分の作品は白色なんです。あれは展示室の壁面と同じ色で塗っているんですけど、その壁の白色と絵画の後ろの白色に白いライトを当てることで「線」だけが見やすいとか。絵画は普通だったから側面があるんですけどそこもできるだけ削ぎ落としているんです。その平面上の「線」だけを見てほしいというような色を使っているというのはあります。

岩城：吉野さんは最初のお話の中で、絵画を拡張してい

くというお話もありましたし、空間を意識されているというのはよく分かりましたけれど、影の色とかも面白いお話として伺いましたが、他に何か展示空間で意識されていることとか、意識の背後にあるような ambient なものに対して何かお考えありますか？

吉野：展示空間の話とは少し違うかも知れないのですが、作品の中に奥行きとか空間を作ること、表面を超えた向こう側や手前にも、見えないけれども作品の一部というのが存在するという風に思っています。見えない世界に「絵画の世界」みたいなものが存在していて、どこかで繋がっているようなイメージがあります。それでこれまで色々な場所に奥行きを点在させたりして、画像でもお見せしたように、同じ作品を別の場所や別の時間に置いていたりかして、それがワープしているような。そういう繋がりがあつたらいいなというのがあります。

岩城：ありがとうございました。時空を超えたバーチャルな空間があつて、その中で作品群が繋がっているという風なイメージでお聞きしましたが、それは基本にはご自分の作品の世界なんですか？他の人、例えば加納さんの作品はそこには入っていないんですね。

吉野：そうですね。ただ加納さんの仰っていたその「裏側がある」というのも共通した意識とか、近いものを感じました。

岩城：もう1つのバーチャル空間の中に自分の作品の色んな年代記を超えたような時空があるというイメージですか？

吉野：そうですね。

松谷：今の話に関連して僕も少し聞いてよろしいでしょうか？僕はこの展示会を2回訪れました。1回目は裸眼で展示作品をみて、続く2回目は、展示作品の撮影が許可されていたので、鑑賞とあわせて写真での記録もしました。後で作品の写真をみて、色々考えようと思っていました。その撮影の際に、加納さんの作品の前に立った時に、スポットライトを強く感じて、作品の側にいる自分もなにか輝いているかのように感じるほどまで光っていて。その中で写真を撮ると自分の影も入ってきて、その時に作品の中に入り込んでいくようなイメージがすごくありました。そのことに関しては堀川さんの作品に

ついても、写真を撮ると透明のアクリルに僕が映っちゃうんですね。吉野さんの作品では襖で作られたイメージと物質による空間にまさに僕自身が入っていきます。そこでお聞きしたいのですが、観覧者が作品の中にアプローチしていったときにイメージの一部になっていくことについては皆さんはどのようなお考えを持っているのでしょうか。それはアクシデント的なものとして理解してよいのか。あるいはそれも念頭に置きつつも保持しなきゃいけないイメージの質というものを考えていらっしやるのか。その辺りお話をいただければなと思います。

加納：今回作品の中で「裏側を撮る」ということと同時に写真の裏側に物を置いて撮る+表側にもアクリルの透明の物があつたりとか、写真があつて両サイド、表も後ろも空間があるように想定して撮影しています。作品の後ろも前も作品の一部として何となく想像しているところはあるので、「一部に入っちゃいますよね。」という感じとか。それでも写真というのはすばっと断面を切られているので、入りこみにくいメディウムだとは思いますが、撮影の仕方や見せ方の方法の中で、一部分しか見えていないけれどもこういう状態であるという想定はしながら考えて作っているところはあります。

岩城：観客は理想的にはいないほうがいい？

加納：難しいですね。というのも照明なんですね。作品側が発光すれば影になることはないんですけど、それってどうなんだろう？というのがありますし。僕の使ってる支持体ではできないことなので、照明は絶対に当てないといけないんですけど、照明なので角度があつたりとか。その辺りの難しさはかなりのあるので。難しいなと思っています。

堀川：私の場合だったら、何か考えを表に出すときに考えだけを表に出すことはできないと思っているんです。例えば支持体であつたりとか道具であつたり、それが絶対必要ではあるけれど、もしかしたらその部分というのは本当は1番ベストな素材を選んでるつもりなんですけれど、見る人になんか処理をして欲しいという場合があると思います。今回仰っていただいたように、額のアクリル板に自分が映っているということは、私の中ではそこに特に意味はない。

例えば映ることによって鑑賞者がどうバナナをとか、そういう繋がりは全くなくて。映ってしまっているという事実がただあるだけで、そうじゃなくて私が見せたいのはその中にある線が描かれたフィルムをどう自立させるかという部分でアクリル版が必要だったというだけなので、そこはなってしまうという事実は特に考えてなかったです。

岩城：もしスーパーホワイトキューブというか、理念みたいなものが実現できるならそのほうが良いという感じですか？青い線だけ浮かんでいるような世界ができたならそのほうが良いとかそういうこともありますか？

堀川：そうかもしれないですね。自分の中で大事なものは「どういう風にものがわかったか」「その時どう理解できたか」というのをずっと溜めていってることなので、そこが記録されていればとか、できればいいなという感じなので、浮いていることがベストなのかどうかはまだ分からないですけど、そういうことですね。でも、絵画であるということは制作する上で大切にしている要素のひとつです。

吉野：私の場合は鑑賞者が入ってきて欲しいと思っているので。「入っていきそうだな」という感想が嬉しいです。逆にそういう状況を作りたいという感じです。

岩城：ありがとうございます。今回3人のアーティストが集まっているわけですが、共通の話は逆に難しいんじゃないかな？というぐらい違ったタイプの仕事をされる3人だという気もします。



松谷容作さん

視覚と視覚性

岩城：これ⁴めちゃくちゃいい加減な図を描いて、怒られて直していこうという感じなんですけれど、「Vision と Visuality」みたいなことを書いてますけれど、理論的には「生物学的に見える」ということと「文化の中で蓄積されて見える」というような話が、本当は簡単には分けられないぞという時に使われるような言葉でもあるんです。分けられないとばかり言っていたら話もできないので、難しいのですが、物質に近いところと記憶が入っているところというような部分があって。誰がどこかというのは作品によっても違うと思いますし、あくまで1つの指針です。特に堀川さんの場合は物質が存在していることを自明とはそもそも思っていないわけなので、描きながら探りながらということをおさき教えていただきましたけれど、なおかつ他の人の解釈も最近は重要視されているんですね。ということでそれぞれの記憶が浸透したものの見方を複数集めてきてというような理解で良いですか？

堀川：はい。

岩城：加納さんの場合は、メディア自体が写真という記録する媒体であるということがありますけれど、その表層に対する記憶みたいな要素も重要ですか？それともそれはあまり入らないほうが良い？

加納：表層に対する記憶？

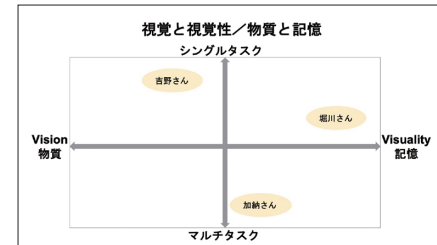
岩城：見た瞬間に何か思い出しちゃうみたいな。

加納：あまり必要としていないかも知れないです。

岩城：それ自体はあまり必要じゃなくて、メディアとして保存してしまうメディアであるということの方が大事であるということですかね。ありがとうございます。

シングルウィンドウ / マルチウィンドウ

岩城：「シングルウィンドウとマルチウィンドウ」というのは単眼視で一点でものを見る遠近法的な世界と、複数の画面を通じて物事を処理していくあり方というのと同じではないだろうかというのがあるんですね。



4

1点に集中して1つの仕事を淡々とやっていくと決めて、世界を1点から支配してやろうということ、同時並行的にいろんなものが動いていて複数の画面で処理していくというもの。コロナ禍でマルチスクリーンが一般世界にもかなり迫り出してきて、コンピューターの時代以降、特にコロナ禍で顕在化はしてきていますが、物事に対する取り組み方に1点集中ではないマルチタスクのようなものもかなり広がっています。コンピューターが出始めた頃はマルチタスクでウィンドウをたくさん開くことに対して、「気が散るから、なるべく閉じて一つだけにしなさい。」という注意もあったみたいですね。今は逆にマルチタスクによる新しい可能性というか、積極性みたいなものも出てきているんじゃないかなという気がします。吉野さんが使われている、いわゆる遠近法的な画法を維持していくときにやっぱりこのシングルタスクで追及した方が面白いということもあるのかな？ということで勝手にマルチ、シングルということも書いています。どうですか？

加納：僕がマルチタスクのところに来ているのは、作業性の話とかですか？

岩城：作業性がマルチであることとコンセプトとかプランの物事の考え方がマルチであることが必ずしも一致しないかも知れないんですけど、メディアの力って強いのでマルチタスクのレイヤーをいっぱい使って仕事していたら、物事の見方自体がマルチタスクになっていくんじゃないかな？という予想ですね。

加納：僕自身はマルチタスクができるかどうかというのできないような気がして。というのはマルチタスクと少し話が変わるんですけど、海外の映画を観るとき

に字幕を見て映像を見るということが割と苦手です。全然違うじゃないですか。映像を見て「綺麗やなー。」とか「これどっかで見たことあるぞ。」というような映像と、文章を読んで歴史とか物語とかを理解していかないといけないということが別だと思っていて。それを同時に何気なく見ているとできるときはあるんですけど、「そういえば苦手やったな。」と思い始めた瞬間に混乱することがあって。だから自分が作品でやっていることというのはそういったマルチレイヤーのようなものを作品に導入することによって、脳の処理が追いつかないということができて面白いなと思っているんですけど、自分がマルチタスクで同時に処理できる人間かと言われると、そうではないだろうなと。

岩城：意外な感じもするんですけど、そうなんですか。本人の自覚としてはマルチタスクではなくて。でも逆に物事をレイヤー的な見方をしたいというような。

加納：「憧れあり。」ですね。

岩城：憧れがあってマルチタスク的に世界を見て、それを過剰にやった時に自分の1枚1枚に集まってくるということ、実際の生活はまた別という話ですね。

加納：そうです。

岩城：堀川さんは作品を見させていただくと、方眼紙みたいな枠があるじゃないですか？1個1個描いてって、1枚の画面に1つの絵というわけではないのかな、という感じもありました。あれは1枚絵の画像なのか、それとも複数の断片が集まってきて、たまたまあの形に最後になっていくのでしょうか。ご自身の普段の情報処理としてはどちら寄りとかありますか？

堀川：絵画と額に入っているドローイングで少し違うところがあります。絵画は、1つにまとめているじゃないですけど、物としての存在が1つになっているという考えです。額は「なんでそういう風になったのか？」を「なんでだろう？」という感じで描いているので、「これの下に左上から描いていって…」という感じとか。「その下にこれがあったかな？」とかで並んでいるのでこの形になっているのかなというのがあります。

岩城：ある種の遠近法的に俯瞰して全体像が見えているというより、1個1個の蓄積の結果という感じですか？

堀川：そうですね。それがドローイングの方で、絵画の方は蓄積されたものが分かりつつ、本当にここなのかな？という。目を見たときに遠近法と先ほどおっしゃいましたけれど、目を見た時にわかる理解の仕方というのがあったら、「ここが前で、ここが後ろで、その間に何か空間があって。」とかそういうのはあるけれども、それを視覚だけの情報だけじゃなくて、話をした情報とか、人から聞いた情報とか、触覚的な情報を入れて空間を作っているという感じなので、遠近法とはまた全然違いかも知れないですけども、そういう具合に組み上がっている感じです。

岩城：シングルタスクからマルチタスクかということに関しては、意外と吉野さんは普段はマルチタスクとしてやっているけれど、作品は1点から作るような雰囲気を出しているといったこともありますか？

吉野：私も普段の性格的な所かというと1つのことしかできないですね。ただ作品に関しては一点透視図法を使っていて、特に襖の作品みたいな場合だと一点なのでかなりシングルタスクの形になると思います。しかもあのような奥行きを描くタイプの作品は視点のポイントを決めなくてはいけなくて。ここから見ると想定のもとで消失点が割り出される感じなので、作品の作り方としてはかなりシングルタスク的だと思います。ただ折り紙の作品だと、ある程度視点がずれてもそのように見えるとか、ちょっと拡がりが出たりします。なので描き方によっても若干変化するのかなと思っています。シングルタスク的に描くけれど、絵画は拡げていきたい。でも視点は決めなきゃいけない。というジレンマはありますね。

岩城：面白いんですね。遠近法って視点を1つに取ってしまう技法にもかかわらず、バーチャル空間にあんなにものをいっぱい置きたいというのは。それはその数だけ視点が增えるのか、1点に集約されるのかとか含めて面白い感じがしました。

松谷：今までのお話に関連して吉野さんにお聞きしたいのですが。僕はまず吉野さんの作品を写真を通じて拝見しました。その写真で見たものを和室の中で経験した時に少し違った印象を抱きました。写真の中で作品には遠近法に基づいた奥行き感がものすごくあったのです

が、実際に作品に近づくとき「物質性」というものがより立ち上がってきたんですね。写真で撮影されて生まれるただただ奥行きのあるイメージ。対して実際に会場で経験できる物質性を持ち、かつ平面的に見えてしまうのだけれど、側に行くと奥行きを持ったものとして立ち上がってくるイメージ。やはり、実際の会場での平面的な物質性と奥行きのあるイメージのこの「遊び」というのがとっても楽しいと思うんです。そこでお聞きしたいのですが、他のメディアが関わってきた時のイメージの変容ということについては何かお考えというか、制作の中で意識されていることはありますか？

吉野：正直、自分ではその差についてそこまで考えたことはなかったです。私は「手で描きたい。」という欲はすごくあって。例えば、写真作品を作りたいか？と言われるとあんまり興味がないと言ったら失礼かも知れませんが、自分は手を動かして絵を描きたいという欲望で作品を作っているところがあります。なのでその物質感というのは、そういう風にもものを作りたいから出ているのかなと思いました。

松谷：ありがとうございます。加納さんにもお聞きしたいのですが。さっきマルチタスクに憧れると仰っていましたが、加納さんの映像作品はマルチレイヤーというか、メディアの重なりとそのズレというものが強く現れています。いま観ているレイヤーはどれで、どのレイヤーのリアリティに自分はいるのか。裏面にいたり表面にきたり、どこのレイヤーとリアリティにいるのかがちょっとパニックになるぐらい体をゾワゾワさせる作品だと感じました。そうしたメディアの重なり合いというのはある意味でマルチタスクだと思うんです。こうした重なり合いとズレということに関しては、制作の中でどのようにお考えなのでしょうか。

加納：あれは言ってしまえば、「同じようなことを2回くり返すだけ」なんです。でも絶対そこにズレが生まれる。だから「ここで合わさって…端にズレて…」というのはある程度、何分で撮るぐらいのルールの中でやってしまえばどうなってもいいというのがあって。というのは、映像なので。すごく単純にいうとカラージュ的なことをやっているとして、カラージュは貼ってしまつたら

そこで固定されて完了しますが、映像はずっと動き続けることによって、それが失敗したりとか成功したりを更新し続けるので、その辺りの枠組みだけを作っておけば、あとはどうなっても良いというような作り方をしているという感じですかね。

松谷：その偶発的なものを生み出す形式の中で、その映像をメディアの重なりとして観ても良いだろうし、それがループしているところに注目しても良いだろうし。可能性が広がっていく感じでしょうか。

加納：やっぱり映像を見るときに、何かアクシデントがあったりとか成功だったりとか失敗だったりとか、何か期待してしまうと思うんです。その中で偶然性というものが入ってくる余地というのが有るかなと思って。やっぱり静止画的に1枚のプリントで仕上げていくと、見る側が「なんかくやくにくやくする」というような動きがあったとしても、作品自体は動かない。そういう良さもあれば、そうではないもう少し緩やかに見ている中で「ここ、勝手に繋がったように見える。」みたいな偶発性が映像に期待するところかなと思います。

岩城：ありがとうございます。映像に関しては僕はまんまと騙されたというか、規則性が何かあるだろうなと思って、その規則を解けるのが快感なのだろうと一生懸命考えたんですけど、全然解けなかったのはそういうことだったんですね。「裏面と表面がこうなっていて…」というのが頑張って見たら分かるのかなと思ったんですけどわからないんですね。「知覚と記憶」という話がさきほどありましたけれど、一般的な話を補助線として入れておくと、「パッと見る」という次元でも、人間の間でもいろんな個人差が当然あります。例えば視力が違うとか。もう少し大きな話だと色覚特性が違うとかもあるわけです。そもそもだいぶ違いが有ると。そこにさらに人間の場合、他の生物もそうですけれど、記憶が入ってくるのでさらに個別化されていくということがあって、さっき共通のコモンセンスの話も出していただきましたけれど。とはいえ他の動物と比べたら人間のなかではある程度共通の枠組みがあるというのは当然言えると思います。

知覚と記憶

岩城：視覚像だけの話でいくと、今言いたい事としては、視覚像的にパッと見たときにどれぐらい記憶が入っているかということなんですけれど。現実には我々は見た瞬間にいるんな記憶がもう入ってしまっているということがありまして。分かりやすい事例をひとつ。ネットで流行ったレベルの話ですが。

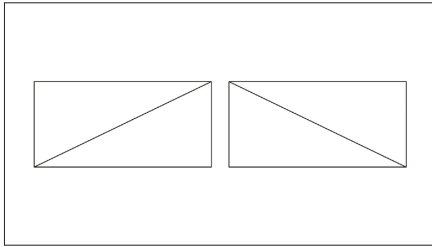
2009年にネット上で流行した文章

こんにちはみさんおんげきですか？ わたしはげんきです。
このぶんしょうはいりぎすのケブンリッジだいがくのけんきゅうのけっか
にんげはもじをにんきするときさしいよさいごのもさじえあいて
つれば
じばんゆんはめくちちやでもちんやとよめるというけんきゅうにもづいと
わざともじのじんげんをいかれえてあまです。どうぞ？ちんやとよちめう
でしよ？
ちんやとよめらはのんうよろしく

これパッと見ていただいたら日本語ネイティブの皆さんであれば、サッと読めると思うんですね。見た瞬間に読めてしまう。何の疑問もなく読めてしまう。というのがおそらく多くの方だと思うんです。「こんにちは、みなさんおげんきですか？わたしはげんきです。このぶんしょうはいりぎすのケブンリッジだいがくのけんきゅうのけっか〜」と読めてしまうんですね。ただもうちょっと丁寧に見ると「こんにちは、みさんおんげきですか？わたしはげんきです。〜」となっているわけです。

つまり物質的には、視覚情報的には間違えためちやちやな日本語ですけど、我々はいつも記憶のフィルターを通して物事を見ているので、日本語を身につけている人であればパッと読めちゃうんですね。ただ初学者はこれを読めないんです。「どうなっているんだろう？」ということになっちゃって。だから視覚像には常に思い出としての記憶が浸透しているというのがまず1つで。逆にこれを無くそうというか、自分の中で純粋な目で世界を見ようというのが逆にほぼ不可能というか。厳密には難しいだろうなというのがあります。アーティストの方によってはなるべくそうした先入観を除いて、より物質に迫りたいとか。

逆に記憶をより肯定的に捉えていこうとか。いろいろやり方はあると思います。もう1つ、これも面白い例で、堀川さんのお話に少し関わってくると思います。



デリック・ドゥ・ケルコフというメディア学者の著書「ポストメディア論」の中に出てくる図なのですが、この斜めの線が左から右に向かって上がって下がっていると感じるか、右から上がってきて左に下がっていくと感じるかどちらですか？と言われたときに難しく考えずにパッと見たときにみなさんどうですか？という質問です。これがどういう実験かという、使っている言語の進行方向でかなり左右されるという話です。今年ワールドカップが開催されているカタールだと、アラビア語なので右から左に文字が進行しますよね。アラビア語とかペルシア語の人は右から左に上がって感じるという話です。

加納：それは折れ線グラフとかでも左から右に進んでいくじゃないですか？それも反対だったりするんですか？

岩城：数字は後から入ったので西洋と同じ進行方向のようです。過去と未来を左右のどちらに置かかはやはり文字の進行方向に左右されるようですが、数直線が左から右に進むというのは西洋ではそうですね。日本もそれがある時期に入ってきてそうなったんですけど、元々日本は縦書きじゃないですか。縦書きの場合は右から左に進行するので、当時は右から左に進行するように考えていて。「横書き登場」という本がおもしろいですが、明治時代ぐらいに西洋の文化が入ってきたときに、数学の教科書とかは左から右に数字を書かないといけなくて、最初は文字が縦になっていたりして混乱するわけです。まず数学から左から右にとか。ただ大衆的な、一般の人が使う切符とかは逆向きの横書きとかハイブリッドな時代があって。今我々の多くが左から右に読んじやう

のは、それだけ左横書き文化に飼慣らされたという(笑)ただ日本の場合は縦書きと両方使いますから。漫画とかまだ右から読みますし、先のテストの結果は分かれてもおかしくないですよ。ただヨーロッパとアラビア語やペルシア語の世界だとかなり分かれるみたいですね。母音を表記する言語の横書きは、全部左から右らしいです。アラビア語とかペルシア語は子音を省略するんですけど、クロスチェックして読んでいく言語は全部右から左なのだそうです。というような意味でこんなシンプルな図の見え方に記憶が入ってくるのは面白い話だなと思って出しました。このように、日常的な我々の文化習慣が視覚像の一瞬に放り込まれるというのは結構あると思います。そういう意味では、共有されている文化的「コード」というのは強烈に我々に動きかけていて。遠近法もそうですけど。堀川さんにお伺いしたかったことの1つとしては、ご自身でルールを決めているような道具を使って描かれていますよね。他の人に話も聞いて、また同じような技法で描かれていますよね。ただ一般に我々がそれを見たときに、どういう言語であるとかどういう規則で作られたものかということとは多分一瞬では理解できないし、一生懸命見てもあまりすぐには理解できない。僕の感想では、宇宙の文化を見ているような気持ちになったんですね。結構これも規則性はどのようだろう？と考えるエネルギーがいるし、考えても分からないというような感じで、我々とは全く違う、エイリアンが描いた絵だという感じもありました。先の文字列は共有されている文化の話ですけど、堀川さんの作品はアーティストが独自に作った規則性とパターンの中で描かれているという感じがあります。「他者との共有」という意味ではどのように感じられているのでしょうか。

堀川：他者との共有の部分では、「見ても分からない。」というのも理解の1つだと思えます。何が理解の1つかというと、全てを分かっているというわけでは全くないと思うんですけど。分かったつもりになっているというのはあるかも知れないです。そこには自分なりのやり方を用いて分かつようとしてしている記録があって。でも他者から見たら分かつようとするけど、それが分かつたと思う人がいるかもしれないし分からないという人も

いるかもしれない。それは「分からない。」でもいいと思っています。何が分からないのも分かつたという。そういう経験なのかも知れないですけど、何かを共有しようと思っている部分はあるはずですが、その先のことは「完全にこの部分をこういう風に共有したい。」というのではなくて、それを相手がどういう受け取り方をしたのか、どういう理解の仕方をしたのかというもまたそれが面白かったりする。そこをまた「なんでだろう？」という感じで考えたりするのが好きなんです。

岩城：ありがとうございます。作品、いわゆるアートと呼ばれるものの中で、作品の解釈が開かれていて受け取る人によって違って、理解できたという気持ちにならなかったりなかったりとか、共感できたりとかがあるというのはおっしゃる通りでよく分かります。面白いと思うのが、1つ一貫した規則性をご自身では持たれていると外から見ると感じるという点です。そのルールは一体何だろう？と、どうしても読解したくなるんですけど。でも読解できないという部分。単にものがあるって解釈が開かれていますよという話とは少し違うのかなと思っています。そのコードはシークレットですか？

堀川：いえ、そういうわけではないです。例えば今やっていることだったら、「モノをどういう風に描くか。」ということをやっている。例えば美大の受験などのデッサンで、「描く」ということに慣れて何も考えずに描くことができる。「バナナ」というお題だったら剥いたところを網目状に描いてちょっと影つけて、練り消しでとって…というような感じでそのものを平面上に浮かび上がらせようとするけども、そうじゃなくて「なんで自分が網目状に描こうとしたのかな？」とか「どうして1つ1つの編み目の枠を作ったのだろうか？」というのを自分という風に落としこむか。それがコードとおっしゃったようなことかも知れないですけど。どういう自分のコードを持って描くか。シークレットにしているわけではないけど、「これか！これがバナナの編み目の部分だったのか！」ということがあっても、次の日には「もしかし

たら…」という感じでどんどん変わっていく。でもそれは昨日のことがなかったらできなかったことだしという。どういう風に描いていくかという自分のコードがあるかも知れないですけど、それを使って絵画を描くみたいなことをしている感じです。

岩城：追いつけるような速度じゃない速度で、コード自体も常に書き変わっているという感じですか。

堀川：コードを疑うじゃないですけど。

岩城：固定されたものがない？

堀川：そうですね。固定されていない、固定したいものを見つけたくて形を作っているのかもしれないです。でも重要なのは、自分が作った形を他人に理解してほしいのが重要なのではなく、理解していると思っような世界が一体何かということ、作品を並べた空間で言いたいのではないかと思います。

岩城：ありがとうございます。吉野さんにお伺いしますが、遠近法というのはある種のコードということで、みんなが今の世界では遠近法で見えてしまうということがあると思います。動物の話や少し先取りすると、吉野さんのイリュージョンというのは現代社会だと人は大体そう見えるのかなという感じがしますが、そう見えない人たちとか他の生物の存在、コードの外のことをお考えになることありますか？

吉野：あまりないかも知れないですね。岩城さんの研究されているところを少し拝見したのですが、「チンパンジーはアートを楽しめるか？」という話からチンパンジーに見せたらどうなるだろう？と、すごく興味があります。

岩城：人間にとっての錯覚みたいなものが、物質的には平面なわけですよね。人間ではない生命体にとって、たとえば、地面に描かれた穴を見て、「落ちそうで怖い。」とか思うのかなというのが単純に僕も疑問に思うところがあります。

松谷：今の立体・奥行感ということで、これは吉野さんと加納さんにお聞きしたいのですが、こんなことを言うのは良くないのかもしれないのですが、「どうして奥行きを持ったものとして観てしまうのだろうか？」ということとをずっと思っていまして。

作品を平面的に観てみたいという変な欲望が出てきたんです。平面的なものを平面としてどうして僕らは見ることができないのだろう？いつも奥行きがある。お二人の作品を通じて、私たちの「見ること」について呼び起こされたことは、奥行きを持って見てしまう私たちの性というか、そこから逃れられないことに対する不満でした。「奥行きが嫌。平面になりたい。ペラペラになりたい。」というか。視覚性といえない、つまり記憶とはいえない、視覚という感覚に自動的に働くかのように思える条件のようなものは、作品を制作する上で、ここまで平面と奥行きを横断しているお二人にとってはどういった位置付けになるのかな、というところをお聞きしたいです。

吉野：難しいですね。

加納：もうちょっと質問を。

松谷：加納さんの場合は、複数のレイヤーがあるけれども、ぎゅっと1つに写真という形式で、ある意味で暴力的にも思えるような形で平面にするじゃないですか？でも平面というのは視覚にとっては非常に抽象的なあり方のように思えます。具体的には奥行き感を持って対象を様々に勝手に見てしまうし、どれだけ剥ぎ取ろうと思ってもその感が残ってしまう。そうしたことは加納さんの制作の中で、平面的なものへと移していくときにどう関わってくるのか、ということをお聞きしたいです。

加納：おそらく平面だからこそ想像力が働くということだと思っています。例えば、落語なら、衣装は着物で座っている形を基本にして、立ったりしてフォルムを変えるだけで違う人になるということができると思うんです。ただコントとかかになってくると割と自由度が広がりすぎて、テレビとかでコントとか見ていると「これって経済力の差やな。」とか思ってしまうんですね。だから無限になってしまうというか、その状況が。だから平面ということが、かなり色々なものを制限されて、この面だけで物事を見てくださいね、となっているからこそ、無い裏側を想像することができるという意味では平面というのは面白いなと思っています。

松谷：ありがとうございます。

吉野：私も平面というものが、平らであるからこそ相反するものが出てくる方が面白いんじゃないか？と思って

制作しているところがありますかね。作品を見たときに、平面であることは理解しつつも奥行きが出てくる。それを行ったり来たりすると思うんですが、その感覚を楽しんでいるというところでやっている部分があります。

松谷：ありがとうございます。とてもわかりやすかったです。

アートと動物

岩城：たとえば、猫のための音楽といった試みもありますが、アートは人を前提としているという論者もいます。「アートと動物」を考えると、前提条件としてそもそも皆さんのアートの定義に「人間に見せるもの。」ということが含まれていたら、そもそも動物に見せるアートというのが矛盾してしまうということがありますけど、その辺は普段無意識的に誰に見せるものかということはどう考えられているのでしょうか。

加納：やっぱり僕は基本的には、ものを作って見せるということを前提としているので、誰か、それは自分かもしれないですけど、見ることを前提にして作っています。なのでそれは今のところ人ということしか想定していません。というのはコミュニケーションが取れるか取れないか、話ができるできないというレベルではなくて、もし魚の気持ちや少しでも理解できるような「あ、反応してる！」というようなことが分かるのであれば、考えることができるのかもしれないですけどね。

堀川：私の場合、今展示している作品もそうですけど、展示を観に来てくださる方達に向けての共有の方法だと思っています。なのでこの社会の中でどういう風に展示するのか、見せ方としては人に対してかなと思っていますが、ものをどう風に捉えるかという制作の前段階の自分のやり方としては、人に限ったことではないのかなと思います。もしその辺りに飛んでいる虫だったら、どう見えるのかな？と考えたりとか。そういうものと対峙する、考える段階ではもしかしたら限定されていないのかもしれないし、隔てはないのかもしれないです。

岩城：制作者側のビジョンとして、想像上であったとしても人間に限定されている必要はないのかもしれない？

堀川：それで想像を膨らませるじゃないですけど、環世界のようなものがあるかもしれないです。

岩城：面白いですね。吉野さんどうですか？

吉野：現時点では、対人でしか作っていないと思うのですが、実際見せてみたらどうなるんだろう？というのはすごく興味があります。かなり昔に一度、動物あるいは他の生物の視覚を調べたことがあって。虫だと紫外線が見えるから、見えている色とか世界の見え方は多分違うだろうとか。犬とかは実は白黒で見ているんじゃないか？とか。しかも人間は感覚を視覚に頼っている。90%とか。かなり高い割合で視覚に頼っているが、他の生物だともう少し違う感覚で世界を捉えているというところがあって、把握の仕方が全然違うというので、それで作品を作ろうとしたことがありました。今はそういうことを考えてはいないのですが、そういったことを考えながら何か作ってみたい、また別の世界が作れるかもしれないとすごく思います。

岩城：想定として、外からそういったプロジェクトのお話があった場合に、より強制力がかかると思うんです。例えばチンパンジーだったらどう風に見るだろうかと想定する企画さえあれば、やってみたら今までの自分達が想定した世界と違う世界が見えてくる可能性があるかもと、参加への積極性も無気にしもあらずという感じですか？

吉野：そうですね。

岩城：拒否はしないという感じですか？加納さんも。

加納：もちろん拒否しないですよ。断ることはない。

吉野：面白そうですね。

加納：それこそやっぱり吉野さんがおっしゃられたように、見えるものが違うじゃないですか？ぼんやりとした光と影しか見えていない生物もいれば、僕らには見えないうものを認識する生物もいるとか、全然想像できないんですけど、面白い要素としてあるなとは思っていますね。

岩城：そうですね。動画だったらフリッカー値とかも全然違って来ちゃうでしょうし。今我々は安定してこの会場のモニターを見ているんですけど、犬であったりある動物にとっては、蛍光灯とかもチカチカしてしょうがなかったという話もあるので、映像を使うならその映像機器から

作らないといけなかったりしますね。そういうのも結構面白いですよ。想像上でも面白い部分があるなという気がしました。

アーティストの晩年

岩城：生きていく上で単純にアーティストも若いときと感覚自体ってやっぱり変わりますよね。今私、老眼になって、若い頃と見え方が違ってきます。高い音も全然聞こえないんですね。学生と比べると。五感の配置自体も年取るにつれてだんだん変わってきますし、最期、死を目前にしたアーティストになると全然違ったアレンジメントになるのかなというのがあります。現時点で長期的に見てどんなことを考えたいとかあるでしょうか。将来こんなことをやってみたいとか。

加納：今39才なんです。あと半分とか思っているんですね。折り返し地点きたかな？みたいな。記憶力というのは落ちていくじゃないですか？というので日記を書くようになったんです。別に想いがどうかかは書いていないんですけど、こういう風にやった、とかを記録しておこうと思って書くようになったんですね。というのは最期に自分がこれまで制作してきた作品含めて、大きい展覧会ができたらいいなと思っているんですね。回顧展的な。でも多分自分のアトリエにある分は保存状態があまりよくないんですよ。そんなにきっちり湿度とか管理されていないから。だから作り直さないといけないものも多分ある。それを「40年前のあの作品は、ああやって作ってたな。」という記憶だけに頼るのは絶対に不可能なので。それで記録するようにしているんですね。

岩城：美術館には優しいですね。

加納：それさえあれば「あれはあれを使って塗ってたな。」とかができるという長期的な活動をしています。

松谷：ある意味アーカイビングですよ。

自分でアーカイビングしていくということですよ。

加納：そうですね。自ら。

堀川：私ははっきりとは分からないですけど、コツコツ、今みたいに「あれなんだかな？」とネチネチやっているのかなと思います。

■ アーティスト・トーク

「わー、こんなに考えたんだ。うれぴー。」みたいな感じとか。なんかそういう感じでやっていくのかなと思います。

岩城：年を重ねたらスピードが増したりするかも知れませんがね。

堀川：で、今描き溜めてるものももし30年後に見たときに「うわー、これ今やったら考えられる！」とか。今描き溜めてるのが今後どうやっていくのかな？ということもあるかもしれないですね。なんかネチネチやっているといます。

岩城：最後に吉野さん。

吉野：そうですね。私も明確にビジョンがあるわけではないのですが、「良い作品を作りたい。」という気持ちがあるので、晩年になったときに「良いのできたなー。」と思えるのがいくつかある状態にしたいですね。なので今より良い作品を目指して、「ここをもっとこうしたらよりまた違って面白くなるかな？」というのを繰り返していきたいなと思っています。

岩城：ありがとうございました。加納さんはさっきのお話だと40年後ぐらいにこの記録をみたら良いですか？

加納：そうですね。

岩城：YouTubeにそこまで残っているかな？ありがとうございました。

加納 俊輔 | Shunsuke Kano

1983年大阪府生まれ。2010年京都嵯峨芸術大学大学院芸術研究科修了。主な展覧会に「サンドウィッチの隙間」京都市京セラ美術館ザ・トライアングル(2021)など。

写真(を撮る/を視る)を主なメディアとして扱い、イメージと物質の関係性についての考察を軸に、「視る」という体験を捉え直す試みとして平面、立体、映像と多岐の表現形態で展開している。

堀川 すなお | Sunao Horikawa

1986年大阪府生まれ。2012年京都市立芸術大学大学院美術研究科絵画専攻油画領域修了。2015-2016年ポーラ美術振興財団在外研修員としてニューヨークにて滞在制作。

主な展覧会に、「分かるうとしようとする行為」東大阪市文化創造館(2021)など。

私たちは世界をどのように捉えているのか、そして他者とどのように捉えた世界を共有しているのかを、描くことを通して探っている。

吉野 もも | Momo Yoshino

1988年東京都生まれ。2015年東京藝術大学大学院美術研究科油画専攻修士課程修了。

主な展覧会に、「Make It Simple」三越コンテンポラリーギャラリー/東京(2022)など。

視覚的な仕掛けを利用した描写で、絵画とその周りの環境との関係性を探求する。折り紙をモチーフに、まるで立体的にそこに在るかのように精緻に表現した「Kami」シリーズや、空間を拡張するかのように奥行きや立体感を創り出す壁画、インスタレーションなどの制作を行う。

岩城 覚久 | Akihisa Iwaki

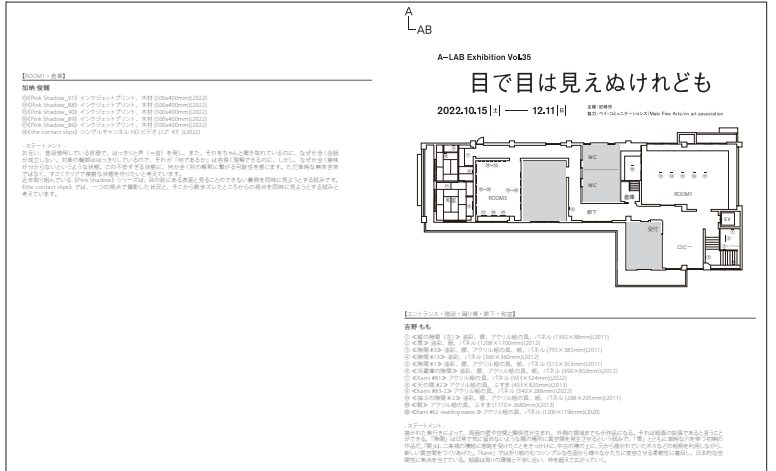
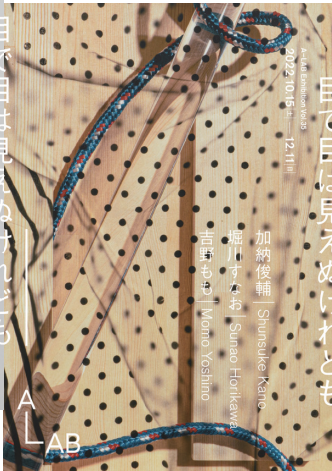
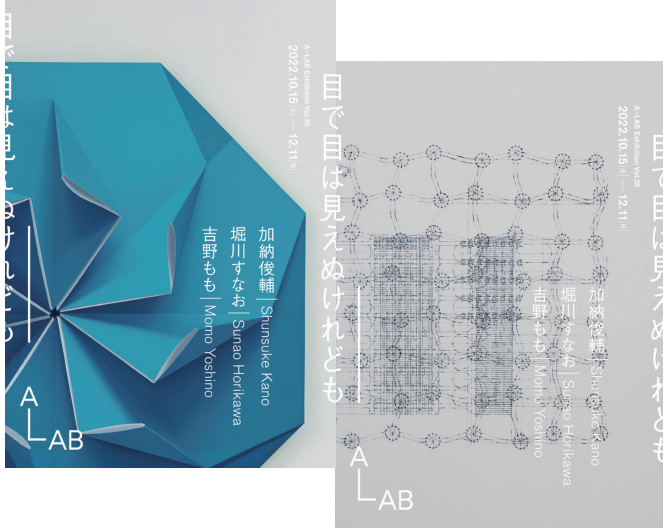
近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授。専門は感性学。

共著書に『Virtual Images:Trilogy of Synthetic Realities(Buechner-Verlag)』など。

松谷 容作 | Yosaku Matsutani

追手門学院大学社会学部社会学科教授。専門は美学。

共著論文に『Living Images,Inert Humans:Vitality of the Images Appearing in Chromatophony and A Wave(The proceedings of The Sixth Transdisciplinary Imaging Conference:Dark Eden)』など。



A-LAB archive vol.37
Exhibition Vol.35 「目で目は見えぬけれども」
2023 (令和5)年3月 初版第1刷発行

フライヤーデザイン 貞雄大
写真 (P1～6) 表恒匡
発行 編集 制作 尼崎市 文化振興課

A
L
AB

お問合せ先

尼崎市 文化振興課

TEL : 06-6489-6385 (イベント時 06-7163-7108)

FAX : 06-6489-6702

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