

Exhibition Vol.45

Archive
vol.47

ひき だ
家具と抽出し

Furniture
and
Drawer

A
L
AB

松井沙都子 松延総司

Contents:

1	ロビー
3	ROOM1
7	倉庫
9	ROOM3
13	和室
15	イベント 家具と抽象とアートのお話
27	フライヤー・配布資料

家具と抽出し

本展はいわゆる家具の展覧会ではない。展示作品は、もしかすると実際の家具に似ているかもしれないが、その性質や存在の意味は大きく異なる。

私と松延さんの作品は、「欠如」や「地」といった捉えどころのない概念を背景に持つ。一方で両者の作品には、形状や材質、構造といった目に見える要素において、共に「家具」的であるという側面を持つ。他者と共有しづらい概念について、より多くの方に想像を巡らせていただくきっかけとなるよう、本展では「家具」をテーマにすることにした。つまり本展に展示されるのは、実際の家具のようでありながら、家具そのものとは言い切れない、美術作品である。

ちなみに展覧会タイトルの「家具」に続く「抽出し」という言葉は、松延さんが提案してくれたもので、美術批評家の沢山遼さんによる「“抽象”と“抽出し”には関連性がある」との話が参照されている。対象からエッセンスを抽出するという意味を持つ「抽象」には、その語の示す通り「抽出し」からものを取り出す所作に通じているためではないかと、私は考えている。

馴染み深い「家具」の距離感で作品に接しつつ、美術の本質ともいえる「抽象」の面白さに、少しでも触れていただけるような機会となれば幸いである。

松井沙都子（本展ゲストキュレーター／出品作家）



松延総司

《Flash Matter(Gray) #1》デジタルデータ、インクジェットプリント、H:594×W:420mm (2019)



画面の左右がネガポジ反転し、グリッドの交点が錯視効果によって明滅している画像。



松井沙都子

《ホーム・インテリア(部屋) #2》木材、カーペット、照明器具、サイズ可変 (2024)

松延総司

《Pattern of Dark #2(Wall)》インクジェットプリント、木材、紙、H:2500×W:1750×D:100mm (2024)

《Pattern of Dark #49(Wall)》インクジェットプリント、木材、紙、H:2500×W:1750×D:100mm (2024)

壁紙を用いた松延作品と、カーペットを用いた松井作品を組み合わせ、壁と床のある、まるで部屋のような空間を構成。









松延 総司

《Hollow #1》デジタルデータ、モニター、H:280×W:345×D:440mm (2024)

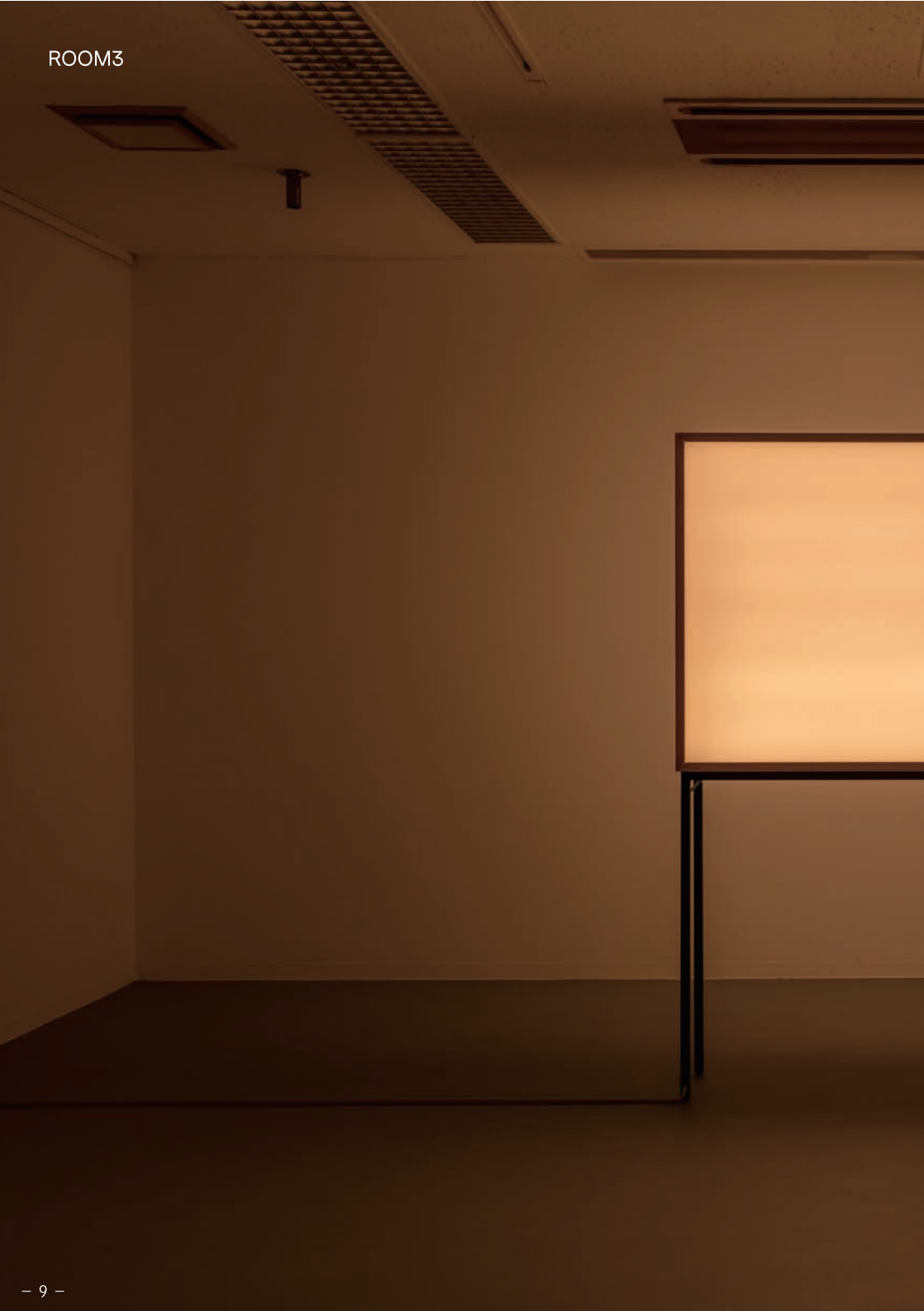
《Hollow #2》デジタルデータ、モニター、H:215×W:215×D:350mm (2024)



松井沙都子

《Frames #16》木材、油性塗料、LED、H:320×W:410×D:155mm (2024)

他の部屋と少し流れを変えて、小さな作品に向き合うことのできる空間とした。



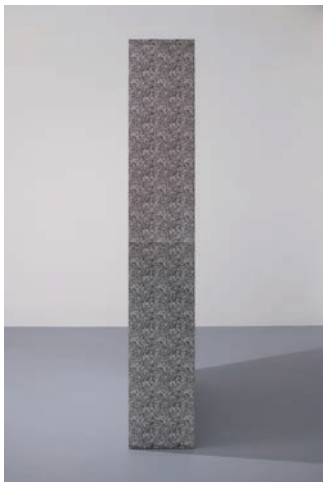


松井沙都子

《signage#1》木材、アクリル板、照明器具、H:900×W:1300×D:300mm (2022)

家具の展示のように作品を置く、というコンセプトで構成。





松延 総司

《Shelf #6》 木材、メラミン樹脂、シルクスクリーンプリント、H:1800×W:900×D:288mm (2022)

《Shelf #7》 木材、メラミン樹脂、シルクスクリーンプリント、H:500×W:1500×D:200mm (2022)

和室





松井沙都子

《Frames#15》木材、LED、アルミ、H:27×W:535×D:460mm (2024)

《Less(ナイフ)》ナイフ、H:129×W:15×D:5mm (2017)

《Frames#13》木材、LED、H:540×W:440×D:30mm (2023)

松延総司

《Shelf #1》ベニヤ板、H:1800×W:900×D:288mm (2013)

一見何もないようで、建築に作品が寄り添うような空間とした。

イベント 家具と抽象とアートのお話

出演 松井沙都子、松延総司
ゲスト 沢山遼（美術批評家・武蔵野美術大学美学美術史研究室准教授）
日時 令和6年10月26日（土）14時～15時30分
場所 A-LAB ロビー



トークイベントの様子

松井沙都子さん（以下：松井） 出展作家の松井沙都子と申します。よろしくお願いします。

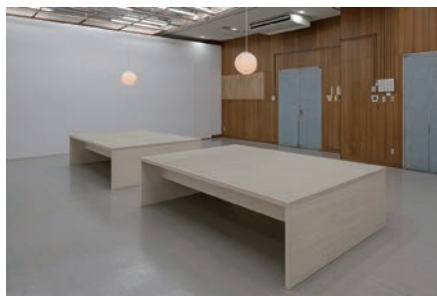
松延総司さん（以下：松延） 松延総司といいます。よろしくお願いします。

松井 今回「家具と抽出し」の展覧会のゲストキュレーターという形で参加させていただきました。



松井沙都子さん

「家具」というキーワードを考えたのは私です。その後「抽出し」という言葉を松延さんに添えてもらって、二人でタイトルとなる言葉を作りました。「家具」は、自分達の作品に共通する性質についてよく考えた言葉ではあったものの、最終的には割と直感的に出た言葉だったので、ちゃんと詳細な背景をリサーチしないかなと思っていたのですが、今回沢山先生のレクチャーをお聞きして、本当に自分で調べなくて良かったと思っています（笑）。すごく勉強になりました。ありがとうございました。沢山先生のお話に考えを巡らせると、私と松延さん特有の「家具性」について思ったところがあったので、お話をさせていただけたらなということの一つ考えています。また私にとって抽象という概念はすごく難しく、松延さんから「抽出し」という言葉をもらった時点から、抽象って何かと改めて考えるようになったのですが、自分が使う抽象という言葉がどうもピンとこないというか、かなり限定的な意味で使っているような気がしていました。今回、



沢山先生にお越しいただいているので、私達の作品の「家具性」に対して抽象という言葉をもどどのように合わせていくことができるかというあたりを、今日のトークの中でお助けいただけたらなと、レクチャーをお聞きして思いました。まず私の作品の話ですが、家具に寄せた話からにしましょうか。言葉にするのはすごく難しいのですが、まず自分達の作品を「家具」と重ねた理由は、展示空間の中で作品と鑑賞者の身体がしっかり設定された上で、それらが具体的にどのように関わるかを決定するような存在として作られていると考えたからではないかなと、今振り返ると思います。私の作品の場合は、普段から建築の材料を使っているものが多く、今回も例えば ROOM1 に展示されている作品のモチーフになっているのはカーベットが敷かれた床です。床って通常とても低い位置にあるもので、普段は意識しないと見えてこないんですが、作品ではそれを一段高く持ち上げることで鑑賞の対象として見ることができるという仕組みを作っています。今回の作品では高さ 60cm に設計しているのですが、普通のテーブルが大体 70cm とか 90cm のところを、それよりちょっと下げて見た時に視線が下がって、あ、少し下だなんて感じられるように設計してあります。ぱっと見た時にテーブルだね、と言われる方もいらっしゃるんですけど、よく見ると「あれ？テーブルではないな。」と分かってくるような高さに作っています。まず床の話だけで言うと、普通のテーブルと接する時の高さの感覚と全然違う体験が、作品に向き合った時にできるように設計しています。他の作品もそのような感じで、「どのように作品と鑑賞者が向き合う

か」という点を設計の上では重視していて、それを実際の家具と微妙にずらしていくことを意識しています。松延さんの作品でも、そういったところがありますか？

松延 そうですね。僕が作っている自立している家具とも彫刻とも呼べないような、今回出している立体作品っていうのは、基本的に僕は使わない / 使えないということを前提に作っています。そういう点で言うと、松井さんの作品っていうのは、使われることは念頭に置かれているというか、使ってもいいものなのかどうかっていうのを聞きたいなと思っていて。どうですか？

松井 使えそうだけど展示されている作品なので、実質使うことができず、見ることしかできないという状態に置くことが、展示された状態で目指している環境です。

松延 先ほどの沢山さんのレクチャーにあったような家具作品のところで言うと、今展示している作品っていうものが、仮に展示じゃない状態になった場合、人の家に入った場合っていうのはどう考えてますか。展示じゃない状態であり得るのかどうかということを含めて。

松井 ありかな…でもそれは作品の範囲を超えているかな…。ただすごく昔に、作品が生活空間にあったら理想的だなと思っていたこともありました。私の作品は昔から割と住宅とか住環境をモチーフにしているものが多いんですけど、それが住空間に置かれているのにもかかわらず、作品として成立するために触られてない状態にあったらすごくいいな、みたいなことを考え



ていたことも実際ありました。ただ本当に触るかどうかは作品と一緒に住む人にしか分からないので、そこは作品の範囲を超えているのかなとは思っています。松延さんは？

松延 そうですね。僕の作品は、結構ひねくれているところがあって。ROOM3にある棚の作品 (Shelf#6) の話なんですけど、僕はあの棚のことを「使い終わった棚」というふうに呼んでいて、たとえば積み木状に組まれている、ちょうど人の背丈ぐらいの作品があったと思うんですけど、あの作品に関して言うと、立方体が6個並んでいて、その間に板が挟まっている状態なので、一見するとロッカーみたいな棚に見えるんですけど、実は積み木のような状態で組まれていて、立方体と立方体の間に板が挟まっている。つまり、立方体とその板の棚になっているというふうに言うこともできるし、板の間に立方体が挟まっている。なので板を棚というふうに考えて、その間に立方体が挟まっているというふうに考えることもできる。そうすると棚の中に棚が入っている状態というものを作っていて、棚が棚をもうすでに支えている状態なので、普通の棚だとその中に本が入っていたりとか、何か物が入っていたりして、それを出したり



引いたりして、常に動いている状態だと思うんですけど、そうではなくて棚と棚が支え合うことによって棚としても常にフル稼働している状態っていうのを作りたいなと思っていました。斜線の棚板が入っている作品 (Shelf#7) に関して、その斜線っていうものが空間を塗りつぶすような記号性があるなと思っていて、なのであの斜線によってすでに棚が塗りつぶされている、もう棚の中がいっぱいだよっていうサインとして機能している。つまり、空間はあるけれども、もうその斜線によって空間が埋められている、使い終わった棚というふうにして構成しています。なので僕の作品は展示されている状態であっても、収納されている状態であっても、住宅の中に入っている状態であっても、常に使われている状態っていうのを目指して作っている。なので使われていない状態っていうのがないっていうことをコンセプトに作っています。それで言うと、沢山さんがレクチャーで話してくれていた、時間と運



松延総司さん

動っていうものがすでに内包されていて、内包されているがゆえに、逆に時間と運動がないっていうすごく矛盾した状態であるのが面白いなと思って、僕はそういうものとして作っています。そういうものってどう見えますか？

沢山遼さん（以下：沢山） 時間と運動という言葉が、今日の一つのキーワードとして出てきたわけですけど、今回、松井さんと松延さんの作品を見ると、実はその時間とか空間という問題が今日レクチャーで話したようには分かりやすく作られてないという感じがするんですね。むしろ今日レクチャーで取り上げた作品群の方が理念としてはわかりやすい。このお二人の作品の方がもっと複雑というか。時間や空間の発生が、自明のものではないという感じがするわけですね。たとえば先ほど松井さんが、実は自分の作品は極めて両義的なものであって、使うことができる可能性を担保しつつ、だけど使われない可能性に開かれてるということを言ったわけですね。ということは、ちょっと大げさに言うと、量子力学のような感じで、一つの事象の中に複数の出来事が同時に共存しているみたいな状態。だから、さっきの松延さんの「棚の中に棚が内包されていて、棚が使われてないにもかかわらず、棚が常にフル稼働している」という発言も、同じ意味での両義性に触れるものだと思うんですね。ある一つの事象の中に複数の可能性が同時に進行している。量子力学的に言うと、「シュレーディンガーの猫」みたいな感じですね。だから、そういう意味で言うと、これらの作品をどういうふうに見たら良いのかということに戸惑う人は多いでしょうね。そのものを成立させる枠組みが複数あるわけだから。言い換えると、家具であると同時に、抽象芸術である、あるいはそのどちらでもないという状態が成立するわけですね。今日のレクチャーの中で取り上げた作品は、家具としてつくられたものがほとんどだったわけですね、基本的には。だから使ってよい。もう一方で、モンドリアンの絵画とかドゥースブルフの絵画がある。これは家具としては使えないということは誰もがはっきりと分かるわけですね。だけど、お二人の作品は、もっとその境

界が曖昧になっているといえる。だからもっと言うと、次元の境界とかも曖昧になっているし、使える、使えないという問題も極めて曖昧なものとして提示されている。そういう意味で思い出すのは、ロバート・モリスの作品です。モリスの抽象的な立体作品は、ミニマル・アートの代表的な事例として知られているものですが、合板で作られた柱が並んでいるだけみたいな感じになってるわけですね。こういうものを1960年代半ばにロバート・モリスは作っている。モリスが個展をしたとき、尊敬する音楽家のジョン・ケージに是非自分の個展を見に行ってもらいたいと案内を出すんですね。ケージは見に行ったよって言うんだけど、彼の感想は「見に行っただけど何もなかったよ」というものでした。今回のお二人の展示もそういうものかもしれない。「A-LAB 来たけど、何も作品なかったよ」と。だけど、それはもしかしたら作品としては成功かもしれない。松井さんと松延さんの作品を見て「作品は全然なかったけど、照明はあった」という感じで帰って行くみたいに。別の言葉で言うと、それは「作品が隠れている・隠されている」という事態かもしれないですね。ロバート・モリスの作品も隠されているという部分が重要で、例えばある記者がモリスが参加した展覧会を見に行ったときに「モリスの作品だとは思わず、間違って座っちゃった」という内容の記事を書くんですね。「これが彫刻作品だとは思わなかったよ」と、要は彼の作品をけなすために書いているわけです。しかし、一方のモリスからすれば、まさにそれを狙っていた。彫刻が建築空間に隠れる。もしかしたらそこに人が座っちゃうかもしれない。だけど、それをもって成功とするという、かなり屈折した戦略があった。そういう問題を思い出したりもしました。もう一つは、今回のお二人の作品を見て思ったのは、家具というのは何かを支えるものですね。たとえば、椅子だったら、人間の身体を支えるとか、本棚であれば本を支える、ベッドであれば仰向けになった人間の身体を支えるとかっていうふうに、何かの支えになるものである。それらが芸術作品と似ている部分があるとしたら、支持体という概念に接近すると思うんですね。支持体

という言葉は何かを支える、支持する、と書く。英語で言うと「サポート」だから文字通り支えるものなんだけど、家具も芸術作品もその意味では何らかの意味での支持体というか、支持性。サポートするという状態を持っていると。松延さんがさっき言われたように、そこから棚が棚を支えている状態について考えることもできるでしょうし、松井さんのフラットなベッドとテーブルの中間にあるような感じの立体もそうですが、何かを支えるということ自体が剥き出しになっているわけですね。何かの支えにしか見えない、支えそのものとして作られてると。カーペットが張られていて何かを明らかに支えるものとして作られてるんだけど、何も支えていない。支持体であるにもかかわらず、何も支持しない、何もサポートしないという両義性がお二人の作品群からは溢れていて、そこがクリエイティブなポイントとして見えてくるだろうという感じがしたんですね。決して家具として作られてるわけではない。たとえば松井さんの作品を家に設置するとする、で、これは芸術作品だから触らないというルールがもし仮に提示されてるとして、購入者が作品として扱ってそれには触らないとしますよね。だけど触らなくても間接照明としては結果的に機能してしまう。購入者が「これは芸術作品だから私は家具としては使いません」と、それを購入したとしても、それを設置したら結果的にそのライトで本を読んでもかもしれない。というか、読むでしょうね。ということを考えると、そ

れが芸術であるか家具であるかという問題を含めて、実はその両義性自体が誰もコントロールできない状態に置かれている。作家にもコントロールできない。鑑賞者にもコントロールできないようになっている。宙ぶらりんな状態でそれが置かれていることの、ある種の不気味さが漂っている。すごく不穏な、ただならぬ雰囲気を持った展示空間だと今回思いましたけどね。

松延 松井さんのROOM1の作品って、照明の作品だとしてみたらめっちゃ面白いですね。カーペットの方が本体じゃなくて、照明作品として見ると面白いなと思って。

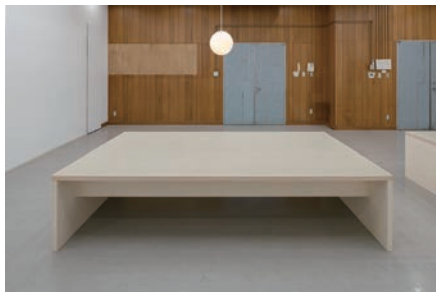
松井 そうですね。照明作品だったとしたら、設置される場所に光を投じる役割が生じるわけですね。

松延 照明によって、光らされているものはあるわけじゃないですか。カーペットが敷かれた床が一応、照明の対象物ではあるけど、偶然にもその周りでも作品の照明を利用しながら本が読めるとか、そういうのがすごい面白いって思って。他の照明の作品っていうのは、その照明が本体じゃないですか。照明自体が本体に組み込まれている。だからその照明によって光らされているものはそこにはないけれども、この作品では、もうすでにその照明で光っているものもあるっていうふうに見ると、何か違う見方ができるなと思ってました。

松井 ありがとうございます。ハンドアウトのテキストにも書いているんですが、あの作品は、床と壁と光を組み合わせることで抽象的な家が出来上がるというルールを定めて制作している作品のシリーズの一つで、そのうちの床と光という二つを使った作品として展開したものです。作りとしては、記号的に照明器具だなんて分かるような、それでいて意匠性が全然ないような球の形をした照明がボンと上に浮いている状態と、床の上に光があるっていう関係性になっています。実際の照明を使っているのだから、当然その周囲に光の影響が及ぶということは認識しているんですが、その効果についてはそこまで設計していない、というか計画段階では織り込んでいません。だからそこで生じ



沢山遼さん



る環境みたいなものがどうなるのかなというのは毎回自分も観察をしているところがあるのですが、実際大きい作品を展示して、展示空間にぼーっと光が灯っていると、なんとなくその周りに人が集まってきて、いつの間にかワッハッハと談笑してみたいな、あったかい焚き火のような場所ができていうのに近頃気づいてきたところで、これをどう捉えたらいいのかなとも思ってます。

松延 ちょっと話変えていいですか。僕、昨年の8月から今年の春ぐらいまでフランスに滞在してまして、その時にちょっとオランダへ行くこともあって、シュレーダー邸とか他のデッサウの方へ行ってパウハウスの建築を結構見てきたりとか、フランスではル・コルビュジエの財団があって、結構コルビュジエの作った空間っていうのも見学できたりとかして、色々見てきたんですけど、その中で、確かに建築が絵画の発展形として作られていて、見て回ると内装が結構カラフルなんです。壁一面が何色かで塗られていて、それをこう動いて見ることによって、自分の心象が変わっていくような体験をしてきたんですけど、その建築っていうのが割とペンキをベタッと塗ったような「塗りました」という感じで壁が塗られていて、それもあって建築が絵画的に見えるなと思ったんですけど、その一方で「可変する建築空間」、つまり日本という、襖とか障子とか、建築自体が結構動くものとしてある。でも日本の建築物っていうのはペンキをベチャって塗ってることではなくて、それが紙だったりとか漆喰だったりとか、土壁だったりとか、そこにいろいろなマテリアル（材料・原料）が存在してるなと思っ

ていて、そこが西洋のモダニズム建築と日本の昔からある伝統的な建築の空間の質の違いだなっていうのを思ってたんですね。そういう点でいうと、僕らの今回展示している作品っていうのは、空間を作っていくような作品でありつつ、ペンキとかペイントではなくて松井さんだったらカーペットであるとか、僕だったらベニヤ板とかもしくは今回壁紙を貼って立てたりとかして、意外とその表面の材質っていうのがその当時の建築だったり家具とは違うところだなと僕は思ってたんですね。そういうところってどういう風に見られていますか？

沢山 そうなんですよ。コルビュジエのサヴォア邸は真っ白なスクエアの建物なんですけど、内部に入るとすごくカラフルなんです。ベタッと色が塗られていて。だから内部空間に入ると、建物のファサードの白が、要するにキャンパスの白だったってことが分かるわけですね。何も描かれていない無地のキャンパスが外側で、内側が絵だった。絵画空間に入っていくように作られている。当然、コルビュジエは絵画の問題をすごく意識していたし、空間的な透明性をどうやって作るかということも含めて絵画と向き合っていたと思うんですよ。松延さんの日本の建築の素材と今回のお二人の展示空間に関連性があるという発言に関連して言うと、松井さんの作品に明記された素材が興味深いのです。そこには「木材・アクリル板・照明器具」と書いてあるのですね。この材料だけを見ると彫刻が作られているとは思わない。家具が作られてるとしか思えないわけですね。ほかに、『Less（ナイフ）』というタイトルの作品もありました。で、素材を見ると「ナイフ」と書いてある（笑）。そこには、同語反復性というか、家具から家具を作り、ナイフからナイフを作るようなところがあるわけですね。それは先ほど松延さんが言われた、棚の中に棚が入っている入れ子状態とも関係しているでしょう。家具から家具を作る、棚から棚を作る、あるいは棚の中に棚が内包されている、あるいはナイフの中にナイフが内包されたナイフを作っている、等々。そういう、物自体をそのものとして作るんだけど、そこが何かずれていくような、空間

が歪み、次元が歪み、僕達の認識自体がずれていくようなところがありますね。だから、必ずしも芸術作品として作られているわけでもないし、家具として、道具として作られているわけでもない。たとえば、松延さんのスクエアな彫刻作品があります。あれは、何を想起させるかという『2001年宇宙の旅』の冒頭に登場する「モノリス」に似ている。モノリスは宇宙から飛来してきた謎の物体ですが、あれが類人猿に知性を与えるわけです。要は謎の物体なわけですね。謎の物体であるがゆえに、複数の可能性というか、世界が量子力学的に分裂していく可能性を示している。そういう意味での得体の知れなさ、不気味さがあるなど思ったんですね。だから、やっぱりお二人の作品はそういう可能性自体を操作しているというか、確率的な操作をしている。だから単に物を作っているっていうよりは、確率とか可能性自体を操作しているという感じ。物が空間の中で何かを擬態することによって、そうした問題を提示しているという感じがします。

松井 「操作している」という話がうまくつかめなかったんですが、もうちょっと詳しく教えていただいてもいいですか。

沢山 はじめに「シュレーディンガーの猫」の話をしたのに関係するかもしれないんですけど、ある物体があったときに、その物体がどういうものとしてその本性を成しているか、存在しているかということは、あらかじめ確定されていない。逆にいうと、その物があるものとして作られていたとしても、僕達はそれを違う用途に使っちゃうわけですね。たとえば iPhone というものが出てきたとき、iPhone はカメラの精度が良くて、もはや写真機として使えるわけですけど、ユーザーがカメラ機能を何に使ったかという、メモとして使ったんですね。それは、従来のカメラにはなかった用途でした。iPhone に限らず、スマホでは、メモがわりに文字や画面をキャプチャーするという新たな機能がそこで発明される。つまり、機能というのは、物と一対一対応していない。物があったとしたら、その物から何が引き出されるか、その可能性の数だけ世界が分岐していくようなところがあると思うんです

よ。たとえば弓という武器があります。弓とバイオリンの弦はよく似てるわけですね。だけど、これはどちらが先に登場したかということは、歴史的には検証不可能です。だけど、どちらかが先に発生してきたということははっきりしている。恐らく、最初に武器としての弓ができたのかもしれない。そこからそれを楽器として使う人達が出てきたのかもしれない、あるいは逆に、最初に弦楽器が発明され、それを弓として使う人達が出てきているのかもしれない。弓の方が先な気がするけど、どちらが先であるかは言えない。そのことと同様に、あるものが出てきたときに、そのものがあるという可能性を持っているかということは実は決定できないのです。つまり、物と機能は一対一対応していないからです。私たちは物を使うことで世界の拡張可能性を試験している。その意味で、物自体が、世界を分解、分裂させていく力を示してしまうところがあると思うんですね。そういう意味で量子力学をメタファーとして使ったんですけど。だから逆に言うと、松井さんの作品はどこにも帰属しないものを作っているとも言える。松延さんの作品もそうですが、モノリスと言ったのは多分そういうことと関係していて、特定の共同体の合意とか、美学的な伝統とかから切断されていて、だけどそれが突如として物として出てきたときに、僕達はそれに対してどういうふうに対応するか、向き合うかを考えないといけないわけです。そこから改めて空間を開発していかないといけないとか、組み立て直していかないといけないという感じがする。

松延 そうですね。僕、抽象っていうものについて最近考えることが、この展覧会をきっかけにあるんですけど、その抽象って物事をシンプルにすごく単純化していく方向にいく考えと考えられがちだと思うんですけど、そうではなくてモノを分解して拡張可能な状態にしていく。すごく大きくすることもできるし、小さくすることもできるし、形も変えることもできる、モノを分裂した状態にしていく作業っていうのが抽象化って呼べるんじゃないかなっていうのを最近考えてますね。なので、自分が抽象の作品を作っている自覚

はあるんですけど、個数が多いこと、拡大縮小可能なことを結構念頭に置いているので、それってやっぱり抽象の作業なんだなっていうのを最近思っています。

沢山 松延さんの棚を思わせる立体作品は、構造的な意味でも装飾的な意味でも個々の単位、ユニットで構成されているわけですね。だから構造的なユニットと装飾的なユニットは入れ子状態になり、互いに相関関係をもつ。装飾においても特定のパターンがあって、増殖していくように、縮小・拡大可能なわけですよ。同時に、構造的にもそういうふうになっているわけですから、物を作っていくことによって、事物が、あるいはそれを包含する世界自体が、拡大したり縮小されたり、積み重なっていったりという潜在的な可能性を展開するところがあると思うんですよね。もう一つは、それと抽出しという問題がおそらくそのことと関係している。抽出しというのはとても魅力的な家具です。個人的にも、僕は抽出しが好きなんです。外からは中身が見えない、引き出すとその都度違う世界が現れる点に惹かれるのですね。それに関してちょっと思い出したのは、倉俣史朗さんのことですね。倉俣さんは抽出しが好きだったと思う。実際抽出しをよく作っていたと思います。倉俣さんはなぜ抽出しが好きだったのかと考えると、その都度異なる空間が現われ、可変的な別の空間、次元がその都度露出するところがあるわけですね。彼にとっては、一元化できない現実がそこにあること、つまり夢の世界とか別の次元の空間、別の次元の現実が家具の作動性とともに現れるということと抽出しが多分関わっていた。つまり、その都度別の空間が格納されているものとして、家具を作っていたと思うんですよね。だから家具は具体的な機能を持つと同時にそういう問題と絡んでいた。夢や次元が異なる空間や時間を、抽出しを作ることで作っちゃったということですよ。絵を描くよりもそれが具体的にできたかもしれない。シュルレアリスムの絵画でも、ダリとかは具体的なイメージで抽出しを描くわけですが。

松延 ダリの絵も結構抽出しを描いてますよね。

沢山 精神分析と関係しているんですね。

松延 ちょうどこの展覧会の打ち合わせをしているぐらいの時に倉俣史朗展が京都国立近代美術館で開催していて、松井さんと別々の日に観に行って、二人とも「あの抽出し良かったね」って言って。僕は倉俣展の抽出しを見て、抽出しの面の出方がすごいなと思ったんです。閉じられている状態の時の抽出しのフラットさが、めっちゃ壁っぽいなと思って、すぐ開けたかったんですけど、やっぱり壁っぽいのがこう開いてそこが二次元だったものが三次元になって、そこに更に奥もあるっていうやっぱり四次元性を含んでるっていうのは、倉俣さんの作品を見て納得しましたね。

沢山 クリストファー・ノーランの映画で、夢が階層化していく『インセプション』という映画がありますが。たんすを映画化すると、ああいう構造になりますね。倉俣さんの家具のイメージはもしかするとそういう感じだったかもしれない。そういうものとして作った。

松延 松井さん、ちょっと質問していいですか。さっき沢山さんのレクチャーで、四次元の話が出てきたじゃないですか。僕は作品を作るにあたって、結構そういう四次元のこととか、次元の話を考えるんです。松井さんは、まづどうやってこの作品を思いついているのかっていうのは結構気になるし、僕の勝手なイメージでは松井さんは、僕が四次元のことを考えているのと同じ感じで、多分生活の事を考えているんじゃないかなと思って。作品をどうやって思いついているか、四次元のことを考えているのか、自分の作品と生活はどういう風に結びついているのかっていうのをちょっと聞きたいなと思っています。

松井 作品と生活…四次元ですか。生活、あんまり考えてないかな。私はどういう構造の作品にするかということと、展示された状態でどのような空間を体験する場所を作るかを考えているに過ぎないので、時間的なものというよりは、展示の間だけ成立する状態みたいなものが理想としてあります。

なので四次元の観点が全然自分の作品の中に噛んでこないです。展示という環境でしか成立しない繊細で危うい状態にあって、それでいて作品にしか見えないも

の、という落としどころを常に探っていて、それでいて身体がその作品とどのように関わることができるかっていうのを見た途端にすぐ分かるっていうようなものをひたすら考えている、というところがあります。

松延 どうやって思いついてるんですか。こういう作品作ろうっていうのは、どうやって決めてるんですか。

松井 元々あったものを減らす、という考え方をしています。私の作品にはモチーフにする対象があって、本来対象に備わっている何らかの要素を引くことによって作品が成立するという仕組みです。ただ実際のことをそのまま持ってきて、ただ物理的に要素を削り落としていくというわけではなくて、元々そのように出来上がっているかのように成立させる、という感じです。伝わるでしょうか…？

松延 アイデアスケッチとかするんですか？

松井 めっちゃします。

松延 メモ程度のドローイングですか？それとも図面的にしっかり作ったりするんですか？

松井 図面です。

松延 3Dのソフトとか模型を作ったりとかします？

松井 模型も作ります、3Dもやります。

松延 ありがとうございます。

沢山 だから明らかに家具に似ているんだけど、その何かに似せようとして、そこにたどり着かなかったものではないってことですね。そもそもそこからずらしてるわけだから、そういう感じは確かにすごいです。だからある種、似てるけど全然似てない別のものに見えるって言うか。だけど、彫刻とも違う、だけど彫刻とのつながりも実際にあるっていう感じはしますね。もっと言うと建築の部分にも見える。だから、ある意味参考対象っていうか、お二人の作品が接続される対象が一つじゃなくて複数あるから、実はどう見たらいいかよく分かんないみたいなことが起きてくる。でも、逆にいうとだから面白いと言えるわけです。

松井 私は、竹岡雄二さんの作品との関連性をすごく意識していて、自分の博士論文に取り上げさせていたこともあったんですけど、本来載せられるべきものがない状態の、支持体にしかなり得ない状態とし

て成立させているっていう点に、竹岡さんの作品との共通点を見出しています。造形として支持体にしかなり得ない状態をずっと探っているという感じがあって。時間とか抽象の関わり方が自分の中ではなかなか腑に落ちないのは、そういうところなのかなと思うのですが…。何かご意見があったらお聞かせいただけたら嬉しいです。

沢山 台座とかっていうのは額縁とかとよく似てますよね。額縁だけを展示してる空間とかっていうのはパリの美術館とかにあったりとかして面白いなあとかって見てたんですけど。

松延 それは誰かの作品ではなくて？

沢山 ルーブル美術館に額縁だけ展示してる空間があるんですね。額縁を展示物として見せている。要するに作品がなくて中央が空無になっているわけです。「パレルゴン」という概念があって、台座とか額縁は、パレルゴン、付随物だと言われているわけですけど、その付随物自体をその展示物として構成してしまう。先ほど出た竹岡雄二さんの話に関連して言うと、パレルゴンという概念は、松井さんの一つの着想源としてあると思うんですよね。そういう意味では、今日お話ししたような、モノの本性みたいなものが結局特定できなくなり、消えてしまうということと関係するのかなって思いました。つまり、付随物とか装飾物とかパレルゴンとして作られたものが、実は本体になってしまうところの奇妙さというのが実際あるだろうと。それが何か明らかにサポート、支持体として作られているんだけど、何も支持しない、何もサポートしない。あえていうと、空間自体を支えているみたいに見えるわけですね。支持体が何を支持し、支持されるのかという関係が無数に交換される可能性を僕たちはそこで見るのかもしれない。するとそれは最終的に、それは何かのパレルゴンにまたなっていくと。何かのパレルゴンになっていくんだけど、それが何のパレルゴンなのかってことがまた改めてそこで問題として浮上してくる。で、これが無限に繰り返されるような。ちょっとややこしい話にしすぎですね。

松延 そのややこしさが、面白いなと思います。

沢山 面白いです。

松延 最後めっちゃ変な話をしていますか。何も解答もなくいいんですけど。最近気になっているのが、量子力学の世界とかすごく小さい物体って、丸い点とかで表されるじゃないですか。それって実際目に見えないんですけど、想像としてはそうだと。天体、宇宙とか星も丸いじゃないですか。これだけ大きいものも小さいものもすごくミニマルなのに、なんで僕らだけこんな変な形してんのかなっていうのが気になって、すごく有機的な形じゃないですか。もう一個小さい世界とか、もう一個大きい世界に行ったらもう一回複雑な形の世界があるんじゃないかなっていうのを最近思ってます、というだけの話です。

沢山 P.D. ウスペンスキーとかは実際、「四次元人」というものの存在を考えていたみたいです。四次元の世界では、人間はぼくたちが今見ているようなこういう形をしていない。もしかしたら素粒子のような感じかもしれない。まあでも確かに松延さんが今された話というのはフレームの話でもあって、どういうフレームで見るかによって世界の尺度、見え方は変わる。お二人の作品が行っているのは、ある種のフレームの操作であるとも言えると思いますよね。つまり、芸術というフレームで見るか、家具というフレームで見るか、あるいはそれを台座というフレームで見るか、それともそれを本体として見るか、パレルゴンとして見るか、というふうに、複数のフレームのスケールが変わってしまうというところがあると思いましたね。そういう操作をしているんだろうと。

池上司アートディレクター（以下：池上） ありがとうございます。そろそろ予定のお時間になりました。大変興味深いお話をありがとうございました。せっかくですので、一つお聞きしてもいいですか。沢山先生にお伺いしたいんですけども、今回、松井さんと松延さんが一つの空間で展示されるのは初めてのことで聞いたのですが今回展示を並べてみて、沢山先生がおっしゃるように、両義的であるとか隠れているとか共通項をお話で挙げていただきましたけれども、逆に松井さんと松延さんの作品で異質に感じられる点な

ど、もしお気付きのところがありましたら、お伺いしたいと思った次第です。

沢山 異質な点ですか。松延さんに関しては、装飾の問題が入っているのが大きな特徴としてあるかなと思いましたね。装飾的なんだけど、だけど装飾的なパターンと事物との関係が日常的な文脈では理解できないようになっているわけですね。だから壁を装飾してとか、床を装飾してるとかではなくて、装飾というものの自体についての機能について考えさせられる。松井さんの場合は、あるものの具体的な機能性が宙吊りになっているという性格を感じますが、松延さんの作品の場合は、棚の中に棚が内包されているとか、装飾の中に装飾が内包されているとか、ある種の入れ子状態になっていて、しかもそこで装飾というものが、一体そもそもどういう機能を持っていたんだろうということを考えさせられるようなところがありますね。でもやはり今回の展覧会の重要なポイントとしては、お二人の作品に共通する部分がさまざまにあって、しかもそれが今日お話ししてきたような、表面上の類似を超えた認識論的な問題を含んでいるということが重要だと思うんですよね。もちろん表面的なレベルでも似ているとも言えると思うんだけど、むしろ今回はそういう話をできたのが良かったかなと思いますね。

池上 ありがとうございます。では、ご参加の皆様でどなたかご質問ありますか。せっかくですから、少し時間を取りたいと思いますが、当てましょうか。インディペンデント・キュレーターの林寿美さんいかがですか。

林 いろいろなことを考えながら興味深く聞いておりました……。私が以前勤めていたDIC 川村記念美術館に、マーク・ロスコが晩年手がけた〈シーグラム壁画〉を常設展示している「ロスコ・ルーム」があります。今でこそ、ロスコを観たいと言って来館してくださる方が増えましたが、1990年に開館して数年間は、あの部屋に入るとほとんどの人が「ここには何も無いね」と言いながら部屋に入っすぐ立ち去られていたことを思い出し、そのことと沢山さんの話を関連付けて考えていました。何か不思議ですよね。明らかにそ

イベント 家具と抽象とアートのお話

こに絵があるのに、なぜ「何もない」というふうに見えてしまうんだろうということが、当時の私にはすごく不思議だったんですけど、今日の話を聞いて何か少し腑に落ちたような、落ちてないような感じがしています。だから、ちょっと沢山さんに聞いてみようかな。それについてどう思われますか。

沢山 DIC 川村記念美術館でもそういう反応が出るというのは面白いですね。テキサス州のヒューストンにロスコの黒い絵画群を設置した「ロスコ・チャペル」があります。ロスコ・チャペルに入ると、暗がりのなかに絵画が埋没しているようで、最初はほとんど何にも見えないんです。暗い空間のなかに暗い色の絵があるだけで、本当に何も見えないんですが、しばらく見ていくと、ぼんやりと絵が見えてくるんですね。だから、その空間に隠れているというか、見えない、闇と同化してしまっているという感覚が、ロスコにとっては重要だったんじゃないかと思うんです。だから僕たちは、「何もない」という鑑賞者の感想、ロスコに対するそういう反応をもしかしたらネガティブなものだと理解してしまうかもしれないんですけども、実はむしろそれこそがロスコの作品の可能性なのかもしれない。絵画が時間をともなう空間的に拡張、拡散され、視覚的な空間と現実の空間が溶け合ってしまうということをロスコは目指していたわけかもしれないですから。ロスコ・チャペルは、そのような効果をどれだけ意図的に狙ったものなのかは分からないんですけどね。

池上 ありがとうございます。結構、難しい話というか前半の話は家具ってやっぱすごいんだとか四次元なんだと思って、皆さんが座っている椅子もこれチューブで、折りたたみで可変するということですね。そういう抽象芸術と絡めて考えると、そういうお話になるんだなと思って、伺えて本当に面白かったです。最初、この展覧会を企画した時は、最初に松井さんにお声がけしてたんですけども、絵画の展示がちよっと続いていたので、すっきりした抽象彫刻みたいな、見た後、すがすがしい気分になるような展示ができないかなと思ってご相談して。それで相方に松延さんはどう

でしょうか、っていうことで、後はもうお二人に丸投げしてですね「家具と抽出し」というそういうテーマを引き出していただいて、今回イベントでは、そういう家の家具と抽象芸術というところから、沢山さんに非常に認識的な面白いお話を伺えてめちゃめちゃ面白かったです。ありがとうございます。



松井沙都子 | Satoko Matsui

1981年 兵庫県生まれ

2006年 京都市立芸術大学大学院美術研究科修士課程絵画専攻油画修了

2017年 博士(美術)(京都市立芸術大学)

「足りなさ」という観点から、〈欠如〉を孕む作品を制作している。本展では「現代の日本の家」をモチーフとするインスタレーション作品のほか、「足りなさ」をひとつとまりの構造物に落とし込む「Frames」シリーズを出品。

【主な個展】

2013年 TWS-Emerging 206「Blind Place」、トーキョーワンダーサイト本郷、東京

2015年「ブランクの住空間」、Gallery PARC、京都

2018年「モデルハウス」、京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、京都

2018年「抽象住宅- ワンルーム-」、ギャラリー恵風、京都

2019年「ホーム・スイート・ホーム」、MEDIA SHOP gallery 2、京都

【主なグループ展】

2013年「kyoto studio」、京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、京都

2014年「はならあと こあ」ならきたまちエリア「在り処をみる」、工場跡、奈良

2016年「TEMPEL/MATERIAL」、大徳寺黄梅院、京都

2021年 セイアンアーツアテンション14「Re:Home」、成安造形大学【キャンパスが美術館】、滋賀

2022年「連続するプロジェクト/インスタレーションを所有する」、BnA Alter Museum、京都

2023年「zu Hause 自宅と承認」、デザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO) ギャラリーC、兵庫

2023年「ミニマル美術」、KUNST ARZT、京都

2023年「outside and the inside 7-眺めのままに」、Ogallery eyes、大阪

松延総司 | Soshi Matsunobe

1988年 熊本県生まれ

2008年 京都嵯峨芸術大学短期大学部（現：嵯峨美術短期大学）卒業

2023年 ボーラ美術振興財団在外研修員としてフランスにて研修

「線」「影」「無意識」「地」など捉えどころのない事物を主題とし、それらがどのように人々に知覚され、存在しているのか、その法則や特性を抽出／再構築するような作品を制作している。

【主な個展】

2019年「See the Shades」、HAGIWARA PROJECTS、東京

2020年「ねじれたネイチャー」、大見新村、京都

2021年「Ghost of Copy」、The Container、東京

2023年「雪のうえにのびる道」、札幌文化芸術交流センターSCARTS、北海道 *アレクサンドル・カトーとの共同制作

【主なグループ展】

2021年「Soft Territory かかわりのあわい」、滋賀県立美術館、滋賀

2021年「Ende Neu」、KINDL-Zentrum für zeitgenössische Kunst、ベルリン・ドイツ

2022年「石と植物」、滋賀県立美術館、滋賀

2024年「VOCA 展2024 現代美術の展望」、上野の森美術館、東京

2024年「not a house」、MBL Architectes、パリ

【受賞】

2020年 2019年度平和堂財団芸術奨励賞(美術部門)

沢山遼 | Ryo Sawayama

1982年生まれ

美術批評家・武蔵野美術大学美学美術史研究室准教授

著書『絵画の力学』(書肆侃侃房、2020年)。共著に、国立新美術館(編)『今、絵画について考える』(水声社、2023年) など

午前10時—午後6時 火曜日休館 入場無料
2024.10.19 土—12.15 日

1
松井沙都子
Signage #1
2022

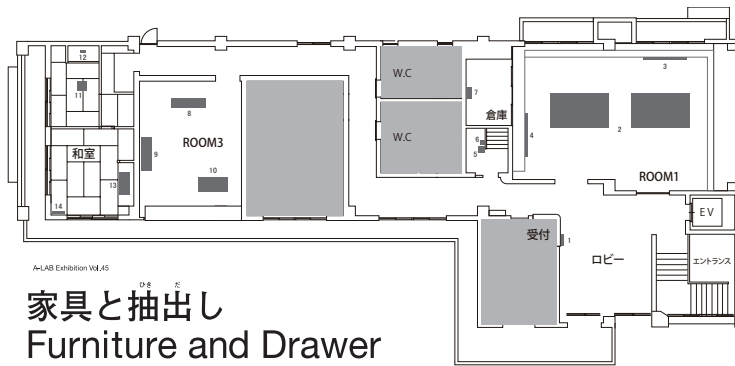
2
松延総司
Pattern of Dark #1, #2
(Light and Shade)
2019

家具と抽出し
Furniture
and
Drawer



A
LAB

A-LAB Exhibition Vol.45



A-LAB Exhibition Vol.45

家具と抽出し Furniture and Drawer

2024.10.19 土ー12.15 日

松井 沙都子

2. 《ホーム・インテリア (部屋) #2》木材、カーペット、照明器具、サイズ可変 (2024)
7. 《Frames#16》木材、油性塗料、LED、320×410×155mm (2024)
8. 《Signage#1》木材、アクリル板、照明器具、900×1300×300mm (2022)
11. 《Frames#15》木材、LED、アルミ、27×535×460mm (2024)
12. 《Less! ナイフ#1》ナイフ、129×15×5mm (2017)
14. 《Frames#13》木材、LED、540×440×30mm (2023)

松延 総司

1. 《Flash Matter (Gray) #1》デジタルデータ・インクジェットプリント、594×420mm (2019)
3. 《Pattern of Dark #2 (Wall)》インクジェットプリント、木材、紙、2500×1750mm (2024)
4. 《Pattern of Dark #40》インクジェットプリント、木材、紙、2500×1750mm (2024)
5. 《Hollow #1》デジタルデータ、モニター、280×345×440mm (2024)
6. 《Hollow #2》デジタルデータ、モニター、215×215×350mm (2024)
9. 《Shelf #7》木材、メラミン樹脂、シルクスクリーンプリント、500×1500×200mm (2022)
10. 《Shelf #6》木材、メラミン樹脂、シルクスクリーンプリント、1800×900×288mm (2022)
13. 《Shelf #1》ベニヤ板、1800×900×288mm (2013)

Artist comment - 展示構成と作品について -

・ROOM1

壁紙を用いた松延作品と、カーペットを用いた松井作品を組み合わせ、壁と床のある、まるで部屋のような空間を構成した。

・ROOM3

家具の展示のように作品を置く、というコンセプトで構成した。

・倉庫

他の部屋と少し流れを変えて、小さな作品に向き合うことのできる空間とした。

・和室

一見何もないうで、建築に作品が寄り添うような空間となった。

《ホーム・インテリア》

壁、床、光の3つの要素から抽象的な「家」が成立するものとし、これらの要素を組み合わせるインスタレーション作品シリーズ。
本展出品作品は床と光の2要素のみだが、松延作品の「壁」を含めると、3要素が揃った状態にもなる。

《Signage》

看板をモチーフにした作品。看板であるにもかかわらず、表示される情報がない状態になっている。

《Frames》

絵画の枠や額縁の矩形をモチーフとする作品シリーズ。各作品のサイズや展示方法は、絵画に由来している。

《Less!》

既製の日用品を素材に、それらが本来持つ機能を取り去ることで成立する作品。

《Flash Matter》

画面の左右がネガポジ反転し、グリッドの交点が錯視効果によって明滅している図像。

《Pattern of Dark》

何かを掻き消すとき、もしくは塗りつぶすときに使う身体的な描線を用いて再解釈した「黒色」。描線はリビートパターンとして作られ、ストライプやドットのようにシームレスに塗り広げることが可能になっている。

黒から白の間に無限のグレーの階調が存在するように、少しの筆致の違いから異なるデザインが無限に作り出されている。

仮設的な壁に壁紙を貼った本作 (Wall) では、白色の壁を相対化する「地」としての壁を作ることを試みた。

《Hollow》

モニターに映っている、立方体に反射しているように見える光。

《Shelves》

「棚」についての考察から生まれた作品。

例えば、物が置かれたとき、その場所が「棚になる」と考えるならば、私たちは至る所に無意識のうちに棚を作っている。

そうすると逆説的に、お店で売られている棚はまだ「棚」ではない…と言えるのではないだろうか。

物が出し入れされる棚は、不安定であり、棚があったりなかったり…しているのではないだろうか。

この棚は、棚の中にある空間が棚の内部となり棚と一体化した、いわば「使いつわった棚 (完全な棚)」である。

《Shelf #6》、《Shelf #7》では棚の表面に《Pattern of Dark》の柄をプリントした。

A-LAB Archive vol.47

Exhibition Vol.45

「家具と抽出し」

2024 (令和6) 年10月19日(土) - 12月15日(日)

2025 (令和7) 年 3月 初版第1刷発行

【発行】

尼崎市 文化振興課

【フライヤーデザイン】

長岡綾子

【撮影】

表恒匡



問い合わせ先:

尼崎市 文化振興課

TEL: 06-6489-6385

FAX: 06-6489-6702

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

 @alab_amalove

 @amalove.a.lab

www.ama-a-lab.com

