

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR^{No} INTERVIEW 102

荒神明香 Haruka Kojin

1983年広島県生まれ。2009年、東京芸術大学大学院美術研究科修了。アメリカ、ブラジルなど、国内外で作品を発表。日常の風景から直感的に抽出した「異空間」を美術館等の展示空間内で現象として再構築するインスタレーション作品を展開。

南川憲二 Kenji Minamigawa

1979年大阪府生まれ。2009年、東京芸術大学大学院美術研究科修了。アート作品のアイデアを一般募集し、参加と実現に移す表現活動wah document（わうどきゅめんと）を立ち上げ、各地で活動を展開。

目 [mé]

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メンバーとする現代芸術活動チーム。2012年結成。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。手法やジャンルにはこだわらず、展示空間や観客を含めた状況、導線を重視。個々の特徴を活かしたチーム・クリエイションに取り組み、発想、判断、実現における連携の精度や、精神的な創作意識の共有を高める関係を模索しながら活動している。

No 102 目 [mé] 現代芸術活動チーム mé / Art Collective Team

鑑賞者の目が集まることで見えてくるもの。

クリエイターインタビュー

『アーティストの細分化が、
これからのアートシーンを活性化させる』

published_2019.03.13 / photo_mariko tagashira / text_ikuko hyodo

現代アーティストの荒神明香(こうじん・はるか)さん、ディレクターの南川憲二さん、インストーラーの増井宏文さんを中心メンバーとする、現代芸術活動チーム「目 [mé]」。簡潔にしてインパクトのあるチーム名の通り、不確かな現実世界や普段意識しないような現象を「見る」ことに徹底してこだわり、作品を発表するたびに話題を呼んでいます。今回は南川さんと荒神さんに、森美術館で開催中の「六本木クロッシング 2019 展：つないでみる」で発表している新作について、そして作品や鑑賞者とのつながり方、チームとしてつながることで可能になることなどをうかがいました。

目をちぎって空中に投げて、景色を見たい!

南川 「六本木クロッシング 2019 展：つないでみる」の出展作品、『景体』は、「景色そのものに近づけないから、景色を見ることができない」という荒神の感性に端を発しています。「景色なんて普通に見られるじゃん」と、僕は思ったんですけど、荒神いわく「森の景色に近づいていくと、それが林になって木になって葉っぱになるから、最終的に見えるのは景色とは程遠いものだ」と。

荒神が見たいものを引き出すために、僕はいつもしつこく尋問するんです。荒神の言う「景色に近づけない」ということを聞いていて明らかになってきたのは、たとえば、「空に舞うムクドリ」の群れがどのように景色を認識しているか「みたいなこと。1羽の個体という概念を超えて、何百何千羽もの全体が「一体の生命」のような目線で世界を見るような、そんな景観の捉え方です。それを考えている時に「景色に近づいたり、遠ざかったりする自分の肉体が

邪魔なんじゃないか。いっその事、目をちぎって空中に投げてそこから見れたらいい」みたいなことを言って。そういった「個体を超えてものを見る」という発想から、鑑賞者の目についてあらためて考えることになりました。

ちょっとややこしい話ですが、草花は目がついていないのに色を持っています。生まれつき目の見えない人で服装がとてもお洒落な人がいます。それをなぜかって自分なりにすごく考えたことがあって、草花は蝶から情報を得ることで、自身の花に色をつけています。目が見えない人も、周囲の人の反応を嗅ぎ取って自身の着る服を選択していると聞きました。それはつまり、彼らは他者を通して「見ている」と言えると思うんです。僕たちは自身の肉体を超えてものを見ることができるんだと気づいたときに、ものすごい可能性を感じてとても興奮しました。



森美術館 15周年記念展「六本木クロッシング 2019 展：つないでみる」

森美術館が3年に一度、日本の現代アートシーンを総覧する定点観測的な展覧会。第6回目となる今回は1970 - 80年代生まれを中心とした日本のアーティスト25組を紹介。現代の表現を通じて見えてくる「つながり」に注目している。2019年2月9日(土)～5月26日(日)まで開催。



『景体』

「景色として見渡すような海」の存在感を持ったまま、「間近にあるひとつの塊」としても把握できるような立体作品。制作当初は、波の泡やペットボトルのゴミなどディテールもつくり込む計画があったが、サイズや距離を限定するような情報を排除して、より鑑賞者の目に委ねる作品になっている。

2019年展示風景：「六本木クロッシング 2019 展：つないでみる」森美術館(東京)

撮影：木奥恵三 画像提供：森美術館

同じように、僕たち作品のづくり手は、アトリエで何度も作品の制作過程を見るので、完成した自分の作品に初めて出会うことができません。ある時、制作スタッフに「目の作品が好きで関わっているのに、作品を制作途中で見てしまうことにジレンマがあるんです」って言われてハッとしたことがありました。づくり手は、完成した状態の作品を見てみたいという気持ちで作っているのに、初見で見ることがどうしてもできない。けれど、それこそ僕たちは、草花が蝶を通してものを見るように、鑑賞者という不特定多数の存在を通して、ものを捉えようとしている気がします。

『Elemental Detection』という作品で架空の湖のような場所をつくったときにも、鑑賞者の存在を生々しく目の当たりにしたのですが、僕らの想像以上に鑑賞者の行動は自由で、いろんな反応があったことから、そういった発想につながりました。



『Elemental Detection』

廃墟となった施設の敷地内に、架空の湖のような場所をつくり出した、幻想的なインスタレーション。「さいたまトリエンナーレ 2016」で発表。

2016年 展示風景：「さいたまトリエンナーレ 2016」旧
埼玉県立民族文化センター 撮影：衣笠名津美

荒神 普段は鑑賞する人がどういうふうに参加と出会うのか、導線を細かくシミュレーションしているんです。たとえば美術館に初めて来た人という設定で、作品までの導線を何度も歩いたり、ぱっと見たときにどう感じるのか考えて作り込んでいたりとか。導線そのものが作品という考えです。

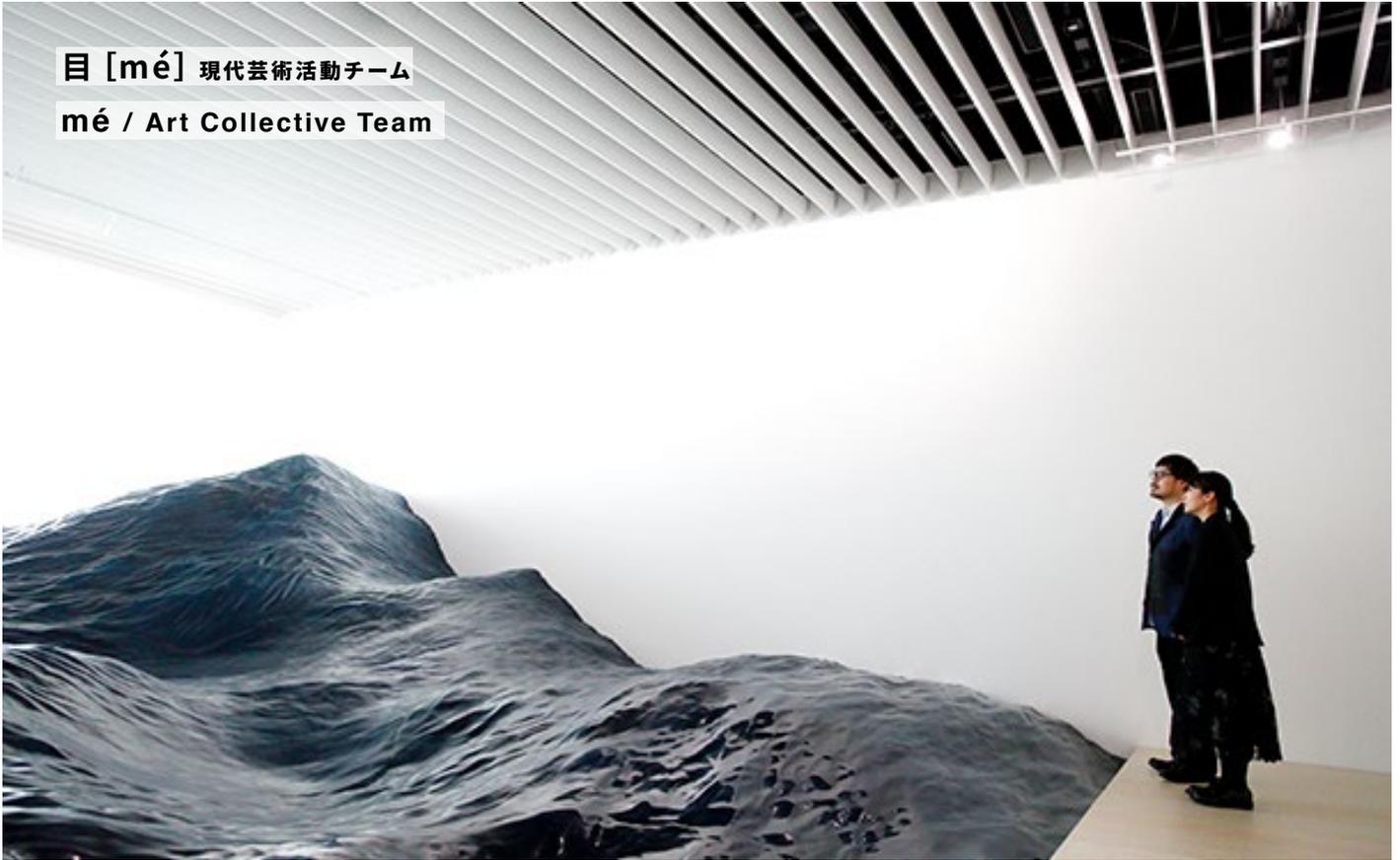
南川 なので、これまでは唐突に作品を置いて、「どうだ！」みたいな見せ方は絶対にやりたくないと思っていました。だけど今回の作品『景体』では、既存の美術館の展示室そのままの場所で、さらには「ここから見て」という鑑賞者の視点を展示空間に指定してしまうという、これまでの目の作品にとっては逆の方法をとっています。そこから、僕たちが「見ることができない景色」といっているものを見せよう。

荒神 作品は物体として目の前にあるのですが、見えているのは遠くの景色のようなものにしたかった。

南川 モチーフとして海を選んだのは、遠くと近くで見え方が変わる最たるものだったから。たとえばドライブしていて遠くに海が見えて、「うわー、きれいだな」と思って、近くへ行きたくなることがあるじゃないですか。だけど実際に近づいてみると、当然そこは浜という場所になっていて、岩肌にぶつかる波やしぶきの迫力がすごかったり、意外とえげつなかったりする。それでも僕は海を近くで見たようにしか思ってなかったんだけど、荒神の考えからすれば僕が見たのは波やしぶき、海水という物体であって車から見ていた海の景色そのものには一切近づいていなかったといえます。

『景体』というタイトルは、自分たちに見えない、景色と物体の中間という意味を込めています。僕はときどき、会場で鑑賞者の様子を観察しているのですが、作品を見て「この中に落ちそうな感じがする」と言っていた人、長時間眺めている人、一瞬だけ見て去っていく人、「こんなの作り物じゃん」と冷めて行ってしまったり。でも、どちらがいい悪いではなく、人がものを見る行為の集合体としてみえてくる。しかもそれは、僕たち作り手が鑑賞者を観察することに約束されていることではなく、鑑賞者同士でも、そういう他者から情報を得る関係は生まれていると思います。食い入るように見る人がいれば、それに他の鑑賞者が釣られて凝視していたり、子どもが親の手を引いて戻ってきたり。逆にさっさと去って行く人が現れると、しばらくそういう状態が続いたり。SNSでも少しずつ作品の解釈が出てきて、反応が変化していったり。

こうやって、鑑賞者のたくさんの目が集まることで見えてくるようなもの。本当はプランの段階では「よくあるよね」とか「ただのつくった海じゃん」って伝わってしまうことをやるっていうのは怖かったんですが、でもそう伝わってしまうという生々しさも含めて、それを覚悟したうえで、もう一度、大勢でもものを見ることの可能性に挑戦しようと思って発表した作品です。



published_2019.03.13 / photo_mariko tagashira / text_ikuko hyodo

本当に通じ合っていなければ、目指す作品はできない。

南川 普段の制作は、荒神がまずアイデアを出して、僕がそれについて何度も聞き直すんです。今回の作品だったら「景色に近づけない」という荒神の気づきを詳しく聞いていくと、「目をちぎって空中に投げて……」とかワケのわからない話が始まり、しまいにはだんだん腹が立ってくるんですけど（笑）。

荒神 たまに結構キツめに質問してくるから私も若干イラッとしながら（笑）。でもダメだと思った時は、広い駐車場に無理やり連れて行って、コロコロ椅子の上に仰向けになってもらって「ほら、こうやってひっくり返って空を見てみなよ!」と言ったりして、何とか体で伝えようとしたり。周りからは変な人がいると思われるかもしれませんが（笑）。

南川 そうやってアイデアをどんどん具体化してプランにしていき、制作統括の増井に伝えるわけです。すると増井が今度はかなり情熱を持ってサンプルをつくってくれて、ああでもないこうでもないブラッシュアップしていく感じです。今回の作品は、かなりサンプルをつくっていましたね。

荒神 なぜこれはイメージする海に見えないんだろうって、延々話し合ったりするんですけど、間違った判断をひとつしたら、すべてが違うものになってしまうので、どこを削ってどこを生かしたらいいのか、本当に通じ合っていないといけないんです。お互いにその確信を持てるまでは不安だったりもするんですけど、そこにヒントがあって、ある瞬間を境にうまくいっているところとそうでないところが、共通してわかるようになる。そうすると、途端にスムーズに進んでいったりしますね。

南川 僕は今回の制作中、めっちゃおもしろく思えるときと、つまらなく思えるときがあって、同じものを見ていても移り変わるような、自分たちでも捉えきれないことを作品にしているんだと気がつくまでは、不安になるたびに「最初に言ってたことって、どういうことだっけ？」と荒神に確認していました。制作は10人くらいの仲間でやっていたんですけど、増井は制作チームの連携にかなり気を使っていましたね。また今回は平塚知仁という若手のアート・インストレーターに制作チーフを依頼したのですが、増井は彼の判断やセンスを最大限に活かせるような現場のチームワークを心がけていました。

ネガティブな感情はすべて吐き出すのが絶対のルール。

南川 3人の間で共通認識を持つために、メンタルミーティングというのを月2回くらいやっています。というのも、制作が佳境になってくるとメールの文面がそっけなくなったりして、受け取った側は「なんか悪いことしたかな……」などと無駄に不安になることが、6年一緒にやってもあるんです。そういうネガティブな感情を抱いたら、全部吐き出すっていうのを絶対のルールにしています。いい歳こいて恥ずかしいんですけど、「あのときのメールって、どう思ってたん？」みたいなやり取りを、泣きながらやったりしているんですけど（笑）。でも最後は笑ってハイタッチできるくらいじゃないと、制作も関係性もどんどん狂っていくんです。

荒神 本当にくだらないことでも、現場がつまらなくなったり進まなくなるんです。たとえば現場にゴミが溜まってきただけで、「この人って、ゴミに対して無意識なところがあるよなあ」とか、余計なことをあれこれ考えてしまったりして。だけど、かれこれ6年もモヤモヤ思っていることを伝え合っていると、大体が本人の思い込みだったり、勘違いだったということがわかってくるんです。

南川 メンタルミーティングは、自分が小さい人間だってことがバレるし、何より恥ずかしいんですけど、良いものをつくるにはやっぱり不可欠ですね。単純に、思い切って打ち明けて心が通じることは、何よりも大事です（笑）

荒神 スケジュールに「メンタル」って入っていると、いまだに気が重いですけどね（笑）。

いい作品を生むために、アーティストを辞めるという選択。

荒神 日常でふと気づいたり、思いついたりしたことを、子どもの頃からよくスケッチしていたんですけど、自由に発想するところまでは純粋に楽しくできるんです。そこからいざタイトルを考えたり、人に見せることを考え始めると、テンションがガクッと下がってしまって。さらに制作に入ってくると、いろんな人と協力し合って進めることが大事になってきて、そういったことを仕切るのが苦手だったんです。

その点、目としてチームでやっていると、自分の得意なことに集中させてもらえるのありがたいですね。私が気づいたことを南川が具体的に言葉やプランにして、増井が実際に制作していく過程でも、想像できなかった手法が出てきたりして、それによって自分の頭のなかでも全然違うかたちになっていくんです。お互いを信頼し合っているからこそ、それぞれの仕事を全うできるし、チームでいるほうが自分らしくいられるんですよ。

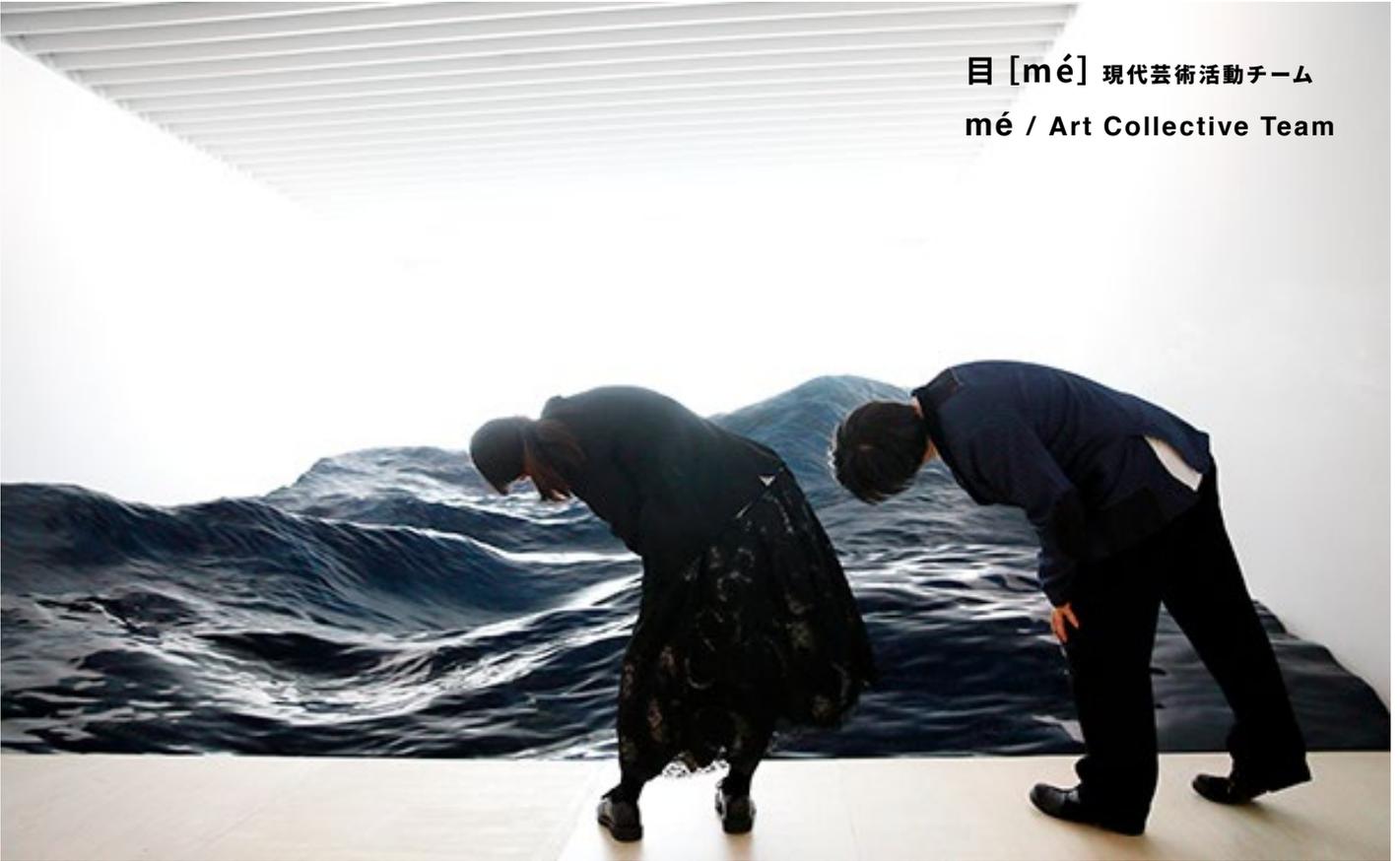
南川 荒神とは東京藝大の大学院で知り合ったのですが、当時、僕と増井は「wah document」として、アイデアを広く募集してそれを実現するっていう、アーティストの特権性を逆手に取ったような活動をしていました。そんななかで、1歳のときの記憶を引っ張り出して作品にしているような荒神を本物だなと思って、才能に惹かれていたんですけど、僕自信がそれを認めたくない時期が結構あって。自分の活動が唯一無二だというような偏った思いがモチベーションになるものだから、そうではないかもしれないっていう事実が受け入れられなくて、「僕っていいもの持ってる？」って知り合いにしつこく電話したりして（笑）。

でもこの人の持っているものが、自分よりも圧倒的にすごいつことを認めたらどうなるんだろうと考えたとき、それぞれのクリエイティビティを特化させる、チームという形体を思いついたんです。アーティストは十人十色っていいですけど、マネージメントがうまい人とか、コミュニケーションが得意な人とか、たしかにいろいろいますよね。

だけど現状の美大の制度だと、アート作品をつくりたいと思ったら、ひと括りにアーティストと名乗って活動していくという選択に偏りがあって、相当数のアーティストが毎年輩出されることになっている。それをインストーラーとかコーディネーターとかマネージャーとか、本人に適応したかたちでクリエイティビティをより細分化できれば、もっといい活動や表現が生まれるだろうし、アートシーンがもっと活性化していくはず。今は言わば、求められている数に対して、参加するアーティストの数が多すぎるデフレの状態。でも最も大事なおもしろい作品や新しい活動は全然足りていない。そんな滞りを変える、最初の事例になってやろうという思いもあって、割り切っていこうと思いました。

wah document

目の結成以前に行っていた、南川さんと増井さんによる表現活動。川の上でゴルフをしたり、一軒家を人力で持ち上げたりなど、作品のアイデアを子どもや一般から募集し、参加者と実現に移すプロジェクトを各地で展開。



published_2019.03.13 / photo_mariko tagashira / text_ikuko hyodo

わからないことを受け入れる余白が、人生を楽しむ。

南川 アートは死ぬとか生きるとか、いわゆる死生観と直結できるところがおもしろい思っ
ていて。僕はもうすぐ 40 歳なんですけど、自分があと 4~50 年生きていくのにどれくらいお
金が要るんだろうとか、考えますよね。ほとんどの人がそんなことを考えてるとかって思うと、
やっぱり「この人生って何？」とかがって普通に思いますよね（笑）。でもまずは、生きていくこ
とを肯定できることが不可欠で、そういった意味でも、僕はそれができるのがアートだと思う
し、何か今にも見失ってしまいそうなものをひっくり返したいですよ。

荒神 生きること自体がそれなりに大変だから、わかること、理解しやすいことのほうにどう
しても反応してしまうじゃないですか。でもわからないことを肯定したり、わからないという
事実を積極的に受け入れることが、とても大事だと思っていて。子どものときほどわからな
いことをどんどん吸収するけど、わかった途端にそれ以上考えることをやめて、見なくなって
しまいますよね。だけど知り得ないことが本当はたくさんあるし、そこに目を向けることが、
南川の話す死生観につながってくる気がするんです。普通の日常を送りながら、わからないこ
とを受け入れる余白ができれば、生きていくことがもっと楽しくなるだろうなあと思っています。

鑑賞者を通して、つくり手が得られるアートの実感。

荒神 最初に南川が今回の作品についての説明でも話した、鑑賞者の反応。気づきを得てハッとしたり、急に写真を撮り出したり、想像していなかったようなストーリーを話し始めたり、鑑賞者が主体的になる瞬間を目の当たりにすると、こちらもハッとしたり「だよなー！」って思ったり、ときどき涙が出るくらい嬉しくなるんです。そうやって心を動かされて、新しいものが生み出される瞬間が自分にはとても大事で、最近はずっとそこにアートの実感を得ています。

南川 つくり手は鑑賞者を通してしか、作品に出くわすことができない。

荒神 鑑賞者の行動で、私が聞いた一番好きな話は、『おじさんの顔が空に浮かぶ日』のとき。タイトル通り、15mのおじさんの顔の立体物を街の空に浮かべたんですけど、それを見たふたりのおばさまの話で、お互いが橋の両側から歩いてきて、橋の上から空に浮かぶおじさんの顔を見て、知り合いでもないのになぜかそのままふっと抱き合っ、お互いに涙を流したそうなんです。

南川 『憶測の成立』という作品では、今だから言えるけど、空き家を使ってそこが元々コインランドリーだったようにしか見えないような空間を作ったんですが、当然「ここはもともとコインランドリーだったの？」と質問する鑑賞者が結構いて、すると地元のおじいちゃんがいるんな人に「ここは昔からコインランドリーだったよ」と勝手に答えていたらしくて。どこでそう思い込んでしまったかわからないですが、そんな勘違いが広まることで作品の見方に大きな影響を与えていることがおもしろいと思います。



『おじさんの顔が空に浮かぶ日』

おじさんの顔写真の一般応募者のなかから1名の顔を選び、巨大な立体物にして、2日間にわたって空に浮かび上がらせた、代表作のひとつ。2014年、宇都宮美術館の館外プロジェクトとして発表。今年2019年から、新たなプロジェクト『まさゆめ』として、国籍・年齢・性別を問わず、世界中から顔を募集し、2020年東京の空に1人の顔を浮かべる。

<https://masayume.mouthplustwo.me/>

主催：東京都、アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）

2013-2014年 展示風景：「宇都宮美術館 館外プロジェクト2014」（栃木）



『憶測の成立』

国道に面した旧店舗に、そこにはなかったが、元々あったようにしか思えないコインランドリーをつくり出し、会期中から鑑賞希望者が行列をなした作品。「越後妻有 大地の芸術祭 2015」で発表。

2015年 展示風景：「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ 2015」（新潟）

どんな作品も馴染んでしまう、六本木という特殊な導線。

南川 森美術館は、いろんな広告を通り抜けて最終的に展示室に辿り着くっていう、かなり珍しい導線と言えるかもしれません。地方の美術館で同じ作品があったら、見え方は当然違ってくるんでしょうけど、六本木の場合は派手な映画のポスターとか、ファッションや巨大なモニターなど、広告をいっぱい見てから、作品と出会うことになるから、わりとどんな作品でも良くも悪くも馴染むということが影響していると思います。ヨーロッパとか文化や評価の成熟したような場所では、こうはならないかもしれないですが、逆に日本は経済的に成立していたら何をやってもいいようなところが特権かもしれないし、そこは世界一自由なんじゃないですかね。

そう考えると、街を変えるのはそんなに難しいことではなく、いろんなことができそうにも思えてきますよね。六本木なんてこれだけ強固で、ビルばかりで、もうまったく手を入れられないように見える場所なのに、いろんな人がまだなんかやってやろうって思っていること自体がおもしろいし、そんな都市ってなかなかない気がします。

実を言うと僕には野望があって一角だけでもいいから街を和風にしたいんです。本当の木造建築とかじゃなくて、和でできている " ような " でいいんです。むしろその浅さがいい。江戸時代に景観が異常に発展していたみたいなの、圧倒的に変で美しい街になると思うし、高速道路なんか逆にかっこよく見えると思いますよ。無機質な高層ビルだっってちょっと手を加えるだけで和風にできるだろうし、そういうことは得意なので勝手に見積もりを出したいくらい。

荒神 私はまったく無意味な空間をつくってみたいですね。何も無いこと自体を受け入れるような無法地帯みたいな場所があったら、おもしろいんじゃないかなって。先日渋谷のハロウィン騒動がありましたけど、悪いことをしたかったわけではなく、自由を共有したかったというか、みんな「いる」ってことを確認し合いたかったんじゃないのかなって思うんです。だからここは自由な場所ですって言われたら、人はどんな風景をつくらうとするのか興味がありますね。

南川 自分が今、興味があるのは、知り合いのお坊さんに教わった仏教の「空」という概念。「あること」と「ないこと」は一緒だっっていうことの意味をとにかく知りたくて。でも荒神は知っているらしくて、「目を閉じたら世界はない」とか、お坊さんと同じことを言うんです。知ったかぶりかもしれないけど（笑）。

荒神 南川はいろんなところでおもしろい話を仕入れてきて、私にいろいろ質問してくるんです。南川とか鑑賞者が気づいて発した言葉が、私にも響くことがよくあるのですが、その人がどういうふうを考えて気がついたのか、その過程に今は関心があります。今回の作品でも鑑賞者がどう反応して、それをどんなふうに取り入れるか、すごく楽しみです。

取材を終えて

お互いを信頼し合っている 3 人ですが、もともとアーティストとして活躍してきた実力のある人たちが、チームになるという選択は決して簡単ではなかったはず。だからこそ週 1 のメンタルミーティングもいまだ必要なのでしょう。しかし、さまざまな感情を掻き立てる作品を発表し続ける彼らは、すでに唯一無二の存在。2020 年には、なんと東京の空に「誰かの顔」が浮かぶそうです！（text_ikuko hyodo）