

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

寒川裕人

現代美術作家

Eugene Kangawa / Artist (THE EUGENE Studio)



## CREATOR INTERVIEW <sup>No</sup> 110

寒川裕人 Eugene Kangawa

THE EUGENE Studioは日本のアーティストスタジオ。サーペンタイン・ギャラリー(ロンドン)「89+」(2014)、資生堂ギャラリー(東京)個展「THE EUGENE Studio 1/2 Century later.」(2017)、国立新美術館『漆黒能』(2019)のほか、資生堂ギャラリー100周年記念展でのイギリスの建築家集団アッセンブルとの展示、青森県立美術館「青森EARTH2019：いのち耕す場所」、アメリカ三大SF賞の小説家ケン・リュウとの共同執筆など。そのほか人工知能や都市、バイオテクノロジー領域他の研究開発等に過去に招聘、2017年に出版された『アート×テクノロジーの時代』(宮津大輔著、光文社新書)ではチームラボらとともに日本を代表する四つのアーティストとして特集されている。寒川裕人(Eugene Kangawa)は1989年生まれ。

No

110

寒川裕人 現代美術作家

EUGENE KANGAWA / Artist (THE EUGENE Studio)

遠い未来ではなく、  
ほんの少し先の社会を描く。

クリエイターインタビュー

『複雑化した社会のほころびを見つけ、小さな行動を積み重ねていく』

published\_2019.11.06 / photo\_yuka ikeya / text\_ikuko hyodo

現代美術を中心とした活動を展開し、人工知能、都市計画、教育、バイオテクノロジーなどまでにその領域を広げる THE EUGENE Studio 創設者、寒川裕人 (Eugene Kangawa)。国立新美術館で開催中の『カルティエ、時の結晶』では、ノンキャプションシステムというまったく新しい作品解説システムを発案しています。自身の展覧会での経験から、作品と鑑賞者の理想的なあり方を追求したこのシステムに込めた思いとは。若き現代美術家が考えるアートの可能性とともに伺いました。

#### 1枚の絵画という最小限の建築。

『カルティエ、時の結晶』ではノンキャプションシステムを提供する形で、展示協力をしています。ここで意図したことを説明するため、過去に発表した作品《Series of White Painting》と《漆黒能》の話から始めましょう。



### カルティエ、時の結晶

「カルティエ コレクション」の歴史的な作品を対象にしてきた過去の展示とは一線を画し、1970年代以降の現代作品に焦点を当てた展覧会。創作活動における革新性、現代性、独自性を、メゾンが築き上げてきた創作の歴史を背景に表現する世界でも初めての試み。会場構成を新素材研究所 / 杉本博司+榎田倫之が手がけ、THE EUGENE Studio はナラティブ・コミュニケーションとして展示協力をしている。12月16日(月)まで、国立新美術館で開催中。

展示風景 序章「時の間」

新素材研究所

© N.M.R.L./ Hiroshi Sugimoto + Tomoyuki Sakakida



### ノンキャプションシステム

『カルティエ、時の結晶』でTHE EUGENE Studio の発案により提供している、従来の音声ガイドとは一線を画するシステム。来場者に無料で貸し出しされる展覧会のガイドとなる端末は4カ国語対応で、リスト機能により全作品のタイトル・製作年・素材・所蔵等の情報にアクセス可能。また会場を進むと端末が自動的に反応し、テキスト、画像、音声、動画により本展の物語を構成する一端を担っている。

《Series of White Painting》は、一見何も描かれていない真っ白なキャンバスの絵画ですが、世界中の様々な場所で色々な方にキャンバス上に接吻をしてもらっています。例えば僕はこの作品を " 最小限の建築 " と捉えていて、アメリカの『オクトーバー』(美術理論誌)などの批評家もこの作品を「愛と記憶にまつわる移動式の礼拝建築」と書いています。絵画は現代において、生活からある程度切り離されて、美術館やギャラリーなどに置かれるものですよ。しかしかつては、例えばキリストや聖母などが描かれたアイコンは、時に一緒に寝たりもするような、生活の循環の中に確実に存在したもので、精神的にも身体的にも密接なものでした。《White Painting》はこうしたアイコンのあり方と、枠組みや行為自体はよく似ているのです。

ロシア正教の礼拝堂や教会には、中央にイコンがあり、それらを囲う壁、パーテーションがあり、さらに外側を建築が囲っている形式があります。《White Painting》が最小限の建築だと話したのは、例えば都市において行ったときに、大きな囲いがなくともキャンバスと人という要素をもって、そこに質量のない無形の建築が登場して、ひとりのためのひとつの場が成立していることに気付いたからです。

絵画の限界に関する議論はこれまで幾度となく繰り返されていますが、僕としては少し視点を変えて見えています。人間の営みの中に存在するなにかということに、もう一度可能性を見い出せるのではないかと考えているのです。その他にも《White Painting》は、国家、宗教、種族、組織などグローバルレベルの大きなニュース、そういった単位では一見強まっているように感じる分断——たとえばブレグジット、国境の壁、難民問題のような分断とは対照的に実在する、小さな単位での共同体の可能性を確認するものでもありました。



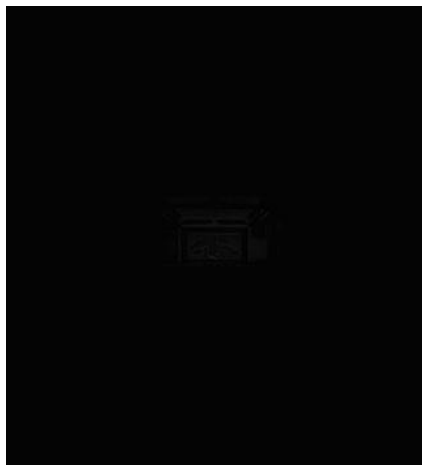
#### 《Series of White Painting》

一見真っ白のキャンバスに、およそ100人程度の接吻がなされている絵画作品。街行く人に声をかけてキャンバスに接吻をしてもらう作品で、アメリカ、メキシコ、台湾などで行われており、多いときは1日50人程度、合計すると参加者はすでに600人を超えている。

#### 100年後、1,000年後を生きる人へ。

もうひとつ、《漆黒能》は、完全な暗闇で能を行うインスタレーションで、今年1月に国立新美術館で行いました。能楽師に聞いたところによると、今まで色々変化を加えた能は数多くあったものの、「真っ暗闇で能を執り行う」のは1,000年以上続く能の歴史の中でもその時が初めてだということでした。《漆黒能》はリサーチに3年ほどかけましたし、僕自身はリハーサルを通して面白さは実感していましたが、来られた方の中には「60年生きてきて、もっとも深遠な体験だった」と仰る方もいて、鑑賞者の反応は僕の予想を圧倒的に超えていくものでした。作品の面白いところは、作者の手を離れて、それぞれの人生と絡み合っていくところにありますね。これは100年後、1,000年後を生きる人に対しても同じ。

《漆黒能》はある種の映像作品とも言えます。何も見えないゆえに鑑賞者の頭の中には何かしらの映像が再生されていたはずだからです。そこには鑑賞者分の映像があったといってもいい。イメージがないゆえに無限になる。その映像は各々の記憶に結びついていて、個人的な体験に関する記憶かもしれないし、土地にまつわるバナキュラー(=土着)な記憶かもしれない。この作品は知覚にまつわる身体的な作品に思われるかもしれませんが、そうではなく、想像力が喚起されて、歴史や記憶などにまつわるさまざまな個々の物語に到達していく——そうした側面が面白いと思っています。



#### 《漆黒能》

完全な暗闇で能を上演し、観客がそれを「見る」インスタレーション。漆黒の闇と静寂のなかで執り行われる能は、見えないがゆえに無限のイメージの可能性を引き出す。国立新美術館で、2019年1月21日と22日の2日間、招待制にて開催された。

この二つの作品に共通しているのは、そこに事実や実態はあるものの、完全には目にすることができないこと。これは作品ではなく、社会全体にいえることかもしれませんね。少なくとも今の私たちは、視覚ではほとんど何も見えていない。

話を戻すとして、これらの発表を通して、展覧会における作品と情報の関係を考えるようになりました。空間と作品の間に存在する、見えない情報をより深く意識するようになったのです。ものと情報という意味では、情報論に近いのかな。《White Painting》は、どのような人たちが、どんなふうに接吻したのか、キャンバスを見ただけでわかる人はいないでしょう。それと同じように、たとえば30年前のこの部屋のこの場所の状況を、正確に描ける人は今の技術では皆無。1時間前ですら知らない。把握するためには何かしらの情報が付与する必要があります。展覧会に目を向けてみると、それは作品の履歴やプロセスを付与することです。しかし、それらを証明するために空間に情報が存在するのは、本来の目的から逸脱している気がするのです。

寒川裕人 現代美術作家

EUGENE KANGAWA / Artist (THE EUGENE Studio)



published\_2019.11.06 / photo\_yuka ikeya / text\_ikuko hyodo

#### 人が思考する時間を司る技術。

あらゆる作品はどこまでが真実で、どこまでが編集されているのか、その境界はどれだけ作者がそのことに意識的であっても不透明ですよね。ドキュメンタリーでも制作者のディレクションが強く発生しているわけで、判別するのは難しい。もちろん展覧会も同様に編集作業が必ず発生しています。どのような展覧会でも、行くと決めた時点で編集が存在する。これは展覧会に限らず、主催者側がある情報を鑑賞者側に与えたければ、それらは容易に盛り込まれます。例えば作品のキャプションが大量にあったり、映像や写真が証拠として展示されることに繋がるのですが、作品はそういう意味でのわかりやすさを意図していないときもあるはずなのです。作品の空間に干渉しない外側の情報として成立させる方法があるのだろうかとは考えていて。そういうことも考えていた時、『カルティエ、時の結晶』のお話がありました。

僕自身も驚いたのですが、カルティエのオブジェが持つ力はちょっと想像を超えていました。ジュエリーが設置された瞬間にその空間が収束していくのです。たとえばそれが、グレース・ケリーがかつて身につけたものなのかどうかは、鑑賞者の多くは判断できません。しかし隣にキャプション文字で長々と説明すれば、作品が持つ本来の力を阻害しかねない。人間の情報処理能力には限界があるので、雑音を生んでいく恐れもある。展覧会というのは、時間のコントロールを試行する技術です。つまり、どこに情報を配置して、鑑賞者が動き、思考する時間をいかに生み出せるか、その技術の追求にかかっているのだと思います。それは、ものと情報の距離と言い換えてもいいでしょう。



## 本当に知りたいのは、技術ではなく、哲学。

幸いにも、様々な領域を見て回る機会がありました。例えばバイオテクノロジー、人工知能、都市、モビリティ、農業など……どの分野も実際に覗いてみないとわからないですよね。関わる人々が実際に考えていることは、本に書かれていることとはまた違います。そういった研究に携わることは、今は好奇心とライフワークのような感覚になっています。本当に知りたいのは技術ではなく、それが今生まれる哲学。重要なのは、そこで得た感覚をどうやって作品に圧縮できるかな、ということ。50年前に、当時最新の絵の具と筆で描かれた絵があったとして、それだけでは面白みはない。

## 大きな未来の話ではなく。

おそらく今は時代の変わり目で、将来振り返った時に、停滞ではなく、いろいろな動きがあったように見える時代になるのだと思います。ひと昔前は大きなマニフェストや原理を掲げれば、物事はある程度動かせたのかもかもしれませんが、その残り火の煽りを浴びるのは、次の世代。その渦中の現在においては、極端にもう一度0に戻して100にすればいいという話は意味がなく、複雑化した社会のほころびがあれば、ひとつずつ細かく対応して修正していくしか方法はない。

これは決して悪く捉えているわけではなく、それが僕たちのタイミングなのだろうし、皆もおそらく一生懸命行動を積み重ねているのだけれど、その結果、もしかしたら失敗する可能性だってもちろんある。そうしたらまた次の世代が、全体に通じていた哲学を見直したりして、50年後や100年後になるかもしれないけれども、何かまったく別のことをやっていくでしょう。振り返ってみても大きな未来の話はほとんど効果がなかったし、過熱するようなマニフェストは本来それほど機能しないもの。冷淡と皮肉も停滞を生んだだけ。今はそういうことがあったということをよく踏まえて、小さくてもいいので行動していくしかない。その中で美術は、行為そのものであり、哲学を担うような、そういった一端であってほしいですね。



カルティエのジュエリーとともに展示されている剣は、鎌倉時代の「三鈷剣」で、特徴的な形状の三鈷柄に、現代の刀匠に鍛えさせた刀身をあつらえた杉本博司によるミクストメディア。

展示手前から

《ネックレス》カルティエ、2018年

ホワイトゴールド、計 199.02 カラットのアフガニスタン産バロックシェイプ エメラルド 22 個、スピネル、ガーネット、オニキス、トルコ石、ダイヤモンド  
個人蔵

《イヤリング》カルティエ、2018年

ホワイトゴールド、計 10.87 カラットのアフガニスタン産バロックシェイプ エメラルド 2 個、スピネル、ガーネット、オニキス、トルコ石、ダイヤモンド  
個人蔵

寒川裕人 現代美術作家

EUGENE KANGAWA / Artist (THE EUGENE Studio)



published\_2019.11.06 / photo\_yuka ikeya / text\_ikuko hyodo

SF は今や "Science Fiction (サイエンス・フィクション)" の略ではなく、"Speculative Fiction (スペキュレイティヴ・フィクション)" という意味合いが強くなっています。宇宙の戦争も含めて巨大な未来を派手に描くのは物語としてはたしかに面白いけれども、ディストピア的雰囲気を感じたものが多いのも事実で、SF が創ってきたイメージというのは、よく考えてみると影響が大きい分、案外罪深いのかも知れない。描く側は自由だけれど、当事者だったらそんな未来は来てほしくないということがある。

自分の作品でも遠い時代の話をするつもりはなく、未来という言葉のイメージも実はそれほど好きではありません。「ほんの少し先」や「ほぼ現実」であっても、我々がその時点で知らないことは未来と言えます。今こうして話していることも、10 分前の自分から見れば未来になるわけです。未来という言葉の持つ意味合いは、その程度の感覚かも知れません。

#### 不自然な差異をなくすために。

生まれはアメリカですが、主に多くの時間を過ごしたのは神戸です。東京を拠点にしたのは10年ほど前で、そこで初めて六本木をゆっくりと見ました。最初の印象は台北に訪れた時と近かったかもしれません。六本木と乃木坂の間には一段下がったエリアがありますが、そこを通った際、手前に古いお店などが並んでいて、影になっている小さな公園の背後、木の間から、霞みがかかった六本木ヒルズが突然現れた。まるでファイナルファンタジーVIIのような世界で、街が縦ではなく横軸に分かれている。品川や都庁前もそうですが、空中の通路とその下にも通路が存在するので、高低差が非常に大きい街という印象があります。ここでの高低差は山と谷の地形の話だけではなく、差異をつくらうとしたから生まれたもの。ここにあるのは、自然に生まれる文化の差異だけではない。それが六本木という街の成り立ちなのかも知れません。



そういう大きなスケールの中で最近思うのは、木や縁石などをケアするだけで、街の印象は少なからず変わるといことです。この間、ロサンゼルスにしばらく滞在していたのですが、貧富の差が大きく、あるエリアにはスプリンクラーが設置され、恒常的な緑があって、道路もきれいに整えられていました。一方で通りを挟んですぐ横にある治安のよくないとされるエリアは、まず木が枯れていたりして、まったく異なる印象を受けました。六本木も21\_21 DESIGN SIGHTの前に小川が流れていますが、ああいった景色が街の中央にあることが重要なのではないのでしょうか。隙間になっているような場所を少しずつ修正していくほうが、大型の何かを壊して新しくつくるよりも負担が少ないだろうし、楽しもうとする人が増えそう。

### 様々な人生と作品の循環。

最初の話に戻りますが、生活と作品は循環しています。鑑賞者にそれぞれの人生があるように、作品にも作家にも人生がある。それにその日のコンディションや、何に乗ってどの街を通ってきたか、前日に誰かと話したこと、見聞きしたニュース、あるいは半年前の出来事など、あらゆる指標がある中で作品と鑑賞者が接近して何かが起こる。作品を通して他者の人生を変えたいわけではないけれども、多かれ少なかれ変わっていく可能性がある。それは今日かもしれないし、100年後の誰かかもしれない。それが美術の面白さなのだと思えます。

TOP 画像：杉本博司《逆行時計》2018年 ミクストメディア（作家本人により逆行化され修復された1908年製造の時計 [製造：フォンタナ・チェーザレ、ミラノ]） 個人蔵

会場構成：新素材研究所 © N.M.R.L./ Hiroshi Sugimoto + Tomoyuki Sakakida

#### 【展覧会概要】

展覧会名：カルティエ、時の結晶  
会期：開催中～12月16日（月）  
会場：国立新美術館 企画展示室 2E

### 取材を終えて .....

30歳にしてすでに華々しいキャリアを持つ現代美術家は、冷静に社会を俯瞰して問題点を洗い出し、アートという手段でほころびを修正していこうとする、地に足のついた考え方の持ち主でした。はたしてそれがジェネレーションによるものなのか、本人の個性なのか、ここで結論を出すことはできませんが、美術に対する信念は言葉の端々から伝わってきました。『カルティエ、時の結晶』のノンキャプションシステムを体験すると、その思いがより実感できるはず。 (text\_ikuko hyodo)