

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 113

magma

杉山純（写真左）と宮澤謙一（写真右）によるアーティストユニット「magma（マグマ）」。廃材や電動器具などを組み合わせ創り出す独自の世界観で、作品制作のほか、家具やプロダクト、空間演出まで幅広く手掛ける。2017年に活動10周年を迎え、ラフォーレミュージアム原宿で大規模な個展を開催。どこか懐かしさを覚えるアナログ感とクレイジーな色彩が融合した作品群は、国内外から注目を集めている。

<http://magma-web.jp>

テイストや年代が異なるものを再構築し、新たな価値を。

クリエイターインタビュー

『街から愛される、世界で一番大きなコラージュ作品をつくってみる』

published_2020.02.05 / photo_yoshikuni nakagawa / text_akiko miyaura

ひと目見ただけで「magma だ」と思わせる、独創的な作品たち。捨てられたモノや廃材、誰かが必要としなくなった電気工具……。どれも一度は命を失いかけたモノだが、彼らにとって何かひっかかる、何か惹かれるものたちを自らの手で集め、あらゆる素材を掛け合わせて、見たことのないモノへと昇華させてしまう。そんなアーティストが、杉山純さんと宮澤謙一さんのお2人から成るユニット magma です。2人の出会いから、作品づくりの工程、素材の選び方、さらには未来の展望まで、たっぷりとお話を伺いました。

"相手のいま"を感じ合い、刺激を受けながらカタチにしていく。

宮澤 僕らが出会ったのは、武蔵野美術大学の空間演出デザイン学科に在学していた時。恥ずかしながら2 人とも二浪して入ったのですが、年齢的な違いもあって、どうしても現役と多浪生の間には、ちょっとした隔たりがあるんです。圧倒的に多浪生が少なく、特に二浪ともなると学科の中に 5、6 人。何となく現役とは別に固まる、みたいところがありました。

杉山 だから、仲良くなったのも自然の流れで。その 5、6 人で 1 つのチームのような感じでしたね。

宮澤 在学中に、その仲間たちと展示をしたことがあるのですが、それぞれ趣味趣向が違う中、僕ら 2 人だけが何か合う感覚があって。それが、ユニット結成につながった部分もあると思います。そして、卒業制作のときには、すでに magma という名前で活動していました。ちなみに、最初のユニット名は "BOMBERS"。一応、沸騰系の名前は引き継いでいるんです(笑)。

杉山 学生時代から10年以上一緒にやってきたので、共通認識はちゃんとできていると思います。日常の会話の中でわかることも、制作の中で感じる部分もある。僕らの場合、1つの作品でもこっちは僕がつくる、こっちは宮澤がつくる、とわけて制作することが結構あるんです。大体のことは最初に2人で決めて、「このテーマでいける」となったら、あとはそれぞれが自由につくるというスタイル。

宮澤 たとえば、『SYMBOL』という展示でも、最初にテーマを決めたら、あとは別作業で自由に。その時はマリリンモンローやミシュランのキャラクター、工事現場のサインーそれぞれがシンボリックだと感じるモチーフを使ってつくったものを、最後に1つの空間に収めて作品にしていきました。



SYMBOL

何かの象徴として存在するシンボルは、放っておけば持つ意味が変容して、いつしか"しるし"としての役割を果たさなくなり、静かに忘れ去られていく。「人間が人間らしく生きていくことは独自のシンボルをつくり続けていくことなのかもしれない」というテーマをもって、2016年に中目黒のVOILLDで展示されたmagmaの作品。死にかけていたシンボルたちを、magmaの手で新しいカタチへとよみがえらせた。

杉山 あと、ゆずさんの『TOWA』という曲のジャケット用につくったプロダクトも、最初に方向性やサイズ感だけ決めて、別々に制作するというつくり方をしました。もちろん、1つの作品を一緒につくることもありますが、その場合でも部分的に分担することが多いですね。ユニット結成10周年の際に、大学の卒業制作としてつくった作品『FUTURE SHOCK』を再現したのですが、1つのロボットの中で布っぽい柔らかな部分は僕、他の硬い部分は宮澤という分け方をしているんです。



TOWA

ゆず13枚目のアルバム『TOWA』のジャケットには、2人がつくったプロダクトが並ぶ。これも、それぞれがテーマにそって作品をつくり、1つの世界観をつくり上げている。また、ゆずとは2015年発売のシングル『終わらない歌』でもコラボレーション。"からくり時計"というコンセプトのもと、アナログロボットを20点ほど制作した。ミュージックビデオでは、まるで生きているかのような動きを見せるロボットたちが話題に。

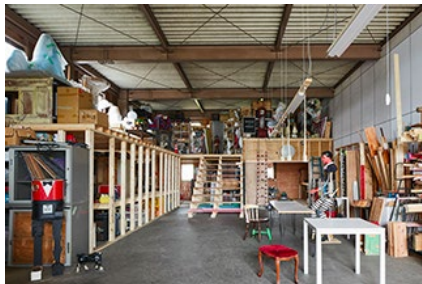


FUTURE SHOCK

大学の卒業制作として2人がつくり上げた作品。部屋の中で、食卓を囲むように人間とロボット、そして様々な廃材を使ったフェイクの食べ物や家具などが並ぶ。その中で音を立てながら不思議な動きを見せるロボット、そのロボットに食事を提供する人間など、"人がロボット化する未来"を描いた。10周年となった2017年にラフォーレミュージアム原宿で開催した展覧会『magma's -magma 10th Anniversary exhibition-』で、同作品を復元。

宮澤 それができるのは、基本的に同じアトリエで作業をしているからだと思います。お互いが、いま何をつくっているかをリアルタイムで見られるのは大きいんじゃないかな、と。そっちがそうくるなら、こっちはこうしようと、似ないようにバリエーションをつける。そういうアドリブも、ユニットでモノをつくる楽しさです。

杉山 つくっているものを見て、"相手のいま"を知ることができるんですよね。作品をつくりながら、常にやりとりすることで、ずっと流動的でいられるというのは、ユニットでつくる大きな意味だとも思います。



アトリエ

ガランとした大きな倉庫から、自分たちの手でmagmaらしい空間に変化させたアトリエ。高い天井の下には木で組まれた大きな棚があり、ところ狭しと多くの廃材や電気工具、さまざまな素材が置かれている。まるで、子どもの頃に憧れた秘密基地が現実になったような場所。小物をつくるスペース、木工作業をするスペースなど、作業によって場所が確保されている。



magma アーティストユニット

magma / Artist Unit

published_2020.02.05 / photo_yoshikuni nakagawa / text_akiko miyaura

対照的な2人がつくり出す作品が溶けあい、1つの作品になっていく。

宮澤 多分、僕らって対照的なんですよ、つくるモノも性格も。技術的なことかというと、僕はまっすぐ線を引いたり、まっすぐ何かを切ったりするのが性に合わないんです。できる・できない、得意・不得意というよりは、自分を引いてみたときに性格的に、自分という人間がそういうつくり方が気質に合わないんだらうな、と（笑）。

杉山 逆に、僕は偶発的なものをつくるのが得意ではなくて。たとえば、絵の具が垂れたような線を描こうとすると、なんだかわざとらしくなってしまうんです。だったら、直線にしようとなっちゃう。でも、宮澤は自然発生的なことが、わざとらしくなくできる人なんですよ。

宮澤 作品はもちろん、きっと僕ら2人の書く字を見たら、正反対であることがわかると思います。僕の字は本当にへたくそなんです（笑）。でも、真逆だからいいんでしょうね。同じような人間が一緒にいたら、キャラがかぶってしまってイヤだと感じる気がします。

杉山 同族嫌悪になるかもしれない（笑）。

宮澤 どんなに共通認識があろうと、やっぱり1つのものを2人でつくと変に譲り合ってしまうでしょうし。つくりたいものや目標は似ているけれど、つくるものや性格は逆というほうがバランスがいいんじゃないかな。いま話しながら、あらためてそう感じました。

杉山 この別々でつくって1つの作品にしていくスタイルは、最初からなんです。特に話し合ったわけではなく、自然とそうになっていた。ということは、きっとこの形がベストなんだろう、と。

宮澤 ただ、別々につくってはいるけれど、見た人はどっちがつくったのか、わからないというのが理想であり、僕らの目指しているところでもあるんです。

心が動くのは価値が浮かび上がった瞬間、人の概念が壊される瞬間。

宮澤 僕らの作品では、いらなくなって捨てられた廃材を使うことが多いのですが、その原点は大学時代にあるかもしれません。学内に木工作品なんかをつくる科があって、学生たちがつくった椅子とかが、展示が終わったと同時に学内に捨てられているんです。その中から変な椅子を拾ってきて、改造するのがすごく好きでよくやっていました。言ってしまうと、いい椅子ではないんですよ。本人もよくないと思っているから、捨てるんでしょうし。でも、その足りない感じに創作意欲を掻き立てられるというか。自分ではできない技術だとか、良い素材が使われているというのが、またいいんです。

杉山 僕は、もともと古いものにすごく興味があって。アンティークだけじゃなく、単純につくられた年代が古いものーたとえば、すごく昔につくられたであろう木のプロダクトとかに惹かれるんです。その木をプラスチックに置き換えれば新しくなる、現代の素材と合わせることで昇華するという変化が楽しいなって。中でも古いんだけど古さを感じないモノや、誰かの手でつくられたんだなと感じられるモノが好きで、手に取っちゃいますね。

宮澤 実際にモノを選ぶときは反射的ですが、" これがあるとワクワクする " という感覚は大事にしています。完成されたモノは、これはこれでいいとなってしまうけれど、さっき言った " 何か物足りないモノ " はワクワクする要素がある。一部だけを選び取ることもあります。たとえば、(店にあるテーブルライトを指し) このランプシェードがすごくいいとなったら、別の部分はオリジナルでつくろうと考える。かつ、元の素材が自分ではつくれないものだと、よりテンションが上がります。他人がつくったものを利用するのが、好きなんでしょうね。

杉山 そして、違う形になったものを作品として展示したとき、見る人が廃材の原型を知っていて、「あ、これってアレだよな」って気づく姿を見ると嬉しくなるんです。要は " 知らない " とされて、底辺まで下がったモノの価値が、再発見されることでふわっと浮かび上がってきた瞬間、" 見直された " と感じるんです。

宮澤 あと、人の概念が変わる瞬間がおもしろいな、と。僕らの作品の中に時計をモチーフにしたものがあるのですが、掛け時計ってほぼ額装した絵と同じだなという思いつきから生まれたもの。動く針と数字があれば、時計になってしまうんです。それを踏まえて、長針と短針を抜いて秒針だけにしたり、目覚まし時計に絵を入れてみたり。ただ組み合わせる、中身を変えるというだけじゃなく、すり替えることで人の概念が壊される瞬間が好きで。" これも時計になるんだ " と、見た人の考え方が次からちょっと変わる、すり替えができたときの気持ちよさがあるんです。

日本では使えるモノが売れる。でも、本当はムダこそがおもしろい。

杉山 magmaとしては、純粋に自分たちの作品をつくるアートワークと、クライアントワーク、両方をやっていますが、根本的な考え方は変わりません。もちろん、クライアントワークの撮影となれば、つくり方が変わってくる部分はありますけど。

宮澤 たとえば、撮影ってカメラには表だけしか映らないから、裏側は木の枠だけだったりするじゃないですか。それは、クライアントワーク独特のつくり方ですし、あの豪快さは、むしろ気持ちがいいなって（笑）。その点、セルフワークの作品は誰かが買ってくれて、家に持ち帰って近くで見るものなので、やっぱり隙を見せられないっていうのはあります。

杉山 あと、セルフワークの中でも、つくるモノによっては違いがあります。たとえば、家具のような大きなものと、キーホルダーやステッカーとでは、持つ側の人にとっても別物ですし、使えるかどうかの基準も変わってきます。僕らは両方ともつくり続けていますが、特に家具のような大きなものは、買ってくれる方も用途を求めちゃうと思うんです。

宮澤 むしろ、日本人は " 使えるモノ " を買う人が多い。ただの置き物だと、なかなか買ってもらえないんですよ（笑）。家具でいうと、ちょうど僕らが大学を卒業した頃の CIBONE が、すごくよかったんです。廃材の木を積み重ねて分厚い塗装がしてあったり、でっかい馬のオブジェの頭に傘のランプがついていたり。かなり奇抜な、おもしろいものがたくさんあって、僕らもすごく影響を受けました。

杉山 ただ、だんだんと気づくんです。使えないものは、あまり手に取ってもらえないことに（笑）。

宮澤 結果、「使えるアート」も含めて、考えるようになりましたね。逆に、ステッカーとかキーホルダーは、まったく機能性がなくても、いやむしろ重くなるかもしれないけれど（笑）、気軽に持ってもらえます。それに、「この人がこれをつけているんだ」というコミュニケーションにもなりえる。以前、magma のキーホルダーをつけて歩いていた知人が、知らない人に電車で声をかけられたと言っていて。きっと、そういうことなんだと思います。そこにセンスが出るという意味では、身に着けるステッカーとかキーホルダーのようなものって、ファッションでもあるんでしょうね。



キーホルダー

キーホルダーは、magmaの定番作品ともいえる存在。「NAMPLAR」「GOLDEN GYM」など、さまざまなシリーズがあり、1つ1つ手づくりで制作している。magmaらしい色使いとおもしろいデザイン、何より1点モノという特別感もあり、販売されるとあっという間に完売してしまう。



magma アーティストユニット

magma / Artist Unit

published_2020.02.05 / photo_yoshikuni nakagawa / text_akiko miyaura

杉山 たしかに。もちろん " 家具 " とか、何かしら機能があるというものも、大切なことではあるんですけど、僕自身は単純に " ムダ " が好きなんです。日常で使うものも、結構ムダなものが多いかもしれない（笑）。明確な使い道があるものって、どこかすぐ飽きちゃう気がします。

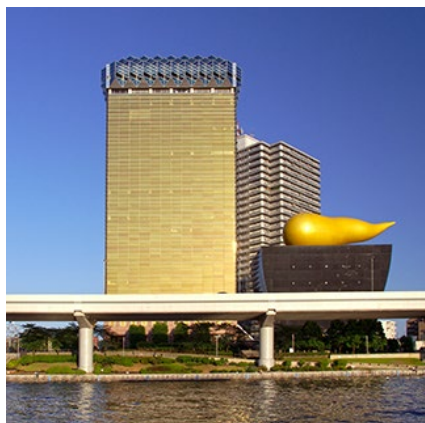
宮澤 実は、さっき Pacific furniture service という、アメリカの道具専門店で寄ってきたんです。そこに、スプーンにクリップがくっついていて、コーヒー豆の袋を止められるっていう道具があったんですよ。すごくアメリカっぽいし、なんか ムダだなと思って（笑）。でも、その " 一石二鳥でしょ？ " みたいな感じが、ちょっとおもしろいんですよね。あと、僕はキャンプが好きで。ホテルに泊まった方が安いくらいだし、キャンプのために道具をそろえて、わざわざ不便な場所へ重い荷物を抱えて寝に行くって、最大のムダだなんて思うんです。でも、日が暮れて焚火をしている時間が、最高に心地よい。中毒性があるんですよね。

杉山 キャンプのムダ、そのおもしろさは、すごくわかる。極論ではあるんですけど、結局はムダなものをつくって " いいな " と思えることが、一番強いんじゃないかなって。僕たちも、そういうものをつくっていただけたらいいですね。

いつかつくってみたいのは、街の印になるシンボリックなモノ。

宮澤 街の中にムダなアートがあるのも悪くないかもしれない。たとえば 空港で飛行機が飛び立った時に、ナスカの地上絵みたいに何かあるとおもしろいなって。上空に上がれば上がるほど、だんだんと絵に見えてくる、みたいな。六本木のような都心であれば、高い建物に上ると、街の建物の配置が絵になっていたらいいですね。莫大な予算がかかりますけど、ある意味、ムダでいいなって（笑）。もっと規模は小さいですが、magma にも上から見ると絵に見えるという作品があるんです。" わからない " から " わかる " になる瞬間がいいんですよね。ただ、一度しか体験できないんですけど。

杉山 街の中のアートワークでいえば、浅草の吾妻橋から見える、アサヒビールの屋上の金のオブジェもおもしろい。アレ、みんな、すごく好きですね（笑）。あんなに大きくて重いものに乗せるのもすごいし、会社の目印として愛されながらも " 金のうち " " うんこビル " なんていう、妙なあだ名がついていて。でも、なんかかわいらしいんですよ。ああいうものって、意外と見ないのでもいいなと思います。



金のオブジェ《フラムドール》

東京の隅田川沿いにある、アサヒビール本社のビル屋上にあるオブジェ。創業100周年を記念して、「金の炎」という意味を持つレストラン『フラムドール』とともに建設されたもの。オブジェも「金の炎」をイメージしたもので、世界で活躍するフランス人デザイナー、フィリップ・スタルクがデザインを担当。その造形からさまざまな愛称で呼ばれているが、街の人、東京の人々に愛されている作品。

宮澤 あんまり、日本っぽくないかもね。そういう意味では、僕らが以前から言っていることではあるんですが、誰もがわかる待ち合わせ場所になるような、シンボリックなものはいつかつくってみたい。せっかくなら一見バカげていて、とにかく巨大なものがいいですね。目にするたびに勇気をもらえるような佇まいで。さらに、その作品が設置されている土地のお土産にプリントされてしまうような、街から愛される存在になるモノをつくりたい。

杉山 なるほど。素材は何がいいだろうね。

宮澤 まったくテイストだったり、つくられた年代が違ったりする建築や遊園地の乗り物を切り刻んで、再構築してみたいな、と。世界で一番大きなコラージュ作品。できれば、「〇〇〇の前で」って言いやすいように、3文字くらいで呼べる名前がいいかな（笑）。

杉山 たしかに、短いほうがいい(笑)。そうやってモノをつくる衝動とか、つくり続けるモチベーションって、それぞれだと思うんですけど、きっと、僕たちは " つくるタイプの人間 " なんだと思うんです。伝えたいメッセージだったり、反骨精神みたいなものだったり、まったくないわけではないけれど、それよりもつくること自体に楽しみや喜びがあるというか。ただただ、本当にモノが好きすぎるんだと思います (笑)。

宮澤 僕らの周りはパソコンで仕事をする人が多くて、モノを使って立体物をつくっている人ってなかなかいないんですよ。Web とか映像とか CG とかにも、もちろん素晴らしい作品はたくさんあるけれど、たとえば CG だけの映像作品とか見ると、なんかこう 通り抜けてしまう感覚があるんです。昔、美術予備校の先生が「ただかっこよく、絵がうまいだけじゃなくて、腹にくるものがいい」と言っていて。その表現が、個人的にすごく刺さったんです。あえて、その言葉を借りるなら、この先も " 腹にくるモノ " をつくっていききたいな、と。そこには、負けない自信はあります。

取材を終えて

この日の取材現場に、作品を持参くださった2人。「何かあった方が、話しやすいのでは」と、重く幅をとる荷物を抱えてきてくださった気持ちにとっても感動。実際、間近で目にして、「ほしい!」という衝動にかられました.....。鮮やかでポップないまっぽさと、懐かしさを孕んだ作品は、芯も意味もあるけれど、変な攻撃性ではなく、豊かさがあって心奪われるものばかり。自分たちを対照的と言っていたましたが、穏やかで大きな人間性とその奥にある熱量、そして「誰にも負けない」とさりりと口にする強さが、2人をつなぐ共通点なのだと感じました。(text_akiko miyaura)