

騒音が聞こえるので
機嫌がよくない

NEVER UNDER CONTROL

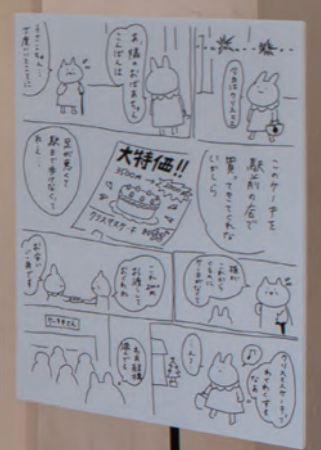
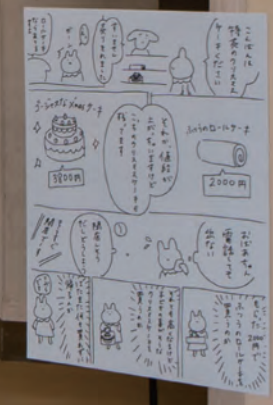
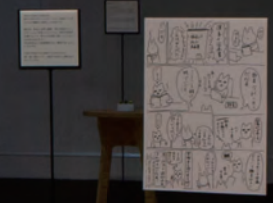
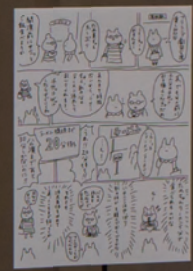
ERIKO YANO


NEVER UNDER CONTROL

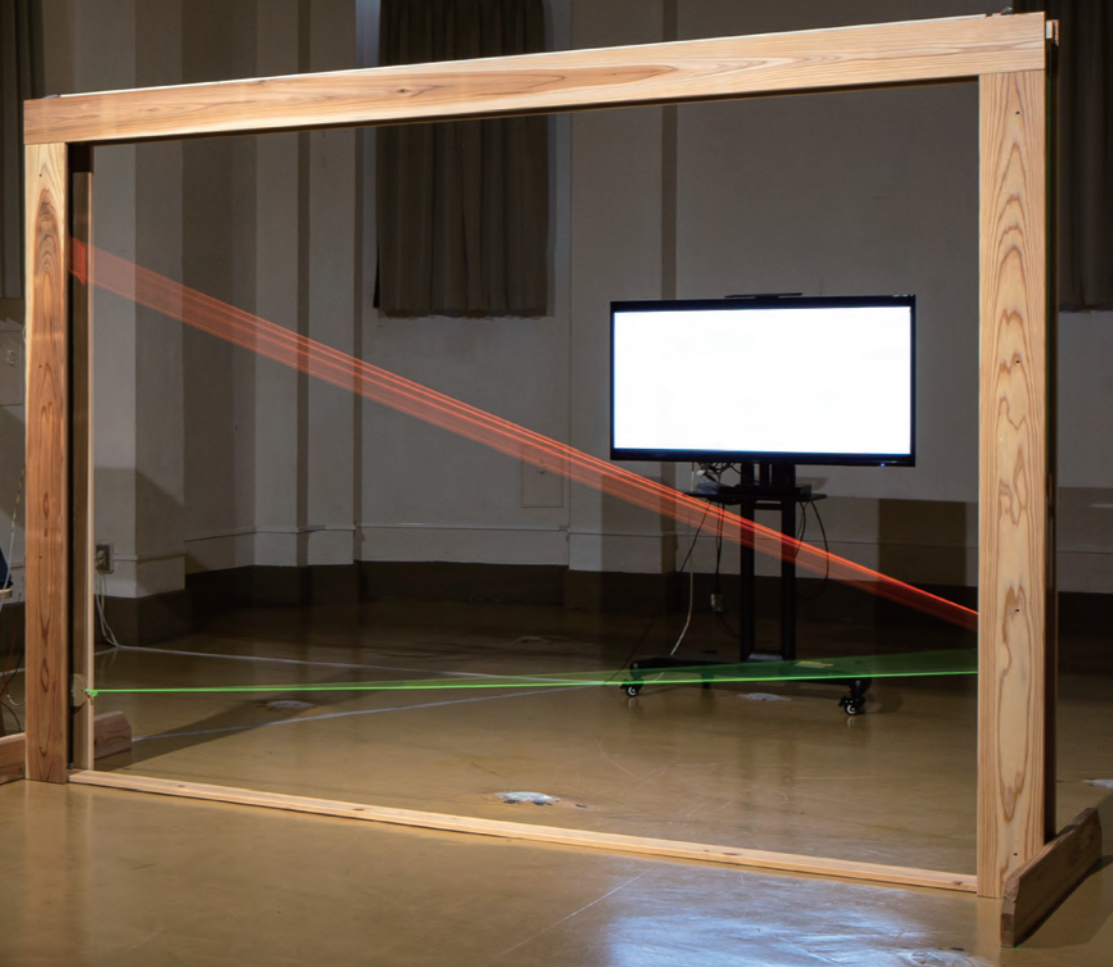
ERIKO YANO

103

101



観覧の方へ
この作品は観覧者によって、その空間が変化する。観覧者の動きによって、作品の空間が変化する。観覧者の動きによって、作品の空間が変化する。観覧者の動きによって、作品の空間が変化する。

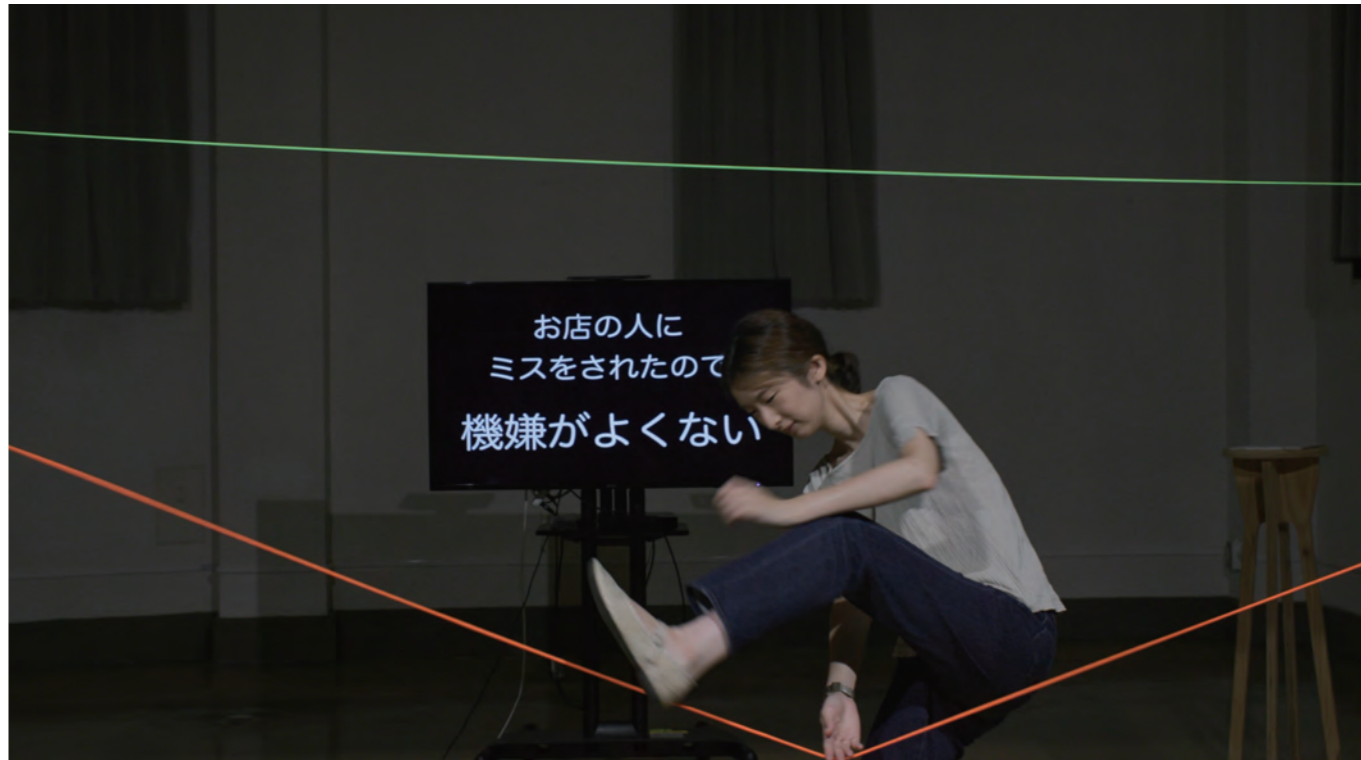




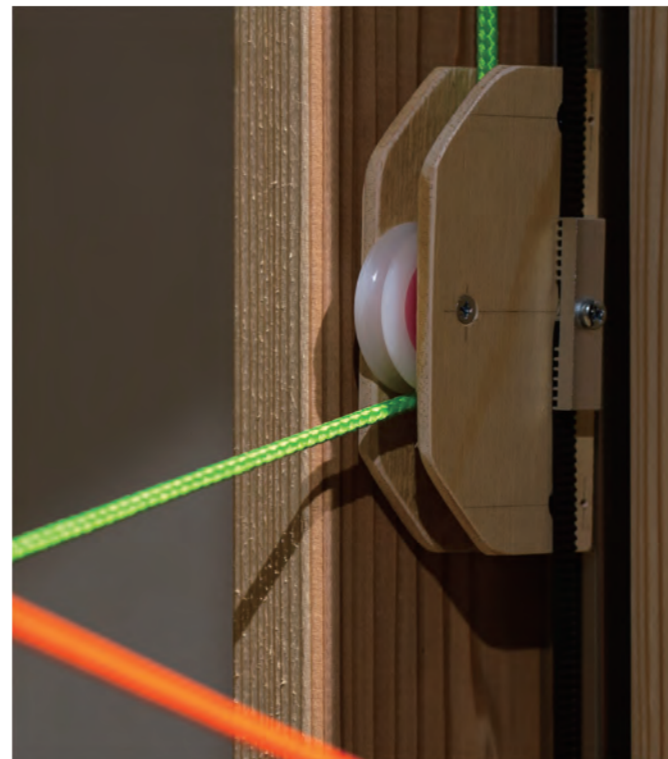
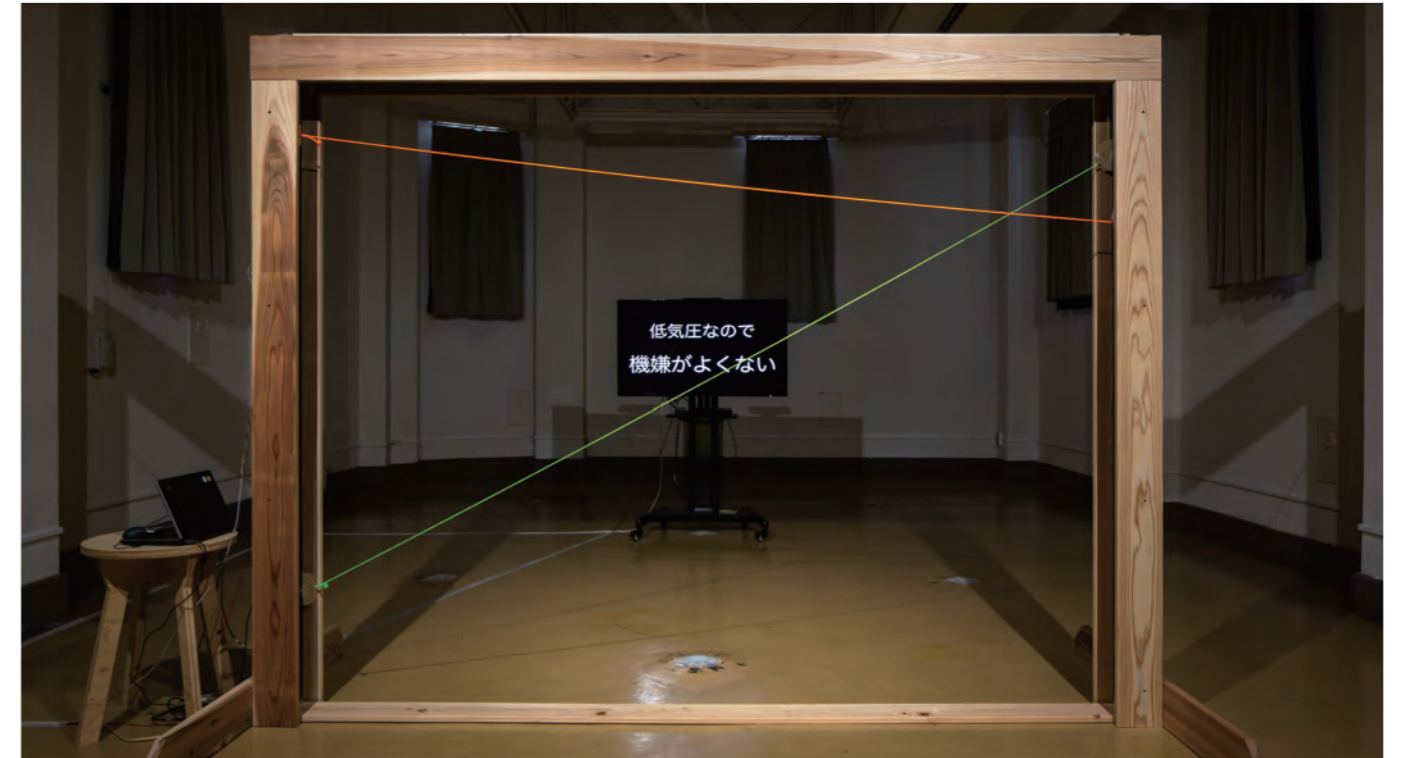
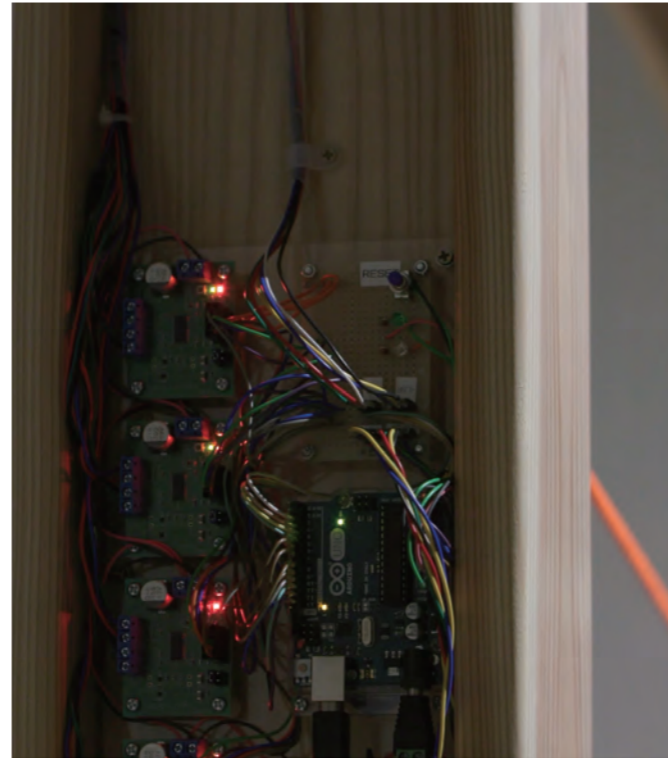
NEVER UNDER CONTROL は、私たちが日々コミュニケーションを取っている人の心の機微を具現化した作品です。

例えばあなたが同じ態度・同じ内容でコミュニケーションを図ったとしても、相手の状況や心境によって得られる回答が変わってくることは多々あります。それがあなたに直接関係のない事情であったとしてもです。

作品の中に登場する2本のひもは、刻一刻と変わっていく相手の状況や心境をあらわしています。



2本のひもが動いています。
2本のひもの上側 / 2本のひもの中間 / 2本のひもの下側
この3つのうちどこを通るかを決めてボタンを押し、向こう側へ行かせてもらえないかをお願いしてみましょう。
ひもが完全に止まってから、決めた位置を通して向こう側に行けるかを実際に試してみましょう。
はたして問題なく通ることはできるでしょうか。



NEVER UNDER CONTROL
<https://youtu.be/wsGaoZdFbMw>



ボタンを押すと、モニター画面に「作品の機嫌」と「その理由」が表示されます。
同時に、プログラミング制御によりひもの止まる位置が決まります。
「作品の機嫌が悪い」場合、ひものはランダムな位置で停止します。
「作品の機嫌がいい」場合、ひものは鑑賞者がストレスなく通過できる位置で停止します。

ARTIST TALK

2021年8月28日

聞き手: 澤柳美千子・戴周杰 (鴨江アートセンタースタッフ)

※本文は一部抜粋・編集しております。
また、冊子の構成上、実際に話した順番を入れ替えて掲載している箇所があります。

#1 浜松に来られたのは抜け道を模索できたから

澤柳: 矢野さんは、普段は香川県の高松市を拠点として活動し、今回はここ浜松で4ヶ月間滞在制作をされました。浜松での発表は今回が初めてということになります。新作タイトルは”NEVER UNDER CONTROL”。矢野さんはこの作品については元々構想を考えていたんですか？それとも浜松に来てから考えた？

矢野: 浜松に来るきっかけとなった出来事を浜松で考え直してつくった感じです。偶然性や、他人が行ったことに対して自分がどう影響を受けているかというテーマを発展させたい気持ちは浜松に来る前からありました。具体的に何があったかを話し始めるとそれだけで1時間くらいかかるのですが、まずこのアーティスト・イン・レジデンス (以後AIRと表記) の合格通知が郵便で届く1週間前まで、もうアートなんて辞めたほうがいいんじゃないかくらいの精神状態にだったんですね。なので、もし鴨江アートセンターからの通知が1週間早く届いていたら、考える余地なく「無理だ。」と思って辞退していたと思うんです。更に、鴨江アートセンターのサポート体制は書面の簡条書きだけを見たら結構ドライ。特に遠方から参加するのは無謀とも言える内容です。だからやっぱり無理かもしれないと合格通知を眺めながら思ったんですが、友達に相談してみると、皆最初は「そんなの無理だよ」って言うんだけど、「アートセンターに電話して、どうにかならないか聞いてみたら？」とか、「過去に遠方から参加したアーティストにどうだったかを聞いてみたらいいんじゃないの？」みたいな話になって。私そういう時素直なんで(笑)、思い切って、去年参加された方に連絡してみたり、アートセンターにも電話してみたり。色々な人とお話ししていくことによって、やっぱり一回現場を見て、目と目を見て話をしてみないとダメだなと思って、弾丸で浜松に来たんですよ。

澤柳: びっくりでしたよね。電話がかかってきて「今から行くと思います。」「どこからですか?」「高松からです。」みたいな。

矢野: 1週間前だと忙しすぎて不可能だった状況から浜松に来て、その日、澤柳さんがたまたま出勤していたたまたま時

間が空いていて。その上で、この人と一緒に仕事をしてみたいと思ったんです。その時自分自身はコンディションが低かった。絶対無理だと思った。それでも浜松に来られたのは、色んなタイミングの積み重なりや、出会った人たちから抜け道の提示や模索のアドバイスをしてもらえたのが大きかったです。

矢野恵利子



#2 まず一人の人間として現地の生活を立てる

澤柳: 作品の着想がその経験にあるということですね。5月の半ばぐらいに正式な滞在という形で浜松に来られました。来てからしばらく矢野さんの様子を拝見していたんですけど全然つくる様子がなくて(笑)。何をやっていたんですか？

矢野: AIRは必ずしも作品をつくるだけが全てという概念ではなくて、場所や人によって色んな捉え方があります。私がAIRに参加する際、現地に行ってまずやることは、頭の中を空っぽにして、アーティストとしてではなく素の状態である人間としての矢野恵利子として過ごす。これを第一に作業としてやります。実際、生活を立て直すところから始めたりするので、そこで暮らしを紡いでいる人たちと同じ目線に立つという工程を踏むことにもなります。遠くからパッと来てパッと作品をつくれるんだったら、私にとっては、AIRの意味が半減するかなと思っています。まず一人の人間として現地の生活を立てる。そこからですね。

戴: 私は中国出身ですが、矢野さんは、海外のAIRにも滞在しますよね。自分の母国ではなく、異文化が背景だったり、言語の壁だったり、宗教だったり。日本とは全く違うところに生活を移すことになって、トラブルや課題などはあったのでしょうか？

矢野: 海外の話でいうとビザの問題が出てきますよね。浜松と違ってまずビザの書類を取らないと強制送還じゃないですか。だから実際、生活を立てるという意味では海外はもう少し過酷ですね。そういった意味で海外でも素の状態から始めるところはあまり変わらなかったです。ただ、海外に行くと作品を発表し、プレゼンテーションをしていく中で、私はやっぱり日本という枠の中で育っていて、その中で育った人々のために作品をつくらせているのかもしれないというのは気付けました。

戴: 国境を出ないと、自分のアイデンティティはなかなか分からないですね。現地に行ってからすぐプロフェッショナルな身分で活動するわけではなくて、まず人間として生活を立て直すという方法に共感しました。

澤柳美千子・戴周杰 (鴨江アートセンタースタッフ)



#3 拠点を換え自分のコンディションを記録することで見えたコミュニケーションの不安定さ

澤柳: そのうち、アトリエの壁に文字を貼りだしていいましたね。これは制作の一部ということですか？

矢野: 習作的な捉え方で、半分日記で半分実験的な試みでした。この習作がどう発展していくかはよくわからないけれど、浜松に着いたばかりの時期は先に述べたようにとにかくコンディションが悪かったので、自分が「グッドコンディション」なのか、「バッドコンディション」なのかというのを毎日書き出して、ついでに理由も付け加えようと。要するにリフレクションですね。珍しいことをやっているわけではないのですが、自分の「バッドコンディション」という事実も書き出して、自分で認めていってあげようという作業をやっていたんですね。ちなみにこれが、新作の「機嫌」に後々リンクしていきます。

澤柳: 結構バッドコンディションが多くないですか？

矢野: はい。私、自分では結構ポジティブな方だと思っていたんです。でも皆さんも、一日を振り返って、なんかイラっとするなあとかしんどいなあとか、バッドコンディションの瞬間が一回もない日って、多分、自覚しているよりも少ないと思うんですね。だからこれ、ちょっと減点方式なんですけど、一回でも嫌なことがあったら「バッドコンディション」になるんです。本当にずっと心の底からハッピーで全てが思い通りにいったぞっていう日以外はほとんど「Bad condition because ……」です。でも、バッドコンディションの中にも、色んな理由と色んな振れ幅があります。レベルとカテゴリーがあるといいますか。悲しいのか、怒っているのか、イライラしているのか、しんどいのか・・・側から見たら同じ「不機嫌」かもしれないけれど、本人の中ではそれぞれ全然違うなど、色々な気付きがありました。

澤柳: 印象に残っているのが、Good conversation（素敵な会話）だからグッドコンディションだって書いてある日がありましたね。Good/Bad の影響は、やはり人間は人間との関わりの中で受けやすいのかなあと、チラチラ見ながら感想として持ちました。こういったように最初は空白の時間を過ごして生活をしてみて、そのうち自分のコンディションを記録

し始めて。その後の浜松での滞在はどうでしたでしょうか？

矢野: 外国の話にもつながりますが、浜松であっても、やっぱり私はよそから来ていて、家もないですし友達もいないですしとにかく外様の状態でなんですよ。だから生活を立て且つ制作を進めるためには周りの人たちの協力が絶対に必要で、普段拠点にしているところよりも、誰かにお願いしたりとか、交渉したりとか、そういうコミュニケーションが格段に増えるんですね。ちなみに浜松の方々は、自分の好きな場所や物事を教えてくれたり案内してくれたりど、めちゃくちゃ優しかったです。ただ、同時に皆さんそれぞれに、日常の生活というものが並行してあります。なので、私が同じ質問を同じようなタイミングでしているつもりなのに、「あれ？前回と回答、違ってない？」というようなことがどうしても起こります。私はそれに対してガーンってなるタイプなんですよ。「前はいいって言ってたのに、ダメって今回言われちゃった。なんか怒らせちゃったかな？」とか思いがちなんですけれど、そのうちだんだん慣れてきて。「これはもしかして私だけの問題じゃないんじゃないか？」というのが気付きにあったんですね。

澤柳: やっぱり環境が変わると、他の人たちが自分のことをどう受け入れているかとかどう向き合っているかということに、かなり敏感になるのでしょうかね。

矢野: そうだと思います。信頼関係が出来上がっていないからこそ相手の言葉や表情をストレートに受け止めることになります。あと、お願い事を通さないで、こっちは八方塞がりになってしまったりこれから先の人生が変わる話だったりもするから、コミュニケーションを取ろうとするモチベーションが高いだけに、相手の反応には地元にいる時よりも敏感です。ただ、拠点である香川県でも、同じようなすれ違いや摩擦が起きているのだからということも改めて感じました。

澤柳: そういった経験から、今回の作品のコンセプトにたどり着いているということですね。私もそういう経験ありますね。アーティストインレジデンスもこれまで60人ぐらいのアーティストの皆さんとやってきていますけれど、必ずぶち

当たる摩擦ってあって。その度に、誰に言うでもなくて、ちょっとモヤモヤするけれどしょうがないからそのままにしておこう、みたいな。自分の中でちょっとショックだった事って、自分の中に置いておいて見逃しちゃうんですけど、そういった見逃しがちな心の中の変化というものに今一度向き合わされる作品だなど、私は鑑賞して思いました。矢野さんの思いとして、そういったストレスを軽やかに捉え直すというのが、全ての作品に共通して感じられるなど思っていますか？

矢野: 作品をつくる際に、敢えてハッピーにポップなビジュアルにというのは、かなり意識していますね。私は真面目で

頑張っている人達の、ガス抜きみたいな作品をつくっているなど最近思ったんです。だから、コミュニケーションのことにしたって気にしない人は気にしないのかもしれないけれど、やっぱり、真面目で優しく親切な人ほど、相手のよくわからない理由での予想外の反応に対して傷ついていると思うんですね。

でも、そうじゃなくて「なんかあの時あんな感じの空気になっちゃったけど、ウケるー。」みたいな。そういう感じでストレスをかわして行って、相手とのコミュニケーションの摩擦を、ひいては人生というものを、重大事として捉えすぎないきっかけになればいいなど思っています。



#4 作品の機嫌に振り回されてみる

戴: 今作品の中で、「機嫌がいい」の確率は17%しかないんですよ。見るだけではなく作品とコミュニケーションをとるといふプロセスがこの作品の魅力的なポイントだと思いますし、機嫌がいいとか機嫌が悪いとかの結果だけではなくて、じゃあどうやって通るか? 諦めるのか? を考えることもこの作品の面白さだと思います。

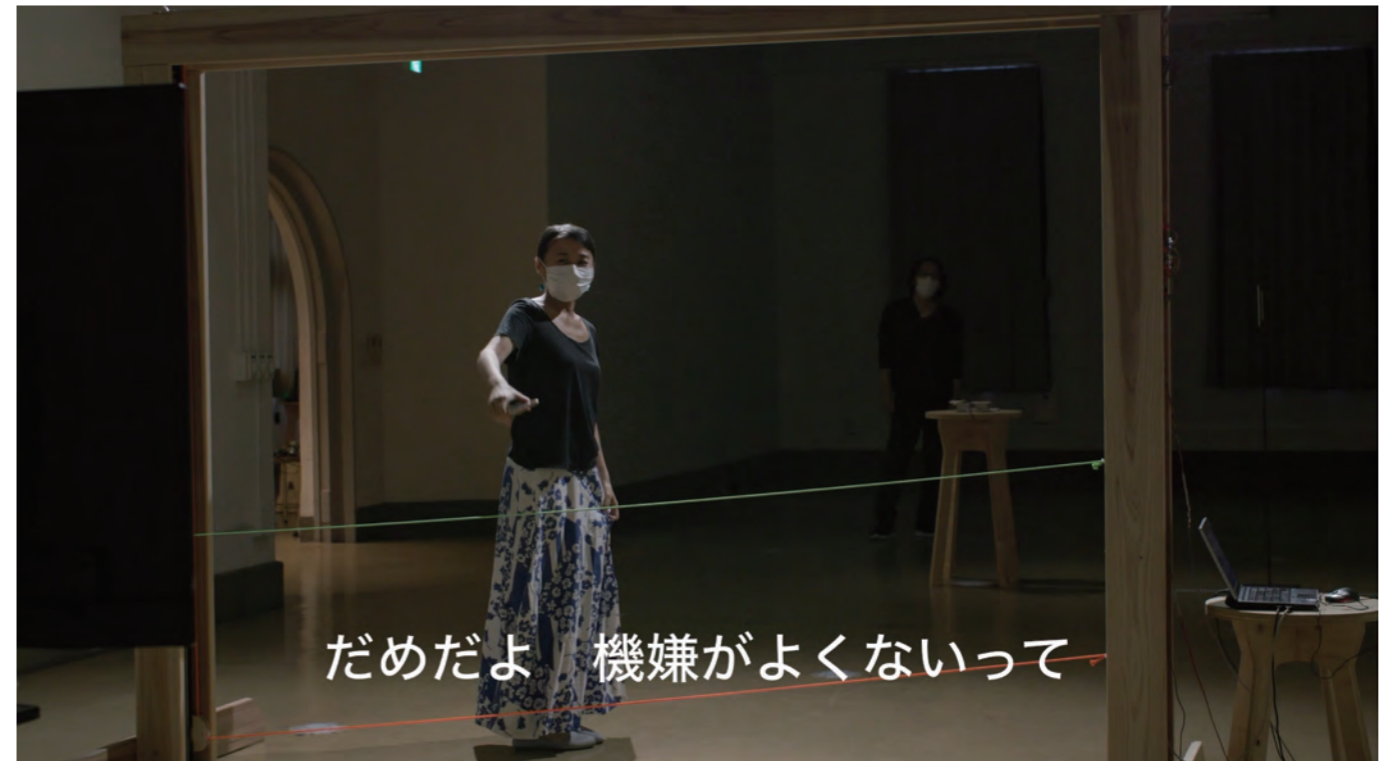
矢野: ちなみに、作品の機嫌が良いもしくは悪い理由、「～だから」の部分については、自分のコンディションの記録の結果だけではなく、浜松の人を観察したり聞いたりしたエピソードも盛り込んでいます。例えば、澤柳さんが浜松で引きあわせてくださった、作品協力者であるエンジニアの廣瀬悠一さんは、ずっと「引っ越した物件が気に入らない。」って仰っていましたので、100個ある「～だから」のうちの1つはそれです。

澤柳: 面白いです。愛着が湧きますね。

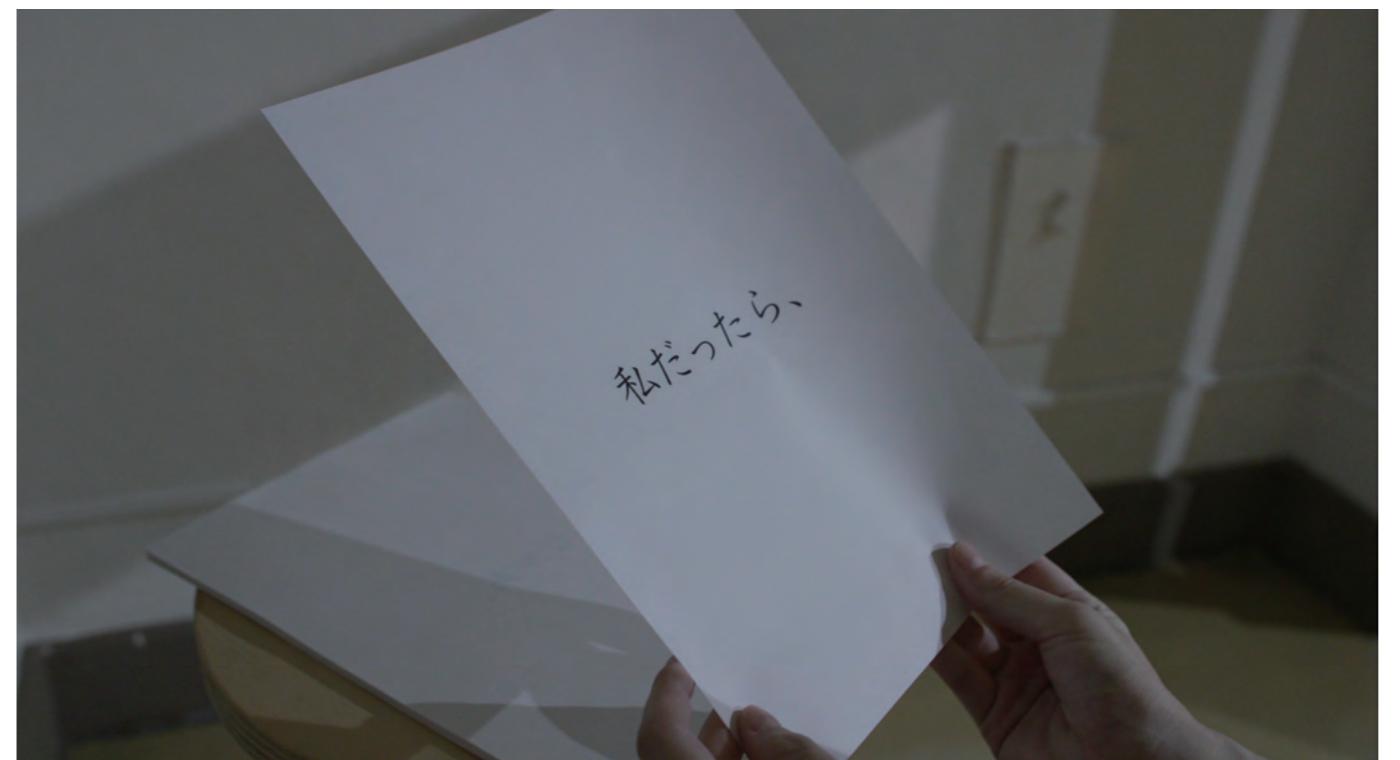
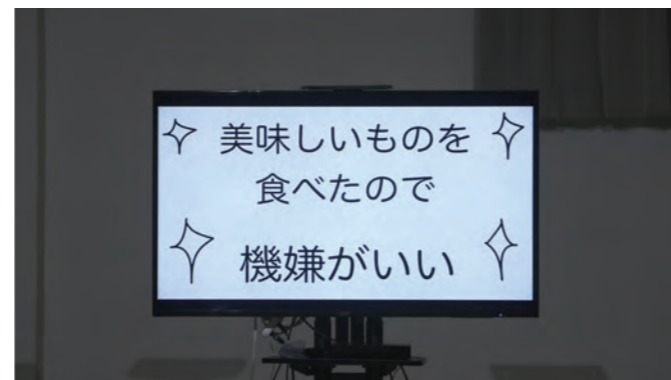
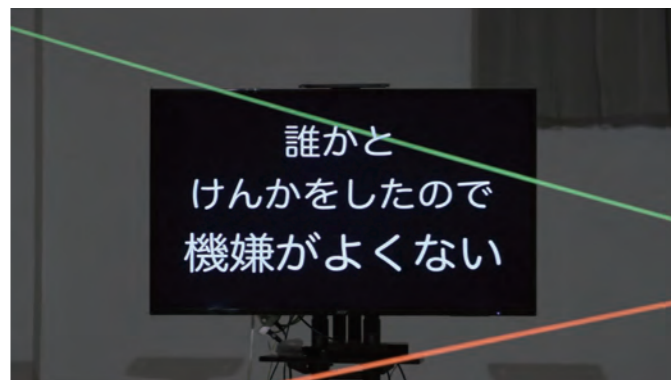
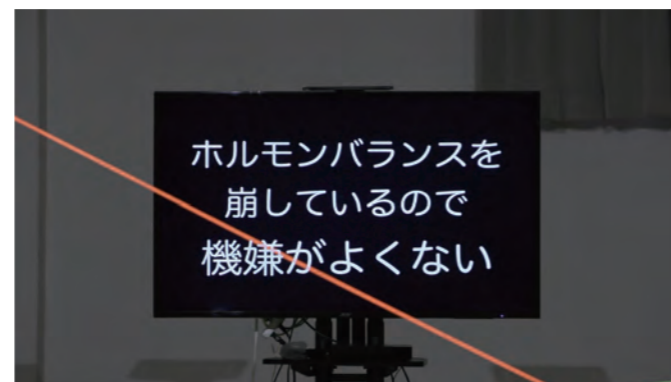
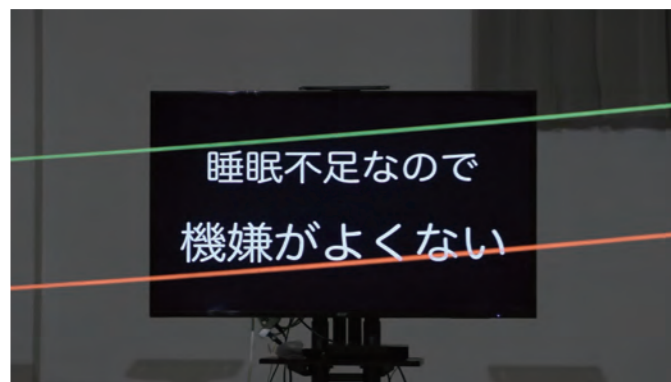
戴: AIRの魅力の1つですね。

澤柳: 案内係として会場に居ると、「機嫌が悪い」が出てひもの間を通れないと、目の前で踵を返して帰っちゃう方もいらっしゃるんですが、例えばこちらのマインドを変えて、自分は上って決めただけ通れない。じゃあやっぱ下を通っちゃおうっていうのもありますか?

矢野: あります。通れない場合どうするかという課題は制作過程で浮上っていて、あまりにも放置しすぎるとお客さんが困るだろうと思ったのでどうすべきか考えました。でも、明確な答えは意図的に用意しませんでした。上が通れないのであれば下を通るのか、ちょっと頑張ってでも上を通ろうとするのか、それとももう一度スイッチを押してやり直すのか、はたまた装置自体を回避するのか、中には帰っていく人もいますよね。それは全て、正しい答えだと私は思っています。



ひもの間を通った先には紙が置いてある。存在に気が付いた人だけが手に持って持ち帰る。



#5 アーティストが失敗を恐れない場をつくりたい

澤柳:今日のトークで矢野さんと話したいことの1つに、アートを発信する場というテーマがありまして。Zunzun-planC (ズンズンプランシー) についても一度ご説明いただけますか？

矢野: Zunzun-planC は現代美術家2人で香川県高松市に立ち上げたアーティストスペースです。6畳間2つ程のアパートの1室をセルフリノベーションして展示空間に仕上げています。すごく小さい場所だからこそできることがたくさんありまして、「現代美術をはじめとする面白い活動の紹介・実験・交流」というコンセプトを明確に打ち出しています。今までに企画を2本立てていて、浜松に来る直前には、神奈川県から美術家の三輪恭子さんを招聘してAIRで滞在してもらいました。私が運営側に回ったケースですね。とにかく、アーティストが失敗を恐れない場所を作りたかったんです。だからぐちゃぐちゃの状態でもいいし、立派な成果が出なくてもいいから、ここで種まきをしていって欲しいというのが1つ目的にあります。

戴:作家活動だけでもとても忙しいのになぜ自らアートスペースを立ち上げたんですか？

矢野:アーティストとして活動している中で、多くの人が一度は思うと思うんですけど、作品を一生懸命つくって、身内だけが見てくれて終わってしまうことがものすごくたくさんあって、大きな問題だと感じたんですよね。発表する場所自体は沢山あるじゃないかって思われると思うんですけど、本当に色々な考え方の場所があります。ただ場所を貸しますよっていうだけだったり、お金だけ出して後は放置っていう感じだったり。そういう場所に行くと、結局、今私が浜松に来ているみたいに繋がりが無い場所で、1人でセルフプロデュースで次に繋がるような発表の場というのはなかなか出来ない。できるとしても1年以上かかると思うんです。だからこそ、アートを発信する立場の人は、作品と作家に対する理解と伴走は当然のこと、アーティストの活動を次に繋げていくことがミッションだと強く感じます。まあでもやってくれる人がいないなら自分でやるしかないな、自分がアーティストとしてやってもらいたい事をやろう。というのが

きっかけです。

戴:アーティストでありながら、アートスペースを運営することによって、新しい知恵を生み出すことができるのかなと思いました。特に、失敗を恐れない場所をつくりたいという言葉に感動というか。鴨江アートセンターも、年間8組のアーティストを招聘していて、4ヶ月の滞在期間で作品をつくるのですが、成果発表の直前に緊張しすぎて、「失敗しちゃうかもしれない、成果は出せないです。」と言われる事もたくさんありました。AIRというのはもちろん成果も重要だと思うんですが、プロセスが本当に大切。これは私がいつも信じていることです。例えば矢野さんの場合であれば、新しい地域に人間として生活を立て直し、そこで経験したことを作品に注ぐということ自体、プロセスとしてとても重要ではないかなと思いました。

三輪恭子 AIR 及び公開制作の様子「耳をすませて描く」 Zunzun-planC / 香川県高松市



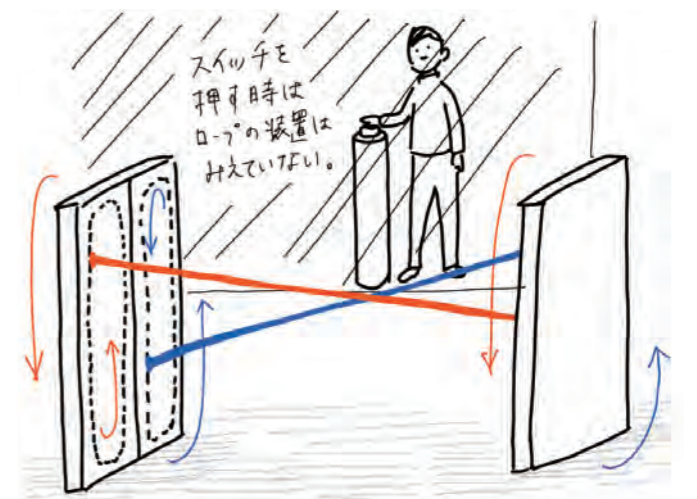
矢野:今つくって今皆さんに「よかったね、成功したね」って言われるものだけを認めていくと、価値観は何も変わりません。プロセスをまず大切にして、結果はもしかしたら後についてくるかもしれないし、まあついてこないかもしれないというところは大事にしたいと思っています。それには失敗というものは絶対に付きものです。運営の立場としては、失敗のレベルによって、例えば火事とかは困っちゃうとか、いろいろありますけどね(笑)。全部交渉の積み重ねですね。人と人とのやり取りの中でやっていくしかないなど。鴨江アートセンターでの作品も、最初はプロトタイプ(試作品)として発表させてもらおうと思っていて、結果的に色々な人のご協力もあって作品として成立していますけれど、ここ(鴨江アートセンター)みたいに「こういうことをやりたいんだっていう、その提示だけでもいいですよ」って言ってくださる場所って、実はとても貴重ですね。

澤柳:そうですね。矢野さん、最初「これできるかなあ」って言って作品のラフスケッチを描いて持ってきてくださったんですね。で、その時に「できますね。できるんじゃないですか。」って、私言ったんですけど、後で聞いたら他の人も皆「できるんじゃない？」って言ったようですね。そういう環境が浜松にあったということなのかなと思いました。私たちは公共文化施設のスタッフとしてAIRをやっている、矢野さんは個人での運営で全然スタイルが違うんですけども、同志のように思える部分があります。失敗を恐れない場をつくりたいとか、実験的でいいということとか。そういうところが嬉しいポイントだと思っていました。

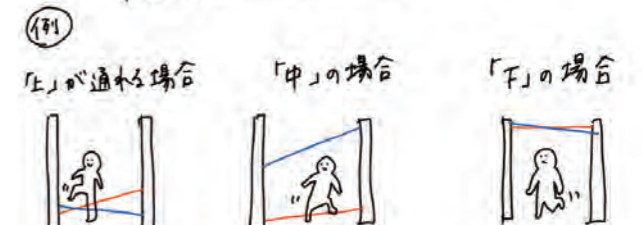
鴨江アートセンター外観



最初のラフスケッチ



2本のロープが左右のカベにつながれてランダムに重かっている。鑑賞者はあらかじめ「上」「中」「下」のどれかを選択した状態でスイッチを押し、ロープを止める。自分の選択した位置を通ることができるかという、選択と偶然の相互作用について問う作品。



#6 アーティストと運営、両サイドが「健康」でないと最後まで行きつけない

澤柳: 鴨江のAIRに来てくれるアーティストさんは、ジャンルも経歴も様々です。ここで制作し終えた時の反応も、「アットホームに支えてくれて、本当に助かったありがとうございます。すごいいい時間だった。」と言ってくださる方もいれば、「自己資金めちゃくちゃ持ち出しすぎて本当に大変だった。辛いです。」っていう方もいたりします。あと、ここはレジデンスと言いつつも宿泊場所が無いんですね。アーティストさんがご自身で宿泊場所を手配しなきゃいけない。矢野さんもこっちの情報を遠隔で調べられて、協力してくださる方と連絡を取り合っていると、すごく労力をかけて来てくださった。制作よりもそっちにかかる手間の方が多い、大変なこともあります。あとはこちらのスタッフ、例えば「澤柳と話が通じなくて辛い。」という人もいますよね。それはね、もうまさに NEVER UNDERCONTROL なんですけど (笑)。直接言われたことはないですが、きつとあるでしょうね。なので、矢野さんと今日お話ししたいのは、同じようにアーティストをサポートする立場として、矢野さんが難しいなと感じていることは、どんなところがあるのかなって。

矢野: 全てを解決するのはお金だという話になっちゃうのは嫌なんですけれど、今まではずっとアーティストの立場だったので、「まあ自分が有名じゃないからサポートもお金も手に入らないんだ。」くらいに思っていたんです。じゃあ運営側に回ろう、発信していく方になろうとなった時に、「発信する側の人たちは、作品をつくったことがないからアーティストの気持ちが分からないんだ。私はわかるからできる！」って思ってたんですけど、いざ運営側に回ってみると、運営側は運営側でめちゃくちゃ大変なんですよ。それこそやりがいでやっている部分が本当に沢山あって。アーティスト・運営・サポートボランティアさん・その家族たち・・・常に誰かが、もしくはその全員が、しわ寄せを受けているという実態があります。そして、使命感も、やっぱりアーティストにも運営側にも両方に均等にあるべきだと思います。同じ方向を向くというか。難しい時もあるんですけど。とにかく運営側の問題だけではないので、アーティストは運営がどれだけ大変なことをしているかということを知るべきだし、運営側も、つくり手がどれだけ人生をかけてやっているかっていうのをお互いに再認識していく作業から始めなきゃ

いけない。あと、見る側に回った時も、お菓子にはお金を落とすけど、なかなか作品に落とせない。これは美術教育の話になってくるので、今ここでグチグチ言ったところで、えー、じゃあどうしたらいいの? という話ではあるんですけど。気の遠くなる話ではありますが、作品を買ってみるとか、行った先で寄付でもいいんですけど。

澤柳: 鴨江AIRの場合は、制作費の補助って2万円なんです。少ないですよ。あとは20平米の部屋を4ヶ月間無償で使えますよっていう、ざっくり言うと、もうそれだけっていう形です。それにもかかわらずアーティストの皆さんは来てくださっているということで、お金の面は本当に厳しい。運営側も厳しいし、アーティストも厳しい。それをなんとかしなきゃいけないということもありますが、「アーティストさんが一生懸命やっている。で、運営側も一生懸命やっている。」という状態が「健康」に保たれていないと、プロジェクトとして最後まで行きつけないんですね。まさにその間 NEVER UNDER CONTROL な状態がずっと続いていく。AIRの場合は早急に人間関係を作り上げなければいけないですよ。初めて会ったアーティストさん、初めて会った運営者の人と4か月の中でこれだけのことを成し遂げていくということになりますから、お互いに協力し合えるかとか、率直に話し合っていけるかが重要だと思います。

矢野: アーティストの活動をもっと認めていてもらいたいという願いもありつつ、やっぱり私が今すごく感じるのは、アートを発信する体制の育成だとか、お2人のように、作品のことを自分ごととしてサポートして下さる立場の方々が、ものすごく貴重な存在だということです。運営する側の方々の心が折れていると、アーティストもそこで行き詰まってしまう。チームでやっていく世界だなと私は思いますので頑張りたいですね。

澤柳: 仲良くなればばどンドンできますからね。人間関係が上手く築けているかというのはすごく重要なので、私はそれを大事にしたいなと思っています。



個展 HOLIDAY MACHINE
2018
THE GUESTHOUSE PROJECT
ヨーク、アイルランド

SELECTED PAST WORKS

2009-2020

私は、我々は社会を構成している一人の人間にすぎず、例えどこかで事件が起こってしようとも各々の生活を営んでいかなければならないという実感に注目しています。そしてテロや気象変動といった社会の共通認識として存在する大きい問題と比較した時に、極めて個人的な問題のために見落とされ、共感されず、当事者の中で積み積みもっていく小さな事象やストレス等を抽出します。作品を通してそれらをユーモアに変え、遊びの要素で楽しく解消し、愉快なものに変換できるという発想をつくりたいと思っています。ここでは、これまでの作品アプローチの変遷が分かるような仕事をピックアップし、時系列で紹介しています。



秋晴れの器

2009

陶土 Φ300×H50mm 他スプーンなど含め 15点



スーパーヒーローのいる世界

2010

陶土 W250×D250×H300mm 他 11点



大学で陶芸を専攻。卒業後も陶芸を中心に制作していた。
板状にした土を組み合わせ、構成的で色彩豊かな作品を数々発表。
2012年に工房を離れたことをきっかけに、陶芸だけでなく様々な素材を扱うようになっていく。

当たり前とあたりまえと

2013

サイトスペシフィックアート

鉄、ペイント、現地に残された約 W12000×D3000×H2000mm の木枠

協力：(有)横塚鉄工所

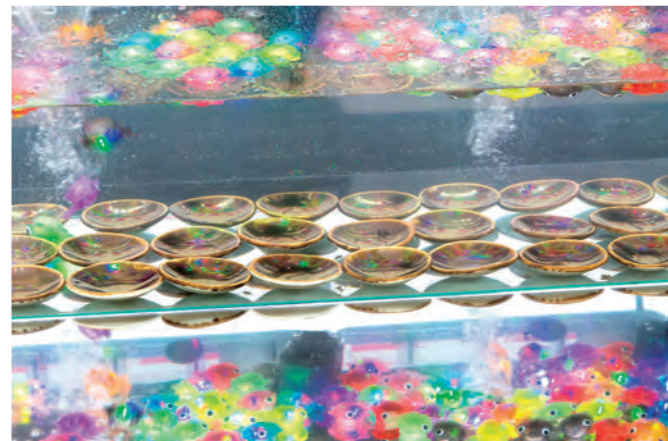
瀬戸内国際芸術祭 2013 (香川・男木島)



男木島港に放置されたまま使い道のなかった木枠を利用し、新たに人の集まる場所に再生させた作品。
男木島で出会った形や出来事を抽象化して立体絵本のように仕上げている。
木枠が放置される原因であった潮風と強風に晒される過酷な環境を逆手に取り、数カ所は風で回転する。
天気や海の変化、船の発着などによって作品の見え方は刻一刻と変わる。

The festival of SOMETHING! / ○○祭!

2014
ミクストメディア



光るおもちゃの金魚は沈んでは浮き、浮いてはまた沈むを繰り返す。
キラキラ素敵な金魚たちには、沈んだ時には自分の顔しか見えていない。

定規は貸していない

2015
音楽、イベント、ビデオ (3:59)
協力: 日比谷泰一郎、松崎雄一、白石学、高橋佳子、増田悠紀子、いしかわみちこ、奥野修平 他
<https://youtu.be/1AQZEJ9F3y0>



生きていれば、人は大なり小なり何かしらに所属することになる。同じ組織に所属している者同士にしかわからないような謎ルール、鬱憤、愚痴。それらは、違う組織に属している人には分かり得ない、微妙でささやかなニュアンスの事柄ばかりである。しかし当事者としては積み積もっていくストレス。それらは全部、愛おしさに変えて、バカみたいだねと笑い飛ばすしかない。たとえば、定規は貸していないというタイトルの歌。学生に定規を貸していないのに、学生が何度も定規を貸してくださいと言ってくる。こちらは「定規は貸していない。」「定規は貸していない。」と言いつける。なんで定規を貸していないのかっていうのはよく分からない。そういうことをモチーフにしている。

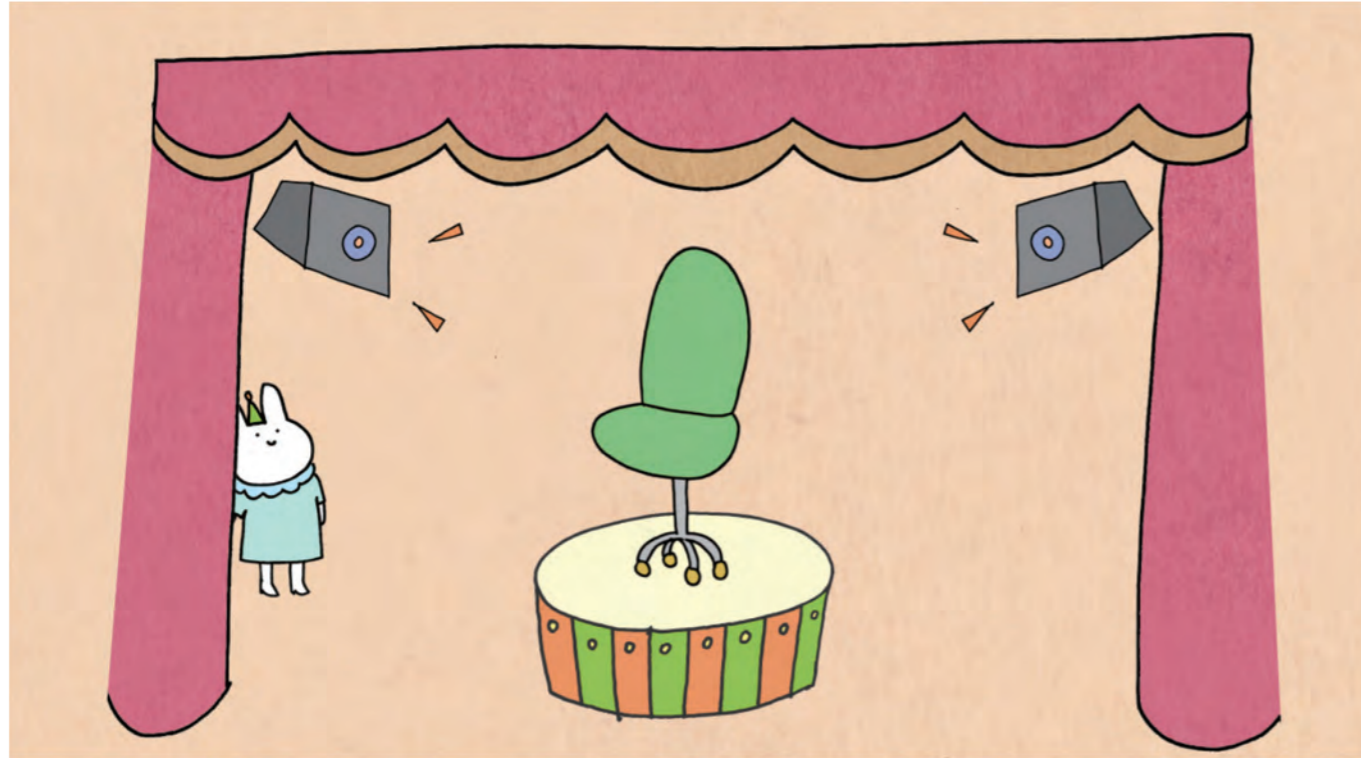
見えない指定席

2015

音楽、イベント、ビデオ (2:12)

協力: 日比谷泰一郎、松崎雄一、白石学、高橋佳子、増田悠紀子、小崎慎介

<https://youtu.be/CPrbC-3xQKc>



『定規は貸していない』と同時に発表した歌。例えばテーブルを囲む時、どこに座っても自由と謳っているはずなのに、だんだん座る人と場所が決まってくる。次第に周りも付度しはじめ、気が付けば絶対に破ってはいけないルールと化している。ある日、あの人の指定席にこっそり座ってみた。座ってみたが何がそんなに素敵なのかはよく分からない。そういうことをモチーフにしている。

気を読む

2016

ミクストメディア



時間がない現代人を説得するためには目を引くものを配置するのが一番手っ取り早い。質がどうかは次の問題。3に該当するパネルには下記の文章が記載され、番号付きで配置されたアイテムと文章が呼応する詩的な作品。

1. 人々は理解を急いでいる。
2. しかし直接的なものは少し格が下がる。
3. だからこういう場では詩人になってしまう。
4. 吊るすという行為は意味を含みやすく失いやすい。
5. 今と少しだけ先の幸せを考える。
6. まずはどうにかして立ち止まらせねばならない。

人が何かを辞める時

2017

ミクストメディア

大洋荘アーティストインレジデンス成果展（福岡）

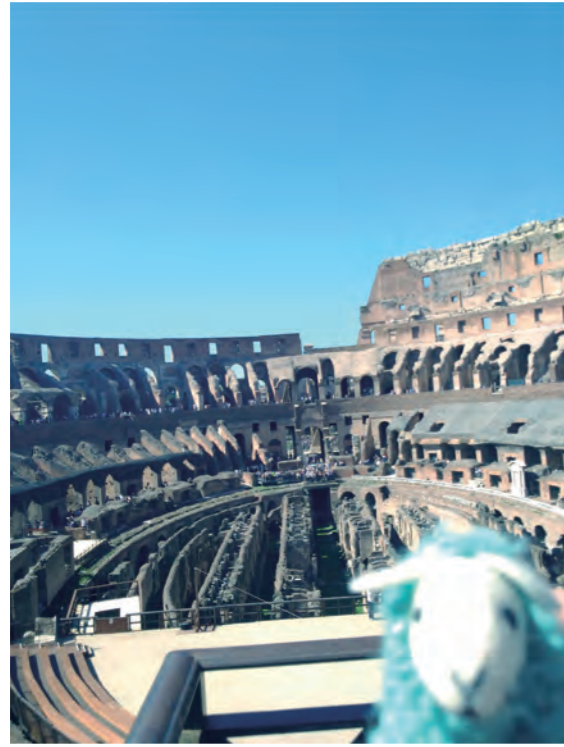


「辞める」という行為を、ポップにハッピーに捉え直すべく、スポーツ選手の引退会見のようにおめでとうと言いつつ場所をつくって応援する作品。日々頑張っているけれど、自分はこれをずっと続けていくのだろうかと思っているようなこと。辞めるという決断を、ネガティブなものからポジティブなものにし、人生の節目を自分で作っていく。カメラのフラッシュに囲まれながら引退会見をして、絵馬には何を引退したいのかを書く。引退神社でおみくじをひいて、無事の引退を祈願する。

TRY TO ENJOY TYPICAL HOLIDAY

2018

写真プリント、ホリデー



アイルランドから訪れたイタリアの写真。欧米の人は休むために働くという考え方が根付いている。対して私は仕事としてアイルランドに滞在している意識が強く、何もしない時間が許せなくなっていたため、敢えて向こうで「典型的なホリデイをエンジョイ」。イタリアの王道中の王道コースを選んで巡る。写真も作品としてちゃんと撮るのではなく、楽しく適当に、写メでハイ！ピース。エンジョイするという行為自体の習作。

ESCAPING SANTA CLAUS

2018

電光サンタクロースのオーナメント



ホリデーの概念の話をアイルランドの人々にしたら、休みをとるって実はすごくプレッシャーがあるのだという反応が返ってきた。アイルランドではクリスマスホリデーが1番大事。皆が休みをとるので、どこに行くの？何をして遊ぶの？という話で盛り上がり、何か素敵なことをしなければならぬプレッシャーがあっしんどらしい。それはそれでちょっと面白い。結局人間というのはお互いに「何をするの？」とプレッシャーを与え合う。そういうことで、サンタクロースがクリスマスから逃げている習作。

Compromising Drill 一折り合いをつけるための演習ドリル

2020
W1000×H1800×D200mm 木とアクリルダッシュ



Compromising Drill AtoZ

Aging	高齢化
Border	国境
Covid-19	コロナウィルス
Difference	違い
Earthquake	地震
Fear	恐怖
Gender	性別
Hypocrisy	偽善
Inconvenience	不便さ
Jealousy	嫉妬
Karma	宿命
Loneliness	孤独
Mistake	過ち
No	拒否
Obligation	義務
Prejudice	偏見
Question	疑問
Radiation	放射線
Stress	ストレス
Transition	移り変わり
Unfairness	不公平
Violence	暴力
War	戦争
X factor	未知のもの
Yawn	つまらないもの
Zzz	Zzz



C=COVID-19 (コロナ) のように、A から Z のベースで世界中で普遍的に起こっている問題や事件のキーワードを木のコマに抽出。それぞれの問題に対して「WITH」なのか「NO MORE」なのか、自分がどう考えているかを可視化し整理する。「WITH コロナ」のように、他の問題も、完全に無くすことが現実的ではないケースはたくさんある。しかし NO MORE を目指さなければいけない理想も同時にあるジレンマ。問題と共存するのか、ゼロを目指すのか。コマを動かし、グラデーションで位置を決めることによって、遊びながら現実的な思考をトレーニングする意味合いを持つ作品。

行ったひと、行けなかったひと、

2020
ミクストメディア Zuzun-planC (香川)
土居大記との共作
<https://youtu.be/7TEvG98xC8s>



入り口の扉を押すか引くかで天井部に仕掛けられた装置の動く方向が反転し、二箇所に載せられたもののうちどちらかが落下する仕組み。鑑賞者にはあらかじめ「誰かにあげてしまってもいいもの」を持参するようアナウンスしている。落下したものを持ち帰る代わりに持参したものを残していくため、装置に載せられるものは循環していく。「いつ来場して」「扉をどう開けて」「何を置いていくか」の選択の連続により、自分や他人の選択が互いに及ぼす結果に影響しあっていることや、選択の連続の先にある、時に理不尽ともいえる結果をどう受け止めるかを考える場となる作品。