

十和田市 現代美術館 研究紀要

Towada
Art Center
Journal



No.

2

十和田市現代美術館研究紀要

第2号

Towada Art Center Journal No. 2

本美術館は、館内に加えて周辺のアート広場や官庁街通り、まちなかなどに数多くの常設作品を展示しています。十和田は風が強く寒暖差が激しい土地のため、キュレーターは他のスタッフとともに日々、作品のコンディションに細やかな注意を払っています。本紀要は、このように作品とキュレーターが自然と近い関係にある美術館から発信されます。

本号には、2024年に常設展示作品に加わった鈴木康広、常設展示作家で2024年のアートフェスティバル「AOMORI GOKAN アートフェス2024」で近作《元気炉》が十和田を含め県内の5館を巡回した栗林隆についての論文を収めました。さらに3人の常設展示作品の作家へのインタビューを掲載しています。

作家について批評的に掘り下げた2本の論文に加え、インタビューを通して作品についてや作家になった経緯など、本人の言葉を記録することで、ささやかながら知の積み上げを継続するものとなりました。お読みになった方それぞれが、新たな思考や想像力、創造性を紡いでいく契機となることを願っています。

インタビューに応じてくださった各作家、ならびに、図版の使用に関してご協力をいただきました関係機関にもこの場を借りてお礼を申し上げます。

2025年9月

十和田市現代美術館 館長 四方幸子

04 鈴木康広《はじまりの果実》と
鈴木作品の3つの系列

鷲田めるろ

10 栗林隆《元気炉》に関する研究ノート

葛西あいか

16 ハンス・オブ・デ・ベーク

22 チェ・ジョンファ

30 マイケル・リン

論考

Essay

鈴木康広 《はじまりの果実》と 鈴木作品の3つの系列

鷺田めるろ

本論は、十和田市現代美術館の常設作品、鈴木康広《はじまりの果実》（英語名：Quantum Apples）【図1】について論ずるものである。

本作品は、十和田市現代美術館が2020年から22年にかけて開催した「インター＋プレイ」展に出品するために、2019年に美術館が行ったプロポーザルによる指名コンペを経て、2020年に新たに制作された。筆者は、2020年1月から十和田市現代美術館に勤務し、4月から館長となったが、2020年3月まで同館の学芸統括を務めた金澤韻から引き継ぐかたちで、彼女とともに「インター＋プレイ」展の共同キュレーターを務めた。私が引き継いだ時点で、鈴木展の参加と作品概要は決定しており、作品の細部の調整や設置以降を担当した。

本作品は、木の切り株の中心にリンゴが上から落ちて来ている様子を表現したものである。素材はFRPで、内部で鉄の構造が支えている。7つのリンゴが上下に残像のように連なっており、サイズは下の方に行くに従って大きくなっている¹。

また、一番上のリンゴは軸がほぼ真上を向いているが、下の方に行くにつれて傾いており、回転して落ちて来ているように見える。りんごが切り株に接する点を中心に同心円状に波紋が広がっているように造形されている。この波紋は、切り株の年輪のようにも見える。切り株が地面に接する輪郭の形状は十和田市の行政区のかたちとなっており、東西南北を実際と揃えることが設置の条件となっている。

「インター＋プレイ」展では、美術館の前庭の芝生に設置した【図2】。さらに、この展覧会では、この前庭に面した十和田市現代美術館カフェ「cube」の壁面に、ドローイング5点と映像作品4点を展示した。ドローイング5点は本作品に関連して新しく描かれたもので、まとめて「《はじまりの果実》のためのドローイング」と題されている。5点ともサイズは同一だが、うち1点は横長で、完成予想図とも言えるものである【図3】。作品が美術館の前庭に設置され、そこに人々が集まっている様子を描いている。他の4点は縦長で、抽象度の高いコンセプト図【図4、5、6、7】である。この4点以外にも、本作品のコンセプトを示したドローイングは複数存在するが、その中から鈴木が選んだ4点を展示した。

映像は、《水のかたち》（2020年）、《始まりの庭：水の切り株 土の切り株》（2017年／2020年）、《りんごのけん玉》（2020年）、《日本列島の方位磁針》（2020年）の4点を、1つのモニターで繰り返し上映した。

「インター＋プレイ」展終了後、《はじまりの果実》を十和田市現代美術館の常設作品にすることが決定し、2023年に美術館の前の官庁街通り沿いにある十和田市民図書館の前の芝生に移設した。官庁街通り沿いには十和田市現代美術館が常設する「ストリートファニチャー」が点在しており、この一つに位置付けた。移設時に、図書館にて、鈴木が描いた絵本の読み聞かせと、《りんごのけん玉》を使ったワークショップ、そしてアーティスト・トークを行った。

「インター＋プレイ」展のカタログに、本展のアシスタント・キュレーターを務めた見留さやかによる本作品の解説が掲載されているが、字数が1000字程度に限られ、概要の記述にとどまっている²。また、十和田市現代美術館のウェブサイトには、「インター＋

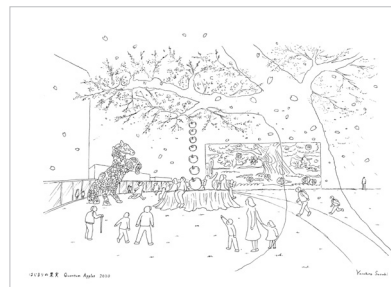


【図1】
鈴木康広《はじまりの果実》2020年
撮影：小山田邦哉

1 リンゴが1つの別バージョンも存在する。



【図2】
鈴木康広《はじまりの果実》（2020年）
「インター＋プレイ」展での展示 撮影：小山田邦哉



【図3】
鈴木康広
「《はじまりの果実》のためのドローイング」（2020年）
©Yasuhiro Suzuki

2 『「インター＋プレイ」展第1期』、十和田市現代美術館、2020年、29頁。

レイ」展に際して行った作家へのインタビュー動画³と、2023年の移設時に十和田市民図書館にて行ったアーティスト・トークの記録動画⁴、そして筆者が2025年3月に行ったインタビューの文字起こしが公開されている⁵。

本論では、「インター+プレイ」展で展示したドローイングと映像作品、および、本作品の移設時に行ったワークショップを手掛かりに、鈴木の多様な作品群の中から3つの系列を見出し、その系列上に本作品を位置付けるを試みる。

切り株／水の系列

まず、映像《始まりの庭：水の切り株 土の切り株》を元に、切り株／水の系列について述べる。この映像には、2008年に21_21 DESIGN SIGHTで開催された「XXI c. —21世紀人」展に出品された《始まりの庭》(2008年) [図8] が現れる。中庭に展示された複数の「切り株」は、《はじまりの果实》とは異なりコンクリート製で、また、木が切られた面は器状になっていて、そこに水が溜まっている。切り株の上には、木の枝のかたちをした銅管が張り巡らされ、その中に冷水が流れている。銅管に接した空気中の水分が結露し、水滴が切り株の水面に落下する。水滴の落下で水面には実際に波紋が生じ、それが年輪にも見える。

2014年に金沢21世紀美術館で開催された「鈴木康広『見立て』の実験室」展にも、《水の切り株》が出品された。この記録集に掲載された鈴木のだローイング⁶ [図9] には、地中の根に水が吸い込まれる絵に「木はもともと水の容れもの」という言葉が書き添えられている。先に筆者は、「木が切られた面は器状になっていて、そこに水が溜まっている」と記したが、より正確には、水は木そのものであるという意識を作家が持っていることが分かる。また、同じドローイングには、「水の波紋を『年輪』に見立てる」とも書かれている。このことを、別の機会に鈴木は、「水は人間の時間感覚で捉えきれない現象を速やかに見せてくれる」と述べている⁷。すなわち、ここでは、1年に一筋ずつ年輪が成長していくことが、鈴木の言う「人間の時間感覚で捉えきれない現象」にあたる。それを、人間が知覚できる時間で早回しして見せる装置として、波紋を生み出すこの作品はつくられているとすることができる。

映像《始まりの庭：水の切り株 土の切り株》では、「XXI c. —21世紀人」展終了後、撤去された作品が、鈴木の研究室のある東京大学駒場第二キャンパスの屋外に放置された様子が映し出される。水を溜めていた上部には土が溜まり、そこから新しい芽が生えてきていた。また映像は、そこにいた虫も捉えていた。2017年に再び、同じ21_21 DESIGN SIGHTで開催された「野生展」に招待されたとき、鈴木は同じ中庭に、草の生えた《始まりの庭》を再展示した。この様子も同じ映像に収められている。

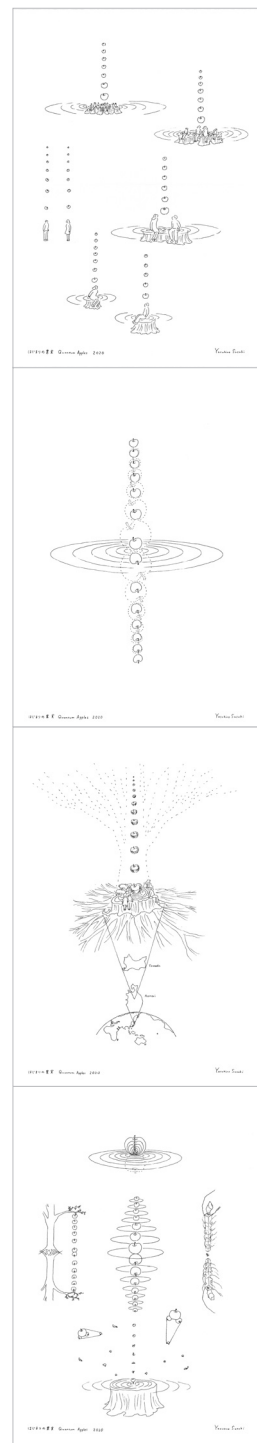
《はじまりの果实》は、この切り株の系列に位置付けることができる。以前は、水面に実際に水滴を落として波紋を生じさせていたが、《はじまりの果实》では初めてFRPで静止した状態をつくらっている。この点は、切り株の系列の中で、本作品で初めて試みられたことである。

また、本作品は、切り株の切断面が水ではなくなったため、人が腰掛けることができる。このことも、切り株の系列の作品に、本作品が新たに加えた要素である。

さらに、大きさの違いがある。「《はじまりの果实》のためのドローイング」のうちの1点 [図4] は、人が切り株に腰掛けていた様子を描いている。

このドローイングの左側には、立っている男性と女性が描かれている。それぞれの頭の上にはリングが落ちて来ている。二人は向かい合っているものの、距離がある。同じ紙の下の方には、同じ男女がそれぞれ切り株に座っている絵がある。同様に頭の上からリングが落ちて来ている。それぞれが腰掛けている切り株の外周を越えて、波紋が広がる様子が描かれている。二人の間には、なおも距離がある。

ところが、その上、紙の中央右側に描かれた絵では、男女それぞれが腰掛けていた切り



【上から図4-7】
鈴木康広「《はじまりの果实》のためのドローイング」
(2020年) ©Yasuhiro Suzuki

- 3 鈴木康広インタビュー：「インター+プレイ」展 (<https://www.youtube.com/watch?v=3bewAHzB3mU>) [最終閲覧：2025年2月8日]。
- 4 げんびサポーター限定！アーティストトーク [ゲスト：鈴木康広]、2023年8月16日 (<https://youtu.be/us9mGelx2vk?si=E9cnQ7ETrR045ZTx>) [最終閲覧：2025年2月8日]。
- 5 鈴木康広へのインタビュー (https://towadaartcenter.com/wordpress/wp-content/uploads/2025/06/250615_SuzukiYasuhiro_interview_JP.pdf) [最終閲覧：2025年6月23日]。
- 6 『鈴木康広「見立て」の実験室 記録集』、金沢21世紀美術館、2015年、40頁。
- 7 『鈴木康広 始まりの庭』、彫刻の森美術館、2017年、15頁。

株が接近し、重なりあって結合している。切り株の切断面は、やはり波紋となっているが、その波紋同士はお互いに浸透している。切り株の結合と呼応するかのように、それぞれの頭の上に落ちてきていたリングは、一つとなり、結合して大きくなった切り株の中心に向かって落ちてきている。すなわち、この絵では、リングは1つであるにも関わらず、波紋は二つとなっていて、結合の途中の過程を示しているとも言える。

同じ紙の上部に描かれた2点の絵は、さらに多くの人が座っている様子が示されている。波紋は人の数だけある。

このドローイングから分かることは、本作品は何人もの人が同時に座ることも想定してつくられているということである。以前の切り株の作品は、せいぜい一人が座れる程度のサイズだった。複数の人が同時に座るサイズとなったことも、切り株の系列の中で、本作品において新たに生まれた要素である。

それぞれの波紋は独立しつつも、一つの切り株の中に共存し、浸透し合うことで、緩やかに座っている人同士を繋いでいる。これと似たコンセプトを持つデザインの椅子に、十和田市現代美術館の建築の設計者である西沢立衛が、妹島和世とともにSANAAとしてデザインした「フラワー・チェア」がある〔図10〕。アメーバのように有機的に突起が伸びるかたちをした椅子で、同時に複数の人が座ることができるが、お互いの距離感は保たれた状態である。隣の椅子に座っている人の方が、同じ椅子に座っている人よりも近い場合もある。だが、「一つの椅子」としてつながっていることで一体感も保たれている。筆者によるインタビューにおいても鈴木は、同じ大きなソファに複数の人が一緒に座っていても、それぞれは独立もしていることを強調している⁸この発想は、それぞれが独立してバラバラに配置された展示室が透明ガラスの廊下で繋がる十和田市現代美術館の建築の考え方とも通ずるものがある。本作品は、十和田市現代美術館の建物のあり方とも親和性が高いと言えるだろう。

また、水の波紋と人同士のつながりとの関連性を鈴木が意識していることを示す別の例として、鈴木氏の《ファスナーの船》(2010年)を参照してみたい〔図11〕。水面を進む船を上空から見たとき、後方に切り裂かれたような波を残していく様子がファスナーに見えたことに着想を得た作品である。2004年、ラジコンの船をファスナーの留金の形状にして、水面を走らせたときに波紋と合わせてファスナーに見える作品を制作した。さらに2010年には実際の船を使って実現した。その船には人が乗り込むことができた。その椅子を向き合うように設置したが、船内は狭かったために向かい合って座る人の膝がぶつかり合って交互になった〔図12〕。これが閉じた状態のファスナーに見えたと言う。「ファスナーの船の船内は、開く直前のつなぐ空間でもあることに気づきました。」と鈴木は書いている⁹。

船は基本的に前進するため、ファスナーは「開かれる」ばかりで「閉じる」ことはない。最初に《ファスナーの船》をつくった2004年は、鈴木氏のキャリアの初期にあたり、特にこの時期は映像への関心が強かったと言う。鈴木氏は十和田でトークイベントを行った際、《ファスナーの船》の記録映像を見せたが、そのとき同時に映像を逆再生し、ファスナーが「閉じて」いく様子も示していた¹⁰。ファスナーに見立てることによって、実際には分離してゆくだけの航跡が結合していく様子も想像させる。

《ファスナーの船》の波と《はじまりの果実》の波は異なるが、波の集合が、人が集まることとも関連づけられている点では共通性がある。

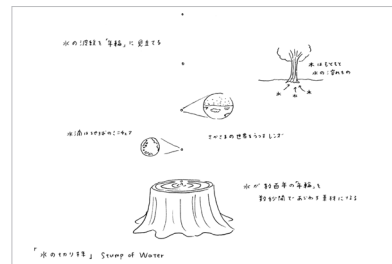
残像の系列とリングのモチーフ

次に、残像の系列と照らし合わせて、本作品を分析する。本作品では、落下してくるリングが、7つのリングを上下に並べることで表現されている。リングが下に行くにつれて大きくなっているのは、落下の加速度によるエネルギーの増大を示している。

青森県がリングの産地であることも、十和田市に設置される本作品にリングがモチーフとして選ばれた理由の一つである。だがそれのみならず、リングは鈴木にとって初期から



〔図8〕
鈴木康広《はじまりの庭》(2008年)、
21_21 DESIGN SIGHT「XXI c. —21世紀人」展
(2008年)での展示



〔図9〕
鈴木康広《水の切り株》ドローイング (2008-2014年)
©Yasuhiro Suzuki



〔図10〕
妹島和世+西沢立衛/SANAA「フラワー・チェア」
撮影：筆者



〔図11〕
鈴木康広《ファスナーの船》(2004/2010年)
瀬戸内国際芸術祭2010出展

- 8 鈴木康広へのインタビュー。(https://towadaartcenter.com/wordpress/wp-content/uploads/2025/06/250615_SuzukiYasuhiro_interview_JP.pdf) [最終閲覧：2025年6月23日]。
9 鈴木康広『まばたきとはばたき』青幻舎、2011年、164頁。
10 げんぎサポーター限定！アーティストトーク。

の重要なモチーフであった。鈴木は東京造形大学在学中の1998年から2000年頃、自分の頭の中のイメージを表現する手段として、メモのようなものとして、パラパラマンガを描いていた。その中に、落下するリングがすでにあった。リングのかたちは描きやすく、また、完全に同一でなくても同じに見えるため、パラパラマンガには相応しかったと言う¹¹。

当時は特に映像への関心が強く、デビュー作となる《遊具の透視法》(2001年)でも残像現象を扱っている[図13]。球の形をした回転式の遊具は線で構成されていて、スクリーンの布のような面ではない。しかし、遊具を回転させることで、線の残像が残り、球面のように見える。昼間、この遊具で遊んでいる子供の様子を動画で撮影し、その映像を夜にプロジェクターで同じ回転する遊具に投影した。遊具の回転という速度での「残像」の他に、昼の光景が夜に残るといふ、半日という時間の単位での「残像」、さらに、この回転式遊具が近年失われつつあることから、自分の子供時代から現在までという10年以上という時間の単位での「残像」、といった意味も込められている。

《はじまりの果実》において、りんごの落下が7つのりんごで示されていることは、明らかに、この残像現象に関する表現の延長線上にあると言えるだろう。では、《はじまりの果実》を、残像の系列に位置付けることにより、新たに何が見えてくるだろうか。

鈴木は、パラパラマンガや映像について、しばしば逆再生の可能性に言及している¹²。リングが落下するパラパラマンガで、紙の裏側に透けている像を逆にページをくっていけば、リングが上昇していくように見える。先の項でふれたファスナーの事例もその一つである。

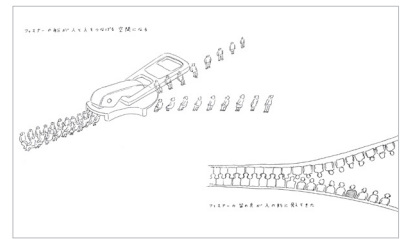
《はじまりの果実》が示している因果関係は、リングが落下し、波紋が広がる、というものである。しかし、この因果関係がパラパラマンガで示され、それを逆再生した場合には、波紋が中央に集まり、切り株の中心からリングが空に向けて飛び上がるということになる。この時間の反転可能性が、リングの落下が残像のように示された《はじまりの果実》には含まれていると言える。これは、実際に水滴が落ちる《水の切り株》ではなかったことで、パラパラマンガのような表現で示されることによって初めて生じる可能性である。

この反転可能性により、リングも波紋も、中心に向かって集まってくると同時に、逆に外に向かって広がってもいくという、双方向性とその反復が、この作品には込められているように感じられる。

この双方向的な発想は、人間と自然を重ね合わせる鈴木の双方向的な捉え方にも繋がる。鈴木は2003年に《りんごのけん玉》を制作している。《りんごのけん玉》は、赤い玉の部分をリングの形にしたもので、「けん」の部分は、通常のけん玉と同じである。この作品を使ったワークショップを、《はじまりの果実》を図書館前に移設した時に実施した。けん玉のやり方を説明する過程で、鈴木が参加者に対して「木になってください」と呼びかけていたのが印象的だった。鈴木は、「けん」で球(リング)を刺そうとしてはいけないと言う。まず、けんを保持する自分が木の幹になったつもりになって静止し、腕が枝となり、そこからリングがぶら下がっている様子をイメージする。腕を動かしてリングを振り回そう、コントロールしようとしてはならない。熟すといつか、リングは木から落ちる。その瞬間をイメージして、保持している力を緩める。その瞬間に、木から人間に切り替わって、ちょうどリングが落ちてくるところに「けん」を構える。このようなイメージで行うようにとのガイダンスがあった。

《りんごのけん玉》について鈴木は、「「おのずから(英訳ではspontaneous)」と「みずから(英訳ではvoluntary)」の間に立つ。」と書いている¹³。熟して実が自然に落ちるのが「おのずから」であり、それを受け止めようと意思を持って人間が動くのが「みずから」である。この両者を行き来するための装置が《りんごのけん玉》なのである。

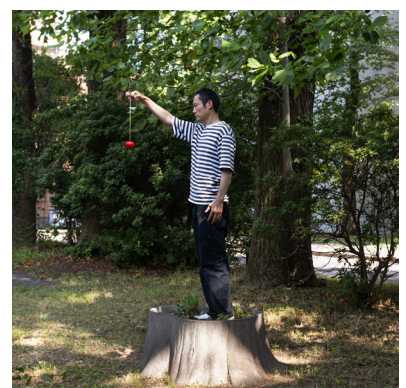
ガイダンス時スクリーンに投影された画像に、鈴木が切り株の上に立って《りんごのけん玉》を保持している写真があった[図14]。切られて、その場から失われた木の位置に、鈴木が身体が幹として立っている。鈴木は、切り株など木に関心がある理由として、冗談めかして「僕の名字に“木”があるから」とも述べている¹⁴。木に人間を重ね合わせるような視点が見られる。



[図12]
鈴木康広《ファスナーの船》ドローイング
(2004/2010年) ©Yasuhiro Suzuki



[図13]
鈴木康広《遊具の透視法》(2001年)
撮影：川内倫子



[図14]
「鈴木から落ちるりんご」(2023年)
©Yasuhiro Suzuki

11 同上。

12 同上。

13 『鈴木康広 始まりの庭』、彫刻の森美術館、2017年、41頁。

14 げんびサポーター限定!アーティストトーク。

このワークショップを通じて、切り株とは、人間が木の「人間にとって有用な部分」を切った後に残った「人間にとっての不要物」であり、有用な部分として利用された幹の不在を感じさせると同時に、その不在の部分人間である自らの身体によって、復元するようなイメージも喚起させられた。つまり、人間が自然を一方的に利用し廃棄する、近代の不可逆的で一方的な時間の流れではなく、人間と自然を重ね合わせ、失われた部分を再生する双方向的な時間の流れが意識されていると考えられる。

人間と植物の一体化は鈴木康広の他の作品でも見ることができる。《まばたきの葉》は、葉っぱが落ちてくる時に表裏が回転することに着想を得た作品である〔図15〕。回転する葉っぱを模して紙でつくられた葉っぱの表面には開いた目を、裏面には閉じた目が印刷されている。これを飛ばすことで、紙は回転し、印刷された目はまばたきを繰り返す。この作品について鈴木は、「人間と植物のかたちが一体化するような状態」と述べている¹⁵。ここに人間と木を重ね合わせるような鈴木康広の視点を見出すことができる。

鈴木が「野生」展で、切断面から再び植物が生えてきた切り株を展示したことも、再生、循環への志向を示している。このような循環する時間への着目は、パラパラマンガにおける双方向的な時間にも繋がっていると言えるだろう。

方位磁針の系列

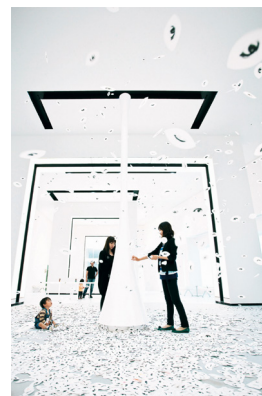
最後に方位磁針の系列に本作品を位置付けることを試みる。鈴木は、2011年に《日本列島の方位磁針》を制作している。通常の方位磁針が針で南北を示すのに対し、その針を日本列島のかたち置き換えたものである。それにより、東西南北という情報を經由せずに、直接日本列島の向きを意識できるようになっている。鈴木はこれをよりシンプルに発展させ、コップに満たした水の上に磁性を与えた0.4ミリの金属板の日本列島を浮かべ、それが正しく東西南北を向くようにしたヴァージョンも同じ年に制作している〔図16〕。この作品を展開し、2014年には《日本列島のベンチ》を制作した〔図17〕。日本列島のかたちをしたベンチを東西南北を合わせて設置したものである。

《はじまりの果実》の切り株が地面と接する部分の形状が十和田市の行政区の形になっていることは冒頭で述べた。これを東西南北を合わせて設置するというコンセプトは、《日本列島のベンチ》のコンセプトをそのまま引き継ぐものであることは明らかだ。また、複数の人たちが一緒に座するという点でも、《はじまりの果実》は《日本列島のベンチ》を引き継ぐものとなっている。

一方、《日本列島のベンチ》と《はじまりの果実》の違いもある。「《はじまりの果実》のためのドローイング」のうちの1点〔図6〕には、切り株の形状が十和田市のかたちと対応することが図示されているが、それがさらに青森県の地図の中に、そしてさらに地球上の日本列島の中に位置づけられている。十和田市の形状が、日本列島と比べて必ずしも誰もが認識できるとは限らず、また、市の行政区がより身近なスケールであることから、《はじまりの果実》では、市、県、国という行政区が重層的に、3つの同心円が重なってゆくように捉えられていることが分かる。ドローイングには、紙を左右に二分割する中心線に沿って、リングが落ちてくるイメージも書き込まれており、スケールの異なる行政区の同心円の重なりが、水の波紋とも重ね合わされている。

それに対し、《日本列島のベンチ》は、ベンチと日本列島という2者の関係であった。また、《日本列島の方位磁針》に関連するドローイングで、日本列島の中に無数の小さな日本列島を描いたものがある〔図18〕。さまざまな場所で、《日本列島の方位磁針》を使って日本列島を確認する様子を示している。ここから、《日本列島の方位磁針》には、小さなものが集合して大きな一つのものになるイメージもあると言える。

このことから、市、県、国の、波紋のような同心円的なイメージは、方位磁針の系列に《はじまりの果実》が新たに付け加えた要素だと言えるだろう。ただし、《はじまりの果実》が同心円的なイメージだけではないことにも触れておきたい。切り株／水の系列の節で見



〔図15〕
鈴木康広《まばたきの葉》、
静岡市美術館「鈴木康広 まばたきの葉」展（2010年）
での展示 撮影：市川勝弘

15 鈴木康広『近所の地球』青幻舎、2015年、219頁。



〔図16〕
鈴木康広《日本列島の方位磁針》（2011年）
撮影：鈴木康広



〔図17〕
鈴木康広《日本列島のベンチ》（2014/2021年）、
原美術館ARCでの展示 撮影：木暮伸也



〔図18〕
鈴木康広《日本列島の方位磁針》ドローイング（2011年）
©Yasuhiro Suzuki

たように、《はじまりの果実》の波紋は、もともと座る人の数だけあり、それが集合して一つの波紋になっている。《はじまりの果実》においても、小さなものが集合して一つになるというイメージも、同心円的なイメージとともにあると考えられる。

結論

《はじまりの果実》を鈴木作品の3つの系列に位置付け、本作品の新しい点を指摘した。水面をFRPでつくる試みは、その一つである。また、異なる系列同士が交わる点に本作品はあるとも言える。例えば、切り株の系列と、方位磁針の系列とが交わり、《水の切り株》の切り株の要素と、《方位磁針のベンチ》の複数の人が腰掛けるベンチの要素が組み合わされたと捉えることもできる。つまり、《はじまりの果実》は、鈴木いくつかの重要な系列が統合された複合的な作品だとも言える。シンプルな単一の問いから生まれた作品が、新鮮な魅力を持つ一方で、そこから展開を続ける系列の作品が複合して生まれた作品は、より成熟した作品といえることができるだろう。《はじまりの果実》は、残像や時間、スケールの違いを初期から追究し続けてきた鈴木、20年のキャリアを経てつくられた、さまざまな要素が複合した成熟期の作品と位置付けることができるだろう。

そこに、双方向的な時間や、自然と人間の一体化という価値観が見られることは、今日的な重要性も持っている。

栗林隆《元気炉》に関する 研究ノート

葛西あいか

はじめに

本稿は、2024年に開催された「AOMORI GOKANアートフェス2024」で県内5つの美術館・アートセンターを巡回する共通企画として展示と実施がなされたアーティスト栗林隆による体験型の作品《元気炉》を取り上げるものである。2020年からスタートした《元気炉》シリーズについて、栗林へのインタビュー¹から作品のテーマや構想、図録²で言及された初号基をはじめとした近年までの《元気炉》の遍歴をもとに、特徴を探り作品の考察を行う。また、十和田市現代美術館では開館時から栗林の《ザンプランド》を常設展示している。そこで初期作品である《ザンプランド》と2020年からライフワークとして制作と実施が続けられている《元気炉》を比較し、相違点や共通点を探ることで両作品への理解を深めることを目的とする。

元気炉とは

《元気炉》とは、2020年から制作される体験型のアート作品である。この作品では、原子炉を模した構造物の中を薬草や野草、ハーブなどを使ったスチームで満たし、鑑賞者はそこに入っていくことで、スチームサウナのような体験ができる。一作目の《元気炉初号基》以降、2024年までに5つの元気炉が制作されている。2022年にドイツのカッセルで開催された「ドクメンタ15」において発表した《元気炉四号基》は、移動可能な組み立て式になっており、それ以降国内外の様々な場所で展示や体験を実施している³。AOMORI GOKANアートフェス2024で美術館を巡回したのもこの作品である。栗林は、最終的には日本にある原子力発電所の数を超える元気炉を制作することを目指している。

元気炉の構想

《元気炉》が原子炉を模した構造物であることは前述したが、これには2011年に発生した東日本大震災と福島第一原発事故が大きく影響している。栗林は震災以前の2006年に原子力発電関連施設を複数抱える青森県六ヶ所村を訪れており、そこで見聞きしたことから原発やエネルギー問題への強い関心を持っていた。そのような中、2011年の東日本大震災が起き、福島第一原発事故による甚大な被害もたらされた。栗林は、震災後、福島をはじめとする各被災地に足繁く通い、現状を目の当たりにし、避難生活を余儀なくされた被災者と直に接してきた。活動の中で何度も福島を訪れた栗林は、現代アートを通して自身が被災者に対してできることを探り、人々に元気を与える作品の制作に着手した。《元気炉》は、栗林がタイで体調を崩した際にスチームサウナで元気になったという経験から、

- 1 美術手帖2021年4月号No.1087、美術出版社、150-155頁。
- 2 『栗林隆Roots』求龍堂、2024年。



《元気炉》 撮影：小山田邦哉

- 3 「六本木アートナイト2023」(東京)、「FaN Week 2023」(福岡)、「逗子海岸映画祭」(2024年、神奈川県)、「AOMORI GOKAN アートフェス2024」など。

いつかスチームサウナを使った作品を作りたいと考えていたことに由来する。

加えて、継続して被災地を訪れていた栗林は、何年たっても、原発問題が危険視され遠ざけられ、タブーとして扱われていることに警鐘を鳴らす。原発問題を受け止め、どう未来を見据えていくかが重要と考え、原発事故に寄り添う社会や持続可能な自然エネルギーへの転換の契機としてポジティブに考えるべきだと主張する。そのような中、2021年という東日本大震災からちょうど10年という節目に、元発電所を改築した下山芸術の森発電所美術館(富山県入善町)で展覧を開くこととなり、スチームサウナを使った作品の構想と震災と原発問題への関心から制作されたのが《元気炉》である。

《元気炉》シリーズについて

栗林は、2020年から2024年の間に、複数の元気炉を制作している。第一作は、下山芸術の森発電所美術館において2020年11月～2021年3月に開催された栗林の個展で発表された《元気炉—初号基 富山》である。

元気炉初号基(以下初号基)は、大量のヒノキ材を使用したもので、中央に上方へ伸びる煙突のある六角柱の空間(サウナ室)と、それをぐるりと一周するチューブ状の通路で構成されている。この形状は、福島第一原発のGEマークI型原子炉の構造を模しており、原発問題への関心が伺える。この元気炉に鑑賞者が入り、スチームサウナを体験し、元気になる外へ出ていくことで、原発問題をポジティブに捉える第一歩としている。初号基は周りに鉄パイプでできた足場がそのまま残されていたり、外側の木材のサイズがまちまちであるなど、やや歪な形になっている。震災と原発事故から10年となる2021年を、これから社会が脱原発に向かうのか、原発に依存した社会を続けていくのかの分岐点とみなし、建設中とも解体中とも捉えられる外観にあえてしたのだという⁴。

六角形の中心部は同時に5～6人程度が体験できる広さで、天井を見上げると煙突部分には栗林が福島県で撮影した青空の風景と鏡が嵌め込まれた彫刻が見える。万華鏡のように何重にも反射する空の写真は、天井全体に青空が広がっているような錯覚とともに室内に開放感をもたらす。元気炉が稼働すると、中心部は外に設置された窯からのハーブスチームで満たされる。内部の鑑賞者は、ハーブスチームを体内外に取り込み身体が温まると中心部から出て通路内に設置された水風呂で身体を冷やす。一連の動作を繰り返すことで、鑑賞者は、元気を充填していくのである。これらの動作は原子炉のシステム(熱された燃料棒が冷却水で冷やされる)と重ねられており、鑑賞者の身体はエネルギーを生む燃料棒に見立てることができる。この時鑑賞者の身体が生み出すのは、元気というエネルギーなのである。

4 美術手帖2021年4月号No.1087、美術出版社、150-155頁。

栗林は初号基の制作後、2021年に栃木県宇都宮市の大谷石採石場跡地の地下空間を活用して行われたプロジェクト「Under Museum Challenge 01 GATE」にて次なる元気炉《元気炉—二号基 大谷》(以下二号基)の制作を行なった。大谷元気炉は、初号基とは異なり、原子炉を模した形状をしていない。ガラス張りの中心部の外側には大量の樹皮が重なるように貼り付けられ、巨木の幹のように見える。外観こそ違うものの、内部でスチームサウナが体験できる点は同じである。二号基では、木の根を模した外側の構造物は中心部(サウナ室)を囲うように設置されており、中心の六角形のサウナ室は木の枠組みとすりガラスでできている。稼働していない時は外側から内部の様子が伺えるが、稼働時にはスチームによってガラスが曇り、内部は見えなくなる。初号基と二号基で共通するのは、スチームサウナが体験できるアートであるという点と、スチームを炊く際に薬草やハーブを使用している点である。栗林は、元気炉の周辺に自生する野草を使用することを心がけているという。彼いわく、日本は薬草大国であり日本古来の薬草や野草は非常に強い効能を持っている。自然に目を向けこれらを活用していくことが、原発事故を経た社会へ彼が示す変化の方向性(脱原発)であると考えられる。初号基と違い外観が原子炉を模していないのは、

元気炉のシステム（鑑賞者がハーブスチームを身体に取り込み、元気を充填する）自体がすでに原子炉と重ねられていることによると解釈できる。二号基は、プロジェクトの終了とともに解体されたが、数年後に同じく大谷石採石場跡地で再度元気炉が制作される。

二号基に引き続き2022年には、恵比寿ガーデンプレイスで開催された「The Voice of No Mans Land」において《元気炉—三号基 みのむし》（以下三号基）が制作された。三号基は、それまでとは違い、一人用の元気炉となっている。鑑賞者が入るサウナ室はクレーンで空中に吊られている。サウナ室は木の枝が複数重ねられ、一見すると大きなミノムシのように見える。一人用の元気炉は2020年から続く新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の感染拡大に配慮したものと考えられるが、2022年の作品であり、一人でサウナ室にこもる様子は、コロナ禍により他者と引き離されたことや人とのつながりが希薄になったこと、ステイホームを強制された生活をミノムシ（ミノの中のメスは、外に一度も出ることなく生涯を終える）に重ねたと考えられる。栗林は、コロナ禍という状況だからこそ人々を元気にする作品が必要であると思い、元気炉に可能性を見出したと考えられる。ミノムシのように室内に篋りながらも、それが元気炉であることによって身体は元気になっていくのである。

新型コロナウイルス感染症は東日本大震災と福島第一原発事故以降、最も社会や人にダメージと影響をもたらした災害であり、三号基は、人々を元気にすることだけでなく、免疫力が低下する現代人へ警鐘をならしつつ、自然由来の回復力へと目を向ける契機となったと考えられる。この作品は逗子海岸映画祭2022でも稼働した。

《元気炉—四号基 カッセル》（以下四号基）は、2023年カッセルのドクメンタ15にCINEMA CARAVAN AND TAKASHI KURIBAYASHIとして招かれた際に、栗林と彼とともに長年活動するCinema Caravanによって制作された。Cinema Caravanは、写真家兼映像作家の志津野雷を発起人として、逗子を拠点とするアーティスト、ミュージシャン、画家、大工、料理人などのメンバーで構成された集団で、様々な場所を訪れアートフェスや映画祭などを開催し、生まれた繋がりを次の訪問地へと繋いでいくプロジェクトを行っている。

四号基は、複数の合板とポリカーボネートのパーツを組み合わせた骨組みと、それらに被せた白い半透明の蚊帳で構成される。初号基と同じく原子炉を模しており、中央には煙突が伸びた中心部（サウナ室）があり、周りを一周するようにアーチ状の木枠が連なった通路が一周する。その骨組みを覆うように蚊帳が被せられており、構造物の内と外を隔てている。四号基は、初の移動式の元気炉であり、ドクメンタ15の期間中、栗林らはカッセル中を元気炉とともに巡回した。各地で元気炉を稼働した栗林は、その中で様々な人と交流していった。これは、ドクメンタ15でディレクターを務めたインドネシアのコレクティヴであるルアンルパが標語として用いた「No Art, Make Friends（アートより友人）」を実践するものであり、作品ができるまで、展示期間中、展示後に起きる全ての事象を含めてアートであり、それらの中で生まれる交流や出会い、別れなどの全てがその時その場でしか成り立たないアートと主張するのである。四号基は、「蚊帳の外/Out of Mosquito Net (out of the loop)」と題されたプロジェクトに内包された作品である。四号基と同様の素材で作られた《BAR》、《DJブース》、《映写室》、《スクリーン》からなる空間が、カッセル中を回り人々が集い交流する場をつくり続けた。蚊帳の外とは、文字通り蚊帳で隔てられた元気炉の周囲に集う人々や、慣用句的に使われる物事の外側に置かれた人々を指す。四号基はドクメンタ15の終了後には日本に運ばれ、国内の各地を移動している。2024年に大分県別府で行われた「Oita Cultural Expo! '24」において実施された《元気炉—七号基 別府》も同じ形式のものである。

また、《元気炉—四号基 カッセル》は、AOMORI GOKANアートフェス2024において当館を含む県内5カ所を巡回し、美術館ごとにイベントを行った。十和田市現代美術館では2024年8月24日、25日の二日間美術館の前庭において展示され、24日の夕方からは

元気炉が実際に稼働し、美術館を訪れた人に加えて通りすがり人のまでが体験した。《元気炉》の巡回には、志津野をはじめとするCinema Caravanのメンバーや音楽家の辰田翔・篠田ミルが同行し、地元演奏者のクラシックギターデュオea-Z's《い〜爺〜ず》を招いた音楽イベントを元気炉の稼働と同時に開催した。会場には、当館と松本茶舗が所有する、栗林の《YATAI》(手押し車に木製の屋台を乗せた作品)を2台展示し、人々がそこで交流する様子も見られた。

2024年の初めには、二号基と同じく大谷石採石場跡地に《元気炉—六号基 大谷》(以下六号基)が制作された。外観は二号基と酷似し、大きな樹木の根のようであるが、ふた周り以上規模が拡大されている。大谷石を切り出した際にできた広々とした吹き抜けのような地下空間に置かれている。中心部(サウナ室)は、 $2 \times 2 \times 1$ (m)の大きさに切り取られた大谷石の直方体が複数重なり合ったような外観で、木製の枠にガラスがはまっている。二号基と同様、ハーブスチームが中を満たすことでブラインド効果を発揮する。複数のサウナ室は内部で全て繋がり、下層と上層で温度が異なるため、体験者は自身にちょうど良い温度の場所を探して内部を行き来することになる。一番上層のサウナ室には引き戸があり、外に出て温まった身体を冷やすことができる。大谷に据えられた《元気炉—六号基 大谷》と《元気炉四号基》が、現在栗林がライフワークとして実施している元気炉である。

《元気炉》と初期作品《ザンプランド》との比較

栗林は、東西に分断されていたドイツが統一されてまもない時期に現地で芸術を学び、以降様々なものの間の「境界」をテーマに作品を発表してきた。境界は2008年に制作された当館の常設作品《ザンプランド》や本稿で取り上げている《元気炉》に共通している。《ザンプランド》と、ライフワークである近年の《元気炉》を比較することで、栗林がテーマとする境界の捉え方やその変化、《ザンプランド》以降の展開について考察していく。

《ザンプランド》は、一見すると白い展示室に白い長方形のテーブルと4脚の椅子で構成されている。一脚の椅子がテーブルの上にあり、真上の天井には人1人の頭部が入る大きさの穴が空いており、覗き込んだ天井裏には本物の水と土、植物で構成されたジメジメとした空間が広がっている。鑑賞者と同じ目線には水面から顔を出しているアザラシの頭部があり、展示室の天井からその体がぶら下がっている。この作品において、境界は上下の空間を隔てる天井であり、視点によって様々に変化する。アザラシからすれば、水上と水中を分ける水面という境界でもあり、「ザンプランド(ドイツ語で湿地帯)」という名から、上部の空間をドイツの湿地と捉えるならば、日本とドイツの境界(国境)とみなすこともできる。鑑賞者は、天井の穴を覗き込み、異なる空間へ入ることで、境界を体感する。栗林は、当館で行ったトーク⁵において、美術館を訪れる人たちは白い展示室に作品が置かれていることが当たり前と考えていると指摘し、固定観念を払拭し、展示室内外を問わず様々なものや場所に好奇心や想像力を持つことが必要だと話している。天井裏の異なる自然あふれる空間へと鑑賞者を導く《ザンプランド》は、日常の様々な場所に存在する境界に新たなアート体験の機会を差し込むものといえる。

境界というテーマは、ザンプランドから12年後に制作された元気炉においても見ることができる。鑑賞者は、中心部に入り蒸気を全身で浴び、さらには体内に取り込む。十分に身体が温まれば、中心部から出て水風呂や外気浴で身体を冷やす。そしてまた戻り温めるという流れを自由に何度も繰り返す。元気炉の内外を行き来することにより、鑑賞者は境界を超えるのである。ミノムシ型の元気炉三号基では、コロナ禍で屋内に籠る生活をその生態に重ねることで、ミノの外と中、屋内と屋外という境界を意識させる。ドクメンタ15での四号基は、「蚊帳の外/Out of Mosquito Net (out of the loop)」という複数の作品



栗林隆《ザンプランド》2008 撮影：岩崎マミ

5 同上。

で構成されたものの一部である。本作においては、蚊帳の内外という境界の他に、物事が行われている場から外れていることや集団から爪弾きにされることを示す慣用句「蚊帳の外」が半透明の蚊帳という境界として示されている。境界の内と外に目を向け、行き来することで蚊帳の内外の人が交流する場としている。栗林が元気炉を制作するのは、アートによって蚊帳の外にいる人々を中へ取り込み新しい関わりを増やし、その輪を広げることを目指すからである。《元気炉》においては様々な境界を認識し、境界を超えて交流した人々が、さらに交流の連鎖を生み出し始める。

初期の《ザンプランド》と比べると《元気炉》は、自身のアート体験をもとに境界を超えて人と人のつながりを生み出す作品となっているのである。

おわりに

本稿では、AOMORI GOKAN アートフェス2024において各館を巡回した《元気炉》によって生まれる人と人の交流の場やそれによって生み出されるエネルギーや栗林が目指す脱原発や社会や自然の再生力へ目を向けることの重要性を考察した。また、《ザンプランド》との比較においては長年のテーマである「境界」をもとに両作品にを比較し考察を深めることができた。

インタビュー

Interview

ハンス・オブ・デ・ベーク

——アーティストになった背景についてお聞かせください。

子どもの頃はどちらかというと内気で内向的で、同世代の子たちとは違って、サッカーなどのスポーツには興味がありませんでした。私は主にインドア派で、兄と同じように絵や漫画を描き、自分たちの空想の世界に没頭していました。両親は、私がクリエイティブな仕事をするだろうと思っていたようです。子どもの頃に描いていた絵や漫画が、その後のビジュアル・アートへの関心につながっています。

——初期はドローイングや絵画を中心に活動されていましたが、現在は平面作品よりも立体作品を主に制作されているように思います。アーティストとしての出発点はやはり平面作品だったのでしょうか？

私はブリュッセルのアート・スクールで絵画の学士号を取得しました。その後、「エクスペリメンタル・アトリエ」と呼ばれていた、領域横断的な学部で修士号を取得しました。卒業制作では彫刻や写真、映像などの作品を発表しました。この20年間は、十和田市現代美術館の《ロケーション (5)》のように大規模な没入型のインスタレーションを制作しています。私の作品の中核は、大規模な没入型のインスタレーションや彫刻、映像です。それ以外にも、大型の水彩画や写真、テキストも制作しています。近年では、劇作家や舞台美術家、舞台監督として、演劇やオペラの世界でも活動するようになりました。脚本と演出を担当した3本の作品では、舞台美術と衣装も担当しました。ですが、ビジュアル・アートや映画、演劇の仕事とは違い、オペラは自分の作品だとは思っていません。オペラでは、作曲家やソリスト、オーケストラ、指揮者が主役になるため、大規模な舞台を視覚的に支えるのが私の役割になります。

——ビジュアル・アートとパフォーミング・アーツに共通点はありますか？

ビジュアル・アートやパフォーミング・アーツに共通していることは、鑑賞者が作品を合理的に理解しなくとも、体験し、簡単に共感できるような雰囲気を作り出すことです。例えば《ロケーション (5)》は、作品内に足を踏み入れると、演出された夜の風景が広がっています。鑑賞者は、ダイナーのような作品内のイスに座ることもできますし、またダイナー内にある大きな窓から高速道路を模した夜景を楽しむこともできます。鑑賞者は、高速道路や旅先、夜の雰囲気から静けさや穏やかさを直感的に感じるのではないのでしょうか。このような情景をきっかけに、瞑想し、さまざまな思考に作品を通して向き合います。車のガソリンを満タンにし、高速道路の駐車場に停め、ダイナーに入り、コーヒーを飲みながら外の風景を眺める。この流れを自然に受け入れられる人もいれば、美術館の廊下から時空を越え、誰もいないダイナーへと突然引き込まれて、戸惑う人もいるでしょう。

私はインスタレーションや映像、水彩画を制作するとき、まず鑑賞者に静けさや穏やかさを感じてほしいと願っています。そこを起点に、自分自身の感情や他者、人生、時間、空間、死（存在の儚さ）といった問題への向き合い方を、作品内にひっそりと持ち込んでいます。私は、ビジュアル・アートの鑑賞者の一人としても、派手で華やかで、刺激的な雰囲気なものではなく、穏やかで心地よい雰囲気の作品を見たいと思っています。刺激的な作品は、私の好みではないです（笑）。

——《ロケーション (5)》は、音楽が聞こえてきます。70年代のインストゥルメンタル・ミュージックをコンピレーションされていますが、なぜ、そのような聴覚的な要素を加えようと思ったのですか。

無限に広がる雪景色を想起させる《ロケーション (6)》のように、私の没入型のインスタレーションは静寂と沈黙をイメージにしているものも多くあるため、音楽を使用するか迷いました。私は、オランダの北部からベルギーまでの長距離を夜間に車で移動していた時期があり、車内では旅の友としてラジオで古い音楽を聞いていました。風変わりな電子音楽や時代遅れのインストゥルメンタル・ミュージックが聞こえ、夜の風景と混ざり合い、異様な雰囲気を醸し出していました。そこは、道中に現れた「どこでもない場所」だと思います。暗闇と車のスピードと音楽が織り成すはっきりと捉えることができない空間は、近代、ポスト・モダン期以降における普遍的で均質的な空間「どこでもない場所」（場所性や歴史性を持たない）でもあります。ですので、私たちはどこかの国や場所にいても、この作品と自分たちの日常を繋げることができます。そのため《ロケーション (5)》では、音楽を入れることにしました。

音や音楽を使ったインスタレーションや映像作品では、音楽家に作品のために作曲してもらうか、自分で作曲しています。一から作曲することは大変ですが、新しい音楽をつくるということは、別の目的で作られた既存の音楽を使うよりも何が起るかわからなく冒険的で、作品にとっても適切だと思います。そういう意味でも《ロケーション (5)》は、既存の音楽を組み合わせて作りあげた珍しい例と言えます。夜の名もなきラジオ局を思わせるような、独特の雰囲気を醸し出していると思います。最後に作品を聴いたのは、だいぶ前になりますので、今の自分が聴いたらどう感じるのか気になりますね。

——音楽は70年代、レストランの内装は80年代を参考にしていますが、ノスタルジックにした理由があるのでしょうか？

ベルギーにある高速道路沿いのダイナーの多くは、80年代に建てられたもので、それ以前には存在していません。懐かしさという意味では、80年代の内装は、私を青春時代に戻してくれます。

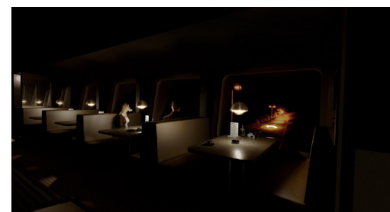
この作品に使用した80年代の建築は、角を丸くした窓が特徴的です。高速道路の上に架けるように建てられた初期のダイナーを思い起こさせます。

私は、建築の「愛着のある醜さ」に親しみを感じることがあります（笑）。例えば、日曜日に母を連れて行くショッピング・モールのコーヒード店内には、偽物の金のディテールが施された仰々しい家具やノスタルジックなランプなどが置かれていて怪しい雰囲気で、アールデコ調の俗っぽい居酒屋にも見えます。そういう場所のほうが、完璧でスタイリッシュ、ミニマルな建築環境よりも、現在の人間の周りの環境や状態をよく表していると思います。

人生とは完璧にデザインされたオブジェと全く異なります。例えば、アニッシュ・



ハンス・オブ・デ・ベーク《ロケーション (6)》
2008年、ミクストメディア、18×18×4 m



ハンス・オブ・デ・ベーク《ロケーション (5)》
2004年、ミクストメディア、12×24×4.3 m

カプーアは、とても純粋でミニマルで、崇高な様々なタイプの作品を制作しています。そして、作品を通して、人生の本質についても語っていますが、それは私の視点とは全く異なります。雑多で、時代錯誤で、全くスタイリッシュではない、折衷主義的な環境から生まれたベルギー人の私が人生について語るのであれば、私が思い描くパラレル・ワールドに私自身の不格好なバックグラウンドや不器用さを含める必要があると思うのです。

その点から《ロケーション (5)》の音楽は、決して心地よいものではなく、少し居心地が悪かったり、微妙に不気味だったりすることで、鑑賞者はその音に引き込まれていくのです。作品が、深刻で重苦しくなりすぎず、そして明白にならないように、少し馬鹿げたことや奇妙なこと、取るに足らないこと、面白いことなどを取り込むようにしています。そうでないと、自分が誰よりも世界を理解しているかのような、父権的な作品になる可能性があるからです。ですから、私は常に作品の余白にバカバカしさを持ち込むことにしています。私は自分の作品のイメージやコンセプトが決定的な主張にならないように、自由に想像できる状態を保つことを意識しています。

この私の制作方法にキュレーターが難色を示すこともあります。ですが、私は芸術作品を制作するプロセスの中で必ずしも理論があり論理的で正当性を持つべきとは思っていません。芸術作品に過剰な論理性が必要だという考え方に反対してきました。もちろん芸術作品には形式と内容のバランスが必要ですし、わかりやすい論理も必要です。しかし、私は教師として、いつも生徒たちに言ってきました。「頼むから、頑固になってくれ。『芸術的に正しいこと』をしようとはあまり思うな。自分の直感だけで判断してくれ」と。もし全てのものが純粋で理論を持ち、論理的で正当性を持っているならば、なぜわざわざアートを作る必要があるのでしょうか？アートには、言葉にできないレイヤーが暗黙のうちに存在しているのです。

十和田市現代美術館での常設展の構成では、そのことがよく理解されていると感じました。体験型や没入型の作品群を常設展示するというこの美術館の選択は、見事に成功していると思います。鑑賞者はまず作品を体験し、自ら発見し、そして幾重にも重なった意味や問いを見出していくものです。

リヨン・ビエンナーレ（2022年）のキュレーターであった、サム・バルダウイルとティル・フェルラートもそのことをよく理解していました。アートを理論的視点から平面図に落とし込むのではなく、参加アーティストの自由な発想と創造性を尊重しています。私の作品《We Were the Last to Stay》は、リヨン・ビエンナーレのために制作した、1,900㎡の没入型サイトスペシフィック・インスタレーションです。この作品は、鑑賞者が巨大な工場に足を踏み入れると、実寸大の廃れたキャンプ場を想起させる作品が現れます。そこは遊牧民の即席キャラバン・キャンプと、公園や池のある荒廃した都市公園の狭間のような場所です。菜園や車の修理場もあります。少数の家族からなる閉鎖的なコミュニティが、自給自足の生活を送っていたかもしれないような、孤立した場所です。

作品全体を灰色で統一し、池などの一部は黒にしました。全体の印象としてはまるで亡霊のようで、疎外感があり、埃や灰が何層にも重なって変色したまま放置され、石化してしまい、時間が止まったかのような作品です。各キャンプ・トレーラーの周りには、捨てられた家具、ありきたりなオブジェ、そして奇妙な小物などの静物が配置されており、これらを通してそこに住む架空の人物の物語が紡がれています。

このインスタレーションは、現代のゴーストタウンのようなものです。ここは、競争社会を離れ、辺境にある共同体のようでもあります。小さな架空のコミュニティでの即興的な生活がどのようなものだったのか。小さく壊れやすいこの世界が、大きな世界とどのように共鳴したか。タイトルの《We Were the Last to Stay》とは、夢と人生への想いが冷め、賑やかだった状況から、祭りの後のような憂鬱でメランコリック

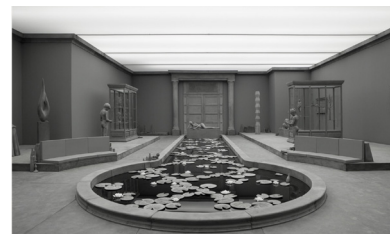


ハンス・オブ・デ・ベーク
《We Were the Last to Stay》2022年、
ミクストメディア、790×240×136 cm
Photo Credits: Blaise Adilon

な空虚感に近いムードになる。その場所に、最後まで残っている人のことを示しています。このインスタレーションは、巨大な「メメント・モリ」であり、またそこから様々なストーリーが生まれる可能性を秘めた、大掛かりなエスタブリッシング・ショット（シーンの冒頭などで、場所の状況や出演者の位置関係を認識させるためのショットを意味する映画用語）として機能しています。

——《ロケーション (5)》では、レストランの内装に黒を、窓からの風景である高速道路の道路灯にオレンジと、色使いがかなり抑えられていますが、なぜそのような選択をされたのでしょうか？

もし、全てをフル・カラーにしてしまうと、鑑賞者が視覚的に欠けている情報を補おうとしなくなるからです。アーティストとしての私の仕事は、世界をありのままにシミュレートすることではなく、世界を解釈し、本質の一部を呼び起こし、根底にある核を明らかにすることだと考えています。私の作品は想起するためのものであり、無意味なシミュレーションや模倣のためのものではありません。制作を通して、より本質的なもの、より根底にあるものを掴みとろうとしています。《The Collector's House》は、抽象化された三次元の世界をモノクロにし、人もいない石化した空間の作品です。作品内に足を踏み入れるからこそ、作品が鑑賞者により強く作用します。鑑賞者はこの不活性な変色した環境の中で、儚く、ダイナミックで、色彩豊かな唯一の存在なのです。それは夢のような、異質な体験です。実物大の作品を描くときは、常にこのような異質なアプローチを取っています。



ハンス・オブ・デ・ベーク《The Collector's House》
2016年、ミクストメディア、12,5×20×4 m

《ロケーション (5)》や《The Collector's House》をフル・カラーで制作するとしたら、それは打ち捨てられた映画のセットのようになる。モノリスや彫刻といった印象が薄れ、偽物、模型、張りぼてのように見えるでしょう。一方で全てが無彩色や2、3色でできていると、作品の形などがより強烈に表現され、強いインパクトを与えることができるのです。ベンチであれ、彫刻であれ、台座やショーケースであれ。これらの没入型インスタレーションで使用されている家具やオブジェは、スタジオで手作りされているものです。要するに、本物に対する詩的な解釈としての表れです。特定のブランドのものだと分かってしまうようなレディメイドなオブジェは、余計な要素が作品に持ち込まれてしまうので、なるべく控えるようにしています。色や形、プロポーションを選択することで、イメージはより強固なものになると思っています。

《ロケーション (5)》は、黒とオレンジの2つのトーンで作られています。それは詩のようなもので、まだ想像への余白があり、そこに何を付け加えられるかが重要なのです。人体彫刻もモノクロで制作しています。完全に有彩色を使ってしまうと、マダム・タッソーのろう人形のように見え、とにかくリアルに見せたいとする技術へのこだわりしか見えないので、芸術的探求や研究という点で面白さが見出せません。

十和田現美にある《スタンディング・ウーマン》の作者、ロン・ミュエクについて書かれた興味深い記事を読みました。彼は等身大のスケールで人体を制作するのではなく、人型を膨張させたり、縮小させたりして制作しているそうです。その気持ちはよく分かります。つまりロンは、スケール感を使った遊びが、作品に新たな魅力をもたらすことを知っているのです。単なる実物大でのシミュレーションでは不十分で、彼の作品にひそんでいるクオリティを制限してしまう可能性さえあります。彼は、歪んだスケールとプロポーションの理解において達人であり、そのことが、実物大のハイパー・リアルなシミュレーションにこだわる他のアーティストと比べて、彼の作品を飛躍的に高めています。

もし、作品の目指すところが、鑑賞者を視覚的に騙そうとすることだとしたら、作品から紡がれる物語は2秒で語りきられてしまいますよね。そして、その後が問題ですよ？作家や自身の作品が私たちの知っていることの解釈であることをストレートにオープンにすればするほど、作品の人工的な在り様が、本物の体験に変わる可能性

があると思うのです。

——作品の一部で色を使っているのは、鑑賞者が作品をどこで、どのように見るかのガイドにもなっているのでしょうか？

《ロケーション (5)》については、確かに街灯のオレンジ色が鑑賞者を作品へと誘い、その視線を誘導していますね。高速道路のレストランの中は、ほとんど光がありません。例えば《The Collector's House》では、発光する大きな天井をひとつ設置することで、空間全体が優しい昼のような光で満たされます。スポットライトを使うと、私たちの視線は自動的にスポットライトに照らされたものに向かってしまうので、そのヒエラルキーは作りたくなかった。光の使い方やその精緻さは、私の彫刻的なインスタレーションにとって非常に重要であり、それは映像や絵画でも同様です。

ヨハネス・フェルメールのような巨匠から学んだことですが、光の使い方で作品の雰囲気が大きく変わります。水彩画でも、光源は画用紙の白であり、それは描かれていない箇所です。つまり、描かないことが光になるのです。だから難しい(笑)。パリのルーブル美術館に行くと、フェルメールの絵画が展示されている部屋があり、そこには同時代の画家たちのフェルメールに似ている構図の作品も展示されています。オランダのあの時代(1650年代ごろ)にミルクを注いでいたり、チェンパロに手を置いてこちらを見ていたりするような、静かで地味な家庭の風景という独特なジャンルで制作していたのは、フェルメールだけだと思っていました。壮大な歴史や神話、宗教をテーマとしたバロック時代の描写の中で、彼の題材はかなりユニークなものだと考えていました。同じ地方で、親密な場面を描いていた彼と同時代の画家たちの作品を観ても、フェルメールのような没入感を与えてくれません。それは、フェルメールほど光の使い方をマスターしていないからです。その絶妙な、魔法のような光の使い方、フェルメールは傑出しているのです。

私のインスタレーション作品の光として、すごく安っぽいスポットライトを無作為に当てるとしたら、作品の魅力が一気に失われると思いますし、もしくは、鑑賞者がフラッシュをたいて《ロケーション (5)》を撮影したら、とんでもない写真になるかもしれないですね(笑)。

——あなたの作品は、彫刻やインスタレーション、ビデオ、絵画、演劇、オペラなど、多岐にわたっていますが、これはどのような経緯で変化したのですか？作品の形態を広げていきたいと思って変化させていったのでしょうか？

無意識です。その変化は有機的でもあり、直感的であったことが次のことにつながっていったという感じなので、戦略はありません。領域横断的になろうと意図していたわけでもありませんし、なんとなくそうなっていました。小さな作品を作る画家になりたいと思うこともあります。そうすれば手間も省けるし、作品の輸送も楽になるので(笑)。偉大な画家であるピーター・ドイグを例に考えてみると、彼の素晴らしい風景画一枚が放つ没入感と同じものを観衆に与えるには、美術館のギャラリーのような大きさの作品が私には必要だと思います(笑)。

現在、ヘルシンキのアモス・レックス美術館で開催している展示のように、膨大な作品の数が必要になる場合もあります。この展示では約2000㎡の展示スペースに対し、14m長のトラック9台を作品で満載にしてフィンランドに送りました。鑑賞者の想像を促す余白や規模感、アプローチを意識して、作品制作しているわけではないです。何年もかけてごく自然に、直感的に、様々なメディアを通してサイズやプロポーション、没入感、知覚を探索するようになりました。

私の作品のサイズは、小さなものから巨大なものまであります。そして作品の内容は、少し馬鹿げていて面白いもの、幼稚なものから真面目なもの、ドラマチックなもの

のと多岐にわたっています。作品それぞれに見合ったアプローチが必要で、作品の質とは、規模や時間的な長さはではなく、形式と内容の絶妙なバランスだということを学びました。例えば、私の映像シリーズである「Staging Silence」は、誰とも分からない2組の人間の手が、ミニチュアサイズの架空の風景やインテリアを構築し解体するものです。これは2mほどの卓上撮影セットで、子どものように夢中になりながら、とにかく楽しく作ることができました。この作品は、他のメディアや方法では実現できなかった、小規模なスタジオ制作の一例です。

ブリュッセルのアート・スクールを卒業したとき、映像作品を作りました。それは、映像と言っても写真に時間を挿入したようなものです。車の後部座席に座った小さな男の子が、膝をついて、過ぎ去っていく風景を見ているというものでした。高速道路を走っていて前の車に目をやると、後部座席から子どもがこちらを見ていることがありますよね？ある時、車を走らせていると、天使のような小さな男の子が私を見つめていたのです。それは催眠術のような風景でした。

そこで私は、後部座席からこちらを見つめる少年、彼の顔に当たる夕陽、そして消えていくといった、連続性のある少年のポートレートのような演出をしました。距離の概念、高速道路を走っているときの単調な感覚、時間の経過の概念…それは小さく、デリケートで、詩的な感覚であり、写真という形式では決して捉えられないと感じ、映像というメディアを選択しました。私の初めての映像作品です。写真では、彼の顔に当たる光が常に変化する様を捉えることができず、鑑賞者として彼の後ろを走っているような感覚も生まれなかったのです…。

これまでに25本ほど映像を制作していますが、どれもスタイルもアプローチも全く異なります。短いものでは4分、長いものでは45分ほどです。作品を制作する中で、映像としてのメディアの形式や内容を探求してきました。技術やメディアの扱い方をどのように習得したのか、またはどうやって制作チームが技術を身につけたのかと聞かれることがありますが、常に文字通り、「やってみる」ことで学んできました。

私と制作チームは技術的な専門家ではないのですが、熱中しやすいタイプのため、学校で学んだ技術を反復するだけではなく、新しい技術やアプローチを学び、発見することが大好きなのです。スタジオでもロケでも、どうすれば実現可能なのか試行錯誤を重ねています。テキストを書くときも、水彩画を描くときも同じです。主に夜の静けさの中で一人、白い紙を前にして、ペンや筆を持ち、予想もつかない旅、結果が出るまでの道のりに身を置くのです。



ハンス・オブ・デ・ベーク
《Staging Silence (3)》2019年、
フルHDビデオ・ステレオサウンド・モノクロ、44分



ハンス・オブ・デ・ベーク《Determination (1)》
1996年、DVCAMビデオ (DVDに変換)、2分36秒

チェ・ジョンファ

—— まず、基本的な質問ですが、どういった経緯でアーティストになられたのかということや、どのような影響を受けたのかなどをお伺いできますか。

小さい頃、国民学校に通っていたのですが、8回転校をしました。転校先々でどこどこから来たチェ・ジョンファですってあいさつをしたり。そういうふうに何回も引っ越しをしていたので、学校で友達をつくるのが難しく、ずっと1人であることが多かったです。友達もいなかったの、自分1人で趣味みたいな感じでボタンとか、安全ピンとか、針金とか、あとは釘みたいなものでよく遊んでいました。今やっていることも近いと思います。あとは全国、そのように移動しながら過ごしていたことが今の制作にもつながっています。絵を始めたのは高校3年生のときでした。今もこういうふうに自由に制作を続けられるのは、油絵やアクリルというものを専門的に教わっていないからというのが大きいかなと思います。

—— 絵を始めたきっかけはなんですか。

数学のテストがいつも0点だったのですが、テストの答えを真面目に書かないで、いつもそのテストの試験官の似顔絵を描いていました。当時は体罰もあったので、そんなふうに似顔絵を描いていたのを先生に見つかり体罰を受けていたときに、ちょうど職員室に美術の先生が来て、描いた絵を見た美術の先生に、美術をやったらいんじゃないかと勧めてもらったといういきさつがあります。

そのような感じで高校の頃、美術を始めたのですが、弘益大学に入学する前に1浪しました。その間は、専門学校でデザインの勉強をしました。1浪して入試を受けたときに、実技では、れんがや、風船、アルミ製やステンレス製の器、藁などを描く試験を受けました。その時、穴が空いているれんがを描くのに、いろんな学生に「うるさい」と言われながらも、こうやって「ペン先で紙を叩く動作をしながら」ずっと一人で紙に穴を開けて描いたり。そんなふうに面白く入試を受けて、何だかんだ結果を見たら、受かっていました。

弘益大学に入学しましたが、学校へ行ってもあんまり面白くはなくて。ちょうど当時、住んでいた場所がソウルのホンジェ（홍제弘濟）という所で、弘益大学まで1時間半ぐらいの距離でしたが、歩いて通学していました。もともと散歩したり、自分なりの表現で言えば、「コルモッジ」（골목 [路地・通り・道・裏道] + 짚 [~をする行為]）といって、裏道を歩いたりみたいなことを、ずっとやっていました。工事現場の辺りを歩くのは楽しいのに、学校へ行ったら面白くないという日々でした。韓国なので、大学入学後、軍隊に入隊しなければいけませんでした。兵役を終えた後、復学しようと思いましたが、やはり全然面白くなくて。1985年に初めて、ほぼ無銭旅行で日本に行きました。何十万ウォンだけ持って、ひと月ぐらい。当時は旅行の自由化以前だったので、就労ビザなどをうまく工夫しました。そして韓国に戻りました。

—— 当時、学校の授業は全然楽しくないにも関わらず、それでもアーティストになろうと思っていたのですか？

美術家、アーティストという単語自体、あんまり面白くないなと思っていて。今やっている制作も美術なのか芸術なのかっていうのは考えていることで。しいて言えば芸術人間ですかね。

大学3年生の頃、1986年に中央美術大展という公募展があって、ヨーロッパへ行けるという賞があったので応募しました。初回は、大賞は逃しましたが奨励賞を受賞して、その翌年には大賞を受賞してヨーロッパ旅行へ行くことができました。俗に言うアート旅行をしましたが、あまり面白くありませんでした。結局、そのときに賞をもらった作品も燃やしてしまいました。こういうふうに描けば売れるだろう、みたいな作品を作りたくなくて。そしてその後、インテリアの会社に就職しました。そこから面白い活動の始まりだったとも言えますね。

—— 話が戻りますが、弘益大学は西洋画のコースに行ってらっしゃいますね。授業はいかに写実的に描くかというものでしたか？

そういう教育を受けつつも、本当に好き放題、描いていました。

—— なるほど。

そんな経緯で美術をやりたいという気持ちもありながら、結局インテリア会社に勤めることになり、1990年代の初めに、自分でカフェやクラブ、ファッションストアを開いて、そこで展示やパフォーマンス、講演を企画したりしていました。あとカフェも運営していて、そこに南條史生さんや清水敏男さん、黒田雷児さんなどが来てくれて。当時、西洋のアートシーンに韓国から直接行くのではなく、日本を経て西洋に広まるという流れがありました。そういった日本のキュレーターたちがカフェに来て、展示を見て、そこから海外に紹介されたことが私にとって大きかったです。

—— 大学での教育は基本的に絵だったと思いますが、立体作品はその当時から授業とは別に、自分なりに作られていたのですか？

インテリア会社に勤めていたので、環境や空間、立体などに自然と興味が向くようになりました。

—— 子どもの頃、ピンとか小物をいろいろ集めて遊んでいたことや、大学までの通学路で長い散歩をするのが好きだったことをお伺いしましたが、その立体でいろいろ実験されていたときも身の回りにある物や道で拾ったものを使っていましたか？

そういうふう歩いているうちに、市場とか裏道とかで目に入ったのがアジュンマ、韓国で言うおばさんでした。誰しもが持っているような物に興味が湧いていきました。そして、みんながそういうふうで家で普段から触れている物、日常的な物で芸術をやれば、みんなにとって分かりやすいんじゃないかと考えるようになりました。

—— そうすると、芸術が何か高尚なものではなくて、全く美術を勉強したことがない人にとっても身近なものであってほしいという思いが昔からあったのですか？

そうです。私としても美術の活動をしていたわけではなかったのです。大学では皆、つ

らい気持ちになりながら制作していたり、絵を難しく考えすぎていました。私はみんなが分かりやすいものをどんどん掘り下げていきたいなと思いました。プラスチックなんかは、誰もが持っているし、あと花なんかも、みんな見ですぐ分かるものです。芸術は99パーセントのためにあるべきで、1パーセントのための芸術であってはならないという考えはその当時からありました。本当の芸術には説明書も要らない、本当に分かりやすいものとして作ろうと思うと同時に、記念撮影の対象になってほしいという気持ちも芽生えて、その頃からパブリックアートの方向になっていきます。

——十和田の《フラワー・ホース》も皆さんよく写真を撮っています。美術館の正面にあるので、到着したら最初にそこで記念写真を撮るという人も多いです。《フラワー・ホース》の制作経緯もお伺いしたいのですが、十和田では美術館の建築とコレクションが同時に作られているので、それぞれの展示室はそこに入る作品に合わせてアーティストと建築家が話し合いながら、展示室の形や大きさを決めていったという経緯があります。チェ・ジョンファさんの場合はどういうプロセスを経ましたか？屋外の正面に置くというのはもともと決まっていたんですか？

はい。初めから美術館の中ということは考えていませんでした。美術館の中に作品が置かれるとなると、限られた人しか見れないし、全然、分からないのに知ったふりもできるし。そういうものじゃなくて、野外に置くことで自由にみんなが楽しめるような、それぞれ解釈してくれるような作品というものを最初から望んでいました。

——南條史生氏からこの新しい美術館に新しい作品を、ということでお話が始まったんですか？

はい。

——そのときすでに、屋外で正面にというのは決まっていたということですね。初めて十和田にいらしたのはその後ですか？

そうです。

——どのぐらい十和田でリサーチをされましたか？

1週間です。

——そのときは、建物はまだできていないので、街の様子を見るという感じでしたか？

そうですね。街を周ってリサーチをしました。その場所の初めての印象がすごく大事だと思っています。どういう場所、土地なのか、どういう空なのか、どういう空気なのか、どういう歴史があるのかというのを大事に考えていました。リサーチの中で、十和田では昔軍馬を養成していたと聞き、その場所へ行って地域の方からもいろいろ話を聞いたり、資料を見たりしながら、昔戦っていた馬を平和のイメージに、ということの花を付けるに至りました。

——花の種類はどのように選ばれますか？

設置する場所によって違います。例えばニュージーランドの作品では、ニュージーランドの花を取り上げましたが、韓国、中国、日本では天気も花の種類もおおよそ同じなので、十和田には、誰が見ても分かりやすい花、花の中でも一番花らしい花を選びました。



チェ・ジョンファ《フラワー・ホース》
撮影：小山田邦哉

——確かに誰が見ても花です。サイズ感は建築がある程度、固まってから決めましたか？

そうです。サイズを見て。

——確かに十和田には日本軍の軍馬補充部があり、良い馬を育てることができる産地だったというのは街のアイデンティティーになっています。今でも美術館のある官庁街通りの歩道に馬のモチーフがたくさんあります。

それを見ました。

——一方で、軍馬というのは、日本が植民地主義政策で他国を侵略していった際の戦力の一部だったものなので、それを街として今もシンボルにしているというのは、そこに反省のようなものがなくていいのだろうか、と私は疑問に感じたりもしています。そういう歴史があったからここは馬の街なんだと、すんなり受け入れていてそれでいいのだろうかと思ったりもするのです。十和田の街でいろんな人とお話しされたと思いますが、チェさんは韓国の方なので、複雑な気持ちを抱かれることはなかったのだろうか、以前から疑問に思っていました。

人間の心というのは複雑で、芸術家の心というのはもっと複雑だと思うんです。これはあなたに質問ですが、「賛成」の反対は何だと思えますか。

——文字通り考えれば、「否定」とか「拒否」でしょうか。

私の場合は「反省」といつも答えているんです。歴史的なこともあって、昨日あったことを振り返るということもすごく大事だと思うのですが、私がいつも考えているのは先を見つめること。先を見つめることが重要だと思っていて。今日を見つめて、過去を振り返って、また明日を見つめることが重要だと思っています。馬を選んで、花を付けてってということが単に日本のことだけじゃなくて、韓国・日本両国に必要なこととして、そういった視点が重なるのがパブリックアートのポイントになるのではないかなと思っています。

——なるほど。このことはずっと気になっていたので、お伺いできてよかったです。十和田の街をご覧になった時は、住人にたくさんお話を聞かれたのでしょうか？

それが一番大事だと思っています。実際のところは、その人たちが望んでいるものを作らなければいけないとも思いますし。

——世界の各地でパブリック・アート、彫刻を設置されていますが、いつも街をうろうろ散歩して、人に会って、お話を聞いてみて、というプロセスですか？

その地域の人とももちろん話しますし、図書館にも行ったり、市場にも行ったり。また、大事なものは着いたときの最初の印象です。

——アジュンマや韓国のマーケットのダイナミックさが、例えばプラスチックの作品を作られたときの根底にあったと思います。十和田でマーケットといえば商店街になりますが、韓国との市場との違いなど、もし印象があれば教えてください。

厳密に言えば、商店街と市場は違ってくると思いますが、十和田の商店街は韓国という市場とすごく近いなと思います。日本の田舎へ行くのがすごく好きです。韓国の市場のアジュンマの情緒が感じられて。

——私は昔のソウルの街を知りませんが、チェさんが若い頃に街を歩き回って見た姿と、現在の街の姿はかなり変化したのではないかと想像します。インスピレーション源は変化しましたか？

日本で言えば上野のアメ横など、世界中の市場、マーケットに行ってみるのですが、それと同時に、ごみの焼却場、処理場にもよく行きます。許可を得てリサイクルの現場にも足を運んでいます。環境資源への興味がずっとあるからです。人間が使って、捨てて、それがまた無くなっていく。そういう生活も私からすれば芸術のインスピレーションの源になっています。昔から芸術より人の暮らし、生活が面白いとも思っていましたし、今もそうです。物が生まれて、捨てられて、死んで、育ち、また新たに生まれるという、そういったサイクルそのものが全て芸術になるのだろうと思っています。

——なるほど。プラスチックはチェさんを代表するような素材ですね。1990年代には、チェさんの作品におけるプラスチックを、韓国の急激な経済成長のシンボルとして読み込むという批評がなされていました。もともとは市場のプラスチックのバスケットは市場で買える新品だったと思いますが、近年の作品では海のブイやリサイクルされたプラスチック・ボトルでできた彫刻などもありますね。プラスチックというものが社会で象徴するものの意味が人々の中で変化してきているということも一因としてあるかもしれませんが、チェさんの中ではプラスチックはそもそも1990年代から人が作り出しては廃棄して、また循環していくというサイクルの中にあるものとして捉えられていたんでしょうか？

私はプラスチックについては、人工という表現の代わりに「第二の自然」という表現を使っています。そのプラスチックを作る人間も自然だからです。自然が作ったものの、生み出したものを自然だと考えるとすると、プラスチックもゴムも石油から作られて、その化学作用で作られたものなので、「第二の自然」という言葉のほうが人工という言葉よりふさわしいと思います。コンクリートも同じで、セメントや砂、小石を混ぜて作られるものです。コンクリートやプラスチックというものが、人新世の特徴の一つとして数えられるというのもそういった文脈なのではないかと思っています。1990年代から現在まで、プラスチックというものはそのままでも、人の考えの方が変わってきていると思います。1990年代に制作を始めたときも、今も同じですが、プラスチックについてまわる表現の中に、まばゆいほどちっぽけで、緻密で雑なという表現があります。後ろの作品（《alchemy（錬金術）》）もその一つです。そういった作品から芸術とは何かと問いかける批評が始まり、こんなのが芸術なの？みたいな質問と批評、失笑や批判も呼びました。

——1990年代にこういうプラスチックの作品を発表されたとき、一般の人たちの反応はどんなものでしたか。チェさんとしては、みんなに馴染みがあるものだから、みんなに分かりやすいものとして発表されたとおっしゃいましたが、今のお話だと、こんなのが芸術なのかという批判もあったのかなと思います。

そうでした（笑）特にアーティストたちから言われました。アートのシステムの中では、なんだこれは、こんなのが作品なのか、ということはよく言われました。

——アートのシステムの外にいる人からは驚きというか、批判というよりは面白く受け止められる方が多かったですか？

そうですね。面白さというものを楽しんでもらえました。

——1990年代にチェさんが日本で参加されたグループ展のカタログには、チェさんの文章が載っているもの¹もあるのですが、トーンとしては暗い、人間社会への悲壮的な見方というか、批判的な態度が伺えるような文章でした。一方、2000年代以降の作品について語られているのを見ると、『フラワー・ホース』のようにみんながお花だとすぐわかる、きれいで楽しい気持ちになる作品で、みんなに写真を撮ってもらえたら嬉しいというようなお話をされていることが多いと思います。1990年代と2000年代以降で雰囲気が変わったと思うのですが、そこはご自身の中で、長くアーティストとして活動をしていく中で何かしら変化があったのでしょうか。あるいは、それは社会状況の変化による所以なのでしょうか。

1 『幸福幻想—アジアの現代美術作家たち』(国際交流基金アセアン文化センター、1995年)『ころの領域—1990年代の韓国美術』(水戸芸術館現代美術センター、1995年)

人間も年を取って、太陽も空も大地も変わっていく中で、芸術家の考えも変わっていきます。この世と人間との関係というものがどんどん深まっていくのです。アジア圏に多いですが、要は発酵するということですよね。キムチとか、味噌みたいに。1990年代と今では考えも変わったし、若いときのぎすぎす尖ったような気持ちと、今の柔らかくなったような気持ちという違いもあります。作家が社会を見るときは観点とか、自然を見るときは観点、環境にどう介入していくかということも変わってくると思います。

生物学におけるホロビオント(holobiont)というあり方に近いんじゃないかと感じます。例えば、キムチを作るためには、キムチと白菜、オキアミのソースと唐辛子が必要ですが、それだけで完成するわけではない。漬ける人間も必要ですし、地域、環境によっても全く味が変わります。初期は、プラスチックそのものを積み重ねていくことだけをやっていましたが、だんだん考えが発展してきました。おいしいキムチを作るには、まず作る人がいて、それを食べてくれる人も必要です。その食べて食べられるというような関係は、結局のところ、全員がなにかしらの親になるということにつながると思うんです。観客は作品を見て喜び、作品は彼らに見てもらって楽しんでもらうように。結局のところ、『フラワー・ホース』もおいしい芸術の一形態だと私は思うのです。

——チェ・ジョンファさんという作る人がいて、食べる人となる観客がいて、それで作品を楽しむことができるからということですか？

そうです。食べる人という表現通りです。

——食べる人が観客なんですね。なるほど。しつこいようですが、1990年代はご自身の中に尖った部分というか、当時の社会・美術業界の現状への怒りのような気持ちが強かったということなんですか？

若いときはみんな、そうなんじゃないですか。当然だと思いますね。当時、韓国の現代美術といえばモダニズムと民衆美術しかありませんでした。私からすれば、どちらも面白くなくて。自分1人で面白いことをやって、「みんな、こんなの知らないでしょ」みたいな気持ちでやっていました。私の作品について書かれた1990年代の批評には、あんまり同意できなくて。若いときのそういう、尖っていて、傷のあるような。それこそ、まさしく私がプラスチックみたいなものだったのだと思います。

——そのように少しずつ変遷をたどられてきて、今後作っていききたい作品や、方向性、アイデアなどをお伺いできますか？

もともと再生について興味があって。でも、そこから考えが発展して、「新しく生まれる」、より正確には、イタリア語で「Vita Nova」。要は生まれたばかりの新鮮な生活、暮らし、^{せい}生です。最近はこれをよく話しているのですが、芸術の機能、芸術が働き掛

けるものは何かという問いに対して、これまでは「感動」、「身震い」と、「魅了」だったとすれば、今はそれらに加えて、「浸透」、何かを「心の中に支えること」というのも加えて挙げられるのではないかと考えています。それで生活ではなくて、「生生活活」という言葉にたどり着きました。言葉を重ねると、力がみなぎってきます。より生かして、もっとちゃんと暮らして、もうちょっと堂々と生活していこう、みたいな気持ちとしての言葉につながっていったのです。

《infinity》もそうですし《錬金術》もそうですが、先ほどのホロビオンという概念にもつながってきます。ホロビオンは直訳すれば、「あらゆる生命体」という言葉になりますが、私の個人的な訳としては、「君なしの私もしなければ、私なしの君もしない」といつも紹介しています。数年前まではそんなふうに説明していましたが、最近はどうちょっと短くして、「私はあなたを、あなたは私を」と言っています。環境と彫刻と空間と人間を出会いに繋げる、一つの演出というか、見せるということ、これからはアートディレクターとしてやっていくんじゃないかなと思います。

さっき、「見る」ということを、目でただ見るのではなくて、振り返って、先を見通して、今を見て、今から見つめて、と説明しましたね。これを日本語に訳すのは難しいのですが、春夏秋冬に例えて表現することもあります。韓国語だとそれぞれ発音が似ていて韻を踏んでいるのです。見る、春 [봄, 봄]。切り開く、夏 [열, 열음]。過ぎ去る、秋 [갈, 가을]。最後には、冬 [겨우, 겨울]。

私の後ろに置いてあるあの彫刻は何でできていると思いますか？

—— 石ですか？

あれは、浜辺で拾ったスタイロフォームそのままです。

—— 全く加工せずに？

はい、全く。それでは、これは何だと思いますか？ 石ですか？ スタイロフォームですか？

—— どちらでもある、石でもあってスタイロフォームでもあり、アートでもある、のでしょうか。

いいですね。その通りです。

—— 今お伺いした哲学というか、世界の捉え方、つまり「あなたが私、私もあなた」という考え方や、全てのものが輪廻転生していて、プラスチックも人間の作り出したものであり、たとえそれが環境に還らないとしても、それらも全て自然的なものと人間が作り出したものの一体として、混然なものとして捉えるというのは東洋的な感覚なのかなと感じました。現代になって、西洋でもそのような思考に関心を向け始めていると思います。チェさんがおっしゃっていることは、国際的に見ても現代的な考え方だと思いますが、それはチェさんが90年代にプラスチックを初めて素材に使い始めた頃から持っていた感覚なのかなと、今日お話を伺って思いました。

芸術の機能は、「感動させ、震えあがらせて、魅了し、浸透し、心の支えとする」と説明しましたが、それは単語の響き合わせからきていて、それだけでも面白くないと思うので、付け加えると、芸術が何かと問われたら、「私を主張して、あなたのことを確認して、私たちの声を求める」ものだとも考えています。そうすることで、誰もが芸術家になれるんじゃないかな。全ての人が芸術家になれると思っています。それが共生、共存、相生、つまり互いが共に生きる。

—— 相手、見てくれる人が常に存在していると。

普段よく言っていることを言い忘れていました。「見ている人の心が私の作品になります。」

—— ありがとうございます。感動的な終わり方ですね。

マイケル・リン

—— まずは、とても基本的なことからお聞きます。どのようなきっかけでアーティストを目指されたのでしょうか。

私が美術教育を受けようと思った理由は主に二つあり、どちらも西洋へ渡った経験が直接的に関わっています。

一つ目の要因は、1973年、私が8歳のときに家族で台湾からアメリカに移住したことです。ハワイで新生活を始め、兄弟と私はそのまま現地の公立学校に通うことになりました。新しい文化や言語に囲まれた学校生活での苦悩が、遊び場でも教室でも、私のコミュニケーション能力の発達に影響を与えたのだと思います。でも、英語の授業でうまくできなかった分、美術の授業では力を発揮することができました。ルールがあまり明確でない絵画の世界では、賞をもらい、校長室の机の後ろの壁に作品を飾ってもらえたのです。

このように早くから認めてもらえたおかげで、両親も喜んでサポートしてくれるようになり、とても助かりました。他の科目で良い成績を取れなくても、大目に見てもらえるようになりました。

学校教育に対する私の比較的自由なスタンスは、家族がさらなる「西側」へと二度目の引越しをしたことによって、新たな展開を迎えました。1970年代半ばにロサンゼルスに移り住んだことで、アジア系移民として新しい環境に適応しようと努める過程と、10代特有の葛藤が重なり、マイノリティに降りかかるあらゆる困難に向き合うことになりました。しかしその一方で、この土地が比較的寛容で居心地の良い環境であることに気づいたのです。学校の友人の多くは型破りな一人親に育てられていて、そういった親たちのほとんどがヒッピー世代でした。彼らをロールモデルに、私自身のライフスタイルもロックンロール、ニューウェーブ、そして後にはパンク・ミュージックといった反体制的な文化に彩られた快楽主義的なものになっていきました。10代前半のほとんどを、ロックコンサートに行ったり、上半身裸に短パン姿でスケートボードを乗りまわしたり、サーフボードを片手に波を求めて海岸沿いをヒッチハイクしたりして過ごしました。しかし、そんな生活を送りながらも、一日の終わりには、儒教の教えを大切にする伝統的な台湾人家族のいる家に帰っていたのです。

多感な時期に南カリフォルニアで受けたこの「非公式」な教育は、私の文化的背景と相まって、従来とは異なる教育の道を模索するきっかけとなりました。一方では教育というものに対して批判的でしたが、もう一方の台湾人としての私は、教育の価値を強く重んじていました。そのため、美術教育を受けることにしたのです。

—— 作品では、台湾の日常生活で使われている布、特に大量生産された商品がモチーフとして登場します。このような独特のアプローチは、あなたが常に異なる文化の間で揺れ動いていたことと関係があるのでしょうか。

台湾のテキスタイルを使うようになったのは、アメリカの大学院を卒業し、90年代初頭に台湾に戻ってきたことと直接関係しています。

私が帰国したその時期、台湾は政治的・社会的に非常に重要な改革の最中にありました。1949年以来続いていた権威主義的な一党独裁政権は、1996年に初めて行われた総統直接選挙を機に、民主主義へと移行していったのです。

この政治的・社会的な変革期は、私のアーティストとしての成長に多大な影響を与えました。政治改革と同時に文化政策も実行され、旧体制下では存在しなかった機関が設立されたり、大規模な展覧会が開催されたりしました。

たとえば芸術と文化を支援する資金提供機関である国家文化芸術基金会や、現代美術の展示を専門とする現代美術館（現在の台北当代芸術館）などは、新しく設立された数多くの機関のほんの一例ですが、私自身もこうしたところからたくさんの恩恵を受けました。

台湾が1995年にヴェネチア・ビエンナーレに参加し、2000年に台北ビエンナーレを開催したことは、台湾の現代美術の発展における二つの重要な出来事です。

1995年、台湾は初めてヴェネチア・ビエンナーレにナショナル・パビリオンを開設し、参加することになりました。政治的、社会的変革の真っ只中にあった国にとって、これほど大規模な国際的イベントに参加することが、地元のアート・コミュニティにどれほどの影響を与えたかを想像してみてください。特に私のように、文化的に自分の居場所を見つけ、アーティストとして自分の声を探りあててことにまだ苦労していた者にとっては、その影響は計り知れないものでした。

自国をどう表現するかという問題と共に、内省と文化的アイデンティティの探求が始まりました。これらのことはすべて、世界における台湾の政治的表現権をめぐる闘いと切り離して語ることはできません。そのことは台湾社会全体に影響を及ぼしていましたから。

ヴェネチア・ビエンナーレから5年後、台湾のヴェネチア参加を主導した台北市立美術館は、独自の国際ビエンナーレを開催しました。「無法無天（The Sky is the Limit）」をテーマに掲げた台北ビエンナーレ2000は、規模こそ控えめでしたが、台北が国際舞台に登場したことを示すだけでなく、アジアにおける現代美術の主要な発信地としての地位を確立する上で重要な役割を果たしました。

つまり私が作品に「日常生活で使われる台湾の布」を用いる背景には、さまざまな文脈があるのです。こうした状況下では、「日常」も「台湾の布」も、まったく違った意味合いを帯びてきます。気取らない日々の繰り返しを表すだけでなく、文化や地政学的な側面をも示唆しているのです。

このような環境で私は、芸術作品の制作方法とアーティストの役割の何たるかを模索し続けました。

さて、質問の後半部分、つまり文化の狭間に生きることについての質問に戻りますが、私はこれを見方の問題だと捉えています。ある特定の文化に完全に属さないことで、新しい視点を得ました。内と外の両方から同時に物事を見ること。馴染みのある故郷に戻っても、どこか異国にいるような感覚を覚えること。そのような状況で、私は生まれ育った街を新鮮な目で見つめ直し、アーティストとしての人生をスタートさせたのです。

台湾に戻ってすぐ、私は「ITパーク」での展覧会に参加し始めました。ITパークは台北のオルタナティブな展示スペースで、アーティストたちのグループによって運営されていました。アーティストの半数は20代後半で、私と同じように海外で学んだ経験がありました。残りの半分は地元の美術学校の卒業生たちでした。アーティストだけでなく、建築家からファッションデザイナーまで、多様な文化人が集まる人気の場所でした。

私の知るロサンゼルス展示スペースとは違い、ITパークはとてもカジュアルで和気あいあいとした雰囲気にも包まれていました。ギャラリーというよりは、みんな

が集まってくつろぐ場所という印象でした。1994年に私の初個展を開催したときは、収益を上げるために、スペースの一部がバーに改装されました。ロサンゼルスで働いた経験があった私は、展覧会の期間中、バーテンダーを務めることになりました。バーは大盛況で、私はそのままITパークに残り、バーと展示スペースの運営を手伝うことになったのです。

展示スペースの運営を本格的に始めようとしていた私は、自分がこれまで学んできたやり方とは相容れない状況に直面することになりました。たとえば、ITパークの壁は、長年にわたり刷毛で雑に塗り重ねられたペンキのせいでインパスト技法のような厚塗りになっていて、ニュートラルな展示空間を作り出すことは不可能でした。展示スペースとバーの境界線を維持するのも難しく、賑やかな会話が展示スペースにまで広がり、作品を背景へと追いついてしまいます。バーが街の夜遊びスポットとして人気を集めるようになったため、開場時間も変更せざるを得なくなりました。

私の仕事は、作品の搬入・搬出から電話対応、招待状のデザイン、外国人来場者への英語通訳、ドリンクの提供まで、あらゆることに及びました。そのような状況にあると、自分のアーティストとしてのアイデンティティについて考えさせられました。

全体として、ITパークでの経験は、展覧会の企画やアーティストの役割に関する私の固定観念を揺さぶるだけでなく、新しい視点をもたらししてくれました。展覧会の設営スタッフとして、空間内の作品の配置から展示に含める作品の取捨選択まで、アーティストが一つ一つ決断していく様を追いかけることができました。また、観客が作品とどう向き合うのかを観察することもできました。さらに、展覧会のつくり方を学び、他のアーティストの制作過程を知るだけでなく、自分の展覧会を開催することで、そのプロセスの全容を把握することにもなりました。アーティストの役割はアトリエの中だけに留まらず、作品制作や展覧会の枠を超えて広がっていることを実感しました。私は異なる文化の狭間にいるだけでなく、さまざまな職業の間にも立っていたのです。

1996年にITパークで開催した私の個展「Interior」では、公共空間と私的空間の境界について問うことに興味がありました。展覧会の招待状には、自宅の玄関のドアマットに脱ぎ散らかされた客の靴の写真を使ったポストカードを用意しました。台湾ではよく見られる光景です。

展覧会の最初の部屋には、ほとんど何も置きませんでした。花瓶に生けた大きな花束のカラー写真を実物大に印刷して作ったライトボックスのみです。それを温かみのある緑色に塗ったメインの壁の前に床置きしました。この緑色は、ホームセンターのカタログから選び、機械で調合したものです。《reception》と題されたこの作品は、家の中に入る前にゲストを迎える応接間のようなつなぎの空間と、アーティストへ祝福の花が贈られるのが習慣となっている展覧会のオープニングイベントを参照しています。

メインの展示スペースのコンクリートの床には、私の家から持ってきた大きな装飾用のキリム（中近東の伝統的な織物）を2枚、直に敷きました。奥の壁際には棚を設置し、私物のCDプレーヤーと私のコレクションから選んだ12枚のCDを置きました。棚の両脇にはスピーカーを一つずつ配置しました。こうした私の家のものに加え、美術館やギャラリーでよく目にするキャプション風に、短い文章をプラスチックの板に印刷して壁に貼り付けました。そこには「カーペットにあがる前に靴を脱ぎ、音楽を自由に選んでお楽しみください」と書きました。

最後の部屋には、キャンバスに描かれた4点の小さな油絵を掛けました。それぞれの絵は、私のリビングルームにあるクッションの色、模様、大きさを忠実に表現しています。光と影の描写は排して、抽象的な面を強調しました。ただし、クッションの不定形な輪郭は残しているので、抽象的でありながらも形はわかりやすくなっています。同じ模様の2点《Pillow #1》と《Pillow #2》は、一つの壁面にセットで掛けました。

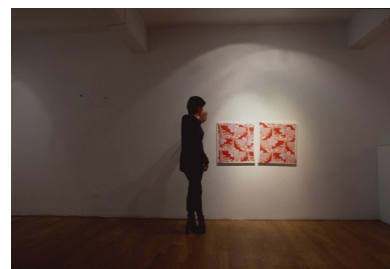


《カーペットにあがる前に靴を脱ぎ、音楽を自由に選んでお楽しみください》、IT Park Gallery (1996年)での展示

残りの《Pillow #3》と《Pillow #4》は、それぞれ別々の壁面に一枚ずつ。どれも胸の高さに掛けました。

会期中、《Pillow #1》と《Pillow #2》のペア作品が異例の注目を集めました。絵の模様に見覚えがあるらしい人が複数いたのです。2年間にわたり作品と鑑賞者の交流を観察してきましたが、人々が抽象画にあれほど親しみを持って接するのを見るのは滅多にないことでした。鑑賞者一人ひとりの反応は無防備で、率直でした。また、鑑賞者たちはなつかしい気持ちに浸っていたようです。ある人は祖母の家でよく見た模様を思い出し、またある人は新婚初夜のベッドを連想したと言いました。

ITパークの観客は文化界で活躍する専門家が多かったものの、作品と観客の間にはなかなか越えられない壁があるように感じていました。だからこそ、私は台湾の伝統的なテキスタイルデザインに着目しました。これは私の観客やコミュニティと共有する母語や方言のようなものだ気づいたのです。これを介せば、作品とより明快なやり取りができるようになるのだと。



《Pillow #1》《Pillow #2》(1996年)

——ところで伝統的なものについて言えば、ここ十和田の南部裂織という、異なる布さを組み合わせる一つの織物に仕立て上げる技法からも着想を得たと聞きました。

私の作品の多くは、作品と、文脈や場所とが持つ関係性を探求することから生まれています。たとえば、ITパークでの展覧会「Interior」で出品したキリムやオーディオ機器は、展示後に私の家のリビングルームに戻ったら、作品としての意味を失ってしまうのでしょうか。十和田市現代美術館の作品は直接床に描かれているため、建築そのものと切り離せない状態にあり、関係性がはっきりしています。

プロジェクトを行う際は地元と関わりを持ちたいので、最初に現地を訪れリサーチから始めます。映画製作と同様に、ロケハンが最初の重要なステップとなるわけです。まずはキュレーターやコミッショナーと相談し、有力な候補地をすべて洗い出して検討することが多いです。次に、その土地の特性に合わせて、地元の博物館や市場、地域のコミュニティの拠点など文化的に重要な場所を下見し、さらに個人的に関心のある建築物なども見学します。

十和田市を初めて訪れた際、南部裂織を紹介され、私はすぐさまこの伝統的な手法に親しみを感じました。古い着物の生地を再利用して新しいものを生み出すという発想は、私の作品制作と共通するものがありました。私も同様に、古い台湾の織物を新たな作品、多くの場合は絵画に生まれ変わらせているのです。

私の作品との違いとしては、南部裂織には、古い着物の生地を裂いてから織り合わせるという特徴がありました。この素朴な発想から、私もさまざまな模様の布を組み合わせる新しい作品を作ろうと思いついたのです。見た目はパッチワークのような感じです。この手法は3年後の個展「ミングリングーふれあい」で更に追求していくことになりました。

——当館が作品制作をお願いした際、当初からカフェに作品を設置すると決めていたのでしょうか。それとも、別の場所も検討されていたのでしょうか。

十和田市現代美術館から作品制作を依頼されたとき、建築的な枠組みと文脈のなかに作品を位置付けるということが、自分の作品の大きな特徴となっていました。パレ・ド・トーキョーのカフェ（2002年）やMoMA PS1のカフェ（2004年）、あるいは金沢21世紀美術館の廊下など、私の関心は従来の展示空間やギャラリーの外に向いていました。先ほどの話に立ち返れば、中間的な場所を埋めていく行為とも取れるでしょう。美術館の設計上、カフェや廊下などの機能的な空間は、展示と日常生活の間にある領域なのです。

このようなスペースには、まったく異なる規範や作法が適用されます。

十和田市現代美術館の事例は大変特殊でした。アーティストたちとの対話が始まった時点で建物はまだ設計段階にあり、作品と建築を一体化して構想できる絶好の機会だったのです。通常は建物が完成してからアーティストに声がかかるものです。十和田の場合は、美術館側と複数の場所を検討し、最終的には階段の吹き抜けとカフェの2カ所に絞り込みました。そして、それぞれの場所に対して作品を提案しました。

——当館のプロジェクトでは、パッチワークのようにさまざまなテキスタイルを組み合わせていますね。通常ですと、台湾の伝統的な生活用品の柄を作品に取り入れています。今回の作品ではどのような基準で柄を選んだのか、教えていただけますか。

具体的な柄の選択は、完全に直感的なプロセスでした。使用したのは、すべて日本国内で見つけた生地です。2003年の金沢でのリサーチを機に、私は日本の一般的な織物の収集を始めていました。「一般的」とは、手頃な価格で広く親しまれているもの、という意味です。これは台湾の織物を使うときも同じで、重要な特性です。当初、金沢では加賀友禅の職人や工房を訪ねましたが、彼らの仕立てる美しい着物は私の求める質とはかけ離れていました。加賀友禅の着物は一点物の芸術品で、一般の人々の手に届くものではありません。《市民ギャラリー》という作品名にそぐわないだけでなく、私の公共空間におけるアート作品への関心とも合致しませんでした。

幸いにも、東京・日暮里の繊維街に行くといいと友人に教えてもらい、まるでアートギャラリーを見学するようにして問屋を巡りました。



《市民ギャラリー》2004年 - 現在、金沢21世紀美術館

——90年代後半は、部屋のような展示空間を制作していました。これはリレーショナル・アートの考え方とも関連していたのではないかと思います。リンさんは西洋の国々で学ばれましたが、そのような環境の中で非西洋的な自身の民族的アイデンティティを意識的に打ち出す必要があったのでしょうか。

私が非西洋的な民族的アイデンティティを意識的に打ち出したのは、二つの時期に分けられると思います。一つ目は1990年代前半、作品の発展期にあたります。もう一つが、いま言及のあった1990年代後半です。1990年代初め、私は留学を終えて台湾に帰りました。この時期には、世界における自分の居場所と、アーティストとしての表現を探っていました。先ほどの非西洋的な民族的アイデンティティという指摘ですが、当初から意識していたわけではありません。これは模索を重ねる中で芽生えたものです。美術学校では観客のことを思考実験として学んでいましたが、ある時、自分は台湾で台湾の人々に向けて作品を作っているのだと気がつきました。しかもこの流れは、社会的にも政治的にも大きな変革期と重なっていました。

海外から声がかかるようになったのは90年代後半です。1998年に初めてフランスの展覧会に招かれました。「You Talk / I Listen」と題されたこの展覧会は、10人の台湾人アーティストと10人のヨーロッパ人アーティストによる対話を意図して企画されたものでした。つまり非西洋的な民族的アイデンティティは、台湾国外の展覧会に参加するようになってはじめて、外から割り当てられたのです。続いて1999年、福岡アジア美術館の開館記念展「アジア美術トリエンナーレ」に招かれました。そこで「台湾出身のアーティスト」というラベルが付けられたのです。

私たちが言うアイデンティティとは、自分自身から湧き出るものと、外から付与されるものの両方でできています。まさに、私はその中間に位置しているということです。

[英日翻訳]

Art Translators Collective (上竹真菜美、田村かのこ)

鷺田めるろ

金沢21世紀美術館館長。1973年京都市生まれ。1998年東京大学大学院美術史学専門分野修士課程修了。金沢21世紀美術館キュレーター（1999–2018年）、十和田市現代美術館館長（2020–25年）を経て現職。第57回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展日本館キュレーター（2017年）。あいちトリエンナーレ2019キュレーター。2023年より東京藝術大学国際芸術創造研究科准教授。

葛西あいか

弘前大学人文社会科学部卒業後、同大学大学院人文社会科学研究科文化芸術コースに所属。2024年に当館においてアシスタント・キュレーターとして勤務。AOMORIGOKANアートフェス2024共通企画「栗林隆《元気焔》Aomori GENKI-RO Trip at Towada」を担当。

十和田市現代美術館研究紀要 第2号

編集
中川千恵子

フォーマットデザイン
北岡誠吾

発行日
2025年9月15日

発行
十和田市現代美術館
〒034-0082 青森県十和田市西二番町10-9