

## 記録：リモートイベント アーティストトーク 八木良太×藤城里香 「かんじんなことは目には見えない」

田代 亜矢子

### 実施概要

新型コロナウイルス感染症の蔓延により、県外からの来場が難しくなる中、リモートイベントを令和3年度に3回実施することとなった。本年度は、当館所蔵作品の中から愛媛県出身作家を取り上げ、作品や制作活動について作家本人に語っていただいた。

第1回目として、令和3年度コレクション展Ⅳ「みる冒険 音と楽しむ」に《VINYL（別れの曲）》を展示中の八木良太氏に依頼することとし、八木氏の初個展からプロモーションをされている無人島プロダクションオーナー藤城里香氏との対談形式で実施した。

本稿では、その内容を書き起こし、記録した。

### 時 間：

令和3年12月25日（土）14時～15時

### 場 所：

愛媛県美術館 講堂

出演者はZoomによる出演、参加者は講堂及びZoomにて聴講。

### 参加人数：

30名

### 対談 八木良太×藤城里香

（八木）今日12月25日ということで、メリークリスマス。藤城さんから「楽しそうにしたいよね」とお声をかけていただき、Zoomの背景を長女の葉に描いてもらいました。

（藤城）ありがとうございます。

無人島プロダクションの藤城です。

今日、私はギャラリーから参加しているので、マスクをしたままでしゃべらせていただきます。

八木さんとは2006年の無人島プロダクションの設立時から一緒に仕事をしていて、八木さんの初個展を無

人島プロダクションのこけら落としとして開催してから15年、併走してもらっています。今日はよろしくお願いします。

（八木）作家の八木です。よろしくお願いします。

実は、こうやって藤城さんと対談というのは今日が初めての機会です。何か変な緊張感があるんですけど、藤城さんにはもう15年以上前から、所属作家として個展も数多くやらせてもらっているし、何かとお世話になっています。

で、今回は、愛媛県美術館にコレクションいただいた《VINYL》という氷で作ったレコードを展示してあって、その映像も後程再生したいなと思います。また、事前にいただいた質問にもお答えしながら、作品の紹介をしながら進めていきたいなと思います。

僕の作品のテーマを先ほど美術館の石崎さんから説明していただいたんですけど、やっぱり美術をやっていると“見える”とか“見えない”ということは、すごく大きな問題で、“見えているような気がしている”だけで見えてないものはたくさんあったり、“聞こえているような気がしている”だけで聞こえてないことだっていっぱいある。僕の作品は、できたらそういう見えてなかったり、聞こえてなかったりするようなものを見えるようにしたり、聞こえるようにしたりというテーマで作品制作をしています。

（藤城）“見える”ということと“見る”ということは違って、私たちの視界には本当にいろんな要素が入ってくるんですけど、それをちゃんと見ているといえるのかという。八木さんの作品は、視界には入っている、もしくは入らない、でもこの世にちゃんとあるのになんか存在にちゃんと焦点を当てて表現として可視化してくれているというのが、作品の最大の魅力の一つだと思うんです。

今日は、その辺りの作品もいくつか紹介していけたらいいなと思います。

(八木) 早速ですが、スライドを見ながら、説明していきたいと思います。

今回のトークのタイトルは『星の王子様』の一説なんですけど、「かんじんなことは目には見えない」というのをベースに15年ぐらい作家をやっていると、結構多くの作品ができています。今日は、本当にその一部の一部みたいな感じですけど、このテーマに沿った作品を幾つか紹介したいと思います。

まず一つ目、今回の出品作の水で作ったレコードなんですけど、これは目に見える見えないという話とはずれてはくるんですけど、僕が無人島プロダクションでの初個展の時に出品した作品です。で、レコード盤を1cm程度の厚みにしたようなシリコンゴムでレコードの型取りをして、それに水を注いで、冷蔵庫の中で一晩凍らせるんですね。それで、このシリコンの型を外すとレコードの複製ができるので、それに針を落とすと音楽が再生されるという仕組みです。

イラストで書くほどのことではないんですけど、水は精製水という混じり気がないものを使っています。本当に種も仕掛けもない、ただの水で音が鳴るっていうものです。

(藤城) 無人島での初個展の時は、ミネラルウォーターで水を作って、解けたレコードを砕いてお酒に入れて飲むという『作品を飲む』イベントを1日だけやりました。

(八木) 結構よかったですよね。クラッシュアイスみたいになって。

(藤城) そうそう。



【《VINYL》演奏動画】

(八木) こんな感じの作品でした。これ曲が違うんですけど、今、展示されているものと同じ作品です。5、6曲かな。いろんなバリエーションがあって、また後でも質問があるのでお答えしようと思うんですけど、僕が個人的に思い入れのある曲を選んで作っています。

次の作品は、今回の出品作ではないですけど、『Cicada』という蝉の抜け殻の作品です。これはいわゆる iPod シャッフルとか iPod のイヤホン。最近は無イヤホンのイヤホンを、みんなつけていると思うんですけど、iPod がすごく流行った時は、街中だれでもがこのイヤホンをアイコンのようにつけていましたよね。これが天井からぶら下がっていて、蝉の鳴き声がこのイヤホンから再生されるという作品です。これもちょっと映像があります。



【《Cicada》の作品動画】

(八木) これってこんな感じに、本当に蝉が鳴いているように聞こえます。

(藤城) 私も、無人島のスタッフもみんなこの作品が大好きなんです。それで、一度アメリカのアートフェアにこの作品を持っていったことがあるんですけど、実はこういう蝉の鳴き声を知らない外国人が多く、全然通じなかった記憶がありますね。

(八木) 中国に持って行ったときは、割と理解あった感じがしましたが、やっぱりアジア特有の感覚ですかね。

(藤城) 今年の夏はリモートワークばかりで外出が少なかったんで、本当に蝉の鳴き声をあまり聞けなかった気がします。

(八木) いや、本当に何かこう音環境というのが、コロナになってかなり変わりましたよね。ちょっと横道にそれますが、僕は大学に勤めているんですけど、学生がいない大学っていうのはすごく音が響くんですよ。残響というか、校舎のがらんとした感じっていうのは、コロナになってからのイメージとして強く残っているものかなと思います。

これ、「よつばと！」という漫画の一部分をスライドで出しているんですけど、何でこの蝉の作品を紹介したのかというと、「うつのみや妖精ミュージアム」(※1)で2014年に個展をした時に出した作品なんです。この主人公の“よつば”が、ツクツクボウシを妖精だと

思っているんです。このひまわりをもって新聞の兜を被ってツクツクボウシの格好、こんなイメージなんですよね。何かツクツクボウシっていうのは妖精って言われたら、まあそうかなって思えますよね。実際は、蟬だったっていうことに気づくっていうストーリーなんですけど。子供にしてみたら妖精も蟬も同じ括りなんだって、改めて気づいた結構印象的なシーンなので紹介させてもらいました。

(藤城) なるほど。

(八木) もう一つ、うつのみや妖精ミュージアムで個展の時に《Leprechaun Trap》っていう妖精を捕まえる罠を作るワークショップをやったんですね。

よく美術館から、「作品展示以外にもワークショップをやってください。ワークショップ代なら出せます！」みたいなことを言われるんです。なんかそういうトークとワークショップっていうのは、大体セットなんですけど、この時は『時限式のカメラ』っていうのを作ってもらいました。パーツを渡してですね、100円均一とかで買うことかできるようなものの寄せ集めなんですけど。ある指定時刻、タイマーを設定して、それを公園のどこかに設置しておくんですね。夕方とか夜になったら、指定時刻にシャッターが1回だけ降りて、使い捨てカメラで撮影できるという内容のワークショップをやりました。

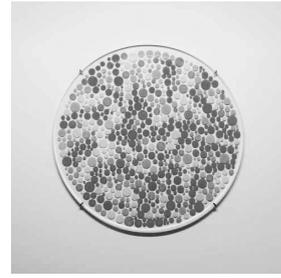
妖精っていうのは、「虹色が好き」とか、“お金が好き”とかいろんな特徴があるらしくて、それを装置にデコレーションしてもらって、(ワークショップ画像をスライドで投影) こんな感じで設置をしました。で、一晩たって、それを回収しに行行って現像して。僕が、妖精が写っていると思われるところに丸を付ける。

(藤城) これは、子供たち、参加した人が丸をつけたの？

(八木) これは僕が丸をつけましたね。作業やっているうちに、心霊写真とかそれに近いような、またそれで心霊と妖精との区別っていうのも案外難しいとこだなと思って。

これは結構疑惑の写真です。真ん中に何か、これは妖精なんじゃないかなとか。

雨が降っていたんで、雨合羽を着ていたんでね。フラッシュをたいて撮るようにしていたんで、光の映り込みかも知れないんですけど、これすごい不思議な写真が撮れたと思って。



【《Ishihara Plate》 作品画像】

(八木) こういう作品も作っています。

ある意味、精神的な部分とかオカルト的な、見える見えないっていうのもあると思うんですけど、もう一つは、何か生理学的にというか、人間の能力として見えたり見えなかったりするということにもすごく興味があって。

これは色覚検査表っていうものですね。昔、やったことがある人も多いかもしれないですし、今も希望すれば受けられるらしいんですけど。石原式の色覚検査表っていうのがあってですね。それを、色を全く同じようにコピーして、シルクスクリーンで版画のように刷った作品です。で、僕は色弱ではないので、何が書いてあるかっていうのはわかんないんですよ。でも、無人島プロダクションで個展をやった時に、この作品を出したんですよ。そしたらね、最終日あたりに、何か見えたという人がいたらしいです。

(藤城) 一人だけいらっしゃいましたね。でも、私たちには見えないわけです。もちろん八木さんから聞いて答えは知っている訳なので正解とは伝えられるんですが、見えてない私たちが正解というのもどこか違和感もありました。

同じものを見つめているけど、同じように見えていない、そして同じものを見ながら語っているんだけど、見えている景色が違っているんだということをそのときに実感しました。

(八木) そう。僕もそれで、すごく嬉しかったのを覚えています。

ギャラリーに居て、作品を直接こう紹介したりとか作家として見てもらったりして、「すごいですね」とか「感動しました」みたいなことを言われるよりも、何ていうかな、コミュニケーションができたというか、作品を通じて見えない人っていうか、むしろ見える人ですよ、これに関して言うと。見える人が居てちゃんとその作品が成立していたっていうことが確認できたから、それが嬉しかったと思います。

で、これが検査表の一部です。(丸い検査表が6列2段に表示されている画像をみながら) 大体はこのパターンですよ。上見せられると下段のように見えます。(上段はカラー表示で、下段はモノクロで数字が見えている画像をみながら) で、色弱の人には、こう見えているというような内容になっています。なので、どっちも見えるっていうパターンもあったりとか、段階を追って、ちょっと見えにくくなるって…。でも右端のだけ逆なんですよ。普通の人が見えない。色弱の人だけが見える。見えますか。

(藤城) わたし見えない、こは。

(八木) こは色弱の人がどう見えているかっていうことなんですけど、この中書いてあるものが“2”だとは見えないですよ多分。うん。これ調べていると面白い現象で、色弱の人っていうのは赤色と緑色の区別が付きにくいんですよ。でも、青色のグラデーションに関しては、すごく細かいところまで分かるんですって。

要は、感覚っていうのは、何ていうかな。絶対値ではないので、どこかが良ければどこかは鈍くなる。どこかが鈍ければどこかはすごく良く見えるみたいな感じで、相対的に青色のグラデーションが、色弱の人たちはすごく良くわかるっていうことから考えると、その色弱の人たちが、空の青い色を見たりとか、海の色を見たりとかした時に、何か僕らが見ているよりもすごく豊かな色が見えているんじゃないかなっていうのが、感じられましたね。はい。そんな感じ。

(藤城) この作品で本当に気づかされたのが、例えば私たち、赤だよって言ったときも、多分それぞれが想像する色にきつとずれがあると思ったんですよ。なので、だから丸々のような赤だよ、と例えを言葉にすることで、ようやく色に対しての共通言語じゃないけど認識をすり合わせるができるのかな、と。昔の人は、緑色の中でも苗色とか萌黄とか、色の違いを自分達が親しんでいる自然の中のもので例えて名前をつけて共通認識を作っていたんだな、とその時に具体的に自分の体験として理解できた気がします。

(八木) だから、僕はこの作品を作って、“わかりあえない”ということを出発点にして作品を作り始めることの方が、結構いいんじゃないかなという気がしていて、だんだんと歩み寄るといって、完全にお互いのことを理解し合うということはそもそも不可能だというふうに予め決めておくといふ、互いの目を交換することもできないし、あと頭も交換することもできないって

いうことは、そう考えるしかないなというふうを考えて。

だから、コミュニケーションっていうことに関して言うとうとうかかっていうと、歩み寄る作業といふか、そんな感じがしました。

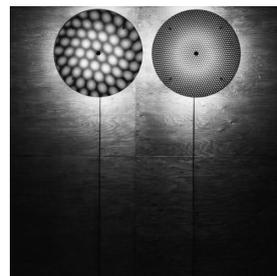
(藤城) それは一番最初に見せた《VINYL》氷のレコードにも通じていると思うんですよ。時間とともに氷が溶けて音も消えていくといふか、レコードの溝が溶けた氷を針がひっかいていく音がノイズに変わっていくんですけど、それでもどこかにポツリと音が残っていて、お客さんと「まだ聞こえますよね。」と確認しあったりして。「まだ聞こえますよね」「聞こえなくなりました」「いや、まだ聞こえる気がする」とか、そこにも人間の能力の差といふか可聴域の個性があるな、と。人によって聞こえ方の長さの差があったり、でもそれも誰かの“聞こえている”という思いこみなのかもしれない。

この自分の感覚のぎりぎりの限界のところを攻めている作品というところでは、当然視覚と聴覚で違うんですけど、どこかに共通しているところがあるような気がしますね。

(八木) そうですね。うん。だから、いろんな人がいるんな世界の捉え方があるっていうのが正しいと思った。そうですね。うん。

で、次の作品はまたちょっと変わってくるんですけど、“見ている”っていうこと自体をちょっと疑いたくなるような作品です。

これ映像で見た方がわかりやすいので。



【《Time Resonance》作品映像】

(八木) えーと、これはすごく単純な仕組みで、穴の開いた鉄板を2枚重ねて裏から光を当てているだけなんです。鉄板の1枚がゆっくり回転するとモアレっていう干渉縞ができて、それでああいう風に丸が大きくなったり、小さくなったりするっていう効果が出て、いわゆる映像っぽく見えたりとかするんですけど、焦

点が合わないというか、見ているのに見てないような感じとか、見えているのに、ちょっと不確かな感じというイメージの捉え方ができるっていう意味では結構面白い作品です。これは別に誰かに見えて、誰かが見えないとかって話じゃなくてみんな割と似たような感じの体験をしてもらえるような装置です。

(藤城) 2枚の鉄板を合わせて1枚動かすと、こんなふうに見えることには、いつどの段階で気づいたの。  
(八木) これは昔、そういうものを見たんですよ。知り合いに、「鉄板をこう動かしたらこうなる円盤があるよ」って見せてもらったんです。それからずっとそのこと自体は頭の中に残っていて、シルクスクリーンの企業さんと共同で作品制作をする機会を得たんですね。京都の美濃商事さんというところなんですけど。その時に、その得意な技術っていうのは、シルクスクリーンを使って3Dの印刷をするという技術だったんですね。その技術の特許資料を見せてもらっていると、ほぼこれと一緒にだったんですよ。等間隔に綺麗に並べられたシルクスクリーンで刷られた、小さなマイクロレンズを重ねると、パターンが飛び出して立体的に見えるっていう。

結局レンズは、ガラスのレンズみたいなものじゃなくても、ピンホールカメラのようにただの穴があいているだけでもレンズの代わりになるので、それと同じように重ねてずらすっていうことで、立体的に丸が大きくなるというのが、この作品の仕組みなんですけど、モアレ効果自体はすごく有名なものです。

(藤城) 常日頃から、そういういろんな素材で実験というか、実験まではいなくても遊びでもない、なんかこう、いろいろ手を動かしながら思考していますよね。

(八木) でも、多分遊びですよ。

(藤城) ちょっと話は脱線するんですけど、一緒に仕事をすることになって初めての取材がAERAだったのは覚えている？まだ個展前のことだけ。

(八木) 覚えています。はい。

(藤城) あの時取材場所に2人で行かなきゃいけなかったんだけどちょっと遅れていて、私は結構早歩きで歩いていたのに、ふっと見ると八木さんがいなくて。後ろを見ると道路にしゃがみこんでいるから、コンタクトでも落としたのかなと思ったら、何かも全然わからないネジみたいに小さい用途も何もわからないものが道に落ちていたのを、こう拾い上げて「これ何やろう」「何に使うんやろなあ」って言ってじっと考えてた。

私はその時急いでいたから早く行こうよ、って思ったけどね。でもその時に、私は目的地しか見てないし、そこにかかるだろう時間のことだけを気にしていたけど、八木さんは、そういう人の視界には入っているけど誰も気に留めないものに目を留めているんだなあってその時に思ったのを覚えています。

初めて京都のご自宅兼アトリエに行った時にも、多分そうやって拾ったであろうものたちが虫ピンみたいなものでいっぱい壁に飾ってあるのを見て、普段からそうやって、いろんなものを拾ったりとか集めたりして、そこからいろんな要素を組み合わせてたりして思考しているのかなって。どの作品もその思考や気づきの延長線上にありそうですね。

(八木) そうですね。AERAの取材に行って、冷凍庫運んだりとかしましたっけ。そういうのは覚えているんですけど、僕が道端で何か見つけて…というのは、全く記憶にないですね。

一つそれで思い出したのは、僕が小学生の時に、ホームルームみたいなものがありますよね。その時担任の先生が、ちょうどこれぐらいかな(8cm程度)。これぐらいの直径のアクリルでできた筒みたいなものに、鉄の玉が5個ぐらい挟み込まれて、それがクルクル動くものを持ってきたんですよ。「俺、これ家で見つけたんだけど、何に使うもんかわからんから、みんな何に使うもんかちょっと考えてくれ」って言われて。周りはその時間は、ああでもないこうでもないって言っていたんですけど、僕だけなんかね、そのあとも熱心にそれを何に使うものかずっと考えていて。「もうお前そんなに気になるんやったらそれやるわ」って言われて、それをくれて、家の冷蔵庫に貼り付けていたのを思い出しました。裏側がマグネットになっていたんで、こう貼りつけていたんですね。

ちょっと引っかけたら、そういうのをずっと考えたくなるんですよ、きっとね。

(藤城) そう。それが出会って二回目ぐらいのことだったから、私はすごく鮮明に覚えている。だから、いつも新作が出てくるたびに、ああ、またどこかで気づいたんだろうなあっていうか、発見したんだろうなって思っていますねえ。

(八木) なるほど。

(藤城) どうしましょう。事前に来た質問とかにお答えしますか。

(八木) そうですね。

(藤城) なんだか、どれもいい質問。手元にありますか。

(八木) はい。あります。

(藤城) 何か答えてみたい質問はありますか。

(八木) 上からちょっと見ていきましょうか。まず一つ、「愛媛から思い出す。またはイメージする音はありますか。」ということなんですが、これは僕が答えるしかないですよ。そうですね、愛媛からってというのはちょっと違うかもしれないんですけど。ちょうど今時分の年末は毎年、田舎に帰っていたんですよ。ここ2年間ぐらいコロナのせいで帰れてないんですけど。田舎に帰って、大晦日を過ごして正月を迎えるのが恒例だったんです。実家には、もう自分の部屋がなくなって、僕、客間に寝てるんですけど、そのすぐ隣がキッチンで夜中に、寝る前に親が食洗機回すんですよ。だから、すごいガーッという音が鳴っているんですけど、食洗機が停まった後、愛媛の田舎はものすごく静かなんですよ。今治の特に山の方なんで、たまに通る外の車の音が、こう“さあ〜っ”て聞こえたり、蛍光灯のノイズが聞こえるみたいな感じで、何となくその音のイメージっていうのが僕の中ではすぐ思い出す音っていうか、おかしいですけど、結構記憶に残る音です。

(藤城) 結構前の作品で、実家のほうで採取した音だと思っただけで、川の音や虫の音をレコードにしてみましたよね。

(八木) そうですね。あれも確か、田舎帰ったときに採った音だと思う。フィールドレコーディングというか、蛙の鳴き声とか虫の鳴き声とかは、そうですね。多分実家のすぐ近所で採ったと思います。うん、そう。あとは、何だろうな子供のころで考えると、父親がタオルの会社に勤めていて、父親の工場にたまに行くことがあって、僕は僕で職場の工場のところで遊んでるんですけど、ジャカード織り機の“がっちゃんがかっちゃんがかっちゃん”っていう音なんか、よく覚えているような感じですかね。

(藤城) 今治タオルですよ。

(八木) そうそう。ですよ。

(藤城) 私が気になった質問というか、これは本当にすべての人に当てはまることだし、多くのアーティストがこのコロナ禍の2年間で受けている質問だと思うんですけど、やっぱり八木さんにも一応聞いておきたい。この2年あまりの中で、多くの芸術活動が制限を受けてきたことと思いますが、作家活動に影響を与えたことを教えてください」というのは、アーティストじゃなくても、みんな生活様式の変化があったの

で、そこは聞いてみたいですね。

(八木) 作家活動としての変化っていうのは当然あるとは思いますが、余りにこう生活が変わったので、どこかしら影響が出てくるんですけど。僕は昔、藤城さんにも言われたんですけどそんなに素早く環境の変化が作品に現れるタイプじゃないと。例えばChim ↑ Pom (※2) とかは、こう周りの環境というのをすごくよく観察していて、すぐリアクションするんですけど。なんか僕は、じんわり効いてくるんじゃないのって話をされて。なるほどそうかもなと感じていて。今のところまだ結論はつけられてないんですけど、でも、いい加減にして欲しいっていうのはあります。(藤城) 生活はもちろん変化したけど、外に出かけなくてもできることもいっぱい発見できたとも思います。逆にこの時間を持てたな、とかはありますか。

(八木) あ〜、家を作っているところなんですけど。なんていうかな巣ごもりで巣を作っているところです。

(藤城) そうですね。完成したんだっけ。

(八木) まだ完成は、いやもうなんか、遠すぎて見えない。テレビ番組の『ポツンと一軒家』で、15年かかってもまだ家ができてなくて、まだ作り続けるおじいさんの回があったんですけど、同じような気がするんです。奥さんに怒られながら、なんかちょっとずつ、こう家を作り続けるみたいな。

(藤城) 私は、最初に全部完成させないで、少しずつ改良していくのが楽しい派なので。生活しながら、水場はこっちだったなあとか思うよりは、ちょっとずつ生活に合わせて改良していくのが理想だけど…。まあ私は家を建てないけど。

(八木) 僕も何となく同意するところはあるというか。住宅雑誌みたいなものを見ていても、あんまり綺麗なかっこいい建物って魅力がなくて、未完成な部分が残っていて、住んでいる人が作るとか、そういう方が結構面白いですね。そう、だから我が家は建築家のドットアーキテクト (※3) という、すごく素晴らしい建築家の方に設計していただいたんですが、うちは結構土地がおっきいで、予算的には全部はできないけど、あとは自主施工で頑張りましょうみたいな感じで結構まだまだやらないといけないところは残っている感じですね。すみません、また脱線しちゃいましたけど。(藤城) 楽しみですね。

《VINYL》についての質問もきているけど、《VINYL》だけじゃなくて《Sound Sphere》の画像も見てから、続きの質問に行きましょうか。

(八木) わかりました。

(藤城)《Sound Sphere》じゃなくて《Portamento》でもいいんだけど。

(八木) はいこれが、《Portamento》ってやつですね。割と僕は後の質問にも出てくるんですけど、古いメディアを使って作品を作ることが多いので、例えばレコードであったりとか、カセットテープであったりとか、CDも今やもうちょっと古いメディアになりつつあるんですけど。そういう記録メディアを使った作品というのもやってます。



【《Portamento》動画】

(八木) こんな感じで、レコードの上で轆轤を引くって作品ですね。うん。これは僕の師匠の陶芸家の先生に、「レコードの上で轆轤って引けるんですかね」と聞いたら、「面白いからやってみようか」と言ってもらってできた作品です。

(藤城) 今見ても美しい作品ですね。この作品は横浜にある横浜美術館がコレクションしている作品ですよ。

(八木) そうですね。なんかこれ、僕自身が、油絵が描けるとか、彫刻がつかれるとか、写真が撮れるとか、そういう何かに特化したジャンルの作家ではないので。メディアアーティストって割と他者と自分のやっていることとを結びつけるというか。その先生に、「陶芸家でこれをやろうとした奴は多分おらんやろうな」って言われて。だから、何ていうかな、メタ的にメディアをこう見られるようにするっていうのは結構、いつも気をつけているところですかね。

(藤城) さっきの話からはずっと繋がっているんですが、やっぱり八木さんの作品というのは、そのものが持つ機能を疑うということなのか、1回解体してみても再構築するところから始まっている気がします。最新の高性能の機能はすごく利便性があるので、私たちは買ったまま説明書通りに使うショートカットの生き方をしているけど、そのもの自体、その機能自体

を1回よく観察してみても違う使い方をするというのも八木作品の特徴の一つかなと思います。この《Portamento》もその例の一つじゃないかな。

(八木) そうですね。日本人的なセンスというか見立てなのかもしれないんですけど、何かと何かのここが似ているからちょっとその機能を置き換えてみるとか、なんかそういうふうな作品も多いって言えば多いかもしれないですね。

これ、もう一つ、音の作品で、《Sound Sphere》という音の玉の作品なんですけど、これ自体は、カセットテープでできている玉なんですよね。といってもピンとこないと思うんですけど、カセットテープの中身を引っ張り出して、玉に巻きつけて創った音の玉です。これは実際に再生できるような装置も考えております。この映像は、確か東京都現代美術館の展示室ですね。



【《Sound Sphere》動画】

(八木) 玉がゆっくり回って、音をひろっているんですけど。オークションとかで買ったカセットテープで、誰かが録音してあった音っていうのが、いろいろ混ぜて変なノイズのような音の塊になる作品です。

(藤城) 2000年に八木さんが、助成を受けてニューヨークに半年間滞在していた時に思いついて作った作品ですよ。ニューヨークからデモの、まだ実験段階の映像を受け取った時にすごく感動したのを覚えています。これはどういう発想で作ろうと思ったのかな。

(八木) 多分、動機としては安易で、レコードで作品作っていたから次はテープかなって。ニューヨークには、要らなくなったものを作品の素材として集める場所があるんですね。そこは会員が利用できる倉庫みたいなところなんですけど。そこで油絵の具をもらったりとか、使いかけのノートをもらったりとか、そういうふうにして、ものづくりの中である種のサイクルがちゃんとできるようになっていて。そこに行った時に、僕、とりあえずCDを山程もらって、ついでにカセットテー

プも少しもらったんですよ。それを、ソーホーにあるスタジオで、床に座りながらこうグルグル巻いてみた時に、案外いけるかもと思って。テープをこう綺麗に巻くのは、なんかすごい難しそうだなと思ってたんですけど、やってみると、意外といけるかもっていうので、日本に帰ってきてからちゃんと作って発表した作品です。

(藤城) ちょうどこの映像を東京都現代美術館で撮影した直後が東日本大震災で、すごく記憶しています。全部玉が落ちたんですよ。

(八木) 全部床に落ちて、同じ方向に動いていたという話を聞きました。

(藤城) だからこの《Sound Sphere》が、氷のレコードの《VINYL》と共通する部分は、どれが正解かが特になんかというのか、聴く時も自分で演奏する時も、音の聴き方に正解がないってことですね。どれも正解で、どうなってもいい。例えば氷のレコードは一曲まるごと綺麗に聴けてもいいし、一音しか聴けなくてもいい。でも一音しか聴けず、その一音に耳を澄ませることで氷の解けていく感じがより実感できるとか、何か答えが幾つもあるのが素晴らしいことだなと思っています。今、世の中はサステナブル（持続可能）ということがすごく言われていて、作品にも毎回同じようにちゃんと再現できないといけないというようなものが一方で求められていたり重要な要素になっていたりします。でも八木作品の面白いところは、何度でも氷のレコードは作れるけど、どういうふうに演奏してもいいし、そして正解もすごくいっぱいあるという。鑑賞の仕方も正解が人の数だけというのか、実演しただけあるというのが、本当に面白いとこだなと思っていて、この二つの作品が大好きな理由ですね。

(八木) ありがとうございます。

映像は1回作るとね、ほとんど固定されて同じことしかできないけど。こういうメディアっていうのは、今回の愛媛の展示でも、美術館の方が映像撮ってくださったんですよ。で、「テストで何回かやってみたんですけど、これで本当にいいんでしょうか。」と問合せが来たんですけど、僕は割とどういふ結果が出て、例えば針飛びしても音がノイズだったとしても、割とオッケーですっていうふうになっているんです。けど、作品を預かる立場としては、何かこう作家の意見というのが、おそらく正解だというふうに考えられがちだと思うので。割と一期一会なんで、本当に氷のレコードも、実演する時にすごく良くなったりすること

が多くて、一回性っていう意味では非常に面白い作品だと僕も思います。

(藤城) 氷のレコードの質問の中で「氷のレコードをかける部屋の室温は？」とありますが、たとえば暑いところだとあつという間に解けて、それも面白いけど、一度、秋田？あれっ北海道？かまくらを作ったの中で、氷のレコードを。

(八木) 北海道。

(藤城) あの時は何度でも演奏できたんでしょう。

(八木) できました。できたというかストックしておく水が凍った。コンビニの冷蔵庫の方が外よりも温かいんだって、なんかすごい発見というのか。秋田でやった時は外で凍らせて、あれもすごく良かったですね。

(藤城) だからその室温とか、聴く環境でも、いろんな楽しみ方がある作品ですよ。本当は、ポータブルプレイヤーを持って行ってピクニックみたいな感じでやったりとか、あとはそうだなあ、私たちみたいにミネラルウォーターで作って演奏した後に飲んじゃったりしてもいいかな。何かそれさえも楽しめる作品ですね。とか言いつつ、そろそろ時間になってきましたね。

(八木) そうですね。氷のレコードの選曲に関する質問で、「レコードのために何曲選ばれているのか」っていうのは先ほど言った通り5、6曲選んでいて、「選曲の理由」は結構それぞれなんですよ。それこそ“Moon River”は特に僕は選んでないんですよ。喜多さんっていう作家さんが、“Moon River”がすごく好きで、“Moon River”のコレクションをしていて、「やるんだったらこれが絶対いいと思う」って言われてお勧めされたやつを試してみた。でも、僕の中で一番気に入っていたりとかします。

(藤城) でも、それまでの3曲は全部ショパンとかドビュッシーとかのピアノ曲でしたよね。

(八木) はい。あくまでも僕の思い込みで、何となくピアノ曲とか、誰でも知っている曲じゃないと、変かなという気がしたので、有名な曲ばかり選んでいました。“針を戻すタイミング”っていうのはさっきも言ったと思うんですが、それは結構戻さずにしばらくおいておくということの方が多いですね。ベストの演奏っていうのがないんですよ。「ベストな演奏っていうのありますか」っていう質問ですけど、ベストの演奏というのは割とどれも結構いいという感じです。で、最後の「デジタル化に慣れてしまった現代に時間や物質は限りあるものなのだと改めて気づかされました。レコードの他にも創作活動を通してアナログだからこ

そ、令和の時代に新たな気づきを与えてくれるものや文化があれば教えてください」っていう。藤城さんどうですか。

(藤城) うーん、アナログと令和の時代か…。

(八木) 割と僕、アナログとデジタルを分けて考えている訳ではなくて、デジタルも結構好きなんです。藤城さんは多分よくわかっていると思うんですけど、割とパソコンも好きで、それがたまたま作品の表面に出ているだけで、結構技術全般好きなんですけど、この間娘に、トイレコードメーカーというレコードが作れる学研のちょっといい付録を使って「レコードって自分でつくれるんだよ」って。「何か好きな曲を持っていで」って、レコードを実際作ったんですよ。目の前で録音ができる。すごく面白いと僕は思っていたんですけど、娘にしてみたら全然反応がなくて、要は彼女にしてみたら、きっとレコードとかそういうもの、音楽自体が今の時代はモノじゃない時代ですよ。わざわざ何でそんなことするのかっていう考え方だと思うんですよ。で、僕からしてみたら何か音がそこから鳴るっていう仕組みを教えることはすごく面白いと思うんです。ただ、そのメディアが、自分の生きる時代っていうのに合っているかっていうことによって受け入れられ方が違うので。何ていうかな。ジェネレーションギャップみたいなものは当然あるものだと思うんですけど。だから、なんて言ったらいいかな。どんどん、今、目を向けられなくなったCDとかDVDとかは、面白い技術として作品の中で復活していくことがあり得るかなという気がします。

(藤城) 今若い人たちの中でまたカセットテープとか、レコードがすごく大人気らしいですね。私はやっぱり機能として、特にその作品を販売したり、美術館にコレクションしてもらうことが仕事になっているから将来的な再現性には確かに敏感になります。特に海外の美術館の意見などを聞くと、未だにテープに対する信仰があって。だからDVDを全く信用してなかったし、マスターデータとしてUSBとかハードドライブとか、そういったものだけでも不足だと考えていて、どんなに「画質はデジタルデータだからテープに落としたりすごく画質が悪くなりますよ。」と言っても、「いや質が悪くなくてもいいからテープも作って送って欲しい。」というふうなことは、今までさんざん言われてきました。何かそれもちょうとわかる気がして。レコードは八木作品にも多く登場しますが、半分とか4分の1に切っても、そこに溝があると音はその部

分の音だけは鳴るし、テープも結局一部にダメージがあっても、他の部分は聴けるとか、この部分の映像は見られるという、いきなり100がゼロにならないオールメディアはまだ信頼されていると思います。ただ、新しいメディアには、どんどんどんどん作家たちは挑戦すればいいと思ってもあります。これまで何度も何百回も言っているけど、例えばレンブラントの時代にデジタルビデオがあったら、絶対にレンブラントは映画を創つたろうなあ、と思うんですが、その時その時の新しいメディアを作家はすごくミューズにどんどん取り入れていけばいいと思います。ただ私たちギャラリーや美術館がやらなきゃいけないのは、そうやって作家たちが新しい挑戦をしたものをどういうふうにして残すか、ということなので。そう考えた時にオールメディア、すなわち古い記録媒体も大切に続けなきゃいけないなと思います。質問の答えにはなってないと思うんですが。

(八木) うん。だから今からより、その重要さというのが出てくるっていう。うん。わかりました。

いや、何か時間があつという間に過ぎて、愛媛のことをもっとしゃべってもよかったかなという感じなんですけど…、京都に引っ越してきてから実はもう年齢の半分以上を京都で過ごすことになっていて。今年の年末は帰れる予定なのでちょっと楽しみだなと思ってるんですけど。

最後に1個だけ映像を流して終わりというふうな形でも大丈夫ですかね。はい。

最後、強引にメなんですけど、『かんじんなことは目には見えない』というのは、星の王子様という物語の中の一節なんですけど。実はそういう作品を作って、これかなり初期の初期です。初個展の時に出した作品なので、よく見ないと、パッと見てわかんないんですけどね。星の王子様の文章が、透明なガラスに抜きの状態に刷ってあって、向こう側が透けている状態なんです。その上から、白い点だけインクで刷ってあって、実際の本のピリオドとかカンマとかの部分だけを取り出して並べてみると、黒い夜空の中に星が浮かんでいるような、なんかそういうイメージの作品になりました。これを映像にしたものがあって、それを最後に見ながらお別れしようと思います。



【《LE PETIT PRINCE》映像】

(八木) はい。こんな感じの映像です。3D眼鏡をかけてみると3Dに見えるんですけど、星の王子様の質問が、ピリオドとかカンマの星の中から現れては消えていきます。でも、“答え”ってというのは、そこには映ってなくて質問だけが延々と流れるという作品です。だから結局答えっていう肝心な本質的な部分は、基本的にはそんな目に見えているものではないという作者のメッセージも何となく意識して作ったものです。というこんな感じで、時間も過ぎましたので、以上です。(八木・藤城) ありがとうございます。メリークリスマス。

[略歴]

◆八木良太

現代美術家/1980年生、今治市出身、京都府在住  
見たいものしか見ない・聞きたいことしか聞かないといった、我々の制限的な知覚システムあるいは態度に対する批判的思考をベースに作品制作を行う。既製品を用いて作品を構成し、その表れによって人間の知覚やそれを利用した工学的システムを浮かび上がらせるような作品を発表している。音響作品をはじめとして、オブジェや映像、インスタレーションからインタラクティブな作品など、表現手法は多岐に渡る。

◆藤城里香

無人島プロダクションオーナー  
2006年5月、ギャラリー「無人島プロダクション」を設立。2019年に現在の江東橋に移転。今回対談を行う八木良太ほか、Chim ↑ Pom、風間サチコ、加藤翼、小泉明郎など、社会や歴史のさまざまな側面を独特の視点と表現方法で世に問う作家たちとパートナーを組み、プロモーションを展開している。また書籍やグッズ製作、イベント企画など、展覧会以外の活動も幅広く行う。

- ※1 うつのみや妖精ミュージアム  
「八木良太 個展  
Second Sight—世界の透視法」  
2014.7/21 (月・祝) ~ 9/15 (月・祝)
- ※2 Chim ↑ Pom (チンポム) は、2005年に6人で  
結成されたアーティスト集団。  
無人島プロダクションに所属。
- ※3 ドットアーキテクトは、家成俊勝、赤代武志に  
より設立された建築家ユニット。

書き起こしにあたり、文章として読みやすくするため、言葉の補足、修正を行いました。

本事業の書き起こしにあたり、八木良太氏、藤城里香氏には、ご協力を賜りました。ここに記して感謝いたします。