

松井紫朗「Far Too Close」 トーク ― チャールズ・ウォーゼン（彫刻家・広島市立大学芸術学部教授）× 松井紫朗

2019年11月16日 17:00-18:30 | 会場：アートコートギャラリー

松井： 今回の出展作品は、触ったり被ったりすることで理解ができる作品ですので、後ほど皆さんとギャラリートツアーをしたいと思います。トークゲストには、チャールズ・ウォーゼン氏をお招きしました。1990年頃に東京で出会った旧友で、当時、彼は東京藝術大学にいて。それから92年か93年にドイツのケルンで再会したのかな。

チャールズ・ウォーゼン（以下、CW）： 東京藝大は86年に留学していたんです。留学期間が終了した後、91年まで東京にいて、その頃に時々会いましたね。展覧会の交流会の席で、シリコンって使ったことある？と聞かれて、色々と話した記憶があります。ちょうど紫朗がシリコンを使い始めた頃かもしれないね。

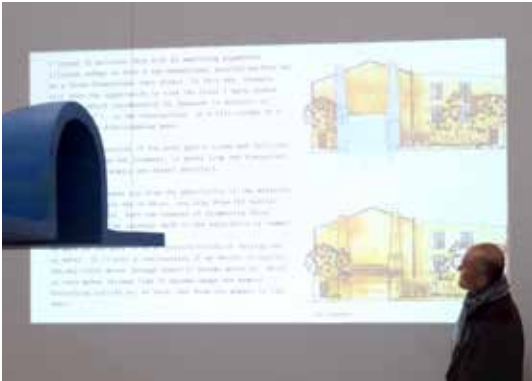
松井： あれが初めてだったか。僕は92年の冬にデュッセルドルフ近郊にスタジオを持ったんですが、以前からドイツにおられた植松奎二さんのところに遊びに行ったら、「松井君、チャーリーって知ってるか？」と。「知ってるけど、東京に居てののと違うんですか？」と返したら、チャーリーが僕より何ヶ月か前にケルンに来ていたという。それから冬のカーニバルやアートフェアに一緒に行ったりしましたね。僕にとってチャーリーは、作品の内容を言語化するときには相談するのにピッタリの先生なんですね。自分の作品を誰かに向かって喋らなければならないときに、一体どういう内容が伝えられるのか、素材のこととか、一体どういう部分を語れば相手にそれがコンセプトと理解されるのかとか、そういうことを話すにはすごく頼もしい相手だったんです。

― 捉え方が違う次元を動いていく シリコンラバーのシリーズから

今日はまず最初に、94年のプロジェクトに向けた作品《Sky fall》のプロポーザルをお見せしたいと思います【写真1】。どういう作品を作るのかということをチャーリーに相談した時に、まずは僕が適当な英語で内容を書いて、それをブラッシュアップしてくれて作った文章です。今、改めて読み直すときぐく内容を含んでいて。その時に僕が考えていた内容とは別に、展示場所で特にできることについての記述があるんですけども、そこで言語化されていることが後の僕の様々な所での展開や、現在制作している作品の内容を含んでいることがわかって、今回持ってまいりました。これはカナダのトロントにあるスカルプチャー・ガーデンで日本人のグループ展があって、その時に僕一人だけ、美術館でやるのとは別に、野外にこういう場所があると紹介された。どういうところかということ、例えば京都の長屋の一軒分をガサッと取り除いてしまつて、その間の更地に芝生を植えて庭にしたような。そのスケールが大きいような、そういう場所だったんです。三角の屋根が続いている大きな工場か何かだったところの一角をバサッと途切れさせて、芝生を植えてある。で、何故かわからないけど、この部分から夏の間は滝のように水が落ちる、両側に煙突が立っているレンガ造りの壁があった。そういう場所に、どういう作品を作るかというプロポーザルです。

― 今回のプロジェクトでは、2つの煙突の間にあるレンガの壁、それは暖かい季節には滝で部分的に覆い隠されるのですが、その壁を設置場所として選びました。私はここに、着色された2次元の面でもあり、成型された3次元の物体でもある、顔料で色付けしたシリコンラバーを展示します。私が今回選んだのはスカイ・ブルー（日本語では「水色」）ですが、鑑賞者は、その色を異なる2通りの表現、つまり、壁面上の平らなプラスチックローク、そして、量感のある立体物として受け取ることになるでしょう。

水色のオブジェクトの中心部は煙突の間を流れるように垂れ下がり、二次元から三次元、そして、不在の滝を思わせるものへと変化してゆきます。シリコンラバーという物質が空や水のイメージに置き換えられると、鑑賞者は空間の世界から時間の世界に足を踏み入れることになります。目の前に広げられた艶やかなシリコンラバーを眺めていると、夏にそこを流れていた滝を思い出すでしょう。天から降ってきた空、流れ落ちる水というイメージと結びつきやすい作品ではありますが、色は空間のなかでどのように物質になり、さらには物質は時間を経てどのようにイメージや記憶になるかを追求し続けてきた表現の一環でもあります。一瞬でその全てを理解するのではなく、刻一刻と開いていく、そういう作品です。



〔1〕《Sky fall》のためのプロポーザル

松井： これが正面から見たところなんですが、2つの煙突の間に夏の間は水が落ちている。何故か壁の間からザーッと水が出ている。僕が展示したのは冬の時期だったので、この壁の全面に青い色を顔料で塗ったシリコンラバーをベターッと塗って、この間の部分だけをベリベリベリと壁から剥がしてきたら、ちょうどこの滝のところに重なるようにしてあります。そうすると、ここに塗っているものは、水色の物質的なシリコンラバーなんですが、それがバサッと落ちてくると、「水色」というイメージが「滝の水」を思い出させるものになってしまう、物質的なものから色を持ったイメージに繋がっていく。もの凄く物質感の強いものから、「滝」というイメージに近寄ったものになってしまう、そうすることによって、今は冬なんだけれど、夏の時間を思い出させるというような内容になっている。そこにあるものを一瞬パッと見た時には、夏の間は滝のイメージで作ってあるように見えるのですが、よく見ると、物質的にこちらの壁のところに塗られたシリコンラバーが、石膏の型取りみたいにベリベリと剥がされて出て来たものであるということが段々と見えてくる。夏と冬という時間の概念とか、イメージと物質とか、人間の受け取り方が違う次元を動いていく。さらに、それが一瞬で全部を読み取れるものではなくて、段々とステップ・バイ・ステップで違うかたちで受け取られると。そういうことが書いてあります。

CW： 「滝」というのは、時間の流れや空間の流れ。そして、この後の紫朗の作品を貫く「流れ」でもある。流れているのに、物がちゃんと「在る」という。普通は、流れると「行ってしまう」よね。滝は、ずっと在るのに流れている。一瞬一瞬変わっているんだけど、ずっと在る、という逆説的なもの。それが紫朗の後の作品も暗示しているような気がします。

松井： 後ほどギャラリートツアーをする時にもお話しますが、いろんな概念をぐるぐる巡るという内容が、この時期にすでに入っているということが、おつ、すごいなと思ったんです。

この頃は、シリコンラバーというマテリアルがすごく面白くて。何が面白いかというと、赤い色でテラテラつしていると、すごくベタツとした「赤い色」の側面があるんだけど、一方で、ちょっとしたニュアンスと言うか、こういう立体のグニュツとしたところとか、チューブがブチュツと潰れたような表情があると、すごく物質的なものに見える。どこか内臓に近いような柔らかさやぬめり感と物質感と、絵画的な色としてのイメージの部分とが両方行き来するような、そういう作品の内容だったんですね。これが今の時代に何の意味があるの？ということにはちょっとわからないですけども、僕の見ているものがどんどん変化していく、自分の捉え方が変化していくということを、経験として引き起こすものを作品としていたんだなということが段々とわかってきた。

この作品は《Rundlauf》（ルンドラウフ）といいます【2】。ドイツ語で“rund（ルンド）”は丸い、“lauf（ラウフ）”は走るということなんですが、このタイトルを付けたのはマンフレッド・シュネッケンブルガー、ドクメンタの6と8をやったディレクターなんです。この空間はヴェヴェルカ・パビリオンといって、ドクメンタ8のために作られた建物で、今はミュンスターに移築されているんですが、基本的に建物の中に人は入れない。窓ガラス越しに作品を見る、そういう空間なんです。だから人は作品を見るのにこちら側からあちら側にぐるぐる周りながら、どういう作品なのかなと全体を見渡すという。一方で鑑賞者の頭の中では、「あっちではこうだったけど、ここではこうだ」とか、「色で見えていたけど実はものすごく物質的で、立体が回っているんだな」ということがわかる。どんどん思考もぐるぐる回る。見る

人も実際にぐるぐる回る。それを例えるようなタイトルが《Rundlauf》、「走り回る」という意味で、だから、シュネッケンブルガーも内容を良くわかっていただけたと思います。

CW： “vitrine（ヴィトリーン）”（美術館のガラスのショーケース）みたいだね。この建物は巨大なヴィトリーンで、中に入れないのは歯がゆいというか、普通は中に入って作品をしゃがんで見たりするけど、できないのがまた面白いところだね。

松井： シリコンのベターツとした重たい、有機的な、物質的な側面と、ビビットな色としての絵画的な要素の両側面を持っているところがすごく面白くて、この時期にたくさん作っています。

CW： 色については、紫朗は絵画的と言うけど、絵画よりも子どものカラーリングブック（塗り絵）みたいな。原色でしょ。黄色とか、ブルー。補色とかブレンディングとか、絵画的な色を扱うというよりも、色そのものの、原色で勝負というのが子どもっぽいところもあるんだけど、おもちゃの世界であり、でも「こんなにデッカイおもちゃはない！」というテンションもあると思うんだけど。

松井： 確かに。こういう、何とも言えないこの縁の感じとか大好きだったんだよね。水みたいなんだけど、ねっとり「在る」感じ。触ってみたいなる感じとかも好きだったし。



〔2〕《Rundlauf》ヴェヴェルカ・パビリオン（ドイツ）での展示 | 1995

松井： これもそうだね【3】。《Shadow Casting-Circuit》といって、向こう側に穴があって、お化けみたいなバカみたいな形なんだけど、向こう側にチューブがついてて、裏側を回ってこっちに出てきてまた裏側に入って行って。表と裏がひっくり返っている。

CW： クライン・ボトルみたいな感じだね。続きは見る側が頭の中で…。この作品だけでなく、特に建築に混在させている作品は、見る側が頭の中で完成させないといけないという特徴もあるよね。どうなっているのか、多分こういう形なのか、という課題が委ねられているところがあるよね。それから、すごくユーモラスだね。

松井： オバQ みたいなね。

CW： カモノハシみたいな。

松井： 褒められてるんだよね？（笑）

CW： そう。動物大好き。

松井： 穴というもののへの興味もある。穴があると、そこからの分断があって…というのは、これは小山田徹君の言葉なんですけど、「分断があって、そこから向こうはどうなっているのかという興味が始まる」。考えを誘い込む。注意を誘い込んで好奇心を誘い込んで、想像の世界へと繋いでいくというところがある。

CW： それから、伝統的な彫刻は「自力」というか、台座の上に立つというのがあるけど、むしろ紫朗のこのシリーズは「他力」。何かがないと駄目というか、「頼むよ、床」という感じ。作品にジェンダーはないと思うけれど、見れば見るほど「女性的な」作品が多い。柔らかくて、カーブが強調されていて。ポジティブスペースではなくネガティブスペースに興味を沸かせるような、穴や、「仮」的な展示もあるし、あとは、影とか。

松井： そうだね。ポジがあって、影がある。

CW： そう。隠されているところがものすごく重要で。彫刻の歴史に対して自然な反発かもしれないけれど、台座の上に立っている彫刻では無くなってきた時代を感じさせるシリーズだと思います。

松井： ありがとう。

ー 自分の居る空間がどこに繋がっているのか 導管のシリーズから

松井： 先ほどの穴に纏わる話や、自分の居る空間がどこに繋がっているのかというイメージの活性化はいつも頭の中にあって、さっきのシリコンラバーでのベタッとした極端な場合と、チューブ状のもので繋ぐという作品もあります。これは94年のザールブリュッケンでの作品です。タイトルは《Voice Scope》【4】。普通は「テレスコープ」といって目で見えるものだけど、ボイス＝音でスコープし見ていくという作品。

同じ頃（1994年頃）、ミニスケールで内側／外側をテーマにしたシリーズ《Channel》をいくつか作りました【5】。チャンネルという言葉はいろんなところで使いますが、水路やテレビのチャンネルもそうだし、何かと何かを結びつけるものがそうですね。こういう風に、ガラスに穴が空いているところと空いていないところがあって、内側と外側を意識する。ガラスの中に通っているパイプの空間というのは、実は「外」の空間。外の空間がガラスの中へチューブ状に入っていく。



【3】《Shadow Casting-Circuit》1998



【4】《Voice - Scope》ザールブリュッケン市立美術館（ドイツ）での展示
1994 | ザールブリュッケン市立美術館蔵



【5】《Channel》1994



【6】《Channel》1994

ポジの形がまずは見えるんだけど、作品に関わっていくうちに段々と想像が広がって、空間の内側や外側の内容に思い至る。こっちがあっちに繋がっているのかなと感じられるというような、そういう内容がコンセプトだった。でも中々それがわからなくて。例えば、女の子のイメージがガラスの内側に閉じ込められている、友人の奈良美智君とのコラボレーション作品があります【6】。こうするとチューブが内側と外側を繋いでいるという内容はわかります。けど逆にイメージが強すぎて広がらない。

同じような作品で、物質とイメージをテーマに信濃橋画廊で発表した作品です【7】。シリコンラバーに近い、わりと分厚めのブルーシートがあるんですが、その青いシートに雲のイメージをシルクスクリーンでプリントして、一部を切り開いて、ペロンと向こう側へ垂れさせている。

CW： これは結構例外ですね。写真的なイメージを導入する作品は他にほとんどないですよ。この作品画像を見た時に、何か付いているなと思って、あ、雲だ、ってさっき新幹線の中で気づきました。

松井： ほとんどないね。裏側は何もイメージは無しで、裏と表や、イメージと物質、そういうものが極端に出るように遊んだ作品かな。

ー “X 線” 的視点で全体を想像する 建築に内在する彫刻

松井： 今からお見せするのも実現しなかったプロジェクトなんですけど¹、ミュンヘンのアトリウムスペースと言ったらいいのかな、吹き抜けの中庭スペースがあって、ブティックがたくさん入っている。その中庭から表通りとの間にはトンネル状の細い通路があって、京都で言う路地のような結びつきで。その間の縦に抜けているスペースに展示した作品です【8】。素材はテント地で、ここが、この作品がこういう風に収まっていることを外から観ることができる唯一の場所です。中は、通過しながらトンネル状の空間を内側から見るだけで、唯一飛び出ているここだけが外から見るができるという、そういう作品です。

CW： 実現できていなくても、これが建築の中に内在している彫刻としては初めての試みじゃないかな？プロポーザルの下から2行目に“‘X-ray’ eyes”と書いてありますよね。観る者がX線的に働きかけて作品を見るという初期の作品じゃないかなと。

松井： 内側から観ているものを、ここだけ外から見ること、実は中の方ではこういうイエローサブマリンのようなポジの形が入ってるんだという想像ができる。ちなみに、この「X線のアイ」という言葉を充てたのはチャーリーのセンスなんだよね。

CW： あ、僕が書いたっけ。

松井： そう。チャーリーが端的にそういう言葉で表した。

CW： スーパーマンが持ってるやつね。

松井： あ、そうなの？

CW： そう。知らない？スーパーマンは“X-ray” eyes 持ってる。でも紫朗の作品は、全部こう外からわかつちゃうんだよね。

松井： なるほど。で、こんな風の中を通ってたら、内側からしか見られない。

CW： シリコン的な素材で作ろうと思った？

松井： 違うの。オーニング（テント素材）。

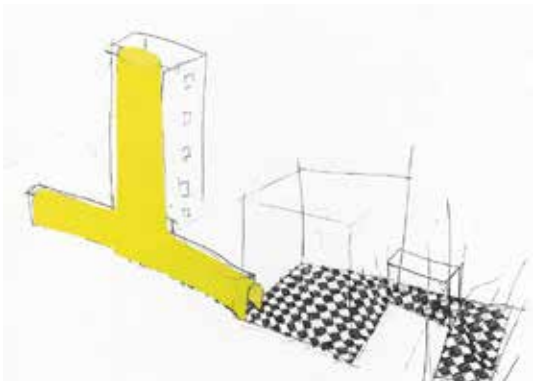
CW： オーニングか。

松井： で、何が問題かというのと、一旦火がついたときに、逃げ場がないじゃないですか。小さいし。という消防法的なことで、これは無理だとなった。けどこれは別の形で、京都市の美術館で実現することになりました【9】。タイトルが《The Way to the Artwork Is Through the Stomach》という。本当は「The way to a man's heart is through his stomach」という“男の心を掴むには胃袋から”という言葉がありますよね。この作品も先程と同じく、“X-ray” eyesで作品を見る。今、新しい京都市美術館がオープンしましたが、けども。同じような構造？

会場： 構造は一緒です。



【7】《sky exit》信濃橋画廊での展示 | 1997



【8】《Parascope Project》のためのスケッチ | 1997

*1 冒頭 (p.1) で紹介されているトロントでのプロジェクト《Sky fall》は、スポンサーになる予定だった企業の体内埋入シリコンの健康被害の訴訟問題により、実現しなかった。

松井：一緒ですか。南側の入口から入るようになっている。「思い出のあした」(1997年、京都市美術館)という何人かのグループ展だったのですが、僕が設置したのは先程写真でお見せした入口のところに、中の大きい展示室を全面使いました。作品の構造を見ていくと、中に入るとミュンヘンの作品と同じように、トンネルが突き出している。

CW：カーブがかわいいね。

松井：かわいいでしょ。中に入って通過して行って、振り返ると実は大きい彫刻の、彫刻と呼んでいいかどうかは別にして…

CW：大丈夫でしょう。彫刻と呼びましょう。

松井：大丈夫？彫刻の中を抜けてきたということがわかる。

CW：彫刻という言葉についてだけど、僕が「彫刻をやっています」と言うのと、「これですか？」とジェスチャー付きでまず尋ねられる。彫るというのが彫刻。スカルプチャーという英語がいか、立体がいいのか…、日本には中々いい言葉がないんだよね。

松井：そうだね。立体というと何でも含まれているオブジェクトだよな。でも彫刻というのは、芸術に関わる経験ができるオブジェクトのことだよな。オブジェクトの中でも。

CW：うん。街中にある馬に乗った王様の像だったらモニュメントと言うんだけど。アートコートギャラリーの外に石彫の作品があったけど、モニュメントですよね。日本は彫刻のある街づくりをずっとやってきているのだけど、「アンモニュメンタル」という概念もある。「アンモニュメンタル」展(2007年、ニュー・ミュージアム・オブ・コンテンポラリー・アート、マンハッタン)では、モニュメントに対するアンチではなく、ただ「今の世の中はもうモニュメントの時代じゃなくなってきている」と。紫朗の作品も、これはちょっと違うんだけど、後で紹介するリップストップの膨らむ作品は、リモアのスーツケース1個で入るんだよね。だからそういう意味ですごくアンモニュメンタル。その場所に応じた感じで「仮」的にある。隈研吾という建築家がいる、彼は80年代は大きくて主張の強い建築を作っていたんだけど、ある時に、ちょっと違うなと、環境に合ってなきゃいけないということに気がついて、それで「負ける建築」という概念を考えた。紫朗の作品、英語で言う“Contingent”という偶発的というか偶然性のある作品、その場所が決めてくる作品が、「負ける建築」の姿勢に通じる部分があるかなと思います。

一 「今いる自分」と「そこに居た自分」を把握する俯瞰的な視点 公共空間での展示

松井：これはエッセンのショッピングモールで展示した《Moss Garden》です【10】。今度はどういう動きかという、3階に駐車場があり、駐車場から2階、1階へと降りて来るようになっている。1階には植物でできた有機的な塊を用意してあるのですが、その一部を切り取って、3階の駐車場から、エレベータの天井に植物の塊があるなと思いながら乗り込んで、2階に到着して扉が開いたら、エレベーター内の床の芝が、2階に敷かれた芝と繋がって自分の足元のスケールがバツと広がる。1階に来ると、エレベーター内にある塊が、ガチャンと1階の植物のオブジェと合体する。そういう風に、くっついったり離れたりを繰り返すという作品を展示しました。

CW：常に壊れたり形成されたりしているのが、さっきの滝の例えじゃないけど、常に変化していて、でもずっと在る。

松井：もう一つは、エレベーターに乗った人はびっくりして経験するんだけど、そうやってびっくりしている人がいるということ、今度は経験した人が外側から見ている。次に乗ってくる人はあの関係性に気づくかな？と、次の人のことを思いやる。見る／見られるの関係というものも作った。

CW：気づきの連鎖ということか。

松井：そうそう。あとは、今いる自分とそこに居た自分との時間差みたいなもの。さっきの滝の作品の時間的な違いということも出てきたり。そういうことが次から次へと起こるような。エレベーターが動くように、人の見え方というのも場所場所で展開するような。

CW：影の芝の部分が二次元で、この花が三次元で、動くことによって、四次元。

松井：ああ、いいですねえ。

次はチューブの展開なんですが、アーレンという町で98年にやったプロジェクトで、この古いレンガの壁に穴を開けるということだった【11】。壁の向こうは完全にプライベートな家だったんだけど、その家の中を“パブリックな空間が通過していく”という。ガラスケースの中にチューブを入れたのと同じようなコンセプトを、リアルなスケールで展開した作品。これ、すごく面白かったのは、こういう作品を

家に作らせてください、壁に穴を開けさせてください、という交渉を、美術館の人と一緒に行くんだけど、もしたらお父さんとお母さんと娘さんとが一緒に待ってるわけ。その前で僕が説明をして。

CW：普通は冗談じゃないよね。壁を壊すなんて。

松井：そう。そしたらお父さんが、娘に「わかったか？」と。「わかった。」「どう思う？」「クール」と言って。それであよかったと、実現して。その時にここのオーナーが言ったのは、「そのパイプをできるだけ頑丈なものにしてくれ。娘がぶら下がって遊べるように」と。すごく円満にやらせてもらった。

CW：それで、後でもちろん直したでしょう？

松井：ううん。そのまま置いてある。ずっと。

CW：本当。いいねえ。

松井：この作品のポイントで面白いのは、壁に穴が空いていると思ったら普通覗くよね。みんな覗くんだけど、中が見えない。あっち側へ行っちゃう。あっち側に周りこむと、実は壁が折れ曲がっていて向こう側と繋がっている。上から見るとこんな風になっている。このパブリックスペースがチューブを通してプライベートスペースを横切っている。だから見えないし、自分が覗いている瞬間に、一体自分はどういう状況なのかということ俯瞰的な視点で「あ、そういうことなんだ」と見ることができるのが面白い。

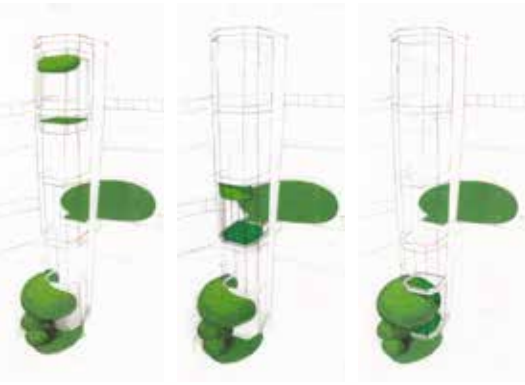
これは【12】、名古屋にあった白土舎というギャラリーの壁に、実は穴を開けたんですね。オーナーはかなりきちんとされている方で、釘穴も竹串で埋めてから綺麗に補修したり、美しく管理されていたんですよ。僕がそんな中に「開けたいんですけど…」と言ったら「いいよ」と言ってくれて。「本当にいいんですか？」と言っても「いいよ、やってください」と。でも、本当に穴が空いた瞬間、座り込んだ。向こう側が作品集などをストックするプライベートな空間で、コーナーを斜め45度でパイプが通っていく。ヘンリー・ムーアとかマグリットとかのいろんな人の本を突き抜けてくるという作品でした。さっきの作品の、水色に対して雲や空のイメージが想起されることと一緒に…一緒かな？わからないけど、言葉や本が引っ張ってくるヒストリーみたいなものが入ってくると面白いかと思って制作した作品です。

一 見えない姿を暗示する 煙の鑄造

松井：次はまた乱暴な作品なんですが、2001年に宇部の野外彫刻展で発表した《Mole Castーもぐらの星》【13】。傾斜地になっているんですが、そこに穴を3つ空けて、さらにその3つから下の方にまた別の穴が空いている。その3つの穴と1つの穴が、地下のトンネルで繋がっているという作品でした。作品の中、トンネルの中に潜って、上の人と喋ったりできるんですが、本当はそれだけじゃなくて。そうするとさっきのミュンヘンの作品じゃないけど、内側しか見えないよね。だけど、そこに登り窯のように薪を焚くと、煙がもくもくとポジティブな形になって立ち上がってくると、そういうコンセプト。

CW：煙でボジを作ると。でも当然作れないよね？煙だったら。

松井：動いているものだからね。



【10】 《moss garden》アレーセンター（エッセン、ドイツ）での展示 | 2002



【11】 《What's behind the wall in Südstraße?》アーレン市街（ドイツ） | 1998



【12】 白土舎（愛知）での展示 | 2001



【9】 《The Way to the Artwork Is Through the Stomach》京都市美術館での展示 | 1997 | 京都市美術館蔵

CW： この宇部の彫刻公園に行ったことがある人いますか？そここそモニュメント的な作品がたくさん置かれている。そこに紫朗は穴を作ってしまうという。後でもう一つ穴を開ける作品が出てきますが、それこそアンモニュメントで。モニュメントじゃない時代だということを思い切って主張している。それから、紫朗のお父さんは陶芸家で、こういう窯にもとと小さい頃から縁があるよね。

松井： あるね。燃やすとか、煙だとか、炎だとか。温度が光になるというのはすごく面白い。子どもの頃からしている面白い経験かな。

CW： 窯の中にレンガが積んであるよね。あれは後で撤去した？

松井： 撤去しました。この時も、入口のところは3次元的にスタートしているんですが、それがすごく難しくて。秋山陽先生に手伝っていただきました。こんな風に声をかけたりして、トンネルの内側の人と外側の人が遊んでいる。人がやってきて犬までやって来るという。

CW： あとその芝生のなんとも言えない、仮的な。不思議な。

松井： そう。中は内側からしか見えないんだけど、この焚く火は別なんだよね。こういう風に煙がもくもく上がってくる。煙で満たされたキャスト、煙の鑄造という言い方が比喻として正しいかわからないけれど、その鑄造した煙が物理的にマッシュな塊として吹き出す。火を焚いた時は、2種類の人がいて。ひとつは怒る人。公園でこういうことをやっちゃダメでしょ、という人と、もうひとつは何かわけがわからないけど興奮して走ってきて、遠くで物凄く煙が上がっているのを見て、何か見たくて来ました、という人。こんな風に幼稚園の子が来たりね。「何やってんの？」と。まだこの時は穏やかだったんだけど、だんだんこういう風にもくもく上がってくる。これを十何時間焚いているとどんどん温度が上がっていつて、最後は煙突の部分でも1000度近くになる。夜になると煙突から火が吹く。つまり内側が光で満たされているという作品になった。

ー 触れる世界を拡張する「装置」としての彫刻

松井： これは2001年に表慶館で制作した作品《Parascope》【14】。表慶館は日本で一番古い美術館なのかな。エントランスを入ると、ドームの屋根がかかっていて、パラ窓がついていて見上げるようになっていて。そして空間が両翼に広がっている。僕の作品は、ここに漏斗型のものを引っ掛けるというのと、2階に上がったガラスのショーケースの中にラッパ状の《Channel》を設置して、もう一度センターに戻って来る。

CW： 素材はオーニング？

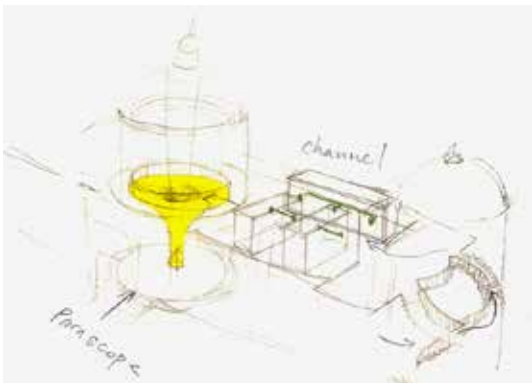
松井： スパンデックス。エアロビクスとか水泳とかに使われるストレッチ生地。

CW： じゃあかなり重かったの？

松井： そう。ここ(中心)に重さを加えて、テンションをかけて形を造っている。1階から作品を覗くと真上のパラ窓が見える、それが下での経験。2階に行くと、先程下から見上げていたところ、自分の足元がブラックホールのようにずうっと1階のほうに落ちて行く。今自分は上から覗き込んでいるんだけど、さっき自分がやっていたように、下の方では中に頭を突っ込んで見上げている人がいるんだろうなあ、というのを想像しながら見る場所です。



〔13〕 《Mole Cast》第19回現代日本彫刻展(宇部、山口)での展示 | 2001



〔14〕 《Parascope》表慶館での展示とスケッチ | 2001

CW： そういう視覚的な装置とか、化学や科学に興味が自然に出てきているね。紫朗はアートとサイエンスの接点にずっと興味があるよね。作品が実験でもあり、我々の触れる世界を拡張しようとしている試みが多いね。

松井： 次は《Glossy Dark》、「艶やかな暗闇」というタイトルをつけている作品なんですけど【15】、蓋に穴が2つついていて。蓋の内側で2つの穴が繋がっているという、バカみたいな冷蔵庫型の作品です。中は真鍮で塗装されていて、磨かれてピカピカの状態。開いたり閉めたりすることで、ピカピカなんだけど真っ暗になるというイメージの世界と、真鍮で囲まれた内側の空間が、閉められることによってパチッとコンプリートする。それはこちらから見たら外側なんだけれど、箱の中では内側になっているという、そういうぐるぐる回転するような関係を持っていて、開いたり閉じたりしながら確かめることができる。歩く代わりに開けたり閉めたりすることで、先程のような大きなスケールじゃなくて、開ける閉めるという行為と、内側／外側という関係が理解できるというか体得できるという仕掛けです。

CW： 触って自分で調整するというか、見る側が遊べるというのが装置の世界だね。作品だったら「これ!」というワンポジションで、閉めるか開けるかを大体決めておくよね。こうやって、開けたり閉じたりするのが、彫刻でもあり何かの装置であるというのを感じる。

ー 「こちら」と「むこう」ー エリアの延長・分断・反転 巨大バルーンのシリーズから

松井： これは、初めてリップストップを使って、こちら側とあちら側、内側／外側ということを分けた作品。

CW： シリコンからスパンデックス、リップストップへと展開していったんだね。

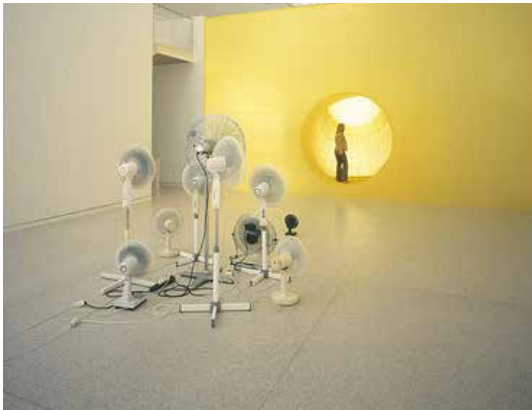
松井： そう。だんだん、中に人が入れるような空間を作っていった。それまではイメージだけで想像していたのを、今度は中に入って確かめる。これは向こう側には行けないというもどかしさがあるんだけど。こんな風に向こう側に向かって内側が膨らんでいるんだけど、2階から見下ろすと、反対側にひょうたん型のはっきりした形があるのが確認できます。

これをもっと大きいスケールでやったのが《The Outside's Inside》【16】。2004年だったかな、僕がドイツに行った時にぎっくり腰になって。チャリーに展示作業を手伝ってもらった作品だね。ここはハイデルベルグのクンスト・フェラインというところで、幅が8m、奥行きが20mくらいある空間。その真ん中をあちらとこちらで区切るんですね。そして扇風機を回すと、こんな風に反対側に向かって袋が飛び出すという。だけどもちろん1階にいる人にはそういうことはわからない。向こうに行ける、ここをまたげば向こうに行けるけど行けない、みたいな。横にバルコニーみたいなものがあって。そこに行けば今度は俯瞰的にその様子を見ることができるという。

同じようなシリーズで【17】、2006年かな。バウハウスの建築家のひとり、ミース・ファン・デル・ローエがまだドイツにいた時代に、1920年代後半にクレーフェルトに設計したヴィラ、高級住宅街があるんですが、ハウスエスターズと、ハウスランゲという2つの建物が有名で。そのうちのひとつ、ハウスエスターズで。今はクレーフェルトの美術館のアネックスみたいなスペースになっています。ここのスペースがすごく面白いのは、こう見たらわかるように、ミラーイメージというか、同じ形がどんどん奥へ奥へと続いていて。



〔15〕 《Glossy Dark》2003



〔16〕 《The Outside's Inside》
ハイデルベルガー・クンスト・フェラインでの展示 | 2004

昔、子どもの頃に遊んだみたいに、カメラでテレビを撮ると、テレビがいっぱい奥までいくというのと同じイメージ。

CW：草間彌生のインフィニティ・ミラーズみたいな。

松井：そうそう。奥へ奥へ奥へ…というのがミース・ファン・デル・ローエの建物の特徴。横向きに見ると庭が広がっているんだけど、そこに全体にこういう風な形で設置した。チューブ、人間の体で言えば食道から肛門に繋がるような、内臓をセットするような感じで。本当の入口がここにあるんですが、ここから入ったらワッとチューブの塊があって端しか見られない。でも向こう側から入ると建物の中に入って行けるんだけど、本当の建物の中には入れないという、なんとも複雑な。

CW：さっきのハイデルベルグの作品は扇風機で風を飛ばして膨らませていたんだけど、この作品は換気扇が端にあって、逆に空気を吸い出してるんだよね。

松井：そう。負圧をかけて。

CW：それこそ受身的。押して成り立つんじゃなく、吸って作品が成り立つ。展示会のカタログを読んでも「これが作品だけど、一番気になったスペースは作品と外のこの“あいだ”の空間。それでアクションが起きている」ということをディレクターが書いていて、面白いなと。

松井：今の話を詳しくすると、建物の中に仕組まれたチューブなんだけど、チューブの中にあるのは建物の外の空間。ここ（チューブの外側＝建物（部屋）の内側）の空気を吸い出すから、チューブを取り囲む空間の気圧が下がり、その差でバルーンが膨れ上がる仕組み。

CW：これは空気を吸い出す方法の最初の作品？

松井：そうだね。だけど後で調べたら同じことをやってる人がいたの。1970年に万博のところで、ニューヨークのラウシェンバーグのグループで、Experiments in Art & Technology だっけ。で、作品はこういう風に膨らんでいって、四角形の空間が洞窟のように変わっていく。

CW：とても現代的というか、このリップストップは比較的新しい素材だから 50 年前にはできなかった作品だね。この素材があるからこそ。例えばこの前のベネチア・ビエンナーレの日本館代表として展示した岩崎貴宏さんも、瞬間接着剤で小さな鉄塔や風景を作っている作家ですが、少し極端だけどその素材がなければ彼は今の作品を作っていないというか。そういう意味では、特に彫刻をやっている人たちは素材との関係が密接だなと思う。紫朗の場合は、シリコンは重くてベタツとなるよね。スパンデックスだって引っ張っていても大きなスペースをうまく確保するのは難しい。それでリップストップを見つけて。あとは、CAD の話はまだしてないよね。どうやってこの形をデザインしたんですか？

松井：それは、例えばボートや車のシートなど、全てフラットな素材から立体的な形を作る、そのための特別な CAD があって。基本的な円筒形や球などを膨らましたり萎ませたりしながら作ることができる。さらにそれを何等分かに分割することができて、その形を実現することができるという。

CW：それを自分で買って習って？

松井：デモを見ながら操作して。この作品には一部外が見えるところがあって、外側の空間に水槽を用意した。直径 60cm くらいのガラスのシリンダーなんですけれど、その縁が水の中に入っている。みなさん子どものときにお風呂で遊んだかわからないですけども、桶を水の中に沈めて、裏返してぐうっと持ち上げたら、縁が水面より出ない限りは桶の形に水が上がる。それと同じ原理で、水槽のエリアが立ち上がっている。金魚はもちろんここを上がってきて、頂点に泳いできた時に、ちょうど鑑賞者と目が合う。その時にこの金魚が、「あなた、美術館の中に入っていると思っているけれど、私と一緒に」と教えてくれるという仕掛けになっています。この作品は結構面白くて、スケールを変えて人間の代わりに金魚がその内側の空間を体験する様子を見ることができる。

CW：金魚が人間の比喩だね。我々は紫朗の作品に入ることで、身体の中の血管に入ったバイキンみたいに、ちっちゃい大したことないものだなと思う。

松井：最初のハイデルベルグの作品でお見せした、水平方向にバルーンが広がっていて、こちらから入っていけるけれど向こう側には行けない、という構造と同じように、この金魚の水槽の場合はそれを垂直方向にしているという感じかな。2013年にアートコートギャラリーでの展示会に出した作品も、壺の中から水路状に出ているところを金魚が泳ぐんだけど、国際宇宙ステーションの宇宙飛行士が基地を出て宇宙遊泳するような、そういう風なサーキットを作ったり【18】。

これは 2007 年の僕にとって 2 回目の宇部野外彫刻展での作品《ナルシスの滝》【19】。今度は彫刻をやるどころじゃなくて、水の中に穴を開けた。

CW：また穴をつくるのか、みたいな（笑）。賞獲った？

松井：うん。どちらも。お陰様で²。桟橋を作ってその上から見てもらうようにしました。今ご覧いただいたムービーは、カナダのツーリストが「宇部で大変な怪奇現象が起きている」と言って不思議な音楽をつけて YouTube にアップして、すぐくヒットしたから、それを見た人が「どこにあるの！？」と見にきて。

CW：探しにくる人いるかもしれないねえ。

松井：そう。面白くて。公園だから足こぎボートがあって、近くまで覗きにいく人もいて。やっぱり、最初に小山田君の例えで話したけど、穴があるとそこに「段差」というか、むこうとここの繋がり興味を誘うというか。

CW：その穴の向こうは何があるか、という。

松井：そうそう。同じようなものなんだけど、2010 年のあいちトリエンナーレで発表した《Channel》【20】。会場の愛知芸術文化センターは、1 階から 10 階まで吹き抜けになっていて、屋上庭園がある。屋上庭園に這っているチューブがドーンと窓を突き破って、室内の吹き抜けの空間にやってくるという作品です。作品の中は歩けるようになっていて、外側で見た繋がり方がどうなっているのかを内側から確かめることができる。

CW：ファンは？

松井：ファンは別のところにあって、それで膨らましてある。段々わかってきたのは、穴だとか、「こちら」を「むこう」に延長したり、「むこう」と「こちら」の関係を作ったり、そういうことが自分の作品の面白さだなと。最初にお見せした《Sky fall》の言葉で言うと、空間が時間になったり、時間がイメージになったりと、一度にではなく段々と展開することで、自分が今どういう状況なのか、という問いに帰ってくる。あるいはエンドレスに進むことで、膨大なものの中での自分の存在のイメージを獲得する。そんなことが面白くなってきたかなと。



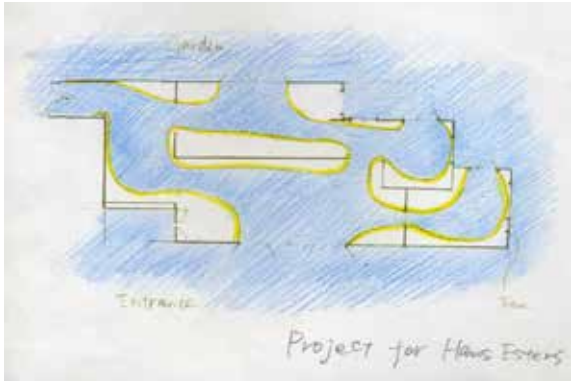
〔18〕《ENTERING - 金魚 テーブル・ステーション》
アートコートギャラリー（大阪）での展示 | 2013



〔19〕《ナルシスの滝》
第 22 回現代日本彫刻展（宇部、山口）での展示 | 2007



〔20〕《Channel》愛知芸術文化センターでの展示 | 2010



〔17〕（上）《Channel I》（下）《Channel II》ハウスエスターズ（クレーフェルト、ドイツ）での展示とスケッチ | 2006

*2
《Mole Cast》2001 年 宇部市制施行 80 周年・野外彫刻 40 周年記念賞 受賞
《ナルシスの滝》2007 年 宇部市野外彫刻美術館賞／市民賞 受賞

一 さらに大きな空間的スケール・時間的スパンへ
「手に取る宇宙」プロジェクト

CW： そんな紫朗が、次の展示場所をと色々を探していて、今度は、見上げたら、おお…、という感じだね。宇宙でやるか、という。

松井： 今、いろんな展開をしているのは「手に取る宇宙」というプロジェクトです [21]。宇宙は僕らにとっては上の方向にしかない、夜空に感じるしかない存在なんだけれど、さっきの穴みたいに、ある日空に穴が空いて自分の方にするすると尻尾のように伸びてきました。それに手を伸ばして掴むとちぎれて、自分の手元に残りました。手元に残った宇宙を見てみると、宇宙はさっきは上の方にしかなかったんだけど、今、丸い地球の上に立って宇宙を見上げている自分というのを、宇宙から俯瞰的に見下ろすような感じで、宇宙との関係で、もっと大きい空間的スケールや時間的スパンなど、そんな中で自分自身が見えてくるような経験をできたら、というのがコンセプトなんです。

CW： ある意味で非常に紫朗の作品は概念的であると思うんだけど、視覚的にすごくアプローチしやすい。ユーモアと子どもっぽさと、色、ワンダーへの追求が常に出ていてドライにならないというか、ウエットで、作品がアクセスしやすい。特にこの《Message in a Bottle》は、そうだと思います。

松井： そう。実際には宇宙は尻尾のようにするすると伸びてこないの、国際宇宙ステーションで働いている宇宙飛行士に、「船外活動に出たときに宇宙をちぎって、栓を閉めて、地上に持って帰って」とお願いをした。次に紹介するのはその時の言葉なんだけど。アメリカの宇宙飛行士のシャノン・ウォーカーさんが、「これから宇宙に出て、取ってきますよ」というステイトメントを述べるところ。

「私たちは今から人類の代表として宇宙に出て、宇宙を取ってきます。私たちの活動と、宇宙の驚きをメッセージとして地上のみなさんに届けますよ」というこのステイトメントを考えてくれたのは、チャールズ・ウォーゼンさん。

CW： 光栄です。もう本当に。

松井： でも、宇宙飛行士がそのまま読み上げたことにまたびっくりしたけど。

CW： そうね。でもよくやってくれたよね。外に出て、宇宙の中で、アートのために動いてくれたのは、すごい話ですよ。

松井： そう。これはアメリカの宇宙史上初めての出来事。普通は実験や新しい技術の開発・実証・メンテナンスのために使っている時間を、何を取ってくるのかわからないものに使ったのは初めて。

CW： まさに紫朗の科学への興味とアートとの接点の結晶という感じがする。

松井： これが2011年の2月だったかな。スペースシャトル・ディスカバリーの最後のミッションの時に、アメリカの宇宙飛行士がやってくれた。日本語では《手に取る宇宙》だけど、《Message in a Bottle》というのが英語のタイトルで、1980年代のイギリスのロック・グループのポリスのヒットソング「メッセージ・イン・ア・ボトル」をかけて、ノリノリでスタートしてくれた。

CW： JAXA とアーティストのシリーズがあったんですよね？ 何人かのアーティストが宇宙で、宇宙飛行士経由で作品を作る、というのがあったよね^{*3}。



[21] 「手に取る宇宙— Message in a Bottle」ドローイング



[22] 国際宇宙ステーションや「こうのとり」の背景に「スペースシャトル・ディスカバリー」のトップが写る ©Shiro Matsui/JAXA



[23] 「宇宙」を採取する宇宙飛行士 ©Shiro Matsui/JAXA

^{*3} 1990年代後半から開始され、組織の改編を経ながら続けられた、国際宇宙ステーション（ISS）の人文・社会的利用の可能性を探索する宇宙航空研究開発機構（JAXA）と、複数の芸術系大学や研究機関との共同研究が基礎となっている。京都市立芸術大学の研究グループは、福岡敬恭を代表者とする「宇宙への芸術的アプローチ」としてこれに加わるが、それに関わったアーティストや研究者のその後の活動に少なからず影響を与えた。これらの準備期間を経て、2006年、JAXA はきぼうでの芸術実験を実現するため、広く公募を行う。松井が代表提案者の《手に取る宇宙— Message in a Bottle》、《宇宙庭》も「第一期文化・人文社会科学利用パイロットミッション」で採択されたもので、それぞれ、2011～13年、2009～10年に実施された。

松井： そう。僕のはJAXAがNASAに最後まで言えなかったんだって。命を賭けて人類のために活動していると自負している宇宙飛行士に、こんなことをしてくれとは恐縮で頼めない。それで僕が、最後にどうなってもいいから1回言ってみて、お願いしたら、NASAの宇宙飛行士が「クールだ」と言って。ぜひやりたいと。それでJAXAの人たちも良かったですね、といって始まったんです。

CW： 言っているかわからないけど、最初やったときには、わざわざ宇宙から持ってきたボトルを開けるときに…。

松井： そう、こんな風に、色んなところにボカンボカンと当たるんですよ。当初の設定は、宇宙飛行士に負担がかからないように、6時間の船外活動を終えて帰ってくるときにボトルを閉めて、写真を撮って終わりはずだったんです。ところが宇宙飛行士はさっきの音楽もそうだし、折角だからサプライズで宇宙のものが見えるところに行ってやろうということで、どんどん遠くに行ってくれて。移動する間にボトルが当たって、中のガラスにヒビが入っちゃった。好意でやってくれてね。青い地球をバックに写真まで撮ってくれて、ドラマチックで。すごく嬉しくて、どんな写真が来るのかなと楽しみにしていたら、こんな写真がきてびっくり。これ、ディスカバリーのトップが見えて、こうのとりがドッキングしていたりとか [22]。別の写真で見ると、ちゃんと地球を見ながら宇宙をボトルに込めている [23]。でも残念ながら割れたので、2回目の星出彰彦さんのときにロボットアームで確実に取りましょう、ということで採取した。そして、今は日本の各地からスタートして、ドームの中でそのボトルを手にとれるという「地上ミッション」を行なっています。その時に大事なのは、場所。どういう場所でやっているかということがすごく大事。場所と自分とをどういう風に関係付けるかということが大事で。その経験を通じて感じたことを参加者にメッセージとして書いてもらって、僕がアーカイブしています。このプロジェクトを地球のあちこちに回していこうとしています。

CW： やっぱり象徴的な強さがあるよね。

松井： 日本で一番宇宙に近い場所といたら、富士山の頂上。昔、測候所があって、レーダーがあるんです。そこで研究者の人と一緒に開催したりとか、奈良の東大寺の大仏殿で、1300年前の今とは違う宇宙と時間と組み合わせて開催したりしています。去年はハワイに行った。ハワイは地中からエナジーが溶岩として出てくるところで、それが積みも積みもって、あんなに小さい四国の3分の2くらいの島なのに、島の真ん中が4200-4300m級のマウナケアという山になっているんです。そこが天体観測のメッカになっていて、日本の望遠鏡「すばる」もある。

CW： 天体観測のビルや天体望遠鏡のドームって丸いよね。紫朗の作品に等しい造形だと思って。普通こういう建築はあまりないよね。モスクとか、ガスタンクとか丸いものもあるけど。だから彫刻と、科学と、建築の接点なのかなと思う。

松井： これは口径約8mの望遠鏡。ここでやっているのは、来年に行こうと思っているチリのアタカマもそうだけど、130億光年のビッグ・バン時代の宇宙を見るための望遠鏡なんですよ。それがすごく面白いと思って。130億光年彼方ということは、縦方向には百何十億年の時間が流れている訳ですよ。でも横方向には丸い地球が回ってきている。そういう、自分自身が変な組み合わせ、全然違う時間と空間の交差点になっているという感覚が、「宇宙を持っている」と感じる。それがすごくカッコいいなと思った。



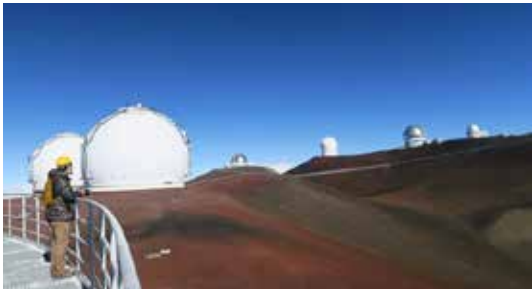
「宇宙」が込められたガラスボトル



「手に取る宇宙」地上ミッション | 東大寺大仏殿中門前（奈良） | 2014



「手に取る宇宙」地上ミッション | 富士山頂 富士山測候所 | 2016



「手に取る宇宙」地上ミッション | マウナケア山頂すばる望遠鏡（ハワイ） | 2018

ー 「終わりのなさ」への憧れ

松井： 僕の場合、「中心がない」ということが問題なんだよね。「これは〇〇の彫刻です」とか、人です、鹿です、というはっきりしたイメージがないのが問題で。

CW： 問題なの？

松井： 問題なんです。これは何を示していますか？と言われたら、何ってその…いろんな風に展開していくのが面白いので。マテリアルからどんどん終わりにく展開していく感じが。関われば関わるほど捉えどころがない感じというか。という説明がすごく苦しい。自分としてはね。

CW： でも、先週に電話で、何話そうか？と相談したときに、何かを追うことがポイントだと話したんだよね。作品が、追うことの記録に過ぎないというところもあって。何か作品を作っても次のものを追おうとする。「追う」ことの連鎖が紫朗の活動だよね。作品の「もの感」よりも、何かを探そうとしている「記録」というか、視覚的に魅力的なものはたくさんあるけれど、でも「記録」だと思うんだよね。紫朗の興味というか。その興味が子どもっぽい。もちろん今は大人で、お金も使って、いろんな人を動かしたりしないと作品はできないけど、基本的には、それこそ子どもの頃、お父さんの家にいろんな人が遊びに来て、家を改装したり、そういうワールドの延長だと思うんだよね。それがずっと続いているなと思います。

松井： もしかしたら、その「終わりのなさ」というか、分け入っても分け入っても何か次が出てくるということの憧れがあるのかもしれないね。

CW： うん。だから救いだよね。永遠に進める気持ちになるよね。

松井： 地獄でもあるけどね(笑)。でも多分、物体とかオブジェクトで、そういう感覚が経験できるものを一生懸命作ってるんだろうなと思うんだけど。

では実際にツアーをしながら、そういう内容を体験しましょうか。

CW： はい、周りましょう。

ー 「Far Too Close」展 ギャラリーツアー

松井： 展覧会に来られた方はまずこのラッパ状に突き出たピースに出会います [24]。《Capital T》ですが、その意味はまたあとでお話します。チューブに沿ってたどると、ギャラリーの中庭を奥に向かい、突き当りのガラス窓を超えて、内部で左右に枝分かれして伸びているのが確認できます。三方のエンドがラッパ状になっているのを見ると、ここでは、覗いてみたり、話しかけてみたり、耳をあてて聞いてみるという行為を誘います。実際通りがかりの子どもが、ここで大きな声を出してから、ギャラリー内に走り込み、通路のラッパに自分の声が届いていないか確かめるということがあったそうです。

では、ギャラリーの中に入りツアーを続けます。

《Long Transmission》[25]、それと、奥にあるもっと大きな作品《Much Longer Transmission》[26] は、先ほど見ていただいた作品の経験を下敷きにご覧いただくと



トーク会場風景



[24] 《Capital T》2019 | 銅 | サイズ可変



[25] 《Long Transmission》2018 | 木、銅 | 88.5x137x42.5cm



[26] 《Much Longer Transmission》2019 | 木、銅 | 77.5x211x130cm

よりわかりやすいかと思います。スケールは異なりますが、この作品も両端のエンド部分がラッパ状になっていて、《Capital T》と同じように一方の端からチューブをたどると、天板の上を奥に行き、板の稜線と一体となりながら、またもう一方のエンドに向かって戻ってくる。両端はこちら側で近い位置にありながら、ことは違う域まで行って帰ってきているので、これは、同じ時空にあるのか？異なるのか？という疑問が湧くと面白い経験になると考えました。

この《Lag Behind/Lag Forward》の高さは僕の身長に合わせてあります [27]。反対側にもう一人が入る。背中合わせでお互いが見ている視線を延長していくと、どんどん進んで地球を一周して、実は向かい合わせになっている。さらに、こういうことをやっている状態を俯瞰で見ること経験できたら面白いかなと。その俯瞰的な視点がなかなか得られないので、先ほどお話しした「手に取る宇宙」のボトルを持ちながらやるとうまく俯瞰の視点に立てるかなと思って、1回目のミッションのときのものを持ってきました。このボトルを美しい物体として見るよりも、これと人間が関わることで見えてくるもの、その経験というのがすごく面白い。今のスケールを超えて、別の次元から自分を見下ろしたり、別の時間を感じたり。そういうことを積極的にボトルを持ちながら経験してみてください。今話を聞いているのと、実際に手に持ってみるのでもだいぶ感じ方が違うと思います。

《Just Around the Corner》は、このように頭にすっぽり被ることができるように、身長にあわせて台を選んで経験してもらいます [28]。被ると視界が遮られて、頭の上から意識がチューブに沿って伸ばされ、あちらの空間に接続されるような感じになります。角を曲がって向こうへ行く、というのは明日とか未来に向かって希望があるような感じがしますよね。時間的に違うところへ行くというイメージで空間が繋がっている。“Just Around the Corner”は、「もう終わるところまで来ているんだから、明日の方へ向いていこう」というような言い回しです。コーナーを曲がったら明るい明日に繋がっているという時間的なことと、身体の動きが結びついているというのが面白いと思って、そういうのを感じられる作品になればと。

さて、ツアーも最後になりましたが、一番最初に見ていたいた《Capital T》、先ほどは外からギャラリー内部空間の先端まで見ましたが、今度は内部空間から、先ほど立っていた入り口付近を見渡すことができます [29]。ここまで、スケールを変え俯瞰的に見たり、移動して見る角度を変えたりしながら、観察した作品を想像の中で完成させるという経験をいくつかしてきました。今この瞬間、みなさんにあらためて思い出してほしいのですが、ギャラリーに入る前に覗き見、想像したこの場所は、実際に立っているこの場所と同じでしょうか？ここから、こちらを覗きこんで立っている皆さん自身が見えるような、タイムマシンのような経験になると面白いと考えました。《Capital T》は、この作品を上から俯瞰的に見た時に見えてくるアルファベットの大字の「T」のことです。

今回の展覧会では、時間と空間を繋いだり、引き伸ばしたり、短くしたりしているような感じです。そういうことを通じて、時間・空間の連続性や永遠とか、そういうイメージみたいなものを経験できると面白いと思っているんだろうな、ということ、今回、改めて確認した次第です。



[27] 《Lag Behind/Lag Forward》2019 | 木（着色） | 28.5x107x114cm



[28] 《Just Around the Corner》2019 | 銅 | 100x90x100cm



[29] 《Capital T》2019 | 銅 | サイズ可変



ギャラリーツアーの様子



01

Online Archive 松井紫朗個展 展覧会記録

Far Too Close (2019), *Forwards Backwards* (2013),
Hundreds of Gardens (2010)



02

Exhibited & Related works



03

「Far Too Close」対談

チャールズ・ウォーゼン（彫刻家・広島市立大学芸術学部教授）× 松井紫朗

Artist Talk

Charles Worthen (sculptor / professor, Hiroshima City University Faculty of Arts) & Shiro Matsui

Now Viewing

Outline

松井紫朗「Far Too Close」対談

2020年11月16日〔土〕17:00–18:30

チャールズ・ウォーゼン（彫刻家・広島市立大学芸術学部教授）× 松井紫朗

会場：アートコートギャラリー

Shiro Matsui: *Far Too Close* Artist Talk

November 16 (Sat), 2020 5:00pm–6:30pm

Charles Worthen (sculptor / professor, Hiroshima City University Faculty of Arts) & Shiro Matsui

Venue: ARTCOURT Gallery

Online Viewing Website へ戻る >

Return to Online Viewing Website >