

生活と環境セミナー 公開講座

「鈴木康広『近所の地球』から見えてきたこと」

アーティスト 鈴木 康広

日時：2015年2月14日(土) 会場：福井市美術館



図① 鈴木康広氏 [ Photo : Rinko Kawauchi ]

今日のスライドは370枚くらい入っています。この2時間で、自分がどんなことに興味があって、今活動していることを、なるべく皆さんの中にあるものと繋がるように、紹介できればと思います。(図①)



会場の様子

(中略)

僕にとっては人生を変えた、グローブジャングルという地球の形をした遊具のことをお話しましょう。

NHKのデジスタという番組で「街の中でこそ魅力を発揮するメディアアート」というテーマの作品公募がありました。僕はそれにどうしても応募したく、街中をずっと探しまわっていました。でもなかなか見つからず、ほとんど諦めかけていたところ、目の前にこの遊具が回っていました。大学時代に映像表現や残像に興味があり、その残像現象を利用して、夜に映像が映りそうだと思いつき、応募したところ審査に通ってしまいました。それを番組の中で紹介され、作品が世の中に出ました。一般的に作品制作は、一から素材を加工してつくると思いがちですが、この作品は僕がつくったわけではなく、グローブジャングルという元々あるものを活かし、皆の中の記憶によって作品が機能したり生きてくることで、面白い作品になることに気づきました。このことに気づくまで、何年も時間がかかってしまいました。



図② 『遊具の透視法』 [ Photo : Rinko Kawauchi ]

日中に遊具の中から撮影した公園の景色を、夜間にグロブジャングルに投影したところ、まさに「地球」に見えました。(図②) 空の青と、木々の緑と、大地の色と、家族まで投影されています。地面から少し浮いた状態で、いい感じの絶妙な瞬間の「地球」が映っています。

だんだんと、地球について勝手に考え始めました。教科書に載っていることや科学的な視点は、一部分のものの見方で、むしろそうではない見方を見つけることが楽しいです。「そうかもしれないね」と共感する人がいたなら、個人の思い込みではない新しいアートの世界が立ち上がり、その状態を非常に魅力的に感じています。

ある日、遊具で遊ぶ子供たちの影が「大陸」に見えました。しかも動く大陸として「プレートテクトニクス」までも見立てることができたのです。遊具デザイナーは全く意図していなかったでしょうね。でも、意図していなくても、デザインしたものを越えた計り知れない状態に、僕は最も魅力を感じます。

(中略)

美大に入って、まず僕がしたのはパラパラ漫画作りです。これはもう子供時代の再来です。きっかけは、ある日、友達にパラパラ漫画を作って持って行き「面白いね」と言われたのが嬉しくて、単純ですが、次の日また持って行ったことでした。何日かして友達から「今日は無いの?」と聞かれたので、つい100冊ぐらい描いてしまいました。

僕はノートに数ページ描いたら、数ページとばし、描く場所を変えますから、逆にそれがいいみたいです。大胆にとばすとその都度、描く方向だけでなく考えが変化する可能性も出てきます。パラパラ漫画だと、意味のある変化をキープするのは結構難しくもあります。次のページも一気に描いてもいいし、変えてもいいし、重要なのは変化の状態を常に保つことで、パラパラ漫画だけでなく、普段の生活の中でも適応し、常に変化可能なようにしています。すると意外なことがどんどん起きます。だからこれがアイデアを思いつくための一つの手法とも言えます。でも、これはそう簡単なことではなく、何年もかかると思い

ますが、いつか必ずできるようになると、僕は人間のサンプルとして確信を持っています。

パラパラ漫画の白い裏側の透けた部分は、1コマ先とのずれで「あっ!なるほど」という納得した感覚を与えます。それはページとページの間の変化で、絵ではないです。動きとして見ているのは2つのページ間にある変化です。このように飛躍し、次元を超えるこの瞬間が僕にとってはたまらなく楽しいです。こうした視点が、メディアアートやメッセージになるなど、遊具の作品もそういうところに繋がっていきます。

(中略)



図③ ノートブック

僕の活動に欠かせないのがノートです。ずっと同じノートを使って、今300冊くらいになりました。

ノートからは、時間というものを排除しています。過去のノートということもなくして、開いたページにかきます。開くと、前にかいたイメージが自然に出てきて、それに今の自分が反応し、何かかきたくくなります。このようにイメージを少しずつ積み重ねていきます。一気に何かを思いつこうとしても絶対思いつきません。自分の意識を瞬間的に越えて「こう見えてしまった」みたいに思いつくしか、意外なことは生まれないので。(図③)

今はデジタル化していて、メモを携帯や写真で済ますことが多いですが、肉筆でかき残すたびに、ひとつの現

象として残るので、やはり肉筆が重要だと思います。今、武蔵野美術大学で教員もしていますが、美術系とかデザイン系の学生は、油断していて肉筆でかき残そうとしない、と思うことが多々あります。

(中略)

羽田空港発の国内線の窓から、東京湾をはしっている船の波がファスナーに見えてしまいました。それでラジコンの船を改造し、池でファスナーを開くように見えるか実験しました。池にはカモとアヒルがいて、ラジコンの『ファスナーの船』と並んで、3つのファスナーの勢揃いです。

(会場：笑) 中でも、アヒルが一番きれいなファスナーに見えました。アヒルは結構深いところで漕いでいるので、余分な波が出ずに純粋にきれいな引き波が出せます。だから、このアヒルを見習い、もっと深いところにスクリューを設置しなさいとの神様からのヒントだったのでしょ。



『ファスナーの船』イメージスケッチ

2002年に船と波がファスナーに見え、2004年に『ファスナーの船』をラジコンで作り、2009年に本物の船の制作を開始しました。それから何年後かに瀬戸内芸術祭があり、一般公募で応募しました。結果は落選でしたが、そのディレクターの北川フラムさんにお会いした際、すごく面白いが、実現性が低いのでは?とされました。僕の考えるアート作品は、実現しそうな世界と、実現しなさそうな世界しかなく、なんとか実現できる世界にもっていかない

といけないと思いました。

ちょうどその頃、原美術館の方から造船所の社長さんを紹介していただきました。社長が船をあげると言ってくださり、僕なりに安全性は最重要視しつつ実現を決意しました。「船が見つかりました」と北川フラムさんに連絡し、先のラジコンの船も持って相談にうかがったところ、ようやく僕が本気であることが伝わり、一気に実現に向かいました。

素材は発泡スチロールで、発泡スチロールを掘る最高の職人が静岡県富士にいらっしゃるので、その人に相談をして造りました。中に鉄骨も入っています。部分的にFRPや、アルミ板を使っています。全長11m。11人乗れる船として実現しました。芸術祭では、風が弱い日など、かなり限定した日でしたが、きちんとお客様を乗せて、運航することができました。(図④)



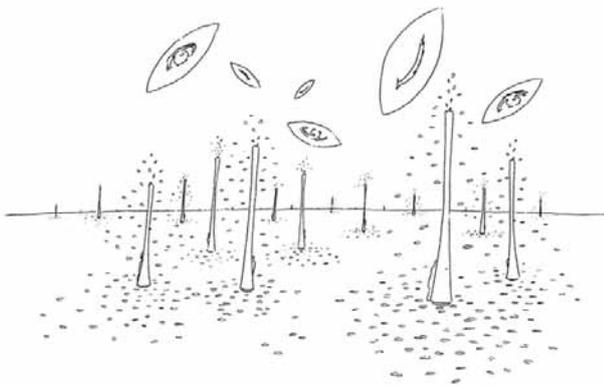
図④『ファスナーの船』

いろいろな人から「よく実現したね、本当にできると思わなかった」と言われました。とにかく僕が実現したい気持ちを誰よりも強く持っていなければすぐに終わり、実現できなかったことでしょう。ポイントは実現したい人が他にも居るかどうかだと思います。さらに、どうやったらできるかということ、誰よりも考えていました。技術者というのは安全性など今までの方法で実現しようとするので、実現するのは結構難しいです。完璧なものしかつけれないからでしょう。だけど僕はもう少し緩やかな判

断ができます。職人や設計者が思いつかないような技術的な組み合わせを、自分なりに考えて提案して「それいいね」と思ってもらわないと、みんな簡単に諦めてしまいます。だから、どうやって皆をやる気にさせられるかが、デザイナーとして必要な能力なのかもしれないです。技術者は、経験値でいろいろ考えてしまいますし、それは凄く確かなことでもあり、やる気になるには経験者ほど難しいです。

いい意味で、好い加減で実現したい気持ちが無いと、フレッシュなものとか、新しいものは生まれないと思います。その好い加減を探すのが、皆さんのような若い人のこれからの課題だと思います。前例がはびこる世界なのでパイオニアは意外と楽で、未経験なだけにやる気になります。

(中略)



図⑤ 『まばたきの葉』スケッチ

未来に「もしも、こんなものがあったら」というテーマのコンペの時に僕が発表したのが、『まばたきの葉』です。(図⑤) この先、人類が木ともっともっと長く生きていくと、木が人間のことを覚えるようになるかもしれないと考えました。ちょっと空想的な話に聞こえるかもしれませんが、自分の中で現実的に捉えて考えたものです。木が、毎日通る人の顔を覚えて、秋になるとその人の目を浮かび上げ落葉します。葉はクルクル回って、その本人と目が合うというシーンのプロトタイプとして作り発表しました。その後、

植物や人間以外と関わりを持つ人のことを考えて、造形的にもきちんと作ったのが今の状態です。(図⑥) 樹齢12年で、何度も展示をされていて本当に不思議な「木」です。



図⑥ 『まばたきの葉』

[ Photo : Katsuhiko Ichikawa ]

花火を打ち上げて街中に大きな木を浮かび上がらせた絵で、食べられる紙で作ったり、土に還る紙で作ったりすれば、地球の害にもならず、鳥たちのためにもなると思っています。これが「まばたき」と「はばたき」が出会った瞬間です。(図⑦) 『まばたきとはばたき』は2011年に出した本のタイトルになりました。変なタイトルだと今でも思っていますが、当時は自然に決まりました。



図⑦ 「まばたき」と「はばたき」が出会った瞬間のスケッチ

最近、「デザインあ」が一般化したからこの発想は当たり前になりました。「ま」の文字の分解は、横棒を1本動かして、文字の左に縦に置けば「は」になるため、「は」と「ま」の関係は近いことになります。

『まばたきの葉』は、いろいろな国で展示していますが、イスラエル出身のアーティストに会った時の話が不思議です。日本では、まばたきは目をつぶりますが、イスラエルのヘブライ語では「瞬間的に見る」という意味だそうです。『まばたきの葉』の落葉時に目と目が合うことと繋がり、鳥肌が立ちました。このように知らない国の言葉と作品が繋がるのは、もしかして、人間には特別に思えるけど地球にとっては当たり前のことかもしれません。

この話を聞いてから約2週間後にイスラエル美術館のキュレーターが僕のところに来て、イスラエル美術館で展示をすることになり再び驚きました。

(中略)

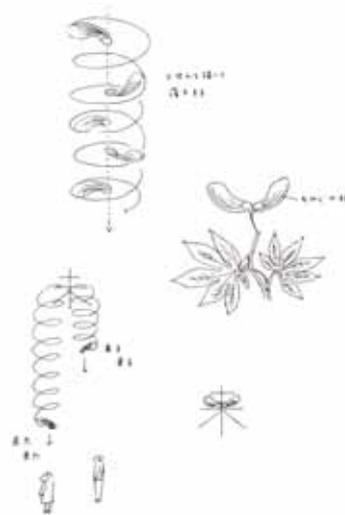
「未来」の描き方を考え、未来の中に「木」があることに気づきました。「一」「十」「オ」「木」の左右のシュッシュッとほらう部分は根っ子を表し、木の幹は縦棒一本でシンプルです。そして、「木」に横棒一本を加えると「未」になり、横棒が枝だそうです。「未」にチョンチョンと点を2つで「来」になります。このような「未来の書き順

を考えました。先日、小学校の校長先生にお会いして、書き順について教えていただきましたが、書き順には決まりは無いそうです。なので、順番を変えるだけで、意外な考え方に展開可能になる感じがしました。



図⑧「未来の書き順」

更に解説すると、大地、芽が出て、根を張り、枝が伸びて、実が成ります。(図⑧)「未来」という漢字が木の成長を表していることを知り、感動しました。それで最近、僕の勝手なこじつけをしまして、この「来」のチョンチョンに見覚えがあるなど気づきました。それはモミジです。モミジの種は鳥の羽のような形で、生えている時は逆さまですが、落ちる時はクルクルと回って、見ていて飽きません。螺旋を描く様が美しいです。なるべく遠くに、意外な所に行くために、クルクル回って落ちて来ます。まさに未来へという感じです。しかも「来る来る」で、さらに、人に近づくと「来た来た」になります(会場:笑)。(図⑨)



図⑨「来る来る」「来た来た」スケッチ

『現在／過去』という判子<sup>はんこ</sup>の作品を制作した頃は「未来」が嫌いでしたが、今は「未来」に興味があります。

「未／来」が「現在／過去」ではなく、「未」はどうか分からない状態のことで、「来」は『まばたきとはばたき』が本の題名になったり、未熟だった自分が15年経って『近所の地球』のように自分の展覧会のタイトルに成る体験などを表します。「未／来」の間隔は、実際に現実<sup>ほんご</sup>に変わるであろう時間の経過を示していて、それらを判子<sup>はんこ</sup>という形にできたと考えています。

ということで、12分過ぎてしまいましたが、スライドは372枚ご覧いただきました。長い時間ご清聴ありがとうございました。(会場：拍手)

会場では、水戸芸術館の個展の鈴木康広氏直筆マップが、プレゼントとして配られたことを、最後に申し添えます。