



## タマコン審査員インタビュー 鈴木康広

「キャベツの器」や「ファスナー船」、「まばたきの葉」など、独特な視点からの作りをされているアーティスト、鈴木康広さん。本日は東京大学駒場キャンパスで、鈴木さんの学生時代の話から最近のアートワークまで、たくさんのお話を伺いました！

——美術・芸術の道を志したきっかけはございますか？

高校三年の夏までは美術大学に行くとは一度も思ったことがなかったんです。当時の僕には日常からかけ離れた世界というか、おそらく多くの人が思っているのと同じように特別な場所に感じていました。デッサンなど実技試験があるから、簡単には入れないということも知っていました。なぜ急に方向転換して美大を目指すことにしたかというと、僕は友達やまわりに流されるタイプで、仲の良い友達に合わせるとなんとなく理系に行ってしまったのです。でも受験勉強が本格化した高三の夏休みに数学の問題を解くことに限界を感じていた僕は、このままではどこにも進学できないとはっきり自覚したんです。自分に先がないってことを。崖っぷちに立ったとき、たまたま友達の方が美大を受けるといふ噂を聞いたんです。目からウロコといいますが、そこで美大という選択肢があることをはじめて意識したんです。

す。今はそれで良かったと思ってますけどね。きっかけはそんな感じです。

——学生時代に熱中した事とか、どんな学生であったかとか、学生時代のエピソードがあれば聞かせてください。

そうですね。大学に入り友達もできて居心地はとも良かったのですが、一方で自分のものづくりの側面、自分が今、何をすべきなのかってところでは孤独でした。とにかく僕は切羽詰まってきましたから。真剣だったんです。大学を出るときにもう一回ピンチが来ることに薄々気づきましたから。多分、大学受験のときに先がなくてやばいっていうことがあるのを知ったからかもしれないんですけど、大学を出てからは本当に先がないと思っていました。そのとき自分の満足してない方向に進むのが最も嫌だなと、とにかく卒業までになんとかしなければと思っていました。それはただ自分の作りたいものを生み出すのではなく、他者と関係するとうか、自分の事を知らない人に

僕は子供の頃から工作と絵を描くことが大好きでした。その楽しみを中学、高校の頃は完全に忘れていたんですね。テストや受験の忙しさには、モノをつくること、作ったものを人に見せる楽しさを忘れさせてしまう強烈な空気があったんだと大学生になってから気づきました。一気に方向転換したときはまわりの人にずいぶん心配されましたが、自分からしてみれば、数学の問題を解くために浪人するよりも、美術大学に行った方が圧倒的に現実的な道だと思ってたんです。何とか進めそうな場所が見つかって、子供の頃から続けていた、描く楽しみや工夫して作る楽しさと学ぶということがはじめてつながったんです。

当時はデザインやアートの専門知識がまったくなかったんです。教科書に載っていたマグリットやエッシャーのだまし絵的なおもしろさに反応するくらいで、セザンヌやゴッホのどこがすごいのかも全くわからなかったのです。知識の面では完全に素人で、むしろ一般的な感覚で美術大学に入ったんで

「木」は知ってますよ、僕らには知り得ない、長い時間の中でのことを。



大事なものであったんだということがわかる認識のプロセスのことだと思えます。過去の中に未来があるというか、過去の自分をもう一度確認する作業に近くて、そういう意味では人間にとって「記憶」ってなんだろうという問いに関する、自分を実験台にした提案を僕はしているんだと思います。

—— ネット上で鈴木さんのインタビューを聞いたことがあって、そこで鈴木さんが「木のよきな存在でいたい」ということを話していたんですが、やはりそういう意識はあるのですか？

あの話にはいろんな面があつて、自分で言うのもどうかと思うんですけど、「木」という存在は恐ろしいんですよね。「木」などの植物に脳は無いんです。人間は多くの場合、意識して何かをするじゃないですか。人間は頭で考えて世界を捉えようとするから、行動は意図的なものになりがちですが、植物は種の広げ方ひとつ取っても人知が全く及ばないレベルで生きてい

も意味のあること、要するに自分と世の中の両方にとって新しいことを示さないといけない。その意識が大学2年生くらいから芽生えてきました。

あと、どんな学生かと言えば、ある種まじめな学生でした。好きな授業もたくさんあったんですけど、授業に出るまじめさとかじゃなくて、見聞きしたすべてを自分の問題として考えていました。卒業した時点で自分がなにを成し遂げられるか、何もできない自分を想像するのが怖かったというか、その怖さをなんとかしなければと必死でした。

—— 世間では「アーティストはなにが変わったものを作る、自分の表現したいものを作る」そういった認知があると思うんですけど、鈴木さんは少し違うように感じます。意識できていないものをかたちを変えて気づかせる、そんな作品づくりをしているように思えます。それは学生時代から意識していた事なのでしょうか？

るのだと思います。動物を利用したり。まあそう見えるだけらしいんですけどね。進化の過程でたまたま遠くに飛んだ種が生き残ったという、自然選択という説によって説明されているわけですが、「木」は僕らよりも巧妙に地球上の環境と関係しているし、利用しているんですよ。

僕が取り組んでいることには、どこまで作るか、いかに作らないかというもう一つのテーマがあつて、自分で作った感じがしないうちにこそ創作の醍醐味を感じます。例えば、僕のつくった「まばたきの葉」という作品は、はじめから葉っぱの形にしようと思っただけではないんです。空中できれいに回転するように紙をハサミでカットしていたら、たまたま葉っぱの形に近づいていったんです。そしてそれをもっと高く吹き上げたいと思ったら、幹の形になったんです。植物が進化してきた過程、なるべく種を遠くに飛ばしたいとか、より遠くに飛ばす種が生き残ったという結果とつながっていると感じたわけですが、そんなふうには手を動かし

自分の考えていることを作品として世の中に出していくという点では、ほかのアーティストと少し違いますが、でも、ちょっと違うんですね、構造が。

振り返ってみると子供の時からそういう発想方法だったのかも少しません。作ったものが自立してあるだけでは面白くないと思っていて、見た人の中でなにか重なるものがあるって欲しいんです。すごいものを人に見せておどろかせるよりも、作ったものをきっかけに会話が始まるというか、要するに、みんなにとってリアリティのあるものを僕はつくりたいですね。リアルなものってその人の中に既にあるものなんです。二十歳前後の大学生であつたら、二十何年間生きてきて、その人が体験してきたことの痕跡として残っている記憶そのものに勝るものはない。そこをつなげるものを作らない限りあんまり意味はないと思ってます。

「気づき」というのは、自分が関わっていたのに意識化されていなかった時間があったということの証明です。あとになってそれが自分にとってすごく

ながら、知っていたはずの「木」という形に出会う、そのプロセスそのものが僕のアートワークだと思っているんです。

だから、「木」という形は、生物学など現代の科学の視点でさまざまなかたちで説明はできるけど、実はそんな外側からの解説ではなくて、さまざまに理解のしかたや個人の内側からの実感があると思うんですよ。僕はみんなで作ることができるインスタレーションを作りながら、「木」を自分の方法で再発見できたんです。

「木」という存在は、…憧れですかね。

「木」のよきな巧妙さで世界の仕組みや真実…真実という定義はものすごく難しいんですけど、…みんなの真実に近づきたいというか。…「木」は知ってますよ、僕らには知り得ない、長い時間の中でのことを。それが形として現れているのですが、あの形は僕らには知り得ない結果なんですよ。不思議と「木」に関する作品が最近増えてきて、「木」に関わるプロジェクトにも参加することになっているんです。



いろいろな人に出会えて、  
その人を知ることができるんです。

たくさんの人にお世話になるとい  
か……。人に助けてもらうのがすごく好  
きなんですよ。昨日も今日もいろいろ  
な人に手伝ってもらってます。人に迷  
惑をかけるのが好きなんて言ったら怒  
られるかもしれませんが(笑)。作品  
を作り出すと、勝手に作品や場が広  
がっていつちゃつんですよ。当初考え  
ていたことよりも。そうすると、人に  
手伝ってもらわないとできなくなっ  
てきたりとか、自然に人が集まってき  
てくれたり。時には僕が考えたことな  
に他の人ががんばりはじめたり。もう  
鈴木作品かどうか関係なくなっ  
てきて。そんな状況がおもしろいなと思  
いはじめてからはなるべく人を巻き込  
みます。中には巻き込まれて嫌だっ  
た人もいたかもしれないけど、そう  
ならないような場を作っていくって  
ことも創作活動のひとつだと思っ  
ています。一緒にものをつくるって  
その人の記憶の中に残ったらいいな  
と思ってますね。

中学のときは中学時代ならでの友  
達がいって、高校、大学と出会った年齢

によって友達との関係って全然違いま  
すよね？ 社会人になるとその幅がさら  
に限定されていくんです。僕がやって  
いるようなものづくりの場ではいろ  
んな立場の人と一から知り合えるん  
です。作品を間に作る場を共有しなが  
ら人が集まるから、年齢の上下もほと  
んど関係なく、純粹に作品をひとつ形に  
しようという場が生まれる。アートの  
ワークをしてなかったらそうだったみ  
んなとの出会いではできなかったと思  
います。

——先ほど、鈴木さんから一度タマコ  
ンを見に行ったことがあると聞いて驚  
いたんですが、今年、タマコンの審査  
員をやるにあたって、何かひと言お願  
いします。

学生の頃、多摩美にはこんなコンペ  
があつてうらやましいと思つたのを憶  
えています。当時は応募する作品がま  
だなかったのですが、今回、審査員と  
して参加できて大変うれしく思いま  
す。

——それはモチーフとしてご自分の中  
にあるのですか？

作品を作る場合はもちろんモチーフ  
としてあるんですけど、プロジェクト  
は外からの要請があつてやつてること  
なので、そういった機会が増えている  
のはとても不思議です。僕、鈴木なの  
で鈴木「木」じゃないですか(笑)。田  
中さんよりは「木」と繋がつてるで  
しょ！(笑)鈴木「木」康広って何度書  
いたかー鈴木さんは他にもいっぱい  
るけどね…(笑)

——鈴木さんにとって作ることは？

んー、難しい質問ですね(笑)なん  
だろー…、作らずにはいられないって  
ことですよ。

——ものづくりをして、よかったと  
思うことは？

いろんな人に出会えて、その人を知  
ることができるんです。

審査員のいる理由、それは作品を生  
み出した本人には絶対に見えない側面  
があるから。当然、審査員という立場  
にも盲点があり、だからこそ、こうし  
た場でひとつの作品を前にした対話が  
求められているのだと思います。対話  
を通して浮かび上がってくる、見えて  
いない世界にいち早く反応すること。  
そこに新たな創造のチャンスが隠され  
ているように思います。

今年の Tama Art Competition が  
僕自身にとっても発見の場となること  
を期待しています。

鈴木さん、お忙しい中ありがとうございます！