

山本夏綺個展「●を↑↓←→に」  
トークイベント おとし穴を「うつす」  
日時：2023年5月27日（日）14:00～15:30  
場所：秋田公立美術大学ギャラリーBIYONG POINT  
話し手：山本夏綺、きりとりめでる

【トーク全文】

## 写真を通してはかる価値

**きりとりめでる**：今回のトークイベントの依頼内容は、私の活動について話すということでもありました。そこで私としては自己紹介をしながら、山本さんの作品について妄想してきたことをお伝えしつつ、山本さんに質問を頂く予定です。

では略歴から……。私は美術制作を行っている人と何かやる、またその人が何をやっているのかを文章に書くということをしてきました。1989年に鹿児島市生まれ、新卒まで鹿児島です。現代美術のことは、仕事にしたり、実際に見られたりするものだとは思っておらず、ツイッターとかインターネットの中で見るものだと思って生きていました。ですが就職後、お金も貯まったので、大学院進学に向けて仕事を辞め、京都市立芸術大学大学院へ進学しました。展覧会の企画や美術批評に関する同人誌を作ったり、デジタル写真を研究していたことが、現在の活動の本になったり展覧会になったりしました。

まだこの山本さんの個展の空間に入ってきて30分も経っていないので、今回はどんな作品が見られるのだろうと妄想しながら来ました。なんで山本さんが私に興味を持ってくれたのか、私が山本さんに何を差し出せるのか、ということを考えてときに、インスタグラム研究で私が何をまとめているかの話ができればと考えています。

研究について、簡単に言えばデジタル写真研究です。写真画像を見た時に、どこかで見た気がするという思いがあるかないかということについて研究しています。例えばスクエアの白背景の人形を持っている写真や肩車をしてあげている写真…（スライドでいくつかの写真を見せている）。

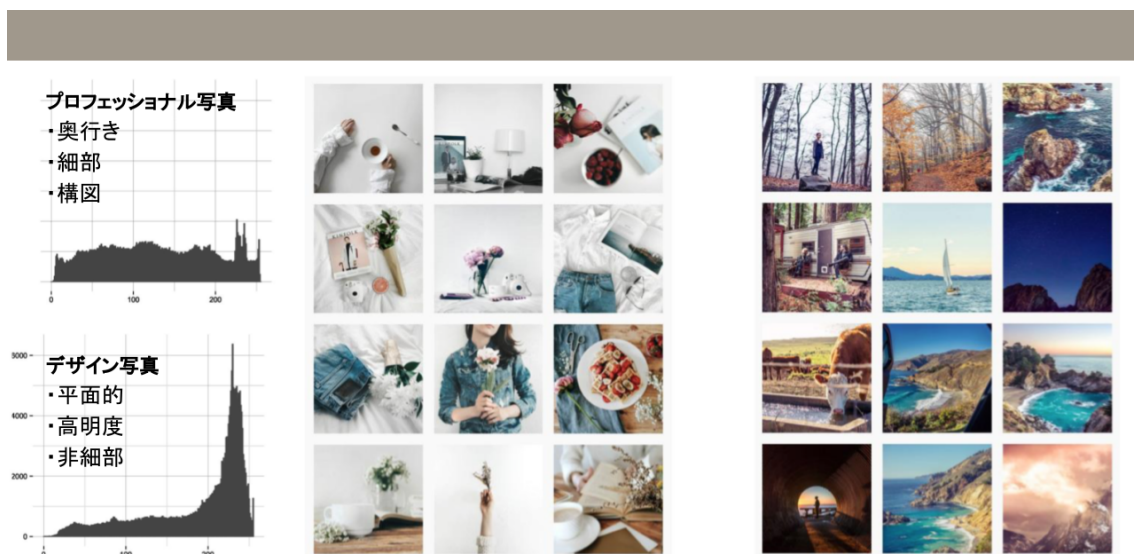
これ全部SNSから取ってきているのですが、これはインスタにありそう、これはツイッターにありそうなど、画像を見て私たちはプラットフォームの質感を感じ取っています。私たちは、プラットフォームというのは透明で自由になんでも投稿できると思っているかもしれませんが、実は自由じゃないかもしれない。そのような研究をしています。

例えばFBならどのようなコミュニティに属しているか。インスタは当初、スマホで見ることのみを設計されていたので、スマホで見えやすいサイズやどう見えやすくするかと考えていった結果、背景があまりなかったりします。

そういうふうに、自由だと思って投稿していたけれど、どうすれば見やすいかということが無意識に把握して写真の様式を決めています。

レフ・マノヴィッチというメディア理論家がいるが、その人の考えを紹介するというのが私の一番の大きな仕事でした。

2015年までのインスタグラマーの写真の分類のうち、2つを比較してみます。マノヴィッチは、一方をデザイン写真、もう一方をプロフェッショナル写真と呼んでいます。どう違うか。明度分布が違います。デザイン写真は高明度で、プロフェッショナル写真は明度の暗いところと明るいところのばらつきがあります。プロフェッショナル写真はどのようなものを撮っているかということ、屋外など広いところで撮っています。近景・中景・遠景があり、手前があって奥があるというのは、明度分布が一番近い光源から奥までで変わっていきます。



デザイン写真とプロフェッショナル写真の明度分布のちがい

(『Instagramと現代視覚文化論』2018、207頁より)

**きりとりめでる：**プロフェッショナル写真は、インスタのようなスマホを中心としたプラットフォームの写真としては情報が潰れてしまうから見にくくなります。山なども、大きな解像度で見るとはいいですが、山際などまで見えるかということもありません。

それに反して、家の中で手を伸ばして撮ることに適したのがスマホのレンズです。奥行きがあまりなく、人間が真正面にいるような平面・正面性が高い写真になります。プロフェッショナル写真と呼ばれるものは、レンズ・カメラの性能が上がっていく中でより精細に撮れるようになってきたもの。だけどデザイン写真はスマホ、インスタというプラットフォームを前提としたときに現れてきた写真なのではないかとする研究をしています。

写真の価値が変わっています。ちょっと前にインスタ映えというのがありました。マノヴィッチから言わせると、デザイン写真は身近な範囲で届くもので、あまり色彩が複雑ではありません。要するにサムネイル化された時に情報が伝わるように、カラーパレットが制限され、トーンが揃っています。インスタなどはそういった写真の方が情報が伝わりやすい。ゆえに写真で撮れるものの価値が上がっていた時代です。

山本さんの「穴がうつせるか」という問いが、トークイベントの打ち合わせ時にタイトルで突如投げかけられました。きっと色々なことを考えた結果のタイトルだと思います。撮影できるのか。撮影したいが記録がどういふふうになるのか。落とし穴の穴そのものは中をのぞくと暗がりです。

現代は写真を中心として、物の価値をはかっています。観光地、食べ物、場所、人、さまざまなものを写真や短い動画を通して価値を瞬時に判断してたくさんの情報を取捨選択しているこの時代に、落とし穴というものの価値をどうやってはかるのかということを考えている人なのかなと思いました。

## 作品が物である限り、物理展示に意味がある

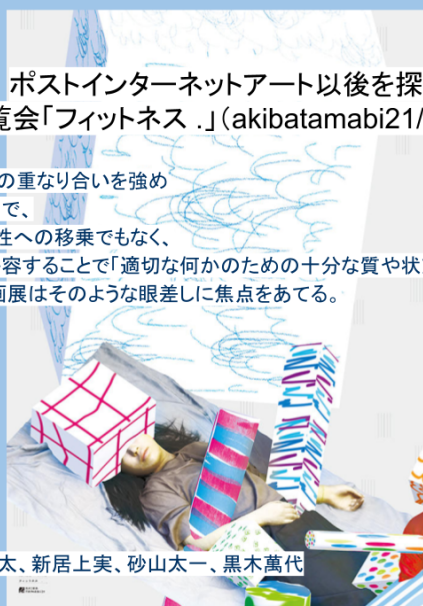
きりとりめで：展覧会企画もしているのので、企画したものをいくつか紹介します。ポスト・インターネットアート以降を探る展覧会「フィットネス .」。ポスト・インターネットアートとは 2000 年代後半から、2010 年代半ばまでであったと言われている名称の一つです。インターネット以降の芸術という意味で、いくつか解釈はありますがインターネットを前提とした芸術のこと。

ネットが生まれて、私たちのもののやり取り、仕事の仕方、連絡の仕方、そのようなメディアの変化は生活にどのような影響を与えているか、考えるべきだという主張がありました。国内ではあまり紹介されなかったこともあり、私はそういうことを考える作家が好きだったので、紹介をしていこうという意識で展覧会をしてきました。

### ポストインターネットアート以後を探る 展覧会「フィットネス .」(akibatamabi21/2016)

見えない世界が見えているものとの重なり合いを強め  
全てが半透明化しつつあるただ中で、  
その関係性の強調でもなく、固有性への移乗でもなく、  
飛躍や不整合をその本質として許容することで「適切な何かのための十分な質や状態」を獲得し、  
それを信じて運用すること、本企画展はそのような眼差しに焦点をあてる。

渡邊朋也、時里充、山本悠、盛圭太、新居上実、砂山太一、黒木萬代

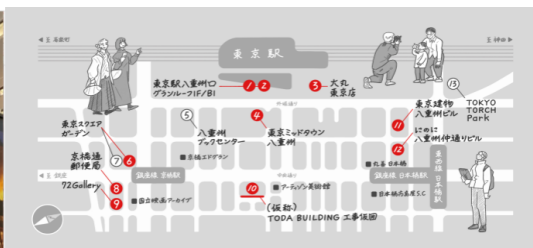


レクチャーパフォーマンスの亜流、かつディスプレイ派の源流 を辿る  
渡邊朋也個展「信頼と実績」(ARTZONE/2017)



きりとりめでる：ポストインターネットアートというのは、作品そのものを見るというよりも、作品の記録写真を見て考える人が圧倒的に多いので、記録写真を大事にしようという動向でもあります。私としては山本さんとある意味関係があると考えています。

最近だと 2022 年に東京駅の裏側と呼ばれるエリア、あまり開発がされてきなかったこのエリアに展示をする「T3 PHOTO FESTIVAL TOKYO」をやりました。(出展作家に)「ヨアキム・コーティス&エイドリアン・ゾンダーレグー」という写真のデュオがいます。アンリ・カルティエ＝ブレッソンという写真家が「決定的瞬間」と呼ばれることで有名になった駅の前の水たまりをはねる人間の姿を写した写真がありますが、それをスタジオで再現して、写真に撮ります。そのような写真史上、人々の歴史の中で決定的な写真をスタジオの中でフォトショップなどを使わずに身の回りのものでできる、ということに取り組んでいる作家です。そういう作家などを紹介しています。



きりとりめでる・速水惟広 共同キュレーション  
「The Everyday -魚が水について学ぶ方法」

**きりとりめでる**：街中の展示なので、おしゃれなお店のにぎやかしに見えないように、キャプションをどのくらい大きくするかなどを考えました。写真という媒体は私の中で重要なのですが、写真はプリンティングしてどういう紙にどういう額縁で展示するかが大事です。だが、それと同じくらい出力してしまえばどこにでも貼れる、撤去が可能という仮設性の高さは重要と思っています。

「ニューシナリオ」というネット上だけで展示をすると決めているベルリンの作家がいます。美術館は墓場だと言っているコレクティブです。展示をすればお金もかかる、ネットがありさえすれば世界中の人がいつまでも見られる、物理展示をしないということを経験している人ですが、「T3 PHOTO FESTIVAL TOKYO」ではその人たちに物理展示をしてもらいました。

彼らは 2020 年にチェルノブイリのエリアに行って、展覧会をしています。展覧会と言っても、二人が防護服を着てドローイングを置いてその場を写真を撮って行くのを繰り返し、その記録写真＝展覧会をネットで公開していました。このドローイングはどうなったかという、その場においたら除染が必要な対象になって持ち出しができなくなってしまうので、チェルノブイリの現場にあるはずですが、インターネット上では写真で作品がずっと見られます。このようなことをやっている作家です。この後ウクライナ侵攻が始まったので、まったくここが今どうなっているかは分からない状態になっています。



T3 Photo Festival Tokyo 2022 会場写真  
ニューシナリオ《CHERNOBYL PAPERS》(2021)はこちらで見られます  
(<http://newscenario.net/chernobyl-papers/>)

**きりとりめでる**：私は物理展示の良い面も伝えたかった。展示の際、（「ニューシナリオ」の作品の）スクリーン裏に何を置いたかという、机を置きました。仙台市在

住の写真家かんのさゆりさんという作家がいます。2000年代の初期の頃から写真を撮ってネットで公開するということをしていました。（2011年の東日本大震災の復興地域をずっと写真に撮ってきた人です。彼女もインターネットですっとアップロードしていて、物理展示もいいけど、そんな必要はないのではないかと考えてきた日本の作家です。

かんのさんは福島原発事故以降の復興住宅を撮っています。日本国内の人はチェルノブイリの作品を見た後、福島県の状況を考えます。（「ニューシナリオ」の作品を見た後）裏に行ったら、かんのさんの作品が置いてあるという状況にしました。

モニターに映る（かんのさんが撮影した写真の）住宅はハウスメーカーの住宅がほとんど。法的耐用年数から、日本の平均的な建売住宅は30年程度だといわれています。もちろんメンテナンス次第ですがそのため30年過ぎたら、その後震災があるうがなかろうが、家が消えていくという状況に日本全体になっていて、それが復興住宅でも同じような状況であるということ、ありありと伝える写真をかんのさんは撮影しています。



T3 Photo Festival Tokyo 2022 会場写真  
かんのさゆり《パレード前夜》（2014-）

**きりとりめでる：**作家がどう思うかはわからないが、キュレーション的な強制でした。作家と交渉して、あなたの作品はこうだから、この作家さんと2組で展示をしたいんだといって、許可がもらえたらできる。ネット上の展示で可能になることはたくさんありますが、そうでない部分、作品が物である限り可能な裏面や隣に置くなどの物理展示で意味が変わっていきます。そういうことをやっています。

かんのさんも私も地方出身者という実存性があると思っています。だがネットにアップロードして見てもらえるかということそうでもありません。現物展示でコストが掛か

っているという状態になって、初めてネットでも見てもらえるということが身に染みんでいます。でもネットを通して出会えたものがたくさんあったというのは忘れたくありません。

「T3 PHOTO FESTIVAL TOKYO」はあまり認知度は高くありませんが、入場者数は43万人をカウントしています。カウントの仕方ですらなってしまうのかもしれませんが、屋外で写真やプリントを十分にコントロールできない状況で、こういう楽しみ方ができるんじゃないでしょうかという提案の気持ちもあったということはありません。場所の使い方も写真だからこそできる自由さがあるのではないかと。ゆえに見にくる人も写真をとることが好きな人が多いので、それをまたネットにアップするのを楽しまれていました。

## 「その他全て」のアーカイブと 「物は残せない」デジタルアーカイブ

**きりとりめ**：デジタルアーカイブについて話して欲しいとの要望をいただきました。単語としては聞いたことはあるかと思います。

**山本**：馴染みのない言葉で、先生と話しているときに初めてワードを聞いて、気になりました。アーカイブが自分の中で気になることがあったので、それにデジタルがくっついていると聞いて気になりました。

**きりとりめ**：アーカイブとデジタルアーカイブはどう違うのか。これは非常に面白いことだと私は思います。

（年表提示）あくまでも最近の美大がアーカイブ組織をどう設けたかのざっくりとした年表です。長年やっているのは慶應義塾アートセンターで1993年にできています。2014年～2020年にかけて、多くの大学が組織を作り替えました。年表を見ていただくと、この年数はちょうど私がフリーター時代に合致する年数ですが、私はそのときに京都市立芸術大学芸術資源研究センターで2年間、多摩美の大学アーカイブセンターで専任で働いていた経験があります。実務経験は5、6年ありますがデジタルアーキビストの資格は持っていません。最近、資格が整備しつつある領域の話です。

## 最近の美術大学や美術館のアーカイブ組織

- 1993年 慶應義塾大学アート・センター開設
- 1998年 立命館大学アート・リサーチセンター設置
- 2008年 武蔵野美術大学「造形研究センター」設立
- 2014年 京都市立芸術大学芸術資源研究センター設立
- 2017年 早稲田システム「MAPPS Gateway」開設 [リンク](#)
- 2018年 多摩美術大学アートアーカイブセンター設立
- 2018年 国立美術館が所蔵作品検索システムに作品来歴を追加
- 2019年 慶應義塾ミュージアム・commons開設 [リンク](#)
- 2020年 「ジャパンサーチ」正式版公開
- 2022年 東京藝術大学「未来創造継承センター」開設

**きりとりめでる：**アーカイブとは、古くは公文書館、建物そのものと公文書を意味する言葉でした。どういうことが決まったか、だれがどのようなことを実行したか。そういう国や統治機関が残していたものを示すのがアーカイブの語源です。

美術については、初期の 2010 年ぐらいまでの議論のポイントとしては、アーカイブ／ミュージアム／ライブラリという分割だったと思います。ミュージアムは作品、ライブラリは書籍、アーカイブはそれ以外の全てに使うという割り切りが最初にありました。アーカイブというのはその他を扱うというのが最初に与えられた日本の中での意味でした。

その後、アーカイブとコレクションは違うという議論が上がります。美術館を中心に考えると、歴史を紡ぐためにこれは大事・これはいらぬなどの残す・残さないという判断を美術館がして歴史を作るのがコレクション。アーカイブはそれに対峙したものでコレクションとは別です。

私は個人的にアーカイブ原理主義者でいいのではと思っていますが、アーカイブというのは取捨選択をしないというのが倫理だという立場です。実際は全てを保存するのは無理。お金も時間も設備もない。全ては残せない。敗北感との戦いがアーカイブにはあります。だけでもコレクションとは違うものとしての自意識、美術館に対してのオルタナティブという意識がアーカイブセンターにもありました。

例えば慶應技術アートセンターは美術館相当施設になっていますが、特にアーカイブとはなにかという議論が活発だったところ。そういう議論が波及した先が、建畠哲による京都市立芸術大学と多摩美のアーカイブセンターだと私は思っています。完全に個人の見解ですが。

アーカイブはできるだけ捨てない、捨てるには理由を残す。当たり前だが、それがアーカイブセンターです。

ここからデジタルアーカイブについて。アーカイブというのは全てを残そうという気持ちがあるところにあるのですが、デジタルアーカイブは「物は残せないかもしれない」ということが前提にあると私は思っています。



メタ情報をデータベースに残し、簡易に取り出せるようにする。これが目標。そのためコレクションにも適用できるし、もちろんアーカイブにも適用できます。アーカイブで全て残そうとしていたが、それは不可能でした。作品や SNS での記録なども全て体系立てて仕分けするのはデータだけでなく膨大にあります。ずっと施設が持つておこうとやっていたのをできなくなりました。

本当はどこかにまるっと渡すことが理想的。けれども、それを分散して共有財産として、ただデータベース上ではどこにあるか分かるという考え方と、もうデータを取ったからものは捨てようという考え方が議論の対象になったのがデジタルアーカイブだと思っています。

デジタルとなったときに何が発生するか。捨てるということのプライオリティがちょっと上がってきています。そのときに、データベースをどうやって作るのかがポイントになっています。

### 付置を整理してみる

アーカイブ／ミュージアム／ライブラリー

アーカイブ／コレクション

デジタルアーカイブ—データベース

フォンド／シリーズ／ファイル [参考](#)

過去—現在

### 記録史料記述一般原則:ISAD (G)

フォンド（資料群の総体）

└ サブ・フォンド（年代・社名による区分）

└ シリーズ（資料の特徴、目的、機能、形態などによる区分）

└ サブ・シリーズ（シリーズを細分化した区分）

└ ファイル（資料が束ねられている状態）

└ アイテム

記録資料記述一般原則というのが決まっています、これに準拠してデータベースを作るのが世界的なやり方になっています。大きくは「フォンド」「シリーズ」「ファイル」。「フォンド」とは、例えば「山本夏綺コレクション」「なんとか収集物」とか、個人名や会社名、自治体名などが入っている。「シリーズ」は年数年代で区切られていたり、作品の名前が入ったりすることがある形態や展覧会、方法などの記録。そこで配布されていた資料が「ファイル」になり、その資料が「アイテム」です。

アーカイブにしてもデジタルアーカイブにしても、アイテム1枚1枚まで記録をとるのはかなり大変なので、フォンド、シリーズ、ファイルまでで留めておくデータベースをつくるのが基本的な目標です。データベースとしてはフォンドとシリーズを作れば十分。そのような感じで体系をつくるというのがデータベースの大きな作業になってきます。

すでにどう分類しようという時点でかなり縮減している状態で、デジタルアーカイブはアーカイブより（データベースを）削っていくけれどもデータベースに常に「その他」

を設けるというのをするので、そこに注ぎ込まれていきます。そういうことが起きるのがデジタルアーカイブです。

アーカイブでもリストは作りますが、デジタルアーカイブだとスキャンしたデータだけが見れるとか、音声データだけが残っているとか、展覧会の写真とか、図録もスキャンされて残されます。

## おとし穴をアーカイブする

**きりとりめでる：**デジタルアーカイブの実践として、「穴をうつす」とはどういうことと類似するかを考えてみました。これは美術批評というよりも、アーキビストがどのように答えるかと考えてやってみます。

ゲームのアーカイブに近いかなと思います。ゲームというのはビデオゲームとかゲームセンターに置いてあるもの。あれの保存の仕方と似ているかなと。

パフォーマンスよりも、ゲームの方が近いと思った理由は「使う」という局面が穴には重要なのではないかと考えたから。ゲームやインタラクティブアート、例えばボタンを押したら何かが起こる相互作用性があるアートの知見を動員すると、穴はある意味うつせるといえます。

どういうふうにアーカイブをつくるか。(2010年代の)明治大学では、ソフトウェアのパッケージや筐体は保存し、そこでどういったデータが動いているかということをしていました。ゲームのアーカイブで特徴的だなと私が思っているのは、そのゲームをやっている人の様子を俯瞰図を記録していることです。筐体やSwitchなどでどういうふうに身体化しているかとか、どこで人がつまずくのかとか、どういうふうに遊ばれていたのかということは意外と時代によって隔てられると分からなくなってしまうということなのです。

(おとし穴をうつすには、)穴に「落ちる人」なのか、穴を「掘る人」なのかかわからないが、そういった様子を撮影するのが必須なのではないでしょうか。どのような穴だったのかというのを残す上では重要です。

記録可能なものとしての作品としては、ポストインターネットアートを最初話していたと思いますが、それは記録写真を中心に作品のことを考える動向でもあります。作品そのものを見なくても、使用しなくても作品のことが伝わるようなものを作るという意味でもある。それが記録可能なものとしての作品だと私は思っています。そして、それに山本さんは対置しているのかなと。

撮影不可能なものとしての穴というのを山本さんは考えているのかなと思いました。もちろん、レーザースキャンなど防空壕といった穴などにつかわれる計測機器がありますが、記録資料記述一般原則にすり合わせると、山本さんの行為というよりも、山本さんが穴を考えるときに、ここに埋めていってそこからもれる部分が山本さんにとって大事なのではないかと、という憶測をしています。

あとは、デジタルアーカイブの考え方というのも、基本的には削減していくという考え方なので、デジタルアーカイブできない部分というものに山本さんは作品性を見出しているのではないのでしょうか。

流動体の芸術というのをボリス・グロイスという人がここ数年論じています。美術館がコレクションというよりも、つねにインスタレーションを展開する場、企画展を常に行い続ける場として変わっていくならば、そのように流動体の芸術というのを考えなければいけないのではないかという考え方です。

20世紀の前衛芸術とインターネットによる芸術の変化の有無について分析した本「流れの中で」という本がありますが、そもそも作品というものは残すというところを行おうとしています。一定の時間そこに作品を留め続けたいとけなないと考えたときに、普通の生活はあらゆるものがなくなっていく中で、作品をコストをかけて残そうとする動きです。

ボリス・グロイスは他のものは価値がないことなのかという議論を最初に行っているし、相対的に過去のものであればあるほど価値はあるのか、たった今日の前にある作品の価値は低いのかという問いをしています。このときに、過去の価値だけが高いはずはないというのはそう思う。じゃあどうしたらいいか。美術館が行う作品すべてを対象にできるのかというのは無理だというのが前提条件です。

むしろ、例えば、保管機能を完全に停止して、全てを時間の流れにさらすのはどうかと議論が進みます。この本のグロイスは、最終的にアーカイブを論じ始める。順当ですよ。残せないんだったら縮減していった残せる部分を切り詰めようとは言いませんが、グロイスにとってのアーカイブは、実際的な使用を前提としたデジタルアーカイブに近いと思います。となると山本さんの敵はグロイスなのかなと。

あと、山本さんの味方になってくれるかもしれない人について。私の研究の方法論でもあるのですが、ヴァナキュラー写真という考え方があります。日常のありとあらゆる写真の使い方をどのように人が忘れ去ってきて、どういうふうの研究したら残せるだろうかという記録の仕方についての研究です。簡単にいうと、身振りの記述をするのが私はポイントになっていると思います。

例えばインスタの写真について、ヴァナキュラー写真の研究家の大家であるジェフリー・バッチェンは全く論じていません。紙焼き写真が中心で、デジタル写真は「写真ではない」と言っている人の理論なので、私の発言は、前川修という研究者を經由した、あくまで応用になります。

どういうふうにしてその写真をどこにどう置いているか。日のあたる場所に置いているか、軒に置いているか。アルバムにとじているか。そのアルバムはどこに置いているかとか。環境の中で身体がそこに入っていて、どう接するか接しないかということを書いておくことによってヴァナキュラー写真の特性が記述できるという考え方です。

それまでの写真研究というのは、日常的な写真については対象になってこなかった時期が長かったです。その後芸術写真対非芸術写真の対比を研究し始めて、90年代にヴァナキュラー写真、日常的な写真がどのように研究するかという動きになりました。作品写真はイメージ、展示の仕方を中心に論じたりするわけですが、ヴァナキュラー写真のやり方は身体性の問題を非常に重く受け止めるので、書き方が全く変わってきます。目に何が映ったかではなくて、どのように動いたかを記録する。もしかしたらそれが山本さんに役立つかもしれないと思いました。


## 展覧会評は身体から感じたことを

きりとりめでる：最後に、文章に書くという方法論について。わたしは去年展覧会評を中心に50本書いていました。私自身はヴァナキュラー写真の研究の仕方というのを作品の記述の仕方に応用しています。例えば入っていて何が最初に見えるかというものを書くためには身体がどうしても必要。歩いて入ってきましたという記述がないと、書けないと思っています。映像作品でモニターがあって、このモニターの話だけをすればいいのではないということを書いていく上で、ヴァナキュラー写真的な方法論を私は使っています。

## 伝える同人誌「パンのパン」

きりとりめでる：2017年から「パンのパン」というZINE、同人誌をつくっています。同人誌といっても、1人で編集やデザインをしていて、最近はデザイナーさんにも依頼しています。美術に関する文章の同人誌です。

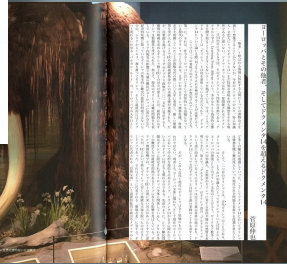
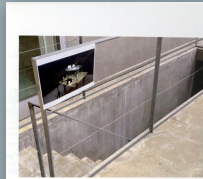
1号は山本悠という作家の特集です。彼は自分の作ったペインティングを無料で配るということをしている作家でした。30代前半の関東圏の作家間では話題でありつづけている人物ですが、どのように「いい」のかが中々言葉にできない作家でもあったと思います。ですが彼は2017年に美術をやめると言っていて、今はイラストレーターとして活躍しているし、名乗っている。それは山本作品について論じられなかった結果でもあるのではないかと思ったので、山本悠特集号を勝手に作って、山本作品やパフォーマンスがどういうものなのかを多角的に文章にしてZINEにするということをやりました。それが最初です。



### 制作しているもの

2017年『パンのパン01』山本悠特集号  
(デジタルファブリケーション以後の芸術)  
山本悠論:澤宏司「目に入った物質と情報」| 山本悠論:黒木  
萬代「わたあめメーカー」| きりとりめでる「山本悠作品説明」  
| 連載:渡邊朋也「なべたんの速く遠くへ:第一話」| 座談:「石  
岡良治 x 上崎千 x 谷口暁彦 x 渡邊朋也 ft.nss.show」他(80  
頁版/100頁版)

論考 | 山本悠論:澤宏司「目に入った物質と情報」/ きりとりめでる「メディアでなく、コンテンツとしての山本悠」/ 山本悠論:  
黒木萬代「わたあめメーカー」/ 「山本悠作品説明(2015-2017)」 | 連載:渡邊朋也「なべたんの速く遠くへ:第一話」 | 座  
談:「石岡良治、上崎千、谷口暁彦、渡邊朋也、ft.nss.show ディスカッション」 | 渡邊朋也「山本悠」PDFまんが「こんなママに  
なれるかしら」/ 'Yourbodyisyours」 | 山本悠「メール展覧会」としての展覧会」 | 『パンのパン01 Pan no Pan (2017)』



**パンのパン02「展覧会評盛り沢山号」2018年50頁**

増田展大「明るい水槽」を覗いて／平田剛志「現代美術の古写真」態度が形になるとき 安齋重男による七〇年代美術／吉田キョウ「フレームのありがた」／塚田優「イラストレーターとしての山本悠」／菅原伸也「ヨーロッパとその他者、そしてドクメンタ14を超えるドクメンタ14」／居村匠「TARSILAD AMARAL: INVENTING MODERN ART IN BRAZIL」展評／長谷川新「リハースエンジニアリングとは何か」／荒木悠「複製神殿」展評

次が「展覧会評盛りたくさん号」。作品も展覧会も日々沢山ありますが、同時に書いている人もたくさんいる。だけど、展覧会評は展示が終わって3ヶ月くらいすると媒体によっては掲載が難しい場合があります。今はそうとは限りませんが、2017年ごろはそのように旬の時期というのが展覧会評に関してはかなり厳密で、書いたけれども載らなかった、ボツになったものがありました。その載らなかったものがあるのを知って、一人一人に本当に安くて申し訳ないのだけでも1原稿3千円で掲載して束ねたのが2号です。



**「パンのパン03」2018/11/23発売**  
【たくさん写真についての論特集号】

モノと水鏡 gnck / 津田直写真集『近づく』をめぐって 久野はるな / 写真可能なものの政治性 ヴォルフガング・シュテューレ『Untitled』をめぐって 永田 康祐 / 未然(について)の写真 きりとりめでる / やわらかい露営の夢を結ばせて 一戦中日本の慰問写真に関する断章 若山 満大 / モダニズムを解体しドキュメンタリーを再創案する 岡本秀 / 心霊写真について 原田裕規 (インタビュー) / 重なる鏡像 — 「マリーナ・アブラモヴィッチ / ウーライ」の協働をめぐって 井阪みり / gnck 新連載 風景画の更新 gnck / 第3回 なべたんの速く遠くへ 渡邊朋也 / コンストラクテッド・フォトにおける身体提示と負しき撮影の文法と新居の選択



**「パンのパン04」**  
2019年11月23日発売  
【近現代美術とコンテンツとインターネット特集号】

パーブルーームのまんが「パーブルーームTV」安藤 裕美 / パーブルーームTV解説 梅津 庸一 / 悠のYou 山本 悠 / グランドエスケープ、じゃない。 長谷川 新 / インスタグラムがひらく雑貨デザインのマテリアルの豊かさについて 藤田 明 / 環境に紛れ込む — 小山友也について 吉田 キョウ / 無数のイメージを前にして試みるトレーニング：韓国のコテンポラリー・アートを中心に 紺野 優希 / Exchange Program: Osaka ↔ Taipei 張騰遠 CHANG Teng-Yuan: HEX展 黒木 杏紀 / 京都の美術になにが起こったか 2017-2019 平田 剛志 / パラ文学的な密室 — レオ・スタインバーク「哲学的な娯窟」論 大岩 雄典 / 岡本太郎の「日本発見」——岡本太郎の伝統論と民族(前) 菅原 伸也 / 谷口 暁彦 ベージ、カラー図版化するシール 第2回 gnck連載「批評的な」ウェブサイト yumen「lif\_v\_vm」についてのメモ gnck / 第4回 なべたんの速く遠くへ 渡邊 朋也

それからどんどん続いていて、3号は写真、4号はアートコレクティブについてでした。

3千円という金額で初期はお願いをしていたし、今も寄稿したいと言ってくれる方には3千円しかお渡しできないけれどいいですかと言っています。

現在は依頼をする場合はもう少し謝金も払えるようになっているけれどもまだまだ安い。同人誌といっても文章に対してどういう対価が支払えるかということの活動ということが私の中ではあります。

けれどもなかなか編集は素人なので難しく、試行錯誤が続き、たくさんの人に迷惑をかけながらも作っているという現状です。

山本：名前の由来は？

きりとりめ：1800年後半ぐらいのベルリンに「パン」という雑誌・芸術誌がありました。イラストと詩が書かれているもの。絵が載っている雑誌だと思ってもらえば。

それを受けて日本で（明治時代末期の青年文芸・美術家が集まって）「パンの会」というのが始まります。ベルリンのパンを模しているが、やっていることは全然違っていてベルリンのパンの方は美的価値だけを追求するものから、発行人たちの変化に伴って次第に自然主義も入ってきます。それを受けた日本の「パンの会」はロマン主義的と位置づけられます。でも今の私からしたら、ここでの自然主義もロマン主義も全然しっくりはこない。

「パンのパン」は私は現代の形式主義の意味を考えようとしているけれど、後世の人からしたら全然そんなことはないんだろうなということを考えて「パン」と入れたかった。メタパンにしようと思っていたが、「メタ」はなんでもありになってしまう感じがするので、形容詞にしました。

山本：普通に bread のパンを想像していました。

きりとりめ：Bread のパンも好きですね。

## ワクワクする ZINE

山本：ZINE を作るのが好きだし、集めるのも好きです。ZINE はフリーペーパーとか個人プレスのはワクワクします。今回は ZINE をいくつか持ってきました。

### ①あそびとつくりごと 1 「戯曲は作品であると東京の条件とそのほかの戯曲」

山本：2019年に東京都の北千住で開かれた連続レクチャー企画「形」に参加した時に購入した戯曲集です。戯曲も小劇場で ISBN がついていないものが売られていたりします。こういう戯曲集もリトルプレスだと思っており、岸井大輔さんという劇作家がつくっています。

きりとりめ：岸井さんは戯曲を作って、それが他の人にどんどん使われる、プレイされることを想定しているので ZINE 性が高いですね。

## ②EA magazine

山本：東京芸大に当時在籍していた haru.さんという方が作っている「HIGH(er) magazine」というのを知って、ZINE というものを知りました。これも haru.さんが関わっているもので、フリーペーパーで置いてあったものです。NIKE が関わっているのも、フリーペーパーとして配られているのではないのでしょうか。ファッション雑誌のようにかっこいい写真もあるが、たまに抜けている感じのデザインも挟まってくるのが個人的に好き。内容も面白いのでおすすめです。

## ④ZONKED! ISSUE12

山本：フィンランドに半年留学していた時に現地の ZINE を集めていました。ファン ZINE というタイプです。自分の好きなアーティストについて語るというやつで、1冊 50 セントで売っていましたが。文章量がすごい。最初から破れた状態で売っていましたが。謎なのが、途中でシリアに旅行に行った話が唐突に挟まること。それが面白いです。

## ⑤Helen Russell Brown : Plant-based cuisine for a painter's studio

山本：作家のスタジオ写真があるけれど、中を開くと料理のレシピ本。スタジオで料理人を雇って作品の合間にご飯を食べているらしくて、その食べたご飯のレシピ本のような感じです。

## ⑥meet-meat!

山本：自分で作ったマガジン、フリーペーパーです。食肉についての内容で、内臓肉などが気になって鹿角ホルモン、福岡もつ鍋を比べてみました。結局は繋がらずにひたすら旅の話をするという ZINE になりました。

## ⑦石 ZINE

山本：これも自作。フィンランドにストーンサークル、史跡のような場所があります。自分の中でお気に入りです。丘の上の方に石が渦巻き状に置いてあります。そこで石に座って休憩している人がいる。座れる石と座れない石がある。リサーチで座れる石をまとめてみました。私が座って、写真を撮って、フロッタージュをして。石から見える風景を記録しました。

京都のお寺の石の結界のようなものをイメージして形作っています。

## 偶然、運命的な出会いこそ ZINE の魅力

きりとりめ：山本さんにとっての ZINE ってなんでしょう？ここが私を掴んで離さないというか。

山本：個人の視点で書かれていることがぐっときます。あとは変な出会い方をするのがすごい好き。1個もオンラインで買ったものはなく、現地で買ったものばかり。行かないと買いません。今も欲しい ZINE はありますが、オンラインで買えると分かっているのに意地で買っていない。

**きりとりめ**でる：山本さんの ZINE との出会い方は、リトルプレスよりもさらに人が手渡ししてくれるというところに魅せられているのですね。どこかに行ってしまうかもしれないけれども、持っていけない本のような。手に取った人の運命性、偶然性を上げるというか。その延長線上にここにあり続ける、そして渡って戻ってくるというところが、心の中では大事になっている理由なのではないでしょうか。

(了)