

Art-SITE vol.2 菊谷達史 個展
スノーモンスター・ウィズ・ワーキングドッグ
金沢市民芸術村アート工房 PIT5





Art-SITE について

Art-SITE とは、ジャンルを問わず、市民の方々を巻き込みながらアーティストの展示会やパフォーマンスなどを行う企画です。本企画では作品制作にとどまらず、作品が置かれ、鑑賞をする空間や人の働きにも積極的に意識を向けるアーティストを招致し、展覧会を実現することで、普段の金沢市民芸術村とは別の切り口からアート工房の実験的な運用方法を実践する場となります。第二弾となる菊谷達史は、現在石川県金沢市を拠点に絵画、ドローイング、アニメーションを制作する作家であり、その作品ではツーリズムを起点とした歴史のサーチや日常でのシンプルな気づき、近現代美術・アニメ・漫画・ゲームといったモチーフなどを様々に混在させ、それらを記号性と絵具の質感との絶妙な間でもって表現しています。それはユーモアやキツュさに富みながらも何処か生真面目な性質を帯びた独特の表象を鑑賞者に与えるものとなっています。

本展示では、階段状の建築となっている金沢市民芸術村アート工房の白い空間をグレンデの構造に見立てることによって構成されました。また、本展の出展作品は、菊谷の出身地である北海道および近接地域である青森でのサーチから制作が行われています。こうした二つの観点から、菊谷はスキーヤーと犬という二つのメインモチーフを取り出し、芸術村の空間と、北海道および青森でのサーチから紡がれる物語とが複雑に絡まり合った作品が 5 点展示されました。それはグレンデのスキーヤーを描いた二点の絵画、菊谷自身のサーチを元にした映像・字幕と 1 フレームのアニメーションで構成された映像、199 枚の透明フィルムにそれぞれ 199 種の犬を描いた作品など映像、絵画、アニメーションを複雑に横断しながら多様に展開されました。それは作品の形式に対して、そして紡がれる物語に対して、どちらが動いていて、どちらが止まっているのか、どちらが観測して、どちらが眼差されるものなのか、こうした二項関係を問うものとなりました。

作家略歴

菊谷達史 Satoshi KIKUYA

1989 北海道稚内市生まれ

2011 金沢美術工芸大学美術工芸学部美術科油画専攻卒業

2013 金沢美術工芸大学大学院修士課程美術工芸研究科絵画専攻油画コース 修了

〔個展〕

2022 「スノーモンスター・ウィズ・ワーキングドッグ」金沢市民芸術村 PIT5（石川・金沢）

2022 「ムービング・ピクチャー」石黒ビル（石川・金沢）

2021 「うつくしき動物たち」IN SITU（愛知・名古屋）

2018 「Play a role」創治朗（兵庫・伊丹）

2017 「タッチアンドストローク」ルンパルンパ（石川・野々市）

2017 「Indoor landscape」CRISPY EGG Gallery（神奈川・淵野辺）

2015 「サーモンピンクと黒い花」ASAGI ARTS（東京・銀座）

2014 「Fertilizer」ギャラリー点（石川・金沢）

2014 「月とグレープフルーツ」金沢アートグミ（石川・金沢）

2013 「UNDRAMATIC」gallery COEXIST-TOKYO（東京・木場）

2012 「FLAME REACTION」ギャラリー点（石川・金沢）

2011 「DRIED FLOWER」Gallery O2（東京・南馬込）

2010 「LITMUS」Kapo gallery（石川・金沢）

〔主なグループ展〕

2022 「菊谷達史・前田春日美 2 人展 [影をしたためる notes of shadows]」biscuit gallery（東京・松濤）
キュレーター：松江李穂

2019 「The Optic nerve and The Devices」CRISPY EGG Gallery（神奈川・淵野辺）

2017 「VOCA2017」上野の森美術館（東京・上野）

2016 「シェル美術賞 アーティスト セレクション (SAS) 2016」国立新美術館（東京・六本木）

2015 「港で出合う芸術祭 神戸ビエンナーレ」メリケンパーク（兵庫・神戸）

2015 「第 18 回岡本太郎現代芸術賞展」川崎市岡本太郎美術館（神奈川・川崎）

2014 「菊谷達史・福田邦男展」ガレリアフィナルテ（愛知・名古屋）

2011 「Nomadic circus troupe」北海道立近代美術館（北海道・札幌）

2010 「アウトレンジ 2010」文房堂ギャラリー（東京・神保町）

〔上映〕

NOCTURNAL ANIMAL (HD/8 分 1 秒 /2022)

2022 「第 9 回新千歳空港国際アニメーション映画祭」（北海道）

うつくしき動物たち (HD/1 分 32 秒 /2021)

2022 「ASK? 映像祭 2022」（東京）

2022 「第 9 回新千歳空港国際アニメーション映画祭」（北海道）北海道知事賞

〔企画〕

2022 「フード」atelier&gallery creava（石川・金沢）

2020 「レンタルハウスツアー」三溪園旧燈明寺本堂（横浜・神奈川）、
CRISPY EGG Gallery（神奈川・淵野辺）、北石坂工芸（仮）（石川・金沢）

2014 「虹の麓 - 反射するプロセス -」名古屋市民ギャラリー矢田全室（愛知・名古屋）

〔その他〕

2020 「ゲンロンカオス ＊ラウンジ新芸術校第 5 期最終選抜成果展『ブレイルーム』」ゲンロンカフェ（東京・五反田）

2019 「ゲンロンカオス ＊ラウンジ新芸術校第 5 期生展覧会グループ A」カオス ＊ラウンジ五反田アトリエ（東京・五反田）

2019 「3331 Art Fair 2019 -Various Collectors' Prizes-」3331 Arts Chiyoda（東京・外神田）

2018 「PREVIEW AiPHT」パークホテル東京 25F& 31F（東京・新橋）

2018 「蒐集衆商」Spiral Garden（東京・南青山）

2017 「Kanazawa Newly arrived Art&Craft 2017 by Rempah Rempah」Spiral Garden（東京・南青山）

2016 「日本・ベルギー国際交流美術展 - WEWANTOSEE - 」金沢 21 世紀美術館市民ギャラリー B（石川・金沢）

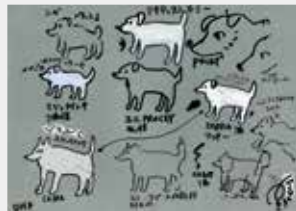
2016 「アートツーリズムへの発地」THE SHARE HOTELS HATCHi（石川・金沢）

2016 「四井雄大個展」ギャラリー数奇（愛知・犬山）肖像画を制作

2015 「あきたアートプロジェクト-急がば廻れ-」アトリオン・茜屋珈琲店（秋田・秋田）

2015 「アーティスト・イン・レジデンス東海さるく」リバーパル五ヶ瀬川（宮崎・延岡）

2015 「3331 Art Fair 2015 -Various Collectors' Prizes-」3331 Arts Chiyoda（東京・外神田）





④



①









菊谷達史は、北海道の稚内市出身であり、金沢美術工芸大学大学院の油画専攻を修了した後、現在まで石川県を拠点として活動する作家である。主に絵画を制作する傍ら、2019 年にはアニメーションの制作を開始し、現在は絵画とアニメーションという二つの形式を通して表現活動を行なっている。

菊谷達史の作品について話すことは難しい（少なくとも筆者にとっては）。彼自身はしばしば、「自分にとってのいい作品、いい作家とは、作品を通して自身の思想を実現できるもの（物・者）だ」と述べる。¹ 思想とは一口に結論として見出せるものというよりは、人が生きるというプロセスそのもののなかで醸成されるものであり、彼の言葉に倣うのであれば、作家の思想は作品そのものに内包される技術とそのフィードバックの積み重なりの上で見出されるべきだろう。その上で、では菊谷達史の思想とは一体なんなのだろうか。その一片でさえ描き出すことは困難であるが、菊谷の作品に内在する技術と構造、そしてそれがどのようなモチーフを選び取ることで結実しているのか、そういった観点から彼のバックグラウンドにも迫りながら記述を試みることにしよう。

菊谷の絵画作品には極めて多様な要素が含まれている。最初に目につくのはキャラクタライズされた描線であり、これは彼の高校時代、盛んに出入りしていたお絵かき掲示板を受け皿としている。そこでは修練的にイラストレーションを描いていたが、金沢美術工芸大学に入学以後、彼の幼少期を象った「ボンバーマン」²や「レゴブロック」³

といったコンテンツの表象を参照するようになったこともあり、そこで描かれる描線や筆致はこうした背景によって絵画における快樂のそれとは逸脱した独特のゆるさがある。⁴ 一方で、それは彼の絵がただキッチュであるということを意味しない。彼の絵にはもっと混淆した両義性がある。先ほど述べたゆるい筆致は単にモチーフを記号化するための輪郭線として用いられるだけではなく、小刻みな筆致の連続によってモチーフに独特の量感を与えたり、薄くグレイズされた透明色の上から不透明色の絵具を厚塗りし重ね、一方では厚塗りされた不透明色の上から薄く解かれた透明色が快活に横断したりすることによって画面に緩急を与えている。また、紫・緑・黄色の補色の扱いも特徴的である。これらは、ファン・ゴッホやアンリ・マティス、ダニエル・リヒター、などの伝統的な近現代における西洋絵画や、村山槐太、安井曾太郎といった日本近代洋画家たちを参照することに裏打ちされており⁵、それはボンバーマンやレゴブロックといった独特のゆるさをもってキャラクタライズされるコンテンツ由来の性質を保持したまま同時に実現されている。こうした両極を仲立ちするものが、お絵かき掲示板での経験である。また、風景の中の人物、という構図では、絵画の文脈に留まらず、水木しげるなどをはしりとし、『よつばと！』や『おやすみプンプン』といったものへと移行するような漫画における「一枚絵としての構図」からも多分に参照が行われている。⁶

ここまでは絵画の構造の話であったが、ではモチーフはどうだろう。これもまた非常に多様、というよりは過剰摂取である。生活の日用品からバイト先の仕事現場、旅行先の一場面、といった日常的なものから、それを敷衍したダークツューリズム、仕事とレ

ジャー、さらには日常の中にある様々な機微から日本と西洋との両義性が発露されるような近代日本洋画家をシミュレーションしたモチーフ群、そしてゲームやアニメに至るまで少しでもピンときたものはなんでも取り入れられる（もちろん彼なりの精査があるにしても）。

菊谷のこうした過剰摂取は、ただ打算的に取り入れられているのではなく、彼自身の生きる上での様々なものとの向き合い方を擦り合わせようと真面目に検討され取り入れられたものである。しかし、この取り入れ方自体が、彼の持つゆるさを経由しているため、かなり表層的なものに留まり、コラージュのように一つの画面で共存する。先に述べた菊谷達史の作品の難しさはここにかかっている。彼の作品や作家としての態度は、様々なものに対して感受性を持ち、検討されるものの、それは決して肩肘を張るようなものではないものとして実現される。これを思想の形成として言い換えるならば「ゆるいのに大真面目」であると言えるだろう。あまりにも肩透かしが過ぎるこのフレーズは、しかし筆者にとって菊谷の作家像を結ぶ上で見過ごせない核心となるものである。ゆるいのに大真面目、そしてそれが彼の作品の表象及びその生成へとダイレクトに反映されているがゆえに、その作品に内包された技術とフィードバックの結晶たる思想に触れようと思った途端それは四方に散らばり、かといってそれはただ散漫かといえぱそうではなく、闇鍋のような異様さでもってそれらはまとめられている。言い換えれば、過剰摂取の行為そのものが、自身の思想の実現とその影響関係についての必死の検討を経ながら、真面目な

ものと露悪的なものの狭間で彼の体系を複雑に形作っているかのようである。筆者である私なりに菊谷の思想を述べるならば、それはまさにこうした過剰摂取の中で自己定位をしようとし続ける営みと、そうした上でこぼれ出てくる異様な世界との接続そのものではないかというふうに思われる。

また、菊谷のアニメーション制作はこうしたゆるさを媒介とする真面目なものと露悪的なものの態度を、様々なモチーフの過剰摂取を通して段階的に、そしてプロセスとして開示することを可能とした。本展覧会ではこうしたアニメーションと絵画を同時に検討しながら、彼の出身である北海道、および東北地方と石川県にまつわる歴史や自身の経験のつなぎ合わせを試みている。スキーや山岳救援行動などを行う際に見受けられるスノーモンスターはそれ自身が動くことはなく、能動的に避ける必要がある。また、ワーキングドッグは調査や救援行動においてそれ自身が動くことで、使役者は受動的に身を委ねる。こうした二つの軸によって展示される作品が、彼の持つ性質と相まって会場でどのように機能するのか、こうしたやりとりを経て、本展覧会は実現されている。

（金沢市民芸術村アート工房 ディレクター）



-
1. 筆者と菊谷はともに金沢を拠点として活動しており、ここでの付き合いは 6 年以上に及ぶ。先の言葉は菊谷と筆者が芸術や作家論の話題を持ち出す際に度々菊谷自身が言葉にすることである。またこのテキストはこうした付き合いや度重なる会話のなかで菊谷自身が言葉にしたことを元にしつつ、筆者自身の解像度でもって菊谷の作家像の一片を編み出そうとするものである。
 2. 株式会社ハドソンより開発され、1985 年に初発売されたコンピューターゲームシリーズの名称。内容は、キャラクターを操作しながら空間に爆弾を置いて爆発させ、それに伴う十字に広がる爆風によって相手を吹き飛ばすというもの。
 3. レゴ（LEGO）というデンマークの玩具会社が発売するブロック状のパズルを自由に組み合わせて造形する玩具の通称。抽象的なブロックのみならず、黄色い頭に単純化された目と口が描かれる特徴的なキャラクターブロックも存在する。
 4. こうしたコンテンツの参照は大学在学時では無自覚に行っており、近年の自己分析においてそれを自覚したと菊谷自身が筆者に述べている。
 5. ここで名前を挙げた作家たちが菊谷にとって特権的なわけではなく、筆者が菊谷の絵画における構造的な特徴を示すために取り上げられたものである。勿論、ここで出された作家たちは菊谷自身が自作を制作する、あるいは位置付けるにあたって実際に取り上げられたことのある者、あるいは菊谷と筆者との会話で持ち出された者であるが、ここでは取り上げられていない様々な影響関係にも裏打ちされていることには留意されたい。
 6. ここで記述した漫画からの影響というのはキャラクターの表象というよりも、スナップ写真とも共通するような明確な物語を喚起しないにもかかわらず立ち現れてくる人物とその他のものとの関係としての美学であると筆者は考察している。





1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



絵画や彫刻といった「純粋芸術」は、ときに（あるいは殆どそのようにして）、様々な事象に紐づけられ、重ねられ、もしくはそれらに起因するかたちで、モニュメントとなる。ラテン語の気付かせる、想起させるという意味の単語の派生語に由来する「モニュメント」は、美術においてはその「様々な事象」を人々の記憶に留めることを目的として制作される。そうした作品を見ることで、私たちは都度、その記念碑に紐づけられた事象を思い出すことになる。

菊谷達史はこれまで、絵画を中心に、日本の近代洋画の表現の現代的な再解釈や、身近なデバイスなどに記録した写真や映像を元に、ポップな印象を受ける描き方で絵画の制作を行ってきた。近年はスキーやランニングといったスポーツなど、人間の行為にも着目し、映像作品も発表している。

「スノーモンスター・ウィズ・ワーキングドッグ」と題された本展は、ふたつの犬にまつわる物語—しかし実際に起こった事件である—が下地となっている。ひとつは 1902（明治 35）年に発生し、199 名の殉職者を出した「八甲田雪中行軍遭難事件」である。作家がこの事件に関心を寄せたのは、遭難者の救助に当たった救助隊の中にアイヌによる救助隊がおり、レスキュー犬にアイヌ犬が含まれていたことに関係している。¹ 公的機関による日本初のレスキュー犬として記録が残るこの遭難事件は、その後何度も著作物や映画となる。一般的には北大路欣也（1943 年 -）が神田大尉² を演じた『八甲田山』（1977 年）で知られる。もうひとつは 1958（昭和 33）年に発生した、「南極観測隊第 1 次越冬隊」が撤退時に樺太

犬 15 頭を南極に置き去りにした事件である。この事件も『南極物語』（1983 年）として映画化され、生き残った 2 頭の存在を「タロ・ジロ」という名で、現在まで強く印象付けている。³

展示では、近年作家が特に注力していたスキーヤーを描いた絵画《木は動かない動くのはあなた》（2022 年）や《リフト乗り場》（2021 年）とともに、とりわけイントレ（ローリングタワー）⁴ に掛けられた大作、《ストレイ・スレッド・ドッグ・スクワッド》（2022 年）が目を引く。そこにはソリを囲む 15 名の人物が描かれ、出発を待つようにも、停滞しているようにも感じられる。近代絵画の画面の「暗さ」にちなんだかのような画面のなかで、それぞれの人物が身にまとうスキーウェアの鮮やかさが際立つ一方、足元には「SLED DOG IN BLACK BLIZZARD」と記され、遭難が示唆されている。本作は先述した南極観測隊第 1 次越冬隊のそり犬 15 頭が擬人化して描かれた絵画であり、イントレの隙間から作品の裏を覗き込むと、犬たちの名前が記された資料がキャンバスと棧の間に差し込まれている。

絵画と同じく展示の中心となっているのは、OHP フィルム 199 点によるインスターレション《冬の兵（スキーロス）》（2022 年）だ。199 枚には 1 点ずつ異なる犬がインクやポスターカラーで描かれ、199 種の犬種名が併記されている。端から目を流して見ていくと、一頭の犬が駆けるようにアニメーションとして繋がって見えるが、アニメーション化された映像自体は展示されていない。アニメーションにおけるセル画を思わせる透明なフィルムは、照明を透過して、背後に犬の群のような影を作っている。この

199 という数字は、八甲田雪中行軍遭難事件の殉職者の数にちなむ。ここでは絵画とは逆に、199 名が擬獣化されている。

これらの作品は、この非常に有名な 2 つの事件をリサーチして、その成果を展示するということを目的とはしていない。むしろ冷静に、レポート的であること／レポートとして読まれることを躲している。それ故か、事件と紐づくものは 15 あるいは 199 という象徴的な数字に留まる。誰もが知らない事件や事実を暴き出すということではなく、あえてこのよく知られた 2 つの事件が描かれているのは、それらが物語化されたことと同時に、物語化されたかたちで我々に記憶されているからとも感じられる。これらの事件を発生当時の悲劇性を超えて、心揺さぶる象徴的なストーリーに転回したのは、それぞれをモチーフにした 2 つの映画であった。これらの事件のあとで生まれた者にとって、リアリティをもって感じられるのは、再生可能性を含んだそうした映像であるが、映画は無限の再生性と同時に、演劇性を伴って、鑑賞者に感動を持つように特定の時間（尺）を与える表現形態でもある。八甲田山といえば今はスキー場で賑わう山そのものか、事件のことか、映画のことか示し得ないが、「北大路欣也の八甲田山」と言えば映画のことを思うだろう。「タロ・ジロ」といえば南極と 2 頭の犬を想起するのと同じように。

もちろん、それらの事件が物語化されたことによって削げ落ちた部分を照らそうとしている訳ではない。ここで作家が描いているのは、個別具体的な存在の名称の存在である。私たちは犬に犬という名称は付けないし、人をヒトとは呼ばない。⁵ 但し、作家はこ

こで名前による個別の認識を描いているわけでもない。タロ、ジロ以外の 13 頭にも名前があった、あるいは 199 名の殉職者にはそれぞれ名前があるといった名指しの存在論は目されていない。「名そのもの」の存在にフォーカスすることで、つまり名を呼ばないことによって指示される連続性を眼差していると言えるだろう。それは、名付けられたその名を、名そのものを除いて存在することを示すことで、名そのものを描く試みである。

「しかし、名を喪失することは名を非難すること、名を破壊すること、名を傷つけることではない。逆に、それは名をただだんに尊重すること、名を名として尊重することである。いわば、名を発音すること、とどのつまり、名によって名づけられ、名を運ぶ＝生み出す他者に向けて名を横断することである。名を発音することなしに名を発音することである。名を再び呼び（想起し）ながら名を忘却すること、それは結局、他者を呼ぶこと、他者を想起することである……」⁶

まるで雪山を登るような段差のある会場を奥まで進むと、映画のような横長の映像作品《雪中索道随想録》（2022 年）が流れている。そこでこの戦前・戦後を挟む二つの犬の物語は、スキー場⁷ のリフト上でのモノログにおいて結びつく。作家の出生地である稚内や、博物館明治村、中谷宇吉郎（1900 年 -1962 年）による軍用機への着氷実験、レルヒ少佐による帝国陸軍へのスキー指導などについての逸話に、現在も残るモニュメントのイラストがインサートされる。⁸



「様々な事象」が過去として過ぎていった現代において、私たちはそれについて言及するたびに追伸のような形で関わることになる。この追伸とは、追悼でもある。追悼は、墓参するタイミングでその都度呼び起こされるような在り方で—モニュメントを見たり、映像を再生したりするようにして私たちに想起させるが、そのように分断することなく、始まりそして終えた生の存在に対して、名そのものによる追悼を重ねることが、私たちの生を示すのだ。

映像がデジタルで制作されるようになった今日でも、フレームの存在によって細かく分断されることになる。作家はそれに抗うようにして、絵画・セル・映像の中に潜む近代の影という連続性を作品に示していると言える。フレームレートに抗い続けること。本展で展示される作品は、物語—登場人物—俳優⁹によって呼び起こされるリアリティではなく、また事件を題材にすることによる記念碑性でもなく、作家がこれまで取り組んできた近代を現代と分断することなく描くこと—記念碑としていつでも召喚可能な痕跡ではなく、現代／今日この日までを自らの手元にある現実として捉えること—を、犬という駆ける存在の姿を借りて、導き出している。

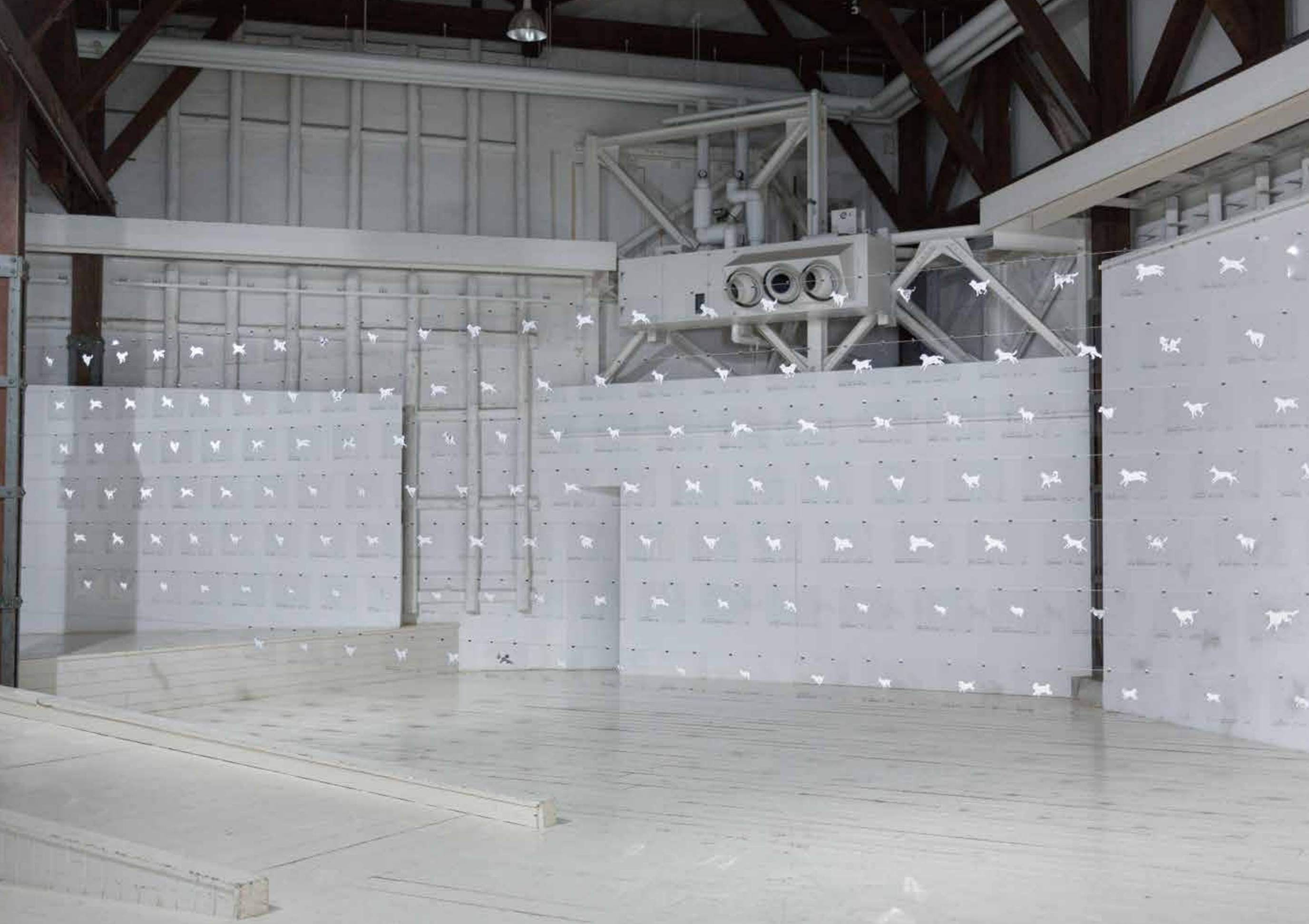
（大阪中之島美術館 学芸員）

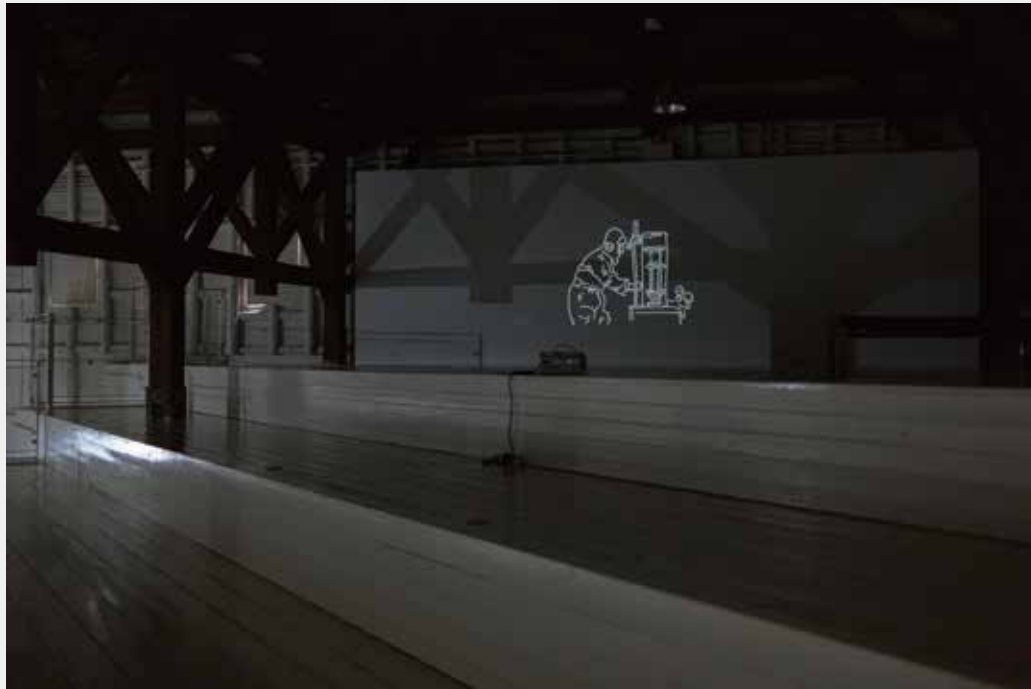
1. 北海道は作家の出身地であり、日本の植民地として入植が行われた日本の近代史を象徴する場所の一つでもある。
2. 大日本帝国陸軍の軍人で、八甲田雪中行軍において青森歩兵第5連隊雪中行軍の主任中隊長であった神成文吉（1869年 -1902年）をモデルとしている。
3. タロとジロとして知られるこの2頭の樺太犬の兄弟は稚内で生まれている。また日本の南極観測は1910年に行われた南極探検隊を始まりとし、陸軍軍人の白瀬矗（1861年 -1946年）が樺太犬を連れて参加している。この記録映像が、国立映画アーカイブに収蔵されている。
4. 鉄パイプで組んだ足場であるローリングタワーを「イントレ」と呼ぶのは、D.W. グリフィスによる映画『イントレランス』（1916年）で使用されたことに由来すると言われる。今日でも俯瞰撮影や照明などに用いられる。映画独自の表現手法の開発によって映画史に残る伝説的な同作もまた、4つの時代を横断する物語である。
5. 対象を指示するにあたり、名で呼ばなくてもあの犬、その人と言うことで、認識を明確にすることはできる（そうでなければ指示性を失ってしまう）。
6. Jacques Derrida (1993), *Sauf le nom*, Editions Galilée（ジャック・デリダ 小林康夫・西山雄二（訳）（2005）『名を救う 否定神学をめぐる複数の声』未来社）
7. 作家は実際に八甲田山を訪れているが、撮影は高鷲スノーパーク（岐阜県）で行われている。
8. 映像では、明治の建築などを移築して公開する博物館明治村が、石川県出身の建築家・谷口吉郎と愛知県の実業家・土川元夫により発案されたこと、明治の五大監獄の金沢監獄の正門がそこに移築されていること、そしてその跡地に、作家の出身校である金沢美術工芸大学が存在していることが語られる。また、中谷宇吉郎が実験を行ったニセコアンヌプリは、現在スキー場として賑わっていること、テオドール・エードラー・フォン・レルヒ（1869年 -1945年）による日本初の本格的なスキー技術の導入についての話が続く。スキーマーやゲレンデの絵

画は、今日レジャーとして我々が楽しむことの背景には、そこへ辿り着くまでの「近代の影」があることが示されていると言える。それは近代化、戦争、植民地といった、作品の中では直接的には言及されないが、しかしながらしっかりと眼差しを向けられているものである。それらの事象そして名が連関している。「スノーモンスター・ウィズ・ワーキングドッグ」という展覧会タイトルは、まさに「事象と名」についてのことを呼ぶものであろう。

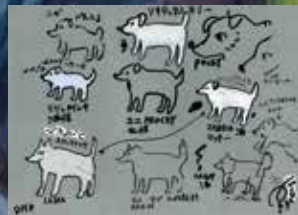
9. 『八甲田山』そして『南極物語』ともに、高倉健（1931年 -2014年）が主演している。これらの映画がその映画として語られるときには、事実と物語の関係性において、そこに代弁性と同時に代替不可能性があることを示していると言える。







①《木は動かない動くのはあなた》
金沢市民芸術村から個展の依頼が来た時、ちょうどスキヤーの絵画シリーズを描き始めたタイミングだった。その後「犬」が展覧会テーマに加わり、試運転的に描いたのが本作である。《ストレイ・スレッド・ドッグ・スクワッド》の為の習作的な位置付けとしてあり、実を言うど展示する気はあまり無かったのだが、入り口壁面にじっくり来てしまったのでウェルカム・ペインティングに抜擢した。このスキヤーの絵画シリーズは今後も継続していく予定である。タイトルはバックカントリースキヤー向けの啓蒙フライヤーより引用した。



ライナーノーツ



③《冬の兵(スキースロウ)》
120年前に青森で発生した『八甲田雪中行軍遭難事件』の犠牲者と同じ枚数の犬のセル画(風ドローイング)作品群。1枚あたりに1匹、199種の犬が描かれている。撮影すると走る犬のアニメーションとなる。当初のプランでは「199匹の犬を描く」という事だけが決まっており、ウォールドローイングにするか、ドローイングアニメーションにするかで悩んでいたが、最終的には展示会場を「背景」としたこの様な手法となった。



④《リフト乗り場》
出品作品の中で、この個展を念頭に置いていない唯一の作品。2021年制作。制作当時はたしか熊谷守一がアツかった(?)時期で、書のように油彩画を描いたらならば...という意図があった気がしなくも無い。上階に投影された映像作品《雪中索道随想録》へと続く階段下の空間に配置された。



⑤《雪中索道随想録》
映像作品を手がける様になって3年ほど経つが、これまでの作品には台詞や脚本などは無く「自分は映画を作りたいわけではないのだ」と開き直っていた。しかし、じゃあノンナラティブでアブストラクトなアニメーションを志向してるか?と問われればそれも違うので「テキスト有り」に一度チャレンジしなければと考え制作した作品。だからと言って、いきなり物語を創作出来る筈も無かったので、日常的に行なっていて比較的スラスラ筆の進む作文である「ツイート(随筆)」を映像化する気持ちでいく事にした。展覧会には作品以外にもハンドアウトやステイトメントといった、作品テーマを補足するような読み物がたびたび現れるが、そのような機能を作品に搭載出来れば良いと考えていた。また技法面で言えば、カット編集や字幕付けといった動画編集作業に従事する中で得た、「文字とは音声のビジュアライズなのだ」という知見を作品制作に活かしてみたいという意図もあった。

テキスト：菊谷達史



Art-SITE vol.2 菊谷達史 個展

スノーモンスター・ウィズ・ワーキングドッグ

会場：金沢市民芸術村アート工房 PIT5

日時：2022 年 12 月 17 日（土）－ 2022 年 12 月 29 日（木） 12:00-19:00

（23 日は記録的な大雪のため閉場された）

企画：宮崎竜成

主催：金沢市民芸術村アクションプラン 実行委員会

共催：金沢市、（公財）金沢芸術創造財団

冊子編集：宮崎竜成

冊子デザイン：大和楓

写真：中島悠輔

協力：阿知波まどか

桜井旭

佐直麻里子

渡辺秀亮

モンデンエミコ

アートアンツ