

TSUYOSHI ANZAI

剛西実

2025

ハタヒ



安西剛

美術作家。

1987年東京生まれ。

2009年、東京藝術大学 音楽学部 音楽環境創造科卒業、
2011年、同大学院 映像研究科 メディア映像専攻修了。
日用品を即興的に組み合わせたキネティック・スカルプ
チャー作品やマイクロプラスチックをモチーフにした彫刻
作品を中心に、社会に流通するモノ（製品、廃棄物）の機
能や価値を攪乱する作品を制作している。



個展

2021年「[Grounded]」クンストラーハウス・ベタニ
エン（ベルリン・ドイツ）
2020年「アベルト12 安西剛「ポリ」」金沢21世
紀美術館（石川）
2019年「Healthy Machines」Blue Star
Contemporary（サンアントニオ・アメリカ）
2019年「アウェー」工房親（東京）
2018年「[Jailhouse Looka] 大和日英基金（ロ
ンドン）
2018年「カゲノカゲノカゲ - Domain of Art 20」
ブラザノース（埼玉）
2015年「事象の再発明」BIYONG POINT（秋田）
2014年「[Origins Originated from Original
Originals] Chimera-Project（フダベンド）」

主なグループ展

2025年「ポララ ミュージアム アネックス展 2025
【後期】マテリアルの可能性」ポララ ミュージアム ア
ネックス（東京）
2025年「アートフェア東京」東京国際フォーラム（東
京）
2025年「令和6年度文化庁メディア芸術クリエイ
ター育成支援事業
成果発表イベント「ENCOUNTERS」 TODA HALL
& CONFERENCE TOKYO（東京）
2024年「[Song of the River] Gene Gallery（上
海・中国）
2023年「東京ビエンナーレ」グランキューブ大阪（太
阪）
2023年「[Art Stage OSAKA]」グランキューブ大阪
（大阪）
2022年「EXTENDED PRESENT - TRANSIENT
REALITIES」ルーヴレ美術館（フダベンド・ハン
ガリー）
2021年「[DENUNZIATION] ACC Weimar（ヴァ
イマル・ドイツ）」

2020年「[Kunstbird:Workunst] ACC Weimar
（ヴァイマル・ドイツ）」

主な受賞歴／助成

2020年 ポララ美術振興財団 若手芸術家の在外研修
助成
2018年 野村財団 美術部門（個人）下期
2016年「Premio Arte Laguna」ファイナリスト
2016年 大和日英基金 奨励助成
2015年「RBS Bursary Awards 2015」受賞
2015年 野村財団 美術部門（個人）下期
2014年「Chimera Art Award」受賞

レジデンス

2025年「TEA+」国立台北芸術大学、東京藝術大学（台
北・中国）
2024年「[CCI Art Valley Program] 上海交通大学
（上海・中国）
2020-21年 クンストラーハウス・ベタニエン（ベル
リン・ドイツ）
2019年「[trans_2019-2020 日本人アーティスト海外
派遣枠」台北国際芸術村（台北）
2019年「[International Studio Program] ACC-
Weimar（ヴァイマル・ドイツ）
2015-17年「[Core Program] ヒーストン美術館
（ユーストン・アメリカ）
2016年 Embassy of Foreign Artists（シネー
ヴ・スイス）
2015年「[AKIBI Pre-AIR Project] 秋田公立美術大
学（秋田）
2013年「[International Artists Residency
Program] 国立現代美術館チャンドン・アート・スタジ
オ（ソウル）
2013年「スタジオ・プログラム」川崎市市民ミュージ
アム（神奈川）
2013年「[trans_2012-2013 レジデンス・サポート・
プログラム] 秋吉国際芸術村（ヨロ）」





今回のインタビューは、安西氏が参加した東京藝術大学と国立台北芸術大学の交換レジデンス・プログラムである「TEA+」の報告会にインタビュートームのメンバーが参加したことをきっかけに行われた。「TEA+」をはじめとするアーティスト・イン・レジデンスから始まり、現在教鞭をとって出身でもある音楽環境創造科や、自身の作品制作に対する考え、アーティストとしてのスタンスについてなどを幅広く伺った。

ヨウ「TEA+」の報告会を聞いていて気になったんですが、台湾での制作ではどのような困難がありましたか？

安西 それはインタビューで話すようなことでもないくらいだったことないんですけど、台北芸大に一ヶ月半ぐらい滞在して、山の上にあって降りるのが大変だったなって（笑）。

実はTEA+に関しては、ほとんど引きこもって作業してたから、「台湾からどういう影響を受けて、それが作品に反映されましたか？」みたいな質問があっても困るなと報告会をやった時にも思ってた、僕としては本当、バケーションみたいな感じで…

あとは今回、ワークショップを取り入れた作品のテストをしたいと思ってたけど、大学の受験日と重なったために人があんまり集まらなくて、不十分に終わったなと。もう少し大学や学生との交流を深める機会があれば良かったなーと思ってますね。

阿部 上海の大学生によるインタビューがありましたけど、学生と交流する機会は多いんですか？それこそ私が一昨年受講していた音環での授業もそうですが…そういう機会は意識的に設定しているんですか？

安西 いやいや、全部自分から探して持ってくるわけじゃなくて、音環での仕事も…もと

もと授業をやっていた先生の代わりでたまにま行くことになったんです。

阿部 なるほど。

安西 授業をしていて思ってるのは、いかに生徒がこれまでやってきたことを評価せずに、授業を乗り切るかということです。今は分からないけど、僕が大学にいた時ってなんというか…

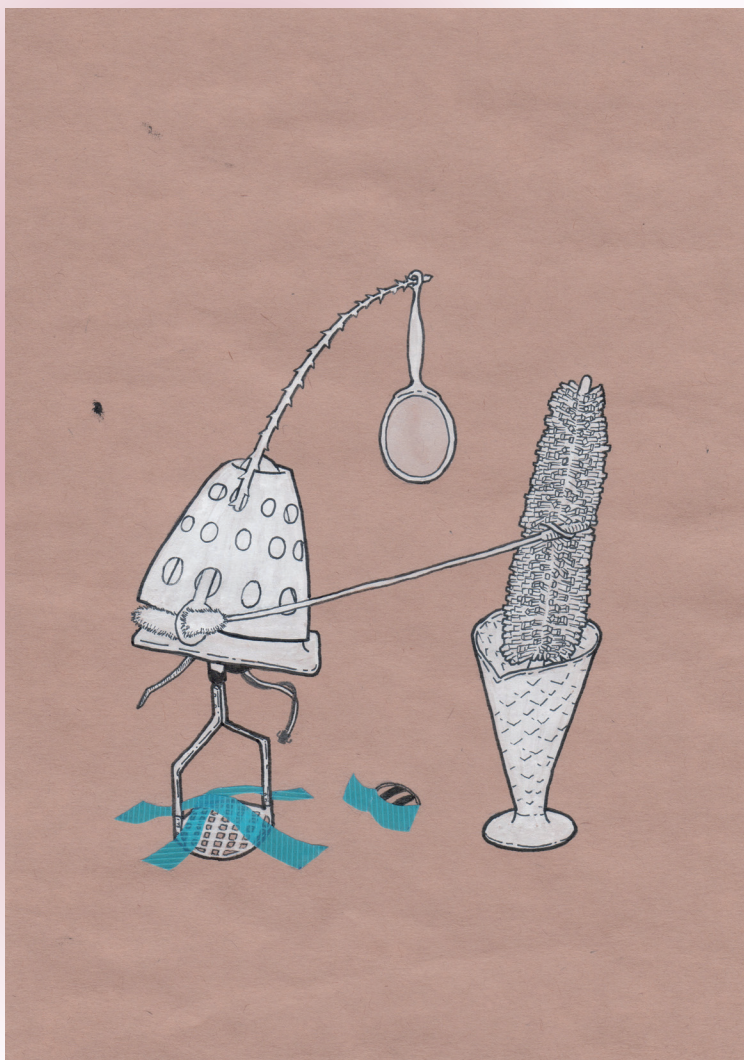
偉い先生がいて、みんな恐る恐る発表するみたいな感じだったんですよ。

それもちよつとなと思っだし、あんまりお金ももらってないし、「そんなダメだよ」と言って恨まれると困るし。だから音環の授業では、生徒が生徒を評価する、という風にやってる。でも受講者が少なくて、僕が喋らないと進まないんだよね。

阿部 そうですね。私が受けた時は3人ででしたね。

安西 なかなかまだうまくいってないけど。一昨年阿部さんたちがいた時にはできなかったけど、昨年は学生が自分で成績をつけられるようになった。だから今年度、もうちょつと人が増えたら僕がいなくても回るようにしたい。





阿部 なるほど……では上海でのインタビューは……

安西 上海の時は、学生たちがヒアリングして最終的に記事にまとめる授業の課題として受けて。レジデントとして来ているアーティストに対して学生が4〜5人でインタビューをしたり、制作の手伝いをしてもらったりしてた。

阿部 上海でのインタビューは安西さんがコミュニケーションを意識した結果というよりも偶発的なものだったんですね。

台湾の話に戻るんですが、海でマイクロプラスチックを採取しようとしたけどできなくて、すごい古いものをもらって使ったみたいなエピソードがありましたよね？レジデンスって人との交流を期待される場所もあると思うんですが、そこはどういうふうに捉えてらっしゃいますか？

安西 確かにレジデンスにはそういうことが求められる場合が多いけど、それをやろうとしているというわけではないんです。募集要項でもこういう人を求めているか書かれたり、アーティスト側もワークショップをしたり地域の歴史をリサーチしたりする方向に行きがちなんですけど、正直面白くないことが多い。

でも大学院を卒業後にどうやってキャリアを

積み上げていくかとなったときに、横のつながりで展示もできないし、助成金はキャリアがないとまず受からないし、コンペも当時は平面作品の公募が多かったから、結局レジデンスくらいかなと。レジデンスって例えば、年間300件応募したら、そのうち1件くらいは受かりそうじゃないですか。「展示もなくて何を作ったらいいかわからない！」と言ってる友達に「まず300件応募してから言いなよ!」と思ったりして。だから卒業して数年は、あえて他者を取り込む企画書を書いて参加してましたよ。でもやっていくにつれそういうのが向いてないなと……

森田 少し話が変わるんですが、プラスチックについての作品を多く作られているのと、そこに至った経緯をお聞きたいです。

安西 そもそもマイクロプラスチック以前の動く彫刻の作品は学部2年のときからやってたんですけど、なぜ動くかというのも、動いていればへなちょこでも5秒くらいは立ち止まってももらえるだろうと思ったからだし、さらに動いている機械そのものを作品として見せるのも自信がなかったんです。

じゃあ作ったものを媒体、登場人物としてどういうシステムを作れるかというのをはじめに思っていて。例えば一番わかりやすいのは、機械が壊れたらお客さんに直してもらおう。それによってどんどん変化していくシステムを

作品にしよう、みたいな。

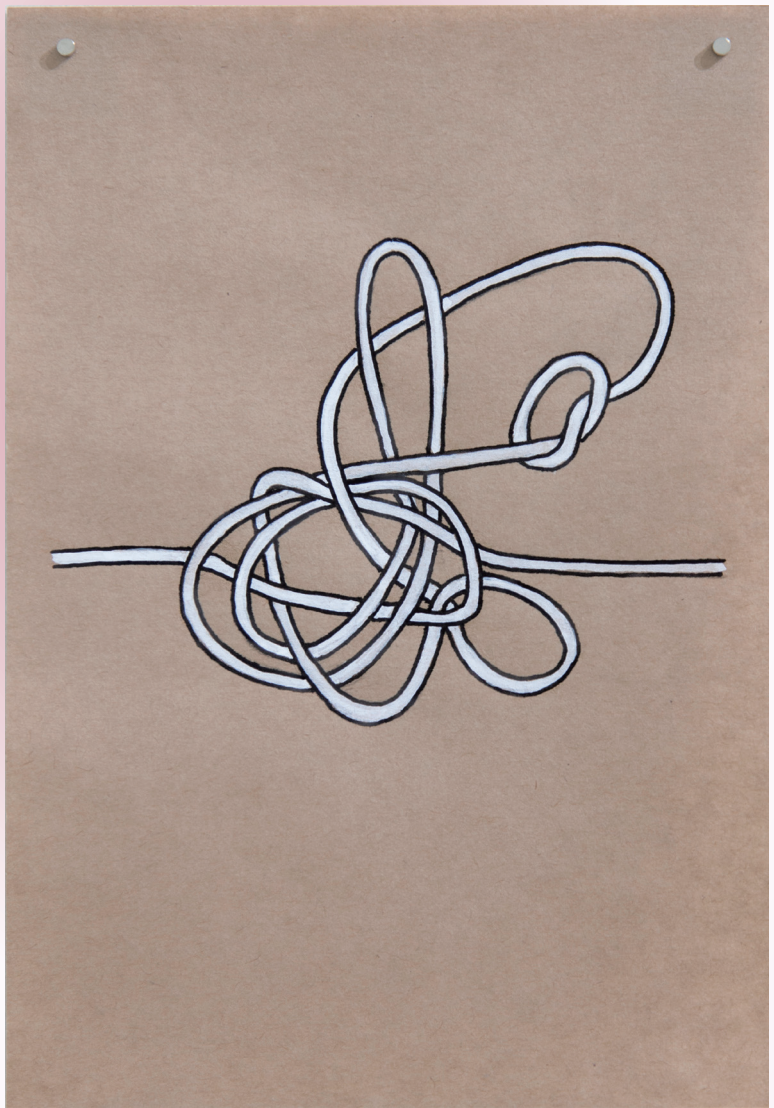
森田 なるほど。

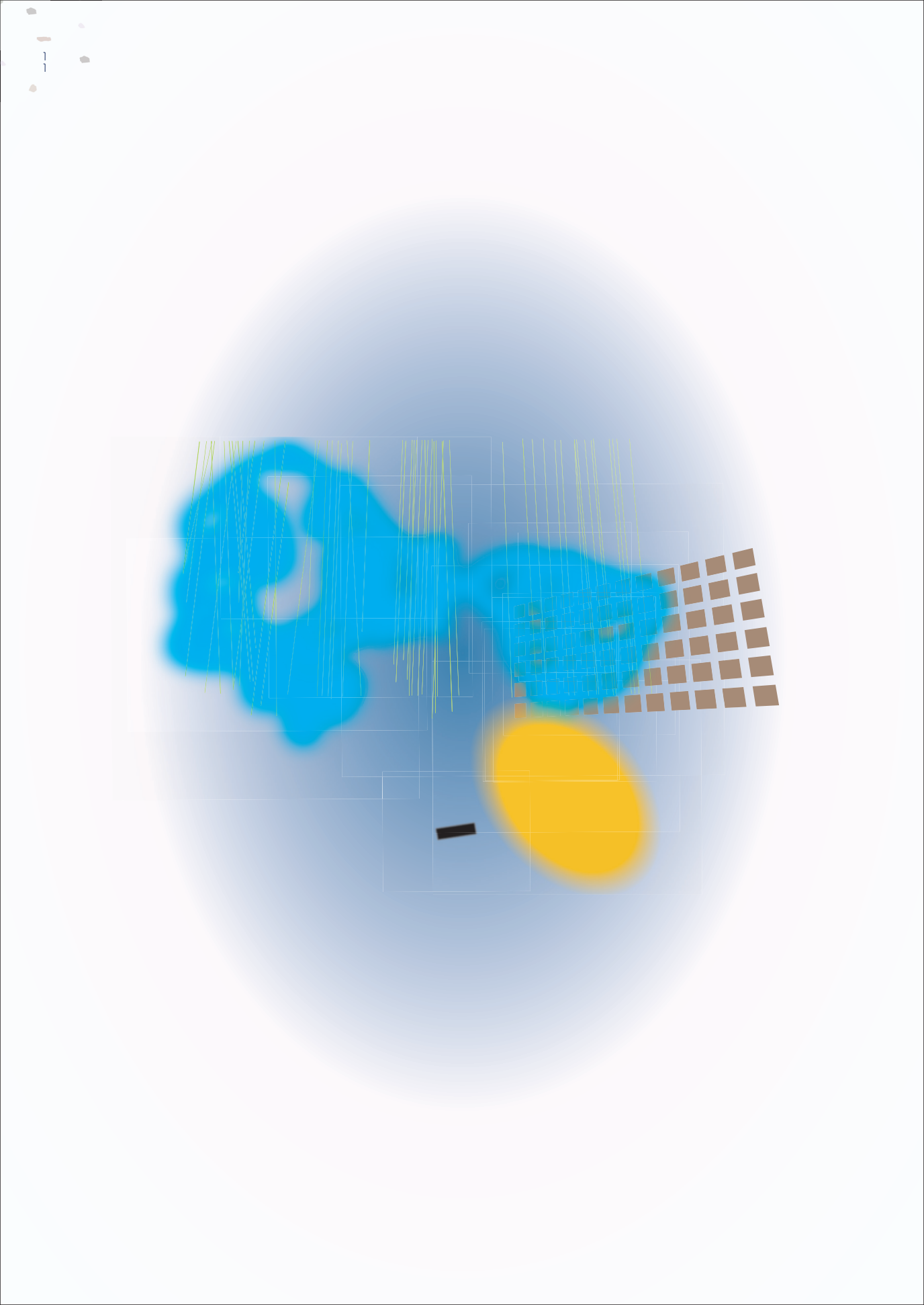
安西 もともと音環だったこともあって、超絶技巧で作ったオブジェを「作品」と呼ぶみたいな、みんなが持つてるアートのイメージで勝負しても勝てないと思ったんです。だからどっちかというと彫刻の概念自体を広げるような作品にしたいと考えていて。

作家のプロダクトとして作品があるというよりは、その「作家」という概念自体を解体していく。

実際、そういう動きはどこにでもあるんだけど、それを自分の作品の中でやっていこうと。それが多分2013年ぐらいからです。コンペで選出されて2014年にブダペストで個展があったのですが、「予算がないから渡航費が出るかわからない」と言われて。じゃあ僕が行かなくてもできる、輸送費もかからない個展にしようと思って、機械の作り方を折り紙の指示書みたいにして、現地の人がそれを見て買い物に行って、自分たちで作ってもらうって展示する企画にした。

結果的には運良く助成金をもらえて僕も現地に行けたから僕が作った機械とワークショップで作った機械を並べて、「どっちに価値があるの？」みたいな展示をした。作り方を作品として定義することで、彫刻というハードウェアがソフトウェアになってる。







その後、しばらくどう進めていいかわからなかったんだけど、秋田公立美大に行ったときにこれを機械なしで作ってみることにした。学生のポケットに紐を入れておいてもらって、しばらくしてポケットの中で絡まった糸を取り出して、糸を解きながらそれをステッパバイステップで絵に描いていくと最終的に一本の糸になる。絵を逆から読むと、偶然絡まった形をどう再構成するかという指示書になる。次はホースを使って、その指示書から結び目を作り、皆でつなげて水を流して作品にする。これは完全に機械がなくてもできるけど、でもそこで「これ以上やることないじゃん」って。だから「彫刻を情報にする」路線は一旦ここで終わり。

あ、でも次の展開もあって、2023年に同じ展示と一緒に出していた作家さんに作品を買ってもらったんだけど、情報としての作品をどう売ればいいのかわからなかった。そこで作家のスタジオに行って、実際に作って見せて、その様子を映像で全部撮影して、目の前でバラして「じゃああなた作ってみて」と。その作家に作ってもらって完成したものを納品した、と。

森田 体験提供みたいな？

安西 いや多分イメージ的には、伝統芸能みたいな。例えばその人が僕の作品を転売したいとなったら、その人が次の所有者に作り方

を教える。プラスチック製品は物としての寿命が短いから、壊れたら入れ替えていって、それで例えば400年後とかに自分の作品がどうなっているか。もしかしたら伝統芸能になっっているかもしれない。

つまり物質として作品をキープする、保存することには限界があるんじゃないかなと。例えばデュシャンの『泉』は世界中の美術館にあるけど、現物は展示してすぐ壊したとかで無くなって、本当に残っているのは写真だけ、展示はすべてレプリカ。それでも美術館のミッションは保存だから、写真から頑張って復元している。でもあれ便器なんだよ？

一同 確かに。

安西 そう思ったときに、こちらはそれが便器だとわからないといけないじゃない？ 作品鑑賞体験として。でも、これが400年後も同じ便器だとわかるかな？ だから、便器自体も作品として保存するなら、更新していかないといけないと思って。やっぱり物質としての保存には限界がある。で、時代ごとにもう一度解釈される作品にも興味がある。だから、音環の課題で一つ出したのが、昔の作家の作品をパクリ、みたいな…

阿部 ありましたね。

安西 それは、将来的にみんながアート・ヒストリーに残る作品を〇〇で模倣してSNSにどんどん上げる時代が来たら面白いなと。それをまず美術教育のワークショップで始めたい。もし僕が超暇になったら、いろんな人を選んで、段ボールでこの彫刻を作ってみるとか。もしかしたらそっちの方が良質な美術史の授業になるんじゃないかと思って。ホームセンターで木材を買ってきて、みんなで気持ちいい配置を探すってやったら、もしかしたらカール・アンドレみたいになるかもしれない。

阿部 そういう安西さんの展示に対する姿勢とか、作品が社会でどう残るかに対する姿勢が面白いなと思っていたんですけど、逆にマイクロプラスチックの作品を展示するときはキネティック・スカルプチャーとは違って、ある種普通の彫刻のように展示して、ものとして作り込んでいく過程があったりしますよね。そこをあえて対比させているのかなと思ったんですが、どうなのでしょう？

安西 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業のときの展示なんかは、ただ単に見せ方のために展示台を作っただけなんだよね。そもそも見せ方はコンセプトとあまり紐づけたくなくて。コンセプトは完成しちゃうとそこで終わっちゃうから、緩く開いたままにしておこうと…





だから、どこまで大きくできるかっていうのももちろんやってみたいし、たくさん置きたいのもやってみたいし。台湾のときは写真として試してたし。いろんなやりたいことはあるよね。

井口 誰でも作れるとか誰でもできることを重視しているように見えるんですけど。ドローイングとか、指示書とか、実は描いたり作ったりすることの身体性みたいなものがすごくあるんじゃないかなと私は思っています。ただ、それはあまりインタビュでは語られないですよね……

安西 誰でもできるっていうのは実際、意識的にやってみることなんだけど、例えば絵を描く必要があるとき、僕は自分の主観を交えたくなくてトレースをよく使う。作品を作り始めた当時、音環で見てくれていたニューヨークの作家のメンターに「こうしたい」と言うとき、毎回「Why?」と聞かれて……それが続いて、こうしたら、Why?、こうしたい、Why?と。それを当時は拙い英語でなんとか説明しなきゃいけなかったけどそのプロセスがきっかけで作品作りでは余計な主観を排除するようになった。例えば、キネティックスカルプチャーを見て、色がカラフルで素敵だと言われても、「なぜ?」と聞かれたら主観では答えられない。

井口 インタビュでおっしゃっていた工業製品の色、資本主義社会が決めた色、みたいな?

安西 そうそう。それはあくまで後付けの言い訳で、ロジックの話。誰でもできるというのは、ロジックで主観を排除しきった結果なんだろうけど、ワークショップでキネティックスカルプチャーを作ってみると、意外とできない人が多くて。テープを貼るだけでも見えてイライラしちゃう。でも僕は関わりたくないし「こうしたらいいよ」と言うときそれが主観の介入になるからずっとただ映像を撮っているけど、内心では「無駄にテープを使うな」とか思っていてイライラする。高いやつなんだから(笑)。

井口 主観はどこに置いているんですか?

安西 作品にある主観は、それを削ぎ落としていったときに残る残滓みたいなものじゃないかな。自分では自覚できないくらいだから。展示のオープニングとかに行って作家に「なんで?」と質問を繰り返してみるといい。絶対嫌われるから(笑)。僕は聞かないようにしてるけどね。

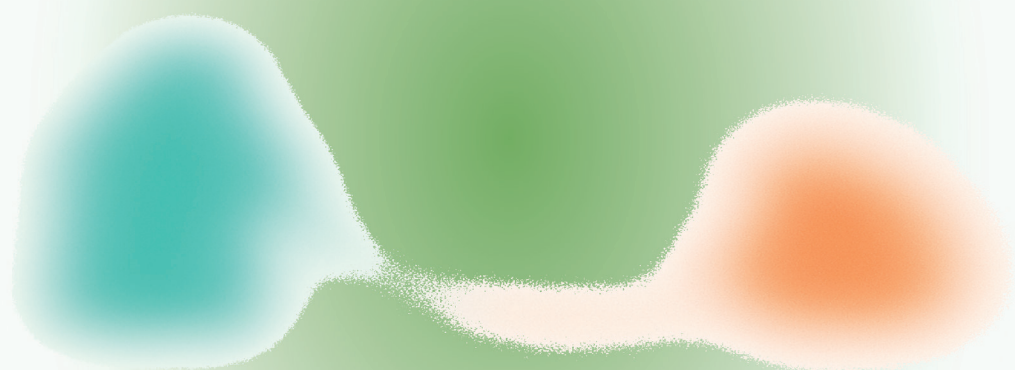
一同 (笑)

安西 そこまで主観を排除しきれている人はいないし、僕も意外とよくわからない判断を

してる。で、身体性っていうのは……システムチックに、ロジックに忠実に従っていくと味気ない作品になる例があつて。例えば、道端で拾ったちぎれたプラスチック包装を手描きで拡大した作品があるけど、これはスクリーンしたデータを大判印刷しても同じことができる。でも手描きだと「手描きなんだ」とわかったときにちょっと作品を好きになる。印刷しただけじゃないという驚きがあるから。

そういうこともあるし、意味のないことに膨大な時間をかけるのは、作品作りのセオリーとしてあるのかもしれない。ソリッドなコンセプトもその上で繰り返し続けたほうが強度を持ったりする。でも難しいよね。現代美術の世界では同じような作品を作り続けて、「またこれかよ」と思うのに売れてる人もいるから。

でもだからこそ、ライアン・ガンダーとか、フィリップ・パレーノとか毎回違う作品をアウトプットできる作家はすごく好き。でも僕がそれをやると、全く知られてないから、別の作家だと思われちゃう。マイクロプラスチックの作品を展示したときに、キネティック・スカルプチャーの作品を見たことある人が来たけど、別の作家だと思われちゃったり。だから、ここに何かミッシングリンクがあるんだろうなと思って、丁寧に繋ごうと頑張ってた。ってか質問なんだ? そう身体性、身体性。







阿部 戻ってきましたね

安西 だからやっぱり、泥臭い努力をするっていうのは、強度を持たせる戦略として一つあるよね。そのときに僕は多分、自分を機械にして、主観をなるべく排除した機械としてやってるから。そのノイズみたいなのがより引き立つんじゃないかなって。

完全に趣味の話だけど、ノイズがあるほうがいいなって思うから。やっぱり印刷じゃなくて手で書いたほうがいいし。ただ、自分がやるってことにそこまでこだわりはないから、将来的には全部人に任せたいよね。

阿部 それこそ安西さんの、すごく理性的に作品を詰めていく部分と、少しだけ見える趣味的な部分のバランスが面白いですよ。

井口 私はインタビューを読んでいて、すごく理性的すぎて人間性の部分が意識的に外されてるように感じて。人間像が出てないから逆に安西さん自身について気になって、その仕事や作品からめっちゃ気配を感じて……

阿部 キネティック・スカルプチャーには動きへのフェティシズムがあるように見えるのに、マイクロプラスチックになると全然動かないのが不思議です。マイクロプラスチックという主題は、ある種完全に理性的に詰めた

結果出てきたものなんですか？プラスチックを使っているから、とか……

安西 そうだね。さっき途中で止めちゃったけど、キネティック・スカルプチャーはハードウエアからソフトウエアへ、といった方向だけでなくいろんな方向を試して、最終的には「これ以上新しくならないな」と思った。本当は毎回新しいことをやりたいと思っているから、それで「プラスチック自体をテーマにしよう」と思いついたのが2010年頃。プラスチックを主題にするなら、海洋汚染の問題は避けて通れない気がしたからそこにソフトな言及をしつつ作品制作を始めた。作り始めて、やっぱり大きくしたくなったんだよね。

井口 でっかくしたい、ですよ。

安西 そう。海洋プラスチックを大きくしたかったんだけど、技術的に難しくて。もっとシンプルな形のマイクロプラスチックならいいかもしれないと考えてペーパークラフトにした。結果、いろんなニーズが合致したんだよね。それもいろんなところにプロポーザルを出して、まずひとつ引っかけたから「行ける」と思って、今後数年は繰り返ししてみようかな、と。

井口 制作で一番ワクワクするのはプロポーザルですか？

安西 プロポーザルはワクワクしないよね。ワクワクするのは……当然だけど、うまくいっているときはワクワクするよね。思い描いたことが形になったときにちゃんとう、現実に触れている、介入している感じがして。小さな子どもも、自分の手で物を動かすだけで面白いと思うはず。

そういう意味では、「しょうもないもの作っちゃったぜ……」みたいな失敗はあまりないかな。コンセプト理詰めで考えて面白くなければやらないし。コンセプトに比重を置いている分見た目はぶっちゃけ関係ないんだけど、関係ないならカッコいいほうがいいから。設営方法だったりとか展示台の作り方だったりとか、雑にやるとしょうもなくなる。

井口 確かに……「5秒間目を止める」にはそういうビジュアルとかも、動くこと以外にも人は惹きつけられますよね……

一同 それでは、今日はありがとうございました。

インタビュー

阿部かのこ

森田祐輝

Tzu Hsuan Yang (田中)

井口美尚