

Ayumi Kanno

solo exhibition

*Booring
process*

2025.5.29 Thu - 6.28 Sat
12:00 - 19:00

OPBH Wed - Sat

Booring process

たいくつな掘削かてい

NIPPI

IN

TIMEB
ELECTRO
TIME REC

Ayumi KANNO

本展覧会は、公益財団法人現代芸術振興財団の行う「CAF (Contemporary Art Foundation) 賞」の最優秀賞の副賞として開催されるもので、菅野歩美は「CAF 賞 2023」にて審査員を務めた木村絵理子(弘前れんが倉庫美術館館長)、野路千晶(Tokyo Art Beat エグゼクティブ・エディター)、柳田倫広(東京国立近代美術館 主任研究員)の3名によって最優秀賞に選ばれた新鋭作家です。本展の実現にあたり、ご支援、ご協力賜りました関係者皆さんに、心より御礼申し上げます。

公益財団法人 現代芸術振興財団

This exhibition is held as a part of the "CAF AWARD" grand prize, organized by the Contemporary Art Foundation. Ayumi KANNO is upcoming artist selected as the grand prize winner of the "CAF AWARD 2023" by three juries: Eriko KIMURA (Director at Hirosaki Museum of Contemporary Art) , Chiaki NOJI (Executive Editor, Tokyo Art Beat) , Tomohiro MASUDA (Curator at the National Museum of Modern Art) . We would like to express our sincere gratitude to everyone involved for the support and cooperation in making this exhibition possible.

Contemporary Art Foundation





目次

6 [ステートメント]
作家による展示ステートメント

8 [展示概要]
展示概要と作品情報

10 [図版]
展示『Boring process たいくつな掘削かてい』より

22 [レビュー]
『from her(e) to eternity』
畠中 実

30 [作家インタビュー]
本展示と過去作について

40 [対談]
トークイベント『Drawing room』
菅野 歩美 × 結城 敬介

50 [日記]
展示制作過程の日記

56 [作家プロフィール]
略歴と主要な過去作品

Contents

6 **[Statement]**
Exhibition Statement by the Artist

8 **[Exhibition Overview]**
Overview of the Exhibition
and Information on the Exhibited Works

10 **[Plates]**
From the Exhibition “Boring Process”

22 **[Review]**
“from her(e) to eternity”
Minoru HATANAKA

30 **[Artist Interview]**
Reflections on This Exhibition and Past Works

40 **[Talk]**
Talk Event “Drawing Room”
Ayumi KANNO × Keisuke YUKI

50 **[Diary]**
Diary of the Exhibition Production Process

56 **[Artist Profile]**
Bio and Selected Works

ステートメント

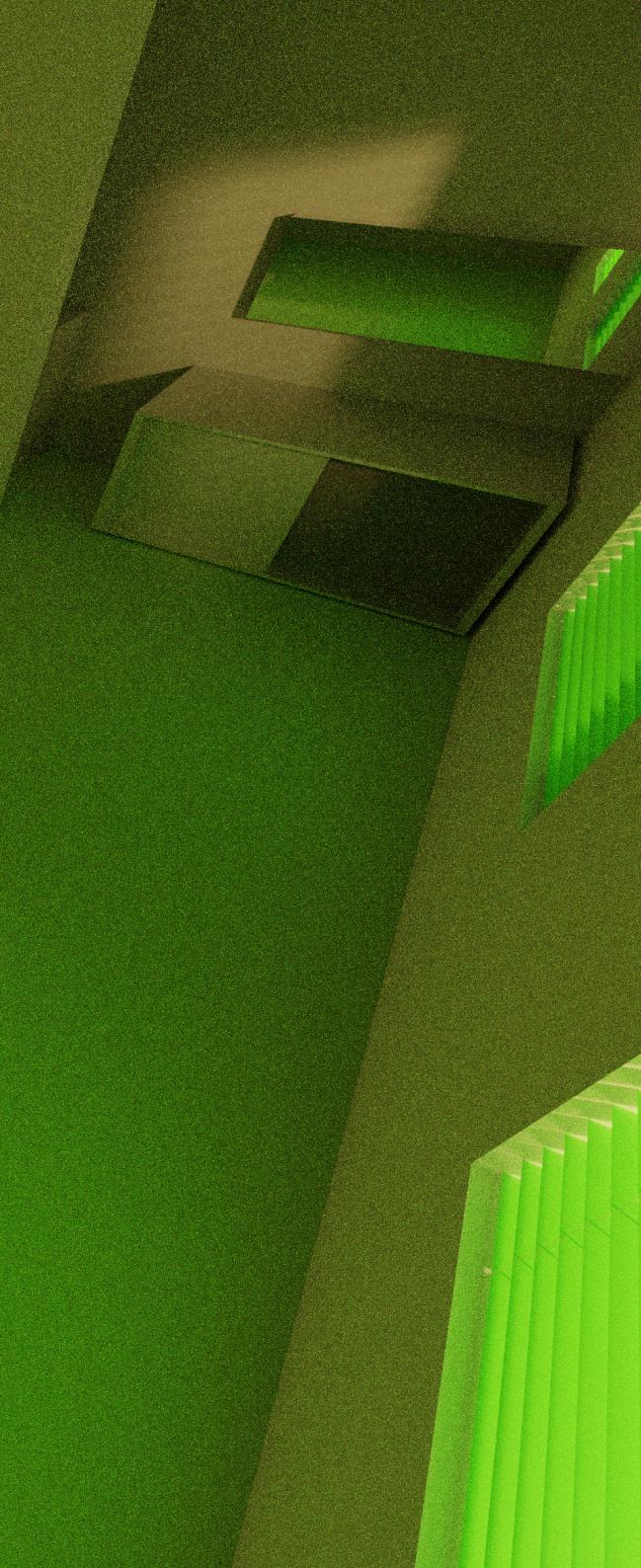
私がフォークロアをテーマにしてきた背景には、祖父母との関係がある。毎日祖父母と土建屋の事務所で夕食を食べ、食後のフルーツの時間になると、祖母がこの町でかつてあった出来事を面白おかしく語ってくれた。話はいつも誇張され、脚色もされていて、それが本当なのか嘘なのか、よくわからない。けれど知らない話に驚いた反応をすると祖母は喜び、話に熱が入る。このように過ごした時間が、今の制作につながっている気もする。私はここ4年ほど、家族と分担して、自宅から車で20分ほどの山あいに暮らす祖父母の買い物や病院への送迎をしてきた。そしてこの春、しばらく前に閉業した祖父の事務所の整理を始めた。土建屋だった事務所からは、ボーリング調査の残骸や道具なども出てきた。整理作業はなかなか進まず退屈な作業だが、ときには知らなかった過去や、忘れていた記憶を掘り起こすこともある。

退屈を意味する「Boring」と、掘削作業を意味する「Boring」は、語源は異なるものの、偶然にも同じ綴りと音を持つ言葉だ。本展示では、この退屈な過程を通して、私がこれまで興味を持ってきたものの根っこを掘り起こすものにしたい。そうすることで、その根の先に思いがけないものが繋がっていることを発見することができるはずだ。

菅野 歩美



Statement



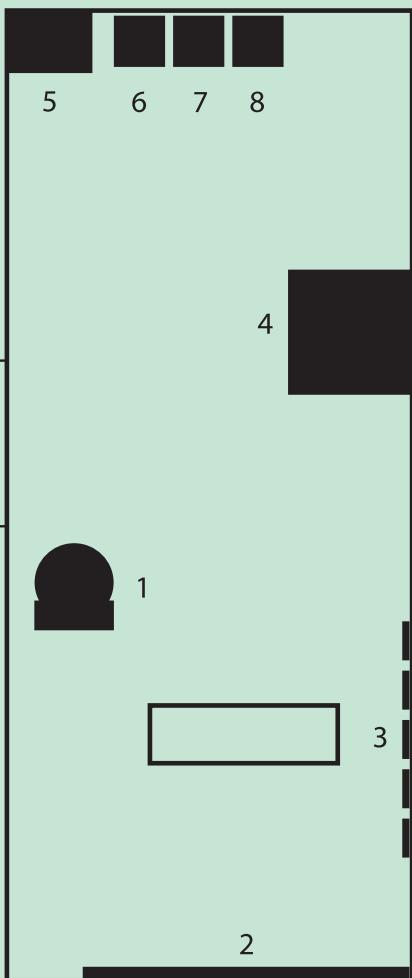
My interest in folklore stems from my relationship with my grandparents. Every evening we would share dinner in the office of their construction business, and by the time the fruit course arrived, my grandmother would recount tales from the town's past. She always exaggerated and embellished, so I could never quite tell truth from fiction. She seemed to revel in my surprise, spinning her tales with even greater gusto. I feel these moments have quietly shaped the work I create today, in ways I only later recognized. Over the past four years or so, my family and I have been taking turns driving my grandparents—who live about twenty minutes away in the mountains—to go shopping or visit the hospital. This spring, I began clearing out my grandfather's office, which had been closed for some time. I came across tools and scraps from soil-boring tests — small remnants from his construction days. The sorting is slow and a little tedious, yet now and then I find something that stirs a memory or uncovers a part of the past I never knew. The word boring can mean "tedious," but it also refers to drilling or excavation. Though their origins are different, they happen to share the same spelling and sound. In this exhibition, I want to treat that tedious process as a way of digging down to the roots of the things that have long held my interest. I expect that tracing those roots will reveal connections I could never have imagined.

Ayumi KANNO

菅野 歩美 個展

Boring process

たいくな掘削かてい



開催概要

菅野 歩美 個展

『Boring process たいくな掘削かてい』

2025.5.29 - 6.28 (水 - 土) 12:00 - 19:00

現代芸術振興財団

[施工] 小泉 立 (週末スタジオ)
加藤 健吾 (Dottete Design)
[Web] 稲田 和巳
[リサーチ協力] 古川 智彬
[Special thanks] 山中 優太、宝田 勇樹、太田 茜、
新井 琵子、三浦 エリ

1 _____

打刻機

Time clock

事務所で使っていた打刻機。一応本展覧会のDMを差し込むことができるが(両手でDMの下の方を持ちゆっくり差し込む)、機械の調子によってはエラー音が響くだけの場合もある。

2 _____

Boring process

2025

シングルチャンネル・映像

Single-channel Video

12 min

菅野が整理している事務所を整理する過程をなぞった映像。植木鉢やポストの横から階段を登り「むかしむかし」で始まる映像が繰り返されるが、それぞれの話は少しずつ異なっている。また、毎回同じ事務所の中を歩いていくように見えて、実はモノの配置や間取り、ディティールは同じではない。さらに、この昔話の語り手は全て同じではない。

このように、昔話は繰り返し語られる。同じ話を何度も聞かされた経験が、誰にもあるだろう。しかし同じ話の繰り返しの中で、その都度新たなディティールが出てくることがある。そんな人の記憶のあり方と、場所や物との結びつきを表現した作品。

3

Boring process のドローイング (01~05)

Drawings from Boring process (01~05)

2025

紙に鉛筆、水彩

Watercolor and Pencil on Paper

Each 21cm × 29.7cm

映像「Boring process」で変化していく間取りや、物の配置や変化を記したドローイング。
ドローイングを留めている画鉛は映像「Boring process」で題材にしている事務所の壁に長年刺さっていたもの。

4

ビデオインフォレクチャー

Video Info-Lecture

2025

シングルチャンネル・映像

Single-channel Video

3 min 54 sec

映像「Boring process」について、説明しているような、していないようなプレゼンテーションスライド。

5

Excuse

2025

シングルチャンネル・映像

Single-channel Video

1 min 20 sec

事務所の横にある地蔵をモデルにしたアニメーション。本展示の準備過程でその地蔵の頭は後から誰かが付け足したものだと知り、ナレーションでは、その地蔵をよく見てみようと思った日の話がラフに語られている。

Ayumi KANNO Solo Exhibition

“Boring Process たいくな掘削かてい”

May 29 – June 28, 2025 (Wed–Sat)

12:00–19:00

Contemporary Art Foundation

Piramide Bldg.4F, 6-6-9, Roppongi, Minato-ku,
Tokyo

[Construction]

Ryu KOIZUMI (週末スタジオ),
Kengo KATO (Dottete Design)

[Web]

Kazumi INADA

[Research Support]

Chiaki FURUKAWA

[Special Thanks]

Yuta YAMANAKA, Yuki TAKARADA,
Akane OHTA, Mariko ARAI, Eri MIURA

6

記憶模型 -a

Memory Model-a

2025

未焼成粘土・油粘土

Unfired Clay, Oil-based Clay

事務所が桑畠だった時の模型。

7

記憶模型 -b

Memory Model-b

2025

未焼成粘土

Unfired Clay

事務所がスーパーだった時の 2 階の模型。

8

記憶模型 -c

Memory Model-c

2025

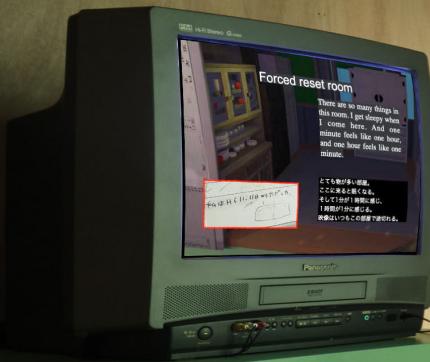
未焼成粘土

Unfired Clay

事務所がスーパーだった時の 1 階の模型。











Boring process のドローイング_01~05

Drawings from Boring process_01~05

2025

Boring
process

たいへんな面倒がで

日 IN OUT

3月 15401

6月 16426

『Boring process たいへんな面倒がで』

菅野歩美 個展

Ayumi Kano solo exhibition

2005年5月29日(水)~6月28日(土)

12:00~19:00(火曜休館)

会場: 東京都港区六本木6-8-5ビラル4F 両国美術館美術館

アソシエイト六本木新橋 事務局より連絡下さい

Address: Piramide Bldg 4F 6-8-5 Roppongi Minato-ku Tokyo

Contemporary Art Foundation

NIKKO

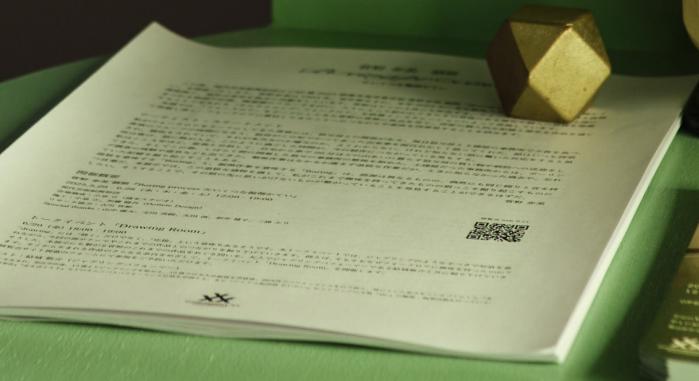
IN PM 4:17

23

OUT

TIMEBOY
ELECTRONIC
TIME RECORDER

6





正面奥の映像作品

《Boring process》

2025

シングルチャンネル・映像

Single-channel Video

12 min



《ビデオインフォレクチャー》
(*Video Info-Lecture*)

2025

シングルチャンネル・映像
Single-channel Video
3 min 54 sec



[左]

記憶模型 -a

Memory Model-a (2025)

未焼成粘土、油粘土

Unfired Clay, Oil-based

Clay

事務所が桑畑だった時の模型。

[中央]

記憶模型 -b

Memory Model-b (2025)

未焼成粘土 / Unfired Clay

事務所がスーパーだった時の

2階の模型。

[右]

記憶模型 -c

Memory Model-c (2025)

未焼成粘土 / Unfired Clay

事務所がスーパーだった時の

1階の模型。



Excuse

2025

シングルチャンネル・映像

Single-channel Video

1 min 20 sec

事務所の横にある首なし地蔵

についての映像。



昭和 50 年、

ヤマモト・九奇

空地から

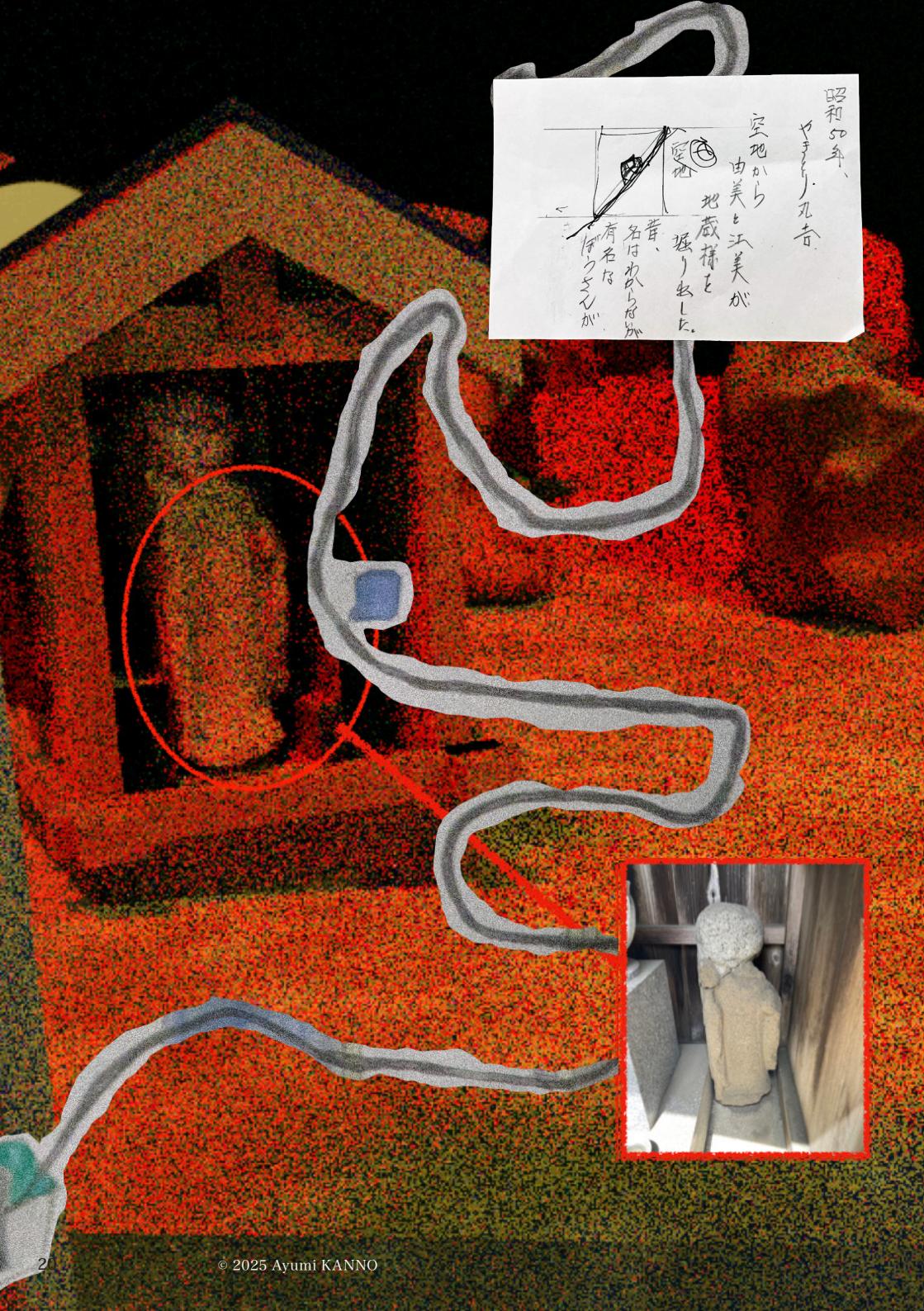
由美と江美が

地蔵様を

掘り出した。

昔、
名は秋山お島

有名な
お化けとか



Boring process のドローイング_01

Drawings from Boring process

2025

21cm x 29.7cm

紙に水彩、鉛筆

Watercolor and Pencil on Paper



「from her(e) to eternity」

畠中 実 (キュレーター、美術・音楽批評) Minoru HATANAKA (Curator, Critic of Music and Art)



菅野歩美の個展「Boring process たいくつな掘削かてい」は、菅野の祖父が営んでいた土木建設事務所の閉業にともない、菅野がその事務所を整理していたことを契機として制作されている。作品は、事務所の整理の過程とともに、もともとその地域の地主でもあったという祖母から聞いた、土地および事務所の来歴がモチーフになっている。事務所は、二階建てのビルで、かつては1階で生鮮食料品をあつかうスーパーマーケットが営まれ、2階は倉庫だったり、スナックだったり、ラーメン屋だったり、お好み焼き屋だったり、雀荘だったりしたことがあるという。いくつかの時期にさまざまに仕事内容とレイアウトを変えてきた場所である。また、かつてその一帯は桑畠だったそうだが、戦後の農地改革によって小作農から自作農へと転向し、しかし、うまくいかず畑を手放した。その桑畠の中にビルが建ち、畑が減っていき、ビルの部屋が増築された。その事務所跡には、こうした歴史の中で山のような荷物が残されており、いつ終わるともしれない整理作業は、時間が止まったかのように永遠に感じられた。その作業の最中に、祖母によって語られた家族と土地の歴史は、終わりのない事務所の整理とともに、歴史

Ayumi KANNO found the inspiration for her solo exhibition, *Boring process*, when she was tidying up her grandfather's office where he used to run a construction company. She found motifs in the cleaning process, as well as in the tales from her grandmother—who had owned several neighborhood plots—about the building itself and the neighborhood. The office was situated in a two-story building. The lower floor was once a grocery store, while the upper saw many different occupants—from a storage facility, bar, and ramen shop to an okonomiyaki shop and a mahjong parlor—meaning it changed layout from time to time. According to her grandmother, the surrounding area used to be filled with mulberry fields. After the postwar farmland reforms, many tenant farmers became landowners, but when farming proved difficult, they eventually had to give up their fields. Soon these fields were converted to a commercial building, leading to further reduction of fields when more units were added to the building. The office, which was in that building, stored a mountain of items

を掘り起こしながら、時間の地層を掘り出す作業のようになつていった。そして作品は、その場所のイマジナリーでフィクショナルでもある時空を超えたドキュメンテーションとなつてゐる。

これまででも菅野は、特定の土地に伝えられる神話や物語、それに根ざした風習といったフォークロア（伝承）をテーマに、菅野自身が訪れたことのない土地についてのリサーチにもとづきながら、菅野の空想をまじえたイマジナリーなドキュメンタリー（というものがあるのだろうか？）を制作してきた。それは、《未踏のツアー》（2022年）や《アトピアで盆踊り》（2023年）といった作品でも同様で、CAF賞2023で最優秀賞を受賞した《明日のハロウィン都市》（2023年）では、渋谷の再開発事業とハロウィンの渋谷交差点の狂騒をモチーフに、近未来のディストピア的祝祭空間を描き出している。菅野は、それらのイマジナリーでアーティフィシャルなヴァーチュアル空間を、現実のそれぞれの場所とは異なる、フォークロア的記号に満たされた表象空間として再構成する。それは、過去や現在や未来といった時間を超越した事柄や、現実と空想が、ひとつのヴァーチュアルな世界に並置されたものとして提示され、それらをめぐるツアーという体で作品化される。それによって、人や土地やその歴史といったものを再発見、あるいは再創造するという意図がある。

[右] ICC アニユアル 2023 ものごとのかたち シアター上映《アトピアで盆踊り / *Dancing in the Atopia Night*》(2023) Photo: Ryōhei TOMITA. Photo Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]

[左] ICC アニユアル 2023 ものごとのかたち《未踏のツアー / *The Untrodden Tour*》(2022) Photo: Keizo KIYOKU. Photo Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]



Review Minoru HATANAKA

accumulated throughout those early days, and the cleaning—who knew when it would end—made KANNO feel as though time had stopped. As she sorted out the remains, her grandmother's tales of her family and the neighborhood became an excavation project that exposed layers of time, uncovering history in the endless sorting process. In light of this, KANNO's works are documentation that transcends the imagined and narrated time and space associated with the place.

KANNO has previously chosen to work with the folklore—myths, stories, and customs—specific to particular places she has never visited, investigating and then producing an “imaginary documentary”—if such a thing exists—based on her findings, layered with her own imagination. This is seen in *The Untrodden Tour* (2022) and *Dancing in the Atopia Night* (2023), and in her CAF2023-winning *Halloween Cities of Tomorrow* (2023). In this latter work, KANNO unveiled a futuristic dystopian festive space using the Shibuya district redevelopment and a chaotic Halloween scene that takes over the city's iconic crossing. KANNO is continuing her artistic endeavors by reconstructing imaginary, manmade virtual worlds into symbolic landscapes filled with folkloric cryptograms that have no resemblance to their actual places. In this approach, the past, present, and future—events that transcend time—as well as reality and fiction, are juxtaposed in a virtual realm, becoming an artwork that invites the viewer on a journey of





展覧会のメインの作品である《Boring process》は、その退屈な終わりのない、歴史の掘り起こし作業を連想させる。先の事務所の様子を祖母の記憶をもとに3DCGで再構成した、だれもいない、どこかリミナル・スペース然とした空間が舞台となっている。菅野のこれまでの作品にも特徴的だったのは、菅野自身や彼女の親族といった人物が、作品中の語り手となって、時空を移動するエージェントのように、どこか他所からその場所を見ながら会話やモノローグが繰り広げられる、という語りのスタイルである。映像のカメラの視点は、通常の目線の位置ではなく、浮遊するように自在に移動し、おもに俯瞰の視点から空間をとらえていく。いったい誰がどこから見ているのだろうか。そうした超然とした観察者の視点を設定することで、作品のモチーフとなっている世界と、それを見ながら語る語り手と、それをまた見る観客という二重の構造を設定されている。

exploration. It is through such experiences that the artist attempts to rediscover or recreate the people, the places, and their history.

Indeed, the Boring process—the centerpiece of the exhibition—conveyed the bareness of the seemingly endless digging into history. The video, in which KANNO used 3D computer graphics to reimagine her grandmother's memory of her husband's office, was set in a liminal, uninhabited space. As in her previous works, it was the narrative style that distinguished KANNO's practice. In the world the artist created, KANNO or her family transform into storytellers, starting a conversation or a monologue while gazing on the space from outside, as if they were time-traveling agents. The focal point was generally not at eye level, but drifted freely, capturing aerial views of the space. It made one wonder where, or

会場の入り口には、打刻器があり展覧会のDMに入場時間と退場時間を打刻できる（ことになっていたが、できなかつた）仕組みになっていた。その打刻器は、菅野の祖父の営む土木建設事務所で使用されていたもので、入場してすぐに観客はその時間をイニシエーションのように打刻し記録する。それによって、明るい緑色に塗られた展示空間は、そこで上映されている《Boring process》に表されている事務所と同一化する。入り口のガラス扉にも緑のフィルムが貼られており、展示空間内が異化されている。日が翳り始めた時間に訪れると、ガラス扉から挿す西日が室内をタイムスリップさせたように感じる。つまり、ギャラリーの入り口がすなわちインスタレーションの入り口となっており、展示空間にはメインの映像作品ほか、それに付随する映像作品《ビデオインフォレクチャー》、《Excuse》、が旧型ブラウン管テレビモニターで流されている。また、油土で作られた《記憶模型-a》、《記憶模型-b》、《記憶模型-c》が、桑畠から建物が建つ過程を示す。

壁に展示された5枚のドローイング《Boring processのドローイング》は、それぞれの時代の事務所の平面図であり、映像におけるカメラの動線と、周辺の様子も描き込まれている。同様に、映像には5つのシークエンスがあり、それが12分ごとにループしている。人の気配はなく、事務所やラーメン屋だった空間が、淡々と、なにものかに観察されているかのように映し出される。カメラの動線はどれもほぼ同じで、1階の入り口から入って階段を上り2階にあがって、打刻器を通って中に入り、それぞれの時期に異なるレイアウトになる室内を回遊して、奥の居間（？）にいたる。5つのシークエンスのまとまりに始まりと終わりが明示されていないので、観客にとっては微妙に異なる空間をほぼ同じルートで映し出す3DCG映像が延々と続いているように見えるだろう。それはどこか間違い探しのように、毎回のルートで事務所内の同じ場所に違うものが置いてあるということに気づく。5つのシークエンスのループだと知らされなければ、毎回が微妙にどれも

by whom, the gaze was being cast. By establishing a detached observer, the video offered a view of the subject matter—the world KANNO chose for her motif—in dual perspectives, switching between the narrator, who gave commentary as they saw it, and the audience who were watching. Standing at the entrance was a time clock. The idea was that the viewer could have their entry and departure times punched on the invitation card—at least that was what was supposed to happen. The machine was actually used at the office, and viewers would punch in their arrival time like an initiation. Upon doing so, the light-green-colored room converted to the office—which Boring process represents—and was projected on the wall. The glass front door was also adorned with green film, giving an otherworldly feel to the interior of the room. When dusk approached, the western light through the glass doors made the room feel as though it had slipped back in time. In summary, the entrance to the gallery itself served as the gate to the installation. Inside, the key videography was projected onto the wall, while a CRT monitor showed the related films: Video Info-Lecture and Excuse. The oil-cray models, Memory Model-a, Memory Model-b, and Memory Model-c traced the history of the mulberry field until it was replaced with a commercial building.

The five drawings—Drawings from Boring process—in which the artist had drawn the camera direction as well as images reminiscent of the surrounding area, recreated the office floor plan, showing the chronology of time. Likewise, the film also comprised a series of five sequences, which were replayed every twelve minutes on a loop. On the screen, the film revealed an empty space, which used to be a construction office or ramen shop, depicting the feeling of someone



違うのではないか、と延々と見続けてしまうかもしれない。

作品中に流れるモノローグは、菅野の祖母に取材したものや、家族のエピソードがカットアップされたものになっている。いつ誰が話しているのだろう。話者の主体の揺らぎとともに、浮遊するカメラの視線と合わせて、なにか身体を離れた意識のようなものが話しているように感じる。始まりも終わりもなく、終わらない時間の円環の中に閉じ込められてしまった、時空間を行き来するエージェントが、長い時間を変化し続けた事務所であった場所を、そこに過ごした人々の記憶とともに再生し続ける。けしてそれがことさら美化されているわけでもない。しかし、祖先の記憶の断片の数々と、菅野たち自身が行なった終わらない整理が、ひとつの時間の連なりとして意識された時、そこでは一瞬が永遠で、永遠が一瞬のように感じられる。

入り口に設置されたタイムカードに時刻は打刻されなかった。まるでそれが一瞬の出来事であったかのように会場を後にした。

watching the room with an air of indifference. In every sequence, the camera moved along almost the same route; after entering the building via the ground level, it took the staircase to the upper floor, passed through the time clock and circled around the front room, before finally reaching the rear section that appeared to be the living room. With no clear start and finish points, and the layout of the front room changing as time went by, viewers found that the film changed subtly as the camera passed through the building. It may have been seen as somewhat playful when an object found in a certain part of the office was switched each time the camera went into the room. If viewers did not know that the sequences were looping, they might have kept watching endlessly, causing them to wonder if each one was slightly different.

Monologues featured in the film were based on KANNO's interview with her grandmother and fragments from her family's anecdotes. It is unclear when it was recorded or whose voices they were. The inconsistent narratives, combined with the unstable camera focus, made one feel as if the voices may have been coming from something conscious, yet separated from the human body. These voices, like time-traveling agents, were trapped in a loop without beginning or end, endlessly reconstructing the office as it changed over the years, along with the memories of its former inhabitants. In the installation, those spaces and stories were not particularly glamorized. Yet one could feel the fragments of ancestral memory and KANNO's ceaseless sorting merge into a continuous stream of time, where every instant seemed eternal, and eternity itself seemed no more than an instant.

The time clock didn't print the time on my card. I left the room as if the whole episode had passed in a blink of an eye.



畠中 実 (はたなか みのる)

1968年生まれ。1996年のNTTインターミュニケーション・センター[ICC]開館準備より同館に携わり、数多くの展覧会やイベントを企画した。主任学芸員、学芸課長をへて2025年3月末で同館を退任。主な展覧会に、「サウンド・アート」(2000年)、「サウンド・スペース」(2003年)、「サイレント・ダイアローグ」(2007年)、「みえないから」(2010年)、「坂本龍一 with 高谷史郎 | 設置音楽2 IS YOUR TIME」(2017年)。そのほか、ダムタイプ、ローリー・アンダーソン、八谷和彦、ジョン・ウッド&ボール・ハリソンらの個展などを手掛ける。近年は、「多層世界とアリティのようどころ」(2022年)、「坂本龍一トリビュート展 音楽／アート／メディア」(2023年)、「ICC アニュアル2024 とても近い遠さ」(2024年)、「evala 現われる場 消滅する像」(2024年)などがある。ICC以外の展覧会では、「Ennova Art Biennale Vol.1」アーティスト選考委員(中国、2024年)、森美術館「マシン・ラブ:ビデオゲーム、AIと現代アート」アドバイザー(2025年)を務める。著書に、『現代アート10講』(共著、田中正之編、武蔵野美術大学出版局、2017年)、『メディア・アート原論』(久保田晃弘との共編著、フィルムアート社、2018年)。

Minoru HATANAKA

Curator, Critic of Music and Art

Born in 1968, HATANAKA joined NTT

InterCommunication Center [ICC] prior to its opening in 1996, and organized numerous exhibitions and events before leaving the institution in 2025. At ICC, he has curated such exhibitions as the group shows "Sound Art - Sound as Media" (2000), "silent dialogue" (2007), "[Internet Art Future]—Reality in Post Internet Era" (2012), as well as solo exhibitions featuring Dumb Type, Maywa Denki, Laurie ANDERSON, HACHIYA, Rhizomatiks, ISOZAKI Arata, OTOMO Yoshihide, John WOOD and Paul HARRISON. His recent curated exhibitions include "Viewpoints of Reality in the Multi-layered World" (2022), "Ryuichi SAKAMOTO Tribute Exhibition: Music / Art / Media" (2023), "ICC Annual 2024: Faraway, So Close" (2024), and "evala: Emerging Site / Disappearing Sight" (2024). Outside ICC, he served as a selection committee member for "Ennova Art Biennale Vol.1" (China, 2024), and as an advisor for the Mori Art Museum's "Machine Love: Video Games, AI and Contemporary Art" (2025).

Boring process のドローイング_04

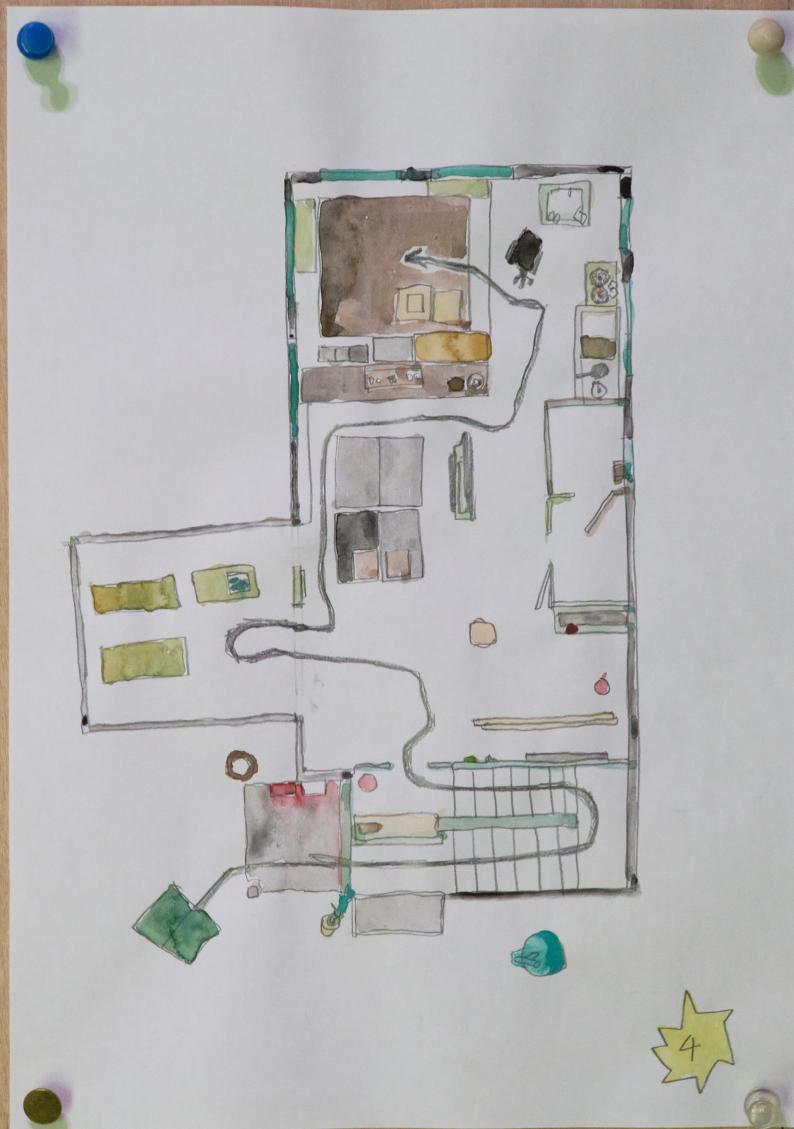
Drawings from Boring process

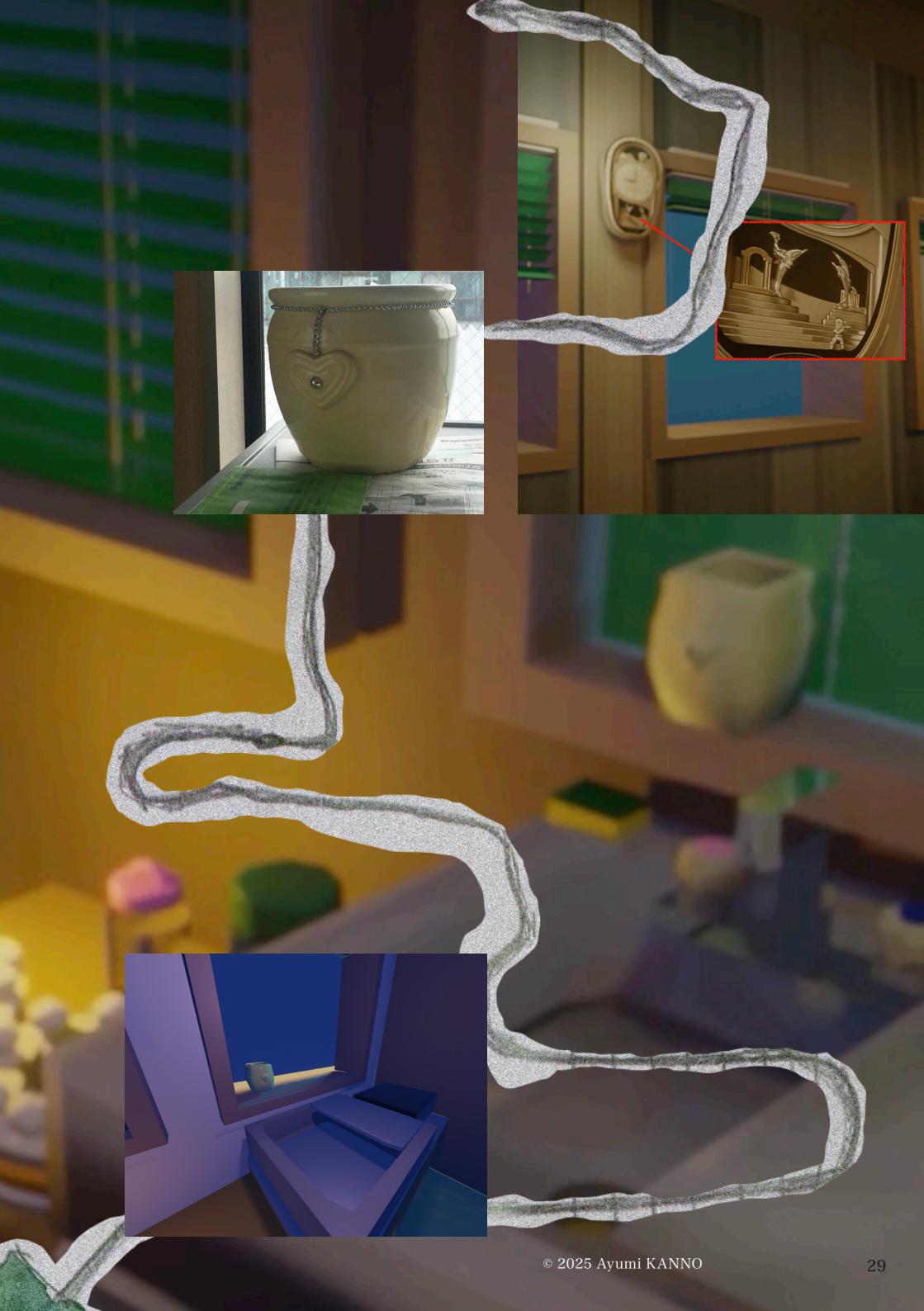
2025

21cm x 29.7cm

紙に水彩、鉛筆

Watercolor and Pencil on Paper





作家 インタビュー

聞き手・構成 斎藤 七海
Interviewer & Editor: Nanami SAITO



2023 CAF Award exhibition 『明日のハロウィン都市 /Halloween Cities of To-Morrow』 Photo by Keizo KIOKU

- 個展開催おめでとうございます！今回の展示では新作インсталレーション作品が発表されています。

これまで土地の物語やそこで伝わっている幽霊の話など「フォークロア」をテーマに作品を作っていました。大きな歴史から見過ごされてきたディテールや、実際に生きてきた人の語りから歴史を捉え直すということに興味があります。CAF賞2023の場合は、渋谷ハロウィンという今日的な事象に対してフォークロア的な価値を見出すことによって、再開発のもう一つの在り方のようなものを提示しました。

私の作品はいつも「どこか特定の地域について」という縛りがあったのですが、今回の個展ではそこから少し解放されたようなことも自由にやってみようと思いました。展示の企画段階時には、ちょうど私の祖父の閉業した事務所を整理していたということもあり、その事務所整理の過程を展示に落とし込むと考えました。しかし自分の家庭に関係する個人的なことがモチーフになっていた分、完全に自分のこととして閉じてしまうのは違うなと思い、今回もいつもと同じように、歴史の中で見えてこなかつた部分を掘り起こすことを意識して制作を行いました。

Congratulations on the opening of your solo show! Can you tell us about the new installation work?

Over the years, I've been making work around the theme of folklore—stories bound to a place and its ghost tales. I am drawn to the overlooked details history seems to miss, and to reframing the past through the voices of those who actually lived it.

For the 2023 CAF Award exhibition, I found folkloric value in a contemporary phenomenon—the Shibuya Halloween celebrations—and used it to suggest another way of looking at redevelopment.

My work has always had a tie to a specific place, but for this exhibition, I thought I'd give myself a little more freedom. While I was planning the show, I happened to be clearing out my grandfather's closed construction office, and so I considered bringing that process into the work. Because the material was so personal and connected to my family, I didn't feel right to keep it closed off as something entirely about myself. So, as in my previous projects, I focused on uncovering parts of history that often remain overlooked. One example is the history of land reform. It's often summed up as many tenant farmers became landowners and their lives improved as a result. But my grandmother's family—though landowners—suddenly had to start farming themselves with no experience. It didn't go well—they gradually sold off their land, and moved from job to job: starting a construction business, opening a supermarket in town, and eventually moving on again. Hearing how they were landowners who also faced hardships made me think that this might be one of those histories that rarely gets told.

た。例えば農地改革は一般的な歴史では「多くの小作人が自作農となり、生活が改善された」とされていますが、地主の家だった祖母の家は、やったことのない農作業をいきなり始め出して、でもうまくいかなくて土地をどんどん手放していって、職業を転々とするようになりました。土建屋を始めたりスーパー・マーケットを街で始めてみたり、それが立ち行かなくなつてまた次の仕事へというように、どちらかと言えば苦労した側の地主であることを聞いて、それも一つの語られてこなかつた歴史なのかなと思います。

- 作品では昔話のような語り口で、同じお話を繰り返し行なつていて、ちょっとずつ話が違つたりするのが今回の映像作品と重なるところもまた面白いですね。

そうですね。高齢者が同じ話を何度も繰り返す中で毎度、話のディテールが少しずつ違うことがあると思いますが、私はこれって高齢者だけでなく、誰しもあることだなと思うんですよね。例えば近しい友人や恋人から何度も同じ話を聞く、みたいなこととか。話を聞いていると、この話ってこの人にとって重要な意味があるんだなとか、繰り返し話することでその人自身の歴史を紡ぎ直していく過程が見えてくるような場合があります。今回の作品を作るために改めて祖母から話を聞いたのですが、話を聞くまでは物を捨てると怒る人だったんですよ。だからなるべく物を捨てないで事務所を整理しようと思つていました。事務所を整理する上でこの場所の歴史について聞きたいと祖母にお願いして、それで一通り話を聞いたたら、その後しばらくして、祖母が自ら事務所を片付けていたんですよね。話することで何か祖母の中で整理がついた部分があつたのかなと思いました。これは結構すごいことだと思っていて。この展示を準備していくなかで、私の片付けは全然進まなかつたけど、祖母の心境が変化したことは大きな前進でした。

The storytelling in your work has the feel of old tales, where the same story is repeated with slight differences. How do you see that carrying over into your video work?

Well, you know how older people sometimes tell the same story again and again, and the details shift a little each time? I don't think that's just something the elderly do — we all do it. Maybe it's a close friend or partner telling you the same story over and over. When you're listening, you start to realize the story holds a special meaning for them. And sometimes you can even see how, in telling it again, they're reweaving their own history.

For this work, I once again asked my grandmother to share her stories. Until then, she would get upset if anyone threw things away, so I tried to sort through the office while discarding as little as possible. When I asked her to share what she remembered about that place, she told me everything, but something seemed to shift within her. Not long after, she started cleaning out the office on her own. I wondered if talking about it had helped her settle something inside herself — I thought that was pretty amazing. While I didn't make much headway in my own tidying during the lead-up to the exhibition, her change in mindset felt like a big step forward.

The Jizō statue in your work— there used to be a mulberry field around it, right?

Yes — when my grandmother was a child, the land where the office now stands was a mulberry field. A path ran diagonally through it, and there was a Jizō statue by the side of the path. That's where her story began. Later, when my grandfather was building a supermarket there the

- 作品にも登場しますが、もともとはお地蔵さんの周りは桑畠だったそうですね。

祖母が子供の頃は事務所の場所が桑畠だったそうで、そこに斜めに道が通っていて、その道のそばにお地蔵さんがあった。そういう話から祖母の語りが始まりました。その後、祖父がその場所でスーパーマーケットを始めるための工事でお地蔵さんがどこかに行ってしまったようで、しばらくして隣のガラ置き場みたいなところから、首がない状態のお地蔵さんが発掘されたそうです。そのお地蔵さんに小屋みたいなものを作つてしばらく安置していました。その後スーパーマーケットが潰れて、次に祖父が土建屋を始めるんですけど、祖父の土建屋の従業員がその首のないお地蔵さんを見てちょっと不憫に思つたのか、勝手にコンクリートで頭をくっつけちゃつたそうです。そのお地蔵さんが私の生まれた時から知つてゐるお地蔵さんで、生まれた時からいびつなお地蔵さんがそこにあつて、そういうものだと思ってたので、話を聞いて少し衝撃でした。小さいブラウン管ではその話を日記のような映像にしています。

- 今回の個展は構成も面白いですよね。

まず会場に入ると打刻機があります。打刻機は事務所から持ってきたもので、実際に事務所で使われていたタイムカードです。展覧会のDMも一応タイムカードの大きさにして入れられるようにしています。会場の入口にタイムカードを置くことで、展示会場が事務所になっているんですよね。什器も事務所の床と同じ緑色であつたり、昔そこが桑畠だったでの桑の葉の色もあります。

メインの映像作品では、祖父の事務所がそつくりCGで作られて、玄関から入つて奥の部屋でブラックアウトてしまい、また玄関に戻つて同じことが繰り返される映像なのですが、間取りや物の配置、ディテールが毎回少しずつ違つています。かつてスーパーマーケットだった時の間取りだつたり、か

Jizō went missing. Some time after that, it turned up in rubble pile next door—without its head. Thy built a little shelter for it and kept it there for a while. After the supermarket closed and my grandfather started a construction company, one of his workers, probably feeling a bit sorry for the headless Jizō, tried to reattach its head with concrete. That lopsided Jizō is the one I've known since I was born. I always thought that's just how it was, so hearing the full story was a surprise. In the exhibition, there's a video on a small CRT monitor that retells the story like a diary.

This exhibition has a rather unique structure—could you walk us through it?

When you walk into the exhibition space, the first thing you see is a punch clock from my grandfather's office, along with the actual time cards that were used there. I even made the exhibition invites the same size as a time card, so you can slip them right in. That way, the gallery's entrance feels like you're stepping into an office. The stands and seating are painted the same green as the office floor—and, since the site was once a mulberry field, it's also the color of mulberry leaves.

The main video is a 3DCG reconstruction of my grandfather's office. You walk in through the entrance, go to the back room, and then the scene blacks out, only to drop you back at the front again, where it starts all over. Each time, something's a little different: the layout, the way the furniture is placed, small details here and there. Sometimes it's set up like the old supermarket used to be, and sometimes you can see the mulberry field that once grew outside the window.



つてそこにあった桑畑が窓の外に見えたりします。

字幕にはメインの映像を作るために祖母から聞き取った言葉や、私がその聞き取りから触発された記憶、事務所にあるものから引き出された私の記憶であつたりとか、そういうものをまぜこぜにして見せています。

実はこの映像作品は5回繰り返しているのですが、最初の1と2は私の語りで、残りの3つはおばあちゃんの語りになっています。始まる時は「むかしむかし…」から始まりますが、終わる時に一番奥の暗い部屋で「ここで一瞬が永遠で永遠が一瞬のよう」という文言が入ります。その暗い部屋は、実際の事務所でものがすごい多くて、私がいつも整理しててここはもう無理だってなっちゃうところなんですけど、整理はいつもそこで終わります。夫と整理してる時にそこで夫が「なんかここにいるとなんか5分が1時間のように感じる」と言ったことがあり、その言葉を参考にこの断末魔ワードを決めました。

そして5パターンの映像の間取りや置いてある物の変化が、壁際にあるA4サイズのドローイングでわかるようになっています。

大きいテーブルの上に置いてあるブラウン管の映像は、メインの映像を紐解くヒントのようなものになっています。メインの映像と反対側の壁にあるマケットは、かつてそこが桑畑だった頃のものと、事務所がスーパー・マケットだった頃の1階と2階の

The subtitles weave together my grandmother's words from those stories, memories that came to me while we were talking, and other recollections stirred up from the objects in the office—all jumbled together and shown as one. The video plays out in five cycles: the first two are narrated by me, while the remaining three are voiced by my grandmother. Each begins with the familiar phrase, "Back in the day," and ends in the dark back room with the words, "Here, a moment feels like eternity, and eternity like a moment." That room is based on a real corner of my grandfather's office—a spot so piled with stuff that whenever I try to clean it, I eventually think, "Nope, this is impossible," and stop there. Once, while my husband and I were tackling it together, he said, "It feels like five minutes here lasts an hour." That offhand comment became the seed for the work's closing phrase.

Along the wall, a row of A4-sized drawings traces the subtle changes in layout and objects across the five versions.

The large CRT on the table plays a video that serves as a hint for piecing together the main work. Across the room, on the opposite wall, are clay models I made from floor plans my grandparents drew—one recreates the land as it was when mulberry fields covered it, the other shows the first and second floors from its time as a supermarket. These models also make a brief appearance in the small CRT monitor by the window, which plays a diary-like video, telling the story of the Jizō statue that once stood beside the office.



模型になっていて、祖父母に図面を書いてもらつて私が粘土で再現しました。窓際の小さいブラウン管にはそのマケットが少し登場していて、事務所の横にあるお地蔵さんにまつわる私の日記のような映像になっています。

- 粘土は作品によく使われるのでしょうか。

粘土は日常的によく使っています。ドローイングとか下書きとか、地図っていう名目だったら絵を描けるんですけど、キャンバスを貼つちゃうとプレッシャーにやられて全然絵が描けなくなっちゃうんです。それと同じで粘土も焼いちゃうともう戻せないので、焼かずに未焼成粘土のままにしています。

- 余談ですが、片付けをしたあとは事務所はどうなるのでしょうか。

建物自体は今のところ祖母の持ち家なので、なんとか整理して自分のアトリエとして使えたらなあと目論んでいます。大学を卒業した後のアトリエがなくて、卒業前の2月ぐらいに急にそこを整理して使えないかなと考え始めたことがこの作品のきっかけでした。

- 過去の作品の話も少し聞かせていただきたいです。

「未踏のツアー」という作品は福島県の西会津がテーマの展覧会のために作った作品です。出展されていた他の作家さんは、現地に住んでいる人や何度か行ったことがある人だったのですが、それに対し

Do you often use clay in your work?

I use clay all the time. With drawing, if I call it a map, a sketch, or a rough draft, I'm fine—but the moment I stretch a canvas, the pressure hits and I can't draw a thing. Clay is the same—once you fire it, you can't undo it, so I always leave it as unfired clay, able to be changed.

I see my grandmother about once a week, usually to go grocery shopping or accompany her to the hospital. But asking her about the past felt a bit awkward. So I got my husband to join us — using him as a kind of outsider to help open up the conversation. With him there, her way of speaking changed, the stories picked up their flow, and new little details started to come out. That was really interesting.

By the way, what will happen to the office once it's been cleared out?

The building still belongs to my grandmother for now, so I'm hoping to somehow get it organized and use it as my own studio. I didn't have a studio lined up after graduating from university, and it was around February—just two months before graduation—when I suddenly thought, maybe I could repurpose that office. That idea became the spark for this work.

Could you also tell us a bit about your previous work?

The Untrodden Tour is a work I created for a group exhibition themed around Nishi-Aizu in Fukushima Prefecture. The other participating artists had either lived there or visited several times, but I had never been. Since it was during the pandemic, I thought about what I could

て私は一度も行ったことがありませんでした。コロナ禍だったこともあり、その状況でどういったことができるか考えた上で、現地に行かずに西会津をリサーチして作品を制作することにしました。

do under those circumstances and decided to research Nishi-Aizu remotely—creating the piece without ever going there.



《もう一つの西会津を歩くための地図》(2022) H54cm×W52cm
© 2022 Ayumi KANNO

これはかつてあった牛海という湖の地図です。湖の姿をマーキングしたら確かに牛のような形が浮かび上がってきたんですよ。最初に調べ物からメモや地図を作つてそれを元にCGを作つていくという、作り方としては今回の個展と同様の手法です。web上の地図を用いて町を擬似ドライブしたり、その街に関係する物語を読んだりして未踏ながらに土地に対

One part of the work was a map of a now dried up lake called Ushiumi. When I traced its old outline, it really did look like the shape of a cow (ushi being the Japanese word for “cow”). The process—starting with research, making notes and maps, then creating a CG version—was much like the approach I used for my current

する愛着を構築し、作品制作をするプロセスに挑戦した作品でした。制作を終えた後は実際に西会津へ行って、CGで制作した道と全く同じ道を撮ってICCで展示しました。

左側にCG映像があつて、右側に現地で撮影した映像を対応させて映しています。CGと実際の映像を比べると山並みが重なつてたり、全然違うけど少し似ているところがあつたり。ストレートな手順で現地に行ってたら見えづらかった発見や体験を得られたことが楽しかったです。

- 今後はどのようなことに挑戦したいですか。

少し前からやりたいと思っていてできてないのが、インタラクティブな要素を作品に組み込むことです。今の作品は映像を見ていたくような形態ですが、それに鑑賞者がアクションしたり相互作用があつたりするのもいいのかなと思っています。ただそれは必ずしも直接的でわかりやすいインタラクティブで無くとも良いと思っていて、何か必然性のある良い仕掛けを見つけていきたいです。

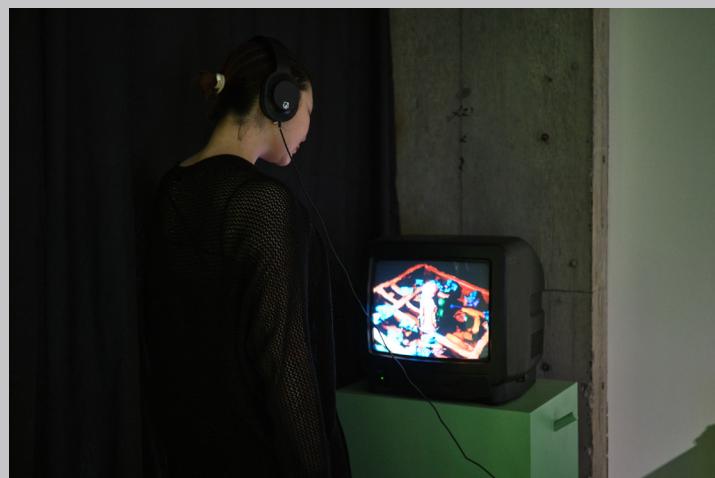
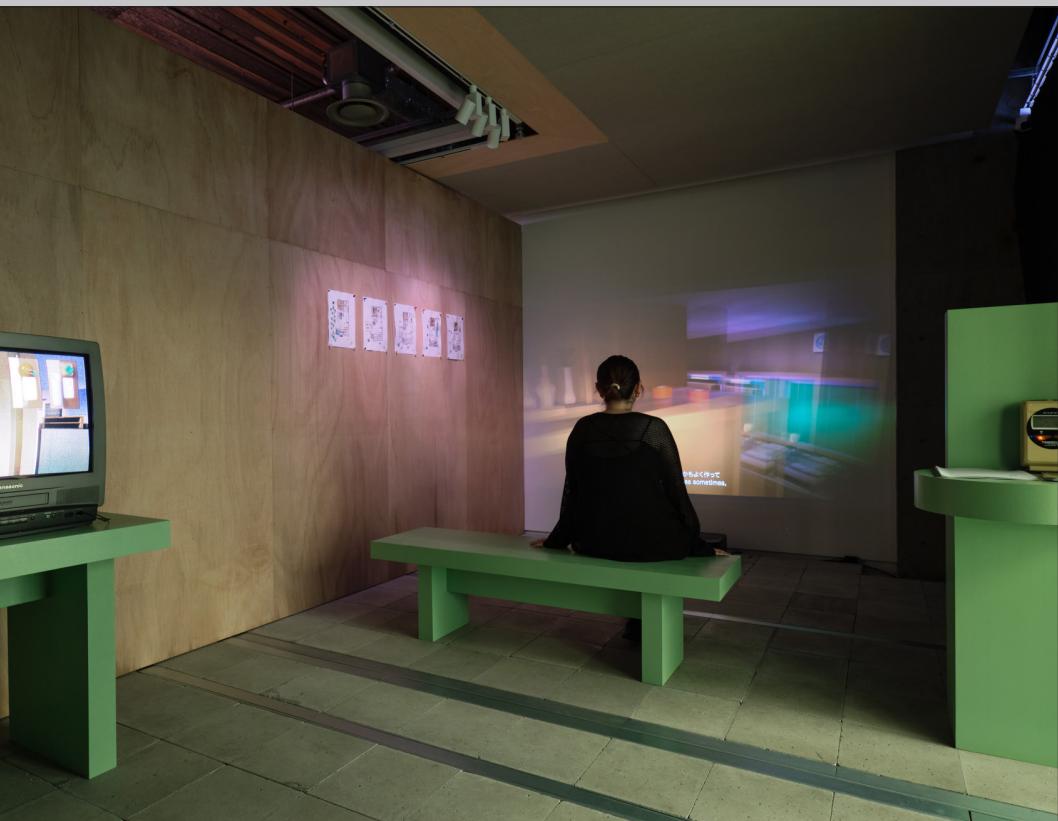
solo exhibition. Using online maps, I took virtual drives through the town, read local stories about it, and developed a sense of attachment to the place without ever going there. It became a key part of the creative process. After the piece was finished, I finally visited Nishi-Aizu and filmed the exact same roads I had modeled in 3DCG.

At the ICC exhibition, the 3DCG video played on the left and the footage I shot on location played on the right, shown side by side. Comparing them, I found moments where the mountain ridges lined up perfectly, and others that were completely different yet somehow resembled each other. I enjoyed those discoveries—things I might have missed had I simply gone to the place from the start.

Is there anything you're hoping to explore in future projects?

I've been wanting to try incorporating interactive elements into my work for a while now, but haven't managed to yet. With this piece, the format is simply for the viewer to watch the video, but I think it could be interesting to bring in some kind of action or two-way exchange with the audience. It wouldn't have to be anything straightforward or obvious. I'd like to find an element that feels naturally necessary, something that belongs within the work's own logic.





「Boring process たいくつな掘削かつい」(2025) 会場風景



3点とも映像作品《*Boring process*》より
© 2025 Ayumi KANNO

Boring process のドローイング_03

Drawings from Boring process

2025

21cm x 29.7cm

紙に水彩、鉛筆

Watercolor and Pencil on Paper



Talk Drawing Room

菅野 歩美

結城 敬介 (ジャグリングパフォーマー)



が、トークを進めていくうえで、まずは菅野さんから展覧会の説明を簡単にお願いできますでしょうか。

菅野 この展覧会のメインの映像の中に出てくる建物は、私の祖父が所有していた土建屋の事務所がモデルとなっています。今年の2月頃からその事務所の片付けや整理をしていて、展示まであと3ヶ月、4ヶ月、みたいな状況で、この整理していくことや、家族の歴史を掘り返していくことを展示として出せないかなというアイディアが湧いて、この展示を作りました。会場に入ってすぐ右手に、タイムカードの機械があります。その機械の前に本展のDMがあるんですが、このDMを使ってタイムカードに来場した日時を打刻することができます。機械の調子が悪い時とか良い時とあって、今日はちょっとあまり調子が良くないです、すみません。この機械の後ろの壁面に投影されているのが、本展のメインの映像作品です。さっき言っていた、もう廃業になっている私の祖父の土建屋の事務所がモデルで、今は物置みたいになっている場所なんですが、そこを自分で3DCGでモデリングをして、そっくりそのままゲームの世界みたいなものを仮想空間で作りました。

事務所の玄関から入って奥の部屋まで行って、最後はフェードアウトするみたいな映像が繰り返されるんですが、実は繰り返されるごとに毎回ちょっとずつ事務所の間取りが違ったり、物の配置が変わっています。壁にあるドローイングは、変化していくそれぞれの間取りが描かれています。

以前は、事務所があった場所で八百屋や魚屋、肉屋が1階にあり、2階ではスナックやお好み焼き屋などが入ったスーパー・マーケットをやっていたそうなんですが、映像にも時々スーパーだった当時の間取りが重なったり、小物が現れたりします。映像の下部には昔話のような字幕が付随していて、これも同じ雰囲で繰り返されるのですが、語られる時代が変化したり、映像内の変化に引っ張られるかたちで変化があります。高齢者から話を聞いていると、一



見同じ話の繰り返しが起こっている時でも、毎回少しずつ新しい細部が語られ、段階を踏んで全体が見えてくるようなことがあります。この経験と、私が毎日事務所を整理するという行為を行なっていく中で、場所と記憶の在り方について何か作品にできなかと思い、本作に取り組みました。

会場で展示している他の作品を簡単に説明すると、このメインの映像に対する説明動画というか、プレゼンテーション動画みたいなものが、テレビで流れています。入り口って左手の壁際には、昔スーパーだった時の間取りの模型や、それ以前の桑畑だった時の様子を粘土で作った作品があります。その横に設置してあるブラウン管テレビには、うちにあるお地蔵さんの話を混ぜこぜにした映像が流れています。

結城 今、菅野さんから説明もありましたが、入り口から見て右手の壁のスクリーンに投影されている本展のメインの映像作品は 12 分の連続した作品であるとともに、5 つのエピソードで分けられています。映像の左手にはドローイングが 5 点飾ってあつ

て、今自分たちが話しているこのテーブルには、本来テレビモニターから映像が流れています。入り口から見て左手壁にはまたテレビモニターが設置されており、その映像と、映像に関連付けられていると思われる模型が 3 点並んでいて、これらを反時計回りに見て最後また打刻して帰るといった、作家に与えられた動線に則って見ました。もちろん見に来た方それぞれの見方というのはあると思いますが、自分は今回の展示では映像作品の比重がやはり一番大きいと思います。ですから、映像を長いこと見て考えることが作品経験の肝だと感じました。

菅野 メインの作品は全部で 12 分の映像なんですが、始まりと同時に入り口に入って、事務所の奥で映像が一度フェードアウトして、という繰り返しの 12 分なので、人によってはその一回のループで離席するっていう場合も全然可能性としてあり得ますね。でも映像の横に展示している 5 点のドローイングは映像のヒントみたいなものもあるので、それでもしかして同じループの繰り返しではないのかも、と気がついた人もいるかもしれません。



展覧会をやってると、映像作品はそのまま素通りされてしまうケースも少なくないのですが、中には何周も見続けるみたいな方もいて、不思議だなと思います。この会場のビルも、他のスペースで絵画の展示などいっぱいあると思うんですけど、絵画の展示でも同じことが起きてると思います。会場に入って20秒くらいで展示を見てしまおうと思えば見れます、おそらく一つの絵に対して5分とか10分とか見る方もいます。

結城 ところで、今回の映像ではカメラワークが特徴的です。菅野さんの作品に渋谷のハロウィンについての映像作品があって、渋谷の再開発や現代の渋谷のハロウィン文化をSF的に解釈した作品なんですが、その映像でのカメラワークは渋谷の監視カメラのような視点で、しかもそれがドローンのように、あるいは回遊する魚のように動き回る、いわば非人間的なカメラの動きでした。これは今までの菅野さんの映像作品に共通してもいるものです。

でも今回の作品は、一人称視点のゲームをプレイしているみたいに、誰かの身体が動いているかのようです。だけど、人間の動きだとしたらかなり変な動きもあります。例えばカメラは天井付近の神棚のあたりを平然と乗り越えていったりします。ここであれっとなるというか、ふつうの身体スケールであるという前提が狂うような感覚を与えられるのです。

しかし同時に、断続的に鍵束が擦れるようなチャリン、チャリンというような音がして、やはり何か身体に紐づくような、カメラを操作している人間の身体があるかのような感覚も与えられます。けれども、必ずしもそれはリアルな身体を前提にしたものではない。

映像の字幕には、この物語を語る菅野さんのおばあさまかな、昔話をずっとテキストで投影されてるんですが、この語り手も実は途中で聞き手である菅野さんと思しき語り手に変わっていたり、発言にズレが発生していました。鍵束の音や機械音は映像内で流れていますが、また字幕のテキストを語っている人の声は一回も聞こえてこない。そもそも人間らしきものが映ることもない。語られる話=字幕は、画面の中に映っている階段や、影や、明かりのちらつきとか、そういったオブジェクトと同等のものとしてここに配置されている。映像のループの中で、オブジェクトや話のディテールが毎回変わるというのもそうですが、単線的に処理したり定位しづらい。記憶はむしろおぼろで不安定で、それをこそここに描きたいという印象です。菅野さんのパーソナルなものを取材対象としていながらも、パーソナルな何かに紐づけて、自分のアイデンティティを見つけたいとか、そういった明確な結論があるわけではなく、結論の持ちづらさ、そのことの強度みたいなものを感じました。



菅野 渋谷の作品の時は、渋谷の再開発事業と合わせて展示をしてくださいということでもあったので、必然的に渋谷の再開発について、自分はどういう思いがあるのか、というところにフォーカスを当てる必要があったんですが、今回はアワードの副賞として自由に展示をして良いという、一種ご褒美のような展示だったので、今までの作品のテーマ設定や視点から一回自由になってみて、パーソナルな、等身大の展示にしてみようという気持ちがありました。そういう気持ちは、今回映像の動きや音の使い方などに変化があった理由かもしれないです。今回の映像がカクカクしているというのは、本当に手で動かしているからそうなっているのかもしれない。

結城 リアルタイムの操作の記録っていうことなんですね。

菅野 そうですね。手の動きで失敗したらもう一回やり直したりします。今回はあんまりカメラが物や壁を突き抜けないように意識しました。いつも物や壁を突き破ったりしてるんですけど、なるべく突き破らないようしてこの空間の中を歩いている感覚をしっかり出した。ただ、神棚見せたいみたいなときはスケールを無視してゲイゲイいらっしゃうとかしていて、このトイレットペーパーのストックがなく

なっているとか、そういったところは鑑賞者に気付いてもらいたいと思いつつ、気付いてもらいたいけど当然全部は言いたくない、みたいな気持ちがありましたね。

結城 作品がループしている中で、オープが出てきますよね。これも何かハッとさせられました。

菅野 そうですね。オープって、写真を撮ったときに写り込む丸い玉みたいなもので、心霊写真なんかでよく見られる現象です。大体は埃なんですけどね。事務所の片付けをしている時にその過程として記録写真を撮ると、よくオープが写り込んだんです。それを占い師である夫のお母さんに話したら、ホワイトセージを炊いて窓を開けた方がいいとアドバイスをもらい、実行したりしました。今回の作品にはそういうエピソードも反映されていて、他にも片付けの過程で言わされたことをセリフとして入れてもらいます。

例えば、一番奥の部屋で毎回映像がフェードアウトするんですが、その時に「一瞬が永遠で、永遠が一瞬のようだ。」というセリフが出てくるんです。これは、夫が「ここにいると5分が1時間みたいに感じる。」って言っていたことがあって、それをオマージュして使ってています。そのほかにも、祖母の話に出てきたものとか、昔よく作っていたケーキを



部屋に置いていたり、過去と今を行き来するような構成にしています。

結城 什器がグリーンに統一されていて、窓ガラスにもグリーンっぽいフィルムが貼ってありますよね。あれは展示してから決めたことなんですか。

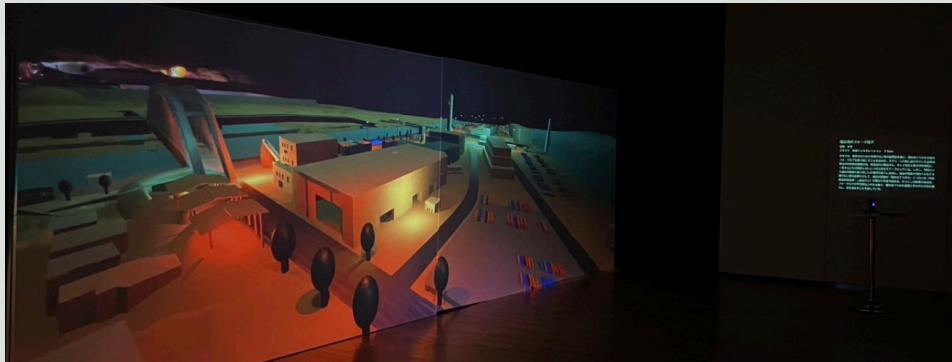
菅野 いえ、事前にこの色になるように決めていました。空間を全体的にノスタルジックな雰囲気にしたくて、窓のガラス面にフィルムを貼ったり、緑色の机や椅子など、什器は事務所の床の色と同じだったり、そこが桑畑だった時の緑色と重ねていたりします。

結城 作品の中出てくる事務所の床の色とも関連させるように、全体をコントロールしていたんですね。今のお話を聞いてなるほどな、と思いました。ただ、ホワイトセージとかオーブの話って、見ている人にとっては、こうしてお話を聞かないと正直なかなか映像だけでは読み解きようがない。とても個人的な、たわいのない話だったり、作家自身の経験がときに説明されずそのまま作品になっている。そういうのって、いわゆる「芸術とは何か」みたいな大きなテーマに向かっていく制作のあり方とは、かなり違いますよね。それでも、そういう個人的で小さなことが「作品たりうる」と思える、その理由というか根拠があるのか。それとも「よくわからないけど、とりあえず作品にしてみている。」みたいな

感覚なのか。そこがちょっと気になります。

菅野 自分の中にずっとあるテーマとして、「民俗学」っていうのがあって。たとえば歴史の語りって、たいてい国家とか政府とか、そういう大きな一人称で語られるじゃないですか。でもその一方で、個人のたわいもない話とか、農民のエピソードとか、特に女性の経験なんかは、歴史の中に組み込まれずに見過ごされてしまうことが多い。民俗学には、そういうマイノリティの物語や、語り継がれてきた民話の中から、歴史に埋もれた声をすくい上げようとする視点もあって。私は、作品を通してそういうことができたらいいなって思っているんです。

たとえば今回の映像の中でも、祖母が話してくれた昔の話、あそこが昔スーパーだったとか、農地改革のあと苦労して商売始めたけどうまくいかなかったとか、そういう話って、すぐくたわいもないけれど、実は大きな歴史とつながっているんですよね。農地改革って、その裏では損をした地主がいたり、語られなかった個々の複雑な事情もあったりして。そういう小さな話の中に、ちゃんと歴史のグラデーションがある。だから私は、そういう個人の記憶とか物語を作品としてまとめることで、「パブリック・ヒストリー」として残せるんじゃないかな、と思っていて。パブリック・ヒストリーって、一般の人が残す歴史、っていう意味なんんですけど、それを本として記録するだけじゃなくて、空間や映像、芸術という



かたちで提示することで、言葉にならないままでも、誰かに伝えられる可能性があると思うんです。怖いのは、複雑なものをきれいに整理して、はっきり提示してしまうことだと思っていて。そうじゃなくて、複雑なものを複雑なまま見せる。そういう表現を目指しています。

結城 菅野さんの作品の中で、自分がすごく象徴的だと思っているものがあって。それが、博士課程の修了展示で発表されていた《埋め立て地のフォークロア》です。この作品は、埋め立て地というテーマを軸に、ふたつの土地を一つの映像作品の中でシームレスに行き来する構成になっていましたよね。さっき話に出ていた渋谷の作品とは違って、リサーチ中に撮影された写真や動画も挿入されていて、より資料的な要素が作品に組み込まれていたのが印象的でした。

その中で特に気になったのが、作品に登場するふたつの土地の対比です。ひとつは埋め立て地。言ってしまえば人工的で、明確な歴史や物語を持っていないような土地。もうひとつは奄美大島のように、民間伝承や民俗学的な研究対象として、深い歴史や記憶が重なっている場所。このふたつが、ひとつの映像の中でキメラ的に結びついていて、それがすごく作品のコンセプトと重なっているように感じました。

なかでも、奄美のエピソードとして紹介されていた

「首のない豚」の話がすごく印象に残っています。あの話では、山道とか浜辺とか、あるいは遺跡のまわりに、ある日突然“首のない豚”がポンと現れるらしいんです。でも、なぜそこから出てくるのか、なぜ首がないのか、理由は誰にもわからない。

でもその話って、私には菅野さんのこれまでの作品のほとんどすべてを象徴しているように思えるんです。つまり、「首のない豚」は確かに現れるし、人びとはそれを見て語り合い、記憶し、「そういうものがある」と伝えていくことはできる。けれど、それが何を意味しているのかは、結局わからない。ただ、意味のわからない記憶を媒介する何かとして存在している。今回の作品も、自分にはそれが「首のない豚」的な体験だと思っていて。つまり、何かを明確に記憶するというよりも、「よくわからないエピソードを聞く」「少しずつディテールの違う話を聞く」「なぜこの空間が緑色で統一されているのかわからないまま、そこで10分とか20分過ごす」という体験。それってまさに、「首のない豚がそこにいる」っていう感じなんですよね。

菅野 「首のない」っていうのが、私の中ですっと続いているキーワードなんですよね。さっきの「首のない豚」の話もそうなんんですけど、実は修士の時の作品にも「首のない猿の幽霊」が出てくるんです。その幽霊は、誰も住んでいない廃村に出てるって言われていて。でもそれがなぜ出るのかとか、どんな由



来があるのかとか、そういう分かりやすい説明は特にないんです。ただ、「首のない猿が出る」ってだけ。でも、そういうちょっとグロテスクな幽霊が「見える」っていう話があるのって、きっとその場所に対して何か特別なイメージがあるからなんじゃないかなと思っていて。なんとなく暗いイメージとか、不穏な雰囲気とか。実際、その村は日本統治時代には日本軍が駐在していた場所で、戦後には中国軍の人たちが住んでいたりして、すごく複雑な歴史を持った場所なんです。今はもう誰も住んでいないくて、温泉地としても知られているんですけど、そういう歴史と現在がごちゃ混ぜになっていて、全体としてはちょっと不気味な空気がある。台湾では「サルは温泉が好き」っていうイメージがあったりするんですけど、そういう要素も相まって「首のない猿の幽霊が出る」っていう話が村に根付いているのかもしれない。

で、私自身は、そういう話が一言ポンと語られるだけで、その土地に関わる複雑なものたちが整理されないまま、でも確かに自分の中にスッと入ってくるような感じがして。だからすごく惹かれるんですね。幽霊の話って、いわゆる口頭伝承とかフォーク口アって呼ばれるものだと思うんですけど、そういうのを追いかけているうちに、あ、これは民俗学に近いのかもしれないって思い始めて。そこから民俗学を調べたりするようになりました。

今回の展示でも、「首のないもの」が偶然のようにまた登場していて。それが、あの事務所の横にあ

るお地蔵さんの話です。あの地蔵さん、よく見るとすっごく不恰好なんですね。展示では3Dスキャンした映像がブラウン管に映っているんですけど、頭がすごく大きくて。私、子どもの頃からその像を見てきたんですけど、当時は「なんか頭が大きいなー」くらいにしか思っていなかったんです。でも実は、もともとの頭じゃなくて、別の頭が後からくっつけられていたらしいんです。発掘されたときには、首がなくなっていたそうで。しばらくしてから、近所の土建屋さんがコンクリートで新しい頭を作って、素人修復みたいな形でくっつけたっていう話をあとから聞きました。

そういう、知らないうちに修復されていた「首のない存在」が、自分の身近なところにも実はずっとあったんだって気づいたとき、「首のない」っていうキーワードが、自分の中でだんだん繋がっていった気がします。

結城 やっぱり震災以降、「民間伝承」だとか「記憶」「想起」みたいなものって、繰り返し扱われてきたテーマだと思うんですよね。それは今もなお、ちゃんと意味があるし、重要性があるものだと思っています。ただ、菅野さんの作品は、そういうシリアスなテーマに正面からも向き合ってはいるんだけれども、同時にどこかちょっと「とぼけている」というか、いい意味で「かわいらしい」要素があるというか。そういうニュアンスをまとっていると思うんですよ。もっと大きなテーマ、たとえば災害や社会構造の変化とか、そういうものにダイレクトに向き合っていく作家ももちろんいて、それはそれで必要だと思う。でも、菅野歩美という作家には、そういう「首のない」というモチーフを自分のなかで繰り返し扱わざにはいられない、何かしらの必然性があるように感じます。そういうモチーフが自分の中で反復されていく、それは理屈では説明できないけど、やっぱり何かがそこにあるんだろうなと思わせられる。だからこそ、もっと深く知りたくなってしまう。作家と作品と鑑賞者を繋ぐ紐帯のようです。

自分が現代アートを見始めたとき、最初にぶつかったのは「どこから掴みかかっていいかわからない」ということだったんです。でも、ちょっとだけ踏み込んでみて、「この作家はどんな人なんだろう、何に興味があるんだろう、何をしたくて作品を作っているんだろう」って、作家自身について考えるとなんだん見えてくるものがあるなと思っていて。こっちもちょっとゲームに乗ってみる、やりとりに参加してみるというスタンスが必要な場面も多いし、そこがまた面白かったりするんですよね。菅野さんの場合は、「鑑賞者にはこういう体験をしてほしい」「ここに誘導したい」という作家の欲望みたいなものが、そんなに強くないように感じるんです。それが逆に、作品としての魅力になっているというか。「ここで泣いてください」とか「ここで驚いてください」とか、そういう押し付けがない。だからこそ、こちら側も自由に関われる。首のないものたちと一緒に、なんだかわからないまま、でも確かに存在している何かに触れていく、そういう体験ができる。それが菅野さんの作品の面白さなんじゃないかなと思っています。今回の展示とは違って、博士展のときの菅野さんは在廊していましたよね。

菅野 博士展の時は、必ず毎日在廊していました。

結城 確か作家がそこにいること自体もコンセプトだったんですよね。

菅野 そうですね、博士展では自分が案内役として会場にいて、お客様を案内して、鑑賞から連想が促されるような方法を探っていました。案内役がいなくても、勝手に鑑賞者の中で連想が生まれて行つたらいいなといつも思っているのですが、作品と鑑賞者の関係によってはなかなかそれが生まれにくかったりして、そこで観賞者が作品に入るこむためのガイドを自分が行うのがいいのではないかと思いました。でもそうやって、ガイド役が必要になってしまるのは、作品自体にフックが少ないってことなのかなと反省して、今回の展示では自分そこに居な

くとも、説明しなくとも読み解けるように意識していました。

結城 今回は会場の構成だったり光の入り方も面白いですよね。

菅野 今回は会場構成に小泉立さんが入ってくださったので、小泉さんの構想に比較的おまかせしています。むしろ作家のコントロールはあんまりないかもしれません。と、そんなこんなでそろそろ終わりの時間になってしまいました。せっかくなので今日は結城さんに無理を言って、最後に少し会場内でできるジャグリングを見せていただきたいとお願いしています。これでトークが締まります。

結城 締まるかどうかは自分次第なんですね（笑）。

[パフォーマンス]

菅野 結城さんありがとうございます！みなさん、本日はお集まりいただきありがとうございました！



結城 敬介（ゆうきけいすけ）

1987年生まれ。仙台市出身。13歳よりジャグリングを始める。16歳で日本大会銀賞を受賞後、国内外でパフォーマンスを行う傍ら、異ジャンル並立をコンセプトにした『多夢多夢茶会』『あるばとろす』などのオムニバスパフォーマンス公演を企画する。また『アイドル批評誌 かいわい』やストリップの文集『ab-』の編集・執筆活動も行っている。



上下とも映像作品《Boring process》より © 2025 Ayumi KANNO

Boring process のドローイング_05

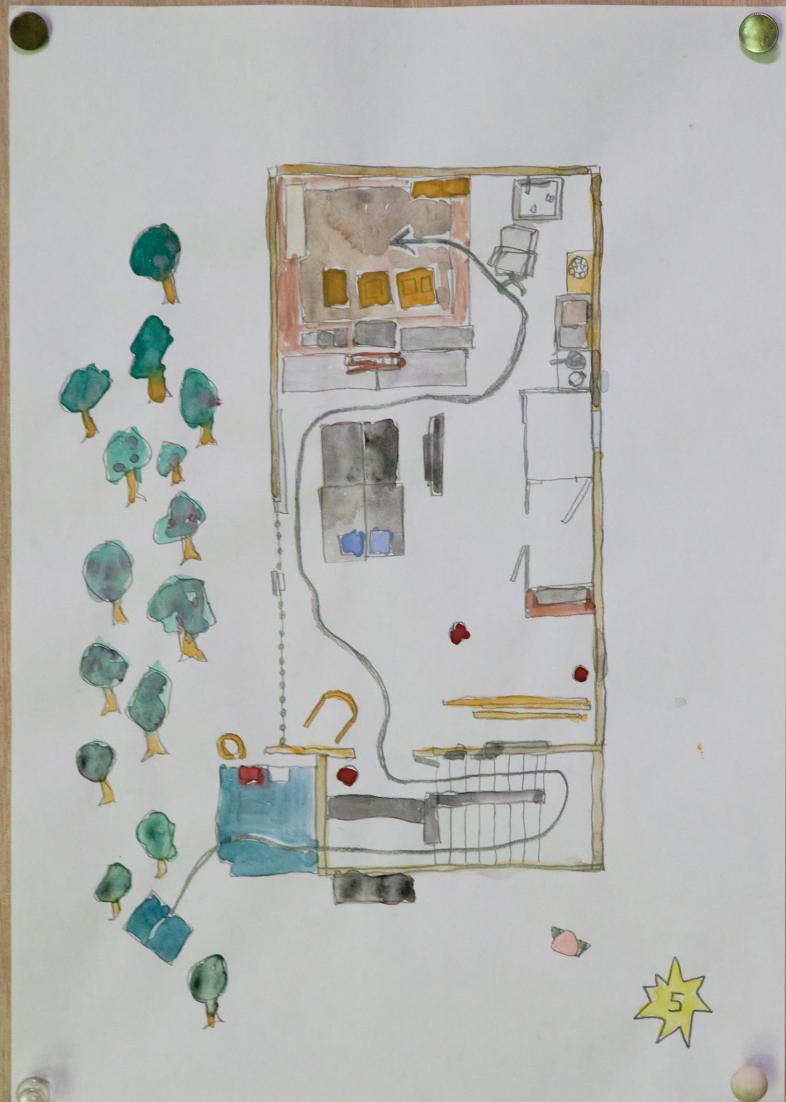
Drawings from Boring process

2025

21cm x 29.7cm

紙に水彩、鉛筆

Watercolor and Pencil on Paper



2025年2月6日 00:19

12年間在籍した大学をもうすぐ卒業する。どうやって春から社会人をやればいいのかわからない。そこでひとまず自分のオフィスを作ることにした。でも家賃が問題だ。実家の近くには2016年に閉業し、大量の物と共にずっと放置されている祖父の土建屋の事務所がある。そこを整理して使っていこうと決めた。



放置されているとは言ったものの、母や叔母によつて何度か整理が試みられている。前回2020年ごろ事務所の整理を手伝った時は、基本的に物を捨てる作業を手伝った。作業が「捨てる」の時は、物を買った人に対して、そして放置されてることに対して怒りが湧いた。多分私だけじゃなく母も「なんでこんなものとつていてるの！」みたいなこと言いながら怒っていたから、あれは捨てるという目的と行為、労働が関係した怒りだったと思う。

今回は捨てる物もあるけど、綺麗にする作業も多くなつた。サビを磨いたり、埃を落としたりして。今日、一番成果があったのは製図台の掃除だ。黄色くベタベタになつた古い製図台を磨いた。汚れの正体は油と埃だった。なんで土建屋の事務所でこんな汚れが製図台にと思いつつ、製図台の後ろにある流し台とガスコンロに気づいた。そっちも相当汚れていて、それで急にこの事務所で自分を育ててくれた祖父母に感謝の念が湧いた。今までの整理ではこんな感情になったことがなかったから、なんとなく綺麗にするという行為と、この感情が繋がっていると思う。同時にこんなにも感傷的になって、この整理を終えることは出来るのか不安にもなつた。

事務所には祖母の物が大量にある。祖母はなんか私が中学生ぐらいの頃から5年ぐらい、この事務所に住んでいた。その間、私と妹は家から徒歩1分のこの事務所で毎日夕飯を食べていた。小学生ぐらいまでは夕飯を私が作っていたけれど、中学生になって家のことから逃げたくて、毎日練習があるバレーボール部に入り、夕飯を作れなくなった。はじめはコンビニか何かのお弁当をそこで食べてた。でもある時祖母がほっともっとのお弁当を買ってきてくれて、そのお弁当があつたかくて嬉しかったのを覚えてる。

事務所には電子レンジも無くて、調理器具や、調味料も全然無かった。しかしある時から、突然祖母が事務所で夕飯を作ってくれるようになった。事務所には炊飯器が無かったから、米だけ家で炊いて、部活から帰ったら炊飯器ごと事務所に持つて行って祖母が作ったおかずや味噌汁を食べていた。当時同級生男子の家がたまたま近くにあって、私が炊飯器を持って事務所に行く時間、その子の家の前でサッカーボールがたむろするようになって、最悪な気持ちだった。炊飯器を持って事務所にいく時は、大概妹も一緒だし、小学生の妹に姉が同級生を避けてるって思われたらダサいし、炊飯器が爆重だからサッカーボールを避けずに毎日その家の前を通る最短ルートで事務所に行ってた。1、2回なにか言われたかもしれないけど、無視していたら次第に向こうも毎日同級生が妹と炊飯器を持ってどこかへ行く珍景に、慣れていたようだった。



映像作品《Boring process》より。2025 Ayumi KANNO

2025年5月22日

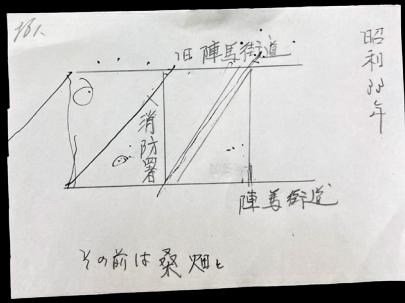
今日は祖母から事務所のある場所の話を聞かせてもらつた。これは前々から計画していたことで、日程は祖父がデイサービスに行く日かつ、一人で話を聞くのは照れくさいのでパートナーが同席できる日を選んだ。おばあちゃんにはパートナーがあの場所の歴史を知りたいって言っているから改めて教えてと伝えた。

午後、山奥の祖母の家に行くと、いつも以上に厚塗りの化粧をして服装もばっちり決めた祖母が出てきた。祖母は気合いを入れる日はラメが散りばめられた光り物の服を着る。祖母は今日もそんな日としてカウントしてくれたようだ。祖母は事前に話す内容をまとめたメモを用意していて、それを元に漫談家かと思うほど節を利かせて、祖母が生まれた時から今日までの事務所のある場所の歴史を聞かせてくれた。話はたまに脱線しながら、誇張されながら、どこまでが本当かわからないけど、祖母の生き生きした表情が見れて、いい日だった。

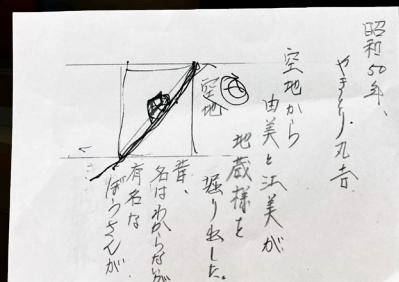
2025年5月31日

祖母から「事務所片付けたよ」と言われた。あれだけ事務所の物を処分することを拒否していた祖母が、叔母に手伝ってもらいながら処分したり、物を持ち帰ったようだった。もちろん全てが片付けられたわけでは無かったが、先日話を聞いたことで、祖母の中でも何かが整理されたのかもしれない。

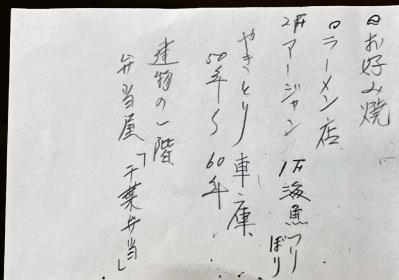
祖母が用意してきたメモ



昭和50年



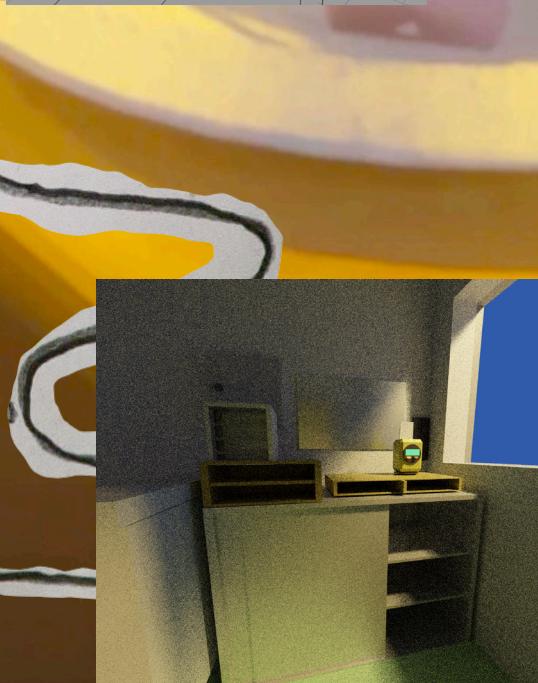
昭和50年、
ヤマモリ丸吉



昭和50年
2F アーチャン
お好み焼 ローラーメン店

5年 60年
建物の1階

60年 建物の1階



Boring process のドローイング_02

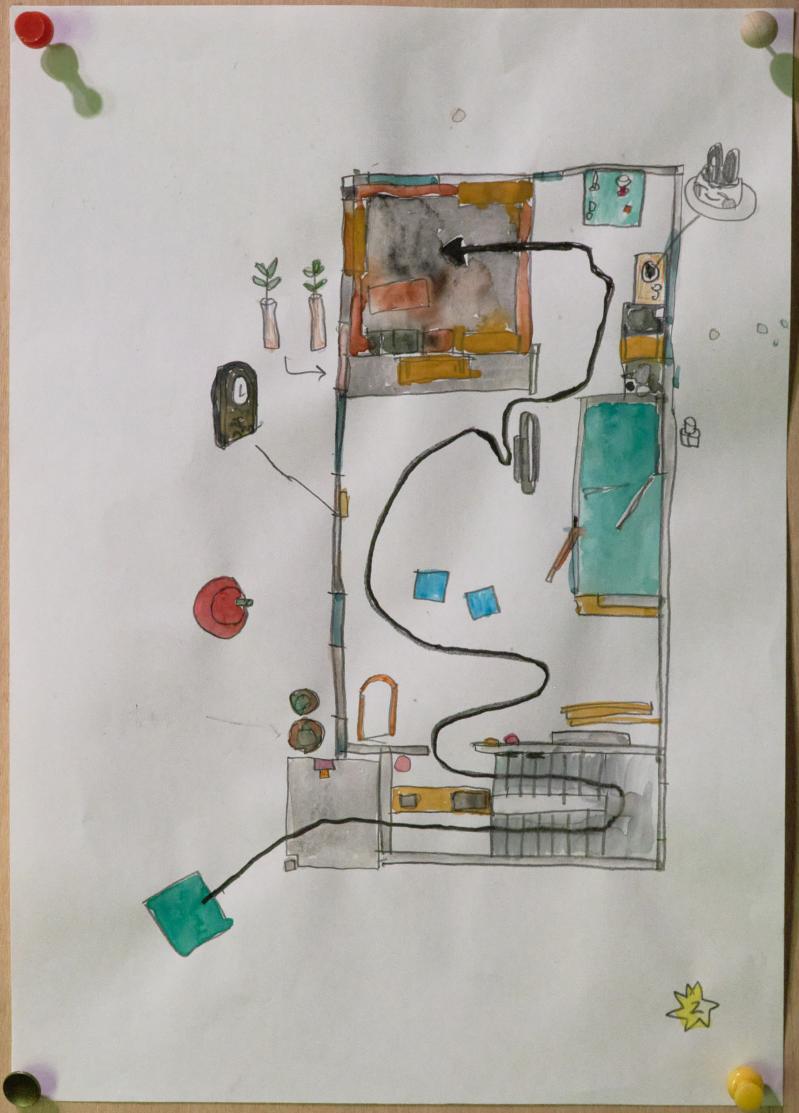
Drawings from Boring process

2025

21cm x 29.7cm

紙に水彩、鉛筆

Watercolor and Pencil on Paper





オープニングセレブーションでは、菅野の友人であり作家である新井毬子が、本展示をイメージして制作したホールケーキが振舞われた。

At the opening reception, a whole cake created by KANNO's friend and artist, Mariko ARAI, was served, inspired by the exhibition.



菅野 歩美 (かんの あゆみ)

1994 年生まれ。

2017 年 東京藝術大学 美術学部 絵画科油画 卒業

2021 年 東京藝術大学大学院 美術研究科 修了

2025 年 東京藝術大学大学院美術研究科 博士後期課程 (油画) 修了。

どこの土地にも存在する、土地にまつわる物語や伝説、幽霊譚。フォークロアと呼ばれるそれらは、なぜ人々によって紡がれてきたのか、その背後にある歴史や個人の感情を想像することで生まれる「オルタナティヴ・フォークロア」を 3DCG を使ったアニメーションやドローイングによって表現している。

[受賞歴]

2024 年 第 29 回学生 CG コンテスト NEW

CHITOSE GENIUS 賞、2023 年 CAF 賞 2023 最優秀賞、2021 年 A-TOM ART AWARD 2021 特別賞。

[個展]

2025 年 Boring process たいくな掘削かてい (現代芸術振興財団)、2023 年 明日のハロウィン都市 / Halloween Cities of To-Morrow (SACS)、2023 年 中空のページェント (YAU Studio)、2022 年 News From Atopia / アトピアだより (コートヤード Hiroo)。

Ayumi KANNO

1994 Born in Tokyo, Japan.

2017 B.A. Tokyo University of the Arts,
Oil Painting Department.

2021 M.A. Tokyo University of the Arts,
Oil Painting Department.

2025 Ph.D. Tokyo University of the Arts,
Oil Painting Department.

KANNO creates installations that weave together videos and drawings derived from fragmented, seemingly unrelated memories of the same place. Her work explores why communities generate site-specific folklore and ghost stories around these locations. Through these installations, she seeks to reunite elements that have been divided and restore their connections. In recent years, she has been experimenting with 3DCG as a medium for crafting her own forms of site-specific alternative folklore.

[Prize]

2024 29th Campus Genius Contest, NEW
CHITOSE GENIUS Prize. 2023 Contemporary
Art Foundation Award 2023, Grand Prize. 2021
A-TOM ART AWARD 2021, Special Prize.

[Solo Exhibitions]

2025 “Boring process” Contemporary Art
Foundation, Tokyo, Japan. 2023 “The Hollow
Pageant” YAU Studio, Tokyo, Japan. 2023
“Halloween Cities of To-Morrow” SACS, Tokyo,
Japan. 2022 “News From Atopia” COURTYARD
HIROO, Tokyo, Japan.

過去作品 Selected Past Works



2023 CAF Award exhibition 『明日のハロウィン都市 /Halloween Cities of To-Morrow』
(2023) Photo by Keizo KIOKU

明日のハロウィン都市 *Halloween Cities of To-Morrow*

2023

インスタレーション

(映像、ドローイング、他)

映像尺 12min 58sec

10月31日の渋谷に人々が集まる現象に原初の祭の発生を重ね合わせることで、現代的な事象のなかに民俗学的な価値を見出そうと試みた作品。映像では、ゲームエンジンによってシミュレーションされた、渋谷のハロウィンが伝承と化した未来の渋谷が映し出されている。



ICC アニユアル 2023 ものごとのかたち『未踏のツアー / The Untrodden Tour』(2022)
Photo by Keizo KIOKU, Photo Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]

未踏のツアー *The Untrodden Tour*

2022

インスタレーション

(映像、ドローイング、他)

映像尺 24min 30sec

自身は訪れたことのない土地について、未踏のままで制作を試み、その土地の模型をCGで作成した。模型の作成にあたっては、Googleマップ上の土地を散歩し、その土地に関係する小説や、町の広報誌、ビデオ通話による口頭伝承などを通して町の物語を集め、その物語をオブジェやドローイングとして模型に入れ込んだ。この模型のなかを作者がツアー形式で踏破する、映像インスタレーション作品。



Past works ▶

菅野 歩美 『Boring process たいくつな掘削かてい』

[カタログ]

発行日 2025年10月
編著 菅野 歩美
執筆 畠中 実 (pp. 22-27)
翻訳 Penguin Translation (pp. 2, 7, 22-27, 30-37)
会場写真 長谷 なつみ、丸尾 隆一
デザイン 菅野 歩美
発行 公益財団法人 現代芸術振興財団
東京都港区六本木 6-6-9 ピラミデビル 4F

Ayumi KANNO “Boring process”

[Catalogue]

Publication Date October, 2025
Edited by Ayumi KANNO
Text Minoru HATANAKA (pp. 22-27)
Translation Penguin Translation
(pp. 2, 7, 22-43 30-37)
Photos Natsumi HASE, Ryuichi MARUO
Design Ayumi KANNO
Published by Contemporary Art Foundation
Piramide Bldg.4F, 6-6-9, Roppongi,
Minato-ku, Tokyo

Exhibition web

