

佐藤瞭太郎

SATO Ryotaro

*Inorganic Friends*

変形する無機物



今日と明日が全く別の世界になるという体験に慣れてしまったのかもしれない。災害によって。感染症によって。戦争によって。あらゆる唐突なカタストロフによって。現在のことしか考えられなくなるような惨禍の中では、未来は物語よりも想像しがたい。だが、どれだけ悲観的になろうが否応なく時は過ぎていくし、未来は全く想像もしなかった形で現在に降りかかってくる。それでも人間がプレイできるのは現在だけで、惨憺たる破壊が待ち受けていたとしても、現在において遊ぶしかない。未来なんて誰にもわからないという常套句は、かつてこんなにも悲観的な響きをもっていただろうか？

何が起こってもおかしくないなら、未来のシミュレーションが不可能なら、僕はエクササイズを試みる。反復する運動によって、人間の可動域を探りながら伸縮させてみたい。インターネットという瓦礫の山にはあらゆる営みが積み重なっていて、人間を模倣するにはありあまるほどのデータがある。そこから大量の素材データを拾い集め、現実とは似て非なるルールでプログラムを走らせてみる。集められたばらばらなイメージはスクリーンの上で出会い、物語のようなものを紡ぎながら、混じりあい引き裂かれていく。そして寄せ集めの身体は、名前は、思い出は、元の姿とは異なるものへと変形する。

その変形はどこへ向かうのか。どのような想像力によって描かれ、どのような限界があるのか。それは資本化するのか、いやすでにされているのか。飛び散ったデータを横たわる死体として悼むことができるか。立っている命として慈しむことができるか。ばらばらなものたちがつながることはできるか。あるいはそこから抜け出すことはできるか。

終わりにく繰り返されるエクササイズは惨憺としたものに見えるかもしれない。だが、データのモッシュピットで変形する無機物が、想像を超えた未来の渦をどうやって泳いでいけばいいのか、僕に教えてくれる気がしている。

We may have gotten used to the idea that the today and the tomorrow that we experience, are occurrences in two completely unrelated worlds. Natural disasters, pandemics, wars, and all kinds of other sudden catastrophes, have put us in a state of mind where we can only think about the present, and it is harder for us to picture the future than to think up a fictional story. But no matter how pessimistic things get, time inevitably passes, and the future arrives in ways we couldn't even imagine. It is, however, only in the "present" that we humans can play, and even if it is horror and destruction that awaits us, all we can do is play here and now. "No-one knows what the future has in store" is a conventional phrase – but has it ever sounded as pessimistic as it does today?

If anything can happen, and it is thus impossible to simulate future events, let me try some exercise. The idea is to expand and contract human bodies, and through that repeated movement, examine their range of motion. The Internet is a heap of rubble and a pile of all kinds of activities, so there are more than enough available data that can be used for imitating human beings. I collect large amounts of source data, and run programs based on rules that are similar yet different from reality. The collected individual images meet for the first time on the screen, where they are brought together and pulled apart while making up something like a narrative. It is a hodgepodge of bodies, names and memories, that transform into something different from their original shapes.

Now where exactly is that transformation heading? What kind of imagination is it that it emerges from, and what kinds of limits do apply there? Will it turn into capital? Or has it already? Can we mourn the scattered data as dead bodies on the floor? Or love them as stately living beings? Is it possible for disconnected things to connect? Or can they break out and become something different altogether?

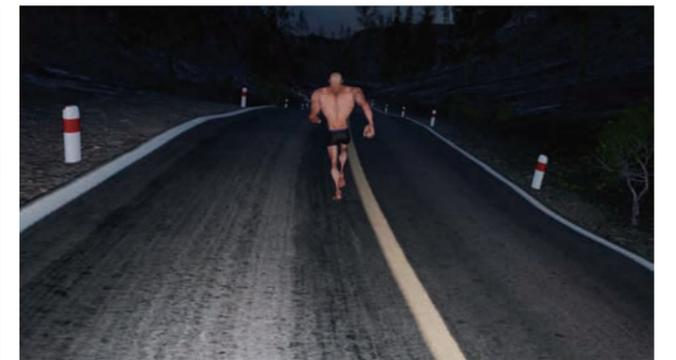
Endlessly repeated exercise may sound like a painful thing to do. But to me, it seems that the inorganic matter that transforms in the mosh pit of data, will teach me how to swim in the whirlpool of the future that exceeds my imagination.

《Inorganic Friends》

映像  
Video  
7'37"  
2023

インターネットで流通する「アセット」と呼ばれる素材データ。彼らはイメージの生産のために生まれた記号という資産である。そのデータをシーンの中に取り込み、現実の表象や物理法則とは似て非なるプログラムを実行する。データは新たな法則のもとで出会い、変形することで、既製品の名前から、性別から、役割から逃亡する。インターネットにおける生産と流通のフローから逃れ、匿名の身体を手に入れるためのエクササイズ。

Source data known as "assets" circulate on the Internet. They are assets in the form of signs made for the purpose of image creation. I import such data into scenes, and run programs that are similar yet different from representations and physical laws of reality. Data encounter and transform based on new principles, and thereby escape the sexes, functions and names of ready-made products. This exercise is for them to cut free from the flow of production and distribution on the Internet, and acquire anonymous bodies.



〈Children〉

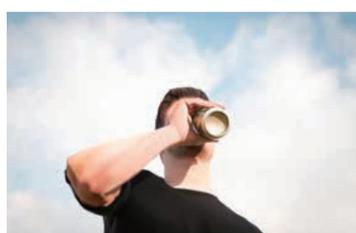
映像  
Video  
7'15"  
2023



拾ったデータたちが生成された名前を言い続ける。  
名乗っている、呼んでいる、ただ読み上げている。

Accumulations of data continue to utter generated names.  
They just give, say and read out names.



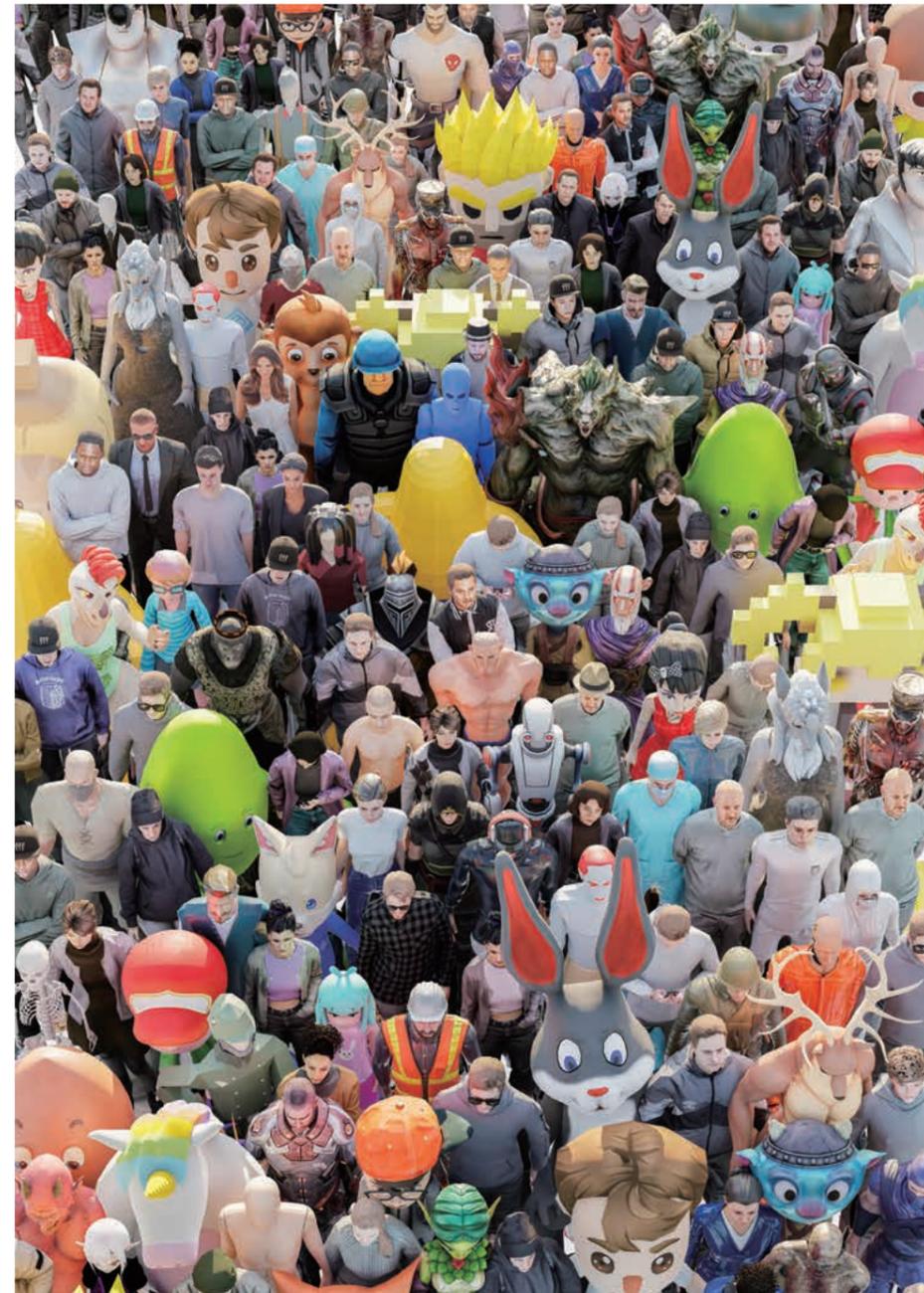


《Dummy Life》  
インクジェットプリント  
Inkjet print  
2022-ongoing

スナップフォトをダウンロードし、インターネット上で配布されている素材データを用いてなぞるよ  
うに再構成した写真。インターネットのデータをかき集め、誰かにとっての思い出を模倣する。

This photograph is based on a snap photo that I downloaded, and recreated using source  
data that are distributed via the Internet. I picked up data from the Internet, and made  
something that imitates someone else's memory.

《They》  
インクジェットプリント  
Inkjet print  
1456×1030 mm  
2023



ばらばらに存在する身体が集まった時、そこに関係が生まれ、  
見覚えのない共同体が立ち上がる。たった独りのための群衆。

When individually existing bodies get together, relationships are generated,  
and an as-yet unfamiliar community emerges. It's a crowd for just one person.



**佐藤 瞭太郎** (以下、佐藤)◎僕はこれまでインターネットで流通されているデータを使った作品制作を続けていて、今回は安部公房の小説『壁』を読みながら作品を作りました。朝、目覚めた男が自分の名前を思い出せなくなり、その名前を失った男がさまざまな不可解な出来事に巻き込まれていく様を捉えた物語です。名前をなくすことや匿名の存在として生きることが、今インターネットという場所でどのように可能かを考えながら制作していました。

**金澤 韻** (以下、金澤)◎佐藤さんの作品は2020年から断続的に拝見していて、今回はキャラクターたちにすぐ魂が入っているように思いました。この人たちが本当に生きていたらどうなのか、というシミュレーションをしていると思わせられるような。日常の風景が描かれた写真作品風の《Dummy Life》も、彼らにもし本当に命があったらこんな感じかなと思いました。映像作品《Inorganic Friends》でも一生懸命トレッドミルで走っているキャラクターとか、みんなが手を振っているところとか、心が動かされる感じがあります。《Children》では小さいモニターからいろいろなアセットが名前を言っていますよね。それもアイデンティティを訴えかけているような気持ちになってきて、ぐっとくるところがありました。

**佐藤**◎2020年に初めて、データを引用した作品制作を試みました。初めの頃は無邪気にやっていて、今までできなかったことが実現できる嬉しさがありました。でも映像の中でモデルを死体のように扱ったり、もののように扱ったりして、自分は一体何をしているんだろうと思う時がありました。特に写真作品の《Dummy Life》を作るようになってから、作品に出てくるものたちは一体どういうやつらなんだろうという疑問が大きくなってきました。

**金澤**◎最初に作った映像作品の話聞いてもいいですか。《Monkey Magic》という作品で、私はCAF賞で拝見しました。ファイナリストに選ばれたんですよね。

**佐藤**◎《Monkey Magic》は猿のアセットを使った映像作品でした。映画『2001年宇宙の旅』の話から始めて、猿のキャラクターがテクノロジーに出会って進化していく。映画では手に取った骨を使って敵の猿を殺すのですが、そういう暴力が発明されていくプロセスと自分が今触れているテクノロジーとのつながりを想像して作りました。

**金澤**◎あの作品には完全に圧倒されました。人類史とテクノロジーの歴史を重ね合わせたテーマでスケールが大きく、若いのにすごいなと思った記憶があります。人間って何なのかとか、テクノロジーとの関わりでどう変わっていくのかをずっと考えている。知らないところに置かれた時に、世界をどのように知覚していくのかをその後も考え続けていると思うんですけど、その原型を最初の作品に感じました。

**佐藤**◎そうですね。人類が辿ってきた過去には単純に興味もあるし、それを自分自身が模倣することで何か別のものが考えられるだろうなと思っています。筒井康隆の

『虚航船団』という小説があって、三部構成のうちの一部が鮠いたちの歴史の話なんです。鮠がある星に生まれて文明を作り、どんどん発展していく。鮠に置き換えられているものはほぼ人類の歴史そのものなんです。次の部では文房具の宇宙人がその星に攻めてきて、鮠を殲滅するための戦争を始める、というなんとも言えない話なんですけど、その衝突が起こる部がやっぱり面白くて。人間の歴史を模倣しているのがわかるから、鮠は人間の隠喩なんだろうなと思いつつ読むわけです。けどドスカンクが殺されそうになる瞬間に放屁するみたいな、もし人間が鮠のような体を持っていたら、カストロフがやってきた時にどんな風に生き抜くのが描かれていると思います。歴史の模倣を通じて人間の別の可能性を示している。自分の作品にもそういう部分があるような気がしていますね。

**金澤**◎「今日と明日が全く別の世界になる」とステートメントにもありますが、私たちはこの十何年間ですごく大きな災害を経験しました。全世界が関わったコロナとか、今2つの大きな戦争が行われていて、そういう時代について思うところを伺えますか。

**佐藤**◎「思うところを言うことが難しいぐらい当たり前」という実感すらあります。2011年の東日本大震災の時期、僕は小学生で、いわゆる被災者ではないけれども結構大きな体験だった記憶があります。当時、僕は友達の家でゲームの「バイオハザード」をやっていて、「死ぬ」とか言っている途中で地震があって、チャンネルを変えたらすでに大規模な火災が起きていました。今思えば不謹慎ですけど、一回みんな家に帰ろうとなった時に「じゃあ死ぬなよ」と言ったんです。あの時の「死ぬ」って言葉と、ゲームをやっていた時の「死ぬ」って言葉の意味は変わってしまった。ある出来事を境に前と今が全く違うものになる体験が、2011年から今に至るまで何度もあったなと。じゃあそのルールが全く違う世界になった時に、どうすれば死なないのかとか、どうすれば生きられるのかとか、そういうことを考えていました。

**金澤**◎ステートメントに「可動域を広げる」という言葉がありますが、創作にはひどいことを先取りして、心の準備をするような機能があると思います。佐藤さんの作品のブルータルな表現はそこに関係があるんでしょうか。

**佐藤**◎そうですね。自分の作品がかわいいキャラクターとかを使っていて、「お人形遊びみたいな感じだね」って話をする人が多いんです。子供の遊びって、ある意味では体の使い方を学ぶためのエクササイズとしてありますよね。自分が子供の頃やっていたお人形遊びと同じような気持ちで作品を作っている部分もあるし、それが想像しえないような未来とか、世界が変わってしまった時にどんな体でいればいいのかを考えるための方法としても使っている。

**金澤**◎コロナの時期に初めての映像作品を制作され、コロナ禍でインターネットとの関わりが濃くなったという話もされていました。創造とインターネット、インターネット空間、インターネット表象をどのように受け止めていますか。

**佐藤**◎インターネットはダイレクトに何ができて、できないのかというのを見せつけてくれる場所だと思っています。たまに以前アクセスできたデータがアクセスできなくなったりするんです。いろいろなデータが流通しているウェブサイトがあって、そこでは2022年の中頃からロシアのアセットを買うことが難しくなりました。それはもちろんウクライナ戦争の関係があって、PayPalがあこの時期にロシアから撤退したんですよ。そのせいでアセットの提供者に対して料金を支払えなくなって、手に入られなくなった。そんなふうインターネットは現実の空間や社会の情勢をそのまま反映してしまうので、私たちがどんな創造力を持てるかを映しているような気がしています。インターネットをとおして日本から見える風景の限界とも言えるし、境界とも言える。あとフリー素材ってある種のステレオタイプを持ったものが多いんです。男性であれば白人で、たくましいボディを持っていて、スーツを着ていてとか、ある種社会が持っている偏りがダイレクトに反映される。僕はその部分を取り込んでいった時に、ステレオタイプの偏りみたいなものが出るだろうなと思っています。いったい「男性」と検索して出てくる男性ってなんだろうと思いつつ作っていますね。

**金澤**◎アセットのステレオタイプが文化や社会に関わる接地面ですね。この動きはこのキャラクターで良かったのかとか、もしかしたらある社会でそのキャラクターにそれをさせるとまずいとか、多分出てくと思うんです。その中でアセットというのもの、素材になり得ないこともあるのかなと、お話を聞きながら思ってきました。今回の展覧会で拝見した作品群から、魂みたいなものを私は感じたんですけど、最初は素材として使える、楽しい、というところから始めて、少しずつ感情移入してきたというふうに理解しているのですか。

**佐藤**◎感情移入することもあるんですけど、そうしきれないものとか、することもおかしいという瞬間も同時にあります。やっぱりただのデータなわけですよね。それに対して感情移入を「持たざるを得なくなってきた」というものもあります。ある種、責任のようなものを感じ始めるんです。例えば去年作った兵士の映像作品《Interchange》だと、あの時期に考えていた戦争と、2023年現在の「戦争」という言葉は、深刻さのレベルが違ってきますよね。その意味で(兵士の)データに対して感情移入ができる瞬間とできない瞬間を、それぞれ両方考えないといけない。生々しさを全く感じないオブジェクトにしか見えない瞬間もある。しかし感情移入できる瞬間があると、それは人間であったかもしれないと思う。その間を行き来することで、データとしての身体とか、人間がデータとして死んだり生きたりすることに対して、どう思えるのかなと考えます。

**金澤**◎AI技術が進歩して、データの身体に実在する人物の顔をつけたボルノも作れるような時代になってきて、今度は「データの人權」みたいなことを考え始めるんです。今回も作品を拝見しながら、彼らの――人權というのはちょっとおかしいですが、取扱いを改めて考え始めたところがあります。データに対するセンシティブさを引き出すような、そういう作品にもなっているのかなと思いました。

**佐藤**◎映画やゲームのプロダクションで実写だと俳優に権利があって、そのケアをしないとイケない。では、キャラクターがデータだったら何をしてもいいのかどうか。昨今だと俳優をスキャンした3Dデータを使って映画を作ることも実際可能です。そのデータは自由に使っているのか。そこには肖像権の問題も絡んでくるんですけど、いわゆるデータが持っている権利を想像しなければいけなくなってきた。

安部公房の『壁』で、主人公の部屋にある服とかスーツとか、そういったものが動き出す場面があります。ものが勝手に動き出して「物質の主体性を取り戻そう」という感じで、革命の言葉を述べる。スローガンは「死んだ有機物から 生きている無気物へ!」。人間ではない物が権利を主張するというパートなんですけど、そこがずっと頭に残っています。例えばバフカの「変身」だと、朝起きたら虫に変わっていた男が虫の体でもがいてみたり、天井をはいずり回ってみたり、そして家族の中で関係をもとうとして拒絶されたり…変形する物語ってそういう特徴を持っていて、別の身体に人間がなったときどうやって他と関係を結ぶことができるか、それに権利はあるのかを考えられると思っています。自分がデータを扱うこともある意味では繋がっている部分があるかなと思います。

**金澤**◎私は一昨日、上海で土の展覧会をオープンさせたんです。版築という土で壁を作る技術を研究している学者の方がいらして、たくさんの人が見に来られるように芸術家を招いて展覧会にしました。私はシナリオを担当したのですが、展示は「私は土です」というナレーションから始まります。昔、地球が生まれる前、土は宇宙を漂う物質で、ぶつかりあって、溶けあって、重なりあって、星になって、大地を作って、全てを育む土壌になった。そして命があるものは土に帰る、という物語を書いたんです。宇宙の遠いところから見ると、私たちが砂埃にしか見えないと思うんですね。時間の感覚も全然違うだろうと。でも私たちはここで生きていて、その感情さえも電気信号や化学反応らしい。植物もそういう電気信号をやり取りしているらしい。だから砂埃と電気信号で成り立っている社会だなと思うんです。敷衍するとインターネットの中も電気信号でやり取りされているひとつの世界です。佐藤さんは、そういうものを俯瞰している作品を制作されているような印象があります。スケールの大小がひとつの作品の中に入っていると思いますし、いくつかレイヤーを行き来しているような印象も持ちます。

**佐藤**◎今回、作品に「無機物」というタイトルをつけていて、アセットという物たちに対して、ノンヒューマンのような「人間以外のもの」と言わないのかと聞かれたことがありました。例えば自然環境とか人間でないものに対してどう人間が付き合っていくかという問題がありますよね。自分はデータという無機物(人間でないもの)に対してどれほど人間性を見出すことができるかとか、データとどう関係して人間を保つことができるかとか、ものから人間をどう捉え直すかに重点がある気がしています。そのためには人間以外を考えなくちゃいけない。石とか木とか有機物でもいいんですけど、僕にとって最も親しみのある人間じゃないものって、データだと思ったんですよ。

**金澤**◎今回初めてメロディーが使われていました。今までは抑制気味だったり、夜行バスの音だったり、あまり感情を掻き立てない方向でしたが、今回はノスタルジックな印象を残すものを作られましたね。

**佐藤**◎最初は素材の音にこだわっていたんですが、そのうちに自分が考えている「アセット」の範囲がどんどん広がっていきました。素材データだけではなく過去の表象とか音楽とか、人間がこれまで積み上げてきた作品もある意味では「アセット」としてアクセスできるといったんです。映像作品の中にも自分がよく見ていた映画のイメージとか、小説の中のモチーフとかがどんどん出てくる。そういう過去に人間が作り上げてきた作品も「アセット」として捉えることができるなど。アートは歴史があり、積み重ねの中で過去に作られた作品をリスペクトして取り入れながらまた新しいものを生み出すというのが、一般的な芸術制作のような気がしますが、そういう意志がインターネットではもっと広範な形でできると思います。過去のデータがインターネットには大量にあるので、ミュージアムのウェブサイトに行くとか作品がすごく細かいところまで見えて、それがライセンスフリーで自由に使えるということがもうすごいことだと単純に思いました。

**金澤**◎そういう意味でも人類史がたくさん折り込まれている作品を作っている印象があります。

**佐藤**◎歴史を自分の作品の中に取り込んだときに見えるのは、誰がその歴史を書いているのかという話ですよ。自分で歴史を立ち上げようとしたとき、どうしてもこれまでの自分の人生とか、日本人であることとか、男性であることとか、そういう特性が出てきてしまうんです。あとインターネットをとおして情報にアクセスしているうちに、アイデンティティがどんどん濃くなっていくこともあります。作品を作り続けるうちに作家性が生まれていくということだけではなく、企業が最適化されたフィルターを作っていて、例えばYouTubeを見ようとする自分に最適化されたものがレコメンドされるように、見るべきだとされたものが見える状況がどんどんアイデンティティを濃くさせている。自分のアイデンティティも企業が作ったシステムによって措置された上で作られているという実感があります。

Scenes in which assets designed for games (foxes, robots, superheroes, beautiful men and women, zombies and so on) congregate in groups seem to unintentionally represent a melting pot of cultures and mental activities across the globe, and the effect is fascinating. When these assets are perceived as an undifferentiated crowd, or simply as a mass of matter, it implies that our own human efforts are as futile as castles in the sand, and this is somehow cathartic. At the same time, when assets wave their hands at us, we cannot help seeing them as having souls. In this inorganic world of inanimate matter that we must inhabit until our deaths, even the slightest sense of camaraderie would be a comfort. Sato Ryotaro's works subtly encapsulate this faint hope of ours, which he shares.

The first of Sato's works that I encountered was his initial foray into filmmaking, *Monkey Magic* (2020). Inspired by *2001: A Space Odyssey*, it portrays monkeys that start out using bones as tools and eventually ascend to rule the stars, only to end up slaughtering one another. The rendering of the lovable animated monkey assets had an uncanny impact, and the disturbing plot, drawing a parallel between the wisdom-bestowing monolith and the iPhone, resonated as a cautionary tale for our time. One scene featured 2D facial photos fluttering in the blue sky above a desert, and the intricate beauty of the imaging made it particularly memorable.

When I viewed this work, I was not aware of the extent of Sato's fascination with the realm of data, which is evident from the deluge of assets in his 2022 works *Drifter*, *All Night*, and *Interchange*. The assets are rendered as flooding like water into a pool, accumulating and then flowing away, or being crushed and swept aside by vehicles as if they were dirt or snow. While the imagery is brutal in some respects, what we see are figures like rubber dolls that do not bleed or show their innards, instead simply flopping down silently.

His most recent piece, *Inorganic Friends* (2023), showcased in this exhibition, once again marches out a parade of assets, in random assortments moving along conveyor belts. However, scenes in which they dance at a nightclub or wave from the end of a hallway deliver a hint of humanity. Meanwhile, *Dummy Life* (2022–ongoing), which reconfigures snapshots using assets, is even more richly human, presenting assets as avatars of family or friends. *Children* (2023) features assets reciting names, seemingly crying out in search of identity, to poignant effect.

The theme of imbuing robots, machines, or bodies consisting of data with life, soul, or identity has been frequently revisited, especially in commercial anime and films. One thinks of such globally renowned titles as *Astro Boy*, *Blade Runner*, and *Ghost in the Shell*. In the realm of contemporary art, the Annlee project (initiated in 1999) by Pierre Huyghe, Philippe Parreno and collaborators revolved around a digital girl character for which they acquired the data and rights from a Japanese anime studio. Also notable is Lu Yang's recent series in which she utilized her own 3D biometrics to render the vastness of Hell and outer space, taking after-death experiences simulated with her physical data as a starting point. Works such as these probe the ways in which we perceive what defines an individual, question whether emotions are original or replicated, and ponder the (in)separability of body and mind. Through embodied machines or data sets, these works paradoxically seek to shed light on the human condition.

In marked contrast with these other works, Sato treats bodies formed from data simply as data, focusing on the scenes that emerge from this perspective. At the core of his art is a detached, emotionless gaze that places the assets thoroughly at a distance. This approach is evidently related to the Great East Japan Earthquake of 2011, which occurred during his elementary school years, and appears strongly impacted by his university years largely spent in front of screens and online during the pandemic. That being said, the blurring of the virtual and the real is by no means exclusive to Sato and his environment, and indeed it is a global phenomenon. Indeed, it is surely the universality of Sato's works that makes them resonate with audiences.

It should be noted that the whole notion of the virtual world encroaching upon reality may, in fact, be a moot point. The human body is an amalgamation of organic compounds and other materials, and could be viewed as a kind of machine. The conventional distinction between organic substances, originating from living entities, and inorganic ones is now somewhat obsolete, and more a matter of linguistic convenience than of scientific rigor. Emotions such as attachment, anger, joy, and sorrow are physical phenomena, suggesting that we have always had much in common with inanimate objects. From this perspective, stones, trees, people, and assets are fundamentally alike, and the landscapes that Sato recreates with assets are representations of actual facets of our being.

私が最初に見た佐藤瞭太郎の作品は、彼が初めて手掛けた映像作品、《Monkey Magic》(2020)だった。この作品は、映画『2001年宇宙の旅』を下敷きにしたもので、猿たちが骨という道具を手にして星の覇者となるが、しまいには殺戮し合うという筋立てだ。かわいいう猿のアセットが折り重なるさまはぞっとするものだったし、猿に知恵を授けるモノリスとiPhoneを重ねて描くことで、私たち現代人にとっての警句としたシノブシスにも震えた。2Dの顔写真が砂漠の上、青空の中を舞うシーンがあり、その緊密で美しいCGがひとときわ心に残った。

この作品を見た時には気づかなかったが、佐藤はデータの世界に強い興味を持っていた。2022年に制作された《Drifter》、《All Night》、《Interchange》では、おびたしいアセットたちが登場する。アセットたちは、まるでプールに注がれる水のように吐き出され、積み上がり、流れ落ちていく。あるいは土砂か雪のように乗り物で轢かれ、押し除けられる。ある意味残酷な描写だが、ゴムでできた人形のような彼らは血を流したり内臓を曝け出したりすることもなく、無言でただそこに横たわる。

今回の展覧会で上映された最新作《Inorganic Friends》(2023)は、やはり大量のアセットたちが登場し、ベルトコンベアで無造作に運ばれていたりするのだが、クラブで踊るシーンや、廊下の向こう側でこちらに手を振るシーンなどが入り、若干の人間らしさを感じさせた。アセットを用いて、スナップショットを再構成した《Dummy Life》(2022–ongoing)はもっと人間くさく、アセットたちがまるで家族か友人のアバターのように見えてくる。さらにアセットが名前を読み上げる《Children》(2023)は、彼らがアイデンティティを求めて叫んでいるかのようで、なんだか切ない。

ロボットや機械の体、あるいはデータの身体に、命や魂、アイデンティティをインストールするモチーフは、特に商業アニメーションや映画でしばしば描かれてきた。『鉄腕アトム』、『ブレードランナー』、『攻殻機動隊』など、世界中で多くの人に知られているタイトルがいくつか思い浮かぶだろう。現代美術でも、ピエール・ユイグとフィリップ・パレノが仲間の作家たちとともに展開した「アン・リー」シリーズ(1999-)は、日本のアニメ会社から購入した少女のアニメキャラクターをモチーフに創作していくというものだった。自身の3Dデータを利用して壮大地獄と宇宙の情景を描き出しているルー・ヤンの実践も記憶に新しい。彼女は死後の経験を、自分の身体データを使ってシミュレーションするところからシリーズをスタートさせている。これらの作品は、その人をその人たらしめる部分をどのように認めるか、感情はオリジナルかコピーか、体と心は不可分か、といった問題系を提示し、機械やデータの身体を通して、基本的には私たち人間のありようを逆に照らしだそうとする。

佐藤瞭太郎の作品は、こういった作品群と比べるとはるかに、データの身体を単なるデータとして扱い、そこから見える風景にこだわっている。彼の作品の根幹には、情緒をできるだけ排し、アセットを突き放そうとするまざしがあがる。それは彼が小学生の時に起こった東日本大震災も関係しているだろうし、コロナ禍で、もっぱらコンピューターやインターネットに向き合っていた大学時代も深く影響しているだろう。いや、それはあえて記すなら、ということであって、バーチャルとリアルとの区別がこれまでにないほど曖昧になっているのは、なにも佐藤の周囲ばかりではなく、地球規模の事象だ。だからこそ佐藤の作品は鑑賞者の共感を呼ぶのではないだろうか。

いや、そもそも、バーチャルが現実を侵食してきたという考え方自体、いまさらなのかもしれない。人間の体は有機化合物などの物質が組み合わさって構成された、いってみればひとつの機械である。生き物由来の物質を有機物といい、それ以外を無機物という、その区別もいまとっては古いもので、私たちは便宜的に二つの言葉を使い分けているに過ぎない。愛着や怒り、喜びや悲しみといった感情も、つまるところ物理的な現象なのだそうだから、私たちはもともと無機物のたぐいとしてここに存在しているのである。そういう意味で、石も木も人間もアセットもみんな同じ仲間である。そしてそういう意味で、佐藤がアセットで再構成する風景は、私たちが生きるひとつのリアルなのだと思う。

ゲームを構成するものとして作られたアセットたち(キツネ、ロボット、超人、美男美女、ゾンビetc.)が一堂に集う光景は、はからずも地球上の種々の文化や精神活動を象徴しているかのように見え、面白い。彼らを群衆として扱うとき、あるいは大量の物質として扱うとき、私たちは人類の営みを、砂山のような無意味なものとして俯瞰し、癒しを得ることになる。ただそのいっぽうで、私たちは手を振る彼らに魂を見出そうとする。この無機的な世界を生きていくのに(ともあれ、私たちは死ぬまでは生きないといけなから)、ほんの少しの連帯感を持つことくらいは許してほしい——。佐藤のそして私たちの、そういうかすかな希望が、ここにひそかに託されている。

金澤 韻 | 現代美術キュレーター。熊本市現代美術館など公立美術館での12年の勤務を経て、2013年に独立。2017年から2020年まで十和田市現代美術館の学芸統括としても活動。CIMAMメンバー。コダマシオン Code-a-Machine (金澤韻+増井辰一郎)ファウンダー、アーティスティックディレクター。現代美術オンラインイベントJP共同主宰。

KANAZAWA Kodama | Curator of contemporary art. After working for 12 years in public art museums, including Contemporary Art Museum Kumamoto, she began working independently in 2013. She worked as a curatorial director of Towada Art Center from 2017 to 2020. CIMAM member. Founder and artistic director of Code-a-Machine (KANAZAWA Kodama + MASUI Shinichiro). Co-chair of Gendai Bijutsu Online Event JP, a digital calendar of online events of contemporary art conducted in Japanese.

《TRUE TO THE GAME》

4K映像  
4K video  
7'25"  
2023



《Interchange》

4K映像  
4K video  
8'33"  
2022

〈Drifter〉

4K映像  
4K video  
6'16"  
2022



「Exercise For Drifting」展示風景、theca (コ本やhonkbooks内)、東京、2022 | "Exercise For Drifting," Installation view at theca (honkbooks), Tokyo, 2022

〈All Night〉

4K映像  
4K video  
6'20"  
2022



〈手腕振動〉  
Hand-Arm Vibration

4K映像  
4K video  
5'35"  
2021



〈Monkey Magic〉

映像  
Video  
7'07"  
2020



1999年北海道生まれ。アーティスト、映像作家。インターネット上で流通するデータを収集しながら、文学や映画的な想像力を用いることで、今日におけるデータの行方を描写する作品を制作している。

Born in 1999 in Hokkaido. Artist and videographer. While collecting data that circulates on the Internet, he uses literary and cinematic imagination to create works that depict the fate of data today.

#### 主な個展

- 2023 「TRUE TO THE GAME」(art space kimura ASK?P、東京)
- 2022 「Exercise For Drifting」(theca [コ本や honkbooks内]、東京)

#### Recent Solo Exhibitions

- 2023 "TRUE TO THE GAME," art space kimura ASK?P, Tokyo
- 2022 "Exercise For Drifting," theca (honkbooks), Tokyo

#### 主なグループ展

- 2023 「新しい空洞 theca 2023ss」(theca [コ本や honkbooks内]、東京)
- 「NITO13 肩の力を抜いて腹をくくる」(アート/空家 二人、東京)
- 2022 「多層世界とリアリティのよりどころ」(NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、東京)
- 2021 「ANTEROOM Transmission vol.1—変容する社会の肖像」(ホテル アンテールーム 京都 | GALLERY 9.5)

#### Recent Group Exhibitions

- 2023 "PARALLAX VOID theca 2023ss," theca (honkbooks), Tokyo
- "NITO13," NITO, Tokyo
- 2022 "Viewpoints of Reality in the Multi-layered World," NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
- 2021 "ANTEROOM Transmission vol.1," GALLERY 9.5, HOTEL ANTEROOM KYOTO

#### 主な上映

- 2023 「アルスエレクトロニカ・アニメーションフェスティバル2023」(アルスエレクトロニカセンター、リンツ、オーストリア)
- 「自然の中で起きている美しい現象すべてβ+ 上映会」(渋谷WWW、東京)
- 2022 「Single Channel Video Show」(Room\_412、東京)
- 「ASK?映像祭2022」(art space kimura ASK?、東京)

#### Recent Screenings

- 2023 "Ars Electronica Animation Festival 2023," Ars Electronica Center, Linz, Austria
- "Beautiful Phenomena Happening in Nature β+," Shibuya WWW, Tokyo
- 2022 "Single Channel Video Show," Room\_412, Tokyo
- "ASK? Film Festival 2022," art space kimura ASK?, Tokyo

#### 主な受賞歴

- 2023 「やまなしメディア芸術アワード2022」入選
- 2022 「第27回学生CGコンテスト」寛康明審査員賞
- 2021 「第26回学生CGコンテスト」やんづー評価員賞
- 2020 「CAF賞2020」入選

#### Recent Awards

- 2023 Selected for "Yamanashi Media Arts Award 2022"
- 2022 Kakehi Yasuaki Jury Award, "27th Campus Genius Contest"
- 2021 yang02 Evaluator Award, "26th Campus Genius Contest"
- 2020 Selected for "Contemporary Art Foundation Award 2020"

OPEN SITE 8

佐藤瞭太郎「変形する無機物」

[展覧会]	会期	2023年11月25日(土)～12月24日(日)
	会場	トーキョーアーツアンドスペース本郷
	主催 協力	公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース 東京藝術大学大学院映像研究科
[カタログ]	執筆	佐藤瞭太郎、金澤 韻
	編集	小野洵子、大島彩子、吉田紗和子、辻 真木子(トーキョーアーツアンドスペース)
	翻訳	アンドレアス・シュトゥールマン、クリストファー・ステイヴンズ
	撮影	高橋健治
	デザイン	寺井恵司
	印刷	株式会社山田写真製版所
	発行	公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
	発行日	2024年3月29日

OPEN SITE 8

SATO Ryotaro "Inorganic Friends"

[Exhibition]	Date	November 25 (Sat) – December 24 (Sun), 2023
	Venue	Tokyo Arts and Space Hongo
	Organizer Cooperation	Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media
[Catalog]	Construction	SUPER・FACTORY Inc.
	Installation	TANAKA Kantaro
	MA	NAGATA Fuka
[Catalog]	Texts	SATO Ryotaro, KANAZAWA Kodama
	Edit	ONO Junko, OSHIMA Ayako, YOSHIDA Sawako, TSUJI Makiko (Tokyo Arts and Space)
	Translation	Andreas STUHLMANN, Christopher STEPHENS
	Photos	TAKAHASHI Kenji
	Design	TERAI Keiji
	Printing	Yamada Photo Process Co., Ltd.
	Published by Publication Date	Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture March 29, 2024