

未だ鳴らされていない音を求める：Unsound の 30 年

丹原健翔

Gil Kuno は、1990 年代から今日に至るまで、インターネット黎明期のウェブプロジェクトから音楽ユニット、ライブパフォーマンス、装置を用いたインスタレーション、メディアアートに至るまで、複数の領域を横断しながら芸術活動が続けてきた。一方で、Kuno が 30 年にわたって取り組んできたプロジェクトは、その多様な媒体や方法論ゆえに情報が断片化し、それぞれが孤立して語られてきたのが実情である。彼の実践が分野横断的な沿革として通史的に語られることは、これまでほとんどなかった。

本展タイトル〈Unsound Frequencies〉は、音響の文脈において「非可聴域」や「定義されない周波数」を意味する語であり、明確なジャンルや文脈に分類されにくい Kuno の活動全体を象徴する。本テキストでは、彼へのインタビューをもとに、各時代の技術環境や文化的背景を描き出しながら、日米を行き来してきた個人史や、技術・人との関わりを通して Kuno の活動を通史的に捉えている。そのため、本文は作品批評ではなく、創作に至る経緯や運動に焦点をあてた記述であることをご留意いただきたい。展覧会場では、展示資料や記録映像とあわせて、本テキストもあらためて参照いただければ幸いである。

1 | LA から日本へ越境した 19 歳の「家出」、小林克也

カリフォルニア州ロサンゼルス西部、日系移民三世の家庭に生まれた Gil Kuno は、自宅では日本語、学校では英語と、都市の縁辺で二つの文化のあいだを揺れながら育った。平日はアメリカの公立学校に通い、週末には文部省（現・文科省）カリキュラムに準拠した日本塾で日本語の書き取りや日本史を学ぶ生活が続いた。Kuno は、この日本塾の友人から借りた手塚治虫の『ブラック・ジャック』を読みふけり、日本の音楽（YMO、RC サクセッション等）のカセットテープやラジオ番組（『スネークマンショー』等）に没頭していく。家系には造形への素養があり、早稲田大学で土木建築を学んだ父と、数学に強かった母は、祖父が営むロサンゼルス造園業を支えていた。遠縁には画家もあり、カルチャー誌やコミックス、そして日本から届く漫画雑誌が、日常の合間に自然と差し込まれていた。

中学生時代から Kuno の中で強く意識されていたのが、小林克也の存在だった。DJ であり、テレビ番組の企画・演出も手がける、“声”のプロフェッショナル。彼のテンポや構成力、独特の間合いに魅了されていた Kuno は、高校生時代に来日した際にスタジオ・アルタを訪れ、生放送に出演していた小林を探し出そうとする。警備員に呼び止められながらも、当時の小林の事務所「ザ・ガーデン」の電話番号を聞き出し、直接電話をかけた。「弟子にしてください」という申し出に、小林は「責任が持てないからダメ」とこたえたが、その一言すら Kuno にとっては、希望の続きとして響いた。

だが家庭の価値観は厳格で、医師になることを望む両親の意向を受け、Kuno は UCLA に進学し、医学部進学準備課程（Pre-Med）に籍を置く。だが芸術への関心は高校時代から深く根ざしており、大学に入ってもその思いは消えることがなかった。常にアートの成績はトップクラスで、美術教師から「君はアートに進んだほうがいい」と勧められたこともあったが、その言葉は家族には届かなかった。進路をめぐる対立は次第に激しさを増し、Kuno は静かに、しかし決然とした決意を固める。

ここで Kuno は再び小林克也氏に連絡を取り、「じゃあ一度来てみなよ」と声をかけられる。その出会いが、のちの彼の活動の軸を決定づけていくことになる。1年半を過ごした UCLA を離れ、地元のタワーレコードでのアルバイトで貯めた資金を手し、19歳で単身日本への“家出”を決行する。スーツケースを玄関に運ぶ Kuno の姿を見て初めてその決意に気づいた両親は、行き先を尋ねると意外にも「そこまで本気なら行っていい」と応じた。Kuno は迎えに来た友人の車に乗り、空港へと向かった。

東京に降り立った彼を待っていたのは、芦花公園の家賃4万5千円のアパートだった。6畳一間を友人と雑魚寝でシェアする生活は、ロサンゼルスの一軒家での暮らしに慣れた彼にとって、強烈なカルチャーショックだった。挨拶のトーン、会話の間合い、笑いの取り方—文化の違いは生活の細部にまで及び、言語は通じるはずなのに、身体感覚がなじまず、どこか宙に浮いたような日々が続いた。

ここから大学進学を目指し始めた Kuno は、受験勉強の合間に、小林克也の現場を見学し、日本のエンタテインメント界のバックエンドを覗くこととなった。やがて、小林克也の構成作家としての仕事を受けるようになり、文化を享受する側から、文化を発信する側になった。

2 | 一橋大学、そして「声」と「構成」に出会う

渡日から1年半後、Kuno は一橋大学商学部に入學する。アルバイトをしながら、学費を自分でまかなう生活が始まった。国立大学の学費が自費でまかなえるレベルであったことと、当時は英語・日本語・数学・面接のみで受験できたことが、選択の動機だった。大学での学びを通して、Kuno の中には「比較文化」という視座が自然と育っていく。周囲の学生との価値観のずれ、アメリカ特有の皮肉やジョークの通じなさ、クラスメイトと共有する経験を持たない感覚。そうした違和感の中で、言葉そのものではなく、「文脈の距離」が彼を内省へと導いていった。

やがて Kuno は、小林克也の紹介で TOKYO FM で『Weekly College Chart』という番組の DJ を任される。1989年からの3年間、台本作りから選曲、構成、話し手までを一手に担い、日本の放送業界のプロフェッショナリズムを体得していく。単なる DJ ではなく、企画や演出をプランナーやプロデューサーのような立場で次々と形にしていく小林氏の背中を見ながら、アメリカから渡日した大学生 Kuno は、日本社会を観測していくのだった。

3 | 企業の実験部門から、UNSOUND へ : Web 黎明期のノイズと器

小林克也に師事した経験は Kuno に強い印象を残し、のちにネット空間やサウンドアートを舞台とする彼の活動においても、分野横断的なプロジェクトが多い。1993年、Kuno は東京である大手企業のメディア系部署に所属し、当時まだ明確な指針もなかった“インターネット”という言葉をめぐる動き始める。配属されたのは、マルチメディアやインタラクティブ領域の実験的な研究ユニット。広告でも開発でもない、部署の立ち位置すら曖昧だったが、それだけに自由度は高かった。この頃、彼の周囲には、美術大学出身のアートディレクターやグラフィックデザイナー、映像編集者、サウンドプログラマーらが集まっていた。入社同期には、大学時代からの友人で、のちに世界的なテクノロジーアーティストとなる Ken Ishii や、Kuno が後に結成するバンド Wiggle の立ち上げメンバーでもあった大江達也 (Captain Funk) らがいた。数百人の新人の中でも感覚的にシンパシーを覚える仲間が自然と寄り合っていた。

当時の日本はまさにインターネット黎明期であり、一般家庭ではまだ使われておらず、IT や通信関連の技術者や研究者、ごく少数のビジネスパーソンやマニアたちが遊び場として活用していた。電話回線を使ったダイヤルアップ接続 (モデム) が主流で、接続ごとに「ブルルル...ピピピッ」といった独特の音が鳴り響いていたことを覚えている人も

多いだろう。検索エンジンやメッセージ機能は存在せず、最初のナビゲーションは **Yahoo! Directory** のようなディレクトリ型リンク集を通して行われ、**HTML 1.0** で構築されたテキスト中心のページには、**GIF** アニメや画像が添えられ、読み込みには数十秒を要することもあった。「読み込み中…」の文字や砂時計アイコンが画面に表示され続けるのが当たり前の状況だった。

そのような中で、**Kuno** と同僚たちは“音をインターネット上で聴く”という初期的な体験に出会った。**CD** が主流で、音楽を手に入れるとは「買って棚に並べること」だった時代に、ネット越しに届く音声ファイルを再生し、それを他者と共有しようとする感覚は、明らかにこれまでとは異なるものだった。音楽が“所有”から“アクセス”へと向かう兆しが見え、うっすらと立ち現れ始めていた。**Kuno** は社内のプログラマーとともに、収録音声や短い動画、**HTML** ページを組み合わせた実験的ウェブコンテンツを模索し、**1994** 年頃、自身の **Web** プロジェクト《**UNSOUND**》をスタートさせる。当初はアーティストのオンラインギャラリーのような構想だったが、ウェブサイト自体にも、当時のカルチャーシーンにしか見られなかった“病み”や“ノイズ”のような未整理な表現を加えていった。

HTML 1.0 と **QuickTime** を使い、ユーザーから集めた投票結果に応じた映像や音響が（当時の感覚としては）リアルタイムに生成される仕組みは、ほぼ前例がなかった。**GIF** アニメによるループ、音声ファイルのリアルタイム処理、そして匿名性の強い **UI**。伊藤穰一のサーバーを間借りして始まったこのプロジェクトは、やがて **Yahoo!** のカテゴリディレクトリにも掲載され、国内外からのアクセスが増えていき、ハーバード大学教授で **LSD** などの幻覚剤とインターネットの関係性を唱えていたティモシー・リアリーに「これは未来の姿だ」と言わせるほどの反響を得た。当時の **Kuno** は自らをアーティストとは呼ばず、観客や他者の動きをトリガーに“何かが立ち上がる”仕組みをつくろうとしていた。《**UNSOUND**》は、インターネットが持つ“まだ答えのない余白”をそのまま音のように響かせ、閲覧専用の「作品を並べる」壁ではなく、「状況を生成する」空間を見出したのである。

この時期に **Kuno** は、《**UNSOUND**》のコンセプトをライブイベントに応用した《**UNSOUND INTERACTIVE LIVE**》を発案する。きっかけは、ビル・ゲイツなどの **CEO** を招聘する「マルチメディア'96」カンファレンス（幕張メッセ）から持ちかけられたエンターテインメント企画の相談だった。**Kuno** の提案は、ビートのみを会場で鳴らし、それに合わせてミュージシャンと **VJ** が即興で演奏・映像を展開するというもの。各ミュージシャンの音声は無線で飛ばされ、観客はラジオのように任意にチャンネルを切り替えることで、インタラクティブに音楽を楽しめる。また **VJ** は複数のスクリーンにそれぞれ映像を投影し、音と映像の相乗効果を探る体験を提供した。なお、このライブはその後 **10** 年ごとに実施され、今回の **30** 周年展示でも再演された。

Kuno はこういった体験を通じて、自分が抱えてきた「何かを作る感覚」が、美術教育を受けた人々の言語と交差することに気づく。「美大に行っていれば、こういうことができたのか」。 **Web** と視覚構成が日常へと浸透するなかで、それは彼にとって遅れて届いた許可証のようでもあった。

4 | Wiggle : インターネットをバンドにする

1996 年、**Kuno** は《**UNSOUND**》の発展形として、まったく新しいコンセプトの音楽ユニットを立ち上げる。それが《**Wiggle**》だった。構想の出発点は、オンラインで拾い集めていた **MOD** ファイル——当時のインディペンデントな音楽制作コミュニティで流通していた、容量の小さな音源形式だ。**FTP** 経由でアップロードされた膨大なファイル群を聴き込むうち、**Kuno** は特に秀逸だと感じた **1** 人の制作者(**Simon**)の音に出会う。ファイル内の **readme** からメールアドレスを探し出し、メッセージを送ると、相手はオーストラリア・パースに住む **16** 歳の少年だった。インターネットの帯域が今より遥かに細かった時代、遠隔での音楽制作は現実的とはいい難かった。しかし **Kuno** は「**MOD** ファイル

ならいける」と考える。コードの重なりが音楽になる。距離も年齢も国籍も無関係に、「転送可能な音楽」がそこにあった。ここに、日本在住の SF 出身ギタリスト Brett、そして Captain Funk の大江達也らも加わり、世界でも最初期の「インターネットバンド」が誕生する。

やがて、Wiggle は音源制作にとどまらず、リアルなライブパフォーマンスへと歩を進める。初ライブの舞台は東京・リキッドルームで、ゲストには日本のインダストリアル・ミュージックの草分け的存在である石川忠が出演した。Wiggle のステージではサウンドだけでなく映像演出も導入され、VJ には宇川直宏、生西康典らも過去に参加している。映像と音のライブ同期、システム全体の構成、さらにはファッション性までも含めたこのパフォーマンスは、「音楽×インターネット×視覚演出」という、当時としては異例の立体構成をもっていた。

Wiggle の活動はその後、ハイロウズや RC サクセションを扱っていたキティレコードからのメジャーデビューへとつながる。デビュー曲『私は私が大好き』の PV は文化庁メディア芸術祭にて優秀賞を受賞し、東京での初ライブの様子が「MTV JAPAN」でオンエアされ、多大な反響を呼ぶ。その後、Wiggle はトヨタ bB の TVCM に起用され、作曲した楽曲が全国に流れることとなる。アンダーグラウンドとメインストリーム、実験と商品、匿名性とプロモーション——すべてが同時に存在するような勢いの時代であった。

しかしユニットの内情は、常に安定していたわけではない。あるコンピレーションへの楽曲提供時、Kuno はオーストラリアのメンバーと意見が対立し、急遽、自ら作曲を手がけることになる。これがきっかけとなり、彼は自ら音楽を構成するという感覚に目覚めていく。ステージに立つつもりはなかった。だが、気づけば自らがサウンドを鳴らし、構成し、空間を操作していたのだ。この時期、Ken Ishii の音源制作にも関わり、全国ツアー《Sleeping Madness》にも参加。各地の会場でライブを重ねる中、Kuno の中で「ミュージシャンとしての自己」が徐々に明確になっていく。会社での役職や肩書きでは収まりきらない“現場の実感”が、次のステージへと彼を押し出すことになり、それまで勤めていた会社を辞め、アーティストとして独立する。

5 | Six String Sonics, The : 弦と身体の上に横たわる構造

2003 年頃、Kuno はそれまでの流動的でネットワーク的な活動とは異なる、新たな構想に取り掛かっていた。それは、6 人の奏者が 1 人 1 本の“1 弦ギター”を持ち、あらかじめ決められた楽譜ではなく、その身体配置と動作そのものによってサウンドを編み出すアンサンブル——《Six String Sonics, The》である。このアイデアは、一般的なバンド編成とは真逆の発想だった。通常のギターでは 1 本の楽器に 6 本の弦が張られているが、ここではその逆。1 本の弦を 1 人が専有し、ギターという楽器の「全体性」が分割される。奏者は 1 人のミュージシャンであると同時に、“ギターの一部”としての立場を持たされる。音楽のリズムは個人の意思ではなく、全体の動きによって生まれ、そこにはコントロールでもインプロビゼーションでもない、演奏と構造の間を浮遊するような新しい音のフォーマットが存在していた。

2005 年、このプロジェクトは文化庁メディア芸術祭アート部門にて優秀賞を受賞する。6 本の弦それぞれに独立した入力ラインを持たせ、最大 2.5 メートルにもおよぶ自作の“ベース・ジャイアント”を中央に設置したタワーを舞台上に演出することで、視覚的なインパクトだけでなく、空間的なサウンド設計が可能となった。音響装置には RME 社の最新オーディオインターフェースが導入され、ここには《UNSOUND》で鍛えたサーバー側のロジック、《Wiggle》で培った音楽的判断、そしてライブパフォーマンス現場での構成員がすべて統合されていた。

「弦を弾くのではなく、弦そのものに立ち会う」という構想は、当時のパフォーマンスアートとも共振していた。音楽であり、演劇でもあり、空間彫刻でもある。こうしたジャンルを横断する感覚から、Kuno は山川冬樹や足立智美と

いった身体音楽表現の作家たちと交流を持つようになる。このプロジェクトの初期アイデアには、VJとして知られていた宇川直宏（DOMMUNE）も協力していたという。Kunoは、宇川の提案はあまりにもラディカルで実現性がなかったと振り返っているが、そうした「暴走」こそが、当時のKunoの活動を取り巻く空気の熱量を物語っている。

《Six String Sonics, The》は、1つの楽器を分解し、その構成要素を身体に割り当てるという、極めて構造的かつ観念的なプロジェクトであると同時に、ステージ上での即興的な動きと緊張感が不可欠な「生」の表現でもあった。演奏者は音を「鳴らす」のではなく、「音が鳴る構造に組み込まれる」存在となる。この作品以降、Kunoの作品には一貫して「構造」と「演奏」のあいだを問い直す視点が流れ始めることになる。

6 | UCLA 大学院と 10 年の病—音を失った時間と、その後の復帰

2005年、Kunoは再びロサンゼルスに戻る。音楽という枠組みを超えた作品づくりをしてきた彼が次に目指したのは、UCLA 大学院で改めてメディアアートを学ぶことだった。Rebecca Allen、Casey Reas（Processing 開発者）、Jennifer Steinkamp、Christian Moellerといった、メディアアート史に名を刻む教授陣のもとで、理論と技術、コンセプトと実装をフラットに横断する術を身につけようと決意する。しかし渡米から間もなく、身体に異変が起きる。子どもの頃から付き合いしてきたアトピー性皮膚炎が急激に悪化したのだ。長年使用していたステロイド剤の使用をやめたことで、いわゆる「脱ステロイド症状」に突入。かゆみ、発熱、睡眠障害、皮膚の剥離—寝ることも起きることもままならない日々が続いた。

この間、Kunoは大学を2〜3年休学し、ありとあらゆる療法を試みた。死海の泥、呼吸療法、気化した塩分による肺洗浄、精神的浄化、スピリチュアル・リトリート。LAの実家で療養に専念するこの期間は、音も構造も失われた“無音の空白”だった。活動を止め、何もできない状態のなかで、Kunoは長期にわたる「聞こえない時間」に身を置くことになる。

2008年ごろ、食事制限や生活習慣の工夫を通じて体調が少しずつ回復すると、Kunoは大学に復学。2010年に卒業し、メディアアーティストとしての活動を再開する。復帰後の代表作となるのが《Slinky Piece》（2010年）である。階段に複数のマイクを設置し、そこにスリンキー（ばね玩具）を一斉に落とす。ばねの金属が階段を打ち鳴らす音が、マイクを通じてリアルタイムに拾われ、複数のスピーカーから再構成される。偶然に任せた物理現象が、そのまま音楽として“構成される”というプロセスは、かつての《UNSOUND》が示した「予期せぬ生成」の拡張でもあり、《Six String Sonics, The》の「身体＝構造」の系譜にもつながっている。

この作品は、後にロサンゼルスで Hammer Museum で実演することになる。10年に及ぶ沈黙と格闘の時間を経て、Kunoは再び「構造を鳴らす」実践へと戻ってきた。病により強制的に奪われた静けさのなかで、彼のなかには別のリズムが育っていたのかもしれない。それは単なる復帰ではなく、「音が生まれる場を再構成する」という、あらたな段階への移行だった。

7 | ニューヨークへ：Fringe Festival と、もう一度ゼロから始めること

2012年、Kunoの次の目的地はニューヨークだった。目指したのは、世界各地で展開されているパフォーマンス・アートの祭典「Fringe Festival」のニューヨーク版への参加。エジンバラで始まり、各国へと波及していったこのフェスティバルの中でも、ニューヨークはとりわけ自由度が高く、ジャンルの定義に収まらない表現が歓迎される場として

知られていた。**Kuno** は、日本ですでに実績を挙げている《Six String Sonics, The》を、この地で再構築しようとする。だが、そこで必要だったのは「再演」ではなく「再編成」だった。1 弦ギター6 本、ベース、ドラム、場合によってはダンサーも加える構成——それらをすべて現地で、ゼロから組み直す必要があった。

最初の手がかりは、**Craigslist** だった。日本ではなじみの薄いこのクラシファイドサイトは、ニューヨークでは日常的な人材募集の場として活用されていた。演奏者を探す投稿をする一方で、**Kuno** は旧知の音楽家 **John Zorn** のネットワークにもアクセスしていく。**Zorn** は、**Boredoms** の山塚アイや **Napalm Death** のメンバーとセッションするような即興音楽家たちと関係しており、ジャンルを越境する感覚に長けていた。そのアドバイスをともに、**Kuno** は少しずつメンバーを集めていく。必要なのは、ただの演奏技術ではない。1 弦ギターという特殊な楽器への適応力、図面のように書かれた構成への理解、そして「自分が“楽器の一部”である」という認識を受け入れる柔軟性。それは、音楽家である以前に、構造と身体を扱う“構成者”であることが求められる役割だった。

最終的に集まったのは 8 名。6 人の 1 弦奏者に加え、ベース・ジャイアントとドラム、さらにパフォーマンスを補助するダンサー数名という構成だった。公演は数日間にわたり複数箇所で行われ、「Watch out, Blue Man Group」と評されるレビューが掲載されるなど、ニューヨークのフリンジ・カルチャーの中で確かな反響を得ることとなった。この成功を機に、**Kuno** は「ここに拠点を構えるべきか」と考える。当時のニューヨークにはアーティスト支援制度が充実しており、スタジオを借りる際には、スタジオ代の 9 割を **New York State Council on the Arts** が補助してくれるという仕組みもあった。都市としての厳しさはあるが、その中に「アーティストが存在していてもいい」という明確な許可があった。**Kuno** にとってそれは、長年の越境生活のなかで初めて感じる「居場所に近い何か」だったのかもしれない。

2016 年、彼は本格的にニューヨークへの引っ越しを決断する。だが、住まい探しは困難を極めた。最初の 4 ヶ月で 6 回の引っ越しを繰り返し、ブルックリンの **East Williamsburg** や **Bushwick** など比較的安価なエリアを転々とするようになる。最終的に落ち着いたのは、ブルックリンにある **SASAKI STUDIO** だった。日本人彫刻家・故佐々木俊雄が主宰していたこのスタジオは、アーティストたちの共同スペースとして運営されており、**Kuno** もそこに制作環境を構えることになる。以降、彼は日本とニューヨークを往復しながら活動を続けていく。

8 | 現在地：技術と時間の狭間で、再び構造を鳴らす

ブルックリン・**SASAKI STUDIO**。木材と金属と機材の混ざる音が響くこの空間に、**Gil Kuno** の現在がある。彼のスタジオには、過去に作られたギター、壊れたスリンキー、スクリーンのフレーム、用途不明の金属部品、旧式の **Mac**、電磁パネル、そして書き込みだらけのスケッチブックが並んでいる。かつて **HTML** と **QuickTime** で構築していた構造は、いまや実体を伴いながら、より物理的なレイヤーへと向かっている。現在の制作の中心にあるのは、視覚的パルスを持つ装置《**Noisemakers**》シリーズ。駅や空港で使われる、パタパタと切り替わる **Flip-dot** という電磁表示機構を、**Kuno** は視覚のインターフェースとしてだけでなく、音の発生源としてとらえている。

構成され、同期し、脱調し、再統合されていくドットの群れは、そのまま彼の作品哲学の物理的な翻訳でもある。**Kuno** は長らく、自らをアーティストとは名乗ってこなかった。「表に出るより、何かを支える側でいたい」「構造のほうに興味がある」と語っていた彼の姿勢は、今も大きくは変わらない。しかし近年、再び“前に出る”動きが静かに始まっている。コロナ禍で活動が中断され、構想中だったライブや展示が一時停止していた 2020 年代前半——その沈黙の時間が、逆に「動き出す」準備期間として機能しはじめている。

近年は、世界各地の展示への出展が増え、山川冬樹との共演や、DOMMUNEでのセッション、アートフェスティバルでのパフォーマンス参加など、90年代から2000年代初頭に生まれた繋がりが、いま再び緩やかに集まり直している。それはかつての回帰ではなく、技術も思想も更新された現在地での「再交差」である。技術は変化し、プラットフォームは消え、新しいものが登場しては陳腐化していく。その中で、Kunoが30年以上にわたり《UNSOUND》をはじめ芸術実践の中で繰り返してきたのは、「音の非音化」だった。つまり、既存のチャンネルに音を流し込むのではなく、量子力学的な波動や物質性を前提とした、不可視の振動としての音の構造化である。

過去のどのプロジェクトにも、そうした“未定義”が埋め込まれていた。《UNSOUND》、《Wiggle》、《Six String Sonics, The》、そして《Slinky Piece》——それぞれの背後には、技術の使用法ではなく、構造の再想像があった。Kunoの活動を30年にわたって振り返るとき、その軌跡はひとつのジャンルや潮流に収まることなく、常にその周縁や、まだ名のついていない場所を行き来してきたことがわかる。企画者、演奏者、技術者、教育者、そしてアーティスト。いくつもの役割を自ら引き受けながらも、Kunoの実践は一貫して「実験」としての手触りを保ち続けている。それは完成されたイメージやシステムの批判性ではなく、常にどこか未決定で、観客や環境の反応を取り込みながらかたちを変えていくものこそ、Kunoが鳴らしたいFrequency（波長）があるのかもしれない。

(2025.06)

【執筆者プロフィール】

丹原 健翔 | Kensho Tambara



1992年東京生まれ。作家、キュレーター、アマトリウム株式会社代表。ハーバード大学美術史学科卒業。展覧会の企画・批評・制作・制度設計にわたり多角的に活動し、芸術の表現と言語、社会との回路を再設計する実践を行っている。現代美術、工芸、建築、企業文化事業、教育プログラムなど、分野横断的な企画を通じて、文化の制度と個人表現の間にある摩擦や翻訳不可能性をひとつの創造の契機として、新しい語りと経験の形式を提案する。主な企画に『凸版印刷 GEMINI Laboratory Exhibition:デバッグの情景』(2022、ANB Tokyo)、『無人のアーケ』(2023、大阪関西国際芸術祭)、『Back to Thread 糸への回帰』(2023、FUJI TEXTILE WEEK)、『循環する宮殿』(2024、Mikke Gallery)、『竹中工務店 たてものめがね まちめがね展 宇宙から虫まで、縮尺で考える建築の見方』(2025、VS.)など。その他に、一般社団法人オープン・アート・コンソーシアム代表理事、東京工芸大学非常勤講師、アーツスペース「ソノアイダ」キュレーターなど。

*photo: 野本ビキトル (METACRAFT) 提供: e-vela.jp