

相互扶助システムとして

原倫太郎＋原游 (アーティスト)

[日時] 2019年8月31日(土) 14:00～15:00

[会場] 高島屋史料館 TOKYO 5階旧貴賓室

「デパート卓球」展でオリジナルの卓球台を制作した原倫太郎氏と原游氏。倫太郎氏は立体作品、游氏は平面作品を中心に個人で制作を行う他、芸術祭を中心に二人で共同制作も行っています。これまでの個人での活動と作品の経緯とともに、二人で制作することについての考えを伺います。



原倫太郎 (はらりんたろう) /アーティスト

1973年神奈川県生まれ。1997年東京造形大学デザイン学科I類卒業。2000年Sandberg Institute Fine Arts Department 修士課程修了(オランダ)。「変換」をキーワードに、デジタルなエレメントをアナログ的手法で、インスタレーションを制作。近年の展覧会に、『HOW SPACE TURNS』(Washington Western University /ベリンハム、2016年)、『上昇と下降—白夜と極夜— (ポート・ジャーニー・プロジェクト)』(フォーラムボックス/ヘルシンキ、2018年)など。主な受賞に、キリン・コンテンポラリー・アワード'96奨励賞、第7回岡本太郎記念現代芸術大賞展 特別賞などがある。



原游 (はらゆう) /アーティスト

1976年東京都生まれ。1999年東京造形大学造形学部美術学科II類卒業。2001年東京藝術大学大学院美術学部美術科油画専攻修士課程修了。画布、木枠、色層などの絵画のコードをテーマにした絵画、および立体作品を制作。絵画の可能性を探求し、幾つかのシリーズを展開。近年の個展に、『ICHIHARA ART WINDOW 原游「山水 SAN-SUI」』(市原湖畔美術館、2016年)、『原游 2007 >> 2017』(NODA CONTEMPORARY、2017年)、『粒子的ライフ航法』(渋谷東急本店美術画廊、2018年)、『揮発性の』(渋谷東急本店美術画廊、2019年)など。

原倫太郎＋原游として、『大地の芸術祭 越後妻有 トリエンナーレ』(新潟、2012・2015年)、『北アルプス国際芸術祭』(長野、2017年)、『瀬戸内国際芸術祭』(女木島/香川、2019年)、『水あそび博覧会』(越後妻有里山現代美術館/新潟)などに参加。第11回文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門奨励賞を受賞。

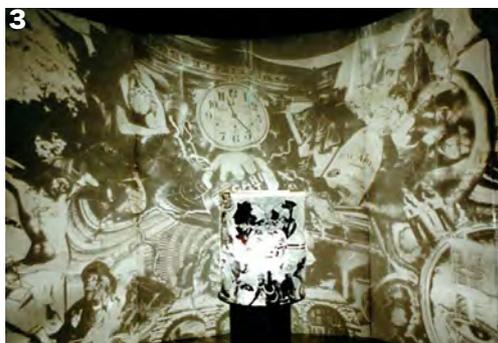
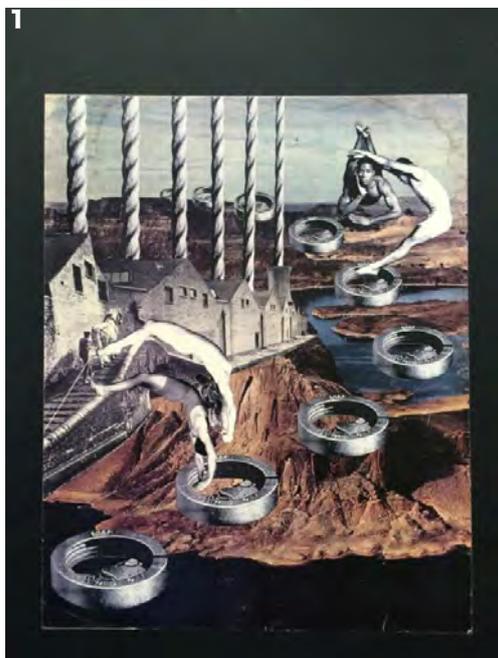
アナログ的な手法でデジタルを表現する



原倫太郎（以下、原倫） | 私は東京造形大学のデザイン学科出身なのですが、入学してからデザインよりも美術に興味を持ちました。卒業後は、2年間オランダのサンドベルグ・インスティテュートの美術科に留学して、日本に帰ってきてからは立体作品の制作を中心に活動しています。

私の作品の主なコンセプトは、「変換」することで見えてくる世界を構築すること。デジタルイメージをアナログ的手法で表現することで、そこではノイズが発生し、オリジナルのイメージが崩れて、意味が変容します。そこで表現しているものは、完全ではなく流動的で、日常にかなり近い何処かに存在している世界、あるいは、デジャヴ（既視感）とジャメヴュ（未視感）の間、とも言えるかもしれません。私が10-20代の頃、コンピュータが生活のなかに入ってきました。私は映画のコンピュータグラフィックスやファミコンのようなデジタルのイメージが好きなのですが、デジタル自体の表現はそれほど得意ではないので、デジタル的なものをアナログで表現することで、動く立体をインスタレーションの手法でつくることができないかと考えてきました。

実は絵を描くことは不得意で、制作の出発点は幼い頃につくった工作でした。とはいえ大学は美大のデザイン科なので、平面の作品をつくらないといけない。絵を描く代わりに、シルクスクリンをやったり、まだカラーコピーもめずらしい時代だったので、神保町に行って『LIFE』なんかの古い雑誌を買ってきてコラージュをつくったりして、ありものを使って作品をつくっていました。大学2年ではじめてつくったインスタレーションは2m×2mの部屋のなかに人が入り、中央に置かれた小さな円筒が回転すると、『Newton』などの雑誌からとったイメージの影絵が回るという作品〈マシン・メサイア〉(1994年)です。この作品は20年後にリニューアルしたので、あとでご紹介します。翌1995(平成8)年につくった作品は、ミラーフィルムを貼った室内でブラックライトに照らされた蛍光色の車輪がぐるぐる回り、デジタルのなかのような異空間が生まれるというものです〈ディメンション・ロンド〉。これらの作品が学園祭で賞をとり、自分にはこういう作品づくりが向いているのではと考えるようになりました。



1. 〈コラージュ作品〉 1996 年
2. 〈マシン・メサイア〉 1995 年
3. 〈ディメンション・ロンド〉 1996 年

原倫 | 2015 (平成 27) 年の大地の芸術祭・越後妻有アートトリエンナーレでつくったのは、「アナログ的な手法でデジタルを表現する」というコンセプトをまさに表したような作品〈ヒンメリー反射〉です。ヒンメリとは、フィンランドに伝わる、ストロー（藁）でつくる多面体のモビールで、豊穡を祈るお守りです。このヒンメリに蛍光塗料を塗り、ブラックライトをつけた室内で回転させます。会場は廃旅館の 20 畳ほどの部屋で、外から部屋を眺めると暗闇にコンピュータでつくった映像が投影されているように見えます。しかし、近づいてくる・遠ざかっていく感覚、じりじりとしたモーターの音やゆらぎから、観る人は映像ではなく実際にある物なのだと認識します。アナログ・デジタルの差やノイズやゆらぎを表した作品です。

2017 (平成 29) 年に長野県大町市で行われた北アルプス国際芸術祭では、より原始的な方法でデジタル的な表現を考えました。北アルプスの水から着想を得て、シャボン玉をデジタルの映像表現的に見せることにしました。それが〈プロジェクション・ウォール〉という作品です。紐を引くと前方でシャボン液に浸っていたバーとグリッドが持ち上がり、その後ろで回るファンからの風によって巨大なシャボン玉が毎回違うかたちで観る人に向かって放たれ、やがて消滅します。シャボン玉の壁はスクリーンであり、映像コンテンツでもあります。夕方になると後ろの窓から日が差してシャボン玉が虹色に変わるなど、デジタルの映像表現とは違う見え方がおもしろい作品です。この作品は文化庁メディア芸術祭のアート部門の審査員推薦作品に選ばれました。

静岡県で行われている富士の山ビエンナーレという芸術祭にも参加しました。

会場となった富士市は、富士山麓に位置し、きれいな水が豊富であることから製紙で栄えた、工場の多い街です。しかし近年、紙の出荷量は減少傾向にあります。「スルガノミライ」をテーマに掲げた2018（平成30）年のビエンナーレでは、遠い未来、人が消えてしまったあとも機械が稼働する工場をイメージして〈機械ゴーストの空間ドロワーイング〉をつくりました。暗闇のなかで蛍光色の紐がブラックライトに照らされて、ゆっくりとしたレーザー光線のような光の軌跡を描きます。歯車やベルトコンベアーといった工場の動力伝達システムから着想を得ています。この作品はもともと酒造だった建物をつかって展示しました。作品展示を想定していない場所で展示ができたのは良い経験でした。ちなみに、中央の逆V字は富士山をイメージしたもので、現地ですりながら考えて取り入れました。



1. 〈ヒンメリ反射〉 2015年 [提供：中川達彦]
2. 〈プロジェクション・ウォール〉 2017年
3. 〈機械ゴーストの空間ドロワーイング〉 2018年

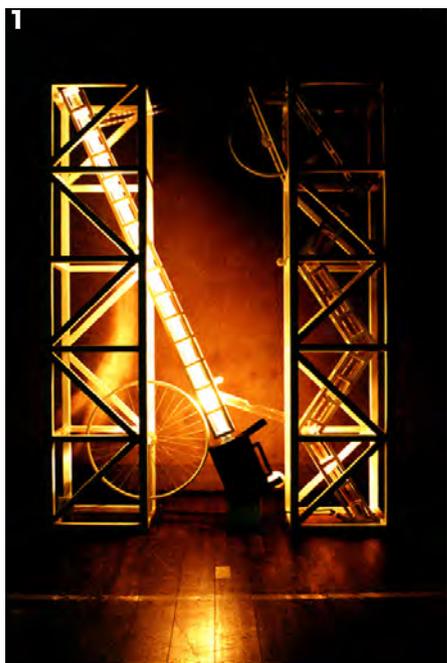
ボールをメディアとしてつかう

原倫 | 今年の瀬戸内国際芸術祭の〈ピンポン・シー〉や今回のデパート卓球展の卓球台以外でも、ボールをつかう作品を積極的につくってきました。大学4年のときにつくった〈トム&ジェリー〉という作品以降、自分にとってボールは一つのメディアになっています。ボールは単純なカタチですが、重さや素材によってさまざまな表現ができます。

2007（平成19）年にはボールで子どもが遊べる作品〈スフィアズ・オン・ザ・アーティフィシアル・グラス〉をつくりました。それぞれのボールに小さなモーターが内蔵されていて自走し、壁にぶつくと跳ね返り、人工芝の上をランダムに走り続けます。休みの日に公園で戯れるペットをイメージしています。

翌年には〈きまぐれピンポン〉という作品をつくりました。卓球をテーマにした作品づくりは今回につながるものです。発表した場所も偶然ですが新宿高島屋（新宿高島屋美術画廊）でした。この頃は意味のない運動に興味がありました。スポーツは人間の健康や娯楽のために行われるものですが、機械が意味もなくスポー

ツをしたらどうなるか、ということを考えました。ピンポン球がジグザグに配置された卓球のラケットに当たりながら落下し、落ちた球はピッチングマシンが吸い上げ、無意味な運動をし続けます。



1. ロシア・アヴァンギャルドの影響を受けた〈トム&ジェリー〉1997年
2. 〈スフィアズ・オン・ザ・アーティフィシアル・グラス〉2007年
3. 〈きまぐれピンポン〉2008年

原倫 | 2014（平成26）年以降は、空中を走るボールのインスタレーション〈上昇と下降シリーズ〉を十数回にわたり制作してきました。今年も神戸でつくる予定です。展示のたびにかたちは変えています。

2018（平成30）年はフィンランドで開いた個展で〈上昇と下降——白夜と極夜〉を展示しました。ヘルシンキに1ヶ月滞在してつくった、テグス糸を張ってボールを空中に這わせる作品です。白い展示空間の中央には人が入ることのできる暗いボックスがあり、それぞれ、フィンランド特有の、太陽が沈まない夏の「白夜」と、太陽がのぼらない冬の「極夜」をイメージしています。直径8cmのストレッチボールは並行に張ったテグスの上に乗って転がり、壁まで行くと方向転換して展示空間を駆け巡ります。ボールには特殊な蛍光塗料が塗られていて、ボックスに入るとオーロラのように鮮やかに光り、暗闇にぽつんと浮かび上がります。ヘルシンキのキアズマ現代美術館が購入を検討してくれたのは嬉しかったですね。

2017（平成29）年には府中市美術館で3ヶ月にわたり〈回転からはじまる〉の公開制作を行いました。公開制作というのは、美術館に通って作品をつくるというものです。さきほどのフィンランドのギャラリーのような大きなスペースがないので、単に動かすだけではなく、絵画のフレームを配置した空間をボールが転がる作品をつくりました。フレームには鏡やカラーセロハンが貼ってあるので、小さな色付きのボールは、鏡に反射して見えたり、消えて見えなくなったりします。また、テグス糸にはマイクをつけていて、普段は聞こえないボールとテグスの摩擦音が車のエンジン音のようなノイズとなって聞こえます。おもしろいのは、ボールがマイクに近づくと音は高く、離れると低くなること。たくさんのボール

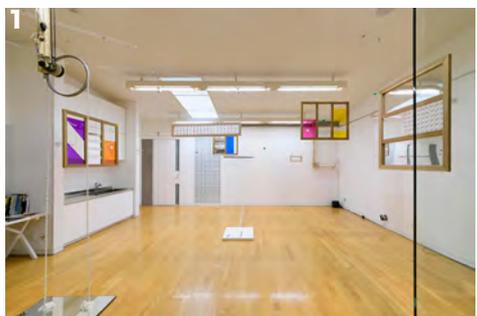
が駆けめぐる空間は音も含めた展示になりました。センサーが付いていて風で揺れると雷のようなサウンドが鳴る透明フィルムなど、機械仕掛けの回転するオブジェをいくつも組み合わせています。

また同年、〈上昇と下降 at ナイトピクニック〉では屋外でもボールを走らせました。横浜市で開催されたイベントのなかで展示したもので、封鎖した夜の道路の宙を直径 30cm のボールが走る体験型のインスタレーションです。ハンドルをまわす手動のベルトコンベアーで上昇させたボールは、数十メートルにわたるテグスの上を転がります。画家の曾谷朝絵さんの映像作品を投影したボールは、動くスクリーンともいえます。

これらの作品は特に意味があるものではないのですが、意味のないものをつくるというのが美術のひとつの醍醐味だと思います。見たひとがなにかを感じたり、自分なりのアイデアに思いを馳せてくれたらいいなと思っています。



〈上昇と下降——白夜と極夜〉 2018 年



1. 〈回転からはじまる〉 2017 年 [提供: 谷岡康則]
2. 〈上昇と下降 at ナイトピクニック〉 2017 年

日常のなかに絵画的な瞬間を見出す

原游 | 倫太郎くんはこれまでのヒストリーの紹介でしたが、私は 2019（平成 31）年にやったことと、9月にやる予定について紹介します。

私の絵の代表的なスタイルは、白い背景に日用品がたくさん集まってなにかのカタチになっているという、油絵の作品です。今年の3月に東京国際フォーラムで開催された、『アートフェア東京』というギャラリーがブースを出して絵の即売会をするイベントに出した〈Making My Red Dress〉という作品は、ものの集積が女の子のカタチになっています。自分のからだのなかにあるさまざまな機能で自分のドレスをつくるという作品です。拡大すると、コップから水が溢れていたり、ライトから光線が出ていたりします。背景は、ここ2年は白以外でも描くようになったのですがこの絵は下地のままです。基本的には油絵なのですが、最近の絵では青や赤のラインをはっきりとマットに描いていて、ライン部分はトリミングしてスプレーで着色しています。

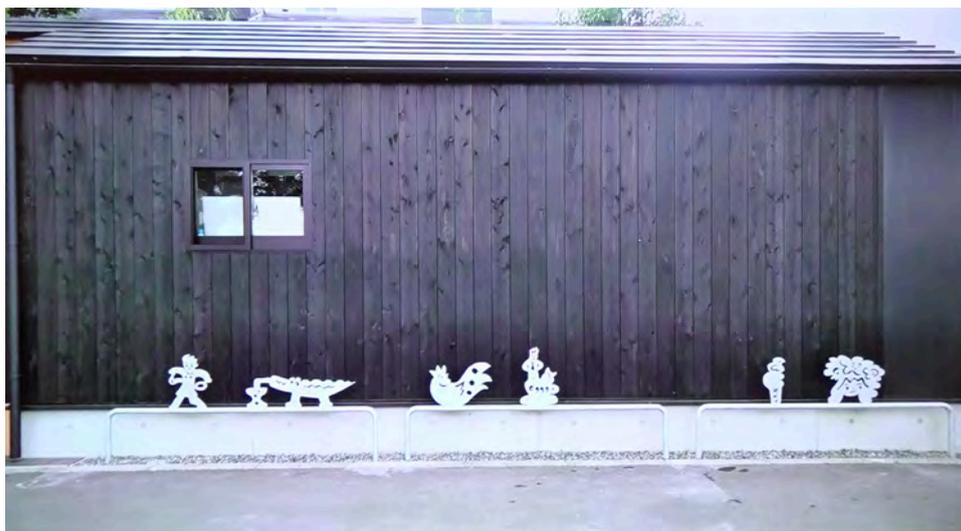
家具で絵を感じるものもよくつくっています。絵を描いていると、日常のなかに絵画的な瞬間を見出すことがよくあります。たとえばカーテンのように、四角い枠に布がかかっているものや、2つの木枠を組み合わせた立て看板なんかも絵画的だなと思います。9月に名古屋で行うグループ展に出す〈Paint it Green〉という作品は、一見椅子に見えるのですが、私にとっては絵画です。座面がキャンバスになっています。キャンプで使う椅子の枠組みにキャンバスを張り、絵を描いたものです。昔つくった〈双子のじゅうたん〉という作品は、絨毯のような絵です。中央部分の絵柄は油絵で、フリンジの部分はキャンバスの横糸を抜いて縦糸を残しています。〈洋服〉という作品は、木枠のなかに絵で描いた洋服がハンガーで掛けられているというものです。



1. 〈Making My Red Dress〉 2019 年
2. 〈Paint it Green〉 2019 年
3. 〈双子（姉妹）〉〈双子のじゅうたん〉 2007 年
[提供：LA GALERIE DES NAKAMURA]
4. 〈洋服〉 2007 年
[提供：LA GALERIE DES NAKAMURA]

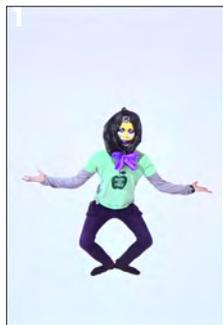


原游 | また、今年カフェの自転車防御柵もつくりました。国分寺に、パンケーキが有名な「egg cafe (えぐう~カフェ)」というおもしろいカフェがあります。私の親が設計した建物で、倫太郎くんのボールが流れる作品も置いていたり、風見鶏を私がデザインしたり、いろいろなひとが関わってつくっているお店です。外壁の傷を防ぐために、自転車を壁際に停めることを精神的に止める柵をつくりたいということで依頼があり、制作しました。鉄にサビ止めの加工だけしてペイントはしていないのが、外壁の木の風合いにも合っていると思います。建築関係の方と一緒につくったので、いいスケール感でできました。



〈卵の行進〉2019年、egg cafe 小平本店

原游 | その他に、2013年からは変身するワークショップもやっています。顔にペイントをしたり、日用品を貼ったりして変身するというもので、私の絵画にも通ずるところがあります。ペイントをするワークショップでのみなさんの変身ぶりはいつもクオリティが高いですね。ただ、ペイントは落とすのにすごく時間がかかるし、洗うのも大変で、水場がない会場も多いので難易度が高いということがありました。そこで、もっと手軽に取り組めるワークショップもやろうということで、日用品を貼るバージョンもやっています。川崎で行ったときは、会場にたくさんの物を置いて、それを一人ひとりが自分なりに組み合わせさせて変身するというのをやりました。また、ワークショップは妻有や市原の芸術祭でも行いました。展示方法もいろいろあって、新宿のAYUMI GALLERYでは屋外にある小屋の骨組みのようなものをつかって、変身した妖怪のような顔をプリントしたのれんをつくって展示しました。北アルプスでは顔を袋にプリントして吊り下げるインスタレーションをつくりました。他にも、壁に貼って展示したり、全身変身してファッションショーをしたりしました。今年は10月に川崎市岡本太郎美術館で『自分やーめたー変身して美術館で写真を撮ろう！日用品をつかって仮装するワークショップ』を倫太郎くんと行います。変身するワークショップのおもしろいところは、開放的な気分になることです。普段真面目な人もキャラに入り込んで、すごいポーズをしてくれることもあります。



1. 〈袋下げたぬきくん〉 2017 年
2. 〈カンタン変身で顔シールを作ろう！〉 2014 年
3. 〈The Color Face Dot ～自分やーめた～〉 2013 年
4. 〈袋下げたぬきくん〉 2017 年

ふたりでつくる ——不足を補い合い、自分の役割に専念する

原倫 | 作品をふたりでつくりはじめたのは 2002 (平成 14) 年頃です。20 年前、私はインターネット上に始めたばかりの翻訳ソフトを使って日本語の文章を英語に翻訳し、日本語に再翻訳するプロジェクトをやっていました。レシピや憲法などいろいろ翻訳してみて、昔話を翻訳したらおもしろいのではないかと気づいたのですが、昔話には絵が必要だと思いました。そこで、私は絵が不得意なので、私が文章を構成して彼女に絵を描いてもらうことにしました。そうやってつくった昔話の本を、システムカーペットでつくったバベルの塔型の本棚に並べたのが最初の展示です。

そのあともこのプロジェクトはいい企画だと思い、4、5 年かけていろいろなところへプレゼンテーションしたりしているうちに、新聞で取り上げられて、出版社から本を出すことになりました。そこで出したのが『匂いがかがれるかぐや姫～日本昔話 Remix～』(マガジンハウス、2006 年) です。もとは竹取物語なのですが、「光り輝く竹」という言葉が「ブリリアント・タケ」となったり、「かぐや姫」が As soon as it smelled, princess (「かぐや」を「かぐやいなや」として翻訳している) を経由して「匂いがかがれるとすぐにプリンセス」というキャラクターに変わったので、この本では毎ページでプリンセスが匂いがかがれています。ひとつの言葉に対して何百という訳が出たなかからひとつを選んでいく、音楽のミックスのような作業です。私が学生の頃に取り組んだコラージュのような手法だとも思います。この本の最新作が十数年ぶりに今年出ました。『逃亡者おむすびころりん：日本昔ばなし Remix』(有限会社山然、2019 年) です。クラウドファンディングで私家版として 500 部しかつくっていないのですが、翻訳サービスは日々進化しています。ふつうは進化というとプラスに考えますが、この作品はコンピュータが進化すると逆におもしろくなくなってしまう。ですから今つくりません！と思い、これをつくりました。

また、今年、越後妻有里山現代美術館で行われた「水あそび博覧会」という展

覧会では、水が流れる卓球台のもとになった作品〈ウォーター・ヴィレッジ〉をつくりました。合板の上に25mの川が流れる村をつくり、川に舟を浮かべるといふものです。水のカラクリシステムや合板上の川は私がつくったもので、設計図をつくり、現場で組み立てました。

原游 | 卓球台もそうですが、こういったものをつくる時は役割が完全に分かれています。私は主に絵を描く担当で、システム面については倫太郎さんにすっかり任せています。私からは特に意見をすることもありません。たとえば卓球台の音のシステムなんかは、私にはさっぱりわかりません。倫太郎くんのようにデザインはするけれど絵は全く描かないという人はめずらしいと思います。私の絵は癖があるので人によって好みが分かれると思うのですが、彼が全く描かないおかげで、一緒に制作するときも普通よりはそれほど揉めずに済んでいるのかなと思います。



1. 〈変換≒ TRANSLATION〉 2002 年
2. 原倫太郎・原游著『匂いをはかれるかぐや姫〜日本昔話 Remix〜』マガジンハウス、2006 年
3. 原倫太郎・原游著『逃亡者おむすびころりん：日本昔ばなし Remix』有限会社山然、2019 年
4. 〈ウォーター・ヴィレッジ〉 2019 年 [提供：Osamu Nakamura]

ふたり+大勢でつくる——芸術祭という場

原倫 | ふたりでつくる場面は芸術祭が多いですね。芸術祭はどうしても大きい企画になるのでたくさんのひとの協力が必要になります。芸術祭はふたりでつくる場であると同時に、大勢のサポーターのひとたちとの共同制作の場でもあります。

2012（平成24）年の妻有アートトリエンナーレでは、ワークショップを開いて、地元住民の方々にも参加してもらって作品をつくりました。〈影祭〈夏祭り万華鏡〉〉と〈影祭〈真夏の行進〉〉という、廃墟のような建物の壁や床や天井にひとの影をトレースして塗料で塗り、記録した作品です。会場にはスポットライトで照らされた本物の脚立や籠などが置いてあって、壁には本物の影と、ペイントされた影が伸びています。

その次の2015（平成27）年の妻有では、廃旅館を蘇らせてくれと北川フラムさんから依頼がありました。建物はぼろぼろで、地震のあとも放ったらかしという状態で、幽霊が出そうな怪しい部屋までありました。そこで、『真夏の夜の夢』というタイトルで、18世紀のヨーロッパで流行った幻灯機をつかった幽霊ショーであるファンタスマゴリアと、ヒンメリなど、4作品を展示しました。ファンタスマゴリアは、はじめに述べた、大学生のときにつくった作品のリニューアルともいえるものです。地元の高校生たちの影と、旅館で使われていた時計や達磨といったものを写真で撮って影にしたものを、透明フィルムに印刷してライトで照らし、回転するたくさんの巨大な影絵をつくりました。実は芸術祭のサポートスタッフの多くが中国や香港、台湾から来た方で、日本人は2割くらい。観に来る人たちも約半分がアジアからの観光客です。サポーターの方は学生さんもいれば、リフレッシュ休暇をとって来ている人やベンチャー企業の社長さんなんかもいました。みなさんパワフルでしたね。

2017（平成29）年の北アルプス国際芸術祭もコンペで受かったのですが、開催まで残り1ヶ月というところで北川さんからインフォメーションセンターを作品としてつくってくれと急遽依頼があり、その場でアイデアを考えながらつくりました。インフォメーションセンターとなるのは、ファンシーな色使いや不正防止のための鏡面の天井などが特徴的な、駅前の元パチンコ屋の建物でした。観光客が最初に訪れる場所であるのと同時に、芸術祭実行委員のスタッフが働く場所なので、半透明のパーテーションをつくりました。机や看板はアルプスの山をイメージしています。最終的にすごくにぎやかな室内になりました。壁や椅子などの色はサポーターの方々が塗ってくれました。ペンキを初めて塗るという70歳の女性もいましたね。入り口の装飾は地元の高校生たちが協力してくれました。また、大きな作品をつくとたくさんの備品が出ます。半分は捨ててしまうのですが、再利用できそうなものは使うようにしています。このときにつかった人工芝はデパート卓球展で再利用しています。



1. 〈影祭〈夏祭り万華鏡〉〉2012年 [提供：アートフロントギャラリー]



2. 〈ファンタスマゴリア〉2015年 [提供：中川達彦]



- 〈はじまりの庭〉2017年
1. 外観
 2. エントランス
 3. 内観 [提供: 本郷毅史]
 4. 制作風景

卓球×○○○——瀬戸内の島から、 デパート、アーケード、クルーズへ

原倫 | 4階で展示している卓球台の紹介をすると、台の中央に川が流れている卓球台と、木琴のような音がする卓球台の2台を展示しています。木琴の台は、長さが違うたくさんのカラフルな板の組み合わせからできていて、球が落ちると長さごとに違う音が鳴ります。台にはマイクを組み込んでいるので、ラリーをすると心地よい音が展示室に響き渡ります。

また、デパート卓球展は瀬戸内国際芸術祭との連携企画でもあり、会場に設置したスクリーンには高松市沖の女木島の〈ピンポン・シー〉の会場が常時リアルタイムで映像投影されています。〈ピンポン・シー〉をつくったのも北川さんからの依頼で『島の中の小さなお店プロジェクト』に参加したのがきっかけでした。このプロジェクトは、女木島の人たちにとって便利で、観光客の人たちにとっても魅力的なスポットをつくるというものです。ピンポン・シーでは、もともと民宿だった建物で誰もが自由に卓球ができます。木琴型の卓球台のほかに、7人でバレーボールのトスのようにラリーを続ける卓球台や、シーソー型の卓球台をつくりました。

原游 | シーソーと天井から吊るされた鳥が連動していて、シーソーが動くと鳥が羽ばたきます。海の上の卓球場なので、卓球と海をあわせたイラストを会場に描きました。

原倫 | 私は3月から1ヶ月半ほど滞在して、毎日夜中まで作業しました。サポ

ーターの方々に手伝ってもらいながら、地面の処理など、私にできないことはアートフロントの施工部隊の方々がやってくれました。

おかげさまでピンポン・シーは評判がよく、高島屋でもこうして〈デパート卓球〉として展示をさせていただいていますが、今年の卓球シリーズは全国5箇所で行う予定です。先日、日本最長のアーケードを有する高松市丸亀町からも依頼があり、〈アーケード卓球〉として広い商店街の中心にラケット型の台をつくってきました。10月にはにっぽん丸という船で〈クルーズ卓球〉というのを1日だけやる他、横浜でも展示の予定があります。ちなみに我々は卓球が全く得意ではありません（笑）。でも、こうしていろいろな場所で展開できることに非常に可能性を感じています。



〈ピンポン・シー〉 2019 年

1. いろいろな種類の卓球台が置かれている
2. 7人で打てる卓球台。庭に生えていた木をそのまま生かしている [提供：Keizo Kioku]
3. シーソー型卓球台 [提供：Shin Yamazaki]
4. 原游氏によるイラスト



〈アーケード卓球〉 2019 年

* 特記なき写真はすべて作家提供