

## 決戦!! 覚悟の亀有(居酒屋編)

本文書は「ミスド編」(『熱紙7号』収録)と同じく2009年5月9日の出来事である。ドーナツ店を後にした一行は居酒屋へと移動。アルコールが入ってやや無責任な発言も含め、本誌編集員が勝手にまとめた。

イラストレーター・JNTHEd

現代美術作家・梅沢和木(梅ラボ)

多摩美術大学学部生・山本悠

無職・藤伸行

## pixiv フェスタ vol.01 の意義

梅沢 ■NaBaBa さんって知ってます? ツイッターでフォローが0人で独り言をずーっと言ってる人。pixiv フェスタのレビューとかを辛口で書いてたり。

*\*pixiv: イラストの投稿・閲覧ができるウェブサイト。pixiv フェスタはユーザーを集めて原宿デザインフェスタギャラリーで行われている展示のこと。2010年6月に3回目が開催予定*

山本 ■あああ、わかります。

梅沢 ■アイマスと洋ゲーがすごい好きらしい。あの人が pixiv フェスタに対して言ったのは、結局オフ会でしかないってことでしたね。

JNTHEd (以下、JNT) ■まあそうだね。

梅沢 ■せっかく pixiv っていう新しい流れのものが展示をやるならすべてを同じように出力したものを同じ場所で展示するんじゃなくて、もっと面白い見せ方があるんじゃないかというようなことを言っていました。でも、どういうやり方があるでしょうね。

JNT ■pixiv フェスタどういう人に向けて行われてるものか、明確なコンセプトってそんなにないような気がする。pixiv フェスタだけではそれほど商売にはなっていないだろうけど、pixiv 全体としてお金を回収することをいちばん重要視しているように見える。少なくともより良い文化を作っていこうとかそういうのはあんまり感じられない。

ただ、ムーブメントとしてインターネット上の出来事が現実世界に出てきたぞってことのアピールとしては意味があると思う。無視することはできない。会場にエンターブレインの「浜村通信」から花束がきて、エンターブレインと絡んでなにかやるんだなって示唆してたし。これから pixiv が現実に関与力を持ち始めるぞっていうインパクトはあった。

山本 ■pixiv フェスタに興味があるとしてもある程度続けていけたらそこではじめてなんだろうと思う。

JNT ■そうだね。それこそ Ustream も続けていたらそこでなにかが新しく起きるように、pixiv フェスタを続けていくことによって誰かが pixiv フェスタジャック的なことをするかもしれないし。集団で申し込んで一斉に同じものを描くとか。そういうことだってありえるわけじゃん。普通の展示だったらありえないけれど、おもしろ半分に参加する人もいかなない状況だとインターネット的な遊びがあそこできると

やないかと思ったりするんだけど。

\*Ustream：動画で生中継ができるウェブサービス

山本■2回とか3回で終わっちゃったら結局ただやってみただけだったのかとなる。続いていけばいろいろなことが起こる可能性を持ち続けることになるので楽しみ。

JNT■でもpixivフェスタに参加した人が感想とか報告をそれほど書いてないんだよね。だいたいブログの1ページ分くらいしか書いてなくて、頑張ってたのは藤城嘘君くらいだね。

梅沢■あとpixivフェスタが終わってからみんな展示した絵をpixivに投稿していましたね。会場で書かれたタグと同じタグを付け直してみたり。

JNT■僕はタグ部分も含めて取り込んで投稿した。

山本■あれはどうやって取り込んだんですか。

JNT■すごい大変だったよ。A4のスキャナーだからちょっとずつ取り込んで合成して……すごい大変だった。角度を調整したり。

山本■そうだったんですか。それを聞いたのは今日の収穫だった。

JNT■単なる力技です。プラス職人技で修正した。

梅沢■そういうインターネットとリアルの循環があたりまえになってるのは面白いんですけど、それだけで終わってしまうとつまらないなあという気もして。

JNT■もちろんそれだけじゃ終わらないと思うけどね。

梅沢■どうなるんだろう？

JNT■それはJNTVが見せていこうかな。

\*JNTV：JNTによるUstream配信。視聴者を楽しませるためにさまざまなカスタマイズが施されている。「覚悟の亀有（ミスド編）」を参照

## ポストポッパーズはどう映るのか

梅沢■せっかくだからポストポッパーズについて話しますか。

JNT■あれの主催って梅ラボ君なの？

梅沢 ■ いや、嘘君です。で、結局ホームページ作ったり画集の編集・デザインは全部僕がやりました。発案者が嘘君。

*\*全部僕がやりました：同じくポストポッパーズの三輪彩子からは「梅沢に画集の作業をやらされた」との証言を得ている*

JNT ■ そうなんだ。

梅沢 ■ 藤城嘘が pixiv で面白いと思った人たちを集めてなにかやりましようってことで、はじめに GEISAI#11 で展示をしました。でも、そのときはほとんど僕がやってしまったわけですよ。文章を書いたり。それだと自分の創作活動のための時間がなくなってしまうし、嘘君がやらなきゃ意味がないから今回のギャラリーでやる展示は完全に任せています。だからポストポッパーズの名前で嘘君が主体になってやるのは実質的には今回初みたいな。

最初どう思いましたか、ポストポッパーズについて。

*\*GEISAI#11：2008年9月14日開催。梅ラボ、派手な看護婦、三輪彩子はポストポッパーズとは別に個人としても出展。三輪はマーク・オリヴィエ・ウォラーから審査員賞を受賞*

*\*今回のギャラリーでやる展示：「ポストポッパーズ」展は2009年5月12日から30日まで、art project frantic で行われた*

JNT ■ ポストポッパーズはねえ……。pixiv を使って集めたって言ったでしょ。あの頃の僕は pixiv のなかで必死に立ち位置を築こうとしていた時だったから、いろいろ偏見とかね、変な感情があったから、逃げに見えたんだよね。pixiv のランキングにも入れない人間たちが馴れ合いで集まった、「でもアートはそういう評価軸に囚われるものじゃないんだぜ」って言うときながら結局評価されていないっていうことに対する逆ギレに見えてしまった。だからそんなに肯定的には見れなかったね。当時、今の意識でいたら純粹におもしろそうじゃんって思っただろうけど。

梅沢 ■ でも確かに、当時の JNT さんの見方っていうのは多くの人が感じたことだと思うんです。neko さんは結構人気あったけど、ポストポッパーズは pixiv ではみんな底辺っていうか。

藤 ■ pixiv には「底辺」タグってありますね。絵を描いてアップロードしても閲覧数もブックマークも少なく、ランキングには絶対載らないという人たちが自ら付けている。

JNT ■ あの時 pixiv の登場で個人のホームページの価値がなくなることにに対する恐怖心で焦っていて、そのなかで必死に戦ってる感情があったから。

梅沢 ■ そこでポストポッパーズなんか出しやがってって。

JNT ■ そうそうそう。だけど今はね、Ustream を手に入れてるから。家があるので安泰みたいなの。

梅沢 ■ 築きあげた家がなくなりかけてたんですね。

JNT ■ そうそう。ショベルカーみたいなのがきて、ヤクザみたいなのがきて、立ち退きを迫られてる感じ。

あるいは、ずっとラーメン屋をやっていたら、ある日、目の前に新しくラーメン屋ができて安い早いとかいって客が全部そっちに流れていく。こっちはもともと知る人ぞ知るとんがった店で客が来ることは来るんだけど、向こうには何倍も客が入ってるから相対的にゼロみたいな。向こうを見ちゃうと、俺ってなんでこれで人が来てるつもりになってたんだろみたいな。数のコントラストで自分の視野の狭さを突きつけられちゃって。突きつけんじゃねえよって必死に戦ってるところで、「いや、そんなの知らないよ。見ないよ」みたいにポストポッパーズとかやられると、てめえ目え開けて現実を見やがれこの野郎、俺レベルでもこんなことが起きてんだぞって。

梅沢 ■なるほど。それは非常にわかりやすい例えですね。

JNT ■そういう葛藤があったんだけど、今の意識だったらまあ頑張れ頑張れって。

梅沢 ■頑張れ頑張れってことでは僕も同じですね。今回の展示で真価が問われるんですかね。

## 藤城嘘力

山本 ■僕も最初のリアクションとしては JNT さんと同じことを思いましたね。最初は親友の落下傘君が「藤城嘘がさあ、藤城嘘がさあ」って言うから誰それって。「今度ポストポッパーズが GEISAI で画集出すんだよ。一緒に買いにいこうよ」って。

梅沢 ■普通にファンだったんだ。

山本 ■それについていったんですよ。そしたら落下傘がポストポッパーズになっちゃったんで。

梅沢 ■僕がポストポッパーズに誘われたのは、pixiv を始めたら 30 分くらいで藤城嘘っていうテンション高い高校生から「素晴らしいですね」とかってメッセージがきて。そこで pixiv の速さ、コミュニケーションがこんなに円滑に行われるんだということに驚いた。

JNT ■それは藤城嘘君のコンタクトが速かっただけでしょ。

梅沢 ■そうそうそう。だけど自分にとっては pixiv や Twitter のスピードを象徴する出来事だった。それで面白いなと思って最初はすごい評価が高かったですよ。だんだんぼろが出てきて今は見守っている感じですかね。

藤城君はアナログ大好きの人ですからデジタルだけやってる絵師の人たちには少なからず反感を抱いてると思うんですよね。それをそのままは言わずに別の言い方でごまかしているような印象があるんですけど。

山本 ■藤城嘘君と藤城嘘君が接近したピクシブというものの全体像とか、さらに広いネットイラストの世界の全体像との間にはすごい溝があります。だから、藤城君にできることもあるし、できないことももう見えてきてるかなって感じはあります。

JNT ■ 藤城君って外見が名探偵コナンに似てるよね。

梅沢 ■ まあたしかに。眼鏡かけてるし。

JNT ■ 見た目は子供！

梅沢 ■ 頭脳は……。

JNT ■ 頭脳も子供！

梅沢 ■ ひでえ。まあ 19 歳ですからね。山本悠は何歳ですか。

山本 ■ 僕は 20 歳です。

梅沢 ■ 僕は 24 です。

## デジタル絵描きの意識

梅沢 ■ デジタルである程度の地位を築いてる人やその限界に対して思うところがあるというのは、嘘君自身の意思というよりは美術界隈で共有されていることのような気がして。結局、美術側は美術がハイカルチャーだと思ってるんですよね。

JNT ■ 貧乏性なんだよデジタル絵描きっていうのは。油絵は場所取るじゃん。乾くのに時間掛かるし、臭いがするし、管理が大変でしょ。

梅沢 ■ 劣化するし。

JNT ■ そう。そういうことを全部除外したいっていう欲求がまず最初にあって。それで CG のツールだけで絵を描いてるっていうのを意識的にやってる人もいるし。無意識な場合も「なんで油絵やらないんですか」って聞かれて油絵の説明をされてもそんなめんどくさいならやるメリットない、そこまでしてやらないって感じで。現実のメディアっていうのはめんどくさいから手を出さない。塗料がどんどんなくなってってお金が掛かるし。

梅沢 ■ 僕はアクリル絵の具を大量に使ってるんですけど。これは妥協っちゃあ妥協で。油絵って本当に大変でけど特権的な扱いをされているから。それに対してアクリルはすぐ乾くし使いやすくて、習慣として使ってるんですけど。

JNT ■ もうほとんどガレージキットと同じ世界に突入していて、完成版 PVC フィギュア買う人とガレージキ

ット買って削りだして表面の油とってサフ吹いて色塗る人の差。「なんでおまえらちゃんとガレージキット買ってサフ吹いたり真鍮線で補強したりしないんだ」って言っても「いや PVC 買ってきたからこれでいいから」みたいな。そのイージーさが Photoshop で絵を描くことのイージーさに通ずるものだ。簡単に描けちゃう。買ってきたのをそのまま飾るってのは違うけどイージーさの点において同じ。

\*PVC：ポリ塩化ビニル

梅沢■でもそのイージーさだけにとどまらない特性がデジタルにはあるじゃないですか。

JNT■デジタルにも複雑なニュアンスってのはあるわけだよな。

梅沢■デジタルツールの最強の特性というか親和性というのは「存在しないもの」だということ。あたりまえだけど二次元キャラとの親和性が高いじゃないですか。

JNT■デジタルデータっていうのにはある種の侮辱が入ってると思う。

梅沢■侮辱？

JNT■創作に対する侮辱。Photoshop データをあげちゃえばみんなはそのデータで印刷もできるし転用もなんでもできちゃう。だからそれを配るってことは絵描きにとってはタブーだった。絶対にやっちゃいけないことで、この僕以外にできるはずがないことだった。だから僕は Photoshop データを配布したのに、どういうわけか Twitter で psd 配布祭りっていうありえない現象が起きた。あれは僕にとっての大きな誤算で、デジタルデータってものが儂くて配ってしまえば価値を失うっていう意識から懸け離れてきてる。皆のほうは僕よりも先に進んでたんだ。物事を軽く考えることができる。だってデータを配ったら同人誌の価値がなくなってしまうはずなのになくならない。それは同人誌の内容よりも作家性によって価値が維持されているのであって、コンテンツはもう null（空白）でいい。中身がなくても作家の人格とかタレント性によって価値が付加されていく。そういう現実を突きつけられていて皆理解しているから元データには価値がなくなっている。デジタル絵描きにとっての絵っていうのは名刺にすぎないんだよね。そういう次元まで空白化してきてる。それがデジタル絵描きの意識だと思う。

梅沢■僕もダウンロードしましたが、あれと同じものが同人誌で出たとしても買うじゃないですか。

JNT■結局そういうことで回っちゃうんだよね。

梅沢■テクノウチさんが『読む音楽』で同じようなことを言ってましたけど、M3 の前にデータを配布しちゃって「でも買ってくださいね」みたいな。そしてそれで買う人たちがみたいな。

\*M3：音系・メディアミックス同人誌即売会

JNT■新しい価値観だよな。著作権法というものが破壊されているようにコピーしてなんぼみたいな。コピーできちゃったら CD の価値がなくなるからコピーできないようにしようっていう守りの意識はダサい。

梅沢 ■ナンセンスですよ。

JNT ■商売する側からしたら非常にあたりまえの意識だよ。

梅沢 ■そうでしょうけど。

JNT ■僕はその意識が絵描きにもあると思って。だから皆ができないことを先にやっていたはずなのに、ノリノリで乗っかってくるっていうのに衝撃を覚えたの。だから僕の理想の世界っていうのはもう具現化してしまったんだよね。

## 俗っぽい絵

梅沢 ■でもやっぱりみんな本を買うわけじゃないですか。その人を支持するというある種の約束事を遵守するために。

JNT ■同人誌を買うっていう行為ももう絵がほしいっていう意識とは別になってきている気がする。体験とか記憶を補助するためのツールだし、コミュニケーションのツールに近いものになっている。本来、本っていうのはもっとパーソナルなものだったはずなんだけど、それが失われてきてる。

山本 ■同人誌がコミュニケーションツールだっていうのはすごいスマートで、なるほどと思いました。

JNT ■コミュニケーションツールにするか、人間そのものにするかってことなんだよね。作品を言語として捉えるか、自分の分身として捉えるか。そのどっちかだと思う。感情移入度が高い人っていうのは自分で言葉を発する代わりに作品のなかに自分の人生とか思いとかを全部入れてしまおうとする。ゲームで言ったら大作主義なんだよ。それに対して、現在流通していてコミュニケーションに使われている絵っていうのはそんなに深みはないよね。単純な熱量交換のための絵。二次創作ってのはその最たる例。

梅沢 ■コミュニケーションの媒体として使いやすい絵がウケるんですかね。

JNT ■そう。で、言語の綺麗さみたいなもんでさ。画力が高くて背景がしっかり描いてあったらそれがより綺麗に伝わるっていうだけで。

梅沢 ■東方 Project の絵で人気があるものなんかはまさにそういう感じがする。テキトーな線画でも食いつきやすいネタが入っていれば人気が出る。それは独立した作品の良し悪しという価値観からしたらすごい気持ち悪いことだけど、でもコミュニケーションツールとしての絵を理解しているという意味ではむしろレベルが高い表現手段ですよ。ぜんぜん絵が下手でも。

*\*東方 Project : 同人ゲームのシリーズ*

JNT ■そうそう。そこを無視して頭ごなしに駄目だって言うのは文化を理解してない。

梅沢■作品主体からコミュニケーション主体になってきているという話ですけど。

JNT■そのコミュニケーション主体っていうのが悪い言い方をしたら「消費」として見えるわけだよね。残すものではなくて流すもの。でも流れていくものに対してもウェブ魚拓とかふぁぼった一つものがあるし、皆が流れていくものをキープしたいって欲求はある。最初は流れていくことが前提だったコンテンツも誰かによってまとめられたりとか。その意思が働いたものこそ残す価値があるという。より「残す」ということに対してシビアな世の中になってきているよね。作家自身がこれは残したいんだって思ってもみんなが容認するとは限らない。

みんなが容認したものしか残らないっていうのは非常に健全な状態なのかもしれないけど、みんなの評価観によって左右されるということでもあるから、みんなの文化レベルが全体的に低ければ残るもののレベルも低くなってくる。それは誰かが圧倒的な力で暴力的にレベルを引き上げない限りどんどん一般人の目線ですべてがコントロールされるようになっていく。インターネットでは一般人の発言権がものすごくでっかいのですべてのコンテンツが俗っぽくなっていつている。そういう恐ろしさはずっと感じてただけど。

僕は創作の特異性とか、こういうものにこそ価値があるっていう確信みたいなものが消失してるんで一般人と同じ目線になってしまっているっていうのが現状かな。性格が変わってしまった。過去の自分の言いたいこととか気持ちはわかるんだけど、どういう人間にも変わる可能性が大きくあって。変わらないでいる根拠が今の時代ほとんどないんだよね。

## TOKIYA! あさぎり!

梅沢■それはある程度こなしてきたキャリアの上でっていうことなのかなあ。僕くらいの年代だとすごく考えにくいことなんですよ。まだその感覚はわからない。野心的なところはいっぱいあるし。

JNT■野心的なものが破綻するとある種フツウになるし。『ピンポン』ってマンガがあるじゃん。あれのアクマの立ち位置なんだよね。自分が憧れてるペコに、弱ったペコに勝って。そしてペコの後をついて回っていた月本、強くなった月本にアクマが負ける。その構図に近い。自分にはその価値がないのがわかっているけど憧れていた人間に自分の意志を託す。自分しかそいつを助けることができないんだったら助けて身を引くみたいな。その立ち位置って絶対やだって思ってたんだけど今は余裕で受け入れられるようになってる。そういう意識の変化ってあるんだなって思った。

だから僕は TOKIYA に託してるしあさぎり君に託してる。TOKIYA とあさぎり君がいなかったら今も僕は死ぬ気で頑張ってると思うけど、あの2人がいるおかげで救われてる。もし2人が途中でへこたれてしまうようなことがあればそれは僕の限界でもあるっていうことでしょうか。それは僕のなかでの創作の遺伝子の引き継ぎなんだよ。

梅沢■それが非常に冷静に行われてるわけじゃないですか。

JNT■いろんな感情の変化はあったよその過程で。嫌だなあって思う気持ちとかむかつくなあってのもあつ



たけど今はそれは全部消えて、楽しいことやってる人間が楽しむべきだって気持ちがあるから。楽しめない人間はやっぱ引いたほうがいい。技術的に教えられる部分は教えるよ。自分の持ってる武器を楽しんで使うことができないんだったら、楽しめる人間に渡すのが正しいことだって思う。

って話を Ustream でしたら「かっこわるい」って言われた。確かに昔の僕だったらかっこわるいって思うだろうけど。でも、かっこわるいって言う僕には僕は力を与えないね。たぶんそいつには実力が無い。

梅沢■そこまで言い切れるのが普通にかっこいいと思いますけどね。話を聞いてると TOKIYA さんとかあさぎりさんに対する感情というのに一筋縄ではいかないものを感じて、同時に僕や嘘君とは別のジャンルであるようなすごい隔たりも感じてしまいます。

JNT■それはそうだね。骨子にしてるモチーフが TOKIYA とあさぎり君は僕と近いから。まず根本にデザイン至上主義があるんだよね。立体至上主義とか完璧主義というところが僕にもあさぎり君にも TOKIYA のなかにもある。でも、その道を追求することに対してもすごく懐疑的なんだよね。それだけをやっていたら普通じゃんっていう意識が 3 人ともある。で、なんか違うことがしたいって気持ちがあってそれをしつづけるつもりなんだけど、実は、それは苦手なことから逃げてただけっていう。

例えば、背景が描いてあってわかりやすい配置で女の子と男の子のキャラクターがいて普通の服を着てて空とか見えて海とかあって綺麗だなんていうのは普通じゃんっていうのがあるから、わけわかんない暗闇のなかに発光物があってそこに化物みたいな男とそれに抱かれた女の子がいて余裕の笑顔を浮かべてるみたいなちょっとエキセントリックな絵を作りたいみたいな。そういう欲求のもとで作成してるつもりなんだけど、実は描きづらいものから逃げてただけってところがある。描いてるうちに気付いてくるんだよね。ずっと同じモチーフを描いちゃうから。だんだん自分でもマンネリ化してきてるなって思うんだけど、描こうと思っても違うモチーフが描けない。それを何度も感じてるうちに単純に才能がないんだなってことに気付いて、謙虚さを知る。その部分で共感ができて、僕らは。

梅沢■才能がないっていうのはいろんな人が反論しそうですけど。

JNT■つまり、目指してる理想と比べてぜんぜん才能が足りない。

梅沢■それに届いてる人は客観的に見ていますか。

JNT■アニメーターの湯浅政明、森本晃司……らへん。あと僕の場合は中澤一登。結局、動きが表現できる人になってくるんですよそれは。一枚絵の絵描きさんでは、いないんじゃないだろうか。

梅沢■動きを求めて絵を描いているとそこに達するということですか。

JNT■TOKIYA は違うような気がするな。でもあさぎり君と僕に関しては、究極的にはアニメのデフォルメとかアニメ的なものを答えにしている気がする。

## 価値と欲

梅沢■最近、金氏徹平さんという人が気になってるんです。すごく大きな括りで言うと美術の人というのは描くことに対する懐疑なんですよ。描くって言うのはあたりまえですけど意識的じゃないですか。描こうと思って描く。金氏は立体作品の作家なんですけど、石膏で形作っていくときにどうしても自分の意識が絡んできてしまう。それよりもほったらかしにしてぼたぼた垂れてそれが作る形とかに魅力を感じると言っていて。で、ポストポップーズ周辺の人がコラージュだったり他の人の画像を取り込んだりしているのって、そういう自分では描けないものが偶然で描けたりすることを志向するリアリティーな気がしている。まあ結局それも描けないことからの逃げかもしれないですけどね。

JNT■だから、描けることを無価値化するメソッドでしょ。

梅沢■そうですね、まさに。でも、無意識に描ける、ということへの関心が自分のなかでトップになっているんですよ。それはなにか究極だってことなんですかね。

JNT■究極であると同時にいちばん単純でつまらないよ。描きたい線が描けて、描きたいモチーフが描けてしまうなんてことになったらものすごくつまらない気がするじゃん。

梅沢■でも気持ち良いですよ。

JNT■そいつが気持ち良いだけで見てる側が気持ち良いかは別問題だと思わない？僕は共感できないものっていうのはそんなに好きじゃないから。とくに人格的に共感ができないものっていうのは。

梅沢■絵ってというのはすごく高い次元に行くと共感しにくいものなんですかね。

JNT■そうなんじゃん。本当に価値のあるものってのは誰にも理解されないものなんじゃないかって。本当に独創的なものってのは。

梅沢■それを多くの人に普遍させようと努力してるのが一般的にアートと呼ばれるものだと思うんですけど。これは認識として変ですかね。

JNT■そういうもんだと思うよ。

梅沢■それは実際可能だと思いますか？

JNT■誰かお金をすごい持ってる人にとってメリットがあることならメディアをコントロールしていくらでもできるから、可能だろうな。だから村上隆は大金持ちに対してアピールしてるでしょ。メディアや市場をハッキングするために、それらをコントロールできる力を持った人たちに自分の創作は価値があるものだと認識させるようにアプローチしてるってことだと思う。で、その人間たちに対するマナーってものがあるから本来の意図とは違う嘘を吐いてコントロールしようとしてる。村上隆の『芸術企業論』で買ってくれる人に対して書いている言葉と作り手に向けて書いている言葉が 180 度違う。読んでて辻褄が合

わない。

梅沢 ■すごい乖離してましたねあれは。

## 共感できないことへの共感

梅沢 ■僕の場合で言うと、表現を突き詰めていくと自分でしか得られないような快感があったりする。それを共有したいって思うのがコミュニケーションに繋がると思うんです。そういうことが根源的な欲求なのかなあという感じがあります。

JNT ■それは男性的な欲求かもね。自分の快樂を女性に伝えたいみたいな。でも女性的な感覚を持った人はそれを押し付けられること自体を嫌悪するし、共感したくないって気持ちを共感してほしいんだよね。それを忘れたらコミュニケーションはできない。

梅沢 ■女の子の視点から考える。

JNT ■保守性から考えるってことかな。自分を変えたくないっていうことに対する共感によってまず相手に侵入して、そこから変えていく。ある種、福満しげゆきの手法かなって思う。

梅沢 ■おお。それはまた非常にわかりやすい例えですね。

JNT ■同類だっという安心感。JNTV っていう文化も実はそれ。

梅沢 ■そこに繋がってくるわけですね。絵描きたくねーなー、みたいな共感。

JNT ■そうそう。自分の分身がいたら助けたくなるじゃん。

梅沢 ■そうですね。起きろよーって。

JNT ■そんなんじゃ俺になっちゃうぞーって。

梅沢 ■いろんなところで自分の分身を見てるわけですね。

JNT ■自分の分身をたくさん見てきたし、僕は消極的な部分においてはすごく普通の人間だからその部分に対するみんなの共感というのは強いはず。すごく普遍的な駄目人間だという自信はある。

梅沢 ■それを聞くと JNTV の活動も頷ける。

JNT ■マイナスにマイナスを掛けてプラスにしてるんだよ。

## 総お笑い芸人

山本■お笑い芸人だと思うんですよ、究極。いま人が人をどういった目で見るといったときに、相手のことをお笑い芸人であるかのように見るんじゃないかなと思うんですよ。JNTV だって笑いがあってそれは結構大きな部分だし、ポストポーツパーズも僕は美術界のめっちゃイケだと思ってるんです。

## 挙動不審と男らしさ

藤■なんでみんなそんなにコミュニケーションに興味があるのかがよくわからない。自分が良いと思っているものがあるって、他の人がどう思うかは二の次だっていう価値観は古いんでしょうか。

JNT■人から否定されたくないっていう恐怖心や否定されない自信を得たいという気持ちが根本になると思う。コミュニケーション量が多ければ多いほど誤解とかいざこざの可能性が減るから、リスクマネジメントとしてコミュニケーションするんだよ。自分がダメージを受けないために、キョドらないためにするんだ。

藤■JNT さんの話を聞いているともものすごく強い独自の世界観を持っていると感じるんです。なんというか、多くの人は相手のことをそんなにズバツと言いきれないので、その力はなんなんだろうと思って。それってコミュニケーションを円滑に進めることを目的としてない部分があるじゃないですか。

JNT■そうだね。

藤■リスクを避けるなら空気読んでなあなあでやっというほうがみんなが仲良く盛り上がるんじゃないかなあとか。

梅沢■あえて爆弾を投げ込むようなことをよくしますよね。

JNT■それはそうだね。コミュニケーションを円滑に済ますんなら確かに言わなくてもいいことを言ってるかもしれない。

藤■僕だと、そもそも自分の考えがそんなにないっていうか確固とした判断基準がないから、ズバツと指摘されるとそうなのかなって思うくらいで。だけどやっぱり自分のリアリティーとしては違って、ただそれが上手く言葉にできないからキョドっちゃうっていう。

JNT■保留で確定してないからか。

藤■自分ではなにが「良い絵」かというのは言えないんです。pixiv だと点数を付けてランキングにしち

やってるからわかりやすいですけど。勝敗がでちゃうっていうのはスポーツなんかのわかりやすさであって、そういう点数化されたゲームにはルールがあるはずですよ。だけど時代が新しくなればなるほど、権威的な価値付けとかルールの共有とかがなくなってる気はする。カオスラウンジにしてもそうだけど、なにを描いてもいい、どんなの描いてもありだよっていう状況になっていますよね。そういう状況で僕自身なにが良かったっていう基準を見つけれないから、その場その場でなんとなく動いてる感じです。だから、熱紙関係のことで「その行動はどんな意味があるの？」と問いつめられると困ってしまいます。

JNT ■やっぱりそこに関していちばん強いのはもたちちゃんなんだよね。もたちちゃんはそういう意思をぶつけられるともう凄腕で攻撃を仕返すじゃない。あれがすごい純粋で、しかもそのエネルギーが強い。理屈じゃなく嫌だってエネルギーをぶつけられるとその説得力に負けるの。こんなに嫌がられるとはっていうので負けてしまって、向こうの方が正しいって思ってしまう。だから結局、感情のエネルギーがもたちちゃんは強いんだよね。

\*もたちちゃん：アーティスト 穏やか (元・考え中) のニックネーム

梅沢 ■JNT さんももたちちゃんに壮大にディスられたことがあったらしいですね。

JNT ■そうだね。でもあれもごくごく自然な感情だし。行動を問いただされて藤さんは不確定の状態だからキョドる、もたちちゃんはそこで逆ギレして全力で立ち向かっていく。そういうある種の男らしさみたいなものを持つてるのがもたちちゃんなんだよね。

山本 ■男らしいですよ。

JNT ■ある種の捨て身だからね。なかなかできない。嫌われたくないっていうのを全部捨てていくのが、こいつかつこいいかもと思わせるもんね。

## 自分が何者なのかという悩み

JNT ■以前はそうでもなかったんだけど、作り手の人格とか人生について切り込んでいこうとすることがあって。なんだってその人の人生に起因していて、その人の都合とか感情によって作られているから。パーソナリティを排除して作品だけで評価が決まるほうがアートとしては正しいよなどは常々思うんだけど、その人がそれを作った経緯がイージーに見えとつっこみ入れなくなっちゃうんだよね。もうちょっと複雑で鬼みたくいところがあればいいんだけどパワーが弱くなって。結局パワーが強いか弱いかでしかないんだけど。嘘のパワーとか努力のパワーとかが強いと村上隆くらいいいんだけど、パワーが弱いものはすぐに看破されてしまう。単純すぎる迷路には飛び込んで楽しむ気にもなれない。そういうつまらなさを人の発言や行動を見て感じちゃうんだよね。

なにがなんだかわからないくらい解けない状態になってると魅力的だし、あるいは単純にもたちちゃんみたいに燃えてると魅力的。創作のエネルギーって、複雑で冷めてるか、シンプルなんだけど燃えてるかのどっちかかなと思うんだよね。

藤■じゃあ今は作品の見た目としては好き勝手にやっけて多様なものが広がっているようだけど、ほとんどが理解しやすい単純なものではないという感じですか。

JNT■そうだね。創作の動機とかも。でもそこにお金とかのリアリティーが絡んでる場合にはまた別のものになってくるんだけどさ。なんでその人がそうなってしまったのかって経緯を知ってしまった瞬間に駄目出しとかつっこみとか残酷なことが言えなくできなくなる場合がある。そういうのを許容しはじめたら世界はどんどん妥協に走っていくのであって、そういうなあなあがまかり通って成立してるのが今の世の中。だからなんにも知らない中学生くらいのときがいちばんものごとに対してシビアで、純粹だと常々思ってる。それで今の世の中にももの申すって気があるんなら、意図的に無知で無礼で馬鹿でいるしかないっていうのはあると思うんだけど。

山本■パーソナリティーが見えてくるっていうのはネットの特殊な性質だと思うんですよ。例えば、嘘君とか梅ラボのやっける美術っていう場で作品を発表することとネットで作品を発表するっていうことで見えてくるものはぜんぜん別で、環境が違うことで気付く問題とか気にすることっていうのは違ってくる。僕の個人的な話で言うと、美術の世界に飛び込んだわけですけどももとはインターネットで「スキルアップ」や「ラクバ」ってサイトを見つけて、そういうものを一日何時間と見るのが日常だったんですよ。中学生、高校生とそういう日々をおくりながらこれからなにをしようかと考えていたんです。それでたまたま美大なのかなと思っちゃって美術界に飛び込んだ人ってなってますけど、どうすればいいのかすごい悩む世代だと思います。

藤■なにを悩むの？

山本■僕が考えるのは憧れてる形がまずある。それは美術だったりとか、美術より早く知ってきたネットのものだったりするんですけど。そういうものを続けていきたい、続けるためにはどうすればいいのかということですね。美術作家になればいいのか。それは違うのか。じゃあ肩書きはなんなのか。自分がどういう人として活動していくのかってことですよ。そういうことで悩んでいる絵描きなんかはポストポプの周りに集まってきていると思います。

JNT■曖昧さってことかな。まだ不確定であるっていう。

山本■曖昧ですね。全部保留にしています。

梅沢■悠は今何年生だっけ。

山本■2年生です。

藤■僕もいろんなことを保留にしている感じなので JNT さんの話を聞いているとすごく自分の考えというのを持ってるんだなって見えます。で、保留にしているととにかくをする動機っていうのが生まれにくいんですよ。自分で理由を作ってみても嘘に見えてしまうし。

JNT ■ お金を得てやりたいことが自由にやれるようになったときに、それまで敵視していたものに対して反抗心を持ち続けることができるのか。自分が理想としている環境を獲得してしまったときに興味がなくなってしまうものっていうのは今だってやってる意味がないんだよ。それまで敵視していた人間がデコピン一個で吹っ飛ばすような存在になってしまったらそこに関わるモチベーションを失ってしまうんじゃないか。そういうことまで想定して創作活動っていうのはするべきだと思うんだけど。興味が失ってしまうっていうのは大変なことだからね。

梅沢 ■ それはそういう環境を手にしてから思ったことですか？

JNT ■ いやずっと前から思っていた。で、それが手に入っても興味がなくならないって信じていたのになくなったんだよ。なくなったから自分でもびっくりした。できるようになったら興味を失う程度の意志だったんだと思って。だから、ごちゃごちゃ言ってる連中にはその欲求が全部満たされてもそれでも怒り続けて世の中を憂いていられるのかと言いたい。憂うこと自体がアイデンティティーなんだとしたら仮に自分が満たされても憂うのをやめるなよって。それくらいの整合性は保ってくれないとださすぎるよ。それを保ってるのが宮崎駿だし村上隆。あれだけ金があって立ち位置があればもう怒らなくていいはずなのにそれでも怒るっていうのは昔怒っていた自分に対する真摯さなんだよ。昔感じていた理想を追求し続けるっていう一貫性。そういう崇高な覚悟みたいなものがあるのかって聞きたい。

藤 ■ やっぱ JNT さんはガチッとしてる感じがする。だって僕はいい加減ベースですもん。

JNT ■ 一貫性はいらないって思ってるんだね。お金が手に入ったら手に入ったでまたそのときの偶然が生まれるっていう。そう考えると一貫性を求めているのは、僕はその部分はすごい男性的なのかな。一貫してないものに嫌悪感を感じる。

藤 ■ 社会のなかには想定していないバグみたいなものが所々あって、そういうものの方が面白そうに見えるんですよ。熱紙はコピー本だし手作りだから部数も少なく、それで真面目にやってる人に声を掛けるのは失礼だと言われれば確かにそう。それでも 4 号まで出ちゃってるっていう事実があって。失礼で駄目なものならみんなが拒否すれば発行できないのが正しいのかもしれないけど今のところ続いている。そのこと自体なにか重要さを孕んでいるんじゃないかなと。

梅沢 ■ テキトーにやっても面白ければ欲しいって人はいるからね。

山本 ■ そうは言っても僕は熱紙には結構一貫性があるように感じてますけど。ポストポッパーズのほうがない。

JNT ■ そうだね。

**いい話でおわる**

梅沢 ■そもそも熱紙の発端はなんだったんですか。

藤 ■まず絵が描けないからですね。マンガが好きだけど絵が描けない自分ができることってなにかなと思って始めたんだった気がします。あとは pixiv も Twitter も絵が描ける人たち同士が友達になってるじゃないですか。

JNT ■友達になんかなんなくていいじゃん。どうして自分を曲げるわけ。

藤 ■僕は大学は社会学部でしたけどそこではあんまり面白い人には出会わなくて、ネットを見て気になった絵を描いている人たちと知り合う方が面白そうだと感じていました。だからどうやって自分が関係のない場所に関わっていくかというのは考えました。

JNT ■ある種のゲームだよな。絵描きに対して絵描きじゃない人間が提供するゲーム。その面白みによってあるいは中途半端に絵が描ける人間よりも評価を得てイニシアチブを握るみたいな。

藤 ■そう見えるのかもしれないけど、僕にとっての出会い系メディアが熱紙ってことです。

梅沢 ■ははは。出会い系メディア (笑)。

藤 ■そう。だってそうしなきゃこうして梅ラボ君とも出会えなかったし山本悠君とも出会えなかったし、この場もなかったのだから JNT さんにも出会えなかった。就職もしてなくて熱紙もやってなかったらたぶんなんにも面白いことがない。少なくとも僕はこの関係とこの場をかけがえのないものだと思ってる。

梅沢 ■ははは。いい話だな (笑)。

藤 ■だってこんないい加減で失礼なのにちゃんとかまってくれたという時点で、愛情に包まれている、僕は。

JNT ■それはそうだよ。

藤 ■むしろちゃんとしていたらビジネスライクな関係しか生まれないかもしれなくて、そういうものには興味がわかないかもしれない。

梅沢 ■これであと製本だけちゃんとしたらいいと思います。

終了



