

内向的だった小さな頃から ずっと創作意欲に満ちていた

【東京・青山発】アーティストとしてのキャリアを重ねた後に、東京藝術大学の大学院に行かれた理由を市原さんに尋ねると、自分のアーティストとしてのアマチュア根性が許せなくなり、一度きちんと学び直す必要を感じたからと答えてくれた。そして、「自分がちゃんとした人」になりつつある危機感から、自分の初期衝動に戻すべく「変態の修行をしよう」と決意したことが大きいと。真剣に「変態」に磨きをかけることは、今後、市原さんが創作を続けていくために欠くことのできない大事な要素なのだろう。

(本紙主幹・奥田芳恵)



コロナ禍をきっかけに生まれた 「未来SUSHI」

奥田 今日作品の一部をお持ちいただきましたが、このお皿に載ったお寿司は人工物なのにとってもリアルな感じもあって、不思議な雰囲気という存在感がありますね。

市原 これは「未来SUSHI」という作品の一部で、100年後の食の未来を表現し、架空の回転寿司屋を生み出した大規模なインスタレーションです。ロボットの「Pepper (ペッパー)」の大将が寿司を握ったりもしています。

奥田 実物はかなり大がかりな作品で、コンベアにたくさんの寿司皿が回っているんですね。

市原 これは、2022年に森美術館の「六本木クロッシング2022展」で発表したもので、25年に熊本市現代美術館で行われた「和食展」にも出展しました。

奥田 こうした発想は、どのようにして生まれたのでしょうか。

市原 私のようなアーティストにとって、いろいろな国を訪れて、さまざまな価値観に出会うことが楽しみであり必要なことでもあるのですが、コロナ禍のときは、どこにも出掛けられない日々が続きました。

奥田 20年の春ごろから、そんな状況がだいぶ続きましたね。

市原 それで私は我慢できなくなり、飛行機に乗りたい気持ちが高じて、自宅で機内食をつくる趣味を始めたのです。

奥田 自宅で機内食?!

市原 100円ショップで、エコノミークラスで使われるような食器を買ってきて、そこに自分でつくった機内食を盛りつけ、「iPod」に飛行機の車窓の風景を映し出して。もちろんお酒も飲むのですが、その様子がSNSで話題になり、NHKで特集されたりしました。

「六本木クロッシング展」は、森美術館で3年に



PROFILE 1988年、愛知県生まれ。2011年、早稲田大学文化構想学部表象・メディア論系卒業後、Yahoo！JAPAN（現LINEヤフー）にUI／UXデザイナーとして入社。16年、アーティストとして独立。23年、東京藝術大学大学院先端芸術表現専攻に入学し、25年に修士課程を首席で修了。日本的な文化・習慣・信仰を独自の観点で読み解き、テクノロジーを用いて新しい切り口を示す作品を制作する。

構成／小林茂樹
text by Shigeki Kobayashi

撮影／鈴木芳果
photo by Yoshika Suzuki
2025.10.15／東京都港区の新青山ビルにて

「未来SUSHI」の一皿と大将のお面

対談の冒頭でご紹介した妙にリアルな「未来SUSHI」のパーツ。寿司を握る大将ロボットの顔（お面）は、市原さんご本人の3Dデータから製作したもの。驚きを与えてくれるものばかりだ。



1度開かれる規模の大きい現代美術のグループ展ですが、これまでの作品をキュレーター陣にプレゼンテーションした際に、オックスフォード大学アシュモレアン美術博物館近現代美術キュレーターのレーナ・フリッチュさんが「この趣味が面白い」とおっしゃって、これに着目して新作をつくれなにかというお話をいただいたのです。

奥田 コロナ禍がきっかけで、この作品ができたのですね。

市原 機内食の趣味は、コロナをはじめとする時代の流れによって変化する食のあり方を、ある意味では表象したものです。それを敷衍して新作をつくる方法について、4人のキュレーターの方々とディスカッションをして回転寿司がいいということになり、「未来SUSHI」をつくることになりました。

奥田 ところで市原さんは、大阪・関西万博の日本館基本構想事業に有識者クリエイターとして参加されています。

市原 20年に最年少メンバーとして参画しました。日本館というホスト国のパビリオンのテーマ・コンセプトや基本構想を考えるために9人の有識者が集まり議論するのですが、私以外のメンバーは大学教授や建築家など大変しっかりした肩書を持った方々でした。でも、みなさん非常に個性的で尖っている方ばかりで、行政事業とは思えないほどに忖度のない議論になっていたと思います。本来、私はアーティストですから一番尖っていなければいけないのですが、むしろ、みなさんの調停役のようなこともしていた記憶があります（笑）。

奥田 20年というと、まさにコロナ禍が始まった年でした。

市原 1年先の状況も読めない時期に、5年後に行うことを構想するのは厳しいものがありました。

奥田 おっしゃる通り、この時期に未来について考えることはなかなか難しいものがありますね。

市原 当然ながらそれぞれの意見や立場は異なるため、ファシリテーターの塩瀬隆之先生が苦心

してまとめてくださった面はありましたが、膨大なお金と時間を投入するからには、これからの社会を生きる人たちのために意味のあるものをつくりあげるという考えは共通していたように思います。

このメンバーは1年でシャッフルされ、私はその後の建築や展示には関わっていないのですが、携わる人が代わっても、当初策定した基本構想はきちんと反映されていました。

美術に関わりたいという気持ちと美術で食べていけるのかという疑念

奥田 小さな頃はどんなことがお好きでしたか。

市原 やはりものをつくることや絵を描くことが好きだったので、漠然とですが美術に関することをやりたいと思っていました。子どもの頃は人見知りだったので、なるべく人と関わらず静かに過ごしたいと思っていました。

奥田 今よりも内向的だったのですね。

市原 基本的に、ものづくりをする人はそういう要素があると思うのですが、成長するにつれて人と関わることは苦ではなくなっていました。むしろ、絵を通じて友だちとコミュニケーションを取ったり、ものをつくることで変わった友だちが増えたりすることが楽しくなっていました。

奥田 でも、美術系の大学には進まなかったのですね。

市原 美術に関わりたいという気持ちはあったのですが、高校生のときは、ただ夢を追って食べていけるのかという疑念も持っていて、美大を受験して合格したものの、そちらには進まず早稲田大学に新設された文化構想学部に入學しました。

奥田 高校時代は、とても慎重で堅実な考えをお持ちだったのですね。

市原 ところが、私が入った文化構想学部は堅実どころかだいぶサブカル寄りの学部で、そこでたまたまシステムアーティストとして活躍されて

いる安斎利洋先生と出会いました。初回の授業で「僕は君たちをアーティストにします」とおっしゃって、学生たちの妄想を育て、東京・秋葉原のパーツ屋さんに連れて行ったりしたんです。私はプログラミングがそれほど得意ではなかったのですが、先輩と2人で、触ると「喘ぐ大根」をつくってしまいました。若気の至りで（笑）。

奥田 あー、YouTubeで拝見しました！

市原 ただ、これを「喘ぐ大根」とは言わず、真面目に「植物を使ったインターフェースの研究です」などと言って私は就職活動をしていたんです。

奥田 でも、安斎先生との出会いは貴重だったのですね。

市原 そうですね。文系の学生の思い付きやコンセプトを後押しして、それを実現させるような教育をしてくださったと思います。当時学んだアイデアの創出方法なども、自分がワークショップなどをするときに教えています。

奥田 美大に進まなくても、アーティストとしての創作意欲に満ちていたのですね。

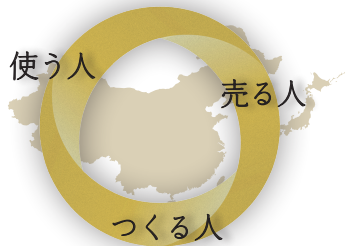
市原 ただ、当時ほどの分野に進めばいいか分からず、イラストレーションやコピーライティングの学校にも通っていましたが、映像制作やグラフィックデザインも手掛けて、手当たり次第という感じでしたね。

奥田 そして就職活動の結果、Yahoo！JAPAN（現LINEヤフー）に入社されます。

市原 ものづくり系の会社にデザイナーとして入社できたことはラッキーでした。

奥田 後半では、社会人になってからのお話とアーティストとしての足跡についてうかがいます。（つづく）

BCNは「ものづくりの環」を支え
育むメディア企業です



——「ものづくりの環」の詩——

ものを使う人がいます
ものを売る人がいます
ものをつくる人がいます

いつの時代も私たちは生活の心地よさを求めます
その意（おもい）が新しいものを生みます

使う人、売る人、つくる人——
私たちは「ものづくりの環」のなかで
すべての人の心が豊かになることを願っています

株式会社 BCN

<http://www.bcn.co.jp/>

※この記事は、BCN+Rの「千人回峰（対談連載）」で公開中です。
<https://www.bcnretail.com/hitoarite/>