

A-Lab
あまらぶ アートラボ

尼崎市

お問合せ先

尼崎市 シティプロモーション推進部 都市魅力創造発信課

TEL : 06-6489-6385 (イベント時 06-7163-7108)

FAX : 06-6489-6793

E-mail : amalove.a.lab@gmail.com

A-Lab

archive
vol.7

A-Lab archive



A-Lab ☒ **Exhibition** Vol.6

日常の中のドラマ展

インスタレーション・アニメーション・ドローイング

森末由美子 Morisue Yumiko

内藤日和 Naito Hiyori

西野彩花 Nishino Ayaka

あまらぶ アートラボ A-Lab



フライヤー

あまらぶアートラボ A-Lab Exhibition Vol.6

「日常の中のドラマ展」

■ 目次

「日常の中のドラマ展」	03
森末 由美子	03
内藤 日和	07
西野 彩花	11
アーティスト トーク 「内藤 日和 × 由良 泰人」	15
アーティスト トーク 「森末 由美子 × 加須屋 明子」	27
会場配布資料	38



森末 由美子 Yumiko Morisue

1982年生まれ。京都府在住。京都市立芸術大学大学院美術研究科絵画専攻版画修了。主な展覧会に、「転置」(京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA/ 京都)、NOW JAPAN(Kunsthal KAdE / オランダ、「学園前アートウィーク2015」(奈良)、ロイヤルパークホテルザ京都でのコミッションワークなど。





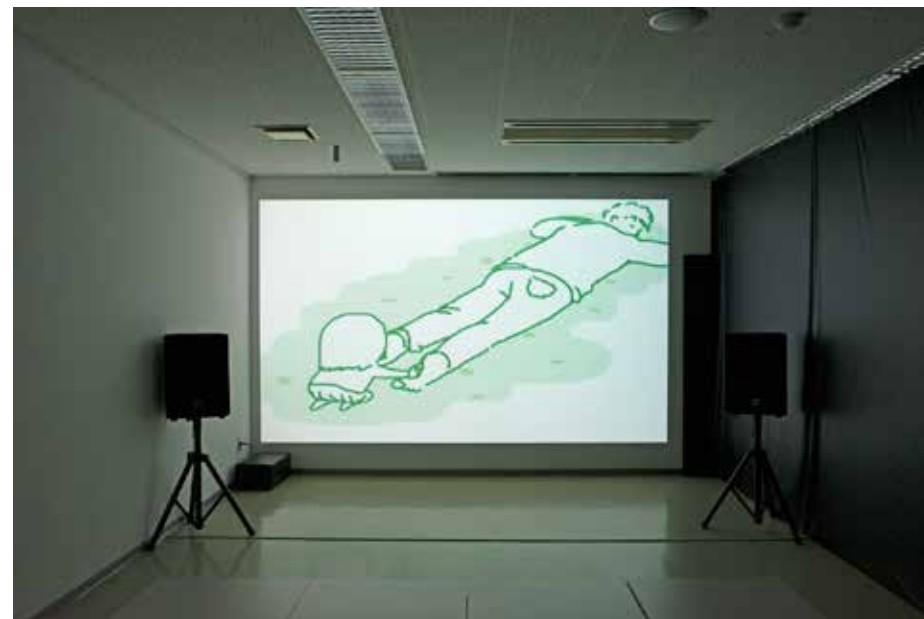
Courtesy of Gallery Hosokawa 後藤和恵氏 蔵





内藤 日和 Naito Hiyori

1989年生まれ。大阪府在住。大手前大学メディア芸術学部卒業。アニメーションを学ぶ。卒業制作にて、「Uncle and Girl」が2011年 アニメーション神戸デジタルクリエイターズ部門 最優秀賞を獲得し、その他国内での受賞歴多数。





集大成 原画 (2012)



Uncle and Girl 絵コンテ (2011)



SANTY CM 原画 (2010)



田能資料館にて



のびのび公園にて



A-Lab にて



元浜緑地にて





西野 彩花 Nishino Ayaka

1992年生まれ。大阪府在住。京都精華大学芸術学部造形学科洋画コース卒業。ART OSAKA2015、個展「一駒」をDMO ARTSで開催。Young Art Taipei 2016に出展するなど、アジアでも作品発表をしている。





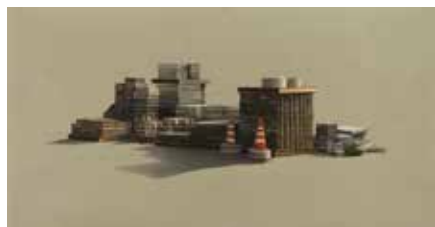
尼崎市大物町 駅付近 店 (2016)



尼崎市 高架下付近 (2016)



尼崎市 住宅付近 (2016)



尼崎市 駅付近 (2016)



A-Lab Artist Talk

出 演 内藤 日和、由良 泰人
司 会 都市魅力創造発信課長 松長
日 時 平成29年1月15日(日)／午後2時～午後3時
場 所 あまらぶアートラボ(A-Lab ロビー)



松長 内藤日和さんは本展に出展していただいている作家さんで、大手前大学のメディア造形学部を卒業されて、アニメーションの活動をされています。「Uncle and Girl」が2011年、アニメーション神戸デジタルクリエイターズ部門最優秀賞を受賞され、「the GIFs 2016」にて優秀賞を受賞されております。由良泰人さんは、映像作家であり、いろいろな学校で教鞭をとられ、映像専門のギャラリー「Lumen gallery」のプログラムディレク

ターをされており、今回アニメーションを中心にいろいろな話をお聞きしようとお招きさせていただきました。内藤さん、由良さんよろしくお願いします。

受賞から確信を得る

内藤 日和さん（以下 内藤） アニメーション作家の内藤と申します。今日は寒い中お越しいただいてありがとうございます。私は先ほどご紹介

でもあったように、大手前大学でアニメーションを専攻していて、日常を主体とした作品が多く、風景というよりも人をメインにしています。子供と大人であったりとか、「自分が子供の頃にこういうこと思ってたよな」「大人になっても子供っぽい部分とか残ってたりするよな」「大人と子供って見た目は違うけど中身ってあまり変わってないな」という、そういうことが気になって「Uncle and Girl」という作品を作りました。

由良 泰人さん（以下 由良） 由良と申します。先ほど紹介していただきましたが、京都で映像専門のギャラリー「Lumen gallery」というのを2年前にオープンして、その運営とプログラムディレクターという形で関わっています。そこではアニメーション作家の水江未来さんや、映画監督の河瀬直美さんなどの個人制作の作品を中心に上映しています。また映像を発表する場所としてLumen galleryを作ったのですが、もうひとつ発表する機会として「VIDEO PARTY」というイベントを4年くらいやっています。短編映像やアニメーションをジャンル問わず応募していただいたものを、そのまま上映するというようなイベントです。その後作品を台湾や韓国などアジア圏で作品交流という形で上映しています。他には大学で仕事をしていたりもします。内藤さんから、先ほど大学時代から作り始めてという話が出てきたのですが、やはりアニメーションを作るようになったきっかけというのは聞いておいた方がいいかなと思いますので、子供の時から含めてどんな葛藤の中で作品が作られているか、その辺のお話を聞かせてもらいたいと思います。

内藤 アニメーションを作るきっかけになったのが、もともと絵を描くことは好きだったんですけど、なんとなく自分の絵に不満を感じていて、そんな中、大学進学のときたりあえず絵でも描こうかなという気持ちで大手前大学のキャンパス

に入ったんですけど、オープンキャンパスで『コマ撮りアニメーションをつくろう』っていう名前のワークショップをやっていて、そこで試しに描いたら自分の描いた絵が動くというのが新鮮で。自分の絵を一枚の絵として見てもあまりおもしろくないなって思っていたのが、動いたことによって面白く感じて。

由良 それまでに、バラバラ漫画のようなものを制作したことはなかった？

内藤 作ったことはあるんですけど、その時あまりアニメっていうこと自体、意識してなくて。でもその時にちょうど、画面に出てきて。

由良 画面で見ると違いますよね。

内藤 やっぱり違いますよね。それがすごいびっくりきて、それで入ったのがきっかけですね。

由良 学校に入ると、全員がアニメーションをやるわけではなくて、いろんなことをやってる人がいたんじゃないですか？

内藤 私の学校では手描きのアニメーションをやっている人が多くて、最初立体のコマ撮りのアニメーションをやったんですけど、授業ではそういうのがなくて、最終的に手描きの方のアニメーションに入っていくって…って感じですね。

由良 学生時代って何作くらい作ってました？

内藤 「Uncle and Girl」は学生時代に作って、あとは5、6作くらいですね。一番長編が「Uncle and Girl」で6分くらいなんですけど、大体が30秒だったりとか1分いくかないかかっていう作品が多いですね。

由良 卒業制作は「Uncle and Girl」だけじゃなくてもう一本？

内藤 そうです。奥の方に原画だけ展示してるんですけど、「集大成」というアニメーションを作りました。「Uncle and Girl」は人に見せるためっていうのを意識したもので、「集大成」の方はどちらかといえば内面的なものを表現したかったので

好きなことをしようと思って作りました。

由良 卒業制作を2本っていうのが珍しい。

内藤 「Uncle and Girl」の方が早くできたので、「集大成」は埋め合わせとして…（笑）

由良 埋め合わせ（笑）

内藤 提出期間に余裕があったので…（笑）

由良 僕が内藤さんの作品を最初に見たのもその2本で、Lumen gallery

でやった、「LEADY」っていう上映展があって、そこで観たのが最初です。

「Uncle and Girl」は非常に面白い作品なんですけど、すごいなと思ったのは「集大成」なんです。この人は異常な感覚でつくっているなって。この感覚がすごく面白いなと。まだ本人に会う前はどんな人なんだろうと思っていたのですが、会ったらすごくまともそうな…（笑）

分からないですけどね、中身はどうか…（笑）今まで何回かお会いしてお話した感じではすごくまともそうな人柄で、すごく不思議なんですよね。

内藤 （笑）

由良 さっき「Uncle and Girl」で女の子の大人になって子供っぽい感じが残っているというのはすごくよくわかるんですけど、普段の内藤さんはわざと繕っているのかもしれませんが、子供っぽい感じはあまりしないので、いつも割と落ち着いた感じで話してますよね。

内藤 やっぱり人に見られてない時が一番、素の部分が出やすいんじゃないのかなって思うんですよ。自分一人である時はそういうのを意識しなかったりして、そういうことって忘れがちだったりしますし、でも私はどちらかといえば一人のときに素の部分のことを思い出して「そういうば子どもの頃ってこういうことしてる」とか、無意識な仕事を作品に反映できたら面白いんじゃないのかなっていう、たぶんみんなもしてるけど意外と目

につかないっていうか。

由良 じゃあ内藤さんは普段ビニール袋をかぶったりしてるの？

内藤 しますね（笑）

由良 してるんや…（笑）こないだの9月にこれを韓国で上映して、韓国の人みんな笑ってた。学生から大人まで。釜山の街中にあるクラブみたいなところで上映をしたんですけど会場からクスクスと。やっぱりビニール袋をかぶるところも韓国の人たちは笑っていたので、笑いどころは共通だなあと。面白かったですね。

内藤 文化も違うし、クラブハウスでの作品はちょっと違うんじゃないのかなって思っていました。

由良 韓国の作品は割とシリアスな作品が多くて、日本の作品は割とシリアスからポップからいろんなものがありました。作品のセレクトは、韓国サイドから日本作品は2つのプログラムで合計2時間くらい、前半はなるべくポップに、シリアスなものは後半に集めてほしいというリクエストだったので、前半のほうに内藤さんの作品とかミュージッククリップとかそういったものを集めました。その中でも内藤さんの作品の評判はよかったと思います。子供の可愛さとか仕草とか…まあ可愛くはないか…（笑）。

内藤 可愛くはない（笑）

由良 割と意地悪なところもあるので。優しいのかと思ったら自分でうどん食べていたりとか（笑）。そんな子供らしさというか面白さと、おじさんとの微妙な距離感がありますよね。このおじさんと女の子は特に血縁関係はない？

内藤 ないですね。たまたま近所の家に勝手に遊び込んで、気づいたら居着いてる、みたいな。おじさんからしたらあまり女の子のことを好きじゃないから、邪険にしています。「in KOBE」のときも女の子が一人いなくなったときにそこまで探す

ということもしなかったり。「お互いあまり性格がよくないのかな？」と思って観たら、違った感じで面白いかも。

由良 女の子のお父さん、お母さんはどういう気持ちなんやろ？知らないおじさんとどこかに遊びに行ったりとかしてるけど。

内藤 キャラクター設定では、女の子は母子家庭。「in KOBE」あたりからおじさんと女の子のお母さんとなんかあるんじゃないかというのを匂わせつつ（笑）。なにか関係がないと知らないおじさんに預けたりしないと思うんで。おじさんもそれがいなのか悪いのか仕方なく一緒にいる。

由良 「Uncle and Girl」が女の子の侵入第一回目なんですか？

内藤 そうですね、これで初めて二人が遭遇しました。

由良 女の子の動きがすごくよくて、ご飯食べて、襖ボタン！って閉めるところとか韓国でうけてましたね。

内藤 動きは「クレヨンしんちゃん」とかを参考にしました。アニメの中でスピード感のある動きであるじゃないですか？ああいっただ部分を参考にさせて頂きました。

由良 女の子は速めの虫系の動きですよ。内藤さんはおじさんタイプなのか、女の子タイプなのかどちらですか？

内藤 一番最初に作ったのがおじさんのキャラクターです。女の子のほうがよくモデルにしたんじゃないかと言われるけどおじさん自身に自分の内面が出てると思います。多分作った時もおじさんに共感した部分があるので。なのであまり女の子ばかり評価されるのは嬉しくないですね。

由良 今回の展覧会では二人が出てくる作品を中心に構成されていますけど、最近発表されているGIFアニメとかはぜんぜん違うじゃないですか。自分の作品の今後の方向性としてはどちらを主体

にしたいのか。両方やっていこうと思っているのか、ちょっとずつ変化してきてるのか、どうなんでしょう？

内藤 気分によって描く絵柄って変わってしまうことがあるんですが、おじさんと女の子の作品はどんな気持ちでも描ける絵柄なんです。ちょっと変えたいときは変えますけど、このキャラクターだけは統一して描ける作品なので、またシリーズとか続けていけたらとは思っています。

由良 この作品も受賞して評価され、アニメーションの作家として活動しているわけですけど、作家になるきっかけとして受賞というのが一つ大きなターニングポイントなのかなと思います。学生のときやこの作品を作っているとき、卒業制作で作っているとき、将来はどうしようと思ってたんですか？作家として活動しようと思ってやっていたのか、なんとなく作家になっちゃったのか、どっちなんでしょう？

内藤 オープンキャンパスで、アニメーション作りを体験した時になりたいなと思ってた。でも、学校内で自分の作品の評価ってよく分かってなかったんですよ。聞ける人もいないし、頼れる人もいないまま自分の作品がわからないまま作っていて、出口が見えないぐらいのときにたまたまコンペがあり、「Uncle and Girl」を出品したら賞をいただいたので、「自分が作ったものは間違ってたんだ」と確信がもてました。

由良 対外的な評価って大きいと思いますね。僕も肩書きとしては作家と言ってますが、作家って資格があるわけでもないし、作家になったから職業として何かあるわけでもないの、なるって言えば誰でもなれてしまうんです。ただ実質上、作家として活動していくのは想像以上にすごく大変なことで、大学で教えているので思うんですけど、学生時代にすごく活動して、面白い作品を作ったり、対外的な評価があったとしても、卒業してか



内藤 日和さん

らも作家として続ける保証って全然ありません。20年ほどの間に作家として活動する卒業生は数えるほどしかいないのが現状です。作家を名乗るのは簡単ですが、制作や活動を続けて、周りからあの人は作家だと言われる人は少ないんです。

ですから大学に入って映像、アニメーションの勉強をすると、ほとんどの人が就職していきますよね。友達とかもそうじゃないですか？ なにかしら関係している会社に行ったりとか、普通に働く人が多くて、作品は学生の間に作ったからもういいですっていう人もたくさんいると思います。内藤さんは卒業制作が受賞して、依頼もあり作家として作品を作り続けるチャンスがあるっていうのは、すごくタイミングも良かったと思うのですが、作家として活動していこうと思ったきっかけみたいなものはありますか？

内藤 「Uncle and Girl」で賞をもらって、「in KOBE」の制作依頼が来て、それを作り終わった後に、別の仕事もしていたので別に作らなくてもいいかなみたいな。2013年が作品を作っていない時期なのですが、面倒くさいって思っていたこともありますし、後しんどいし。でもどっかで急に作りたいて思う時が来るんですよね。その後に

「ちっちゃな手」っていうミュージックビデオを作ったんですけど、調布映画祭っていうコンペで入選させていただいて、別に作らなくていいかなと思ってた時期に山場が来たりしてるので、まだやめられないなっていう感じはしますね。

由良 そういうタイミングは大事ですね。

内藤 そうですね。今日の日常の中のドラマ展のお話をいただいたり、去年の12月には同志社大学で上映をさせていただいたり、ミュージックビデオの依頼をいただいているので、去年はありがたい年だったんですけど、今年に入って続いているのはまた別の話ですからね。「次に続けるためにはどうしたらいいのかな」というのが自分の中の一番の問題点にしてるんですけど。

由良 それは僕も一応作家っぽくし始めて25年、保証もないですけど、結局一つ一つこなして、それが縁で次の話が来たり、なんとなく続いていくんですよ。自分自身が動かなければ何も変わらなくて、動けば周りも変わっていくと。持論ではあるんですけどね。目の前にぶら下がってくるものをこなしていくしかないのかなと思うんです。家族には未だに何しているか理解されませんが…。

映像と展覧会のジレンマ

由良 それから事前にお聞きしていたのですが、いろんなジャンルがある中で内藤さんが作っている作品は「アートアニメーション」に分類されますが、内藤さんの場合は依頼があったりしてるので少しニュアンスが違うのかもしれないですね。打ち合わせの時、自分的には意識はしてないとおっしゃってましたが、そうだと思うし、分類はしにくいのかなと思います。様々な表現を重視して作られるアートアニメーションを作る作家は国内外に大勢いて、よく商業アニメーションとアートアニメーションで比較されます。その境界ってすごく曖昧で、内藤さんはその辺の違いがよく分からないと

おっしゃっていましたが、確かに難しいところで。一般的な話でいうと商業アニメーションはどこからか出資があって、仕事として作品が作られ、興行収入やソフト化して販売したり、二次使用という形で利益を生んで、出資を回収し儲けることを目的として作られているんですよね。例えば「君の名は。」もそうですね。予算が組まれていて、プロモーションも全部決まっていて、そのなかで作られていたときに、予想以上に世間の反響が大きくて儲けがたくさん、200億でしったけ。儲けが出ましたが、これが商業アニメーションの通常の作り方ですね。それに対してアートアニメーションは商業アニメーションと何が違うのかっていうと、まずスポンサーがない事が多いです。スポンサーがいると出資者の意向っていうのが大体入ってくるんですよ。こうしてほしい、こういう演出をしてほしい、こういう結末にしてほしい、こういう絵にしてほしいと、商業として儲けるためのリクエストが入ってきます。反対にアートアニメーションに資本はほとんど投入されません。あったとしても非常に少額です。そのかわりお金がない反面、口を挟まれることがなくなり、作者の思い通りにある程度作ることができる。ただ技術的な面や制作資金の問題などの制限はあって、その範囲のなかで作家が自由に作っていくことができます。そこは対極的に違うところですね。ただアートアニメーションに全くお金が投入されていないのかと言ったらそういうわけではなくて、内藤さんの話もそうですが、どこから依頼されてつくこともあります。「in KOBE」はある程度の予算が投入されているので、依頼主の意向はあるわけですね。神戸のプロモーションをしてほしいという意向に沿って作っているということは商業アニメーションと考え方は近いかもしれないですね。製作費が何に消えていくのかっていうと、ほとんどが人件費で消えます。制作期間を短くして早く

作ったほうが、費用を抑えられる。短期間で作るにはたくさんの人手があるので100人200人で作るために、システムチックな作り方が必要となっていて、デジタルにはなりませんがセルアニメと言われる「ドラえもん」や「君の名は。」のような大人数で作るのに向いた手法で作られています。それに対してアートアニメーションは手法も自由に選ぶこともできるので、コンピューターで描く人もいれば、切り絵で作ったり、粘土や人形で作る人もいて様々な手法があります。もともとアニメーションの語源というのは生命、「anima」ですね。物に命を与えることがアニメーションの語源であるので、動かないものが動き始める、命が与えられたかのように動いていくっていうのが本来のアニメーションなので、別に絵だけでなく、コップが動いているだけでもアニメーションなんですよ。そういった意味でもアニメーションには様々な手法があって、制作するためには不効率、不経済なことはたくさんあります。それを商業的にかなかなすることはできないので効率的でシステム的に確立しているものを使おうというのが商業アニメーションなのかなと思います。例えば粘土アニメで凄い人がいれば、その人に誰かが出資すると十分商業アニメーションとして成り立つのです。海外なんかはそういう形がよくあります。チェコのアニメーションもそうですし、イギリスもそうですし。面白いアニメーションを作るスタジオがあれば、そこに直接お金を払って作ってもらったりすることもあるわけで、いろんな手法のものができたりします。日本では小規模ながらNHKの「みんなのうた」などには、いろんな個人の作家がいろんな手法で作っています。こうなってくると、なかなかこれはアート、これは商業と切り分けることはできないですね。ただ個人で作りたいていう衝動で作っていいことって大事なことなんじゃないかなって思いますが、作りたいていのを

作りつつ経済的に成り立つ作品が理想的ですね。
内藤さんにお聞きしたいのは、作品をどんな形で観てもらうのかって考えたときに、僕は観る経験や体験を共有したい思いもあるので、劇場型やスクリーンと客席のある場所を考えます。さっきの韓国の話じゃないですけど、観た人たちが笑ってくれたとかって次のモチベーションにつながったりするのでそういう場所は必要なのじゃないのかって思って「Lumen gallery」を作ったのですが、20代半ばの世代の人達くらいになってくるとネットで観せること、スクリーンのある場所に足を運んで観てもらうこと、家で寝転びながら観ること、展示型などその差をどういう風に感じているのかなと思います。内藤さん自身、GIFの作品もそうですがネット上で発表していますが、そのあたりの違いはどう考えますか？

内藤 今回展示をして思ったのは、いつもやっているような劇場型の上映会では観る人はめったに席を立たないんですよ。ただ展示の場合は雰囲気だけを見てさっと出るみたいなことも多くて、映像があるからそこに座るっていう感覚とは違うんだなって思って、そこが残念に思いますね。やっぱり作品は全部観てもらいたいじゃないですか。展示って見る人を拘束しないんだなっているのが印象的な違いだと思いました。

由良 では内藤さんは、「ネット」、「劇場型上映」、「展示」の中でどれが一番理想ですか？

内藤 ネットは自分の観たいテイストで見れるっていうのがありますが、劇場の方が人をじっとさせられますし、私はちゃんと観てほしいっていうのが一番にありますね。

由良 そこはずっと映像のジレンマとしてありますよね。基本的に映像は始めがあって終わりがあるので、作者がここから観てほしい、ここまで観てほしい、この順番で観てほしいという思いがあります。それを叶えるには劇場型もしくはネット

で観ることが、最初から最後まで観るという条件では同じ。展示の形にしてみるとどうしても途中入場途中退出があったりしますね。僕も色々な場所へ展示を観に行くのですが、そういう思いもわかっているのだからなるべく終わるまでちゃんと観ようとか気をつけてはいるんですけどどうしても時間がなくて申し訳ないけど出てしまったりするんですよ。

内藤 体力を使わせてしまうんですよ、映像って観る人に対して。自分のペースで観れないっていうのは難しいとこですし、そうやって考えたら今回の展示とかもほんの少し観た人でも印象を残せる作品っていうのを意識して作ったらよかったのかな。とか、今回展示をさせてもらってそういうのが自分の課題としてできましたね。

由良 映像作品を観てもらうってことが非常に難しいですよ。5分の作品も5分の時間をもらわないと全部伝えられないので。写真や絵画などの作品であれば、作品を気に入れば1時間でも2時間でも観ることはできるし、ちょっと自分とは違うかなと思ったら10秒で去っていくこともできる。この差って非常に大きくて、僕自身羨ましいと思ってました。時間を拘束して映像を観てもらいたいけど観る人のことを考えると、例えば僕の友人が1991年くらいにレンタルビデオ屋形式の展覧会をやったんです。作品を全部レンタルにしたんです。展覧会ではギャラリーの中にレンタルビデオのカウンターがあって貸し出し業務だけやってたんです。パッケージが並んでるのでそれを観て作品を選んで、会員証なんかをそこで作って貸し出しをして、家に帰って見てもらってまた返却してくるっていうシステムでした。今でしたらネットや家で見るというのは当たり前ですけど、自分の時間、自分の好きな環境で観たいという思いは当時すごくあったので、僕たちが作った作品を個別に家で観てもらいましょう、一番好きな時間

と環境で観てくださいという提示をするためのコンセプトの展覧会だったんです。当時の理想を追ったと思いました。まあ僕がやったわけではないんですけどね。今ではネットが出てきて、youtubeなんかで自由に観られるようになり、商業映画なんか「hulu」とかでいくらでも家で観られるようになりましたけど、果たしてちゃんと映像を観るということにつながっていくのかどうかといえ、まだわからないところはあるわけですよ。例えばタブレット端末でも映画なんかを見ますが、これだけでは一生懸命観なかったりするんじゃないか、2時間の映画を小さな画面で観ているのは辛いんじゃないかとかね。なので作り手が一番観てもらいたい形態っていうのは劇場が一番適していると思うのですが、観る人からしてみればそれがベストかどうかはわかりません。作家として映像の見せ方をどういう形にするかは非常に難しいところではあります。僕は最近特に映画を観るのはレンタルビデオでは観れなくなってきたんですよ。家で見ると集中力が続かないんです。すぐ寝ちゃうか、邪魔が入るかで観れなくなるんですよ。やっぱり映画を観るときは劇場に行くようにはしていますね、劇場が一番集中して観れて、頭に全部入ってくるんですよ。家で観ても全然入ってこないんですよ。

内藤 画面の大きさとかで時間経過の感覚が変わったりするのも不思議な部分ではありますね。

由良 現在の映画館は、評判を元に一部の映画やアニメーションに観客が集中していますが、我々のやっているようなことは口コミの母数が小さいこともあって、観る人が少なくなっています。今後の課題になるのですが、SNS等含めて拡散していくことで展覧会や上映会へお客さんにたくさん来てもらうということも可能性としてはこれからあると思います。過渡期ではありますが、いろんなアプローチの方法がある分、いろいろなチャン

スがあって、ダイナミックにいろいろな変化があるのではという気はしています。

内藤さんくらいの世代の人が次のトリガーになって自由に動いてもらうのが必要じゃないかなと思います。

作品を作り続けていくということはなかなか大変な部分もあるのですが、内藤さんの場合は外部からオファーがあったり、賞をもらったりしてチャンスが次の制作のきっかけになっているのは良いことだと思いますし、そういう人が作家になるんだと思います。

内藤 自分が一人でやっていけるような環境づくりは必要ですし。

由良 一人で作業をしたいタイプですか？

内藤 誰かに手伝ってもらいたい気持ちはあるんですけど、説明とかこういう絵柄とかってすぐに真似するのは難しいと思うんですよ。描き込む人とかもいますけど、私はそこまで描き込まなくていいんじゃないのかなって。できるだけシンプルに突き詰めていきたいと思っていて、観る人はピンポイントで記憶に残ったりするので、ここだけ出しておけばなんとなく風景が思い浮かぶんじゃないかっていう最低限のラインだけ残すというやり方は意識しています。でも「in KOBE」は背景を描き込み過ぎて自分のなかで失敗した感じがあるんですよ。

由良 それはクライアントがいる状況で、神戸を意識せざるを得ないっていうのがあったんじゃないの？

内藤 そうですよ。気を遣いすぎたのかもしれないです。特にクライアントに指示された訳でもないんですけどね。「in KOBE」を観ていると最初のシーンの背景とかへろへろなんですけどだんだん背景がパリッとしてきてるんです。だんだん気を遣いすぎているのが出てきてますね。(笑) 背景がはっきりしすぎて二人が幽霊みたいに見えて

自分で見て怖いです。

由良 どこにいるのかわかるのは大事なことだとは思いますがね。

近すぎて見えなかった日常

内藤 今回新作で尼崎の作品を入り口のモニターで流しているんですけど、「in KOBE」の反省点を改善して、あまり描き込まなくてもなんとなく分かるかなっていうのを意識して尼崎のアニメーションを作りました。

由良 内藤さんテイストを残しつつ空間を見せていくようなアニメーションですね。

内藤 ちょうどいい割合でできたんじゃないかと思います。神戸の時は初めてで緊張していたのですが、今回の尼崎は自分の家から近いんですよ。なので自分が住んでいる町と変わらないところがあって、すごくリラックスできました。

由良 神戸はパッと見ただけでもどこかっていうのは京都在住ですけど分かりました。尼崎は今日初めて降りました。

内藤 近すぎて知らなかったこともあったり、自分の町とも似てる部分もあり面白かったです。それと好きな場所もあって、世界貯金箱博物館とかおもしろかったです。あと、尼崎の日常的な風景がすごいじっくりきて。

神戸とまた違って尼崎にもぐっとくる風景がたくさんありました。今回作品に出せなかった場所もあるんですけど。例えば「AMAMAMA」っていう滑り台。

由良 尼崎って絶対どこかに「あま」が入りますよね（笑）。ここにくる途中、町を見ていても大体「あま」なんとかって。「あま」が好きなんだなと思いました。

内藤 今回4作品しか新作は出せなかったんですけど、時間がもうすこし許せたらもうちょっとできたんじゃないかなとか、もうちょっと作りたかつ

たですね。

由良 今回そういう意味では今回良いクライアントというか、日常というのが入ってきたからいろいろ思うところが出てきたのかなと思います。クライアントが良い感じにゆくてよかったのかと。神戸は気合が入っていたと思いますけど、そこが「Uncle and Girl」との違いで、商業アニメとアートアニメの違いなんでしょうね。商業アニメの場合はクライアントの意向があって、リクエストに応えるためにいろいろ自分でも無理をしながらでも、そこで思った疑問点が次のステップとして変わっていくと、次の依頼が来たときに別のアプローチでやっていくことができると思いますね。

内藤 すごく楽しかったです。「のびのび公園」というところがあるんですけど、そこが一番のお気に入りの場所です。そこには遊具で、ジャンプしてどこに手をつけたかっていうのがわかるジャンプ台があるんですけど、一番高いところなんかどう考えても届かないだろうっていう作りをしていて面白かったです。

由良 尼崎って生活する町ですね。

内藤 そうですね。そこが自分と合ったと思います。近すぎて知らなかった部分が沢山あって、それは自分の町でも知らない部分はきっとあるんだろうなと思って、今回尼崎の町を回って、自分の町を見つめなおす良いきっかけになりましたね。

由良 僕は生まれも育ちも京都なんですけど、周りが観光地だらけなのでうんざりしてますね。近年特に観光客がすごい増えてきたのでバスも乗れないし大変なんですよ。数年前まで大阪に10年くらい住んでいたんですが、そこは田舎で何もないんです。駅から出ると看板に観光名所と一緒にバス停とかポストと一緒に書かれているくらい何もないとこでした。そういうところにいると、身の回りの風景ってすごいいいなあと思いますね。京

都にいと目の前の風景何を撮っても観光地みたいに京都っぽくなるから面白くないですよ。なので大阪に居た時はよく作品作ってました。生活する町ってそういう面白さがありますよね。作品を作る観点からしてみるといいと思いますね。自分なりの表現って、自分の生活とか日々の中から出てくるものだと思います。そういう日常的なテーマになるのかなと思います。

内藤 延長線上に続いているという感じで、いい刺激になりました。

由良 次は、どういう作品を作る予定ですか？

内藤 おじさんと女の子のシリーズはもう少し続けていきたいと思っています。次はどちらかといえばおじさん視点のものを予定しています。あとは別の作品でミュージックビデオを作っていて、それも1月ごろに完成できればいいですけど。

由良 いつ公開とかって決まってるんですか？

内藤 ほんととは去年の12月末の予定だったんですけど、、、。「もらすとしすむ」っていうバンドのミュージックビデオなんですけど※「もらすとしすむ Oh K」と検索してもらえたら予告編はあがっていますので、ぜひ。

（ ※「もらすとしすむ Oh K」のミュージックビデオ ）
は2017年2月に完成しました

由良 内藤さんってなんでヘンテコな作品ばかり作るんですか？（笑）

内藤 わたし的にはベタな方がなと…。

由良 ベタなんですか？（笑）ベタな作品を作る人は、あまり脳みそアニメとか作らないと思いますよ（笑）。

内藤 そうなんですか。まだまだ至らないところがあると思いながら作っているんですけど（笑）。

由良 内藤さん自身をもうちょっと掘り下げてみたいと思うんですけどね。

内藤 また機会があれば…（笑）

由良 全部の作品がおかしい…（笑）

アニメーションの作家の人ってほしい何かがかおかしんですよ（笑）。経験上会った人はどっかおかしんですよ。

内藤 とりあえずあまり人に迷惑かけないようには気をつけているつもりです…（笑）

由良 さっきおじさんのほうに軸足を置いているってましたけど、女の子をひどい扱いしてますよね。

内藤 んー、やっぱりあんまり好きじゃない人ってそんぐらいの扱いになっちゃうんじゃないんですか？（笑） おじさん的には女の子のこともあまり好きじゃないです。周りから見たら仲良さそうにも見えるけどっていうその微妙なラインの人間関係が良いなど。

由良 他の作品で、脳みその無い女とか血を流している女とか、女の子がいつも主人公で、大体口くでも無い感じになっている。

内藤 あまりそこまで意識はしてないのですが、悲劇的なものが似合うのは女性キャラなのかなーと自分の中で思っているのかもしれない。

由良 内藤さんは普通に喋ってるとまじめにまともなこと言われるんですけど、作品がどれも変わってるから面白いですね。やっぱり作家は変じやな



由良 泰人さん

いと、特に作品は変じゃないとダメかなと思います。普通の作品って印象に残らないですよ、よくある綺麗な話とか、当たり障りなく過ぎていってしまう作品っていうのは心に残っていかなくて、言われれば見た気もするんだけど、どうだったかなみたいな。そこでそこし変わっていたり、毒があったりすると心にいつまでも残っています。「集大成」が一番そう思ったんですよ。この人は一体どんな人なんだろうと思って、すごい気になったんですよ。紹介されて内藤さんとお会いした時はこんな人だったのかと驚きました。映像作品やアニメーションは特にかもしれないですが、どこかしら人に残っていく毒というか、変態性というか、異常性があるほうが面白い作品が多い気がします。

（会場からの質問）

観客 影響を受けた作品、作家は？

内藤 おじさんと女の子の作品を作るために参考にしたのは小津安二郎さんの作品ですね。子供とのやりとりとか。あとはジャック・タチの「ぼくの伯父さん」であったり。あと私はお笑いが好きなので、間の取り方などはお笑い番組を参考にしていました。わたしの描くキャラクターの表情は統一してるのですが、チャップリンやバスターキートンみたいなあまり表情のないほうが面白かったりする。あとお笑い、漫才なんかをみていると、真顔で変なことを言う人のほうが面白かったりする。そういう部分からも影響を受けて作っています。それと個人的に表情豊かな顔の動きが好きではないというのがあります。

A-Lab Artist Talk

出 演 森末 由美子、加須屋 明子
司 会 都市魅力創造発信課長 松長
日 時 平成29年1月21日(日)／午後2時～午後3時
場 所 あまらぶアートラボ(A-Lab ロビー)



松長 森末由美子さんは京都で生まれて、京都市立芸術大学を卒業されて、日用品とかを使いつつ、おもしろい作品を作られている作家さんです。そして今回お呼びさせていただいたのは、同じく京都市立芸術大学教授の教授の加須屋明子さんです。加須屋さんは国立国際美術館で学芸員をされていたんですが、現在、京都市立芸術大学で教授をされています。龍野のアートプロジェクトの芸術監督や京都市立芸術大学のアーツ

ベース@ AKUA(アクア)の企画をされています。よろしくお願ひしたいと思います。

境界を変えて見方を変える

加須屋 明子さん(以下 加須屋) 主に今回で出品の作品について伺ったり質問したりしながら、みなさんもうどうぞ質問があったらその都度聞いていただけたらと思いますのでよろしくお願ひいたします。あと少し今回のだけじゃなくっ

てこれまでの作品についても画像をお持ちいただきましたので、それも含めながらどうということをお考えになりながら、どういう風に作っておられるのか伺いたいと思います。まずは今ある作品とかのことから。今回すごく不思議なお三人、チャミングな作品が並んでいると思うんですけども、日常の中の身近なものの中から不思議な世界を発見していくとかドラマを見ていく作品で、それぞれ特徴ある空間にうまく展示しておられます。この作品は倉庫だった場所で、高低差があって小さな部屋に入っていく、求心的な場所でうまく空間使われていておもしろいと思います。

森末 由美子さん(以下 森末) そうですね。これはボディブラシの木の部分が造花の葉っぱになっているんですけど、以前もデッキブラシの毛の部分に草にした作品も作っていて、そういった関係でボディブラシの毛が伸びるというか、その端っこを越えて伸びていくようなイメージで。植物は方向性も出るし伸びていく感じなので。

加須屋 ボディブラシ、それからデッキブラシ、だいたいお家で使っているもので、だけどそこにその毛のかわりにあるはずのない造花。あの造花もどっかで見たことあるような草だったり造花だったり、その一個一個は知っていても、組み合わせたときにすごく不思議な感じがします。デッキブラシのほうは以前、京都のギャラリー・@KCUAでグループ展「転置」を企画したときに彼女にも参加していただいたんですが、そこに出品されていました…(画像を見ながら)これがそのデッキブラシに草が生えていた作品で。2011年。

森末 6年前くらいですね。

加須屋 ちょうど震災があって。

森末 そうですね。

加須屋 転置という言葉の意味が、いろんなものが揺らぐっていうのがすごくリアルに、日常生活が揺らぐとか。震災の前から企画していた展覧会

でしたが、震災後にはまた別の意味が重なりました。森末さんのおもしろいのはいろんな状況で日常生活の身近なものを扱って、それはすごく切実で真面目な態度なんですけど、でもすごくその中にユーモラスなところがあって。たぶんご本人は別にユーモアを表すことを狙ってはいないと思うんですけども、すごくこう見たときの驚きとかおかしみとかが伝わります。あ、これも2011年の作品です。レシートをビーズで再現した作品ですね。

森末 なんか、(話が)脱線してしまって…

加須屋 いえいえ。どちらにも共通しているのは、そういう身近なものを使いながら、でもその思いがけない組み合わせによって、不思議な驚きが生まれる。ちょっと今回の展示に戻りましょうか。倉庫を使って展示されようと思われたのは最初からそうだったんですか？

森末 今回は倉庫と和室に展示してるんですけども、いわゆるホワイトキューブっていう展示に適した、展示をする空間ではない場所だったので、その特性とか、例えばここはすごい細長いところで、こっちにすぐ上がっていくとか、縦長だったので縦長の作品がいいなと単純に思ったんですけど。それでその植物の進行方向とかのイメージがあるので植物使ったものにしたいなと思って。

加須屋 特にこのレース編み、やはりビックリしますね。どうやって作ってるんですかってみんな聞きたいと思うんで、ちょっと説明をしていただけますか。

森末 まず、テーブルクロスが置いてある。その上にガラスが置いてある。で、そのテーブルクロスの高さをちょっと移動させたいとかゆうことと、そのガラスは透明で向こうが透けて見えるんですけども、見ようによっては物がないように、というか透明なものを、まあ、ないとも言えるんじゃないかみたいな思いがあって。そういう物が物を突き抜けているような作品を作りたいなと思って

けども。作り方としては、レース編みは自分で全部編んでいってるんですけども、最初にガラスの内側の部分のレースを編んで、それで適したサイズになったら、ガラスに穴を開けて。

加須屋 穴を開けるんですね。よく割れないですね。

森末 割れたりもするんですけど、頑張って開けて。その穴にレースを通して、さらに外側を編んでいっています。

加須屋 仕組みはわかったと思いますが、技術的にすごく難しい、ああやって合わせるように編んでいったんですね。

森末 柄の編み方によって大きさが変わってくるので、ガラスにぴったりサイズにするのが難しい。一番難しいのは内側と外側のレースを繋がってるように見せたかったので、その、内側と外側のレース編みのテンションが変わってしまうのが難しいです。

加須屋 外と繋がってるように見えるけど・・・(笑)

森末 (笑)・・・そうですね。

加須屋 レースが確かにその、普通はレースのテブルクロスが置かれた上にガラスが置いてあるっていうのはよくある光景ですけど、それがこう持ち上がって中を突き抜けているっていうのが本当に不思議ですね。つい近くに寄って「どうなってるんだろう？」って見てしまう。この、レースのタイプの作品もよく最近はおられましたか？

森末 そうですね、ガラスの・・・(画像を見ながら)ガラスのほかにもこういう

加須屋 レースを使って、これは

森末 カス上げ。油を揚げる・・・結構デカインです

加須屋 これはどのくらい？

森末 このくらいです。(手でサイズを表す)

加須屋 これは同じですね。これはまあ穴が開いている、元々、ね。

森末 網なので。

加須屋 隙間のあるところにこう、通して。

森末 以前は茶漉しとかそういう網のものに刺繍をしていたんですけども、その延長というか。

加須屋 じゃあ刺繍があってそこからレース編みに展開していくような。

森末 そうです、そういうのもありますね。刺繍はその網の表面や内側だけだったんですけど、その面を通り抜けたと思って。

加須屋 最近のテーマは「通り抜ける」かなって、さっき話してましたけど。(画像を見ながら) そうですね、しばらくレースの

森末 カップアンドソーサー

加須屋 くっついてますね。

森末 ちょっと分かりにくいんですけど、これも中から

加須屋 カップとソーサーと両方共通り抜けてるんですね。

森末 そうですね。

加須屋 どのくらいかかりますか。レース編みを作るのは結構時間かかると思いますし、穴を開けていくのも根気がいる。

森末 レース編みの慣れにもよるんですけど、やっぱりサイズが大きいと時間がかかってしまいますね。

加須屋 大変な作業だろうなと思うんですけど、でも展示されてる出来上がったものを見るとそういう大変さを思わせえないような、涼しい顔をしているというか、わりとクールに展示されているなって。その落差もおもしろいなど。(映像を見ながら) これは金魚鉢ですね。

森末 これも通ってますね。

加須屋 (映像を見ながら) 通ってますね。ザル。

森末 このへんはやっぱりさっき言ったように網とか透明のものとか、中途半端な面というか、面になりきれしていないような印象のものを使って、

それを通り抜けさせたいという思いで作っています。

加須屋 面になりきれないというところですね。

森末 そうですね。

加須屋 この前の刺繍の仕事だと、さっき言いかけた茶笥は今回出てますね。今回出てる先品の中で一番古いのはあれではないか、今回のチラシにも使ってるすごく印象的な、これは刺繍をさせてる、これもすごく細かいというか脆いというか・・・しっかりとしてるんですか？

森末 しっかりとしてます。

加須屋 そうですか。やっぱり、驚きますね。どうやってって、まあ図案を作って、

森末 そうですね、だいたいの図案を作って、あとはその色ごとの糸を交互に掛けていくっていうような感じですね。

加須屋 これは、さっきのざるの仕事に刺繍してたときに、もしかしてこの茶笥を。

森末 そうですね。そういう、(画像を見ながら)これは、ザル、付けまつげなんですけど、付けまつげとか、こういう、土いじりのやつ、飾い(ふるい)とか、こういう茶漉し。そういう網状のものに刺繍をするというか、その網状のもの面になりきれしていない面を、隙間を埋めて面を作っていくようなイメージはあります。これとか。

加須屋 こういふ表面の問題、森末さんが版画を大学では学ばれて、京芸の版画の修士課程を卒業されたときの確か修了制作の作品がすごく印象に残って、その後もいろいろ作品を見せていただいたんですけども、その時の問題意識として表面と、その境界の問題とかがすごく気になるとおっしゃっていたかと思います。

森末 そうですね。

加須屋 元々ある型に対して、自分が働きかけていく、そういう手法が、すごく版画、とは言いませんが「版」という考え方に近いなと思ってい

ました。(画像を見ながら) こちらは和室の展示ですね。

森末 楽譜の表面を、というか楽譜を削っている。

加須屋 ソナタは何か、思い入れはあったんですか？

森末 いや、たまたま。楽譜を使いたくて、文庫本とかでやったことあるんですけども、開いた文庫本の文字を消していくっていう。その物語とか、楽譜だったら音楽とかの一部を消すことで、何かバラバラになるというか

加須屋 音楽が、繋がったメロディーが、バラけてますね。

森末 そうですね。文字とかもそうですし。

加須屋 文字を続けて物語が消えて、一部残ってるので、読みながら繋げてみて、この前もなんかね、目が悪くなってる、目をこすって見直したりとかしちやいますよね。

森末 さっき仰ってた、物の境界とかの話なんですけども、私はよく日用品とかを使うんですけども、その物の形、コップだったらこういう形だと思うんですけども、これの境界を変えるというか、自分で変えてるわけじゃないんですけど、見方を変えるというか。存在自体は変わらないけれども・・・例えば、これは削った本なんですけれども、百科事典ですね。その、本来の、四角い本の形ではなくなるという。さっき出たボディブラシとかも、毛が伸びることで、境界の形を変えていくとかいう思いがあります。

加須屋 そこでその、ボディブラシはもうボディブラシとしては使えない、本も本としてはなかなか、一部削られて、というか開いて読むのではなくて、こういう山に見立てた形のおもしろさとか、一応本であることは分かるけれども本じゃないのか本なのかっていう。

森末 実用的ではなくしたいというのがありますね。

加須屋 この、今回の和室の真ん中に山を持ってきた、床の間に楽譜のバラけていく音っていうのが、なにかその空間を作ることへの考えとかはあるんですか？

森末 そうですね、和室を見たときに全体にこの作品（百科事典の作品）を置きたいなと思ったんですけど、それは何か・・・何なんでしょうね。以前はそういうホワイトキューブには置いて展示したことがあるんですけど、和室とかの身近な場所で置いてみたいと思ったんで。（画像を見ながら）これは奈良の学園前というところで。

加須屋 やはりその、ホワイトキューブではない場所での展示を経験されて。

森末 そうですね。・・・（画像を見ながら）これも和室なんですけど。

加須屋 なんか不思議な和室ですね。

森末 さっきやってたようなレース編み、金魚鉢とか湯飲みとかコップが繋がってるんですけど。あと奥に見えるのが、また本を削ったものと

加須屋 掛け軸のはずが。

森末 あれは文字になってるんですけど、この本の中から選んだ言葉を針金で模って吊るしてます。

加須屋 今回もね、針金の文字が何箇所かありましたが、これでも。この本は文庫本？

森末 じゃないんですけど、全集のやつです、あの小説の。

加須屋 小説は愛読してたもの？

森末 文豪の。文豪の全集です。なるべく愛読書とかじゃなくて。

加須屋 そういう個人的な意味は付けないように・・・そこもクールなんですね。その、形を見るんだけど、見るひとはどうしてもこうやって私が言ったように「何の本だろう？」とか、これも「森末さんとどういう関係があるんだろう？」とかつい考えてしまって。でも分からない。その、見る人が置かれた、どっちとも規定できない不思議

な宙吊りの間にある感じが、

森末 文字も最初作ったときは読まれなくていいと思って作ってたんですけど。

加須屋 ちょっと読みにくいんですね。

森末 そうですね。でもあまりにも見てくれた人が読んでくれようとするので、

加須屋 そうですか、読みたくなりますよね。文字だなーと思うとやっぱり何て書いてあるのかなーと。

森末 だから、それならばもうちょっと文字に意味を持たすことに。意味のある言葉を使っているわけではないんですけど、読んで「ん？」って思うような言葉を最近は選んでやってたっていうのはあります。（画像を見ながら）「とふいに、」と「いいやちっとも」なんですけど、まあ全然この角度からはちゃんと読めないです。交換可能な文字を選ぼうとしてます。

加須屋 和室でいかにもありそうな風景というか、ありそうな物ですね、お茶碗だったり。ただ、ありえない物としてある。

森末 （画像を見ながら）これはまた別の、学園前の。洋室ですね。ダイニングテーブルの上に既製品のテーブルクロスがかかってるんですけど、その上にグラスを置いて、見にくいんですけど、糸が面のように水平面に当てて、そこに下の刺繍と

加須屋 既製品の模様をなぞるという、

森末 なぞるというか、そうですね、トレースしたような、模様が浮いたような感じにしたい。これはレースカーテン、なんて説明したらいいの、下のテーブルのアップがこれなんですけど、これは

加須屋 レースのカーテンは、じゃあ既製品？

森末 既製品ですね。それに、テーブルの面に立てた羽毛を、レースの穴から飛び出すようにして、テーブルのようにしているという。

加須屋 わざわざ面を通過させて。（画像を見なが

ら）全てじゃなくて少し残すことでより不思議な、これこういうのは残ってなかったら上に置いてはるのかなって思っちゃうんですけども、これだったら明らかに下からレースは見えるし、どっちが下かはよく分からなくなっていますね。

森末 私毛を出せば出すほどテーブルの面が上に来てるように浮かび上がってくるんですけど、模様を残しているのでまだレースとしてもまだしっかり残っています。

加須屋 本当は台の上のレースカーテンがかかっている状態なんですけど、そこから下の台は台にくっついた羽毛が飛び出していきような。（画像を見ながら）和室に戻ります。これがさっきの床の間の。手前の部屋のザル。

森末 これは紐暖簾なんですけど、既製品の紐暖簾の紐をザルに通しただけ（笑）

加須屋 素麺みたいにも見えます。

森末 私もしながらラーメン、と思いながらやってみました。

加須屋 まさかざるがこんなふうに使われるとは、お店の人も思いつかなかったでしょうね。

森末 まさか、まさかの。喜んでなさそう。

加須屋 このサイズ、とかこのタイプ、とか探されるんですか？

森末 そうですね。穴はこのくらいで、

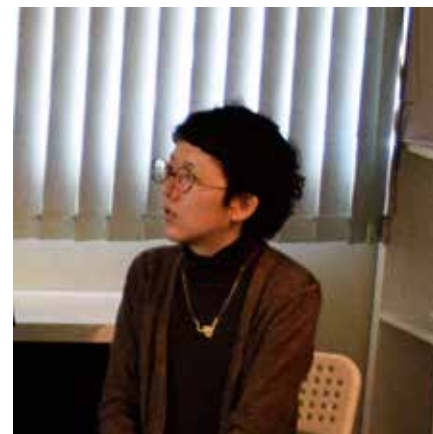
加須屋 そっか、やっぱり穴のサイズによって違います？

森末 そうですね、糸の太さにもよるんですけど、通らなかつたりとかするので。

加須屋 でもその既製品とおっしゃいますけどあまり癖がない既製品ですよ。特徴としてはいろいろイメージが元々あるものじゃないんですよ。

森末 デザイン的なものは選ばないようにしてて、定番といわれているような、百科事典もなんかもう動かへんような。

加須屋 定番。



森末 由美子さん

森末 で、ちょっと古くなってしまうものが多いんですけど、だから今のものを使うと後々危ないんじゃないかと思って

加須屋 少し時間をかけていって、普及していった、わりとみんなが分かるというか、元のものが何かは分かると。共通してそのものとしてはありふれた日用品が、でも違うものと組み合わせさせて。さっきも聞いたかもしれませんが、なぜこうしようと、どこから思いつかれるのでしょうか。

森末 物を見て思いつくのでなくて、さっき言ってたような網目のものに何かを通していかうものが、構造上の考えとかが先にあって。

加須屋 ます構造上から考える？網目状のものに何かを通していったいうちょっと抽象的なこと

森末 そうというのが結構動機になってるんです、自分の中で。

加須屋 物を見てて思いつくんじゃなくて、ふとした、製作中、

森末 いろいろな場合があって。説明が難しいんですけど、ひとつの作品の中にいろいろな大事な要素が混じっていて。ものの構造とか、文字に関してとか。そういうやりたいことの条件に合うもの、相応しいものを選ぶとこうなったという感じです

ね。

加須屋 網目のものに通したいっていうのがある、でも網目のものもいっぱいあるし、通すものもいろいろある中から選ばれるわけですね。

森末 はい。まず何かその組み合わせが不自然じゃないものの組み合わせの例えばレース編みとグラスとかだったら、まあ自然かなっていうのもあるんですけど。これは、あんま自然じゃないですよ、ざると暖簾。

加須屋 ああ、ざると暖簾。でもざるでね水切りするじゃないですか、麺を茹でて。そういうのはあるかなって（笑）

森末 それからは来てないんですけど（笑）

加須屋 じゃあどっちかというたまあざるとかの仕事も、さっき見せていただいた刺繍とかの仕事の延長線上に？

森末 そうですね、その延長とも言えるし発展形とも言えるっていう部分もありますけど。

加須屋 暖簾が使われた作品は他にもありますか？

森末 暖簾はないですね、さっきのカーテンとかのはあるんですけど。

加須屋 カーテンが建具というか長くぶら下がるものとしての。

森末 面。でも紐暖簾なんで、糸、線としての意味もあるんですけど。でも面ですよ、中途半端な

加須屋 ざるに糸を渡した作品それとちょっと関係はありますね。

森末 それも関係ありますね。

加須屋 これってじゃあ制作は割と新しい？

森末 これは2016年から今回作ったやつです。

加須屋 今回展示のために作った

森末 そうですね。

加須屋 会場を見て、和室をご覧になって、じゃあここにはこういうふうに、というふうな。

森末 あ、そうですね。

加須屋 奥の花瓶の文字となんか関係は、ないか。

森末 ないです。

加須屋 文字を模った一筆書きの作品で「さっきの」とかあるじゃないですか。「きいて」も、あまり意味は関係ない

森末 関係、一応、隣の部屋で文字の作品を使ってるので、っていう感じですかね。しいて言うなら。

加須屋 百科事典を山のように並べた作品ですね。きく、って音楽の聴くとは関係ないんですか？

森末 ちょっと思ったんですけど、そんなに関連性持たせないようにはしてます。

加須屋 そうですね、意味を付けようとするごとにそれがはぐらかされてしまう感じもありますね。

森末 でもいつもその、針金で文字をかたどった作ってるんですけど、だいたい出典元があって、自分で作った言葉は使ったことないですね。小説とかから抜き出した文節とか。

加須屋 そういうこともさっきの、版的な、一から独自にっていうんじゃない、一応何かあるもの既製品であったり、元のある文章だったりをトレースしていくとか、それを型にして作っていくところ、一貫してるなあと。

森末 あとやっぱり抜き出したときに、あんまり漢字とか入ってたらすごく意味が強くなってしまいうんですけど、だからこういう「きいて」とか「さっきの」とか他の小説にも使われているっていう言葉を使うようにしてます。

加須屋 元はあるんだけどそれが限定されないというか。

森末 どこにでもいけるような、交換可能な。

加須屋 それには、日常的にどこにいても身近な、ある程度の同時代性とか同じ文化を共有しているものにととの共感みたいな、共感をベースに驚きが、っていうことかなと思って。さっきオランダで、海外で日本じゃない場所でお見せになっ

たこともありますよね。その時の反応がまた違うのかなと思うたりするんですけど。彼らにとって身近かどうかの違いと、反応も違うかもしれない。どうでした、オランダで見せはったとき。

森末 そうですね、ヘチマのたわしなんですけど、それに糸をちょっと、アップの画像がないんですけど、糸掛けていって

加須屋 どうやって作ったんですか？

森末 ヘチマたわしの表面に刺繍糸を何色も使って編み込んで、なんていうんですかね、引っ掛けていくんですけど、

加須屋 それが2013年か。日本現代美術展みたいなやつ。

森末 ああ、そんな感じですね、そうですね。これを海外に出品したときに、ヘチマたわし自体があんまり認知されていなかったみたいで、

加須屋 向こうにヘチマってないんですか？

森末 一応調べて、あるのはあるっていう話だったんですけど、

加須屋 それをたわしとして知られてない、スポンジっていうか、

森末 日本人ほど知られてなかったという。だからそういう日用品を選ぶときにベースとなる知識とかがやっぱり必要だなんていうふうに思いました。

加須屋 これについて質問が多かった？

森末 ヘチマたわしの作り方についての質問が来て、作品じゃなくて。

加須屋 ヘチマたわしってヘチマを繊維だけにするんでしたっけ。

森末 そうですね。

加須屋 普通はそれを、たわしとして使うんだけど、森末さんヘチマたわしは売ってるもの？ 自分で作ったんですか？

森末 作ってなくて、それは既製品です。

加須屋 そこに刺繍糸で、ヘチマの元の

森末 表面を再現していく

加須屋 ごつごつしたやつをずっとなぞっていく

森末 そうですね

加須屋 パッと見ヘチマが置いてあるかなあと思うけど、よく見ると刺繍してあるっていう。さっきも、枯葉、葉っぱとかも同じなんですね

森末 葉脈を残して

加須屋 これは葉脈になった既製品を使うんですね。

森末 葉脈、スケスケの葉脈って実験とかでも作れますよね。最初自分で作ってみたんですけど、やっぱりなんか違うなあとと思って、既製品を使っています。それを糸で縫う、刺繍していって、葉っぱの模様や肉厚をつけていくっていう。

加須屋 紅葉してたり、ちょっと虫食いがあったり。

森末 これもさっき言ってたザルとか網とかの感じで、葉っぱの面になれてないスケスケの葉脈を自分がこう糸を掛けていくことで面にしていくとか、そういうようなことも考えています。

加須屋 葉っぱはだからその万国に共通しているんで分かりやすい。

森末 そうですね、そのほうがまだヘチマよりは。

加須屋 ヘチマ自体の説明がいりますもんね。でも作り方を今聞いても、その細かさというか作業の時間をかけて作る感覚っていうのはすごく日本的なものかな、と受け取られるんじゃないかなと思います。

森末 そうですね、やっぱり細かさっていうのは結構パッと入ってくるものなので、でもそれがメインかと言われると私としてはそうでもない、そういうところはちょっと気をつけていかないととは思ってます。

加須屋 その細かさ、細かい作業を実際されているわけですけど、そこではなくて、面になりきれない境界に抜けさせるというか、境界を突き

抜けるとか、繋げるとか。

森末 そうですね、選んでいるモチーフとか、そのやりたいことっていうのが結構ひとつひとつの集積で大きくなっていくとか。糸を紡いで面にしていくとか、そういうような印象のものが多いので、結果的に手がすごく込んでるっていう（笑）

加須屋 そういうふうに見えます（笑）そういう作品は本当に多いです。砂絵の作品にしても本当に細かい作業を積み重ね・・・本人としてはそこじゃない？

森末 そこを見てもらってもいいけども、そうじゃないところもあるんですよっていう。

加須屋 そうじゃないところも、それだけじゃない。確かにだからすごくシリアスな技術の素晴らしさみたいなのを見たいけど、そこではぐらかされたユーモラスな、ギャップでおもしろいのかなと思って、おもしろいっていう言い方はあれなんですけど、ユーモアがあるっていうところも含めた魅力なんですね。どっちを見たらいいのかとか、どっちもなんですけど、どちらにも交互に印象が入れ替わる感じがして。

森末 いいことかどうかわからないんですけど、作品を作るときにいろんな要素が入っているの、



加須屋 明子さん

それを全部とは言わないんですけど、いろんな見方をしてくれたら嬉しいなと思います。

加須屋 作られるときもひとつのコンセプトではなくて、いろんな要素からの。最近のマイブームは毛を引っ張り出すことと仰ってました

森末 そうですね、さっきやってたようなレースカーテンの穴から、そういう作品を今作ったりしてます。

加須屋 それはやっぱりどっちが上でどっちが下に分からなくなるみたいな

森末 前後関係がハッキリしなくなってくるところがおもしろいなと思って

加須屋 やりすぎても逆転しちゃうから、逆転するのではなくて途中で止める

森末 はい。

ハッキリしないを長く

加須屋 今回日常の中のドラマっていう展覧会の中で選ばれておられて、タイトル見たときになるほどなーと思ったんですけど、ご自分ではどういうふう

森末 単純に日常的なものを使っているということもあるし、いろんな作品を通して思っていることのひとつの中に、ものを見たときに、どうなってるのかなみたいな勘違いとか、見間違いとか、ハッキリしない状態、分かんけどこうなってるかなっていうような状態を長く保持したいっていう思いがあって。そういう意味では日常の中のドラマ、ドラマとまではいかないけどちょっと違う日常過ぎない、ちょっと違う部分。

加須屋 ちょっと違う。すごく違うとか、ドラマチックな「おお！」っていう驚きじゃなくて、やの違和感が長く続く。

森末 頭の中で一瞬に処理されてしまうことだと思うんですけど、それはやっぱり人間の賢さからきてると思うんですけど、それを取っ払ってもの

を見たいというか

加須屋 見慣れたものとか、これはこういうふうにするものとかっていうようなことは経験をもっ

森末 経験とかそういう頭を通していくこともそうですし、頭を通さないで反射的に分かっってしまうようなことってあると思うんですけど。

加須屋 例えば何？

森末 藪の中を歩いててガサッと音がしたらビクッとして身構える、みたいな。ちょっと違うかもしれないんですけど。危険を察知する本能的な部分とか、なんかそういうのがあるらしいんですよ。

加須屋 アフォーダンスというのかな。

森末 脳を通す前に体が反射的に動くような、そういうものはたぶん、人間が賢い故に持ってると思うんですけど、

加須屋 じゃあそれを自分の意思で外そうと思っても難しい

森末 そうですね。でもそれをなくすと、なんかもっとものが違う見方ができるんじゃないかって思っています。

加須屋 それでいろんなあの手この手でそこを外せたらいいんじゃないかと。みなさんは外されたんでしょうかね。ご覧になった方からの感想とかも聞いてみたらどうでしょうか。

（会場からの質問）

観客 1 加須屋さんにひとつと、森末さんにひとつずつ質問なんですけど、加須屋さんと森末さんは大学では先生と生徒の関係だったんでしょうか。

加須屋 私が2008年から京芸に來させていただいたので、重なってはいるんですけど、でも

森末 2、3日ぐらいの授業をされてたんです

加須屋 集中講義をさせていただいたので、2008年は特に前期は私も展覧会を抱えて担当展

持ちながらだったので。

森末 その時に参加だけして結局提出物とかも出さずに（笑）単位取ってないんですけど、すみません。

加須屋 ギャラリーにみんなで行ってみよう！とか、大山崎に行ったり。

森末 あ、そうですね。あんまりそんなに

加須屋 そうですね、私は芸術学で、授業取っていただいたらもしかしたら重なるかもしれないけれども、修了審査も別に聞かなかったよね。その年の作品展で、こんな作品を作る方がいらっしゃるんだと驚きの目を持って見たみたいな感じです。

観客 1 感覚的にはキュレーターとアーティストの関係っていうので

加須屋 そうですね、その後いろいろ見せていただいて、ギャラリー・@KCUAの「転置」っていう展覧会をするときに声をかけた、そうした関係の延長で今日この場に呼んでいただいたのかなと思っています

観客 1 師弟関係なのかなと

加須屋 先生は、たぶん木村秀樹先生？

森末 版画専攻だったので、実技の先生はそちらで。

加須屋 考え方とかもすごいきつと影響を受けたのかなと、まあ影響まで言わなくてもたまに似ているところがあるんじゃないかなと思います。

観客 1 ありがとうございます。森末さんに質問は、作品を作るときに「こういうものが作りたい」網状のイメージがあるからこう突き抜けさせたいというのがあったとして、作業工程というのがありますよね。で、制作・完成があると思うんですけども、やるんじゃないかっていうのは、二度とやりたくないみたいな、イメージと作業がすごく乖離してたような大変なものってございましたか？

森末 そうですね、レース編みの作品は時間がか

かりすぎて、最初の思いがちょっと薄れてきてしまつて（笑）

加須屋 突き抜けるところがね、少ないから。

森末 一瞬で終わるから。ほかのところも時間がかかりすぎて、とか、そういうのもありますけどね。

観客1 テーブル全部覆われた奈良での展示の作品なんかを見ると本当に周りの部分がすごく大変そうだなっていうのと、割れ物なので、気を使うこともすごく大変そうだなと思ったんですけども。

森末 そうですね。でもできるとしたら苦ではないんですけど、これはちょっとできないかもしれないっていうやつは、物理的にちょっと私の技術では無理かなっていうやつは、早々に諦めたりとかもしてるんですけど。

観客1 未完成がある

森末 そうですね。

観客2 作品の前に、お二人に。現在の仕事なんですけど、どういうことをされているんですか？

森末 私は作品とはあんま関係なくパソコン使ったりする仕事を。

観客2 仕事しながらも作品作ってる感じで

森末 はい、そうですね。

観客2 加須屋さんは学校の先生、大学の

加須屋 私は京芸で美学・芸術学を教えています。総合芸術学科でゼミを持ったり全体向けに授業を持ったりさせていただいてるのと、出身が兵庫県たつの市で、そこで2011年から龍野アートプロジェクトっていうのが始まりまして、規模はそんなに大きくないんですけど、城下町を利用した展示っていうのを毎年秋に実施していて、そちらにも関わっています。

観客2 作品は作らないんですか？

加須屋 私は全然、理論のほうなので見てそれについてテキストを書いたりする、キュレーションの側です。

観客2 森末さん、作品がね、題名のない作品があつて。

森末 題名はだいたいそのままで、これやったら「葉」とかそういう

観客2 実際には作品には書いてないわけやね、これ「葉」ですか

森末 一応タイトルはあるんですけど、

観客2 タイトルは一応ある

森末 でも「ざる」とか「テーブルクロス」とかそういう感じですね。

観客2 見た感じがやっぱりね、日常的な物なんやけど、無機質な感じがする。その辺はすごく狙ってるかそうではないか

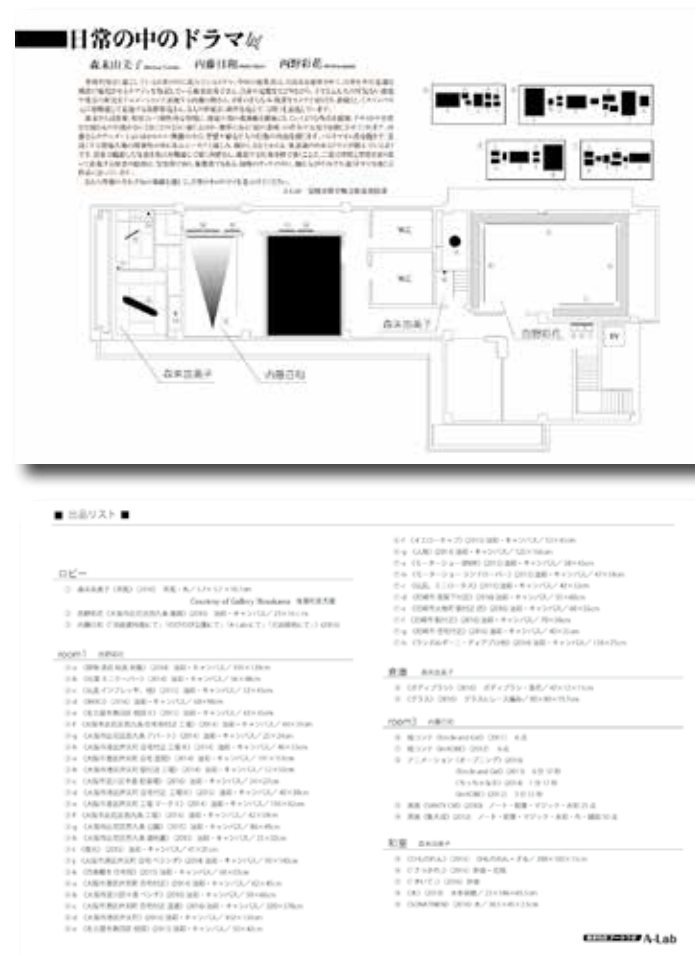
森末 手作業なんですけど、あんまり手跡を残さないようにしたくて、だから嬉しいです、その感想は。

観客3 刺繍の作品っていうのが、いくつか見せていただきましたけれども、ザルとか茶漉しとかね、だいたい丸い感じがするものが多いですよね。それで質問と思ったのは、昔っていうか今もそうかな、刺繍をするときの粹みたいなのってね、丸いんですよ、布をピンと張って使うと思うんですけども、美術作品に糸を使ったりとか、使って作品を作ろうと思うよりも前に、何か刺繍というのをやっておられたりとかされたことっていうのはあるんですか。

森末 手芸とかは嫌いではないんですけど、レース編みとかだったら今回初めてというか作品を制作するにあたって本とかで習得したもので、刺繍はそんなに、刺繍もそうですね、初めてという感じですね。

観客3 じゃ作品を作るためにそういう技法という手法を身につけられたという感じですか。

森末 はい。



会場配布資料

あまふアートラボ A-Lab archive vol.7
Exhibition vol.6「日常の中のドラマ展」

発行

編集

制作

尼崎市 都市魅力創造発信課