

Exhibition Vol.44

白髪一雄生誕100年  
記念事業 関連企画展

Archive  
vol.46

# 常行三昧

Jogyo Zanmai

A  
LAB

櫻井 類 Rui Sakurai

高田マル Mal Takada

大上巧真 Takuma Oue

## Contents:

|    |               |
|----|---------------|
| 1  | コンセプト         |
| 3  | 櫻井類           |
| 11 | 高田マル          |
| 19 | 大上巧真          |
| 27 | アーティスト・インタビュー |
| 33 | プロフィール        |
| 35 | フライヤー・配布資料    |



## 常行三昧 ― 企画の経緯

尼崎市の A-LAB（えーらぼ）は、自主企画のグループ展を軸に、若手アーティストの創作や発表を支援する取り組みを 2015 年秋から行ってきました。私自身が A-LAB の企画に関わるようになったのは 2023 年夏のことですが、その時に重要な課題とされていたのが、ちょうどその一年先に実施するグループ展の企画でした。尼崎市が若手アーティストを支援する取り組みは、A-LAB だけではなく。地元出身の現代美術家・白髪一雄の名を冠した「白髪一雄現代美術賞」を 2021 年から設けており、第一回受賞者・林葵衣さんの受賞記念個展「有り体を積む」が、2023 年春に A-LAB で開催されました。

そして 2024 年夏には、白髪一雄記念室が設置されている尼崎市総合文化センターで、生誕 100 年を記念する回顧展「白髪一雄 行為にこそ総てをかけて」が予定されていました。同時期に多数の関連イベントが企画される中、総合文化センターから徒歩 5 分のところにある A-LAB でも、白髪一雄の「描く行為とはどういうことか」という問いかけに呼応するような若手アーティストの挑戦を見せてほしい、という要望があったのです。これはかなりの難題でした。今では世界美術史にその足跡を刻む白髪一雄という巨匠と、A-LAB がふだん対象としている 20 代から 40 代の若手の仕事をポジティブに関連付けるには、両者の間にはあまりにも大きな隔たりがあります。もちろん、白髪にも若手と呼ばれた時代はありましたし、今の若手の中にも将来、美術史に名を残す人がいる可能性は十分にあります。しかし現時点で何らかの関連性を見出そうと思うと、端的に言って、企画倒れするリスクが非常に大きいのです。

まず、安易に考えられる案としては、アクション・ペインティングと呼ぶことのできる絵画作品をとにかくたくさん集めることです。これは白髪に続く（かもしれない）現代のアクション・ペインターたち、というわかりやすい構図を作り出すことができますが、徒歩 5 分の距離で白髪の大回顧展を見た人が、わざわざ足を延ばして納得するクオリティの展示にできるでしょうか。集めれば集めるほど総花的な印象になるのは必定ですから、結局はライブ・ペインティングなどのイベントを織り交ぜ、祭り化して盛り上げるしかないでしょう。しかしこれでは、出品してくれるアーティストにとってはあまりメリットが見出せない、空疎な企画になってしまいます。

次に考えられるのは、白髪一雄に関心を持つアーティストに依頼して、オマージュ作品を制作してもらう、というものです。観客はそれぞれのアーティストの視点を通して白髪作品を見直すことで、先に見た回顧展の意味を多角的に理解することができます。このような企画は、観客としては見応えがありますが、出品するアーティストにとっては高度な白髪作品への理解を求める性質上、大きな負荷をかけることになります。そのため、場合によってはアーティストが本来の実力を発揮できず、観客にマイナスの印象を与えてしまうこともあるのです。そうなると、若手アーティストの創作や発表を支援する A-LAB の本来の目的からは、少し外れてしまいます。こうしたオマージュ作品の制作は、どちらかと言うと、より経験豊かなアーティストに依頼する方がよさそうです。

では、より本質的に、A-LAB の自主事業でありつつ、白髪の関連企画として成り立つ道はあるのでしょうか。自問してたどり着いたのは、「描く行為とはどういうことか」という問いかけでした。それは白髪のみならず、「具体」というグループがきわめて大きな熱量をかけて自らに問い続けた、近現代美術における哲学的テーマの一つです。「具体」のアーティストたちは、多くの先駆者が歩んできたこの道を、この問いかけを、自ら背負って歴史に名を刻んだのです。

描くとは何か、絵とは何かを問い続けることは、道を究める修行のようなものです。決して答えが出るもの

ではなく、仮に答えが出たと思っても、おそらくそれに満足することはないでしょう。白髪は足で描くという驚異の画法を編み出しましたが、その発見が彼の画家としての歩みを止めることはありませんでした。この独自のスタイルに到達した時、画家・白髪一雄の眼前にはどのような光景が広がっていたのでしょうか。そこから先に進めるかどうか、アーティストの本当の勝負と言えるものかもしれません。

ただひたすらに道を究め、絵を描き続けた人生を振り返るのが「生誕 100 年 白髪一雄 行為にこそ総てをかけて」の目的です。この回顧展に対して、別のミッションを持つ A-LAB が真摯に協力できる企画とはいったいどのようなものだろうか。描くとは何か、絵とは何かという問いかけには、今も多くのアーティストが向き合っています。形になっていなくてもいい。失敗してもいい。アーティストとしては、むしろ格好悪い面を見せることになるかもしれない。それでも挑戦し続ける姿を、何かを掴み取るためにもがいている姿を、そのまま見せてもらえないだろうか。それは若き日の白髪も、きっとたどった道である。

このような無茶な呼びかけに応じてくれたのが、櫻井類、高田マル、大上巧真の三氏でした。グループ展の企画がこれで二度目の筆者の舵取りがうまく機能したかどうかはわかりませんが、酷暑でエアコンも悲鳴を上げる中、参加したアーティストたちは A-LAB という実験場で「真夏の太陽にいどむ」かのような熱い制作現場を見せてくれました。この現場を作り、関わり、観てくださったすべての皆様に、この場を借りて、厚く御礼申し上げます。

池上司 (A-LAB アートディレクター)





ROOM1

《Moist Meteor》 ミクストメディア、サイズ可変 (2024)

- ステートメント -

いま此处で生きているような絵が描きたくて、絵画の肉体ということを思い始めた。そのせいで絵は壁から離れて空間の宙に、波打ちながら浮かんでいたりする。本当は吊るされているのだが、そのどちらとして見てもいいと思う、作品として生命力があればいい。

ともあれ壁から離すという選択をすることで点と点がつながってきた。絵の表面に穴が空く、紐が絵の具のストロークのように延びる、作品自らの重みで姿が変わりもする、重力。そして光は波打つ表面に反射し、あるいは壁に様々な影を描く。空気につられて揺れるビニール、時間と空間を巡る私たちの身体。

実はこの作品タイトルの真意を知らない。この英語がとつぜん目に飛び込んできて『おもしろい言葉だ!』と思った。

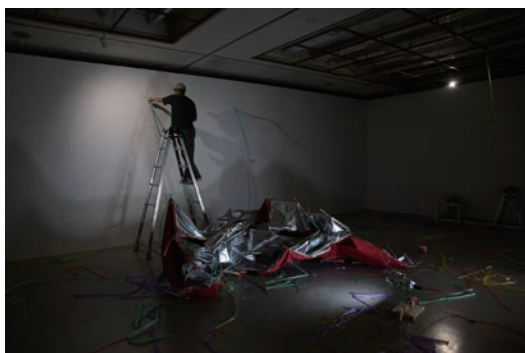
しかし何のことは無い、「moist meter (湿度計)」を読み間違えたのでした。私は美しく深まる誤解を愛する。















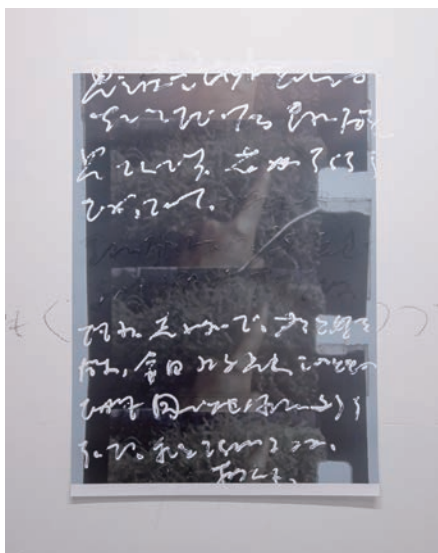
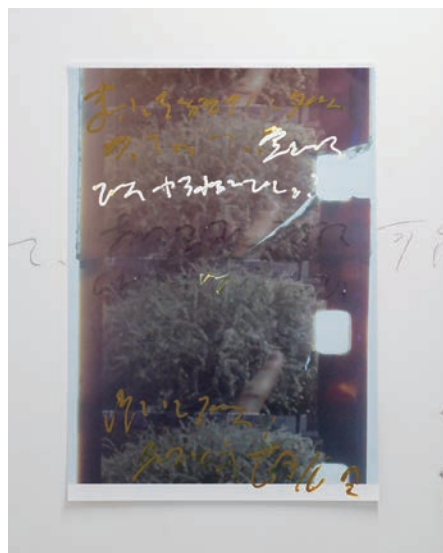
## 櫻井類 —— 跳躍する絵筆

この企画の軸になる作家としてすぐに思い浮かんだのが、櫻井類さんでした。京都や神戸での活動が長く、すでに中堅といってもよいキャリアを持つ櫻井さんですが、どの作品が印象深いかと聞かれると、じつはあまりよくわかりません。にもかかわらず、櫻井さんの作品からは、必ず櫻井さんの気持ちや人柄がはっきりと伝わってきます。

これは絵画制作において、彼がモチーフやテーマといった目で捉えて頭で判断するものではなく、絵筆を持ってカンヴァスに向き合った瞬間に湧き上がる感覚、その身体的な反応をより重視しているからかもしれません。何かと対峙し、その状況下でアーティストとしての自分がどのようにふるまうか。そうしたある種の勝負を重ねてきた人だからこそ形にできる緊張感、潔さ、新鮮さなどが彼の作品には色濃く表れています。

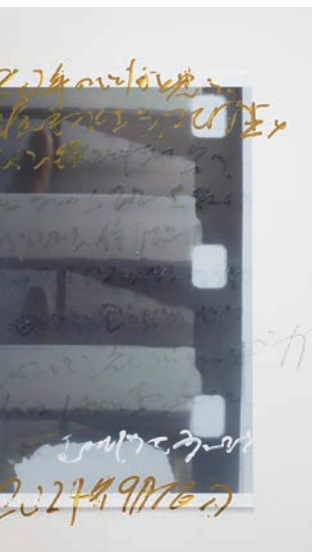
とはいえ、身振りをとまなう彼の絵画を単純にアクション・ペインティングと呼んでよいのでしょうか？ たとえば彼が絵筆をとるとき、それは何かを描くためというよりは、むしろ舞い手や語り手が演じるために扇子をとる所作に近いものを感じます。この夏、A-LAB に出現した《moist meteor》は筆者の想像をはるかに上回るものでした。室内に乱れ飛ぶ色とりどりの荷造りひもは、カンヴァスを離れて跳躍した絵の具のストロークのように見えました。空間の中心を占めるカンヴァスは、支持体という役割を終え、新たな造形の素材として、作家と、そして重力と格闘した荒々しい痕跡をその身に刻んでいました。極めて生々しい質感をたたえた「それ」は、現時点では絵画作品と呼べるものかどうか定かではありません。ただ、そこに存在した「それ」は、圧倒的なオーラをたたえて宙吊りになっていたのです。

池上司 (A-LAB アートディレクター)



倉庫

《グッドモーニング\_グッドグッドバイ》 8 ミリフィルム、映写機、鉛筆、紙、アクリル絵の具、サイズ可変 (2024)



※ 本作は会期中に変化している。まず 8 ミリフィルムの作品をループ再生し続けたところ会期中にフィルムがボロボロに千切れていった。  
そのフィルムをスキャンしプリントアウトしたのち、8mm カメラで撮影していたときの記憶を思い出しながら、会場で手描き文字を描き重ねてそのまま展示した。



1F エントランス / 階段 / ロビー / 廊下  
《アンナ》 絵、壁、床、鉛筆、サイズ可変 (2024)

- ステートメント -

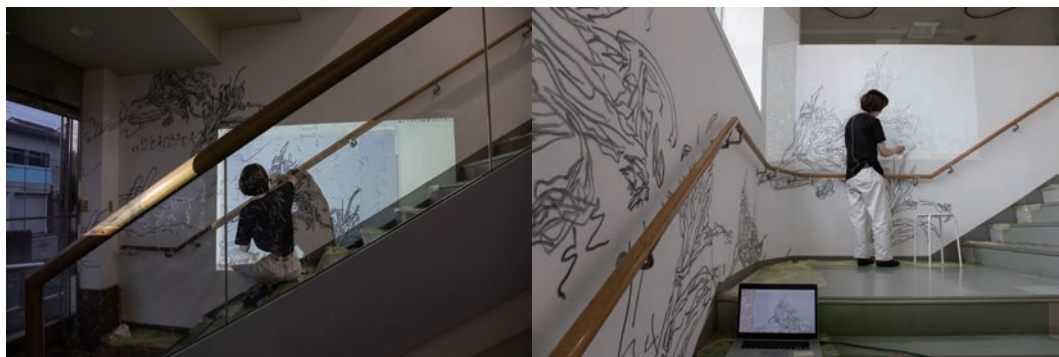
B5 サイズのノートに描いた日記の絵を会場に大きくプロジェクションし、何度も何度もなぞり描いていくと、かつて日記として描いていたときの私は遠ざかってかたちだけが残り、あなたがやって来る。会期中も奥へ奥へ進んでいく本作を最初に読み取ったのはスマホのカメラ機能だった。

続の塊を文字認識で「アンナ」と主張した。私はアンナなど知らない。でもそう読まれたのだ。

絵を描く行為だけは、いつまでもどこまでも個人のものだ。しかし絵は世界にさらされ変容していく。これはある1人のひとが大きな物語にのみこまれていくことと似ている。絵をめぐる出来事は、ある1人のひとから始まって、その人を忘れたとき大きく展開していく。それは善いことでも悪いことでもなく、ただ起こり続けるのだ。











## 高田マル —— アンナの記憶

二人目の作家の位置づけはことに重要でした。誰に依頼するかによって企画の方向性が大きく変わります。悩んだ末にお願いしたのが、高田マルさんでした。

高田さんは絵画検討社という出版社を運営しています。著書も複数あります。早速本を取り寄せて読んでみて、よし、この方向で行こうと思いました。描くとは何か、絵とは何かを考えるために、同じ問いかけを出版という形で投げかけている人にも参加していただこうと考えたのです。ここで誤解のないように言いますと、高田さんは絵を描かないわけではありません。絵を描くし、出版もします。むしろ行為という意味では、三人の中で最も長い時間をかけて現場で作業していたのは彼女でした。

高田さんは日記（のようなもの）を素材に、プロジェクターで壁などに投影して描いていきます。物の形だけでなく文章のような部分もあります。こうした制作手法や、文字や数字を絵として描くこと自体はアートとして珍しいものではありません。私は、高田さんの創作行為を最も大きく特徴づけているのは、最後に描いた絵を消すこと、ではないかと思っています。保存を前提としない制作姿勢は「具体」に通じるとも言えますし、深読みをすれば、作品が物として残り続けることの難しさ——とくに作家の没後は——を暗示しているようにも思われます。

A-LAB で描かれ今は消された《アンナ》の記憶は、高田さんが様々な人に聞き取りをした編著書『忘れられない絵の話』（2022）のコンセプトにもつながってきます。人々の記憶に残る絵とはどういうものか。作家性とは何か。永く語り継がれる創作物とは……。自宅で家族が『光る君へ』を観ている横で、昔読んだ『アンナ・カレーニナ』と、《アンナ》を描く高田さんの姿をなぜか同時に思い出しました。

池上 司（A-LAB アートディレクター）



ROOM3

《rust red》石膏、赤土、麻、木、サイズ可変 (2024)

- ステートメント -

不必要に、過剰に行われる模倣は学習と近いのではないだろうか。

私は、ビジュアルや仕組みなどを模倣することで、個人的な知識を蓄えられないか探っている。そして、それは文明の発達、近代化で見えにくいものとなったのではないだろうか。言語が内側に加速しながら収束に向かう今、さまざまな生き物や考古学、個人的な体験などさまざまな観点から、新たな知識体系を探していく。

本作では南米に生息するハキリアリの巣を参考に構想を練った。

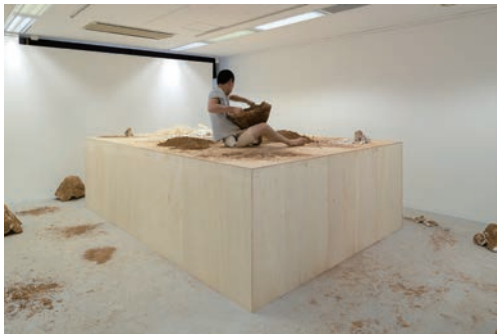
彼らは葉を巣の中に持ち帰り、その葉からキノコを育て、それを餌に巨大なコロニーを作る。

自分達よりはるかに大きい巣を独自の方法で保ち発展させるが、女王蟻の死と共にその巨大なコロニーは滅びる。

私は、なんとなく人の文明にも似たところがあると思い、今回真似するに至った。















## 大上巧真——インサイドアウト

三人目は、描く行為とはどういうものか、絵とは何かという問いかけ自体を無効化してくれるような存在がよいと思っていました。できれば前の二人より若い世代で、筆者が四半世紀前に学んだようなアートや絵画に対する考え方自体をひっくり返してくれる、そんな破壊力を持ったアーティストを探していました。

そんな時、大学で面白い展示を見たと言井さんから聞きました。会いに行ってみると、そのアーティストの口からは、縄張りとか、アリの巣とか、何だかよくわからない話がどんどん出てきます。作品に目を移すとぐちゃぐちゃしていて（すみません）、スタイルや洗練さとはかけ離れた印象を受けます。一方で、自己と世界への関心の持ち方や考え方は、新鮮で理路整然としています。この非常に魅力的なアーティスト、大上巧真さんにその場で出品をお願いしました。

A-LAB で発表された《rust red》は、手で掘った赤土のくぼみに石膏を流し入れ、円錐の器のように固めたオブジェクトを部屋中に配置していった作品です。山型の石膏の表裏には指で掻きむしった痕が随所に見られ、円錐の形をしているものの、石膏自体をメディウムとして指で描いた“絵画”と言えるものかもしれません。このアプローチは、白髪一雄の《爪》（1954）や、全身で格闘した《泥にいでむ》（1955）を想起させます。

にもかかわらず、大上さんの関心は“絵画”そのものにはありません。本人によると模倣と学習、言語によらない知識体系の獲得という情報学的な考察のモデルとして、この創作行為があるのだということです。赤土と石膏を全身に浴びて台座の上であぐらをかき、じっと思考するその姿は、まるで座禅を組むお坊さまのように見えました。

池上 司（A-LAB アートディレクター）

## アーティスト・インタビュー

Artist Interview (2024年7月中旬 記録)



### 櫻井 類

#### 今回の展示について

今回は、白髪一雄生誕 100 年というタイミングで、僕が絵描きであり、絵画とアクション・ペインティングとしての性格の強い作家であるということでお誘いいただいたんですよ。こうやって出来上がって展示したのを見ると、果たしてそれが絵画なのかどうなのか、またアクション・ペインティングなのかどうなのかということに対して、僕自身はそうだとは思っているんですけども、見た人がどう思うのかなって感じですね。いわゆる抽象画と言われるものですよ。何か具体的なものが画面に描かれているわけではないというような作品です。結構ちっちゃい頃から絵を描くのが好きだったんですけども、たまたま高校生ぐらいの時に抽象絵画というものに出会いまして、その時になんかこう…ワーツ思ったんですよ。それ以来、抽象的な絵画を描きたいというふうに思って過ごしてきたって感じなんですけれども、そうこうしているうちに、作品が壁から離れて、空間の真ん中にひもでつってあるような作品になりました。なんでこんなふうになっているかっていうと、ちょうど去年ぐらいに夢を見まして。去年ぐらいはね、人の顔とかを抽象的に描いたり、そんな作品を作ってたんですよ。結構それが自分の中で手応えがあって、自分はこれを一生描いていくのかもしれないと思ってたんですけども、ある日夢の中で人の顔をね、こうやって円を描くんですよ。平面的なキャンパスの表だけじゃなくて、裏にもキャンパスを張ったら、なんかその顔の前と後ろを描けるよねっ

ていうお告げがあったんですよ。そういう夢を見たんです。自分が顔の前と後ろを描いているっていう。起きて、「ああ、これだ」と思って、実際にそれを作ってみたんですよ。作ってみたら、別にそこに顔を描かなくてもいいなっていうふうになって、キャンバスをぐるっと木枠に対して巻いたような形のものを作ったら、表裏を見せたいので、それを空間にぶら下げるっていう方法を取ったんです。それがだんだんこうなってきたっていう感じなんですけれども。抽象絵画って思えばちっちゃい頃とかめっちゃ漫画が好きで、ドラゴンボールの模写とかをしたりして、どっちかっていうと漫画を描いてみたくなって思っているような少年だったんです。そういうのもあって、人の顔とかを描くのも人体とかも結構好きで。人の顔とか人の姿を描くとそれが生き生きしてほしいというか、本当に存在として強いものであってほしいなというふうな気持ちっていうのはあったんですよ。作家で言ったら、僕は彫刻家のジャコモッティとかがすごい好きで、ああいう風にヒューマンイメージを作れるということに対して、すごい憧れがあるんですね。描かれたものが存在しているようにあるということと、こういうふう実際にキャンバスによって作られたものが、空間上に存在しているっていうことが自分の中ではつながってまして、だから言ってみたら絵画の肉体というか、途中からメタモルフォーゼというか、ある一点から作品自体が自分に対してこうしてくれていうふうに言ってくるというか、それ自体の生きてる感みたいなのを訴え始めますよね。

#### 自身にとっての絵画とは

白髪さんの作品も、時間が経ってもすごくリアルというか、何かを作品に語らせてるからじゃないですかね。具体の作家さんの作品っていうか、吉原治良さんの眼ということになるんですけども、カラッとしてるというか、何か文学的にウェットじゃないものを良しとしているというか、あつからんとしてるっていう言い方の方が良いのかもしれないですけども、そういうところが僕はすごく白髪さんはじめ、具体の作家さんの作品が好きなんですけれども、物っていうのは絵の具であつたりとか、絵画の場合はキャンバスであつたりとかっていうことになるんですけども、動作とか自分の何かそういうものに語らせてるっていうか、そこから意味を汲み取るってことよりもそれ自体の持続というか、そういうことを考えていらしゃるような気がして、分かる分らないってことよりもそこにあるエネルギーみたいなものを感じてみたいという性格のものかなと思って。それは割とタイムレスなのというか、そういう感じに僕もすごくシンパシーを感じるんですよ。ピニ

ールひもとかチープな素材だけれども、これ自体の美しさっていうのは絶対にあって。そういうものを自分が見つけたので、ちょっとこのビニールひもにものを言ってもらおうみたいな感じっていうか。物がそこで存在していることがずっと続いているっていうことは、揺らぎがあるというか。それが何かの教訓であつたりとかっていうことじゃないのかもしれないですけども、単純に見てて面白っていうこともありますし、物事があるんなことによってできているというのが見ていると、自分も分かるような気がして。展覧会とか見に行くと、つり下げる作品というのはそんなに少ない訳じゃないっていうか、でも大抵テグスですよ。本当はテグスでつってたらテグスでつってると見えるんですけど、そこは見えないお約束みたいな感じなんですけれども、自分の作品がそれをやるのは違う気がして、つられてるんだつらつられてるっていうことをちゃんと見せたいというか、でもその見せる状態がそれ自体でいいというかそういうふうにしたいなと思って。10年ぐらい前、全然こういう作品を作ってなかった時なんですけども、なにかアーティストトークみたいなことをした時にどうい質問だったか忘れたんですけども、自分が何て答えたかっていうのはすごく覚えていて。例えば自分が手品師だったとして、僕がハーッとやって、ここにリングが浮いてるようなことをしたとするじゃないですか。でもそれはもちろん、タネも仕掛けもあるというか本当はついているんだけど、それを見えないようにしてリングをつっているんですけども、こうやってリングが浮いていて「おおっ」ってなるかもしれないんですけども、もし何かそこからひもが出ていて、どう見ても、それをどこからぶら下げているっていうのが分かっている状態でも、「おおっ」って言わせたいみたいなことを何かで言った記憶があるんです。日常で手に入る素材というか別に苦労して手に入れるものでもなければ、そんなに顧みられるようなものでもないものっていうのも大事なところとか、特別なものじゃない、無いに越したことはないっていう感じですかね。もちろんこれがかももっと大掛かりになったりとかしたら、もしかしたらもうビニールひもではダメという判断になるかもしれないですけども、例えばここに使っている素材と言っても、銀色の塗料とか、これなんか銀色の塗料だって見たら分かりますけれども、実際に一応これっていうものを取り寄せているんで、どこにでも誰でも持っているものでもないんですけども。買えるのは買えるんですけどね、Amazonで。あんまりどうやって作ったのか分からなかったりとか、素材がすごいとかテクニックがすごいとか、そんなふうにしたくないっていうのはありますね。もう一つ、さっきの手品師の話と通じるんですけども、言葉。普段僕が今こうやって喋っているこの言葉ですよ。日常の会

話とかでもそうなんですけれども、誰でも使えるのもですよ。実際にそれで人と話したりとか、意思を伝えたりとかするわけですから。でもそれは本当は、言葉ってオープンソースで誰でも使おうと思えば使えるんですけど、その中でも言葉の選び方とか語り方、書き方とかによってすごく人を感動させたりとかできるっていうのはすごいなと思って。別にそれはその誰も知らないものとか、自分じゃないと使えないものとかじゃないけれども、誰でも、ものだけれども、特別なものになり得るみたいなのがすごく好きなんです。そういうことに美学を感じるというのか。

## 今後の活動について

あんまり決めてないんですけども筋道を立てて制作する方でもなくて、さっきも言ったような夢を見たことを作品にしてみるとか、そういうこともしてしまうタイプなんで、次の作品に関しては会期中にこの作品をよく見てみようというところから、もしかしらここからはさらに次のやり方というものを得られるかもしれないですし、やっぱり全然違うことをやってみようってなるかもしれないですけども、ただ一つ、この作品に來たっていうのは自分の中ですごく大きなことだったので、大変だったんですけども、すごく得るものも大きかったので、次にそれをどういう形にしていっていかっていうのは、ちょっとゆっくり考えてもいいのかなと思っています。



©Rui Sakurai



## 高田マル

### 今回の展示について

今回私が展示している作品は、約2年前から取り組んでいる壁絵のシリーズで、ギャラリーなどの展示会場の壁に直接絵を描いて展示最終日に消すその場限りの作品です。よく見ていただくと分かるかもしれませんが、同じ絵が何度も繰り返し描かれています。これは私が日記帳に描いている鉛筆の線画をプロジェクターで壁にプロジェクションし、なぞって描いているもので、同じ絵を位置や大きさを変えながら何度も何度も会場全体を埋め尽くすように描き広げていっています。文字のように見えるところもありますが、これも日記帳に描かれたものをプロジェクションして描いています。

日記帳に絵を描く時には、こういうことに使う前提で描かないようにしています。元々自分がその日を過ごす方法として日記帳に描いているだけなので、その私的さを残したいからです。そういう誰にも見せるつもりがなかった私的な絵を人に見られるギャラリーのような公的な場に置いていくときに何が起こるのかを自分を当事者として起こして実際に見て確認してみたい、そういう出来事を始めたいという欲求があります。そこで繰り返し広げられる出来事自体が「絵画」なのでは？という考えを実践している、と言ったら分かりやすいかもしれません。

今回の壁絵は既に描いている部分を会期中に消したり、さらに重ねて描いたりしながら建物の奥まで進んでいく予定です。絵が描かれて、見られて、そして消えていく一連の流れが同時にこの場に生まれていくことになります。今は会期中盤ですが、ロビー部分では描いた後に水で濡らした雑巾でこすって消す作業をしています。普段は展示最終日に消す作業をしていて、このあとにすぐ白いペンキを塗って完全に元に戻していますが、今回は描く、見られる、消すという過程が同時に

起こっていることで、絵を描くことを起点とした出来事が流れ続けている様を見せられるのではないかと思います。

今回の壁絵はA-LABの入り口近くの階段から描き始めました。なぜかという、ここは私の家ではないので私は外からここへやってきます。私的な絵もまずこの場所とは関係のない物として外から入ってきて奥に向かって進んでいく。絵がここにやって来る前にもストーリーがあって、A-LABのなかで展開しているのはその一部の出来事です。「展示」という時間の前もあるし、後もある。そういうストーリー立てが自分の中に常にあります。たとえば、私は同じ日記帳の絵を離れた場所で別の時期に壁絵にすることがあります。東京で壁絵を描いて消したあとに同じ絵を使って大阪でも壁絵を描いたり。それはやはり、絵が展示会場に納まっている出来事ではないということを見せたいというのが理由の一つです。続いていくし、続いてきたということを表すために「繰り返す」ということをさまざまなかたちでやるようにしています。同じ画像を繰り返し繰り返し描いているのもその考えの表れの一つで、じっくり見た人はそのことに気付いてくれるだろうと期待しています。

この作品は消えてしまうので、残されるのは見た人たちの記憶のみです。本当はそれだけで十分なのですが、起こった出来事がどうしても尊く感じられて、写真や動画、本などのかたちで壁絵をめぐって起こった出来事のドキュメントを残しています。そのドキュメントをまた別の誰かが見れば、再び「繰り返す」ということが起こるのかなと思います。

こういう機会なのであえてつなげて考えてみると、白髪一雄のフット・ペインティングも本当に繰り返してですね。同じやり方でびっくりするくらいの量の作品を作っている。それができ



たのは、やはり一つの平面を作ることが目的というよりかは、そういうことをしているのだとアクションとして見せ続けることが目的だったからなのではないかなと想像しています。結果として壁にかけられるペインティングが残っているというか。行爲すること自体を目的として繰り返しているということを白髪一雄にも見出すなら、白髪一雄の存在が少し近く感じられる気がします。

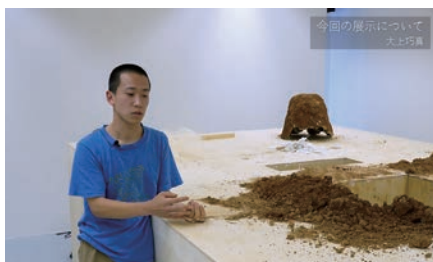
## 今後の活動について

私はそもそも「人はなぜいまだに絵を描くのか、絵を見ることを欲するのか」ということを考えて展示発表しています。絵を描き、見せ、見られる、という一連の出来事の一番最初に描くという行為がありますよね。その「描く」を始めることで人が何をしようとしているのか？ということを知りたいと思っています。そのうえで最近もっと考えを深めたいと思っていることは「絵を描く」ということと「文字を書く」ということとの関係です。なぜ同じ「かく」行為でありながら絵と文字に分岐していったのかということから人間の営為としての描く／書く行為について考えたいと思っています。いま、パソコンやスマホで文章を書く機会が多くなっていますが、日本では識字率もほぼ100%ですし、多くの人が日常的に文字を書いています。それに比べると絵を描く人は少ないです。このような変化がどうして起こったのかということも含めて、描く／書く行為がどのようにもともと同じ場所にある行為だったのか制作を通して考えていきたいと思います。

## 自身にとっての絵画とは

絵画は平面上のイメージである、ということが辞書的な答えかもしれませんが、絵を描くという出来事のワンシーンとしていつき平面上にイメージが生まれているのだと私は捉えています。まずは絵を描くという行為があって、その絵が描かれて見られる過程の中で絵画という形式に当てはめられていく。絵をめぐる出来事の一つ、登場人物の一人として平面イメージが現れる場面があるのであって、その一連の「絵画」という出来事の中に描き手も鑑賞者も登場しているのではと考えています。そういうふうに絵をめぐる起こる出来事全部を絵画として捉える方が面白いのではないのでしょうか。平面イメージということだけで言えば動画や写真だって平面イメージなので、現代において平面イメージは手を直接使わずとも、絵を描かずとも作ることができると言えます。それでも私をはじめ、

絵を描く人がまだいる。絵を見たい人がまだいる。新しい技法が次々現れているわけではないし、何かの記録として絵を描く社会的必要があるわけでもないのに、です。昔は博物画や肖像画、歴史画などが盛んに描かれていたわけですけど、今はそういう用途は一般的ではありません。しかも美術の言説において絵画はもう古い、終わったとさえ言われている。けれど絵を描く人がいて、絵を見たい人がいる。それはなぜなのか？これは私個人の問題でもあるし、人類の営為の話でもあると思っています。



## 大上巧真

### 今回の展示について

今回の作品は、僕の作品の制作の何個かのテーマであるうちの模倣っていうのと、あと縄張りについてみたいなことを考えて。模倣っていうのは、他の生き物だったり、何かの動きや構造みたいなものを真似することで、個人的な学習みたいなものができないかなっていうことを考えて、今回はアリの巣を真似してみるみたいなことをやって。台の上であいう穴を掘って穴の型を取って、それをアリの巣に見立てて配置するっていうのと、縄張りっていうのをやって、それは何か個人的な自分のテリトリーを作るみたいなことで、今回はその構造が二重になっていて、この台の上でアリの巣じゃないけどそういう形みたいなのを作って、この台には基本的に人は乗らない。ちょっと高いんで乗りにくい台の上に僕が乗って制作する。それはもうどんどん散らかって僕のスペースになってるけど、そこから外にあいうオブジェじゃないけど、立体を外に配置してってエリアを広げていくみたいな。ちょっとそこはいつもより若干複雑みたいになって、今回

は模倣とテリトリーみたいな話の二つで作品を作ってます。僕は2000年生まれで、生まれた時はガラケーで、僕が小学校ぐらいからもうスマホが出て、テクノロジーがどんどん発達してって、それは全然悪いことだと思ってないんです。僕はでもすごいパソコンとかが苦手で、そういうどんどん加速的に進んでいく技術が僕は進化できる理由の一つだとは思んですけど、それが人類の、大きい言葉ですけど、共通言語になってるのかなっていうのを思っています。僕はそういう加速的に進んできたところじゃないところに焦点を当てて、当てられないかな、それについて考えられないかなと思って、それは例えば伝統的なもう失われた考古学的なものから、他の生き物を真似るってこともそうだし、僕は縄張りって言い方をですけど、パーソナルエリアのことだったり、そういう曖昧な共通言語についての制作ができないかな、そこにフォーカスして制作できないかなと考えています。生き物の真似をするっていうのは、今回はアリの巣を真似してみる、他の生き物の真似をすることで、何か新しいことが見つかるんじゃないかな、今までと違う、今、共通言語にされているものとは違う知識体系のものが見つかるんじゃないかなと思っています。台の上に穴があって、穴の中に土があって、土に穴を掘って、その穴の型を取って、それをアリの巣に見立てて自分で配置していく、これが縄張りの話で、この縄張りっていうのは僕にしか分からない縄張りです。縄張りとかエリアは、観る人も多少なんとなく入っちゃダメなのかなとか、入れそうだなみたいなのはあると思うんですけど、明確に定義されていない、それこそそれを立ち入り禁止とかって書いてしまうと、絶対入っちゃダメとかになると思います。そういう言語とか、コンテキストになっていない部分を使って展示することで何が見えてくるのかなっていうのが、今回ちょっと実験してみたい、見てみたいところになって感じます。今回、穴を作るに当たって、土を入れてその土の穴を掘って石膏で型を取るっていうのをやってるんですけど、僕が今回アリの巣を真似するに当たって参考にしたのは南米にいるアリで、そのアリが住んでいる地域にあるのが赤土で、僕も今回赤土を使っています。意図しなかったんですけど、赤土は土の中に含まれる鉄分が多くて、それが酸化して赤くなってる。自分たちの体にある構造とも近いな僕は思います。酸素と結びつくとも赤くなるっていうのが赤土だったんですけど、自分の体の中でも酸素と結びついて酸素を運ぶためのヘモグロビンが赤いという話は似てるなと思って。自分のテリトリーを広げていきたいなことに当たって、自分の体を切り離していくじゃないけど、そういう感覚がないではない中で、石膏本来の白から灰色ぐらいのものがちょっと赤茶色になって出てくるっていうのは、自分の体に近

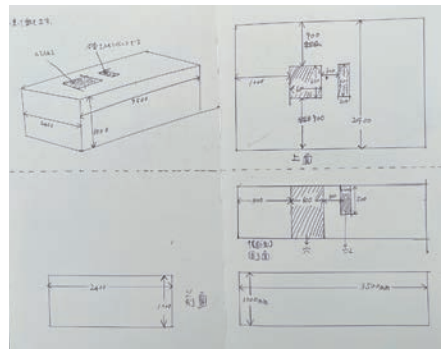
づけたものを置いていくみたいな感覚になっていくのかなと思って、何かそういう意味で、今回赤土は僕的には良く作用したのかなって思ってます。

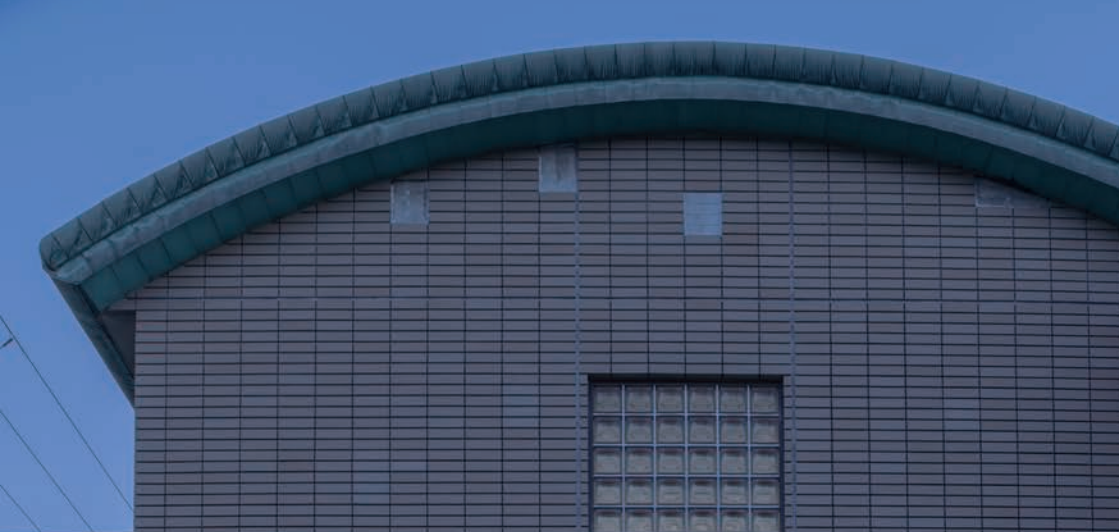
### 今後の活動について

ペインティングをメインにして、ペインティングっていうのは僕の中で、それこそさっきの模倣の話じゃないけど、何かのことを学習する一個の手段だとは思ってるんですけど、それと同時に何か自分の考えてること、うだうだ考えてることだったり僕にしか分からない形で整理したり、逆によりコンフューズじゃないけど、混乱するというかぐちゃぐちゃさせるメディアだと思ってるんですけど、そういう意味でのペインティングみたいなことをしながらどういうメディア、メディウムを使うかっていうことにこだわらず、自分のしたい話をしていけたらなと思っています。

### 自身にとって絵画とは

僕は絵画めっちゃ好きなんですけど、めっちゃ好きやけど、僕の中でそんなに絵画が大事なメディアって感じはしてなくて。メインはペインティングで制作してるんですけど、一個のツールとしか正直思ってた。それこそ模倣とか縄張り、何か伝統みたいな考古学的なことだったり、そういうこととかを考えていく上で、自分の作品について考えていく上で整理する段階であったり、何が何だかわからなくしていくためのそういう一個の手段としか僕は正直考えてないで、そういう意味でいろいろしていく自分の制作の中で、一個挟んでおきたいものっていう感じですね。割とそういう意味では淡泊に絵画のことは考えてるのかもしれないです。





# プロフィール

## 櫻井類 | Rui Sakurai

---

1981年 生まれ

2011年 京都造形芸術大学(現:京都芸術大学)大学院博士後期課程 修了

抽象的な絵、ときどき相貌や生物などのかたちを描く。またライブペインティングやパフォーマンスも行う。  
今・ここ・在ること、を作品/表現として示し、そこから時間や空間が延びてゆくようなアート(おこない)を目指す。

### 【主な個展】

2019年「惑星の肉体的な魅力」、ギャラリー島田、兵庫  
2019年「日を浴びる裸体」、岐阜現代美術館、岐阜  
2019年「霧の中の霧」、galerie16、京都  
2020年「雨音を聞くのすけ」、galerie16、京都  
2021年「明るみ/ぬかるみ(再)」、galerie16、京都  
2021年「時が撫でる頬」、ギャラリー島田、兵庫  
2023年「姿を放す」、ギャラリー島田、兵庫  
2023年「今から今へ、ここからここへ」、galerie16、京都  
2023年「もりもり相貌」、GALLERY04 街区、大阪  
2024年「連れゆくものが叫ぶ」、GALLERY04 街区、大阪  
2024年「まばゆいシャウト、それも在り方」、galerie16、京都 など

### 【主なグループ展】

2019年「HERE WE ARE」、kanzan gallery、東京  
2019年「プレゼンス vol.2」、GALLERY niw、東京  
2020年「歳末ルンルン」、ギャラリーサイハテ、兵庫  
2020年「六甲ミーツ・アート」、六甲イカスヴィラ、兵庫  
2020年「ATC アート大賞展」、アートコンプレックス・センター、東京  
2021年「語る抽象絵画展vol.11」、アートコンプレックス・センター、東京  
2021年「六甲ミーツ・アート」、六甲山、兵庫(「六甲CHANG PONG」に参加)  
2022年「言葉のアート展Forest of Words」、阪神梅田本展ハローカルチャー、大阪  
2022年「ゆらゆらゆれる記憶と痕跡」、瑞雲庵、京都  
2023年「櫻井類とオマルトヴェンザーの組体操」、バイソンギャラリー、兵庫 など

### 【ダンス・パフォーマンス】

2017~2020年「ダンス絵日記」(ダンス/ 文山絵真、絵/ 櫻井類)  
2022年~「アート筋トレ」(パフォーマンス・ライブペインティング/ 櫻井類、サウンド/ なかむらゆきこ)  
2023年「六甲ミーツアート芸術散歩2023 beyond」、六甲山芸術劇場(アート筋トレとして出演) など

### 【参加作品】

2022年「2022 空 そこはかとなく 刻々に」、アンサンブル・ゾネ ダンス公演、KIIITOホール、兵庫  
2023年 AAP アシヤアートプロジェクト「GUTAI というなにか」第二部『『GUTAI が試みた舞台空間』へのオマージュ作品  
『大きな大きな広がりの中へ』試演会』、アンサンブル・ゾネ、芦屋市民会館大ホール(ルナ・ホール)、兵庫 など

## 高田マル | Mal Takada

---

1987年 生まれ

2009年 日本女子大学文学部史学科宗教学専攻 卒業

2013年～2015年 美学校にて複数の講座を受講

2016年～ 展示・対話企画「絵画検討会」主催

2020年 1人出版社「絵画検討社」発足

2024年 京都市立芸術大学大学院美術研究科油画専攻 修了

人間はなぜ、いまだに絵を描くのか。絵をめぐる人間の原初的な衝動や欲求を探るうえで、「絵画」を物質的なひとつの形式ではなく人と人のあいだで起こる出来事として捉え、ごく個人的な描写と記述、公の場におけるそれらの伝達と誤読のなかで何が起きているのか実践を通して考え、絵を描く行為の私的に付き合い続けている。

### 【主な個展】

2022年「知らない言葉で なんども祈る 複製が」、NADiff Window Gallery、東京

2022年「祈りの言葉は今日も同じかたちをしている」、soko station146、東京

2023年「向かって行く線、朝の挨拶」、JITSUZAISEI、大阪

2024年「この花、ダリア、ダリア、ダリア、」、NADiff Window Gallery、東京 など

### 【主催企画】

2018年「絵画検討会2018」、東京、新潟、福岡の5箇所で開催を同時開催 など

### 【出版】

2020年 編著『21世紀の画家、遺言の初期衝動 絵画検討会2018』、絵画検討社

2022年 編著『忘れられない絵の話 絵画検討会2020-2021』、絵画検討社

2024年 編著『祈りの言葉は向かって行く線、今日も同じかたちをしている朝の挨拶』、絵画検討社 など

### 【受賞歴】

2022年 第27回日本藝術文化財団奨学生

2024年 アートアワードトーキョー丸の内2024 グランプリ など

## 大上巧真 | Takuma Oue

---

2000年 生まれ

2023年 京都芸術大学 美術工芸学科 卒業

2024年 京都芸術大学大学院 在籍

可変的な人体を目指すことで、世界との対峙方法を変えられるかの試みをしている。  
自身の物理的な身体や縄張り、そしてそれらの動きの痕跡などを手がかりに物語を始める。

### 【主なグループ展】

2021年「フームホールでエキゾチック囲い」、Alternative Space yuge、京都

2021年「RENACER」、神戸元町歩歩琳堂画廊、兵庫

2021年「SEPT」、荒川河川敷、東京

2021年「On the river」、多摩川河川敷、東京

2023年「ウサギ・ハチドリ・ホームクルス〜新しい地平の作り方〜」、MEDIA SHOP gallery、京都

2024年「ARTISTS' FAIR KYOTO 2024」、京都国立博物館、京都

2024年「東 京都 展 The Echoes of East Kyoto」、WHAT CAFE、東京

A-LAB Exhibition Vol.44  
 白髪一雄生誕100年  
 記念事業 関連企画展





大上巧彦 | blueprint | 2024 | Photo: Kenryou Gu



榑井 器 | センズの器 | 2024

常行三昧

Jogyo Zanmai



榑井 器 | センズの器 | 2024

2024年7月20日(土) - 9月23日(月・休)

午前10時 - 午後6時  
 火曜日休館  
 入場無料



高田マサトシの作品、タテア、タテア、タテア | 2024 | Photo: Yuki Maruya

A  
 └── AB

# 常行三昧

## Jogyo Zanmai

2024年7月20日(土)～9月23日(月・休)

開館時間 | 午前10時～午後6時

休館日 | 火曜日

入場料 | 無料

櫻井類《Moist Meteor》ミクストメディア、サイズ可変 (2024)

いま此処で生きているような絵が描きたくて、絵画の肉体ということを思い始めた。そのせいで絵は壁から離れて空間の宙に、波打ちながら浮かんでいたりする。本当は吊るされているのだが、そのどちらとして見てもいいと思う、作品として生命力があればいい。

ともあれ壁から離すという選択をすることで点と点がつながってきた。絵の表面に穴が空く、紐が絵の具のストロークのように延びる、作品自らの重みで姿が変わりもする、重力。そして光は波打つ表面に反射し、あるいは壁に様々な影を描く。空気につられて揺れるビニール、時間と空間を巡る私たちの身体。

実はこの作品タイトルの真意を知らない。この英語がとつぜん目に飛び込んできて『おもしろい言葉だ!』と思った。しかし何のことは無い、「moist meter (湿度計)」を読み間違えたのでした。私は美しく深まる誤解を愛する。

高田マル《アンナ》絵、壁、床、鉛筆、サイズ可変 (2024)

B5 サイズのノートに描いた日記の絵を会場に大きくプロジェクションし、何度も何度もなぞり描いていくと、かつて日記として描いていたときの私は遠ざかってかたちだけが残し、あなたがやってくる。会期中も奥へ奥へ進んでいく本作を最初に読み取ったのはスマホのカメラ機能だった。線の塊を文字認識で「アンナ」と主張した。私はアンナなど知らない。でもそう読まれたのだ。

絵を描く行為だけは、いつまでもどこまでも個人のものだ。しかし絵は世界にさらされ変容していく。これはある 1 人のひとが大きな物語にのみこまれていくと似ている。絵をめぐる出来事は、ある 1 人のひとから始まって、その人を忘れたとき大きく展開していく。それは善いことでも悪いことでもなく、ただ起こり続けるのだ。

高田マル《グッドモーニング\_グッドグッドバイ》8 ミリフィルム、映写機、鉛筆、紙、アクリル絵の具 サイズ可変 (2024)

大上巧真《rust red》石膏、赤土、麻、木、サイズ可変 (2024)

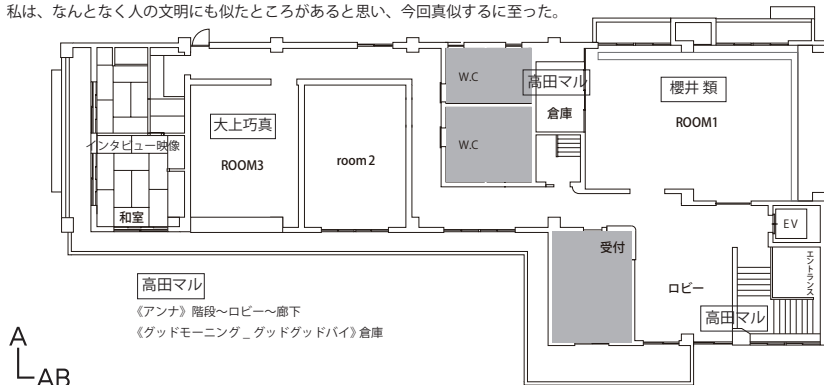
不必要に、過剰に行われる模倣は学習と近いのではないだろうか。

私は、ビジュアルや仕組みなどを模倣することで、個人的な知識を蓄えられないか探っている。そして、それは文明の発達、近代化で見えにくいものとなったのではないだろうか。言語が内側に加速しながら収束に向かう今、さまざまな生き物や考古学、個人的な体験などさまざまな観点から、新たな知識体系を探していく。

本作では南米に生息するハキリアリ<sup>1</sup>の巣を参考に構想を練った。

彼らは葉を巣の中に持ち帰り、その葉からキノコを育て、それを餌に巨大なコロニーを作る。自分達よりはるかに大きい巣を独自の方法で保ち発展させるが、女王蟻の死と共にその巨大なコロニーは滅びる。

私は、なんとなく人の文明にも似たところがあると思い、今回真似するに至った。



A-LAB Archive vol.46

Exhibition Vol.44

白髪一雄生誕100年記念事業 関連企画展



「常行三昧 Jogyo Zanmai」

2024 (令和6) 年7月20日(土) - 9月23日(月/休)

2025 (令和7) 年 3月 初版第1刷発行

【発行】

尼崎市 文化振興課

【フライヤーデザイン】

長岡綾子

【撮影】

表恒匡 (※一部写真を除く)

櫻井みずき(P9)

A  
LAB

問い合わせ先:

尼崎市 文化振興課

TEL: 06-6489-6385

FAX: 06-6489-6702

E-mail: [amalove.a.lab@gmail.com](mailto:amalove.a.lab@gmail.com)

 @alab\_amalove

 @amalove.a.lab

[www.ama-a-lab.com](http://www.ama-a-lab.com)

