

Exhibition Vol.40

Archive
vol.42

ま
ち
の
こ
と
づ
て

A
L-AB

石場文子 | Ayako Ishiba
田中秀介 | Shuuke Tanaka
葭村太一 | Taichi Yoshimura

Contents:

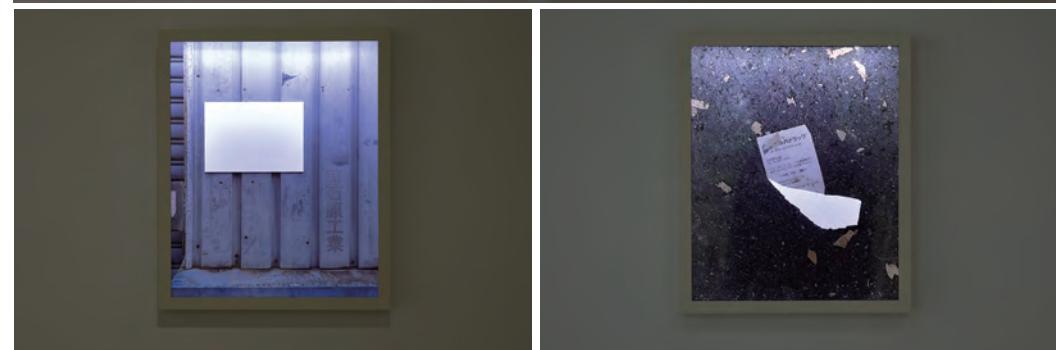
- | | |
|----|---------------------------------|
| 1 | ROOM1 - 石場文子・田中秀介・葭村太一 |
| 7 | 倉庫 - 葭村太一 |
| 9 | ROOM2 - 葭村太一 |
| 11 | エントランス・廊下 - 田中秀介 |
| 13 | ROOM3 - 田中秀介 |
| 15 | 和室 - 石場文子 |
| 17 | 関連イベント「田中秀介と歩く尼崎」・「彫刻移設パフォーマンス」 |
| 19 | アーティスト・トーク |
| 31 | フライヤー・配布資料 |





《白のある風景#01_尼崎市道守部区画第6号線》
《白のある風景#02_金楽寺分団器具庫》
《白のある風景#03_どこかの道のま》
紙にインクジェットプリント、1500×1000mm(2023)

《deep white #01 (ステッカー)》
《deep white #02 (旗)》
《deep white #03 (看板)》
《deep white #04 (レシート)》
《deep white #05 (柵)》
ミクストメディア、454×374mm(2023)



尼崎を散策しようと思った時に、私はふと尼崎の形が気になり尼崎市の縁をなぞるように散策を開始しました。最初は尼崎らしさを探していたのですが、川辺や海沿いの工場などの違いはあれど散策して見えた風景は他の市街と大きく変わりません。しばらく散策した時に、なぜこんなところに?と思うような白い塗装を発見しました。他にも、壁や看板、標識、シール痕などたくさんの白が目に飛び込んできました。

写真では白を表現するとき、プリンターのインクには白色がないので紙の地の色を利用します。つまり、白い部分にはインクが乗らずに周りの白以外の色だけインクが乗るので、現実にはあった白い存在は写真を通して無いものとして扱われるのです。そんな軽やかな立ち位置にある「白」に着目し、私が尼崎で見て時には触れて存在を確認した人たちを提示します。



《極の辻》キャンバス、油彩、1940×2588mm(2023)

《駅前風来群》キャンバス、油彩、1817×2273mm(2023)



コーヒー缶を50cmほど先に置き、その全体を視界に入れる。入った時点で疑いも無く全体を把握したと思い込んでいたが、缶に対して焦点が合っている部分はほんの僅かであった。その焦点の合う部分を繋げ、1つの缶として認識している事に気がついた。迂闊であった。缶一つ、ろくに知らない。とか、こんな事をうねうね考えているところに本展のお誘いをいただいた。

当初の企画内容は、かいづまむと「水」と「みち」と言う題目が与えられ、それに沿ってリサーチを行い、作品を発表するという ものであったが、途中企画を遂行するさなか曲折があり、結果作家各々が尼崎をリサーチし、作品を発表するという形に落ち着いた。今振り返るとこの在ったものが突如無くなるとか、変態して行く突拍子もない事態の経験は、尼崎を作品とする時、その礎の一部となっている。

リサーチとは何か、尼崎とは何か。私は尼崎を知らない。膽けな尼崎に対してのイメージはあるが、それが事実かもわからな い。地図を広げれば尼崎は堂々と示されてはいるが、何をもって尼崎なのかもわからない。私はとにかく尼崎を体感するために現地に繰り出し、ほっつき歩いた。割と無闇矢鱈にほっつき歩いた。出合う光景として、普段見慣れたいわゆる街を示す光 景が殆どを占めるが、時たまどの様に解釈して良いのかわからない光景と出合う。私はそれを尼崎に対して焦点が合った部分とした。それらを描き、集め、私の尼崎を示したいと思う。

本展の作品によって私の尼崎が誰かの尼崎に連結され、各々の尼崎が拡張される事を願う。同じく私も誰かの尼崎を取込 み、より顕著なものとしていきたい。



《右足が短くてもうすぐハンド -34°43'26"N 135°25'56"E-》

楠木、アクリル、カッティングシート、H545×W1200×D700mm(2023)

《口なのか汗なのかわからない自転車に乗っていない赤白帽の少年 -34°43'19"N 135°26'39"E-》

楠木、アクリル、カッティングシート、H940×W1200×D1200mm(2023)

《どんぐりかスコップかアイスクリーム -34°46'00"N 135°23'07"E-》

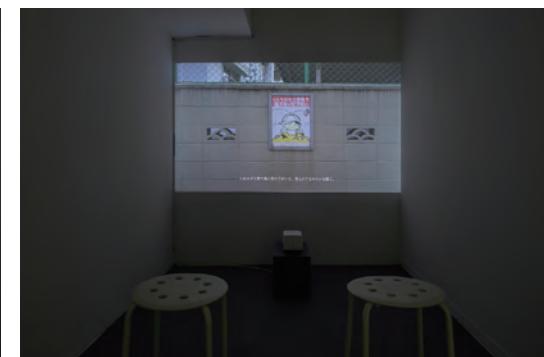
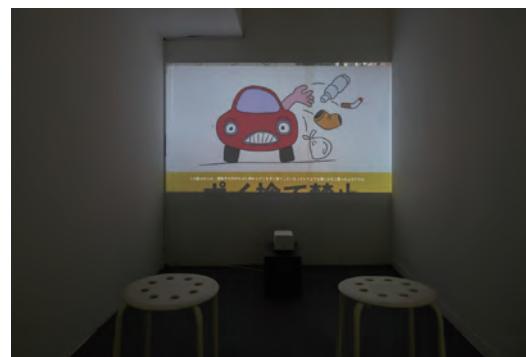
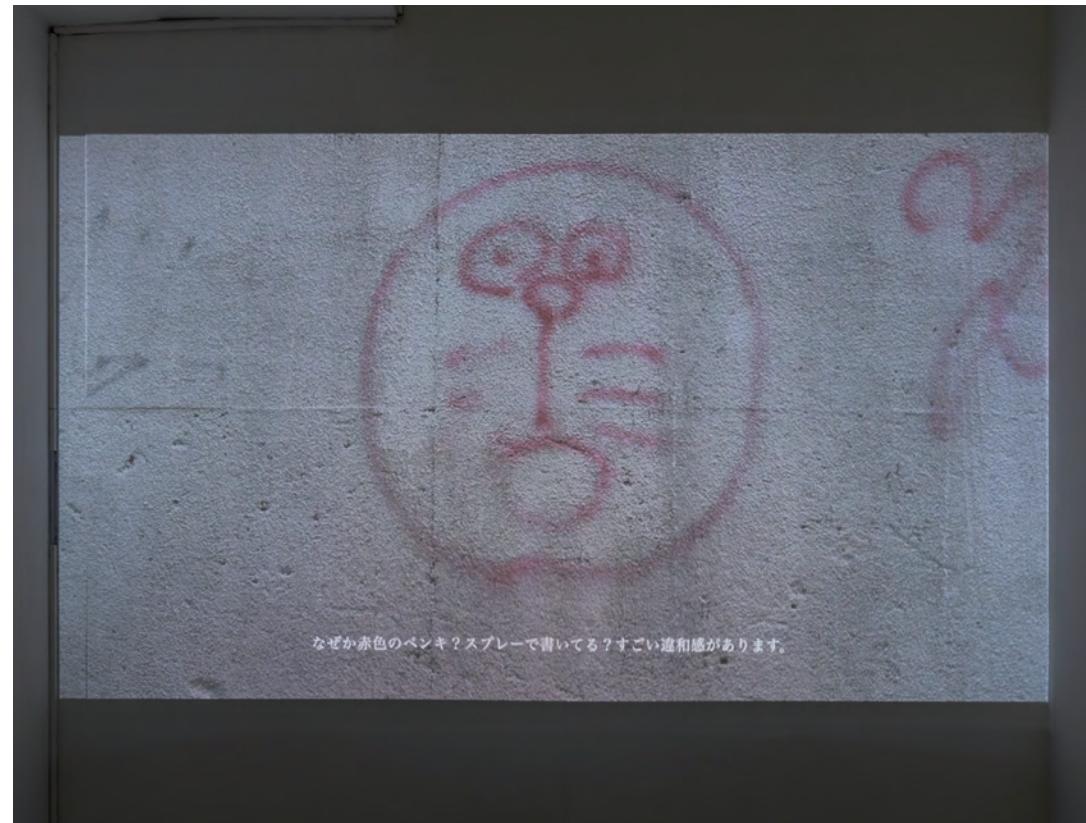
楠木、アクリル、カッティングシート、H365×W1400×D700mm(2023)



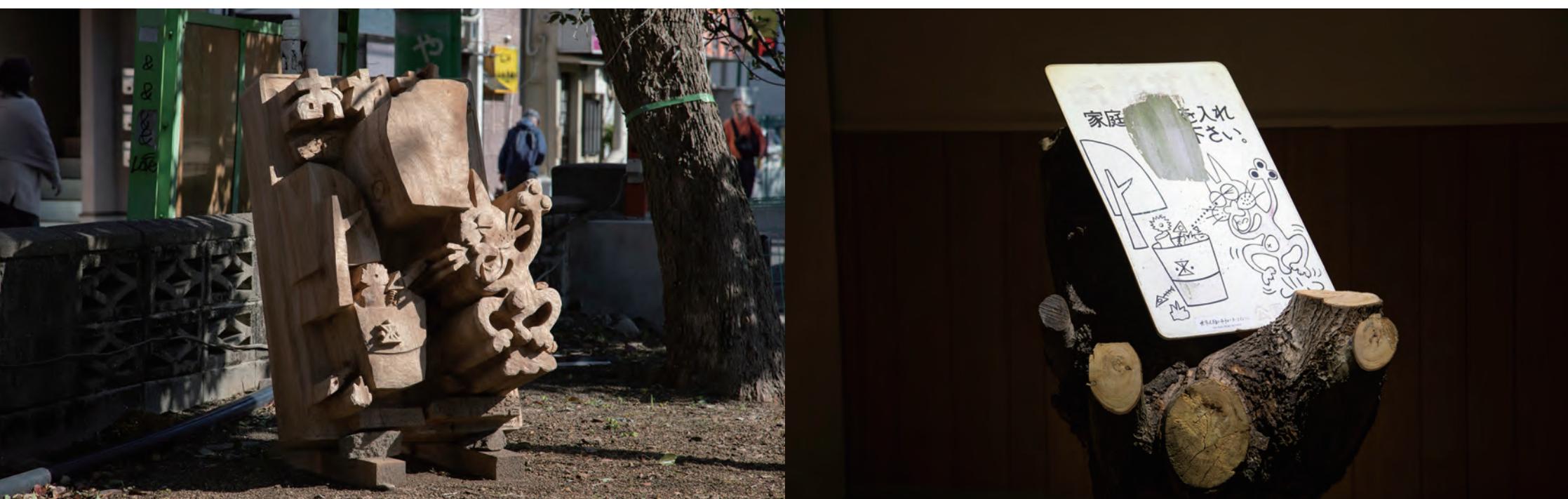
尼崎の街や公園で多くの看板が目についた。「なぜこんなところに?」と思うような、看板として機能していないものや、見過ごされそうな存在がどうしても気になった。看板は近隣の苦情などをきっかけに設置しているものが多いと聞いた。それは秩序を乱す者、保つ者とのある種の掛け合いであり、そんな街の綻びに興味が湧いてきた。看板にはかわいいイラストが描かれているものが多くあり、どこか懐かしさを感じた。私は普段、街に残された何者かの“落書き”をモチーフに、木彫作品を制作している。

スピード感を持って描かれたスプレーの落書きや、街の人人が設置したであろう色褪せた手描きの看板。尼崎に残された痕跡、それらを立体化させ新たに生まれる木彫には、不自然な造形、いわゆるエラーが起きるだろう。平面に描かれたものを強引に立ち上げることにより、思わぬ構造が見え隠れする。ゆるく軽やかな平面が立体化し、見たことあるけど、やっぱり見たことない、が目の前に出現する。

偶然にも尼崎を探索している最中、とある神社の敷地内で楠木の丸太が転がっているのを見つけた。宮司さんに今回の展覧会の話をすると快く丸太を譲ってくれた。これも何かの縁だろうか、この楠木で作品を作ることにした。

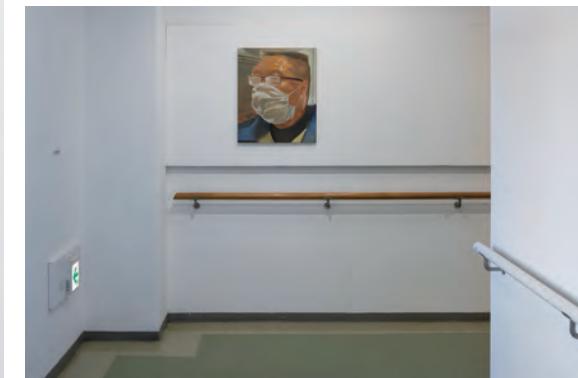
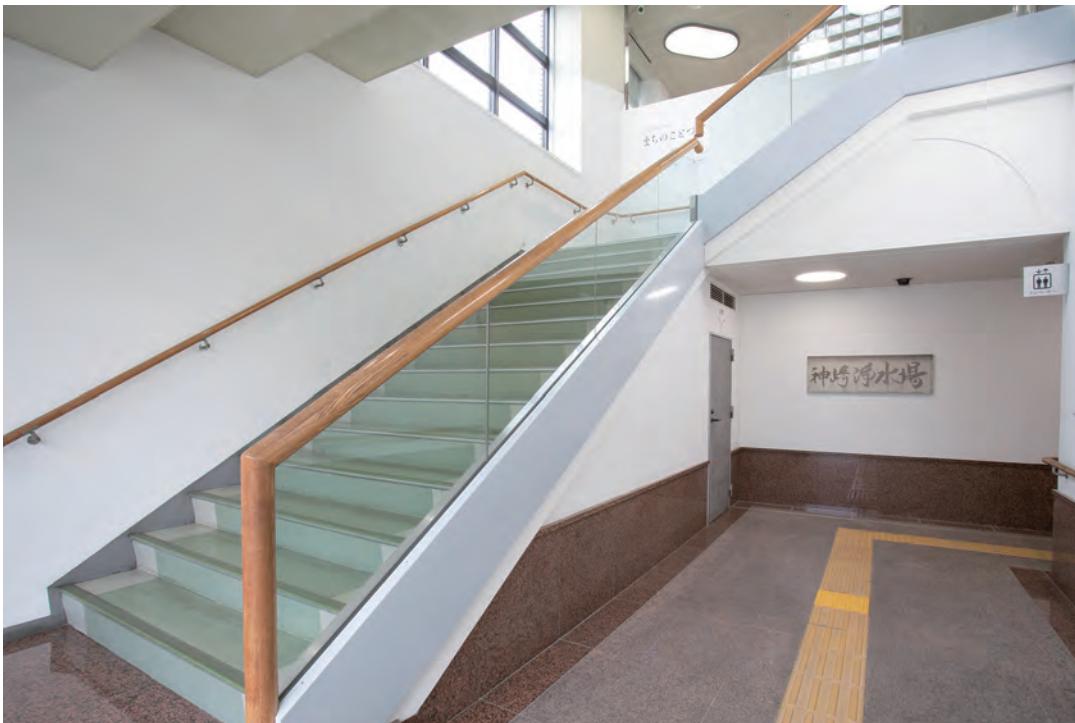


『犬またはチョコレートのキャラ「Yo!」 -34°43'33"N 135°23'54"E- 』
楠木、アクリル、カッティングシート、H1080×W1200×D1200mm(2023)
『Rambling Answers』
シングルチャンネルビデオ | 20分14秒 (2023)



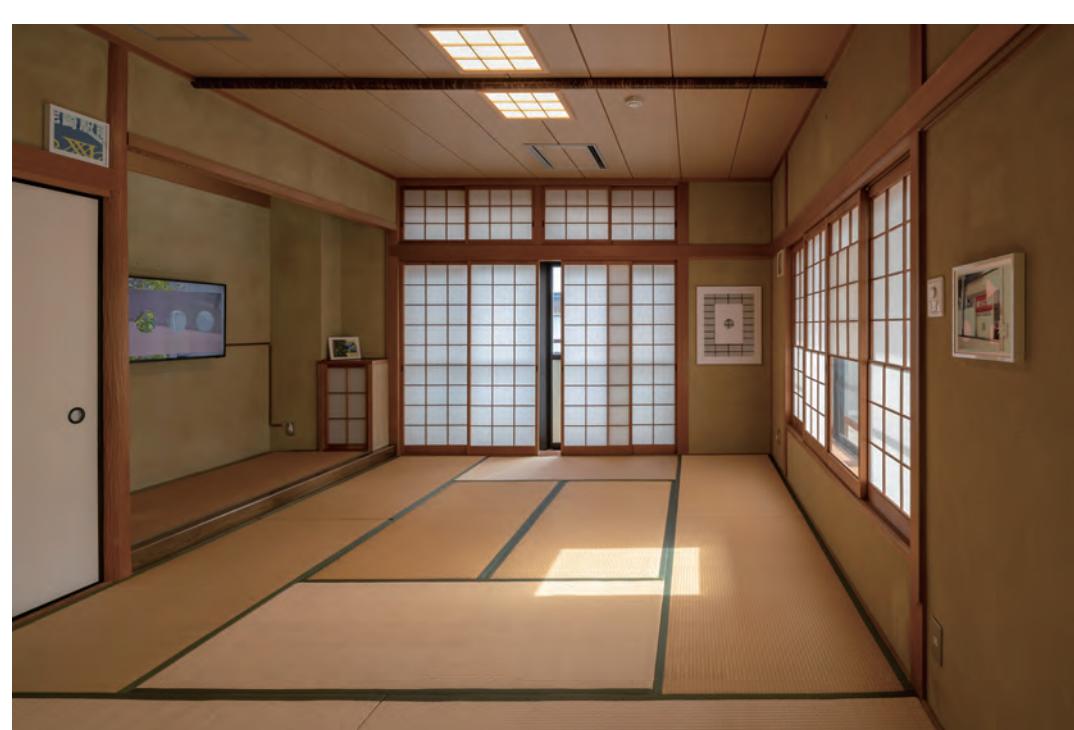
《34°43' 10"N135°24' 47"E》楠木、ロープ、H1020×W665×D1100mm(2022) ※会期中(11月5日～)、神田公園に移設。

《34°43' 22"N135°25' 21"E》楠木、神田公園の看板、シングルチャンネルビデオ | 44分30秒、平台車、ラッシングベルト(2023)



《情の所以》木製パネル、キャンバス、油彩、309×1170mm(2023)
《願わくば星屑》木製パネル、キャンバス、油彩、721×598mm(2023)
《マキノ》キャンバス、油彩、606×500mm(2023)

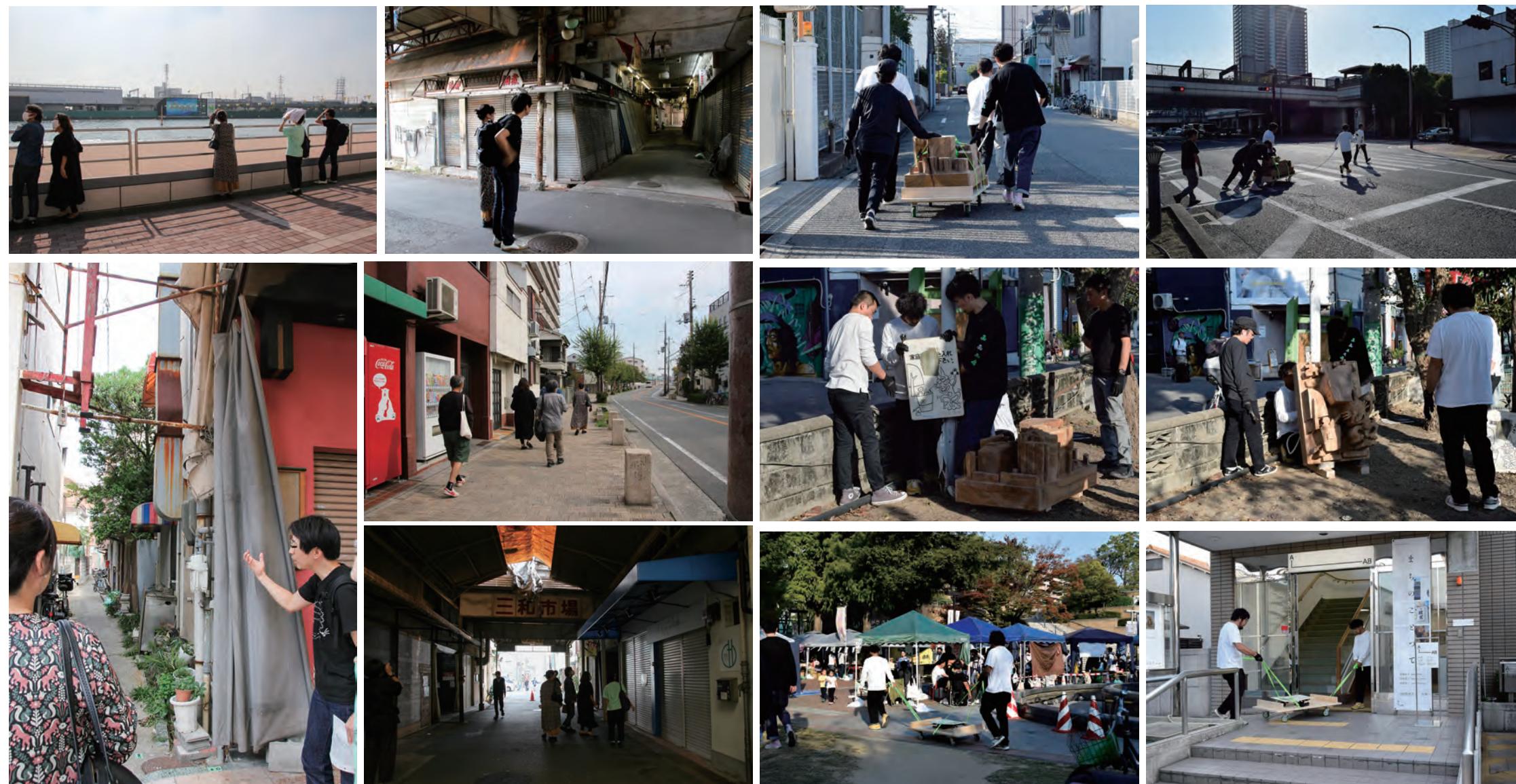




《 Hole #1(ストライプ) 》
紙にインクジェットプリント、パネル、727×606mm(2019)
《 白のある風景(小)025~035 》
紙にインクジェットプリント、額、254×203mm(2023)
《 白のある風景(中)005 》
紙にインクジェットプリント、額、378×288mm(2023)
《 Hole #3(格子) 》
紙にインクジェットプリント、パネル、727×606mm(2019)
《 まど_2023amagasaki 》
シングルチャンネルビデオ | ∞ (2023)



関連イベント「田中秀介と歩く尼崎」・「彫刻移設パフォーマンス」



【田中秀介と歩く尼崎】

開催日時 11月4日(土) 10時30分～

場所 ポートレース尼崎、三和市場、尼崎中央商店街界隈、中央公園、尼崎市総合文化センター、A-LAB など

参加者とともに作品のモチーフになった場所を巡りながら、作者が最初に訪れたときに感じたことやその場所の魅力、作品にするきっかけなどが語られた。

【彫刻移設パフォーマンス】

開催日時 11月5日(日) 14時～

場所 A-LAB～神田公園

尼崎市内の公園に彫刻作品を人力で運び移設した。移設した作品はこの公園の看板がモチーフになっている。移設後は、A-LABに作品を運ぶ様子を撮影した記録映像と公園に設置されていた看板などが展示された。

出演 石場文子、田中秀介、葭村太一
聞き手 原久子（A-LAB アドバイザー）
日時 令和5年10月9日（月・祝）14時～15時30分
場所 A-LAB ロビー・各展示室



トークイベントの様子

普段の制作との違い

原久子さん（以下、原）このA-LABでアドバイザーをさせていただいている原と申します。どうぞよろしくお願いいたします。この展覧会は、アーティストがまちをリサーチして作品をつくるという形で始まりました。他の方が最初展覧会に関わっておられて始まったんですが、異動という形でその方が担当されない形になりました。当初の企画内容を引き継いでいくのか。しかしまち



原久子さん

をリサーチするには時間がないなど、展覧会づくりに取りかかるまでの間にいろいろなこともあった中で今日を迎えました。それだからこれまでのご自身の制作のプロセス、今回の展覧会で尼崎をリサーチするということで普段の制作とどう違うのか。難しかった部分や悩んだ部分などいろいろあったと思います。それぞれ途中で方向性を変えたり、いろんなことがありました。石場さん、田中さん、葭村さんという順番で普段の制作のプロセスと、今回お題があってというところの違いみたいなところから、まずはお伺いしてよろしいでしょうか。

石場文子さん（以下、石場）石場と申します。普段は写真作品をメインに作っていて、2次元の輪郭線がついている作品をつくっていましたが、その輪郭線が出てくることで輪郭線って2次元にしか基本は存在しないので、何かちょっとあれ?と思って。でもそういえば写真って2次元だよなみたいな、何か当たり前に受け入れていたことを、改めて別の角度から提示することで見方の幅を持たせるようなことを意識しながら、写真をメインに展示をしています。今回も写真作品と一部映像を使って発表しています。

原 これまでの制作との違いはありますか？それとも今までのやり方を踏襲する形でされたんでしょうか？

石場 普段はリサーチをすることは全然なくて、自分が興味があることに対して集中して、写真で置き換えたらどう見えるかみたいなことをやっていたので、まずリサーチに対してどうアプローチするかということでも結構悩みました。輪郭線のシリーズを作ったときには写真は表面的なことしか見えないんですけど、私は知人とか友人の持ち物を借りているので、物の立体的な形とか持ち主の奥まで知っている。写真では表面上しか見せられないギャップを私の中では一つ大事にしていました。けど、兵庫出身ではあるけど尼崎市にそこまで来たこともなくてよく知らないし、どう取りかかればいいのかなという悩みがあったので、まず今まで自分がやっていた「輪郭」ということをキーワードに尼崎の輪郭をたどってみようと思って、今回ぐるっと尼崎市を周りました。道路とかで道の形とか市の境が川だったり土地があつたりすると、この道通りに行けるときや全然分けなかつたり、途中で途切れたり。気付いたら住宅街でどん詰まりになって、ちょっと怪しい顔で見られたり。なので映像作品も車で走っていたりするんですけど、何回か行き詰まってパックしたりとか。形に関しては自分が今まで市の形とかを意識はしてなかったんですけど、実際に走って動くことで体感できたかなというのは一つ学びになりました。ただ今まで自分がやってきた表現方法だと、尼崎市というものがうまく見せられないと思ったのでその辺は結構苦労しました。歩いているときになんでこんなところに白い塗装の壁があるんだろう？



石場文子さん

と思って、そこから白に着目するいろんな種類の白いもの、白い家とか壁とか塗装とかマークとかいっぱい出てきて、その白をきっかけに、今回は尼崎市内の風景を使いながら、私が写真で取りかかっていることも含めて、上手い感じにバランスを取ってできたんじゃないかなと思っています。

原 その辺りはこの後、お隣のROOM1に行って作品を見ながらご紹介していただくことになるかと思います。田中さんお願いします。

田中秀介さん（以下、田中）田中と申します。よろしくお願いします。私は、気になった場所とか驚いたりとか違和感であったり、逆に全然違和感ではなかったり、なぜかしら目が離せなかったものを描いております。描き方として、例えばこのなんでもないような所を見て何か分からないけどハッとしたってなったときに、何で僕がハッとしたかというのが自分ですら分からないんです。それを例えばずっと見たり、写真を撮ったりとか別の角度から見たりして描いていくんですね。描いていくと、自分がこう思いたいとか、思った風に描いていくんです。すなわち「解釈」とか「体現」ということになっていくんですけど、そういう形で1枚1枚仕上げています。今回尼崎をリサーチしてということですけど、原さんからお話をいただきましたが、本当にいろいろあって。私にとって「リサーチ」ということが分からぬ。分かるんですが、「私はリサーチしました。」とは言えない。



田中秀介さん

言うためには、もう少し私にとっては時間が必要だったでの、私なりにその中でできることは「尼崎をほっつき歩くこと」でした。

原 現代美術の作家の中には、アーティスト・イン・レジデンスに満在し、その地域のことを何ヵ月、あるいは数年かけて探っていきながら形にしていくという方たちもいますが、必ずしも今回の3人はそういう形で作品を制作してきた作家さんではない。その作家さんがリサーチと言われて、最初本当に困っていたんですね。皆さん真摯に向き合っていました。

田中 初めから「尼崎をリサーチする」という企画の展覧会だったらこの3人じゃなかったかもしれませんですね。

原 蔭村さんお願意します。

薮村太一さん（以下、薮村） 薩村太一と申します。普段彫刻をつくっています。「木彫」と言って、木を彫つて形を作っていく方法で彫刻を作っているんですけど、普段モチーフというか作品にするものって場所性が結構重要で、展覧会の場所の近くにあるものとか、例えば昔何かのお店として使われていた場所が壊されて会場になったとか。歴史というか、過去を掘り下げたりとか、その場所に昔あってなくなってしまったものとか、近くにあったけど壊れてしまったものとか、多分これから消えてなくなってしまうものとか、時間経過によって変化していくものから作品を作ることがあります。他によくやっていることが、まちによくあるような落書き、「グ



薮村太一さん

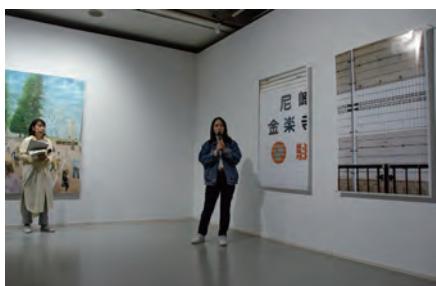
ラフィティ」と呼ばれているものですけど、そういうものを彫刻にして残していく制作をしたりすることが多くて。今回最初に尼崎のリサーチと言われて、いつもやっている制作方法でまちを探して落書きとかを探していく方法もあったんですけど、「尼崎らしさ」という部分を考えるとそういう方法じゃなくてもいいのかなと。尼崎の歴史を調べても面白い、でもそれをやるには時間がないから、もうちょっとじっくり時間を使って制作したい。展覧会タイトルが「まちのことづて」に決まったこともあって、尼崎の人が展覧会を観に来たときに「何か見たことあるな」とか、「ここってあそこのあれちゃうんかな」とか、身近に寄り添うような作品を作る方が合っていると思って、僕がいつもやっているようなまちを探して見つけたものとかを作品化しようかなという風に、リサーチの方法を変えてきました。

原 尼崎市立歴史博物館という施設が尼崎城の近くにあるんですけど、最初の頃はそこにも行かれたりとか、どこから尼崎というまちを見ていけばいいのだろうかと。石場さんも薮村さんも兵庫県出身ではあるけども、尼崎市出身ではない。田中さんは和歌山県出身ですよね。近いけれど、まちのことを知っているわけではない。どこから取り組めばいいのかということで非常にオーソドックスに歴史から探るとか、そういったこともやってみられたという風にも聞いています。そこからだんだん外れていくことによって、突破口が見つかっていったのかなとも思いますし、展覧会自体は薮村さんの場合、1年前に「あまがさきアート・ストロール～Produced By 六甲ミーツ・アート芸術散歩～」に出展されていて、全く初めてというわけではないんですけども。ただ、皆さんの上に「リサーチ」という言葉が重くのしかかっていて。すごくそこで苦労されていたところがありましたけど、いろんなものを見ることによってほぐれていったというか、ほぐさざるを得なかつたというか。「まちのことづて」というタイトルが決まったことで半歩ぐらい? 前進してそれぞれのやり方でリサーチというより作品づくりの準備に。そういう意味では、大きく普段のやり方を変えるというよりは、自分の方に引き寄せていくような形で進めてこられたように傍らから見えていまし

た。この ROOM1 以外の展示室は一つの部屋を一人が展示し、ROOM1 では 3 人の作品があります。横から見ていて感じるところではそれぞれの距離を測りながらやっているというのが見えました。企画をするとき「キュレーション」という言い方をしますが、そのキュレーションというのは何なのか。キュレーター不在で始まり、これはある意味作家たちによる展覧会なのかなというところもあります。普段から皆さん作られるときに生みの苦しみはあると思うんですが、違った生みの苦しみが今回あったというところが前提としてあります。では ROOM1 に移動して石場さんから作品について紹介いただきたいと思います。

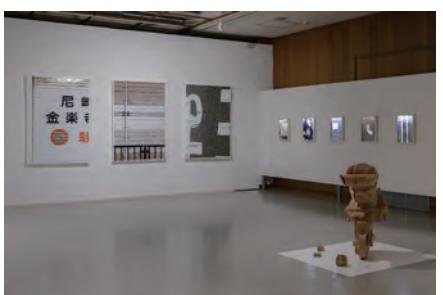
ROOM1 作品解説

石場 そもそもなぜ「白」なのかというと、まず写真における白が面白い立ち位置をしていると思っていた。過去に白いものを撮影してプリンターで印刷をしたら、間違って色紙に印刷したことがあります。プリンターのインクには白いインクがないので、白いイメージを出力するには紙の白を利用して、インクをのせないことで白を表現します。色紙に印刷されたときに、本来あったものが写真やプリントに置き換えたときに、存在していたものがなかったものとして扱われる事がすごい面白いなと思っていたのが一つです。あと尼崎のリサーチが大変で最初はこの白のイメージで作品をつくるつもりは全然なくて。二転三転ほどして、急遽作品を差し替えるときに和室の色紙のシリーズのネタ集めのためにいくつか撮っていたものを改めて見返していたことと、あとはこ



の真ん中の写真の壁。白い塗装が塗られているこの場所を見たときに考えていたことが表現できるかもしれないと思いました。今までモチーフなどに加工してから写真を撮って作品としていたんですけど、今回は初めてストレート写真というか、そのまま白ということだけを利用して表現できるんじゃないと思ったので、ある意味自分の中では思いっきりやってみたという感じです。あったものがなかったものとして扱われるという話で、私は「ある」「ない」ということが表面上の話ではなくて、もしかしたら深い無限に続いている空間、例えば「空白」の「白」という漢字でも空間として捉えられる言葉もありますし、紙の白だったらペラペラの1枚になることもあるので、私が思う白、奥が見えないような幅の可能性がある方法として、何か見せられないかなと思ったときに、今回あえて白の部分を切り取って、表面上ではない奥に続いている何か不思議な白というものに対しての意識を取って、何か感じ取ってもらいたいなと思って作ったのが正面に展示している作品です。

原 紙にプリントするという形ともう一方で小さい作品は自ら発光させる。その変えようと思ったところというのは、何か理由があるんですか？



石場 むしろ正面に展示している作品の方が私の中では珍しくて。もともと版画をしていたので、紙の上にインクを重ねたりとか、コラージュしたりすることが多かったので、どちらかというと光っている作品の方が今までにやっていた形には近いですね。また今回、ROOM1 の展示場所が暗くもあって、発光させなかつたら影が変に落ちてしまって空間が分かりづらかったので、ライトを使ってみました。

原 ありがとうございます。田中さんは大画面の作品2点になります。

田中 私はボートレース場を訪れた後、阪神尼崎駅に向かう、その道中の商店街の傍に三和市場というところがありまして、そこにたまたま訪れたんですね。個人的に商店街が好きでいろんな商店街に訪れるんですが、今までにないほどに朽ち果てた…形容がすごく難しくて、すごく極まった状態の商店街だったんですね。「あっ！」と声が出るぐらい私にとってすごかったんです。

ちょうどこの場面が。後から聞くと結構有名なところで、いろんなドラマとかにも出ているような場所だったりして、確かにこれはなるほどと思うところもあって、それに長く滞在していたんですが、埃がすごく。たまにチラチラ光が差したりとかして、半ば朽ちたような状況だけれどもいろんな色が微かに見えてきたりして、この場面を私なりに解釈したくなかった思いが強まったので、これは描きました。この商店街を経て他にもいろんな所を訪れて、この阪神尼崎駅前です。当初の企画にあったテーマがなくなって、気持ちはそんなに晴れやかではなかったんです。でも例えば晴れやかじゃない気持ちだって、それを軸に作品はできたりするんですよね。例えば失恋の歌であったりとか、悲しみのことを歌った歌であったりとか。だから今回はそういう経験を基礎にしながら尼崎を見ていこうと。その中で「あ！」ってなったところを「私の尼崎」として描こうという制作の位置付けにして、阪神尼崎をもう一度見てみたと。駅前には人々がたくさんいて、三和市場には全くいなかつたんですね。駅前に人は居るんだけど、きっとこの人達とはもう二度と会わないんですよね。居るけど居ないような状況。こっ



ちは居たけど居ないような状況。この対比というか、対するような形で作ったところはありました。

原 田中さんの作品を何作か見ているとそんなに驚かないかもしれないですが、普通、遠近法で奥に行くほど小さくなっていますけど、小さい人もいるんですが大きい人もいたり。「目が離せないもの」みたいな言い方を先ほどもされていたと思うんですけど、目の離せないものが大きくなっているとは限らないかもしれませんですか？

田中 僕の中で、その時尼崎に訪れて体感したことというのが一つあって、その体感を描くためには写真を軸にしてしまうと叶わなかったりするんですよね。それ以上にならないというか。この場面で私が感じた「虚ろ」であるとか、「切ない」とかを際立たせる為に大きくなったり、小さくなったり。距離感もおかしくなっていたりとか、そういう軸を焦点に周りが構成されているという感じですね。

＜会場から質問＞

Q. 風景に影はあるが、人に影がないのは何故？



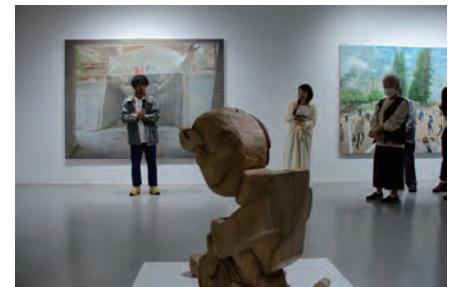
田中 初めは人にも影はあったんです。途中までつけていたんですけど、さっき言った「虚ろ」であるとかを表すために影がない方がすごくしっくりきたというのもあって。人や建物以外の空であったり木は、それに関係なくずっと強く在るんですよね。その対比もあったりして。人は極力、在るがないような状況に。空や木は在るよう。描き分けているところがあります。

原 ありがとうございます。それでは菅村さんの作品に移りたいと思います。

菅村 3点の彫刻を展示しているんですけど、尼崎のまちを探索していたらどの公園にも同じような看板が置いてありました。6項目くらい、これはしたら駄目ですみたい。それがどこにでもあって、公園の中にもいろんな看板があったりとか注意書きがあったりとか。またその公園から外に出てもいろんな注意書きの看板があったので、看板の多いまちだなと。そこが僕の中では尼崎の面白さの一つで、まちの「綻び」を見つけた感じだったんです。いつも平面的な落書きから彫刻を作っているんですけど、この看板も同じような感じに見えて、文字が消えて絵しか残っていないとか、絵もほぼ消えかけてから読み取ることも難しいものがあったりとか。そういう薄くなった存在を彫刻で3次元に出現させることを今回やってみたんです。かわいらしい犬と子どものイラストもシャッター商店街の前にぼつんとあったりとか、誰もが見過ごしている、誰も見ていないようなものとかを今回モチーフにしていることが多いです。リサーチしている途中、神社の前を歩いたときに丸太がいっぱい転がっていたんですね。僕はいつも彫刻の制作のときに楠木を使うんですけど、たまたまその丸太が楠木で。その神社の宮司さんに相談したところ「持って行っていいよ。」と。尼崎を探索したときに見つけた尼崎の木で実は作っています。彫ってしまえば、どこにでもあるような木目ですけど、産地みたいな部分にも寄り添えたかなと思っています。

原 自転車に乗っている少年、サッカーボールを追いかけている少年、それから犬と戯れている少年かな？ やっちゃいけないことを喚起するイラスト？

菅村 やってはいけないというか、こうした方がいいですよねとか、こうしましょうねみたいなことを表している絵なんですけど、絵だけを見ると何なのかも分からなくなるんですよ。文字がなくなるだけで、絵の情報だけを見ると、いろんな見え方をするということがあって。僕も作品を作るときに、この絵は一体何なんやろう？ というところからスタートして、何を言いたい絵なのかも分からないし、何をしている絵なのかも分からない。そ



の時に平面な情報から、もしかしたらこうかなっていうのを自分の頭の中で解釈していく。でも、それを立体に表すときに一気に思ってもないことが起きたりすることがあって。それが2次元が3次元になることの面白さ。平面を無理矢理彫刻にすることで形が変化していくところを、僕は見てほしいなと思ってこういうことをやっています。

原 普段こういった白いリノリウムを作品の下に敷かれることってこれまでやったことはありますか？

菅村 これはやったことはないです。今回初めてです。

原 今のようなお話を聞いていると、この白い紙の2次元の上からこの彫刻が立ち上がってきたように見えるし、これまでにはあまりこういう分ける形は、私が見る限りではなかったんですけど、この辺りは新しいチャレンジなのでしょうか？

菅村 今回展示台を置かない方法を取ったんですが、僕の中では超薄い「展示台」だと思っているんです。台ではないけど。シートなので0.~ミリの展示台だと僕は思ってこういう展示の仕方を選びました。平面から立体になったところの関係性、彫刻とその平面性みたいな部分を出すには、平面のなるべく薄いもの上に置くべきなのかなと思って。床だけど床じゃないみたいな。フィルターが1枚挟んであるとか、そういうところを考えて今回やっていて。展示方法は最後まで悩みました。

原 これまでの葭村さんの展示は、クレート（作品輸送用の木箱）の上に置いてあったりとか地面にそのまま置いていました。彫刻にとって「重力」とか「展示台」は随分昔から美術の世界の中ではいつも課題とされていることですが、そういった辺りもすごく意識されているのかなと思いました。この一室を作るにあたっては照明とかもそうで、それぞれの作品がそれぞれにあまり影響し合わないようにという3人の思いやり、そういったものを感じながら私も展示にお付き合いしていました。この展示室にはそれ全部がまちの中にある要素なんですね。この描かれている物も全て。3人は全く異なる材料や表現の形でこんな風に作られていきました。ここからはそれぞれの展示についてお話を聞いていきたいと思います。

倉庫 作品解説

葭村 展示しているような映像をいつも撮っているかというと撮っていないんです。今回初めての試みで、彫刻にする前、平面から立体にするまでの間にいろんなことをやったり考えたりするんです。だから木を彫り始めるのは最後の作業みたいな感じです。今回で言うとまちを探して、こういうものを探して、そのイラストが一体何なのかということを調べていく。これは尼崎にしかないのか、他の土地にあるのかとか考えたりとか、そういう作業をいろいろやっているうちにそれは僕の一つの考え方であって、正解ではないと思うんですよ。僕が調



べて考えて出した答えなので。それを他の人はどう考えるのかってことが、僕の中ですごい興味が湧いてきて。100個ぐらい実は尼崎でいろんなイラストを集めたんです。その中から8つぐらいを尼崎で働いている人とか、尼崎に住んでいる人に見せて「これは一体何に見えますか?」ってインタビューしたんです。いろんな答えが返ってきて、1個のイラストを見ても、これは何に見える。いや、これは何やと思うとか、さまざまな答えが返ってくるけど、どれも正解じゃないかもしれないし、正解かもしれない。宙ぶらりんな状態の話を映像にまとめたものが、倉庫で展示されています。見ているといろんな人が話しているんですけど、その情報を聞いて「あ、そうか。そういう考え方もあるな。」ということで作品に反映させたりもしていて。僕の一つの考えではなくて、インタビューで聞いた話から彫り方を変えた部分が何個あります。あとは作品のタイトル。いつもタイトルはあまり凝らないんですけど、その人たちの話から、今回の作品のタイトルは全部作っていて。尼崎の人たちとの会話の中で生まれた形とかタイトルを実は今回の作品に入れているというのが分かるような映像になっています。

ROOM2 作品解説

葭村 この作品は2022年に作ったものなんですけど、たまたまそのとき尼崎で展示しました。その時の作品を再展示したんですけど、これも実はモチーフは尼崎の公園にあった看板です。看板をレリーフ状に。50cmくらい出ているから、もしかしたら彫刻と言った方がいいのかもしれないんですけど。文字があったりとか、見たこと



のありそうなキャラクターがいたりとか、これ何なんやろ?っていうのはその看板を見れば大体分かってくるんですけど。上から何かを貼っていたとか人がこの看板に手を加えた痕跡みたいな部分を半立体状にして、その公園の看板の近くに巨大化させて展示をしたんです。この作品は今回の新作を作る前の第1段階みたいな感じで見てもらえたらと思います。今回制作した作品は、看板からイラストだけを3Dで取り出してきたような感じで、これは取り出す前の状態という感じで見てもらえたら分かりやすいかと思います。後ろには木があるんですけど、これがないと実は立たなくて。まっすぐに立てることは無理なんです。彫刻って台座に置くことが基本的なセットみたいな感じだと思うんですけど、僕が作っている彫刻は、看板とかイラストとか立たせるために作られたものじゃないものを無理矢理彫刻にしているので、自立しないケースが多いんです。その時に無理矢理立たせるということをすると、そのものが持っているイメージが崩れてしまうので、立たなければ立てかけるという方法を取ったりとか、寝かせるとか。そこに抵抗することをあまりしたくない。だから今回は床置きで尼崎でもらってきた神社の木に寄りかからせるという展示方法を選びました。

原 こういう部屋にあると屋外とではイメージが変わりますね。存在の意味も変わってくるというのか。

葭村 その時は屋外でこの作品を展示していて、今回屋内で展示しているんですけど、「彫刻」の話をすると台座に置かれているとかそこで鎮座するとかそういうイメージが彫刻にはあると思いますが、立たないものは何かに支えてもらうとか、彫刻のあり方、見せ方を変えることに興味があります。過去にも、作った彫刻を運んで別の場所に持って行ったりすることを何度もやったことがあって。今回もこの作品を展示期間中に移動させようかと考えています。移動先はこの看板がある公園で、会期の残り10日ぐらいで彫刻を運ぶパフォーマンスをしようかと。公園にある看板を展示室に持ってきて、作品は公園に移動しているかもしれないです。そのパフォーマンスを撮影した映像も展示しようかと考えているので、その時は応援に来てもらえたうれしいです。

廊下、エントランス、ROOM3 作品解説

田中 ROOM3に来る道中にあった男性の絵とか、1階の正面とエレベーター横にも絵があるんですけど、それらの絵は、この「まちのことづて」となる前段階、以前の企画がまだ継続した状態で訪れた場所があったんです。そこが神崎浄水場とか、水に関係する施設。それをなかったことにはやっぱりできなかつたというか、そこで過ごした時間というのは確実にあるし、そこで私は尼崎というものに接触した初めての出来事だったし。何かしらの形でそこも含めて展示したいという思いがあって神崎浄水場を描いた3点があります。この作品はボートレース場の中の出来事で、初めて行って驚いたんですけど、予想屋みたいな方がいらして。こういうのを掲げて居てるんですよね。

3つ4つぐらいあって。それが単純にすごい驚いたので、これはちょっと一つ描こうという思いで描きましたね。何て言つたらいいのか、「金」なんですよね。金を賭けて金を儲ける場所にあるもの。美術とはほど遠いような場所のような気もするが、全然そんなこともない。遠ざけるような場所でもないし、実際行けば何かは見つかるしという思いもあって、一つここは尼崎ということにおいてでも描かないとなって思いがって描きました。

原 後ろには影のような人のシルエットが。

田中 いろいろボートレースの情報が書かれた新聞みたいなものを見ているんですよね。

原 この展覧会のフライヤーにも使われていて、非常に象徴的な作品なのかなとも思います。これと向かい合っている作品とは、これは何か関係性があるんですか?



田中 関係性はないです。一つ言うと、ボートレース場はすごく分かりやすい。テーマとして。こっちはすごく分かりにくいというか、このタイトルが「準景」というタイトルで僕自身も逃してしまったような場所を意図的に描いたというものであって、そういう意味では対比的なところはありますね。わいわい明るいとかそういう心持ちじゃなくて。しっとりした気持ちで。単純に天気も曇っていたというのもあって。私が訪れた日も雨が多かったり。神崎浄水場に行った時も暴風雨だったんですよね。そういう気持ちです。尼崎ブルースじゃないけれども。このスナック街も有刺鉄線が張り巡らされていて、ないことにされているんですよね。なかったこと、それを私はずっと見る。忘れたりとか、忘れようとしてるものとかなかったことにしようとか、そういうものをもう一回引っ張って持ってきてているという意識はあります。

原 この城の方は？

田中 尼崎城のインパクトというか、正直違和感があるんですよね。どうしていいか分からない、戸惑うというか。タイトルは「ぱっと出」。すごく軽く描きたかったんですね。尼崎城を。尼崎城においての歴史はあるんですが、この建築物においての歴史はないんですよね。こっちの家の方が建築的な歴史は長い。場に合ったお家で。対比というか古いけど新しい。歴史的なストーリーはないことはないが、城ではない。ただ単にすごい惹かれてっていうのはあります。

原 大小いろんな大きさの様子が散りばめられて一つの空間を作るというか、一枚ずつ完結しているんですけど、この部屋自体が一つまた田中さんの作品というようにも考えられると思うんですが、この部屋は尼崎のどういう部分を？



田中 僕が歩いた部分というのはごく一部です。その部分というのは、もう人がいなくなっていたりとか、古いものが集まっていたりとか、ほったらかしにしている状況が多かったです。私が多いところを歩きちゃった。がちゃがちゃしているのを、布で隠しているんですよね。その圧力を描いたりとか。その左のこの人は叫んでいる人。叫んでいる人に私は驚いたし。この女性はタバコを吸っている。何を思っているのか分かんないけど。焼肉という看板もすごく気になった。その2つ。これを言葉で言るのはすごく難しいんですが、その2つに通ずるのは「焼肉」というのがしつくりきたというところがあつて。人間の飾らないところ。どうしようもないところ。この3つで表している。これは多分伝わらないと思うけど、僕の中ではすごくしつくりくる。この3つが展示したかったぐらいです。



原 色々なヒントを頂いたのでこの後またこの部屋に来ていただくと、全体の作品をゆっくり見て頂けるかなと思います。和室について石場さんお願いします。

和室 作品解説

石場 ステートメントにも書かせていただいたんですけど、尼崎の私の最初のイメージは怒られるかもしれないんですけど、ガラが悪いとか、治安がよろしくない、汚いというような感じでした。私はよく大阪へ行く乗り換えで尼崎で降りたり、尼崎出身の友人と過ごしていたんですけど、気が付いたらものすごく綺麗になっていて、JR尼崎駅の前が。散策していくと私が思っていた「尼崎」というのが気付いたら変わっていて。正直尼崎しさというのが全く見つけられなかったんですね。葭村さ

んと田中さんの作品も拝見しながら急遽作品を入れ替えまして、田中さんはこの場所を描かれたんだなというのがすごい分かる作品だったので、私は今回、地域の方もよく A-LAB にいらっしゃるとお話を聞いていたので、地域の方には分かりそうな場所などをメインに。全部ではないんですけど、JR尼崎駅から A-LAB に向かう途中の風景もかなり多く入れているので、この場所かもなっていうのを帰り道とかに発見していただけるかなということも狙いながら作っています。色紙に関しては先程 ROOM1 で話していた、本当は白いものを印刷したかったけど、間違って色紙に乗せることで白ってインクなかつたんだな、でも白いものって分かるの不思議だなという経験から、これは今回の展示に限らず自分が日常的に感覚的に何かいいな、気になるなって思った風景、かつ白があるものを抽出して撮影して。今回散策ということで、いろいろ見て宝探しじゃないですけど、発見するような。上もあれば、下もあるみたいな感じで散策していくので、私の感覚が伝わるような展示構成を狙って展示をしています。



原 襪を少し開けて、そこにも作品をかけようとされてもいたけれど、それはやめて。でもその半分開いてというには有効にしたりとか、水屋の行灯の後ろ側にも展示があったりとか、この部屋の中で散策をしてもらうような意図もあったんですか？

石場 最初、私が尼崎の輪郭を歩いたり車で走った時に物の形というものに意識が向くようになって。展示室に来たら、そもそも和室って畳自体も長方形とか障子の四角とか、あとは襖も丸とか、かなり記号的だということに気付きました。窓を開けた正面が白い壁になっていた



とか、私の作品だけではなくて、作品から何かのニュアンスでこういう見方をしたらこういう記号がまちに溢れてるとか、そういう発見をしてほしいなという思いもあって、襖を開けたりとか丸とか四角とかの形を忍ばせるようにしています。

原 輪郭のことについてお話をさせていただいたんですけども、この石場さんの作品というのは映像を撮ったり、写真を撮ったりするような形なので、表面を切り取るような形になっているのですが、そこからその奥というか裏側を覗かせるような、ある意味「装置」になっていると思うんですね。その辺についてのご自身の考え方、表層とその奥にある深層、裏と表みたいなところのお考え方についてお聞きしていいですか？

石場 さっき葭村さんがお話しされていて真逆だなと感じたんですけど、私は写真とか映像とか奥行きのあるものを平面のものとして表現、3次元が2次元になるんですけど、その時に2次元になったからこそその分からなさ。向こう側を想像できる余白がその2次元にはあるなと思っていて。葭村さんは反対に、2次元のものを自身で3次元に動かされる時に、やり取りしていく中で発見があるっておっしゃっていたんですけど、私はどちらかというと、表層は提示をして私なりにその向こう側の解釈は幾つかあるんですけど、そこは鑑賞の方に投げているような気がします。



原 中で出てきたものを引き受けているという所ですかね。ここまで3人の方が尼崎というまちを題材にしてそれぞれの方法で作品に仕立てていってくれて、ほとんどが新作で取り組んでくださいました。来てくださった皆さんは尼崎の方もいらっしゃるでしょうし、今日初めて尼崎に来た、あるいは尼崎は来たことがあるけどそんなに知らないという方もいらっしゃると思うんですけど、皆さんの中の尼崎像といったものは幾重にも展開していく感じだったでしょうか。この三者三様の表現だけでも非常に面白いものになったなと思っていますし、それぞれの参加作家の駆け引きというか、そういう中から生まれた所もありました。最初にもキュレーター不在のままここに至ったと申しました、キュレーター不在のままでですが、作家同士が非常に距離感を図りながら、あまり入り込んではいけない所には入り込みます傍らから見ているという、その3人の駆け引きが傍らから見ていた私にとっては微笑ましくもあり、非常に苦労をさせてしまったなという所もありました。3人展とか企画展というものは、ある程度ディレクションされるというか、キュレーターという存在が必要なんだなということを改めて感じました。そういう意味では勝手な言い



分ですが、3人の方たちはご苦労された分、次に生かしていただけるのかなと、良いように解釈をしたりしていますが。これからを期待される非常に大活躍中の3人です。

石場 文子 | Ayako Ishiba

1991年 兵庫県生まれ

2014年 京都嵯峨芸術大学造形学科版画分野 卒業

2016年 愛知県立芸術大学大学院美術研究科 修了

【受賞歴】

2022年 名古屋文化振興事業団第38回芸術創造賞

2019年 VOCA展 2019 奨励賞

【主な個展】

2023年「視点の位置」、Miaki Gallery、東京

2022年「Shuttle Run 2022」、ARTDYNE、東京 他

【主なグループ展】

2023年「Ballet meets Art vol.2」、KATSUYA SUSUKI Gallery、東京

2023年「バーナムで円を描く」、COCOTO by COCO Gallery、京都 他

田中 秀介 | Shusuke Tanaka

1986年 和歌山県生まれ

2009年 大阪芸術大学美術学科油絵コース 卒業

【受賞歴】

2018年 清須市第9回はるひ絵画トリエンナーレ 準大賞

2016年 トーキョーワンダーウォール賞 他

【主な個展】

2023年「鳥合のふるまい」、LEESAYA、東京

2022年「田中秀介展 絵をぐぐる大阪市立自然史博物館」、大阪市立自然史博物館、大阪 他

【主なグループ展】

2023年「VOCA展 2023 現代美術の展望-新しい平面の作家たち-」、上野の森美術館、東京

2020年「あまたの先日ひしめいて今日」、和歌山県立近代美術館、和歌山 他

葭村 太一 | Taichi Yoshimura

1986年 兵庫県生まれ

2009年 大阪芸術大学デザイン学科 卒業

【受賞歴】

2019年 六甲ミーツ・アート 芸術散歩 2019 公募大賞 準グランプリ

【主な個展】

2022年「34°40' 33" N 135°29' 55" E」、Marco Gallery、大阪

2021年「Imitation or mimic」、千鳥文化ホール、大阪 他

【主なグループ展】

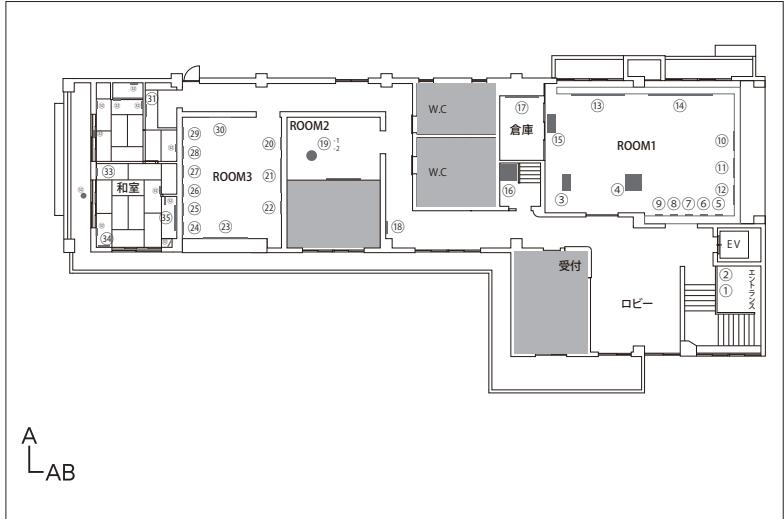
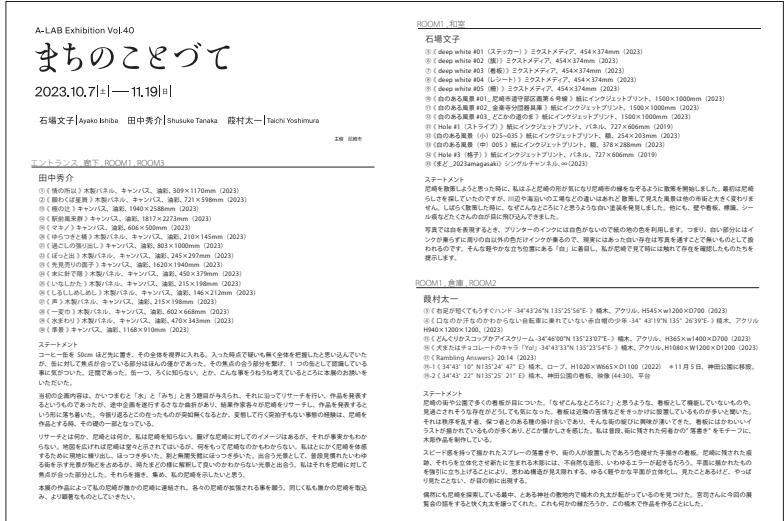
2023年「study：大阪関西国際芸術祭2023」、グランフロント大阪 うめきた広場サブスペース、大阪

2022年「奈良・町家の芸術祭 はならあと2022」、天理市、奈良 他

原 久子 | Hisako Hara

A-LABアドバイザー/アートプロデューサー/大阪電気通信大学教授

アーティスト・イン・レジデンス、アートスペースの調査研究、アートプロジェクトの企画・運営、雑誌・新聞等への執筆、編集、コンサルティングなどに携わる。



A-LAB Archive vol.42

Exhibition Vol.40

「まちのことづて」

2023(令和5)年10月7日(土) - 11月19日(日)

2024(令和6)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】

貞雄大

【撮影】

表恒匡 (※一部写真を除く)

A
L-A-B

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

◎ @alab_amalove

● @amalove.a.lab

www.ama-a-lab.com

