

出演 石場文子、田中秀介、葦村太一  
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少ないなど、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。それぞれ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、葦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たりするんですけど、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？って思っ。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ということは全くなくて、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、どう取りかかれた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ったりすると、この道通りに行けるといきや全然行けなかったり、途中で途切れていたり。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バックしたりとか。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と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させ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。よろしくお願いたします。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よ。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「表現」ということになっていくんですけど、そういった形で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、原さんからお話しただきましたが、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ない。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ので、私なりにその中でできることは「尼崎をほつき歩くこと」でした。

原 現代美術の作家の中には、アーティスト・イン・レジデンスに滞在し、その地域のことを何カ月、あるいは数年かけて探っていきながら形にしていこう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ないですね。

原 蒔村さんお願いします。

葭村太一さん（以下、葭村） 葭村太一と申します。普段彫刻をつくっています。「木彫」と言っても、木を彫っ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、近くにあって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



醍醐村太一さん

「ラフティ」と呼ばれているものですが、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索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」という部分を考えて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のかな」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索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いきました。

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とか。石場さんも葺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と。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、展覧会自体は葺村さんの場合、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～」に出演されていて、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ます。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ったというか。「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ろというよりは、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こともあります。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こと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ご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て。過去に白いものを撮影してプリンターで印刷したら、間違って色紙に印刷したことがありました。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こと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くなくて。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。今までは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かと思ったので、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ような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。そこ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んで、どちらかという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、発光させなかったら影が壁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场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、すごく極まった状態の商店街だったんですね。「あっ」て声が出るく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、そこに長く滞在していたんですが、埃がすごくて。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心持ちだった、それを軸に作品はできたりするんですね。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。駅前には人々がたくさんいて、三和市场には全くいなかったんですね。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がありました。

原 田中さんの作品を何か見ているとそんなに驚かなくともいいんですが、普通、遠近法で奥に行くほど小さくなっていきますけど、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ないんですか？

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ようと思わなかったりするんですね。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ね。その対比もあって。人は極力、在るがないような状況に。空や木は在るように。描き分けていたってところがあります。

原 ありがとうございます。それでは葭村さんの作品に移りたいと思います。

葭村 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な。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？

葭村 やってはいけないというか、こうした方がいいですよとか、こうしよ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だろう？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



の時に平面的情報から、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いけ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 普段こういう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？

葭村 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も見えるし、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？

葭村 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の上に置くべきなのかなと思って。床だけじゃ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のですが、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ぞれ全部がまちの中にある要素なんですよ。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。今回で言うともちを探索して、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調べていく。これは尼崎にしかないのか、他の土地にはあるのかとかも考えたりとか、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。見ているという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。そういう考えもあるな。」ということで作品に反映させたりもして。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。上から何かを貼られ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いってしまうので、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の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が、「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か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らうれしいです。

## 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、これらの絵は、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ったというか、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。この作品はポートレース場の中の出来事。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。

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。何て言ったらいいのか、「金」なんですよ。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もでも描かないとなって思いがあって描きました。

原 後ろには影のような人のシルエットが。

田中 いろいろポ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。

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、ポ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迷ってしまう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、忘れようとしてい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「ぼっと出」。すごく軽く描きかかったんですよね。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た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のような部分を？



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いちゃった。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らないけど。焼肉という看板もすごく気になった。その2つ。これを言葉で言うのはすごく難しいんですが、その2つに通ずるのは「焼肉」というのがしっくりきたということがあって。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っくりくる。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。正直尼崎らしさというのが全く見つけられなかったんですね。葎村さ

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、この場所かまなっている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ったんだな、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、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たので、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 襖を少し開けて、そこにも作品をかけようとしてたけどもいたけれど、それはやめて。でもその半分開いてるといの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なとか、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、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。その辺りについてのご自身の考え、表面とその奥にある深層、裏と表みたいなお客さんについてお聞きしていいですか？

石場 さっき葎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。葎村さんは反対に、2次元のものをご自身で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、表面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、そこは鑑賞者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こうという所ですかね。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るような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なのですが、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まず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る私にとっては微笑ましくもあり、非常に苦勞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人の方たちにご苦勞された分、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画コース 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「烏合のふるまい」、LEESAYA、東京  
2022年「田中秀介展 絵をく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 はならゑと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。