A-Lab
あまらぶ アートラボ

尼崎市

お問合せ先

尼崎市　文化担当部　文化振興担当
TEL：06-6489-6385（イベント時　06-7163-7108）
FAX：06-6489-6702
E-mail：amalove.a.lab@gmail.com

A-Lab

archive
vol.26

A-Lab ☑ Exhibition Vol.24

ディスタンス
間隔と感覚

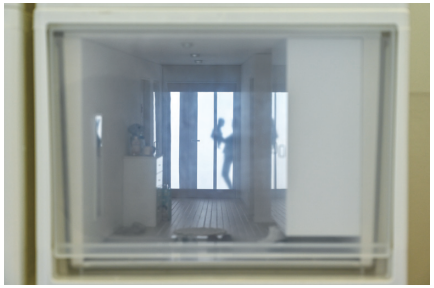
本多大和
木藤富士夫
大洲大作
上坂直

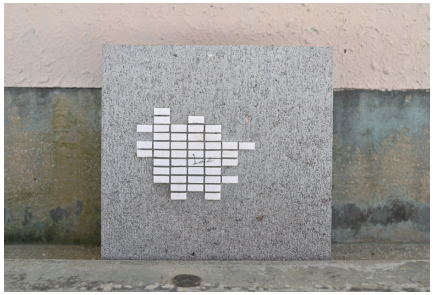
あまらぶアートラボ　A-Lab Exhibition Vol.24

「ディスタンス　〜間隔と感覚〜」

目次	p3
展示風景、出展者プロフィール	p4 - 11
アーティストトーク	p12 - 27
会場配布資料	p28 - 29
フライヤー	p30

■ 上坂直（倉庫、廊下等）





■ 上坂直（廊下）

上坂直 Uesaka Nao

1991年、兵庫県生まれ。縮尺を繰りながら制作することを通して、現代都市の在り方への疑問や違和感、そこに潜む人間らしさと向き合う。

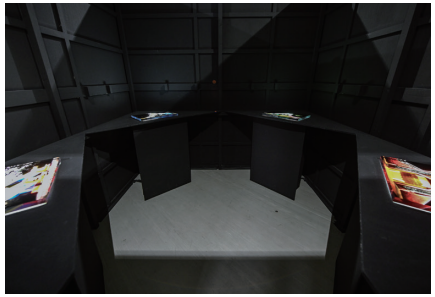
【受賞】アートハウスおやべ現代造形展特別賞・北日本新聞社賞（2019）、Tokyo Midtown Award 準グランプリ受賞（2015）【展覧会】六本木アートナイト2019（六本木ヒルズ他）、新鋭作家展「あ、これ、ウチのことです。」（川口市立アートギャラリー・アトリア）2019、NIIGATAオフィス・アート・ストリート 2017

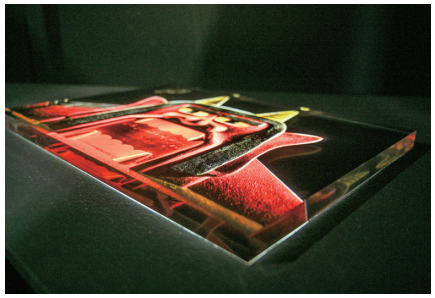
■ 大洲大作（room2）

大洲大作 Oozu Daisaku

1973年、大阪府生まれ。列車などの車窓にうつろい滲む、営為をうつす光そして影を掬いあげる作品《光のシークエンス》《遠/近》などを制作。

【展覧会】大洲大作 未完の螺旋（京成電鉄 旧博物館動物園駅）2019、めがねと旅する美術展（青森県立・島根県立石見・静岡県立美術館）2018-2019、あいちトリエンナーレ×アートラボあいち　窓から。2018、それぞれのリアル（A-Lab）2018、Another Tokyo（スパイラル）2018、ラブラブショー2（青森県立美術館）2017、さいたまトリエンナーレ2016



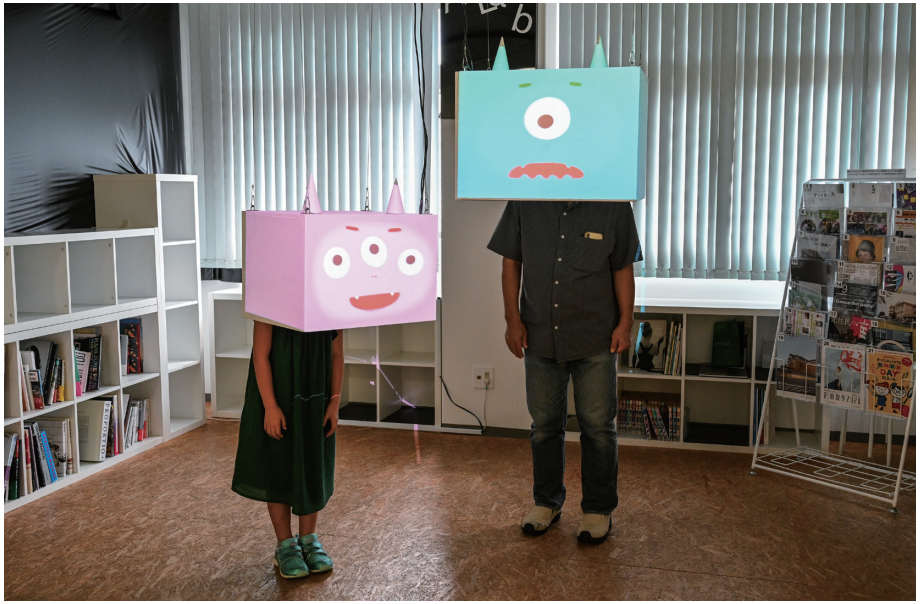


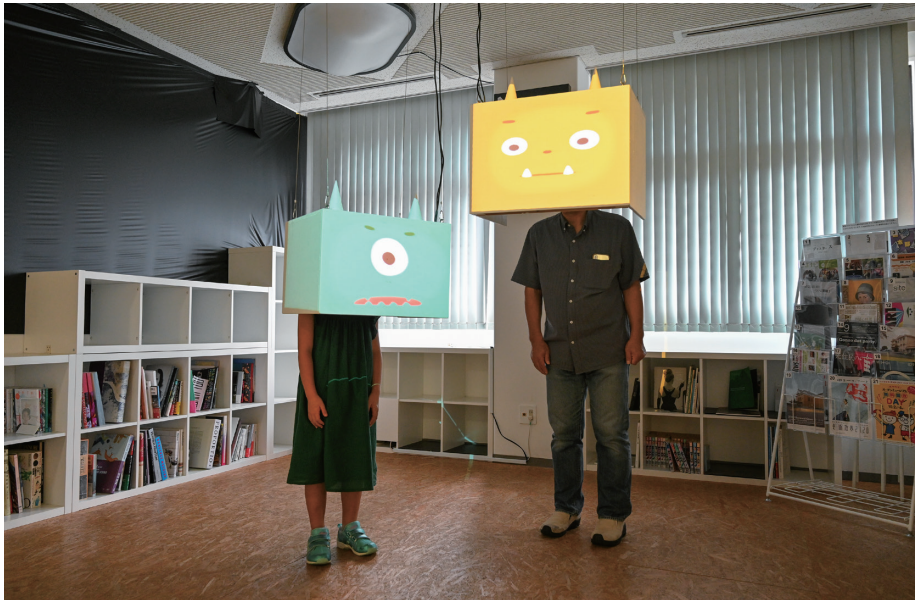
木藤富士夫 Kito Fujio

1976年、神奈川県生まれ。日常のよく目にするものは実はその時代のその時にしかないものであることを考えて、作者の時代の懐かしいもの、おもに遊具関係を撮影している。

【展覧会】UNKNOWN ASIA EXTRA ASIAN ART EXCHANGE（大阪 中之島ダイビル）2019、公園遊具（鳥羽）公園遊具（銀座・大阪ニコンサロン）2019、#005PHOTO PLAYGROUND（銀座SONY PARK）2019、公園遊具（池袋ジュンク堂）2017、田園城市　秋元机氏 二人展「JAMAIS VIU」（台北）2017

■ 本多大和（ロビー）



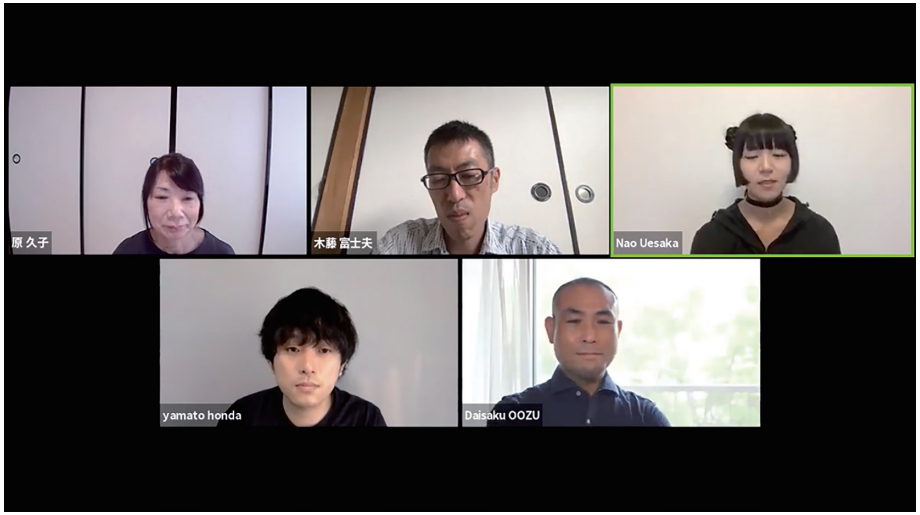


■ 本多大和（room3）

本多大和 Honda Yamato

1988 年、東京都生まれ。「みたて遊び」や「発想体験」をキーワードに、体験型インスタレーションやアニメーション、トイアプリ等の制作を行う。演出手法はプログラミング、映像、イラスト、絵本、仕掛け制作、音響など。

【受賞】SICF20 EXIBITION オーディエンス賞（2019）、アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA 一般 / インタラクティブアート部門入賞（2018）、文化庁メディア芸術祭 審査委員会推薦作品（2013）【展覧会】TWO POCKET（HALO SPACE04）2020、六甲ミーツアート 2019



イベント当日の様子

A-Lab Exhibition Vol.24「ディスタンス　～間隔と感覚～」オンライン・アーティストトーク
コーディネーター　原久子（大阪電気通信大学 教授）
出　　演　上坂直、大洲大作、木藤富士夫、本多大和
日　　時　令和２年８月８日（土）午後３時から５時に配信

原久子（以下：原）　皆さんこんにちは。展覧会「ディスタンス ～間隔と感覚～」のアーティストトークを始めたいと思います。よろしくお願い致します。参加してくださるアーティストの方たちは、上坂直さん、大洲大作さん、木藤富士夫さん、本多大和さん、この４名の作家の皆さんから色々とお話を伺っていきたいと思います。15 時から 17 時までの２時間になりますがよろしくお願い致します。私が今いるのは尼崎市のあまらぶアートラボ「A-Lab（えーらぼ）」（以下：A-Lab）の一室である和室から配信しています。そしてご参加いただく４名のアーティストの方たちは、ご自宅からご参加いただいております。

◆あまらぶアートラボ「A-Lab（えーらぼ）」

まずこの A-Lab なんですけれども、使用されていなかった旧公民館をアートの発信基地にということで、2015 年の秋にオープンしました。「A-Lab」の「A」は「アート（Art）」の頭文字の A、それから「尼崎（Amagasaki）」の頭文字の A、そんなところからこの A-Lab。そして「ラボ（Lab）」は「ラボラトリー（Laboratory）」実験場ということでして。また大阪弁、関西弁で言うと「えー（A）」という発音は「ええもの」や「いいもの」というような意味合いもあって、いろんな意味合いを重ねて通称のようなかたちにも聞こえますが、A-Lab という名称です。若手のアーティストの発表や創作活動の場として活用され始めて４年半ほど経っています。

関西でも新型コロナウイルス感染拡大が始まって、その予防策というのが A-Lab でもしっかりとられています。ここで４名の方が参加してくださっている展覧会「ディスタンス ～間隔と感覚～」、このディスタンスという言葉はいろんな場所で使われています。ソーシャルディスタンスというような言葉でも、日々ニュースとか様々なところで使われています。ここでは間隔と感覚ということで、物理的な人と人との距離とかそういったことだけではなく、心の距離もそうかもしれないし、関西では話す時のしゃべりの「間」みたいなものも大事にされていたり、そういう目に見えない部分も含めてテーマとなり、この「ディスタンス ～感覚と感覚～」という展覧会が A-Lab にて８月

１日から開始されています。

冒頭の部分では４名の作家さんたちに普段どんな活動をされているのかを、お１人ずつ５分程度プレゼンテーションしていただいて、その後、今この A-Lab で展示されている作品についてお話していただきたいという風に思っています。では上坂さんの方から、よろしくお願い致します。

◆普段の活動

上坂直（以下：上坂）　アーティストの上坂直です、よろしくお願いします。私は兵庫県生まれで育ったのは富山県とあと茨城県って、どっちもドがつくほど田舎のところなんですけれども。大学に進学する時に東京に初めて上京して、都会・都市っていうものにすごく影響を受けました。富山県は見渡す限り田んぼでその上は空っていう、すごくシンプルな作りなんですけれども。東京だとやっぱりビルとかもそびえ立っているし、地下も地下何階まであっていつのまに地上に出てきたのっていうすごく複雑なつくりをしていて、そういった都市のいろんなつくりに影響を受けて今まで作品を作ってきました。

今までの作品をいくつか紹介させていただきます。まずこの世界に飛び込んできたきっかけとなる作品が、この《東京的遭遇》というシリーズなんですけれども。これは東京の地下鉄から出た出口ですね、これも同じ作品なんですけども。地下鉄から階段を上がって外に出るっていうこの風景が富山ではなかなかなくて、出て行ってそこで初めて東京のある場所と出会うっていうところが、すごく東京らしいなと思って最初の作品になりました。そういったどんな場所に出るか分からないっていう東京の性質を、この無機質なロッカーっていうものに閉じ込めることで、何か不安というかどういう場所なんだろうという未知の世界と出会うのが私の都市に対する感覚で、スチールロッカーの中に東京を閉じ込めて何かメッセージにできないかなという作品から始まりました。

その次に、今度はこれはロッカーの中にエレベーターホールの中を作り込みました。例えば階段を上っていってある風景に出会うっていうのが１つあるとしたら、エレベーターのドアが開いたり閉じたりしていつのまにか何階にいるっていうのは、自分の足で上がったり下りたりしないので、これも都市的な風景との出会い方だなと思っています。他にはこういったインスタレーションですとか、これは本を使ったインスタレーションで公開制作をやらせていただきましたが、今回出展させていただいている小さいタイルの作品もいろんな場所でやっています。大学の修了制作で作ったのが結構規模が大きかったものなんですけれども。東京の地下の空間、空洞っていうものに今度は着目して、引き出しを開けると本来の引き出しの奥行き以上に階段がぐるぐるぐるぐる永遠に続いているという作品で、これは地面が詰まっていないっていうことにすごく不安を覚えてこういった作品を作りました。

手法としては武蔵野美術大学で私は建築を専攻していたんですけれども、設計というよりも模型を作ることにすごく楽しくなっちゃって。縮尺を操りながら小さい世界を第三者の目から見ることで、普段のスケールからでは気づけないことに気づけるんじゃないかなと思いながら作っています、神の視点みたいなところで。いろんな想いを込めながら見ている方にも、何か改めて感じてもらえることがあればいいなと思いながら作っています。

原　ありがとうございます。続いて大洲さんお願いします。

大洲大作（以下：大洲）　作家の大洲です。今私のホームページを見ていただいているんですけども、今までの発表の方から見てもらうと分かりやすいかなと思います。

私は列車の車窓をモチーフに撮影しているんですけども、それを1コマ1コマを写真として撮影をして、そこにもう一度時間軸を付け足すという映像のかたちで提示をします。映像のかたちで提示をする時に単純にスクリーンであるとか壁面にプロジェクションをするということではなくて、もう1つひねりを加えて実際の列車の車窓にもう一度それを映し出す、それも走っている列車の車窓そのものではなく、車窓というものを例えば美術館であったり、ギャラリーであったりの空間の中に持ち込んでそれを吊るす。でそこに対してプロジェクションをする、というようなかたちで制作を行っています。これは２つ意味があって、私が表現に使っているメディウムは写真ですけど、写真は必ず機械の目、ガラス、ファインダー、レンズといったものをこしてものを見るっていうことを、窓を介して見ているっていうことに重ねていることが１つ。もう１つは

実際に私が見ている視点、向こうから光がやってきて窓に映し出されてそれを見るっていう構造そのものを、もう一度見ていただくというのも体験していただく。そういったかたちをとりたいということがあって、こういう感じのインスタレーションを続けています。

例えば去年、青森県立美術館で行った展示では、青森県立美術館のある津軽地方のローカル私鉄を走っている窓に津軽の景色を映し出すといったことであったり、あるいは去年の８月に行われた東京での展示なんですけれども。これは場所性だけではなくて、時間も少し遡りまして昭和２０年６月にこの場所っていうもので、文具工場に世襲をされてそこに列車の客車があったということを調べて知っていたので、そこに対してその当時使われていた車窓を持ち込んで、映し出している内容は現代のこの路線の車窓ですけれども、そういった物を組み合わせていくっていうことをやっています。以上です。

原　木藤さんの方からお願いいたします。

木藤富士夫（以下：木藤）　こんにちは、写真家の木藤と申します。日頃は子どもが２人いて、毎日小学校と保育園の送り迎えをしてる普通のパパです。コロナの頃は４月、５月はもうほとんど子ども２人とずっと一緒にいて作家活動は全くできていませんでしたが、ようやく最近作家活動ができるようになりました。そもそも写真を始めたきっかけが、美大とか全く通ってなくてサラリーマンをしてたんですけども。ある時ヨドバシカメラに行った時に、店員にカメラ買ってくれないと言われて、そこでカメラを買ってどういう訳か今 20 年ぐらい写真を撮ってますね。

最初の頃の作品は 20 年ぐらい前に、全国の屋上遊園地の写真をずっと撮っていました。20 年前は全国で 100 カ所ぐらいあったので、北は北海道から南は九州までずっと屋上遊園地を撮りに行ってましたね。なんでここに惹かれたかはちょっと謎なんですけども、これを撮っていく内にこういった場所ってどんどん減っていっているなって気づいて、こういった無くなってしまような場所を探して写真を撮るようになりました。ちなみにこの屋上遊園地は東京にある東急プラザ蒲田の屋上ですね、今これはもう改装して小さくなっちゃいました。これも屋上遊園地ですけどもう無いですね、昔の梅田の阪神百貨店の屋上です。これも 6、7 年前に改装して無くなっちゃいました。これも阪神百貨店の屋上ですね。多分昭和生まれまでの人にはピンとくると思うんですけれども、平成生まれの方にはあんまりピンとこないかもしれないですね。これが長崎の屋上ですね、ここはかなり古くて乗り物も 30 年ぐらい前から変わってない感じですね。多分これ 10 円ゲームって全国の駄菓子屋で複写しに撮りに行ってたんですけども、これも今はもうなくなっちゃいましたね。あと同時に写真を始めた頃はフィルムで写真を撮ってたんで、昔は長巻のフィルムってとても安かったので、それをいっぱい買ってきて自分で巻いて自分で現像してプリントをしてましたね。昔撮った動物園の写真なんですけども、これは増感現像で周りを落としてプリントをしてますね。

こんな感じで進めていた中、2014 年に屋上遊園地がほとんど閉鎖して、次に撮る作品のテーマとして選んだのが公園の写真なんですけど。多分普通に昼間に撮りに行くと、住宅街の真ん中なんで普通の写真というかピンとこないんで、さっきの動物の写真と屋上遊園地の写真のちょうど中間を作りたいと思って。自分で背景を落とすようなライティングをして写真を撮るようになりましたね。

これは東京都町田市の公園です。こんな感じで全国の屋上遊園地に続いて全国の公園をストリートビューで先にロケハンをして、その後に現地に行って撮影をするようになりました。結構警察のお世話にもなりましたけれども、結構作品が撮れましたね。これは北海道ですね、食パンの滑り台。これは宮古島ですね、これも沖縄ですね。こういった滑り台はプレイスカルプチャーという遊戯彫刻というジャンルなんですけども。こんな感じで全国に結構独特なのが置いてあるので。大体 3、40 年前に作られてるんですけども。これが結構老朽化ということで壊されているので、今ではご高齢の方が増えて、公園というと健康遊具が増えてると思うんですけども。そっちの方に流れてるんで、こういった遊戯彫刻も貴重じゃないかという僕の想いで写真を撮っています。これは千葉ですね、これ最後のは大阪でこれは堺市ですね。これは大阪のインテックス大阪の横の公園ですね、これが兵庫県神戸市の公園ですね。こんな感じで全国に面白い公園の遊具があるので、これからも撮っていきたいと思います。以上です。

原　では本多さんよろしくお願いします。

本多大和（以下：本多）　本多大和と申します。神奈川や東京など関東を中心に普段活動しています。僕はデジタル技術だったり、機材だったり、木工物だったり、色々なものを組み合わせて、お客さんが参加して遊んで楽しめる体験型インスタレーションというジャンルの作品を作っています。２年ほど前まで広告やゲームを作っているような、デジタル系のコンテンツ制作会社に勤めていました。そこから独立して今はフリーランスとして活動しています。フリーランスの仕事として、これまで身につけてきたことを使っていろんなお仕事をさせてもらいつつ、自分の時間を使って個人的な作品制作もしています。会社員時代で学んだインタラクティブデザインの手法だったり、テクノロジーとアイデアを組み合わせて新しい体験を実現するっていうことだったりを得意な技法として使っています。これまで制作してきた作品をいくつか紹介します。

この作品はモニターの周りにライトが設置してあり、ライトを押すように触れるとライトからまるで生きているかのように光が飛び出してきて、アニメーションしてひとりでに動きだすというものになっています。友人のアニメーターと一緒に作りました。この写真のようにお客さんが参加して楽しめるようになっています。こちらは影絵遊びをモチーフにしていて、テーブルの上に手をかざすと手の影が生き物のように動きだすというものになっています。全国各地の美術館で子供たちを中心にたくさんのお客さんに楽しんでもらっています。

こちらは音声認識という技術を使っている作品で、ことばを使って「こんにちは」とか「ありがとう」とか自由に言葉を言うと、その言葉が形になってテクテク歩き出すというような作品になっています。言葉によっていろんな色になったりとか、お花が頭についたりとか、変化する表現を楽しめるようになっています。

デジタル技術の他にも木工で筐体を作ったりとか音響を使った作品だったりとか、色んな手法を組み合わせて、これまでになかったユニークな体験とか不思議な驚きみたいなものを、お客さんに感じてもらえたらなと思いながら制作しております。以上です。

原　４人の方たちの普段の制作の様子が分かっていただけたかなと思うんですが。ちょっと、しりとり遊びみたいな感じだなと思って聞いていました。上坂さんは何か階段を上がって行ったりとかすると、そこに何かひらけていて。でそこから大洲さんは窓があって、窓の車窓との何かの繋がりがあってというような、全然違う作品なんですけれども、何かを開けていくとそこに別な世界があるっていうようなところが入れる状に繋がっていたり。あと木藤さんと本多さんに関しては、遊びというようなところが切り口として繋がりがあるのかなと。展覧会で見ていただけでは気づかなかったところを、今のお話を聞いて、個人的な気づきではありますが個々の作品がリンクしていきました。

ここから A-Lab の会場内で展示をされている作品の方のご紹介をお願いしたいと思います。

◆展示作品

上坂　お願い致します。まず衣装ケースの方なんですけれども、衣装ケースの作品はインタビュー動画でも少し話したんですけれども。元々は埼玉県の川口市っていうところで色々リサーチをしながら作品を作るっていうもので。私はそのベッドタウンでもある川口のものすごく住むっていうものが積まれた構造に何か魅力でありながら不安を感じて。衣装ケースに収納されているように人が住んでいるっていうところで、衣装ケースの中に実在するマンションや集合住宅をモデルにしてミニチュアを作り込みました。その作品が元々だったんですけれども、今回こういった事態になってしまって、ステイホームっていう世の中の状況となんか繋がりまして、何か新しい解釈をしていただけたっていう意味で、何かこう自分を離れて作品が新しい意味を持ち始めたっていうことになりました。

こんな感じで奥の方は、ただなんか明るいとか人の影があるっていうだけではなく、実際に小人が住んでいるようにシルエットが動いているっていう作品になります。これもなんか実際何かうちもこうだなとか、結構人間味あふれる室内をモデルルームみたいなものではなくて、実際に人が住んでいるんだなっていうことを感じられるように色々リサーチしながら作りました。

あとは今回のディスタンスっていうテーマでいうと、今回のタイルの小さい作品っていうのは、最初から都市における他人との距離っていうものをテーマに作っていました。この作品のタイルは無機質な都市の細胞のようなものだと思っていて。結構いろんなところの壁がこの小さいタイルで覆われていて、これを背景にいろんな人の痕跡とか、そこで何があったかっていうのを見る人が色んな風に想像してもらえたらっていう風な作品です。

最近改めて思うこととしては、コロナ禍で感染者の人がすごく差別とか誹謗中傷だったりとかされてしまっていることもあるんですけど。それって圧倒的にその人の今までのことを知らないんだろうなっていうのが私の中にあって。なんか例えば同じ物語でも同じアニメとか漫画とかでも、敵を主役で描くかヒーローを主役で描くかによって結構感情移入の部分が変わってきたりもして。１つの感想だけが必ずしも正しくないっていうことをすごく感じるようになったんですね。都市でものすごい人がいてたくさん情報が溢れていると、１人１人のことを知るっていうのは絶対難しいし、知らないっていう選択をしているのは１つの選択であって間違ってることではないと思うんです。ただそれぞれの人が他人に対して、自分は知らないっていう選択をしているっていう事を知るっていうのはすごく大事だなと思っていて。今回こういう風になんかその小さくして第三者の目からこの世界を見ることによって、何か感じるのであれば今まで現実の世界でそうだったのかなっていう部分を、そういう風に考えるかっていうところを改めてもう１回いろんなことを思っていただければなと思っています。別にもっと他人を知りましょうっていうメッセージでは全然なくて、知らないという選択肢を選んでいることをみんな意識して世の中変わっていくんじゃないかなという、そういう想いが込もっています。

ドローイングも今回何点か出したので、これはなんかその四角く整えられた都市のイメージを何となく頭の中で遊ばせながら描いたものです。

原　ありがとうございます。まず衣装ケースの作品は、衣装ケースってすごいプライベートな空間の中に置かれているもので。そこの中でちょっと光ってるものが見えて、そこを覗くと今度はまたさらにその奥で動いてる人間がいる。何かすごくミクロなものの中にまたさらに何かシルエットだけっていう。若干謎めいた部分も残しながら、誰にでも経験のあるような日常的な光景が見えていて。距離がグーって近くなったり、シルエットだけなので、なんかヒューと離れていったりっていうようなところで。上坂さんの作品は会場の全体に散らばっているようなかたちで点在してるんですけれども。空間へのいろんな気づきがありました。続いて大洲さんお願い致します。

大洲　今回の作品について映像でまとめてるので、これを見ながらインタビューしていただければなと思います。

原　全体のタイトルとして《Standing》ということでいいんでしょうか。

大洲　そうですね。今回の作品のタイトルが《Standing》

というタイトルです。見ての通り列車の車窓を撮影しているものなんですけれども、ここに色んなポートレイトが現れるというようなかたちですね。なので、さっき過去の作品をちらっとご覧いただいてもお分かりかなと思うんですけども、ほとんど風景で人を主体には撮影をしてなかったんですね。今回これは車窓にポートレイトを写してみようという試みです。

今映っているのはホンマエリ（キュンチョメ）さんなんですけども。このコロナの時期にみんなどうしてもいろんなところでステイホームって、何か活動もできない展示もできないっていうような期間がアーティストは続いていたし、キュレーターなり美術関係者の人もなかなか活動することができない状況になっていた。この中で何かやりたい何か作っていくことはできないかと考えて、じゃあ密にならないように密接しないで直接会わないで、このアーティストたちを紹介していったり、この姿を見せていいくことはできないかなと考えた時に、じゃあ車窓越しだったら密にはなるはずがないということを考えて。まずは今住んでいる横浜・東京の近くに住んでいるさっきのホンマエリ（キュンチョメ）さんだったり、中島崇さんだったり、市川平さんだったりに声をかけて参加してもらって撮影をしました。今回、尼崎のA-Labで展示するにあたって、やっぱり元々私は出身が大阪、尼崎の隣の塚本なので。私も知っている関西の作家を今どうしているんだろうなと思う人たちの撮影を行って、そこに追加していったという作品になります。今映っているのは、ふるさかはるかさん。この人は版画家の方なんですけれども、青森とかで出会って、今アトリエが大阪の天下茶屋の方にあってその近郊で撮影させてもらったというかたちです。これ今見ていただいてる動画は作品そのものでもあるんですが、ある程度はしょっているんですが、こうやって間は車窓の風景に繋がっていくんですけど。次に現れてくるのが榎忠さんですね。榎忠さんとも青森県立美術館の企画展「ラブラブショー２」、これはラブラブというタイトルが示す通り作家と作家をコラボさせていく企画で、私は榎忠さんとのコラボというかたちを行いました。でこの時からいろいろその後もお会いする機会があり、今回は榎忠さんのお住まいになってる山陽電車の海の見える、滝の茶屋という駅があるんですけどそこで撮影をしました。そこから阪急電車に乗り換えまして次に現れてくるのが林勇気さん。関西で美術をご覧になっている方であればお馴染み、今あちらこちらで活躍をされている作家ですね。林さんも今お住いの阪急宝塚線の駅の方に出かけていって撮影させてもらったっていうかたちですね。

こうやってご覧の通り直接は全然会ってないんですね。全部列車の車窓の向こう側にいるっていう姿を撮っているというかたちになります。で次の写真なんかを見てるとよく分かるんですけど、これは東京の田園調布の駅の近くにお住いの市川平さん。元彫刻家で今は特殊照明家という肩書きを持って幅広く活躍されてますけど。平さんの場合は走っている列車の中から一瞬ご自宅の近所に立っている姿を撮影している。お持ちになっているのはミキサー車の模型のようなおもちゃみたいなんですけれど、これは作品なんですね。こちらの方から特に全然演出とかは仕掛けていなくて、こうしてくださいああしてください、作品こんな風に持ってねみたいなことは一切やってなくて。だいたいこの時間にこのぐらいのところを通りがかるからあとはお任せしますっていう。でも作家だったりするからそれぞれが何か自分の思うところを表現しているのかなというかたちですね。次に現れてくるのがヤマガミユキヒロさんですね。彼も長い間いろんなところで一緒になったり親しくしていますけど。彼が個展を開いたアサヒビール大山崎山荘美術館に向かう、JR 山崎駅の横の踏切のところに立ちたいとヤマガミさんの方から希望をいただいて、そこで撮影をしたというようなかたちになります。こうやって車窓の作品なので、やはり今回も車窓に映し出そうということで通勤電車の車窓に映し出しています。最後に

チラッと映ったのが現代アートチーム 目／[mé] の２人ですね。こんな感じで空間の中においてプレゼンテーションしているというかたちの作品になります。

原　実は会場に来られないとなかなかわからないんですけれども、この大洲さんの作品の部屋へは少し変わった導線で、一旦テラスに出てそしてテラス側のサッシの扉を開けて、またお部屋に入り込んでというようなプロセスがあります。でそこにちょっと古いタイプの電車の窓枠があるんですが、さらにですね、ふと横を見ると３つの密を避けましょうというポスターが貼ってあって。

大洲　首相官邸、厚生労働省のお作りになったポスターですが。これも作品としてまさに３つの密を避けてというところから生まれてきた作品ですので、これもしれっとこういうかたちで置かせていただいたかたちですね。

原　車窓には主役が映し出されますが、その周りで写されているってことにまったく気づかずにいる人たちの1人ずつの表情も意外と気になってしまったりっていうところがあって。

大洲　そうですね。ホンマエリ（キュンチョメ）さんなんかは、実は横に見えているのはドラッグストア、薬屋さんなんです。これはホンマさんとも喋ったんですけど、ようするにここは今よりももっと前の時点での話ですから、マスクが入荷しない消毒液がないっていう時期だったんで、このへんに貼ってある貼紙とかは本日マスクの入荷はありませんだったり、通りがかる人もやっぱりトイレットペーパーを沢山持っていたりとかそういう状況があって、やっぱりこの作品は自分の中では現在のクロニクルということで位置付けているんですけども。この作家たちの生活圏、ステイホームって撮らせてもらった訳ですけど、それだけじゃなくて今の状況っていうのも映りこむものになっているのかなと思うところがありますね。

原　どうでしょう、この車窓からの風景で前半首都圏にお住まいの方たちで、後半関西圏の電車の車窓からというところで、両方を知っている人から見るとそれぞれの風景って何とか分かるんですけれども。撮られている大洲さんからこの時期の首都圏と関西圏で、違いみたいなことって感じられたりとかしましたか。

大洲　大きな違いっていうのはあまり、どちらも大都市圏は大都市圏なので、正直言ってそこまではないかなという風に思いますね。それとあとは時期がやっぱり違うんですね。関東、東京の方を撮っていたのは4月、５月っていう本当に緊急事態宣言が解除されるか、されないかという時期に撮っていたというものが多いですし。それからやっぱり７月、まさに今回の設営の時に撮影をしているので、その時に撮ったものとはやっぱり若干感覚が違うというか街の雰囲気もやっぱり全体的に違いますよね。そういったところで地域差よりも時期の違い、状況の変化による違いみたいなものを自分としては感じたかなと。

原　大洲さんはずっとここのところ実物の窓を支持体にそこに写真を映し出すっていうかたちの展示方法をここ２年ぐらいとられていますね。

大洲　そうですね。集中的にやっているのは2、３年ですかね、やっぱり。

原　ずっとこの車窓というのをテーマにされている中で、その中で感じる変化っていうのはありますか。

大洲　ありますね。元々、一番最初に始めたのが 2015、2016 年ぐらいだと思うんですけども。その時から既にそうではあるんですけども、列車の車窓を見る機会っていうものが、たぶん皆さん車窓っていったところでピンとこない部分があって。それは電車の中に乗ったらほとんどスマホを触っているよっていう、他のことをやっている場合特にスマホを触っている場合が今やっぱり多いと思うんですけども、その割合がここ数年で大きくなっているなっていう。ほとんどの人がスマホを見ていたりするっていう状況になってきた気がしますね。ところが車窓って面白いもので、見ないようで見ているようで、見ていないけどで見ていたりするところがあるっていうところが面白いところだなと思っていて。車にしか乗らないっていう方は別として、通勤で列車に毎日乗ったりするっていう方っていうのは、見ないようでその行き来の中で見ているものがあったりしていて、なんとなくだけどやっぱりこうだんだん記憶の中に積み重なっているものだと思うんですよ。それって結構実はその人その人の日常の中である程度の比重を占めてくるもの、その人その人の記憶だったり見てきたものをある程度かたち作るものにはなるんじゃないかという気がしています。

ただ、今現在は例えば電車に乗った場合９割９分の方はスマホを見ていますよね、喋っているかスマホを見ているか。そういった違いっていうのが今言ったような車窓に対する経験、やっぱり作品を提示するっていうのは、共感を得るような何か、見る人も行った行動と同じようなことであったりするということがある。そういうフックみたいなものが今は数年前とはひょっとしたら質がまた変わってきているのかもしれないなっていう気がしています。それはひょっとしたら、もしかしたらなんらかの距離に結びつくものかもしれないし、そうじゃないかもしれないですね、ちょっと分からないですけど。

原　ありがとうございます。では次に木藤さんの展示されている作品の方に移っていきたいと思います。木藤さんの作品は本当に会場の中で実物大にかなり近いような巨大なサイズの写真があります。作品の中に入ると、その遊具の中にまた遊具があるみたいな、何重かの構造になった展示になっています。この赤いブーツとか、このガリバーのような巨大な頭はどの辺りの公園ですか。

木藤　ガリバーは三重県鳥羽市にある市民の森公園というところで、ガリバーの滑り台は元々ぶらじる丸っていう移民船の上にあった滑り台を地上に移築したものですね。なのでこのガリバーの滑り台は張りぼてでできてます、コンクリートではないですね。で滑るとあんまり滑らない、手の途中で止まっちゃう感じですね。滑り台といいつつあまり滑れない。長靴のものは町田市にある、つくし野のながぐつ児童公園ですね。全国に長靴の公園があるんですけども、その中でペンキを何色も使ってるって結構贅沢ですよね。塗装屋さんって1、２色とかでやっちゃうところがあるんですけども。よく見ると４色使ってるんですね。あんまりこういうのは見たことがないので、中でも長靴型でここまできれいに塗っているのってここしかなかったので、目星をつけて撮りに行っていましたね。

原　全国に公園遊具のマニアな方たちっていうのがいらっしゃって情報交換とかされるんですか。

木藤　全国にいますね。それぞれがこの公園にこれがあるって、みんなグーグルアースとストリートビューで探しているみたいで、それで情報交換をしてますね。外国人の人の方が実は日本の公園を好きな人が多くて、フランスの人の方が飛びつきがすごい良かったですね。

原　昼間は子供たちが遊んでいるところについて、そこに行ったことがないような人たちが、全然別な遊具への興味でネットワークができているって事なんですね。

木藤　そうですね。でもコロナの期間中、皆さん公園で遊べなくなっていて、ぐるぐる巻きになってる遊具を結構見てると思うんですけども。そういった理由でも作品が撮れなくなりましたね。今現在も規制自粛してくださいとかそういう状況なので、私は都内に住んでるんですけども、なかなか都内から出る状況ではないかなと。展示のお手伝いに１日尼崎に行ったんですけども、ちょっとそこは気が引けるところがありましたね。そう考えたらなんだろう、この日常ってものは何かなって、簡単に壊れちゃうものなのかなって思うきっかけになりましたね今回のは。

原　そうですよね。子供たちが直に手を触れて遊ぶものなので、その子供たちが勝手に使わないようになっているっていう状態を記録されることはなさらないのですか。

木藤　一応ありましたね。あったけども何か非日常すぎて、夜の写真もちょっと非日常じゃないですか。たぶん人間って日常の写真ってなかなか大切に思ってくれないんですよね。若干非日常的なところに目を向ける感じなので、夜の写真もストロボで撮ってるんですけれども。記録として非日常として一応撮っているというところもあるんですけども、作品としては自分で気が引けるようなとこですね、それを夜の写真として使うのが。

原　ライティングが行われているので、普段遊んでいる子供たちが実際にこの写真と向き合う機会があるかどうかわかりませんが、同じものでありながら全く別なものになってしまう、そんなところがあるんでしょうね。

木藤　元々作品だけを注目してもらいたくて、わざわざこういったライティングをしてるんですけども。昼間に行くとお子さまがいるのと、夜に撮影するにしても民家が周りにありすぎて目がそっちにいっちゃうんですよね、街灯とか。それを全部消したくてストロボで撮影するようになりましたね。これ実を言うとスタンド1本も立てて撮影していないんですよ。全部細かくスタンドなしでライティングしたのを、後々何千枚と撮ったものを１枚にして繋げてますね。

原　ストロボで1カット撮る、それを1000 回ぐらい続けて1枚がやっとできあがるということなんですね。

木藤　線香花火を束にすると打ち上げ花火ぐらいになるそんなイメージです。中古カメラ屋さんに売っているような小さいクリップオンストロボで全部撮っています。

原　そういう撮り方はどういうタイミングで思いつかれたんですか。

木藤　スタンドを組んで撮った方が一番早いんですけども。撮影場所の許可がいることとスタンドとかを揃えるのに結構な金額が必要なので、簡単に撮れてなおかつササッと終わらせる、バンクシーがササササッとやるみたいな感じで。これ撮るのも結構チカチカチカって1体撮るのに１時間から２時間は最低必要ですけども、なるべくササササッと撮るようなスタイルにしたくて、このようなスタイルにしましたね。僕は実物がこう仕上がるのって見ていないので、全部イメージした感じでただ光を当てていて。後々Photoshop でレイヤーを重ねているだけなので、たまに撮り忘れて繋がらないことがありますね。それが札幌とか北海道だとしたらもう１回行くはめになります。さらに今のこのコロナ禍だとなかなか行けないので、厳しいところはありますね。

原　今まで作品を本のかたちにされてきていると思うんですが、本を作られるきっかけというのは何かあったんですか。

木藤　元々、写真の夜の学校に通ってたんですけども。そこの先輩で坂口トモユキさんという方がいるんですけども。その方が ZINE とか同人誌のかたちにして広く販売すれば、美術関係の方だけではなくて一般の方にも知ってもらえる機会になるってことで、今の本を作るかたちにしました。なので本を簡単なリトルプレスを作ってお店に置いてもらうかたちにしてから、SNS とかでもいいんですけども名刺代わりにもなりますし、ファンもそっちの方がまあまあついてくれるのでそういったかたちにしましたね。あとぶっちゃけのところ、生計の半分ぐらいは薄っぺらい本で成り立っているんで、今はやめられなくなっちゃいましたね。

原　なるほど、ありがとうございます。では最後になりましたが、本多さんに会場内の作品についてご紹介いただきたいと思います。本多さんは２作品あって、いずれも参加型の双方向的なメディアアート作品になっています。

本多　僕は２つ作品を展示させてもらっています。今動画で流している１つ目は《Mr.Facebox》というタイトルの箱の内部に立つと、その中の人の顔が外側の箱に反映されるような作品です。まずこちらから説明します。

　箱の内側にも仕組みがあるのですが、この箱の中に立つと、中の人の顔が反映されるようになっていて、例えばまばたきをしたらまばたきをしたり、口を開けたら口を開けたり、黒目を動かしたら黒目が動いたりとか、箱の中の人の表情が反映される被り物になっています。この作品は着ぐるみだったりお面だったりアナログな被り物を、インターネット上のアバターだったり、3D キャラクターのように表情を自由に動かせたら面白いのにな、という流れで考えながら制作をしました。現実空間、この日常にインターネット上のアバターを組み込んだような世界を空想して、想像しながらかたちにしたような作品です。人って好きな服を選んで出かけたり好きな靴を選んで出かけたり、インターネット上ではアバターを好きな見た目にカスタマイズしたりだとか、日々アイデンティティを強調して生きているんじゃないかなと思っていて。特にこの状況になった最近では、マスクを感染症対策に着用することが当たり前になっていると思うのですけど、マスクも手作りの物とかいろいろな色があったりとか華やかなものとか、ユニークなデザインが日常的に着けられるようになっていて、以前はなかったカスタマイズ性がマスクにも生まれてるなって思っています。そんな自分の個性をカスタマイズできるパーツの延長として、その１つとして《Mr. Facebox》、この作品は顔自体をカスタマイズして世の中、街を歩くようなそんな世界を想像しながら作っています。もしこの姿で現実世界で人と人が会うような世界になったら、本当にその時の人と人との距離ってすごい曖昧なものになるんじゃないかなって考えています。

原　これ実際に口を開けるとこの子も口を開けてくれて、目を閉じたり動かしたりすると目も動いてくれてというかたちで、中に入ってる本人以上に見ている人に対してはすごくインパクトがあると思うんですけど。普段は自分の表情っていうのを、それほど気にしていないことが多いと思うんですが、目と口だけでも喜怒哀楽というのか、そういったものが表現できるんだなというのも普段以上に感じます。単純だからこそ余計に伝わるところがあって。これは過去に他の場所でも展示をされたことがあると思うんですが、今も仰ってくださっていましたが、やっぱりこのコロナ期に入ってからご自身で自分の作品の見方が変わった部分もあるんですか。

本多　そうですね。改めてこの展覧会のテーマと、あとは自分の作品を照らし合わせながら考えた時に通ずる部分があるというか。繋がる部分があるなと思ってこの作品の出展を決めました。

原　ありがとうございます。もう１つの作品の方は、５つの色が床面に照明が当たっていて、そこに人が立つとそこの色が点滅し、四角錐の部分が動き始めるんですが。その動きっていうのも、さっきのアバターのボックスと同じように、体験してる人の動きをそのまま真似ていますね。こちらの方についてもご紹介いただけますか。

本多　はい、今ご説明いただいたかたちなのですが、床に投影されている５つのライトから好きな色を選んで、その色の上に立つと壁面に設置されているとんがり型のライトが動き出して、自分が選んだ色と同じ色になって、自分と同じように真似しながら動いてくれる、という作品です。作品名は《メイト》というのですが、テーマとしては、その名の通り「仲間」というものをテーマにしていて。何かのきっかけで友達や仲間が増えたり、いつの間にか疎遠になっていたりとか、仲間のかたちって時間とかタイミングとか場所だったりとか繋がり方によって変化していくものだなと思っていて。そういう、人のコミュニティー構造みたいなものをモチーフに、表現してみたいなと思ってかたちにした作品です。

原　以前は実際にこれと同じようなデバイスがあって、それを触りながら動かしていくとそれがコントローラーみたいになっていたと思うんですけども。今回はこのようなかたちに変化をつけられたのは、やっぱりコロナ対策というかそういった予防の観点からということですか。

本多　以前はちょうど１年前ぐらいだったんですけど、５色のとんがり帽子を実際に被ってもらったら、その帽子の色と同じように変化する、という形式でした。今回は感染対策予防のために、非接触というかたちにしたっていう意図もありつつ。仲間がテーマの作品なので、非接触で距離をとっていても離れていても仲間と繋がったり、新しい繋がりができたりするよ、というメッセージを自分なりに込められたらいいなと思ってこの形式にしました。

原　これ音も出ていたかと思うんですけれども、音は以前から出ていたんですか。

本多　そうですね。以前から同じように音を入れていて、サウンド制作とかも少しやるのですが、実は自分の声を元にしてこのサウンドエフェクトを作ってたりしますね。

原　なるほど。どうでしょう、尼崎に多分あの大洲さんと

本多さんが比較的長く展示に時間をかけて滞在してくださったと思うんですけれども。A-Lab にいらっしゃってる間に何か考えられたこととかっていうのはありますか。

本多　A-Lab に実際に伺ったのが今回初めてだったんですけど、ちょっとは知ってはいたものの実際に行くとやっぱり感じ方も変わっていて。住宅街の真ん中にある元々公民館だった施設なんですよね。その施設だからできていることだったりとか、A-Lab の成り立ちとかを知ることで、どういう人に作品が届くといいなって考えたりだとか。実際、僕は会期初日まで立ち会わせてもらったんですけど、その時も近所の小学生が遊びに来てくれたりとか。普段僕が出展させてもらっているような展覧会とはまた別の層というか、普段見てもらえない層のお客さんに観賞してもらえたなっていう実感はありましたね。

原　普段、本多さんが展示されているところだと、どういった層の方たちが多いんでしょう。

本多　割とメディアアートと言われるようなジャンルだとか、テクノロジーを使った新しい体験みたいなのが好きな層が多くて、ファミリー層だったりも多いんですけど。こういう身近なところにある施設っていう理由で来る人はなかなかいなかったりするので、そういうのは A-Lab の特徴として面白いなと思いました。

原　ありがとうございます。これまで今回の展示のお話の中にも新型コロナウイルスが感染拡大し始めてからの展覧会っていうことで、そこにまつわることも色々皆さんのご紹介の中に入れていただいていました。とはいえ、私たちは多分よく世の中でウィズコロナとかアフターコロナみたいな風に言われるようにですね。この状況と完全に離れる事っていうのが当分の間できないと思われます。そういった中で皆さんそれぞれに、非常にユニークかつものすごく芯の通った作品制作のあり方をずっと続けてこられている方たちで、そういう中でご自分たちの表現とかに何か影響があるのかとか。あるいはアーティストとしてこういう中でどういった表現をしていくっていうことに何か考えられていることがあるのかとか。その辺りをここからこれまでのそれぞれがプレゼンテーションしていただくかたちではなくて、自由にディスカッションしていきたいんですが。そのきっかけとしてはですね、双方の作品についてこれまで触れることなく、ご自分の作品についてだけお話を伺っていたので、他の方の展示作品の中での表現についてお感じになったことがあればお願いしたいなと思います。ここに来られてない方にちょっと聞くのは酷だと思うのでどうでしょう大洲さん、何かこう他の３人の方の作品について思われたこととかありますか。

◆他の出展者に聞いてみたいこと

大洲　私も設営がちょっと早かったんで、言ってみたら他の方の作品を十分に見れてるわけではないです。本多さんが後からだと一番居られた、その時期ですでに見えていたものとして、一番初めの方から設営された木藤さんの作品とか、もちろん本多さんの作品はある程度自分自身が知っているということもあるし性質のこともあるけど。やっぱり本来 A-Lab っていう場所自体が公民館だった場所だし、行かれたことのある方はご存知なんですけど下が保育園だったり、まわりは住宅地だったりしますよね。そのなかで夏だっていうこともあって、お子さんや家族連れの方がいらっしゃることがあり得るなかで、それに対する対応というか反応があり得る作品だなと思うんですね、木藤さんの作品も本多さんの作品というのは。そのプレゼンテーションのなかで今回今までと違って、もちろん先ほど仰っていたこともあると思うんですけども。意識的なものとして見せるにあたって何かこういう今までとは違うかもしれないなとか、今までとは違う反応があるかもしれないなっていうことが考えられたりとかあるのかなっていうのが、素朴な疑問ですけどありますね。

原　どうでしょう、木藤さん。

木藤　僕の作品は全国の公園を撮っていますけども、一番見に来てもらった方に共感してもらえるのはやっぱり地元の公園なんですよ。例えば近所の日常の公園なんですよね。なので今回のも一応全国の公園をまんべんなく展示をしていますけども、なるべく兵庫県をはじめ近畿圏の公園を多めに展示している感じですね。カエルの写真が２点あるんですけど、それは大阪の久宝寺の公園と兵庫県の神戸市の天井川公園というところにあるカエルを展示していますね。なので見に来た方が一番作品に共感してもらえるっていうのは、地元っていうものはとても強いと思うんですよね。大洲さんの車窓の写真もそうですけど、

やっぱり共感を得るのって地元というか見覚えのある風景、そこが一番共感してもらえるとこだと思うんでそこを一番大事にしてますね。

◆今後のインストールのあり方

大洲　そういう意味で言うと、今回これ言っていいか分からないんですけど。インストールすること自体がいろいろ困難のあった上坂さんの場合っていうのは、関わり方ってどうだったんだろうっていうか、今までとは訳が違ったっていうところ。これは全員あったと思うんですけど、逆に言うと私は今回一切上坂さんの作品をインストールに自分は実際に行ってるけど、一切実際に見ていないという状況ですよね。実はご本人もそういう状況に近かっただろうと思う、それってやっぱりなかなか今までは想像がつかないし、特に上坂さんのような作品の場合っていうのは、場にやっぱり対応していかれる場合、そういう性質のものだと思うから結構な困難があったのではないかと思うんですよね。

上坂　そうですね、あの大きいサイズの作品を完全におまかせで設営っていうのは初めてだったんですけど。画面を見て設営をしてもらうっていうのと実際にその場に居るのって、見てるものとか会話とかは同じなのにこんなに違うのかっていうもどかしさも結構ありつつ。あとは他の方の作品も実際に見れたわけではないので、まさにディスタンスだなと思いながら、なんとか展覧会をオープンできて一安心はしたんですけども、モヤッとしている部分はやっぱりあります。

大洲　ありますよね。

原　上坂さんは Zoom で確認をしながら展示に参加したというかたちだったと聞いてるんですが、一度も会場には来られてないんですよね。

上坂　下見には一度伺いました。

原　下見には来られたんですね。ということはだいたいこの場所だったらという風には思いつつ展示をされていたと。今後もこういうことはあり得るということですよね。上坂さんに限らず他の皆さんでも今後こういう現地に行けないっていうようなことは、特に海外展なんかだと今はもう渡航ができないので。それこそ今始まった横浜トリエンナーレなんかの場合はキュレーターも来れなくて Zoom で確認しながらというような感じなので。展覧会のインストールっていうようなところでいうと、かなりこれから変わっていくでしょうけども、そこら辺はある種テクノロジーのサポートを得ながら、どちらが現実かわからない世界にいて、自分の想像を超える展示になっている可能性っていうのももしかしたらあるかもしれないし。その辺り本多さんは Web 制作とかテクノロジーの仕事もされているし、色々そういったところで考えられることとかもあると思うんですけれども。今回ご本人は実際に来てインストールしてくださいましたが、そういったあたり今後のあり方とかって何か思われるとこはありますか。

本多　そうですね。僕の作品の場合はやっぱりお客さんに参加してもらって遊んで楽しんでもらうっていうところで、お客さんが参加した時点で本当の意味で作品が完成するというか、展覧会だったりとか体験してもらえないと本当になかなか価値を見出せない作品だなと、改めてこの期間に思ったりしました。今後を考えるにあたって、まさにどうしていこうかなと考え中ではあるんですけど、表現にこだわらずというか今の時代の新しい生活様式に合わせた届け方をアーティストとしては、模索するというか変化していきたいなと思ってますね。

原　今回は来ていただけましたけれども、今後例えば自分はインストールに行けないような場合も出てくると思うんですね。そういった場合の対策みたいな事っていうのは、今回考えられたり他の方の展示の様子を間近でスタッフの方がやっているの見る場面もあったと思うんですけど感じられたこととかありますかね。

本多　作品によってはお任せして設営まで行っていただくことができるものもあるんですけど。どうしても自分が参加しないと設置は完了しないようなものも僕の作品の性質上多いので、本当にこれからこの世の中どう変わっていくか誰も予想はできないとは思うんですけど。本当に設営に行けないってなったら、そもそも出品しないって判断にはなると思いますね。なのでさっきも少し言ったんですけど、体験型の今作ってるような作品に関わらずインターネット越しで届けられるような表現だったりとか、その時代に合わせた表現を身につけていきたいなと思ってます。

原　上坂さんの作品は実際に身近に日常にあるものがミ

ニチュアになって目の前に現れることで、気づくことがあると思います。今後例えば他の方とコラボレーションでバーチャルリアリティでやってみませんかという、お誘いがあったら上坂さんはどうですか。

◆今後の制作するスタイル

上坂　私の作品を作るっていう感覚で言うと、映像とか使ってるんですけど完全に映像じゃなくて。その技術がすごいみたいなタイプじゃなくて物体を作ってるので、汗水たらしてそこに自分で置きに行ってというのが制作するっていうことなんですね。だからインスタレーションっていう風に自分で言っているので、自分でインストールしないと作品じゃないというか。だからネットとか技術で、自分は座ったまま手指の操作だけでパパパッと作品が完成しちゃうのは、私的には自分の作品なのかなっていうところがすごくあります。やっぱり塊と向き合っていかないと自分の作品にはならないっていうことをやっていると思うので、はい。

原　今木藤さんが多いに頷いておられる様子が画面越し見えたんですけども。木藤さんも撮影された後でPhotoshopでレイヤーを重ねていくとはいえ、ものすごくフィジカルな作業が多いですよね。だからこれからの作品というところで何か考えられる部分とかってありますか。

木藤　でも自分のスタイルとしてコロナのおかげで結構変わっちゃいましたけど、今までの作品作りを貫くしかないですね。もう変わらないことが一番いいかなと最近思いました。なんだろう、結構５ヵ月ぐらい作品を撮れていなかったんですけども。今日、大洲さんのコロナ禍でもすごい作品づくりに積極的な姿を見て、自分ももうちょっと撮らなければいけないなと励みになりましたね。もうちょっと頑張ります。

原　本来ならば８月１日にこの展覧会が始まってやっと展示が終わってホッとしたアーティストたちがいて、みんなで打ち上げでもしようかという流れになり、グラス片手に作品について語り合ったりとか、そういった場もあったはずなんですが。こういうZoomを通した対話っていうことに関して、今日下準備でやり取りもしましたが。結局本番になってから上手く画像が出てこなかったりというような歯がゆい部分もあったりしましたよね。作品の作り方っていうのはこれからも変わらないとしても、コミュニケーションのあり方っていうことについての変化っていうものは受け入れておられますか、木藤さん。

◆今後の作品発表のあり方

木藤　結構慣れましたね。でもやっぱり作品は展示したいので、何だろうSNSとかで写真を発表してしまうと展示をする意味がないのかなと思うこともあるんですけども。やっぱりそれとこれとはまた別なんで、ちょっと話はずれますけども、展示する機会があってその場所に行ってもらって見に来た方にやっぱり体験してもらうってことは、とても重要なことだなと思います。

原　こういう時期だからこそ、そこに行ってサイズ感とかいろんなものを身体を通して感じたりとかするのが大事になるんでしょうねきっと。

木藤　そうですね。特に僕以外の３人の作品は実際に見た方が面白いなと思いましたね。

原　今回のコロナのことで３月以降、多分皆さんの中でも決まっていた展覧会が中止や延期になってしまったというような、ご経験も多分あるんじゃないのかなと思います。これからのことについて、とても皆さんから前向きなお話を聞けていると思うんですが。アーティストとしてこの時期だからこそ自分の表現が、こんな風に相手に伝わればと思われる部分はありますか。例えば大洲さんはこれまでもずっと車窓を使ってやってこられたんですが、「アートにエールを！」のサイトにも作品を出されていたり、同じ作品が何か違う意味を持ってきたりとかっていうような、そんなことを考えられる場面はありますか。

大洲　そうですね、やっぱり車窓っていうモチーフは変えないけれど、手法は変えないんだけれども、撮るのが風景だけでなく人も入ってきているっていうような事っていうのは、これは実は前から思ってたんだけれどもきっかけがなかなかなかった。というようなところで考えれば、やっぱりピンチってある意味でチャンスであったりする訳ですよね。何かものの見方が変わる社会のあり方が変わってくるときに、当然見せ方も今までと同じ、考え方制作も同じという訳にはいかないので、そしたらそれに順応するかたち、順応という言い方は変ですけども。もちろん反応しないで自分の制作を続けることを今はやっておくっていう考え方も当然あり得る。ただ自分がちょっとでもこれに対してこういう反応、対応をしてみたらひょっとしたら今までやっていることとは違うことができるんじゃないか、というようなこととかっていうのはこれからも積極的にどんどんやっていきたいなと思いますね。やっぱり今ある自分の表現って当然すべてではないし、それが変わっていくっていうのは内からの何かもあるけど、当然外からやってくる何かに対応をするっていうことも当然ある訳で、それはなんか上手く外も見ながら自分の内も見ながら何か変わっていけたらいいかなと思っています。

　あと当然表現するフィールドっていうのが移り変わっていくこともあると思います。オンラインで見せるということもありますし、まさに先ほど仰っていた、私も５月１日からあるはずだった京都のGallery PARCでの展示も中止になってしまった。その後、７月から同じギャラリーでずっと話をしていて、オンラインで作品を見てもらってそれを年に４回郵送で届けるっていうフォーマットを1つ決めて届けて、さらに購入いただいた方にフィードバックをもらってさらに作品が変化していったり、ある意味参加をしてもらう。そういった、試みっていうのも生まれてきている。もちろんある程度、いろいろ何かできないことができてきたっていうことに対する、じゃあどうやっていこうかというような対応ではあるにせよ。今までとは違うことができるというようなことに、なっているということも確かにあります。あとオンラインのトークに関していうと、今こうやってオンラインでお話しをしているということは、前まではこれはA-Labでトークをやっていたとすれば基本的には現場にいる人しかライブの時間帯で見ることができなかったかもしれない。A-Labはきっちり全部アーカイブをされてますけど。これが今はライブで今展覧会に来れていない人も、なかなか今行くのはちょっと思う人も、こうやって話ができるし見てもらうことができる。プレゼンテーションの機会っていうのは制限されている部分もあるけど、増える部分もあるっていう。可能性の方をみていきたいなみたいなところが私はありますね。

◆ Gallery PARCの場合

原　Gallery PARCの場合はギャラリーの運営形態そのものも変更を試みられていますね。非常に実験的で大きな転換を図られていて、これまでと逆に同じことをしていこうとするのではない、リスタートをきられたというか。

大洲　そうですよね。Gallery PARCに関していうとそれには理由があって、今までと同じ形態で場を持ち続けるというのはなかなか困難さを伴うであろうと。でも大事なのは作家を支援していく役割が自分たちにはある。作家も発表の場っていうのはやはり必要だから、その場なり活動への可能性というものをどうやって持続させていくかというところが主眼にあっての決断だと思うんですね。それは作家としても同じ、だからGallery PARCで私が一番最初の中止事例になりましたけども、それから1年後までにスケジュールされていた作家が参加するかたちでその［m@p］っていうオンライン＋郵送っていうプロジェクトが今動いてますけど。作家それぞれがそれを受け入れて、じゃあこういう風な形でやっていこうと思うんだけでもどういう風に対応してもらえますかっていうことを、それぞれ考えて作品をまた作っていくことだと思うんですね。そういうことってアーティストだけじゃなくて、美術関係者みんなに向けられてたものだと思うんですけど。今までの活動、これ美術だけの話ではないですが。大きな意味での、私の作品のタイトルは今回《Standing》とつけていますが、立ち続けることができるか、止まらないで進むことができるか、今までとは同じやり方はできない中でどうやるのかですね。

◆今後期待すること

原　アーティストだけが役割を背負っているわけではなくて、アーティストの方たちの作ってくださった作品を人と繋いでコミュニケーションを取れる場をつくるこのA-Labという発信基地がこれからどう発信していくかっていうことなので、まだこの展覧会は９月22日までありますが、いろんなかたちで今後のこのコミュニケーションというのを考えてどういうやり方があるのかっていうのを考えていかないといけないなと思います。上坂さんと本多さんは20代でスタートを切られて間もない方たちなんですが、いきなり変化の場にあって今後期待したいことっていうか、自分のやりたいことや、こういうサポートがあったらいいなとかこうした状況が周りに作られていけばいいな

ということありますか。上坂さんなんかはどうですか、まだ始められたばっかりですが、期待されることとかありますか。

上坂　期待すること何ですかね。難しいんですけど、作品を作ることを一番に考えているので何だろう、分かんないです（笑）

原　じゃあ本多さんに同じ質問してもいいですか。

本多　自分の頑張り次第の部分もあるんですけど、今の状況だとまた同じことが言えるのかわからないけど。もっと個人の作家が作った作品の展示の場が世の中に増えるといいなとか。それに対する報酬がもっと増えるといいなっていうのは期待しています。

◆質疑応答

原　いろんな公募で申請できるような制度もありますよね。"あ、A-Lab でなんかやってるらしい絶対これちょっと 9 月 22 日までに見たいよね" って思ってもらえるようなこちらの発信のしていきかたっていうのも模索していく必要がありそうな気がします。

本来ならばここで会場でお客様の質問を受けるところなんですが。ご視聴いただいてる方から質問がきているようだったら、そちらの方にお答えする時間としていきたいと思うのでちょっとお待ちいただけますか。質問はいただいていないっていうことで。作家さん同士で双方にこれ実際に会ったら聞きたかったことありませんか。

本多　聞きたいことではないんですが、木藤さんの作品の中に僕の地元の遊具がありました。

木藤　どこですか。

本多　鬼の遊具写真は立川ですよね。

木藤　そうですね、駅前の錦第二公園ですね。

本多　地元が近くてたまに散歩して行ったりだとか、見たことある遊具でした。

木藤　結局のところ、僕の作品は地元の方のよく見る日常をちょっとやっぱり喜んでもらいたいがために撮ってる感じですね。なので勝手に他人の日常を撮ってる感じなんですけども、ちょっとでも喜んでもらえるととても嬉しいです、ありがとうございます。

本多　良かったです、伝えられて。

上坂　学生の時、立川に住んでいました。どこかちょっと分からないんですけど。

木藤　鬼公園ですか。中央線を東京から立川に着く到着するまでの 10 秒ぐらい前に、左側を見てると鬼がいます。

原　ぜひ中央線に乗られたら今度見ていただきたいなと思います。それでは時間もなくなってきたので、これからの皆さんの活動予定について、皆さんの方から教えていただけますか。上坂さんこの後発表の機会とかっていうのがあれば告知をお願いします。

◆今後の活動の告知

上坂　「六甲ミーツ・アート　芸術散歩 2020」に今年出させていただきます。今、新作をひいひい言いながら作っているところなんですけど。六甲山の綺麗な風景を取り入れて、作品にしているところです。結構出来上がってきて、椅子シリーズを持ってきてみました。これは六甲のいろんなミュージアムとか、カフェとかに実在するところをリサーチして作っているので、現物のどこかなっていうのも探しながら見てもらえたら嬉しいです。

原　六甲ミーツ・アートは何日からですか。

上坂　9 月 12 日からです。

原　9 月 12 日からということで、もし遠くにいる方も 9 月 12 日に来られると A-Lab のディスタンス展も両方見ていただけます。ありがとうございます。

上坂　ありがとうございます。

原　木藤さんから何か発表のご予定はありますか。

木藤　今年も来年も特にないんですけども。日本中の市町村の公園課に勝手に電話をして、この公園はいつなくなりますかってリサーチをかけているので、近日コロナがあろうがなかろうが壊されちゃう公園はもう知ってるので、それを早めに撮りにいくだけですね。

原　じゃあ結構撮影予定がたくさん詰まっているということですかね。

木藤　そうですね。近日には埼玉の上尾運動公園にある遊具とかも無くなってしまうってリサーチをかけているので、それを撮りに行くだけですね。

原　ありがとうございます。A-Lab の方では木藤さんの作品集も販売されていますので、是非こちらで聞いて面白いと思われた方は、ご購入もお願いしたいと思います。では大洲さんも Gallery PARC の新しいかたちの展覧会以外にも、ご予定はありますか。

大洲　9 月には「すみだ向島 EXPO 2020」っていうのが東京都墨田区で行われます。今回は窓を使わない作品を考えています。「隣人と幸せな日」というタイトルがついていますが、長屋とか人の密なところでいろいろ今、隣人とは密接に繋がりのある場所性とはなんだろうと考えながら作品を作る予定でいます。でその後に 10 月 24 日から 11 月 23 日「富士の山ビエンナーレ 2020」これは静岡県富士宮市で行われるんですけど。私は東海道本線の富士駅からすぐのあたりのイケダビルという古いビルの中で展示を行うんですけども、こっちは窓です。ここならではという作品になりますので、これも是非機会のある方はご覧いただければ嬉しいです。あとは年末にかけてになりますけど「ホテ山ビエンナーレ」。青森にゆかりのある作家が自主的に開いている 1 日だけ開催されるビエンナーレというのが 12 月 29 日にあります。もう 1 つ個展が今年中にありますが、これはちょっとまた発表を楽しみにしていただければと思います。

原　最後になりましたが、本多さんお願いします。

本多　8 月 1 日から埼玉県の所沢にある角川武蔵野ミュージアムというところがオープンしたのですが、そこに常設というかたちでキッズ向けの作品を出展させてもらっています。今、動画が見えていると思うんですけど、こんな感じで画面を触って目とか口とかパーツをカスタマイズしつつ、顔の周りに自分の好きなかたちの積み木を貼り付けて生き物のようなものを作ってみよう、という創作体験ができるようなコンテンツを出展しています。たぶん半年以上は展示されていると思うので、是非所沢の辺りに行かれる際は角川武蔵野ミュージアムに立ちよっていただけるとうれしいです。

◆最後にコーディネーターから

原　ありがとうございます。では 2 時間あっという間に過ぎてしまいました。私たちは半年ぐらい前から急に自分たちの生活がウイルスという目に見えないものによって変化を余儀なくされてしまったのですが、そんな中でも作家たちは芯の部分は変わりなく制作を続けていきながら、いろんなかたちで模索して新しい時代を切り開いていこうとポジティブにやってらっしゃるというのが、今日のみなさんのお話しからもよく分かりました。この「ディスタンス　〜間隔と感覚〜」展、9 月 22 日まで開催しております。火曜が休館日となっていますが、こういう時期ですので来場できない皆さまへは、SNS でも情報を発信していますし、今日のトークもアーカイブされていきますので、またもう一度お聞きになっていただければと思います。どうもありがとうございました。

A-Lab ☑ *Exhibition* Vol.24

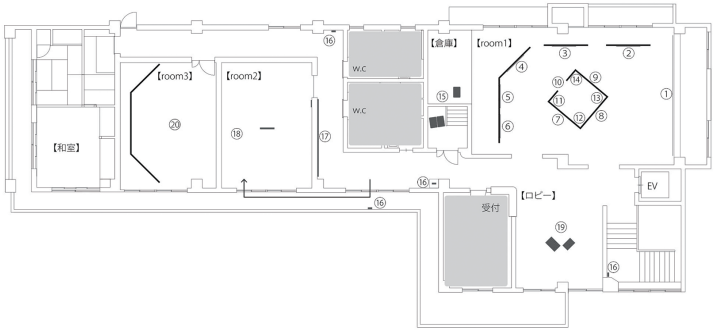
ディスタンス

間隔と感覚

2020 8/1 (土) -9/22 (祝)(火)

上坂 直 | **大洲 大作** | **木藤 富士夫** | **本多 大和**
Uesaka Nao　Oozu Daisaku　Kito Fujio　Honda Yamato

主催　尼崎市
協力　Baycom



【room1】

木藤　富士夫

①《埼玉県さいたま市南区根岸東公園（恐竜公園）》| ②《東京都北区王子六丁目児童公園》| ③《和歌山県和歌山市新南公園》| ④《東京都世田谷区ブタ公園》| ⑤《東京都町田市つくし野ながぐつ児童公園》| ⑥《三重県鳥羽市市民の森公園》| ⑦《兵庫県神戸市須磨区天井川公園》| ⑧《北海道紋別市ホワイトビーチ》| ⑨《武蔵野市うさぎ山公園》| ⑩《千葉県香取市わんぱく公園》| ⑪《東京都立川市錦第二公園》| ⑫《大阪府八尾市久宝寺緑地》| ⑬《神奈川県藤沢市後河内公園》| ⑭《千葉県君津市北子安公園》
インクジェットプリント、サイズ可変（2013〜2019）

ステートメント
昼間は子供の遊び場として賑わっている公園遊具。日が暮れてから彼らをライティングして撮影をすると、不思議な遊戯彫刻（プレイスカルプチャー）としての一面を見ることができます。年月の経った公園遊具は全国に点在しているが、ごく普通の近所の公園遊具も私としてはもう一度、魅力的な存在として再確認してもらいたく全国の公園遊具を撮影しています。

【倉庫、廊下他】

上坂　直

⑮《個人的聖域群：川口》ミクストメディア（衣装ケース、MDF 等）（2019）
四角く整い何層にも積み上げられた、都市における「住む」の在り方は、まるできれいに収納されているようです。一見とても無機質な集合住宅だが、その中に見え隠れする、人間味あふれる生活のひとつひとつはとても愛おしい。「ステイホーム」が叫ばれる最近においても、それぞれの箱の中で、彼らは思い思いの過ごし方をしてきたのだろう。「住む」ということに対する、見失っていた価値観を見つめ直したいと思います。

⑯《所在譚》コンクリートブロック、石膏等（2019）
あちらこちらで壁を覆う白いタイルは、まるで都市の細胞のようです。現代を象徴する白い小さなタイルを背景に存在するそれぞれの「もの」が語るのは、都市における他人の存在です。忘れ物や落書き、彼らが残していった痕跡から、どのような物語を感じ取るだろうか。

⑰《Drawings》ケント紙に鉛筆（2020）

ステートメント
縮尺を操りながら制作することを通して、東京をはじめとする現代における都市の在り方への疑問や違和感、そこに潜む人間らしさと向き合っています。

【room2】

大洲 大作

⑱《Standing》列車の車窓を撮影した写真（シングル・チャンネル HD ビデオ）、通勤電車の窓、プロジェクター、スピーカー、ポスター「3 つの密を避けましょう」、時間：15 分 31 秒（2020）

ステートメント
隔離／分断の時代に立つ我々 - アーティスト・美術関係者 - の姿を、直接会えないままに、それぞれの生活の沿線で「車窓」にうつし撮る、現在のクロニクル。撮影はすべて車窓を介し、密閉・密集・密接を避けて行なわれています。

【ロビー・room3】

本多 大和

⑲《Mr.Facebox》木製ボックス、プロジェクター、PC、iPhone（2018）
被った人の顔になる被りモノです。口を開けると同じように口を開けたり、まばたきをするとまばたきをしたり、黒目を動かすと黒目が動いたり、中の人の表情に合わせて被りモノの顔が動きます。手触り感のある被りモノとバーチャルなアバター。それぞれの性質と、操縦者によって動く分身であるという共通点に着目した「現実空間のアバター」です。好きな服や靴を選んで出かけるように、アバターを好きな見た目にカスタマイズするように、好きな顔を選んで街を歩く世界を想像しながら制作しました。

⑳《メイト》とんがりライト、プロジェクター、PC、Kinect（2019）
好きな色の光の上に立つと、同じ色のメイト（仲間）が登場し、鑑賞者のマネをしながら動きます。鑑賞者がアクションするとメイトは人間性を増し、仲間であることをさらに意識させてくれます。何かのきっかけで友人が増えたり、いつのまにか疎遠になっていたり、時間や場所、つながり方によって仲間の形は変化していく。そんな人と人のコミュニティ構造をモチーフに形づくったインタラクティブ作品です。

ステートメント
「みたて遊び」や「発想体験」をキーワードに、鑑賞者が作品に参加できる体験型インスタレーションの制作をしています。驚きやワクワクの中で、何かを感じていただけたら嬉しいです。

【和室】

インタビュー映像、作家資料

■ フライヤー

あまらぶアートラボ A-Lab　archive vol.26
Exhibition vol.24「ディスタンス　～間隔と感覚～」

2021（令和 3）年 3月　初版第 1 刷発行

発行 編集 制作　　尼崎市　文化担当部　文化振興担当

撮影　　小林哲朗　p4-11, 15-26