

A-Lab Artist Talk

出演 川田 知志、迎 英里子、服部浩之(ゲスト)  
日時 平成31年2月24日(日) 14時~15時30分  
場所 あまらぶアートラボ A-Lab room1



トークの様子

服部浩之さん(以下、服部) 最初に川田さんから今回の作品に繋がるような話を聞いて、迎さんも同じく今回の作品だけではなく、少し前の作品のこともお話いただいて、そこから三人で主に今回作られている作品のを中心にディスカッションしながら最後にご質問なんかしていただけるような形で。自己紹介からみたいない感じがいいですかね。

川田知志さん(以下、川田) そうですね、自己紹介から。じゃあ、服部さんから。

服部 服部です。はじめまして。今日トークに呼んでいただいたんですけども、なんかすごい早い時期、5月くらいとかになんかやりましょよ、っていう話がありましたね。

川田 そうですね。

服部 どういう関係があるかだけ最初にざっくりと。僕は普段、キュレーターとしてフリーランスで展覧会の企画などの仕事をしているんですけども、同時に秋田公立美術大学というところでも仕事をしておりまして。迎さんは去年の4月から

大学の同じアーツ&ルーツという専攻で助手として働いていらっしゃる。僕はずっと作品を見てるってわけではないんですけど、たまたま実は修了制作も京都で拝見している。

迎英里子さん(以下、迎) 知らなかったです。

服部 あ、ほんとですか？

迎 はい。ありがとうございます。

服部 その後@KCUAでのグループ展も拝見しています。僕は秋田だけでなく愛知も活動拠点としていて、川田さんはあいちトリエンナーレの開催地ともなった名古屋市の長者町という地区で活動するNPOが主催しているアーティスト・イン・レジデンスのプログラムに呼ばれていらっしゃった。その時に不思議な立ち位置で作品制作に関わりました。

川田 アドバイザーっていう感じですかね。

服部 一緒にトークなどもしましたね。その後はあいちトリエンナーレの地域展開事業の一環で一宮市という繊維産業が盛んな街で開催された展覧会にも参加され、近年の作品を続けて拝見する機

会がありました。この前は大阪のart court galleryで個展をされていて、その時にもトークに呼んでいただきました。異なる地を拠点とするお二人の活動をたまたまどちらにも立ち会う機会があったので呼んでいただいたのかと思います。では川田さんお願いします。

### 過去から現在へ

川田 そうですね。自己紹介も兼ねて僕の作品と今展覧会に出展している作品の話をお願いしたいと思います。よろしくをお願いします。

改めまして川田知志と申します。普段は壁画の制作をしています。ただ壁画と言いましても、その壁画に対して様々なアプローチを色々な視点や方法を用いて展開しています。色々な視点や方法のアプローチについて、作品を見せながら尼崎、あまらぶアートラボで作った作品について説明も同時にしていけたらなと思っていますのでよろしくをお願いします。はじめに今までどういう作品を作ってきたか。僕は様々な公共の空間で作品を作ってきました。勿論、主に壁面に絵を描くという方法をとっています。まず銭湯の作品があるのですが、これは銭湯の壁画ってどういうものがあるのかなという疑問から富士山っていう代表的なモチーフがあるけれども、それ以外のモチーフって描かれてなかったなと思って、富士山以外の絵を銭湯に描いたらどうなるのかなという試みです。ここの銭湯はオーナーが非常に若くてその子供ちゃんも非常に幼くて、その子供ちゃんの落書きをモチーフに、銭湯の新しい壁画を提案しました。

次に京都芸術センターです。京都芸術センターでは、皆さん関西圏内なのでご存知かと思うんですけども、京都を代表するアートセンターの一つで、北ギャラリー、南ギャラリーっていう二つの展示スペースがありまして。僕はそこの展示スパー

スではないところ、つまり公共の空間をそのまま作品にするにはどうしたらいいのかなと思いました。じゃあ普段見慣れている廊下をそのまま作品にしてしまうと風景がどういう風に変わるのかなと思って展開しました。

次に先ほど服部さんのご紹介にもありました、名古屋の長者町というエリアにあたる場所で作った作品です。今回のあいちトリエンナーレの会場にはならないんですけども、2016年まで長者町エリアは会場になってまして。その長者町エリアというのが、元々大きな繊維問屋街になっていました。現在は時代の流れだったりと、街の雰囲気が変化したということで、元々は繊維業を営んでいた問屋の建物なんかの色んな形で中身が変わったりとか、そもそもビルの耐久に問題があったりとかで壊されたりとか中身がごろっと変わったりして町の様子も変わっていった。その中で町の様子も変わっていく中に、愛知のアートセンター「アートラボあいち」が、現在はまた違うところにあるんですけども、以前はこの長者町エリアにありまして、そのビルの一角がレジデンスという形で解放されていて、そこで滞りして作品制作したものです。元々今までは、京都芸術センターであったり、先ほどの銭湯は、展覧会の期間だけにしか存在しない壁画という名目でやっていた。けれどもここの壁画に関しては、もう元々このビル自体が取り壊されるという情報がありまして、



川田知志さん

その取り壊される建物の中でどういうことができるのか。一番最初にビル自体がなくなる、けれどもその中で自分が壁画でなにができるのかとなった時に、いつもは建物より先に壁画を壊してしまっていたなという部分に気付いたんですね。後々建物の方がなくなってしまう、けれどもじゃあその壁画を残すことができるのであれば、この建物自体の記録を自分の壁画に閉じ込められるのではないのかなという。そこでこう壁画を移動させることの表現化。これが現在僕が作品で主に取り組んでいる内容の中ですごく重要なキーワードになってきます。この壁画を移動させること自体を表現化する、そういう思考を発見したすごく重要な取り組みの記録の写真になっています。なのでその重要なタイミングで服部さんに出会って、その作品についてお話を聞いていただけたというのは、すごく僕にとって重要でして、さらにそこから継続的に自分の作品の流れをしっかりと理解してくれてる人って、あんまりなくて。なので今回尼崎でも作品のお話を一緒にできたらとても嬉しいなと思ってお願いしました。それがこの一番最初の試みです。建物の壁画を外して別の場所に移す。そうするとその外したものの自体どうなるのか。というところからスタートしました。これをまず「表現」と呼べるのか。表現とした場合これは「壁画」なのかどうか。これはそもそも「絵」なのか「物質」



服部浩之さん

なのか。なんかそういうところを改めて表現化した作品になっています。次に先ほどの服部さんの紹介の中にもあった、あいちトリエンナーレが開催していない年間にやっている地域展開事業。その地域展開事業で発表した作品です。これが表現の内容を説明すると、これに主に使っているテクニックが、壁画の保存修復技法。その保存修復技法自体は、移動不可能だと言われていた壁面を特殊なテクニックを使って表面だけをはがし取り、表面のはがし取ったものだけを別の支持体に移動させて保存するというテクニックです。この地域展開事業で展示させてもらった場所が一宮の市役所ですけど、一宮市役所が、数年前まで旧庁舎って呼ばれるすごい古い建物の中にありました。その古い建物は、大正時代に建てられたもので、当時の趣きを一部残したとても魅力的な建物だったらしく、ただそれも先ほどのあいちトリエンナーレの会場にもなっていた長者町のビルのように、耐久の関係で取り壊され、真新しい建物が建った。ですけれども僕はその古い建物の趣きという部分に着目して、その情報をリサーチして壁画の表現に落としこんだという作品になっています。次にお見せするのが、つい最近まで中国のレジデンスに行っていました。そこではさっきの話の中にあった、壁画を移動させること、それ自体に新しい表現の何かを見出しているという話をしましたが、これはまた別の筋になります。少し変な話をします。去年、大阪でたまたまビルの解体工事の場所に立ち会ったんですよ。その時にビルの内壁が取り壊されているちょうどその状況で、内壁が取り壊されると建物の構造自体が現れるんですよね。そうするとその建物の構造自体に、おそらく建築当時の大工さんか、工事に何かしら関係している人のメモがたくさん出てきたんですよ。その当時の人のメモ自体が、非常に美しく感じま

して、これ自体も壁画って呼べるんじゃないかなと思っていて。僕がきっと美しいと思ったタイミングっていうのが、剥がされて出てきたそのタイミングなんですよ。そういう現れたタイミングの経験ってということ自体を自分の作品の一部にできないかなと思っていて。この中国のレジデンスでは新しくこれから建つ建物の構造自体、構造の内側に絵を描こうと思いついた作品です。なので、今描いてその場所に置いてはあるんですけど、実際の作品の完成は、これが新しい建物になって、さらに取り壊されるその瞬間、誰が取り壊すかはわからないですけども、内壁がガッて剥がれた時にこの作品がドーンと出てくる。それがどういった視覚体験になるのかなと思って。それを楽しみにした作品です。ここまでが簡単な今まで僕がやった作品の一連の流れです。次にこの尼崎でやった試みに直接的につながる内容の説明をします。去年、大阪の art court gallery で展示をさせてもらった時の記録の写真です。この時に今まではがしたり、移動させたりっていうことの体験をもって、これはどういう表現になるのかなとずっと実験的にやっていました。けれども去年の art court gallery での展示では、いよいよそれを表現として展示しよう、そういう思いを持って展示した作品です。この時非常に重要だと思ったのが、その壁面をはがして持っていくだけではなくて、その工程自体、あるいはその壁面を剥がすことによって現れてくる壁面の構造。なんかそれ自体も新しい表現の一部であるのではないかなという思いになりました。その構造自体も構成の一部、なおかつ剥がした物の剥がした状態のそのだらしさであったりとか、素材が変わるその瞬間の美しさなんかをどういう風にとどめとこうか、なんかそのどういう風にとどめとこうかっていう部分を、さらにその不確定な要素として残したまま見せた作品です。なので剥がしたものの、なんと

なくこの布が例えば壁画であればその空間の文脈があって、その空間の文脈を汲み取りながらイメージを回収できるんですよ。けれどこの時の展示の作品ではその空間の文脈が全くなく、なおかつ何かであろうとなんなんやろなこれ、っていうイメージがぼんやりそこにある。ということによってこれは絵画なのかなんなのか。非常に絵画に寄ってくるんですよ、その状況と状態が。ですけれども僕はそれを立ち位置として「壁画」と呼ぶ。だからその空白というかその距離感の中に、新しく公共性であったりとか場所性であったりとかを落とし込むと、一気に新しい「壁画」というものができるんじゃないかなという提案ができるようになるための作品群でした。なのでこの展示にあるぼんやりした空白であったりとか、これはなんだろうなっていうイメージがあらぶアートラボの作品では、はっきりと立ち現れています。今まで作品制作で作る壁画は、移動させる名目であったりとか展示会の期間内にだけ立ち現れなければいけないものである、空間の中で新しく壁を作るということを普段行なっていました。「空間の中に新しい壁を作る」ということを、その空間の中に新しく作った壁そしてその壁を動かして今回このあらぶアートラボに持ってきています。今回作品化した4つの公共の空間を一気にお見せしていきます。一つ目、小学校の給食室。この小学校はもう廃校になってしまっていて、今後何かの建物に立ち替わる予定ですけど、その給食室をモチーフに作品化しました。二つ目が結婚式場。ここも結婚式場としては使われてないです。アルカイックホールの9階にあります。結婚式場って、結婚した経験がないからあれですけども、公共として誰しもが経験する場所じゃないなっていうのと、経験したとしても一度きりっていうところで、空白の空間が非常に多



くてなんか不思議やったんですね。そんな中に壁を作ろうと思っても、壁があること自体よくわからなくて。じゃあ逆に公共を取り戻すためにどうしたらいいのか。そういう考えに頭がいたりました。じゃあ人がたくさんいる状況を作れば、公共に近付くんじゃないかなと思って、倉庫の中に入っていったらトルソーを見つけたので、そのトルソーを木材で型取って壁面を作りました。

三つ目が履物屋さん。靴屋さんですね。ここもすでに廃業してる靴屋さんです。履物さんの内の空間と外の空間、生活空間と店舗空間の間を仕切る壁面を測量して、この展示空間の中に、再現しました。そして廃校になった中学校も今回作品のモチーフにさせてもらっています。僕の作品の説明は以上です。

服部 では次に迎さんに作品の説明してもらおうと思いますので、よろしくをお願いします。

迎 迎英里子です。room3と倉庫に展示している作品が私の作品です。パフォーマンスの作品について。今回は11.0なんですけど、アプローチの後にナンバリングをしていくような作品の制作をし

ています。毎回パフォーマンスにはモチーフがありまして、社会の中の仕組みだったり自然の中の仕組みを下敷きにして、その構造だけ抜き出してパフォーマンスにするっていう作品です。

(これまで制作した作品の記録映像を見ながら) この作品は屠畜の仕組みをモチーフにしています。最初に吊り下がっていたものが牛を模して、皮を剥いで今これが心臓の血抜きをしているシーン。これは後ろが肛門なんで、肛門を持って、中が漏れないように結束しているところなんです。実際にそういう工程があって、これは実際に見学させてもらいました。今からこれが肉の塊になるっていうような。

こういう作品になったのはここ数年ですが、最初にこういうモチーフを使いだしたきっかけの作品はアニメーションの作品です。ラジカセの中身を解体して、その中のパーツを全部スキャンして、スイッチのどこを押したらどの部品が動くかっていうことをアニメーションにした作品なんですけど、ラジカセって普通によく使うものなんですけど実

際このパーツを押せばどこが動いてどういう風に再生されるかっていうのは全然知らなくて。アニメーションにしたら、あ、こういう動きしてたんだっていう風に。面白かったのが、メーカーが違ってもパーツってほしいところも同じようできていて、なんかそれってすごい長いこと使われてきたものってシステムがすごい洗練されていてできあがったものになっているっていう。それがきっかけで、あるもの、できたものを下敷きにすると、必ず何かできたものになるんだなって。

その次に作った作品が、これはDNAがコピーされる時に、二重螺旋が開くんですけど、「開く」って文章で書かれているんですけど実際開くって一体どういう動きをするのかなと思って開いてみたっていう作品です。アニメーションで最初はやろうかなと思ってたんですけど、二次元で表現できる幅って限られているなあって思って。三次元の物に作りかえると、ほんとにすごい身体的なアニメーションというか二重螺旋が開くというアニメーションができてきて。また素材が、鉄なんですけど鉄の重さだったり鋭利な感触だったり冷たさみたいなものが感じられるなと思って、こういう立体で装置を作るということを始めました。その後しばらく一個の装置で作っていたんですけど、じゃあその装置を複数繋いだらもうちょっと長い話ができるな。私の存在を作品の中に入れることで、その装置と装置の間を取り持ってもっと長い話ができるパフォーマンスという形態でできるんじゃないかなっていうことで今のこういうパフォーマンスの作品になっています。

最初に見せた屠畜の作品が、そのパフォーマンスの作品の中で一番最初につくった作品なんです。それまで一個の装置でしていた時っていうのは割とモチーフが自然科学的な、花が開くって感じだったり、光の反射っていうことをしてたんですけども、ちょうどその屠畜の作品を作ったのが院生

くらいの時で、来年から社会に出るってなった時に、私は納税のことも、社会の仕組みを本当に何も知らないって、ちょっとセンシティブになってる時期で。その時京都に住んでいたんですけど、肉の処理場っていうのが、わりと近所であって、そこまで牛は生きてまま連れられて、そこで処理されるって知って。あ、そうだったんだって。で、屠畜について調べていくとグロテスクだとか、かわいそうだ、みたいなそういう記事がすごい出てくるんですね。それがすごい屠畜というものを考える上ですごい障害だなと思って。そういう感情的な部分だったり、なんかすごい考えが阻害されてしまうなと思って、そういう意識を操作させることだったり、印象を持たせるようなことっていうのを外してみても表現することで、屠畜というものの、仕組みや構造だけを取り出すということをしました。

今流しているのが石油の誕生です。大陸が移動して下で生き物たちの死骸が溜まったものがここに溜まるんですけど、それが石油のもとで。パフォーマンスでは緑色のものが地面で、壁を立てながらトンネルを掘っている。トンネルを掘っていく時に、壁をだんだん立てながらじゃないとガスが溜まるので、立てながら掘って最終的に油田にぶち当たって…。この作品は、時間軸とか、方向であったり、縮尺であったりっていうものを、全部まぜ



迎英里子さん

こぜにしてできる表現があるだろうかってことをこの時は考えながら作っていました。それで、これは一昨年くらいに東京のギャラリーで展示した作品なんですけど、これは国債の仕組みです。株式とかの仕組みをモチーフにしていて、お金っていう物質はあるんですけど、お金の動きって完全に姿、形のないもので、本当に姿、形のないものを構造にするとどのような表現があるだろうっていうことをこの時は考えて。まあ実際には絶対に人間が介入するので等身大のものにはなるんですけど。これまでこういうようなことをしています。作品のテーマとして2つ軸があって、物質的な構造、見えないものであったりとか、縮尺が小さすぎる大きすぎる、もしくは時間が長すぎるということで、3次元に存在していないものを、3次元の等身大サイズに置いた時にどういう構造体になるかっていう物質的な話と、ものごとを理解することについてをテーマにしています。

これは歴史を視覚化・立体化するとどういう風になるだろうかっていうことを考えて作りました。机が大陸になっていてカートが船で、移動してっていう風になっています。

「理解すること」っていうのがテーマなんですけど、それは「これはこういう仕組みになっているんだよ」っていう教育ではなくて、むしろ私は下敷きにそういう色んな仕組みを使っていて、抽象化されたもの置き換えられているもので再現されているものを観客は見て、「これはなんだろう」ってまず思うんですね、絶対。でもやっていることっていうのは一般的な万人がやってるような何気ない動作で、別に知らないわけじゃない動きなので、完全に分からないってシャットアウトするでもなく、「分かった！」って分かってしまうでもなく、「なんなんだろうな？」って考え続ける状況っていうのをパフォーマンスの中でつくろうとしています。それは、私が「理解する」っていうことを、理解

したと思った瞬間から理解が遠ざかるかと思っていて、常に考え続ける状況を自分の中に持っていたかと思っているので、そのような考えのもと作っています。

今回の作品は、「就業規則の作成」というのをテーマにしています。このあまらぶアートラボっていう場所で展示するというところで、元々公民館だった場所であり、現在は市役所が管轄している所なので、「仕事」をテーマにしたいなど。自分自身が去年4月から月給をもらえる仕事形態に初めてなって、今そのことで問題があったりして、その時に就業規則というもの存在を初めて意識して、就業規則ってどの会社にも絶対あると思うんですけど、問題が起こらないとその存在が見えなくて、知らなくてっていうことがありまして「就業規則を作成する」ということをテーマに制作しました。

## 壁画

服部 二人展ということですが、共通点とか展覧会テーマから入るよりは、それぞれ作品のプレゼンテーションをしていただいたので、そこからの気付きをきっかけとして進めていくのがいいかなと思いました。では、最初に川田さん。

川田 はい。

服部 近年のお仕事を拝見していると、壁画に対する意識が変わってきている気がしたんですけれども、今回やっていることって壁画という意識はあるんですか？

川田 そうですね、壁画という意識でやっていません。というのも移すことを素材にできたのでそうした場合には、もっと色んなことを「壁画」と呼ぶことができるんじゃないかなっていう発想に今はなっています、一応は全て壁画を作っています。

服部 一貫してやっていることは壁画。だいたいの数年で展開が変わってきていますよね。

川田 変わってますね。

服部 今回の作品、4カ所には何か理由があったんですか？1カ所でもできることってあったと思うんですけど、あえて4カ所にしているところについて。

川田 4っていう数字に意味は全然ないです。だけれども1箇所ではもの足りない…。というのも同じ公共の場所ではなくて、いくつかの公共を比較したかったっていう。そのいくつかの公共の場所を比較すると同時に、個人的な欲求で、4つの場所があれば4通りのまた新しい表現、方法を見つけ出せるのではないかなと思ってやらせてもらいました。

服部 公共の場所っていうところかというと、この履物屋さん、どういう観点から「公共」って定義づけているんですか？他はなんとなくわかるんですけど、1カ所だけすごい異質ですよね、この履物屋さん。

川田 そうですね、家感強いですね。

服部 すごいプライベートなところじゃないですか、どっちかっていうと。ここってなんでできたんですか。不思議。

川田 それは僕自身も不思議で。でも商店自体に興味がありました。ここの履物屋さん自体が空き家になってまして、お商売ももうやめてるんですよ。ですけど、中にはその時の名残りがあって、その名残りの一番強かった部分が「壁」だったんですよ。住居空間と店舗空間を分けていたその壁。さらにその自分達の住居空間から店舗空間を覗き穴でのぞいてお客さんが入ってきたことを、それで確認しておそらく店頭に立っていただろうと。それがもう言ってしまうとあの覗き穴を作りたかった。あれが非常に画に見えてしまった。で、それがなんでなんやろうなっていうことを考えたくて作品にしました。

服部 これだけ壁画に対するアプローチが抽象的

ですよ。例えば学校の作品は壁画と言われれば理解できる気がしたんですけど、たぶんこの履物屋さんは全般的な浮いてる感じがします。

川田 そうですね。

服部 手法もアプローチの仕方も違いますね。この場所自体に直接はアクションを起こしてない。

川田 そうですね。あの場所自体に起こしたアクションは、写真を撮るといことと壁面を測量する、まあ後はこっそり落書きして帰ったことがあったんですけども、「何描いたかバレへんやろな」と思いながら描きました。まあその話は置いて。で、壁自体をモチーフに壁を描くとなると、じゃあ壁を作るということが壁を描くということと同義になるんじゃないかなと。それが元々その壁を建てること自体から、自分自身の壁画制作が始まっているので、壁を作ること自体が壁に絵を描くことと全く一緒になってきているので、そうした時にじゃあもう壁を作ってしまう、その壁を作ったっていう行為自体が空間に絵筆を走らせているような。

服部 なるほど。

迎 過去の作品を見ていて、建物が脱皮をしたような感じだったりとか、建物の遺跡だったりとか、「化石」のような感じがあるなあと感じました。建物から剥がってきて、それを残り香として形にしているような…。

川田 ありがとうございます。そういう時間の流れとかこの空き家自体が持つ魅力っていう部分に、新しく何かを立ち上げることだけではなくて、壁を剥がした時に、昔の大工さんのメモがでてくるっていうことがまずそうなんですけど、その時間の経過であったり、元々何があったんやろう、であったりとかそういう部分にまで、表現というか味付けに魅力が及んできているので、こういう風なことしたりとか壁を設置してみるとか、元々この壁に残っていた痕跡であるとか。あとは給食室の場合

でしたら、給食室でおそらく元々働いていた職員さんの工夫、フックをつけてみたりとか、さっきの変な棒なんか、「あれ一体なんやったんやろな」っていう。その全てを作品にするわけではないんですけども、あれは一体なんやったんやろなっていうこと自体が、その利用者の空間に対してのアプローチ。その空間に対してのアプローチ自体が、もう僕にとっては「壁画」になりつつあるっていう。

服部 なるほどなるほど。今回、結婚式場でトルソーから人型を型取ったりしたじゃないですか。あれはどこまで一人でやってるのかな。誰かと一緒にやっているんですか？

川田 結婚式場は一人ですね。

服部 一人？あれずっと一人でやってるの？

川田 はい、ずっと一人でやってます。

服部 写真も一人で撮ってるの？

川田 写真は、写真を撮ってくれる方がいて。

服部 じゃあ、ここを撮って欲しいという明確な意図があって？

川田 明確な意図を伝えはあまりなくて、ある意味共同制作のようなことを、写真を撮るタイミングでは考えました。僕自身の視点を伝えるというよりは、今日の前にしてる空間の中で記録を撮りたい、そこから写真を撮って欲しいって頼みまして。さらにじゃあ目の前の状況をどう収めるか、何が重要かっていう部分を写真家の方にお伝えして、あとはその方にお任せするという。そうして撮っていただきました。

服部 展示全体の中で、写真の存在がとても強いんですよね。

川田 そうですね。はい。

服部 川田さんが作品に写真を用いるのは初めてだと思いますが、通常壁画という作品形式から一番遠い行為って気がしたんですね。同じ「うつし取る」でも、フレスコなどは作家の身体性を強く

感じますが、写真には少しひいた距離を感じました。

川田 すごく簡単になってしまうって思っていて、そうしてしまうと。だから今回もさっきのスライドでお見せした、超いい感じの記念写真とか、あれはもうネタバレではあるけれども、その一枚の写真としてはすごく有機的やったんで、見せようかどうか最後まで悩んだんですよ。

迎 いい写真ですね。

服部 写真なしでは成立しませんか？

川田 そうですね、今回に限りは写真は欲しかったなと思っています。

迎 抽象度が一段高いですよね、今までの作品よりも。

服部 そうですね、写真がくることによって。

川田 たしかに。

服部 まだ完全には写真の存在を理解できてないです。なんで写真だったのかなってずっと考えてる。

川田 実は絵を描きたかったんですよ。それが時間の話に非常に繋がってくるんですけど、ここの空間はどういうものだったかっていう理解を自分自身落とし込むために、今回はうつしてきてここで再現して、これを「表現」って呼んでるんですけど、これだけではまだ理解がしきれてないなって、体感では思ってた。で、その中で、理解しきれなかった部分を、その場所の情報を重ねることで補って見たのが写真。ですけれどもその写真があまりにも速度が速すぎて、自分自身も理解できていない、でも情報としては見ている。だからこそその情報を自分で理解するためには、さらにこの写真を、絵にする必要があったんじゃないかなって。情報として置いておきたかった。というも自分は納得できなかったから。

服部 作品を見て色々考えていますが、明確なことばにするにはもう少し時間が必要そうですね。

## 身体が存在

服部 もう一つ聞いたときたかったのは、タイトルです。最近 "Open Room" を使ってますよね。"Open Room" にどういう意図があるんですか？

川田 "Open Room" は、先ほどお見せした art court gallery の作品から使い始めました。今までは明確に場所で作ったっていうことが、その場所にあるからそこで成立していたんですけど、それを一度崩して、「そのうつしたことを何かの表現って呼びたいもの」、「その何か動かして立ち上がったもの」を、今は一旦 "Open Room" と総称しています。

服部 うつしかえることとつながりがある。

川田 そうですね。はい。

服部 "Open Room" ってという言葉だけ聞くと、結構抽象的ですよね。抽象的というのか、今やっている行為にダイレクトには繋がらない気がしたんですね。

川田 そうですね。

服部 でも使い続けられてるので、気になるなと思ってお聞きしたんですけど。

川田 今僕自身も分かっていない部分なので、もう少しやり続けていくと、やり方は違えど一連した流れで何か大切なものがひとつにつながるんじゃないかなと思って。まだはっきりはお答えできないんですけど。

服部 タイトルのお話だと迎さんにもお聞きしたいです。タイトルが作品解釈の手がかりになることが多いですよね。迎さんは意識的にタイトルを、「アプローチ」と「ナンバー」だけにされていますよね。最初の頃はサブタイトルをつけていましたよね。

迎 そのままのタイトルをつけたりとか、たまにサブタイトルつけたりしてますね。

服部 最近はずっと「アプローチ」だけにし

てるじゃないですか、それってサブタイトルをつけちゃうことによって、おそらく何の行動に「アプローチ」しようとしているのか、簡単には見えないようにしている？

迎 最初はタイトルを結構割とそのまま入れてたんですけど、そうするとそれですぐ分かってしまう、っていうことになって。「雨降る仕組み」みたいにもう分かっちゃうとか。若干ぼやかしてましたけど。その、最初に話してましたけど、理解をするということについてですけど、モチーフがもう分かっちゃうと、「あ、この動きはここがこうなんだ」ってある意味鑑賞する時ただ正解を自分で見つけていくような行為になってしまうなあと。思って。「あ、わかった、わかった。」で終わるっていうのは、その作品がその人の中から消えてしまうと思うんですけど、そうならないようにしたくて。展示会の形式によってこういうパフォーマンスだったりとか、トークがある場合はいいと思ってるんですけど、完全にそういうのがないような展示だけっていう時は、あとちょっとだけつけようかなみたいな。割と気分なんですけど。

服部 見ていて、具体的にどういうシステムにアプローチしようとしているか、別に分かんなくてもいいのってだんだん思うようになってきて。

迎 重要性はあるといえばあるし、でも別にそれは知らなくていいし、しかも展示をどのタイミングで見に来るかによって情報量って人によって全然違うわけじゃないですか、パフォーマンスの時に見られる人と、スタッフの人もいないタイミングで見る人もいたりして。

服部 より抽象化されてる気がするんです。2017年の@KCUAの作品って、展示だけ見てもかなり情報量が多い作品だったような気がしたんですけど、あそこから今回ってかなり…

迎 結構それにも波があって、その@KCUAの時の展示の前にさっきの畜産の話とかもあったので、

モチーフによって結構違って。どのような動き方っていうのを、抽象化のレベルによって分かりやすさが違うものになってると思います。なんとなくどういう風になるかを自分でちょっと実験しながら。



服部 「パフォーマンス」って言うてんじゃないですか。でも展示という状況で作品を発表することの方が多と思うんですけど、例えば@KCUAのだと、実際にそこでパフォーマンスした映像を、無編集に近い状態で、ほぼその時間そのままで撮影してますよね。ここでは編集はしてますか？

迎 いや、あれも一本で撮ったのでそのままです。

服部 一本で撮ったものをその場所で展示してますよね。

迎 一発で撮ってます。カメラマンの方とここくるからここきてね、みたいなことを最初に軽く打ち合わせだけして。

服部 作品のご自身としての理想の状態は、パフォーマンスが映像化されているよりは、ライブが重要なんですか？

迎 そうですね。ライブが重要です。なのであの映像とかは記録映像を流している。

服部 記録でしかないという。でも展覧会としては、圧倒的に本人がいない時の方が多いわけじゃないですか。ということは意地悪な言い方をすると、不完全な状態の方を見られていることの方が多という感覚があるんですか？

迎 すべての人に平等の機会はないと思っていて。たまたまライブの時に来た人はそれだけの情報量を得られて、パフォーマンスをしている時自体も、あの作品もなんとなく正面があるように見えるんですけど、わりと動いてる時ってめっちゃ背中を向けて作業してるようなことがあったりして。それって観客が能動的に動かないとそのシーンを見れなかったりとか、廊下を移動してパッともう始めてしまうから、その最初のシーンを見れない人がいたりとかして。でも別にそういうことがあるってのはちょっと意識して。それは別に機会は平等に与えられるものではないし、そういうことが普通にあるなって。

服部 それは自分としては別にパフォーマンスの状態じゃなくても、どこで見ても成立はしているということ？

迎 一番いいのはライブのパフォーマンスを見ることなんですけどね。それはほんとに。だから思想としてはそういう思想を持っているんですけど、作品の状態としてはライブのパフォーマンスを見るところが一番です。それはやっぱりものを動かしているっていうことで、そのものが動いていることで、ビー玉が落ちることであったりとか、字を書いているっていうことって、やっぱり同じ空間で視覚情報だけではない情報の受け取り方っていうのがあると思って。映像でもある程度追体験できるんですけど、やっぱりそれはライブの中でしか感じ取れないことだと思っていて。

服部 それってある意味彫刻的な感覚が強くなりますよね。今の話を聞くと。

迎 めちゃくちゃ彫刻です。

服部 川田さんとの共通点を挙げようってわけではないですけど、二人とも作品からすごく「身体が存在」が透けて見えるんですね。時間の感覚とかすごく身体感覚がありますよね、川田さん。

川田 誰かがいるっていう感覚は大事にしています。誰もいない空間だとか、誰かが利用していただとか。

服部 作品と「見えていない部分」ってすごく多いじゃないですか。今ここに見えているもののみが観客が直接的に体験するものですが、制作の過程には様々な行為がありますよね。その見えない部分をすごくつくっていると思います。例えば中国のレジデンスの作品もそうですけど、観客はモチーフとなった場所には行けないわけですよね。だから川田さんが言われているような「誰かを発見すること」は観客には基本的にできない体験じゃないですか。そんな風に作品として出した時には背後にあって見えない部分もすごく多い気がするんです。つまり"Open Room"という言葉とは実は逆なんじゃないかなと思っているんです。

川田 そう言われるとそうですね。

服部 言い方は分からないですけど。

川田 "close" していますね。

服部 ちょっとうまく言えないんですけど、どこまでを公にすると定義しているのかと考えると、「オープンな部分」って実はごく一部なんじゃないかと。

川田 そう言われるとそうですね。自分自身が制作していくための道筋を辿っているっていうのが、今の状況かもしれないです。誰かに見せるという意識が今は全くないのかもしれないです。

服部 実は見えていなかったり言っていなかったりする部分が多い中で、写真はポンッと出てくるじゃないですか。それが良いとか悪いとかではないんですけど、そういう何を出して何を出さないかという選択のプロセスは、意外と見えていない人が多いのかなと、写真を見ながら思っていました。そしてその感覚がどんなふうに壁画ということにつながるのかなとか。まだ全然言葉にできていないので、中途半端ですみません。今の話で言

うと迎さんはその迎さごく潔いですよね。

迎 どうしようもないんですね。

服部 今回の川田さんは個展を作るんじゃないかというぐらいの空間の作り方をしていますね。

迎 最初はそういう予定だったんですね。

服部 その辺は、お互いが何をやろうとしているのかあんまり知らないまま進んでいたんですか？ たぶん二人展というのは、二人であること自体に意味が出ちゃうと思うんです。そういう意味で三人と二人は全然違う。

川田 全く。

迎 全く知らず、打ち合わせもなく。お互いの作品は知っていたので。

服部 これまでの作品ということですね。

迎 なんとなく、こんなボリュームのこういう感じの作品になるのかな、と。全然その想像から外れていたんですけど。

川田 そうなんです、思い出してきました。最初は一人で展示するイメージをめちゃくちゃ作りましたね。

迎 なんでなんですか。

川田 ちょうどその時、写真家の松見さんと一緒にモチーフとなる場所の写真を撮っていた時期でした。その写真が先ほどお見せしたものでんですけど、それが非常に可愛くて、自分にとってもすごくよかったものなので、松見さんの部屋を作りたいと思っていたんです。松見さんの写真の部屋があって、僕の作品と迎の作品が一緒の部屋になるという。

迎 そうしてもよかったんじゃないですか？ 和室に松見スペースを作ったらよかったのでは。

川田 いや、和室の空間が強いの、和室には合わないかなと思って。

服部 展示室じゃないところにどんどん溢れるように展示してますよね。一階のエレベーターの前とか階段とか、廊下もそうですね。そういうと

ころで遠慮は特にないんですか？

迎 ないですね。

服部 アンバランス感が結構面白いと思ったんです。例えば、もし誰か別の人が展示構成を

するとしたら、この人はこれくらいのスペースというようにバランスを取っちゃうと思うんですね。

でもこの展示は不思議に侵食し合っていて、その分やっていることがシンプルに見えました。あまり見たことのない空間だなと感じて、なんで二人なんだろう、なんでこうなってんだろう、と思

いながら見ていました。迎さんも不思議な空間の使い方をしていますよね。離れた場所を使っている。

迎 そうですね。今回のパフォーマンスの中では、移動をするということをしたいなと思って

いてその要素を入れました。だから川田さんには、パフォーマンスで廊下を移動しますという程度

のことだけ伝えていました。川田さんが廊下に展示するかもしれないということは聞いていた

が、作品がどういう形態であれ通ればよかったので。川田 作品がどういう形態でも通れるように

してくれたいらいいと言われたんで、そうなんだって思ったんです。だから廊下にあんな風にちょ

っと邪魔になるような展示をしたのはわざとじゃないんですよ。あそこしかなかったんです。

迎 でもお互いの作品がそこにあったとしても、たぶん作品として干渉はしないだろうと思

っていました。私の作品の途中に川田さんの作品があったとしても、川田さんの作品がある中で私が

パフォーマンスをしているだけであって、他人性は保たれるというか。

川田 そういうゆるさはありませんね。僕の展示場所に迎のドローイングを貼ってくれてもいい

と言っていたんです。僕の作品はモチーフにした空間を再現してるわけではなく、作品を展示

しているという状態なので、その中に迎のドローイングがあっても変なことにはならないと思

服部 今回二人でやってみてどうでした？ほぼ独立してやっているという感じが強かったんです

が、二人展という形式の意味はお互い考えたりしたんですか？

迎 いや…

川田 全く…

迎 作品のスタンスや思想の系統として、相反していたり不協和音が起こったりすることはない

と、思っていました。興味の方向性自体が、二人ともわりと外部に向いていると思いますし。内面性

があったとしてもその出し方が外向きの感覚に基づくと、思っていました。興味の方向性自体が、二人ともわりと外部に向いていると思

いますし。内面性があったとしてもその出し方が外向きの感覚に基づくというか。空間のことを考

えているということも共通していると思います。私も川田さんも、空間自体にものをどう

いう風に配置するかということも展示の時にすごく考える。なので変な場所の侵し方を

することはないだろうという信頼はありました。川田 迎が先に展示を作ってからいったん

秋田に帰って、僕はその後展示を全部済ましたという状況でした。だから、あのroom3の

部屋にあれがあって、倉庫にはあれがあって、その間を移動するんだなというように、

動きがイメージできる状態だったので、廊下の写真の配置の仕方などはすごくス

ムズにできましたね。すでに作品が置いてあったので、迎の部屋に入るまでの道中や出

て行く流れの中でどんな視線の動き方になるかなど、非常に細かいところまでイメ

ージしやすかったです。服部 先に出来てたんですね。

迎 そうですね。搬入期間は同じ日ぐらいから始めたんですけど、私の方が先に終わ

りました。川田さんの作品は展示が終わった後から見て、こんな感じになったのか、と。

川田 そこでの意外さはありませんでしたか？

迎 最初は川田さんは個展をするかのような勢いだったので、もっと

思っていたんですが、なんというか意外とちゃんとしていましたね。



服部 展示会のタイトルのことをお聞きしたいんですが、展示会のコンセプトのテキストは

松長さん（市職員）が書かれているんですね。タイトルは村上春樹の小説から取

っているそうですが、それを知らずに「街と、その不確かな壁」という

タイトルだけを見ると、そのテーマにダイレクトにアクセスする

ようなことを二人がやっているなと思ったんですけど、そういうわけでも

ないですよ。そこでなんでこのタイトルになったのかというのが引

きかかったんですけど、具体的に関係はあるものなんですか？

松長 この場所自体が街の中にあるスペースなので、今回に限らず

他の展示会の時でも街の制限というようなことは意識して

いました。そのこととあの小説が、以前から私の中で関連付

いていました。タイトルの中の「壁」という言葉には、もちろん

物理的な物としての意味もあるんですけど、社会的な視点では、

内側と外側を分けるもの、システム、構造というものに関

わってくる。システムが誰かにとっては有利なものであっても、別の誰かには不利なものであるように、取り方によって

そんな中で今回の二人の作品は、アプローチはそれぞれ違

うと思いますが、社会との接点という部分がすごく面白いと思

って。そこでその社会との接点というところからアプローチして

もらって、そういうテーマで二人展をすると面白くなるので

はと思ってお声掛けさせていただきました。二人のアトリエに行

って、このタイトルでやりたいん

ですというお話をしたのが去年の今頃でした。その話をした

後は、基本的に作品についてはお任せしようという形に

しました。その後は、川田さんの空き家を使って制作したい

というリクエストに、こちらにできることを対応してい

ったという形で今回の展示会ができたという形です。服部

じゃあ、無理にこの要素を入れてくださいみたいなオーダー

はない状態だったんですね。迎 そうですね、「尼崎市に関

わること」という条件は一応ありましたが、どう

いう解釈をしてもかまわないということでした。服部

迎さんの労働の話は、パフォーマンスを見てい

ていざらば何をやっているのかわかりませんでした。でも何か

見覚えのある数字が出てきたなと思ったところで少し

つながりました。そういう個人的なこととか自分の置かれて

迎 そうです。でも、その個人的なことが個人的な出し方にならないようにしています。個人的なことをプライベートに表現する出し方というものもあると思うんですけど、そうではない方法を取っています。個人的なことであっても、それって絶対に社会のシステムの中にあることですよね。だから個人的なことではないことは存在しない。そういうことを、いかに個人的でないように見せるかという。なんというか感情的に喋っていることってあまり信用できないと思っているんです。

服部 なるほど。そろそろお時間ですね。お客さんの質問を聞いた方がいと思うんですが、それぞれにもう一つ訊きたいことがあるんです。迎 さん、さっきも少しこの話をしたんですけど、"approach"というシリーズは、続けていこうと思えば続けていけるじゃないですか。今後何か違う展開を考えていたりするんですか？

迎 はい。人を増やすということをしたいなと思っていて。今はパフォーマンスも私がしているし、装置自体を作ることも私一人で全部やっています。なのでパフォーマーとして他人を入れたり、パフォーマンスを複数人でしたり、装置自体の作製を別の人をお願いしたり、誰かと一緒に作ったりするような展開をしたいなとずっと思っています。今はやっぱり作れる範囲や動ける範囲が限られているので、その状態を変えて違う何かにした、でもそうするなら根本的に色々変えなければいけないという感じです。

服部 そのあたりは逆に川田さんは、どんどん新しいことをやってると印象があるんですけど。

川田 そうですね。

服部 まだまだ違う実験をしていく？

川田 そうですね、ここからさらにやりたいことがまだ少しあります。さっきこの展示の写真がもし絵だったらどうだったんだろう、絵で表現したらどうだったんだろうという話をしました。その

点で、最近すごく油絵に興味があります。壁画に対して油絵というのはすごく時間がかかることなんですよ。その時間がかかることを自分の記憶の定着のために使用するとどういう心境の変化がやってくるのか、今後の表現の変化に繋がって行くのかというところに非常に興味があるので、やり始めようかなと思っています。

服部 ありがとうございます。そういうこの先の展開というのが一番聞きたいなと今回の展示を見て改めて思いました。

### 質疑応答

来場者 川田さんに質問です。先ほど結婚式の会場で遊んでいたというような話がありましたが、あれは制作の中でそういう風にしようと計画していたのか、それともその場に行ってなんとなくその場所の雰囲気を感じ取ってアーティストリックリサーチの一つとして行ったものなのか、ということに個人的に興味があります。それとその遊びの部分だけを切り取って、壁画という言葉や今回の展示との関わりを考えずに別の作品として発表させていくというような考えを今持ってらっしゃるのかということに興味があるので伺いたいです。

川田 そうですね、あの写真の撮り方や並べ方というのは、けっこう遊びながらやりました。というのも結婚式に特有の所作で振る舞わない限り、結婚式場の空間に対しては色んなことがイメージできてしまうんですよ。そしてそのイメージが一番近いのがギャラリーや美術館なんです。ギャラリーや美術館の何も入っていない真っ白な箱の状態に、あの結婚式場の何も無い空間がかなり似ていた、そこに独特な物を置いた瞬間にそこがすぐに展示スペースになってしまったんですよ。例えば最近色んな地域でやってらっしゃるような、

元々は何かがあった場所に美術作品が展示してあるというそういう視覚体験の記憶と簡単に繋がってしまったんです。なので作品を作ってあまらぶアートラボで展示することをイメージしながらその場所で実験していくということ自体が非常に滑稽になってしまった。それならばあえて、僕が今いるこの状況をどうやったら結婚式場にできるのかなということを考えました。そこで今まで自分が結婚式に出席した経験の中から色々イメージを重ねて、ここで記念写真を撮ってみようとか、ここを披露宴会場として見てみようとか、そういうことをしました。あの時はどちらかと言うと、僕よりも写真を撮ってくれた松見君の方がどんどん前に出てきて、「このアングルええやん」とか「こいつ泣いてんちゃうか」とか言っていて。本当にごっこ遊びですよ。実際にそのごっこ遊びの中から今回はあのroom2の構成を行いましたし、実際に遊びの中から出てきた写真だからこそ非常に魅力的なので、できればどこかで見せたいなと思っています。でもそれを写真の状態で見せるのか、あるいはその写真をモチーフに僕自身が絵を描くのかということは、今後もう少し考えないといけないと思っている状況です。けれどもその一番根幹にあるのは、これはどうやったら「壁画」と呼べるのだろうかという問いです。そこがまだよく分かっていない。

来場者 どうしても「壁画」って呼ばないといけないんですか？

川田 そうですね。呼ぶことによって独特の変化が起きると信じているんですよ。遊びの延長にそういうことがあったので、さらなる展開は少し考えています。

来場者 結婚式場に置いていた色々なストラクチャーを、中国の展示のような誰もが見られるわけではないインスタレーションとして捉えることも可能なんですか？

川田 もちろんそうです。美術作家誰しもが展覧会を想定して作品を作っているものではなく、あくまで個人的に経験してみたいとか作りたいという欲求が先行しているはず。その結果を人に見せることによって、何か影響を及ぼすのではなくいかなと考えるわけですが、僕は今そうではなく自分がやりたいからやっているという方向に入っているってしまっている、見せるか見せないかはその時次第です。

来場者 今度は迎さんに質問なんですけれど、パフォーマンスの記録映像というのは、記録と定義されているのか作品と定義されているのかどちらでしょうか？

迎 あれは映像作品ではないです。作品はパフォーマンスであって、形態はインスタレーションと流れている記録映像という感じなんです。

松長 それではこの辺りでトークを終わりたいと思います。川田さん、迎さん、服部さん、どうもありがとうございました。