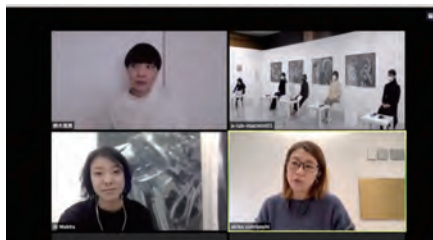


A-Lab Artist Talk

出演 進行：藤巻和恵（伊丹市立美術館 学芸員）
大八木夏生、國久真有、鈴木恵美、住吉明子、牧田愛、本山ゆかり、薬師川千晴
日時 令和3年1月16日(土) 15時～16時30分
場所 あまらぶアートラボ「A-Lab」room1 + リモート（鈴木・住吉・牧田）



アーティスト・トークの様子



松長 (A-Lab) 「fの冒険 ー7人のアーティストによる平面表現の魅力ー」トークイベントを始めたいと思います。私は尼崎市役所の松長と申します。どうぞよろしくお願い致します。今回当初はお客様をお招きしてトークを聞いていただく予定でしたが、コロナ禍にありますので、無観客で実施させていただくこととなりました。また、関東からご参加いただいている作家さんにはZoomでの参加とさせていただきます。今回「fの冒険」は7名の作家さん、大八木 夏生さん、國久 真有さん、鈴木恵美さん、住吉 明子さん、牧田 愛さん、本山 ゆかりさん、薬師川 千晴さんの7名の作家さんに参加していただいております。で今回この7名の作家さん全員に参加していただいているんですけども、ゲストに伊丹市立美術館の学芸員の藤巻和恵さんを迎えてお話をさせていただこうと思っております。藤巻さんの紹介を簡単にさせていただきます。藤巻さんは伊丹市立美術館に勤務し、国内外の主に近現代の美術展を担当されておられます。関西を中心とした現代美術作家の展覧会も手がけられておられます。今村源さん、三沢厚彦さん、中原浩大さん等の展覧会や「プライベート・ユートピアーここだけの場所 プリティッシュ・カウンシル・コレクションにみる英国美術の現在」や「しりあがり寿の現代美術 回・転・展」などの展覧会を手がけられておられます。それでは

ここからは藤巻さんにお繋ぎして進行をしていただこうと思っております。どうぞよろしくお願い致します。

藤巻 和恵 (以下 藤巻) ただいまご紹介に預かりました伊丹市立美術館の藤巻と申します。今日は、このような機会を与えていただき大変光栄に存じます。今日はよろしくお願い致します。先日12月に打ち合わせも兼ねて展覧会を拝見したのですが、7名の作家の皆さんがそれぞれ個性的な作品を出して、展示全体が大変起伏に富んだ面白い展覧会だと思いました。わたし自身、トークの進行経験がさほど豊富なわけでもなく、話すことが得意でもありませんが、このような7名の若手の作家さんと一緒にトークができるという機会が貴重なので、自分でも楽しんで進めていけたらなと思っております。松長さんからもお話がありましたように、緊急事態宣言が発令されたため、トークへの参加を希望して下さって



藤巻和恵さん

いた方々にご来場いただくことができなくなりましたが、ライブ配信の中でコメントを受け付けておりますので、最後に質疑応答という形で作家の方々にも聞いていただけたらと思っております。では早速ですが、展示順に7名の作家の方に自己紹介と今回の作品について、コメントをいただきたいと思っております。

大八木 夏生 (以下 大八木) よろしくお祈りします。私は入口の1F 玄関ロビーと階段に展示しております。元々、版画の勉強をしまして今は版画で勉強したこと、発想とかを使いつつ絵を描いています。作品ですが、普通に生活をしている中でスナップ写真をよく撮っていて、その写真を基に絵を描いています。撮っているモチーフ自体は、非常に価値のあるものというの一切なくて、ゴミみたいなものだったりとか、よく分からないものです。ただ歩いているだけだとスルーしちゃうんですけど、なんとなく写真に撮って残して後から見返すと、なんでこれを撮ったのか、と。一度写真に置き換わることで気になるものになってしまって。じゃあ写真になっているのはなんだと思ったら、さらに絵にしたりとか版画にしたり、表現方法を置き換えることで、また違う何かが見えてくるんじゃないかという試みです。自分がどこをどう考えてたかどう感じたかということが何か別の形で表れるんじゃないかと思って作品を作っています。

藤巻 ありがとうございます。次に薬師川さんお願いします。

薬師川 千晴 (以下 薬師川) よろしくお祈りします。例えば紙に一つの点を描いてみて、その隣にもう一つの点を描いてみます。そうすると、二つの点というのは色の濃さや大きさの差異が生まれて、同時にその二つの点の間にある空間というのはお互いへの距離になります。私はこのような個と個であったり点と点であったりあちらとこちらであったり、そういった「一対一」というものに興味をもって作品を作っています。今回の尼崎で展示している作品は、一つの絵具のかたまりを二つにわけると「絵具の引力」というシリーズと、一枚の自立した板の両面に絵を描いていく《好一対の絵 #トリスタンとインゾルデ》という作品を展示させていただいております。

藤巻 ありがとうございます。では次にリモートでご参



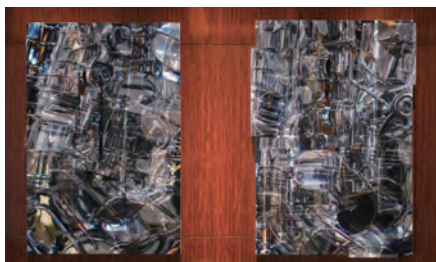
大八木夏生さん

加いただいておりますが、牧田さんお願いします。

牧田 愛 (以下 牧田) 私は以前から、バイクとか車とかのエンジン部分とか、機械の流線型の形にすごく惹かれて油絵で表現してきました。機械なんだけれども生き物に見えるような、生き物とか風景、宇宙とか有機的なものを想起するようなモチーフを、ますたくさん写真を撮ってそれをパソコンで画像編集してそれをキャンバスにフィジカルに筆で描いていくことをずっとやっています。



最初はこういうメカっぽい感じのものばかり写実的に描いていたんですけども、だんだんバリエーションというかメタリックな紙を使ってそれを構成して絵をもっと抽象的な感じにしていったり。あと画面の中に動きができるように、もっと画面自体が動いていくような雰囲気をつくりたくて、より抽象的な作品を2015年ぐらいから描いています。今のモチーフはメカに限らずで、これはサクセスとか楽器のパーツを様々な角度から写真を撮って多視点的に一つの絵画にしたものです。



あとは街に出て反射する素材とか人工的な素材をたくさん集めて2次元が3次元に盛り上がってくるような雰囲気画像を作ったりとか、2次元で作っているパソコンの画像を3次元的に絵画に落とし込んだらどうなるのかなという実験をしたりとか最近はより空間の中という風に自分のイメージがあるかということ意識して制作しています。生き物みたいな有機的なものを無機的なもので表現したいというコンセプトは変わらないんですけど、画面の中に動きがあってより生き物感が増してくるような感じとか、そういうものを目指して作っています。

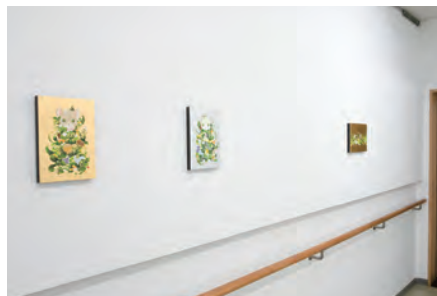


これが一番最新の作品で、展示会場のどこに鑑賞者が立つかによって作品の見え方が違うという作品で、より空間とか2次元3次元を意識した作品です。今回の展示作品に関してはまたちょっとコンセプトがあるんですけど、デジタルとフィジカルを行ったり来たりするような作品をシリーズとして新作で作らせていただきました。

藤巻 ありがとうございます。次に住吉さんお願いします。住吉さんもりモードでご参加いただいています。

住吉 明子 (以下 住吉) よろしくお願ひします。私は彫刻と平面をやっていて、動物と植物をモチーフにして

作っているんですけど、今回は「fの冒険」ということで平面の作品を中心に展示させていただきました。その中でも今回は新作と旧作を織り交ぜての展示になっています。自分のコンセプトである日常、記憶が繋がっていくとか、普段なんでもないことが全てにつながっていて、関係ないことがないということをごく気にして制作をしています。何か特別なことが起こったときにそれが突然起こったわけではないというようなことか、



私の記憶の中にあるものを描き出しているの、見たことがないものを描いているわけではないということも含めて、初めて私の作品を観た方でもどこか自分の記憶の中を思い出すじゃないですけど、知っている気がするようなものが私の絵の中に含まれていることがあるのではないかと考えています。今回の展示に関しては「物語」をテーマに入れています。それは新作旧作合わせても私の今言ったような記憶の物語を紡いでいる絵を描いたので、絵を見た方がどこかで自分と重ねるところ、ご自身の物語と私の作品がリンクする瞬間が出てくるんじゃないかなという気持ちで今回展示しています。

藤巻 ありがとうございます。國久さんお願いします。

國久 真有 (以下 國久) 今回の作品は、ライブドローイングをさせていただいて1日3回、20分くらい絵を描いています。今回はこのシリーズの一番最初に出来上がったような、自分の人生の中で絵画ができたなって思った作品を2つ持ってきました。風のような絵です。人生のコンセプトが絵画っていう感じです。これじゃなかったら死んでもいいなっていうぐらいですね。

藤巻 ありがとうございます。それでは鈴木さんお願いします。鈴木さんもりモードでご参加です。

鈴木 恵美 (以下 鈴木) よろしくお願ひします。私は今回アクリルとソイワックスで描いた絵と2種類展示をさせていただきます。アクリルの方は10年くらいずっと描いてきていた作品なんですけど、ワックスの方は去年の年末くらいから描き始めた新しいものです。まだ模索中ではありますが、なるべく環境に優しい材料で作っていきなと思って、大豆とか植物製のワックスとか油とか再生紙とか土を使って、ワックスの作品は描いています。描いているモチーフはどちらも動物とか結構多いんですけど、アクリルの方は割と身近によく見かける動物が多くて、ワックスの方はもうちょっと野生の動物を主に描いています。

藤巻 ありがとうございます。最後に本山さんお願いします。

本山 ゆかり (以下 本山) よろしくお願ひします。私は作品制作、扱う素材としてはシリーズがいくつかあるのですが、今回は透明なアクリル板を使った平面作品を出品させていただいています。制作の全体的なコンセプトとしては、「絵画」という言葉にまつわることを表すような作品を一つずつ作っていくという全体の流れを作りながら制作してまして。絵画にまつわるというと本当にたくさんいろんなことがあると思うんですけど、「作る」「描く」ということもそうですし、鑑賞するときに何が起きているのかということにもとても興味があって。そういうことを一つずつしらみつぶしにシリーズにして作品を作っていくことで、自分が呼んでいる「絵画」という大きすぎる言葉がなんなのかということを見つけて知っていくことができればいいかなと思って制作しています。今回展示させていただいている作品は「描く」



本山ゆかりさん

ということを中心にした仕組みで作っています。色を白と黒に絞った状態で一度、デジタル上でドローイングした画像を見ながら、そこに出ている線がどう描かれているのかというものを、自分でもう一度解釈して追いかけてながらゆっくり線を描いていくという作品を展示しています。このシリーズの中ではモチーフ自体は特に思い入れがないものを選ぶようにして、今回は積み上げられた石を描いています。アクリル板以外の素材を使った作品の時は、絵画的にも個人的にもかなり意味が込められてしまっているモチーフとかを扱うこともあるんですけど、今回は「積んだ石です。」という感じで作品を出しています。

藤巻 ありがとうございます。それでは、まずは私の方から作家の方々に伺ってほしいと思います。最初に述べたように、今回の展覧会で面白かったのは、各作家の個性が響き合う部分と反発する部分とがリズムカミカルに配置されて、大変起伏に富んでいた点があるのではないかと思います。共通項がありながらもアプローチが違ってたりと。ですのでそういう視点から展示構成に従ってお話を聞いていきたいと思っています。まず展覧会の導入部分で印象に残ったのは、映像性の問題です。そこで大八木さんと牧田さんに伺ってみたいと思います。お二人とも制作の過程の中で写真を撮って画像処理されていますが、そうした映像的な感覚というものが、ご自身の中でどのような位置を占めていらっしゃるのかお伺いできたらなと思っています。

映像性について 大八木 × 牧田

大八木 普通に日常を過ごして、ただ自分で何か人や物に接しているだけでは何かものすごくいろんな物をスルーしている気がして。多分それは人によって色々だと思うんですけど、私はいろんなことをザルのように流してしまっている気がして。それが写真になると、「なんで私はこれを撮ったのかな?」とか、「これ何?」みたいな、自分が撮ったけどものすごく客観的というか。写真は実際にあるものが絶対写っているはずなので、そういう性質があってというところから考えていくというか。

藤巻 フィルタリングしているということもあるんですかね？

大八木 そうですね。

藤巻 会場に皆さんのインタビュー映像も流れていて、それを拝見しながら思ったのですが、大八木さんは写真から気になるものを色や形に還元化して行って、それを作品の中の要素として入れていく。一方で牧田さんは、たとえばバイクのエンジンなど、撮った写真を、モーフィングというのか、物質感を曖昧にして有機的なものに変容させている。それぞれ近くしたものを表現していますが、出現の仕方が違ってきます。さらに写真を撮って画像処理をするという意味では同じ手法を取っているとは思うんですけど、大八木さんはある意味手わざが排除されているのに対し、牧田さんは金属のてかりを描き込むことで、生命感をもたらしている。同じ写真を撮っていても「手わざ」の有無の感じ方の違いもあるんだなと思いました。そのあたりもう少し大八木さんにお伺いしますが、大きな作品になると手わざが薄れていっている。でも小さい作品だとドローイングがあったり。作品のサイズによって手の痕跡を意識されているのかなと思ったのですが、いかがですか？

大八木 基本的に大きい作品というかパネルの作品は説明させていただいた通り、写真を元にシルクスクリーンを使ったりだとか、ただ描くんじゃなくてマスキングテープで全部形をとって塗ってステンシル状に描いたりとか、カッティングシートを貼り付けたりとか、コラージュという色々な方法で作っています。大きい方の作品は写真を元に再現していくというより、ものを初めて見た時の印象みたいなもの、一番初めの印象というか、オレンジ色の丸いものの印象がパーっときたのであれば、原点に戻っていく。大きな作品は解像度をわざと

低くしていっているというのか。なんとなく曖昧なものが最後できていく感じでいつも制作していて、逆にシルクスクリーンモニターっていう技法で小作品で中身を詰めるようなイメージで作っていたりだとか。会場の階段のところにはドローイングが展示しているんですけど、そちらの方は元々のモチーフがスナップ写真というのは変わらないんですけど、パネルの作品を経て今度は解像度を上げていくというのか、パネルの作品は色面とかいろんなものをそぎ落としているので、今度は手わざというか勢いのある線だったりとかっていう風に、実際の解像度とはまた別物ですけど。自分の中ではちょっとそれを少し上げていくようなイメージで作っています。

藤巻 ありがとうございます。では牧田さんにも「映像性」についてお話を聞いてみたいです。私達の後ろには《Artifact - Artificial brain》の6点シリーズのうち4点が並んでいるんですかね。

牧田 はい、そうです。

藤巻 これってバイクのエンジンなんですか？

牧田 そうですね。バイクのエンジンだけではないんですけど、1枚の作品の中に大体20枚ぐらいの撮影した画像が入っています。

藤巻 そんなにあるんですか。1つの絵をどんどん変容させていっているのではなくて、重なっているんですか？

牧田 そのシリーズに関してご説明しますと、まず1番左側にある作品が《Artificial brain》、初めに作ったのが2016年です。その作品の写真を撮ってPhotoshopのフィルター機能を使って自動的に画像生成をするんですね。それで出来上がった画像を元に描いた絵画が2番目に飾ってあるものなんです。元の作品から生成した画像をそのままじゃなくて絵に描いています。そしてその



牧田愛さん

2番目にできた絵をまた撮影するんですね。それをまたPhotoshopのフィルターにかけて、それを忠実に絵に描き起こす。フィルター機能を繰り返しかけると、だんだん左右対称の画像になっていくんです。絵を撮影して編集した画像を再度絵に描き起こす、という作業を繰り返したシリーズです。

藤巻 Photoshopを使って加工した同一の画像を、それぞれベースにされていると思ったんですけど、一度絵にしたものを更にベースにして展開しているんですね。

牧田 そうなんです。

藤巻 先ほどの手わざの話で言うと、どんどん抽象化されていくというのか、先ほど大八木さんは解像度といっていました、形がどんどん変容していきますよね。エンジンの無機的な感じと加工することで表れてくる有機的なものが混在していて、そのアンビバレントさが面白いなと思って拝見しました。手わざの意識ってどこまでありますか？

牧田 私はそもそもスーパーリアリズムの画家ってよく言われるんです。実はそんなにスーパーリアリズムをやりたいというわけではなくて、私が目指しているところというのは、先ほどの写真の話でも出たと思うんですけど、みんな今スマホを使って写真をバシバシ撮れる時代で、人の眼がすごく画像的になっているというのか。普段からテレビもデジタル化されているし、すべて世の中でモニターに触れる時間がすごく多いじゃないですか。その人々が今慣れ親しんでいる視覚的な感覚を絵画で表現できないかなと思って、画像的な絵画を作りたいなと思っています。なので手わざに関してはそのために使っているんですけど、スーパーリアリズムをやりたいというよりもその目的のために頑張っているという感じですね。

藤巻 克明に描写するスーパーリアリズムというよりも、生命感を表現するために絵の質感を重視されているんだらうと拝見しました。ありがとうございます。今回の展示はリズムカルに構成されていて、最初に大八木さんの作品を見ながら階段を上っていただくと、2Fロビーに抽象的な薬師川さんの作品が現れます。そのあと牧田さんの展示へと続きます。大八木さん、牧田さんと写真のイメージを扱った、どちらかといえば具象的な

作品の間に抽象的な薬師川さんの作品が配置されています。そこで次は抽象的な作品を制作されている薬師川さんと國久さんにお話を伺ってみたいと思います。お二人とも、オールオーバー(=全面を覆う)な作品ですね。ただ絵画を規定するフレーム、枠に対するアプローチが全然違う気がしました。國久さんは、今回のA-Labでの動画配信(ライブ・ドローイング)でもご覧いただけるように、キャンバスを台の上に水平に置き、コンパスのように上半身を回転させながら伸びやかな曲線を重ね描いていく。これって凄く行為が目が行きがちなんですけれど、この面白さを引き出しているのは実は枠やキャンバスの四角、矩形であって、それが画面のスケールを決定しているように思いました。一方で薬師川さんはあまりそこを意識していないんじゃないかなと。2Fロビーに展示された作品は、「表に線を描いたらその筆の裏にも描く」という方法論で描かれた表裏一体の作品です。もう一つの作品は絵の具を紙で挟んで開くというデカルコマニーの手法を取り入れた作品であって、いずれもフレームを必要としないというのか、逸脱したいようにみえました。お二人の絵画の枠や四角、矩形などについて思っていることがあれば教えていただけますか？

枠への意識 薬師川 × 國久

薬師川 今こういう絵画の「枠」の話が出てきてびっくりというのか、私の制作では藤巻さんがおっしゃっていただいたようにあまり考えることがない対象です。

藤巻 例えばデカルコマニーの作品は、紙を開いた形が蝶や内臓のように有機的に見えます。そうした形にしようという発想はどこからくるのかなと思いました。



薬師川千晴さん

葉師川 あの形は私自身でも先に目標とする形があってそこに向かうというよりも、絵の具が伸びたその形自体を切り取るような制作方法なので、偶発性にかなり偏ったというか身を委ねたようなシリーズになっています。

藤巻 絵の具の有り様を見せるだけであれば、ああいう有機的な形でなくてもいいので、なにか意図があるのかなと思ったんですけど。デカルコマニーの作品では「引力」という言葉も使っていますね。実際に支持体の紙は絵の具で反っていて、その形を活かした作品になっていたの、色彩と造形が、どこまで関係してるのか気になりました。

葉師川 デカルコマニーを使ったシリーズは以前から作っているのですが、当初はそのデカルコマニーの形を切り出して平面上に構成して、抽象的な何かに見えるようで見えないという曖昧な左右対称の図像に魅力を感じて作品を作っていました。が、ある時からその左右対称の図像を生み出すことが大切なのではなくて、一つの絵の具の塊を無理やり引き剥がすことで、めりめりと絵の具が剥がれ、葉脈のような線が見え、その閉じて開くという行為自体が自分にとっては大切なんじゃないだろうか気づきました。そこで、今までは平面上の紙の上にデカルコマニーをコラージュしていたものを、その行為自体を見せるために、開いた本を横から見た時にこの構造がいいなと思って試行錯誤の上あの形態を作品化しました。

藤巻 ありがとうございます。國久さんはどうですか、まず「四角」ってどれぐらい意識されていますか？

國久 昔は全然キャンパスに描いていなくて、石とかダンボールに描いていて。キャンパスってというのは、絵画



國久真有さん

のイリュージョンとかそういう空間体験装置みたいなところがあるからそういう「四角」ってというのは面白いなと思っているのもあって。あと自分の考えとか人間の考えとしては、自分の秩序だと思っているんですけども。ずっと絵を描くのが止まらなくてずっと描きまくっていた時があって、それを止めるためにそういう絵画のフォーマットに入れて人間らしい秩序を…。(笑)

藤巻 以前はキャンパスじゃなくて、石とかダンボールに描いていたというお話でしたけど、六甲ミーツアートでは壁面に描いていましたよね。壁画も時々されていたんですか？

國久 そうですね。普通の絵というとおかしいんですけど、こういう感じじゃない絵も描くんですけども。

藤巻 國久さんはやっぱり今回のような円運動の絵がすごく印象的なんですけど、壁画とかそういうものになった時って、面とか形とか、なにか意識の違いとかあるんですか？

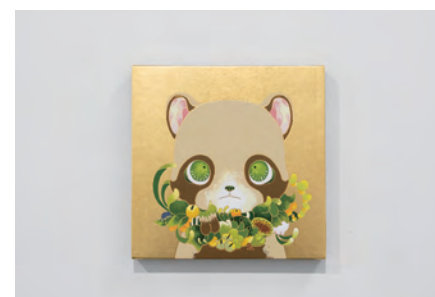
國久 意識の違いは、普通の絵を描くのが結構恥ずかしい感じはします。円の絵は自分で説明ができるんですけど、こうこうこうなっているからこの円になっているとか。思い出の絵とかいろいろ思いついた絵も描くんですけど、それは言葉で説明できないから描いていて、その絵の核心部分じゃないかなと思っていて。でもそれを社会にさらけ出すというのが、なんとも嫌でした。出すといろんな意見があるから、それに自分の精神が耐えられないと思って、今の絵だったらいくらでも喋れると思っているので。自分でも絵画の秘密について調べたり絵画の要素について調べたりするのにサハラ砂漠に行ったり南米に行ったり、絵が全部そういう風に連れていってくれたんですけど。だからそれで自分の絵画というメディアをする人生の枠として、例えばお金を稼がなくてもなんで働いてるかってお金を稼がから働いててそれを失くしたとしてそういう行為を失くしたとして自分は人生で何をやっていくかっていうことがあった時に、こういう絵を描くことをやったり創作活動をやったりすることが残ったんですけど。絵画の魅力はやっぱり鑑賞者がすごい自由かなと、自由度が一番高いんじゃないかなと思うので、ビデオとかインスタレーションとかよりも鑑

賞者の想像力がたくさん膨らむ絵画がいいなと思っているところがあります。私の身体的にも一生やっていくことだとしたら、絵画がすごく合っていて色も楽しいし描く行為も本当に楽しいんですけど。でもコミュニケーションをとる時にやっぱり色々喋る必要があって。絶対に分からない領域ってというのはあるんですけど、まだ話せるかなって思っているのがこの円の絵です。

藤巻 鑑賞者との交流という点では、今回の A-Lab でのライブドローイングでは、子どもも参加できるようになっていました。國久さんにとって子どもと一緒に描くのは初めての体験だったと思います。それと國久さんのお話を聞きながら、葉師川さんも作品に救われたと仰っていたのを思い出しました。それぞれの体験のなかで、少なからず絵画が自身の拠り所になっているのかな、と。ありがとうございます。さて、映像性、抽象ときて、次は住吉さんと鈴木さんです。お二人の作品は、ちょうど葉師川さんと國久さんの間に展示されていて、お二人とも物語性ある作品を制作されています。動物をモチーフにしているところも共通していますが、違いもあります。住吉さんの作品に登場する動物はどれも愛くるしいんですが、どこか無表情にもみえます。それに対して鈴木さんの絵に登場する動物は、顔の描き込みがなくて、人間とともに生活をしている家畜だったり、ペットのような存在にみえます。まずはそれぞれ、どうして動物を描いてらっしゃるのか、お聞かせいただけますか？

動物の表情 住吉 × 鈴木

住吉 私は動物の生態とか進化してきた過程とかそれぞれの得意な能力とか、そういうところに最初興味を持って調べたり本を読んだりしていたんですけど、元々は単純に動物がすごく好きっていうのがスタートだったと思います。動物の表情のことを仰られていましたが、多分動物と直接言語で会話ができないというところで、私が彼らの表情を決めてはいけないんじゃないかというのが多分その表情がないという風に思われることになっているのかなって今ちょっと思ったんですけど。特に意識して表情を無表情にしようという風には描いていないので、多分私の中のそういうところがそうさせているんで



はないかなと思います。

藤巻 動物たちが何を考えているのかは、見る人に委ねているように感じました。

住吉 そうですね。決定していないというか、笑ってるんだよとか怒ってるんだよっていうのを決められないって言うんですかね。動物は嬉しいんだろうなと思ってても実際は分からないので、それを動物本人に教えてもらうことはできないのかなとか。ただ作品の中で表情は、大事にしている部分ではないのかもしれないです。

藤巻 ご自身の記憶の中にあるものを紡ぎ出しているって仰っていましたが、動物に限らず何かありますか？

住吉 具体的にこの出会いが大きかったっていうことは、きっとあったかもしれないんですけど。その一つに重点置かわけではなくて、今まで私が過ごしてきた中で出会った関わりを持ってきた生き物とか、飼育するしないに関係なく外でちょっと見かけたりとかそういう生き物全てを含めて記憶として自分の内にあるものを出しているという感じですね。

藤巻 ありがとうございます。鈴木さんはいかがですか？



鈴木 アクリルで描いているものは、身近にいる動物とか猫とか犬とかそういったものを描いてきたんですが、なぜそれを描いているかという、それは本当に単純に好きで飼っていたり、身近で見ているものがモチーフになっています。人もよく描いてもいるんですけど、顔がわざと見えない角度で描いていたりします。というのは、個性を消しているというか、観る方が自分に置き換えてみたり、その方に置き換えてみたりとかそういう風に考えられる余白みたいなもの。そういうイメージで動物も人間も顔はわざと描かなかったりします。描く時もありますけどその時はまた別の考えがあります。

藤巻 ありがとうございます。鈴木さんのお話の中に余白と出てきましたけれど、お二人とも背景に何も描き込みがないんですね。特に今回の出品作について言えば、住吉さんは金箔や銀箔を使っていて、フラットで。日本画的な感じもしますね。他方、鈴木さんの作品は少しエイジングさせたような画面で、そこには余韻と静寂が感じられます。エイジングという点では、先程、大八木さん・牧田さんで取り上げた「手わざ」とも関連して考えることができます。自然の向き合い方にも相違があって、住吉さんは、動物と一緒に植物も描いていて、色彩も豊富で、非常に楽園のような世界を彷彿させます。他方、鈴木さんの抑制的な描写は、太古に遡るという感覚がして、その対比が面白いなと思いました。少し話が変わりますが、住吉さんは立体も出品していらっしゃいますが、平面と立体の関係性はありますか？



住吉 今回出している立体があの大きな赤い絵と対になっている作品なんです。その対になっている作品に関して言うと、立体を先に作ったんですけど立体を平面に

落とした時に同じイメージでいけるのかということを一度やってみたくて作りました。作り終えた後、別に同じイメージじゃなくてもいいんじゃないかということも思ったんです。立体はほとんど色がついていない真っ白いもの作っていて、それは立体的な要素というか色をカラフルにしなくても、光とか影で色がつくと思っただけで。なので1色のものが多いです。白以外にも真っ黒もあったり。それで平面にした場合に説明的なことをしないと、描きたい表現にならないなというのがあって。その見たままの色のものもあるし、自分の中のこの色だっという色で塗っているものもあるんですけど。何かやってみて平面の方が自分の中で客観的に描いている感じがしています。どうしたら伝わるんだろうとか、どうしたら思ったイメージとか気持ちの中にあるものを誤解なく描き出せるんだろうということを考えて制作しているものは、平面の方が多いかなと思っています。

藤巻 ありがとうございます。鈴木さんは今回作品を2種類出していますね。そのひとつで使っておられるソイワックスについて具体的に教えていただけますか？



鈴木恵美さん

鈴木 大豆が原料になっているワックスなんですけども。

藤巻 紙の作品で使っているものですか。

鈴木 はい。ペラペラの、ぼろきれのような質感の作品です。

藤巻 茶色いのは紙の色ではなく、その上に着色しているんですか？

鈴木 土で茶色く染めてそれをワックスペーパーにしてグシャグシャにして、その上からまたワックスで描いています。

藤巻 洞窟の壁画のような印象もありますけども、動物



は削って描いているんですか？

鈴木 そうですね。削り取っているものが中心になっています。

藤巻 自然のことも考えていると仰っていましたが、自然環境や最近相次ぐ自然災害など、自然に対する関心みたいなものが今の作品に表れているのでしょうか？

鈴木 そうですね。大きい話になってくるとまた少し違うかなとは思いますが。私が個人的に思っている中では、ものを作る時って絶対何か消費するということを考えた時に何か使うんだったら環境に優しいものを使って、これからずっと描いていくんだったらそういうものを使っていきたいなということがあって。アクリルも今もまた描いているんですけど、それよりも違うもので何かできないかなと模索している内に出会った、環境に優しい画材で何かできないかという作ったものがワックスの作品です。

藤巻 今回、新しく挑戦した作品を出してくださったんですね。ありがとうございました。

6名の作家の作品を見ながら進むと最後に和室が現れます。和室はA-Labの特徴でもあって、本山さんの作品が展示されています。非常にサイトスペシフィックというか、ホワイトキューブではない空間に本山さんの作品が呼応していて面白かったです。本展の展示が巧みなのは、展示の導入部と最後にそうした構成を持ってきている点にもあると思うので、導入部で展示していた大八木さんにも伺ってみたいと思います。ホワイトキューブじゃない場所での展示は、ご本人の希望だったのか、それとも松長さんのご指名だったのか、お二人ともいかがですか？

空間と作品 本山 × 大八木

本山 和室は松長さんの方から、この展覧会のお話をいただいた時点で伺いました。普段はホワイトキューブでほとんどの場合展示をするので、後ろが白の壁じゃないところで展示をする機会はかなり少ないです。

藤巻 よくやってらっしゃるのかと思っていましたが、そうではないんですね。

本山 そうですね。数えたらこれが2回目ぐらいで。この1つ前の時はもっと壮絶な場所というか、日本の名城百選みたいな城の写真が部屋中に飾られているところで壁もなくて、本山さんここでって言われて。

藤巻 城の中じゃなくて？

本山 城の写真に囲まれた部屋で展示を。それがよかったかどうかかわからないんですけど面白い経験にはなりました。それに比べたら和室全然いけますみたいな気持ちで今回は受けました。

藤巻 大八木さんはどうでした、指名されたんですか？

大八木 私も指名でした。モチーフ自体が私は結構ゴチャゴチャしているというか、元々壁にあったものを写真に撮ってそれを絵に起こしたりだとか、地面の方にあったものを持ってこたので。あと色とかも結構強いものを使うので、難しい空間に勝つぞという感じでした。

藤巻 ちょっと苦心されたということですかね。お二人の作品の共通項には、「反射」もあるように思いました。本山さんの作品は、今回ガラス絵の手法が使われています。通常はキャンバスなどの支持体の上に絵の具を重ねて描きますが、ガラス絵はその手順が真逆に進んでいきます。ガラス、今回は透明アクリル板ですが、それが一番手前にきて、普通一番最後に描くものから先に描いていく。今回は線を一番はじめに描き、その線を潰さないように地を描いています。その表面のアクリルに周囲の景色が反射して、絵の中に取り込まれているようにみえました。そうした周囲の光や反射の効果は意識されましたか？



本山 反射自体は目的には含まれていなかったんですけど、やっぱり展覧会で展示するときは必ず出てきてしまう要素ではあるんですが、絵画作品、昔の油絵とかも結構ガラスが入った額縁もよく美術館で見かけているので、案外その反射するものが画像の手前にあってもそれを無視して鑑賞することが可能だなと思っています。反射は無視する方向で制作しています。(笑)

藤巻 あと思い入れのないものをモチーフに選んでいますとおっしゃってますね。今回は石であったり、水面とか煙とか。とはいえ、あえてそういうような現象的なもの選んでいるようにも思いました。たとえば、猫は描かないよなとか(笑)何かモチーフを選ぶ基準はありますか？もう1点、絵画の要素を一つ一つ選んでいつも検証しているというお話でしたが、今回は何にチャレンジしたのかなと。この2つを教えてください。

本山 まずモチーフのお話なんですけど。現象的なものになっていってしまうのは、手数の問題がかなり関わっています。デジタルでドローイングする際に、例えば丸を一個描いたらそれが月とか太陽に見えがちというのはかなり大きくて。山とか石とか川とか全部そうなんですけど、漢字の元になるぐらいのもありますけど。単純な形を描くとしてもそれを見慣れたものに見立ててしまうというか、それで自分が意図して絶対に例えば自分の顔が描きたいみたいな、強い意志でモチーフを選んで描いていないのでさっと描き始めるどうしてもその出てきた形に引っ張られてじゃあこれもう石でいかみみたいな感じでモチーフが決まってくる部分もあります。

藤巻 石じゃなかったかもしれないですね。

本山 そうですね。水面も最初水面にするつもりはなかったんですけど、丸と線を描いて「あ、水面いけるな」となってそれで水面にしようというぐらいの感じで決めている部分もあります。アクリル板のシリーズを始めた頃は、棒人間とかも描いていたんですよ。そのときは棒人間を四つん這いにして、「馬」というタイトルにしたり「白虎」というタイトルにしたり。ちょけている(注：ぶざけている)訳ではないですけど、かなりキャッチーなものを描いたりして。それも面白いというか笑える要素が強すぎて、物語性を委ねたくないって言うにも関わらず、何も言わないものを描くのは無理だと思うんですけど。ちょっと強すぎたので、そこから柔らかくしていくと今は自然物にたどり着いているという感じですかね。「描く」ということですが、ガラス絵の手法をとっているのもまず絵具で絵を描く際にマチエールってどうしても出てくるじゃないですか。マチエールの存在は感じますが、透けて見えるので光が。物理的にシャットアウトするというか、マチエールを無くす色数も選定する必要がなくなるように白と黒だけにすることで最初に決めて、色を選ぶという要素も無くす。構図も先にデジタルで描く段階では、かなりいろんなものを描くのでそれが一番いいのかというのは選ばないといけないんですけど。描く時には困らないようにすでに構図も線もすべて決まっているという状態にまでもって行って絵を構成する。色・形・大きさ・線とかの要素を全部先に決めた上で、絵具でそれをただなぞるといって確認しながら絵具を乗せていく行為だけに集中する目的での仕組みを辿って作品を作っている感じですね。

藤巻 ありがとうございます。場所や空間性の問題でいうと、大八木さんは写真で建物の窓とかよく撮っているのかなと思いました。今回偶然かもしれませんが、窓枠のニッチを使ったドローイングのなかに窓をモチーフにした作品がありましたね。あと、展示空間自体にも反射要素があって、たとえば1F 玄関ロビーの自動ドアのガラスや金属フレームとか、2Fに上がる階段の金属製の手すりとか。準備の際に展示場所をみてご自身の作品と共鳴するものを感じたのかなと。光や反射などは意識されましたか？



大八木 本当に最近要素を自分で感じて、あえて選んだりとかあるんですけど。初めのきっかけとしては、本当に人ごとのようにものを撮っていて。となると本当に動きながら結構撮ったりして、在るもの、これを撮るぞというよりは、日常の街だとか周りだとかを撮影しているので、どうしても窓や家の前の手すりが写り込んでくるんですけど、それに意外と実は引っかかっていたりとか。自分はこの手前のものを見ているはずなのに、窓ガラスが反射している後ろの写り込んでいるものを一緒に捉えていたりとかってのがあって、最近はそのことを意識しつつ、ここも窓や階段があるのは一度来たことがあるので知っていたので、選んで展示してみました。

藤巻 ありがとうございます。それでは、私から何うのはここでひとまず終了して、作家の皆さん同士でそれぞれ聞いてみたいことありますか？

画材について

本山 私は鈴木さんにお聞きしたいことがありまして。環境に優しい画材というお話があったんですけど、私作家の紹介テキストを一番最初に拝見した時に、絵を環境に優しい素材で描こうとしてる人がいるということが、すごい嬉しいなと思って。私は作品作る時にかなり環境に悪い、アクリル板などを使っていて、ものづくりってすごいいいものを作る人も多分そうだと思うんですけど、環境に対して自分が何か自然の中で壊れないものを作っている罪悪感が少しあったんです。鈴木さんは優しいものを使われているけど、やっぱり絵画を制作しているから、なんか絵画は画像が長い時間保たれることを目的として、画像を生み出しているみたいな側面があると

私自身は思っている。自然に選ってしまう素材を使いながら画像を生み出すみたいなことについて、どういう風に考えてらっしゃるのかなって気になっていたのでもう少しお聞きしたいです。

鈴木 自分が作ったものがずっとこの先何年も残っていくことにそんなに興味がないということが、まず一つあります。なんか作る時ってどうしても何かを犠牲にしたり、消費したりってということが絶対に起こってくる状態で。それも私もずっと自分が何かする時に疑問に思ったりちょっとやだなって思ったりしている気持ちが強くて。それと今戦ってるような状態で、完全に解決することって多分ないのかもしれないんですけど、なるべくできたらいいなという気持ちで、自分で選びたいなと思って画材はこういう感じで。なのでまだ私も研究中というか探しているところという感じですね。

本山 ありがとうございます。あまり作品を残したいみたいな強い気持ちがなくて、どんどん作っていききたい気持ちを大事にしたかったら相性のいい素材ですね。

藤巻 他の皆さんどうですか。お互い聞き合いたいこととか、逆にこう思いました、というのでもいいです。

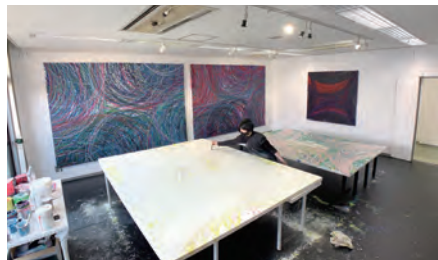
サイズと表現

大八木 私は大学では版画を勉強していたので、絵画を元々している人たちが不思議というか。すごい大きな作品をみなさん描かれたりするじゃないですか。やっぱり身体を使うとなると、どんどん大きくなったりだとか、でも逆に小さいものを作ったりする場合もあると思うんですけど、サイズと作っているものの内容にどういう違いがあるのかなと。私はあんまり大きい作品を作るとなると逆に実感がなくなるとか。自分のこの周りで解決するものを作っていたので、私はこのサイズが一番実感がある。リアルな身体の実験じゃないんですけど、やっぱりそれが違うのかなというのがあるのかお聞きしたいんですが、國久さんは、大きな作品を作っていますけどどうですか？

國久 大きな作品を作っていますが、昔は收拾できないくらい広がって。小さくしようと頑張って部屋のサイズぐらいになったぐらい、エネルギーが有り余っていたんです。それで「重ねる」という行為もエネルギーが有り余っている、そうするしかなかったという。昔そういうのを始めたのは、キャンパスをもらって描いてすぐ終わってしまって、勿体無いなと思って重ね出したのがきっかけなんですけど。大きいのはやっぱり気持ちがいいですね、全身で描くってのは。それが一番絵画をやっている理由でもあるかなと、解放されたい、気持ちがいいというのが。だから大きくなってしまっているところがあるのかな。

大八木 平面だけど、やっぱりそれぞれの身体的な身体使っている、そういうもの大事なんだなと思いました。ありがとうございます。

藤巻 今のお話、薬師川さんと牧田さんにも聞いてみたいんですが、いかがですか？



薬師川 私の場合は、大きい作品もすごく小さい作品も作っているのですが、それぞれ何かやりたいことがあったり、気になったことがあった時に、その作品をゼロからというか、なかったものをそこに自分が形として生み出す、形としてここに物が置かれる、そうなった時にその物の大きさってものすごく重要に感じていて。画像とかだと多分サイズとかが全くなって、例えば私たちが今このスマホの画面で見たりメディアの情報で見たりということには、大きさというのがないなって感じていて。ただその絵画や彫刻作品もそうなのですが、そのものに実際に出会い、同じ空間にものがある時に、すごく抽象的なんですけど、そのものが放つオーラや空気感、緊張感が大きさというものに密に関わるものだと思う

いるので何度も実験します。どの大きさがいいのかわかっていうのは、実際に作ってみてその前に立った時にこれじゃないな、あれじゃないなという感じで決めていきます。

藤巻 ありがとうございます。牧田さんいかがですか？ 牧田さんは今回の展覧会の中で一番大きな作品を出しているらしいです。

牧田 私は、基本的に人間の背丈よりも大きいものばかり作っているんですけども、元々図画的にも大きい作品にした方が迫力が出るというのがあって、ずっとやっていました。私が絵画で達成したいことは人の視覚を支配するということ、空間の中に大きな絵を置くことによって、やはりディティールもすごく描いてあるので、ある程度の距離までみんさん近づいてくるんですね。そうすると絵画がすごく視覚を占拠するということ、それを狙って基本的に大きい画面で眼を占拠するように作っています。なので作品はほとんど大きいんです。

藤巻 大八木さんの質問から発展してお伺いしたいんですけど、牧田さんは今回、最新作の大きな作品《Augmented Reality》は映像を投影されていますよね。さっき自己紹介の中でも立体（空間や三次元）に関心があるとおっしゃってましたが、立体物を平面化されてらっしゃるんですか？

牧田 そうですね。基本的にはいつも立体を写真に撮って平面にしています。オブジェとかを作って平面的な絵にすることもありますが。

藤巻 同じく出品作の《Artifact-Artificial brain》シリーズと違って、動きや時間の要素が新たに入ってきてますね。身体性みたいな話にもなりますけれど、そうしたもののへの関心はどうでしょう？

牧田 とにかく空間があって鑑賞者がいたらそこに時間が生まれるし、空間自体が時間を内包している。絵って動かないメディアだというのが自分の中ですごくジレンマがあって、そこで映像を作りたい訳ではないんですけど、動きのあるものを作りたいんですね、絵画によって。今回、絵画と映像を合わせたんですけど、絵画だけでも成立しなくて、映像だけでも成立しなくて、その2つが合わさったことによって成立する作品、映像でも

なく絵画でもないような作品を作りたいかったです。つまりそうした、絵を動かしたいとか空間を作りたいとかそういう意識がいつもあります。

藤巻 ありがとうございます。今ちょうど視聴くださっている方からご質問がきたので、せっかくなので質問の方をみなさんにお伺いしたいと思います。「皆さんが影響を受けたアーティストは？」という質問です。画家以外でもいいので、そうした人がいればあげていただけますか。では席順で大八木さんからお願いします。

制作への影響

大八木 画家であれば私はデイヴィッド・ホックニーがすごく好きで、いろんなメディアを使って表現しているところがとても好きです。あとイラストレーターであれば安西水丸さんが漫画を『青の時代』という自分の子供の時とかの話を描いた漫画があるんですけど、それも影響を受けてるのかわからないんですけどすごい好きです。

國久 好きなのはたくさんありますが、絵画の人生を開眼させてくれたのは、バーネット・ニューマンの絵です。

本山 自分と正反対の作家だと思って憧れているのは、イタリアのフランチェスコ・クレメンテです。あまり日本で見かける機会がないので残念なんですけど。あんなに物語性というか背負った状態の絵を描けるのは尋常じゃない精神力だなと思ってすごい憧れがあります。

薬師川 今やっている抽象的な絵画に移るきっかけになったのはマーク・ロスコの作品に出会った時が一番強く印象に残っています。

藤巻 ありがとうございます。ではリモートの皆さんはいかがですか。

牧田 画家だとゲルハルト・リヒターがすごく好きです。あの人も写真と絵の関係をすごく考えた人だと思います。でも思想的には、私は哲学書が好きで、ヨーロッパの哲学者が論じた人間と技術の関係とか、ハイデガーから始まり、生命倫理のフーコーとか、日本にもそういう研究者の金森修先生とかもいるんですけど、そういう哲学者の本からすごく影響を受けて、自分のコンセプトを作っているというのはあります。

鈴木 自分が作品としてものづくりをはじめたきっかけ

になって憧れていたのは、チェコのアニメーションがすごく好きで雰囲気とかかなり今も影響を受けています。

住吉 多分すごい沢山の方から影響を受けてきているんですけど、人というよりは自然とかから影響を受けることがすごく多いです。

藤巻 自然というのは、例えば旅先で見た景色とかそういうことですか？

住吉 そうですね。そういうことも含めてその日の光の具合とか、近所の公園の葉っぱでもなんでも。あと旅先で聴いた音とかも含めて直接的に影響を受けるのはそういうことがとても多いです。

藤巻 ありがとうございます。そろそろ時間なので、最後にみなさんコロナの状況下で制作もままならず、またニューノーマルへと時代がシフトしつつありますが、今後の活動やなにかやってみたいことがあれば一言ずついただけたらと思います。また同じ順番になりますが、大八木さんお願いします。

今後の活動

大八木 2018年から2020年の作品を纏めた作品集を作っています。それをいずれかお見せできればいいかなと思っていますので展示の機会があれば、是非見てください。

藤巻 ありがとうございます。國久さんどうですか？

國久 なんかも今日もギリギリの感じだったんですけど、緊急事態宣言の2回目が出て結構ショックを受けています。イベントをやる側でライブドローイングを含めて、それでお客さんを呼ぶということとか、アーカイブもFacebookに投稿させてもらっているんですけど、全然投稿できなくて。投稿すると来たいって思う人が増えるんじゃないかって思って。来てほしいけど、来たいっていう気持ちを促した結果、コロナになっちゃってとか考えると、ここはどこなって感じになってしまっていて。どうしたらいいのかわからないんです。

藤巻 生で見る体験に変えられないというのは本当にあるけれども、作家さんの皆さんも自分の表現したものを見てもらうのが難しい状況だと思います。インタビュー映像で、今やっているパフォーマンス的なことをいろんな国でやっているんな感想を聞いてみたいって言っていましたよね。

國久 今年は香港とパリに行く予定があったんですが。

藤巻 予定があったけど、どうなるかは分からない？

國久 ちょっと厳しいかなってということで色々どうしようかと。なんかこういう鎖国みたいなことになってしまったら、やっぱりどんどん他人のことを知って自分のことを知ったりとか、他人の国を知って私の国を知っていることとかがあったと思うので、全てかどうかは分からないのですが、そういう機会がなくなって悲しいです。

藤巻 また活動が出来るようになったら、ご自身のSNSなどで告知されていきますか？

國久 はい。でも画面越しは寂しいですね。

藤巻 ありがとうございます。本山さんいかがですか？

本山 私は出身が愛知県の春日井市という所なんですけど、春日井市に文化フォーラム春日井という市が運営してるちょっと大きめの展示ができるスペースがありまして、そこで今年の4月23日から5月16日まで個展の予定があります。これはもう2年前から準備をしていて、かなり展示に気合を入れていたのでそのまま展示ができることを強く祈っているんですけど。記録集をしっかりと残そうという話に市の方となっていて、デザイナーも決まって一緒に作戦を立てつつ展示を進めているので、展覧会自体はしっかりやりますし、もし可能であれば見て頂きたいですけど、もし見れなかった場合も無料配布する冊子を気合を入れて作りますので、その冊子だけでも何かの機会に見ていただければと思います。以上です。

藤巻 ありがとうございます。薬師川さん願います。

薬師川 私は2021年1月23日から2月7日まで京都の文化博物館の方で新鋭選抜展という40人ぐらゐが出すグループ展に出品させて頂いています。今後の予定としては、今年の3月に東京の上野の森美術館のVOCA展2021の出品と、あと同時期に東京の青山の

ギャラリーで個展をさせていただきます。そして少し先になりますけど6月には現在休館中の滋賀県の滋賀県立近代美術館のリニューアルオープニングの展覧会に呼んでいただいています。

藤巻 ありがとうございます。鈴木さんご予定はいかがですか？

鈴木 これからも作品を発表していく予定なんですけど、一番最近の予定だと2月末から東京で個展の予定があります。まだこんな感じなのでどうなるか分かりませんが。あとは国内で何回か個展をする予定があります。あと中国でも今年展示の予定があるんですけど、多分行くことは出来ないかと思います。作品だけです。

藤巻 ありがとうございます。牧田さんはいかがですか？

牧田 私も本当はあと3日後から展覧会の予定だったんですが、それが延期になって、天王洲アートコンプレックスの中のTokyo International Galleryというギャラリーで2月9日から3人展があります。その後は5月18日から六本木のANA インターコンチネンタルホテル東京というホテルの1階から3階を使って、2人展をやらせていただくことになっています。そのすぐ後がニューヨークのプロジェクトスペースで個展を予定しているんですけど、私もちょっと行けるか不安なところがあります。

藤巻 その場合は、作品を送ってとなるんですか？

牧田 以前から東京とニューヨークの両方で制作活動をやっているんですけど、今年の5月から1年間ニューヨークのアーティスト・イン・レジデンスのスタジオを借りていて、帰って来れる来れないに関わらず行かなくちゃいけないというのがあって、5月からニューヨークに行きます。

藤巻 がんばってください。最後に住吉さん今後のご予定とか、やってみたいことをお願いします。

住吉 今後は大きい絵にチャレンジしたいと思っています。前回の緊急事態宣言の自粛の間も、本当に家に籠って制作を続けていて、解除後に作りためたものを発表する機会をいただいていたので、今回の緊急事態宣言中も出来ることを出来るだけがんばっていかようと思っています。

藤巻 ありがとうございます。今回のトークは90分の予定で、ちょうど時間となりました。

松長 藤巻さん、作家のみなさん、どうもありがとうございました。これで配信を終わらせていただきます。