

A-Lab

archive

vol.6

A-Lab **Exhibition** Vol.5

location-hunting

yamagami yukihiro

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



パランプセストの風景

平田剛志(京都国立近代美術館研究補佐員 / 美術批評)

風景には「物語」が隠れている。現実の風景に物語を重ね合わせた「Ingress」や『Pokémon GO』のような拡張現実(AR: Augmented Reality)を利用したオンラインゲームが話題になったことは記憶に新しい。また、映画やアニメ、漫画の撮影場所やモデルになった土地を実際に訪れることを「聖地巡礼」と呼ぶなど、風景をめぐるツーリズムも盛んである。そもそも日本の「風景画」は、《源氏物語絵巻》(平安時代)や《伴大納言絵詞》(平安時代)のように詩歌や物語の説明として描かれることが多かった。古来、人は風景にさまざまな「物語」を重ねて見てきたのである。

「ロケーション・ハンティング」(以下、ロケハンと略称)とは、映画・テレビにおいて、屋外撮影の場所(location)を探す(hunting)行為を指す和製英語である。ロケハンとは、物語や企画にふさわしい撮影場所の事前調査であり、絵画におけるスケッチと言えるだろう。映画監督・黒沢清は、脚本を書くときには場所を想定せずに書き、車でロケハンを1ヶ月ほどして撮影場所が固まると、物語が見えてくるという^[1]。

今展「ロケーション・ハンティング」では、尼崎の住民、通勤者に「私の好きな尼崎の風景」を募集した。ヤマガミユキヒロは応募で集まった風景の中から実際に場所をロケハンし、作品が制作された。これは「私の好きな尼崎の風景」が脚本(物語)と言えるだろう。このエピソードからも、「ロケハン」は撮影場所を探す行為であると同時に、風景に「物語」を重ねて見ていることがわかる。

ヤマガミユキヒロの描く「風景」は、複数的(マルチプル)な「風景画」である。ヤマガミによる作品は、現実の一つの場所を絵画(肉眼)と映像(カメラ)の2つの視点から眺めた「風景動画」とも呼べる作品だからである。その制作工程は、鉛筆や墨で緻密な風景画を描き、その画面上に同一の場所で定点撮影した映像を重ね合わせるキャンバス・プロジェクションという独自の手法により制作される。建物など不変なものを描いたモノクロの絵画に映像をプロジェクションすることにより、光と色彩の移ろいが表現されるのである。写真における2枚の写真を1枚に重ね合わせた多重露光、映画における2つの画像の切り替えて用いられるディゾルブ(オーバーラップ)やオーバーレイに類似する手法とも言えるだろうか。ヤマガミはこの手法により渋谷のスクランブル交差点や銀座の中央通り、東京駅や鴨川沿いなど刻々と変わる都市の風景を題材に、新しい「風景画」を創出してきた。

このような移ろいゆく光線や気象、季節、自然の現象を絵画に定着させる試みは、ジョン・コンスタブル(John Constable, 1776-1837)の「雲の研究(Cloud Study)」やクロード・モネ(Claude Monet, 1840-1926)の睡蓮連作が先行例として想起されるだろう。19世紀の印象派の画家たちは、チューブ入り絵の具が発明・販売されたことで、「光」の印象を瞬間的に描画、固定することが可能となった。だが、ヤマガミにとっては、絵の具で不変なものを描けても、常に変化する時間や光を「1枚の絵画で表現することは不可能^[1]だと考えた。そこで、絵の具に変わって映像プロジェクターをもちいることで、光や時間の移ろいを表現することが可能となったのだ。

一方、絵画と映像を組み合わせた表現では、石田尚志(1972-)の作品が挙げられるかもしれない。石田は、ヤマガミとは反対に線を一コマずつ描いては撮影するドローイングアニメーションの手法によって、空間や紙上に描画した線や点の運動を映像やインスタレーションとして制作・発表している。石田の映像は、空間上に抽象絵画が生成、変容する「風景」であり、光の記録である。

しかし、ヤマガミは石田とは異なり、「絵画」を動かそうとはしていない。ヤマガミは自身が描いた絵画が動くのではなく、絵画に描かれた場所に移ろう光や色彩、時間が動くのである。そもそも絵画の生成を記録するならば室内で完結するため、風景の「ロケハン」は不要であろう。「ロケハン」とは、未知の場所との出会いであり、発見である。

ヤマガミの絵画を下敷きに映像を重ねるキャンバス・プロジェクションを別の言葉で言い換えれば、「パランプセスト(palimpsest)」である。「パランプセスト」とは、重ね書きされた羊皮紙のことである。中世のヨーロッパでは、羊皮紙は貴重品だったため、用が済んだ羊皮紙の文字を削り取り、その上から新たな文字を重ね書きしたという。だが、過去に書かれた文字が完全には消えずに残るため、透かし読むことが可能だった^[2]。あたかも記憶に上書きするように、平面上に重ね書きされる文字の重層性は、ヤマガミのキャンバス・プロジェクションに共通するものである。

ヤマガミは、絵画(キャンバス)に映像を投影(プロジェクション)することで、風景を1つに固定化させず、絵画と映像、静止と運動、モノクロとカラー、光と影、記録(ノンフィクション)と物語(フィクション)、物質性と非物質性が重なりあう、多義的な風景を生み出す。さらに、鑑賞者の物語・記憶・想像が追記され、風景は更新され続けるのだ。

風景と物語に共通するのは、他者によって発見されることである。日々の生活は風景に目を向ける余裕もなく過ぎてゆく。だから風景の発見は旅行者など地域の外から訪れた者が発見者となることが多い。ヤマガミの風景画も「ロケハン」という移動の行程によって「発見」された風景であった。言うまでもなく、ヤマガミが発見し、描画・撮影する風景は聖地でも拡張現実でもない。われわれにとって既知でありながら、未知な「風景」であり、「物語」の始まりである。

あまらぶアートラボ A-Lab Exhibition Vol.5

「location-hunting」

■ 目次

「location-hunting」 yamagami yukihiro	03
アーティスト トーク 「ロケーション・ハンティング」	13
資料	21

註1 黒沢清「映画のなかの都市の記憶」、高橋世織編『映画と写真は都市をどう描いたか』ウェッジ、2007年、153頁。

註2 「Noises, Crowds, and Silent Airs:ヤマガミユキヒロ展」(2015年5月16日～5月31日、Gallery PARC)配布資料

註3 和田浩一「パランプセスト—記憶の「重ね書き」、保谷香織編『αMプロジェクト2014 パランプセスト 記憶の重ね書き』武蔵野美術大学、2015年、11頁。パランプセストの詳細については、ジェラルド・ジュネット『パランプセスト 第二次の文学』和泉淳一訳、水声社、1995年。(Genette, Gérard, "Palimpsestes : la littérature au second degré", Seuil, 1982.)を参照。

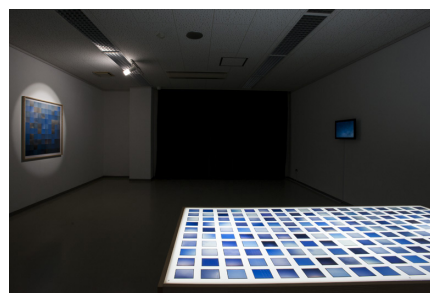
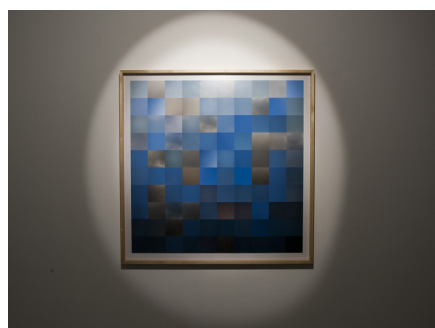
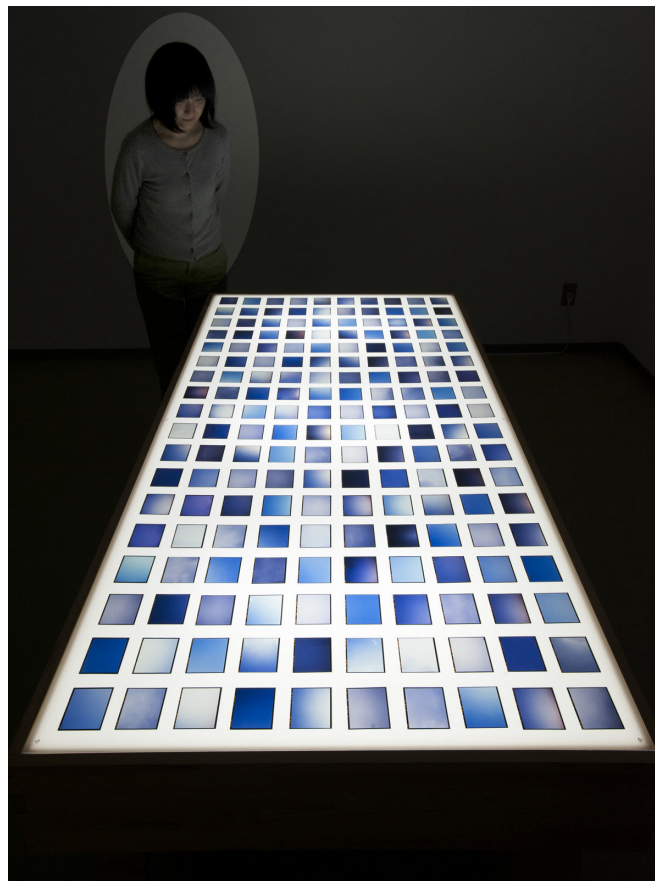


ヤマガミ ユキヒロ Yukihiro Yamagami

1976年大阪府生まれ。2000年京都精華大学美術学部卒業。主な展覧会に「六甲ミーツ・アート芸術散歩2013」(六甲山/兵庫 2013)、「窓の外、恋の旅。/風景と表現」(芦屋市立美術博物館/兵庫2014)、「TARO賞の作家II」(川崎市岡本太郎美術館/神奈川 2014)、「テンプス・フォーゲットー-大山崎山荘とヤマガミユキヒロの視点」(アサヒビール大山崎山荘美術館/京都2015)、個展「Noises, Crowds, and Silent Airs」(GalleryPARC/京都2015)、「たかさき発!鉄道とアートの旅」(高崎市美術館/群馬2015)、「まちの中の時間」(あまらぶアートラボA-Lab/2015)など。









「ロケーション・ハンティング」

出演 ヤマガミ ユキヒロ、平田 剛志
司会 都市魅力創造発信課長 松長
日時 平成28年10月29日(日)／午後2時～午後3時
場所 あまらぶアートラボ(A-Lab) ロビー



松長 この場所は元々、公民館だった場所で、一階は保育所というちょっと変わった複合施設となっております。若い作家の発表の場や、アーティストがワークショップをするような、地域の中でアートに親んでもらう場所として、昨年から運営しています。その時のオープニングといたしまして、ヤマガミさん、小出麻代さん、田中健作さんの三人で「まちの中の時間」というグループ展を開催いたしました。それをきっかけに三人の作家さんがそれぞれ一年をかけ、尼崎の中で取材やフィールドワークを行い、作品をお作りいただくというプロジェクトとなっております。今回はそのプロジェクトの一つ目の展覧会「ロケーションハンティング」ということで尼崎を取材したことを中心に、お話させていただきたいと思います。

新しく並列に紡いでいく

ヤマガミ ユキヒロさん（以下「ヤマガミ」） 作品の簡単な説明と、今回の展覧会についてお話をさせていただきます。僕はまちの絵を描きまして、そこに映像を投影しているんですが、その映像っていうのは、その同じ視点（定点）で見たまちの移り変わりであったりとか、時間の移ろいや季節の移ろいをずっと撮影したものを投影している作品を作っています。

それで、昨年グループ展で初めて尼崎に来させていただきました。それまで尼崎という土地は知ってはいたんですけど、来たことはなくて。こういうものがあって、どういう地域だとかはぼんやりとイメージであるだけだったんですけど、今回尼崎の風景を描こうと思ってですね、いくつか考えてたことのひとつで、僕が何か探して風景を探っていくというよりも、たとえば尼崎の方たちにどういう場所があるんでしょうかっていうのを逆に

そういうかたちで風景を募集させていただきました。

たくさんいただいて、それをベースに展覧会を構成しようと最初は思ってたんですけど、実は尼崎の街並みを回って行く間にいろんな思いが巡りまして。最初に思ってたのは尼崎の風景をパーツと展覧会として出品して、尼崎のそういう一日であったりとか尼崎というものの肖像画みたいなものを、この場で紡ぎ出せるのかなあと思ってたんです。でもちょっと途中から形が変わったというか、自分の中の結構大きい出来事だったんですけど、募集したところを巡って行くにあたって、例えば今まで僕が制作した風景っていうのは割と有名な場所であったりとか、みんなが一度は行ったことがあるような場所が非常に多かったんですね。意識して作ってたっていうことはないんですけど、今回いただいたお写真は本当の日常っていうのが非常に多くて。そこを巡りながら、自分が今まで絶対にロケハン、今回の「ロケーションハンティング」っていうのは造語ですかね、いわゆるロケハンっていうのがテレビとか映画でロケする場所を探すっていう意味で、今回展覧会のタイトルに付けたんですけど、色んな場所を探しながら、普通やったらたぶん僕絶対描いてないやろっていう場所に行き当たったんですね。で、今ずっと流してる、グルグルっと尼崎を回りながらいろんな写真を撮ってたんですけど、結論から言うと、たくさんいただいたお写真のその場所を採用っていうことはしなかったんですね。なんでかっていうと、いただいたお写真のところに行く道すがらに、やっぱり自分がグッと来る瞬間がありまして、そっちを描かせていただきました。日常の絵になるのかどうか分からないけどずっと取材をしていく中で「ああ今、尼崎の夕焼けきれいだな」と思ったときに、「京都ってきれいなのかな？」と、ふと思ったんですね。今までロケしてるときにその場所の

風景しか見てなかったんですけど、ふと、例えば僕は実家が高槻なんですけど、「高槻はどうなんだろう？」とか。日常の中をずっと歩いて回ってたんで、今までとちょっと違うところに感覚がいきまして。尼崎もあって、東京もあって、京都もあって、そういうものを並列で見せていくことで、日常の中の風景を並べて見せていって、その時に思った「あの人がどうしてるだろう」というのに近いような感覚が湧いてきたというか、今までにそういう作品って作ってなくて。ひとつ決めたら結構大きく伸ばしてデカイ作品ドン！と見せて終わり、という感じだったんです。けど、いくつかの作品を同時に見ることによって、今尼崎で見てきれいな夕焼けを京都では体験することができないとしても、その時に思いを馳せることはできるなあと思ったんですね。

今回の展覧会で核にするポイントは、そういう尼崎の風景だけでなく、それを見ながら別の土地のことや、何か別の出来事に思いを馳せるような、そういう物語の作り方っていうのをやってみたいなって途中から変わりました。最初これ募集した時は「your landscape」というタイトルを作りました。僕じゃなくて、あなたが見る風景をくださいってことだったんですけど、「location-hunting」というふうにしたのは、いろんな場所の、匿名の場所を紡いでいこうな作品にしたら、どういふうに見えるだろう、というのがありました。これが今回の作品の大きな流れです。

今まで割と一点だけボン！と空間に置いて、それを見てくださってというのが多かったんですけど、今回メインフロアに展示してる9点の作品の、時間もあわせて匿名の物語を並列で繋いでいこうな見せ方にしました。これは自分の中では結構大きいことで、匿名の場所で、一個ずつがどうっていうのではなくて、その奥にあったりとかその後ろにあったりとか今まで自分が経験したことが

オーバーラップするようなそういう瞬間が、尼崎を巡っているうちに湧いていった、蓄積していったんですよ。

今までは作り方としては、例えばインターネットでその土地をまず調べるんですね。そこで出てきた画像とか、みんなが多く写真を撮ってる場所を目印にロケハンしてたんですけど、尼崎でランドマーク的なものは何かというと工場とかも出てきてたんですけど、きっとそうじゃないところに、いいと思うポイントがあるのかなっていうのから始まり、みなさんに募集を掛けさせていただき、結果的に自分の中でも今後こういう作品を作っていけるなと。阪神電鉄さんの建物だと思うんですけど、ここも見に行って描こうかなと思ったんですけど、その横が良かったりとかね。この周辺もロケはさせてもらったんですけど、今回は自分の中での出来事で展示をさせていただきました。

平田 剛志さん（以下「平田」） 場所に関する歴史とか地域について文献にあたったりはするんですか。

ヤマガミ いや、ほとんどしないんですよ。歴史は確かにすごく興味はあるんですけど。僕取材してて、今回結構声かけられたんですね。大阪とかでやってると声かけられたりして地元の人と仲良くなったりするので、その時に「実はここの建物はこうだったんだよ」とか「50年前はこうだったんだよ」ということを地元の方から教えてもらうことがあって。「若いときはこういうのがあって、今あなたが見ているのはこういう駅やけど昔はこうやったんやで」というのを対話の中で探っていくんですけど、かといってそれを掘り起こしてどうこうっていうか、それはやっぱりノスタルジーっていうか今そこで人が生活してて生きてて時間が流れてるっていうところのおもしろさっていうか。普遍的な美しさとは何かみたいなちょっと大それたことも考えるんですけど、それっていわゆる美

術の中の表現としては結構普遍的な美しさとは何かって言うのは難しい問いではあるんですけど、日常の中にある出来事の蓄積のような気がするんですよ。で、特に東京タワーとかも、展示してるんですけど、東京タワーも行ったら「おお！」と思うんですよ。何回見ても「きれいだなあ」「すごいなあ」とか「写真集で見たとおりやなあ」とかほんまに感動ってあるんですけど、その一撃の大きさよりも、例えばいつも通ってる橋の袂に太陽がこう差しかかってて、逆光で学生のシルエットが写ってる一瞬とか、そういうところにひょっとしたら普遍的な美しさってあるんじゃないかなっていうのに今回気づかされた。なので歴史云々っていうよりも、その場所の生きてる時間とかの表現ですね。

平田 ちなみに今回、フライヤーにもテキストを書かせていただいて。会場配布資料の中に入っているんですけど、もし良かったらお帰りの際にお持ち帰りください。今回展示を見る前にテキストを書いたので、改めて拝見して、簡単な感想をお話します。今ヤマガミさんが言ったようにこれまで大きな作品が印象に残っていたんですけど、今回は小さな作品が集積するかたちで全体を見せていく。先ほどお話にありましたように尼崎を取材したのでありながら、実は尼崎ではない場所の風景があちこちで展示されているという、ある種、尼崎を周遊的なかたちで見せていく。人の目線で街を切り取りながら、逆に空や時間の変化、季節の移ろいとか、普遍的に流れている時間、日常生活を俯瞰するような展覧会なのかな、というふうに思いました。尼崎って、悪く言ってしまうけど何もない、そういうまちだからこそ普遍的なものが見えたのかなと。用語的なことを言うと、ロケーションハンティングというのは映画の撮影の段階で脚本があって、それに見合った物語を探していくこと。



ヤマガミ ユキヒロさん

つまり、まだ映像も撮影してないし、企画・脚本しかない段階で、背景になるような場所を探していくプロセスの行為を指しているんです。今回、「your landscape」ということで（写真を）募集をし、それを探しに現地に行く過程の中で見つけたものが展覧会の構想、着想になった。その点で、応募された写真そのものは作品化されてはいないんですが、逆に言うとその作品を脚本のようにして、風景を探す過程のプロセスが今展のロケハン、ロケーションハンティングの過程で得た成果物と言える。要は「your landscape」ということで募集した場所を巡る過程でできた展覧会というのはおもしろいと思いますね。

ヤマガミ 僕の作品はすごく時間がかかるんですね。一個作るのでも絵を描きながら取材もして、天気悪かったらまた翌日撮りに来たり。ひとつ作るのに半年くらいかけて作っているんですが、それと同時に、例えば2011年に発表した作品で渋谷の絵があるんですけど、一番最初にロケハンしたのが2008年なんです。その時にロケハンしてちょっと視点が違う角度でドローイングまでは作ったんですけど、発表せずに終わったんですね。2011年に展覧会の話があったときに、自分の中の描きたいテーマに当てはまる風景が、その2008年にロケハンやっていた場所だったんですよ。ロケハンに行ったとしてそれがダイレクト

に次の展示に還元できるかとなると一気に作れないですし、そのときに合わなくても蓄積して残ってまして、どっかのタイミングでそれがまた作品化していくことがあります。

で、今回その「your landscape」っていうタイトルで募集させてもらったんですけど、それは自分の今の主観ではいただいた景色とか場所っていうのはずっと残ってますし、もうちょっと時間が経ったときに、尼崎で展示する以外の場所で、ひょっとしたら展示をするかもしれないなあと思ったんですよね。2008年に渋谷を取材したときは、東京の展覧会が決まってたんでそれ用にロケハンに行っていたんですけど、結局2011年に京都で発表するのに渋谷の絵を描いたんですね。そういうことがあるので、今回募集した作品のタイトルとして付けた「your landscape」っていうのは、もうちょっとちゃんと練って、いろんな人からずっと教えていただきたいというのがあります。それを繋いでいって、みなさんから募集したものはみなさん独自の目的があるんですけど、必ずしも監督の思いではない場所がワッと出てきたときに、それをバーツと一気に並べて展示するってなったときに、そういう映画って絶対ないと思うんですよ。監督の思いがほとんど入ってないロケ地で構成された映画みたいな。そういう展示ができるのかなとか、そうなったときに何が見えてくるのかなっていうのは気持ちとしてすごく大きくなってまして。今後、主語がない、主体性はあるけど主語のない映画のような、そういうものが紡いでいけるのかなあと。それが僕が最初に尼崎でロケしたときに感じた日常の中の普遍性みたいなことに近いかなという部分がありました。ただ、それは一ヶ所じゃなくて、もうちょっといろんな土地を巡る必要があるのかなと思いますね。今後、教えてもらうやり方をどうしたらいいのか、まだ全然自分のなかで明確になってないんですけ

ど。そういうプロジェクトとしてみなさんからの風景で構成されたオムニバスの映画のような、絵描きの思いがなくて、別の人からの思いを集積した、いろんな人の思いでできた映画みたいな展覧会をしてみたいなど。

見慣れた場所にある感動を

平田 昭和2年(1927)に「日本新八景」という企画が東京日日新聞と大阪毎日新聞であって、読者の人たちに、あなたが選ぶ「新日本八景」を応募してくださいっていう大キャンペーンをしたんですね。それで9300万通くらい応募があって、最後に八景選ばれるんです。さらに、選ばれた八景に文学者と画家の人を派遣して、短編小説と絵を描く連載もありました。僕が個人で研究している鳥瞰図の画家・吉田初三郎という人がいて、その人も日本八景で選ばれた場所の鳥瞰図(『日本八景名所図会』1935)を描いています。日本八景を描いている画家の中には横山大観とか有名な画家もいて、それぞれ現地に行って風景を描いているんです。他にも二十五勝(にじゅうごしょう)とか日本百景とかも選出され、各地域も観光合戦で、うちも選んで欲しいとどンドン応募や報道が過熱して、落ちたところからは苦情がいっぱいあったようです。好きな風景を募集すると聞いたとき、それを思い出しました。

ヤマガミ 自分ひとりで巡るのには限界があると思うんですよね。例えば世界遺産とか絶景の風景みたいなのはやっぱり感動するんですけど、そういうガイドブックに載ってるようなところへ行って景色見て、ああ、と感動する感動よりも、今もうずっと絵描きとしてやってるんですけども、ちょっと前までサラリーマンをやっていたんですね。サラリーマンやってるときって時間に追われるんですよ。打ち合わせがあって、ハイ次の取引先行って来いみたいに走り回っていたんですけど、そういうとき

で風景見てる余裕もないし、人に当たらないように歩いているだけであって、年齢が上がっていくと怒ると謝るのが仕事みたいな、怒られて部下怒ってみたいな、心に全然余裕がなかったんですけど、それでもやっぱりたまにビルとビルの間から見える夕焼けとかに、「ああなんか今日キレイな一」とか、「今日満月なんやなあ」とか、ほんまに一瞬なんですけど、そう思ったことがあったんですよ。僕実はずっと自分の作品で大事にしてる大きい出来事はそれや！って。確かに絶景とかいいですけど、それよりも、そんな忙しい日常でストレスもあってワーツってなるときでも一瞬なんかホッとなる深い美しさっていうのがね、むっちゃくちゃ小さい出来事なんですけど、そういうものがええなってずっと思っていたんですね。で、なんでまち中描くんですかってよく聞かれてたんですけど、自分の中で一番リアルなものがやっぱりまちで、山とか川とかっていうのは行こうと思っただけで行きましたけど、それってたぶん風景に出会うために行ってるんやな、と思ったんですよ。美しいものにこっからアクティブに探しに行くのと、向こうからやって来るのとはちょっと違うなと。どっちもキレイで感動するんですけど、いつも見慣れた場所なのに今日はちょっとキレイみたいな、そういう感動っていうのは自分の中ですごく大きくて。尼崎は本当にみなさんフランクに声かけてくださって。今、京都住んで。で、東京の絵が多いんで、東京に行くと、逆にイヤホンで音楽聴いて自分の世界作ってます感を出したほうが馴染めます。声掛けられるときは「何撮ってるんですか？」っていうのが多いんですけど、尼崎は違うんですよ、いきなり近いんです。友達になって(笑)。「どこどこ知ってる？」とか「このカメラ高いん？」とか。いきなり！？みたいな。そういう話してて、「いや実は、尼崎のこと知らないんで、土地回って写真撮ったり映像撮ったりし

てるんです」って言ったら「あ、どこどこって行った？」とか「そこいいよー」っていう話になって。それが数珠繋ぎみたいに繋がっていく感じがいいなあと思って。みなさんがその土地のこと愛してるとか好きとかっていうわけじゃないんですけど、そういう対話がこのまち多くて。東京とか京都でやってるときは、すまされる感じなんですよ。カメラ持ってる観光客の人多いんで、いちいち聞いてないっていうんもあるんですけど。東京は逆にあまり干渉しないというか、他人には干渉しないようにすれ違っているまちなんやあって僕取材してて思いました。

平田 ヤマガミさんで住んでる京都を作品にするってあんまりなくて、東京だったりとか、尼崎もだし、定住者としての場所ではなくツーリストというか、全く別の視点でまちに入っていく、それに近いことを毎回されているっていうのはありますよね。

ヤマガミ 僕、京都の絵を全然描かないんですよ。あんだけ熱弁してね、普段の中の日常のとか言っておきながら自分が一番リアルな京都市内ってほとんど描いてないんです。実際自分がリアルに感じるものは難しいんですよ、距離感が。その辺のピントが今まだ合ってなくて。別に好き好きで遠方に行ってるっていうわけじゃないんですけど、近すぎて見えないみたいな、お父ちゃんとお母ちゃんにキツく当たってる思春期みたいな感じに近いのかなーという。今お話を聞いて、確かにそういえば自分が一番リアルって思ってるものはほとんど作品になってないなと思いましたね。京都描いたのって一個とか二個とか。

観客1 前の展覧会の際に鴨川の作品がすごく好きだったんですけど、朝から晩に移りゆく作品。あれすごい良かったです。

ヤマガミ ありがとうございます。尼崎に武庫川ってあるじゃないですか。武庫川ずっと歩いてて、

今回は作品にしなかったんですけど、武庫川だけをテーマにしたもので一回しっかりやりたいなって思って帰って来てるんですよね。あれって西宮に続いてるんですよね。あの感じがね、なんかいいなと思って。

平田 風景画をテーマにしたときに、作家は原風景だったり、あるいは自分が住んでるまちだったり、そういう思い入れのある風景を描いてる方が多いですよ。ヤマガミさんの場合、原風景的なものとかノスタルジ的なものっていうのがあんまり感じられないんです。渋谷だったり銀座とか、出身地、京都以外の場所の作品が多かったりする。逆にヤマガミさんが何に興味があるのかというと、夕日が好きだったり月だったり、移ろうっていうことにフォーカスされているのかなと思います。空の色や風景のことを別の言葉で「景色」と言って、色が入っている。日本古来の景色っていうのは色が移り変わっていく。ヤマガミさんは非常に日本的な風景の見方をしているのかなと思いますね。

ヤマガミ 自分の中でも分からない部分なんですけど、僕人間描かないんですよ。ほとんどまちの風景ばかりで。距離感がいいんでしょうね。あんまり知らなくて、徐々に知っていく感じとか。最近なんですけど、先ほど平田さんも言ったように風景画っていう言葉を自分の作品を説明するときによく使うようになったんですけど、風景画って言わないですよ（笑）。風景っていう言葉自体はみなさん使うんですけど、風景画ってなるとやっぱり昔前のちょっとだいぶクラシカルなイメージがあるなと思ったのは、絵はがきみたいなイメージになってしまうんですよ、僕の中での風景画って。ひょっとしたらそういう距離感のニュアンスなのかもしれないんですけど、映画用語のロケハンとか、風景画っていうものを、去年くらいから本当に積極的に使うようになっていま

すね。作品の話でいうと奥に展示してる空の写真の作品があったんですけど、結局僕の中で、さっき平田さんが景色に色が入ってるっていうのがなるほどそうかと思ったんですけどね、日本って四季があって、紅葉して、桜咲いてみたいな山見たら感じるんですけど、本当に一番最初に僕がまちでロケしてるときにおもしろいなと思ったのが、昨日と今日でマクドナルドの看板の赤の色が違うなと思ったんですよ。まずそれが最初で、モノクロで絵を描いてるのもそういうことなんですよ。同じ日がなく、同じマクドナルドの看板は赤くないなと。マクドナルドの看板が毎日色が変わってるわけじゃなくて、空の光の具合だけやんなってというのがあって。昔は風景もずっと油絵で描いてたんでカラーで描いてたんですけど、そういうのを全部やめてしまおうと。この世は光っていうものはものすごく変わっていくけど普遍的な美しさを演出してくれるものやなというのがあって。それもね、まち中にいたから気づいたんですよ。たぶん森だけ見ると、あれ、色が違う、当たり前やなっていうので終わってたのかなっていうのがあって。

平田 映画では白黒映画・カラー映画があると思うんですけど、ヤマガミさんはひとつの作品の中で両方やっているわけですね。白黒映画的なことを絵画でやり、カラー映画的なことを映像で同時にやる。それって映画では絶対不可能なんですよ。映画では白黒映画とカラー映画は同時には上映できないので。たまに映画によってはカラーとモノクロが一本のなかに両方存在しているものもあったりはします。ヴィム・ヴェンダースの「ベルリン・天使の詩」では、天使が見ている景色は白黒で、天使が人間になったときはカラーの映像になるんですね。最近の映画では「カラー・オブ・ハート」というのもありましたし、大林宣彦の「転校生」とか、ディズニーの「メリー・ポピンズ」

とかもそうですね。途中で色がついて、白黒とカラーを使い分けるっていうのはあるんですけど、ヤマガミさんは同時に、ひとつの支持体が白黒で、もうひとつの支持体がカラーで混在している。こういう表現というのは映画では不可能なもので現代美術だからこそできることではありませんよね。

ヤマガミ たまにこういうお話するときに引き合いに出すので印象派のお話をよくするんですけどね、印象派の人ってたぶん色が描きたい、でもそれは一瞬じゃなくて変化していく色のおもしろさっていうのを表現したかったんやろなと。例えばモネにしても睡蓮を連作にしたりするのはたぶんそういうある一瞬の出来事とか止まった時間を描きたいんじゃないで、それが地続きに繋がっている、変化していくものを描きたかったんやろなっていうことをよく思ったりお話ししたりするんですけど。尼崎って夕日がキレイなものもあって、見てたからかどうか分からないんですけど劇的な日結構ありまして。

平田 それは季節はいつごろなんですか？

ヤマガミ 夏くらいです。平野部だからこそとかいろいろなことがあるんでしょうけど、そんなときにやっぱり感動が非常に多いというか、自分の中で、まあ日常なんですよけどね、見上げたらこうやってただけなんですけど。

平田 もうひとつ確認ですけど、制作プロセスは現地に行ってカメラを据えてほぼ一日いる。で、撮ってきたものの中からさらに映像編集していく過程と絵画を作っていくのと同時進行ですか？

ヤマガミ プロセスとしては先にロケハンで回って、で写真撮って帰ってくるんですよ。それをベースに一回ちっちゃい絵を描くんですよ。ちっちゃい描いて、映像の仮編集みたいのをやりまして。いいなと思ったらまた本格的に取材に行って。作品のサイズね、現地に行ってこのサイズじゃないと伝わらないなっていうのがやっぱり出てきたり

とかするんですよ。まずちっちゃい作品になって、それから大きくなるっていうような感じですよ。あんまりドローイングとかは発表してないんですけど、手間暇かかるというか。ボツになった作品が多くて。

平田 映像って、あとからいくらでもいじれるわけじゃないですか。ずっと同じ場所にいてここ変えたいなと思ったら変えられるわけじゃないですか。

ヤマガミ 映像って、絵って100%こっちは描いてるんで創作物なんですけど、映像って半分ドキュメンタリーですけど今ってコンピューターが発達してるんでいろいろ触れるんですね。今回もお月さんを、作品で言うと今回自分の中でも変えたのはフレームの外に月だけ出してるんですね。今まで壁やと思ってたものがひとつのフレームになったらいいなと思って月出したんです。実際にいうとあん大きく見えませんよ、まち中においたら。月って実はちっちゃいんですけど、本来のその場に立って見た月の大きさと印象に残らないので。映像の編集っていうのは絵に合わせてかたちをちょっと変えたりとかはしてるんですけど、雲を合成したりとか、一切やってないです。一切やってないです！合成してないです！って言うわりに月の大きさ変えてるんです（笑）。そういう部分の映像ならではの編集はしていますね。



平田 剛志さん

平田 それはやっぱりレンズの差とかもありますからね。

ヤマガミ 満月の日とかまち中において撮影じゃなくて普通に見たときお月さんって大きく見えますよね。でもあれ iPhone とかで撮ったらね、ちっちゃくなりませんか？ その感覚のギャップが、どっちを大切にすかかってなったときに、やっぱり自分の印象に残った「あれは大きかった」と、言い聞かして拡大しています。ここのやつとかも実際に見るよりも遥かに望遠で狙ったようなサイズになってるんですけど、自分がこの屋上で、村野藤吾さんですよ、市役所の。その上で撮影してるときに偶然お月さんがいいのがあったんで別撮りで撮ったんですけど。

観客2 市役所の上から見たやつですか。

ヤマガミ そうですね。街並みが一望できて、人の生活があって。最初はね、大阪に向いてる方向で絵を描こうかなと思ったんですけど、で、実際大きく描いたのは南向きで。これ、絵にするってないと思うんですよ。だって人の家ですから。最初は僕もあんまりピンときてなくて、ピンときてたのは大阪方面に向いてる、向こうのほうにビルがあって、手前に人の生活があるっていうものは、自分の中でここかなと思って。実は直前までずーっと悩んで、映像の編集とかと両者やってたんですけど、今回その一番最初の話に戻んですけど、当たり前風景で、おそらく絵にならない風景の中に、ジッと見てるとやってくる美しい瞬間っていうのが、南向きかなみたいになって。絵を描くために写真を撮るんですけど、望遠で写真を撮っていいもんかどうかって。人の家やしなあみたいなの、自分の中で、そういうの描いたことなかったんですよ。

物語と現実のギャップを

平田 映画の話に戻るんですけど、映画の場合、

サウンドトラックがあると思うんですが、サントラがないっていうのは理由があるんですか？

ヤマガミ 毎回しっかり録音するんですよ、マイク持ってって。別にこういう話をするために録ってるってわけじゃないんですけど、この場で流れる音っていうのをぼんやり流しながら描いてたりするんですね。それは絵の中でも葛藤というか憧れとかに近いもんなんですけど、例えば音とか匂いとかは、絵で表現するって難しいんですよ。音が聞こえる絵を描ける人とか、匂いが匂ってきそうな絵が描ける人っていうのは、絵描いてる平面の間からしたらわりと憧れの人かな、と。本来的に言ったら場所に行ってキャンバスを立ててその場で描きやすいんでしょうけど、今ねそんなやつたらコラッて言われますから。やっぱりサイズも大きいんで持って行けませんし。写真撮って、写真見ながら描くってことになるんですけど、それってやっぱり写真なんですよ。止まった一瞬ですよ。昔からいろいろ試してて、テレビを横に置いてビデオを見ながら描くっていうのを一回やったんですよ。それで何が変わるかっていったら何も変わらないんですよ。自分の気持ちで全ての現場に行って、現場の雰囲気、現場にさへ行けばそういう音も聞きながら匂いも匂っているんな人と喋りながら描けるから本当はそれが一番ベストなんですけど、なかなかやっぱり難しいので、そういうのんにちょっとでも近づきたいというか、表現の音が聞こえてほしいなあっていうのがあって、編集をしない素材をぼんやり流しています。音っていつも作品にしようと思ってしっかり録るんですけど、むっちゃくちゃ難しいのはものすごい現実的になるんですよ音聞いちゃうと。話し声とか足音とか聞くと。今までその物語に入ってたのに、いきなりパッと現実に戻ってきちゃうんで、例えば尼崎の夕焼けを見て京都とか東京に思いを馳せるっていう時間が取れないかなって思

うんですよ。中でゆっくり進む時間の作品を見て、出たときに足音聞こえたら現実一気に引き戻されて、そのギャップがいいかなあとと思って、普段自分がやってるようなことなんですけどね。なんとなく日常音が流れている中で作品を制作するっていうのをやってみようかなっていう。今後も音はしっかりちゃんと録音をしていって、素材としてはたまっていくと思うんで、いずれ、いつかのタイミングで音、映像はいい作品を。本来的には一枚の絵があって、音流してるだけで絵が動いてるような感覚に、本当はね、そういうものを作れたらいいなあって思ってるんですけど、自分の中でそれが鉛筆画じゃなくて油絵の具でザクッと描いたようなもんなかもしれないし、ちっちゃい写真かもしれない。写真一枚だけちっちゃいのがあって、サービス判みたいなのがポンッとあって、音が流れていることでその写真が動いてるように感じてもらうような、そういうものかなと。

平田 なにか具体性をいれたいですよ。

ヤマガミ 昔ね、喫茶店の絵描こうと思ってたんですよ。喫茶店の外観じゃなくてね、喫茶店っていう本質を描きたいなと思って、ドトールさんですとと取材を。

ちっちゃい小型のカメラとか持って京都のドトールさんにずっとお邪魔してたんです。喫茶店描きたいと思ったのもよく行くんですよ喫茶店って。喫茶店に行くときってコーヒーを飲みに行ってる日ってあんまりなくて。打ち合わせとか、時間つぶしであったりとか別の目的で行ってるんです。単純に「コーヒーが飲みたいから」って行って喫茶店に行ったことってあんまなくて、何かの目的を遂行するために喫茶店があるなあと、じゃあ喫茶店っておもしろいなあと思ったんですよ。会話させてもらうのに400円払ってコーヒー飲むみたいな。なんかそれおもしろいなと思って。

音録ってビデオと写真を撮りに行って、最終的にそれは作品にしたんですけど、その時は音声だけにしたんですよ。喫茶店って、いろんな音が聞こえてるんですよ。ガチャガチャっていう音もすれば「いらっしゃいませ」とか、あっちの会話こっちの会話と聞こえてきて。それは音の作品なんですけど映像で大きく字幕を入れたんですよ。喫茶店にビデオカメラ持って行ってジーンと録ってるやつを夜になってヘッドホンで聞きながら文字起こしをする。人の会話を文字起こして。そのときね、すごいおもしろいなあと思ったのは、こっちで野球の話してると、こっちのグループ知らん間に野球の話をしてるんですよ。回っててね、あれ？って。あれ、これBグループに行ったな、みたいな。そういう話になるんですよ。伝染するんですよ、知らん間に。そのあたりがすごくおもしろくて。

で、さっきの映画の話に戻るとね、映画とかドラマってすごいゆっくり喋ってて、分かりやすい速さなんですよ。逆に、喫茶店速いんですよ、会話がめっちゃ。

平田 関西弁だからじゃないですか？

ヤマガミ 関西弁だからですかね。めっちゃくちゃ速いのと、あと主語がないんで、その場においたらニュアンスで分かるんでしょうけど、後で素材として聞くともう何の会話してるのか全く分からないんですけど、なんか盛り上がってて。本当はどっかで音っていうのをね再制作、再構築したいと思うんですけど。

平田 今回、「物語」という言葉が使われていると思うんですが、そういう要素はあると思うんです。

ヤマガミ 僕の作品もドキュメンタリーじゃないんですよ、作意が入ってるので。でもその作意は、ホースで雨を降らせてじゃなくて、雨の日に雨が降ってるんですけど、何に近いのかなと思うと、やっぱり小説的なものであったりとか、映画

的なものに近いのかなと思っていて。でも主人公とか主役とかは立てずに、見てもらった人が自分の記憶とかに混ざってほしいなど。例えばまち中に「キレイやなっ！」という夕日あったんですけど、同じ時刻同じ角度でみた人が「悲しい」って思ってる人がいたんやろなっていう。そういうこと感じたときにいろんな受け取り方ができる映画とか物語みたいなものを紡ぎ出したいなっていうのがあって。なのでロケーションハンティングとか映画用語使ったりするのも、そういう思いがあるからかと。

平田 京都芸術センターの時（「re:framing 一表情の空間」(2013)）は物語性を排除したいと書いてたと思うんですが。（笑）

ヤマガミ 来年世界遺産描いてたりしてね、笑。確かにちょっと物語性、排除してたと思うんですけど、人間っていうのは成長しますね。偉いもんで。なので今日お話ししたことも、ぼんやりしてるので、また次やるときに突っ込まないように（笑）。

観客3 100枚くらい画像を重ねてっていうのは倉庫の作品ですか？元は写真？

ヤマガミ 写真と、ビデオを撮ってるんですけど。要するに映像でね、例えば見せるときって8分の映像の場合8分いてもらわないといけないじゃないですか。で、その8分の中には一ヶ月とかっていう時間が濃縮しているんですけど、でもその一ヶ月を見せるのに映像だったら8分かかるのを、なんか一枚にまとめられる方法ってないかなと思ったんですね。で、パソコンの画像の編集ソフトを使うと透明度とかっていうのがあるんですけどね。1%から100%まで透明度変えられるんですよ。一ヶ月見た写真が蓄積していくともう何百枚もあるんですけど、ひとつの時間にキュッとまとめるには、100枚重ねて、100枚を重ねて一個ずつを1%にすれば全部100%になるので、これで一ヶ月

で見れるなあって思ったんですよ。最初のめっちゃくだらない着想というか、最初に要するにドローイングっていうものは確かにドローするものですけど、僕が今までこの作品になる以前に行ってきた、その風景を一ヶ月間見たっていうのもそうですし、実際にエスキースとして絵を描いたっていうのもそうですし、映像の素材としても全てのもが自分の中のドローイング的な役割かなと。必要不可欠な素材であるなあと。全部自分が今まで立ち会ってその場でいた風景の時間を蓄積したような、なんかそういうものにならないかなあと。ドローイングの役割とかっていうのは、立体とかいわゆるインスタレーションといわれてる人がやるドローイングと、絵描きの人の描くドローイングって、意味合いが変わって、一緒というか、サイズの大小なだけで気持ちはずちも100%でやって、片手間に描いてる人ってあんまない、本気で描いてるけど、サイズの関係でそのサイズに収まってるっていう。でもたぶん彫刻の人とかが思うドローイングっていうのはその先にある作品に向けて助走してるものであったりとか、頭の中にあるものを一回形にするのに必要なプロセスかなと思ったんですけど、自分ってそういうの何かなって思ったときに写真を整理したりとか映像を見直したりとか、絵を描くっていうのもそうなんですけど、そういうもの複合的に全部そうかなと思って、ドローイングっていうタイトルで映像と写真とにしました。

観客3 時間的には全部違う？

ヤマガミ そうなんです。なんとなく灰色になって、夜もあって、天気の日もあって、ちょっとぼやとぶれてる。ロケに行くのも1日じゃないんです。数日にわたってロケに行くのと三脚でやるんですけど、その位置ってピタッとあうことは絶対なくて、なんとなく決めるんですね、おおまかには決めるんですけど、絶対にぶれる。ぶれてるんですけど



全部自分が見た視点なんだし、そういうものを蓄積で見せたいな。

観客4 やっぱドローイングの方に重きを置いてはるんですね？写真よりも。

ヤマガミ 同じくらいなんですけど。

観客4 映画の話されてましたけど、フィクションというかドローイングの方に重きを置いているというのはアニメーション的なもので、写真というのは実写的。やっぱり全く違うものですよ。その辺りはどうのように？

ヤマガミ 今、おっしゃられた言葉は非常にハッとなったのは、そんなこと今まで思ったこともなかったけど、言われてみたら確かにそうやなと。

観客4 フィクションでも全然違いますよね。

ヤマガミ 今、明確にお答はできないんですけど、なんか作品作る時に描きたいと思ったものしかほとんど作品にしません。その描きたいものは何かって言われると、形なのか、時間の雲がき

れなかったからなのか、それも明確に言えないんですけど、さっきの質問でいくと、大切にしているのは絵の部分というか、自分がここ描きたいなと思って、で何が描きたいかってなった時に、例えばここもそうなんですけど、この煙突が描きたかったわけじゃないんです、僕が描きたいと思ったのは、煙突越しに見ている向こうの夕日で、それを描くのに一番得力あるのは、たぶん手前にある工場を背景にしたそれに僕は感動しました。じゃあ工場をできるだけ精密に描こうと思ってそういう形になっている。僕が描いてないものが本当は描きたいんですね。空とか描きたかったし、この光ってる光が描きたいんですけど。それを描くためにそれ以外のところを描いているような感じ。アニメなのかフィクションなのかという問いは一回持ち帰って吟味したいです。

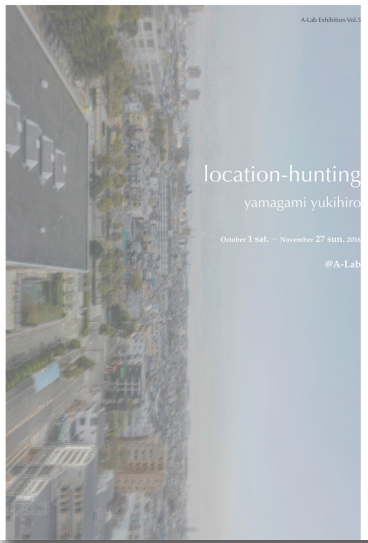
この町の形もいいんですけど、この町の形を通して歩いていく人がいたり、通学する高校生がい

たり、そういうシーンが非常に自分の中で興味がある、心に残っているのを描いているんじゃないかな。

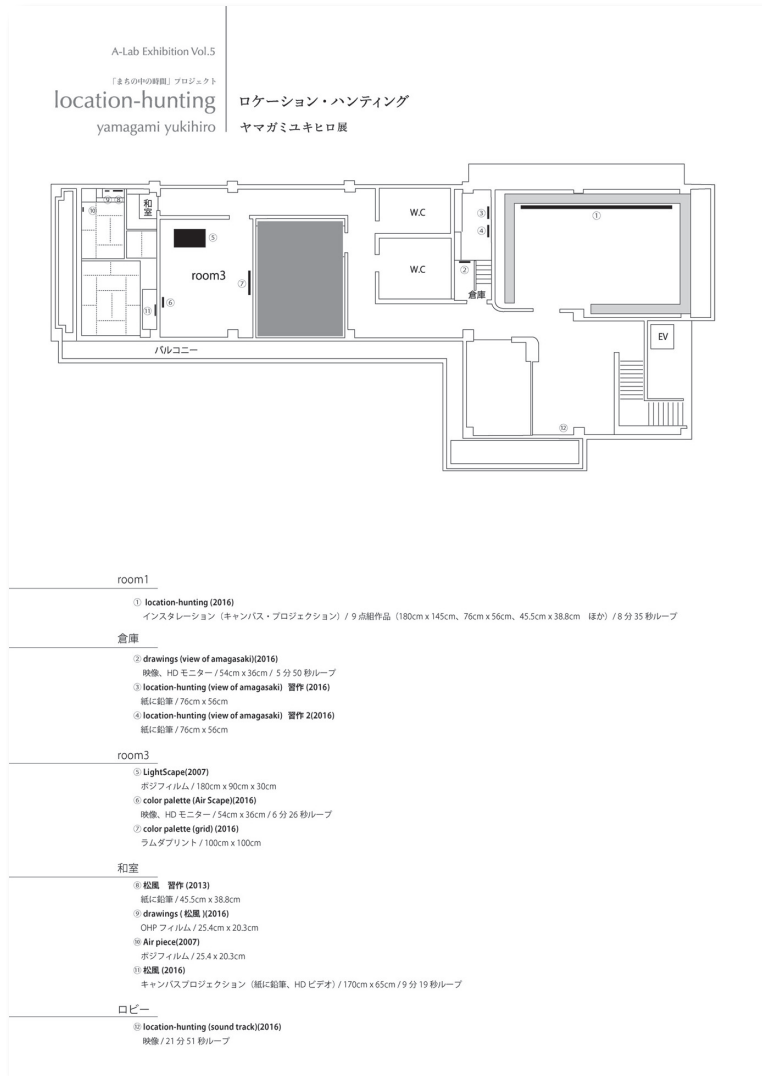
観客4 オムニバスという話がありますよね、オムニバスってよくあるパターンとしては、同じ時間の中で並行していくつもの人たちがいて話すすみますよね、時間が近くだと思うんですよ。どちらかというと今回、わりと同じ時間の中に、近い時間に作品があるような、例えば時間が違う中に作品がある場合、3年前の写真と現在の写真が並ぶってというのはまた違った物語っていうのが出てくると思うんですけど。

ヤマガミ そうです。僕は作品を創っていくのに、絵ではあまりやらない一つのやり方として、アップデートできるなと思っているんです。それは要するに2011年に作って撮影した作品ていうのがあるんですけど、それは2014年に出す時には、追撮にだいたい行くんですよ。追加で撮影しているのかと今どうなっているかが見たくて行くんです。行くとやっぱり何か変わっているんです。街中やったら、手前に描いてたビルがなくなっているとか、そういうものを編集で実は入れてます。一番最初に描いたものがあって、その上に、年取っていくんですね、町が。それが作品のコンセプトじゃないんですけど、追加で撮影して、何か変わったものがあって、追加で撮影した時にハッとなるものがあつた時は、だいたいそれを上から重ねて新しい作品にしています、だからといってアナウンスはしないんです。追加で撮影しました、新しい作品になってます。とは言わないんですけど、自分の中で今まで黄色の絵の具塗ってたところに、ちょっとだけ赤を足したような、ずっと追加で、追記していつているような感じなんです。本来的には二つに分けて展示もできるんですけど、時間が3年前だけで止まっているんじゃなくて、あとにあるものを作品として出してるのがわり

と多いので、そうしたら今作っているものをどこかでまた展示するってなった時に、追加で撮影に来るんやろうなと思うんです。3年前に見た人が、3年後に見た時に、たぶん同じものは見てないんですけど、そういうのは絶えず自分の中でやっている感じです。



フライヤー



会場配布資料

パランプセストの風景

平田剛志(京都国立近代美術館研究補佐員 / 美術批評)

風景には「物語」が隠れている。現実の風景に物語を重ね合わせた「Ingress」や「Pokémon GO」のような拡張現実(AR: Augmented Reality)を利用したオンラインゲームが話題になったことは記憶に新しい。また、映画やアニメ、漫画の撮影場所やモデルになった土地を実際に訪れることを「聖地巡礼」と呼ぶなど、風景をめぐるツールも盛んである。そもそも日本の「風景画」は、《源氏物語絵巻》(平安時代)や《大納言絵巻》(平安時代)のように詩歌や物語の説明として描かれることが多かった。古来、人は風景にさまざまな「物語」を重ねて見てきたのである。

「ロケーション・ハンティング」(以下、ロケハンと略称)とは、映画・テレビにおいて、屋外撮影の場所(location)を探す(hunting)行為を指す和製英語である。ロケハンとは、物語や企画にふさわしい撮影場所の事前調査であり、絵画におけるスケッチと言えるだろう。映画監督・黒沢清は、脚本を書くときには場所を想定せずに書き、車でロケハンを1ヶ月ほどして撮影場所が固まると、物語が見えてくるという^{註1}。

今展「ロケーション・ハンティング」では、尼崎の住民、運動者に「私の好きな尼崎の風景」を募集した。ヤマガミユキヒロは応募で集まった風景の中から実際に場所をロケハンし、作品が制作された。これは「私の好きな尼崎の風景」が脚本(物語)と言えるだろう。このエピソードからも、「ロケハン」は撮影場所を探す行為であると同時に、風景に「物語」を重ねて見ていることがわかる。

ヤマガミユキヒロの描く「風景」は、複数の(マルチプル)な「風景画」である。ヤマガミによる作品は、現実の一つの場所を絵画(肉眼)と映像(カメラ)の2つの視点から捉めた「風景動画」とも呼べる作品だからである。その制作工程は、鉛筆や線で緻密な風景画を描き、その画面上に同一の場所で定点撮影した映像を重ね合わせるキャンパス・プロジェクションという独自の手法により制作される。建物など不変なものを描いたモノクロの絵画に映像をプロジェクションすることにより、光と色彩の移り易が表現されるのである。写真における2枚の写真を手法とも言えるだろうか。ヤマガミはこの手法により渋谷のスクランブル交差点や銀座の中央通り、東京駅や鴨川沿いなど日々と変わる都市の風景を題材に、新しい「風景画」を創出してきた。

このような移りゆく光線や気象、季節、自然の現象を絵画に定着させる試みは、ジョン・コンスタブル(John Constable, 1776-1837)の「雲の研究(Cloud Study)」やクロード・モネ(Claude Monet, 1840-1926)の睡蓮連作が先例として想起されるだろう。19世紀の印象派の画家たちは、チューブ入り絵の具が発明・販売されたことで、「光」の印象を瞬間的に描画、固定することが可能となった。だが、ヤマガミにとっては、絵の具で不変なものを描けても、常に変化する時間や光を1枚の絵画で表現することは不可能^{註2}だと考えた。そこで、絵の具に変わって映像プロジェクターをもちいることで、光や時間の移り易を表現することが可能となったのだ。

一方、絵画と映像を組み合わせた表現では、石田尚志(1972-)の作品が挙げられるかもしれない。石田は、ヤマガミとは反対に線をコマずつ描いては撮影するドローイングアニメーションの手法によって、空間や紙上に描いた線の点や運動を映像やインスタレーションとして制作・発表している。石田の映像は、空間上に抽象絵画が生成、変容する「風景」であり、光の記録である。

しかし、ヤマガミは石田とは異なり、「絵画」を動かさそうとはしていない。ヤマガミは自身が描いた絵画が動くのではなく、絵画に描かれた場所に移ろう光や色彩、時間動くのである。そもそも絵画の生成を記録するならば室内で完結するため、風景の「ロケハン」は不要である。 「ロケハン」とは、未知の場所との出会いであり、発見である。

ヤマガミの絵画を下敷きに映像を重ねるキャンパス・プロジェクションを別の言葉で言い換えれば、「パランプセスト(palimpsest)」である。「パランプセスト」とは、重ね書きされた羊皮紙のことである。中世のヨーロッパでは、羊皮紙は貴重品だったため、用が済んだ羊皮紙の文字を取り除き、その上から新たな文字を重ね書きしたという。だが、過去に書かれた文字が完全に消えずに残るため、透かし読むことが可能だった^{註3}。あなたも記憶に上書きするように、平面上に重ね書きされる文字の重層性は、ヤマガミのキャンパス・プロジェクションに共通するものである。

ヤマガミは、絵画(キャンパス)に映像を投影(プロジェクション)することで、風景を1つに固定させず、絵画と映像、静止と運動、モノクロとカラー、光と影、記録(インフィクション)と物語(フィクション)、物質性と非物質性が重なりあう、多義的な風景を生みだす。さらに、鑑賞者の物語・記憶・想像が追記され、風景は更新され続けるのだ。

風景と物語に共通するのは、他者によって発見されることである。日々の生活は風景に目を向ける余裕もなく過ぎてゆく。だから風景の発見は旅行者など地域の外から訪れた者が発見者となることが多い。ヤマガミの風景画も「ロケハン」という移動の行程によって「発見」された風景であった。言うまでもなく、ヤマガミが発見し、描画・撮影する風景は聖地でも拡張現実でもない、われわれにとって既知でありながら、未知な「風景」であり、「物語」の始まりである。

註1 黒沢清「映画のなかの都市の記録」、『黒沢清監督の道と空想は都市をどう描いたか』ウォーズ 2007年、153頁。

註2 "Noise, Crowds, and Silent Arts"ヤマガミユキヒロ展(2015年5月16日-9月3日, Gallery PARC)監訳資料

註3 和田浩一「パランプセスト―記録の「重ね書き」」、『探谷青龍閣 alpha プロジェクト2014 パランプセスト』記録の重ね書き、武蔵野美術大学、2015年、11頁。パランプセストの詳細については、ジュラル・ジュネット「パランプセスト 第二次の文学と泉源」訳、水声社、1995年。(Genette, Gérard, "Palimpsestes : la littérature au second degré", Seuil, 1982.)を参照。

A-Lab Exhibition Vol.5

「まちの中の時間」プロジェクト

location-hunting yamagami yukihiko

ロケーション・ハンティング

ヤマガミユキヒロ展

ヤマガミユキヒロ

展覧会について

世界には様々な事が同時に起こっています。鳩が空を飛び、飛行機も飛び、さっきまで輝いていた太陽は雲に隠れて、僕は絵を描き、彼は仕事をし、あなたは友人とお茶を飲んでいる。各地で起こっている様々な物語は、一つのエンディングには向かっていませんが、同じタイムラインのもと同時に進んでいます。

そこで見た景色たちは、途中で切断され全く別のストーリーになる事もありますし、そのまま続きで続く事もあります。それらの無関係な物語を並列に見る事によって、新しい物語が始まる予感がするのです。主役も脚本もないその物語は、互いに交差しているかもしれないかもしれませんが、どこかで絡み合っているような、そんな気がするのです。

作品について

location-hunting

ロケを探さうという意味のロケーションハンティングを略して「ロケハン」と言います。僕は作品にする風景を探しにロケハンへよく出かけます。本展にあわせ、尼崎市などをロケハン中に、「今、京都や東京はどんな空なのだろう?」というのを考え、いくつかの匿名の物語、を並べて展示したいという気持ちがありました。尼崎市で見ている空は、東京タワーのふもとで見るとは出来ませんが、思いを馳せることは出来ます。本作を通し、日常の風景の中にある、普遍的な美しさを感じていただければ嬉しいです。

color palette (grid) | color palette (Air Space) | LightScape

例えばマクドナルドの赤い看板の色は、太陽の光で色味が変わります。常に同じ赤ではないのです。街中のロケハン中にこのことに気づき、空の色は絵具のようなものだと思います。この3つの作品群は、それぞれ違うメディアを通し、空の色のパレットとして展示了。

drawings

作品のロケには1日だけではなく数日にわたり撮影をします。ロケに訪れる度に同じ位置に立っているつもりでも少しずつ視点はズレてしまいます。本作は、ロケで撮影した画像を100枚重ねて作品化しています。様々な時間や視点が含まれていますが、これは全て僕がロケハン時に見ていた風景なのです。

ヤマガミユキヒロ

1979年大阪府生まれ。2000年京都府立大学美術学部卒業。主な展覧会に「穴内ミツアート展」観覧2013、「山山 / 兵庫 2013」、「窓の外、窓の影、風景と痕跡」(伊東市立美術館)観覧 / 兵庫 2014、「TARO展の巻II」(川崎市岡本美術館)観覧 / 神奈川 2014、「ダンス・フーケット」大岡山山田とヤマガミユキヒロの視点(アヒビール大岡山山田美術館)観覧 / 京都 2015、個展「Noise,Crowdsand Silent Arts」(Gallery PARC)開催 2015、「たかあき展1 展覧とアートの真」(彦根市美術館)観覧 / 福井 2015、「まちの中の時間」(あまらぶアートラボ A-Lab/兵庫 2015)など。

会場配布資料

あまらぶアートラボ A-Lab archive vol.6
Exhibition vol.5「location-hunting」

2016(平成28)年3月 初版第1刷発行
2020(令和2)年3月 第2刷発行

発行

編集

制作

尼崎市 文化担当部 文化振興担当