

A-Lab

archive

vol.13

A-Lab **Exhibition** Vol. 11

園田学園女子大学つながりプロジェクト

野原万里絵個展

□△も積もれば○となる

A-Lab
あまらぶ アートラボ

尼崎市

お問合せ先

尼崎市 シティプロモーション推進部 シティプロモーション事業担当

TEL : 06-6489-6385 (イベント時 06-7163-7108)

FAX : 06-6489-6793

E-mail : amalove.a.lab@gmail.com



あまらぶアトラボ A-Lab Exhibition Vol.11
園田学園女子大学つながりプロジェクト

野原万里絵個展

□△も積もれば○となる

■目次

| | |
|--------------------|----|
| 「□△も積もれば○となる」展示の様子 | 03 |
| アーティストトーク | 15 |
| 1日公開制作&ワークショップ | 27 |
| 園田学園女子大学の授業風景 | 28 |
| フライヤー・会場配布資料 | 29 |

園田学園女子大学つながりプロジェクト

「みんなで作る展覧会」

文部科学省が実施する、大学が地域や地元企業、自治体と連携し、地域志向の教育、研究、社会貢献の為に人材や情報・技術が集まる拠点となることを目指す「地(知)の拠点整備事業」(大学COC事業)。同プロジェクトは、これに採択された園田学園女子大学が学部学科を横断して行う問題解決型プログラムとして実施するもの。「みんなで作る展覧会」は21講座あるプロジェクトの一つで、今回15人の学生が参加しました。

参加メンバー

(指導教官)松野和貴、(学生)甲藤祐香莉、近藤亜友美、中村真由、長谷川碧、畑ともよ、原田瑞紀、方柚衣、深堀佳菜子、藤井麻衣、藤田由明、牧佳奈子、村上明日香、森田真由佳、安井和香、山根風花



大学でのワークショップ実施後の写真(右端:作家の野原さん)



野原 万里絵 Nohara Marie

1987年大阪府生まれ。

2012年Royal College of Art(London)交換留学

2013年京都市立芸術大学大学院美術研究科絵画専攻油画修了

人やまち、ものなどの「型」「輪郭」をキーワードにしながら、作画的な型を自ら多数生み出したテンプレートを作り、それらを複製する、重ねる、すらす、消すを繰り返すことによって、自らがコントロール出来ない偶然性のある形を取り入れた絵を描く作品を制作しています。



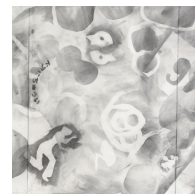
主な展覧会

- 2017年 下町芸術祭(兵庫)、小須戸アートプロジェクト(新潟)、野原万里絵個展「黒をめぐる話」(新潟市新津美術館市民ギャラリー/新潟)、Arts in Bunkacho トキメキが、爆発だ(文化庁/東京)、群馬青年ビエンナーレ(群馬県立近代美術館/群馬)
- 2016年 小須戸アートプロジェクト(新潟)、新鋭作家展「型にハマっているワタシたち」(川口市立アートギャラリーアトリア/埼玉)
- 2015年 Public Art Research Center「PARC4:Open Studio」(札幌駅前地下歩行空間/北海道)
- 2013年 若手芸術家・キュレーター支援企画1 floor「黄色地に銀のクマリスーパーホームパーティ」(神戸アートビレッジセンター/兵庫)、ART IN THE OFFICE(マネックス証券プレスルーム/東京)、アートアワードトーキョー丸の内(行幸地下ギャラリー/東京)



廊下【□△も積もれば○となる】





room1 【蓄積の痕跡】



倉庫 【まちをなぞる】



room3 【かたちの収蔵庫】





room3 【かたちの収蔵庫】





和室【箱庭】



アーティスト・トーク



出演 江上 ゆかさん(兵庫県立美術館学芸員)
野原 万里絵さん(出品作家)
司会 シティプロモーション事業担当 松長
日時 平成29年12月16日(土)/午後3時~午後4時
場所 あまらぶアートラボ(A-Lab ロビー)

松長 このA-Labを担当しております松長と申します。現在開催中の個展「□△も積もれば○になる」について、お話を聞かせたいと思います。早速ですが、よろしくをお願いします。

野原万里絵さん(以下 野原) 作家の野原と申します。まずはじめに、過去の作品を少し紹介させていただきます。

自身の作品について

野原 私は京都芸大の油画専攻を卒業しております。在学中から今の作品にもつながるような作品をずっと作ってきました。もともとは油絵を描いていましたが、何かが描きたいという思いで油画専攻に入ったわけではなくて、油絵を描く触感とか、絵具自体の臭いとかそういうものがすごく好きで入ったということもあって、自由に何かしていいよと言われたときにすごく困ったんですね。

どうしようって思った時に、自分の好きな道具があれば何か先が見えてくるんじゃないかなと思って。これは大学三回生の時に作った作品なんですけども、作品名は「御道筋定規」といいます。大阪出身ということもあり、大阪の御道筋という所を歩いて集めた線を組み合わせて雲形定規を作りました。アクリル板で出来ているものなんですけども、こういう道具をいくつか作りました。この定規があれば同じ線を何回も描けるし、自分の愛着のある町で、愛着のある線で描くと自分なりの表現が出来るんじゃないかなと思って。この時はずっと道具を集めていて、結局その描いた絵自体にはあまり愛着がなく、道具ばかりが増えていく時期を最初は過ごしていました。少しあいて、これは大学の卒業制作になるんですけども、この時もずっと何を描いたらいいか思い浮かばず、それだったら町の人に何を描けばいいですかって聞

けばいいんだと割り切って制作する事にしました。出身が大阪の生野区で、生野区っていうのは下町ですごく町の人も優しくとか気さくに話してくれる。自分の住んでる町なので気軽に話せるっていうこともあっていろんな人のお宅に行って、「何か絵を描くためのモチーフありますか。」とか、「絵を描いている者なんですけども、何描けばいいですか。」みたいなことを話して集めたモチーフを写真にとってパソコンに入れて、それをデータ化して線をランダムにパソコンの中で組み合わせて、それをガムテープで部屋中に線を這わせるというような表現をしました。この作品をすることで今館内にあるようなカッティングシートの作品にもつながるきっかけになりました。大学を卒業してからは、札幌の地下の歩行空間で街の人が行ったり来たりする中、公開制作をして展示をしたり、東京のマネックス証券という所で普段は美術に触れることがあまりない会社の人たちにワークショップをしていただいて共同制作を行い、会議室で作品を1年間展示しました。そんなふうに、美術を専門的に学んでいる人と一緒に作るというよりは、会社員の人であったり、小さい子からおじいちゃんおばあちゃんであったり、そういう方々と作るようになってきました。地方に行って制作することも多くなって、3年連続で新潟の小須戸という町で滞在制作もしました。この壁画はその町の夜具地という古くから伝わる小須戸織という布があって、その布を織る職人さんが織った布団の模様を描いたものです。また、小須戸定規という作品も滞在しながら制作し、これも一番初めに見ていただいた定規と同じで、いろんな地方に行ったら必ず自分の道具を作ろうと思っていて、ライフワークのような感じになっています。また、これは最近ずっとやっているシリーズなんですけども、木炭と食パンで絵を描く制作風景です。今までは、自作の定規で線ばかり描いていたんですけども、

やっぱり面を描きたいとか、広い面積を作品にしたいという思いで、木炭で描くことを始めました。埼玉のギャラリーで初めて木炭を使って大きな作品を描くようになって、それまでは自分以外の人直接作品に触れるということはなかったんですけども、この木炭の作品からは子供達に手伝ってもらいました。作品の上に乗って落書きするみたいな感じで、制作過程に他人が入ってきてどんどん絵が変わっていくというようなスタイルを始めるきっかけとなりました。ここからはずっと木炭の作品になるんですけども、いろんな地方で、人数もその時々箱の大きさによって変えて、下絵とか型紙の大きさもその土地ならではの形であったり、子供の参加する人数によって変えたりしながら作品を作っていました。これが、今年の夏に新潟で開催した個展の作品になるんですけども、メルヘンというか、可愛らしい形をこの時は初めて取り入れました。それはなんでかという、大阪の学校で非常勤で美術の先生をしてまして、その美術部の生徒たちに型紙から作るのを一緒にしてもらいました。それまでは自分の好きな形ばかりで描いてたんですけども、この時は好きな形を作っていよというふうにして、一番初めの下絵から他の人が関わって描いてみるというのをやって作りました。新潟の作品は搬入自体にも町の人、普段は自営業されているお布団屋さんとか、酒屋さんとか、地域の中学生をボランティアで招いて一緒に搬入作業をしてもらいました。今回の展示もそうなんですけども、木炭の作品は大人数であったり美術が普段生活に馴染みがない人達に関わってもらいながら作ることが多いです。最後にこれは今年の11月に神戸の長田で展示した作品になるんですけども、大きいアクリル定規の作品になっていまして、これも絵を描くための道具の定規です。町の形がそれぞれパーツごとに組み合わせさって、解説書もつけなが

ら、その町ならではの形をトレースして出来た定規になっています。最近では木炭の作品とアクリル板で作る道具の2つの作品を同時並行して作っていることが多いです。今回の展示もその続きになっていて、またちょっと展示会の仕組みは違うんですけど、今見ていただいた作品がずっと繋がっているという感じになります。

江上ゆかさん（以下、江上） ここからは二人でお話していただきたいと思います。先ほど見せていただいた木炭の新潟の個展が、ほぼ今回のプロジェクト、ここの尼崎と同時並行な感じ？

野原 はい、そうです。4月ぐらいから。

江上 後ろに木炭の作品（room1「蓄積の痕跡」）があるので、そのへんの具体的な経緯というか、ここではどんな方がどういうふうに関わって作られたのかを伺えたら。

取捨選択すること

野原 今回の展示会は、私と尼崎市にある園田学園女子大学の女子大生15名と松野さんというイラストレーターの先生と市の職員さんと一緒に作る展示会ということになっていて、4月から週1回とか月に2回ぐらいある授業の中に私が何回かお邪魔してワークショップを開いたりしながら、準備を4月から始めました。木炭の作品自体は搬入期間が2週間あったんですけども、さらの状態で紙は全部一からここで描いて、型紙の準備を事前に少しはしてんですけども、ほとんどここで滞在して描いたという感じですね。

江上 その描くための型紙作りはどういうふうにしてきたのか…。

野原 型紙作りはInstagramにこの展示会のアカウントを開設して、そこに「尼崎市内で見つけた人の手が入った形」というテーマで学生にたくさん写真を撮ってきてもらって、その写真を壁にプロジェクターで投影して、好きな形ですね、

ほんとに、いろんな形があるので。それをトレースしてたくさん型紙を作りました。

江上 型紙を作るのも学生さんが？

野原 そうです。ほとんどそうですね。

江上 出来た型紙が倉庫に置いてあるやつですね。それを描く作業も学生さん達がしはったんですか。

野原 最後は、追加ではしてもらったんですけど、ある程度は私がしています。

江上 今回については、型紙は学生さんだけけど、構成自体はかなり野原さんの。

野原 ややくしくて…この絵の一層目がまず、カッティングシートで壁とかに貼っている丸い円の形があるんですけど、その円の形自体が園田学園の下に埋まっている遺跡の航空写真の図面を元に作ってるんですね。

江上 園田大学のある場所って…の…。

野原 大学の今ある場所の下に遺跡が埋まってるんですけども、それをトレースした形を型紙にしています。その型紙をまず私は一人で作って、一層目に学生がそれを元に好きな配置で描いてもらっています。その後、今の街の風景の型紙を作って、それも学生がその上から描き足すというような感じで層になっている絵ですね。

江上 一層目は野原さんが元ネタから型紙も作って、どこにどう置いてっていうのは学生さんがやりました。二層目は学生さんが集めてきたネタで野原さんが型紙を作って、描くのも学生さんがやりました。



展示している型紙

今回、絵の構成自体をかなり学生さんがやってるってことですよ。ややこしい話をなんで聞かかっていうと、最初は線を自分で選んで、町の人からいろんなものを集めてはもらうだけけれども、あくまでやっぱり野原さんが選んで描いてたところに、これだけ人が関わって作品が作られる要素が増えてきたっていうところがすごく興味がある、皆さんもきっとなんでかなと思われると思うので。そのへんの経緯とか展開とか、もともと人が自分の作品に関わるってということについて、どう思っているのかなっていう。

野原 もともとは一人で描きたいし、楽じゃないですか、好きな時間に描けてっていうのもあるので。きっかけは、留学に行ってた時期があって、その時にデザイン系の専攻に留学したんですけど、本を作る授業があったんですけど、その授業の講評が週1回あって、ゼミが。その時に、外国人の人たちが自分の作品に対してもっとこうした方がいい、ああした方がいいみたいなことを気兼ねなくどんどん言って。日本では自分の感覚として、あんまり人の作品にもっとこうした方がいいとか言うのもあれだし、言われるのもあれだし…。

その文化の違いなのか、何なのか分からないですけど、専攻の違いもたぶんあって。でもそれが新鮮ですごく楽しかったんですよ。変わっていくし、次の週になると、あたかもみんなは自分が考えましたみたいな感じでプレゼンして作品がどんどんよくなっていっている場を経験して、なんか気が楽になったというか。あ、別にいいんだみたいな。それを取捨選択するのは自分なので。結局はいくら言われても、自分が言っても、最後は本人の作品になっていっているっていう。その、自分がどれを選ぶかみたいな面白さに感化されて。そして、卒業制作の時に人に何描けばいいか聞いちゃおうみたいな。そしたらなんか軽くなって、自分がなんでもできる気がするなあっていうような。そ

こで悩むこともいっぱい出てくるんですけど、自分が悩まなくていいところですよと悩んでいたことが、人が入ることで一気にできるようになることの方が増えて。じゃあ、私はそれでいいかって思って、今もそれが続いているっていう感じですね。

自分の作品になった瞬間

江上 人に聞くのは、ものの形みたいなことに限られている感じなんですか。そうでもない？大学のゼミの時って、きつともっといろんなタイプのことを言われてたと思うんですよ。でも今、制作の過程というか道筋を見せていただいた感じでは、あるところでなんか切っては、というか。その形なりトレースするものとしてのもの、みたいなところで、そこは結構、明確に枠をつくってはったんかなって。

野原 その場所にもよるんですけど、今回自分の目標はこれだみたいなのを決めた枠の中で聞く。はみ出た場合、それが自分が許容できる範囲なのか、それは本当にだめだと思ったら今回は嫌だと思って言うとか。そのプロジェクトごとに、けっこうはっきり自分で今回はこれはしたい、したくないとかいうのは決めてから人と関わろうにはしています。

江上 そのルールにおいて、最終的に作品は野原さんの名義で発表するわけじゃないですか。なので、さっきも言った取捨選択を完全に自分がするところがあるところ統一されていたら、ものすごく分かりやすいんですけども、新潟のあたりから、参加者が直接描く。で、今回にいたってはぶっちゃけた話、学生さんがほとんど絵としては作っているわけですよ。今のお話ではきつと何かルールがあっただと思うんだけど、その辺は自分の中でどうそれをルール化していったのか…。

野原 経過を覗てもらっている人だと、明らかに最終形態が学生が触った後と、最後一人で描いて

いる時間も5日間ぐらい今回はあって、その差がかなりあるので、私の作品になった瞬間みたいなのはなんとなく分かっていただけかなって感じがして。学生が描いたりとか、子供が描いたり知らない人が描いたりしてる状態では、自分は今回はもう作品にならないって思う瞬間もいっぱいあって、それをどうすれば自分の作品になるかっていうのを試行錯誤するとか。それが毎回違うという感じですね。

江上 なんでその苦勞をわざわざ自らに課すのかっていう。

野原 特に木炭の作品だと一人で描きやすい描き方をずっとしてる絵が全然面白くないって自分で思っちゃうんです。

江上 自分で一から十まで仕上げちゃうと、同じプロセスでも、木炭でいくらいんな人から集めた型を使っても、面白くない。

野原 一人で描いたそのちょっと几帳面に描いてしまったりとか、ハレーションみたいなのがなかったりとか。そういうのをあえて自分で作るいやらしさみたいなものは全然面白くないので、それを人にやってもらって、最後自分のところに返してくるみたいな。そこに木炭の作品は何か意味があるのかなと思って、一人で描いている時になんて面白くないんだろうこれかと思っちゃうところがありますね。特にこれだけ大きくなる。

江上 私は「描く人」じゃないので、そのへんのプロセスがちょっと想像がつかないんですけど、それは木炭の型を使うという制作方法だからこそできることだったりするんですか。もし具体的に私たちがイメージしやすい説明があれば。

野原 木炭の作品は本当に砂遊びしている感じで、大人から子供までうまく描こうという気に皆さんならないとか。だからこそ、自分の描き方の癖みたいなものがすごい出やすい素材ではあるんです。こう描いてくださいって例えば見せるじゃ

ないですか。私が描いたようにはもちろんできないし、練習してもやっぱりその人の描き癖とか、道具の使い方少しでの差が木炭はめっちゃめっちゃ出やすいなって思っていて、それがずっと使っている理由でもあるんです。

江上 それはけっこう身体的なもの？

野原 そうですね。本当に年齢と性別と土地柄みたいなことでかなり変わってきたり、そういう自分じゃ絶対できないってようなことが他の人に木炭を使ってもらった時には必ずおこるっていうところですって使っているのはありますね。

江上 土地柄とおっしゃったけど、同じようなタイミングで新潟と尼崎でやったことで、特に尼崎は女子大生ばかりなんですかね、何か具体的に違う感じっていうのはあったりするんですか。

野原 女子大生は同調意識とか、なんとなく周りの描き方に合わせるとか、どんどんみんな似通って上手になるっていう。かなり上手になってきて、入り口のところは私がかかなり描いているんですけど、それは初めに女子大生が描いたところで、奥に行くほど学生が描いたままの部分が多く残しているんですけども。

時間の経過が見える絵

江上 入り口って割と幹がしっかり入ってて構成が効いてるじゃないですか。ああいうところは最後に足している。

野原 はい、足してます。学生が描いたままだと、どうしても自分の作品とは言えないという感じが残っていて、壁に貼ってみてわーっと思渡してみ。こういうジグザグのルートだし、最後の方が学生もうまくなっているし、奥の方は触らないでおこうみたいな。入り口をバーンと完成させて、最後はよりなんていうんですか…。

江上 奥の方、ちょっとカオスですもんね。

野原 昔の人が描いた感じとか、なんていう



野原さんと学生が描いた木炭画

んですかね。初めて描いた人ってこう描くよなみたいな癖が残るとか、どの町でもやっぱり、性別とか土地柄とか関係なく、人ってこうやって描きたくなるよなみたいな。同じ意識っていうかDNAに組み込まれているのか分からないんですけど、最終的に慣れてくるとこう描きたくなるのってなんなんだろうみたいに思う自分もいて。それが今回の学生たちもやっぱりそういう描き方を最後にみんなでも合わせてきたってのを感じました。今まではそれを残さず全部最後は自分が手を入れたんですけど、今回は手を入れずに残すことがあっていいかと思って。絵巻物みたいな構成にもなっているので、時間の経過とかそういうものが見えるような絵になったらいいかなと思って残しました。

江上 なるほど。今おっしゃった時間って、制作時間の経過だと思んですけども、私はそれを見せずに見たので、もっと違う時間っていうか、いわゆる地面の時間のレイヤーみたいなのが、なんとなくほぐれていく感じは受けたんですね。今、お話聞いててかなり腑に落ちたのは、たぶん奥の若干カオスな感じっていうのは、何かが目前にあって、それをとりあえず写すっていう、最初の身体衝動に近い感覚が出るんかなと思って。それと入口の方のけっこう視覚的に絵として積み重ねられていっている時間と。なるほど、そういうことやったんかと思いがら聞いてました。

野原 私も描いててどんどん慣れてくるので、自分の木炭の描き方で、これだと上手に見えるだろうみたいなって、慣れてくると上達するからあるじゃないですか。学生のなんだかよく分からない混沌とした感じで描いているその強さみたいなものはもう自分では出せないと思うので、そこを今回のこういう構成だと残す意味があるとか、時間の経過とルートとで観てもらえたらいいかなと思います。

慣れ親しんだ形

江上 次の作品にいきましょう。アクリル板のタイプのもの、二部屋目（room3）の「かたちの収蔵庫」という部屋ですね。私、長田の展示を見て、今回も共通して思ったんですけど…これはだから、いろんな町で野原さんが見た、いろんなものの線をトレースしているっていうんですよね。でも、はっきり言ってどこの形なのか、全然分かんないですよね。

野原 人が観て優しい形じゃないです。

江上 一個一個、なんでしたっけ、銭湯の看板とか。

野原 そうですね。これが丸五市場っていう所にあった壁画の白菜の形とか、そういういろいろ。卍とか落ち葉とかそういうものなんですけど。

江上 卍ぐらいはかるうじて分かるんですけど。長田の会場にはちゃんと丁寧なハンドアウトがあって、ここの部分はこれ、ここの部分はこれ、よかったら町の中で探してみて下さいって書いてあるんですけど、全然分からないんですよ。最初におっしゃっていたように、なにかモチーフを選ばないからある種の型を作る、型を作る時、自分が慣れ親しんだ形だったらいいかなと思ってそれを選ぶっていうんだけど、それがなんで全体としてこうなるのかってことですね。

野原 えー、分からないです。

江上 アウトプットが、必ず何にも見えない形じゃ

ないですか。

野原 見ようと思ったら見えるけど（笑）。

江上 いや、見ようと思ってもなかなか見えない。

野原 これは蛸をイメージしたんです。

江上 え！イメージがあるんや。今、衝撃を受けました。

野原 自分では明確にあって、このインスタレーションは長田の町で見かける、自分の家の前の物干竿に洗濯物を干すイメージです。

江上 路地が入り組んだ所にね。

野原 パンツとかもいっぱい干してあって、自分の見てほしくないようなものが、公共の場にどんと干している強さみたいなことがすごく衝撃的で。こんなにおきい定規を作ったことはなかったんですけど、自分も物干竿に感化されて、あんまり普段見せたくないような道具だけど、もうこんだけ大きくしてやってみようという感じでやってみました。形はどうしようかなって思った時に、もともと長田の町には漁師さんがたくさんいて住んでいたという話から、干物みたいな作品ができたらいいなと思って、これは蛸をべちゃんこにしたイメージにしようって思って作りました。

江上 頑張ってみたら、まあ、蛸に見えなくはないけど、私ね、逆かと思ってた。つまり、作品見る人ってどんな抽象画でも、それこそ蛸だとか龍だとか、もうそういうものに見たがるんですよ。だけど、そうやって頑張ってみようとしてもむしろ見えないように作ってはるんかと思ってました。

野原 明確に見えてるんだろなあと思って。けっこう言われるんですけど、え、めっちゃ目あるし口あるし蛸に見えるなど、干物になったなって思ってるんですけど…。確かにこの作品は共感をなかなか得られない。結局なんやこれはみたいな。自分としては良い道具ができたって。あとは、作る時は今までにない形、で道具になっていない形を集めようと思っていて、似た形にならないように。

江上 それは自分の道具としてってということ。

野原 そうです。道具として用をなしてないんですけど、自分の中では線を描く道具を大小たくさん作りたいみたいな。

江上 線を集めたいんですかね。

野原 線じゃなくても全然いいんですけど、絵を描く道具になればこういうアクリル板じゃなくてもいいかなというような意識はありますね。

軽やかに見せたい

江上 今回、アクリル板以外に、もっとトレースした線だけみたいなドローイングも展示していらしゃいますよね。あれはどんなふうで作ってる？

野原 あれは街の中で4月から展示までに見た線の中で、特に気に入ったものを今までやったことのない素材で展示して構成したらどうなるんだろうというような、ちょっと実験しつつ、好きなものばかり集めた部屋にしたいっていう思いでやっていますね。道具も収集癖じゃないんですけど、コレクション欲みたいなのがけっこう強くあって。

江上 あの部屋を見たときの印象っていうのが、



園田学園の白い手すり

一部屋目（room1）が先ほど明らかになったように、時間軸を持って層になっている部屋だったじゃないですか。で、二部屋目（room3）がものすごく透明なものばかりで薄くて、なんかこう対照的なんだけど、でもこれも層だと思ったんですよね。この層の薄さ…と言うと違うんだよな…軽い層っていうのかな、何なんだろうっていう気がしてて。

野原 自分の制作過程ってすごくややこしいと思ってるんです。単純に絵具に筆つけて描くっていうストレートなものを目指したいんですけど、そうでは描けないって自分もあって。そういういろいろなものを経てるからこそ、できるものはなるべく軽やかに見せたい。素材もそうですし、見た時にこう重い気持ちにならないというか、晴れやかで軽くて、透明感があってレイヤーになってってというような。そうやってほしいなという思いがあって、あえてそういう素材を選んでるっていうのがありますね。

江上 それは何かから逃れたいんだろう。

野原 何かから逃れたいんですかね…分からない。

江上 きっと何かから逃れているんだろうなという気はしていて、それは非常に、こう言ってよければ、共感できるというか、ある種、根底に流れているものの様な気はするんですよね。こっこの部屋（一部屋目）も、思ってみればこの層の重なりっていうのは、やっぱり重くはないんですよ。それが先ほどおっしゃっていたような木炭の描き方から出てくるのか何なのかは分からない。ものすごい層じゃないですか、物理的には。扱っているものも、遺跡とか時間のすごく重厚になりそうなものを扱っているのに、圧縮してるでもなくって。なんなんでしょうね、この薄さ、軽さの感じっていうのは。すごく気になるなって。

野原 自分の作品を展示して出来た空間がこんだけ層になっているでしょ、頑張ったでしょみたい

な、そういうものではなくて、なんかあっけらかんとしているというか、なんて言うんですかね。

江上 軽いんでもないですよ。

野原 軽やかな、ずっと居てられるような空間というか、圧がなくて。すごくマティスが好きなんですけど、ああいう空間。ああいう境界や線であったりとか、そういうずっと居てられるような空間に絶対なってほしいみたいなのはありますね。一つ一つの作品を見てほしいっていうより、その部屋の空気感を見に来てほしい。そうなった時に油絵をどんと描くと自分はすごくなんだか違う素材でダメだってなっちゃうので。アクリル板とかオーガンジーのものの方が、リアリティをもって作れるところはありますね。

江上 あの部屋に関しては、全部ご自身で構成されている。このタイプの作品だから一人でってことですよ、そこの峻別は。さっき、木炭の場合は素材のこともあるってことだったんですけど、ずっと両者を並行するバランスは保っていききたい？

野原 そうですね。こっち（アクリル板）は作品を作っているというより、道具を作っている意識がすごく強くて、それは自分の使いやすいように作りたいので、ここにあんまり人が入ってくるっていうのは、意識をしようと思ったことはなくて。

江上 インスタレーションに関してもその延長線上ということですか。

野原 はい、気持ちいい空間で。あの部屋は特に来てから構成とかも考えて、部屋も暗くしてライトを当てたら、影がこんなに出るのもここに来て初めて分かってやったところがあるので、そこはほんと楽しみつつやるように。

江上 図面上でも配置がジグザグになってますけど、いろいろ動いてみると、影と影とか、オーガンジーの透けとアクリルの透けとかで、いろんな見え方がします。では、最後の部屋、和室の「箱庭」ですね。

現代の丸い形

野原 今回園田の学生が作ったものを絶対飾りたいとは思ってたので、和室は最初からお任せして、粘土でマンホールの型をとってきてほしいなというのだけ伝えて、街に出てもらって。搬入2日間で、地面とか電柱とかいろんなものを型取ったらどうなるだろうって。それが実際に作品にならなかつたら、また違う案を考えようみたいな感じで。

江上 とりあえずやってみて。

野原 ちょっとお任せしてやった部屋ですね。

江上 学生さんの作った作品も展示したいっていうのは、どういうところから。

野原 この展覧会は個展にはなってるんですけど、園田の授業でもある展覧会で、園田の学生が関わったっていうのを、何で表現したらいいのかとか、ただ単に作業に来た子達ではないので、授業で考えたこととか伝えていったこととか、そういうものがちゃんとした作品として表現されていて、みんなに見てほしいっていう。

江上 木炭の作品は関わってもらってても、ある種、今までの野原さんの手法の延長線だった。けど、これに関しては全くやったことがない。

野原 粘土も普段触らないので、自分がやったことない表現で一つ部屋はやりたいなと思って。練習とかもせず、粘土だけ用意してあとはやってきてって。最初ちょっとマンホールは駄目かって



学生が作ったマンホールの型

いう感じだったんですけど。

江上 どう駄目だったんですか。

野原 とれないんです、単純に。物理的にグニャンってなって。

江上 え、でもマンホールとって来てって言ったというのは、やっぱり何かあって？

野原 地面に存在している現代の丸で、遺跡の丸じゃないってなるとマンホールだって。しかも尼崎にはいろんなマンホールがあって、いろんな種類があって見て楽しいので。その思いで、マンホールは絶対一つって頼んでとってもらいました。

江上 丸で思い出しましたが、今まで全然タイトルの話をしていなかったですね。忘れてました。

野原 タイトルは私が付けたのではなくて、尼崎のこの企画してくださった方がこのタイトルありきでやってくださいと。園田の学生の授業でもあり、タイトルはこれで、尼崎の街と何か展覧会をつくるっていうお題があって。私はタイトルとか言葉になってるものから発想することが多いので、尼崎をずっとうろついて何かないかなって思っていた時に、尼崎市の収蔵庫に行って遺跡の図面とか見せてもらったり、発掘現場にも見学に行った時に、弥生時代には建物も立っていただろうにその全ての跡が丸で表現されていて、その見目が面白くなって。今回のタイトルともいけるんじゃないかっていうので、遺跡をスタートに、タイトルありきで始めました。

江上 で、その丸でマンホールの丸に戻ってききました。いろいろあったけど、実際とってみたらとれないってなって。

野原 でもやっぱりやっていくと、みんなも試行錯誤して本人達もこれいいんじゃないかみたいな感じで持ってきてくれるようになって。

江上 持ってきてくれるって、学生がめいめいに、粘土「はい」って渡して、「わー」って散っていく感じなんですか。

野原 マンホールだと3人4人でとって、やり直してもっかい拭いてとかして、一番いいマンホールが一つとれたのでいけそうだと思うって。

江上 街の形っていうのは縛りとか指示はなく。

野原 はい、特に。文字があってもいいし、表札とかでもいいし。残して面白そうな、粘土だと何回も崩せるのでやってみてよさそうな形で。省いたのもたくさんあるんですけど、いいものだけ。

江上 それをあやうって、量を上げてアクリル置いてっていうのは、野原さんの構成？

野原 最初は全然違う構成で、それがなかなか粘土がよく見えないような配置を考えていたんですけども、搬入の時にA-Labの松長さんにアドバイスをいただいて、アクリル板を元々使ってるし、日本家屋の良さを活かした、ちょっと池みたいになっている色のアクリル板を置いて地層になるような展示にしよう。粘土がやっぱり主役になるような部屋にしたいと思ってガラッと変えました。

江上 最初は粘土がよく見えないっていうのは、例えば暗いとか？

野原 今言うとう面白くないんですが、橋をいっばい渡して。発掘現場に行った時に足場板みたいなのあるじゃないですか、ああいうのを渡って行って、粘土を上から見下ろすみたい。そういう網渡りみたいな展示にしたいなって思ってたんですけど、板の方ばかりに気がいっちゃうなと思って。ゆっくり畳に座って、普通の畳の部屋の使い方をしようと思って。

江上 アクリル板がかなり水に近いイメージというか、映り込みもあって、なんか部屋なんだけど、まさに遺跡っぽい感じもあるけどほどよく軽いというか。さっきの話とも繋がるんですけど、やっぱりああいうものってほんとと重々しく見ると、なんかこう、どしときゃうんですけど、それがうまく回避されてるなと思って。

野原 アクリル板は無意識にずっと使ってきたん



江上ゆかさん

ですけど、やっぱりなんか所要所の展示のところとそういう気持ちや軽くさせてくれる打開策みたいなところがあって。困った時に、あ、アクリル板あるみたいな感じで使ったりとか。

江上 型紙に銅板を使っているのは、あれ、単に使いやすさなんですか。

野原 銅板の加工みたいなのがされてるんですけど、厚紙になっていて。自分でカットできるような。**江上** 銅板っぽい加工なのは元々で、それが使いやすい。

野原 何回も使うと、画用紙だとすぐよれてきちゃったりするので。真っ黒になっても布巾で拭けて耐水性もあるので、ずっと使ってますね。

江上 だいたい部屋順に…、廊下の話をまだしてないですね。

裏切りを仕掛ける

野原 これは園田の下に埋まっていた遺跡を拡大してトレースして、カッティングマシーンで出した形をある程度は学生の好きどころに貼ってもらっています。元々は図面の通りに貼ろうと思ってたんですけど、なかなか難しいところもあって。観に来てくれた人を誘導するような、遺跡の丸が点々として展示部屋を回っていくという構成に変えて。

江上 この形が一部屋目（room1）の下の層になるっていうことですよな。



館内を誘導する遺跡の丸

野原 はい、まったく同じもの。大きさは全然違うんですけども、貼ってしてもらいました。

江上 今回ついにそこまで画面に人の手が入ってきて、今後どうなるでしょうね。

野原 どうしたいか、そうですね。どんどん自分の中での許容値みたいなのはだいがあがってきて、型紙自体を人が作ることも、絵自体に他の人が入って描いていくということもできてきました。搬入も他の人が来てやるということもできてきたんですけど、やっぱり今回やってみて、その町ごとの、どういう人が関わらかっていうことで作品はかなり変わるっていうことを3回やってみてかなり分かってきたので、それをもうちょっと意識的に、この町だからこうしようとか、次は何作目だから大きさはこれぐらいにしようとか、今まであまり自覚的にそういうのをやってなかったの。

江上 まずはとりあえずやってみようという感じ。

野原 そうですね。どういう部分で絵が変わってくるのかっていうことをもっと試して、それを例

えば一同に展示できたりとか、そういう機会があればやってみたいなと思います。

江上 そういう発想が出るっていうことは、その絵が変わるっていう時に、変わる部分が違うってことですよね。例えばあることについてAとBとCで変わるというよりは、Aの時にはこの部分が変わった、Bの時は「えっ、ここが変わるんや」みたいなことですよね。

野原 ちょっとしたこと、例えば型紙の今回だと文字が入っているから絵がこう変わるとか、型紙自体の一つの大きさがこれぐらいだから絵はこう変わっていくとか、ほんとにちょっとしたことなんですけど。女子大生、10代でとか、おっちゃんばかりだったらまた全然違うだろうし、そういう関わる人でこんなちょっとしたことなのに、自分が完成をいつとするかみたいなのも変わってきて、もっとバリエーションきつとあるなって。見たことのない、自分が思っていないような絵が絶対できるんだろうっていうのはあって。慣れてくるとたぶんこうなるだろうみたいな、それを予想しながら描いていると面白みがなくなってくるので、そうじゃないところで、もっと木炭の作品の見え方が変わるにはどうすればいいとかかを考えたいなと思っています。

江上 それはある種、裏切りを仕掛けていけるだろう、みたいなことですか。自分の予想みたいなのが出来ちゃうと面白くないから、こうやった方がもっと訳の分からん方に転ぶやろう、みたいな。でも、そのバランスはけっこう難しいですよね。

野原 はい、そうですね。やってみなきゃ分からない所もあるんですけど。

江上 それ自体に慣れていったら、また話、違いますね。

野原 ちょっとした声の掛けをその子にしたから周りにこう繋がって、こういう絵の雰囲気になっただけみたいな、その瞬間を間違えたりすると途端に

おかしくなったりとかもして。

江上 それはどっちかということ、材料を準備するとか、型紙がどうとかいうことよりは、ほんとに現場で生身の人間と接しているレベルでの問題ですよね。一作を作るのにだいたいどれぐらいそういう人たちと一緒に時間を過ごす感じ？作品によって違うと思いますけど。

野原 一部屋目（room1）だと、これ一番早くて、学生が2日間関わって、私が5日間描いたっていう1週間ですね。もちろん型紙はそれまでにずっと切っただけなんですけど。新潟の大きい作品とかだと、2週間下絵を描き続けて、2週間私が手を加え続ける。長ければ長いほどいいっていうものではないってことをその時に分かりました。

江上 あと、上描きしていくしかないですね。

野原 消えて消して、しても一生描けるといったら描ける絵になってしまうので、どこで自分がいいと思うかっていうのを楽しみつつやっています。

松長 お時間になりました。せっかくなので野原さん、もしくは江上さんに聞いてみたいことがあるら、いかがでしょうか。

観客 木炭画は今まで聞いたことないんですけど、木炭画と炭の絵と違いは何ですか。

野原 私は木炭の絵は全然水分を使ってなくて、粉だけで描いています。備長炭の粉になったものをスポンジに付けて、定着はフィキサチーフというスプレーをかけて描いています。普通の炭だと、膠で定着させているものとか、炭自体を水で溶いている場合もありますし、ちょっと明確には分からないんですけども。私はもう完全に粉だけで描いています。

江上 私、松長さんにタイトルの意味を知りたいです。結局、結果的に説明ないままきちゃったから。

松長 最初は□△○じゃなくて、とりあえず伏せ字にしたタイトルにして「一積もれば一となる」というようなイメージで、何かが集まることで

うなるやろうみたいなところをやってもらえないか、みたいなイメージやったんです。

江上 その時点で、園田女子大学とのプロジェクトであるということは決まっていた？

松長 決まっていたので、最初に野原さんに話した時に、こういうプロジェクトの中で作品を作ってもらってということは可能なのかという形のご相談をして、その時に、たくさんの方が関わったり、もしくは人だけじゃなくいろんな機関が関わるとたぶん思いが違ふものが集まるだろうと思って、それがどのようになるのかなっていう表現をどうしようかと相談して、伏字は野原さんが□△と○にしようって。

野原 そんなことありました。順番、並びはこれがいいって言うふうに、その時は全然遺跡とか関係なく、見た目の感じで決めました。

江上 角が取れていくって感じなのかなと思ってたんですけど。

野原 河川の石のイメージ。

江上 そうそう。四角いもんとか三角も、だんだん丸くなるんや、と。年齢とともに丸くなるような。

野原 それは全然思わなくて、いろいろパソコンで打ってみてこれ変だなとか、ビジュアルの感じで決めました。

江上 深い意味はなかった。

松長 そういうことです。

A-Lab Workshop

1日公開制作 & ワークショップ

野原万里絵さんと一緒に、インスタグラムの投稿写真から収集した「形」を壁に貼り重ね、作品を広げていきました。

講師 野原 万里絵さん(出品作家)
日時 平成30年1月13日(土)
午後10時半～、午後2時半～
場所 あまらぶアートラボ(A-Lab room2)
参加者数 21名



園田学園女子大学の授業風景

A-Lab では初めて、地域の大学と連携して取り組んだ展覧会です。作家の野原さんが大学の授業に参加する等、1年を通して準備を進めました。

大学で「炭とパンで絵を描く」をテーマにワークショップを

平成29年7月15日(土)



計測した身体の形を切り抜く



木炭とパンを使って描く

A-Labで展示作品の制作・設営を

平成29年11月26日(土)、12月2日(土)・3日(日)



マンホールの型どり



型紙作り



部屋の養生作業



木炭画の制作

A-Lab Exhibition Vol.11 2017年 12月9日～1月28日

も積みれば○となる

野原万里絵個展 園田学園女子大学つながりプロジェクト

主催/協賛 共催/園田学園女子大学 協力/ペイ・コミュニケーションズ

野原万里絵個展

「□△も積みれば○となる」

園田学園女子大学 A-Lab (園田学園女子大学)

2017年 12月9日(土)～1月28日(日) (休日は、12月30日～31日(休))

会場/会場 A-Lab (園田学園女子大学)

A-Lab Exhibition vol.11は野原万里絵個展「□△も積みれば○となる」を企画します。本展はA-Labで初めて、地元の大学と連携して取り組んだ展覧会です。

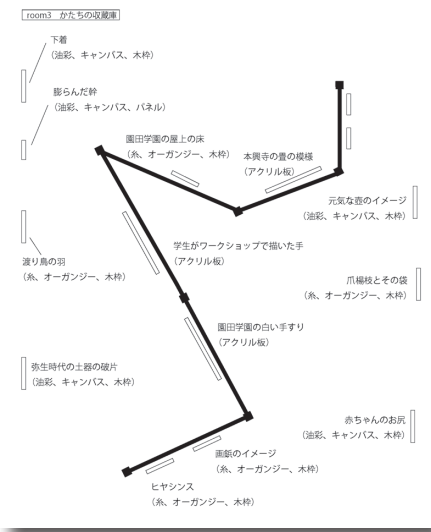
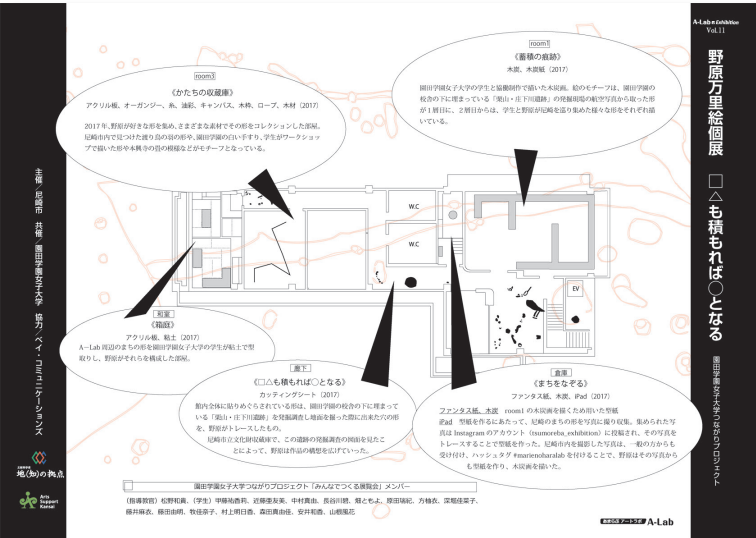
野原万里絵、Akahira Mami

2017年 12月9日(土)～1月28日(日) (休日は、12月30日～31日(休))

会場/会場 A-Lab (園田学園女子大学)

主催/協賛 共催/園田学園女子大学 協力/ペイ・コミュニケーションズ

フライヤー



会場配布資料

あまらぶアートラボ A-Lab archive vol.13
Exhibition vol.11 野原万里絵個展「□△も積みれば○となる」

発行
編集
制作

尾崎市 シティプロモーション事業担当