

# A-Lab

archive  
vol.11

**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



A-Lab Exhibition Vol.9

うごくコトはオモシロイ

原 倫太郎 Hara Rintaro

東田 幸 Higashida Miyuki

米子 匡司 Yonago Tadashi

うごくモノ  
うごくイロ  
うごくオト



フライヤー

あまらぶアートラボ A-Lab Exhibition Vol.9

## 「うごくコトはオモシロイ

うごくモノ うごくイロ うごくオト」

### ■目次

「うごくコトはオモシロイ うごくモノ うごくイロ うごくオト」 出展作品 03

原 倫太郎 03

東田 幸 07

米子 匡司 11

ワークショップ 「スチロールボールをころがそう」 原 倫太郎 15

ライブパフォーマンス 米子 匡司 17

アーティスト トーク 「原 倫太郎×東田 幸×升田 学」 19

会場配布資料 29

## 上昇と下降



### 原 倫太郎 Hara Rintaro

1973年生まれ、神奈川県出身。Sandberg Institute修了(アムステルダム)。近年の展覧会に、2016年「鉄道美術館展」川崎市岡本太郎美術館/神奈川、個展「上昇と下降」Ayumi Gallery Cave/東京、2017年「北アルプス国際芸術祭」/長野(原倫太郎+原游)。国内での受賞歴多数。



痕跡 # 4



**東田 幸** Higashida Miyuki

1980年生まれ。兵庫県尼崎市出身。2004年京都造形芸術大学洋画コースを卒業後、公立学校での教職を経て、2017年京都造形芸術大学院総合造形領域修士課程修了。2003年京展(入選)、2004年卒業制作展(学科賞)、2017年修了展(大学院賞/同窓会特別賞)など。

問う v-u- # 4



pivots



**米子 匡司** Yonago Tadashi

1980年生まれ。大阪府出身。近作は、電球をオシレーターに使った音楽作品《Lal》や、町の地図を元にフィールドレコーディングと演奏を組み合わせた《地図》シリーズなどがある。SjQ、およびSjQ++メンバーとして活動。同グループにてアルスエレクトロニカ準グランプリを受賞。





A-Lab Workshop

## スチロールボールをころがそう

スチロールボールに色を塗り、ビーズやシールで飾り付けて、オリジナルのボールを作りました。最後にロープのコース上で転がして遊びました。

講師 原 倫太郎  
日時 平成29年8月19日(土)／午前10時半～午後0時半  
場所 あまらぶアートラボ(room2)



## ライブパフォーマンス

物理現象や電気の周波数によって音を鳴らしたり、水が滴る音、米子さん自身が演奏するトロンボーンの声が合わさり、A-Lab が素敵な空間に包まれました。

出演 米子 匡司  
日時 平成29年9月23日(土)午後6時～午後7時  
場所 あまらぶアートラボ(A-Lab ロビー)



## 動き続ける、瞬間

出演 原 倫太郎、東田 幸、升田 学  
 司会 シティプロモーション事業担当課長 松長  
 日時 平成29年8月19日(土)／午後2時半～午後4時  
 場所 あまらぶアトラボ(A-Lab ロビー)



**松長:** 今回の展覧会では、原倫太郎さん、東田幸さん、米子匡司さんの三名が、それぞれ違う表現で「うごく」作品を展開しています。今回のトークは米子さんは都合が合わずお越しいただけていませんが、「うごく」ことについて、そして作品について、升田学さんをゲストに迎えて原さん、東田さんの3名でお話いただきたいと思います。升田さんはアーティストでパフォーマーでもあります。身体を使って表現する維新派という劇団に所属されていました。自身の肉体を使った、「うごく」ことをふまえて、お話しいただけたらなと思ひまして、今日は進行をお願いしています。まず升田さんのほうから、これまでの活動などを紹介していただいて、その後トークのほうに入っていたらと思います。

**升田学さん (以下 升田):** 僕は劇団維新派というところで役者としてパフォーマンスしていました。パフォーマーという側面とアーティストという側面を持っているということで、今日のトーク進行に当てていただきました。

維新派は、野外に巨大な劇場を役者が建てて自分たちも出るという変わった表現をする、関西を拠点にしている劇団です(2017年12月解散)。1970年から活動を開始してまして、僕自身は1997年から2008年まで在籍していました。セットを組み立てて、コンクリートでプールを作って水を敷き詰め、湿地や運河の表現にした舞台に立ったこともあります。他に30度の傾斜舞台に立つなど…。



升田 学さん

代表は常に、立つことすら困難なところに役者を立たせ、その身体を見たいという人でした。役者はそれに対応しないとイケないんです。表現というより、行為を追求する舞台に立っていました。退団後は、「夜のことば」という、言葉をヒントにしながら身体表現をしているプロジェクトをやっています。今回は「うごく」というテーマの展覧会ですので、身体を動かすという側面からも切り込めたらなと思っています。

もう一つの側面についてですが、私はそもそもグラフィックデザイナーを目指していたんです。今もしているんですけどね。その延長線上で針金造形を始めたのですが、2004年に発表する機会を得て本格的にアート活動を始めました。一本のワイヤーを曲げて線画で描いているような作品です。昨年伊丹市立美術館と工芸センターの間にあるフリースペースで、6~7メートルの天井部分に作品を張り巡らせまして、空ごと鑑賞する、という作品を制作しました。背景を作品にしています。それでは、まずお二人の作品の紹介をいただきます。

### デジタルとアナログのズレを

**原倫太郎さん (以下 原):** わたしは大学時代からずっと動く作品をつくっています。升田さんと同じデザイン科出身です。大学時代はアナログ的な作業でデザインをしていました。ただ、平面でおさまる作品が苦手で、大学3年ぐらいから立体に興味があわき、制作していくなかで、オランダの美術の大学院に2年間留学をしました。ちょうど小学生の頃にファミコンが出てきたり、大学生の時に、コンピュータが日常に入ってきたり、感受性が高い時にアナログからデジタルへの移行がありました。モーターとかアナログ的なものを使って、デジタルとアナログのズレをあえて表現をするというのがおおまかなコンセプトです。

最近はいろんな芸術祭が流行ってますけど、私も参加する機会を頂いています。越後妻有トリエンナーレという日本の芸術祭のなかでも大きいものがあります

が、2012年と2015年に参加しました。芸術祭の目的の一つとして地域おこしというのがありますね。美術館やギャラリーで展示するというのではなく、野外や廃屋などで作品を発表します。使われなくなった旅館を作品で埋めてくれという話もありました。地震があった影響で館内がハチャメチャになっていた。すごい広いところで、奥の空間が宴会場でした。

**升田**：どういうルートで声がかかるとですか？

**原**：ディレクターの方からですかね。作品を作るだけでなく、展示会場のデザインもしました。廊下の壁に色を塗ったり、絨毯を剥がしたり。また、ワークショップをしたり。大広間では巨大な影絵の作品を展示しました。

**升田**：影は僕も好きです。回るんですか？

**原**：はい。(過去に制作した作品を見ながら)これは「ヒンメリ-反射」という作品で、フィンランドの農家の人たちが豊作を祈るために、藁をつかってモビールを作るんですけど。僕はストローに蛍光塗料を塗って作りました。コンピュータ・グラフィックスをイメージしています。お客さんがこの空間に入って、よく見るとコンピュータ・グラフィックスじゃなかった、みたいな。

**升田**：今ぱっとみて映像作品なのかと思いました。

**原**：デジタルとアナログのすれみみたいな表現なんです。なんでこれを新潟(妻有)でやったかという、新潟はお米の産地だったり野菜がおいしかったりして、農家の人が多いのでフィンランドと繋がるというか、



原 倫太郎さん

同じような冬の寒さや、風土ということ。

**升田**：その土地が持っているものをヒントにしたんですか？

**原**：そうです。「ファンタスマゴリア」という作品では、スクリーンを数10枚天井から吊り下げて、その中に巨大な回り灯みたいなものを10個ぐらいセットして、影の中を鑑賞者が歩くという空間を作りました。影は現地の高校生や中学生の姿を撮らせてもらいました。最近では、「北アルプス国際芸術祭」のインフォメーションセンターの空間デザインを頼まれました。駅前パチンコ屋だったところなんですけど。可愛い空間にして、ここから芸術祭が楽しめるというイメージで作りました。

**升田**：もう店舗設計ですね。

**原**：はい。床は人工芝を敷いたり、パーティションを立てたりして。天井の照明がパチンコ屋みたいな感じで残ってますけど。北アルプスでは、一軒家を全部作品化した空間も作りました。天然水が有名なので、水を使った作品をと思って、巨大なシャボン玉を生成する装置をつくりました。手動でロープを引かないといけないんです。だから毎回違う形のシャボン玉ができます。こういう感じで芸術祭で発表するときは、その土地に合った作品を制作しています。

デジタルとアナログの変換という、「匂いがかかれるかぐや姫」という本を出版したことがあります。

**升田**：これがめちゃくちゃ面白くて買いました。かぐや姫とか童話を一回英語に変換して、もう一回日本語に戻すというものですよ。

**原**：ここに入ってる昔話は誰もが知ってる話ですが、それがグーグルとかヤフーとかの翻訳ソフトで英語に自動翻訳して、もうこの英語自体がおかしいんですけど。15種類の翻訳ソフトを使ってるので、たくさん訳が出てくるんです。それをまた日本語に再翻訳すると、合計100種類ぐらいできるんです。それを自分で組み合わせています。例えば「かぐや姫」という単語でも、ソフトによっては、英訳できなくて意味

不明なものできたりして、それをまた日本語に戻すと違うものになります。その訳の中で僕が面白い言葉だと思ったのが、「においがかがれてすぐにプリンセス」。「かぐ」は「においを嗅ぐ」、「や」というのが「～するやいなや」という意味になってるんです。するとこの主人公はいつもにおいがかがれているということに…。他にもいろいろあります。桃太郎とか。「あるところにおじいさんとおばあさんが…」という文が、「某所に老人が…」になったり。誰もが知ってる日本の昔話だからこそ、違ってくるのがおもしろいですよね。

**升田**：続編は出ないんですか？

**原**：出たんですけど、売れなかったんです。リーマンショックと重なって(笑)でも2年ぐらい前に再プレイクして。ツイッターとかで話題になりました。

## 変化する、その痕跡を捉える

**升田**：では次に、東田さん。以前は教職につかれてたんですよね？

**東田幸さん(以下 東田)**：はい。大学は芸術大学を卒業したんですけど、それからはアートのことを一切しなかったんです。教職を10年続けて、でも2年前にやめようと思って。

**升田**：何かがあったんですか？

**東田**：最近のご時世で10年目研修というのがあるんですよ。免許更新というか。実習科目の中で芸大も選べたので、久しぶりに芸大に行ったら、学生のほうをやりたくなって、やめました。学部時代は洋画コースというところにいたんですけど、その中で立体的なこともしたりして。(過去に制作した作品を見ながら)水槽の中に金魚が入ってる作品を作りました。コップの底に穴が空いて、水面が上がっても水がこぼれないような仕様になっているんですけど、そこを20匹ぐらいの金魚が泳いでるんです。自分のなかのものを表現しようと思うと、平面よりも立体的な方が表現しやすかったなと。これは卒業制作で作った作品なんです

けど。平面と立体を対で見せるというような表現で展示をしました。自分の思考が動き続けている、そんな感情のイメージというような表現をして。動くことの、その時というのを留めたかったんです。でも学校を出たら、こんなことでは生きていけないという現実を見ちゃったのと、教職のほうも面白くなってきたので教職につきました。

教職時代の最後の頃に、自分の中でのドローイングのようなものを作りました。毎日給食の牛乳の蓋を集めるのが趣味な、わりと地味な先生だったんですけど。消費期限が毎日刻印で刻まれてる蓋を、毎日ちょっとずつ集めるのが好きだったんです。自分で飲んだやつです。すると結構な量になってきて、これは面白そうだと思います。教職やってると、すごいスピードで一週間が過ぎるんですが、同じ日々の繰り返しだけど、小学生相手だと毎日変なことが起こるんです。え？まさか！みたいな。ちょっとした変化ということに、この蓋が使えるんじゃないかと思って。表は牛乳の蓋なんですけど、その裏に綺麗なと思う雑誌の切り抜きを貼りました。これをちょっと動かしてみたいなと思って。

**升田**：下は鏡ですか？

**東田**：下はミラー板になってて、カレンダーにしちゃおうと思ったので、一応30個並べて。ちょっと遊びですけど、形にしたら誰かに見せたくなくて、身近な人に見せたりして。日曜日は牛乳もらえないので、ないですけどね。私だけの楽しみなんですけど、蓋にはそれぞれ「K」とか「J」とかの刻印の違いがあったり。

**升田**：これはどういう意味なんですか？

**東田**：多分これ機械が違うのかなと思うんですけど。そういうのも楽しみで。

でも私にしたら、なんでもいいわけです。私のなかの浮遊したような表現を、何を素材として使えるかということなので。原さんが言ったように、デジタルとアナログっていうか、尼崎出身であることもあって電光掲示板が身近なもので引かれてたんですけど。毎日

が生まれては消えていくようなものとして、表現できないかなと思って。電気じゃなくてアナログ的な何かということで、砂鉄を素材として使おうと思って。この作品の初期は、「存在」という文字が上まで登って、崩れる。「存在」がくずれていく様子を見てみたかったです。だんだんそこに残る砂鉄の色自体が存在を表しているなと思って、作品から文字をなくしました。次に色も欲しくなって、カラーパリエーションを増やしたりして。

そうすると次は、下から上に描き上がる形態なので、高さも欲しくなって。この作品は、ただ見るだけじゃなくて、体感してほしいくて、展示空間の中でできるだけ下から上に伸ばしてみようかという感じで、約6メートルぐらいある作品を制作したんですけど。ここまでくると6メートルあるので、下にも痕跡が残るんですね。こんなかんじで、今日明日後日という時間を刻んでいくものというものに対して、だんだんと興味がかなり集中して。まだまだ伸ばしたくて、もっと高さが欲しくなって。今ちょっとおもしろい空間のアトリエにいます、アトリエの吹き抜けの高さが9メートルぐらいあるので、作品も9メートルまで伸ばしました。

**升田**：9メートルのベルトコンベアがあるんですか？

**東田**：それなんですけど、3人とも、今回場に合わせ作品をつくっていますよね？わたしもベルトさえ長いものがあれば、という感じで、長さを調節できる形態にしています。

痕跡をプラスしていくことをやっている、次はだんだん減らしていくこともやってみたいなと思って、砂糖を使って作品を作りました。これは、ただくずれていだけなんですけど。砂糖を加熱して人工的に形を作って、変化する様を見せていくという作品です。形態は維持しないので、これも動き続ける作品ですね。

私は、時間と変化ということに対してテーマがあるというか。この時は砂糖を使いましたが、もうちょっと残せないかなということ。フォトグラムという手

法で、暗室の中に入って、葉を塗った写真用紙にさっきの砂糖を置いて、光を当てています。そしたら光が通過しているところと、通過しにくかったところが白黒反転して、何も無いところは黒で、光が通過しにくかったところは白で残ります。これはモチーフが抜けた状態というか、影でしかない。変化するものの痕跡を表現しています。いつも、どういう風に作品が変化するかということまでをしっかりと考えて作ってんですけど、わたしもどうなるかわからない作品を作ってみたいと思ったのが、今回の作品のシリーズで、和室の畳にある作品なんですけど。中にロボットをいれて、自分では何も決めずに、サイコロで偶然を使って、描いていきます。

**升田**：初めて写真で見た時ショックかと思ったんです。

**東田**：砂鉄なんです。下にマグネットが入っていて磁力で引っ張っていくというものなんですけど。

**升田**：こんなカラフルな砂鉄があるんですか？

**東田**：作りました。世の中には黒い砂鉄しかないので、これに着色をして、液体をつけたらヘドロになるので、パウダー状でチョークのような粉状のものを使っています。

## 予想外を求めて他者に委ねる

**升田**：お二人とも、作品が自分の手からちょっと離れるというところにある感じがするんです。東田さんはロボットに任せて絵が生まれたり、原さんはイメージに何かこう変換するときこの手を離れていく感覚、なぜそれを求めるのでしょうか？

**原**：シャボン玉の作品だと、シャボン玉を作る人が毎回違うので、ロープを引くスピードとか気温、湿度とかによって作られるかたちが変わっていくんですけど。私はシステムは作るけど、その先はそれを作るのは体験者に任せて。そこでは自分の手から離れて他者と共存できる。作品は私の中で作って完結させるものではないと思っています。自分に足りない部分が補完されていったりするんです。さっきの本でいえば、コ

ントロールできない、機械から出された言葉。そういうところで、ボールも同じ設定でも空間によってスピードが若干変わってきたりとか、気象条件によっては静電気が発生して止まったり。自分が想像もし得ないことが起こるわけなんです。

**東田**：作家ですから、作品の想定はするんですけど、その先が分からないということにわくわくするというか。大人になればなるほど。だんだん分かってきちゃうことも多いしね。それを追求することも面白いけど、予想外がほしい。それをわたしも目撃したいし、作品にしても自分の中が変化することもある。今日もわたしの作品の解説を、一生懸命松長さんがしてて。自分が作り出したものなのに、もう松長さんのものになっているということが、この「うごく」作品ということを考えて面白いし、わたしの予想外のことを起こしてくれるその行為についても関心がある。そのこと自体が作品なんじゃないかなとも思います。

**升田**：アートも演劇も、観た人が作家に答えを押し付けられるとおもしろくない。社会的メッセージが強過ぎて、こうだと言われるとちょっとずれてるということがあるんですけど。解釈の余地を残してもらって、自分なりに引き出して落ち着くという解釈できる。そういうことがいいなと思って。二人ともそれがすごいいっぱいあるので。一緒のものがないので、これはこうだというのがない。考えれる余地があるのいいなって。

同じ瞬間がないという僕の話になるんですけど、演劇も絶対一緒のものがないんです。役者の体調やお客さんの反応とか。でも練習したものを再現しようとはしてるんですね。

## イメージに合う素材を用いる

**東田**：ここあまらぶアートラボは特にいろんな層の方が来られるので、私たちのような残念ながら知恵のついた人じゃなくて、本当に純粋な子ども目線っていうものを、敏感に感じれる場所ですよ。

**松長**：下が保育所なんですけど、今回も2日目に保育所の子もたちに来ていただきました。

**升田**：東田さん面白いエピソードありましたよね？

**東田**：はい。大学の中に保育所みたいなところがあって、毎日10時ぐらいに登所してくるんですけど、私の作品を見て、中がざわざわしてるので、何が入ってるの？と聞くんす。その時はロボットを3台ぐらい同時に入れてたんですけど、私は、ネズミだよ！とこっそり言ったら、その子が次の日チーズを持ってきてくれて。今回も私の作品を見た子どもが、エレベーターが登っていく！とか勝手に言ってるんですよ。すごいなと思って。原さんの作品も、あ！イチゴがきた、次はチョコがきた！とか。何かから何かを連想するというか、見たものを自分の物に吸収するその力というのがすごいなと。



東田 幸さん

**升田**：それ大人になると失っていきますよね。

**原**：でも東田さんの根源的な作品というか、うごきが見ただけじゃなくて、体験できるような作品になっている感じがします。

私の子ども時代の体験でいうと、どちらかという線路の上をずーっと走っているのが好きで。東京のお茶の水に地下鉄が交差するところがあって。

**升田**：線路自体が交差するんですか？

**原**：立体的に、です。駅も橋の上から見えてすごく気持ちいいし、立体交差をするのが好きで。ある程度決まった線路の中でのちょっとした自由というか。普通

の平凡な小学生でしたけど。それぐらいしか覚えてないです。

**升田**：維新派も台本がすごい決まっています。その制約の中でやるんですけど、何かが起こって、その時に出る即興がすごい。それがよかったからといって、それを次の日にやるとエライ目にありますけど…。制約を大事にしたうえで自由ですね。東田さんはどんな小学生でした？

**東田**：図工はあまり好きじゃなかったです。なんでかという、今日はこれを作ります、とかいうのは、先生の中でゴールが決まってるんですよ。それに向かって今日はいくのかと思うと、子どもながらにちょっと萎えちゃう。それよりも、家でカレンダーの裏に何か描いたりするほうが好きでした。今日は扇風機あるから描いてみようかなとか、素材だけ渡される方が。これをしなさいと言われると、全然イメージがわかずダメでした。

**升田**：僕も中学生のとき、美術部がみんな一緒に黙々と描いてのを見て、怖くなって2日でやめました。なんで一緒にやってるかわからん、と思って。それは多分ゴールが見えてたんでしょね。その後テニス部に入りました。体の操作の仕方を見てるのが好きで。超一流の人の動作を見るのが好きなんです。イチローとか。どの力を加える為に、どの関節をどのタイミングで動かすのか見てるだけで楽しいし、それをイメージして、割とできるほうなんです。そんなことやるんや、っていうのを観察するのが好きで、それを実際にやるのも好き。維新派に出会った時は、すごいことやってんって。超一流アーティストを見たときに似た衝撃がありました。大阪でそれを見た一週間後に新人募集のDMが届いて、迷わず応募しました。

**東田**：私の場合、作品をつくることは特別なことなのではなくて、最近の夢とか妄想とかまだかたちになっていないものやもやもやっていうものを、砂糖や砂鉄の動きだったら、具現化して他人に見せるんじゃないかな、というところをやっている。表現できるんじゃないか

など。

**升田**：素材はこれからも変化していくんですか？

**東田**：今回のこの感じだったら、金魚使おう！みたいな感じのそういう素材選びです。素材から入ってないです。金魚の作品は、幸せな食卓っていうのが自分の中のタイトルなんです。家族の中の食卓って、自分と誰か、その中の世界で、なんかを行ってるといような、感情を交信し合うコミュニケーションみたいなところがあるなと食事をしながら思ってた。そのイメージをかたちにしようと思うと、金魚でした。ファンタジアですから、100%そのかたちじゃないですけど。砂鉄を使った作品でいうと、自分が前にしか進まないし、その前には戻れない。過去、現在、未来だったら前にしか進まないの。あと、下から上に上らせてみようという、自分は不可能じゃないですか。それをファンタジアの世界だったらそうなるかも、みたいな。

**升田**：食卓の姿見てみたいな。違うことしてそう。

**東田**：普通ですよ。

**原**：アイデアがあってそれを作品にしていって。

**東田**：そうですね。こういう感じ、というのがあって、歩いてるとこの素材使えるかも、と出会うと形になるという感じです。結構前から考えてることとかが、全然かたちになってなくて、この素材が出た！みたいな感じで作ることもあります。今回の作品も、家電製品のロボット使ってますけどあれは10年前とかにはなかったの、具現化できないですよ。原さんはアイデアストックとかあるんですか？

**原**：全然ないですけど（笑）作品作るときは、なんかこうアイデアというかもやもやしたものがあって、それが何か他の現象や構造を見たときに、くっついたりとか…出会いは、それがすぐの場合もあるし、そうでない場合も。次のアイデアは、今回東田さんの作品と米子さんのを見たので、それを参考に（笑）

同世代の人がどういう作品を作ってるかすごく興味あります。東田さんの砂鉄が動く作品は、僕も以前考えたことありますけど、僕がやったら色は付けられない。

ただ、こう動くというよな。ここまで考えたっていうのはすごいなと思います。

**東田**：褒められた…（笑）今回「うごく」ですけど、この3人の作品を逆の発想で「うごかない」だったら、どうなるんだろう。私の作品が動かないってなったら、作品として成立するのかなと。原さんの、米子さんの。動かないだったら。だから動かっていうところに、やっぱりざわざわするのかなとか思ったりします。

## メンテナンスや保管について

**原**：動く作品はメンテナンスがすごい大変。何回か壊れたりして。そうするとその度に現場に行かなくちゃいけない。なるべく壊れないようには作りますが、それでも壊れたり調整しなければならなかったり、完全な形でずっと展示するのは難しい。動かないメディアで動きが感じられる作品を作れば、一番いいですね。あとは保管するというすごく切実な問題がある。シャボン玉の作品は壊しちゃったんですけど。ほとんどが倉庫で眠ってる。その時に大きい作品を作っても、今回の面積的には大きいんですけど、全部解体すれば小さくなります。ポンドとかも使わないです。伸縮する作品とかもあって、最終的に小さい箱になります。それも含めた作品です。保管されることが大事なので。

**東田**：すごく分かります。私の作品は、布に定着しなかった砂鉄はしっかり回収して、布は巻きます。下の土台はベニヤをパズルのようにして組んでいるのでコンパクトに重ね合わせて保管します。ポンドは一切使わずに、曲げ合板を使っているの、ちゃんと解体するとベニヤが何枚かと合板の板がたくさん出るというだけなんです。設計図のうえで考えてから広げます。

**原**：そう考えると升田さんは身体だから…。

**升田**：身体のメンテナンス大変ですよ。いまは頻繁には舞台に立っていないので、美術とグラフィックデザインの間隙に走ったりしてるけど、筋肉がどうしても痩せてしまいます。30分ぐらいのコンパクトなトレーニングをして、なんとか…。前は季節労働者みた

いな生活を送ってたんですけど、半年間ほぼ維新派にささげていたので、身体が作られていました。半年前に台本の一部があがってきて、ひたすら刷り込み作業をして体に覚えこませます。美術に関して言うと、維新派の場合は1か月以上かけて舞台セットをつくります。そして解体後は全て破棄なんです。だから解体のことはあんまり考えてない団体でしたね。今は、さっきスライドで見た「絵空事」っていう作品も、解体することをほぼ考えずに作りました。

**東田**：あれは一本なんですか？

**升田**：あれは、パーツパーツは一本ですけど、最後つなぎ合わせます。半年ほど飾らせてもらったんですけど。ずっと飾ることを想定してなかったんで。今は1.5メートルぐらいのサイズにフレームを用意して貼付けて、その他は処分して。同じ状況とか大きさでは飾れないけど。

**原**：どれぐらいの細さ？

**升田**：1.6ミリです。照明当たるときに影とかを出せるように。変化するっていうところでは、背景に空っていうのをずっとやりたかったんです。でもそんな場所なかなか提供もしてくれないし、見つけられなくて…、空の写真撮って背景にとかはしてましたけど。

## うごくコトはオモシロイ！？

**升田**：そろそろ時間ですかね。じゃあ改めて「うごく」とは何でしょう？

**原**：動かっていうのは赤ちゃんとか、うちの猫も、作品作ってるって追いかけたりするんですけど（笑）うごくものに対して、赤ちゃんにとっては得体のしれないものが動いている。大人であれば、この動きは何を現しているかとか、いろいろ知ってる。それぞれの世代で動きを楽しむことができる。エッシャーの「上昇と下降」という版画があって、それは人々が階段を昇るようにも見れるし、降りているように見える様子が描かれています。今回の作品も、角度によっては、ボールが上っているように見えるし、下っているよう

にも見えるというつもりで作っています。新潟では、この作品を真夏に展示したんですけど、雪玉がとんでるようなイメージに変換してやりました。様々な世代や人種、地域…アートにあまり興味がない人でも「動き」は自分の体験とコネクトすることができるので、そういう意味では、「動くアート」はとても有効的で魅力的だと思います。

**東田:**快感ですよね、動くっていう。動くってなると、シンプルな構造でないと。あと、動くものはかっこいいものが多いですよね、車とか。美術の作品ではないけど、美しかったり単純明快でミニマムなもの、簡単であるものなのかなと。動くとおもしろいんでしょうね。誰が見たとしても、色が動いてるとか、ものが動くとか、光が点滅するっていうだけなのに。動く作品って目だけで追いがちなんですけど、ここは会場に来られて体感する場所なので、五感で感じるというか、そういうことに対してなんか反応しちゃう。動くことに対して。

うごくコトはオモシロイ

うごくモノ  
うごくイロ  
うごくオト

原 倫太郎 Tetsu Harano 東田 幸 Hirosada Miyuki 米子匡司 Yukiyo Tadokoro  
主催・助成：福井・バイ・コト・ユニーション（福井県庁・FPO 福井県観光局・福井県、山本健造）



■原倫太郎 《上野と下野》(2017) スチロールボール、ガラス、モニター、アルミ、木材  
 観覧客がそれぞれのボールが、ニュートラムの遊園地に降り落ちた遊樂具の木のボールを転ぶこととしたスピードアトラクションです。ボールは壁や柱へ当たって直線だけでなく曲がり角を突入、天井の高さから落下して観覧客を驚かしながら下りていきます。また、ボールが降り終わる箇所には全員が踊り始め、ボールが落ちる「ゴトウ」、「カタツツ」という音が何層も同時に響き、ミンタムなリズムを奏でるところ心地よい音楽も流れて行きます。観覧客は転がるボールの軌跡をまろく見て、また転がるボールが戻り、観覧客が降りてくる様子に驚きながらも楽しむ、ソングなども注いで身体への刺激を引き起こします。

■米子匡司 (pivot) (2017) 電子部品、磁石、浮き球、アルミニウム、木材、ラテックス、ミニター、鉄、エアコンプレッサー  
 アンドロイドのプラトニックの振り子運動をきっかけにして、観覧客が操作を行います。音はなんらかの動作（振動）そのものですが、この装置の振動の中には、材料に負たかまに振動を生産するものもあり、それは、本来は別の目的のために作られてしまう仕組みがあります。時間によっては、外から観覧客の手を伝いながら振動も伝えます。装置が壊れてしまったり、観覧客が怖いと感じたとき、観覧客も勝手に止らなければなりません。

■東田幸 《船路》#4 (2017) フォト、磁石、磁鉄  
 舟の土船を切り直し、自然光を利用して舟を構築しています。電化された船の船体は、過去の船へを古き昔に、船をまたもどかして、船の土船を突入、元の舟をまたもどかして古き昔に船が戻ります。

■《問う》 #4 (2017) ベルトコンベヤー、磁石、磁鉄  
 転とは、時間や權力の押付けで他人の足音や音を存在です。私はそこに居られない、居るにも居られない、また、過去から未来に連続して居るも居らない存在です。置き続けるのは誰かのことなくして、過去の時間への音を押し付けられ、そして、人と人を突き、私の足を踏んで逃げられないように感じます。

あまらぶアートラボ A-Lab

会場配布資料

あまらぶアートラボ A-Lab archive vol.11  
Exhibition vol.9「うごくコトはオモシロイ  
うごくモノ うごくイロ うごくオト」

発行 編集 制作  
 尼崎市 シティプロモーション事業担当