

archive
vol.23

A-Lab Exhibition Vol.21

物語の
ものがたり

A-Lab
あまらぶ アートラボ

尼崎市

A-Lab archive

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

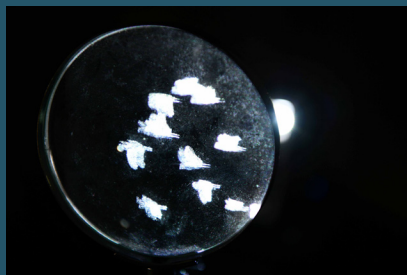
さわひらき
蓮沼昌宏
坂口佳奈・二木詩織

物語の ものがたり

目次

■ 出展作品	
さわひらき	1
蓮沼昌宏	3
坂口佳奈・二木詩織	5
■ 【同時開催】 ソバットシアター立体アニメーション撮影セット公開	7
■ ワークショップ 「あなたのソレと私のコレを交換する」	9
■ ワークショップ 「尼崎アニメーションラボ」	10
■ アーティスト・トーク	11
■ 展覧会フライヤー・配布資料	25

■ 出展作品



《wall》 (2018) 5'20" colour , silent

留守中に家の中で起きているかもしれない出来事を映像で作り出した作品。しかし、それらを隔てる壁があるためにそれを見ることができない。作家自身が以前、窓のない地下室で生活していた時に、外で起きている出来事を目視して体験することができなかった経験から、自分の意識を外に置き再度室内を覗いてみて、家の中で起きる出来事を作り出そうとした。



《absent》 (2018) 4'40" colour , stereo

過去に見た風景や所有していた物たちのコラージュ作品。そこにはすでに存在しない風景や物をつなぎ合わせて、再び想像のイメージとして呼び覚めます。それらはそこにあったことを確認するための手段として、しかし想像の中で物や場所の輪郭がぼやけ、再び形を持つ時は別の場所や物語に変容する。



さわひらき Sawa Hiraki

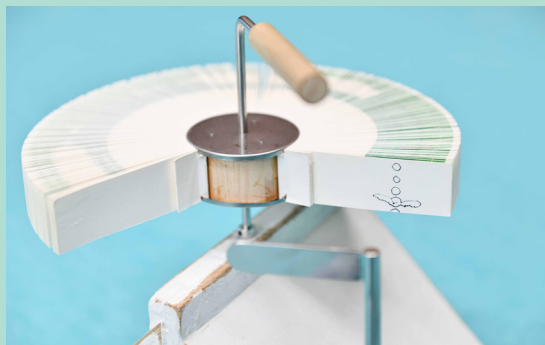
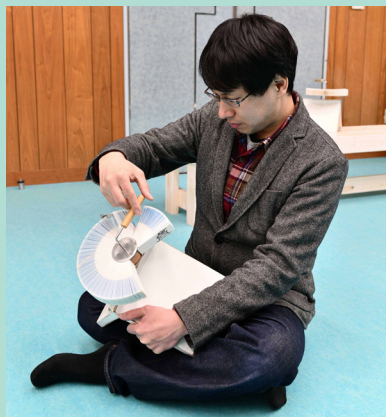
石川県生まれ。2003年ロンドン大学スレード校美術学部彫刻家修士課程修了。ロンドン在住。自身の心象風景や記憶の中にある感覚といった実体のない領域を映像・立体・平面作品などで構成されたビデオインスタレーションで表現する。



《dweling》 (2002) 9'20" b+w , stereo

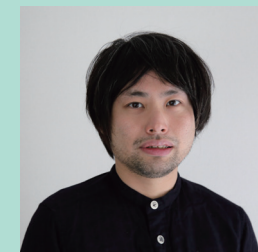
飛行機が作家自身の部屋の中を飛び交う映像作品。家の外を飛行しているはずの無数の飛行機が、寝室、リビング、キッチン、バスルームなどの室内で、まるで、普段見上げる大空を飛んでいるように、各部屋を別の土地に見立てて移動していく。家具や床に離着陸を繰り返し、現実と非現実の隙間を徘徊する。それは私たちが思い描く想像の空間や時間の中を境界なく旅を始める出発点になるような時間を表現している。

■ 出展作品



蓮沼昌宏 Hasunuma Masahiro

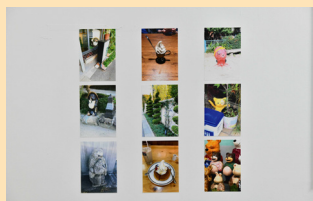
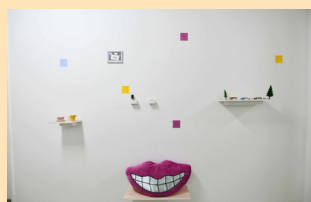
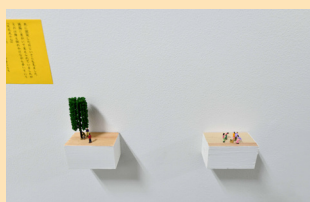
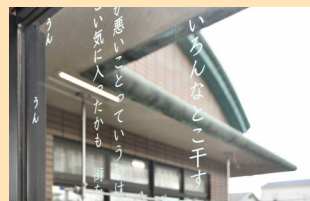
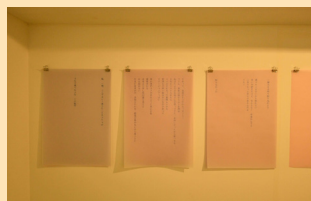
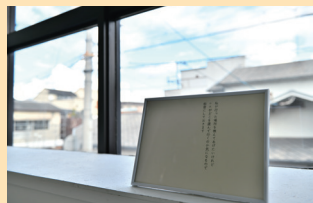
東京都生まれ。2010年東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程芸術学専攻（美術解剖学）修了。2016～2017年文化庁新進芸術家海外研修員（ドイツ）。19世紀後半に考案されたパラパラ漫画（フリップ・ブック）の原理で絵が動く装置「キノラ」によるアニメーションを中心に、写真や絵画を制作。



《鳩たちから話を聞く》

今回の作品をつくるため尼崎のあちこちを歩きました。ここがどんな場所で、どんな人たちがいるのか、かつてなにがあったのか。そういうのをひとつひとつ知っていくのと同時にそれらを取り上げて作品に盛り込む必要はあるのだろうかと疑問に思いました。ちがう場所から来たアーティストが取り上げることで、そこに住んでいる人はわざわざ取り上げないけど、取り上げると意味のある何か。そういうことを考えて、やがて疲れ、休憩のために過ごしたベンチで出会うのは鳩たちです。鳩たちから話を聞くようにして私たちの物語がつけられたりしてもいいかもしれません。

■ 出展作品



坂口佳奈 Sakaguchi Kana

熊本県生まれ。2019年武蔵野美術大学造形研究科修士課程美術専攻油絵コース卒業。

二木詩織 Futatsugi Shiori

神奈川県生まれ。2019年武蔵野美術大学造形研究科修士課程美術専攻油絵コース卒業。

2019年、京都の Gallery PARC が主催する展示プランのコンペティションで採択され、2人で絵画、映像、写真、物、地図など様々な素材で展開するインスタレーション「キャンプができればいいな。i wish i could camp」を発表。



《交換》

お互いに順番に尼崎に滞在し、手紙を送り合いました。手紙の内容は取るに足らない、他愛のないことが多かったのですがその中で、自分たちにおきた出来事が重なることがあります。偶然ですが、日常を共有し合うことでお互いは知らぬ間に影響し合っており、その結果から生まれた必然かもしれません。その些細な偶然が重なり合うたびに私たちは新鮮な気持ちで喜び、驚き、時には気持ち悪がったりもします。お互いに手紙が届くまでの数日や、電子メールの一瞬、相手の行動に触発され自分もあるものを買ったりする、ふと思いつく時間。それらが混ざり合って展示も成り立っています。「夜行バス」「左右の安全」「海岸」「滑り台のある風呂とドーナツ」「散歩」「人」「交換」の7つの章で構成されています。

■ 【同時開催】 ソバットシアター立体アニメーション撮影セット公開



ソバットシアター SOVAT THEATER
(中田秀人・細井浩和)

尼崎を拠点に活動する立体アニメーション制作チーム。2009年に発表した「電信柱エレミの恋」では、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞や毎日映画コンクール大藤信郎賞を受賞。現在次回作を制作中。

今回 A-Lab 展示室に大型の舞台セットを運び込み、次回作の撮影が行なわれました。また撮影セットを公開展示し、来館者の方々にアニメーション制作の裏側を鑑賞していただける貴重な展示となりました。



■ (関連イベント) ワークショップ

「あなたのソレと私のコレを交換する」

講師 坂口佳奈・二木詩織
 日時 令和2年1月13日(月) 13時30分～16時
 場所 あまらぶアートラボ「A-Lab」 ロビー、施設周辺



坂口さん、二木さんと一緒に A-Lab の周辺を散歩しました。その時に気になったもの、見つけたものを紙の上に絵を描いたり言葉に書き起こして、みんなで順番に見ながらどんな物語か想像しました。同じ時間に同じ場所を見て歩いていたはずなのに、みんな違うことに興味をもって、また新たな発見が生まれるワークショップでした！



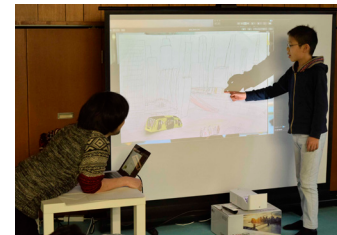
■ (関連イベント) ワークショップ

「尼崎アニメーションラボ」

講師 蓮沼昌宏
 日時 令和2年1月13日(月) 14時30分～16時30分
 場所 あまらぶアートラボ「A-Lab」 room1



「未来の尼崎」をテーマに絵を描いてもらいました。その後蓮沼さんと一緒に撮影をしてアニメーション加工を行い、最後にそれぞれが作ったアニメーションの発表会を行いました。描いた絵が動く様子に参加者のみなさん大喜び！これからの尼崎が楽しみになるワークショップでした！



A-Lab Artist Talk

出演 蓮沼昌宏、坂口佳奈、二木詩織、さわひらき (ビデオ通話)、吉川直哉 (ゲスト)
 日時 令和2年1月12日(日) 15時~16時30分
 場所 あまらぶアートラボ「A-Lab」 room1



トークの様子

吉川直哉さん(以下:吉川) 進行をさせていただきます、吉川と申します。よろしくお願ひします。皆さんお忙しう中お集まりいただきありがとうございます。「物語のものがたり」という展覧会で、今日はこの会場に3名のアーティストの方と、Skype(ビデオ通話)でロンドンからさわさんも参加という形でお話していきたいと思ひます。実は作品を今日来て拝見したぐらいなので、ひょっとしたら会場のみなさんと同じぐらいの印象を持てているのかなと思ひます。では作者の方に作品の簡単な解説をしていただきたいと思ひます。坂口さんと二木さんからお願いいたします。

坂口佳奈さん(以下:坂口) 今日ではよろしくお願ひします、坂口と申します。

二木詩織さん(以下:二木) 二木と申します、よろしくお願ひします。

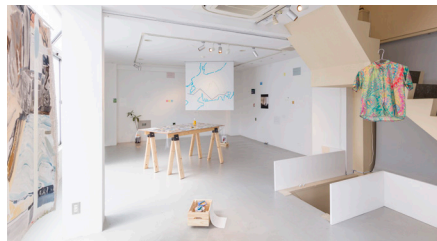
坂口 私たちは入口からroom3の廊下の端まで作品を展示しております。今回の「物語のものがたり」というテーマに沿って、私たちは尼崎に滞在してました。滞在制作ではないのですが、お互い別々の時期に尼崎に滞在して、その間に2人で尼崎と東京で手紙のやり取りをして、その手紙のやり取りをテーマに作品を作りました。

二木 どうして別々に尼崎に滞在したかという、この尼崎で展示をする前に昨年の7月に京都のギャラリー

で2人で展示をさせていただく機会をいただいて。その時の展示の様子がこういう感じのインスタレーションでした。これは私たちが住んでいるのは東京ですが、展示を京都で行うということだったので、「距離と時間」をテーマにして制作を始めました。その時私たちは歩いて向かってみたりとか、新幹線で行ったり、車で向かったり、バスとかも使ったりして向かっていて。

その時はずっと一緒に行動をしていて、その間に道中記というものを2人で書いていて。その道中記というのはその日があったかとか、日記のような形で2人で記録してました。

坂口 そうですね、こういう作品を私たちは2人でいつもユニットとして作品を作っているわけではなく、それぞれ個人の活動をしながら去年の4月、5月ぐらいから一緒に作品を作り始めたのですが、これが最初の作品に



キャンプができていいな。i wish i could camp/2018年

なります。そして今このA-Labで展示しているものが2つ目の作品になります。

二木 その京都の展示で感じたことがあって。2人一緒にいて別々の道中記を書いていたのですが、一緒に行動しているのに感じていることが違ったりとか、また同じことを印象的に思っていてそれを書いていたりして。一緒に居るのに違っていてことが結構面白いなと思て、今回の尼崎ではあえて別々に行って、道中記じゃないけどその手紙のやり取りでその日あったことを相手に報告することをやってみると今度はどうなるのかなというところで展示をしました。

坂口 物語というテーマに合わせて2人の東京での生活と、尼崎で滞したことをそれぞれの物語として捉えて、2人の物語を1つの新たな物語にして作品にできないかなと思ひ今回は制作しました。

吉川 お二人で制作されていることについて、いろいろと聞きたいことはあるのですが、後ほどお聞きしたいと思ひます。それでは蓮沼さんご紹介をお願いします。

蓮沼昌宏さん(以下:蓮沼) こんにちは。蓮沼と申します。説明ってすごく苦手なんです。例えば、ご飯屋さんに行ってちょっと高いお店だと、料理の説明をしてくれますよね。「これはこうなって、こうこうです。」って。あの時の説明を聞いている時間が結構苦しくて。この人本当に説明したいのかなとか思っちゃって。でもその人がいなくなって、食べるじゃないですか、美味しいなと思て、これはどういふものなんだろう、説明聞いとけばよかったなと思ふんですね。そういう時、奥さんはよく説明を聞くタイプなんです。だからもう1回聞きます。これはどういふものなんですか。そこでやっとなあそういうことかと思て、ようやく説明も必要だな。なんか本当に知りたいのかな、本当に知りたいんだら説明できるな、とかそういうことがずっと巡り巡っているんですけど。「キノーラ」っていうアニメーション、パラパラ漫画を見てもらったと思うのですが、20世紀初頭のイギリスで結構ブームになったもので、映画を作ったリュミエール兄弟が発明したものです。映画は今も残っていて年間何百本も作られるぐらい立派なメディアですけど、キノーラは流行ってせいぜい20年

ぐらいで廃れているんですね。もう忘れられているし、音も出ないし、表現できる映像の尺も短し、小さいし、大勢で見られない。ただメディアとしてはまだまだ表現され尽くされていない。実際回して見ると、止まっているのに動いて見えるみたいな、原初的な面白さがあります。僕はこの仕組みを使って表現することが全く苦しくなくて。「こんなに描いて大変でしょう?」と言われたりするんですけど、全然悩まないし淡々とできるし面白いなと思ています。キノーラでできる物語は結構限られていて、ささやかに小さいお話。激しい動きをしてもコマが小さいから分からないんです。だからそういう限られた中でちょこっと表現するというものがすごく性に合っていて。今回の尼崎では、小学校の中にあるミニチュアのお城を題材にしているいろいろな出来事を作ってみました。

吉川 ありがとうございます。それではさわさんよろしくお願ひします。

さわひらきさん(以下:さわ) 今、A-Labに展示している作品は《dwelling》という2002年に作った飛行機が部屋の中を飛んでいる作品と、和室の方に《absent》と《wall》という作品の3点が展示されています。今回どうしても他の作家さんのように滞在制作もできなかったで、既存の作品で展示構成させてもらっています。飛行機が飛んでいる部屋の作品は、17年ほど前の作品



吉川直哉さん

で、その頃部屋の中で何か作れる作品があればいいなと思っていて、その頃よく飛行機を見に飛行場に行っていたので、外で飛んでいる飛行機を部屋の中で飛ばしてみようと初めて作った映像作品です。観る人が作品を見て自分たちで物語を想像して膨らませてもらえるようなものを提供できればいいなと思って作品を作っています。

吉川 ありがとうございます。では坂口さんと二木さんお二人の作品について。京都のPARCの展示の時は2人同じ時間を同じように過ごしたけど今回はあえてバラバラにしたんですか。その辺は前回の作品と違うことがやりたいという思い入れがあったのでしょうか。

坂口 思い入れとはまた違うかなと思うのですが、お互いがもう働いているということもあり、一緒に時間に合わせていくということが物理的に難しいという理由も1つにはあったかなと。あとはお互いの手紙を交換しようというのが先に根本として思いついて、そうなった時に一緒にいる必要はないかなというので、だったら東京と尼崎の距離や時間があるのでそこに焦点を置いてバラバラの場所でお互いの時間を交換し合うという方法をやってみようということで今回はそういう風になりました。

吉川 前は東京から京都までで、今度は尼崎まで。ちょっと遠くなったんですね。

坂口 そうですね。京都の時の作品は東京から京都までのその道中に焦点を置いていたので、京都はゴール地点ということであまり京都に関してはフィールドワーク等もしてなくて、道中に行くそれぞれの場所で起こったことから作品を作っていました。今回は1つの場所において作品を作るとすることで、その違いも面白いなと思ったので、それをもっと自分たちの中で消化させるに

はどういう方法がいいかなと考えた結果でもあります。

吉川 1つの所とはいえ、ずっと作品を拝見というか拝読というかたくさん読ませていただくと結構あちこちに行っていますよね。さっきも打ち合わせの時に話していたのですが、滑り台のあるお風呂があるとかちょっとびっくりしました。

坂口 そうですね。尼崎で行けるところはいろいろ行きたいなということで、基本的に徒歩か自転車で移動していろいろな場所に行ってみたり尼崎に住んでいる方々を観察というか自分の行く場所にいる人たちを見てみたり街を散策したりとか。そういう風な中から自分たちが気になったものをお互い情報共有していきました。

吉川 二木さんも徒歩と自転車ですか？

二木 だいたい徒歩と自転車。バスも使いました。

吉川 結構尼崎は広いですけど、あまり何も決めずに自由に回っていた感じですか？

二木 そうですね。自由に回って時間を持て余すこともあって、いろんなカフェに行ったりしていました。2人とも色々なカフェに行っていて、私はタリーズとかベローチェとかチェーンのカフェに行っていたんですけど、そういうことも作品の中に出てきたり。尼崎特有のものではないけど、その1つの場所に滞在し続けることの特性じゃないけど、いろんなところに行ったら歩き疲れちゃいますよね。その時にちょこっと寄って休憩している時に手紙を書いたりとかそういう時間の流れとかも作品の中に入っています。

吉川 3組の中で2人だけは共同制作という形ですが、お互いがこんなところを見ているんだという発見みたいなことは刺激になりましたか？

二木 ありました。滞在しているマンションが一緒だったんですけど、そこに防犯扉みたいなのがあってそれを開ける時に大きい音が鳴っちゃって「手前の部屋の人に迷惑が掛かるんじゃないか？」ということを彼女は手紙に書いていて。私はそれを心の中では気づいていたんですけど、言語にして初めて伝えられたら、「あっ、そういうことを確かに思っていたな。」っていうリアリティをすごく感じたりとか、そういう小さいことなんですけど、同じ部分でもピックアップする内容が違ってくるん

だなとか思ったりしました。

坂口 私も同じ感じですね。あとはお互い写真を結構撮っていて、後から見たり送ったりしていたんですけど、そういうのを街歩きの中で探したり、あれはここなんだとか。それは場所を教えてもらっていないものもあって、写真だけで「これはどこにあるんだろう？」とか思って探しに行くけど見つからないとかもあって、初めての土地に滞在していた中でいろんな発見をしていくことが多かったなと思います。

吉川 あれは手紙ですか？メールとか写真のやりとりとか。

坂口 写真は後からメールとかでもらいます。最初は手紙のやり取りの中では写真ではなくて、お互いがその日に気になったもの、何かを買った時のレシートやどこかに行った時のチケットと一緒に同封して送ったりしていました。

吉川 郵便で。今時珍しいですね。

坂口 そうですね。

吉川 それは結構タイムラグがあったりして面白かったですか？

二木 そうですね。手紙が滞在中に届くことがなくて、2人とも滞在中が終わって東京に帰った後に、その相手が滞在していたときの3日分の手紙を一気に読んだりして。それで「あ、確かに私ここに行ったな。」とか「この人はここに行ったんだな。」とか後から知ってそれが新鮮でした。その間にLINEで事務的なやりとりをしていたのに、全然気づかなくて。

吉川 そうですか。まだ聞きたいことがたくさんあるんですけど。蓮沼さんの作品は先ほどはあまりおっしゃらなかったんですけど、あまり前情報に対して、色々意識はあるみたいですけど、実際にこれは尼崎ですか？

蓮沼 はい。尼崎の商店街にある神田公園といってそばに尼崎戎神社があるところです。さっき2人の話でもあったんですけど、疲れ果てた頃に見えてくるものがありまして。その広場でひと休憩した時に、ハトがいたりすると、人を相手にするよりも、たまにはハトを相手にフィールドワークをしたいなっていう気持ち。その広場が印象に残っていたので、この部屋自体を神田

公園のような場所にしたいなと。1つのキノーラでハト一羽みたいな捉え方をして、キノーラのアニメを見るためには、ハトに近づいていって、回してあげなきゃいけない。例えばキノーラのアニメを抱えてこのベンチに座って、回してもいい。それぐらいの近い付き合いができてほしいな。現実世界でハトともみたいな。しつらえとしてはそういう感じにしました。

吉川 作品と見る人の関係が、ということですね。

蓮沼 はい、距離感が。抱えて見られたらいいなと。

吉川 このトークの時間は、椅子を置いてみなさんにすわって話を聞いていただいているんですが、実際は部屋の中に点在して配置しているんですね。これは全部でいくつあるんですか？

蓮沼 11個です。

吉川 さっき頓珍漢なことを聞いて、「これ屋根みたいな形ですね。」って言ったんですけど、そうではないんですね。

蓮沼 でも、元は屋根なんですよ。

吉川 あ、そうなんですか。

蓮沼 これはレース鳩を飼っている人達が、壁にハトが留まるための留まり木をつけるんですね。こういった形の屋根が壁にズラーって並んでいたりするんです。その屋根が結構好きで、真似して作っていたんです。そこにキノーラを挿して、ハトが留まっているかのような感じに見えるかなと思って。だからお家とハトがセットになっています。

吉川 なるほど。ベンチもそうですね。トークイベントのためのベンチではなくて、本来はここに。

蓮沼 公園を模したベンチにしています。

吉川 このキノーラは19世紀の視覚的な装置ですけども、こういうものをずっとやってこられたんですか？

蓮沼 2013年に、鎌倉市川喜多映画記念館で体験コーナーとしてキノーラを再現する企画に関わりまして。自身の絵を描いてくれないかって依頼をもらったんですね。当時僕はアニメーションに興味がないというか、何が楽しいんだかって思っていたくらいなんです。絵を描いたり写真を撮ったりしていたので静止画がいいなと思ってはいたんですけど、初めてキノーラというものを



坂口佳奈さん(左) 二木詩織さん(右)

作ってみたときに、キノラひとつで400ページくらい平均してあるんですが、400枚の静止画をこしらえればいいんだって分かったときに作る面白さがでてきました。

吉川 連続する漫画というかストーリー、物語が出来上がるというのは、作品としてはそのときが初めてだったんですか？

蓮沼 そうですね。物語を作りたいなと思っていましたが、いわゆる物語らしく見えてきたのはキノラを使って作ったのが初めてでした。



蓮沼昌宏さん

吉川 それからさきほど、チラッと屋根のようなものを取り出してきたっておっしゃったんですけれど、結構ハトに関する作品というのかそういう作品もこれまで作っておられたんですか？

蓮沼 はい。結構作ってきました。例えば、ドイツのフランクフルトに1年住んでいたのですが、遥かに日本よりいろいろな民族の人たちが住んでいるんですね。フランクフルトは銀行も多いからビジネスマンも多いし、移民の人たちの2世・3世も多い。難民の人たちもちょっとたくさん来ているときでしたが、それ以前にやっぱり大陸だからいろいろな人たちが多くて。みんなそれぞれ前提が違うって感じることも多かったです。例えば着ている服、衣装もそれぞれ違ってたりして。そういうのを見て、「ああ、いろいろな人たちがいるなあ。」と思っていました。例えば「社会」ってキーワード、「社会って何だろう？」って考えたときに、「私たち」って僕なりに訳してみるんですね。じゃあ「私たち」はどこ

からどこまでを含めるのかって考えるときに、1年住んでいる僕は『私たち』に、『ドイツの私たち』に入るのか、それとも入らないのか。ツーリストは入るのかどうなんだろう。難民の人たちは、一体いつから『私たち』になるのか。とかそういうことを思っているときに、人だけだとギスギスするからハトも含めて『私たち』を考えたいなとか思ったりして。広場に集まっている人とハトと、みたいな捉え方でちょっと別の角度から改めて考えたいなと。もう一回『私たち』が出てくるための準備にしたいなというのがあって。あと、ちょっとハトの存在が不思議だから。なんだろうと思って、描いたり見たりしています。

吉川 そのときのハトはどんな作品だったのですか。

蓮沼 広場に点在しているハトを描いていました。

吉川 いわゆる平面作品での？

蓮沼 はい、そうです。今ここに描いているようなものと近いです。

吉川 じゃあ、いわゆるキャンパスに油彩とか水彩とかそういうものではなくて？

蓮沼 紙に水彩みたいな感じで。でも絵というつもりはなくてレポートみたいな気持ちで報告書みたいな意味でこの場所にはこういう分布がありましたみたいな絵を描いていて。

吉川 ありがとうございます。ハトのお話ももっとお聞きしたいところですが、さわさんのアニメーションとの出会いというのは偶然的だったと資料に書いていましたが、その辺りの経緯というのお話しただけならと思えます。スタートしたきっかけみたいなものを。

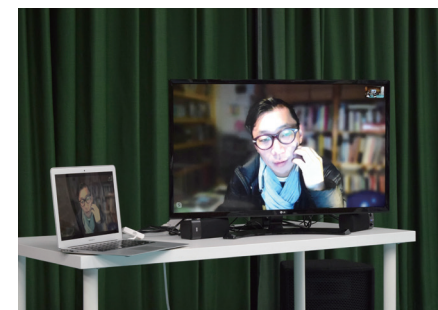
さわ 「dwelling」を作った時はまだ大学院の院生で、彫刻の勉強をしていたんですね。その時に部屋の中で飛行機が飛んでいけばいいなというような彫刻作品を作ってみたんですけど、それが自分でもしっくりきてないなと思っていて。その頃に友達の手伝いで映像作品を作ってみたらそれが面白かったというか。それは人形の目がパチパチ瞬きするようなアニメーションを作ってくれと言われて、先ほど蓮沼さんがやっていたようにアニメーションの構造自体は分かっていて、フレームバイフレームでイメージを変えていけばものが動いて見えるという

仕組み、1枚1枚目が閉じていくような形に写真を加工して繋げれば瞬きするという基本的なことは分かっていたので友達に映像を作りました。そのやり方は全部コンピューターでやっているんですけど、それでコンピューターの使い方がなんとなく分かったので、じゃあ自分でもやってみようと思って、家の中に飛行機のおもちゃがあったからそれを飛ばしてみよう。部屋の中で写真を撮って飛行機を動かしてみたらなかなか面白いものが出来あがって。それは10秒ぐらいのアニメーションだったんですけど、それを1年ぐらひかけて9分ぐらいにまでのばして作り始めたんですね。それが最初のアニメーションという動画を作り始めるきっかけになりました。それまで彫刻という立体作品、彫刻といってもモーターをつけたりスイッチをつけたり動くようなものを作っていて作品の中に動いている時間を組み込むことを彫刻作品で試していたんですけど、動画を取り扱うことで自然とそれが出てくるみたい。そういうことで自分の中で素材としてしっくりきたので、そのまま今も20何年ぐらい続けています。気にかけているのは映像作品を「見る」っていう行為自体が、最近携帯電話でも見られるようになって相当身近なものになっているけど、今回の展示みたいにギャラリーで作品と対峙するという経験を大切にできればと思い「dwelling」はシンプルに展示しています。和室の方は自分の家でも携帯電話でも体験できないような空間を作ることができればいいなと思って、遠隔ではあったのですがそういう展示を試してみました。

吉川 ありがとうございます。蓮沼さんのキノラみたいに和室の作品というのは、19世紀の光学装置みたいなイメージが強いのですが、そういう昔の原始的な光学装置に対する憧れみたいなものもお持ちだったのでしょうか？

さわ そうですね。これは個人的な趣味ですけど、昔の物が好きで、今スタジオから電話しているんですけど、ここにマジックランタン(幻灯機)とそのスライドがあって、まだ動画になる前の幻影というか光で浮かび上がるイメージみたいなこともすごく好きです。だから技術的なものというよりも光で反射してイメージが浮かび上が

るとかそういうものはとても好きです。自分の展示にそういうものはありますし、プロジェクションって今でもそういうことでもあると思っています。



さわひろきさん

吉川 ありがとうございます。実は私は写真が専門で写真術が発明される前の時代に装置がたくさんあったことにすごく興味があって、個人的には大好きなのですが、一方で飛行機の飛んでいる作品はちょっと失礼な言い方をすると男の子の夢というか、たぶん大なり小なりよく似た夢を子供の頃男の子は描いたんじゃないかなと思うようなことが、現実には作品化されている気がしたんですけど、そのような意識はないですか？

さわ 僕の夢だったのかもしれない。ただそれだけというか。そういうところいう「イメージ」って情報が多いので、いろんなものを説明できると思うのですが、僕が個人的に作品制作の中で気にかけていることは説明しすぎないことです。例えば今吉川さんがおっしゃってくださったように昔の自分の見た夢の思い出を思い返すとか、見る人がそれを見たことで何かのきっかけになればいいなという制作を続けています。だからあまりこうですって言わないようにしているので、できるだけ間を空けるというか説明文を映像で撮るわけではなく、絵を見て楽しむとか、彫刻を見て楽しむとか、写真が情報ではなく写真を見て楽しむという、見る人が楽しむだけの空間をどれだけ空けられるかということに気にかけて作っています。

吉川 なるほど。これはアニメーションですかこれは何となくですということではなくて、もっと中にある要素というかまさに物語というのが主人公なわけですよ

ね。

さわ 物語を自分で理解しようと思ってその作品を見てみたぶん何も出てこないと思うんですよ。でももっと見る人が自由することで自分の行動を貫く方がきつと大切だと僕は思っている。期待されると何も出てこないからごめんさないっていつも思うんですよ。でも案外表現ってそういうところでもあるんじゃないのかなって僕は思うんですよ。個人的に作品を見る時も、あんまり説明的な作品を見ると逆につまんなくなっちゃう。「あれはなんだったんだろうな。」って考えているぐらいの作品の方が頭の中に残っていたりすることが多くて。僕は人の作品を見る時そういう風に対峙します。

吉川 ありがとうございます。今のお話を聞いてお二人はいかがですか。



坂口 1人だったらそういう風にもっと自分の考えていることから深掘りして行って、自分の中の物語を表現していくんだなと思って、参考になるというかすごく面白い話だなと思いました。表していくまでのその場での過程みたいなことを今お話しされていたと思うんですけど、自分だったらどう噛み砕いていっていったらいいのかな方法を使いながら、最初は彫刻をされていてちょっとしたきっかけから映像作品にシフトしていったっていうのを自分の直感や面白さを信じたり、そこからまた深く落とし込みながらやっていくっていうのが、頭で考えることではないと思うんです。すごい大切だなと思います。

吉川 作品の大半が文字ですが、文字の支持体というか紙の使い方もたくさん種類がありますね。

坂口 そうですね。手紙が私たちの作品の1つのテーマだったので、かなり文章が多い作品になっていて、文章とそれに関するアイテムのようなものが一緒に展示されている形になっています。紙を変えたのはその時のお話、物語に合ったものをそれぞれ2人で選んだことと、文字は全部印刷ではなくて手書きで転写をしているのですが、紙以外にも壁に書いてあったり、窓に貼っていたりして展示する場所も1つの場所ではなく色々点々している、その場に合った方法を選んだという感じですね。

二木 私はさわさんのお話を聞いて、映像を説明的ではなく見て楽しむというような作り方は、私はたぶん不安になってしまうというか、見てくださる方をすごく信用するというかだと思います。私たちの作品は文字を扱っていて、文字は基本的に人に何かを伝えるということとすごく説明がましくなってしまうところもあると思うんですけど、でも実際はそうでもなくて展示してある文章を読んでも特にそんなに得られることって実はそんなにないというか、そんなにコンセプトを伝えたいというところで文字を展示しているわけではなくて、その塩梅はすごく難しいなと思いました。

吉川 私は全然アプローチは違いますが、物語というフィクションかノンフィクションか作り物か作り物ではないかという話があると思うのですが、3組の作品を拝見していると、リアリティがチラチラと見えるんですよ。作った物語であるというようにも見え、そうじゃないようにも見え。そこにものすごくリアリティをチラチラと見せるような感じがするんです。そんなことはないですか？蓮沼さんは先ほど、実際に知らない街に行った時に、一方的な情報の入れ方というのは抵抗があるようなことをおっしゃっていましたが、リアリティというのはどこで感じますか。

蓮沼 すごいテーマが大きいですね。最近、思い出せないことが多いことです。例えば昔よく考えていてこういうキーワードでなにか自分なりに面白い話ができたと感じたのにそれがなんだったのかも思い出せなくなっているみたいなことが多くて。それは今、1歳3ヶ月ぐらいの赤ちゃんとずっといるからなのかなって

思っているんです。アーティストだと会社に行くとかがないので、一日中一緒に居られるんですね。ずっと赤ちゃんと一緒にいるとなんか赤ちゃんの方に吸い込まれていくというか、上手く喋れない。更にもっと喋れなくなった時期もあったし、毎日が大変でどんどん記憶も保てなくなってくるし、いろんなことに遭遇しているとこれまで構築してきた、固執してきた自分の悩みの解釈とか自分なりの物語みたいな引き出しが思い出せなくて。でもそれはこれから新しいこともできるっていう希望でもあって、なんだか身が軽い感じもあるんです。今まで貯めてきたものがないっていう寂しさもあるんですけど、思い出せないとか掘り起こせないだけで、内面の中に次のリアリティは見つかっていて、思い出せないから新しいことができそうだなっていうその実感が面白いな思っています。

吉川 その思い出せないというのは大人になってからのことが思い出せないということですか？それとももっと自分の原体験というか子供の頃のことも？

蓮沼 結構アートにまつわるのが思い出せないですね。

吉川 表現するということを意識されてから？

蓮沼 なんかない生懸命頑張って用意したような気がするけど、なんだったかな？っていう。

吉川 でもそれだけに目の前の現実にもっと刺激を受けるといったことなのでしょう。ハトとか。

蓮沼 ちょうどハトが通りかかってくれたから助かったみたいな感じが今回あって。

吉川 ありがとうございます。さわさん、さっきの「飛行機」というのは自分の中にキーワードとしてよく出てくるのでしょうか？

さわ 最近あまり気にしていないのですが、子供の頃から飛行機が好きで車より飛行機、レゴなんかで羽を作ったりしていました。当時、日本を離れて4~5年目、2000年ぐらいからホームシックっぽくなって。イギリスに来てみたけれども、どこかに行きたいな、日本に帰りたいなみたいな。ロンドンには大きな飛行場があって、飛行機もたくさん飛んでいたんで、移動のシンボルとして飛行場に行って飛行機を見ると「これどこか

に行くんだろうな。」って思いを馳せることばかりしていた頃があって。それでとても飛行機が気になっていたというのがあります。それを形にしたのがあの作品でした。さっき坂口さんが今回は移動と時間について話したい、やりたいと言っていました。僕もそういうことを思っていて。キーワードとしては「時間」、「距離」、「土地」がすごく小さくなったものが部屋の中。その中で飛行機を飛ばすということをやってみたのがあの作品だったんです。モチーフとして飛行機は使われているんですけど、この頃見ていた部分というのはまた別の場所だったり。ただ形にするとあんな感じという。飛行機が部屋の中を飛んでいる白昼夢のような話です。

吉川 和室の方にも飛んでいる鳥ですか？モチーフになっていますよね。

さわ あれはセキセイインコですね。オーストラリアに行った時に撮影したものです。映像作品ってもちろん意味を持って撮影してそれを構成して作り上げるものが映画だったり何かあるとすると、私の場合は素材を貯めているので、新しく撮ったものとなんとなく貯めているやつを引っ張りだしてつけてみる人が多いんです。《absent》も、イメージとしてたぶん2004年ぐらいから2016年ぐらいまで撮り貯めたイメージを引っ張り出してきて作品にして再構成しているので、その時々によって意味を変えて同じイメージを使うとか使い回しをしています。

吉川 和室にあるもう1つの作品の中に「はさみ人間」みたいなものが出てきますよね。アメリカの写真家でローリー・シモンズという写真家がいまして、その人もものに手足がついたような作品なんですけど。あれはやはりそれぞれに別々の素材をくっつけたりということですか。

さわ そうですね。あれはマイブリッジ(アメリカの写真家)の足です。

吉川 えっ、そうなんですか。

さわ マイブリッジの足をくっつけてアニメーションにしたりとか。カップは自分が使っていたカップで、背景は僕が昔住んでいた家。あの作品の最初のオリジナルは2003年に作ったんですけど、それをもう一度カ



二木 なかったです。初めて来ました。

吉川 そうでしたか。蓮沼さんは今どちらにお住まいなんですか。

蓮沼 今、富山県に住んでいます。

吉川 アーティスト・イン・レジデンスで制作中なんですかね。

蓮沼 1週間以上の滞在というお話で企画をもらっていて、じゃあ3ヶ月居ようと思って自分で家を借りて、住んじっているんですけども。今日は富山から来たんですが、尼崎の思い出は、海外の街とか、日本でもある地域に行ったりすると、自然的に「やばい。気をつけろ。」とか、ビリビリしてる感覚があります。

吉川 「やばい」というのは？

蓮沼 ざっくり言えば、治安が悪いとかそういう。それは尼崎には無かった感じがしました。町田とか歩いていると、「あっやばいな。」って思うんですね。東京と神奈川の境目だから変なのが集まってくる瞬間があったりして。歌舞伎町の方が安心して瞬間があったりして。尼崎もきつと大阪と兵庫の境目だし、恐ろしいだろうと思ってはいたんですけど、「あれっ平気だな。」って思えたんですね。抗争があったりするんですけども。不思議とみんながそれとこれは別みたいな捉え方をしているなって。いくら綺麗な尼崎になったって綺麗にならない部分がたくさんあって。僕はフィールドワークに興味を無くしていたんです。もう全般いろいろなものに興味を無くしていたんですね。でも、今回尼崎でいろいろ調べていくうちに、場所とかフィールドワークって面白くなって、改めて復活したんです。それが嬉しくて。うがっ

た見方をしたら日本中どこだって元は海だったし、どこにだって遺跡は出てくるし、神社もお寺もそれなりの理由があるし、別に、ことさら取り上げる必要ってないって気持ちもあるのですが、ここはここですごく濃密で面白い。

吉川 その濃密って、どういうことですか。

蓮沼 商店街の戎神社とか、真布禰神社辺りを歩いていると、こうならざるを得なかったレイアウトみたいな、それこそリアリティを持ってもう一回感じられたり。もうちょっと大きくなると大阪みたいになると思うんですけども、尼崎はキュッとまとまっている感じがあって。

吉川 今回の展示以前は、来られたことはあったんですか？

蓮沼 いや、なかったです。

吉川 そういう意味では、大阪はもうご存知だったんですか？

蓮沼 はい。大阪も神戸もよく行っていたんですけども。

吉川 大阪でも神戸でもない感じなんですかね。

蓮沼 はい。

吉川 さわさんは、ロンドンでの暮らしは長いですか？

さわ 長めです。23年です。18くらいのとときは。

吉川 やっぱり魅力がありますか、ロンドンは。

さわ どうでしょう。なんか慣れてしまいましたね。

吉川 尼崎に来られたことは？

さわ 尼崎には去年の10月、ちょっと日本に帰ったときに、ちょうどその方面に行く予定があったので下見ということでA-Labに伺いました。でも実際、夜に着いて2~3時間で早くも移動もあったので、街は見えていないんですけど。職員の方から「子どもが学校の帰りに寄って行きます」という話を聞いて、素晴らしいなと思いついて。自分が子どもの頃は金沢で育ったんですけど、そういう美術を観る場所が元々少なくて。工芸はいっぱいあったんですけど、現代美術とか純粋に美術を表現しようとしている人たちの発表の場がない街だったので。それでいうと近所にこういうギャラリーがあって寄っていくことができる場所があるということは素晴らしいことだと思います。学校の美術の教育では教わらな

ようなことをやっているじゃないですか、自分たちって。でも、そこにどうやって接すればいいのかわからないことが多いときに、こういう気楽に寄れる美術ギャラリーが街の中にあるって、やっぱりとても大切なことだと思います。

吉川 そうですね。僕もここが素敵だなと思うのは1階が保育園で、2階がこういうスペースで。ちょうど街の中にあって。さっきも子どもたちが来ていたんですよ。どんな感想を残したのかは聞き逃してしまったんですけど。みなさんの作品は子どもたちがまず見る機会がないと思うんですね。そういう接し方がここでできるのは素晴らしいなと思います。イギリスとかロンドンにはこういう子供たちが気軽に来る所とか接点を持てるような場所ってありますか？

さわ 娘がいますが、ロンドン美術館がたくさんあるので学校でそういうところに普段から行っていますね。テートモダンとかテートブリテンとか連れて行っているようです。けどそれはやっぱり大都市ならでは、地方都市になるとそれが常にできるわけでもないし、イギリスの小さな街にある小さなギャラリーでそれができているかできていないかというのはおそらく格差はあると思います。全ての場所でそれができているかという点も難しいと思います。だからA-Labの立ち位置ってすごい特殊なんじゃないかなという気がしていました。サイズ感とかアクセスの仕方とか。話を聞いている限りですが。

吉川 そうですね。最後になりますけれど、「A-Lab」についてお尋ねします。もちろん褒めなくてもいいですよ。むしろ問題点を指摘していただいてもいいです。

坂口 すごくいいなあって思って。いいなというのは市役所が運営されているギャラリーというのはA-Labで初めて知って、それがまず新鮮でした。ギャラリーはほとんどもう東京のことしか分からないですけど、アートの世界にいる人たちで取引がされているというか、アートについて知らないというイメージだったんですけど、A-Labはそういう所ではなく、こういう住宅街のひらけた場所にあって下に保育園があって、その子どもたちが見に来たりとか周りに住んでいる方々も来やすい場所で、そういう場所が作品を発表する

場としてもっと多くの地方にもあったらいいなと思いました。私は元々九州出身の地方出身なのでこういう場所が1つでも地方の都市にあるだけで、例えばあまり東京とかに行けない美術に関心がある人達がそういうところでもっと情報を共有できたりとか受け取ることができる場所がもっと広がる方向へ進むように自分ももっと活動したいと今回の展示を通して思いました。

二木 私も坂口さんと同じでこの場所についてはすごく周りの住んでいる方とか、1階にいる保育園のお子さんたちが見に来るときに来やすい場所だなってまず思うし、見るときに敷居が高くないというか身構えなくて済む場所だと思って、すごくいいと思います。展示する方としても、倉庫だったりとか窓ガラスだったりとか奥にあるベランダまで使わせていただいて、展示するきっかけがたくさんある場所でもいいなって思いました。

吉川 ご存知のようにここは公民館をリノベーションされたんですけども。どうですか？

蓮沼 2人の作品を見ていて、アート作品の枠組みというよりかもう少し表現原理主義に近い感じがあって、この場所ならではの表現を受けたんですね。オルタナティブスペースとも言いにくいし、おそらく濃密な人が何人かいて成り立っている不思議な場所だったりするのかなと想像するんですけど。そういう期間限定の感じもあるのかな。これが続くともた面白くなっていく。ここではいろんな実験ができるかなと思っていて。僕なりに実験してみたつもりなんですけど、もっと変なこともできそうだなって。アートっぽくないけどアートって言うてもいいかもしれないみたいなものももっとできそうだなって気がします。

吉川 さっきもちょっとお話ししましたが、ジャンルもそうなんですけど、枠組みみたいなことがいい意味で外れている空間じゃないかなと思います。それではお時間となりましたのでこれでトークイベントを終了とさせていただきます。ありがとうございました。

A-Lab Exhibition Vol.21

物語の ものがたり

2019年 2020年
12月14日(土)~2月2日(日)
(12月29日~1月3日、火曜日休館)

月・水・金 11:00~19:00
土日祝 10:00~18:00


会場 **A-Lab**

主催 尼崎市
協力 Baycom Art & Nepal
助成 文部科学省
令和元年度 文化庁 文化芸術振興費助成事業

さわひらき
蓮沼昌宏
坂口佳奈・二木詩織

2019 2020
会期 12月14日(土)~2月2日(日) / 会場 **A-Lab**

【同時開催】ソバットシアター 立体アニメーション撮影セット公開



A-Lab Exhibition Vol.21

物語の ものがたり

入場料無料

2019年 2020年
12月14日(土)~2月2日(日)
(12月29日~1月3日、火曜日休館)

月・水・金 11:00~19:00
土日祝 10:00~18:00

会場 **A-Lab**

主催 尼崎市
協力 Baycom Art & Nepal
助成 文部科学省
令和元年度 文化庁 文化芸術振興費助成事業

★アーティスト・トーク
1月12日(日)午後3時から、定員先着30人。当日直接会場へ

★ワークショップ
①「あなたのソレと私のコレを交換する」
1月13日(月)午後1時30分~4時、参加者同士で身に付けている物を交換。交換した物をもつてA-Lab周辺を探索し、坂口佳奈さん・二木詩織さんとの語りを作ります。
②「尼崎アニメーションラボ」
1月13日(月)午後2時半~4時半、蓮沼昌宏さんと背負1枚、動かすための絵を2つ描いて、小さなアニメーションを作ります。
いずれも、定員先着各10名。小学3年生以下は保護者同伴で、申し込みは電話かメールでA-Labへ。

街は、ものがたりでできている。

街の中には、歴史に残るような「物語」だけではなく、一人ひとりや家族、友人と、また、地域の中での出来事など、さまざまな「物語」があります。それはとても個人的なものでもあったり、多くの人との思い出であったりします。街はそんな物語が折り重なって、存在しているといっても過言ではありません。本展では、さわひらき、蓮沼昌宏、坂口佳奈・二木詩織の3組4人の作家が、出来事、記憶、時間、空間、幻想、想像、憧憬など、「物語」を感じるいろいろな要素を「物語のものがたり」として捉え、作品を展開します。

さわひらき Sawa Hiraki
1977年石川県生まれ。2003年ロンドン大学スレード校美術学部彫刻家修士課程修了。ロンドン在住。自身の心象風景や記憶の中にある感覚といった実体のない領域を、映像・立体・平面作品などで構成されたビデオインスタレーションで表現する。【展覧会】2019 恵比寿映像祭、2017 Reborn Art Festival (宮城)、札幌国際芸術祭、奥能登国際芸術祭 (石川)、2016 大甲ミーツ・アート、2011 年成都ビエンナーレ (中国)、2010 アジア・パシフィック・トリエンナーレ、第17回シドニービエンナーレ (オーストラリア)

蓮沼昌宏 Hasunuma Masahiro
1981年東京都生まれ。2010年東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程芸術学専攻(美術解剖学)修了。2016-2017文化庁新進芸術家海外研修員(ドイツ)。現在愛知県で活動。19世紀後半に考案された、ハラハラ漫画(フリップブック)の原理で絵が動く装置「キノワ」によるアニメーションを中心に、写真、絵画を制作。【展覧会】2019「Moving Scenery」(豊田県立美術館/台湾)「数えることによって獲得するもの」(gallery N/愛知)。「蓮沼昌宏 土地の見る夢」(越後妻有里山現代美術館キナレ/新潟)。「瀬戸内国際芸術祭 (香川)」、DOMANI・明日展 (国立新美術館/東京)

坂口佳奈 Sakaguchi Kana・二木詩織 Futatsugi Shiori
2019年、京都のGallery PARCが主催する展示プランのコンペティションで採択され、2人で、絵画、映像、写真、物、地図など様々なアイテムで展開するインスタレーション「キャンプができたらいいな。i wish i could camp」を発表。
○坂口佳奈 1991年熊本県生まれ。2019年武蔵野美術大学造形研究科修士課程美術専攻油絵コース卒業【展覧会】2019「KISO PAINTINGS vol.3 夜明けの家」(大塚/やぶはら 長野)。2018 克服展 (ヤマトパステルブルク/ロシア)。2017 東京五美大展連合卒業制作展 (国立新美術館/愛知) 2017 武蔵野美術大学卒業制作展優秀賞
○二木詩織 1993年神奈川県生まれ。2019年武蔵野美術大学造形研究科修士課程美術専攻油絵コース修了【展覧会】2017 青春スローポイント計画 (ArtCenter Ongoing/東京)。2015 個人的な生活 緩やかな断絶 (ギャラリー monogram/東京)。小東京☆銀河 vol.8 品出し (府中郵便センター/東京)

【同時開催】ソバットシアター 立体アニメーション撮影セット公開
会期中の月・水・土・日曜日限定
尼崎を拠点に活動する立体アニメーション制作チーム「ソバットシアター」。2009年に発表した「電信柱エレミの恋」では、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門 優秀賞や毎日映画コンクール大藤信郎賞を受賞。現在次回作を制作中。今回 A-Lab 内で大型の撮影セットを組み、次回作の撮影を行います。それに合わせて、実際にコマ撮り立体アニメーションの撮影のセットを公開します。

【同時開催】ソバットシアター 立体アニメーション撮影セット公開



A-Lab
(尼崎市西長洲町2-33-1)
☎/FAX 06-7163-7108
mail: amalovealab@gmail.com

尼崎市役所文化振興担当
☎06-6489-6385



A-Lab Exhibition Vol.21

物語の



ものがたり

主催 尼崎市

協力 Art & Nepal Baycom
増田 純

入口 廊下 倉庫ほか

坂口佳奈 Sakaguchi Kana
二本詩織 Futatsugi Shiori

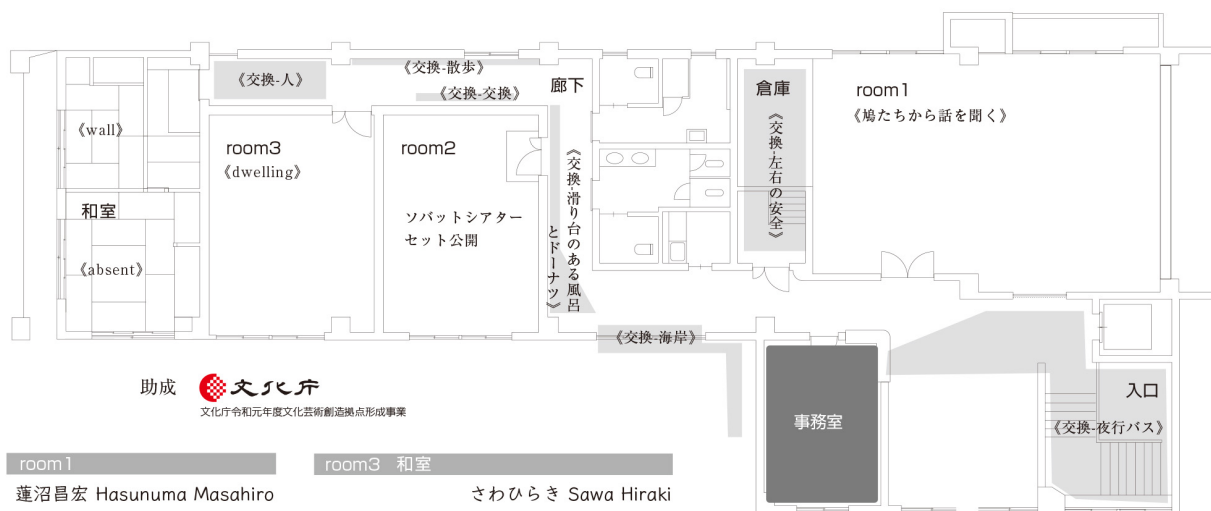
《交換》

お互いに順番に尼崎に滞在し、手紙を送り合いました。手紙の内容は取るに足りない、他愛のないことが多かったのですがその中で、自分たちにおきた出来事が重なることがあります。

偶然ですが、日常を共有し合うことでお互いは知らぬ間に影響し合っており、その結果から生まれた必然かもしれません。その些細な偶然が重なり合うたびに私たちは新鮮な気持ちで喜び、驚き、時には気持ち悪がったりもします。

お互いに手紙が届くまでの数日や、電子メールの一瞬、相手の行動に触発され自分もあるものを買ったりする、ふと思出す時間。それらが混ざり合って展示も成り立っています。

「夜行バス」「左右の安全」「海岸」「滑り台のある風呂とドーナツ」「散歩」「人」「交換」の7つの章で構成されている。



助成 文楽庁
文化庁令和元年度文化芸術創造拠点形成事業

room1

蓮沼昌宏 Hasunuma Masahiro

《鳩たちから話を聞く》

今回の作品をつくるため尼崎のあちこちを歩きました。ここがどんな場所で、どんな人たちがいるのか、かつてなにかあったのか。そういうのをひとつひとつ知っていくのと同時にそれらを取り上げて作品に盛り込む必要はあるのだろうかと疑問に思いました。ちがう場所から来たアーティストが取り上げることで、そこに住んでいる人はわざわざ取り上げないけど、取り上げると意味のある何か。そういうことを考えて、やがて疲れ、休憩のために過ぎたベンチで出会うのは鳩たちです。鳩たちから話を聞くようにして私たちの物語がつけられたりしてもいいかもしれません。

room3 和室

さわひらき Sawa Hiraki

room3 《dwelling》(2002) 9' 20" b+w, stereo

飛行機が作家自身の部屋の中を1飛び交う映像作品。家の外を飛行しているはずの無数の飛行機が、寝室、リビング、キッチン、バスルームなどの室内で、まるで普段見上げる大空を飛んでいるように、各部屋を別の土地に見立てて移動していく。家具や床に離着陸を繰り返し、現実と非現実の隙間を徘徊する。それは私たちが思い描く想像の空間や時間の中を境界なく旅を始める出発点になるような時間を表現している。

和室 《wall》(2018) 5' 20" colour, silent

留守中に家の中で起きている かもしれない 出来事を映像で作り出した作品。しかし、それらを隔てる壁があるためにそれを見ることができない。作家自身が以前、窓のない地下室で生活していた時に、外で起きている出来事を目視して体験することができなかった経験から、自分の意識を外に置き再度室内を覗いてみて、家の中で起きる出来事を作り出そうとした。

和室 《absent》(2018) 4' 40" colour, stereo

過去に見た風景や所有していた物たちのコラージュ作品。そこにはすでに存在しない風景や物をつなぎ合わせて、再び想像のイメージとして呼び覚ます。それらはそこにあったことを確認するための手段として、しかし想像の中で物や場所の輪郭がぼやけ、再び形を持つ時は別の場所や物語に変容する。

room2

【同時開催】立体アニメーション撮影セット公開
公開日 月・水・土・日曜日

ソバットシアター

ストップモーションアニメーション作品
「りくろの庭」撮影中セット

監督・脚本・造形:中田秀人
セット造形・パペットモーション:
細井浩和
パペット造形:松尾憲樹

あまらぶアートラボ A-Lab archive vol.23
Exhibition vol.21 「物語のものがたり」
2020（令和2）年3月 初版第1刷発行

発行 編集 制作 尼崎市 文化振興担当
展示撮影 小林哲朗
