



イベント当日の様子

タイトル 社会におけるアーティストとしての「あなた」  
 出演 小宮 太郎、小笠原 周、本田 大起、木村 舜、坂本 森海、前谷 開、宮木 亜葉、和田 直祐、堤 拓也  
 日時 令和元年11月2日(土) 午後1時~午後3時  
 会場 あまらぶアートラボ (room1)

堤 拓也(以下 堤) 設定としては、この展覧会で僕がキュレーターをやっているんですね。山中 suplex という1つのスタジオをシェアしている10人のアーティストを扱った展覧会になっています。そもそも何でこの尼崎で山中 suplex の展覧会が開かれたかというと、まず1つ。尼崎出身の小笠原周さんが尼崎市文化未来奨励賞をとったというのが大きな動機としてあると思います。このA-Lab 自体が若手支援を中心にやっていて、それでちょうど山中 suplex に声を掛けていただき、展覧会を開くということになりました。最初に展覧会の趣旨について軽く説明しておく、これは小笠原さんから聞いた話なんですけど、尼崎市自体に美術館がないと、美術施設という尼崎市総合文化センターに白髪一雄記念室があると。それ以外には現代美術を見る機会がないので、そもそもそういう風なアートに触れる場所としてA-Labがあると。もう1つは美術を見る素養がないからその辺も考えて、美術を見せるとか見せ方を考える必要があるっていうのが趣旨

なんです。見ての通りこの展覧会のパッケージっていうのは、子供向けを想定しています。その年齢が一応8歳を想定してるんですね。たまに大人向けの文章を書いたりしてますけど、少なくともフライヤーでは子供に向けたようなメッセージっていうのが小学校2年生を想定しているの、小学校2年生内で習う単語とか漢字で構成しています。何で8歳かっていうと、完全に震災を意識しているんですね。2011年から8年しか経っていない、日本現代の1つの都市っていう。その年齢として比喻ですけど設定しています。なので子供向けというよりは、完全に尼崎市の人に、大人も含めて展覧会を作っています。言い方は悪いですけど、8歳くらいの言葉遣いをすれば分かるやろと思ってやっています。展覧会自体はroom1、room2、room3、和室というようになっているんですけど、一番大きな展示ポイントとしては目線がだいぶ低くなっているんですね。この部屋でいうと作品が触れるようになっています。絵画も触れるようになっています。

次に room2 になると粘土の作品があって、それを触りながら自分で彫像することができます。3つ目の部屋になると全く触れないです。従来のモダニズム展示になっています。和室はもっと違うニュアンスで、テキストでは反展示と言っているんですけど、要するに作品をただ見せるという訳ではなくて、展示すること自体に抗うような作品を和室で構成しています。というのがざっくりとした展覧会の流れなんです。そういうことを通じて僕らは今日アートの話をしに来ましたけど、何ができるかという、ひとつベースになっている理論としては W.J.T. ミッチェルっていうアメリカ人の視覚研究の人がいるんです。その人が "Showing seeing" っていう論文を書いているんですね。要するに見ることを見せるっていうタイトルなんです。そのひとつの例として "Show and Tell" っていうアメリカの小学校でやるプレゼンテーションのサンプルを引用しているんですね。それは YouTube にもあるんですが、何をやるかっていうと。こういう感じで子供たちが集まって自分の好きなおもちゃとかをプレゼンテーションして周りの人が何で好きなのかとかをただ聞いていくっていうものなんですけど。そういうことを通じて見せることを、見ることを見せるっていうことがどういうことなのかっていうのを説明しているんです。要するに僕たちが何かを見るっていうのは完全に問題視されないの、いかに私たちが見ているっていうことを見れる状態にするのか、彼の言葉でいうと 「On display」 にするのかっていうのを書いているんですね。なので僕がその理論を前提でやりたかったのは、こういう風に絵画とかが掛かっているのは普通下から150センチとかなんです。それを下げることによって多分普通の大人の身体だと違和感があるんですね。そういうことを通じて普通の見ていることを脱構築できないかというのが、この展覧会の理論的なベースとなります。ちょっと長くなりましたがこれが展覧会の説明です。トークイベントの趣旨は、ちょっと読みますね。「おれさ、ワークショップとか、実はしたないねん。でも展覧会とかでやらなあかんような雰囲気あるやん。展覧会ぬぎにしても、リサーチ系とかの『モ

ノよりコト系』の時代でさ、おれ彫刻家やし。」っていうのを枕にしています。これは僕の友人が言った言葉なんですけど続きを。「上記の内容が示唆している『アーティストのコミュニケーション労働への過度な期待』は、物質の最終的な造形性や表現性に重きを置くアーティストにとって、切実な問題であるように思われます。特に山中 suplex のメンバーたちは、鑑賞者や参加者と一定の時間を介した『一回性の出来事』への賭けよりも、西洋芸術に由来する『物質の永続性』に基点を据えて作品制作を行っていることから、彼らの(彼らだけでなくとも)『芸術の社会的転回』以後における立ち振る舞いの困難さは想像に難くありません。そもそも、そういった『期待』のもと、本来の労働範囲を超えたオーダーを出している主体は一体だれになるのでしょうか。たとえば本展を例にした場合、展覧会ディレクター、あるいはキュレーター、主催するインスティテューション、もしくは出資元と診断できるかもしれません。とはいえ、そのような展覧会内において枠組みの決定権を持つ側も、実は何らかの政治要請や社会変化を暗に反映しているだけに過ぎない可能性もあります。本トークイベントでは、以上のような現代におけるアーティストのふとした言葉から出発し、『社会におけるアーティストの役割』をテーマに、自由にディスカッションをしていく予定です。ぜひご参加ください。」というようなことを書いたんですね。



堤 拓也さん

## ■アーティストトーク

これは完全に僕が単独で書いたんですよ、何の打ち合わせもなく。まずこの言葉に対して、僕が勝手に推測して書いたんですけど、これに対して何かありますか？  
**小笠原 周（以下 小笠原）** 気持ちは分かるよ。この次にも展示をやるんですけど、その中でもワークショップをやるんですけど、最初からワークショップをやってくださいという話があって。それはこのテーマを聞いて、友達の作家とも喋ってたら、ワークショップが作品、自分の作品の中で意味を成すものになるべきか、自分の作品をよりよく知ってもらうためのものにすべきかっていう話もあって。ほんまはしたくないねん、みたいなのも実は気持ちは分かるんで。やるなら来てもらった人にも楽しんでもらいたいけど、ワークショップを専門にしている人もいっぱいいる中で、自分がこれをやってその場限りの楽しいお茶会みたいなノリになってしまうやるんとか。そうしないようにするには日頃からそういうことを考えてないといけないうんやるとか。そういう葛藤とか。やるからにはやるけど、そこまでできるのかっていう思いは正直ありますね。

**堤** 今までの展覧会でワークショップとかいっぱいやってきた人はいますか？

**小宮 太郎（以下 小宮）** 個人ってこと？

**堤** 個人の展覧会とか、そういう枠組みとかじゃなくてワークショップだけの企画なり。

**小笠原** みんなで京都芸術センターでやった。

**堤** そっかそっか。

**小宮** 山中 suplex としてその時はモノが作れないっていう感覚の方が先行していて。全体だと意思統一できないし。それこそコトとして何かできるっていうのでワークショップを望んでいるようなところはあったような気がする。元々のオーダーを受けた経緯は全然違うけど、10人それぞれの参加のでき方みたいなのもバラバラで。

**堤** 僕はキュレーターなので、もしかしたら特に展覧会に限って言えば、A-Lab 自体からのオーダーはなかったと思うんですよね。でも何らかの会議でワークショップをやることに。しかも4回、鑑賞会という

のも入れると5回分のワークショップがあって。実際に4回は終わっているんですけど、京都芸術センターでのワークショップも含めてどういう感じだったか聞きたいと思います。説明してもらえます？

**小宮** 京都芸術センターで山中 suplex として展覧会に参加しまして。それが「二つの部屋、三つのケース」という展覧会の企画で3組のアーティストのうちの1組として山中 suplex が参加しました。そこでやった内容としては芸術センターが北と南でギャラリーが分かれていて、片側がワークショップルーム、工房として、もう片方を山中の機能を移転して、ストレージとか倉庫という風に名付けて、倉庫にあるものを使ってワークショップルーム、工房で計3回のワークショップを行って部屋自体を変容させていくっていうようなことをしました。ワークショップ自体はメインとなる人が1人山中 suplex メンバーから指揮を執って、ワークショップに大体5人くらい参加してもらってやってという感じですかね。

**堤** なんかワークショップって結構やりっぱなしっていうのが多いと思うんですね。展覧会だと展覧会レビューとか演劇だと上演レビューとかで誰かしら書いてくれると思うんですけど。実際やってみて例えば京都芸術センターの例でいうと、どういう風な総括をしますか？

**宮木 亜菜（以下 宮木）** 私は参加してはなかったんですね。搬入と搬出に行っただけで参加はしなかったんですね。だから今回ここでやったのが人生で初めてのワークショップでした。

**堤** 10月26日にここで宮木さんのワークショップをやったんですね。黄色のカーテンのあるところなんですけど、実際にやってみてどうでした？

**宮木** 最初の話に戻るんですけど、ワークショップをやりたくないっていう気持ちはありました。でもそれは言うてはる人が思っているとは違う気持ちで、そのやりたくないのは初めてだから上手くできるか不安みたいなので、踏み込むのにちょっとこわいみたいなのがあったからそれでやりたくないっていう気持ちはあったんですけど。ちょうどタイミング的に、私は作

## ■アーティストトーク

品で結構パフォーマンスとかをしているんですけど、自分の身体を使うことが多くて、他者を巻き込むっていうことは今までしなかったんですね。タイミング的にちょうど他人を巻き込んだものを作りたいっていうのを求めてた時だったので、いい機会になったんですよ。内容としては、その黄色のカーテンをしている向こう側を1つの生活空間に見立てているんですけど、ワークショップに参加してくれたちょうど8歳の女の子だったんですけど。実際に生活している部屋の絵を描いてもらったり、部屋の配置とか内容のお話を聞いたりして、そこから上演編なんですけど。台本という名の1日のスケジュールを、後から加わった4人の女の子と一緒に考えてもらって、最後の10分間にその日初めて会った人たちで1日の暮らしをぎゅっと凝縮したものを、演劇みたいな感じなんですけど、そういうのをやるっていうのをやって。ワークショップをして、それでやりたかったことっていうのが日々の当たり前のことをこなしていく幸せではなくて、ひとつひとつの行為であると部屋に置いてあるものとかにもうちちょっと思いを巡らすじゃないですけど、ひとつひとつ重く考える幸せっていうのを少しでも体感してもらってというか、家に帰った時にそういうのを思い出してもらいたくてやったんですね、でもすごい難しくて。それが実際にワークショップでできたのは、自分がやりたかったことは1割ぐらいしかできなかったんですよ。すごい難しくて、ワークショップをやって最初っていうのもあったんですけど、自分が参加してくれた人たちに与えることよりも、参加してくれた人たちが自分に与えてくれたものの方がすごく大きかったですよ。それでやってよかったなって思いました。  
**堤** 想定していた10割はどういうイメージだったんですか？

**宮木** 10割は、自分の部屋があるそこを普通にあると思うんじゃないけど、お城じゃないけど、すごい特別なものとして見て欲しいっていう気持ちがあったんですよ。それは人に言葉とかで簡単に伝えられることなく、実際にこわい体験とかトラウマが残るような体験みたいなのが起きないとそういう風を感じ取れな

いことなのかもしれない。だけど美術を通して、ちょっとでも何かこわいようなこととか崩れ落ちるようなことがあってもそれに耐性じゃないけど構えるじゃないけど、ちょっとでも日々の中で意識してもらっていうことをしたかったんですけど。それはワークショップの3時間でできることではなかったですね。



宮木 亜菜さん

**堤** 実際に得たことって何か知りたいんですけど。

**宮木** 子供に参加してもらったんですけど、みんなすごい考えているって思ったんですね。かなり広くのことを見えているし、いろんなことを知っているし、私がバカにしてた訳じゃないんですけど。単純に日々を過ごしているだけではなかったっていうのがあります。自分が幼少期の時とか思い出すと、多分何も考えずに生活してたんですけど。時代が変わったのかはちょっとわからないんですけど、そういう訳ではなかったんですね。私のやり方では、もう少しやり方を変えないといけないということですね。

**堤** じゃあまた機会があればどんどんやっていきたいですか？

**宮木** 次のワークショップを考えています。

**堤** そうなんや。じゃあ小笠原さんみたいな人がいる一方で、宮木さんみたいな人がいると。もう1人今回ワークショップをやっている人がいるんですけど。前谷くん、自撮りのワークショップっていうのをやったんですね。その成果がこの room1 の高いところに展



## ■アーティストトーク

示されている写真なんですけど。どうですか、宮木さんの発言を聞いて。

**前谷 開 (以下 前谷)** 動機は似ているところがあって、僕も自分の写真を撮っていることが今まで多くて、他の人の写真を撮ることをやたらと重く考えているためになかなか撮れないということがあって。だからその状況をセティングしてその人を撮ることに對して言葉で許可を取る必要がない状況じゃないと今は撮れないということもあって。人を巻き込んで作品を作るための機会になっていったということが。もう1個は物理的に僕の展覧会が被ってて会期始まってからやれることとしてワークショップをやったということがあって。僕が撮った写真ではないので、僕の普段のやり方で結構面白い写真が撮れたと思うんですよ。彼らもまだ写真は見てないし、彼らが見て何を思うのが気になるっていうか。ちゃんと写っていないので、ちゃんと写っているんですけど。僕が撮った写真じゃない写真が、僕がやっている中で出てきたのがすごい面白いですよね。

**堤** 自分がシャッターを押しているわけでもない、自分が写っているわけでもないっていうような写真を自分の作品にしてしまうというのはどうですか？

**前谷** 自分の作品にはしてなくて、でもこの場では僕の作品ですよ、だから変な感じで。だから全部この写真をこの展覧会が終わったらお渡しするんですよ。

**堤** このでかい写真を？

**前谷** そう。

**小笠原** いらんやろ (笑)

**前谷** でかい写真もネタもデータも全部あげて、僕が人に見せることはあるかもしれないけど、発表することはないなと思って、今回に関しては。もしやるんだとしたら、もっと時間をかけてそれを作るためのことをやったらもっと面白いかなっていうのがあって。ここまで伝わらないことを今やっと目に見える状態でこれ見てどうですかっていうところに展示したんで、もうちょっと繰り返すのか分からないんですけど。言ったら伝わらないことをやってたと思うので、相手も小学1〜3年生とかに上手く言うこともできなくてその場

では。でももうちょっとやってみようとは思いました。



前谷 開さん

**堤** なんか宮木さんと前谷くんのワークショップの実施、そのあとの展示、最後鑑賞者に全てを渡すって言う一連の流れみたいなのが似てて、宮木さんは一応記録映像とったじゃないですか。当初展示する予定だったけど、参加者の1人が拒否されたので展示自体はできなかつた。でも当初の目標としては撮影したDVDを渡す。前谷くんもフィルムとか、このプリントした写真とかを全部渡すことによって作品制作に巻き込んだ罪滅ぼしではないですけど。何かそこでペイしようとしているような感覚ってあるんですかね？

**宮木** ありました。結局個人情報だったので、映像を映すことだったり、他の参加者に映像を渡すことはできなくなつたんですけど。そこからちょっと考える様になって。それを渡すっていうことはどういうことなのかって考えることになって。私の中で、結果渡さなくて良かったと思ったんですよ。ちょっと自分の個人の作品でパフォーマンスとかをしてその記録は残すけど、記録自体はあまり作品として展示しないっていうのと同じ様で、経験としてその人の中に残る方がやっぱり強いものがある。映像をプレゼントとして渡すっていうのもワークショップに参加してくれる醍醐味の一部みたいな感じで考えていたんで。結果、渡さないのが正解だったのかなと思っています。

**堤** なるほど。そういう話を聞いてどうですか？

## ■アーティストトーク

**前谷** 渡すことは、変更はしないんですけど。写真をお渡ししますって初めに言って始めているので、そこは少し違うし、上演したと写真撮るってことは最終的に落とすところが違うと思うので、これは記録写真ではなくて彼らの作品なので、彼らがこれを本当にいらないと言ったら捨てますけど。できればこれを肯定して、こう写ってたんやってなってほしいです。



小宮 太郎さん

**小宮** 質問していいですか？2人に。

2人の作品制作ってパフォーマンスというか、自分自身が作品の中に入って、映像だったり、パフォーマンスだったりをする行為として普段やっているからこそなんですけど。1番最初のテーマとして挙がっていたコトではなくモノとして作っているっていうのと元々違うと思うんです、スタンスとして。今回のワークショップもワークショップと言って、そこに他者が入って状況を作り出すっていうものではあるけれど、それがパフォーマンスとして作品として呼べちゃうものではないのかということが気になって。それは切り分けているのか。切り分けているとしたらどの部分で、これは私の作品ではなくてワークショップで、なんでそれはワークショップと呼ぶのかっていうのが気になります。

**宮木** ワークショップって言っているんですけど、最初話した様に私に来るものの方がこっちから渡すものよりも大きかったっていう点で結果、ワークショップ

の形式で参加してくれてはいるけど、自分の作品作りの手伝いしてもらったっていうのに近いと思います。表向きはワークショップと言っているけど、その場であった時間は自分のパフォーマンス作品と呼べるものだったと思います。

**前谷** パフォーマンスではないですね。これはワークショップです。何が違うんでしょうね？これをさっき言った様に、もう少しこれを練れば作品にできるかもしれないと思うけど。自分がどのくらい場所を把握しながらできるかどうかで線引きされるものな気がします。一発でどうなるか分からない状況で、僕のやっている技術を彼らにシェアしてもらっている感じだったので僕の中ではワークショップ。

**小宮** ワークショップっていうのは単なる事例に過ぎないのかもしれないけど、ワークショップっていうふんわり投げられたイメージの何かしらの印象みたいなものがある様な気がして。それは何なんだろう、なんて言うんだろう。5回やったワークショップもそれぞれ全然違うことをしているんだけど、アーティストがやると、アーティストがそれに自分自身の考えていることとか、共有するためのある種的手段として機能したりするし、同時に作品と呼べる様なパフォーマンスに近づいたりするっていう振幅がある中で、堤くんが言っているワークショップと、それに対する作品ということの差というか開きってどのくらいある？

**堤** ワークショップって聞いたときにぼんやりイメージするのは、作家がそこにいてなんかやってるっていう。僕はワークショップに否定的ではなくて、支払いがあれば全然やたらいいかなって思ってる。無償で制作費とごっちゃにしてやるようなのは、社会的には払ってないことになるからやめた方がいいな思っていて。今回は支払われているので、ワークショップ5回分。個人的なことを言うんですけどアーティストは普通の大人とは違うじゃないですか、そこらへんにいる様な。まず平日にいるし、普通の人は平日働いているし。そうやってきた時に、変な大人と絡む、時間があるって

## ■アーティストトーク

いう点でいうといいかなと思っていて。もっとも伝達が早いかって感じはしています、なのでその違いかな。作品は作家がいなくて、ワークショップの場合は作家がいて何かしら作品に近い様なことを。でそんなにワークショップの話をする必要はないんですけど、実際ワークショップをやらなかった人って何でやらなかったんですか？

小宮 スケジュールですかね(笑)



木村 舜さん

木村 舜(以下 木村) 自分がワークショップをやってもしゃあないなって。

堤 何で？

木村 俺がやってもなんか多分描くか、なんか作るかって、おもしろい感じではないんですけど、他の人が色々やるじゃないですか？それでまあいいかなって思ったんです。

堤 本田さんとどうですか？

本田 大起(以下 本田) 扱っているもの的にワークショップはしづらかな。普段は金属やし、彫刻自体がやりづらかな。

堤 実際に一緒に何か作るとかってできないですか？

本田 そこは宮木さんの最初の一步が踏み出せないっていうやつですね。

宮木 本田さんの作品って、実際に子供が造形して行くじゃないですか？作家がいないとワークショップにはならないんですかね？

堤 確かにそうですね。いやワークショップですね、作家がいなくても。そういう専門の人もいるので。今回やった鑑賞会とかでいうと、モデレーターっていう鑑賞会のプロがいましたし。確かに、僕のイメージは間違ってますね。

小宮 今回の本田さんの作品ってすごいA-LabのInstagramにも日常的にどんどん更新されているけど、常に形が変化し続けていて。

堤 ワークショップ的かもしれないですね。

小宮 これは山中suplexがワークショップをやったときにワークショップの捉え方をどうするかっていう風になった時に、ストレージと工房、工房としての機能っていう風に言っていたんだけど。そういう意味で本田さんの部屋って元々、工房みたいな機能として常に誰かが粘土をいじれるみたいな感じになっているからすごいおもしろいなって思う。これまでは鉄で誰も触れないっていうか、そのギャップがすごいなって。

堤 和田さんとどうですか？

和田 直祐(以下 和田) 僕の場合は、制作スタイルはペインティングなので、外からワークショップ的っていうとあれかもしれないけど、変換するっていうその思考がそこまで至っていなかったというのもある。さっきから出てくる作品なのかどうかみたいな話で僕の中での見解は作品を作り始めてから完成っていう1つの作者の中での区切りがあるとすれば、作り始めてから完成までの間を鑑賞している人、しっかり見ている人、自分が作っているんですけどそれを見ている、ただ一応作品っていう枠組み、作者しか見れないから。だいたい成果物とかが出てきて完成されたものを見ることになるんですけど、作者は途中の過程を知っているからその辺を上手く置き換えられればできたかもしれないんですけど、いい当てはめ方が今のところまだないかなって感じですね。

堤 坂本くんがワークショップを実は10月13日にやる予定だったんですけど、台風で流れてしまったんですけど、それが明日あると。僕のキュレーターとしての当初のプランでは、10月12日に展覧会がオープン、次の日にやってその結果が展示として残ってい

## ■アーティストトーク

るっていう目論見だったんですね。でも台風で流れてしまったっていうことはその作品がないと。どうしても作品として成立するために何とかしなくちゃいけないと思ったんですね。10月11日かな、台風で流れるっていうのは分かっていたんで。A-Labのスタッフの皆さんに強制的にワークショップに参加してもらったんですよ。とりあえず来てくれてって言って、靴脱いでくれてって言って、これを踏んでくれて。その時にやった、強制的な参加者とのワークショップってどうでしたか、どんな感じだったのかっていう感想を聞いたら。

坂本 森海(以下 坂本) やっぱり強制的だと、こっちはやりづらい感じでしたね。ある程度興味とか持ってもらわないとやりづらい部分とかはなかなかあったりするのかなと。



坂本 森海さん

小笠原 ワークショップって、今回考えてた時に、強制的にやった方がもしかしたらワークショップとしていいんじゃないかなって思ったのは、ワークショップってじゃあそもそも誰のためにやるのかって。今までの話だと作家のためのワークショップみたいなイメージなんですけど。多分巷であるワークショップって「〇〇を知ろう」とか「〇〇を体験してみよう」みたいなことと、それに参加したいって思う人が参加するのって、それは参加するんです。楽しめる、協力的であって、強制的に「これを知れ！」みたいな教育に近いような状況を作るべきものかなって、今回のこの話で思っ

たんですよ。実際作品を作る前段階のワークショップをやってもらいたいな、原土をこねてもらってそれで作品を坂本くんが作るっていう状況はまた他の人とも違うなっていう、なんか強制労働を、ワークショップっていうエサでやらせるみたいなの。でもそれは違うって自分で言ったけど、作家主体のワークショップは全部それで、自分の作品を、悪い言い方をしたら騙して、騙してはしないんですけど。っていうこととかがあって、ワークショップって誰のためにするものなのかっていうのはすごい考えたんですよ。それを考えると応募してきてもらってる時点で、それはちょっと違うのかなとか思ったりしましたね。押し付けた方がいいんじゃないとか。

堤 それも一理あるかもしれないですね、聞いたことないけど。

小笠原 成立しないと思うんですけど。

宮木 子供を対象にした時に、今回私のワークショップに参加してくれた子とかも、その子供たちの意思がどうなのか分からない状態で親が応募するっていうことがあったんで。もしかしたらそういうことが多いかもしれないと思って。だから言ったら半強制的に子供はそういうワークショップに参加させられて。だから今、小笠原さんが言ったものではそれで成り立っているものなのかも知れない。それが一概に良いとか悪いとかは言えないけど。

小笠原 良い悪いは分からないですね。なんか街の「陶芸教室」と「ワークショップ」ってどう違うのかなみたいなの。やりたい人が来てやるのと、作家が広めたいことを街で勝手に駅前やっていて、それで誰か連れてきてやってたりしてそれを見せたりしたら、自分たちが良いと思っているものを広めるのには良いのかなって。まあ無理というか、やりたくはないですよねそれこそ。

堤 来月もワークショップをむっちゃやるんですよ？

小笠原 やります。

堤 それは事前に応募を？

小笠原 募ってるんです。でもそのいくつかのワーク



## ■アーティストトーク

ショップ、この話良いのか分からないんですけど。ワークショップってなんやねん。って考えた時に、自分の作品を作るための労働力、悪い言い方をすると。それと自分の作品をより見やすくするための導入。あとはお客さん集めの賑やかし。みたいなこの3つで鑑賞者のためのワークショップって存在するのかなみたいなところは、ちょっとモヤッとしたところがありましたね。

**堤** 僕も今回自分で企画した展覧会にワークショップを打ち込むのは初めてで。ほぼノリで決定して、1つ僕の目的、昨今の雰囲気的に展覧会会期中にいかにか盛り上がっているように見せるかみたいな。ラーニングとして、イントロダクションとして。いろんなやり方のいろんな意味があると思うんですけど。今4回やってみて思うのは、集客の難しさっていうのがあって。ハードル高いと思うんですよね。事前予約して、ある程度作家から要求された注意書きみたいなものを達成し。僕は導入とかより開かれたかたちになるためにワークショップみたいなものがあった方がいいかなってやんわり思いましたが、意外と機能してないっていうのがあって。それは逆に作家自体を苦しめたんじゃないかなってのがちょっとある。それはどこも美術館とかにも限らず集客の難しさっていうのはあると思うんですね。こっちとしては窓口開いている感じじゃないですか態度的には。それに代わるようなものって何かあるんですかね？

**小笠原** 対話型鑑賞は、正直見て鑑賞者の方に開いているような感じはした。代わることなのかそれが他にあるのか分からないんですけど。

**小宮** 小笠原くんも僕も今、京都造形芸術大学で授業としてワークショップをやるのって、最初から対象が決まって大学生で。そこに対してのワークショップやって、何を持ち帰ってもらうかっていうことを想定したりするんだけど、結構今言っているのは、展覧会とかもある程度絞れるんだけど、何か持って帰ってもらおうってところまで想定しているワークショップっておそらく対象がめちゃくちゃはっきりしている気がして。今僕らがこの展覧会の候補の中に入れてるのはかなり対象がほんわかしているというか、ぼん

やりして、その人たちに何を持って帰ってもらうかって、僕らの言葉とか感覚とかを共有するっていうことぐらいしか、多分僕らも設定してないと思う。あんまりそれが悪いことだとは思わないんですけど、結構やっぱり無目的にワークショップってやった時に誰が来るかも分からないし。坂本くんともいろいろ話していたけど、子供に来て欲しいけど、陶芸で実際おじいさんとかが来たらどうなるのかっていう話もして。やり方とか趣旨も変わってくるじゃないですか、最終的なゴールの設定とかも。最終的に伝えること、持って帰ってもらうものをそこまで明確にしていなくても、ある程度設定しようと思うと、対象を絞らざるをえないのかなと。前谷さんと、宮木さんは今回子供を対象にしていたんですね、小笠原さんの今度するワークショップはどこに向けて設定している？

**小笠原** 全年齢です。僕は正直、ワークショップに対して考えが甘かったっていうのが今までの話を含めて。どこに向けているのかも分からないまま、自分にとって何なのかも分からないまま、面白そうなことを考えて、やれそうなことを考えてやるっていうスタンスがアーティストとして足りていないのかな。最初のセリフに戻ると、コト系、モノといつも僕は向き合っているんで、コトを起すワークショップをやることによって多少の何かになるはずなのに、そこにあまりに無頓着で流れるにやっているっていう状態があるので対象とかっていうとこまで考えられていない。

**小宮** 僕は別に対象は設定しなくてもいいと思っている。ワークショップっていうものが工房としての機能を持っているとしたら、多分そこに集まった、呼んだお客さんも僕らも同じレベルで存在するんじゃないかなってなんとなく思っていて。作品を作った作者と鑑賞者というよりも、もう少し対等な状態で一緒に何かを作るっていう感じのイメージが僕の中で少しあるっていうか。それが作り出した時にどんだけ発見できるかっていうのがそれを設計した人の醍醐味でもあるかなと思ったりするんだけど。

**小笠原** そういう風に考えられたら楽しいかなって思うんですけど。やるからには身を削って何かをペイシ

## ■アーティストトーク

ないといけないというような。真面目なんでそういう感覚に陥ってくると、ワークショップって社会活動になるのか、社会活動っていうことやよくなるのかな。貢献できているのかみたいな不安。そういうスタンスでやれてたら、やっていいならいっぱいやりたいよねっていうのはあるかな。それが正解か不正解か分からないけど僕はちょっとそこまでいけないというか、慣れてないからっていうのがあると思うけど、だから世の中にはワークショップを商売している人も多分いて、違う分野の人って思えちゃうかなっていうのがあるんですよ。

**堤** なんか普通にワークショップだけに限らず作品制作する時に誰かとか想定したりしていないですかどう感じの人に分かって欲しいみたいな、そういうのはないんですか？

**小宮** 自分の中で想定して、いろんな人に見てもらいたいけど、今回尼崎で展覧会をして、小笠原くんからいろいろ話を聞いて思ったのは、僕は地元が神奈川県の川崎っていう尼崎の状況に近い工業地帯らへんで。よく地元でも飲みに行ったりした時に何回か展覧会のフライヤーを渡して来てもらったりしたんですけど、見に行って「なんも分かん」みたいな感じで言われたことが何回もあった時に、その人たちにどうしたら伝わるんやろうっていうのが、そういった経験をしてからは思いながら考えて作ったりはしている。



和田 直祐さん

**和田** 小宮さんと近いです。近い世代の人とかになって感じですね。今でも繋がりのある地元の人とか、自分のヒストリーの根っこに関わってた友達、知り合いっていう意味で地元の知り合いみたいなところですかね。アートって特別なことだと思うので、それをどうしたら伝わるのか、反応とかもさっき小宮さんが言っていたことと近くて、なのでその辺はやっぱり考えますね。

**小宮** 堤くんは？

**堤** 僕は今回、インタビューがあるので、みんな喋っているのをまた見て欲しいんですけど。僕の想定は僕も川崎みたいなとか、尼崎みたいな感じは想定していませんけど、僕も地元にも美術館とかないですよ。A-Labみたいな施設もないし、多分アウトレットくらいしかなくて。そういうのに触れず僕も育ってきたし、図書館行くのにわざわざ車乗らないといけないようなところにいるんですね。僕が覚えている限りでいうと、8歳の頃にスーパー退屈だったんですよ。退屈すぎてキレるくらい退屈だったんですよ。なのでショッピングモールとか行っても退屈で、友達と遊んでいても退屈で。そういうような子供に来て欲しかったっていうのがあります。今回、それが具体的なターゲットですね。感覚としてはやっぱり来てないっていうのがあるんですよ。そもそも僕はここに毎日いないので分からないんですけど。自分が定めたターゲットにまらず届いてないっていう感触が1点あって。そもそも集客の問題もあるんですけど、あんまり観られる展覧会じゃないっていうのもあるんですよ。一応展覧会の構成的には結構まとまったって思っているんですよ。綺麗すぎるくらい決まったって思っているんですよ。段階的には。なのでその悔しさがちょっとありますね。ワークショップも少なくて。人数の問題ではないんですけど。なんかあまり全力で投げて、テキストいっぱい書いて、パッケージ自体もこういうポップな感じにしたけどやっぱりまだ無理なやつっていうのが今の段階ではある。

**来場者** 発言していいですか？さっきワークショップの集客で苦戦していて心苦しい点があったみたいな、

## ■アーティストトーク

僕もキュレーションしたりディレクションしたりしたことがあるので気持ちは分かるんですけど。対象を設定するとか設定しないとかというよりも、徹底的に広報担当がいなくてというだけなんじゃないかなって。広報設計から展覧会を立ち上げていけるような人が、最近はそのような仕事をちょっとしているから思うけど、美術には完全に足りていないと思うし、そういうところまでできる人がいたら全然話が変わるから内容のことではないと思います僕は。8歳が来て絶対楽しいし、設計はほんとに素晴らしいと思うから。

**堤** その視点でいうとさっき宮木さんが仰っていましたが、アーティストが自らワークショップしなくてもいいというのがあると思うんですよ。そのワークショップする専門家の人が呼べたら一番いいと思うし、アーティストとしてやりたい人がやったらいいと思うし。僕の最初の問題提起自体も、結局分業でなんかなるんじゃないかっていうのはちょっと書いてありました。少し話題を変更しますが、このイベントの文章、Webとかに上がっているようなやつは3日前くらいに書いたんですね。で、2日前くらいから宣伝し出したんですよ。遅かったのは分かってます。広報担当もいなかったんで。それでFacebookに上げた途端、友人のキュレーターからメッセージがあって。「読みました。でもこれって暗くないですか？切実さはわかりますけど、全然切実なように見えてどどん霧が立ち込めているように思える。ウルトラCを生み出してください」みたいなことを言われて。確かに言っている意味は分かるんですけど、で、誤解があったというのは分かったんですけど、そのキュレーターはずっと日本にいて、いろんなレビューとかを書いていて、つい最近あいちトリエンナーレのレビューを書いたんですね。その流れでこのイベントを見たんですよ。そうすると確かに言っていることは分かる。希望がないから。割と批判的やし。実際に僕はこのイベントで少なくともあいちトリエンナーレのことは全然引き受けてなくて。そもそも僕は国外にいたし。普通に聞き取ったのが、ああいう問題があって文化庁が助成金取り下げた、文化庁がステートメントを変更して他の映画と

かも助成金カットになり、首里城が燃えて。そういう文脈の中で自分の活動自体をどう置いているのか、少し話して欲しいなと思うんですが。結構見ているとすぐ1つ愛知の問題であるのは「左派化」するっていうのがあると思うんですね。自由を妨害するものを連帯でなんとかするっていう。その選択肢がまず1つあると思うんですね。それに共鳴するとか、ステートメントを出すとか、連盟に入るとか。そういうのじゃない立ち位置ってというのがいっぱいあると思うんですね。そういうのを同じアーティストとして見ていてどんな感じなのかっていうのが知りたくて。別に無視とか全然関係ないっていうなら関係ないでいいと思うんですよ。でもどう回収するのかなって。一応テーマ的には「社会におけるアーティストのあなた」なので。自分の制作とか、僕はキュレーターなので展覧会を作っているんですけど、社会的に意味があると思ってますか？

**小宮** あると思う。それはこないだ岡山芸術交流を見てきたんですね。日本人作家いないんですけど、あいちトリエンナーレより面白かったなって思ったんですよ。テキストとかもキュレーターのピエール・ユイグが書いたものを無理やり日本語に訳してる、無茶苦茶読みづらいんだけど。あいちトリエンナーレよりも小難しく感じなかったというか。結構岡山って天候も良いし、会場となっている小学校とかに老若男女いろんなひとが来ていて、かなり賑わっていてすごく穏やかに見えて。作品なんかも言語的な部分が先に来るっていうよりは、体験として先に来て見れるみたいな、そういうものを見たときに、先にあいちトリエンナーレを見てたっていうのもあったけど、やっぱり作品が先に来てそれを体験できるっていうのは良いことだかっていうのはあって。あいちトリエンナーレの問題に関していうと、同世代のアーティストで例えば加藤翼くんとかが反応を色々示した「サナトリウム」を作ったりとか、署名には賛同してないけど…みたいなFacebookでいろんな表明の仕方をしたアーティストがいっぱいいて。それを読めば読むほど、僕はここに参加できてないしなっていうすごい疎外されているっていうのを感じながら。でも見に行っていないしな

## ■アーティストトーク

のも思ったし。見に行く時間もないしっていうのも思ったし。どのくらいの人が見に行っているんだろとも思ったし。みんな働いてるくない？芸術祭が多すぎだろとも思うし。なんかそこで意思を表明できる人ってかなり選ばれた人というか当事者じゃないと無理なんじゃないかなっていう気はしてはいたんだけど、どうなのかなって。

**小笠原** すごく客観的なんですよ。ずっと今までもアート業界に入った訳でもないで、客観的に見てて時代が動いたみたいな感じがして、面白いですよね。今までばっと見てた感じ、退屈ではないじゃないですかあんな感じ。あかんって思いました。自分が、それで。

**堤** 自分が関わっていないっていうことで？

**小笠原** そうそう。なんか痛くもかゆくもないんですよ僕には。関わっていないからそもそも。でも興味ない人よりは興味あるから。これは面白くなるんじゃないかなみたいな。なんか新しい球団入ってきたみたいな、野球の中で。なんか変わるな、どう変わるんやろうみたいな。自分が関わっていくつもりがないやんって思ってたやばいとは思いましたけど。

**堤** 一応やばいとは思った。



小笠原 周さん

**小笠原** やばいでしょうねみたいな、自分も。

**来場者** この展覧会は文化庁の助成が入っている？

**小笠原** それに気づいて。でも、分からんしっていう。自分があんまり現場にももちろんいないし。でもいる

んな人のFacebookで作家たちが表明しますみたいなのが回ってきたときに、あ、思ったよりもすごいことになってるみたいな。だから興味なかったんかもしれない、そもそもが。そんな自分を恥じましたけどね。でも素直な反応はそれかな。

**堤** 宮木さんとかどうですか？

**宮木** 難しいですよ。今、小笠原さんが言ったみたいな自分が関わっていないことっていうのが私の中にもあって。だいたい外から見ると、本当関わっていないから色々思うけど。ちょっと違う話になるんですけど、例えば美術の中でいろんな問題は常に出てくるじゃないですか。こないだは赤十字のポスターが話題になっていたんですけど、女性であるということであるんな叩かれているような問題と関わってくるっていうことはあるんですね。ていうときにすごい思うのは、大勢でこれはこういうことだっていうのを人に押し付ける口調で言っている人がものすごく多いことにすごい悲しくなるんですね。そこに巻き込まれてしまうように感じることもあるし、全くそういう風には思わないけど、自然にジャンルの的にそこに入ってしまうみたいなことはあるし、だから分からない人と分かり合うための手法っていうのを、私個人で常に考えていきたいっていうことは最近すごく思ってます。



本田 大起さん

**本田** 自分の場合はしゃあないと思う。ただ傍観者であるという立場で買わせてもらってます。色々あんな



## ■アーティストトーク

愛知のうだうだがあったりとかって、あの周りだけじゃないですか結局。ネットとかテレビでうだうだ言うてるみたい。結局それは集団だけでやっているの、自分個人の話になると関係ない。あれは考えないよなとというか、そう言っても入ってくる。入ってきたら入ってきたで、アホみたいなことしとるなっていう感じで見てます。やっぱりこれから変わってくるんだろなというような雰囲気はありますね。

堤 なるほど。

小笠原 みんなアートが好きじゃないやなどは思いました。

堤 それはどういう意味ですか？

小笠原 京都でも、文化庁が来て文化事業をもっとやっていくみたいな話の時に、住民がそれよりもスーパーを作れて怒ってるっていう話も聞いたし。愛知のやつもネットで市長とかも気分の悪いのもも芸術ならありなのかみたいな。わからないですけど、みんなアートにあまり興味ないやなって。美術がどういう意味を持って、どう扱われてきたかとかこれからどうなっていくとか。文句言ってる人も結局あんまり見てない人の方が多くて、よく分からないですけど。これがこうとかないんですけど、悲しいのは悲しいですね。あいちトリエンナーレであれなら自分のものなんてみんなもっと興味持ってくれないだろな、みたいな感じは。それこそ自分がやっている意味はあんのかなっていう思いにはなりましたけど。3.11の時とはまた違う意味での。

堤 僕個人的なことと言うと、色々起こった時にはポーランドにいて、10月くらいに日本に帰ってきて。僕は何のネガティブ性もなかったんですけど。山中suplexっていうのは滋賀にあるんですね、そこは少なくとも晴れてるなと思ったんですよ。普通に疎外されたたかもしれないけど、夜通しで石彫ってる人がいて、コンビニ弁当食べて、樹脂盛ってる人がいて、樹脂の硬化待ちに漫画読んでる人がいて。友達キュレーターからメールきましたけど、僕が思ったのは全部が曇ってると思うなっていうのはちょっと思ったんですよ。僕らは少なくとも晴れてるっていうのをゴリ押

しで言いましたけど。帰ってきてなんか制作してる人がいて、僕はそこで寝泊まりしながらこの搬入をしていて、その健やかさは正直ありました。

小笠原 健やかなんかな？

堤 いや一般的な意味でいうと健やかではないと思う。粉とか舞ってるし。でもなんか晴れてたような印象はありました。

小宮 かなり曇ってる所と晴れている所って日本広いからさ、結局地理的な状況で、今ネットで見れちゃうからつい巻き込まれるけど、じゃあもっと巻き込めよって思う、それを言うなら。東京なり愛知なり、日本の美術の流れの中で歴史的に重大な事件が起こったとして、北海道とか沖縄とかも含めて、そこではそのアーティストがいるのは知っているし、関わってない人の方が圧倒的に多い中で、そのニュースの方がどうしても浮上しやすいけど、山中は1回台風くらってますけど、晴れてたなってほんと思ふ。

堤 今日のイベントの話なんですけど、2時間って書いてましたが90分予定なんですね。5分押したのであと10分くらいで締めようと思うんですけど、何か質問などあれば。

来場者 感想になるんですが、晴れてる晴れてないの話は面白いなと思って。アーティストは作品を作ることが、基本的には本来の仕事だと思っているので、それと社会がアートのことを、僕はみんなアートのこと好きやなって思ったんですけど、みんな急激にアート、アートと言い出して。それがムッチャ面白いなって思って眺めていたんですけど。そんなにみんな好きでいてくれたんやって気持ちになったし。でもそれに対して気持ちは塞がっていないというか、多分あそこに並べられていた作品とか、関わっていた人たちもほんとはすごく晴れた元で作っていたはずだから、社会との境目の部分で気圧差が生じ、雲が生まれ、曇っていったと思うんだけど、気圧差を生むことはそれ自体は誤りではないので、その社会との高低差みたいなのは、アーティストは常に意識した方がいいと。でもそれが仕事ではないので、もし売れるのであれば選挙に行く人を誘うとかね。僕らにできるような活動じゃないかな。

## ■アーティストトーク

京都の文化庁のデモに行ったけど、やっぱりちょっと違うよね。ノリとか、大勢で何か発言することに対して、大勢で何かを発言するっていう方法で返してしまうと、結局誰かの思惑に回収されたりもするし、でもそれはあのデモクラシーっていうのを成立させるためにデモは絶対必要だと思うけど、民主主義っていうか。でも方法は別にいっぱいあるから、アーティストが悲観することもなくてもいいと思うし、悲観する人は悲観して作品に変えたいと思うし。原動力が変わるのかな。それが今回すごい仕組みの展覧会やなって思って、ビジュアルも含めて。それで嬉しい気持ちで僕は来たんで。でももっと楽しそうに話せた方がいいと思うけどね。やっぱおもしろなさそうなんやと思うねん、美術って。おもしろなさそうなおもしろい奴がやるんやろって思われたら、結局終わってまうから。すごい面白いことを普段やっているのに、何でこんなに…アーティストトークでよく見るけど。

堤 いやアーティストトークね、言いますけど、基本上手くないですよ。人数が多ければ多いほど上手くないですよ。

来場者 これが上手くいく仕組みみたいなのが作れたらいいのにな僕も思いますけど。まあ面白そうに見せてくれてればいいと思います、作品でもいいし。

堤 今日はありがとうございました。



アーティストトークの告知画像