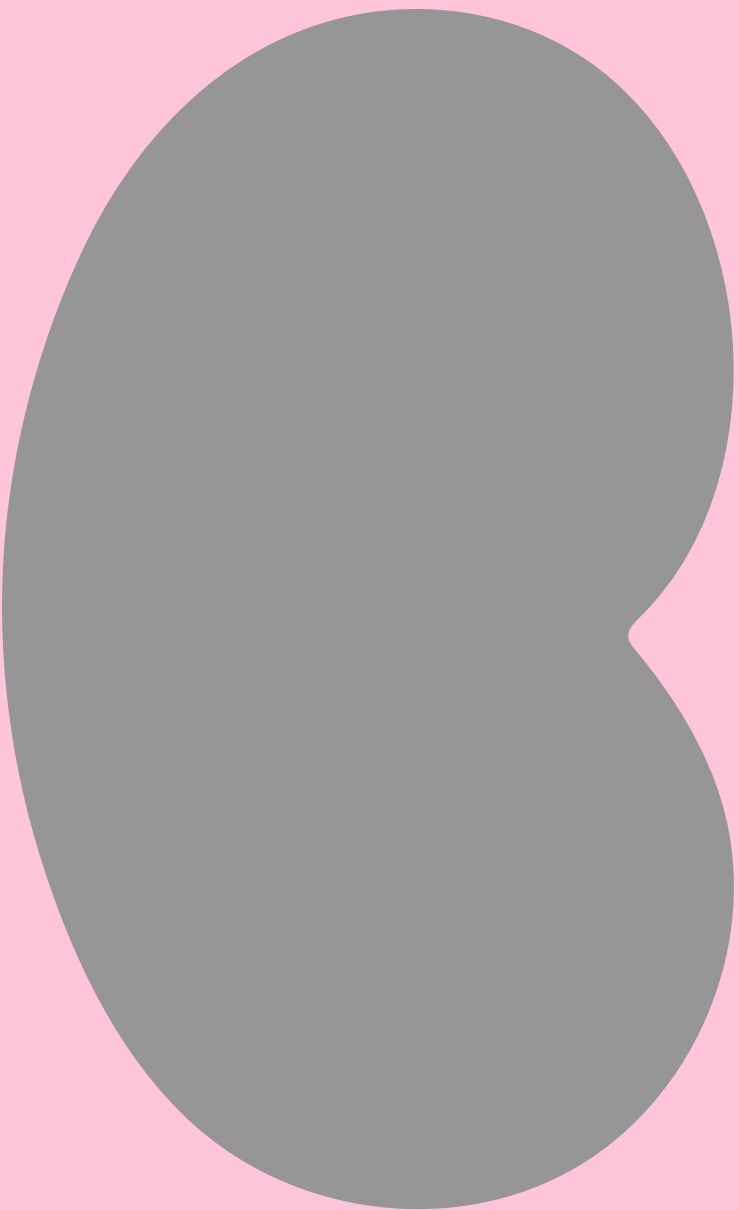


2022 — 2023





文化村クリエイション

2022年3月奈良県天理市にオープンしたなら歴史芸術文化村（以下、文化村）は、文化・地域振興を行う拠点として奈良県が整備しました。道の駅でもあり、文化財修復工房の通年公開、アーティスト交流、幼児向けアートプログラム等を行う多機能複合施設です。アーティスト交流プログラムでは、公募のアーティスト・イン・レジデンス「文化村AIR」、奈良出身・在住のアーティストを紹介する「奈良ゆかりのアーティスト交流プログラム」、そして「文化村クリエイション」を実施しています。

「文化村クリエイション」は、先進的な取り組みを行うアーティストを文化村職員が選定し、リサーチ、制作、発表を行うとともに、創作の過程を開いていく試みです。

日々の暮らしやリサーチの中で吸収した種が、どのように芽を出し花ひらくのか、その過程には必ずしも作品に表れないたくさんの発想のかけらや逡巡があります。一見関係がないものや、無駄とも思える部分に宿る豊かさへ、少しでも触れるきっかけとなることを目指しています。

文化村クリエイション vol.1-3

創作のあり方はアーティストによってさまざまですが、展覧会で鑑賞者が目にするものは、そのごく一部です。暮らしの中で得た感覚や情報、それを調べること、それを考えること、試すこと、つくってみること、それを繰り返すこと。そうしてできた作品は、時代を超えて人の心を動かし、文化財と呼ばれるかもしれません。そうはならないかもしれない。それでも、なにかを見出し転換させる様子、切実さ、ないものが生まれることなど、創作の過程そのものに力があると感じています。

初年度である2022年度は、あり方も勤所も多様な創作をどのように開くことが可能なのか、本来見せることのない、柔らかく繊細な部分を開示することで失うものはないのか、手探りの状態で始まりました。

招聘した3名の作家には、創作を第一に考えながらもその過程を開くことを大切にしたい、必ずしも公開制作ということではなく方法は相談したい、と正直に伝えていました。作家と共に藪を分け入ったり、ベッドで寝てみたり、畑で野焼きをしたり、何度もごはんを食べたりしながら、たくさん話しました。

想定していなかったのは、彼らが「過程を開く」ことを宿題としてよりも、創作そのものに取り込み変容させていったことです。それは、ある状況からなにかを見出し転換させる、まさに創作の手つきでした。作家との対話と、創作をとおした応答を反芻しながら、今後もプログラムを積み重ねていきたいと考えています。

遠山きなり（なら歴史芸術文化村／アートコーディネーター）

vol.1

黒田大スケ DAISUKE KURODA

1982年京都府生まれ。広島市立大学大学院博士後期課程修了。彫刻家・橋本平八の研究で博士号取得。アーティスト・コレクティブ「チームやめよう」主宰。

土地の歴史や彫刻にまつわるリサーチをもとに、社会の中で忘れられ、無視された幽霊のような存在を可視化するように制作を行う。作品制作の他に展覧会の企画・運営もてがける。

近年の展示に、国際芸術祭「あいち2022」、「どこかで?ゲンビ」and DOMANI @広島「村上友重+黒田大スケ in 広島城二の丸」(2022)、「対馬アートファンタジア2020-21」(長崎)、個展「祝祭の気配」(2021, トーキョーアーツアンドスペースレジデンシー)、「未然のラインテ、どげざの目線」(2021, 京都芸術センター)、個展「不在の彫刻史2」(2019, 3331 Arts Chiyoda, 東京)、「瀬戸内国際芸術祭2016」(小豆島旧三都小学校, 香川)ほか。

2022	3月ー5月 リサーチ
	3月21日(月)ー5月8日(日) オープニング展示「もぐら、二つの海」
	4月30日(土) ワークショップ「みつけるポートレート」
	5月1日(日) アーティストトーク
	5月3日(火・祝) ワークショップ「枝文字あいうえお」
2023	1月17日(火)ー2月26日(日) 展覧会「湖底から帆」
	2月11日(土)・26日(日) アーティストトーク
	2月26日(日) 散策ツアー

美術家の黒田大スケはこれまで、リサーチを通じて、確かに存在するけれど見えず忘れさられ、無視された幽霊のような存在を見出し、姿を与えるように作品を制作してきました。彫刻を専門としながらも扱う素材は多岐にわたり、近年はリサーチした彫刻家をイタコのように即興的に演じる映像作品も制作しています。

2022年3月、文化村のオープンと同時に滞在が始まり、2ヶ月間は作品制作のためのリサーチのみをじっくりと行い、翌年に展覧会を開催しました。今回黒田が着目したのは、文化村周辺で第二次世界大戦の終戦間際に急造された「大和海軍航空隊大和基地（通称：柳本飛行場）」です。一見なにも残っていない田畑や山を丁寧に歩き痕跡を探することで、身体的に場所を理解し、当時の人々や状況についての実感を引き寄せていきました。

リサーチ

リサーチでは、文献や航空写真を頼りに飛行場の遺構を探し歩くことで、体験として飛行場を身体化し、かつての景色やそこにいた人々についての実感を引き寄せることを試みました。現在は田畑や民家となっている広大なエリアに点在している飛行場の痕跡をいくつも見て回るうち、それらを点ではなく面として捉えるように変わり、広さも体感的に理解していきました。

これらの痕跡と出会う度によく黒田が呟っていたのが、「ああ... 恐ろしい」という言葉です。それは、目の前に突如現れる隧道の深く暗い穴の不気味さであり、作業をした膨大な人々の息遣いであり、脆く大規模で今は無用の長物と化したものをつくらせた人々と状況であり、それらが顧みられることなく藪に埋もれている現在であり、戦争のさまざまな恐ろしさに対するものだったのではないのでしょうか。





《もぐら、二つの海》
2022
木の枝



上：《いつかの飛行機》
2016
ビデオ

下：《いつかのひこうき 奈良》
2022
ビデオ

オープニング展示

もぐら、二つの海

2022年3月21日(月)ー5月8日(日) 9:00~17:00
なら歴史芸術文化村 屋外体験ゾーン、スタジオ304

なら歴史芸術文化村のオープンに合わせて展覧会を開催しました。新作《もぐら、二つの海》は、土の中の何者かの声を想像して可視化することを試みたもので、滞在前に文献などでリサーチをする中で固まりつつあった「奈良の戦争」というモチーフに関連する作品となりました。



ならもぐ新聞

滞在やリサーチの様子を公開するため、新聞形式のフリーペーパー「ならもぐ新聞」を発行しました。テキストや挿絵は全て黒田によるもの。軽妙なタッチが光ります。他の号はオンライン上で公開しています。

<https://sites.google.com/view/bunkamura-kuroda-note/%E3%83%9B%E3%83%BC%E3%83%A0?authuser=0>



リサーチ動画

柳本飛行場探訪 (全6本)

飛行場の痕跡を探して歩く様子を映像で記録して、遺構ごとにまとめました。





ワークショップ 1

みつけるポートレート

2022年4月30日(土) 10:00~16:00

なら歴史芸術文化村 交流ラウンジ、敷地周辺

現代美術についてのミニ講座から始まり、自分と似たものを探すことをキーワードに作品をつくり実際に展示してみることで、展覧会づくりを体験するもの。「みつけたポートレート」と題した参加者によるミニ展示は6日間開催しました。



ワークショップ 2

枝文字あいうえお

2022年5月3日(火・祝) 9:30~12:30

なら歴史芸術文化村 屋外体験ゾーン

オープニング展示の出展作《もぐら、二つの海》を活用し、参加者も同じことをやってみるというもの。好きな食べ物を枝文字でかいてみることから始め、自分ではない誰かの声を想像して枝文字にしました。

アーティストトーク

2022年5月1日(日) 13:00~14:00

なら歴史芸術文化村 交流ラウンジ

レポート

文化村クリエイションとリサーチ

勝治真美（京都市アーティスト・イン・レジデンス連携拠点事業コーディネーター）

なら歴史芸術文化村（以下、文化村）が開村したのは2022年3月。パンデミックが起こる以前の2019年ごろから、奈良に新しい文化施設ができるらしい、と聞いていた。精力的に各地の同等施設を視察されていた奈良県の方々にお会いしていたこともあり、その後コロナでどうなったのかと気になっていたので無事オープンというニュースは嬉しく、訪れることを楽しみにしていた。近年の文化施設は既存の建物の転用や再活用をしたものが比較的多いが、新築で、アーティストのスタジオだけでなく文化財修復施設や道の駅を併設し、ホテルも隣接するユニークな事業で、奈良県の意気込みが伺える。

私が最初に文化村を訪問したのは4月30日。京都からは電車で揺られて1時間ほどで最寄りの天理市に到着する。車で迎えに来ていただき（シャトルバスもある）、田園と里山が広がる、ゆったりと美しい風景を眺めているとほどなくして施設に到着する。こんもりとした丘や大きなため池を有する広々とした敷地の中、文化財修復・展示棟や芸術文化体験棟、地元の農産物直売所がある交流にぎわい棟がぐりと配置されている。芸術文化体験棟の3階はオープンテラスになっていて、絶景が広がる気持ちのよい空間だ。

「交流」を主軸においた文化村の多様な事業の中で、アーティスト交流プログラムとして実施されている「文化村クリエイション」は、先進的な取り組みを行うアーティストを招き、施設内のスタジオを拠点にリサーチと制作を行って最終的に作品発表を行う、というもの。初回のアーティストとして、黒田大スケが参加している。黒田はオープン直前の2022年3月下旬から5月上旬にかけて文化村に滞在しており、私も数日リサーチに同行させていただいた。

なら歴史芸術文化村に限らず、各地でアーティスト・イン・レジデンスとも呼ばれる滞在制作型の事業が行われている。いわゆる展覧会では、すでに完成している作品を通して鑑賞者が作品と出会うのに対して、滞在制作ではむしろ作品ができ上がるまでの過程に主軸がある場合が多く、作品が作られる様子を垣間見たり、アーティストと人々が直接交流をしたりすることができるものとして、取り組みが進んでいる。

文化村クリエイションのプログラム説明文には「（中略）アーティストを招き、文化村の芸術文化体験棟 スタジオを拠点にリサーチと制作を進め、最終的に作品発表を行います。（中略）」とある。この滞在制作型のアートプログラムでよく聞くようになった「リサーチ」という言葉。実際のところ一体何をしているのかと思われる方もいるのではないだろうか。

黒田の場合、この滞在でのテーマは、明治以降の奈良の近代史、特に第二次大戦終盤に海軍が航空隊基地を大和平野に作っていたという事実を出発点に、さらに古代期には奈良は湖に覆われていたという歴史も重ね合わせつつ、今はみえない（ように思われる）ふたつの海について考える、というもの。黒田のスタジオには、歴史の本や新旧の地図などもたくさんあって、こうした文献を読んだり専門家に聞いて調べていく、というのも黒田にとって大切なリサーチだ。また、黒田は現地を歩いてその痕跡を探す調査もする。現地調査に同行した際に見た、古地図を片手にかつてあったはずの壕や海軍飛行場の痕跡を探して歩く黒田の後ろ姿は、事実を探し求めているというよりも、まるで自分の身体を介してその地からの声を聞く儀式のようにも感じられた。それこそ本人の言葉を借りれば、もぐらが憑依したかのような姿でもあった。

黒田は滞在中このようにリサーチをしていたわけだが、先のプログラム説明が「リサーチで吸収した種が、どのように芽を出し花ひらくのか、（中略）スタジオでの活動や試行錯誤の痕跡を公開することで、来訪者がアーティストに出会い、その思考に触れられる場の創出を試みます。」と続くように、「文化村クリエイション」で企図されているのは、このリサーチ部分を他者との接点へと繋げていく、ということだろう。

その試みとして、作品展示（2022. 3/21-5/8）、ワークショップ（4/30、5/3）、アーティスト・トーク（5/1）、滞在中のスタジオ公開（3/21-5/8）、さらに「ならもぐ新聞」という新聞の発行など、仕掛けがいくつも施されていた。これらを見逃したという方もぜひ特設ウェブサイト^{※1}にある黒田の滞在記を読んでほしい。その軽妙な文章が黒田の魅力のひとつなのだが、そこには到着後の戸惑い、まさかのもぐらの登場によって啓明を得たこと、そこからふたつの海（奈良に湖があった頃のこと、海軍の基地があったこと）へと思考を巡らせた様子、様々な手掛かりや資料を求めて、天理の各地を訪れることなどが記され、まるで黒田の頭の中を追体験するかのようだ。

アーティストそれぞれに「リサーチ」の方法があり、その人ならではの独自の視点で、街が、歴史が、人が見つめられていく。今後も多くのアーティストが文化村を拠点にリサーチと制作を行っていくことで、彼らのまなざしが地層となって奈良の文化をより豊かなものにしていくのだろう。

※1 p.7にリンク記載

展覧会

湖底から帆

2023年1月17日(火)ー2月26日(日)

-会場1

なら歴史芸術文化村 交流ラウンジ、スタジオ303
1月17日(火)ー2月26日(日) 9:00~17:00

-会場2

天理駅前広場コフフン サイネージ
2月2日(木)ー2月26日(日) 8:00~20:00

-会場3

Art-Space TARN(天理市本通り商店街内)
2月11日(土)ー2月26日(日) 9:00~19:00

飛行場跡の穴を造形化した作品や、当時の人々を想像し黒田が自らイタコのように演じる映像作品、奈良で大切にされる文化財の形を借りた彫刻作品などを発表しました。会場は文化村をメインに、商店街のギャラリーである Art-Space TARN と天理駅前のサイネージモニターでも映像作品を展開しました。



会場1 なら歴史芸術文化村



会場2 天理駅前広場コフフン サイネージ



会場3 Art-Space TARN



フライヤーデザイン | 関川航平



上：《壱輪ソフ》《壱輪ソボ》
2023
ビデオ

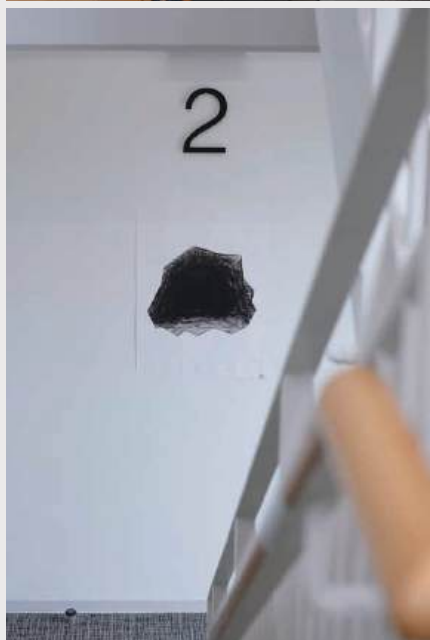
下：《出自不明の石室壁画。4匹の虎（いずれも白虎？）》
2023
発泡スチロール、石膏、コービー、泥



左：《枕木用の丸太を運ぶ10歳の少年壱輪。正面中央部の穴に実際の木の棒を入れて丸太に見立てていた可能性がある。》
右：《長柄周辺で飛行場建設のために石を運ぶ14歳の少女壱輪》
2023
文化村周辺で拾った陶片、発泡スチロール、石膏、アクリル絵の具



《空襲警報をきいて、佐保庄のあたりで日照りのため ほとんど赤茶けた野菜の葉の下に隠れる土偶》
2023
文化村周辺で拾った陶片、発泡スチロール、石膏、アクリル絵の具



穴ポスター

「穴ポスター」は、黒田が描いた隧道の穴のドローイングをB2サイズに印刷したものです。広報機能も兼ねて制作し、文化村内各所に掲示したほか、天理教の詰所や神社仏閣など近隣の施設にも掲示していただきました。かつて穴が無数に掘られたように、ポスターで穴を開ける試みです。



アーティストトーク

2023年2月11日(土) 13:00~14:00
2月26日(日) 13:00~14:00
会場 | Art-Space TARN



散策ツアー

2023年
2月24日(金) 17:30~18:30
*雨天のため中止

2月26日(日) 17:30~18:30
集合場所 | JR柳本駅改札口

解散場所 | JR長柄駅徒歩15分程の地点にて解散

柳本飛行場跡周辺を参加者と共に歩いて散策するツアーを行いました。場所について黒田が説明をしつつ約50分歩き、日が暮れる頃、田畑の真ん中で映像作品を上映しました。展覧会では作品として表現していますが、リサーチを通して得た場所の記憶や土地の自然についての体感を、直接追体験してもらおう試みです。

■ レビュー

みえないものが、語ること

勝冶真美（京都市アーティスト・イン・レジデンス連携拠点事業コーディネーター）

なら歴史芸術文化村（以下文化村）「文化村クリエイション」プログラムの最初の招へいアーティストである黒田大スケは、姿かたちの見えない事象にかりそめのかたちを与えて、私たちの現前に召喚させるような作品を発表してきたアーティストだ。個展「未然のライシテ、どげざの目線」（2021, 京都芸術センター）、「あいち 2022」や「第 25 回ドマーニ・明日展 2022-2023」（国立新美術館, 東京）など近年活躍が目覚ましく、特に自身が学んできた「彫刻」を起点に、近代史に埋もれてきた彫刻家やその時代背景について、丹念なリサーチを通して制作している。

黒田は「湖底から帆」展に先立って、2022 年 3 月～5 月に文化村で滞在制作を行っており、そこから半年ほどを経てその成果を展覧会として発表した。会場が文化村、天理駅前広場コフフン、商店街内のイベントスペース「Art-Space TARN」と複数に分かれ、さらに今回リサーチの中心となったエリアを黒田と歩く散策ツアー内でのみ見ることでできる作品もあるなど、鑑賞者は展示を巡りながら、天理の街並みをもまた垣間見ることができるとい構成だ。

今回の滞在制作において黒田が主なテーマとしたのは、第二次世界大戦末期に海軍が現・天理市に建設したという大和海軍航空隊大和基地（通称「柳本飛行場」）にまつわる事柄である。一般的に奈良というとまず想像するのは第二次世界大戦よりもずっと前の、古代の風景のはずだ。天理駅の観光案内板でも、日本書紀にも記されているという山辺の道のハイキングコースや古墳群が紹介されていた。そんな中で黒田は、柳本飛行場の痕跡や、海軍が物資の保管場所として山の斜面に掘ったと伝えられる「穴」を探すことから、奈良という地の表象からすっぱりと抜け落ちる戦争の痕跡を掘り起こそうとした。ひたすらに山肌を歩き「穴」を探すリサーチの様子は、展覧会場でドキュメント映像としてみることでできたほか、展覧会終了後も特設ウェブサイトで滞在日誌として読むことができる。^{※1}

展覧会の会場として筆者がまず訪れた Art-Space TRAN では、建物の正面を覆うように埴輪が大きく描かれていた。その目には小さな穴が開いていて、覗くと奥に設置されたスクリーンで映像作品を見ることができる。建物の内部には立ち入ることができず、外から穴を覗くのみ。こうした黒田がリサーチ過程で得た身体体験をなぞるような試みは、文化

村 3 階のラウンジにひろがる段ボールや木材でくみ上げられた大きなタープテントのような形状の作品《帆》でも踏襲されていて、様々な穴のイメージが重ねられたり反転したりして造形されている。近年は映像作品を中心に発表してきた黒田の、彫刻へのルーツを感じる印象深い作品だ。

こうした身体感覚を揺さぶるような作品のほか、現地で拾った土器片から制作した作品群（《空襲警報をきいて、佐保庄のあたりで日照りのためほとんど赤茶けた野菜の葉の下に隠れる土偶》《長柄周辺で飛行場建設のために石を運ぶ 14 歳の少女埴輪》《枕木用の丸太を運ぶ 10 歳の少年埴輪。正面中央部の穴に実際の木の棒を入れて丸太にみたてていた可能性がある。》）や当時の関係者の手記から着想したという《出自不明の石室壁画。4 匹の虎（いずれも白虎?）》が展示されている。長いタイトルが説明する通り、これらはいずれも一見考古学資料かのように見立ててその実フィクションという作品なのだが、この「本物らしさ」のふるまいは、これまでも黒田が一貫して注意を向けてきたことだ。語られることで湾曲していくこと、語られぬことで忘却されていくことの狭間で、私たちが時に見誤ってしまうかもしれない事実の存在を示唆する。

黒田といえば、主に近代の彫刻家について、黒田自身の顔の一部にその人物からイメージされる動物などをペイントし、「いたこ」のように黒田の身体を介してその人物が人生を語る映像作品を近年多く発表している。戦争をはじめ社会に翻弄されてきた人々の、小さな人生の選択が、丹念なリサーチにより露にされ、おかしみや悲哀を交えて語られる。その語り口に、時折演じる黒田自身がふと顔を出し、歴史と地続きの現在を否応なく自覚させられる。

本展でも同様のシリーズで映像が出品されている。《埴輪ソフ》と《埴輪ソボ》である。第二次世界大戦を経験した黒田の祖父と祖母の語りを演じたものだ。会場で配布されるパンフレットには「天理周辺の人々の戦争体験をもとに演じることを試みたが、なかなかうまくいかず、ひとまず祖父を演じた」との黒田による解説が付されている。正直で率直なこの作家の告白は何を意味するのだろうか。情報量が少なく人物像が浮かび上がらないということなのか、これまで演じた人物たちと異なり、彫刻という共通背景がないので自身に重ねるのが難しいということなのか。この一文がずっと気になりながら、その後の散策ツアーに参加していた。田んぼの中にひっそりと、壊されるでもなく、かといって碑が建てられるでもなく、現代の環境に全く異質なもののなにもまるで存在しないかのようにただ佇み続ける防空壕跡を眺めながら、黒田を介して現れることのなかった、私の見知らぬままの誰かについて想像しようとしてみた。

※1 p.7 にリンク記載



企画ノート

1 人目の作家として黒田を招聘したのは、文化村クリエイションの可能性を共に模索してもらいたいという目論見があった。「創作」や「作品」を広義で捉え、ものごとの複雑さをそこに取り込んでいく黒田をもって、プログラムが拡張されることに期待した。

今回の取り組みの特徴は、リサーチのアウトプットがさまざまな形で展開され、一体として提示されたことにあった。一見おまけや補足のようにも見える周縁のものたちが束になり、作品として機能していた。リサーチ内容について黒田が執筆するテキストを新聞形式で発行する「ならもぐ新聞」。隧道のドローイングをポスターにして市内に掲示する「穴ポスター」。飛行場跡を参加者と歩く「散策ツアー」。会場も天理市内の複数箇所で行った。ひとつの強く大きなものにまとめるのではなく、破片が散らばるように展開する様は一見して捉えづらくもあり、散在する遺構と、想像を超える戦争の大きさに重なる。

そしてこの広がりの中には、黒田の人柄があったように思う。文章や動画の端々で、その姿や語り口からにじみ出る人間味に触れることで、鑑賞者は自然と彼の後ろ姿に自分を重ね、追体験をするようになっていく。天理市内を周り、散策ツアーで田畑を歩く時、黒田をとおして共に飛行場を体感し、戦争に圧倒されるのだ。

黒田のリサーチに同行していると、世間話をしたり歌ったりする合間に作品制作の話がある。「ラララ〜」「困りました」とこぼしながら、そこに確かにあるけれど人が見ていなかった事物を見出し（実際拾い物もしながら）、離れた点と点を結び、いつのまにか軽やかに思考は進んでいく。創作は生活の、人生の一部であるというのは自明のことだが、黒田は特に顕著である。作家本人の影を色濃く感じる鑑賞体験は、これに起因しているだろう。

企画のあるべき姿をどこか固く考えていた私を横目に、アウトプットは広がり続け、創作と生活の境も曖昧になる。その豊かさとバランス感覚はしなやかだった。最初の招聘作家として、ここから続くプログラムの輪郭も押し広げてくれたと感じている。

（遠山きなり）

vol.2

相模友士郎 YUJIRO SAGAMI

1982年福井県生まれ、京都府在住。

劇場における演者と観客、それぞれの身体性を捉え直すような舞台芸術作品を制作する。

2009年、伊丹に住む70歳以上の市民との共同制作舞台『DRAMATHOLOGY / ドラマソロジー』を発表し、翌年フェスティバル／トーキョー 10に正式招聘。2012年、ダンス作品『天使論』をTPAM in YOKOHAMA2012にて発表し、その後各地で再演される。近年の作品に、『LOVE SONGS』(2019, 京都市東部文化会館)、『エイリアンズ』(2019, 京都芸術センター) ほか。アーティスト・イン・レジデンスで、GRANER(2018, スペイン)に滞在。

2022

10月ー12月 リサーチ・クリエイション

12月23日(金・祝)ー25日(日) 公演『ブラックホールズ』

相模友士郎は、舞台芸術作品を主に制作する演出家です。これまで、劇場で観客が観る行為そのものを問い直す作品や、人と人、または人と人以外の存在がただそこに「在る」状態を見つめるような作品を発表してきました。近年は特に、出演者は不在で舞台上に植物を置いた作品『LOVE SONGS』など、人以外のものの時間や性質に肉薄することでマクロなスケールへと接続し、私たちは等しく人であることと、それぞれに特異で個別であることを同時に確認することを試んでいます。

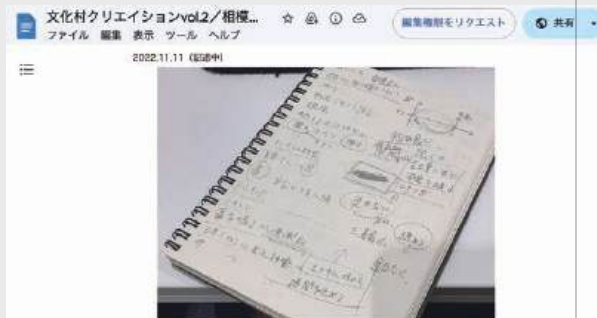
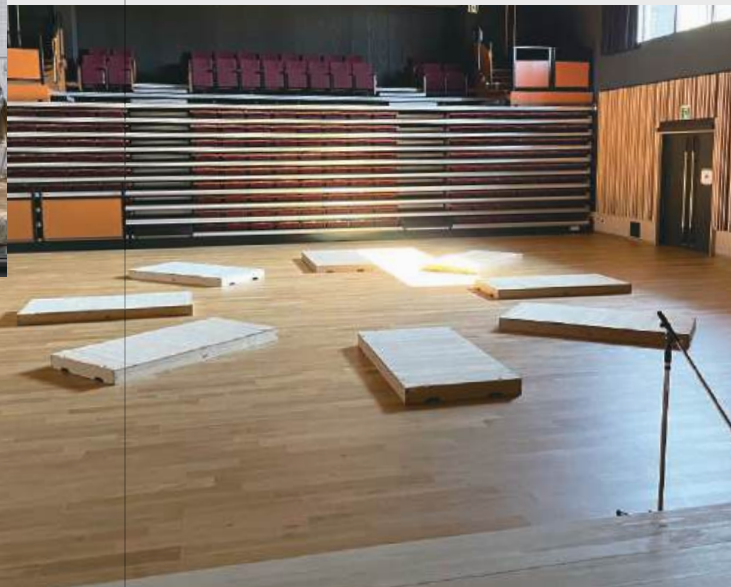
本企画では「眠り」がテーマとなりました。8月から9月は天理へ通い、10月から12月は天理に滞在してリサーチ・クリエイションを行い、12月に、文化村のホールにて公演形式の作品を発表しました。



リサーチ・クリエイション

「眠り」をキーワードに、文化村周辺を歩く、奈良県内の古墳を巡る、本を読むなどが並行して行われました。起きて活動している間、私たちは自意識がしっかりと保たれていますが、眠りに落ちていくと意識はゆるみ、個人の身体や時空を超えたより大きな何かに接続していくのではないかと。眠ることは、非常に個人的な行為でありながら、自分では認識することができないこと。目の前に物が見えている状態よりも、隠され見えない状態であることは信じていること、信仰などに繋がっていくのではないかと。さまざまな思考を泳がせながら日々を送っているようでした。会場となるホールで1日過ごして作品のイメージを膨らませる日もあれば、スタジオに設置したベッドで寝る実験をしていることもありました。

創作を開く試みとして、期間中に相模が書き留めるメモをオンライン上の Google ドキュメントで公開し、リアルタイムで閲覧ができるようにしました。



フライヤーは3回に分けて作成することで、何もないところから始まり、構想が少しずつ進む様子を可視化しようと試みました。

フライヤーデザイン | 関川航平





■ 演出ノート

1 | 幼い頃、わたしと二人の兄弟、父と母は5人で布団を並べて寝ていた。ある夜、ふと目覚めると父の姿も母の姿もなく、隣で兄弟が寝ているだけだった。怖くなったわたしは窓を開け、庭に向かって大声で両親を呼んだ。すると実家と隣接した寿司屋のおばちゃんが「二人とも店にいるよ」と教えてくれ、泣きながら寿司屋に向かったことがあった。かなり古い記憶だが、いまだにはっきりとあの日の不安感を覚えていて、それは自分が眠っている時間、別の誰かは起きて活動しており、眠るものはその時間に全く関与できないという、経験のズレの様なものがわたしを混乱させ、不安にさせていたように思う。

2 | 時間そのものを見ることはできない。わたしたちが時計を見る時、庭の植物の成長を見る時、すっかり暗くなった外の景色を見る時、そこには遅れて知覚される時間がある。過ぎた時間。「過ぎた」ことを自覚することによってわたしたちはようやく時間の変化に触れる。時間を忘れ、過ぎたことを自覚し、そしてまた忘れ・・・という反復によってわたしたちの生活が保たれている。

3 | 眠っているわたしを知覚することはできない。眠ることもまた、覚醒とともに「眠っていた」という過去形によってしか触れえない。眠ることは唯一「わたし」のみが経験し得ない。ただ、その眠るわたしを誰かがまなざしていることはありうるだろう。その時「わたし」と「あなた」は同じ空間にしながら別の場所に存在している。そしてあなたもまた眠りにつくだろう。

4 | フェリーに日をまたいで乗船していた。深夜、デッキに出るといくつかの光が遠くに見える。その光がなんの光なのか、ここからは遠くて窺い知れないが、光は船上にいるわたしに向かってまっすぐに届いている。そこに何かが存在しているということだ、と漠然と思った。そしてその光はわたしにとって無関係なものだった。意味の剥奪された存在の光が、足場すらおぼつかない海上のわたしにまっすぐに届いていた。

5 | わたしたちは常にどこかからどこかへ移動している。その視線は常に水平に向いている。星を見上げるとき、わたしたちの歩行は止まっている。見上げる、ということは立ち止まるということでもある。

6 | 船上から見える光の粒はどれもこれも同様に光の粒だった。車のライト、灯台の灯り、どこかの街灯、家々の窓、星々。それらの存在の光は私にとって全く無関係で、それゆえに等しく遠くの光であり続けた。足元は地上を離れている。揺れる船内で眠れぬまま朝を迎えた。

7 | キトラ古墳壁画は、ガラスの奥、薄暗い場所に置かれ、それを見る私とは全く別の時間に存在していた。その隔たり。考古遺物は発掘の瞬間から保存に向かう。保存とは時間を止めるということだ。以降、それらは自然光に触れることはないだろう。この時間の隔たりは停止された時間に存在する遺物と、流れる時間に身を置くわたしたちとの差であり、そこには半透明の隔たりがあった。

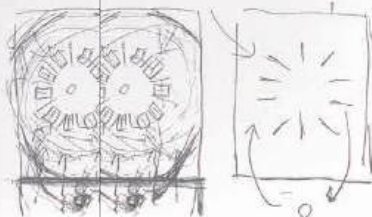
(公演当日パンフレットより)

回目です。

演出ノート

- 1 幼い頃、わたしとあの兄弟、父と弟、父と母は 5 人で市街を並べて歩いていた。ある夜、ふと目覚めると父の姿も母の姿もなく、静で兄弟が寝ているだけだった。何くなくわたしは怒を覚え、庭に向かって大声で大声で両親を呼んだ。すると父が隣接した海両屋ののおばちゃんが「二人とも店にいるよ、いるよ」と教えてくれた。泣きながら両両屋に向かったことがあった。かなり古い記憶だが、いまだに、いまだにはっきりとあの日の不安感を覚えている。それは半分が眠っている時間、別の朝、別の誰かとは違ってきて活動しており、眠るものはその時間に金、興でできないという、経験、経験のズレの様なものがわたしを混乱させ、不安にさせていたように思う。
- 2 時間そのものを見ることはできない。わたしたちが時計を見る時、庭の植物の成長を見る時、すっかり暗くなった外の景色外の景色を見る時、そこには流れて知覚される時間がある。過ぎた時間。「過ぎた」ことを自覚するを覚えることによってわたしはようや、時間の変化に触れる。時間を忘れた、過ぎたことを覚えることを自覚し、そしてまた忘れ・・・という反覆によってわたしたちの生活が保たれている。という。
- 3 眠っているわたしを知覚することはできない。眠ることもまた、覚醒とともに「眠っていた」という過去形によってしかつとけられえない。眠ることを単に「わたし」のみが経験し得ない。ただ、その眠るわたしを誰かが覚えていることはありうるだろう。その時「わたし」と「あなた」は同じ、は同じ空間にいながら別の場所が存在している。そしてあなたもまた眠りにつくだろう。という。
- 4 フェリーに日がまたいで乗船してい船していた。深夜、デッキに出るといつかの光が遠くに見える。その光をながめたいのなの、このかには遠くで降りた人々が、光に船上にいるわたしに向かってすこやかに居るに居るに居る。そこに何かが存在するということだ、と漠然と思った。そしてその光はわが光はわたしにとって無関係なものだった。意味の喪失された存在の光が、足踏すらおぼつかずぼつかない海上のわたしにますますに居るに居る。
- 5 わたしたちは常にどこからどこかどこかへ移動している。その視線は常に水平に向いている。星を見上げるとき、わたしたちの歩みちの歩行は止まっている。見上げて、ということでは立ち止まるということではない。

- 6 | 船上から見えろ見る光の粒はどれもこれも同様に光の粒だった。車のライト、灯台の、灯台の灯り、どこかの煙草、香々の煙、墨々。それらの存在の粒は私には光とて全て全く無関係で、それゆえに全てし遠くの光にあがり続けた。続けた。足元は足元に載っている。揺れる船内で揺れぬままだと望んだ。望んだ。
- 7 | キトコ古墳壁面古墳壁面は、ガラスの奥、薄暗い場所と置かれ、それを見る私とは全く別の全く別の時間と存在に存在していた。その隔たり。考古遺物と発掘の瞬間から保存から保存に向かう。保存とは時間を止めるということだ。以降、それらは保存される自然光に晒されることはないのだ。この時間の隔たりは停止したと聞かれた時間と存在する遺物と、揺れる時間と身を置いたわたしたちとの差である。そこで、そこには単位の隔たがった。



“

選拔は単一のプロセスの

100

相模さんは、舞台作品の創作に向けて8月からリサーチは大きく分けて2種類。ひとつは、なら歴史芸術文化村の周辺を歩き、土地についての手がかりを探すこと。もうひとつは、本やインターネットを通して関心事を調べ、思考を広げ深めること。そして11月からは奈良に

滞し、芸術文化体験棟のスタジオ304を拠点にクリエイションを進めています。今回は「睡眠」をテーマとし、音響や舞台美術につながりそうな素材を集めて実験するなどしています。



リサーチの要子 竹山 茂

Googleドキュメント「舟を漕ぐ」

オンライン上のGoogleドキュメントで創作のためのメモを公開しています。この創作メモは相模さんによってリアルタイムで更新されていきます。本作品のリサーチや思考の画面に触れると共に、タイミングが良ければリアルタイムで創作メモが書き進められていく瞬間に立ち会えるかもしれません。



公演

ブラックホールズ

2022 年

12月23日(金) 17:30

12月24日(土) 14:30 / 17:30

12月25日(日) 11:00 / 14:30

会場 | なら歴史芸術文化村 芸術文化体験棟 ホール

定員 | 各回 10 名

料金 | 2,000 円

上演時間 | 約 90 分間

構成・演出 | 相模友士郎

ライティングデザイン | 高原文江

サウンドデザイン | 荒木優光

舞台監督 | 北方こだち、十河陽平

制作 | 遠山きなり

協力 | 川崎渉(株式会社 RYU)、甲田徹、加納有美子

定員は 10 名、参加型作品となりました。集合場所の地下 1 階ホール・ホワイエに相模が登場して開演、主旨を説明します。階段で一気に 3 階まで上がり、テラスから古墳や池、大和平野を眺め、相模が滞在中に使用していたスタジオへ。訪れた場所、思考、古墳のことなどを共有するレクチャーをします。いよいよ地下 1 階ホールへ。長靴を履いて舞台袖から入ると、薄暗い舞台上には土が敷き詰められています。緞帳が開くと客席側には、人数分のベッドが円形に並び、それぞれ横になります。30 分間かけて明かりは徐々に落ち、残り 1 つの電球も消えます。窓のカーテンが開き、終演です。







レビュー

環境と身体をつなぐ孔 『ブラックホールズ』

古後奈緒子

(舞踊史研究、舞台芸術批評家／大阪大学文学部准教授)

●敷居の時間・空間

そこを通り過ぎることでももの見え方が変わったり、あたかも世界を覆う皮膜が一枚消えたかのように、戻った場所すら違って受け止められたりする——儀式や演劇に共通するそうした時空のことを、リミナリティ(境界状態)と言います。通過儀礼の一段階を指すこの考えでパフォーマンスがさかんに語られたのは、私たちを取り巻く環境へと意識を高める試みが、地球や惑星レベルで探られた時代でもありました。

2022年の年の瀬なら歴史芸術文化村でつくられた、文化村クリエイション vol.2 相模友士郎『ブラックホールズ』の体験を振り返るのに、この考えは一つの手がかりとなります。ただ半世紀を経て、入り口と出口で私たちをとりまく環境は変わりました。本作をとおしてその現実はどう出会い、感性から実践へのいかなる回路をひらいてゆけるのか。道のりをたどりつつ考えたいと思います。

●入り口の光景

どこからどこまでが作品なのか、相模氏のパフォーマンスではしばしば曖昧にされます。本作でも受付を終えロビーに留め置かれていた観客は、ホールに入る前にアーティストに館内を案内されることになりました。ツアー・パフォーマンスさながらに皆でぞろぞろ歩いて、最初に足を留めたのは1階のエントランス。ガラスの壁越しにいくつもの空間が見通せる場所から、この村の複合的な性質が体感されます。

建築が示すように、ここでは先進的なアートの制作と歴史的な文化財の修復という、一見対照的な営みが公開されています。壁の向こうは子どもが参加できるアートプログラム専用のスペース。別の壁の向こうは道の駅で、自家用車という私空間がぼつりぼつり入って来ます。開かれてまもないこの村には、芸術文化と観光という、グローバルかつローカルに日本が未来に賭ける産業が組み合わせられている。そんなことを考えていると、自分が立っている今ここが、近代および資本主義の領土の臨界のようにも感じられてきます。

●道しるべ

次に私たちは階段を上りきり、3階の展望デッキに立ち留まりました。裏手の池の向こうに連なる山々の呼吸を感じながら、一番遠くに霞むのは、信仰の対象として名高い三輪山だと教わります。そうして「こんもりしていればぼ古墳」と見做される山並みを手前へなぞり、ガラス張りのスタジオ内に移動して滞在リサーチの成果が共有されました。種々のメディアを組み合わせたその手法が、のちに体験と記憶が結晶する核となります。

ここからホールに至るまでの小半時は、劇場の裏表を縫って、3階から地下への経路を下降してゆきました。道中では窓や扉など種々の敷居に接し、視覚と触覚を混ぜ合わせ、パフォーマー／スペクテイターなどなどの境界をうやむやにしてゆきます。この過程における私たちの変成のしるべとなるのが古墳、そして、思い返せば待合のロビーを含め全ての留(=駅 station)に置かれた光でした。

●古墳を「踏」む？

古墳は大昔の死者たちが眠る墓であり、私たちが触れえぬ領域へ誘うロマンチックな文化装置です。ところが最初に臨んだ遥けき姿から、フィールドで撮影された写真や映像のサンプル、信仰の仕組みに分解された構造の説明などを経て、それはアウラを剥落させた物質、すなわち土として私たちに差し出されます。ついにホールに通された私たちは、シンプルながらも意味の覆いが外れていなければなし得ないやり方で、土に触れることを促されたのです。

その動作をもくもくと遂行する中、頭をよぎる舞踊史や芸能史の中の土の記憶にもまして確かだったのは、自分の足裏が久しく土に接していないという気づきでした。この日常につながるタスクを続けてゆけば、舗装によって日々疎外されてきた身体感覚のいくばくかは耕せることでしょう。一方、足の裏から意識を下ろしてゆこうとする中で、舞台上に枠づけ盛りつけされた土から返ってきたのは、「掘れば何かが出土する」と言われるまほろばの真正性や土着性、はたまた母なる大地や自然の懐から、まずは切り離されているという感触でした。

これは戸外に地面を求めて裸足になっても、同じなのかもしれません。考えてみれば、私たちの生を取り巻いているのは、開発された土地の上に区画され建造物を重ねた人工環境なのですから。

●触れてくる光と闇

神秘の覆いを払って地に向き合うと、人間の環境との関わりにおけるいわゆる「人新世」が問題となります。産業革命、さらに遡れば農耕の開始以来の伝統で、私たちは日々の営みの中で自ずと操作可能なモノのシステムを増強し、自らその中に閉じ込められている。

これと似たように、意識に現れてくるあれやこれやの人文的解釈に作品体験が閉じそうになると、相模作品ではその外部があることに様々なやり方で気づかされます。『ブラックホールズ』で、システムの穴あるいは裂け目のように現れてきたのが、それぞれの留で存在をアピールする光でした。

芸術作品における光は通常、人や物を照らして自らは知覚の地となるものですが、本作では何かしら図として現れてから私たちを情景に巻き込んでゆきます。ある時は知る人ぞ知るダンス作品の中の鹿の目のように、静かにこちらに差し向けられている。またある時は山の方角から館内へ穴を穿たれたように注ぎ込み、建物の開口部の開け閉めで自然光の溢れと溶け合ってゆく。土の上の蛍光灯は、古墳の死を管理する人工の結界のように私たちを阻み、窓から降り注ぐ陽光は、悠久の彼方でこれを反射した存在を証し、無限に広がる宇宙へと誘うかのようです。

最後にたどり着いたオーディトリウムでは、仰ぎ見た窓がゆっくり閉じられ、瞼を閉じるきっかけとなります。その後は、フィラメントから滴り落ちるかのように微かな音と光の粒と、私たちを包み込む暗闇ばかり。

●眼を開けていては見えないもの

ここまで見てきたように『ブラックホールズ』には、太古から現代、地中から惑星へおよぶ複数の時空が呼び寄せられており、それぞれの系は人工対自然のような二項対立を貫く光などで物理的に関係しあっています。そして、いくつもの留を通り抜ける中でのオブジェの変容に示されるように、私たちは、環境を構成する物たちに意味や価値を与える者として関わるのをやめ、ある現実に触れさせられる。リサーチ資料として共有されている思想に言葉を借りると、それはボディを持つ私たちが、複数の系が織りなす環境にフィジカルに編み込まれて在るという現実です。そこでは「共生」は、序列化と排除を常態とする人間の理念にとどまらず、またそれを生物種間に押しひろげたのでもない、あらゆる「人間ならざるもの」との間に開けているエコロジカルな現実なのです。

パフォーマンス作品としての『ブラックホールズ』の真骨頂は、私たちをこのような現実に向けて変成するタスクであり、日常の中で反復できるブラクシスとなる行為を組み込んでいるところです。ここで私は、ポストモダンダンスの泰斗が、「歩く」「見る」といった日常行為を取り上げ、私たちが自動的にそれを行うやり方に注意を払い、そうでないやり方を試す中で、驚くばかりの気づきや発見を引き出したワークショップを思い出します。本作の最後に促された「睡眠」は、この歴史的試みにおいて指摘されてきた限界を突き抜けています。何より、生活に避け難く埋め込まれアビリティ無用なこの行為をもって『ブラックホールズ』は、構造化された関わりをオルタナティブへ調整する「易くて無料の」実践や方法論とともに、私たちを日常へ送り返すかのように思われるのです。



公演の感想

- 睡眠という極めてプライベートでプライバシーが強い行為を他者と行うこと、
そのような環境であるのにも関わらず眠ってしまうことで自意識がなくなることを不思議に感じた。
- レクチャーから体験まで徐々に没入していくことによって感覚が研ぎ澄まされ、
音や照明、土の匂い、温度が敏感に感じられた。
- 円形になって眠ることで、その場で眠っている10人がひとつの大きな球体のような感覚だった。
- 何もしないことが本当に長く感じ、周りのノイズで眠ることもできず、
どうしたらいいのだろうかと考えていた。
- 自分の意識がないうちに他の人は何を見ていたのだろうか。



企画ノート

文化村のホールは主に貸館として運用している。なんとかこれを活用し、文化村ならではの作品を考え、相模に依頼した。ステージ上に終始せず、作品に応じて劇場そのものの使い方から見つめ直す作家だ。

今回は自身の不眠の経験を起点に「眠り」というモチーフを携えて滞在が始まった。こもりしていれば古墳というほど歴史資源豊富な近隣地域を散歩し、県内の気になる場所には足を延ばす。文献や映画などの資料を参照する。スタジオやホールで眠ってみる。サウンドやライティングを担うメンバーと対話する。これを繰り返す中で取り込んだ感覚と、相模がこれまでに経験した感覚の記憶とを反応させることで、らせんを描くように少しずつ思考を深化させる様子は、身体性が強く印象的だった。

公演前半は、相模自ら館内ツアーとレクチャーを行った。眠りに落ちていくと自意識はゆるみ、大きななにかに接続していく。それを、地上では個々に生えているように見える竹が、実は地下茎でつながっていることになぞらえ、地中と睡眠のイメージも重ねる。後半、眼下に古墳や隣の池をのぞむ3階から、地下1階ホールへと降りていく。舞台裏から入ると、地上2階まで吹き抜けの空間には劇場としては珍しいガラス窓があり、外には1階の地面が見える。そして円形に並んだベッドに横たわり、徐々に暗くなる空間で、それぞれに30分間を過ごす。

大胆に観客に委ねるような、感覚的なものを感覚的なまま提示するこの鑑賞体験を成立させたのは、場所性の共有だったように思う。相模が見出した奈良・天理の場所性をあえて言葉にするなら、土の下にかつての人の営みが眠っている感覚や、見えないけれど「ある」と信じさせるなにか、といえるだろうか。語りや構成、ライティングやサウンド、丁寧に仕掛けを施し、滞在中の相模の思考や身体性を追体験させることで、今まさに観客がいる場所への感覚や、睡眠という無意識の領域への想像力を育くもうとしていたのだ。

相模も公演の冒頭で話していたことだが、この追体験させる形式には文化村クリエイションの「創作の過程を開く」という取り組みが影響していた。立地や建物と密接にリンクした作品となっただけでなく、あくまで並走するものとして設定していたプログラムのテーマが、作品そのものに組み込まれたことは想定外ながらも意義深く、喜ばしく思う。

(遠山きなり)

vol.3

西條茜 AKANE SAIJO

1989年兵庫県生まれ、京都府在住。2013年ロイヤルカレッジオブアート（ロンドン）交換留学。2014年京都市立芸術大学大学院美術研究科修士課程工芸専攻陶磁器分野修了。2020年京都市芸術文化特別奨励者。

陶磁器が持つ表面の質感と内部の空洞を、身体構造と重ねるように陶彫作品を制作する。それらに息を吹き込むことで、物体と身体の世界を曖昧にするようなパフォーマンス作品も発表。国内外の窯元に滞在し、地元の伝説や史実をリサーチして制作も行う。

近年の展示に、「タブーの室礼」（2019、ワコールスタディホール、京都）、「越境する工芸」（2019、金沢21世紀美術館）、「ニューミュレーション ー変・進・深化」（2019、京都芸術センター）、「Ascending Art Annual Vol.1」（2017、スパイラル、東京）ほか。アーティスト・イン・レジデンスで、Le Maupas A.I.R.（2019、フランス）、European Ceramic Work Centre（2017、オランダ）などに滞在。

2023

2月ー4月 リサーチ・クリエイション

4月26日（水）ー5月21日（日） 展覧会「やまの満ち引き」

現代美術家・陶芸家の西條茜は、陶を主な素材に、人と人や、人と物など、様々な境界線が揺れ動くことに関心を寄せて作品を制作してきました。

本企画では、2023年2月から4月まで天理に滞在してリサーチ・制作し、作品展示を行いました。今回モチーフとしたのは「鹿」です。奈良において鹿は、神の遣い・神獣であり、畑を荒らす害獣でもあり、人と自然の境界を往来する存在である点に着目し、リサーチを進めました。



リサーチ・クリエイション

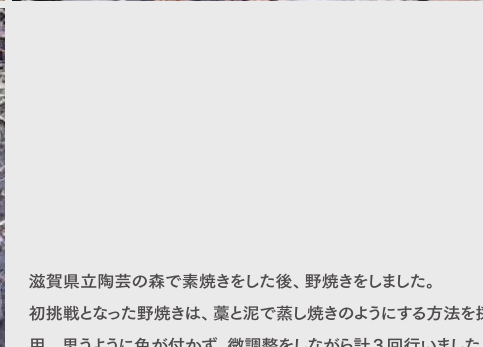
リサーチは、様々な立場から鹿と関わる方々にお話を伺うなど、鹿の多様な側面を追っていくことを軸に進みました。鹿を神の使い・神鹿として大切にする春日大社の元権宮司にお話を伺うと、信仰や伝統と結びつくことで、文化に根ざした強大な存在となってきた経緯がうかがえました。農家の方は害獣として認識する一方、身近な存在でもあると語ります。獣は夜に活動し、人間は明け方に獣の痕跡を観察してその変化に応じて柵や罠の仕掛けを工夫するなど、互いに営みを意識します。また、罠に掛かった鹿に止めを刺す時に目が合ってしまったこと、解体した鹿のお腹に赤ちゃんがいたことなどから狩猟免許を手放したとお話される姿には、切実さがありました。その他にも、宇陀市の鹿革加工工場では洗浄・なめし・加工など鹿革と向き合い続ける方々、五條市の食肉処理加工施設では、肉の鮮度を保つため迅速かつ確に解体処理を行う方々と出会うなど、異なる立場から鹿と関わる方々からお話を伺いました。

リサーチで人から鹿への多様な認識や眼差しを知る中で、西條は常に鹿の目線を意識していたようです。制作過程でも、鹿革をひたすらに縫い合わせ、鹿の内臓を粘土で造形していく行為を通して、鹿と一体化していったようでもありました。それは、自らを含めた人間や、人間と自然との境界を、鹿の目線をも介して眼差ししていたのかもしれませんが。



弥生時代の清水風遺跡から出土した絵画土器がモデル。
鹿と人が描かれており、リサーチのきっかけとなりました。
フライヤーデザイン | 関川航平





滋賀県立陶芸の森で素焼きをした後、野焼きをしました。
初挑戦となった野焼きは、藁と泥で蒸し焼きにする方法を採用。思うように色が付かず、微調整をしながら計3回行いました。

展覧会

やまの満ち引き

2023年4月26日(水)ー5月21日(日)

9:00~17:00

-会場1

なら歴史芸術文化村 スタジオ301・304

-会場2

納屋(奈良県天理市園原町)

文化村と近隣の納屋の2ヶ所を会場に開催されました。納屋会場は、文化村から池のほとりや柿畑を抜け、山手へ歩くこと約10分、徐々に自然の気配が強くなった先にあります。地元の方からお借りし、農具がたくさん詰まっていたところを整理し、陶作品は全てここに展示されました。什器は、ドラム缶や棚など納屋に元々あったものです。

文化村会場では、滞在中使用していたスタジオを、ほぼそのまま公開しました。また、今回初挑戦となった映像作品は、鹿革を暖簾のように縫い合わせ、畑と山手の境界に立てている様子を撮影したものです。





納屋 展示風景



《Mother's organs》
2023
陶

なら歴史芸術文化村では、文化財修復工房にて様々な仏像の修復が行われています。そのため工房内では仏像は解体され、内部構造や内部空間が見えるようになっています。職員の方に教わったのは、その空洞に内臓模型が入った仏像のお話でした。それは鎌倉時代に流行した「生身信仰」が元になっており、お釈迦様は生身の人間でもあるから、その存在を現世でリアルに実感したいという人々の思いが込められているそうです。奈良の鹿も神獣として愛され敬われてきた一方で、私たちの生活の中に様々な形で溶け込み、日常と異世界を行き来しているようです。リサーチで五條市にある害獣の食肉処理施設を訪れ、そこで見た解体されていく鹿や取り出された内臓や体内のイメージを本作品へと転換していきました。（西條、展覧会ハンドアウトより）





スタジオ304 展示風景

《Skin》
2023
ビデオ
5分

撮影・編集 | 松見拓也

山のふもとで風に揺れる暖簾。奈良県で害獣として捕獲された鹿の原皮から作られるセーム革の端切れを一つ一つ繋ぎ合わせ、大きな暖簾を制作しました。獣と神、生体と獣肉、皮と革。奈良に生きる鹿はこれらの境界線を超えて行ったり来たりを繰り返すことで、私たち人間にその向こう側を見せてくれます。暖簾の向こう側は何が広がっているのか。映像の最後に起こるハプニングは作家にとって予期せぬものでしたが、「向こう側」とは果たして何か？という山そのものからの問いかけのようにも捉えられるかもしれません。（西條、展覧会ハンドアウトより）





スタジオ301 展示風景



展覧会によせて

西條茜

普段見えていない向こう側がふいに見える瞬間、向こう側にいたと思っていたものが実はこちら側にいたことに気づいた時。今回、滞在制作の起点となった清水風遺跡（天理市）で発掘された弥生土器には「大きな鹿と武器を構える人間」の様子が描かれており、そこには自然と人の間にある一定の距離感が見て取れます。ここ、なら歴史芸術文化村周辺の自然豊かで美しい田園風景も、夜になると一転暗闇で真っ黒な山々がこの真新しい施設の背後に現れます。私が3ヶ月程この地に滞在する中で度々感じていたのは、自然（もしくは異世界）と人の境界線は常に動き続けているということでした。奈良県は春日大社で野生の鹿が神鹿として敬われてきた歴史がある一方で、山間部では害獣として捕獲した鹿を食してきた地域もあり、東南部に位置する菟田野では古くから薬として鹿茸狩りが行われたり鹿革の加工も盛んに行われてきました。今回こういった場所へ実際にリサーチに赴き、境界線が揺らぐ瞬間とは、差異が生み出すものとは、といったことを考えながら作品を作り上げていきました。今回もうひとつの会場として文化村以外に、近くの納屋を地元の方にお借りして作品を展示しています。ぜひ納屋までの道のりを楽しみながら、里から山へと移っていく緩やかな境界線を見つけてみてください。

（展覧会ハンドアウトより）





レビュー

感覚の満ち引き

平田剛志（美術批評家）

芸術の起源は動物にある。人類最古の絵画と言われる旧石器時代のラスコーやアルタミラの洞窟壁画には牛や馬、鹿などの動物が描かれているように、芸術と動物の関わりは深い。

なら歴史芸術文化村で開催された招聘アーティストによるリサーチ、制作、作品発表を行う文化村クリエイション vol.3 西條茜 展覧会「やまの満ち引き」は、かつての芸術と動物とのプリミティブな関係性や起源を感じさせるような展示だった。

西條茜は京都を拠点に陶を素材にした作品を制作している現代美術家である。近年は、身体性や内臓感覚の延長・拡張を試みた作品や作品内部の空洞に息を吹き込んで音を発生させるパフォーマンスも試みている。また、滋賀県立陶芸の森や佐賀県の有田町、オランダやフランスなど国内外各地のアーティスト・イン・レジデンスに参加し、その土地の歴史や物語から着想を得た作品も制作している。西條の作品は伝統的な陶芸技法というだけでなく、リサーチやフィールドワーク、パフォーマンスやサウンドを取り入れるなど多角的な作品制作が特徴である。今回のレジデンスでは、2023年2月初旬から4月に天理に滞在してリサーチと制作を行い、その成果を展示したのが本展である。

では、西條は天理の滞在でどんな活動をしたのだろうか。今回、西條がレジデンスのモチーフとしたのは「鹿」だった。言うまでもなく、奈良と鹿の関わりはよく知られている。鹿を神様の使いとして祀る春日大社や国の天然記念物に指定された奈良公園に生息する「奈良のシカ」などが挙げられる。今回、鹿がモチーフになったきっかけは、田原本町の清水風遺跡で発掘された弥生土器「鹿と武人の絵画土器」に由来する。土器には高床式の建物や盾と戈（か）という武器を持つ人物と鹿が距離感をとって描かれ、鹿と人間、

山と里という境界が表されていたからだ。

西條はこれまでも身体や壺をモチーフに自己と他者、内部と外部、身体と物質など様々な境界に着目した作品を制作してきた。今回のレジデンスでは、鹿を神鹿と害獣、自然と文化の境界を往来する存在と捉え、鹿を異なる側面からリサーチした。具体的には、鹿の農作物被害の対策として柵や罾を仕掛ける農家や宇陀市の鹿革加工工場、五條市の食肉処理加工施設をリサーチし、鹿と関わる仕事や現場に触れた。それは猟師がけもの道を歩いて足跡や痕跡から鹿の存在や気配を感知するようなアプローチだった。

では、リサーチの成果展示はどのような内容だったのか。展示は文化村の芸術文化体験棟のスタジオと近隣にある納屋の2箇所で行われた。スタジオでは、ドローイングや写真、文献のコピー資料や鹿革の端切れ、映像作品が展示された。

《Skin》(2023、ビデオ、5分)は、山のふもとで風に揺れる暖簾を写した映像作品だ。暖簾は奈良県で害獣として捕獲された鹿の皮を薬品でなめしたセーム革の端切れをつなぎ合わせて制作された。陶作品を制作してきた西條にとっては初の試みである。暖簾は、店や部屋の仕切りに使われるが、ここでは山や自然と人間、獣と神、生体と獣肉、皮と革という揺らぐ境界線の象徴として用いられている。映像は昼から夜へと次第に画面が暗くなり、車のヘッドライトの光が画面を過ぎた後、暖簾が不意に倒れて終わる。暖簾が倒れる出来事は意図していなかった偶然だというのが、暖簾の向こう側の存在や気配を想像させ、静かな余韻をもたらす。

続いて、芸術文化体験棟から徒歩10分ほどの田んぼのなかにある納屋には、《Mother's organs》(2023、陶)が展示された。薄暗い小屋の内部に入ると、壁面の棚や什器、ドラム缶などに有機的なかたちをした陶作品が展示されている。電球の微かな明かりと入口から差し込む自然光のみの空間は、胎内や窯のなかも思わせ、作品の胎動や生々しさを感じさせる。

これら丸みを帯びた臓器にも見える造形は、修復工房で知った京都・清凉寺にある釈迦如来立像の胎内に収められていた絹でできた内蔵模型、リサーチした食肉処理施設で解体された鹿から臓器が取り出される様子を見学した経験がもとになって生まれたという。

作品の素材となる土は、東乗鞍古墳の粘土質の土を市販の土と配合して用いられた。スタジオで土ひもを積み重ねて手捻りでかたちを作った後、滋賀県立陶芸の森で素焼きを行い、本焼きを縄文や弥生時代に行われていた焼成方法である野焼きで行った。その

ため、赤色をした土肌にはひび割れや斑に焦げたような黒色がつき、野趣溢れる造形となった。あたかもそれは鹿の身体や胎内を傷めないように、もっともプリミティブな手によってかたちを生み、取り出すプロセスだった。

以上のように、本展ではモチーフや素材に鹿が用いられ、身体的、プリミティブな造形が特徴的な成果展示となった。西條は、奈良における鹿のリサーチを通じて、動物と人間、自然と人工、内部と外部、存在と不在、可視と不可視、光と影の境界を知覚させる作品と空間を生んだが、なかでも2つの会場を設けたのが効果的だった。なぜなら、鑑賞者が施設の内外を移動する道中、天理の自然や空気、風、光、温度、鳥の鳴き声や初夏の植物の匂いなど、天理の土地を身体で経験するからだ。通常の展示ならば鑑賞外の時間となる移動こそが、地域の自然や鹿の生息環境を鑑賞者に追体験させる「レジデンス(滞在)」となっていた。この時間を経ることで、鑑賞者は滞在作家の模索や探究、プロセス、鹿の生態、天理という土地の歴史を感覚として経験するのだ。

哲学者のエリザベス・グロス「芸術は動物に由来する。芸術は理性や認識や知性から出現するのでも、人間に特有の感性や、人間の高次の才能から出現するのでもない。そうではなく芸術は、過剰で、予測不可能で、進化の程度が低いものから出現する。」^{※1}と述べた。

本展の西條のレジデンスは、こうした動物や自然の感覚を「修復」するような展示だった。修復工房が文化財を物理的に修復するのに対し、「文化村クリエイション」は歴史や風土に伝わる自然観や感覚を「修復」する場と言えるだろうか。文明やテクノロジーが発達した現代においては、作品と土地、身体とのつながりは薄れてしまう。だが、西條は本プログラムでアーティストと作品、素材、風土との境界線を溶け合わせ、歴史に埋もれた自然や動物の感覚を呼び起こす。その感覚の満ち引きが本展の一つの成果ではないだろうか。鹿と人の暮らしがつむいできた時間と世界が今後も共生できるのか。その問いの始まりに私たちはいる。

※1 エリザベス・グロス『カオス・領土・芸術 ドルーズと大地のフレーミング』
檜垣立哉監訳 小倉拓也・佐古仁志・瀧本裕美子訳、法政大学出版局、2020.5、105頁



企画ノート

西條の創作で印象に残っているのは、鹿の食肉処理を見学する前後での手つきの変化だ。滞在開始から1ヶ月以上経ち、鹿の内臓をモチーフに陶で作品をつくるプランは固まり、成形作業も始まっていた。奈良県五條市が運営する、害獣の食肉処理加工施設で特別に見学の段取りをつけていたものの、捕獲がなければ処理は発生しない。造形の参考といえば、インターネット上の画像や動画、ネットオークションで購入したペットの餌用と思しき冷凍の内臓で、確信が持てず慎重に進めている様子だった。一報を待つこと数週間、ついに機会に恵まれた。

よく知っている姿の鹿は、ものの20分で肉塊となった。匂いや音、口から肛門までつながった内臓、子をはらんだ子宮を目の当たりにし、にわかに西條の制作は勢いづいた。つかんだ実感に身をゆだね、まるで手が考えて制作しているようだった。焼成には西條も初めてとなる野焼きを採用し、電気窯やガス窯よりも一段と偶然性が増した。

陶作品は納屋の中に臓器が点在するように配置され、全体で《Mother's organs》とタイトルが付された。「それぞれは未完成で、次のパーツへとつながっていくような意識」と本人が語るように、これまでの西條作品は個々に高い強度を持つものが多いのに対し、本作は境界が曖昧だ。会場は2ヶ所にわかれ、鑑賞者は公道を歩いて移動するため、展覧会としての輪郭も緩やかなものになっていた。

「拠点での制作と滞在制作は両輪で、相互に作用している」と語る西條。今回は造形、焼成方法、展示方法それぞれについて、コントロールできないことを通常の制作よりも許容し、実験しているようだった。食肉処理見学で手応えを得たことで、なにかを手放せたのだろうか。今後も続く作家の創作活動に今回の試みが作用し、いつかどこかで現れてくることを期待している。

(遠山きなり)

座談会

黒田大スケ

×

相模友士郎

×

西條茜

同じプログラムで招聘した3名による非公開の座談会を行いました。

西條の展覧会会期中に実施し、展覧会の感想を話すうち、

互いの企画に共通するものが見えてきました。



左から、黒田大スケ、相模友士郎、西條茜、遠山きなり（聞き手）

プログラムを振り返って一言

黒田 — 奈良に戦争があったことはあまり言われていないですが、確かに存在した、その痕跡を見ていこうなリサーチになりました。非常に充実したリサーチで、展覧会を経てもまだ形にできていないものもあります。

相模 — 依頼の時点から、文化村のホールを使った作品をつくってほしいということでした。コロナ以降は舞台作品をやっていないので、今回は劇場に対してのリハビリみたいな気持ちもありました。

西條 — 奈良の鹿をモチーフにリサーチを進めると同時に、文化村で見たものや職員の方とお話しする中で得た知識が作品につながっていった気がします。

西條 展覧会「やまの満ち引き」を見ての感想

黒田 — 文化村から納屋会場まで歩く間、意外と遠くて、山に入っていく境界が意識されました。柿畑があってやたら緑だなとか、山の辺の道なので思わぬところからウォーキングをしている人がぱっと出てきたり、熊が出てこないかなとか、そういうのが案外楽しくて、鑑賞体験につながっている感じでした。

繊細なバランスで丁寧につくられていて、不確定要素や無駄な要素を抜いている印象で。変なものもある、足し算のつくり方も入ると、よりどっしりしたものになるのではとも思いました。

西條 — たくさんリサーチした中から伝えたいことをクリアするために引き算をしていくのですが、できた、と思った後にもう1回振り返って、これは戻してもいいかな、という作業があったら、深みみたいなものが出たかもしれない、とお話を伺っていて。

私は工芸出身だからか、きちっと形にするとか、展示台の上に置かないと、とかがおそらく根底にあって、見せることに意識的になっているのかも。それはちょっとずつ壊していきたいとも思っています。

遠山 — 黒田さんの展示はサービス精神みたいなものがありますよね。

黒田 — その中で確信を持って「あ、ここだな」と捕まえらる部分が出てきたり。取捨選択はするけれど、結構おらかにつくっているかもしれないです。

遠山 — 相模さんは展示をご覧になっていかがでしたか？

相模 — 納屋で展示を見ている時、強い風が吹いて、トタン屋根に葉っぱとか何かがカンカンカンカン!と落ちてきて。内臓を見ていることもあって、自分が今見えていない外側の状況に対して意識的になり、外部が意識されることで自分が内部にいたことが逆に強く意識される、という感覚がありました。

陶芸という器のイメージで、内臓は内部にあるもの。陶製で内臓は、外と内が同時に存在して、往復しながらこの場所にある、というように感じました。

西條 — 今回は鹿の解体を実際に見て、臓器が全てつながっているという体感を得られて。首が切断されて、気管がべろっと出て、胃につながって、子宮や肛門にもつながっている。作品としても、臓器と臓器の穴がつながっているようなイメージで、あえて中途半端なままにしてまだ続きがあることを予感させるようなつくり方にしたのは新しい試みでした。

相模 — 納屋に入って外の景色が見えなくなって一旦遮断され、作品を見て、また同じ場所に出てくるんですが、やはり身体モードが変わっていて。トンネルに入って別の出口から出てくるような感じがしました。



黒田の境界線

黒田 — 西條さんの境界線というテーマと共通するものはありつつ、僕はどちらかというとあの世にフォーカスしていて。一見何もなさそうな畑や山に行き、飛行場の痕跡を探して歩くのですが、建設にはたくさんの人が関わっていて、亡くなった人もいて、本当にあちらの世界を見ていくという感じがありました。特に隧道の穴を前にすると境目に立っているような感覚で、リサーチはずっとその境目を確認しているようでした。

いつそうなってもおかしくないという意味でも、境目はすぐ近くにあると感じて、穴を造形化する作品や、あちらの世界を想像して成りきって語る映像作品などを制作しました。

「散策ツアー」というイベントは、相模さんも参加してくださいました。夕方に柳本駅で集合して、40分間くらい田畑をゆっくり歩いて、暗くなる頃に畑の真ん中のスクリーンに映像作品を投影して、現地解散。飛行場建設に携わった労働者たちが、子どもも含めて、このだっ広い場所を歩いていたのを追体験するような。境界線をそのまま示せたような気がして、楽しかったしやってよかったです。



天理の自然と創作

黒田 — リサーチで田畑を歩いていたら、パーッと何かが近づいてくる音がして。雨だったんです。すごく怖くてびくきりして、これまでにない奇妙な体験で。散策ツアーではそういう自然の気配をみなさんに味わってもらうためにどう切り取るか、という気持ちもありました。

西條 — 怖い、というのは私もここで生活していてありました。夜になったら、暗闇じゃないですか。帰り道、特に古墳の前を歩くと真っ暗で、何か出てくるんじゃないかと、獣の音がするとか。普段街で生活していると、怖い、という感覚はそんなになくて。怖いと感じる時、気持ちも感情も揺らいでいて、自分の中の境界線が揺らぐのかなと思ったり。だから、ひとつのバロメーター、アンテナにしていました。

寝る時、夢に入っていくのが怖いとかありませんか？

相模 — そうですね。眠るということ自体が、意識がある状態から、ない状態に移行していくプロセスだと思います。起きているのは「私」という境界線を意識している状態で、それがゆるゆるっとほどけて、穴だらけのような状態になっていくのが、眠りについていくこと。自分以外の何かが侵入してきたり、出ていったりとか、そういうことが起こる可能性がある場として、眠りという場所がある。作品のレクチャーでもそういう話から始めました。

「私」と、「私以外の何か」の切り分けられなさは、信仰や何かを信じるということの動機にもなる。はっきり見える時には、私がそれを見ている、と切り分けられるけれど、それが隠されて見えなくなった瞬間、「それはある」とこちら側が信じるしかない。

ここに滞在していて夜バルコニーに出ると、遠く平野の町はキラキラと光っていて、後ろをぱっと見ると山は完全に暗くて、平面みたいになっているような。あれが割と怖くて。

西條 — うん、怖い。

相模 — 遠くに存在が確認できる光がチラチラあって、真後ろには存在が確認できないポコンとした影のようなものがあって、その間で作品を作っているというのは、創作のモードにすぐ影響しました。生活の場にも、自然という人間の社会と全く別の論理で成り立っている場にも、どちらにも属していないような場所で2か月とか滞在していると、境界線について考えざるを得なくなりました。自分自身の関心もあるし、場所につくらされるようなところもあったかもしれない。黒田さんの穴ではないですが、作品タイトルも『ブラックホールズ』になって。

黒田 — 暗闇が特徴的というのはありますよね。池があるのもそうだし。でも僕はそれが心地いいというか、海の中にいるような感じというか、浮遊感がある。空間性がなくて、作品をすごく集中して考えているような感じの時間に似ているというか。奈良はなんか暗闇がいい。

無為な時間に立ち現れる体験

相模 — 先ほど「無駄なもの」という話がありましたけど、黒田さんの散策ツアーに参加した時、全体が50分間とかの中で40分くらいは、ずっと無為な時間というか、全く組織されていないような時間で。最初の方は場所にまつわる説明があったのが、だんだんなくなって、ポイントとポイントの間が離れて、どんどん視界も悪くなって。目的地もはっきりと示されず、ぼーっと歩き続けると、何か切り替わってくる。身体とか感覚が緩まってきて、むしろいろんな環境に敏感になっていくような。構成されていない、組織化されていない時間に漂う緩さって、なんかおもしろいなと思ったんですね。

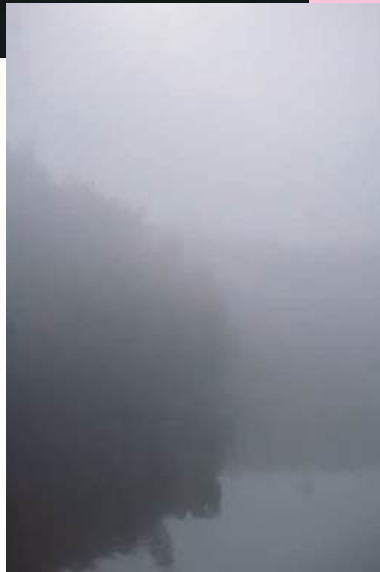
舞台というのは、時間をどう充実させて作っていくかに終始しがちなのですが、そこに何も無いような時間があることで、体験の触れ幅が個別になっていくなと。

作品を作るというのは、生活したり、スタジオで座ってぼーっとしたり、いたたまれなくなって、外に出たりとかっていう繰り返しの中で、なにかを見たり訪れたりして、逐一浮かんできたものや引っかかってきたものを言葉にしていくことだったりもして。

はっきりした目的なくそこに居続けることでなにか引っかかってくるということは、僕が特殊なわけではなくて、誰しもあるはずです。先に目的があってそこに向かっていってしまうとこのプロセスが無視されがちですが、目的がわからないまま進んでいくと引っかかってくる。

場所や過ごした時間に親密になるということも大事だと思いました。天理という場所も初めて来たのですが、やっぱり2ヶ月もいれば何か親密になる。

文化村クリエイションでは、創作を開いていくということがあって。黒田さんのお話にあった、壁にこの順番で銃弾が打たれたと分かることでリアリティを持てるということも、現状に至るプロセスを知ることで時間がありありと立ち上がってくるみたいなことだと思うんです。



公演『ブラックホールズ』をツアー／レクチャー形式にしたのは、このような滞在制作で起きていたことを観客にもすごく短い間にしてもらおう、ということでした。ぼこぼこ色々見ながら歩きながら、ちょっと喋ったりも含めて、そういう体験を観客もそれぞれ勝手につなぎ合わせていって、こういうことだったのかなとなるように振り付ける。

これは黒田さんの散策ツアーにも共通すると思いました。西條さんの展示もやっぱり歩くのが、作品と作品の間に長いマージンがあるみたいでいいなと。

西條 — これは場所がそうさせるんですかね。

これからの文化村へご意見

黒田 — 今回はリサーチがすごく充実して、得たものは非常に大きかったです。全てが展覧会で形にはできていなくて、まだ消化できていない部分もある。アウトプットは作品とは限らないですが、ゆっくり形にしていけたら。

西條 — 最初に文化財の修復工房を見学して学芸員の方のお話を聞いてすごく面白かったのですが、あわよくばもう少し修復作業をする方たちとお話しができれば、もっと厚みのあるリサーチができたかもしれないです。歴史の分野に興味ある現代美術の作家は多いと思う。

黒田 — 他の棟は目的がもっとはっきりしているのに対して、新しいものを作り出すということは、わからなさから始まる部分も大きいし、わけのわからないものへの寛容さや興味みたいなものが、新しく世界をつくっていく側面もあるので、本当はわけわかんないままでいいんだと思うんですけど。なんとか続けていくことで、だんだんそれを楽しんでくれる方やファンみたいの方がついてくる気はします。

相模 — ある程度の長い時間やらないと染み込んでいかないところもあるので、時間がかかりますよね。1年、2年で結果が出るような話ではないし、出来事と場所がイコールで結びついていくには時間が必要。

黒田 — 歴史を作っていくということに投資してほしいです。現代美術を扱う場所が県内にあんまりなくて。芸術祭はあるけれど、スパンが短くて消費的でもあるので、文化村クリエイションみたいなことが10年単位で続いていった時にどんな成果が出るのか、文化財は1000年とかのスパンで待てるのだから、それぐらいは待って投資してほしいなと思います。行政の事業ですしね。

文化村クリエイション vol.1 黒田大スケ
文化村クリエイション vol.2 相模友士郎
文化村クリエイション vol.3 西條茜

企画 | 遠山きなり(なら歴史芸術文化村)
主催 | なら歴史芸術文化村
助成 | 令和4年度文化芸術創造拠点形成事業

文化村クリエイション ドキュメント 2022-2023

編集 | 遠山きなり

写真撮影 |
来田猛 pp.2-3, 6, 12-15, 16(上, 下左), 18, 20-21, 52-57, 58(上), 62, 71,
前谷開 pp.4, 5(左上から1, 2, 3, 5, 右上から1, 4, 5), 8-11, 22
守屋友樹 pp.24-25, 34-44
相模友士郎 pp.30, 74
松見拓也 pp.46-47, 49(右中, 右下), 50-51, 58-59(下, 映像キャプチャ), 60-61, 63-66, 70(映像キャプチャ)
西條茜 p.48

デザイン | 関川航平

発行 |
なら歴史芸術文化村
〒632-0032 奈良県天理市柚之内町 437-3

発行日 | 2023年5月
無断転載・複製禁止

文化村 クリエイション

vol.1 黒田大スケ

vol.2 相模友士郎

vol.3 西條茜

