

油絵研究室主催

うらあやか マルチタスク

2023年5月8日[月]—5月27日[土]

11am-5pm 日曜休廊

武蔵野美術大学 2号館 1F [gFAL]

multitask

Ayaka URA

Monday 8 May — Saturday 27 May, 2023
11am-5pm close on Sunday

うらあやか Ayaka URA

1992年神奈川県生まれ。2015年武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒業。主体性や責任の移動に関心をもつ。参加型のパフォーマンス作品を多数制作。作品制作の手段の一つとして、展覧会やイベント企画も行う。近年の個展に「貝の/化石が/跡を残して/化石の/雌型/となった/身体」(2021年, 金沢芸術村PIT5, 石川県)。グループ展に「国際芸術祭あいち2022 STILL ALIVE」(2022年, 愛知県美術館, 愛知県, 小山友也との共同プロジェクトとして)。2019年から2022年 CSLAB (東京造形大学学生自主創造センター) 管理人。2023年より PARADISE AIR コーディネーター。female artists meeting 企画運営。

★
WEB <https://urayaka.jimdo.com>
instagram @urayaka



うらあやかは、2015年に本学油絵学科を卒業してから、これまで多くのイベントや展覧会に積極的に関わり、最近では2022年愛知国際芸術祭でプロジェクトを行うなど目覚ましい活躍である。ただ、うらの作品はこういうイメージであると言ってしまうことは困難である。それは、うらが作り出す場(作品)では、常に何かが起こっているからだ。そこで、今回(2月16日現在)5月に開催されるgFALでの展覧会を控えて、どのようなことを考えているのか伺ってみた。

小林耕平(以下K)：うらさんの活動は、ひとりで作品を制作し発表するといった形式ではなく、会場に訪れた鑑賞者などを巻き込みながら制作していますが、その関心はどのようなところにあるのですか？

うらあやか(以下U)：大学生の頃、わたしも初めは絵画作品を作っていました。同級生や先生と作品の前で話をしている時に、その対話が絵画作品を超えていった気がし、そこでなにかしらひとりで作り切るということに区切りをつけました。作品を構成する要素の、半分までは私が作って、もう半分は作品が設置された後に鑑賞する人なり協力者なりと一緒に作るというわけです。作る時に生じる、曖昧な領域や時間というのを、他の人と楽しんでいるというところやしやすいでしょうか。自分の脳みそ以外のキャバまで巻き込んでやることで、自分で招いた状況にもかかわらず、よくわからないことに自分の知性や感性が駆動されて困ってしまうのがとても楽しいです。他の人にもそういう状況になってもらうように作れていることを願います。こういう部分が、私にとって巻き込む系作品を作るにあたり通底したモチベーションでしょうか・・・

K：「巻き込む系」という言い方が面白いですね。対話という要素が重要なことがわかります。その際、鑑賞者も含めて作品なのでしょうか？一般的ないう絵画や彫刻とは「作品」という考え方が違うと思うのですが、うらさんにとっての作品とは、どのような輪郭を持っているのでしょうか？

U：輪郭は私にとって大きな問いです・・・。ちょっと違う話になりますが、ギャラリーとか美術館とかで、絵の前に人だけができる。前の人の頭が邪魔だったりする。そういう周囲の状況が作品の鑑賞体験と切って切り離せなく、面白い出来事です。荷物が重いかも含めて作品を鑑賞するコンディションが鑑賞者の側にある。私の作品は状況を制作することにありますから、そういう意味では鑑賞者も作品のうちにあると思います。

K：以前、お話を伺ったときに「主体の明け渡し」というキーワードが出てきました。作家にとって主体を明け渡すとは、かなり勇気のいることだと思います。それこそ作家にとってのアイデンティティを壊す、または拡張するような試みだと思います。明け渡す際に、どのように他人と問題を共有するのですか？

U：自分の問題意識を言語化し、かなりシンプルな問いを立てるところから始まります。問いはシンプルだけど複雑なものです。生きるってなんだろうとか、自分が望む世界の在り方とか。抽象的なことです。それを考える場を作って自分たちの文脈を編んでゆきます。考えが変化することが楽しいので、私もそこに居合わせます。理想とか理念とか、辿り着くべきことをあらかじめ作ることはしません。問いを渡して、考える場に居合わせます。質問されたりしたりして、考えることを一緒にやります。問いをきっかけとして、自律的に動けるよう導入して、いつの間にか消えていることができたら理想です。できればなくなりたいとも考えていたりします。



K：「自律的に動けるよう導入して」と面白いですね。鑑賞者は親離れする子のようなのです。例えば、そのような、うらさんの問いかけに乗らない鑑賞者が現れたらどうされるのでしょうか？うらさんにとって失敗とはどのような状況でしょうか？

U：「問いかけに乗らない鑑賞者」という点については、徐々に空間的な設えで、その辺りを扱えるようになってくるような気がしています。以前は能動的な参加が必須だったのですが、今は、例えばみてるだけでもいいよって風に、ちょっと外側の席を作ったりするようになっていきます。能動的に発話することだけが参加ではないと考えているからです。建築物は中に入らなくても街の雰囲気を作っているとか、そういう建築的なところにも関心があり参考にしています。また違うかなという意見も取り入れたり、時には場自体を一回ストップさせたりもします。明らかに差別的だったり攻撃的な発言に対しては普通に怒ったりする必要もあることもあります。セルフティナ場を作ることが私のクリエイションについては一番重要かもしれないです。社会的な課題について知らないやれない部分も大きいです。

失敗は、明らかに説明が足りていないとか、設計段階でミスがあると起きます。基準を自分に寄せすぎてしまったり。それにすぐわないときに、準備が足りなくて疎外を生み出す時があります。例えば「身体」とか「言語」とか、それぞれ違う時に私の能力によってどうしようもない時があります。それによって色々揺らぎながら変化する時間は失敗ではないですが、ものすごいクリエイティブな時間でありつつ、参加者に対して負担を過剰に与えているんじゃないかと思っています。狭義的に、失敗といえは、理想が立ちあがってやる

気が空回りして、周囲を置き去りにしてしまうとまずいです。それから、自分のキャバを測り違えて自分が不眠不休にやること前提で計画を立てて体調を崩したりすることでしょうか。いないとどうしようもないのに、非常にまずいです。こういうことになると何もできなく、起きなく、作品事態が成立しなくなります。

K：「セルフティナ場を作ること」興味深いです。そのような場を作るには、体調を含め企画全体のコンディションを整えることの大事さがよくわかりました。最後の質問になります。今回のgFALでの展示は、現時点でどのようなことを構想されていますか？

U：「何か起きるまで待つこと」について扱ってみようと考えています。参加型作品や、プロジェクトそのものをその場でやるのは今回は難しいですが、自分がこれまでやってきたことで培ってきた「一緒に何かすること」についての自分の内的な感覚をどうにか表現できたら。場や状況を制作する中で、そこで起こることはずっと絶えず面白いつつというわけではなく、ポイントになる事柄はごく短い時間に(流れ星のように)現れます。現れないこともまああります。その瞬間に居合わせることが面白くて、プロジェクトとか参加型の作品をやっているような気がします。その瞬間をつかむためにやっていることとか、日常的なアイデアを形にできたらいいなあと思っています。

展示をする機会は、その場で制作をする機会と、並べて俯瞰する機会、のいずれかとして使うことが多いのですが、今回はそれであれば後者です・・・大滑りするかも。でも頑張ります。よろしくお願ひします。

K：何か起きるまで待つことー何も起きない可能性も含まれているのが、とてもスリリングで楽しみです。