

学位論文

テンプラリーパブリックアートの
実現プロセスにみる公共性に関する研究

2024年3月

常泉 佑太

目次

第1章 序論	7
1.1. 研究の背景	8
1.1.1. テンポラリーパブリックアート概念と本研究の着眼点.....	8
1.1.2. 都市計画における公共性の変容と公共空間の関係.....	9
1.1.3. 都市とアートの関わりからみる公共空間におけるアートの変容.....	13
1.1.4. 2010年代のテンポラリーパブリックアートの状況とその公共性の課題.....	14
1.1.5. 実現プロセスから公共性を捉える必要性.....	15
1.2. 研究の目的	16
1.3. 研究の方法と構成	17
1.3.1. 研究の方法.....	17
1.3.2. 研究の構成.....	18
1.4. 公共空間とアートに関わる既往研究	19
1.4.1. 日本におけるアートと都市に関する研究.....	19
1.4.2. 海外の都市空間とアートに関わる研究.....	20
1.4.3. 都市空間のつくり方・プランニングに関わる研究.....	20
1.5. 本研究の位置付けと意義	21
1.6. 本研究における用語の定義.....	22
第2章 事例分析の対象の選定	23
2.1. 分析対象事例の選定.....	24
2.1.1. 2000年代前後の都市とアートの関係の概観.....	24
2.1.2. 2010年代のテンポラリーパブリックアートの事例選定の観点.....	26
2.1.3. 事例の選定.....	26
2.1.4. 各事例の基礎情報.....	27
2.2. 東京アートポイント計画「TERATOTERA」の概要	33
2.3. 大阪府「おおさかカンヴァス推進事業」の概要.....	34
2.4. 象の鼻テラス「FUTURESCAPE PROJECT」の概要.....	35
2.5. 対象事例の共通点と相違点.....	36
第3章 分析枠組みの設定	37
3.1. テンポラリーパブリックアートの公共性への視座	38
3.1.1. 動的に形成される公共空間とアートの公共性.....	38
3.1.2. テンポラリーパブリックアートの動的な公共性	40
3.2. 「実現プロセス」の定義	42
3.3. 実現プロセスにおけるアートマネジメントの重要性.....	43
3.3.1. NPOのアートマネジメントの役割の必要性	44
3.3.2. 自治体のアートマネジメントの役割の必要性.....	46
3.3.3. 社会的企業のアートマネジメントの役割の必要性.....	48

3.4.	比較分析の枠組みの設定	50
3.5.	前提となる都市の状況の分析枠組み	51
3.6.	アートマネジメントの役割の分析枠組み	52
3.6.1.	NPO のアートマネジメントの役割の分析枠組み	52
3.6.2.	自治体のアートマネジメントの役割の分析枠組み	52
3.6.3.	社会的企業のアートマネジメントの役割の分析枠組み	52
3.6.4.	事例分析の枠組みに応じた質的研究の手法の適用	53
第4章	NPO が担う公共性の分析	55
4.1.	前提となる都市の状況	56
4.2.	NPO のアートマネジメントの役割	59
4.2.1.	東京アートポイント計画「TERATOTERA」の概要	59
4.2.2.	公共空間で行われるアートプロジェクトでの中間支援組織の役割	61
4.2.3.	NPO のアートマネジメント（中間支援）の役割のまとめ	67
4.3.	小括	68
第5章	自治体が担う公共性の分析	71
5.1.	前提となる都市の状況	72
5.2.	自治体のアートマネジメントの役割	77
5.2.1.	「おおさかカンヴァス推進事業」の概要	77
5.2.2.	アーティストの公共空間での活動背景	80
5.2.3.	自治体によるアートマネジメントの意味とその内容	90
5.2.4.	公共空間における自治体のアートマネジメントの役割の考察	98
5.3.	小括	100
第6章	社会的企業が担う公共性の分析	103
6.1.	前提となる都市の状況	104
6.2.	社会的企業のアートマネジメントの役割	109
6.2.1.	象の鼻テラスの活動の概要	109
6.2.2.	「FUTURESCAPE PROJECT」の実現プロセス	111
6.2.3.	実践のプロファイリング手法による調整項目の分析	120
6.2.4.	アートマネジメントによる調整の役割と課題の考察	128
6.3.	小括	130
第7章	公共性の比較分析	131
7.1.	各事例分析の結果の整理	132
7.2.	実現プロセスの比較による共通点と相違点の分析	134
7.2.1.	前提となる都市の状況の比較	134
7.2.2.	アートマネジメントの役割の比較	135
7.2.3.	実現プロセスの共通点と相違点からみる公共性の特徴	137
7.3.	テンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の仮説	139
7.3.1.	3次元ベクトルで表現されるテンポラリーパブリックアートの公共性	139

7.3.2. 各事例における公共性の実態.....	140
7.3.3. 公共性の同時代的な特徴.....	143
7.4. 公共空間の社会的役割の観点からみた仮説の意味	144
7.4.1. 齋藤（2000）による公共性の再定義.....	144
7.4.2. 仮説で提示した公共性の意味.....	146
7.4.3. 公共空間の社会的役割との関連.....	148
7.5. ボトムアップの都市計画の潮流への位置付けの可能性.....	150
第8章 結論	153
8.1. 総括	154
8.2. 本研究の意義.....	157
8.3. 今後の展望	157
参考文献リスト	159
図表リスト	171
注釈リスト	175
謝辞	178
資料編	181

第 1 章 序論

1. 序論

第1章では、本研究の背景、目的、方法、既往研究、本研究の位置付けと意義を示す。

1.1. 研究の背景

1.1.1. テンポラリーパブリックアート概念と本研究の着眼点

現代の都市の公共空間におけるアートとの出会いにはどのような意味があるのだろうか。本研究は、公共空間を活用して行われる一時的なアートイベントで出現するアート作品を指すテンポラリーパブリックアート（Temporary Public Art）の公共性の観点から、都市の公共空間の社会的役割を再考するものである。

テンポラリーパブリックアートとは、公共空間を活用した一時的なアート作品の展示や発表を指し、恒久的に公共空間に設置されるアート作品を指すパブリックアート（Public Art）と対比される概念である。アメリカ^{例えば1)2)3)}やカナダ^{例えば4)5)}、オーストラリア^{例えば6)}の諸都市では、文化事業として恒久的なパブリックアートの設置に加えて、一時的なアート作品もテンポラリーパブリックアートとして位置づけられ、公共性を有するアート活動という位置付けがなされている。また、特定非営利活動法人アート&ソサイエティ研究センターの調査⁷⁾においても、「公園、公開空地、街路など誰でも自由にアクセスできる場所を使って、期間限定で展開されるテンポラリー・パブリックアート。作品としてのアートに重点を置くエキシビション的なものから、社会的なメッセージを込めたものまで、また、インスタレーション、壁画から、メディアアート、パフォーマンス、フェスティバルまで、さまざまな目的・形式で」行われるものと定義されている。

都市計画分野では、恒久的に設置されるパブリックアートに関わる研究や取り組みは進められてきたが、ストリートファニチャー、景観の形成のための装置としてその機能に特に注目されてきた。

その一方で、公共空間でのアートイベントを単なるコンテンツとして位置付け、物理的なアート作品の性質のみを扱うのではなく、テンポラリー（一時的・仮設的）に公共空間にアートが現れることによって様々な主体の間で生じる社会的な関わりに焦点を当てる必要があると考える。特に、各地での芸術祭やアートイベントの増加の中で、柳澤⁸⁾はパブリックアートが、景観そのものの一部としての経験ではなく、アート作品による場の性格の変化や、変化それ自体の経験が市民の経験の重要な要素として位置付けられるようになってきたことを述べている。これを、出来事に向かい合うアート／出来事としてのアートと位置付け、ephemeralなパブリックアート、あるいはパフォーマンスとしてのパブリックアートのジャンルの成立を指摘していることから、よりテンポラリーにアートと公共空間の相互作用の中で形成される公共性に注目する必要がある。

さらに、パブリックアートの恒久的な設置以上に、テンポラリーな表現や活動であることで、より多様な表現形態や新たな様々な公共空間の利活用が生じる可能性がある。本研究では、この都市の公共空間の概念について、都市の公共空間のマネジメントに関する理論を体系化したカーモナらの、著書『パブリックスペース：公共空間のデザインとマネジメント』における定義⁹⁾を参照する。

公共空間（狭義）は、一般の人びとが自由に利用することのできる人工環境と自然環境のすべての部分を指す。そこには次のようなものが含まれる。主な用途が居住・商業・地域や市民の共同利用のいずれであっても、すべての街路、広場、公衆の通行権が認められている場所、緑地と公園。（少なくとも日中における）公衆の自由な利用が認められている「公的私有」空間。そこには、公衆が通常自由に利用することのできる主要な屋内空間・屋外空間・私有空間の境界領域が含まれる。（マシュー・カーモナ・他（北原理雄・訳）、『パブリックスペース：公共空間のデザインとマネジメント』、鹿島出版会、p.15, 2020）

カーモナらは、不特定多数の人びとが利用可能なあらゆる公共空間を研究の対象としていることから、テンポラリーパブリックアートの様々な種類の公共空間での可能性を探るため、本研究においては公共空間の定義をカーモナらの定義に従うものとする。また、カーモナらは、公共空間の価値について経済面、健康面、社会面、環境面に分類している¹⁰⁾ いることから、本研究で扱うテンポラリーパブリックアートを、公共空間の社会面の価値に関するものとして位置付ける。

本研究では、公共性を「広く社会一般に利害・影響を持つ性質。特定の集団に限られることなく、社会全体に開かれていること。（『大辞林（第4版）』）」¹¹⁾と定義した上で、都市の公共空間において様々な個人の表現活動としてのアートに着目し、様々な表現やそれに対する反応が生じる空間として、公共空間を捉える。そして、物理的な公共空間において、不特定多数の人々がアート作品を見たり、聞いたりする状況が生じることがいかなる公共性を有しているのかという点に焦点を当てていく。

その一方で、都市計画や公共空間、アートを取り巻く「公共性」という概念は、社会的背景の変化とともに変容していることから、都市計画の公共性の変化の中での公共空間の位置付けと都市とアートの関わりの変容のそれぞれの社会的状況を整理する必要がある。

そこで本研究では、主に、都市計画において公共空間の公共性に関わる議論が顕著となった2010年代という時代区分に焦点を当てる。そのために次項以降で、2000年代から2010年代にかけての公共空間とアートを取り巻く状況を整理しつつ、本研究で取り扱う2010年代という時代区分の位置付けを明確化する。

1.1.2. 都市計画における公共性の変容と公共空間の関係

（1）政治理論における公共性

まず、政治理論の中での公共性の位置付けについて整理する。2000年前後には、「公共性」の概念自体に関する批判的な研究が政治学の分野でも盛んに進められていた。

その中でも政治学者の齋藤純一による著書『公共性』（2000年）は、都市計画分野の研究において公共性の基本的な語義の確認の際にしばしば引用される^{例えは¹²⁾¹³⁾}。齋藤は、公共性を3つの意味に大別しており、その意味を、①国家に関係にする公的な（official）ものという意味、②特定の誰かにではなく、すべての人びとに関係する共通のもの（common）という意味、③誰に対しても開かれている（open）という意味、の3つに整理している¹⁴⁾。

基本的な語義の整理の一方で齋藤が試みたのは、公共性と共同体の違い、そして公共性と排除の関係から公共性を捉え直し、複数性の観点から公共性を再定義することであった。

具体的には、1980年頃までは「『公共性』は官製用語の一つであり、それが語られるコンテキストもごくかぎられていた」ことを指摘しており、政府が「『公共事業』に異議申し立てを唱える人びとを説き伏せるための言葉、あるいは、生命・生活の破壊を訴える権利主張を『公共の福祉』の名の下に退け、人びとに『受忍』を強いる裁判官の言葉」であった¹⁵⁾が、公共性は、同化／排除の機制を不可欠とする共同体ではなく、価値の複数性を条件とし、共通の世界にそれぞれの仕方に関心をいだく人びとの間に生成する言説の空間である¹⁶⁾ことと、孤独という問題の中で人間が有用かどうかで判断されるのではない公共性の次元があること¹⁷⁾を示し、公共性を個人と共同体という問題系での見方ではなく、自己の生／生命の諸相から公共性の複数の次元を捉え直す、自己と公共性を複数の位相と次元において関係づける見方によって、人びとの〈間〉に形成される公共性の再定義を試みた¹⁸⁾。

齋藤がこのような再定義を行った背景には、前述の公共性の基本的な3つの語義の間の抗争関係にあった¹⁹⁾。

興味深いのは、いま挙げた三つの意味での「公共性」は互いに抗争する関係にもある、という点である。たとえば、国家の行政活動としての「公共事業」に対しては、その実質的な「公共性」(publicness)－公益性－を批判的に問う試みが現におこなわれているし、国家の活動がつねに「公開性」(openness)を拒もうとする強い傾向をもつことはあらためて指摘するまでもないだろう。とくに関心を惹かれるのは、「共通していること」と「閉ざされていないこと」という二つの意味の間の抗争である。両者を同一の平面におけば、「共通していること」はほとんどの場合「公共性」を一定の範囲に制限せざるをえず、「閉ざされていないこと」と衝突せざるをえない局面をもつからである。(齋藤純一、『公共性』、岩波書店、pp.ix-x, 2000)

この「共通していること」と「閉ざされていないこと」への関心は、近著での「複数性」(plurality)の定義にも表れており、「『複数性』(plurality)は、何か『単一のもの』には閉じられていないということを指すために用いられる言葉である」²⁰⁾と定義されている。

このような齋藤をはじめとする公共性の概念の再定義の中で、2000年代は、公共性という概念が「私たちの生にとって外在的な何かではないこと」²¹⁾が、共通認識として形成され始めた時期であると捉えることができる。

(2) 都市計画における2000年代から2010年代にかけての公共性の変容

次に、都市計画の公共性の変容と都市計画の中での公共空間の公共性の2000年代から2010年代にかけての変容を整理する。

都市計画分野では、前述の齋藤の公共事業に対する指摘と同様に、2000年代より都市計画が担保する公共性の変容が指摘されてきた。都市研究者の中井²²⁾によると2000年前後の都市計画の動向の中で、「まちづくりの分野で、新しい公共としての『小さな公共性』の議論がなされるようになってきて」おり、「従来、都市計画の公共性の具体的内容

は法律、すなわち国家によってのみ決められ、結果として公共は、国家とその委任機関としての自治体という行政によって独占されてきた。しかし、自治に対する市民参加意識の発展やNPOによる公益活動の急速な展開は、公共性が行政の独占物ではないことを証明し、新しい公共として、これまで行政によって不当に蔑視され、抑圧されてきた、地域社会が育てる身の回りの『小さな公共性』に目を向け、それを基盤に地域の再生をはかることが重要である」とされていた。中井は、全ての価値判断は客観的・絶対的基準を持たず、原理的に主観的・恣意的であるとする「相対主義」の立場に着目し、「都市計画の公共性は、国レベルにおいて絶対的とする見方がこれまで支配的だったが、これに対して『小さな公共性』の登場は、相対主義の立場から、都市計画の公共性の再考と再構築を促すものと理解できる」としている。そして、「相対主義の立場からの主張は、一言で言えば、都市計画の公共性の価値判断は、時間と空間によって変わりうるとする考え方である」とし、相対主義の立場に立った上で現行(2000年当時)の都市計画システムを批判的に検討し、新たな都市計画システムに向けての方向性を議論した。

中井による公共性の論点は、主に国家とその委任機関の権力行使を意味する「大きな公共性」と対比される形で、市民による「小さな公共性」の都市計画における位置付けを再考するものであった。

このように、国家と市民の垂直的な関係の中での公共性の変容が論じられてきた一方で、その後の21年後の2021年の論考において中井²³⁾は、その他に都市計画法制の変遷から見られる新たな公共性について大きな4つの潮流について1990年代以降の傾向から述べている。それは、①土地利用規制の多様化、②経済活性化を念頭にそれを後押しする制度の充実、③地球環境問題、特に都市の低炭素化に係る法制の強化、④都市の維持・管理・マネジメントに係る諸制度の登場、であり、「こうした4つの潮流から浮かび上がってくる新たな公共性は、一つは言うまでもなく『持続可能性』であり、そしてもう一つ、『空間の質』あるいはもう少し広く『生活の質』の向上を指摘できるのではないかと、述べている。

つまり、垂直的な関係の中での公共性の議論だけではなく、水平的な関係の中での公共性の議論が高まったということ捉えることができる。

さらに中井は、新たな公共性の登場として、公共性自体の再定義ということに触れ、その典型的な例を、都市再生特別地区に見ている。「都市再生特別地区は、既存の都市計画を一旦白紙として、都市再生への貢献との見合いで規制内容を新たに規定することができるため、極めて自由度が高いが、これに都市計画提案制度を組み合わせれば、民間の側から新たな公共性を考案できることを意味しているに他ならない」としており、公共性をどのように定義していくかということ自体が国家や自治体だけではなく、様々な主体によって担われる可能性を示している。

特に、「新しい公共」「新しい公」という概念が、2000年代以後、地方分権や市民協働など多様な文脈で提唱されるようになった²⁴⁾。2005年に公開された総務省の報告書『分権型社会における自治体経営の刷新戦略－新しい公共空間の形成を目指して』では、日本の将来像を見通しながら、財政的制約から従来国が担ってきた公的領域は縮小せざるをえな

くなる一方で、公共サービスの質を減じることはできないため、三位一体の改革等を通して地方分権の実現によって、それらを地方自治体と、NPO 等民間主体の協働によって実現していくべきであると結論づけている²⁴⁾²⁵⁾。また、「新しい公共」の担い手としては、NPO だけではなく社会的企業の役割も注目を集めている²⁶⁾。

これらのことから、都市計画における公共性という概念は、都市計画がどのような公共性を有しているのかという問題提起とともに、現在では民間まで多様な主体が担うものとなってきたことがわかる。

(3) 2010年代を通じた公共空間の「質」に関する議論の高まり

中井によって提示された持続可能性、空間の質（あるいは生活の質）、公共性の再定義、という新たな公共性の出現の中において、都市の維持・管理・マネジメントに係る諸制度の登場の中で2010年代は、特に、公共空間の「質」に関する議論の高まりがあった。

高鍋²⁷⁾は、近年の都市づくりに関する潮流の一つに、個々の「場」を再生していくボトムアップなアプローチがあるとし、プレイスメイキングの他にも、一つ一つは小さな事業だが確実にその「場」の質を転換し、新たな意味と価値を付与する手法である長期的戦略に基づいた仮設的実験や社会実験を指すタクティカル・アーバニズムや、特定地区を対象に区域内のステークホルダーが主体となってエリアの価値を向上させるエリアマネジメントも、全国的に定着したことを述べている。従来のマスタープランには時代の変化に伴いビジョン性、柔軟性、参加プロセスなどの課題が生じている一方で、都市づくりに多様な主体が関与し始め、これまでにはなかった手法で実践しはじめているということである。行政が主体となり責任を取るという時代は終わり、官・民・市民の共通目標としての都市計画（マスタープラン）、協働実践の場としての都市と「場」の創造が求められる時代になったことが、述べられている。

このように、近年では市民・企業・NPOによるエリアマネジメントや都市再生推進法人によるまちづくり活動など、公民が連携した取り組みが活発化しており、まちづくりの新たな担い手としての民間の役割が拡大しつつある。このような背景の中では、これまで国や自治体等が自ら維持管理・利活用し、民間が利活用する場合でも収益目的による利活用は抑制的であった公共空間において、民間によるまちづくり目的のための収益活動を積極的に認めることで賑わいを創出し、同時にその収益の一部を公共空間の維持管理費に充てることで、利便性や快適性などの都市生活における公共空間の質的向上や、自治体側の維持管理費の削減を図ることが求められていることがあり、道路占用許可制度の柔軟化措置とともに2011年の都市再生特別措置法改正により都市利便増進協定制の創設等も公共空間活用の推進の背景としてある²⁸⁾。

つまり、従来の都市計画とボトムアップの取り組みを繰り返すことでの公共空間の価値を多様な主体の中で問い直していくという動きが並行し、より両者が接近したのが2010年代を通して形成された状況であり、トップダウンの都市計画とは異なる「ボトムアップの都市計画の潮流」が生まれていたといえる。このような2000年代から2010年代にかけての動向の中では、公共空間の「質」をどのように考え、どのようにテンポラルな取り組みから都市空間の全体像を描いていくことができるかということが、様々な実践を通し

て模索され、その公共性が形成されている段階であるといえ、都市計画の公共性自体が多様な主体に開かれ始めている段階であるといえる。

そして、2020年代に突入する中で、COVID-19（新型コロナウイルス）の世界的な大流行等を経て、公共空間の都市生活の中での位置付けも変化しつつあり、公共空間の公共性が多様な主体の間で形成が進められるなかで、どのように公共空間におけるアートの価値を位置付けていくのが課題となる。

1.1.3. 都市とアートの関わりからみる公共空間におけるアートの変容

都市計画における公共空間の位置付けに加えて、現代の都市におけるテンポラリーパブリックアートの位置付けを明確にするため、戦後から2010年代にかけての都市とアートの関わりの変容を整理する。

前項では、都市計画の中で公共空間の質的な環境の向上に議論の焦点が置かれている状況を述べたが、戦後より公共空間の質的な環境の向上の役割を担ってきたものの一つに、屋外彫刻をはじめとする芸術作品の存在があった。

日本では、戦後の荒廃した都市環境に対して、1960年代の山口県・宇部市をはじめとして「彫刻のあるまちづくり事業」が全国的に広まり、都市計画の中で道路や公園・広場をはじめとする公共空間の環境が形成されてきた²⁹⁾。特に、神戸市や旭川市、長野市のように1960年代後半から1970年代にかけて、公園や街路の整備と共に様々な彫刻作品が設置される動きが生じた³⁰⁾（表1-1）。

表 1-1 「彫刻のある街づくり」の歴史的変遷（参考文献 30 より作成）

年	自治体	概要
1961	山口県宇部市	1961年、「第1回宇部市野外彫刻展」、1963年、「第一回全国彫刻コンクール応募展」、1965年、「現代日本彫刻展」、全国公募の野外彫刻展での受賞作を常盤公園等に設置開始。
1968	兵庫県神戸市	1968年、「第1回神戸須磨離宮公園現代彫刻展」、全国公募の野外彫刻展による作品収集を「ミュージアムシティ神戸」構想により具現化し、全国最多の作品収集都市に。
1970	北海道旭川市	1970（昭和45）年、中原梯二郎賞の制定、1972年開始の全国最初の歩行者天国への彫刻設置。
1973	長野県長野市	長野市野外彫刻賞制定による過年度秀作の「買上げ賞」を設置開始。
1973	岩手県岩手町	地元産御影石を公開制作する「岩手町国際石彫シンポジウム」による石彫作品の収集展示開始。
1976	東京都八王子市	近辺の美術系大学の協力で石彫シンポジウムによる作品収集開始。
1977	宮城県仙台市	「杜と彫刻事業」を開始、1年に1点ずつ作品の設置。
1978	富山県高岡市	地元地場産業活用型の「芸術の森」構想に基づき古城公園をブロンズの杜に。
1980年代	全国各地	1981年名古屋市、1983年碧南市・福岡市、1985年荒川区、1986年姫路市、1987年福島市・神奈川県藤野町（現相模原市緑区）、1989年足立区、など

1990年代以降、自治体の実施主体となった彫刻設置事業とは独立した動きとして、アメリカでのパブリックアートの展開の影響を受けた美術作品の導入・設置プロジェクトが日本でも誕生するようになったとされ、市街地再開発事業と一体となり都市の不動産的な付加価値向上を目的に、ファーレ立川（1994年）や新宿アイランド（1995年）を先進的な事例とするアートの導入が進んだ³¹⁾。

2000年代以降、新潟県越後妻有地域での「大地の芸術祭」や横浜市での「ヨコハマトリエンナーレ」等の開催を通じて、都市とアートがより多様なかたちで結びつくようになった³²⁾。特に同時期、海外都市では、1990年代から2000年代にかけてのイギリスのニューカッスル・ゲーツヘッドのパブリックアートを通しての都市再生やフランスのナント市

の文化に焦点を当てた大規模な都市計画の例のように³³⁾、都市再生とアートが結びつくような事例が増加した。

その後、2010年代を通して日本各地では様々なアートプロジェクトや芸術祭、アーティスト・イン・レジデンス等が盛んに行われるようになってきている³⁴⁾。その中で、従来の美術館やギャラリーのようなアートの専門施設を超えて、様々な公共空間にまで活動場所が広がりを見せており、実験的な取り組みが増加している。

そして、公共空間においては、屋外彫刻や立体作品のような静的な作品だけでなく、インスタレーションやパフォーマンスのような、より市民との交流を含む活動にまで広がっている。

恒久的なパブリックアート作品の設置は、主に自治体を中心にその公共性が担保されてきたが、今後はテンポラリーであるが故の様々な社会状況の中での活動が増加することが考えられ、自治体だけではなく、NPO や社会的企業が企画の主体となる活動の公共性を捉えていく必要がある。

1.1.4. 2010年代のテンポラリーパブリックアートの状況とその公共性の課題

(1) 2010年代の公共空間における都市計画とアートの状況

以上より、都市計画分野では2000年代を通して公共性の概念が大きく変化し、2010年代は公共空間の公共性が多様な主体の間で形成されるものに徐々に変化した。そして、2020年代は2020年に生じたCOVID-19パンデミックにより、都市における公共空間の意味の再考にも迫られた。

このような中で、2010年代の都市の公共空間とテンポラリーパブリックアートを取り巻く状況は、動的に公共空間の公共性が様々な主体間の協働により形成される状況と多様なアートイベントが実施される状況が同時に進行していた時期と捉えることができる。

公共空間の利活用やマネジメントに多様な主体が参加している現状からは、自治体が単独で担保することが難しい公共性を他の主体との協働によって担い始めていることを示している。

この動向は、テンポラリーパブリックアートにおいても同様であり、自治体だけでなく、非営利組織(NPO)や社会的企業によって、アートの公共性が担われていたことが考えられる。

(2) ボトムアップの都市計画の潮流の中での位置付けの必要性

公共空間の利活用やマネジメントに関する実践や研究が進展した2010年代においてテンポラリーパブリックアートがいかなる公共性を有していたのか、その公共性の同時代的な特徴を捉えることが重要であると考えられる。特に、同時期に全国各地に広がりを見せた公共空間を活用したアートイベントのような自己表現を含む文化的・社会的活動にいかなる公共性があるのか、属性の異なる主体の企画によるプロジェクトの間では、担保される公共性にどのような違いがみられるのか、については十分に明らかにされておらず、今後のボトムアップの都市計画の潮流の中に、様々な主体間の協働の中でアートをどのように位置付けることができるかが重要な問題となる。

(3) 公共空間の社会的役割の中での位置付けの必要性

そのためには、単にアートの観点からその公共性の同時代的な特徴を記述するのではなく、アートのような社会的活動が行われることが、公共空間の社会的役割のどのような側面と関連しているのかを明らかにする必要がある。

この公共空間の社会的役割について、歩行者中心の都市のあり方や理論を展開する代表的な人物である建築家のヤン・ゲールは、2010年に出版された『Cities for people』（日本では、2014年に邦訳『人間の街：公共空間のデザイン』が出版）の中で、「都市計画家と建築家は、歩行者中心の考え方を強化し、生き生きとした安全で持続可能で健康的な街をつくる総合的な都市政策を確立しなければならない」と述べている一方で、「都市空間が持っている出会いの場所としての社会的役割を強化し、社会の持続可能性と開放的で民主的な社会を育てることも、同様に緊急の課題である」ことを強調している³⁵⁾。さらに、この「出会いの場所としての街」は、「民主的に管理された公共都市空間は、民間の商業施設と異なり、さまざまな社会集団に自己表現の機会と少数派活動の自由を与えてくれる。そこで行われる幅広い活動と多様な参加者は、多くの場合、公共都市空間が社会の持続可能性を強化していることを示している。年齢、収入、地位、宗教、人種的背景を問わず、すべての社会集団が日常の仕事のかたわらで直接出会うことができるのは、都市空間の重要な特質である」³⁶⁾ことに加えて、「社会の持続可能性、安全、信頼、民主主義、言論の自由は、出会いの場所としての街と結びついた社会活動の展望を語るうえで欠くことのできない重要な概念である」³⁷⁾ことを述べている。

ゲールの述べるようにさまざまな社会集団に自己表現の機会と少数派活動の自由を与えてくれる場が都市の公共空間の特質であるとすれば、「アート」というかたちをとる個人の表現活動も都市にとって重要な活動であることが考えられ、公共空間の社会的役割の中でテンポラリーパブリックアートの公共性をどのように位置付けることが可能かということを考える必要がある。

1.1.5. 実現プロセスから公共性を捉える必要性

しかし、都市の公共空間の社会的役割をテンポラリーパブリックアートから捉えるためには、アート作品が実現し公共空間に出現する際だけではなく、実現までのプロセス全体の中での公共性を捉える必要がある。特に、テンポラリーであるが故の、恒久的なパブリックアートの設置とは異なる作品実現までのプロセスに注目する必要がある。その公共性を捉えるためには、企画からアート作品の展示や発表に至るまでの一連の実現までのプロセスを考慮することが必要となる。

そして、2010年代の都市の状況の変化とともに、企画主体が自治体だけではなく、NPOや社会的企業のように異なることで、その実現プロセスにおいて形成される公共性にどのような違いがみられたのかを明らかにする必要がある。そのうえで、各企画主体がどのような公共性の実現をどのような役割やプロセスによって担っていたのかをそれぞれの比較によってその特徴を明らかにすることで、公共空間の社会的役割との関連の明確化や同時期の都市計画における多様な主体間の協働による公共空間の利活用の動向との相対化を図る必要がある。

1.2. 研究の目的

そこで、本研究では、2010年代に行われた企画主体が異なるテンポラリーパブリックアートの実現プロセスの比較を通して、その公共性の同時代的な特徴を明らかにする。そのうえで、テンポラリーパブリックアートの実現による都市の公共空間の社会的役割の可能性と、ボトムアップの都市計画の潮流の中でのアートの位置付けを再考する。

そのために以下の、小目的を設定する。

- (1) 特徴的・先駆的な事例の選定（第2章）
- (2) 事例分析のための分析枠組みの設定（第3章）
- (3) 事例分析を通じた各企画主体が担っていた公共性の探索（第4～6章）
- (4) 第2章～第6章から得られた知見から、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスで形成された公共性の異主体間の比較分析（第7章）

第1章～7章から得られた知見に基づき、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性から、都市の公共空間の社会的役割との関連を考察し、ボトムアップの都市計画の潮流の中での位置付けの可能性を明らかにする。

1.3. 研究の方法と構成

1.3.1. 研究の方法

本研究では、分析枠組みに基づいた事例分析、事例間の比較分析を行う。

まず、行政資料、記録資料、記事等の文献調査と関係者へのヒアリング調査によって、プロジェクトの展開を整理する。

加えて、事例の特徴に応じた質的研究の手法によるアートマネジメントに関わる「実践知」を抽出する探索的な方法をとる。本研究では特に、アートマネジメントの担い手の主観的な意識に着目し、インタビュー調査により得たデータを中心とした分析から、各主体に求められたアートマネジメントの役割を明らかにする。

1.3.2. 研究の構成

本研究は、全8章で構成される(図1-1)。本論は、分析対象事例の抽出と分析枠組みの設定を行う第1部とその枠組みによる事例研究を行う第2部からなる。

まず、第1章は序論として、研究の背景・目的・方法・既往研究を示す。

次に、本論第1部の第2章では、分析対象となる事例を選定する。加えて、事例の共通点と相違点を示す。第3章では、比較分析の枠組みを設定する。

そして、本論第2部の第4~6章では、第3章で構築した分析枠組みに基づく事例の詳細な分析を通じて、各主体が担う公共性を明らかにする。

本論第3部の第7章では、実現プロセスの共通点と相違点の比較によって、公共性の実現プロセス全体で形成される公共性の同時代的な特徴を明らかにし、公共空間の社会的役割との関連を考察する。

最後に、第8章では結論として第1章~7章から得られた知見を総括し、ボトムアップの都市計画の潮流への位置づけの可能性について言及し、本研究の意義と展望を述べる。

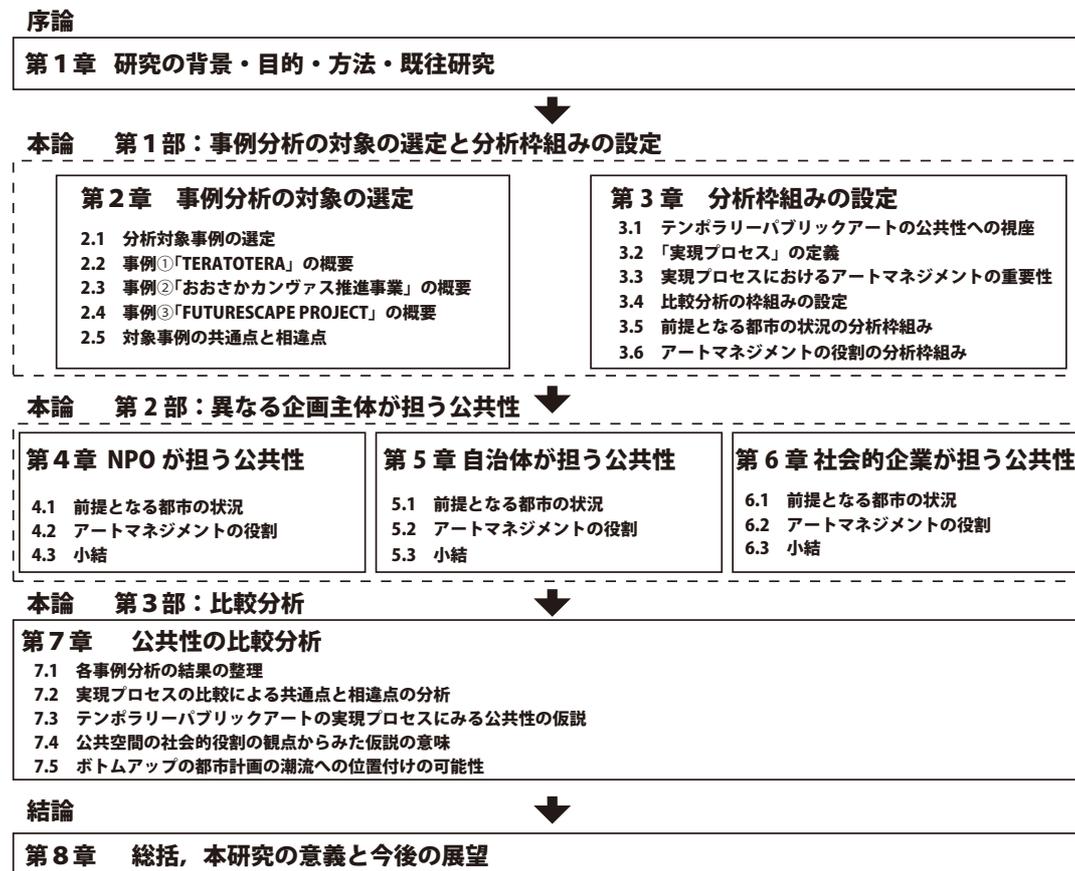


図1-1 研究の構成

1.4. 公共空間とアートに関わる既往研究

本節では、アートと公共空間に関わる既往研究、パブリックアートに関わる既往研究のレビューを通じて、本研究の着眼点を明確化する。

本研究は、公共空間におけるアート作品に関する研究とアーティストとの協働に焦点を当てた研究のそれぞれの領域またがるものであり、海外都市の公共空間における一時的なアートを展開する取り組みに関する研究の視点も含まれるものとして位置付けられる。

1.4.1. 日本におけるアートと都市に関する研究

(1) パブリックアートに関わる研究

パブリックアートに関する研究は、環境芸術の分野での竹田、八木らによる一連の研究³⁸⁾³⁹⁾⁴⁰⁾⁴¹⁾などがある。特に、行政による屋外彫刻の設置プロセスに関する研究が挙げられる。また、景観形成の観点からの屋外彫刻に関する研究⁴²⁾もある。

さらに、パブリックアートの展開について体系的な整理が試みられた研究として、松尾⁴³⁾による研究がある。

国外の動向に関する研究として工藤による研究⁴⁴⁾がある。アメリカのパブリックアート政策の展開を明らかにすることを通じて、パブリックアートでは、どのような公共性が議論の的となってきたのかを明らかにしてきた。その一方で、パブリックアートを都市整備や環境整備という公共事業からのみ捉える日本での見解は、パブリックアートの持つ芸術としての独自性や社会福祉的な価値を狭めて把握してしまうことにつながることやパブリックアートを単に美術の側面から分析する見解には、芸術表現としての純粋性や革新性に焦点を当てることを主として、公共空間との関わりを副次的問題と捉え、芸術上の位置付けに争点が閉ざされてしまう可能性が大きいこと、を指摘している。

(2) アートイベントに関する研究

都市空間を利用したアートイベントに関する研究として、市街地の地域資源の顕在化に関する研究⁴⁵⁾や市街地の回遊性の観点からみた研究⁴⁶⁾などがある。

(3) 芸術祭に関する研究

芸術祭に関する研究として、吉田による研究⁴⁷⁾が挙げられる。吉田は一連の研究の中で、ソーシャル・キャピタルの醸成に着目しており、吉田は芸術祭の開催による地域内でのソーシャル・キャピタルの醸成が中・長期的な地域づくりにつながる可能性を示唆している。

(4) アーティストとの協働に関する研究

アーティストとの協働に関する研究は、主に社会学の分野での議論が進められている。徳田⁴⁸⁾は、両者の連携・協働には、「地域がアートを／アートが地域を利用する」関係に陥るような原理的な危険性を内包していることを指摘している。また、石川⁴⁹⁾も同様の問題を扱い、協働に含まれる関係性の中の課題を提示している。

また、都市計画学の分野でも協働に対する意識に関する研究⁵⁰⁾が行われている。

1.4.2. 海外の都市空間とアートに関わる研究

(1) Creative Placemaking に関する研究

Creative Placemaking は、「公共、民間、非営利、コミュニティ部門のパートナーが、芸術や文化活動を中心とした近隣、町、都市、地域の物理的および社会的特徴を戦略的に形成すること」⁵¹⁾とされている。具体的には、コミュニティのメンバー、アーティスト、芸術文化団体、コミュニティ開発者、その他の関係者が芸術と文化の戦略を活用して、コミュニティ主導の変化を実現するプロセスとされる⁵²⁾。

日本では、SEA リサーチラボ (Socially Engaged Art Research Laboratory) による報告⁵³⁾や文化政策研究者である野田による論考⁵⁴⁾などがみられるものの、研究としての進展はみられない。

Creative Placemaking については、様々な観点の研究がなされており、Creative Placemaking に関する既往研究を網羅的にレビューした研究⁵⁵⁾が発表されている。

(2) 「過渡期の都市計画」に関する研究

フランスでの「過渡期の都市計画」という考え方のもと、アーティストの活動やアート作品を一時的に公共空間に出現させることで、行政と市民の間で場所の意味や物語を共有しながら、都市開発等を漸進的に行っていく取り組みが行われている。その取り組みについてセノグラフィ (舞台美術) の観点から記述した Gangloff(2017)による「公共空間のセノグラフィ的管理 (une gestion scénographique de l'espace public)」という概念が提示されている⁵⁶⁾。また、この取り組みに関しては、越智らによる調査・報告・シンポジウム等が実施されている⁵⁷⁾⁵⁸⁾。

(3) Temporary Public Art に関する研究

Temporary Public Art に関連する研究として、生態学的な観点から都市空間にアートを一時的に展開することの意義などに関する研究⁵⁹⁾が行われている。

1.4.3. 都市空間のつくり方・プランニングに関わる研究

(1) 都市空間や公共空間を動的に捉える研究

中島⁶⁰⁾は小規模事業を起点とする都市更新のアプローチとして、複数の事例研究から一般内容を含む体系的な知見を導き出している。また、高木⁶¹⁾は景観を静態ではなく、様々な主体の活動をも含んだ動態として捉え、その持続可能なマネジメントのあり方を提示している。

1.5. 本研究の位置付けと意義

本研究は、都市とアートとの関係と都市の計画論にまたがる研究として位置付けられる。本研究の意義は、2010年代のテンポラリーパブリックアートのプロジェクトの実現プロセスで形成されていた同時代的な公共性の特徴を明らかにすることで、2010年代の同時期に形成されたボトムアップの都市計画の潮流の中にどのようにアートを位置付けていくことが可能かということを示唆する点にある。

1.6. 本研究における用語の定義

アート：野田⁶²⁾は、まず「芸術」「美術」「アート」という類似した用語について整理し、芸術はもっとも広義の概念であり、そこには「美術」「音楽」「演劇」など表現方法の異なるすべてのジャンルを含むものとしている。一方で、英語の「art」には「芸術」という意味と「美術」という意味があるとされる。artの語源は、ラテン語の「ars（アルス）」であり、本来「技術」「人工」を意味する言葉であり、これと対立する概念が自然であったため、近代以前においては、artは「技術」の意味で使用されており現在のよ様な「芸術」という意味はなかったとされる。現在の「芸術」という概念を表現するには「よい技術」や「美しい技術」というように間接的に表現されていた。現在artには「技術」という意味のほか、「芸術」および「美術」という意味があるとされる。その一方でartには「音楽」や「演劇」などの意味は含まれていないとされる。このような歴史的経緯を踏まえ、野田は「アート」という用語を基本的に「芸術」の意味において使用し、美術を意味する「アート」は「美術」と標記していることから、本研究においても野田の定義に従い、「アート」という用語を「芸術」を表す用語として使用し、美術のみを意味する場合は「美術」と標記することとする。また、本研究では特定の条件を満たす作品を「アート」として位置付けるのではなく、アートマネジメントを担う主体が「アート」として取り扱っている作品や活動を全て含めて柔軟に「アート」を捉える。さらに、表現内容だけでなく、プロフェッショナル・アマチュアによる区別を問わず、地域住民の参加を伴う作品も含めて、「アート」を捉える。

アーティスト：本研究では、「アート作品を創造する主体」をアーティストと定義する。

テンポラリーパブリックアート：公共空間に設置されたアート作品もしくは、一時的なインスタレーションやパフォーマンスも含めたアート活動を指す。オーストラリアのサウスパース市⁵¹⁾では Temporary and Ephemeral Public Art の概要として、「Temporary Public Art は通常 1 週間から 3 か月の間の限られた期間、公共の領域で場所を占めたり、存在したりすることを目的としている。また、Ephemeral Public Art は、例えばライトプロジェクトやパフォーマンスの場合など、現場でのつかの間の非物質的な存在であり、場合によっては 1 日だけ、もしくは数時間しか存在しないという特徴を有する。また、砂や氷を用いた作品のような、作品それ自体が変化する過程を含んだものもある。（抜粋、一部意識）」と説明されている。サウスパース以外の諸都市でも恒久的な作品設置を意味する Public Art と対比される取り組みとして、Temporary Public Art に関する取り組みがなされている。

公共空間：本研究では、屋内外問わず市民が自由な滞留や通行が可能な空間を指す。ただし、本研究では都市部の公共空間に焦点を当てる（詳細な定義は背景で述べたカーモナラの定義⁶⁴⁾に従う）。

プロジェクト：プロジェクトとは、企画主体によって担われる継続的な事業を指す。

第 2 章 事例分析の対象の選定

2. 事例分析の対象の選定

第2章では、2000年代以降を中心に、日本で行われたアートプロジェクトや事業を整理した上で、4章以降の事例分析の対象として、テンポラリーパブリックアートのプロジェクトの事例を選定する。

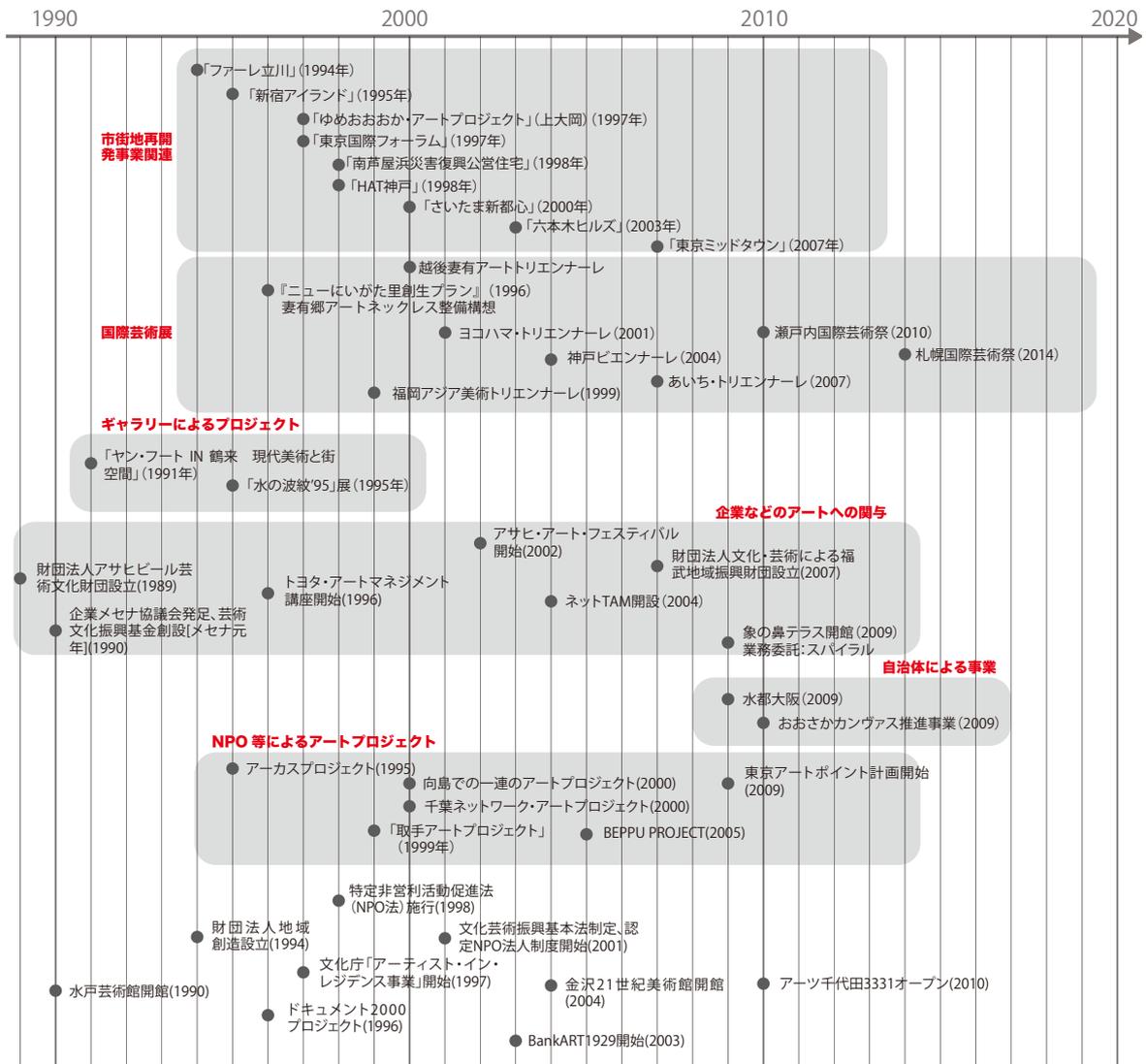
2.1. 分析対象事例の選定

本節では、パブリックアートや芸術祭、アートプロジェクトの全国的な展開を整理しつつ、本研究で取り上げる事例の位置づけを明確にする。

2.1.1. 2000年代前後の都市とアートの関係の概観

文献資料¹⁾²⁾³⁾⁴⁾より公共空間における主要なアート活動を整理した(表2-1)。まず、市街再開発事業に関連する恒久的なパブリックアートの設置が1990年代中頃から広がった。さらに、2000年代に入ると、国際芸術展としてトリエンナーレやビエンナーレが開催されるようになった。企業等のアートへの関与は、1990年代の企業メセナ等の活動から、2000年代になると地域での活動も広がりを見せた。NPO等によるアートプロジェクトも2000年代から広がりを見せている。一方で、国際展とは異なる自治体独自のアートに関する事業も2000年代後半から行われるようになった。そしてその後の2010年代以降、過疎地域、都市部問わず大小様々なアートプロジェクトが増加した。

表 2-1 2000 年代前後都市とアートの関係



2.1.2. 2010年代のテンポラリーパブリックアートの事例選定の観点

本研究では、テンポラリーパブリックアートのプロジェクトの事例の選定にあたり、その公共性の同時代的な特徴を捉えるため、2010年代を中心とした活動であったこと、不特定多数の人々が利用する公共空間で行われる大都市でのプロジェクトであったこと、を共通の条件とした。そして、「テンポラリー」な公共空間でのプロジェクトにおいて企画主体が異なることでの形成されていた公共性の違いを比較するために、企画主体（主催）が自治体に加えて、NPO（非営利組織）、社会的企業（企業）であるプロジェクトから事例を選定することを条件とした。なお、アーティスト単独や美術館、ギャラリーが企画主体となったプロジェクトを除き、より多様な主体がテンポラリーパブリックアートの担い手となる可能性について探った。

以上の条件に加えて、公共空間とアートの動的な関係を捉えるため、プロジェクト選定の詳細な条件として、以下の5つの観点を設定した。

- A) 複数以上の種類の屋内外を含めた公共空間で行われていること
- B) 一時的なアートイベント、アート活動であること
- C) 多様な表現形態の作品がみられること
- D) 複数年度行われる（或いは行われた）継続的なプロジェクトであること
- E) 自治体の公的な支援（予算面）により実施されていたこと

2.1.3. 事例の選定

以上の観点を考慮したうえで、「公共空間」での活動により焦点を当てていた企画主体とそのプロジェクトに着目し、事例を選定した。

NPOは「一般社団法人 Ongoing」による「TERATOTERA（2009~2020）」、自治体は「大阪府」による「おおさかカンヴァス推進事業（2010~2016）」、社会的企業は「スパイラル／株式会社ワコールアートセンター」による「FUTURESCAPE PROJECT(2019~)」に着目した。

「TERATOTERA」は、「一般社団法人 Ongoing」によって2012年には「NEO 公共」というテーマを掲げ、映像作品の上映、公共空間での作品展示、シンポジウムが行われるなど⁵⁾、初期より公園、路地、広場など様々な公共空間から商店やシアターに至るまで様々な空間を利用し活動が行われており、その内容も「公共」についての問いを含んだ作品も多く実現した。本事例は、NPOの公共空間での役割を捉える上で適した事例であると判断し、選定した。なお、本事例はアーツカウンシル東京と東京都による共催にて行われた事業である。

「おおさかカンヴァス推進事業」は、自治体である大阪府の主催により、事業初年度から「公共空間」というテーマが全面的に押し出されていたプロジェクトであり、公共空間とアートのコラボレーションによって、①都市や地域の新たな魅力を発見・発信すること②アーティストやクリエイターが、アイデアと想いを実現できる機会を得ること（この場合の公共空間とは、公共施設に限らず、不特定多数の人の目に触れる場所とされていた）

の2点が主な目的とされていたため⁶⁾、自治体の公共空間での役割を捉える上で適した事例であると判断し、選定した。

「FUTURESCAPE PROJECT (象の鼻テラスの活動)」は、スパイラル／株式会社ワコールアートセンターが公共施設である象の鼻テラスの運営を2009年から担いながら、施設外部の「公共空間」である象の鼻パーク（港湾緑地）の活用と共に様々なアート活動を展開する中で、特に「公共空間」のあり方と市民の関係に焦点を当てて2019年から実施されているプロジェクトである（準備期間を含めると2016年より行われていた）⁷⁾。本事例は、社会的企業の公共空間での役割を捉える上で適した事例であると判断し、選定した。なお、本事例は横浜市との共催にて行われた事業である。

以上より、「公共空間」に焦点を当ててプロジェクトを実施していた3つのプロジェクトを事例分析の対象として選定した。

2.1.4. 各事例の基礎情報

基礎情報として、各事例の運営主体（表2-2）、プロジェクトの開催期間・エリア（表2-3）、各プロジェクトで実現した各年の作品数（図2-1, 2-2, 2-3）、事業が実施された自治体の人口（都道府県単位・市区町村単位）（図2-4, 2-5, 2-6）、を示す。さらに、「おおさかカンヴァス推進事業」は作品公募にあたり各年度の予算が示されていたため、表2-4に各年度の予算と公募作品を示す。なお、表2-2, 2-3, 図2-1, 2-2, 2-3については、各プロジェクトの記録集^{8)~19)}、ホームページ²⁰⁾を参照した。図2-4, 2-5, 2-6については、各自治体の統計資料^{21)~24)}を参照した。表2-4については、公募資料^{25)~30)}を参照した。

表 2-2 各事例の運営主体

各事例の主体	NPO等	自治体	社会的企業（企業）	市民	その他
TERATOTERA (2009~2020の プロジェクト全 体)	主催 一般社団法人Ongoing 共催 アーツカウンシル東京（公益財団 法人東京都歴史文化財団） 協力 財団法人武蔵野文化事業団、等	共催 東京都 後援 三鷹市、武蔵野 市、杉並区、等	協力（場所の無償提供等） 株式会社バルコ、株式会社東急百 貨店、JR三鷹駅等 協賛 コピス吉祥寺、等	企画・運営の主体・補助 テラッコ（ボランティア ア）	協力（場所の無償提供等） 学校法人東海大学望星学塾、独 立行政法人都市再生機構、等 後援 スウェーデン大使館、等
おおさかカン ヴァス推進事業 (2010~2016)	特別協力 一般社団法人御堂筋まちづくり ネットワーク、等 協力 NPO法人スマイルスタイル、等	主催 大阪府	協賛 レンタルのニッケン、PHILIPS、 株式会社竹中工務店、等 協力（作品の技術面のサポート 株式会社アドバンス、城陽ダイキ ン空調、等 特別協力 株式会社ケイオス、等	アルバイトスタッフ 緊急雇用創出事業による 雇用	協力 京都市立芸術大学キャリアアッ プセンター、等 特別協賛 大阪芸術大学 協賛 大阪府米穀小売商連合会、等
FUTURESCAPE PROJECT（象の 鼻テラス、 2019~2022の FUTURESCAPE PROJECTのみ）	プロジェクトパートナー ノマドプロダクション 特別協力 アンスティチュ・フランセ横浜 (横浜フランス月間2019)	共催 横浜市	主催 スパイラル/株式会社ワコール アートセンター プロジェクトパートナー 小泉アトリエ、abanba 特別協賛 株式会社FREEing 協賛 株式会社CREAM、株式会社スタッ ク、等 協力 株式会社中川ケミカル、等 特別協力 横浜高速鉄道株式会社 プログラム協力 コクヨ株式会社/THE CAMPUS、 等	ボランティア 市民ボランティア	後援 日本秋祭 in 香港

表 2-3 プロジェクトの開催期間・エリア

	期間	エリア	※注釈
TERATOTERA 2009~2020	<p>合同展覧会TERATOTERA祭り（※）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2011~2013の事業初期は、数日~10日間程度 ・2014頃より各年3日間程度 ・2020年度はオンライン開催 <p>その他企画イベント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1日のみの様々な種類のイベント等が年間を通じて何度も開催された 	<ul style="list-style-type: none"> ・JR中央線沿線（高円寺駅、阿佐ヶ谷駅、荻窪駅、西荻窪駅、吉祥寺駅、三鷹駅、武蔵境駅、東小金井駅、武蔵小金井駅、国分寺駅）周辺 ・特に、JR西荻窪駅、吉祥寺駅、三鷹駅周辺に活動が集中 	<p>「TERATOTERA祭り」以外にも様々な企画イベントが行われていたが、公共空間をメインに行う展覧会として「TERATOTERA祭り」に着目</p>
おおさかカン ヴァス推進事業 2010~2016	<ul style="list-style-type: none"> ・1日~数ヶ月（作品の種類に応じて） ・壁画等は壁面管理者の管理下へ 	<ul style="list-style-type: none"> ・初期は大阪府全域（2010, 2011） ・中之島公園と周辺の河川空間 ・中之島西部周辺 ・道頓堀 ・御堂筋歩道 ・万博記念公園 	
FUTURESCAPE PROJECT 2019~ (準備期間： 2016~)	<ul style="list-style-type: none"> ・2019：10日間 ・2020：16日間（コア期間：2日間） ・2021：23日間（コア期間：2日間） ・2022年：3日間 	<ul style="list-style-type: none"> ・象の鼻テラス ・象の鼻パーク ・日本大通り ・日本大通り駅三塔広場 	

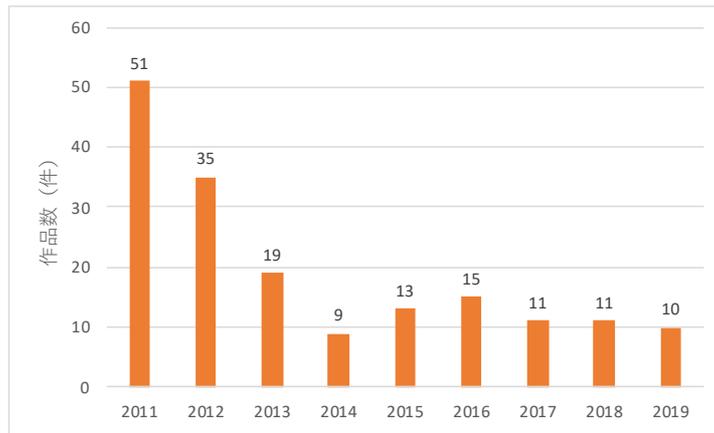


図 2-1 合同展覧会「TERATOTERA 祭り」で実現した各年の作品数

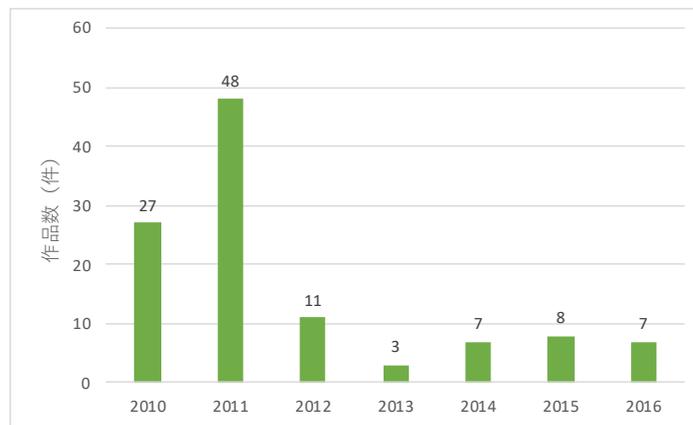


図 2-2 「おおさかカンヴァス推進事業」で実現した各年の作品数

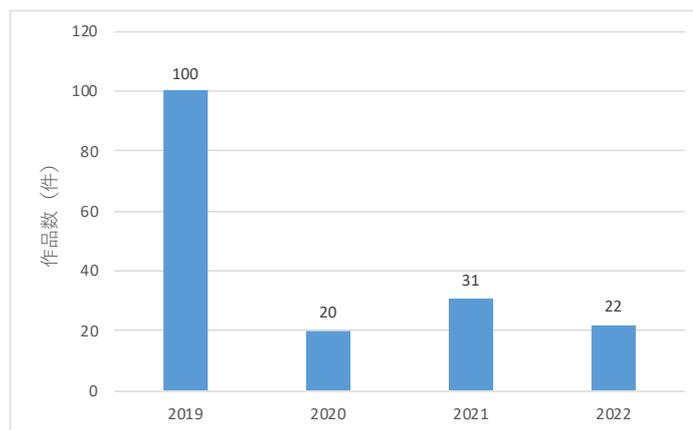


図 2-3 「FUTURESCAPE PROJECT」で実現した各年の作品数

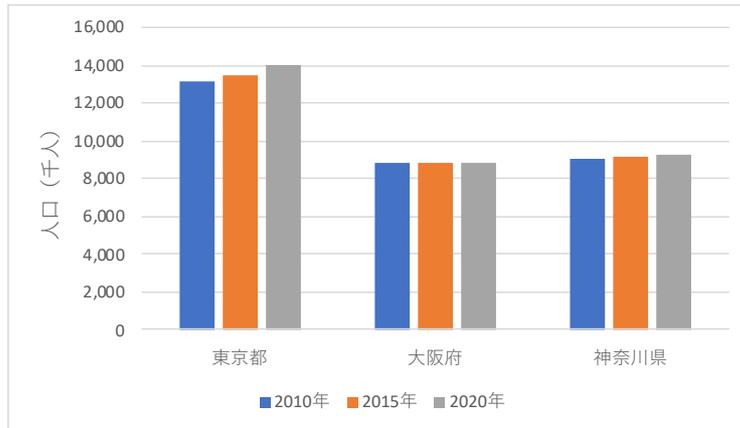


図 2-4 事業が実施された自治体の人口（都道府県単位）

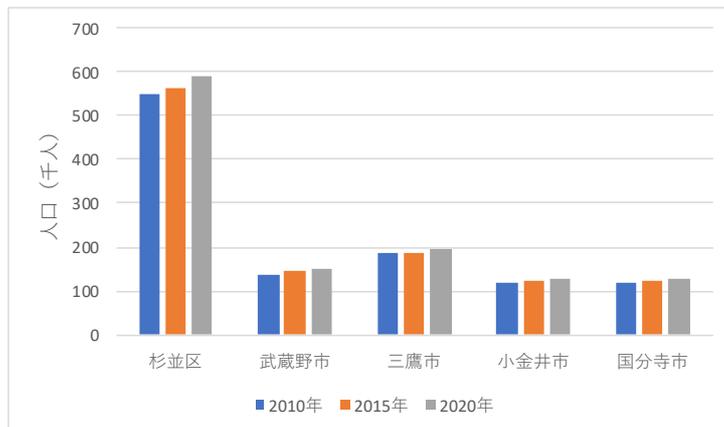


図 2-5 事業が実施された自治体の人口（市区町村単位・TERATOTERA）

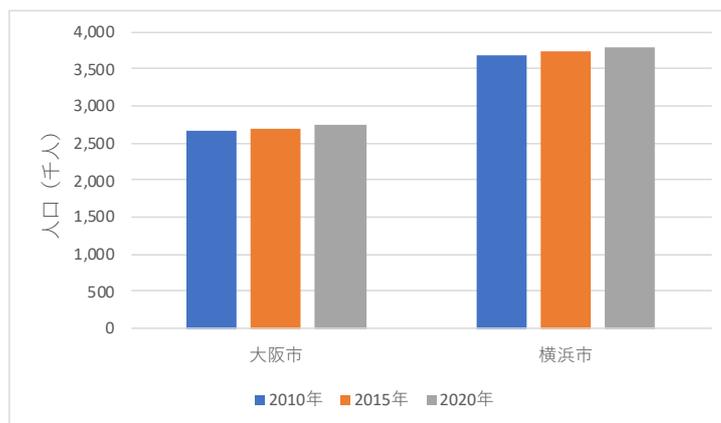


図 2-6 事業が実施された自治体の人口（市区町村単位・おおさかカンヴァス推進事業, FUTUREScape PROJECT）

表 2-4 「おおさかカンヴァス推進事業」の各年度の予算と公募作品数

	予算	公募作品数
2011	200万~300万円	数点
	概ね100万円	約20点
	概ね30万円	約20点
2012	200万~300万円	1~2点
	概ね100万円	3点程度
	概ね50万円	5~6点
2013	300万~500万円	1点
	概ね100万円	1~2点
	概ね50万円	2~3点
2014	概ね200万円	1点
	概ね100万円	1点
	50万円までの作品	2~3点
2015	概ね500万円	1点
	概ね300万円	1点
	概ね100~200万円	1~2点
	50万円までの作品	3~4点
2016	概ね500万円	1点
	概ね200万円	1点
	概ね100万円	1~2点
	50万円までの作品	2~4点

2.2. 東京アートポイント計画「TERATOTERA」の概要

公共空間を利用する事例として、地域社会を担うNPOとアートプロジェクトを展開する東京アートポイント計画の一環であるアートプロジェクト「TERATOTERA」を選定した(図2-7)。アーティストと行政の中間に位置する組織として、アートNPOである一般社団法人Ongoingとアーツカウンシル東京が存在する。現代アートの展覧会やイベントを、公共空間を利用し継続的に行っており、アートNPOが主導となってアートプロジェクトを推進する代表的な事例である。また様々なアートプロジェクトの中でも「TERATOTERA」は毎年様々な若手アーティストの作品発表の場となっていることや多様な表現形態のアート活動が行われていること、様々な種類の公共空間での活動がみられることから、事例分析の対象として選定した。



図 2-7 TERATOTERA の活動風景 ³¹⁾³²⁾

2.3. 大阪府「おおさかカンヴァス推進事業」の概要

「おおさかカンヴァス推進事業」は、大阪府が公共空間でアーティストの自由なアイデアをできるだけ実現するためのサポートを7年間に渡って行った事業である(図2-8)。本事例は、公共空間とアーティストの関係を捉え、自治体がどのようなアートマネジメントの役割を担ったのかを明らかにする上で適した事例であると判断した。

また、アーティストへのインタビューや作品の制作プロセスがウェブサイト上にアーカイブとして公開されており、事業内容に関する記録が残されている点、様々な種類の表現形態や多様な年代のアーティストの活動がみられる点や様々な種類の公共空間での活動が行われた点も考慮し、事例として選定した。



図2-8 おおさかカンヴァス推進事業での作品例³³⁾

2.4. 象の鼻テラス「FUTURESCAPE PROJECT」の概要

横浜市の象の鼻パークで行われた「FUTURESCAPE PROJECT」は、横浜市の業務委託による象の鼻テラスの運営者であるスパイラル／株式会社ワコールアートセンターの主催によって、2019年度から実施されているプロジェクトである（図2-9）。

象の鼻テラスでは、アートの創造性がまちづくりにも効果を発揮するという信念に基づき、アートをまちに開く実験が2009年度から行われてきた。一方で、テラス館内とパークの一体活用の課題や活動を通して顕在化してきた課題に対して、2019年開館10周年を迎えるにあたり、こうした課題を俯瞰し、創造的に解決すべく、「FUTURESCAPE PROJECT(フューチャースケープ・プロジェクト)」が企画された。その後も、2020、2021、2022年度と規模や枠組みに変更が加えられながらプロジェクトが継続されている。

本事例は、社会的企業が継続的に公共施設の運営と隣接する公共空間の活用をアーティストとの協働によって取り組んできた事例である。継続的な活動に加えて、様々なアーティストとの協働を実現させている点に着目し、事例分析の対象として選出した。



図2-9 象の鼻テラス開館10周年記念・「フューチャースケープ・プロジェクト」
(2019) 象の鼻パーク Photo: Ryusuke Ohno (©Arts Commission Yokohama)³⁴⁾

2.5. 対象事例の共通点と相違点

以上の分析対象の3事例の特徴をまとめた(表2-5)。その共通点と相違点として、以下の要素がみられた。

共通点：それぞれのプロジェクトでは一定期間、公共空間の占有を伴うアートの活動や展示が行われていた。また、いずれも2010年代を中心に活動が行われていた。そして、インスタレーションからパフォーマンスを含む、公共空間をフィールドとした多様な作品が実現していることが特徴として挙げられた。

相違点：プロジェクトの前提条件となる都市の文化的状況や空間的状況が異なる。

表 2-5 事例間の共通点と相違点

	事例	①TERATOTERA	②おおさかカンヴァース推進事業	③象の鼻テラス, 象の鼻パークの活動	共通点と相違点の内容
共通点	公共空間を活用したイベント (Temporary Public Art)	TERATOTERA祭り 2011~2020年	おおさかカンヴァース推進事業 2010~2016年	FUTURESCAPE PROJECT 2019~年	・2010年代の活動主体の継続的なプロジェクトの展開の中で、継続的に実施された ・多様な表現形態のアート作品が実現し、人目につきやすい都市の公共空間が活用された
	主体の活動期間	2009~2020年	2010~2016年	2009年~	
	公共空間の種類	公園, 道路, 広場, 公開空地, 空き店舗など	公園, 河川, 道路, 公共施設など	公共施設, 港湾緑地	
	アーティストの表現	インスタレーション, パフォーマンスからワークショップまで多様な表現形態			
相違点	主体	NPO (一般社団法人 Ongoing)	自治体 (大阪府府民文化部文化課)	社会的企業 (業務委託) (スパイラル/株式会社ワコールアートセンター)	・活動主体の違い ・活動の空間的位置づけの異なり ・前提条件となる政策の異なり
	活動の空間的位置づけ	NPOによる主体的な使いこなし	公共空間のあり方の再検討 都市再生の動きと連動	象の鼻地区整備後の展開	
	イベントの位置づけ	年間の活動の一部	メインのイベント	年間の活動の一部	
	自治体	東京都 (共催)	大阪府 (主催)	横浜市 (共催)	
	関連する政策	東京アートポイント計画 ↓ NPOの支援	大阪府文化振興新戦略 第三次大阪府文化振興計画 ↓ 自治体の文化政策	クリエイティブ・シティ・ヨコハマ ↓ 創造都市, 都市デザイン	
	同時期の関連する動向	アーツカウンシル東京の設立	水都大阪2009の開催 (水都大阪フェス) 水辺を中心とした公共空間の利活用 (北浜テラス等)	象の鼻地区の再整備 ナショナルアートパーク構想 BankART, 黄金町	
	アーティストとの関係	若手アーティストとの協働やボランティアによるアーティストの選出	公募で選ばれたアーティスト (アマチュアも参加可)	アーティストの招聘+公募での選出	
	市民の運営への参加	ボランティア (テラッコ)	雇用スタッフ	ボランティア	
	参加市民の位置付け	対等な立場 (企画の提案も含めて)	雇用関係 (緊急雇用創出事業等を含む)	地域のボランティア	
	アート分野以外との関係	中央線沿線の文化関係者	水辺の活用に取り組む方々 水都大阪パートナーズ	大学, 地域組織	
研究者との関係	研究者と事例の関係	2019, 2020年度にボランティアとして参加	直接的な関係はなし	2022年度のプロジェクトにボランティアとして参加	
	インタビュー時の状況	2019年度のTERATOTERA祭りが終了し, COVID-19流行の最中で2020年度の祭りの開催前後	事業が終了してから, 約7年後	現在も継続中の業務	

第3章 分析枠組みの設定

3. 分析枠組みの設定

第3章の目的は、前章で選定したそれぞれの事例の特徴を踏まえた分析枠組みを設定することである。概念の定義を行ったうえで、分析枠組みを設定する。

3.1. テンポラリーパブリックアートの公共性への視座

本節では、本研究でのテンポラリーパブリックアートの公共性を捉えるための視点を整理する。

3.1.1. 動的に形成される公共空間とアートの公共性

(1) 動的に形成される公共空間の公共性

まず、公共空間の公共性について、市民と行政のコミュニケーションの観点から述べられた既往研究を整理する。

西村¹⁾は、都市空間の公共性について、都市のオープンスペースが持つ公共空間としての質を、利用者のアクティビティとその背後にある社会構造から読み解くことを試みている(図3-1)。その中で、まちなかの広場や街路をはじめとする都市空間の公共性について、市民にとっての公共性「シビル・パブリック」と行政にとっての公共性「オフィシャル・パブリック」、2つの公共性の存在を定義した上で、性格が異なる2つの公共性のダイナミクスの下、都市空間におけるアクティビティが醸成されるプロセスについての試論を提示している。オフィシャル・パブリックとシビル・パブリックとは、重なり合いながらも逸脱や矛盾を繰り返し、絶えず変化する動的な概念であるとしている。そして、そのダイナミクスは個々の空間によって異なるため、個別の空間ごとに具体的な空間の利用のあり方をめぐる行政と市民の関係性の中から、読み解いていく必要性を指摘している。

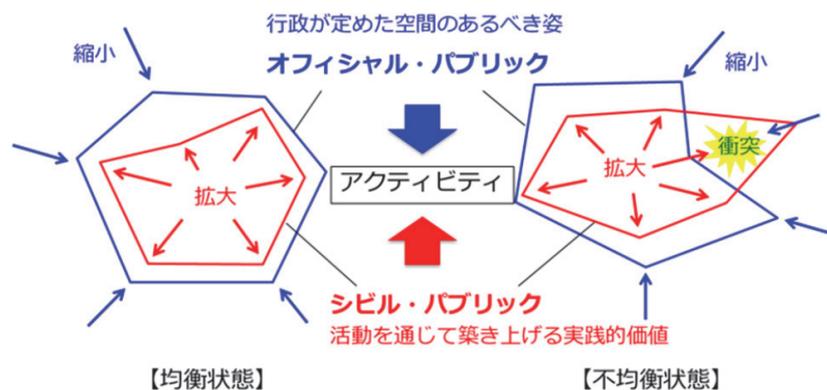


図 3-1 公共性のダイナミクス¹⁾

また、東海林²⁾は公共空間の公共性を官民連携事業創出のためのプロセスから捉える視点の必要性を提示している(図3-2)。齋藤³⁾の公共性の指摘を踏まえつつ、遠藤ら⁴⁾が「公共性の三つのフェイズ」で示す公共性の動的な概念に官民のコミュニケーションの視点を加え、公共性の概念を整理している。公共性は、官(行政)と民(市民、事業者)の双方のコミュニケーションにより、プロジェクトの共有目的としての共同性(common)と誰に対してどこまで開くかの公開性(open)を、地域性・場所性等を踏まえ方向づけし、公的な制度(official)として担保していく流れが考えられ、官民のコミュニケーションを踏ま

え、その公共空間を何を目的として整備・運営し、いつどこまで誰に対して開くのかを、プロジェクトごとに、定義づけていくことが公共空間における公共性のあるべき姿であると捉えられる、としている。特に、common と open の概念の拡張が、共通価値の実現に向けては重要であるとされる。

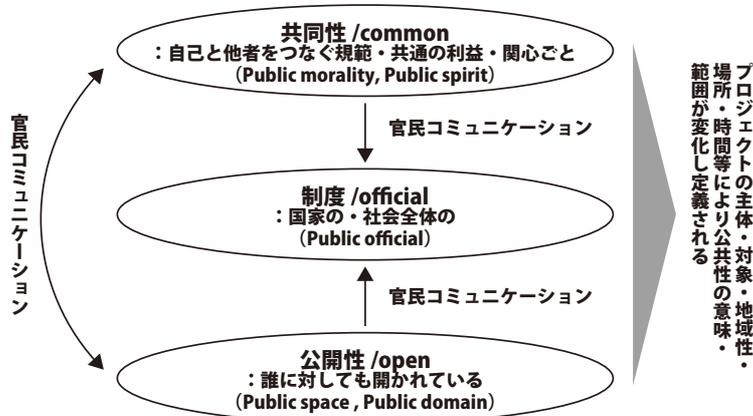


図 3-2 公共性の概念整理²⁾ (筆者再作成)

(2) 動的に形成されるアートの公共性

次に、アートの公共性について、既往研究での市民の位置付けを整理する。

本田⁵⁾は、美術の公共性について、次のように説明している。「美術」の公共的特性は、「個としての私」と「個としての他者」に相互に作用し、その媒介となる、とされる。「美術」の「公共性」は人間各人の創造的な活動によってその実体を露にし、作品を介して、「見る側」、「参加者」は、他者とともに生きているという事実を受け止めることができ、様々な人々、自己と他者を見出せる場としての環境、その意味での開かれた環境を創出できるのが本来「美術」に備わった「公共性」であるといえる、としている。「美術」は公共空間の創造を責務としているわけではないが、作者の創造力と自由な才能により、感性的でなおかつ批判的な体験を提供する機会となることができ、この意味で「美術」は公共的であるし、また公共的に機能することができる、と述べている。

3.1.2. テンポラリーパブリックアートの動的な公共性

前項で述べた公共空間の公共性とアートの公共性を一体的に捉える視点として、テンポラリーパブリックアートの公共性の着眼点と課題について整理する。

(1) 都市空間の時間軸の中での観点

前項の公共空間の公共性についての議論からは、行政と市民のコミュニケーションの観点から、公共性を捉える必要性が示唆される。

近年の都市空間のつくり方の議論の中で、プレイスメイキング⁶⁾やタクティカル・アーバニズム⁷⁾に代表されるボトムアップ取り組みがある。これらの取り組みは、公共空間に短期的に仮設物を設置することや歩行者が滞留できるスペースをつくり出すことを通して、市民にとっての公共空間の価値を見直す動きである。そして、公共空間でのボトムアップの取り組みを継続しつつ、行政とのコミュニケーションを図り長期的な都市の全体像を描いていく試みとして位置付けられている。

一方で、アートに関わる一時的（テンポラル）な取り組みを公共空間の時間軸の中ではどのような公共性が存在するのか、都市空間のつくり方の議論の中にどのように位置付けることができるのかということは課題が残されている。

既往研究として、アートイベントによる市街地の一時的な回遊性の向上⁸⁾や地域の価値の顕在化⁹⁾といった効果に関する報告はなされているものの、都市空間の変化の中にアートが存在することによってどのような可能性が生まれるのかという都市空間の時間軸の中での公共性を捉える必要がある。

このような課題に対して海外の動向を参照すると、フランスのナント市では「過渡期の都市計画」という概念の中で、都市空間の形態的な変化とともに短期的なアートイベントが位置付けられており、アーティストの作品や活動を通して行政は市民とともに公共空間のあり方や価値を問い直しながら、漸進的に再開発を進めていく手法がとられている¹⁰⁾¹¹⁾¹²⁾。ナントの事例からも、ただアート作品を実現させるだけではなく、実現のプロセスと都市空間の文脈の中で、その公共性を位置付けていく必要性が示唆される。

(2) 主体間の関係性の観点

また、アートの公共性の議論からは、いかに「個としての私」と「個としての他者」に相互に作用しその媒介となる「美術」の公共的特性を担保できるか、という観点から公共性を捉える必要性が示唆される。

主に社会学分野で進められている研究動向として、地域とアートの関係性の不均衡に関する課題が指摘されている。徳田¹³⁾や石川¹⁴⁾によって、地域とアートの連携・協働には「地域がアートを／アートが地域を利用する」関係に陥るような原理的な危険性を内包していることが指摘されている。

また、評論家の藤田¹⁵⁾による問題提起として「地域アート」という用語の提示とともに、地域に寄り添ったアートはアートそのものの自律性や創造性を削いでしまっているのではないかという疑問が提示されている。

以上を整理すると、地域側とアート側という既往研究の中での位置付けの中で、テンポラリーパブリックアートも同様の課題を有していると捉えることができ、いかに様々な主体との関係の中で、アートと公共空間それぞれの公共性を担保できるかが課題となる。

3.2. 「実現プロセス」の定義

本研究では、前述のテンポラリーパブリックアートに含まれる課題に対して、「実現プロセス」からその公共性を明らかにすることを試みる。

本研究では、「実現プロセス」は以下のように定義する（図3-3）。

まず、①前提となる都市の状況（自治体の政策，アート・公共空間の位置付け），を起点として，②公共空間へのアプローチとアーティストとの協働が開始され，③公共性を担う主体によるアートマネジメントが行われ，④テンポラリーパブリックアートの実現，に至る①～④の一連のプロセスと定義する。

加えて，本研究では，この実現プロセスをボトムアップの都市計画の潮流への位置付けを見据えたものとして定義する。

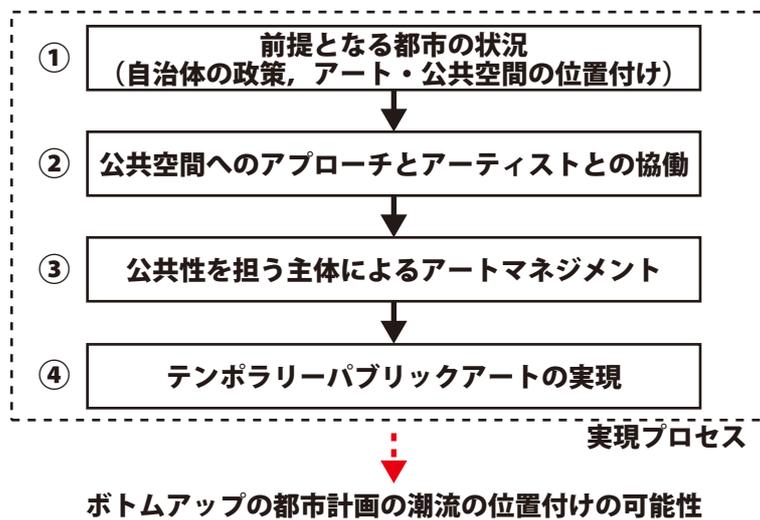


図3-3 テンポラリーパブリックアートの「実現プロセス」の定義

3.3. 実現プロセスにおけるアートマネジメントの重要性

本節では、実現プロセスの中での公共性を捉える視点として、アートマネジメントの重要性について説明し、NPO、自治体、社会的企業の各主体が担う公共性の観点について述べる。

ここで、アートマネジメントとは、「芸術を観客に紹介するだけでなく、芸術家の活動を保証し創造を可能にすること、並びに芸術によって社会の持つ潜在能力の向上を支援することまでを含むもの」¹⁶⁾とされ、本研究では公共空間でテンポラリーパブリックアートを実現させるために必要な考え方や業務を含む概念として、アートマネジメントを定義する。

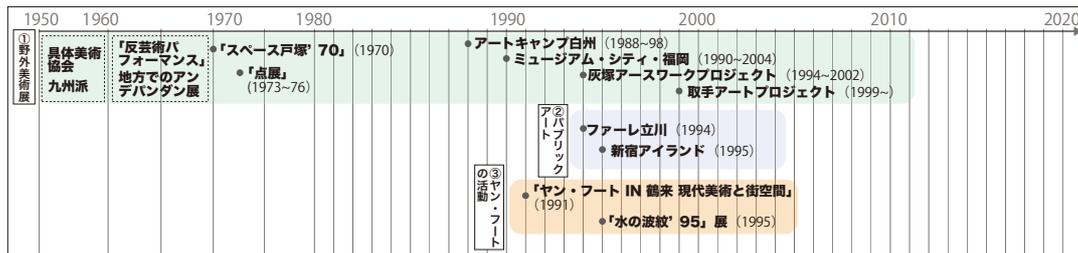
3.3.1. NPO のアートマネジメントの役割の必要性

NPO に求められるアートマネジメントの役割の必要性について、アートプロジェクトの成立に関与した活動と公共空間の関係について 1950 年以降の展開から整理し、公共空間で行われるアートプロジェクトの可能性と問題点を述べたうえで、言及する。

(1) アートプロジェクトの成立に関与した活動

近年、廃屋で行われる展覧会や野外・まちなかでの作品展示、芸術祭などのアートプロジェクトが各地でみられる¹⁷⁾。アートプロジェクトが各地で展開するようになった流れについて加治屋¹⁸⁾を参照する。加治屋は、1950 年以降の活動で、日本のアートプロジェクトの成立に大きく関与した源流として、(1) 野外美術展 (2) パブリックアート (3) ヤン・フートの活動、の 3 つを挙げている (表 3-1)。野外美術展は、アーティストたちが自由に発表できる場所の確保を目的に美術館の展示空間の延長として行われた。パブリックアートでは、屋外彫刻設置事業で軽視されがちだった作品と設置場所の関係が意識されるようになった。ヤン・フートの活動は、美術館や画廊ではない都市空間を使った展示、そしてサイトスペシフィックな作品制作を通して、欧州の現代美術の新しい動向を伝えるきっかけとなった。これらの活動はいずれも主に公共空間で行われ、アートが社会と関わるきっかけがつけられた。

表 3-1 アートプロジェクトの成立に関与した 3 つの源流 (参考文献 18 より作成)



(2) 公共空間におけるアートと公共性

アートと公共空間の関係の変遷について、文献¹⁷⁾⁻²³⁾を元に年代毎に視覚化した。まず主体と公共空間の関係を整理し、次に各文献でのアート活動やアートプロジェクトが実施される理由に関する考察を抽出し、公共空間にアートが出現することによる効果や影響の例について変遷を概観した (図 3-4)。公共空間におけるアート活動では公共性をめぐる議論が度々起こった。1960~70 年代に先駆的に行われた屋外彫刻設置事業を受けて、1980 年代に各地で流行した行政主導の彫刻設置事業では、「彫刻公害」と呼ばれる問題が発生した。これは行政側へ寄贈された作品を安易に公共空間に設置するケースがあり、場の意味と作品内容が一致せず不快感を示す市民が出現した²²⁾ことによる。1990 年代以降は、先述したアートプロジェクトの源流の中でも公共空間を利用した特に先駆的な例として、ヤン・フートの 1995 年の活動「水の波紋 95」ではアーティストとキュレーター・ギャラリーが協力して公共空間を利用し展覧会が開催された。野外美術展やパブリックアートと異なる点は、都市空間で展覧会が行われた点であり、公共空間の管理者に使用許可を申請することで活動が行われた。作品の設置後、現代美術の作品は見ようによっては“あやしい”ものであることから、関係者は警察や住民への説明に追われるということも起こった²³⁾が、芸術表現の場としての公共空間の新たな可能性が拡張され、様々な市民の目に触れ

る環境に作品が出現した。恒久的に設置される屋外彫刻の設置をめぐる議論に加えて、「水の波紋 95」のように仮設的に公共空間に出現するアート作品の公共性に関する議論がアートプロジェクトという枠組みの中で行われるようになった。2000年以降のアートプロジェクトでは様々な主体との関係の中、公共空間でアートが創造されるようになっている。

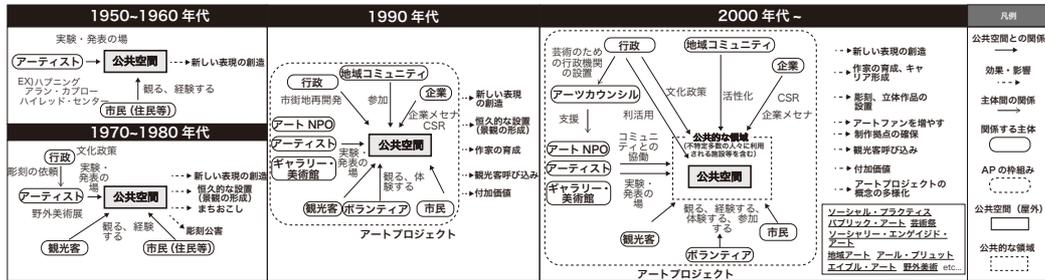


図 3-4 アートと公共空間の関係の変遷

(3) アートマネジメントが担うアートの公共性

一方、公共空間のような不特定多数の市民の目に触れる場ではどのようにアートの公共性は担保されるのであろうか。アートの公共性について様々な論者が触れているが、その中でも 20 世紀後半に登場した「アートマネジメント」の概念に着目した田中²⁴⁾は、「今日、私たちが考える芸術（アート）は近代に確立されたものであり、それを享受する聴衆側や芸術空間が公共性を担うものであり、「アートの公共性」と言われる場合、アート自身が公共性を持つのではなく、芸術と社会をつなぐ「アートマネジメント」がアートの汲み尽くしえない可能性を考え、「アートの公共性」を推進していく役割を担う」との認識を示す。近年、行政主導の文化政策の中でアートの自律性を担保するため、アートマネジメントの専門機関としてアーツカウンシル等の組織が生まれた。加えてアート NPO がアートプロジェクトの担い手として注目を集めている²⁵⁾。公共空間は美術館やギャラリー以上に様々な市民の目に触れる空間であるため、田中の指摘のようにアートの公共性を推進していく組織が重要となると考えられ、アーツカウンシルやアート NPO のような組織がアートプロジェクトにおいてアートと社会をつなぐ中間支援組織としての役割を担うと考えられる。

3.3.2. 自治体のアートマネジメントの役割の必要性

公共空間において自治体にアートマネジメントの役割が求められる背景とアーティストの社会的状況を整理する。

(1) 公共空間のマネジメントにおけるアート活動の位置付け

近年の公共空間のマネジメントに関わる研究の中で、三浦²⁶⁾はストリート上のアクティビティのタイプを6種類に分類しており、そのうちの1つとして表現活動を「社会活動のうち、特に芸術的・政治的な表現・言論、エンターテインメント性の高い活動」としている。また、湯浅²⁷⁾も公共施設の屋外空間が地域のパブリックスペースとして担保すべきアクティビティを5種類に分類しており、そのうちの1つとして言論表現活動を「社会活動のうち特に、芸術的・政治的等の目的を持った活動」としている。本研究で取り上げるアート活動は、これらの表現活動に当てはまる活動として捉えられる。

加えて三浦²⁶⁾は、人のアクティビティの多様性は、ストリートの公共性を再考するうえで重要なキーワードであるとし、公共空間の「利用」「使用」「活用」について整理している。「利用」は管理者が定める使い方であり、「使用」はユーザーの自己目的の使い方であるとされる。そして、「活用」は、公益・共益目的の使い方であるとされ、公益性・共益性のある目的を「使用」を通じて、実現する活動であるとされている。これは、ストリート以外の公共空間にも当てはまると考えられ、表現活動にあたるアート活動による公共空間の活用が、いかなる公益性や共益性のもとで実現する活動であるのかを考える必要がある。

(2) 公共性の観点からみたアートマネジメント

それでは、アーティストのアート活動による公共空間の「活用」は、いかなる公益性・共益性を有するのであろうか。

竹内²⁸⁾はアートマネジメントの発生・発展に着目しており、アートとはもともと個人的な活動ではなく、享受者があって初めて成立するものであり、作品が鑑賞されるための活動をアーティスト本人が行う場合もあれば「アートマネージャー」が行う場合もあることもあり、アートマネジメントの必要性を指摘する。

そして、アートマネジメントの公共性について、パブリックアートとアートプロジェクトの展開に触れ、始めにアートを美術館の中から市民の生活圏へと空間的に広げようとする動きが起こり（パブリックアート）、その後表現過程を共有しようとする取組（アートプロジェクト）が行われるようになったことを指摘する。特に芸術活動の結果としての「作品のみのアート」ではなく、アートのプロセスを重視した「公共性を備えたアート」が市民の権利として捉えられるようになったのは、1980年代以降であるとされる。

つまり、公益性・共益性から視野を広げ、アート活動による公共空間の「活用」が公共性を有するものとするためには、パブリックアートやアートプロジェクトの枠組みの中でアートマネジメントが果たす役割とともに捉えられる必要があることが示唆される。

(3) 自治体のアートマネジメントの重要性

パブリックアートやアートプロジェクトのような「公共性を備えたアート」の実施によって市民の権利の保障を担う主体として、まず各地域の自治体が考えられる。

野田²⁹⁾は、自治体の文化行政の中でのアートマネジメントの重要性を指摘した。自治体において文化行政を担当する専門職をアートマネージャーと呼び、このような文化行政の専門的人材を、自治体職員の中から養成する、外部から適任者を採用する、外部の適任者に委託する等考えられるが、自治体内部に文化行政の専門的人材がいることが重要であるとしている。

このアートマネージャーが果たす機能は、①アーティストと自治体の間に立って双方を調整しながら、アーティストが表現しようとしている内容を具体化し、社会に提示する機能であるとし、②芸術の内容についてある程度知識を持っていることが必要である、とされる。つまりアートマネージャーは、③芸術への理解と愛着を持つ必要があるが、一方で、冷静で客観的な経営感覚という一見矛盾した能力も要請され、④文化行政も他の政策課題同様、市民の税金を財源として営まれる以上、自治体は個々の施策について市民に対してアカウンタビリティを確保しなくてはならない、とされる。

野田による指摘は文化行政全般にわたるものであり、パブリックアートやアートプロジェクトに限られたものではないが、このような自治体内のアートマネジメントの専門家が公共空間におけるアートの公共性を担う主体になり得ると考えられる。以上の機能を整理すると、①と②に関しては「アートの専門性に基づく具体的な対応」、③と④に関しては「アートマネジメントに対する姿勢」と捉えられ、各観点からその役割を理解する必要があることが考えられる。

(4) アーティストの活動背景の理解の必要性

その一方で、自治体の公共空間におけるアートマネジメントの役割を明確化するためには、公共空間を使用するユーザーとしてのアーティストの活動背景の理解も必要となることが考えられる。

社会学者の高橋は、一連の研究³⁰⁾³¹⁾でアートプロジェクトに関わるアーティストがどのようにキャリアの中でアートプロジェクトを位置付けているのかを明らかにすることを試みている。アーティストは、美大やギャラリーのような「正統な芸術世界」とアートプロジェクトのような「対抗的芸術世界」を行き来しながら活動をしていることや、地域とのプロジェクトに関わる中で地域コミュニティとの「関係志向」と「芸術志向」の間で葛藤しながら制作活動に取り組んでいることが描かれている。

つまり、アーティストは公共空間での活動も自身のキャリアの中で何らかの形で位置付けていることが考えられ、公共空間でのアーティストの活動背景を理解したうえでのアートマネジメントが必要となることが考えられる。

3.3.3. 社会的企業のアートマネジメントの役割の必要性

社会的企業のアートマネジメントの役割について、官民連携、社会包摂、市民参加の観点からその必要性を述べる。

(1) 企業とアートの関係の変遷：企業メセナ（芸術文化支援）

企業メセナとは、企業の芸術文化支援を指す。加藤³²⁾によると、主に企業メセナは三段階の過程を経て変化してきたとされる。

第一段階は、芸術文化に理解のある企業経営者が、本業の好業績を背景に、パトロンとして芸術文化を支援してきた段階であるとされる。一方で、企業のアカウンタビリティに対する要求が高まるにつれて、企業はメセナの方針を明確にし、担当部署を設置し、予算を決めて活動をおこなうようになった。これが第二段階で、1990年のメセナ元年（企業メセナ協議会の設立）以来一般化した流れとされる。

その後の、企業メセナの動向の変化として、作り手が受け手である一般の人々を「アートの成立する現場における対等なパートナーとして考え始めた」とされ、そこでは「ボランティアとワークショップをプロジェクト成立の重要な要素とし、受け手の側のアイデアを許容ないしは歓迎することによって、プロジェクトの変容を受け入れる」作り手が増えてきた、ことが指摘されている。そして「ついには、そもそも受け手の考え方やアイデアをこそ不可欠で、双方向のコミュニケーションのうえに、作り手と受け手の完全な流動化をはかるアートが出現してきた」ことと、「作品が完成してから、初めて観客としての受け手を想定するのではなく、作品のプロセスに受け手が不可欠の要素と」なってきたとされる。初期の企業メセナでは芸術作品の発表を、公演なり展覧会なりの形で支援することに主眼が置かれていたが、芸術家や芸術団体の活動支援から、単に受け手の支援へと拡大するだけでなく、作り手と受け手の関係の変化に着目することで、メセナは第三段階に入ったとされる。

特に、アサヒグループホールディングス³³⁾による2002年から2016年まで行われた「アサヒ・アート・フェスティバル（AAF）」は、「市民の主体的な参加によるアート・フェスティバル」がコンセプトとされており、運営方針として「地域」で活動することに主眼を置いていた。

アートに関わる企業が全てメセナという形式をとるわけではないが、企業もアートの公共性を担う重要な主体の一つであるといえる。

(2) アートの社会との関わり

一方で、工藤³⁴⁾によると、アートも1990年代から社会的コンテキストへの志向があったことが指摘されている。周縁社会（労働者階級、移民、女性、性的マイノリティなど）の人々や集団に関わることへの関心が、アーティストだけでなくキュレーターの間で高まっていき、コミュニティ・アートに還元されえない新たな実践が探りはじめられたとされ、アートにおける場所性、サイト・スペシフィックの意味を問い直すような実験的展覧会が行われていったとされる。1990年代初頭から欧米を中心とした多様な試みが、オルタナティブな展覧会場や新進キュレーターたちにより展開され、「ソーシャル・プラクティス（social practice）」、「ダイアロジック・アート（dialogic art）」、「コラボレイティブ・アー

ト (collaborative art)」、そして「ソーシャリー・エンゲイジド・アート (socially engaged art)」などがこのような潮流の中で語られるようになっていったとされる。

(3) 社会的企業の定義

アートと同様に企業にも、社会的な課題に取り組む社会的企業と呼ばれる企業が現れている。環境、福祉、医療、教育などの社会的な課題に対して、事前活動やボランティアではなくビジネスとして取り組み解決する事業体としての社会的企業は、今日の社会・経済政策の中心的な課題の解決に欠かせない存在になりつつあるとされる³⁵⁾。

(4) 創造都市政策と社会包摂の関係

天野³⁶⁾は、社会的包摂における文化政策の位置付けの検討の中で、「日本の文化政策は、政策としての位置づけが相対的に低いため、中央及び地方政府に加えて、非営利組織・社会的企業及び企業を政策主体として積極的に位置づけていくことが求められる。特に、社会的に排除されている人々は、市民社会組織や家族あるいは教育を通じた芸術・文化へのアクセスの達成は困難である。このため、社会的包摂の概念を文化政策に導入する上で、行政の政策形成過程と政策効果の検証において、非営利組織や社会的企業の理念や使命、企業の社会貢献の役割を考慮し、これらの多様な政策主体の協働のあり方を検討した上で、文化政策の新たな基盤を確立し強化することが求められる。」とし、創造都市論や福祉国家論、マーケティングやマネジメントの各論からの政策へのアプローチに着目し、非営利組織や社会的企業、企業を重要な担い手として位置付けている。特に、その中でも創造都市論は都市計画の分野でも研究が進められていることから、社会的企業が創造都市論の枠組みの中で関与することによって、どのような可能性が生まれるのかを考慮する必要がある。

(5) 官民連携の進展と公共施設に隣接する公共空間のマネジメント

また、湯浅³⁷⁾は、現代日本の公共施設や屋外の公共空間等のインフラについて、ストック活用の重要性の高まりを指摘している。特に、屋外の公共空間がストック活用の対象として着目される中、隣接する河川や道路、公共施設等と連携して一帯に良好な都市空間を形成すると共に、市民や民間事業者等との連携・協働によるマネジメントを強化することによってストック（例えば都市公園など）を一層活用していくことが求められるとしている。

(6) 社会的企業による公共施設と公共空間でのアートマネジメントの可能性

今後、官民連携により公共施設と隣接する公共空間のマネジメントを社会的企業が担う可能性も様々な地域で存在すると考えられる。その際に、社会的なコンテキストへ注目するアーティストとの協働やアートによる公共空間の活用の際には、社会的企業が関与することによる可能性を考慮すると同時に、いかに市民との関係を構築するかということが求められると考えられる。

3.4. 比較分析の枠組みの設定

以上を踏まえて、本研究におけるテンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の分析枠組みを設定し、比較分析につなげるための視点を提示する。

以上を踏まえて、本研究の比較分析の方法を次の通り設定する（図 3-5）。

分析 1：前提となる都市の状況（共通の分析）

分析 2：各主体のアートマネジメントの役割（各主体毎に異なる分析）

まず、分析 1 を通じて、前提となる自治体の政策やアートと空間の位置付けを整理する。

次に、分析 2 を通じて、いかにして各企画主体のアートマネジメントの役割により、公共性の担保が図られていたのかを探索的に明らかにする。

テンポラリーパブリックアート実現までのプロセスを「①企画・事前準備段階、②制作・交渉段階、③展示・発表段階」の 3 段階に分けた上で、各段階のプロセスを比較する。分析の視点として実現プロセスの中での、(1) アーティスト (2) 市民 (3) アート (4) 公共空間、それぞれの位置付け、の観点から公共性を捉える。

分析 1 は共通の分析枠組みを設定する一方、事例毎に主体や活動が行われた空間の種類等が異なるため、分析 2 は事例の特徴に応じて異なる分析枠組みを設定する。

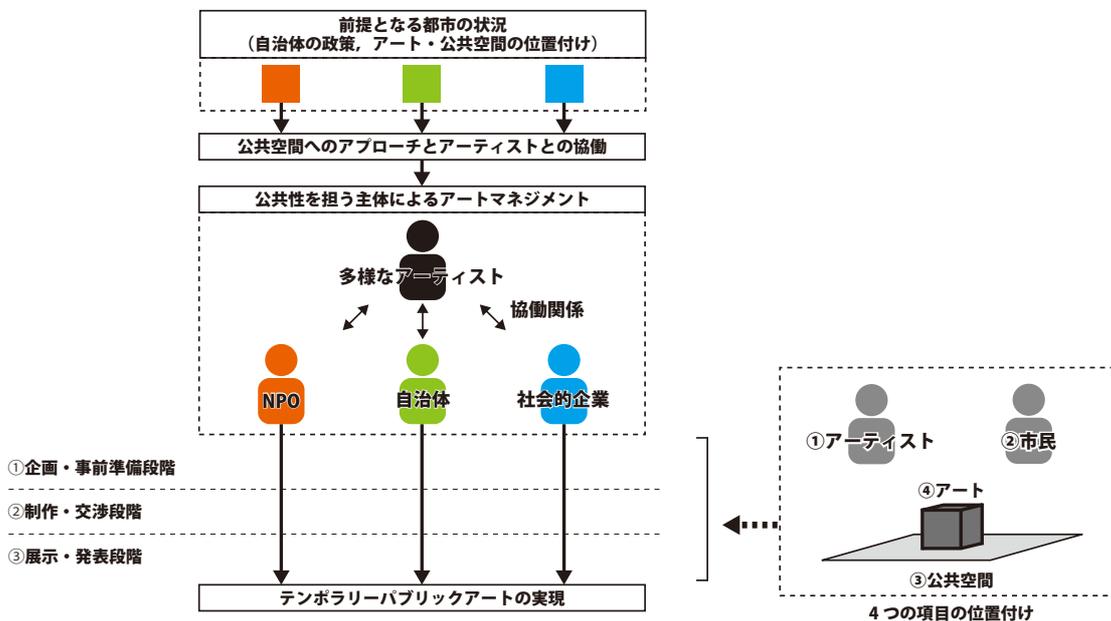


図 3-5 比較分析の枠組み

3.5. 前提となる都市の状況の分析枠組み

前提条件として、事業実施時の時代背景や活動の開始にいたる空間的な状況を整理する。

特に、アーツカウンシルの設置や創造都市に関わる取り組みの進展、都市再生における公共空間の位置付けなど、行政資料を中心に各活動が行われるに至る動向からプロジェクトの開始・継続の前提条件を整理する。

3.6. アートマネジメントの役割の分析枠組み

本節では、分析対象事例の事業の実施プロセスから、プロジェクトを担う主体毎の特徴を定義し、公共性の担保のあり方の分析枠組みを設定する。その際に、より実践的な観点からの分析を試みるため、事例毎に事例分析の枠組みに応じた異なる質的分析の手法を採用する。

非営利組織、自治体、社会的企業のそれぞれが担う公共性について、事例毎の枠組みを設定する。

3.6.1. NPO のアートマネジメントの役割の分析枠組み

公共空間におけるアートプロジェクトでは、芸術表現の場としての公共空間の概念の拡張、新たなアートの創造、という可能性があるが、不特定多数の市民の目触れることや多様な主体が関わるためコンフリクトが生じる可能性があり、アーティストは二種類のコンフリクトの中で活動を行っていることが考えられる。一つ目は、行政や民間組織をはじめとする公共空間の管理者であり、二つ目は、公共空間を利用する市民である。この間にアートマネジメントの専門性を有する中間支援組織が必要となる。これらの間に立ち中間支援組織には、アートと社会をつなぐという役割が求められ、アート側、社会側、両者へ配慮しつつ、アートの公共性を推進することが求められる。

以上の論点から、本研究では、組織体制、中間支援組織のアートへの理解、各主体の公共空間をめぐるアートと社会への意識、の観点から分析を行う。

3.6.2. 自治体のアートマネジメントの役割の分析枠組み

本研究では事例を通して、アーティストは公共空間での活動をどのように位置付けているのかという活動背景にまず着目し、その活動の意味を分析する。続いて自治体の「アートの専門性に基づく具体的な対応」と「アートマネジメントに対する姿勢」の観点からアートマネジメントの内容を把握する。そして、アーティストの活動の意味を踏まえた上で、自治体に求められるアートマネジメントの役割について考察する。

3.6.3. 社会的企業のアートマネジメントの役割の分析枠組み

本研究では事例を通して、社会的企業のアートマネジメントによる公共空間でのアーティストの支援とアート活動に際した市民参加の支援の役割とその可能性と課題を明らかにする。

具体的には、「公共空間における調整の役割」、「専門性に基づく価値観」、「調整の際の課題」の観点から分析する。

3.6.4. 事例分析の枠組みに応じた質的研究の手法の適用

事例の特徴と事例分析の枠組みに応じた質的研究の手法を適用する（表 3-2）。

（1）NPO が担う公共性を捉えるための質的研究の手法

NPO の役割の分析には、各主体の意識の中での中間支援の役割を明らかにするため、質的データ分析法³⁸⁾を用いる。この手法は、インタビューデータを 1 行 1 行丹念に読み込み帰納的アプローチによって発話内容に対し、文書ごとにオープンコーディング（思いっつくままに、何が起きているのか、出来事の原因、発話の意図などを書き込む作業）を行う。続いてより抽象度の高い比較的少数の概念的カテゴリーにまとめていく焦点的コーディングを順次行う。コード同士の関係は KJ 法の要領で比較しつつ、整理する。さらに、帰納的アプローチから得られた抽象化コード（概念的カテゴリー）をもとに演繹的アプローチにより再度文書に当てはめ確認し、コーディングの妥当性を検証し、この作業をインタビューデータ毎に繰り返しつつ、事例（調査対象者）－抽象化コード（概念的カテゴリー）マトリックスを作成し、継続的比較法により事例間の関係、コード間の関係を分析しつつ、コードの再検証を行い、概念モデルの作成を行うものである。

本研究では、この手法により NPO の中間支援の役割の分析を進めていく。

（2）自治体が担う公共性を捉えるための質的研究の手法

自治体が担う役割をアーティストの活動背景との関係から捉えるため、アーティストの言説には前項と同様の質的データ分析法を用い、自治体関係者の言説の分析には SCAT (Steps for Coding and Theorization)³⁹⁾を用いる。

SCAT は、一人だけの聞き取り調査のテキストなど、比較的小規模のデータに対応した質的分析の手法であり、明示的で定式的な手続きを有する本手法は、関係者の主観的な考え方を含んだアートマネジメントの内容を分析する上で、適した手法であると判断した。

SCAT では、逐語記録を質的データの語りのテキストとして細かく区切ってセグメント化する。その後、次の手順に従って 4 段階のコードを付ける。<1>テキストの中の注目すべき語句を記入する。<2>それをいにかえるためのテキスト外の語句を記入する。<3>それを説明するようなテキスト外の概念を記入する。<4>これらから浮かび上がるテーマや構成概念を記入する。これらのコードを付ける中で得られたテーマや構成概念を紡いで、ストーリー・ラインとして記述する。そして、そのストーリー・ラインを区切って短文にして、それから得られる知見を記述形式で表記する理論記述を作成する、という手続きをとる。

本研究では、質的データ分析法によりアーティストの活動背景を捉えつつ、SCAT を用いた分析により、自治体のアートマネジメントの役割の分析を進めていく。

（3）社会的企業が担う公共性を捉えるための質的研究の手法

社会的企業が担う役割を実務の観点から捉えるため分析には、土木計画学の分野において用いられている、「実践のプロファイリング手法」を適用する⁴⁰⁾⁴¹⁾⁴²⁾。実践のプロファイル分析は Forester によって提案された手法で、課題解決に当たった実践者による行動を聴取し、多様なアクターが関わる調整過程の中での、価値観、行動形式、調整力の鍵などの要素を分析する方法である。この手法は、本人が困難を感じた取り組みについて、本

人の言葉によるストーリーを記述する⁴¹⁾⁴²⁾⁴³⁾。このとき、実践者本人の経験を抽象化した概念や感想を聞きだすのではなく、実際に個別の現場で起きた出来事をありのままに聞き出すことを重視する。あくまで「起きた出来事」をプロフィールとして整理するが、発言に含まれる感情表現や、緊張感のあった場面での状況のストーリーを重視する特徴がある。こうした特徴から、Foresterらはプロフィール分析をcritical(批判的)でnaturalistic(中立的)と説明している⁴¹⁾⁴²⁾⁴⁴⁾。言説分析ではあるが、緊張感のある場面に着目するためcriticalであり、理論を先に置かず実践者自身の判断を捕捉する点でnaturalである、としている。

なお、松浦ら⁴⁵⁾は、オーラルヒストリーや聞き書き、物語研究などの類似する他の方法論と実践のプロフィールを比較したうえで、実践のプロフィールは分析や学習のためのデータとして、実務家の実践を記録するための方法論として位置付けることができ、記録そのものを残すことよりは、記録をもとにした分析と学習にその作成目的がある手法として位置付けることができる、と述べている。

本研究では、この手法を参考にしつつ、社会的企業の調整役の役割の分析を進めていく。

表 3-2 事例の特徴に応じた質的研究の手法の適用

	NPOが担う公共性の枠組み	自治体が担う公共性の枠組み	社会的企業が担う公共性の枠組み
事例の特徴	組織間の中での中間支援	自治体が一連に関与	市民参加
各段階の分析の観点	<ul style="list-style-type: none"> 組織体制 アートへの理解 公共空間をめぐるアートと社会への意識 	<ul style="list-style-type: none"> アーティストの活動背景 アートの専門性に基づく具体的な対応 アートマネジメントに対する姿勢 	<ul style="list-style-type: none"> 公共空間活用に伴う調整の役割と課題
調査方法	インタビュー調査 文献調査	インタビュー調査 文献調査 ウェブサイト上の記録の整理	インタビュー調査 文献調査
質的研究の手法	質的データ分析法	SCAT (Steps for Coding and Theorization) 質的データ分析法	実践のプロファイリング法

第4章 NPOが担う公共性の分析

4. NPO が担う公共性の分析

第4章では、NPO（非営利組織）による取り組みとして、東京アートポイント計画の一端として行われたアートプロジェクト「TERATOTERA」を対象とする事例分析を行う。

分析に際しては、行政資料、活動記録を中心とする文献調査に加えて、関係者に対しインタビュー調査を実施した。

4.1. 前提となる都市の状況

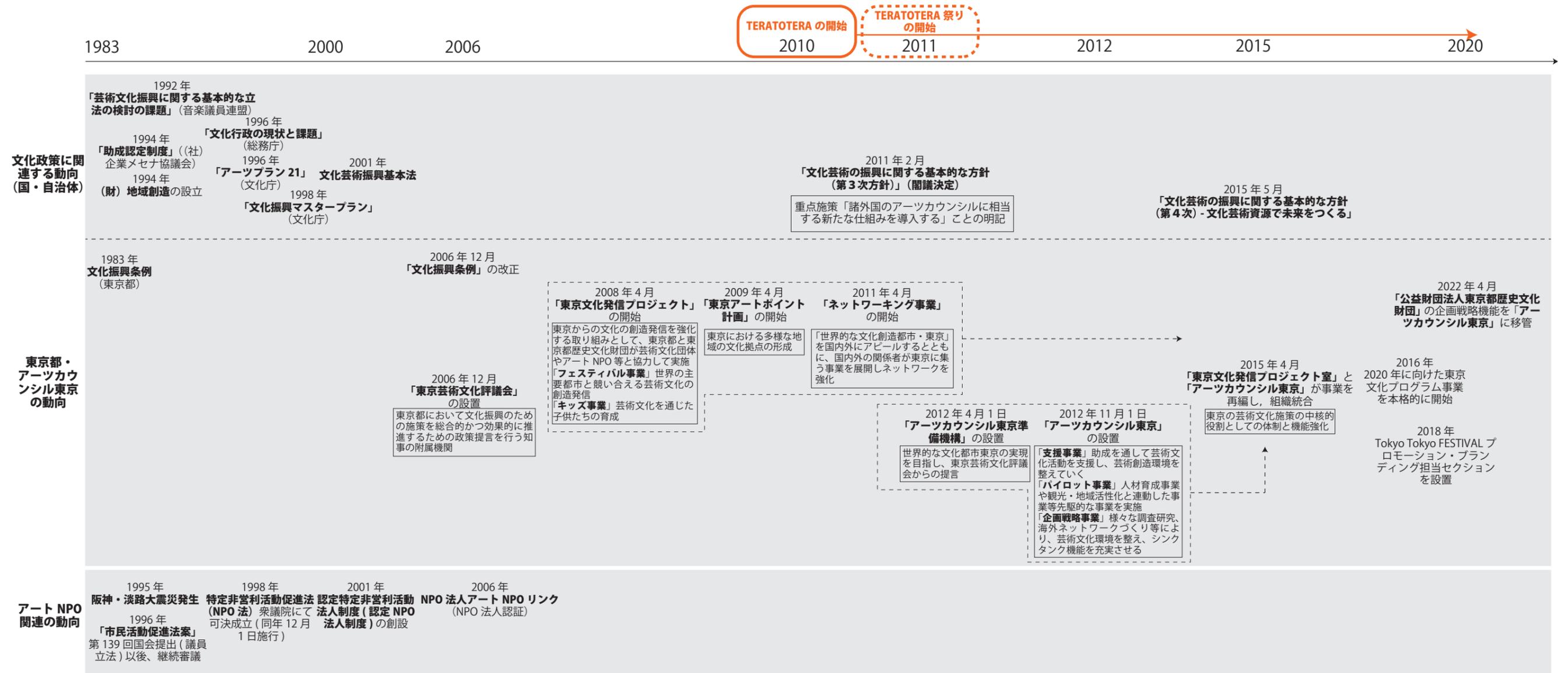
本節では、東京アートポイント計画の開始に至る東京都の政策や空間・アートの位置付けを文献¹⁾⁻⁵⁾から整理した（表4-1）。

自治体の政策：東京都は1983年に「文化振興条例」を制定した先進的な自治体として知られる。その後、2006年に「文化振興条例」が改正され、東京都において文化振興のための施策を総合的かつ効果的に推進するための政策提言を行う知事の附属機関として「東京芸術文化評議会」が設置された。

アートと公共空間の状況：まず、アートの状況として2008年に東京からの文化の創造発信を強化する取り組みとして、東京都と東京都歴史文化財団やアートNPO等と協力して実施する「東京文化発信プロジェクト」が行われた。2009年には、東京における多様な地域の文化拠点を形成するため、「東京アートポイント計画」が開始された。2012年には世界的な文化都市東京の実現を目指し、東京芸術文化評議会からの提言によって「アーツカウンシル東京準備機構」が設置され、同年には「アーツカウンシル東京」が設置された。助成を通して芸術文化活動を支援し、芸術創造環境をアートNPOと共に整えていく取り組みなどが行われた。一方で、公共空間の状況としては、公共圏の担い手としてのNPOへの注目の高まりがあった。1995年に発生した阪神・淡路大震災を契機として、2001年には認定特定非営利活動法人制度が創設され、2000年代以降、アートNPOが各地で様々なアート活動を行うようになった。

以上の動向を整理すると、アーツカウンシルの設立によるアーティストやアートプロジェクトへの支援の拡充と、公共圏の担い手としてのNPO（非営利組織）への注目の高まり等が東京都の都市の状況の前提として存在していたことがわかった。

表 4-1 前提となる都市の状況の整理（東京都）



4.2. NPOのアートマネジメントの役割

本節では、公共空間においてアートプロジェクトが行われる際に、NPOにどのようなアートマネジメントの役割が求められたのかを分析した。

4.2.1. 東京アートポイント計画「TERATOTERA」の概要

(1) 活動概要

アーツカウンシル東京が発行する2011~2019年の活動記録集^{6)~14)}より、事例の概要を示す(図4-1, 4-2)。東京都アートポイント計画「TERATOTERA」は、NPOである一般社団法人Ongoing(以下、Ongoing)とアーツカウンシル東京、東京都との共催によって2009年~2020年に実施されたアートプロジェクトである。

活動概要について明らかにするため、活動記録集より表現形態別⁽¹⁾に活動件数を抽出し、集計した(図4-3)⁽²⁾。「TERATOTERA 祭り」と呼ばれる毎年3日間ほど行われる合同展覧会を軸に、「西荻映像祭」「SOUND FES.」「駅伝芸術祭」等の企画イベントが年間を通して行われる。その中で、様々なタイプの表現活動に屋外の公有地が利用されている。

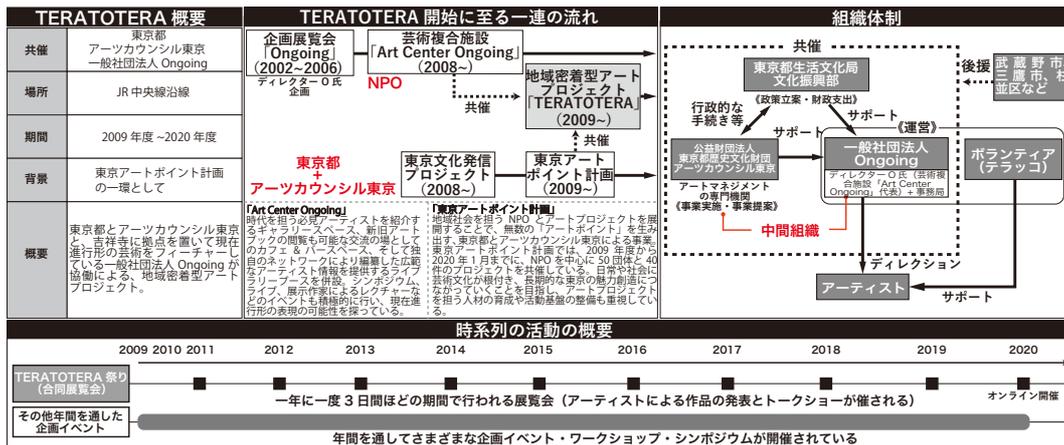


図 4-1 事例の概要

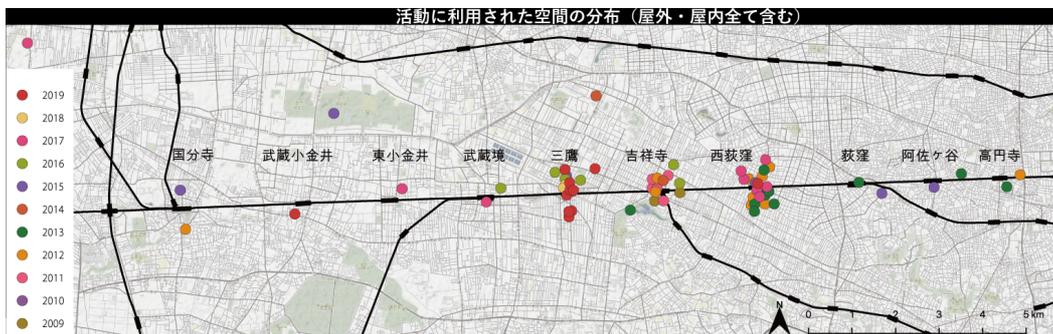


図 4-2 TERATOTERA の活動に利用された空間の分布 (分布図は Open Street Map をベースに筆者作成)

(2) 「TERATOTERA 祭り」の会場として利用された公共空間

本研究では年に一度三日間程の期間で行われる合同展覧会「TERATOTERA 祭り」に着目する。公園や駅前広場、ペデストリアンデッキ、文化施設、空き店舗等を利用し街中を舞台として開催される。開催地は、初期は吉祥寺駅周辺で行われ、2015年頃より三鷹駅周辺で行われている。ディレクターにより展覧会のテーマが決められ、アーティストのディレクションが行われる。この中で2011~2019年に展覧会で利用された公共空間と表現形態を活動記録集より整理し、パフォーマンスやインスタレーションを含め実験的な表現活動が屋外で行われていることがわかった(表4-2)。

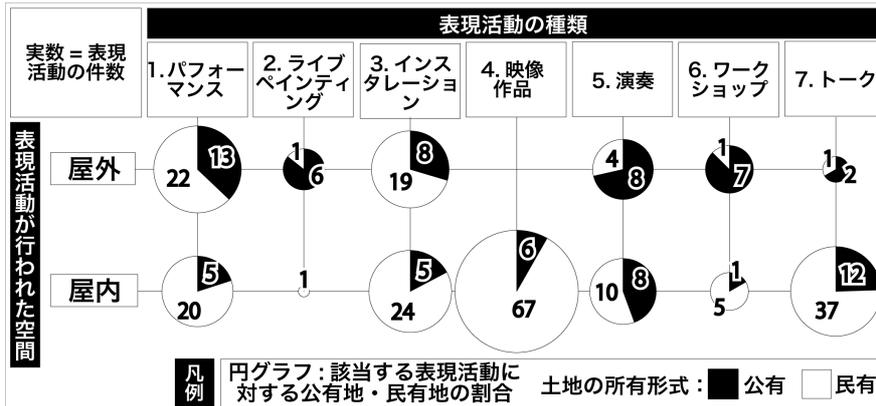


図 4-3 活動概要の集計 (2011-2019年)

表 4-2 利用された公共空間 (TERATOTERA 祭り)

道 路	三鷹駅北口駅前広場 活動件数:7件				三谷公園 (武蔵野市) 活動件数:1件			
	年	作家	作品名	表現形態	年	作家	作品名	表現形態
	2019	岡田裕子	『ナニカファイワウ』	パフォーマンス	2019	前後(神村恵+高嶋晋一)	subjunctive mood lesson (仮定法のレッスン) vol.2	パフォーマンス
	2018	林千歩	わたしの頭の中はあなたに支配されている	ライブペインティング	玉川上水緑道公園 活動件数:3件			
	2017	江上xMichael Leung	路上の学校	屋台の設置、トーク	年	作家	作品名	表現形態
	2017	切腹ピストルズ	-	ライブパフォーマンス	2017	二藤建人	誰かの重さを踏みしめる	インスタレーション
	2016	浅井裕介	生きとし生けるものへ	ライブペインティング	2017	うらあやか	葬式のおと、赤ちゃんの話を少し大丈夫になったから	パフォーマンス
	2015	瀬川裕美子	希望しかないかもしれない	ライブペインティング	2016	遠藤一郎	カップバ族	パフォーマンス
	2014	出津京子	取るに足らない人生	ライブペインティング	井の頭恩賜公園 活動件数:11件			
公 開 空 地	三鷹駅南口ペデストリアンデッキ 活動件数:3件				年	作家	作品名	表現形態
	2019	うらあやか	バナナ・ミーツ・ステーション	パフォーマンス		太田遼	立入禁止と夏の色	インスタレーション
	2017	村上慧	看板図書館	インスタレーション		志村信裕	Lamp	インスタレーション
	2016	永畑智大	それいけ デ・クニくん	パフォーマンス、ライブペインティング	2012	原田賢幸	「勇み足と停頓の間は、思いのほか、または期待はずれの。もしくは想像通りの。」	インスタレーション
	武蔵野タワーズスカイゲートタワー前広場 活動件数:3件					assistant	Park Library	インスタレーション
	年	作家	作品名	表現形態		和田昌宏	頂級好地極品井之頭団子	パフォーマンス
	2019	前後(神村恵+高嶋晋一)	subjunctive mood lesson (仮定法のレッスン) vol.2	パフォーマンス		山本篤	ほころとまい	パフォーマンス
	2018	砂連尾理	妊婦さんと踊る	パフォーマンス		山本高之	チルドレン・プライド 11.4 in 吉祥寺	パフォーマンス
	2016	阿目虎南(大駱駝艦)	-	パフォーマンス		加藤翼	いせやCALLING	パフォーマンス
					2011	遠藤一郎	未来龍東京大空風	ワークショップ
						大友良英、七尾旅人、原田郁子、ピカ☆、深川パロン俱樂部、その他	オーケストラTOKYO-FUKUSHIMA!	演奏

4.2.2. 公共空間で行われるアートプロジェクトでの中間支援組織の役割

中間支援組織の役割を明らかにするため、各関係主体へのインタビュー調査を実施した(表 4-3)。アーティストの選定方法として、前項で明らかになった公共空間を利用したアーティストのうち作品名が資料からわかるアーティスト 23 組にインタビューを申し込みそのうち 5 名の承諾を得た。公共空間の具体的な利用プロセスとなぜアート活動で公共空間を利用するのかということについて、一人当たり 1 時間ほど半構造化インタビューを実施した。インタビューデータをもとに、公共空間の利用プロセスからの観点と各主体の意識構造の観点から分析を行った。

表 4-3 インタビュー調査概要

インタビュー調査	
調査対象	10名：TERATOTERAディレクター(O氏),TERATOTERA事務局(T氏、M氏),アーツカウンシル東京プログラムオフィサー(Y氏),武蔵野市市民部市民活動推進課(S氏),アーティスト(Y氏,U氏,N氏,E氏,W氏)
調査時期	6/21,8/28,9/16,11/27,12/3・21・27・28(2020)
調査項目	<NPO・アーツカウンシル・自治体> ①公共空間の利用プロセスの各段階での関与(企画、交渉、実施)②アートが市民や社会に与える影響について③アーティストに与える影響について
	<アーティスト> ①TERATOTERAで発表した作品の内容②参加のきっかけ③作品発表までのNPOとのやりとり④公共空間の環境の作品制作への影響⑤ギャラリーや美術館との違いについて

(1) 公共空間の利用プロセスにおける中間支援組織の役割

アートプロジェクトで公共空間を利用するプロセス上で中間支援組織が果たす役割を明らかにする。「TERATOTERA 祭り」で利用された屋外の公共空間の利用プロセスを①企画・事前準備段階、②制作・交渉段階、③展示・発表段階の3段階に分け、組織体制でのアート側と社会側という分析軸を設定し、アートマネジメントにおけるアートへの理解という観点からインタビューデータに基づいて中間支援組織の役割について整理した(図4-4)。各主体の左右の位置は、アーティストをアート側、行政を社会側に配置した時に、2つの中間支援組織はどちら側と密接な関係にある組織なのかという観点から配置を決定した。

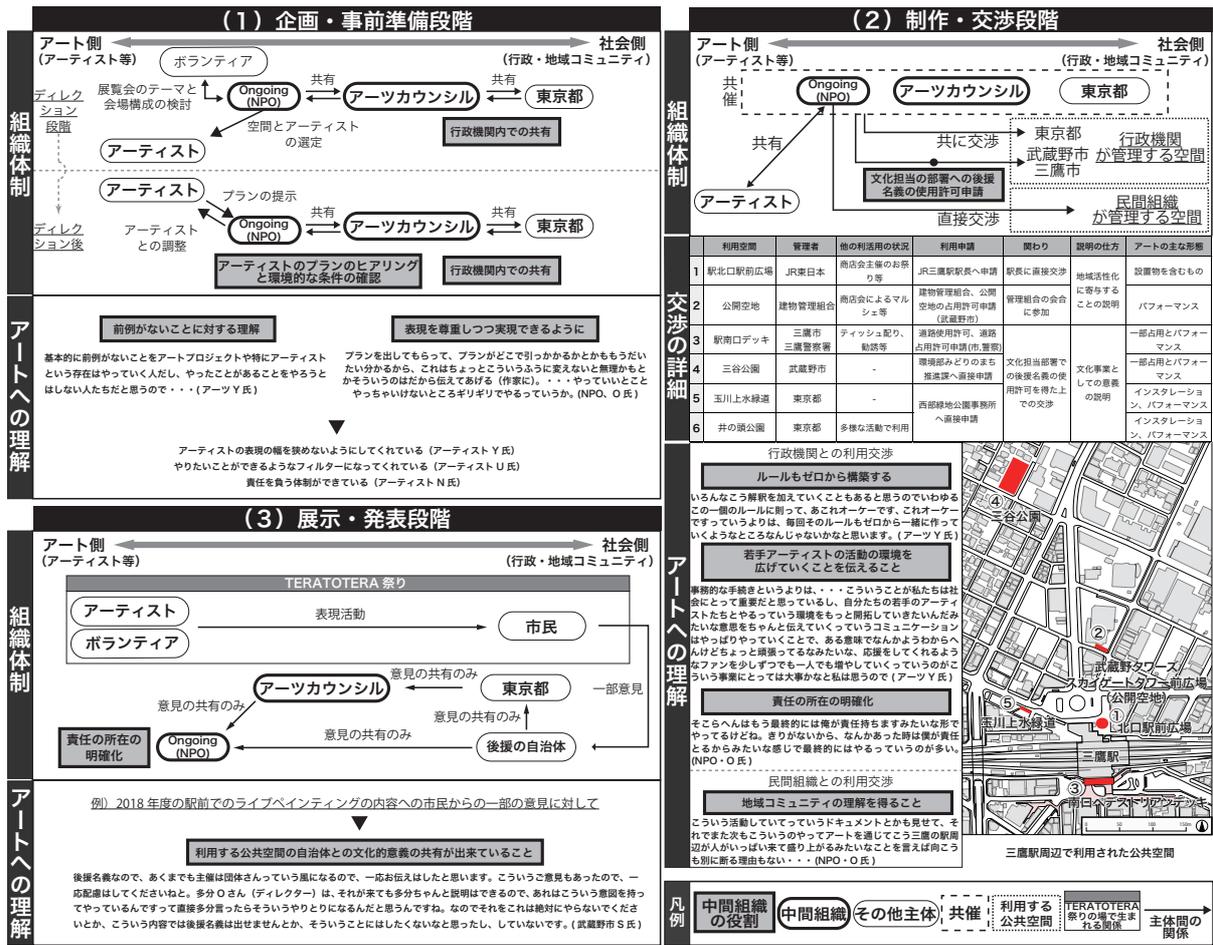


図 4-4 公共空間の利用プロセス毎の中間支援組織の役割

①企画・事前準備段階

組織体制の面では、アーツカウンシルが東京都と Ongoing (NPO) を繋ぐ役割を果たしており、財源を拠出する行政に対して、アートプロジェクトの意義を伝える『行政機関内での共有』という役割を果たしている。また Ongoing (NPO) とアーツカウンシルが『アーティストのプランのヒアリングと環境的な条件の確認』を通して具体的な作品内容の把握と専門性に基づく調整が行われている。アートへの理解の面では、『前例がないことに対する理解』を持ち、アーティストの挑戦をアーツカウンシルが行政機関として支援する体制がある。Ongoing (NPO) によりアーティストのディレクションがなされた後は、できるだけアーティストの『表現を尊重しつつ実現できるように』プランの調整がアーツカウンシルと共になされている。

②制作・交渉段階

公共空間の利用交渉では、行政機関が管理する空間では、アーツカウンシルが仲介の役割を果たし、行政間の部署を越えた調整が行われている。その際は参加するアーティストのプラン毎に『ルールもゼロから構築』しつつ、空間の管理主体との関係を築き、『若手アーティストの活動の環境を広げていくことを伝えること』も行っている。また Ongoing (NPO) が『責任の所在の明確化』をすることによって、アーティストの表現活動の実験性をできるだけ担保している。また武蔵野市や三鷹市への『文化政策を推進する部署への後援名義の使用許可申請』を通して、アートプロジェクトの文化的な意義を共有しながら、別の部署が管理する空間への交渉を進めている。駅前広場や公開空地では、Ongoing (NPO) が主体となって、アート活動が地域の活性化に寄与することを説明しつつ、『地域コミュニティの理解』を得ながら利用交渉を行っている。

③展示・発表段階

2018 年度の駅前広場でのアーティストの表現活動に際して市民からの一部批判的な意見が武蔵野市に寄せられた。その際に Ongoing (NPO) との『文化的意義の共有』によりアーティストの実験的な表現活動に理解があったことと、Ongoing (NPO) の責任のもと実施されており、責任の所在が明確であったことにより、次年度の後援取り下げ等にはならなかった。このような中間支援組織がアーティストの表現活動に責任を持つ体制が、継続的な公共空間利用を可能にしている要因であると考えられる。

(2) 各主体の意識構造からみた中間支援組織の役割

中間支援組織の役割を明らかにするためには、組織体制における役割だけではなく、アーティストや行政がどのように公共空間をみているのかという視点からの分析が必要である。アーティストが公共空間で作品を発表する際は、アートそのものに対する意識と発表する社会全体に対する意識が含まれ、アートと社会がぶつかり合う場が公共空間となることが考えられる。調査で得た言説をもとに意識構造を整理し、分析する。本研究では、分析にあたり質的データの分析方法を採用する¹⁵⁾。まず、インタビューデータを1行1行丹念に読み込み帰納的アプローチによって発話内容に対し、文書ごとにオープンコーディング(思いつくままに、何が起きているのか、出来事の原因、発話の意図などを書き込む作業)を行った。続いてより抽象度の高い比較的少数の概念的カテゴリーにまとめていく焦点的コーディングを順次行った。コード同士の関係はKJ法の要領で比較しつつ、整理した。さらに、帰納的アプローチから得られた抽象化コード(概念的カテゴリー)をもとに演繹的アプローチにより再度文書に当てはめ確認し、コーディングの妥当性を検証した。この作業をインタビューデータ毎に繰り返しつつ、事例(調査対象者)－抽象化コード(概念的カテゴリー)マトリックスを作成し、継続的比較法³⁾により事例間の関係、コード間の関係を分析しつつ、コードの再検証を行い、概念モデルの作成を行った。5人のアーティストの発話にみられる構造を把握したのち、中間支援組織(NPO・アーツカウンシル)、自治体の発話との関係を整理した。データをコーディングしたうえで構造化する手法はコード同士の関係が公共空間で行われるアートプロジェクトという枠組み全体の中でどのような位置付けにあるのかということ把握しやすくと考え、視覚化を試みた(図4-5)。

①アーティストの社会への意識と表現の追求

アーティストは、個人の内面に根ざした表現に関するアイデアと公共空間の環境の条件から作品発表を行っている(表4-4)。展覧会の条件として、期間が三日間ほどと短いこととボランティアの存在が公共空間での発表に影響している。アーティストは一時的に日常の場を変化させることを意図しており、現代美術への認知が一般的とは言えない日本において、普段アートに触れないような人の目に触れることも視野に活動している。公共空

表4-4 アーティストの作品概要

	アーティスト	祭り(屋外)参加年	利用空間	表現形態	作品概要
1	Y	2012	井の頭公園	パフォーマンス	井の頭公園に住むホームレスに扮する作家が、小屋に習字で書いた願いを貼りに来た観客に理不尽に怒鳴る。日課として時々、公園内の池の上で獅子舞のようなものを被り舞を舞う。
2	U	2016/2017/2019	まちなか/玉川上水緑道/駅前デッキ	パフォーマンス	参加型パフォーマンス。参加者の身体性と作家と我々を取り巻く社会状況に対して、投げかけるような作品を展開。
3	N	2017	玉川上水緑道	インスタレーション	他人の重さを自分の足の裏で感じたり、自分の重さをキャンセルした状態で他人を背負うことができるインスタレーションを設置。
4	E	2016	玉川上水緑道・まちなか	パフォーマンス	カッパの格好をした作家が茶屋として人間にお茶を振る舞う。
5	W	2012	井の頭公園	パフォーマンス	怪しげな雰囲気を持つケータリングのキッチンカーで、作家のアトリエの制作過程から出た廃棄物や排泄物や髪を利用して彫刻を制作し、販売する。

アートに対する意識 表現活動の場としての公共空間 社会に対する意識

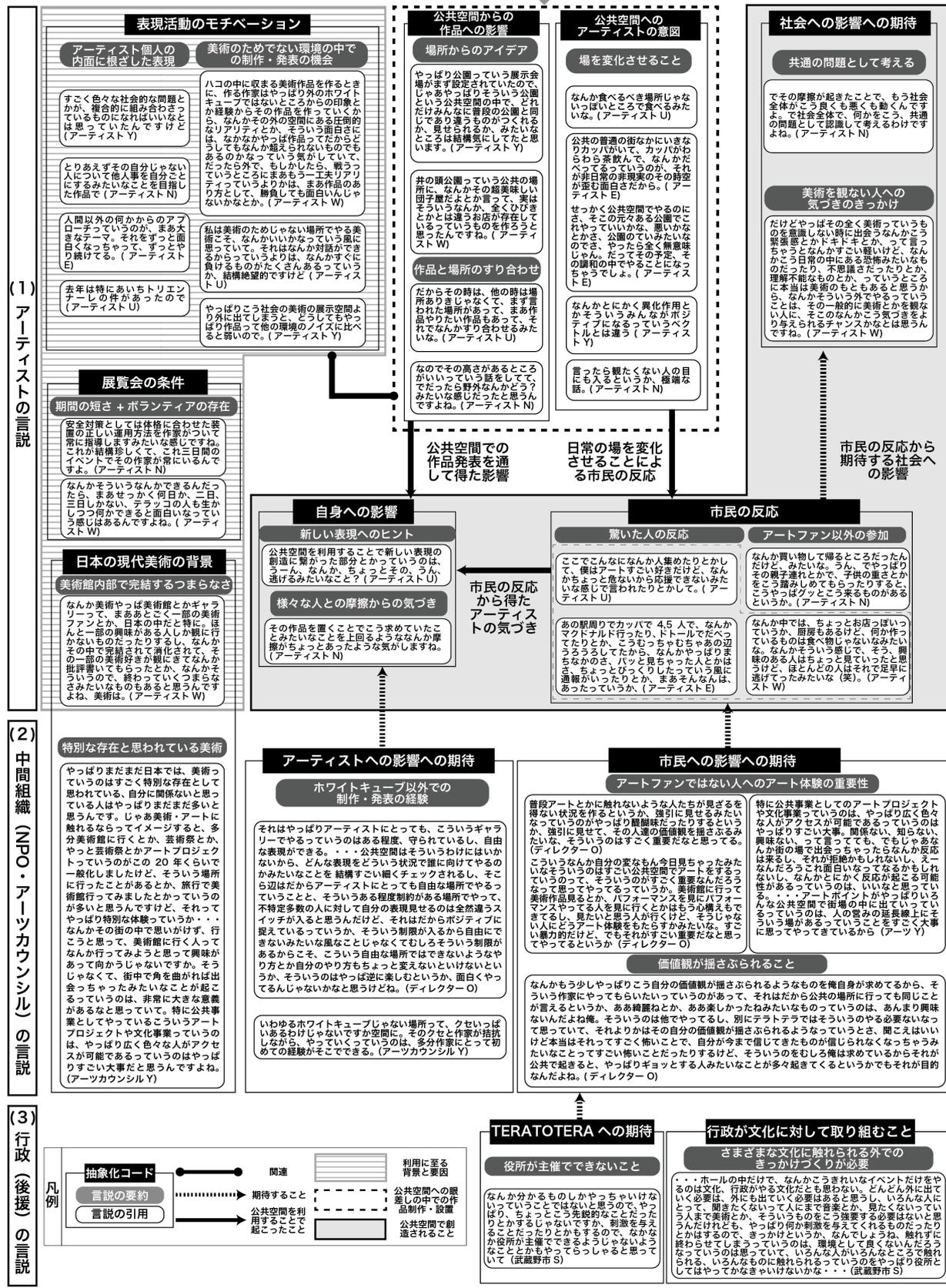


図 4-5 各主体の公共空間をめぐるアートと社会に対する意識構造

間の環境的な条件はアーティストに対して美術館等とは異なる新しい表現の追求への影響を与え、アートファンではない市民の反応がアーティスト自身への気づきを生むことにつながっている。そして表現活動を目撃する市民の間に生まれる価値観の揺らぎによって、様々な社会の問題を社会全体共通の問題としての議論が生まれることを期待すると同時に、個々人のさまざまな感情に働きかけることができるアートの効果を期待している。

②中間支援組織が意図するアートと社会への影響

Ongoing (NPO) は、アートファン以外の人々の価値観を揺さぶる体験をもたらすことを意図しており、社会への問いを含むようなアートの側面の可能性に期待している。アーツカウンシルは、日本では未だ美術が特別な存在だと思われている現状に対して、文化事業としてさまざまな人の現代アートを含む文化へのアクセス可能性を高めること目的に活動を行っている。そして拒絶反応も含めた様々な市民の反応が生まれるアートの可能性に着目している。

③行政の中間支援組織への期待

後援する武蔵野市は、行政主導では出来ないような文化に対する Ongoing (NPO) ・アーティストの取り組みを評価している。行政としても文化施設内だけではなく、先鋭的な表現活動も含めた様々な種類の文化に市民が触れることができるきっかけを公共空間でつくる必要があると考えており、その延長としてアートプロジェクトに対する支援を行っていると考えられる。

4.2.3. NPO のアートマネジメント（中間支援）の役割のまとめ

中間支援組公共空間の利用プロセスからは、中間支援組織が NPO とアーツカウンシルという二つの組織に分かれることで、役割が分担されていた。具体的には、行政機関であるアーツカウンシルが他の行政機関との情報共有や交渉において文化事業としての意義を説明する役割を果たし、Ongoing (NPO) はアーティストに近い存在として、アーティストの表現を尊重しつつ実現できるように責任を持ちつつ支援を行っていることがわかった。また行政機関、民間組織への交渉ではアートプロジェクトの持続性を担保するための役割を中間支援組織が担っている。

各主体の意識構造からは、アーティストの視野に含まれる創造性とは、管理者や市民によって構成される日常的な場としての公共空間をアート作品によって変化させることによって市民からの反応が起こることであり、市民の反応を通してアーティスト自身への気づきや新しい表現へのヒントを得ることであることがわかった。また普段アートに触れることが少ない人々の参加や反応が社会全体で共通の問題を考えるきっかけや新たな気づきのきっかけに作品を通してつながることを期待していることがわかった。そして中間支援組織はアートと社会の両方への影響を考慮しながらアーティストの支援を行っていることがわかり、行政も中間支援組織に対して行政主導では難しい公共空間での取り組みに期待を寄せている。中間支援組織は、価値観が揺さぶられるという現代アートが持つ性質に注目し、アートファンではない人へのアート体験をもたらすことを通じて市民への影響を期待している。それは日本の現代美術の背景として、美術館内部で鑑賞体験が完結してしまうことに対してアーティストが感じる不満や一般的に美術が特別な存在だと思われるという認識がある。公共空間の交渉時は公共空間の管理者に対して作品そのものを直接伝えるというよりも作品を公共空間で発表する意義や地域への影響を意識して伝える役割を果たしている。そして中間支援組織の支援によって、新たな表現の創造と共に芸術表現の場としての公共空間の概念の拡張につながっている可能性がある。

4.3. 小括

まず、前提となる都市の状況として、アーツカウンシルの設立によるアーティストやアートプロジェクトへの支援の拡充と、公共圏の担い手としての NPO（非営利組織）への注目の高まりがあったことが明らかとなった。

次に、アートマネジメントの役割として、企画・事前準備段階では、アーティストのアイデア・表現を尊重しつつ実現できるような意識を持ちつつ、アーティストと自治体や地域コミュニティの間での、意識の共有が求められ、制作・交渉段階では、行政機関とは文化的意義の共有を図り、責任の所在を明確化する役割と地域コミュニティの理解を得つつ、公共空間の利用交渉を行う役割が求められ、展示・発表段階では、公共空間での展示・発表をめぐるアートの社会に対する効果への展望とともに、企画主体である NPO に責任の所在があることを明確化することと公共空間に関わる自治体との文化的意義の共有によって、アートプロジェクトの持続性を担保する役割が求められることが明らかとなった。

注釈

- (1)「パフォーマンス」は、アーティストによって行なわれる身体表現の総称とする。「インスタレーション」は、展示空間を含めて作品とみなす手法を指すものとする。
- (2)円グラフの大きさの違いによって活動件数の各総数の相対的な大きさを視覚化した。民有地と公有地は、道路や公園など基本的に公的な機関が所有する土地を公有地とし、公開空地や私有地だと判断できる土地を私有地として区別した。またアーティストの1つの作品の中に複数の表現形態が含まれるものがあるが、基本的に表現形態毎に1件として重複を許して活動を集計した。
- (3)「継続的比較法」とは、以下のようなさまざまなタイプの比較を繰り返すなかで、データ、コードがあらわす概念的カテゴリー、概念的カテゴリー間の関係について入念な分析をおこなっていく方法を指す。＜・共通のテーマを含むと思われる複数のデータを相互に比較しながら、それらのデータにふさわしいコード（概念的カテゴリー）のラベルを考え出していく。・データの内容とそれに対応するコードがあらわす概念的カテゴリーとを比較検討する。・複数のコード（概念的カテゴリー）同士を比較する。＞。

第5章 自治体が担う公共性の分析

5. 自治体が担う公共性の分析

第5章では、自治体による取り組みとして、大阪府主催で実施された「おおさかカンヴァス推進事業」を対象とする事例分析を行った。

分析に際しては、ウェブサイト上の記録や文献の整理に加えて、関係者に対しインタビュー調査を行った。

5.1. 前提となる都市の状況

本節では、おおさかカンヴァス推進事業の開始に至る大阪府の政策や空間・アートの位置付けを文献¹⁾⁻¹⁹⁾から整理した(表5-1)。

自治体の政策：大阪府の動向に着目すると、大きな転機となっていたのは2001年の内閣官房都市再生本部都市再生プロジェクトとして採択された「水都大阪の再生」(第3次決定)であった。2003年には「水の都大阪再生構想」が策定され、「大阪花と緑・光と水まちづくり提言」が行われた。2004年には国土交通省河川局より「河川敷地占用許可準則の特例措置」の通達があり、道頓堀川や中之島エリアが特例区域として指定された。また、2008年には中之島を中心に適用区域が広がり、2011年には「河川敷地占用許可準則」改正され、河川管理者が地域の要望をもとに「都市・地域再生等利用区域」を指定することにより、河川敷地での営業活動が可能になり、すでに民間により社会実験が実施されていた区域は順次、都市・地域再生等利用区域に指定された。

アートと公共空間の状況：まず、アートの状況として、「水都大阪の再生」に関連したイベントとして2009年に「水都大阪2009」が開催され、その後も水都大阪フェスとして中之島公園や水辺空間を活用したアートイベント等が実施されている。また、2000年代後半から、住之江区の北加賀屋や此花区においても様々なアートに関わる取り組みが行われていた。公共空間の状況としては、「水都大阪の再生」に関連し、中之島公園の再整備や八軒家浜船着場の整備が進められていた。また、北浜テラス等の民間による水辺の公共空間の活用も行われ、官民ともに様々な水辺での取り組みが行われていた。

以上を整理すると、大阪府では2000年代からの都市再生の動向が関連し、インフラの再整備と活用に向けた動きが関連していることがわかった。

表 5-1 前提となる都市の状況の整理（大阪府）

おおさかカンヴァスの開始

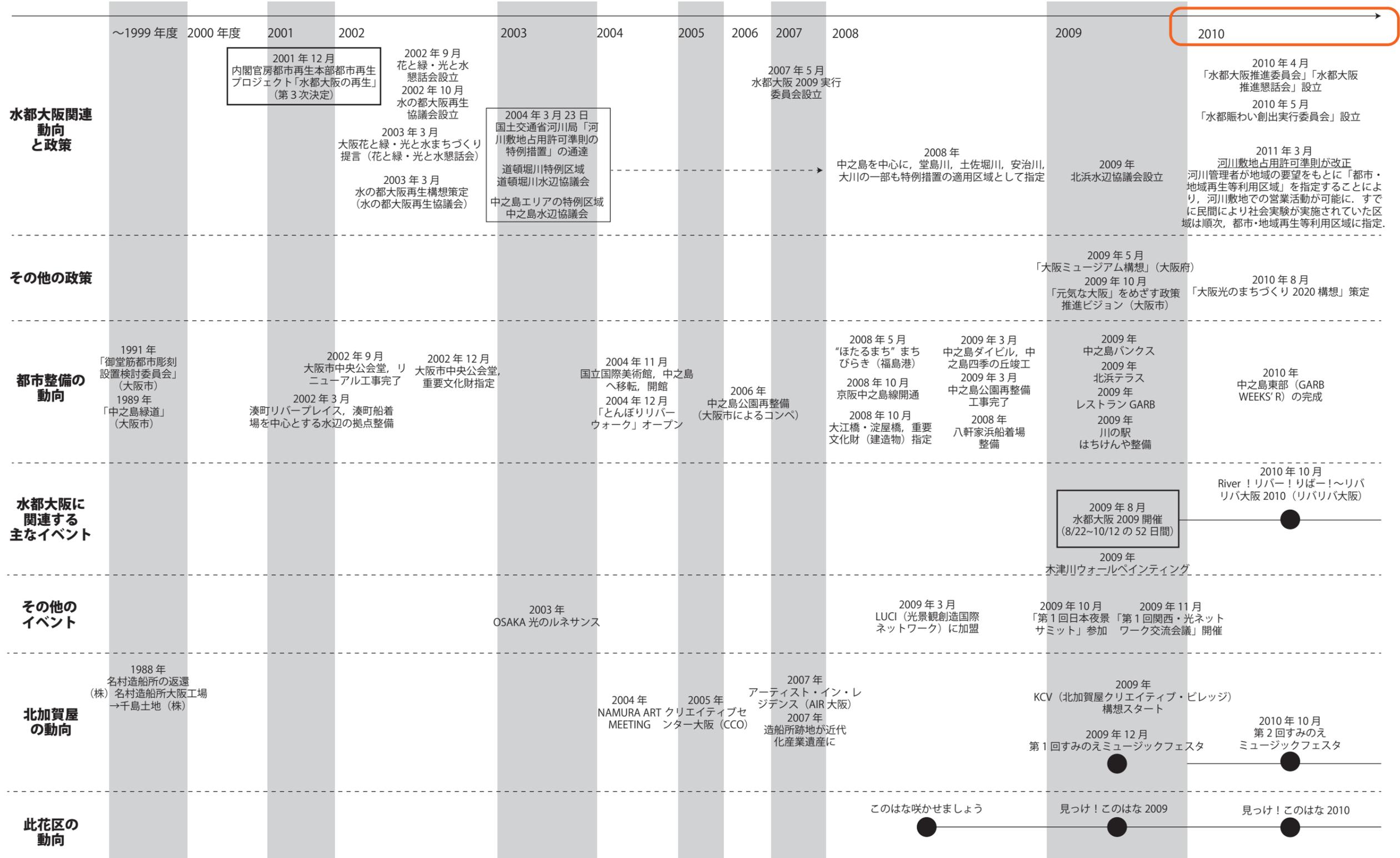
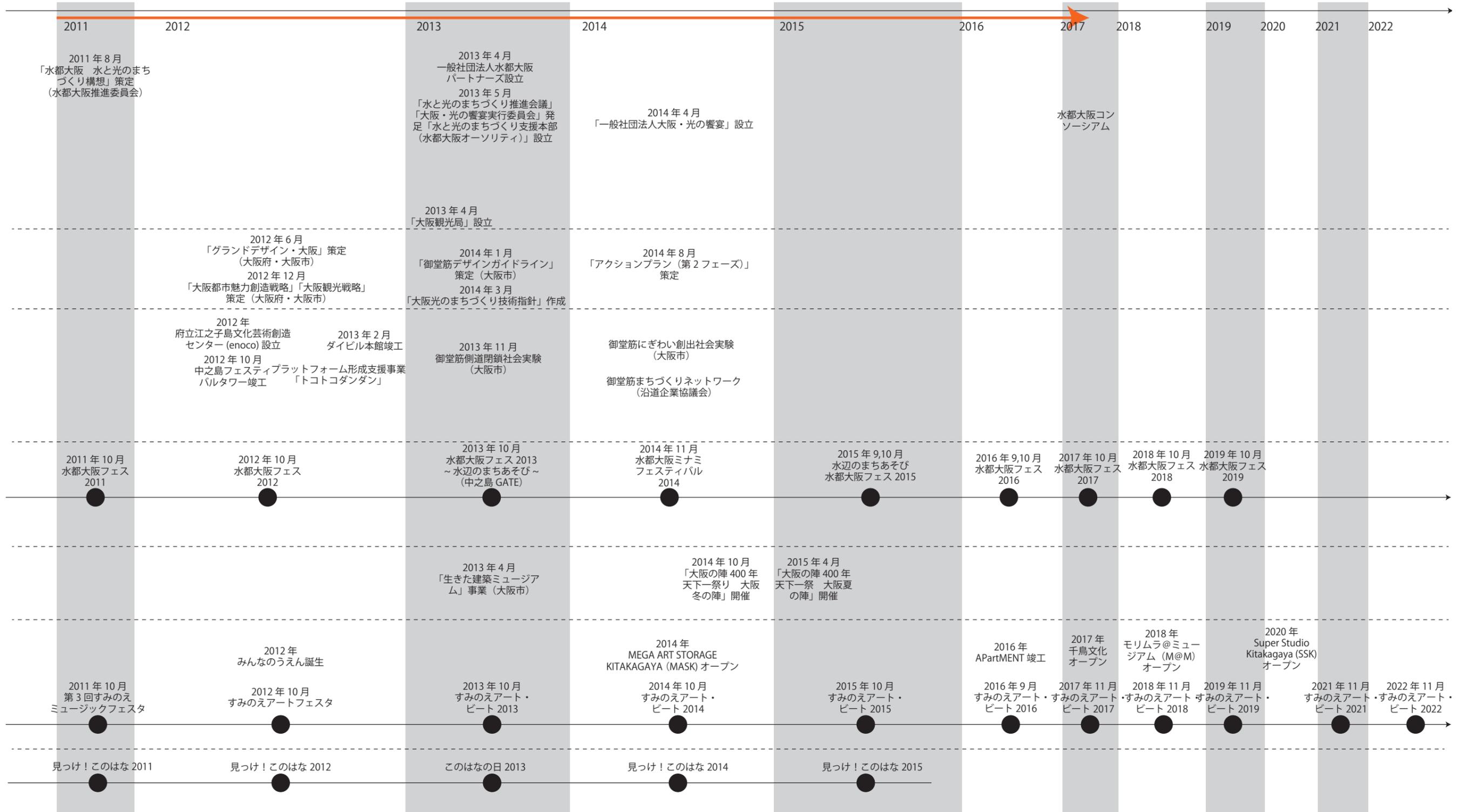


表 5-1 前提となる都市の状況の整理（大阪府）（続き）



5.2. 自治体のアートマネジメントの役割

第3章で設定した事例分析の枠組みに基づき、自治体のアートマネジメントの役割を明らかにする。

5.2.1. 「おおさかカンヴァス推進事業」の概要

本項では、ウェブ上の活動記録⁽¹⁾とインタビュー調査⁽²⁾をもとに、事業の概要を明らかにする(図5-1)。

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
府政	橋下徹(2008-12)		府政と関連政策		松井一郎(2012-19)		
関連政策	『大阪文化振興新戦略』(2010年3月策定) 『「大阪の街を使いこなす」～都市全体を発表の場に!』 『「府民の思いを都市づくりに活かす」～官民協働のプラットフォーム』		『第3次大阪府文化振興計画』(2013年3月策定) 『「大阪の街を使いこなす」～都市全体を発表の場に!』 『「地域資源を活かした大阪の魅力向上」～大阪ミュージアム構想の推進』				
募集概要	大阪のまち全体をアーティスト(2011年の公募要項からクリエイターも追加)の発表の場として「カンヴァス」に見立て、アーティストが制作したい作品と場所についてアイデアを募集。		事業内容の変遷 御堂筋にて様々な動きと連携・協働しながら事業を実施。アートや音楽、食を楽しむ人々で賑わう、新しい楽しみ方を創りだすような作品を募集。				
募集作品数	10作品程度(実現作品:27作品)	40作品程度(実現作品:48作品)	10作品程度(実現作品:11作品)	5作品程度(実現作品:3作品)	5作品程度(実現作品:7作品)	8作品程度(実現作品:8作品)	8作品程度(実現作品:7作品)
エリアの指定	【フリーカンヴァス部門】発表したい「場所」と「作品」の両方を提案。 【コラボカンヴァス部門】主催者が紹介する「場所」や「事業」に対して「作品」を提案する。	【フリー部門】発表したい「場所」と「作品」の両方を提案。 【中之島部門】2012年10月に「中之島」において開催予定の「水都大阪フェス」と同時期に展示・発表を行うことを前提に募集。	将来の発展が期待される「中之島西部エリア(中之島GATE)」に焦点をあて、この地域の魅力を新しく生み出し、またはエリアのシンボルになるような作品を募集。	御堂筋(淀屋橋~本町)沿道のオープンスペース等の公共空間に注目を集めた。また、空地向壁面後退空間、公共的屋内空間、ショーウィンドウ等の不特定多数の人が見ることができ空間。	中之島、御堂筋、道頓堀及び水の回廊を中心とした大阪を代表するシンボルの公共空間に、都市の魅力や魅力を発信する作品を募集。	日本万国博覧会が開催された跡地を「緑に包まれた文化公園」として整備してから45年余りが経過した「万博記念公園」を舞台に、なかでも博覧会の普遍的テーマ「人類の進歩と調和」を継承している「太陽の塔」の精神を現代的に捉え、強力に発信する作品を募集。	
組織体制	事業開始に関連する過去のイベント 大阪・アート・2007「大大阪にあいたい」カレイドスコープ 2008「大阪時間」 主催:大阪府立現代美術センター プロデューサー:北川フラム 水都大阪2009 主催:水都大阪2009実行委員会 プロデューサー:北川フラム、橋川紳也 会場:中之島公園・八軒家浜、水の回廊エリア他		過去イベントを通じた他部署との繋がり 公共空間における他部署との連携の下地		実現した特徴的な作品 Yotta Groove(2010)『イッテキマス NIPPON シリーズ“花子”、中之島公園』 高さ13メートルあるこけしの作品。設置を予定していた中之島公園では、作品の後方に高速道路が存続し、ドライバーとこけしの目が合ってしまう可能性があることから警視庁の許可がおりなかった。そこで、道路からの視線誘導の危険性がないことを、13メートルの高さに風船をあげた実験によって実証し、設置の許可を得た。以降、中之島公園では、13メートルまでの高さまでの設置物が可能になった。 NANIWAZA(2012)『GREEN to CLEAN』、中之島公園 水を浄化するボールを使ったアート作品であり、参加者は川に浮いたボールに向かってゴルフボールを打ち込むことができる。一般に川にモノを投げ入れる行為は厳しく禁止されるが、川の中に打ち込むゴルフボールを水質浄化に効果があるとされる材料で特別に開発するなど、環境に配慮することを条件として、河川管理者や公園管理者と協議し特別に許可を得た。 西野達(2012)『中之島ホテル』、中之島公園 中之島公園内、バラ園にある公衆トイレの一部を取り込んでホテルを建設し、宿泊できるようにする作品。「ホテル」建設においては、公園管理者や所轄の警察署など行政各機関との調整が必要であり、その都度プランの変更をしながらの実施となった。また都市公園法や建築基準法など合計7つの法律や条例について調査を行い、種々申請等手続きを経て実現した。		
凡例	○ 事業名 ⋯ 間接的影響 — アーティストとの関係 □ 主体 — 直接の関係						

図5-1 「おおさかカンヴァス推進事業」の概要

(1) 事業の主体と目的

「おおさかカンヴァス推進事業」は、橋下徹、松井一郎府知事の府政下で実施された事業であり、大阪府府民文化部都市魅力創造局文化課(2015年より文化・スポーツ課)のおおさかカンヴァス推進事業担当によって事業が進められた。

事業の目的を概観すると、公共空間とアートのコラボレーションによって、①都市や地域の新たな魅力を発見・発信すること②アーティストやクリエイターが、アイデアと想いを実現できる機会を得ること(この場合の公共空間とは、公共施設に限らず、不特定多数の人の目に触れる場所とする)の2点を主な目的としていた。

(2) 事業内容の変遷

募集作品数:2010年度、2011年度は、10作品、40作品程度の募集に対して27作品、48作品が実現した。2012年度以降は募集作品数ともに実現作品数は規模の縮小がみられた。募集作品数よりも多数の作品が実現した年度は、応募案に対する審査員の技術的な知見により個々の作品の予算を抑えた形で、様々な作品を実現させることができていた。また、募集数縮小の理由としては、大阪府の予算的な都合や空間特性を考慮し事業の印象を強めるために審査員との間で議論が交わされ、作品数が絞られたことが挙げられた。

エリアの指定：2010，2011 年度は，大阪府全域を対象として発表したい「場所」と「作品」を提案できる部門と，主催者が紹介する「場所」や「事業」に対して作品を提案できる部門があった．2012 年度から，中之島公園での「水都大阪フェス」と同時期に展示や発表を行うことを前提とした募集がなされた．また，2013 年度以降は，都市開発や都市整備の動向と関連した空間に焦点が当てられ，ある程度エリアが絞られた募集がなされた．
公募対象：絵画やペインティング（平面作品），彫刻やオブジェやインスタレーション（立体作品），パフォーマンス，イベント，プロジェクト，ワークショップ，音楽，演劇，アートやデザインのあらゆる表現形態を対象としていた．

（3）組織体制

文化課が中心となり専門家組織とともに，公募にてアーティストが選出され，制作会社とともに制作支援が行われていた．その中で，学芸員であった T 氏と制作会社においてチーフディレクターを務めていた F 氏が 7 年間の事業の中で主要な役割を果たしていた．学芸員として入庁した T 氏は，当時の大阪府の美術館建設中止等の理由により，アートの専門職員でありながら文化課にて行政職員も担う立場を継続する特殊な状況下にあった．その中で，T 氏の関わった「大阪・アート・カレイドスコープ」や「水都大阪 2009」のような都市空間を活用したアートイベントの経験や様々な部局との連携の経験が下地となり，2010 年度からの事業の実施につながっていた．

（4）活用された公共空間と実現した作品

ウェブ上に記録されている過去作品集より，事業で活用された公共空間を整理した（表 5-2）．屋外の公有地として，最も公園の活用が多く，大阪府内の様々な公園が活用され，中でも中之島公園が最も多く活用された．その他にも，屋内外問わず多様な公共空間での活動がみられた．

また，7 年間の事業で実現した計 111 作品について，表現形態⁽³⁾と展示期間でクロス集計を行った（表 5-3）．インスタレーション作品の実現が多く，短期間での展示から 1 ヶ月以上，半恒久⁽⁴⁾の展示まで，7 年間を通して様々な期間での展示が行われていた．その他ワークショップのような参加が含まれる活動やパフォーマンスのような短期間での作品も数多く実現した．

なお，展示期間については，公募時の制作条件の中で，パフォーマンスやイベント，ワークショップは複数回の実施が求められた．その他については「概ね半年間は良好な状態を維持すること（～2011 年度）」や「概ね 3 ヶ月程度は良好な状態を維持すること（2012,2013 年度）」が求められた．これは事業開始初期，短期間で損壊しないようにある程度強度のある作品が求められたことが理由として挙げられた．その後，材料や構造に関わる費用等との関係や，長期でも 3 ヶ月程度の展示が現実的であることが経験的に把握されたため，制作条件の展示期間が短縮されていた（2014 年度以降は他事業との連携等により期間が指定された）．また，公共空間の占有に関わる公園等の使用料や公共空間の有する機能との兼ね合いにて展示期間の調整が行われていた．さらに，あくまで展示機会の提供が目的とされていたため，展覧会期間の作品の日常的な維持・補修に関しては，原則として作者の責任にて行うことが求められた．

表 5-2 事業で活用された公共空間

空間の種類		【具体的な空間】 実施年<作品数>	空間の種類	【具体的な空間】 実施年<作品数>					
屋外	公園	【中之島公園】 2015<6>2012<8>2011<7>2010<2> 【万博記念公園】 2016<6>2010<2> 【服部緑地】 2011<6>2010<2> 【大阪城公園】 2011<1>2010<1> 【せんなん里海公園】 2010<1> 【難波宮跡公園】 2011<1> 【浜寺公園】 2011<1> 【箕面公園】 2011<1> 【久宝寺緑地】 2011<1> 【大泉緑地】 2011<1> 【住之江公園】 2011<2> 【住之江公園】 2011<2> 【花博記念公園鶴見緑地】 2011<1> 【新世界ゲートボール場】 2011<1> 【アメリカ村三角公園】 2011<1> 【淀川河川公園】 2010<1> 【大阪市中央公会堂前水上劇場】 2010<1> 【金山古墳前（制作場所）】 2010<1>	私有地	寺院	【柏原市 太平寺 観音谷砂防堰堤】 2010<1> 【北御堂前大階段】 2014<1>				
		私有地	その他	【住之江区北加賀屋5丁目】 2011<1> 【移動型、府内各地】 2011<1>					
		私有地	スポーツ施設	【朝テニスセンター】 2011<1>	公有地	文化施設	【此花区民ホール（大阪市此花区）】 2010<1> 【大阪府立江之子島文化芸術創造センター】 2012<2> 【なにわの海の時空間】 2011<1> 【箕面公園昆虫館】 2011<1> 【大阪現代美術センター（記録展示場所）】 2010<1> 【大阪府立中之島図書館】 2012<1>		
				【道頓堀】 2015<5> 【安治川河川敷】 2013<1> 【木津川】 2011<5> 【中之島GATE】 2015<2>2013<1> 【神崎大橋上流左岸（御幣島付近）】 2010<1> 【中之島 西の剣先】 2013<1> 【八軒家浜船着場】 2015<1>			空港	【関西国際空港】 2010<4> 【関西国際空港旅客ターミナルビル4階】 2010<1>	
				【御堂筋沿道、側道】 2014<4>2011<1> 【東横堀緑道】 2010<1> 【大阪市西石切町7丁目（水走橋）】 2011<1>			庁舎	【大阪府咲洲庁舎1階】 2011<2>, 2010<2> 【咲洲庁舎2階エレベーターホール】 2011<1>2010<1> 【咲洲ATC連絡通路】 2011<1> 【咲洲庁舎2階】 2011<1> 【大阪府庁本館】 2011<1>2010<1>	
				【西成区・浪速区の商店街（動物園前一番街、今池商店街、萩の茶屋、霞通りノジャンジャン横丁）】 2011<1>			屋内	駅	【なにわ橋駅地下駐輪場】 2011<1> 【万博記念公園駅壁面】 2016<1> 【アートエリアB1】 2012<1>
				【大阪市中央公会堂】 2015<3>					業務施設
				【大阪府庁本館】 2011<1> 【大阪府咲洲庁舎屋外】 2011<1>			私有地	商業施設	【中之島バンク】 2011<1> 【通天閣】 2011<3> 【ATC2階ハーバーアートリウム】 2011<1> 【EXPOCITY】 2016<1> 【芝川ビル】 2012<1>
				【移動型、府内各地】 2011<1>			病院	【大阪赤十字病院】 2011<1>	
				【名村造船所跡地壁面（木津川防潮堤（名村造船所跡地前））】 2011<2>			銭湯	【生駒湯（大阪市都島区）】 2010<1>	
【川の駅はちけんや】 2015<1> 【ATCオズ岸壁】 2011<1> 【北浜テラス】 2011<1>	造船所			【名村造船所跡地】 2011<1>					
【本町ガーデンスティ1階、本町ガーデンスティ前】 2014<4>	住宅			【住之江区北島】 2011<1> 【住之江区北加賀屋2丁目】 2011<1> 【KENYAKAGAYA（大阪市住之江区北加賀屋）】 2010<1>					

※複数の空間を利用した作品は重複してカウント

表 5-3 作品の表現形態と展示期間のクロス集計(2010-2016年度)

作品数 (屋外,屋内)	表現形態							WS	総計
	インスタレーション	インスタレーション×WS	インスタレーション×パフォーマンス	パフォーマンス	ペインティング	ペインティング×WS			
1日	0	1(1,0)	0	0	0	0	1(0,1)	2(1,1)	
2,3日程度	11(9,2)	2(2,0)	3(2,1)	8(6,2)	1(0,1)	0	0	25(19,6)	
1週間程度	16(14,2)	3(3,0)	3(3,0)	2(2,0)	1(0,1)	1(1,0)	1(1,0)	27(24,3)	
数週間	8(6,2)	2(2,0)	1(1,0)	0	0	0	0	11(9,2)	
1ヶ月以上	23(5,18)	4(3,1)	2(1,1)	0	2(0,2)	0	0	31(9,22)	
半恒久	2(2,0)	0	0	0	9(9,0)	2(2,0)	0	13(13,0)	
不明	1(0,1)	0	0	1(1,0)	0	0	0	2(1,1)	
総計	61(36,25)	12(11,1)	9(7,2)	11(9,2)	13(9,4)	3(3,0)	2(1,1)	111(76,35)	

5.2.2. アーティストの公共空間での活動背景

本項では、事業の記録をもとにアーティストの公共空間での活動背景を分析した。

(1) 対象とするデータ

ウェブサイト上の記録には、ソーシャルメディアと紐づく形でアーティストへのインタビュー動画や当時の制作風景や展示・発表風景が残されている(表 5-4)。本章では、アーカイブに記録されたアーティストへのインタビュー動画と記事を分析対象として扱った。このデータからは、自治体の公募事業に応募したアーティストの活動背景を抽出することができると考えた。

記録が確認できた 50 組のインタビュー動画の平均は 1 組あたり 9 分 4 秒であった。そのうち 5 組はインタビュー記事も残されていたため、動画に加えて記事も分析対象とした。また、インタビュー動画が残されていないアーティストについても、記事として記録が残されているアーティストについてはデータとして分析対象に追加した(13 組分)。合計で 63 組分の言説をデータとして用いた。

インタビュアーのアーティストへの主な質問は表 5-4 の通りであった。アーティストによって少しずつインタビュー項目が異なっていたが、概ね同様のインタビューの流れであった。

インタビューに答えるアーティストの「まあ」、「えっと」など慣用的に多用・連呼される言葉やインタビュアーの相槌などの発言を一部除きながら動画内での一連の発言を全て書き起こした。

表 5-4 事業に関する記録の状況

ウェブサイト上の記録の状況 (■：有)							
	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
活動風景記録動画	■	■	■	■	■	■	■
SNS(Facebook,twitter)記録	■	■	■	■	■	■	■
制作プロセスの記録			■	■	■	■	■
インタビュー動画	■	■				■	
インタビュー記事					■	■	■
インタビュー動画・記事の主な質問項目							
・発表場所について・作品と発表場所の関わり・作品ができた経緯・公共空間で発表することについて・領域外(美術以外)の人たちの参加について・作品について・作品の見どころ・「おおさかカンヴァス」の試みについて・発表を終えて・観に来る人へのメッセージ							

(2) 質的データ分析法

本研究では、それぞれのアーティストの記録された語りを最大限活かしつつ、公共空間での活動に対する動機や意識を明らかにするため、アーティストの言説に対して、佐藤²⁰⁾による質的データ分析法を採用した。書き起こしたテキストに対して、質的分析ソフトMAXQDAを使用しコーディングを行った(表5-5)。

分析の手順として、一つの話題について語られた数文を1セグメント(文章切片)として切り取りながら話題を示すラベルをつけつつ、類似したラベルをまとめながら、場合によってはラベル名を修正したものをコードとして、帰納的にコード・ツリーを作成する継続的比較法によって分析を進めた。

以下、アーティストの言説の分析結果をコアカテゴリーは『』、カテゴリーは【】、サブカテゴリーは《》，コードは<>で囲んで示す。

表 5-5 コーディングの例

カテゴリー	サブカテゴリー	コード	データの例
柔軟的・即興的な制作	管理者とのやりとり	公共空間の規制によるプラン変更	・・・たぶん府庁舎。僕最初プランで出したのは、・・・府庁かな、古い鉄の扉の大きなこういうのがある前とかが、いいんじゃないかなと思ったんですけど、流石にそこは警備上の問題があって・・・(S.T)
柔軟的・即興的な制作	他者との関わり	スタッフとのすり合わせ	で多分僕ここ見に来た時に、審査員の方がここがいいって言ったらしいんですけど、・・・で実際置いてみて分かったんですけど、質感がこう合うんですね。・・・それは多分そういう理由があって、納得してここに展示することに決めました。(S.T)
⋮	⋮	⋮	⋮

(3) 作成されたコード・ツリーの結果

言説は、全体の話題を示すコアカテゴリーとして『制作プロセス』、『芸術・美術への考え』、『作品のアイデア』、『活動動機』、『事業の評価』、『鑑賞者への意識』、『未整理分』に分類された。

『活動動機』、『制作プロセス』、『鑑賞者への意識』がアーティストの活動背景を捉え、アートマネジメントの役割を明確にする上で重要であると考え、この3つのコアカテゴリーに焦点を当てた。

(4) 活動背景に含まれる要素と公共空間での活動に特有の意味

『活動動機』、『制作プロセス』、『鑑賞者への意識』内に含まれるカテゴリー、サブカテゴリー、コードを図示した(図5-2)。また、コードの比較によって推察された関係を矢印によって図示した。なお、コード横の数字は文章切片数を表し、1つのコードの中に1組のアーティストの複数の文章切片が含まれる場合もあった。

各コアカテゴリーの内容について、代表的な具体例を引用しつつ、既往研究との関係から公共空間での活動に特有の意味を考察する。引用箇所は文末に(アーティストのイニシャル, 実施年度, 表現形態)を表記した。引用箇所については重要な部分を抜粋し、(…)によって省略箇所を示した。

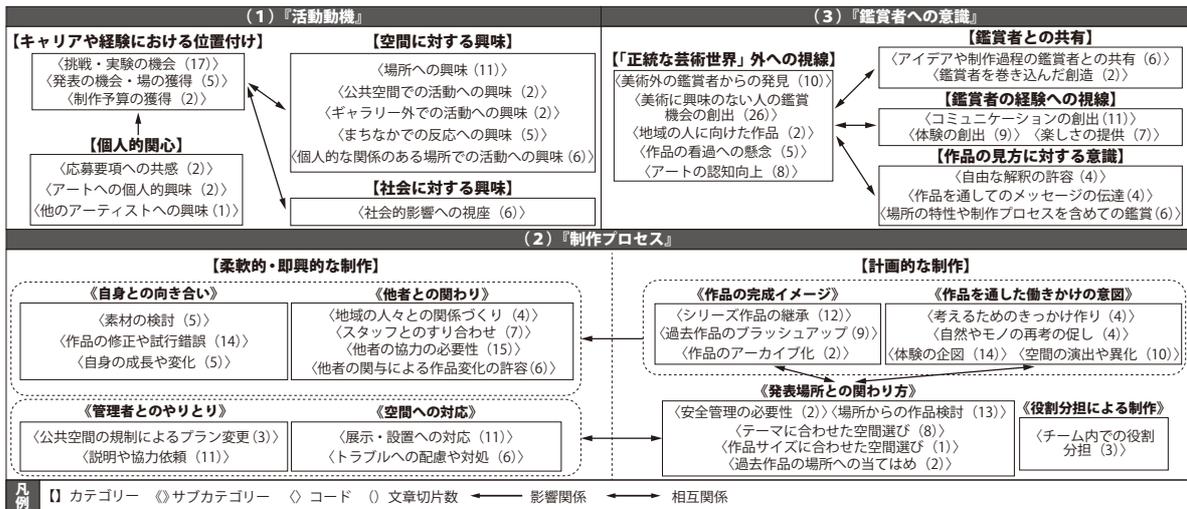


図5-2 『活動動機』、『制作プロセス』、『鑑賞者への意識』以下のカテゴリー

①『活動動機』以下のカテゴリー

アーティストの『活動動機』は、【キャリアや経験における位置付け】、【空間に対する興味】、【社会に対する興味】、【個人的関心】の4つのカテゴリーに分かれた。

中村ら²¹⁾は、アーティストはアートプロジェクト⁽⁵⁾での地域コミュニティとの協働の中で、地域に「表現の対象・仲間・場」を求めているということを提示している。公共空間での活動に焦点を当てた場合も同様に、アーティストは、自身の【キャリアや経験における位置付け】の中での<挑戦・実験の機会>、<発表の機会・場の獲得>として事業を捉えている。また、【個人的関心】が影響し挑戦への意欲につながる場合も推察された。

【キャリアや経験における位置付け】<挑戦・実験の機会>

…そこで、本当に試されるっていうかアーティスト自身が社会に向けて、都市に向けて、この公共空間の中に、本当に何ができるんだみたいなところを、本当にゼロベースで試していけるっていうことが一番の魅力ですね、おおさかカンヴァスの。(アーティストR_2011_インスタレーション×WS)

一方で、自由な提案が可能であった本事例では、<場所への興味>や公共性が問われる<公共空間での活動への興味>、<まちなかでの反応への興味>のような【空間に対する興味】も動機となる場合や、公共空間での発表を通した<社会的影響への視座>のような【社会に対する興味】が動機となる場合もみられた。

【空間に対する興味】<まちなかでの反応への興味>

…メリットというか、良さの部分で言うと、まず知らない人に見てもらえるっていうのと、まああとは、いろんな人、ほんまに知らない人たちと関われるっていうのが一番楽しい事ですね。(アーティストT_2011_インスタレーション)

【社会に対する興味】<社会的影響への視座>

…なんか常に黎明期的な環境を生んでいくような新陳代謝を持った文化活動っていうのが、おそらく今の時代に求められているんじゃないかと思っていて、で僕らがそれをこうアートの中で活動にしてやっていきたいなと思っているんですね…(アーティストK_2010_WS)

これらのことから、アーティストとしての【キャリアや経験における位置付け】と自身の【空間に対する興味】、【社会に対する興味】の相互関係の中で活動の動機が形成されていることが推察される。

②『制作プロセス』以下のカテゴリー

『制作プロセス』は、【柔軟的・即興的な制作】と【計画的な制作】の2つのカテゴリーに分かれた。そのうち、【柔軟的・即興的な制作】は、《自身との向き合い》、《他者との関わり》、《管理者とのやりとり》、《空間への対応》の4つのサブカテゴリーに分かれ、【計画的な制作】は、《作品の完成イメージ》、《作品を通じた働きかけの意図》、《発表場所との関わり方》、《役割分担による制作》の4つのサブカテゴリーに分かれた。

【柔軟的・即興的な制作】

小泉²²⁾は、地域型アートプロジェクトを「他者と邂逅する場」である接触領域（コンタクト・ゾーン）として描き出している。今回、分析した公共空間でのアーティストの制作プロセスにも【柔軟的・即興的な制作】として地域をはじめとした《他者との関わり》の中で、制作していくアーティストの存在が確認できた。

【柔軟的・即興的な制作】《他者との関わり》＜地域の人々との関係づくり＞
…人と人との関係性みたいなものもその現場を使って、元々は結構そういうコミュニケーション行われる場だったと思いますので、そういった場の力っていうもの利用しながら、今回の作品っていうのに還元できたらなと思って…（アーティスト S_2010_ インスタレーション×WS）

その一方で、地域社会との関わり以外にも公共空間の《管理者とのやりとり》や《空間への対応》がみられた。このことから、都市の公共空間で活動を行うからこそ生ずる事柄に対して即興的な対応が求められることが推察される。

【柔軟的・即興的な制作】《空間への対応》＜トラブルへの配慮や対処＞
…実際やろうとしたら、想像しなかったような問題がいっぱい起こってきて、それは僕だけじゃなくて、公共の場所でやっているいろんな作家と話しましたが、みんないろんな問題を持っていると…（アーティスト M_2011_ インスタレーション）

また、＜素材の検討＞や＜作品の修正や試行錯誤＞の中で＜自身の成長や変化＞も伴いながら制作が進められていた。このことから、最終成果物としての作品が変化していく場合があることも推察される。

【柔軟的・即興的な制作】《自身との向き合い》＜自身の成長や変化＞
…自分自身がこの四日間ですね、…四日間の中で毎日演出が違ったんですね、要するに成長してきたと思って。…アーティストにとって、現場で何かものを作るっていうのが一番やっぱり成長のチャンスかなと思って…（アーティスト H_2011_ インスタレーション）

【計画的な制作】

岡田ら²³⁾は、アーティストは長期の創作活動において、創作ビジョン(独自のテーマや創作意図)を持ちながら制作を進めていることを指摘している。公共空間を対象とした制作にあたっては、【計画的な制作】としてアーティストは、《作品の完成イメージ》を持ちながら作品制作を進め、自らのキャリアの中に事業を位置付けていることが推察される。

【計画的な制作】《作品の完成イメージ》<過去作品のブラッシュアップ>

このもとなったものは、10年くらい前ですね、…この三分の一ぐらいのバージョンを作っていました。で、その後も何回か制作して、再制作して、小さいバージョンは作ってたんですが、今回こういう場を与えていただきまして、非常に大きなサイズで、ダイナミックなサイズで展開をしています。(アーティストH' 2010_ インスタレーション)

一方で、《発表の場との関わり方》の中で、<テーマに合わせた空間選び>や<作品サイズに合わせた空間選び>、<過去作品の場所への当てはめ>、<場所からの作品検討>がなされる場合等があり、発表の場に関わる計画的な側面は表現形態と公共空間の特性によって大きく異なってくることが推察される。

【計画的な制作】《発表場所との関わり方》<場所からの作品検討>

…選定にあたって、私はプランニングするときはいつも場所を見て、その場所でということが可能ということ、まず場所を見るということをプランニングの段階では、一応やるということ、を欠かさないようにしているんですけども、現場拝見しまして、非常にそういう意味では期待通りの場所であったし…(アーティストI_2010_ インスタレーション)

さらに、美術館やギャラリーではない空間だからこそ可能な《作品を通した働きかけの意図》として、市民の<体験の企図>や<空間の演出や異化>等の作品を通した働きかけも意識されながら、計画的に制作が進められている側面があることが推察される。

【計画的な制作】《作品を通した働きかけの意図》<体験の企図>

作品自体すごく意味とかそういうものがこう分からなくても楽しめるようなそういう作品として、作っているの、そういうお子さんであったりとか、お年を召した方に見ていただけるといのは、すごく楽しみです。(アーティストY_2011_ インスタレーション)

【柔軟的・即興的な制作】と【計画的な制作】の関係

まず、【計画的な制作】に含まれる《作品の完成イメージ》と《作品を通じた働きかけの意図》は、公共空間という《発表の場との関わり方》との相互関係の中で意識されていることが推察される。

そして、【柔軟的・即興的な制作】との関係では、《作品の完成イメージ》と《作品を通じた働きかけの意図》が《自身との向き合い》や《他者との関わり》に影響していることが推察される。加えて、《発表の場との関わり方》と【柔軟的・即興的な制作】に含まれる《管理者とのやりとり》と《空間への対応》の相互関係の中で、公共空間特有の制作が進められることが推察される。

③『鑑賞者への意識』以下のカテゴリー

『鑑賞者への意識』は、【「正統な芸術世界」外への視線】、【鑑賞者との共有】、【鑑賞者の経験への視線】、【作品の見方に対する意識】の4つのカテゴリーに分かれた。

鑑賞者への意識の中には、高橋²⁴⁾が指摘したような、美術館やギャラリーでの【「正統な芸術世界」外への視線】として「対抗的芸術世界」⁽⁶⁾としての公共空間が意識され、普段アートに親しみのない一般市民の作品鑑賞を前提とした活動が意識されていた。

【「正統な芸術世界」外への視線】<美術に興味のない人の鑑賞機会の創出>
もっと芸術を身近に感じてほしいという思いが僕の中であって、…わけがわからないけれどなにか面白かったと思ってもらいたい。僕の作品を通して元気とか勇気とかを与えられるきっかけになればと思います。(アーティストC_2016_パフォーマンス)

一方で、高橋が分析対象とした、ある地域に密着するアートプロジェクトとは異なり、本事例の場合は都市部のより不特定多数の市民の目に晒されやすい空間での展示や発表が主であった。その中では、【鑑賞者との共有】として作品の<アイデアや制作過程の鑑賞者との共有>ができるような試みによってアートをより多様な人々に開こうとする意識や【鑑賞者の経験への視線】としてアート作品によって可能となる<コミュニケーションの創出>や<体験の創出>を提供することへの願望等がみられ、アートに興味のない市民をより意識した展示・発表方法が考慮されつつ、【作品の見方に対する意識】として作品の見方を限定しない<自由な解釈の許容>も同時に意識されていたことが推察される。

【鑑賞者の経験への視線】<コミュニケーションの創出>
僕のやつは、登ることはちょっと無理ですけどもね、触ってもらって、その下に入って、親んでもらえる作品と思うんで、ぜひその感覚を味わってもらって、これはねいつも僕一人で味わってるんでね…(アーティストM_2010_インスタレーション)

これらのことから、【「正統な芸術世界」外への視線】を中心として、【鑑賞者との共有】、【作品の見方に対する意識】、【鑑賞者の経験への視線】との相互関係の中で、鑑賞者に対する意識が形成されていることが推察される。

5.2.3. 自治体によるアートマネジメントの意味とその内容

本項では、事業において主要な役割を担っていた自治体関係者のアートマネジメントに対する主観的な意味を質的分析によって捉えつつ、公共空間で求められたマネジメントの内容を明らかにする。

(1) 調査対象者と調査方法

事業が実施された7年間にわたって関わり続けた主要な2名を調査対象者として選出した。大阪府文化庁文化課の学芸員であったT氏とチーフディレクターを務めたF氏を対象とした(表5-6)。本事例は、自治体内にアートマネジメントの専門家が存在し、かつ、外部の適任者へ委託された例であるといえる。

調査方法として、半構造化インタビューを採用した。対面またはオンラインで実施し、利用された公共空間をまとめた表と制作プロセスの記録を整理した資料を提示しながら話を伺った。

質問項目は主に、事業のプロセスと組織体制の変化に関する項目と、アーティストの支援に関する項目の聞き取りを行った。

表 5-6 調査概要

研究参加者	事業当時の立場	調査日・形式	方法
①T氏	大阪府府民文化部学芸員	2023年2月24日 1時間40分(対面)	半構造化
②F氏	チーフディレクター	2023年3月21日 2時間(オンライン)	インタビュー
質問項目			
<p>■事業のプロセスと組織体制の変化について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・部局間連携の推移(各年次の枠組みと他事業との連携) ・組織体制とその変化 ・各年度の、規制を超えていく取り組みや作品制作の伴走が、次年度の事業や組織のあり方に及ぼした影響について ・公共空間での活動における安全管理の目安基準 ・現存する作品の取り扱い ・アーカイブ活動のプロセス <p>■アーティストの支援について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アーティストのプランへの考え ・7年間の活動の中で経験したことや感じていたことについて 			

(2) SCAT を用いた分析

録音したインタビュー内容の逐語記録に対して、分析には質的データ分析の手法である SCAT (Steps for Coding and Theorization) を用いた。大谷²⁵⁾によって提案された SCAT は、一人だけの聞き取り調査のテキストなど、比較的小規模のデータに対応した質的分析の手法であり、明示的で定式的な手続きを有する本手法は、関係者の主観的な考え方を含んだアートマネジメントの内容を分析する上で、適した手法であると判断した。

SCAT では、逐語記録を質的データの語りのテキストとして細かく区切ってセグメント化する。その後、次の手順に従って 4 段階のコードを付ける。<1>テキストの中の注目すべき語句を記入する。<2>それをいにかえるためのテキスト外の語句を記入する。<3>それを説明するようなテキスト外の概念を記入する。<4>これらから浮かび上がるテーマや構成概念を記入する。これらのコードを付ける中で得られたテーマや構成概念を紡いで、ストーリー・ラインとして記述する。そして、そのストーリー・ラインを区切って短文にして、それから得られる知見を記述形式で表記する理論記述⁽⁷⁾を作成する。

本研究では、大谷の手法を参考に、テキストをよく読んだ上で、事業に対する考えやアートマネジメントに対する考えが読み取れる、分析テーマ毎のより小さいテキストに分割し、テキストのセグメント化を行ったうえで上記の分析を行った。分析例として表 5-7 を示す。

なお既往研究²⁶⁾を参考に、4 段階のコード付けの際に、テキスト外の語句や概念を用いることが対象者の考え方や感じ方を的確に表現するためには適切ではないと判断した際には、テキストに含まれる語句をそのまま利用した。

表 5-7 SCAT 用いた分析の抜粋 (F 氏の語りの分析の一部)

番号	発話者	テキスト	①<1>テキスト中の注目すべき語句	②<2>テキスト中の語句の言い換え	③<3>左を説明するようなテキスト外の概念	④<4>テーマ・構成概念 (前後や全体の文脈を考慮して)	⑤<5>要因・課題
1	聞き手	毎年結構、毎年毎年すごく流動的だったんですね。					
2	Fさん	そうですね。本当に流動的でした。毎年去年のアルバイトスタッフさんとかに声をかけるんですけど、もう、ちょっと無理ですか。あと、まあ学生さんもたくさんいるんですけど、学生さんは例えば卒業しちゃったっていうので、なんて言うんですかね。あの、本当に毎年毎年でしたね。うん。	流動的/アルバイトスタッフ/学生/卒業	流動的な組織/分業体制/戦力としての学生/ライフイベントによる変化	構成員の変化による流動的な組織体制	構成員の流動的な組織体制	・事業の枠組みが影響しているのか?
3	聞き手	やっぱりそうすると、Fさんがいらっしやらないとちょっと成立しない部分も結構多かったことですかね。					
4	Fさん	うーん、まあそういうことを言うともう少しはいいですね。だから、僕は唯一全部のことを見ているので、あの、去年のノウハウとか、えっと、アルバイトスタッフが、誰に聞いたら集まるかなとか、ディレクターに聞いたら集まるかなとかっていうことを毎年してて、大体8月ぐらいに募集が出るんですね。そのタイミングでえっと、そのまあとちよっと前ぐらいから人探しをずっとしてた感じですね。	唯一全部のことを見ている/去年のノウハウ/ディレクター/募集/人探し	俯瞰的視点/ノウハウ/ディレクターの召集/人材の募集/組織を構成する人材探し/組織の再構成	俯瞰的視点を有するディレクターの存在/ディレクターに蓄積されたノウハウ/ディレクターを中心とした活動組織の再構築	組織全体への俯瞰的な視点を有するアートディレクター	
:	:	:	:	:	:	:	:
27	Fさん	うんうん。うん、そうですね。で、フィードバックもらうための終礼。終わってからの、チェックアウトとか言ったりしてたんですけど、チェックイン、チェックアウトっていうのをして、うん、あのワークショップとかでも、チェックイン、チェックアウトってやったりすると思うんですけど、同じようなことをしてましたね。で、その時に、チェックアウトの時ってえっと今日あったい話っていうのと、みんなに共有したいポジティブな話と、申し送りたいな、これちょっと気をつけようみたいなことを、それぞれ喋ってもらったことってしてましたね。それは時間とるんですけど、うんうん、でもそれ、それで拾えることってすごいやっぱりあったので、うん、そこもだから時給ももちろん発生したので、コストではあるんですけども、あの、でもそれで拾えたことって結構あったんちゃうかなと思いますね。	フィードバック/終礼/チェックイン/チェックアウト/今日あったい話/みんなに共有したいポジティブな話/申し送り/時間とる/拾えること/コスト	業務に関するフィードバック/終礼/業務開始時/業務終了時/業務上での出来事共有/スタッフ間でのポジティブな情報の共有/危機管理/時間を要するミーティング/ボトムアップ/時給の発生	ボトムアップによる情報共有の組織への有効性	ボトムアップの情報共有の重要性	
番号	発話者	テキスト	①<1>テキスト中の注目すべき語句	②<2>テキスト中の語句の言い換え	③<3>左を説明するようなテキスト外の概念	④<4>テーマ・構成概念 (前後や全体の文脈を考慮して)	⑤<5>要因・課題
ストーリー・ライン		[構成員の流動的な組織体制]をマネジメントしていたアートディレクターFは、各年度毎の[最重要事項としての組織再構築]の必要性を挙げた。[スタッフの労働環境への配慮]や[スタッフのモチベーション維持への配慮]によって、[スタッフの自発性の生起]が生じ、[事故やトラブルの抑止]や[イベント全体の印象の向上]に繋がったことを実感した。[組織全体への俯瞰的視点を有するアートディレクター]は、[組織の漸進的構築]を行いながら、[スタッフへの配慮]によるクリエイティブ向上へのつながりへの意識と[ボトムアップの情報共有の重要性]の意識を有するようになった。					
理論記述		アートディレクターは、[構成員の流動的な組織体制]のなかで、[最重要事項としての組織再構築]の必要性に直面する。/[スタッフの労働環境への配慮]や[スタッフのモチベーション維持への配慮]は、[スタッフの自発性の生起]に繋がり、[事故やトラブルの抑止]や[イベント全体の印象の向上]に繋がらる。/[組織全体への俯瞰的視点を有するアートディレクター]は、[組織の漸進的構築]の際に、[スタッフへの配慮]によるクリエイティブ向上へのつながりへの意識と[ボトムアップの情報共有の重要性]の意識を有する。					
さらに追究すべき点・課題		アートディレクターの組織構築能力もアートマネジメントの役割に含まれるのか? / アートプロジェクトの労働環境に関する研究では、どのように言及されているか?					

(3) 分析結果

T氏, F氏の語りから得られた理論記述を表に示す(表 5-8). T氏の語りからは, 20の理論記述が得られ, F氏の語りから 26 の理論記述が得られた.

表 5-8 SCAT を用いた分析によって得られた理論記述

F氏(元大阪府民文化局文化課 学芸員)	
理論記述の要約	理論記述
アーティスト毎に異なる対応	A-1 [共有された事業目的]の中で、[アーティスト毎に異なる対応]が求められる。
作品案の課題の議論や解決	A-2 [単一アイデアによる初期のアーティスト案]に対しては、[アイデアに含まれる課題の議論]がなされることもあれば、[自治体による課題の解決]がなされることもある。
徹底的な対話を通じた制作	A-3 [アーティストとの徹底的な対話による制作]の中で、[社会的状況とアーティストの制作スタイルの兼ね合いの判断]が必要となることがあり、[社会状況を鑑みた表現内容の再考]も考慮される。
修正案の提示	A-4 [妥協を許さない行政側の安全管理]として、[事故の危険性の考慮による初期のアーティスト案の却下と修正案の提示]が行われ、[修正案に対するアーティストの了承の取得]を要しながら制作が進められる。
安全性の確保とアーティストのモチベーションへの配慮	A-5 [安全性の確保可能な展示方法の提案]によって、[安全確保のためにアーティストに求められる妥協]も考慮されながら、[アーティストのモチベーション維持と作品の安全性確保の両立]が目指される。
規制に対する解決策の模索	A-6 [公共空間における禁止事項への直面]の際には、[対話による解決策の発見]が模索され[アーティストと行政による規制との向き合い]の中で生まれるアイデアが重要となる。
利用交渉の蓄積	A-7 [規制変革への展望を踏まえた作品選出]の中では、[許認可の権限者としての警察による規制]への対応を含めて[交渉と断念の積み重ね]がなされ、[規制緩和につながる場合とつながらない場合の積み重ね]がなされることが必要となる。
組織間の関係の調整	A-8 [活動主体への継続的な支援を可能にする仕組み]として、[組織間の関係性の硬直化の防止]を考慮した[中間支援による最適解の探索]が意識される。
行政内での合意形成	A-9 [行政組織内におけるアートの専門家]として、[行政内部での合意形成のための中間支援]の役割が求められる。
許容限界の提示	A-10 行政職員として、[アーティストの活動に対する許容限界の提示]がなされつつも、[活動の拒否に対する根拠の必要性]が意識される。
アートに対する一定の距離感の保持	A-11 [アートに対する一定の距離感の保持]と[全面的にアーティスト支援にまわるアートマネージャーとの距離感の保持]が必要となる場合がある。
専門性と立場に応じた役割の演じ分け	A-12 [アーティスト案の変更要請]の中では、[中間支援による作品成立のための努力]が求められ、[アーティストと行政間の中間支援の役割]を担うことや、[行政側としてアーティストの活動を制限する役割]を担うこと、[場面に応じたアートディレクターとの役割分担]を行うことなど、[様々な場面に応じた役割の演じ分け]による対応が求められる。
アートの役割の位置付け	A-13 [目的を共有したうえで中間支援]が意識されつつ、[都市にアートを定着させるための視座]として、[アートの役割の意識的な位置付け]の必要性が意識される。
都市計画や都市空間の規制の理解	A-14 [都市の現状の無理解によるアートの波及効果の低減やアート作品の不成立]を生じさせることがあるため、[アートを成立させるためのアートマネージャーの都市計画や都市の規制の理解の必要性]がある。
都市空間の規制緩和への展望の保持	A-15 [都市の規制の遵守と規制の可変的なあり方のバランスに対する展望]を有することで、[アート側の行政の規制に対する一方的な要求や不満の表明による事態の硬直化]を防ぐことができ、[規制や仕組みを熟知したアートマネージャーによる都市空間の利用可能性の向上]が起こりうる。
アートの不確実性の担保と作品不成立を許さない構え	A-16 [最優先事項としての安全性の確保]や[展示に向けた期限厳守]の中で、[アートの不確実性の担保と不確実性の中に含まれる可能性の拡張に対する努力]がなされており、[アーティストの制作断念に対する許容]や[作品不成立も許容する構え]、[アーティストの限界を考慮した上で作品実現への楽観的姿勢]を保持しつつ、[アートの可能性の限定回避]し、[作品実現に向けた可能な限りの努力を行う態度]の保持が[アイデアの作品化への努力]に繋がる。
人や組織間の関係に変化が生じる面白さ	A-17 [アート活動による都市の変化が生じることの面白さ]として、[アートによる新たな人の繋がり]の形成や[中間支援による組織間の関係性の変化の面白さ]がある。
変わる部分と変わらない部分の顕在化	A-18 [アートの独特さ]として、[計画のままに進む物事に対してのアートの投入による変革可能性]が生じることがありつつ、[アートによる変わらない部分の顕在化]や[アートによる停滞が生じやすい箇所]の顕在化の可能性がある。
展示による副次的効果としての社会の許容力の確認	A-19 [自己責任と行政による規制のバランス]は[社会の許容範囲の変化]の中で揺れ動くことから、[アートの展示による社会の許容力の確認]という[アートの副次的効果への注目]が生じる。
まちづくりから独立した環境の可能性	A-20 [まちづくりにおける対立構造や複雑な関係の生じにくさ]から、[アートプロジェクトの成立が目的とされるまちづくりから独立した環境の可能性]が意識される。
F氏(元アートディレクター)	
理論記述の要約	理論記述
アイデアの具体化	B-1 [具体化されていない制作開始前の作品完成イメージ]に対して、[アーティストと現場にて作品詳細を検討するアートマネージャー]は、[詳細未検討のコンセプトのみの作品アイデアへの対応]として、[アーティストによる抽象的な作品プランの具体化]を進める。
作品詳細の検討支援	B-2 [各個人に依拠した制作補助]は、[作品素材確保への同行]や[素材確保のための交渉]、[現場での素材検討]が並行して行われつつ、[素材制作の委託]も検討される。
法令と作品のバランス考慮	B-3 [建築物扱いとなる基準超過の作品]や[公園の土地利用計画による制限]、[風致との不調和による制限]などの[作品設置時に浮上する法令遵守への対応]がアートマネージャーによってなされつつ、[アーティストの創作意欲を考慮した上で作品の落としどころの探索]がなされる。
専門家との協働	B-4 [専門家との協働による制作]が進められ、[アートマネージャーの専門的知見と物理的側面に関する専門的知見を合わせたアーティストとの協議]によって、[作品毎の個別解としての専門家の意見が反映された安全管理]が行われる。
安全性に対する説明責任	B-5 [設置に際した構造的な安全性の確保]や[作品設置による周辺環境への悪影響への配慮]を通して、[協議時の専門的立場]として[管理者側の憂慮に対するアートディレクターの説明の役割]が重要となる。
自治体とのすり合わせ	B-6 [作品による公共施設の占用]の際には、[公平性に対する判断のゆらぎ]の中で[自治体の住民への配慮とのすり合わせ]が必要となることがある。
ディレクターによる提案	B-7 [アーティスト以外の挑戦]もある事業では、[作品としての面白さの追求]のために、[独自表現の実現のための支援]として、[アートディレクターからアーティストへの提案]もなされる。
作品の見せ方の検討	B-8 [自治体としての作品の見せ方の方向性に関する機密な情報共有]を通して[事業指針の決定権を有する行政側との連携]によって、[アート作品の意味とまちなかでの見せ方の検討]がなされる。
展示・発表方法のディレクション	B-9 [作家活動の未経験者]に対して、[アートディレクターによるディレクション]が行われることがあり、[展示・発表方法の検討]のような[作品としての成立支援]がなされることがある。
アート作品としての成立支援	B-10 [鑑賞に耐えるアート作品としての成立を目指す]ことは、[作品の周辺環境への埋没の防止]、[公共事業としてのアート作品の意味の伝達]と[アート作品の意味の伝達支援]につながる。
作品の解釈可能性の余地の拡大	B-11 [アート作品の表現内容の社会的意味]が問われる昨今では、[アート作品の読み替える可能性の担保]が必要となり、[作品の解釈可能性の余地の拡大]がアートディレクターによって目指される。
作品に対する異なる意味の付与	B-12 [作品設置環境の前提としての社会的状況]を含めた[単一のアイデアによる作品への異なる意味の付与]がなされることがある。
作品鑑賞の補助線の検討	B-13 [美術館外であることによる偶然作品に出会ってしまう状況]や[目的外に作品を目撃する人が大部分を占める状況]に対して、[作品に対する偶然の出会いの企画]が意識されつつも、[作品鑑賞のための補助線の必要性]がある。
鑑賞者への作品説明	B-14 [興味の獲得]が目指されつつ、[全方向的な解説の回避]が意識されながら、[現地スタッフの丁寧な対応による作品の完結]が意識され、[現地スタッフの役割の重要性]が意識される。
年度毎の組織構築	B-15 アートディレクターは、[構成員の流動的な組織体制]のなかで、[最重要事項としての組織再構築]の必要性に直面する。
情報共有を通じた組織の漸進的構築	B-16 [組織全体への俯瞰的視点を有するアートディレクター]は、[組織の漸進的構築]の際に、[スタッフへの配慮によるクオリティ向上へのつながり]への意識と[ボトムアップの情報共有の重要性]の意識を有する。
スタッフの労働環境やモチベーションへの配慮	B-17 [スタッフの労働環境への配慮]や[スタッフのモチベーション維持への配慮]は、[スタッフの自発性の生起]に繋がり、[事故やトラブルの抑止]や[イベント全体の印象の向上]に繋がりうる。
制作意欲への応答	B-18 [アートディレクターの人的ネットワークと技術的知見の提供]による作品の発展可能性が考慮されながら、[強い制作意欲への応答]として、[アーティストの要望実現への努力]がなされる。
管理方法の再検討への接続	B-19 [自治体の対応の潜在的可能性]が[アート作品による都市の見え方の変化]によって引き出され、[管理のあり方の再検討への接続]につながる可能性がある。
公共空間の規制緩和への影響	B-20 [作品設置による新しい前例構築]により、[別イベントでの新しい基準の運用]が生まれ、[アート作品設置による公共空間の規制緩和への影響]が生じることがある。
都市の豊かさとしての体験や経験の生起	B-21 [短期間の作品設置]の中で[市民の記憶に残ることへの願い]があり、[都市の豊かさとしてのアート作品の体験や経験の生起]に対する考えの中で事業が実施される。
場所の顕在化機能	B-22 [作品の存在による何気ない場所の顕在化]は、[アート作品の設置による場所の再発見の機能]であり、[アートによらない都市の再発見のスキル醸成への期待]にも繋がる。
コミュニケーションツールとしてのアート	B-23 [アーティストへの対応]や[スタッフへの対応]、[観客への対応]を通して[様々なアクターの思いによる作品の成立]があることや[コミュニケーションツールとしての作品]の側面が意識される。
手段としてのアートの効果	B-24 [作家にとって不本意の可能性への留意]や[アートについての言語化の難しさ]を意識しつつも、[アートによる様々な物事の可視化]のような[アートに含まれる様々な機能]や[アートが見せてくれる様々な側面]に対して、[目的としてではなく手段としてのアートの効果]が目指される。
多面的な捉え方の提示可能性	B-25 [物事について[多方向からの照射]や[様々な関与の仕方の可能性]から、[平面的に捉えやすい物事を立体的に捉えられる装置としてのアート]の側面が目指される。
アートへの関わり方の多様性	B-26 [アートに対して見出すことができる様々な関わり方]には、[鑑賞物としてのアート作品]との関わりだけではなく、[鑑賞を超えた関わりを持つことができるアート作品]の存在もあり、[自分自身が作る側になる可能性]もある。

(4) 理論記述の分類

理論記述の比較によって分類し、関係を整理した(表5-9)。

以下、分類結果をカテゴリーは【】、サブカテゴリーは《》，理論記述の対応番号は()で囲んで示す(理論記述はA-○がT氏、B-○がF氏に対応する)。

カテゴリーとして【制作に関わるマネジメントの役割】と【鑑賞に関わるマネジメントの役割】、【組織内での役割】、【アーティストの支援に対する姿勢】、【アートの効果や影響への展望の保持】の5つに分類された。

表5-9 理論記述の分類

カテゴリー	サブカテゴリー	理論記述
制作に関わる マネジメントの 役割	作品検討	A-1, A-3, B-1, B-2, B-3, B-7
	実施計画・安全管理計画	A-2, A-4, A-5, A-6, A-7, A-10, B-4, B-5, B-6
鑑賞に関わる マネジメントの 役割	見せ方の検討	B-8, B-9
	作品鑑賞の補助	B-10, B-11, B-12, B-13, B-14
組織内での 役割	組織間における中間支援	A-8, A-9
	スタッフを含めた組織の構築	B-15, B-16, B-17
アーティストの 支援に対する 姿勢	アートに対する俯瞰的視点	A-11, A-12, A-13
	中間支援に対する考え	A-14, A-15, A-16, B-18
アートの 効果や影響へ の展望の保持	様々な組織に対する影響	A-17, A-18, B-19, B-20
	作品発表による影響	A-19, B-21, B-22
	コミュニケーションの媒介機能	B-23, B-24, B-25
	アートの可能性	A-20, B-26

①【制作に関わるマネジメントの役割】

【制作に関わるマネジメントの役割】は、《作品検討》と《実施計画・安全管理計画》の2つのサブカテゴリーで構成された。《作品検討》では、アーティスト毎に異なる対応が求められ（A-1）、徹底的な対話を通じた制作が進められていた（A-3）。アーティストのアイデアの具体化（B-1）や作品詳細の検討支援（B-2）のような、作品内容を共に考慮することも行われた。その一方で、公共空間での発表に紐づく法令と作品のバランスを考慮する必要性（B-3）があった。また、ディレクターによる作品内容に対する提案がなされる場合もあった（B-7）。《実施計画・安全管理計画》では、公共空間での制作や展示に際した作品案の課題の議論や解決（A-2）が必要となり、修正案の提示（A-4）も求められた。安全性を確保しつつアーティストの活動に対するモチベーションへの配慮も必要となった（A-5）。公共空間における規制に対する解決策が模索されつつ（A-6）、警察をはじめとする様々な組織との利用交渉の蓄積が必要となり（A-7）、自治体側から許容限界を提示する必要もあった（A-10）。設置物等に関しては、専門家との協働によって進められ（B-4）、協議の場における安全性に対する説明責任が求められた（B-5）。また、作品設置による公共空間の占有が生じる場合は機能の補填など、自治体内部でのすり合わせが必要となる場合があった（B-6）。

②【鑑賞に関わるマネジメントの役割】

【鑑賞に関わるマネジメントの役割】は、《見せ方の検討》と《作品鑑賞の補助》の2つのサブカテゴリーで構成された。《見せ方の検討》では、自治体としてどのように作品を市民に見せるのかという作品の見せ方の検討がなされ（B-8）、アートディレクターによって展示・発表方法のディレクションが行われる場合があった（B-9）。《作品鑑賞の補助》では、アート活動の未経験者に対して、アイデアをアート作品として成立させるための支援がなされることがあった（B-10）。そのために、作品内容の解釈の余地を拡大させることが行われ（B-11）、ディレクターによって作品に対して異なる意味の付与がなされることがあった（B-12）。また、一般市民に対して作品鑑賞の補助線の検討の必要性が意識され（B-13）、鑑賞者への作品説明の重要性が意識されていた（B-14）。

③【組織内での役割】

【組織内での役割】は、《組織間における中間支援》と《スタッフを含めた組織の構築》の2つのサブカテゴリーで構成された。《組織間における中間支援》では、アーティストと公共空間の管理に関わる組織間の関係の調整に関する中間支援が行われており（A-8）、行政内での合意形成の際には、アーティストと行政の他部署との間での中間支援が行われていた（A-9）。《スタッフを含めた組織の構築》では、年度毎にスタッフを含めた組織の構築が求められ（B-15）、流動的なスタッフ構成の中でボトムアップの情報共有を通じた組織の漸進的構築が目指されていた（B-16）。また、スタッフの労働環境やモチベーションへの配慮を通しての事業の質の向上が意識されていた（B-17）。

④【アーティストの支援に対する姿勢】

【アーティストの支援に対する姿勢】は、《アートに対する俯瞰的視点》と《中間支援に対する考え》の2つのサブカテゴリーで構成された。《アートに対する俯瞰的視点》で

は、アートに対する一定の距離感を保持することが意識されていた (A-11)。学芸員としてのアートに対する専門性と行政職員としての立場に応じた役割の演じ分けによって (A-12)、自治体としてのアートの役割の位置付けが意識されながらアーティストへの対応が行われていた (A-13)。《中間支援に対する考え》では、都市計画や都市空間の規制を理解しつつ (A-14)、都市空間の規制緩和への展望を保持 (A-15) した上で、アーティストの支援を行うことの重要性が意識されていた。その中では、アートに含まれる不確定性を担保しつつ作品が不成立となることを辞さない構えでの対応がなされていた (A-16)。一方で、ディレクターは、アーティストの制作意欲に対して、できる限りの応答を試みる姿勢を保持していた (B-18)。

⑤【アートの効果や影響への展望の保持】

【アートの効果や影響への展望の保持】は、《様々な組織に対する影響》や《作品発表による影響》、《コミュニケーションの媒介機能》、《アートの可能性》の4つのサブカテゴリで構成された。《様々な組織に対する影響》では、人や組織間の関係性に変化が生じる面白さが意識されていた (A-17)。また、事業によって、規制や管理のあり方の変わる部分と変わらない部分が顕在化することも効果として挙げられた (A-18)。ディレクターも、アート作品によって公共空間の管理方法の再検討への接続の可能性を意識しており (B-19)、実際に公共空間の規制緩和への影響 (B-20) が生じたことが語られた。《作品発表による影響》では、アート作品の展示による副次的効果として、どの程度作品が社会に許容されるのかの確認につながる事 (A-19) が意識されていた。また、アート作品による様々な体験や経験が生まれる都市の豊かさが意識されつつ (B-21)、アート作品によって普段は意識されることがない場所の顕在化の機能があることが挙げられた (B-22)。《コミュニケーションの媒介機能》では、コミュニケーションツールとしてのアートの可能性が意識され (B-23)、アーティストにとっては不本意である可能性に留意しつつも、手段としてのアートの効果が意識されていた (B-24)。また、物事の多面的な捉え方の提示の可能性に対するアートの特性も意識されていた (B-25)。《アートの可能性》では、まちづくりから独立した環境の可能性が挙げられ (A-20)、アートへの関わり方の多様性 (B-26) が持つ可能性に対しての着目が語られた。

(5) 質的な観点からみたアートマネジメントの内容に関する考察

第3章で示した「アートの専門性に基づく具体的な対応」と「アートマネジメントに対する姿勢」の観点から、アートマネジメントの内容を整理し、考察を加える。

①アートの専門性に基づく具体的な対応

「アートの専門性に基づく具体的な対応」として、【制作に関わるマネジメントの役割】、【鑑賞に関わるマネジメントの役割】、【組織内での役割】の3つのカテゴリーが該当すると考えられる。

【制作に関わるマネジメントの役割】として、《作品検討》と《実施計画・安全管理計画》が並行して行われる点が、公共空間でのアートマネジメントで求められる点だと考えられ、その際に【組織内での役割】として、自治体内での合意形成や公共空間の管理者との交渉や合意形成に関する役割が求められることが考えられる。

②アートマネジメントに対する姿勢

「アートマネジメントに対する姿勢」として、【アーティストの支援に対する姿勢】の【アートの効果や影響への展望の保持】2つのカテゴリーが該当すると考えられる。

【アーティストの支援に対する姿勢】に含まれる《アートに対する俯瞰的視点》や《中間支援に対する考え》では、アーティストの制作意欲に応答しつつも、自治体としてアートをどのように位置づけるかということに対して冷静な判断がなされていた。特に、都市計画や都市の規制緩和を意識した対応がなされており、展示・発表の場となる公共空間に対していかにアートが有する作用をもたらすことができるのかが検討されていたことが推察される。この作用については、【アートの効果や影響への展望の保持】に含まれる《様々な組織に対する影響》や《作品発表による影響》が意識されており、《コミュニケーションの媒介機能》としてのアートの特性や《アートの可能性》についても意識されながら支援が行われていたことが考えられる。

5.2.4. 公共空間における自治体のアートマネジメントの役割の考察

本項ではまず、ウェブサイト上に記録された2012~2016年度の具体的な制作プロセスの記述から要求事項を整理し、(1)企画・事前準備段階、(2)制作・交渉段階、(3)展示・発表段階、の3つの段階にアート作品の実現プロセスを分けた。その上で、第4章と第5章の分析結果を突き合わせて、公共空間における自治体のアートマネジメントの役割に対する考察を加えた。第4章と第5章で得られたカテゴリーが3段階のどの段階に当てはまるかを検討した上で、プロセス図上に布置し、カテゴリー間の関係を考察した(図5-3)。

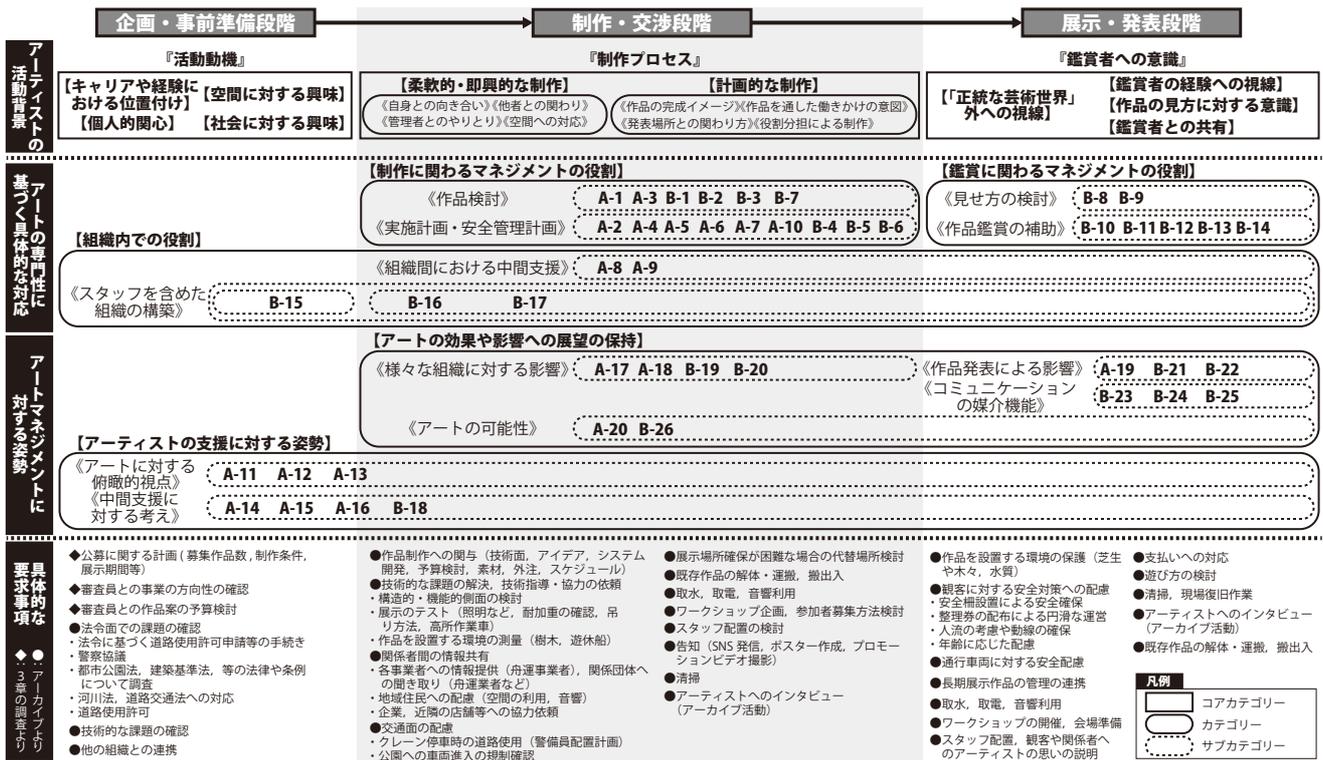


図5-3 各段階でのアーティストの活動背景と自治体のアートマネジメントの役割

(1) 企画・事前準備段階における役割

企画・事前準備段階においては、まず作品数や制作条件、展示期間の設定等の公募に関する計画と作品案に対する予算面、技術面、法令面の課題の整理が求められる。

その上で、《アートに対する俯瞰的視点》や《中間支援に対する考え》のような【アーティストの支援に対する姿勢】を明確にした上で、アーティストの『活動動機』に含まれている要素を考慮しつつ、【組織内での役割】としてアーティストを支援する組織の構築の役割が求められることが考えられる。また、その際に、【アーティストの支援に対する姿勢】が、制作・交渉段階から展示・発表段階まで維持される必要があることが考えられる。

(2) 制作・交渉段階における役割

制作・交渉段階においては、まず作品制作への関与や技術的な課題の解決、公共空間に関わる関係者間での情報共有等が求められる。

その上で、アーティストの【計画的な制作】に含まれる《作品の完成イメージ》や《作品を通じた働きかけの意図》、《発表場所との関わり方》を意識しつつ、自治体側は【制作に関わるマネジメントの役割】として《作品検討》を共に行うことが必要になる。その中では、【柔軟的・即興的な制作】として《他者との関わり》の中で制作を進めるアーティストの存在も意識される必要がある。

また、作品検討と並行して【制作に関わるマネジメントの役割】として《実施計画・安全管理計画》が求められる中では、アーティストの《管理者とのやりとり》を支援しつつ、自治体側で実施可能な代替案の提示なども求められることが考えられる。その際には、【組織内での役割】として《組織間における中間支援》が求められつつ、《スタッフを含めた組織の構築》も企画・事前準備段階と同様に求められる。そして、【アートの効果や影響への展望の保持】として、作品の制作段階で《様々な組織に対する影響》が生じうることや《アートの可能性》が考慮されながら、制作に対する支援が行われる必要がある。

(3) 展示・発表段階における役割

展示・発表段階では、まず作品設置を行う環境の保護や観客に対する安全配慮等が求められる。

その上で、『アーティストの鑑賞者への意識』の中で、【「正統な芸術世界」外への視線】のような美術館やギャラリーの外側で活動に含まれる意識を考慮したアートマネジメントの役割が必要となると考えられる。ここで、【鑑賞に関わるマネジメントの役割】として、《見せ方の検討》と《作品鑑賞の補助》が行われる際に、アーティストとの意識の共有が必要となると考えられる。また、この際に【アートの効果や影響への展望の保持】として、《作品発表による影響》や《コミュニケーションの媒介機能》の効果をいかに意識しながら公共空間で展示・発表できるかが重要となると考えられる。

5.3. 小括

本章では、アーティストの活動背景を意識したうえで、自治体に求められるアートマネジメントの役割が明らかにされ、そしてその背景となる都市の状況については、2000年代からの都市再生の動向が関連し、インフラの再整備と活用に向けた動きが関連していたことが示された。

特にアートマネジメントの役割として、アーティストの公共空間での活動背景を踏まえたうえで、自治体のアートマネジメントの役割を体系化し、公共空間における自治体のアートマネジメントの役割は3段階に分けられ、(1)事前準備段階では、アーティストの活動の動機を考慮しつつアーティストの支援に対する姿勢を明確化した上での組織構築が求められること、(2)制作段階では、公共空間に対するアートの効果や影響への展望を保持した上で、アーティストの制作の計画的側面と柔軟的・即興的側面に対応しながらの作品検討と実施計画・安全管理計画が求められること、(3)展示・発表段階では、アーティストの「正統な芸術世界」外への意識を考慮したうえで、作品発表による市民への影響や効果を展望した作品鑑賞の補助が求められること、が考察された。

注釈

- (1) 大阪府, 「おおさかカンヴァス推進事業 HP」 (<http://osaka-canvas.jp/>, 2024 年 1 月 25 日最終閲覧) を参照した。なお, このホームページ内に過去作品集として過去の実現した作品とその詳細についての記録が残されている (<http://osaka-canvas.jp/archive/>, 2024 年 1 月 25 日最終閲覧)。
- (2) ここでのインタビュー調査は, 第 5 章で示す調査概要を参照。加えて, 2023 年 8 月 30 日に T 氏に対して事業の枠組みに関する追加のヒアリング調査を電話形式にて行った。
- (3) 「パフォーマンス」は, アーティストによって行われる身体表現の総称とし, 「インスタレーション」は, 展示空間を含めて作品とみなす手法を指すものとする。
- (4) ここでの「半恒久」とはウォールペインティングなど, 作品発表場所から切り離せないものを指す。所有権の取り扱いに関して, 作品発表場所から切り離せないものは作品発表場所所有者に帰属することが公募要項に明記されていたことから, 「半恒久」と表記した。
- (5) 中村らは研究の中で, アートプロジェクトを「コミュニティとの関係を持ちながら実施される現代アート活動」と定義している (中村有理沙, 土肥真人: 日本におけるアートプロジェクトの実態と主催者の意識構造: コミュニティ側とアート側の意見に注目して, 都市計画論文集, 48 巻, 3 号, p. 237-242, 2013)。
- (6) 高橋はアーティストの多くは制度化された既存の「正統な芸術世界」にないものをえるためにアートプロジェクトへ参加し, そこではホワイトキューブの展示とは異なる「対抗的芸術世界」ならではの活動を行い, アーティストとしてのあり方を捉え直していることを指摘した (高橋かおり: 「芸術志向」と「関係志向」の二重性の維持: 芸術家を主体としたアートプロジェクトを事例として, 年報社会学論集, 2012 巻, 25 号, p.96-107, 2012)。
- (7) 理論記述は, その事例についての事実としての説明を要約したものではなく, ストーリー・ラインからどのような知見が得られるかを考え, その知見を一般性, 統一性, 予測性などを有する記述形式で表記したものである (大谷尚: 質的研究の考え方: 研究方法論から SCAT による分析まで, 名古屋大学出版会, 2019, p.324)。

第6章 社会的企業が担う公共性の分析

6. 社会的企業が担う公共性の分析

第6章では、自治体による取り組みとして、神奈川県横浜市の象の鼻テラス・象の鼻パークで実施された「FUTUREScape PROJECT」を対象とする事例分析を行った。

分析に際しては、活動記録を中心とする文献に加えて、関係者に対しインタビュー調査を行った。

6.1. 前提となる都市の状況

本節では、文献^{1)~5)}より「FUTUREScape PROJECT」の開始に至るまでの横浜市の政策や空間・アートの位置付けを整理した(表6-1)。

自治体の政策：横浜市では、大きな転機として、2004年に文化芸術・観光振興による都心部活性化検討委員会の「文化芸術創造都市クリエイティブシティ・ヨコハマの形成に向けた提言」が示された。また、2006年には「ナショナルアートパーク構想提言書」が示され、都心臨海部の今後の位置付けが示された。

アートと公共空間の状況：横浜市のアートの状況として、横浜トリエンナーレが2001年から継続して行われている点に特徴がある。さらに、BankARTや黄金町バザールのように市内各所でアートに関わる取り組みが進められており、横浜市の創造都市施策と連動するかたちで様々なアート活動が位置付けられていた。横浜市の公共空間の状況として、港湾エリアの再整備が進められていた。特に、象の鼻地区は開港150周年を記念する重要なエリアに位置付けられ、より市民に開かれた空間として、港湾緑地のあり方が見直されていた。

表 6-1 前提となる都市の状況の整理（横浜市）

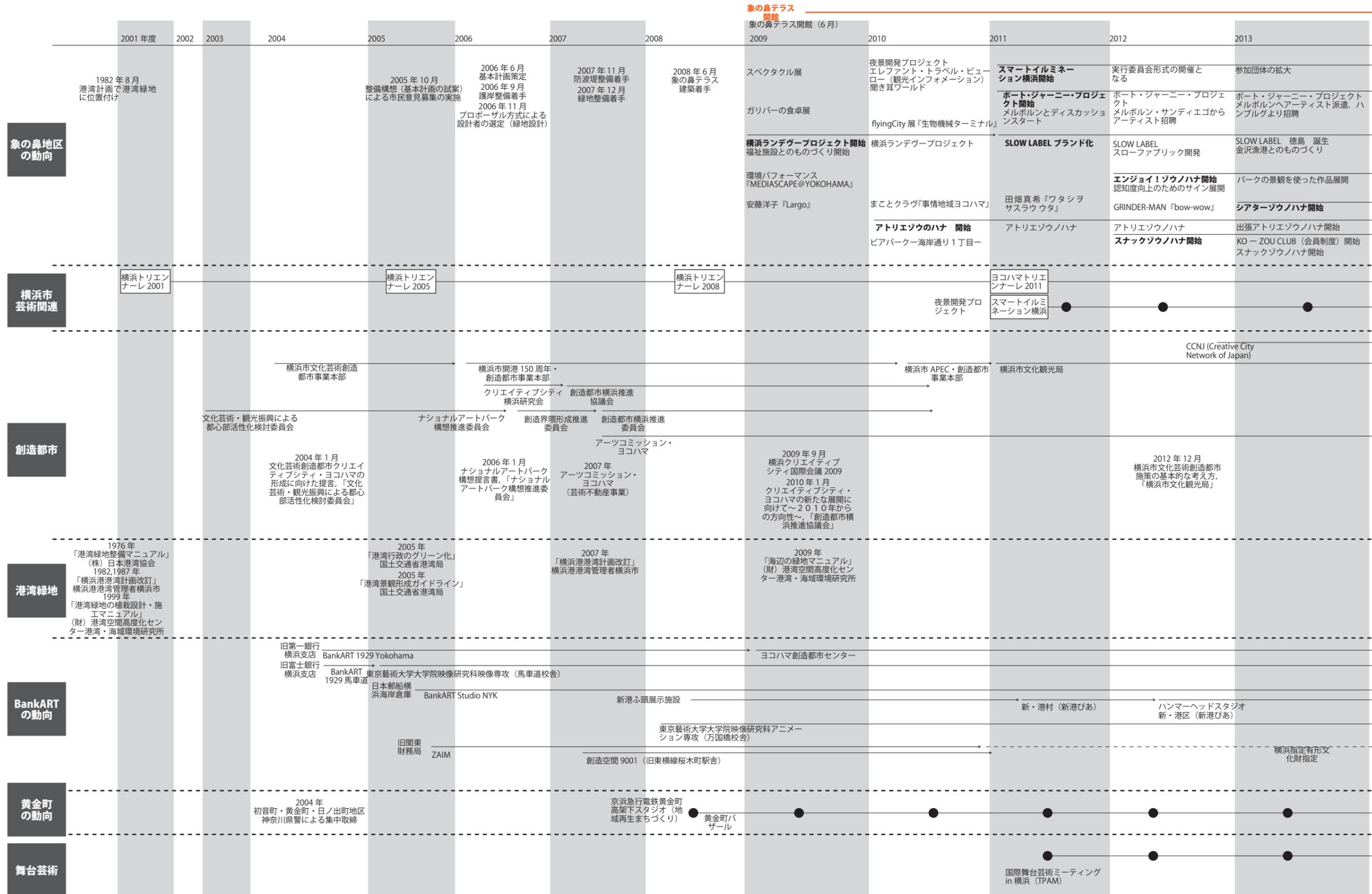
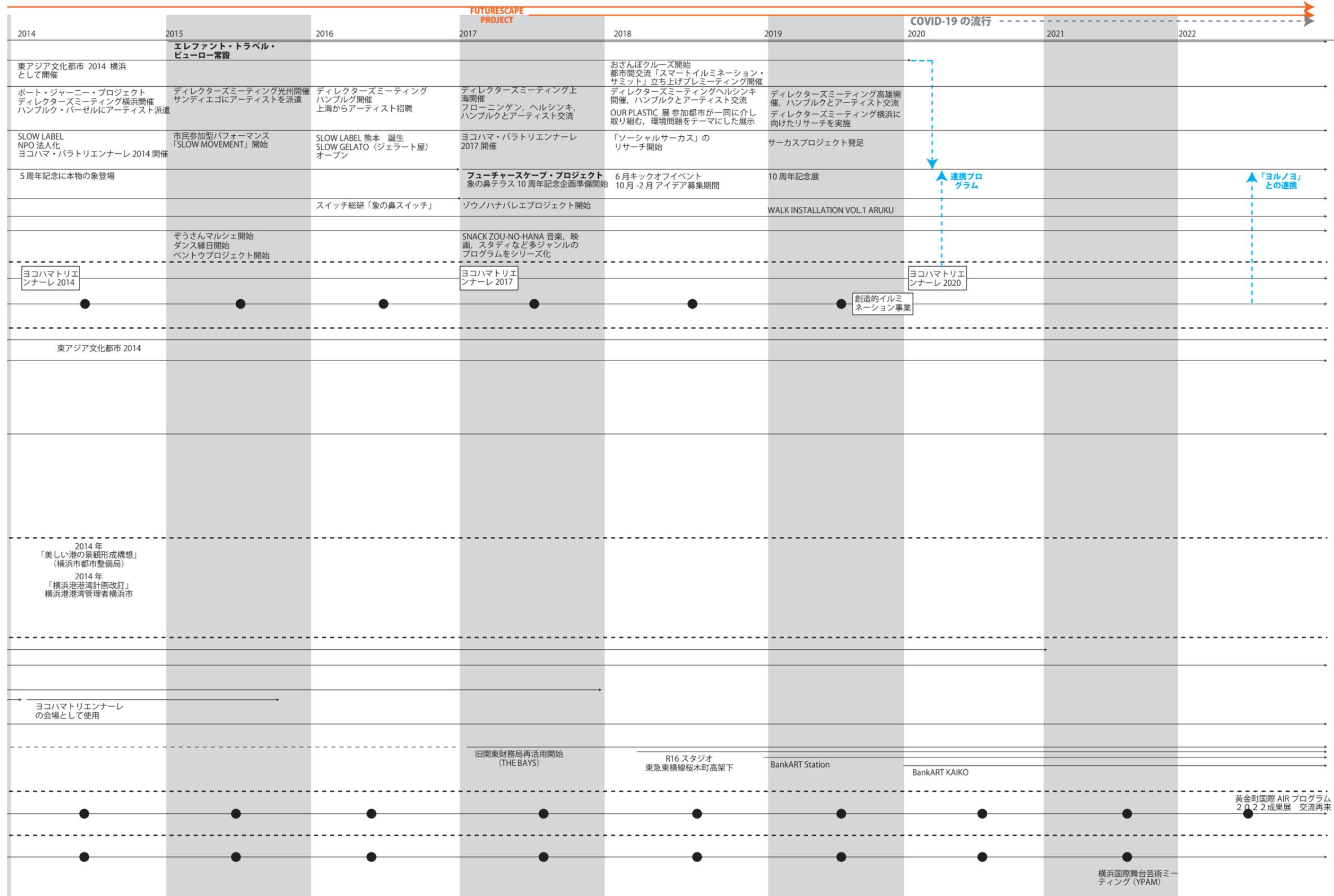


表 6-1 前提となる都市の状況の整理（横浜市）（続き）



<参考文献>
 ・スバイラル/株式会社ワコールアートセンター (2020) 象の鼻テラスコンセプトブック, 象の鼻テラス
 ・スバイラル/株式会社ワコールアートセンター (2020) 象の鼻テラス活動記録集 2015 APRIL-2020 MARCH, 象の鼻テラス
 ・横浜都市デザイン 50周年事業実行委員会 (著, 編集), 横浜市都市整備局 (著), 都市デザイン横浜:個性と魅力あるまちをつくる, BankART1929
 ・ヨコハマ創造都市センター (公益財団法人横浜市芸術文化振興財団), アーツコミッション・ヨコハマ, 「創造都市横浜」, 2014, (http://yokohama-sozokaiwai.jp/wop/wp-content/uploads/2014/05/ycc_outline.pdf)
 ・野口孝俊, 阿部貴弘 (2019) 港湾緑地整備方針の変遷と横浜港の賑わいの場整備に向けた一考察, 土木学会論文集 B3 (海洋開発), 75巻, 2号, p. L_953-L_958

6.2. 社会的企業のアートマネジメントの役割

第3章で設定した事例分析の枠組みに基づき、社会的企業のアートマネジメントの役割を明らかにする。

6.2.1. 象の鼻テラスの活動の概要

まず、象の鼻テラスの活動の概要と横浜市における位置付けを整理する。

(1) 象の鼻パーク・象の鼻テラスの概要⁶⁾

象の鼻パークは、横浜市・開港150周年記念事業の「横浜の新たな顔づくり・まちづくり推進プロジェクト」の中で象徴的な事業として位置付けられ、横浜ならではの歴史的資産を活かした空間を演出し新たな港の顔、市民の憩いの場、交流の場として整備が行われた。象の鼻テラスはその象の鼻パーク内に、2009年6月2日に開館した公共施設である。アートスペースを兼ね備えたレストハウス（休憩所）として、横浜市が推進する都市ビジョン「文化芸術創造都市クリエイティブシティ・ヨコハマ」を推進する文化観光交流拠点の一つと位置付けられる。

(2) スパイラル／株式会社ワコールアートセンターによる象の鼻テラスの運営

横浜市にぎわいスポーツ文化局（旧・文化観光局）の発注による「象の鼻パーク文化観光交流拠点活用業務委託」の受託者として、スパイラル／株式会社ワコールアートセンター（以降、スパイラル）による象の鼻テラスの運営が2009年から行われている。

(3) 横浜市における位置付け

象の鼻テラスの運営にあたっては、横浜市からは重層的な運営管理が求められていた。

まず、「クリエイティブシティ・ヨコハマの形成に向けた提言」（2004年）⁷⁾の中で、「創造限界拠点」として位置付けられ、「ナショナルアートパーク構想」（2006年）⁸⁾の中でも、象の鼻地区は文化観光交流拠点形成のための重要な地区として位置付けられてきた。特に、象の鼻防波堤および水域を囲むかつての景観の復元を図る、歴史のみならず空間の復元・活用、文化芸術活動発信拠点の形成、日本大通りから海へつながる通景空間確保をするために、開港を記念する広場・水辺空間の整備が2009年の開港150周年に合わせて行われた。そして、「都心臨海部・インナーハーバー整備構想」（2009年）⁹⁾の中で構想を実現するための重要な拠点として象の鼻地区の位置付けが明記されている。

(4) 「港湾緑地」としての位置付け

加えて、象の鼻パークの位置付けには、横浜市港湾局の動向が影響している¹⁰⁾。港湾緑地は、港湾法の港湾環境整備施設（港湾の環境を積極的に整備し向上させることを目的とし、港湾で働く人その他一般人に対し、憩いの場、スポーツの場を提供する緑地、海浜、植栽、広場、休憩所等）である。

以下、資料¹⁰⁾を基に横浜市における港湾緑地の変遷を概説する。

1973年（昭和48年）の港湾法改正では港湾施設に海浜、緑地、広場、植栽、休憩所等の港湾環境整備施設が追加され、国の補助金が見えるようになり、1983年（昭和58年）に着工したみなとみらい21事業で、昔からある港の施設、遺構を資産として保存・活用することで観光地としても魅力的な市街地になるよう日本丸メモリアルパーク（1985年

(昭和 60 年) 一部供用開始), 臨港パーク (1989 年 (平成元年) 一部供用開始), 赤レンガパーク (2002 年 (平成 14 年)), 象の鼻パーク (2009 年 (平成 21 年)) などの港湾緑地が整備され, 市民が憩い, 親しめるウォーターフロント空間がつくられてきた。

このような歴史のもと, 港湾緑地は都市公園法で規定される都市公園 (山下公園などは横浜市観光創造局が管理) とは異なる規制が存在するため, 港湾緑地をいかに創造的に活用していくかという点も, 象の鼻テラス運営・管理の重要なミッションとされていた。

(5) 組織間の関係

象の鼻テラスの外部の象の鼻パークは, 横浜市港湾局が管理する港湾緑地に指定されているため, イベント等により象の鼻パークを活用する際は, 横浜市港湾局への「行事に係る一時使用許可」の申請が必要となる¹¹⁾。

(6) 象の鼻テラス開館以降の取組

横浜市の重層的なミッションの中で, 2009 年の開館以降, アートの創造性がまちづくりにも効果を発揮するという信念に基づく, アートをまちに開く実験が行われてきた¹²⁾。

その中でも, 主要なプログラムとして以下のような取り組みが挙げられる。

- ・「スマートイルミネーション横浜」: 省エネ技術とアートを融合し新たな夜景演出の試み
- ・「横浜ランデヴープロジェクト」: 障害のある方々との協働
- ・「ポート・ジャーニー・プロジェクト」: 世界各地の港湾都市との持続的な相互交流
- ・「エンジョイ! ゾウノハナ」: アーティスト達と提案する遊び方
- ・「シアターゾウノハナ」: 演劇に触れられる演劇的公園空間
- ・「ゾウノハナバレエプロジェクト」: ダンサーの発掘育成と表現のプラットフォーム
- ・「エレファント・トラベル・ビューロー」: ボランティアによる観光案内
- ・「アトリエゾウノハナ」: 地域の子ども, 学校との協働事業
- ・「ぞうさんマルシェ」: 週末を中心に開催するマルシェ
- ・「その他」: 「ダンス緑日」「ゾウノハナイベントウプロジェクト」「スナックゾウノハナ」等の多彩なプログラム

これらのような様々な市民に向けたプログラムをアーティストとの協働によって実施している。

アーティストとの協働について象の鼻テラスのアートディレクターを務める岡田勉氏は, 「彼らが持っているクリエイティビティや, アートそのものが持っている創造性を実社会で応用したい。その時に何が起きるのかを見てみたい, ということが最大の動機」とし, 「アートはまちで何を成し得るのか。アーティストという人間は真にピュアな素人で, 好きでやっている。自分の表現したい課題があって, それを実現するために様々な活動をしている。そういった方々の力を借りながら公共空間で何かをしでかすことで, 仕組みが変化したり, 市民のマインドが変化したり, そういうことを実証するために活動している」¹³⁾と述べており, 様々なプログラムを通して実験的な試みが象の鼻テラス・象の鼻パークで行われていることがわかる。

6.2.2. 「FUTURESCAPE PROJECT」の実現プロセス

本項では、2019年度から継続的に実施されている「FUTURESCAPE PROJECT」に着目し、活動記録集を基にその実現プロセスを整理する。

(1) 「FUTURESCAPE PROJECT」の概要^{14)~16)}

象の鼻テラスで2019年から継続的に実施されている「FUTURESCAPE PROJECT」は、象の鼻テラスの開館10周年記念に合わせて企画されたプログラムに端を発する。

2009年以來、様々な実験的なプログラムに取り組んできた中であって、テラス館内とパークの一体活用がミッションの一つとなっていながら、土地の管理者、地域との関係性などから、それが容易に進行しないという課題やユニバーサルデザインの導入、視認性の向上、木陰の不足、プロムナードからのアクセス向上の必要性など課題の顕在化に対して、課題を俯瞰し、創造的に解決するために同プロジェクトが企画された。その中でも、特に多様な市民からの公共空間活用のためのアイデアの募集や象の鼻地区を取り巻く様々なステークホルダーの間での議論が行われつつ、公共空間（象の鼻パーク）の様々な規制と向き合いながら、多様な表現形態の作品が実現されたことが特徴的であった。2019年のプロジェクトでは、象の鼻地区の多様な場所が利用され、多様な作品が実現した（図6-1,6-2）。その後も、2020年から2022年にかけてCOVID-19影響下にありながらも、コンセプトを社会状況に応じて柔軟に変化させながら開催されていた（図6-3,6-4,6-5）。

なお、本事例の主な分析は、2019年に行われたプロジェクト（準備期間を含めると、2016年から）を対象にしており、COVID-19の影響下で行われた2020、2021、2022年の分析はあくまで補足的な位置付けである。

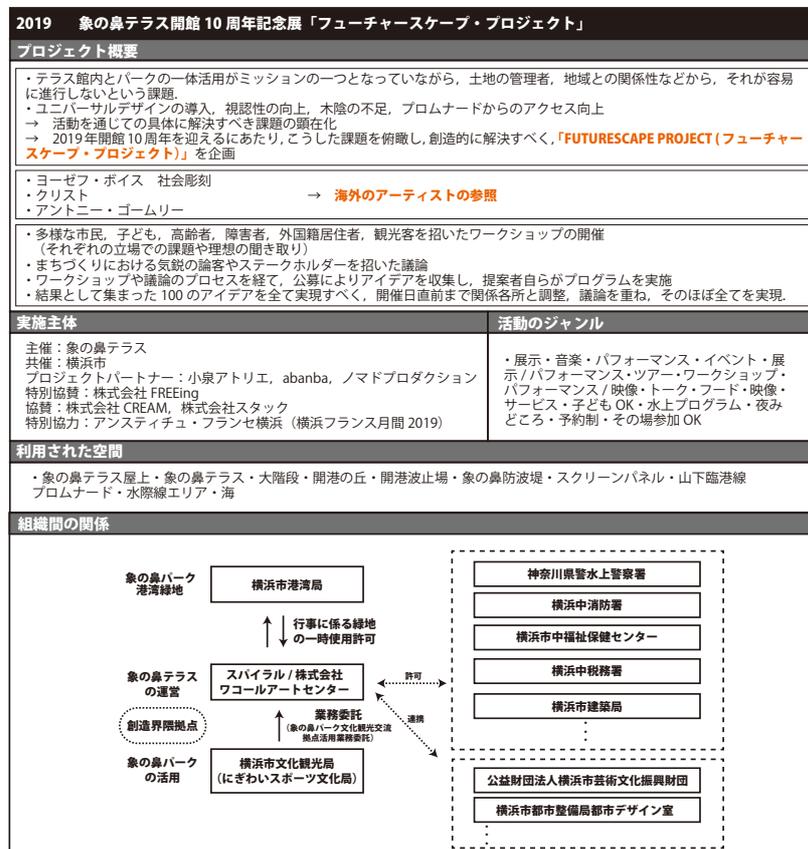


図 6-1 FUTURESCAPE PROJECT 2019 の概要

作品の例

<滞在するためのアイデア>

- ・くつろいだり休憩するための機能を持つ設置型の家具
- ・パークの過ごし方のヒントとなるインスタレーション・イベント
- ・期間限定のオープンカフェ
- ・ベンチやカウンターといった家具から、テント型の東屋まで大小様々
- ・新規に設置されたものから既存の整備に付加させるもの
- ・空間とともに、飲食や音楽ライブ、トークといったアクティビティを同時に提供するアイデア
- ・パークをオフィス化させる提案
- ・木陰の不足といった機能的な改善点を創造的に変換したアイデア
- ・場所に物語を見出し付加するアイデア

<遊ぶ・参加するためのアイデア>

- ・遊具の機能を持つインスタレーション
- ・多彩なイベント型の提案

<鑑賞するためのアイデア>

- ・芝生、タイル敷きの広場、山下臨港線プロムナードの橋脚、象の鼻テラスのウィンドウでのインスタレーションやパフォーマンス
- ・光や夜景をテーマにした作品
- ・フラッシュモブのように展開するパフォーマンス
- ・展示場所の一つとしての船上ステージ

<変更の必要があったアイデア>

- ・海上を航行する《足漕ぎボート「ペリコ」》は当初、海にアクセスできる立地を活かし体験型のアイデアとなることを目指したが、様々な規制のもと、一般来場者の乗船叶わず
- ・プロムナードと対比するかたちで展開したインスタレーション作品《Steps》は、公共空間における安全性とリスク回避の問題を顕在化

公共空間の範囲



10秒、10分、1時間、1日、10日、10年
10 sec, 10 min., 1 hour, 1 day, 10 days, 10 years

朝(4時~12時) / 昼(12時~19時) / 夜(19時~28時)
Morning (4 a.m.-12 p.m.) / Afternoon (12 p.m.-7 p.m.) / Night (7 p.m.-4 a.m.)

MAP-A	象の鼻テラス屋上	Zou-no-hana Terrace Roof
MAP-B	象の鼻テラス・大階段	Zou-no-hana Terrace / Large Stairs
MAP-C	Aゾーン 開港の丘	Zone A: Port Opening Hill
MAP-D	Bゾーン 開港波止場	Zone B: Port Opening Wharf
MAP-E	Cゾーン 象の鼻防波堤	Zone C: Zou-no-hana Embankment
MAP-F	スクリーンパネル	Screen Panel
MAP-G	山下臨港線プロムナード	Promenade
MAP-H	水際線エリア	Shoreline Area
MAP-I	海	Sea
MAP-J	空	Sky

図 6-2 FUTURESCAPE PROJECT で実現した作品内容の例と公共空間の範囲 ¹⁴⁾

2020 CREATIVE EXPERIMENT
—すべての人の創造性が生きる公共空間を目指して—

プロジェクト概要

- ・2020年、記念事業の成果を継承し、これまで展開してきた他の公共空間活用型のプロジェクトを「FUTURESCAPE PROJECT」に統合
- ・社会課題の創造的な解決に向け、アーティスト、クリエイターが伴奏者となって、市民が主体的に活動する機会と場を公共空間に実現することがコンセプト
- ・象の鼻テラスは日本大通り駅を担当。駅構内をはじめ活用したほか、日本大通り、象の鼻パーク、象の鼻テラスを結び、新型コロナウイルス感染症の拡大防止にも配慮した社会実験型のアートプロジェクトを展開
- ・今年度から環境、教育など6つのフォーカステーマを設定、それぞれのテーマとSDGsのターゲットとの相関を示すことで、それぞれの作品（プロジェクト）がどのような社会課題にアプローチしているのかを明示

作品のジャンル

- ・展示・演劇・ワークショップ・トーク・映像・飲食・パフォーマンス・オンライン・体験型・参加型・物販

実施主体

- 主催：象の鼻テラス
- 後援：日本秋祭 in 香港
- 協賛：ローランド・ディー・ジー株式会社
- 協力：株式会社中川ケミカル、バーガー&カフェ サンテオレ、ファミリーマート日本大通り駅店

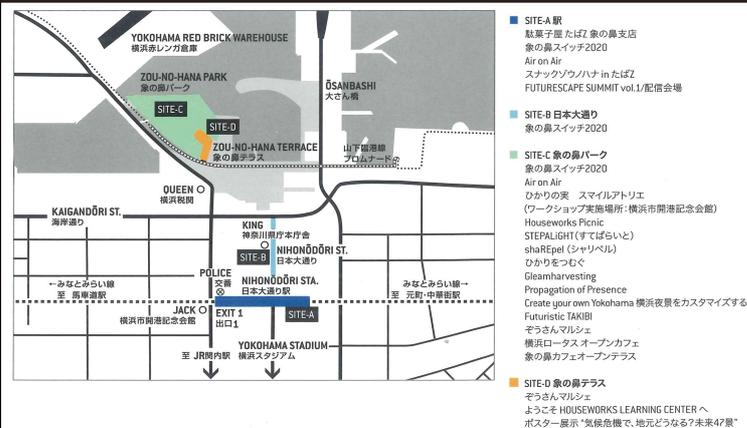
プロジェクトの変化

- ・ヨコハマトリエンナーレ2020の連携プログラム「Creative Railway - みなとみらい線でつながる駅アート」の一環として開催（「Creative Railway」とは、横浜市の創造界隈拠点が、みなとみらい線の各駅において、それぞれにアートプロジェクトを展開することで「まちにひろがるトリエンナーレ」を実現する事業）
- 大学参加プログラム
 → 2011年から2019年まで開催した国際アートイベント「スマートイルミネーション横浜」の継承プログラムとして実施。

プログラム構成

- 参加アーティスト（アートプログラム）：**
 KOSUGE 1-16, KOSUGE 1-16' s Kids, スイッチ総研, 高橋匡太, 寛康明+赤塚大典+藤井樹里+吉川義盛+伊達直+ハンチョンミン, カニエ・ナハ, 米澤一平
- 参加大学（大学参加プログラム）：**
 城西国際大学メディア学部ニューメディアコース, チーム・ソラ, 東京大学 寛康明研究室, 横浜市立大学 鈴木伸治研究室
- 参加企業・団体（企業・団体参加プログラム）：**
 横浜ロータス, 公益財団法人世界自然保護基金ジャパン（WWF ジャパン）

公共空間の範囲



- ・日本大通り駅三塔広場・象の鼻パーク・水際エリア・芝生エリア（開港の丘）・象の鼻テラス屋上・広場エリア（開港波止場）・広場エリア（山下臨港線プロムナード下）・象の鼻テラス・日本大通り・オンライン

図 6-3 2020 年の FUTURESCAPE PROJECT¹⁴⁾

2021 ニュー（ノーマル＋クリエイティブ）ライフ	
プロジェクト概要	
<p>・アーティストたちの発想、表現は、いつも私たちに刺激し、横浜というまちの新たな可能性への気づきをもたらしてくれる。創造力は象の鼻テラスに集う市民や観光客、あるいは企業や各団体にも普及しつつある。 → こうしたアーティスト、市民の創造力を深く信頼し、コロナ禍の日常を少しでも豊かにするためのアイデアを募集</p> <p>・新型コロナウイルス感染症（COVID-19）のパンデミックにより、生活様式や価値観は激変し、世界中の人々が自分の暮らしや社会のあり方を見つめ直す機会となった ・感染症の拡大防止がいまなお最優先の社会課題だが、コロナ禍の日常を少しでも創造的に、楽しく生きるためのアイデアを集積し実践</p> <p>・アイデアの集積にあたっては「ニュー（ノーマル＋クリエイティブ）ライフ 12カ条」を設定し、それに即して、招待アーティストによるアートプログラム、市民や企業から募集する公募プログラム、そしてコロナ禍の公共空間を考えるサミット等を展開</p>	
作品のジャンル	
<p>・展示・演劇・ワークショップ・トーク・音楽・映像・飲食・パフォーマンス・オンライン・体験型・参加型・象の鼻テラス常設作品・物販</p>	
実施主体	
<p>主催：象の鼻テラス 特別協賛：株式会社 FREEing 特別協力：横浜高速鉄道株式会社 協力：株式会社中川ケミカル、バーガー＆カフェ サンテオレ、ファミリーマート日本大通り駅店、横浜市立図書館、SUITAKU</p>	
プロジェクトの変化	
<p>・ハローサンリクー東日本大震災から10年「ひかりの実」特別プログラムー 招待作家：高橋匡太</p> <p>・日本大通り駅三塔広場 近隣店舗との飲食サービスの連携により、特別な時間を創出</p> <p>・『ニュー（ノーマル＋クリエイティブ）ライフ 12カ条』の提案 1. アートを飾る 2. 花、植物を育てる 3. 音楽を楽しむ、本を読む 4. 自然の中で過ごす 5. 大切に使い続ける 6. 誰かを思いやる、助ける 7. 省エネルギーで過ごす 8. 食べるを考える 9. 身体を動かす 10. 自分たちでつくってみる 11. 他者と対話する 12. 自分のニュー（ノーマル＋クリエイティブ）ライフを考えてみよう</p>	
プログラム構成	
<p>アートプログラム：高橋匡太、金子未弥、中山晴奈、スイッチ総研、スイッチ総研 × きくたびプロジェクト、藤村憲之、YOKARO 公募プログラム：井上幸子、河西琢磨（工作屋 KOUSAKUYA）、コトノハ、さくらアリス、デンデラ楽団、東京大学寛康明研究室、鴛田傑、中屋敷南、南雲麻衣、馬場敬一 + DAN DAN DOME、ポリシーナッジデザイン + まちなかナッジプロジェクト、マーク朋子、山田素子、Luna crescente ルーナ クレシエンテ、Sensescape Design Lab、YOKARO、&Post、《みえないけどいる -touch the ghost skin-》、《アンサンブル” Luna crescente” Parc concert 音楽日和》 ミュージック&マルシェ：アリオト presents ミュージック、ぞうさんマルシェ ゾウノハナ・コレクション：アリス・クニスエ、リリアン・ブルジェア、椿昇、一般社団法人 横浜まちづくり倶楽部 フューチャースケープ・サミット 2021：町田誠、島田智里、信時正人、招待アーティスト、神部浩、岡田勉</p>	
公共空間の範囲	
	<p>■ SITE-A 日本大通り駅三塔広場 2点のinformation centerが与えられたとして、実在しない地点cを求めよ 拡張ニュー舞台 公募プログラム アリオト presents ミュージック オープンカフェ・サンテオレ</p> <p>■ SITE-B 象の鼻パーク ハローサンリクー 一東日本大震災から10年「ひかりの実」特別プログラムー 象の鼻ステップ2021 スイッチワークショップ+ミニ発表会「象の鼻こどもスイッチ公開研究会」 「吹きさらし!!手を変え品を変え劇場」引き続き!!トリアル&エラー公演 スイッチ総研×きくたびプロジェクト「きくたびプロジェクト 横浜ゾウノハナ編」 公募プログラム ぞうさんマルシェ 象の鼻カフェオープンテラス ゾウノハナ・コレクション</p> <p>■ SITE-C 象の鼻テラス 2点のinformation centerが与えられたとして、実在しない地点cを求めよ 拡張ニュー舞台 スイッチワークショップ+ミニ発表会「象の鼻こどもスイッチ公開研究会」 「吹きさらし!!手を変え品を変え劇場」引き続き!!トリアル&エラー公演 NARIWI in 象の鼻 公募プログラム 象がきマルシェ</p> <p>■ SITE-D 海上/船 スイッチ総研×きくたびプロジェクト「きくたびプロジェクト 横浜ゾウノハナ編」 光ある航海</p>
<p>・日本大通り駅三塔広場・象の鼻パーク・水際エリア・芝生エリア（開港の丘）・象の鼻テラス屋上・広場エリア（開港波止場）・象の鼻テラス・船・オンライン</p>	

図 6-4 2021 年の FUTURESCAPE PROJECT¹⁵⁾

2022 ネクストノーマル・ナイトライフ	
プロジェクト概要	
<ul style="list-style-type: none"> ・「夜」がテーマ ・「夜」の楽しみかたも、都市の景色も変化し、公共空間の役割も再考を促される事態に ・コロナ禍を経た新たな社会の動きと、象の鼻テラスが過去に開催してきた、省エネ技術とアートの融合で新たな横浜夜景を提案する「スマートイルミネーション横浜」の経験も踏まえ、アートを媒介とした創造的な NEXT, 次の「夜」を提案 	
作品のジャンル	
<ul style="list-style-type: none"> ・展示・ワークショップ・トーク・音楽・映像・飲食・体験型・参加型・マルシェ・予約受付 	
実施主体	
主催：象の鼻テラス 特別協賛：株式会社 FREEing プログラム協力：ココヨ株式会社 /THE CAMPUS, ソシオミュゼ・デザイン株式会社	
プロジェクトの変化	
<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブ・ライト・ヨコハマ実行委員会が主催する夜景創出事業「ヨルノヨ」と初めての連携を行い、横浜都心臨海部を光の帯で繋ぐという試みに参加 	
プログラム構成	
アートプログラム ：東弘一郎, 上野悠河, L PACK., 高橋匡太, WA!moto. ら 5 組の招待作家 大学・企業参加プログラム ：JIU メディアデザインチーム（城西国際大学メディア学部メディアコース）、チーム・ソラ（東京都立産業技術大学院大学 × 読売理工学院 × 関東学院大学）、ハマの屋台プロジェクト（横浜国立大学）、はまみらいプロジェクト（横浜国立大学）、Youyang Hu+Chiaochi Chou+ 寛康明（東京大学寛康明研究室）、横浜市立大学鈴木研究室（横浜市立大学）、FUTURE GATEWAY（KDDI 総合研究所）、象印マホービン株式会社 ナイトマルシェ&ミュージック ：マルシェ, キッチンカー, キッズディスコ フューチャースケープ・フォトコンテスト ：中村勇太, 森日出夫	
公共空間の範囲	
<p> 1 イベントメニュー 12月8日(金)~11日(日) 16:30~21:30 1 トイレ ※象の鼻テラス外からご利用ください。 </p> <p> A: アートプログラム B: 大学参加プログラム C: 企業参加プログラム M: ナイトマルシェ&ミュージック P: 関連会場 </p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・象の鼻パーク・水際エリア・芝生エリア（開港の丘）・象の鼻テラス屋上・広場エリア（開港波止場）・広場エリア（山下臨港線プロムナード下）・象の鼻テラス 	

図 6-5 2022 年の FUTUREScape PROJECT¹⁶⁾

(2) 「FUTURESCAPE PROJECT」の実現までのプロセス

2019年度の開館10周年記念展の実現までのプロセスを企画・事前準備段階、制作・交渉段階、展示・発表段階の3段階分け、整理する。加えて、2020年度以降を、COVID-19影響下の段階とし、2020~2022年度の各年のプロジェクトの動向を整理する。

まず、2019年度の開館10周年記念展の実現までのプロセスを整理する(表6-2)。

表6-2 「FUTURESCAPE PROJECT 2019」実現までのプロセス

FUTURESCAPE PROJECT 2019 に関わる活動年表							
①企画・事前準備段階			②制作・交渉段階		③展示・発表段階		
時期	2016年 8/29	2017年 2/22	2018年 5/15~ 6/2	2019年 6/7 10/10 10/10~ 2/11	2019年 1/19	4/27, 5/18 5/5 5/30, 6/5, 8, 5/26 6/7~16 9, 12, 13	
出来事	ブレスト・ミーティング	クリエイティブリペアプロジェクト・オープン交流会 ミスナックツウノハナ vol.2 クリエティブリペアプロジェクト・オープン交流会	プロジェクトチーム結成 キックオフに向けた準備期間	事前ワークショップ『あったらいいな』アイデア募集 キックオフイベント 募集要項発表会	募集期間 象の鼻ハブリックサーカス・自分が「楽しい」を人にふるまってみませんか、 募集期間	選考・準備 「即興劇おにごっこ」とうぶつ(ソソビも)いる風景」のためのワークショップ	象の鼻テラス開館10周年記念展「フューチャー・ステイク・プロジェクト」 海岸通りカヤック同好会 事前ワークショップ フィジカルシアターカンパニーの「おろろ」人である譜面のない合唱」のためのワークショップ 幸せの青い鳥の「親子で楽しく『読み聞かせ・紙芝居シアター』事前イベント」 「即興劇おにごっこ」とうぶつ(ソソビも)いる風景」のためのワークショップ
参加者	象の鼻テラス 横浜市文化観光局	小泉雅生、番場俊宏、栗栖良依(SOMEBI)、横浜文化観光局、都市テザイン室、象の鼻テラスほか	利用者を異なる視点の5グループ(子どもの視点/ママの視点/シニアの視点/障がい者の視点/外国人の視点)に分けて実施	講師:田中元子、大西正紀(株式会社グランドレヘル)	柳雄斗	海岸通りカヤック同好会 伊藤キム&フィジカルシアターカンパニーの「おろろ」 サロンド・紙芝居シアターと仲間たち	

企画・事前準備段階では、2016年から2018年にかけて多様な関係者（横浜市文化観光局、横浜市都市デザイン室、建築家など）を巻き込んだ形で、プロジェクトの構想が練られた。そして、2018年には市民を巻き込む事前ワークショップによって象の鼻パークの活用のアイデアの募集がなされた。ワークショップは、利用者を、子ども、ママ、シニア、障がい者、外国人、それぞれの視点という様々な視点を包摂するように行われた点に特徴があった。その後も、キックオフイベントや公共空間の使いこなし方等に関するイベントによって、市民対してプロジェクトの周知が図られつつ、アイデアの募集が行われた（表6-3）

表 6-3 公募要項¹²⁾

募集要項（2019-2020 DOCUMENT BOOK, p.54-55 より掲載）

<p>募集内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年後・10年後・100年後、象の鼻パークに広がる未来の風景を想像してみてください。その風景を実現するため、ここを舞台に「これがやりたい!」と思う「もの」「こと」と、それを実現するためのアイデアを提案してください。 ・アイデアが出現する時間と時間帯を選び、場所を指定の中から設定してください。 <p>※【10年】のアイデアは、会期最大の10日間での展示となります。その後は、管理者含め関係者が必要と思えるもの、みんなが残したいと願うものについて継続した設置を検討します。</p> <p>応募条件</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアがあることで、象の鼻パーク・テラスがより居心地よく・快適で、楽しくなる内容をご提案ください。 ・アイデアは、応募者本人に2019年6月の「象の鼻テラス開館10周年記念展覧会」で展示・発表して頂きます。内容は、応募者自身が実施可能なこととしてください。 ・アイデアの表現種類に制限は設けません。 ・アイデアは会場の使用規定に依られる内容としてください。 ・集まった応募内容をもとに時間・場所を調整します。ご希望に添えない場合があることを予めご了承ください。 ・アイデアは、第三者の著作権ならびに知的財産権を侵害しないこと、および著作権使用の許諾済を、事前にご確認ください。 <p>出展料</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出展料は無料です。 ・アイデア実現にかかる費用について、主催者からの支援はありません。実施費用は自己負担をお願いします。 <p>※但し、支援を必要とされる方のために、支援者を探すための情報交換の場を「象の鼻テラス10周年記念特設サイト」に設置しますので、ご活用ください。</p> <p>応募対象</p> <p>展示期間中にアイデアを展示・実演できる個人または団体。年齢・経歴は一切不問。</p> <p>選考基準</p> <p>募集締切後、応募条件を全て満たしているか否かで選考します。選考は本企画のプロジェクトチーム（象の鼻テラス・横浜市・プロジェクトパートナー）で行います。</p>
--

制作・交渉段階では、応募のあったアイデアの選考やアイデア実現のための準備が行われていた。2019年度には合計で100のアイデアを全て実現すべく、関係各所と調整や議論が重ねられ、そのほぼ全てが実現した。その際、様々な規制によって一般来場者の乗船の実現ができなかった、海にアクセスできる立地を活かし体験型のアイデアとなることを目指した海上を航行する作品や、一般来場者の体験に一部制限が設けられた、山下臨港プロムナード（遊歩道）とつなぐように設置された仮設の階段のインスタレーション作品のような、公共空間の規制を可視化するような作品も様々な制作や交渉の中で生まれた。

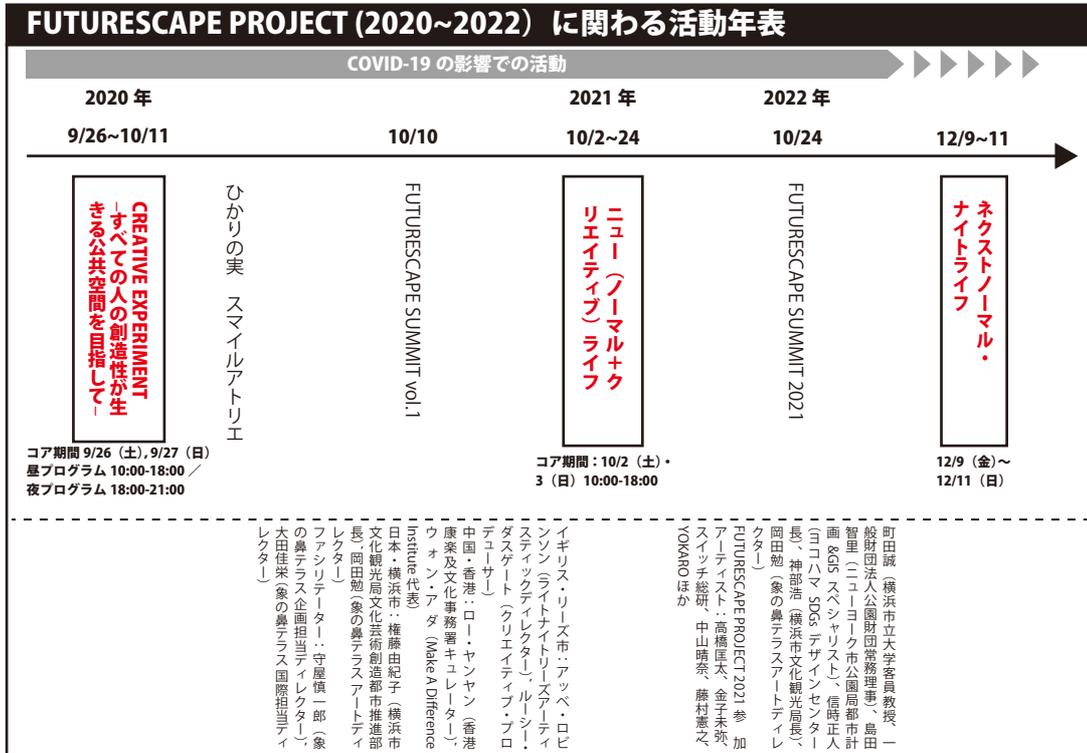
展示・発表段階では、象の鼻地区の多様な場所が利用され、2019年度は合計で100個のアイデアが実現した。活動記録では、主に3つのアイデアに分類されていた。一つ目が<滞在するためのアイデア>、二つ目が<遊ぶ・参加するためのアイデア>、三つ目が<鑑賞するためのアイデア>であった。また、作品の展示期間については、提案の段階では、10秒、10分、1時間、1日、10日、10年という様々な時間のスケールでの提案が可能であった。実際に実現した作品を集計すると、短時間のパフォーマンスから、一定期間設置されるインスタレーションまで幅広い作品が実現していたことがわかる（表6-4）。

表 6-4 2019 年に実現したアイデア

作品数（個）		作品の想定展示期間（応募時）					総計
		10年	10日	1日	1時間	10分	
作品種類	(type:A)滞在する	1	13	6			20
	(type:B)遊ぶ・参加する	1	8	14	8	2	33
	(type:C)鑑賞する	3	9	10	22	3	47
	総計	5	30	30	30	5	100

2020年度以降のCOVID-19影響下の段階では、様々なイベントの開催が困難な社会的状況の中にあっても、柔軟な企画によって市民が参加可能なプログラムが設けられていた(表6-5)。

表 6-5 COVID-19 下での FUTURESCAPE PROJECT



6.2.3. 実践のプロファイリング手法による調整項目の分析

本項では、FUTURESCAPE PROJECTでの実現のための主要な調整の役割を担った人物へのインタビュー調査によって、どのような調整の役割が存在するのかを探索する。

(1) 調査対象者と調査・分析方法

FUTURESCAPE PROJECTでの企画段階から関わり続けた主要な関係者として、象の鼻テラスチーフであるO氏を調査対象者として選出した。本事例では、多様な主体の参加が伴う企画として、O氏の現場でのアートマネジメントを通じた調整が必要不可欠であったといえる。

調査方法として、「実践のプロファイリング手法」に基づき調査計画を立てたうえで、インタビュー調査を行った。具体的には、Foresterによるプロファイルの聴取および書き起こし・リライト・分析に関する実施手順の、松浦らによる翻訳¹⁷⁾を参考にしながら行った。

実施手順では、準備段階に何のためにプロファイルを作成したいのかを明確にし、聞き取り対象者と事例を特定する。次に、事前に対象者への同意を得たうえで、対象者への聞き取り調査を実施する。聞き取り調査では、「なぜ？」という質問をするのではなく、「どのように？」という質問をすることが推奨されている。その後、聞き取り調査の結果をそのまま文字起こしし、読みやすさ等を考慮して編集を加える、という手順である。

インタビューは、2023年9月5日14時から17時30分まで象の鼻テラスで実施した。ここで録音した口述を全て書き起こした上で、意味の変化が生じないように、趣旨と状況が理解可能な文に編集した上で、O氏が述べた「出来事」について時間軸を基本に整理した。なお、編集した文については、本人の確認を得た。そして、正確を期するため発言の詳細をO氏との相談の上、適宜加筆・修正を行いプロファイルとして整理した。

「実践のプロファイリング手法」では、基本的に「起きた出来事」をプロファイルとして整理し、発言に含まれる感情表現や、緊張感のあった場面での状況のストーリーを重視する特徴があり、実践者本人の経験を抽象化した概念や感想を聞き出さず、実際に個別の現場で起きた出来事をありのままに聞き出すことを重視するが、今回はアートに対する考え方等の概念的な要素も重要であると考えたため、現場での出来事の聴取を基本としつつも、現場での経験に付随する主観的な感想についても伺ったうえで、プロファイルとして整理し、アートマネジメントの専門性に基づく調整の役割に注目した。

以下に、インタビューでの質問項目を示す(表6-6)。

表 6-6 インタビュー調査での質問項目

	質問項目
1	「FUTURESCAPE PROJECT」開始以前は、どのようなプロジェクトをご担当されていましたか？
2	どのように「FUTURESCAPE PROJECT」に関与されましたか？ → 事前準備から制作・交渉、展覧会までどのようなプロセスでしたか？ → どのような困難が生じ、どのように対処しましたか？
3	様々な表現形態のアーティストに加えて、大学や企業、市民団体など多くの関係者の提案をどのように位置付け、整理されつつ、実現のために支援されていたのでしょうか？
4	2019年度の10周年記念展以降、開催場所やコンセプトの変化にはどのように対応されていましたか（COVID-19への対応も含め）？
5	プロジェクトでのアートマネジメントのご経験を振り返って、学んだことや困惑したこと、重大な局面などはあったでしょうか？

(2) アートマネジメントの役割に関する実践のプロファイリング

チーフとしてアートマネジメントに携わる O 氏のプロファイリングとして、以下に O 氏自身の語りをまとめる。プロファイリングはプロジェクト前史、企画・事前準備段階、制作・交渉段階、展示・発表段階、Covid-19 への対応、という 5 つのフェーズに区切ってまとめる。

(プロジェクト前史)

これは当初から掲げているテーマだが、文化交易になろうと。ペリーがやってきて、ここが港として開かれて鎖国だった状況から西洋文化が取り入れられて文化と文化が会って何か新しいものになっていく。人と人が会って新しいものを作っていく。そんなハブになる拠点を目標そうっていうのはもともとのコンセプトだったが、中でもどういったプロジェクトが合うんだろうかっていうのを作っていくフェーズが第 1 期 (2009~2011 年度)。そうやっていろいろ作って見ましたっていうものが根付かせる、成長していくっていうフェーズが第 2 期だった (2012~2014 年度)。続けていくと、ある程度プロジェクトが周りに認知されて受け入れられていく流れができて、色んな大学だったり、企業だったりっていう多様な主体性を持った人たち、属性を持った人たちとの関わりに着目して、そういう人々を巻き込むっていうのが第 3 期のフェーズ (2015 年度~2019 年度)。

O 氏によると、象の鼻テラスの 2009 年の開館時から「FUTURESCAPE PROJECT」実施までは、主に 3 段階のフェーズに分けられるとのことであった。象の鼻テラスという場所に合うプロジェクトの模索から始まり、徐々に施設の認知度を高め、様々な活動を地域の中に根付かせるための取り組みが行われていた。

どういう風に市民の人に体験してもらうかが重要なのでよりその人の琴線に触れるような、もうちょっと身近に触れられるとか、ワークショップみたいな体験できるとか、そういったのを探り探りいって、今たくさん実績を積み重ねたのがその結果。テラスの中に収まらない、まち・都市に広がったアートツーリズム、観光とアートを融合させるっていう観点でプロジェクトを作ってきたっていうのが一つある。

象の鼻テラスでは、市民のどのようなアートの体験をもたすかが重要視され、その中で様々なプロジェクトが企画されてきたことがわかる。

その中でも、特に 2011 年から継続的に行われている、省エネ技術とアートを融合し新たな夜景演出の試みである「スマートイルミネーション横浜」が「FUTURESCAPE PROJECT」につながる重要な取り組みとして語られた。

(スマートイルミネーションのイベントは) 光の催事なので、光を扱ってる機材の業者さんによる見本市じゃないけどそういった場にもなるといいよね (という話になり)、企業枠としてまちなか展示みたいな枠組みを作ったりして実施してみたりだとか、近隣の店舗にも何か光っていうテーマで独自に何か参加して欲しませんかみたいな呼びかけをして参加してもらったりみたいなのが今フューチャースケープに繋がっている。

スマートイルミネーションは、そうやってどんどん関係者を増やしていくプラットフォームになった。アーティストもいて、それ以外の属性の人も参加できる。私たちは、そういうアーティストの先進性とオリジナリティと、鑑賞者が能動的になるような参加性についてい

ろいろ工夫というか、そこはアーティストとも話しあって、最終的に市民にどう関わってもらうか、がずっと頭にあってそこに向かっていろんな手法を開発してきたというのが象の鼻ならではの。

○氏の語りからは、ただ単にアーティストによるイベントを実施するのではなく、いかに観客となる市民や地域の他の関係者が参加することができるイベントとして調整を行ってきたことが伺える。

今まで実施してきたアーティストの展覧会は、表現の可能性をひろげてみせてくれて、道標というかお手本となるような位置付け（だったが、そこ）から伴走者になって、より全ての方が輝くというか、主体を持って参加するということにどう持っていくかを今プログラム考えているという形（2020年度～）。段階を踏んで、それぞれのフェーズ毎に関わりしるをどう作るかっていうのを考えていました。その目標に合わせていろんな風に関わりしるが作れるかを日々考えながら作っていったというのが、象の鼻テラスでのアートマネジメントの観点になります。

そして、アーティストとの協働のあり方も変化をみせてきていることが伺える。アーティストを多様な市民の伴走者として、市民の主体的な参加の可能性の中にアートマネジメントを位置付けていることがわかる。

（企画・事前準備段階）

フューチャースケーププロジェクトを考えるにあたって、社内の人間だけじゃなくてこの建築家（象の鼻テラスの設計者）のKさんと、Bさんとが、建築的な目線で、Hさん、今は世界のアートプロジェクトを、日本全国各地立ち上げたりとかりサーチをしているような人に広報的な広がりやをどう作るかっていう面でのアドバイザーで入ってもらって、体制を作るところから始まっているのも一つ大きな特徴だった。今までの蓄積の中で色々考えていた時に、今までアーティストは展示して見せるものに市民が参加するみたいな受動的な参加性よりは、もっと主体的な参加性みたいなものを作りたい。そういうフェーズに今はあるんじゃないか（という風に）象の鼻テラス自身がっていうのも思っていたし、公共空間をもっと能動的に使い倒すみたいなものになるといいよねみたいな話で。

○氏によると、プロジェクトの企画にあたっては体制のあり方から計画されていたことが特徴的であったことが語られた。主体的な市民の参加性をつくり出すことと、当時の社会の公共空間の利活用の機運の高まりとともに、象の鼻テラスでも公共空間の活用に対する課題意識が存在していたことが伺える。

（港湾緑地として指定される象の鼻パークの）管理の上で大事なところもあると思うが、もうちょっと（規制を）緩和してもいいんじゃないかみたいなのを炙り出して、なんでできないのかっていうのを、もうちょっとみんな自分ごとに市民全体で考える場になるといいよねみたいな話とか、いろんな要素が、構想している中で出てくるトピックをいろいろ総合的にして、最終的になったのは公募型で。

象の鼻テラスの開館以降、象の鼻パークと象の鼻テラスの一体的な活用が進められていたが、都市公園とは異なる港湾緑地ならではの、様々な厳しい規制の中で活動が進められ

ており、市民のための公共空間として設計された象の鼻パークを市民自身がそのあり方を考えるための場とするために、公募という形でアイデアの募集が行われたことがわかる。

公募も始めたはいいが、条件も多いしやっぱり応募してくれる人なんていないんじゃないかなみたいな（話になった）。この場所の属性とか私たちの意図を説明するのに、トークイベントをやったりとか、ワークショップをやったりとか、どう身近に自分が表現する表現者になるかみたいなのところをハードルを下げるにはどうすればいいかなみたいな（議論の中）で相談窓口を作ったり。

一方で、ただ公募するだけではなく、いかに市民に対して象の鼻パークの属性やプロジェクトの意図を伝える場を設けることも重要視していたことがわかる。

結局アーティスト目線だけじゃない、体験する側というか市民の立場になった時に、それがどういう風にそこに存在するかみたいなのは、アーティストの目線だけだと、ちょっと取りこぼすというか、（市民が）置いてきぼりになってはちょっとしょうがないというか、そこをなんかうまく引き寄せるとするか、考えることに楽しさを感じているというのがそもそもある。

ここには O 氏が過去の経験から有している市民の立場に立って、アートの体験を考えるという価値観が影響していると考えられる。

その一方で、市民の体験からアートを考える際の葛藤も語られた。

（一方で）「鑑賞者・体験者」向けに何かやろうとすると、その出来事にいかに関わるかはちょっと細かに考えなきゃいけないと思いつつも、どこまでそのアーティストが考えている思いを、ちゃんと本質的に理解をして、ちゃんと取り込もうとしているのかっていうのは私自身、もっと深掘しなきゃいけないだろうに、やり切れているのか不安な部分もあったりするし、そこは葛藤としてある。アーティストの思いに寄り添っているつもりだけど、とことんできているかなみたいなのはちょっと日々自問自答というか、理解を示しているようでは理解できないんじゃないかなっていうのは悩み。

市民がどのようにアートを体験するのかという点に注力するあまり、アーティストの作品のアイデアの可能性や本質に向き合うことができているのかという点に葛藤が存在することが伺える。

（制作・交渉段階）

色んな意味で市民が自分自ら発信する、表現者として存在できるっていうのは一つのモデルとして作れたのはいい成果だった。機能面で、例えば木が少ないとか、木陰がないとか、いろいろあった。（山下臨港プロムナードでは）単純に階段の途中で降りれるところがないねみたいなのとか、目立ってあしたの方が、いいみたいな機能をアーティストに投げかけて作ったのはアーティストによるプログラムだった。

2019年のアイデアの応募条件の中では、「アイデアがあることで、象の鼻パーク・テラスがより居心地よく・快適で、楽しくなる内容をご提案ください。」という条件が設けられていたため、様々な提案の中には機能的な提案も含まれていた。その中でも特に、招待

アーティストには具体的に問題提起につながるような思いを運営側から伝え、それにアーティストが応えるようなかたちで作品の提案がなされていたという。

その中で、安全管理の面で横浜市港湾局の管理者との交渉が行われていた。

(持田敦子さんの作品「Steps」は)最後の最後でなんとか許可をもらえたが、夜間その階段がどういう状態になっているか、周りを柵で囲ったとしても、酔っ払いとか寄ってきて乗り越えるなんてたやすく、それに対してどういう風な管理をされるんですかみたいな(やりとりになった)、それは管理者としては当然のことだと思い、私たちも何かより安全にできる対策を考え、とはいえ警備員だって(予算の問題で)24時間置けない。(警備員には)夜中だけいてもらって、朝何時から何時まではボランティアさんが一人は絶対ここにいるみたいな(計画)にして、ボランティアさんだっずっと居続けるのも辛いから、交代交代にすると交代要員で何人かそこにポジション置いておかないといけなくて、それをまかなうために何人集めなきゃいけないみたいな(調整)とかがあって、それを成立させるために本当にあらゆる準備とかが必要だったり、対策を(施したりした)、でも本当に怪我や事故はあってはならないこと。

公共空間に設置する際の、一日を通した安全管理が求められたことが語られた。作品の構造的な安全性を担保するだけでなく、作品の警備を行う必要があり、警備会社に委託する部分とボランティアによる警備のローテーションを組んだ上で、作品の安全性を担保する必要があったことが伺える。

(展示・発表段階)

作品制作や作品の設置計画に伴う安全管理に加えて、作品を体験する際の安全管理の計画も求められていた。

階段の作品も山下臨港プロムナードの高さを超えるぐらいの高さまで階段があって、そこまでは構造上は上がることができる。実際に一般の人はそんなところまで上がらせられないので、2メートルまではヘルメット着用で一般の人でも上がらせられるなというのがあった。それは港湾局からも一般の人がどう体験をするのかみたいなのは言われて、そういう基準というものを参照して2メートルの高さというので、このステップまではヘルメット着用で上がってもいいことにし、それを作品体験としますというルールにして、それはアーティストも柔軟にその場所に合わせた安全基準を納得してくださる方だった。それも直前までできるできないみたいな押し問答もあり、こういう条件だったらやってもいいという中での安全基準だったりもしたので、その作品を成立させることは大変な困難を伴ったが、でもやって良かったなっていう達成感にもなりました。

O氏の中間支援として、作品体験の際にいかに体験者の安全を確保するのかという点と、いかに作品として成立させるかという点の間に立ちながら管理者の許可を得ることで、公共空間での作品展示を可能にしていた。

一方で、作品展示までの調整のプロセスの中にも課題を感じていることが語られた。

でも結局私がそこの調整をしてるわけなので、そこ(調整の過程)って見えてこない。一般の人にとっては裏側ってよくわからない。だから作品がバツでできたものだけを一般の方はご覧になるので、もちろんそれでいいが、開き方今までいろんな形で市民に開くっていう

ことをやった時に、その部分さえも開いていくことに今後できると、また変わってくるかなと思ったりもする。

そういう調整事もクローズドでやっているのではなく、運営面も市民の参加のプロセスになってもいいなとも思ったり。そのことがどういう意味があるかはまた企画次第ではあるが、参加方法は常々どんなことがあり得るかなってというのは考えている。

作品を成立させるための様々な調整の過程を市民に開いていくことで、公共空間のあり方についてより市民が主体的に関与できる可能性に着目していた。

作品をつくることだけで生活しているような作家をプロと呼ぶとしたら、そうじゃないアマチュアで表現活動をする方もいらっやって、私たちはそういう人たちも取りこぼさずみんなが公共空間の中で表現できる場を作るというのが大事だと思ってるし役目だと思っている。

プロとして活動するアーティストだけではなく、アマチュアや様々な市民の表現者としての可能性を視野に入れた上での公共空間のあり方への視座がアートマネジメントを行う際の背景としてあることが伺える。

アートってそのものじゃなくて、自分の中に価値ってある。これが作品ですって言われた時に、そこに作品として価値があるかを感じるのは私であってもの自体じゃないって思っている。なので、いろんな解釈があってもいい。それがどういう風に人々に価値があるのかはコントロールしようがない。でも、私はそれは一人でも二人でも本当に少ない人数でも何かしら得るものを感じてもらうために、より広く、その出来事を享受できるような仕組みであった方がいいと思っている。体験として得るものになってほしいから、新しさだったり、その時に価値、考えなきゃいけない色んな問題、その人に響くんじゃないかっていうのって、時代に（よって）も違うし、そういうのをヒントに価値の作り方じゃないけど（、考えている）。

アートそのものに価値があるのではなく、価値を見出すのは鑑賞者であるとの、アートマネジメントの専門性に基づく価値観がみられた。そしてその価値観が基となり、より幅広い市民に向けてアートによって生まれる価値を享受できるような仕組みが考慮されながら、企画から展示までアートマネジメントが行われていることが伺える。

万人に対して効くことではないというのはある。（様々なプロジェクトの）積み重ねで良かったなって思ったことだが、ボランティアさん、フェスティバルやるにはそうやって市民のみなさんの力を借りるって、それも広がりを作るって意味でよく参加してもらうが、そうやって長年参加し続けてくれる方が、象の鼻のこれだけは参加したいし、楽しんでやれるみたいな（話）を聞くと、ああこの人には刺さったなあみたいなの。その人には価値がそうやって生まれて良かったとか、必要なものをその場にあるものでDIY的に作るみたいなのはよくやるし、ボランティアさんにもそれに参加してもらうのよくやるけど、クリエイティブ精神というか、自分で工夫して作るのいいみたいなのっていうマインドが芽生えるというか、大事だと思っている。

さらに、鑑賞者としてのアートへの関わりだけでなく、ボランティアとして準備や制作に関わることを通して市民の中に価値が生まれることを期待していた。

(Covid-19 への対応)

コロナがあることって、全世界でみんなが同時に抱える課題で、みんなが感じた変化、同様に与えられた問題だったので、そのことは取り入れるっていうか、物理的にもしょうがないし、今の時代から先に進むので、常により良い社会へアートが提案できることが何だろうっていうのを問いかけ続けるのが私達の役目で、それを市民にどう示すかというものも、間にあるのは、私達アートマネジメントだったりの役目だったりもすると思うので、それは結構考えるんですけど、なかなか難しかった。

2020年度以降のFUTURESCAPE PROJECTは、Covid-19の影響下での開催を余儀なくされた。しかしそのような変化する社会状況の中でも、社会に対してアートが提案できることが何かを考えることがアートマネジメントの役割であるとの価値観を有していたことがわかる。

6.2.4. アートマネジメントによる調整の役割と課題の考察

本節では、アーティストと市民の両者の参加が伴うプロジェクトでの調整の役割とアートに特有の課題について、①企画・事前準備段階②制作・交渉段階③展示・発表段階、の三段階から考察した上で、専門性に基づく価値観の存在と調整の課題を考察する（図 6-10）。

（１）各段階の調整の役割

企画・事前準備段階：企画の枠組みづくりから、外部専門家によるレクチャーやワークショップの企画・運営、市民向けの相談窓口の開設、広報等が企画段階の役割としてみられた。その中では、体験する市民の立場に立った配慮が重要視されており、公共空間を市民がいかに自分事として捉えることができるか、また、いかに参加のハードルを下げるができるかが考慮されていた。

制作・交渉段階：港湾管理者との作品設置に関わる交渉、作品の安全管理計画、警備の配置計画、ボランティアスタッフの配置のマネジメント、アーティストとのコミュニケーションが行われていた。

展示・発表段階：アーティストの作品性に配慮しつつ、市民の作品体験に関わる安全管理の調整が行われていた。

（２）専門性に基づく価値の存在と調整に関わる課題

〇氏のプロファイリングからは、まず、プロジェクトが企画される前のアートマネジメントの経験を通して形成された価値観の存在が確認できた。それは、どのように市民にアートを体験してもらうかという、市民のアートへの関わり方への視点であった。

一方で、企画段階から市民参加を伴うプロジェクトにおいて、アーティストのアイデアの本質や思いを理解して、やりきれているかどうかという葛藤がみられた。このことから、アートを市民に開く一方で、アーティストへの配慮も同時に求められることがアートマネジメントの課題として存在していることが示唆される。

さらに、プロからアマチュアまで公共空間の中で表現活動を行うことができるという状況をつくり出すことが大切という価値観の存在によって、作品を実現させる調整の過程でも市民が参加できることで、より主体的に市民自身が公共空間に関心を持つことにつながるのではないかと課題の意識に結びついていることが考えられる。

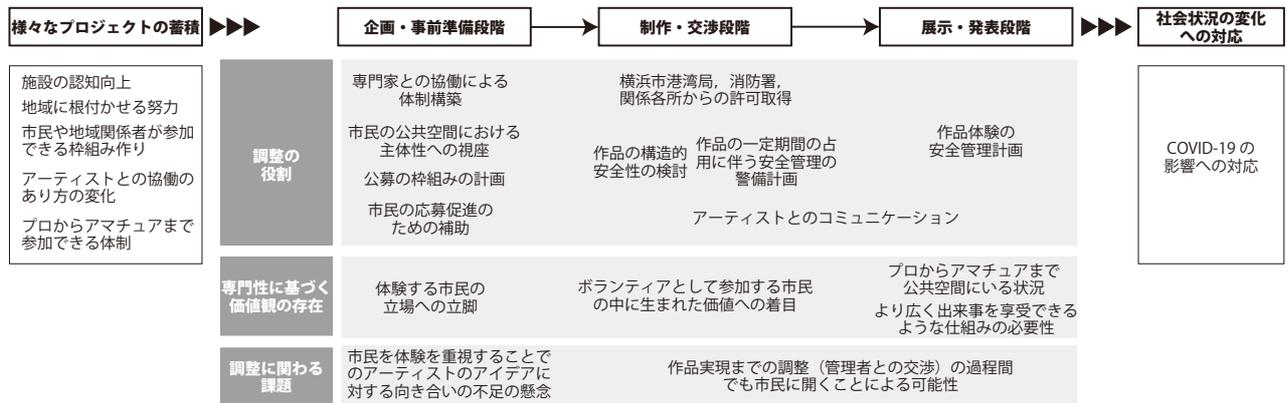


図 6-6 アートマネジメントによる調整の役割と課題

6.3. 小括

本章では、社会的企業が担うテンポラリーパブリックアートの公共性が考察された。

まず、前提となる都市の状況として、自治体の都市デザインと創造都市施策が影響しつつ、港湾緑地の位置付けの変化による公共空間活用の機運の高まりの影響があった。

アートマネジメントの役割として、企画・事前準備段階では、プロジェクトの企画段階からの多様な主体との協働体制の構築と市民参加の間口を広げるための工夫があり、制作・交渉段階では、作品の構造的安全性の検討から作品の一定期間の占有に伴う安全管理の警備計画まで幅広い調整の役割が求められ、展示発表段階では、作品体験の安全管理計画が求められた。さらに、それぞれの段階で専門性に基づく価値観の存在として、体験する市民への立場への立脚やボランティアとして参加する市民の中に生まれる価値への視座、より幅広くアートがもたらす出来事を享受できるような仕組みの必要性の実感などが存在した。一方で、市民の体験を重視することでの、アーティストのアイデアと向き合う時間が不足するかもしれないという課題や公共空間での調整のプロセスがブラックボックスになることへの課題がみられた。

第7章 公共性の比較分析

7. 公共性の比較分析

第7章では、第4章から第6章までの事例分析の結果を整理したうえで、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスの共通点と相違点を比較する。比較によって、その公共性の同時代的な特徴を明らかにし、公共空間の社会的役割との関連とボトムアップの都市計画の潮流への位置付けの可能性について考察する。

7.1. 各事例分析の結果の整理

(1) 第4章での結果の整理 (NPOが担う公共性)

- ・前提となる都市の状況：アーツカウンシルの設立によるアーティストやアートプロジェクトへの支援の拡充と、公共圏の担い手としてのNPO（非営利組織）への注目の高まり
- ・企画・事前準備段階：アーティストのアイデア・表現を尊重しつつ実現できるような意識を持ちつつ、アーティストと自治体や地域コミュニティの間での、プロジェクトに対する意識の共有の役割
- ・制作・交渉段階：若手アーティストの活動の環境を広げていくことを伝えることや既存の規制やルールに対して、毎回ゼロベースで構築していくことを通して、行政機関とは文化的意義の共有を図り、責任の所在を明確化する役割と地域コミュニティの理解を得る役割
- ・展示・発表段階：公共空間での展示・発表をめぐるアートの社会に対する効果への展望とともに、企画主体であるNPOに責任の所在があることを明確化することと、公共空間に関わる自治体との文化的意義の共有によって、アートプロジェクトの持続性を担保する役割が求められること

(2) 第5章での結果の整理 (自治体が担う公共性)

- ・前提となる都市の状況：2000年代からの都市再生の動向が関連し、インフラの再整備と活用に向けた動きが関連
- ・企画・事前準備段階：アーティストの活動の動機を考慮しつつ、アーティストの支援に対する姿勢を明確化した上での組織構築が求められること
- ・制作・交渉段階：公共空間に対するアートの効果や影響への展望を保持した上で、アーティストの制作の計画的側面と柔軟的・即興的側面に対応しながらの作品検討と実施計画・安全管理計画が求められること
- ・展示・発表段階：アーティストの「正統な芸術世界」外への意識を考慮したうえで、作品発表による市民への影響や効果を展望した作品鑑賞の補助が求められること

(3) 第6章での結果の整理 (社会的企業が担う公共性)

- ・前提となる都市の状況：自治体の都市デザインと創造都市施策が影響しつつ、港湾緑地の位置付けの変化による公共空間活用の機運の高まりの影響
- ・企画・事前準備段階：プロジェクトの企画段階からの多様な主体との協働体制の構築と市民参加の間口を広げるための工夫の一方で、アーティストへの配慮も同時に求められることがアートマネジメントの課題として存在

- ・制作・交渉段階：港湾管理者との作品設置に関わる交渉，作品の安全管理計画，警備の配置計画，ボランティアスタッフの配置のマネジメント，アーティストとのコミュニケーション
- ・展示・発表段階：アーティストの作品性に配慮しつつ，市民の作品体験に関わる安全管理の調整と体験者の視点を考慮したプロジェクトの構築と受け手が感じる価値への視座の必要性に加えて，プロからアマチュアまで公共空間の中で表現活動を行うことができるという状況に対する価値観の存在

7.2. 実現プロセスの比較による共通点と相違点の分析

第3章で設定した比較分析の枠組みをもとに、事例分析の結果を比較する。

7.2.1. 前提となる都市の状況の比較

まず、前提となる都市の状況を比較する。(1)自治体の政策や施策との関係、(2)都市全体のアートと公共空間の関係、を比較したうえで(3)前提となる都市の状況、について述べる。

(1) 自治体の政策や施策との関係

2000年代のそれぞれの自治体の状況に着目すると、東京アートポイント計画「TERATOTERA」の開始の前提となる東京都の状況として、アーツカウンシルの設立と非営利組織への注目の高まりがみられた。「おおさかカンヴァス推進事業」の開始の前提となる大阪府の状況としては、都市再生の動向と河川空間の活用の促進の動向がみられた。「FUTURESCAPE PROJECT」では、横浜市独自の都市デザインや創造都市施策の様々な事業への反映がみられた。

(2) 都市全体のアートと公共空間の関係

東京都では、上記の政策や施策の動向に対し、アートNPOへの注目の高まりがある状況下で、芸術や文化の側からアートNPOやアーティストとの協働によって、地域コミュニティに対して介入することで新たな価値観や創造的な活動を創出する取り組みが行われた。物理的な公共空間だけでなく、対話や交流を通して生まれる公共圏への注目があつたといえる。

大阪府では、水都大阪の再生を目指す都市再整備、都市再開発が進められ、中之島公園や道頓堀川、八軒家浜等の河川空間の整備が進められていた。同時に、北浜テラスに代表される官主体ではなく、民間主体で川床を創り出す試みなど、水辺の活用が進展した時期でもあつた。その中で、2009年に行われた「水都大阪2009」では、現代アーティストとの協働によって、河川空間の魅力をより向上させる取り組みが行われたことが特徴的であつたと言え、再整備が進む都市空間と連携・連動するかたちでアーティストによる活動が行われた点が特徴であつた。

横浜市では、都市デザインの動向と創造都市施策が関連しており、赤レンガ倉庫から山下公園までをつなぐウォーターフロント軸と、横浜スタジアム、日本大通りから港までをつなぐ緑の軸・開港を記念する軸の交点にあたる象の鼻地区は都市デザイン上、重要な地域であつた。また、ペリー来航に伴う開港を記念する港として、歴史的にも重要な地区とされていた。2009年の開港150周年を記念するかたちで、水辺の休憩施設として設計された象の鼻テラスは、横浜市の創造都市施策を進める創造限界拠点として位置付けられ、文化・芸術を通しての空間の活用があらかじめ意図されていた。その一方で、港湾緑地として指定され、横浜市港湾局の管轄下にある同地区は都市公園法が適用される都市公園とは異なり、港湾緑地独自の規制や規則の中でどのように新しい活動を創出していくことができるかという文化と港湾の連携創出も意図されていたことが特徴であつた。

(3) 前提となる都市の状況

以上の3自治体の動向を比較すると、文化・芸術に関わる側から公共圏へのアプローチが行われたのが東京都の状況であり、再開発・再整備とアートの連動によるアプローチが試みられたのが大阪府の状況、再整備後のアート活動等の創造的な活用を目指したアプローチが横浜市の状況であるといえる。

7.2.2. アートマネジメントの役割の比較

続いてアートマネジメントの役割について、アーティスト、市民、アート、公共空間、の4つの観点から、①企画・事前準備段階、②制作・交渉段階、③展示・発表段階、の各段階での共通点と相違点について比較する。

(1) 企画・事前準備段階

企画・事前準備段階の共通点として、アーティストのアイデアを尊重しできるだけ実現するための企画や事前準備が行われていた。

企画・事前準備段階の相違点として、アーティストの位置付け、市民の位置付け、の異なりがみられた。

アーティストの位置付けの異なり：「TERATOTERA」の場合は、アーティストは表現活動の経験を有するプロとしてのアーティスト（経験の少ない若手アーティストも含む）の作品をいかに公共空間で実現し、展覧会として構成するかということが意図されていた。「おおさかカンヴァス推進事業」の場合は、公募という形式が採られ、広く“アーティスト”の募集がなされた。ここでのアーティストは、デザイナーや表現活動の未経験者が含まれており、作品のアイデアが審査を通過すれば実現できるものとされ、プロからアマチュアまで広い範囲が想定されていた。「FUTURESCAPE PROJECT」の場合は、2019年のプロジェクトの場合、企画段階からの多様な市民参加が意図されていたため、プロのアーティストとアマチュアや表現活動の未経験者も同列に扱われていた点に特徴があった。

市民の位置付けの異なり：「TERATOTERA」の場合は、「テラッコ」と呼ばれる市民ボランティアによって、企画段階からアーティストとの協働作業を通して作品を実現させることに特徴があったが、基本的に市民は鑑賞者という位置付けであった。「おおさかカンヴァス推進事業」の場合は、公募での募集として、一般市民の誰もが応募可能という位置付けであった。「FUTURESCAPE PROJECT」の場合は、企画段階より市民参加に主眼が置かれており、多様な市民の声を集める取り組みや公共空間の使い方に関するワークショップの開催等が行われ、いかに市民が表現者として主体的に公共空間を利用できるかという観点で、市民が位置付けられていた。

(2) 制作・交渉段階

制作・交渉段階の共通点として、アートマネジメントを担う各主体によって、公共空間の使用や占有に関わる交渉が進められていたことが挙げられる。

制作・交渉段階の相違点として、活動の中での公共空間の位置付け、の異なりがみられた。

公共空間の位置付けの異なり：「TERATOTERA」の場合は、公共空間は企画されたアーティストとアート作品を実現させるためにNPOによって主体的に使用や占用の交渉が行われる点に特徴があった。「おおさかカンヴァス推進事業」の場合は、公共空間を通じた他事業との連携や他の組織との連携が主眼に置かれる点に特徴があった。「FUTURESCAPE PROJECT」の場合は、象の鼻テラス外部の港湾緑地として指定される象の鼻パークの一体的活用に対する課題意識が背景としてあったため、公共空間の管理のあり方や規制に対する問い直しのようなマネジメントの観点の中で公共空間が位置付けられる点に特徴があった。

(3) 展示・発表段階

展示・発表段階の共通点として、文化的意義の共有が行われていた点と、アーティストのキャリア形成の機会が意識されていた点が挙げられる。

展示・発表段階の相違点として、最終的に実現するアート作品の位置付け、に異なりがみられた。

アートの位置付けの異なり：「TERATOTERA」の場合は、公共空間で市民がアート作品を目撃する状況を創り出すことで、アートに親しみのない市民に対しても価値観に対する揺さぶりをかけることが主眼に置かれていた。「おおさかカンヴァス推進事業」の場合は、アート作品の鑑賞の補助が意識されながら、公共空間においてアーティストの活動が行われることによる新たな都市の魅力を創出することに主眼が置かれていた。

「FUTURESCAPE PROJECT」の場合は、多様な市民が表現者として公共空間の中にいることができる社会包摂の観点でのアートの位置付けがなされていた。

7.2.3. 実現プロセスの共通点と相違点からみる公共性の特徴

本項では、前項までのテンポラリーパブリックアートの実現プロセスの比較分析に基づき、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の特徴を示す(図 7-1)。

(1) 公共性の特徴

まず、2000年代の動向を通して2010年代に形成された都市の状況は、都市における公共空間の同時代的な状況を反映していると考えられる。2000年代に高まった都市再生の動きの後に、2010年代には市街地の質的充実の議論に観点が移る中で、それぞれの都市で異なるアートと公共空間の動的な関係が生まれていたと考えられる。

その中で、本研究で扱ったNPO、自治体、社会的企業が企画主体となった3事例では、共通のアートマネジメントの役割が求められつつも、都市の状況に応じた公共性の担保が意図されていた。

それは、各事例ともアーティストのアイデアの尊重、公共空間の利用交渉の中間支援、文化的意義の共有、という共通するアートマネジメントの役割によってアート作品が実現されている中で、アーティストという枠組みをどこに設定するかによって市民の参加度合いが変わりそのアイデアの持つ意味が異なってくることで、主体と前提となる都市の状況の違いによってそのアイデアを公共空間に持ち込むことによる他の主体との関わり方が異なってくることで、にあったと考えられる。

(2) テンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる3つのアートの可能性

各企画主体のアートマネジメントの役割によって、NPOがテンポラリーパブリックアートの自律性、自治体が媒介性、社会的企業が包摂性というそれぞれ異なる「アートの可能性」に焦点を当てていたことが考えられる。自律性、媒介性、包摂性、の意味は以下の通りである。

自律性：公共空間におけるアートの自律性の指し、「アーティスト」の先鋭的なアイデアを公共空間において実現させること

媒介性：公共空間の価値を顕在化するアートの媒介性を指し、アーティストの作品を媒介に、「公共空間」の通常とは異なる価値を探索すること

包摂性：公共空間のあり方を問い直すアートの包摂性を指し、「市民」の表現者としての可能性や公共空間との関わり方の可能性を引き出すこと

NPOである「一般社団法人 Ongoing」による事例では、アーティストの自由で先鋭的なアイデアを公共空間で実現させる「アーティストの可能性」に強く焦点が当てられており、自治体である「大阪府」による事例では、都市再生・再整備の動向と共にアートを媒介に公共空間の再評価や魅力の創出という「公共空間の可能性」に強く焦点が当てられており、社会的企業である「スパイラル/株式会社ワコールアートセンター」による事例では、多様な市民を包摂し、表現者としての市民の公共空間での活動の可能性をいかに拡張できるかという「市民の可能性」に強く焦点が当てられていたということが考えられる。

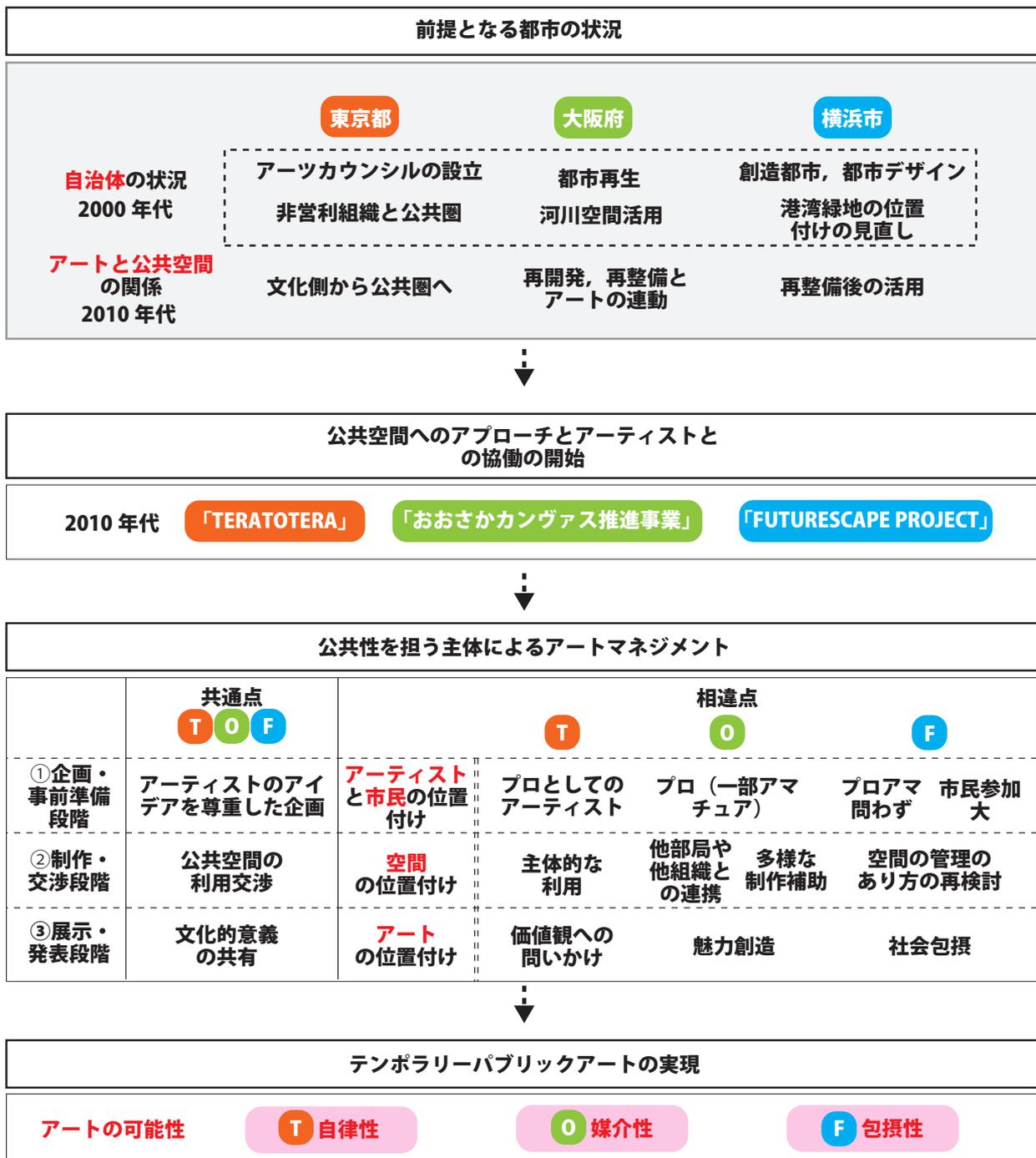


図 7-1 実現プロセスの共通点と相違点からみる公共性の特徴

7.3. テンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の仮説

本節では、前節で整理したテンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる自律性、媒介性、包摂性、という3つのアートの可能性の間の関係について仮説を提示したうえで、各事例分析の結果を捉え直すことで仮説の有効性を示し、公共性の同時代的な特徴について明らかにする。

7.3.1. 3次元ベクトルで表現されるテンポラリーパブリックアートの公共性

テンポラリーパブリックアートの公共性が、この3つの「アートの可能性」によって合成的に形成されていると仮定すると、各プロジェクトの実現プロセス全体で形成されていた公共性は、3次元ベクトルとして表現できると考える（図7-2）。

この仮説が示すのは、各企画主体の役割がどの次元の「アートの可能性」に焦点を当てるのかによってベクトルの向きや大きさが変化するということが、3つの事例の公共性は同じ3次元空間上で表現できるということであり、どのプロジェクトも自律性、媒介性、包摂性、という「アーティスト」「公共空間」「市民」それぞれの可能性に対してアートマネジメントによる配慮があったということが指摘できる。

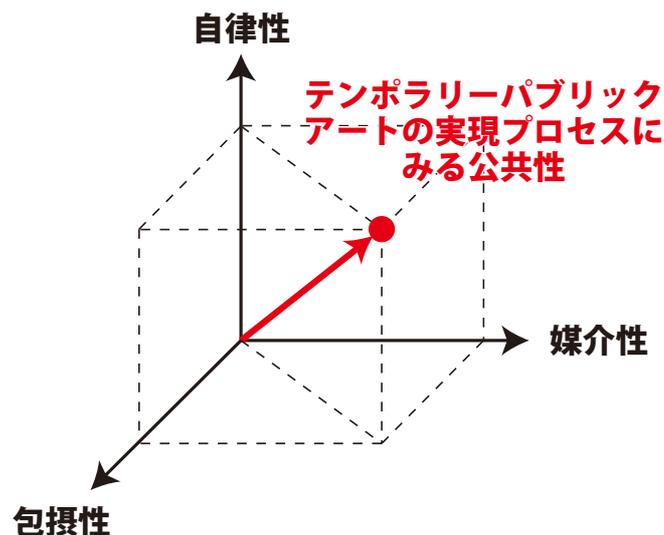


図7-2 3次元ベクトルで表現されるテンポラリーパブリックアートの公共性

7.3.2. 各事例における公共性の実態

この仮説的な図式を用いて第4～6章の各事例を捉え直すと、各次元の重ね合わせの中で、テンポラリーパブリックアートの公共性が形成されていたことがわかる。

第4章の事例では、4.2.2.「(1)公共空間の利用プロセスにおける中間支援組織の役割」と「(2)各主体の意識構造から見た中間支援組織の役割」の分析より、企画・事前準備段階からアーティストに対して『表現を尊重しつつ実現できるように』アーティストの支援が行われていた点や、制作・交渉段階、展示・発表段階には『責任の所在の明確化』によって、アーティストの表現に対して責任を持つ体制が構築されていたことと、価値観が揺さぶられるという現代アートが持つ性質に注目し、アートファンではない人へのアート体験をもたらすことを通じて市民への影響を期待していた点から、自律性というアートの可能性に強く焦点が当てられていたことが示唆される。

その一方で、アーツカウンシルとともに『若手アーティストの活動の環境を広げていくことを伝えること』を通じて、多様な市民の中の“アーティスト”という存在の育成を図る点や制作・交渉段階の際にアートを媒介に地域の空間の活性化を図ることを伝えながら『地域コミュニティの理解を得ること』を行っている点から、包摂性と媒介性にも焦点が当てられている。

以上のことから、自律性という可能性に焦点が当てられつつも、包摂性と媒介性にも焦点が当てられながら、プロジェクト全体の公共性が形成されていたことが考えられる。(図7-3)。

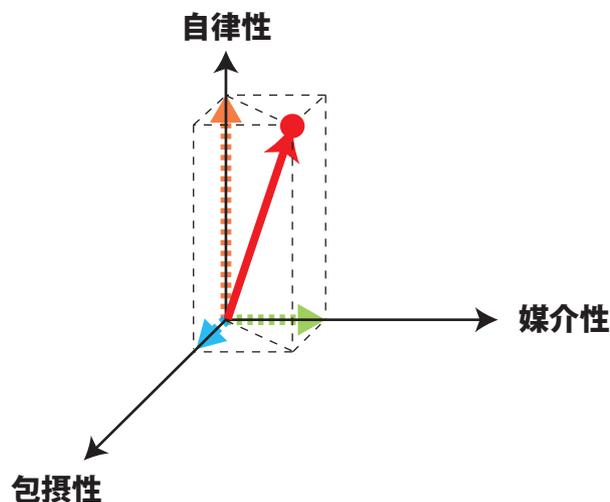


図7-3 第4章の事例で形成されていたと考えられる公共性

第5章の事例では、5.2.4「公共空間における自治体のアートマネジメントの役割の考察」より、【アーティストの支援に対する姿勢】の《中間支援に対する考え》の中で、都市計画や都市空間の規制を理解しつつ (A-14)、都市空間の規制緩和への展望を保持 (A-15) した上で、アーティストの支援を行うことの重要性が意識されていたことから、媒介性というアートの可能性に強く焦点が当てられていたことが示唆される。

さらに、【アートの効果や影響への展望の保持】の《様々な組織に対する影響》として、人や組織間の関係性に変化が生じる面白さが意識されており（A-17）、事業によって規制や管理のあり方の変わる部分と変わらない部分が顕在化することも効果として挙げられていた（A-18）。ディレクターも、アート作品によって公共空間の管理方法の再検討への接続の可能性を意識しており（B-19）、実際に公共空間の規制緩和への影響（B-20）が生じたことが語られていたことから、媒介性というアートの可能性に強く焦点が当てられていたことが示唆される。

その一方で、【制作に関わるマネジメントの役割】の中では、アーティスト毎に異なる対応が求められ（A-1）、徹底的な対話を通じた制作が進められており（A-3）、アーティストのアイデアの具体化（B-1）や作品詳細の検討支援（B-2）のような、作品内容を共に考慮することも行われていたこと等から、自律性にも焦点が当てられていたことが示唆される。

また、【鑑賞に関わるマネジメントの役割】中で、《見せ方の検討》と《作品鑑賞の補助》が行われていたことから、ただアートを展示するだけでなく、多様な市民がアートに触れることができる環境づくりが行われていたことから、包摂性にも焦点が当てられていたことが示唆される。

以上のことから、媒介性という可能性に焦点が当てられつつも、自律性と包摂性にも焦点が当てられながら、プロジェクト全体の公共性が形成されていたことが考えられる（図7-4）。

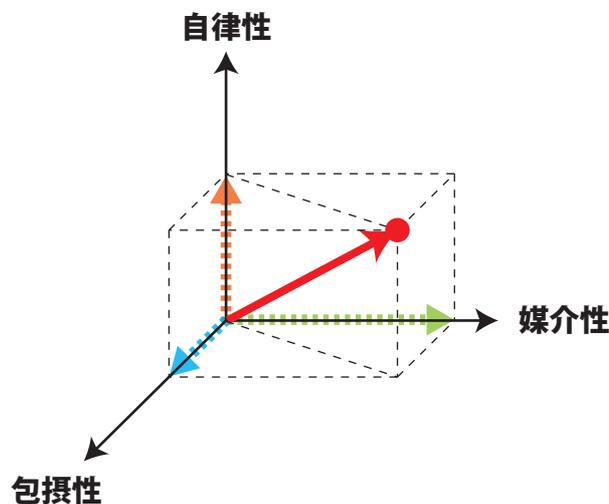


図7-4 第5章の事例で形成されていたと考えられる公共性

第6章の事例では、6.2.4「アートマネジメントによる調整と課題の考察」より、企画・事前準備段階から、体験する市民の立場に立った配慮が重要視されており、公共空間を市民がいかに自分事として捉えることができるか、また、いかに参加のハードルを下げるができるかが考慮されていたことから、包摂性というアートの可能性に強く焦点が当てられていたことが示唆される。

また、制作・交渉段階では、港湾管理者との作品設置に関わる交渉の中でいかに港湾緑地という公共空間の活用の可能性を拡張させることができるかということが意識されていたことから、媒介性にも焦点が当てられていたことが示唆される。

その一方で調整役の O 氏のプロファイリングからは、企画段階から市民参加を伴うプロジェクトにおいて、アーティストのアイデアの本質や思いを理解してやりきれているかどうかという葛藤がみられたことから、市民への配慮に重きを置きつつも、アートの自律性についても焦点が当てられていたことが示唆される。

以上のことから、包摂性という可能性に焦点が当てられつつも、媒介性と自律性にも焦点が当てられながら、プロジェクト全体の公共性が形成されていたことが考えられる（図 7-5）。

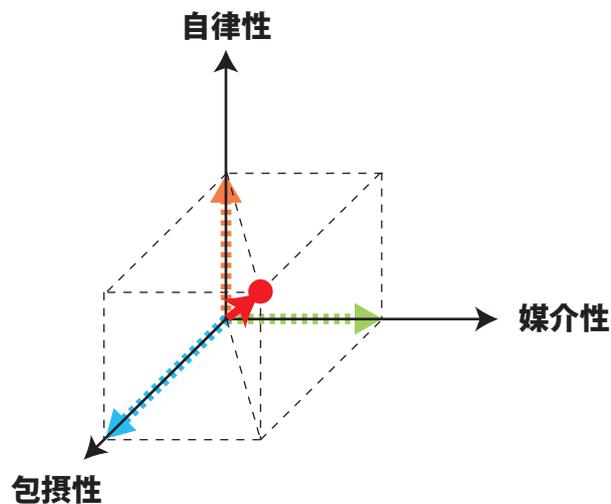


図 7-5 第 6 章の事例で形成されていたと考えられる公共性

これらのことから、企画主体の相違はその実現プロセスでのアートマネジメントの役割に影響を与えるものの、結果として実現プロセスに現れる公共性の方向付けは企画主体の企画に大きく依存していたことが考えられる。つまり、各企画主体がどのような公共性の実現に焦点を当てるかによって、ベクトルの向きや大きさが変わっていたことが考えられる。

7.3.3. 公共性の同時代的な特徴

以上より、2010年代の日本国内でのテンポラリーパブリックアートの実現プロセスで形成されていた公共性の同時代的な特徴とは、自律性、媒介性、包摂性、という「アーティスト」「公共空間」「市民」それぞれの可能性の合成として表現できる公共性が実現プロセスを通して形成されていた点にあったといえる。

そして、NPO、自治体、社会的企業という企画主体の異なりは、アートの可能性に対する焦点の当て方に違いを生むことにつながっていたことがわかった。

7.4. 公共空間の社会的役割の観点からみた仮説の意味

前節で導出したテンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の仮説について、政治学における公共性の理論との対応関係から公共空間の社会的役割との関連に対する考察を加える。

7.4.1. 齋藤（2000）による公共性の再定義

背景で述べた齋藤は、曖昧な公共性という概念を理論的な観点から体系的に整理し、公共性の理念と現実の状況、そして公共性の再定義の必要性を説いた先駆的な研究者として挙げることができ、齋藤の公共性に関する理論を参照することは一定の妥当性を有するものであると考える。

そのうえで、齋藤は、公共性の再定義として、公共性を＜個人と共同体＞という次元の問題系ではなく、＜自己と公共性を複数の位相と次元＞において関係づける見方を提示した¹⁾。

個人と共同体という問題系は、個と共同の関係を、一人の個人が一つの国家に帰属する、ある成員がある共同体に帰属するという仕方で描きだす。両者の関係は単一の次元において取り上げられるのである。諸個人が追求する「善き生の構想」が和解不可能なまでに多元化した条件のもとで、国家の活動を正当化すると同時にそれを制約すべき「公共的価値」とは何か。個人のアイデンティティを内部から構成すべき共同体の「共通善」とは何か。あるいは、「各人がすべての人びとと結びつきながら、しかも自分自身にしか服従せず以前と同じように自由であること」、このことを可能にする「アソシアシオンの形式」とは何か（ルソー『社会契約論』）……。個人と共同体の問題系は、一つの共同性の次元があたかも人間の生全体を包摂する意味をもつかのように描く。しかし、私たちの生／生命はそのように一次元的な取り扱いになじむようには出来ていない。（齋藤純一『公共性』、岩波書店、2000、pp.101-102）

齋藤は、「個人」について、私たちはただ一つの「アイデンティティ＝同一性」を生きているわけではなく、自己のアイデンティティは通常は複数であること²⁾、を述べている。そして、「自己は、それ自体複数のアイデンティティ、複数の価値の＜間の空間＞（inter-space）であり、この空間にはつねに何らかの葛藤がある。自己が複数のものであり、その間に抗争があるということは、複数の異質な（場合によっては相対立する）アイデンティティや価値が互いに関係づけられているということの意味する」³⁾ということ述べ、ハンナ・アーレントの自己の内部にある複数の価値の間の対話としての「思考」に着目している。一義的なアイデンティティに硬直し、単一の価値に凝り固まった自己はもはや思考することができず、そのことによって生じる自己にとっての危機とは、ある一つの絶対的な価値が自己を支配するような「アイデンティティの危機」であることから、複数性は公共性における「政治の生」の条件であるとともに、自己における「精神の生」でもあるとされる⁴⁾。

人びとの〈間〉の喪失は、〈間〉を超えた次元にある何らかの絶対的価値への排他的な自己同一化をしばしば惹き起こす。そうした一義的・排他的な同一化が廃棄するのは、まさに複数の価値の間での言説の空間としての公共的空間である。

親密圏／公共圏は、私たちの〈間〉に形成される空間である。私たちが生きる〈間〉はただ一つの次元に完結するものではありえない。私たちは、次元を異にする複数の〈間〉を生きている。そうした多元的な〈間〉は、いずれも私たちの生／生命にとって不可欠なものとしてある。(齋藤純一『公共性』, 岩波書店, 2000, pp.103-104)⁵⁾

このことから、齋藤は自己の生／生命の複数の位相に対応する複数の公共性の次元について再定義を行った⁶⁾。自己の生／生命の複数の位相とは、自己の生命の位相、自己と他者の共有世界の位相、それぞれの生の共約不可能な位相、の3つの位相とされる。

私たちの生の位相が複数であるように、公共性も複数の次元をもつ。私たちが一つの生／生命の位相のみを生きるわけではないように、公共性もどれか一つの次元のみが重要なわけではない。私たちはニーズとは何かについて解釈し、共通の世界について互いの意見を交わし、規範の正当性について論じ、けっして自らのものとしえない世界の一端が他者によって示されるのを待つ。私たちの〈間〉に形成される公共性はそうしたいくつかの次元にわたっている。(齋藤純一『公共性』, 岩波書店, 2000, p.107)

まず、自己の生命の位相では、「何をもって公共的な価値とするかは、新たなニーズの解釈の提起に開かれた公共的空間⁽¹⁾において検討され、そのつど再定義されていくべきもの」、とされる。次に、自己と他者の共有世界の位相は、「共通の世界がどうあるべきかをめぐる意見、とりわけ規範の妥当性(正義)についての判断が相互に交わされるコミュニケーション」、とされる。最後に、それぞれの生の共約不可能な位相とは、「人びとが互いに自らのものとしえない〈世界〉の提示—言葉や行為における現れ—を見聞きし、享受する空間」、とされる。

7.4.2. 仮説で提示した公共性の意味

比較分析の結果導き出したテンポラリーパブリックアートの3つの、自律性、媒介性、包摂性の可能性の次元は、齋藤が提示した自己の生/生命の複数の位相の一部を示していることが考えられる。

まず、自律性の次元の追求は、アーティスト個人の自由なアイディアに基づく多様な解釈が可能な作品が公共空間に現れることによって、人びとが互いに自らのものとしえない言葉や行為における現れ、を享受する空間が生まれることに繋がると考えられる。次に、媒介性の次元の追求は、アート作品を通して共有世界としての都市の公共空間の解釈の可能性を探索することに繋がると考えられる。そして、包摂性の次元の追求は、アート作品や市民自らが表現者になることを通して、新たなニーズの解釈の提起の試みに繋がると考えられる。

このことから、自律性、媒介性、包摂性というアートの可能性の追求の中で、価値観の複数の視点の提示、公共空間への関心の誘発及び規範や規制の再検討、多様なニーズに基づく表現者の枠組みの拡張、という「公共空間」「アーティスト」「市民」それぞれの可能性に対する新たな解釈が提起されていたということが考えられる。

そしてこれらの解釈の提起とともに、アート作品を鑑賞する不特定多数の人びとの解釈の可能性は各企画主体のアートマネジメントの役割によって、担保されていたものであると考えられる。

例えば、第4章の事例では、中間支援を担った企画主体の言説からも、多様な反応が生じる可能性への注目の中でアートマネジメントが行われていたことが語られていた(図4-5の一部を抜粋して再掲)。

こういうなんか自分の変なもん今日見ちゃったみたいなのそういうのはすごい公共空間でアートをするっていうのって、そういうのがすごく重要なんだろうなって思ってやってるっていうか。美術館に行って美術作品見るとか、パフォーマンスを見にパフォーマンスやってる人を見に行くとかはもう心構えもできてるし、見たいと思う人が行くけど、そうじゃない人にどうアート体験をもたらすかみたいなの。すごい暴力的だけど、でもそれがすごい重要だなと思ってやってるっていうか。(市民への影響への期待>アートファンではない人へのアート体験の重要性)(アートディレクターO)

特に公共事業としてのアートプロジェクトや文化事業っていうのは、やっぱり広く色々な人がアクセスが可能であるっていうのはやっぱりすごい大事。関係ない、知らない、興味ない、って言っても、でもじゃあなんか街の場で出会っちゃったらなんか反応は来るし、それが拒絶かもしれないし、えーなんだろうこれ面白いなってなるかもしれないし、なんかとにかく反応が起こる可能性があるっていうのは、いいなと思っている。・・・アートポイントがやっぱりいろんな公共空間で街場の中に出ていっているっていうのは、人の営みの延長線上にそういう場があるっていうことをすごく大事に思ってやってきているから。(市民への影響への期待>アートファンではない人へのアート体験の重要性)(アーツカウンシルY)

また、第5章の事例では、チーフディレクターの理論記述からアート作品の解釈の可能性の担保の必要性が確認された（表5-8の一部を抜粋して再掲）。

- ・[アート作品の表現内容の社会的意味]が問われる昨今では、[アート作品の読み替えの可能性の担保]が必要となり、[作品の解釈可能性の余地の拡大]がアートディレクターによって目指される。（理論記述：B-11）
- ・[作品設置環境の前提としての社会的状況]を含めた[単一のアイデアによる作品への異なる意味の付与]がなされることがある。（理論記述：B-12）
- ・[美術館外であることによる偶然作品に出会ってしまう状況]や[目的外に作品を目撃する人が大部分を占める状況]に対して、[作品に対する偶然の出会いの企図]が意識されつつも、[作品鑑賞のための補助線の必要性]がある。（理論記述：B-13）

さらに、第6章の事例では、調整役を担ったO氏の語りからも開かれた解釈の可能性に対する言及がみられた（展示・発表段階のプロファイルの一部を抜粋して再掲）。

アートってそのものじゃなくて、自分の中に価値ってある。これが作品ですって言われた時に、そこに作品として価値があるかを感じるのは私であってももの自体じゃないって思っている。なので、いろんな解釈があってもいい。それがどういう風に人々に価値があるのかはコントロールしようがない。でも、私はそれは一人でも二人でも本当に少ない人数でも何かしら得るものを感じてもらうために、より広く、その出来事を享受できるような仕組みであった方がいいと思っている。体験として得るものになってほしいから、新しさだったり、その時に価値、考えなきゃいけない色んな問題、その人に響くんじゃないかっていうのって、時代に（よって）も違うし、そういうのをヒントに価値の作り方じゃないけど（、考えている）。（展示・発表段階のプロファイル）

このようにテンポラリーパブリックアートの多様な解釈の可能性は、各企画主体のアートマネジメントの言説からも意識的に担保されていたことがわかる。

よって、齋藤が提示した自己の生／生命の複数の位相をテンポラリーパブリックアートの観点から捉え直すと、自律性は、「アーティスト」の可能性に対する新たな解釈の提起を通してそれぞれの生の共約不可能な位相を顕在化するものであり、媒介性は、「公共空間」の可能性に対する新たな解釈の提起を通して自己と他者の共有世界の位相を顕在化するもの、そして包摂性は、「市民」の可能性に対する新たな解釈の提起を通して自己の生命の位相を顕在化するもの、として捉えることができると考えられる。

そして、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスで形成されていた公共性が3つの可能性の次元の合成として表現されるということは、齋藤が提示した複数の次元の公共性のそれぞれの一部に同時に接続する可能性を指摘することができ、自己の生／生命の複数の位相に対する多様な解釈の可能性を内包したものとして、テンポラリーパブリックアートの公共性を捉えることができると考えられる。

7.4.3. 公共空間の社会的役割との関連

それでは、背景で述べたヤン・ゲールの公共空間の社会的役割の議論とテンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の仮説の意味はどのように関連しているだろうか。

ヤン・ゲールは、「出会いの場所としての街」は、「民主的に管理された公共都市空間は、民間の商業施設と異なり、さまざまな社会集団に自己表現の機会と少数派活動の自由を与えてくれる」⁷⁾と、述べたが社会的活動には、政治的主張を伴うデモ活動のような表現活動もあれば、アートのような自己表現の活動もある中でそれらの違いを考える必要がある。

街頭や広場でのデモや集会あるいは特定の象徴的な場所の占拠など、人びとが実際からだをもつて集い自分たちの意思を表明する人びとは、「街頭公共圏」(street publics)⁸⁾と呼ばれることがある。ここでの「公共圏」(public sphere)とは、『公共性の構造転換』(1962年)の著者ユルゲン・ハーバーマスによって提起された公共の関心事をめぐる情報・意見交換のネットワークを指している⁹⁾。

「街頭公共圏」とは、主に、政治的な意見・意思形成にかかわる公共圏、つまり制度や政策のあり方をめぐる言説のネットワーク¹⁰⁾である政治的公共圏の文脈で用いられるものであるが、齋藤が指摘するように人びとの情報交換・意見交換のネットワークは、全体として見れば、時間的にも空間的にも、特定の圏域に閉じておらず、どのような主題をめぐる情報交換・意見交換なのかに応じて、ハーバーマスがそうしているように、「政治的公共圏」と「文芸的公共圏」を区別することは適切であるとしている¹¹⁾ことから、公共圏は必ずしも政治的な主題に限定されるものではないことがわかる。また、公共圏に関する研究者として知られる花田は公共圏の定義について次のように述べている¹²⁾ことから言説だけでなく様々な表象も含まれるものであることがわかる。

公共圏とは言説や表象が交通し、抗争し、交渉しつつ、帰結を生み出していく、そういう過程が展開される社会空間のことであり、同時にそれは公的、“Öffentlich”，あるいは public という形容詞で指示される、ある理念の運動が投影される社会空間のことだということができる。すでにここに見られる空間の二重性は現実と理念、実態と規範のデュアリズムに他ならない。そのデュアリズムの包摂を可能にしているのが、空間という設定なのである。(花田達朗、公共圏：市民社会再定義のために、彩流社、p.6. 2020)

このことから考えると、テンポラリーパブリックアートは、新たな解釈の提起と多様な解釈の可能性、と出会うことができる点と、自己の生/生命の複数の位相に対する解釈の可能性が内包されることで、特定の自治体や地域に閉じたものではない不特定多数の人びとによって織りなされる言説の空間である公共圏に接続しうる、特定の場所を超えた可能性を有している点に、デモ活動などの公共空間における直接的な問題提起とは異なる公共性が存在することを指摘できると考える。

また、デモ活動や集会は、とりわけ正統性が疑われる現体制や推進されようとしている特定の政策への強い抗議¹³⁾として、official (国家に関係する公的なもの)への意見表明

として公共空間に現れるのに対して、テンポラリーパブリックアートは複数性(plurality)⁽²⁾の観点から common (すべての人びとに関係する共通のもの) に対する新たな解釈として公共空間に現れる点に、デモ活動のような社会的活動とは異なる特徴を有していると言える。

この公共空間を利用する誰もが「解釈の多様さ」と出会うことができる点に、テンポラリーパブリックアートの実現を通しての一時的なアートとの関わりの中での、都市の公共空間の社会的役割が存在していることが考えられる (図 7-6)。

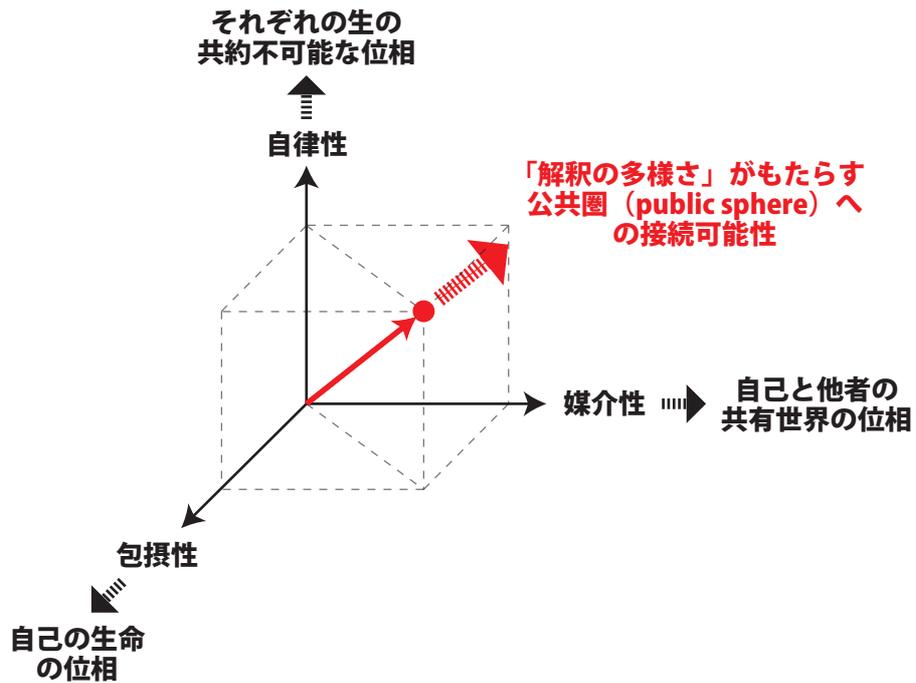


図 7-6 「解釈の多様さ」がもたらす公共圏 (public sphere) への接続可能性

7.5. ボトムアップの都市計画の潮流への位置付けの可能性

以上の、テンポラリーパブリックアートの公共性と公共空間の社会的役割との関連から、ボトムアップの都市計画の潮流の中でのテンポラリーパブリックアートの位置付けを試みる。

背景で述べたように、ボトムアップの都市計画の潮流の中では、場の意味の共有や愛着の形成が重要となる。「場」とは多様な価値に基づいた社会的意味や活動を形成する「機会」と空間的に様々な人が集える「場所」の複合した概念¹⁴⁾とされる。

その一方で、都市の公共空間においては、固定された空間の意味に膠着しないような不特定多数の人びとにとっての社会的な空間としての空間の強度の担保が同時に行われる必要があると考える。

このような中では、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスを通して形成される公共性は特定の自治体や地域にとっての意味に収束するのではなく、不特定多数の人びとにとっての多様な解釈の可能性に開かれている必要がある。

つまり、公共空間で活動する「アーティスト」、「市民」に加えて、「公共空間」自体が新たな解釈に開かれ続けていることを、テンポラリーパブリックアートの様々な企画主体とともに、ボトムアップの都市計画の潮流の中に位置付けていく必要があると考える。

注釈

(1)ここでの「公共的空間」とは、不特定多数の人びとによって織りなされる言説空間である public sphere を指している。齋藤純一は、2000年の著書『公共性』（岩波書店）の中で、複数形で扱うことができる「公共」と単数形で表現される「公共」を分けて論じていた。その中では、一定の人びとの間に形成される言論の空間を「公共圏」（英語では“publics”，ドイツ語では“Öffentlichkeiten”）とし、さまざまな「公共圏」がメディア（出版メディア・電波メディア・電子メディア等）を通じて相互に関係し合う、言説のネットワークの総体を「公共的空間」（英語では“public space”ないし“public sphere”，ドイツ語では“Öffentlichkeit”）としていた（齋藤純一、公共性、岩波書店、p. x, 2000を参照）。その一方で、近著の『公共哲学入門：自由と複数性のある社会のために』（NHK出版）では、「公共圏」の英訳として“public sphere”があげられていることから、「公共的空間」と「公共圏」は同様の意味を有する概念として捉えることができる（齋藤純一、谷澤正嗣、公共哲学入門：自由と複数性のある社会のために、NHK出版、p.22, 2023を参照）。

(2)ここでの「複数性」（plurality）とは背景で述べた、「何か『単一のもの』には閉じられていないということ」を指すために用いられる言葉」を指している（齋藤純一、谷澤正嗣、『公共哲学入門：自由と複数性のある社会のために』、NHK出版、p.8, 2023, を参照）。齋藤が提示した自己と公共性を複数の位相と次元から関係づける見方は、ハンナ・アーレントが著書『人間の条件』の中で提示した「複数性」が鍵概念となっているとされる。以下に、齋藤の著書『公共性』でのアーレントの引用を示す（齋藤純一、公共性、岩波書店、pp.vii-viii, 2000）。

《複数性（plurality）が人間の行為の条件をなすのは、私たちは人間であるという点ですべて同一でありながら、誰一人として、過去に生きた他者、現に生きている他者、将来生きるであろう他者とはけっして同一ではないからである。（志水速雄訳『人間の条件』ちくま学芸文庫、1994年、p.21）》

第 8 章 結論

8. 結論

第8章では、各章を総括したうえで、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の特徴とプランニングへの位置付けの観点を提示し、本研究の意義と問題点について述べる。

8.1. 総括

本研究の目的は、2010年代に行われた企画主体が異なるテンポラリーパブリックアートの実現プロセスの比較を通して、その公共性の同時代的な特徴を明らかにしたうえで、テンポラリーパブリックアートの実現による都市の公共空間の社会的役割の可能性と、都市計画の中でのアートの位置付けを再考することであった。

第1章では、本研究の背景・目的・方法を提示し、既往研究のレビューを通じて都市とアートの関係と都市の計画論にまたがる研究として位置付け、2010年代のテンポラリーパブリックアートのプロジェクトの実現プロセスで形成されていた同時代的な公共性の特徴を明らかにすることで、同時期に形成されたボトムアップの都市計画の潮流の中にどのようにアートを位置付けていくことが可能かということを示唆する意義を示した。

第2章では、テンポラリーパブリックアートのプロジェクトの事例の選定にあたり、その公共性の同時代的な特徴を捉えるため、2010年代を中心とした活動であったこと、不特定多数の人々が利用する公共空間で行われる大都市でのプロジェクトであったことを共通の条件とし、企画主体（主催）が自治体に加えて、NPO（非営利組織）、社会的企業（企業）であるプロジェクトから事例を選定することを述べた。そして、第4章以降の事例分析の対象として「TERATOTERA」、「おおさかカンヴァス推進事業」、「FUTURESCAPE PROJECT」の3つの事例を選定し、各事例の概要を説明したうえで、事例間の共通点と相違点を整理した。

第3章では、テンポラリーパブリックアートのプランニングへの位置付けの観点を提示したうえで、実現プロセスを定義した。そのうえで、公共性の分析の観点を提示し、比較分析の枠組みを次のとおり設定した。

- ・比較分析①：前提となる都市の状況（自治体の政策、アート・公共空間の位置付け）
- ・比較分析②：アートマネジメントの役割

第2章での分析対象の共通点と相違点に対応して、比較分析①では共通の分析枠組み、比較分析②では共通の分析枠組みを設定しつつ、事例の特徴に応じて異なる分析の観点を設定した。

第4章では、NPOが担う公共性の分析として、東京アートポイント計画「TERATOTERA」の事例分析を行った。まず、前提となる都市の状況として、アーツカウンシルの設立によるアーティストやアートプロジェクトへの支援の拡充と、公共圏の担い手としてのNPO（非営利組織）への注目の高まりがあった。次に、アートマネジメントの役割として、企画・事前準備段階では、アーティストのアイデア・表現を尊重しつつ実現できるような意識を持ちつつ、アーティストと自治体や地域コミュニティの間での、意識の共有が求められ、制作・交渉段階では、行政機関とは文化的意義の共有を図り、責任の所在を明確化する役割と地域コミュニティの理解を得つつ、公共空間の利用交渉を行

う役割が求められ、展示・発表段階では、公共空間での展示・発表をめぐるアートの社会に対する効果への展望とともに、企画主体である NPO に責任の所在があることを明確化することと公共空間に関わる自治体との文化的意義の共有によって、アートプロジェクトの持続性を担保する役割が求められることが明らかとなった。

第5章では、自治体が担う公共性の分析として、大阪府による「おおさかカンヴァス推進事業」の事例分析を行った。まず、前提となる都市の状況として、2000年代からの都市再生の動向が関連し、インフラの再整備と活用に向けた動きが関連していた。次に、アートマネジメントの役割として、企画・事前準備段階では、アーティストの活動の動機を考慮しつつ、アーティストの支援に対する姿勢を明確化した上での組織構築が求められること、制作・交渉段階では、公共空間に対するアートの効果や影響への展望を保持した上で、アーティストの制作の計画的側面と柔軟的・即興的側面に対応しながらの作品検討と実施計画・安全管理計画が求められること、展示・発表段階では、アーティストの「正統な芸術世界」外への意識を考慮したうえで、作品発表による市民への影響や効果を展望した作品鑑賞の補助が求められること、が明らかとなった。

第6章では、社会的企業が担う公共性の分析として、象の鼻テラス（スパイラル／株式会社ワコールアートセンター）による「FUTURESCAPE PROJECT」の事例分析を行った。まず、前提となる都市の状況として、自治体の都市デザインと創造都市施策が影響しつつ、港湾緑地の位置付けの変化による公共空間活用の機運の高まりの影響があった。次に、アートマネジメントの役割として、企画・事前準備段階では、プロジェクトの企画段階からの多様な主体との協働体制の構築と市民参加の間口を広げるための工夫があり、制作・交渉段階では、作品の構造的安全性の検討から作品の一定期間の占有に伴う安全管理の警備計画まで幅広い調整の役割が求められ、展示発表段階では、作品体験の安全管理計画と共に公共空間のあり方に対する視座が求められること、が明らかとなった。

第7章では、第4章から第6章までの分析結果をもとに、テンポラリーパブリックアートの実現プロセスの共通点と相違点を比較した。比較分析の結果は次のとおりである。

本研究で扱った NPO、自治体、社会的企業が企画主体となった3事例では、共通のアートマネジメントの役割が求められつつも、都市の状況に応じた公共性の担保が意図されていた。それは、各事例ともアーティストのアイデアの尊重、公共空間の利用交渉の中間支援、文化的意義の共有、という共通するアートマネジメントの役割によってアート作品が実現されている中で、アーティストという枠組みをどこに設定するかによって市民の参加度合いが変わりそのアイデアの持つ意味が異なってくること、主体と前提となる都市の状況の違いによってそのアイデアを公共空間に持ち込むことによる他の主体との関わり方が異なってくること、がわかった。

このことから、本研究で扱った NPO、自治体、社会的企業が企画主体となった3事例では、共通のアートマネジメントの役割が求められつつも、NPO がテンポラリーパブリックアートの自律性、自治体が媒介性、社会的企業が包摂性というそれぞれ異なる「アートの可能性」に焦点を当てていたことがわかった。

そして、テポラリーパブリックアートの公共性が、この3つの「アートの可能性」によって合成的に形成されていたと仮定し、各プロジェクトの実現プロセス全体で形成されていた公共性は、3次元ベクトルとして表現できるということを提示した。

そのうえで、既往研究との対応関係から、自律性の次元の追求は、アーティスト個人の自由なアイデアに基づく多様な解釈が可能な作品が公共空間に現れることによって、人びとが互いに自らのものとしえない言葉や行為における現れ、を享受する空間が生まれることに繋がること、媒介性の次元の追求は、アート作品を通して共有世界としての都市の公共空間の解釈の可能性を探索することに繋がること、包摂性の次元の追求は、アート作品や市民自らが表現者になることを通して、新たなニーズの解釈の提起の試みに繋がること、が考察された。

以上より、本研究全体としてわかったことは、2010年代の日本国内でのテポラリーパブリックアートの実現プロセスにみる公共性の同時代的な特徴とは、恒久的ではなくテポラリーであるからこそ生じる、その実現までのプロセスでの各企画主体の「アーティスト」「公共空間」「市民」の位置付けの相互の関係の中で公共性が形成されていた点にあったということである。

そして、都市の公共空間においてのアートとの出会いは、特定の場所にとっての意味を超えた、価値観の複数性の提示、公共空間への関心の誘発及び規範や規制の再検討、多様なニーズに基づく表現者の枠組みの拡張という新たな解釈の提起と接することができる点に意味を持つと考えられ、今後のボトムアップの都市計画の潮流の中では、様々な企画主体による新たな解釈の提起とともに公共空間で活動するアーティスト、市民、そして公共空間自体が新たな解釈の可能性に開かれているということを一時的・仮設的な取り組みを重ねながら位置付けていくことが必要となることが考えられる。

8.2. 本研究の意義

本研究の意義として、次の3点が挙げられる。

「テンポラリーパブリックアートの実現プロセス」という公共空間とアートの動的な関係を捉える視点を提示し、NPO、自治体、社会的企業という異なる企画主体の実現プロセスの同時代性を横断的に比較することによって、2010年代というボトムアップの都市計画の潮流と同時期に形成されていた公共空間におけるアートの公共性の特徴を明らかにした点に意義がある。

そして、公共空間の社会的役割という観点からアートを捉え直すことで、一時的なアート活動やアートイベントが不特定多数の人びとにとってどのような意味を持つのかということと、実現プロセスを通して各企画主体がアーティスト、市民、公共空間に対する多様な解釈の可能性を担保していたことを明らかにし、今後の都市計画への位置付けの可能性を提示した点に意義を有する。

また、方法として質的研究の手法を用いてプロジェクトに携わる主体の主観的な考え方や捉え方の背後に潜む構造や関係について明らかにすることができたことは大きな意義であると考えられる。

8.3. 今後の展望

今後の可能性として、テンポラリーパブリックアートの都市計画への位置付けをより明確化するためには、海外都市での調査によって、国内の状況との国際的な比較を行うことが必要となることが考えられる。その際には、国や地域の中での Public という概念がどのように扱われているのか、日本の状況とどのように異なるのかという点もあわせて考えていく必要がある。

また、本研究では、大都市の物理的な公共空間で行われたプロジェクトに焦点を当てたが、今後、地域住民や観光客をどのように巻き込んでいくかという方法論の観点から、大都市だけでなく中小都市の公共空間での分析も行っていくことで、本研究で得られた知見をさらに展開していくことができると考える。特に、今後の都市計画の中で位置付けていく際には、どの程度都市や地域のポテンシャルが顕在化し、どのように計画に影響を与えうるのかという、テンポラリーパブリックアートの効果についても明らかにしていく必要がある。

加えて、継続的に行われた事例だけでなく、短期的に行われた事例やプロジェクトが頓挫してしまった事例等も含めて調査をしていくことで、公共空間とアートの時間的な関係や組織間の関係にまで展開が可能であると考えられる。特に、テンポラリーなプロジェクトは恒久的な作品設置とは異なり、プロジェクトが持続することにどのような意味があるのかということや、展示・発表作品数の規模とプロジェクトの持続との関係、さらにどのようにプロジェクトが終了するのかというテンポラリーであるが故のプロジェクトの「終わらせ方」については重要な問題となるため、今後の課題としたい。

2020年から生じたCOVID-19の世界的な流行による緊急事態宣言による行動制限の経験など、2020年代前半は人びとが公共空間で当たり前に行っていた行動が見直される事

態が生じた。さらに、メタバースをはじめとした仮想空間に関わる取り組みが進展していることで、より実空間の価値について再考が進められている状況下でもある。このようななかで、2010年代を捉え直すならば、ソーシャルメディア等の技術が徐々に進展しながらも、都市の公共空間は人びとの思いがけないアートとの出会いの場として機能していたことが考えられる。そのため、2010年代に都市に蓄積されたアートとの関わりが、今後のさらなる技術の変化や社会的状況の変化とともに、どのように展開していくのかについて注視していく必要があるだろう。

参考文献リスト

参考文献

第1章

- 1) NYC Public Outdoor Art Guidelines, “ Temporary Public Outdoor Art Guidelines” ,
<https://www.nycgovparks.org/art-and-antiquities/temporary-guidelines>, 2023年7月18日閲覧
- 2) Regional Arts & Culture Council (Portland) , “ Temporary public art”, <https://racc.org/public-art/temporary-public-art/>, 2023年7月18日閲覧
- 3) City of Carlsbad, “ Temporary Public Art”, <https://www.carlsbadca.gov/departments/cultural-arts/public-art/temporary-public-art>, 2023年7月18日閲覧
- 4) City of Kingston, “Temporary Public Art”, <https://www.cityofkingston.ca/explore/culture-history/arts/public-art/temporary>, 2023年7月18日閲覧
- 5) City of Nanaimo, “ Temporary public art”, <https://www.nanaimo.ca/parks-recreation-culture/public-art/temporary-public-art-program>, 2023年7月18日閲覧
- 6) City of South Perth, “ Temporary and Ephemeral Public Art”,
<https://southperth.wa.gov.au/discover/arts-and-culture/services/temporary-and-ephemeral-public-art>, 2023年7月18日閲覧
- 7) 特定非営利活動法人アート&ソサイエティ研究センター, テンポラリー・プロジェクト,
<https://www.art-society.com/category/research/temporary>, 2023年12月5日閲覧
- 8) 柳澤有吾, パブリックアートの現在: 屋外彫刻からアートプロジェクトまで, かもがわ出版,
p.124-125, 2017
- 9) マッシュー・カーモナ, クラウディオ・デ・マガリャエス, レオ・ハモンド (北原理雄・訳),
『パブリックスペース: 公共空間のデザインとマネジメント』, 鹿島出版会, p.15, 2020
- 10) 同上, pp.18-20
- 11) 松村明 [編], 大辞林 (第4版), 三省堂, p.910, 2019
- 12) 松下佳広, 泉山墨威, 小泉秀樹, 都市利便増進協定を活用した、公民連携による公共空間マネジメントの可能性と課題に関する研究, 都市計画論文集, 54巻, 3号, p. 441-448, 2019
- 13) 加藤翔太, 佐久間康富, 都市公園の官民連携による管理実態と利用者の回遊行動からみた周辺施設との関係, 都市計画論文集, 57巻, 2号, p. 279-289
- 14) 齋藤純一, 公共性, 岩波書店, pp.viii- ix, 2000
- 15) 同上, p.1
- 16) 同上, p.6
- 17) 同上, p.19
- 18) 同上, pp.101-107
- 19) 同上, pp.ix- x
- 20) 齋藤純一, 谷澤正嗣, 公共哲学入門: 自由と複数性のある社会のために, NHK 出版, p.8, 2023
- 21) 同上, p.viii
- 22) 中井検裕, 都市計画と公共性, 蓑原敬 [編]『都市計画の挑戦: 新しい公共性を求めて』, 学芸出版社, pp.165-188, 2000
- 23) 中井検裕, 公共性の変容と都市計画法制の変遷, 日本都市計画学会[編]『都市計画の構造転

- 換：整・開・保からマネジメントまで』, 鹿島出版会, p.34-43, 2021
- 24) 西田亮介, 日本のオープンデータと「新しい公共」:現状とその課題、協働促進のプラットフォームに向けて, 計画行政, 39巻, 4号, p.9-14, 2016
- 25) 総務省『分権型社会における自治体経営の刷新戦略—新しい公共空間の形成を目指して』, 2005
- 26) 秋山紗絵子, 日本における社会的企業論の現状と課題, 岩手大学大学院人文社会科学研究所紀要, 第20号, pp.51-60, 2011
- 27) 高鍋剛, 都市経営時代の都市計画のプランとプロセス, 日本都市計画学会[編]『都市計画の構造転換：整・開・保からマネジメントまで』, 鹿島出版会, p.282-291, 2021
- 28) 松下佳広, 泉山畠威, 小泉秀樹, 公民連携による公共空間の維持管理及び利活用手法としての都市利便増進協定に関する研究：網羅的傾向及び類型化による都市利便増進協定の特徴と課題, 都市計画論文集, 53巻, 3号, p.732-739
- 29) 竹田直樹, 宇部市における彫刻設置事業の開始, ランドスケープ研究, 65巻, 3号, p.259-267, 2001
- 30) 松尾豊, パブリックアートの展開と到達点：アートの公共性・地域文化の再生・芸術文化の未来, 水曜社, pp.154-155, 2015
- 31) 八木健太郎, 竹田直樹, 日本におけるパブリックアートの変化に関する考察, 環境芸術, 9巻, p.65-70, 2010
- 32) 前掲13), 八木健太郎, 竹田直樹, p.65-70, 2010
- 33) 荒川洋子, 「クリエイティブ・シティ」と美術教育：文化政策の動向とこれからの美術教育のあり方, 美術教育学：美術科教育学会誌, 33巻, p.39-50, 2012
- 34) 熊倉純子, アートプロジェクト:芸術と共創する社会, 水曜社, 2014
- 35) ヤン・ゲール, 人間の街：公共空間のデザイン, 鹿島出版会, p.14, 2014
- 36) 同上, p.36
- 37) 同上, p.37
- 38) 竹田直樹, 八木健太郎, 野外彫刻展型の彫刻設置事業の変遷, 環境芸術, 4巻, p.1-8, 2004
- 39) 竹田直樹, 八木健太郎, 彫刻シンポジウム型彫刻設置事業の発生と変遷, 景観園芸研究(6), p.1-11, 2006
- 40) 竹田直樹, 八木健太郎, オーダーメイド型の彫刻設置事業の発生, 環境芸術学会論文集7, p.1-8, 2008
- 41) 竹田直樹, 八木健太郎, 既成作品購入設置型の彫刻設置事業の発生, 環境芸術学会論文集8, pp.1-8, 2009
- 42) 山本有希子, 鶴心治, 屋外彫刻設置事業プロセスからみた設置空間の景観特性に関する研究, 日本建築学会計画系論文集, 75巻, 653号, p.1697-1706, 2010
- 43) 松尾豊, パブリックアートの展開と到達点:アートの公共性・地域文化の再生・芸術文化の未来, 水曜社, 2015
- 44) 工藤安代, パブリックアート政策:芸術の公共性とアメリカ文化政策の変遷, 勁草書房, 2008
- 45) 上段貴浩, 脇田祥尚:アートイベントによって顕在化する歴史的市街地の地域資源:「からほりまちアート」を事例として, 75巻, 658号, p.2873-2880, 2010

- 46) 春日和俊, 伊藤孝紀, 堀越哲美, アートイベントにおける都市部の地区演出の可能性: あいちトリエンナーレ 2010 長者町会場を事例とする, 日本建築学会計画系論文集, 77 巻, 681 号, p. 2577-2584, 2012
- 47) 吉田隆之, 芸術祭と地域づくり: “祭り”の受容から自発・協働による固有資源化へ, 水曜社, 2008
- 48) 徳田剛, 地域とアートの“幸福な関係”はいかにして可能か?: G・ジンメル アイデアを参考に, フォーラム現代社会学, 18 巻, p. 138-148, 2019
- 49) 石川良子, 「地域×アート」の幸せな掛け算は可能か: アーティストへのインタビューから考える, 松山大学論集, 31 巻, 3 号, p.122-148, 2019
- 50) 中村有理沙, 土肥真人, 日本におけるアートプロジェクトの実態と主催者の意識構造: コミュニティ側とアート側の意見に注目して, 都市計画論文集, 48 巻, 3 号, p. 237-242, 2013
- 51) National Endowment for the Arts (NEA), Creative Placemaking, the United States of America, <https://www.arts.gov/impact/creative-placemaking>, 2023 年 7 月 18 日閲覧
- 52) American Planning Association, “Creative Placemaking”, <https://www.planning.org/knowledgebase/creativeplacemaking/>, 2023 年 7 月 18 日閲覧
- 53) SEA リサーチラボ, 「クリエイティブ・プレイスメイキングを支援する ArtPlace」, <http://searesearchlab.org/blog/%E3%82%AF%E3%83%AA%E3%82%A8%E3%82%A4%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%96%E3%83%BB%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%82%B9%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%82%AD%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%82%92%E6%94%AF%E6%8F%B4%E3%81%99%E3%82%8B.html>, 2023 年 7 月 18 日閲覧
- 54) 野田邦弘, 生活文化創造都市ジャーナル_vol.18 「クリエイティブプレイスがまちをつくるー横浜と鳥取の事例からー」, 日本ファッション協会 HP, https://www.japanfashion.or.jp/fashiontown/journal/journal_20210412/, 2023 年 7 月 18 日閲覧
- 55) Basaraba, N., The emergence of creative and digital place-making: A scoping review across disciplines. *New Media & Society*, 25(6), pp.1470–1497, 2023
- 56) Gangloff, Emmanuel., “Quand la scénographie deviant urbain: Nantes comme observatoire des fonctions du scénographe dans la fabrique de la ville”, *Architecture, aménagement de l'espace*. Université d'Angers, France, 2017
- 57) 川崎修良, 越智郁乃, 創造都市における文化プロジェクトと担い手育成: フランス・ナント市と京都市を例に (URP 先端的都市研究シリーズ 24), 大阪市立大学都市研究プラザ, 2021
- 58) 越智郁乃, 川崎修良, 都市計画と観光まちづくりの横断に向けて: フランス・ナント市のアートプロジェクトを事例に, 立教大学観光学部紀要, 22 巻, p.52-77, 2020
- 59) Adam D Kay and others, Transitional Ecology: embedding ecological experiments into temporary urban public art, *Journal of Urban Ecology*, Volume 5, Issue 1, 2019, juz020,
- 60) 中島弘貴, 小規模事業を起点とする都市更新のアプローチに関する体系的考察, 東京大学博士論文, 2020
- 61) 高木悠里, 持続可能な景観マネジメントに関する研究, 大阪市立大学博士論文, 2022
- 62) 野田邦弘, 文化政策の展開: アーツ・マネジメントと創造都市, 学芸出版社, pp.99-100, 2014

63) 前掲 6)

64) 前掲 9)

第2章

- 1) 橋本忠和, 日本における環境芸術と地域社会の関係性の変遷に関する一考察 : 彫刻設置事業とアート・プロジェクトを手がかりに, 環境芸術, 11 巻, p.71-79, 2012
- 2) 八木 健太郎, 竹田 直樹, 日本におけるパブリックアートの変化に関する考察, 環境芸術, 9 巻, p.65- 70, 2010
- 3) 熊倉純子, アートプロジェクト:芸術と共創する社会, 水曜社, 2014
- 4) アート&ソサイエティ研究センター SEA 研究会 [工藤安代/清水裕子/秋葉美知子], ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 : 芸術の社会的転回をめぐる, フィルムアート社, 2018
- 5) 小川希監修, TERAKKO 通信 : 2012Document, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2013
- 6) 大阪府, おおさかカンヴァス推進事業 2011 公募 (<http://osakacanvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2011.pdf>, 2023 年 1 月 16 日最終閲覧)
- 7) スパイラル/株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTUREScape PROJECT 2019-2020 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2021
- 8) 小川希監修, TERATOTERA 祭り DOCUMENT : 2011 年 10 月 20 日-30 日, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2012
- 9) 前掲 5)
- 10) 小川希監修, TERATOTERA2013 “commit” Document / TERATOTERA2013 の作り方, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2014
- 11) 小川希監修, TERATOTERA2014 年度 記録冊子, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2015
- 12) 小川希監修, TERATOTERA2015 DOCUMENT, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2016
- 13) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2016, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2017
- 14) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2017, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2018
- 15) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2018, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2019
- 16) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2019, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2020
- 17) スパイラル/株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTUREScape PROJECT 2019-2020 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2021
- 18) スパイラル/株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTUREScape PROJECT 2021 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2022

- 19) スパイラル／株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTUREScape PROJECT 2022 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2023
- 20) 大阪府, 「おおさかカンヴァス推進事業 HP」 (<http://osaka-canvas.jp/>, 2024年1月16日最終閲覧)
- 21) 東京都, 第73回東京都統計年間(令和3年), 2021
- 22) 大阪府, 令和4年度大阪府統計年鑑, 2023
- 23) 神奈川県統計センター, 神奈川県人口統計調査結果: 令和4年1月~12月の人口動向, 2023
- 24) 横浜市 HP, 長期時系列データ「人口、世帯数及び面積(各年10月1日現在) - 市(明治22年・1889年から)」, (<https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/yokohamashi/tokei-chosa/portal/jinko/choki.html>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 25) 大阪府, おおさかカンヴァス推進事業 2011 公募 (<http://osaka-canvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2011.pdf>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 26) 大阪府, おおさかカンヴァス推進事業 2012 公募 (<http://osaka-canvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2012.pdf>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 27) 大阪府, おおさかカンヴァス推進事業 2013 公募 (<http://osaka-canvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2013.pdf>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 28) 大阪府, おおさかカンヴァス推進事業 2014 (<http://osaka-canvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2014.pdf>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 29) 大阪府, おおさかカンヴァス 2015: たたかう芸術祭 (<http://osaka-canvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2015.pdf>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 30) 大阪府, おおさかカンヴァス 2016: 太陽の塔を振り向かせろ. (<http://osaka-canvas.jp/archive/pamphlet/osakacanvas2016.pdf>, 2023年1月16日最終閲覧)
- 31) 前掲 13)
- 32) 前掲 15)
- 33) 大阪府, おおさかカンヴァス推進事業ホームページ (<http://osaka-canvas.jp/>, 2024年1月16日最終閲覧)
- 34) PR TIMES, 横浜で開催! アート×SDGs 発想で楽しく過ごす「FUTUREScape PROJECT 2021」 (<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000799.000013670.html>, 2023年10月12日最終閲覧)

第3章

- 1) 西村 亮彦, Humanscape Urbanism: 人の景を支える場のマネジメント, 日本建築学会 2019 大会「生きた景観マネジメントの実践」, p.47-50, 2019年9月
- 2) 東海林伸篤, 風見正三, 持続可能な地域社会の形成に資する官民連携事業創出のためのプロセス指針の構築, 環境共生, 38巻, 1号, p.97-108, 2022
- 3) 齋藤純一, 公共性, 岩波書店, 2000
- 4) 遠藤薫編著, ソーシャルメディアと<世論>形成, 東京電機大学出版局, pp.38-39, 2016
- 5) 本田悟郎, 美術と公共性, 美術教育学: 美術科教育学会誌, 22巻, p.235-246, 2001
- 6) 園田聡, プレイスメイキング: アクティビティ・ファーストの都市デザイン, 学芸出版社, 2019

- 7) 泉山壘威, 田村康一郎, 矢野拓洋, 西田司, 山崎嵩拓, ソトノバ(著, 編集), タクティカル・アーバニズム: 小さなアクションから都市を大きく変える, 学芸出版社, 2021
- 8) 春日和俊, 伊藤孝紀, 堀越哲美: アートイベントにおける都市部の地区演出の可能性: あいちトリエンナーレ 2010 長者町会場を事例とする, 日本建築学会計画系論文集, 77 巻, 681 号, p. 2577-2584, 2012
- 9) 上段貴浩, 脇田祥尚: アートイベントによって顕在化する歴史的市街地の地域資源: 「からほりまちアート」を事例として, 75 巻, 658 号, p. 2873-2880, 2010
- 10) Gangloff, Emmanuel, “Quand la scénographie deviant urbain: Nantes comme observatoire des fonctions du scénographe dans la fabrique de la ville”, Architecture, aménagement de l’espace. Université d’Angers, France, 2017
- 11) 川崎修良, 越智郁乃, 創造都市における文化プロジェクトと担い手育成: フランス・ナント市と京都市を例に (URP 先端的都市研究シリーズ 24), 大阪市立大学都市研究プラザ, 2021
- 12) 越智郁乃, 川崎修良, 都市計画と観光まちづくりの横断に向けて: フランス・ナント市のアートプロジェクトを事例に, 立教大学観光学部紀要, 22 巻, p.52-77, 2020
- 13) 徳田剛, 地域とアートの“幸福な関係”はいかにして可能か?: G・ジンメル アイデアを参考に, フォーラム現代社会学, 18 巻, p. 138-148, 2019
- 14) 石川良子, 「地域×アート」の幸せな掛け算は可能か: アーティストへのインタビューから考える, 松山大学論集, 31 巻, 3 号, p.122-148, 2019
- 15) 藤田直哉, 去勢された「創造」への危惧: 創造都市と地域アートの功罪 (特集芸術からみる都市/都市からみる芸術), 都市計画, vol.69, No.2, pp.50-53, 日本都市計画学会, 2020
- 16) 松本茂章 (編著): はじまりのアートマネジメント: 芸術経営の現場力を学び, 未来を構想する, 水曜社, p.11-12, 2021
- 17) 熊倉純子, アートプロジェクト: 芸術と共創する社会, 水曜社, 2014
- 18) 加治屋健司, 地域に展開するアートプロジェクト: 歴史的背景とグローバルな文脈, 「地域アート: 美学/制度/日本 (藤田直哉他)」, 堀之内出版, pp.95-134, 2016
- 19) 宮本結佳, 「アートと地域づくりの社会学: 直島・大島・越後妻有にみる記憶と創造」, 昭和堂, 2018
- 20) 野田邦弘, 文化政策の展開: アーツ・マネジメントと創造都市, pp.99-100, 学芸出版社, 2014
- 21) 吉田隆之, 芸術祭と地域づくり: “祭り”の受容から自発・協働による固有資源化へ, pp16-21, 水曜社, 2019
- 22) 松尾豊, バブリックアートの展開と到達点: アートの公共性・地域文化の再生・芸術文化の未来, p.159, 水曜社, 2015
- 23) 和多利志津子/恵津子/浩一, 「夢みる美術館計画: ワタリウム美術館の仕事術」, p140-159, 日東書院, 2012
- 24) 田中綾乃, アートの公共性: 芸術と社会を媒介するアートマネジメント, 人文論叢: 三重大学人文学部文化学科研究紀要, 34 号, p.49-57, 2017
- 25) 吉澤弥生, 文化政策と公共性: 大阪市とアート NPO の協働を事例に, 社会学評論, 58(2), pp.170-187, 2007
- 26) 三浦詩乃: ストリートデザイン・マネジメントとは, 出口敦, 三浦詩乃, 中野卓 (編著) 『ス

- トリートデザイン・マネジメント：公共空間を活用する制度・組織・プロセス』，学芸出版社，p.14-16, 2019
- 27) 湯浅かさね：公共施設屋外におけるパブリックスペイシャル・ファシリティマネジメントに関する研究，千葉大学博士論文，p.88, 2019
- 28) 竹内晋平：日本におけるアートマネジメントの現代的諸相：「空間」と「時間」の共有を視点とした公共性の検討，佛教大学教育学部論集，22号，p.97-106, 2011
- 29) 野田邦弘：イベント創造の時代：自治体と市民によるアートマネージメント，丸善ライブラリー，p.138-140, 2001
- 30) 高橋かおり：「芸術志向」と「関係志向」の二重性の維持：芸術家を主体としたアートプロジェクトを事例として，年報社会学論集，2012巻，25号，p.96-107, 2012
- 31) 高橋かおり：芸術世界論再考：アートプロジェクト参加作家のキャリア形成に注目して，社会学年誌= The annuals of sociology, 55号，p.137-151, 2014
- 32) 加藤種男：芸術文化支援（メセナ）の新たな方向：企業のメセナ活動の変化に着目して，文化経済学，3巻，2号，p.21-27, 2002
- 33) アサヒグループホールディングス株式会社，AAF Review 2002-2016—アサヒ・アート・フェスティバル 15年の軌跡と波紋，アサヒグループホールディングス株式会社，2018
- 34) 工藤安代，アートによる社会実験としてAAF，AAF Review 2002-2016—アサヒ・アート・フェスティバル 15年の軌跡と波紋，アサヒグループホールディングス株式会社，2018，p.30-45
- 35) 木村 富美子，萩原 清子，堀江 典子，朝日 ちさと，日本における社会的企業の現状と課題，地域学研究，43巻，3号，p. 341-356, 2013
- 36) 天野敏昭，社会的包摂における文化政策の位置づけ：経験的考察に向けた分析枠組みの検討，大原社会問題研究所雑誌 = The journal of Ohara Institute for Social Research, 625, pp.23-42, 2010
- 37) 湯浅かさね，池邊このみ，公共施設と都市公園の隣接事例にみるマネジメントと空間の在り方に関する考察，ランドスケープ研究，81巻5号 p. 583-588, 2018
- 38) 佐藤郁哉，質的データ分析法，新曜社，2008
- 39) 大谷尚：質的研究の考え方：研究方法論からSCATによる分析まで，名古屋大学出版会，2019
- 40) 松浦 正浩，山口 行一，山中 英生，八木 絵香，坂本 真理子，合意形成の調整役機能理解のための実践のプロファイリング手法の研究レビュー，土木学会論文集 D3 (土木計画学)，70巻，5号，p. I_143-I_149, 2014
- 41) 坂本 真理子，山中 英生，澤田 俊明，実践プロファイル手法を用いた農山村地域外部協働コーディネーターの役割・課題分析，土木学会論文集 F5 (土木技術者実践)，72巻，1号，p.27-37, 2016
- 42) 坂本 真理子，山中 英生，澤田 俊明，実践のプロファイリング手法を用いた協働のまちづくりにおける調整役機能分析，土木学会論文集 D3 (土木計画学)，73巻，5号，p. I_85-I_94, 2017
- 43) Forester, J. F. , The Deliberative Practitioner, The MIT Press, 1999
- 44) Forester, J., Susskind, L., Umemoto, K., Matsuura, M., Paba, G., Perrone, C. and Mantysalo, R. , Learning from practice in the face of conflict and integrating technical expertise with

participatory planning, Planning Theory and Practice, Vol. 12, No. 2, pp. 287-310, 2011

45) 前掲 40)

第4章

- 1) アーツカウンシル東京, 「アーツカウンシル東京とは」(2023年8月8日最終閲覧, <https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/who-we-are/history/>)
- 2) 吉本光宏, 地域アーツカウンシル: その現状と展望, ニッセイ基礎研究所, 2016 (2023年8月8日最終閲覧, <https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=53306?pno=1&site=nli>)
- 3) 吉本光宏, 再考、文化政策——拡大する役割と求められるパラダイムシフト、支援・保護される芸術文化からアートを起点としてイノベーションへ, 『ニッセイ基礎研所報』Autumn 2008, Vol.51, 2008
- 4) 小林真理, 制作基礎知識シリーズ Vol.15 文化政策に関する法律知識(2): 文化振興条例について, 一般財団法人地域創造, 2001 (2023年8月8日最終閲覧, <https://www.jafra.or.jp/library/letter/backnumber/2001/83/1/1.html>)
- 5) 樋口貞幸 (NPO 法人アート NPO リンク事務局長), 制作基礎知識シリーズ番外編 アート NPO の最新状況, 一般財団法人地域創造, 2008 (2023年8月14日最終閲覧, <https://www.jafra.or.jp/library/letter/backnumber/2008/166/4/1.html>)
- 6) 小川希監修, TERATOTERA 祭り DOCUMENT: 2011年10月20日-30日, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2012
- 7) 小川希監修, TERAKKO 通信: 2012Document, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2013
- 8) 小川希監修, TERATOTERA2013 “commit” Document / TERATOTERA2013 の作り方, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2014
- 9) 小川希監修, TERATOTERA2014 年度 記録冊子, 公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化発信プロジェクト室, 2015
- 10) 小川希監修, TERATOTERA2015 DOCUMENT, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2016
- 11) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2016, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2017
- 12) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2017, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2018
- 13) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2018, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2019
- 14) 小川希監修, TERATOTERA DOCUMENT 2019, アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団), 2020
- 15) 佐藤郁哉(2008), 質的データ分析法, 新曜社, 2008

第5章

- 1) 水都大阪コンソーシアム, 「水都大阪の歴史」(2023年8月8日最終閲覧, [167](https://www.suito-</div><div data-bbox=)

osaka.jp/special/history/index.html)

- 2)田島 洋輔, 岡田 智秀, 水辺環境を活かした河川空間の魅力形成に関する研究:水都大阪・水の回廊エリアにおける船着場と遊歩道と水辺を意識した建物の空間的波及と管理運営者の戦略プロセス, 日本建築学会計画系論文集, 84 巻, 762 号, 1769-1778, 2019
- 3)圓道寺 ゆみ, 宮脇 勝, 規制緩和に伴う河川沿いの占用と利用に関する研究:水都大阪官民一体事業の特徴と利用状況に着目して, 都市計画論文集, 49 巻, 1 号, p.33-40, 2014
- 4)中田 大貴, 嘉名 光市, 蕭 閔偉, 都市河川における占用主体による河川空間活用の変遷に関する研究:「水都大阪」の河川敷地占用許可準則に基づく事例を対象に, 都市計画論文集, 56 巻, 2 号, p. 259-266, 2021
- 5)コロカル (マガジンハウス), 「水の都大阪, ミズベリングシティへの道:ミズベリング前編」, 2016 (2023 年 8 月 8 日最終閲覧, https://colocal.jp/topics/think-japan/journal/20160209_64255.html)
- 6)大阪府, 「都市再生緊急整備地域」, 2022 年 (2023 年 8 月 8 日最終閲覧, <https://www.pref.osaka.lg.jp/sokei/toshisaiseikinkyuu/index.html>)
- 7)北崎 朋希, 有田 智一, 全国における都市再生特別地区の指定手続きの実態と課題:都市計画素案作成に関する協議プロセスに着目して, 都市計画論文集, 48 巻, 3 号 p. 639-644, 2013
- 8)本田 洋一, 大都市圏文化政策の蓄積と継承-大阪府における 1980 年代までの文化政策の展開から-, 文化経済学, 4 巻 3 号 p. 87-95, 2005
- 9)橋爪紳也+光のまちづくり推進委員会, 光のまちをつくる:水都大阪の実践, 創元社, 2015
- 10)李 ロウン, 阿部 浩和, 福井 美弥, 橋寺 知子, 産業遺産の利活用を契機とした芸術活動による自立的まちづくり事業の可能性:北加賀屋クリエイティブ・ビレッジ構想を事例として, 日本建築学会計画系論文集, 81 巻 722 号 p. 909-919, 2016
- 11)李 ロウン, 阿部 浩和, 橋寺 知子, 工業衰退地周辺における創造的活動を起点とした地域再生の取り組み:梅香・四貫島地区を対象として, 日本建築学会計画系論文集, 82 巻 736 号 p. 1499-1509, 2017
- 12)水都大阪コンソーシアム, 「“水都”再生のスタート, 水都大阪の歴史」(2023 年 8 月 13 日最終閲覧, https://www.suito-osaka.jp/special/history/history_7.html)
- 13)水都大阪コンソーシアム, 「水都大阪の飛躍, 水都大阪の歴史」(2023 年 8 月 13 日最終閲覧, https://www.suito-osaka.jp/special/history/history_9.html)
- 14)花と緑・水と光懇話会, 大阪 花と緑・水と光のまちづくり, 2003 年 3 月 17 日 (https://www.suito-osaka.jp/pdf/history/history_9/history_9_1.pdf)
- 15)公園から見た水都大阪, 三田評論 ONLINE (特集:公園から都市をみる)(2023 年 8 月 16 日最終閲覧, https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/features/2021/06-4_2.html)
- 16)水都大阪コンソーシアム, 「プロジェクト事例4 光のまちづくり, 水都大阪の歴史」(2023 年 8 月 16 日最終閲覧, https://www.suito-osaka.jp/special/history/history_11_4.html)
- 17)大阪府・大阪府立江之子島文化芸術創造センター(enoco), まちをクリエイティブにつくる方法:プラットフォーム形成支援事業の取り組みとその方法, 2019
- 18)大阪府府民文化部都市魅力創造局魅力づくり推進課, 安治川左岸中之島 GATE ターミナル整備:都市・地域再生等利用区域の指定について, 2021

- 19)おおさか創造千島財団, KCV 構想／北加賀屋の変遷 (2023年8月17日最終閲覧,
<https://chishima-foundation.com/vision>)
- 20)佐藤郁哉: 質的データ分析法: 原理・方法・実践, 新曜社, 2008
- 21)中村有理沙,土肥真人: 日本におけるアートプロジェクトの実態と主催者の意識構造: コミュニティ側とアート側の意見に注目して, 都市計画論文集,48巻,3号, p. 237-242, 2013
- 22)小泉元宏: 地域社会に「アートプロジェクト」は必要か?: 接触領域 (コンタクト・ゾーン) としての地域型アートプロジェクト, 地域学論集, 9巻, 2号, p.77-93, 2012
- 23)岡田猛,横地早和子,難波久美子,石橋健太郎,植田一博: 現代美術の創作における「ざらし」のプロセスと創作ビジョン, 認知科学,14巻, 3号, p. 303-321, 2007
- 24)高橋かおり: 芸術世界論再考: アートプロジェクト参加作家のキャリア形成に注目して, 社会学年誌= The annuals of sociology,55号, p.137-151, 2014
- 25)大谷尚: 質的研究の考え方: 研究方法論から SCAT による分析まで, 名古屋大学出版会, 2019
- 26)北村浩二: ICT 自動給水栓の導入を決めた農家の期待と不安の質的分析, 農業農村工学会論文集, 90巻, 1号, p.II_53-II_64, 2022

第6章

- 1)スパイラル／株式会社ワコールアートセンター, 象の鼻テラスコンセプトブック, 象の鼻テラス, 2020
- 2)スパイラル／株式会社ワコールアートセンター, 象の鼻テラス活動記録集 2015 APRIL-2020 MARCH, 象の鼻テラス, 2020
- 3)横浜市デザイン 50 周年事業実行委員会 (著, 編集), 横浜市都市整備局 (著), 都市デザイン横浜: 個性と魅力あるまちをつくる, BankART1929, 2022
- 4)ヨコハマ創造都市センター (公益財団法人横浜市芸術文化振興財団), アーツコミッション・ヨコハマ, 「創造都市横浜」, 2014, (http://yokohama-sozokaiwai.jp/wop/wp-content/uploads/2014/05/ycc_outline.pdf)
- 5)野口孝俊,阿部貴弘, 港湾緑地整備方針の変遷と横浜港の賑わいの場整備に向けた一考察, 土木学会論文集 B3 (海洋開発), 75巻, 2号, p. I_953-I_958, 2019
- 6) 象の鼻テラス, 象の鼻テラスホームページ「象の鼻テラスについて」(2023年10月10日最終閲覧 <https://zounohana.com/about/>)
- 7) 文化芸術・観光振興による都心部活性化検討委員会, 文化芸術創造都市: クリエイティブシティ・ヨコハマの形成に向けた提言, 2004
- 8) ナショナルアートパーク構想推進委員会, ナショナルアートパーク構想 提言書, 2006
- 9) 横浜市, 都心臨海部・インナーハーバー整備構想 (骨子案), 2009
- 10) 吉村慶一 (港湾局賑わい振興課), 横浜における港湾緑地, 横浜市政策局政策課: 特集 よこはまの緑の取組~「ガーデンシティ横浜」の推進に向けて, 調査季報, vol.183, p.51, 2019
- 11) 横浜赤レンガ倉庫共同事業体, 象の鼻パーク 催事使用のご案内, 2009年4月 (2016年6月一部改訂), https://www.yokohama-akarenga.jp/pdf/gu03_pdf2.pdf
- 12) スパイラル／株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTURESCAPE PROJECT 2019-2020 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2021

- 13) 象の鼻テラス, 象の鼻テラス開館 10 周年記念企画「フューチャー・スケープ・プロジェクト」キックオフトーク レポート, 象の鼻テラス 10 周年記念事業 特設サイトホームページ(2023 年 10 月 13 日最終閲覧, <https://fsp.zounohana.jp/2019/archive/2/>)
- 14) 前掲 12)
- 15) スパイラル／株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTUREScape PROJECT 2021 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2022
- 16) スパイラル／株式会社ワコールアートセンター, ZOU-NO-HANA FUTUREScape PROJECT 2022 DOCUMENT BOOK, 象の鼻テラス, 2023
- 17) 松浦正浩, 「実践のプロファイリング手法を用いた政策形成過程における「調整役」機能の研究 (科学研究費助成基盤研究 (B))」 ホームページ (2023 年 10 月 10 日最終閲覧 <https://www.profilesofpractitioners.net/index.html>)

第 7 章

- 1) 齋藤純一, 公共性, 岩波書店, pp.101-102, 2000
- 2) 同上, p.102
- 3) 同上
- 4) 同上, pp.102-103
- 5) 同上, pp.103-104
- 6) 同上, p.107
- 7) ヤン・ゲール, 人間の街：公共空間のデザイン, 鹿島出版会, p.36, 2014
- 8) 齋藤純一, 谷澤正嗣, 公共哲学入門：自由と複数性のある社会のために, NHK 出版, p.29, 2023
- 9) 同上, p.22
- 10) 同上, p.28
- 11) 同上
- 12) 花田達朗, 公共圏：市民社会再定義のために, 彩流社, p.6, 2020
- 13) 前掲 8), p.12
- 14) 高鍋剛, 都市経営時代の都市計画のプランとプロセス, 日本都市計画学会[編]『都市計画の構造転換：整・開・保からマネジメントまで』, 鹿島出版会, p.285, 2021

図表リスト

図表リスト

第1章

図 1-1 研究の構成

第2章

表 2-1 2000 年代前後都市とアートとの関係

表 2-2 各事例の運営主体

表 2-3 プロジェクトの開催期間・エリア・実現した作品

図 2-1 合同展覧会「TERATOTERA 祭り」で実現した各年の作品数

図 2-2 「おおさかカンヴァス推進事業」で実現した各年の作品数

図 2-3 「FUTURESCAPE PROJECT」で実現した各年の作品数

図 2-4 事業が実施された自治体の人口(都道府県単位)

図 2-5 事業が実施された自治体の人口(市区町村単位・TERATOTERA)

図 2-6 業が実施された自治体の人口(市区町村単位・おおさかカンヴァス推進事業,
FUTURESCAPE PROJECT)

表 2-4 「おおさかカンヴァス推進事業」の各年度の予算と公募作品数

図 2-7 TERATOTERA の活動風景

図 2-8 おおさかカンヴァス推進事業での作品例

図 2-9 象の鼻テラス開館 10 周年記念・「フューチャースケープ・プロジェクト」

表 2-5 事例間の共通点と相違点

第3章

図 3-1 公共性のダイナミクス

図 3-2 公共性の概念整理

図 3-3 テンポラリーパブリックアートの「実現プロセス」の定義

表 3-1 アートプロジェクトの成立に関与した 3 つの源流 (参考文献 18)

図 3-4 アートと公共空間の関係の変遷

図 3-5 比較分析の枠組み

表 3-2 事例の特徴に応じた質的研究の手法の適用

第4章

表 4-1 前提となる都市の状況の整理 (東京都)

図 4-1 事例の概要

図 4-2 TERATOTERA の活動に利用された空間の分布

図 4-3 活動概要の集計

表 4-2 利用された公共空間

表 4-3 インタビュー調査概要

図 4-4 公共空間の利用プロセス毎の中間支援組織の役割

表 4-4 アーティストの作品概要

図 4-5 各主体の公共空間をめぐるアートと社会に対する意識構造

第5章

表 5-1 前提となる都市の状況の整理（大阪府）

図 5-1 「おおさかカンヴァス推進事業」の概要

表 5-2 事業で活用された公共空間

表 5-3 作品の表現形態と展示期間のクロス集計(2010-2016 年度)

表 5-4 事業に関する記録の状況

表 5-5 コーディングの例

図 5-2 『活動動機』, 『制作プロセス』, 『鑑賞者への意識』以下のカテゴリー

表 5-6 調査概要

表 5-7 SCAT 用いた分析の抜粋（F 氏の語りの分析の一部）

表 5-8 SCAT を用いた分析によって得られた理論記述

表 5-9 理論記述の分類

図 5-3 各段階でのアーティストの活動背景と自治体のアートマネジメントの役割

第6章

表 6-1 前提となる都市の状況の整理（横浜市）

図 6-1 FUTUREScape PROJECT 2019 の概要

図 6-2 FUTUREScape PROJECT で実現した作品内容の例と公共空間の範囲

図 6-3 2020 年の FUTUREScape PROJECT

図 6-4 2021 年の FUTUREScape PROJECT

図 6-5 2022 年の FUTUREScape PROJECT

表 6-2 「FUTUREScape PROJECT 2019」実現までのプロセス

表 6-3 公募要項

表 6-4 2019 年に実現したアイデア

表 6-5 COVID-19 下での FUTUREScape PROJECT

表 6-6 インタビュー調査での質問項目

図 6-6 アートマネジメントによる調整の役割と課題

第7章

図 7-1 実現プロセスの共通点と相違点からみる公共性の特徴

図 7-2 3次元ベクトルで表現されるテンポラリーパブリックアートの公共性

図 7-3 第4章の事例で形成されていたと考えられる公共性

図 7-4 第5章の事例で形成されていたと考えられる公共性

図 7-5 第6章の事例で形成されていたと考えられる公共性

図 7-6 「解釈の多様さ」がもたらす公共圏（public sphere）への接続可能性

注釈リスト

注釈

第4章

- (1) 「パフォーマンス」は、アーティストによって行なわれる身体表現の総称とする。「インスタレーション」は、展示空間を含めて作品とみなす手法を指すものとする。
- (2) 円グラフの大きさの違いによって活動件数の各総数の相対的な大きさを視覚化した。民有地と公有地は、道路や公園など基本的に公的な機関が所有する土地を公有地とし、公開空地や私有地だと判断できる土地を民有地として区別した。またアーティストの1つの作品の中に複数の表現形態が含まれるものがあるが、基本的に表現形態毎に1件として重複を許して活動を集計した。
- (3) 「継続的比較法」とは、以下のようなさまざまなタイプの比較を繰り返すなかで、データ、コードがあらわす概念的カテゴリー、概念的カテゴリー間の関係について入念な分析をおこなっていく方法を指す。<・共通のテーマを含むと思われる複数のデータを相互に比較しながら、それらのデータにふさわしいコード（概念的カテゴリー）のラベルを考え出していく。・データの内容とそれに対応するコードがあらわす概念的カテゴリーとを比較検討する。・複数のコード（概念的カテゴリー）同士を比較する。>。

第5章

- (1) 大阪府、「おおさかカンヴァス推進事業 HP」(<http://osaka-canvas.jp/>, 2024年1月25日最終閲覧)を参照した。なお、このホームページ内に過去作品集として過去の実現した作品とその詳細についての記録が残されている(<http://osaka-canvas.jp/archive/>, 2024年1月25日最終閲覧)。
- (2) ここでのインタビュー調査は、第5章で示す調査概要を参照。加えて、2023年8月30日にT氏に対して事業の枠組みに関する追加のヒアリング調査を電話形式にて行った。
- (3) 「パフォーマンス」は、アーティストによって行われる身体表現の総称とし、「インスタレーション」は、展示空間を含めて作品とみなす手法を指すものとする。
- (4) ここでの「半恒久」とはウォールペインティングなど、作品発表場所から切り離せないものを指す。所有権の取り扱いに関して、作品発表場所から切り離せないものは作品発表場所所有者に帰属することが公募要項に明記されていたことから、「半恒久」と表記した。
- (5) 中村らは研究の中で、アートプロジェクトを「コミュニティとの関係を持ちながら実施される現代アート活動」と定義している(中村有理沙,土肥真人:日本におけるアートプロジェクトの実態と主催者の意識構造:コミュニティ側とアート側の意見に注目して,都市計画論文集,48巻,3号,p.237-242,2013)。
- (6) 高橋はアーティストの多くは制度化された既存の「正統な芸術世界」にないものをえるためにアートプロジェクトへ参加し、そこではホワイトキューブの展示とは異なる「対抗的芸術世界」ならではの活動を行い、アーティストとしてのあり方を捉え直していることを指摘した(高橋かおり:「芸術志向」と「関係志向」の二重性の維持:芸術家を主体としたアートプロジェクトを事例として,年報社会学論集,2012巻,25号,p.96-107,2012)。

(7) 理論記述は、その事例についての事実としての説明を要約したものではなく、ストーリー・ラインからどのような知見が得られるかを考え、その知見を一般性、統一性、予測性などを有する記述形式で表記したものである（大谷尚：質的研究の考え方：研究方法論から SCAT による分析まで、名古屋大学出版会, 2019, p.324）。

謝辞

本論文を完成させるにあたり、多くの皆様のご協力、ご助力をいただきました。

指導教員の伊藤香織先生には、研究室に配属されてから6年間にわたって大変お世話になりました。伊藤研究室で研究を進めることができ、都市のことについて、研究のことについて、本当にたくさんのことを学びました。都市の本質にどのように迫っていくのか、様々な切り口からの見方やスケールを横断した都市やまちの捉え方、自分自身が体験したことが都市の現象とどのように結びついてくるのかなど、研究することの豊かさを様々な角度や側面から教えていただきました。また、いつも気持ちばかりが先行してしまい、なかなか研究が進まない私に対して、辛抱強くご指導くださり本当にありがとうございました。博士課程はまさにずっと手探りの状態でしたが、研究室での活動以外にも様々な外部のプロジェクトに参加する機会をいただけたことや国際会議での発表を後押しして下さったことは研究を進めていくうえでのヒントにもなりました。心より感謝申し上げます。

そして、本論文の審査にあたり3回にわたる審査会で副査を務めていただいた東京理科大学創域理工学部建築学科教授の山名善之先生、垣野義典先生、創域理工学部社会基盤工学科教授の寺部慎太郎先生、工学部建築学科教授の郷田桃代先生には、審査の過程で多くの貴重なご指摘とご助言をいただきました。心より感謝申し上げます。

大阪公立大学准教授の武田重昭先生には、都市計画学会での発表の際にご助言をいただき、公聴会においても貴重なご意見をいただきました。本当にありがとうございました。

スペースシンタックス・ジャパン株式会社の高松誠治さんには、学部時代よりお世話になりました。様々な公共空間での調査に参加させていただき、公共空間での人々の活動・生活を自分の目で観察し、都市空間の構造を分析する機会をいただけた経験が本論文の執筆の動機につながっています。同社の平川隆之さんにもいろいろな面で大変お世話になりました。本当にありがとうございました。

また、以下の皆様の多大なるご協力なくしては、各章の研究を行うことはできませんでした。心より御礼申し上げます。

第4章「NPOが担う公共性の分析」では、TERATOTERAの関係者の皆様には大変お世話になりました。不慣れなインタビュー調査ながらも、暖かくご協力して下さり、本当にありがとうございました。研究以外にも、様々な場面でテラッコ（ボランティア）の皆様はいつも暖かく接してくださいました。また、2019年にHenry Tanさんの作品「Young EEL」に参加して制作やパフォーマンスのお手伝いに加わった経験がこの公共空間とアートの研究を始めるきっかけとなりました。本当にありがとうございました。

第5章「自治体が担う公共性の分析」では、おおさかカンヴァス推進事業の関係者の皆様には本当にお世話になりました。突然の調査のお願いにも関わらず、快く引き受けてくださったおかげで、研究を進めることができました。誠にありがとうございました。

第6章「社会的企業が担う公共性の分析」では、象の鼻テラスの皆様には大変お世話になりました。特に、プロジェクトの準備などで大変お忙しい時期に調査をお引き受けくださり、感謝の念に堪えません。また、「FUTUREScape PROJECT2022」にボランティアとして参加し、高橋匡太さんの作品「あいうえおはな」のお手伝いに関わらせていただき、作品が生まれていく過程に携わることができたことは、とても貴重な経験となりました。スタッフの川口さん、村上さん、市民ボランティアの皆様にはお世話になりました。

伊藤研究室助教の高柳誠也先生には、修士1年次から5年間お世話になりました。高柳先生には、研究者としての態度や様々な社会・都市・集落の問題との向き合い方、学問領域を超えた様々なスケールでの見方、それから自分の目で見えて感じて、自分自身で考えることの大切さを教えていただきました。博士課程で研究を進める中では、研究のための環境づくりや体調などいつも気にかけてくださったおかげで、なんとか執筆を進めることができました。本当にありがとうございました。

伊藤研究室博士課程同期の一谷和希くんとは、学部4年から共に研究を進めてきました。同期の一谷くんがいてくれたことは心の支えでした。研究の対象も方法も全く異なりますが、一谷くんの扱っている資料の膨大さや対象のスケールの大きさに、いつも刺激をもらっていました。普段の雑談から研究のことまで話せる一谷くんの存在は本当に大きかったです。本当にありがとうございました。

伊藤研究室の皆さんには、本当にいろいろな面で刺激をもらったり、応援してもらったりしました。特に、後輩の皆さんがいろいろなプロジェクトや研究活動を通して成長していく姿を見るのはとても頼もしかったです。また、後輩の皆さんからの応援はとても大きな力になりました。本当にありがとうございました。

最後になりますが、長い学生生活を支えてくれ、いつも応援してくれた両親、弟、祖母に心より感謝したいと思います。本当にありがとうございました。

本研究は、以下の支援により実施されたものです。
ここに記して感謝の意を表します。

国立研究開発法人科学技術振興機構「次世代研究者挑戦的研究プログラム」、東京理科大学「イノベティブ博士人材育成プロジェクト～壁を越えて「価値」「アイデア」を創造～」(JPMJSP2151) (課題名：芸術家と都市-パブリックアート政策を通じた公共空間における芸術家の創造活動の支援に関する基礎的研究-)

資料編

資料編

分析に用いた資料を示す。

第5章の分析にあたっては、大阪府の「おおさかカンヴァス推進事業 HP」(<http://osaka-canvas.jp/>, 2024年1月25日最終閲覧)を参照した。なお、このホームページ内に過去作品集として過去の実現した作品とその詳細についての記録が残されている (<http://osaka-canvas.jp/archive/>, 2024年1月25日最終閲覧)。第5章では、この活動記録集をもとに、作品数の集計等の情報の整理を行った。

■5.2.2.アーティストの公共空間の活動背景の分析で用いた記録のリスト

動画の文字起こしのリストと参照した記事のリストを以下に示す(表1,2,3)。動画は、前述の「おおさかカンヴァス推進事業 HP」に紐づけられた動画共有サイトの音声聞きながら文字起こしを行った。

表1 第5章の分析に用いた記録動画

作家番号	動画公開日	インタビュー動画	動画の長さ	文字起こし完了日
1	2011年2月25日	西野達	10分26秒	2022年10月30日
2	2011年3月9日	西村正徳	11分23秒	2022年10月30日
3	2011年3月11日	KOSUGE1-16	11分26秒	2022年10月30日
4	2011年3月11日	加藤翼	19分47秒	2022年10月30日
5	2011年3月17日	白石晃一	11分51秒	2022年11月16日
6	2011年3月17日	谷川夏樹	6分40秒	2022年11月21日
7	2011年3月17日	牛島光太郎	14分12秒	2022年11月21日
8	2011年3月17日	石松丈佳 & 名古屋工業大学環境とデザイン研究室	12分8秒	2022年11月21日
9	2011年3月18日	藤井秀全	5分49秒	2022年11月22日
10	2011年3月18日	酒谷星子	2分57秒	2022年11月22日
11	2011年3月24日	稲葉高志	10分58秒	2022年11月24日
12	2011年3月24日	コルメナ	6分38秒	2022年11月24日
13	2011年3月29日	気流部	10分15秒	2022年11月24日
14	2011年4月29日	原高史	14分39秒	2022年12月9日
15	2011年5月19日	原倫太郎	9分40秒	2023年1月4日
16	2011年11月6日	東京ピクニッククラブ	8分7秒	2023年1月4日
17	2011年11月7日	アトリエズガ ワークショップ部門	6分45秒	2023年1月5日
18	2011年11月8日	橘 宣行	10分18秒	2023年1月5日
19	2011年12月20日	佐藤 隼	4分30秒	2023年1月5日
20	2011年12月21日	R+気流部	6分37秒	2023年1月5日
21	2011年11月30日	株式会社人間	4分20秒	2023年1月5日
22	2011年11月30日	佐藤 隼	9分45秒	2023年1月6日
23	2011年11月30日	金魚部	4分41秒	2023年1月6日
24	2011年11月30日	S.R.L. (Survival Revival Laboratory)	3分50秒	2023年1月6日
25	2011年11月30日	後藤 靖香	12分58秒	2023年1月9日
26	2011年12月7日	ミライカメラ	19分10秒	2022年1月11日
27	2011年12月9日	NPO法人Co.to.hana	12分31秒	2022年1月12日
28	2011年12月2日	三橋 玄	7分17秒	2022年10月30日
29	2011年12月13日	Sakishima High School Art Mania	15分15秒	2023年3月31日

表2 第5章の分析に用いた記録動画（続き）とインタビュー記事（作家番号46～50は、動画と記事の両方を分析に使用）

作家番号	動画公開日	インタビュー動画	動画の長さ	文字起こし完了日
30	2011年12月13日	コタケマン	9分5秒	2022年1月12日
31	2011年12月20日	ツムテンカク実行委員会	9分1秒	2022年10月30日
32	2011年12月14日	5020	7分26秒	2022年1月12日
33	2011年12月14日	伊原 セイチ	15分25秒	2022年1月11日
34	2011年12月20日	矢津吉隆×大喜多智裕	10分18秒	2022年1月13日
35	2011年10月25日	飯島 浩二	6分24秒	2022年1月16日
36	2011年12月22日	タムラサトル	7分16秒	2022年1月16日
37	2011年12月22日	oxoxo [ゼロバイゼロ]	7分46秒	2022年1月17日
38	2012年1月6日	足立 喜一郎	2分53秒	2022年1月17日
39	2011年11月9日	CONE AND THE CITY PROJECT	11分42秒	2022年1月17日
40	2012年1月6日	石田 真吾	3分20秒	2022年1月17日
41	2012年1月6日	蓮沼 昌宏	5分9秒	2022年1月18日
42	2012年1月6日	袖岡 千佳	2分52秒	2022年1月18日
43	2012年1月6日	MOT8 Design Studio	4分55秒	2022年10月30日
44	2012年1月30日	ハナムラ チカヒロ	22分34秒	2022年10月30日
45	2015年10月15日	Class株式会社	10分46秒	2022年1月19日
46	2015年10月15日	カ石咲	6分25秒	2022年1月18日
47	2015年10月15日	あかりバンク	6分34秒	2022年1月19日
48	2015年10月15日	水中の便利屋	4分9秒	2022年1月19日
49	2015年10月15日	今井杏奈	9分33秒	2022年1月19日
50	2015年10月15日	大阪コスプレ観光大使プロジェクト	4分41秒	2022年1月19日
作家番号	記事公開日	インタビュー記事	最終閲覧日	
46	2015年9月4日	カ石咲	2023年2月5日	
47	2015年10月12日	あかりバンク	2023年2月5日	
48	2015年9月4日	水中の便利屋	2023年2月5日	
49	2015年10月1日	今井杏奈	2023年2月5日	
50	2015年9月11日	大阪コスプレ 観光大使 プロジェクト	2023年2月5日	

表3 第5章の分析に用いたインタビュー記事（続き）

作家番号	記事公開日	インタビュー記事	最終閲覧日
51	2016年9月22日,11月11日	ニシハラ☆ノリオ	2023年2月5日
52	2014年9月26日	大阪市立東淀工業高等学校	2023年2月5日
53	2014年9月30日,10月8日	北村章	2023年2月5日
54	2014年10月10日	LEM空間工房	2023年2月5日
55	2014年10月10日	立命館大学スタジオデザイン研究室	2023年2月5日
56	2015年10月9日	スイッチ総研	2023年2月5日
57	2015年10月12日	保坂俊彦	2023年2月5日
58	2016年9月26日,11月20日	天王寺学館高等学校芸術コースを中心とした若手美術集団	2023年2月5日
59	2016年9月29日,11月14日	Yotta	2023年2月4日
60	2016年10月3日,11月23日	ちびがっつ	2023年2月5日
61	2016年10月6日,11月20日	松蔭中学校・高等学校美術部	2023年2月5日
62	2016年10月10日,11月20日	井口雄介	2023年2月5日
63	2016年12月6日	犬伏雅一+大阪芸術大学芸術計画学部学科	2023年2月4日

1. 西野達

2011/2/25	[010]	西野達 インタビュー(1/4)	0:50
2011/2/24	[011]	西野達 インタビュー(2/4)	5:04
2011/2/24	[012]	西野達 インタビュー(3/4)	3:30
2011/2/25	[013]	西野達 インタビュー(4/4)	1:02

<https://www.youtube.com/watch?v=0FGf8yTOPV0>

<https://www.youtube.com/watch?v=3N8mwmHEGXA>

<https://www.youtube.com/watch?v=g4e51MXoJEA&t=3s>

<https://www.youtube.com/watch?v=H141RpeIYFs>

文字起こし (2022年10月30日完了)

Q.西野さんのこれまでの活動を教えてください。

武蔵野美術大学行ってまして、それを卒業して一年間くらい日本にいたんですけど、でまあ理由があって、ドイツの美術大学の方に行って、でドイツの美術大学で学生活動をずっとして、それで卒業するときの一つこれだっという作品が見つかって、でその作品っていうのが、一番最初に俺が外でギャラリーとか美術館ではなくて、人が通っているような、公共の外の場所でやった作品がその大学卒業した時の作品です。でそれから、それ以降は、室内ではなくて、外でやっています。まあ、あの、とにかく美しいっていうか美的な作品っていうのがすごい嫌いなんです。で要するに、例えば、美しい材料を使った作品だったら、美しく見えるのは当たり前ですよ。それって全然アートとは関係ないから。アートってもっと、こうコンセプチュアルなものだから、だから美しく見える作品っていうのは、どっちかっていうと、俺の中ではデザインとか、イラストレーションとか、工芸品っていうだと思っているんですよ。だから美術っていうのは、今のこの時代の美意識からずれているようなところで存在するものだと思っているんで、それであんまり美しくない建築資材とか、そういうのを使うようにしてます。まあ可能な限り美しくない材料を選ぶようにしています。まあコンセプトによっても違ってきますけどね。それをね、交換プロジェクトってまあ言ってるんだけど、交換っていうかチェンジプロジェクトのかな、なんかわからないけど。ドイツの学生にいたときに、交換をするっていうアイデアが浮かんで。例えば、東京タワーと通天閣を交換するプロジェクトとか。あるいは、その時アイデア浮かんだ時は、ちょうどイラク戦争があったんで、でまあイラクのサダム・フセインの彫刻と、ワシントンのリンカーンの彫刻を交換するとか、とにかくもう交換のその交換っていうアイデアをもってすれば、なんでもできるわけ。なんでもかんでも作品になっちゃう。で、そういうアイデア浮かんだんだけど、学生の時だから、そんなにお金がもちろんあるわけじゃないから、そんな大きなプロジェクトはできない。だから結局何が自分でお金かけずに交換できるかっていうところから、じゃあ名前を交換していこうと思って。名前をどんどん換えていこうっていう風に思って、それだとタダでできるし、ただ自分が俺のアーティスト名はこうだよって言えばいいだけの話だから、でそれで始めた感じ。で今もまあ、二年に一回くらい大体換えて、で今、西野達になってから、結構長くなっちゃった。もう五年くらい経ってるから、まあ来年くらい変えようかなとか今ちょっと思っているところです。

Q.今回の展示プランについて教えてください。

今回見せる展覧会っていうのが、テーマがまあ大阪をテーマにしてくれっていうのがあったんで、それでまああの、アイデアを考える時に、そんなに大阪のことは知らないんだけど、それでもまあ三日間ぐらい大阪に滞在して、それでありとあらゆるところを動き回って見せてもらって、それで自分でも歩いたりして、でこう少しずつ大阪のイメージを自分の中で作って行って、それでイメージ、大阪をイメージしながらアイデアを出してたんですけど、まあ最初は五つぐらいアイデアが出てきて、で少しずつキュレーターの人と話したりとか、これはちょっと技術的に無理だとか、あるいはお金がちょっと足りないとか、そんな感じで今みたいな、というか今回見せる作品に少しずつまとまっていったという感じです。えーと、前、4,5年くらい前に大阪に呼ばれて別の展覧会、実現しなかったんですけど、別の展覧会で、アイデアを出して欲しいっていうことがあったんですけど、その時に、ダブル通天閣プロジェクトっていうアイデアを出したんですけど、通天閣の隣に、もう一つ通天閣を立てるっていうアイデアで、でそれすごく気に入ってたんですけど、まあ通天閣って大阪を、自分の中では、俺の中では、大阪を象徴するような建物だと思っているんで、そのアイデアが出てきたんですけど、でまあさっきおっしゃられたみたいに、太陽の塔っていうのもすごい好きなんで、なんでかっていうとちょうど小学生くらいの時に、中学生だったか忘れちゃったんですけど、大阪万博があって、それで見にいっただけですけど、もちろん太陽の塔も見だし、すごく印象に残ってて、その当時、岡本太郎というのはすごくもうテレビとかすごく出てた、半分タレントみたいな感じで出てたんで、印象も残ってるし、でまあ太陽の塔っていうのはまあ俺の中ではちょっと昔なんですけど、大阪を象徴するちょっと懐かしい、大阪を象徴する建物。で、この間、さっき話したみたいに、これと別の企画で出したアイデアもその通天閣、ダブル通天閣プロジェクトっていう感じで、今回もおっしゃられたみたいに、まあ一つの塔とってもらってもいいと思います。大阪の歴史を表すようなイメージの塔を作るっていうような感じですよ。塔みたいのを作るんですけど、大阪に関係してあるものを積み上げて、クレーンで釣るんですけどもね。まあでも、積み上げたように見せて、塔になっているようなアイデアなんですけども、一番最初の下、一番最初の地面に立っている一番最初の下オブジェは、秀吉の像なんです。で、豊国神社、大阪城の隣にある豊国神社に立っている、秀吉の像をちょっと縮小して、もちろん許可ももらって縮小して、でコピーを作って、レプリカを作って、秀吉像を置きます。でその秀吉像の上に、大阪の写真集とか、大阪に関係している、まあまだそれ集めていないんですけども、まああの写真集とか大阪の歴史書とか、まあそういうのがその秀吉像の頭の上に載って、でその上にパナソニックのテレビがきます。でパナソニックっていうのは、大阪発、大阪創業の会社で、今も本社はパナソニック大阪だと思うんですけど。それでパナソニックのテレビが来て、でその後は阪神タイガースのヘルメットが来て、その上にカップヌードルが来て、日清も大阪発祥の地なので、でその上にパナソニックの冷蔵庫が来て、でその上に水都大阪って、水の都大阪を象徴するボート一台持ってきて、でその上にボートが来て、でその上にダイハツの乗用車が、ダイハツも大阪創業なんで、本社も大阪だと思うんで、でそれでダイハツの車が来て、その上にサントリーのビール、瓶かなんかが来るような予定です。

Q.大阪カンヴァスのようなイベントについてどう思われますか？

なんで俺が美術館とかギャラリーを出て、外で作品を発表しているかっていうこととすごくもちろんリンクしてくるんですけども、その一番最初、ギャラリーとか美術館で展覧会やってても結局見にくる人っていうのは、美術評論家とかコレクターとか、ギャラリーの知り合いとかで、一般の普段芸術に興味持ってる人が突然ギャラリーなんか来ることなんかほぼ無いんですよ。で、そういうのが嫌で外に出たわけなんですけど、だから今回みたいな展覧会、主に美術館の中とか、ギャラリーの中でやるんじゃなくて、言ってみれば、全部の作品がどういう感じで展示されるかまあちょっとわからないんですけども、でも多くの作品は、公園の中だったりとか、あるいは歩道だったりとか、まあ空き地だったりとか、要するに屋外でやるわけですよ、要するに通行、普通に歩いている人に作品が見られることを前提にしているので、だからそういう意味ではすごく面白い試みだと思っています。で、よく日本って、世界でいろいろと展覧会やってきて、外でプロジェクトをいろいろやってきて一番思うのは、日本ってすごく公共の場所での規制が厳しいんですよ。とにかくもうめちゃくちゃ厳しいんですよ。信じられないほど厳しくて、でドイツとかでも結構厳しかったりするんですけども、まあでもアートに対しては、特例を作って、それでまあ許可を出しましょうっていうことが結構あるんですよ。でおおさかキャンバスは3月なんですけど、その前にシンガポール・ビエンナーレに参加してくるんですけども、そのシンガポールビエンナーレも、出したアイデアも、完全にシンガポールは規制が厳しいんで、例えばタバコ吸ってただけでも罰金とられるような国なんですけども、でもアイデア出してそれで、面白いから例外つくってやりましょうっていうことになるわけ。日本っていうのはそれができないのが、こんなにね、ガッチガチの国って本当に珍しい。もう本当に閉塞感だけみたいな感じになってきちゃうから、だから俺はその今回の大阪府の試みっていうか、このおおさかキャンバスっていうのは、すごく期待、そういう意味で作品のレベルとかそういうのももちろん期待してるんですけども、それとは別に行政側のレベルで言っても、この展覧会がきっかけになって、お客さんがたくさん来て話題になることを願っているんですけども、でまあ来て盛り上がって、それで「ああじゃあ、こんなアートって面白いものだったんだ」って一般の市民の人が思って、それから少しずつ少しずつ公共の場でのアートをする機会が大阪だけではなくて、日本全国でも少しずつこう「大阪面白い展覧会やってたからうちでもやろうよ」っていう話になってきて、じゃあちょっと規制があるけど、今度の展覧会は規制を少し緩めて、外で展覧会やろうよっていうような動きになればすごくいいなって希望してます。

Q.作品を見る人達にメッセージをお願いします。

別に俺の作品だけじゃなくても良くて、とにかくせつかく大阪府がこういう現代美術展をやる、そしてなおかつ外でやる、本当に日本の中ではすごい革新的なことなんで、ぜひ見てほしいっていうことです。興味がなかったとしても、とりあえず三つぐらいは地図を持って、マップを持っていくつか見てほしいと思っています。そうしたらなんかこう絶対訴えてくるものがあると思うので、それから少しずつアートに対する興味が全然大きくなってくると思うので、ぜひ騙されたと思って、一つ二つ三つぐらいはぜひ見てもらえるようにしてもらえたいと思います。

2. 西村正徳

2011/3/9[034]西村正徳 インタビュー(1/4) 2:49
2011/3/9[035]西村正徳 インタビュー(2/4) 5:52
2011/3/9[036]西村正徳 インタビュー(3/4) 1:44
2011/3/9[037] 西村正徳 インタビュー(4/4) 0:58

<https://www.youtube.com/watch?v=Ss10rk8tH1M>
<https://www.youtube.com/watch?v=E-OqsW8toxQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=dJ4L2pwptXw>
<https://www.youtube.com/watch?v=oAMMWUMsSVQ>

文字起こし (2022年10月30日完了)

Q. 過去の作品との関連について教えてください。

素材がですね、今、ちょっと取り組んでいるのが、テントシートを主に、主々たる材料で何か表現できないか
なっていることを、ここ数年ずっと続けているんですけど、まあそこから段々展開して行って、うん、まあ柔ら
かく軽く、ね、まあ簡単になってという意味じゃないですけども、表現できる。結構、大きさ、重量の割にもね、結
構大きな空間を支配できるぐらいの、うん。あの、面白い素材であるってということが最近何となく自分の中でね、
扱えるようになってきたので、まあそれをちょっとシリーズ化して、うん、まあソフトスクラブチャーっていう
ようなちょっと言い回しをつけて、まあ今ちょっと発表し続けているかな。まあ今回の、カンヴァスで出す傘の
も、まあそれが大体スタート位置ではあるんですけども、昔ちょっと傘を作ったことがありますね、うん、
まあその一つですね、今回はね、はい。うん、そうですね、見た目、外側から見るとね、やっぱりそれに触
れ、まあ言うたらちょっと接触することによって見えてくるっていうことの違っているか、ものすごくあの作
品は外側が無機質に見える、うん、柱のように作ってるんですけども。中も、もう別に細工はしてないです
けどね、ただ穴を通してとか、その、外からの光が入って、また中から外を見ると、まあ、想像を絶するような
光景が見えるんですけども。境目がちょっと曖昧なんだよね。あつこまでの切り替わりは、できるかどうか分
からないですけどね、うん、あれは完全に中に入ってもらった状態と外側との違っているか、うん。あれは、
非常に写真でも伝えるににくいね、うん。映像でなんとか伝わる、かなっていう(笑)。実際に触れ合ってもら
うと一番いいと思うんですけどね、スケーツが大きくなればなるほどね、余計なかなかね、うん。写真とか、まあ、
動画でなんとかその一部が伝わるかっていうところですよ。まあそういう面で、僕もあんまりデジタルには強
くないんですけども、なんとか駆使して流したんですけど(笑)。ただ目で見るとまた、こういうビデオと
かで、カメラに通して見える光とは違いますけどね、そういう面ではね、ものすごくカメラとかこういうビデオ
は逆に、裸眼で見、なんていうかな、人間が見てる以上の効果が出せることもありますよね、言ったらね。

Q. 今回の作品について教えてください。

そうですね。触ったらいけないとか、ね、なんかそういう彫刻の概念っていうかね、まあその辺をなんとか払拭できなくなっているのが、まあ、スタートラインで、で、まあ、どっちかっていうと、大きな作品なんで、まあ空間をどう演出していくか、うん。やっぱりそういう、二つの要素が関わってくると、今言ったようにね、触れて、まあ、参加型っていうことと、まあ、どういうかな、大きな空間にボンッとあるわけですからね、うん。それなりに負けないぐらいのものを、持っていかないといけないっていうことで、うん。まあやっぱり、インパクトっていうのはね、必然的に出てしまうかなっていうことがあるかな、うん。うん。だから参加するとか、もう自然にそこにね、触れられるような、まあ、楽しさですかね。その辺がまずテーマになってるかもしれないね。まあ表現も結構単純な表現なんで、よりね解釈する幅は、まあ狭いかもしれないですけども、うん、楽しめる年齢層も、まあ、子供から大人まで、うん、まあヒュッと入っていけるというか。うん、まあ美術っていうその思いというかね、そういう堅苦しいものを逆に排除しながら入っていけるにはどうしたらいいのかなっていうのもあるかもしれないですかね。うん、だから見た目結構簡単なイメージが多いですから、うん、特にまあ今回カンヴァスの場合は、もう傘、学童傘、まあ小さい頃、ね、小学校なんかを持っていく黄色い傘、まあ傘と言えば、そこからスタートしてるかなというイメージと、まあそれを大きくするのはもちろん、大きくすること自身は非常に面白いとは思いますが、それ止まりではなくてね、それと、まあ、そこに置くことによって、何かやっぱり変化というかね、通常ない空間に一瞬にして変えてしまえるにはどうしたらいいのかなっていうところで、まあ今では一番自然っていうかね、自然、まあ、傘の場合は光を相手にしてるんですけども、何かそういうものと、関わることによって、うん、なんていうかな、違うものが見えてくるというか、うん、まあ今回は光が分散して、傘を通して下にパーッと雨模様が映る予定なんですけども、ただ傘をポッと置っただけだったらね、傘の影がポッと映るだけやと思うんですけども。うん、まあ実は非常にたくさんの穴がいっぱい空いて、まあそれを通して、床面とか、うん、ちょっとね、あの、演出で少一しやなんかがねたつとより効果が出ると思うんですけど、その辺はちょっと規制かかって無理かもしれないですけど、今回はね、うん、まあそういう光の効果っていうのをまあなんか違った角度で見せられたらいいかな。まあ、作品があるところ、作品を通して見るとそういう風に見えますよっていうかね。別に説明なしで、全て伝わるんじゃないかなっていうのが、うん。だから説明書きあんまり好きじゃないんですよ、それになんか、うん、納得させられるような気持ちになってしまうしね、うん。それ見て勝手に、でもそういう風にみんなが思ってくれたらいいかなっていう、非常に単純化しているっていうか。まあ、そこに徹してますかね。うん、設置する場所がね、待合所っていう、まあちょっとリラックスできるような空間でもあるしね。まあそこに、椅子が置いてあるっていうか、まあ、まあ通常あることやと思うんですけども。それにね、さらにね、傘っていう媒体をポッと通してまあそういう待合室っていうのがあるだけでもね、うん、なんだろうね、違った感覚っていうのがきくと生まれるとは思いますがね。ただそれが興奮してしまうかも（笑）。まあでも、彫刻って基本的にそうですね、そこにある空間を支配するというかね、うん。ただ僕のは、彫刻っていうなんか、重々しいとかそういうものは基本的にないと思うので、ただ場所にクセがあればあるほど、そこに、そういう制約がね、そこに置っただけっていう制約、必ず難しくなってくるんじゃないですか。じゃあどうするっていうところから、作品はここ数年ずっと生まれてきているのかな。だから逆に言うと、ホワイトキューブっていうか、ギャラリー空間で作品ボンと出してってくれて言われたら、なんかできなくなってきたっていうかね。なんかすごく全然発想のスタートラインが違ってしまっているの、うん、まあそれはそれで、まあ今のスタイルきてるから。だから今回の、カンヴァスなんか場所がまずあって、その場所に対してどういうものができるのかっていう入り方してるじゃないですか。ああ、じゃあ面白いな、まあ今の自分の創造していくスタイル、スタートラインがかちあったんでね、うん。まあ、六甲なんかもその、ロケーションがあって、あそここの場所何ができるんやろか、っていうところですね、うん。まあよく巷にある、

巷でやっているピエンナーレなんか美術館から出て、建物の中とかね、小学校の中とか、まあ廃墟を使ったりとか、まあそういうものにももちろん興味ありますし、その中で何ができるのかっていうね、まあルールみたいなものもあるかもしれないですけど、今ね、非常にそういうのには今、魅かれてるかな？

Q.領域外の人たちの参加について.

そうですね、まあ、美術館に観にくる人っていうのとまたちょっと違いますよね、まあ、たまたまそこを来て、その、展覧会想像して、ね、それにうおっと入っていけるかどうかっていうのがまあちょっと今回課題になっている部分かな？まあ、一般の人が偶然来て、まあそれでどれだけ影響を受けてくれるのかっていうのが結構ありますよね、今回はね、まあそれを目的でこれを来られる方ももちろんおると思うんですけどね、だからそういう面でも、まあ、私のやつは、うん、さっきも言ったように、子供から大人まで、まあ、基本的に、スッと何が作ってあるんだろうかっていうのがまずわかるころから入ってるんで、これが美術なのかっていうね、あの、こんなんでもいいんだっていうような、うん、もうちょっと下、なんていうんだろう、下から見えるとかね、うん、どういうレベルでも入り込めるのかなあっていう、まあそこは今回意識したかな、誰が来るか分からない、しかも24時間、で、案内出してない人がいて、たまたまそこで休んでてなんか置いてあるのか、っていう感じでね、おってっていう感じで、まあちょっとでもね、意識がそっち向いてくれるだけでも、これは成功かなと思うんですけど、うん。

Q.作品を見る人達にメッセージをお願いします.

そんなに、どうだろうな、うん、まあでも、とにかく大きな傘があるので、通常見れない大きさの傘に、まあ、僕のやつは、もう、登ることはちょっと無理ですけどもね、触ってもろて、その下に入って、うん、親しんでもらえる作品と思うんで、うん、ぜひその感覚を味わってもらって、これはね、いつも僕一人で味わってるんでね(笑)、うん、展覧会場にずっといないし、ずっといないし、今回ね、いる時はいる時で、まあもちろんそれは味わえますけど、ね、ただ、作家本人、自分もセッティングしてみないと分からない部分もありますんでね、まあ自分も予想で、いけるかなと思っている状態が(笑)、それを成功させられるように頑張りますので、はい、お願いします。

3. KOSUGE1-16

2011/3/11	[041] KOSUGE1-16 インタビュー(1/3)	3:03
2011/3/11	[042] KOSUGE1-16 インタビュー(2/3)	5:50
2011/3/11	[043] KOSUGE1-16 インタビュー(3/3)	2:33

<https://www.youtube.com/watch?v=GsfQrmp3n0>

https://www.youtube.com/watch?v=_DXFBzJhzKY

<https://www.youtube.com/watch?v=ZP2OqdsswIM>

文字起こし (2022年10月30日完了)

Q.これまでの活動について.

2001年から活動を始めてますが、あの、えーっと、作家っていう立ち位置をもう一度こう自分たちなりに見直していくような活動をしているつもりでして。えっと、なんか作品を作って発表するっていう、やり方ではなくて、その作品を作る過程とか、発表する過程とか、あるいは、その作品を構想する過程でいろんな人たちと一緒に、まあこう、クラブ的にこうなんかこうコミュニティを作りながら、活動を立ち上げていくっていうようなことをここ10年ぐらいやってきました。で、まあそもそもKOSUGE1-16というのは、えー私と車田智志乃が住んでいる家の住所からって活動しているんですけども、あの、えー、私たち住んでいる家そのものは、戦後に建てられたバラックみたいな物件ですけど、その周辺の環境っていうのも、あの、下町的な人の繋がりが残っているエリアでして、で、例えば夜遅く家に帰ると、ポストにおかずが入っていたりだとか、ドアノブに食べかけのお菓子がかかっていたりだとか、そういう嫌がらせではなくて、えっとまあこう、信頼し合う関係性の中で育まれているゆとりがこう人と人をリスペクトしていくような関係性が構築されているっていうところが、えーすごくこう私たちの生活にも影響を与えててですね、えっと、それからやっぱり、作家っていういろんなタイプがいると思うんですけど、僕らがアートに関わる方法としていろんな人たちとの関わりを持つっていうのは、ご近所付き合いのその持ちつ持たれつというところから、ヒントを得て、それをアートプログラムとして、いろんな形で作っているというような活動をしています。

Q.今回も含め、「どんどこ！巨大紙相撲」について.

で、どんどこ巨大紙相撲も、あの、そもそもその大相撲とかが持っている相撲界の習わしとか、そういったものが多分今の近代的なスポーツと違って、お相撲さんが、あの、これはある部分で語弊があるかもしれないですけど、自分の意志でエントリーして、自分の名前で戦っているわけではなくて、いろんな人に支えられながら、まあある意味でこう神の社みたいな部分で取り組みが行われているというところで、自分の意志を超えて、一人歩きしている自分っていうのがあると思ったんですね、でそれをあの、まあそういう肉体を通じた力士ではなくて、紙相撲でもできるのではないかなと、その紙相撲でやる時において、やっぱりそこまでの人の関わり方を紙相撲で作るっていうのは、あの、この、等身大にすることで、まあ一人では作れなくし、いろんな人と力を合わせて取り組みを進めていかないと、立ち会えないし、それから千秋楽を作っていく過程で、谷町さんとか、様々

な関わる枠組みを設けることによって、作るだけじゃなくて、まあ見たり、それを話したりいろんなこう関わり方ができるっていうようなプログラムとして考えました。アートのルールは、ああサーキット、アートのサーキットも、やっぱり、中でも日本のイニシアティブはすごく弱いと思うんですね。やっぱりその、なんか決まったルールに合わせて何か物事を作っていくっていうのは、あの一、まあちょっと勉強すれば誰でもできることかなと思うんですけどもそれを超えて、自分がイニシアティブをとっていくゲームを考えるっていうことの方がクリエイティブだと思うんですね。それはその多分、アートの世界でも同じだと思うんですね。で、そういう、なんか常に黎明期的な環境を生んでいくような新陳代謝を持った文化活動っていうのが、おそらく今の時代に求められているのではないかと考えていて、で僕らがそれをこうアートの中で活動にしてやっていきたいなと思っているんですね。なので、紙相撲の力士を作る上でも、まあある決まりはあるんですけども、長さの幅がね、だけど想定外の力士が今日も出てきましたけど、四つ足の力士とかもね（笑）。あんなの想定もしていないわけですね（笑）。もう強いかわかんないですよ（笑）。だからまあそういうこう、まあ生物でもそうだと思うんですけど、まあ奇形が生まれてね、奇形があの実は、すぐなくなっちゃうのもあるかもしれないけど、実はそれがさらに将来につながる進化を遂げているものだったりするわけですね。だからそういう奇形を生み出さなくなるようなルールを作ってはいけないと思うんですね。で多分僕らがやっている活動は、そういうふうに、やる毎にどんだん奇形が生まれて、それを取り入れたり排除していったり、っていう新陳代謝をしていると思うんですね。それが公平だと生まれませんよ。だから例えば、お相撲さんもっと効率的な作り方するとすれば、型を何パターンか作ってそれを渡して作れば公平だし、スピードもアップするし、ってなると思うんですね。そうすると型を渡しちゃうと奇形が生まれなくなっちゃうんですね。ある概念的なルールは与えてみても、形式的、形式的っていうか、物理的な縛りは与えないように、それ以上はやっぱりイメージの世界で各自が消化していく、そこから生まれる何かっていうのを、戦わせていくっていうようなワークショップかなと思うんですね。

Q.見に来る人にメッセージをお願いします。

見るより参加した方が面白いですよーって（笑）。そういうもんだと思います、やっぱりプロジェクト型のアートって見ても面白くないんですね、うん。まあ多分プロジェクト型のアートだっていう知識があって見る人は面白いと思うんだけど、そうじゃない人が見ても面白くないと思うんですね、あるいはプロジェクト型のプロセスを持った作品とは思うんだけど、うーん、そこも僕が今悩んでいるところっていう感じでね。そうなんですよ。どういう方向に行くのかなあなんか、面白いのかなプロジェクト型のアートとか見てもいいから、だからアートとして見る訓練を積んだ人は面白いと思う。たまたま YOUTUBE 見て観に来る人からすると、そのプロセスっていうものが多分アートってフィルターがかかっちゃってるから、見えないと思うんだよね。なんかアートピースとして観ちゃうと、プロセスとかすっ飛ばっちゃうんだよね。だからその、紙相撲もそうだし、バーッと見るだけでもそういう今回の参加しているあり方、たまたま見た人とかがどうなのかなあ、うーん。アートの強度っていうものをアートピースに凝縮してないんだよね（笑）。多様な、まあこういうプロセスとかね、そういうところに分散しているので、そっちを見せるような仕組み、見せるようなね仕組みが多分仕掛ける側も考えていった方がいい気がするんですよ。お膳立ての仕方がね。だからたまたま YOUTUBE を見て、見に来る人にはぜひ参加した方が楽しいと思いますっていうことかなあ（笑）。

4. 加藤翼

2011/3/11	[044] 加藤翼インタビュー(1/3).mov	9:12
2011/3/11	[045] 加藤翼インタビュー(2/3).mov	9:54
2011/3/11	[046] 加藤翼インタビュー (3/3)	0:41

<https://www.youtube.com/watch?v=lf7XPYbvfo>

<https://www.youtube.com/watch?v=mkKARwGCO1s>

<https://www.youtube.com/watch?v=czbmFcc0g74>

文字起こし (2022年10月30日完了)

Q.作品と、これまでの経緯について、

改めて、加藤翼です。はい、よろしくお願いします。とりあえずこれまでは、いろんな場所で、まあ、構造体、木製の構造体を作って、まあ、こういう形のものなんですけど、を作って、で、まあ公園とか公共の場所に、パブリックなところに出現をさせてそこで人を集めて、それを引き倒すという活動をしている、加藤翼です。言い切りが難しいけどね、で、どうなんだろう、どういう風にやればいいんだろう。そう、これは一軒家の一分の一のものです。僕の実家の一分の一の間取りをそのまま公園に出現させた作品のちっちゃいスケールのものなんですけど、これ、引き倒しってというのは、こうやって、こうやって、こう、この、そうだ、順序が違ったね。この瞬間にあの、作品性が、作品があるんですけどね、もともと。まあ、まさにここですね。ここをこう、おおー、みたいな。じゃあゼロから説明していけばいいか。とりあえず、要は。まあ、もともと、僕は学生時代に住んでいる、みんなで住んでいるアパートがあって、グランドールっていうアパートなんだけど、作ったんですよ。作ろうと思って、一分の一で、で、まあ作れない、自分の力じゃ作れないってことになって、で、周りの人に協力してもらいながら、作り上げていったんですよ。ちょっと待ってよ。なんか、なんかおかしいな。まあまあまあ。まあそれで、それもこういうような形の構造体なんだけど、なんかそれを作り終わって、まあ友達とか友人を集めて作り終わって、で？みたいな、だから？みたいなことになった時に、その作ってたチームの中の一人が、まあこれを転がしてみようみたいな、まあそこまで具体的なアイデアじゃなかったけど、まあそういうやりとりがちょっとあって、で、それはいいなと思って、家を作った、その先に行ける気がして、それが発端で引き倒しをやり始めてみた感じですね。で、結構、パブリックの場所に出てからは、まあ、巻き込む人が友人だけに限らないで、いろんな人がどんどんどんどん入ってきて、で、全部僕の作品は、作るところから一人じゃできなくて、で、組み立てるところも一人じゃできなくて、引き倒すことも一人じゃできないっていうのも、ルールとまでは言わないけど、まあ一つのテーマにしています。それがなんなのかっていう話なんだけどね。で、最近よく思うのは、まあやっぱり家じゃないですか、家なんですけど。モチベーションは常に、まあ常じゃないけどね、常じゃないんだけど、今回の大阪のやつも家をテーマにして作ろうと思ったし、一番最初の発端は、自分のアパートの間取りだったり、これは、まあ実家の間取りだったりするんだけど、まあ家っていうのは、まあホームだから、まあ内的な空間、空間のものをいきなり外的なところに、まあ公園とか公共のところに、出現させるっていうやつ、逆的な、裏返る、裏返そうみたいな気持ちはまあ常にあって、目指すところは、その内輪って

う言葉があるじゃないですか。内輪と外輪があるんだけど、それがどンドン、まああの字型なのかなんなのかわかんないけど、こうやって拡張してくような、で、外輪がどンドン、内輪がどンドン広がってても、それは内輪だから、常に外輪を吸収しつつ、内輪はどンドン広がっていくけど、でも世の中には常に外輪が存在していて、それを考えていこうみたいな。うん。っていうのはあるし、まあ元々やっぱり人がこう普通に生活しているっていうことは、人それぞれ動かないリアルっていうものがあるって、まあ価値観だけど、それぞれの。それをちょっとでも交差できるポイントを作りたいと思ったんですね。で、それは本当にまあ一瞬なんじゃないかなと思って、でその一瞬を全員で共有できるような、まあ、あがる？あがる瞬間を作りたいっていうので、このさっきのこうやって、こうやったのが、こう、ここ。ここを、うん、まあ、ここに多分一番の僕の作品の、うーん、なんていうの、まあ、山？山はある。まあそれはただ単に、山であって、始まりは日常からだし、もちろん。で、制作過程も、できればその作品の一部としても観てもらいたいし。こう、ここが山だとしたらここがもう山を下っているわけじゃないですか。下った後に、これを見ても、まあ感じる場所がある人がいたら嬉しいし。まあ、その、僕、記録映像の展示していて、発表している中で、こう、引っ張っている人は、この人は、全然知らない人なんだけど、さらに展示することによって、さらに外の人がいるみたいな。いるっていうか、観ている人が、この人も観ているから、この人はもう既に僕とは何の関係もない人だったりするし、常に、なんだろうな、円みたいなのをイメージしていて。そこに中心、円の中心は僕ではなくて、この箱なんですよ。この箱自体が、で、箱ができる限り、あの、まあ僕に偏らないものっていうか、自分家だと偏っちゃうんですけど。っていうところでね、大阪の話にいくと。

Q.今回の作品についてお聞かせください。

で、今まではずっとホーム。ホームで、まあ、ホームでもないけど、結構海外のもやってたし、まあいろんなところでやってたんだけど、大阪に来てすごく思ったのは、やっぱり東京と同じ規模の都市で、僕大阪来たの初めてなんですけど、なんていうのかな、なんかやっぱりまちは似てる、街にあるものは似てたりして、でも内容が違うっていう、強いアウェイ感を感じて、で、最初は、車上荒らしとかにもあったし、結構、結構ついてなくて大阪に来た瞬間が。で、そういうのが、その作品の輪を作るとして、でも特に僕、まあ大阪で作る輪、引き倒しによってできた輪の、まあ僕ないし僕たちがかなり、なんていうのかな、ちょっと並列ではない気がする、するイメージを持ってしまって最初に、難しいな。まあ、要は、よその？輪を作った中のよそ者になっちゃう感じがして、で、そのよそ者がいくらアートとか言って、作品を作って、なんかを作ったとしてもそれはもうよそ者の作ったものだから、それじゃ寂しいと思って、で、今回、その、まあいつも僕は作品手伝ってもらったり、一緒にやっている子たちもだいたいアート系のアート関係者なんだけど、まあ、今回、全然アート関係じゃない子たちもいる中で、で、どうこのスタッフさんもそうだし、まあ、カンヴァスのプロジェクトで動いている人をどう繋ぎ止めていくかみたいなことをまず考えて、で、とりあえずスタッフの家に行こうと。そう、家に行けば、まあ、大体家に行くと人が分かるっていうか、やっぱ社会っていうのはパッケージングされ終わったものだし、ある程度のは、なんだろう、システム、まあもちろんシステムの上に成り立っている関係性だから、それを越えていくためには、ちょっとやっぱりプライベートな部分を見ないと、まあ人によるんでしょうけどね、まあできれば僕、引っ張っている一人一人と会って話したりしてもいいでしょうけど、でもそうするとやっぱり一瞬のその持つ強さが逆に半減しちゃいそうで、まあやってないんですけどね。ただ、今回の場合は、作る場所から巻き込んでいくっていうのがやっぱり必須になっていって、まあなぜなら僕アウェイだからなんですけど、で

それもまあとりあえず形、この箱の形さえも一緒に考えていきたいなって。だからまあほとんど僕はリーダーシップはもちろん取ってはいるんですけど、別にリーダーに、なるべくならないような方法というか、だからそういう僕のスタッフの子が詳しいってというか、なんていうのかな、まあちょっとイニシアチブとっていけるような要素を、まあ、入れたいなと思って。で、ハローワークかわかんないけど、まあ、そのまあ大阪に、大阪人、要は大阪人と、家に遊びに行って、遊びに行って、まあ遊びに行って。で、作った模型なんですけど、2.5分の1のそれぞれの。これ大久保さん家で、これが中村くん家、で、ここが僕がいる大阪で滞在している、っていうかまさにここ。で、三矢くんのアトリエ。メジャ、メジャくん、メジャのアトリエを、ごちゃ混ぜにしたような形を、作ってやろうと、まあ家はそれこそみんな持っているものだし、持ってない人でも、やっぱホームとアウェイっていう概念自体は、落ち着く場所と落ち着かない場所でもいいんだけど、まあいっぱいいろいろあって、なんかこういう方法で、なんだろうな、コミュニケーションかどうかは知らないけど、なんか社会的だけちょっとゆとりのあるプライベートを匂わせるみたいな、こういうものを、ものと、さらに、まあ、言ってしまうと、ここに住んでいる中村くんは、大阪でずっと住んでるのかもしれないけど、気持ち的には大阪がアウェイかもしれないっていう。まあ都市だからなんだけどそれは、っていうのをすごいパブリックにどーんって出て、なんかゴォーみたいな。うーん、だからそれができればいいなと思って、今作っているところです。だからお祭り、まあもうね毎回お祭りの話になっちゃうんだけど、お祭りって、お祭りがあるだけで、いろんな役割があるじゃないですか、神輿担いでる人もいれば、まあただ単にまあ屋台を、まあテキ屋やっている姉ちゃんとかもお祭り参加者かもしれないし、まあ、寺とか神社とか山とか地域とか、主催者だったらそれで参加しているとか。参加と、主催と受け取る側が、ゴチャゴチャになっている状態が結構お祭りだと思っているんだけど、まあもちろん主催者がいるんだけど、で、それってすごく僕の中では理想的な熱狂度合いというか、みんなが神輿担いでたら神輿担げない人が困るんだけど、お祭りっていうのは、神輿担げない人でも楽しめるゆとりがあるっていうか、お祭りの種類がいっぱいあればいいと思うし、まあただそれはやらせてもらえないだろうけど。なんかそういうものがいっぱいあれば、まあ人生は楽しいんじゃないかな？それを全部網羅できてない気がするよね、今のその社会のシステムだけでは、でそこに別にアートがどう関わっていくのかは全く知らないし、あまり、まあぶっちゃけそんな興味もないんだけど、作りたいことというところとそういうことだね、やっぱり。だから僕の場合は、なんだろうな、個人的に、個人的にっていうかプライベートで盛り上がっていることっていうのは大切にしながら、やっぱりそれをどうパブリックに裏返していくかっていうか、パブリックのものをどうプライベートに落としていくかっていうか。それがやっぱり大事だからね。だから作りたかったことというところ、アウェイとホームの逆転感だね。最初、途中からはね、だからその、なんていうんだろうな、見えにくくはあるんだよね、その見えにくい中でのコミュニケーションはあるけど、それを形にしたのは初めてだね。

Q.お客さんにメッセージをお願いします。

3月の20日に万博記念公園前でやる箱はすごい、すごい大きい箱なんでぜひ引っ張りに来てくれないと、倒れないかもしれないんで、なんでって替してもしょうがないけど、来てください、お願いします。

5. 白石晃一

2011/3/17 [051]白石晃一インタビュー(1/4)

2011/3/17 [052]白石晃一インタビュー(2/4)

2011/3/17 [053]白石晃一インタビュー(3/4)

2011/3/17 [054]白石晃一インタビュー(4/4)

<https://www.youtube.com/watch?v=W6AdsJLCt4o&t=9s>

<https://www.youtube.com/watch?v=230By-Pco0E>

<https://www.youtube.com/watch?v=83xVhiRLUwk&t=20s>

<https://www.youtube.com/watch?v=7AqjF0zu5vo>

文字起こし (2022年11月16日)

(Q.これまでの活動について)

白石と申します。えっと、ここ二、三年、いやもうちょっとかな、4、5年ですね。で、ずっと虹をテーマとか、作品の要素に入れながら制作を続けていまして、虹をやっぱり作品を取り入れるきっかけというのがあれなんですけれど、まあ、自然現象としてすごい大きな虹を一回見たことがありまして、それを見た時の高揚感というんですかね、そういったものっていうのが、なかなか忘れられなかったっていうのがあるんですね。で、まあ高校生の時とかに、虹がこうできるっていう状況だったりとか、科学的に言えば雨が降ってそれに太陽光が反射してっていうことなんですけれど、それが分かっているにも関わらず虹のふもとに行ってみたくって自転車で駆け出してみたりとか、そういうような衝動っていうのはもともと持っていて、それを作品に取り込むことで、それを観客の方だったりとか、まあ自分自身もそうなんですけど、それとその気持ち、昂揚するような、ある種倒錯的な気持ちっていうのを、共有できればいいかなっていう考えがありまして、ここ4、5年ずっと作品の中に虹を入れることをやっていました。まあ特に、作品の中で、虹を作る人としてそれを見る人っていうような関係性っていうのを大事にしながら、まああの今回も虹を作っていくわけなんですけれども、そういった中と外の関係性、まあ二者ですね、その関係性っていうのを大事にしながら作品を制作しています。

(Q.作品がプロジェクト型になった経緯。)

えーっと、まあちょっとそれも話すとちょっと古いところに戻ってしまうんですけど、もともとあの僕、大学で、鋳造を、金属工芸で鋳造をやっていたんですね、で、かなりトラディショナルな技法として、金属のね、本当に、溶かして流し込んでっていうことをやって金属の彫刻作品のようなものを作ったりしたんですけど、まあそのタイミングで、溶かして流すっていう瞬間が非常に面白いんですよ。やはりそれが興味があって、制作の段階でですね、興味があって、ずっと制作を続けていたんですけども、なんかどうしてもそういった場っていうのは、観客に見せることができないんですよ、なかなか、で、そういったフラストレーションがずっとありまして、大学院卒業して、まあまた大学に残りながら助手やっていたんですけども、その時にいろんな素材を使いながら、まあ勉強している時は金属をやっていたんですけども、いろんな素材を使いながら、そういった場っていうのを共有できないかなと、一番多分盛り上がるっていうところは、制作のそういう瞬間であって、そこを共有できないかなというところから、まあそういったパフォーマンス的な作品っていうのを考えていくよ

うになりました。で、まあ、先程もおっしゃっていたみたいに、捉えどころのないっていう、確かに展示としての落とし込み方っていうのはなかなか難しいですけど、それをパフォーマンスをやっている時であったりだとか、アクションを起こしている時ですよ、そこでこう自分では、なんていうんですかね、想像もつかないような、アクシデントっていうのが起きてしまうんですよ。で、例えば、水が出ない、とか（笑）、なんだか訳わからないおばちゃんに話かけられてきたとか（笑）、なんかいろんなことが起きるんですよ、そういうことをまあ、なんていうんですかね、トラブルシューティングもしていきながら、色々な関係性っていうので、作品の性質が変わっていくっていうこと自体は、非常に面白くて、まあ混沌とした状況の中からこう生み出していくっていうのか。まあ、機械とか装置っていうのは僕が作るけれども、実際作品をこう発表して行って落とし込むっていうことに関してはいろんな人たちの他者の介入があって、作品が成り立って行って、実際今回のプロジェクトもそうなんですけど、着地としてはどうなるかまだわからないと（笑）、逆にそれがちょっと面白いかなと思ってずっと制作をしています。

(Q.今回の作品ついて.)

もともと実は銭湯の煙突から水を出すと、で、それでその出した水で虹を作るというプランっていうのはかなり前から実は温めているもので、そもそもがそれに着想を得たところっていうのが、煙突っていうのがもともと好きだったんですよ、なんだここの街中ににゅんと生えて、で、そこここがすごくまあ僕はあまり都会で育ったわけではないので、街中にそういう銭湯の煙突がにゅんと立っているとすごくシンボリックで、で、すごく興味がひかれるというか、で特に、煙突ってなんかちょっと高いところとかすごく好きなので、そこに登ってみたいとか、そういうようなイメージがありまして、で、ぜひそういうので使えたらなというのがありました、いろいろ調べていると、大阪ってすごく銭湯が、日本でも有数の多い土地らしくって、でまあこういう場所であれば、大阪の今回のカンヴァス事業というところで、まちを使ってっていうようなプランがあったので、であれば実現できるのではないかなということで応募させてもらいました、でまあ温泉自体もね、僕なんだか、温泉に行く、温泉だったりとか、銭湯に行ったりとかすると、いろんな人に話かけられるんですよ（笑）、なぜだかわからないですけど、なんかキャラのせいなんでしょうけど（笑）、なんでそういうような人と人との関係性みたいなものもその現場を使って、まあ元々は結構そういうコミュニケーション行われる場だったと思いますので、まあそういう場の力っていうもの利用しながら、今回の作品っていうのに還元できたらなと思って、最後選びました。

(Q.展示空間の違いは意識されましたか.)

えーっと、まあ、先ほどから、ちょっとお話に挙がっている山を登る作品っていうのは、それも展覧会ありきだったんですが、展覧会のすぐ近くにすごく立派な神社があったんですね、新潟の方の、僕出身が新潟で、新潟の（・・・）だったんですけど、その新潟の大きな神社のその神様が、山が御神体になっているところで、その山の神様が、雷様と仲違いをしているという神話があってですね、それをモチーフにしていたんですよ、で、どうせ、なんかその喧嘩の原因っていうのは、神様の一方的な怒りみたいな感じな雰囲気、それはちょっとなんかないんじゃないかなと、なんかその、神話って意外にこうなんていうんですかね、すごいエゴイスティックなお話多いじゃないですか、で、その中でちょっとなんか仲直りさせなきゃかなみたいなことを思い立ってしまって（笑）、じゃあ僕が、雷様の格好をして、それが水を出す装置で、そこから出た水で虹がかかることで、まあ虹って結構その仲直りの象徴というか、西洋の神話だったりでそういうのがあったりしますけれど、それだったりするんで、だったらきっかけになるんじゃないかなということで、20 キロの装置を背負いながら、山を登

ったんですね。で、まあその時は、もう僕個人としては、すごく神事というか、すごくこう真面目にそれを真剣にやらないと仲直りなんかできないはずやということで、頭丸めたりとか（笑）、色々とかう襦をやって、臨んだので、あまりこう田舎とかうんぬんというよりも神事として、神々の（笑）。そこまでこう本気でやれたら面白いかなと思ってやっていたので、あまりそこらへんのローカリティというのは気にしてなかったんですね。でまあ今回都市でやるっていうことにあたって、えっと、プロジェクトのタイトルにもつけているみたいに、「群衆浴場」という形にしているんですけども、まあそのいろんな人たちをそれこそ巻き込んでいって、オーディエンスであったり、地域の人たちであったりっていう。まあ、もう既に住んでいる人、で滞留している人たちっていうのが、いっぱいいる都市っていう中で、そういう人たちを巻き込むことでまた新たな浴場の形、銭湯の形っていうのが提案、提案っていうよりも提示できないかなと思って、そういうタイトルをつけてましたね。まあそこらへんの、こういう人たちが雑多に集まって起きてくるアクシデントみたいなことを私自身も楽しめればなと思って、そうですね、考えてましたね。

（Q.今回の一般スタッフの参加について。）

あの、今回の雇用の体系（発言ママ）っていうのは事前に知れたら非常に面白かったなというのはあったんですね。まあ、お話が進んでいって提案が通りましたよということで進んでいってから知ったことだったのでちょっとそれはもったいないかなと思うんです。実はまあそれこそ、今回の緊急雇用のスタッフさんだとかっていうのは、それこそそういう人たちが介入していって作品を作っていけるっていうだけで、まあある種社会的な、なんて言えばいいのかな、意味だったりだとか、そういったものっていうのが時代性っていうのが出てくるかなと思うんですよ。なので、例えば、こういうことを知っていれば、アーティストだけではなくて、もっと活動的なことをやってらっしゃる方なんかも、どんどんどんどんこういうところに集まってきたのかなと思っていて、そういう点でもちょっと残念だったなと思うんですが、まあ実際これをやってみるっていうことにあたって、パフォーマンスをしていく段階では、非常にどんどんどんどん関わってもらいたいなと思っているんです。で、まあ、そこで何が起るとか、すごくポジティブな変化が起きるかっていうのは、ちょっと正直僕自身もわかりませんね。分からないんだけど、アクションを起こしてみても、それでどうなるかと。もちろんそれは、僕はいい方へいい方へ動かしたいわけなので、どんどんそれはポジティブに変換するようにアクションを起こしていきますし。で、それがグチャグチャになればいいっていう風に思っているわけではないので、そこでまあどれだけ、僕がアーティストとして介入できるか。で、来てくれた緊雇スタッフだったりとか、地域の人たちっていうのが、どれだけそれで変化をしていくのかっていうこと自体がすごく興味があるし、見てみたいかなと思ってます。で、やっぱり一般の人たちも、アートファンっていうのも、あんまり僕自身は区別してなくて、まあ確かにアートファンの人たちっていういろんなことを知っていて、楽しみ方も知っていたり、いろんなもの見て知識はあるんですけども、まあそういう人たち以外にも伝わるようにというか、わかるように作品を作っていきたいかなと思っているし、逆にそういう人たちが介入することによって、今まで凝り固まった部分っていうのが、解消されていくのではないかなとも考えていますので、私自身はすごく今回はいい機会かなとこういう風にいろんな人たちを巻き込めるので、とって作品を制作しています。

（Q.お客さんにメッセージをお願いします。）

えっと、3月12日から都島の生駒湯というところでパフォーマンス&展示をしておりますので、ぜひぜひ皆様来てくれたら嬉しいなと。で、みんなでちょっと稼働するような装置を今考えていて、それで水をどんとまいてそれをみんなで楽しめて見れたらなと思ってますので、ぜひぜひご来場の程よろしくをお願いします。

6. 谷川夏樹

- 2011/3/17 [055]谷川夏樹インタビュー (1/4)
2011/3/17 [056]谷川夏樹インタビュー (2/4)
2011/3/17 [057]谷川夏樹インタビュー (3/4)
2011/3/17 [058]谷川夏樹インタビュー (4/4)

<https://www.youtube.com/watch?v=bQPL27bvavg&t=37s>

<https://www.youtube.com/watch?v=SSuQUMMYb9w&t=29s>

<https://www.youtube.com/watch?v=nRtM40LfsD8>

<https://www.youtube.com/watch?v=x-g3cex75kE>

文字起こし (2022年11月16日, 21日)

(Q.これまでの活動について教えてください。)

アースコンテナの谷川です。僕はコンテナをテーマに作家活動をしておりまして、10年ほど前からコンテナ君というキャラクターを大阪の港で思いつきました。コンテナの、まあこういった赤いコンテナの壁面に白い顔がついていまして、そのコンテナ君というキャラクターが、世界各地を旅していくと。そういうイメージを膨らまして、初めは油絵で平面作品を描いておりました。で、ゆくゆく数年間平面作品を作っている間に、応援くださる方がどんどん増えてきてまして、ここ3,4年前からは実物のコンテナを使ったワークショップなんかもするようになりました。で、コンテナ君というのは、白い顔なんですけど、この丸は地球をかたどってまして、今回おおさかカンヴァスで登場する他の仲間たちも星の顔がキャラクターになっています。まずは太陽系の太陽君をはじめ、月ですとか、火星ですとか、水星ですとか、そういった星のキャラクターたち、これはあのオービッツって言うんですけども、そういうコンテナ君とオービッツの仲間たちを発表しようと思っています。このコンテナ君はですね、移動型の舞台装置になってまして、世界各地をアートを運んで移動する移動ギャラリーでもあるんですね。で、まあこの裏面はガバっとこう観音開きで開くようになっているんですけども、そちらの方をギャラリーにしてもらってもいいですし、音楽の発表の舞台にしてもらってもいいし、まあそういういろんな人に文化発信の装置として使っていただくことを通じて、物流とアートを組み合わせるといった社会的な実験を行っていこうと思っています。

(Q. 今回の作品について教えてください)

今回のおおさかカンヴァスではですね、単純にコンテナを並べるっていうだけでなく、実際にこのコンテナ君が大阪の市内を練り歩くと。そういう移動型の見せ方を気をつけたいなと思っています。で、コンテナ君の瞳にカメラを仕込みまして、コンテナ君の瞳がとらえた写真群を残そうと思っています。それはあの、私は画家なんですけども、画家が考える新しい写真のスタイル、そういったことも見どころにさせていただけたらなと思っています。今回新しく考える写真のスタイルってというのは、シャッターチャンスその場その場で、捉えるというのではなくて、コンテナ君が一定期間にシャッターチャンスも何も関係なくシャッターを切っていくと。で、

その集合体が作品という考えで、ある意味後から蘇る記憶を集積するというのが、えー、まあ画家が考える絵画的な写真のスタイルという風に考えています。まああの人間が死ぬ時によく走馬灯が見えるとか言うんですけども、まあそういう後になってどんな記憶が蘇るかというようなところがちょっと今回もヒントにしているところですよ。はい。えーっと、練り歩く場所なんですけども、今のところは大阪市内ですと、環状線であったりとか、中之島近辺ですとか、大阪城が見える風景ですとか、そういったところを考えています。あとは、少し遠いところでは、名村造船所ですとか、淀川テクニクさんがされる淀川近辺とかそういったところを回ろうかなと思っています。

(Q.大阪カンヴァスについて)

今回のカンヴァス事業で僕は美術関係の方だけではなくて、一般の方々もしくは、美術を専門にされていないスタッフの方々なんかはかなり参加されているということで。えーまあそれを通じて地域のブランディングにつながるという目的だとは思いますが、えーそれはあのまあかなり革新的なことだと思って。まあいわゆるトリエンナーレですとか、ビエンナーレ形式のアートイベントっていうのは、まあ基本的にはアートを好きな人のためだけにあるようなものなんですけども、今回はまああの地域ブランディングということなんで、まあそういう意味では、そうですね、あの、現代アートっていうのが、どうしてもコンセプチュアルな小難しいものだと思うがちなんですけども、そうではないんだよというのがですね、伝わればいいかなと。ワークショップなんかを通じて、まずは体験してもらうことによって、体験を通じてなんとなく現代アートのハードルが下がって、でまあ文化の貢献にもつながって、それがゆくゆくは、大阪のブランディングにつながっていくというような流れが出来たらいいのかなと思っています。

(Q.ワークショップ等の告知をお願いします。)

服部緑地で三月の上旬からコンテナ君の仲間たちを展示します。27日、3月の27日にはワークショップを行いますので、ぜひ来てください。えーまた、3月の13日にはコンテナ君が大阪市内を練り歩くということなので、そちらの方ももし大阪市内にいらっしゃる方はぜひチェックしてみてください。よろしくをお願いします。

7. 牛島光太郎

- 2011/3/17 [059]牛島光太郎インタビュー(1/4)
2011/3/17 [060]牛島光太郎インタビュー(2/4)
2011/3/17 [061]牛島光太郎インタビュー(3/4)
2011/3/17 [062]牛島光太郎インタビュー(4/4)

<https://www.youtube.com/watch?v=WnDwGcGW-hE&t=29s>

<https://www.youtube.com/watch?v=EQzTh6ggliM&t=18s>

<https://www.youtube.com/watch?v=HbHAfGeGkC4&t=27s>

<https://www.youtube.com/watch?v=PQINyD2MkIg&t=23s>

文字起こし (2022年11月21日)

(Q.牛島さんのこれまでの活動について教えてください。)

牛島光太郎です。関西の美術大学を出まして、2003年に初めて初個展をして、そこから作家活動をしております。京都と大阪、(・・・?)、で展示することが多いですね。でレジデンスも、ドイツや台湾やニューカレドニアなどに行ってそこで滞在制作をしたり、作品を展示したり、ワークショップをしたり、やっております。大学の時に僕は石彫をしておりまして、大きな石を大理石を彫っていくわけです。で、自分は彫刻家になりたいと思っていて、昼間は学校で彫刻して、夜は小説を書くというような生活をしてた。で、小説を書くうちに、あのね、小説を書いている時に、ある状況下でしか成立しないような文章っていうのを書こうと。何かこう恋人といる時に読んで初めて成立するであるとか、夜に読んで成立するとか、こういう匂いの中で読んで成立するとか、なんかもっとう具体的セックスの後に読んで初めて成立するとか、まあいろんな状況の中でこう成立するような文章というのを書いてみようと思ってやっています。で、夜に読める小説というのをやっとならして、それをこう友達にこう見せるわけですね。で、僕はそれを夜に読んでくださいと言って、渡すんですけど、大学の講義中にその彼がこう読んでいたんですね。でそれが、僕は大変ショックでして、夜に読んで欲しかった。で、けどそれって当たり前で、書いてしまった時点で、どこでも読まれるのである状況下のもとで、読ませる小説っていうのは、土台むりだったんだなと思ったっていうのが。で、それでなんかこう文学を、文学というか文章を書くこと、なんかある状況のもとでしか成立しないようなそういう文章っていうのは、どうすればいいのかなっていうのが、一つ思ったこと。それとほぼ同じ時期に、石彫を僕はしてて、あの、とかげがよく夢に出てきて、とかげがすごく僕の中では重要なものだったんです。で、まあとかげを大理石でこう2トンぐらいの原石から彫っていくわけですけど、このとかげを作りはじめて半年ほど経って、とかげと僕の精神的な距離というのが、いつも変わっていく。例えば強そうなとかげであったり、まあその時は実際彫っていたとかげっていうのは、上を向いているとかげだったんですけど。だんだんこう僕との関係が悪くなって、精神的な、抽象的な話(笑)。で、なんかこう僕自体のとかげの形が変わってきたんです。そうすると、けど、僕としては形を変えたいんですけど。まあなんせ、こう掘り始めてるもんだから、形は変わらないと。そういう(子?)で、すごく、まあそれも当たりのなんですけども、作り、掘り始めている、ここに(変わる身?)ですので、掘り始めているので、

形を変えることができないと。その時に、彫刻をするということは大変物質的なことだなと。だとしたら、このとかげを作るためにはどうしたらいいんだろうと思ってなんか彫刻、おおげさに言えばなんか、石彫というフォーマットではおそらくできないだろうなど、それかなんかの二つというのは割と、一週間ぐらいの期間の中に起きて、なんか二つのショックがこうあって、なんかこう文学と自分が思っているような文章の書き方と、自分が思っているようなものの作り方っていうものをコンバインする、なんかこう一緒になんかできないのかなと思って、初めて石彫に文字を貼ってみた（笑）。それは大変稚拙なものになっちゃった。一年もかけて掘ったものに文章を貼るので、稚拙なものになったんですけど、何かそのモノと文章と一緒にあるあり方のようなものに大変惹かれました。で、それで何かこうまあ、体に文字を書くであるとか、ガラスを割ってその破片で文字を書くとか、いろいろ試みるわけです、水で描くとか、で卵を割って割れた卵が文字になっているとか、まあやるんですけど。うん。で、そういうその文字と、物質と文字のあり方の試行錯誤の中に今あると思う。その一つとして刺繍があるんじゃないのかなと、思っています。まあ、これからも多分刺繍はやるんだろうなという感じが。

(Q.今回の作品について教えてください。)

まずこの作品が「intentional accident」って言って、意図的な偶然という作品で、この作品を作るきっかけのようなものを話そうと思います。京都に住んでいる時に、ドイツからレジデンスの話を受託しまして、でまあ展覧会のためにドイツにしばらく半年ほど行くことになったんです。で、その時に、友達がギターをまあ行く前のっていうか、二日前とかに書いて僕に渡してくれる。で、それをまあなんとなく最初ポッケに入れて持っていた。で、ドイツに行って、でそうするとアパートがこう用意されておまして、そのアパートに住み始めるんですけど、そのアパートがなんせ海外でそれほど長期生活するというのも初めてでしたし、住むっていうのも初めてだったので、なんか何かと慣れていなくて、で部屋がすごく殺風景だったんですね、まあ当たり前。で、それでどうしたものかなっていうので、ポスターとか自分の展覧会のDMやなんかをこう貼るんですけど、それでも何かこう自分の空間になかなかならないっていうことで、その、たまたまその時のジープンに入っていた友達が書いた、もう本当にこれぐらいのちっちゃなドローイングを、ドローイングと言っていい、まあとにかく落書きみたいなギターの絵をとにかく貼ったんです。それは6ヶ月ほど、ずっとそこにおいて、ドイツから引越す時に、それをこう剥がして、こう持って帰るわけです。で、実家に今度帰りまして、部屋になんかこうまあポッケに入っているからまあ帰国の後荷物をこういろいろ整理していると、その紙が出てきて、捨てるのも何かこう捨てられなくなって、まあ部屋に貼るわけです。その後、台湾の美術館から招聘されまして、レジデンスに参加して、その時にはもう自分は意識的にというか、とにかくその部屋から、そのギターの紙をこう持って自分のスタジオに貼っているわけです。で、何かお守りのようなものにその時なっていたんだと思うんですけど、そういうのを貼っていたら、台湾に住んでいるイギリス人のキュレーターの人が、部屋を訪ねてくられて、で、これは何だという話になる。で、このギターの絵は、こうこうこれでこれで、ドイツに行く時友達が描いてくれて、でその友達はアーティストか？っていう、でいやアーティストでもなんでもないんだと。まあ普通のというか、一般的な、普通の仕事をされているまあ友達なんですけど、それで、じゃあなんでこれが大事なんだ？っていうと、なかなかその絵も別に大したことなくて、じゃあそれはなんだって言われた時に、なかなかこう、まあ僕の英語もそんなに良いものじゃないので、あの、なんというか説明できなかったんです。で、その時に何かこうこのギターを、自分はお守りのようにしていることであるとか、そういうことはなんか作品、このことについてだったら何か言えるんじゃないのかなと思った。で、それまでは、シーンというね、別の連作をしてたんですけど、その価値が、なんかこうともすればゴミのような落書きのようなものが、ある自分にとって大事なものもあ

ると、そういうことについて、作っていかうと思ったのがきっかけなんです。で、それから何かう自分が、拾ったものであるとか、誰かにもらったものであるとか、何か、例えば誰かに道をどっか道を聞いて、それでパッと描いてくれたメモであるとか、そういうものというのは、なかなか捨てられなかったですよ、(・・・?)。そういうものを、価値がある、なんかうまく言えない、まあ、そのことについて価値が変わるというようなことについて、やっていかうと思ったのがきっかけで、それからずっとまあ文字を刺繍しながら、その実際のもの、刺繍したテキストを組み合わせながら作品を作って、で、今回はその一つなんですけど、今回ちょっと今までと違うのが、ご覧の通りあの、まあなんせこう拾ったものとか、これ全部拾ったものなんですけど、道端で、拾ったものがたくさんあると、で、今までは、モノと、実際のモノとその刺繍するというこの二つの関係だったんですけど、他のモノもこう置いてみようというのが今回の試みというか、当然他のものもエピソードは刺繍してないんですけど、まあ何か同じ想像してもらえそうな時間を作れたら良いのかなと思っています。

(Q.大阪カンヴァスに参加された理由をお聞かせください)

このおおさかカンヴァスという、参加させていただいて、あのまず僕の、一番のメリットというか、そういうものってというのは、もう関西国際空港がこの候補地にあがっていたというので、応募したっていうのが一番の率直な一番の僕のモチベーションでした。っていうのが、関西国際空港は何度かそれぞれ海外のレジデンスやなんかに行く時に使っておりますし、すごい特異な、特殊な場所だと、特に出発ゲートっていうのが、で、そこに、置かせていただけるっていうのは、おそらくもう個人の仕事ではできないんじゃないか、こういう機会じゃないとできないと思い、応募したのがきっかけです、それが一番のモチベーションです。あと、不特定多数の人に見ていただけるっていうのも、まあなんせ今まで美術館やギャラリーでしか、とかアートセンターのようなところでしかやってないので、そういう方に見てもらえるのも一つ大きな、うん。どういう風な反応があるのかなっていうのが、楽しみな、単純に楽しみなところですね。あと、なかなかこう制作を、なんせ刺繍とか時間がかかるもんで、家にこうこもってやるわけです、なんかこう作る時っていうのは一人でやってるんですけど、なんかこういう風に今日これは一人ではできない作業ですし、内藤さんや(KSP?)の方にお手伝いいただいて、なんか大の大人がこういう狂った、ね、ものを(笑)。正直何してるんだっていう(笑)。そういうことができるのは単純に、あの、それを仕事としてできるっていうのはすごく面白いことですよ。

(Q. 作品を見る人達にメッセージをお願いします。)

ギャラリーや美術館っていうのは作品を置くための場所ですから、こうインフラが整っているわけです。ダクトが通っていて、照明が、で、そうじゃないところにするときに、例えばこういう倉庫、こういうところ貸していただくとか、その制作のレベルで全部違うというか、そこにこう交渉であったりとか、摩擦のようなものも多分あるであろうし、当然見せ方としてはすごく難しいです。ので、他、かなり、僕もそうですし、力が入った作品が多くなっているのじゃない。そうじゃないと、場所に負けてしまうというか、良いものが作れないと思うので、おおさかカンヴァスに関しては、僕も他の作家さんもかなり色々工夫を、見せるための工夫が、それは単純に大きさを大きくするとか、何かしらやっていっちゃると思いますので、その辺りをすごく楽しみ、あの、レベルの深いものが集まっているんじゃないかなと思って、期待しています。期待しているというか、楽しんでください。

8. 石松丈佳 & 名古屋工業大学環境とデザイン研究室

2011/3/17 [063] 石松丈佳 & 名古屋工業大学環境とデザイン研究室インタビュー(1/4)

2011/3/17 [064] 石松丈佳 & 名古屋工業大学環境とデザイン研究室インタビュー(2/4)

2011/3/17 [065] 石松丈佳 & 名古屋工業大学環境とデザイン研究室インタビュー(3/4)

2011/3/17 [066] 石松丈佳 & 名古屋工業大学環境とデザイン研究室インタビュー(4/4)

https://www.youtube.com/watch?v=_FGoEPHv0oM&t=13s

<https://www.youtube.com/watch?v=vfLdi32FWBM&t=18s>

<https://www.youtube.com/watch?v=vSfnp-nRcDI&t=18s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Zk-haMGYcIE>

文字起こし (2022年11月21日)

(Q.作品と自己紹介をお願いします.)

石松丈佳と申します。名古屋工業大学というところで、デザインを教えています。今回の作品は、名古屋工業大学石松研究室環境とデザイン研究室という名前で応募させていただきました。90年代、1990年代半ばから環境感知器という名前で、風を視覚化したり、湿度を知覚化するような作品ですとか、環境の変化を見える形にする作品をずっと作っています。まあその主な目的としては、その環境の変化に対して我々も生活はこうどんどんどんどん鈍感になるような生活環境の中にあるなあという、そういう思いがありましてそれをもう少しこう見えることで環境の変化に気づかせる、で、その環境の変化に気づくためにこういう造形ですとか、デザインがあることで、もっとこう人の暮らしみたいなものが豊かになっていくんじゃないかなという。それはもうあの身の回りの資源を最大限に活かすっていうことでもあるんで、そういうことってすごく意味があるんじゃないかなっていう風に考えて、環境感知器という作品をずっと作ってきました。で、この作品に関してはですね、実は1999年に、山形で最上環境芸術祭っていうのがあって、でその時に今回の作品の半分ぐらいの規模で山形の田んぼで同様の作品をやったんですけども、その作品が基になってそれをこうブラッシュアップさせたような形で今回こういう展示をさせていただきます。で、山形の作品と最大の違うポイントとしましては、二箇所と同じような作品を設置することで、風に揺れ方の違いですとかね、場所による風の違いだとかを楽しんでいただけるのが、結構大きな違いじゃないかなという風に考えています。風の強い日には本当にヘリコプターが飛んでいるような音が鳴ったりですとか、音も非常にこう変化に富んでいますので、ぜひ期間中お楽しみいただければいいなという風に思っています。どうぞよろしくをお願いします。(以下、学生の自己紹介など)

(Q.里海公園という展示場所について.)

その今回のこの場所というそのこの作品とこの場所の関係ということで申し上げますと、海というのはですね、非常にこう規則正しい風の変化が起こる場所なんです、特に海辺っていうのは、陸風と海風ですね、陸風っていうのはこう夜に水温の方が高くなった時に、陸から海に向かって吹く風ですね、それから、海風というのは、陸の方の温度が高い時に、海から陸に向かって吹く風のことを陸風っていう。それでその間、間に風というのがありますね。その時は風が一瞬こう止まる時間帯があるということなんですけども、そういう比較的こう規

則正しい風の変化が見れる、そういう場所っていうのは、この作品を設置すると非常に効果的に変化を楽しむことができるのではないかっていうことで、この場所を選定させていただきました。で、あの、この選定にあたって、私はプランニングするときはずっと場所を見て、その場所でどういうことが可能ということ、まずもう場所を見るということプランニングの段階では、一応やるということをおこなさないようにしているんですけども、現場拝見しまして、非常にそういう意味では期待通りの場所であったし、加えてこの公園の管理事務所の所長さんなんか非常にこう協力的に対応していただきましたので、すごく場所に恵まれたなという風に思っています。あとまあ現場では非常にこう大変な杭打ちなんかでは大変なこともたくさんあって、制作スタッフの方々に大変な苦勞をかけてしまったんですけども、なんとかこういう形にできて今はほっとしています。

(Q. 大阪カンヴァスについて。)

おおさかカンヴァス事業について少し関わっているということで、少しお話させていただきますと、まずその、こういう現場に入って制作スタッフの方々に協力いただきながら、こうやって作品を進めてきたわけなんですけども、その作品を進める中で、やはりこう美術とは全く関係のない方々とかが、関わっていたみたいなきやいですね、実は僕にとって非常にこう有益なというか、すごく良かったと思っていて、それは何かって言いますと、やはりデザインとか作品、アートとかっていうのはどんどんやっぱりこうファンを増やしていかなきゃいけないっていう部分があると思うんですね。そういう意味で、そのこう内側になってですねアートに、関係者もやっぱりたくさんいますので、アートに関わる学生だとか、そういう風にこうアートっていうことっていうと内向きになって、組織化されていくよりもですね、全然関係のない人が、こういう作品に関わって、この作品に愛着を持っていただいたりとかですね、他の作品をこれをきっかけとして、見る機会を持っていただいて、それを楽しんでいただくというようなこれがその一つのきっかけになれば非常に僕は良いことだなと思ってまして、そういう意味でもあの、むしろそのアートとは無関係な人も関わっていただけたことですね、非常に僕はすごく嬉しいし、そういう方々が一つのこう事業としてこういうものに関わっていただいて、一緒にこう一つのものできたことについては、すごく僕には良かったなという風に思っています。で、この府下の、大阪府下ですね、こういう施設、公共の施設ですね、府の施設にですね(・・・?)の展開していく、各所にあるっていうような事業についてはですね、なかなか僕が作品なんかも、南海線でかなり大阪の駅からですとかなりありますんでね、それ見ていただくっていうことになると、本当にこれ見にきてくれるのかなっていうのがちょっと不安なところではあります。それはまああのロケーションもいろんなロケーションがありますので、ぜひなんかあの足を運んでいただければと思いますし、こういう事業が一回で終わらずに、どんどん回数を重ねてですね、やっていただけたら、どんどん、アートファンが増えていって良いんじゃないかなっていう風には思っています。

(Q. 一般スタッフの参加について)

先ほどもお話をしたんですが、美術とは全く関係のない人が制作スタッフに関わってですね、一緒に作業していただいたということで、あの、緊急雇用対策の一環だという風にお伺いをしています。でまあそういう風にして、来ていただいて、作品を僕が現場に入る前から、準備段階として杭を打っていただいたりとかですね、重労働というか、としてやっていただいた方がたくさんいらっしゃるんですけども、そういう方々が、こういう作業をしてですね、すごく元気になったよとか、なんかこの作業加わって良かったとか、まあ逆にその寒くて嫌だったっていう人もいらっしゃると思うんですが、元気になったよという方がいらっしゃるということをお伺いしてですね、僕は非常に嬉しかったんですね。あの、そういう人が、こういう作業に加わっていただいて、この作

品と一緒に完成できたことに対して、僕はすごく感謝していますし、光栄に思っています。はい。ありがとうございました。

(Q. お客さんへメッセージをお願いします。)

そうですね、風があんまり強いとちょっと恐ろしいぐらい音がバタバタと鳴って、作業中も大変だったんですけども、少しこういう今日みたいに天気が良くて、浜辺でも散歩しようかなって思う日にですね、ぜひ出かけていただいて、ひらひら動くのとか、ひよっとすると、その、海風から陸風、陸風から海風に変わるその夕風とかの時に一瞬こうスーッと風が収まった時に、動きがなくなる瞬間があったりするかもしれませんので、そういう時を狙って、見に来ていただくと面白いかもしれません。であの、ぜひですね、こう近所の方も散歩がてらにいつ出来んの？とか言うて、声かけてくださる方もたくさんいらっしゃいますので、あのもうやっとう完成することができたのでですね、あの、見に来ていただけたらなという風に思います。

9. 藤井秀全

2011/3/18 [067]藤井秀全インタビュー(1/4) 1:08

2011/3/18 [068]藤井秀全インタビュー(2/4) 3:06

2011/3/18 [069]藤井秀全インタビュー(3/4) 1:04

2011/3/18 [070]藤井秀全インタビュー(4/4) 0:31

<https://www.youtube.com/watch?v=vwchlAFpqig>

<https://www.youtube.com/watch?v=Awa0Irodzyw&t=26s>

<https://www.youtube.com/watch?v=gVZVvk48njcA>

<https://www.youtube.com/watch?v=3R2bnvaudBo>

文字起こし (2022年11月22日)

(Q.これまでの活動を含め、自己紹介をおねがいます。)

藤井秀全と申します。僕は、造形芸術大学の大学院を2009年に修了して、作家活動を続けています。作品は主に光を用いて作品を制作しています。光を素材として用いるっていうことを意識して制作しています。というのは、光そのものを見せたいとか、光を形作っていくようなイメージで制作しています。で、今回の作品も一応stainというシリーズの作品なんですけども、光のシミっていうのをコンセプトに光そのものでできたイメージっていうのを見てもらうような作品を制作しています。

(Q.大阪府咲洲庁舎という展示場所について。)

そうですね。僕の場合は大阪府咲洲庁舎での展示なんですけれども、商業、WTCなんて商業空間っていう捉え方していて、まあビルも大きい。展示する場所も天井が高い位置なので、でまあ作品の質的にあんまり規模を大きくするっていうことはできないので、光の広がり方とか、イメージっていうのを引きで、すごい体感できるような展示を心がけています。で、あとは、今回いつもは壁にかけて展示しているんですけども、今回は、展示、まあステージっていうか低い台を設けてそこに立つような感じ。で、えっと、まあプレゼンしようと思っているんですけど。もともとの作品のモチーフではないですけど、自分の興味のあるものとして、なんか野外電飾であったりとか、看板、えっと電飾看板であったりとか、そういうものが興味があるので、えっとまあ、商業空間なので、ある意味自分から空間に歩み寄っていく形で、作品を提示したいと考えています。そうですね、えっと、僕のまあ作品は、元々絵画であったり、彫刻であったりするようなものにちょっとカテゴライズしにくいような質を持っていると思っているんですけども、僕自身もそんなに美術を見て育った人間ではなくて、でえっと、美術の外から来る興味っていうのがもともと自分の制作する活動の根源にあって、そういう意味で言うと、まあ単純に発光している、光っている、きれいっていう部分で、とっつきやすいかなっていうのはまず初めにあって、でえっと、そうですね、光ってるその状態とかを体感するような表現をしたいと思っているので、そういう意味

では作品側から鑑賞者に接触していくような感覚を持っていて、そうですね、だから観にくる、通りすぎるだけでもその作品とのコミュニケーションっていうのは、一応図れていると思っています。

(Q.大阪カンヴァスについて.)

やっぱ僕卒業して、えっと、もうすぐ2年経とうとしてるんですけども、まあ今までもどっかから制作費引っ張ってきて制作するっていうことはなるべくしてきたんですけども、それが今回行政っていうことがあって、まあなんというんですかね、えっと、芸術がもっと市民権を得て、まあそういう支援されて、もちろん甘やかされるということではなくて、やっぱりそれで可能性が広がることもあるので、そういう意味では今回すごい可能性を広げてもらったなっていう意識はあります。そういう意味ではすごくいいイベントだなと思いますし、まあずっと続いていったら日本の文化の発展？美術の発展、それがまあ、震源地が大阪っていうことになるのかなって思います。

(Q.お客さんにメッセージをお願いします.)

えっと、僕の作品はLEDをたくさん使っているんですけども、今回は展示の仕方ではんだごてした痕っていうのが、(水明?)って見えるようになってるので、その辺の努力っぷりを観てもらいたいなと思っています。よろしくをお願いします。

10. 酒谷星子

2011/3/18 [071]酒谷星子インタビュー(1/4) 0:52

2011/3/18 [072]酒谷星子インタビュー(2/4) 0:51

2011/3/18 [073]酒谷星子インタビュー(3/4) 0:47

2011/3/18 [074]酒谷星子インタビュー(4/4) 0:27

<https://www.youtube.com/watch?v=s9KISevJ14Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=xZfoxEgPfNQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=oHAQRxbGqL0>

<https://www.youtube.com/watch?v=8-AegBoUqnQ>

文字起こし (2022年11月22日)

(Q.これまでの活動について.)

今までは、平面の作品を描いていて、学校でイラストレーションを学んでいて、ずっとイラストの勉強をしていたんですけど、キャンバスを使って作品という形で意識するようになって、で、今回おおさかカンヴァスで制作することになりました。で、今までは結構いろんな色を使うのが好きで、動物の絵だったりとか、動物の絵をよく描いたりしていました。

(Q.今回の作品について.)

えーっと、私は今までずっと平面の作品を作っていて、で今回おおさかカンヴァスで初めて、立体作品と平面の壁画を制作することになりました。今までは、結構キャンバスの中で描いてたけれど、壁に描くっていうのも、何回かあったんですけど、家全体に絵を描くっていうことはなくて、すごい初めての経験です。

(Q.大阪カンヴァスについて.)

なんかその私もおおさかカンヴァスに関わってから初めてなんかあいう形で、いろんな人が支援してくれるってことを知って。最初はすごい戸惑ってたんですけど、やっぱりなんかいろんな文化に触れるっていうのはすごいいいことやなって思いますし、逆に言ったらあたしも知らないことをたくさん知ってはるから本当に共有できるのがすごい、すごい事業やなと思いました。

えっと、大阪は広いようで狭いので、絶対21作品回れると思います(笑)。ぜひ遊びにきてください。よろしくお祈りします。

11. 稲葉高志

2011/3/24 [076]稲葉高志インタビュー(1/4) 0:46

2011/3/24 [077]稲葉高志インタビュー(2/4) 3:57

2011/3/24 [078]稲葉高志インタビュー(3/4) 2:12

2011/3/24 [079]稲葉高志インタビュー(4/4) 4:03

<https://www.youtube.com/watch?v=HA3XndcAdvI>

<https://www.youtube.com/watch?v=4HhvQ4r9L6k&t=24s>

<https://www.youtube.com/watch?v=cYtU36kDvpo&t=24s>

<https://www.youtube.com/watch?v=VT1pVSPAiWA&t=16s>

文字起こし (2022年11月24日)

(Q.自己紹介をお願いします。)

稲葉高志です。とりあえず自己紹介ということで、まあ、制作自体は1988年から発表してるんですけど、最初はインスタレーションとかそういうのが多くて、で、最近の作品は鏡の作品が多いんですが、鏡だけではないんですが、まあ主に鏡の作品が多いです。

(Q.今回の展示について。)

今回おさかカンヴァスプロジェクト、それで出してる作品は、「PUZZLE PROJECT」という作品なんですけど、これは2006年から開始したアートプロジェクトなんですけど、実は発端というのは、発端というか、まあもとのアイデアですね、それは10年ぐらい前、2000年前後ぐらいに実は構想としてはあったんですが、2005年ぐらいにアメリカの友人のアーティストがたまたま連絡をしてきて、何かコラボレーションのアートプロジェクトをしようということになって、で、その時「PUZZLE PROJECT」を提案してみたという感じで始まったアートプロジェクトです。まあ最初は大阪で、2か所ぐらいでやったんですよ。その参加者のアーティストの方々が、まあ海外の方とかもいらっちゃって、次はじゃあここでやりたい、あそこでやりたいみたいな、すごく反響が多くて、なんか自分の意図というか、意図せずどんどん広がっていったというそんな感じですね。で、えー、もともと、このプロジェクト当初は参加する方はまあ基本的にアーティストということに限定をして、やってたんですけど、今回はもうちょっと広めて、一般の方も参加してもらおうかという感じで。まあ本来どこからがアーティストで、どこからがまあ一般の方だ、というこのボーダーラインというのは、非常にあいまいなんで、だから一体そこを誰が決めて、この人はアーティストだから参加オーケー、この人はアーティストじゃないから参加ダメみたいな、これをどこで決めるか、常に考えさせられるというか、悩みどころではあったので。まあ一度それをこう取っ払ってみようかなということと、あと、まあ展示というだけではなくて、ワークショップ、そういう形でもこのプロジェクトをやってみたいという構想が以前からあったので、それもじゃあこの機会にやってみよう、そうすれば当然一般の人も参加してくるだろうということで、まあそういうことで今回は、かなり広くいろんな方に参加してもらおうことができましたと思います。

(Q. お客さんにメッセージをお願いします。)

今、あの、展示してます、関東で展示してます「PUZZLE PROJECT」っていうような作品は、非常に多くの方が参加してくれることによって成立している、まあ僕の作品であり、彼らそれぞれの作品でもあると思う、そういう作品なので、全体としてざっとみても、非常に面白い作品になってると思うんですね、一つ一つパズルのピースを見ていって頂いたら、また、全然違った見え方すると思うんで、まあ、見方を限定するというのは、特にないんですけども、近づいたり、遠くから見たり、いろいろな見方をしてもらうとかなり楽しんでいただくんじゃないかと思います。もしもその中のピースで、気に入ったものがあったら誰かなと、問合せして頂いてももちろんオーケーなので、それぞれ楽しんでいただけたらと思います。今回、今、韓国で展示しています「PUZZLE PROJECT」ですけども、今年の2011年8月には、次はニューヨークのギャラリーで、開催することを決定しておりますので、まあだから、(細かい規約やデグレージョン自体は・・・?) 決まってません。近々ホームページ上にはアップする予定なので、興味のある方は、チェックしててください。よろしく願います。

(Q. 関東東北大震災、チャリティー展示について。)

今回2011年3月12日から、韓国で展示しています「PUZZLE PROJECT」 in COEX ですが、その前日3月12日に東北、関東上で非常に大きな地震がありました。まあ、今までにない、僕らは実は、あの、17年前かな、阪神大震災、まあ直接の経験をしたというわけではないんですけど、被災地に行ったりとかした経験があったんですが、それを遥かに上回る大震災が起こってしまっ、まあニュースで日々見ると「PUZZLE PROJECT」として何かできるんじゃないかなと。プロジェクトの性格上というか、コンセプトにもありますけれども、まあ、アートで国境や人種や民族やまあそういう風の超えて、そしてつながるといふ、そういう性格のプロジェクトなんで、何かできるなど、思って、まあ急遽私のお店の奥のギャラリーで、「PUZZLE PROJECT」のその韓国の展示のサテライト展示のような形で、震災チャリティーの展覧会を開催することにしました。内容という、これまで参加していただいた、パズルのピースの中で手元にまだ残っているのが少しあったので、それをメインに、あと、閑空では残念ながらレギュレーションの関係上、展示できなかったピースが少しあったので、それも併せて展示しよう。もちろんその、各アーティストの方には了承を得たので、その収益費を被災地の義援金として寄付するという、そういう性格の展覧会を急遽開催することにしました。会期は、5月の8日まで今のところは予定しています。まあ、チャリティーの展覧会って言うてしまうと、ちょっと重い感じもありますけれども、気楽に見に来て頂いて、楽しんでいただけたらいいかなと思います。まあ、それをすることで、また何か被災地の方とかを何らかの形で元気づける、そのまあお金だけではなくて、元気づける何かお手伝いが何かできたらいいかなと思っているので、閑空と併せて見に来ていただけたらと思います。

12. コルメナ

2011/3/24 [080]コルメナインタビュー(1/4) 2:07

2011/3/24 [081]コルメナインタビュー(2/4) 2:56

2011/3/24 [082]コルメナインタビュー(3/4) 1:05

2011/3/24 [083]コルメナインタビュー(4/4) 0:30

https://www.youtube.com/watch?v=wV_aGmbFwIA&t=26s

<https://www.youtube.com/watch?v=C3piwgHknEw&t=47s>

<https://www.youtube.com/watch?v=qN2eMjt-njA>

https://www.youtube.com/watch?v=3rmU-JHz_Xk

文字起こし (2022年11月24日)

(Q.コルメナについて教えてください。)

はい、こんにちは。コルメナの豊田と申します。コルメナっていうのは、知的障害者の方の通所して来られる作業所です。大阪府の高槻市にあります。コルメナっていうのは、スペイン語で巣箱っていう意味なんですけど、まあ安心して皆さんが通って来れるような形の作業所となっています。で、まあ設立に至っては、本当にいろんな地域の方の有志の方とか、あと、女性用の靴下・下着メーカーのチュチュアンナといった企業さんが出資してくださって、ここを設立いたしました。で、今現在、16人の利用者の方がいらっしゃって、その中の約5人6人ぐらいの方がアート活動を行なっております。今、私が持っている、これTシャツのコルメナの利用者の方が描かれた作品です。あえてタイトルは申し上げません。私自身もあまり突っ込んで聞かないタイプなので、見て感じてくださいというか、なんだろうなこれっていうので、面白いなど、いうので作品にしました。はい、これもまた別の利用者の方が作られた作品です。テキスタイル化しているので、作品自体の一つなんですけど、それをこちらがテキスタイルにして、このようなTシャツにしております。あと、これは一目瞭然な内容なんですけど、まあこういったバックですね、バックを作ったりとか、こういう形のバックです、を作ったりしています。

(Q.今回の作品について教えてください。)

普段コルメナではもう日常的に絵画をみなさんなされているんですが、その中で発表する場所が欲しいなど、こう思っているときに、ホームページでアートカンヴァス、あ、カンヴァスおおさかですね、のことは知りまして、ああこれはいい機会だなど、でその中でまあ、本当にその5,6の方が毎日描き溜めている中で、どれが一番こういいかなという話の中で、やっぱりこうおおさかをカンヴァスにするっていう、まちをカンヴァスにするっていうところで、まあジャンボジェットの開空の飛行機の絵を描かれている方がいらっしゃったので、まあそれをできたら開空に掲げることができたらまあ素敵かなと思って応募いたしました。今回応募したジャンボジェットなんですけど、まああの作品見ていただいたらわかる通り一つの図柄を大小いろんなサイズに織り交せて一

つの大きな作品にしています。でまあ、なぜそういう形を取ったかって言いますと、まあ僕らのそのアートを（リターンする？）スタンスっていうんですかね、その、あんまり難しく考えていなくてですね、先ほど見ていただいたこのTシャツですとか、こいつならいいかな？、このTシャツとかもそうなんですけど、まあテキスタイル化していくかっていうとですね、こうポップな方に、感じで、こう障害者の方の作品を捉えていく、要はそれに僕らがこうある種そのポップな作品にして提示していくことで、あっ面白いなど、難しいアートじゃなくて、あっかわいいなっていうのがこう伝わっていけばさらに、こうより障がい者の方のアート、エイブルアートとか、いろんな呼び方ありますけど、それからさらに広がっていくんじゃないかなという風に考えております。はい、ジャンボジェット作者の方は、本当に日常的にもう毎日のように同じようなモチーフで、ジャンボジェットですとか、モノレールとかを描かれてるんですけど、本当に最初見た時は、もうその色合いのカラフルさに、ただただ単純に、かわいいっていうか、びっくりしたと言いますか、ああすごい色をつけるなど、飛行機にっていう、これはやっぱりこう、何らかの形で外向けに出していきたいなっていう風に考えまして、で、まあ先ほども言いましたように、カンヴァスおおさかに出品した次第です。

(Q. おおさかカンヴァスについて.)

おおさかカンヴァスに対する思いとしては、本当になんていうんですかね、その公共性の部分にすごい惹かれたと言いますか。えー、いわゆるこう作業所っていうのは、ともすれば閉鎖的な空間になりがちなんですけど、まあ作品通じて、またその作品を見に行くっていうことを通じて、いろんな社会との接点が生まれていきますし、またその作品を作品として完成させる過程の中でいろんな方が関わってくださる、その関わり通じてこの作業所が本当に開かれた作業所になっていく。いろんな方との出会いが生まれていくっていう点に、私はすごい魅力を感じました。また、その中で本当に交流も生まれてきてるのだと思いますし、いろんな方の思い、出会いが生まれているんだなっていう風に実感しております。はい。

(Q. お客さんにメッセージをお願いします.)

関西空港のですね、行かれた折にはぜひコルメナの利用者の方の作品を見ていただけたらなと思っております。本当にカラフルな飛行機でかわいらしいので、まあその辺を楽しんでいただけたらと思います。ありがとうございます。

13. 気流部

2011/3/29 [089]気流部インタビュー(1/3) 1:38

2011/3/29 [090]気流部インタビュー(2/3) 4:59

2011/3/29 [091]気流部インタビュー(3/3) 3:38

https://www.youtube.com/watch?v=UjsOtz_YZ_Y&t=10s

<https://www.youtube.com/watch?v=jrLcQHeBw30&t=16s>

<https://www.youtube.com/watch?v=L8xc3fB88Hc&t=11s>

文字起こし (2022年11月24日)

(Q. 気流部の活動について.)

気流部です。気流部代表をしています森野です。で、こちらがああ、まあ、(福田です→隣の人が答える)。気流部っていうのは、大阪成蹊大学の芸術学部であの一、一応結成されたというか、一つの空気が盛り上がったというか、盛り上がりに乗じて、気流部という風なのものができて、それはどういうことをしていくかっていうと、要するにインスタレーションをする、まあ企画を立ち上げていくってところで、まあ空間を作ったり、場の空気感をいかに移り変えていくのかっていうところで、まあ一つの気流を生み出すというところから気流部っていうのが名付けられ、活動を開始しました。で、もともとこの福田くんというのが気流部の部員であり、メンバーであり、他にも多数の部員の方がおられるんですけども、その辺は本当に緩く関わりを、集まりを持ちながら、すごいカチッとしたユニットであるっていう訳でもなく、グループでもなく、本当に場の空気そのものが気流部であるっていうようなところで活動をしています。

(Q. 今回の作品について.)

今回のおおさかカンヴァスにあの、気流部っていう、あの、一つの企画で、あの、緑地に本当に気流部を作るという意気込みで、楽しい雰囲気でも誰かが関わって、アートを通じていろんなものがなんか生み出す、なんていうか、感覚を本当みんなで共有していこうという狙いを持って、おおさかカンヴァスに応募してるんですけども、実際いうところ本当に応募するきっかけっていうのは、大きい送風機が欲しかった(笑)。ちょうどその時に、おおさかカンヴァス 300万円、300万円で何台大きい送風機買えるかっていう、気流部で膨らみまして妄想が(笑)。で、それにはどこか候補地を選ばないといけないっていうところから出発して、そうだ緑地に行こうという思いつきで応募締め切り前日、前々日に緑地に視察に来まして、その前日に徹夜で企画書仕上げまして、その勢いで応募しました。であの、おおさかカンヴァスに応募して、あの、何とか、審査員の目を通過したんですけども、なかなかその開始までにね、本当に期間が長くて、本当は秋に予定でしたよね。(でした←隣の方答える)。秋に予定していて、メンバーも結構目的を持って、意気込みを持っていたんですけども、なぜか結構ズルズルズルズルと開始が遅れてまして、で、冬だと言いつつもなかなか始まらない、資材も届かないという中で、とりあえずいかに準備を始めるのかっていうところで、何度か本当に緑地に来ているうちに、本当にこの緑地の

魅力に結構取り憑かれたというか、本当になんて緑地って奥深いところなんだっていうのに気づき始めたっていうのがありますね、で、夏にはここ日本庭園っていうのがあるんですけど、日本庭園っていう中に、アメリカザリガニがいっぱいいるっていうこのどうしようもない雰囲気のまま放置しているようなこの自由さっていうのが緑地には本当にありまして、本当にここでアートを展開していく上では、気流部展開していく上では本当にピッタリのところだになってというのが、どんどんどんどんそういうことに気づきまして、探れば探るほどいろんな不思議さも緑地には出てきたり、発見したりして、それがまた新たな作品になって、企画になって、プランになって、立ち上がってきたという、今回のプランに立ち上がってきましたね。で今回のあのプランっていうのは、この福田くんが、一応ワークショップリーダーを務めていくんですけども、この気流苗っていう、気流部のツールがあるんですけども、これは気流苗というものです。で、あのこの葉の部分ですね、苗という植物を模しているんですけども、あの風にそよぐ葉を持つように、見えない風を感じるための一つのツールで今回これを一万株以上用意するんですけども、これをみなさんで緑地全体に植え付けていこうという本当にあのいろんな場所を緑地の面白い今まで生えてなかった場所とか、あの、普段は立ち入らない場所とかに足を踏み入れて、このみなさんで気流苗を使って新しい風の景色を作っていこうという、そしてより緑地の新たな魅力っていうのを感じてもらおうという一つのツールでも、なんですけど、葉の部分が耐水紙できていまして、あの、雨にも強く風にも強くというようなところでデザインされています。で、真ん中の軸があるんですけども、これを下に差し込むことによって土の中に埋め込まれるという、そういう、こういうデザインになっております。

(Q. お客さんへメッセージ&告知をお願いします。)

あの、これから気流部、あの、3月19日から、あの、(・・・?)プロジェクトでスタートしまして、来週3月26日から、気流苗植え付けというのを、本当に誰もがこの風を植えていくという、ちょっと風を植えてみませんかというようなノリでも関わったり、気流部と本当に一緒に一つの風景を作り出す、1日がかりで作っていくという、いろんな関わりができますので、またあの、緑地の普段は立ち入らないところに入っていきながら、ああこういうところも緑地にあったのかというような気づきとか、面白味を感じていただければ本当に誰でもが関われるようなワークショップの仕掛けを考えておりますので、是非是非みなさん子供から大人まで参加していただけることを願っております。気流部部室トークイベント第一回目4月16日土曜日です。14時から、大阪カンヴァス審査員忽那さん、あと、先ほど登場していただいた公園管理人たけださんっていうのをゲストに迎え、本当に本音トークというところでいかに、これから公園を使ったら面白いのかとか、都市公園におけるビジョンというのをこのお二人に語っていただきたいと思っておりますので、またあの4月24日、こちらはあのアートに限らず、アスリートとしての、(・・・選手?)っていうIAUのウルトラ100キロウルトラマラソン日本代表の方にゲストに来ていただいて、気流部的なワークショップを、体を使ったワークショップとかを展開していきたいと思っておりますので、是非是非楽しみにしといてください。気流部あの、緑地内に限らずさまざまなところでAIR-JACKしてっております。本当におおさかカンヴァスをきっかけにして、例えば、この気流苗は池田市役所のロビーに展示されております。整然と。であったり、緑地内でいえば、緑道といいまして、北大阪急行の駅から公園に向かう坂道が長いスロープの坂道があるんですけども、その植栽に大体40メートルぐらいの幅で、風を見る仕掛けをそういうインスタレーションをとかもしております。あとはあの、本当にこの緑地内に至るところで多分気流苗が出没していくであろうと思われま。植物園であり、公園管理事務所であり、あれ、こんなところにも気流苗?というような展開をしていきながらもこの緑地の場の空気っていうのを醸し出していきたいと思っておりますので、ぜひその辺も楽しみに気流苗発見してってください。

14. 原高史

2011/4/29 [094]原高史インタビュー(1/4) 8:18

2011/4/29 [095]原高史インタビュー(2/4) 3:45

2011/4/29 [096]原高史インタビュー(3/4) 1:15

2011/4/29 [097]原高史インタビュー(4/4) 1:20

<https://www.youtube.com/watch?v=SUtxYh8hqJo&t=61s>

<https://www.youtube.com/watch?v=st7PL-iVuTg&t=22s>

<https://www.youtube.com/watch?v=KL44RvfTGwc>

<https://www.youtube.com/watch?v=DSwdl2wl978&t=15s>

文字起こし (2022年11月24日,12月9日)

(Q. これまでの活動について教えてください。)

原高史です。僕はあの多摩美の油画科出身で、で、それからちょうど時代的にもインスタレーションをずっとやっていました。で、インスタレーションをやっている中で、やはりその美術の世界だけではなくて、やっぱり表に出たいっていう形でアートプロジェクトっていうのを始めて、ちょうど窓プロジェクトを始めて10年になります。で、最初は新潟の小さな村から始まったプロジェクトでした。で、それは全くアートとは全く関係ありませんでしたし、まだそのアートプロジェクトっていう部分もまだそんなにない時だったので、結構色々苦勞があって大変だったんですけども、それが始まりで、その後海外の方にデビューになりました。で、それがドイツ、シンガポール、台湾、南米、キューバ、ブラジル、などまあ二十ヶ所くらいですかね、の国で今もおおざとつ続けているプロジェクトをしています。そのプロジェクトは、その現地に行って、その土地の人々にインタビュー聞いて、その土地の歴史だとか経験した言葉っていうものを抽出してそれをアートに変換していく。で、窓プロジェクトの場合は、そのまあ、国の建物があって、歴史的な建物につけたり、または村ひとつ使って住民の家に窓にパネルを貼っていったり、街でやったりっていう。そのプロジェクトの内容もその場所と展覧会の内容によって変わります。一番最初、全く展覧会とかそういうこと関係なく、新潟県の本当に何も無い場所、名称も何もないし、本当になんか車で通り過ぎてしまうような普通の日本によくある村でやったっていうのが一つのポイントだと思う。で、そこで、普通のアートと全く関係ない人たちと一緒に何かをやろうって言った時に、アーティストが行って一方的にこれがアートだからやりますっていうのは一切ないわけ。で、そこをまずベースに考えて、例えば人とは何だろうとか、この人たちが喜ぶことは何だろう、この人たちから面白いもの何かあったら何だろうってことから抽出したのが始まりだったから、そこがポイントだと思う。で、名称が何もない時にここで何かやろうって思った時に何も方法がない、で、どうしようってこう探し回ってる時にそのお婆さんの言葉がすごい面白い。で、毎回これ、どこでも話すんだけど、お婆さんここ昔どうでしたか？って言ったら、その川でねバケツで朝一杯水を汲んでから1日が始まるんですよって言った時に、すごい面白いなと思ったのね。やっぱりその言葉には、すごくイメージもあるし、物語もあるし、すごくこの僕にとっても面白いと思うことは、地元の人と関連、関係する人たちはもっともっと楽しいんだろうな。そういうのをどんどん抽出した

ら、面白いのかなって。でそこに、なんか言葉だけだとどうしてもつまらないからやっぱり絵をつけよう、絵もなぜかっていうと、最初はね、僕はアウトラインを描いて、村の人たちは色を塗るっていう行為をしたの。だからその行為の方を、最初に持つていくことが一つね。で、言葉を絵画的に見てもらって、絵の方をどちらかっていうと説明、なんか文章的っていうのかな。だから逆転してるんだよね。窓のプロジェクトの場合は、で、それを入り口で、あの、その入り方っていうのがあって、それはだからずっとどこ行っても、どんなに偉い人とか、本当に、小説家とか、文化的な仕事している人でも全部同じ方法でやっている。で、これはね、世界共通していけるんだよね、うん。やっぱりそれはなんていうんだろうな、あんまりこう斜に構えて情報も持っていないし、やっぱり人対人っていうものを一番にして、生の声をとっていきってということではぶつかっていきとね、意外にどこでも大丈夫、うん。今回もそうなんだけど、方言？例えば新潟なんかでは、なんとかだこてとか、なんとかだにゃあって言うんだよね。で、それも全部入れちゃうんだよ。で、そうしないと、面白くない、生っぽくない、やっぱ言葉、それをみた人がこう、なんて言うの、言葉の中にあるような感覚？がすごい重要。なんか生々さっていうか、うん。いい意味の生をなんかこうとりたいていう。最初はね、もう完全に自分のパターンを作ってたのね。で、ここ2年ぐらいは、パターンを全く作らなくなりました。最初は僕がインタビューして、僕が撮って、その時にまず、パツ、ピャツ、なんかねピタツと来るものがあるんだよね。たとえ絵でもこう、ピツと、ちょっと絵画的なんだけど、その制作と似てて、フツとこうとれる時があるんだよね。で、それがこうすごくいい言葉になって、結構無限的な力が働くという、すごく想像ができるし、気持ちがあったり、例えば、おばあさんの言葉だったら、そのおばあさん、本当に少女になる、なっているような像まで見えるぐらいの言葉が聞けるのね。で、そういうものを最初はやってたんだけど、今回なんかもそうなんだけど、僕だけじゃなくて、例えばその地域の(いよく会?)の人たちがインタビューしたり、また僕と違う人がインタビューしてとってくるっていうこともやったりとか、なんかね、もう今はね、何でもそれはね、あの、どんどん広がっていけばいいのかなっていうのはある。その中でとってきたものの中で、また関係性ができたり、やっぱりどんどんねプロジェクトも変化していかないといけないと思うのね。で、そこには若い人の力も必要だし、年取ってる人の力も必要。だからそれに応じて、なんかこれからはどんどんかえてかなきゃいけない時なんだよ、うん。だからまた少し変わってくるかも、うん。もっと幅が広がってくるよね。土地柄もあると思うんだけど、やはりね時代と共にすごい変化してきた場所だから、すごく面白い。で、本当になんていうんだろう、今こうビジュアルでこうみたまとは全然違う世界が今までたくさんあって、その展開も早かったし、人とか交わる人たちも全然違う、話を聞くと。で、そうすると、それに関わる生活だったり、まあ動物だったり、自然だったり、ってことも全部変わってくる。だからそれをこう部分部分とっていきってというのが面白い。でも例えば、なんていうんだろう、確かな情報をとることをしてないから、例えばじゃあ80代の人に、昔の川どうでしたか、きれいでした？、汚かったか？って聞くと、半々ぐらいみんなきれいっていうのと、汚いっていう人がいるんだよね。だからどっちかわからないの(笑)。もう本当に汚くてね、もう(・・だの?)、もう匂いもすごかったって人もいるし、いやいやきれいだったよっていう人もいる(笑)。だから、これはねどこでもそう。例えば新潟で雪の話したり、地震の話、災害あったでしょ、やっぱりポジティブにとる人とネガティブにとる人っていうものもあるし、うっすらやっぱりねみんなね思い出を編集してんだよね。だからみんなね変化しちゃってる。だからそれはそれで事実だから、僕はそれをそのまんまとる方が面白いんだよね。なんか正解か正解じゃないかなんて、なんかここでいくら求めても面白くないなと思って。それもあり、これもありのところに、なんかそういうのがいっぱい重なってくると、じゃあどうだったんだろうっていうところがなんか真実。だからその辺はやってて楽しいところですよ

あつ、キャンパス？

(インタビュアー：あの、キャンパスの。)

うーん、自分の中ではプロジェクトとキャンパスよりの仕事っていうのは、全然違うんですよね、実際には、
っていうのは、みんなもそうだと思うんだけど、幻想の世界と現実の世界ってあるじゃない、まあ想像する世界もそう、でもどっちが本当かよくわからない時あるでしょ。なんかそんな関係でいたいな
っていうのがあるね、で、どっちかっていうと、現実的にはやっぱりプロジェクトになるし、想像の
世界と幻想の世界が絵画の世界でつくりたいっていうのがあるんだけど、まあそれをこう行ったり来
たりしている間の中が現実なのかなって実は思ってるんだけど。だから、それはなんていうんだらう
な、うーん、あんまり混ぜたくないなっていうのがあるよね、うーん。だから両方関わっていたいし、
まあ両方自分のもんだっていうのがないんだよね。ただ関わってるだけだっていうことだけかな。

(Q. 今回の展示について教えてください。)

でもね、結構こうやってまあ林さんはじめ結構まわりに手伝ってくれるスタッフの人たちってすごくいいから
一緒にみんなで考えてるんだよね。だから僕だけの案じゃないし、まあいろんな形でこう作品がもう変化してき
てるんだよね。で、まあこの場で今の時期にこういう状況でできている作品だから、まあそれはそのまま素直
な作品には出てきてるんだよね。だからそれがどうリンクしていくかっていうのはまあわからない。でもねこれ
毎回そうなんだけど、こうプロジェクトって言っても、本当に冗談じゃないんだけど、あの、失敗するかもしれ
ませんよっていつも言うのね。期待しないでくださいって言うんだけど、本当にそうなんだよね。で、必ずなん
だらうな、自分の中での失敗って自分がわかるじゃない。だから、本当にそれもあり得るよね、半々だから、う
ん。今回はわかんないね、まだね。あの、やってみないと、うん。だからね、今回はちょっと今までと違うパタ
ーンだから、比べることはまあ、なかなかこれと似てるっていうのはあんまりなかったかも。で、海外でもこう
いう感じっていうのは、あまりなかったし、でいつもほら窓とか、ワークショップとか、ある程度中心ラインで
やってたけど、今回またちょっと違う形でやったから、うーん、ちょっと新しい試みが入ってるかな。いろんな
形でこう作品が変化してきて、もう形として今までやってきてない形、それとか、少しモノにこう価値をつけて
いく？例えば今回椅子っていうのは、一つのメインの中の一つなんだけど、やっぱあの殺風景で暗い公園のね、
やっぱりビジュアルをまず変えなきゃいけない。でそこにやっぱ人がなるべく来て、そこになんていうか詩があ
ったり、人の言葉を置くことによって、そういうなんていうんだらうな、言葉の道というか、そういう空間の中
に座ってもらいたい。で、またそういうものといろんなものリンクしていくための仕掛けを作っていくんだけど、
それを今度まだ、うーん、全部それをまだコンセプト固まってないんだけど、やっぱり椅子っていうのに、一つ
価値を持たせる、よくあるプールサイドにあったり、サウナにあるような椅子に価値をつけて、なんかそれにこ
うすごい力を持たせる方法っていうのを、これからまたね、明日も話すんだよね(笑)(別の人の方を向いて)、
今回面白いのはね、やっぱりこうやってみんなと話しながら、みんなで決めていってる。だからなんか、チーム
ワークっていうのが面白いよね、今回はね、何人ぐらいだったか最初の？(別の人の方を向いて)

(最初、10人くらいですね。)

10人ぐらいか。まあお年寄りを中心にまず（いんりよく会？）に、まあこういう人はこの辺の昔のことよく知ってるよっていう人をピックアップしてもらって、で、それで全部スケジュールまず組んでもらって、それでこうまわりながらね。だからおもしろかった。あの、まだちゃんとまとめてないんだけど、そうだね。あとは、そこからさっきも言ったように（いよく会？）とかいろんな人たちがそれぞれインタビューをしていこうっていう、これもね実はね、新しいやり方なんだよね、それどうなってるかなと思ってね、今ちょっと見たらね、けっこう面白い言葉が返ってきてるから、使えるなと思って。それはまだ内緒（笑）。なんかねでも、子供の言葉かわいよね、うん。なんかこんなおったで、みたいな（笑）。こんな鳥おったで、とか。なんかそういう言葉がこう入ってくるといいなあ。それに昔こうだったああだったっていう。でもまだわかんないよね。で、また、あの、紙の上で見る言葉と、設置した言葉ってまた変わるからね。うん、どうなるかまだ。

（Q. 大阪カンヴァスについて.）

とりあえずでも、何かをやるってすごい大切だと思うんだよね。で、やっぱり意外に、意外にっていうか、今地域っていうのはすごくやりたがってるっていうのはすごい強いから、なんかそこうまくやればね、うまくいくだろうし。でもせっかくやるんだったら、やっぱり意味のあるものをやらないと、本当にお金と時間も無駄になってしまう。だからやっぱりそこは、やっぱりじっくりスタートとして、なんか今回全部がねこれで、はいやって、はい終わって、上手くいったって絶対ありえないから、やっぱり長い目でね、地域もその関係者の人たちも長い目で見て、そのスタートだと思えばいいのかなと思う。なんかその場限りの花火ではないけど。こういう形でやっぱりやっていくっていうのはすごくやっぱり勇気があることだし、今はなかなか厳しい状況の中で、で、これもう日本だけじゃないからね。そういう中で、こういう事業をやっていくっていうのは、すごく大きなピークなんだよね。なんかまとまってね、いいものが少しでも見えてくれば、ほんの少し、はい（笑）。

（Q. 美術以外の領域の人々の参加について.）

カンヴァス自体の？うん、それすごくいいと思いますよ。だってさ、いろいろやってみないと、やっぱり人は経験しないと分からないし、そういう現場で意外にね、僕なんかもスタッフなんかもそうなんだけど、とりあえずプロジェクト入れちゃうんだよね。そうすると、暗いなと思っている方も、あ、この方才能あるとか。なんかこいつはダメだけど、細かいことはダメだけど、コミュニケーションはすごくいいとか。すぐそれが出てくるんだよね。そうすると、本人にそういうこと話をすると、すぐ展開が見えてくるし、なんていうの、やっぱり現場で経験するっていうことは一番重要だと思うんだよ。で、それがイコール自信になるから、自信があるとやっぱり発言になるし、やっぱり切り開いていく力を持つと思うんだよね。だからせっかくそういう風な形でどんどんいろんな人が来るんだったら、いろんな現場に行ってみて、なんかこれ合う、楽しいとか、また周りの反応も見ながら自分自身どうやって見られてるんだらうとか、なんかそういう形でどんどん自分も相手も見えてくると、すぐこの事業自体も良くなるし、終わったら個人個人も、あ、よかったなって、なんか次またやろうっていうエネルギーにもなる。それは僕すごく賛成、いいと思います、はい。

15. 原倫太郎

2011/5/19 [098]原倫太郎インタビュー(1/4) 2:36

2011/5/19 [099]原倫太郎インタビュー(2/4) 2:44

2011/5/19 [100]原倫太郎インタビュー(3/4) 3:20

2011/5/19 [101]原倫太郎インタビュー(4/4) 1:00

<https://www.youtube.com/watch?v=jNzyeQuonA4&t=21s>

<https://www.youtube.com/watch?v=JL6xlR2f7A0>

<https://www.youtube.com/watch?v=hwgVUuqwVe0>

<https://www.youtube.com/watch?v=PZeX60dppq8>

文字起こし (2023年1月4日)

(Q. これまでの活動について教えてください。)

現代美術家の原倫太郎と申します。私はですね、東京造形大学というところを卒業しまして、その後オランダにあるサンドベルグ・インスティテュートという大学院に留学いたしました。でそこでは、造形大学ではデザインを勉強したのですが、その後まあ少しずつ美術の方に興味がシフトしまして、で、オランダではファインアートのコースをとっておりました。でまあ二年間留学して、その後帰国後現在に至るまで、約10年以上ですね、主に立体作品を中心とした作品制作を続けております。まあどういう作品か、どういうコンセプトかというところ、変換ということをテーマにしてまして、特にアナログとデジタルの間の変換、でそこで現れるまあズレとか、発生するノイズとか、そういうものをテーマにしております。具体的に言えば、例えばコンピューターの、コンピューターグラフィックスのワイヤーフレームとかを、まあデジタルイメージを、あえてモーターとか、ストレッチボードとか、ブラックライトを使って、アナログ空間に出すことによって、デジタル世界を非常に身近なもので体験する。あるいは、翻訳ソフトを使った絵本っていうものを出版したことがあるんですが、それは日本の翻訳、日本の昔話を、例えば桃太郎とか、かぐや姫とかをコンピューターの翻訳ソフトで一度英語に翻訳しまして、また、それを日本語に再翻訳したらどうなるかというそういう実験をしました。それもまあいわゆる私たちが日常使っているアナログな言葉を一度コンピューターの翻訳ツールによって、デジタルに変換して、またアナログに戻すと、そこに現れるズレとか、まあコミュニケーションの問題とか、歴史的ないろいろ背景だとまあそういうさまざまなものをテーマに制作しております。

(Q. 今回の展示について教えてください)

今回の作品のタイトルは、ストレッチングシティと言います。えーまあ、見ていただくと、このようなタワー型のオブジェが入れ子状に、入れ子状のタワー型のオブジェが約50cmから、300cmの間で非常にゆったりとしたスピードで、伸縮を繰り返すという、そういう作品です。このもともとなったものは、10年くらい前ですね、オランダに留学してた時に、このまああの、三分の一ぐらいのバージョンを作っていました。で、その後も何回か制作して、再制作して、小さいバージョンは作ってたんですが、今回まあこういう場を与えていただきまして、

非常に大きなサイズで、ダイナミックなサイズで展開をしています。で、もともとこれのアイデアとしては、元々私は、映画が好きなんですけど、ダークシティというSF映画がありまして、そこでは宇宙人が夜な夜な、なんだろう、ビルを、建物をこうどこ、ニョキニョキ大きくさせるような、そういうまあCGのイメージがありまして、で、それに非常に感銘、っていうか非常に印象を受けて、で、そういうものをまあ自分なりにアナログで、表現したらどうなるかと、それで試したものがこの作品です。あと、まあ、動く作品、私多いんですけど、まあ動くものっていうのは結構まあ回転するものだったりするのが、作品としては、まあ一般的に多いかもしれませんが、サイズが変わっていくっていうのはなかなか無いと思うんですね、なので、まあこういうサイズが変わっていくっていうことも大きなテーマとして、この作品は展開しております。で、まあ本来であればですね、後ろから噴水が流れて水上都市的な感じになるんですが、まあ今はちょっと何も水が無い状態なんですけど、何ヶ月ぐらい、何ヶ月後かには、水が出て、もっとダイナミックな空間が表現されるんじゃないかと思っております。

(Q.大阪カンヴァスについて.)

えーとですね、私は結構大阪と縁がありまして、まあ最初は、古くは95年、97年くらいですかね、キリンコンテポラリーアワードっていうものに出させていただいて、その時に心斎橋の方のキリンプラザで展示して、その後まただいぶ経って、カレイドスコープの2007年と水都2009、で今回えーと、大阪カンヴァスと、まあ結構最近頻繁に大阪の方で展示させていただいております。でまあ大阪で面白いのはやはりこういうまちを使ったイベントっていうのを、結構まあ大々的にやるっていうことで、でまあそれは結構、公募だったり、またはワークショップだったり、さまざまな形で、こういう進めるっていうことは、私にとって、まあ非常にこうなかなかこう関西とは、やっぱりアートシーンが違うせいちょっとわからないですけど、あまりこう縁が無いので、無いんですが、こういう公募とかであれば、こう自分からこうやっぱりチャンスを得て、挑戦することができるので、こういう企画っていうのはすごい、はい、参加してよかったと思います。で、あとはそうですね、今回あの、色々な方に手伝っていただきまして、ここにあるタワーのオブジェは、窓枠、丸とか、四角とか

の枠は、全部制作のスタッフの方に切っていただいたんですね。今まで、そういう形の制作補助ってなかったので、非常に助かっています。で、そういうのっていうのは、例えあったとしても、結構まあボランティアが多いと思うんですが、今回はそういうのが、緊急雇用対策ということで、きちっとした時給というか、給料が払われるっていうことで、非常に税金の良い使い道ではないかと、思います。

えっと、これが原倫太郎制作によるストレッチングシティです。まあ、見ての通り、カラフルなタワーのオブジェが、ゆったりとしたスピードで、大きさを変えて、伸縮していく、まあそういう作品となっております。えー、あの一、正面から見てもいいですし、上から見たりだとか、時間によっては噴水も出ますので、いろんな見方ができると思います。私の作品はまあ、どちらかというと、ローコンテキストなので、誰でも楽しめるような作品となっておりますので、ぜひお越しく下さい。よろしく申し上げます。

16. 東京ピクニッククラブ

2011/11/06 ボイス #028 東京ピクニッククラブ (1/3) 1:51
2011/11/06 ボイス #029 東京ピクニッククラブ (2/3) 3:32
2011/11/07 ボイス #030 東京ピクニッククラブ (3/3) 2:44

<https://www.youtube.com/watch?v=ucnfSN6qN60&t=19s>

<https://www.youtube.com/watch?v=azOjEMqebEk&t=19s>

<https://www.youtube.com/watch?v=1--1K7JR21I&t=24s>

文字起こし (2023年1月4日)

東京ピクニッククラブ 太田浩史さんにインタビュー

(Q. 今日のピクニックはどうですか.)

人手はみなさんいらっしやったと思いますけど、えーと、本気のピクニックにしてはまだそんなに多くないかなって感じはちょっとします。

(やっぱり天候とかあるんでしょうかね.)

でも、数グループですね、今のところ。4,5グループは、結構工夫したピクニックしていて、なかなか面白いですね。

(Q.これから審査発表があるようですか?)

そうですね。まあいい感じの、なんとなく結構突出してる人は突出してるような気もするので、はい、いいピクニックじゃないですかね。はい。

(Q.天気や機材に悩まされている感じも?)

ええ、まあだけど僕らピクニックをずっとやってますけど、まあいつものことなので、あまり自然には逆らわずに、成り行きに任せてやっています。それがピクニックのいいところなので。

(Q.「クラウドカメラ」について教えてください!)

これはそうですね、クラウドカメラはもう三年使ってますかね、で、こんな写真を撮るための、まあ道具なんですけど、こんなことしなくても、写真は撮れるんですが、なんか本当は晴れてる時に、雲を持ち込みたくて、できればこのクラウドカメラから、雨降らせたいんですけど、すごい意地悪な装置にしようと思って、チャチャッと雨降るような装置がいいかなと思って。ただまあ、雲が現れて、みなさんのピクニックを上空から写真で撮っていくっていうふうにはしたいなと思って。はい。そういうものです。

東京ピクニッククラブ 則武弥さんにインタビュー

(Q.「東京ピクニッククラブ」とは?)

あの、先ほどの太田さんとあと伊藤さんっていうもう一人女性の方いらしたでしょ、

(あ、はい、いらっしゃいましたね、)

ご夫婦で、で、ご夫婦でピクニックをされてたんですよ、で、まあなんかその、ピクニックをしていて、でもそれはちょっとこうコミュニティにして、その、クラブにして、まあ少少存在感を出した方がいいだろうっていうことになって、ピクニッククラブっていうふうになったんですよ、それは2000、今何年、2002年とかの話で、で詳しい話多分太田さんから出ると思いますけど、200年前にイギリスで、ピクニッククラブっていうのがあって、まあそれをこうなぞるように東京で、200年後に、東京ピクニッククラブっていうのを発生したんですよ、

(ピクニックばかりする集団だったんですか?)

ピクニックばかりする集団、まあそれも違わなくはないですけども、まあそもそもがそうやってこうクラブを作ったので、まあいろんなメンバーが入ってきたんですね、で、その中に、まあじゃあクラブにするんだから、まあ会報誌というか、何か形にして、ピクニックっていうのは誰もが使う言葉だし、ちょっと漠然としすぎているので、今のところ、具体的に落としていく作業が、2002年ぐらいから始まったんですよ、それでまず一冊本を作ったんですね、で、その時に、私も声がかかって、出版社の社長が声かかり、編集者が声かかり、僕はデザイナーなのでデザイナーに声かかり、で、それでなんとなく今の主要メンバーができた感じで、まあピクニックについていろいろ、200年後のピクニックっていうのは、こういう形だっていうその、今の東京のピクニックの形というか、その、パブリケーションみたいな話ですよ、で、彼らはその、建築家で都市学者なので、公共空間がうまく使われていないってすごく言ってるんですよ、で、芝生があっても、立ち入り禁止とかを言っていて、もっとう、ピクニックをさせろっていうんで、このつなぎの後ろに書いてあるピクニックライツっていう、まあピクニック権という言葉ですよ、そういうことを標榜しながら、ピクニックデモンストレーションを繰り返して、まあみんなにピクニックを広げればいいかなみたいな、そういう話になってる。最初はその、なんとなく、ピクニックが楽しそうなので、ピクニックを始めたんですけども、六本木ヒルズで、六本木クロッシングっていう展覧会があって、でそれで、なんかおもしろそうだったっていうことで、展覧会に出展させてもらったんですね、それ、できてすぐのことで、でなんとなくその、アート活動みたいなものに、まあ一緒に何かこうやろうっていう話になってきた。それからまあその、そういう、一回展覧会出るとね、次何かやりたいっていう話にもなってくるので、まあ活動として目立つようなことしたいみたいなこともずっとあったんですよ、

(Q.他にはどのような発表をされましたか?)

なんだろうな、立川に大きな公園があるんですよ、昭和記念公園っていう、で、そこで展覧会があったときは、ピクニキオスクっていう、空気で膨らますこれに近いものがある、空気で膨らますとキオスクになるコンテンツを作って発表したりとか、今回のフェスもそうですけども、そうやって発表する場がいろいろ増えてきたんですね、そのたびにコンテンツが増えていって、っていうような経緯があります。

(Q.東京ピクニッククラブのいいところは?)

雑誌を作った、というか、冊子を作った時に、まあ編集者、デザイナー集まって、で、心得っていうのがとても大事で、まあ普通にピクニックをすればいいんですけども、まあちょっとしたルールがあっても、面白いん

ではないかっていう。決め事を作ると、なんとなく厄介な感じになるので、それをこう楽しく見せようっていうんで、まあ今回のチラシの裏面に、15 のルールが書いてあると思うんですけども、言葉にしてしまうととても厄介で、でもこうイラストを見るとちょっとホッとするっていうようなところがあって、イラストレーターの北村ケンジさんっていう、今、京都精華大学でイラストを教えていますけれども、彼に、今回は、たこ焼きとビールかワインかみたいな、大阪はこうだみたいな、キャラクターを描いてもらって、そういう必要に応じて、必要なクリエイターが、賛同できるような形になっている。それは割とこうピクニッククラブのいいところで、一度50人ぐらいのピクニックがあって、で、そのときは、まあこう、20組とか30組くらい来るわけですよ。そうすると料理がいっぱいあって、それを食べて歩くだけで十分楽しいというか。ピクニックと聞いて不愉快になる人はいないという、まあ言葉なので、まあそれにうまくピクニックを邪魔しないように我々ピクニッククラブはピクニックを広げようっていうような。同時にこういう開かれた公園とかね、そういうそのパブリックスペースをうまく使ったりとか。まあこういうクラウドを作ると、少し風景が楽しくなるというか、そういうことをしていきたいっていう感じですかね。

17. アトリエズガ ワークショップ部門

2011/11/07 ボイス #031 アトリエズガ ワークショップ部門 (1/3) 2:33

2011/11/07 ボイス #032 アトリエズガ ワークショップ部門 (2/3) 2:42

2011/11/07 ボイス #033 アトリエズガ ワークショップ部門 (3/3) 1:30

<https://www.youtube.com/watch?v=TsVm6LiDnT0&t=14s>

<https://www.youtube.com/watch?v=WzqssOq3frk&t=13s>

<https://www.youtube.com/watch?v=XsiazOSZNP8&t=2s>

文字起こし (2023年1月4日, 5日)

アトリエズガ 藪内博さんにインタビュー！

(Q.ワークショップが始まりましたがどうですか?)

やっぱり始まった日が、日曜なので、日曜日とそれから月火って、今日火曜日ですけど、やっていますけど、平日やっていますので、平日と休日はやっぱりだいぶ違いますね。休日はやっぱり皆さん、なんていうのかな、楽しみに来てはるんやけど、あれもこれも行ってますから、うちのワークショップもたくさん来てくれて大変ありがたいんですけど、ちょっと駆け足な感じなんですよね。あの、ちょっと素早く、早く終わっていきっていくか、で、平日の方は、割と、まあゆっくりじっくり描いてくれるっていう違いはだいぶありますね。だけどまあ休日の方が、周りの感じで、普段は平日ならちょっと描こうとしない人も勢いで、あるいは子供さんと一緒に描くっていうそういう感じはあります。だからできるだけ、絵から遠い人に描いてほしい。大概は、あの、子供さんに描かせて、僕は見てるからっておっしゃるのをちょっと無理して、まあお父さんも一緒に描きましょうとかね。なんかそういう感じで、で、僕としては、子供さんがお絵かきっていうよりも、その、普段描かないお父さん描いてるっていう方が、ちょっと嬉しかったり、そんな感じですね。

(Q.屋内と野外の違いは?)

屋内と野外はね、違いますね。であれ、野外は初めてなんですよ。だからどう違うかっていうと、まああの、人目が多いですよ。だけど、まあ気にせず没頭するっていう感は、屋外の方がなんていうのかな、屋内の方が集中できそうですけど、かえて屋外の方が、自分ひとりになれるような気もちょっとしました。まあ、まだでも、じゃあどう違うかっていうのは、まあ単に自然条件がね、風が吹くとか、なんか雨降ってくるとか、そういう違いもあるけど、なんか現場感、あの、臨場感というのは、そういうのはやっぱり屋外の方がある感じですね。

(Q.パブリックな場所を選択した理由はありますか?)

あんまり、その、ハコの中で展示しても、その、よりも、やっぱり中之島、中之島公園で、って打つのが人目に触れるし、そのアートが好きの人だけが、に見てほしいわけでもないのね、そういう普通の人の中にやっぱりアートはまああるっていうか、そういうものを引き出し、引き出したいし、また見てほしいっていうのがある。で、屋外っていうのは全然いいなって思いますね。まああんまり難しい言葉はよく知らないですけど、美術館じゃないところで展示っていう方が今は、かえってアートかなって思いますけどもね。

(Q.次にワークショップしてみたい場所はありますか?)

いや、別になんですけど、あんまり寂しいところでやるのはね、できるだけ、さっきも言いましたけど、普通の人が、まあ絵からかなり遠い人が、絵を描いてほしいっていうのがあってね、あの、これはねあの、炭で描くでしょ、だから紙と炭と水で描けますんで、なかなかその、制御できないんですよ、勝手に滲んでしまうし、思ったような線も引けないしと、それで、突然あの、風吹い、まあ屋外やったら風吹いたりもするし。まあこれはねあの、人生と一緒に。もう後戻りもできないですよ。次消すとか、もうやんぴとか全然できないから、この絵は人生と一緒にということで、今日この日の人生がここに、この人がね、まあこの人は、あの、明日になったら別の人になると(絵を指しながら)。ここに明らかに今日の人生を刻んで、刻むっていうか、存在させてるという。まあ、ややこしく言うと、そんな気持ちでやってるから。そういう風な体験が提供できる場所では別にどこでも、いいかなと思います。駅構内とか。なんかあんま寂しいとことか、あんまりそういう偏ったって悪いんですけど、美術好きだけが集まる場所とかそういうところじゃなくて、なんかデパートとか、なんか非常に一般の人に、眠っているものを何かちょっと掻き立てたいなという、そんなつもりでやってますね。

(Q.墨の濃淡について)

まあできるだけ、一言だけ、あの、みなさんに言ってるのは、あの、顔とか手も、まあ色塗ってくださいよ、まあ肌色のつもりでっていう。で、それはでも本当は白くてもいいんです。あの、ゼネキンさん(絵を見ながら)は白いですし。それはそれで構わないんですけど。あの、できるだけこん中に墨をぶちまけて、ジュバーってこう広がるというのか、うまくいかんっていうのを体験してもらいたいんで。あの、面白いんですよ。やっぱり最初、おそるおそる描いていくけど、やっぱりそれじゃっていうんで、自分でもやっぱり嫌になってきて、あるところからもうズバツとってしまうというような何かあの一つの出来事がね、心の動きがね、そこにもあるし。もう、そういう意味でも、その性格なり、人生なりが全部出てしまうんで。まあ濃淡、濃淡は好きに感じて感じ(笑)。

(Q.メッセージをお願いします。)

ブログ見てください(笑)。あの、色々あの、アップしときますんで。たまに更新します。しばらく更新しない時もありますけど、必ず更新していきますんで。できるだけ、今出会ってる人たちと、今できることをやっていきたいと思っています。あの、よろしくをお願いします。

18. 橋 宣行

2011/11/08 ボイス #034 橋 宣行 (1/4) 1:15
2011/11/08 ボイス #035 橋 宣行 (2/4) 2:47
2011/11/08 ボイス #036 橋 宣行 (3/4) 3:46
2011/11/15 ボイス #037 橋 宣行 (4/4) 2:30

https://www.youtube.com/watch?v=mvwO_HcvKZY&t=7s

<https://www.youtube.com/watch?v=kB9ECeKlmW8&t=17s>

<https://www.youtube.com/watch?v=bcqZjQnI1tI&t=12s>

https://www.youtube.com/watch?v=Y2cl26_cfk&t=13s

文字起こし (2023年1月4日, 5日)

「銀河鉄道たちばな」作者 橋宣行さんにインタビュー！

(Q.お客さんの反応はどうですか?)

いや、あの、みんな楽しそうに、汽車とか、わあ光るんやみたいな感じで、あの、けっこう野外に置いたらすごい吸引力、求心力のある作品やというのを改めて思いまして、いい感じだなと思います。

(Q.屋外に展示する理由は?)

はい、あの、彫刻やり始めたきっかけが、ヘンリー・ムーアであるとか、デイビット・スミスであるとか、えー、都市の中の野外彫刻にごつつ惹かれてスタートラインがそこやったんで、最初やっぱり彫刻は外にある方が、人目にさらされるし、空の下にあったりとかっていう、シチュエーションが好きなんで、まあ今回のこの場所も、あの、まあ銀河鉄道と言いながら、宇宙にあるのが一番いいのかなとは思うんですけども、この場所も大変いいなと思ってます。

(Q.中之島公園の栈橋での展示について)

だから、あの、まあ実はこの作品作ったのは13年前で、その時は野外に置くことは、念頭には置いてなかったんですね。ほんで、まあ今回このキャンパスの企画にあたって、あの、船の栈橋のところに機関車があるっていうのは、非常になんか、あの、一見無駄な感じに見えるけども、あの、全然違うものが合体することで、面白い情景ができるんじゃないかなあと。だから、横に川があるっていうのは、あの、なんかストーリーじゃないですけど、なんかチグハグな情景が面白いなあと、思いますけど。あの、前に、2009年の水都大阪で、ワークショップをしたんですね。で、その時に、この場所に来て、あの、プラモデルを使っているいろんなことをやる企画やったんですが、その時にこの川があって、人工的な高速道路なり、ビルに囲まれているこのシチュエーション、あの、なんか未来的なものと、ちょっとなんか泥臭いまあこの綺麗とは言えない川があったりとか、ごつつ印象

に残ったシチュエーションやったんで、で、ここに、置くならばやはり乗り物系の銀河鉄道しかないかと、そう判断しました。

(Q.立体物をつくる時の注意点は?)

もう基本的な制作技法は、あの、鉄工所で鉄板を使って工作機械であるとか、まあ橋桁を作ったりであるとか、そういう技術の延長というか、鉄板を切る、曲げる、溶接してつなげる、穴を開ける、それだけです。え、一見ね、いきなりこの大きさを全部一つのパーツで作れと言われてたら、おそらく大人数いますけども、あの、実は細かく 12,3 パーツに分かれるんですね。で、1 パーツごとに、約 2 人おればなんとか動かせる、動かすことができる重量で作っているんですね。だから、あの、結構軽いですよ。

(Q.リフォームして変わったところはどこですか?)

なんと言っても塗装ですね。前は鉄むき出しで、13 年間保管しているうちに表面がボロボロの、あの、宇宙戦艦ヤマトが宇宙戦艦になる前の戦艦ヤマトがボロボロに錆びて海底に沈んだってでしょ。ちょうどあの状態やったんですよ。だから表面の錆を一旦全部落として、で、新たに塗装し直したんですよ。だから変わってるところは、実はほとんどないですね。はい。

(でもリフォームして、なんかこう、橘さんのこう違う作品として?)

ああ、もう僕の中では、びんびんに生まれ変わりましたね。ええ。

(全く違うものですか?)

えーとね、全くじゃないですけど、やっぱり塗ったことで、コーティングされて、あの、まあコーティングパワーというか (笑)。

(なるほど (笑).)

ええ、より未来的なイメージはあの、出てきたんじゃないかなと思いますけど。

(Q.13 年前から光る装置が付いていた?)

ああ、そうですね。13 年前はまだ LED がなかったんで、普通の、あの、自転車の小さい豆球やったんですけど、まあ今回、子供でもちょっと回しただけで、かなりね、元気よくついてくれるんで、それはよかったなと思います。

(Q.大きな彫刻作品をつくるきっかけは?)

惑星ピスタチオという劇団の舞台装置をやったことありまして、で、その劇団で最初彫刻を作ったんですね。で、その彫刻に役者が乗ったり、掴んだり、作品と人間がものすごい絡んでるんを見て、これはこれから作る彫刻も人間のサイズ、人間との絡み、これを考えていった方が、よりなんかダイレクトに、彫刻と人間が、新しい関係を作るんじゃないかなと思まして、で、それ以降作品を作る時に、人間の大きさに対して彫刻の大きさを決めるようになったんですね。それと、それまでの彫刻というのは、何かこうすごいでっかい台座の上に銅像がボンッと建っていたり、なんか、まあいわゆる抽象彫刻、何を作っているかよくわからないけど、タイトルだけ見たらなんか時間と空間とか、なんかこう難しいタイトルが書いてあったり、で、僕はそういうさらに敷居を高く

するようなことはちょっとできなかつたんで、より自分に近いもの、自分にとって非常になんか、ワクワクドキドキするものを作ろうと思って、で、題材に選んだんがまあ宇宙戦艦とか銀河鉄道とかやったんです。それと、あの、彫刻を鑑賞する、観るじゃなくて、彫刻の中に入って、何か動かしたりする。で、それまでの彫刻っていうのは、先ほど言うたように、台座の上にあって手の届かないものがあったと。でもみんながそれに触ろうとするんですよ。で、まあ触っても何が変わるってことないんですけど、で、ただ触る、触り、最終的に触りたいんやったらもう乗って、あの、動かして操縦してもらったら、より、あの、作品との関係が密接になって、それはもう遊園地で何かを遊ぶ喜びに、操縦して操る喜びになるんじゃないかなと。それから、乗り物シリーズ始めました。はい。

(Q.ものづくりするうえでのこだわり)

この作品は、あの、よくみるとですね、基本的に機関車なんですけども、前足が付いて、後足が付いて、まるで動物みたいなイメージがするじゃないですか。で、あの、機関車というのは、本来車輪だけが付いて人間に操縦される、操縦されて初めて動くもんなんですが、それに動物のような足を付けることで、自発的に動く、何か新しい、あの、イメージが湧いてくるんですね。で、僕の作品はいつもそのものじゃなくて、何か足がこう付いたり、車に僕の顔が付いていたり違うイメージのものを無理やりその、合体させてるんですが、その合体っていうのはやっぱり子供の時にまあ一番夢中になったマジンガーZなんかは、あの、ただのロボットが、ロボットの頭になんかヘリコプターがガチンと入ってこう動く。そういうなんか発明品っていうものに物凄い、あの、感動したわけで、そういうものをなんか作品にバンバンこう取り入れていくことで、なんか新しい世界がバーンとこう開けるんじゃないかなと。そういうところはやっぱり、あの、こだわりとして、必ず入れてしまうというか、あの、そういう要素は外せないですね。はい。

(Q.作品から感じとってほしいことは何ですか?)

僕にとっての芸術、芸術というのは、あの、人を楽しまして、人に勇気を与えることなんで、僕の作品を見て童心に帰ることや、夢を持ったことをやり続ける、作り続けることを感じ取ってくれたら、それはあの、作家にとっては一番、あの、喜びだなと思いますけれど。

(Q.見ている方にメッセージ御願います。)

水都大阪が終わった後もこの作品は、あの、うちのアトリエに戻ってきて、展示される予定なので、えー、うちのアトリエでも11月の末までは、あの、オープンスタジオ展やってますので、えー、連絡いただければ、あの、観に来れるように全部用意してますんで、ぜひそれで楽しんでいってもらえたらと思います。はい。

19. 佐藤 隼

2011/11/30 ボイス #049 佐藤 隼 (1/7) 0:19
2011/11/30 ボイス #050 佐藤 隼 (2/7) 1:04
2011/11/30 ボイス #051 佐藤 隼 (3/7) 0:51
2011/11/30 ボイス #052 佐藤 隼 (4/7) 0:28
2011/11/30 ボイス #053 佐藤 隼 (5/7) 1:21
2011/11/30 ボイス #054 佐藤 隼 (6/7) 2:59

<https://www.youtube.com/watch?v=IWuVJ9njzbg>

<https://www.youtube.com/watch?v=TT-v7oNKSA0>

<https://www.youtube.com/watch?v=9ohLRH8osJo>

<https://www.youtube.com/watch?v=xAr9vgVeGcs>

<https://www.youtube.com/watch?v=PaDgSM9vU2w&t=5s>

<https://www.youtube.com/watch?v=qwJFROqyU7w&t=19s>

文字起こし (2023 年 1 月 5 日)

(Q.発表場所について)

私の作品は、今回大阪の箕面公園の中にある昆虫館、昆虫館の一つの展示室を使って、作品を発表させてもらいます。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

私は、その、以前から昆虫の死骸を拾ってまして、それを作品にさせてもらってるんですよ。で、それでいつも美術館やギャラリーで展示してるんですけど、なんとかその昆虫と関わりのある場所で展示したいと前から思っていました。で、今回そのおおさかカンヴァスの募集要項を見た時に、この昆虫館の、えー、昆虫館で展示できますよということを聞いて、とても嬉しく思って応募させてもらいました。それで実際昆虫館に来て、自分の今まで作った作品と合わせて、この放蝶園、蝶がいっぱい飛んでいるこの放蝶園の中で一つ発見がありまして、蛹がたくさんあってですね、それで新しい命が生まれているっていうところを間近で見させてもらいまして、そこでまた新たな新作を思いついて、それで発表もさせていただきます。

(Q.発表作品について)

今回は大きなインスタレーションで構成するんですけど、細かく言うとこれ一つ目が、個々で育てているオオゴマダラの蛹です。これは先ほど羽化したばかりの蛹なんですけど、まあこの生まれた後の痕跡を使わせてもらって作品にしたりしています。で、あとは以前から、作っています、まあこういったガラスにですね、落ちて死

んでいる昆虫の死骸をですね、樹脂で封入したものをたくさんガラスの上に並べて、下からライトを照らして構成しています。その他にもたくさん作品はあります。

(Q.その他伝えたいこと)

まあ作品を作らして発表させてもらうこの昆虫館はとていいところで、館長さんをはじめスタッフの方もとても親切で、いい作品ができたと思います。であとはその紅葉のシーズンの中で、作品を発表しますので、ぜひ観光と併せて昆虫館の方にも寄っていただきたいと思います。

(Q.昆虫館について)

(館長・久留飛克明さん)

どんな場所というか、誰から見てということもあると思うんだけど、まあ一つはね、この間東京の多摩動物園の方が視察にきはって、すごくいいところやと。いいところというのは、その、まちなかからとても近くて自然がたくさんあると。そういうところは東京ではなかなかないって。そういう意味ではいいロケーションのところにありますねって。それは私らいつも来てるから、当たり前のように思ってるけど、外から見ると、ああそういうとこだなっていうのがね、すごく印象深かったですね。まあもちろん場所はですね、昔からこういう昆虫採集をする場所としてはすごく有名だという、で、まあ自然が豊かというイメージはあるんですけど、今どのくらいそのぐらいいろんなものがあるかという、そういう調査をしていないんですけども、確かにね、あの、電車を降りてすぐ歩いて五分もするとこういう林の中とか森の中ね、川の音が聞こえて夏であればセミの声がすぐ聞こえてというそういう場所は少ないのかなっていう気がしますね。

(Q.佐藤さんと昆虫館の関わりについて)

(館長・久留飛克明さん)

突然に、あの、メールでですね、こういう作品のエントリーがあって、昆虫館にという話を見まして、なんか変なタイトルというかね、あの東日本の震災を絡めて昆虫が死んでいるというね、そういう関係の中で何かを表現したいっていうのに、ちょっとこれ無理があるんじゃないかというのが第一印象というかね。昆虫というのは常に死んでいくというか、その、人間の生き方とはまるで違う生き方をしている中で、昆虫が死ぬことについて私たちの命とこう比べるようなことはちょっと無理があるのかなと。そういう気があって、どういうあの、ことを思っているのかを直接聞いてみたいという返事をしたんですよ。で、そういう中で、選ばれたということで、その辺の話も聞かずに選ぶのかというのもあったんですけども(笑)。まあまあそれはね、実際に会って話をしてみると、ああすごくいろんなことを考えている人かなというそんな感じを思ったんですね。で、ぜひまあ昆虫館っていうのは、多分二つの役割があると思うんですよ。一つはね、あの、博物館のようなこう今までの記録をしていく、こんな生き物がいました、こんなものがありましたよ、という記録をする分。でもう一つは、動物園とか水族館のような生きているもの、今生きているものを展示をして、どういうことかっていうことを説明するというね。その二つの要素が昆虫館というのは、混じっているんですね。そういう意味ではちょっと、あの、どっちつかずというか、昔は標本だけの博物館的な要素が多かったのに、今はちょっと動物園のような要素、生きているものを見せていこうというね。そういう風にこう傾いている中で、その、確かにその、生きているとか死んでいるっていうことをどう表現していくのかというのはね、とても大事なことやなと。そういう意味では今回の作品のテーマがですね、うちのメッセージと少し合ってるなと、そういうのは思いましたね。

(佐藤隼さん)

まあ僕は、昆虫館、館長さんも含めて、展示していいですよってということで、エントリーしたのに、やっぱりそれはちょっとズレてて、全く知らなかったところからのスタートで、まず最初に自分の作品をもう一度館長さんと昆虫館に伝え直すということから始めるのはとても緊張しましたし、あの、大変な作業だったと思います。でも、この昆虫館が、ものすごく伝えることを大事にしているところで、私はそれに対して物凄く感動して、ぜひ展示をしたいという熱意ですね、なんとか、あの、展示させてもらうことができました。本当に感謝しています。

(館長・久留飛克明さん)

いえいえ(笑)。

(Q.佐藤さんの作品について)

(館長・久留飛克明さん)

作品自体がアクリル樹脂の中に、死んだ昆虫を入れてそれが作品っていうね、それを最初にあの説明を受けた時に、これって昔からあるパクリやなど(笑)。ある部分、あの、琥珀っていうね、そういう樹脂というか、そういうまあ樹液に飛んできた昆虫がその中に閉じ込められて、すごく長い時間を経て、それが私たちの目の前に出てきた時に、その琥珀の中から、昆虫も閉じ込められていると。まるで、ジュラシックパークのね、ああいう世界、そういうことをまあアクリル樹脂で、彼は作っていると。で、その、ジュラシック・パークというのは、あの、蚊の中に閉じ込められた恐竜の血液から恐竜を蘇らせるという、そういうストーリーですよ。で、彼はそのアクリル樹脂の中に虫を閉じ込めて、何をメッセージにするんねやろなど。そこにすごく興味を惹かれるんですね。そういう意味では、あの、やり方としてはまあ全然、自然が作ったもの対人間が作ったもの、で中に閉じ込められている虫も多分、えー、私たちの活動の中で死んでいった虫、でまあ道路で踏まれて死んだとか、光が集まってきて閉じ込められて逃げれなくなって死んだとかっていうね、多分昔ではそんな死に方はしなかった昆虫を多分拾い集めてるのかなあと。あの、普通に死んでしまえば、地面に落ちて昆虫は、そこで他の生き物にこうぐるぐるとまわって餌になってまわって、食物連鎖の中で、まあ消えていくものを途中でポコッと抜き出して、どうだっという感じで見せてるわけですから、きっとなんかメッセージあるはずだろうと。そういう意味の楽しみというかね、何を彼は訴えようとしているのかなと、いうのをね楽しみにしてるんですけど。多分このアートっていうのは、あの、その断片的に、こう見せることによって受け手側がどう感じるかということなんかもちょっと刺激を与えて、どうや面白いやろという、そういうなんか遊び心がひよっとしたらあるのかなと。何もそのメッセージを伝えたいわけじゃなくて、その事実を伝えるというそういうことかもしれないというね。あんまりこう理屈を持って見ることもないのかもしれないなあとか思ったりもしますね。はい(笑)。

20. R+気流部

2011/12/21 ボイス #040 R+気流部 (1/2) 3:33

2011/12/21 ボイス #041 R+気流部 (2/2) 3:04

<https://www.youtube.com/watch?v=Ipf9U2CVHpk>

<https://www.youtube.com/watch?v=FrA2C5pG8HU&t=5s>

文字起こし (2023年1月5日)

(Q.前回のカンヴァスでは『気流部』での出展でしたが、今回『R+気流部』の”R”とはなんですか?)

そのRっていうのは、その、緑地。緑地ってでも具体的には緑地じゃなくって、大阪、まあ緑地全体ひっくるめて一つの、ローマ字表記した時のRですね、緑地、で、プラスそのR+っていうのはR指定っていうような表現っていうのが映画の上映とかでも多分あると思うんですけども、R指定、R15とか、R20とかってあるように、公共空間の中での表現の制限みたいなものも、ちょっとテーマに気流部っていうのをやっているんで、でこの表現っていうのが、公共の場にどのようにマッチしていったり、拒否されたり、成立したりするのかっていうところも、気流部の一つのテーマになっているので、そういう意味でR+っていう風にはつけております。

(Q.今回、舞台とする緑地はどのようなところですか?)

あの、今回あの、前は服部緑地のみだったんですけども、もう少しエリアを拡大して、本当にあの、緑地から大阪を見ようということ、ところで、4大緑地と呼ばれる服部、鶴見、久宝寺、大泉、ですね、プラス、あの、浜寺行ったり箕面行ったりするんですけども、あの、その4大緑地プラスアルファっていうのを巡りながら、大阪の一つの都市の形っていうのを見出していこうというような試みを今回気流部っていうのはしていきますよね。

(Q.服部緑地公園を出ていろいろな公園をまわる理由)

やっぱり公園っていうのが都市の中で、どういう例えば機能をして、それがその作品のステージとしてどういう、あの、場になっていくのかっていうのが、服部だけではやっぱり分からなかったんで、それぞれいろんな都市公園を舞台にして、ワークショップだったり、インスタレーションをすることによって、今後例えばアートが都市公園において展開するような可能性を見出していきたいということと、あともう一つはやっぱり、現在その、都市公園っていうのは指定管理者制度っていうのが、あの、しかれていまして、管理者がそれぞれいるんですね。で、あの、府から委託されて、土木から委託されて、あの、指定管理者っていうのがいるんですけども、その管理者っていうのは今、あの、プロポーザル制か何かでやっていて、民間であったり、財団法人であったり、それぞれなんかテリトリーみたいなものがあるんですよ、この公園はこの管理者がいて、あっちの公園はこの管理者が押さえていてみたいな風になっていくので、それで、あの、あまりにも緑地全体で何かを描き出したっていう

った時に、だからそれぞれ指定管理がいるおかげで、それぞれの公園はそれぞれ多分楽しく、楽しい場になっているんですけども、例えばその横のつながりであったり、広がりであったりした時の、あの、本当に大阪における公園っていうところで、何か一つ盛り上がりがないんじゃないかっていうところで、じゃあ気流部がどんどん繋いでいこうじゃないかって、で、いろんな指定管理者訪れて、で、気流部はこういう4大緑地を回りながらこういう気流球というのを、ツールにして一つのイメージを描いていきますよっていうのにどんどん協力してもらおうというようなことを考えています。

(Q.気流魂(キリュウダマ)とは何ですか?)

気流魂っていうのは多分あの、後ろで転がっていると思うんですけども、直径3.5mの、場の空気で膨らむバルーンなんですけども、これをあの、参加者によって、ワークショップの参加者によって3.5m、場の空気で膨らむ、膨らまし、そうして転がしていこうという、本当に場の空気を転がし、膨らまし、遊ぼうというようなことを狙っています。で、それがあの、大阪の四大緑地でコロコロコロコロ転がり回る。大阪の空気を転がしていこうって、そういうイメージですね。

(Q.前回のカンヴァスと違うところはありますか?)

なんかねあの、気流部がその2回連続、あの、大阪カンヴァスに参加してもらった理由ってのが少しあって、普通はやっぱり作品っていうのが美術館とかギャラリーとか、一応そのホワイトキューブであったり、ハコの中であったり、の中にどんどん入っていくものなんですけども、こういう本当に公共空間で作品をやっていくっていうのは、本当にゼロベースで文化っていうのを都市に向けて、社会に向けて、あの、試していける場だと思って、チャレンジしていける。で、そういう挑戦権っていうのを得られることっていうのはなかなかやっぱりなくて、例えば本当に芸術祭とか、そういう大きな展覧会にしてもやっぱりディレクターが誰かいたり、あの、総指揮者がいるんですけども、その、どういう意図かわからないんですけども、指揮者がいない、おおさかカンヴァスには、ディレクターも存在しないってところで、アーティストにその挑戦権っていうのが転がりこんでくるわけですね。で、そこで、本当に試されるっていうかアーティスト自身が社会に向けて、都市に向けて、この公共空間の中に、本当に何ができるんだみたいなところを、本当にゼロベースで試していけるっていうことが一番の魅力ですね、おおさかカンヴァスの。

(Q.気流魂ワークショップを通して表したいことは?)

あの、実はその、たてたワークショップをあの、各公園において開催していくっていうだけじゃなくて、もう1段階それを最後にはピクチャーブックとして、記録集として、もう一つその都市の中、都市をいかに描いていくのか、気流魂が本当に、あの、時空を旅するような、あの、大阪っていうのを旅していくような記録集っていうのを作ろうと思ってまして、それが本当に最後の、最後に気流部が本当に表したい形であって、ここで本当にこの都市が描けるのかってことですね、はい。

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします。)

あの、これからいろんな緑地まわるので、ぜひみんな、あの、大阪の空気転がしにきてください。

21. 株式会社人間

2011/11/30 ボイス #042 株式会社人間 (1/7) 0:21
2011/11/30 ボイス #043 株式会社人間 (2/7) 0:21
2011/11/30 ボイス #044 株式会社人間 (3/7) 0:37
2011/11/30 ボイス #045 株式会社人間 (4/7) 1:07
2011/11/30 ボイス #046 株式会社人間 (5/7) 0:48
2011/11/30 ボイス #047 株式会社人間 (6/7) 0:35
2011/11/30 ボイス #048 株式会社人間 (7/7) 0:30

<https://www.youtube.com/watch?v=y7HJz9f5UbY>

<https://www.youtube.com/watch?v=Br4b37PWfqs>

<https://www.youtube.com/watch?v=JxWhOwJCGOw>

<https://www.youtube.com/watch?v=EPGrBvXYJHc>

<https://www.youtube.com/watch?v=jvspq-TtiJs>

https://www.youtube.com/watch?v=_pMWNqGlZn4

<https://www.youtube.com/watch?v=iuxQTlVvJqg>

文字起こし (2023年1月5日)

(Q.株式会社人間について)

株式会社人間は、面白くて、変なことを考えているちゃんとしたゲーム制作会社です。

(Q.発表場所について)

心齋橋のアメリカ村、いわゆる三角公園と呼ばれている場所で、展示いたします。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

はい、今回はですね、巨大な親父と若者とのコミュニケーションをテーマにしているので、できるだけ若者の集まる場所で作品を展示したいと思っています。

(Q.作品ができた経緯について)

はい、えーとですね、実はまたこの同じ場所で、同じようにハゲ頭を作る作品はあったんですけども、前回は予算の問題で、あの、小さいのしか作れなかったんですね、で、今回はおおさかカンヴァスっていうすごく素敵なチャンスを頂いたので、予算にとらわれず好きな作品を作りたいと思っています。またハゲ頭というのは、大阪に、大阪の笑いにとって、昔から古典的なのというか、あの、笑いにとって重要な表現だと思ってまして、その、浅はかですが大阪の笑いを表現するために、今回このテーマにさせていただきました。

(Q.公共の場で発表することについて)

はい、今回はギャラリーとかではなく公共の場所で作品を見ていただきたいということで、できるだけ明るく、オープンな作品にしようと思っています。そして、もちろん、僕たちの得意な映像やウェブ、まあ twitter 連携などを使って多くの人々に実際その作品と双方向に関わってもらい、そういう作品にしたいと思っています。だから、まあできるだけ、いろんなたくさんの人に見てもらいたいですね。

(Q.見にくる人へのメッセージ)

そうですね、ぜひあの今回の作品は、twitter との連動を行ってますので、ぜひ twitter アカウントを用意して見に来て欲しいですね。あとまあ、たくさんの人と友達連れてきて欲しいっていうのもありますし、ぜひもう、

(Q.その他言っておきたいこと)

そうですね。(・・・たいこと)なんかあるかな。

22. 佐藤 隼

2011/12/20 ボイス #038 佐藤 隼 (1/2) 2:14

2011/12/20 ボイス #039 佐藤 隼 (2/2) 2:16

<https://www.youtube.com/watch?v=pjbUkMLtJzs&t=10s>

<https://www.youtube.com/watch?v=-uG7P3W7lnA&t=11s>

文字起こし (2023年1月6日)

(Q.今回、どんな場所で発表しますか?)

今回僕の作品は、大阪の住之江区北加賀屋というところで、作品を発表します。で、北加賀屋の空き家だった2階建ての家をまるまる使って、その家の中全てを作品化しようという計画で進めています。

(Q.制作するうえで展示場所との関わりなどありますか?)

作品と展示場所の関わりは、まあまず私は、その、場所と作品をもともと関わらせて作るタイプで、以前から、ちょっとだけあの写真を見せて、上の方の緑になっているインスタレーションなんですけど、会場をまるまる異空間に変えるみたいな。まあ、簡単に言えばですね、えー、という作品をちょっと作ってまして、で、今回は、その、大阪の住居、住居プラスまあ異空間っていうテーマで、作品を作っています。で、まだ、バックは真っ白なんですけど、これが今からちょっと電気を消すとか、物を置くことによって変化する空間を作ります。はい。

(Q.このたび展示される作品が今回の形になった経緯を教えてください。)

先ほどお見せした緑のまあ紙があったんですけど、私はその、空間を全く別の異空間に変えるような作品、アプローチをしまして、今回はこの北加賀屋の物件を選ばさしてもらいました。で、そこで、気になったのは、その家の外観、この家の外観ですね、プランターがあって、おばちゃんに住んで、隣に居酒屋があって、まあ夜までこうわんさかわんさかしているようなその雰囲気がすごく気に入ったのと、まああとこの周りにですね、こういった古い家具や電気、まああといろいろな小物ですね、が存在していたんですね。それを拾い集めることによって、その昔の雰囲気とこの場所にあった雰囲気をプラス私のその異空間というテーマを結びつけて作品を作ろうと思ってまあこの北加賀屋という場所にさせてもらいました。

(Q.北加賀屋で発表することについての考えを教えてください。)

えー、ここ北加賀屋、空き家で発表する意味っていうのも考えてまして、まず一つは、その、人が住んでいるような地域で発表することに、すごく今回の作品に、意味があると思っています。えー、なぜなら、今何かとその、問題になっている電気の問題について美術的なアプローチを試みてまして、この作品はその、人が住んでいるところで見てもらいたいっていうのが一つ。で、もう一つは、そうだな、その、地域と関わることによって、作品の変化を楽しんだり、また自分がそれで苦しめられたり、っていういろんなことを自分の中で体験するって

いうことも重要な意味を占めていますので、ということから住居、そして地域に入って作品を作ることをやっています。

(Q.『明るい/暗い家-大阪-』について補足があれば)

ここの北加賀屋の作品は、まあ明るい/暗い家という作品なんですけど、今は見ての通り真っ白な空間ですけど、これが電気を消すと全く別の空間に変わるような仕組みを考えています。それでこのおおさかカンヴァスという企画自体、割と、その、わかりやすい、人となるべくこう近づけるような作品が多いように感じます。で、僕、二つ作品があるんですけど、この作品はわかりやすい方。えー、入ってもらって、体感することによって、ああってなるような作品だと思ってますので、で、えー、まあ中に入って、色々なことを体験してもらいたいと思っています。

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします)

はい、作品を見にくる方へ、まあ、北加賀屋という場所、駅からすぐ一分ぐらい歩いたらもうすぐわかるところに作品が置いてあります。で、入ってもらって、電気を消すと、ものすごい体験ができると思いますので、ぜひですね作品を見に、1ヶ月ですね期間がありますので、見にきてほしいと思っています。よろしくお願いします。

23. 金魚部

2011/11/30 ボイス #056 金魚部 (1/4) 0:48

2011/11/30 ボイス #057 金魚部 (2/4) 0:46

2011/11/30 ボイス #058 金魚部 (3/4) 1:17

2011/11/30 ボイス #059 金魚部 (4/4) 1:50

<https://www.youtube.com/watch?v=7E8J19vY4mg>

<https://www.youtube.com/watch?v=IfX2Dnz4Z5U>

<https://www.youtube.com/watch?v=cLuN4avSgwU>

<https://www.youtube.com/watch?v=8JeTqvR4Vl4&t=7s>

文字起こし (2023 年 1 月 6 日)

(Q.発表場所について?)

(真ん中の方) えっと、今回は中之島公園で、展示しています。(左端の方) 多くの人通りがある公共の場ってことで、中之島公園、大阪の中之島公園で発表させていただきました。(真ん中の方) 子供から大人まで、毎朝、朝は幼稚園児、夜は会社帰りの OL さん、サラリーマンの方が。(左端の方) そう 8 時とかすごいみんなスーツみたいな。あとワンちゃんとか。(真ん中の方) ワンちゃんもね。(右から二番目の方) お散歩ね。お散歩している人ね。(真ん中の方) そんな場所でやってます。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

(右から二番目の方) えっと、まあ、今回は、その僕たちテレ金で、電話ボックスに金魚を入れるっていう作品を制作したんですけど、まあ元々この中之島公園っていうところに、ずっと電話ボックスがあったらしくて、だからそのおじいちゃんとか、おばあちゃんとかは

、これ昔中之島にあった電話ボックスちゃうんみたいなので、寄ってきてくれて、すごいこう人とのね、関わりが持ってたかなと。(左から二番目の方) そうだね。偶然だよ、本当に。(左端の方) 出会いの繰り返し。公園だし。(右から二番目の方) よかったですね。

(Q.作品ができた経緯について)

(左から二番目の方) 今回はね、本当はバスに入れようとか。(左端の方) 京都のね、あの、京都市中走るこぼとバスをね、走らせたいってあったけど、さすがに一発目にはちょっと。(左から二番目の方) 予算の関係とか。考え直して。(左端の方) 考え直して。(左から二番目の方) 電話ボックスにしようっていうもう本当に、なんていうんだろう、突発的に出たアイデアで。(左端の方) 部長がいっぱいね、ドローイング描いてきてくれて、で、みんなで相談して決めていったんだよね。(左から二番目の方) それでまあ、それとの、それと金の田くんが言ってた昔あったっていうのがまあ偶然にリンクしてすごいいいものになったんじゃないかなって思ってます

ね。(左端の方) 廃れゆくもの同士っていうのも、何度も言ってるしね。電話ボックス、ね。(左から二番目の方) 子供とかの発想もすごい面白いのたくさん聞けたし、なんか金魚が電話しているんじゃないかとか、なんかこの中之島で聞けたっていうことが、いい宝物。宝っていうか、すごい感動したっていうところですかね。

(Q.作品を通して伝えたかったこと)

(左から二番目の方) 日本人と金魚の今後の関わりというか。(左端の方) 金魚を見るものとして見て欲しかったよね、まず。(真ん中の方) 単純に。(左から二番目の方) 和金とか小赤とか、でさ金(?)とか、金魚掬いに使われているそういう金魚をなんか、もう一度江戸時代の時のようにその、鑑賞する用として。ね、なんか今はなんかいろんな出目金とかいるけれども、なんか小赤とかでさ金とかは全然鑑賞される用にじゃなくて。(左端の方) 使われる金魚。(左から二番目の方) 使われる金魚だから、もうコンビニのおにぎりのようにたくさん生産されて、消費されて、だから。(左端の方) おにぎりだけでもっていう。(左から二番目の方) そう、ちゃんと見てほしい。(左端の方) そう。で、どうしたら見てもらえるかってことで、ああいう入れ物に入れようっていうことに至ったね。(真ん中) 鑑賞としての金魚のあり方っていうのをもう一度みんな考えていきたいなっていうのがあって、今回は電話ボックスっていう入れ物だったんですけど、でも本当に私たちが伝えたいことは、日本の伝統でこうつづけて、何だろう、日本の伝統工芸として、つづいている金魚の文化っていうのをもう一度、再発見、そして考えていければなっていうことを思いながら、展示もしたし、制作もしました。

24. S.R.L. (Survival Revival Laboratory)

- 2011/11/30 ボイス #060 S.R.L. (Survival Revival Laboratory) (1/4) 1:15
2011/11/30 ボイス #061 S.R.L. (Survival Revival Laboratory) (2/4) 1:37
2011/11/30 ボイス #062 S.R.L. (Survival Revival Laboratory) (3/4) 0:24
2011/11/30 ボイス #063 S.R.L. (Survival Revival Laboratory) (4/4) 0:34

<https://www.youtube.com/watch?v=i2h5wbYC7r4>

<https://www.youtube.com/watch?v=48qPWmYvUfo&t=9s>

<https://www.youtube.com/watch?v=s34rM6DjJVg>

https://www.youtube.com/watch?v=fV_AOLocWW4

文字起こし (2023年1月6日)

(Q.展示場所について)

(真ん中) 大阪府咲洲庁舎で発表します。

(左から2番目) 京都造形芸術大学の教授であるヤノベケンジさんが、東日本大震災を受けて、ホームページに出された文章の考えを受けてできた、その、発足されたプロジェクトでヤノベケンジさんは、サンチャイルドという上を向いた希望のモニュメントを制作して、私たちは実用性を持ったクラウドタンクという作品を制作しました。で、その二つの作品はアプローチは違いますが、方向性は同じ場所を向いているので、ヤノベさんのサンチャイルドは、WTCに展示されるということで、同じ場所にクラウドタンクを展示するのがふさわしいだろうと思って、WTCに展示します。

(Q.作品ができた経緯について)

(真ん中) 過去の原発事故を受けて、原子力発電所から放射性物質が出て、でその放射性物質を含んだ雲が日本中、まあ世界に広がって、大地を汚染したり人々に悪影響を及ぼしているという情報を入手しました。で、これはなんとかしなきゃいけないと思って、なにか線量を下げるといふ有力な情報がないかと調べていたら、ある菌がとて線量を下げるといふ効果的ではないかという情報を耳にしました。で、そして、その菌を含んだ雲を自分達で作って、噴霧したら線量が下がるんじゃないかというふうを考えて、私たちは良い影響を与える雲を制作しようと思いました。で、より遠くにたくさん噴霧するには、上に上がるていどう(?)を持って噴霧するという形にしました。

(Q. 公共の場で発表することについて)

(右端) この作品を私たちのものだけにするのではなくて、今回おおさかカンヴァスという公共の場で発表することによって、私たちの活動に触発されて、行動を起こす人たちが増えたらいいなという思いでいます。

(Q.見にくる人へのメッセージ)

(左端)私たち美大生にとって、リサーチすることや実験することは少し苦手なことではあると思うんですが、
私たちなりの視点や想像力を働かせて作品を作ったので、よかったら見に来てください。

(右から二番目) 私たちが作るこの雲が、みなさんに夢を与えられたら良いと思います。

25. 後藤 靖香

2011/11/30 ボイス #064 後藤 靖香 (1/4) 2:16
2011/11/30 ボイス #064 後藤 靖香 (2/4) 1:55
2011/12/06 ボイス #066 後藤 靖香 (3/4) 6:04
2011/12/06 ボイス #067 後藤 靖香 (4/4) 2:43

<https://www.youtube.com/watch?v=OTsOsQZxeRY>

<https://www.youtube.com/watch?v=LYSKIY5BG6Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=tZ3J7rVUdSg&t=18s>

<https://www.youtube.com/watch?v=tdQzh6oqgm8&t=7s>

文字起こし (2023年1月6日, 8日, 9日)

(Q.これまでの活動について)

今まで、うちの祖父とか、あとは大叔父とかの戦時中の戦争体験を絵にしていることが多くて、まあほとんどそれなんですけど。その、祖父とかが、まあ、特攻隊にいたりとかして、その時の様子だったり。その時の勇ましい感じではなくって、隊にいて日々どういう風に過ごしていたかっていうそういうところの心の持ちようみたいなのをずっと描いています。

(Q.あなたはどんな場所で発表しますか?)

ここは名村造船所跡地と言って、元々この地域に三つ造船所があったうちの一つになっていて、今は佐賀の伊万里に全部工場を移転されて、でここがもう廃工場になっているのを、大阪の近代産業遺産っていうのに設定されて、もう、取り壊しとかもここだけされずに残っているっていう感じですね。

(Q.制作をする上での、展示場所との関わりやイメージなどがあれば教えてください。)

ここはその造船所の原寸場と言って、えーとまあ原尺場とも言うんですけど、設計図、船の設計図を描いて、だいたいその船の設計図は、船の100分の1とかのサイズでまあこうやって手で描かれるんですけど、その描いたものを三次元に作らないといけないので、1分の1スケールにここで全部その設計図を描き直すんですね。で、その描き直す様子を描いたものが今回の「床書き原寸」の絵です。で、まあこの床書き原寸をして、その製図をもとに、木の板とかに角度とかをとって、下に持って行って、鉄板に写して曲げて、で、組み立ててっていう。溶接してっていう作業ですね。

(Q.このたび展示される作品が今回の形になった経緯を教えてください。)

一番最初は、まあ、えーと、名村アートミーティングっていうのがずっとあって、で、ここのことは知ってたんですけど、アートミーティングは、ここの建物じゃなくて外の建物にあって、場所自体に興味があったのと、

あと、それからまあ何年か経って知り合いの方にこういうところがあるよっていうのを教えてもらって、ここの見学をさせてもらったんですね。で、見学させてもらった時に、まあ、見てすごい建物やっていうのと、まあこんなに柱がなくて、こんなに広いところとかまずないので、場所に惹かれたっていうのと、あと、まあこういう床書きの図面が下に残っているんですけど、その図面のこう、これを作るのはすごいやろなっていうのがあって、で、名村のOBの方とかにお話を伺う機会があって、こう、床に座って、もうずっと手作業っていうのを聞いて、で、あたしの作品もすごく大きい作品が多いので、そういう風にこう地べたに図面を置いて、こう描く作業がちょっとリンクをして、で、ここでできたら良いなと思って、応募さしてもらいました。で、おおさかカンヴァスのことも人から教えてもらって、ああせっかくならと思って、普通にこういうところってなかなか借りれないので、で、場所にも選定リストの中に入ってたので、ああこれはいけると思って(笑)、応募しました。

(Q.この場所で発表することについての考えを教えてください。)

うん、そうですね、今回その美術館とかギャラリーじゃないところで展示するのが初めてなので、で、壁がない！っていうのがまず(笑)。絵を描いたのに壁がない、どうしようっていうのをすごく考えて、で、一番最初のプランの時はちょっとインスタレーションっぽくしようかなとも思ってたんですけど、やっぱり、私はまあ絵を描く画家なので、絵の一本槍でいこうと思って、で、まあ上の鉄骨がこうはっているの、そこを利用してうまくできないかなっていうのと、あと、絵なんだけども奥行きを意識した展示にしようと思ってちょっと考えましたね。

(Q.制作をする上で、展示場所との関わりやイメージなどがあれば教えてください。)

えーとその名村の、ここの造船所の設計をやった方っていうOBの方がいらっしゃって、その方にインタビューをさせてもらった時に、その方70歳くらいの方なんですけど、入ったまあ22,3で大学出て入ったぐらいの時、だからもう40年以上前ぐらいだと、中学校卒業してすぐぐらいで入社して来る子がたくさんいて、その子たちに、大学で設計やってた人たちが教室を作って、数学とか規格(?)とかを教えていたんですよ。で、午前中は授業、7時から授業で、で、午後からみんな各自の現場に戻って仕事をするっていう感じで、で、まあ、現場に行くと同僚の人からいろいろ教えてもらいながら、しごかれながら、仕事をして、で、午前中は授業して、っていう仕事をずっとされてたらしくて、けっこう今回の作品も工場で働く人ってイメージって、勝手に今の世代の人たちっておじさんってイメージがあって、なんか若い人たちが、まあモチーフにして今回は描いています。なんかやっぱり造船所全体っていうよりも、ここの床書きをやった場所だけをまあクローズアップしようと思って、で、こんだけ広いんですけど造船所自体もまあ何千人という人が当時働いてはったらしいんですけど、ここの場所は8人くらいで常に作業されてたらしくて、で、やっぱり、こう、描くっていう仕事は、こうなって自分の中に入っていく仕事なので、たくさんの人を描くよりは、集中しているさまみたいなものを描いた方がいいかなと思って、結果二人に(笑)。まあ、自分の作品っていうよりも、私の作品とこの場所と、あと床とっていう、その3つをセットにして、見ていただきたいですね。白墨って言って、白い墨を使って、あそこにも描いたんですけど、竹べらでこう線を引いたりとか、あとは、墨壺って大工さんが使う。あれに、白い墨を入れて、ピーッと引張ってパチンってやるだとか。ここの床もこう黒板みたいに緑に塗って、よく見えやすいように(・・・聞き取れず)。で、毎回毎回その船が新しく、作るたびにここを塗り直して、で、また乾かしてでまた塗り替えるっていう。実はここは名村造船の原図場、まあ最終的な原図場だったらしいんですけど、その後で日本橋梁っていう橋の設計とか、施工とかする会社が一時的にここを借りてたらしく、で、床に残っている図面自体は、橋

桁の図面らしいんですね。でもその資料がどこにも全く残ってなくて（笑）。橋桁らしいってことは日本橋梁の方に聞いたんですけど。うちでもよく分からないですみたいなことを言われたりとか。

造船所も2ヶ所見学に行きました。今回名村には行けなかったんですけど、広島佐々木造船さんと警固屋ドックさんってところに、今稼働しているところに行かしてもらって、工場見学を（笑）。で、もう、床書き自体はもうどこももうやっていなくて、もうパソコンで、図面を描いとくと、下のパソコンにつながっていて、鉄板がもう勝手にピーって切られていくってというハイテク技術が導入されてて。まあ、そういう鉄板を切る工場の上にだいたい屋根裏を使ってこういう広いところをとって、現場を作ってたらしいんですけど、もう大体使わないから物置になってたりとか。よっぽど細かい納まり図って言って、こことここはこういう風に入りますよってところだけ確認するためにちょっとあったりとか。

（Q.作品をつくる過程）

なんか元々その、歴史とか人とかがまあ好きっていうのと、やっぱり働いている人とか自分がこう生きてきた道みたいなのをリスペクトできる人をみんなにも知ってほしいとか。あと、そういう風に生きてきた人のなんか、なんて言うんでしょうね、尊厳的になって言うところとちょっと大袈裟かもしれないんですけど、そういうものになれればいいなと思っていて。やっぱり人とか誰かを描くってなると、やっぱりその人のバックグラウンドとかをある程度は知っていききたいなというのは、ありますね。そういうずっと資料とかを、話聞いたりとかしてやっていますね。

（Q.制作をする上での『大阪』のイメージなどあれば教えてください。）

大阪、なんか大阪がこういうものだっていうよりも、もう大阪で働いている人たちとか、大阪に来ている人たちっていうイメージで作っていますね。今回は、けっこう大阪って商業とかのイメージが大きかったりとか、なんか簡単なイメージでなんかお笑いとか（笑）、食べ物が美味しいとか。なんかちょっと楽しいイメージと、あとはまあそういう昔からの歴史があるところっていうのと。でも工業とかって意外と、まあ中小企業が多いとかっていうのとかあったりとかっていうのも実はこういう造船所がたくさんあったりとか、大きい企業が実は最初にあって、中小企業が増えてったとかっていう歴史とかもあるので、そういう人の繋がりから大阪の歴史までを見れるといいかなと思ったりしていました。

（Q.見にくる人へのメッセージをお願いします。）

会場に、ここまで来るのが多分大変だと思うんですよ。まあ駅からちょっと歩くっていうのもありますけど、ここが4階なので、4階に上がるのも多分大変で。でも、上がって見た時に会場は素晴らしいところなので、ぜひ皆さんに来ていただきたいと思っています。

26. ミライカメラ

2011/12/07 ボイス #068 ミライカメラ (1/4) 4:51
2011/12/14 ボイス #069 ミライカメラ (2/4) 4:51
2011/11/29 ボイス #070 ミライカメラ (3/4) 6:14
2011/11/29 ボイス #071 ミライカメラ (4/4) 3:14

<https://www.youtube.com/watch?v=qTstTWbGnDk>

<https://www.youtube.com/watch?v=w5KtK1hcrhA>

<https://www.youtube.com/watch?v=2TAo2D24nq4&list=PL9E720BABEEFE37E8&index=4>

<https://www.youtube.com/watch?v=BH5NUEvApeE&list=PL9E720BABEEFE37E8&index=4>

文字起こし (2023年1月11日)

(Q.『ミライカメラ』結成の経緯を教えてください。)

(右の方)

ユニット自体は、あの、去年に僕らあの此花区に共同生活をしてたんですね、で、そこで、あのミック此花っというあのまあイベントがあって、でそれに出展することになって、で共同生活しながら二人でこう夜な夜な何するかっていうのを考えてて、あの、なんかやってねとは言われてたんですけど、何にもなかなか思いつかなくてこう二人でずっと考えて考えて出たのが、あの、ミライカメラっていうのが一番の誕生のきっかけです。ね。

(左の方)

そう、で、そもそもは、過去と未来とのセットでの展示だったんですよ、で、そう(笑)。で、えーと、まあ要はまちなみの中の過去を見つけるっていうことと、あとまあそこに自分達で勝手に未来を描きたいっていう、この二つでセットだったんだけど、まあ最終的に残ったミライカメラだけが残って、で、名前が結構まあいろいろまあなかなかまとまらなくて、その此花と一緒に暮らしている時に銭湯で決まったよね、確か名前は、

(右の方)

銭湯の(ゆきしな?)にね(笑)。

(左の方)

銭湯の(ゆきしな?)(笑)。銭湯の(ゆきしな?)に名前が決まり。

(右の方)

ちょうどセカイカメラが流行り出している時で、あたかも真似してるみたいでええなあとって(笑)、ミライカメラにしました。

(左の方)

でもお陰で、ミライカメラっていうと、あんなか聞いたことあるっていろんな人言ってくれるんだけど、絶対聞いたことないっていうのが、売りです(笑)。売りのなにかこれ(笑)。

(右の方)

あの、使われてない空き家があって、そこでなんかできへんかなっていうのがきっかけだったんですね。

(Q.『ミライカメラ』の活動について)

(右の方)

アートかどうかっていうとすごい曖昧ですよ。なんかあの300ドアーズっていう大阪市のイベントに出させていただいた時は、アートと建築の両方の分野で相談したんですけど、その時は建築やったんですよ。で、あの、それでいうと、どうなるかわかれへんっていうこうスタンスでやる場合はアートになるんでしょうし、どういうのがいいかみんなで考えたっていうか、どういう未来を考えたいかいうのを一つの答え出したっていうふうにやるときはきっと建築とかデザインとかいうか、そっちになるのかな思っていて、その時その時できっと違うんでしょうね。で、僕らが全て作り上げて、全部作品として成り立つっていうよりも、あの、参加していただく方のスタンスとかいうか、どういうつもりで、こう、そんなときどういうまあワークショップっていう形式で参加するかによって、アートなのかどうかっていうのがきっと決まってくるのかなあっていう気はします。

(左の方)

まああの、基本まあ自分達がしたいことはそういうまちとか何気に日常見ている風景に対する認識をちょっとこう変えるきっかけであったり、なんかもしこの建物に、この空き地にこんな建物があったらって色々想像したりするじゃないですか。それを実際に、簡単にできるっていうことを、まあ知ってほしいっていうのが大きかったんで、なんかそれがアートなのか建築なのかデザインなのか、まあワークショップなのか、インスタレーションなのかっていうのは、その、カテゴライズする人がしてほしいとか、自分の中では認識をこう変えることを提示したかったっていうか、あ、こんな見方があるんだっていうことを知って欲しかったっていうのが一番大きいかもしれない。

(右の方)

で、そのあんまりアートかどうか考えてなくて、で、あの今回もカンヴァスの時でも、あの、まちなかでそういうことができるっていう方に、魅力を感じて出したので、アートかどうかっていうところで、自分達がそのそぐうかどうかっていうところまでは、あんまり追求はしないです、ね。

(左の方)

うん、なんかちょっとだからそのプレス発表の時も、不思議な気分でした。アーティストのって言われた時に、ちょっとだけ恥ずかしい気分もしました(笑)。まあ、アートがなんなのかっていうのはすごく大きな問題だから、本当にいろんなアーティストの人とか表現している人たちが、まあ言ってることだとは思っただけで、自分達がアートとは何かっていう問いかけをしたいのではなくて、ものを見方を一緒に作ろうよっていうのを、出したい。

(右の方)

深みにはまりすぎるからその辺にしましょう。

(左の方)

こちらへんにしときましょう (笑)。ちょっとミライカメラ意外と深いんで、こちらへんで (笑)。

(Q.新世界エリアで出展する理由)

(左の方)

ちょうどまあカンヴァスのまあステージにも選ばれていたんで、これは願ってもないチャンスだなということと、まあその 100 人かけて今回は 100 の未来、100 のストーリーをまあ参加者の人に描いてもらえたらいいかなっていう、でじゃあ何を描くんだってところでまた、その今からさらに 100 年後の通天閣を思い思いに描いてもらえたらいいかなと。で、まあちょうどそのなんていうかな、そのスカイツリー、東京スカイツリーとかまあ一種こう都市の象徴みたいなタワー建築がちょうど東京でも新しいものができて、で新世界では 100 周年を迎えてっていうところではすごくいい対比になってるのかなとは思っているんですね。

(右の方)

あとはやっぱりカンヴァスで、しかもそのまちなかでできるっていうことで、あの、直接いわゆる美術作品というか、端的にいうと絵画とか、造形とか、そういうのに行こうとして見に行く方々だけじゃなくて、あの、そこに行く人らが、なんやろうって要は思ってもらえて、でそれは装置でしかないんですけど、その装置に触れるどっかの接点があればそこでそのあんまりこう直接行こうとしなかった方がちょっと行ってみて、へえーって言ってもらえるのってすごいあのはじめより期待してなかったものを持って帰ってもらえるっていう意味で、ええなあと思っていて、それでいうと通天閣ってすごいいい場所で、観光地でもあるし、でやっぱり通天閣ってシンボルですよ、新世界の。でそこを題材にぜひやりたいなと思ってたっていうのが、あるのかな。ミライカメラって、覗かないと分からないんですよ、あの、見ているだけあんなにか置いてるわで済んじゃうのがほとんどで、あの、素通りされてしまう、ふーなんだこれって思って素通りされちゃうようなことも大いに起こりうると思うんですけど、けど、覗くと全然別世界があって、あの、こう遠目に見たら装置ですけど、覗いたら結構面白いのが広がっている意味では、あの、なんやろすごい面白いかな。そういうこう楽しみ方ができるものやなあと思っていて、期待していなかった方々が多くいる、でまあ人通りが多いって意味で通天閣でやる意味ってすごいあるかなと思ってますね。あの、直接カンヴァスを見にきたっていう人以外にもチャンス、見てもらうチャンスがあるっていうことで。うん、ね。

(左の方)

そうですね。なんかあの、単にオブジェとして見ると、あの、あまりクオリティは高くないんですよ、正直なところ (笑)。多分その造形作家さんが作られているものと比べると全然クオリティは低いんですけど、あの、此花の時も思ったんですけど、まあおかしなものだね、

(右の方)

あー面白いですねあれ。

(左の方)

ポツンとまちなかにあって、子どもたちがこれ何ってこう聞いてくるんですよ。で、この穴から覗いて見てみて言ってみて、え、なになに、なんもおもわないでとか言っという、あ、わかったって言った時に、こう、あ、こうこれかっていうのが、瞬間があるんですよ。なので、それをちょっとぜひ。

(右の方)

体感していただきたいですよ。

(左の方)

そうですね。で、なんかはたから見ると、なんかちょっと不思議な人たちなんですよ。その、みんなこう穴から一生懸命覗いてあの人たちは何を見てるんやろっていう人たちに、こういろんなそう (笑)。

(右の方)

しかも、そう今回三つ並んでるから、こういう人が3人おる (笑)。

(左の方)

そう (笑)。で、そこに、あのそれこそ、あの通天閣に住んでいる人とか、それも観光で来た人とか、これなになに？って言って、こうまちを駆り出して覗いてくれて、あっ！みたいな、不思議なことに覗いた人があとで説明したくなるんですよ。そう (笑)。

(右の方)

そう (笑)。

(左の方)

覗いた人がその後ろの人に、これこうやって見んねんって一生懸命説明してくれるのが、作った人としては面白い。すごい楽しい (笑)。

(右の方)

そういうものになればいいし、うん。そういうものになってきたような実感があるからそれにちゃんとマッチすればええなあと思ってますね。

(左の方)

そう、そういう楽しみもぜひ、こう見方をみつける楽しみもぜひ見つけてほしいなと。

(Q.『ミライカメラ』とは?)

(左の方)

イメージとしては、自分がこう見ている風景に突然透明のスクリーンがピーッと出てきて、そこにマジックで散々好き勝手落書きできますよってということなんだけど、じゃあそれを現実どうするのかってというのは、ネタバラシしないとダメですか？

(右の方)

ダメです。してくださいもう、そんな勿体ぶるものでもないし別に (笑)。

(左の方)

説明を (笑)。

(右の方)

えーと、あの、此花のイベントの時には、えーと使われ、今空き店舗になっている店舗があって、で、そこに、あの、こうどういうお店になったらいいとか、その店舗がどうなったらいいかなっていうのを考えることができたらなっていうのが、きっかけで。その店舗の壁がすごい白かった、真っ白やったんですよ。で、そこにあの、その店舗の写真を撮って、でその写真の上にこうフィルムを重ねて、で、その店舗にあたかも店舗に塗るようこう描いたんですよ。で、その店舗の上にこう緑をこう、葉っぱをこう描くかたもいれば、全然違いうこう、なんやろ、梅酒屋さんみたいな描く人もおったりして、でそれを実際のそのお店の前に行ってそのフィルムをこうやって見るとあの風景、要は真っ白やったお店があ、こう梅酒屋さんになっていたり、木で覆われていたりって。要はこのフィルム、色を塗ったフィルムを通して見ること、あの、着せ替えができるんですよ。で、それをやろうっていうのが、ミライカメラでやっていて。あの、それはあとは、あの、小学校の校舎とか使ってやってみたりもしたし、あとは空き地でやってみたりもしたし、そういう意味合いで、未来のこう、未来が見える。で、自分らの好きなようにその未来を塗り替えてみるっていうようなことをやってみたくなっていうのが、ミライカメラなんです。なので、あの、実は何すんのっていう話でいうとえーとまあその誰かが描いたその未来を見てみて、ああこんな通天閣なんねやっていうの、へえーこういう風見えんねんっていう、結構あの、現地で見るとすごく実感が、実感を持って見れるっていうのが一つですし、で、まああのワークショップももちろんやろうと思っていますから、そこであの、一緒に描いていただいて、でそれをあの、描いていただいた方なりのその 100 年後の通天閣をあ、思ってるこう、内に秘めているものをこう出してみなさんと共有するっていう。あの、絵に描くと共有できるので、そういうのができるっていうのが、あの、大きな二つのそのミライカメラっていうものの柱なんかと思っています。はい。

(左の方)

今までは、どちらかというともう、ワークショップと展示とでワンセットにして、まあ今回はその、まあ展示の方の期間もまあそこそこあるので、まあワークショップ自体は本当にすごく単純で写真を撮って、その写真に落書きをする。でその写真を撮った場所に行って実際見てみるみたいなことなんです。まあそれ側にこう写真を撮ってその写真のベースにこう、透明のフィルムに落書きするっていうことで、で、すごく面白かったのは、あの、あんまりその絵を、が得意でないっていう人も要は写真がベースだから結構好きにようにあまり意識せずに描ける。絵の得意不得意関係なく、なんか教科書の落書きとかみんなするじゃないですか。あんな感じでこうちょこちょこちょこっとう街並みに落書きする見たいな感覚で楽しめる。で、案外なんかみんなストーリーがあるんですね。

(右の方)

あるんですよ (笑).

(左の方)

そう、すごいなんかね実はって、ここがこだわってるんですみたいな。みんなすごいこだわっているところがあって、本当に人によって違うので、そこをまあ、見つける楽しみというかもある。

(右の方)

ちょっとそのまま脱線しますが、あの、ミライカメラそのものは、あの、設置を、装置を置いて、で覗いていただいて、でああ通天閣こんな風に変わんねやっというのを見ていただくっていうのは大きなあの趣旨というか、それが元々目的なんですけど、そのためにあの、あっこんな変わんねやっというその着せ替えのフィルムっていうんですか、シートをあの作る時に、あの、なんでかな。

(左の方)

タイトル? テーマ?

(右の方)

違う。あつ、そう。それめちゃくちゃ面白いっていう高木さんの話はあったんですけど、それはあの、そこにいないとほんまにわからなくて、あの、ワークショップ当日にワークショップにこういた人ら同士の発表会的なことが起こって、で、あのほんまにこうやって見て面白いっていうのもありますけど、あの、そのワークショップで、聞いて、あ、こんな風なことで、こんな描きはったんやっというのを聞くのは僕らもめっちゃ面白い (笑)。楽しいですね (笑)。

(左の方)

なんか今まで2回ワークショップやった時にこう参加者の人にこうプレゼンテーションを簡単にしてもらって、それがすごいあなるほどこここんなところに凝ってるんやみたい。そこのそのちっちゃい人形はそういう意味やったんやみたいなのが結構面白いです。

(右の方)

あの、まあ通天閣に限らず、みんなあのみなさんまちなか歩いていて、こここうやったらいいのにとか、こここんなやったらもっとええのになとか思っていることがあった時に、まあ口で言ったりしてもなかなか伝えきれませんし、かといってなんかあのコンピューターグラフィックとか使うかって言ってもみなさん必ずしもそういうプロの方ばかりじゃない時に、そういうすごいペンで描くだけっていう楽ちんなやり方で、あの、思っていることを表現できて、でそれをこうみんなで、その場にいるみんなで共有できるっていうのを、がああ面白いなっていうのはやってみて初めて分かりましたね。

(Q:公共の場所で発表することについての考えを教えてください。)

(右の方)

あと一つは、あの、公共の場でできるっていうことは、その、まちを題材にできるっていうことがあると思うので、あの、そのどの場所を選ぶかも結構その作品のね、見え方にも影響してくるでしょうし、あの、その場所とどうこう双方向性っていうか、場所とのどう関係性を作るかっていうのも、あの、それは公共空間でやるならではのところじゃないかなって思ってます。

(左の方)

けどやっぱり、そのその場所をまあ例えば道路であったり、公共の建物の広場であったりとか、でまあ何を表現したいのかっていうことが一番問題だと思うし、逆に言うけれど、そこでしたいと思っているアーティストの人とかにそういう場があるっていうのは、すごくいいことかなとは思う。ただ、そこを使って何を表現したいのかっていうのは、一番大事だとは思ってて、別に、あの、プライベートな場所のギャラリーとかじゃないとできない空間もあると思うし、それは何をどう見せたいのかっていうところだとは思うので。ただ実際にそういうね、ものを置くなり何かをするっていう時には、まあいろんなルールがある中で、そういうチャンスがあるっていうのはすごくまあ有難いと思うし、まあ逆に、まあなんだろうな、パフォーマンスとかはまた別だし、まあだから話がぶれるからいやや、このことはすごい。

(右の方)

僕が一個思ったのは、あの、いわゆる公共っていうか、公共空間が作品に作用するっていう作品がええなあと思いました。

(Q.見に来る人や参加する人にメッセージをお願いします。)

(右の方)

難しくないで、全然難しくなくて、あっこんな、おおっ、おおーってなるもんやから、結構あのなんやろ、カンヴァス、アートカンヴァスとはいえ、エンターテイメントに近いものかなと思っているんで、比較的に見やすいかなと思っているから、あの、でしかもやることも簡単ですしね、なんでやってもらえたらええなあと思ってますね。あの、新世界に来た時に、来た時に覚えといてもらえたらいいなと。僕はあの、ミライカメラその、こうみんなに描いてもらった100年後の通天閣が、もちろん面白いんですけど、それ以上に面白いのが、その絵の中に普通の観光客とか、普通に歩いている人が入り込むんですよ。なので、実は見て欲しいのは、その100年後の通天閣と、本当にその自分がその場にいる、周りがある環境を楽しんでほしいっていうか、だからミライカメラで100年後の通天閣を見るだけでなく、それこそ本当に普通に申かつを食べたりでもいいし、お蕎麦を食べてもいいし、なんかまちをちょっと楽しんで帰ってもらえればいいかなと思います。

27. NPO 法人 Co.to.hana

2011/12/09 #072NPO 法人 Co.to.hana (1/3) 4:47

2011/12/09 #073NPO 法人 Co.to.hana (2/3) 3:15

2011/12/09 #074NPO 法人 Co.to.hana (2/3) 4:29

https://www.youtube.com/watch?v=_LQ_zEepxn8

<https://www.youtube.com/watch?v=h3z5D7rv7t8>

<https://www.youtube.com/watch?v=FaeUHYMIrBk>

文字起こし (2023 年 1 月 12 日)

(Q.NPO 法人 Co.to.hana について教えてください.)

(真ん中の方)

NPO 法人 Co.to.hana っていうのは、デザインの力で社会の問題とか地域の問題を解決していこうっていうので立ち上げた団体です。そうですね、例えば、「シンサイミライノハナ」っていうプロジェクトをやっていて、それは神戸で、阪神淡路大震災から 15 年が経った時に、震災を知らない世代がこう増えているという中で、震災の教訓とか、人の繋がりの大切さを未来に伝えていくためのプロジェクトを花の形をしたオブジェに、カードにその震災のこと書いてもらったりして、で花のオブジェ作ってまちに飾るっていうような、そういうプロジェクトをしたりとか。あと、Co.to.hana は基本的にデザイン会社なので、あの、美容室の設計を今やったりとかしてますし、ホームページ作ったりとか、グラフィック作ったり、イベントのプロデュースとかいろいろやっています。まず NPO 法人 Co.to.hana っていう事務所は、この北加賀屋、名村造船所がある北加賀屋に今あって、で僕らはここで今デザインの仕事をしていますけど、あの、名村造船所っていうのは、すごい本当に立派な施設で、で北加賀屋には結構いろんなアーティストが住み始めていて、で今回その僕たちは、一つの巨大な壁画を描くっていうプロジェクトを通して、アーティストであったり、地域の人が一緒に集えるようなそういう場を名村造船所っていう北加賀屋のいわゆるこう、なんていうんですかね、シンボリックな場所のできたらいいなっていう、まず一番ですね、はい。

えっと、Co.to.hana っていう団体は一応 4 人スタッフがいます、で僕は一応代表をやって、プロジェクトの企画とか、全体の一応管理とか、やっていますね。

(右の方)

えー僕は、建築、みんな建築出身なんですけども、僕はその中でもプロジェクトの中でも美容室であったりとか、建築とか、ものを作ったりとか、そういうことを中心に活動しています。

(空間設計みたいなことですか?)

(右の方)

そうですね、空間デザイン。

(左の方)

で、僕は、今回のこの「NAMURA 152P」の一応まあ担当として、色々進めていたりとか、あとはウェブのウェブページの制作であるとか、まあ基本的にデザインは Co.to.hana 全体でみんなやるんですけども、特にそのコーディング、あのまあ、コードを打っていくっていう部分だったりとか、まあそのほかにも制作面で、いろいろやっています。

(Q.『NAMURA152P』の由来を教えてください。)

(真ん中の方)

多くの人を巻き込みながら、どうやって一つのその成果として作っていくのかっていうまあ一つのことと、あと一方でそのやっぱりみんなでこう作り上げていくっていうプロセスにおいて、その繋がっていくっていうか、そのことがやっぱり大事だったので、それをいろいろな方法をたくさん考えたんですけど、その中で、パズルっていうモチーフを使うことによって、その一人一人のピースが、その、自由に描けて、でもそれがこう横の人とか隣の人と影響を受けたり与えながら、その全体で一つの絵を描けるんじゃないかっていうところで、まずパズルっていうモチーフっていうのは非常に、今回のあのプロジェクトにおいてはすごくいいんじゃないかなっていうので、パズルになりました。で、152人っていう数字については、まあ結構その、実際の壁画の大きさとか、そのまあ一人が描ける時間的な問題とかいろいろそういうこうスタディを重ねながら、あの152人、152ピースっていうのが、一番そのデザイン的にもいいんじゃないかっていうところで152になりました。それでまあその名村、まあ152人でその絵を描くっていう時に名村っていう場所で描くので、まあ本当に一人一人がやっぱり一番大事なので、それがこう152ピースあるっていう、そのことをそのままダイレクトに名前にしようっていうことで、『NAMURA152P』っていう名前になりました。

(Q.展示場所との関わりやイメージなどあれば教えてください)

(真ん中の方)

まあまず一つはその防潮堤っていうところで、あの、どんな絵を描くのかっていう時に、やっぱりなんかこう、もうこれ感覚的な問題なんですけど、すごい波、波、いろんな人が集まってそのエネルギーがそこに集約したようなその波のような不思議なこう絵をみんなで描きたかったっていうのがあって、であの、そういうグラデーションの絵をその防潮堤に描くっていうのがまずありますね。

(Q.このたび展示される作品が今回の形になった経緯を教えてください)

そうですね、えっと、もともとその住之江区さんとかまあこの地域のいろんな人が一つになって、その名村造船所っていう近代化産業をまあ活かしながらその、このまちを変えていこうっていうのが、そのまあ、近代化産業遺産を活かす実行委員会っていうのがありまして、でまあそれで、その名村造船所の壁画にそのビードットさんって去年あの海外から来られてまあ描いてるんですけども、まあそういったこうもともと経緯がある中で、場所に、また再びその地域の人と一緒に描けるような絵を描くことで、そのみんなの一つになれるようなものができたらいいなっていう。

(Q.公共の場で発表することについての考えを教えてください)

まあ僕らの活動理念でもあるんですけど、やっぱりどれだけいかにその何かものを作ったり、ことを作ったりするときに、人を巻き込んでしていけるかっていうのはやっぱり一つの大きなテーマなんですけど、やっぱりその時に、そのただ私有地で、自分達のやりたいことをやるっていうだけじゃやっぱり社会に対してのメッセージっていうのがすごい弱いの、そういう意味では公共的な場所で、行政も一緒になってそういうものを地域と一緒にやっていくっていうのは、やっぱり一番あの公共的な場所でやるっていうことの意味かなと思うんですね。

名村造船所っていうのもそんなに普段から使う場所ではないし、結構その北加賀屋っていうところというと、まあ大きな道が挟んで、そちらが結構工場が多いので、なかなか行くことないんですけど、でもやっぱりその名村造船所ってすごいいい施設なので、まあそういったところに、その、子供とか、もっとこう小さい時から自分達のまちにはこんないいものがあるんだよっていうのを知ってもらえたらいいなあと思うし、まあその中っていうのはなかなか見れないので、なんかそのいわゆる工場って思っている部分をもう少しなんか子供達に工場ってこんなところなんだよっていうのも含めて、知ってもらえたらいいなあと思いますね。

(Q.今回『参加型』の作品ですが、どのような人に来てもらいたいですか?)

そうですね、まずはやっぱり地域の人にまあ子供から本当に年配の方まで、やっぱり一緒になって一つの絵を描くなんていうのはなかなかないので、まずそれが一つ大事かなって思うことと、やっぱり北加賀屋ってまちは決して、そのなんていうんですかね、地域の人だけのための場所じゃないし、もっともっと逆にいうと、すごいいい場所なのでいろんな人に来てもらって、あ北加賀屋ってこんなまちなんやっていうのを知ってもらえたらいいなあと思うんですね。そういう意味ではいろんな人に参加して欲しいですね。まあやっぱりその絵を描くっていうことを通して、やっぱり地域の人当然そこに関わってきて、でそうじゃない人も関わってきて、そこでこう会話が絵を描くっていう行為を通して、会話が生まれて、あ北加賀屋ってこんな素敵な場所なんやっていうのをまあ知ってもらえたら一番それがいいのかなと思うんですね。

(左の方)

まあ最初の方に、参加者として参加してくれた人とかが、その次の回とか、次の次の回とかにスタッフとして関わってもらったりとか、それはまちの人とかもそうですし、なんていうんですかね、一回描いた人がすごいその、この場所に愛着を持ってもらって、何回も来てくれるような流れができるとすごいいいなあと思いますね。で、その絵を描くことを通して他の地域の学生の方とか、例えば描きに出て、その人をまちの人が教えるみたいな、ができるとすごい僕らとしてはいいなあと思います。

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします)

(左の方)

『NAMURA152P』っていう作品なんですけども、まあこの作品の特設ページみたいなんがありまして、まあそこを見ていただくと、まあこれプロジェクトなんなのとかか、一通り書いてありますので、まあそこに参加・応募っていうページがあって、まあそこを見ていただくと、Co.to.hanaのメールアドレスと、FAXも書いてまして、そこに送ってもらえると、参加できます。

(右の方)

今日やってみて、まあ実際のところ僕らもこういうイメージで進んでほしいっていうのはあるんですけど、実際にいろんな人に絵を描いてもらったらどうなるのかっていうのは、まあすごい実験的な気持ちもあって、でやってみたら想像を上回ってすごい魅力的な、まあ絵もですし、その場の雰囲気もすごく良かったなと思っていて、まあこれから子供達になってきたそこでまた色々工夫しないといけないことあると思うんですけど、その工夫、これから始まるまでに考えて、魅力的な絵を作っていきたいなと思います。

(真ん中の方)

そうですね、えっと、やっぱり絵を描くってすごいいいですね、なんか見てて楽しいなってやりながら(笑)。まあ見て思うんですけど、なかなかペンキでこうやって絵を描くっていう機会って本当にないので、やっぱそういう意味ではなんか子供とか、地域の人と一緒にあって、このペンキで絵を描く。なんかこれをこの空気とか雰囲気をぜひ体験して欲しいなって思いますね。はい。

(左の方)

えっとですね、このプロジェクトをまあ準備とか色々やっていく段階でまあ今まで、まちの人とかとあんまり関わりが正直なくて、なかったんですけど、このプロジェクトをきっかけにいろんな人と出会ったりとか、まあ話すきっかけになっているっていう状況はすごい僕にとって新鮮だし、今日のやってみた感じもまちの人はなんやこれって言って、話しかけてくれたりとか、まあスタッフさんと参加者さんの間で、その絵を通してなんかいい雰囲気になってるっていうのが、すごい見てて良かったので、こういう楽しい雰囲気を崩さず、でも綺麗な絵が出来上がるっていうのをがんばって目指したいと思いますね。

28. 三橋 玄

2011/12/2	ボイス #075	三橋 玄 (1/6)	0:18
2011/12/2	ボイス #076	三橋 玄 (2/6)	0:44
2011/12/2	ボイス #077	三橋 玄 (3/6)	1:35
2011/12/2	ボイス #078	三橋 玄 (4/6)	2:09
2011/12/2	ボイス #079	三橋 玄 (5/6)	1:21
2011/12/2	ボイス #080	三橋 玄 (6/6)	1:10

<https://www.youtube.com/watch?v=85Xxg3eREs8>

https://www.youtube.com/watch?v=M_E9KjhPB18

<https://www.youtube.com/watch?v=SeUne4Nap1w>

<https://www.youtube.com/watch?v=kk0C8b4j8qk>

<https://www.youtube.com/watch?v=1JYIr--363k>

<https://www.youtube.com/watch?v=Syul62WUHD8>

文字起こし (2022 年 10 月 30 日)

(展示場所について)

大阪の南港にある ATC という建物のハーバーアトリウムという吹き抜けの場所です。

(作品と発表場所との関わり)

まあ場所を選んだ理由ってというのは、僕はだいたい大きいものを作っているんで、今回は、作品の長さっていうか、龍を作っているんですけど、龍の全長がだいたい 20m くらいになるようなものなので、で、その、飛んでいく龍なので、高さや広さが必要だっていうことで、ここにしましたが、まあ公の場所なのでいろいろ大変な部分はあります。

(今回の作品ができるまでの経緯)

えーっと、2011 年は、3 月 11 日の大震災と津波があって、で、まあ僕はそれがきっかけで和歌山県に移住したんですけど、で、和歌山に住み始めたら台風があって、すごい土砂崩れというか洪水みたいのがあって、そこからまたちょっとしばらく避難してたりしたんですけど、僕にとっては水災害の年だったなと思うんですけど、水の力、水に代表されるような自然の力に人間がこう右往左往していた年だし、そういう状況で、サバイバル的な世の中になってきたなってというのが僕の実感なんですけど、そのサバイバルとか、人間の命っていうのは、どうやって生きていくかっていうことが真剣に考えられるようになって、でそれで一番大事なのが、やっぱり水な訳ですよ。で、あと今年はなんかいきなり水が湧いたとか、そういう場所もいっぱいあったりして、まあ水が活発になっているというので、一つは水を象徴する龍とその自然の循環とその自然の力を、それを竹で作る。竹もまた自然と日本の文化を象徴しているんですけど、それで龍を作ると。まあそれと来辰年なのでちょうど時期的にもいいかなと思って龍を、竹の龍を作っています。

(公共の場所で発表することについて)

公共の場所っていうと、みんなの場所って意味だと思うんですけど、でも実際みんなの場所っていうのは全くないというのが、僕の感想で。いかにみんなの場所であっても、結局誰かの許可がいるわけで、みんなの場所になると許可がすごい取りにくいのが、何ていうか、実際とその建前上の言葉がだいぶ違うので、まあそこをもうちょっと、公共の場所っていうのはどうやって決めていけばいいのか、っていう。まあ例えば僕がやっていることは危険だとか、あの、高所作業が多いので、危険があると言われるんですけど、じゃあある程度のリスクは背負っても、作るっていうことを、もうちょっとの、みんなのってなると、なんか責任者不在みたいな感じだけど、でも実際責任者はどこの場所にも必ずいるので、そこに対するなんか、いわゆるほんとの「みんな」と責任者との間でのコミュニケーションというのが、必要なんじゃないかなと思いました。実際やろうとしたら、想像しなかったような問題がいっぱい起こってきて、それは僕だけじゃなくて、公共の場所でやっているいろんな作家と話しましたが、みんないろんな問題を持っていると。それはそのみんなスペースっていう場所に対する意識がみんなにないんじゃない、というか希薄なんじゃないかなと。まああと、アートというものがやっぱり日本ではそれほど、受け入れられてないというか、まだまだその例えば、大阪府はやっぱりアーティストを職業として認めてないようなものなんですよ。その、アーティストに人件費はおりないんですけど、今回それはアーティストっていうのは職業として認められてない、大阪府の公式見解として、という意味だと思うんですけど、それは変えて欲しいなと思っています。アーティストも毎日飯食って、家賃払ってるんで、給料必要で。僕ら全部ボランティアなんですけど。そういう面でもその、アートの公共性っていうのはまずは、みんながアーティストを職業として認めるっていうことも必要だなと思いました。

(作品のみどころ)

先ほどもちょっと言ったんですけど、竹というものを材料にして、自然の生命力とか循環とかそういったものを表しながら、まあなんていうか、飛んでいく形にしたいわけですよ。僕は龍っていうのは、よくわからないですけど、想像上の動物なので、龍っていういろんなイメージがあるし、世界中に残っているんで、彫刻とか絵を見ても、みんな翼があったり、なかったり、まあ色々なものがあるんですけど。日本の龍っていうのは、いろんな鯉とか鹿とかそういう十匹の動物の集合体だったりするんですけど、そういうイメージの、なんか今それ自然の力をつつわかりやすいように、擬人化というか、擬態、なんていうか、えー、具象化したものだと思うんですけど、まあ僕はそれがなんていうか、今、現代社会は多くの問題を抱えていると。だから人間が、変わらなきゃいけないと。で、そのためには、こう飛躍しなきゃいけないっていうことが、と、自然っていうのがテーマなんで、まあそれが空に向かって飛んでいくっていうイメージをやっぱり作りたいなと思っています。

(観に来る人へのメッセージ)

今回僕が作ってるのは、高さで多分7メートルくらい。地上からいったら多分8メートルくらいあるのかな。で、横幅は、15メートルか16メートルか、そのくらいあると思うんですけど。まあ縦にも横にも長いので、空中に向かって龍が飛んでいくっていうのをやっていて、作業の地上面は2階なんですけど、3階、4階、5階って全部上から観られる空間なんですそこは、なのでその、下から見ても、動き回って下に入ったり、横から見たりっていうことができますし、階段なり、エスカレーター登ると、真横から見ることできるし、上から見下ろすこともできるので、いろんな角度から。まあ僕は、いろんな人が全身を使って、見て欲しいっていう、ただ目でパッと見るんじゃなくて、体使って見て欲しいなっていうのがあって、いろいろ動き回って見ていただければと思います。

(introduction)

三橋玄です。よろしくお願いいたします。僕は竹を使って造形をするんですけど、なんで竹かという、竹は自分で山に入って、切り出して、それを割って、乾燥させて、形を作って、というなんか自然とこう直結したようなことができる素材なので、使っているのかなと思います。それと、なんていうかな、日本的、日本を代表する植物であり、日本文化を作ってきた素材かなと思います。それで、なぜ龍かという、今年は水のことがすごく多くて、大きな津波もあったし。僕は地震がきっかけで、和歌山県に移住したんですけど、そしたらこの前すごい台風がやってきて、水の力がなんかすごく、恐怖なぐらいの強さを感じる地域帯と思っています。で、日本文化ということでいうと、水の豊さがやっぱり日本文化を作ったんじゃないかなと思って、まあ竹の中にはそういう水のかたちみたいなものがあるのかなと思います。それで来年辰年だし、日本で龍っていうのは、水の循環を形によくなしたもののよな気がして、竹で龍を作ろうと思っています。よろしくお願いいたします。

29. Sakishima High School Art Mania

- 2011/12/13 ボイス #081 Sakishima High School Art Mania (1/5) 2:30
2011/12/13 ボイス #082 Sakishima High School Art Mania (2/5) 3:03
2011/12/13 ボイス #083 Sakishima High School Art Mania (3/5) 5:48
2011/12/13 ボイス #084 Sakishima High School Art Mania (4/5) 2:11
2011/12/13 ボイス #085 Sakishima High School Art Mania (5/5) 1:43

<https://www.youtube.com/watch?v=TD-xStJnvIc>

https://www.youtube.com/watch?v=wWYYE70u3_g

<https://www.youtube.com/watch?v=UHFf4cAwea4>

<https://www.youtube.com/watch?v=xGqLDzuyKcY>

<https://www.youtube.com/watch?v=Erkg1w4oanc>

文字起こし (2023年3月31日)

(Q.今回出展することについてどう思いますか?)

(左端の方)

制作できるって聞いて、大阪府のすごい企画に参加できるということはすごい嬉しいと思いました。

-はい。なるほど。ふんふん。

(右から二番目の方)

楽しみやね。

-上田くんは?

(左から二番目の方)

高揚感を隠しきれません。(笑)

-大塚さんは?

(右から二番目の方)

えーっと、何言うていいか(笑)。

-〇〇ちゃんは何かありますか?

(右端の方)

幸せです。(笑)

-はい、ありがとうございます(笑)。

(Q.公共の場で発表することについての考えを教えてください。)

-えーっと、ではみなさんの作品がいろんなところにこう置かれることで、たくさんの人に見られることについてはどう思いますか？

(左端の方)

えっと、自分たちの作品が、今までやってた展覧会とかじゃなくて、身近な場所に展示されることによって、やっぱり美術にも、美術とかに興味ない人にも見てもらえるいいチャンスやなって思います。

-普通、高校展とかやったらそこに来た人しか見ないもんね。

(左端の方)

学生とかが多いし、うん。

-ありがとう。

(左から二番目の方)

おんなじ感じです。

(左端の方、右から二番目の方)

せやな。せやんな。

-はい、大塚さんは？

(右から二番目の方)

あ、自分か。えっと、うん、なんやったっけ。実感が湧かなかったんですけど、便器が実際に届いてから緊張して。(笑)

-あっ、便器が届いて緊張したんですか？(笑)

(右から二番目の方)

はい。

-あっ、やらなあかんっていう？(笑)

(右から二番目の方)

あっ、そういうのです。はい。

-あっちゃんは？

便器の形が綺麗なので、それを見てほしいです(笑)。

-はい。わかりました(笑)。

(Q.このたび展示される作品が今回の形になった経緯について教えてください。)

-じゃあ、benchi/便器っていう作品については、教えてもらえますか？

(右から二番目の方)

駄洒落ですね。はい。(笑)それだけです。

-それだけです(笑)。わっちゃんは？

(左端の方)

えー、なんかこう、南港、ちゃうな、ATC、南港のATCは、学校の近くにあって、学校帰りとかにこう見る夕焼けがすごい綺麗で。写真撮っちゃうぐらい綺麗。で、その、そこに、何て言うんやろ、ATCの置く場所、その便器置く場所は、その、波の音とかも聞こえて、船の汽笛の音とか。

(左から二番目の方)

ホワホワホワ(汽笛の音真似)。

(左端の方)

そうそう。鳥の、鳥の(笑)。

(右から二番目の方)

4時、5時になったらな、汽笛なるねん。

(左端の方)

で、それを聴きながら、便器、ベンチに座りながら人としゃべって、コミュニケーションを。

(右から二番目の方)

高めよう。

(左端の方)

高めよう。

-あー、普段は、便器座っているときって一人きりやのに。

(左端の方)

あと、なんかこう、デートとか、ね (笑)。

(左から二番目の方)

ね (笑)。

(左端の方)

どっか行く？みたいになって、ああ俺ちょっといいところ知ってみたいな (笑)。

-便器あるよ、みたいな (笑)。

(左から二番目の方)

(笑)。愛が足りてないからね、愛がね。

(左端の方)

愛を語りあって。

- (・・・) さんはなんか？

(左から二番目の方)

あの、トイレってすごい個室なんで、今の若い人って孤独感とかなんかそういうのを連想するんじゃないかなと思うんですけど、本当は本をこう持ち込んでなんかリラックスしたり、自分をまあなんていうか見つめたりと
かできる空間なんで、すごいあのリラックスできる空間だと思うんで。そんな空間で、他の人とコミュニケーションが取れたらとかって思ったんで。素敵かな、みたいな (笑)。そんな感じです。

-あっちゃんはなんか？

(右端の方)

私も座りたいです (笑)。

-座りたいですか？ (笑)

(左端の方)

みんなで座ろう、じゃあ。

(左から二番目の方)

自分が座りたいからやってるようなもんやね。

-で、そこに来てまたな、こう景色見てね、いろんな人があぁいいなあって、ここ好きやなって思ってくれたらいいよね。

(左から二番目の方)

いいね。

(右から二番目の方)

ATC ね。

(Q.作品をつくるうえで工夫したところがありますか?)

(左から二番目の方)

塗ったんですよこれ、最初。

-はじめに塗るとこう全部剥がれたよね。

(左から二番目の方)

そう (笑)。

-素晴らしい加工がされていて、で、あの、便器の会社の(・・・?)に電話したら、あの、いや、汚れたものも接着剤も全部綺麗になるんで大丈夫ですっていう、ちょっと難しい回答をされて(笑)。では、ひっつかないじゃないですか、みたいな(笑)、感じになって、で、どうすればいいのかっていうのをちょっとみんなでメンバーで考えながら。

(左から二番目の方)

あの、これまあ、最初これ塗ったんですけどね、アクリル絵の具で。なんですけど、あの、上からまあニス塗ろうかって先生に言われて、そのまあ野外で展示するからってことで、ニス塗ったらニスと絵の具ごと、ペリッと剥がれちゃって、またこれ塗り直したんですけど、その時にもうこのままやったらツルツルすぎて絵の具つかへんから、もうやすりで擦ろうかって言って、とりあえずやすりである程度削ってから、それからまた下塗り材みたいなのを塗って絵の具が定着しやすいようにして塗って、その上からまたニス塗るみたいな三段、三段で塗らないといけない。

-下地塗ったね、下地と上からコートして、でも陶器の綺麗さも見せたいやんね。

(左から二番目の方)

そう。でも、陶器はもう、もはや削ろうとしても削れなかったんで。

- (笑).

(左から二番目の方)

で、先生に、削られへんかったって言ったら、あ、それは陶器やからなって言われていけんのかなって思ったんですけど。接着剤で、あの、くっつけようと思ったらくっつくみたいやったんでそこは、いけました。

(Q.自分が作った『Bench=Benki』の紹介)

-さっちゃんはいつもう、ちょっと絵本っぽいおうちっぽい絵、描いてるからね。うん、それ、立体にするのは初めてなの？

(左端の方)

初めて。

-どんな感じですか？

(左端の方)

えっ。

(左から二番目の方)

どんな感じですかね。

(左端の方)

まあ絵本の中に、出てくるようなトイレを作りたい。

-はしごとか描いてたよね。

(左端の方)

はしごとか。

(左から二番目の方)

絵本の中のトイレもトイレやけどな。(笑)

(一同)

(笑).

- (・・・?) を開けんねやんな？

(左端の方)

開けんねん、トイレを.

(右から二番目の方)

入るみたいなの？絵本の中に.

(左端の方)

お邪魔しますみたいな.

-お邪魔しますみたいな.

(左から二番目の方)

これ、さっき説明で使ったんですけど、トイレがこう、こうあるじゃないですか、こうあって、でそれがその口の中に見えるようにこう奥とかもこう段々暗くして行って、でのどちんこがあるんですよ、ここに、で、手前に歯があるんですよ、口なんですよ.

(右から二番目の方)

おしりに置かれる人がかわいそう.

(左から二番目の方)

そう、脱糞したくなるようなね、口内ですね.

(右から二番目の方)

思わずね(笑).

(左から二番目の方)

(笑).

-それはどうかと思うけど(笑)、恥ずかしがってんねやんな(便座を指して).

(左から二番目の方)

えっ、そうなんかな.

(右から二番目の方)

寝てるし.

-寝てんの？

(左から二番目の方)

お尻なんか見られへんやん.

(右から二番目の方)

うーん、まあ恥ずかしげなんやろ。

(左端の方、インタビュアー)

(笑)。

(左から二番目の方)

あと、木、トイレが、トイレとこう木と一緒に生えてるみたいな、もう一個これと別でやってるんですけど、もうあたかもこう、ね、不自然じゃないような感じにしたいです。木と一緒に生えてるのが。

(右から二番目の方)

あー、森の中のトイレか。

(左から二番目の方)

森の中でトイレ。

-うーん、自然を感じる感じ。

(左から二番目の方)

そうそうそうそうそう。きっとね、詰まっても出てくる。

(右から二番目の方)

(隣の人と少し話した後) あ、ごめん。

(左から二番目の方)

はい、(・・・)さん。

(右から二番目の方)

自分？

(右から二番目の方)

カレー。

- (笑)。カレー大好きやもんね。

(右から二番目の方)

いや、そこまで。

-えっ！（笑）ほんまに？なんで？

（左端の方）

好きやん，毎日言ってるやんカレーって.

（右から二番目の方）

えー.

-カレーの見本が欲しいので，カレー作ってくださいって言ってなかった？（笑）

（右から二番目の方）

毎週土曜日はカレーの日.

-進みますか？制作.

（右から二番目の方）

いいえ.

-どこが難しいですか？

（右から二番目の方）

お米です.

-お米はどうしてるんですか？チネってるんですか？

（右から二番目の方）

こう，チリチリチリって.（笑）.（・・・？）が，食べやすいかなって思う.

-サイズ？

（右から二番目の方）

外国のお米みたいな細さ.

-カレーのこだわりが，何カレー？

（右から二番目の方）

カレーのこだわり. うーんと，母ちゃんが作ってくれた.

-カレーをイメージして？

(右から二番目の方)

はい、じゃがいもが小さめな。

-人参は？

(右から二番目の方)

人参、うーん。なんかイチョウ切り、イチョウ切りのお肉がいっぱい入ってる、美味しい。

-はい。

(右から二番目の方)

レトルトより美味しい。

(左端の方)

そりゃそうやな。

-愛入ってるもんね。

(右から二番目の方)

そう。夢と希望や。

-じゃああっちゃんも。

(右から二番目の方)

何かありますか？

(右端の方)

宇宙っぽくしたいです。(笑)。

-今、球体を作ってるの？どうです、難しいですか？

(右端の方)

雫型のやつを丸にするのが、しんどいです。あと、針金がうまくまわらないです。

-あー、難しいね。硬さとかもあるしね。

(右端の方)

はい、やらかいのが難しいです。

-うんうんうんうん。

(Q.見に来る人へメッセージをお願いします。)

-見にきて、たくさん人が、見に来てくれる人がいると思うんですけど、その人に何か伝えたいこととか、メッセージがあれば。

(左から二番目の方)

あれやろ、一つしかないやろ。ぜひ座ってください。(笑)

(右から二番目の方)

写真撮ってね、twitterに挙げられ...(笑)。

-喜んで欲しいよね。

(左から二番目の方)

うん。

(右から二番目の方)

Twitterに挙げられちゃうわ。

(左端の方)

いろんな人に見てもらいたいから、友達とか、知り合いとかにも、連れて行って。

-面白いのあるよーみたいな。うん。そやね。

(左端の方)

ついでに、ATC内のご飯屋さんで食べて、

(左から二番目の方)

経済効果ね。(笑)

(左端の方)

ベンチ座って喋って帰る。

(左から二番目の方)

それ。ベンチデートやね。

(左端の方)

そう、ベンチデート。

-景色も楽しみながら、食事もみたいな。

(左端の方)

ATC はなんでもあるからな。

-じゃあ、こうちょっとよかったなって思いながら帰って欲しいんよね。

(左から二番目の方)

そうそうそうそう。心にね、なんかあったかいものが残ってね、帰るみたいな。また、家のベンチで安らぐみたいな。

-あー、ちょっとやった甲斐あるよね。またトイレまたおうちでね、帰ってもらって。

(左から二番目の方)

そうそうそうそう。あっ、そういえば。

-この前行ったわーみたいな。

(左から二番目の方)

行ったわーって、やっぱトイレっていいなって。

(右から二番目の方)

便器座るたびにね、思い出してね。

-すごいね、毎日やん。

(左から二番目の方)

そう！（笑）

-それすごい（笑）。

(左から二番目の方)

1日4回ぐらい？みたい（笑）。

(左端の方)

その、便器を展示する期間っていうのは決まって、前に来た人がまた来て、便器ないじゃないですか。あっ、ない！ってなって、ずっとあったらよかったのにみたいな。

(一同)

あー。

(左端の方)

そう思ってくれる作品を作りたい。

-あー、がんばった甲斐あるもんね。

(左端の方)

そう。なんでないの？みたいな。またここで座って。

-この前まであったけど、あれすごいよかったねっていう、うんうん。

(左端の方)

です。以上です。

(Q.木津川ウォールペインティング『おいしい街 (おおさか)』について)

-はい、では『おいしい街 (おおさか)』について教えてください。

(右端の方)

大阪といえば、たこ焼きとかお好み焼きとか、食べ物とも美味しいですし。

(左から二番目の方)

餃子、餃子は？

-餃子は (笑)、どうかわからへんけど。

(右端の方)

文化とか、そこらへんのおばちゃんとかも、まちの人とかも面白いですし。

(右から二番目の方)

あめちゃんくれるし。

(左から二番目の方)

なるほどやね。

-食べ物が美味しいのと、その、人間がこう、美味しいっていうのをかけてんねやんね。

(右から二番目の方)

うまいなあ。

(左から二番目の方)

うまいなあ。

(右から二番目の方)

さすがやなあ。無理やわ、うまいこと。

-それをみんなに感じて欲しいっていう。

(右端の方)

はい、そういうのが話の話題になればいいなって思います。

(左から二番目の方)

切実でええ回答やね。

(右端の方)

人の顔が、表情が出たらいいなあって思います。

-一番描いてる中で好きなキャラクターは？

(右端の方)

ど真ん中の人です。

(右から二番目の方)

金髪やったっけ？

(右端の方)

はい。

(左から二番目の方)

大阪といえば金髪って思われるな。

-頭にお好み焼き乗ってんねんな。

(右端の方)

はい。(笑)

(左から二番目の方)

熱い, 熱い.

30. コタケマン

2011/12/13 ボイス #086 コタケマン (1/2) 4:30

2011/12/13 ボイス #087 コタケマン (2/2) 4:35

<https://www.youtube.com/watch?v=mLf8kN3UeDQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=RtPuvjCI38Q>

文字起こし (2023年1月12日)

(Q.コタケマンさんのこれまでの活動について)

僕はね、絵描きをずっとやっていたんですけど、空間、絵をイベントで、絵を飾ってもなんか暗かったり、あまり人に見てもらおうことが、反応がすごく悪くて、んで、立体とかそういうものに、の方が反応がよかったりとか、そういうことしているうちにこういうことになってしまいました。

(Q.今回、どんな場所で発表されますか?)

三階建ての元八百屋さんの一階建て、一軒家?一軒家で発表します。はい。

(Q.発表される場所と作品の関わりを教えてください)

それが5年前からこの作品を手掛けてて、だからその5年間たまらなければ、5年間かけなければ絶対に完成できないような作品、見せ方っていうものになっていると思います。はい、で、本当は5年もかけるつもりがなくて、その当時は半年ぐらいで仕上げる予定やったんですけど、あの、いろいろこうハプニングがあって、その、家族が病気になったとか、恋人に事故が起きたとか、そういうハプニングではなくて、なんか絵が細くなるっていうハプニングであって、その、家、家の絵、細かいから、右の壁が、を描いているうちに右の方が細かくなって、右はこっちか。右の方が細かくなってしまったら、ひいてみたら今度左も細かくした。ほんで左も細かくしてひいたら今度、あっ左の方が細かくなってるとか、天井もやし、天井こっちか。地面もやし。そんなんしているうちに、2年ぐらい経ってしまって、でそんなんしているうちに空間のこういう立体とか、に手も、手を出してしまって、なんかそうこうしているうちに、5年経っちゃいました。はい。

(Q.自宅を開放することについて)

自宅っていうつもりでもないんです、ないんですけど、なんかそのどうやって自分の作品が一番、どこが面白いかなって探して、なん、5年前やろ、なんでその家をやったか、うろ覚えなんですけど、なんかそのなんしか作ったものを飾るっていうのが、時間が短いことよりも時間をかけて飾ったり展示したりするっていうことが重要なあって思ったけな?なんかまあそんな感じでした、はい。

(Q.この作品について)

なんか作品っていう言葉が、言葉なのかな。(手をパンッと叩くと、横の二体の着ぐるみが動き出す。)

なんか作品って言葉とかじゃなくて、作品でいいと思うんです。だから言葉が必要とかよりも、こうやって目に見える作品があるってことが重要で。なので、多分言葉よりもこういう見方で伝えられるってことが重要なので、だからこれでいいと思います。

なんかね、目玉ってつもりでやっているわけではなくて、何の集合体が多いってよく言われるんですけど、それはなんちゅう、分子とか核とかそういう物質の丸の集合体であるとか、なんか生死の時の記憶の回帰だとか、そういうのは全然なくて丸いのが好きです。四角よりも丸が好きで、三角よりも丸が好きって感じなので。

(Q.今後、作品を発表したい場所がありますか?)

発表していききたい空間は、僕はなんか、この家っていうのを家で終わらせるのではなくて、もっともっと大きな場所でやっていって、それを僕個人ではなくて、もっと周りの作家とあの、一緒に繋がって、それが混ざりあって、集合体として今までにない作品を新しい文化、新しいお祭りになるようなものにして、いろいろな人に広めること、あと、残すこと、あと、まち、まちにすること、祭りにすることっていうことができるような、こうどう言ったらいいんでしょうね、バーっところ、そういう展開っていうかね、を考えています、はい。

(Q.作品を見に来る人へのメッセージをお願いします。)

ちょっとあの探すのが大変な道ですけど、普通の家の中の。でも、気づけてきてください。バイバイ。

31. ツムテンカク実行委員会

2011/12/20	ボイス #088	ツムテンカク実行委員会 (1/6)	0:16
2011/12/20	ボイス #089	ツムテンカク実行委員会 (2/6)	0:34
2011/12/20	ボイス #090	ツムテンカク実行委員会 (3/6)	2:00
2011/12/20	ボイス #091	ツムテンカク実行委員会 (4/6)	2:25
2011/12/20	ボイス #092	ツムテンカク実行委員会 (5/6)	2:49
2011/12/20	ボイス #093	ツムテンカク実行委員会 (6/6)	0:55
2011/10/28	ボイス #018	ツムテンカク実行委員会	1:04

https://www.youtube.com/watch?v=_Z93QQn4mTo

<https://www.youtube.com/watch?v=dVtF2P-rSsqo>

<https://www.youtube.com/watch?v=roBW8TMajJQ&t=8s>

<https://www.youtube.com/watch?v=pRHGa5roWfg>

<https://www.youtube.com/watch?v=X1rVtCaoiPc>

<https://www.youtube.com/watch?v=QoBcO-36A94>

<https://www.youtube.com/watch?v=yf4DYgAx7q4>

文字起こし (2022 年 10 月 30 日完了)

Q.今回はどんな場所で発表しますか？

新世界の中にあるゲートボール場で行っています。

Q.場所と作品の関わりについて

僕たちツムテンカクというグループで、新世界中心でイベント、アートとかデザインのイベントを行っています。で、以前この場所で、後ろにあるマネキンとかの展示をさせていただいたご縁で、今回パレットの迷路を置かせていただいています。

Q.作品の経緯について

六甲の方で、RIC アートカプセルっていうイベントがあって、でそこで廃棄用のパレットが 500 枚あるっていうことで、でそれを使って何かをしてくれっていう依頼がまず 3 年前ぐらいかな、にあったのが縁で、こういう迷路をしたりだとか、あとはパレットを使ってドミノしたりとか、そういうことを六甲の方でイベントに参加させていただいて、で、まあ今回、カンヴァスで提案させていただくにあたって、そのままの形でこちらでも迷路をしたいなという気持ちもあったんで、そのままさせてもらいました。で、まあ、コンセプトじゃないです

けど、このゲートボール場がそんなに広くないところなので、街中にいきなり迷路が現れるっていうところと、それがゲートボール場に密に埋まってたら面白いかなっていうので、今回 400 枚使って迷路をさせてもらってます。で、あとは、マネキンがここにあるの以外にもあと 30 体ぐらいあるんですけど、それは前、今年の 2 月かな、にツムテンカクってイベントで、太陽工芸さんっていうマネキン会社さんに協力いただいて、でそれぞれにアーティストの方に、マネキンを提供して、いろんな装飾を施してもらって、それを展示期間中にこのゲートボールでやってたっていうのと、まあ、組み合わせで、ツムテンカクで今回やらせてもらっています。以上です。

Q.公共の場所で発表する事について教えてください。

そもそもツムテンカクっていうのが、地元の方の協力の上、いろんな場所を提供していただいているイベントなんで、今回に限らず、公共の場であったりとか、一般の方が通行する場であるイベントっていう難しさはかなり認識しながらやっているんですけど、何が難しいかなあ。その、気づいてもらえるかっていうのが一番、人が多いところでやるのが難しくって。新世界っていうのは観光客が多いところなんで、なかなか初見で来られた方がそれがアートとかデザインのもんやっていうのを気づいてもらえないんで、そこに対して説明が一番難しいかなと思っています。で、まあ、その中で、ちょっとずつ地元に入り込みながら、地元の方の協力と、地元からの発信っていうことをしてもらえるように密に関係とりながらやっていけたらいいなとは思ってます。えーと、まああとはその、メリットというか、良さの部分で言うと、まず知らない人に見てもらえるっていうのと、まああとは、いろんな人、ほんまに知らない人たちと関われるっていうのが一番楽しい事ですね。で、まあ、目指すところっていうのは、大阪は特にそうなんですけど、デザインとかアートっていう部分が根底にない文化やと思うんですね。で、一般の何も知らない人に見てもらうことで、少しでも底上げというか、ベースアップになって、もうちょっとそのデザインとかアートがいいもんなんやなっていう風な認識を持ってもらえたらなっていう風に思ってます。

Q.これまでの活動や、展望などを教えてください。

ツムテンカクっていうのは、まあ、物事を積み上げるっていうのと、あとは、通天閣をベースに始まったイベントでして、通天閣っていうのは、塔なんです。で、塔っていう語源がストウパーっていう語源から来てまして、ストウパーっていうのは積み重ねる、積み上げられたものっていう語源がサンسكريット語が何かの言葉で、あるんですね。その積むっていう思いで、えーっと、ものを作るのも何かを積み上げることやし、それこそ人の人生もそうなんですけど、何か積み上がって全てのものが出来上がっているっていう意味合いも含めて積むと、通天閣の造語でツムテンカクっていうイベントをしています。で、まあそもそもは、大阪にそういうアートイベントとかデザインイベントがなくて、発表の場を探している人間たちが、無いんやったら自分らで作ったっていう思いで作って、それがそのうち今後育っていくっていう言い方はあれですけど、今後目指す人の目標になればいいかなっていう思いもあって。であとは、えーっとそうですね、基本的にはそのほんまに知らない人たちにデザインとかアートを知ってもらいたい。でそれが、そのうち僕らデザイナーなんですけど、そのベースアップというか、ちょっとでも僕らが仕事しやすい環境になればいいなっていう風に思いながらやって、ですね。で、あとはまあ、子供、いろいろイベントしている中で子供とかそこに関わる親御さんとか一緒に触れ合うのが一番楽しくて、で、子供に、その、まあ、種を植える、トキメキの種を植えるっていうコンセプトでやっ

てるんですけど、ちっちゃい頃にそういうきっかけがあったら、それがいつのタイミングかで芽生えて、で、そういうあの時こういうイベントに行ったから自分の人生が今あるんやなっていうようなきっかけのイベントにしたいなと思っています。そんなところですかね。以上です。

自己紹介

ツムテンカクと申しまして、通天閣と新世界周辺で一般の人にデザインとかアートに気軽に触れてもらおうというイベントを企画しているもので、藤田です。よろしくお願いします。えーと、作品の紹介。運搬用のパレット、木製のパレットを立体に組み立てて、でそれを羅列で、迷路を作って一般の人に、街角の中にぼつり出てくるような感じで、楽しんでもらえればいいかなと思っています。よろしくお願いします。

2011/12/14 ボイス #094 5020 (1/3) 3:43

2011/12/21 ボイス #095 5020 (2/3) 2:07

2011/12/21 ボイス #096 5020 (3/3) 1:36

<https://www.youtube.com/watch?v=ZcEDszXpSq0>

<https://www.youtube.com/watch?v=wHgYDcGtmo8>

<https://www.youtube.com/watch?v=3WLUcsHzFEY>

文字起こし (2023年1月12日)

(Q.作品の紹介をお願いします)

まああの、「空の器 (そらのうつわ からのうつわ)」っていう、まさにタイトル通りみたいな作品なんですけど、まあ、あのまあ3月11日に起きたことがあって、まあそれを受けてまあ東北にちょこちょこ行かしてもろうてる中で、まあ感じたことをダイレクトに作品にしたっていう感じです。はい。

(Q.作品のタイトル『空の器』について)

空の器っていう部分に関しては、東北の被災地は大体もう流されているので、あの、なんていうんですか、電線とかもないし、すごい空が広いですよ。とにかく、ただ空がひらけているみたいな。で、なんか、なんていうんですかね、すごい空が繋がっているというか、空、空！みたいな空やな！みたいな感じをすごい感じたので、まあそのこの空き地やったら、空を抽出できるかなっていう部分があったんで、より空感を出して、まあ空は繋がっているよっていうようなところから、まあ今起きていることを考えてもらいたいな。で、空 (から) の部分は、空になっている容器があるじゃないですか、空になってしまっている。もうまさにそれですね。空なってんぞみたいなこと。それについて、まあ作品を作ることによって、まあみんな考えようぜみたいな感じのイメージで、「空の器 (そらのうつわ からのうつわ)」になっています。はい。

(Q.どのような作品ですか?)

こっちがまあ向きでいうと、こういう、今向きがこうなんですけど、で上がっているんですよ。10mで50cmぐらい上がってるんですけど、まあなんかなんだろうな、人間の行為とか行動として、登るみたいな感じをつけたかったのと、まあ天井がないんで、もう空見えてますよね。だからまあ空に向かう感じっていうのを、だからまあこう上から見たらこういう感じなんで、なんて言うんですかね、抜けていく感じみたいな、が出るんで、一応まあこの、この、この部分に関しては、まあ登って空に抜けていくみたいな感じですね。で、まあ奥で落とすみたいな (笑)。

うーんまあどうかな、一番言いたいのは、でも空 (そら) じゃないから難しいとこですけどね。うん、まあでもキャッチーな部分って大事なんで、まあけっこう青くてこういう透けるようなもの、空の器って言ったらなん

か見た目としては、いろんな人に見てもらえるんかなっていう、まあ一般の人に一番感じてもらいたいこなので、最終その、うん、その東北の空とかに思いを馳せたからといって、元々できることはあるし、うん、みんなまあそれなりに考えていると思うんですよ。言ったらまあその空になっている部分の話ですよ、原発話っていうのは、僕も思考停止しているところがあるというか、これからどう動こうとか含めて、どう、まあ考えることまだできてないんで、それをまあみんなとしたいなっていう。まあそのきっかけにしたいんで、まあまあ、そういう意味ではより多くの人に反応してもらいやすいような部分がありつつ、最終的に一番なんか大阪でしたいっていうのは、（・・・ですかね？）話としては、

（Q.東北へ実際行ってみて、感じたこと）

結局ね、西の方はね、みんな考えてないというか、なんかね、いい意味で、いい意味なんか、だから悪い意味でも割り切ってる感じというか、がすごいして、東の方はやっぱりもう電車とかに影響出てたわけやから、ものに影響があったからみんな考えることもあったやろうし、感じることも多かったはずやけど、西はね、良くも悪くもそんなに影響がない、なかったから実際やっぱみんな別のところの話みたいな。感じがすごい多かったんですよ。だから、こっちでもなんかあのチャリティ系とかやってたけど、そういうのやってる人と話してもやっぱなんかちょっとちゃうなあみたいな。で、最初行ってる時は、なんやろな、あの行ったやつがどうか行ったり行ってないっていうのは、どう、なんか大した問題でもないかなと思って、まあただ行けただけで。その行ってないなら行ってないかは思ったんやけど、やっぱり、なんかうん実感に勝るもんはないかなっていうのを最近すごく感じるというか、やっぱ実感を持つことっていうのは、大事なんかなっていうのはすごい感じるんで、まあこれをね作って見てもらったからと言って、実感まで持っていけるとは思わないんですけど、なんていうのかな、まあだから、人間が感じて考えて行動するとしたら、まあ感じるぐらいは作れたらどうかなみたいな。そこからまあ考えるところまでいって、最終、行動に行きゃいいけど、なんていうのかな、なんかね実感ないんすよ大阪は。大阪はっていうか、こっちは、テレビで見ているだけで、なんかね、みんな違うんすよ。なんか違うんすよ、多分。もうちょっとなんかね、もうちょい考えた方がいいのかなと僕は思ったりするんで、まあ考えるきっかけを作りたいんですよ。

（Q.この作品を作ろうと思った動機）

あの、地震・津波で起きたことに対しては、行動はできた、というかできることがあったというか、僕もボランティアや炊き出ししたり、瓦礫撤去したりできたんですけど、まあ原発絡みでできることって、なかなか見当たらないかなってすよね、そん中で、ああ作品を使って訴えようかなっていう中で作ることにしたんで、まあみんなが、でも行ってるのと同じような感じでやっている感じです。

だから結局エネルギーとか、エネルギーの中で、原子力、まあそこですよ、そこについてもっと考えなきゃいけないだろうと、てか、考えなきゃいけないですよ、まあそのためのきっかけにしたいっていうただそれだけです、デモです、デモなんです。

（Q.見に来る人へのメッセージをお願いします。）

なんですかね、人が感じて、考えて行動する、まあ感じる部分をまあ作ろうと思って、やってますんで、感じてもらいにきて、でまあ考える部分は、ちょっと遠くをを考えているんで、まあそん中でみんなと話ながら考えていけたらなあと思っています。

33. 伊原 セイチ

2011/12/14 ボイス #097 伊原 セイチ (1/3) 2:11
2011/12/14 ボイス #098 伊原 セイチ (2/3) 4:38
2011/12/14 ボイス #099 伊原 セイチ (3/3) 5:36
2011/12/15 ボイス #100 伊原 セイチ (4/6) 3:00

<https://www.youtube.com/watch?v=iUxFwdqWTvk&t=13s>

<https://www.youtube.com/watch?v=4TZK0FaJesg&t=17s>

https://www.youtube.com/watch?v=Ft49Q0_F_u0

<https://www.youtube.com/watch?v=xRRHeFnjpk&t=1s>

文字起こし (2023年1月11日)

(Q.今回、作品を発表する場所、『住之江公園』の紹介をお願いします。)

まあ私あの、作家以外にデイサービスセンターをしております。で、まああの身体障害の子たちと一緒に幸せな生活を送ってるんですけども、その、この住之江公園のある北の町でその活動をしておりまして、みんなこの公園に歌を歌いにきたり。なんか、ご飯を食べに来たりしてる中で、なんとなんか森がいっぱいあるなあみたいな話とか。何かこう公園の人たちもすごくよくしてくれはって、もっと歌歌ってくださいねとか、車中入れてくださいねとか、そんなことでいつも常日頃お世話になっています。すごくその心温まる公園で、そこで自然と触れ合える。こんな住之江の中で自然と触れ合えることがすごくあるんやなあっていうことが、すごく嬉しく思っているっていうか。良い公園ですんで、ぜひ来てください、住之江公園 (笑)。はい。

(Q.住之江公園と伊原さんとの関わりについて)

まああの、そんで先ほどのそのデイサービスセンターのみんなと自然の中でなんかこう命を感じるようなことをするような遊びをしている時に、まあその一緒にそのまちづくりをしましょうみたいな話がちょっと立ち上がっていったんですね。そんでまあ、森の中でコンサートをするとか、それとかその、あの、街にはこんな人があるのでってね、いてはるのでとか、そんな出会いの機会を森の中に持っていったっていうか。でそれが今、あの、一つのグループになりつつあるっていう。ちょっとそんなところで、あの、まちを大切に活動と生きていることを見つめるようなことと、お互いのかげがえのない大切なことを育みあうような市民活動がちょっと立ち上がってきたかなみたいなこと、今あれなんですけど。はい、森のコンサートっていうのがやっているので、またぜひ見に来てください。

(Q.このたび展示される作品が、今回の形になった経緯を教えてください。)

えーとね、このポプラの木なんですけど、えーと、この住之江公園にその昔あの、競輪場があったそうなんですけど、で、その競輪場のあった頃から、生えている木やと地元の方たちがおっしゃってました。今となっては、そのなんか所長さんも、わからない昔の話なんですけど、で、まあ公園っていうところを整備するのに、中のその

管理用の道路をそのなんかこう新しくするっていう折に、あの道路を作るためにその、このあのまだ小さかったこのポプラの木の根っこが切られたそうなので、まあそれでもそのまあ木が生き物なので、大きくなりたいっていう風になっていったんですが、なかなかその根っこが切られているので、だんだんだんだんとその道の方へ傾いてきたっていう育ち方をしたんですね。で、まあ公園でもなんていうかその自然を大切にあの管理していくんですけども、やっぱりあの、公園の持つ社会的意味からいって、それが危険であるとした時には、まあそういう風なものをその伐採しなくてはいけないっていう風なことになってしまったそうで、でもあまりにも太い木やったので、まあそれを何か良い形で残せないかっていうことが、ちょっとテーマとしてありました。で、まあこの木をとりあえずその切ってしまったあとは、普通の危険木っていうんですけど、危険木の扱いは、まあチップになってしまうんですね。でまあそれで、そういう風なゴミの処理扱いみたいな形になってしまうんですけども、まあちょっと作品っていう形でここに展示さしてもらってっていうことで、あの、まあこの木が40年間ずっとその立ち続けた場所で、あの、新しい社会的な意味を持って、そんでまあこの木が多分あと3年ぐらいここにおかしていただけることになったんですけど、その間にそのみんながこうその木についてなんかこういろんな気持ちとか、子供達が寄ってきたり触ったりする中で、なんか触れ合っていたりするような役目を持ってもらえたらええかなと思うんですね。で、まあそのうちに木は朽ちていくんですけど、なあ、まあみんなで、朽ちていくのもその何かこうこの子の、についての優しさとして眺めていただけたらすごくありがたいかなと思うんですけど、ちょっとそういう風なオブジェを作ってみたいなっていうことが、動機あったんですが、はい。まあちょっとそんなところでこういうあの、ここで、作品を作る経緯になったんですね、はい。

(Q.公共の場所で発表することについての考えを教えてください。)

なんかあの、美術館、たくさん美術館でも並べたんですけど、まあその特定の方たちが、あの、来られてっていうか、やっぱり美術館、美術をすところやったりもするんですけど、まあその作品自体をそのなんていうか感じるものとして、いろんな人がいろんな感じ方をしていただくっていう意味においては、多分美術館っていう器の方が不自由やと思ったりもするんですね。で、特に、その扱うのが命のあったものやったりもするので、その、公園っていうところには、鳥やね、木や草や虫やいっぱいあって、まあその生きている人間もそうなんですけど、命が響き合う場所で、その、一つ、見ていただくっていうこと自体は、すごくその僕にとっては、すごく幸せなことですし、自分が生きているっていうことを、作品を作ったことを通して、また感じ直せるっていうのはこの上ない、かけがえのないものだなと思ったりもできる場所なんです。なんか散歩、犬の散歩している人が、なんやこれ見たいな話とか(笑)。なんかすごく素敵やな思う。構えずに入っただけっていうこと自体が不思議やし、なんかすごくそのそんな人たちの素朴な疑問っていうのはすごく何かこう何をおっしゃるか興味があったりもするし、なんか一回何かこう作品を通して出会う普通の人と出会うっていうこともできるので、すごく展示場所としては、すごく優れた場所じゃないかなと思っています。

(Q.『きのむかうところ』について)

今を去ること20年ほど前に、その、僕は心を患いまして、なんかこううつ病っていうものになったんですけど。でまあその、なんていうかその、僕の根本的ななんかこう性格の歪みというか、その辺のところは案外その心と体のずれみたいなものを作っていた時があったんです。で、その時にそのなんかこう、あの一年ほど感覚がなくなるっていうすごく不思議な状態になったんですよ。で、まあその多分そんなことで悩んでいる方も多いやろうと思うし、そんでそんなことの起こる時代やなあっていうこともあるんですけど、なんかそんな時に、なんかこうすごくその砂を囓むような自分がおりました。で、まあその時にその生きることがすごく希薄になった

時に、なんか本当にその生きるっていうことが、その、生きてるっていうことが当たり前じゃないっていうか、なんかそれはすごくそのそういう風な失くしかけた時にあったことの厚みがわかるっていうか、そんな状態になったんですよ。でそんな時に、なんかやっぱりその生きる、生きているものと触れ合うことが、自分にとってはすごく励まされることやったりもしたんですよ。で、まあそんな時に人間っていうのはやっぱりその社会的な意味の中に命があるのではなくって、生き物の摂理の中に神秘性を持ってああ生きてるものなんやっていうことをなんか痛感した時がありました。で、まあそのやっぱりその自然を眺めているとすごく気持ちが良くなるっていうのは、人間のその生きてるそのものが自然やっていうことの意味の深さっていうか、そんなんがあった時に、弱っている私は、そのなんか命を取り戻そうと思って、やっぱり大きなものに憧れるんですね。大きなその命があったものに憧れたんですよ。まあここに横たわってるこの木なんですけど、この、ああ、やっぱり40年間育ち続けたっていうか、命の大きさがこんだけの大木になっているっていうか、それっていうのはすごくその、なんか生きることを何かこう強くあの、指し示してくれるっていうか、そういう風な彼やと思うんですね。でなんかこのそんな生きてたものと一緒に、まあ自分の好きな美術っていうものを通して、生きていることを喜べたらすごい嬉しいなっていうか。案外そんなことで20年間制作してきました。で、案外それで、何かこう僕は救われていったっていう事実があるんです。でまあ表題で『きのむかうところ』っていうあの、題名にさしていただいているんですけど、まあそんな命がっていうか、木とか植物がすごくその天を目指して生きて行こうと伸び上がろうとする時に、そんな命がこう行きつきたい先っていうものが、どんなその生きること、なんかこう、輝かしくしてくれる場所なんやろうって、ちょっとそんな想像が膨らんだんです。木がどっかに伸びていく、伸びていく先っていうのがいったいどんな素晴らしいところなんやろうっていう。そんなところに僕も一緒に連れていってもらいたいとちょっと思うようになって、なんかこのまあ木がこう、こういう風に指し示して向こうを向いているんですけど、でその向こうと一緒に連れていっていただけるような乗り物にちょっと、を作らしてもらえたらなと思ってます。まあ当日ですけど、ぜひあのみなさんこの乗り物に乗って色々感じに来ていただけたら嬉しいですし、まあやっぱりその一つ一つの大切な命がなんか大切にそれを覚えられるようなことをすごくテーマに、自分もそうですし、みなさんもなんか感じてもらえたらなと思ってます。

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします。)

今回あの、こんな機会を与えていただいたあのおおさかカンヴァスさんにすごく感謝をしています。えーと、なんかこう、この大阪っていう僕たちのまちと、で日本っていう僕達の国がもっとすごくそのなんていうかな、一人一人のその生き方をちゃんと全うする、できるような、それから何かこう本当に大切にできるような国になっていってもらいたいなと思いますし、なんか本当にその芸術っていうものが本当に人の心を優しくして、勇気を与えるようなものになっていったらなと思ってます。ぜひあのこんな時代ですけど、みなさん一緒に生きていきましょう。

【管理人さんのお話】

住之江公園にて作品制作に至るまでの経緯

ここにね、こやのへんかな、ここにこう立ってたんですよ、この木がね。で、ただもうね、あの傾いてて、ここねあの、年間ねやっぱりね、七、八本は自然倒木あるんですよ、古い木は。もうほんで傾いてて、これもう遅かれ早かれね、もう倒れてしまう木だったんで、もうお客さんに迷惑かけんうちには、倒さなあかんかったんで

すわ。危険木ということで処理があったんやけれど、やっぱりこれ40年ぐらいここで、過ごしてきた木でしょ。でせやけど、今までやったらかれ切り倒した木は、みんなそのチップと化して、園内でまああのあっちこちにあるんですけど、木のチップにして園内の肥料みたいな使い方しかしてなかったんですけど、やはりこんだけまああのこの公園の中で、1,2 ゆうぐらいの大きさを持つてるので、なんかその危ないから殺してしまおう、処分してしまおうじゃなしに、まあ危ないから処分はしないかんねんけれど、それをなんかもう一度あの活かした形で、園内で使えたらなというのがずっと思ってたわけですね。でまあ伊原さんと知り合うことによって、であいやそれやったらやりたいなというまあ命ゆううのでお互いまあちょっと色々公園の中で、取り組みしてるんでね、そういうところであのつながりがあったので、そしたら一回やってみてよと。まあ色々あの、紆余曲折はあるんやけれど、なんとかみんなを説得して。あのまあ確かに、自然のものをこうボンと置くと危険とか色々ね、子供が乗って怪我せえへんとかいろいろまあもちろんあるんだけど、でもまあ生きてた木に触れるゆうことで、その自然の営みとか命とかいうものをなんとなく感じてもらったら、具体的に感じるなんて無理な話で、なんとなく感じてもらえたら、その都会の中での公園いうたら僕らあの森の公園とか言うてるんやけれど、あの、公園の木いうのはね、あの、お偉いさんが言いはるには、第二次自然、作られた自然やねんけれど、あの、都会には貴重な自然というまあ本来はね、植えていたりとか色々植栽しているから自然じゃないですけど、第二次自然という言い方して、その自然の中で都会の人が、あの、やはり生きることとか、その生物の営みとかいうのを大地と触れて感じられるようななんか運営もしているんで、それにこう何か繋がるような作品をというようにお願いしたんです。大体がそれが元の出発点です。せやから偶然そのおおさかカンヴァスいうのも出てきたりとかあって、うまいことこう時期がおうたような次第だったんです。まあそんなところでこう伊原さんの作品がここで始まったようなことです。はい。

34. 矢津吉隆×大喜多智裕

2011/12/20 ボイス #103 矢津吉隆×大喜多智裕 (1/3) 1:23
2011/12/20 ボイス #104 矢津吉隆×大喜多智裕 (2/3) 3:42
2011/12/20 ボイス #105 矢津吉隆×大喜多智裕 (3/3) 5:13

<https://www.youtube.com/watch?v=92s-P2MxOOw>

<https://www.youtube.com/watch?v=k4tYNoxaLNw>

https://www.youtube.com/watch?v=CCPggm_DjzY

文字起こし (2023年1月12日)

(Q.どのような作品を発表しますか?)

僕の作品は、立体映像を技術として使っていて、まあこの技術というのは映画館で使われているようなまあシャッターで、こう高速でシャッターを切ることによって立体視をさせるっていう方式を使ってるんですね、でもこれは僕らの中では一応彫刻作品っていうような気持ちで作っていて、映像を使った彫刻作品、まあその、まあ眼鏡をかけて見てもらうとこの空間上にあたかもこう立体作品がこう浮かび上がるかのように出てくることで、でそれがまああの新たな彫刻作品と言えるんじゃないかっていう考え方で、制作しました。そんなにまだ一般には、はい、こういうまあ(見せレベル?)で、こういう立体映像というものを作る方っていうのは、だいぶまだ少ないかなと思うんですけど、まあ技術的には、あの僕らのようなレベルでもできるようになってきていて、はい、それは特殊な環境がなくても可能になってきたって感じだよな。

(Q.この場所で展示されるようになった経緯を教えてください。)

まあ最初は、中之島の芝生のところで、このスクリーンを立てて、でまあ立体映像を投射する予定やったんですけども、まああの、雨がね、二週間連続で、ちょっと雨が降ってしまって、で順延になって、でまあそれでもまあちょっと屋外でやるっていうのがちょっとあのこの時期厳しいかなということで、でまあ屋内でできる場所を探すっていう形で、まあお願いしていったところ、まあ咲洲庁舎の方でちょっと空いてる場所があるということで、まあ、展示させていただけることになりました。まあ屋外の展示っていうのは、僕らは経験がなくて、でまあちょっと新しい挑戦をしたっていうことで、まあ屋外展示だったんですけども、まあ普段のまあ環境に近い形で今回展示できるので、まあその辺はもう作品をじっくり見ていただくことができるかなあという風に考えています。

(Q.公共の場所で発表することについての考えを教えてください。)

そうですね、今日もあの、子供とかがこうすごく多くて、さっきもちょっと子供が中に入ってきてたんですけど、まあそういった普段ギャラリーにね、来られない方っていうのが、あの、見ていただける機会っていうのがあるので、それはあのすごく楽しみです、まあこの作品自体すごく意味とかそういうものがこう分からなくて

も楽しめるようなそういう作品として、まあ作っているの、まあそういうお子さんであったりとか、お年を召した方に見ていただけるというのは、あの、すごく楽しみです。

(Q.作品のみどころ)

見てほしいのは、やっぱり、あれですね、立体ってすごい飛び出してくるので、あの、まあその普段では感じられないそういうあの視覚のここまで人間のこうテクノロジーっていうのをこう発達してきて、まあこういう形で見れるようになったんだっていうようなところは、見ていただきたいかな。それと同時にこう、素材としてこう使っている石であったり、枝であったりとかっていうそういう自然の炎であったりとかっていうような、そういう自然のものっていうものが、こういうテクノロジーの力を使って目の前に浮かび上がるっていうまあそういう相反するところがこう一緒になっているような、そういう部分をこう楽しんでいただけると嬉しいなと思っています。

(右の方)

あとは、あの、一般的な映画館なんかでやっているものよりは立体感を感じやすく作ってはいますんで、そういったところも楽しみにしていただければなと思っています。

(Q.この作品をつくることになったきっかけ)

もともと外、えー、彼がそういう 3D のコンテンツの会社と繋がりがあって、でまあその中で、その会社の方とまあ僕も知り合いになったんですけども、そこからまあやりとりする中でやっぱ 3D の技術を使って何か面白いことが、まあ僕らアーティストにまあこう、と一緒にできないだろうかっていうような提案をいただいて、それがきっかけになって、じゃあ 3D の立体映像でできることってなんだろうかっていうことを考え出したところがまあそのアイデアが生まれてきて、でそれだったらあのまあ立体視なんだから、立体作品として出せるんじゃないかっていうような流れの中でこういう作品が生まれてきたんですよ。だからきっかけとしてはまあその会社の方のその 3D の本店の会社さんからのまあ一声みたいなのところから、始まった感じです。

(Q.役割分担などありますか?)

(右の方)

えーまあそうですね、僕は実際 CG を作る技術を、まあやっていますし、まあ (エア?) というよりは、まあ矢津くんどっちかっていったらアイデア要員というか、突飛な思いつきが多いんですけど (笑)、僕はじゃあそれを全部なんやろうみたいな感じで、まとめるわけじゃないですけど。

(左の方)

僕がこんなんどうやろみたいなん持ってきて、彼がいやそれは、みたいな感じでけっこう判断をして、で、でもそれやったらこんなんどう?みたいなまあそういうやりとりですかね、結構僕がまあちょっと突飛のないことをこう投げかけて、それを彼にある程度冷静な目で判断してもらって、技術的にどうやとか、あとモデリングしていく時に、こうやからこうした方がいいとかっていうアドバイスをもらいながら、いっぱい作っていくような

感じで、はい、だからまあそういった意味では、僕は3Dの技術がないので、そういう関係で、ほとんど彼にその細かいところの技術っていうのをほとんど委ねているような形で、はい。

(Q.個人ではどういった活動をされているのですか?)

(左の方)

えーと、元、僕はえーと個人でも、まあその立体とか、まあ平面とかいろんなメディアを使うような作家として活動していて、で、まあ彼はそういう3Dを使ったようなまあ作品を長く作ってたんですけど、だからまあこういう映像として、あの、作品を発表するっていうのは、それぞれ二人ともやってなかったかな？

(右の方)

うん、そうだね。

(左の方)

彼は平面の3Dっていう形で、僕はまあどっちかっていうとアナログで立体作品という形で作っていて、それがまああの融合して、こういう立体映像という形になったっていう。

(右の方)

僕も普通のCGだけはやりたくないところがあって、僕は油絵を、油絵科出身なんですけど、でもなんか絵は実はあんまり描きたくない、んだけれど立体も作りたくないみたいな。こう、結構こう枠にうまいこと入れないところがあって、何か違うことをしたいなというのは、常にある。で、彼も結構そういう変なことがよく(笑)、枠に入れ難い表現が多い。

(左の方)

なんか新しいこととか今までやったことないことっていうのをやるのが好きなんで。

(右の方)

なんか変なことしたいなっていう。

(Q.『umbra』について)

(左の方)

まあこれがバージョンがいくつか上がっていて、はい。なので、まあ、3バージョン目なんですけど、これは、はい。ただ、まあ同じ作品をこうバージョンアップさせている感じなので、また新しい他の作品も作りたいなあとは今思っているんですけど、まあでもこれは一応第一作目っていう形になりますね。元々は煙だけがこう上がってて、火、炎がなくて、その炎、煙だけのバージョンの後に、煙も炎もないバージョンというのがあって、で今回炎があるっていうバージョンに変わったんですね(笑)。結構マイナーチェンジ(笑)。

(右の方)

マイナーチェンジですね (笑).

(左の方)

でもまあ結構あの比べると印象変わってて.

(右の方)

まあ飛び出す量の調整とか. 見栄え, 見かけ, 見やすさ, とかは変えていじってます.

(左の方)

そうですね, これを一番最初に発表した時に, ちょうど震災の前で, 展示期間中に震災は起きて, でその震災もちょっときっかけになって, あの, この作品がすごく意味をさらに帯びてきて, あの, もう少しその自然の脅威みたいなものを感じる, そういうものにできないかなという意味で, まあ炎であったりとか, 直接的に結構投げかけてくるような, まあそういう現象を加えることで, まあさらにそういう人間に対して自然っていうものがどういう風にこうまあ関係していくのかっていう部分が, まあもうちょっと明確に出てきたよなっていう話ですね.

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします.)

(左の方)

そうですね, あの, これからもどんどんあの普段日常の中では触れられないようなそういう, あの, まあ驚きであったりとか, あの, なんか, 楽しさであったりとか, 本当にこう, 非日常を味わえるようなそういった, あの, 環境を作っていきたいなと思っているので, あの, またこれ以上にもっと楽しい作品をたくさん作っていきたいなと思っているので, よかったらまたぜひ見に来てください.

(右の方)

僕もまあそうですね, 既存の技術とか, よくある表現なんかを, こういう美術っていう場所で少し枠を外して作っていきたいなと. それでまあいろんな新しい表現なり, 形式なりが作れていけないかなという風に考えて, これからも作っていきたいと思っています.

35. 飯島 浩二

2011/10/25 ボイス #106 飯島 浩二 (1/5) 0:48
2011/10/25 ボイス #107 飯島 浩二 (2/5) 2:06
2011/10/25 ボイス #108 飯島 浩二 (3/5) 1:40
2011/10/25 ボイス #109 飯島 浩二 (4/5) 0:55
2011/10/25 ボイス #110 飯島 浩二 (5/5) 0:55

https://www.youtube.com/watch?v=Idg9p_Do-m8&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=105
<https://www.youtube.com/watch?v=YKPCU95krVI&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=106>
https://www.youtube.com/watch?v=RZL5gP_6fgo&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=107
<https://www.youtube.com/watch?v=mV8BxT0r57g&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=107>
<https://www.youtube.com/watch?v=pRPCfSWex8g&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=108>

文字起こし (2023年1月16日)

(Q.今回こういった場所で発表されるのですか?)

そうですね、えーと今回は大阪のあの西成区で、えー、パフォーマンスをさせていただきます。それで今この場所が、あの、西成の一番街商店街のワシントンさんっていうところを間借りして制作をしております。ですから今回は、大阪の西成区の商店街を5つぐらいですか、まわる形で最後新世界の通天閣まで練り歩こうと思っています。

(Q.発表場所と作品との関わりについて)

そうですね、まあ僕がちょうど今年まで5年間アメリカの方に行っていて、久しぶりに日本に帰ってきた時の違和感として一つ感じたことが、カメラの数がすごい多くなってたということだったんですよね。ですから、道路でいうオフィスの要はカメラであったりとか、あとは商店街のカメラ。ああ僕らはやっぱり見られているんだなという風な印象で、要はこうまあプライバシーの問題であったりとかその辺が日本もなんか、そうですね、ニューヨークとか、まあロンドンみたいな形にこう監視をするようになってきたんだなという印象がまずありまして、そこからカメラっていうのはなんなのかということで、見られているものと見ているものとのまあ関係があるんですけども、まあ見られている我々の立場からすると、これはこう、犯罪を抑止するという点においては我々は助かっているんだけど、それが度を越すと今度はちょっと見過ぎなんじゃないのっていう風にこっちが感じてくると、それがだんだん堅苦しくなっていく。だからそのこう需要と供給の微妙なバランスのところはなんなんだろうなっていうのがまあ今の社会において必要なのかなと感じるところと。あとは、これはどうなんだろうということをやっとみなさんにこう投げかけるといいますか、いう感じで制作ないしパフォーマンスを進めるに至りました。

(Q.西成区で発表するということについて)

そうですね、まあ単純にカメラが非常に多いと。それはまあ商店街において、監視をしているカメラが、台数が多いということも挙げられるんですけども。このまあ日本三大労働者のまちといますか、まあさいきょう(最恐?)地域と言われている場所なので、そこでまあ他の東京であれば山谷、横浜であれば寿のようにあって。まあ僕が子供の頃、寿町とかまあなるべくね、親からしてみればあそこ行っちゃダメだよってというような場所でまあ、子供好きだから、まあドロジュン、ドロケイみたいな感じで遊んでたりしてた場所。でまあその(ごこの中?)のおっちゃんたちとこうしゃべったりなんざりしてた感覚が、今なんか西成きても同じような感覚があって、でまあそこで、まあここ何日か泊まったりして、ぐるぐるぐる歩いている内に、ああこの地域っていうのはまあ日本の中においても歴史があって、そういう労働者の人たちがまあ色々な問題を抱えながらあるまちなんだなという風に印象が、あります。で、まあそこで、制作をしたいなという風に思いました。

(Q.作品をどういった人たちに見てもらいたいかな?)

そうですね、えーと、まあおおさかカンヴァスということで、いろいろなところから、見に来てくださる方もいると思いますが、やっぱりこうパフォーマンスやるにあたってもこうその前の段階でも、色々こう関わった方々がいまして、西成の人たちにやっぱり見てもらいたいですね。それでまあそのここの西成という場所で制作をして西成という場所でこう練り歩くわけですよ。まあそういう、まあこちらが考えている問題提起というものも含めて、地の人たちに見てもらいたいというのは僕の願いです。

(Q.制作中の作品について)

そうですね、今この、ここにリアカーがあるんですけども、まあリアカーを使ってパフォーマンスをしていくので、そのリアカーに積むまあ箱ですね、を装飾してまあ今からどンドンどンドンこういうダミーのカメラとかを増殖させていく感じなんですけれども、まあそれをリアカーで引いてこういうカンシカメラメカシ中ってありますけど、そういうのをかけたりとか、あとはまあ要は造花で、お花をするような感じでカメラを目立たせることをパフォーマンスでやりたいと思っています。

36. タムラサトル

2011/12/22 ボイス #111 タムラサトル (1/3) 2:03

2011/12/22 ボイス #112 タムラサトル (2/3) 2:49

2011/12/22 ボイス #113 タムラサトル (3/3) 2:24

<https://www.youtube.com/watch?v=fS4tTWel4sk&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=110>

https://www.youtube.com/watch?v=M7hiWd_n71g&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=111

<https://www.youtube.com/watch?v=C96HIsv4BaU&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=111>

文字起こし (2023年1月16日)

(Q.作品『大阪マシーン』の紹介)

大阪という形にチェーンが張られていて、そのチェーンが、何も仕事をしないんだけど、大阪という形にだけ動く機械としての、大阪マシーン。

(Q.今回の形になった経緯を教えてください)

今まで自分の地元の小山マシーンっていうのを作りまして、そのあとまだ発表してないんですけど六本木マシーンっていうのを作りまして、これいよいよ47都道府県を作っていきたいなっていうプランがちょっとだんだん僕の中で出てきて、でまず最初におおさかカンヴァスで、そのまず、あのなんだ、えー、作品のプランが、アプライがあるっていうことで、まずそこに大阪マシーン。順番的にたまたま大阪が一番最初になっちゃったんですけど、で、今までの上で、最大級の大きさなんです。で、それをまあ大阪でまず試してみたいなって、ありまして、で、今回は偶然チャンスをいただけて、であの大阪マシーンっていうのをまず発表する運びになりました。

(Q.公共の場で発表することについての考え)

今日、今回の展示で鍛えられると思います。いろんなことをこう、率直な意見を言ってくれるんじゃないかなと。で、それはすごく期待もしているし、ちょっとドキドキしているところでもあるんです。こういう公共の場所で、美術館ではない場所でやると、要は美術とはあんま関係ない人が見に来るじゃないですか。でもそういう人の方が実は、案外的を得たことを言ったりとかして、あの、先入観のないところでの意見っていうのは、すごく僕にとっては参考になる。でそれもすごく期待しています。どっちかっていうとわかりやすく、誰が見ても、その、先入観なしに見られる作品っていう方が、こういうところでは評価されるし。で僕はどっちかって言うと、そういうテイストが強いんで、僕はどっちかって言うと得意な場所でもあるんですよね。あの、誰が見ても最初に、何が面白いかわかって、でなおかつ僕の、なんて言うかな、作品性っていうのが、こう、出せるっていうか、そういう意味ではあの、すごく今回は楽しみにしています。

(Q.マシーンをつくりだしたきっかけは何ですか?)

大学の授業でたまたまそういうのがあったんです。

(そういうの?)

そういうのっていうと、あの、電気を使った芸術装置を作りなさいっていう課題があって、僕それまで一切電気分からなかった。百ボルトって、あの、まあ、ビュッとコンセント入れたらなんか動くっていうのは分かってたんですけど、交流とか直流とか、プラスとかマイナスとか全く分からなかった。で、それを大学の時に三年の冬なんですけど、その時初めてやって、おっきなワニがぐるぐる回る作品作ったんですね。あの、電気を使えば何でもいって言われて。で、例えば、ライトアートでもいいし、百ボルト入れたり、なんか電池を入れたりすると、何かが変わっていくような作品をとにかく作れっていう課題があって、それが僕のきっかけだったんですよ。それまで全くそういうのは全くできないと思っていたので、で、その先生に本当に感謝しているんです。で、その時に、なんかこれで、これだったら俺いけるなと思ったんですよ。で、それから、徐々にこうテクニックを、テクニックっていうか技術を増やして行って今にいたるんですけど、基本僕がやっていることって、機械屋さんから見たら大したことないんですよ。大したことないことを、それを一生懸命やっているだけの話。

(Q.『大阪マシーン』は何ワットで動いているのですか?)

90ワットです。2つ。90ワット二つ。

(二つ? そんなんで動くんですか?)

そんなんで動くんです。じゃあもう電子レンジとかだったら、600とか800じゃないですか。それよりも全然。したら、あの、今年地震があって、結構その電気を使うものとはかって言われるってことがあったんですけど、よくよく説明すると、あそんなもんかって言われるんです。あの、モーターなんて大して電気使わないで、あの、よっぽどあんな電気の方が電気は食ってるんですよ。多分、あれはたぶん100とか200とかいってるはずなんですけど。それが何個もあるじゃないですか。僕はあれ一個より少ないですからね。モーターは、ああいうのって、熱に変わってしまうんで、すごい電気食うんですけど、モーターって効率よくこうやって回っているんで、そんなに食わないみたいです。

(Q.大阪府咲洲庁舎を展示場所として選んだ理由)

土地勘がなかったんで、あの、どっかいいところないですかねって逆に言ったんですね。で、やるんだったらもう大阪っていう文字が一番映えるところがいい。で、たぶん府庁舎。僕最初プランで出したのは、あの、大阪府、市役所かな、府庁かな、古い鉄の扉の大きなこういうのがある前とかが、いいんじゃないかなと思ったんですけど、流石にそこは警備上の問題があって、であとはこっち、で多分僕ここ見に来た時に、審査員の方がここがいいって言ったらいいんですけど、多分こういう機械のこういうイメージ(ホールのエレベーターの方を指して)とその動くイメージが、すごく合っているんで、で実際置いてみて分かったんですけど、質感がこう合うんですよ。で、それが多分ここに、僕は審査員の方からここがいいんじゃないかっていう風な、って言われたらいいんですけど、それは多分そういう理由があって、納得してここに展示することに決めました。

(Q.何か言い足りないことがあればお願いします。)

大阪って読めたらいいなって (笑). いや, 最初パッと見るとなんだか分からない人がいるんですって. なんか機械がある, でよくよく見ると「大阪」って見えるっていう. でもまあ見えると思うんですけど, あの, 最初は, あの僕最初に, 小山, 小さい山って作品を作ったんですけどその時は最初, 何だか分からなくて, よくよく見たら, その僕の生まれた小山市ってとこなんですけど, 小山って読めるって気づいた人が後で何人かいたくらいで, もう今回に関しては結構説明的にこう作ってあるんでわかると思うんですけど, 多分なんか普通ね, チェーンがそうやって字になっていることってあまりないんで, あの, 二度楽しめたら面白いかなと. なんか変な機械.

今回一番大きいです. 今まで, えーと今回は背の高さが3mあるんです. 今まで1200, 2400でやってた. で, それが個人でできる最大だったんですけど, 今回はちゃんとその, しかるべき予算がついて, いろいろな補助がついたので, 一番大きなものを作ったんですけど, やって見たら分かったんですけど, 二人じゃ組めないんですよ, 4人いないと, ここからさらに上に上げていくので, これを. これをつつてもあれなんですけど. こうやって上げるのに, 多分二人じゃ絶対無理なんですよ.

あ僕2回目なんですけどね, 大阪(地?)にするのって. すごい久しぶりなので, 大阪の方にまあご挨拶の意味を含めて, 大阪マシーン. ペって(手でマシーンをかたどる). 要は僕って大阪と本当になんの縁もゆかりもないから, ひとまずその, そこに受身をとるって意味で, 大阪っていうの一番キャッチーでわかりやすいかなと思ったんですよ.

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします.)

まあ世の中というのは, 実は, 全てが意味があるように見えて, 実は全てこう, どうでもいいことの集まりで, それが意味があるように動いているだけの僕は社会だと思うんですよ. で, あんまりこう深く考えずにこう僕なんかはそれをあえてこう崩して, 意味がないことを一生懸命やってそれを僕証明しようとしているんだけど. あの, 何かこう今こういう時代ですけど, なんかもっと楽しく, まあそういうあんまりこういろんなしがらみにとらわれないようにしてやっていきたいなと思っております. そういうメッセージも伝わればいいかなと思ってます.

37. oxoxo [ゼロバイゼロ]

2011/12/22 oxoxo [ゼロバイゼロ] (1/2) 3:43

2011/12/22 oxoxo [ゼロバイゼロ] (2/2) 4:03

<https://www.youtube.com/watch?v=uXtzs6vP1LQ&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=113>

<https://www.youtube.com/watch?v=gAmI4J36W7U&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=113>

文字起こし (2023年1月16日)

(Q.これまでの活動を教えてください)

(真ん中の方)

ゼロバイゼロは2008年の夏に発足して、まあ主にこの3人で活動し始めています。で、東京の神田が拠点です。で、最初の頃は音を可視化するっていう、コンセプトでいくつか作品作って、で、野外フェスとか、あの、渚音楽祭とか、あとは sense of wonder とかそういった野外音楽祭である作品出していました。で、DJの音に反応して、こう作品が動くみたいな水とか光とかが動く作品をいくつか展示していました。で、最近、あの、2010年11年と、あの、大きなインスタレーションを、まあこういった形の作品を出さしてもらっていて、で、六甲ミーツアートだったりとか、あと、神戸ビエンナーレなどでも作品を出しています。はい。

(Q.この作品についての紹介)

(真ん中の方)

この作品はですね、ドロップスオブライトっていう作品なんですけども、あのもともと5月から3ヶ月間あの、静岡県のグランシップっていうところであの、展示させてもらっていたもので、えっと簡単に説明すると、パンチングのパネルが、大きなパンチングのパネルが2枚重なっているんですけど、まあそれによってモアレの現象を発生させています。で、まあ咲洲庁舎のこの広い空間の中で、まあいろんなところから見ることによってこのモアレの形っていうのが大きく変わっていくので、来たお客様にはそれを楽しんでいただければと思います。

(Q.今回の形になった経緯を教えてください)

(右の方)

あの、例えばこれに限らず、あの、まあモアレ現象だと、さっきあの音を光に反応させて作品を作る、作って話ささき言ってたと思うんですけど、まあ初めはその音に対して反応する何かみたいなものを面白いと思って、作品を作り始めてたんですけど、だんだん単純に純粋にその光とか、あの、水とか、そういう自然物の織りなす美しさみたいなところに、作品の主題がこう移っていった中で、他にもこういうモアレはまあ一つの光の光学現象ですよ。で、他にも例えばプリズムを使ったりだとか、レンズ使ったりだとか、色々まあ僕たちの中で、アトリエで実験をしている中で、まあその中の一つとして、えーと、これがあると、で、その、これをまあその単純にもう純粋に大型化して、インスタレーションとしてやりたいっていうことを静岡の時にはコンペ

で提出させてもらって、まあそれがまあ作品として通って、制作させてもらったと。なので、ネタとしてはもっ
といっぱいあるんですけど、その中の一つとして、表現としてこれがあると、っていう形ですね。

(真ん中の方)

なんでモアレかっていう話なんですけど、あの、普通に網戸とかでもこういう現象って起きるんですよ、モア
レは。それを見て、ああ面白いな、これもっとでかくしたらどうなるんだろうっていうところが、最初のこのモ
アレを使おうと思った発端です。

(左の方)

最近いつもモアレばかり見ているんで、その辺の手すりとか自転車のかごなんかモアっているといちいち目
がいてしまって少し困っているんですけど(笑)。

(右の方)

ああそうそう、モアってるっていう言い方です。あれモアってるねって(笑)。

(左の方)

モアレ縞が発生する状態のことをモアと表現するんですけども、私どもは(笑)。そのモアってる手すり
とか、なんか建物の柵とか、すごい気になりますね最近は。

(右の方)

そう、車とか乗っているとあれモアってるね、やばいねみたいな話を。

(真ん中の方)

多分この作品見たあとみんなこうモアりに気づくようになると思います。

(左の方)

自宅の網戸がモアっているっていうことを改めて気づくんじゃないかなと思っているんですけど(笑)。

(Q:公共の場で発表することについて)

(真ん中の方)

まあ恵まれたっていうか、そういうところから依頼されることがあって、まあやらせてもらっているような形
ですけど、我々としてはすごい嬉しい限りですね。あの、こういう僕らの作品って自然物使って、自然をより良
く見せるっていうまあコンセプトの大きなコンセプトがあってやっていて、まあそれって普通に大人が見ても楽
しいんですけど、子供が見てもすごい楽しんでもらえる、子供の方がむしろ喜んでもらっててもらえるような作
品なんで、こういうパブリックアートっていう形でなんかやらせてもらうことって、もう子供とかもこう来てワ
ーワー叫んでもらって、我々としてはすごい嬉しいです。

(Q: この作品のみどころはどこですか?)

(右の方)

あの、今回はあのその光が、実際その実際に天気、天候を使ってやっているの、そうすると夕焼けだとか、昼間のその光だとか、まああと晴れなのか曇りなのかと。それで全然、これの見え方が変わってくると思うんですね。なので、まあ昼間ただ見て、ああきれいだねで終わるんじゃなくて、また夕方に来てもらって見てもらうとか。あと、さっきも今日はなんか今だったら、例えば夜だと、逆に外から見てもらって、外からこの中を見てもらうような感じで見てもらうと、また別の見え方がしたりだとか、そういういろんな表情が時間とか状況によって見えてくる作品になっていると思うので、そういうところを見てほしい、見ていただけたら嬉しいです。

(左の方)

視点によって、あの、モアレの縞の出方が変わるんで、歩きながらとかエスカレーター乗りながらとか、そういう風にいろんな角度からできれば動きながら見ていただくと、もあもあもあっと動くんで面白いと思います。

(真ん中の方)

モアレね (笑)。

(左の方, 右の方)

モアります (笑)。

(真ん中の方)

まずは、ここの廊下からバーって来て歩きながら見てもらうのがファーストステップで。

(右の方)

セカンドステップ? (笑)。セカンドステップは (笑)

(左の方)

あれですよ。エスカレーターだと思いますよ。エスカレーター、ただぼーっと乗っているだけで、だんだん見え方が変わるっていう。

(右の方)

あともう向こうの、通路の向こう側、反対側、建物の反対側からこうだんだん近づいてくると、まあそれでこの光の模様が大きく変化するので、その違いを見てもらうとか。

(左の方)

まあまだ完成してないんで、僕らも試してないから今想像で喋っていますけど (笑)。

(真ん中の方, 右の方)

そう (笑)。

(左の方)

そうだといいなっていう (笑).

(真ん中の方)

まだわからない.

(左の方)

たぶん (笑).

(右の方)

たぶん, いいな.

(左の方)

探してもらえるとすごい嬉しいですけど.

(真ん中の方)

むしろね.

(右の方)

逆にあの, 例えばパブリックアートの面白いところって, これ撮った後に twitter とか facebook とかにみんな携帯とかで写真撮って up してくれるんですよ. で, それがその時に僕らもそれをなんとなくネット見てると見つけたりして, それがすごく嬉しいんですけど. そんな時自分達がここがいいと思って写真, 撮った写真と全然違うアングルで撮ってくれたりしてくれてる人たちがいて, それがすごく良かったりとかするんで, 自分達にも新しい発見があったりとかするんで, まあぜひみんなそういう写真とか, どんどん撮ってネットに上げてくれたら嬉しいですね.

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします.)

僕らの作品って, もう見てわかるようにただのパネル吊るしているだけで, このもの自体はそんなに価値がないと思うんですよ. ただこれ通して, 自然物, ここでは光, 太陽の光だったりするんですけど, そういうのを見てまあ普段太陽普通に何気なく見ているのはまた別の太陽の魅力っていうのを味わってもらえるかなと思うんですよ. で, 我々割とそういう作品が多くて, 水だったり光だったり, まあ音だったりとか, 普段そこへんに存在しているものをもっと別の見方があって, それがすごい美しかったりとか, 神秘的だったりすると思うんですけど, そういったところをまあ今後いくつかどんどん僕らも作っていく, 作品作っていくと思うんで, そこで, 味わってもらえたらなと思います.

38. 足立 喜一郎

2012/01/06 ボイス #116 足立 喜一郎 (1/3) 0:53

2012/01/06 ボイス #117 足立 喜一郎 (2/3) 1:13

2012/01/06 ボイス #118 足立 喜一郎 (3/3) 0:47

<https://www.youtube.com/watch?v=eQQKj0529yQ&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=115>

<https://www.youtube.com/watch?v=zUG9RNs4He4&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=115>

<https://www.youtube.com/watch?v=gYge5wQbne8&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=116>

文字起こし (2023 年 1 月 17 日)

(Q.展示場所について)

そうですね、このでっかい服部緑地っていう場所で、やろうと思っています。てか、やってます (笑)。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

そうですね、なんか、まあ土日、そうですねまあ土日に限定で動かしているんですけども、まあやっぱり、まあ土日にやっぱりいろんな人が集まって、でっかい公園なんで、バーベキューしに来たり、ピクニックに行ったり、それは別にまあアートとかに全然興味ない人に、えっと、突然こんな意味の分かんないでかいものがそのそ動いていると、どういう反応を示すのかなとか、そういうものがちょっと見てみたいなと思って、作りました。

(Q.作品ができた経緯について)

はいえっと、まあ元々これは自分の作品のシリーズの中で、ちっこい、えっと子供用のゼンマイのおもちゃが虫のやつがあるんですけども、それをそのまま大きくしてしまおうっていう感じで始まったんをやってたんですよ。でまあ、絶対その虫型のやつを大きくしてしまうと、まあみんなやっぱナウシカのオウムをああいうのを連想しやすいんで、まあ（・・・だったらなんか）、作品のタイトルが「Out Of the Marcy」で、略して OOM (オウム) って言ってるんですけど、そしたらまあ名前も偶然似てしまったぐらいの感じでいいかなと思って (笑)。まあそれを、まあ一番初めに作ったのがまあはじめの十倍ぐらい大きくして、1.3m ぐらいのものを作って、まあそれが 2 年ぐらい前あったんですけど。で、どんどんおっきくなって行って、それがちょうど、えー、まあバージョンとしては 4 つ目になるんですけど、今度はもう 8m 級の重さも 2,3 トンあるようなでかいのになっていきました。

(Q.公共の場所で発表することについて)

そうですね、まず、これにすごい興味持ったのも、普通こういう公共空間とかでやろうとすると、もう自分で行政とかに立ち会って許可とかもらったり、すごいまあ面倒な手続きとかあったりするんですけども、そういうのを積極的に府の方からここでしたいって希望を出したら、じゃあやろうかみたいな感じで協力してくれるっていうのは、すごい面白いなと思って、まあまずそれがまあ自分のホームタウンであった大阪でっていうのが、すごい魅力的だったんで、その中でまあでっかい作品をちょっと動かしてみたいなと思いました。

39. CONE AND THE CITY PROJECT

2011/11/09	ボイス #119	CONE AND THE CITY PROJECT (1/4)	3:04
2011/11/09	ボイス #120	CONE AND THE CITY PROJECT (2/4)	4:14
2011/11/09	ボイス #121	CONE AND THE CITY PROJECT (3/4)	3:24
2011/11/09	ボイス #122	CONE AND THE CITY PROJECT (4/4)	1:00

<https://www.youtube.com/watch?v=jqXLc4Z549w&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=117>

<https://www.youtube.com/watch?v=Zq0gHBUCctw&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=118>

<https://www.youtube.com/watch?v=yTcMe6N9U44&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=119>

<https://www.youtube.com/watch?v=HtfdQyDWO44&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=120>

文字起こし (2023年1月17日)

(Q.あなたはどんな場所で発表しますか?)

(真ん中の方)

えーと、CONE AND THE CITY は、大阪の名勝を赤いコーンで埋め尽くすというプロジェクトですので、えー、できるだけ大阪のこれぞ大阪みたいな場所でどれだけ赤いコーンを並べることができるかと、それをテーマにやってみたいと思っています。

(Q.制作をするうえで、展示場所との関わりやイメージなどがあれば教えてください。)

あの、コーンっていうもの自体がああ、まちなかにもすごくたくさん並べられてあるというか、あの、これ非常に安易な、簡易なああ、なんていうんですかこれ、あの、ものというか、物体であるので、でしかもすごく安価なんですよね、300円とかいうものなので、あの、駐車禁止であるとか、あの、そういう目的でどどん置いてはと思うんですけど、あの街ん中にあると意外と無視しているというか、そういうものなんじゃないかなと。で、それがまちの景観に非常にああ、まあなんていうんですか、害になっているというか、あんまり綺麗なものじゃないんだけど、あえてみんなもうあることすら無視しているような状況だと思うんですよ。なので、それをあえてめっちゃめっちゃたくさん並べることで、これってどういうもんなんだろうっていうの認識を新たにしてもらうというつもり。ですので、場所としてはなるべく有名なところの方が面白いんじゃないかなと。そのためには大阪府さんのあの力というかネゴシエイトがあって、この企画は初めて実現できると思いますので、あの、そういう意味ではこのカンヴァスアットおおさか、おおさかカンヴァスカ(笑)、にぴったりの企画なんではないかなと思うわけですよ。で、もう一つはこのコーンっていうものが、あの、こういう物体ですから非常に設置も簡単ですし、撤去も簡単であるというところと言うと、あの普通そういう大掛かりなインスタレーションになってくると、非常に準備とか、それから設営なんかにかかってくると思うんですが、これは非常にまあほぼ一日単位でいろんな場所で安価にできるっていうところが、このプロジェクトの面白いところじゃないかなというふうに思うわけですよ。で、あの、例えばこういうランドスケープアートをやっている大きなアーティ

ストで例えば、クリストとか、あの、有名なアーティストはいるんですが、あれは本当に何年もネゴシエイトを重ねて、でお金もすごい莫大な予算をかけて大変なプロジェクトとしてやるんですけど、あの、まあ僕らはこれをインスタント・クリストって呼んでるんですけど(笑)、すぐいろんな場所でたくさんできるっていう部分があるので、まあ今回いただいたおおさかカンヴァスの予算で、とにかくたくさんいろんな場所でやろうっていうのが、今回の企画の面白いところではないかなと思ってるわけです。

(Q.このたび展示される作品やパフォーマンスが今回の形になった経緯を教えてください。)

CONE AND THE CITY PROJECT の肝っていうのは、あの、とにかくフレームワークを決めて、あの、情緒的な表現を一切廃止するっていうのが大きなポイントだと思うんですよ。だからできるだけ同じものを無機的に並べるっていうのが、今回のプロジェクトの大きなテーマになっておりまして、ただフィニッシュはとても綺麗にしたい。で、その成果物をきちんとしたあの、なんていうんですか、画像で残すという写真で残すというのが、今回の大きなポイントになってくると思うんです。なんか非常に綺麗な写真を撮りたい。そういう意味では、今回のうちのプロジェクトにはあのプロの写真家が二人も入っておりまして、で、特にこちらにいる増田くんはですね、あの、大阪のグルスキーと呼べるほどのランドスケープ写真を撮れる作家です。で、最初やっぱりその写真で残すという部分に関しては、やっぱりプロのクリエイターを使ってやっていくという部分が大事だと思います。で、実際にこのコーンの並べ方もあの、まあなんとなく星形にしたり、雲にしたり、ハートマークにしたりという考えられると思うんですけど、そういうのは極力廃止して、どれだけ整然とやれるかっていう部分では、隣にいるアートディレクターの今井さんってプロのアートディレクターなんで、彼なんかのその構図の意識みたいなものも含めて、力になっていただけたらというふうに思います。ですから、あの僕たちはまあ純然たるファインアーティストじゃないんですけど、その道のプロがたくさん集まっていますので、そういった技術とかノウハウを使って、この一見ばかばかしいと思えるプロジェクトをやってみたいというところで、まあ言うや、大人な遊びですかねこれはね、そういったところになんか乗っかっていけるようなことで、あのやれたら面白いなという風に思っております。

(左の方)

いや、おもしろいじゃないですかということなんですけど、まあ谷口さんが元々その、谷口さんジョギングやってるんですよ、朝ね、で、その時にコーンが個人的にすごい大好きで、その間にスナップしている写真を見て、すごいよかったんですよ、それがね。で、ちょっとこんなこと考えてんねんけどっていうので、企画を聞いた時にめちゃくちゃおもしろそうやなと、で、参加させていただきまして、まあこのおおさかカンヴァスにプレゼンすのに、まあちょっとある程度の規模でやったんですけど、めちゃくちゃいけるなと、おもしろかったし、ごっつい汗かきましたけどね、えー、ここにも来てないんですけど、あと、えー、まあ正規だけでも3人以上おるかな。みんなでワイワイガヤガヤやっているその行為だけでもすごい楽しい。で、並べた後にその風景が変わって見えると言うのは、えー、すごく実感としてあったんで、それをおっきい規模でまた不特定多数の知り合いじゃない人とかに、えーと、見ていただけたら、参加していただけるとすごい面白いのではないかなと思いました。はい、そんな感じです。

(真ん中の方)

中腰です(笑)。お願いします。

(右の方)

僕ですか。

(真ん中の方)

はい、今井さん。はやく喋ってください(笑)。

(右の方)

僕、いつの間にかメンバーになってて(笑)。

(真ん中、左の方)

(笑)。

(右の方)

全然やる気はなかったんです(笑)。ただあの、これはやってみるとね、意外と楽しいんですよ。あの、増田くんも言っていたみたいに。なんで、大の大人がなんか一生懸命アホなことをしてるっていうのがいいのかな。だけど、これほんま一生懸命やるのがいいんとちゃうかな思ってるんですよ。

(左の方)

そうですね(笑)。

(真ん中の方)

大事です、大事です。大事です(笑)。

(左の方)

そうですね。その通りですね(笑)。大事ですね(笑)。

(右の方)

行為自体が楽しかったんで、まあ参加しているという(笑)。

(真ん中、左の方)

(笑)。

(左の方)

いやーその通り。

(真ん中の方)

楽しい(笑)。楽しい。

(左の方)

楽しいですね。

(右の方)

あとまあ一応デザイナーなので、あの、真っ直ぐ並べたりするのに、協力しているという(笑)。

(真ん中, 左の方)

(笑)。

(真ん中の方)

大事です(笑)。そこ大事です。

(Q.公共の場で発表することについての考えを教えてください。)

(真ん中の方)

あの、普通にこんなやりたいんですけどって企画書持って行ったらまずNGです。わけわからへんし。なんのことやらみたいな感じだと思うんですけど、あの、本当に先ほど申し上げましたが、あの、おおさかカンヴァスっていう、おおさかの場所を使って自分達のやりたいことを表現してくださいって目的にはすごくよく合うと思うんです。ですから、あの、できるだけあの無理なチャレンジをこう大阪府の力を使ってやれるっていうのは、非常に魅力的なプロジェクトではないかなというふうに思うわけですよ。で、一個やってみると、ああ、前例がないと全くわからないと思うんで、ああこういうことなのか。で、しかもそういう場所に大阪府庁は貸すのかと、いうのが実例としてあがれば、これね、きっと広がると思うんですよ。ですから、あの、これをご覧になっていただいている各あの、アートフェアとかアートビエンナーレとかの団体のみなさんはあの、ぜひ呼んでください、これ。で、あの、コーン三千個あればすごく面白いことができますので、すごく安価に、インパクトの強いビジュアルを展開できるアートプロジェクトとして、あの、このおおさかカンヴァスのプロジェクトを僕たちも一つのアーカイブにしたいというふうに思っております。そういう意味では非常に、今回のプロジェクトに参加できて楽しいなというふうに思っています。実際面白いんですよ、これなんかおなじものがいっぱい並んでいるのって、普通の人がみてもすごい面白がってくれはるんですよ。で、あの京都のあの路地で並べてたんですけど、ほんま自転車の通りがけのおっちゃんに来て、あっちょっと歪んでるで!とか(笑)。参加したくなるんですよ、で、あの実際に上がったものを見ると、別に何、このアートはどういうことをこう表現していますみたいな説明なんか一切要らずに、同じものがいっぱい並んでいたらすごく面白いと思うし。であの、このコーンどこから調達してきてんとかね(笑)。いろんな深読みみんなしはるし。これはあの例えばその規制に対する新たな概念や

みたいなことをね、こう言わはる人がいたりとか、あの、いろんな読み方ができると思うんですよ。で、もう一つ面白いのは、コーンって世界中にあるんですよ、で僕はこれをやってるって言ったら結構海外の人があの写真を、コーンの送ってきてくれはったりするんで、最終的にはこれ海外に持っていきたいなあと。例えばポンピドーセンターの前に五千個並べるみたいなことを、のプロジェクトを、ポンピドーセンターの人聞いてますか?みたいな(笑)。であの、行きますもちろん、行きますけどあのコーンは用意していただいて、僕たち行って並べるの見るだけみたいな、そういう楽ちんなプロジェクトで世界に広げたいというのを(笑)。これは別に、あの、なんのペテントもロイヤリティもないですから、あの、世界中でやっていただいて、それをどっかのアー

カイクでまとめるようなそういうこともやってみたいという夢はこう広がるプロジェクトです。その1回目をこのおおさかカンヴァスでできることを楽しみにしております。

(インタビュアー)

ありがとうございます。

(真ん中の方)

いいこと言ったね。いいこと言った。

(左の方)

うん。海外のキュレーターの方もどしどし発注してください(笑)。

(真ん中の方)

ほんとほんと(笑)。発注してください(笑)。どこでも行きます。

(Q.見に来る人へのメッセージをお願いします。)

(真ん中の方)

あの、きっと面白い、いつもの見慣れた、あの、場所が風景が一変すると思いますので、あの、とにかく写真をバシバシ撮っていただいてですね、えー、twitter、facebook、ブログ等に上げていただいてですね、このプロジェクトを広げていただきたいと、そっから広がります。で、あなたもまちのコーンを撮影して発表してみませんか？(笑)

(右の方)

というか参加してほしいですね。

(真ん中の方)

参加してほしい。

(右の方)

あの、誰でも並べれるんで。

(真ん中の方)

並べていただければ。

(左の方)

まあお手隙やったら一個でも二個でも運んでいただけたら僕らが楽できるんで嬉しいなと思いますけど。

(真ん中の方)

みんなで作りましょう。あなたもコーンが好きになります (笑)。

(左の方, 真ん中の方)

(笑)。

(真ん中の方)

赤いコーンに愛を (笑)

(左の方, 真ん中の方)

(笑)。

40. 石田真吾

2012/01/06 ボイス #123 石田真吾 (1/3) 1:41
2012/01/06 ボイス #124 石田真吾 (2/3) 0:55
2012/01/06 ボイス #125 石田真吾 (3/3) 0:44

<https://www.youtube.com/watch?v=M9-eRPIIz8U&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=121>

<https://www.youtube.com/watch?v=A-YkGAXFmrQ&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=122>

<https://www.youtube.com/watch?v=5KHQUOF6Qhc&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=123>

文字起こし (2023年1月17日)

(Q.展示場所について)

えー、木津川の護岸壁沿いでウォールペインティング、壁画を描いています。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

まああの今回、あの、護岸壁で川沿いでまあ結構大掛かりな絵を描かせていただくっていう機会をいただいて、色々まあ自分的にこの大阪でやる意味というか、みんなに見てもらってっていう意味でこうわかりやすい、やっぱり絵柄をずっと考えて、なんで絵柄的にもやっぱり川のやっぱり大阪は水の都だと、そういうまちなので、まあ絵の題材にも川なり、わかりやすい大阪城なり、通天閣なりっていうのをやっぱりモチーフとして選んで、あとは自分なりの画風でそれをうまく描いていければなっていうのがあって、まあそれでまあ自分なりの絵をおっきい画面に表現できたらいいかなというのがある、なんかすごい楽しそうに制作したいと思います。

(Q.公共の場で発表することについて)

なんかこうやっぱり個展とかハコの中でやる閉塞感というのが全くなく、ほんとなんか自由に、自然体で、思い切って大きい壁面に絵を描けるっていうのはすごいなんかやっぱり楽しくて、無我夢中で本当に絵が描ける幸せやったり喜びっていうのをなんかめっちゃくちゃ感じますし、なんか通りかかった人とかが見てくれたらとかいったら、それこそそれがなんか励みになったりとか、ああなんか、絵描くってすごい快感やなみたいに (笑)、そんなをひしひしと感じながらやっています。

(Q.観に来る人へのメッセージ)

なんかふらっと来て、あの、散歩がてら橋の上から、あの、なんか、僕の絵見て、元気とかなんか心がこう明るくなってくれたりしたら嬉しいかなみたいな、そんな感じです。なんで、あの、風とかめっちゃきつくて寒いと思いますけど、ふらっと覗きに来て手とかふってくれたら嬉しいかなみたいな、そんな感じです。

41. 蓮沼 昌宏

2012/01/06 ボイス #126 蓮沼 昌宏 (1/3) 2:36

2012/01/06 ボイス #127 蓮沼 昌宏 (2/3) 1:54

2012/01/06 ボイス #128 蓮沼 昌宏 (3/3) 0:39

<https://www.youtube.com/watch?v=zz84dtE6FMU&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=124>

<https://www.youtube.com/watch?v=SNpQhYAarvc&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=125>

<https://www.youtube.com/watch?v=ToD-mNq8CW0&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=126>

文字起こし (2023年1月17日)

(Q.展示場所について)

今回は大阪の木津川の護岸で伯楽橋と千代崎橋の間でやります。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

展示場所と作品の関わりですね。最初川に絵を描くっていうので、初めて見た時はどうしようかなと困っちゃって、その、表面が描きにくいとかっていうのはまあいいとして、ここになんの絵を描いたらなんか絵があっても面白いのかなってというのが最初一週間ぐらい実は分からなくて。で、大阪行ったり来たりしてる時に、琵琶湖を通って、ちょっと調べたら琵琶湖と大阪湾の間を流れている川だっていうことを思うと、なんか海から海へ行っているようなイメージがあって、でその間に大阪があって、僕、大阪ってとても過ごしやすいなと思って。生活してて、みんなそれぞれ自分の好きなことやって、あんまり人のことをなんか厳しく言わない気がして(笑)。そういう、なんか川が海から海へ流れている大阪のまちが過ごしやすいついていうところで、なんかイメージが広がればいいなとは思っていて。で、あの、知り合いの人がここはあの昔、民俗学者の折口信夫が生まれた土地だって言っていて、で、安政の大地震の時にちょっとした津波が来て、お堂が傾いたんだけど、そろばんの名人がお堂にこもったら、パチパチってそろばんを打ってたら、お堂が、傾いてたお堂が直ったっていう話があるんですね。いやあ、やっぱ大阪って面白いなって思って(笑)。そういうのをずっと考えて、描いてたんで、そういう模様が、あの壁に残ればいいなって思っていました。

(Q.公共の場所で発表することについて)

そうですね、なんかいろんな人が通る道沿いだし、川沿いだし、うるさかったら嫌だなと思うんですよ。かといって、壁画っていうとメッセージみたいな意味は強いんですけど、急にきてメッセージを言うつもりはないし。かと言って、おとなしくさしさわりがなかったらそれも特にやる意味がないんで。なんかさっき海から海へって話した点にもちょっと関わるんですけど、なんか一万年くらい前の見方だったら、海から海へっていうイメージがもっと持ってたと思うんですけど。琵琶湖なんて海みたいなものだし。なんか、津とか、水の海にも、大きな大津とか書いてあるぐらいだし。なんで、随分と古い川のイメージとか、あまり普段考えなくても済むようなことをちょっと描いておいてしばらく置いておいてもらえたらいいかなと言うのが、公共で少しやらしてもらえる

ところで、なんで、そう意味で模様みたいなのが、またちょっとしばらく置かしてもらえたら幸いってことです。

(Q.観に来る人へのメッセージ)

あの、船を一つ借りて、琵琶湖行って、琵琶湖から戻ってきても、きっと面白いんじゃないかなって思っています。で、大阪湾も行ってきたりすると、なんか大阪のまちもまた、そもそも大阪、いやなんでもない(笑)。あの、船に乗ってみてください。

42. 袖岡 千佳

2012/01/06 ボイス #129 袖岡 千佳 (1/3) 0:34

2012/01/06 ボイス #130 袖岡 千佳 (2/3) 1:43

2012/01/06 ボイス #131 袖岡 千佳 (3/3) 0:35

<https://www.youtube.com/watch?v=KuGEyQ3ZKWQ&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=127>

<https://www.youtube.com/watch?v=ynU-B6NPXWI&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=128>

<https://www.youtube.com/watch?v=d8abnFEdvsU&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=129>

文字起こし (2023年1月17日)

建設工事の音により、不明瞭な部分あり。

(Q.展示場所について)

京セラドーム近くの木津川護岸です。

(Q.展示場所と作品の関わりについて)

まあ護岸で、水辺ということで、えー、水と関連のあるモチーフとして、五色雲(ごしょくぐも)、五色雲(ごしきぐも)、(・・・?)。伝統的な、あの、日本の紋様というか、紋様のアレンジなんですけど、それを選んでやりました。

(Q.公共の場所で発表することについて)

まああの(にちろうで?)、画廊とか、ギャラリー、まあホワイトキューブでは、その作品のために用意された空間があって、その空間の中でどう見えるかをこう考えて作品を配置したり、色々作ったりして、まあお寺の仕事にしても、その、尺寸が決まった、その、柱とか長押とかそういうものに、彩色をしたり、絵を描いたりしていくということで、まあ中に、閉じた空間の中、(主向くので?)、そのまあ身体感覚としての、尺はもう全然違うから、まあ圧倒的に大きいし、それでここで、考えてることと、向こう側、向こうの対岸から見て見えるものは全然違うし、そういう意味でスケール感がすごく大きい。自分の体の尺を超えたスケール感の中で、どの程度こう、ね、しっかりこう落ち着いた、まあ、ライブ感のある仕事ができるか、ってのもあって、うん、面白いなあというか、まあ公共空間ってほんまにここは人々の生活の場であって、まあアートとかわざわざ用意する場所ではない場所で、こういうものがあるって、まあ、ここを行き来したり、ここで暮らす人たちが、暮らしの中で見て、まあ、アートがあること、まあこういうものが描かれていることが彩りになるなって思ってもらえたら、それが一番いいですね、ここでやる意味という意味では。

(Q.観に来る人へのメッセージ)

もちろん、観にきていただける方には、ねえ、もちろんこう、この、今後こう入れなくなってしまうんで、近くで見られるのは、まあ制作期間前後だけなんで、もし近くにお越しの際は是非是非お立ち寄りくださいと思うことと、あと、その日常の空間に戻った時になんかちょっとでも気にかけていただいたら、ありがたいかなあと
思います。

43. MOT8 Design Studio

MOT8 Design Studio 「エネルギー」

2012/1/6ボイス #132 MOT8 Design Studio (1/4) 1:39
2012/1/6ボイス #133 MOT8 Design Studio (2/4) 1:27
2012/1/21 ボイス #134 MOT8 Design Studio (3/4) 0:58
2012/1/6ボイス #135 MOT8 Design Studio (4/4) 0:51
2011/10/28 ボイス #024 MOT8 Design Studio 2:02

<https://www.youtube.com/watch?v=8uaGaPgdmJ0&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=130>

https://www.youtube.com/watch?v=yRkry_aM7F0&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=131

<https://www.youtube.com/watch?v=38XCl5qhTEA&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=132>

<https://www.youtube.com/watch?v=jBVIarvsKJ0&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=133>

<https://www.youtube.com/watch?v=pFe7PLr6h9Y>

文字起こし (2022年10月30日完了)

Q.展示場所について

発表する場所は、ここは石切なんですけれども僕が住んでいる場所として選びました。で、なぜここか、選んだ理由はやっぱりまちのその不景気じゃないですけども、そういったイメージを変えたいっていうのがありますし、そこが僕の住んでいる街からとりあえず第一歩として発信させたいために、石切を選びました。で、えっと、もともと石川県生まれの東京育ちなんですけれども、実はうちの父親が石切出身で、で、今あるアトリエが、昔住んでた親父のところで、それ今アトリエと一緒にですけども、そこを今、今年から住み始めて、活動してるんですけども。慣れた場所であって、昔からよく来てるんで、やっぱり石切っていう街は大阪で住みやすい場所であって、僕としては、そこから芸術家じゃないですけどアーティストとして、基本活動するにここが一番適しているんじゃないかという場所で、石切を選びました。

Q.作品のテーマについて

テーマは、題名「エネルギー」っていう項目でさせてもらっています。やっぱり、まあ、見て、通った人にちょっと楽しかったりとか、そういったちょっとのほんのわずかなそういう楽しさとか、そういうのをエネルギーに変えてもらったらいいなと思って、そういう絵にしたいんで、そういう題名は「エネルギー」っていう。そこから何かをやっぱりもらって欲しいなっていうもので、「エネルギー」っていうのをつけました。

(やっぱりちょっと海みたいな…。?)

そうですね、今回はこの面は、まあここ石切はちょっと山に近いので、まあ自然という意味で、そこから出るまたエネルギーじゃないですけど、自然と絵をどうにか組み合わせたいっていうので、それをモチーフとしていろんな自然を入れて、またそれでそれをまた楽しんで遊びながらデザインできてたらなと思っています。

Q.公共の場所で発表することについて

そうですね、それが基本的に活動が、壁画がメインな活動をしていまして、なんでここで描くことは別に慣れていることなので、で、描きながら後ろで通った人たちとかも見ていただくこともしているので、まあそれは僕にとっては全く普通の習慣であって、仕事であって、っていう活動をしているので、今、日本帰って第一歩の活動的な大きな題材と言ってもいいと思うので、楽しくやらせてもらっています。

Q.観に来る人へのメッセージ

観に来る人に対しては、楽しんでくださいっていうことしか。まあいろんな目が大きかったりとか小さかったりするんで、まあ細かいところもちょっと隠しながら、遊びながらいろんなところ、小さい絵とかも描いているんで、大きいだけでなくいろんな細かい気づいたところとかの絵も描くつもりなので、それを、絵を楽しみながら発見しながら、そういう楽しんでいただければ嬉しいと思います。

<自己紹介>

MOT8です。イタリアでストリートアートを中心として活動していました。その経験を活かして、そういう経験を活かして日本でも子供たちとか、そういうスラムとかそういう工場跡地とか、そういったマイナスのイメージのところを明るくアートで変えられたらいいなと思い、応募しました。まあ、みてる限り大人でも子供でも楽しく変えられる、遊びあえるというか、そういう、街で、街が明るくなるようなデザインっていうかアート（心がけて？）。規模としては、50メートルから90メートルみたいな感じで、考えておりました。僕も最高50メートルまでは経験がありますので、それを活かして大阪府内のそういったところを、明るいアートに変えられたらと思っています。以上です。

44. ハナムラチカヒロ

ハナムラチカヒロ 「霧はれて光きたる春」

2012/1/30	ボイス #136	ハナムラ	チカヒロ (1/5)	0:51
2012/1/30	ボイス #137	ハナムラ	チカヒロ (2/5)	1:57
2012/1/30	ボイス #138	ハナムラ	チカヒロ (3/5)	6:02
2012/1/30	ボイス #139	ハナムラ	チカヒロ (4/5)	9:06
2012/1/30	ボイス #140	ハナムラ	チカヒロ (5/5)	4:38
2011/10/28	ボイス #025	ハナムラ	チカヒロ	2:11

<https://www.youtube.com/watch?v=ib59Xr5JIFo&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=134>

<https://www.youtube.com/watch?v=NGgDTIxZezo&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=135>

https://www.youtube.com/watch?v=XUGU_0YVMio&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=136

<https://www.youtube.com/watch?v=EoxoBh62Gsc&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=137>

<https://www.youtube.com/watch?v=b7LTI-WQdT8&list=PL941473AF0F8CE6A8&index=138>

<https://www.youtube.com/watch?v=bwzo6bf6PQ8>

文字起こし(2022年10月30日完了)

Q.発表場所について

大阪府内の大規模病院ですね、すごく大きな病院なんですけども、そこで吹き抜け空間を使って、患者さんとか、看護師さんとか、お医者さんとか、病院で働く全ての人ですね、病院で過ごす全ての人々を対象にして、吹き抜け空間にいろんな現象を起こしていくっていうような作品ですね、具体的には下から霧を発生させて、上から雪とかシャボン玉をガッと落としていく作品ですね、それをこう全部吹き抜けに面した窓から、看護師さんとかお医者さんとか患者さん全員が一緒になってそれを眺めて、空から落ちてくるシャボン玉だーっと眺めるというそういう作品ですね。

Q.この作品ができた経緯について

えーっとね、まず今回の「霧はれて光きたる春」っていう作品は、元々別の病院でやった作品なんです、具体的には大阪市立大学の医学部附属病院っていうところで、やった作品ですね、で、そこでやった時は初めてその作品作ったんですけど、そこに吹き抜け空間があって、そこでまあ吹き抜け空間に非常に可能性があると、でその空間を使ってまあ何かをするということで、作った作品だった。だからその場所に、その場所でしか成立しないような作品だったんですけども、逆にその作品が非常に評価されて、大阪府さんの方もこの作品ぜひやってほしいということだったので、大阪府内の中の大規模病院で、吹き抜けのある場所を探したんですよ、逆に、作品が先にあったので、それが当てはまる場所みたいなものを、ずーっと探して回ったんですね。で、大変だったのは、もう作品の中身決まっちゃってて、しかも空間がそういう吹き抜けのある空間じゃないとできな

いと、吹き抜けのある病院じゃないとできないということだったので、大阪府下の病院を全部、公立病院をザッと洗い出して、でそいつらの住所を入力して、で Google Earth で、吹き抜けがあるかないかを全部確認して回って、でそのうち二十個ぐらい絞った中で、全部見に行き、場所を、で、その中で、当てはまったのがこの病院だったということですね。一番条件が良かったということですね。なので、本当はね、病院とかサイトが先に決まって、そこに向かって作品を作るっていうのであれば、すごくやりやすかったんですけど、作品先にありきだったんで、逆にインスタレーションみたいなので当てはめるのが難しかったですね。そんな感じですかね。

Q.公共空間で発表することについて

えーっとね、元々、二つ目の質問から行きたいんですけど、公共空間でするっていうことは、元々僕ランドスケープデザインとかやっていたんで、元々対象が公共空間なんです。公共空間の質を上げていくっていうのが、僕達がやってたデザインですね。特にまあ、僕らは建築とかではなくて、風景をどう考えるのかっていうことなので、そういうことやってたので、公共空間で何か作品を作っていくっていうことは、割と僕の中では普通の状態かなと。その辺が、普通の美術の人とは違うのかなとは思んですけども。逆に、公共空間で個性みたいなものを押し殺され、押し殺した個性というか、個性を殺して何かを表現するっていうことが、いわゆるパブリックデザインで求められるんですけど、芸術とか美術っていう枠組みになったときに、公共空間で逆に個性を出していける、でそういうものって僕はすごく大事なことだと思ってらるんですけどね。だから、今回まあ病院っていうところでさせてもらった。で、しかもひとりのアーティストが来て、勝手に自分の感性みたいなものを押し付けてこう何か作品を作っていくっていうことなんですけども、でもその一人の人間が、徹底的にこういいなと思ったこととか、愛したこととかっていうのは、おそらく一人の人間の中だけでは終わらないことだと思って、その愛とか、人がいいと思った、その作家がいいと思ったことっていうのは、作家が見たいと思った風景とかっていうのは、おそらく他の人にも伝わるとは思うんですけどね。それを見てた同じ人にも伝わると思う。だから、公共空間で、いろんな人が、様々な立場の人が出入りしているところで、何かをする時っていうのは、その作家自身が嘘をついてはいけないと思うし、その自分が本当に見たいと思っている風景とか、見たいと思っている作品みたいなものをぶつけていくっていうことが重要なかなと思います。これはまあ公共空間でやるという意味ですね。で、その中でも、僕まあ、公共空間の中で一番厳しいスペースってどこかなあっていうことをずっと考えてますけど、それが多分病院だろうと思って、それはなぜかという、人の生き死に、生死に関わる最も厳しい公共スペースだと思うんですけど、で、要は病院の中では、医療行為にまつわる以外っていうのは全部何にもやっちゃいけないことだし、ましてや芸術とかなんて全然持ち込めないような空間。でもここで成功事例を何か作ることができたら、たぶん他の公共空間全部が開かれる可能性があると思ってるんですけどね。つまり、病院が一番厳しいんだしたら、一番厳しいところで、そこで芸術を使って人と人がコミュニケーションを図れるようなことが成功すれば、他どんなところでもできると思うんですよ。そんなことも考えて実は5年ほど前から病院をフィールドにずっと作品を作り続けているっていうことがありますね。ただ、病院っていうのは美術館と違って、芸術をするための施設ではないので、設備とか、人の意識であるとかっていうのの全てにおいて、とんでもないようなリクエストとか、とんでもないような条件がいっぱい重なるということですね。電源ひとつとっても、今回もすごい電源の引き回しがあったりとか、で例えば電源何かやった時に、シャットダウンしてしまうと病院なんて心電図なり、ペースメーカーなり、すごい色々困難な状況がある、という中で事故などあってはいけないし、吹き抜け空間も同じですよ、誰か落下して死ぬなんてことがあった時に、2度と病院の中では

できなくなっちゃうんですね、2度とですよ。日本の病院の中で、芸術行為っていうのが全て閉ざされてしまう。そういうことはあってはならないわけですよね。だから、そのぶん普通の美術館とか、いわゆる普通の公共スペースでやる時よりも、細心の注意を持ってしないといけないと思うっていうことがひとつ病院の中の苦勞です。もう一つはやっぱり意識の問題ですね、やっぱり、病院でこんなことやっていいのかっていうような意識。特に、今回僕の作品なんか霧をうぁーって出して、すごく危ないようなイメージの作品なので、こういうことやって許されるのかっていう意識が多分あると思うんですよね。でもそこは本当に最初、この病院を Google アースで見つけて、交渉しに行った段階から、ずーっともうその意義みたいなことはずっと唱え続けていて、特にその美術館と違って病院にいる人たちっていうのは、芸術とか美術を見たい人たちではないんですよね。見たい人じゃない。美術館に行く人たちっていうのは、美術を最初から見たいと思って行く人たち。でもそうじゃない、病院でここで過ごしている人たちっていうのは、病気を治しに来ているわけですよね。体に何か不安を抱えて、治療をしにきたっていう人たち。で、その人たちはきっと心の中にも、もっと不安を抱えているはずなんです。おそらく、身体に不具合が生じた時っていうのは、心が陥りやすいんですね、闇の方に陥りやすい、ネガティブな方に陥りやすい。で、そういう場所こそ、僕は芸術とか美術みたいなものが必要だと思っていて、そのことの意義みたいなことをやっぱり病院にこんこんとずーっと伝え続けたいといけない。で、病院の中でもかなり議論があったみたいです。こういうものを本当にいるのか、必要なかっていう議論があったみたいですが、最終的には、やっぱりこっちの熱意も伝わって、ということも含めて成功することができて良かったかなという風に思っています。そうですね、結局まあ患者さんのためにやっているっていう部分もあるんですけど、患者さんだけではなくて、お医者さんと看護師さんとかも病院の中で治療するっていう行為の中でこう向かっていく時に、それが本当に最優先の目的になってしまっていて、例えばコミュニケーションをどう図るかとか、自分達も少し心の中に隙間とか余裕とかゆとりを持つっていうことを忘れがちだと思うんですね。こういう病院の中では、だからそういう人たちにも向けて、そういう人たちも、患者さんも、全ての人たちが、立場とか地位とか役割とかそういうものを超えて、何か共有できるような風景みたいなものを作りたかったっていうのが一番、大きなところかなと。その力を何か信じてますね。

Q.発表を終えて

難しいですね、やっぱり。もともと市大病院でやった時は、先に空間がありきだったんで、そこでこうその中で処理することを考えればいいんですけど。今回のこの病院でやったときっていうのは、先に作品がありきだったんで、どうしてもその作品に合わせようとしていくんですけど、空間は合わないわけですよね、作品には、だからそこでの演出を変えたりとか、技術的なところで階高が違ったりとか、大きさが違ったりとか、電源の引き回しが違ったりとか、っていうことですごくそういう意味では苦勞しましたね。で、まあそれが一つですね、苦勞したっていうのが一つ。もう一つは、自分自身がこの四日間ですね、まあ四日間やらせてもらったんですけど、四日間の中で毎日演出が違ったんですね、要するに成長してきたと思って。最初、一番最初の初日にやったことから、持ち帰って一晩悩んで、次の日それを反映させて、また悩んでその次の日っていうことで、演出を変えていく中で、どんどん自分の考えが、深まっていくっていうのがわかるんですね、自分がやりたかったことが一体なんなのかっていうことが、一日やるごとに突き返されるので、そのことを深めていくような作業だったのかなという風に思います。だから四日通して見た時に、たぶん最初と最後とは少し、作品の質が違うだろうし、進化もしていったような気がしているんですよね。そういう意味では、すごく勉強になりました。いわゆるその例えば、音楽家がステージに立つのが一番勉強になる。役者も同じですよね、舞台に立つのが一番勉強

になると思うんですけど、それと同じようにアーティストにとって、現場で何かものを作るっていうのが一番やっぱり成長のチャンスかなと思って、まさに今回本当に自分の中で、すごく色々考えさせられたことが多かったですね。特にね、その、初日で少しレーザーを使って文字を出すっていうことをやったんですけど、それをこう三日目に僕はやめたんですね、全部やめたんですね。でその時に何が自分の中にずっと違和感があったのかなと。二日間、特にこの二日間、ずっと何が違和感があったのかなってなった時に、患者さんたちが、こう、どう言えがいいのかな、すぐに意味を求めたがるんですよね、すぐに何かの意味を求めたがる、と思ってて。で、文字って、すごく強烈なので、文字が出るとそこに意味があるだろうっていうことを期待しちゃって、でその文字に意味がないってことがわかった時に、なんだっていうモードになるんですよね。要するに、だから、意味が与えられるのを待っているっていう、状況に患者さんが陥ってるなっていう風に思ったんですね。一日、二日目くらいで気づいたのかなあ。で、この構え、だから演出がどうとかっていう話じゃなくて、その作品と向き合うときの鑑賞者の構え、っていうことの入りが間違ってたんだなあっていうことを二日目で気づいて、それで文字をやめて、もう純粋に現象だけ、現象だけを見つめるっていうような、そういう方向に切り替えてうまくいったと思うんですね。それもすごく自分の中で成長でしたね、やっぱり意味を与えすぎるんじゃないって、意味っていうのはおそらく鑑賞者が獲得しないといけないものだと思うんですよ。そこになんの意味を込めるのかってことは、作家が押し付けるものじゃないと思うんですね。そこに、自分の病院のこう、辛い気持ちの時にそれを見て、救いになるのか、それともうちょっと悲しみが増したりするのか、っていうことの中身まではコントロールしちゃいけないですね、我々は。だからそのために、ある抽象度を担保するっていうことが、非常に重要で、なんかその部分にすごく、気付きましたね。どこでこう、作品を止めるかっていうその、閾値の話ですかね。そこにすごく自分の中では気付いて、ああ自分も陥ってたなあ。だから何かエンターテイメントみたいなことをしないといけない。ショーみたいなことをしないといけないっていう考えに陥ってしまったなあっていうのは、自分の中では反省としてあって、でも気付いて良かったんですね、それは。病院の中に、エンターテイメントが必要なのではなくて、彼らが自分達の一人一人の事情が違う、自分達の意味とか思いみたいなものを込められるようなそういうよりしろみたいなものが、多分今回必要だったのかなっていう気がしています。でもやっぱり毎回の作品やるたびに思うんですけど、そんな簡単にできる作品じゃないので、やるたびに思うんですけど、やっぱり自分でやって自分で感動しちゃいますね、やっぱり、今回もすごく感動的な風景だったのが、病室の寝たきりのおじいさんが、看護師さんたちに連れられて、病室の入り口のドアのところまで、ベッドを持ってきて体を起こして、そこから窓のシャボン玉を見てっていう。今日見た風景はね、ベッドを廊下に持ち出して、廊下でこう寝ながらずっとおじいさんは見ているっていうような、すごいなんかね、涙が出そうになりましたね、僕はその本当に寝たきりで天井ばかり見てるわけですよ、その人が空から落ちてくる玉を、ずっとこう見てる、圧倒的な数の玉を見てるっていう状態ですね。で、それをまた見てる看護師さんがいて、子供が横でいて、で同じように点滴をしているような人が、三人くらいこう窓辺にずっといるんですよね。で全員それがみんな空をばっと見ているっていう風景って。で、反対側見ると、反対側の窓のところにはずらーっと看護師さんとか、お医者さんとか、患者さん、同じような患者さんがぶわーっと並んで。なんかね、すごく幸せな風景だなんて自分の中では思いました。自分でやるときながらですけども。だから僕も多分、作り手ではあるんだけど、僕の作品じゃないんですね、多分ねこれは。僕も多分見たい一人なんです。一鑑賞者であって、僕もそうなんですよ、僕もその風景から何か意味を見出したりとか、その風景から何か受け取っている一人の主体であって、もちろん作り手なんですけども、その状況を引き起こした人間なんですけども、いわゆる特権的な立場ではない、っていうことが言いたいわけですね。だからこの作品がまあ僕の中で、自分の中もすごく、思い入れの強い作品なんですけども、いいなと思うのは、お医者さんだろうが、看護師さんだろうが、患者さんであろうが、で、それは事務の

方であろうが、アーカイブの人であろうが、大阪府の方であろうが、で、その中に僕、作家も入ってます、作家であろうが、誰も特権的な、この風景に対して、誰も特権的な立場じゃないんですよ。なんかね、その平等性っていうか、その、平等にさせてしまう風景の力っていうんですかね、現象の力みたいなのが、すごく僕の中では、どう言っているかわからないですけど、感動しますね、すごくね。こういう奇跡みたいなの、どうやって起こしていくのかっていうのが、やっぱり大きいですね、自分の中ではね、自分の作品の方向性としてはすごく大きいです。人は奇跡を見た瞬間に、僕は病気もひよっとしたら治るんじゃないかと思ってしまうぐらいなんですよ。何かこう心がグッと闇に、ネガティブな方向に陥ってしまいそうな時に、その時にこそ、美術、芸術というか宗教とか信仰とか言ってもいいのかもしれないですけど、そういう劇的な奇跡的な出来事に会ってしまった時っていうのに、人間は何か変われる瞬間があると思ってて、心にこうやっぱり、クライシスが起こった時に、差し込んできた時の光みたいなのが、人を変えちゃうし、そこの力ってすごく信じてますね。だから、それが将来的に、芸術と呼ばれなくても僕はいいのかもしれない。それがもしかしたら宗教と呼ばれてもいいのかもしれないし、宗教と芸術は僕は昔ルーツは一緒だったと思ってんですけども、そう呼ばれてもいいし、僕はこれが20年後なり、30年後なり、40年後なり、早ければ早いほどいいんですけども、これが医療だと呼ばれるようになると、ここで僕がやってる芸術の役割っていうのはもう終わりですよ。それは、何も芸術家がしなくてもいいことかもしれないです。それは医療行為の中で、厚生労働省からお金がついて、これは医療行為の治療の一環ですっていうことになれば、それは芸術なんて呼ばれなくても、文化になっていくような気がして、なんかその状態まで持っていくことができたら、この取り組みは成功かなと思います。それは、何も僕の特権的なことじゃないですね。僕の何か作品性とか作家性みたいなものを出したいからっていうことでこの作品をすることにほとんど意味はなくて、何か次の状況とか、次の社会像みたいなものを開いていくために、この作品があるべき、この取り組みがあるべきかなという風には思っています。まだしばらくはおそらく、この二つの病院での成功事例でしかないので、まあまだもう少ししばらくいくつかの病院でしないと多分いけないだろうなと思いますけども、ある数を越えた時に、全国の病院が変われる可能性がそこにあるだろうかということを探し続けてやっていますね。そんなところです。

作品について

病院って、体を治すための施設だと思うんですけど、でも心を治す施設って何もないじゃないですか、病院の中には、本来的に、人間って体だけ治れば健康になるかっていうと、心の健康もあるわけですよ。だからそのことをひよっとしたら信仰とか宗教みたいな話もあるんでしょうけど。まあもちろんその芸術もその人間の心をどう支えるかっていうことに、やっぱり一役を買えるわけで、そのことの重要性みたいなものを一人でも多くの人間がやっぱり伝えてほしいと思うし。でまあ、今回の作品はね、他の43組アーティストいますけど、僕の作品だけ非公開なんですよ。で、他の作品は全部一般の方が見れる公共空間にあって、僕の作品だけいわゆる限定された人たち。しかも、芸術を観るっていうことを望んでない人たち、別に考えてもいない人たちにに向けて当てられたメッセージではあるので、本当に、これが語られないと、こういうアーカイブとか、いろんなインタビューとか、まあいろんな人が持ち帰ってくれて、語ってくれないとそのことの意義とか意味みたいなのこっていうのは、一般の方々に伝わらないんですよ。だからより多くの人が、知ってほしいと思うし、こういう取り組みがあるっていうことを知ってほしいと思うし。で、願わくばそういう取り組みをするアーティストが増えればいいと思うし。で、まあ、僕ももちろんその主体になりたいと思うし。で、その中にはクリアしないといけない問題もいっぱいあるわけですよ。普通の美術館とかではなくて、いわゆる一般業務に支障をきたさない形で、

これをしないといけないわけですよ、だから時間帯なんかにしても、4時半から5時っていう30分間なんですけども、この時間帯は一番患者さんが検査も全部終わって、夕食の前の落ち着く時間なわけですよ、で、看護師さんたちも申し送りの時間があるから、ちょうどその看護師さんの数が増えるので、何か緊急の対応があった時に対応できるというような話であったりとか、で、本当に何て言ったらいいんですかね、その、考えないといけないことっていっぱいあるわけですよ、屋上の鍵の閉め忘れひとつが自殺とかに繋がってしまう可能性だってあるわけですし、普通では飛んでこないようなリクエストっていうのが山ほど飛んできたりとか、普通では通らないことっていうのがいっぱいあるわけですよ、病院っていうのは、もちろんそういう、こういう芸術をするための施設じゃないので、それは当たり前の話なんですよ、そのことをこの方がいいですからって言って、作家性を押し通してね、作家の特権的なそういうものを押し通して、ゴリ押しして自分の作品性を守ることにいかほどの意味があるんだろうかと思っちゃうわけなんです。だから逆にリクエストが来たやつを真摯に受け止めながら、それをどうクリアしていくのかっていうことを考える方が、よっぽどクリエイティブだと思うし、なんかそういうコミュニケーションを図りながらやっていくようなアーティスト、最初から答えを持たない、持っているわけじゃなくて、その中でこう、答えを見つけていくような表現方法を持ったアーティストっていうことが、人たちが、もっと病院に関われば僕はいいなと思いますね、だから、病院だけじゃないですね、今の、現代の心の問題ってすごく、大きいので、それは病院に来た人たちっていうのは体に問題を抱えているからすぐわかるんですけども、そうじゃなくて、一般に、日常に本当に暮らしてて、外には見えてこないんだけど、心の中に抱えている問題、っていうのが、今すごく、今の日本社会の中で多いと思うんですね、そういう自殺とかの、自殺率なんかもそうですし、まあ、なんでしょうね、自分の体を痛めつけたりとか、心を痛めつけてしまうようなことをしてしまうっていうような精神状態に陥る人ってすごく多いので、そのことに何か、芸術的な、言葉じゃないようなもので何かを伝えていたりとかするようなことっていうのが、役に立つっていう言い方が、僕も、ひとつ、良くないのかもしれないですけど、何か貢献できることがある、芸術を使って何か世のためになるようなことっていうのは、あるだろうと思って、なんかそういうことを、そういうことを考えるアーティストが増えてほしいですね、だから、まあ、カンヴァスの取り組み自体は、公共空間にこう自己表現見たいのを持ち込むんですけど、その自己表現を使って何ができるのか、自己表現を使って、次の社会がどう描けるのかっていうことまでいければ、すごくいい取り組みになるのかなという気はしてますね。

自己紹介

こんにちは、ハナムラです。美術館以外のところで、の方が美術必要なという風に思ってます、もともとランドスケープデザインなんかやっていたということもあって、で、えー、そういう場所のひとつが病院かなという風に思っています。2か月とか4ヶ月とかね、入院している人たちに、何て言うんですかね、何も楽しみがないですよ、そこにね、で

そういう人たちが、窓辺に出てきて、お医者さんも、患者さんも、看護師さんも、老人も子供も、外国人も、男も女も、みんな立場とか違いも関係なくひとつの風景を見れるような

場所としてこういうものを作っています。で、これがちょうど一年前に大阪市立大学附属病院の50メートルの吹き抜けのところで作った作品で、下から霧をブワーって発生させて、上からシャボン玉を降らせるっていう

ことをやっています。一日30分アートですね、約800人の人が窓辺にはりついてそれを観るというような、そういうアートをしました。で、今年はですね、ちょっとこの病院だけでの特殊事例にしたくないので、他の病院でちょっと展開したいということもあって、大阪府のこのカンヴァスの方に、応募させていただきました。ですので、まだちょっと、受け入れの病院の方が決まっていなんですけども、これからちょっと探しに行かないといけなかなという風に思っております。あの一、芸術というか、まあ僕はちゃんとした芸術家でもないんですけども、芸術が必要なことっていうのが、まあおそらくですけど、次のスタンダードをこう作っていくことかなという風に思っていて、僕がやっていることが、10年後20年後、50年後ぐらいに医療行為と呼ばれていたらいいなという風に思っています。次のこれが医療として認められると、芸術家の役割は終わりにかなという風に思っております。頑張ります。よろしく申し上げます。

45. Class 株式会社

2015/10/15 Class 株式会社『スキルなし！ 人脈ゼロ！ ものづくりとの戦い、台風迫る中の実験で感動。』

10:46

https://www.youtube.com/watch?v=W5OG_6KGHh4

文字起こし (2023年1月19日)

(はい、それでは、ローリングスシー、アーティストの Class 株式会社さんの大沢さんにインタビューをしたいと思います。まず今回、おおさかカンヴァスに応募したきっかけ、どういう風におおさかカンヴァスを知って Class さんの中で出そうっていう風になったのか、どんなアイデアはどこから出てきたのかみたいなのを教えてください。)

あつ、なるほど。はい。まずまあ知ったきっかけっていうのは、あの、うちの本当に、うちうちの話になるんですが、知り合いが、そのおおさかカンヴァス側の方の制作に携わってまして、あの、それで、面白いのあるよ、あんたたちやってみたらっていう、うち若い会社なので、その友達が持ってきてくれてですねポスターを、であの調べたのがまずきっかけでした。であの、うちもう普段 pr の広報の会社をやっているものですから、あの自分たちで作品を発表したりっていうのは一切なかったんですね、普段から、あの、どなたかが作られた作品を pr するっていうのが仕事でしたので、あのそういう機会がなくて、特に大阪のまちをその、カンヴァスに見立てる、舞台にするっていうのも、が面白そうだったので、あのここは一旗あげてやろうと、あの会社皆で意気込んでですね、自分たちで面白いものを作ってやろうって言って応募したのが始まりでした。お寿司のアイデアはあのすごく最初全然違うアイデアだったんですね、facebook とか twitter をどうやってリアルに落とし込むかみたいな。Online to Offline のなんかイマドキな感じでいこうとか言ってたんですけど、おしゃれな感じに構えたんですけど、煮詰まってですね、で、ずっとそのことばかり考えて中之島のところへんとかよく歩いてたんですけど、なんかふと川見とお寿司流れて橋に引っかかったりしたら面白くなって思ったのが、本当にこのアイデアのきっかけでして、で今の今回のローリングスシーっていうものが、あの、出来上がりましたね。はい。

(なるほど、わかりました。えっと今回のおおさかカンヴァスで、キャッチコピーが「戦う芸術祭」というふうにつけてるんですけども、そのもともとはアーティストではない Class 株式会社さんが見事おおさかカンヴァスの審査員たちから、高評価を得まして、実際に作品を作らなければならなくなったその時は最初どう思いました?)

そうですねあの、正直ですねうち作ったことがないので、ものを何一つ、もう芸大も誰も出てませんし、あの、普通の大学生だったので、あの、ものを作ったことがないと、で一番初めにカンヴァスの方々に言われたのが実際作れるんですかっていうのがまずファーストステージでしたね、で、そこから今年はじめあの発泡スチロールをですね、ダイソー100円ショップで買ってきてですね、あの、カッティングして塗装・塗料塗ってミニチュアを作って提出したんですけど、こんなおもちゃみたいなものを出せませんということですね、まああの叩きのめ

され、でそこからあの、全てスタートしたんですけど、でそこからあの作れる人と、あの作れる場所を探して、まあ歩き出してそこが本当に常に、戦い続けていましたね。

(で、実際にあのお寿司をつくった会社がですね、あのポップ工芸さんというもう大阪では造形の、あの、伝統のある会社さんで、話を聞いていただけて、今回あのポップ工芸さんと制作をさせて、できたわけですけども、そこで実際に作った人たちも、芸大性とかでは、集めたりとかしたんですよね?)

そうですね、半分半分ぐらいですね、あの違うイベントでたまたまもう制作に入る2日前ぐらいですね、に、あの、違うイベントで知り合った子たちに声をかけてですね、その子たちは芸大生だったんですが、ちょっと面白いからやってみませんか、ってか面白くするからって言って無理やり引っ張ってきたんですけど、でその、まあ場所はポップ工芸さんっていう、中村さんっていう代表の方がいるんですが、中村さんにこう飛び込みで営業行ってですね、あの、お話ししたら、まあいいんじゃないと(笑)、あの、お答え頂きまして、あ、こんな簡単なものかなと思ったんですけど、まあそこからいろいろ二転三転して、あのその作り、実際に作ってくれるボランティアスタッフの方々も、まあ、2日前にギリギリなんとか集めれて、いざ当日用意ドンで始めて、まあなんとか1か月かかるって言われていたところ、2週間でお寿司5個作りきってですね、実験にまで運べましたね、はい。

(それは、すごいですね。もういろいろミラクルが今回起こりましたね、)

そうですね、もう助けて助けてもらってもう引っ張りだこでしたね。もう助けてもらってばかりでしたね、本当に。

(その、ゼロで、自分達はものづくり経験が無いと言っていたスタート地点からそうやってあの、人を集めてきて、つくってもらったり、あとはこの今回今着ているハッピーですとか、

いろんな形であの、協力者の方が、出てきたわけですけど、それはどういった、たとえばどんな形で発展していったんですか?)

そうですね、はい。まずお寿司のものを作ろうって決めた時にですね、あの、たまたま、また、これまた違う展示会みたいなので、お寿司のiPhoneケースを作られている、面白い会社さんで梶川工作所さんっていう、あの会社さんがあったんですが、まあそちらにですねこれまた飛び込みで電話して、あのお会いした事なかったんですが、明日大阪行くから、あの名古屋の会社なんですね、明日大阪行くから、会おうよって言われてうちのオフィスに、あの来られてですね、その時にいっぱいこうiPhoneケース持ってガサーっと持ってきて、ああ、はい、これ！これ！って、あのいいんですか、いいんですかねっていただいて、じゃあトントン拍子でまたあの協賛しますよっていう風に言ってくださって。

(すごいですね、)

そう思ったらもう、こうやってハッピーですとか、あの、当日のお箸でしたりとか、あとポップですね、こういう顔はめパネルとかも全部梶川さんといっしょにデザインして、あの、作成しました。

(すごいですね、あと昨日の本番では、赤だしを振る舞うという、あの、パフォーマンスもされてましたけども.)

はい、そうですね、赤だしもですね、あの、最初、保健所の許可が下りるかどうかわからないところだったんですが、あの結局ギリギリですね、3日前ぐらい、イベント3日前ぐらいにokがゴーサインが出てですね、今度は赤だしどこで作ろうってなったんですね。もう全部ギリギリで、でそうしたらですね、そこでまた、あの救世主が現れてですね、まあアートネクサスの渋谷さんという方が、あの近江屋さんという近江牛のお店を道頓堀川沿いに構えられていて、そちらのお店さんにですねご協力、全面協力していただいて、もう赤だしを一から、あの、用意して、あのこちらも全部あの、ウチがやりますと言っていただいてですね、そこの赤だしの部分も難なくクリアできて、お店さんなんでね、保健所の許可もいらなかったの、なんとかそこは乗り切ることができました。

(皆様の手によって支えられてできた、あの、結晶がこちらのお寿司ということですね.)

めでたいですね、ありがとうございます。

(それで、えー、9月の前半に実際にお寿司をできて、あの本番までにまずテストをしようということ、テストをしてみて、で、昨日の初日、今朝1回で、合計3回やったわけですけども、実験の時はどう思われていましたか?)

そうですね、まずあの台風が、接近してですね、あのまず実験自体がやれるかどうか未定だったんですが、あの、なんとか大雨の中、暴風警報が出なかったの、あの朝からまあ5時半に集合してみんなでお寿司をせっせと運んでですね、あの、水、川に着水させたんですけど、その、川に落とすところがですね、大体高低差2m半ぐらいはあったところで、そこから川にポチャンと落としていたんですけど、その際もヒヤヒヤものでいっつお寿司が半分に分れるかと思いつつ、あのゆっくりゆっくり慎重にやったらあの、見事に5巻全部下ろすことができて、でまあ雨の中の曳航だったんですが、あの、船を引っ張ってくださるあのサップ協会の奥谷さんにもですね、ご協力いただいて、あの当初ちょっと難関だと思われていたお寿司のターンですね、回転寿司なのでこういうふうには回らなきゃいけないので、そのお寿司のターンの部分もあの綺麗にさせていただきました。で、あの初めてのお寿司流れ出してですね、橋をこうサラリーマンの方が通勤されているんですね、橋の上からこうパって見て、んって、二度見されてですね、もうそこからカメラを構えて写真を撮っている姿を見てですね、横で付き添っていた僕としてはもううるっときたのが、実験が一番感動しましたね。これでなんとか形になったなと、やってきてよかったと思いました。で、当日ですね、当日の本番は、えっと3日ですね、10月3日の夜がすごく一番動員があったんですが、すごい人でしたね。

(すごい人でしたね、もう.)

あの道頓堀橋をこう歩いて、あの戎橋の方に行こうと思った時にですね橋を越えたら、ちょっと地下になっているんですけど、あの、こう越えて、こうパって明るいところでたら、もう

ゾロゾロと遊歩道の周りに、あの、みなさん待っていてくださったですね、カメラ片手に、それが本当にひしめきあうぐらいの方々がお待ちいただいていた、今年その時はその光景を目にした時は、本当にやってよかったなど、これだけの方が来ていただけて良かったなど、思ったんですが、まあ実際の所はですね、あの何かトラブルが起きないかとそれだけの大きいイベント初めてだったので、何かトラブル起きないでくれと思いながら、もうずっと人員誘導をしていました。はい。

(えっと 10月16日までお寿司はこちらの中ノ島ゲートで展示という風になってまして、最後17日の土曜日朝、それから夜2回の曳航残ってます。)

はい。

(あと2回もうちょっとまだ2週間ほど日にちありますけど、どんな風に考えていますか、最後の?)

そうですね最後の1日は、あの2週間もあけてのものなので、何かちょっと違ったものを仕込んであの皆さんにもっとね、あの、見にこられた方全員に楽しんでいただけるようなあの、パフォーマンスをできればと思っていますので、みなさんよろしく願いいたします。

(よろしく願いいたします。)

よろしく願います。

(どうもありがとうございました。)

ありがとうございました。

46. 力石咲

2015/10/15 力石咲『ニットでまちをくるむために、モノや船、法律の問題や管轄部署との調整との戦いがある。』 6:25

<https://www.youtube.com/watch?v=8G07seZpLcw&t=289s>

文字起こし（2023年1月18日）

（おおさかカンヴァス出展作家の力石咲さんにお話を伺います。）

はい。

（ではまずはじめに今回の応募動機をお教えてください）

はい、えーと今年の3月に東京で結構街を編みくるむって大規模なプロジェクトをやってみて、やはりダイナミックさにすごい感激したので、また他の都市でもやってみたいなーと思ってた時に、知り合いの方からこのおおさかカンヴァスの公募のことを教えてもらって応募しました。

（はい、ありがとうございます。実際に今回おおさかカンヴァスのテーマが「戦う芸術祭」ということなんですけれども、実際に戦ったポイントであったり、何と戦ったかというのを教えてください。）

そうですね、いろんな戦うってことはあるんですけど今現在ニットでいろんなものをくるんでいるのも形とか高さとかいろんな問題ありながらの作業なので、まあそんなものと、対象物と戦うっていうこともありますし、あとは船を今回一船まるまる編んだので、それはまあ戦う、というよりも挑戦かもしれないですけど、もうちょっと本当にどうなるかわからなかったのが、それはもう格闘みんなでした。あとはやっぱり本当にもうこういうまちを舞台にすると、くるむとなるとやっぱりいろんな問題が法律の問題だとか、その、管轄しているところとのいろんな調整が大変だなあとやはり感じてまして、それは直接私が戦ったわけではないかもしれませんが、まあそういうのはいろいろあるなあとと思います。

（実際にやはり大阪と東京での違いみたいなこともあったりしたんですか。その、まちを編みくるむという事で。）

あー、まあそんなに、ないですね。やっぱり断られること前提でいつもいるので。最初はもう100パーセント本当に自分がやりたいことを出して、もうそこからアウトのやつはアウトっていう。削って、でもどうしてもやりたいところは引かずに、ちょっともう方法をこう変えたりしながら提案を続けるということが本当にもう会期直前までいつもあるなあとという感じですかね、はい。

(今回の大阪でのどうしてもここは譲れないみたいなどころはどこだったんですか。)

どうしてもやっぱりテーマをちゃんと設定してやりたいと思ったので、水都大阪なので、水辺の、そうですね、ここ中之島で言うと柵だったりとか、あとはその、UFO を展示する中央公会堂はやっぱり関連づけたくて、はい、特に外観はやりたいなあとは思ってましたので、はい、実際に出来てとても光栄です。

(毛糸の色も結構毎回プロジェクトによって、色を変えているということで、今回は?)

そうですね、はい、今回は、水の、単純に水の水色なんですけど、その、UFO からこう、出てくる様子が噴水っぽいなあというのちょっと感じていて、で、なんか水色がいいんじゃないかと思ってます。で、実際本当に公会堂の雰囲気も相まって、お客さんからは結構神聖なイメージがあったらしくって、クリスマスにもいいかもねーとか、というお話をチラホラ聞いたりとか、はい(笑)。

(なるほど(笑)。確かに、いろんな季節で見たくなるような感じがしますよね。)

はい、しました(笑)。はい。

(なるほど。実際に、まあちょっとお話は伺ってたんですけど、実際にやってみてどうだったかっていうのをもう少し詳しくお話してください。)

そうですね、やってみて、結構まわりの方の反応が東京とやった時と随分違うなあっていうのが、今日、昨日で感じてまして、なんかやっぱり大阪の人はすごい気軽に話しかけてきてくださって、やっぱりコミュニケーションをとるっていうのも私の重要なポイントなので、やっていることでどんどん大阪の人とつながれるって言うのはすごくうれしいですね、はい。

(実際に会期が始まってから、ワークショップをやっている方との交流もされていたかと思うんですけど、そちらの方の感触はどうでしたか?)

感触は、やっぱりもう結構誰でもすぐにできちゃうようなものなので、特に決まりもないし、なんかやっぱり本当にもう外をニットでくるむなんていうことはこういう機会がちゃんと設けられてないと普段は体験できないことではあるので、もうやっていただいた方には本当にありがたく思っています。

(で、今実際に、ニット、着ているものが少し気になるんですが、そちらの話も少し聞けたらなと(笑)。)

はい、えーと、私は結構パフォーマンス性の高いプロジェクトをやっているんで、自分がこういう公開制作をするときには、いつもスーツを着ているんですけど、今回あの、UFO ってさっき言ってましたけど、ニットインバーダーっていうプロジェクトで、あの、その、毛糸が編まれる機械をUFOに見立

てているんです。で、そこでできた糸がどんどん水都大阪を侵略していくっていうイメージなので、まあその工作人員じゃないですけど（笑）、ちょっとはい。

（UFOに乗ってやってきた（笑））

UFOに乗って、はい、そうですね（笑）。そういう感じです。宇宙飛行士ですね。

（スタッフの方もこのように宇宙飛行士で（笑））

はい、そうです、はい（笑）。

（会期中もずっとこの中之島公園内をインベージョンしていくということで、どれぐらいの侵略具合になり
そうですか？）

はい。そうですね。中之島の一本松さんっていう船の会社のニットをくるませてもらったところ。でまあそこでずっとニットを、えーと、船をくるんでいたんですけど、まあそこまでとはいかないですけど、公会堂の前から噴水のところまでは、全部つなげて、そうですね、だから、うん、中之島の片側の岸辺は、まあその実際できてなくても繋がっているんで、侵略はできるのかなという、思ってます。はい。

（で、実際にそのワークショップを行っていた川の駅の方も剣先の方からは見えるのですごく景色としては水色のニットで、（・・・？））

そうですね。はい。結構映えていますね、はい。

（なのでこれからも会期が、あの。）

はい。がんばりますまだまだ（笑）。はい。

（重ねていくたびにどんどん侵略が増えていくので、またこれからも楽しみにしています）

はい。よろしくお祈いします。

（よろしくお祈いします。）

2015/9/4 力石咲

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻（力石咲さん編）

<http://osaka-canvas.jp/news/pj201504v3>

最終閲覧 (2023 年 2 月 5 日)

東京在住の力石咲さんはニットを作品に扱うアーティスト。普段はいったいどんな生活をされているのだろうか。

「小さい子どもがいるので朝の 9 時半ごろからアーティストとしての仕事を開始します。自宅がアトリエなのでここで夕方ごろまでずっと仕事しています。ニットを編んだり、考えることもそうですけども、だいたいここで制作していますね。起きれる時は朝早く起きて作業スタートです。昨日おとといあたりからおおさかカンヴァスで出展する船の作品に取りかかっています。過去で使った毛糸も今回使う予定です」。

力石さんはニットを編むのにあたって、針を使わず自分の腕を針代わりに使うことも多いそう。

「結構太い糸で、編み機で加工して太い糸にしあげたものなのですが、大きいものでもさくさく編めます。太い糸なのでモコモコ感もアップしていて、内容はまだ秘密ですが、面白いものになると思います。船は、自分としては、水の回廊を回遊する鮮やかな魚や、時期的に考えて川面に浮かぶ落葉みたいなイメージで編んでいます。大きなものを編み包めるとというのが太い糸の良い点なのですが、伸び率も普通の毛糸の比ではないんです。船という実物がないところで編んでいると、実際に船にかぶせたときに巨大だから伸び率がすごいだろうし、そういう難しさがありますね」。

毛糸を扱うのは今年で 12 年。ベテランですねと言うと本当のベテランの方は見なくても編めるらしく、編むのが遅いほうなんだそうだ。毛糸を作品に扱うようになったのはいつからだろうか。

「大学の卒業制作の作品からです。制作に入る直前に編み方を友だちから教わりました。素材をニットでやったら面白いかなと思ったのが単純なはじまりです。そこから卒業してニットって未知の領域だったので制作しようかなと思うようになっていって。

「もともと旅好きということもあって、観光しながら周囲にあるものをくるんでいったのが今のスタイルのはじまりです」。

gc1.トラベリピング・プロジェクト 2009 ゴールドコースト (オーストラリア)

ワークショップはこれまで、小さな子どもたちが対象だと編み物は難しいので「毛糸玉モンスターをつくろう」というものがあり、作業中に出る端切れを使う。いっしょにまちをインベーションするワークショップもやっている。

そもそもおおさかカンヴァス 2015 の公募に応募されたきっかけはなんだろうか。

「アートフェア東京の関連イベントで今年 3 月に AMIT というメディアアートのイベントがありまして、東京の丸の内エリアをニットで包むプロジェクトを出展していたんです。公共空間を編み包むという活動はそれまでもやっていたのですが、街をインページョンするという規模のプロジェクトはこれが初めてで、もっとやっていきたいと強く思うようになりました。そんな折、AMIT を見てくださったアートが大好きな親子のお客様が『大阪でもそういう街に出展できるプロジェクトがあるよ』と教えてくださって。それがおおさかカンヴァスでした。AMIT では、エリアを管轄しているところとの交渉が難航しました。ニットで街を包むということが当然ですが想像しにくいことですので、イメージ図を見せたり、安全面に関して大丈夫かというリスクに対してどう対処するか、どうしたら納得してもらえるかを考える作業が多かったです」。

中之島公園近辺や道頓堀と、大阪の中心部で作品を同時展開させていく今回の「ニット・インペーダー in 水都」は、おおさかカンヴァスにとっても力石さんにとっても大きなチャレンジとなる。今後はどんな展開を考えておられるのだろうか。

「その土地ならではの特色をうまくいかせるように、今後もいろんな地域をインページョンしていきたいです。今回は水都というテーマをあげているので、ここでしかできないようなプロジェクトにしたいと思っています」。

47. あかりバンク

2015/10/15 あかりバンク『照明とは白くて明るいものという常識がある。これをゴロツとひっくり返したい。』 6:34

<https://www.youtube.com/watch?v=knAnR3GT0II>

文字起こし (2023年1月18日)

(今回はではおおさかカンヴァス出展作家の、あかりバンクの街角の電気スタンドの方にインタビューを行います。今回のではまず応募動機を教えてください。)

応募動機ね (笑)。

(なぜカンヴァスに出展しようと、応募しようと思ったんですか?)

たまたまみたんですよ。

(何でそれは?カンヴァスを。)

ネットで。

(ネットで。)

友達のfacebook かなんかで、それでああ出してみようかと思って、その瞬間に思ったんよね。

(その瞬間にどう?その瞬間に今のこのプランが思い浮かんだってことですか?)

もうこれもう、大体もうああこれでいこうかなと思って。

(はいはいはい (笑)。)

で、もう通るやろか思ったりして (笑)。

(その通るやろっていうのはどんな直感だったんですか?)

いや大体自分でも面白いって思うものはいけるっていう変な自信があるんですよ。これまででも商品開発とか色々してたけど、自分で、あ、いけると思ったら大体いけるから。

(実際に今回のこの街角の電気スタンドの作品は土佐賞も明和電機賞も受けたので、あの、見事なものだったと思うのですが.)

ああ、ありがとうございます。(笑).

(では、今回のおおさかカンヴァスのテーマがですね、「戦う芸術祭」というものなんですけれども、実際に戦ったポイントであったり、戦うポイントみたいなことはどのようなことを意識されながらやっています、やりましたか?)

結局元々はね、結局僕らは普段の活動って、明かりを作って今それを病院に寄贈したりみたいなことしてるんやけれども、結局病院とかね、いうのは大体一般の人は、あの、白くて、明るくてみたいなね、そんな感じで、あの、思っている、そういうまあ常識みたいなありますよね。

(はい.)

でも僕らの明かりを持っていくと一変するんですよ。雰囲気がね。すごい柔らかい優しい雰囲気の病院に変わるというかね。

(はいはい。この暖色系の光を持っていく.)

そういう光の照明の効果みたいなものを、あの、一般の人にも知ってもらうきっかけを作りたいなと思ってね。で、だからそのこれはこんなもの。例えばさっき言う病院はこんなもの、夜なったら寂しくなったり怖くなったりするけど、それは病院だから仕方がないとかね。まあそうやって普通あの、まあ、諦めたり、そんなもんやと思ったりする。それが常識になっている。そういう常識をなんかごろっとひっくり返したいというそんな感じですよ。

(で、今回も.)

そうそう、だからこれもただ電球を、ね、簡単にこう傘被っているだけみたいな、もう一番単純な形でその今言ってる常識を覆すことをやってみたかったんですよ。

(実際にやってみてどうでしたか?今もやっている最中なんですけど.)

思いの外ウケるなあとあって(笑).

(あっ、もっとちょっとしれ一とした反応されるかなあという考えだったんですか?)

うーん、いや、まあ、反応はあると思ってたけど、思った以上でしたね。

(うーん. 思った以上というのは、実際に今行っているのは、中之島公園が多かったですけども、その公園での反応っていうのは、どんなものでしたか?)

やっぱり思ったよりね、寄ってきてくれるんですよ。子供さんとか、女性とかね。外国人とかね。みんな寄ってきて、で、これ被るの最初みんなね、話だけ聞いてる時は、あの、その、恥ずかしいとか、そんなの出来ませんわとか言うてんのに、実際被してみたらものすごい喜ぶんですよ。その、反応が面白い(笑)。で、まあこれテーマがあなたも周りの人を照らす人になりませんかということなんですよということをちょっと一言言うと、あ一言うてね納得してくれはるんですよ。

(自分も被ったから実感できるっていうのもあるんですかね。)

うーん、まあだからそういう意識でね、じゃあなんでこんなことやってんの、よう聞かれるんですよ。

(はいはい。そうですね。)

なんでって言うときの答えとしてね、あの、あなたもそういう風に周りを照らす人になりませんかっていうのがテーマなんですよって言うと、もうそのままですよこれ(笑)。

(そうですね。)

だからそれって、なんかしらすごいストンっと落ちるみたいですね。

(今後の予定としてその、道頓堀に行く予定でいるんですけども、道頓堀は割と明るいまちのイメージがある中で、その自分が明かりを照らしてみませんかというテーマを投げつけることに関してはどうお考えですか?)

まあこれからなのでね、どんな反応出るかは、やってみんとわからんですけどね。

(そこに対する思いみたいなものはどんなものがありますか? 明るい場所で自分を。)

いやー、もう何も考えない。あの、いつもですけどね、

(その場で行って...)

その場で、その場の空気でもう考えるっていう。やっぱり場所が変わったりとかね、あの、やっぱり雰囲気が違うとこ行くと、また違う反応が出てくると思うんで。

(そうですね。人のいる、人の感じも変わりますもんね。)

まあそれは逆に楽しみなんです。どんなに変わるのかなとか思って、中之島公園の時は、結構こうアベックさんとか、家族団欒とかってというような雰囲気がある中にふっとう入っていったんですけどね、今度はもうみなさん遊んでる中ですよ。それがどんな風に、みなさんが反応すんのか、多分もつとなんか、あ、ふざけたやつがおるとかいう感じで、寄ってくるんじゃないかなと思うし、まあ、ちょっと、あの、具体的にどうなるかはやってみるとわからんですよ。

(そうですね、ま、その中でもまた、今までやってきたその、橋田さんの思いみたいなことをその明のいまちの中でも届けることができればいいですね。)

うん。僕のはね、一番あの、意識しているのは、意識しているうかその、なんていうかな、普段ね、照明って水や空気と一緒に、あの、あんまり意識してないですよ。で、その照明の効果、癒しの効果とか、そういうことはいろいろまああのあるけども、普段はまあほとんど意識してないですからね、まあそういう意識していないものを意識してもらうきっかけにしたいですよ。

(そうですね、それは、全然そのネオン街の、あの道頓堀のまちでもこの街角の電気スタンドが、ポンっと加わることで、あの、またどうなのかなという?)

もう全く同じ光でもね、たぶん異質なものがぼこっとうその空間にはまりこむんで、別世界みたいな感じがそのまわりに出るんちゃうかなと期待しているんですけどね。

(そうですね、ではまた今後が楽しみな明かりバンクのインタビューは、以上ということでよろしいでしょうか。ありがとうございます。)

2015/10/12 あかりバンク

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻 (あかりバンク編)

<http://osaka-canvas.jp/news/pj201506v2>

最終閲覧日 (2023年2月5日)

あかりバンクの橋田さんはもともと企業で照明デザインの仕事をされていた。メーカーで販売する商品をデザインし、商品開発の部署を仕切っていたという。36歳で独立し、プロト商品計画というデザイン会社を経営し、家具や雑貨などもつくってきた。

そのかわり、各地で「手作り照明教室」を開催する照明塾というものをはじめた。

「最初は飲み会程度にはじめてものが、どんどん今のようなかたちになっていきました」。

雑誌やテレビの取材依頼が増えた。印象に残っているのはNHK「おしゃれ工房」や、ナインサイズ!という番組で司会の岡村隆史

さんが来られたこと。メディアで紹介されることで、いろんな方に知っていただく機会に恵まれたと語る。

「18歳の頃から照明に携わっていて、未だに飽きることがなく面白いんです。人の気持ちに作用するところが特に気に入っていて、最近では病院などに、あかりを届ける活動を続けています」。

その活動が、今回の作家名でもある「あかりバンク」だ。2005年に神戸ランプミュージアムで開催した「愛する人へ贈るあかり展」以来、病院や老人施設など心のケアが求められる施設に手作りのあかりを寄贈する活動を続けてきた。

「照明は人の気持ちを癒す力があると思います。『いいことやってますよね〜』と言われることはあるけれど、自分でやってみようというところまではなかなかいかないで、良さをもっと伝えていきたいです。普段の生活の中でも起きている時は電気が常についていて、寝る前に消したらすぐに真っ暗になるようなオンとオフしかない環境で生活していますよね。でも本当は昼間から寝るまでの間にある、夕暮れのトワイライトゾーンのようなあかりも必要だと思います」。

そんな思いから、大人だけでなく子どもに教える教室もさまざまな場所で行っている。

おおさかカンヴァス 2015 に応募したのは、今回のテーマである、「あなたもまわりの人をあかるくてらす人になりませんか」というメッセージを広く伝えたかったから。

あかりには人の心を癒す力があり、あかりバンクの活動を通して、あかりをつくる人と灯す人を結び、周りの人に幸せのバトンをつないでいきたいと語ってくださった。

48. 水中の便利屋

2015/10/15 水中の便利屋『水槽の搬入が1日前になってしまったことから想像力との戦いとなった。』 4:09

<https://www.youtube.com/watch?v=nQNrgoBACi0>

文字起こし (2023年1月19日)

(水中の便利屋, 代表のBIFUさんにインタビューをしたいと思います。えっと, 今回おおさかカンヴァスに応募された動機を教えてください。)

えっと, もともとは水族館の清掃とかをやっていたんですけど, えっと, その時にお客さんも入っている水族館の中, 掃除してたんですね, で, 手を振ったり, 掃除しながらですけど, ちっちゃい子の相手してたりとかしてたんですけど, まあ, ある時, 手を振りすぎて怒られたことがあって, ちゃんと掃除してくれて, で, まあそれやったらこうやって堂々と見せるような水槽があってもいいなと思って, えーと, 何年か前から思ってたんですけど, まあそういうのがあったんで, 応募さしてもらいました。

(なるほど, ありがとうございます。で, まだ, あと四日間ですね, 他でも展示残ってますけれども, 今回「戦う芸術祭」というキャッチコピーがついてるんですけども, BIFUさんとして, 戦ったポイント, 何と戦ってここまでやってきたかっていうのを教えていただけますか。)

あの, 水槽の搬入自体が1日前になったんで, もう全て, 想像力の世界との戦いでしたね, で, あの, こんなんでできるんじゃないか, あんなんでできるんじゃないかってあって, 結局半分ぐらいしかできてないんですけど, あと, あとは水温と水質との戦いですかね, 結局水が汚れたら水を交換しないとイケないんですけど, 水を交換したら水温が下がるのでどこまでダイバーが根性出して潜れるかっていう, そんなとこです。

(そうですね, 実際に水槽が来るまでは, シミュレーションのしようがなかった, で水槽が来たのが, 実施の二日前だったっていうことで, そうですね, 色々大変だったと思います。)

はい。

(はい, で, 実際入ってみてどうでしたか? 今日で4日目が過ぎようとしていますけれど。)

いや, 楽しかったですよ, で, 周りの人の声は聞こえないんですけど, やったことに対して笑ってたらオーケーって感じで進めてますね。

(じゃあ水槽の中から, 人, 笑ってるなあっていう。)

笑ってるなあっていうのが.

(音は聞こえなくても表情でわかるって感じで.)

あと、意外と犬に人気があるなっていう、はい (笑).

(犬も反応してくれる、はい (笑).)

そうですね (笑).

(じゃあ残りあと、半分ですね、どうですか?もう少しチャレンジしたいこととか、ありますか?)

そうですね、最後あと、中之島ゲート、道頓堀なので、最後の一番人が多いであろう道頓堀に合わせて、中身のクオリティを上げていければと思っています.

(はい、わかりました、どうもありがとうございます.)

どうもありがとうございました (笑).

(別のインタビュアー:ちなみに中之島公園と大阪ビジネスパークのお客さんの反応の違いって、何かありますか?)

ありますね、えっと中之島公園は、子供さんとかこうわりかしリラックスして見てくれる人が多いので、えっとなんか最初から笑うてる人多いんですよね、ここビジネスパークはなんかちょっとやっぱお仕事の方が多いか、最初の仕事モードのキリッとした顔になってはって、で僕ら見つけて笑ってくれるのかなみたいな.

(そうですね、最初見た時の顔は違いますね、公園の時と.)

そうですね、はい (笑).

(あ、いるー!じゃなくて、あ~みたいな (笑))

(笑)

(表情ですね、表情が、お客さんの表情が違いますね、でもどうですか実際にあのビジネスマンとして、水槽の中に入って、本物のビジネスマンに見られるというのは.)

いやあ、なんか申し訳ないですね (笑).

((笑).)

はい (笑).

(いや、でも戦っているということで、はい.)

そうですね、戦う心は負けませんが、はい.

(わかりました、ありがとうございます.)

ありがとうございました.

2015/9/4 水中の便利屋

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻 (BIFU さん編)

<http://osaka-canvas.jp/news/pj201501v2>

最終閲覧日 (2023 年 2 月 5 日)

水中の便利屋 BIFU さん

水中の便利屋である BIFU さんはプロの潜水士でアーティストではない。だが今回の作品「水面下で働く人～underwater office～」は審査員のみなさまから絶大な支持を得ていた。

「街頭に出現した透明水槽の中で大真面目にデスクワークをするという意表を突くアイデアだが、メンバーの職業を考えればごく自然な発想で、その真っ当さがかえって通りがかりの市民の爆笑を誘うに違いない」(建島審査員)

「アイデアをイメージ化するにあたってクリアな発想力を持っており、強いコンテンツになるな、と直感した」(ヤノベ審査員)

「説明がつかない。理由がわからない。アーティストではない「たたかう潜水士さん」が考案した作品。これが実現すれば間違いなく今年が目玉作品となるだろう。「THE」おおさかカンヴァスと言えるインパクトを見てもらいたい」(塩山審査員)

いったい何者なのか。まずはどういうきっかけで潜る仕事をはじめたのか、そのあたりからお聞きしてみた。

「アドベンチャーワールドのイルカショーを見てからなんですよ。20 歳ぐらいで見に行っただんですけど『イルカにさわりたい人は手をあげてください』と言われたので全力で手をあげていたんですけど、ちっちゃ子にし

かあててくれなくて(笑)。そらそうですね。それでイルカに触れるところを調べていたら和歌山の太子町のほうでイルカにさわれるところがあるらしくて。行ってみたらマスクとかタンクとかしよわされまして。イルカと遊びましようというところだったんですが、潜ってみたらイルカよりも潜る魅力に取り憑かれました」。

その後、ダイビングのインストラクターをはじめ、最初はダイビングショップの中の作業部門という BIFU さんひとりの部署で働いていた。今は会社をわけて、グループ会社となっている。

現在の仕事内容は主に船底のメンテナンス・プロペラに巻き付いたロープの撤去といった船底にまつわる業務をはじめ、水中探索、水族館の水中清掃、TV ロケのお手伝いから工事・調査関係の水中状況写真のサポートもしている。

お仕事の魅力はどんなところなのだろうか。

「仕事内容にもよりますが、潜れない人から頼まれることが多いので非常に感謝されますね。最近ではジェットスキーが沈没したから引き上げてほしいという依頼が増えました。最近では GoPro (探検で使うようなウェアラブルカメラ) を落としてしまう方が多く、だいたいの落ちた場所だけ教えてもらってロープとか木の棒を使って探しますね」。

不法投棄で自動販売機が水中に落ちていたときもあったそう。

そんな水中のプロである BIFU さんは、なぜおおさかカンヴァスに応募されたのだろうか。

「以前、水族館の水槽の掃除をしていたのですが、その水族館ではお客様がいる時間に作業していました。僕らが潜る毎週金曜日にあわせて遠足を組んだりされていたのですが、ちっちゃ子がきてくれていました。外から手をふってくれるから振り返っていたんですけど手を振りすぎていました。クライアントからちゃんと掃除してくださいと言われてたりして、その頃から堂々と潜ってパフォーマンスできる場所をつくりたいなと思っていました。それでたまたま友だちが Facebook で公募情報を流してくれていたのを見て応募したんです」。

水中でパフォーマンスがしたいという思いの裏にはある思いがある。

「僕らがレジャーのインストラクターやっていた頃から時間もお金もかけたわりに行き着く先が遊びとしてのインストラクターしかなかったんです。あるいは今の自分のような仕事です。レジャーとして遊びできたお客さんが作業ダイバーになるという選択肢はあまりにないと思います。ただ、道がレジャーか作業ダイバーのふたつしかないのはさみしいなと思っていて。それでさっきの水族館の話に戻るのですが、レジャーと作業ダイビングとパフォーマンスという道がつかれないかと思っています。実際、グループ会社のレジャー部門のほうは 15 人ぐらいスタッフがいるんです。作業ダイバーは社員としては自分ひとりで、たまに手伝ってくれているのは潜りの道を離れた友だちたちが手伝ってくれています。彼らが戻ってこれる場所をつくりたいと思っています」。

まさかのきっかけで応募された BIFU さん。おおさかカンヴァスでは、得意な潜水を生かしたパフォーマンスを行われる。BIFU さんが新しい道のパイオニアになる日がくるかもしれません。

49. 今井杏奈

2015/10/15 今井杏奈『芝生の上のような、のんびりした空間で展示したかった。』 4:09

<https://www.youtube.com/watch?v=nrlUaIsskBQ>

文字起こし (2023年1月19日)

(今日はよろしくお願ひします。)

お願ひします。

(まずはおおさかカンヴァス 2015 に応募された、まあ、動機を聞かせてください。)

はい、えっと、応募期間中に、その、中之島の京阪電鉄さんの大江橋駅に展示をしまして、でそれで、その前の年と、その前の年と、三年連続で地下で展示をしてたので、地上でも中之島のこの地上でチャレンジしたかったので、そのチャンスということで応募しました。

(はい、で、そもそもその地下で展示をするっていうきっかけは何だったんですか?)

キテミテ中之島っていうイベントで展示を毎年してました。そう、それ自体はでもその知り合いの方がやってみたらって声をかけてくださって展示してました。

(じゃあそのきっかけがあって、三年間地下でやられてて、で、そこから中之島が好きになったというようなことですかね。)

はい、はい、三年もやってたらやっぱり、周りを歩いたりする機会がたくさんあって、その、ここの中心部分というか、その、大阪のなんかこうエネルギーもすごいし、文化もすごい根付いててちゃんとあって発信しててっていうのが、ちゃんとされている土地だっていう魅力がたくさんあってすごい好きです。

(で、その好きになった中之島で次はその芝生の上で、チャレンジをしたいと、っていう風に思ったと。)

はい、はい。

(はい、で、えっと今回まあ「戦う芸術祭」という名前で展覧会してますけども、えっと、実際にこうまあ展示を作る上で、何と戦った、あるいはまあ戦うポイントなどはありますか。)

えっと、その、搬入が、その広い場所だから大きいものがすぐ入ると思ってたんですけど、橋の下を通らなきゃダメで、その、大きな作品のまま行けないので、解体式にして、作る段階で骨格から解体式にするの考え直して作って、解体して、組み立ててまた時間をかけてっていうのは、結構戦ったポイントだと思います。

(で、特にその解体する上で、どういったことがこう難しかったとか、工夫した点っていうのはありますか?)

竹で中ができてるんですけど、竹はその全部まるでつながって強度が出てくるので、それを細かに分解して、なおかつ強度を保てるような形で、骨格を組んでいくっていうのを最初にすごい考えて、で、その分解してしまうとその分ジョイント部分が増えてくるのでそれも一個一個作って計算してっていうのが大変でした。

(竹をまあ細かくしていくにはえーと、していけばしていくほど強度が下がる。それを強度を保ったままどうするかっていうようなことですかね。)

あー、そうですね、なんかその強度を保ってるんですけど、複雑が、複雑化にすごい、とても複雑な形になってくるので、その、番号を何番って打っていったら百何番まで数字ができて、それを一個一個当てはめてここはこう、ここはこうってしたのが大変でした。

(強度を保つにはパーツをたくさんに分ける必要があったということですかね?)

分解するために分けるように作ると、ジョイントの部分がすごい増えるので、その番号打ちが百何番までいってしまっって、その、パーツがそれほどある、増えたということで、それがとても大変でした。なかなか(笑)。Aの1の足とか、Bの後ろの7とか、よくわからん数字がたくさん出てきて、それを当てはめて、ジョイント一個がこれくらいのサイズなので、それを一個一個これはここ、これはここってやって書きました。

(なるほど、それ以外になんか大変だったこと、工夫したことっていうのはなんかありますか?)

搬入期間も長くなったのが、ちょっと不安はありました。どうしても雨天なので、搬入期間が伸びると絶対どこかで雨が降るんじゃないかなと思っていて、で、案の定1日土砂降りで作業ができなくて、次の日が最終日、搬入の。それが、それで間に合うのか、少しハラハラしてましたが、無事に間に合ってよかったです。

(その、普通の搬入期間はどれぐらいで、今回を短かったというのはどれぐらいのっていうこと?)

普通搬入1日で終わらせるんですけど、やっぱり解体して、持って行って組み立てだったので、五日間ぐらいいただいて、はい、搬入しました。

(なるほど、はい、実際まあ搬入を終えて、作品が完成したわけですけども、えっとやってみられてどうでしたか?)

この形というか、ユルーグーたちが、この大阪中之島に来る人に受け入れてもらえるかどうか、少しどういう感じで受け入れてもらえるのか不安だったんですけど、みんななんか結構普通に前からあったみたいに日陰にしたり、なんか走り回ったりしてくれて、その、受け入れてもらえたなあと思って安心しています。よかったです。

(自分の中で作品を大きなものを作り上げて芝生の上でできたという達成感とか、そういったことはなんかどうでしょう。)

その、でも、私芝生の上で作品を展示するのがずっと夢だったんですけど、なかなかチャンスがなくて、だから夢がでもこんなに早く叶うとは思ってなかったんです。

(その芝生でしたいというのは、なぜ芝生でしたかったんですか。)

なんかその、作品がその、なんかその、のんびりした雰囲気のある場所で展示したいなと思っていてずっと。やっぱりビルの中とかだと表現しきれない部分を、その場所が補ってくれるのが芝生かなと思っていたので、チャレンジしたかったんです。

(なるほど。じゃあその夢も叶って、大阪の方にも受け入れられている、という状況を見て改めてどういった感想でしょう。)

えっ(笑)。嬉しかったです(笑)。でも。でも。搬入期間が5日が長くてちょっと疲れて、帰って寝たいです。

(はい。というような感じですかね。)

(別：あの、地下で開催された時と比べて、さっきのお話の中で、多分地下だと急いでおられる方とかサラリーマンの方が多いいんじゃないかな思うんですけど、それと比べて落差みたいなってありましたか？反応の落差みたいな？)

あー、その、やっぱり駅の方なんで、駅は結構早足というか、その、立ち止まってみってくれる人っていうのが少なくて、その、なんていうんでしょう、こういう作品ですっていうのも私が言い切れない時が多いんですけど、ここはやっぱりみんなが足を止めに来てくれている場所なので、そのお客さんの意見がすごい耳に入りやすいように感じます。地上の方が、お客さんとの距離感がすごい身近に感じました。どうですか。

(ありがとうございます。)

ありがとうございます。

2015/10/1 今井杏奈

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻（今井杏奈さん編）

<http://osaka-canvas.jp/news/pj201508v1>

最終閲覧日（2023年2月5日）

今井杏奈さんは京阪電鉄中之島線の駅構内で2015年に開催された「キテ・ミテ 中之島 2015」に出展されるなど、勢力的に作家活動を行っている24歳の若手アーティストだ。

写真にあるような立体作品が多いのだろうか。

「ギャラリーの中よりも、川の上とか芝生の上とかで展示する、立体作品を主に制作しております。平面をつくってシミの絵画を描き、それを立体にする作品を多くつくってきました」。

大阪芸術大学では彫刻を学んだという今井さん。平面で描いていると表現しきれないことが多く、立体作品をつくって自分の中で解決している気がするという。伝えたいのは、人ひとりひとりの個性のすばらしさ。

「見た人が自分自身について思い出したり、まわりの個性の豊かさを感じてもらえたらと思っています」

おおさかカンヴァスに応募したのは、ちょうど応募時期に大江橋駅（京阪電鉄中之島線）で作品を展示していたこともあり、中之島の地上でもチャレンジしたいと考えたという。

「中之島は歴史的に文化が詰まっていて、常に大阪に根づいて文化を発信している土地なんだなと知り、ここから大阪の個性を発信できたらと思いました」

人々から聴こえる、多くのリズム・息づかいから、感じたことをフシギ立体作品にすることで、個性の素晴らしさ、面白さ、不思議さを体験、発信する”と語る今井さん。

中之島公園に最大9メートルのオブジェを複数点在させたインスタレーションを展開するため、現在は母校の大阪芸大で作品づくりに没頭している。

芝生公園に様々な目的で訪れる人々と呼応して、きっと公園に新しい風景を生み出すに違いない。

50. 大阪コスプレ観光大使プロジェクト

2015/10/15 大阪コスプレ観光大使プロジェクト『運営側は行政の方とどう擦り合わせることができるか、レイヤー側は不特定多数の目にさらされることに対する戦いがある。』 4:41

<https://www.youtube.com/watch?v=gWCishRW590&t=5s>

文字起こし (2023年1月19日)

(実際に、おおさかカンヴァスで出展の応募動機の方をお聞かせください。)

① そうですね、応募動機に関してはコスプレイヤーさんが大阪というこうまちの中に入った時にどういことが起きるかなっていう単純に興味があったなっていうことで、まあ普段コスプレイヤーさんがあの、決められたイベント会場の範囲の中でしか写真を撮ったりだとか、遊んだりっていうことをしませんので、まちの中に解き放って自由にあの動いていいですよって言った時に、どんな楽しいことをしてくれるのかなというのが、はい、どういうんでしょうね、化学反応が起きるのかなーというのが楽しい、楽しみで応募しました、はい。

(それは、実際におおさかカンヴァスの今回の題目であった「戦う芸術祭」っていうところに、引っかかって応募して下さったっていうような?)

そうですね、まあ、普段コスプレのイベント、自分が作るっていう、なった時にはそのコスプレイヤーさんがどうすれば楽しんでもらえるかっていうところを主で考えるんですけど、今回はその大阪府の人と一緒にやるということで、地域の人、あとはまあ行政の人と、どうやってすり合わせて、このイベントを作り上げていくか、どうやったら地域の人とコスプレイヤーさんと一緒に共存できるのかっていうところをまあ考えて作っていったっていうのが、難しかった。自分なりに戦ったんじゃないかなというポイントになってくると思います。

(では、実際にこの出展する、しているレイヤーさんから見ての戦ったポイントであったり、っていうのはどう思いになっていますか?)

そうですね、やっぱりコスプレイヤーっていうのが、不特定多数の目にさらされるではないですけども、その、目の前っていうことに対して結構抵抗のある方が多いですね、まあ最近は割と開放的にはなってきたと思うんですけども、そういうところのその、コスプレイヤーの、あの、既成概念の、戦うっていうのはそういった感じですね。

① とっばらう。

とっばらう。

(とっばらう. とっばらっていこうっていう思いが.)

そう, そうですね. とっばらっていこう. そうですね. はい.

(確かに今回の撮影の目的として, もう答えられたら受けて, 一緒に撮影するっていうのが, ミッションの一環としてありましたもんね.)

① 一般の人にもきつと声いっばいかけられたと思うし.

そうですね.

(そうですね. 実際にやってみてどうだったのかをちょっとお伺いしたいなと思うんですけども.)

そうですね, あの, 思った以上にすごくみなさん好意的に声をかけてきてくださって. で, もう, キャラクターショーみたいな感じですよ. で, 観光にきていらっしゃるっていう方が今日の道頓堀の方が多かったんですけど. それも(・・・なのか?)お祭り気分ですよ. 観光に来て, 来たら, その場所にキャラクターがいっぱいいるっていう. なんかすごくね, あの, 水上バスなんかも通ってるんですけど, その上からも喜んで手を振っていただいて, はい, あの, もう一緒にたくさん写真も撮ってもらいましたし. はい. すごく楽しかったです.

(昨日は中之島の方でやられていたんですが, 中之島の方はどうですか?)

そうですね. 中之島の方も, あの, やっぱりあの同時開催でね, お祭りをやっているんで, やっぱりそのお祭りの雰囲気もあって, みんなすごくあの, 笑顔で楽しく徹していただきました. はい.

(実際には, 二日間やってみて, あの, 運営側の反応, 反応っていうか, やってみてどうだったかっていうのは何か感じるがありますか?)

① そうですね, まあ手探り, まあこういうイベントが初めてだったので, あの, まあスタッフも運営側も, 手探りなところがあったので, ちょっと至らない点とかもあったんじゃないかなとは思んですけど, 概ねこの参加してくれる人がちゃんと趣旨をわかってくださって, すごく好意的で, 時間も, 着替える時間とか本当はコスプレイヤーさんとかたくさん欲しいんですけども, まあフォトセッションがあるから早めに着替えてくださいって言ったところにも, すごく早く着替えてくださったりとか, 本当にこちらの, あの, すごく協力的に接して下さって, お写真も楽しい写真をたくさん twitter で up して下さったりとか, 本当になんか新しいコスプレイヤーさんの形っていうのをちょっと見せることができたんじゃないかと思ってます.

(そうなんですね. では今後もこういうような, このようなコスプレのイベントの活動を続けていくような思いはありますか?)

① そうですね (笑)。はい、そうですね。まあ機会がいただけるのであればまた挑戦していくのも、はい、いいんじゃないかなと思います。

(レイヤーさんのお話もちょうと最後に、今後もこのようなイベントがあれば。)

そうですね、はい、あったらすごく楽しいですし、あの、参加してみたいって思う人すごくたくさんいると思います。

2015/9/11 大阪コスプレ 観光大使 プロジェクト

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻 (大阪コスプレ 観光大使 プロジェクト重盛さん編)

<https://xn--osaka-canvas-1n03a849j.jp/news/pj201502v3>

最終閲覧日 (2023 年 2 月 5 日)

大阪コスプレ 観光大使 プロジェクトの重盛さんは関西を中心にコスプレのイベントを開催されている。コスプレのイベントとはいったいどんなことが行われているのだろうか。

「自由に撮影できるような場所やコスプレでパフォーマンスできるステージを提供しています。役になりきって写真を撮るのはもちろんのこと、動くコスプレと言っているのですが、動きで表現するということに力を入れてきました。はじめた当初は認知がなくて、見る人もいなければステージに立つ人も少ない状況だったんですが、ニコニコ動画で”踊ってみた””歌ってみた”などが流行りだしてからじょじょにお客さんが増えてきて、今では関西だけでなく九州、関東、四国からわざわざ応募してくださる方がいます」。

お話を聞いて印象的だったのは、コスプレイヤーさんは勝手に町中でコスプレすることはないという話。

「町中で普通にコスプレしている方を見たことないでしょう？ 実は決められたルールの中でコスプレするのがスタンダードです。コスプレイベント自体は大きなものから小さなものまでありまして、大きな武器のようなアイテムを持ち込んで良いイベントや、女装がダメなイベントなどさまざまな切り口があります。大規模なものだと名古屋で開催されている世界コスプレサミットや東京で開催しているコミケ (コミックマーケットの略) などがあります」。

そもそも重盛さんはどういったきっかけでイベントを企画したのだろうか。

「最初は私もコスプレが趣味で、アニメとかのイベントに参加していました。それまでコスプレイベントの中でキャラクターの動きを見せることのできるイベントがなかったんです。なければつくろうと思って手探りではじめました。

ステージは練習の成果を見せる場所。見ている観客側の人もコスプレイヤーだったり、その予備軍が多いとか。パフォーマンスをしてみたいけれど、どうすればいいかそのやり方がわからないような小学生が親子で観覧し、中学生になればデビューという流れもあるとか。

「コスプレイベントをつくる原動力となるのはやはり、来てくださる方が喜んでくれることです。ステージが終わってから別のコスプレイヤーさんに声をかけられて、いっしょに写真を撮ったり、交流が生まれて友だちになっている様子を見るととてもうれしいんです。」

ステージに立つコスプレイヤーは、普段は学生だったり働いていたり様々。環境が違う人達が日時を合わせて何か月も前から練習を重ね、時には衝突しながらもディスカッションを深め、良いパフォーマンスをつくりあげていくという。思っていた以上にたいへんな苦労が積み重ねられているようだとかンヴァスちゃんは感じた。

重盛さんはおおさかカンヴァスでどんなことを叶えたいのだろうか。

「中之島公会堂はレイヤーさんには馴染みのある場所なのですが、道頓堀はコスプレイベントが開催されることがないエリアなんです。観光客も多く、人通りの多い場所にレイヤーさんが放たれたとき、どんな化学反応が起こるのかが気になります。背景が特徴的なので大阪が舞台のアニメやゲームなどの 1 シーンが再現されるかもしれない、など考えるとワクワクしますね」。

s_cos7,モデル：コスプレパフォーマンスチーム【GMP】

「コスプレ観光大使」参加者募集開始！

<http://osaka-canvas.jp/news/pj201502v2>

51. ニシハラ☆ノリオ

2016/9/22 interview 「作品を観にきているはずなのに、自分が観られている」ニシハラ☆ノリオ

2016/11/11 interview vol2 「作品を観にきているはずなのに、自分が観られている」ニシハラ☆ノリオ

<http://osaka-canvas.jp/news/nishihara-interview>

<http://osaka-canvas.jp/news/nishihara-interview-vol2>

最終閲覧日（2023年2月5日）

9月11日、万博記念公園へ現地調査中に訪れていたニシハラ☆ノリオさんにお話を聞かせていただきました。ニシハラさんは太陽の塔には、必ず根っ子があるはずだ！とのコンセプトから、《太陽の根っこのカブリくち》に頭をねじ込んで太陽の塔を逆さに見ることができる、ユニークな形状のオブジェを芝生上に設置し、自由にかぶれる《カブリもの》も多数展示される予定です。また、会期中の週末は、新聞紙でカブリモノを作って、楽団と楽しくパレードをする「カブリモノワークショップ」も開催します。

——万博記念公園に来られるのははじめてでしょうか？

いえいえ、大阪に来るたびに必ず寄って、太陽の塔参りみたいな感じで拝みに来ていますよ。実は太陽の塔の内部にも入ったことがあります。以前、江戸東京博物館で開催された「ザ・タワー」展のときに太陽の塔と絡む企画がありまして、中を見せてもらう機会に恵まれました。《生命の樹》がかなり傷んでて朽ち果てていました。

——その太陽の塔への思い入れはどこから来るのですか？

小学校のときの絵の授業の時間に、まず下書きをして、色をつけて、と手順を先生に押し付けられたのが嫌いで、なんでだろうと思ったんです。下書きだけすごく細く描いたら褒められて、型にはめられているような気分でした。その後、岡本太郎さんの著書『自分の中に毒を持って—あなたは“常識人間”を捨てられるか』を読んで影響を受けました。先生の言う順番なんて守らなくて良かったんだと思って。だからすごく思い入れがあります。

——どういうきっかけでアートの道に進まれたのでしょうか？

音楽に打ち込んでいた時期もあるのですが、だんだん美術に移ってテレビの制作会社に入社したんですよ。日テレの制作会社で「世界まる見え！テレビ特捜部」や「ダウンタウンのガキの使いやあらへんで!!」などを制作するバラエティ班でかぶりものなどの小道具やセットを制作していました。

「世界まる見え！テレビ特捜部」は隔週で2本撮りなので、かぶりものは2個あれば十分なのですが、ビートたけしさんからは6個発注依頼が来るんです。6個かぶりものをつくって4個ボツになるんです。当時3人でか

ぶりものをつくっていたのでメンバー内で勝負が生まれてました（笑）。全然家に帰れなかったです。その死に物狂いの10年間があったので、制作スキルがあがったと思います。

——今のような作家活動をされたのはいつ頃でしょうか？

2004年です。33歳で結婚して会社を辞めました。寿退社ですね（笑）。機械的に頼まれたものをつくるのはもう無理かなと思って独立しました。造形物をつくる会社にも借りさせてもらったりしてフリーで仕事をとってきっていたのですが、あるとき酔っ払ってすっ転んで骨を折ったときに、とうとう美術の世界も卒業だ、と思ったのですが、運良く食いつないで今があります。だから最初から好きなことをやっている作家さんに比べると、みんなとスタートが逆でだんだん好きなことに近づいている気がします。

——今回サポートされる TASKO さんとはどういうつながりなのでしょう？

小森さん 弊社スタッフの北澤がノリオさんといっしょに前述のタワー展に参加していて以前から知り合いだったんです。

ニシハラさん おおさかカンヴァスに応募する際、ひとりだとたいへんだなと思って北澤さんに相談したんですよ。こんな絵を見せて、やろうやろうとなりまして。

——今回のおおさかカンヴァスに応募しようと思ったきっかけは？

2012年に水都大阪の関連イベントで、コタケマンのセルフ祭りに参加したんです。通天閣のかぶりものをかぶって、大阪府立江之子島文化芸術創造センター/enoco（以下、enoco）から通天閣に向かって歩きました。街行く人から申カツとか、いろんなものをもらいましたよ。

——奇妙な？ 不思議な？ 経験をされてますね（笑）

そうなんです。enoco に呼ばれてカンヴァスを知ってタイミングをみていたところ、今回、舞台が万博記念公園で。岡本太郎さんの太陽の塔だ！と思って、TASKO の北澤さんに相談したわけです。

——作品の進行状況はどうでしょうか？

今回は旧作の他、新作も1点展示し、合計50作品ぐらいを展示予定です。現在、新作のデザイン画を描いて、粘土でマケット（雛形）をつくったところです。約20日間で完成させようと思っています。

——普段、どういう事を考えて作品づくりを行われていますか？ 作品制作についての姿勢を教えてください。

観てるだけではなく、体感できることをコンセプトに作品を制作しています。金沢 21 世紀美術館（2007 年ニシハラ☆ノリオ「アートを乗っけてお祝いパレード」 まことクラヴと行く！金沢散策ツアー「金沢遊演」）での作品で言えば、カブリモノをかぶって館内を自由に歩き回ったり、街の散策ツアーに出かけたりと、観に来てはるはずなのに、その人が観られているみたい、自分が作品になるような、そういう変な時間が起きると面白いかなと思っています。パッとみてすぐ答えがわかって、馬鹿みたいと思ってくれたら大成功です。作品を実際に手にとって、かぶるまでの行為というか、その時間が好きなので参加者にも楽しんでもらいたいです。

ニシハラ☆ノリオ カブリモノワークショップについて

開催日:10月22日(土)、23日(日)、29日(土)、30日(日)

開催時間:各日13:00-15:30(受付開始12:30~)

材料費:500円(テープ代として)

対象:小学生以上 定員:25名

お申し込み方法:WEBサイトにて要事前申し込み。

*募集開始は10月以降を予定していますのでもう少しお待ちください。

詳細が決定次第、おおさかカンヴァス WEB サイトや facebook ページなどにてお知らせします。

10月22日、作家のニシハラ☆ノリオさんに作品《太陽の根っ子のカブリくち》の感想を聞かせていただきました。

(作品が完成する前のインタビューはこちらで読めます)

——作品が完成したと感じたのはどんなときですか？

最後の色ができたときですね。かぶりものは全部ハケで塗っています。《太陽の根っ子のカブリくち》は白には塗りたくなかったです。

実はあの作品の色は白じゃなくてグレーなんです。そのグレーの中でもどんなグレーがいいかでかなり悩みました。色鉛筆で塗ったり、パソコン上でつくってみてもわからないので、自分で色をつくっています。

決まるまでに6回ぐらい塗っています。塗ってからこの色じゃないな、と思って結局12回ぐらい塗り直しています。その色ができたときに完成した気分になりました。ペロの部分も赤じゃなくて茶色なんです。《太陽の塔》は白と赤で構成されていますが、根っこの部分は違う色にしたかったんです。色で失敗する 때가多いため、意外と配色に時間がかかっていますね。

——作品を配置したときはどんな気分でしたか？

東京からハイエースで運んできて、朝に太陽の広場の芝生の上に置かせてもらったのですが、最高でしたね。「いいのかな」という気分でした。《太陽の塔》に向かって置かせていただきますと言いました。以前のインタビューでもお話しましたが、《太陽の塔》に勝手に呼ばれている気がしていましたから。

——お告げだったのですね（笑） 実際に《太陽の塔》の前に来てみてどうでしたか？

「やばい！」と思いました。そんなに考えなくてもいいと思いますが、絶対に《太陽の塔》には敵わないと思っていたところ、誰かに「負けてないよ」と言ってもらえるまで不安でした。勝ち負けではないと思いますが、誰かに言われるまでは怒られるんじゃないかと思いつついるときがありましたから。

ヤノベさんに、「一対一じゃ負けちゃうけど、負けてないよ。」と言ってもらえよかったです。勝ち負けではないと思いますが。

——誰かに怒られましたか？

いや、ぜんぜん。みなさん、良い反応でした。大阪のおばちゃんの反応が面白くて、かたっぱしからかぶってみて、「ちょっとかぶり方を教えて！」とよく言われました。東京のおばちゃんの反応も面白くて、「私が一番似合うわよ」という方が多数おられますね。

——パレードは大盛況でしたね。

面白かったです。ワークショップで参加者それぞれが気に入った「カブリもの」をつくってパレードしました。一般的に行われるハロウィンパレードは何かを模した仮装だけど、このワークショップで作られた「カブリもの」はオリジナルのものだから。

今まで、音とあわせて発表することはここまで大きな規模のものはなかったのですが、僕、打楽器が大好きなんです。「WalaBook?!(ワラボーク)」(インタビュー当日のワークショップに出演した楽団。翌週は「タムタムカンパニー・ジェンベオーケストラ〜鳴り物入り編〜」が出演。)のみなさんもすごくかっこよくて！ すごく僕の作品に合っているし、アフリカっぽくなりましたもんね。竹馬に乗って《太陽の塔》に向かうなんて涙もんでしたね。《太陽の人》のちびがっちゃんも、音に合わせて一緒に踊ったり、パレードに飛入り参加してくれて、面白かったですね。

――《太陽の塔》の存在はどうですか？

すげえパンクな仏様に、ずっと、ちら見されている感じでした。そもそも《カブリもの》を並べて展示し、来場者がかぶりながらわーわーと言っている状況を作って、《太陽の塔》を振り向かせるというのもあったし、ほかの出展者さん達の作品と一緒に展示している様が全体としてすごくまとまっていて、おこがましいけれど《太陽の塔》もひっくりめて一体感を感じました。《太陽の塔》がそこに在るから、そうさせたんですよ、きっと。異物混入はあり得るんだけど、そもそもあれ自体が「異物」だから。

《太陽の塔》って、「かっこいい！」とか、「キレイだな。」とかではなく、なんか観たら「うわあ〜」っていう胸のあたりがざわざわする。地方のパンク大仏のような存在。《太陽の塔》が大好きな僕の個人的な萌えポイントは、黄金の顔を支える支柱の、あの「むき出しさ加減」。格好良すぎます！

52. 大阪市立東淀工業高等学校

2014/9/26 大阪市立東淀工業高等学校

ダンボールロボット仕掛人、大阪市立東淀工業高等学校の鎌本有紀子先生に話を聞きました。

<http://osaka-canvas.jp/news/danrobo>

最終閲覧日 (2023年2月5日)

阪急十三駅からバスで5分のところに大阪市立東淀工業高等学校があります。鎌本先生をたずね、今回の作品についてお聞きしました。そもそもなぜダンボールロボットを制作することになったのでしょうか。

鎌本先生 「文化祭ってクラス予算が2万円なんです。40人でさあ何する？ という話の流れで廃材のダンボールを使って何かをしようと生徒から案がでたんです。それで何をつくろう？とインターネットで探してヒットしたのが宮城県塩釜高校のダンボールアートでした」

震災の年だったため、ダメもとでメールしてみたところ返事が届き、「こういう状況なので指導することはできないけれど、どうぞ使ってください」と展開図をいただいたそうです。

鎌本先生 「うちの学校はものづくりの教員がたくさんいるので手分けして考えました。1年目はひっそりと制作していましたが、2年目はたくさんの教員とパソコン部の3年生が志向を凝らし、目を光らせたり、首を回したり、音が鳴るようにしたりとさまざまな仕掛けを練り出しました」

最初の年につくった4~5メートル弱のロボットは、鎌本先生曰く「わたしが倍率を間違えて大きくなってしまった」そうです。高校近くの三津屋商店街にもらわれていきました。2年目につくったロボットは淀川区役所に置いてあるそうです。文化祭が終わっても処分することなく、地域の方から喜ばれ、ほしいという依頼がくるのがうれしいといいます。

3年目につくったロボットが学校の図書館にあるそうで見せていただきました。

うわ、本当にロボットが図書館の中にありますね。

そして今年は4年目です。これまではクラス単位でつくってききましたが、今回は全学校からの有志で参加しており、理工学科の生徒が一番多いそうです。プレハブで制作作業中ということで見学させていただきました。

腰のあたりが完成している様子です。

こちらは手の一部をつくっておられるところです。もともとつくるのが好きなので参加したそうです。

展開図をダンボールの上に置き、画鋏で押して点をつけて線をひいていく作業中です。理工学科の友だちに誘われて参加したそうです。

鎌本先生 「いままでは電気工学科の生徒しか関わってこなかった背景があります。ダンボールロボットをつくりたくて入学してきた生徒もいるので今回こういうかたちで参加できて良かったです。集団で何かをつくる機会は少ないし、製図にしても基本ひとり一枚で普段は自分ひとりでやる作業です。自主性も養われるので今回参加した生徒がどんなふうになっていくのか楽しみです」。

昨年制作された3年生にも会いました。

53. 北村章

2014/9/30 北村 章

北村さんの作品は、松がモチーフに。

2014/10/8 北村 章

北村 章さんに話を聞きました。

<http://osaka-canvas.jp/news/pine>

<http://osaka-canvas.jp/news/kitamura>

最終閲覧日 (2023 年 2 月 5 日)

大きな絵を展示させていただく本町ガーデンシティさんとの交渉の中で、同日に山本能楽堂さんによって能が開催されることをお聞きしました。

山本能楽堂さんと言えば昨年おおさかカンヴァス 2013 でも MuDA 作品の中でごいっしょさせていただいた経緯があります。山本能楽堂さんの能「土蜘蛛」が開催されるにあたり、コラボできるテーマとは何だろうか。そう考えた北村さんとおおさかカンヴァスチームは山本能楽堂さんを訪ねてみました。

能の中では、神聖な松に神様が降りてくる、という話を聞きました。松は葉が落ちない木であることから、おめでたい木と言われているそうです。そんな話をお聞きして、松をモチーフにしようと北村さんは決めました。

松といえば盆栽好きの友人がいるということで、さっそく連絡してみたところ、良い場所があると教えていただいたのが盆栽ゲストハウスでした。

大阪・桃谷にある盆栽ゲストハウスはビル一棟まるごと宿になっています。案内していただいた屋上には盆栽がずらりと並んでいました。

盆栽ゲストハウスの武部和広さんに盆栽についていろいろお聞きしました。

北村さんの決意は固まりました。

こちらは 9 月 24 日、夜の某所で作品を制作している北村さんです。前回、山本能楽堂さんや盆栽ゲストハウスの協力を経て、松を描こうと決意されました。

「松のギラギラした、ゴツゴツした感じを書きたいなと思っています。幼稚園の頃、阿修羅像の前で微動だにせず立って見ていたそうなのですが、昔から迫力があるものが好きなのかもしれないですね」。

まもなく完成しそうです。

54. LEM 空間工房

2014/10/10 LEM空間工房

世界のまちあかりを知り尽くす、照明デザイナーの長町志穂さんにお話を聞きました

<http://osaka-canvas.jp/news/nagamachisan>

最終閲覧日 (2023年2月5日)

(写真右端) LEM空間工房 長町志穂さん

今回のおおさかカンヴァスの舞台である、御堂筋で「御堂筋イルミネーション」の照明デザインをされた長町志穂さん。そんなゆかりのある御堂筋で作品を展示することについてお聞きました。

世界のまちあかりイベントはどんなものがありますか？

「海外では、おもしろいあかりのイベントがたくさんありますよ。フランスのリヨンやドイツのフランクフルトなどが有名です。公共の銅像があかりのオブジェに変身したり、美術館や博物館の中で、展示物といっしょにアーティストが作品を披露したりしているんです。日本じゃ考えられないですね」。

今回、御堂筋が舞台ということについてどう思われますか？

「おおさかカンヴァスが今年はいよいよ御堂筋だと聞いたときは『本当に？』と思いました。パブリックアートにもっとも向いているけど向かない道なんで（笑）。世界最大に厳しい場所だと思っています。5年も『御堂筋イルミネーション』にずっと関わっていたのですが、警察協議を何度もやっていますので、ここでパブリックアートをするのは大変だろうと思っていました。御堂筋は彫刻の道ですが、御堂筋にあるタイプの彫刻は古典的なアートでしょ。世界のワクワクするパブリックアートはもっと現代的なものが多いし、近現代のオフィス街の御堂筋には本来は向いていると思うんです。なので、ここを舞台にするのは、いいアイデアというか必要なことだと思いました」。

警察協議ってそんなにたいへんなんですか？

「御堂筋のイルミネーションもこの5年間で膨大な数のアイデアスケッチや企画案を出してきましたが、国道でもあった大幹線道路である御堂筋沿線でお蔵入りしているものがたくさんあります。作品を出すためには例えば実験をして見せる必要があります。でもアート作品というものは実験そのものが作品じゃないですか。許可

をとるために作品を何度もつくって見せにいくのは難しいですね。日本国内の他都市では大阪の感覚でヒヤヒヤしながら協議しても、ほとんど突破できます。それだけ御堂筋は特別だと感じています」。

北御堂、本町ガーデンシティを選ばれた理由はどういうところですか？

「御堂筋は標本箱というか、建築ミュージアムみたいな場所です。北御堂はコンクリートづくりの仏閣という意味で個性的です。昭和の建築家・岸田日出人設計です。御堂筋の都市空間にフォーカスされるストーリーが良かったです。本町ガーデンシティは今の時代の突破口だと思います。御堂筋初の高級ホテル・セントレジスが入っており、高層を許可する代わりに、にぎわいのための大きなパブリック空間を創ったのです。御堂筋を活性化したいという願いがこもっているので、そこが良かったです」。

パブリックアートは絶対に必要なもの？

「現代の文化を物語る要素という意味で、欧米では今の思想をあらわすものとして必ずパブリックアートはまちにあるんです。みんなが楽しくて、触ったり写真をとったり、ちょっと笑ったりほほえんだりするきっかけになるもの。そういうものがちゃんとつくられていて、アーティストも育てています。クールなものではなく、フレンドリーなものでまちにとけ込んでいる。それを見るために、わざわざ訪れる楽しい場所とか、公園とか遊歩道とか、もっと人にフレンドリーな場所が大阪にも増えてほしいと思っています」。

55. 立命館大学スタジオデザイン研究室

2014/10/10 立命館大学スタジオデザイン研究室

御堂筋ビルポーディングのみなさんにお話を聞きました

<http://osaka-canvas.jp/news/rits>

最終閲覧日 (2023年2月5日)

このチームはどんなふうに結成されたのですか？

堀口先生「もともとわたしのゼミの生徒です。立命館大学の建築都市デザイン学科の院生と学部生で構成されています。企業と連携して京都にある古いビルのリノベーションを企画・設計段階からユーザーを発掘し、巻き込みながらデザインする方法に取り組んだり、大阪市の「生きた建築ミュージアムフェスティバル」の関連企画として、建築や都市の新しい楽しみ方や見方を発見できるようなプロダクトや映像作品を提案するプロジェクトに取り組もうとしていたり、建物のようなハードをつくるというよりも、その場所をどう使うかといったソフトの部分を考えるチームなんです」。

おおさかキャンバスに参加された理由はどうしてですか？

堀口先生「普段は建築関係のコンペに出すのが普通ですが、これは異種格闘技みたいで（笑）。でも都市に対する提案だから建築家としての力量が問われるし、思考の幅を広げるのにちょうど良いと思いました」。

岡田さん「2013年もコンペに出ています。中之島の剣先に道路のカーブミラーを100個ぐらい配置して、夕日をつつすという作品なんですけど、負けました。場所で大小便小僧に負けて、鏡という意味で西野達さんのミラーボールカーに負けているから二重で負けた気がしました（笑）」。

今回の作品はどうやって選ばれたのですか？

山田さん「歩行者のための標識をつくったら面白いのではないかと。歩行者の動きをうながすようなものはどうかというところから最初入りました」。

幸田さん「最初に考えたものはいろいろな規制があるようで。それで標識ではなく、ビル側の協力をもらって、ビルの看板として出したらどうか。そんなふうに変っていきました」。

堀口先生「今さらっと言いましたがそのあたりに四苦八苦しました。警察協議で道路標識に似たものをそもそもつくっちゃいけないということがわかりました。商業施設の公開空地とか地下道とかも考えたのですが、現地に足を運んで何かつくりたいと考えました。試行錯誤の中から、企業が看板を出すのであれば問題ないだろうというアイデアが出て、それは直感的に面白いなと思いました。それから企業看板でもあり、歩行者向けのメッセージであるものをつくる挑戦がはじまったんです」。

幸田さん「没案を含めて全部数えたら 300 パターンぐらいつくっています（笑）」。

岡田さん「僕はスポーツメーカーのミズノさんの採用された看板が気に入っています。キャッチボールをしているんですが、大人とこどもでサイズが違うんですよ。四苦八苦していくなかで、この案のようにふたつでひとつをあらわすものが出たときは自分でもおもしろなと思いました」。

山田さん「これは僕だけの案ではないのですが石原時計店さんの、時計ネタと標識の丸い形を時計の形にしているものなどが思い入れがあります」。

幸田さん「僕はヒョウ柄のおばちゃんのデザインが気に入っています。歩行者標識という原案からいくつかガーデンシティに設置しているんですが、これはその中のひとつとして置いてあります」。

堀口さん「ひとつの企業に対して 5~15 案ぐらい出しています。われわれのチームは企業さんと交渉はできないんです。最終決定権は企業さんにあります。最終決定を他者に委ねているという意味では、自分たちの作品なのだろうか、という思いはありますが、実は今回のプロジェクトの意味はそこにあるのかもしれないと思います。いろんな思いがからむことは、公共空間を市民が使うには当然のことで、まちを市民が使いこなせるようになるためのプロセスってこういうものなんじゃないかと思います」。

56. スイッチ総研

作品ページ

2015/10/9 スイッチ総研

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻（スイッチ総研編）

<http://osaka-canvas.jp/archive/project/osc2015/1179/>

<http://osaka-canvas.jp/news/switch-souken2>

最終閲覧日（2023年2月5日）

自分たちが信じるものを、相手の立場も想像しながら、実現していく。

Q 今回の応募動機はなんですか？

スイッチが生まれたのは、劇団ままごとが横浜の象の鼻テラスで行った企画からでした。その象の鼻テラスの方たちが、おおさかカンヴァスという公募があるよと教えてくださったんです。

応募要項に「好きなものを武器にしてまちに出て戦え！」と書いてあり、アートやデザインの概念をつぶすぐらいの勢いでなぐりこんできてほしいというヤノベケンジさんのメッセージにまんまと煽られまして、すごく新しいことができるんじゃないかと思って応募しました。

Q 今回のテーマがたたかう芸術祭というタイトルですが、実際に戦ったポイントはどんなところですか？

ひとつは自分たちの限界と戦いました。おおさかカンヴァスの作品にかぎらず、及第点を目指したら及第点以下のものしかできないと思っています。常に新しいことができるようになりたい。あきらめない。同時に、相手の立場も考えて、今回でしたら大阪府やまちの方やカンヴァスのスタッフさんやいろんな立場の方がいらっしやるので、そのことを想像しながら、かつ、信念はゆずらないでやろうと。

もうひとつ戦った、というか、実現させたい、と思ったことがあります。それは、作家にもフィーが払われるようになること。

おおさかカンヴァスの規則に、作家にフィーが払われないというものがあります。なぜそうなのか読んだ限りではわからなかったのですが、税金を使っているので、かたちがないものには払いにくい、ということだろうなと想像しました。

自分たちが信じるものを実現するということをおぼれずにやった結果、「すごく面白い！」「これなんなんだろう？」「おおさかカンヴァスという企画なんだ。大阪府すごいじゃん。けっこうやるね。まちでこんなことを許すなんてかっこいいね」となればうれしいと思っています。

そういうことの積み重ねで俳優である私たちがつくるかたちのないもの、一情熱、信念、衝動、イマジネーション、そういうものにもお金を出していいと、例えば来年でも再来年でも、いつかそうなっていけばいい。規則を変えるぐらいの意気込み、それぐらいの気概が必要だと考えました。出演者には2015年からフィーが払えるようになったと書いてあるのを見て、いろんな立場で戦っている方がいるんだと非常に共感し、また、一緒に戦っていけると思いました。

Q 実際に公演をやってみてどうでしたか。

2日間で5ステージやらせてもらったのですが、意外にも関西の方はシャイなんだと思いました。東京のほうがもっとスイッチを押しにきてワーワーとなるんです。人通りも関係があるかもしれないですが、結構シャイで遠巻きにみたりしておられました。

それで大阪府の方が「もっと大勢の方に見ただけたらうれしいので場所を変えてみませんか、すぐに許可をとるので」とおっしゃってくださったので、設置の仕方を変えたんです。そしたらたくさんの方がスイッチを押してくださって。大阪では起こるんじゃないかと想像していた、いい意味での悪ノリというか、お客さんのアドリブがどんどん出てきたんです。お客さんが演技をして俳優といっしょに遊んだりして、それが楽しかったですね。

道頓堀でしかできないことをしたいと思っていて、場所や風景を利用したスイッチとか、お好み焼きや串カツのスイッチなどを上演し、とても喜んでいただきました。大阪の方も、旅行できている方も、外国の方も、色々な方が声をかけてくれて、とってもうれしかったです。

(所長の光瀬指絵さんと副所長の大石将弘さん)

スイッチ総研さんはニッポンの河川という劇団に所属する女優、光瀬指絵さんと、ままごとという劇団に所属する俳優、大石将弘さんからなるユニット。ふたりはどんなきっかけでスイッチ総研をはじめたのだろうか。

「その説明をすると長いですよ(笑)。横浜みなとみらい21にある象の鼻テラスで開催された劇団「ままごと」のイベントに私が客演として参加したのがはじまりです」(光瀬さん)

ままごと「Theater ZOU-NO-HANA 2014」の上演映像

3分3秒から「象の鼻スイッチ」(撮影=池田美都)

「象の鼻テラスは、いろんな人が通り過ぎる場所、くつろいでいる場所。そこでどんなことをしたら面白いのか、俳優がみんなで考えてどんどんアイデアを出しました。歌やダンス、ラジオドラマ、紙芝居などいろんなアイデアが出て、それぞれの班にわかれたんですけど、僕や光瀬さんは、やっぱり演劇がやりたいとなりました」(大石さん)

「劇場ではない場所で演劇をやるにはどうしたらいいだろう。演劇って他の表現に比べて圧(あつ)が強くて迷惑にもなりうる。ではどうしたらいいかと考えて、『スイッチを押したらはじまりますよ』という形にして、

押した相手にだけ上演するのはどうだろうと。押さなければ何も起こりませんよ、という。そういう形の演劇をつくってみることにとなり、それをスイッチと呼んでいました」(光瀬さん)

一般的に演劇は通行人が自分に演技を向けられると気恥ずかしいものだ。そのためにお客さまへの声の掛け方にも細心の注意を払っていると光瀬さんは言う。当時、スイッチをつくるチームは5、6名だった。楽しくやりがいがあったと語る。

「「ままごと」は、2013年に瀬戸内国際芸術祭に参加してから、小豆島で継続的に滞在制作を行っています。2014年にままごとの代表の柴幸男が別の仕事で参加できない時期があった。でもスイッチ班だったら俳優だけで面白いことができるのではないかと、小豆島でスイッチを上演するのは面白いのではないかと話になりまして」(大石さん)

「それで大石さんが声をかけてくれて俳優4,5名のチームで小豆島に行きました。わたしたちが滞在した小豆島の坂手という地域は、300世帯ぐらいの町で、普段は人通りも少ない。真夏だったので昼間はめちゃくちゃ暑くて誰も出歩いていない。この場所だったらどういふことをやれば面白いのか。何をしたら成立するかなとメンバーと相談しました。例えば、コップに水が入っていたらどう？ 水を注いでくださいというスイッチだったら何が起これば面白い？ など話し合いました。それで、コップに水を注ぐとランナーが走ってきて、給水して走り去るという作品が生まれました。ほかにもいろいろなアイデアを出し合って形にしていきました。こうやってくだらないことを考えるのが楽しいんです」(光瀬さん)

自分たちが楽しいだけでなく、「大人げないことを大人のやり方で」やるというのが我々のモットーだと続ける。

「芸術祭に参加した以上、芸術とは何なのかじっくり考えました。きっと、『なんなの？ どういうつもりなの？』というものに対して、意味がわからないけれど感動してしまうものだと思うんです。泣いて土下座したくなる感じ。演劇のように終われば消えてしまうものを本気でやっていることがいいなあと思っています。好きなことを大人のやり方でやりたい。きちんと成立させたいと考えているんです」(光瀬さん)

そんな折りに冒頭で出てきた象の鼻テラスのスタッフの方にこんなアドバイスをもらったらしい。

「この公募(=おおさかカンヴァス 2015)を薦められました。コンセプトを読んで面白いと思ったし、大阪という町でスイッチを上演できることにも惹かれました」(大石さん)

「まちと戦うというコンセプトって私たちにぴったりだよなと言って。応募するなら実際に場所を見たいと思って、大阪に下見に来て、本当にできるのか、やりたいと思える場所があるのかと一日中散策しました。町中を歩きながらアイデアを出し合って、最終的に道頓堀をウロウロしているときに”とんぼりウォーク”にたどり着いたのですが、この場所でぜひやってみたくてふたりとも感じました」(光瀬さん)

すでに持っているネタをどこかに置くということができるけれど、それはやりたくない。もともとそこにあるものを使って新しいものをつくりたいとふたりは考えている。カンヴァスちゃんは驚くほど真面目なふたりだと感じた。

そもそもふたりがスイッチ総研を結成したのは2015年1月。オールナイトの芸術祭として有名な六本木アートナイト2015の公募に応募したのがきっかけだった。

「公募に出すためには団体が必要だったので、急いでスイッチ総研をつくりました。」(大石さん)

「六本木アートナイトは、主催に東京ミッドタウンや森ビルなどさまざまな企業が参加していて、携わる中で、思惑がそれぞれ違うんだとわかったんです。あくまでもわたしたちは自分たちの信念にぶれずにやろうと。それで、演劇ってかっこいいなと思ってもらいたい。わたしたちが信じるものを貫いて、こんな面白いことをやるなんて六本木の街は器が広いなと見た人に感じてもらうことで、自分たちがやりたいことだけでなく、それぞれの思惑を満たしたいと感じました。意地やプライドもあるし、恥ずかしいことはできない。100人中、99の方が面白く感じて、1人が気恥ずかしい思いをしたら演劇の敗北だと思っています。おおさかカンヴァスでもその思いは変わりません」(光瀬さん)

57. 保坂俊彦

作品ページ

2015/10/12 保坂俊彦

カンヴァスちゃん、アーティストに話をきくの巻（保坂俊彦さん編）

<http://osaka-canvas.jp/archive/project/osc2015/1175/>

<http://osaka-canvas.jp/news/pj201503v2>

最終閲覧日（2023年2月5日）

砂像の展示会場はビーチが多く、展示する前の会場にあるゴミをあえて見せる挑戦がしたい。

Q 今回の応募動機はなんですか？

砂の彫刻のイベントしか参加したことがなく、おおさかカンヴァスはいろんなジャンルの方がでておられたので楽しそうだなと思いました。サンドアートについてもっと知ってもらえたらと思って応募しました。

Q 今回のテーマがたたかう芸術祭というタイトルですが、実際に戦ったポイントはどんなところですか？

今までつくる場がお祭りの会場であったり、海開きのイベント会場が多く、ゴミとか撤去してきれいな砂の場であっていいんですが、実際はビーチクリーニングしないと漂着物とかゴミがあって、そういうものを見せないようにやっていたんですが、実際はゴミがあるわけで、そういうゴミをあえて見せることで、見に来た人が考えきっかけになればと思いました。見せないできたものをあえて出すことが今回の戦うというところなんです。

Q 海をきれいにしてお祭りをするのに違和感を感じていたということですね？

そうですね。僕のアイデア自体は10年ぐらい前からあってずっとやりたいなと思っていました。発表する場もなくて。

僕自身もつくるまえにゴミ拾いをすることがありますし、つくる前の状況も知って行って、お客さんがきれいできれいだ、ということに対してきれいなところだけに目がいくのがちょっと違和感があって。

Q あえてゴミを混ぜてだいたいぶつくりにくそうですね。

そうですね、ゴミがひっかかって、ときには崩れちゃうし、やりにくいですね。

Q 思っていたラインが出ないというところに葛藤があるんですか？

そういう部分もあるんですが、自分で入れたので（笑）。今までにない経験なんですけどちょっと楽しまないかと、思ってやっています。

Q まだつくっている途中ですが、実際やってみてどうですか？

今までただきれいだとか、すごいものを考えてつくってきたのですが、今回はテーマがあって見た人の反応も知りたいし、造形以外の部分を考えてつくる必要があるんで、完成が楽しみです。

保坂俊彦さんは日本に数少ないプロ砂像彫刻家のひとり。講談社「進撃の巨人」や日清食品「カップヌードル」などのPR用砂像制作や、世界各国開かれている砂像イベントで活動されている。そもそも保坂さんが砂を扱うようになったきっかけからお話を伺った。

「最初は偶然なんです。僕の叔父が秋田県に住んでいるのですが、1997年に秋田県の八竜町（現 三種町）というところで、「サンドクラフト in 八竜」という砂のお祭りをすることになったみたいで。僕は当時東京芸大で彫刻を学んでいる大学生だったので、手伝ってくれよと声をかけられまして。そのときがはじめてでした。砂でお城でもつくるのかな、という認識でした」。

『ガネーシャ』 秋田県八竜町「サンドクラフト in 八竜」 1997年7月 4m (W) x 4m (D) x 2.5m (H)
初めてつくった砂像なんだそう。

このイベントを機に、砂像制作を開始し、以後現在まで、毎年約10体ぐらいの砂像を制作しているそうだ。

「海だとか砂浜のイメージが強いので制作はどうしても6~8月の夏に集中します。台湾では38度の炎天下で制作したことがありまして、そのときは倒れそうになりました。砂の現場から次の砂の現場に移動することが多く、夏は2ヶ月ぐらい家に帰らなかつたりします」。

過酷な生活の中でも続けられるのはやはり砂という素材に魅力を感じているからだろうか。

「自分ではそんなにいろいろ器用にできるほうじゃないので。もともと砂に出会うまでは粘土とか普通の彫刻をやっていました。工房にこもってひとりで黙々と何ヶ月もやるんですけど、砂の場合はほんとに自然の素材を使って自然の中でつくるとというのが大きな違いですかね。それが魅力かな」。

また、工房でもくもくと制作するスタイルとも大きく違う側面がある。

沖縄初 サンドアート・海煌祭PRESENTS『海神像』作・保坂俊彦 メイキング映像

「制作状況でいうと外でつくることがほとんどなので、パフォーマンスというか自動的に公開制作になります。彫刻ができていくプロセスってなかなかみる機会はないと思いますが、そういう意味では通行人の方は喜んでもらえたりするのが魅力ですね」。

作品制作は天候に左右されやすい。今年8/21に公開された「新宿クリエイターズ・フェスタ」での製作中、新宿に降った集中豪雨で砂像の下半分が固まらないうちに雨にやられてしまい、全部イチからやり直したそうだ。

新宿での制作には50トンの砂を使ったらしいが、そういった砂はどこから運ぶのだろうか。

「基本、どの現場もつくる場所の近くで使える砂がないか調べます。例えば秋田にいい砂があったとしても運ぶのにお金がかかるので。基本的に砂像を制作するのに適した砂は海の砂よりも山の砂ですね。海の砂は波で洗われていて角が丸いんです。そうするとかみ合いにくいし崩れやすいです」。

各地で砂像を制作されているお話をお聞きしていると、順風満帆のように感じたが、実はそうではないと保坂さんは語る。

「19年前から砂像をつくっているんですけど、実はそのほとんどが地域のお祭りなんです。アートイベントではなくて、海開きの会場が多く、みなさんが見てわかるものや喜ぶものが望まれます。だから本当につくりたいと思ったデザインをつくることがあまりできなかったんです。以前からゴミを取り入れた作品をつくりたいと思っていましたが、そういう機会もなくて。そういうときにおおさかカンヴァスの公募を見つけて挑戦してみようと思いました」。

【進撃の巨人】江ノ島に巨大サンドアートが出現！【メイキング完全版】

ドイツや台湾など海外でも作品をつくられている保坂さん。国によって感覚は違うのだろうか。

「ドイツは前衛的なものや抽象的なもの、アメリカではマンガっぽいものが求められる傾向がありますね。台湾は日本のアニメのキャラクターそのものを制作してほしいというオーダーがたまにあります、著作権などありますので断っています」。

実際まだまだ砂像の作品を見たことがない方が多いと語る保坂さん。挑戦したかったことが初めてできるだけでなく、大阪の人にも知ってもらいたいと語ってくださった。

58. 天王寺学館高等学校芸術コースを中心とした若手美術集団

2016/9/26 interview 「岡本太郎さんの『明日の神話』を下敷きに、自分たちでつくりかえようという思いから「○△□の神話」というタイトルに」種（天王寺学館高等学校芸術コースを中心とした若手美術集団）

2016/11/20 interview vol2 「岡本太郎さんの『明日の神話』を下敷きに、自分たちでつくりかえようという思いから「○△□の神話」というタイトルに」種（天王寺学館高等学校芸術コースを中心とした若手美術集団）

<http://osaka-canvas.jp/news/seed-interview>

<http://osaka-canvas.jp/news/seed-interview-vol2>

最終閲覧日（2023年2月5日）

9月9日、天王寺学館高等学校にて種のコアメンバーである代表の宮本知実さんと seed ちゃん、佐藤隼先生にお話を聞かせていただきました。彼らは岡本太郎さんが描いた巨大な壁画「明日の神話」をモチーフに、高校生を中心とする100人規模の制作者で大型絵画を制作します。現代の若者の“今”の想いを描き込んだ作品。さてどうなるのでしょうか。

——どういった経緯でおおさかカンヴァスにご応募されたのでしょうか？

佐藤隼先生（以下、先生） 私自身がおおさかカンヴァス2011で作品を発表した経験があり、箕面公園昆虫館で虫を扱った作品を出展しました。その後もおおさかカンヴァスに個人的に応募したり、昨年も生徒とともに応募していました。今年の募集要項に太陽の塔が掲載されているのを見てすぐに「もし選ばれたらここで展示できるんだ！」とわくわくしました。宮本さんと seed ちゃんのふたりに見せて「どうする？」って聞きましたね。

代表の宮本知実さん（以下、宮本さん） 去年の文化祭「天学祭」でライブペインティングを行ったのですが、岡本太郎さんの「芸術は爆発だ！」にあやかり、「天学祭は爆発だ！」というコンセプトで作品をつくりました。反響がすごくて展示部門も一位をいただきました。岡本太郎さんの言葉を引用した流れもあり、今回のおおさかカンヴァスが太陽の塔が舞台だったので「ぜひやりたい！」と思いました。

先生 私達の高校の仕組みは少し変わっていて、わたしが担任をしているF組芸術コースは1・2・3年生がひとつのクラスなんですよ。

宮本さん 30人ぐらいのクラスです。教室の一面の壁に紙を貼って、そこに作品を描きました。2日間、一日8時間ぐらいかけながらの作品づくりです。自分が描いた絵を別の人につぶされるという事件も起こりながら、

作品の上に作品を重ねていくような描き方をしました。自分の描いた部分が新しく変化していく楽しさも感じました。

――キャラクターの seed ちゃんにはどのようにして生まれたのでしょうか？

先生 僕が虫の死骸をよく作品に使ってしまっていて、マスコットをつくるなら虫がいいなと思いました。学校のホームページなどで生徒の写真を使用するときに、顔がはっきり写っていると困ることもあるので、広告塔としてのキャラクターをつくりました。

宮本さん F 組はピンクがキーカラーなのでピンクを取り入れています。よくうさぎに間違われるのですが、蜂のキャラクターなんです。

――なぜ seed ちゃんというネーミングなのでしょう？

宮本さん 自分たちはまだ未熟な高校生なので種 (seed) に見立てました。自分たちが動き、関わっていくことで、栄養となり、芽を出すことができるイメージです。

――今回の作品についてお聞きかせください。

先生 企画の当初は絵の具を詰めた大砲を打って、など考えていたのですが、打ち合わせを重ねて最終的には大きな絵を万博記念公園駅に設置するプランに落ち着きました。岡本太郎さんの「明日の神話」を下敷きに、自分たちでつくりかえようという思いから「○△□の神話」というタイトルで考えました。

――○△□というのはどういう意味なのでしょう？

先生 江戸時代の掛け軸に残っているのですが、意味がわからないものの例えとして語り継がれています。若者たちは、はっきりしたものをわからないまま生きていて、そのありのままを伝えていこうというのが趣旨ですね。

宮本さん 種は本学の生徒に限らず、大阪府の高校生や中学生などに声をかけてメンバーを募っています。美術に特化している学校だけでなく、すべてに声をかけていまして、絵のスキルなどは関係なく、学外の方も巻き込んで種をふやしていき、100 人規模でひとつの作品を描きたいと思っています。

――種のメンバーはさまざまな場所で作品展をされているのでしょうか？

先生 今年の9月末に enoco で開催する「第1回 種展 - 今をみせる -」がはじめてです。

展示は、空間自体をひとつのテーマに沿った作品にしたいと考えています。みんなの作品がごちゃ混ぜになっているイメージです。

宮本さん コンセプトをみんなで話し合っつけてつくっています。

先生 いろんな意見があっって、収集がつかない状況をあえてつくっています。今回の「○△□の神話」もみんなであわやわやとつくって、お客さまが見てもわからないことをあえてやっています。種というアーティストも何人になるか今のところわかりません。

——どんなふうに打ち合わせされているのでしょうか？

宮本さん 匿名でアンケートをとって、それを見てみんながいいなと思うところに線をひいたりして、みんなで見ながら自分たちはどうしていきたいのかを考えています。“青春”みたいな安っぽいことばでは片付けられない、現代の若者の“今”をどのようなかたちで発信していけるのか。常にみんなで考えながら打ち合わせを重ねています。

先生 文化祭の時に、図案も決めていない状態で制作をはじめたので、作品の全体像が全然まとまらなかったという反省がありました。なので今回はきちんと図面もつくって役割を決めて制作していこうと思います。

——おおさかカンヴァスで叶えたいことはどんなことでしょうか？

先生 「明日の神話」が東京の渋谷駅に展示されているように、「○△□の神話」も駅に展示させてもらいます。また、太陽の塔の間近でもあるというすごい場所を与えてくださっているのも、岡本太郎さんと距離的にも歴史的にも近づきたいと思います。生徒はひとつの成功体験を発揮できる場だと思います。

宮本さん 実現しようと思っても学校内では無理な話なのでとても楽しみです。大きいキャンバスを用意してもらえたり、大きいキャンバスを自分たちで組み立てて張るという作業もはじめての経験で、キャンバスの生地に防災シートを使ってるんですけど、この上からでも絵が描けるんだ！など新しい発見も多いです。学校では甘えられる環境がありますが、おおさかカンヴァスという冠の中では甘えは許されないと思うので、やりきれるように頑張りたいと思います。

作家種代表のおふたり(+1匹)に作品「○△□の神話」の感想を聞かせていただきました。

(作品が完成する前のインタビューはこちらで読めます)

——完成したと感じたのはどんなときですか？

佐藤先生 絵が完成したのは10月19日の夜ですね。そのときはもう、仕上げの作業だったので完成を見たのは数名ほどです。コーティングと細かな箇所の整理をしていました。

宮本さん 私はまだ「完成した」という実感はないです。展示も明日からですし。

——新開さん(seedちゃん)はどのあたりを担当されたのですか？

佐藤先生 新開さん(seedちゃん)は描画のすべての担当の代表をつとめていて、下図の作成から全て彼女が担当しています。

——どこから描き始めたのでしょうか？

新開さん(seedちゃん) 先に太陽の塔を描きました。こだわったのは、太陽の塔が生きているように描いたところですよ。

宮本さん メンバーの中に演劇をやっている子がいて、舞台には上手と下手があって、上手から下手に向かって未来を表すと教えてくれたので、この絵もそういう構図にしています。

——みんなとの制作はどうでしたか？

宮本さん 画面に色を塗るだけでなく、影をつけたり明るさをつけたりといった、描画がわからない子もいたので、できる子が描いて教えてあげるような、生徒間で教えあう時間がありました。制作中にもくもくと描いていました。

佐藤先生 締め切りが決まっているので、今日はここまでやらないと終われないという、いい意味での緊張感があったと思います。

——作品を万博記念公園駅に展示してみたの感想は？

宮本さん スクエアサイズの絵が4枚あり、教室が広くないのでつなげてみるのがここで初めてなんで、ようやくつながったという感動がありました。間接的ではありますが、実際に「太陽の塔」に直面する形で展示できたのも嬉しかったです。

——作品に取り組んでみてご自身に変化はありましたか？

宮本さん 公に作品が出ることでみんなの制作意識が高まったと思います。もともと毎日来ていた常連のメンバーがだんだん増えていったんです。熱が広がっている感じもあるし、自分が描いて前の日に途中だった部分を続きやらなきゃという意識の人も多くいて。

新開さん(seed ちゃん) やっぱり大画面をコントロールする技量が足りなかったり、いろんな方に見てもら
うので、画面全体の流れを汲み取ってもらうためにどこに目を置いてもらうのか、をみんなに指示をする際に通
じなかったりするのが難しかったです。

佐藤先生 本当に苦しんで描いているなという印象でした。教室でも「見せる作品、伝える作品にしないとい
けない」と言っていましたし、考えてほしいので、「そこそれでいいの？」とか言って煽っていましたから。

宮本さん 反論したいときもあったのですが、やってみて、あ、そうかと気づくことが多かったです。

新開さん(seed ちゃん) 線の入れ方とかは特にです。勢いよく描かないとダメなときとか、メリハリをつける
ところが難しいです。一番手をつけていたのは太陽の塔で、キャンバスの中の太陽の塔といっしょにキャンバス
と戦っていた感じがします。

佐藤先生 太陽の塔へは7月から継続して見学に行き、太陽の塔の前で下絵を完成させたりしていました。作品
の中に太陽の塔を取り込んでいる作品であり、そのエッセンスや空気まで入れ込んで戦っていくために、一生懸
命に考えて描いてくれたんじゃないかなと思いますね。「明日の神話」に対する我々なりの回答も提示できたの
ではないかと思います。

59. Yotta

2016/9/29 interview 『『生と死』という対極を表現している』 Yotta

2016/11/14 interview vol2 『『生と死』という対極を表現している』 Yotta

<http://osaka-canvas.jp/news/yotta-interview>

<http://osaka-canvas.jp/news/yotta-interview-vol2>

最終閲覧日 (2023年2月4日)

9月10日、22時の淀屋橋のカフェでYottaのおふたりにお話をお伺いしました。作品は第二次大戦中に人々の空腹を満たすために製作された「ポン菓子機」をモチーフに、「大砲型ポン菓子機」を車両に積載し、「爆発」することによって食べ物をつくる《穀(たなつ)》です。この作品は、「生と死」という対極を表現しているとのこと。展示場所である、万博記念公園は、1970年の万国博覧会の跡地を整備した場所であり、万博当時、この場所に今となっては公園のシンボルといえる《太陽の塔》を打ち建てた、岡本太郎さんの“対極主義”から発想したというこの作品について、お二人にインタビューしました。

——今回ご応募されたきっかけは、どんな理由でしょうか？

木崎さん(左) 僕たちは第18回岡本太郎現代芸術賞の岡本太郎賞を受賞させていただき、今年、作品を岡本太郎記念館で展示させてもらったんです。(注：《穀(たなつ)》の大砲部分をインスタレーションの一部とした作品展示を今年6月に岡本太郎記念館で行った。

山脇さん(右) 第18回岡本太郎現代芸術賞の1年後に岡本太郎記念館での展示が決まっていたので、その1年の間に、岡本太郎さんのことを調べました。その中で《穀(たなつ)》という作品に着想しました。

木崎さん そして今年のおおさかカンヴァスの会場が万博記念公園と知ったので、《穀(たなつ)》の大砲を打ちたいなと思ったわけです。

——何がきっかけで大砲に見立てたのでしょうか？

木崎さん 流れでいうと、《イッテキマス NIPPON シリーズ“花子”》や《金時》もそうですが、なんかいいよね、というのものがあったりするんです。焼き芋屋とか、ポン菓子とか、昔あった思い出とか、記憶の中でこれいいよね、というモチーフが多いかな。

山脇さん ポン菓子屋さんが好きなんです。小さい頃来てませんでした？ 地元の吹田市では団地に売りにきていました。お米を持っていくとポン菓子にしてくれるんです。トラックに積まれた機械がパンと鳴って、ポン菓子が散らかったりしていた記憶があります。デコトラも焼き芋も、小さい頃に僕らが好きだったものです。こ

けしもおばあちゃんの家がありました。盆踊りもそうかな。それらには、僕らの子どもの頃の前原風景が残っていて、作品のテーマにしています。

木崎さん 僕はポン菓子機は公園の隅っこで、すでにできあがったものを買って食べていた記憶がありますね。

山脇さん ポン菓子機というアイデアは5年ぐらい前からずっとありました。調べていくと、ポン菓子機は第二次大戦中、日本中が食糧難の中、自分の生徒にお米をたらふく食べさせたいという教師の思いから生まれました。図書館の本で知った（海外製の）穀類膨張機というアイデアを持って、鉄の町だった八幡市（北九州市）に行きました。軽量化やさまざまな工学的実験をし、武器も作っている工場にポン菓子機の図面を見せながら作るように頼んで、国内第一号が生まれ、今に続いているんです。当時は、武器も、ポン菓子機も同じ工場で造られていて、まるで工場の中に食＝生／大砲＝死という「対極」の構造が内在しているように感じました。

――車に搭載するイメージはどこから出てきたのでしょうか？

木崎さん イスラム国のテクニカルからですね。正規軍隊ではない民兵が生身で戦うために TOYOTA のランドクルーザーやハイラックスなどのピックアップトラックに武器を積んで戦うのですが、その改造車両をテクニカルと呼んでいて。このスタイルが結構メジャーなんです。イスラム国に限らず、湾岸戦争のあたりから、中東・アラブ圏では。

山脇さん 戦車やジープに乗れない民兵も、比較的安価に入手でき、丈夫で強い TOYOTA 車なら乗れるので。

木崎さん だから、その光景から“TOYOTA WAR”（トヨタ戦争）と呼ばれたりしています。ちょうど制作の時期に「IS」のことが話題になっていて。販売ルートはどうなっているんだ、とアメリカから日本が責められたりした時期です。

山脇さん TOYOTA の真っ黒の車が列をなしているわりと話題になった画像があるんですが、私たちは戦争に関わりを持っていないですが、そんなふうに変えて戦争に加担している。そういう状況をテーマに考えました。

木崎さん 岡本太郎自身も直接的な反戦表現はしなかったけど、運動として「殺すな」があったり、壁画作品《明日の神話》も戦争が背景にあって。岡本太郎記念館の展示では、《明日の神話》の明日を考えるインスタレーションを作りました。

――ポン菓子機の機械を搭載する車は改造車になるのでしょうか。

木崎さん 《金時》は、荷台に装飾パーツを載せているだけで改造車ではありませんでした。《穀（たなつ）》では、センチュリーとハイラックスをミックスしたようなカスタムを施します。もちろん違法改造ではなく、公道を走行できるカスタムカーです。

—作品制作はどんな状況でしょうか？

木崎さん 大砲は 7 割完成しています。舞台美術など手がけられている友井工芸さんと一緒に作ってもらっているのですが、改良を加えて精度をよくしていています。車は現在探しているところで、なんとなくの目処はついています。(注：インタビュー当時。現在はすでに見つかって制作中。)

—車種のこだわりはありますか？ 先ほども名前が出ていましたが、《金時》の場合も、センチュリー (TOYOTA の車種) でしたね。センチュリーを選ばれる理由はあるのでしょうか？

山脇さん センチュリーは権威的なものの象徴なんです。社長や政治家・・・みたいな。その権威的な象徴である車に労働的な象徴として焼き芋製造機を乗せる。労働と権威という相反するものをミックスさせ、共存させている、こういった対極的なものが面白いなと思っているんですよ。

—大砲はどんな仕組みなのでしょう？

木崎さん 蓋をして 7 合ぐらい米を入れて、ぐるぐる回しながら温めていき、温まると圧力がかかります。圧力がかかると水分は蒸発できず、1 メガパスカル、気圧で言うところの 10 気圧あたりで米の細胞の水分が一気に蒸発するからポン菓子が膨らみ、ボンと音になります。

—蓋をあけるのは手動ですか？

木崎さん 今のところ手動ですが、のちのち電動にしようと努力しています。

山脇さん カナヅチでなぐるんです。蓋が開いた瞬間に米が蒸発してパンと音が鳴ります。石巻で大砲の部分だけ持って行って、20 発ぐらい打ちました。蓋が飛んで、クランプで止めたのですが、クランプが飛びました。相当な力です。

—今回のおおさかカンヴァスで叶えたいことはありますか？

木崎さん 本当は、蓋なしで大砲を打ってみたいです。それをすると、まあ 8 割ぐらいの米が飛び散っていくので、下に相当大きなシートを敷かないといけないですね (笑) 雨の場合は難しいのですが、会場では、週末を中心に、実際に大砲型のポン菓子機でポン菓子を作る予定です。観客の皆さんにも味わっていただけるように、現在準備を進めています。秋晴れを祈りつつ、楽しみにしててください！

* ポン菓子を作るパフォーマンスは土日を中心に随時行う予定。パフォーマンス時間は会場でチェックしてみてください。

10月25日、Yotta（ヨタ）のおふたりに作品「穀（たなつ）」の感想を聞かせていただきました。

——今日のEXPOCITYでの展示パフォーマンスはいかがでしたか？

木崎さん 万博記念公園内とは雰囲気がちよっと違いましたね。さらに雨降りだったので。雨が降るとポン菓子に影響を受けるので、できれば晴れの日がいいですね。

——作品が完成したのはいつのタイミングでしたか？

木崎さん 10月21日の朝6時頃ですね。出発前まで夜通しつくっていました。結局いろいろ車のタイミングもちょっと遅くなったり、あがってくるはずの部品が届かなかったり、車が届いてからも、いろいろすり寄せしていく必要があったので。

——よく間に合いましたね。

木崎さん そこは友井工芸さんの力ですね。徹夜で頑張ってくださいました。

——22日にお客さんを迎えての反応はいかがでしたか？

木崎さん 最初に大砲を打ったのが午前11時ぐらいだったのですが、それまで「なにこれ？」ってみんなが聞いてきて、結構集まってくれました。どちらかと言えば年配の方とお子さんの反応が大きいですね。

山脇さん 20代前後の方たちはポン菓子を知らない世代だし、そもそもシャイだし。子どもは「わー、かっこいい、大砲やー」という感じでしたね。

木崎さん 僕らずっと作業していたので僕らに話かけるよりも、まわりのスタッフに話していたと思いますね。いろいろスタッフが工夫してくれて、写真を撮るサービスをつけたりしていました。わりとお子さんと作品をいっしょに撮影したいご家族が多かったですね。

山脇さん 大砲の席とかにお子さんを乗せている姿は不思議な絵で、いい感じに撮ってくれてました。

——太陽の塔が目にあるのはどんな感じですか？

山脇さん 岡本太郎さんの偉大な作品とごいっしょできているのが感無量ですね。太郎さんの最高傑作だと思うし。モニュメントとして万博のときにどんな感じやったんやろうなと思いますね。吹田生まれなのでエキスポランドに遊びに来て見て帰る程度でした。大人にならないとその偉大さに気づかないですね。

——「これはなんですか」と聞かれたら何と答えておられますか。

木崎さん 「ボン菓子を打つ大砲です」と伝えますね。「なんでこれをつくったの」と聞かれると、モチーフであったりそういう話をしたりもします。焼き芋の作品「金時」も結構そうなのですが、人って知りたい度合いが人それぞれ違います。テレビでは短く、「最高の焼き芋カーをつくりたかった」とかテレビ的にはそんなぐらいがいいのかな。

——どの作品も面白さを含んでいるのは、いろんな世代のアートファン以外のお客さんにも向けているのでしょうか。

木崎さん 誰々に向けてというのではないような気がするけれど、僕らが面白いものが好きやからですかね。

山脇さん 僕らが影響を受けているのがゴジラとかウルトラマンとかサブカルからの影響を多く受けていて、土日は吉本新喜劇を見て、マルタイラーメンを食べるみたいな生活で、そちらのほうが身体により近いわけですね。そんな僕らがホワイトキューブに作品を飾って、ええ感じに照明をあてて、というのは何か違うと思うんです。

木崎さん そういうのは、自分達が面白いと思えないからやらない。こけしにせよ、焼き芋カーにせよ、今回のボン菓手にせよ、僕たちは、作品発表をしている場に作品と共にいることが多いです。そこで出会う人たちから呼ばれてトラックのイベントに出演したり、そういった場で作品が影響を受けて、作品自体のかたちが変わっていったり、新たな作品制作をすることになったりもしている。作品を通して出会った方々とのつながりがとって面白くも思っています。

60. ちびがつつ

2016/10/03 interview 「そのまま生身の人間で立ち向かうしかない」 ちびがつつ

2016/11/23 interview vol2 「そのまま生身の人間で立ち向かうしかない」 ちびがつつ

<http://osaka-canvas.jp/news/chibiguts-interview>

<http://osaka-canvas.jp/news/chibiguts-interview-vol2>

最終閲覧日 (2023年2月5日)

ちびがつつさんの作品は生身の人間であるがつつさんが全身にペイントし、太陽の塔になりきって立ち続けるというものです。人間は塔のように立ち続けることは不可能だけど、立ち続けようと必死に挑むことはできます。人間という芸術作品の面白さを、太陽の塔と対峙しながら表現するのですが、食事は？ トイレは？ そもそも身体は大丈夫なのか、いろいろ気になることをお聞きしてみました。

——そもそもがつつさんが今回おおさかカンヴァスに応募しようと思った理由は？

いろんなアイデアを人に見てもらおうというのが必要だなと思って、さまざまな公募に出しているんです。

——以前からおおさかカンヴァスに応募されていますか？

僕が個人で出したのははじめてですが、カンヴァスには過去に3回出展しています。2010年に気流部として参加したのがはじめてですね。

この作品は森野晋次さんという大学のときの先生と僕ふたりで出しました。授業でやったインスタレーションが思いのほか面白くて、森野さんがくいついてくれて、いっしょにやらない？と誘ってくださったのです。19歳か20歳ぐらいだったのですが、その頃はアートがどうのとかいう意識がなくて。ストリートダンスをずっとやっていたので、ダンスがしたくて最初は断りました(笑)。

——そんな経緯があったんですね。

気流部の「AIR-JACK in 服部緑地」(2010年度おおさかカンヴァス出展作品)に関わってから、がつつり関わり出したんです。

——2013年のMuDAにも関わっておられますよね。

MuDAはストリートダンスの共通の知人経由でMuDA代表のクイックさんと会って誘われました。

――では満を持してのソロ活動ですね。

パンフレットを見て、太陽の塔とバトルするにはどうしたら面白くなるか考える中、もので勝負しにいかけても、でかすぎて大きいものでないと負ける感じがしました。じゃあそのまま生身の人間で立ち向かうしかないのかな、そうなるはずと立ち続けていたら面白いのではないかなと着想をしました。

ものとして大きい作品を置くという発想は誰でも思いつくけれど、そうではなく僕にしかできない、生身で馬鹿馬鹿しくて、誰もやらないことができればと思っています。

――立ち続けるのってしんどいですよね。

絶対しんどいですよ。やったことないことに挑戦しようと思いました。路上パフォーマンスの方でパフォーマンスとしてやって稼いでいる方もいますが、それとは目的が違います。僕の場合は何の意味もないですから。立ち続けたからってなんやねんという感じですが、むしろそういうのが面白いかと思っています。

――何時から何時まで立ったままなのでしょうか？

9時半から5時までです。雨が降っても、傘をささず。寒くても立ち続けます。

――修行みたいですね。解脱できるんじゃないですか？

違った自分になるでしょうね。食事はとらないですが、水分は最低限、摂取するつもりです。やり方はまだ考え中なのですが。

――webサイトをみていると、色々な表現方法で作品を発表していますがコンセプトはありますか？

一貫したコンセプトは「アートで大爆笑」というものがあります。アートって言葉や人種など、いろいろ飛び越えていける気がしていて、日本人だけじゃない、大爆笑できる作品をつくれたらと思って芸術を続けています。六甲ミーツアートでも展示した「ジャンジャン合唱団」という作品をつくったのですが、涙を流して笑ってくれた方がいて、そういう経験から芸術、自分から出る表現ってすごく面白いなと感じています。

自分がおもしろいと思ったものがいろいろありまして、今は京都の町家に住みはじめて、そこで毎月、展覧会をしています。自分のアトリエがほしかったので、住居兼アトリエとして、マンスリー町家ガッツというものを始めています。

美術作家やストリートダンスの友だちなど、ジャンルを問わずいろんな人が参加しています。

――今回のカンヴァスで叶えたいことはどんなことでしょうか？

みんな万博記念公園の入り口に入ってすぐ、太陽の塔ばかりを撮影するので、言い方が悪いのですが邪魔していきたい。46年前からずっと、いつまで太陽の塔ばかり撮っているねんと。過去のコンテンツに頼りすぎているようにも思うので、それよりも現代のおもしろい人間に目を向けてというメッセージを込めています。

そして、もっと芸術を身近に感じてほしいという思いが僕の中であって。町家ガッツでやっていることもそれが根本にあります。わけがわからないけれどなにか面白かったと思ってもらいたい。僕の作品を通して元気とか勇気とかを与えられるきっかけになればと思います。

10月22日、作家のちびがつつさんに作品「太陽の人」の感想を聞かせていただきました。

(作品が完成する前のインタビューはこちらで読めます)

——完成したと感じたのはどんなときですか？

1日目が終わった時じゃないですかね。でもまだ完成ではなく、方向が決まった感じがします。最終的に作品になればいいなと思っています。

——初日の朝の最初のお客さんの反応はどうでしたか？

僕の前に立って、僕を無視して太陽の塔を撮影しているおじさんがいて、心が折れそうになりました(笑)

——無視はつらいですね…

みんなかぶりものをかぶって写真を撮っていて、どういう感じで接すればいいかわからなくて、お客さんも僕とどう接すればいいかわからない感じでした。カメラ向けられるとニコツとしてポーズをキメているうちに、少しずつお客さんとの距離が近づいた気がします。

——InstagramなどSNS上ではかなり広まっていますよ。

ありがたいです。開催前はもっと寡黙なスタンスで考えていたのですが、人間らしさってそういうところじゃないなと思って、まわりからも人間ぼさやちびがつつを出したほうがいいと言われて、「がつつ！」と言われたら「がつつ！」と言い返すようにしました。すると遠方を歩いている人も「がつつ！」と大きな声で言ってくれたりして、それに答えているうちにいろんな方向から「がつつ！」と言われるようになって、やまびこのように響いていましたね。

——かなりの空間を占有する作品となりましたね。ずっと立ち続けることで何か発見はありましたか？

いつもふとケータイとかを触ったりするので考えごとをするのに気が散るんですが、何もない状況なのでいろんなことを深く考え、太陽の塔と向き合えていると思います。前に太陽の塔しかないですから。Instagram で企画をいろいろ平日にあげているのですが、そのテーマを考えたりしていますね。

「がっつ！」と言われたら「がっつ！」と言いつつ瞬間は、いままで太陽の塔を撮っていた人も手が止まり、僕に注目が集まります。そんなやりとりを昼間にやっていた人が、ほかの場所に遊びに行って、夕方ごろの閉園前に戻ってきたらまだ立ち続けているのを見て、最後まで見守ってくれる人が増えました。5時の閉園時間になったら「ありがとうございました」と言うのですが、その瞬間に拍手をいただけるようになりました。

後日談・・・

—おおさかカンヴァスを終えて、9日間立ち続けていかがでしたか？

ツラかったけど、めちゃくちゃ楽しかったです。立ち続けるのはすぐ慣れましたが、寒さが大敵でした。気温というより風が体温を奪いました。しかし、その寒さのおかげで寒さから身を守る色んな技が生まれましたが(笑)

—最終的にどのような作品になったと感じますか？

「太陽の人」が「ガッツの人」になった感じですかね。太陽の塔になりきるのではなく、「ちびがっつ」というキャラクターで自分のものに作品化できたように思います。ガッツがなければもっとキツかったと思います。

現在、ちびがっつさんは太陽の人の記録集の作成をしています。

12月よりwebショップにて販売予定。ぜひチェックしてみてください！

<http://chibiguts.theshop.jp>

61. 松蔭中学校・高等学校美術部

2016/10/06 interview 「来場されたお客さんに、笑顔になってもらいたい」松蔭中学校・高等学校美術部

2016/11/20 interview vol2 「来場されたお客さんに、笑顔になってもらいたい」松蔭中学校・高等学校美術部

<http://osaka-canvas.jp/news/shoin-interview>

<http://osaka-canvas.jp/news/shoin-interview-vol2>

最終閲覧日（2023年2月5日）

9月17日、万博記念公園でバルーンを空中に浮かべるテストを行っている松蔭中学校・高等学校美術部を代表して部長の大野温子さんにお話を聞かせていただきました。

——今回おおさかキャンバスに応募した理由を聞かせていただけますか？

わたしたち松蔭中学校・高等学校美術部はもともと個人個人で絵を描くことが多く、集団で何かするのは文化祭のような学校の行事ぐらいしかなかったのも、もっと美術部の活動を広めたくて応募させていただきました。

——なるほど、今回はどんな作品になりますか？

わたしたちがデザインしたバルーンを使って、太陽の塔と空を背景に、空中に浮かぶ巨大な福笑いを展開します。太陽の塔に対して人間の顔で立ち向かおうと思っています。もともと私たちは大きいものをつくりたいというイメージと、公園に来場されたお客さんに、笑顔になってもらいたいイメージを持っていて、いろいろな案を出した結果、空中福笑いになりました。

——来場されたお客さんとはどんな関わりを持ってそうでしょうか？

たくさん作品がある中で、お客さんと話す機会が多い存在になるのでは、と思っています。特に土日はお客さんが、目鼻口の位置を決める参加型の福笑いを実施します。お客さんに空中福笑いの操作を実際にしてもらって、それに合わせて私たちも動くというものです。お正月におこなう福笑いのように、思い通りに動かない目、鼻、口によって、自分では思ってもみなかった面白い顔が出現する驚きを共有できたらな、と思います。

——大きさはどれぐらいでしょうか？

どれも直径3mぐらいです。デザインは美術部のみんなで考えたのですが、肌色にするのは面白くないと思って、目はピンクとか、どきついカラーにしてみました。

——全体的にだいぶ派手なものが緑の芝生の上に展開するんですね。そもそもなんで福笑いになったんでしょうか？

みんなで雑談している時に、何か風船を飛ばしたいとか、顔をつくりたい、などのアイデアが出て、いっしょに合わさった感じです。ほかにも雲をつくりたいとか、綿で作ったらそのあたりに飛んじゃうかもしれないのでやめようかとか考えました。

——美術部は普段はどんな活動をされていますか？

うちの学校は中高一貫で、4月におこなわれる文化祭にむけて共同で作品をつくったりしています。部員は全員で12人います。今年の文化祭はテーマが”Colorful”だったので、来場者に「あなたの夢には色がついていますか？」と問いかけ、悪い夢が飾られた黒い部屋から、白い夢の部屋に辿り着き、お客さんに書いてもらった夢を白い木に貼り付けてカラフルに変化させるといった作品をつくりました。

——あと一ヶ月に迫りましたが、風船以外に制作されるものはありますか？

顔のパーツをイメージしてかぶりものをつくります。そのまま走りまわるので、体操服で挑みます。バルーンに施されるペインティングにもご注目ください。近づくときよく見えます。一緒にかぶりものをかぶってバルーンに向かって走りましょう！

——今日、実際にバルーンも膨らませてみてイメージが湧いたと思うのですが、これを機にチャレンジしたいことはありますか？

部員が少ないので、これを機に美術部ってすごいんだなと思ってもらいたい。松蔭をもっと知ってもらいたいですね。昨年のおおさかカンヴァスでローリングスシーをテレビで見たり、Yahoo!ニュースなどのニュースサイトでも拝見しました。「福笑い」もそこを目指してがんばりたいと思います！

10月23日、松蔭中学校・高等学校美術部の部長、大野さんと宮崎先生に作品「おおさか福笑い」の感想を聞かせていただきました。

(作品が完成する前のインタビューはこちらで読めます)

——作品が完成したと感じたのはどんなときですか？

大野さん お客さんが入ってからですかね。子連れのファミリーとかが目の前で喜んでくれてうれしかったです。

――印象に残っているエピソードは？

大野さん お子さんなのですが、目鼻口のかぶりもののパーツをかぶっていっしょに写真を撮ったことです。

宮崎先生 当然かぶるよね、という感じでしたので着せてあげて。

――福笑いをしてみた感想を聞かせてください。

大野さん 自分たちのスキルがあがっていく感じがありました。例えばお客さんとのコミュニケーションであったり、バルーンの上げ下げもスムーズにいけるときは特にそう思いました。

宮崎先生 間が大事ですね。

――どんなことに気をつけていました？

仲間内で盛り上がらないようにしました。がちがち過ぎると不自然になるので、ちょうどいいぐらいに工夫しながら楽しんでやっています。

――朝から休憩なくパフォーマンスしているんですか？

大野さん 一応シフトは決まっていますが、一日目はお客さんがひっきりなしだったので休憩なしでした。二日目以降はちょっと調整できています。

――作品「穀（たなつ）」の大砲のタイミングでみんないっせいに倒れていますね。

大野さん お客さんも気づいてくれていますか？

――見えていますよ。ほかの作品とのコラボレーションが生まれていますね。

大野さん コラボで言うと、ちびがつつさん扮する「太陽の人」が近くにいるので、福笑いで走っている最中に「がつつ！」と言ったらあちらも「がつつ！」と返してくれるので、いっしょにがんばっている感がありますね。

――大所帯のチームですが、束ねるのはたいへんじゃないですか？

大野さん 昨日ちょっといざこざがありました。お客さんに対して笑顔を向けなかったことを注意した子が、同じ学年の子に言われたからか腹がたったようで…。直接電話で話し合ったらお互いの勘違いだったようなので安心しています。

宮崎先生 盛り上げようと本気で思えば思うほど内部衝突があるので、本気になっている証拠で、普通にあることだと思います。

—何か発見はありました？

大野さん 何人か、お客さんとの対応力がずば抜けて上手な子がいて、それ気づいたときは驚きました。

宮崎先生 普段の学校では先生以外の大人に触れ合うことがないですからわからなかったです。ちゃんと接客できるんだと思って感心しました。

62. 井口雄介

2016/10/10 interview 「太陽の塔を倒したい」井口雄介

2016/11/20 interview vol2 「太陽の塔を倒したい」井口雄介

<http://osaka-canvas.jp/news/iguchi-interview>

<http://osaka-canvas.jp/news/iguchi-interview-vol2>

最終閲覧日 (2023年2月5日)

9月某日、作家の井口雄介さんの制作現場にお伺いし、お話を聞かせていただきました。

——井口さんは東京にお住まいとのことですが、おおさかキャンバスの存在は前からご存知でしたか？

はい、知っていました。去年の開催会場に道頓堀があるのを見て、出してみたいと結構ギリギリまで悩んでいました。残念ながら良いプランが最後まで浮かばずに出さずに終わってしまっていたんです。今回の万博記念公園という場所を考えるにあたって、以前、小さなカレイドスケープの作品を制作したときに、これを屋外でできたらいいなと思っていたので、今年応募しました。

——今回の作品はどんな作品ですか？

これまで風景をテーマに作品づくりをしています。earth work (1960年代後半よりアメリカで顕著になった動向。地面や湖などの自然を対象とし、それに直接働きかけて生れた仕事) の作品がすごく好きなんです。自分の作品も earth work のように自然破壊レベルのものはつくれないので、最初につくった作品も風景の一部を何か思いっきりかえられるようなものにしたという感覚で、ずっとものづくりをしています。それもあって、どうにかしてその逆の、風景によって自分の作品が変わっていくようにしたいんです。

今回の作品も万博記念公園に設置したときは公園の景色が見えます。でもそれを、ぜんぜん違うこの東京の工房内で回してみても、作品としては違うものになってしまいます。今回、万華鏡というのは風景を自分の作品の中にどんどん取り込んで風景を遊ぶ感覚にしたいと思っていて、それが制作の経緯です。

——風景を取り込むアースワークが好きだったとお聞きしましたが、どなたかの影響はありますか？

好きな作家はゴードン・マッタ＝クラークという、家をまっぶたつに切って、ふたつに割れたような作品をつくった作家がいるんですが、大掛かりな建築スケールでやっている作品が好きですね。

ウォルター・デ・マリアのライトニング・フィールドという作品などは、砂漠に避雷針を千本ぐらい立てて、そこに雷がどんどん落ちるんですよ。そういう環境を取り込んでいる作品をつくりたいです。

――実際、前回カレイドスコープの小さい作品をつくってみて、思い通りでしたでしょうか？

風景を取り込んだ作品は、もう少し改良していけば自分の武器になるなという感覚はあります。ある意味、体感的に「漕ぐ」という行為に重点を置いているのは風景を回すという作品なので、ボタンひとつで回っていくというよりは、足漕ぎのアヒルボートのように見る人が自分の力で思いっきり回していくようにしたかったのです。

――現段階でワクワク度はいかがでしょうか？

ワクワクしているんですけど、ちゃんと壊れず回るかなというのが心配です。想像していたよりは軽い力で回すことができるのですが、まあどこかで思っていたのと違うぞ、となったときに怖いですね。

ドキドキ 4 割不安 6 割ですね。現場で組み立てないとわからないところがありますよね。

――今まで井口さんが制作された作品の中ではそんなに大きいものではないですよね？

屋外で動く作品はそんなに多くないんです。美術館系の会場内での経験はあったのですが、屋外だとどこまでも大きくできるので今回はそういう意味で不安です。大きくすることと動かすことはなかなか一体になりませんね。

――ご自身の作品の強みはどんなところでしょうか？

今回の作品もそうなのですが、現存している作品は実は一点もないんですよ。というのも、鑑賞者の体感を特に重要視しているからなんです。

これは大学院のときにまとめていた論文にも書いたことですが、例えばこの工房の前の通りのなんでもない場所でも、そこで交通事故を目撃したとすると、「あの事故があった場所だ」と、なんでもなかった場所にすごく思い入れが生まれて、何年経っても覚えているんですよ。太陽の塔を回す作品は、今まで恐らくないと思うので、観た人からすれば、作品がなくなったあとも、太陽の塔を回した感覚を覚えてくれると思うんです。そんなふうに強烈な体験を与えるという作品を重要視しています。漕ぐといった、作品に関わるのりしろがあることで、体験として体を動かす時間が増えれば増えるほど、太陽の塔とともに記憶に焼きつくのではと思います。

以前制作した大きい輪っかの作品も写真を見て「すごいね」って言ってくれる人もいますが、これ実は下をくぐるんですよ。頭丈で落ちてこないんですが、くぐった人は恐る恐る渡っていく恐怖症みたいところが心に残っている。鑑賞した作品の中に物理的な恐怖心が入っているからこそ、より強烈な経験として残っているんでしょうね。

――きっと脳の中でエラーを起こしてしまっているんでしょうね。

これは六甲ミーツアート（2012）で発表した「CUB-e-SCAPE」という作品です。300メートルだったんですが、はじまりと終わりが見えない位置で続けようとなりました。歩いている人からすると山道を登っていて、ゴールがみえない感じです。山道を一度曲がったときにまだ続いている。そんなふうに鑑賞者に作品を経験してもらいたいです。

端から端まで見ていくのが作品の鑑賞とは別の不安があります。観に来てくれた方のblogとかに時々載っているのが、実際作品は300メートルなんですが、1km以上あったとか、全部見るのにすごい歩いたって書いているんです。それだけきっと強烈な体験をしているんだと思います。

――風景という意味では、ある程度どこでも展開できる作品なのかもしれないですが、今回太陽の塔という絶対的な存在を前にして、そのあたりの意識はどんなものがありますでしょうか？

本物の太陽って日本で観てもアメリカで観てもいっしょじゃないですか。だからこそこにしかない太陽の塔の「太陽」を回せないかと思いました。あの太陽を回せる機会は今しかしかないですね。

――事務局側としてはすごくハードルが高くて作家としては嫌じゃないかなと思っていたのですが、井口さんにとってはお話し向きの素材だったんですね。

もちろんプレッシャーはあります。自分の予想以上のものができないと、自分がすごく恥ずかしくなるので失敗が許されません。ほかの方から気づかないような微妙なことで、うまくいかない自分の中で恥をさらし続けたいいけないので、そこが怖いんです。太陽の塔を軽々回してやる、ぐらいの挑戦の気持ちでいかないと。

――最後におおさかカンヴァスで叶えたいことはありますか？

アースワークの中でお話しした、ゴードン・マッタ＝クラークが破壊行為のアートだと言われています。最近はいろんな規制が入っているので、私はこれをソフトヴァンダリズムと呼んでいるのですが、ソフトの面だけを変えていきたいと思っています。太陽の塔は物理的に切ることはできないので、ソフトの面で上下逆さまになる瞬間や、倒れていく瞬間をつくりたい。つまり、「太陽の塔を倒したい」というのが今回叶えたいことです。

10月22日、作家の井口雄介さんに作品「KALEIDO-SC@PE (カレイドスケープ)」の感想を聞かせていただきました。

(作品が完成する前のインタビューはこちらで読めます)

——カレイドスケープは自転車のチェーンで回転させているんですね。

もともと自転車が好きで学生の頃は自転車のレースに出場していたほどです。筑波サーキットで12時間耐久レースに5人で参加していました。自転車だけでなく、乗り物全般が好きで、バイクや自動車だけでなく、船舶免許も持っています。

——すごいですね、船を使った作品も今後誕生しそうですね。

実は船の免許を使ったのはまだ一回だけです。クレーンとかフォークリフトも一通り免許を持っています。というのも僕の作品は大型の作品が多いのですが、クレーンを動かせる方を呼ぶには結構お金がかかり、一回呼ぶと一日4万円ぐらいかかるので自分で免許をとりました。まだプランの段階で、次の作品の構想があるのですが、それにはどうしてもヘリコプターを使いたいと思っています。

——壮大ですね！東京で制作されていた頃に動画で回転している様子をアップされたタイミングがありましたが、あの瞬間が「完成した！」というタイミングでしょうか？

あのときはまだ万華鏡の中のミラーなどもシートを張った状態でした。スケジュール上での予備日の時点で台座が回らなかったんで、あれは完成したというよりも、安心した瞬間でした。

万博記念公園に作品をもってきた朝に一気に回転させるまでできました。ほっとしたというのがひとつありまして、太陽の塔の真ん中の顔は万華鏡に入れたいと思っていたのですが、持ってくるまでわからなかったです。計算で万華鏡の角度を計り、太陽の塔の顔までの高さをすべてCGで検証してはいました。入った瞬間に疲れがどっと出る感じでした。

——10/22初日のお客さんの反応はどうでしたか？

朝9時半に来た最初のお客さんは、実はこちらの家族だったんですよ。ちょうど姉の旦那が大阪出張だったようで、家族ぐるみで遊びにきてくれました。10時すぎぐらいから行列ができました。小学校低学年以下のお客さんは親に漕いでもらおうと想定していたものの、「自分で漕ぐ！」というお客さんが多く、そのあたりの年齢層が読めていなかったですね。

——ほかの作品が近くにあることで思うことはありますか？

わりと屋外でずっと作品をつくってきているので違和感はないのですが、今回ほど作品の調和がとれている機会はないなと感じます。みんなカラフルな作品だけど邪魔しているわけではなく、みんなどこかでつながっている感じがして面白いです。すごくいい感じでほかの人の作品も楽しめるようになりました。

——大阪で展示するのははじめてでしょうか？

今回みたいに大阪府内での展示ははじめてです。結構みんな話しかけてきてくださいます。作品の下に潜ってつくっているときも「これなんなん？」って（笑）意外でしたね。

63. 犬伏雅一＋大阪芸術大学芸術計画学部学科

2016/12/06 interview 「真意を読み取って岡本太郎を継承していく必要がある」犬伏雅一先生

<http://osaka-canvas.jp/news/geidai>

最終閲覧日（2023年2月4日）

interview 「真意を読み取って岡本太郎を継承していく必要がある」犬伏雅一先生

大阪芸術大学芸術計画学部学科長の犬伏雅一先生に、シークレットだった作品「命根樹立(めいこんじゅりつ)」展示後の感想を聞かせていただきました。

——作品のコンセプトにつながる経緯を教えてください。

昨年は中之島で展示し、今度は太陽の塔周辺とのことでしたが、太陽の塔はモニュメントとして定着していて、たくさんの方が集まってくる場所ですね。そこで大阪府自体がアート部分でプレゼンスをしたいことは理解できますし、大阪芸大の場合も賛同したわけです。作品展示にプラスするかたちで、私の学科（芸術計画学科）の学生が現場で動いて、企画だけでなく運営についていろいろ体験になればプロデュースの学びの上でも彼ら彼女らにとって大いにプラスになるという思いです。

もうひとつは、岡本太郎という人の事績や考えは、意外ときちんとは理解されていないですね。私の前後の世代は岡本太郎は目玉を向いて「芸術は爆発だ」のCMでお馴染みの変人であるという意識です。しかも、1970年に二十歳前後で芸術や社会に関心のあるものは、万博に参加するアーティストや万博そのものに否定的な見方をしていたものが結構多かったんですよ。

ええ。岡本太郎なんて最悪だというのが当時の若い人たちの一部の考えでした。ただよくわかっていなかった。一番の問題は「岡本太郎はどんなことを考えて動いていたかをまったく知らなかった」ということなんです。

今回のカンヴァスへの参加にあたって太郎の事績を徹底的に調べ、彼の書いたものを手に入る限り読んでみると、ある意味太郎がポストモダニズム的であることに驚きました。対立する考えを調停して落としどころを探るという、日本的ですか、いやそうでもないですかね、とにかく太郎はこれを拒否する。対立するそれぞれの局を下手にまとめるという姑息なことをせず、対立に深く根差する種の爆発力や想像力を岡本太郎は引き出そうとしてたんですね。この姿勢、彼呼ぶところの対極主義の意味が著書やフランス時代の彼の交友関係を見ていって非常に明快にわかったんです。

彼は単純な二項対立で大阪万博を捉えていたのではなく、もう少し広いコンテキストで捉えようとしていました。私たちは太郎の真意を読み取って岡本太郎を継承していく必要があると考えました。

しかしながらストレートに作品を実現する時間的余裕もないので、その思いを継承しオマージュして、未来へ一種の投射をするというかたちで「生命の樹」をつくりました。思いを具現化するのが私たちのできる選択肢かな、と考えてあの作品を選択しました。

――犬伏先生自身、体調が悪い中で初日にお越しいただきましたが、ご自身の感想としてはどうでしょうか。

心情的には「太陽の塔を振り向かせる」ことができたかなと思います。しかし作品ボリュームからすると、太陽の塔があまりにも圧倒的なので、その部分は岡本太郎さんごめんなさいという感じです。

本来はせっかく読み込んだ文献資料を活用してA3の刷り物をつくる予定でしたが、体調が悪くて作業できなかったのが心残りです。刷り物は広い意味での人物相関図を考えていました。岡本太郎のポジショニングがビジュアル化できるようなものと、若干抽象的ではあろうけど太郎の文言をこちらの解釈で処理しなおしてつくろうと思っていました。

――大阪芸大芸術計画学科の学生さんといっしょに運営されたことに関するご感想を聞かせてください。

学生が現場で動き回って、ポジティブな面やネガティブな面など、それぞれの視点からいろんなことが学べたのではないかと思います。そういう意味では、大阪芸大としてはこの種のイベントに継続的に今後も絡んでいければと思います。継続するためには、学生が有意義に活動できるような仕組みをきちっと構築していきたいですね。