



■ CO-DIALOGUE

水野勝仁

(甲南女子大学文学部メディア表現学科/准教授
/メディアアート・インターネット・フェイクス研究者)

×

金氏愷平

(美術家)

Review by Spectator

野口早雄 (美術批評家/詩人)

■ 芸術文化に関わる

メディアアンケート

Q1: 日本国内にチェックしているメディアを
教えてください。 Q2: チェックしている
メディアの名称は? Q3: Q1で選ばなかつ
たメディアの理由を教えてください。 etc.

■ RELAY COLUMN

影山裕樹 (編集者/千十一種美術館代表)
スズキキヨシ (バーカレッジ/ニース/おんらく
市場代表/NPO劇団デルグター)

■ TOPICS from CFCC

■ paperC ARCHIVES

no. 017

Mar. 31, 2019

paper

<http://www.chishimatochi.info/found/>



“paper C” by Chishima Foundation for Creative Osaka



おおさか創造千島財団



CO-DIALOGUE

水野 勝仁

(甲南女子大学文学部メディア表現学科准教授
/メディアアート・インターフェイス研究者)

1977年生まれ。名古屋大学大学院情報科学研究科博士後期課程修了(博士・情報科学)。メディアアートやネット上の表現を考察し、「インターネット・リアリティ」を探索。同時に「ヒトとコンピュータの共進化」という観点から、インターフェイスの研究も行う。

×

金氏 徹平

(美術家)

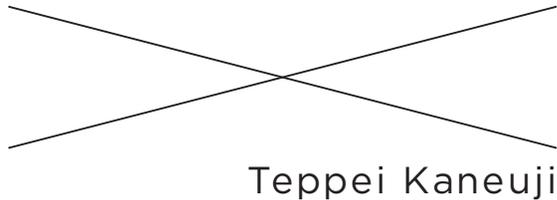
1978年生まれ。京都市立芸術大学大学院美術研究科彫刻専攻修了。京都を拠点に活動し、主にフィギュアや雑貨など、日常的な事物をコラージュした立体作品、インスタレーションを制作。表現形態は絵画や写真、映像にも及び、2011年以降は舞台美術も手がけている。

収録日：2019年3月4日(月)

場所：金氏徹平氏のアトリエ [京都府京都市]

photo: Mai Narita

Masanori Mizuno



Teppei Kaneuji

メディアやインターネットに関わる技術・道具が日々更新され、同時にそれらを介して人の認識・行為も変わりつつある現在。そのなかで、個人が社会において完結した存在となるのではなく、個が生きる／生きるあり方を、素材・人・道具・作品などを広義に含むメディアを活用しながら考えていくこと。そして、自らと異なるものとの関わりを通して、オルタナティブな価値観・美意識を見出していくこと。今回のCO-DIALOGUEでは、「メディアと人の関わり、そこから生まれるもの」をテーマに、インターフェイス研究者・水野勝仁氏、美術家・金氏徹平氏にお話をいただきました。

参考文献：
○『【新版】UI GRAPHICS 一世界の成功事例から学ぶ、スマホ以降のインターフェイスデザイン』(ピー・エヌ・エヌ新社 / 2018年) ○『メディアアートの輪廻転生』展 Webサイト (rema.ycam.jp) ○監修：丸亀市猪熊弦一郎現代美術館『金氏徹平のメルカトル・メンブレン』(ナナロク社 / 2016年) ○金氏徹平とthe constructions『tower (THEATER)』(SHUKYU+金氏徹平 / 2018年)

人とコンピュータが重なる時代の、ものの考え方・関わり方

■ 金氏：僕はコラージュという手法を起点に、イメージやもの、人、技術をつなぎ合わせ、平面・立体・映像・演劇など、多種多様なメディアで作品をつくっています。水野さんは、普段どのような研究をされているんですか？

■ 水野：僕は、「コンピュータと人の共進化」を軸に、ユーザーインターフェイス (UI) やメディアアートといった分野を研究しています。スマートフォンが普及した今、コンピュータを気軽に持ち運べるようになりました。特権的な人だけでなく、世界中の人たちが日常的にコンピュータを使うようになってきた。それはまさに、コンピュータと人が一緒に進化していくような状態なのかなと考えています。

□ユーザーインターフェイス (User Interface, UI)
コンピュータを扱う際に、利用者から情報を受け取ったり入力したりするための仕組み。たとえば、キーボード入力のみでコンピュータを操作する「CUI」、ディスプレイ上のカーソルをマウスで動かし、文字入力をする「GUI」などの種類がある。

■ 金氏：興味深いですね。もう少しお聞きしたいです。

■ 水野：UIにまつわる、使いやすさの歴史だけではなく、歴史を辿ってみるとのがひとつです。たとえば、ダグラス・エンゲルバートやアラン・ケイ

□ダグラス・エンゲルバート (Douglas Carl Engelbart)
1925年生まれ。2013年没。初期のコンピュータやインターネットの開発に関与したアメリカ合衆国の発明家。特にヒューマンマシンインターフェイス分野の開発で知られ、マウスを発明したほか、ハイパーテキストやネットワークコンピュータ、GUI (グラフィカルユーザーインターフェイス)の開発に寄与する先駆的な業績を残した。

□アラン・ケイ (Alan Curtis Kay)
1940年生まれ。アメリカ合衆国の計算機科学者、教育者、ジャズ演奏家、オブジェクト指向プログラミングとユーザーインターフェイス設計に関する初期の功績で知られる。1960年代に個人の活動を支援する「パーソナルコンピュータ」という概念を提唱し、パーソナルコンピュータの父とも称される。「コンピュータ・リテラシー」という言葉の生みの親でもある。

□マテリアルデザイン (Material Design)
Googleが2014年に発表したデザインのフレームワーク。新しいUX (ユーザーエクスペリエンス) デザインの体系として、どのデバイスでもわかりやすい操作性を実現するために、現実世界の物理法則を踏襲したデザインが目指されている。現在 Google が提供する大半のサービスに適用されているほか、一般の利用者も増加している。

といった、デスクトップ型コンピュータの原型をつくったような人たちが、当時どんなことを考えていたのか、彼らが書いた文章から考察したり、思想の流れを追ってみたり。また現在で言えば、AppleのUIデザイン、Googleのマテリアルデザインに代表されるデザイン思想を取り上げ、デバイスと人の関係を探ることも試みしています。さらに、メディアアートの文脈では、作品を通して「コンピュータとは何か」という根本の問いを、改めて、考えています。これは論文執筆というよりは、同時代のアーティストへ向けて、作品体験について書き連ね、記録していくような感覚ですね。

■ 金氏：なるほど。最近、ものと情報との関係が劇的に変化していると感じていて、

僕らの世代だからかもしれませんが、情報やイメージも“もの”として扱う感覚がある。「ものそのものの存在」と言ってしまうと、1960～70年代のアーティストによる言説とそんなに変わらないように見えるかもしれません。でも取り扱う“もの”の幅も広がっているの、何を“もの”と呼ぶかという点では少し違うのかなと思います。ただ僕の場合、新しいテクノロジーには疎く、どちらかという時代についていけずに、こぼれ落ちてくるところを拾い上げるほうが多いです。

■ 水野：たとえば、どんなことですか？

■ 金氏：小さい頃に集めていたけれど手に入らなかったものが、メルカリやヤフオクで簡単に手に入ってしまう感覚とか。昔のものを入手するために、新しいテクノロジーやサービスを使うギャップ、そういった人と技術のやぼったい関係のほうがしっくりくるなと思っていて。

■ 水野：なるほど、そのやぼったさは重要ですね。さっき、人とコンピュータと一緒に進化するという話をしましたが、マウスの発明者であるダグラス・エンゲルバートは、それを「共進化」という言葉で表しています。

□共進化 (Co-evolution)
複数の生物が、寄生や共生、競争関係などの相互作用を通じて互いに進化していくこと。虫媒花の構造と、昆虫の口器の形態の進化などがその例とされる。ダグラス・エンゲルバートは研究室に“bootstrapping strategy”という一連の原則を提示していたが、そのなかに「共進化を加速させる：人間と道具を共進化させ、両者の共生関係を構築し、試行錯誤しながら先を見越して発展させることに積極的になろう」という一節がある。

人がコンピュータに何かをさせると、それによってコンピュータの処理スピードが上がるだけでなく、人間の知能も増強していく。ダグラス・エンゲルバートの時代までは、ある程度エリート向けの道具だったけれど、今やコンピュータは、いろんな人に寄り添う存在になっている。そして、形状もどんどんシンプルに削ぎ落とされていますね。

■ 金氏：そうですね。でも作品をつくるにあたっては、まだ直接的には、コンピュータと関わることはできないなと考えていて。もちろん Google 検索の仕方や画像編集ソフト・Photoshopの使い方など、アプリケーションのレベルだと、楽しめることは徐々に増えてきました。ホームセンターをうろろうしながら、本来の用途を知らない、よくわからない道具やかたちを探し出して楽しんでいるときの感覚に近い心持ちで、間違った使い方を楽しめるようになってきた。

■ 水野：人間がこれまでやってきた営みと、コンピュータって、結びつきが弱いというか、慣れるまでにまだ時間がかかるように思いますね。いや、今後も慣れないかもしれない。そう考えると、ホームセンターで並ぶ商品

群は暮らしに近いし、いろんな用途に開かれていますよね。

■ 金氏：海外で展示することもあって、よくホームセンターを巡るんですが、その国の状況や文化がよくわかるんです。ホームセンター自体は、すごく前時代的で、一般の生活者が自由にものづくりに関われる仕組みを提供する場所であり、自分で何か修理したり、家具を組み立てたり、DIYするための

材料や道具が揃う場所でもあります。一方で、仕組みが発達すれば発達するほど、商品棚に並んだものなだけで自由を得られない。そこに、また矛盾が生まれてきます。僕は、自由と経済、都市と人間のような、ある種、対立する構造がせめぎあう場として、ホームセンターをとらえています。

■ 水野：金氏さんの作品は、ものの持つ機能やその場にある必然性のようなものを取り扱ったところから生まれているように思います。その点で、作品の素材を探すには、ホームセンターは、うってつけの場所かもしれませんね。

■ 金氏：そうですね。店員さんさえも用途を把握していない商品もあって。「これ、何に使うんだ？」みたいな(笑)。コラージュの面白さというのは、自分で描けないイメージや思いついていなかったものがすでに存在していて、それをさまざまな文脈から切断して、貼り付けるだけで、ぼんっと自分の手のなかに収まってくるところにあると感じています。同様に、人との協働においても、自分に足りない部分があるからこそ、そこに人が接続されていく可能性がある。そして、すべてをコントロールして自分で選ぶのではなく、ある意味、助けてもらおうし、行き過ぎれば自分の作品でなくなってしまう可能性も受け入れないといけない。“足りていない”を自覚することがすごく面白いんじゃないかなと考えています。

ものをものと感じさせるデザインと、人間の認識のアップデート

■ 水野：僕は、Googleのマテリアルデザインと呼ばれる領域に興味があります。現実世界の物理法則をもとにつくられるデザインで、影を使って、奥行きや重なりがあるような表現です。たとえば iPhone は約8mmほどの



《tower (THEATER)》
2017年に自身のドローイング、映像作品を舞台化し、これまでロームシアター京都、六本木ヒルズアリーナで上演されました。ドットアーキテツクと制作した舞台美術をもとに、多様なジャンルのアーティストとの共作の積み重ねで構成されています。(金氏)

photo: Tuki Moriya

厚みがありますが、マテリアルデザイン内の画像は、「その厚みを越えた動作をしてはいけない」というルールが決められていて。つまりマテリアルデザインのなかの世界は、平面ではなく、物理的な厚みと同じ約8mmというわけなんです。

金氏：面白いですね！

水野：Appleも最近、「フルイドインターフェイス(=流れるようなデザイン)」を発表し、iPhoneと石器が並んだイメージを用いて、「iPhoneは石器の延長線上にある道具である」とうたっていました。人間とメディアの関係をコンピュータの文脈だけでとらえない、という姿勢が表れていますよね。コンピュータらしさのある固有のかたちは失われているけれど、新しいかたちとしての道具を、Appleが開発者に向けてプレゼンテーションしているのは面白いなと。

金氏：たしかに、これまでのコンピュータと違って、iPhoneは、常に身体と関わっていると感じますね。機種変更すると、ものすごい違和感を感じる。そして1ヶ月も使うと、もうその違和感も忘れてしまいますよね。

水野：研究していて、とても意識的になっているからだと思いますが、OSをアップデートしたときに、iPhone自体は同じ厚み・重さなのに、「お、薄い！」みたいな(笑)。この感覚ってなんだろうと思うんですけど、そう

フルイドインターフェイス (Fluid Interfaces) Appleが主催するWWDC2018のなかで発表されたデザインの考え方。デジタルデバイスを現実世界の拡張と位置づけ開発することで、より直感的で、流れるような操作性を実現し、デバイスを自分の体の一部のように扱うことができるような、優れたユーザビリティを提供する。この思想のもと開発されたiPhone Xでは、従来のホームボタンが「ホームバー」に置き換えられた。



いった個人的な思い込みに近いものは研究対象になりづらい。でも僕はそこから研究をスタートして、認知科学と紐づけたり、あるいはデザインの分析につなげたりするのが面白いと思っています。この前も、iPhoneの画面に傷が入って、それをずっと眺めていたりして(笑)。

金氏：わかります。傷も重要なポイントですよな。

水野：傷によって認識が変わって、今まで真っ平らだったものが少し異化されますよね。「これ、やっぱりものじゃないか！」ってなる(笑)。

金氏：でも不思議と傷にも慣れていきますよね。見えなくなっていく。

水野：僕も、もう傷は見えなくなっていますね(笑)。昔、バキバキに割れたときは、わざとそれを使い続けて、自分の感覚がどう変化していくのかを観察していました。やっぱり、気にならなくなるんですよ。

金氏：不思議ですよ。それこそ、マルセル・デュシャンの《大ガラス》が割れたときに、デュシャンは「このままでいい」と言ったそうなんです。それは、絵画や美術も“もの”なのだ、言ったんだと思います。それまで絵画は、画面のなかのことで考えられていたのが、「それも、ものである」と宣言した。似たようなことがiPhoneにも起こっていますね。

水野：《大ガラス》、たしかにそうですね！

金氏：あれはある意味、最初のポップアートであると僕は思っています。特別に区切られたところに作品と呼ばれるものがあるのではなく、同じ空間の延長に、あるいは、既製品のただのガラスともとらえられる。

水野：そう考えるとデュシャンは、コンセプトとなるソフトウェアと、作品をかたちづくるハードウェアを同時に手がけていたんですね。

金氏：そうなりますね。

水野：ものを所有するという観点で見ると、ポップアートとインターネット上の作品には、「ものを共有する」「みんなで見ている」という不思議さがありますよね。少し前に、映像作品のデータを200ドルで購入したのですが、所有もしているし、それを観てなんとなく満足感もある。ただ、違和感もあるんですね。いくらでもコピーできてしまうデジタルの当たり前の部分に抵抗があるのか、あるいは、もっと根本的に「データ」というものへの感受性が物理的なものに差異を感じるからなのか、と考えているところです。単に触れられないからなのか、見えていないからなのか、それぞれの影響を探りたいなと考えています。

行為と文脈の間にある違和感から、新しい言葉を探し続けること

金氏：これまでの話でも多用してきましたが、実は「コラージュ」も「コラボレーション」も、言葉としてしっくりきていないんですよ。

必要がある。それが、リンカーンと語っているんですね。作品の本質がわかるようなドキュメントを後世に残し、継承の際には、作品の魂を汲み取って制作の舵を取る「コンダクター(=指揮者)」を立てる。これは音楽用語ですが、もはや美術の文脈で使われる言葉では、言葉に含まれるイメージにしっくりこなくなっているという表れですね。

金氏：話がつながるかかわかりませんが、今秋に向けて、演出家の岡田利規さんと演劇作品をつくっています。そこでのテーマは、ものやメディアが持っている時間のスケール。岡田さんは「同じ空間に異なるタイムスケールのものが同時にある状態」というのが、3.11の震災以降、顕著になっている」と話している。たとえば、放射能のことを考えると、10万年先まで想像する必要があります。徹底的に今ここでしかない演劇と、良い意味でも悪い意味でも永遠性を持つ可能性のある美術が、同時に同じ空間に現れるとどうなるんだろうと。それは、ものが主役の演劇になるんじゃないかと、岡田さんとは話しています。

水野：うわ〜、面白そうです。金氏さんの、もののとらえ方って考古学的だと思うんですよ。たとえば、ホームセンターでものを発掘して、金氏さんの文脈のなかで、立てる・積むなどの行為=仮説を立てていく。考古学というのは、過去のものを起点にして人の営みを眺めることだけど、アーティストは現在においてそれを実践していて、研究者は未来から今を見ることもある。それが“もののタイムスパンで考える”ということなのかなと。

金氏：美術の言葉で言えば、普遍性という言葉になるのかもしれない。

水野：でも、その普遍性も変化していくんですよ。タイムスパンが長くなるほど、少しずつ外界との影響で普遍性が揺らいでいく。先日の普遍性が、今は通用しないようなことが起こる。それを気づかせてくれるのが、アートなのかもしれません。

金氏：もしかしら僕は、普遍性や既存の価値が変わる瞬間をつくろうとしているのかも。2011年に、岡田利規さんが脚本・演出を手がける『わかったさんのクッキー』の舞台美術を担当したのですが、「演劇はコラージュだ！」と発見して。演劇も既存の制度や仕組みが強烈なアウトラインとなっているため、それ自体も“もの”として扱うことで、また新しい感覚がつかれるんじゃないかと、そのとき思ったんです。

水野：そういえば、Apple Pencilの話ともつながるなと思いました。金氏さんの作品で白い樹脂を使ったものがありますよね。どちらも白いんですが、金氏さんの白は、機能やアウトラインを無化する。Apple Pencilは、いわゆるペンという強烈なアウトライン=形状を模しながら、これができることは、ペンであり、消しゴムであり、ほかにも多様な機能を付加できる。

金氏：かたちだけは昔からあるものなのに。白がポイントかもしれませんね。“白で書く”ということ。

水野：ああ、そこは思い至らなかった。たしかに白で書いていますね。

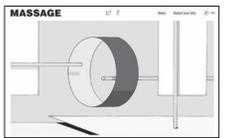
金氏：僕が白を使う理由もそういうところにあって、存在感のある空白としての白をよく使っています。

水野：ほかの色ではしっくりこなさそうですね。白だと簡単に受け入れて、ほかと代わることができる。不思議な道具です。そう考えると、iPhoneやApple Pencilは、普遍性を少し変えていますね。コンピュータに寄せた新しい行為を開発せずに、道具と人の関係を道具側に寄せ、人の記憶・行為を起点に、既存のもので異なる行為を生み出している。そしてだからこそ、ものの利便性・収益性などの価値観だけではない、“考えがいのあるもの”なんだと思います。 C

エキソニモ (exonemo) 千原けん輔と赤岩やえによるアートユニット。まだインターネット黎明期の1990年代半ばからインターネット上で作品を発表。メディアを横断する実験的な作風を特徴とし、2006年にアリス・エレクトロニカの大賞を受賞。ニューヨークを拠点に活動し、イベントやコミュニティのオーガナイズなども手がける。

メディアアートの輪廻転生 2018年7〜10月に山口情報芸術センター[YCAM]で開催された展覧会。アートユニット・エキソニモを共同キュレーターに迎え、100名超のアーティストへのアンケートをもとに、故障や技術環境の変化によって動作が「死」について考えるとともに、「転生」させて未来に伝える可能性を探った。会場に現れた巨大な「メディアアートの墓」のなかには、メディアアートのアーティストたちが「死」を迎えた作品を展示した。

岡田利規 1973年生まれ。演劇作家、小説家。1997年に、自身が全作品の脚本と演出を務める演劇カンパニー「テイルフィッチュ」を設立。従来の演劇の概念を覆す独自の作風で国内外から高く評価される。2015年初の子どもの向け作品として、KAATキッズプログラム「わかったさんのクッキー」の台本・演出を担当。同年、アジア最大規模の文化複合施設 Asian Culture Center (光州/韓国)のオープニングプログラムとして初の日韓共同制作作品「God Bless Baseball」を発表。2016年よりドイツ有数の公立劇場ミュンヘン・カンマーシュピールのレパートリー作品の演出を3シーズンにわたって務める。



「サーフェイスから透かし見る○○○」アートや音楽、ゲーム、ファッションなどに関する実験的なアクティビティや情報を発信するWebマガジン「MESSAGE」にて、連載中のコラム「ものや映像というひとつの存在に、パルク(内部)とサーフェイス(最表面)という2つの性質を見出し、メディアアート作品でモチーフとして喚起されるディスプレイの存在を事例に挙げるなど、多様な観点からインターフェイスを介して認識されるものや映像のあり方を考察しています。(水野)

Review by Spectator

立会人：野口卓海(美術批評家/詩人)

愛着が湧く間もなく次の本に入れ替わった。誰かに貸して返ってこなくても自分が読んでいる。あの時期の私にとって、本はただ本という物質でしかなく、内容以外に興味なんてなかった。はずだった。

ここ10年ほど、若手の美術作家が自ら制作する印象的な印刷物がいくつかあった。『迎集 | Collecting Sides』、『AT PAPER』、『THE COPY TRAVELERS』、『ゴンゾマガジン』等々。印刷物をつくる技術はかなりの部分まで一般化

わざと汚く、本を読むのが好きだった。新刊でもカバーはすくなく捨てる。もちろん葉は使わず耳を折った。学生カバンになかでこすられ雑なアタリが出てきた本たちは、それでいて

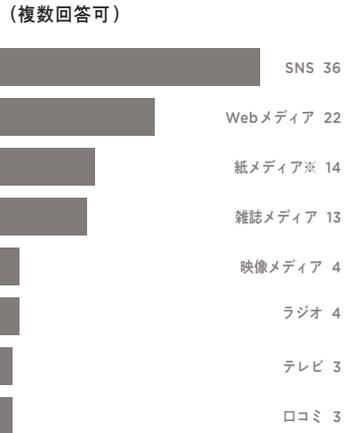
され、案外手軽につくれるようになった。その場で渡せ、端的に活動の意図を表明し、持ち帰ってもらえる。美術作家たちが気づいていた、そういった印刷物のポータブルな利便性は、実はデータでのやりとりよりも速く確かだ。今のところ。

そう、対談にもある通り、ここは物質とデータにとって過渡期だ。愛の告白や別れ話は葉書でも、電話でも、メールでも、LINEでも全然大丈夫。大事な画像はプリントなんかせずクラウドにあげておく。本に対して内容以外に真実興味がないのなら、すべて電子書籍に変えればいいじゃない。しかしそれでも、ひっかかる何かがあるとすれば、それは老いた感傷でしかないのだろうか。確かに私たちの世は覚えていなければいけない。この汽水域の光景を。

芸術文化に関わる メディアアンケート Q&A

2019年秋より、Webメディアとなる「paperC」。関西と縁のある、さまざまな分野で活動する50人に向けて、芸術文化の情報に関する9つの質問を投げかけました。集計データから、関西におけるメディアのあり方・関わりを考えていきます。

Q1. 日常的にチェックしているメディアを教えてください。



※リトルプレス、ZINE、フライヤー、フリーペーパー、施設機関紙など

いつでもどこでも手軽に閲覧できるSNSやWebメディアが多数。そのほか、身近なスポットで手にすることができ、情報のカテゴリーやジャンルのわかりやすい紙・雑誌メディアも、日常に結びついていることがわかります。

Q2. チェックしているメディアの名称は？

- Twitter, Instagram, Facebook
ウェブや刊行される書籍、展覧会や舞台などの情報を比較的素早く得ることが可能だから。その後、本を購入したり、展覧会へ足を運んだりし、芋づる式にそのほかの情報を得ていきます[学生/20代] 興味の近い人、関心のある人のツイートは、自分にとって新しい情報であることが多い[ギャラリー運営/40代] いくつかのWebメディア・ホームページを横断して選択できるので、効率がいいから[映像作家/40代]
- ①電車のなかなど、空いた時間にチェックすることができるから ②気になった情報を即座にアーカイブでき、管理もしやすいので便利 ③特に情報を得たい団体やプロジェクト、スペースなどの最新情報を得やすい[プロジェクト事務局長/30代] 頻度が高いのはInstagram。情報が新しいことと、フォルダを分けて保存しておいて後から確認できるので使いやすいです[会社員/30代]

□ dezain.net



デザインの情報が集約されているため、時々見ます[建築士/40代]

□ artscape



自分の興味の枠を超えて、いろんな展覧会情報などが掲載されているので[フリーランス/30代]

ほかにも……

美術手帖Web版^{※1}、『美術手帖』、CINRA.NET、友人や知人、ロコミ、FASHION PRESS、dezeen、[一財]おおさか創造千島財団(Twitter)、GINZA(Web)、L-maga、YouTube、Tumblr、『芸術新潮』、『vanitas』^{※2}、ArchDaily、CityLab^{※3}、『Metropolis Magazine』、演劇最強論-ing^{※4}、JDN、WWD JAPAN、フライヤー、今日の名画座、TOKYO ART BEAT、Google、TBSラジオ、NHK FM、FMラジオ、小吹隆文(Twitter)、IGNANT^{※5}、SmartNews、FASHIONS.NAP.COM、松岡正剛の千夜千冊、feedly^{※6}、NATIONAL GEOGRAPHIC、図書館、『Discover Japan』、『装苑』、『ku:ne!』、『今ちゃんの『実は…』』、『松本家の休日』、『デザインあ』、『日曜美術館』、『SWITCHインタビュー達人達(たち)』、『びじゅチューン!』、『Pen』、『& Premium』、『GINZA』、『BRUTUS』、『Casa BRUTUS』、『Meets』、『ひよこクラブ』、ナタリー、キナリノ、『朝日新聞』、AXIS(Web)、BRUTUS(Web)、LINE LIVE、Sumally、『紙背』^{※7}、市や府のWebサイト、アーツサポート関西(Web)、[公財]セゾン文化財団(Web)、岸田國士戯曲賞予想対談[山崎健太(演劇研究・批評)×落雅季子(劇評家)](SYNODOSより)、セゾン文化財団・久野敦子(Twitter)、愛知県芸術劇場(Twitter)、佐々木敦(Twitter)、TRENDLAND、COOL HUNTING、『REAR』、『新建築』、『アイデア』など

※1 美術手帖Web版：美術に関するニュースや展覧会情報、記事などの時

事的なコンテンツを随時更新。



※2 『vanitas』：2012年に創刊した研究者やキュレーター、デザイナーの論文などから多角的にファッションをまなごす批評誌。

※3 CityLab：デザイン、通勤、社会環境などに関する課題やアイデアを発信するWebメディア。

※4 演劇最強論-ing：小劇場を中心に現代演劇の公演情報や記事を発信し、チケットの販売を行うWebサイト。



※5 IGNANT：アートやデザイン、写真、建築、旅行にまつわる世界中のトピックスを紹介するブログサイト。



※6 feedly：登録したWebメディア・Webページなどの更新情報を随時チェックできるアプリケーション。

※7 『紙背』：2017年5月に創刊した演劇批評誌。現代演劇の戯曲とその批評などを収録。



Q3. Q1で選ばなかったメディアの理由を教えてください。

ラジオはあまり聴きません。視覚系が中心となるメディア(SNSや紙媒体など)のほうが頭に入りやすいから[学生/20代] チェックしないわけではありませんが、SNSなどは情報量が多く疲れる[オルタナティブスペース運営/30代] テレビなどは情報が甘いことが多いので[学芸員/40代] SNSで事足りるようになった気がします[料理人/40代] 紙メディアはかわいけど、捨てるのがしのびなく、どんどんたまるのでもらわない……[ライター/20代] Webサイトを直接チェックするよりも、SNSから飛んでいくことが多くなりました[デザイナー/20代] テレビやラジオなどはそもそも見ないので。紙はギャラリーや美術館でフライヤーを手にするのは多いですが、情報収集では使わないかも[Webメディア編集長/40代] 雑誌や紙は情報が遅い[40代] テレビなどはそもそも持っていない[学生/20代] 仕事や生活のなかで、映像メディアまで見る時間と気持ちの余裕があまりなくて、隙間でTwitterやInstagramをさっと見る感じです[店主/30代] 情報が入ってくるスピード(情報の鮮度という意味ではなく(それも重要ですが)、頭を読み込みやすい内容と量、画像で判断しやすいかなど)が望ましい。→移動中に情報を得ることが多いため[会社員/30代] 映像や音声などだと、情報が圧縮されるからですかね。テキストと写真で触れたいです[デザ

イナー/20代] 雑誌・紙メディアは、おすすめされなかり書店などで目的なく無作為に読み、目に留まれば程度になる。ラジオやテレビは、芸術文化の情報があるものを視聴しない[デザイナー/30代] 映像メディアで美術情報を配信するのをまだ見たことがないです[20代] 映像メディアは、時間が縛られるのが苦手なのであまり見ません[グラフィックデザイナー/30代] など

Q4. よく出向く関西周辺のスポット、文化施設はありますか？

HOPKEN



好きなものが近いのと、距離も近いので[自営業/30代]

山本製菓



企画者の思いや意図を感じる展示・イベントが多いので[制作・事務/30代]

ゲストハウスとカフェと庭 ココローム



自然体でいろんな人と出会えるから[企画・事務/30代]

SAA STUDIO



異文化を楽しめる、ここならではのコンテンツが展開されているので[広報/30代]

国立民族学博物館



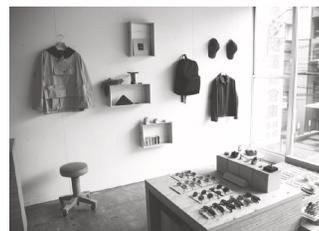
毎度知らない分野の表現に触れることができ、ハッとさせられる[自営業/30代]

まごころ弁当花まる



長年タイの貿易の仕事に関わっていたオーナーが、弁当屋を引き継いで心機一転。内輪向けのギャラリーやイベントスペースよりアート(技法・美意識)を感じます[自営業/30代]

howse / Buddy Optical



オーナーが展示販売する方と一緒に現地で仕入れた、海外で展示されたり、その話も聞ける[デザイナー/30代]

ほかにも……

大阪：国立国際美術館、Pulp、NEW PURE+、art gallery opaltimes、阪急百貨店の上の展示ブース、アートエリアB1、大阪府立江之子島芸術創造センター(enoco)、シネ・ヌーヴォ、COMPASS、Club STOMP、あべのま、FUKUGAN GALLERY、graf、PANTALOON、NOON + CAFE、STANDARD BOOKSTORE、浄土宗大蓮寺塔頭 應典院、DMOARTS、dieci、うめだスーク LE PRIEURÉ、Essential Store、BOOKSTORE心斎橋 Athens、Calo、KAMIKILE、天牛書店、colombo、HS

HAYASHI SHOTEN 京都：京都芸術センター、ARTZONE、VOU、アスタルテ書房、ロームシアター京都、@KCUA、京都シネマ、CLUB METRO、Gallery PARC、誠光社、MEDIA SHOP、haku、魚菜料理 縄屋、喫茶アマゾン 兵庫：兵庫県立美術館、LUCA和歌山：朔 滋賀：NOTA_SHOP など

北加賀屋の新スポット！

海に近い木津川沿いの地域・北加賀屋。水辺の大型倉庫や造船所跡地、造船業の労働者が住んでいた文化住宅まで、さまざまな場所があります。そんな北加賀屋に新しくできたスポットを紹介。

千鳥文化商店



建築設計事務所ドットアーキテクツが運営するショップ。古家具・古材などを中心に、雑貨や雑誌などを販売。

モリムラ@ミュージアム



美術家・森村泰昌の作品がいつでも鑑賞できる美術館。ライブラリー、サロン、ミニシアターなどの部屋も併設。

音ビル



ミュージシャンの日野浩志郎、IKU SAKAN、エンジニアの西川文章が運営する音楽制作スタジオ「ICECREAM MUSIC」が入居。5月中旬にはクラブ「Daphnia」がオープン予定！

Q5. 記憶に残っているWeb記事・テキストはありますか？

- MESSAGE「水野勝仁 連載第1回 サーフェイスから透かし見るサーフェイスからバルクとしての空間を透かし見る」[学生/20代]
- 美術手帖Web版「2018年展覧会ベスト3」(美術家、美術批評家・黒瀬陽平)、POLA「WE」チェーン店に囲まれて育った。それでも、個人的な音楽を作れるのか | tofubeats #3 | artscape「メディアから考えるアートの残し方 第1回 エキソニモインタビュー」[学生/20代]
- Mikiki INTERVIEW「七尾旅人が語る、愛情と感謝の新作『Stray Dogs』」[自営業/30代]
- amu EVENT REPORT「若林恵とドミニク・チェン 読んで

いない本について語る」[自営業/30代]

□ FACT MAGAZINE「Mark Fell on his love of FM synthesis and algorithmic composition」、RA「特集: Label of the month: Basic Channel」[作曲家・ミュージシャン/30代] □ dancediton「笠井観『高丘親王航海記』インタビュー!」、Indie Tokyo「アラン・ロブ＝グリエ連続レビュー 第3弾『嘘をつく男』、なぜ犬は尻尾を振るのか。」「あみこ」[自営業/40代]

□ City Lab「The High Line's Next Balancing Act」[リサーチャー/30代]

□ ネットTAM「リレーコラム 2030年の美術館 第1回 住友文彦」、美術手帖Web版「短期連載: 長谷川新の三大芸術祭レビュー① ミュンスター 彫刻プロジェクト 2017」、artscape 高嶋慈「國府理「水中エンジン」再制作プロジェクト——『キュレトリアルな実践としての再制作』が発する問い」[映像作家/40代]

□ 美術手帖Web版「ヨコハマトリエンナーレ2020 アーティストック・ディレクター ラクス・メディア・コレクティブに決定・史上初の外国人」[制作・事務/30代]

□ ネットTAM「これからの生活と表現 第6回 生きた生活から表現は生まれる アートマネジメントと向き合うポリシー」[制作・事務/30代] □ 現代ビジネス 大山エンリコイサム「バンクシーはなぜ匿名のまま有名になれたのか」[デザイナー/20代] □ 百花繚乱文芸マガジン『ガーデンパーティ』[作家/20代] □ i-D

「ヴァージル・アブロー インタビュー: カイカイキキギャラリーにて開催された初個展」□ i-D「美の見つけかた、視覚的編集のしかた」エレン・フライズ interview、note「『暇』こそ理想の編集術。オモコロ・ディリーポータルZの編集長が語るおもしろい「チーム」のつくり方」[デザイナー/20代]

□ 神戸市 ごろごろ、神戸3「第18回 いつもよりあたたかかったので平民金子」、Web 河出 斎藤真理子「『すべての、白いものたち』への補足(どうぞ、読み終えてから目を通してください)」[編集者/20代]

□ NHK NEWS WEB インタビュー「森永卓郎さん『とつもない大転落』」[広報・企画/30代]

□ 現代ビジネス 真包英之「アートと地方の危険な関係〜『アートフェス』はいつまで続くのか?」[フリーランス/30代] □ artscape キュレーターズノート 吉田有理「アッセンブリッジ・ナゴヤ2018 - UCO最後の3日間」、『朝日新聞』連載 鷺田清一「折々のことば」、AXIS「nendo がオランダの画家・M.C. エッシャーとコラボレーション ビクトリア国立美術館で『Between Two Worlds | Escher x nendo』展が開催」[Webメディア編集者/40代]

□ 『Pen』(2019年2月15日号) 特集: いまこそ知りたい! アートの値段。「アートと深い関わりをもつ会社が、現在急増中」[著名なアーティストが目指す作品はコレだ!」[フリーランス/30代] □ 『花椿春号』(2019年1月号) INTERVIEW 青木明子「ファッションは娯楽でなく文化」、『美術手帖』(2018年6月号) 港千尋「新たな協同のフィールドへ向けて」[会社員/30代]

Q6.

今にかけている発信者はどんな人?

若林恵、イ・ラン、水野勝仁、蘆田裕史、千葉雅也、黒寄想、山尾悠子、黒瀬陽平、梅津庸一、中村隆、芦野公平、藤田直哉、遠藤水城、國分功一郎、長谷川新、青木加苗、鈴木勸滋、武田力、神野真吾、森村泰昌、甲斐賢治、田中均、細馬宏通、木村和乎、五所純子、白川昌生、津田大介、石橋正二郎、平田剛志、島貴泰介、俣野山脈、小吹隆文、高嶋慈、アサダワタル、塚原悠也、吉田有里、羽原康恵、櫻井拓、大澤寅雄、渡辺和、衛紀生、山下里加、落合陽一、箕輪厚介、浦川愛亜、上妻世海、落雅季子、山崎健太、森山直人、榎木野衣、柴原聡子、小田原のどか、伊藤亜沙、松村圭一郎、岸政彦、荻上チキ、平民金子、高岡謙太郎、ばるばる、山本貴光、ナカムラクニオ、濱田英明、小倉ヒラク、服部正、仲西祐介、仲野麻希、稲垣崇洋、谷口功一、山中由里子、緒方しらべ、原田祐馬、吉行良平、家成俊勝、岡倉天心など

Q7.

関西圏の芸術文化は、どんな人・団体・スポットが支えている?

こんがりおんがく [店主/30代] STANDARD BOOKSTORE、ミシマ社の本屋さん、誠光社 [学芸員/40代] 商店街の弁当屋、酒屋、豆腐屋、八百屋 [店主/30代] [一財] おおさか創造千島財団、大阪アーツカウンシル、京都芸術センター、HAPS、Gallery PARC (GRANDMARBLE) [アートプロジェクトディレクター/40代] Club STOMP [作曲家・ミュージシャン/30代] アサダワタル [会社員/30代] 京都芸術

センター、大阪府立江之子島芸術創造センター(enoco)、ルームシアター京都、[一財] おおさか創造千島財団など [アーツフェス運営/30代] [一財] おおさか創造千島財団、アートエリアB1、graf [建築家/40代] COMPUFUNK RECORDS (レコード・ショップ/カフェ/バー/クラブ @北浜/天満橋)、DELI (アパレル/雑貨/カフェ/バー@立売堀/本町/阿波座)、HOPKEN、Pulp (ギャラリー/カフェ/バー/ライブスペース@本町) [音楽家/30代] ゲストハウスとカフェと庭 コロルム [団体職員/30代] [一財] おおさか創造千島財団、YOD Gallery、ヤノベケンジ、森村泰昌、松尾恵 (MATSUO MEGUMI VOICE GALLERY pfs/w)、AMeET、ブックカフェ (iTohen、Caloなど)、HAPS、RAD [会社員/30代] アスタルテ書房、MEDIA SHOP、出町座、ルームシアター京都、ANTENNA [学生/20代] ARTZONE、@KCUA、黒寄想 [学生/20代] ギャラリー16、KUNST ARZT [学生/20代] MEDIASHOPさん、誠光社さん、柳々堂さんなど、店主の顔がしつかり見えてくる本屋さんが思い浮かびます [リサーチャー/30代] VOU、KYOTO ART HOSTEL kumagusuku [デザイナー/20代] ウイングフィールド主催のウイングカップは十分、大阪を拠点とする若手の支えになってきていると思う [作家/20代] 千鳥文化、[一財] おおさか創造千島財団、DMOARTS、京都造形芸術大学、Pulp、ondo、TEZUKAYAMA GALLERY、京都やまほん、IN/SECTS [フリーランス/30代] [一財] おおさか創造千島財団の助成でされている展示イベントは魅力的なものが多いと思うので、ぜひ継続してほしいです [デザイナー/20代] KAVC、KIITO、アートエリアB1、graf、Pulpやbgm gallery & shopなどオルタナティブなギャラリー、誠光社やblackbird booksなど、ギャラリーを併設したまちの本屋 [デザイナー/20代] howse / Buddy Optical、STANDARD

BOOKSTORE、大阪府立江之子島芸術創造センター(enoco)、wad、柳々堂、千鳥文化、graf、メビック扇町 [デザイナー/30代] hyslom、外 [アーティスト/30代] STANDARD BOOKSTORE、archipelago、EDITRIAL HAUS MAGASINN KYOTO [グラフィックデザイナー/30代] 京都国立近代美術館 [デザインリサーチャー/40代] 各芸術大学、MUESUM、UMA/design farm、HAPS、IN/SECTS [フリーランス/30代] KIITO、MTRL KYOTO [Webメディア編集者/40代] STANDARD BOOKSTORE、NOON + CAFE、大阪府立江之子島芸術創造センター(enoco)、KYOTO ART HOSTEL kumagusuku、maruche、haku、LVDB BOOKS、大阪日本民芸館、国立民族学博物館、各単館映画館や美術館 など [会社員/30代]

Q8.

「あったら助かる!」と思う助成や告知のサポートは?

大学などで、ZINEをもっと楽に製作できると嬉しいです (製本・印刷設備、製本サポート、エディトリアルデザイン講義など) [学生/20代] 作家ではなく企画者・キュレーター個人が小口で受けられる助成金や、そういった助成のみをまとめたサイト [学生/20代] ポートフォリオと企画を一緒に提示できる助成があればいいかなと思う [学生/10代] フライヤーをつくっても、さばくのに手間と時間が結構かかるので、配布サービスなどがあれば助かります [店主/30代] 個人用のフェローシップ、プロジェクトベースでない助成 [学芸員/40代] 海外の作家が関わる展示をするときに、海外の文化省 (文化庁) などの文化支援団体と取り次いでくれるサポート [店主/30代] 現場

の課題や関西圏のアートシーンの批評を共有したり情報交換したりする場。問題意識を共有できれば、横のつながりができるのでは? [アートプロジェクトディレクター/40代] レジデンスプログラム。こちらが海外へ行き、滞在制作から発表 (コンサート、インスタレーション、展示) するまでのレジデンススペースの提供および制作費の助成。もしくは海外アーティストを招聘して共同制作、発表するためのレジデンス & 制作スペースの提供および制作費の助成 [作曲家・ミュージシャン/30代] paperCのSNSのような媒体が大きなプレゼンスを持って、告知や募集、マッチングなどに関して「まずここをお願いします!」とアクセスできる状況が生まれるといいなと思います。もちろん助成金も魅力ですが、そういうインフラが存在しているほうがより意義深いと思います [リサーチャー/30代] 助成金申請の回数に限りがないと嬉しいです [建築家/40代] ボランティアの求人サイト。自身のHPやSNSでボランティア・インターンを募集するが、なかなか申し込みがない。当プロジェクトを知らない層への発信が難しい。ネットTAMも活用がするが情報が膨大で埋もれてしまいがち。関西圏で絞られた情報メディアがあると、マッチングの頻度が高まるのではないかと期待! [プロジェクト事務局/30代] 助成金ではない新しい方法で、ある一定期間継続して共同で取り組み、サポートを受けた側はその後、[一財] おおさか創造千島財団に成果を還元できて、またそれを新たな人のサポートにしようという循環する私たち [美術家/40代] 年度の途中、急にプロジェクトが立ち上がったときに申請できるサポート [団体職員/30代] 2025年の関西万博に向けて、何らかの情報が得られるもの [料理人/40人] 補助率の高い助成制度 [デザインリサーチャー/40代] どんなかたちかはわかりませんが、場所やお店と作家をつなげたり、コラボレーションが促進されるような仕組みがあれば面白

いと思います [デザイナー/20代] 告知はフォーマット化して、入力してもらったものをもとに編集して掲載できるとスムーズだなあと感じます。それぞれリリースの書き方などが全然違うので [フリーランス/30代] 助成プログラムの募集では、申し込み用紙をチラシのなかに組み込むことが多いです。Web上にきちんとページをつくり、申し込みフォームをデジタル化できたら、応募までのクッションが一つ減りそうだなと思っています [デザイナー/20代]

Q9.

「あったらいいのに」と思うメディア、どんなもの?

情報や拠点を点で存在させるのではなく、すべてを一覧で確認できるようなメディアが今少ない印象を受けます [自営業/30代] DAIRY FRINGE GUIDE OSAKAのように、シンプルでよいので取捨選択されずに情報が一覧化されているもの。「ついでに何か見たい」ときや、広報を探すのに便利なサイトがない [ディレクター/40代] これ以上、新しいメディアはいらないなと思っています [研究員/40代] 包括的ではない、ハイクオリティかつセンスの良いものだけ紹介するメディア、そしてそのメディア自身が発信 (イベント開催) などするもの [作曲家・ミュージシャン/30代] 情報通の友人 [アーティスト/30代] 芸術に触れたいけど、基本的に芸術に疎く、どう楽しんだらいいかわからない。でも、制作の過程やアーティストの思いなんかがあると面白く見られるのかなと思うので、初心者向けの基本情報の解説があると嬉しいです [ライター/20代] ライターなどの個々の視点が色濃く反映されている記事や情報。展覧会会場近辺の地図。

[編集者/20代] 関西の現代美術の最新情報が入るフリーペーパーなど [学生/20代]

『paperC』編集部
メディアにまつわる
井戸端チャット会議

paperC編集部のNとSが、アンケート結果を見ながら、「いま、おもしろいメディア」について話しました。

N: いろいろと浮かび上がってきますね。S: SNSで情報収集する人が多い一方、情報量が多くて疲れるとか、顔が見える情報源を求めるような声もあり、単に情報を収集するだけでなく、自分のなかに何を取り込むか意識しているように感じました。N: アンケートによって、メディアとの関わりを改めて客観視する機会になったのかなとも感じました。回答しづらいのではと心配していたQ5からは、回答者の専門分野や暮らしぶりも表れていて、興味深かったです。S: Q2に『ひよこクラブ』という回答もありましたね。でも特定の媒体を定期的に購読しているというよりは、記事単位で読まれているような印象を受けました。N: ただデザインや音楽、演劇などの専門性が高い人は、特定のメディアをチェックしているようですね。いろんな回答を見ていて、情報収集は、日々の営みとも密接にあるんだと改めて思いました。S: ライフステージ=年代というよりは、環境や暮らしぶりが影響しているようでした。場所についての回答は、それぞれの足跡が滲んでいて面白かったですね。あとQ4とQ7は、一見似ているけれど、感覚の違う回答だなと感じました。Q7については、選ぶ場所や人から、自分が何を受け取って

いるかが大きく影響していますよね。N: 文化芸術と言っても、受け取っているものも違えば、それをどうとらえているかもさまざま。そう考えると、文化芸術の定義もきつと輪郭がつかないなと思います。S: でも、そういう感覚や想いを言語化することで、うっすら輪郭みえないものが見えてくるのかな。きつとその輪郭も動き続けているんだろうなと、50人のアンケートを見て感じました。N: 対象や人数、実施時期によっても結果は変わると思います。だから、今回の結果も、固定された数値ではなく、変わっていくものの一断面ととらえたいですね。S: Q9の回答には、情報収集の流れが見えてくるようにも感じました。N: 日常に取り込めて、自分にフィットできるメディアを希望する声が多かったですね。「情報通の友だち」とか(笑)。S: その回答、すごくシンプルだけど、いろいろなことを考えさせてくれますよね。「信頼」というのも、情報を受け取るときに大切な要素なのかなと感じました。N: 誰かの推薦を求める人がいる一方で、「自分で選びたい!」という声も多かった。S: 選べる状態にあるのは、たしかにいいなと思います。イベントでも展覧会でも、「行けなかった」じゃなくて、「行くこともできる」状態になると後悔がない。でも、そうなる情報が飽和状態になりそうな気がします。あと単純に、いろんな美術館の会期が同時に見られたら、1日ではしごがしやすいつか、利便性も求められている。N: 選択肢がある状態は重要だなと思う。昨年末からpaperCのTwitterをはじめましたが、大阪で行われているものに情報を絞っても、相当な量がある。メディアがメディアとしてキュレーションしつつ、どのニュースをどういうスタンスで発信していくかが問われるように思いますね。S: それがメディアの固有性にもなりますね。アンケートにご協力いただいたみなさま、ありがとうございました! 今後も定期的にアンケートを続けていきたいです。どうぞ、よろしくお願いします。



スズキキヨシ Kiyoshi Suzuki

パーカッションist/おんらく市場代表 / NPO 劇研ディレクター
1953年埼玉生まれ。20〜30代を演奏家として過ごした後、幼稚園や学校、福祉施設、音楽フェス、環境イベントなどでさまざまな人々と、音楽をベースとしたワークショップ活動を重ね、現在に至る。

www.facebook.com/sampoyoshi

リレーコラム

つないで見える、人とまちの多彩なあり方



Photo: Ryohei Kikuchi

影山裕樹 Yuki Kageyama

編集者/千十一編集室代表
1982年東京生まれ。合同会社千十一編集室代表。アート/カルチャー系の企画・編集のほか、各地の芸術祭やアートプロジェクトに編集者として関わる。著書に『ローカルメディアのつくりかた』(学芸出版社)、編著に『ローカルメディアの仕事術』(学芸出版社)、『あたらしい「路上」のつくり方』(DU BOOKS)などがある。

sen-to-ichi.com

人と場所、まちが、音で楽になる。

神奈川から京都に移って約7年の間、芸大での授業や地域親子を対象とした音楽ワークショップ、ダウン症啓発イベントなどの企画に関わり、現在は舞台芸術関連のNPOに所属。「江州音頭」という滋賀発祥の盆踊りをツールとした地域交流事業など担当している。さて、この江州音頭。きっかけは、年々参加者が減少する夏まつりの打開策を地域の自治会と相談するなか、「左京と言えば江州音頭、昔はあちこちの夏まつりで盛り上がっていた」という地元に住むばあちゃんの話。その後、盆踊りや民謡が若者たちにより再評価されていること、「盆おどらー」と呼ばれる盆踊り大会をハシゴする女子たちの協力を得られたこと、また江州音頭の持つ軽快なリズム感にワールドミュージックの可能性を感じたことから、「復活!盆踊り大会」20数年振りの開催が決定した。そこで、自ら音頭バンドを結成、音頭取りの重鎮を滋賀から迎えた練習会もスタート。結果、生演奏による練習会は本番さながらの盛り上がりとなり、その噂から回を重ねるごとに参加者は増え、ばあちゃんたちには地元の踊りを

を教える役目が生まれ、数年ぶりに車イスから立ち上がったとか、練習帰りの銭湯で若い女子たちと踊っていたとか、地域住人にさまざまな話題を提供することができた。そして迎えた大会当日、海外からの観光客を含め約500名が二重三重の踊りの輪をつくる大賑わいとなり、今年で通算4回目。その間、他の地域にも仕掛けたことから現在3カ所、それぞれ関西一円から毎回700名程度の参加者を集めている。さて、今後の盆踊りは?公園という公共の場を使って大人数で踊ることが可能なのは、市民権を得ている盆踊りという行事以外ではあり得ない。この夏の風物詩、多世代の交流の場を継続するために必要なのは、次世代の音頭取りや踊り子の育成だと考えている。もともと盆踊りは流行に敏感なもので、最先端のファッション、歌、踊りを取り入れながら時代とともにかたちを変えてきた。とすれば、過去と未来の両方を見ながら柔軟に関わっていくのだと感じている。盆踊りが古臭いものと言うなら変えればいい。ヒップホップやレゲエとのコラボもあり。すでに盆踊りのネクストスタイルははじまっている。

メディア激動期の編集とは?

2013年の十和田奥入瀬芸術祭で『十和田、奥入瀬 水と土地をめぐる旅』という本を詩人の菅啓次郎さんと一緒に編集しました。これは、気鋭の作家3名(小林エリカさん、小野正嗣さん、石田千さん)による書き下ろしの小説と、写真家の鳥山直哉さん撮り下ろしの写真を1冊にまとめた本です。この本を手にとった人は、芸術祭を堪能した後、帰りの新幹線で思い出を振り返りながらページをめくって。逆に東京の書店で手に取った人は、十和田、奥入瀬を夢想しながらこの土地へと向かうかもしれません。ある意味、編集者は紙やWebのコンテンツを編集するのではなく、“体験”や“現象”をつくる存在なのだと思えて自覚した仕事でした。出版不況の今、編集者は出版社に所属しているのが当たり前でなくなりました。それはつまり、これまでの出版・メディアの常識にとらわれない編集のかたちを編み出す必要があるということです。商業出版やマスメディアが衰退し、安定的にコンテンツが消費者に届けられなくなった今、

届けべき人に届かない情報を、これまでとは違ったかたちで届けること。届けられていない情報は、例えば“地域”にあふれています。お年寄りや若者、なかなか接点がありません。大都市に住んでいても同じ。隣の部屋の人の顔も知らず、コンビニに寄って帰るだけの毎日。同じ地域に暮らしながら分断されたコミュニティをつなぐ。これがこれからの編集やメディアに求められる仕事のひとつだと思います。2017年度、京都で開催した「CIRCULATION KYOTO」は、そんな「異なるコミュニティ」をつなぐ新しいメディアを考えるワークショップ。世代も職業もバラバラな人たちが一緒になって地域を考えることで、地域の人と人をつなぐ5つのメディアが生まれました。今年、そんな京都での経験を生かし、書籍『恋慕まいる・きょうのはずれ』を出版しました。京都を舞台に多数の著書を持つ花房観音さん、円居挽さんによる書き下ろし小説で、京都の洛外をテーマにしています。このように、出版・編集のスキルを持って、これからもまちに光を充てる本やプロジェクトを仕掛けていきたいと思っています。

TOPICS from CFCO

おおさか創造千島財団(CFCO)は、大阪で行われる芸術、文化活動の支援を通じて、地域の新たな価値を創造し、創造的かつ文化的に多様な地域社会の創出を目的として設立されました。

NEWS

1 千島文化に「維新派アーカイブ室」オープン

当財団では、北加賀屋の旧文化住宅を改修したコミュニティスペース「千島文化」2階の旧居室部分を昔の姿のまま活用し、1部屋ごとに異なるアーティストの作品などをインストールするプロジェクトを企画しています。金氏徹平による常設展示「クリエーターな部屋」(2017年〜)に続き、2018年12月に、劇団維新派のアーカイブが常設展示に加わりました。大阪を拠点として国内外で活躍し、2017年に惜しまれつつ解散した同劇団の作品台本や劇評、主宰・松本雄吉氏のインタビュー記事や蔵書(一部)に加え、DVDで過去公演の映像も観ることができます。北加賀屋にお越しの際はぜひお立ち寄りください。



関連書籍や掲載誌が並ぶ本棚、過去の映像作品もじっくり観ることのできる空間。

千島文化 所在地:大阪府住之江区北加賀屋5-2-28
開館時間:9:00~18:00 休館日:火・水曜日

2 M@M(モリムラ@ミュージアム)「モリメール」展



Photo: Kazuo Fukunaga

2018年11月、当財団が拠点とする北加賀屋に、美術家・森村泰昌氏がプロデュースする個人美術館「モリムラ@ミュージアム」(大阪府住之江区北加賀屋5-5-36) 会期:3月15日~6月30日 開館時間:金・土・日曜日12:00~18:00(※4月29日と5月6日は開館) 入場料:一般・大学生500円、高校生・中学生200円、小学生以下無料

「モリメール ~あなたも「フェルメール」になれる~」会場:モリムラ@ミュージアム(大阪府住之江区北加賀屋5-5-36) 会期:3月15日~6月30日 開館時間:金・土・日曜日12:00~18:00(※4月29日と5月6日は開館) 入場料:一般・大学生500円、高校生・中学生200円、小学生以下無料

『モリメール あなたも「フェルメール」になれる』展会場風景

REPORT

MASK 「Open Storage 2018」開催



Photo: A. Nakagawa

やなぎみわ氏の移動舞台上でトークを展開する登壇者
当財団が運営する大型美術作品の収蔵庫MASK(MEGA ART STORAGE KITAKAGAYA)の開館5周年を記念し、2018年10月、一般公開に加え、MASKの試みが社会や現代アートシーンに与える可能性を検証するシンポジウム「工場・倉庫・校舎からアートの実験場へ—その意義と可能性」を開催しました。第一部の基調講演では、森美術館館長の南條史生氏より、産業遺構を文化利用する国内外の事例紹介や、美術的空間の役割などについて語っていただき、第二部のパネルディスカッションでは、民間主導でダイナミックなアート活動を展開している4施設(ART FACTORY城南島、アートベース百島、寺田倉庫、BankART1929)の代表者を招聘、それぞれの活動紹介のほか、社内での評価や行政との関わり、地域のなかでのアーティストの役割などについて熱い議論が交わされました。

ACTIVITY

1 2018年度創造活動助成
「遠くを見る方法と平行する時間の流れ」展
http://kanyukuyuki.tumblr.com/



デュッセルドルフのimai (inter media art institute) で、映像作品のデジタルアーカイブについて約2ヶ月間調査。帰国報告展をアートスペースFLAG Studioにて開催し、保存する技術と未来への時間軸という観点から映像とデジタルデータを再考する機会を得た。今後も同テーマに継続して取り組んでいきたい。

文・林勇気(映像作家)

2 2018年度創造活動助成
『Memories in Cenote』
映画製作リサーチプロジェクト
https://www.fieldrain.net/cenotes



2017~2018年にかけて、メキシコのユカタン半島北部で計21日間にわたる映画製作リサーチを実施。メリダやイスマル、セノティエリョなどを視察しながら、各地に点在するセノーテと呼ばれる泉を訪れて撮影を行った。2019年より、現地を得たインスピレーションをもとに映画作品を編集中心。

文・小田香(映画作家)

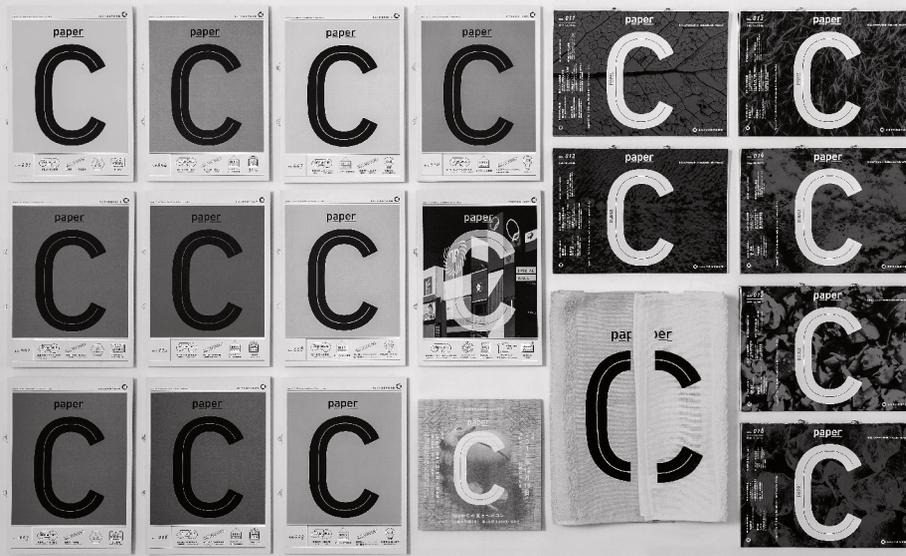
paper C ARCHIVES

2011年のおおさか創造千島財団立ち上げから18号(SP号含む)発行してきた『paperC』。2019年秋のWebサイト公開を前に、これまでのpaperCを振り返ります。

※ 誌面のPDFアーカイブはこちら



photo: Natsumi Kinugasa



『paperC』 CO-DIALOGUE 対談者&テーマ

- no.001 [2012.1発行] 高嶺格(アーティスト)×家成俊勝(dot architects)「協同すること」
- no.002 [2012.5発行] 遠藤水城(インディペンデント・キュレーター)×アサダワタル(日常編集家)「地域のコミュニティ形成におけるクリエイティビティの可能性」
- no.003 [2012.9発行] 野井成正(インテリアデザイナー)×梅田哲也(アーティスト)「個人の創造活動が社会でどんな可能性を開くか」
- no.004 [2013.2発行] 鞍田崇(哲学者)×堀田裕介(料理研究家)「持続可能な暮らしのあり方」
- no.005 [2013.5発行] 津田和俊(研究者)×松倉早星(Webディレクター)「これからのもの/ことづくり」
- no.006 [2013.9発行] 濱口竜介(映画監督)×塚原悠也(contact Gonzo)「即興性とドキュメンタリー」
- no.007 [2014.2発行] 上田假奈代(詩人)×小川さやか(文化人類学者)「個人によるこれからの自治」
- no.008 [2014.5発行] 松本雄吉(維新派)×雨森信(アートディレクター)「ローカリティとアート」
- no.009 [2014.9発行] 名和晃平(彫刻家)×田根剛(建築家)「建築と空間」
- no.010 [2015.2発行] SHINGO★西成(ヒップホップMC)×松村貴樹(FIN/SECTS)編集長「ローカリティ」
- SP issue [2015.7発行] 服部滋樹(graf代表)×木ノ下智恵子(アートプロデューサー)×塩山諒(スマスタ代表)「これからの支援」
- no.011 [2016.3発行] 東野祥子(ANTIBODIES COLLECTIVE主宰/ダンサー)×水野大二郎(慶応義塾大学環境情報学部准教授/デザインリサーチャー)「寛容な場のあり方」
- no.012 [2016.7発行] 川瀬慈(映像人類学者)×山城大督(美術家/映像ディレクター/ドキュメントコーディネーター)「映像における記録と表現」
- no.013 [2016.12発行] 恵谷浩子(文化的景観学研究者)×雨宮庸介(アーティスト)「地域を見出し、伝える技術」
- no.014 [2017.5発行] 辺口芳典(詩人/写真家)×小菅庸喜(archipelago店主/プランナー)「都市の時間と、そこから生まれる言葉」
- no.015 [2017.10発行] 塩瀬隆之(京都大学総合博物館 准教授)×菅沼聖(山口情報芸術センター[YCAM] エducーター)「技術と身体をつなぐ思考」
- no.016 [2018.3発行] 岡部太郎(一般社団法人たんぼの家 常務理事)×東岳志(山食音 店主/サウンドエンジニア)「ただその場にいることの力」

paper C No.017 by Chishima Foundation for Creative Osaka

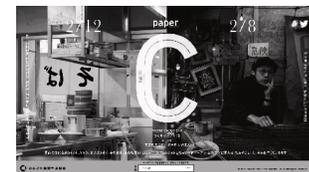
『paper C』は、おおさか創造千島財団が発行するフリーペーパーです。関西におけるクリエイティブな活動を、財団が拠点を置く大阪・北加賀屋エリアから発信しています。

発行日: 2019年3月31日 発行元: 一般財団法人 おおさか創造千島財団 事務局 〒559-0011 大阪市住之江区北加賀屋2丁目11番8号 千島ビル4階
TEL 06-6681-7806 FAX 06-6681-6188 URL www.chishimatochi.info/found/ 編集ディレクション&編集: 多田智美[MUESUM] 編集: 永江大[MUESUM] 編集アシスタント: 鈴木瑠理子[MUESUM] アートディレクション: 原田祐馬[UMA/design farm] デザイン: 西野亮介[UMA/design farm]

MESSAGE

7年前、おおさか創造千島財団の誕生とほぼ同時に産声を上げた『paperC』。限られた紙面ではあるものの、大阪・関西のクリエイティブシーンの「今」、私たちが面白いと思うヒトやコトを複数の切り口でお伝えしようと努めてきましたが、毎号の制作のなかで私たち自身もまた新たな気づきや思考をたくさん得ることができました。これまで対談や寄稿でご協力いただいたみなさま、支えていただいた読者のみなさまに、この場を借りて心より御礼申し上げます。今秋からはWebサイトに移行し、これまで同様のコンテンツに加えて、大阪のリアルタイムなアート・イベント情報の発信にも取り組みます。ジャンルにとらわれず、大阪のクリエイティブシーン全体を浮かび上がらせるようなWebサイトにしていきたいと考えていますので、引き続きご支援・ご協力をお願いいたします！

おおさか創造千島財団
(北村智子・木坂葵・加藤彩世)



paperCは、
Webサイトに生まれ変わります！
2019年4月公開のプレサイトにて、
関西の「つくり手の7日間」公開中。

paperC.info

