



■ CO-DIALOGUE

塩瀬 隆之  
(京都大学総合博物館館長)

×

菅沼 聖

(山口情報芸術センター [YCAM] エデュケーター)

Review by Spectator

野口雄策 (美術批評家/詩人)

■ オープン北加賀屋

— 旧千鳥文化住宅再生日誌  
家成 俊郎 (dot architects)

— みんなのうえんラボ

金田 康孝 (NPO法人コトハナ)

— 街と路上の異亭図鑑  
MASAGON (アーテリスト)

■ TOPICS from CFCO

■ RELAY COLUMN

宮崎 昌吉 (株式会社 HAGI STUDIO 代表  
取締役)

米ノ戸 昌孝 (NPO法人スウィングン理事長)

no. 015

Oct. 31, 2017

paper

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

paper

“paper C” by Chishima Foundation for Creative Osaka



おおさか創造千島財団



## CO-DIALOGUE

### 塩瀬 隆之

(京都大学総合博物館 准教授)

1973年、大阪府生まれ。京都大学総合博物館准教授を経て経産省産業技術環境局産業技術政策課技術戦略担当課長補佐を務め、2014年現職に復職。情報技術を用いた熟練技能継承支援システムの研究を行う。伊賀流忍者博物館顧問、NHK Eテレ「カガクノミカタ」番組制作委員。



### 菅沼 聖

(山口情報芸術センター[YCAM] エducator)

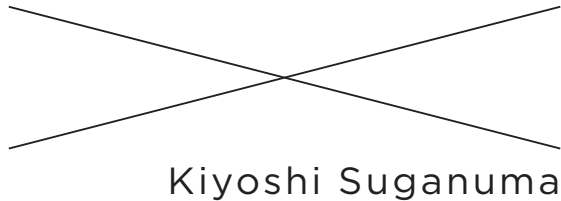
1982年、愛知県生まれ。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)卒業後、2009年に山口情報芸術センター[YCAM]のエducatorに着任。オリジナル・ワークショップの開発やファシリテーションなど、教育普及事業や地域資源の活用に関する研究開発プロジェクトの企画を担当。

収録日: 2017年9月19日(火)

場所: 京都大学総合博物館 [京都府京都市]

photo: Mai Narita

## Takayuki Shiose



## Kiyoshi Suganuma

私たちは、進化し続けるメディアテクノロジーにより、新たな身体性を獲得しつつあります。例えば、ARやVRの技術は、“ここ”と“あちら”をつなぎ、“私”と“他者”の視点を入れ替える可能性を持つ。さまざまなレベルのコミュニケーションがもたらす身体知・経験知をどう腑に落とすか考え、伝統工芸の技術伝達やメディア教育など、多様な可能性を閉ざさず、同時に共有すべき倫理を育む必要があります。今回のCO-DIALOGUEでは、「技術と身体をつなぐ思考」をテーマに、京都大学総合博物館准教授の塩瀬隆之氏、山口情報芸術センターのエducator・菅沼聖氏にお話をいただきました。

参考文献:  
○『インクルーシブデザイン 社会の課題を解決する参加型デザイン』(学芸出版社/2014年) ○『科学技術Xの謎』(化学同人/2010年)  
○『YCAM GUIDEBOOK アートと社会をつなぐ、メディアの実験場』(美術出版社/2013年) ○『YCAM YEARBOOK 2017-2018』(山口情報芸術センター/2017年)

## あらゆる視点のズレから、 気づきが生まれる

菅沼: 僕は、山口情報芸術センター(以下、YCAM)にて、ミュージアムエducatorという肩書きで働いています。アーティストやクリエイターと共同制作した過程で生まれる知見を、メディア教育プログラムや地域連携に応用、展開しているんです。「学び」や「コミュニティ」という点で、塩瀬さんの活動とも重なる部分がたくさんありそうですね。例えば、工芸技術の担い手を育成する環境自体の醸成など、幅広い試みをされていますが、どのような経緯で現在の活動に至ったのでしょうか?

塩瀬: 大学院生だった約20年前、ヒューマン・コンピュータ・インタラクションの研究室に在籍していたんです。当時は、人工知能分野におけるロボットの身体性が大きなテーマでした。科学雑誌『Quark』の熟練技能の特集に、僕の卒業論文が載っていますよ。

菅沼: 通っていた学校にもありましたね。  
塩瀬: 当時「なぜオリンピック日本代表のサッカー選手・キーパー 川口能活さんは直感でシュートコースがわかるのか?」といった第六感を科学することがブームでした。僕自身も、どうすればロボットが第六感に相当する職人の熟練技に近づけるかについて研究しています。ノンバーバル(=非言語)・コミュニケーション、アフォーダンスといった領域に足を踏み入れつつ、身体性をどうコンピュータに取り込むかを考えていました。

菅沼: 工学系のご出身とは、意外でした。  
塩瀬: そうなんです。哲学者の モーリス・メルロ＝ポンティ が「盲人の杖」という研究をしています。これは、目の見えない人が杖で周りを探りながら歩いていると、まるで杖の先に感覚があるかのごとく、床を触っているように感じるというものです。これは熟練技の科学的解明にも似ているなと思い、「何かがうまくなる」というのは、身体が

拡張したような感覚になることなんじゃないかと仮説を立てたわけです。でも、その状態を言葉にするのは難しい。そこで、言葉にならない技の伝承をすべて調べてみようとして研究していくうちに、企業から「世代間でコミュニケーションがとれない」「科学の言葉が難しく伝わらない」といった技術伝達の課題についての相談を受けることが増えてきたんです。そこが僕がなまでの「コミュニケーションデザイン」、その手法のひとつとしての「インクルーシブデザイン」の入口でした。

菅沼: YCAMの教育プログラムでも身体性は大きなテーマです。特に身体知や暗黙知といった言語での伝達、表現が難しい領域は、自身の身体をもって体験しないと想像すらできないことでもある。そういった意味でもワークショップ(体験学習)形式で身体を動かし、対話しながら考える場づくりは今後ますます求められるものかもしれません。

塩瀬: 素晴らしい。インクルーシブデザインにおいて大事なものは、「絶対この人にできひんやろ!」と思われるような人を中心に据えて、実践を通して、議論していくことなんですよ。例えば、「どうやったら目が見えない人は、星が見えるのか」をテーマに、目の見えない人が培った何十年にも及ぶ英知に触れることで、別の視点への気づきが生まれ、そこから議論を進めていく。ただ同席してもらって、話をしてもらってではないんですよ。

菅沼: 自分と他者の差異から学べることは多いですね。まさに身体感覚や価値観が代表例。「私」が見て、聞いて、触っている感覚は「あなた」とは違う。しばしば僕たちはみな同じなのだと錯覚してしまいますが。

塩瀬: 障害のある人たちもそうですが、子どもたちも僕らとは異なる角度から世界を見ているんですね。子どもがなぜそこに立ち止まって、じっとしているのかよくわからない。だけど、そのズレを自分の視点に取り入れられたら、いろんな視点に気づけるようになると思うんです。

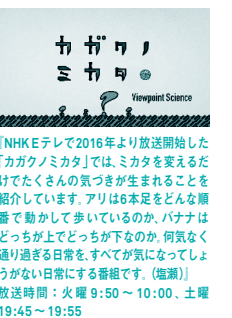
菅沼: 塩瀬さんは、NHK Eテレ「カガクノミカタ」の番組制作委員をされていますよね。現在の教育現場をどのように考えていますか?

塩瀬: 僕は教員向けのワークショップを長年続けています。厳しい言い方をすると、現状から子どもをいかにすくい上げるのが大事。すべての学問に気づきの瞬間があり、自分で考えるプロセスがあります。なのに、多くの学校でそのヴィジョンは見失われている。365日すべての授業を変えなくても、1回でも子どもに「おもしろい!」と思ってもらえたらいいんです。そのことを、先生に伝えていきますね。

菅沼: そうですね。学びの場において大人の限界が子どもの限界になってしまうのは不幸なことかもしれません。僕はオンラインゲームが趣味で、毎日コントローラーを手に世界中の人と遊んでいるのですが、あるとき、ゲーム中に僕を守ってくれていた上手なプレイヤーがいたんです。なんと頼もしい御仁だと。でも、ゲームが終わり、チャットルームに戻ったら、そのプレイヤーはただの生意気な小学生だった(笑)。昔から「子どもに教えられる」とはよく言いますが、インターネット登場以降、こうした逆転現象が加速したのは間違いないと思います。もはや大人と子どもを知識量の差で決められないし、それで苦労している子どももたくさんいます。電子工作が得意なのに、学校では評価されない。そういう子どもたちがYCAMに逃げ込んできます。こういう時代に大人は、社会はどうあるべきか。文化施設は学校や家庭に次ぐ第三の場所「学びのサードプレイス」として、地域からの期待も高いと思います。

## 「教える」ではない、 「ゆだねていく」態度

菅沼: YCAMでは、「身体・メディア・社会」という3つの関係性をテーマに活動しています。メディアテクノロジーをはじめとする技術発達によって、身体性、コミュニケーション、社会は目まぐるしく変わっていきます。そんななか、最初に持つべきは大量の知識よりも、身体的な理解をベースにした「想像する力」なのかもしれません。YCAMでは少数のイノベーターではなく、大多数のイノベーターの受け手が「想像力」を育めるよう



NHK Eテレで2016年より放送開始した「カガクノミカタ」では、ミカタを変えるだけでなくみんなの気づきを生み出すことを紹介しています。アリは6本足をどんな順番で動かして歩いているのか、バナナはどっちが上でどっちが下なのか、何気なく通り過ぎる日常を、すべてが気になってしょうがない日常にする番組です。(塩瀬)

放送時間: 火曜 9:50~10:00、土曜 19:45~19:55

ヒューマン・コンピュータ・インタラクション人間と機械の接点における相互作用、対話型操作に関する研究領域のこと。人間が情報技術を利用する際に必要となる、人間が技術とのインターフェースに関する研究から、情報技術の多様化と発展に伴って生まれてきた、インターフェース研究が技術と人間の間の媒介物を対象とするのに対し、インタラクション研究では人間と技術の相互作用や、それに伴う変化や流れを強く意識する。コンピュータのソフトウェアやハードウェアのインターフェイスデザインのみならず、利用環境や利用者の人間の特性などに関する考察も含む。

科学雑誌『Quark』1982年7月(創刊号)から1997年6月(13巻6号)まで刊行されていた、講談社初科学雑誌。現在は月刊。ノンフィクション作家・柳田邦男氏の連載は書籍として出版されているほか、好評だった記事をまとめた「ハテナ?ナルホド!実験室 身近にひそむ真理の数々」がブルーバックシリーズに収録。

アフォーダンスアメリカの心理学者J.ギブソンが「afford=与える、できる」をもとにつくった心理学用語。環境やものが、それに働きかけようとする主体から、ある行為を直接引き出すとするとする機能のこと。情報は環境のなかに実在しており、人間はそれらとすばやく与えられている情報を識別することで、環境やものごとの持つ意味や価値を見出すことができると考える。

なメディアリテラシー教育に力を注いでいます。

塩瀬: 体験が想像力を育むというのは、まさにその通りだと思います。僕自身も、目の見えない人と美術鑑賞したことによって、自分がかにかに絵画を見ていなかったかを痛感しました。そのときはフェルメールの絵画を題材に、視線導入をエピソードでつなぎ、ロジックを組み立て、ともに鑑賞することを試みたのですが、“意味を共有するプロセス”自体が、コミュニケーションツールになりうると感じました。

菅沼: 以前、身体イメージと言葉の関係性を共有するワークショップ「**コトバ身体**」をつくりました。例えば、「ゾウの動きをしてください」と聞くと、10人中8人は「パオーン」と腕を左右に揺らします。でも、2人くらいは違う動きをするんです。身体と言葉の不思議な感覚のズレをモーションキャプチャー(身体運動を記録できる機材)を使い、データベース化するソフトウェアを開発しました。参加者によって言葉をタグ付けする機能もあります。例えばゾウの動きのデータを見た人が自分がイメージした言葉「交通整理の人」タグを追加するという具合で。ワークショップの最後には言葉からダンスの振り付けを行います。

□コトバ身体  
YCAMで行われた言葉と身体の関係性について学ぶワークショップ、およびワークショップを通じて制作されたソフトウェア。振付家の山下残氏との共同開発。YCAMが開発したソフトウェアを用いてコンピュータに取り込まれた身体イメージに参加者が当てはまると思う言葉をタグ付けし身体イメージと言葉を組み合わせ、データベース化していく。

塩瀬: 僕の研究テーマである「伝統工芸の伝承」でも、言語と身体の間

と話すのですが、答えがないオープンエンドな実験、実験性を社会に投入する方法を見つけるために、僕は活動の場としてYCAMという公共文化施設を選んでます。“XSの個人”も“XLの行政”にもできない領域に、両者を媒介するミディアムサイズの公共文化施設が実験性を担えると思うんです。

塩瀬: 地方自治体くらいの規模で取り組むことは重要だと思いますね。地域の産業構造と近いかたちで、教育が設計できれば、地域で閉じることは有効だと思います。教科書の内容から1歩も踏み出せないと思いついてしまっている先生も少なくないので、新しい教育のあり方を博物館や美術館がリードするのは大事です。だから、YCAMのポジションはおもしろい。

菅沼: 人口約19万人の山口市は、ある種、小さなスケールで社会的な実験ができる場所です。例えば、山口市の教育委員会とともに取り組んでいる「未来の山口の授業」は、YCAMの知見を活用した教育プログラムを地域の学校と協働して実施する枠組みです。スポーツハッカソンなどが良い例ですが、「山口の小学生はみんなスポーツを自分でつくったことがある」なんて状況をつくりたいですね。YCAMが地域の創造拠点として世界中が驚く新しい価値の発見やプロジェクトをつくっていく役割を担っていければと思います。この創造のサイクルに大人が参加すれば「未来の仕事」にもなるかもしれません。アートのような社会が嫌うリスクテイ

塩瀬: 子どもがシステムのバグを見つけて、プログラマーに情報を売りつけるという場面もありましたよ(笑)。

菅沼: すごい(笑)。YCAMでは、開発・変更と実験を繰り返しながらスポーツをつくるプログラムがあります。ドッジボールのルールを改変したり、実際に遊んでみたりする。そこで特定の誰かが有利になるルールでは、スポーツ=社会が壊れてしまいます。スポーツのルール策定を通じて、私たちの生活やコミュニケーションの背景にある法律も一緒に考えて、それを解決した後どのようルールをつくり直すかを考えますが、日本ではルールを改変することなく与えられた範囲でしか動けない。まずは法が人工物であることを理解し、ルールメイキングが重要と、経産省で官僚をしていたときにも感じました。

塩瀬: ガキ大将がいると、その場にあったルールを生み出してくれるから、調和が保たれるんですね。海外では、法律問題は起きてしまうものと考え、それを解決した後どのようにルールをつくり直すかを考えますが、日本ではルールを改変することなく与えられた範囲でしか動けない。まずは法が人工物であることを理解し、ルールメイキングが重要と、経産省で官僚をしていたときにも感じました。

菅沼: 行政仕事のなかでもインクルーシブデザインは有効ですよね?

塩瀬: もちろんです。それがどんな仕組みなのかを理解することが重要で、ユーザーこそ知らなくちゃいけない。例えば、規制や習慣を止めるには、つくるときと同じだけの準備と手間が必要で、潰すためにエネルギーを割く人は少ないから、一度つくったものを廃止することができずに、身動きがとれない状況が生まれてしまう。

菅沼: 「**コロガル公園シリーズ**」では、社会参加の仕組みも含めたデザインを心がけています。自分の提案次第で、場を変えることができる、手触りのある社会を公園を模してつくることができました。子どもって“遊び”に引っかければ創造性がどんどん出てくる。難しいのは大人。いかにクリエイティビティを発揮し、好奇心を揺らされるような、ハッカルな状態を生み出すことができるか。消費的なマインドから生産的なマインドに切り替わるきっかけづくりを探求していきたいですね。

塩瀬: 裾野を広げないといけないと思いますよ。今ほどこも参加型コミュニティをつくろうと焦っている風潮がある。でも数十人~数百人の規模では、なかなか持続しません。ある特定の人がリードすると、周りが冷めてしまったりして……。バランスとデザインが必要なんですよ

ね。本当はインターネットも小さな声を聞くチャンスとしてとらえると素晴らしいんだけど、世間の反応を見ると、炎上や新しいいじめを引き起こしていることが多く、良くも悪くもすぐに広がってしまうため、言葉を丁寧に使わないと思わぬところでケガをしてしまいますよね。

菅沼: 法学者の**ローレンス・レッシング**は、インターネット社会において情報を受容するだけのRO(リードオンリー)文化と、受け手が作り手として再創造可能なRW(リードライト)文化の関係を論じ、後者を促進をする著作権などの社会的な枠組みの更新の必要性を主張しています。僕もRW側のユーザーが増えていく社会を望んでいます。そのなかでも消費者と生産者の数のバランスに注目しています。持続的な創造コミュニティをつくるには、大多数のRO層が鍵になるんじゃないかと。例えば、ニコニコ動画は消費者としても心地良いエンターテインメントですが、1歩踏み込めば創作の世界が広がっている。そういう社会のデザインに、今後も挑戦していきたいです。

□ローレンス・レッシング(1961-)  
アメリカの法学者。ハーバード大学法学教授、および同大学エドモン・J・サファ財団倫理センター所長。サイバー法學の草分け的存在。クリエイティブ・コモンズなど、フリーソフトやインターネット規制に関する団体にも積極的に関わっている。著書は、コンピュータサイエンスにおける意味でも、法学における意味でも、「コード」が社会をコントロールする手段となりうる方法について研究した「Code and Other Laws of Cyberspace」や、YouTubeのように受容者が同時に発信者でもあるような現代のRead-Write cultureに対して肯定的な見解を示す「Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy」など。

塩瀬: もっと安全に創作できる場所が必要ですね。良くも悪くもつくったものが退場できない場所は、ある意味で不自然です。洪水による川の氾濫は定住者には不都合ですが、本来はアンバランスを元に戻す自然の浄化システムでした。流動性のあるなか創作があり、退場もある。それが今後の社会を考えるためにも可能性がある方法かもしれません。C



photo: Shintaro Imanaka (@yumi)

「2016年にYCAMで開催したコロガルガーデンでは約70人の「子どもスタッフ」による自発的な運営コミュニティが生まれました。僕たちが首からかけているスタッフパスをコピー機にかけて自分の名前に書き換えてスタッフパスを複製していました。子どもにとっては遊びの延長ですが、そのハッカー精神に感服しました。(菅沼) 写真提供: 山口情報芸術センター [YCAM]



係はとても重要です。「舞降る雪を扇でひらうように」とか、「ジェット機が前に進むように」といった比喩は、徒弟制度で寝食をともにして感覚を共有したり、時代時代で自然と共有できる新しいイメージが2人の間にあるから成立するもの。歴史・文化の背景が異なる人が相手だと、まずはそのアナロジーの共有が必要になる。それは分野を超えても同じで、言葉の定義だけではなく、コミュニケーションの基礎となる「共有」をいかにつくるかが重要だと思っています。

菅沼: 言葉が意味する部分はもちろん、立ち上がる身体性、文化的な背景を含め共有できる場を用意するということですね。きっかけさえあれば、特に子どもは“遊び”という無限の動力で勝手に気づいていく。

塩瀬: そうそう。僕も基本的には教え込むのではなく、気づいてもらおうためのきっかけを、あの手この手でやっているように思います。

菅沼: ある研究者から「○○の分子構造を子どもにわかりやすく伝えたい」という相談を受けたことがあります。例えば模型をつくる、漫画にするなどいろいろ方法はありますが、一番子どもに伝えるべきなのは研究者が味わう発見の喜び、ドキドキワクワク感だと思います。それが無いといくら知識を上積みしても伸びていきません。僕らがリテラシーの教育を大切にしているのは、スキル型の教育と並行して、感じたり考えたりする能力が育つべきだと思うからなんです。

塩瀬: 子ども自身にも“気づく力”があるということを見落としてしまうから、彼らの可能性を見落としてしまうんですね。気づく力があることを、本当に、正直に信じるだけだと思うんですけどね。

菅沼: 僕もそう思います。よく「教育という言葉は、実験に置き換えられ

の応用の先に、実利性、実用性のあるものがあるはずで、そんな循環系をつくっていきたくて考えています。そんな状況がYCAMからつくり出せば文化施設の再定義にもつながると思うんです。

## 社会のバランスと新陳代謝のデザイン

塩瀬: 最近、子どもが主体となって電子マネーとビックデータを活用しながら小さなまちをつくる「**ミニ・フューチャー・シティ**」というワークショッププログラムに関わっています。そこは、社会の仕組みを理解し、電子シ

テムのなかで新しい仕事をつくっていく、そんな子どもたちを育てるための場です。例えば、ビックデータをもとに、男の子に人気のあるものやBtoBの市場を把握して、商品開発を行うチームがいたり、砂鉄好きの子どもが砂鉄屋さんを開いて人気になっただけで、台車を押しているうちにニーズと仕事が合致したり……。

菅沼: 参加した子どもは、社会参加の可能性や自己効力感を感じられるでしょうね。昨今、個人と社会とのつながりが希薄化していく中で、社会自体が想像し難くなっている。メディアテクノロジーの可変性、柔軟性を活かしたこのような取り組みが増えていくことは重要ですね。

□ミニ・フューチャー・シティ  
まちの運営を通じて、未来の社会や環境の変化に対応できる子どもたちを育てるプロジェクト。塩瀬氏がプロジェクトリーダーを務める。子どもたちだけで運営され、レジやATMなどさまざまな機能を持つアプリがあり、「電子マネー」「LITコイン」を使ってまちの自治・運営を行う。すでに社会の仕組みを縮小するのではなく、子どもたちが1からまちをつくっていくことで、自身で需要を見つけ仕事をつくる体験を促す。大阪では2015年からテッジキャピタルで毎年開催。

## Review by Spectator

立会人: 野口卓海(美術批評家/詩人)

ある記事に目が止まった。あと数十年したら、私たちは霧状の機械を吸い込んで宇宙とコネクトするらしい。冗談じゃない!と思ったのち考えてみる。目の前のツルツルとした光る画面も、そのうえで行われる仕事の段取りや愛の告白といったささやかな営みも、数十年前に誰かが言った悪い冗談みたいだ。しかし、それでいてコミュニケーションの本質がさほど変わっていないことも、また事実である。いくら遠く離れたあの人の声がタイムラグなしで聞けるからと言って、私たちが声色や会話の“間”といったわずかな機微から他者を想像することに変わりはない。シームレスで、一切の瑕疵がなく、他者のすべてがそのまま理解できるよ

うな方法は(幸いなことに)まだない。そう、コミュニケーションとは、そもそもが混線や誤読を(不幸なことに)前提としている。今回の対談は、そんなコミュニケーションをより複雑に乗りこなそうとする楽しい実験の報告会でもあった。2人の活動と視点は、ミクロとマクロをめまぐるしく行き来しながら、自ずと有機的な関係性の地図をものごとの周辺に形成させていく。たしかに、私たちが互いに閉ざされた個々の建築物だ。だが、それらが布置された地図は、紙ではなく良く伸びるゴムのようなものに描かれていると、彼らの実験は教えてくれる。だからこそ、立場や価値は画一ではなくその比重は動き続けるということ。そういう流動する地図を眺めるような視野と、明確に1人称的な視点を両立させるような思考の身体性こそ、私たちに必要なかもしれない。

## 旧千鳥文化住宅再生日誌 その5

家成俊勝 (千鳥文化PJ 設計担当)  
2004年、赤代志と建築事務所dot architectsを共同設立。北加賀屋を拠点に、さまざまな企画に関わる。



▲路上からなかの様子を見る人や談笑する人であふれる千鳥文化前

旧千鳥文化住宅が千鳥文化としてついに再出発しました。苦節3年、さまざまな方々の力添えで素晴らしい空間が出来上がり、滑走路を走り出しています。8月26日にはお昼から夜にかけてオープニングイベントが行われ、トークセッションが3つとライブが行われました。1つ目の「継ぐ私たち～千鳥文化のこれまでとこれから」では、千鳥土地株式会社の芝川社長から千鳥文化住宅

の過去が紐解かれ、昭和40年代の貴重な写真を見ながら当時の話で盛り上がりました。2つ目の「『残すこと』と『変わっていくこと』～ものの循環、再生と価値」では、ゲストで下道基行さん(アーティスト)と野崎将太さん(前田文化)に参加いただき、設計から現在にいたるプロセスと各々の活動について話しました。最後に「新建築 住宅特集 大阪出張版座談月評公開収録」が行われ、ゲストの千葉学さん(建築家)、門脇耕三さん(建築家)と合わせて現在活躍する建築家たちも集まっていたが、千鳥文化に対する貴重な意見をいただきました。その後は、近い未来に千鳥文化のなかの重要なコンテンツになるであろう「音の文化センター」構想が話され、池間由布子さんの素敵なライブとBIOMANによるDJで夜が更けていきました。食堂では維新派さんによる食事が、パーではお酒が提供され、古材バンクコーナーでは新しい骨董による展示・販売が行われていました。来場者も地域の方々をはじめ、遠くから千鳥文化を一目見ようと駆けつけてくれた方もいらっしゃいました。決し



て広くない空間に、たくさんの人とコンテンツが入り乱れ、路上に人が溢れる状態からもわかるように、とても濃密な1日となりました。

さて、その後の千鳥文化です。現在、食堂は火曜日と水曜日を除いて朝9時から夕方6時までオープンしており、朝のモーニングにはじまり、軽食やドリンクを楽しんでいただけます。パーは金曜日と土曜日の夜にオープンしており、コンタクトゴソの三ヶ尻さんやUMA/design farmの原田さんがゲストパーテナーで参加してくださって熱い夜は今も続いています。Facebookの千鳥文化で情報発信中。ぜひチェックしてください。

<https://www.facebook.com/chidoribunka/>

都市のなかにある農園の可能性を探る

みんなのうえんラボ



▲草や木の葉を積み重ね、コンポストのベースをつくる

淀川テクニックとつくった「ジュ〜子」は、ステンレス製のコンポストです。平時は草を収容する3つの箱、非常時には「重箱」のように重ねてトイレに変形します。機能は草やウンチを土に還すことですが、人間も含めた自然の循環を私たちに想起させてくれる装置でもあります。

トイレ時には、精製された紙ではなく土に還りやすい「尻拭葉」が必要です。そのため、拭き心地の良い葉が採れる樹が必要でした。そこで、メンバーを全員巻き込んだ「植樹総選挙」を開催。コンセプトと欲望のせめぎあいの結果、ライムが見事当選。ライムの葉は尻拭きに適してはいませんが、美味しいモヒートが飲めるようになるので、結果オーライかなと思っています！

金田康孝 (NPO法人コトハナ)  
まちづくりや農業のプロジェクト、アート・暮らしにまつわるイベントを多数企画。北加賀屋みんなのうえん管理人。

## アーティスト・MASAGONの古今東西 街と路上の異景図鑑



No.02

Oaokoak  
日本・北加賀屋

ゲームキャラクターや動物など、コミカルなモチーフを都市の細部に忍ばせる。Oaokoakは“遊び”の目を持ったアーティストだ。壁の形状や道路の割れ目、駐車禁止の標識といった、その場にあるものとの関係性を読み替え、頓知のきいた物語を創造している。

MASAGON (アーティスト) / 北加賀屋を拠点に活動

# TOPICS from CFCO

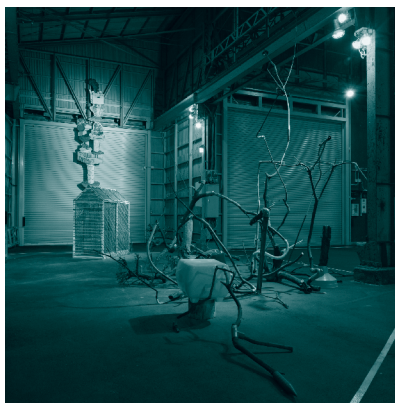
おおさか創造千鳥財団(CFCO)は、大阪で行われる芸術、文化活動の支援を通じて、地域の新たな価値を創造し、創造的かつ文化的に多様な地域社会の創出を目的として設立されました。

## NEWS

### 1 「Open storage 2017」開催

広さ約1,000㎡の工場・倉庫跡に、国際的に活躍する現代美術作家の大型作品を保管・展示するMASK (MEGA ART STORAGE KITAKAGAYA)。4度目の展覧会となる今回は、メインアーティストの金氏徹平が、MASKの巨大な空間全体を使い、収蔵作品にも大胆に介入するインスタレーションに挑みます。また、8月にオープンした新スペース「千鳥文化」の極小居室では、サイトスペシフィックな常設作品を初公開。かつて造船業で栄えた北加賀屋の歴史を物語る工場跡と旧文化住宅、機能の異なる2つの遺構が、金氏の創造性によっていかに連動し変容を遂げるのか、ぜひご期待ください。

Open Storage 2017- 見える取蔵庫 - 「クリスピーな倉庫 / クリーミーな部屋 Crispy storage / Creamy room」 参加作家: 金氏徹平、宇治野宗輝、久保田弘成、名和晃平、やなぎみわ、ヤノベケンジ 日時: 2017年11月3日(金・祝)～26日(日)期間内の金土日祝のみ 12:00～18:00



11月18日(土)には関連企画「おもフェス」も開催

### 2 助成相談会 & トークセッション「アートの助成金をもっと知ろう」開催



dracom 祭典『今日の判定』『ソノコイ図』公演 (2016年度助成)

さまざまな関係者を招いて、助成金について「もっとよく」知る・考えることを目的とするプログラム。関西圏で助成事業を行っている団体や、公募のプロジェクトを定期的に募集している団体による個別相談ブースを設け、これから助成申請をはじめの方のサポートを行います。あわせて、実際に助成金を得て活動した経験のあるアーティスト・団体の方々をお招きし、「海外での活動」「拠点の運営」「大阪の舞台芸術環境」の3つをテーマにお話を伺い、経験から得られた知恵や、共通の課題とその解決方法などを参加者の方々と共有します。 ※「平成29年度芸術文化魅力育成プロジェクト」の一環として実施。

日時: 2017年12月10日(日) 13:00～18:30 会場: 芝川ビル4階モダンテラス トークセッション出演(予定): あべのみ、contact Gonzo, Double Good, dracom, ドットアーキテクト、前田文化、mizutama、ほか 相談対応(予定): 大阪府、大阪市、アーツサポート関西、HAPS、ほか

## REPORT

### 平成29年度芸術文化魅力育成プロジェクト 最優秀提案事業者に決定!



参加拠点のひとつである「前田文化」

大阪府と大阪府が共同で実施している芸術文化魅力育成プロジェクトの企画運営事業者募集に際し、当財団より事業提案を行った結果、最優秀提案に選定され、事業を実施することとなりました。大阪の芸術文化の担い手を育成する一方策として、「若手プロデューサーが運営するクリエイティブ拠点」に着目し、5組の若手プロデューサーが自らの拠点で行う鑑賞プログラムと、人材育成を目的とした4つのレクチャーなどを、今年10月から来年1月にかけて順次実施予定です。詳細は決まり次第プロジェクトのWebサイトなどで発表します。

プロジェクト参加拠点: FICYA、前田文化、千鳥文化 | コーポ北加賀屋、HOPKEN | Pulp、高槻市梶原地域(たけのこ文庫ほか) <http://c-archipelago-osaka.jp>

## ACTIVITY

1 2017年度創造活動助成  
みんなのためのからだ学・フィールドワーク編  
「かじわらの触感地図をつくる」  
<http://karadagaku.org/>



高槻市梶原で地域の井戸端的な集まりをつくり、地域への解像度を高めていくアートプロジェクトを展開。今年度のゲスト・アーティストは三原聡一郎。「触感しりとり」や「触感表現ツールキット」で“触感”にフォーカスし、四季折々の自然を“触感”を使って感じ、表現するワークショップを実施。

文・内山幸子(高槻市井戸端ダンスプロジェクト・ディレクター)

2 2017年度スペース助成  
ニブロール in 大阪クリエーション  
「曖昧な犬」  
<http://www.nibroll.com/>



矢内原美邦作・演出の演劇作品。初の試みとして、関西拠点の出演者やスタッフとともに制作。テーマ「曖昧な自分の存在を大きな時間の流れの中でもう一度不確かに確かめる」と、会場の独特な空間の記憶とときに符号する公演となった。来年3月吉祥寺シアター(東京)にて再演予定。

文・高橋啓祐(映像作家)



木ノ戸昌幸  
Masayuki Kinoto

NPO法人スウィング 理事長  
立命館大学文学部日本文学専攻卒。NPO、演劇、遺跡発掘などなどの活動・職業を経て、「毎日笑えるよ」という友人の勧めで障害のある人に関わる仕事に就く。2006年にNPO法人スウィングを立ち上げ、「障害福祉」の枠を超えた創造的な取り組みを通して、社会を変えてゆきたいと願ったり願わなかったり。

> 木ノ戸さんが選ぶ次のコラムニストは…  
水野哲雄氏(京都造形芸術大学名誉教授/NPO法人地球デザインスクール 理事長)  
なんだか高尚なモノになっちゃって「芸術」の敷居を下げ続け、人が表現することの大切さを草の根レベルで伝え続けている人。

「まちやど」という

新しく古いツーリズム

東京・谷中で2013年から木造アパートを改修した施設「HAGISO」の経営をしています。これはもともと僕自身が学生時代から住んでいたアパートでもありますが。その後、2015年から宿泊施設「hanare」2017年からお惣菜カフェ「TAYORI」と谷中というひとつのエリア内に少しずつ拠点を増やしてきました。年内にもう1箇所増える予定です。なかでもTAYORIでは、「まち全体を宿に見立てる」という手法を用いて運営しています。TAYORI自体は、ひとつの概念のようなもので、形成するネットワーク全体の



宮崎 晃吉  
Mitsuyoshi Miyazaki

株式会社HAGI STUDIO 代表取締役  
1982年群馬県前橋市生まれ。建築家/一級建築士。2008年東京藝術大学大学院修士課程修了後、磯崎新アトリエ勤務。2013年より東京・谷中の築60年の木造アパートを改修した「最小文化複合施設」HAGISOを設計・経営。2015年より「まち全体をホテルに見立てた宿泊施設」hanareを設計・経営。2017年より「食の郵便局」TAYORIを設計・経営。

> 宮崎さんが選ぶ次のコラムニストは…  
西山広志氏(建築家/NO ARCHITECTS代表)  
大阪此花区を拠点に活動する建築家。明確な美意識のある人ですが、いろいろな人が関わられる心地よい余白を残して、等身大の活動をされています。

# リレーコラム

つないで見える、  
人とまちの多彩なあり方

## 「当たり前」を刷新し広げてゆくこと

NPO法人スウィングには「障害者」と言われる人が圧倒的に多い。スウィングが展開するさまざまな市民活動を実践する活動会員は現在34名。そのうち今の「この社会のなかで「障害者」とされる人が4分の3以上を占めるのだから、「これはちょっと多すぎるんじゃないか?」と、ふいに疑問に思うことがある。が、それもまあ当然の話で、スウィングはNPOであると同時に、「障害福祉サービス」を実施する福祉施設でもあるのだ。けれどまあ、そんなちっぽけなことはひとまず横に置いて、「障害者」であろうが「健常者」であろうが市民は市民！ 変わり無し！

総称です。お客様はHAGISOでチェックインして、100mほど離れた建物「丸越荘」に宿泊します。銭湯チケットを宿泊料に含めることで、大浴場はまちに残るいくつかの銭湯を、食事はオススメする居酒屋で、お土産は商店街で、レンタサイクルは自転車屋さんで、といった塩梅で、「寝る」以外の機能をまちに分散させています。地域にアウトソースすることで、経済的にも循環をもたらすことを意図しているんです。でも実は、同じような理念を持って宿を運営している人たちが日本のそこかしこに増えているということに気づきました。そこで、そのような日本各地の仲間をつなぎ合わせるため2017年6月「一般社団法人 日本まちやど協会」を設立しました。旅館業と民泊が対立項として宿泊客を奪い合うのではなく、既存の地域価値を再生させる手法として、まちのさまざまな要素を関係させるツーリズムをまかにつくっていきけるか。しかしこれは日本にとって、なにも新しい概念ではありません。近代以前は宿場町や旅館としてエリア単位での生活と一体となったネットワークが息づいていました。それが近代になって一時的に「抱え込み型」の宿泊施設ばかりになってしまっただけなのです。まちと一体となった宿は、ひとつとして同じものない、多様なツーリズムの私たちを僕らに見せてくれると思っています。

というわけで、ひたすらNPOとして、ただの一市民として、「世の中をほんのちよつとでもオモシロくしてゆこうぜ!」というスタンスを買っている。例えば芸術創作活動「オレたちひょうげん族」の作品展を発表する展覧会では、その場をただの作品鑑賞の機会にとどめず、公開制作やワークショップなどを行うことで、これまで関わる機会がなかった人同士がつながり、新たな関係性が生み出されてゆく。例えば京都・上賀茂地域の清掃活動「ゴミコロリ」(毎月第3水曜日)では、「まち美化戦隊「ゴミコロレンジャー」(全員「ゴミブルー」というヒーローを勝手にこしらえ、(当然)怪訝な目で見られまくったり、警察に取り囲まれたりという経緯を経つつ、「ゴミ拾い」という「圧倒的イイこと」を通じて、異質な存在がいつもの景色へと変わってゆく。例えば地域の児童館の子どもたちと毎月必ずさまざまな遊び、ただ楽しい時間とともにすることを通じて、スウィングの面々と子どもたちが、自然と仲良くなつてゆく。事実、今ではそれ違う子どもたち「あつー」と手を振られるのは「ゴミブルーのみならず、「ゴミブルー」のスーツを脱いだ、ただのスウィングのおっさん、おばはんたちなのだ。「異文化」をさまざまなアプローチでまちへ持ち出し溶け込ませ、そうしてこれまでの「当たり前」を刷新し広げてゆくこと。これが、スウィングが考える、ひとつの「まちづくり」である。