



ART LAB
AICHI



Report

2017

2018

2019

アートラボあいち
2017-2019 報告書



ART LAB AICHI

—

Report

2017–2019



アートラボあいちとは
What is Art Lab Aichi?

 ART LAB AICHI

アートラボあいち、あいちトリエンナーレがこれまで取り組んできた先鋭的な芸術の創造を継承し、発展させていくことを目指したアートセンターとして活動しています。また、あいちトリエンナーレの開催目的でもある、「文化芸術の発展」、「文化芸術の日常生活への浸透」、「地域の魅力向上」に向け、展覧会や様々なプログラムを通じて先端的な芸術活動を実践するとともに、情報を収集し発信する拠点となります。

Art Lab Aichi(ALA) has been reopened as an art center tasked with continuing and evolving the kind of cutting-edge contemporary art creation taken on to date by Aichi Triennale. ALA shares Aichi Triennale's goals of contributing to the development of culture and art, bringing them closer to everyday life, and enhancing Aichi's appeal. In order to fulfill these goals, ALA organizes exhibitions and other wide-ranging programs for cutting-edge contemporary arts, and also assembles and disseminates art-related information.

施設案内
Facility information

アートラボあいちが入る愛知県庁大津橋分室の建物は、1933年竣工。愛知県信用組合連合会が建設し、1957年に愛知県の所有になった。1階の外壁は正面のみ石張りで側面は人造石洗い出し仕上げ。2階以上は茶色のスクラッチタイルで覆われている。さまざまな部分に凝った当時の表現主義的な装飾が残っている。1階は愛知・名古屋 戦争に関する資料館。

ALA is housed in what was once the Aichi Prefectural Government Otsubashi Office. The building was completed in 1933 for the Aichi Prefectural Federation of Credit Associations, and passed into the ownership of Aichi Prefecture in 1957. The first floor has a stone-clad facade and pebbledash side walls. The second floor and above are clad with brown "scratch tiles" (a type of tile incised with vertical lines). Many parts of the building retain original elaborate Expressionism decorative features. The first floor houses "Aichi-Nagoya War Archives".

3つのキーワード
Three Key Principles

1. 実験的な創造・創作 | ラボラトリー
Conduct experimental creation and production: Laboratory
2. とともに学び考える | コ・エデュケーション
Learn and think together: Co-education
3. 連携・協働の創出 | コラボレーション
Create partnerships and collaborations: Collaboration

アートラボあいちでは、アートをちょっと掘り下げてみたり、少し違う角度から見てみたり、別の方向から聞いてみたりすることで、新たな創造の場、新たな発見の場、新たなつながりの場となるような活動を行っています。そのために、次の3つのキーワードを起点に展開しています。

Through activities for delving deeper into art, observing from different angles, and listening from different directions, ALA aspires to become a place for new creation, a place for new discovery, and a place for new connections. Its activities are guided by the following three key principles:



2	アトラボあいち概要 About ALA
6	事業一覧 List of projects
15	活動の様子 Plates of activities
33	事業詳細 Detailed information of projects
61	シンポジウム報告 Report of symposium
72	運営体制 Organization

List of projects

2017年—2019年 実施事業一覧

2017年度

自主事業	# シンポジウム	5月20日(土) 「いま、改めてアートセンターを考える。vol.1」
自主事業	# 上映	5月27日(土)～6月25日(日) 「ALA screen 001: 辻直之 / Naoyuki Tsuji」
大学企画	# 展覧会	5月27日(土)～6月25日(日) 「black,color」(名古屋造形大学)
	# 活動協力	5月28日(日) トリ端会議 5月の会(トリ端会議)
自主事業	# 展覧会	7月7日(金)～8月27日(日) 山本高之 「Children of men」
自主事業	# トーク	7月23日(日) 「キュレータービジット&トーク」
	# 活動協力	8月20日(日) トリ端会議 8月の会(トリ端会議)
自主事業	# ディスカッション	8月24日(木) オープンディスカッション 「ドクメンタ、ミュンスター彫刻プロジェクト、ヴェネチア・ビエンナーレについて話し合う」
自主事業	# 展覧会	9月16日(土)～10月1日(日) 「アートとあそび展」
自主事業	# 上映	10月6日(金)～11月26日(日) 「ALA screen 002, 003: 田村友一郎 / Yuichiro Tamura」
大学企画	# 展覧会	10月7日(土)～10月29日(日) 「ボーダーレス展」(名古屋芸術大学)
大学企画	# 展覧会	11月3日(金・祝)～11月26日(日) 「La Guerre -戦争」(愛知県立芸術大学)
	# 活動協力	11月19日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第1回「Aging Hip Hop — リベラルアーツ×表現文化」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	11月26日(日) トリ端会議 11月の会 in 長者町(トリ端会議)
自主事業	# ディスカッション	12月9日(土) オープンディスカッション「2017年、国内の芸術祭を振り返る」

	# 活動協力	12月10日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第2回「リベラルアーツ×リーダーシップ」(名古屋芸術大学)
自主事業	# 展覧会	2018年1月6日(土)～2月18日(日) サイト&アート01 今村遼佑「雪は積もるか、消えるか」
	# 活動協力	2018年1月6日(土)～2月18日(日) 「Shadow in the House」 Akira Otsubo exhibition(愛知県立芸術大学)
	# 活動協力	2018年1月21日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第3回「リベラルアーツ×?」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	2018年2月10日(土) トリ端会議 2018年 2月の会(トリ端会議)
自主事業	# シンポジウム	2018年2月18日(日) いま、改めてアートセンターを考える。vol.2 「ラーニングセンターというかたち 八戸市新美術館構想について」
自主事業	# 上映	2018年2月24日(土)～3月25日(日) ALA screen 004: 萩原健一 / Kenichi Hagihara
大学連携	# 展覧会	2018年2月24日(土)～3月25日(日) あいちトリエンナーレ大学連携プロジェクト 「批評する身体: メディアと社会と表現と Attitude for Critic: Expression In-between Media and Society」
	# 活動協力	2018年2月24日(土) トリエンナーレスクール 第1回 「アーティストック/ディスカバー 地域の魅力を見つめる方法」 (あいちトリエンナーレ実行委員会)

2018年度

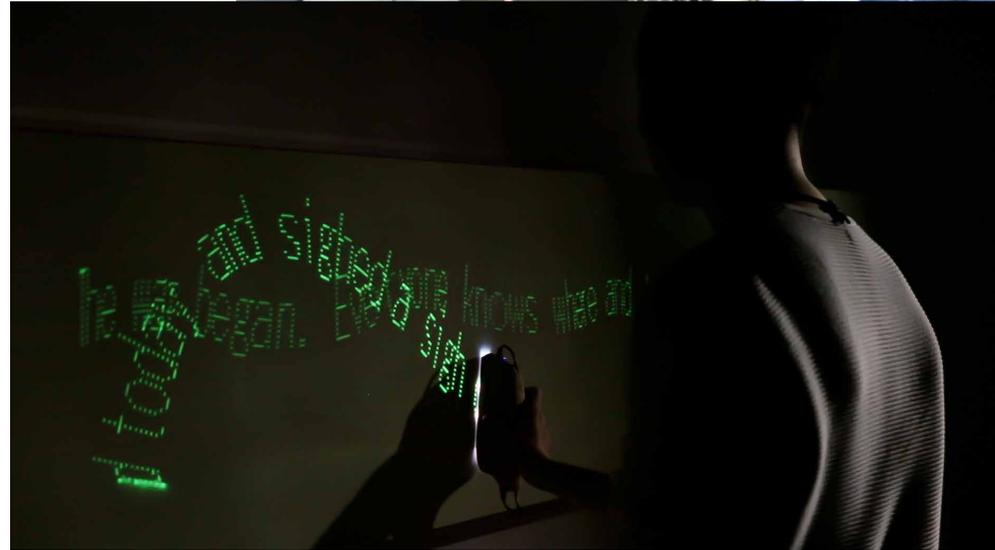
	# 活動協力	4月22日(日) トリエンナーレスクール 第3回 「ワークショップと対話のデザインについて」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
大学企画	# 展覧会	5月18日(金)～6月17日(日) 「素時 SOJI」(愛知県立芸術大学)
	# 活動協力	5月19日(土) トリ端会議 2018年5月の会(トリ端会議)
	# 活動協力	5月20日(日) トリエンナーレスクール 第4回 「ビエンナーレ/トリエンナーレはなぜこんなに開催されるのか?」 (あいちトリエンナーレ実行委員会)
自主事業	# シンポジウム	6月16日(土) いま、改めてアートセンターを考える。 vol.3 「国際展(芸術祭)拠点としてのアートセンター: ハバナ・ビエンナーレとキューバのアー トシーンについて」
	# 活動協力	6月17日(日) トリエンナーレスクール 第5回 「テクノロジーと幸福は比例するか?」(あいちトリエンナーレ実行委員会)

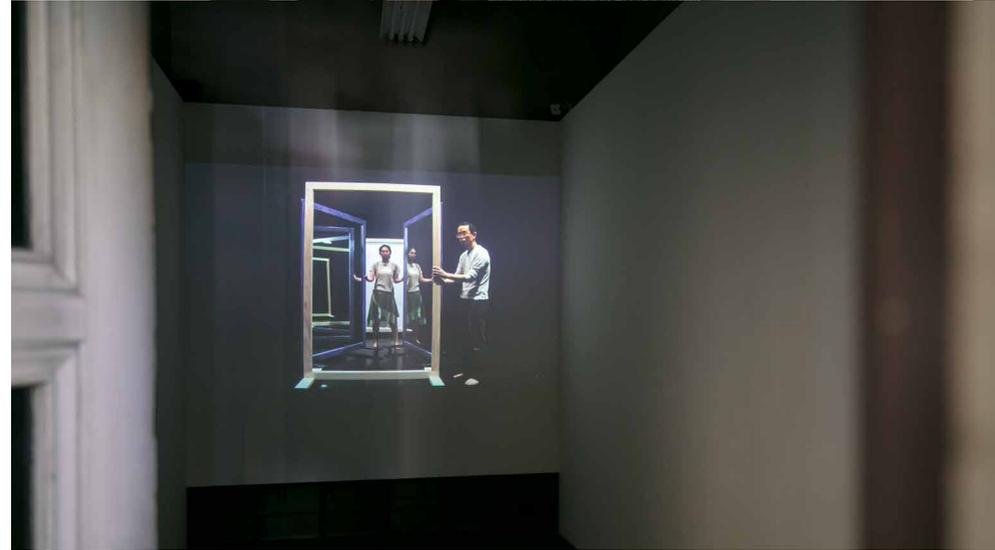
自主事業	# 展覧会	7月6日(金)～8月26日(日) 斉と公平太「グスタフ・フェヒナーもしくはベンハムの独楽」
	# 活動協力	7月15日(日) トリエンナーレスクール 第6回 「赴くこと、滞在すること、創ること」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
	# 活動協力	7月21日(土) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第4回「リベラルアーツ×電子楽器:1931(昭和6)年の名古屋におけるテルミン」 (名古屋芸術大学)
	# 活動協力	8月19日(日) トリエンナーレスクール 第7回 「14歳の私が行動を起こした時から現在まで」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
自主事業	# 人材育成	9月1日(土)～11月30日(金) あいちトリエンナーレ×アートラボあいち 人材育成プログラム「展覧会の体験をデザインする」
大学企画	# 展覧会	9月1日(土)～9月30日(日) 「ポーカークフェイス/3/アフターイメージ 不可視なもの重ね描き(パランプセスト)」 (名古屋造形大学)
	# 活動協力	9月16日(日) トリエンナーレスクール 第8回 「ふるまいをデザインする建築家」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
	# 活動協力	9月24日(月) トリ端会議 2018年9月の会(トリ端会議)
	# 活動協力	10月21日(日) トリエンナーレスクール 第9回 「2019年ラーニングのプログラムが目指すこと」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
自主事業	# 展覧会 # 人材育成	10月27日(土)～11月25日(日) あいちトリエンナーレ×アートラボあいち サイト&アート02「窓から。」 人材育成プログラム「展覧会の体験をデザインする」
大学企画	# 展覧会	2018年12月7日(金)～2019年1月20日(日) 「BORDERLESS 2018 Laundry」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	2018年12月7日(金)～2019年1月20日(日) 「issue + design 10周年記念展示 SYNERGY」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	2018年12月9日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第6回「リベラルアーツ×美術史 桃山一美と戦いの世紀」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	2018年12月15日(土) 愛知県立芸術大学 アーティスト・イン・レジデンス2018 ミョン・フェイエン& 川松康徳「Future Made "2038"」関連企画(愛知県立芸術大学)
	# 活動協力	2018年12月16日(日) トリエンナーレスクール 第11回 「アートが、ビジネスに対して出来ること」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
	# 活動協力	2019年1月20日(日) トリエンナーレスクール 第12回 「芸術祭におけるボランティア活動の楽しみかた」(あいちトリエンナーレ実行委員会)

	# 活動協力	2019年2月17日(日) トリエンナーレスクール 第13回 「先端技術にとって美とは何か」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
大学連携	# 展覧会	2019年2月2日(土)～3月24日(日) あいちトリエンナーレ大学連携プロジェクト 「ユーモアの作用、あそびの効用 HUMOROUS BEHAVIOR PLAYFUL ACTION」
	# 活動協力	2019年2月24日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第5回「リベラルアーツ×複(福?)言語」(名古屋芸術大学)

2019年度

	# 活動協力	4月21日(日) トリエンナーレスクール 第15回 「がんと共に歩む力を～マギーズ東京の試み～」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
	# 活動協力	5月19日(日) トリエンナーレスクール 第16回 「創造と共生の場:美術館から保育園へ」(あいちトリエンナーレ実行委員会)
大学企画	# 展覧会	5月25日(土)～6月23日(日) 「Unprepared - 無交差 -」(愛知県立芸術大学)
	# 活動協力	6月29日(土)、6月30日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第8回「リベラルアーツ×震災×協働」(名古屋芸術大学)
大学連携	# 人材育成	8月24日(土)～10月30日(水) あいちトリエンナーレ芸術大学連携プロジェクト 『U27プロフェッショナル育成プログラム 夏のアカデミー2019「2052年宇宙の旅」』
大学連携	# 展覧会 # 人材育成	9月21日(土)～10月14日(月・祝) 「C Laboratory Aichi」 あいちトリエンナーレ芸術大学連携プロジェクト 『U27プロフェッショナル育成プログラム 夏のアカデミー2019「2052年宇宙の旅」』
	# 活動協力	10月11日(金) トリ端会議 2019年10月の会(トリ端会議)
大学企画	# 展覧会	11月13日(水)～12月15日(日) 「TRANSCENDENCE OF HOMEOSTASIS」(名古屋造形大学)
	# 活動協力	12月8日(日) 週刊武藤・その後(トリ端会議)
大学企画	# 展覧会	2020年1月11日(土)～2月16日(日) 「化現の光」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	2020年1月26日(日) 名古屋芸術大学芸術学部芸術教養領域公開講座「リベラルアーツ×X」 第10回「リベラルアーツ×人文知」(名古屋芸術大学)
	# 活動協力	2月21日(金)～2月23日(日) 「ミッドジャパン 音の芸術祭」(愛知県立芸術大学)
	# 活動協力	2月23日(日) 「複合芸術と共異体」(秋田公立美術大学大学院 複合芸術研究科)





ArtPlayGround

観る、知る、調べる、語り合う、報せる、創る、深めあう

本日のプログラム

リフレクションボード



Plates of activities

活動の様子

いま、改めてアートセンターを考える。 vol.1

Document
P.33▶



ALA screen 001 : 辻直之 / Naoyuki Tsuji

Document
P.33▶



山本高之 Children of men

Document
P.34▶



キュレータービジット&トーク

Document
P.35▶



オープンディスカッション ドクメンタ、ミュンスター彫刻プロジェクト、
ヴェネチア・ビエンナーレについて話し合う

Document
P.36▶



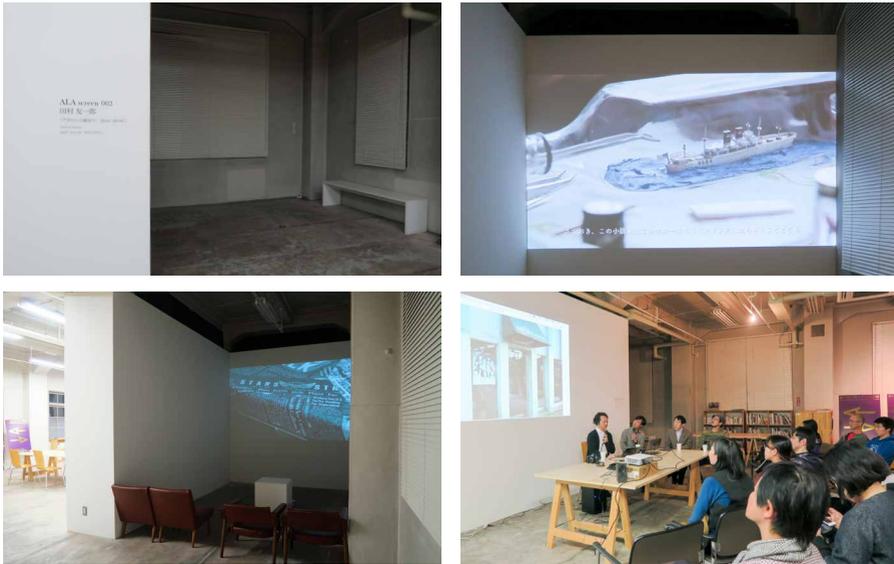
アートとあそび展

Document
P.36▶



ALA screen 002, 003 : 田村友一郎 / Yuichiro Tamura

Document
P.37▶



オープンディスカッション 2017年、国内の芸術祭を振り返る

Document
P.39▶



サイト&アート01
今村遼佑 雪は積もるか、消えるか

Document
P.40▶



いま、改めてアートセンターを考える。 vol.2
ラーニングセンターというかたち 八戸新美術館構想について

Document
P.41▶



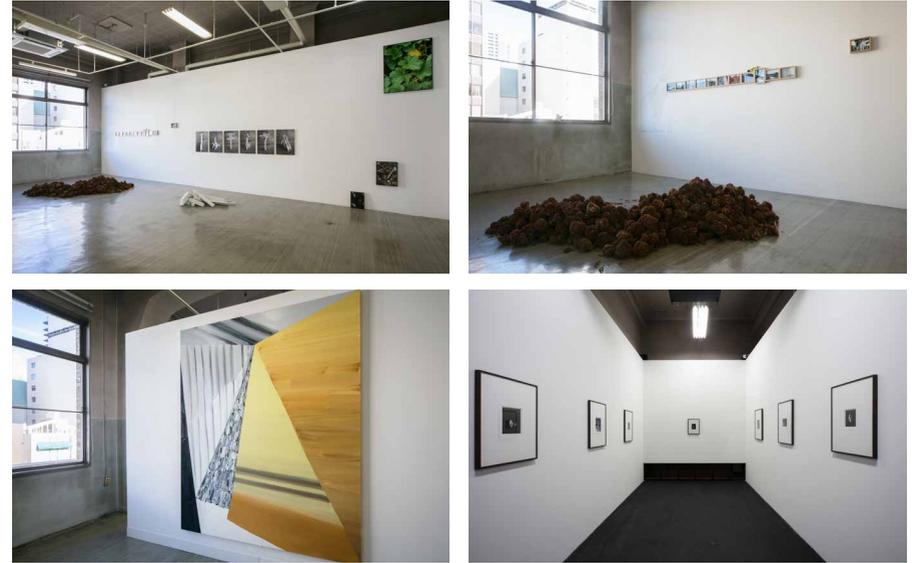
ALA screen 004 : 萩原健一 / Kenichi Hagihara

Document
P.41▶



あいちトリエンナーレ大学連携プロジェクト 批評する身体:メディアと社会と表現と
Attitude for Critic : Expression In-between Media and Society

Document
P.42▶



いま、改めてアートセンターを考える。 vol.3 国際展(芸術祭)拠点としてのアートセンター:ハバナ・ビエンナーレとキューバのアートシーンについて

Document
P.43▶



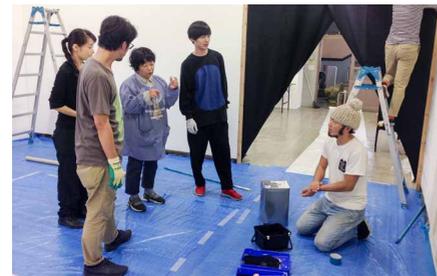
斉と公平太
グスタフ・フェヒナーもしくはベンハムの独楽

Document
P.44▶



あいちトリエンナーレ×アートラボあいち
人材育成プログラム 展覧会の体験をデザインする

Document
P.46▶



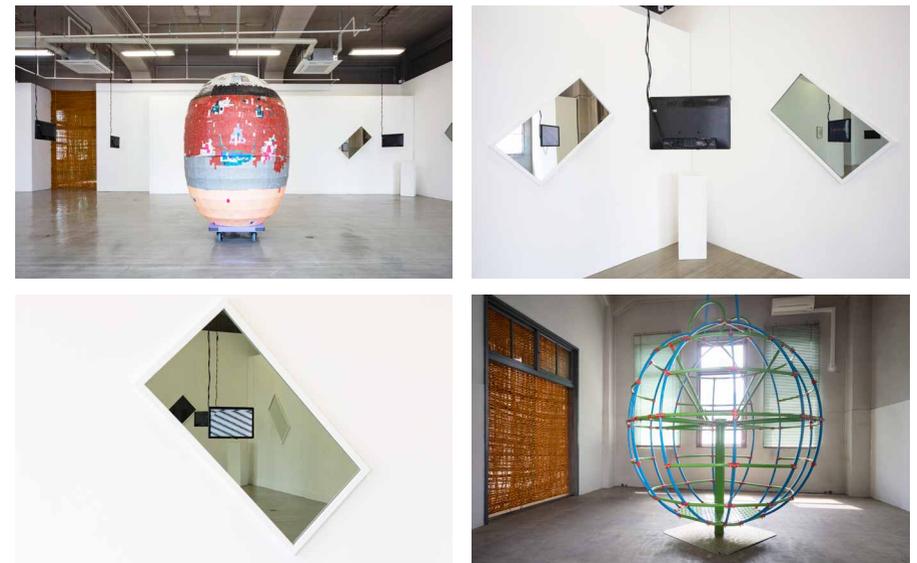
あいちトリエンナーレ×アートラボあいち
サイト&アート02 窓から。

Document
P.47▶



あいちトリエンナーレ大学連携プロジェクト ユーモアの作用、あそびの効用
HUMOROUS BEHAVIOR PLAYFUL ACTION

Document
P.49▶



あいちトリエンナーレ芸術大学連携プロジェクト『U27プロフェッショナル育成プログラム 夏のアカデミー2019「2052年宇宙の旅」』

Document
P.51▶



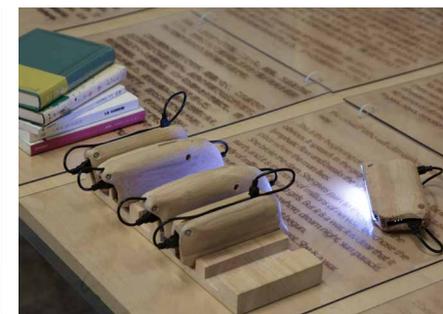
C Laboratory Aichi

Document
P.52▶



愛知県立芸術大学 「La Guerre -戦争」

Document
P.39▶



愛知県立芸術大学 「素時 SOJI」

Document
P.43▶



愛知県立芸術大学 「Unprepared -無交差-」

Document
P.50▶



名古屋芸術大学 「ボーダーレス展」

Document
P.38▶



名古屋造形大学 「black,color」

Document
P.34▶



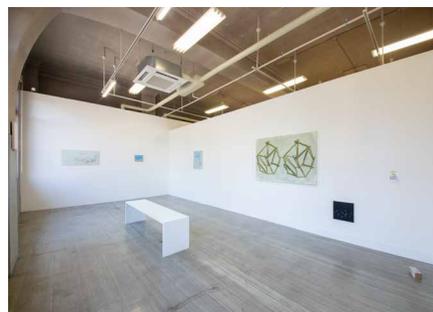
名古屋芸術大学 「BORDERLESS 2018 Laundry」

Document
P.49▶



名古屋造形大学
「ポーカージェイス/3/アフターイメージ 不可視なもの重ね描き(パランプセスト)」

Document
P.47▶



名古屋芸術大学 「化現の光」

Document
P.52▶



名古屋造形大学 「TRANSCENDENCE OF HOMEOSTASIS」

Document
P.52▶



Detailed information of projects

凡例

・アーティスト及びゲストのプロフィールは、事業実施時のものを記載

事業詳細

自主事業

#シンポジウム

いま、改めてアートセンターを考える。 vol.1

.....
ゲスト | 小川希(Art Center Ongoingディレクター)
相馬千秋(アートプロデューサー/芸術公社代表理事)
菅沼聖(山口情報芸術センター[YCAM]エディター)
進行 | 服部浩之
会場 | アートラボあいち3階
日時 | 2017年5月20日(土)13:00-18:00
チラシデザイン | 小島邦康
.....

概要

あいちトリエンナーレを始めとする地域のアート情報発信拠点「アートラボあいち長者町」と「アートラボあいち大津橋」は愛知県庁大津橋分室内に集約し「アートラボあいち」として、2017年5月20日(土)にリニューアルオープンしました。このリニューアルオープン企画として、先鋭的で実験的な試みを展開しつづけるアートの実践者3名をゲストに、シンポジウム「いま、改めてアートセンターを考える。」を開催しました。

近年日本国内では、特に地方都市を中心に新たな芸術祭が生まれ、比較的規模の小さな美術館や劇場が設立されています。こうしたなか、今改めて都市における文化や芸術活動の核となるアートセンターには、どのようなことが期待されているのでしょうか。国内外で規模やかたちにこだわらず、先鋭的で実験的な試みを展開しつづけるアートの実践者3名を招き、これからの都市におけるアートセンターの可能性を探るシンポジウムを実施しました。

プロフィール

小川希 / OGAWA Nozomu
2008年に既存の価値にとらわれない文化の新しい試みを恒常的に実践し発信する場を目指して、東京吉祥寺に芸術複合施設『Art Center Ongoing』を設立。地域や行政の思惑に左右されず、約10年間絶えることなく活動を続け、現在では東京にはなくてはならないアートセンターとして独自の立ち位置を確立している。また、近年はOngoing Collectiveを立ち上げ、多様なジャンルに携わるクリエイターたちと共同するプロジェクトも開始し、活動の幅を広げている。

相馬千秋 / SOMA Chiaki
アートプロデューサー。国際舞台芸術祭「フェスティバル/トーキョー」初代プログラム・ディレクター、横浜の舞台芸術創造拠点「急な坂スタジオ」初代ディレクター(2006年から2010年)。2014年、仲間とともにNPO法人芸術公社を設立し代表理事に就任。2005年、フランス共和国芸術文化勲章シュヴァリエ受章。2016年より立教大学現代心理学部映像身体学科特任准教授。

菅沼聖 / SUGANUMA Kiyoshi
ミュージアムエディター。愛知県出身。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー[IAMAS]卒業。2009年から山口情報芸術センター[YCAM]で勤務。YCAMでは、メディアテクノロジーを活用したワークショップの開発やファシリテーションといった教育普及事業全般および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している。

自主事業

#上映

ALA screen 001: 辻直之 / Naoyuki Tsuji

.....
アーティスト | 辻直之
会場 | アートラボあいち3階
会期 | 2017年5月27日(土)~6月25日(日)
.....

概要

2017年5月にリニューアルオープンした「アートラボ あいち」では、新たな発見の場として、様々な映像作品を上映するプログラム「ALA screen」をスタートさせました。

第一回目は、アニメーション作家である辻直之による映像作品《影の子供》を上映しました。辻直之氏の作品は、木炭を使ってイメージを描いては消し重ねていくプロセスをコマ撮りしていくことで、動きの痕跡を残しながら、イメージが変化していく様子を映し出しています。《影の子供》は、2006年に愛知芸術文化センターのオリジナル作品として制作され、お父さんに食べられそうになった娘が、兄と2人で様々な生き物に変化しながら逃げていく様子が描かれています。

《影の子供》2006
(愛知芸術文化センター オリジナル映像作品)
上映時間 | 18分(ループ上映)

プロフィール

辻直之 / TUJI Naoyuki
1972年 静岡県生まれ。1995年 東京造形大学美術2類卒業。あいちトリエンナーレ2010映像プログラム出展作家。

大学企画

展覧会

black,color

アーティスト | 木村充伯、タン・ルイ
会場 | アートラボあいち2階、3階
会期 | 2017年5月27日(土)~6月25日(日)
関連イベント | 5月27日(土)16:30-18:00
アーティストトーク
主催 | 名古屋造形大学、
あいちトリエンナーレ実行委員会
企画 | 名古屋造形大学

概要

「BLACK,COLOR」- 木村充伯(きむらみつりのり)とタン・ルイが2011年に発行したミニカタログのタイトルです。「BLACK」は木村充伯をあらわします。彼は動物、人間、そして自然な色のものを作り出しています。原始的で静かな色だと感じる人もいます。[COLOR]はタン・ルイをあらわします。彼女は

洗濯バサミ、マスキングテープや印刷物の切り抜きなどを用いて、鮮やかな色の生き物を作ります。これらの鮮やかな色は、昆虫や人間、生き物を誘惑することさえあります。「COLOR」つまり鮮やかに見える色彩は、レディメイドのもので、それは存在として無害な無色透明に近いです。一方で、「BLACK」は、様々な色の幅や重なりによって生まれる「BLACK」で、それはカラフルです。

プロフィール

木村充伯 / KIMURA Mitsunori
1985年 静岡県生まれ。静岡県を拠点に活動。2007年 名古屋造形大学大学院修了。

タン・ルイ / TAN Rui
1973年 マレーシア生まれ。静岡県を拠点に活動。2000年来日。2007年 名古屋造形大学大学院修了。

自主事業

展覧会

山本高之 Children of men

アーティスト | 山本高之
会場 | アートラボあいち2階、3階
会期 | 2017年7月7日(金)~8月27日(日)
関連イベント | 7月8日(土)
14:00-16:00 オープニングトーク
16:00-17:30 リサーチワークショップ公開ミーティング
18:00- オープニングレセプション
主催 | あいちトリエンナーレ実行委員会
チラシデザイン | 濱優斗
展示記録撮影 | 富田良平

概要

リニューアルオープンしたアートラボあいちの自主企画展第一弾は、愛知県を拠点に国内外で活躍する山本高之の個展「Children of men(人類の子供たち)」です。山本は教育大学を卒業し、小学校教師として教育に携った経験を生かして、子どもたちとのワークショップを介したプロジェクトを多数実践しています。社会の矛盾や不条理を、子どもたちの無邪気な発言や行動を通じてユーモアと批評性をもって提示する作品を制作してきました。本展では、これまでの作品を網羅的に紹介するとともに、新た

なプロジェクトを立ち上げることとなりました。新プロジェクトでは、2020年に東京オリンピックが開催されることを見越し、名古屋でもかつて開催の機運があったオリンピックに焦点をあてた作品を実現すべく、リサーチワークショップを展覧会開始前からスタートさせました。会期中もリサーチを継続していき、その資料や成果を随時展示公開しました。

レビュー

人類の子供たち。
一大きな視野で、小さなことを積み重ねる。
"人類の"子供たちというのがいい。異なる国家や民族、宗教間の軋轢が強まるばかりの今日、子供たちをこうした分け隔てを越えた、丸ごとの人間にとっての一つの存在と見なすこと。振り返ってみれば、山本は、早くから子供たちとのワークショップを基にした作品を制作してきたが、そこには同じく一貫した態度があったと言えるだろう。本展の期間中、入れ替えて上映された過去作品は改めてそのことを実感させるものである。カメラを前にした子供たちの様子は様々で、奇天烈な発想や緊張の裏返しから生まれる挙動が思わず笑いを誘うものもあれば、思わず感心せられるもの、もちろん、取り立てたところもないものあり、そこから浮かび上がるのは、山本が「子供らしさ」を特別に編集したり演出したりせず、むしろ等しく正面から向き合い、結果的に、子供たちから、自分さえも思ってもいなかったような「素」がこぼれ出ているということである。

本展のメインとなる《まばゆい気分で:未来の東北博覧会'87》はどうだろう。スクリーンには、舞台上に整列した女子中学生たちが、同博覧会のテーマソング「まばゆい気分で」を合唱する姿が映し出されている。東日本大震災を経たいま、希望に満ちた当時の歌詞が虚しい響きを持つのは確かだが、とはいえそこに批判や皮肉めいたものが窺われる訳ではない。何人かの生徒の目に着く癖のある動き。合唱につきものの「いかにも」な笑顔。コンクールでもあるまい、考えてみればこの設定自体可笑しく、思わずくすっとなるのだが、しかし一方で女子学生たちの姿は、決して美しい訳でも何でもないにも拘らず、私にもかつてあった、大人になる前の二度と経験できない特別な時間への思慕を誘いもする。それは、今や何の有用性も持たなくなってしまう時代遅れの博覧会をモチーフにすることで、進歩史観に支えられた20世紀の虚しさや二重写しとなって、

より一層強く立ち現れてもくる。

今回、新たにスタートし、展覧会終了後も続けられる予定の「名古屋オリンピック」にまつわるリサーチ・プロジェクトにも同じような展開が生じるのだろうか。1988年の招致を目指しながら幻に終わった名古屋オリンピック。今回、途中経過として紹介された当時の新聞記事や物、そして聞き取りから掘り起こされた記録は、出来事としては興味を惹かれるものの、オリンピックに大した希望も抱けない今の時代から見れば、それ自体は感情移入を促されることもない事実の羅列、他人事でもある。昨今、ドキュメント、リサーチベースの作品がある種の流行となるなか、単なる歴史の振り返りではなく、作品である必然としてどのような形に落とし込むことができるのか。山本ならば、という期待と共に見守りたいと思う。

千葉真知子(豊田市美術館学芸員)

プロフィール

山本高之 / YAMAMOTO Takayuki
1974年 愛知県生まれ。愛知教育大学卒業後、Chelsea College of Art and Design 大学院修了。あいちトリエンナーレ2010出展作家。主な展覧会に、「C/Sensor-ed Scape」(2017年 トーキョーワンダーサイト)、「Kochi-Muziris Biennale 2016」(2016年 コチ インド)、「Takayuki Yamamoto Exhibition」(2016年 Japan Foundation ニューデリー インド)、「KAATキッズ・プログラム 2016」(2016年 神奈川芸術劇場[KAAT])、「物語のかたち」(2015年 せんだいメディアテーク)、「未見の星座」(2015年 東京都現代美術館)、「ゴー・ビトゥーンズ」(2015年 森美術館)、「そらいろユートピア」(2014年 十和田市現代美術館)、「想像しなほし」(2014年 福岡市美術館)等がある。

自主事業

トーク

キュレータービジット&トーク

ゲスト | 赤井あずみ
会場 | アートラボあいち2階
日時 | 2017年7月23日(日)15:00-16:30

概要

この企画は、現代アートの専門家がアーティストのスタジオを訪問する機会を定期的に設けることで、アーティストと専門家の交流の場を築き、アーティストの

育成に取り組むとともに、東海圏のアートシーンをより広く伝えることで、この地域の芸術文化を成熟させていくことを目指すものとして考えられました。今回は、鳥取県立博物館の赤井あずみさんと共に、瀬戸市や長久手市にあるスタジオ「タネスタジオ」「安堂シューター」「アトリエハウスKUMABARI」「TOKIOSOU」「愛知県立芸術大学(大崎研究室)」を巡り、その時の様子を本トークで紹介していきました。

プロフィール

赤井あずみ / AKAI Azumi

1975年生まれ。鳥取県立博物館美術振興課・美術館整備準備室主任学芸員(近現代美術担当)。公益財団法人トーキョーワンダーサイト、あいちトリエンナーレ2010キュレトリアルチームを経て現職。2012年より鳥取市中心市街地の旧横田医院を活用したアートプロジェクト「HOSPITALE」のキュレーターとして企画運営に携わる。2013年には旧旅館施設に「ことめや」をオープンし、コワーキングスペースやレジデンス事業のほか、人の営みにまつわるさまざまな事柄についての企画を実施している。

自主事業

#ディスカッション

オープンディスカッション ドクメンタ、ミュンスター彫刻プロジェクト、 ヴェネチア・ビエンナーレについて話し合う

登壇者	青田真也、荒木由香里、飯田志保子、伊藤仁美、徳重道明、西田雅希、野田智子、服部浩之、山城大督、吉田有里、他
進行	服部浩之
会場	アトラボあいち2階
日時	2017年8月24日(木)19:00-21:00
構成	19:00-19:20 ヴェネチア、ドクメンタ、ミュンスターについてミニレクチャー(飯田志保子) 19:30-20:50 ディスカッション 20:50-21:00 まとめ

概要

2017年の夏は、5年に一度のドクメンタ、10年に一度のミュンスター彫刻プロジェクトなどが開催中で、重要な芸術祭が重なっています。様々なアート関係者がこれらの芸術祭をすでに訪問し、それぞれ多様な意見や感想を持っていると思います。また、これら芸術祭の報告会は様々な場所で起こっていますが、愛知県内ではあまり大きな規模では実施さ

れていないようです。アトラボあいちでは、一人の人間がこれら芸術祭についてレポートするというスタイルではなく、ミーティングやディスカッションそのものを重視し、芸術祭を題材にして意見を交わす会を実施しました。

当日は、アーティスト、キュレーター、美術館学芸員にアートファンと、様々な方に集まっていたいただき車を囲んで、フランクな意見交換となりました。

自主事業

#展覧会

アートとあそび展

会場	アトラボあいち2階、3階
会期	2017年9月16日(土)~10月1日(日)
関連イベント	9月16日(土)14:00-16:00 オープニングイベント 10月1日(日)14:00-16:00 トークイベント
主催	愛知県児童総合センター、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画協力	牛田康弘
チラシデザイン	溝田尚子
展示記録撮影	藤井昌美

概要

愛知県児童総合センター(以下、センター)は1996年に開館した県立の大型児童館です。地域にある児童館などの中核施設として、様々な児童健全育成活動のプログラム開発や普及、職員の研修などを行っています。他の児童館と異なっているのは規模や役割ではありません。その大きな特色の一つが、開館当初からアートを意識的に取り入れ、あそびのプログラムを開発していることです。そのなかでは、アーティストと共にプログラムを組み立てることも積極的に行なっています。そうして提供されるプログラムは、教育的に明確な方向づけをしたものや、作品制作のためのワークショップとは異なり、その特異な活動は県内外で注目を集めています。愛知県陶磁美術館やあいちトリエンナーレでは、共同のプログラム開発や、センターでの作品展示など連携が活発に行われています。今回、センターのこうした活動をアートの視点から

見つけ、アトラボあいちで展覧会を実施しました。一般的には文化芸術から切り離されてしまう児童福祉の活動を、アートを架け橋に見通した時、どんなことが見えてくるのか、実際にセンターのプログラムも体験しながら考察する機会としました。センターの特徴的な活動と、約20年の蓄積から選んだあそび、あそびの公募事業「汗かくメディア」から2016年受賞作品《あまもり》を紹介する展示となりました。

レビュー

あそびの『再生装置』としての子ども

子どもは、日々「あそび」の誘いに乗るかどうかを判断している。全てに対してだ。公園へ行くか、レゴをするか、朝ごはんを食べるか、お風呂に入るか、笑うか、怒るか、寝るか、走るか...。自分に向けられた「誘い」は誰のためか、自分のためか、すごく丁寧に慎重に観察し判断している。その判断のルールは、案外単純だったり、時に複雑だったり、ランダムだったり。愛知県児童総合センターには、息子が1歳に満たない頃に訪れたことがあった。わんさか子どもがいて、それぞれのペースで「あそび」を楽しんでいる印象だ。まだ歩き始めたばかりで、言語も会得していない当時の息子には、センター全体を楽しむ身体を持ち備えておらず、「ちょっとまだ早かったか」と感じたのを覚えている(0~1歳向けのコーナーもあるが、なんというか、もっと体験してみたい面白そうなプログラムが沢山あったから、そう感じたのだろう。)アートとあそび展。ホームページの案内を読んだ時、これは「子ども」を連れていこうと思った。動かせる身体と言語も獲得した4歳の息子を連れていくことで、「かつての子ども」としての私が擬似鑑賞するのではなく、生の「子ども」でセンターのプログラムを再生させてみたくなったのだ。アトラボあいちに到着すると『再生装置』としての息子は、あっけなく「あそび」の誘いに乗った。入口から会場までの導線として、床に敷かれたシールのルールに促されるようにキャッキャと展覧会場に到着する(4歳児は案外単純なものだ)。気がつけば、全てのプログラムを1時間ほどかけて体験。あそびの『再生装置』はとてもスムーズにPLAYされた。体験を分析してみる。会場では、子どもの身体をその気にさせる「アクティベーション」が複数仕掛けられていた。アイズブレイクとしての導線ルール、プログラムに偶然出会うための「くじ引き」、ワークシートや

ボードが子どもにぴったりの手のひらサイズだったり(はじめて見た!)、鉛筆が幼児にも使えるように短かったり。この心地良さはなんだろう。いつのまにか「あそび」へと連れて行ってくれる滑らかな稜線。美術館で行われるワークショップや子ども向けのプログラムには実装されていない雰囲気を感じたのだ。これらは、日々訪れる子どもたちからのリアクションを受け取り、成長させてきたという(子どもを子ども相手としない)。愛知県児童総合センターが培った20年にわたる「いつかの子ども」たちからの叢智を見た。
山城大督(アーティスト)

自主事業

#上映

ALA screen 002, 003 : 田村友一郎 / Yuichiro Tamura

アーティスト	田村友一郎
会場	アトラボあいち2階
会期	ALA screen 002 2017年10月6日(金)~10月29日(日) ALA screen 003 2017年11月3日(金)~11月26日(日)

概要

ALA screen 第2回目は、田村友一郎の作品を2ヶ月に渡り2作品上映しました。10月の上映作品《アポロンの背中》は、2016年度の愛知県美術館オリジナル映像作品として委嘱制作されたもので、11月に上映する《アポロンの裏切り》はその続編的な位置付けになるものです。ボディビルディングの起源と映像の起源を結びつけることで、身体と映像表現の関係を探求する意欲的な作品となっています。

《アポロンの背中》は、肉体に言及する様々な映像を収集したファウンド・フッテージで構成されます。田村は、映像におけるイメージの編集や接続行為を、人の筋肉のつながりへと結びつけることで、本作の骨格を組み立てました。ボディビルディングの起源のはなし、ボディビルダーから俳優を経て政治家へと栄光の道を辿ったシュワルツェネッガー、アメリカ兵の肉体や三島由紀夫、永遠の美としてのギリシャ彫刻、そして裸でスタジアムを駆け抜けるストリーキングなど、肉体にまつわるバラバラの多数の物語

を、田村が創作したシナリオによりつなげていくことで構成される映像作品です。

《アポロンの背中》2016 Courtesy of the artist
(愛知芸術文化センター・愛知県美術館オリジナル映像作品)
上映時間 | 20分54秒(ループ上映)

《アポロンの裏切り》は、2016年に横浜美術館で発表したインスタレーション作品『裏切りの海』を映像作品化したものです。横浜を舞台にした三島由紀夫の小説『午後の曳航いこう』を下敷きに、ボディビルディング、海中に沈められたバラバラの遺体、海中から引き上げられたバラバラの古代ギリシャ彫刻、そして落語の「胴切り」など分断された肉体のエピソードが、田村の創出したシナリオによって接続されていきます。『午後の曳航』に登場する少年の「世界は単純な記号と決定で出来上がっている」という台詞の引用から、G.H.Q.に代表されるようなアルファベットを記号として解体するなど、映像における接続と解体という行為をどこか比喩的に捉えた映像作品とも言えます。

《アポロンの裏切り》2016 Courtesy of the artist
(2016年度 愛知県美術館/愛知芸術文化センター 収蔵作品)
上映時間 | 20分41秒(ループ上映)

プロフィール

田村友一郎 / TAMURA Yuichiro
1977年富山県生まれ。熱海市在住。日本大学芸術学部写真学科卒業。東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程修了。2012年度文化庁新進芸術家海外派遣制度によりベルリン芸術大学・空間実験研究所に在籍。既にあるイメージや自らが撮影した素材をサンプリングの手法を用いて使用し、独自の関係性を導き出し再構築することで時空を超えた新たな風景や物語を立ち上げる。GoogleStreet Viewのイメージのみで構成されたロードムービー『NIGHTLESS』で第14回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞受賞(2011年)。
近年の主な展覧会に「2or 3 Tigers」(Haus der Kulturen der Welt, ベルリン | 2017年)、「Mode of Liaison」(バンク芸術文化センター[BACC] | 2017年)、「BODY/PLAY/POLYTICS」(横浜美術館 | 2016年)、KYOTO EXPERIMENT 2016(京都芸術センター)、「物語のかたち」(せんだいメディアテーク | 2015年)、メディアシティ・ソウル2014(ソウル市美術館)、「これからの写真」(愛知県美術館 | 2014年)、MOTアニュアル2012「風が吹けば桶屋が儲かる」(東京都現代美術館)など。

大学企画

#展覧会

ボーダーレス展

アーティスト | 原田裕貴、中田ナオト、細井博之、田中翔貴、佐藤美代、鳥巢貴美子、松田るみ
会場 | アートラボあいち3階
会期 | 2017年10月7日(土)~10月29日(日)
関連イベント | 10月7日(土)18:00-20:00 オープニングレセプション
10月13日(金)17:00-18:00 アーティストトーク
主催 | 名古屋芸術大学、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画 | 名古屋芸術大学
ディレクター | 横山豊蘭
総合プロデュース | 田中範康、津田佳紀、大崎正裕

概要

2017年4月、名古屋芸術大学は音楽・美術・デザインが「BORDERLESS」に統合し、芸術学部芸術学科として生まれ変わりました。現代は「ボーダーレス」な時代、すでに名古屋芸術大学グラデュエートの中には「ボーダーレス」に活躍する作家達があります。今回の展覧会では1990年代から2010年代に卒業した卒業生の中から、特に領域を超えた活動を展開する作家を選出し、コラボレーション展を実施しました。卒業後、これまで「点」であった作家達が「線」で繋がり、年代を超えて「出会い」「共鳴」し、時には「融合」いたします。自らの作品世界だけでなく、誰がどう影響し合ったのか、作家同士の「繋がり方」も本展の見所の一つとなりました。

プロフィール

原田裕樹 / HARADA Yuki
1980年愛知県豊田市出身。名古屋芸術大学大学院音楽研究科修了。

中田ナオト / NAKADA Naoto
1973年愛知県出身。1998年名古屋芸術大学美術学部デザイン科卒業。2000年多摩美術大学大学院修士課程美術研究科修了。

細井博之 / HOSOI Hiroyuki
1983年静岡県浜松市出身。名古屋芸術大学音楽学部卒業。愛知県立芸術大学大学院音楽研究科修了。

田中翔貴 / TANAKA Shoki
1989年愛知県北名古屋市出身。三重県在住。2014年名古屋芸術大学大学院デザイン研究科デザイン専攻領域修了。

佐藤美代 / SATO Miyo
1989年愛知県名古屋市出身。東京都在住。2011年名古屋芸術大学デザイン学科メディアデザインコース卒業。2015年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。

鳥巢貴美子 / TORISU Kimiko
1989年愛知県出身在住。2012年名古屋芸術大学美術学部洋画2コース卒業。

松田るみ / MATUDA Rumi
1980年長野県出身。2005年名古屋芸術大学美術学部絵画科洋画コース卒業。2007年愛知県立芸術大学大学院美術研究科油画専攻修了。

大学企画

#展覧会

La Guerre - 戦争

アーティスト | 関口敦仁、松田るみ、片岡歎人
会場 | アートラボあいち3階
会期 | 2017年11月3日(金・祝)~11月26日(日)
主催 | 愛知県立芸術大学、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画 | 愛知県立芸術大学
展示記録撮影 | 池田康教

概要

都市空間での戦争の探索、物質空間に浸透した溢れる情報、衝動、欲望、まなざしなどを言葉の風景として鑑賞者は強く明滅する光によって自由に描くこの行為が、クレジオが「LA GUERRE」で示した戦争ではないだろうか。その文字は、原文のフランス語から中国語、日本語、英語、ドイツ語、そしてフランス語と Google の機械語翻訳を繰り返されても、強い構造力によって、同様のイメージ、戦争を復元し続ける。本展示では、外部都市空間と同一化するピンホールカメラ内部空間に、デバイスのLED の明滅が、人の動きによって、行為としての光の描画と繰り返される強烈な言葉の風景として、無意識に記憶の底に沈めるプロセスを体の現在性ととともに体験させるだろう。

プロフィール

関口敦仁 / SEKIGUCHI Atuhito
1958年東京生まれ愛知県在住。東京藝術大学大学院修了。

松田るみ / MATUDA Rumi
1980年長野県小川村生まれ愛知県在住。2005年名古屋芸術大学美術学部絵画科洋画コース卒業。2007年愛知県立芸術大学大学院美術研究科油画専攻修了。

片岡歎人 / KATAOKA Hisato
1973年岐阜県垂井町生まれ。静岡県在住。東海大学観光学部准教授。

自主事業

#ディスカッション

オープンディスカッション 2017年、国内の芸術祭を振り返る

ゲスト | 武藤隆、飯田志保子、他ゲスト数名
進行 | 服部浩之
会場 | アートラボあいち2階
日時 | 2017年12月9日(土) 14:00-16:00
構成 | 14:00-14:30 国内の主要芸術祭をざっと振り返る(武藤隆)
14:30-15:50 キーワードごとに各芸術祭を検証
15:50-16:00 質疑応答

概要

2017年も多数の芸術祭が日本各地で開催されました。横浜トリエンナーレや札幌国際芸術祭のような大規模な国際展だけでなく、中之条ビエンナーレのような独自のかたちで開催されるものまで、その形態や目指すものは様々です。今年一年を振り返るという意味でも、各地で開催された芸術祭をディスカッション参加者がいくつか選択し、「テーマ、コンセプト」「国際性/地域性」「広報/デザイン」など、ポイントを絞って比較検証しながら、どのような芸術祭が起こっているのか、その共通点や差異を探り、これからつくっていくべき芸術祭のあり方を考えるひとつのきっかけづくりとして実施しました。

サイト & アート01

今村遼佑 雪は積もるか、消えるか

アーティスト	今村遼佑
会場	アートラボあいち3階
会期	2018年1月6日(土)~2月18日(日)
関連イベント	1月6日(土)17:00-18:30 アーティストトーク 18:30-19:30 オープニングレセプション
主催	あいちトリエンナーレ実行委員会
チランデザイン	芝野健太
展示記録撮影	武田陽介

概要

アートラボあいちの建物は、1933年(昭和8年)に建造され、1957年以降は愛知県庁大津橋分室として長く利用されてきたものです。威風堂々の外観、大きな作りの階段、連続する小さな丸窓など、戦前からの歴史の蓄積を感じさせる建築です。一階には「愛知・名古屋 戦争に関する資料館」が併設されています。展覧会シリーズ サイト&アートでは、この場所や建築の特性を読み解き手がかりとすることで、この場所ならではの展覧会を実施するものです。第一回目は、京都を拠点に活動する今村遼佑さんによる新作を中心とした個展で幕が開きました。今村さんは、与えられた場所の風景に小さな違和感を生み出すように、環境音や明り、映像やオブジェなどを加え、現実空間にフィクショナルな状況を挿入します。「雪は積もるか、消えるか」というタイトルからは、移り変わる季節や天候の変化などの環境だけでなく、人の記憶や移り変わる場所に残る痕跡なども想起されるでしょう。何気ない要素を、光や音、動きなどに還元し再構築することで、眼前の空間を、人が奥底に仕舞い込んだ記憶や感覚を呼び覚ますための舞台へと転化させ、人と環境の根源的な関係に思いを巡らせる場へと変容させました。

レビュー

移行と重なり

「流れ続ける時間の中にあっては、動かない方が時間を感じられる」。2015年の展示記録「すます」に今村さんが記した言葉です。本展でも、止まったと

きにこそ時間を感じさせる時計のように、各部屋とそこに置かれたものが基点となり、さまざまな変化を感じさせていました。もうひとつ、わたしが本展から想像したのは、〈そこにしかないものを見せるには、どこにでもあるものを用いるべきだ〉という一文です。世界が可視的な限りにおいて、どこにでもあるものとは光と影にほかなりません。どこにでもある光と影がここでしか見せないさまざまな姿を浮かびあがらせること、そのための優れた検出器として各部屋を機能させること。今村さんの手になるものたちは、この機能を最大化するよう、ごく控えめに、ただしあくまでロジカルに、それ以外にはありえないという仕方では選ばれ、置かれていたと思います。

たとえば夜、iPad上の碧く光る海が闇に浮かんで見えたのも、明るいところでは白く輝き、そうでないところでは暗く沈みこむ二重性を持つブリキのパケツがその支持体選ばれていたから、またそうした変化をわたしたちが検知するよう、頭上の照明が明滅していたからです。そこに置かれたものは、わたしたちとインタラクトしながら、部屋全体にも注意を向けさせます。閾値すれすれで鳴るコツンという音も、その源を求めるわたしたちをさらに彷徨わせるのです。そして各部屋をめぐるうち、気がつけばこの建物が親密でかけがえのないものになっていました。あの夜、ストーブの灯りに導かれて目を向けた壁に、夜の光が屋間は見る事のない二つの窓枠の影をくっきりと映し出していたこと、また同じ壁の上で屋間はきらめいていたパステルが息を潜めていたことを、わたしはいつまでも忘れないでしょう。論理に基づくセンチメントが生み出す〈ない〉と〈ある〉の移行と重なり。雪は解けてもいたし、積もってもいたのです。

秋庭史典(名古屋大学大学院情報学研究所 准教授
専門分野美術・芸術学)

プロフィール

今村遼佑 / IMAMURA Ryosuke

1982年京都生まれ。京都市立芸術大学大学院美術研究科修士課程彫刻専攻修了。2016年よりポーラ美術振興財団在外研修員としてワルシャワに一年間滞在。日常生活のなかで何気なく耳にする音や、目に入る風景などを、よりシンプルな要素に還元し再構築することで、人と環境の関係を模索するようなインスタレーションや映像による作品を制作している。主な展覧会に、「降り落ちるものを」(2016年、アートスペース虹 / 京都)、「オープンシアター『KAAT 突然ミュージアム2016』」(2016年、神奈川芸術劇場 KAAT / 神奈川)。「プリベアト・ピアノのように」(2015年、salon cojica、寝床 / 北海道)、「SUUJIN

MAINTENANCE CLUB」(2015年、旧崇仁小学校学区内 / 京都)、「『アート・スコープ 2012-2014』—旅の後もしくは痕」(2014年、原美術館 / 東京)。

いま、改めてアートセンターを考える。 vol.2 -ラーニングセンターというかたち 八戸新美術館構想について

ゲスト	西澤徹夫(建築家 / 西澤徹夫建築事務所 主宰) 浅子佳英(建築家 / タカバンスタジオ 主宰) 森純平(建築家 / 東京藝術大学建築科 助教、PARADISE AIR ディレクター) 大澤苑美(八戸まちづくり文化スポーツ 観光部芸術環境創造専門員)
進行	服部浩之
日時	2018年2月18日(日)14:00-16:30

概要

2020年以降に新たに誕生する八戸市新美術館は、まちと芸術文化を育てるファーム「八戸ラーニングセンター」というコンセプトを打ち立てた西澤徹夫、浅子佳英、森純平の3名の建築家の共同による設計提案が最優秀賞に選出され、注目を集めています。設立準備中の新しい美術館は、どのようなプロセスを経て、どんなかたちのものが生まれようとしているのか、設計者3名と、八戸市の担当者に話を伺いました。「エデュケーション」ではなく、「ラーニング」に込められた意図や、それを建築空間としてどのように実現していくのか、建築というハードとアート・プログラムというソフトの関係などにも言及しながら、新たな学びと創造の場のあり方について考えたシンポジウムとなりました。

プロフィール

西澤徹夫 / NISHIZAWA Tetsuo

2000年に東京藝術大学美術学部美術研究科建築専攻修了。2000-5年 青木淳建築計画事務所、2007年より西澤徹夫建築事務所主宰。「ビデオを待ちながら」(2009)、「パウル・クレー展」(2011)、「Re:play 展」(2015)(いずれも東京国立近代美術館)などの展覧会会場構成、東京国立近代美術館ギャラリーリニューアル(2001)、京都市美術館再整備工事(2015年-)など美術館設計に携わる。

浅子佳英 / ASAKO Yoshihide

建築家、デザイナー。2010年 東浩紀と共にコンテックス チュアズ設立、2012年退社。作品=《gray》(2015)、「八戸美術館設計案」(共同設計 = 西澤徹夫)ほか。著書に『これからの「カッコよさ」の話をしよう』(共著、角川書店、2015)、『TOKYO インテリアツアー』(共著、LIXIL 出版、2016)、『B 面が A 面にかわるとき [増補版]』(共著、鹿島出版会、2016)ほか。

森純平 / MORI Junpei

東京藝術大学建築科大学院修了。2013年より千葉県松戸を拠点に、アーティスト・イン・レジデンス「PARADISE AIR」を設立。今まで100組以上のアーティストが街に滞在している。2017年より東京藝術大学美術学部建築科助手、主な活動に遠野オフキャンパス(2015-)など。

大澤苑美 / OSAWA Sonomi

東京藝術大学音楽環境創造科大学院修了。2004-06年「取手アートプロジェクト(茨城県取手市)」運営スタッフ。2008-11(財)地域創造で勤務。2011年4月より現職。コンテンポラリーダンスを軸に、地域の資源や人を巻き込んで行う「南郷アートプロジェクト」、八戸の工場とアートを組み合わせる「八戸工場大学」等のアートプロジェクトの企画運営を担当するほか、八戸市美術館準備など八戸市の文化行政に携わる。

ALA screen 004 : 萩原健一 / Kenichi Hagihara

アーティスト	萩原健一
会場	アートラボあいち2階
会期	2018年2月24日(土)~3月25日(日)

概要

ALA screen 第4回目は、様々な視覚メディアを駆使して静止画や映像による作品を制作している萩原健一により、2007年に制作された《sight seeing spot》を展示しました。この作品は、写真を撮影する時に起こる、理想のセルフイメージを得ようとする人間の振る舞いに着目した動画ポートレートです。有名観光地を回って「自分撮り装置(プリントシール機のような装置)」を設置し、そこに訪れる人々が自分自身と向き合う姿を高精細に記録しています。

《sight seeing spot》2007

ループ上映

プロフィール

萩原健一／HAGIHARA Kenichi

1978年、山形県生まれ。2007年 情報科学芸術大学院大学修了。2005~2006年 文化庁新進芸術家国内研修員として山口情報芸術センター YCAM Interlab 滞在。カメラマンやテクニカルスタッフとして勤務しながら写真表現を主軸に多様な映像メディアを用いて作品制作をおこなう。国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] 助教を経て、2012年より愛知淑徳大学にて常勤講師「メディア表現演習(萩原ゼミ)」担当。映像メディア教材の開発と教育現場での実践を研究の軸とし学生指導をおこなう。2017年より秋田公立美術大学複合芸術研究科准教授。主な展覧会に、scopic measure#6(山口情報芸術センター,2007)、Media/Art Kitchen(東南アジア,2013)など。

大学連携

#展覧会

あいちトリエンナーレ大学連携プロジェクト 批評する身体:メディアと社会と表現と Attitude for Critic : Expression In-between Media and Society

アーティスト | 大崎のぶゆき、松野真知、磯部由香子
会場 | アートラボあいち3階
会期 | 2018年2月24日(土)~3月25日(日)
関連イベント | 2月25日(日)17:00-18:30
アーティストトーク
主催 | あいちトリエンナーレ実行委員会、
愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、
名古屋造形大学

チランデザイン | 小島邦康
展示記録撮影 | 城戸保

概要

身体を用いた芸術表現は、歴史を振り返ると多様なかたちが存在します。もちろん、絵画は筆をもつ作家の腕のストロークが生み出しますし、彫刻は文字通り「彫り」「刻む」ことで像を生み出す立体表現であり、「身体」と無関係な表現など存在しないと言えるでしょう。一方で、戦後から現代の芸術表現に目を向けると、様々な技術やメディアの飛躍的な発達に伴い、身体を駆使しつつも、それらを取り入れた新たな表現の形式が生まれ、その時代や社会を批評的に捉え記述していくという状況も築かれているでしょう。例えば、フルクサスに代表されるイベントやハプニング、ゴードン・マック＝クラークの行為を記録する映

像、あるいはクリストの「梱包」のように、身体のためだけでなく、その行為がいかにかに記され伝えられるか、メディアの存在や性質を強く意識した芸術表現は、現在まで様々なかたちで実践・継承され、新たな表現が生まれています。

近年の社会の動向を振り返ると、2000年以降現在まで、私たちの日常生活を取り巻くメディア環境はたった十数年で大きく変遷しています。誰もがスマートフォンを手にしている状況を15年前に想像できたでしょうか?アーティストの作品は、その時代のメディアや技術にも大きな影響と刺激を受け、ときにそれらに疑問を投げかけることもあります。本展は、愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学より推薦されたアーティストを各大学より1名ずつ選出し、実施しました。

プロフィール

大崎のぶゆき／OSAKI Nobuyuki

1975年大阪府生まれ。2000年京都市立芸術大学大学院美術研究科絵画(版画)専攻修了。2012年より愛知県立芸術大学准教授。私たちがとりまく世界を知覚するべく、自身の存在を軸に思考し、溶けるように変容する絵画を用いた映像作品など、曖昧さや不確かさを探求する作品を制作する。主な展覧会に、「VOCA 2013 現代美術の展望—新しい平面の作家たち」(上野の森美術館、東京/2013年)、「未見の星座」(東京都現代美術館、東京/2015年)、「となりの人びと—現代美術 in 春日井」(文化フォーラム春日井、愛知/2016年)、「Noemi Weber/ Nobuyuki Osaki」(ルートヴィヒ・フォーラム美術館、アーヘン[ドイツ]/2017年)。

松野真知／MATSUNO Masatomo

1983年福岡県生まれ。2007年より休学し、約1年間就農。2010年名古屋芸術大学美術学部絵画学科洋画コース卒業。卒業後も松野牧場に酪農の仕事しながら作家活動を続け、そこで経験している家畜や農作物に纏わる環境などをテーマに制作活動に取り組んでいる。主な展覧会に、「"直観"のジオラマ-九州・沖縄アーティストファイル断章-」(福岡市美術館、福岡/2014年)、「漂着」(Operation Table [Qmac]、北九州/2015年)、「かがわ・山なみ芸術祭-人・深谷・水の流域-」(五郷地区観音寺エリア、香川/2016年)、「宇部現代美術展 outer scape | 外茎」(渡辺翁記念館、山口/2017年)、「山口盆地考-吹きくる風が-」(中原中也記念館、山口/2018年)。

磯部由香子／ISOBE Yukako

1988年愛知県生まれ。2013年名古屋造形大学大学院造形研究科修士課程修了。幾何学的で豊かな色面により画面を構成した抽象絵画を制作。主な展覧会に、「オバケに100回触れてみる Touch the invisible things」(愛知県美術館 ギャラリー、florist gallery N、愛知/2015年)、「清洲市第8回はるひ絵画トリエンナーレ作品

展」(清洲市はるひ美術館、愛知/2015年)、「PARAPHRASE PART II 磯部 由香子 花木 彰太 森井 開次」(GALLERY VALEUR、愛知/2016年)「イズ・リトグラフィック | 蜜柑山スケッチブック」(See Saw gallery + hibit、愛知/2017年)。

大学企画

#展覧会

森時 SOJI

アーティスト | 伊賀文香、亀倉知恵、久留島咲、
高田実季
会場 | アートラボあいち3階
公開制作 | 2018年4月27日(金)~5月13日(日)
会期 | 5月18日(金)~6月17日(日)
関連イベント | ARTODAYレクチャーシリーズ
5月20日(日)16:30-18:00
ゲスト/中村 政人
6月2日(土)17:00-18:30
ゲスト/森 司
6月9日(土)17:00-18:30
ゲスト/日々野 克彦
主催 | 愛知県立芸術大学、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画 | 岩間賢、愛知県立芸術大学
展示記録撮影 | 谷澤陽祐

概要

愛知県立芸術大学を卒業した4名のアーティストが、「いかに生きて、いかに創り、今またどこにむかおうとしているのか」をテーマに、空間全体をつかって展開する現代美術展。

プロフィール

伊賀文香 / IGA Ayaka

1992年愛知県知多郡 生まれ。2018年愛知県立芸術大学美術研究科大学院博士前期過程在籍。

亀倉知恵 / KAMEKURA Chie

1992年新潟県南魚沼市 生まれ。2018年東京藝術大学大学院美術研究科修士過程(保科研究室)在籍。

久留島咲 / KURUSHIMA Saki

1994年香川県小豆島 生まれ。2018年東京藝術大学大学院美術研究科修士過程修了。

高田実季 / TAKADA Miki

1995年岐阜県岐阜市 生まれ。2017年愛知県立芸術大学美術学部彫刻専攻卒業。

自主事業

#シンポジウム

いま、改めてアートセンターを考える。vol.3 国際展(芸術祭)拠点としてのアートセンター： ハバナ・ビエンナーレとキューバのアートシーンについて

ゲスト | ブランカ・ビクトリア・ロペス(ウィフレド・ラム現代美術センターキュレーター)
進行 | 服部浩之
会場 | アートラボあいち2階
日時 | 2018年6月16日(土)13:00-15:30

概要

「いま、改めてアートセンターを考える。」第3弾は、キューバから来日中のキュレーターブランカ・ビクトリア・ロペス氏を招いて、1984年から30年以上続く歴史ある国際展のひとつハバナ・ビエンナーレとその背景にあるキューバの現代アートシーンを紹介しました。ラテンアメリカ地域の美術を紹介する国際展としてスタートしましたが、現在では国際的なアーティストも多数参加する世界的にも注目される国際展のひとつとなっています。前回のビエンナーレが開催されたのは2015年。2019年には4年ぶりとなる第13回目のビエンナーレが開催されます。ブランカ氏は、ウィフレド・ラム現代美術センターというハバナ・ビエンナーレの事務局機能を担う、キューバの重要な現代美術の拠点となっているアートセンターのキュレーターです。キューバは2014年に米国との国交を回復し、現在は多数の観光客を受け入れるなど、国の状況が大きく変化しています。一方で革命により社会主義を実現した国で、私たちが暮らす日本とは大きく異なる政治・経済体制のもと社会が築かれています。そんなキューバでどのような国際展が実施されているのか、ウィフレド・ラム現代美術センターの活動も交えて、アートセンターと国際展の関係を主題に紹介していただきました。

プロフィール

ブランカ・ビクトリア・ロペス・ロドリゲス / Blanca Victoria López Rodríguez
1987年生まれ。ハバナ大学で美術史を学んだのち、ウィフレド・ラム現代美術センター(以下、ラムセンター)にキュ

レーターとして約7年勤務し、様々な展覧会やプロジェクトに関わる。2018年3月9日～4月28日にかけてラムセンターにて開催された「近くへの遠回りー日本・キューバ現代美術展」にはキュレーターの一人として参加するなど、ラムセンターにおいて海外の機関やアーティストとの共同プロジェクトに多く従事し、ネットワークを構築している。「ARTECUBANO」などへの寄稿多数。

自主事業

#展覧会

斉と公平太 グスタフ・フェヒナーもしくはベンハムの独楽

会場	アートラボあいち3階
会期	2018年7月6日(金)～8月26日(日)
関連イベント	7月6日(金)17:00-18:30 アーティストトーク 8月10日(金)18:30- 直径4メートルの独楽を回すところをみる
主催	あいちトリエンナーレ実行委員会
チラシデザイン	赤羽さくら
展示記録撮影	城戸保

概要

愛知県を拠点とし、様々な表現手法や媒体を用いて多彩な活動を展開する斉と公平太の個展を開催しました。近年では中日新聞プラスで月間連載する少しブラックなユーモアが効いた、独自の着眼点から社会を考察する記事などがあります。また、ご当地キャラとして名を馳せるオカザえもんの作者でもあります。現代美術というジャンルに囚われず、しかし物事の価値の在り処を問う現代美術だからこそ可能な広がりをもつ活動です。

今回は、タイトルからも想起されるように巨大独楽(こま)を作成し、展示室でその独楽を回転させるという衝撃的な作品となります。錯視の研究に迫り、入念なりサーチとスリリングな出会いの過程を追った前作《オオウチ錯視の作者を探る旅》を引き継ぐように、本展でも認知科学、心理物理学、そして芸術の接点を独自のユーモアを持って探求しました。この作品は、「直径4メートルのベンハムの独楽を作った回す。」というものです。

「ベンハムの独楽」は、白黒の模様が回転すると色が
がいて見えるという昔からある定番の独楽です。

このチラシを作成している時点で、まだこの巨大独楽は完成しておらず、本当に回るのかどうかやってみるまでわかりません。

7月6日からはまるこの展示に来ていただければ、
回すことができたかどうか、事の顛末がわかると思います。

『斉と公平太(2018年5月28日に記す)』

レビュー

自称美術作家の憂鬱、もしくは芸術作品の定義を回す
レディ・ガガ通算3枚目のアルバム『ARTPOP』(2013年)のアートワークを手がけたジェフ・クーンズは、CDの盤面とディスクトレイに錯視研究で知られる北岡明佳(立命館大学)による錯視を引き起こす図案(以下「錯視図案」と呼ぶ)、CDジャケットの裏面にHajime Ōuchiによる錯視図案をそれぞれ採用し、クレジットタイトルに彼らの名を記載した。オオウチや北岡が発見した(錯視を引き起こす)図形それ自体は著作物ではないが、オオウチや北岡によってデザインされた錯視図案は、たとえばブリジット・ライリーの錯視効果を持つ絵画がそうであるのと同様に、著作権法上の著作物として扱われる^[1]。では、これらはいずれも芸術作品と言えるだろうか。一般に、ライリーの絵画は芸術作品と見なされるだろうが、錯視図案はそうは見なされないだろう。著作物と認められることは、芸術作品であることの十分条件ではない。

これまで英語圏の美学者たちを中心に盛んに論じられてきた芸術作品の定義は、おおむね次の三つに収斂している。すなわち、芸術作品とは何らかの美的経験をもたらす機能を持つものだという「美的機能説」、芸術作品とは芸術制度(アートワールド)によって鑑賞候補としての地位が与えられたものとする「制度説」、そして、芸術作品とは先立って存在する芸術作品と何らかの関係をもつものとする「歴史説」の三つである。斉と公平太は、思考実験ではなく実際に制作した作品を通じて、これらの定義に対しいくつかの興味深い「反例」を提示してきたアーティストだ。色の錯視を引き起こすおもちゃのコマを直径4mまで拡大した本展「グスタフ・フェヒナーもしくはベンハムの独楽」も、その一連の仕事に含まれる。したがって本展のもっぱらの関心は、錯視現象に対してではなく、錯視図案がどのような条件下で芸術作品と見なされるかという点に向け

られている。本展についての斉と公平太のテキストを参照しつつ、巨大ゴマと芸術作品の定義との関係を整理しよう。錯視図案よりも錯視効果が弱い絵画がすでに芸術作品と見なされているという事実から出発するならば、鑑賞者の経験(錯視の経験を美的経験とみなしてよいかには議論の余地があるとはいえ)を重視する美的機能説の擁護は、どうやら筋が悪そうだ。事実、斉と公平太自身も、錯視効果の強さを追求していない。

もし、フェヒナーカラーの現象を出現させることがコンセプトであるのならば、壁掛けにしてモーターかなにかで、回転させただろう。それはそれで見てみたい気もするが、今回は独楽にしたかったので、そうはしなかった。^[2]

よくよく考えたら日常物を異素材にしたり、大きくするのは別に美術じゃなくても普通にやっていることなのである。つまり、現代美術としてやらなければいけないわけである。通常行為としての大きな独楽。^[3]

この言明を、巨大ゴマに鑑賞候補としての地位を与えることの放棄と解釈すれば、芸術作品を展示するための施設を利用して個展を開催する行為、つまり本展のあり方は、明らかに矛盾してしまう。したがって、このフレーズは次のような問いとして読み替えられる。「通常行為」、すなわち芸術制度の外でつくられたものを芸術制度の鑑賞候補とするには、一体どうすれば良いのだろうか。

斉と公平太がこれまで発表してきたプロジェクトは、大量生産の規格品としてのレディメイドとは違い、それ自体がユニークな人工物として、芸術制度の外でそれぞれに高い価値を与えられている。たとえばゆるキャラの「オカザえもん」は「ご当地キャラ総選挙2013」で全国2位を獲得し、正体不明のデザイナー「Hajime Ōuchi」の検索と邂逅は錯視の研究者らによって学術誌へ投稿され^[4]、本展における巨大ゴマはギネスブックへの登録申請が検討された[5]。これらのプロジェクトがそれぞれに芸術制度の外で有している価値は、同プロジェクトの芸術的価値とは一見したところ関係がなさそう(ギネスブックに掲載されたからといって価値ある芸術作品だということにはならない)。デュシャンのレディメイドと同様に、芸術家が芸術作品として提示し、芸術制度の権威ある参加者がそれを認めれば事足りるのであ

れば、芸術的価値とは無関係に見える価値を求める斉と公平太の懸命な努力は、滑稽にすら映る。しかしここで、斉と公平太がこれらのプロジェクトを予め芸術作品であると宣言したうえで実施していることを、改めて確認しておきたい。つまりこれらのプロジェクトは、初めから鑑賞者や批評家たちに向けて提示され、芸術的な価値付けにさらされる対象となり、さらには先行する数々の芸術作品と歴史的に結び付けられることが、真剣に意図されている。とりわけ最後の意図は、歴史説の擁護を後押しすることになるだろう(本展と前述のデュシャンとの紐帯は制度説の採用という観点にとどまらず、たとえば『アニメミック・シネマ』における「ロトリーフ」の、回転図案による錯視への関心にも見て取ることができる)。本展の魅力のひとつは、芸術作品の定義を巡るこのような論点の提示ではあるが、だからといって斉と公平太の目的が完全な定義を練り上げることにあるわけではない。そしてまた、斉と公平太のプロジェクトが複数の制度において価値付けられることを目論んでいるからといって、それが芸術作品と非芸術作品との境界事例になるわけでもない。というよりも、むしろプロジェクトの持つ外見や機能といった性質からはその両者を区別することが原理的に不可能であるがゆえの、芸術作品であり同時に芸術作品ではないという緊張状態こそが、斉と公平太のプロジェクトの最大の魅力なのである。

副田一穂(愛知県美術館学芸員)

註 1. ただしオオウチの錯視図案はHajime Ōuchi, Japanese optical and geometrical art: 746 copyright-free designs for artists and craftsmen, Dover Publications, 1977(原著: 大内朔編『Leading Part』アド・プランニング、1973年)に掲載されており、同書は10点以内であれば掲載図案の無償かつ許諾なしでの商用利用を認めている。

2. 斉と公平太「直径4メートルの巨大独楽を作る!(後編)」『中日新聞プラス: 芸術は漠然だ!〜斉と公平太のムダに考えすぎ〜』2018年7月18日(http://chuplus.jp/blog/article/detail.php?comment_id=7657&comment_sub_id=0&category_id=591)

3. 斉と公平太「直径4メートルの巨大独楽を作る!(前編)」同ウェブサイト、2018年6月25日(http://chuplus.jp/blog/article/detail.php?comment_id=7656&comment_sub_id=0&category_id=591)

4. Lothar Spillmann, Koheita Saito, Hidehiko Komatsu, "Hajime Ōuchi - a mystery resolved," Perception, vol. 45, 2016, pp. 371-374.

5. 斉と公平太、前掲ウェブサイト(http://chuplus.jp/blog/article/detail.php?comment_id=7657&comment_sub_id=0&category_id=591)

プロフィール

斉と公平太 / SAITO Koheita

1972年生まれ。1994年頃から美術作家として活動をはじめ。絵画やインスタレーションによる作品発表の他、近年では、オカザえもんのデザインや執筆活動などもおこなっている。執筆活動に、中日新聞プラスにてコラム『芸術は漠然だ!〜斉と公平太のムダに考えすぎ〜』(2017年6月より連載中、http://chuplus.jp/blog/list.php?category_id=591)。

自主事業

#人材育成

あいちトリエンナーレ×アートラボあいち 人材育成プログラム 展覧会の体験をデザインする

活動期間 | 2018年9月1日(土)~11月30日(金)

概要

あいちトリエンナーレの新しい試みとして、この地域におけるアート分野の専門家の育成に取り組んでいます。「展覧会はどういう環境で成立し、鑑賞者は展覧会をどのように体験するのか」を座学で学び、また本展を実践の場として位置付け、鑑賞者の体験をより能動的に促すための環境(アート・プレイグラウンド)づくりをおこないました。

※アート・プレイグラウンドとは

「受けとめる、深める、形にする」をキーワードに、来場者の作品への興味を掘り下げ、作品からうけた印象を表現活動や他者との対話へと促す場として、子どもから大人まで来場者同士が相互に学びあい創造性を楽しむための「アート・プレイグラウンド」を整備します。

なお、本展で展開する「アート・プレイグラウンド」は、「あいちトリエンナーレ2019」のラーニングプログラムで本格始動するためのプロトタイプとして、人材育成プログラムの受講生と共に実践しました。

プログラム構成

美学・美術史、キュレーション、ミュージアムエデュケーションなどをレクチャー形式で理論的に学ぶための[理論編](全4回)の受講と、展覧会の準備作業や会期中の会場などの現場で、展覧会を作っていく活動を実際に体験する[実践編]に分け活動した。また、受講希望者には、事

前に服部と会田による連続対談(全3回)を読んでおくことを応募条件の一つに添えた。

対象

アートにまつわるラーニングプログラムやマネジメントを職業にしたい方

受講生

(19名)池本桃、石原琢也、遠藤周、小瀧美緒、桂川大、神村泰代、児玉真伍、鈴木比呂子、谷口綾美、谷口なな江、生川珠央、半澤奈波、古橋敬一、堀歩、水野茂朋、宮田明日鹿、武藤沙智、森かん奈、森本真由

活動内容とスケジュール

——理論編

「展覧会の体験を作るとは」

講師 | 服部浩之、会田大也

日時 | 9月1日(土)16:00-18:00

「ミュージアムエデュケーションとは」

講師 | 会田大也

日時 | 9月17日(月・祝)16:00-18:00

「展覧会の設営について」

講師 | 服部浩之、会田大也

日時 | 10月13日(土)16:00-18:00

「こんな設計で作られてました」

講師 | 服部浩之、会田大也

日時 | 10月27日(土)16:00-18:00

——実践編

搬入・展示作業期間 | 10月3日(水)~10月26日(金)

展示期間 | 10月27日(土)~11月25日(日)

撤収・搬出期間 | 11月26日(月)~11月30日(金)

公募について

募集人員 | 10名程度

応募期間 | 7月19日(木)~8月12日(日)

応募条件 | ・服部浩之、会田大也による連続対談(全3回)を事前に読んでおくこと
・「理論編」を原則全て受講可能であること
・「実践編」の各期間に参加可能であること
・高校生以上

申込方法 | 応募者情報等他、作文(800~1200字程度、以下よりテーマを選択)をメールにて提出。作文のテーマは、「これまで最も感動したこと」「アートは必ず美しいのか」「人が集まって初めて起きること」の3つより選択。
選考方法 | 書類選考の後、面接

プログラム企画/運営

服部浩之(キュレーター、アートラボあいち ディレクター)、会田大也(あいちトリエンナーレ2019キュレーター[ラーニング])、野田智子(あいちトリエンナーレ2019 コーディネーター[ラーニング])、谷薫(あいちトリエンナーレ2019 コーディネーター[ラーニング])、近藤令子(あいちトリエンナーレ2019 及びアートラボあいち コーディネーター)

大学企画

#展覧会

ポーカークフェイス/3/アフターイメージ 不可視なものの重ね描き(パランプセスト)

アーティスト | 鹿野震一郎、茶谷麻里、長瀬崇裕
会場 | アートラボあいち3階
会期 | 2018年9月1日(土)~9月30日(日)
関連イベント | 9月30日(日)13:00- アーティストトーク
主催 | 名古屋造形大学、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画 | 名古屋造形大学

プロフィール

鹿野震一郎 / KANO Shinichiro

1982年東京生まれ。2007年名古屋造形芸術大学芸術学部美術科洋画コース卒業。2006~07年にドイツ・パウハウス大学に留学。

茶谷麻里 / CHATANI Mari

1984年石川生まれ。2009年名古屋造形大学大学院造形研究科造形芸術専攻修了。

長瀬崇裕 / NAGASE Takahiro

1989年静岡生まれ。2012年名古屋造形大学造形学部卒業。

自主事業

#展覧会

#人材育成

あいちトリエンナーレ×アートラボあいち サイト&アート02 窓から。

アーティスト | 今枝大輔、大洲大作、津田道子、堀辰雄
会場 | アートラボあいち3階
会期 | 2018年10月27日(土)~11月25日(日)
関連イベント | 10月27日(土)16:00-18:00 「こんな設計で作られていました」/アーティストトーク
主催 | あいちトリエンナーレ実行委員会
企画・運営 | 服部浩之、会田大也、野田智子、近藤令子、谷薫
運営 | 人材育成プログラム「展覧会の体験をデザインする」受講生/池本桃、石原琢也、遠藤周、小瀧美緒、桂川大、神村泰代、児玉真伍、鈴木比呂子、谷口綾美、谷口なな江、生川珠央、半澤奈波、古橋敬一、堀歩、水野茂朋、宮田明日鹿、武藤沙智、森かん奈、森本真由
チラシデザイン | 森葉月

展示記録撮影 | 三浦知也

概要

アートラボあいちが入る建物は1933年に竣工し、戦火をくり抜けて現在も残る名古屋では貴重なものです。タイルの壁面や、大きなまわり階段、そして建物に表情を与える窓など、個性的な意匠がよく目にとまります。階段の踊り場に穿たれた丸窓も印象的ですが、一見何でもない展示室の窓が実はとても魅力的な存在です。おそらく割れたものから徐々に取り替えられてきたためか、かつての揺らぎがあるガラスから近年の平滑なガラスまで、時代を経て異なったガラスが嵌め込まれているため、連続するガラス窓に多様な表情を見出すことができます。そんな「窓」という存在を、具体的に、そして観念的に考えてみたいと思います。時間の積み重ねをあらわし、時に空間に揺らぎを与える窓。向こう側とこちら側をつなぎ、隔てる境界としての窓。風景を切り取る、絵画や写真の額(フレーム)を思わせる窓。異なった世界への入り口としての窓。直接に、間接に「窓」にアプローチする作家の作品を介して、空間・時間・人の関係を描き出す展示となりました。

レビュー

ある作家によれば、すぐれた小説とそうでないものを区別するのは、読者がその小説を読む前と読んだ後とで、別の地点に立っているかどうか、別の人になり変わっているかどうか、だという。大切なのは、「感動」ではなく、そもその意味での「moving」が否か、である。小説に限らず、多くの芸術表現はそのことに関わっているはずである。展覧会もしかり。その意味で、本展の末尾に配された堀辰雄の掌編『窓』を、窓と絵画を、視覚と盲目とを、現前と記憶とを重ね合わせながら、AだったものがBに成り変わるについて、言うなれば「moving」そのものについて書かれたものとして読むこともできる。そこで《窓》と題された絵画が、本来ならアルベルティ的な一点透視を、つまり世界の主体たる自己を定立するための見通しを確保するはずの「窓」ではなく、「その「窓」というごく簡単な表題にもかかわらず、氏独特の線と色彩とによる異常なメタフォルのために、そこに描かれてある対象のほとんど何物も見分けることの出来な」いものとして、物語の末尾でアイコン的な「顔」として現れ、愛の兆しをほのめかしている

ことを見逃してはならない。
津田道子の作品が端的に示すように、窓は、あるいは鏡は、そして絵画は、現実をフレーム化することによって、それをどこまでも奥へと、あるいは遠くへと送り出すことができる。しかし、その送り出しをそのままに無限に続けてしまうのは危険だ。それはどこかで留められなくてはならない。送り返さなくてはならない。

フレーミングと名指しの恣意性について自覚的な今枝大輔の映像作品についてもそう言えるだろう。建物の入り口の看板が促すように、階段室から窓越しに見通す景色が歩調によって常に移ろうからといって、その移ろいの自由さをそのまま寿(ことほ)ぐわけにはいかない。その自由さは私たちをいつかは損なうかもしれないから。

津田の不思議に動く球や、今枝の不意に灯る(フェイク)炎がそうした窓の恣意性について静かに警告を発しているとしたら、大洲大作の電車の車窓を思わせるフレームに移ろい続ける画像とも映像ともつかないイメージを映すモニター群はここで一つの影像(ネガ)の役割を果たしている。移ろうことについての、根本的な批判。

ところで、堀辰雄の物語中の夫人の名前はアルファベット大文字の「O」だった。循環を示唆するのか、それとものぞき窓のようなものなのか、あるいは顔の原形的な記号なのか — おそらくいずれでもあるのだろうが、この窓枠のような「O」を、ただの額縁のようなフレームにとどめることなく「moving」な仕組みへと変えるためには、これまで素描してきたような作家の選択や作品の構成、つまり狭義のキュレーションだけではない、さまざまな読えこそがじつは重要だったりする。

その意味で、今回の展覧会で、三人の作家と物故の小説家である堀辰雄の展示室を仕切るにあたって、にじり口のような、地面から切り離された、かといって窓としては機能しない開口部を設けたのは重要なポイントだっただろう。窓は、鏡や絵画と同じくらい、戸口と似ている。執拗に窓と鏡が描かれたオランダ絵画において戸口が反復されたことを思い出してほしい。それはやはりAからBへと移るための一つの手がかりである。堀の短編が示すように、窓を、時に不可解なそれを、顔に、そして愛の現れへと変えるのは戸口を通過するか否か、である。

本展の作家の選定やコンセプトの立案については、あいちアトラボのディレクターである服部浩之のキュ

レーションによって大枠が定められ、そこに会田大也が加わり、さらに市民からのサポーターを募って、展覧会を落とし込む作業を半ば教育として、半ば協働として行っている。先に指摘した戸口について、それを設定したのがこのサポーターたちであると言うから(参照:レポート | 人材育成プログラム「展覧会の体験をデザインする」【理論編】③「展覧会の設営について」)、やはり本展のポイントはそこだろう。作家や作品が、キュレーターやエデュケーターが、マネージメントやアドミニストレーションが、そしてサポーターがそれぞれに戸口をまたぎ越しているか、それがつまりは鑑賞者のまたぎ越しを、「moving」を誘発する。本展は教育的な要素を多分に含みながらも、そうしたレイヤーを表立って見せ過ぎるような無粋な真似をすることなく、しかしウェブサイトには丁寧なアーカイヴを残すことでまた次の「moving」への種を残している。合わせて参照されたい。

参照アーカイヴ | 人材育成プログラム「展覧会の体験をデザインする」

鈴木俊晴(豊田市美術館学芸員)

プロフィール

今枝大輔 / IMAEDA Daisuke
1974年愛知県生まれ。愛知県拠点。サブカルチャーとの関連を窺わせる絵画を発表していたが、近年では、スクリーン・プロセスの手法やスローモーション、移動撮影など、1960年代頃まで映画の世界で盛んに用いられた、虚構性を感じさせる特殊な効果をデジタル・ビデオという現代の映像機器によって、意識的に取り上げる映像作品を手掛けている。主な展覧会に、「stardust」(個展, YEBISU ART LABO/愛知, 2018)、「Adbance+」(key gallery & 青樺画廊/東京, 2016)、「APMoA Project, ARCH vol.15 今枝大輔 interlude」(個展, 愛知県美術館/愛知, 2015)

大洲大作 / OOSU Daisaku
1973年大阪府生まれ。神奈川県拠点。
写真を軸に、営為を風景にみる。列車などの車窓にうつろい滲む、営為をうつす光そして影を掬い上げる《光のシークエンス》《遠／近》などを制作。近年は列車の「車窓」に材を取ったインスタレーションを発表している。主な展覧会に、「めがねと旅する美術展」(青森県立美術館/青森ほか, 2018-2019)、「写真＋列車＝映画」(カマタ_ソーコ/東京, 2017)、「ラブラブショー2」(青森県立美術館/青森, 2017)、「さいたまトリエンナーレ2016」(埼玉, 2016)などがある。

津田道子 / TSUDA Michiko
1980年神奈川県生まれ。東京拠点。
映像の特性にもとづいた制作を軸に置き、映像、イン

スタレーション、パフォーマンス作品を制作している。パフォーマーとの共同作業などを通じた、独特のスタイルの作品群は、不思議な空間的広がりや詩的な豊かさを備えている。2019年にアジア・カルチュラル・カウンシル(ACC)のグランティとしてニューヨークに滞在予定。主な展覧会に、「Observing Forest」(個展, zarya現代美術センター/ウラジオストク, 2017)、「オープン・スペース2016: メディア・コンシャス」(NTT ICC /東京, 2016)、「MEDIA/ART KITCHEN」(BACC/バンコク, 2013)などがある。

堀辰雄 / HORI Tatsuo
1904年東京都生まれ。1953年長野県にて没。
小説家。室生犀星、芥川龍之介に師事。純粋な愛や生死についての作品を多く残している。フランス文学、特に心理主義的手法の影響を受け、知性と叙情の融合した独自の世界を築いた。代表作に、『聖家族』(1930年)、『風立ちぬ』(1936年—1938年)、『葉穂子』(1941年)などがある。長野県軽井沢市に「堀辰雄文学記念館」がある。

大学企画

#展覧会

BORDERLESS 2018 Laundry

アーティスト	浅井雅弘、磯村輝昭、前川宗睦、武藤勇
会場	アトラボあいち3階
会期	2018年12月7日(金)～2019年1月20日(日)
関連イベント	12月9日(日)17:30- アーティストトーク、オープニングレセプション 12月22日(土)14:00- トークセッション
主催	名古屋芸術大学、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画	名古屋芸術大学
ディレクター	武藤勇
総合プロデュース	竹本義明、田中範康、津田佳紀、萩原周、大崎正裕

概要

トントントン、トン野菜を切る音が聞こえる。ウィーンガッガツ、ウィーン、つい洗濯機が回るのを眺めている。いつもは気にしないのに突然気になったり聞こえてきたりする。誰でもそんな経験をしたことあるよね。日常、どこかで音がでてるのに聞いてなかったり、いつもそこにあるのに見えてなかったり、日常にそんなものが溢れているなんて思った事ないかな。洗濯機の回る音に耳を澄ませてみたくなる。なんでもないと思ってた日常の風景がなんか違ってみえる

みたいな・・・。ランドリィは洗うこと、いろんなものを一つの洗桶に入れること、いろんなボーダーが混ざって、新しいとか、綺麗になったものが生まれるんじゃないかって、なんか面白いこと起こりそうじゃない? この展覧会はたまたま集まった、名芸卒業の世代もジャンルも違う4人がいつものアートをもちいて そんなランドリィに挑戦します。会場に来たら いろんな五感にチャンネルを合わせて見てほしい。

プロフィール

浅井雅弘 / ASAI Masahiro
1985年愛知県生まれ。2012年名古屋芸術大学大学院同時代表現研究領域修了。

磯村輝昭 / ISOMURA Teruaki
1990年愛知県生まれ。2013年名古屋芸術大学サウンド・メディアコース卒業。

前川宗睦 / MAEKAWA Munechika
1986年愛知県生まれ。2012年名古屋芸術大学大学院同時代表現研究修了。

武藤勇 / MUTO Isamu
1974年愛知県生まれ。1997年名古屋芸術大学・造形実験コース卒業。2009年情報科学芸術大学院大学(IAMAS)メディア表現研究科修了。

大学連携

#展覧会

あいちトリエンナーレ大学連携プロジェクト ユーモアの作用、あそびの効用 HUMOROUS BEHAVIOR PLAYFUL ACTION

アーティスト	秋良美有、大久保拓弥、小杉滋樹
会場	アトラボあいち 2階、3階
会期	2019年2月2日(土)～3月24日(日)
関連イベント	2月2日(土)16:30- アーティストトーク 18:00- オープニングレセプション
主催	あいちトリエンナーレ実行委員会、愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学
企画協力	愛知県児童総合センター(公益財団法人愛知公園協会)
チラシデザイン	白澤真生
展示記録撮影	城戸保

概要

“人間文化は遊びのなかにおいて、遊びとして発生し、展開してきた”

ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』(Johan Huizinga "Homo Ludens," 1938)

ホモ・ルーデンス(=遊ぶ人)を提唱したホイジンガは、同名の大著を通じて、「遊びそのものが人間文化の基礎である」という根源的命題を探索しました。音楽、演劇、詩、そして美術など「芸術」は、わたしたちの文化をつくる必要不可欠な要素であり、ホイジンガの論旨に従うと、あそびと切り離して考えることは不可能です。本展では、あそびから想起される「身体性」、「相互作用」、「行動」などをキーワードに、芸術行為に内包されるあそびの可能性や拡張性を改めて問いなおします。

愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学とあいちトリエンナーレ実行委員会の連携を軸とする本展では、上述のキーワードから「あそび」とそこから生まれる相互性に着目し各大学から推薦を受けたアーティスト3名が新たに制作した作品を紹介しました。そして、「あそび」をテーマにするにあたり、大型児童館としてアートを取り入れたあそびのプログラムを長年展開してきた愛知県児童総合センターに企画協力いただくことで、展覧会の枠組み自体の拡張を試みました。

プロフィール

秋良美有 / AKIRA Miyu

愛知県立芸術大学卒。現在、東京藝術大学大学院修士1年。自分以外の自然や他者など、外的な影響から作品を制作することに興味を持つ。《MADE IN JAPAN》(2018)では他者そのものを主役に据え、展示台の上に座った女性たちが、労働として鑑賞者に微笑みかける。ロールプレイへの興味や、美術装置の可能性を探りながら制作を続ける。

大久保拓弥 / OKUBO Takuya

名古屋芸術大学卒。プログラミング、グラフィックデザイン、WEBなど、様々なメディアを用いた作品を手がける。《(un) Consciousness》(2015)ではウェアラブル端末によって瞬きの瞬間を捉え、みるることができない世界を表現。最新作《(not)find》(2018)では、偏光フィルムを利用し、メディアの持つ面白さや不思議さを体験することを試みた。

小杉滋樹 / KOSUGI Shigeki

名古屋造形芸術大学卒。陶器による立体作品では、人間の頭部をモチーフとすることが多く、《無題》(2014)では時間軸をテーマに、ポテトチップスを啜った姿で表現されている。近年は、《自転車マン》(2016)など、身の回り

にあるものをモチーフにしつつ、形を簡略化した鮮やかな色彩で構成された抽象的な絵画を制作。陶器作品も絵画作品も「描く」行為として位置付けられる。

大学企画

#展覧会

Unprepared - 無交差 -

アーティスト	倉知可英、SKANK/スカンク、倉地比沙支
会場	アートラボあいち3階
会期	2019年5月25日(土)~6月23日(日)
関連イベント	5月25日(土)、6月8日(土)、6月15日(土)、6月22日(土)各日17:00-18:00 3人によるパフォーマンス
主催	愛知県立芸術大学、あいちトリエンナーレ実行委員会
企画	倉地比沙支

概要

美術の表現も多様化した現在、方法やジャンルの横断や融合が盛んに行われ、新たな表現の拡散が展開されて久しい。その度に、オールドキシーやジャンルの境界は溶解し、節別の液状化は加速する。今回の3名はコンテンポラリーダンサー、音楽家、版画家という全く違うジャンルで活動する作家による展覧会である。各々がジャンルの因果を背負いながら、多くの実績や経験を持つ。「Unprepared」は準備なし、「無交差」は交わらないという言葉通りの意味で、如何に交わらないかという観点でコラボレーションし、交わらないことを突き詰めることで、否応なく交わる要素が掬い取れるのではないかとという試みである。ジャンルの因果を抱えながら、互いの境界線のズレを共有できるかもしれない。

プロフィール

倉知可英 / KURACHI Kae

コンテンポラリーダンサー。studio K.K.nagoya/seeds dance company主宰。

スカンク / SUKANK

音楽家。2005年よりニプロール(振付家、映像作家、音楽家によるパフォーマンスカンパニー)に参加。

倉地比沙支 / KURACHI Hisashi

版画家。愛知県立芸術大学油画専攻教授。

大学連携

#人材育成

あいちトリエンナーレ芸術大学連携プロジェクト『U27プロフェッショナル育成プログラム 夏のアカデミー2019「2052年宇宙の旅」』

活動期間 | 2019年8月24日(土)~10月30日(水)

概要

映画監督スタンリー・キューブリックは1968年に「2001年宇宙の旅」を発表しました。33年後という近未来を想像し描出したものでした。2019年は、キューブリックの映画の誕生から50年が経過し、近未来だった2001年が既に20年近く以前のこととなっています。現在から33年後先の2052年の世界はどのような状況になっているのでしょうか？

本プログラムは、地域の芸術文化の育成と発信を促進することを目的に、愛知県内の3つの芸術大学(愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学)との連携事業として実施するもので、芸術大学の学生、卒業生及び公募により選考された参加者が、「あいちトリエンナーレ2019」の会期中に、短期集中型のワークショップを受講し、33年後の未来の都市や生活空間を創造するパヴァリオンをつくるプログラムとなります。

多彩な講師陣による講義と共同制作を交えて生み出されるパヴァリオンは、あいちトリエンナーレ会期後半に展覧会として公開しました。

プログラム構成

アーティスト、ジャーナリスト、建築家など様々なバックグラウンドをもつゲストによる5日間の集中講義後、受講生16名でパヴァリオン制作に取り組む。制作に関しては、ディレクターの他、制作期間中にはチューターが付添い、適宜アドバイスなどを行った。また、ゲストを招いた中間発表や公開講評会も実施した。

対象

27歳以下で、アート、デザイン、建築などの表現活動や、キュレーション、展覧会企画、マネジメントを職業とすることを目指している者

受講生

16名(公募7名、愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学各3名)
一ノ瀬龍星、宇留野圭、大北貴志、大野高輝、加藤あん、

木下雄二、小西祐矢、仙波瑞姫、園田葉月、塚田茉生、出口慧、中田奏花、永戸栄大、林柚里、増田麻耶、三宅海月

活動内容とスケジュール

——集中講義

2019年8月24日(土)~8月28日(水)10時~17時

8月24日 受講生及びディレクター含め運営メンバー全員参加でのプレゼン大会辻琢磨によるレクチャー、ワークショップ

8月25日 辻琢磨によるレクチャー、ワークショップ
やなぎみわによるレクチャー、ディスカッション

8月26日 服部浩之によるレクチャー
山城大督によるワークショップ

8月27日 津田大介によるレクチャー、ディスカッション

8月28日 真鍋大度によるレクチャー、ディスカッション

——制作期間

2019年8月29日(木)~9月20日(金)

9月12日 中間発表(ゲスト | 井高久美子)

——展示期間

2019年9月21日(土)~10月14日(月・祝)

9月22日 公開講評会(ゲスト | 高嶺格)

ゲスト講師

- ・井高久美子(キュレーター) / 中間発表
- ・高嶺格(美術作家、秋田公立美術大学教授) / 公開講評会
- ・津田大介(「あいちトリエンナーレ2019」芸術監督) / 集中講義
- ・真鍋大度(メディアアーティスト、D.J.) / 集中講義
- ・やなぎみわ(舞台演出家、美術作家) / 集中講義

公募について

募集人数 | 6名程度

募集期間 | 2019年4月26日(金)~7月3日(水)

応募条件 | ・27歳以下(2019年7月3日時点)

- ・オリエンテーション、集中講義の全日程に参加可能であること
- ・制作、展示、振り返り及び撤収期間に積極的に参加可能であること

申込方法 | [申込み用紙][作品集などのポートフォリオ][作文(800~1200字程度)テーマ「33年後のアートセンターのかたち」]の3点を、郵送もしくはEメールにて送付
選考方法 | 書類選考の後、面接

プログラム企画/運営

プログラムディレクター | 服部浩之(キュレーター、アートラボあいちディレクター)、山城大督(美術家・映像作家)、辻琢磨(建築家、403architecture [dajiba] 共同主宰)
チューター | 生川珠央(アーティスト)、山下拓也(アーティスト)、桂川大(アーキテクト)

コーディネーター | 近藤令子、松村淳子

C Laboratory Aichi

参加メンバー | 一ノ瀬龍星、宇留野圭、大北貴志、大野高輝、加藤あん、木下雄二、小西祐矢、仙波瑞姫、園田葉月、塚田菜生、出口慧、中田奏花、永戸栄大、林柚里、増田麻耶、三宅海月

会場 | アートラボあいち3階

会期 | 2019年9月21日(土)~10月14日(月・祝)

関連イベント | 9月22日(日)16:00-17:30
公開講評会(ゲスト | 高嶺格)
17:30-18:30 交流会

概要

あいちトリエンナーレ芸術大学連携プロジェクト『U27 プロフェッショナル育成プログラム 夏のアカデミー 2019「2052年宇宙の旅」』に、愛知県立芸術大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学から各3名と、一般公募から7名、27歳以下の16名が参加しました。私たちのアカデミーの最終目標は、ひとつのパピリオンを創造することでした。しかし、その過程で価値観の異なる16名はパピリオンの理想像の違いに直面し、2つに分離することとなります。この分離は感情的に行われました。お互いに表面上でしかコミュニケーションを取らないことで、見えない感情があり、勘違いや、すれ違いを生みました。現代のコミュニケーションも同じ問題を抱えています。この問題に向き合うためパピリオンでは、現代のコミュニケーションから、次世代のコミュニケーションを浮かび上がらせるための研究所を設置し運営しました。

TRANSCENDENCE OF HOMEOSTASIS

アーティスト | 三輪布巴子、鍵野ろい、前田奈子、鍋太、ロジロ、藤田玲紗

会場 | アートラボあいち3階

会期 | 2019年11月13日(水)~12月15日(日)

主催 | 名古屋造形大学、あいちトリエンナーレ実行委員会

企画 | 名古屋造形大学
総合プロデュース | 三輪布巴子

概要

「日本の絵画」といえば岩絵の具を使った日本画や屏風絵、墨汁や顔料を使った掛け軸などが代表的ですが、一般大衆が楽しむための浮世絵も日本の絵画を語る上で外せない分野です。世界的にも有名な葛飾北斎が描いた「北斎漫画」は、人物、風刺、動植物、妖怪など多彩に描かれ「気の向くままに漫然と描いた画」と作家本人がいったことから、今の「漫画(マンガ)」のルーツになっています。「マンガは芸術なのか」と言われた昭和時代から、マンガをはじめアニメ、ゲームといった子どものためのジャンルは今や大きな日本の産業となり、世界各国で子どもをはじめ大人にも愛される「日本の文化」になりました。本展のジャンルであるマンガ的なイラスト、「コミックイラストレーション」は幼少期に漫画本を見て育った世代の人からテレビや町中でコミックイラストレーションを見て育ってきた若い世代の人々という幅広い年齢層の人々の生活の中で身近にあり進化を遂げた日本独自の絵画形態です。制作には、アーティスト全員が「同じソフト」を使用しながらも、モチーフ・色彩・テクニクなど他の芸術と同じく個性をもちそれぞれが秘められたメッセージを持ち表現しています。参加アーティストは名古屋造形大学の「コミックイラストレーションゼミ」で制作をし、卒業後プロのイラストレーターとして活躍するゼミ生・現役の美大生として仕事や展示会を行うゼミ生の5名と、同大学卒業生の指導教員1名から開催する展示会となりました。

化現の光

アーティスト | 浅井和真、小田智之、高木明子、名知聡子、西山弘洋、吉本作次

会場 | アートラボあいち2階、3階

会期 | 2020年1月11日(土)~2月16日(日)

関連イベント | 2月8日(土)16:00- アーティストトーク

主催 | 名古屋芸術大学、あいちトリエンナーレ実行委員会

企画 | 名古屋芸術大学

ディレクター | 名知聡子

総合プロデュース | 竹本義明、田中範康、津田佳紀、萩原周、大崎正裕

概要

美術作品を観ていると、そこに不思議な「なにか」を感じることがあります。それは空間だったり誰かだったりあるいは感情だったり様々で、作品はそれへのきっかけや入り口となります。私はその得体の知れない「なにか」を尊敬と畏怖の念を込めて「神さまっぽいもの」と名付けました。今回アーティスト達には、この「神さまっぽいもの」を作ってもらいました。人は言い知れぬモノと対面した時、これまでの情報は取り払われ、ただの生物・ヒトへ戻ります。大規模な災害や美しい夕日がそうであるように、無数にあった関係性は消滅し、まるで鏡のように自分を見つめるのではないのでしょうか。今やインターネットにより関係性は無数に生まれ、それと同時に様々な孤独も存在します。この会場では一旦ヒトへと戻り、自身を感じて頂けたらと思います。そしたらきっと今夜寂しくても少しは平気になれるんじゃないかなあ、と思うのです。ここで会った、化身に映ったその姿を思い浮かべて。

プロフィール

浅井和真 / ASAI Kazuma
1991年愛知県生まれ。2015年名古屋芸術大学美術学部卒業。

小田智之 / ODA Tomoyuki
1998年愛知県生まれ。名古屋芸術大学芸術学部三回生。

高木明子 / TAKAGI Akiko
1983年大阪府生まれ。2006年名古屋芸術大学美術学部卒業。

名知聡子 / NACHI Satoko
1982年東京都生まれ。2005年名古屋芸術大学美術学部卒業。

西山弘洋 / NISHIYAMA Hiromi
1987年熊本県生まれ。2011年名古屋芸術大学大学院同時代表現研究終了。

吉本作次 / YOSHIMOTO Sakuji
1959年岐阜県生まれ。1984年名古屋芸術大学美術学部卒業。-

Takayuki Yamamoto
Children of men

Duration | July 7th - August 27th, 2017

Event | Artist Talk / July 8th 14:00-16:00
Research Workshop Public Meeting / July 8th 16:00-17:30

Outline

The first exhibition hosted by the reopened Art Lab Aichi was "Children of men," showcasing works by Takayuki Yamamoto, an internationally operating artist based in Aichi. After graduating from a teachers' college, Yamamoto has been involved in education as an elementary school teacher, and continues to utilize his experience in the field in numerous projects that include workshops with children. He has been creating works that highlight via innocent remarks and actions of children the various contradictions and absurdities in social life, in a humorous and at once critical way. While offering a comprehensive overview of the artist's previous work, this exhibition also introduces a new project. In view of the upcoming Tokyo Olympics, Yamamoto began to conduct research workshops prior to the start of the exhibition, with the aim to create works focusing on Olympic Games which also Nagoya had an opportunity to host in the past. His research continued throughout the exhibition period, documents and results of which were successively added to the displays.

Review

Children of men
Little things accumulated with a big vision
Referring to children "of men" is a nice idea. In an age of increasing frictions between different nations, ethnic or religious groups, here children are considered as a part of mankind that exists beyond such kinds of discrimination. Come to think of it, Yamamoto has been creating artworks based on workshops with children from early on, and one can certainly say that he approaches these projects with a sustained attitude. This is also what the past works that are alternately shown during the exhibition period remind the viewer of. In front of the camera, children act in various ways, ranging from funny behavior informed by strange ideas and tension, to quite impressive reactions. Not at all staged or edited to come across as "childlike behavior," but rather captured squarely and equally,

all of these actions eventually communicate that “instinct” that oozes out from things that children do, in a way that even the artist himself hadn’t even imagined.

Now let’s take a look at “Mabayui kibun de: Mirai no Tohoku Hakurankai ‘87,” the central work at this exhibition. Shown on a screen is footage of a choir of junior high school girls on a stage, chanting the expo’s theme song “Mabayui kibun de.” Listening to it today, after the Great East Japan Earthquake, there is certainly something slightly futile to the hopeful lyrics, however there is no notion of criticism or cynicism in the song. Some students display habits that particularly catch the eye. There is that typical expression of “glee” in the singers’ faces. Not that it’s a competition, and if you think about it, it is definitely a strange setup to begin with, but while chuckling about that, on the other hand the appearance of the girls – even though not exactly pretty – makes the viewer at once yearn for that special time in life that we all can only experience once before growing up. Through the choice of an outdated expo that has today become totally useless as a theme, this impression presents itself with increasing intensity as it overlaps with the sense of emptiness of a 20th century that has been based on a progressive view of history. I wonder if this recently launched research project on the “Nagoya Olympics,” which will continue also after the end of the exhibition, is going to develop in a similar direction. The Nagoya Olympics were a dream for the 1988 games that remained unfulfilled. Newspaper articles, objects and people’s memories related to the situation at the time are interesting as documents of what happened, but from the perspective of the present day, when there is nothing too promising about Olympic Games, it all seems like a mere enumeration of facts as “someone else’s business” that doesn’t invoke empathy whatsoever. Considering that works based on documents and research seem to represent some kind of trend of late, the question is how to manifest such findings in the form of artworks, rather than simply reviewing historical facts. Personally, I look forward to seeing what kind of answer Takayuki Yamamoto will come up with.

Machiko Chiba
(curator, Toyota Municipal Museum of Art)

ART and PLAY

Duration : September 16th - October 1th, 2017
Event : Talk / October 1th 14:00-16:00

Outline

The Aichi Children’s Center (below “Center”), a large institution for children operated by Aichi Prefecture, opened in 1996. As a core facility for children in the region, the Center has been involved in the development and promotion of all kinds of health educational programs, and in the training of employees. What distinguishes the Center from other children’s facilities is not only the scale and function of its activities. One of the most prominent characteristics the very beginning has been the Center’s emphasis on the development of play programs that consciously incorporate art. Many of these programs are worked out with the active participation of artists. The programs that are offered as a result are much different from other programs with a clear educational orientation, or workshops for practical creative work, and for these unique activities the Center has been receiving a lot of attention also from outside the prefecture. There is active cooperation also with the Aichi Prefectural Ceramic Museum and Aichi Triennale, in the form of joint program development and displays of works at the Center.

The focus this time was on the Center’s work from an artistic point of view, with an exhibition held at Art Lab Aichi. Along with the actual experience of the Center’s programs, the exhibition was an opportunity to think about what we may find if we use art as an intermediary for looking into activities in the realm of child welfare, which usually tend to be separated from art and culture altogether. Designed as a general introduction to the Center’s distinctive work, the exhibition featured a selection of play programs from the past twenty-plus years, including “Amamori” that was awarded as part of the “Ase kaku media” public participation program in 2016.

Review

Children as “play(back) devices”
Day by day, children make decisions whenever they face the temptation of “playing,” in just about any kind of situation – playing at the park or playing with LEGO, having breakfast or taking a bath,

laughing or crying, sleeping or running around. Those “temptations” they face, children observe very carefully, and cautiously judge whether they address themselves or someone else, whereas the rules that apply in such judgments randomly vary from the surprisingly simple to the highly complex.

The Aichi Children’s Center I had visited once around the time when my son wasn’t even a year old. I noticed that there were lots of children that each seemed to enjoy their own ways of “playing” at their own pace. My son, who had just begun to walk but couldn’t speak, wasn’t yet physically developed enough to be able to enjoy all of what the Center had to offer, so I remember thinking that it was probably a bit too early. (They did have a corner for 0 to 1-year-old toddlers, but I probably felt that it was too early because there were a lot of other programs that looked much more attractive.)

When reading about the ART and PLAY exhibition on their website, I thought I’d go and see it with my “child.” So I went there with my 4-year-old son, who had acquired sufficient physical and verbal abilities at the time, and I did so not for some kind of pseudo experience of myself as a “former child,” but because I felt like having a real “child” play the Center’s program.

Upon arrival at Art Lab Aichi, my son as a “play(back) device” was immediately tempted to “play.” Guided from the entrance to the event venue by adhesive tape with a railway design on the floor, he was all bouncy when we arrived at the venue (4-year-olds are more straightforward as one may think…) At some point I realized that we did all programs for about an hour. The play(back) device did play absolutely smoothly.

Now let me try and analyze the experience. Installed at the venue were a number of “activation” mechanisms designed to physically animate the visiting children, such as the aforementioned railway tape to break the ice, a “lottery” that randomly introduced us to various programs, worksheets and boards perfectly sized to fit a child’s hand (I’d never seen those before!), and pencils short enough for infants to use. It was all curiously comfortable. And then there was that smooth ridge that slipped us into the play before we knew it. I sensed some kind of mood that workshops and other programs for children at art museums don’t have. That was reportedly a result of a maturation process in response to the reactions of the children that come to the Center day by day (and not treating children like children). Here I witnessed the wisdom of “some time’s children”

that the Aichi Children’s Center has fostered over the course of two decades.

Daisuke Yamashiro (artist)

Site & Art 01 Ryosuke Imamura : Will the Snow Pile Up or Melt?

Duration : January 6th - February 18th, 2018
Event : Artist Talk / January 6th 17:00-18:30

Outline

The building of Art Lab Aichi was built in 1933 (Showa 8), and had been used as at the The Aichi Prefectural Government Otsubashi Office since 1957. Its architectural aspects found in the magnificent and confident exterior, and the small continuous round windows, have been allowing viewers to feel the history accumulated since the time of the pre-war. The building also contains Aichi-Nagoya War Archives built as an annex on its first floor. For the series “Site & Art,” expressions derived through deciphering the characteristics of this place are specifically featured and showcased as a serial of exhibitions.

The first of this series started with a solo exhibition featuring new works by Ryosuke Imamura, an artist based in Kyoto. Imamura placed environmental sounds, lights, videos, and objects, as though inserting a fictional environment within a real space, and triggered small discomforts in the landscapes of the suggested venue. Its title “Will the Snow Pile Up or Melt?” may remind viewers not only the transitioning seasons and varying weathers, but also the swaying memories of humans and remaining scars of places. His works turn usual elements into light, sound, and movements, and reconstruct the space in front of us into a stage where memories and senses placed deep underneath people’s layers would be recalled, and allow viewers to imagine of the fundamental relationship between humans and the nature.

Review

Transitioning and Layering
“It is more easy to feel time when you stay still, within the flowing time.” This was a note Imamura made for his exhibition “Sumasu” in 2015. In

this exhibition too, like the hour hand of a clock speaking out its existence when it stops, each rooms and their interior elements triggered viewers to experience the variety of changes. Another sentence that came to my mind from this exhibition was "to show something that is unique to a space, one should use a motif that exists everywhere." As long as our world exists within the state of visibility, something that exists everywhere would be nothing but light and shadow. To use light and shadow that exist everywhere to bring views that are solely unique to the place; to make each exhibition rooms function as fine detectors to enhance and facilitate this purpose. Elements, which became the artist's hands, were chosen carefully, modestly, and indeed logically placed inside the room as though they were no other places they could have been.

For example, the reason why the blue sea on the iPad was glowing in the dark at night, was because the tin pail with a duplicated character—it would shine white in a bright environment, or otherwise would stay dim and dark—was chosen as its medium, and also, it was because of the light dimming and lightning above our head, so that we could detect such changes. These carefully placed elements would not only interact with us, but also allow viewers to recognize the entire exhibition room itself. The very slight sound of a knock would furthermore send us to the state of wandering, by making us wonder where the source of that sound could be. While looking at each rooms in such way, the whole building becomes an intimate and irreplaceable place before you'd realize. I would never forget that night where I looked at the wall led by the light of the stove, and saw the two bold shadows of windows which were unseen in the daytime, while at the same time, I knew the pastel which were twinkling in the daytime were holding its breath tight on the same wall. Transitions and layerings of "existing" and "non-existing" based on logical sentiments. The snow must have been melting, but also accumulating, at the same time.

Fuminori Akiba

(Associate Professor, Graduate School of Informatics,
Nagoya University)

Saito Koheita / Gustav Theodor Fechner or Charles Benham's Top

Duration : July 6th - August 26th, 2018

Event : Artist Talk / July 6th 17:00-18:30
Turn tops with a diameter of 4 meters /
August 10th 18:30-

Outline

This is an exhibition of works by Saito Koheita, an Aichi-based artist who engages in a variety of creative activities across different formats and media. His recent work includes monthly contributions to the Chunichi Shimbun Plus in which he observes society from his own unique point of view with a slightly black type of humor. He is also the creator of the famed local character Okazaemon. He is able to engage in such diverse activities because he is not shackled by the genre of contemporary art, but on the other hand also just because his work is about contemporary art that questions the values of things.

As the title suggests, this exhibition revolves around a startling work that involved the construction and spinning of a giant top at the exhibition venue. Somewhat a sequel to "Ouchi sakushi no sakusha o sagasu tabi," Saito's previous work documenting processes of minute research and thrilling encounters in the realm of optical illusion studies, this one again explores the contact points between cognitive science, psychophysics and art, with a unique sense of humor.

Artist comments

The idea was to "make and spin a Benham's top four meters in diameter."

The Benham's top is an old, classic type of top with a black and white pattern that appears as if colored when rotating. At the time this leaflet was made, the top wasn't yet completed, so we don't know whether it will really spin until we try out at the exhibition venue.

Those who visit the exhibition that opens on July 6 will find out whether I eventually manage to spin the top. (Saito Koheita, May 28, 2018)

Review

The depression of a self-professed artists, or toying with the definition of art

For his artwork for Lady Gaga's third album "ARTPOP" (2013), Jeff Koons used an optical illusion image by Ritsumeikan University professor Akiyoshi Kitaoka, who is known for his studies in the realm of optical illusion, for the CD itself and the tray, and another one by Hajime Ouchi for the backside of the CD case. Both artists are mentioned in the credits. Even though the actual designs (triggering optical illusions) that Ouchi and Kitaoka respectively discovered are not subject to copyrights, the images designed by Ouchi and Kitaoka, just like Bridget Riley's paintings involving optical illusion effects for example, are treated as copyrighted material according to copyright law [1]. So does this mean that these pictures are works of art? Riley's works generally seem to be considered as artworks, but optical illusion images probably aren't. Being acknowledged as copyrighted material alone doesn't make something a work of art.

The definition of an "artwork," according to previous discussions mainly among art scholars in the Anglosphere, can roughly be summed up as follows. Firstly, there are the "functional (mainly aesthetic) definitions," which define a piece of art as something that functions to bring some kind of aesthetic experience. Then there are the "institutional definitions" that define an artwork as an object that has been nominated as an appreciable work by the system of art (the "art world"). And finally, there are the "historical definitions," according to which every artwork has some kind of relation to any previously existing piece of art. Saito Koheita is an artist who, rather than by way of such conceptual experimentation, creates actual works in which he introduces some really interesting "counterexamples" to the above-mentioned definitions. Among them is also "Gustav Theodor Fechner or Charles Benham's Top," for which he magnified a top – originally a toy that causes an optical illusion what rotating – to an object four meters in diameter. The focus of attention in this exhibition was thus not so much on the phenomenon of optical illusion, but rather on the question what requirements an optical illusion image needs to meet in order to be regarded as a work of art.

Let me organize my thoughts on the relationship between the giant top and the definition of an artwork, while referencing also the artist's own explanatory text about the exhibition. If we start from the fact that a painting with a weaker effect in this regard than an optical illusion image has previously been acknowledged as a work of art, supporting the functional definitions that

emphasize the viewer's experience (regardless of the debatable question whether the experience of an optical illusion qualifies as an aesthetic experience) doesn't seem to work. As a matter of fact, Saito himself does not seek to enhance the optical illusion effect.

If the idea behind the work was to show the Fechner color effect, I could have just mounted the thing to the wall and used a motor to rotate it. While I'd definitely love to do something like that too, in this case it was a different intention that inspired me to make that spinning top.

The following remark, on the other hand, sounds as if it was made with the institutional definitions in mind.

When I think about it now, to make everyday objects out of different materials, or make them larger than life, is something one can do in any daily life situation, and not only in the realm of art. In other words, there is no need to make it as a piece of contemporary art. It's an extraordinarily large top, but it was created in an ordinary operation.

Now if we interpret this statement as renouncing the idea of proposing the giant top as an appreciable work of art, this is clearly contradictory to the fact that the result is being shown at a place that is normally used for exhibiting artworks – or in other words, to the event itself. So I rather think that the above lines have to be read as a question, asking what one is supposed to do in order to get something nominated as an appreciable work of art even though it has been created in an "ordinary operation," which is to say outside the system of art. Different from mass-produced, standardized readymades, each of Saito Koheita's previous projects has been highly evaluated as a unique artifact outside the system of art. The Okazaemon character, for example, came in second place at the "all-Japan local mascot election 2013," and the explorations of and encounters with the unidentified designer Hajime Ouchi have been submitted to academic journals by researchers in the field of optical illusion [2]. Saito did indeed consider applying for inclusion in the Guinness Book of Records for the largest spinning top that he used in this exhibition. At a glance, the value that each of these projects possesses outside the system of art seems unrelated to the question of the respective project's artistic value (as being included in the Guinness Book alone doesn't necessarily mean being valuable as a work of art). If it is enough to present things as artworks made by

an artist – like Duchamp did with his readymades – and win approval from an authority in the system of art, Saito Koheita's strenuous effort, pursuing an evaluation that appears to be unrelated to such thing as artistic value, even seems ludicrous.

However I think in this case it is necessary to stress once again the fact that Saito Koheita is carrying out his projects after declaring in advance that they are works of art. In other words, right from the beginning these projects are being presented to viewers and critics, and are automatically subject to artistic evaluation. In addition, they are made with the serious intention to have them seen in their historical relationships to several previously exhibited artworks. Especially that latter intention is certainly an aspect that additionally supports the historical definitions. (The connection between this exhibition and Duchamp is not limited only to the standpoint of adopting the institutional definitions, but it can also be guessed from the shared interest in optical illusions triggered by rotating objects, such as Duchamp's so-called Rotoreliefs in "Anemic Cinema" for example.)

One of the attractions of this exhibition is certainly the presentation of arguments regarding the definition of artworks, however this doesn't mean that Saito Koheita's purpose is to formulate a perfect definition. Likewise, the fact that Saito Koheita's projects are plotted with the aim to have them evaluated within multiple different systems does not mean that they represent the boundary between art and non-art. Much rather than that, it's that state of tension of being and at once not being an artwork – as it is in principle not possible to distinguish both based on the projects' visual and functional qualities – that is the most appealing point about Saito Koheita's projects.

Kazuho Soeda
(curator, Aichi Prefectural Museum of Art)

[1] Ouchi's optical illusion images were included in Hajime Ouchi, Japanese optical and geometrical art: 746 copyright-free designs for artists and craftsmen, Dover Publications, 1977 (originally published in the Japanese edition of Hajime Ouchi "Leading Part," Ad Planning, 1973). This publication permits the uncompensated and unauthorized commercial use of up to ten optical illusion images.

[2] Lothar Spillmann, Koheita Saito, Hidehiko Komatsu, "Hajime Ouchi – a mystery resolved," Perception, vol. 45, 2016, pp. 371-374.

Koheita Saito, "Art is vague: Saito Koheita is thinking too much," The Chunichi Shimbun Plus, https://chuplus.jp/blog/list.php?category_id=591

Aichi Triennale × Art Lab Aichi Personnel training program "Designing the experience of an exhibition"

Duration: September 1st -November 30th, 2018

This new project related to the Aichi Triennale focuses on the training of regional experts in the field of art. Focusing on "in what kind of environment an exhibition works, and how visitors experience it," the course took this particular exhibition as a concrete occasion for creating environments ("Art Playgrounds") that stimulate the visitor's experience in a rather active manner.

Art Playgrounds

Inspired by the key idea of "receiving, deepening and shaping," the exhibition included "Art Playgrounds" as environments for children and grown-ups alike to play and learn with and from each other, set up with the aim to deepen visitors' interest in the displays, and encourage them to translate their impressions into creative activities and exchange with others. The "Art Playgrounds" in this exhibition were prototypes of what was to become part of the learning program at the Aichi Triennale 2019, realized together with participants in the personnel training program.

Aichi Triennale × Art Lab Aichi Site & Art 02 From Window.

Artist : IMAEDA Daisuke, OOZU Daisaku,
TSUDA Michiko, HORI Tatsuo
Duration : October 27th -November 25th, 2018
Event : Artist Talk / October 27th 16:00-18:00

Outline

The building that accommodates Art Lab Aichi was completed in 1933, and is today one of the few

precious buildings in Nagoya that have escaped the war fire and are still standing. With its tiled walls, large spiral stairs, and windows that define its "face," the building has a distinctive overall design that catches the eye. The impressive round windows at the landing of the stairs, but also the windows at the exhibition space that seem perfectly ordinary at first sight, are in fact quite fascinating elements. Probably as a result of exchanging broken windows one by one, there are a variety of window panes ranging from wavy old ones to rather modern, flat glass, so one can imagine how the windows have been fitted with different types of glass through the years, which now define the building's diverse visual appearance.

The idea was to focus on these "windows" in both concrete and conceptual ways. Windows reflect the passing of time, while sometimes adding a sense of variation to the respective space. Windows are boundaries that separate and at once connect the things in front and behind them. Windows frame sceneries, just like the frames of paintings or photographs. Windows are entranceways into different worlds. Introducing works by artists that approach "windows" directly or indirectly, the exhibition as a whole illustrated the relationship between time, space and human beings.

Review

According to a certain writer, what distinguishes a good novel from a not so good one is the question whether or not the reader finds him or herself standing at a different point, or being a different person altogether after finishing reading it. What is important is not so much the book's "(emotionally) moving" quality, but the ability to "move" people in a rather literal sense. This supposedly applies not only to novels, but to a lot of other forms of artistic expression as well, including also art exhibitions. In this sense, when superimposing all those images of windows and paintings, vision and blindness, reality and memory, onto Tatsuo Hori's short story "Mado (The Window)" that was distributed at the end of this exhibition, the story can be understood as being all about A turning into B, or about the effect of "moving" things and people so to speak. One should also note that the "Window" titled painting in the novel is not a kind of window that establishes us as a subject that – according to Italian Renaissance theorist and painter, Leon Battista Alberti – looks through it "out into a section of the visible world," but "something that, regardless of its simple title, works as an unusual metaphor defined by its creator's unique use of lines and colors, and depicting something virtually

indiscernible," and appears again at the end of the story as an iconic "face" that symbolizes love.

As Michiko Tsuda's work plainly suggests, windows, mirrors and paintings can, by framing reality, project it deep into the back, or far into the distance. However, endlessly repeating that same projection can be dangerous. At some point, it has to be stopped, and projected back.

The same can certainly also be said about the video work of Daisuke Imaeda, an artist who is quite conscious about the arbitrariness of framing and naming. Prompted by the signboard at the entrance, visitors climb the staircase and observe how the scenery they see through the windows keeps shifting depending on the speed of their walking, however that freedom to change is in itself not necessarily something felicitating. There may be a point at which that freedom can also cause damage.

Assuming that Tsuda's oddly moving ball and Imaeda's suddenly burning (fake) fire quietly sound warnings regarding that arbitrariness of windows, the monitors showing Daisaku Ozu's works, somewhere between still and moving pictures that keep transiting in frames that look like train windows, function as some kind of negative to this. It's a fundamentally critical take on transition.

One of the characters in Tatsuo Hori's story, by the way, is a lady named "O." Whether this is to hint at some kind of cycle, an observation window of sorts, or the shape of a face – or, most probably, all of these – not only the choice of artists and composition of exhibits as outlined above, or in other words, curation in a narrow sense, but also various kinds of orders are in fact what can be just as necessary in order to make this "O" a "moving" mechanism that is more than a round window, more than a simple frame.

In this sense, when setting up the venue for this exhibition, with separate spaces dedicated to the three participating artists and the late Tatsuo Hori respectively, it was undoubtedly important to make the entrance like a nijiriguchi, the little "crawl-through" entrance to a tea room, detached from the ground yet not really functioning as a window either. Windows, just like mirrors and paintings, are like doorways. Just remember how doorways repeatedly appeared in the works of Dutch painters in the 17th century that persistently drew windows and mirrors. It is, after all, a clue for changing from A to B. As Hori suggests in his short story, whether one is able to transform windows – which may at times be inscrutable – into faces, and into expressions of love, depends on whether or not

one passes through such a doorway. Ideas regarding artists to be featured, and a concept for the exhibition at large, were loosely determined in the curatorial plan that Aichi Art Lab director Hiroyuki Hattori had worked out. With the addition of Daiya Aida and supporters recruited from the general public, the exhibition was eventually realized in a style that was half educative and half collaborative. One can certainly say that a doorway in the above sense was set up by the supporters, and in this respect, I think this was definitely what the entire exhibition revolved around. It was all about whether the artists and the artworks, the curators and the educators, the management and the administration, and finally, the supporters, each managed to stride across the entranceway, and thereby ultimately prompted the visitors to “move” and do so as well. The exhibition contained a number of educational elements, but rather than through such tactless behavior as presenting these layers in an overly ostensible fashion, it is through the careful construction of an archive on the website – which I recommend visiting as well – that seeds for further “moving” are being sown.

Toshiharu Suzuki
(curator, Toyota Municipal Museum of Art)

U27 Professional Training Program Summer Academy 2019 “2052: A Space Odyssey”

Duration : August 24th -October 30th , 2019

Outline

Film director Stanley Kubrick unveiled his movie “2001: A Space Odyssey” in 1968. The movie tells a fictional story set in the near future, 33 years after its release. In 2019, more than fifty years had passed since the birth of “Space Odyssey,” and the “near future” of 2001 was an almost 20-year-old matter of the past. Now what is the world going to look like in the year 2052, 33 years from now? This program is implemented as a cooperative program with three art universities in Aichi Prefecture (Aichi University of the Arts, Nagoya University of the Arts, and Nagoya Zokei University), with the aim to promote the nurturing and communication of local art and culture. As part of the program, current art students, graduates,

and participants chosen from among the general public, attended a short-term intensive workshop during the period of the Aichi Triennale 2019, with the aim to build a pavilion in which urban sceneries and living environments of the future, 33 years from now, were to be created. The pavilion that was eventually co-produced in connection with lectures by an illustrious line-up of instructors was presented to the public as an exhibition in the latter half of the Aichi Triennale program.

C Laboratory Aichi

Duration :September 21th -October 14th , 2019

Partaking in “U27 Professional Training Program Summer Academy 2019 ‘2052: A Space Odyssey,’” a project cooperating with art universities as part of the Aichi Triennale program, were a total of 16 participants aged 27 or below, comprising three students each from the Aichi University of the Arts, Nagoya University of the Arts and Nagoya Zokei University, and seven participants recruited from the general public. Our ultimate goal with the Academy was to build one pavilion, but in the process, the 16 participants representing different views found themselves confronted with different ideas as to what an “ideal pavilion” would have to be like, and eventually split up in two groups. This split was an emotionally based process. As both parties communicated only on a superficial level, there were invisible feelings involved, and misunderstandings that together caused discrepancies. This is at once a general problem of communication in the present age. In the pavilion that was erected also with the aim to face this problem, we worked to outline forms of next-generation communication based on the state of communication today.

Report of symposium

シンポジウム報告

シンポジウム

いま、改めてアートセンターを考える。

日時 | 2017年5月20日(土)13:00-18:00
登壇者 | 小川希、相馬千秋、菅沼聖
進行 | 服部浩之

5月20日(土)に、アートラボあいちのリニューアル記念シンポジウム「いま、改めてアートセンターを考える。」が開催されました。近年日本国内では、特に地方都市を中心に新たな芸術祭が生まれ、比較的規模の小さな美術館や劇場が設立されています。こうしたなか、今改めて都市における文化や芸術活動の核となるアートセンターには、どのようなことが期待されているのか、これからの都市におけるアートセンターの可能性をさぐるため、国内外で規模やかたちにこだわらず、先鋭的で実験的な試みを展開しつつあるアートの実践者3名をゲストにそれぞれの活動の紹介とアートセンターについてのディスカッションを実施しました。前半のプレゼンテーションとディスカッションを分けて、その時の様子をレポートします。

1. プレゼンテーション

小川希 (Art Center Ongoing ディレクター)
「個人でもアートセンターは作れます: Art Center Ongoing というココロミ」

自分の活動が社会とつながっていることを実感したいという思いから、展覧会プロジェクト「Ongoing」が始まり、その活動が成功して社会とのつながりの手ごたえを感じることができたため、「Ongoing」プロジェクトを5回続けた後、Art Center Ongoing を立ち上げることを決意したそうです。

小川さんは自ら、欧州各地のアートセンターを訪ね、そこに老若男女が芸術を中心に集い会話が生まれるの

を見るうちに、その環境の豊かさに惹かれるようになり、東京にアートセンターを作ることを夢見るようになりました。そうして立ち上げた Art Center Ongoing ですが、当然のことながらお金の工面は難しく、開業に向けてのリノベーションはほぼ作家仲間と自分だけで進め、カフェを併設して自ら料理をふるまって運営費を稼ぎ出したそうです。

Art Center Ongoing では、他で取り扱えない作家を積極的に呼んで、展覧会を行っています。例えば、内側の歴史や内容をすべて表面が消してしまうことをコンセプトにした、柴田祐輔さんの「仮定ビート」を扱った時は、Art Center Ongoing の外装をクリーニング店や風俗店のような設えに変えてしまい、展覧会を観に来る人ではなく、クリーニングを出したい人が多く訪れてしまったこともあったそうです。実施される展覧会の間隔は、会期2週間の展覧会を月に2本、年間で25本もの展覧会を開いています。多く思えますが、展覧会に一番来場者が集まるのはオープニングとクロージングで、作家と直接コミュニケーションがとれる時に人が集まること、長く開けていても採算がとれないことがわかりこのようなスタイルになったそうです。

「おもしろくて人を傷つけなければ何をやってもいい」という、挑戦的な活動を続ける Art Center Ongoing の取り組みは口コミで作家の間に広まり、今では年齢・ジャンルを問わず様々な作家が集まる場所になっています。

Art Center Ongoing | <http://www.ongoing.jp/ja/>

相馬千秋 (アートプロデューサー/芸術公社代表理事)
「東京に新たなシーンをつくること: 芸術公社の取り組み」

アートセンターを「アートを媒介に人や作品が集まる場所」と定義すると、相馬さんの活動は「場所無きアートセンター」、つまり、アートを媒介に人や作品が集まれるような企画をつくり、場所を持つパートナーと協力してその企画を実現していく活動と説明できるとのこと。芸術公社では、15名のスタッフと一緒に活動しており、プロジェクトの企画や運営は、その都度、助成を受け

たりして実施してきているそうです。活動地域は特定されておらず、世界各地で拡散分散して活動を続けています。

これまで芸術公社で相馬さんが行ってきた活動の例を2つ紹介してもらいました。一つ目は「r:ead (Residence East-Asia Dialogue)」です。これは、東アジア諸国のアーティストやキュレーターが参加して、互いが対等な立場で未来のプロジェクトを実現するための方法論を考える合宿だそうです。作品制作のための合宿ではなく、対話することを主なコンテンツとしており、それぞれの考え方を対話を通して知ること、自分の糧にしていこうという目的で行っているとのこと。そこで、合宿中はあえて対話を誘発するような、せざるを得ない場所へ行く。東京で実施した際には、韓国や中国からの参加者がいたこともあり、靖国神社へいったそうです。このプロジェクトは、助成金が续かず1回で終わりそうだったところ、参加者からの発案で、参加者の出身国を巡回しながら過去4回行われています。2つ目は「みちのくアート巡礼キャンプ」です。これは、今後東北の太平洋側の地で制作やアートプロジェクトを行いたいと思っている人を対象に行った1か月間のワークショップです。期間中は場所をどんどん移動して、東北各地で、住職や陸前高田市出身の写真家などさまざまな人を訪ね、最後には各参加者が、期間中の対話から生まれたプランを発表しました。例えば、震災被害の大きかった仙台市荒浜地区にバスを走らせて思い出ツアーをする、といったプランが挙がってきたそうです。どちらの企画も、拠点を持たないけれども、アートを媒介として人が集まってできた企画でした。

芸術公社 | <http://artscommons.asia>
r:ead | <http://r:ead.asia/?lang=ja>
みちのくアート巡礼キャンプ | <http://art-junrei.jp>

菅沼聖(山口情報芸術センター[YCAM]エドゥケーター)

「攻めの公共: YCAMの教育普及、地域プログラム」
.....

YCAM(山口情報芸術センター)は、情報化社会の中でメディアテクノロジーを軸に新しい作品をどう生み出すかを探究する文化施設。創造と発信、R&D(研究開発)、領域横断の3つを特徴とします。R&Dスタッフが20名ほど常駐し、領域横断的に様々な活動に関わっていくことで、3つのキーワードが常に巡回していき新しいことに挑戦していくことができるとのことです。YCAMの活動はアート制作、教育、地域の3本柱です。アート制作については、R&Dスタッフと作家が組んで、世界で通用するような作品をつくりまします。特徴は、作

家が山口に滞在して制作すること。そして、つくったものをすべてオープンソース化することです。すると、他の領域の人がアート制作から生まれたものを使って、制作者が予想しなかった新たなものをつくり出すことがあるとのこと。次に、教育活動では、メディアリテラシー教育や、メディア的あそびとフィジカルなあそびの融合を探究しています。ここでいうメディアリテラシーとは、イノベーションを受ける市民が知っておくべき知識を指し、メディアリテラシーの周辺にある身体や社会について考えるワークショップを企画しているそうです。地域との活動では、YCAMのアート制作から生まれたものをどう地域社会に実装していくかを探究しています。力を入れている取り組みに「スポーツハッカソン」があります。これは、アート制作で蓄積された技術を転用して、スポーツをつくらうとする取り組みです。現在、山口市教育委員会と組んで、山口の運動会をすべて「つくる運動会」に変えようと進めています。

YCAM | <http://www.ycam.jp>

ここまでのレポート | 岩崎絵里加

2. ディスカッション

後半のディスカッションは服部さんが小川さん、相馬さん、菅沼さんそれぞれに質問を投げかけるというかたちで話が展開していった。

初めに服部さんから「観客」ということについて問われた。「観客」と一言で言っても場所によって誰に向けてどれ程の規模で開かれているかというのは全く違っており、3人の意見もそれぞれ違うものであった。例えば小川さんはアーティストが純粋に表現できるような、パブリックでないアートセンターでありたいと考えており、カフェギャラリーと表記せずあえて一般的に知られていないアートセンターと表記している。そういったところからみるとOngoingは誰にでも開かれた場所ではないのかもしれないと話していた。

相馬さんも人数の多さよりも観客一人ひとりの経験の深さが大事だと感じており、観客それぞれが作品と関わり、その経験をいかに自分の日常や生活に持ち帰れるかという考えがあるようだ。相馬さんの中にはそれぐらいアーティストには誰かの人生に大きな影響を与える力があるという想いがあった。一方菅沼さんの場合、YCAMという場所に来る観客の多くは図書館利用者で、図書館を利用してきたお客さんが目に入ってきた作品を気になって展示を観に来る。そういったところからすると山口県という地方の地域ではあるが、YCAMはひらかれた場所であるように感じた。菅沼さんは観客の話に加えて、人間の消費行動についての

話へと展開していき人間には消費をする欲望というのが強くあり、運営、設計をしていく上で消費と行動は切り離さないほうが良い、と自らの考えを踏まえて話した。そのまま話は経済的な方向へと発展し、どのように運営を続けているのかという話に移っていった。小川さんや菅沼さんのように自分の場所を持って活動するスタイルも、相馬さんのように自分の場所は持たずに活動するスタイルも、運営のスタイルは違うがやはりそれぞれにそれぞれのお金の問題に直面するようだ。助成金や行政との関わりなど、自身の経験等も交えて、シビアな部分まで話してくださった。

しかしそんな中でも、小川さんは自分が続けてこれたのは作家や周囲との関係性を大事にしてきたことが大きく関係していると話し、相馬さんはアートを仕事に生きている我々が生きていく為の戦略を変えていけば良いのではないかと自身の考えを延べ、菅沼さんは山口県でやっていくことへの希少性について話すなど、それぞれの前向きな意見がとても印象的であった。続いて服部さんからアーカイブについての話があがった。アーカイブについてはそれぞれが独自の方法でカタチに残らないものをどう残していくかということを考えて模索しているようだった。菅沼さんのYCAMでは特にアーカイブを重要視しているという感覚が強く、アーカイブ専用のスタッフがいるほどで、相馬さんは日本は劇団のようなプライベートなものをパブリックなお金でアーカイブするというにまだ道筋がついていないと感じており、このようなところからアートセンターのアーカイブ機能の価値や劇団についての話を中心に自身の考えを述べた。小川さんはちょうど今Ongoingの10周年のアーカイブを制作しており、クラウドファンディングで呼びかけをしているなどアーカイブ制作について話しをした。最後に服部さんから今回のテーマである「アートセンター」について、何が最も必要なかということが問われた。菅沼さんが重要視しているのは仕事をつくる、ということ。そういうものがアートから生まれていけば良いと思う、と話した。

相馬さんはその場所ではしか成り立たないことがその住人、市民に還元されているという循環をつくる側も受ける側も実感できることが重要ではないかと話した。小川さんはOngoingは職業にならなくてもおもしろいものを追求したい、つくりたいというところでは最高峰でありたいし、お金にならなくても自分の仕事に誇りをもって、それをやめることができない、そんなアーティストが集まる場所でありたい。と自らの意志と共に話した。最後に服部さんからアートラボあいちのこれからについての話があり、ディスカッションは終了した。

同じ問いかけに対しての答えは3人もそれぞれ全く違うものであり、ひとつのものごとに対してあらゆる方向からの意見や考えを聞くことが出来た。同じアートセンターでもそれぞれのアートセンターのカタチがあり、とても興味深いディスカッションであった。

ここまでのレポート | 小川愛

シンポジウム

いま、改めてアートセンターを考える。 vol.2 ラーニングセンターというかたち 八戸市新美術館構想について

日時 | 2018年2月18日(日) 14:00 - 16:30
登壇者 | 西澤徹夫、浅子佳英、森 純平、大澤苑美
進行 | 服部浩之

プレゼンテーション

前回アートラボあいちがリニューアルした際に第一回のトークイベントとして実施されたシンポジウム「いま、アートセンターを考える。」第2回目となる今回は「ラーニングセンターというかたち 八戸市新美術館構想について」という一つのテーマに絞り、西澤徹夫さん、浅子佳英さん、森純平さん、大澤苑美さんをゲストに迎え、前半をプレゼンテーション、後半をディスカッションといった2部構成で実施しました。

前半のプレゼンテーションでは、はじめに八戸市の美術館建設にあたって行われたコンペで最優秀賞をとられた3名の建築家チーム(西澤さん、浅子さん、森さん)より美術館がどのような構想になっているのかコンペの内容からお話ししていただき、その後大澤さんより八戸市の取り組みについてお話をいただきました。

建築家チーム(西澤徹夫、浅子佳英、森純平)によるゼンテーション

八戸市新美術館コンペについて

今回新しく八戸市新美術館が建てられる場所は市の中心地にあり、これまで税務署として使ってきた建物で、その建物の老朽化が進んできたことにより美術館として新しく建て替えることになりました。これが今回のコンペの始まりです。

コンペの要項には、アートセンターとエデュケーションセンターと美術館の3つの機能が欲しいということ、「エデュケーションファーム」という言葉を使い、八戸市に今ある文化資源を発掘、発見し、種をまいて収穫していこうという理念が書かれており非常に興味深く、それをベースにどのような美術館が必要なのかという問いを立て八戸をリサーチしていきました。

八戸市について

現在八戸には、既に2011年に建てられた「ポータルミュージアムはっち」という施設があり、ここは言わば文化や民族、風俗のデパートのようなもので、アートや美術に関わらずおもしろいものを集めてイベントをしたり展示をしたりしています。また中心街にあるため、市内の観光案内所の役割も兼ねている市営の建物です。

2016年には同じく市営の「八戸ブックセンター」という建物が建てられました。ここは八戸市が運営する本屋さんで、ここで扱う本は本屋さん扱わざるをえない雑誌や売れ筋の本ではなく、少しとんがった哲学書や美術書など普通の本屋さんでは売れないようなものを置いています。それが売れると分かった際には市内の他の本屋さんに、今どういった本が売れているかという情報を共有し、市内の本屋さんと関わっていくというスタイルをとっています。

こういった施設に加えて八戸市には、毎週日曜日に開催される大きな賑わいをみせる「館鼻朝市」や、国の名勝指定にもなっていて東山魁夷の作品のモデルにもなった「種差海岸」があったり、デコトラの発祥の地であったりと、様々な文化があります。このように八戸市には既にアートプロジェクトもあれば、美しい風景もあり、誰も美術やアートとは認識していないけれどもおもしろい風習や習慣が存在しています。また、加えて青森県には県立美術館、十和田市現代美術館、ACACなどおもしろい美術館も存在しています。そこに新しく建つ美術館として、美術館とは言わず「ラーニングセンター」と名付けました。

「ラーニングセンター」に込められたコンセプト、構想

「ラーニングセンター」という言葉には八戸市に既にある文化資源を調査、研究して、それらを繋いで新しく価値づけすることのできる専門性をもつスペースというコンセプトが込められています。この今ある資源を調査、研究したり、展示やドキュメンテーションしていくというプロセス自体を市民やボランティアスタッフの間で相互に学び合う、つまり美術館のようにエデュケーション(教育)するのではなく、本来教える立場の人でも学ぶ必要があり、教える人、学ぶ人が交

互に入れ替わる場所が今の八戸市にはふさわしいと思うのです。

ラーニングセンターには先程のコンペの要項にもあったように、種をまくという段階と実らせるという段階があって、種をまくというのは例えば展示をする、イベントをするということ。実らせるというのはそこからどういものが発見できるか、ということを育てていく。そして成長を促すという段階でそれをお互い学び合って、収穫したらまた種をまく、そういったサイクルが大きく必要であると考えています。

ポータルミュージアムはっちやブックセンターからもわかるように八戸市からは行政が主体的になって市民の文化レベルをお互いに高め合おうとする意志を強く感じていて、自分たちの街について学び、発信していこうという姿勢はとても公共性のあることだと思います。ラーニングセンターに私たちが必要だと感じていることは、先ほどもお伝えしたように教える人と学ぶ人が同じ場を共有すること。もうひとつは専門的に深く学んだり、専門性に偶然出会うということ。例えば制作している人の横で研究している人がいたり、プロジェクトを練っている人がいたり、それぞれ専門性の違う人が同居しているという環境が重要なのではないかと思います。それに対して「ジャイアントルーム」という名前をつけたものと専門性の高い「個室ルーム」、この二つの種類の空間を用意することが建築の考え方になっています。

施設内構想

まず、教える人と学ぶ人が同じ場を共有するのに必要とされるジャイアントルームというものは、かなり大きな空間で、ここにはオフィスやライブラリーの空間が含まれつつ、全体のエントランスでもありイベントスペースでもあり、仕切りのないユニバーサルな空間となっています。

一方で個室ルームは、専門的に深く学んだり専門性に偶然出会うということに必要とされる部屋で各専門性に特化した小さな箱です。例えばホワイトキューブや映像専門のブラックキューブ、アトリエなどのようなものが個室群としていくつかあり、これを複数同時に利用して、組み合わせ方によってアートセンターになったり美術館になったりエデュケーションセンターになったりと、流動的な使い方ができるということが重要であると考え、組み立てました。

他にもギャラリー1,2というものがあり、これはいわゆる市民ギャラリー的な使い方をすることを想定しているのですが、市民ギャラリーと言ってしまうと市民しか使わないようになってしまうので、市民はここを使えますよというだけで行政的ではなく、行政的にここでし

かやってはいけないという考え方はとてもよくないと思うのです。

加えてケースギャラリー、ワークショップスペースがあり、ケースギャラリーは美術館のコレクションを展示するスペースなのですが、そこで見た作品を写真したり、コレクションの作品をテーマにワークショップをしたりするためにケースギャラリーとワークショップスペースが隣接していたり、近年映像を中心とした作品が非常に増えているということもあり、映像作品を展示するための最適な音響や明るさを備え、同時にホワイトキューブで大型展があったときに、その紹介映像を流す等の使い方ができるブラックキューブという部屋があったりと、専門分野に特化したスペースがいくつかあります。

プロジェクトベースであること

通常だと美術館が竣工した時にはこけら落としになる展示があり、それを建物をつくっていくことと並行して学芸員さんが計画していくのですが、私たちの場合はまだ組織的にもフレキシブルということもあり、どういことをやっていくのかということ学芸員やアートプロジェクトを既にやっている人たちと一緒に考えるということをしています。コンペの要項があり、建築を提案することを経、実際にどういった展覧会やプロジェクトをやたらよいのかということ考えながら、同時に建物の設計にフィードバックし図面に反映するというやり方をしています。

また、展覧会を企画するなど何かを企画するにあたってプロジェクトベースで考えていくことが必要であるとされており、何かのプロジェクトの中に展示があったりレジデンスがあったりという形をとっていく方が、柔軟にその中で何をやるべきかということの組み合わせが自由になるのではないかと考えていて、多分それは私たちが提案した建物のづくり方にも合っていると思うのです。こういったことを他県のアートセンターやアーティストにもリサーチをしていて、建設の途中経過でこの建物だったらどういったふうを使うかと言うことを、将来的に使うであろうアーティストの立場から空間についてコメントをもらうというカタチをとっています。普通はこういったやりとりは設計者と学芸員の人たちとでするだけで、実際に使う人の意見は聞いているときりがなくコントロールしきれないということもあり、ほぼ取り入れられないのですが、私たちは実際にここをどう使ってくれるのかということを重要視して、使うという意味ではアーティストも学芸員も同じであると考えています。

大澤苑美によるプレゼンテーション

八戸市と文化

八戸市は青森県の右端の太平洋側にあり、人口は23万人。五穀豊穡を祈るお祭り八戸えんぶり、夏になると八戸三社大祭、B級グルメのせんべい汁、朝6時の人口だたら名古屋駅に負けぬぐらいの賑わいをみせる館鼻朝市など、八戸市には様々な独自の文化があります。

八戸のアートシーン

施設としてはポータルミュージアムはっちという複合的な文化施設や、ブックディレクターの内沼晋太郎さんがディレクターを務めている市営の本屋さん、八戸ブックセンターなどがあります。それに加えてアートプロジェクトを様々な側面で開催しているということが八戸のアートシーンの特徴だと思います。そしてその大本となっているのが小林市長なのです。

八戸市長

小林市長は現在4期目の市長で、総務省出身ということもあり地域をどうしていくかということにかなり関心が高く、大学時代は演劇部の大道具をしていたということもありマネジメントの経験もあったのではないかと思います。

そもそものはじまりはポータルミュージアムはっちができるより以前、小林市長の前市長が三社大祭の山車小屋をつくりたいと言っていたことに対し、より活発な活動が生まれる場としてポータルミュージアムはっちをつくらうということを行い始めました。それに加えて小林市長はこれからは文化スポーツがまちづくりの中心になるんだと考え、現在私のいる部署であるまちづくり文化スポーツ観光部をつくることを発案しました。これはかなり大きなことだと思います。このように2005年以降、市長が就任してから様々な文化政策が行われてきており、ポータルミュージアムはっちができ、アートプロジェクトが展開されていき、その先にこの八戸市新美術館の建設に至っているのです。

まちづくり文化スポーツ観光部のこれまでの活動

1. 南郷村(なんごうむら)との合併
私のいる部署、まちづくり文化スポーツ観光部がこれまでどのような活動をしてきたかという、まずひとつは南郷村と八戸市の間にある行政的な合併の課題の解決です。八戸市に合併した南郷村は人口500人しかいない小さな村で、合併にあたり南郷村の方々に

も、八戸市の方々にも利点と同時に不満に思う部分もいくつかありました。そんな八戸市と南郷村の間の溝のようなものを解消すべく、ホールで一緒になってパレード、コンテンポラリーダンス、ファッションショー、映画制作、ジャズフェスなど、市民の人と一緒にやるアートプロジェクトをいくつか展開していきました。そしてそんな各場所で行われているプロジェクトをひとつにまとめようということで今年の秋に、小さいからこそ丁寧に地域と向き合ったことができるようにと考え「南郷小さな芸術祭」の開催が決定したのです。

2. 工場とアートプロジェクト

八戸は工業地帯で工場がたくさんあります。そんな街の工場を経済の拠点としてだけではなく、景観、まちづくり、文化など様々な面でとらえ、それをアートと組み合わせることによって、工場は地域の宝としてもう一度発信してみようというプロジェクトを行っていました。そのきっかけとなった事柄が、東日本大震災の時に沿岸部の工場が大きな被害を受けたことにあります。震災後、工場が日々復旧していくことに私たちは元気をもらい、このことから街の元気は工場の元気と繋がっているのではないかと考え、工場をテーマとしたアートプロジェクトをすることになりました。

その中でなんちゃって大学として八戸工場大学をつくり、実際に工場の方に先生になってもらって講義をしたり、各工場から提供してもらった資材で工作をしたり、工場の配管をテーマとして作品をつくっているアーティストと一緒に作品をつくったり展覧会を企画したり、工場をテーマにしたグッズをつくってみたりなど、工場好きな市民の方々と事務局が組んで市民運営で様々な活動をしています。

また工場から出る炎や、煙と勘違いされがちな水蒸気など、工場にとっては苦情の対象となるようなことにあえてスポットを置き、その現象を良い観点でとらえプロジェクト化し、工場と一緒にエネルギーの重要性を市民に伝える活動もしています。

3. ポータルミュージアムはっちのアートプロジェクト

ポータルミュージアムはっちは南三陸のきりこのプロジェクトなどもしている吉川由実さんがディレクターを務め、地域資源を大事にしながら様々なプロジェクトを開館当初から行っています。どのようなことをしているかという、例えば88人の市民の方々が誰かにインタビューをしてそれをもとに写真を撮り、その展覧会をしたり、八戸発祥であるデコトラや、騎馬打球をテーマとしたプロジェクトをしたり、八戸の寒さを生かしてスケート場をつくったりなど、ポータルミュージアムはっちができて以降、有名無名に限らず八戸の地域資源を再認識してアーティストと市民と一緒に創造活動やリサーチをすることで、作品にしていくプロジェクトタイプの活動を行ってきました。

改修前の八戸市美術館

あまり知られていませんが、青森県ではじめて博物館法に基づいてつくられたのは八戸美術館です。収蔵作品は寄贈いただいたものや、地域縁の作家さんの作品を収蔵しています。その中でも一番メインとされているものは魔女の宅急便でも取り扱われた作品で、これは中学校の美術の先生が生徒たちと一緒に彫った版画で、作者の名前のない作品として所蔵しているという点が八戸の示唆的なものであり、おもしろいところだと思います。先日おこなった美術館の休館直前に開催された展覧会はこの作品をメインとした展示でした。

これからの八戸市新美術館

建物の耐震補強が必要という結果がでたり、市民からの声もあり、2016年に美術館新建設が決定したのですが、そのとき市長が言ったのが、アートセンターをつくらうということでした。

そこから私たちはアートセンターとは一体何なのかということを考え、それを踏まえて今までやってきたアートプロジェクトも含めてこの地域における文化芸術の生態系を考えたときに、どういう美術館が良いのかと考える必要がありました。

しかし、私たちは既にいろいろなアートプロジェクトの現場の経験があったため答えがはっきりしていた部分があります。それはクリムトやシャガールなどの名画はないし、それを買うお金もないけれど、私たちには資源がたくさんあって、それを発掘するプロジェクトをやってきたじゃないかと。その延長で「アートエデュケーションファーム」というカタチでビジョンを描き、その中でアートプロジェクトとエデュケーションと美術館の3つの機能が一緒になったようなものにしましょう、ということになったのです。

八戸市では2011年に開館したポータルミュージアムはっちをきっかけとし、市内の様々な空間で多様な市民が主体的な活動を展開しています。その中で八戸市が進めるアートのまちづくりの中核となって、これまで以上に八戸の地域性と人にこだわり、アートがもつ力によって感性や創造力を高める場所としての美術館運営が期待されている、今、新美術館に求められていることはまさにこういったことではないかと思うのです。

これらの内容をもとに建築の設計の選定方法はプロポーザル方式にしましょうということになりました。

建築のプロポーザル方式

実は八戸市での一般的にひらかれた建築のプロポー

ザル方式は今回が初めてです。

一方で青森県には十和田市現代美術館や青森県立美術館、国際芸術センター青森などステキな美術館やアートセンターが既に存在しており、そしてそこにさらに弘前にも新しく美術館ができます。ということは、建築をちゃんとつくりたいとこのマーケットの中には乗っていけない。なので絶対建築家は選ばなければいけないと考え、そこからどういった建築家が良いかと考えたところ、私たちはエデュケーションファームということ掲げたのだから巨匠の方ではなく、これから私たちと一緒に話ができる若手建築家もちゃんと対象になるようなプロポーザルにしようという結論に至り、今回のようなカタチになりました。

そして先ほどもあげたように青森県のなかで様々なアートシーンがある中で、八戸がどういったポジションをとっていかなければならないのかということも引き続き考えていかなければならないと思っています。

今後の目標

このように八戸はアートのまちづくりに取り組んでいるのですが、人口が減少していく地方都市です。そのなかでどうやって地域を維持して発展していくのかと考えた場合、人口が増えないのだったら、ひとりひとりの持てる力を倍増させていく他ないでしょうという考えがベースにあります。人口23万人の八戸でできたなら他の同様の規模の地方としてもできるはず、そうしたら日本は変わるのではないかと、と大きく風呂敷を広げて、八戸の文化状況を変えていくということが、日本の文化状況の生態系を変えていくことに繋がったら良いなという想いで、今後も活動を続けていきます。次のレポートでは、ディスカッション部分をとりあげます。

ディスカッション

はじめに服部さんより、八戸で様々なアートプロジェクトを展開していく中で、アーティストという存在をどのように考えているのかという問いが投げかけられました。大澤さんは八戸にとってアーティストは個人の作品をみせるというよりも、一緒につくるパートナーという捉え方をしていて、そのためアーティストを選ぶときの視点も、地域や地方を意識できたり市民の方と一緒に話したり、つくったり、リサーチできる人ということを重視しているそうです。そんなアーティストとの存在も重要なのですが、間に入るコーディネーターがいるかいないかはとても大きく違い、大澤さん自身もコーディネーターという立場でお仕事をしていく中で、アーティストの意見を市民や部署の人たちにどのように伝えるかと

いうことを常に考えて試行錯誤しているそうです。

続いて西澤さんよりお話があり、10年前の青森県立美術館の建設に関わってから今の八戸新美術館の建設に至までの間、建築家としての考え方の変化について話してくださいました。

青森県立美術館のような大型の公立美術館は企画展示室、常設展示室、市民ギャラリーをもって、展覧会をキュレーターが企画して、予算がどういふふうに分配されて使われてなど役割がハッキリしています。しかしその後、森美術館や国立国際美術館のような多様性を持ち合わせた大型の都市美術館ができていく中で、青森は辺境の地ということもあり地理的に不利なため、2005年頃から有名なコレクションをもっていたり、大型展を開催すれば人が来るという考え方は崩壊し、地元のことを考えた美術館にシフトしていったそうです。

そして今回の八戸市美術館のプレゼンテーションについて服部さんより、中の構造についての話しはあったのですが、形体、外観の話しがほぼでていなかったことに関して、形体がプロセスから導き出されていく考え方が建築というよりもプロジェクトを考えるときの考え方と似ていると感じ、建築家にとってのエゴのようなものをそれぞれのどのようなところにもっているのかという問いを含めて話されました。

西澤さんや浅子さんは外観や形体については、外観の奇抜さやおもしろさを優先順位としては考えておらず、それよりも中での活動がどのように外に広がっていくのかということや、美術館がこれから先10年、20年後も稼働し続ける、ということが大事と考えていて、そのためには、中のことを考えざるを得ないし、こういうことをやるべきなんだと非常に強く打ち出しているといった意味では、エゴイスティックなんだろうと思います。と話していました。

因みに今回の美術館コンペで提出された140程の数のプロポーザルのシートの内容の多くは、外観、建物の美をアピールするものだったそうなのですが、西澤さん、浅子さん、森さんのプロポーザルシートは建物の外観部分のイメージがとても小さく、かなり中身に踏み込んだ、建築というよりもプロジェクトに近いものだったそうです。

森さんは、どちらかというと今回の企画にはやさしい寄り添い方をしているため、浅子さんや西澤さんのジャイアントルームの提案だったりを見ていて、八戸市に対してすぐエゴイスティックな提案をしているなと感じる所があるそうです。

続いてチームでやるということについて話しは移り、西澤さんは要項を見たときから、それぞれ得手不得手があるようなチームで組んだ方がいいなと思っていたと言います。

浅子さんと案を出し合う時もお互いの案をつぶし合うところからはじめ、そこから何が共通して重要かといったことが削り取られていき、そこへ森さんがソフト的な側面から意見を出すといったプロセスで進めているそうで、これをすることによってだんだん絞られ、やれることが明確になっていくそうです。

そもそもこのプロジェクトを始める前から西澤さん、浅子さん、森さんは友人ではありませんが、一緒に仕事をする経験はなく、そのため最初は意見も合わないことが多くあったそうですが、話をしていく中でだんだん共通の理解ができてきたと話し、この3人でのやりとりを今は八戸の人たちと一緒にやっていますと仰っていました。

そのまま話は10+1d websiteでのインタビューへと移り、設計の話へとシフトしていきます。

浅子さんが教えている大学では毎年卒業設計展が行なわれており、そこで浅子さんは学生の作品に対して、建物への物語性が強すぎてカタチが疎かになってしまっていることが多く、これでは本末転倒なのではないかと感じていて、きちんとカタチやプログラムをつくるというところに力を入れ、尚かつリサーチと設計が不可分になるような状況はつくれないのかと考え、自らは設計しながらリサーチしているそうです。それに加えて今回の八戸に関しては設計行為自体をアートプロジェクトにしたいという想いがあり、単に設計図だけを出して終わりでも良いけれど、今後そういう時代ではなくなくなるのではないかという予感が設計当初からあったため、結果このようなやり方になりました。と自身の体験も踏まえて話してくださいました。

西澤さんは、設計するということは未来にできるであろうものを今計画するということだと考えており、西澤さんの中では線を引くことだけが設計ではなく、10年後20年後にどうい姿になっているのかということ逆算して、今必要なことを裏回しするということも、線を引くということと同じことであると言えます。しかしだからといってユニバーサルな状態で何でもできる空間をつくるのではなく、今の考えでのベストな状態を出していれば、10年後それが合わなくなった時にも変えやすいのではないかと考えているそうです。

森さんはアーティストインレジデンスを運営していく中で、新しい美術館のように、一本線を引くことによって可能性が増えたりする、このハードの持つ力をもし仮に普段運営しているレジデンスに持ったらどのようなことが可能になるのかを今想像するチャンスなのではないかと思っていて、それを考えることが大きな思考としておもしろいと感じているそうです。

続いて話はジャイアントルームの話に移ります。ジャイアントルームという巨大な空間をどう使うかということ、大澤さん含む八戸の方の間で今も議論は続

いているそうです。八戸は学芸員の方も若い方が多く、経験のある人がいないのが現状で、プロジェクトの経験値は上がってきているのですが、それを美術史とつなげていくというところでやはり今の状態では弱い部分があり、まずは専門である職員的能力をあげていく必要があると感じているそうです。

しかしこれは青森県立美術館のときにも同じような状態だったようで、10年たった現在では癖のある展示空間もうまく使われ、西澤さんたちが想像していた空間の使い方以上の使い方がされていて、これを見た西澤さんはニュートラルな空間よりも、不自由だからこそその使いやすさはある種あるような気がします。と話していました。

そしてトークも終盤に差し掛かり、質疑応答へと続きます。

質疑応答の中ではあいちトリエンナーレのアーキテクトでACACの現場で設計を担当していた武藤隆さんより、青森はここ15年ほどでACAC、青森県立美術館、十和田市現代美術館のような質の高いそれぞれ役割分担したものが建てられ、青森県全体でのアートのスペース化のようなことがおきていて、このアートのスペース化の最後のパズルを八戸がうめる感じがしており、この先弘前と八戸の美術館ができたときに、そのネットワークを生かす方法のようなものがあれば聞きたいです。と質問がありました。

大澤さんはそれに対して、そういったことをやっていたらなければならないと感じており、この今ある美術館の生態系をどうマネージメントしていくのかということ、これは県の文化行政がやるべきなのですが、今の青森県の文化行政はそこまでの思考に至ってないので、逆に今度はその現場を扱っている美術館の関係者やキュレーターがちゃんとネットワークを組んで、そういう政策提言をしていくという段階まで持っていけると良いのではないかと思っていて、実際に今の段階では、あおもりアーツコミッションというネットワークがあり、2020年に八戸、弘前の美術館が完成したら一緒に5館でなにか企画をやりましょうという話しが上っているそうです。

森さんはACACでプロジェクトやレジデンスの経験を得てきたアーティスト達が県立美術館で展示、企画をするなど、アーティストが育ち、その間を繋ぐようになってきていると感じていて、八戸もそのようなプロセスで、自然と繋がってくるような気がします。と話していました。西澤さんは単純に展覧会やイベントなどカタチだけで連携していくというよりは、それぞれの場所のキュレーションや運営など、技術や人的リソースをどのように流動的にするかが重要だと思っています。また八戸市で今やろうとしていることは、今ある文化資源をどのように発掘して調査してそれをプロジェクトにしていこうかということです。そのことを踏まえて考えたときに、私たち

設計チームの理想としては、キュレーターインレジデンスとリサーチインレジデンスみたいなことができればいいと思っています。例えばACACでは、まだこの青森という地にふ化していないアーティストを呼び、そこでつくってもらうとするのであれば、八戸市ではその展覧会やプロジェクトをつくる人や、コーディネーターを育てる人、そういった人に来てもらい、八戸市や青森県そのものをリサーチする拠点になったらおもしろいのではないかと思っています。と話していました。これから建てられる新美術館にも八戸市自体にも、多くの可能性を想起させるようなトークだったと思います。

レポート | 小川愛

シンポジウム

いま、改めてアートセンターを考える。 vol.3 国際展(芸術祭)拠点としてのアートセンター: ハバナ・ビエンナーレとキューバ のアートシーンについて

日時 | 2018年6月16日(土)13:00~15:30
ゲスト | ブランカ・ビクトリア・ロベス
進行 | 服部浩之

「いま、改めてアートセンターを考える」も3回目をむかえました。

今回は、あまりその実情が知られることが少ない、カリブ海の島、キューバに焦点をあて、国際展(芸術祭)拠点としてのアートセンターの役割について、ハバナ・ビエンナーレを手がかりにトークが広がりました。

ゲストには、キューバからキュレーターをお招きしました。ウィフレド・ラム現代美術館でキュレーターで、世界各地のアーティストが参加するハバナ・ビエンナーレでは中東地域を主に担当するキュレーターとしても活躍する、ブランカ・ビクトリア・ロベスさん。モデレーターを服部浩之さん(キュレーター、アートラボあいちディレクター)がつとめ、貴重な話を聞くことができました。

シンポジウムは、ブランカさんの自己紹介にはじまり、キューバの簡単な歴史について美術の視点からの紹介、そして実は30年以上の歴史があるハバナ・ビエンナーレの始まりと現在についてと、わかりやすく話が展開されました。

日本からの直線距離は12,500kmほど離れていて、飛行機でいくと、カナダで乗り換えておおよそ15時間ほどかかります。「far far far away」と何度もブランカさ

んが言うように、日本から遠く離れた小国キューバですが、そこで開催されているハバナ・ビエンナーレはとても興味深いものでした。

それがいかにユニークかを理解するために、まずはキューバの歴史と美術についてスライドを交えて紹介いただきました。

キューバがスペインの植民地になったのは16世紀ごろ、そのため、キューバの美術はもっぱら当時のヨーロッパの影響を受けたものでした。その後、独立戦争を経て1902年にスペインから独立します。この頃のキューバは、独立を支援したアメリカの強い影響を受けます。それは、アーティストたちも例外ではなく、20世紀初めのキューバでは抽象的な表現や考え方が主流となっています。

この流れはおおよそ50年ほど続きますが、1959年におこったキューバ革命によって、状況が一変します。反米、ソ連との密接な関係が生まれ、社会主義国としての長い時代がはじまります。これまでのアメリカの影響を排除する動きが政府主導で全国的に展開され、美術の世界でも、抽象表現ではない表現の仕方を探求していくことになります。

そうした中、1961年に政府がすべてのキューバのアーティストを集め「キューバにいるアーティストがどうあるべきか、どのような社会主義的な作品をつくるべきか」ということを話し合う会議が開かれました。キューバのアーティストにとっては、自由に表現することができない時代だったようです。

多くのアーティストが国外に出て活動することを希望していましたが、1960年代のアーティストとして重要な1人である、セルヴランド・カブレラ(Servando Cabrera)は、キューバに残り、抽象的な表現ではなく具象的な表現を取り入れた絵画制作を行いました。キューバの美術史を語る時は10年を一区切りとして語るそうですが、1970年代、重要な女性作家としてアントニア・エリス(Antonia Eiriz)がいます。革命後、女性の社会進出に力が入られていました。

こうした60年代、70年代の革命の余韻がまだ強く残るころ、革命政府に従うアーティストばかりではありませんでした。ラウル・マルティネス(Raul Martinez)は、反米思想の中、アメリカで生まれたポップアートの表現方法を取り入れた作品を発表し、社会の現状などを訴えました。

また、革命後に美術を学ぶ場所をつくらうとする動きがおこり、その活動に賛同したアーティストたちが教師となって後進の育成にあたったことで、70年代以降には彼らの教えを受けた新しい世代のアーティストたちが増えていきます。

表現としては、抽象的な中に農夫や日々の暮らしなどの具体的な事物がみとれるようになっていきます。こ

これは70年代以降、政府の方策で途方も無い量の砂糖を生産するため、国民が農業に従事するということがあり、都市ではない地方の農村地帯での生活を強いられたことが影響しているようです。

革命が起こってから30年あまりたった80年代、1982年にウィフレド・ラム(Wifredo Lam)がなくなります。1902年にキューバで生まれ、アートを学びその後ヨーロッパに渡り、ピカソやシュルレアリスムと邂逅し、アメリカの抽象表現主義に影響を与えた国際的なアーティストです。彼が亡くなった時に、その業績を記念し、海外の最新の状況を紹介するなど、現代美術に焦点をあてたウィフレド・ラム現代美術センターが誕生します。あまり国外に出る機会がないキューバの人々にとって、このセンターがあることで、キューバ以外の国のアートを知ったり、アーティストと関わりを持ったりすることができるようになりました。そして、第3世界(当時のアメリカなど先進国以外の発展途上国)の美術をひろく紹介する目的で、1984年に第1回ハバナ・ビエンナーレが開催されました。

かなり高い注目を集めたこの第1回展は、郵送による正式な招待状を送られた300名ほどのアーティストが参加する展覧会として構想されたのですが、誰かに送られた招待状がどんどんコピーされ、結果的に1000人近くの作家(作品)集まってしまいました。すごいところは、その1000人の作家すべてを受け入れ、展示をすくと決めたところです。当然、センターだけではおさまらず、街中に会場を拡張することになります。

ヴェネチア・ビエンナーレを目指していた当初、第2回まではヴェネチアと同じように審査員が作品に投票してコンペティションを行っていました。しかし、様々な場所から集まった、社会背景や文脈が全く違うところから生まれた作品をコンペすることに疑問がありが、第3回以降からはコンペは開催されなくなりました。

ハバナ・ビエンナーレはその名の通り、2年に1回開かれる国際展でした。しかし、1989年にベルリンの壁が崩壊し、次いで1991年にソ連が崩壊したことで社会情勢が大きく変わり、東側社会から資金、物質などの支援が受けられなくなったことで、ビエンナーレと呼ばれながらも、3年(ときに4年)に1回開かれる国際展として現在も続いています。また、この頃から、「なぜキューバで国際展を開催するのか」「キューバでしかできないことは何か」ということが考えられるようになっていきます。

ハバナ・ビエンナーレにはヨーロッパ、アフリカ、アジア、南米など様々な国のアーティストが参加しています。そうした多種多様な人々と協同していくために、大きなチームの編成変革があり、リサーチャーと呼ばれる専門家を置くことになります。彼らはそれぞれ専門の地域を担当(ゲストのブランカさんは中東担当)し、リサーチ

た内容を持ち寄って、当該年のビエンナーレでどんなテーマでどんな作家を招待するかを相談します。

この編成は第3回から現在まで変わっておらず、スタッフもほとんど変わっていないそうです。1つの専門分野について長い期間リサーチしていることで、変化したことがすぐにわかったり、理解が深まったりということがあり、キューバでビエンナーレをみて触れる人々に対してより良いアプローチができると考えられています。スペインの植民地時代から、独立、革命、冷戦終結と大きな歴史のうねりを超えてきたキューバでの美術の流れを確認し、ハバナ・ビエンナーレの誕生までたどりつきました。

次はより具体的に、ハバナ・ビエンナーレの進め方などについて話が進みます。

3年ごとに開催されるハバナ・ビエンナーレでは、次回開催までの3年のうち、最初の2年がリサーチャーによるそれぞれの専門地域でのリサーチにあてられます。そしてそれぞれのリサーチ内容を持ち寄り、テーマなどを議論します。

議論の中では違いや共通の問題などが浮かび上がってきます。例えば第3回では、気づきとして、伝統的な美術や歴史を理解しないと、現代美術が理解できないということがみえてきたため、その両方をみせることになりました。

テーマは毎回かわり、「移民」や「コミュニケーション」、「よりよく生きる」など、実に様々ですが、目的はかわらず「キューバにいる人のために行う」ということです。美術の世界やアーティストのためではなく、キューバにいる人、きた人、そうした謂わば普通の人々のための作品を制作し展示するということです。

会場も、美術館やギャラリーのようなホワイトキューブではなく、まちなかに進出していくようになります。第7回では、一般市民の自宅内に展示するなど、市民を巻き込んでいくといったアプローチがとられました。

ブランカさんが初めて関わったのは第10回から。正式にキュレーターチームに入ったのは、第11回からです。このときには、まちなかに30以上の会場があり、市民が積極的に関わってくれるようにもなりました。会場数が非常に多くなり、来場者数のカウントはこの頃から意味をなさなくなり、数字的なことよりも、そこでどのような体験、経験が生まれたかということにフォーカスされるようになりました。

ハバナ・ビエンナーレに参加する作家はどのような経緯で参加することになるのか？

ちょっと意外な答えがかえってきました。まず、作家には謝礼のほか、交通費、宿泊費、材料費などの作品を制作展示するための諸費用の一切が支払われません。作家は手弁当で参加することにな

ります。さらに、アーティスト・イン・レジデンスのようにキューバにきて、キューバのことを知って、キューバでしかできない作品を制作するために、長い時間がかかります。さらっと聞いただけでも大変そうな内容で、ブランカさんたちキュレーターにとって、なにも金銭的なサポートができないこともあって、アーティストに参加の可能性をたずねる連絡をするだけでも大きなストレスになるそうです。「ハバナ・ビエンナーレに参加してみませんか。ただし、すべての費用をご自身でまかなっていただくことになります。また、インターネットがすぐにつながらないので、反応が遅くなりますし、物資も限られているので、作品制作に必要なものもすべて持ってきていただくことになります。」といったような内容のメールを送るそうですが、ほとんどのアーティストが「YES」と答えるそうです。お金を払ってでも、参加したい、と思うアーティストが多いと思うのですが、それはなぜか？

ブランカさんの意見としては、「キューバという国が新鮮だから」。

キューバは、インターネットが制限されていたり、電話が通じにくかったり、停電が多かったり、情報をすぐに手に入れたり発信することができない状態ではありません。つまり、キューバの人が海外のことについて、あまり情報を得ることができないわけですが、同じように、海外の人がキューバのことについて知る機会もほとんどありません。

そうした状況は、海外のアーティストにとってまるで未知で、すでに名の知れたアーティストであっても、若手であっても、新しい経験することになります。その点が必要な魅力であるといえます。また、すでに有名になっているフランシス・アリス(Francis Alys)やウィリアム・ケントリッジ(William Kentridge)も、まだ無名なころにハバナ・ビエンナーレに参加したことで国際的に知られるようになった経緯があり、彼らが若いアーティストにそうした経験を伝えることによって、ハバナ・ビエンナーレへの期待が高められることがあるそうです。

また、様々な人が参加することによって、国だけでなく年代や性別も多様な人と関係をつくることができます。こうした機会創出はキューバのアーティストにとって非常に重要なことでもあります。

予算も物資もないなかでは、アーティストとキュレーターの関係も通常の国際展と同じではない?という疑問には、「協働するんです」と答えるブランカさん。アーティストのために写真をとったり、街中を走り回ったり、一緒に制作をしたり。若手から大御所まで同じ苦勞をして作品を制作していきます。その過程をキュレー

ターも一緒に汗水を流して経験していくことで、より良い結果が生まれていきます。

市民はどのように受け入れているのか?またビエンナーレの収入は?という会場からの質問に、「いい質問ですね」とさらに深く話をしてくれました。

キューバは社会主義が長く、公的なサービスはすべて基本は無料です。ですので、ハバナ・ビエンナーレも、市民には入場料などが全くなりません。市民に対しては「観客」ではなく、キュレーターがアーティストと協働するように、できるだけ市民も巻き込んで関わるようにすることを大切に組みこんでいるといえます。

すべての人が参加できたり、すべての人に受け入れられることではなく、例えば6人などの少数でも関わることでできれば、その人たちが家族や友人、知人にその経験を語ったり伝えたりすることで、間接的にその体験が共有されていって巻き込まれていくことができる、という話は印象的でした。

最後に、「日々変わっていく状況の中で今後もハバナ・ビエンナーレを国際的にどう位置付けていくか、考えていかなければならない」と、これからの向けの態度や決意についてお話しされ、トークは終了しました。

普段あまり聞くことのできないキューバの歴史やアートシーンに加えハバナ・ビエンナーレに直接関わっているブランカさんのお話は、新たな発見が多く、とても興味深いものでした。また観客の方ひとりひとりの質問に対してもし親身に考え、向きあうブランカさんの姿勢はとても印象的で、市民やアーティストと直接関わってつくりあげていく今回のハバナ・ビエンナーレのお話しとどこか繋がる場所があるように感じました。

レポート | 松村淳子

アートラボあいち運営体制

ディレクター	服部浩之
コーディネーター	近藤令子 松村淳子(2019年1月～10月)
スタッフ	岩崎絵里加(2017年4月～2018年2月) 小川愛(2017年5月～) 岡本涼伽(2018年12月～) 城所豊美(2018年4月～)
連携大学	愛知県立芸術大学 名古屋芸術大学 名古屋造形大学
運営	あいちトリエンナーレ実行委員会

アートラボあいち
2017-2019 報告書

編集	服部浩之、近藤令子
写真	アートラボあいちスタッフ p10(top), 11(bottom), 12(center,bottom), 14(bottom), 16, 18, 20, 22, 23(bottom), 25, 27(bottom), 28, 29(bottom), 30(center), 31(bottom) 池田康教 p11(center), 29(top) 怡土鉄夫 p30(top) 城戸保 p10(center, bottom), 23(top), 24, 27(top), 31(top) 高木明子 p14(center), 30(bottom) 武田陽介 p21, 32 谷澤陽祐 p29(center) 富田良平 p17 藤井昌美 p12(top), 13(top), 14(top), 19, 31(center) 三浦知也 p2, 4, 11(top), 13(center,bottom), 26
デザイン	小島邦康(ARTICAL inc.)
発行	あいちトリエンナーレ実行委員会
2020年3月発行	

**ART LAB
AICHI**

