

プレイパーク・パーティーを考える日

Tokyo Art Research Lab

思考と技術と対話の学校 基礎プログラム3「対話編」実践プログラムドキュメント

THE DAY

TO THINK

ABOUT

PLAY PARK

PARTY



THE DAY

プレイパーク・パーティーを考える日

TO THINK

Tokyo Art Research Lab

ABOUT

思考と技術と対話の学校 基礎プログラム3「対話編」

PLAYPARK

実践プログラムドキュメント

PARTY

アートプロジェクトを動かす力を「身体化」するTokyo Art Research Labのスクールプログラム「思考と技術と対話の学校」。基礎プログラム1「思考編」、2「技術編」につづく3「対話編」は、アーティストユニット・Nadegata Instant Party(中崎透+山城大督+野田智子)、学びに伴走するスクールマネージャーと共に、チームでプロジェクトを実施する際の対話力を磨くプログラムです。

「対話編」を受講する社会人9名で構成されるチーム「+basics3」は、「思考編」「技術編」での学びを軸にアートプロジェクトを通した社会との関わり方やその可能性を探求してきました。

本書では、「対話編」の実践プログラムとして行ったプレゼンテーション&トークイベント「プレイパーク・パーティーを考える日」の当日の様子と、それに至るまでのプロセスをまとめました。
受講生が自らプロジェクトを実施する際の大きなきっかけとなった「上野こども遊園地」の閉園という出来事を通して、受講生はアーティストやスクールマネージャーたちとどのような対話を重ねながら取り組んだのか。「対話編」の学びをご紹介します。

目次

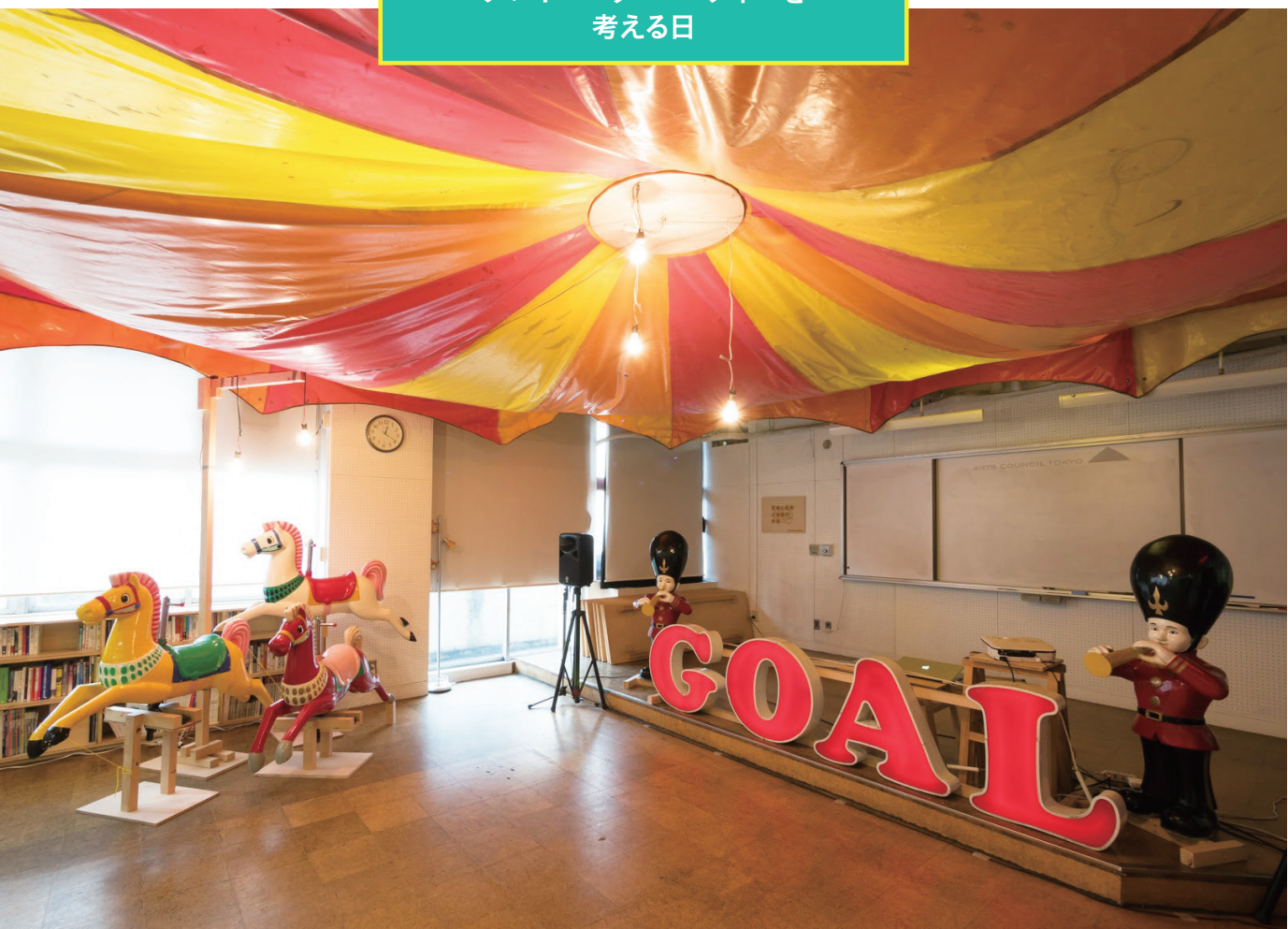
思考と技術と対話の学校 基礎プログラム3「対話編」について	2
プレイパーク・パーティーを考える日	4
アートミーティング	8
上野こども遊園地 西村真一さんの対話日記	12
受講生(+basics3)・参加アーティスト・運営メンバー紹介	14
「プレイパーク・パーティーを考える日」を終えて	16
基礎プログラム3「対話編」を終えて	20
資料編: 活動ログと主なトピック	21

上野こども遊園地とは

東京・上野恩賜公園内の上野動物園表門付近に位置していた「上野こども遊園地」。戦後直後に「子供たちに夢を」という思いから、西村鷹之丞さんが開園し、その後は孫の西村真一さんが想いを受け継ぎ運営。70年もの間、世代を越えて多くの親子に愛されていました。乗り物は1回100円からと財布に優しく、休日には多くの親子でにぎわうスポットでした。



プレイパーク・パーティーを 考える日



2016年、夏。受講生が東京における「時代の変化」や「場所と記憶」をテーマにアートプロジェクトを計画するなかで出会ったのが、8月末日に閉園することが決まっていた「上野こども遊園地」でした。遊園地の閉園を受け、受講生は遊園地を舞台にした／別のかたちで引き継ぐアートプロジェクト「プレイパーク・パーティー」を検討。12月には、展示とプレゼンテーション、トークによる1DAYイベントを開催しました。参加アーティストの滝沢達史が中心となり、会場には遊園地から譲り受けた遊具のネジや設計図、看板、メリーゴーランドの巨大な TENT、年表などを展示。メインプログラムとなったアートミーティングでは、対話編コーディネーターのNadegata Instant Party（以下、NIP）と、「思考と技術と対話の学校」校長・森司を交えたトークを展開しました。登壇者が熱く語るなか、来場者からも鋭い指摘や提案が次々と投げかけられ、盛会となりました。

※ 文章のあとに（ ）で名字表示のあるものは、受講生による執筆テキストです

日時 2016年12月23日（金・祝）13:30～16:30
会場 アーツカウンシル東京 ROOM302
（東京都千代田区外神田 6-11-14 3331 Arts Chiyoda 3F）
参加アーティスト 滝沢達史、Nadegata Instant Party（中崎透
＋山城大督＋野田智子）※ 企画協力

タイムスケジュール

13:00 開場
13:30 開演
イントロダクション: 遠山尚江
14:00 映像作品『東京ばれ(予告編)』上映: 柳堀裕太
14:10 プレゼンテーション: 滝沢達史
14:50 休憩
15:00 アートミーティング
登壇者: 森司、滝沢達史、Nadegata Instant Party、
+basics3メンバー
ファシリテーター: 橋本誠
16:30 ご挨拶: 嘉原妙
17:00 終演

空間演出と展示

テント・遊具・看板



会場に入るとまず目にとまるのは、空間全体を包むように天井から吊り下げられたカラフルな TENT と、遊園地の入口にあった看板。普段は授業の教室として使われている ROOM302 に遊園地の雰囲気を持ち込むべく、滝沢がこだわった空間演出です。

他にも、遊園地全体を見わたすように象徴的に設置されていた、兵隊さんのオブジェや、今にも動き出しそうな表情を見せる数台の木馬、売店の LED 看板などを展示。遊園地が架空の場所ではなく、現実存在していたことを来場者に体感してもらう狙いがありました。いずれも遊園地で実際に使われていたものを滝沢と受講生が丁寧に拭き掃除をして、NIP 中崎の協力を得て設置したものです。

仮設壁で構成された展示コーナーでは、閉園時に掲出された「閉園のお知らせ」と 1962 年（昭和 37 年）・1984 年（昭和 59 年）に撮影された遊園地の写真、開園から閉園、そして東京オリンピック・パラリンピックが開催される 2020 年までの出来事を記した年表、受講生の東濃が書きとめてきた遊園地のオーナーである西村真一さん（以下、西村さん）との「対話日記」（P.12-13 参照）、遊園地の閉園時や解体の様子をまとめた記録映像を展示し、遊園地がどのような場所だったのかを事実に基づいて伝えました。

G-O-A-L



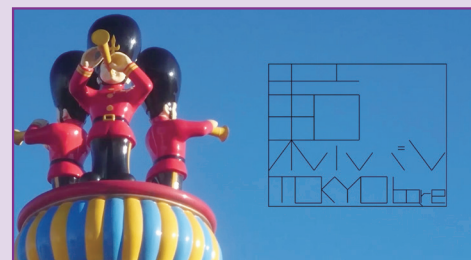
売店上に設置されていた電飾看板「FRAGOLA」（イタリア語でイチゴ）は、遊園地のシンボルのひとつでした。滝沢は、その後ろ 4 文字を並べ替えて「G-O-A-L」をつくりました。ROOM302 の会場正面にそれを配置し、左右に兵隊さんを並べると、天井に張った TENT や木馬と共に一体化して、会場の顔となりました。それはまるで見えない GOAL を一緒に探しに行く、そのスタートラインのようでした。参加者はきっとこの赤く光っている G-O-A-L と一緒にこの日を思い出すことでしょう。（東濃）

大きな2枚の写真



会場内には、大きく出力した写真を 2 枚展示しました。ひとつは、遊園地の入口看板を受講生が会場まで運ぶ様子をとらえた 1 枚。上野恩賜公園内を通り抜け、徒歩 18 分ほどの移動時間の間、多くの人がこの様子を目にしたはず。遊園地の閉園を惜しんでいると話しかけてくださった方もいました。もうひとつは、会場内にも再構成した「GOAL」の文字看板が、解体後の遊園地に堂々とたたずむ様子を滝沢が撮影した 1 枚。会場内の展示物により深みを与える演出でした。

映像展示と『東京ばれ』



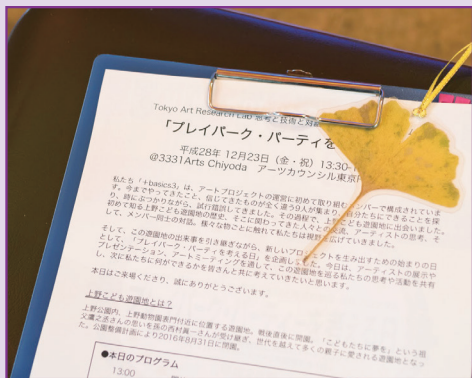
普段広告映像の制作などに関わる受講生の柳堀は、仕事の合間をぬって閉園の最終日や、遊園地が解体される節目の様子を映像におさめました。また当初、西村さんが遊具を自ら解体する（バラス）と言っていた言葉に触発され、閉園をただ惜しむのではなく、それと丁寧に向き合い、前向きに受け入れることなどをテーマに映像作品をつくることを計画し、知人のカメラマンの協力を得ながら『東京ばれ(予告編)』を制作。開演後のイントロダクションののち、スクリーンで上映を行いました。撮りためた映像の一部は、会場の展示スペースで上映しました。

空飛ぶぞうさんの図面とピン



かつて上野動物園にいた象「インディラ」が死んだとき、西村さんは象の乗物をつくりたいと思ったそうです。昭和の終わりに遊園地全体の乗り物を新しくしたとき、「空飛ぶぞうさん」が中心に据えられました。日本初の象をモデルにした遊具。ピン1本から図面におこし、発泡スチロールで型を取って制作されたものです。西村さんにお借りしたその図面A2版34枚、A3版4枚を縮小も拡大もせずカラーコピーし廊下の9mの壁一杯に展示しました。ピンは空飛ぶぞうさんの設計者であり、遊園地の解体を請負っている永嶋俊夫さんからいただきました。最大240mm、直径50mm、3.9kg、5種類、25本。LED照明を仕込んだ展示台に、アクリルケースに入れた図面、ピン、様々な用途のネジ類、と並べ、来場者には、象の遊具に使用されていたネジをプレゼントしました。そのとき、会話する機会が生まれます。西村さんからのメッセージには「ジンとききました」と感想をもらい、「テントは、遊園地で職人さんからもらったナットでとめています」「急に物語がリアルになりますね」などライブな会話を楽しみました。(東濃)

イチョウのしおり



遊園地閉園後の11月初旬、銀杏拾いもそろそろ終わりがけのころ、受講生2人で園内の掃除をしました。閉園を知らずに訪れた人の姿もしばしば。「終わっちゃやだー」と連呼する3歳くらいの男の子とそれをなだめるお母さん、「閉園のお知らせ」の看板

と静かに記念撮影する若いカップルの寂しげな姿が深く印象に残りました。掃除中、イチョウの葉や木の実など黄色や緑色、かたちも雑多な落ち葉を無心に拾い集めていたところ、ふとこれまでのイチョウの葉を通した様々な記憶が蘇ってきました。受講生にこの話をしたところ、「このイチョウたちが、解体後も、遊園地が存在した記念としてみんなの日常に残ればいいね」とアイデアがふくらんだのです。イベント当日、イチョウをラミネートで加工し、しおりとして来場者全員に配布。そのイチョウの葉を、遊具のネジと共に展示しました。(秋葉)

プレゼンテーション・トーク

受講生プレゼンテーション



「プレイパーク・パーティーを考える日」のなかで、アートミーティングの冒頭に行ったのが受講生によるプレゼンテーションでした。普段は社会人として様々な仕事に従事しながら提案した数々の企画を紹介。なかには、講師陣からダメ出しを受けお蔵入りになった企画もありました。そんななか出会った「上野こども遊園地」の説明や遊園地が解体されるまでに取り組んだ活動について、映像を交え説明。また、活動するなかで受講生に共通したテーマとして浮かび上がった「アーティスト不在のアートプロジェクト」についての説明も行い、その後のトークの議題へとつながっていききました。

滝沢達史プレゼンテーション



滝沢は、招聘依頼を受けてから当日までの動きを振り返りながら、プロジェクトを検討するにあたって行った調査などから浮かび上がってきた事柄を紹介。上野こども遊園地がなぜ閉園となったのか、遊園地がつくられ、閉園までどんな歴史があったのかを、遊園地オーナーへのインタビューから探るほか、遊園地を象徴する遊具「空飛ぶぞうさん」がつくられるに至った上野公園をとりまく歴史を、「台東区子供議会」「象列車」「象のインディラ」など、印象的なエピソードと共に披露しました。プレゼンテーションでは、それらの歴史を踏まえた6つのプロジェクトプランを発表しました。

6つのプラン

- ① 象のインディラの名前の由来となったインド首相のインディラ氏の名前を冠した空港に、遊園地にあった遊具「空飛ぶぞうさん」を贈呈する。
- ② 遊園地の歴史と同じ70年を生きてきた人々による「70歳の同窓会」を遊園地跡地で開催する。
- ③ 全国にある「上野」という土地を訪問し、遊具を移設して新たな上野公園をつくる。
- ④ 閉館した「博物館動物館駅」の地下に木馬を保存し現代の兵馬俑をつくる。
- ⑤ 遊園地の歴史を讀え、偉人の銅像のように、木馬に乗った子供像を上野公園内に設置する。
- ⑥ 遊園地で使われていたテントをシートにした花見会「おかえり遊園地花見」を開催する。



滝沢は「思いつきのようなものですが……」と以上のプランを発表した上で、最後に上野動物園に象を迎え入れるきっかけとなった「台東区子供議会」の活動を紹介しました。子供の爆発的な力をかりてプロジェクトを考えるテーブル「東京こども会議」を提案し、子供のためのまちづくりに子供が関わる枠組みをつくりたい、とまとめました。

会場からは、ここで紹介された歴史についてより深く知りたい、学びたいなどの声があがりました。それらを受け、遊園地の存在や、上野の歴史、子供議会の歴史などを案内するウェブページ(Wikipedia)作成をはじめ具体案も提示されました。(山野)

アートミーティング



当日のメインプログラムとなった「アートミーティング」(参照：P8-11)では、滝沢が提案した「東京こども会議」に、「子供の力を借りるのはおもしろい」など会場からも様々な意見が飛び出しヒートアップ。一方、受講生から「アーティスト不在のアートプロジェクト」(アートプロジェクトからアーティストがいなくなったあとどうするか)をテーマにプレゼンしたこともあって、「アートプロジェクトにおける強度とは何か?」が中心的な話題に。後半は参加者からの質問も交え、今後のプロジェクト展開についても言及しました。

プレイパーク・パーティーを考える日 2



後日、「プレイパーク・パーティーを考える日」に参加してくださった方から遊具を借りたいという要望があり、話し合うなかで「考える日の続編を行っては?」という話に発展しました。場所は北池袋にあるアーティストスペース「くすのき荘」。イベントをオープンアトリエの日に設定し、近隣の方や子供など、第1回のミーティングでは実現できなかった、様々な人が話し合うテーブルを持つことができました。今後は遊具や看板を持ってまちに出て行き、遊園地をキーワードにしたコミュニケーションの場を広げていきたいとの意見もあり、遊具でつながる活動の実感を得ました。(天羽)

アートミーティング



当日のメインプログラムとなった「アートミーティング」は、「プレイパーク・パーティー」という設定のなかで、滝沢と受講生が出したアイデアを参加者と共にふくらませる場にするを目的に行いました。遊園地で実際に使われていたテントのもとに参加アーティスト、ゲスト、受講生が集い、今回のプロジェクトの意義や今後の展開について話し合いました。

森司

Tokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」校長。キュレーターとしての展覧会企画経験も豊富。

滝沢達史

「プレイパーク・パーティーを考える日」参加アーティスト。本プロジェクトに応じて企画アイデアを提示。

中崎透

Nadegata Instant Party (NIP) メンバー。本プロジェクトの企画立案や運営をサポートしてきた。

山城大督

山野夏紀

柳堀裕太

「思考と技術と対話の学校」対話編受講生。山野はアートミーティングでプレゼンテーションを担当。

アートプロジェクトと遊園地の接点

山野夏紀

私たち受講生が遊園地の存在を知ったのは今年7月。閉園まで残り1ヶ月を切っていました。当初は遊園地を会場として使えないか探っていましたが、スケジュールの都合で難しくなり、今回は3331のこの教室を展覧会会場として利用しています。この企画を実行するにあたって、アーティストを介さず「アートプロジェクト」を運営することは果たして可能か？議論を繰り返しました。この点については、Nadegata Instant Party (以下、NIP) のみなさんや滝沢さん、森校長にもご意見を伺いたいと思います。さて、私たちはプロジェクトにおいて「コミュニケーション」

にもっとも重点を置いてきました。特に「身体」「記録や記憶」「もの」「食」の4つに焦点を当てて、アートプロジェクトと上野子ども遊園地の接点を考えてきました。

【身体】まず行ったのは、遊園地の掃除のお手伝いをかねた、落ち葉拾いや銀杏拾い。遊園地の西村さんに自分たちを知ってもらうためにも、まずは現地に足を運び、同じ経験・空間を共有しようと考えました。

【記録／記憶】70年もの歴史がある遊園地。その歴史を、年表として会場に掲示しています。調べれば調べるほど、この遊園地が様々な時代背景とリンクしてきたことがわかり興味が増していきました。また、西村さんとの対話を日記として記録しました。文字だけでなく映像としても遊園地を記録に残しています。

【もの】この会場に展示しているテントや遊具は、実際に遊園地で使われていたものです。これが目の前にあることで、遊園地に足を運んだことがなくても、想像がふくらんできませんか？ 実働していた「もの」を、アートプロジェクト実施にあたりいくつか引き継ぎました。テントの布を使った短冊づくりなどのワークショップも考えています。

【食】一緒に食べる行為を通して、コミュニケーションが深められないかと考えました。ものとして引き継いだテントを使って、BBQパーティーを行うなどして、遊園地を引き継ぐような交流の場、機会を設けるのもいいかもしれません。

プロジェクトをみんなの「自分ごと」にするには

中崎透

このプロジェクトは、遊園地の解体をオーナーの西村さん自らがやると言った一言から、大きく前に進みましたよね。3331でやるなら、ここに参加してくれた



人と一緒に考えられるプラットフォームをつくりたいということになって。遊園地に遊具がたくさんあるように、様々なコンテンツが立ち上がるいいなと思って企画したという経緯があります。

山城大督

西村さんが「自分で解体する」と耳にしてから、受講生の遊園地への思い入れがどんどん強くなっていった感じがします。でも、柵のなかで考え、ひとつの場所にこだわりすぎると、誰かにとっては大事だけど、みんなにとっては関係なくなってしまう。閉園という事態は、ある人にとっては悲しいことなのは確かです。でも、悲しいことって世の中にくらでもあるし、自分たちが直面した悲しさや切実さをたくさんの人たちにリーチさせるのは難しいと思う。そういう意味では、受講生のプレゼンはちょっと強度が弱かった気もします。

森司

見方によっては、受講生のプレゼンは、自分たちマネジメント側が整理したものを丁寧に拾っていくことで、見えないところにブリッジをかけていく作業だったと思います。アーティストと違うポジションでの関わり方のヒントになったのではないのでしょうか。滝沢さんは物の力を知っていますよね。受講生が手をこまねいているうちに、時間をぬって映像をとり、話をつけてテントや遊具を持ち込んだ。深くもぐり、ボンと飛ばしてかたちにしていく作法、追い込み方はすごかったし、受講生にとってアーティストのすごさを知るいい機会になったと思います。

資源のないところから強度あるものをつくる

中崎

滝沢さんは参加アーティストでありながら、受講生のフォローもしてくださっていましたね。NIPはと言うと、アーティストという視点を持ちながら、スタート当初から受講生に併走して、けしかけたりアドバイスした

りする役割でした。みんなの遊園地に対する想いが強くて「弔う」という言葉がでてきてヤバイなと思ったこともあったし、最後までヒヤヒヤしていました(笑)。

山城 いちばんよかったのは、滝沢さんのプレゼン!「東京子ども会議」って最高の提案でした。子供が象を呼んできたって逸話は最高なんだけど、子供は象をきつと呼んでいない(※昭和24年[1949年]、台東区子供議会によって「名古屋市東山動物園から、上野動物園に象を借りてきてほしい」と決議がなされたことをきっかけに、インドのネルー首相から上野動物園に象が贈られた)。実際には大人が入れ知恵して子供を動かし、自分たちがやりたいことを実現したんじゃないかと思うんです。滝沢さんの提案は、プロジェクトを「子供」というプラットフォームに落としこんで、自分たちの気持を発信する提案でした。ユニークでウィットに富んでいてシニカルにもとれ、こだわりを心に入れながら、ひらけていく可能性がある。ぜひやりたいです。



強度をもたらすキーマンは「遠くにいる人」?

柳堀裕太 アートプロジェクトはたくさんあるけれど、アーティストは期間限定で関わる人が多いですよね。プロジェクトが終わったあと、アーティストがいなくなったらどうしたらいいのか。残った人はプロジェクトをどうつづけていくのか。それを考えたかったんです。そういうこともあって、今回の参加アーティストである滝沢さんにオフアーするのはかなり遅くなってしまいました。

滝沢達史 最初にこのプロジェクトに参加しないかとオフアーを受けたとき、そんな熱量じゃ人は動かせないと感じたんです。参加アーティストに「プロジェクトそのものをどうしたらいいか考えてほしい」という姿勢だったから。そこで改めてプロジェクトについてのアイデア出しをしても

らい、整理して今があります。

中崎 リサーチが深くなればなるほど、やるのが具体的にすぎちゃって、ある意味アーティストがいなくてもできるプロジェクトができてしまうこともあると思います。消去法的に整理整頓をきっちりしていけば、これは僕じゃなくてもできるなというときも、実はあるんですよ。

森 逆の発想もできるんじゃないでしょうか? オーディエンスと関わることを仕事とする人の目線からすると、柳堀さんが言うような視点やケアがあることで、プロジェクトの強度によりリーチしやすくなる可能性があるんじゃないでしょうか。市民参加型のアートプロジェクトはたくさんありますよね。NIP がやっていることもそう。参加する人のなかには、アートプロジェクトには特に興味がないけれど言われたから来た、っていう人もいでしょう。アーティストにとってみたら、その人はプロジェクトからは遠くかけ離れた人かもしれない。でもその人もいないと成立しないことをやっているときは、それだけでも十分、その人は「参加している」と言えるのではないかと思います。そういう人がいる場合に、アーティストやマネジメントする側から見た「強度」というものに対する物言いや価値観の受け取り方がちょっと一方的過ぎたんじゃないかな、と気づきました。

滝沢 僕と受講生のような小さな規模ではとうてい遊園地を再生させることはできません。僕が最終的に行き着いたアイデアが「東京子ども議会」。僕らだけで考えていても仕方がないので、子供も巻き込んでしまおうと思って。ゴールは2020の東京オリンピックにあわせた「プレイパーク・パーティー」の実現。少しずつアイデアを募ってテーブルを広げていけたらいいという気持ちで提案しました。



森 一見、プロジェクトからは遠い存在に見える人たちの存在が際立ってくると、中心にいるアーティストや、みんなの仕掛けしているところがシャープに際立ってくるんじゃないかと思いました。参加する人たちの呼応がもうちょっと見えてくると、「東京子ども議会」で言うと子供と大人、おじいちゃん、おばあちゃん……いろんな人が関わってくる、関わり方の設計ができるようになるといいですね。芯は必要ですが、関わり方はいろいろあってもいいんじゃないかと思います。

いつでもどこでも「プレパ」

参加者1 この会場にある木馬なんかは、このあとどうなるんですか? 今後はどのようにプロジェクトを進めたいと思っているのでしょうか?

参加者2 突然、閉園を知らされた従業員の人はどうしていくんだろうというのが気になる。次を考えるという意味では、そういう人たちのことも視野に入れて考えてみるのもいいかなと思ったのですが、どうでしょうか?

山野 このメリーゴーランドのテントや木馬などは大切に保管して、次の機会を待ちたいと考えています。森校長のおっしゃるように、プロジェクトにいろんな人を巻き込んでいきたいですね。

森 そう、ものがあるということはプロジェクトにとって大きいんです。2001年の横浜トリエンナーレで、ホテルの外壁に巨大なバッタの作品が展示されていましたが、あれは美術館にコレクションされたからその後も横浜トリエンナーレの象徴として今でも残っています。そういうふうに、抽象度の高いものだけど、シンボリックなものをもらってることができたというのが、すごく重要なことだと思います



上野こども遊園地 西村眞一さんとの対話日記（要約版） 東濃誠

70年もの間、訪れる人を楽しませてきた「上野こども遊園地」。そのオーナーである西村さんと出会った受講生の東濃は、足繁く遊園地に足を運びながらコミュニケーションを重ね、「プレイパーク・パーティーを考える日」への協力を得ました。ここでは、その様子を東濃自身が独自の視点で記した日記の一部を通して紹介します。

※原文の文意を損なわない程度に表現を整え掲載しています。

2016年8月25日(木)
上野こども遊園地に西村眞一さんを訪ねる

乗り物の入口にいる若い方に「ここを管理している方はおられますか？」と言うと「呼んできます」と応じてくれた。西村眞一さん(以下、西村さん)は80代後半の方だ。私：「アートマネジメントを勉強している学生です。卒業制作のため夜2〜3日遊園地を貸していただけませんか？」「昼間は子供のための遊園地ですが、夜、大人のための遊園地をつくってみたいと考えています」。西村さん：「11月ぐらい、ということだと無理です」。よく聞きますと「8月一杯で閉園する」ということだった。



2016年8月31日(水)
上野こども遊園地閉園の日

西村さんは、この日まで閉園を誰にも伝えていないし、どこにも発表していない様子である。「まだ子供たちが来てくれているのになぜ今閉めなければいけないのか、わからない」が正直な気持ちのようだった。8月31日16時ごろ、西村さんが閉園のお知らせを出す。



2016年10月16日(日)
上野こども遊園地を掃除する

西村さんによると、「今まで休んだのは、定休の月曜日と雨の日、年始の2日間」。ほぼ無休で遊園地を開いてきた。10月の快晴の日曜日に、人が入らない静かな遊園地は見たことがなかったことなのだろう。西村さんと少しでも何かを共有したいと思い、自分たちのできることから始めたいと思った。西村さん：「どうもありがとうございます」。「撮った写真の公開はいいですよ。営業さえしなければ東京都から怒られることはないです」。親子連れが、ひっきりなしに閉園のお知らせを読んでいる。

2016年11月21日(月)
解体初日

西村さんが遊園地の解体全体を依頼している日本レジャーサービス株式会社の永嶋俊夫さんを紹介していた。お付き合いは40年以上、空飛ぶぞうさんの設計者でもある。飛行船、馬、ぞうさんなどの乗り物は扉がついていないことが幸いして、リニューアルしてきれいにすればまたかわいがってもらえるそう。プロジェクトに必要なものは置

いていくことはかわない」。メリー馬4頭、看板、ラッパ吹きなどを残してもらうことにした。この日はアンパンマン、ピカチュウなどコンクリートの床に固定されていない乗り物を運び出す作業である。トラックを待っている乗り物たちは、まるでお引越しのよう。どこか楽しげでもある。西村さんを支えてこられた奥様とも少しだけお話しができた。「遊園地のことを一緒に考えてくれた人」でありたいと思った。



2016年12月5日(月)
解体重機を入れる日

朝、遊園地の姿を見に行く。裸の樹形とシートを外され骨組みだけになった遊園地の対比が美しい。今までは、永嶋さんと職人さんたちが丁寧に愛着をもって解体していたが、今日からは違う。除却を専門にする会社が一気に壊していくのだ。西村さんに遊園地から電話する。私：「西村さんが閉園のお知らせの横に貼られた古い写真をはがしていいですか？ 貸していただけませんか？」西村さん：「もう一組あるので、持って行っていいですよ」。私：「空飛ぶぞうさんの図面を貸していただけませんか？ コピーして展示をしたいと考えています」。……お願いをタマカケるようになってしまう。私：「明日また連絡させてください」。西村さん：「わかりました」。……西村さんほんとうに申し訳ありません。

2016年12月16日(金)
西村さんが、きのうみた夢

最後の姿を見たいと思い、朝、遊園地に向かった。歩きながら西村さんに電話してみる。「こちらに向かって手を広げて笑っている小人さん、持って帰ったんですか……あの小人さん可愛かったですね」。「どの子も可愛いんですが、ひとつぐらいは、と思って……自宅に持って帰りました。……昨日夢を見たんです。乗り物たちがどこかで復活していて…彼らに向かって『よかったね』って語りかけている夢です」。私のなかでこらえていた何かがどっと溢れ出した。そして西村さんはこうつぶやかれた。「最近少し変なんです。遊園地に行くときめまいがして……」「お力になれずすみません」。「いえ、関心を持っていただきありがとうございます。図面を返しにいらっしゃるときにでもお話ししましょう」。礼節、70年の礼節、という言葉が浮かんだ。



2016年12月26日(月)
西村さんにイベント当日の様子を伝える

朝、西村さんに電話した。「展示でお借りした空飛ぶぞうさんの図面をお返ししたいのですが、今日か明日いかがでしょうか？」「今日にしましょうか。上野に行きますね」。約束の13時半にいくと、上野こども遊園地の脇に、西村さんの自動車が停まっている。23日にイベント会場一杯にはったテントの写真をお見せしたが、言葉が西村さんに届かないで滑っていく。アクリルケースに入れた図面、来場者に配布した遊園地で拾ったイチョウで作成したブックマーク、それから、ぞうさんのピンのなかで私がいちばんかわいいと思っているピン、遊園地に掲示されていた昔の遊園地の写真をお返しした。アクリルケースは私たちが図面を大切に扱った証だ。西村さんがそれを見たとき、笑顔になったのが救いだった。

「思考と技術と対話の学校 基礎プログラム3」 受講生(+basics3)・参加アーティスト・運営メンバー紹介

「思考と技術と対話の学校」では、受講生の学びにスクールマネージャーが伴走し、参加状況の確認や休講時のフォロー、課題の添削、様々な相談対応などを行っています。基礎プログラム3「対話編」には、コーディネーターとして**Nadegata Instant Party**も参加し、受講生の企画に対してアーティストの視点から助言やサポートを行いました。「プレイパーク・パーティーを考える日」の実施にあたっては、参加アーティストとして滝沢達史にも協力を仰ぎました。

受講生



秋葉よりえ

人形劇作家・演出家。現代人形劇の団体を主宰。リレーショナル・アートへの関心が高い。今回は、「上野こども遊園地」の閉園にまつわるヒアリングや、現場の空気を来場者に持ち帰ってもらおうと、遊園地のイチオウの葉でしおりを制作しました。



天羽絵莉子

専門は会計。2016年より、アートNPO法人の事務局で働く。今回初めてアーティストの制作サポートを担当した。アーティストの視点をいちばん近くで学んだ一人。今回のプロジェクトを次につなげていく計画も進めています。



岩瀬史子

オリンピック、パラリンピアンなどスポーツ分野のマネジメント及び広報の仕事に長年携わる。本プロジェクトでは、広報担当として自身の経験やスキルを活かしながら、アートプロジェクトの広報の在り方について学びを深めました。



田村悠貴

ウェブディレクターとして働きながら、アートと他分野との連携についてのリサーチなどをまとめた機関紙の制作インターンシップを経験。活発にアートプロジェクトの現場に関わる。今回は、経理と広報を担当。いかに伝えるかについて経験を深めました。



遠山尚江

インターンやボランティアとしての立場でアートプロジェクトの現場に多く関わり、アーティストのサポートや広報の経験を持つ。今回は、進行管理としてプロジェクトの全体に注意を払いながら動かしていく役割を初めて経験しました。本職は整体師。



東濃誠

都市開発のコンサルタントとして仕事をする中でソフト面からのまちづくりの重要性を感じ、アートプロジェクトに可能性を見出す。今回、「上野こども遊園地」に注目しオーナーとの関係を丁寧に築きました。その過程を「対話日記」として記録・展示。



平石直輝

社会人一年目の銀行員。慣れない生活に奮闘しながら本プロジェクトにも関わりました。受講生間でのアートの捉え方の違いから互いに共通認識を持てるよう、言葉の使い方にも注意を払いました。当日は音響オペレーションを担当。



柳堀裕太

映像プロデューサー。2016年よりフリーランス。コミュニティ活性化につながる仕組みに視点を寄せコミュニケーションを誘発するアートやアートプロジェクトの手法を学ぶ。遊園地の解体を記録した『東京ばれ(予告編)』も制作しました。



山野夏紀

ローフードソムリエなどの資格を持ち、食を通してコミュニケーションの形成にも関心を持つ。国際交流基金でアジア文化の交流支援に従事。原稿とマイクがあれば落ち着いて話せる職歴を活かし、イベント当日は受講生代表として登壇しました。

参加アーティスト

企画の実施にあたり受講生とスクールマネージャーからの依頼を受けて参加。プロジェクトを具体化するコミュニケーションや作業、アートマネジメントに求められることにアーティストの立場から向き合い、受講生に示しました。



滝沢達史 (美術家)

1972年横浜生まれ。場の背景を主題とした空間表現や行為を日本各地で行っている。直近の活動として、若者たちの協働による作品展示(表現の森/アーツ前橋)や、椅子を背負って霊山に登り土間に埋める行為(福島県喜多方市)、島の遺物を収め続ける博物館「粟島研究所」(瀬戸内国際芸術祭)などがある。

コーディネーター

一連の授業をスクールマネージャーと共に企画立案。各回の授業やFacebookを介したコミュニケーションを通して受講生をサポートしました。イベント当日へ向けた設置作業には中崎が参加し、滝沢のサポートを行いました。



Nadegata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子)

美術家の中崎透と山城大督、アートマネージャーの野田智子ら3人によるアーティスト・ユニット。地域コミュニティにコミットしながら、その場所において最適な「口実」を「現実」としてつくりあげていく。その過程を、映像ドキュメントや演劇的手法、インスタレーションなどと組み合わせ、作品を展開している。

スクールマネージャー

基礎プログラム3をコーディネーターと共に企画立案し、各回の授業や受講生ミーティングへの参加等を通して、企画の実現をサポートしました。受講生の主体性を尊重しながらも、ポイントになる調整事項などには自ら取り組みました。 ※野崎は10月より参加(基礎プログラム1兼任)

嘉原妙 (アーツカウンシル東京プログラムオフィサー)

京都造形芸術大学卒業、大阪市立大学大学院創造都市研究科(都市政策学)修士課程修了。2010年秋よりNPO法人BEPPEU PROJECTにて、国東半島アートプロジェクト(12、13年)、国東半島芸術祭(14年)など地域をフィールドに様々なアートプロジェクトの運営を経験。15年4月より現職。



橋本誠 (アートプロデューサー/一般社団法人ノマドプロダクション 代表理事)

横浜国立大学卒業後、フリーランスのアートプロデューサー(2005年～)、東京文化発信プロジェクト室(09～12年)を経て、一般社団法人ノマドプロダクションを設立(14年)。芸術祭・アートプロジェクト等の企画制作、調査、各種ツール制作、ドキュメントコーディネートなどを手がけている。TARL(Tokyo Art Research Lab)事務局長。



野崎美樹 (SLOW LABELプロジェクトマネージャー/コーディネーター)

University of LeicesterにてMA(Art Museum and Gallery studies)修了。2011年よりアーツ前橋(当時、前橋市美術館開設準備室)に学芸員として勤務。教育普及、ボランティア育成、コミッションワーク制作を担当しながら、地域と密接なつながりを持つ美術館の設立に携わる。川崎市岡本太郎美術館の教育普及担当学芸員を経て、2015年8月より現職。



校長

思考と技術と対話の学校を司り、受講生の学びを3年間見守ってきました。基礎プログラム3においては、アーティストと共に仕事をするという意味、企画の規模を問わず求められる構造づくりに対する意識などを問いかけました。



森司 (Tokyo Art Research Lab ディレクター/ 「思考と技術と対話の学校」校長/東京アートポイント計画ディレクター)

公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京事業推進室事業調整課長。東京アートポイント計画の立ち上げから関わり、ディレクターとしてNPO等と協働したアートプロジェクトの企画運営、人材育成プログラムを手がける。2011年より「Art Support Tohoku-Tokyo(東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業)」のディレクター、2015年よりリーディングプロジェクトディレクターも務める。

「プレイパーク・パーティーを考える日」を終えて 受講生 (+basics3)

秋葉よりえ

何もないところから企画書までに仕上げていく過程は、大変なものであると実感しました。閉鎖後の上野こども遊園地の清掃では、落ち葉や木の実の掃き掃除をしながら綺麗なかたちのイチョウの葉を拾い、その場で他の受講生と様々なアイデアを話し合いました。そして、最終的にはイベントのお土産として、来場者にブックマークにしたイチョウの葉を配ることにつながりました。その経験から、現場に足を運ぶ重要さを改めて痛感しました。イベント開催時期が本業と重なり両立がなかなか大変でしたが、展示物の加工やお土産用のイチョウの葉のブックマークの加工など、直前からでも準備に参加できてよかったと思います。

天羽絵莉子

想いだけではプロジェクトは始まらない。自分は何をしたいのか、しっかりと考えて見定めること。そして主観にとらわれず客観的な視点も忘れないこと。私が「対話編」を通して気づいたことです。滝沢さんから学んだことは、とにかく「考えること」。散々「熱がない」と怒られ、もうどうすればいいのかわからなくなってしまっていたとき、「すげー考えてくれればいい」と滝沢さんに言われハッとしました。それと同時に、「もっとちゃんと考えて!」と山城さんからずっと同じことを言われていたのだと気づきました。誰かから教わって行動を起こすほうが、間違いが少なく動けると思います。でも、自分自身で考え抜いたことは、それがおもしろいかどうかかわらなくとも、「熱」を帯びているものなのだとわかりました。

岩瀬史子

アートプロジェクトにおける「広報」は、私が企業で培ってきた「広報」の役割と異なっていることを知りました。「広報」とは、物事の芯「企画・方針」が決まり、物事に対して社会的価値を与えるためにPRする機能。アートプロジェクトの現場が捉えている「広報」は、「ディレクション」や「集客」までを含んでいるものでした。イベント当日は、受付担当として運営を行いました。判断に戸惑うこともあり、当日の進行や運営についてもっと具体的に想定しておくこと、他のスタッフの動きを把握するためにも、当日は全員で1日の流れを再確認することの必要性を痛感しました。また、森校長の「とことんまで物事と向き合って対話したのか?」という言葉が心に残りました。

田村悠貴

アーティストと受講生、受講生間の認識やイメージの差を確認・相談し、話し合って進めるという経験や、アートプロジェクトに本気で向き合うこと、頭のなかで考えていたことが現実にかたちとなっていく過程を体感し、それを実現する難しさややりがいを感じました。また個人的には、広報担当として、Facebookに1日1回投稿するという目標を達成できただけでなく、参加者へのアンケートで「Facebookの記事がおもしろく、当日が楽しかった」という感想をいただけたことは、本当に嬉しかったです。「対話編」の経験を通して、まだアートに触れたことがない人が、それに出会い、感情が豊かに変化する場に立ち会いたいと思い、本格的にアートプロジェクトに携わりたいと考えています。

遠山尚江

進行管理を初めて経験し、その役割の重要性を知りました。進行管理は、プロジェクトの全体の動きを把握し、その動きを進行表やタスクにするなどして作業の見える化を図り、取りこぼしや遅れが出ているパートをサポートします。最初は、タスクを各メンバーに委ね、あまり手は出さずに把握をしていくことに慣れませんでした。チームでプロジェクトを進める場合、全体の動きを見るこの役割がいることで、何か起こった際にリカバーできることを実感しました。また、チームワークでは、言いづらくても必要なことは伝える、相手の考えを理解し尊重して、コミュニケーションをとりながらプロジェクトを進めることが大切だと改めて思いました。

山野夏紀

今回のプロジェクトを通して、アーティストに作品制作を依頼するにあたっての準備や対応を具体的に学ぶことができました。さらに、アーティストの作品制作の過程に居合わせたことでその実行力や思考を掘り下げる態度を目の当たりにし、衝撃を受けました。アーティストが作品や意見を発表することは、アーティストの今後のあり方に影響する重要な機会であることを改めて感じ、制作を依頼するにあたっては、それぞれの場面でどのような態度で望むべきかを考えて行動する必要があると痛感しました。プログラム全体に関しては、チーム内での情報共有の難しさ、たとえば議事録だけでは実際の動きが見えないことなどを経験したことで、実務レベルでの情報共有の重要性等を学んだほか、「思考」や「対話」を全体で深めていくことの難しさを体感しました。

柳堀裕太

広告・広報関連の映像やイベントの段取りづくりといった私の仕事の場合、各セッションごとに専門知識を持った人々が配置されることを前提にスケジュール・予算組がなされます。今回はスクールマネージャーやアーティストのサポートのもと、自分たちでPRや設営の搬入搬出などを行い、アートマネージャーの仕事の裾野の広さを感じました。運営面の多くのタスクをプロの力を借りずに行っていく難しさとおもしろさを体感すると同時に、今回の私たち+basics3のメンバーのように、多種多様な背景を持つ人々とプロジェクトを行う場合のファシリテーションの立て方、参加が難しいときのフォローアップをはじめ、アートマネージャーに必要な力量などを考えるきっかけとなりました。

東濃誠

今回、アーティストが何を大切にしているのか、その覚悟の深度を知り、アートプロジェクトに取り組む自分自身の姿勢や覚悟を高めることができたように思います。私は、上野こども遊園地のオーナーの西村さんとのコミュニケーションに傾注し、その対話の記録を日記というかたちで残しました。さらに、「空飛ぶぞうさん」の図面やピン、ネジの展示を担当しました。ネジを譲り受ける際、「ノーブランでネジをいただくのは、そのネジを拾った職人に失礼だ」と滝沢さんに言われ、私はネジという「モノ」にばかり注目していたこと、アーティストは、それを譲り受けるという「行為」そのものも捉え、プロジェクトに取り組んでいることにハッとさせられました。

平石直輝

プロジェクトの企画立案、実施、振り返りまでの全体の流れや、各役割の動きを掴めたことで、プロジェクトを動かす上で気をつけるポイントがどこにあるのか、いつ、何が、必要になるのかを学びました。また、受講生9人でひとつのプロジェクトをつくり上げていくなかで、それぞれの価値観の違いをどう受け入れ進めていくのか、それがいちばん難しかったように思います。しかし、個人的には、受講生MTGなどのディスカッションを通して、他者の考えを尊重しながら、自分の意見を伝えることができたのは大きな経験でした。4月から社会人になり、新生活との両立は予想以上に難しいものでしたが、今後もアートを介したコミュニティに関わっていきたいと思います。

「プレイパーク・パーティーを考える日」を終えて 参加アーティスト

滝沢達史

残された遊具と話し合いのテーブル

今回の活動を振り返ると、関わったメンバーは「何ができたのだろう」と思い返すのかもしれませんが。イベント開催の候補地と考えていた上野こども遊園地が突然閉園することを知り、予定していたプロジェクトは大きく方向転換をすることとなりました。閉園スケジュールに追われるように動ける人間で率先して事態に対応し、現場では個々人に判断が委ねられることとなりました。遊園地としても閉園は突然の事態で、園長さんをはじめ解体業者の方々も撤去期限を守ることで手一杯でした。そのようななかでも親切な対応をいただけたのは「遊園地を残したい」という共通の思いがあったからなのだと思います。――遊園地の過ごしてきた70年――その大きな責任に向き合う中で、遊具を保存することにつながり、この思いを存続するための話し合いのテーブルが生まれました。メンバーそれぞれが動いたことが何であったのか、今はまだよくわからないかもしれませんが、残された遊具と話し合いのテーブルが育っていった先には何かが生まれる予感がしています。「何ができたのだろう？」と考えるのはもう少しあとからでいいでしょう。その中身をつくれるかどうか、今後のみなさんの活動を楽しみにしています。

中崎透

たくさん右往左往した方が、たぶん力強くまっすぐ歩ける

「受講生と一緒にプロジェクトをつくる」。この過程において、正直なところ多くの場面でヤキモキした。普段僕たちの仕事相手はたいていアートマネジメントのプロの方であって、たいていの場合はお互いやるべきことは認識していて、たまに擦り合わせるための議論があったりもするが、目指すべきゴールは共有しつつパスをまわしていく。今回の企画では、大枠が決まってからも二転三転し、要領もよろしくなく、もろもろ遅れ、そんな進捗状況を見るたびに、ああ、全部自分で決めてやってしまいたい！みたいな欲望が湧いてきては、グッとこらえた。でもそうなんだ、この一見無駄に見える回り道みたいな時間の積み重ねがいちばん大事だったりするな、と改めて思ったりしていた。

卒制という言葉に耳にしたことがあるだろうか。いわゆる美大とかにおける卒業制作のことで、3ヶ月から半年をかけてひとつの作品に集中する。卒業すると何かしら仕事をしながらになるので、そんなに時間をかけてひとつの作品と向き合う機会は後にも先にもなかなかなかったりする。いろいろ試行錯誤して、振り返ると全然意味なかったな、なんてことも多々ある。でもだからこそ、肝心な部分が掴めるというか、無駄なことを無駄と知るための通過儀礼のようなものだったんじゃないかと作品制作の立場から思い返す。

TARLにおけるこのプログラムはまさに卒制だった。とりあえず合宿しようって夜にみんなで花火してみたり、山のようなボツになった企画、依頼されたのが会期直前で苦笑いするアーティストの顔、ふと気づくとアーティストがマネジメントしてて、おい！とツッコむ、などなど、挙げたらきりがなくらい右往左往していた。でも、それでよかったんです。たくさん右往左往した方が、たぶん力強くまっすぐ歩けるものだったりするから。

おまけで、個人的に気になっていた点をひとつ。プロジェクトの実践に向けてもろもろの折り合いがつかず、最終的に架空のプロジェクトのプラン提示となった。前年のカリキュラムがやはりプラン提示であったことから、そこに留まらず絵空事のなかにかに実際の現場のリアリティを実感できるような状況がつかれるか、ということがあった。結局のところ受講生それぞれの受け止め方なので一括りにはできないが、直前の悲壮感漂う表情、本番の緊張感や、終わったあとの安堵の顔などなど、眺めていたら、まあ、ぼちぼちいい機会になったかな、と思ったりしました。

山城大督

アーティスティックな構想設計者へ

プロジェクトにおいて当事者になること。TARLでの講座開始冒頭に僕たちが掲げたスローガンだ。誰かによって用意された枠組みではなく、自分自身のなかにある関心や欲望、問題意識を、まず自覚すること。そして、その「アイデアの種」を集め、企画を具体化させていくこと。その心は、単なるコーディネート役に留まらない「アーティスティック」な視点を持った「アートマネージャー」がもっと現場に必要なという、僕たちの危機感からも発せられている。プロジェクトにおいての当事者とは、企画を具体化させる人であり、その企画の実施必然性や、企画設計の構造に責任を持つこと。不慣れな受講生は、煮え切らない思考に必死にもがいていた。このプロジェクトのハイライトは「上野こども遊園地の閉園」という出来事との出会いだろう。ここを「現場」にするべきだという、受講生の強い意思を肌で感じた。そこで生まれた個人史を取り上げるか、環境の変化に着目するか、新規の提案をするか。結論から言うと、本講座での最終着地点となる「プレイパーク・パーティーを考える日」では、その思考が消化しきれたとは言えない。そして私はここに、提案する。つづけよう。集まろう。話そう。つながろう。

野田智子

アートマネージャーの眼

もし誰かに「アートマネージャーに必要なことは何か」と訪ねられたら「プロジェクトを“自分事”にできることと“他人事”にできるバランス感覚」と今なら答えるだろう。それは私自身がこの一年を通じて受講生から改めて学んだことだからだ。アートマネジメントの実践として、プロジェクトをゼロからつくり実行するという本講座の醍醐味は、アイデアを絞り出す部分ではなく、小さなアイデアをどんどん押し広げていくところにあったと思う。押し広げるには、プロジェクトを主観的に捉える視点と、客観視できる態度の両方が必要だ。もし主観しかなければ、プロジェクトを進めていかなければならない焦りや不安で、筋道を無理矢理立てようとする力が働いてしまう。逆に客観のみであれば自分が何を大事にしていきたいのか見失ってしまうだろう。あるときは自分事してみたり、またあるときは他人事してみたり、これらふたつの視点を行き来することで、アーティストとの対話が成立したり、アイデアの種をふくらますことができるのだと思う。アーティストは、仕事相手の振る舞いや温度に敏感だ。多くの受講生は、滝沢さんとの対話のなかでこの多くを悟ったのではないと思う。アートマネージャーは、いつも彼らの先を歩かなければならない(自戒を込めて)。そのためには、たくさん作品を見続けて、自分の審美眼を磨き[主観]、批評性を持つ[客観]ことを怠ってはいけな(こちらも自戒を込めて)。

基礎プログラム3「対話編」を終えて スクールマネージャー

嘉原妙・橋本誠・野崎美樹

「対話編」では、アートプロジェクトの企画立案から実施、振り返りまでの一連のプロセスを実際に経験し、他者との対話を通して、チームでアートプロジェクトを動かすことを身につけること。さらに、そのプロセスを通して、自身の「視点」やアートプロジェクトに向かう「態度」を育むことを目指した。

たとえば、企画立案の段階では、まず、受講生自身の中にある関心や問題意識を認識し、企画の種となるアイデアを見つけることから始めた。これは、Nadegata Instant Party(中崎透+山城大督+野田智子)(以下、NIP)の「現場にはアーティストックな視点を持ったアートマネージャーがもっと必要だ」という問題意識と彼らの作品制作の始めかたの作法とも関係している。「私はどんな問題意識を持っているのか」「誰とその企画をしたいのか」「なぜアートプロジェクトとして行う必要があるのか」といった問いを自分自身に投げかけ言語化する。そして、他の受講生やNIP、スクールマネージャーとの対話を通して企画の方向性を探る。だがどの受講生もなかなか企画と呼べるものに仕上がらず、何度も何度もダメ出しを受けた。

構想の手がかりを見つけるために、受講生は場所のリサーチを始め、そして閉園が間近にせまる「上野こども遊園地」と出会い、「プレイパーク・パーティーを考える日」へとつながった。準備段階では、当日のプログラムや会場構成、広報の準備など、実施へ向けて動いていくなか、「受講生の熱が感じられない」とアーティストからは付き返され、スクールマネージャーからも叱咤激励が飛んだ。「誰が、いつまでに、何を行うのか」「困っていること、作業が止まっていることはないか」。自分の役割だけでなく、全体にも意識を向けるような対話と作業の時間を重ねた。

そして迎えた本番当日は、朝からリハーサルや機材チェック、最終打合せなどぎりぎりまで準備をした。とにかく受講生は緊張していたと思う。開場直前まで、廊下の端で発表の練習をする姿を思い出す。いざ開場すると、予想を超える参加者で会場は溢れ、参加者からも今後の活動につながるアイデアをいただき盛況に終えることができた。イベント終了後もしばらく会場の展示を鑑賞し、受講生と交流する参加者の姿も見られた。

プロジェクトの実施後、受講生とスクールマネージャー、NIPも含めて振り返り、「何ができて、できなかったのか」「良かったところはどこで、改善すべきところはどこか」の評価と検証を行った。アーティストとのコミュニケーションやチーム間の意識の共有、直前の準備作業の遅れなど様々な課題を整理し、次につなげるための「ヒント」を話し合った。修了式の日には、受講生から「プレイパーク・パーティーを考える日2」の実施計画が提案され、実際にその翌月に、第2回目を開くなど、次への展開、新しい仲間づくりを行いながらプロジェクトは動き続けている。さて、本書にて、初めてこの取り組みを知った方は、随分と速回りな方法でプロジェクトを実施したように感じられるかもしれない。伴走役のスクールマネージャーは先生ではないし、アーティストも共にプロジェクトをつくり上げるパートナーとして、対等に受講生と向き合った。最初からこうすれば良いという方法や答えを教えたりはしない。まずは、受講生が自ら考えること。その環境をつくることに注力し、受講生からの提案を待った。そして、なぜやるのか、何がしたいのか、繰り返し繰り返し対話を重ねた。

私たち学びの伴走者が目指したのは、誰かに決められたものではなく、自ら企画を立ち上げようと幾度も話し合いを重ね、受講生の当事者意識を培うこと。さらに、アーティストの振る舞いを間近で体感し、その眼差しや思考の一端に触れ、真摯に物事に向き合い、行動し考えることを、受講生には身をもって学んでほしかった。私たちスクールマネージャーも彼らの学びに伴走する傍ら、自分自身の経験を言葉に起こして共有する作業、いや修練のような時間を過ごさせてもらっていたように思う。

最後に、この場を借りて、多大なご協力をいただいた NIPの中崎透さん、山城大督さん、野田智子さん、参加アーティストの滝沢達史さんに心から感謝申し上げると共に、ときに迷い戸惑いながらも最後までやり抜いた9名の受講生にも感謝を伝えたいと思う。この一連の経験が、一人ひとりの視野を広げ、多種多様な人々とプロジェクトに取り組むおもしろさと難しさ、そしてアートの可能性について、何か少しでも掴むものがあったことを願っている。

資料編：活動ログと主なトピック

「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム3「対話編」は、受講生と、その伴走役であるスクールマネージャー(SM)、そしてSMと共に授業をコーディネートし企画をサポートしたNadegata Instant Party(NIP)が対話をしながら進めてきました。ここでは、実践プログラムとして行われた「プレイパーク・パーティーを考える日」の実現までの活動ログと主なトピックを通して、その様子を振り返ります。

※()表示のあるものは活動に関わった受講生による執筆です

LOG

2014年 基礎プログラム1「思考編」開講。

2015年 基礎プログラム2「技術編」開講。

2016年 6月18日 授業

「思考と技術と対話の学校」開講。ゲストと森校長を交えて、基礎プログラム1〜3合同プログラム+交流会を実施。



6月25日、26日 授業

基礎プログラム3「対話編」キックオフ。NIPの3名それぞれのミニレクチャー、ブレインストーミング。

7月3日、9日 MTG

受講生を中心としたミーティング(受講生 MTG)を実施。まずはお互いの興味を掘り下げるところから。「心を開く」などのキーワードが挙がり、企画へ向けたリサーチを進めることになる。



TOPICS

基礎プログラム1,2

基礎プログラム1「思考編」で受講生はまず、それまで知らなかった多様なアートプロジェクトのあり方や、マネジメントの現場について知り、最新の社会的なテーマについての思考、想像を広げた。基礎プログラム2「技術編」には、アートマネジメントをより深く知り、仕事として関わることも視野に入れた方々が進級。実践のための具体論を聞き、グループワークによる企画書づくりなどに取り組んだ。この2年の間に多様な現場を知った受講生の中には、進級よりも現場での活動を優先した方もいた。基礎プログラム3には、「2年間の学びを共にしたメンバーとプロジェクトに取り組みたい」「講座の枠組みのなかでさらに学びたい」と考えた受講生が参加することになった。

合同プログラム

2016年度の「思考と技術と対話の学校」は、基礎プログラム1〜3の合同プログラムで開幕した。椿昇とNIPそれぞれの活動から見えてくる、アートプロジェクトの多様な可能性に、総勢52名の受講生は興奮。基礎プログラム3の受講生も、3年目をどのように過ごしていくべきか、それぞれに思いを抱く。

「対話編」キックオフ

合同プログラムの翌週、9名の受講生とSM、NIPが揃いキックオフ。NIPの3名によるミニレクチャーでは、アーティスト、映像ディレクター、アートマネージャーといった、それぞれが個人として取り組んできた仕事を通して、NIPとしても活動に取り組む背景にある興味や技術を知る。なぜアートプロジェクトなのか、といったことが様々な側面から問い直される時間となった。受講生は企画のための「アイデアの種」を持ち寄り、それぞれ自らの興味と共にプレゼンテーション。途中、森校長の激励も飛ぶ。お互いのことを知り、実践へ向けて考えていることの言語化と共有に2日間を費やした。

企画の進め方(授業と受講生ミーティング)

実践へ向けて、受講生は企画づくりに取り組むが、授業内だけではそのための時間を十分に取ることができない。メールやFacebookページ上でのやり取りはもちろん、土日や平日の夜間に「受講生ミーティング(MTG)」を設けるなどしながら、企画アイデアについてブレインストーミング、リサーチ(インターネットや書物を通した調査)を重ねた。SMは時間が許す範囲で受講生MTGやインターネット上でのコミュニケーションにも参加するが、受講生主体の進め方を尊重。基本的には、求められた時のみ意見をするかたちをとった。NIPも参加する授業ごとにその進捗を確認するが、毎回大いにダメ出しが出て、受講生MTGに課題を持ち込むというサイクルがつつく。

LOG

7月23日 授業 NIPと仕事した経験を持つゲスト講師(藤井光、戸館正史、西川美穂子)によるレクチャー・ディスカッションを実施。
7月24日 授業 MTG プロジェクト実践へ向けて、ブレインストーミング。実施会場の候補に旧博物館動物園駅などが挙がる。

TOPICS

ゲスト講師によるレクチャー・ディスカッション

授業の一環として、実際にNIPの作品制作に携わった3名のゲスト講師によるレクチャー・ディスカッションを行った。自身もアーティストでありNIPの記録映像撮影に関わった経験を持つ藤井光、ワークショップセンターでのアートプロジェクトを企画依頼した戸館正史、公立美術館でのグループ展出品作品のひとつとして制作を依頼した学芸員の西川美穂子。NIPの作品制作をケーススタディとして、それぞれの立場から、現場を共にしたからこそ見てくるその特徴やプロセスなどについて考察が行われた。そこにNIPやSMからのコメントも加わることで、一方通行ではない、よりリアルで生々しいNIPの創作への姿勢や、アートプロジェクトの課題と可能性が浮かび上がる時間となった。

REPORT

アートプロジェクトと記録映像

藤井光 (アーティスト)

自らの作品制作のかたわら、様々なアーティスト、アートプロジェクトから依頼され、映像の記録撮影をする。いちアーティストとして受ける場合、依頼者側との対話からはじまり、自分がディレクターとして動けるか、機材の条件や必要人員の調整なども必要。アプローチには、プロジェクトの経過をそのまま記録する方法、ひとつの作品として仕上げる方法がある。作品は、カタログ、美術批評、各種報道、観客のささやきなどが有機的に絡みあってはじめて「芸術」としてかたちをあらわす。美術館の価値づけや芸術祭への評価が作品評価への担保となる場合もあり、記録は、その重要なアクターとなることもある。

NIPの記録映像も《Parallel School》など数本を撮っている。ある種「フィクション」から始まるNIPの記録。NIPは映像を撮る人間も巻き込んでいく。彼らが意図的に起こしているカルト的な創造現象、熱量をそのまま記録してしまうと、記録を見る者とは距離を生んでしまう。そのため、観客と作品をつなぐ「第三者の視線」を持つ映像を記録し、展示空間で機能するよう意識している。(岩瀬)



アートプロジェクトの公共性

戸館正史 (文化政策／アートマネジメント)

NIPには、静岡県袋井市の「月見の里学遊館」での市民参加型アートプロジェクト《Instant Scramble Gypsy》で企画を依頼。同館は市民運営型の公共施設。会期中は、ほぼ全館で公募型写真展を実施し、その間の活用拠点として、個人所有の元洋裁学校を借り「どまんなかセンター」を設立。既存の仕組みを利用し、公共性のあり方に問いを投げかけた。

ポイントは2つ。「大きな公共性」と「小さな公共性」。前者は、写真展のように多くの市民参加が望め、理解を得られる最大公約数的な事業を支える行政的なロジック。後者はプライベートな空間を公民館として読み替えるような創造性と主体的な市民参加を支え、市民の小さな声を拾っていくためのロジック。当初からドキュメント作成用の予算を組み込み、アートとしてNIPの活動を記録に残した。アーティストと共に市民を巻き込み互いの思惑を共有した上で、規範的な「公共性」を担保しながら、同時にオルタナティブな「公共性」も提示してみた。(岩瀬)



アートプロジェクトと観客

西川美穂子 (東京都現代美術館学芸員)

「MOTアニュアル2012 Making Situations, Editing Landscapes 風が吹けば桶屋が儲かる」展(2012)でNIPに出品を依頼。クロニクル・インスタレーション《カントリー・ロード・ショー／COUNTRY ROAD SHOW》を発表した。公募により集まった団塊世代の16名で結成されたグループ「だんかいJAPAN合唱団」が、戦後日本の記憶を語り合唱する。その記録映像を用いたインスタレーションを見てまわる作品である。

NIPは、状況をつくり、ドミノのはじめの一枚をボン、と押し次の流れを生み出すアーティストである。彼らの作品には、多くは「美術」作品になった瞬間に失われてしまいがちな、現代美術としての「生」がある。アートマネジメントを生業とする野田智子を含むユニットとして活動する点も特徴である。

NIPの観客は3つに分けられる。彼らが「からっぽの口実」と言っている「でっちあげた舞台(状況)」に参加し共に作品をつくりあげる第1次観客。次に、作品の鑑賞者である第2次観客。ここまでは同時代に生きる「観客」だが、NIPはその時代、場所に居合わせない未来に記録を見る人たち＝第3次観客を想定し作品を制作する。このMOTアニュアルでの発表作品は、かたちを変えて東京都現代美術館に所蔵されている。(東濃)



LOG

8月6日、11日 MTG
受講生 MTG。

8月12日～19日

授業(合宿)でのプレゼンに向けて企画書を作成、共有。

8月20日、21日 授業 MTG

千葉県香取郡東庄町で合宿(フィールドワークとMTG)を行う。

8月22日～30日

合宿で実施会場候補として挙がった旧博物館動物園駅、上野こども遊園地、黒門小学校ほか台東区の小学校跡地などをリサーチ。受講生・東濃が遊園地オーナーの西村氏と会い、閉園予定が明らかになる。

8月31日

上野こども遊園地の営業最終日の様子をSM、受講生(東濃、柳堀)で記録撮影。東濃、黒門小学校訪問。ヒアリング・防空壕見学。

9月1日 MTG

旧博物館動物園駅の活用事例などについて、上野の杜芸術フォーラム森徹氏、熊井千代子氏にヒアリングを行う。その後、状況共有と企画づくりのため受講生MTGも実施。



9月3日、4日

受講生有志で〈原始感覚美術祭〉(長野・信濃大町)を見学。移動の途中で、やるべきことは見えてきたが「なぜこのプロジェクトをするのか」の話し合いが足りない、などのディスカッションをする。

9月5日

基礎プログラム1～3のSMによるミーティングで状況共有。担当SMの橋本・嘉原に加えて、基礎1担当だった野崎がプロジェクト実施に向けた現場担当として加わることになる。

TOPICS

3つの昭和遺産に出会う

会場リサーチ中、上野界隈で昭和が遺した建物に3つ出会った。いずれも震災・戦災復興が起点にあり、「ゼロからやり直す力」を内包しているように思えた。昭和8年建造・黒門小学校防空壕。震災復興小学校の床下2ヶ所に、大火災から身を守るため教室1室分の空間が設けられた。昭和8年建造・京成電鉄博物館動物園駅。日暮里ー上野間にある地下駅で、平成9年より閉鎖中。地上の出入口は博物館、東京藝術大学、東京都美術館の真ん中にある。そして、戦後間もなく始まった上野こども遊園地。戦災復興の一環で都の依頼で上野動物園の正門前に開設した、個人経営の遊園地だった。上野界隈は2020年の東京オリンピックで大きく変わる。遊園地の閉園は、その変化の象徴のようだ。(東濃)



旧博物館動物園駅

千葉・東庄町合宿

1日目は町の様子や廃校予定の小学校などをフィールドワークし、首都圏近郊部の人口減少地域の課題を知る。2日目は企画案の発表。「心開堂」「Tokyo on Foot」「昭和遺産、アートポイント巡礼」の3案を発表するも、完成度が甘くNIPからダメ出しを受ける。旧博物館動物園駅、上野こども遊園地、黒門小学校など会場候補地として挙がっている場や、共通する「移動」「歩く」といったキーワードをもとにリサーチを進めることが決まった。企画会議としてはいまひとつの進展だったが、飲食や宿泊、移動に伴う時間をじっくりと共にすることで、実施に向けたチーム力がぐっと深まる2日間となった。



LOG

9月9日、14日、18日 **MTG**

リサーチと受講生MTGを重ねる。

9月19日 **授業** **MTG**

NIPを交えて候補3会場をフィールドワーク、企画会議。
遊園地を会場(ないし題材)として、受講生が自ら行うプロジェクトと、アーティストに依頼するプロジェクトを並行させる方針で枠組みを決める。チーム名が「+ basics3」となる。

9月22日 **MTG**

受講生MTG。

10月2日、9日 **MTG**

受講生MTG。
プロジェクト名案のひとつとして「プレイパーク・パーティー」、アーティスト候補として滝沢氏の名前が挙がり、SMより予定を確認。NIPからもFacebookを介して意見。

10月16日 **MTG**

閉園後の遊園地で掃除とイチョウの葉や銀杏拾いを行う。受講生MTGも実施。実施日程と会場、滝沢氏への打診を決定。



10月23日 **MTG**

受講生MTG。

滝沢氏へ正式に参加依頼。広報計画のディスカッション。

10月26日

デザイナー・新里碧氏と広報担当者、SMでミーティング。

10月30日 **MTG**

遊園地の掃除。受講生MTG。

10月31日

〈瀬戸内国際芸術祭〉参加のため豊島入りしているNIPの現場にSMが訪問して、企画の最終調整。

11月4日

〈瀬戸内国際芸術祭〉参加のため栗島入りしている滝沢氏の現場にSMと受講生(柳堀)が訪問してご挨拶。



TOPICS

上野こども遊園地

時間制限なく好きなだけ遊具に乗ることができる、夢のような場所だった。6枚綴り500円のチケットで大きな動力の乗り物6機に全部乗れた。上野動物園の象のインディアを模した「空飛ぶぞうさん」メリーゴーランド「夢のお馬車」など。モグラたたきなども15台。上野公園の小高い場所にあって、子供を安心して遊ばせることができる場所だった。



最終日、「閉園のお知らせ」の前で立ち尽くしていたのは、親子連れだけではない。小学生やシニア、若いカップルもいた。待たずにちょっと寄れるコンビニのような立ち位置。「公共的な遊園地だから他の遊園地の半額を目安にした」と西村氏。東京都に相應の地代を支払いながら、世代を超えて愛されつづける公共的な場をつくったのだ。(東濃)

参加アーティストの滝沢達史

10月中旬、滝沢氏にコンタクトを取り始めたころにはイベント開催まで2ヶ月足らず。制作は急ピッチで進行していった。滝沢氏は常に当日進行やお客さんの反応を想像し、素早く状況を判断、発言していく。本来はマネジメントの立場であるべき受講生は、関わり方に戸惑いプロジェクトの方針や決定ができない日もあり、滝沢氏が状況を整理し手助けしてくださる場面もあった。

時間を共にしたことで、数少ない下見の間にテーマをつくり行動に移していくアーティストの力をまざまざと感じた。今回のプロジェクトを通して滝沢氏から学んだもの。それは、プロジェクトをつくるときの「社会に対する向き合い方」だ。遊園地の西村氏、スタッフのみなさんに対する誠意はもちろん、我々社会人学生たちに対して本気で怒ってくれた真剣さからも、学ぶことは多かった。多様な意見や考え方がある社会で、どうしても交わることのできないものを結びつける力がアートにあるのではと感じる瞬間があったことも、収穫のひとつだ。(天羽)



LOG

11月6日～17日

チラシのデザイン確認、内容調整。

11月10日

上野こども遊園地にて、滝沢氏と受講生の顔合わせ、現場下見。

11月11日 **MTG**

Skypeで受講生MTG。

11月13日 **授業** **MTG**

企画会議。

11月19日

チラシ納品。

11月20日 **MTG**

受講生MTG。

11月25日

Facebookページを公開し、広報活動を本格的に開始。



11月27日 **MTG**

遊園地見学、滝沢氏と受講生によるMTG。

11月28日

「空飛ぶぞうさん」解体、記録撮影。

11月30日

チラシの文章に誤りが発見され、訂正シール作成・貼付作業。

12月1日

滝沢氏より展示プランがPDFで届く。



展示プラン

TOPICS

遊園地の取り壊し工事

遊園地は年内に取り壊しを行い、1月からは東京都の管理下に戻るため、それまでにプロジェクトを行いたいと考えた受講生。しかし遊園地の西村氏の個人的な事情なども生じて取り壊し工事のスケジュールが見えてこない。「自分でもできる解体作業は自分の手でやりたい」と言う西村氏の言葉にも触発され、受講生はすぐ取りかかることのできる掃除から着手することにする。毎週遊園地に通い、舞い落ちるイチョウの葉や銀杏を拾い集め、遊具を拭く。遊園地の出入口では、閉園に驚き戸惑う人の姿を随時見ることができた。取り壊しスケジュールの決定と工事はあつという間だった。その様子を記録に収めつつ、滝沢氏と共にもらい受ける遊具の搬出作業などにも慌ただしく取り組んだ。



チラシとポスター

新里碧氏によるデザイン。上野こども遊園地の看板を飾る木馬と男の子が印象的だったため、広報印刷物のメインビジュアルに採用した。配色は、遊園地のテントや遊具に使用されていた色をもとにしている。チラシ全体から遊園地をイメージできるような、ワクワクした印象のものに仕上げた。掲載する文章は、受講生みんなで考えた。個々の想いを言語化し共有することでプロジェクトの方向性を定めることができたという意味でも、大切な過程だった。配布場所は美術館やギャラリーといったアート関連の施設だけでなく、児童図書館などの子供に関連のある施設や、近隣の飲食店にも協力を求めた。あえて郵送だけでなく直接足を運んでお渡しし、熱意を伝えるようにした。(田村)



LOG

12月3日 授業 MTG

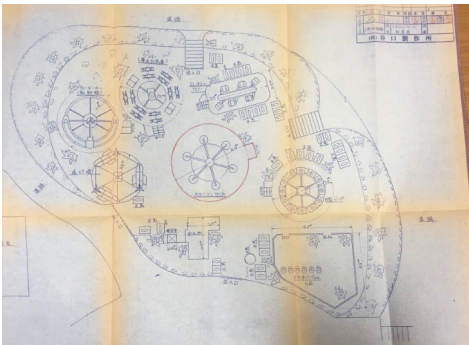
NIP中崎氏も交えた授業の前に看板とネジをROOM302に運ぶ。MTGでは、当日までのタスクを整理すると同時に、遊園地が公園に親しむ人のなかでどのように捉えられているのかをより知っておくためのインタビュー調査を行っておきたいという話が出る。

12月4日 MTG

受講生MTG。

12月7日

遊園地の西村氏より「空飛ぶぞうさん」の図面をお預かりする。



12月11日 MTG

滝沢氏と受講生によるMTG。

12月14日

当日アンケート制作。

12月15日 MTG

受講生MTG。

12月17日

上野恩賜公園内でインタビュー調査。

12月18日 MTG

滝沢氏と受講生によるMTG、遊具磨きなど。

12月19日 MTG

アートミーティング内容の話し合い、展示物作成など。

12月20～22日 MTG

搬入、設営作業。スライド資料、パンフレット完成。MTG。

12月23日

「プレイパーク・パーティーを考える日」開催。

12月26日

搬出作業。

TOPICS

「プレイパーク・パーティーを考える日」に向けた準備

取り壊し工事が一段落つく頃には、「プレイパーク・パーティーを考える日」開催が3週間を切っていた。SMから紹介を受けたデザイナーの力を借りて宣伝用のビジュアルやチラシはつくったものの、煮詰まり切らない内容を滝沢氏とも相談しながら、準備の段取りに追われる日々がつづく。1日限りのイベントではあるが、広報や受付管理に加えて、年表や図面、キャプションなど展示物の準備、造作のための材料の入手、各予算の見積もりと管理、当日発表するためのスライド資料、読み上げ原稿、配布物の制作、そして当日の進行表制作など、多くの作業にSMや滝沢氏の手も借りながら取り組んだ。開催3日前の20日にはNIPの中崎氏も東京入り。電動ドリルを使った木工作業なども始まり、一気に現場感が増す。



「プレイパーク・パーティーを考える日」当日

イベント開催直前。控室では受講生数人が最後まで調整を行い、緊迫した雰囲気漂っていた。ドア一枚隔てた会場を覗けば、定員を越す来場者で埋め尽くされていくのが見えた。関係者や参加者からの期待のまなざしと、受講生の熱気と不安とが入り交じる。

いよいよイベントがスタート。受講生による経緯の紹介や映像上映のあと、参加アーティストの滝沢氏はプロジェクトプランを発表した。遊園地の歴史とそこに関わる人々とのエピソードを紹介。今まさに変化の最中にある上野の状況を巧みに盛り込んだ内容で、場が一気に盛り上がった。後半のトークでは会場からも熱心な質問や提案が相次ぎ、今後のプロジェクトを考えるためのヒントもあったように思う。会場は大盛況。終了後も熱さめやらぬ人々で溢れていた。(遠山)



2016.12.23「プレイパーク・パーティーを考える日」参加者と共に

講座実施概要

Tokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム3〔対話編〕

日程	2016年 6月 18日、6月 25日、6月 26日、7月 23日、7月 24日、8月 20日、8月 21日、9月 19日、11月 13日、12月 3日、12月 23日、2017年 1月 28日ほか
会場	アーツカウンシル東京 ROOM302(東京都千代田区外神田 6-11-14 3331 Arts Chiyoda 3F)ほか
主催	アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)
企画協力	一般社団法人ノマドプロダクション
ゲスト	椿昇、藤井光、戸舘正史、西川美穂子、滝沢達史
コーディネーター	Nadegata Instant Party(中崎透+山城大督+野田智子)
スクールマネージャー	嘉原妙、橋本誠、野崎美樹
事務局	米津いつか、林絵梨佳、和田真文

Tokyo Art Research Lab(TARL)とは

アーツカウンシル東京の人材育成事業として、アートプロジェクトを実践するすべての人々に開かれ、ともにつくりあげるリサーチ／人材育成プログラムです。現場の課題に対応したスキルの提供や開発、人材の育成を行うことによって、社会におけるアートプロジェクトの可能性を広げることを目指しています。

<http://tarl.jp>

イベント実施概要

プレイパーク・パーティーを考える日

日程	2016年12月 23日 13:30～16:30
会場	アーツカウンシル東京 ROOM302(東京都千代田区外神田 6-11-14 3331 Arts Chiyoda 3F)
主催	アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)
企画	+basics3
企画協力	一般社団法人ノマドプロダクション、Nadegata Instant Party(中崎透+山城大督+野田智子)
登壇者	滝沢達史、Nadegata Instant Party(中崎透+山城大督+野田智子)、森司

+basics 3とは

Tokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」一期生であり、基礎プログラム3「対話編」を受講する社会人9名で構成されています。アートプロジェクトを通した社会との関わり方やその可能性を探索しています。

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

プレイパーク・パーティーを考える日

Tokyo Art Research Lab 思考と技術と対話の学校 基礎プログラム3「対話編」

実践プログラムドキュメント

制作・執筆	秋葉よりえ、天羽絵莉子、岩瀬史子、田村悠貴、遠山尚江、東濃誠、平石直輝、柳堀裕太、山野夏紀[+basics3]、嘉原妙[アーツカウンシル東京／「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャー]、橋本誠[一般社団法人ノマドプロダクション／「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャー]、和田真文[一般社団法人ノマドプロダクション]
編集	橋本誠・和田真文[一般社団法人ノマドプロダクション]
デザイン	安藤次朗[LOVE & PEACE]
写真	加藤健、川瀬一絵、Tokyo Art Research Lab事務局[一般社団法人ノマドプロダクション] ほか
印刷	株式会社グラフィック

発行	アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団) 〒102-0073 東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス 8階 TEL:03-6256-8435 FAX:03-6256-8829 URL:https://www.artscouncil-tokyo.jp
発行日	平成29年3月23日

© 本書は、Tokyo Art Research Lab(TARL)が開講した「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム3「対話編」の平成28年度の活動の記録集として受講生と共に制作されました。