

2020 Beyond Invisible Borders
kyodo 20_30 Archive
Group 02:

感情

2020 年は、コミュニティや他者との共存ということについて、根本的に問い直される時間となった。このアートプロジェクトも例外ではない。半年かけて準備して来たプロジェクトの計画は、その大半が予定通りには実現されなかった。

ここに集まっている5人のメンバーには、ほとんど共通項がない。たまたまこのプロジェクトに参加して、偶然同じグループになった。そんな恣意的に集まった5人が半年に渡って言葉を交わした結果、グループの主題としてぼんやりとした一つの輪郭が生まれた。それは「真面目／不真面目」や「考える／考えるふり」といった、人とコミュニケーションする際に目には見えないが確実に存在する境界である。

この冊子は、本来であれば 2021 年の 2 月末に開催されるはずだった展覧会のかわり、という位置付けになっている。テキストとしてまとまっていると、しっかり計画されて、着実に段階を経た果てにある立派な成果物のように見える。しかし実態としては、そんな線的な道のりをたどってきたとは言えない。様々な偶然性が積み重なって集まった、半年程前にはお互い顔も知らなかった5人の対話の記録となっている。

Team:

感情

Member:

阿部七海

遊佐みどり

野村プリシラさゆり

長谷川祐輔

目次

振り返り

1. 導入
2. 街歩き、経堂
3. 上映会
4. パンデミックにおける余剰について
5. 自分の変化のプロセス
6. 嫌いなものを語る事—真面目と不真面目
7. まとめ、グループのテーマ

アクション

遊佐みどり「Prejudice」

阿部七海「遊ぶために線を引く」

A — 分科会以前の振り返り

1. 導入

長谷川:ではまず、グループ化する前の振り返りから。最初のプログラムは綾田さんのワークショップですかね？

遊佐:そうですね、最初は。

長谷川:自己紹介よりも綾田さんのワークショップが先だったんですね？

遊佐:その前にレクリエーションがあって、綾田さんのワークショップで。その時に入った時にはもう既にコラボレーターと事務局側で結構仲良くワイワイやっていたから、ちょっとアウェイだなと思いながら参加した記憶があるんですけど。

長谷川:最初は和室と洋室で場所が分かれてましたもんね、最初というか、つねに。

遊佐:つねに。笑 確かに。そうですね、結構早めに着いたら神社の前を探索してたのを覚えています。私が勝手にやっていただけなんですけど。

長谷川:アウェイ感はあったと。

遊佐:ちょっと馴染めなかったですね。すぐには。

阿部:私は割と緊張はしていたんですけど、アウェイ感はまあこんなもんかなと思って。そりゃそうなのかなって。

伊藤:経堂アトリエのあの場所、不思議な空間ですよね。お家っぽくないですか、誰かの家みたいな。何かものを作る場所というよりは、お家っていう。で、和室とリビングに分かれているからおさらその感じが。和室グループと洋室グループみたいな。アットホームな空間なはずなのに、ちょっとみんなぎこちない、みたいな。笑

長谷川:笑 んごちなかったんですか？

伊藤:もしかしたらそれは遊佐さんのおっしゃるヒエラルキーというかコラボレーターとプレイヤーと事務局とサポーターっていう経験値の違いがそう感じさせてるのかもしれない。

長谷川:そうだったんですね。コラボレーターと事務局側の結束が固いみたいな感じで。

遊佐さんの4コマ漫画



伊藤:意図的なのか、そうじゃないのかわからなかったですけど。意図的なのかなと思っていました。

長谷川:意図的ではないと思いますよ。なんかどうしてもやっぱり過ごしてきた時間の長さが違うっていうのは仕方なくあったんじゃないかな。

2. 街歩き、経堂

長谷川:その次はどんな流れでしたっけ？

遊佐:3回目が街歩きで、4回目が東京で感じた境界の経験で。街歩きは楽しかったですけど。プレイヤーが私しかいないグループだったんで。好き勝手にしてました。

長谷川:伊藤さんと阿部さんは街歩きどうでしたか？でも伊藤さんは住んでますもんね。

伊藤:そう、私は経堂在住なので、自分の家の近くの方に行く事になったり。まあ新しい発見があったかって言われたらそうでもないけど、でも気持ち的には嬉しいですね。経堂の街が好きなんで、初めて来る人が楽しんでくれてる様子が見れるっていうのは新鮮でした。

長谷川:遊佐さんここに参加する前、経堂については聞いた事がありましたか？

遊佐:いや、存在も知らなかったです。

伊藤:阿部さんはどうですか？知っていましたか？

阿部:いや私も全然知らなくて。初めて来て。1回目のミーティングの時に早めに着いて、喫茶店に行ったんですよ。それで、こういうお店があるタイプの街なんだな、と思って。街歩きでまた色々見て。商店街がある場所に住んだ事がないので身近に商店街がある環境がいいなあとかって思って。このプロジェクトに参加している事を人に説明する時に、プロジェクトの内容と一緒に経堂すごい場所だよ、って言ったりしますね。

長谷川:他県からこのプロジェクトに参加しようと思って、場所が経堂って結構遠くないですか？

阿部:遠いですね。新宿の向こうなんだと思って。このプロジェクトの拠点が経堂なのは、矢野さんが住んでいて、経堂アトリエの縁もあって。そういう場所だから経堂を選んだという事ですか？

長谷川:矢野さんが20年近く住んでいるのが経堂で。ずっと住んできた場所でもやりたいというのがあったみたいです。それで矢野さんが行く馴染みのお店でそういう話をしたら、明日香さんを紹介してもらったのかな。それで経堂アトリエにたどり着いたっていうのが、プログラムが始まる以前の話としてあったみたいです。



阿部:場所が先に決まっていたんですね。

3. 上映会

長谷川:5回目がドキュメンタリーの上映会でしたが、上映会って行きました？阿部さんは見れてないですか？

阿部:見れてないですね。

遊佐:私は意図されたものはあるよねって話はして、性産業で働いている方とかの紹介でシャワーシーンはいらなかったんじゃないとか。そういう演出が入ってくるので、どこまでニュートラルに見れるか気になっていました。結局誰かの視点でしかないの、こういう人たちがかわいそうなんだよ！って思っちゃうような演出してても、本人たちは全然かわいそうじゃないです、っていうのがあったりする。

長谷川:あの時三上さんが「個人で話しても通じ合えない部分もある。映像の中の登場人物の人と話しても話が通じない」という事と、ここにいるコラボレーターと話しても話が通じないという事はそんなに違う事じゃない」みたいな事を言っていて、印象に残っています。

遊佐:私、コラボレーターの人全員と何かちゃんと話した感じはしないです。寺門さんは街歩きの時一緒だったり、プログラムの休憩時間に雯さんとは話し込んだ事があって、でもそれぐらいかなあ。

長谷川:プレイヤーの人とは話せましたか？

遊佐:プレイヤーの人とは、帰り道一緒に話したりする機会がありました。結構みんな新宿方面に行かなくちゃいけない人が多いので、電車の中で話せました。

阿部:私はコラボレーター・プレイヤー問わずあんまりできてないかも。コラボレーターの方は主にワークショップをやる時と、プログラムが終わった後にみんなで飲んだり食ったりしている時に話してるのを横で聞いてるとかかっていうのはありました。話してない人はいっぱいいます。

長谷川:伊藤さんはどうですか？

伊藤:私も特定の人としか喋ってないです。自分と繋がりある方とは話しました。

話戻るんですけど、リトルネロのメモが出てきて思った事があります。上海小吃(シャンハイシャオツ)って新宿の中華料理店の店主が出ていましたよね。私も行きつけにしているお店で、レイコさんっていう店主の方はよく知っていて、コロナが始まる前までは、1年に1回ぐらいは行ってたんです。コロナになって行けていなくて、自分でも気づかない間に身近にあったものが抜け落ちちゃって、ないものになっている。けど、レイコさんの世界では存在していた。



長谷川:ないものになっていた、というのは？

伊藤:1年に1回ぐらいは行ってたし、食べに行きたいとも思っていたけど、リトルネロで思い出すまで存在するなきものとなっていたような気がして。

遊佐:難しいですよ。特に飲食店って行きつけであればあるほど、コロナを持って行ってしまって、そこで感染クラスターを発生させちゃったら悪いって思うし、でも人によっては通う事で支援になるから通うべきだって考える人もいるし。私も飲食店に行くって選択肢は少なくなっちゃったんですけど。そのバランスが難しいなって思います。

4. パンデミックにおける余剰について

長谷川:話戻るんですけど、そんなにきっかけがないと結局他の人と話せない、というところが個人的には気になっています。オンライン飲み会やワークショップを知り合うきっかけとして取り入れたりはしたけど、それでは人と人が話さずきっかけにあまりならないんだなと思った。コロナがなかったらこのプロジェクトで参加者同士の交流っていうのはもっと活発だったのかもしれない。

伊藤:ゲンロンの東さんの最近出した本あるじゃないですか。ゲンロン戦記。その中の「誤配」というのが結構重要なんじゃないかなあって思っています。

遊佐:私の会社も雑談とかないと仕事がスムーズに進まないよねっていう事で、週1回ぐらい最低でも30分ぐらい雑談をする事を推奨しているんですよ。

長谷川:僕も大学などでその話をよくします。このプロジェクトで結局ちゃんと振り返らないといけない点でもあると思っているのですが。例えばオンラインでの飲み会とか雑談の場を作っても、あまり人は参加しない。

でもそれって難しい事で、そこには信頼関係が必要になる。例えばこのグループでいきなり僕が伊藤さんに用事はないけど、雑談が大事だっていう事は共有しているから突発的にZoomしませんか？って連絡できるかって、まだちょっと抵抗あるわけですよ。そこはやっぱり、過ごしてきた時間の長さや、信頼関係に支えられる部分がある。当然の話かもしれませんが。

長谷川:コロナ禍における無駄について、阿部さん何か考える事ありますか？

阿部:私はもともとコミュニケーションにおける無駄が苦手で。避けて生きてきた。飲みとかが好きじゃなくて。会いたい人がいれば話しかけて2人で会うっていうコミュニケーションの取り方をしています。kyodo 20_30に参加して、終わった後、みんなで話すような場とか、全然関係ない話をしているのがすごく新鮮だったんですよ。

この間鬼ごっこを大人になってからやってみて思った事があります。私が1番最初にやりましょうって言った人間だったので、締めるのも私じゃないですか。子供の時は5時になったらチャイム



が鳴っておしまいだっただんですけど。でも大人になってやってみたら、もう体力がないし、みんな多分用事があるし、どこで終わらせればいいんだろう？何回までやる？みたいな感じで、終わりが気になっちゃって。締め方が分からなかった。もともと無駄が苦手っていうのもあるんですけど。そこに緊張しました。だから自然に抜けていって終わるんじゃなくて、あと1回やったら終わりにしましょう！って言って締めたんですけど。終わり方のバリエーションはもうちょっとあったりするのかなって思いました。

伊藤:「ちゃんと相手の言葉を聞く」みたいな時間の過ごし方が、コミュニケーションの最初の方にできると、その後が円滑に、何もしなくても勝手にドライブしてうまく話ができるようになる、みたいな事はあるのかなあ。それが阿部さんにとっては2人だし、みんながいる場でできる人もいるし、大切なのは相手の話を聞けるコンディションをどうやって整えるか、という事なのかな。

阿部:そうですね、大人数だと緊張がありますね。私が話してていいんだろうかって思っちゃいます。

長谷川:特にオンラインだと1人しか喋れないですからね。。

B — 分科会以後の振り返り

5. 自分の変化のプロセス

長谷川:ではグループ以後の話を始めますか。これはちょっとAよりはやりやすいんじゃないんでしょうか？

プリ:最初の方は社会構成主義の話をしてましたよね。

伊藤:最初の方に自分が取り組んでいる問題を紹介するだけでは終わりたくないっていう事があったと思うんですけど、結果どうでしたか？笑

遊佐:がんばって音声作品作ったので全然違う事できた気がします。あと個人的にkyodo 20_30でやるんだったら感情グループだけで閉じてやりたくなかったので、結果いろんな人を巻き込んでできたのは良かったかなと思います！

長谷川:伊藤さんと阿部さんはどうですか？

伊藤:私はまだやってないのでちょっとこれからだなという感じですけど、せっかくならチャレンジできる要素を増やしたいなあ。

長谷川:例えばどんな事ですか？

伊藤:遊佐さんの作品で対話させてもらうっていうのは、決まっているので今までの自分のノウハウを見せるというよりは、実験的にいろんなアプローチを試してみたい。

阿部:私はどうかな。もともと序盤の方に自分の中で気になっていた「感情に名前をつける」とか、そういった部分について伊藤さんの話を聞いたり、このグループで話す中である程度整理がついたかな。まあそれはアクションとあまり関わってないんですけど。アクションとしてやろうとしてる事は、線を引いてやる遊びとかですけど、皆さん盛り上がってくれたのでこれ面白いテーマになるんだなあと思いました。

長谷川:子供の遊びっていう事については阿部さんもともと関心持ってたんですか？

阿部:どうなんだろう。もともと制作の方面に関心を持ってたわけではないかなあ。でもピクニックはずっと好きで、友達とよくピクニックをしています。あと11月12月位につくばの方でやっているアートプロジェクトの中でパフォーマンスをやっている先輩がいて。長い角材を用意してそこで建築物のようなものを即興的に作る、っていうパフォーマンスをやっていたんですね。積み木みたいなものなんですけど、それを見ていたのは自分にとって影響があるかなと思います。

長谷川:じゃあ、鬼ごっことかはここに来る前で既に関心を持っていたというわけではないんですね。

阿部:そうですね。

伊藤:鬼ごっこって、プロジェクトのみんなで話した時にすごい盛り上がったじゃないですか。笑

阿部:びっくりしました。笑

6. 嫌いなものを語る事—真面目と不真面目

長谷川:鬼ごっこの話がなぜ盛り上がったのか気になっています。真面目と不真面目の間が問題になっていて、かつみんな自分に経験があるからすごく盛り上がったのかな。鬼ごっこについてはコンセプトを真剣に考える事が馬鹿馬鹿しくて、大人が真面目に考えたコンセプトやテーマを脱臼させる力があるっていうのが重要な点かなと思いました。

阿部:自分に経験があるという事であれば、kyodo 20_30のプロジェクトがテーマにしている境界についても言える事ですよ。でも鬼ごっこの話をしたようには盛り上がりませんでした。その違いは何なんだろうかっていう事を考えました。

長谷川:自分の中で閉じた経験か開いた経験か、っていう違いはあると思います。境界っていうのはみんな同じだけど、そこに何が含まれているのかっていうのは人によって全然違う。なので境界の経験について踏み込まれると、人はシリアスに反応するけど、鬼ごっこに関しては地域に

よってルールが違ったりしても全然なごやかに話せる。そこでまた真面目と不真面目の間が問題になってくるような気がします。

伊藤:最近トランプをしたんですけど、ババ抜きはみんな楽しめるんだけど、大貧民は地域によってルールが違いすぎて、盛り上がるというよりは混乱した。ババ抜きの方が楽しめた。

長谷川:他に何かありますかね。

遊佐:個人的に話してて面白かったのが日本での身体とダイバーシティについて。私的にはそこから自分の作品に繋がっていったという感覚がある。タトゥーとかピアスの話がありましたね。あと人と話す時に「1対1で話す」事と「集団で話す」事の違いについて。集団の中で話す時にいろんな人の意見が混ざって行って、自分の意見も変わる経験を大事にしたいっていう伊藤さんの意見は、私が思ってた事と違ったのですごくありがたい。私は1対1の方がいいなと思っていたので。

プリ:このグループは感情というよりコミュニケーションについて多く話してますね。

伊藤:確かに。コミュニケーションの話多いです。笑

遊佐:あと普通じゃなくちゃいけないプレッシャーの話もあったと思うんですけど
その中で、それってこうやって生活して行ってこうやって死ぬ、みたいな事だよって話が出たのは面白かったです。

長谷川:死に方を統一しろという話ですね。何歳だったらこれぐらいの収入があって子供がいて結婚しててとか、そういうのは全員が大体同じ人生を過ごして似たような年齢で死ぬっていう事を前提とした言い方ですね。

伊藤:どこで出たか忘れたんですけど、「嫌いなものの言語化」についても話題になりましたよね。遊佐さんが言ったんですって？

遊佐:私です。多分私はBLそのものというより、作者だったり編集者だったりその周りにいる人たちの偏った意見っていうのが嫌いなんだと思うんですよ。

長谷川:僕が嫌いなものの言語化って言った時に思うのは、それがその人の中で「嫌いから好きに変わりそうにない」っていう事なんですね。1回嫌いになったものを好きになる、あるいは好きじゃなくてもいいけど嫌いじゃなくなる事はなかなか難しい事だと思う。嫌いじゃなくなるというのはどういう場面で起こるのかな。

遊佐:私も変わって欲しいなとは思っていて、編集者であつたり読者の意見も変わっていけば私もBLを1つのジャンルとしてより理解できそう。だけど今のところだとやっぱり同性愛者の人を下に見る空気だったり、不適切な扱いがあるように思っているんですね。でもそれは自分がアメリカ

で育ったせいもあって全てがうまい具合に改善されていくべきだ！というふうに思ってるからかもしれないんですけど。

阿部:ちょっと話戻しちゃうんですけど。嫌いを解消できるかっていう話で。高校生位の時まで男の人が嫌いだったんですよね。小学校の時は女の子に特化したコミュニケーションをしていた。でも今は割と解決して振り返ってみると、それって本当はジェンダーとか社会的に作られたものに対して怒るべきなのに、それらに対する鬱憤みたいなものを、自分の周りにいた男性っていうものに対してぶつけていた。

それから大学に入って割とコミュニケーションをとる人が増えたんですよ。アートって言う共通言語ができて、男の人とも喋るようになった。そうすると初めて個人として向き合えた。そこで、ここまで嫌っていた「男性」っていうのは何だったんだろうなっていうふうに考えたんですけど、それは社会的に構成されたジェンダーとしての男性っていうものだったと気づいたんですよね。だから自分が何かを嫌いな時にその嫌いな対象を正確に把握するっていうのはすごく大事なのかなと。

長谷川:人が意見を変える時と変えない時の違いが気になります。変えない時の頑なさ、変える時のいいかげんさについて。

国とか社会的なものに対して1回嫌いになってしまうと人はあんまり意見を変えないんですよね。だけど例えばある国が嫌いだったとしてもその国から来た友達がいたら、その友達については平気で見方が変わる。1回嫌だと思ったけど、やっぱりいいやつだったとかいう事が当然のように起こる。

そういう嫌いな事についての言語化っていう事こそ、哲学対話でやってみても良いのかもしれないですね。その時にルールとして、一方通行の話をしなとか、ヒートアップしないっていう事をちゃんと導入する。

プリ:それこそ共感っていうものはいらないのかもしれないですね。嫌いなものに関しては。

長谷川:そう。嫌いなものに対して共感が生まれると、嫌いな感情がただ強化されていくだけになる。

7. まとめ、グループのテーマ

阿部: 私はもともと感情とかコミュニケーション関連で気になっていた事があって、それについてはミーティングする中で皆さんの話を聞いてちょっと落ち着いた部分がありました。一方でアクションとして何か作ろうってなった時に「公共空間」っていうもともとあった興味と、その時ちょうど思いついた「遊び」に興味を持ってそうだったので、そういったアクションをやるに至りました。

遊佐: 私はもっとふわっとしてるのでどうやって言語化したらいいかかわからないです。kyodo 20_30の中で割とモヤモヤする事があって、それをどうやったら消化できるかなと思って今の作品に落ち着いたっていう感じですね。

長谷川: そういえば、このグループのコンセプトについて話したいんですけど、何か思いつく事ありますか？個人的には、振り返ってみると、人とのコミュニケーションの話が多かったように思います。

阿部: コミュニケーションはどうあるべきかという事についてね。

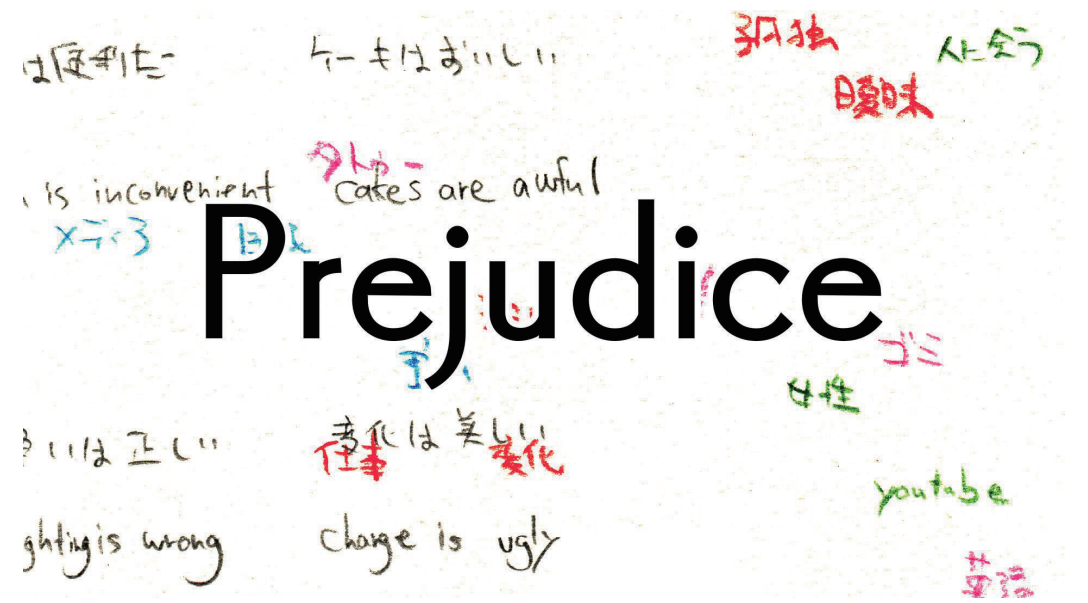
伊藤: 先入観とか嫌いやタブーな事をどうやって乗り越えるか。そういう事がグループのキーワードにはなってるんじゃないかなあっていう気がする。考えたふりをしてる事をちゃんと考えてみたっていう話も最初にありましたけど、そういう時間だったんじゃないかなあと思います。

長谷川: まとめられてありがとうございます。笑 このグループの最初で、「今までやってきた事をここで紹介するだけで終わりたいくない」という事がありましたよね。そういう事気にする人は単なる紹介では終わらないと思うんですよね。それって誰もが考えてる事じゃないし、今までやってきた事をここでもできればいいって言う人もいると思うので。それは1つこのグループの特徴かなと思います。

ではこんなところでしょうか。ありがとうございました。

遊佐みどり「Prejudice」

声の出演: マイク・ヒラルド、aqiLa、蔣雯、遊佐みどり
Voice: Mike Hillard, aqiLa, Jiang Wen, Midori Yusa



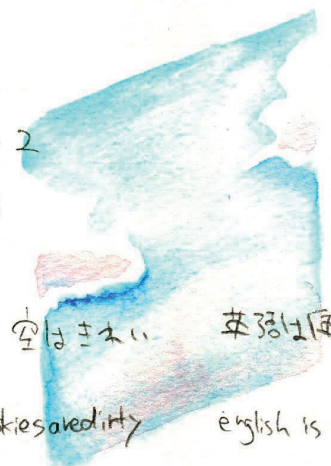
「Prejudice」は「前もって(pre)判断する(judge)」という意味の成り立ちをした英語である。一方この単語に対応する日本語の「偏見」は、「偏」った「見」方と書く。どちらの表現がより正確かは問題ではない。むしろ、どちらも極めて正しい事が問題なのだ。

「Prejudice」と題されたこの映像作品では、それぞれ日本語と英語で発話されるセンテンスが同時に音声として流れてくる。左右から流れ込む日本語と英語の中で、日本語を母語とする私の耳は無意識に日本語の方をよりしっかりと聴き取っていた。そして十分には聴き取れなかった英語のセンテンスを、おそらく日本語のセンテンスと近い意味なのだろうと判断していた。それが全く的外れな判断なのにもかかわらず、である。

しかし前もって判断する事は、生きるうえで必要な認知機能でもあり、それを完全に取り去る事はできない。だとすればこの色眼鏡との最善の付き合い方は、見通しをよくしてくれるそのレンズが、いつまで経っても偏りを含んでいる事に、自覚的であり続ける事だけであろう。

(文: 寺門信)

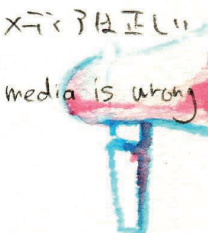
2 + 2
3 + 3



空は汚い
skies are dirty

英語は便利だ
english is convenient

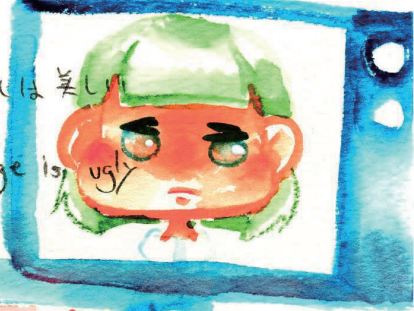
ケーキは汚い
cakes are awful



メディアは正しい
media is wrong

争いは正しい
fighting is wrong

変化は美しい
change is ugly



外国人は美しい
foreigners are ugly

仕事は絶対だ
work is not important

中国語は便利だ
chinese is inconvenient



会食は必要だ
business dinner is unnecessary

ケーキは美しい
cakes are fantastic

ゴミは汚い
garbage is ugly



不倫



孤独
曖昧



youtube

英語
中国語



阿部七海「遊ぶために線を引く」



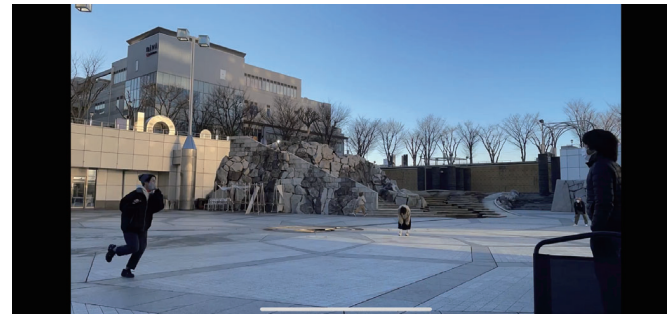
kyodo 20_30が拠点としていた経堂アトリエは細い道路に面しており、その道路を挟んだ向かいには神社、そして公園がある。
kyodo 20_30の成果発表で展示するアクションプランを考えようとした時、とにかくアトリエの外に出られる作品にしようと思った。
経堂アトリエの中で展示をするのでは、kyodo 20_30という境の内側にしかアクションが存在できないように感じる。公共空間における表現を考える事への興味もこの選択を後押しした。

さて、まずは経堂アトリエのすぐ外、道路を舞台に境界線を考えた。
アスファルトの地面に白いチョークで丸をかき、その島々をリズムカルに渡る。子供の頃に遊んだ「けんけんぱ」を思い出した。記憶の中の私は遊ぶために線を引き、ルールを規定する。
道路から少し足を伸ばして、神社の境内を抜けたさきの公園はどうだろう。
線を引く事が始まりになる遊びがいくつか思い浮かぶ。チョークの線で、足を引きずった軌跡で、あるいは「ここ陣地！」の言葉によって遊びを形づくる。

もしかしたら、ただの遊びをやる事で「境界線」の事を知る事ができるかもしれない。そんな気がして遊びから境界線を探る事にした。

グループのメンバーと共に活動を振り返る中で、「子供の頃にやったケイドロの記憶も、kyodo 20_30で扱っている境界線の話も、すべての人に経験があるはずなのに、それらの記憶を共有する時の雰囲気が違う」という事に気が付いた。
遊びの話なら無邪気に盛り上がるけれど、境界線の話をする時の私たちはより深刻そうになる。

この記録に添えた写真は、上述の事を思考する過程で遊んでみた時の写真である。



(平砂アートムーヴメント2020参加者と一緒に、つくばセンター広場でケイドロをする様子)

プロフィール

プレイヤー

阿部七海

筑波大学 芸術専門学群 芸術学専攻芸術支援コース

Nanami Abe

University of Tsukuba school of art and design, art environment support

遊佐みどり

大阪生まれ、アメリカ育ち。現在は東京を中心にアーティスト活動をしている。

Midori Yusa

Born in Osaka, raised in the United States. Currently works in Tokyo as an artist.

コラボレーター

野村 プリシラ さゆり

デザイン 活動拠点: 東京・神奈川

Priscila Sayuri Nomura

Design, Based in Tokyo, Kanagawa

長谷川祐輔

新潟大学大学院 哲学(美学、現代フランス哲学)

Yusuke Hasegawa

University of Niigata, Philosophy (Aesthetics, Contemporary French Philosophy)

本事業は「東京アートポイント計画」として実施しています。東京アートポイント計画は、地域・市民が参画するアートプロジェクトを通じて、東京の多様な魅力を創造・発信することを目指し、東京都と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が展開している事業です。まちなかにある様々な地域資源を結ぶアートプロジェクトを、アーティストと市民が協働して実施・展開することで、継続的な活動を可能にするプラットフォームを形成し、地域社会の担い手となるNPOを育成します。

In cooperation with various arts organizations and NPOs, Tokyo Artpoint Project pursues art projects with local community and citizen involvement as a way to foster an environment where everyone can be actively engaged in culture and to create and disseminate Tokyo's charm. The project is organized by the Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture. www.artscouncil-tokyo.jp

主催:

東京都 |

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 |

一般社団法人shelf

Organized by

Tokyo Metropolitan Government,

Arts Council Tokyo

(Tokyo Metropolitan Foundation

for History and Culture),

shelf Association

発行:

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

〒102-0073

東京都千代田区九段北

4丁目1-28

九段ファーストプレイス8階

TEL 03-6256-8430

FAX 03-6256-8827

©アーツカウンシル東京

Printed in Japan.

ISBN978-4-909894-21-2 C0070

All Rights Reserved.

文化でつながる。未来とつながる。
THE FUTURE IS ART

TokyoTokyo
FESTIVAL



ARTS COUNCIL TOKYO

<https://www.tokyokokkoyo.tokyo>

東京アートポイント計画(国)覧(人)る