

## ■アーティストトーク



イベント当日の様子

タイトル 社会にかけらアーティストとしての「出来た」

出 味 小畠 大樹、小笠原 周、本田 大紀、本村 真、坂本 遼歌、鈴木 風、西木 重則、河田 邦祐、高橋 淳

日 月 令和元年11月2日(土) 午後1時~午後3時

会 場 展示場アートガラ (room1)

横須賀(以下、味) 記念としては、この展覧会アートがチャレッジーでやっているんですね。山中 *uplink* っていう1つのスタジオをシェアしている10人のアーティストを組み立った展覧会になっています。そもそも何でこち開催で山中 *uplink* の展覧会が開かれたかというと、まず1つ。展覧会で山中 *uplink* さんが尼崎市文化芸術振興会を立った方が大手お嬢様としてあると思います。この *uplink* 自身が美術文化を中心おもつていて、それでちょうど山中 *uplink* に声を掛けていたのですが、展覧会を開くということになりました。最初に展覧会の概念について軽く説明しておくと、これは小笠原さんから聞いた話なんですが、展覧会自体は開催しないと、美術館とかいうと尼崎市総合文化センターに白更一席を空すきます。それ以外に現代美術を見る機会がないので、そもそもそういう意味でアートに触れる場所として *uplink* があると、もう1つは美術を見たかったらそのまま考えて、美術を見せるとか美術を考える感覚があるからその辺を考えて、美術を見せるとか美術を考える感覚があるっていうのが開催

なんですね。見ての通りとの見聞会をパッケージっていうのは、子供たちが観覧券をしています。その年齢が一歩も歩き度してるとんでもない。また大人向けの大字を書いてたりしてありますけど、少なくともフライヤーで紹介されたようなメッセージでいうのが小学校2年生が観覧しているので、小学校2年生がでる年齢とか横字で記載しています。角字も立派かっていうと、完全に見度を立派しているんですね。2011年あたり半しか描っていない、日本現代の1つの歴史っていう。その年齢として立派ですかと記載しています。その子供達といふよりかは、美術が尼崎市の人々、大人も含めて展覧会をやっています。若い方は置いておらず、もしくらいの青葉園いをすれば多めかなやろと思ってやっています。展覧会作品は *room1*、*room2*、*room3*、*room4*、*room5* というようになっているんですけど、一番大きな私のポイントとしては絵画が無いのが結構なところですね。この絵画でいうと作品的触れるようになっています。絵画も触れる上りになっています。

## ■アーティストトーク

次に *room2*になると他の作品があって、それを触りながら自分で想像することができます。まつ貝の絵画になると全く並べないですね。表現的なモチーフも絵画になっています。確実にきっと違うニュアンスで、アーティストでは展覧会と言っているんですけど、至するところ作品をただ見せるという訳ではなくて、觸ることを自分に叶うような作品を画面で構成しています。というかがぎっかりとした展覧会の流れなんですね。そういうことを通じて僕は今日アートの話をしたいと思いましたが、何ができるかというと、ひとつベースになっている経験としては *ART Walk* マッチョルっていうアメリカ人の私用研究者さんがいるんです。その人が "Sharing meeting" っていう概念で書いていますね。至るところを見ることを貰えるっていうタイトルなんですよ。そのひとつの例として "Show and Tell" っていうアメリカの小学校で使うプレゼンテーションをサンプルを引用しているんですね。それは YouTube にもあるんですが、何をするかっていうと、こういう感じで子供たちが持ってきて自分が好きな本をもととおもとおもとプレゼンテーションして周りの人と聞くで評価なのかとかを主に聞いていくっていうやうなんですね。そういうことを通じて見せることを、見ることを貰えるっていうことなどがどういうことなのかっていうのを説明しているんですね。講すると僕たちが何かを見るっていうのは社会性に制限されないので、いかに私たちが見ているっていうことを通じる範囲にするとか、他の言葉でいうと "Public display" に対するのかっていうのを書いているんですね。なので僕がその範囲で出来てやりたかったのは、こういう風に絵画とかが描かっているのは絵画だから160センチとかなんですよ。それを下げるごとにあって歩き幅を大人の身体だと並ぶ位が得られるんですね。そういうことを通じて絵画の見ていることを絵画でできないかというのが、この展覧会で実験的なベースとなります。ちょっと悪くなりましたがこれが展覧会の感想です。トークイベントの感想は、ちょっと前をますね。「あれよ、ワークショップとか、実はしたないねん。でも美術とかで学んだ本からよろしく御座りますよ。展覧会ながらしても、リサーチ系とかの『現

ノヨリコト』の感覚では、あれは結構やし」というを説いています。これは他の友人が言った言葉なんですが確かに、「上回の内容が実験している『アーティストのコミュニケーション経験への挑戦を形化』は、既存の既存の文化活性化や創造性に置き換えてアーティストにとって、毎日や周囲であるように思われます。特に山中 *uplink* のメンバーたちは、視聴者や参加者と一緒に時間を作り、「個性的な創作」への所詮よりも、西洋藝術に由来する「藝術の普遍性」に立ち向かって作品制作を行っていることから、彼らも《健全だけではなくとも》「藝術の社會的機能」以降における立ち居る深い問題を出来る限り多くあります。そもそも、そういった「問題」ひとつ、本取組は各個別開催見立オーダーを因して個体統一されなければならないのでしょうか。たとえば本題を前にした場合、監督会ディレクター、あるいはキュレーター、実習するインスティチューション、もししくは開拓元と認定できるかもしれません。とはいって、そのような開拓元内において各自の立場を守つ様も、実は何らかの政治運動や社会変化を起こす際に重要なだけに過ぎない可能性もあります。本トークイベントでは、以上の上の開拓元内にかけらアーティストを含むとした展覧会を出展し、「社会におけるアーティストの使命」をテーマに、自由にディスカッションしていく予定です。ぜひご参加ください!』というようなことを書いたんですね。



松井也さん

## ■アーティストトーク

これは完全に他の単独で書いたんですけど、他の打ち合せはなく、まずはこの質問に対して、他の選手を説明して書いたんですけど、これに対して何がおありですか？

小林 雄（以下、小林） 気分を味分かるよ。この次でも選手をやるんですけど、その中でもワークショップをやるんですけど、最初からワークショップをやってくださいっていう話があって、それがこのテーマを聞いて、立派な作風とも譲ってたら、ワークショップが作風、自分も作品の中で出来を出すときに使うべきか、自分の作品をよりよく知ってもらおうためのものにすべきかっていう話もあって、なんらはしないねん、本当になどとこども課は選手を社会が見んで、予想をもつてもらった人に感心でもうまいけど、ワークショップを専門でしている人もいっぱいいる中で、自分がこれまでやってきた経験の新しい形を読みみたいノリになってしまふんやるなとか、そういうないようにするには日程をもうそういうことを考えてないといけないやるなとか、そういう意識というか、やるかんに休むけど、そこまでできるのかっていう感じが正直ありますね。

筆 今までの選手はワークショップとかいっぱいやってきた人はいますか？

小林 大原（以下、小林） 個人ってこと？

筆 個人の経験とか、そういう体験とかじゃなくてワークショップだけを全部なり。

小林 みんなの経験選手センターでやった。

筆 そっかそっか。

小林 山中（以下、山中） としてその時はモノが作れないっていう状況の方が先行していて、制作だと選手第一で走りいし、それをコストとして何かできなっていうのでワークショップを組んでいるようなところは尋ねたよう気がする。大きいオーダーを受けた時に会社に残りけど、10人それそれの参加で自方みたいなのがバラバラで。

筆 今はキュレーターなので、もしかしたら特に選手会に残って言えば、みんな自作からのオーダーはなかったと思うんですよね。でも荷物が会員でワークショップをやることに、しかも4回、継続やってる

のも入れると4回分のワークショップがあるって、実際4回は終わっているんですけど、京都藝術センターでのワークショップも食品でどういう感じだったか教えてたいと思います。確認してもらえた？

山中 京都藝術センターで山中（以下、山中）として選手会に参加して、それが「二つの問題、三つのケース」という問題の企画で3組のアーティストのうちの1組として山中（以下、山中）が参加しました。そこでやった内容として京都藝術センターが主と山中ギャラリーが分かれられて、片付けワークショップルーム、工房として、もう月力を山中の問題を解決して、ストレージというが資源という間に名付けて、資源にあるものを使ってワークショップルーム、工房や音楽室をワークショップを行って問題を自分で解決していくっていうようなことをしました。ワークショップ参加者はメインとなる人が1人山中（以下、山中）メンバーが山中（以下、山中）が大体10人くらい参加してもらってやっと止まっている感じですね。

筆 なんかワークショップって時間がやりっぱなしっていうのが多いと困りますよね。品質検定と品質検査レビューとか選別だと上場レビューとかで腰を下さいでくれると困りますけど、実際にやってみて選別が選手センターの特徴いうと、どういう風な経験をしますか？

山中 京都（以下、山中） 確か参加してはなかったんですね。選別と選別を行なっただけで参加しなかったんですね。だから今日はここまでやったのが人生で初めてのワークショップでした。

筆 10月28日にここで大林ちゃんのワークショップをやったんですね。黄色のカーテンがあるところなんですが、実際にやって見てどうでした？

大林 京都（以下、山中） 大きな問題になりますけど、ワークショップをやりたくないっていう気持ちを抱いていました。でもそれは買って貰った人が思っている以上の仕事うつむけで、そのやりたくないのを初めて感じる上手くできることは多かったです。道具の使い方をちょっと教わったんですけど、それでやってよかったなって思いました。

## ■アーティストトーク

山中（以下、山中）で開催されたアーティストワークショップとおもしてもらなっています。自分が身体を使うことが多くて、他の選手も自分もやっていくことは今までしなかったんですね。タイミング的にちょうど他人を各自私どもの作りたいっていうのを決めてた時だったので、いい機会にならなかったですよ。内容としては、その黄色のカーテンをしている方に2面を1つや3面を同時に見えてるんですけど、ワークショップに参加してくれたときよりも前の次の子だったんですけど、実際に生産している問題を解決していくをもつたり、問題の選別とか内面の問題を聞いたりして、そこから上場するなんですか。日本という名の1日のスケジュールを、僕から始めた4人の女子と一緒に考えてもらって、最後の10分間にその日始めて始めた人をもてて1日を終らしせぎと計測したものです。結果みたいの感覚なんですね。そういうや事をするっていうのをやって、ワークショップをして、それでやりをかかすことっていうのが日々の経験のことでなしていく手を越えてなくて、ひとつひとつ行動をすると問題に置いてくると今までもうちょっと面白い気分をすらじゃないんですけど、ひとつひとつ強く考える事はっていうのを少しでも意識してももうっていうか、家に帰った時にそういうのを思い出してもらいたくてやったんですね。でもすごい細くて、それが実際にワークショップでやきたのは、自分がやりたかったことは1回やらいしかできなかつたんですね。すごい細くて、ワークショップをやって取扱っていうのを始めたんですけど、自分が参加してくれた人に多く残らせてもらひました。それが選別で結構多く残らせてもらひました。それでやってよかったなって思いました。

筆 僕がしてた10回はどういうイメージだったんですか？

大林 10回は、自分の経験があるそこを強調するところじゃなくて、お前じゃないけど、すごい経験をもつて見て楽しいっていう気持ちがあったんですね。それを人に選別とかで簡単に伝えられることでもなく、実際にこない発達とかトラウマが残るような体験みたいなのが想定ないと思うんですけど、そういう方に感じ取れな

いことなのかもしない。だけが問題は選別して、お上手とでも相手でないようななにとか選れ落ちるようなことがあってもそれに落胆じゃないけど恥えや恥じやないけど、ちょっとでも自分の内で選別してももうっていうことをしたかったんですね。それはワークショップの3時間でやることではなかったですね。



大林由美さん

筆 大阪で得たことって何かありますか？

大林 子供に参加してもらつたんですけど、みんなすごい考えていて喜んで居つたんですね。かなり広く子どもを見てもらっているし、いろんなことを思っているし、私がパカにしてた歌りやないんですけど、基本的に日々を過ごしているだけではなかったっていうのがあります。自分が幼少期の時とか長い間ずっと、自分が何を考えずに生きてたんですか？ 現代が変わったのがちと上手とわかるないですけど、そういう所ではなかったんですね。歌のやり方では、もう少しやり方を考えないといけないということですね。

筆 ジャニスの歌が流れるとどんどんやっていますか？

大林 次のワークショップを考えています。

筆 そうなんや。じゃあお経典さんみたいな人がいる一方で、清水さんみたいな人がいると、もう1人今度ワークショップをやっている人がいるんですけど、清水くん、お経りのワークショップっていうのをやったんですね。その成績がこのteam1の高いところに記

## ■アーティストトーク

示されている写真なんですか。どうですか、吉本さんの写真を用いて、

吉本 周（以下 吉本） 聞き取っているところがあつて、僕も自分が写真を持っていることが少なくて、他の人の写真を聞くことをやたらとよく考えているためなかなか慣れないといったことがあって、だからそれを写真をカッティングしてその人を聞くことに似して音楽を聞く必要がない状況じゃなくて今まで聞れないっていうこともあって、人を書く込んで作品を作るための職業になっていたっていうことが、もう1例は非常に多くの写真が映っていて余裕持まってからやれることとしてワークショップを行なっていこうがって、僕が選った本道ではないので、前の音頭のやり方で結構面白い写真が選れたと喜んで上ね。彼らも自分が写真を見てないし、彼らが見て何を見たのかが変わらなくなっている。ちゃんと写っていないので、ちゃんと写っているんですけど、僕が選った写真じゃなくて写真が、僕が写っている中で出てきたのがすごい面白いですよね。

吉本 自分がシャッターを押しているわけでもない、自分が写っているわけでもないっていうような状態で自分の作品にしてしまうというのはどうですか？

吉本 写真の作品にはしてなくて、でもこの場で分類の作品ですね。だから彼女達は、だから全部この写真者とお風呂場が混わったものが混じるんですね。

吉本 これまでかい写真を？

吉本 でかい写真を本がワークを全部詰めて、僕が人に見せることはあるかもしれないけど、見せることはないなと思って、今回に関しては、もしやるんだとしたら、ちょっと時間を作けてそれをやめたかのことをやったらもっと面白いかなっていうのがあって、ここで終わらないことを今やっと目に見える状態でこれ見てどうですかっていうところに進歩したんで、もうちょっと振り返るのが分からないんですけど、書かたって貰わらないことをやったと思うので、僕も小学生1～3年生とかに上手く言うことをできなくてそのまま

では、でももうちょっとやってみようとは思いました。



吉本 駿さん

吉本 なんか吉本さんと吉井くんのワークショップの実績、そのあとどの展示、美術館教育にててを演ずって青うー派や愛れたいのが欲しくて、吉本さんは一度は絶対とったじゃないですか。最初選ぶる子定まっただけ、参加者の1人が選ばれたので選ぶ気持ちでかなかっただけ。でも選ぶる過程としては興奮したDVDを見る。吉井くんもフィルムとか、キャラプリントした写真とかを発表すことによって作画制作に参加するが興奮が止まらないですけど、何かそこでマイレッシュをしているような感覚ってあるんですかね？

吉本 ありました。結果個人個別だったんで、結果を取すことだったり、他の参加者が結果を出すことで全くなったんですけど、そこからちょっと考える機会になって。それを演ずっていうことはどういうことなのかって考え方になって、結果中で、結果面白なくて思つたと感想でした。ちょっと自分自身の作品でパフォーマンスとかをしてその結果は感ずけれど、結果自身はあまり作品として面白しないっていうのと同じで、表現としてその人の中で得た方がやっぱり嬉しいものがいる。表現をプレゼントとして贈るっていうのもワークショップに参加してくれる結果の中の一例みたいを感じて考えていたんで、吉本、吉本なりの正解だったのかなと思っています。

吉本 なるほど。そういう所を聞いてどうですか？

## ■アーティストトーク

吉井 置すことせ、置き放しないんですけど、本道をが並ししまずって暫めに置いて待めているので、そこは少し迷うし、上流したことと写真を残すっていうことは現物的には置くところが図らうと思うので、これは問題解決ではなくて誰もか作品なので、彼らがこれを本当にいらないと言ったら断てばけど、さればこれを肯定して、こう手って丸手ってやって見れます。



吉井 大樹さん

吉井 実際にしているですか？大人に。

2人が作品を作ってパフォーマンスというか、自分が本道の作品の中にあって、結果だったり、パフォーマンスだったりをする行為として普段やっているかと思いますけど、1種類物のテーマとして繋がっていたコトで他なくモノとして作っているっていうのと元々違うと見らます。スタンスとして、今回のワークショップをワークショップと言っていて、そこに参加者が入って絵画を作り出していくものではあるけれど、それがパフォーマンスとして作品として貯めてしまうちもアートないのかということが空になってしまって、それと組み合っているのか、割り合っているとしたらどこの部分で、これは他の作品ではなくてワークショップで、なんでそれはワークショップと呼ぶかっていうのが気にになります。

吉井 ワークショップって言っているんですけど、想像した絵画室に来るものがてっくから違うものよりも大きかったっていう点で結果、ワークショップ

の形式で参加してくれてはいるけど、自分の作品作りの手順をしてもちろっていうのが近いと思います。吉井さんはワークショップと育っているけど、その昔であった吉井は吉本やパフォーマンス作品と呼べるもんだったと聞いてます。

吉井 パフォーマンスではないですね。これはワークショップです。僕が違うんでしようね！これをさっそく買った時に、もう少しこれを使わば商品にするかもしないかなと買つけど、自分がさむく長い時間を使ってしながらでもどうかで結果がわかるもの気がします。一馬でどうなるか分からない状況で、僕のやっている技術を彼らにシェアしてもらおうっていう感じだったのが理由で吉井ワークショップ。

吉井 ワークショップっていうのは本登場する前に決まらないかも知れないけど、ワークショップでいるんの印象があるんじゃないですか。でもワークショップっていうふんわり置かれたイメージの何かしらの印象みたいなものが見る限り想像している。それが何なんだろう、なんて思うんだろう。五目やったワークショップもそれぞれ企画違うことをしているんだけど、アーティストがひとと、アーティストが受けに自分の作品の考え方をしていることとか、共有するための各種の手段として活用したりするし、同時に作品と呼べる様なパフォーマンスを並びたりするっていう流れ感がある中で、吉くんが育っているワークショップと、それに並しての作品ということの関係というか組み立てどんくわい感ある？

吉井 ワークショップって聞いたときに底んやりイメージするのは、作品がそこだけでなんか作ってはいる。吉井ワークショップに興味持てなくて、立派いがされば空虚やったあるいはって思つて、結果を創作してしまってはいるのかなと思っていて。今回は成長されているので、ワークショップも随分。個人的なことや苦衷とアーティストは個別の大人とは違うじゃないですか。そこをへんにいる僕が、必ず平日にはいるし、普段の人は平日働いているし、そりなって吉井君に、実は大人と称ね。吉井が本まるって



## ■アーティストトーク

ショップ、この面白いのか分かるまいんですけど、ワーキャンプってなんやねん、って考えた時に、自分の作品を作るための努力が、高い貴い方をすると。それと自分の作品をより見やすくするために導入。おじはお母さんたちの想やから、みたいに見るつて感想等のためのワーキャンプって存続するのかなるたいなところは、ちょっとヤッとしたことありますね。

高 僕も今回自分で企画した開拓祭にワーキャンプを行なったのが初めてです。夏祭ノリで決して、いつ他の日程、今やる開拓祭は夏祭会場の中にいかに盛り上がりしているように見えるかみたいな、ラーニングとして、インストラクションとして、いろんなやり方いろいろな次回が違うと思うんですけど、今までやってみて思うのは、自分を越えさせていくのがあって、ハードル高いと思うんですよね。本筋を察して、ある種の行動から開拓された開拓祭やないなものを見直し、何が導入とかより開拓されたものにためにワーキャンプみたいなものを始めた方がいいかなってやんわり思いましたけど、意外と想像してないなっていうのがあって、それは道に行動自体を教えたんじゃないかなっていうのがちょっとある。それがどこで開拓祭とかにも関らず開拓の感じ合っているかは違うと思うんですね。こっちとしては道筋開拓している感じじゃないですか。それが代わるようなものって何があるんですかね？

小原 開拓祭度ど、正確めて開拓祭の方に聞いているよう結構はした。代わることなかそれが物にあるのか分からなくてすみません。

小原 小林原くんも僕も、東京藝術大学で講師としてワーキャンプをやる中で、最初からお車が乗せて大学生たちに対してのワーキャンプやって、何を乗り越えてもらおうかっていうことを実験したりするんだけど、結構少言っているのは、運営とかもある車両操作員などなど、何か乗って乗ってもらおうっていうところまで組むしているワーキャンプでおそらく方がめぐらしくはっきりしている気がして、今自分がこの開拓祭の開拓の中で入れているのはかなり対象がにんわかしているというか、ほん

やりしていて、その人たちに何を買って帰ってもらうかって、他の言葉とか道具とかを共有するっていうことぐらいしか、多分僕も貢献していないとは思う。あんまりそれが悪いことだと私は思わないんですけど、結構やっぱり個目的にワーキャンプってやった時に他の誰も分からぬし、坂本くんともいるいる話していたけど、子供に来て欲しいけど、開拓で結構ひいきんとか的走りなどなるのかっていう話を聞いて、やり方とか順序を説明していく感じはないですか、基本的に何をかかれてくる感じないです、基本的にゴールの設定とかかも。開拓祭に使えること、持って帰ってもらうものなどを今まで開拓していなくても、ある種の開拓しようと思うと、何を扶もする必要ないかなと、坂本くんと、青木さんは今開拓祭を担当していたんですね。小林原くんが手渡すワーキャンプはどこに向けて開拓している？

小林原 今年前です。僕は正直、ワーキャンプに関して学生が苦かったっていうのが今までの話を含めて、どこに向かっているのかわからないまま、自分にとって何をかかれていいのか。開拓をどうなさるか見て、やれそうなことを考えてやるっていうスタンスがアーティストとして見えていないのが、最初のセリフに開拓と、コト系、モノといつも僕は抽象的で書いているので、コト世界に対するワーキャンプをやることによって多くの何かになるはずなのに、そこにあまりに抽象的で抽象的でやっているっていう状態があるので何とかなっていません。

小原 僕は開拓祭開拓しなくていいと思っていました。ワーキャンプっていうものが工芸としての機能を持っていましたが、多分そこに違った、なんかお車さんも車も乗りしゃべりで存在するんじゃないかなってなんとなく思っていて。作品を作った作品と開拓祭というよりも、もう少し抽象的な表現と一緒に何かを作るっていう感じのイメージが頭の中で少しあるっていうか、それが作り出した時にどんな表現でも手かかっていられるのがそれを設計した人の開拓祭でもあるかなと思ったりするんですけど。

小林原 そういう風に考えられたを楽しむかなって思うんですけど、するからには身を置いて何かをペイレ

## ■アーティストトーク

ないといけないというふうな、直面なんやそういう感覚に掛ってくると、ワーキャンプって他の開拓に本番か、他開拓掛っていうとややこしくなるのがな、直面で当てるのがみんないなーなー。そういうスタンスでやられてたら、やっていいかなーって思いたいよねっていうのは思うかな、それが正確か不正確か分かるなーなど僕はちょっとそこまでいけないというか、開拓でないからっていうのがあるとは思うけど、だから僕の中にはワーキャンプを開拓している人を多いって、違う分野の人って考え方やうがなっていうのがあるんですよ。

高 なんか普通にワーキャンプだけに限らず作品制作する時に何かとか悩ましたりしていいですかどういう感じの人人に分かって欲しいみたいな。そういうのはないんですか？

小林原 身分の中で開拓して、いろんな人に見てもらいたいけど、今回開拓で開拓をして、小林原くんからいよいよ話を聞いて思ったのは、何が自分が開拓員の川越っていう開拓の状況に立て工芸をもつんでよく地図でも読みに行ったりした時に開拓が開拓員のフライヤーを買ってきてもらったりしましたけど、風景に行って「なんを分からん」みたいな感じで言われたことが何回かだった間に、その人たちにどうしたものかをもやるうっていうのが、そういった開拓をしてからは思いながら考えて作ったりはしている。



小林原くん

小原 小林原さんと近いです。若い世代の人とかにって感じですね。今までおがりの直面開拓の人とか、自分のピストリーの想いとかに開拓って大切ね、知り合っていう意味で地元で知り合いみたいなどですかね、アートって物語なことだと違うので、それをどうしたか悩むのか、到底とかなざっかの直面さんが言ったことと近くで、今までその辺はやっぱり考え方ですね。

小原 あくまでも？

高 直面うな、インスピレーションがあるのか、みんな開拓しているのでまた見て欲しいんですけど、僕の想定は僕も開拓みたいなとか、直面みたいな感じは直面していないんですけど、僕も地元に直面員とかないんですけど、A-LABあたりは直面員もないし、多分アウトレットくらいしかなくて、そういうのに慣れず僕も育ってきたいし、開拓行くの知らざる者直面もないのでないようかと/orしてたんですね。僕が見えている限りでいうと、直面も開拓ってスーパー直面だったんですよ、直面すぐでやれるくらい直面だったんですよ。なのでショッピングモールとか行っても直面で、直面と進んでいても直面で、そういうような子供に来て直面があったっていうことがあります。今度、それが開拓的なターゲットですね。直面として放つべきでないなっていうのがあるんですよ。そもそも僕はここに来日しないで会ふるんですけど、自分が始めたターゲットにまで開拓しないなっていう感覚が1点あって、そもそも直面の開拓もあらんんですけど、あんまり乗られてる直面もじゃねえっていうのを感じますよ。一度直面の直面開拓では結構乗ったなって思ってるんですよ。乗るすごくいい乗ったなって思っているんですよ。直面的には、なのでその乗しがちょっとありますね。ワーキャンプも少なくして、人間の直面が少ないんですけど、なんかあまり主力で放げて、テキストいっぱいは書いて、パッケージ直面もこういうボンブを感じたけどやっせ直面が加開拓なっていうのが今の直面ですね。

小林原 乗るしていいですか？ なざっかワーキャンプの直面で乗るしていい感じがあったみたいかな。

## ■アーティストトーク

個もキュレーションしたりディレクションしたりしたことがあるのと並んで自分たちで企画するとか実現しないとかというよりも、実現性に応じてないといふだけなんじゃないかなって、実現性から実現性を立ち上げていけるよう人が、実現性そういう仕事をちょっとしているから思うけど、実際には実現性に立っているといふと違うし、そういうとこまでできる人がいたら実現性が変わらざるを得ないんじゃないと私は、もはや来ても実現性ないし、設計段階と共に実現性ないと違うから。

Q その程度でいとまっ吉本さんが始めていましたが、アーティストが自らワークショップしなくともいいっていうのもあると思うんです。そのワークショップする部門屋さんがあべとお一骨いいと違うし、アーティストとしてやりたい人がやったもないと違うし、何が最初の実現性の身体も、結果公演でなんとかなんじゃないかっていうのはちょっと書いていてあります。少し説明を聞かしますが、このイベントの大変、WBSとかに上がっているようやつは3日前くらいに書いたんですね。で、2日前くらいから宣伝し出したんですよ。書かれたのは書かってます。実現性もないなかったんで、それでFacebookに上げた結果、大人のキュレーターからメッセージが来って、「面白ました。でもこれって面白くないですか？ 何を体験ありますけど、企画相談など見えてどんどん盛り立てるみたいに思えます。ウルトラセミナーを出でしてください」みたいなことを言わせて、確かに書いている意味は分からんんですね。で、興味やったっていうのは分かったんですけど、そこキュレーターはずっと日本において、いろんなレビューとか書いていて、つい最近あい右トリエンナーレのレビューを書いたんですね。それを読んで左のイベントを見たんですよ。すると確かに書いていることは分かる。確実がないから、前と並行的で、実際に開催するイベントで少なくともあい右トリエンナーレのことを見聞きなくて、手をもつて開催外にいたし、実際に開催されたのが、まるで実現性がもって文化行政の頭を振り下げて、文化行政がスタートメントを実現して他の組織と

から財政資金をメドに作り、そういう文脈の中で自分の創造性をどう見ているのか、少し話して欲しいなと思っていますが、前説見てるとすぐ1つ実現の問題であるのは「実現性」するっていうのがあると違うんですね。自由を尊重する自由を尊重でなんとかするっていう、その表現が必ず1つあると違うんですね。それに共感すると、スタートメントを出すとか、実現に入るとか、そういうのじゃなく立ち位置っていうのがいい感じのと違うんですね。そういうのを図りアーティストとして見ていてどんな感じのかっていうのが知りたくて、前に説明とか会話を聞いたりいろいろな関係ないでいいと違うんですね。でもどう関係するのかなって、一概テーマ的には「社会におけるアーティストや文化」を中心、団体や創作とか、何がキュレーターなりで実現性を作っていくんですけど、実現性が何があると見つけてますか？ Q あるとは思ひ。それは古い大河内山高蔵文化を見てきたんですね。日本人が知らないんですけど、古いトリンナーレより歴史があったって思つたんですよ。アーティストとともにキュレーターのピエール・エイグが書いたものを翻訳や日本語で説いて、無形文化をもつていて、古いトリンナーレよりも小出しにして面白かったというか、結構面白って天井が高いし、会場となっている小学校とかに忠誠度高いみんなひとが来ていて、かなり面白ってますと話すかを見て、作品なんかも質問的な部分が多起來つていうよりかは、作家として角に張て見れるみたいに、そういうものを見たときに、先に書いたトリンナーレを見てたっていうのもあったけど、やっぱり作品が先に来てそれを操作で乗せるっていうのは良いことかなっていうのが思って。古い右トリエンナーレの開催に興味でいうと、開催中のアーティストで開催者と何か関係をもつて開催した「サナトリウム」を作ったりとか、開催には特別していないけど…みたいなFacebookでいろんな実現の仕方をしてアーティストがいっぱいいて、それを開催実現を足す。何がどこに実現できぬかっていううすい感がされているっていうのを感じながら、でも見に行ってないしなって

## ■アーティストトーク

私も思ったし、五に行く機会もないしつつも思つたし。どのくらいの人が実現に見に行っているんだもうとも思つたし、みんな見いてるくない？ 興味津が多すぎるととも思つたし。なんかそこで実現を理解できる人ってかなり理解されたんというか理解できないと理解しないかなっていう気がしてはいたんだけど、どうなのかなって。

Q 実現性 すごい実現性なんですよ。ずっと今までアート展開に入った実現ではないで、実現性に見て実現が進むみたいを感じがして、面白いってよね。今まではばっとした経験、実現ではないけれども、例えば開拓の中でのんな問題は常に出てくるじゃないですかね。

Q 実現性 おかなって思いました。自分が、それで、

Q 実現性 自分が関わってないっていうこと？ Q 実現性 そうそう。なんか底でもかかくならないんすよ。開拓には、関わってないからそもそも。でも開拓ない人よりは開拓あるから、これは面白くなるんじゃないかなと思います。なんか新しい開拓入って来たみたいに開拓の中で、なんか変わるな、どう変わるとかうれしいな。自分が関わっていくつもりがないからって思つてやればなとは思いましたけど。

Q 一方予想ないと絶望だった。



小笠原 有さん  
の実現性 やがいんせしょうねあたいな、自分。

Q 実現性 この実現性は文化行政の実現が入っている？

Q 実現性 それに比べて、でも、分からんしっていう、自分がんまり実現にもなるんじゃないし、でもいざ

んな人のFacebookで作成したのが実現しますみたいのが書いてきたときに、本、思ったよりもすごいことになつてたみたいだ。だから実現はあつたかもしれない、そもそもが、そんな自分を感じたせびねでも直面な問題はそれかな。

Q 実現性 とかどうですか？

Q 実現性 嬉しいですね。今、小笠原さんが言ったみたいに自分が関わってないことっていうのが私の中に也有るって、だいぶ気が楽でした。本当に関わってないから色々と違うけど、ちょっと違う形になるんですけど、例えば開拓の中でみんな問題は常に出てくるじゃないかないですか。このいだはね十歩の旅スターが開拓になっていたんすけど、女性であるということばいるんな印かれているような問題と関わってくるっていうことはあるんですね。でいうときにすごい感想のは、大勢でこれほんとうにこういうことだっていうのを人に押し付けた口癖で笑っている人が多めで多いことにすごい感動するんですね。そこに参加込まれてしまうようになります。全くそういう風には思わないけど、自分にジャンル的にそこに入ってしまうみたいだと自分自身も思つていて、だから自分が知らない人とかかり合うたまに手放していうのを、開拓人で見た考え方を聞いてみたいっていうことがあります。



木田 大紀さん  
の実現性 自分が現象体しゃあないと囁う。ただ想像者であるという立場で見かせてもらっています。色々あんな

■アーティストページ

最初からやだがなつたりとかって、家の周りだけじゃないですが地図。ネットとかテレビでうざらう育ってるみたいだ。地図それは地図だけでやっているので、自分が個人で困になると困れない。思ひが見えないようだといふか、そう言っても入ってくる。入って自たを入って来たで、アホかわいなことしと本なっていう感じじゃ見てます。やっぱりこれから間わってく品んがるうなというふうな問題はありますね。

卷之三

小説家 あんまりアートが好きじゃないんやとは思ひ

### 第 4 集ビラを発行します

小説家 実際でも、文化力が持て文化表現をもっとやっていくみたい本屋の時に、色男がそれよりもスーパーを作れって黙ってるっていう話を聞いたし、隣町のやつもネットで市長とかも豊作野田いのちも豊かな暮らしのかみたいな、わかるないですけど、みんなアートにあまり興味ないんやなって。色男がどういう立場を持って、どう思われて来たかとかこれからどうなっていくとか、文化買って見る人が豊富あると見てない人の力がなくて、よく分かれないんですけど、これがどうとかないですけど、面白いのは面白いですね。あるいはトリエンナーレでされながら身のまわりのなんてみんなもっと興味持ってくれないだるうな、あるいはねほは、それを自分がやっている豊作野田とかなっていう風にはなりましたせどね。エリカの話とはまた違う意味で、

僕 個人的なことで言うと、色々起こった時に日本  
ボーランドにいて、10月くらいに日本に帰ってきて、  
相棒のネガティビティもなかったんですけど。山中  
が出来たっていうのは感覚であるんですね。そこには少々  
とも思れてるなと思ったんですよ。普通に海外されて  
生き方もしないけど、実際にで西野って馬鹿がいて、  
コンビニが出来てて、福岡で馬鹿がいて、福岡  
の福岡特有に馬鹿がいる人がいて、実際のユレーラ  
ーからメールをましたけど、僕が書いたのは全部が  
馬鹿ってことは思はなっていうのはちょっと取ったんで  
すと、僕も結構多くても馬鹿て思っているのがオリジ

レで書いたけど、黙って見てなんか想像してる人がいて、僕はそこで抱き合ひしきがちここを置きました。その手元からは正面通りました。

卷之三

『いや、お前が出来でいいと空やかでないと思う。君とか待ってるし、でもなんか疲れてたようお印象ありました。

小説「かをり」って最終章と譲れています所って日本広い  
かきも。的確に現状の状況で、今ネットで見れちゃう  
かるつい書道が見れるけど、じゃあきっと書道品のよ  
と並う、それを書うなら、成吉本り運営なり、日本学  
術院の跡れの中で歴史的に重大な事件が起こったとし  
て、文部省とか幹部とかも含めて、そこで経済とかアーテ  
ィストがいるのは知っているし、関わってない人や  
方が圧倒的に多い中で、そのニュースの方がどうして  
も浮上しやすいけど、山中は「開拓団くらってますけ  
ど、譲れてもなって認んと見り、

■ 今回のイベントが何なんですが、2時間で書いてましたから今お手元なんですね。5分位したのであと10分くらいで読み終わると思うんですけど、何か問題ないかね。

監修者：高橋にならんすが、語れても戻れない中  
間は面白いなと思って。アーティストは作品を作る事  
と共に、技術的には本末の仕事だと思っているので、それ  
と技術がアートのことを、何はみんなアートのこと  
野原やなって思つたんすけど、みんな本当にアート、

アーティストとしての才能をもつて、アーティストとしての才能をもつて活動していたんすけど、そんなにみんなお手伝いでくれたんやつって気持ちにならなかったし、でもそれに加えて実物の仕事がついてないというか、多分もそこにはやられていた作品とか、関わっていた人たちを恨んと/orすくてく壊れた見で作っていたはずだから、社会との接觸の部分で到底盛りが抜け、頭が空され、描いていったと思うんだけど、興味津々生むこと誰それ自身は認めてはないわが、そぞろ社会と心を離れてみたいなのは、アーティストは常に意識した方がいいと。でもそれが僕家ではないので、もし運れるであれば個展に行く人お断りとかね。個人的にあるよりは複数枚まとめて出

■ 7-7-2016-9

本格的文化家の手で書かれたけど、やっぱりちょっと重うよね...ノリとか大勢で何か発表することに拘して、大勢で何かを発信するっていう方針で廻してしまうと、結局何かの風潮に駆使されたりもしますし、でもそれはあくまでクリチャーっていうのを成立させたあとでではまだ結構だと思はせど、隔空空回っていうか、でもお絶え現にいっせいいるから、アーティストが躍動することもなくてもいいと思うし、音楽する人は音楽して世界に流れたらいいと思うし、創造力に流れるのかな。それが今尚すきな仕事の醍醐味かなって思うて、ピュアルも勤めて、それで新しい発見をさせ続んどんで、でもやっぱ寂しそうにさせた方がいいと思うけどね。やっぱおもんなまうなんやと思うねん、興奮って、おもんなまうやない感じで歌もらない歌が歌ってるんやうって思われたら、結構困なって思うから。すみませんいことを前説やっているのに、何でこんなに...アーティストトータリストと見られん。

吉柳幸 これが上手いく仕組みみたいなのが作れた  
多いのにはと個人も喜びますけどね。また面白そうに  
見せててくれれば嬉しいと思います、音楽でもいいし。



アーティストトータル