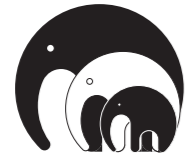


2011年6月5日(日) アートインクルージョン 長町テラツテプロジェクト(仙台)

Atelier ZOU-NO-HANA

こどものためのワークショップ

「ワークショップを通じて感じることを伝えたいこと」



トーチカ // アーティスト

私達トーチカは、モノカヅエとナガタクシとからなる2人組のアーティストで、15年ほど共同で制作活動を行なっています。ペンライトとデジタルカメラを用いて空中に光の絵を描く「PIKA PIKA」は、2005年にワークショップとしてスタートし、アートプロジェクトがテレビメディアやソーシャルネットワークを通じて広まり、現在では簡易式で送るビデオメッセージなどとして多くの方に親しまれています。

はじめは、神戸にあるアートNP0であるCAPが主催する、ワークショップイベント「アート林間学校」で、人形、粘土、ブロックを使った、こども向けのコマ撮りワークショップの第5回目でした。その中で、大人向けのく夜の前にも開催することになり、申込者が6歳のこどもから60歳を超える方で参加されるということで、だれでもアニメーションのおもしろさを短時間で体験できるシンプルで書きや発見がある方法を考えていた時、光の軌跡を使って空中にアニメーションを作ったらおもしろいのではないかという発想が生まれました。

時間を凝縮した写真の中に記録した物体の様な光の線が現れた時、人は時間の流れの中では見えない世界に驚きを感じます。そして、撮影した複数の写真を連続して再生すると、まるでその光の軌跡が生命を持ったように動き出します。それが「PIKA PIKA」の魅力です。

When rays of light resembling objects take shape in a time-lapse photograph, people are astounded to discover the invisible worlds that exist within the flow of time. Then by taking a sequence of photographs, the traces of light seem to come alive. This is the true charm of PIKA PIKA.

In 2006, we gathered with a group of creators, including animators, filmmakers, illustrators, and musicians, in a park and on the beach to present an art project that helped participants rediscover the joy of making things. As it was impossible to see the pictures people made until shooting was finished and the three-dimensional space where they made them was also somewhat odd, even professional artists couldn't create what they wanted to, and something completely different from what they had imagined, and something we refer to these things as "happy accidents" and value them as the essence of our work.

こどもたちが、自由に発想したものを感覚で描く絵は、ハッピー・アクシデントの塊のようなものです。こどもにとっては、思い通りの絵ではなくても、私達から見ると、とても魅力的に感じることが多いです。もう一回、もう一回と試してみることがこどもたちを見てみると、アートとは、正解が無い飽くまで追求の世界なんだということ改めて感じさせられます。

PROFILE // ナガタクシとモノカヅエによるクリエイティブユニット、デジタルカメラによる長時間露出とコマ撮りアニメーションの手法を融合し、空中にペンライトの光で絵を描くことでアニメーションを作るという画期的な作業「PIKA PIKA」を編み出す。実験的手法を用いた作風のアニメーションから、グラフィックデザイン、イラストに至るまで、様々な分野で幅広く活躍している。オタクアニメーション映画祭特別受賞、文化庁メディア芸術優秀賞受賞、弘前レールモンパラン短編映画祭グランプリ受賞、仏アニメーション国際アニメーション映画祭ノミネートなど、世界中で高い評価を受ける。

Event Calendar

JULY - SEPTEMBER 2013

WORKSHOP FOR CHILDREN VOL.13-18

Atelier ZOU-NO-HANA 2013

アートエリクソバハナ こどものためのワークショップ

アーティストとのコミュニケーションを通して、こども達が新しい創造性や視点を見つけることを目的とした、「Atelier ZOU-NO-HANA -こどものためのワークショップ」
vol. 13 - 18 は、参加者のこどもたちが、アーティスト集団「KO-ZOU CLUB」となって、モノ作り/まちあるき/ライトアート/ピクニック等のアートプロジェクトを発信します。

Vol.13 中山隼弥/Haruna Nakayama
7/13SAT 10:30 - 13:30
「ふねのかたちのピクニックシートをつくらう！」
-海辺でつくる ポート艦ピクニックシートづくり-

Vol.14 WHO YOU
7/20 SAT 11:00 - 15:00
「こども聞き耳ワールド × WHO YOU の誰かアート企画 横濱編」

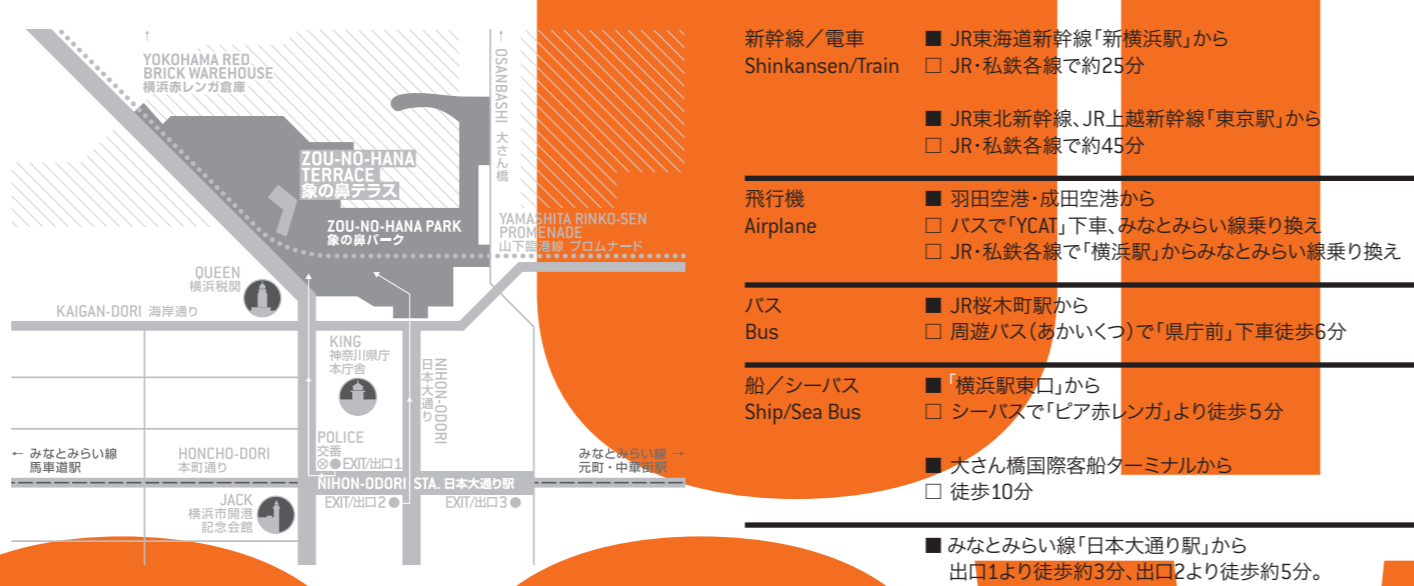
Vol.15 WHO YOU
7/21 SUN 13:00 - 17:00
「KO-ZOU PARTY !!! By Miss Apollo」

Vol.16 SLOW LABEL
7/27 SAT - 28 SUN 10:30 - 12:30 + 14:00 - 16:00
「お魚バッグをつくらう」

Vol.17 藤江吉/Kanie Aze
8/3 SAT 13:00 - 15:00
「お絵かき親子イベント どんどんつながるソウさんバレード」

Vol.18 トーチカ/TOCHKA
8/3 SAT - 4 SUN 19:00 - 21:00
「ひかりで描くヒカピカマンがをつくらう」

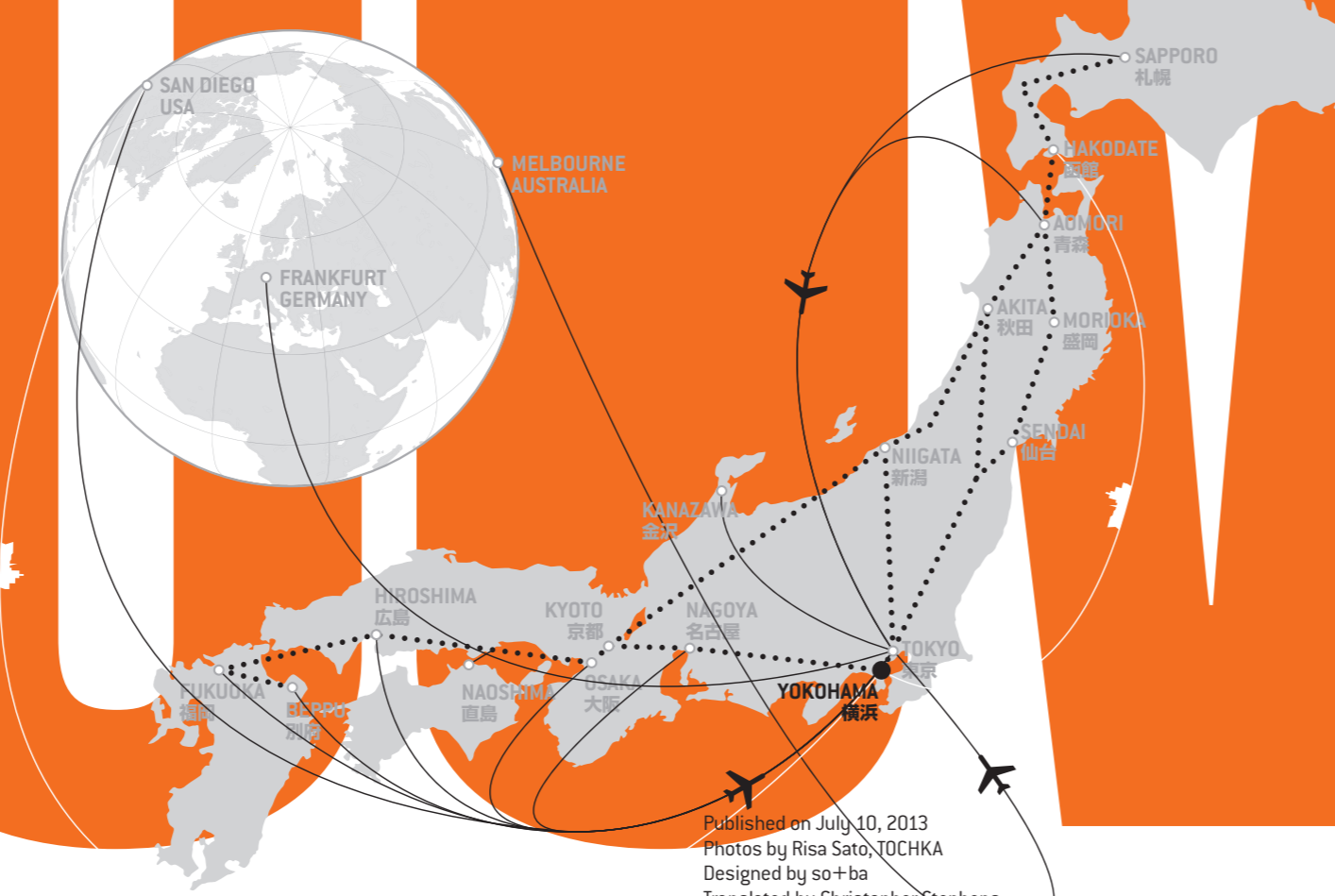
ACCESS



ZOU-NO-HANA TERRACE
1 Kaigan Bldg. Naka-Ku Yokohama, Kanagawa 231-0002, JAPAN
+81 (0) 45-561-0036

Entrance free / Opening hours: 10:00-18:00

※ ZOU-NO-HANA TERRACE is supported by SPIRAL, Wacoal Art Center in cooperation with Culture Tourism Bureau, City of Yokohama



※ 利用時間は以上のとおりです。
※ シニアパス等は美術館より遠方ではない場合があります。
※ 詳細は各観光関連機関のウェブサイト等でご確認ください。



Published on July 10, 2013
Photos by Risa Satō, TOCHKA
Designed by so+ba
Translated by Christophe Stephens
Color coordination and Print design by Yusshin Printing Co., Ltd.
Planned and Produced by Wacoal Art Center
Advised by Chizuru Asahina
Edited by Haruko Okikoshi (ZOU-NO-HANA TERRACE)
Published by ZOU-NO-HANA TERRACE
※ 本誌に掲載されている文書、写真などの無断転載を禁じます。
© 2013 All rights reserved by Culture Tourism Bureau, City of Yokohama and Spiral/Wacoal Art Center

ZOU-NO-HANA 家の鼻ジャーナル

7/8/8 2013 VOL.5

Journal

YOKOHAMA ART TOURISM
横浜アートツーリズム

関連イベント / RELATED PROGRAMS

イベントウバシャリプロジェクト vol.3 / EVENT
7/13 SAT. 11.00 - 13.00

スナックゾウノバナ vol.5 / EVENT
SNACK ZOU-NO-HANA with Miss Apollo
7/21 SUN. 19.00 - 22.00

EXHIBITION
PORT JOURNEYS MELBOURNE ⇨ YOKOHAMA
Risa Satō "Spaceship "Kari-nuri" 帰国艦
8/9 FRI - 9/4 WED

PERFORMANCE
Theater ZOU-NO-HANA vol.4
9/20 FRI - 23 MON
楽亭男【ままこと】/T1K10 Shibuya

ART PROJECT

聞き耳ワールド新ツアー追加!
New "kikimimi world" tours are released!

JAPANESE
榎 有生(都市デザイナー) × 船本 由佳(フリーキャスター)

詳細はwww.kikimimi.orgをご参照ください。
Further information will be available at www.kikimimi.org.

※ イベントの名称、日程は変更する場合がございます。
※ The names and dates of events are subject to change without prior notice.

新たな体験に出会う旅

Atelier ZOU-NO-HANA
こどものためのワークショップ

NOBORU TSUBAKI

橋 昇 // 現代美術家

TOCHKA

トーチカ // アーティスト

PORT JOURNEYS
ポート・ジャーニープロジェクト メルボルン ⇨ 横浜

DANNY LACY

ダニー・レイシー // ウェストスペース ディレクター

RISA SATO

さとुरいさ // アーティスト

「椿流ワークショップの作り方」

一地域の人が参加する作品づくり、横浜での可能性

橋 昇 // 現代美術家

僕が最初にワークショップを手がけたのが1997年に京都国立近代美術館で開催された「漂流教室」という展覧会でした。アートも何も知らない中学生たちにワークショップという手法で教育を行い、彼らの企画によって国立美術館の展覧会を開催するという過激な内容でした。従来の展覧会や教育と大きく異なっていたことは、専門家が展覧会を企画しながら、専門家集団がゼロから中学生たちに調査方法を指導しながら、彼らの主体性を重んじながら流動性を担保するというものです。そして、その骨格になっていたのがサーヴェイ(調査)だったのです。

敢て言うなら、ワークショップとは思いもつかないような調査の方法を発見したり発明したりすることによって、今まで想像も出来なかったような結果に遭遇することにあると思っています。考えたり造ったりではなく、メタレベルで「新しい考え方の方程式を開発し、今まで無かった造り方を工夫すること」でなければなりません。今大流行の1日型や半日型を見てみると、単に作業をするだけとか、何か作るだけの普通の講座もワークショップを名乗っていますが、それは3%しか果汁が入っていない清酒飲料水も100%ジュースだと言っているようなものです。

さてこの象の鼻テラスでワークショップする目的は何なのでしょう? ご存知のように、精度の高いワークショップは最も有効な問題解決手法のひとつなので、その前提としてこの地域や組織が抱える「問題」とは何かをまず考える必要があります。たとえば天国でワークショップをさせてください! 僕がリクエストすると、きっと阿弥陀さまやマリアさんから、ここに問題が無いのだから結構ですと断られるかもしれません。レトリックとして問題が無いのが問題という屁理屈はさておき、明らかに地獄の方がワークショップのネタには困らないということは自明の理なのでね。

どこから見ても天国のような象の鼻テラスには、旅人の僕には何も問題が無いように見えますが、そこを小粒に攻めてみると面白いインサイト(本音)がたくさん収集できるかもしれません。まず、ほんとうは探偵になりたかった系の参加者を募って、どんな問題がこのエリアにあるのかを「調べろ方法」を開発するワークショップを開発。次に発見した問題を料理するワークショップを設計して、そのプロセス全体をドキュメントにする面白くないと思っいます。一度やってみませんか? 旅者のみなさま。

PROFILE // 1953年、京都生まれ。京都市立芸術大学美術専攻科西洋画科修了。92年のペネア・ピエンナールに出品。2001年の横浜リエンターレでは室井浩一・橋本国次大教授(当時特別教授)と巨大なバッグの「ルーベインセンター」ワールド・履鞋(ハット)を発表。現在京都市立芸術大学美術工芸学科教授。

A TSUBAKI-STYLE WORKSHOP: THE POTENTIAL OF YOKOHAMA

MAKING ART WITH LOCAL PEOPLE

Noboru Tsubaki // Artist

The first workshop I was ever involved with was held in conjunction with the Drifting Classroom exhibition at the National Museum of Modern Art, Kyoto in 1997. It was intended as a way of educating a group of junior-high students who didn't know the first thing about art using the radical idea of actually holding an exhibition based on the students' plan. The big difference between a conventional exhibition and this type of educational undertaking was the emphasis on the students' autonomy and a guaranteed sense of fluidity. This came from using a team of specialists to teach them the basics of research rather than a single specialist to plan the exhibition. The survey format provided a framework for the workshop.

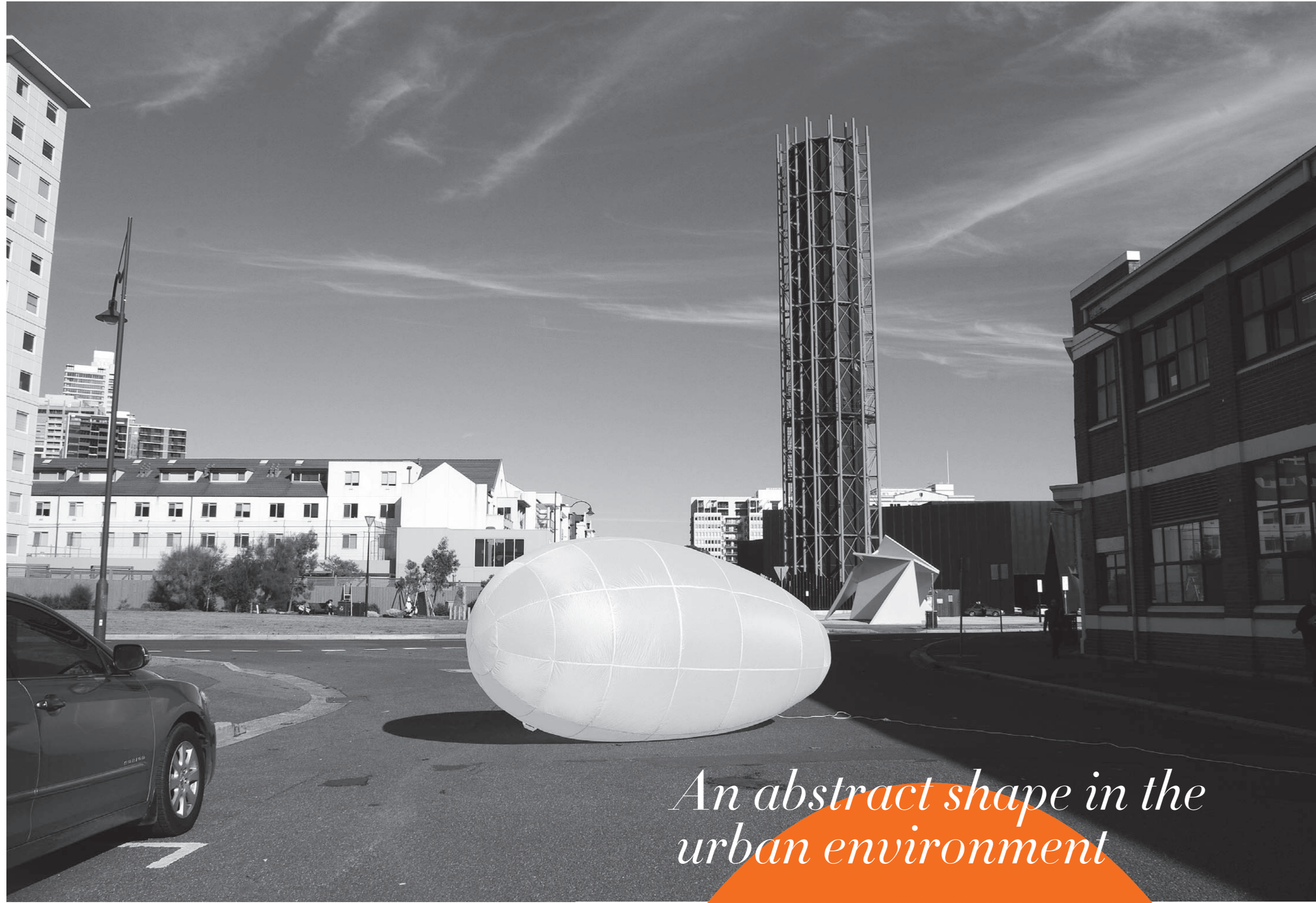
Suffice to say, by allowing people to discover and invent unforeseen research methods, workshops can produce previously unimaginable results. Rather than actually thinking or creating, they must function on a meta-level by developing equations for new ways of thinking and devising ways of creating things that didn't exist in the past. The kind of events that are extremely common to-day, held over half a day or one day, in which participants merely engage in some kind of activity or make something are just classes bearing the name "workshop." It's like saying that a Sciryo drink that only contains three-percent fruit juice is real juice.

What's the intention behind my workshop at ZOU-NO-HANA TERRACE? As I'm sure you know, a high-precision workshop is one of the most effective ways to solve a problem, so it's essential that we begin by considering the problems that now face this area and organization. For example, if I put in a request to hold a workshop in Heaven, Amida Buddha or the Virgin Mary would undoubtedly refuse on the grounds that there aren't any problems there. Aside from the rhetorically frivolous argument that not having any problems is a problem in itself it's a self-evident truth that you'll find no end of material for a workshop in Hell.

It's obvious that for a traveler like myself a heavenly place like ZOU-NO-HANA TERRACE doesn't appear to have any problems at all, but launching a stylish assault could produce a rich harvest of insights (real intentions). I'd like to start by enlisting participants who dreamed of being a detective and holding a workshop to develop ways of finding out what kind of problems exist in the area. Next, I think it would be interesting to plan a workshop to cook the problems and document the entire process. Well, dear reader, why not give it a go?

ZOU-NO-HANA TERRACE 象の鼻テラス





An abstract shape in the urban environment

Victoria College of the Arts 棟。奥にはAustralian Centre for Contemporary Art (ACCA) というアートセンター。 Next to Victoria College of the Arts, The Australian Centre for Contemporary Art (ACCA) is visible in the background.



The Blender Studios というシェアスタジオの路地。大きなスペースを小さく区切っていて、ある意味日本的な(?)印象。 The alley at the Blender Studios, a shared facility. By dividing up the large space in small sections, it has a kind of Japanese (?) feel.

「屋外こもり」

さとुरさ //アーティスト

作品を屋外へ持ち出して撮影をしたり、屋外設置の作品を制作したり、そういったことをなんでも10年以上もやっている。「どうして屋外なのか、の？」と聞かれても、端的に言い表わす言葉がまだ見つからなくて悩んでる。

外の世界は常に全てが関係し合い、完璧に思う。天候が在り、人間が在り、自然があり、人々が在り、あらゆる感情が渦巻いている。それと向き合おうとか、ひっくり返そうという野望は皆無で、ただただその渦に引き込まれたいのだ。もしかすると、飛び込んだ渦に巻き込まれ、流されてしまいたい願望があるのかもしれない。制作中も、作品が壊れたり誰にも気をつけてもらえないことを想定し、何が起きても動揺しないことを準備してき

た、ということは、10年以上のあいだ働かせることを妄想しながら制作し続けてきたことになる。これがアートかどうかは他の誰かが決めることで、私はおまいなしにこれからは自分も負かされに外へ出るのだから。外の世界と自分の作品が対峙する、ほんの一瞬を夢見て。

Spaceship 'Kari-nui' は横浜でも撮影を予定している。もし外で撮影中の私を見つけたら、届かない声で声をかけてもらえますか。「今日はまだ負けてないよ」と。

PROFILE // 1972年東京生まれ。作品を用いた(パフォーマンス「りさ+キャンペーン」)を国内外で実施。独特のコミュニケーション手法で注目される。作品制作のほか絵本制作、教育番組のアートディレクターなど活動は多岐に渡る。主な海外作品に「Player alien」(長野県川上町/2005)、「Four」(大阪府高槻市/2008)、「かかもしゅ」(千葉県船橋市/2010)、「タダカ」(東京都目黒区/2011)、「こはも古墳(1.17)」(ワシントン州制鉄業美術館/2012)など。 www.risacan.com

SHUTTING MYSELF UP OUTSIDE

Risa Sato // Artist

Somehow for more than ten years, I've taken my work outside and photographed it, and created other works as outdoor installations. When someone asks me why I like to do things outside, I still can't quite find the words to explain.

In the outside world, everything seems to be connected and complete. There is weather, fresh air, nature, and people, and all sorts of emotions are whirling around. I have no ambition to change or try to overturn these things. I just want to dive into the whirlpool. It might be that after jumping in, I'm hoping to be carried away in the current.

I assume that no one will notice if my work gets broken while I'm making it, and I'm mentally prepared for whatever happens. Which is to say that while continually fantasizing that I might be defeated for the last ten years, I've managed to keep making my work. Whether what I'm doing is art or not is for someone else to decide. I'll keep going outside regardless, without any cares at all. Seeing my work come face to face with the outside world is like a momentary dream for me.

Spaceship 'Kari-nui' is scheduled to be shot in Yokohama. If you see me outside shooting, please say hello, but in a voice that doesn't quite carry. Just say, "She still hasn't been defeated yet."



メルボルン市内から車で2時間程のDromana beach.人もいなくて波もない。絵画のような静かな砂浜。

Dromana Beach is a two-hour drive from Melbourne. There aren't any people or waves. It's a quiet sandy beach right out of a painting.



広大なRoyal Botanic Gardens,夕暮れにたどり着く。わらわらとフンパーが現れる時間でもある。

The expansive Royal Botanic Gardens at dusk, the time when the arena starts bustling with runners.



Cookieビルにある rooftop bar。賑やかな人々に囲まれる。外に出す作品と外で飲むビール。最高。

The rooftop bar on the Cookie Building. I'm surrounded by cheerful people. There's nothing better than taking your work outside and drinking beer there.



Spaceship 'Kari-nui' は中に入れる。見た目より広いという感想多数。何故か動いているような錯覚にも。

You can go inside Spaceship 'Kari-nui'. Lots of people say it's a lot bigger than it looks! For some reason, people also have the illusion that it's moving.

ポート・ジャーニー・プロジェクト メルボルン ⇄ 横浜

PORT JOURNEY MELBOURNE ⇄ YOKOHAMA AT WEST SPACE-MELBOURNE



メルボルンの街に出現する《宇宙船 'かりぬい'》

ダニー・レイシー // ウェストスペースディレクター

象の鼻テラスの協力で、日本のアーティスト、さとुरささんが2013年5月-6月、メルボルンのウェストスペースで宇宙船 'かりぬい' を披露した。ウェストスペース奥のギャラリーを彼女のワーキングスタジオとして、メルボルンで宇宙船を制作する、というコンセプトに関連した図面、絵、彫刻などの研究や背景資料を展示した。

2週間半の滞在中、さとुरさんはプロジェクトインタンダーであるロジャー・プレスティア率いるウェストスペースのボランティア達と共に彼女の制作した宇宙船を公共空間に持ち出した。メルボルンの様々な公共の場に現れる宇宙船は、都市環境の中で抽象的な形をしていた。巨大な楕円形その船は、柔らかさと流動性で基盤目状の都市構造を壊し、ある時は10分間だけ、またある時は2時間にわたって設置される。ウェストスペースを公共の場として押し広げようとする大がかりなプロジェクトとなった。

5月、さとुरさんのメルボルン到着に先立ち、ロジャーと私はたくさん公共空間とプライベートなロケーションを調査した。メルボルン特有の様々なロケーションに宇宙船を置き、私たちの町の本質を捉えようとしたのだ。その一方で宇宙船を膨らませるための電力をどうするか、またこの「一時的な構造物」を公共の場に設置するため、許可が必要かどうかなど現実的な問題についても考えなければならなかった。場所によってはこの大規模な物体を置くことに制約もあるからだ。

明るく描かれたストリートアート、ひっそりと隠れるように点在するバーやカフェ、そんなメルボルンの象徴的な横丁は当然その場所としてふさわしい。私たちが足を運んだ最もユニークなロケーションのひとつは町中を見渡せる屋上バーである。また、さとुरさんはオーストラリアの伝統的な景色の中に宇宙船を置いた町を出てビーチや内陸の農場にも足を

運んだ。私たちが2つの美術学校、モナッシュ大学とメルボルン大学ビクトリアン・カレッジ・オブ・ジ・アーツに訪れたとき、生徒達は宇宙船に直接触れ、制作者のさとुरさんとプロジェクトの背景にある彼女の考えについて話し合うこともできた。宇宙船の中で時を過ごした生徒たちのそれまでとは違った視点に出会えたことは素晴らしいことであった。

現地で経験を分かち合うことで宇宙船は横浜とメルボルンをつなぐ、横浜でデザインされ、制作された宇宙船がメルボルンに到着し、プロジェクトについて話し合ったり、作品の背景にあるアイデアを述べ合うことは異文化の交流を生んだ。ウェストスペースが象の鼻テラスと協力して現在進行中のポートジャーニープロジェクトやさとुरさ作品に取り組むことができることに私達は興奮した。

ウェストスペースのディレクターとして、さとुरさんのような国際的なアーティストと共に活動する機会を得て、自分達の町を一緒に味わえたことは新鮮であった。さとुरさんとともに過ごし、一緒にメルボルンを探検し、それぞれのバックグラウンドについて話し合えたことは本当に素晴らしい経験だ。来る日も来る日もメルボルンの町に宇宙船が着陸するのを見ることは本当にワクワクすることで、町を行く見知らぬ人達とたくさん会話が生まれた。宇宙船は奇異にも見える物体だが、人々が関わりたくなるには十分親しみの感じられるもので、この企画の目的も理解されていることが嬉しかった。さとुरさんがメルボルンという町で、多様な幅広い人々と関わる事ができたということが、まさにこのプロジェクトの成功なのである。

PROFILE//メルボルンを代表するアーティスト主導の現代アートスペースの一つ、ウェストスペースのディレクター。過去10年、様々な幅広いアーティストが運営する現代アートスペースにおいて25を超える展覧会の企画・実行など活発なキュレーション活動を行っている。

—SUDDENLY APPEARED IN OUR LIFE— RISA SATO: SPACESHIP "KARI-NUI"

Danny Lacy // Director of West Space

In partnership with ZOU-NO-HANA TERRACE, Japanese artist Risa Sato presented "Kari-nui" at West Space in Melbourne in May-June 2013. The back gallery of West Space was used as a working studio space for Risa, and displayed research and background material including drawings, paintings, and sculptures relating to the concept of building an inflatable spaceship in Melbourne.

Risa undertook a two-and-a-half week residency in Melbourne, and during this time, along with a team of West Space volunteers led by project intern Rosina Prestia, took her constructed inflatable spaceship out into the public realm. Appearing in different public locations across Melbourne, the spaceship was an abstract shape in the urban environment. With its large size and oval shape, it punctured the grid of the city's architecture with its softness and temporality. Sometimes it was only set up for ten minutes, other times for two hours. It was a great project to be involved with and gave West Space the opportunity to expand out into the public realm.

Prior to Risa arriving in Melbourne in May, Rosina and I scouted out many public and private locations. We wanted to have the opportunity to work with an international artist like Risa Sato, and to take time out of my busy schedule to share my city. I really enjoyed spending time with Risa and exploring Melbourne together and discussing our different backgrounds. Seeing the "spaceship" land in Melbourne day after day was really exciting and it led to many conversations with strangers on the street. I liked that the spaceship was an unusual object, but familiar enough for people to want to engage with it and understand its purpose. That Risa was able to engage with such a diverse range of people within the city of Melbourne was the project's real success.

Melbourne's iconic laneways with their brightly painted street art and hidden bars and cafes were an obvious choice. One of the most unique locations we visited was a rooftop bar, which had amazing views out across the city. Risa also had two small excursions out of the city, one to the beach and the other inland to a farm to situate the spaceship within a very traditional Australian landscape. We visited two art schools, Monash University and the Victorian College of the Arts, and the students were able to interact with the spaceship and discuss Risa's ideas about this project. It was great to see the students spending time inside the spaceship and the different perspective this gave them.

The spaceship connected Yokohama and Melbourne by bringing together a shared experience. The spaceship, designed and constructed in Yokohama, landed in Melbourne and allowed cross-cultural engagement through discussions about the project and shared ideas related to the artwork. West Space was excited to be able to work in partnership with Zou-no-hana Terrace on this iteration of the ongoing Port Journeys project and to present Risa's work in Melbourne.

As the director of West Space, it was refreshing to have the opportunity to work with an international artist like Risa Sato, and to take time out of my busy schedule to share my city. I really enjoyed spending time with Risa and exploring Melbourne together and discussing our different backgrounds. Seeing the "spaceship" land in Melbourne day after day was really exciting and it led to many conversations with strangers on the street. I liked that the spaceship was an unusual object, but familiar enough for people to want to engage with it and understand its purpose. That Risa was able to engage with such a diverse range of people within the city of Melbourne was the project's real success.