

# 《2009年6月例会報告》

- 【日時】2009年6月12日（金）19：15～21：30  
（その後、堀切菖蒲園駅前「やる気茶屋」。～12：00 終電。ただし居残り組もいた）
- 【会場】KOSUGE1-16 スタジオ（東京都葛飾区小菅 2-21-17 TEL/FAX 050-3344-9549）  
京成線堀切菖蒲園下車 徒歩3分
- 【テーマ】タッグパートナーとしてのスポーツとアート②-KOSUGE1-16 の取り組み
- 【報告者】土谷享（KOSUGE1-16）
- 【参加者（会員）7名】阿部博一（日本サッカー史研究会） 金子正彦（会社員） 白井久明（弁護士）  
土谷享（KOSUGE1-16） 中塚義実（筑波大学附属高校） 中村敬（みどりサッカークラブ） 松下徹（大原簿記学校経営学講師）
- 【参加者（未会員）9名】★飯沼清（榊飯沼技術職工） ★梅村直明（シグマ APO株） ★小澤圭史（靴修理）  
★中崎透（KOSUGE re-port/アーティスト） ★長津結一郎（東京芸術大学大学院） ★北條元康（榊北條工務店）  
★細木康平（デザイナー（アルバイト）） ★吉田有里（あいちトリエンナーレ2010） ★吉成隆（吉成工業株）
- 【懇親会から参加】田中理恵 佐藤いちろう（終電後のため未確認）
- 【報告書作成者】長津結一郎（東京芸術大学大学院）

注1) ★は初回参加のため参加費無料

注2) 参加者は所属や肩書を離れた個人の責任でこの会に参加しています。括弧内の肩書きはあくまでもコミュニケーションを促進するため便宜的に書き記したものであり、参加者の立場を規定するものではありません。

\*\*\*\*\*  
**タッグパートナーとしてのスポーツとアート②**  
**～KOSUGE1-16 の取り組み～**  
\*\*\*\*\*

## <目 次>

- |  |   |
|--|---|
| 1. はじめに                                | 12) 巨大紙相撲大会                             |
| 2. KOSUGE1-16 の自己紹介                    | 13) トロフィーがない！プロジェクトから<br>skin project へ |
| 3. KOSUGE1-16 のさまざまな取り組み               | 14) 水都大阪 2009                           |
| 1) オープンハウス                             | 4. 参加者のコメント                             |
| 2) KOSUGE JCT.                         |   |
| 3) 自転車の為の抜け道の為のバリアフリー<br>補足：スポーツ観とアート観 |   |
| 4) スポ研の誕生－川原での二人遊び                     |   |
| 5) 第2回スポ研－公園での鬼ごっこ                     |   |
| 6) 初めての個展<br>－Guess Sport? 楽しいスポ研      |   |
| 7) モトリンピック                             |   |
| 8) ママチャリ 12時間耐久レース                     |   |
| 9) 小菅スケートスクール                          |   |
| 10) 横浜アートトリエンナーレ 2005<br>－巨大サッカーゲーム    |   |
| 11) サイクロドロームゲーム<br>－岡本太郎賞受賞作品          |   |

## 1. はじめに

中塚：当初のご案内では、本日の会場は筑波大学附属高校だったのですが、ご存知のアクシデントにより（一同笑）、結果的にここを訪ねることができて、すごく楽しいひとときを過ごせそうだなという予感がしています。

サロンの月例会が初めての方が多いため簡単に説明しますと、サロン 2002 とは会員制のネットワークで、サッカーやスポーツに興味を持っている人たちが中心で、全国に 140～150 人の熱き会員がいます。月例会は会員だけじゃなくて、テーマに興味を持ってくれた方なら大歓迎という会です。参加された方は、所属は抜きにして、自由に意見交換する場ですので、わーわー言いながら、まあ飲み会の前哨戦みたいに（一同笑）、臨んでいただけたらと思います。

（土谷さんが転倒している写真を見ながら）

土谷：これは中崎さんのブログに上がっていた（笑）盗撮写真なんですけれども、中崎さんと一緒に移動している時に、階段を2段階み外しまして、足が折れてしまいました（笑）。「お、土谷大丈夫か！」って言って、カメラの音ばかり聞こえる（一同笑）。

中崎：新大阪の駅で降りて階段を下りていたら、ふっと振り返ったら、本当に、受身をとっていない赤ん坊のように（笑）横たわっている土谷を見て。何ふざけてるんだらうって思ったら、ふざけている場合じゃないっていう状態になったんです。

土谷：その日は一応、大阪でのプロジェクトの説明会があったんですけど、（ギプスに）寄せ書きしてもらいました（一同笑）。で、今日はまあこんな感じなんですけど（と足を見せる）。

でまあ、そういうことで、筑波大附属高校からこちらの会場へ変更させていただきました。ありがとうございました。

僕らの活動ってあんまりアートの雑誌とかにちゃんと記述されないんです。作品が流通するものばかりではないというのもあり、プロジェクト型だったり、参加型のものが多いためです。サロン 2002 で年に 1 回は確実に発表しているんで、実はそれが一番 KOSUGE1-16 にとって古く、層の厚いアーカイブになってきていることに最近気づいてですね、これからもコンスタントに発表していけるといいなと思っています。今年 2 回目、よろしくお願いします。

## 2. KOSUGE1-16 の自己紹介

土谷：見慣れている人もいますが初めてお会いする方もいるので、KOSUGE1-16 がどういう活動体なのかということを紹介させていただきます。

土谷享と車田智志乃、車田は旧姓のまま活動していますが、夫婦のアーティストユニットです。

KOSUGE1-16 というのは、自宅がある戸籍上の住所ですね。葛飾区小菅 1 丁目の 16 番地です。奥さんが福島出身で、僕が埼玉県桶川出身なんですけど、小菅には 1999 年くらいから 10 年くらい住んでいます。住み始めて、下町のいい雰囲気の人付き合いが残ってしまっていて、すごく気に入ってしまったんですね。たとえばうちの奥さんの実家から、親戚の家で野菜がたくさんとれると送ってくれるわけです。これをご近所 1 軒ずつ配ります。これが 1 軒抜けていると大変なことになる。こういうのが近所づきあいなんだ、とはっきりとわかった場所だったんですね。また僕らは、アーティストという仕事柄、大工仕事得意なんで、物干し直したりとか、押入れの向こう側に猫が入って赤ちゃん生んじゃったとか、そういうのを出してみたりとか、いま（近所にある）東京拘置所の建て替えで、そこに住んでいたねずみがいっぱい町に出てきちゃってるんで、そういうねずみの情報を共有

していったりします。一時期ねずみには洗濯物までかじられちゃって、普通に干しておけなかったんです。最近落ち着きました。

それから地元の集会で残ったおだんごとか、みんな届けてくれるんですね。夜遅くうちに帰るとポストにおかずが入っていたり、ドアノブにポテトチップスの食べかけが入っている。アーティストという仕事柄、まあ最近はちょっと忙しくさせてもらってますけど、だいたい家でゴロゴロしてましたから、「兄ちゃん暇そうだね」ってバイトまでおすそ分けしてくれるわけです（笑）。野良猫がいっぱいいますんで、猫が子供生まれたからということでおすそ分けしてもらいます。一時期うちには猫が2匹飼ってました。いまは自分の子供が生まれたこともあり、猫は実家に疎開させました。

こういう下町の近隣住民同士の、ゆるやかな、ほどよい越境行為っていうのが、小菅に住み始めた私たちの生活を豊かなものにしてきている、と。今まで、故郷でもそういったことはあったんですけども、改めてこういう環境に触れてみると、すごい大切なことだなあと。アートを通してこういうものを表現していきたいと思ったんですね。

で、キーポイントとして「もちつもたれつ」というのを活動の指針にしています。

### 3. KOSUGE1-16 のさまざまな取り組み

#### 1) オープンハウス

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/open%20h.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/open%20h.html)

土谷：まずはじめに KOSUGE1-16 が行った作品としての活動は、自宅のオープンハウスパーティーでした。日ごろ良くしてくださっている方々をみなさんお招きして、一週間鍋をふるまい続けました。結婚式でもなんでもないんですけど（笑）、ちょうどクリスマスの時期で、うちが飼っている金魚の映像をライブでプロジェクションして、生簀のように泳いでいて、そこから魚を取って食べるという演出をしていました。これのどこがアートなのかって、自分自身もよくわからないんですけど、人のために何か伝える行動そのものがアートと言えばアートなのかなあと今思っています。はじめの頃は自宅のオープンハウスに始まり、友人の家のオープンハウスというのを頻繁にやっていました。その頃から意外と、いま見直すと、スポーツ的要素が多いなあと思っています。

#### 2) KOSUGE JCT.

土谷：次に行ったオープンハウスが、スケートボードのフォトブラファァーの井関信夫くんの家でのオープンハウス・プロジェクトです。ちょうど堀切菖蒲園駅から反対側に歩いて5分くらいのところに井関くんが住んでいて、KOSUGE1-16 と井関くんと、DJ の國府田典明くんと3人で「KOSUGE JCT.」というユニットを期間限定で組みまして、「KOSUGE JCT.」がプロデュースする ISEKIT PARK という展覧会のようなオープンハウスのような、遊び場のようなものを2002年に行いました。

(映像)

井関くんが住んでいた家は、狭小住宅なんです。一番細いところは55cmしかない。一番広いところで一間半分。なのに自立した2階建てなんです（笑）。彼は、アメリカの豪邸に暮らしながら、プールがスケボーパークになっているような情報を真に受けて少年のころから育てている、高知の少年だったんですね。自宅でのプライベート・スケボーコースっていうのが憧れだということで、それをプロデュースしたんです。1階部分が、近所の人たちが入りやすいようにカフェ空間にして、ケータリングにごはん作ってもらったりとか、KOSUGE1-16 が小菅にある自転車の輸入代理店に協力をお願いして、カッコいい自転車を1階に展示したり。家そのものが遊びとかスポーツを通じた空間になるオープンハウスなんです。

ちょうど「ISEKIT PARK」の日が日本の FIFA ワールドカップの決勝戦の日でもあったんです。川を挟んで向島に住んでいるドイツ人のアーティストたちと、集まっていた堀切の子どもたちで作ったチームのサッカー大会を河川敷で行なったり、その後現代美術製作所というギャラリーで、パブリック・ビューイングをしたりしました。

スケボーのプロの人に、この狭小住宅でデモンストレーションしてもらったんです。スケボーにはいろんなタイプがあるらしくて、この人たちは平らなところでプレイするスケーターだそうですね。誰も見れないんですよ、部屋が狭すぎて（笑）。だからカメラ設置して、下につないでみんなテレビで見ている。音だけがすごいんですよ。「ドーン」って。

こういうことを初めのころはやりました。で、オープンハウスは面白いなあと思ったんですね。

階段自体もスケボーのコースに見えてしまって（笑）。階段のぼるといきなりスケボーパークで、お風呂呂場が DJ ブースになっていて、アサヒビールからスポンサーしてもらったビールをお風呂にぴったり敷き詰めて売って、資金源にしました。3日ぐらいやっていると、ゆるやかに子どもが集まってくるんですね。この中からまた中学生とかが集まってきたりして、その子どもたちがいまスケーターとして堀切の高速道路の下を不法占拠はじめて（笑）。いい連鎖が起こりつつあるんです。

スケートボードの人たちの面白いなあと思ったところは、自分たちで場を開拓していくところです。ちゃんとかっちりしたスポーツと違って、グラウンドがなくても自分たちで町を攻略してしまうという力強さ。そういうものが、アートとかほかのスポーツにも必要なあ、と今は思っています。

### 3) 自転車の為の抜け道の為のバリアフリー

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/by%20and%201.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/by%20and%201.html)

土谷：その後、またオープンハウスシリーズで、向島に移住し始めた古橋さんという方の自宅のオープンハウスです。

古橋さん自身は web デザインとかの仕事をやっているんですけども、向島に住み始めたのは、下町の暖かい雰囲気にはほれてしまったからいうところもあるそうなんです。しかし本人の性格や仕事柄、夜型なんですね。だからご近所付き合いから距離ができてしまう。

そこで僕らのアートプロジェクトとしては、地域の中で彼の、風通しをよくする企画。またちょうど KOSUGE1-16 の興味のありかが、この 2003 年頃、自転車だったんですね。まちと自転車とか、自転車の使い方とか。自転車のための抜け道っていうのにも興味があって、で、そのためのバリアフリーっていうのにも興味があったんです。

それを全部詰めたら、表の玄関と裏の玄関が繋がってしまう自転車専用道をつくるプロジェクトになりました。出前を取ると居間まで運んでくれるんです。これはサービスでもなんでもありませんけども、面白くて一日 10 回も頼んで（一同笑）。お客さん来るたびに盛りそば 2 枚とか（笑）。お、来た来た来た、みたい。たまにバイクを通してみたりして部屋の中が臭くなったり。

こういうことをしていたら、古橋さんちの抜け道くらいから、サロン 2002 会員の中村敬さんがいろいろ関わり始めたんですね。アートの既存の場所ではないところでのプロジェクトっていうものが、だんだんゆるやかに人のつながりを作って、ジャンルに捉われずに、いろんな職種とか興味の人たちを結び付けてくれたんだなあって今は思っています。その中から、中村くんが向島で行う僕らのプロジェクトのボランティア募集チラシを地元の新聞で見、トラック持ってかけつけてきてくれて、本当によく手伝ってくれたんですね。専門分野が異なるのになぜアートなのかということをお酒飲みながらいろいろ話したりして。彼自身、関わっている緑 SC という両国の緑という地域で活動しているローカルなサッカークラブのコーチをやっていたんですけど、そのクラブに通っている子どもたちが、親御さんたちの意向もあって、サッカーのお受験みたいになっちゃってる、という話を伺ったり。

中村君に出会って、「クラブ」という考え方に出会えたんですね。プレーヤーとかアスリートとかだけでなく、見る人とか、話す人とか、いろんな周辺の人たちを含めてクラブである、チームではない、ということの中村くんが教えてくれて、逆に中村くんから見ると僕らがやっていたアートプロジェクトの理想型がクラブというものに近かったのかなあと思うんですけど...どうなんですかねえ。

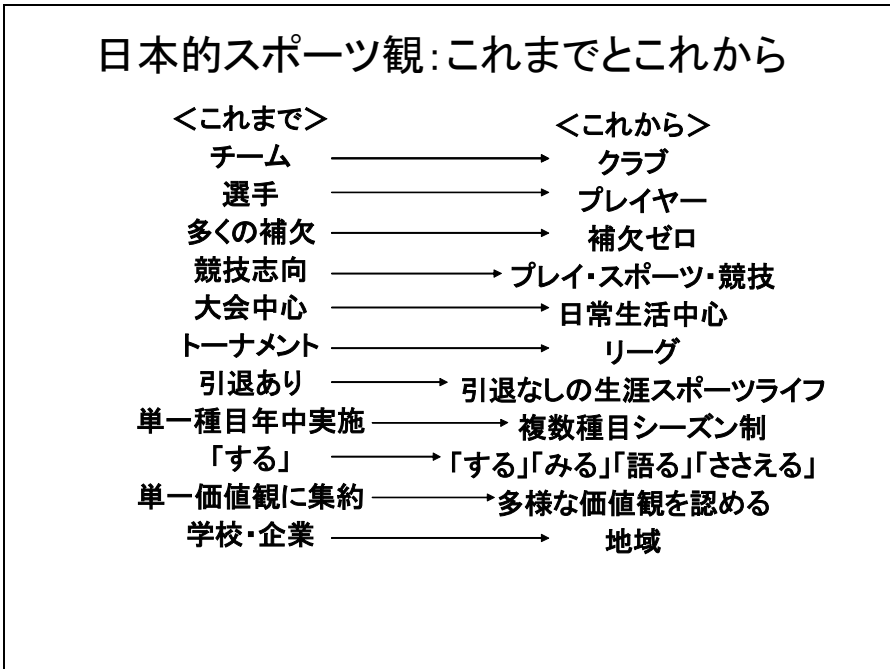
中村：単発じゃなくて地域に浸透、根ざしていくこととかが共通しているかな。共有スペースがあったり、場所があるということも。

土谷：僕らがやっていたのは、古い民家を改装して仲間の人々がレジデンスとカフェを兼ね備えた場所を作ったり、そこにアートプログラムというソフトがちりばめられていて、レンタサイクルをやったりとか、まちの地図を作ったりとか。それを僕らはアートプロジェクトだと言っていたんだけど、逆にそれをスポーツに言い換えても成立するんじゃないかというところが中村くんの興味だったのかなあ、と。

中村：「rice+」というところで一度サロンをやったところもありますが、アーティスト・イン・レジデンス（アーティストが滞在しながら活動すること）は、カフェがあるというパターンが結構多いんですね。土谷さんもやっぱり場を作っている人だと思って。そこにいろんなカフェとか要素を入れて集っていくことをアートだと言っていて、新鮮に感じたのと、興味を持ちました。

#### 補足：スポーツ観とアート観

土谷：で、その中村くんの興味のあるところが、ジャンルを取っ払うとひとつにつながっている部分だと思ったんですね。クラブとかチームの分別なんかは、皆さんスポーツの関係の方が多いのでよくわかると思いますが、アートの方々も今日はいますので、中塚さんがサロン2002の資料用で掲載していた、「これまでのスポーツ観とこれからのスポーツ観」という表を紹介します。チームじゃなくてクラブ、選手という選ばれた



人たちがじゃなくて誰もがプレーヤーなんだ、と。多くの補欠を生む大会のシステムではなくて、補欠がゼロのスポーツのシステム。それはたとえば今はDUOリーグという形で実現していたりと思うんですね。競技というものを主にしたものではなくて、プレイする、スポーツする、競技する、多様なあり方がこれからのスポーツだと。トーナメントのノックアウトではなくて、リーグ戦こそスポーツの日常化なんだ、と。それから、引退のあるスポーツライフではなくて、高校生がただか3年間部活をやっただけで引退という言葉を使うのではない、と。一回身に着けたスポーツの楽し

さは一生遊んでもいいんだ、ということですね。それから単一の種目をずっとやるんじゃないなくて、いろんな種目を横断的にシーズンごとに行っていく、それから、するだけのスポーツではなくて、見たり語ったり支えたりと、多様なスポーツ観ですね。学校か企業とかそういうオフィシャルな場じゃなくて、地域に根ざした地域の活動というふうに位置づけられるんじゃないかと解釈したんですけど、中塚さんの補足はありますか？

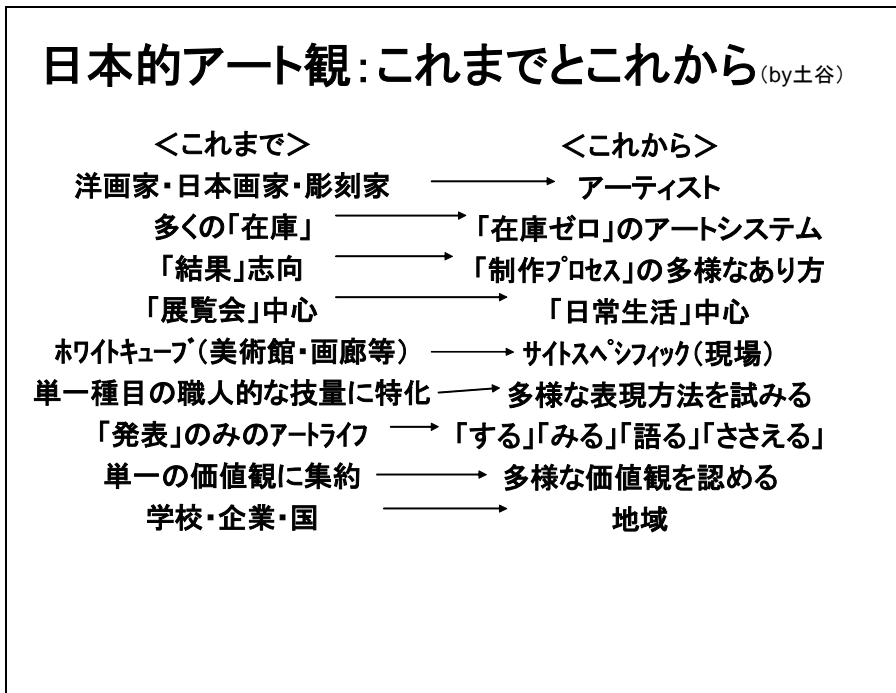
中塚：今言ってもらったとおりです。ただこれはサロンの公開シンポジウムよりずっと前から言っていて、ここで言っているのがベースになっていて、96年からDUOリーグが始まったんです。

土谷：で、僕はこれを見たときにすごく新鮮だったんですね。僕は別にサッカーのプレイはしていませんけど、アートにそのまま置き換えられるなあと考えたわけなんです。で、勝手に置き換えたのが、「これまでのアート観これからのアート観」。

洋画家とか日本画家とか彫刻家とかではなくて、アーティストってひとくくりで呼ぶ。

多くの在庫を生むシステム、芸術家が亡くなられたあと、遺族のかたが作品を処分するという場合が多いんですけど、在庫ゼロのアートシステムがあるんじゃないか、と。

描いたものや作ったもの、結果がすべてという思考ではなくて、制作するプロセスそのものが多様なあり方をしているんです。展覧会というものが中心じゃなく



て、日常生活中心のアートのあり方。わざわざ展覧会場に行かないとアートがないということこそおかしいんじゃないかと思ったんですね。家にアートがあっていいし、誰かが作った作品があちこちにあって、それが日常的にみんながリスペクトしていてもいいなあと。それから美術館とか画廊という、美術のために作られた空間ではなく、サイトスペシフィック、専門用語っぽいんですけど、現場志向というか、その場でしか成立しないアートというものもあっていいんじゃないか。アート作品っていうのは、流通にこそお金が動くので意味があるというのがあるんですが、そうではなくて、その場でしか成立しない美術、買うことができない美術っていうのも絶対的にあるわけです。それから、単一種目の職人的な技能に特化したアートではなく、多様な表現を試みてもいいでしょ、と。また、発表ということだけを目標にしたアトライフではなくて、ほかの人がやっているものを見たり支えたりすることも必要だなと思っています。

単一の価値観に集約するシステムではなくて、いろんな価値観を認めて需要する、と。わかりにくいかもしれないですけど、美術というものは美術史に基づいて、そこだけで語られてしまうんですけども、それはある部分では様々なイニシアティブによって作られた世界観であって、もうちょっといろんな多様なチャンネルから美術のありかた、現代美術っていうものが、美術史だけのものではなくて、いろんなチャンネルから評価されたり語られたりしていいんじゃないか。学校とか企

業とか国という単位のものではなくて、地域にもっと落ちていっていいものだと思っています。この表は中塚さんの資料を見たときに5秒くらいで思いついて（笑）中村くと笑いながら作ったんです。

#### 4) スポ研の誕生－川原での二人遊び

土谷：その後、中村くと「スポ研」というプロジェクトを企画しました。

スポーツというものはグローバルなルールでプレーされるものだけではなくて、ローカルに、たとえば子どもがその辺で遊びを作ってしまうように、大人とか誰でもその辺で新しいルールを発生させて、その場で限定的に享受してプレーを楽しむというものなんじゃないかと。「SPORTS」と「SPORT」っていうのを中村くと分けていたように思うんだけど。商業化、資本主義化されたスポーツではなくて、もうちょっと原始的なスポーツを目指して行って、「SPORT」を意識的に使っていたように思います。

そういう流れでスポ研プロジェクトというのが行われたんですけど、始めのころはしょうもない大人が川原でふたり何かやったりとかしてました（笑）。「ミッションは未知のスポーツXの開発、スポ研の武器、新しいスポーツを作るスポーツ「スポ拳」である」（笑）。で、第1回のスポ研は、荒川の河川敷。2004年1月26日、干潟でやったんですね。

（映像）

これがスポーツなのか？って批判される方もいっぱいいると思いますけど、どんどん言ってください。僕らは考えがあって実践をはじめた、第1回のスポ研です。

スポ研のしくみは、たまたま行った場所で、アイテムとか環境とか条件とかをリストアップするんですね。そのリストアップしたもので、ピックアップしながらルールを組み立て、その場でプレーしていくという。これは、川に漂着したものを干潟に並べて、投てきして射抜く、みたいな。しょうもないですね（笑）。

中塚：参加者は2人？

土谷：2人です（一同笑）。ただこれだけのことが、妙に楽しかったりするんですよ（笑）。

スポーツの発祥が、そういう水辺や港で船を待っていたり、ひまつぶしでやっていたことがルール化されたいことを聞いたりしたことがあり、例えば大昔にこんな感じで暇な大人2人が何か始めちゃったことから始まっているのかなぁと思いました。

プレイしながらルールもどんどん変わるので、高速道路を救急車が通るとラッキーポイントが生まれたり、時間制限っていうのが、人為的に設定されていたんじゃないかと、このスポーツは環境によって時間制限があったんですね。まだ岩の上は狙えるぞということでまだ続行しています。またそれがビジュアル的にも面白くて盛り上がっちゃったりとか。ルールが関係ないところで気持ちが盛り上がっちゃったりして、どうでもいいところで笑えるようになってしまって、ナチュラルハイみたいに。文化の要素としてとっても重要ななとは思いますが。

1回目のスポ研のチャンピオンは僕でした。

#### 5) 第2回スポ研－公園での鬼ごっこ

土谷：第2回は、より町の中に食い込んでいった感じですね。墨田区京島の公園で行いました。京島っていうのは、墨田の住宅密集地にあるんですけども、そこにマンモス公園という公園があって、やたらでかいすべり台があるんですよ。今はもう建築基準法で作れないでしょうね、あれは。駄菓

子屋が目の前にあって、その駄菓子を食べて、食べっぱなしのごみがそこかしこに散乱していたり、卑猥な言葉の落書きがあちらこちらにもものすごい数書かれてたりしました。本当にみんなの遊び場になっているんですね（笑）。多様な人の。

（映像）

こういうものを素材にしたゲームを作っていくことを考えました。

この回では色鬼とか、たかおにっていうのがあると思うんですけど、落書きを使った鬼ごっこを考案しました。遊びの改造ですね。ミッションがこのときあったと思います。子どもたちが遊んでいる横で、おとなたちが井戸端会議をしている、ゴミすら拾わなかったり、落書きも見て見ぬふりをしているんですね。そういうことに対する批評のスポーツです。もしも子供たちがこの落書きを使って遊ぶようになったら、もしもこのごみを使って遊ぶようになったら、大人たちも動くんじゃないかなという思いがあったように思います。

中村くんは普段少年サッカーのコーチをやっている、今は代表ですけども、やっぱりこの子どもたちのファシリテートの能力がすごく高いですよ（笑）。

## 6) 初めての個展—Guess Sport? 楽しいスポ研

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/guess%20sport/guesssp.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/guess%20sport/guesssp.html)

土谷：それが墨田区東向島にある現代美術製作所という町工場を改造したギャラリーで開催された「楽しいスポ研」という展覧会になりました。これは KOSUGE1-16 がはじめての、批判しているほうのギャラリーという、アートのためのしくみの中で行ったんですけど、展示しているものはほとんどない。遊び場なんです。

1ヶ月くらいの展覧会だったんですけど、始まって2日目くらいに、たまたま通りかかった近所の小学校3年生の子が来て、翌日にはその周辺の子が来て、その次の日にはクラス全員が来るようになって、だんだんお母さんたちが「今日もよろしくお願いまーす」という、児童館みたいになっちゃって。

第1室目がスタジアム、第2室目が部室、第3室目がミーティングルーム。そこでいろんな大会をおこないました。中村君考案のフットサル大会。ボールが自分で選べないフットサルで、お客さんが割り箸でくじを引いて、そのときの組み合わせで、ボールとゴールのサイズが決まります。

それから、ギャラリーだけじゃなくて、まちの中の遊び場探し、地域発掘のためのマップ作りで、子供たちとまちを探検しました。

向島のことをずっと勉強している真野先生という人がいて、その人に向島の歴史を発表してもらったり、サロン 2002 のトーク「歯磨き感覚でスポーツは可能か？」を開きました。最終日は、毎日通っていたこどもたちが作ったスポーツの発表会をしました。いろんな、本当に楽しい競技ができました。

練習とかにスポーツクラブで取り入れても面白そうなゲームもありました。そして新聞記事にも取り上げられたんです。残念ながらアート欄ではなくてスポーツ欄だったんですけど。

## 7) モトリンピック

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/motolympic/motolympic.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/motolympic/motolympic.html)

土谷：2004年に東京都現代美術館の夏のプログラムでスポ研をつかったワークショップを開きました。mot っていうのが東京現代美術館の愛称ですけども、オリンピックの季節だったんで、mot オリンピックで「モトリンピック」。



(映像)

KOSUGE1-16 は、在庫ゼロとっていたんですが、いまいくつかが在庫はあります(笑)。遊べる在庫です。基本的にうちはこの聖火台だけ作りました。あとほかのものは全部子どもたちが作ったんです。3日間のワークショッププログラムと呼ばれるものです。美術館自体も既存の展覧会のほかに教育普及のプログラムにも最近数多く取り組んでいます。学芸員さんに、美術館の常設展示にまつわるクロスワードパズルを作ってもらいました。6人組の5チームに分かれて3日間のプログラムを行いました。このクロスワードパズルを解くと、いろんなキーワードが出てくるようになってい

ます。都内3,600校にインフォメーションして、30人の参加枠で公募で抽選しました。夏休みの企画です。いろんな競技も考えるんですけど、道具も作ります。人間工学的に研究され尽くされて作られているゴルフクラブを、原始時代に戻してしまうような試みです。

水鉄砲も一人1個ずつ作っています。この水鉄砲の精度が、自分のチームの点数の集計を左右するんですね。水鉄砲をちゃんと作らないと点数が入らない。頭がいい子は3つ穴をあけたりするんですけど、だだ漏れでした。

ちょうどこの頃、巨大な紙相撲というものに KOSUGE1-16 が取り組み始めて、これが第1回目でした。あとで紹介しますが、このときは本当に、お昼休み明けの全体競技として作ったんです。それが今は、地域の中で自立して動くシステムにもなっています。さっきの川でやっていた中村・土谷スポ研を彷彿させるような暇な時間ですけど、この暇な時間が、子供たちにとっても大切な発想の時間なんですね。学校ではのこぎりも危なくて使わせないんですけど、あえて使わせてみました。素材はだいたい美術館の廃品です。そういう部分もスポ研的な部分で、美術館の使っていないゴミと、現代美術館って東京都のゴミのひとつと、マスの的には言われているので(笑)、使っていない場所もいっぱいある。その組み合わせで新しいゲームを考えてもらったんです。使っていないものを組み合わせると新しくなってしまう。

スポーツというのが日本に入ってきたときに「体育」ということになって、それが例えば富国強兵のための兵隊の育成だったり、運動会というしくみで地域に国からスルーパスされたりして、何のこともだかわからないところは、デッサン競争とか、重箱競争とかもあったそうで、そういうスポーツが日本に入ってきた時の、何のこともだかわからない状況そのものが非常にクリエイティブだったんじゃないかと思っていて、その状況はスポ研的だなと思います。運動会とい仕組みがアートの文脈でも位置づけられれば、現代美術館が収めるべきシステムだと思うんです。運動会というものも、文化の創発的な取り組みと捉えるならば、美術館で行っても面白いなとは思っています。

ここで聖火ランナーとして聖火台に火を点すのは、いま Skin Project を一緒にやっている佐藤いちろうくんなんです。当時現代美術館の監視員だったんです。のりのいい警備員がいると、その前から知っていたんだけど、警備員が火をつけるというアイロニカルな儀式ですね。

#### <障害物射的>

これが射的ゲーム。チームカラーがあるので、心理的に赤チームだったら赤のところに入れるんですけど、実はその赤のコースをたどっていくと、違うチームのところ。子供の遊びならではのずるがしこさがふんだんに織り込まれています。作ったのは黒チームですが、全部が黒チームに行くようになっています(笑)。一人勝ちみたいなのも、現実的にグローバル化したスポーツの中でもかなりある部分だと思うんですね。

#### <ミニゴルフ>

コースの素材は美術館の忘れ物の傘、それから梱包材が浮くので。

みんなで作っていたのは、オリジナルのボールでこの難コースに挑む、と。

このゴルフを考案したチームのボールだけ、中にビー玉が入ってたんです（笑）。なんでわかったかという、やたら飛距離があるんですね。飛距離がありすぎて、玉拾いをしていたうちの奥さんのめがねに直撃して青あざになっちゃったんですけど、なんだこのボールは、と開けたらビー玉が入っていたんです。

#### <ジャングルボール>

これはジャングルボウリング。ジャングルなんですよ。ルールはさておき、ジャングルなんです。アマゾン川をボールを転がすんですね。ピラニアとかいっばいいいて、それが邪魔をするんです。ライオンがいたり、サイがいたり。ぜんぜんゲームに関係ないやしの木があったり（笑）。上手だと思っうんです、やしの木。誰も教えないのに子供たちが作って。

#### <コーダボール>

ここは国府田くんのチームですね。ここはルールにこだわりすぎてビジュアルが渋いという（笑）。フランスの一般的な、ペタンクに誓いんですね。上から落とす玉を使って最後の的を射る、という二段階のルール。

#### <巨大紙相撲>

これはうちが考案した紙相撲大会で、現代美術館なのに、美術史とか勉強している側からすると、ちょっと腑に落ちない、印象派という近代美術の展覧会をやっていたんですね。で、その入り口の前で大騒ぎしてやろうという（笑）。

#### <フットボール>

これはフットボールというゲームですね。ゴールが4つあるサッカーなんです。ボールは1個で、ラスト15秒になるとゴールデンボールが飛んできて2個になると、もうよくわかんないです。タイフーンのような。1チーム2個もゴールがあるんですね。

### 8) ママチャリ 12時間耐久レース

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/pit/pit.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/pit/pit.html)

土谷：今日は本当にスポーツネタでそろえています。

これはなかなか東京では見せていなかったんですけど、北海道の帯広市の大正小学校といます。この大正小学校で、夏のプログラムと冬のプログラムを実施しました。夏のプログラムは、職員室にいる先生たちのためのワークショップで、彼らと自転車のレーシングチームを作って、十勝伝統の「ママチャリ 12時間耐久レース」というものに出ました。そのために、子どもたちにはいろんな応援グッズをつくってもらったりしたんですね。ママチャリ 12時間耐久レースは、十勝スピードウェイというサーキットで行われて、ピットエリアが寝床。オールナイトなんです。夕方5時にスタートして、朝5時にゴール。ピットエリアだけみんなに与えられるんですが、そのピットを作る、ピットというワークショップ。先生が寝るためのテントとかにメッセージを書いたり、応援メッセージを募集したり、自転車そのものも手を加えたり、やりたい放題。先生たちを応援することを口実にやりたい放題やりました。

クッキーを焼いてきてくれたりとか、教室にいつでも好きなときにスイッチを押してビデオレターを読むようにしてあったんですよ。そうすると自然とだんだんメッセージが溜まっていくので、勝

手に押して、書いてきて手紙を朗読するんです。ピットエリアで流すために「がんばれ！」をリピートしているんですけど、「がんばれ！」っていうのは結構よくない言葉なんですね（笑）、特に、追い込まれている人にとってはつらい言葉なんですけど、子どもたちからはこの言葉しか出なかったという現実を、先生に突きつけようと思って（笑）。

教育の賜物なんですけど。本当にうざいビデオなんです。ピットに休みに行くとがんばれー、と（笑）。こどもたちからも沢山の差し入れがありました。走る前の先生がビデオレターを観ながら「みつるが私に乗り移ってるー！」、とかわけのわかんないこと言って（笑）。

明け方、ゴールのところで先生が泣いちゃって、感極まって。「先生泣いてるよー」ってPTAの人たちがいじくり回していました。

結果は446チーム中167位。何にも賞品はなかったんですけど、うちから「がんばり賞」をあげました。これが夏のプログラムでした。

## 9) 小菅スケートスクール

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/skate/skate1.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/skate/skate1.html)

土谷：冬のプログラムとして、「小菅スケートスクール」というのをやりました。実はスケートなんか1回もやったことがない2人が大正小学校に来て、子供たちからスケートを教わるための、自分のためのスクールを開講する、というものです。生徒はKOSUGE1-16の2人ですね。図工の授業じゃなくて、体育の授業に、転校生として出席しました。マイナス10度か20度になってしまうので、デジタル機器が作動しないんです。なのでビデオがありません（笑）。僕らが行く前に小包で、コスゲさんという、ストッキングで作った人形を贈りました。このぐらい私たちは滑れませんという手紙を添えて（笑）。だから教えてね、と。で、手前にいる大きな2人が転校生としての土谷と車田です。本当に滑れない、腰の位置がおかしいというのが一目瞭然だと思いますけど。

中崎：このころは足が無事なんだなあ、と思った（笑）。

土谷：放課後まで猛特訓してくれて、靴を立てる、とか、スタートダッシュとか、課題を出してくれました。

2週間後に記録会があったんです。毎年行われているもので、そこでベストのタイムを作るというのが僕らの目標だったんです。僕は1年生のBクラスに出場しました。運動音痴なので「うんち」ってあだ名をつけられた車田さんが、頭にうんちが乗っかっていますけど、車田さんのほうがタイムが早くなっちゃって、2年生のCクラスとかに出ています。僕は1年生のBクラス。

スタートのところですね。Aクラスになるとみんな全身タイツで、オリンピック選手が使う、パカパカ外れるシューズを履いているんですよ。全身で15万くらいかかっているんじゃないかなあ、1年生で。だけどBクラスCクラスになると見てのとおり普通なんです。これは地域の経済の格差が入っていて、大規模農家の土地なんですね。年商何億っていう家と、サラリーマンの家庭もあって。その大規模農家の家庭が、冬場は時間にゆとりがあるので、学校にタンクローリーで乗ってきて、校庭に水をまいていてスケートリンクをつくり、体育の授業全部スケートやっていると地域なんです。そのおかげでオリンピック選手がいっぱい出ているんですけど、手作りなんです。僕らは、そういうことに対しての批評も含めて、100円ショップで揃えたものを組み合わせて全身タイツを手作りで作ったんですね。乳首のところに国旗がついています（笑）。車田さんは腰になんか巻きましたけど。実は僕ね、Bクラスで1位とっちゃいそうだったんですよ。早い子は1年生でも500m40秒台ですね。6年生になると30秒台になって。ずこい早いんですよ。僕クラスになると1分20秒くらいです。最後全員を抜き散らしてゴールしそうになったら、あちこちから罵声が。「大人げねえぞ

ー！」って（笑）。で、2位に甘んじたんですけどね。それがスポーツマンシップだったのかというのは、心にしこりが残ってしまいましたけど、心に負けました。車田さんは無難にいい記録を残して終わりました。

KOSUGE1-16のミッションが「もちつもたれつ」なので、僕らのできることを子供たちに返そうということで。記録が取れなかったこともあり、ドキュメントを絵画で残していきました。こどもたちに教えてもらったいろんなプロセスがこの絵に詰め込まれていて、こどもたち全員が描いてあります。これを学校にプレゼントして帰ってきたというプロジェクトです。

## 10) 横浜アートトリエンナーレ 2005—巨大サッカーゲーム

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/ac4/ac4.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/ac4/ac4.html)

土谷：僕らが何かやるときの切り口として、何かのためにということがないとなかなか企画が立てられなくて、この時は本当に何のためでもなくて、美術のために美術をやる展覧会なので、どうやって町とか人とかに接続していこうかなあ、と試行錯誤していたときに、はじめはtotoの場外売り場を会場に作ろうと思って、サロン 2002の両角さんにいろいろご協力をお願いしました。両角さんはまんざらでもない感じだったんですけど、横浜がまんざらだったんですね（笑）。「賭け事は良くない」みたいな。

次は、ずっとここでスポ研をやるためのスタジアムをつくる、お客さんと3ヶ月スポ研をやるんだ、と。そしたらスタッフが疲れるからやめてくれ、と言われて、じゃどうしよう。そう言えば、なんかヨココムっていうNPOがしょっちゅううちの展覧会に来てたなあ。依藤さんに電話して、ヨココムとスポ研をやりたいなって。アートプロジェクトにスポーツNPOが名前を連ねるって面白いな、ということで、KOSUGE1-16 + NPO 法人横浜スポーツコミュニケーションズ+アトリエ・ワン（建築家）という三つ巴のプログラムを考えました。そのときに考案したのが、誰も居なくてもワークショップ空間ができてしまう、巨大なサッカーゲームです。1人では遊べないので、気が乗らなかつたらそれで終わり、乗ったら誰か一緒に巻き添えに、と自分から働きかけないとプレーできないというサッカーゲーム装置です。

（映像）

実はこのサッカーゲームは、最初のほうの話にさかのぼりますけど、向島でのまちの中での僕らのアート実践がなければ作れなかったものなんですね。このときに全面的に協力してもらったのが、北條さんという工務店。それから吉成工業の吉成さん。吉成さんが加盟している異業種交流研究会という組合の人たちに金属系のシステムを作ってもらったんです。その後、異業種交流研究会というのは名前を改名して「アルデンテ」という名前に。長くて芯があるおやじたちという意味だそうです。

で、巨大サッカーゲームを作りました。実はこれは発展して、子供たちでも組み立てられるサッカーゲームに生まれ変わりました。僕らの意識としては、クラブチームを作るという発想に近いのかなというふうにも思っていて、自分たちで自分たちの場を作り、スポンサーも集め、その集めたお金で大会を開く、とか、このサッカーゲームそのものを媒介にして循環するしくみづくりみたいなことを行っています。

これは去年秋におこなった、金沢 21 世紀美術館というところの展示です。

（映像）

美術館の展示として、サッカークラブが参加して展示をすること自体前例のないことだと思います。普通は専門業者がやるんですけど、それをワークショップの企画として、地域の人たちの手で作っていく。これは中村くんと出会って教えてもらった「クラブ」という概念の、僕なりの拡大解釈から生まれた活動です。

幼稚園児でも、教えればネジ締めくらいできるもので、でも何かきっかけがなければ一生やんないだろうな。そもそも、これは僕らが作ったものじゃなくて、もっと以前に、おとし秋にアルデンテがホームグラウンドにしている「すみだ中小企業センター」というセンターの秋の文化祭で行ったワークショップ「サッカーゲームを組立てよう」がベースになっています。発案は金属加工の職人さん達の方からで、はじめ僕らはたじろぎましたけど、よしやろう、と腹を決めてやったらなんてことはなく、僕とか北條さんが組み立てる時間よりも早く組み立てられちゃった（笑）。なんで早いかというと、子どもたちは早くサッカーゲームをやりたいんですよ。僕らだとお仕事みたいになっちゃって。子供たちはもう「お昼までにやりたいから」と（笑）。すげえスピードで組んじゃって、飽きなかった。ここの金沢でも例外なく。金沢で作ったサッカーゲームはより組み立てやすく、北條さんたちに作ってもらいました。で、人形も塗ったり、自分たちのオリジナルのクラブをつくらう、と。

このときに、塗っていい色とだめな色、ファイブカラーがあることをFC.TONという地元のサッカークラブのマネージャーの方に説明してもらったりして、最後に大会をおこないました。

これは6ヶ月の展示でした。地元の総合型スポーツクラブにも協力してもらって、そこのチア部にも盛り上げてもらいました。

サッカーゲームそのものがいろんな人の発表の場になり、創発的な場にもなる。実は、がんばるチームよりも、親子の絆が強いチームのほうが、最終的には毎回強いんですね。優勝したのはサッカーゲームの色塗りから作った子達です。最後にアフターマッチ・ファンクションを行いました。優勝杯の中にはポテトチップスとかお菓子がぎっしり入っていて、優勝したチームがふるまう図式にしました。

## 11) サイクロドローームゲームー岡本太郎賞受賞作品

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/file/cyclodrome/cyclodrome.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/file/cyclodrome/cyclodrome.html)

土谷：あるとき自転車の図版を眺めていたら、1897年に制作された「サイクロドローームゲーム」という、やばいゲームに遭遇しました。道を走ればいいのに、自転車をこいで模型を走らせる、という非常に間接的なゲームなんですけれども、読み進めていくと、気絶寸前までやるような「恐怖のサイクロドローームゲーム」って書いてあります。ばったばったと、人が呼吸困難で倒れるらしいんですけど。闇の世界。これは面白いなということで、吉成さんとかに相談したら「ばかだねーこいつら」って。ばかだねっていうのは吉成さんや下町の職人のほめ言葉であって（笑）、僕らにとってはゴーサインなんです。で、現代のサイクロドローームゲームっていうのを考えました。

もうちょっと高低差とかなないとだめだろう、ということで、北條さんもいるし作れないこともない。中村さんに自転車の人形を作ってもらって。北條さんは2ヶ月缶詰にして（笑）。そういうことでも恐怖（笑）。こどもたちも人形を縫ったりして参加できるようになっていて。全部機械仕掛けなんです。電気使ったら恐怖でもなんでもねえ、ということで。

結構な借金を抱えちゃったんですね（笑）。で、借金を返すには賞金を取らなきゃいけないぞということで、岡本太郎賞という公募があったんで、だめもとで応募してみました。そしたらね、岡本太郎賞とっちゃったんです（笑）。その賞金の200万円とかを借金返済にあてたわけなんです。そういう意味でも恐怖（笑）。とれなかったらさらに恐怖でしたが。

固定も何もしていないんですね。自転車のレーサーが、競輪選手が練習するためのローラー台にのっているんですけど。でもこれ、ママチャリで毎日こどもを保育園に送迎しているお母さんたちはなんてことなく乗れちゃう。はじめに恐怖があると乗れない。そういう意味でも恐怖（笑）。

自分の実力も反映されないゲームなんです。

だんだんバージョンアップして、いまバージョン3くらい。いまは対面式の4人レースですね。

## 12) 巨大紙相撲大会

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/top%20page/dondoko.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/top%20page/dondoko.html)

土谷：さっきのモトリンピックで生まれた紙相撲を使って、相撲の世界のいろんなしくみを、力士じゃなくて紙相撲でもできるんじゃないかと考えました。たとえばタニマチのしくみとか、しこ名をもらったりとか。そういうしくみ自体が、実は地域のいろんな人たちを参加させたり巻き込むしくみとしてうまく使えるんじゃないか、それは紙相撲でもいいんじゃないか、と思ったんですね。で、「どんどこ！巨大紙相撲」というのを始めました。本当に、屋根とかだけは本気で作るんですね。これは西巣鴨で活動している NPO と行ったときにかかなり発展したんですけど、庚申塚部屋とか、地元の商店街に、自分たちで作ったじゃまくさい力士を連れ歩いて、しこ名をもらったり、懸賞金をもらったり、ちゃんこ鍋の惣菜を懸賞してもらったりして、子供たちと、力士をつくるというアクションではなくて、千秋楽をつくるというワークショップをおこないました。2ヶ月で7回のプログラムで千秋楽を作りました。こどもたちは15人ですけど、15人のつながりで集まったのが450人。地元の高校生の和太鼓とか、実はこれは定時制高校の最後の学年で、廃校になったんですけど、最後の和太鼓部の最後の演奏です。で、こどもおとな関係なく、飛び入り力士の枠もあったので、大盛り上がりで。

実はこの「めんどくささ」っていうのが重要で、めんどくさいということが、いろんな人に興味を持たれて、またかかわりを持たれてという関係性が、アートとかスポーツでは作れるのではないか、と思います。でまあ、罰ゲームみたいなパレードもあって、優勝パレードがあるんです（笑）。いまは全国でやっていて、仙台では「仙台紙相撲協会」というのが立ち上がって、今年から年間5回開催されています。

## 13) トロフィーがない！プロジェクトから skin project へ

[http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/skinproject.html](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/skinproject.html)

土谷：そういう流れで、中塚さんからおとし（2007年）の夏に、「DUO リーグのトロフィーがなくなってしまったので作ってほしい」という連絡が来まして、「DUO リーグのトロフィーがない！プロジェクト」というのが始まりました。サロンでも何回か紹介していますから今回は割愛させていただいて、そのときに、佐藤いちろう君という靴職人が、ここでもミーティングの場に現れて、「実は僕はサッカーのプレーヤーだったけれど、靴を磨くプレーのほうに興味を持って靴職人になり、靴の専門学校で教える人になっている」という話をしました。子どもたちのサッカーの中で、くつをみがく大切さ、ものの大切さを教えるのもおもしろい、ということで、それだそれだ！となって、部室に山積みになっている使っていないサッカーシューズを磨きなおし、そこからトロフィーをつくるというプロジェクトが立ち上がりました。

トロフィーが完成したら、大量に靴底が残っちゃったんです。そこで次に、その靴底をどうしようか、ということになったんです。

DUO リーグとの取り組みから発展して、いま手元に配った「skin project」というのが生まれました。skin project は、はきつぶしたシューズを靴磨き講座で回収して、それを素材にサンダルを作ったり小銭入れを作ったり、最近はおもちゃも使えるな、ビブスとかも集めていきたいな、ビブスも買い物袋にしちゃおう、ということをしています。

## 14) 水都大阪 2009

公式サイト <http://www.suito-osaka2009.jp/>

水辺の文化座 <http://www.bunkaza.suito-osaka2009.jp/>

KOSUGE re-port <http://kosugerepo.exblog.jp/>

土谷：この skin project は、いろんな方向に展開していこうと思っていて、ひとつの方向性が、「水都大阪」という、大阪府と大阪市と大阪の財界三つ巴の、水辺の規制緩和とかそういうことをミッションにした文化プログラムなんです。その中にアートのプロジェクトもあって、中之島の公園を会場にした「水辺の文化座」というものが8月22日から10月12日まで繰り広げられます。その中でKOSUGE1-16も「KOSUGE re-port ポートを待ちながら」という企画を行います。

中崎：最初の方の土谷くんの話で、港で船を待っている間の暇つぶしってというのがありました。そこでだんだんルールができて、スポーツという言葉につながった、という話をすごく面白いなと思って聞いていました。

今回、中之島という場所に2つ建物が建って、サッカーゲームのAC中之島という、サッカーゲームを中心とした、クラブチームのようなコミュニティを作るためのプログラムと、Skin工房という、スキンプログジェクトを地元のクラブチームの方たちからいろいろスパイクを回収して、一般に来た人たちが簡単な1時間くらいで、小銭入れだったりサンダルを作っただけというプログラム。あと水辺のスポ研という3つのプログラムを柱にして2ヶ月間やっていこうと思ってるんですけど、結構アートとスポーツの掛け合いというのがありつつも、直接的な3つのつながりをひとつにまとめたいぞ、というのがありまして、川に挟まれた場所にサイトがあるので、これは港でもないから船は来ないんですけど、ここを港として、船が来るらしいぜ、という話で、2ヶ月間船を待ってみるか、という設定で、僕たちは暇つぶしにいろんな遊びを考えたり、今までのスポーツをやっていく時間と場所を作って、そこがどうにかなっていく2ヶ月間を作っていこうとするプロジェクトにしてみようというところなんです。Portに見立てつつ、すでにあるスポーツを再検証したり、もういちどPortで起こるできごとをレポートしてみたいなというのがとっかかりで、「ポートを待ちながら」というサブタイトルをつけています。

僕は以前に演劇をやっけてまして、ベケットの「ゴドーを待ちながら」という有名な、戯曲の教科書的なものがあるんですけど、それは、二人の男が道端で「ゴドーが来るらしいからちょっと待ってようぜ」というものです。ゴドーというのは神様なんですけど、ひたすらたわいもない会話とか、出来事がちょっとありつつ、結局ゴドーは来ないんですけど、待っているその時間自体を目的とした作品になっている本があって、その構図とすごくぴったりくるんです。船が来るらしいぜ、というんだけど実際にはなくて、それを待っている場所というのが、スポーツが始まる時の遊びの感じとか、クリエイティブにみんなが考えたり動いたりすることをうまく重なっているな、というベースで、これから大阪を戦っていこうかと（笑）。

土谷：AC中之島っていうのは巨大サッカーゲームです。必ず行った先々の名前をつけようと思って、初めはAC4号で、横浜の倉庫街の4号倉庫だったから4号なんです。金沢はAC21、21世紀美術館なので。ものは同じなんですけど、場所が変わるとクラブ名が変わる。こどもたちとかいろんな人たちとプロジェクトを作っていく。

それからスキンプログジェクトも展開しますし、水辺のスポ研、スポ研の水辺に特化した部分をもっとやっていこうと思っていて、中之島を中心に「作る」というエネルギーを、スキンプログジェクトが水辺のスポ研を通して、「遊ぶ」というエネルギーに変えて外に出していこう、と。逆に外で「つながる」、いろんな人とつながっていくんで、つながったものをまた中之島の中に集めるというような相互作用をもたらす、KOSUGE re-port という仕掛けを作ってみようと思っけています。

今回はスタジアムまで、大阪府建築士会という建築系の集まりの人たちに、会期中ずっと作り続けるというワークショップをやってみます。プロジェクトとしては大所帯なプロジェクトですね。中崎くん自身はアーティストでもあるんですけど、看板屋中崎ということをやっています。看板の商業的な部分とアーティストである絵画的な部分の情報を操作して、このゆるさの位置感におちついている看板なんですけど、これをゲームに取り付けようかなと思っています。なかんちゅという居酒屋もオープンします。中之島が一望できるすごくいいビルの最上階に隠れ家ができますので、大阪に行ったら遊びに行ってみてください。

こういう大展開を遂げようとしています。

スキンプロジェクトのほうも、いちろう君のほかにもいろんな、クラフト系の人たち、大阪の界隈で活動している凸&凹というシューメイカーなんですけど、彼らなりの面白いパターンを作っているのも面白いなと思って、いろんなグッズを開発してもらっています。

時間がなくて DUO リーグのところは端折っちゃったんですけど、また次の回で DUO リーグを。

#### 4. 参加者のコメント

中塚：どうもありがとうございます。時間がなくなったので場所を変えて続きをやりませんが、せっかくなのでお一人だけコメントをいただこうと思います。4月に室戸から上京した若手デザイナーで、来年の大河ドラマ、龍馬のキャラクターデザインも手がけておられる細木さんです。本日は私が紹介者であったにもかかわらず、初対面ですね（笑）。

細木：これまでいろいろ勉強していくなかでいろんな現代アーティストの作品もあったりして、そういう人たちの世界観を見てきたんですけど、今日の話聞いた中では、いままで触れてきた現代アーティストの中では一番共感できるというか（笑）。あるある、みたいな。

面白かったです。刺激になりました。

以上