



OGAKI BIENNALE 2008 live stream







OGAKI BIENNALE 2008  
岐阜 おおがきビエンナーレ

流れる  
*l i v e s t r e a m*

## ごあいさつ

岐阜おおがきビエンナーレも今年で3回目を数えました。

IAMAS（イアマス、情報科学芸術大学院大学と岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーの総称）は、高度な情報産業と先端的なアート表現に適応できる幅広い人材を育てることを目的とした教育機関ですが、ビエンナーレの前身である「インターラクション展」以来、国内外で広く知られているIAMASの存在をより広くかつ深く紹介しようとの意図のもとに毎回イベントが企画されました。

今年は、「世界のIAMAS」という位置づけはある程度盤石なものであるとの認識のもと、視線を大垣市という場所に向けて、より地域にこだわった企画を考えました。

全体的なテーマは「流れる」です。「流れ」では、どこか遠くから眺めたような印象になり、そのままなざしそのものが止まってしまいます。しかし「流れる」では、いままさに流れている状態がはっきりとイメージできるのではないか、そう思ってテーマを考えました。流れることが生きていることを意味しているのです。

大垣市は「水の街」としても知られており、市内に20本の一級河川が流れています。また、かの松尾芭蕉の「むすびの地」としても知られているところでもあり、芭蕉は『奥の細道』における漂泊の旅をこの地で終えました。また、近年の大垣市は全国からIT産業が集う場所ともなりえています。ITは、目に見えない情報が飛びかい、流れこむ状態をコントロールするための技術です。自然の流れ、歴史の流れ、人の流れ、そして情報の流れなど、大垣市は「流れる」というイメージがまことにピタリと当てはまる場所なのです。

そこで本ビエンナーレでは、この「流れる」状態をつねにつくりつづけている大垣という場所を、IAMASのさまざまな知性と技術を用いてよりわかりやすい形に表現してみました。

「大垣ふうけい論」では、市内の空き店舗や地下道などを用いて作品の展示を行ないました。美術館などでは体験することのできない鑑賞行為によって、作品への関心が高まると同時に大垣の街の見方がまったく新しいものになったことでしょう。また「サイトシーアイングバスカメラ」では、特殊なカメラの機能をもったバスに乗って大垣の街をめぐることで、やはり今まで見たことのない世界が目の前に現れたことでしょう。さらに、インドネシアの伝統音楽であるガムラン音楽集団マルガサリがこの街で新たに「おおがき祝祭ガムラン合奏団」を結成し、さまざまな演奏会、ワークショップなどを行ない、ガムランを通して大垣という街に新しい見方を導入しました。あるいは、大垣という街を歴史的かつ都市論的に扱った企画「大垣美化委員会」「大垣を形作るもの」や情報論的に見つめた「場所とメディア」など、多くの展示、イベント、演奏会、シンポジウムなどが行なわれ大垣に新しい風を吹きこませる工夫をしてまいりました。

本書はそのささやかな記録を紹介したものであります。

「流れる」行為に棹さした矛盾した方法であるかもしれません、本書を見つめながら私たちが為すべく次の機会へと流しこむ、そんな素材になればと考えております。

末尾ながら、今回の「岐阜おおがきビエンナーレ2008」の開催ならびに本書の刊行にご協力をいただいたすべての方々に最大級の感謝の気持ちをもって筆を置かせていただきます。

総合ディレクター 小林昌廣

## Foreword

This year commemorates the 3rd Ogaki Biennale organized by IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences / International Academy of Media Arts and Sciences). IAMAS is an educational institution that aims to cultivate a wide variety of talented individuals, who are capable of adapting to advanced information industries and cutting-edge artistic forms. Since the inception of *the Interaction* (antecedent to Ogaki Biennale) various events have been planned with the intent of deepening and expanding IAMAS's established reputation within Japan and abroad.

Based on our perception that IAMAS's position has become secure at the international level, this year we turned our sights towards Ogaki City. In doing so we considered a plan that was more focused on the local community, which provides the environs for both the Biennale and the schools of IAMAS. Taking into account the region's distinct characteristics, history and culture, as well as the nature of the exhibition, Ogaki Biennale 2008 was given the theme of *live stream*.

In a multifaceted sense, Ogaki is the quintessential image of "streaming": it incorporates the flow of nature, history, people and information. This *live stream* is continuously created in Ogaki City, which we aimed to present in Biennale 2008. Flowing through Ogaki, also known as the "Water City", are twenty "Class A rivers." These waterways have been deemed particularly important for the maintenance of land and the national economy by the Ministry of Land, Infrastructure and Transport. Ogaki is also renowned as the final destination of Matsuo Basho a famous haiku poet on his wandering and lengthy journey recorded in *Oku no Hosomichi* (Narrow Road to the Interior). In more recent times the city has been busy fulfilling its potential as a congregation point of IT industries from across the country. These companies develop technology for controlling the influx and flurry of intangible information. Using the variegated intellects and technology of IAMAS, we attempted to express these elements in a more readily understandable form during Biennale 2008.

As part of this plan the Biennale exhibition, Discourse on Ogaki's Environment, displayed works in the city's vacant shops, underpasses and other locations. We worked to transform views of Ogaki into entirely new visions, and stimulate interest in works through the act of appreciating art through hands-on experiences—impossible in an art museum setting. Sightseeing Bus Camera provided rides on a bus with specialized camera functions. As its passengers traveled around Ogaki, a world the likes of which they had never seen before appeared before their eyes. The Ogaki Festival Gamelan Ensemble was also newly formed by the traditional Indonesian gamelan music group Marga Sari. They held a melange of concerts, workshops and other events, introducing a new perspective to the city of Ogaki through the reverberations of gamelan. In combination with these plans, numerous exhibitions, events, concerts and symposia were coordinated, including Place and Media which took an informatics-based perspective, and the projects Forming Ogaki and Ogaki BICA Committee which considered the city through historical and urbanism-related theories. Together these efforts acted to channel a new current into Ogaki.

This catalog was designed to present a modest selection of materials documenting Ogaki Biennale 2008.

While a permanent record of these events may run contrary to the theme of *live stream*, we hope that this catalog will be transformed into a resource, and serve to flow into the next stream of opportunities that we shall explore.

In conclusion we would like to express our deepest feelings of gratitude to all of those that offered support to the Ogaki Biennale 2008 and to the publication of this catalog.

Masahiro Kobayashi  
General Director

**岐阜おおがきビエンナーレ 2008**  
流れる

主な会場

大垣市多目的交流イベントハウス  
武徳殿  
竹島会館  
高屋町地下道  
スイトピアセンター音楽堂  
ほか

会期

2008年9月19日(金) - 28日(日)

主催

IAMAS  
岐阜県  
大垣市  
財団法人自治総合センター

後援

外務省  
経済産業省  
岐阜県教育委員会  
大垣市教育委員会  
大垣市観光協会  
財団法人岐阜県国際交流センター  
財団法人大垣国際交流協会

**Ogaki Biennale 2008**  
**live stream**

Venues

Ogaki Event House  
Butokuden  
Takeshima-kaikan  
Takaya-cho Underpass  
Suitopia Center Ongakudo  
and others

Exhibition Period

September 19 – 28, 2008

Organized by

IAMAS  
Gift Prefecture  
Ogaki City  
Japan Center for Local Autonomy

Supported by

Ministry of Foreign Affairs  
Ministry of Economy, Trade and Industry  
Gifu Prefectural Board of Education  
Ogaki City Board of Education  
Ogaki Tourism Association  
Gifu International Center  
Ogaki International Exchange Association



## Contents

Foreword .....	2
The City of Ogaki .....	6
[Keynote speech] Drifting and Pausing: Streaming People .....	8
Discourse on Ogaki's Environment .....	13
The Discourse on Ogaki's Environment Exhibition Project Toshihiro Sakuma / Lyota Yagi / Kinuko Naito Keiko Kimoto / Tetsuya Umeda / Takashi Kawai + Yoko Mazuki Yoko Mazuki / Mariko Tajiri / MusicalFieldsForever Siméon Reymond / Kenichi Hagihara / Macoto Murayama Masaru Tabei / Kenichi Hagihara / Michitaka Sakaguchi DIT Course students	
Gamelan Commons in Ogaki Biennale .....	45
Dialogue – Gamelan Commons Past, Present and Future	
Forming Ogaki .....	55
[Symposium] Forming Ogaki Ogaki Directory	
Ogaki BICA Committee .....	61
[Symposium] Restoring the City's Myths Ogaki Karuta / Reawakening Local Memories	
Place and Media .....	73
OGAKI SOUND MAP / Ogaki History – Time layer in Ogaki CCCity Game / Sightseeing Bus Camera [Symposium] Place and Media	
Events .....	87
IAMAS Contemporary Music Concert Open Presentations / IAMASONIC 2008	
[Symposium] Creating a New Stream .....	96
Appendix .....	103
Artists' Profiles / Events Outline / Map of Venues	

## 目次

ごあいさつ .....	2
大垣のまち .....	6
[基調講演] 漂泊と停留～流れる人びと .....	8
大垣ふうけい論 .....	13
展示企画「大垣ふうけい論」について 作間敏宏／八木良太／内藤絹子 木本圭子／梅田哲也／河合孝＋眞月洋子 眞月洋子／田尻麻里子／MusicalFieldsForever シミヨン・レイモンド／萩原健一／村山誠 田部井勝／萩原健一／坂口倫崇 IAMAS DITコース12期生	
ガムラン・コモンズ in おおがきビエンナーレ .....	45
ガムラン対談～ガムラン・コモンズのこれまでとこれから	
大垣を形作るもの .....	55
[シンポジウム] 大垣を形作るもの 大垣ディレクトリ	
大垣美化委員会 .....	61
[シンポジウム] 都市の神話の再構築 おおがきカルタ／記憶の場の再生へ	
場所とメディア .....	73
おおがきサウンドマップ／おおがき歴史＝時間層 CCCity Game／サイトシーイングバスカメラ [シンポジウム] 場所とメディア	
イベント .....	87
イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート オープン・プレゼンテーション／IAMASONIC 2008	
[シンポジウム] 新たな流れの創造 .....	96
付記 .....	103
アーティストプロフィール／実施概要／会場マップ	

## 大垣のまち

横山正 (IAMAS学長)

The City of Ogaki  
Tadashi Yokoyama (IAMAS President)

大垣は人口16万6千、岐阜県第2の都市で、一般に西美濃と呼ばれる地域に属しています。古代以来、この付近は都から東国に向うにあたっての重要な拠点であり、中世においては鎌倉と都を結ぶ鎌倉街道、また近世では中山道の垂井と東海道の宮を結ぶ街道、美濃路が通っていて、とくに東海道の桑名・宮間の舟旅の煩を避けて上方と江戸の往来にこのルートを択ぶ者が多く、大人数の朝鮮通信使は必ず美濃路を用い大垣に宿泊しました。また河川による水運もさかんで現在の大垣市域にいくつもの港がありました。『奥の細道』の旅の結びに芭蕉が大垣を訪れたのは、もちろん親しい俳人たちに会うためでしたが、また伊勢詣でに船町の港から桑名行きの舟に乗るということもありました。大垣は宿場町であるとともに港町でもありました。

でも大垣を何よりも特徴づけているのは江戸時代を通じて戸田氏十万石の城下町だったことです。大垣城の創建は16世紀はじめで、戦前、国宝に指定されていた優美な天守は16世紀末の建設と思われます。珍しい四層の構成のこの天守は戦災で焼失、いまは復元されたものが建って、城跡は公園になっています。石田三成が関ヶ原の戦いで本拠としたこの城に、寛永12年(1635)、將軍家光の代に戸田氏鉄<sup>とだ じしかね</sup>が尼崎から移封、以後、維新の時の11代氏共<sup>うじたか</sup>にいたるまで大垣藩を治めます。戸田氏代々は文教に関心が強く、藩校のレベルが高いことでも知られました。その気風はいまに受け継がれ、市民の文化的な活動がさかんなのも大垣の特色と言えます。

元禄時代、大垣藩士がたくさん芭蕉の門人となり、江戸の中葉、大垣の医家が茶道の藪内家と深くかかわるなど、江戸時代を通じて江戸、上方双方の文化と深い関係を持ってきた大垣ですが、とくに幕末から明治にかけては

全国的に知られる人物が輩出します。蘭医として高名でその主宰した江馬塾もまた広く知られた江馬蘭斎、その息女で詩画ともにすぐれ頼山陽の弟子であった細香、日本ではじめてリンネの分類法に従っての植物事典を著した飯沼懲斎、詩人梁川星巖と画も良くしたその妻、紅蘭、明治の出版界で活躍した子安峻など、さらに少し時代を降っては、『日本風景誌』を著した脇水鉄五郎、近代図書館の父と呼ばれた和田万吉、サンスクリットの研究で有名な南条文雄と、名を挙げていけばきりがありません。

さて大垣は自ら水都を名乗っています。水都、すなわち水の都という訳ですが、たしかに揖斐川や城の外濠を兼ねる水門川はありますが、いま、まちを歩いても、とくにそういう印象は持ちません。これは以前、大垣は地下水の水位が高く、いたるところに自噴泉が噴き出していたからです。前述の脇水鉄五郎はそれを守るために工場が使う水量を制限する必要を説いたのですが、旧市街北端の鉄道駅近傍に集まる繊維工場群の地下水汲み上げは、自噴泉をすっかり枯渇させてしまいました。最近は繊維工業の不振による工場閉鎖や縮小のおかげで、少しづつ地下水位がまたあがって来ているようです。ただ大垣の水の水質が良くおいしいのは、いまも昔も変わらない事実です。

こうした大垣の水の恵みは、ここが木曽川、長良川、揖斐川といった大河が形成するデルタ地帯に属することにその一端があります。このことはまた、いっぽうで河川の氾濫による被害の可能性が大きいことも意味します。かつては村の周囲に堤防を巡らして頻発する水害から家や田畠を守りました。この堤防に囲まれた区域を輪中と呼びます。いまはそれほどの水害のおそれはありませんが、こうした過去の遺物として、この土地には排他的な輪中根性があると古いひとは言います。でもいまの街なかではもうそういった

ことはあまり感じられません。

繊維産業は先述のようにさびれてしまいました。第2次大戦後、戦災を蒙った大垣が元気に復興して新しいビルを連ね、繊維産業が繁栄していたころは本当に賑やかだったようです。ところがそれが駄目になってかつての榮華は消え失せました。ビルの立て替えも難しくなり、老朽した建物や景気の良いひとたちで賑わった飲み屋街の残骸が、まちの各所に淋し気な影を投げかけています。さらに地方都市の常として、大型のショッピングセンターが次々と誕生し、中心市街地の商店街のあちこちにシャッターが降りたままの店も目立ちます。ただ大垣は不思議と余裕の感じられるまちで、だからと言って少しも淋しい感じはありません。城下町の品格と矜持がまちを変らず静かに支えています。

それに大垣が市になった大正時代以後、繊維以外の工業もさかんとなり、第2次大戦以後は重工業の活躍が目立つようになりました。またトップクラスのシェアを誇る運輸会社もありますし、大垣の勢いはけっしておとろえていません。ただ繊維に代わる新しい産業として、岐阜県の情報産業の拠点化を目指す事業が進められました。ソフトピア地区が新たに開発され、IT関係の企業の集積が造られました。私たちのIAMASもこれによってその関連の人材育成の場として構想されたのです。ただIAMASは、繊維産業の衰退に伴って廃校となった女工さんたちのための女子高の校舎を再利用したゆえに、ソフトピア地区でなく鉄道駅の北方2kmほどにあります。駅の北側一帯は、今までこそ住宅がびっしり建っていますが、第2次大戦以前はほとんど田畠が広がるところでした。

大垣は南以外の三方に山を見渡せ、遠くは木曽の御嶽山が望めます。また西の伊吹山の山容はとりわけ美しいも

ので、大垣を訪れた芭蕉も賞賛しています。街なかで誰しもが訪れる観光スポットというと、とりあえず大垣城と芭蕉が桑名への舟に乗った船町湊の跡くらいでしょうか。もちろん美濃路沿いなど、まちのあちこちに戦災で焼けずに残った趣きある住宅や酒蔵などが残っていますし、由緒ある社寺も少なくありません。ただもっと古い時代のものというと、市の北方、赤坂のあたりを訪ねなくてはなりません。ここには中山道、古くは東山道が通っていて、その周辺にいろいろな遺跡があります。

中でも赤坂のすぐ北の金生山は2億5千年前、古生代終わりころのフィリピン辺りの珊瑚礁がプレート運動で押し出されてきたものと考えられ、ほとんど全山が生物石灰岩で出来ていて、日本最大の化石の宝庫として有名です。石灰岩が浸蝕されて出来た洞窟に虚空蔵菩薩が祀られる明星輪寺があり、また大理石、石灰関係の工場もあります。最近の研究では、この一帯で鉄鉱石が採掘され、その冶金に必要な石灰岩も入手出来るので、ここを大和王権が所領したのが開発のはじめで、その労働者の食糧確保のために拓かれたのが大井庄、それが奈良時代に東大寺に施入されたのが大垣のまちの前身ということになっているようです。赤坂の西には、美濃国分寺の跡、『染塵秘抄』に知られる遊女乙前が居た青墓の宿の跡などもあります。これまで大垣は周辺の町や村を次々と合併して大きくなってきましたが、この赤坂地区が合併されたのは昭和42年のことです。ごく最近では、さらに墨俣と上石津を合併して市域は2.5倍の206km<sup>2</sup>になりました。

大垣は新幹線のルートからはずれましたが、かえってそれゆえにこのまちの落ち着いた趣きが保たれているように思えます。大垣はIAMASに集う私たちにとって大事なふるさとです。

## 漂泊と停留～流れる人びと

[Keynote speech] Drifting and Pausing: Streaming People  
Tetsuo Yamaori

講師：山折哲雄 宗教学者

進行：小林昌廣

私、今年でちょうど77歳になりました。誰も「喜寿になつたね」と言ってくれない。後期高齢者の1人であります。やがて末期高齢者かな。その次は臨終期高齢者。いつまでもこの世に停留していることはできない。そんな感じであります。私の育った所は岩手県の花巻という所です。実家は浄土真宗の小さなお寺でした。大学は仙台でした。卒業してしばらくして東京に出て参りました。花巻から仙台へ、仙台から東京へ、今から思えば西へ流浪の旅をしていたようなものであります。考えてみると70年間の自分の人生は流浪、旅の人生だったなということを感じます。京都に住み着いて20年。だいたい水が合ったようであります。しかし、それでも今京都の町の中に住みながら、旅を続けているようなそういう感じなんですね。私は京都の下京区綾小路通西洞院通という所に住んでおります。本当の下町、烏丸四条のすぐそばであります。祇園祭のときには山車を出します。毎年のように祇園祭を楽しんでいるようなところがありますね。それで、その土地に住み着いてから今年で8年経ちましたが、よく散歩に出ます。とりわけ最近はいっさいの職から自由になりましたので時間があれば外にふらふら出歩くようになりました。4～5年前だったでしょうか、私の所から西洞院通という所を3～4分下がった所にですね、高辻通という東西に走っている道があります。その高辻通まで出て右にちょっと曲がった所で、そこに石碑が建っていることに気がつきました。近づいたらその石碑に「道元禪師示寂の地」と書いてあった。私の今住んでいる所から歩いて3分。ここで道元はお亡くなりになったんだ。驚きましたね。数日してその同じ場所からさらに西洞院通を南に下がって参りました所、松原通とい

うこれまた東西に走っている道にぶつかりました。そこまでやはり4～5分でしたでしょうか。その松原通を東側のほうに折れ曲がったすぐの所にまた石碑が建っていました。なんだろうと思って近づいたら「親鸞聖人御入滅之地」と。ここは親鸞さんのお亡くなりになった所だ。そう思っているうちにいつしか私の妄想は13世紀の鎌倉時代に遊んでおりました。あの時代に親鸞と道元は同じ時期を京都で生活しているんですね。そうすると親鸞と道元はこの西洞院通で行き違っていたかもしれない、ふとそう思った。さすが千年の都という京都はすごい所だな。たださまよい歩いているだけで歴史をいつのまにか遡っている。もちろん親鸞とか道元ほどの人でありますから、お亡くなりになった場所というのは京都市内でもそれぞれ4～5カ所くらいあります。ですが、私は自分が発見したその2つの石碑の場所、そこが本当の親鸞の死んだ所であり、道元が死んだ所である、最近はそう思うようになっているのであります。歩いて4～5分の所に病院がありまして、その場所からちょっと北の方に四条通を越えて歩いて行きますと、4～5分で本能寺小学校跡という所にぶつかる。織田信長が明智光秀に襲われて自刃して果てた所であります。そんなことを思っているうちに呆然と30分くらいその場に立ちすくんでいる自分を発見いたします。とても心地いいのですね。火に取り巻かれて最後信長が自刃するときに、彼は幸若舞という舞を舞っております。『平家物語 敦盛の段』であります。その最初に出てくる文句が

人間五十年 下天の内をくらぶれば 夢幻の如くなり

と、こうある。ああ、人間50年だった。それが昭和の時代までずっと人生50年できていたんだな。それがいつの間にか高齢化社会になって我々の社会は人生80年になっ

ている。人生50年時代っていうのはやっぱり400年以上続いていたんだということを、その本能寺小学校跡に佇んで噛みしめておりました。人生50年時代の人生モデルとはなにか。死生観。これは、要するに生きていることと死ぬことが半分半分の比重で語られている、そういう人生モデルだとはっと気がついた。生きることは死ぬことだよ。死ぬことがすなわち生きることだよ。我々の先祖はそう言い続けて400～500年を生き続けてきたんだな。京都市内を流浪して歩いているとそういうことが身に沁みます。ところが人生80年になってしまってその生と死の間に老いと病がのさばり始めた。あれこれ想像もつかないようなことをやり始めた。保険、年金、医療、介護、次から次といろんな難しい問題が出て来ておりますね。人生50年で死ぬことを当然として生きてきた我々の400年の歴史というものは人生80年時代を迎えて躊躇している。80年を生きるためのモデルが発見されていないからですよね。そう思ったとき、町を歩きながらいつも感じていることは、人生80年になつたらこれは流浪する以外にない、旅に出るほかはない、1カ所に停留していたら、病という化け物、老いという化け物に足を取られて惨めな死を死ぬ以外にない。そんな天の声が聞こえてくるようになりました。

そんなときに自然に私などが思い出しますのは、その流浪の旅を生きるための人生モデル、その人生モデルとして我々の歴史の中に燐燐と輝いている、少なくとも3人の人間がいるのではないか、といったようなことでありました。その1人が西行。私は好きですね、この西行という男が。日本の歴史で一番今は好きになっているかもしれない。2人目が芭蕉。この大垣に関係の深い人ですが、これも旅の人でした。3人目が良寛ですね。彼らは1カ所に停留することを自らに拒否した男たちです。庵から庵の生活、旅から旅の生活。いろんなセクトとかしがらみとか農耕民的な定着思想というものから自由になって流浪の旅を楽しんだ人間たちですね。これはこれから80年代を生きるための老いと病と死を柔らかくやりすごすための重要な人生モデルではないのか、そう思うようになりました。

まず西行でありますが、西に行くと書きますよね。私の育った所、花巻から西へ西へと旅をして京都へやって参りましたから俺も西行だ。西行はその先、西へ西へ行って結局西方淨土へ行きたいと思っていたようあります。私は長谷川伸という股旅作家が好きで、彼の伝記を読んだり小説を読むのが密かなる人生の楽しみでした。そこに

「西行」が出てくるんですね。長谷川伸が生まれた所が横浜。子供のころ、親父がやる土建業の仕事にありつこうとして日本全国から土方が集まってきた。その土方さんたちのことを西行と言ったという。これはおもしろいですね。遍歴職人ですね、土方は。諸国を遍歴して歩いて、家を建てたり、ものを作ったりするその仕事に従事して、また旅に出て行く。12世紀の西行もまた歌を歌しながら旅をしたけれども、その心根はものを作るための遍歴職人、そういうところがあったのかもしれませんね。彼は生涯、2度東北に旅をしております。岩手県平泉のあの金色堂を造った藤原秀衡のところを訪ねております。西行が生きた時代は源平合戦の時代であります。平家によって奈良は焼き討ちにあい大仏殿が焼け落ちてしまう。そこで大仏殿再建の大プロデューサーであった重源という偉い坊さんが西行に勧進を頼む。西行の出家前の名は佐藤義清、藤原氏につながる名家の出であります。血のつながる遠く奥州の藤原氏まで頼みに行って、そこで金をたくさん頂いて帰ってきて、それを重源に渡す。彼は奈良、東大寺再建のために勧進聖として大変な働きをした人です。西行は学問なんでものはほとんどしていない。寺院が焼けたらその再建のために材木を集めたりお金を集めたりする仕事をしている。死んだ人がいればその遺体を焼いたり葬ったりをする、そういうダーティーワークを進んでいた法師であり、歌人であります。桜の季節になれば吉野に行って庵を結び、季節が終われば今度は伊勢に行って伊勢の神官たちを相手に和歌の手ほどきをする。

その西行を尊敬していた人物がどうも芭蕉のようです。芭蕉が奥の細道の旅に出るのも第一の目的は西行が通った道を辿って旅を楽しむ、歌枕を訪ね歩くということが第一の目的だったようですね。日光を経て塩竈に行き松島に、それから平泉を行っております。ここまでほんと西行の旅に重なっている。平泉へ行って例の

夏草や 兵どもが 夢の跡  
五月雨の 降りのこしてや 光堂

といった俳句を作っております。不思議なことにその平泉から彼は引き返して、出羽三山の方に行ってしまうんですよね。あと半日、平泉から北の方に旅をしていくと私の故郷花巻に到達したはずなのであります。彼はそれをしていない。これは私の大いなる不満です。なぜ芭蕉は花巻ま



山折哲雄

で行かなかったのか。そうすればもっと素晴らしい傑作が生まれたのに。芭蕉と宮沢賢治を並べて論ずることもできたのに。それができない。私は芭蕉にはもう1つの旅の目的があったからだと思っています。日本海の海のかなたに沈む日没の光景を見たかったんだろうな。しかもその日没の季節は8月。真夏の太陽が日本海の水平線のかなたに沈んで行くイメージ、これは多くの人々がその素晴らしさを語っておりますし、記録にも残されております。芭蕉はご承知のように伊賀は上野の出であります。内陸、盆地の出身でありますから、海は見たことがない。彼は江戸に出て、奥の細道の旅に出るときに、その最大の目的の1つが出羽国に出て最上川の河口で落日を見るということだったのではないか。8月に間に合わせるとすれば平泉に行ったり、もうぎりぎりです、日程上はね。花巻など行っている暇はなかった。彼は平泉から足をかえして出羽三山に登り、最上川を下って坂田に行きます。ここで素晴らしい夕日を詠んだ俳句を作っておりますね。

#### 暑き日を 海に入れたり 最上川

真っ赤に燃え上がった太陽が夏の日、日本海の水平線のかなたに沈んでいく。

#### 暑き日を 海に入れたり 最上川

これは大きな大きな作品ですよね。そうして芭蕉は、あの北陸路をずっと西へ西へと旅をしていきます。私もですね、日本海側に旅をするときには落日を見るのが楽しみで、何回行ったかしれません。あれは旅人だからでしょうか。その土地の人々はそれほど感動せずに見ているんでしょうね。太平洋側から眺める落日とはその質が違う。世界中で一番いいのはあの北陸路で見る落日だと思いますよ。芭蕉はあの奥の細道に旅に出るときにあの落日の光景を見るのが楽しみで出かけて行ったんだと思うようになった。芭蕉の旅の道筋を辿ってずっと西の方へ目を移して行きますと、直江津という所があります。上越市の近くですね。ここはあの親鸞が流された流罪の地であります。親鸞は比叡山で20年間修行して山を下りて、法然の門に入ったところを念佛の弾圧にあって、やがて越後に流された。その場所が直江津の近くであります。いまそこへ参りますと

「親鸞聖人御上陸地点」と碑が建っております。あそこで5年くらい生活しているんですね。その親鸞の書物を読んで驚かされるのは、至る所に海という言葉が出てくるっていうことです。『教行信証』という代表的な書物がありますけれども、その冒頭の第1行目、阿弥陀如来の救済力というものは悩める人間を、荒海を渡してくれるために用意してくれた大船の如きものだ、こういう文章が出て参ります。ああこれは親鸞は毎日のように海を眺めていた、流人の身で海を眺めて、かなたに沈んで行く太陽を見ていたからだろう、だんだん思うようになった。和讃という詩をたくさん書いておりますが、その中にも毎ページのように海が出てくる。海、海、海ですよ。大乗佛教の大乗という代わりに彼は必ず大乗海と海をくっつけた。衆生とは人民、国民という意味でありますが、その衆生というふうに書くときに、必ずその下に海って言葉をくっつけて、衆生海と言った。人間は煩惱の固まりである。そのことを愛欲の広海と言った。人間の愛欲と言えばいいところを彼は愛欲の広海、愛欲という広い広い海だと言った。私は、親鸞にとっての浄土というのは海上浄土だとだんだん思うようになりました。流されて漂泊の旅を続けて越後に行って、毎日のように落日を見ているうちに彼の根本の考え方、信仰の中身がそういう具合に変化した。芭蕉のように旅をしているとき、親鸞のように流罪体験の中に投げ込まれているとき、漂泊のその境遇の中で初めて風景というもの、自然というものは切実なものとして眼前に立ち現れている。

良寛は出雲国・出雲崎に生まれて、そこから現在の岡山備中へ遍歴修行の旅に出て禅の修行をして帰ってくる、あとはもう、庵から庵の漂泊の旅をずっと続けてこの世の終わりまで。おもしろいのは、その良寛の詩、漢詩、残した文章を見ておりまして、その中に海って言葉がほとんど出てこない。親鸞や芭蕉とは比べものにならないくらい海に取り巻かれ、海の恩恵を受けて生活をしていたはずなのに、彼の作品の中には海という言葉はほとんど出てこない。良寛の詩の中には雪ばかり出でます。親鸞における海、良寛における雪。同じ漂泊を生きる人間にとって自然のイメージがそれだけ違った意味を帯びて、違った自然を彼らの前に差し出すようなそういう環境が出来上がっていた。1年のうちに半分くらいは雪に閉じ込められていて、良寛というのはその庵に両足を差し伸べて、暖を取りながら和歌を作ったり、書を書いたり、そしてとりわけ道元の書物を

ずっと読み続けていた人ですね。その冬が去って春がやってくる。すると彼は里に出てきて、子供たちと出会って、手鞠をついて遊び続ける。そういう生活をした人ありました。良寛のよく知られた手鞠歌というのはこうですよね。

冬ごもり、春ざり来れば、飯乞ふと、草の菴を、  
立ち出でゝ、里にい行けば、玉鉢の、道の巷に、  
子供らが、今を春べと、手まりつく、ひふみよいむな、  
汝がつけば、吾はうたひ、あがつけば、なは歌ひ、  
つきて歌ひて、霞立つ、長き春日を暮しつるかも。

これね、長い間の冬が去ってやっと春がやって来た。さあと言って庵を出て、町に出て、そこへ「飯乞うと」。飯乞うっていうのは乞食をしなきやならんっていう意味ですよね。自分は出家だ。出家の第一義はまず乞食の行をすることである。それをしなきやならんと思いながら町に出て行くわけですね。しかし町に出て行くと、つい子供たちと出会って、遊んでしまって、日がな1日中手鞠をついている。牧歌的な世界。良寛は子供が好きだったんだ、こう昔は思っていたもんありますけれども。それにしても、子供と1時間、2時間、3時間、日が暮れるまで遊び続けるなんてこと、絶対できませんね。30分で飽きがくる。みなさんいかがですか？ そう考えたとき良寛のやったことってのは凄いことなんだ。悪餓鬼がいた、貧乏な子供がいた、鼻つ垂れてるやつ、泣き叫ぶやつ、苛めてばっかりいるやつ、またもな子供は1人もいなかったような気がしますよ。貧しさと格差と、冷淡な人間関係が渦巻いていた社会。今と全く同じではないかとふつと思う。そういういろんな不幸と悲しみと葛藤を背負った子供たちが1人、2人、3人と集まつてくる。その連中と遊んでいるうちにですね、少しずつ表情が和らいでくる。それぞれの運命を背負った歪んだ顔、引き裂かれたような顔が穏やかな顔になるまでにやっぱり3時間、4時間かかったんでしょうね。私は子供ってのはあんまり好きじゃなかったけれど、あるとき小学生くらいの女の子に笑いかけられたことがあります。そして私のそばに寄ってきて一緒に歩き始めたのですね。母親が血相かかえて飛んできた。人さらいに間違えられたのです。そんなことがあって、良寛を思い出したんですよ。ああ、良寛も人さらいだったんだ。母親の手元から、父親の手元から子供を奪ってきて、村の捷から奪い、自分を中心にして黄金

の時間、黄金の空間を作り上げていた。そして3時間、4時間遊び続け、気がついたら日が暮れるころになってようやく子供たちの表情が素顔に戻っていた。もしかしたら、その村の人々が密かに良寛さんに、あなたの生活は保障してやるからその代わり子供たちの面倒を見てくださいよと、こう言われていたのかもしれません。流浪の人良寛だからできた仕事かもしれません。日が暮れる直前、良寛は何をしたかというのが気になり始めましてね、もうそのころになりますと子供たちの表情はそれぞれ穏やかになっている。私は子供たちを連れて海岸に出たのではないかと思いますね。日本海のかなたに沈む夕日を子供たちと一緒に見て眺めた。これで1日が暮れていったんだろうと思いますね。子供たちはその後それぞれ親の元に帰り、良寛はとぼとぼ庵に帰って行く。ちょっとロマンチックすぎるストーリーになってしまったかな。これ理想ですよ、旅人の。昔から日本人はこういう旅のやり方が好きだったんですよ。西行も芭蕉も良寛も皆1カ所に定住することなしに、漂泊し滞留しながら、いろんな人間と出会い、その出会いの中から新しいものを発見しようと努めた人々だったような気がするわけあります。

十数年前にイスラエルに行ったことがあります。エルサレムの周囲は砂漠、砂漠です。古代イスラエルの聖者の旅の仕方というものは、天上のかなたに唯一絶対なもの求めつつ、地上に自分の足跡を刻みつけるような歩き方しかできなかつたのではないか、そういう実感を得ましたね。そして日本に帰って参りますと、日本列島っていうのはいかに豊かな恵まれた自然に覆われているかってことがよく分かります。森あり、山あり、清冽な川が流れていって、四季それぞれに花が咲き、森が広がり、山の幸、海の幸に恵まれているわけですね。なにも天上のかなたに唯一価値あるものを求める必要はない。地上に豊かな多元的な価値、神々、仏たちが憩う自然そのものがたくさん存在しているわけで、多神教的な世界というものが自然に出来上がつてくる。その自然の中を歩き回るだけで、十分に心豊かな生活をすることができる。あの八十八札所や三十三観音霊場など、日本列島をいろいろな形で旅をして歩くというさまざまなコースが生まれてくるようになる。伊勢路や熊野古道がそうですし、循環して巡り歩く世界ですね。巡り歩く旅が可能なのは多神教的な世界なんですね。一神教徒たちは自分たちの聖地にしかお参りをし

ない。日本のような多神教の世界における放浪の旅、巡礼の旅というのは巡り歩き、円運動です。それに対して一神教的世界における巡礼行動というのは往復運動だ。この往復運動と円運動は手を握ることができるようになると世界の平和は実現されるんでしょうけれども、まあそれは無理だ。そう考えますと、我々のその旅への誘い、旅をしたいという願望、これは深い深い歴史的な背景があるということに気がつきます。流れるように旅をする。これは日本の豊かな、日本列島の豊かな自然と、巡礼行動という宗教文化が生み出したところから出てくる感覚ですよね。流れるように生きる。その生き方を象徴するのはたとえば

方丈記。

川の流れは絶えずして、しかももとの水にあらず

というあの有名な文章で始まりますね。それが今日におきましては、たとえば美空ひばりさんの「川の流れのように」という歌にまでつながっている感覚ですよね。川の流れ、水の流れは、禅的に表現すると行雲流水、雲水の如き人生、漂泊の人生を思い起こさせますけれども、同時に我々が自然と共に生きていく、我々自身の生活感覚、人生観そのものともこう言えるような気がします。人生80年時代を生きる。先程冒頭に申し上げましたが、やがて50を経て、60、70と病いの時代、老いの時代を経て、最後入滅の時代を無事迎えることになる。我々は知ってか知らずかそうした漂泊の人生を送っているのでしょうか。

9月20日(土) 大垣市多目的交流イベントハウス





# 展示企画「大垣ふうけい論」について

安藤泰彦（大垣ふうけい論ディレクター）

The Discourse on Ogaki's Environment Exhibition Project

Yasuhiro Ando

## 企画の概要

展示企画「大垣ふうけい論」は、「岐阜おおがきビエンナーレ2008」の一企画として10日間に渡って開催された。JR大垣駅から南に延びる駅前通り周辺に散在する空き店舗、地下道、ギャラリー、公共施設など12カ所（※）を会場として、招待者を含めた14名のアーティスト（グループ）が、それぞれの視点で大垣と関わり、版画、写真、映像、メディアアートなど、作家固有の表現メディアを用いて大垣の風景を形作る。それらの作品は、それぞれの場所や施設の環境を含めた空間全体が1つの作品として成立するいわゆる「サイトスペシフィック（展示場所に特化していること）」な「インсталレーション（環境型作品）」として設置された。

地域とそこに関わるアートの取り組みは、近年、日本の各地で数多く見られており、倉庫や店舗などを展示会場として利用する試みも、手法として特に目新しいものではない。有名な建築物や施設を見せるための装置としてのアートやプロジェクトも多々ある。だが、今回ここで試みられたのは、日常の風景の中への介入であり、たとえて言えば、町の壁紙を少し裏返してみる試みである。壁紙の下のコンクリートには古い落書きや傷痕が残されているかもしれない。

都市の中には、日常目にしながらも気にもとめない場所、忘れ去られている場所、また視線から遠く隠されている場所がある。たとえば地下道。大垣の駅前通りには交差点を潜る地下道が3カ所あり、通路の両側には、多くの広告用の掲示板が並んでいるのだが、人通りも少なく、ほとんど顧みられることはない。あるいはシャッターが降ろされ中の様子も分からぬ何カ所もの空き店舗。また、表通りから隠されたほの暗い小道や誰も住んでいないビルの屋上。そんな屋上には人知れず雑草の花が咲いている。このような場所に少し視線を向ければ、私たちが普段目にしている町の風景が違った顔を見せ始める。もちろん、視覚的なものばかりではない。町には冷たい水が流れ、優しい風や強い風が吹き、電線の震える音が虫の音に混ざる。さまざまな年代や職業、地域や国籍を持った人が動き、さまざまな言葉が渦をまく。それらは目に見えぬ「流れ」となって大垣の風景を形作っている。

「大垣ふうけい論」は、入れ子状になった二層の風景への眼差し（=「ふうけい論」）で構成される。1つは、町の中に点在する十数個の展示場所での、作品を通した「ふうけい論」であり、もう1つは、それらの展示会場と現実の町が作り出す展示企画全体としての「ふうけい論」である。

展示個々の「ふうけい論」では、作品を通して、普段見えなかった大垣の場所の姿を浮き上がらせることが目指される。そのために、それぞれのアーティストに対して、展示以前に数回に渡って大垣の町や郊外を歩いてもらい、大垣の風景だけでなく、その空気や気配を表現や展示方法に結びつけてもらうことを依頼した。アーティストは、大垣という場所を写真や映像の被写体として、また作品のモチーフとして用いつつ、大垣という場所の持つ目に見えない流れや力のようなものを表そうとする。観客は、作品を見ると同時に、その作品あるいはアーティストの目を通して、再度、大垣という町を見、感じることになる。

※ 竹島会館では、4名の作家がいくつかの部屋で展示を行うなど、実際に作品が展示された空間は計16カ所となる。

それぞれの作品の「ふうけい論」を互いに関係づけ、大垣の地面につなぎ止めるものとして、企画全体としての「ふうけい論」がある。市内12カ所の展示会場は、大垣駅前の作品設置場所である地下道から、一番南に位置する展示会場「竹島会館」まで、約1キロ強の範囲内に設定され、ビエンナーレを見に来た観客が大垣の町中を散策し、少なくとも数時間かけなければ全体の展示を見て回ることができるよう配置される。1つの展示会場から次の展示会場に向かう間、観客が歩くのは、日常の大垣の町である。日常の風景の中に「もう1つの風景」としてのアート作品が紛れ込み、観客の歩行に従って、虚構の風景から現実の風景への往還が何度も繰り返される。作品やアーティストの目を通して風景への眼差しが、歩く観客の現実の風景の中で反芻されていく。

以下、設置された作品を大垣駅から町中に向かう観客の順路を追う形で概説する。

## 作品と展示



浮き上がる模様 P.38

### 『浮き上がる模様』シミヨン・レイモンド

大垣駅前のロータリーを横切るための短い地下道がある、ここでの作品展示は駅前通りの商店街に展開する作品へと観客を導く重要なポイントである。シミヨン・レイモンドには、ドアや窓など既存の建築付帯物を利用した映像プロジェクションの作品がある。この作品では、地下道の両壁面に恒常設置されている六角形に縁取られたレリーフを、映像的な効果としての新たなレリーフ、「浮き上がる模様」に転化させることを考えた。シンプルなグラフィック模様のアニメーションは、地下道を通る人の足を止め、ビエンナーレの導入としての役割を果たすとともに、公共施設に恒常的に設置され、入れ替えることの不可能なデザインワークやパブリックアートの持つ問題点も浮き上がらせる。



接着／交換 P.21

### 『治癒、接着／交換』作間敏宏

駅前の地下道を上がった所にあるビルの空き店舗に、作間敏宏のインスタレーション作品が設置された。そこは奥行きのある一室であり、手前の部屋から数段の階段を介して奥の部屋に続いている。作間はこの2つの空間に、彼がこれまでに制作した新旧2つのタイプの作品『接着／交換』と『治癒』を併置させる展示を行った。手前の部屋には、ガーゼが何層もカーテン状に吊され、消毒液の匂いが漂っている(『接着／交換』)。そのガーゼに触れつつ、そこを通り抜けると、奥の部屋が見下ろせる。暗闇の中、床を埋め尽くす灰の上に、無数の電球が置かれ、弱くあたりを照らし出している。それらの電球は遠近法的な効果を与えるように配置されており、実際の空間のサイズ以上の奥行きと広がりを感じさせる(『治癒』)。前室の皮膚を優しく覆い治癒を促す何枚ものガーゼ、後室の人の生を感じさせる電球を覆う灰。両者はそれらから観客の中で思い起こされるイメージの上でつながり合い『治癒、接着／交換』という1つの作品を生み出している。既に誰も住まなくなった廃ビルの一室が、蠶ぐ人の気配を感じさせるものとなる。



治癒 P.20



行雲流水 P.41  
無機植物相 P.40

### 『行雲流水』田部井勝

### 『無機植物相』村山誠

駅前から2つ目の地下道に、田部井勝の『行雲流水』と村山誠の『無機植物相』が設置された。地下道の両側面に並ぶ20枚の掲示板は、CG(ワイアーフレーム)で描かれた植物のプリント作品『無機植物相』に置き換わり、通路上には『行雲流水』と名付けられた模造の石が数個、転がっている。地下道に生息する植物と動く石、それは通常の地下道では見ることのできない不思議な光景であり、時折思い付いたように動き始めるそれらの「石」は道行く人を少し驚かせもしたようである。「人が通り過ぎる」地下道から、「人がふと立ち止まる」ギャ

ラリー空間へ、地下道が新たに生まれ変わる。

### 『Cyborg』八木良太

八木良太は、町中の2カ所で作品を展示した。その1つ『Cyborg』は、駅前通りから少し脇にそれた空き店舗の中に作り出された小さな「ひまわり畠」である。それら十数本の模造の向日葵の花冠の中心には、太陽電池が取り付けられ、光を受けると「キーキー」とうなり始める。それはある種の「サイボーグ」である。大垣では毎年、夏になると、ある地域の休耕田を利用して、向日葵の畠が作られており、「ひまわりランド」として多くの市民に親しまれている。この作品はその光景からヒントを得て制作されたものである。室内のモニター画面には、それら現地の向日葵に、実際に太陽電池が取り付けられ、揺れ動く様子が映し出されている。普段はガラス越しにガランと空いた空間が見えていた、そんな場所に突然あらわれた向日葵。「何の店が開店するのですか?」という声が多く聞かれた。



Cyborg P.22

### 『SUGATAMI』萩原健一

萩原健一も、市内2カ所で作品を展示した。『SUGATAMI』は、デパートの大きなショーウィンドウの1つに設置された。普段はファッショ・マネキンが立つ場所に、2台の大きな液晶パネルが立てられ、それぞれの画面で若者が体をリズミカルに動かしストリートダンスを踊っている。よく見れば、2人の服装は異なるが同一人物であり、時間を経て撮影されたものであることがわかる。夜の町中で、鏡面となったショーウィンドウのガラス面の前で練習するストリートダンサー。そんな現代的な風景を同じショーウィンドウで再現する。鏡面と対峙する個人的なダンスが、それが隠し持っていたらう見られるダンスへと変貌する。といえば、幼い子供が、画面の動作に合わせ、ショーウィンドウの前で体を動かしていた。



SUGATAMI P.39

### 『祈りの言葉 2008.9 岐阜県大垣市』内藤絹子

町中を流れる水門川の橋を渡ったところ古い空き店舗に、版画作家である内藤絹子のインスタレーション作品が展示された。大垣の町中を歩き、人と出会ったある一時の大垣の印象が、彼女の内側から湧き上がる言葉となり、部屋の壁面、天井、そして床やその上に敷かれた10メートルほどの美濃和紙に直接転写されていく。彼女オリジナルのカーボン紙は、文字だけでなく、筆圧や指の跡、腕の動きなども転写し、描くという行為を顕在化させる。和紙は、波打つように天井から吊り下げられ、部屋全体が、水の流れのように渦を巻き流れだす黒い文字で覆われる。そこかしこに読み取れるいくつかの言葉、消えかかっている言葉、もはや判読することのできない文字、それらすべてが彼女の内側で再構成された大垣の風景であり、それぞれの観客の中で形作られる風景なのである。



祈りの言葉 2008.9 岐阜県大垣市  
P.24

### 『Imaginary · Numbers』木本圭子

『Imaginary · Numbers』は、プログラムで生成される白黒のグラフィック・アニメーションである。白い細かい点が集まり、渦を巻きながら形を作りだす。またその形がほどけ、また流れ消えていく。見る人によって、煙の動きのようにも、水の流れのようにも、宇宙の星雲の動きにも、また細胞の中の流動にも見えるこの作品は、「動き」や「流れ」そのものを表していると言えるかも知れない。考えてみれば、私たちが実際に見るのは、常に目に見えるばかりの「何ものか」の動きであり、流れである。実際、『Imaginary · Numbers』において、「流れ」を作り出しているのは、黒い地の持つ場の力、その起伏や高低であり、不可視の黒い水の流れの中に、目に見える白い点が撒かれ、「流れ」として可視化される。目に見える表象から、目に隠されたその場の力や動きを感じさせると



Imaginary · Numbers P.26

のは、彼女の作品ばかりでなく、今回展示されたアート作品すべてに言えることかもしれない。

『Imaginary・Numbers』は、2つのギャラリーで設置された。1つの場所では、有機ELパネルでの静止画展示とともに、高精細のモニターが置かれ、画面に目を近づけてみれば、その微細な動きを見ることができる。もう1つの展示は、営業中の店舗が使われた。吹き抜けの空間に白い壁面が残されており、そこに流れ動く画像が大きく投影された。同じ映像が、ここでは、その流れに巻き込まれていくかのような印象を観客に与えることになる。



かざな P.28

### 『かざな』梅田哲也

『かざな』とは、風の出入りする隙間「風穴（かざあな）」なのだろうか、青空なのに風に吹かれてまばらに飛んでくる雪「風花（かざばな）」のことだろうか。古いビルの階段を5階まで上ると、人の住まなくなった住居に出る。梅田哲也は、数部屋あるほぼ全ての部屋に、それらの部屋に寄り添うように、彼のオブジェを付け加え設置した。いや「オブジェ」という高尚な響きは似合わないかもしれない。それらは捨てられていた廃品、壊れた器具など、使い道のなくなった雑多な「がらくた」の集まり、風によって隅に吹き寄せられる塵にも似た「もの」たちなのだから。それらの「もの」が、部屋の中、モーターの回転や扇風機の風によって、あるいは外から吹き込む風によって静かに揺れ、動き続けている。部屋の澱んでいた空気が、少し動き始めたかのようだ。



Transparent P.30

### 『Transparent』河合孝+真月洋子

河合孝は、大垣在住の写真家であり、消え去りゆく西濃地域の輪中の姿を長年にわたり記録に収めてきた。その写真には水と関わって生きてきた人々の姿が写し出されている。大垣の文化と密接につながっていたはずの、輪中を取り巻く生活は人の記憶から遠ざかり、今も残る輪中堤や水屋、水防小屋、水神の祠などでさえ、初めて大垣を訪れる人にとっては、それと名指されなければ気がつくことはない。

駅前通りの空き店舗を用いた『Transparent』は、大垣在住の写真家である河合孝の写真と写真作家である真月洋子の写真が展示された。河合孝の写真から人物写真を中心にして数点が、真月洋子によって選び取られ、壁面に配置される。また会場の床面には、その写真に写しだされた時代と「今」をつなぐかのように、彼女自身が大垣の川面を撮影した7枚組のモノクロ写真が並べられた。過去、現在と、水に対峙する2人の写真家の目を通して、それを見る私たち観客の内にも透明（Transparent）な水が流れこんでくる。

…「大垣市多目的交流イベントハウス」という、いささか長い名をした公共施設の2階と3階を展示室として、真月洋子と田尻麻里子の作品が設置された。



Impedance P.32

### 『Impedance』真月洋子

『Transparent』での河合孝との共同作業と同時に、真月洋子は、大垣に何度も足を運び、現代の大垣の風景を撮影した。それらの写真は、『Impedance（インピーダンス）』と名付けられ、かつて銀行の倉庫であった部屋の、冷たい打ちっ放しのコンクリートの壁面に展示された。巨大スーパーの内部、石灰の工場や廃線、廃墟となったビルの屋上やそこからの眺め、窓からの眺め…。それらの写真は、モザイクのように過去と現在が嵌め込まれた大垣の今の風景である。『Impedance』は、「流れにくさ」を表す数値であり、流れを妨げるものである。また同時に、さまざまな流れを作り出すものもある。これらの今の大垣の風景は、これからどのように変貌し、どのような流れを生み出していくのだろうか。そんな思いも湧き上がる。

### 『aquascope(水景採集)』田尻麻里子

田尻麻里子は、ビデオカメラで町中の水の景色を採集し、その標本とも言うべき映像を室内で再生する。「水景」、しかし映されているのは水のある風景ではなく、水そのものであり、水の中から撮影された光景、水の流れやその表情である。それはまた、私たちが見ている風景そのものが、水の外からの風景であったことに改めて気づかせもある。展示室内で、観客はそのような水の映像に取り囲まれ、水中から水を眺めることになる。『aquascope』、それは水を見る器械であると同時に水の器械でもあるだろう。見る対象であったはずの水が、揺れ動くレンズに変貌し、ビデオカメラの一部になり始める、そしてついには眼球の内側に入りこみ、見ること自体を揺らし始める。

…竹島会館という元は本陣であり、今は地元の公民館としても利用されている2階建ての建物がある。そこでは、4人の作家による作品展示とともに、幾分か大正時代を模したカフェが学生によって設けられ、この会館 자체が小さな臨時の美術館と化す。

### 『Orfi』 MusicalFieldsForever

広い和室に幾体ものクッションが置かれ、天井から吊り下げられている。オレンジと黒の面をもった四面体のクッションは、それぞれが異なる機能を持った楽器でもあり、相互に無線で影響を及ぼし合っている。1つのクッションに話しかけると、吹き込んだ音が変形されて他のクッションから鳴り出す。他のものを抱きかかえるとまた別のクッションから音が鳴る。会期中訪れたときには、何人かの子供たちがワイワイいながら遊んでいた。「折り紙」と「フィールド」からとられたという作品名『Orfi』が示しているように、この作品は一種の遊びの空間を提供する。制作したのは、3人からなる海外のアーティスト・グループ「MusicalFieldsForever」である。その1人フレドリック・オロソンは、IAMASの「アーティスト・イン・レジデンス(滞在制作)」で、大垣に滞在していたスウェーデンのアーティストである。展示という限られた時間でなく、このクッションを枕に畳の上に寝そべり、時には居眠りしながら遊んでみたいと思う空間であった。

### 『Cicada』八木良太

『Cicada』は、蝉を意味する。夏の終わりのこの和室の中に入ると蝉の鳴き声がする、どこで鳴いているのかと見回すと、そこにあるのは、天井から吊り下げられたコードに引っかかるように付いている数体の蝉の抜け殻である。音からイメージされたはずの、何処かにいるはずだった本物の蝉が、その抜け殻によって宙に浮く。音声イメージと視覚イメージの微妙なずれ。畳の上には、以前からそこにずっとそこにあったかのような3台のレコードプレーヤーが置かれ、その上では、氷でできたレコード盤や自走するミニカーが曲を奏でている。

### 『背景色』萩原健一

和室の床の間に、2つの小さな液晶モニターが設置されている。一方は子供や若者の写真であるが、動画の方は少し年をとっている。よく見ると2人が同一人物であることに気づく。萩原は大垣の商店街の人たちに声を掛け、古い思い出の写真を探し出してもらうと共に、その写真が撮られた同じ場所で同じ姿勢をとることを依頼する。その様がビデオに撮られているのだ。作品は町の人との関わりを要請し、その関わりの中で新たな作品が生まれてくる。作品は誰にでも開かれると同時に、被写体となった人たちから口コミで広がる特別な観客層が生み出される。それは「サイトスペシフィックな観客」という考えに私たちを導いてくれるものである。同じ場所、同じ姿勢、しかし変化しているのは人ばかりではない、「背景」となる町の姿も大きく変わっている。ポーズという静止の瞬間を通して、変貌する大垣の風景が静かに背景を染め始める。



aquascope(水景採集) P.34



本陣カフェ



Orfi P.36



Cicada P.23



背景色 P.42



縁環 P.43

### 『縁環』坂口倫崇

階段を上がろうとすると、抜け殻の蝉の鳴き声に混ざり、どこからか鐘の音が聞こえる。坂口倫崇の『縁環』は、2階の広い和室の天井から吊り下げられた1本の鐘木から成る。その形から鐘木であることは、分かるのだが鐘がない。鐘を鳴らそうとする動きだけが抽出され、鐘木を揺らすことで鐘の音が鳴り響く。1つの動作が音を生み出し、その響きが動作に意味を投げ返すかのようでもある。大垣には幾つもの寺院があるのだが、周辺の地域に与える音の影響を配慮して、鐘をつくことは少なくなっているそうである。それぞれに違った響きを聞かせたであろう鐘の音もまた、失われていく風景の1つなのかも知れない。そんなことを思いながら鐘のない鐘についてみる。

### 展示を終えて、そしてこれから

地域を対象にしたアートイベントは、コンセプトや企画だけでは成り立たず、或る種の社会的な運動の様相を帯びる。対象とする地域からの抵抗や無関心があり、それを越えた働きかけが必要とされる。企画内容は現実との界面で、常に修正や変形を余儀なくされ、現在進行形の形で事が運ばれる。しかしながら、そのような現実の場からのフィードバックの中にこそ、地域でのアートプロジェクトの困難や可能性、そしておもしろさが潜んでいるのも確かである。

今回の企画においては、準備期間も短く、数多くの展示会場の確保に時間がかかったこともあり、展覧会の広報・告知や必要とされるポランティアの確保が充分にできたとは言い難い。しかし、会期が終了し元の空き店舗に戻る会場を目にした町の人たちから展示を惜しむ声があがったこと、また、少なくはあるが市民の方からの積極的な協力があったことは、企画者側として大変喜ばしいことであった。また今回の企画展示に協力あるいは展示を目にした何人かの学生達が、町中での作品展示や地域と関わるデザインプロジェクトに関心を持ち、その実現に動き出したことは、これからの地域と関わるアートやデザインプロジェクトにつながるものであり、できる限り支援していきたいと思う。

# 作間敏宏 Toshihiro Sakuma

治癒

インストレーション, 1993 (再制作／2008) (左頁)

Healing

Installation, (re-created in 2008) (left page)

接着／交換

インストレーション, 2008 (右頁)

Adhesion/Replacement

Installation (right page)



Toshihiro Sakuma / Born in 1957 in Miyagi Prefecture, Sakuma currently resides in Tokyo. Since 1985 Sakuma has presented tranquil installations and three-dimensional, kinetic artwork that freely utilizes an array of different devices. From 2003 he has produced and presented a series entitled *Adhesion/Replacement*, which employs motifs such as faces, the naked body, and honeycombs concerned with the concept of "the strength to survive."

作間敏宏／1957年宮城県生まれ。東京都在住。1985年頃から各種デバイスを駆使したキネティックな立体作品やインスタレーションを発表し始める。1993年からの連作『治癒』では精妙に調光された電球と家系図・家具・ビニールハウス・表札などを援用しながら、1998年からの連作『colony』では仮想の図書室・病院・倉庫・資料室などに膨大な数の人名を配しながら、それぞれ静謐なインスタレーションを発表してきた。2003年からは連作『接着／交換』の中で、顔・裸身・ミツバチなどをモチーフに"生き延びる力"について考え制作・発表している。



# 八木良太 Lyota Yagi

## Cyborg

インストレーション, 2008 (左頁)

Installation (left page)

## Cicada

インストレーション, 2008 (右頁上)

Installation (top of right page)



## Solar painting

平面, 2008 (壁面) Pictorial work (left wall)

佐々木ビル南隣



Lyota Yagi / Born in Ehime Prefecture in 1980, Yagi currently resides in Kyoto. Sound-based work is foremost amongst his wide repertoire of expression techniques, which expand to found object, video, installation and interactive art. In his works, Yagi takes up familiar items and reconsiders their functions; by recompiling them he allows new meanings to surface.

八木良太／1980年愛媛県生まれ。京都府在住。音響作品をはじめとして、オブジェや映像、インスタレーションからインタラクティブな作品まで、多様な表現手法を用いて制作を行なう。本やレコード、あるいは日用品などの身近なものを題材にして、それらが持つ機能を読み替え、再編集することによって、もうひとつの意味を浮かび上がらせる。



竹島会館 1F



Distant time, near time  
オブジェ, 2008  
Found object



Vinyl  
サウンドオブジェ, 2005  
Found object sound work

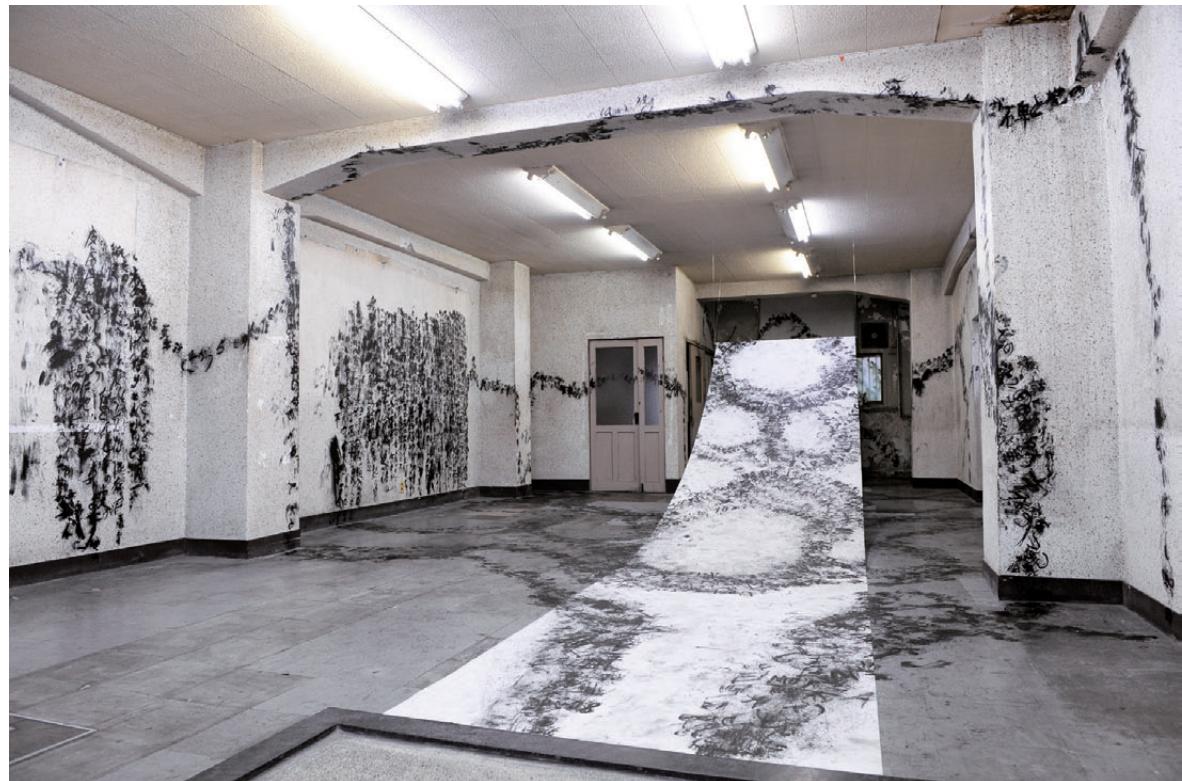


Sky/Sea  
サウンドオブジェ, 2007  
Found object sound work

# 内藤絹子 Kinuko Naito

祈りの言葉 2008.9 岐阜県大垣市  
ドローイングによるインスタレーション, 2008

Words of Prayer 9/2008 Ogaki, Gifu  
Drawing installation



制作風景

Kinuko Naito / Born in 1970 in Osaka, Naito currently resides in Hyogo Prefecture. While pursuing studies in printmaking at Kyoto Seika University's Graduate School of Art she learned experimental chalcography (copperplate engraving) under Prof. Kunito Nagaoka. Naito pictorially expresses words that well up inside her through a unique monotype drawing method, primarily using printmaking ink and Japanese paper. She has presented in both individual and group exhibitions.

内藤絹子／1970年大阪府生まれ。兵庫県在住。京都精華大学大学院美術研究科版画専攻在学中に長岡国人教授のもとで実験的な銅版画を学ぶ。在学中に大阪のドヤ街で見た落書きに衝撃を受け、文字による絵画的表現を試み始める。1996年から2006年にわたって、神戸・阪急電車高架下にあるギャラリー2001の壁面に描き、また白く塗られる試みをする。主に版画インクと和紙を用いて独自のモノタイプドローイングという技法で自身から湧き出てきた言葉を絵画的に表現し、個展、グループ展などで発表している。1996年から制作場所を求めて、兵庫県朝来市で暮らす。



木本圭子 Keiko Kimoto

Imaginary · Numbers

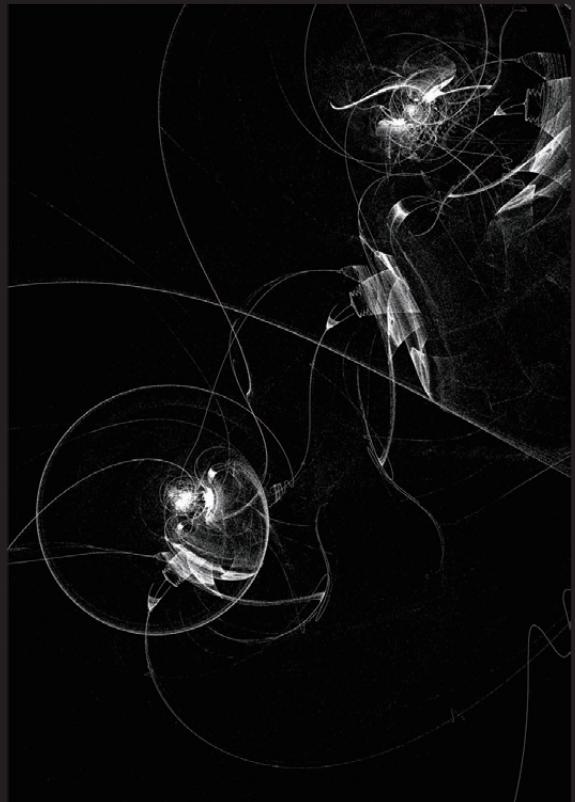
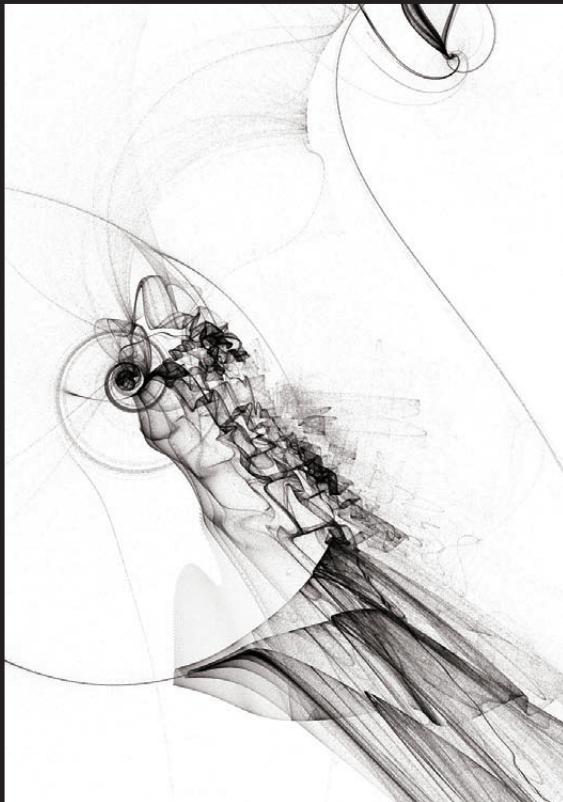
映像インсталレーション, 2006

Video installation



Keiko Kimoto / Born in 1958 in Hiroshima City, Kimoto currently resides in Tokyo. From around 1988 Kimoto began doing plastic arts with a mathematical technique using computers. Since 1997 she has progressed to producing work that pursues expression through moving images. Kimoto has made a group of works that illustrate the space and time of creation, mainly through the use of non-linear dynamic systems.

木本圭子／1958年広島市生まれ。東京都在住。1988年頃からコンピュータを使った数理的な手法による造形を始める。1997年頃からさらに一步進んで、動的表現を探る制作を手がける。主に非線形ダイナミカルシステムを用いた生成の時空間を表現する作品群を制作している。



静止画、印画紙に出力、2006



田中屋せんべい

梅田哲也 Tetsuya Ueda

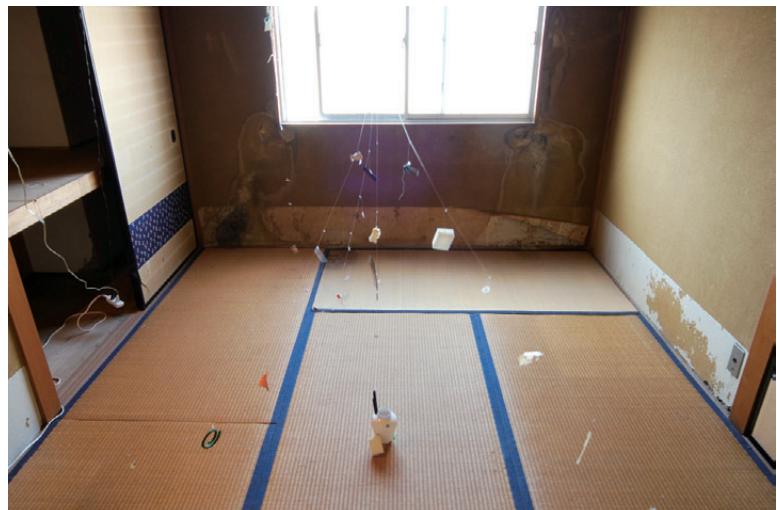
かざな  
インストレーション, 2008

kazana  
Installation



Tetsuya Umeda / Umeda resides in Osaka. He is known for holding performances with tools of his own design and creating sound installations that are profoundly related to space. Umeda's works often employ natural phenomena such as gravity, air pressure differentials, or electricity, and are sometimes described as industrial or junk art.

梅田哲也／大阪府在住。ライブ・イベントを中心に、音と空間に焦点をあてたパフォーマンスやインスタレーションを行う。作品は重力や気圧差などの物理現象や電気を用いたものが多く、ときどき工作系やジャンク系とも称される。参加した企画展、制作プログラム、音楽フェスティバルなどは国内外で多数。

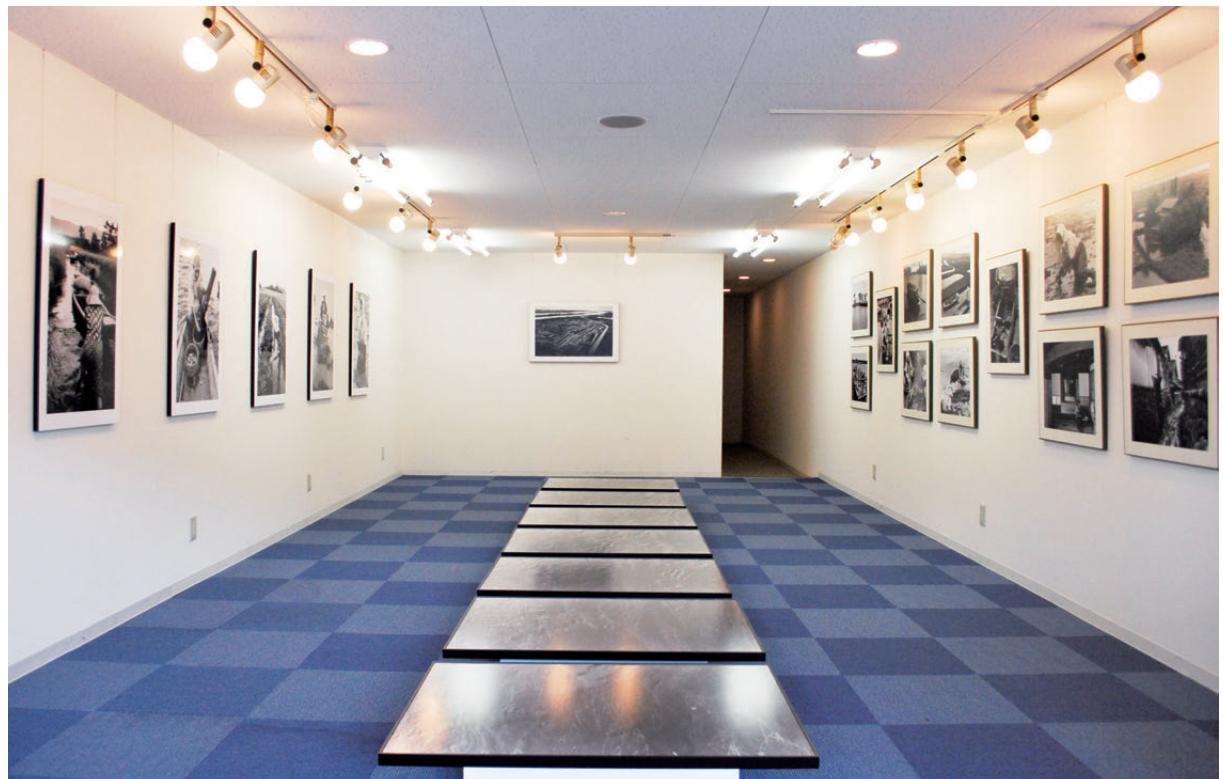


河合孝+真月洋子 Takashi Kawai + Yoko Mazuki

Transparent

写真 ゼラチン・シルバー・プリント, 2008

Gelatin silver print photographs



Takashi Kawai / Born in 1931, Kawai currently resides in his hometown, Ogaki City. From 1955 on, Kawai began taking documentary photographs based on the theme of *waju* (an area or settlement enclosed by river dikes). He has created a photographic collection entitled *Waju* as well as provided his photographs to *waju* related academic publications and newspaper columns in order to record this disappearing landform. Now many of Kawai's works are being used in the Ogaki City *Waju* Museum Exhibit.

河合孝／1931年大垣市生まれ。大垣市在住。1955年より「輪中」をテーマに記録写真を撮り始め、失われてゆく輪中の姿を数多くの写真に克明にとどめてきた。それらの貴重な写真資料は、輪中関連の研究書籍、教科書、新聞コラムなどに提供されており、現在「大垣市輪中館」の館内展示に用いられている写真を含めて、現代社会に生きる私たちの「輪中」理解の大きな助けとなっている。写真集として『写真集 輪中 水と闘ってきた人々の記録』(伊藤安男解説 大垣青年会議所発行、1977年)、『ふるさとの宝物 輪中』(赤座憲久、伊藤安男との共著 ジャコモイ出版、1992年)等がある。

真月洋子／P.33



最後の堀田風景 撮影：河合孝

# 真月洋子 Yoko Mazuki

## Impedance

写真 ラムダプリント, 2008

Lambda print photographs



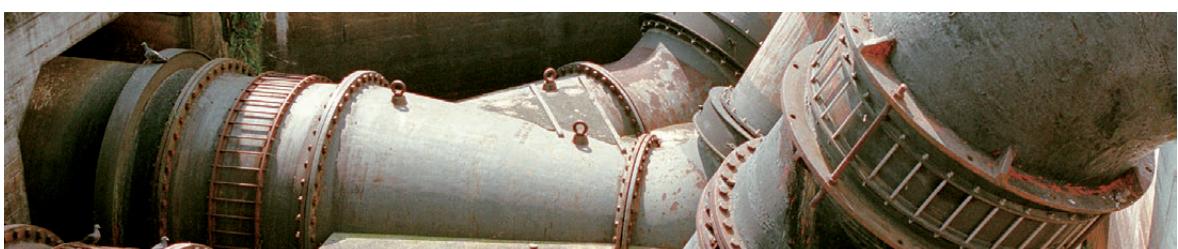
Plants - Sunflower  
写真 ゼラチン・シルバー・プリント, 2000  
Gelatin silver print photograph



a priori  
映像インсталレーション, 2008  
Video installation

Yoko Mazuki / Born in 1963 in Aichi Prefecture, Mazuki currently resides in Tokyo. In her art, she expresses the smells, presences and passage of time perceived by humans through their skin's tactile awareness. Mazuki has presented her works in art spaces and galleries in a variety of locations. Beginning with a video installation presented in 2003, Mazuki has expanded the scope of her activities to include music, performances, and direction of image-based media for theater.

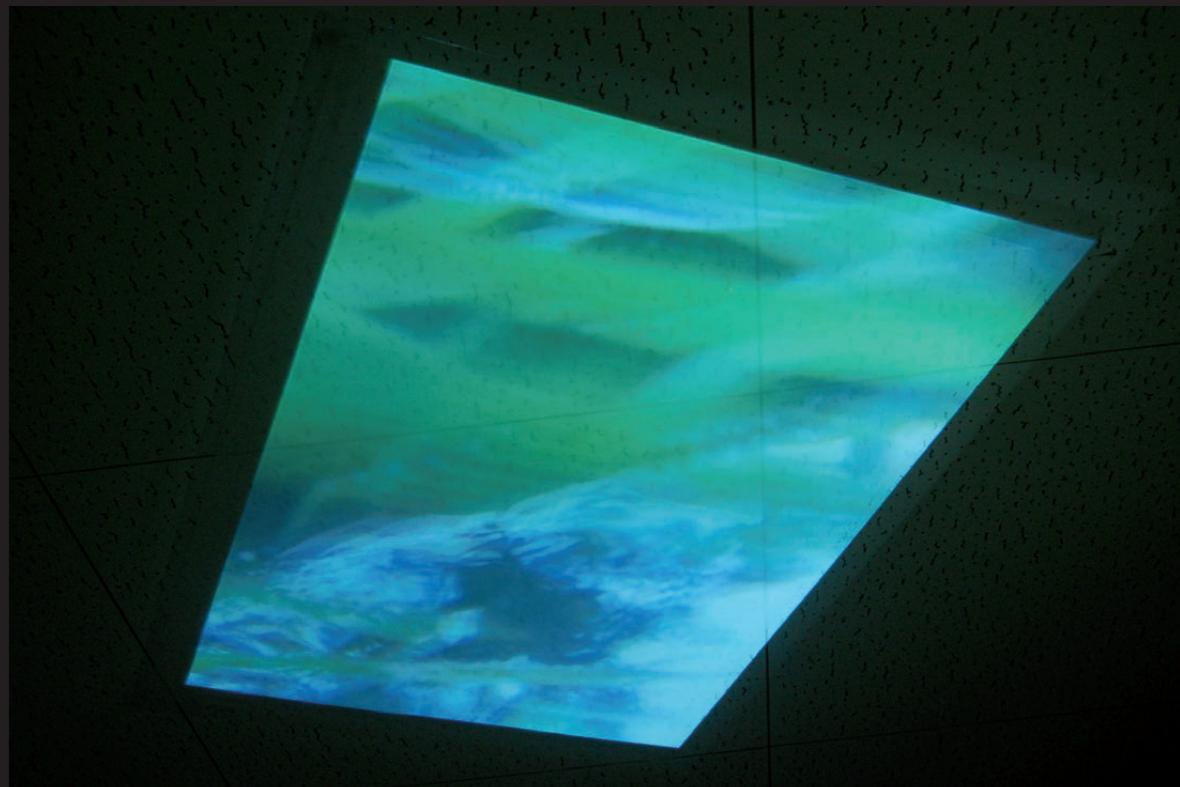
真月洋子／1963年愛知県生まれ。東京都在住。生家である古い日本家屋の中でのセルフポートレート、人の身体が生来持っている「インナーブラinz」など、皮膚の触覚がとらえている時間や気配、臭いを写真によって表現し、各地のギャラリーやアートスペースで発表。また、2002年のドツ・デュッセルドルフ滞在時から映像作品の制作も開始。翌2003年名古屋市美術館での映像インスタレーションの発表を皮切りに、音楽、パフォーマンス、演劇の映像演出へも活動の幅を広げている。<http://web.mac.com/mazuki>



田尻麻里子 Mariko Tajiri

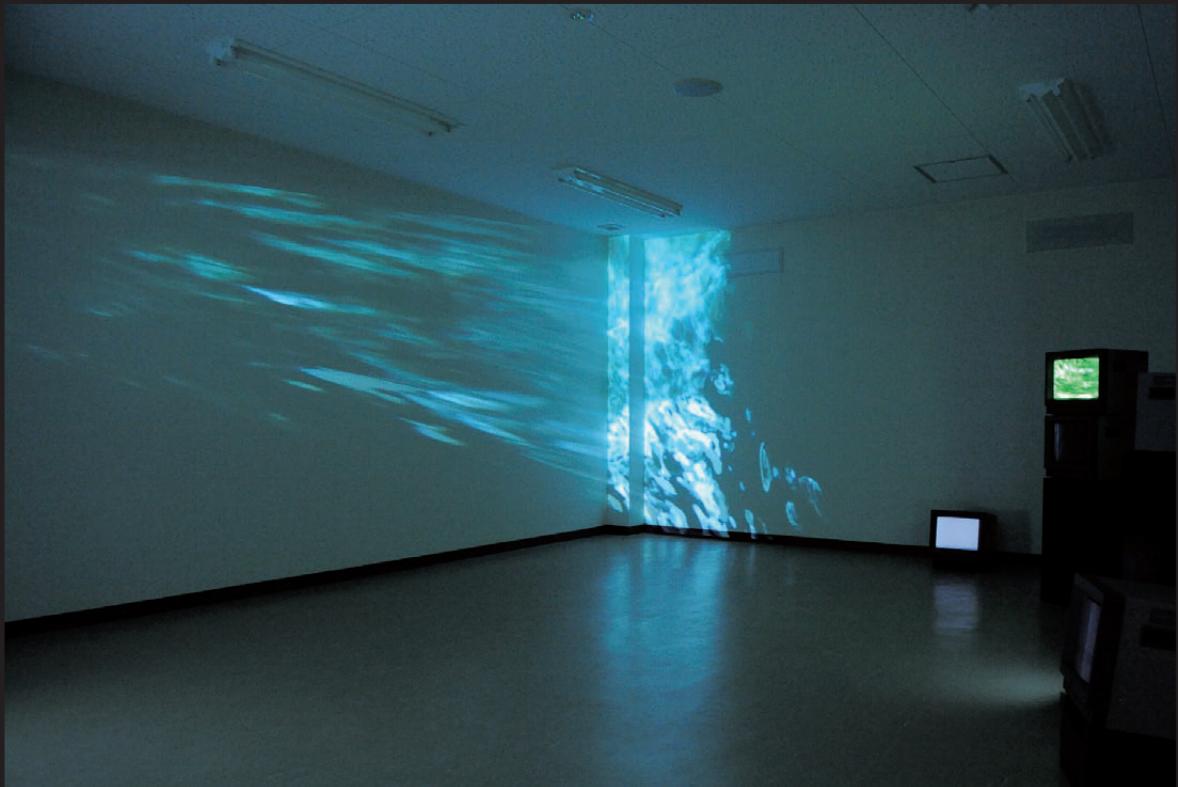
aquascope (水景採集)  
ビデオ・インсталляшон, 2008

aquascope  
Video installation



Mariko Tajiri / Born in 1966 in Ibaraki City, Osaka Prefecture, Tajiri currently resides in Kobe. Tajiri has worked on live performances and installation art using video. Tajiri not only attempts to engage the audience visually, she aims to stimulate all of the five senses in her works. Tajiri has also done many collaborations with other sound artists, as well as individual and group exhibitions based out of Kyoto, Osaka and Kobe.

田尻麻里子／1966年大阪府茨木市生まれ。神戸市在住。映像を使ったインスタレーションやライブ・パフォーマンスを行う。鑑賞者の目のみでなく五感に働きかける作品をめざしている。京都、大阪、神戸を活動拠点とした個展、グループ展の他、サウンド・アーティストとのコラボレーションも多い。2004年のYuko NEXUS6とのブリュッセル公演を皮切りに、2005年からはユニットYukoMarikoとともに、米国、ソウル、エストニアをはじめ、国内外でのパフォーマンスを行う。



MusicalFieldsForever

(Anders-Petter Andersson, Birgitta Cappelen, Fredrik Olofsson)

Orfi

メディア・インストレーション, 2007

Media installation



MusicalFieldsForever / This is an art group formed by composer Anders-Petter Andersson, interaction designer Birgitta Cappelen, and musician/programmer Fredrik Olofsson. They pursue a new form of interactive media through their tactile audio visual installations.

MusicalFieldsForever／作曲家のアンデルス＝ペーター・アンデルソンとインターラクションデザイナーのビルジッタ・カペレン、音楽家でプログラマーのフレドリック・オロフソンの3名で構成されるアートグループ。触覚的なオーディオビジュアルアートのインストレーションを通じ、新しい形態のインタラクティブメディアを探求している。



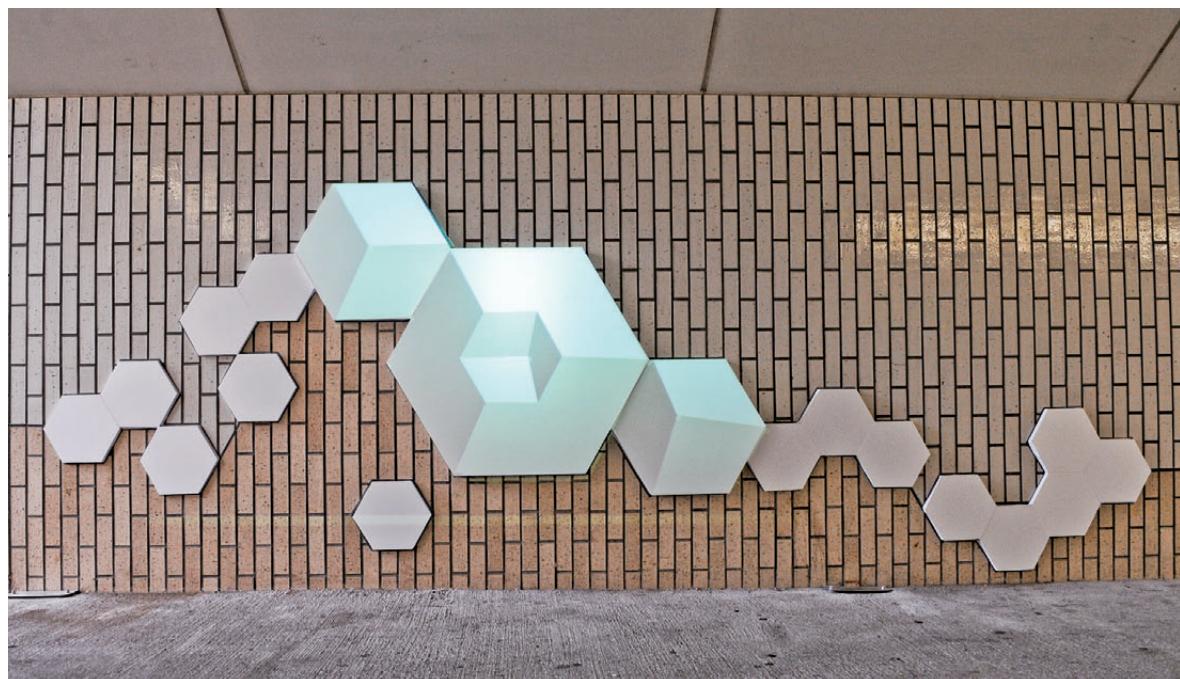
シミヨン・レイモンド Siméon Reymond

浮き上がる模様

ライト・インストレーション, 2008

Raised Pattern

Light installation

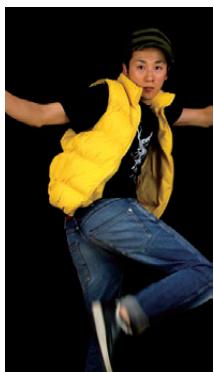


萩原健一 Kenichi Hagihara

SUGATAMI

映像インсталレーション, 2008

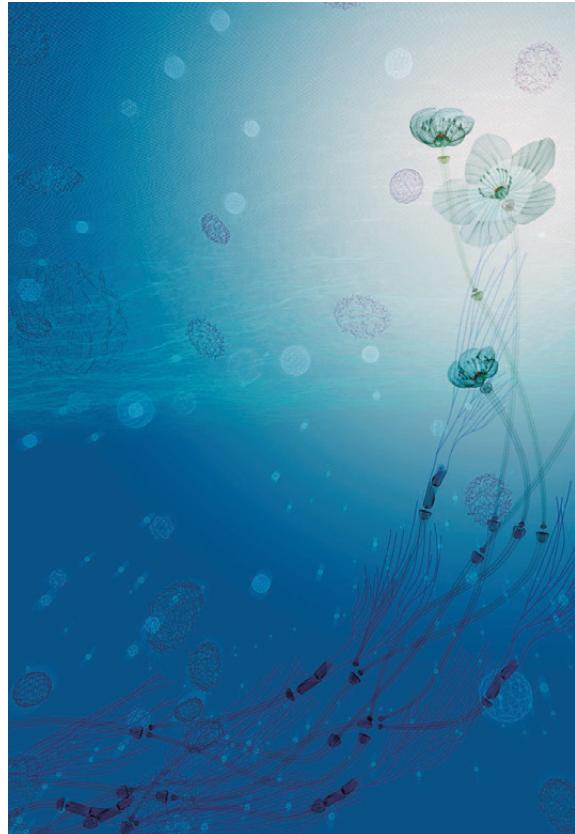
Video installation



村山誠 Macoto Murayama

無機植物相  
CG, 2008

Inorganic flora



田部井勝 Masaru Tabei

行雲流水  
インсталляшн, 2008

like the clouds, like the rivers  
Installation



萩原健一 Kenichi Hagihara

背景色

映像インсталレーション, 2008

Hi kei shiki

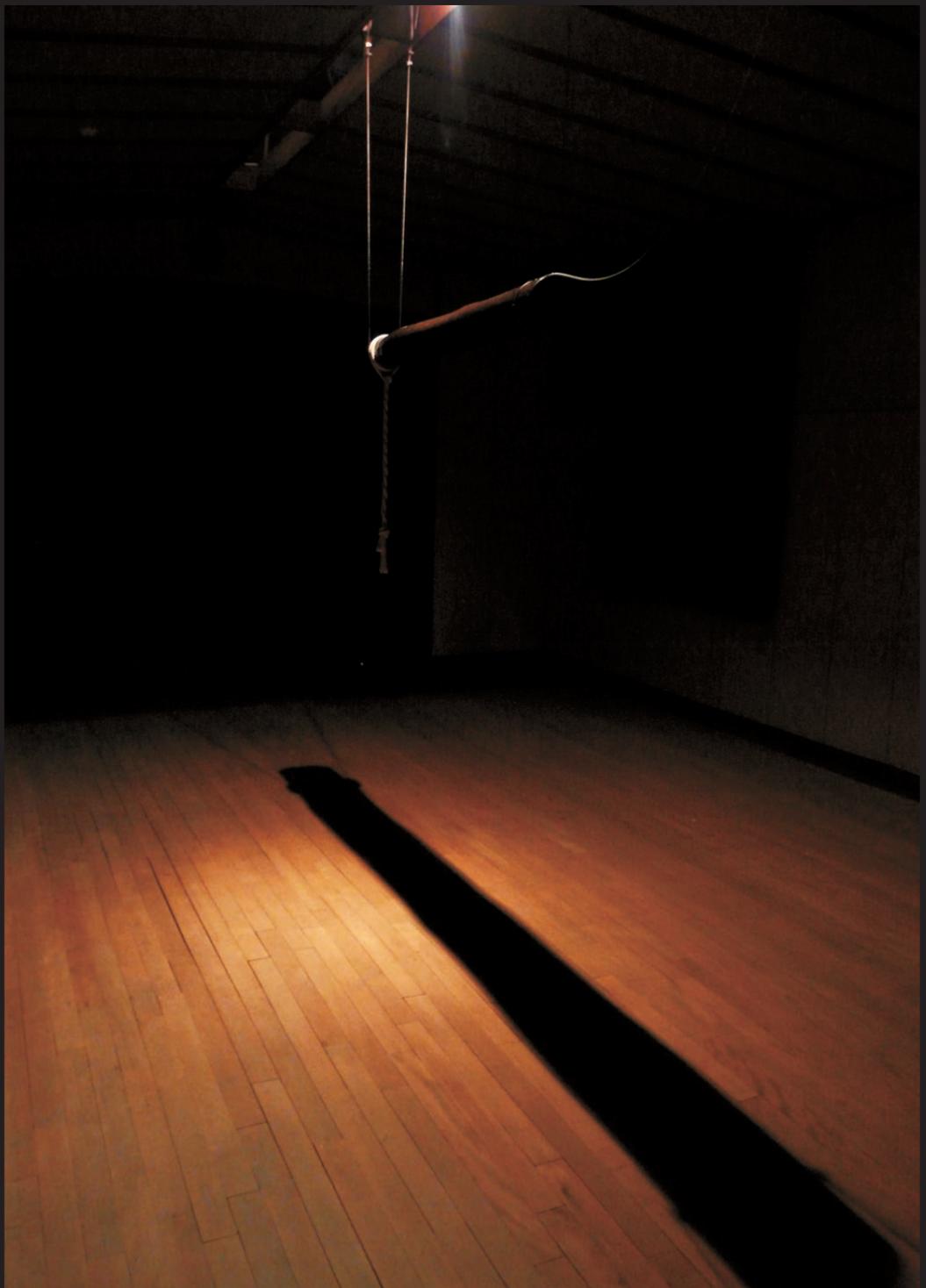
Video installation



坂口倫崇 Michitaka Sakaguchi

縁環  
サウンド・インсталーション, 2008

en-kan  
Sound installation



# IAMAS DITコース12期生 DIT Course students

あいうえおおがき  
ワークショップ

A-I-U-E-Ogaki  
Workshop

9月21日(日) 大垣市多目的交流イベントハウス



『あいうえおおがき』は、アカデミーDIT学生による、子供を対象にしたワークショップである。今回は、展示企画「大垣ふうけい論」のワークショップ・バージョンとして参加した。五十音それぞれの文字が1つの身振りに対応する「暗号表」が用意される。参加者は「おおがき」に関連した言葉を1つあげ、その暗号表に従って、ビデオ・カメラの前で踊る。観客は、様々な体の動きから、1つの隠された言葉を読み取ることになる。

あいうえおおがき 文字や言葉を読むないで、全身でメッセージを伝えよう！

長音	下に向く	下に向く	下に向く	右に向く	右に向く	右に向く	右に向く	左に向く
わ	あ	ら	や	は	な	た	さ	か
を	る	る	み	ひ	に	ち	し	ぎ
ん	れ	れ	め	ふ	め	つ	す	く
ん	ろ	ろ	も	ほ	の	と	そ	こ
ん	ゆ	ゆ	も	ほ	の	と	そ	お

ガムラン・コモンズ in おおがきビエンナーレ  
*Gamelan Commons in Ogaki Biennale*



地域や共同体の新しいありかたを「コモンズ（共有地）」というキーワードとして掲げ、インドネシアの伝統音楽であるガムラン音楽のイベントが行われた。日本を代表するガムラン音楽グループ、マルガサリ（大阪）が活動の中心となり、岐阜、滋賀、京都のガムラン合奏団と市民が参加して「おおがき祝祭ガムラン合奏団」を結成。開催期間中、大垣城内にある武徳殿にガムラン楽器のフルセットが置かれ、コンサート、ワークショップ、シンポジウム、レクチャー、上映会などを行い、10日間大垣の町にガムランの音色が響き渡った。

## ガムラン対談～ガムラン・コモンズのこれまでとこれから

Dialogue – Gamelan Commons Past, Present and Future

Shin Nakagawa, Masahiro Miwa, Masahiro Kobayashi

---

中川真 マルガサリ代表、大阪市立大学大学院教授

三輪眞弘 作曲家、IAMAS(大学院)教授

司会：小林昌廣

**三輪眞弘**（以下、三輪） 今回ガムラン音楽というものを柱に置きたい、マルガサリに来てほしいと思った大きなきっかけについてお話をします。ビエンナーレでこの大垣の場所で楽しむ音楽として何がふさわしいかといろいろ考えました。自分の専門でもある現代音楽を発表すればいいのかとも思ったり、そうではなくて、大垣在住の邦楽関係の方に演奏してもらってもいいかなとか、いろいろなアイデアがあったんですが、そんなときに2年前にガムラン音楽の作曲をしたことを思い出しました。そのときの経験から、ガムラン音楽というのが、きっと誰にとっても等距離にあるのではないかと思ったわけです。そこで中川さんに連絡しました。

**小林昌廣**（以下、小林） 等距離というのは？

**三輪** 誰もが高い知識や経験のハードルを超えないで楽しめる音楽ではなく、最新のプログラミングを知っているIAMASの学生からも、大垣に住んでいる普通の市民からもどちらからも等距離にあって、興味さえあれば自然に楽しめるようなものとして、ガムラン音楽が一番可能性があるということです。

**中川真**（以下、中川） ぼくとしては、コモンズというコンセプトをひっさげてやっているので、それで呼ばれたのかと思っています。コモンズとは、アクセシビリティ（近づきやすさ）の問題です。アクセシビリティの非常に高いアートや音楽のプラットフォームを作って、できるだけたくさんの人々にそこに来てもらってクリエーションしてもらう、そんな場のことをさします。ガムランというのはアクセシビリティが高いと思います。

**三輪** ガムランを始めてコモンズのアイデアが生まれてきたわけですね。

**中川** そうです。ガムランは、「inter-」という越境性を強く持ったものなのです。だから、ぼくはたとえば現代音楽の閉塞した状況に閉じ込めた文脈でしゃべりたくない。そうしたクリティカルな姿勢ではなく、自然にガムランをやりたいのです。そのときに、誰と一緒にいるのかという問題があって、クオリティを問うながらプロフェショナルな人とする方がいいと思いますが、僕はそのクオリティそのものをもう一回考え方でみたいと思って、障害のある人など、音楽活動といつたものになかなか参加できなかった人たちとともにやってみようとしてきました。

**三輪** いろいろな意味で疎外されてきた人たちですね。



オープニングコンサート『愛の賛歌』

**中川** 実際に肌で体験しましたが、入院している重篤な患者さんなど、非常に特殊なセンスを持っているわけです。クオリティって、僕ら自身が幻想のように作り上げてしまっていて、三輪さんの演奏がものすごくクオリティが高くて、障害の人とやっているのがクオリティが低いということはまったくないわけです。そのようにして、僕自身が社会の持っている構造的問題といったものに目を見開かされていったわけですね。そうした考えがIAMASのある大垣で、どういうふうな形であり得るんだろうかと。わずか10日間ですが、そこでやらせてもらったということは、僕にとって実験だったと思うし、たぶんそれはピエンナーレにとっても実験だったと思います。その検証が今始まっている。そのあたりのことはわりとシリアスにとらえてますね。三輪さんはある価値基準を持っていて、すぐ「ダメ」って言うわけですよ。(笑)

**三輪** そんなことはないですよ。

**中川** 口に出さなくとも、目を見ればわかる。やっぱり厳しい水準を持っているのです。もちろん僕も持っている。そうした美的価値基準を、専門家でない人たち、社会の人たちの持っている価値基準となるべくすり寄せたいと切に願うんですね。価値のシェアをどうしてやっていけるのかという問題です。それを、たとえばコモンズという共有地、スペースを提供しただけでは絶対駄目で、コモンズという場所そのものを一緒に作り上げていきたいなと思ったわけです。

**三輪** それにしても、ガムラン音楽の敷居の低さには驚くべきものがありますよね。素人がとりあえず1曲できるのは何回練習必要ですかと聞いたら、まあ2回ぐらいですかね、って中川さん答えてました。

**中川** いや、30分でいけますよ、1曲やるのってね。(笑)

**三輪** まあ、そこから先がおもしろいでしょうね。それに加えて、叩く楽器の存在感とそのビジュアル、あれだけでも1つの宇宙を提示する強さというのがあって、まずは圧倒されますよね。

**中川** でも、30分でできちゃうということだけに照準あてると、結局は演奏というものに難易度を設けてヒエラルキーを規定してしまうことになって、おもしろくないですね。

**小林** IAMASの学生の作品はいかがでしたか。

**三輪** 初演して頂いた2つの新作について。

**中川** チャレンジだったですね。でもあれらの曲は、私たちマルガサリの楽器でしかできない作品なんですよね。そこにやや限界を感じますね。

**三輪** マルガサリの楽器の音を測定してそれを元に作りましたから。

**中川** 唯一無二ですよね。僕は限界って言ったけれども、そもそもガムランっていうのはすごい限界があるんですよ。2つとして一緒の音階はない、1つの楽器セットで1つの音階があって、交換はできない。超ローカルで、超サイトスペシフィックです。だから学生たちの作品もある意味、的を射ている作り方なのですが、またそれは同時に限界もある。それにしても彼らの作品は、まるで三輪さんの『愛の贊歌』の子供のようですね。

(右頁上) ガムランコンサート  
(右頁下) クロージングコンサート



**三輪** えー、そうですか。

**中川** 『愛の賛歌』の持つメカニカルな部分や音響的なエレメントの幾つかを使っていながら同時に茶化しているかのようです。他の音大生では決して作らない曲だと思います。

**小林** それにしても、あの武徳殿という場所がガムランの楽器にとてもなじんでいましたよね。

**中川** 木造建築というのがなかなかよかったです。

**小林** 本来不思議ですね、バンブーだったらわかるけど、木造なのに金属ですよね。金属の加工楽器ですもんね。

**中川** でも、それを支えている受けているのが全部木製の枠だったでしょう。しかも僕が持っていた楽器は、全て塗りなんですよ、彩色が。日本人の漆作家がやったんです。ゴング吊るす台も鳥居の形にしたんです。あれはインドネシアにはありません。世界で唯一の形ですね。そういう意味で、金属部分だけが異質で、それ以外はむしろ日本の和というものに接続しているんです。

**小林** あのガムラン楽器はインドネシアのものではなくなりますね。

**中川** デザインは全部こちらで指定して、クノンの台もインドネシアでは、台が高くてその中にごそっとクノンが入ってしまって見えないようになっているので、もうちょっと低くして、楽器そのものが見えるようにしてくださいとか、1つ1つの楽器の木枠を全部デザインしました。よく楽器ってその風土から生まれてくるものだって言われるじゃないですか。でも、銅とか錫とかはほとんどインドネシアで採れないんですよ。インドネシアっていうローカルな風土の中で考えたら、竹などの植物か皮革のための動物の楽器しかない。アンクルンというインドネシアの楽器はまさに竹製ですね。ところがガムラン楽器作るときは材料は輸入ですよ。ジャワの小さな村で作っているんですけども、錫などの材料は全部シンガポールから輸入しています。そういう意味では、あれはインドネシア特有の楽器とは思えないんですよね。むしろもう少し広げて、少なくともアジアの中で材料は全部揃うから、アジアの楽器だと言つていいと思います。ガムラン楽器と同じ形態の楽器は、フィリピンにも、マレーシアにも、タイにもあるし、ミャンマーの一部にも広がっている。僕は今、タイに重点を置いて調査しているんですけど、インドネシアの音楽はタイの音楽とすごくストラクチャーやテンポ感に似ているところあるし、アジア全体に広げてとらえたらどうかなと思ってます。

**三輪** でも、それは名称としてはやっぱりガムランという言葉を使うのですか。

**中川** 使わないです。別々の言葉を使うし。ガムランも楽器1つ1つに別々の名前があって、総称してガムランと言っているわけで。ガムランとは、ガムルという動詞があって、手で扱うとか、打つとかいった意味の動詞の名詞形です。

**小林** ガムラン楽器というのは、東アジア的な工芸品に近いですね。

**中川** まあ、それはマニュアルテクノロジーの粹みたいなところがありますね。

**小林** 決して大量生産じゃないんですね。



ガムランワークショップ

**三輪** そんなガムラン音楽は、アメリカでは日本よりはるかに受容されていますよね。

**中川** 普通の市民グループもたくさんありますよ。

**小林** 決して、エキゾチズム趣味では…。

**中川** ないですね。あそこはやはり相対主義的ですね。

**小林** すでにアメリカ合衆国がコモンズとしてのベースを持っている。

**中川** そう、ベースを持っていますよね。そういう意味では、あまりガチガチにコンセプトを考えなくても、アメリカは。

**三輪** ワールドワイドなソサエティみたいなものってあるんですか。



**中川** ないですね。アメリカの中にはガムラン・ソサエティというのがあります。ウェブサイトがあったりしますが、全世界規模でのガムランのネットワークはないですね。本当は東アジアに僕がいて、アメリカではこの人がいて、という具合に中心人物は何人かいますから、作ろうと思えばすぐできると思いますけど。でも、そんなことして何になるのか。

**三輪** 何のためにってことですよね。

**中川** むしろガムランの中だけで、どちらかといえば閉じこもりたくないという気持ちが強くありますね。関西でもガムランのネットワークは持っているけれども、でもそれで何を守るのかと言ってもね…。

**小林** むしろそのような横広がりのネットワークにならない方がいいんですね。

**中川** いろんな分野の結節点に僕らは顔を出したいな、というのはありますね。人ととの出会いや何かと何かの新たな出会いといった場所にガムランが立ち会っていて、それが1つのメディアとして使われるというのは、僕は非常にうれしい。

**小林** 大垣で、とりあえずガムランというものを継続させるためには、幾つか方法があると思います。ただ、それだけではなくて、おかげさに言えば、ガムランを通して世界を変えてゆくというか、音楽に対して新しい考え方を提出するといった野望も、可能性としてはあると思うのですが。

**三輪** 僕もこれに関しては、その重要性を薄々感じているのですが、自分の立ち位置をうまく決められないというところが正直あります。ただ、個人的に作曲家として、『愛の賛歌』という作品を書いたこととか、大垣でやったとかっていうことについての意味づけは割合はっきりしています。というのは、日本人の僕がなぜ邦楽をやらずに、西洋音楽をやってるんだろうというところから始まって、さらにガムラン楽器を使うというのはどういうことだろうかと。それについては他のところで語りましたから省略しますが、少なくともガムランとの出会いとつながりは、音楽を専門にしている僕にとってある種の試金石として、いろいろと教えられることの多い重要な経験でした。もちろんその重要性は、個人的なものだから、皆が同じ必要性を持っているわけではないから、コモンズという考え方を皆がどうとらえるのかはわかりません。中川さんの話で、僕は想像できますが。

こういう社会があったからああいう音楽が生まれたんだろうし、ああいう音楽をやっているから、またそういう考え方生まれた。そのことはとてもすばらしいのですが、それをどんなふうにこの社会の中において、自分がどういう関係を持てるのかっていうのは、今のところ僕にはまだ課題かな、という感じです。だから、これが、この社会の中の共有地みたいなもので、そのためにガムラン音楽っていうのは非常に有効な手段だ、というような割り切り方ができたら、それはそれでいろいろな可能性があるんじゃないでしょうか。僕は少なくともそうした社会活動家ではないですが…。

**中川** 話ちょっとれますけど、僕は三輪さんとか、ある意味お気の毒だなあと思うのですよ。三輪さんは作曲家じゃないですか、それがなんかこういう企画させられて、まるで社会活動家ですよね(笑)。大垣という町の中でビエンナーレやるのはどういう意味があるのかというのを考えさせて、それ三輪さんが得意とするところではないですね。むしろ、三輪さんはもっと無責任に、人が考えつかないようなことを考えている方が楽しいに違いないんです。このリアルな社会の中で、それがどういうふうに定着するのか考える、こうした戦略家がいて、三輪さんは一緒に考え、空想する人だと思うわけです。これは一緒にやってて思ったんですけど、絶対必要です。僕はそういう意味では中途半端で、音楽のこともやるし、しかし、こういうコモンズとかって言っててなんか社会とつなげたいってことやる。でも、何かもう少しカルチュラル・アクティビストというか、現実の社会と強力に関わる人がビエンナーレのような場所にはいてほしい。スタッフとして、音楽のことだけじゃなくて、むしろ社会のことを考えることに向いている人が入ってきて、それでチームを作れたら、もっとお互いが伸び伸びとできるかなって感じがしますね。音楽と社会が切り離せないだけに…。

**三輪** そうかもしれませんね。僕は今回、イベントとしてはうまくいったし、お客様もたくさん来たし、感想もいい感想をたくさんもらって、個人的に非常にうれしいし、手応え感じてはいるのですが。一方で、まさにそういう大垣市との関わりとか、市民との関わりみたいなものが、自身が命かけてやることだと思ってないから、そういう社会的な文脈のことを自分が発言することにいささか後ろめたさがあるんですよね。社会なんてどうでもいい、と思っているわけではない。まったくその逆ですけれども、これこそ天から与えられた使命だと思っているわけではない。そのへんはありますよね。

**中川** ありますよね。そのへんはすごく感じていて、だから、そういう面で、僕あまり三輪さんに、こうしたらしい、ああしたらしい、と言いにくいわけですよ。そうすると三輪さんの本来の仕事から外れていくことになってしまふ。ですから、先ほど述べたようなチームを作つて、次なるビエンナーレの構想を早急に固めていかなければならぬと思うわけです。そのためには、別にガムランを加えればいいと言っているわけではないです。ガムランのサイドから言えば、今回いろいろ実験させてもらつたし、すごい財産になりました。

**三輪** 中川さんが最初言った言葉通りですよね。これで終わらせてしまったら、もったいないよね。

**中川** そう思いますね。

**小林** ただし、問題もありますよね。一方でカルチュラル・コーディネーターというか、その文化とか社会とかのつなげ役がいたとしても、そういう人がいればいるほど、ガムランというのはツールの1つになっちゃうんですよね。だから何かほかのものとすげ替えても文化を振興するとか、社会に何かの形で普及する



ダンスワークショップ



映像ワークショップ

ということはできてしまうというのではありません。

**中川** 僕はそこはいつも引っかかってて、そういう人たちにとっては、芸術は道具になるわけですよね。音楽をツールにしてこうしたいとか、パッと言わはるんでしょうね。そこは僕はね、すごく引っかかってしまう。

**三輪** 今はもう、日本全国のワークショップや展示はそうですからね。アートっていうものをいろんな美術館がツールとしてしか扱っていない。アーティストを見ていないですからね。

**中川** そうではないことをしたいですよね。

**三輪** したい。僕もワークショップを頼まれて、やったときに、どうすればいいんだ、ってすごい悩むんですよ。ワークショップ参加者は「お客様」なのか、何かサービスしなきゃいけないんだろうか、とかね。

**中川** ツールとして使う場合はすぐに結果がほしいわけですよ。目的があって。ツールにしないときは結果は問わないということでしょう、ある意味で。すぐ目の前に役立つ、役立たないという結果を問わなくともいいから、継続させることによって、ある種のパワーを持ってくると思う。そういう意味で、役立たなかつたら終わらせるということがあればまずいなと思います。ニシジマさんのワークショップだって何の役に立つかと僕は思うのね、本当に。だから、すぐに役に立つということが目に見える形で現れるものではないわけです。参加者が家に帰って同じことをやるということではない。そういう意味では役に立たないと思うのですが、ああしたことを続けていくと、あるときに、参加している人が目から鱗が落ちたりとか、ハッとする経験が生まれてくると思うんですね。ツール志向ではないワークショップは大切ですよ。

**小林** 継続することで何かが見えてくるという運動ですね。ムーブメントとしてガムランが位置づけられればいいですよね。

**中川** そうなんですよ。だから、すぐに役に立ちますよ、という形ではないようにしたいなど。

**三輪** まさに商業イベントというのは、僕らがしようとしているイベントとの根本的な違いですよね。

**小林** 普通、役に立つ芸術文化なんてありませんからね。

**三輪** それを隠れ蓑にしている、という批判はありますから、それはもちろん、受けて立たなければ。

**中川** でもね、僕はある意味でプロフェッショナルな活動家から疎外されている人たち、一般的の主婦でもいいし、障害者でもいいし、刑務所に囚われてる人でもいいし、そういう人を常に含み込んだ何かをしているというのが、すごく大切だと思うんです。こちらもやっぱり鍛えられますし。馴れ合いのスタンスじゃなくて、その人たちと一緒に何かやって、その人たちも納得してもらえることが生まれてくるのを待つことですね。探していくうちに、そこにクリエイティビティって必要じゃないですか。妥協できないですから。音楽をよく知っている人たちと音楽の話をするのはすごく楽ですよね。お互いに共有の知識があるから。音楽を知らない人たちと音楽の話をするのは、ものすごいクリエイティビ



ワヤンワークショップ

ティがいると思います。それはロードワークと言ってもいいかもしれません。僕は、だからIAMASの学生たちには、別にあんまりワークショップをしたくない。したくないと言うとおかしいけど、そんなことするよりは大垣の市民の人たちと何かやれたらうれしいですね。何か妙なことを続けたいですよ。

**小林** 違うソサエティを作るという感じですね。病院の患者さんとか障害を持った人は社会から疎外というほどではないにしても、日常の社会とは別の形で囲い込まれているわけだから、それとはずらした形で別の社会の枠組みみたいなものを創造していかなければということですよね。

**中川** その答えは次のビエンナーレで…

**三輪** 乞うご期待ってことですね。

2009年1月9日(金) 大阪市立大学梅田サテライト

## コンサート

オープニングコンサート  
おおがき祝祭ガムラン合奏団  
9月19日(金) 武徳殿  
松本直祐樹『海を守るラトナ・スワイディ』世界初演  
高橋裕『ラグドリアンに落ちる粒』世界初演  
三輪眞弘『愛の贊歌』2007

演奏：中川真、本間直樹、家高洋、東山真奈美  
林稔子  
ポーカル：河本知子  
ダンス：佐久間新、ウィヤンタリ

ガムランコンサート  
おおがき祝祭ガムラン合奏団  
9月20日(土) 武徳殿  
グンディン・ボナン『ドゥングン・トルルラレ』  
グンディン『エロエロ・カリブル』  
舞蹈『ゴレッ ナウン・アスマロ』  
舞蹈『クロノ・トベン グヌンサリ』

演奏：マルガサリ(中川真、本間直樹、西真奈美  
家高洋、林稔子、東山真奈美、田淵ひかり)  
HANA★JOSS(佐々木宏美、ローフィット・イブラヒム)、ダルマ・ブダヤ(安居良太、近藤久子)  
スカル・ムラティ(岡戸香里、尾関ひとみ、今尾  
真琴、加藤理香)、ティルト・ケンチヨ(小松道  
子)、ふいご日和楽団(後藤まさか)  
舞蹈：佐久間新、ウィヤンタリ

クロージングコンサート  
おおがき祝祭ガムラン合奏団  
9月28日(日) 武徳殿  
松本直祐樹『海を守るラトナ・スワイディ』  
高橋裕『ラグドリアンに落ちる粒』

演奏：中川真、本間直樹、家高洋、東山真奈美  
林稔子  
ダンス：佐久間新、ウィヤンタリ

ワークショップ参加者による合同作品(世界初演)

ガムラン：安藤かほり、安藤千鶴子、柿森竜太  
竹井英行、津坂真有、高橋裕、平塙政幸  
坂川ひより、佐々木麻名、柄井伸彦  
ダンス：竹井奈穂、勝野久美子、加藤理香

映像：稻葉光生、カイル・アレクサンダー・トン  
ブソン、井田侑子、鈴木聰子、倉津拓也  
東倉仁、高橋裕、後藤加代子、林紗子  
松井久美子、平松和夫、林田茜  
アシスタント：[ガムラン]岡戸香里、西真奈美  
中川真 「ダンス」 ウィヤンタリ  
[映像] 久保田美生、伊藤友哉、鈴木径一郎

## シンポジウム

ガムラン・コモンズ～なぜ、今、大垣のIAMASで  
ガムラン音楽なのか?  
中川真、野村幸弘、三輪眞弘、小林昌廣  
9月21日(日) 大垣市多目的交流イベントハウス

## ワークショップ

ダンスワークショップ：  
からだのアンテナを張り巡らせよう!  
佐久間新、伊藤愛子  
9月20日(土)、21(日)、26(金)、28(日)  
武徳殿

ガムランワークショップ：  
ガムランで創作音楽をつくろう!  
ニシジマアツシ  
9月21日(日)、22(月)、27(土)、28(日)  
武徳殿

映像ワークショップ：  
カメラでガムランとダンスを切り取ろう!  
VIDEO ROMANTICA(久保田テツ+ほんまなおき)  
9月21日(日)、26(金)、27日(土) 武徳殿

ワヤンワークショップ：  
ワヤン・オペラにチャレンジ!  
HANA★JOSS+岡戸香里  
9月22日(月) 武徳殿

## イベント

ガムランに触れるコーナー  
9月22日(月)、23日(火・祝)、24日(水)、  
25日(木)、26日(金)、27日(土) 武徳殿

## 上映会

ガムラン映像ノンストップ上映  
9月23日(火・祝)

## レクチャー

映像によるガムラン・コモンズ  
本間直樹  
9月27日(土) まちづくりプラザ

## Concert

Opening Concert  
Gamelan Concert  
Closing Concert  
Ogaki Festival Gamelan Ensemble

## Symposium

Gamelan Commons:  
Why gamelan music in Ogaki?  
Shin Nakagawa, Yukihiro Nomura,  
Masahiro Miwa, Masahiro Kobayashi

## Workshop

Dance Workshop  
Shin Sakuma, Ai Ito  
Gamelan Workshop  
Atsushi Nishijima  
Video Workshop  
VIDEO ROMANTICA  
(Tetsu Kubota + Naoki Honma)  
Wayang Workshop  
HANA★JOSS + Kaori Okado

## Event

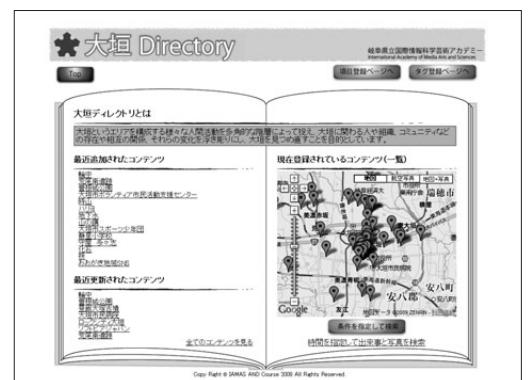
Hands-on Gamelan Exhibit

## Screening

Nonstop Screening of Gamelan Films

## Lecture

Gamelan Commons Through Film  
Naoki Honma



大垣ディレクトリ  
吉田茂樹  
Webシステム, 2008

Ogaki Directory  
Shigeki Yoshida  
Web system

大垣に暮らす人や組織、コミュニティなどの相互関係や変化などを見ることができるように、大垣に関わる人や組織のデータベースのプロトタイプ。<http://ogaki-dir.iamas.ac.jp/>

## 大垣を形作るもの

[Symposium] Forming Ogaki

Susumu Shimizu, Yuya Tsuchiya, Tetsuo Furuhashi, Shigeki Yoshida

パネリスト：清水進 大垣市市史編纂室室長

槌谷祐哉 株式会社槌谷代表取締役社長

古橋哲雄 『西美濃わが街』編集長

司会： 吉田茂樹 ネットワークエンジニア、IAMAS（アカデミー）教授

**吉田茂樹**（以下、吉田） 大垣について詳しい方を3人お招きして、この大垣というものがどういう町で、どういう歴史、文化的な背景があるのか、どういった生活に密着したことがあるのか、といったことをお伺いしながら、今後、我々が大垣で暮らしてゆくに役立つような情報の断片をヒントとしてお持ち帰りいただくのと、「意外とこんなことも大垣にはあるんだね」「やはり知らないことが多いんだね」ということに、これからディスカッションで気づいていただければというふうに思っております。

**古橋哲雄**（以下、古橋） 私は月刊『西美濃わが街』というタウン誌の編集をやっています古橋と申します。もともと京都の人間で、何の縁かも知らんけど岐阜に来まして、大垣と関わりをもったのは10年少し前ぐらいで、それからずっと大垣をやっています。

大垣っていうのは、その実体は何なのかわかんないんですけども、すごく奥深いものがあります。個人的には松尾芭蕉とこの地域の関わりを研究しております。芭蕉、芭蕉って、大垣でやっていますけど、みなさんが思っておられるよりも、今はおそらく10分の1ぐらいしか見えていないんじゃないかなあという思いを持っています。それで後の10分の9っていうのを、仕事の傍らいろいろ調べています。

**清水進**（以下、清水） 大垣市市史編纂室において、大垣市史という歴史の本を編纂しております。

私は本来教員でしたけれども、たまたま私の若いころに岐阜県史の編集が始まりまして、27歳から岐阜県庁に勤務して、9年間古文書を読むという仕事をやり始めました。その後、岐阜市史とか、垂井町史とか、いろんな郷土史の編纂に関わりました。ですから、江戸時代の文書を中心ですけれども、古文書を通して、この地域のその時代に生きた人々の生き方みたいなものが多少なりとも見えたのかなあというふうに思っております。

**槌谷祐哉**（以下、槌谷） 槌谷でございます。私の家は菓子屋という商売屋でございまして、かれこれ254年間、大垣の地で商売をさせていただいています。

私は菓子屋の九代目という立場で生を受けたわけですが、我家には子育てのルールがございまして、男の子が生まれると仮面ライダーのショッカーよろしく洗脳教育が始まります。保育園に入る前から、祖父はもちろん、両親、親戚一同寄ってたかって、私のことを「九代目!」「九代目!」と呼ぶんです。家を継ぐということを大前提として教育を受けましたので、幸か不幸か、私は生まれて37年間、菓子屋を継ぐということ以外の商売を考える隙を与えられなかった、

という中で生きてきました。

**吉田** まず大垣というものを、歴史的な観点、地理的な観点から少し見てゆきたいと思います。大垣というのは濃尾平野の西北の端あたりにあります。大垣の西には関ヶ原があって、不破の関があって、昔からそこが関所として京の方と東の方の境界に位置するわけです。不破の関にあるのは、だいたいみんなそこを通りますから、そこさえ守れば、いろんなものが通るチェックができると。大垣というのは昔から人が住んでいたというのは間違いないでしょうが、どのような土地だったのでしょうか。

**清水** ずいぶん古い時代から江戸時代まで、幅のある歴史を振り返ることになりますけれども、美濃の国は大和朝廷から見たときにはどういう国柄かというと、げんごく、不破の関の関という字を使って、関の国、関国というふうに言われています。

古代に都を中心に歴史を考えるならば、美濃からは東の国なんですね。不破の関から先が朝廷から見れば田舎の国と見なされておりましたから、我々が住んでいるこの地域っていうのは、田舎ということになります。

人が住んだかという話になると、主としてこの大垣地域で発掘してわかることは、弥生の時代です。そのころから水田耕作は始まっておりましたから、たとえば、ドリーム・コアの場所を発掘したときに水田遺跡が出て参りまして、今宿遺跡という名前を付けましたが、驚くなれ9,000歩の足跡が発見されました。ということは、弥生の時代には我々の先祖はもうこの辺に土着して農業を行っておった。

ちょっと時代は飛ぶけれども、荘園の話になると、大垣の中心部は東大寺の荘園、その北は伊勢神宮の領地、もっと北行って神戸町まで行くと平野庄ですから比叡山の荘園。ですから大寺院、神社の領地にこの辺はなっています。

江戸時代になってから、大垣の町の性格を言うならば、お城があるから城下町、美濃路の大垣宿ですから宿場町、水門川の船町は川港ですので港町。ですから、大垣は江戸時代に性格をくくって言うならば、そういう3つの性格を持った町として発展したであろうというように思われます。

**吉田** そういう意味ではこの辺の土地っていうのは肥沃な土地だったということなんでしょうか。

**清水** 縄文時代に木の実採取の生活から稻作が始まったから、この低湿地へ下りて来るんですけども、そいった点で考えれば低湿地であることが農業ができるという点では優れています。

ただ、荘園なり、江戸時代の村としての土地の質の高さというと、全部が上田ともなかなか言い切れない。古い絵図を見てみると、大垣の周辺部は一面の湿地帯です。湿地帯でお米がとれるかというと、やっぱりそれほど恵まれた上田ではない。

穀倉地帯となっていくのは、明治時代以降の木曽三川改修工事以後。だからその前は、湧水地帯は農業にあまり適さない、あまりそちらの方には人は住んでいないというふうになります。

**吉田** 大垣は水都ということで、地下水が豊富ということはご存じだと思います。恩恵にあずかる水と我々に被害をもたらす水というのがあると思うんですが、恩恵の方からちょっとお話を受けたいと思うんですけれども。

**樋谷** うちの祖父のころの時代であると、井戸の深さが何間掘りかっていうのが、大垣の中では一種のステータスになるような時代があったそうで、よくうち

の祖父は、うちの井戸は百間堀りだから一番深いとこの水が手に入るからおいしく、いい水が手に入るんだと。それぐらい大垣の人にとって、地下水が豊富であるということは重要だったそうなんです。

水まんじゅうというのは、店先にボコボコ水が湧いてて、その水の中にお猪口ちよこに入った水まんじゅうを沈めて、お代金と引き換えに自分でそれを取って、その場でつるっと食べて帰る。一杯引っ掛けでゆくような感じで出されていたのが起源だそうです。

普通に水の中に沈んでいますよね、あれって他のお菓子屋さんからすると異常なことなんですね。水まんじゅうの皮の部分の主原料は葛粉くずというのを使っておりまして、葛まんじゅうと呼ばれるものとほぼレシピは同じなんです。ところが葛粉っていうのは、水溶性であるということで水の中に入れておくと、だんだん溶けて崩れしていくという性質があるんです。

では、なぜ大垣の水まんじゅうは水の中に入れていてもつるんとしておいしいかというと、あの中にはほんの数パーセントなんですが、蕨粉わらびが入っているんです。これが最大唯一の特徴でして、そのおかげで、水の中に入れておいても溶けない、冷やしてもおいてもボソボソにならない今の水まんじゅうが生まれたそうです。

そういう意味では、水というのがもう大垣では、冷蔵庫がある前から、冷蔵庫代わりに使う貯蔵庫の代わりをしていましたので、そのために対応できるお菓子を開発したという意味では、大垣が水まんじゅう発祥の地と言われる所以はそこにあるのかなと思いますし、蕨粉を少し加えるということを開発された方は、実はお菓子屋さんの人ではないのですけれども、すごい開発能力だなあと今でも敬服に値すると私は思っています。

**清水** 大垣が今、工業都市として岐阜県下最大の発展を遂げておって、一部上場企業が多いんですけども、その工場が誘致できたよさは地下水にあると。

当時の商工会議所の商工時報など読んでおりますと、天佑てんゆう、地理、人輪といふうに言っています。天佑というのは地下水に恵まれておったということ、地理というのは広大な工場用地に恵まれておる、人輪というのは優れた労働力がいっぱいいた、それは農業の従事者が多いということなんですけれども。この3条件があって大垣は工場を誘致して工業都市として発展し得たと、その第一の条件に挙げられたのが地下水なんです。そういう点から考えると、大垣は水のおかげで発展してきたと言えるでしょう。

**古橋** 私、今日ちょっとお話をしたいと思って、調べてきたことがあります。

大垣は芭蕉でかなり売っています、確かに観光客は、ほとんど芭蕉と大垣というようなテーマで来ます。みなさんは芭蕉というのは江戸時代でもメジャーだったろうというふうに思っておられると思いますが、私はマイナーな男だったと思っています。

元禄5年、2年したら亡くなりますので、芭蕉が一番円熟してたころに、いづつやしょうべえ あすいけんへんしゅうはいかいしょせきもくろく 井筒屋庄兵衛の阿誰軒編集誂譜書籍目録という本があります。それを見ますと、60冊のうちで、芭蕉の一門は5冊しか出しておりません。約10分の1ですね、要するに10分の1ぐらいのシェアしか芭蕉はなかったんです。

私は今日これ一番言いたいことなんですが、大垣と芭蕉を語る場合に、何を一番わからなきやならないか、要するにそんだけマイナーだった芭蕉に、大垣と東海連中だけが注目した、他の地域は他のいろんな俳人に注目していたわけです。

のちのうちに各務支考かがみしこうという人が芭蕉の弟子で、彼が芭蕉の教えを広めると江戸時代中期から後期の寛政年間ぐらいから、芭蕉の弟子の系統は北海道から九州までになりますけれども。芭蕉は生きているうちは要するにマイナーだったと思います。

そういうマイナーの俳人に、延宝8年に木因と鳴海、熱田、桑名の連中が、

みんなで連作をして、添削してもらいます。その添削してもらったものがすごく厳しい点で、百韻ひゃくいんっていう連句を100句出してしまって、秀逸しゆいつっていうのは7しかないんですよ。要するに100句の中に1割も二重丸ないんですね。

お世辞も何にも言わないし、自分の弟子になってくれたら、添削料とかいっぱい入ってくるんですけども、そういうことをまったくやらない無茶苦茶厳しい男です。鳴海で添削したやつが残ってますけれども、「心、言葉ともにふるし」とか。普通だったら、そんなんやったら付いていかないです。

ただ、鳴海とか、尾張とか、大垣の連中は、そういう中から芭蕉を選んだわけです。芭蕉の時代にいろんな俳人がいっぱいいます、その中でも、芭蕉を選んだ目の高さっていうのが、大垣の人の目の高さです。私はすごく思うのは、大垣っていうのは情報を選び取る力というのがすごくあるのだなあと。

**吉田** それは土地柄、人柄、何かあるんでしょうか。

**樋谷** 城下町、宿場町、港町といったような文化がミックスしている意味では、非常に人の往来が多かったというこの部分が、最終的には大垣の文化を形成しているんだろうなと思うんですけれども。

情報が多ければ多いほど、ものの善し悪しが見えてくる。という面があると仮定するならば、江戸時代のころから、大垣は大きな町といわれるものの要素をすべて含んでいることは、それだけ多くの人たちがこの地に往来したことになりますので、そのぶん目が肥えてきて、いいものを見極める力がついていったんだろうなってことは想像しています。

**吉田** ちょっと話をコミュニティと言いますか、生活圏の方に話を移していくたいと思うんですが、大垣というか西濃あたりというのは仲間という結びつきが強い土地なんじゃないかという思いがあるんですけれども。

**清水** 大垣市内は青年活動がきわめて活発です。たとえば岐阜の青年以外のライオンズ、ロータリーの組織と活動状況を見ましても、大垣の3倍の規模のある都市にもかかわらず、大垣よりは圧倒的にライオンズやロータリーの数が少ないし、その構成メンバーも少ないです。

それが個人の資格で入ってくる人もおるし、大企業の御曹司、そういう方々以外にもっと志を持って青年活動に入ってくる人が多い。なかつ青年団活動の主たる活動がそれぞれに長い歴史があって、継続的にやっておって。彼らが40歳を超えたときにボランティアの活動をやめるかというと、やめなくって生涯を通してボランティアをやり続ける。そういう土地柄を大垣の人たちは築いております。これは大変希有な出来事で、そういう実績があって、誇るべき実態があるというふうに思います。

**樋谷** 全く清水先生のおっしゃるとおりでして。大垣だけが特別なのかということがお話しましたが、15万人ぐらいの人口規模の都市部で、1,000人の40未満の人がそういった奉仕活動に参加しているっていうのは、比率からすると相当な比率だと思うんです。これはおそらく、昔から1人で何かをなし得ることはきわめて難しいというのが意識的に根付いているんだろうなということと。もう1つは、いい意味で、古きよき田舎的な考え方方が15万人都市の中でもまだしっかりと息づいているっていうことが挙げられるのかなあと。

私も2世として入ったんですけども、実際は入らないという選択肢はなかつたんですよね。半ば強制力もありながら、反面自分の中でも入るのが当たり前だと思っていましたし、その中で得られていく人間関係っていうのが、生活でも仕事でも助けていただけ、互助の精神につながっていくっていう面からすれば、このパワーっていうのは非常にすばらしいもんだし、大垣という都市においては



特徴的な部分ではないかなと思っております。

**吉田** 最近大垣も古くからいらっしゃる方以外に、新しい方もすごく増えてる。一方ではそういう濃いネットワークを持つ昔からのコミュニティがあり、一方で名古屋のベッドタウンみたいな感じもあって、腰かけ的に大垣に少しいるんだけど、なかなか地域の活動にかかわらないという人もいるのかなあと。

大垣の地域の特性としては、1回親しくなるともうとことんつきあってもらえるというところがあると思いますので、まあそういう知り合うきっかけをまずつくることが必要なのかなあという気がしております。

このビエンナーレで、私どもは大垣ディレクトリという大垣のデータベースを作ろうという提案として試作品を出してありますけれども。昔ですと、そういうものを作らなくともみんなが知り合いになって、お互いの話の中で、情報は共有していったんでしょうけど、最近はなんらかの仕掛けをしないと、なかなか知り合うきっかけ、知るきっかけのない人もいるのかなということで、そういう知るきっかけとしてのデータベース、情報の場をまず作りましょうと提案しています。

大垣、西濃のコミュニティ、もしくは人柄というのは非常につきあうと濃いという感じがあるんですけれども。そういうコミュニティには目に見えないものもたぶん山ほどあると思います。それをなるべくわかるような形で提示していけたらという気がいたします。

**古橋** 私ども、毎月20ページの特集をやります。テーマは毎月変わります。これを自分がやるとすごい大変なんです、なんでもかんでも深く知ってないといかんから。

それで、いろんなことを調べておられる方、そういう方を結構探します。特徴的なのは、そういうことを書ける方、ものを調べておられる方とかがすごく西濃にいらっしゃいます。何かこういうグループを作ろうよとか、学術的な民俗とか歴史をやろうよと、そういうのもこの地域が盛り上がるんです。その中でも大垣が一番、そういう識者みたいな、インテリゲンチャみたいな方が多いですね。

**清水** これからはおそらくは情報はどこからでも発信できる。大垣は充分情報発信の場になっていくであろうと思います。その場合に、地方自治体なり、国なりが努力するものに期待するだけじゃなくって、今度は住民の側にその努力が求められてくる。そういう点で今話が出てるように、大垣は幸いにして、その素地がある。志というか、心持ちを持つ人が大勢いるし、青年活動なり40歳以上の人の活動も充分位置づいておるから、生かせるならば人脈だと思います。もう1つ思っておるのは、もっと地に足をつけた一般の市民のサイド、市民活動的なものについても、NPOも含めて、これにぜひ期待したい。

**梶谷** コミュニティというのは大垣の中でもものすごくたくさん存在するんですけども、そこにコミットしていくのか、しないのかというのは本人次第なんですね。コミュニケーションというのは自分が求めなかつたら絶対なり得ないものであって、求めれば与えてくれる人がいっぱいいるんですけれども、求める第一歩を踏めるかどうかということに関しては、自ら踏み出さねばならない。人と接することに厭わないということを意識に持たなければ、いいコミュニケーションというのはできないだろうなと思います。コミュニケーションをしっかりととって、大垣のよき文化を残していくければなあと思っております。

**吉田** これからの大垣もしくは西濃、さらには日本と大きなことを言っちゃいますが、よくしてゆくためにはやっぱりコミュニケーションをし、コミュニティを作り、活動していくっていうのが重要なのかなと思います。その一助として我々の活動が大垣ディレクトリを含めて役に立てばと思っております。



大垣ディレクトリ





## 都市の神話の再構築

[Symposium] Restoring the City's Myths

Akira Suzuki, Keiichi Irie, James Gibson, Masahiro Kobayashi

パネリスト：鈴木明 建築エディター、神戸芸術工科大学大学院教授

入江経一 建築家、IAMAS（大学院）教授

ジェームズ・ギブソン デザイナー、IAMAS（大学院）准教授

司会： 小林昌廣

**小林昌廣**（以下、小林） このビエンナーレでは、ディレクターによる企画以外にもIAMASの学生と一緒に何かを行うプロジェクトというものが幾つか紹介されています。みなさんの後ろ側に大垣市の模型がありますが、それは「大垣美化委員会」という奇妙な名前のプロジェクトチームによってつくられたものです。まず、こうして目につくことのできる大垣という場所について考えようというのが、このシンポジウムの最も大きな点だと思います。

**入江経一**（以下、入江） 美化委員会の主旨は都市を考えるとき、何かをつくり出したり、新しい想像力を生み出したりする可能性を持った場所として考えてみよう、というものです。我々の都市にはさまざまな技術が縦横無尽に走っていて、携帯でチャットをしながら現実の街を歩いているというような変化があります。ところが相変わらず商店街は商店街として、オフィス街はオフィス街としてある。どこかで我々の生活のありかたと旧態依然とした都市という物理的な環境がうまく適合していないのではないかという疑問があります。都市は資本の力でどんどん変えられつつある。大垣にしても、巨大なショッピングセンターが林立する一方で、小さな商店がシャッターを下ろしていく。都市に資本と我々の生活という2つの力が働いているわけです。そこで第3の力、すなわち我々の生活にとって都市をいかに魅力的な場にしていくかというプログラムが必要になってくる。箱物行政的に、駅前の商店街をきれいにしたり道を広げて並木道にしようということではなく、都市というプログラムを今までとは異なった視点でもう一度眺めて、そこに豊かな想像力を働かせることが必要ではないかというのが、この美化委員会というへんてこな名前のプロジェクトの根底に流れている考え方なんですね。

**鈴木明**（以下、鈴木） 僕はもともと建築プロジェクトというよりは都市のプロジェクトに10年くらい関わっておりまして、それは熊本県の仕事「くまもとアートポリス」です。まず各市町村に共通する建築の考え方、要するに「点としての建築」をつくり、それを広げて熊本県全体の街や環境をつくり上げていこうというプロジェクトに関わりました。箱物行政という言葉がありますが、だいたい否定的に使われ、建物をつくったけれども中身がないといった意味です。立派な市民ホールをつくっても、あまり使われない、どうすればいいかということをずいぶんと議論した。経済が上向きであれば、箱物をつくっただけで街が盛り上がると思慮観できたが、景気がおかしくなると、建築家が箱物をつくるだけではなく、その使い方まで考える必要がでてきた。そこで、たとえば公民館ならばそもそも「公民館とはどんな場所か」というところから始めることにした。

「せんだいメディアテーク」という、カフェもあればギャラリーもありというよう



大垣市の模型

### 大垣美化委員会

今回のビエンナーレのために企画されたプロジェクト。建築家の入江経一を中心とし、大垣に残るさまざまなシンボル、痕跡を調査分析し、あるべき都市の形を提案した。

### くまもとアートポリス

(Kumamoto Artpolis, 略称: KAP)  
後世に残り得る優れた建築物をつくり、文化の向上を目指すというコンセプトで1988年から行われている熊本県の事業。

### せんだいメディアテーク

図書館、市民ギャラリー、映像センターと視覚障害者の情報センターの機能を持つ、仙台市の複合文化施設。2001年開館。設計・伊東豊雄。

な図書館の拡大版みたいな施設をつくるプロジェクトに関わって、そういうことをいろいろ議論しました。そこではまず図書館について考えた。たとえば、人が歳をとってきて、仕事にも行かなくていいようになったら昼間どうやって過ごすのかなって考えると、喫茶店とかパチンコ屋とかに行くなどの方法があると思いますが、街の中で1日中時間を潰せる公共的な場所はやっぱり図書館なんですね。よく言われることですが、公共施設をつくる時に図書館の機能を入れると絶対に人が集まるんですね。今どきお金を払わずに本を読んだり昼寝もできたりする場所や空間というのは、図書館以外考えられないわけで、これはすごく幸せなことだと思いますね。まとった時間を図書館で過ごして、たとえば漱石を全部読んでみようということもできる。ただ、現在の図書館はお勉強のための場所であって、楽しく過ごすためにはつくられていません。そう考えると、街の中にあってタダ（無料）で自由に時間を過ごせる図書館をもっと楽しくできるのではないか。

#### 伊東豊雄

建築家。1941年京城生まれ、1965年東京大学工学部卒。自邸の「シルバーハット」(1986)、「せんだいメディアテーク」(2001)で日本建築学会賞、木製ベンチ「ripples」(2004)、HORM社のブースデザイン(2008)で金のコンパス賞など、受賞多数。

#### 多摩美術大学図書館

2007年に多摩美術大学（東京都八王子市）の敷地内に新図書館が開館。設計・伊東豊雄。



#### メディアバー

DVDやインターネット検索閲覧用席。早く、チャプター検索して映像を検索するのに適している。ショットバーのように長居する席ではないし、ましてや昼寝の席ではない。



#### メディアシート

航空機ビジネスクラスのシートはもっとも映画視聴に適した空間を提供するのではないか。映像作品視聴のための座席。

#### Typogaki (タイポオオガキ)

IAMAS（大学院）における授業「デザインワークショップ」で継続されているプロジェクト。「Typogaki」は「タイポグラフィー（Typography）」と「大垣（Ogaki）」を組み合わせた造語で、IAMASが位置する大垣のタイポグラフィーを意味する。P.72

次に伊東豊雄さんの設計した多摩美術大学の図書館のプロジェクトに関わらせてもらいました。そこでは僕は図書館の役割をイメージとして考えた。最初に「QUICK BROWSE」というコンセプトをつくった。図書館では所々でブラウジングあるいはブラウジングコーナーと書いてあたりします。新聞や雑誌が置いてあって、中には得体のしない人が昼寝をしたりしていて、かなり雰囲気はよくない場所になりがちなところです。日本語で言うと閲覧室ってことなんですが、英語のブラウジングというのは、もともとは野原に牛がいて、そこら辺の草を食むことを意味しています。要するに本屋での立ち読みといった感覚です。普通図書館の閲覧室という場所は、姿勢を正して本を読むための机しかありませんが、ブラウジング＝立ち読みというのが本来の本や雑誌の読み方ではないか、これをもっと積極的に位置づけようと思ったのです。

次に雑誌の閲覧コーナーです。従来の図書館だと新聞を読んだり昼寝をしたりとなるとなく雰囲気がよくない。そこでコンビニで高校生が立ち読みしているような場面を考えて、立ち見のテーブルというのをつくったんですね。美大であることも考慮して、雑誌の表紙が見えるように並べることもしました。

あるいはこれからはDVDの収蔵が増えてくるだろうと思いますが、それを視聴する空間も従来のものではなく、バーのカウンターのようなものをデザインしました。椅子にも傾斜があって居眠りができないようになっている。バーの立ち飲み感覚で次から次へとDVDを見ていってもらいたいわけです。

でも1本の映画をゆっくり観たいという要求にも応えました。そのときには、飛行機のビジネスクラスのシートをイメージしました。メディアシートというのですが、後ろにファスナーがついていてこれを上までびっしり上げると巨大な耳たぶで覆ったような形になって、すごくパーソナルな感じになります。

さらに、歴史的には図書館が本を読むだけではなく、本をつくる場所であったことを考慮しまして、本を1冊まるごとつくれるスペースを設けました。また、図書館以外の機能を持たせるために、展覧会などもできる通り道みたいな場所もつくりました。少しまとめますと、図書館を独立した建物とはとらえずに、街で経験しているような使い方～移動の手段としての飛行機というのもここに含まれるかもしれません～を提案したつもりなのです。図書館を通して街が経験できれば楽しいのではないかと思ったわけです。

**ジェームズ・ギブソン** 私と大垣という都市との関係をご紹介したいと思います。初めて日本に来たときに、最初は東京に1ヵ月ほど滞在してから大垣にきました。友人がいたからです。大垣で見たものは最初想像したイメージとちょっと違いました。意外とアメリカと似ていると思ってちょっと残念でした。10年経って入江さんからの誘いがあって、また大垣に来たときは魅力的な所も見えました。その後4年間大垣に滞在してきましたが、今年の成果はこの手元にある本『Typogaki (タイポオオガキ)』です。都市の隠れたり離れたりした場所でいろ

いろいろおもしろいデザインを見つけてきました。古びた看板であったりすでに本来の機能を失っている看板などのことです。時間をかけて街を回らないとこういう素晴らしいシーンは見えないと私は思います。私はデザイナーですから、デザイナーとしてはやはり目にするものがインスピレーションとなりますので、こういうものを記憶して、次の作品に活かしたいと思っています。3年にわたって授業で学生と一緒に新しいプロジェクトをやってきましたけど、そのプロジェクトは大垣にあるさまざまなデザインを収集して勉強するということなんです。学生はもう何千枚も写真を撮りましたが、この本の中には一番目立つデザインを選んで載せました。こういう収集活動でいろんなデザインを集めてこの本に掲載して、大垣のみなさんにご自分の街をまた違う視点から見せていただきたいと思って紹介したかったのです。この本を出してから何人かの大垣の市民とお話ををして、今まであまり気がついていない看板とか標識だったのに、この本を見てから新たな視点からそうしたものを見るようになったという意見をいただくことができました。普通は日常生活で精一杯で、すぐ身の回りにあるものにはあまり気がつかないと思いますが、この本を大勢の方に読んでいただき、看板や標識だけではなく、身の回りにあるものが新しく見えるようになっていただきたいと思います。今回の本『Typogaki』はこのプロジェクトの成果として最初の1冊ですが、こうした収集活動を継続して、これからも京都、大阪、福岡でも同じような活動をする予定ですので、今後こうした本をたくさんつくっていきたいと思っています。

**小林** お二人に共通しているのは、新しい価値の見だし方ですよね。鈴木さんのお話だと、図書館はもともと文化を発する場所だったのにだんだんと高踏的な空間になってしまったので、図書館の機能をもっと「都市的」なものにして楽しんでしまおうという試みだったと理解しました。ギブソンさんの仕事も、普段大垣にいる人でさえ気づかない看板や標識をそのままストレートに提出することによって、新しい気づきや、別の価値を生み出させようとしたプランだったのでないでしょうか。人間にとって自分の身体というのは一番遠い存在なのですね。都市を表象するイメージである看板や標識を通して、逆に自分の身体性や人生や家族へそれこそ「身」近な存在ですね～がほんやりでも見えてくるのではないか、そう思いました。

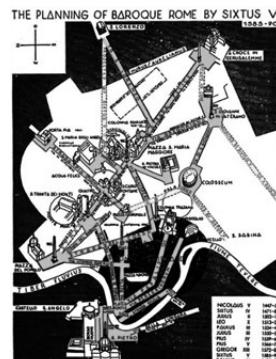
**入江** ギブソンさんの『Typogaki』に出てくる写真を見ていると、我々が見過ごしているものについて考えざるを得ないです。美化委員会では何千枚もの写真からピックアップして『おおがきカルタ』をつくりました。それらの写真から喚起される思いやイメージ、あるいは写真によって気がついたことを言葉にして添えたものです。もちろん、カルタというゲームのためではなくて、もう一回大垣に埋め込まれたいろんな意味を読み出していくきっかけとしてです。

ここで我々が大垣を今のような手法で考えるに至った背景について簡単にご説明します。まず初めにローマの地図です。ローマは1585年から1590年の間にローマ法王によって改造されました。ローマの街はでこぼこで丘の多い街だったのですが、そこに真っ直ぐな線を引いて道をつくった。その結果、都市の人々の知覚に変化が起きたわけです。目に見える世界を通じて都市という認識が生まれてきたのです。これは空間認知のバロック的な変化と言えるのですが、都市空間を頭の中ではなく、移動しながら体験できる空間ととらえ直したわけです。

それがフランスに影響を与える。これはヴェルサイユ宮殿とその庭園の図ですね。真ん中に点みたいに見えるのがヴェルサイユの巨大な建物で、庭全体では長さが10キロ以上の計画でした。巨大な世界を幾何学的に覆い尽くすという、ヨーロッパの形而上学的な世界観の1つの具体化ですが、さきほどのローマのつくり方に非常に似ていて、世界を目に見えるものとしてとらえていくわけ

#### おおがきカルタ

大垣美化委員会制作のカルタ。学生と撮影した何千枚もの写真から選ばれた48枚に、その写真からイメージされるもの、都市への提案などが書かれている。  
PP.68-71



シクストゥス5世によるバロック・ローマの計画

この図解的な地図は、シクストゥス5世の計画を、彼以前の既存のものと関連させて示そうとしたものである。シクストゥス5世のために設けられた街路は太線で区別され、中世ローマの境界は斜線でしめされているし、マルクス・アウレリウス統治下のローマの輪郭は当時の城壁の線で示されている。シクストゥス5世がローマの地形によって要求されるところにはどこへでも道路を連結し、有機的に計画した有様が明白に示されている。



ヴェルサイユ宮殿の平面図  
多軸多焦点を有するバロック庭園の代表的事例。

です。

19世紀にナポレオン3世の行ったパリ改造では、ごちゃごちゃとした市街地の上に強引にブルーバールという太い道をつくりました。細い道が多いと住民がバリケードを築いて抵抗するので、それに対する抵抗の目的もありました。巨大な道ができる、都市の生活が変わっていくわけですね。ベンヤミンがそんな19世紀のパリの街を回想した『パサージュ論』という膨大な覚え書きの中で、都市というのは路上で起きるさまざまな生活の出来事の豊かさそのものである、といったことを延々と書き綴っていく。また、アジェという写真家が当時のパリの写真をたくさん残しています。自分は写真家じゃなくて記録者だというふうな言い方をしていますが、まだ誰もいない朝の街の写真を撮るわけです。ダダイストたちがアジェの写真を見てびっくりしたのですが、視覚の認識の変化がそこにあったのです。つまり人気のない、剥き出しの都市を写真によって初めて見たんです。アジェは写真というメディアによって人々の認識を変えたとともに、都市への認識をも変えた。それをベンヤミンは「アウラの喪失」と言いますが、近代における我々の世界への認識の変貌の1つだったわけです。

パサージュ的な空間での生活があり、もう一方で剥き出しの都市という非常に新しい都市の感覚があり、建築家たちはその中で新しい都市イメージを描き出そうとした。アジェが写真を撮っていたころ、1922年にコルビジェは近代的なパリを計画しています。時代の変化はスピーディーだったし、新しい人間が必要とする新しい都市の場というのが想像されるようになりました。

その矢印が逆を向くと人間を殺すための都市になります。アウシュピツツですね。なぜこのビルケナウが選ばれたかといえば、機能主義がここでも発揮されました。つまり、巨大な焼却炉があつてその近くに鉄道が通っている場所を探すと、ポーランドのこのあたりが一番向いていたのですね。生と死という両極のイメージが機能主義的に都市となった。

そういう機能主義が描いたもう1つのユートピアがブラジルの首都ブラジリアですね。コルビジェをはじめとしたCIAM（近代建築国際会議）という組織が近代都市について長い間議論してきた成果が、このブラジルの原野に生まれた理想的の都市でした。ところが、出来上がっても誰も住まなかったんです、ここに。むしろ、工事現場の飯場小屋があった周りに人がたくさん住んで、そっちが住宅地になってしまった。結局美しいものをデザインするだけの機能主義では都市はつくれないというのが、このブラジリアのエピソードですね。

そういう批判に対して新しい見方を考え出したのがロバート・ヴェンチューリという人です。コルビジェの「輝く都市」という明解な都市のビジョンに対して、ヴェンチューリは都市はもっと複雑で矛盾をはらんだものと考えて、『建築の複合と対立』という本を書きます。また、ラスベガスを調査して、いわゆる都市計画的なアイデアの中には全く出てこない特性を2つ挙げています。1つは「Duck」という建築のタイプでそれは建築全体が着ぐるみのような格好をしている。もう1つは「Decorated Shed」、建築自身は粗末な建築だけど、そこに大きな看板が立ってて、その建物が何であるかということを伝えている。この2つのタイプは今までの建築学的な教養の中に存在しない、と彼は指摘しました。建築が情報を伝えるメディアだということに最初に気がついた事例だと思います。このことは当時の建築に大きな影響を与えて、ポストモダンというのはここから始まったとも言われてます。

近代に生まれた都市のもう1つのアプローチがあります。都市というのは人間の頭の中にイメージとして、パターンとして形成されるという発想です。そのパターンがうまくできていれば認識されやすい都市であり、パターンが混乱しているのは都市としてうまく機能していないということになる。ローレンス・ハルプリン、フィリップ・シール、クリストファー・アレクサンダーといった名前が挙げられますが、彼らは皆、都市をイメージとその関係性としてとらえ、そのイメージに形を与えようとしたわけです。都市のイメージは、我々の頭の中にさらなる

ヴァルター・ベンヤミン  
(Walter Benjamin, 1892-1940)  
ドイツの文芸評論家、思想家、エッセイスト。代表作『複製技術時代の芸術』『写真小史』『パサージュ論』。

ジャン=エジヌ・アジェ  
(Jean-Eugène Atget, 1857-1927)  
フランスの写真家。20世紀前後のパリの建物、風景を撮影し、画家が絵に使用する資料用写真として販売、記録の集積に価値を置いていた。生前は全くの無名だったが、後世の写真家に多大な影響を与えた。

ル・コルビュジエ  
(Le Corbusier, 1887-1965)  
スイスの建築家。スラブ、柱、階段のみが建築の主要要素だとするドミノシステムを考案、「近代建築の五原則（ピロティ、屋上庭園、自由な平面、水平連続窓、自由な立面）」を提唱した。

アウシュピツツ＝ビルケナウ強制収容所  
第2次世界大戦時にナチス・ドイツが占領地ポーランドに建設した最大規模の強制収容所。ビルケナウは、第2強制収容所が造られたブジェンカ村のドイツ語名。

ロバート・ヴェンチューリ  
(Robert Venturi)  
1925年アメリカ生まれのポストモダンの建築家。禁欲的に装飾を排したモダニズム建築を批判し、ポストモダン（モダン[近代]の次）を提唱した。主著『建築の多様性と対立性』(1966)、『ラスベガス』(共著 1972)など。

ローレンス・ハルプリン  
(Lawrence Halprin)  
1916年アメリカ生まれのランドスケープ・アーキテクト。ロサンゼルスのショッピングモールなどをデザイン。

フィリップ・シール (Philip Thiel)  
空間をシークエンスの経験としてとらえる表記法を考案し、環境のノーテーションを行った。娘のタミコ・ティールはメディアアーティストで、アーティスト・イン・レジデンスとしてIAMASに滞在した。

クリストファー・アレクサンダー  
(Christopher Alexander)  
1934年生まれの数学をバックグラウンドに持つ都市計画家、建築家。都市を生成的に生み出すためのツールとして、関係性を記述する「パターンランゲージ」という考え方を生み出した。パターンランゲージは明文化されにくい経験則を論理的に他者へ伝えるための方法論である。『都市はツリーではない』という論文(1967)において、人工物：ツリー構造に対し自然物：セミラティス構造と区別し、都市をセミラティスとして見る観点を導入した。彼の思考は建築や都市のデザインよりも、コンピュータソフトウェアのオブジェクト指向技術に多大な影響を与えている。

都市を造形することになるでしょう。大垣には、工場の跡地やお城や商店街や古い民家やらが集まっています。それらは、いわば生きた記憶なわけですから、その記憶の中に都市の大きな神話をつくっていくことはできないだろうか。ここで展示した模型でも、現実と記憶との間を往復していくことができますし、そうした空間や都市を認識するときの我々の頭の中に新たな見方が生まれないかなと期待しているのです。

**小林** 入江さんの略述された都市論は、どこか身体論につながるところがあります。オスマンの時代であれば、衛生物学的な欲望によって道は広げられたわけですし、コルビジェはそこに瀉血<sup>しゃけつ</sup>という当時最新の療法の名称を用いている。あるいは生と死をイメージし、両者を決定的に分つ空間としてのアウシュビッツ<sup>アウツブルグ</sup>が出てくる。その意味では入江さんが提唱されているプログラムとしての都市というのも、身体をある種の情報の集積体としてとらえることとメタフォリカルにつながっていると思います。その意味でカルタ<sup>カルタ</sup>というのは興味深いです。ポルトガル語のカルタは、ドイツ語ではカルテ、これは日本の医療の世界では診療録ということになります。そこには患者のヒストリー=既往歴が書きこまれている。患者の身体の痕跡が言語化されているわけですね。今回展示されているカルタは、大垣という身体のさまざまなレントゲン像やら症状へ必ずしも「病気」というわけではありませんが~が記号化された例だということができます。ついでに言えば、ベンヤミンという人は都市と写真とを集中的に論じたけれども、もう1つあるのは文学、詩なんですね。都市というのを写真という形で定着する方法もありますが、一方で言語によって記述していくことも重要ではないか、そうしたベンヤミン的な方向性の確かさを今のお話から感じました。

そこで鈴木さんにお伺いしたいのですが、たとえば図書館という記憶のメディアというイメージが強い所で、多摩美全体を都市化しようという欲望もお持ちだったと思うのですが、たとえば図書館という1つの場所を突破点にして都市全体を変えていくことは可能なのかといった問題についてお話をいただきたいのですが。

**鈴木** 難しい問題ですが、図書館のことをやりながら、やはり都市というもの、街というものについて同時に考えてはいました。都市を図書館的に考えるということです。たとえば、都市におけるアーカイブ<sup>アーカイブ</sup>というのは一体何かと考えると、やっぱり記憶<sup>メモリ</sup>というのがそれに相当します。街は人がたくさん集まっているから街なのですよね。ベンヤミンが『バサージュ論』を書いたのは、ポーデレールの時代のパリを描こうとしたときに、もう断片でしかなかったわけで、それらを集めることをしたわけです。そこにはたくさんの記憶がある。記憶はさまざまな現れ方をしますが、書かれた歴史<sup>歴史</sup>というのではなく抽象的になってしまいます。けれども、場所と記憶が重なっているということは、都市を図書館のように考えた場合にはアーカイブではないかと思うのです。さらには図書館にはプラウジング<sup>プラウジング</sup>という機能があります。それは、図書館における1つの楽しみ方だと申し上げたのですが、僕たちが都市を歩いたり、あるいは生活したり、あるいは旅行をしたりするのは、都市のプラウジングといえると思います。あるいは都市イメージの問題を考えたときには、たとえばエドガール・モランに『オルレアンの噂』<sup>オルレアンのうわさ</sup>という非常にすぐれた社会学の成果がありますが、あれなどは、1968年当時のパリ五月革命<sup>ケンソウ</sup>の喧噪とオルレアンという中世以来の古い都市の記憶<sup>メモリ</sup>とが重なったときに発生した噂であると考えることができますね。

**小林** 僕は図書館を、新たな空間へと突破するためのコア<sup>コア</sup>というふうに考えていましたのですが、むしろ鈴木さんの場合は図書館を街の縮図<sup>シラフ</sup>というか、都市のメタファー<sup>メタファー</sup>という形で理解されると受け止めてよろしいわけですね。

### 瀉血

治療目的で人体の血液を体外に排出させること

### シャルル・ボードレール

(Charles Baudelaire, 1821–1867)  
フランスの批評家、詩人。「フランス近代詩の父」と呼ばれる。詩集『悪の華』(1857)、『パリの憂鬱』(1869)など。

### エドガール・モラン (Edgar Morin)

哲学者、社会学者。1921年フランス生まれ。『オルレアンのうわさ—女性誘拐のうわさとその神話作用』(1969)は、1969年オルレアンで広まったユダヤ人による女性人身売買の噂がどのように広まったかを解明する。



大英図書館

大英図書館ホワイエのWiFi環境と稀覯  
本書庫「キングス・ライブラリー：Library  
of King George III」

**鈴木** 1枚写真を紹介します。これは大英図書館のホワイエの部分なんですね。手前では学生たちが座って、皆コンピュータを広げています。ここでは、無線LANが自由に使えるわけです。そして彼らの後ろにあるのが、いわゆる稀覯本や手書きの写本などが積んである本棚なんですね。一番古いアーカイブを所有する図書館のその傍で現代のアーカイブをブラウジングしているという姿は、ものすごいコントラストですね。大英図書館という格式張った空間のホワイエに行くとインターネットが使えるわけです。しかも、ここには喫茶店もあるし、待ち合わせや時間つぶしにすごく適した場所なのですね。つまりこの大英図書館が比喩的にいえば街の中で広場であり、そのロビーがとても気軽に使えるわけです。

**小林** まるでインスタレーションみたいですね。カフェとか喫茶店というのは、おしゃべりや時間つぶしなどの、いわば無目的の目的というものを満足させる空間です。今は漫画が置いてあったり、24時間営業していたり、あるいは出会いを目的としている場合もありますが。また80年代のフランスだと哲学カフェなどと称して、学校といった構造を超えた語り合うスペースを提供するものとして機能しているということになりました。どうやら、このカフェというのが都市において重要な場所ではないかという気がしてくるのですが。

**入江** ロンドンに有名なAAスクールという建築大学があります。100年以上の伝統のある学校で、当時の学長のアルビン・ボヤースキーとも交流があったのですが、この学校のつくりが非常におもしろかったです。玄関に入るときなり天井の高い広いカフェなんですよ。そこにすぐ階段があって下りていくと、アルビンがセレクトした本屋があります。その左側にはベジタリアン専用のメニューもあるレストランがあります。AAスクールを卒業して、今は著名になった建築家たちもランチを食べに来ます。そこで学生たちと議論していたりして不思議な雰囲気をつくっています。カフェとかレストランがすごく重要なコミュニケーションの場になっているという素晴らしい実例です。よい喫茶店が少ない街というのは、なんだか豊かな感じがしませんね。

今ここでみなさんが座ってらっしゃる場所は、元銀行の店舗を大垣の公共のスペースにしたものですね。IAMASもここで出前教室という出張レクチャーを小林さんが中心になってやってますが、これは1つのカフェ的な場だと思います。いろんな出来事や出会いが発生する場所、そういう場所が生まれることは街の活性化に大事な要因であると思いますね。

9月26日(金) 大垣市多目的交流イベントハウス

アルビン・ボヤースキー(Alvin Boyarsky)  
1971-1990にAAスクール(Architectural Association School of Architecture)の学長を務めるが、1991年に亡くなった。アメリカから渡ったアーキグラム世代(ヒッピー世代)の建築教育者は、大胆な若手教員を採用した。レム・コールハース、ベルナール・チュミ、ダニエル・リベスキンドら、ひとつも実作のない建築家たちである。さらにこれらの出版を通じて、AAを世界中から学生を集め国際前衛建築運動の拠点とした。



し 修復されてよみがえった  
歴史的街区建造物  
個人の力でここまでできると閃心



二 ここは香港ではなく  
大阪である  
見たこともない上からの眺め  
普段は目にすることのない視点で大阪を眺めると  
まったくの違ふ都市が見える。  
古いか、きれいでいかかしいって、取り壊して  
まつたくマッシュションなどにならないようだ。



し 市役所の建築  
せっかくの折板構造の屋根も  
横幕スローガンで台無し



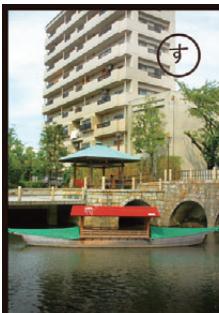
さ 自然に見える川の風景  
作意に満ちすぎたモノへの忠告  
これ見よがしのデザインで、まるで選美説話のように  
訴えるほど、美からぬく。  
名人は同じくないようにさせて、  
すこいことをやつてのけるものだ。



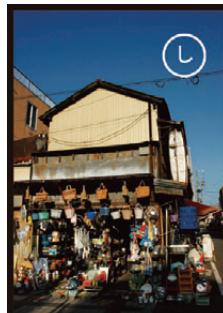
す 水路の上に板をおき  
鉢植えの花が咲き乱れる  
水路を活かした街づくり



し 城のある公園の周りといえば  
どんな都市でも一番に  
気を使う領域ではないだろうか  
元禄文化、芭蕉、観光案内にはそう描かれているが、  
実際この町の形には、そぞろ文化へ配慮が見られない。  
必ずしもなく割合の高いものが失なった町の形。  
それを取り戻すなり早いとはがよいだろ。



す 水門川の名所のはずが  
周りはこんな建物だらけ  
アーチも時代考証なしで懐念



し 商店街は人がいて成り立つ  
売るほうもこだわりがあれば  
東京からでも車で買いに来るという  
毎丁寧に手作りの商品物をなべ  
売れなくとも、誠実に生きていた主人公。  
こういふ生き方をユニークといひのだろう。



す 住吉灯台はなかなかダンディ  
泣く子もだまる大阪の象徴  
点ではなく綴、面になれば



し シャッター街と悪評だが  
使用できる空間ストックが豊富  
アーティストの街に変身する例もある  
大阪市からみればほど開きスペースがあんだんに  
あるのは、うらやましい。ニユーヨークの街並だった  
ソーホーは、アーティストが住着して有名になり、  
今ではブランドが軒を連ねるほど発展している。

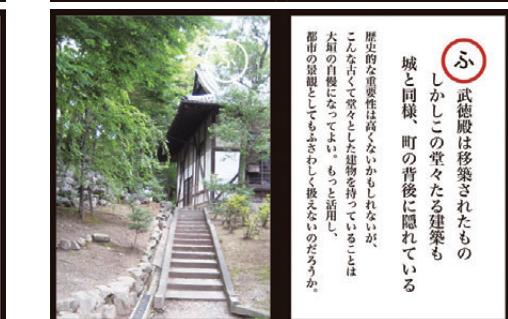
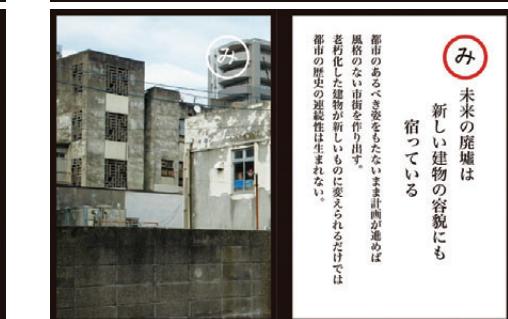


せ 織維産業の名残をとどめる  
駅前の工場跡発電所  
沈黙する歴史の証人



し 新宿のとある横丁は  
戦後の下町がそのまま残り  
都市的な厭いをみせている  
けれどもこれは戻り。  
廃後の下町のたゞまいる老舗の店舗のよう。  
都市としては、非常に重要な魅力ある地盤に、  
まさにカタストロフの風景が沈んでいる。



 <p><b>み</b> 道端のお墓。以前は周りが田畠だったのだろう。</p> <p>労働の場と生死とが共にあつた。</p>	 <p><b>ふ</b> 古い町と新しい町が重なりあう生きた都市</p> <p>そんな都市の形はないものか</p> <p>スクランブルアンドビルでなく、ただ古いものの保存ではない。新しい街といふ市の地盤が重りなら、豊かな環境を育成するは、どんなイメージが必要だろう。</p>
 <p><b>み</b> 美濃路に残る有名な菴子舗</p> <p>歴史街区保存建造物の指定は大垣に何軒あるのだろうか</p>	 <p><b>ふ</b> 武徳殿は移築されたもの</p> <p>しかしこの堂々たる建築も城と同様、町の背後に隠れている</p> <p>歴史的重要性は全くないかもしれないが、こんなもんって堂々とした建物を持つてることは大垣の自慢になってよい。もっと活用し、都市の景観としてもふさわしく扱えないのだろうか。</p>
 <p><b>み</b> 水の都、大垣</p> <p>かつては水上交通の中心</p> <p>そんな都市が今もまだ残っていたら</p>	 <p><b>ふ</b> 古ければいいという訳ではないけれど、一度と作れぬクオリティがここにはある</p> <p>工業製品でも建築でも、あくまで時代にかかる作ることのできない質といつてある。それを失つたが最後</p> <p>二度と存在しないようなもの。それがユニークというものだ。街のユニークにしよう。</p>
 <p><b>よ</b> 用水路の水門は残されても桜並木は切り倒され</p> <p>コンクリートの土手になる</p>	 <p><b>ほ</b> 細い水路が町を縫うように走る</p> <p>その水路の殆どはこうしてひっそり隠れている</p> <p>これほどに細い水路はなく、見慣れてはいるかのようだが、それでも結構な数の店舗によつては用水路として使われているのだろうか。</p> <p>こんなささやかな水路でも、その驚異によつては水の魔のシンガルになるだろ。</p>
 <p><b>ら</b> ランドマークとして中心市街にそびえる高層ビル</p> <p>やがて町の遺産になつてゆくのか。</p>	 <p><b>ま</b> 町のなかには自噴泉が多い</p> <p>こうした水辺の風景になぜ冗句を使わねばならないのか</p> <p>街中にいい水がある湧くというのは、すぐれて魅力的だ。見抜き通りにかかるか手づくりは格好のチープ。場づくりにうらやましく化性を感じられるといい。ふれあい、いこい、手話にまみれた音楽の乱発</p>
 <p><b>れ</b> 歴史的価値があるかどうかはともかく、こんな粹な建物が大事にされる街であつて欲しい</p> <p>保有は経営の四題だけではなく、意識の問題もある。大垣の古民家や古蔵が、きれいにリノベーションされているのを見かける</p> <p>見識ある住まい手が確かに存在するのだ。</p>	 <p><b>み</b> 未来の廃墟は新しい建物の容貌にも宿っている</p> <p>都市のあるべき姿をたないまま計画が進めば、風格のない街を作り出す。</p> <p>老朽化した建物が新しいものに変えられるだけでは、大垣の歴史の連續性は生まれない。</p>

	<p>な 夏草や 過去の榮華の ゆめのあと</p>		<p>せ 政治的なプロパガンダが 交通安全と組み合はさつて 城の公園の前をふさぐのはなぜか</p> <p>政治的メッセージの是非を問うにするのではない。 ボボロに立ったこの看板は、城の公園正面に 他の看板もんでもうして、その美麗を守ねている。 兼がこれらの看板を作つて設置したのだろうか。</p>
	<p>な 名も知れない墓石群 だが大事に伝えられてきたから</p>		<p>た 田んぼが消えて家が立ち並び その向こうにマンションが並ぶ 農村の記憶は消え釣堀が残る</p> <p>大垣には漁港が多い。かつて田んぼのりに 家が立ち並んで、取り残された池が釣堀に変むる。</p> <p>農村の記憶が消えた古の風景だ。 貴かなつまごニ子の風景はどうらなか。</p>
	<p>な 何かを生産しているらしき 建物と、その横の危険な建物 美しくなくともリアルな都市</p> <p>名も知らない墓石で。 この眺めには秩序がある。</p>		<p>た たとえばこんな古びたビル ちょっと手を入れるだけで 今日びのマンションよりずっといい</p> <p>建物もすんと古く汚れて、使い勝手が悪くなると、 新しい物のはが（本件は安っぽくても）よく見える。 使われてきたもの、生きられたものの価値を気づけば、 ちょっと手を加えて、ずっとよしな健在できる。</p>
	<p>に 24時間営業する大型店舗 利便性とエンターテイメント 空虚な生活と都市空間を犠牲に払う</p> <p>コンビニが都市生活を変えよう。大型店舗は 工場の立ちこなしだが、構造的にはかなり危険だ。 しかし、これに何よりも、都市の根幹を担つてきた街や 古い商店街は寂れゆく。</p>		<p>ち 地下街のない町、しかし 不気味な地下道の多い町 この空間に魅力ある用途はないか</p> <p>交差点に地下道がはやつたのは、からり以前のこと。 いまは、不便で不気味な危険な場所になり、 使われなくなったもの、生きられたものの価値を気づけば、 めったに利用されないものも多い。</p> <p>これ退廃なのが、それも単なる兵站なのか。</p>
	<p>は 苗原の大垣、ここに始まる 元禄文化と俳句の神話の原点 かなり芝居がかつていて</p> <p>二人の人形像が舞のなかで立たずくんじる。芭風と それを見る人、しかし本当にこんな筋だったのか。 こんな筋ちなのが、べつた質がわななく台に この場所がからうまるる想像力は吸い取らねてしまう。</p>		<p>と 都市の片隅の 見捨てられたショーウィンドウの 今でもなまめかしい人形たち</p> <p>大垣の片隅、誰もいなくなった町に残る 見捨てられた古いショーウィンドウのほかにも なまめかしい人形たちは通行者を誘惑している。 女性たちの戯り合などより、もっと隠密な都市の迷惑。</p>
	<p>ひ 秘密の地下水脈がある わけではないが そんな想像が楽しくなる堀の跡</p> <p>パリやイスタンブール、地下に巨大な第の都市。 大垣にそんな秘密の水脈が隠されているの面白い。 想像の中でも、かつてのお堀が姿現したら さぞ魅惑的な都市にならうことだろう。</p>		<p>と 突然、支庁舎前の公園で 古い水路が地中から姿を現すが 柵で囲んで迷惑そうなデザイン かつての水堀や水路の地図があのすぐ横に。 その水脈の脇をだらしに走る貴重な風景。 しかし近づいて眺めることもできない。 落水防止柵が筋を狙なつてている。</p>



**記憶の場の再生へ  
大垣美化委員会**  
Reawakening Local Memories  
Ogaki BICA Committee

都市は人にとって世界の雛形であり、そこには無意識ともいえるような力が潜んでいる。現在の大垣の中に、そんな都市の夢とカタストロフから生まれ人々に働きかけるような力を発見して、あるべき都市の形を想像した。



**大垣中心市街地のリサーチ**

大垣中心部から周辺部までの領域をめぐって、農村の衰亡、宅地の急増、大型商業、地場商店街の衰退、歴史的市街の消失など、大垣が抱える多くの問題をリサーチ。こうした大垣の生と死の中から消えてはいけない記憶やネ

ガティブ（死）と思われる部分の重要性を見つけ出し、ポジティブな意味を探った。

**現代の大垣と大垣城のお堀（上）**

1000分の1でつくられた大垣市街の模型。その下には、かつての大垣城のお堀が埋まっている。隠れた都市の記憶であるお堀を現代の大垣に重ね合わせた。

**Typogaki（下）**

大垣の文字デザイン。忘れられた看板、消えかかった文字、古臭いレタリング、そんな文字たちが、実は楽しい時代を語り、デザインの自由を教えてくれる大変貴重な大垣の宝物であると、イギリスから来たデザイナーのジェームズが教えてくれる。大垣にはこんな豊かなアーティブも存在する。







---

### おおがきサウンドマップ

口カティブ・メディア・プロジェクト

体験型サウンド・インストレーション, 2008

OGAKI SOUND MAP

Locative Media Project

Experiential sound installation



口カティブ・メディア・プロジェクトでは、変化するメディア環境の中で、場所に対する概念、場所と身体との関係性をどのように更新し得るかに焦点を当て、表現の可能性を模索している。ビエンナーレで発表した「おおがきサウンドマップ」は、GPSなどさまざまな位置情報取得ツールによって、大垣城公園周辺に重ねられた不可視の音地図を体験する作品。ヘッドフォンとデバイスを身に付け、地図を頼りに大垣城公園を散策すると、ヘッドフォンからの音と現実の音風景が混ざり合うことによって、そこにはない架空の光景を身体に感じさせた。



---

## おおがき歴史＝時間層

関口敦仁

位置情報コンテンツ, 2008

Ogaki History—Time layer in Ogaki

Atsuhito Sekiguchi

Positioning information contents



大垣市内の地層を調べたボーリングデータをもとに、歴史地理学的な視点から大垣城周辺の地層を時間の蓄積として、3Dデータベース化し、IAMASで開発したVR表示システムを使って時間と地層の歴史情報を提示した。会期中は、大垣城周辺のボーリングポイントをVR表示デバイスとMSAS GPSを使って、大垣城周辺を自由に移動しながら、リアルタイムに過去の風景や地層をリアルポジションで鑑賞するワークショップも行った。



---

### CCCity Game

平林真実+DSPプロジェクト

地域体験型ワークショップ, 2008

CCCity Game

Masami Hirabayashi + DSP Project

Experiential community workshop



「CCCity」は、クリエイティブ・コモンズライセンスを利用したコンテンツの改変による街の変容をテーマにしたプロジェクト。今回のビエンナーレでは、コンテンツ改変を場所に対する操作と解釈することで、街を歩きながら陣取りゲームを行う参加型の作品「CCCity Game」として発表した。会期中は、iPod touchを使い実際にゲームに参加できるワークショップを行った。

CCCity Gameは、PlaceEngineを使用しています。PlaceEngineは、クウジット株式会社の登録商標です。

 PlaceEngine



車内のスクリーンに映る外の風景

---

#### サイトシーキングバスカメラ

佐藤時啓+Ray Projects(三友周太)

Sightseeing Bus Camera

Tokihiro Sato+Ray Projects (SYUTA)

Tokihiro Sato+Ray Projects (SYUTA) / Bus Camera was created in Ogata Village, Akita Prefecture in October 2004. This project, which would turn familiar objects into cameras, was born from a discussion about making cameras out of boxes in the village. Later, Bus Camera circulated around the country as part of Ray Projects work, spearheaded by Tokihiro Sato. The project members hope that these everyday route and school buses help to make connections between people by incorporating the common local scenery.

佐藤時啓+Ray Projects(三友周太)／2004年10月、秋田県大潟村でバスカメラは生まれた。身近な物をカメラにするプロジェクトは、村の中にある箱をカメラにすることについての話し合いから生まれている。バスカメラはその後、佐藤時啓を中心にRay Projectsの活動として、国内各地で運行。路線バスやスクールバスなど身近なバスが、普段の街の景色を取り込み、人と人とのつながりを作れればと考えている。



箱に針の穴ほどの小さな穴をあけると箱の中に外部の映像が映り込む。この単純な原理によってカメラオブスクラ(暗い部屋)は成り立っている。「サイトシーアイングバスカメラ」は、バスという乗り物を可動式の大きなカメラオブスクラに仕立て、バス内のスクリーンに外部の風景を映しながら街中を疾走する。映し出された風景はカメラの原理で逆さまに投影されるため、逆走しているかのような錯覚にとらわれる。観客でもある乗客はこの新しい映像体験を通じて大垣のもうひとつの風景と出会うことになる。  
9月20日(土)、21(日)、23日(火・祝)、27日(土)、28日(日) 大垣市多目的交流イベントハウス前発着 バスの運行ルート:P.116 協力: MOBIUM

## 場所とメディア

[Symposium] Place and Media

Emma Ota, Atsuhito Sekiguchi, Masami Hirabayashi, Akitsugu Maebayashi

パネリスト：太田エマ インディペンデント・キュレーター

関口敦仁 IAMAS（大学院）教授

平林真実 IAMAS（アカデミー）准教授

司会： 前林明次 IAMAS（大学院）准教授

**前林明次**（以下、前林） 入り口の方にある3作品、関口敦仁さんの『おおがき歴史＝時間層』、平林真実さんの『CCCity Game』、僕が関わっている口力タイプ・メディア・プロジェクトの『おおがきサウンドマップ』、この3つのプロジェクトではGPSなどの位置取得ツールを使いながら、マッピングされた情報と体験者がデバイスを通して関わっていくというシステムをベースにしています。技術的なインフラとしては似通ったものを使いつつ、作品的な展開としてはいろいろな方向に向いている、その共通性と差異に焦点を当て、話を進めていければと思っています。さらに情報のレイヤーを実際の場所に重ねるという二重の構造を前提に作品を作っていくということは、メディアとかテクノロジーに誘発されて出てくるようなアプローチとも思えますが、そこから各自の作品の方向性の違いがどのように現れてくるか興味のあるところもあります。それではまず各作家の方から作品の概要をお願いしたいと思います。

**関口敦仁**（以下、関口） 関口です。今回出しているのは『おおがき歴史＝時間層』という作品で基本的にはGPSを利用したワークショップを前提に作った作品です。もともと12年前からGPSを利用した作品を作り続けていますが、リアルタイムでリアルスペースでリアルスケールでどのような展示ができるかというものがテーマです。『おおがき歴史＝時間層』に関しては、この大垣周辺地域が縄文時代に氷河が溶けて海だったという事実であったり、それが地層のデータからどれだけ取得できて、表示できるかテストしてみようというのと、以前からやっている歴史情報の表示とをうまく合わせながら展示できないかなと思って始めたものです。システムとしてはMSAS GPSという昨年度から新しく始まったGPSシステムを利用して、アンダーメーターの精度で位置情報を取得しています。（情報表示装置の画面上で）今は現代ということでちょうどこここの向こう側にKixビルと大垣共立銀行が表示されています。じゃあこの場所がかつてはどういう場所であったかというのを表示すると、たとえば大垣城で言えばちょうど内堀にあたる位置であり、西側に北の丸がある、という場所になるわけです。そして東側を見ると天守閣が上に聳えているというふうになるわけですね。で、これを実際に現地に行ってその場所で直接見るということが重要視されます。今回は、もともと公共施設として建物を建てる際にボーリングデータといって、地盤がしっかりしてかどうか調査するために穴を掘るわけですが、その穴を掘った際に出てきたデータを元に地層面を作りました。大垣は、大垣城がどこから見えるかっていうのが駅を降りても全く見えない場所ですので、そういうこともあってまず大垣城を表示しました。

**前林** ありがとうございます。たとえば、この近くでも根尾でしたか、断層が見

### GPS

Global Positioning Systemの略。地球上の位置情報を衛星を使用して取得し配信するシステム。使用目的によって、精度の違いや情報取得手法が異なる。

### マッピング (mapping)

対応付けたり、割り当てたりすること。

### MSAS GPS

MSASは、MTSAT Satellite-Augmentation Systemの略。従来のGPSの測位精度を、静止衛星からの誤差修正データによって向上させる仕組みでディファレンシャルGPSのひとつ。



ピュア表示画面—現在

える所がありますよね。実際にそこに存在しているんですけれど普段感じることはないもの、そういうものを自分が今立っている場所に重ねていく、そういう意味も持ち合せているのでしょうか？

**関口** 要はそのいろいろ掘ったデータも埋め戻しちゃうと忘れてしまうし、人間の記憶っていい加減なもので今まですごく親しみを持っていた建物も壊されてしまって更地にしてしまい新しい建物になると、完全に忘れるよう人に脳はできていますので、実際にはその場所そのものがどれだけの積み重ねで成り立っているか考える機会を作れればと考えました。

**前林** それでは次に『CCCity Game』を出品していただいている平林真実さんに解説をお願いします。

**平林真実**（以下、平林） まず『CCCity Game』の前に一昨年のおおがきビエンナーレに出した『CCCity』という作品があるので、まずこれから説明させていただきます。この『CCCity』のCCというのは、誰かが作ったデータを自由にリミックスできるということで、もともとのコンテンツを自由に改編してもらう、落書きを自由にして仮想的に街を変えていくという作品です。CCというのはクリエイティブ・コモンズというライセンスの考え方で、これは自由に使っていいよという形で作品を出してあげると、他の人が自由にその作品を持ってきて改変して新しい作品を作ることができ、作品が新しい作品を生むスパイラルができるようになる。より多くの人が著作権とかそのコンテンツを使っていくということに対しての意識を持つことによってだんだん世の中が変わっていく。このおおがきビエンナーレみたいな地域密着型のイベントで、街の人たちに気軽に来てもらえるような環境でクリエイティブ・コモンズとかコンテンツ改変の楽しさを知ってもらいたいということがこの作品を作った理由です。そして今回作ったのは『CCCity Game』という作品で、積極的にコンテンツ改変したものに関与できる方法として「ゲーム」というものを考えました。簡単に言うとこのゲーム自体は陣取りゲームです。大垣の街に仮想的にマス目のグリッドを作りまして、それぞれのマスのところに1枚ずつ写真が関連付けられていて、その写真には実は間違いがあって、つまりすでに改変が行われているコンテンツがあるので、その間違いを指摘して、正解するとその場所が取れるという陣取りゲームになります。一応、操作としてはiPod touchを使ってやります。間違いを指摘するためにはネット環境が必要なので、幾つかアクセスポイントを設置しまして、PlaceEngineを使ってWi-Fiで位置情報を取得して、実際にある場所に行って自分の場所を指定すると、その周辺の写真の一覧が得られるので、その写真を見ながら実際歩き回って、実際の風景とその写真を比べて間違い探しをして、アクセスポイントに戻って来て、その間違いを指摘すると場所が取れる。インターフェイスとしてはこんな感じです。2チームに別れて戦う対戦型の陣取りゲームとなっています。

**前林** 今回そのゲームというのは実際にワークショップで行われているんですよね。どんな反応がありましたか？

**平林** 反応自体には結構難しい問題がありまして、一番問題はネットワークのアクセス環境が安定しないので、写真を持って歩いて行って、近くのアクセスポイントでネットにつなぎたいんですけど、なかなかつながるのに時間がかかるとか、安定してつながらなかったりするので、ゲームがなかなか進行しないという問題があります。けれど、街の中を歩いて写真を見ていくというのは、しかも写真があまり観光っぽい場所じゃなくて日常的な風景だったりするので、違った街の見方というか、大垣の街のすごく日常的な側面を見ることができるような感じになっていると思います。

クリエイティブ・コモンズ  
(Creative Commons)  
創造的な作品に柔軟な著作権を定義する  
ライセンスシステムを提供するNPO法人。

PlaceEngine  
Wi-Fiを利用し位置情報を推定、取得する  
システム。PlaceEngineは、クラウジット  
株式会社の登録商標です。

Wi-Fi  
Wireless Fidelityの略。広義には無線LANのこと。

**前林** ありがとうございました。それでは僕の関わっているロカティブ・メディア・プロジェクトの『おおがきサウンドマップ』の説明に入りたいと思います。体験方法は非常にシンプルです。このようにヘッドフォンをつけて、デバイスを持って、大垣城公園とその周辺を散策します。そこにはさまざまな音が三十数個配置されています。体験者は音の地図を持って歩いてもらうんですが、自分が歩いているその視界に、その場所にマッピングされた音が重なって再生される。現実の音や録音された音の風景がミックスされながら、さらに移動によって音の種類や重なり方が変わっていく、そういうことが体験されるようになっています。どういう音を配置していったかというのは、ここが一番コンテンツ的には難しいところなんですけれども、あるストーリーを作つて、そのストーリーを感じさせたりであるとか、それに誘導していくような作り方というのがどうしても発想できなかったので、とりあえずメンバーが会場のさまざまな場所に行って録音してみる。それを持ち寄つて何がその場所に適しているか適していないか、議論を重ねながらその場所に音を置いていった。こういうやり方がそれなりのおもしろさを生むとしたら、この大垣で学生も教員も生活しているので、3ヶ月の間にたとえば100とか200のサンプルを取つてその中から3つか5つのサンプルを選ぶという、そういうことが可能になります。その制作プロセス自体が大垣という場所について考える契機になったように思います。体験者はこの場所を20～30分かけて散策していくので、その歩く速度に合わせて音風景がうまく移り変わつていくようにしました。で、このプロジェクトのプロセスとしてはまずスタート段階というか、第一歩を踏み出したという状態で、これが今後いろんな展開につながつていく可能性があると考えています。

それでは、今日ゲストで来ていただいている太田エマさんにご本人が主催している「Dislocate」というプロジェクトについて、また今回の3つの作品についての感想も頂きたいと思います。

**太田エマ** 「Dislocate」の太田エマと申します。シンポジウムに参加させていただき、どうもありがとうございます。「Dislocate」というのはメディアアートフェスティバルです。2006年にスタートして東京と横浜を中心として日本のアーティストと海外のアーティストが集まつていろんな交流をしています。「Dislocate」の具体的な概念はアートとテクノロジーとローカリティとの関係について考え直してみようということです。最近メディアアートではロケイティブ・メディアというスタイルの作品が増えてきました。車のナビゲーションや監視システムはロケイティブ・メディアの一種ですが、使用者はその存在をあまり意識せず、またシステムの内部には関与していません。その中でどのようにテクノロジーの介入を受けつつもそれを流用して、自分たちの空間を創造して、主体的にシステムと向かい合つていけるのかは重要な問題だと思います。

今回の3つの作品においては現実の世界とメディア上の世界がミックスされて、新しい見方が可能になっていると思います。『CCCity』では現実の風景は表象になって、メディアの中の地図の中で表わされ、そして実際の風景はこの中で見つかります。『おおがきサウンドマップ』はとてもシンプルな作品だと思いますが、新しい体験でした。私が体験したとき、外の音と再生される音が混ざつて新しい音が聴こえました。実は「Dislocate」のイベントでちょっと似ている作品を発表しました。Dan Belasco Rogersというアーティストですが、これもGPSを使っていますが、市民と協力して、市民の個人的な物語とかを集めて、そして作品にしたのですが、その場合は、観客とアーティストが協力して、観客がコンテンツを作つて結構おもしろいと思いました。

『おおがき歴史＝時間層』という作品は考古学的な作品だと思ひますが、大垣の土地に潜つていきその時間層を体験できるというのはとてもおもしろい経験でした。

ローカリティ (locality)  
地域性、局所性。

ロケイティブ・メディア (locative media)  
GPSやWi-Fi等を利用した位置情報取得のためのメディア。

**前林** ありがとうございました。たとえば、街を歩くときに街の情報を全て見ながら歩くということはないわけで、道はA地点からB地点へ行くための過程にしか過ぎないように扱われ、それを埋めるようにiPodや携帯電話があって、そういうテクノロジー越しに街を眺めているような、そういう場所に関しての実感があつたりします。GPSもひとつのテクノロジーとして、場所を相対化してしまうわけですが、ただ、そのような見方が逆に場所の固有性みたいなものを浮き上がらせるような働きを持つということもあると思います。これについて何か考えるところがありましたらご意見を頂きたいです。

**関口** もともとは、ある対象を見ることで、場所を想像することも実はその対象物の中に含まれていたんですけども、いろいろなメディアが発展することによって、これまでイメージの世界であつたり、バーチャルな情報というのが対象と分離してしまったので、全然違う要素をそのデータの中に加えていかないと、たとえば作品の中で加えていかないと成立しなくなる可能性も出てくるわけですよね。ただ、僕自身の今回やっているのはやっぱり、あくまで位置に対してスタティックなデータとして、普段は明らかにされないものを提示するというところがあって、それに自分の考えとかを付け加えるってことを逆にしないようにしてきたというところがあるんですけど、それはなんでかなというのはちょっと自分ではまだ分からんんですけど、ある日突然やり出すかもしれないですが。今はこの場所にいて、この場所でしか有利得ないことをどこまでリアルに体験できるかなというのを守っているところがあります。

**平林** 私の場合はちょっと立場が違うかなというのもあって、この作品を作ったのはやっぱり思想的というか、活動として作ったということがあります。ただ今ちょっとテクノロジーとの関係で言うと、GPSといえば十数年前から使って、数年前からスクリンブル解除されて実用的に使えるようになったと思うんですけど、『CCCity』という作品を作るときにすごく重要なのは地図が自由に使えるようになったということです。それはGoogleマップがそのきっかけを作ってくれたんですけど、今まで電子地図というのはたくさんあって、地図を見ることはできたんですけども、地図を自分の中に取り込んで使うことができるようになったのはやっぱりGoogleマップがあって初めて敷居が低くなつたんです。そうすることによって地図とGPSの、位置情報というのはすごく抽象的な単純な位置だけなんですけど、それに対して地図を重ねることによって、その場所が現実になるというか、その街のこの場所というのが身近なものに感じられる。そのようなきっかけを提供することが作品としては重要なふうに思います。

**前林** これはたぶん共通する問題だと思うんですけど、実際に概念的にまずそのシステムを作り上げて、それを実際にプログラムするという段階と、それが最終的にはある特定の場所においてどのように機能するかというような問題が出てくると思います。そのときに現実の場所一般的の問題なのか、あるいは大垣という特定の場所の問題なのかそれはちょっと分からないですけど、実現する際に概念的なイメージとのズレが発見される場合もあると思いますが、そういうものは作品の中でどういうふうに扱っていこうとしていますか？

**関口** 要は知覚の問題で言えば、地図の立場って結構変わって来てて、その地図そのものというものが共通言語としていちいち解読する必要がなくなってきたというところがあって、地図を見てからその位置を認識するという順番が変わって来てるんですね。そういう意味で地図の存在の仕方そのものが微妙に変わって来つつあるとは思うんですね。さらに実際に仮想で作った風景そのものが事実かどうかというよりも、それが事実として表されるように提示されればされるほど、その落差をすごく感じてしまう。ちょっと言い方が難しいんです

**Googleマップ**  
Googleが提供する地図検索サービスで、高精細な航空写真によって全世界を見ることができる。主要都市においてはストリートビューによって道路からの風景を見ることもできる。

けども、作品としては知覚的なずれみたいなものをどれだけ逆に増幅させて見せられるかというおもしろさはあると思います。ただその場合でも、以前は地図をそのまま仮想的なものに置き換えてやれば済んでしまったものなんんですけど、それだけでは何か足りなくなってきたいるというのは実感としてあります。

**平林** いつも日常的に写真として切り取った風景を見ていて、それが当たり前だったんだけど、今回の作品では、逆に違和感を感じて欲しいというところがあります。

**関口** それもあるよね。だからもともといろんなメディアが持ってる先入観ってすごく優先されてて、それに位置情報を絡めるとすごくずれが出てくる。それはおもしろいし、それを意図的にやるというのは結構楽しinでます。

9月27日(土) 大垣市多目的交流イベントハウス





[コンサート]

## イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート

安野太郎+H.584、Team SZK、福島諭、みみづ、松本祐一

*IAMAS Contemporary Music Concert*

Taro Yasuno + H.584, Team SZK, Satoshi Fukushima, mimiZ, Yuichi Matsumoto

9月23日(火・祝) スイトピアセンター音楽堂



安野太郎+H.584



Team SZK



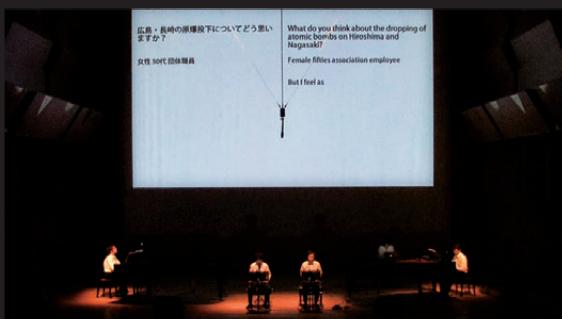
近年、IAMASで生まれた音楽が国内外で注目されている。このコンサートではIAMASの卒業生5組による作品が三輪眞弘教授の解説と作曲者へのインタビューを交えて発表された。



福島 読



みみづ



松本祐一

## コンサートに寄せて

三輪眞弘（イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート監修）

コンテンポラリー・ミュージック、日本語で「現代音楽」と呼ばれるこのジャンルは、長い西洋音楽の歴史の上にある同時代の音楽のことです。しばしば「難解」だと言われる現代音楽ですが、IAMASでは最新のテクノロジーによって常に新しい現代音楽のかたちを模索してきました。それはもちろん、デジタル技術によって未知の音響を探求することも含みますが、何よりそれは作品制作を通して、今を生きる「わたしたちにとって音楽とは何か？」を真剣に考えていくことに他なりません。なぜならテクノロジーが発達し、ネット上から「音楽」をダウンロードして簡単に楽しむことができるようになった現在、太古の時代から蓄まってきた音楽（芸術）が未来のわたしたちにとってどんな価値を持ち得るのか、今誰にも分からなくなっているからです。

そのような大難問に、IAMASの学生たちはそれぞれ斬新な手法によって挑戦を続け、その結果は国内外で高い評価を受けてきました。それらは、もはや通常の「現代音楽」というジャンルには収まりきらない、テクノロジーと共に生きる「わたしたちの音楽文化」を築き上げていく試みです。今回、学生たちが大垣に暮らしながらIAMASで生み出してきた個性溢れる作品を集め、他ならぬこの大垣という街で聴いていただけることを何よりの喜びと感じます。

---

### 音楽映画・第五番『大垣』

安野太郎+H.584

MUSICNEMA No.5 "Ogaki"

Taro Yasuno + H.584

声の出演：羽山進一、馬場省吾、三宅ヤスコ、伊藤友哉、笠原友美、杉村紀次

君塚史高、小栗諒

撮影： H.584

編集： 安野太郎

映像提供：中川清仁

「音楽映画」とは、撮影された映像に映っているものを言葉で表し、その音を聴く作品です。神様はまず初めに世界に言葉を与え、その日から私たちの生きているこの世界は総て言葉で構成されるようになった。この作品は、目に見える世界の言葉を映像という手段で切り取り構成している。そこには律動する言葉があり、リズムがある。「音楽映画」は世界を構成する言霊をリミックスする芸術である。今回の作品は、大垣の映像を素材に、撮影はIAMASのH.584、編集は安野太郎というコラボーションによって制作された。

---

### The Marimba For Pleasure

Team SZK

演奏：鈴木悦久、南真一

この作品では、演奏者はマリンバで遊びながら音楽を奏でる。1楽章では徒競走のようにどちらが先にゴールするのかを競い、2楽章では将棋やチェスのようなお互いの演奏している音から次に動く音を決め、演奏している音を取り

合う。3楽章ではリズミカルな鬼ごっこのように、4楽章では演奏者同士が協力し合ってパズルを解く。演奏者には、これらゲームのルールのみが提示されている。舞台の上では真剣勝負。ルールからアンサンブルが立ちあがり、アンサンブルが音楽を創り出していく。

---

### 鍵盤ハーモニカとコンピュータのための組曲《compass》

福島諭

*Suite for Melodica and Computer《compass》*

*Satoshi Fukushima*

演奏：福島諭

この作品は鍵盤ハーモニカとコンピュータのための小品を集めた組曲である。2005年に10曲の小品が書かれてから、以後少しづつ追加されている。今回はそれらの小品の中から5曲を選び演奏された。どの曲も「コンピュータは演奏された旋律を録音し、旋律の長さと高さを一定の比率で変調させて再生し直す、この単純な作業の繰り返しにより楽曲を構成する」という約束を持っている。変調の比率は各曲ごとに決められ、平均律による音律を離れることもあるが、かといって無秩序ではない特定の比率によって構成される結晶のような音響が立ち上ることが目指された。

---

### september session (2008)

みみづ

*mimiz*

演奏：福島諭、飛谷謙介、鈴木悦久

「みみづ」はコンピュータを用いたリアルタイム音響処理を用いることによって、セッションにおける新たな可能性を探るライブ活動を続けている。近年は、あらかじめ用意されたサウンドファイルを使用せずに処理構造のみの役割をコンピュータに与え、ミキサーのハウリング、生楽器などの演奏を入力するスタイルで、音の解体／再構築を即時の重ねあわせる階層的なセッションを試みる。

今回のコンサートでは、鈴木が主にパーカッシブな演奏を、飛谷が旋律のある演奏を行い、福島がオペレートするコンピュータに入力。さまざまなりアルタイム音響処理を試み、みみづ独自のライブセッションの構築を提示、表現した。

---

### 「広島・長崎の原爆投下についてどう思いますか？」

松本祐一

*"What do you think about the dropping of atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki?"*

*Yuichi Matsumoto*

演奏：森浩司、北方寛丈、鈴木悦久、南真一、松本祐一

「広島・長崎の原爆投下についてどう思いますか？」この質問に対する意見をアンケートによって集め、音楽に変換する。これは松本祐一が考案したアンケート・アートという音楽を作る方法で、回答のテキストを品詞分解し、品詞の種類により音程を決め、単語の長さを音符の長さとして、メロディを作り出すという、文章の構造に基づいた作曲法である。この曲は2008年の武満徹作曲賞第1位を受賞し、また今回のコンサートのために受賞時の17人編成のアンサンブルを小編成に編曲、映像も付加して、アンケート・アートらしい姿にして演奏された。[www.enquete-art.org/](http://www.enquete-art.org/)

[プレゼンテーション]

## オープン・プレゼンテーション

*Open Presentations*

9月27日(土) 大垣市多目的交流イベントハウス

「流れる」「まち」をテーマとした公募型のプレゼンテーション企画。参加者は研究や作品について発表を行った。

司会：岡澤理奈

### 最近気になること

岡澤理奈

*Something on My Mind Recently*

*Rina Okazawa*

「一瞬よりほんの少しだけ長い間、私と環境が融解するような感覚」についての考究。

### Chaosmos Turbulent Flow

CHAOSMOS／富岡雅寛

*CHAOSMOS / Masahiro Tomioka*

流れを可視化する装置の解説と実演。人の体温が作り出す熱対流をリアルタイムに可視化する『Chaosmos Turbulent Flow Machine 2』で複雑な自然現象を体験。未分化な経験を模索する「CHAOSMOS」の紹介。



Chaosmos Turbulent Flow

### モザイコ計画

清水麗軌

*Mozaiko Project*

*Yoshimichi Shimizu*

最小限の情報量（見た目）で最大限のリアリズムを追求する、超低解像度絵画「モザイコ」の試み。デジタルに見えてじつは職人仕事の手作業によるプロセスなどについて解説。<http://www.mozaiko.info/>



モザイコ計画

### Fifteen Minutes Order

谷口暁彦

*Akihiko Taniguchi*

自身のプロジェクト「dangling media」などのプレゼンテーション。

### traveling time series Ahrenshoop ver.01

梶村昌世

*Masayo Kajimura*

バルト海で撮影した刻々と流れる時間と海と空の映像作品を上映。

### 大垣ふうけい論

坂口倫崇、村山誠、シミヨン・レイモンド

*Discourse on Ogaki's Environment*

*Michitaka Sakaguchi, Macoto Murayama, Siméon Reymond*

今回のビエンナーレに作品を出した学生3名によるそれぞれの作品解説。

[パフォーマンス]

## IAMASONIC 2008

[Performance] IAMASONIC 2008

9月27日(土) 大垣市多目的交流イベントハウス



Motion



CRAFTWIFE + Kaseo

「流れる」「まち」をテーマとした公募制のライブパフォーマンスイベント。

サウンドや映像メディアを駆使したライブを開催した。

### Motion

autopiixel

坂口倫崇+山田潤による幾何学的な図形を流動的に変化させ「流れ」を形成するオーディオビジュアルパフォーマンス。

### CRAFTWIFE + Kaseo

CRAFTWIFE + Kaseo

世界を舞台に活動する大垣在住の2人のアーティスト、サーフィットベンダーKASEOと、音響プログラミング言語SuperColliderをiPhoneからリモートコントロールするCRAFTWIFEがコラボレーションライブを行った。

### Snowflakes [Prototype]

赤松正行+フレドリック・オロフソン+安田到

Masayuki Akamatsu + Fredrik Olofsson + Itaru Yasuda

来場者の持参したデバイス(iPhone)を利用したオーディオビジュアルパフォーマンス。それぞれのデバイスはネットワークで連携し、参加者が操作することで音と光の流れが生れた。

### landscapers

landscapers

Hoonida-kimと谷口暁彦によるプロジェクト。現在の風景の中で「見立て」を行い、身の回りの風景や音をサンプリングし、それらをコンピュータにより3D空間と音響の再構築を行った。

### redUniform

フレドリック・オロフソン

Fredrik Olofsson

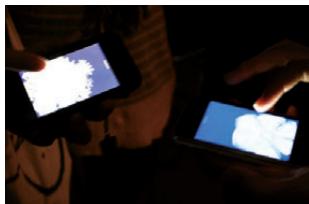
2008年度アーティスト・イン・レジデンスのフレドリック・オロフソンによるサウンドパフォーマンス。デバイスを組み込んだ赤い衣装を身にまとい、音と映像をリモートコントロールし演奏を行った。

### The SINE WAVE ORCHESTRA in OGAKI BIENNALE

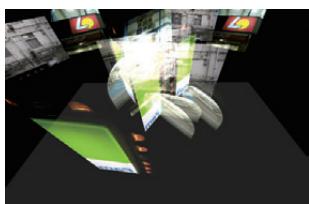
The SINE WAVE ORCHESTRA

参加者を公募し、全員でサイン波を使って演奏する参加型サウンドパフォーマンスプロジェクト。参加者は専用デバイスもしくは持参したコンピュータで演奏を行い、サイン波の干渉により音響空間を形成した。

9月21日(日) 大垣市多目的交流イベントハウス



Snowflakes [Prototype]



landscapers



redUniform



The SINE WAVE ORCHESTRA  
in OGAKI BIENNALE





## 新たな流れの創造

[Symposium] Creating a New Stream

Yasuhiro Ando, Keiichi Irie, Atsuhito Sekiguchi, Shinjiro Maeda

Akitsugu Maebayashi, Masahiro Miwa, Shigeki Yoshida, Masahiro Kobayashi

ピエンナーレディレクター：安藤泰彦、入江経一、関口敦仁、前田真二郎  
前林明次、三輪眞弘、吉田茂樹、小林昌廣

**小林昌廣**（以下、小林） 今回の岐阜おおがきビエンナーレの場合には、従来以上に大垣という場所を少し意識しながら企画を進める考えることにしました。

今日は、最終日ということもあるので、ディレクターの方お一人ずつにまずどんな企画をやっていただいたかをお伺いしたいのと、10日間の会期中での印象を伺ってから、次のビエンナーレとつなげていくような反省会＆次期企画会議の公開バージョンというイメージで進行していきたいと思います。

**吉田茂樹**（以下、吉田） 吉田と申します。私は学校の方では、主にコンピュータのプログラミングとかネットワーク技術を教えていまして、実はビエンナーレ、その前身のマルチメディア関係のイベントも含めて、我々のようなコンピュータ、ネットワーク関係の教員、学生はあまり関わりがなかったんですね。

当初の企画では、大垣に関する「人」というテーマから発想を始めまして、私が何ができるんだろう、私自身、大垣の出身ですから、この中でも、IAMASの関係者の中でも稀有な存在であるかもしれません。私自身大垣の市民でありながら、実は知らないことがいっぱいあるということに、IAMASが始まって十数年経ちますが日々気づかされていました。そこで知らない大垣に気づくというコンセプトで『大垣ディレクトリ』、大垣を発見するデータベースというものを考えました。

このデータベースは試作品で今回を開始点にして、IAMASと大垣とメディアアートをつなげるような形で充実させていきたいと思います。

**前田真二郎** 前田です。学校では映像表現を担当しています。今回は23日の祝日に開催された「イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート」の企画を担当しました。

総合ディレクターの小林さんから「今回は大垣市民に対して開けたものにしたい」という意向を受け、そのことを念頭にプランニングを始めました。この数年におけるIAMASの表現力について考察してみると、音楽領域において華々しい成果があることが事実としてあり、隣にいらっしゃる三輪眞弘教授を中心とする卒業生の活躍をトピックにして、コンサートを企画することをすぐに思い付きました。これまでのビエンナーレでは、スイトピアのホールを使ったことはなかったのですが、今回はクラシックを聴きに行ったり、落語を観に行ったり、そういう文化的なものに興味がある大垣市民の方が普段から集まる場所として選びました。三輪さんを中心としたコンサートをかっちり企画して、市民の方々に聴いてもらおうとシンプルに考えたのです。来場者数が数字で出てしまうという意味で、ホールでのコンサート開催は企画者としてハラハラするものでしたが、おかげさまで250名近くの方に来ていただきました。内容面も含めて私としては非常に満足のいくコンサートになったと思っています。



大垣ディレクトリ



イアマス コンテンポラリー・ミュージック  
コンサート



おおがき祝祭ガムラン合奏団

**三輪真弘**（以下、三輪） 三輪真弘です。前田さんの発案だったのですが、音楽は自分の分野なので、大垣で何をやればいいのかを非常にたくさん考えました。特に、大垣に住む人たちに向けてというビエンナーレの方向性があったので、本当に大垣にいらっしゃる邦楽関係の方と一緒に演奏会をやってもらおうかと考えたこともあります。そんな中で、最終的には大阪のマルガサリというガムラン・オーケストラ・アンサンブルに来てもらうことになって、今回「おおがき祝祭ガムラン合奏団」という名前で10日間、その武徳殿に楽器が置かれ、オープニングを含め、今日のクロージングのコンサートもガムラン音楽でやることになりました。IAMASという、いわゆる最新のテクノロジーを使って、さまざまな技術的、芸術的な可能性にチャレンジするところで、古めかしいアジアのガムラン音楽というのがなぜ出てくるかということについて、僕なりにすごく考えたのですが、一番大切なポイントとしてまず、身体の問題がありました。デジタル技術が向上するほど、聞く身体、演奏する身体が忘れられ、音楽が音響現象そのものに還元されてしまうことに対する危機感のようなものがぼくにはあります。そうした点からガムランに近づいたのがまず1つです。それからもう1つは、ガムラン音楽自体がもともとはジャワやインドネシアの王宮音楽だったのですが、やがて村々で演奏されるようになったわけです。そこで、だれでもが届く距離にある音楽というものを、もう一度見つめ直す必要があるだろうと考えて、ガムラン音楽しかない、と考えました。今回10日間、ガムラン音楽のワークショップも含め、さまざまなガムラン音楽に関するイベントをやってきました。

演奏をやっていない昼間は、だれでもがガムラン楽器にさわってくださいと、開放してあったんですが、平日の昼間なんで誰も来ないと思っていたら、そうではなくて、子供連れの方とか、いろんな方が来て興味を持って、音がでるとまた通りかかった人が寄ってくれて、というようなそういう意味でも音楽に対して、構えないで、非常にすんなりと接してもらうチャンスができたということ、それはまた武徳殿という建物の魅力でもあるかもしれないし、大垣という街の魅力なのかもしれないんですけども、そういうところとうまく接続できたというか、つながれたという手ごたえを感じています。



口カティブ・メディア・プロジェクト



サイトシーディングバスカメラ

**前林明次** 前林です。今回、このビエンナーレの中で企画したのは、作品数としては少ないですけれども、1つは口カティブ・メディア・プロジェクトというIAMASで進行中のプロジェクトの発表というのがありました。テーマとしては街を実際に散策しながら、そこに架空の音の風景を重ね、街のある種変容した状態を体験していくというものでした。もう1つは『サイトシーディングバスカメラ』という作品で、テーマとしてはバスという乗り物を1つのメディアとして、街の風景がドラスティックに変化するのを体験していただきました。

（バスやピンホールカメラという）メディアの力を借りつつ、知覚的なセンセーションを引き起こしながら風景が変容して見えると、その経験がバスを降りた後にも残り、日常の風景をとらえ直す機会にならないか、そしてプロジェクトの方では、ヘッドフォンをとった後、それが日常の風景を新たに感知するきっかけにならないかと考えました。こういうものは、作品について説明するよりも、体験していただいて、その感覚を共有するというやり方しかないと。そういう意味では、非常に多くの方が参加していただいて、その表情を見るだけでも何かメッセージが伝えられているのかもしれないと思いました。

**安藤泰彦**（以下、安藤） 安藤です。私の方は「大垣ふうけい論」ということで、駅前商店街を中心に、アート作品をモザイク状にちりばめていくという企画をしました。

ビエンナーレ全体のねらいでもあると思うんですけども、できるだけ街の人たちに近づいていくというところを念頭に、全体で10ヶ所以上になると思うんですけども、そういう場所を確保してアーティストの方々に来ていただい

て、展示するということを行ないました。

ねらいとしては、3つほどあります。1つはIAMASというのがメディアアートの学校というイメージがあって、コンピュータを必ず使っていると思われがちなのですが、むしろそこから始めないで、もう少し、芸術的表現という立場から考えていきました。今回特に写真とか、版画、プリントといったものも取り入れて、周りから来られた方から、ちょっとIAMASらしくないでは、とか言わされたこと也有ったんですけども、むしろ表現の幅を広げた形で、つまり裏返せば、街の人たちが入りやすい形で芸術表現に関わってもらえないか、というのが第1点です。

2つ目は、やはり場所。これは、ほかのディレクターの方々も、大垣の場所というものにこだわった企画がありました。その場所性は、実際展示する場所のみならず、大垣が持っているイメージとか歴史性というものもあるでしょう。そのあたりのことを作家の方にお願いして作ってもらうという形を取りました。普段見慣れている地下道がいつもと違って見えたり、なかなか目にすることのない場所を展示空間に選んだりしました。

3つ目は、展示場所を、外部から来ていただいた人が一定時間で回れる場所に点在させるということです。2～3時間あつたら見て廻れるとか、もっと見たい人は1日泊まるぐらいの感覚で、ある程度歩くということを念頭に、仕掛けを工夫しました。

**入江経一** 入江経一です。僕はもともと建築とか都市論が守備分野です。ビエンナーレの「流れる」というテーマを考えてゆく中で、歴史だと、街だと、人だと、いろんなものがここを流れていく、大垣という場所を、「街」をテーマにしようと思ったんですね。

大垣という街は自分自身でも気になっていました。ここに住んでいるからというだけではなく、地方都市が抱えているいろんな問題が集約的にここにある。現代の都市というものが抱えている問題がここにも押し寄せている。そこで普段は通り過ぎてしまうような問題を敢えて考えてみようと思いました。

私は建築をする前から展覧会や研究などで都市に関わってきました。学生時代に多木浩二さんという方と一緒に都市の研究をした中で気づいたのは、都市というのは機械ではない、人間が住む場所であり、そこに記憶の問題、イメージの問題、行動の問題が入ってくる。生きられた都市といった言い方をしていましたが、人間が経験することによって都市が作られていくという視点です。

現在は都市がプログラムによって構築されるとすら言われる時代になってきていますが、そうではない都市イメージを私は創出したかったのです。

ビエンナーレのために、学生たちと一緒に写真を撮りました。「撮ってください」という顔つきをしたものよりも、何かが潜在していると感じたものに目を向けました。その何千枚という写真の中から自分たちが気が付いたこと、それを言葉にしていこうと考えました。最終的にそれをカルタにしてみました。

大垣は、実は日常的に見ている都市以上にすごく多様なアーカイブになって、バラバラの小さい物語をたくさん構成しているんじゃないかなと思ったわけですね。

大垣の模型を作って、かってのお堀の状態と今の大垣の街の状態を重ね合わせてみようと考えたのも、隠れた都市と現実の大垣の関係が新しい物語を生むかもしれないと思ったからです。

つまりは、生の大垣の中に、気づかれないのでいる物語を見ていこう、というわけです。都市計画などとはまったく異なったアプローチで大垣を作り直すことにしたのです。それは、具体的に物理的に作り直すというよりは、むしろ西洋医学に対する東洋医学のように、血流だと、気の流れみたいなところを整えてゆくことに近いと思います。



大垣ふうけい論 高屋町地下道



大垣美化委員会

**小林** 他の方の場合だと、ふうけい論にしても、ロカティブにしても、アート的な媒介を通すことで変化を見るという方向のアイデアに対して、入江さんの場合にはむしろ都市の生の姿をそこに提出して、そこからいろいろ考えてもらう、一緒に考えましょう、というアプローチということですね。

確かに東洋医学的なアプローチで、整流といったことを考えますと、まさに今回のテーマ「流れる」にも非常にふさわしいお話をうたうと思います。



おおがき歴史＝時間層

**関口敦仁**（以下、関口） 関口です。僕の方は「時間層」という形で、展示は1つだけなんですが、当初は時間というテーマでやろうということで、何かテンポラリーなものと大垣に含まれているスタティックな情報をつなげてやっていくかと思いました。それで、市で建物を建てる前に行う調査で、穴を掘って、地層のデータを集めるボーリングという方法がありますから、そこから出て来た地層のデータを利用しようとしたんです。

ただテンポラリーなものとのつながりがうまく行かなかったので、現状では位置は一致しているけれども、その位置から、現代ではまったく見ることのできない情報をどのくらい提示できるかな、ということに視点を置き換えました。

人間が実際暮らしていた状況というのは、地層としては、ここ下1mにも満たない範囲で結果が残っているだけで、今回提示したのは、地下20mまでの地層で約2万年前です。

ここから北西にある金生山に出ている化石は約2億5千万年前なのでケタ違いに遙かに長い時間の間に蓄積されたものが出てくるのですが、知識としてはあっても、感じることも情報として得ることもできないので、自分の足元の下がどうなっているか、どういった場所であったのか、といったことを知らせ得るものが作れたならなと思って考えました。実際には僕たちのいる下が6000年前は海で、大垣の駅のあたりまで海岸線になって来たということはあまり知られてないし、それを実感するというチャンスはないわけですね。

**小林** 関口さんの企画は、まさに大垣の場所性、地域性にダイレクトに取り組んだものであるということができますね。しかも店舗とか都市とか交通といった水平方向の空間ではなく、垂直方向に大垣を見てゆくという視線が導入され、それと現実の体験と重ねあわせるというアイデアであったと思います。

次に、ご自身ないしエンナーレ全体の反省点といったものがございましたら…。

**安藤** 三輪さんの話にあったガムランの楽器が置いてある場所に、子供たちが時々遊びに来たということ。要するにこちらが見せるというよりも、1つの場に自由に入り出しができる場所、そういうことが頭に残っています。展示においても、展示空間というのは確かに作品を見せる場所なんですけれど、ある意味では作品を介して、その街の人と話す場所でもあるのですね。

青竹堂さんの輪中の写真展示のところに戻りますけれど、街の方が大垣には水がたくさんあってとか、堀田のことをよくご存じであったりして、その作品の展示場所自体が何かある意味ではコモン空間というか、話し合える場所になっていたというのが印象に残りました。

ビエンナーレのときだけじゃなくて、常に情報を発信できたり、意見を聞けるような場所が欲しいですね。

**三輪** 今までIAMASはソフトピアでの発表が多かったのですが、やはり市民の方からは遠いようですよね。今回、前田さんの企画のコンサートもスイトピアという図書館もあってみなさんも知っている場所で、だから僕らとしても本丸に乗り込んで行くような覚悟だったんですけども、今までとは手応えがすごく違うなという実感が僕にはありました。

**吉田** 実際にリアルな場所があるというのは非常に意味があるなというのは私も思っていて、私なんか逆に、たとえばねネットワークがあるから、ネットワークのどこかサイトを用意して、市民の方がいつでもアクセスできるウェブサイトがあれば、いつでも意見もらえますね、という発想をしがちなんですね。

意外とそういうのは、どこにあるんだろう、それは大垣の学校なんだろうかっていう感じがある人も多いと思うんですよね。

街中にIAMASのサテライトなりがある、そこに実際リアルなものがあって、何か意見を言いたいとか、お話をしたかったら、そこに行くと何かつなげることができるっていう意識は、一般の人の間には強いんじゃないかなという気がするんですね。

逆にいうと、ネットとか、バーチャルがそこまでリアルな場所に変わり得る、そういうものと肩を並べるまでに成長しようとすると、まだまだすごい時間がかかるので、常設の場所、もしくは24時間でなくてもいいんですけど、そういう場所があるっていうのは非常に意味があるのかっていう気がしてて。

**関口** 今回で3回目になるんですけれども、前の2回はやってて正直大垣に対して疎外感を感じてた。今回はあんまりそれがないんですよ。

テーマが大垣なのと、テンポラリーな大垣をどれだけ題材にして出せるかというところで、技術的には新しいものを使ってたりもするんですけど、今ある大垣と今誰かが撮った大垣を併設して並べて、明らかにその違いを確認できるような作品が多くなったせいもあるんですけど、こういう視点が大垣のおもしろさなんだなあというのが確認できるようなものが多かったという印象ですね。

あとは家族とか、子供とか、ご老人の参加なんかが結構あって、以前は自分たちではすごく楽しんでいたんですけど、自分たちで疎外環境を作ったようなところがあって…。3回目にして、ちょっと違った感じ、逆に言えば、おおがきビエンナーレのスタイルみたいなものが出てるのかなあと思いましたけど。

**三輪** 僕も似たような個人的な印象なんですけれども、個人的なものと時代的なものの2つがあるような気がするんですね。

まず、街の見方がすごく変わってきたね。最初は古いビルなんかは目に入らないし、なんか汚いものっていうふうにしか思ってなかつたものが、よそよそしくないものに見えてきた。とくに僕の場合は、武徳殿がガムラン樂器にぴったりの空間で「ここやっぱりいいなー」と愛着みたいなものが湧いてきたということもありました。

もう1つは時代というか、IAMASができた12年、13年前という時代が、グローバル化するこの世界で、新しいテクノロジーを使って、自分たちもグローバル化しなくてはいけないという、ある意味ではプレッシャーもあった時代だったのかもしれません。そういうことばかり考えていると、自分たちがどこに住んでいて、どういう空気を吸っているかというのを忘がちな雰囲気があったような感じがして、今年は非常に落ち着いて、1つの時代を見つめ直すというチャンスを得ることができたと思いました。

**小林** ともかくまず街へ出てみようということで、「出前教室」を始めてみました。

街への出て行き方は他にもあって、武徳殿でガムランをやったり、空き店舗で作品展示をしたり、その辺の具体的なやり方はそれぞれのディレクターの方にまったく任せていたんですけども、結果としては、ディレクターの方自身が新しい風景を見出せたというのが一番の成果だと思うんですよね。

やっぱり担当した人間が変わらないと変わらないんですね。

実はビエンナーレのような比較的大きな行事を教育機関が単体で企画し主催しているというのはほとんど無いんですね。その意味では海外から多くのアーティストを招いて何ヵ月も展開される他のビエンナーレと比較されてもいささか

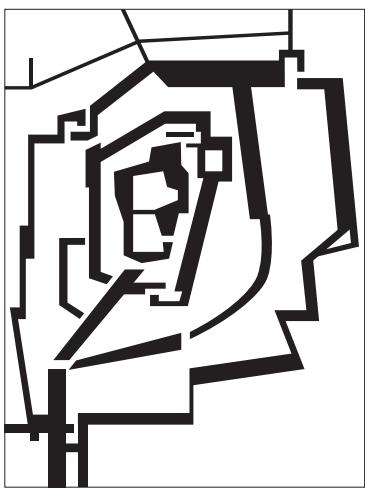
困る。他の大学や大垣市民などを巻き込むような戦略も含めて「IAMASのビエンナーレ」ではなく「IAMASとビエンナーレ」について議論すべき時が来ていると思います。

このビエンナーレを通して、大垣の市民の方はIAMASのことを、またIAMASは大垣の市民のことを意識するようになりました。少なくともビエンナーレ開催以前よりも私たちは日常会話の中で「大垣」とか「市民」という表現を多く使うようになっているのではないかでしょうか。

新たな関係の始まり、ということを肝に銘じつつ、本日のシンポジウムを終わらせさせていただきたいと思います。

9月28日(日) 大垣市多目的交流イベントハウス





大垣城の堀を図案化し、メインビジュアルに使用した





**山折哲雄 Tetsuo Yamaori**

1931年サンフランシスコ生まれ。国立歴史民俗博物館教授、国際日本文化センター所長を歴任。同センター名誉教授。宗教学、とくに仏教学や日本思想史の知見を基に、日本人の精神構造や宗教意識などに言及している。主著に『日本仏教思想論序説』『美空ひばりと日本人』『愛欲の精神史』など多数。

[大垣ふうけい論]

**作間敏宏 Toshihiro Sakuma**

1982 東京藝術大学大学院修士課程修了

個展

- 2008 「接着／交換」ギャラリー7°C, 東京
- 2007 「接着／交換」ギャルリー志門, 東京
- 2006 「接着／交換」巷房+space kobo & tomo +巷房階段下, 東京
- 2005 「接着／交換」ギャラリー7°C, 東京
- 2004 「接着／交換」巷房階段下, 東京
- 2003 「接着／交換」ガレリア・キマイラ, 東京  
「接着／交換」ギャルリー志門, 東京  
「passage」京阪電気鉄道錦織車庫, 大津
- 2002 「Adhesion/Replacement」M. Y. Art Prospects, ニューヨーク
- 2001 「colony」エキジビション・スペース, 東京  
「colony」ギャラリー千空間, 東京
- 2000 「colony」M. Y. Art Prospects, ニューヨーク
- 1999 「colony」アートフォーラム谷中, 東京
- 1998 「colony」Newhouse Center Artist Access Gallery / Snug Harbor Cultural Center, ニューヨーク  
「colony」Newhouse Center Project Room / Snug Harbor Cultural Center, ニューヨーク  
「colony」ガレリア・キマイラ, 東京
- 1997 「治癒」アートフォーラム谷中, 東京  
「colony」ギャラリー千空間, 東京
- 1996 「さまざまな眼74 - 治癒」かわさきIBM市民文化ギャラリー, 川崎  
「治癒」インフォミューズ, 東京
- 1995 「NOAH2000 - 治癒」リース・アーク美術館, 気仙沼  
「治癒」ギャラリー日鉛, 東京
- 1994 「Healing」L. A. Artcore's Brewery Annex, ロサンゼルス
- 1993 「治癒」ガレリア・キマイラ, 東京
- 1992 「dark end of the garden」アートフォーラム谷中, 東京  
「lost songs」コバヤシ画廊, 東京
- 1991 「the lost half of the moon (and me).」ガレリア・キマイラ, 東京  
「(I had) a strange dream of double textures.」インフォミューズ, 東京
- 1990 「the moon behind my closed eyes.」コバヤシ画廊, 東京  
「(I was) drawing a face on the moon.」アルティアム, 福岡
- 1989 「the moon (and I) swimmin' in the sea.」コバヤシ画廊, 東京
- 1988 「(I was) talkin' to the moon.」コバヤシ画廊, 東京
- 1987 「TALK TO THE MOON」コバヤシ画廊, 東京  
「12/15 r.p.m. のアニメズム」A.P.J. グラフィック・ステーション, 東京

グループ展

- 2007 「第5回アートプログラム青梅」青梅織物工業協同組合 女子更衣室, 東京
- 2006 「さまざまな眼148 / ダイアローグ」かわさきIBM市民文化ギャラリー, 川崎  
「第4回アートプログラム青梅」Box Ki-o-ku, 東京

- 2005 「光と風の庭」愛知万国博2005 日本政府館, 濑戸  
「第1回出雲・玉造アートフェスティバル」出雲玉作史跡公園十長楽園, 松江  
「EARLESS / VOICELESS」ギャラリー千空間, 東京
- 2004 「開館10周年記念展」リース・アーク美術館, 気仙沼
- 2003 「BICENTUAL / EXPLORATIONS OF IDENTITY」Hammond Museum, ニューヨーク  
「第6回岡本太郎記念現代芸術大賞展」川崎市岡本太郎美術館, 川崎  
「図鑑天国」大阪成蹊大学芸術学部 ギャラリー〈space B〉, 京都  
「DIARY」ギャラリー・ラ・フェニーチェ, 大阪
- 2002 「ConversASIAN IN CAYMAN」National Gallery of the Cayman Islands, 英国領ケイマン諸島  
「立川国際芸術祭2002」立川市シルバー人材センター, 東京  
「4空間」ギャラリー千空間, 東京
- 2001 「現代美術の手法6 / 光とその表現」練馬区立美術館, 東京
- 2000 「アートみやぎ」宮城県美術館, 仙台  
「MEMORY / SPACE」ヨコハマ・ポートサイドギャラリー, 横浜  
「ADEW! 20 CENTURY」アートフォーラム谷中, 東京
- 1999 「COMPACT DISC / V. A.」神戸アートビレッジセンター, 神戸  
「CHIBA ART FLASH '99 / 世纪の黎明」千葉市民ギャラリー・いなげ, 千葉
- 1998 「光の記憶'98」ギャラリー・ラ・フェニーチェ, 大阪  
「VISION&DETAIL」M. Y. Art Prospects, ニューヨーク
- 1997 「ART IN TOKYO No.9 / <私>美術のすすめ」板橋区立美術館, 東京  
「光をつかむ / 素材としての<光>の現れ」O美術館, 東京  
「趣光」大谷資料館, 宇都宮  
「気になる作家Vol.1 / 作間敏宏+小松崎広子」アートフォーラム谷中, 東京
- 1996 「再生と記憶」同潤会代官山アパート, 東京  
「フィリップ・モリス アートアワード1996 最終審査展」青山スパイラル+原宿クエストホール, 東京  
「IDENTIFICATION」工房親, 東京
- 1995 「玻璃の回廊」大谷資料館, 宇都宮  
「MUSEUM IN METRO」アートフォーラム谷中, 東京
- 1994 「IMAGES DU FUTUR '94 Old Port of Montreal, モントリオール ('87も出品)  
「TECHNOART」Ontario Science Centre, トロント
- 1992 「SCIENCE ART EXHIBITION」セビリヤ万国博'92日本館, セビリヤ
- 1991 「INTERNATIONAL MAIL ART EXCHANGE SHOW」L. A. Artcore, ロサンゼルス  
「はじまりの風景」徳島文化の森21世紀館, 徳島
- 1990 「光線芸術展」鎌倉画廊, 東京  
「第7回光の造形展」札幌大通り公園, 北海道('88, '86, '85も出品)
- 1989 「第1回未来芸術展」名古屋市科学館, 名古屋  
「第9回ハラアニマル」原美術館, 東京  
「第19回現代日本美術展」東京都美術館, 東京 ('85も出品)  
「受胎した光たち」141ギャラリー, 仙台
- 1988 「日本国尖端科技芸術展」台灣省立美術館, 台湾  
「第17回日本国際美術展」東京都美術館, 東京  
「第10回ジャパン・エンバ賞美術展」エンバ中国近代美術館, 芦屋 ('86も出品)
- 1987 「空間を造形しよう」練馬区立美術館, 東京  
「第10回現代美術の祭典'87」埼玉県立近代美術館, 浦和  
「都市の風景」Axisギャラリー+AxisギャラリーAnnex, 東京
- 1986 「ザ・メッセージ」そごう美術館, 横浜  
「FROM SOUND」ストライプ・ハウス美術館, 東京
- 1985 「第2回ハイテクノロジー・アート国際展 '85」渋谷西武, 東京

「JAPANESE CONTEMPORARY PAINTINGS」インド国立近代美術館、ニューデリー

パフォーマンス

- 2001 「いいかけんな対角線」(舞台美術)スタジオX、東京  
「響きのサーカス」(パフォーマンス)谷中会館初音ホール、東京

ワークショップ

- 2003 「風の丘、風の詩」千葉市美術館、千葉  
1995 「歩き続けるアート vol.1」リアス・アーク美術館、気仙沼

受賞

- 2003 第6回岡本太郎記念現代芸術大賞 特別賞  
1998 日本ディスプレイ年鑑1997 展覧会部門 大賞(対象展覧会=「趨光」/共作)  
1993 ASIAN CULTURAL COUNCIL /ロックフェラー財団助成金受賞  
1989 第1回未来芸術展 準グランプリ  
1985 第2回ハイテクノロジー・アート国際展 '85 銅賞

**八木良太 Lyota Yagi**

- 2003 京都造形芸術大学空間演出デザイン学科卒業  
現在、同大学非常勤講師

個展

- 2008 「回路」無人島プロダクション、東京  
「太陽」スフェラ・エキシビション、京都  
「エマージェンシーズ! 008 八木良太“回転”」NTTインターフェース・センター、東京  
「スタディーズ」プロジェクトルーム ササオ、秋田  
2007 「直線か円環か積層か」無人島プロダクション、東京  
「クリテリオム70 八木良太」水戸芸術館現代美術ギャラリー、茨城  
2006 「文字の存在論のために」ヴォイスギャラリー pfs、京都  
「waltz」無人島プロダクション、東京  
「timer」無人島プロダクション、東京

グループ展

- 2008 「音箱展」神戸アートビレッジセンター、兵庫  
「想画考6～写真～」ヴォイスギャラリー w、京都  
「NEW TOKYO CONTEMPORARIES」新丸の内ビルディング 7F (marunouchi) HOUSE、東京  
2007 「Exhibition as media (メディアとしての展覧会)」神戸アートビレッジセンター、兵庫  
「混沌から躍り出る星たち 2007 特別篇」スパイナルガーデン、東京  
「レディメイドリミックス」ヴォイスギャラリー pfs、京都  
「皐月の莊嚴」京都芸術センター、京都  
「Arte Povera Now and Then - Perspectives for a New Guerrilla Art」ESSO gallery、ニューヨーク  
「オルゴール・アート作品大賞2007 作品展」オルゴールミュージアム、兵庫  
2006 「霜月ノ莊嚴」稻葉本家、京都  
「art in transit vol.9」the Palace Side Hotel、京都  
「Aランチ」AXIS GALLERY ANNEX、東京  
2005 「神戸アートアニュアル 2005 眺めるに触れる」神戸アートビレッジセンター、兵庫  
「casa sugimoto」杉本家住宅、京都  
「stereorium」ARTZONE、京都  
「multiplex! multiple market」ヴォイスギャラリー、京都  
2004 「CHIMASKI DESIGN」ARTZONE、京都  
「混沌から躍り出る星たち」スパイナル、東京  
「PAPER WORKS -小品に見る紙造形の可能性-」京都芸術センター、京都

- 2002 「装飾は罪悪か?」ジュネーブ応用芸術大学ギャラリー、  
ジュネーブ

作品集 DVD

- 2008 「八木良太/タイムコスミック」(DVD), 無人島プロダクション

**内藤絹子 Kinuko Naito**

- 1993 京都精華大学美術学部造形学科版画専攻卒業  
1995 京都精華大学大学院美術研究科版画専攻修了

個展

- 2008 T-BOX, 東京  
GALLERY ARTISLONG, 京都  
ギャラリーなうふ、岐阜  
賢祥堂美術店、京都  
2007 ギャラリーAO, 神戸  
T-BOX, 東京  
2006 第一生命南ギャラリー、東京  
T-BOX, 東京  
ギャラリー開、神戸  
アトリエ2001, 神戸  
2004 ギャラリーなうふ、岐阜  
2003 LADS ギャラリー、大阪  
2001 ギャラリーなうふ、岐阜  
ギャラリー・サンムーン、舞鶴、京都  
T-BOX, 東京  
2000 アトリエ2001, 神戸  
Gallery ART SPEACE, 東京  
1999 The Yechiel Nahari Museum of Far Eastern Art, イスラエル  
T-BOX, 東京  
1998 T-BOX, 東京  
SELF-SO アートギャラリー、大阪  
1997 T-BOX, 東京  
SELF-SO アートギャラリー、大阪  
1996 ギャラリー2001, 神戸  
1995 ギャラリーないとう、名古屋  
不二画廊、大阪  
1994 京都精華大学、京都  
アトリエ-サン-クルー、静岡  
ギャラリー無有、京都

グループ展

- 2007 「gallerism 2007 関西美的解体新書」大阪府立現代美術センター、大阪  
2006 「KAMI - Modern Japanese Paper Art」ティコティン美術館、  
イスラエル  
「『まち』がミュージアム! 2006」ギャラリー野ばら、山梨  
「但馬Style」兵庫県立円山川公苑美術館、兵庫  
2005 「Stage Art "Modern Music Concert"」ローゼンハイム St. Nikolaus 教会、ドイツ  
「TOR - Gate to Spiritual Roots」ローゼンハイム市立美術館、ドイツ  
「町から市へ -Discover Asago-」あさご芸術の森美術館、  
兵庫  
「『版画の力』倉敷展 -西の現代版画の新世代たち-」加  
計美術館、岡山  
「第1回倉敷現代アートビエンナーレ・西日本」倉敷文化振興財団、岡山  
2004 「関西現代版画の開拓者と新世代たちの『版画の力』展」  
ispia JAPAN 2004、京都文化博物館、京都  
2002 「未来予想図～私の人生☆劇場～」兵庫県立美術館、  
兵庫  
Valokuvaagalleria Hippolyte Photography Gallery、ヘルシンキ、フィンランド

「Contemporary Art From Japan to Finland 2002」ケラバ美術館/Galleria G, フィンランド  
 「JAPAN I BLEKINGE」Sövlesborgs Konsthall, ブレーキング, スウェーデン

2001 「第7回六甲アイランド 現代アート野外展」マリンパーク, 神戸  
 「現代作家の眼 クロスオーバー10」岡山県総合文化センター, 岡山

2000 「VOCA展 2000」上野の森美術館, 東京  
 1999 「祈り」(Dorrit Yacobyと二人展) ギャラリー2001, 神戸  
 「The Paper Route」The Yechiel Nahari Museum of Far Eastern Art, イスラエル

1998 「一期一会」(藤原和子と二人展) ギャラリー2001, 神戸  
 「国際丹南アートフェスティバル'98 武生」日野川河川敷, 福井  
 「HANGA : New Direction」Graphic Studio Gallery, アイルランド

1997 「The Birth 2000 1.9.9.7」(Chae Hyun OHと二人展) ギャラリー夢創館, 神戸  
 岩村伸一・上野絹子・中津川浩章と四人展, ギャラリー2001, 神戸  
 「現代アート福井'97 雄島」雄島, 福井  
 伊原陽子・鈴木伸子と三人展, 不二画廊, 大阪

1996 「第3回高知国際版画トリエンナーレ展」いの町紙の博物館, 高知  
 1995 Stefana McClureと二人展, アールギャラリー, 福井  
 1994 「次代の版画展 -京都と名古屋から」愛知芸術文化センター アートスペースX, 愛知  
 1993 「第5回和歌山国際版画ビエンナーレ展」和歌山県立近代美術館, 和歌山

受賞  
 2001 第30回ブルーメール賞 美術部門  
 2000 VOCA展 2000 奨励賞  
 1995 第25回京都精華大学修了制作展 優秀賞  
 1993 第8回ウッジ国際版画ミニチュール展 名誉賞, ポーランド  
 第23回京都精華大学卒業制作展 優秀賞  
 1992 第17回全国大学版画展 優秀賞

### 木本圭子 Keiko Kimoto

多摩美術大学テキスタイルデザイン科卒業  
 武蔵野美術大学視覚伝達デザイン科非常勤講師  
 JST ERATO 合原複雑数理モデルプロジェクト技術員

個展  
 2004 「Imaginary Numbers」MIKA GARELLY, ニューヨーク  
 2003 「木本圭子 - 時の触覚 -」ASK? art space kimura, 京橋, 東京  
 2002 「数・フォルム・リズム -木本圭子展」IAMAS, 大垣, 岐阜  
 1995 「木本圭子 展」INAXギャラリー2, 東京

グループ展  
 2008 「OPEN SPACE 2008」NTTインターベンション・センター, 東京  
 2006 「ポスト・デジグラフィ」東京都写真美術館, 東京  
 2005 「WRITING line & LIGHTING line : 筆跡と光跡」川崎市市民ミュージアム, 神奈川  
 「White Noize」ACMI (Australian Centre for the Moving Image), メルボルン, オーストラリア  
 「超ヴィジュアル - 映像・知覚の未来学」東京都写真美術館, 東京  
 2004 「ミッション: フロンティア - 知覚の宇宙(そら)へ」東京都写真美術館, 東京

「weaving imagination #0 想像力を織り込む表現」川崎市市民ミュージアム, 神奈川

### パフォーマンス

2006 「Tokujin Yoshioka x Lexus L-finesse」-Evolving Fiber Technology-ミラノサローネトヨタLEXUS館, ミラノ, イタリア

### 出版

2003 「Imaginary · Numbers」, 工作舎

### 受賞

2006 平成18年度文化庁メディア芸術祭アート部門大賞

### 梅田哲也 Tetsuya Umeda

#### 個展

2008 「Electrical Behavior」せんだいメディアテーク, 仙台  
 「クリテリオム73 梅田哲也」水戸芸術館, 茨城  
 「門」ARCUS, 守谷市, 茨城  
 2007 「静かぬ」ZAIM, 横浜  
 2006 「静かぬ」art space tetra, 福岡

#### グループ展

2008 「メディア・アートと丹後の伝説」まいづる知恵蔵, 京都  
 「Extended Senses」NTTインターベンション・センター, 東京  
 「RELAY」AD&A gallery, 大阪  
 「Extended Senses」Alt Space LOOP, ソウル  
 「ピクニックあるいは回遊」熊本市現代美術館, 熊本  
 「うちゅうのたまご」piaNPO, 大阪  
 2007 「Sound Effect Seoul 2007」Songwon Art Center, ソウル  
 「青葉緑日2」(堀尾寛太との共作) せんだいメディアテーク, 仙台  
 「OPENPOOL」BRIDGE, 大阪  
 「view masters remix」浜寺公園ステーションギャラリー, 大阪  
 2006 「the listening project」Slade Research Centre, ロンドン  
 「Freeding Mind 抽象再訪」京都芸術センター, 京都  
 「どこかに繋がる場所」築港赤レンガ倉庫, 大阪  
 「piano piano」築港赤レンガ倉庫, 大阪  
 2005 「sun and escape」築港赤レンガ倉庫, 大阪

#### その他

2008 「Waves in a Cave」10inch アナログ盤をリリース, Plasticine  
 「MOERE」(w.さや、植野隆司、高橋幾郎) CDをリリース, majikick  
 「Festival Musiques Volantes」Metz, フランス  
 「Festival Densite's」Fresnes en Woevre, フランス  
 「横浜トリエンナーレ 2008」RISING TUNES  
 「BREAKFAST FAST」を主催, AD&A gallery, 大阪  
 2007 「Blurrr6 -The 6th Biennial of Performance Art-」出演, テルアビブ, イスラエル  
 「九州ビエンナーレ」音楽部門に出演, 門司港地区, 北九州  
 「地下展」展示の音響制作で参加, 日本科学未来館, 東京  
 「waitool sounds」滞在制作とパフォーマンス, サンフランシスコ, アメリカ  
 2006 「INSTAL」出演, THE ARCHES, グラスゴー  
 「テクノポリタンミュージアム」主催, 大阪日本橋電気街各店舗/新世界アーツパーク, 大阪  
 「ocket」CDをリリース, improvised music from japan  
 2002-2007 「Festival Beyond Innocence」出演, BRIDGE, 大阪

### 河合孝 **Takashi Kawai**

- 1954 フォト・オオガキ(全日本写真連盟大垣支部)を結成。初代支部長。  
二科会員、故・近藤龍夫氏の指導を受け写真を始める。
- 1955 「輪中」をテーマに記録写真を始める。
- 1963 岐阜県芸術文化顕彰を受ける。
- 1976 写真集『輪中』(解説:伊藤安男氏)を大垣J・Cより出版。名古屋・大垣にて個展「輪中・水と闘ってきた人達の記録」開催。
- 1980 東京海上各務記念財団第1回優秀著書に選ばれる。
- 2008 現在、大垣美術家協会理事。大垣市輪中館運営委員。大垣市美術展写真部審査員。

### 真月洋子 **Yoko Mazuki**

名古屋造形芸術短期大学ビジュアルデザイン学科卒業

#### 個展

- 2005 「I will be there.」Gallery Kai, 大阪  
2004 「a-sexual」相生座 ギャラリー悠玄, 東京  
2002 「Innocence」Atelier am Eck, デュッセルドルフ  
2001 「Innocent Insects」Gallery MOCA, 名古屋  
2000 「a priori」Gallery NAF, 名古屋  
「Plants」Gallery Past Rays, 横浜  
1998 「a priori」PAST RAYS PHOTO GALLERY, 横浜  
1997 「水影」The Third Gallery Aya, 大阪  
「水影」PAST RAYS PHOTO GALLERY, 横浜  
1989 「空華」Space de Aupa, 名古屋  
1985 「自写鏡遊戯」Space de Aupa, 名古屋  
1983 「牡丹」七ツ寺共同スタジオ, 名古屋

#### グループ展

- 2009 「ファン・デ・ナゴヤ 2009」名古屋市民ギャラリー矢田, 名古屋  
2008 「TAKE A CHANCE」OMC Gallery, カリフォルニア  
「International Contemporary Photography『Portfolio』」  
OMC Gallery, カリフォルニア  
2005 「写と画と土」リウボウホール, 沖縄  
2004 「Intercontinental」Galerie OMC, デュッセルドルフ  
「写と土」工房 IKUKO, 倉敷  
2003 「現代美術のポジション2003」名古屋市美術館, 名古屋  
2002 「a priori」アートライフみつはし, 京都  
「Kunst in Munchengladbach」ミュンヘングラッドバッハ  
「KUNSTPUNKTE 2002」Gastatelier Salzmannbau, デュッセルドルフ  
2001 「大阪トリエンナーレ2001」CASO, 大阪  
「表現の多様性」名古屋市民ギャラリー矢田, 名古屋  
2000 「CHRONO-GRAF」京都芸術センター, 京都

#### 演劇・ライブ・パフォーマンスなど

- 2008 「Live of The Ash Grove」Mardi Gras, 東京  
「人喰★サークス」K・D Japon, 名古屋  
2007 「Live of The Ash Grove」Mardi Gras, 東京  
「北斎とお栄」K・D Japon, 名古屋  
2006 「Live of The Ash Grove」Mardi Gras, 東京  
2005 「Live of The Ash Grove」Mardi Gras, 東京  
2004 「相生座 映像／語りと音楽／香りのコラボレーション」  
ギャラリー悠玄, 東京

#### 受賞

- 2001 デュッセルドルフ・関西ドイツ文化センター特別賞

### 田尻麻里子 **Mariko Tajiri**

- 1987 京都芸術短期大学映像コース卒業  
1989 京都芸術短期大学映像専攻科修了  
1998 École Nationale d'Arts de Cergy-Pontoise (フランス・セリジー国立芸術学校) 修了  
D.N.A.P. (造形美術国家証書)、D.N.S.E.P. (造形表現高等国家証書) 取得

#### 個展

- 2005 「架空地図作成法」ストリートギャラリー, 神戸  
2004 「Semi-detached」ギャラリーそわか, 京都  
「架空地図作成法」甲南大学人間科学研究所, 神戸  
2002 「風景の翻訳」ギャラリーそわか, 京都  
2000 ギャラリーそわか, 京都  
1999 ギャラリーそわか, 京都  
1994 「目が海になった人」ギャラリーそわか, 京都  
1992 「天使」大阪府立現代美術センター, 大阪

#### グループ展

- 2008 「Mori -森 人という森と森が出会う場所」アートコンプレックス・センター, 東京  
2007 「View Masters Remix」浜寺公園ステーションギャラリー, 大阪  
2006 「気配をけして piano, piano : 87名の静かなレッスン」大阪アーツアポリア, 大阪  
2005 「第3回大阪・アート・カレイドスコープ“do art yourself”」  
大阪府立現代美術センター, 大阪  
2003 「The Library 2003」ギャラリーそわか, 京都  
2002 「By your side / コモンズ・フェスタ」應典院, 大阪  
「The Library 2002」ギャラリーそわか, 京都  
2001 「居留地映画館／スリット・ショー」旧居留地, 神戸  
「The Library 2001」ギャラリーそわか, 京都  
「第1回ウイメンズ・パフォーマンス・アート・大阪」大阪市芸術創造館, 大阪  
2000 「フィリップ モリス アート アワード 2000 入選作品展」恵比寿ガーデンホール, 東京  
1999 フェーマス・ギャラリー, ロンドン  
1998 「Partez tranquille」旧リュユ・マルメゾン中学校, リュイユ・マルメゾン  
「Ça prend pas de place」ギャラリードンギー, パリ  
1994 「Enfin」ギャラリーそわか, 京都  
1993 「大衆と自己のはざま」ギャラリーそわか, 京都  
1992 「Sound Culture Final Presentation」ジーベックホール, 神戸  
1991 「京都アンデパンダン展」京都市美術館, 京都  
1990 「Paradis」ギャラリー16, 京都  
1989 「京都アンデパンダン展」京都市美術館, 京都

#### パフォーマンス

- 2008 「Mori -森 人という森と森が出会う場所」アートコンプレックス・センター, 東京  
YukoMariko (Yuko NEXUS6とのユニット) パフォーマンス, loopline, 東京  
2007 「Junkroom Vol.1」葵リサイクルショップ, 京都  
Hacoとのパフォーマンス・コラボレーション, AD&A gallery, 大阪  
「大阪OTTON」BRIDGE, 大阪  
2006 YukoMariko パフォーマンス, 音屋 After beat, 京都  
2005 「フェスティバル Eclectica」YukoMariko パフォーマンス, タルトゥ  
YukoMariko エストニアほかヨーロッパツアー(プラハ、ブルノ、ターポル、パリ)  
YukoMariko パフォーマンス, Badabie, ソウル, 韓国  
YukoMariko 米国ツアー(SF, LA, Portland, Chicago)  
2004 Yuko NEXUS6とのコラボレーション, アルゴス・フェスティバル, ブリュッセル, ベルギー

- 「架空地図作成法／- 美術（計画）地図 - Art Plan Forum」  
Twin21 OBP, 大阪  
 「架空地図作成法」甲南大学人間科学研究所, 神戸  
 「Personal Music Party」CAP HOUSE, 神戸
- 2003 「もの未来形?!」北川満智子とのパフォーマンス・コラボレーション, CAP HOUSE, 神戸  
 Yuko NEXUS6とのパフォーマンス・コラボレーション, Ecole Estienne, パリ  
 「第2回ウィメンズ・パフォーマンス・アート・大阪」Haco とのパフォーマンス・コラボレーション「Howling Rose」都住創センター, 大阪
- 2002 「アート・マラソン」サムジー・スペース, ソウル

- ワークショップ  
 2006 「子どもと造形 レンズ+○△□=?」伊丹市立美術館, 兵庫

#### その他

- 2007 「Haco / RiskaCD 発売記念ライヴ (Howling Rose ライヴでの映像)」remo, 大阪  
 「Haco / RiskaCD 発売記念ライヴ (Howling Rose ライヴでの映像)」UPLINK, 東京  
 2006 「ビッグビッグバンドコンサート&ワークショップ」アサヒビール吹田工場, 大阪  
 2005 「ビッグビッグバンドコンサート／第3回大阪・アート・カレイドスコープ "do art yourself"」さいかくホール, 大阪

#### 受賞

- 2000 フィリップ モリス アート アワード 2000 入選

#### MusicalFieldsForever

MusicalFieldsForeverは、アンデルス=ペーター・アンデルソン(Anders-Petter Andersson 作曲家、ヨーテボリ大学音楽学博士、マルモ大学、インタラクティブ研究所所属)、ビルジッタ・カペレン(Birgitta Cappelen インダストリアル／インタラクションデザイナー、マルモ大学博士)、フレドリック・オロフソン(Fredrik Olofsson 音楽家、プログラマー、ビデオアーティスト、2008年度 IAMAS アーティスト・イン・レジデンス)の3名で構成されるアートグループで、触覚的なオーディオアートのインスタレーションを通じ、新しい形態のインタラクティブメディアを探求している。

#### 展覧会

- 2008 「COMA-festival」ヴェクショ, スウェーデン  
 「Art's Birthday」Museum of Modern Art, ストックホルム, スウェーデン  
 「Half Machine」コペンハーゲン, デンマーク  
 「Orfi-voxx」m12, ベルリン, ドイツ  
 2007 「Vining and Orfi」Ingvar Kamprad Design Center, ルンド, スウェーデン  
 2005 「ERA'05」DOGA - Norwegian center for design and architecture, オスロ  
 「Play It Again」Designåret 2005  
 「TigerTales」Hässleholms kulturhus  
 2004 「Play it again」Neon gallery, ブレサーブ, スウェーデン  
 「the Digital Bauhaus」Museum of Contemporary Art, ロスキレ, デンマーク  
 2003 「Unfoldings」Rooseum - Center for Contemporary Art, マルモ, スウェーデン  
 「Cyberonica'03」the Deluxe gallery/Institute of Contemporary Art, ロンドン  
 「Stockholm New Music Festival」House of Culture, ストックホルム, スウェーデン  
 2002 「Kulturmänege, Malmö Festival」マルモ, スウェーデン  
 「Cyberonica'02」Global Café/Institute of Contemporary Art, ロンドン

- 「Open House」Interactive Institute, ストックホルム, スウェーデン  
 2000 「Do-Be-DJ, open-air, interactive installation」Augustenborg park, マルモ, スウェーデン

#### シミヨン・レイモンド Siméon Reymond

情報科学芸術大学院大学 スタジオ3  
 1981年コスタリカ生まれ、1984年イスイスに移住  
 2006 ローザンヌ芸術大学メディア・インタラクションデザイン学科卒業

主にグラフィックデザインとアニメーション技術に関心がある。空間と光の知覚についての研究を踏まえ、最近は大垣をフィールドとした都市のデザインについて研究・制作を進めている。2006年、ローザンヌ現代芸術センターで展覧会を開催。

#### 萩原健一 Kenichi Hagihara

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 助教  
 1978年山形県生まれ  
 2004 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業  
 2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

映像作家。山口情報芸術センター(YCAM) InterLabにアーチビスト研究員として滞在後、現在は写真表現を主軸にスチル、ムービー問わず多様な映像メディアを用いて作品制作を行なっている。撮影ユニット「ArchiBIMng」メンバー。

#### 村山誠 Macoto Murayama

情報科学芸術大学院大学 スタジオ4  
 1984年神奈川県小田原市生まれ  
 2007 宮城大学デザイン情報学科空間デザインコース卒業

博物画、主に植物画を研究。植物のCG静止画を制作。  
 MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2007 審査員特別賞「水野誠一賞」、第11回文化庁メディア芸術祭 アート部門・静止画「審査委員会推薦作品」、第13回学生CGコンテスト静止画部門「優秀賞」他受賞多数。

#### 田部井勝 Masaru Tabei

IAMASシステム管理専門職、名古屋学芸大学非常勤講師  
 1978年群馬県生まれ  
 2002 成安造形大学造形学部デザイン学科卒業  
 2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

人間の気配や情念と物との関係性をテーマに物質的なマテリアルを中心としたインスタレーションを展開。これまででは鑑賞者(人)と作品(物)との関係性を考える上でインタラクティブな作品形式をとっていたが、最近では鑑賞者との明確な関係性をあえて隠蔽し、単に物が駆動するロボティックな方向へシフトしつつある。

#### 坂口倫崇 Michitaka Sakaguchi

情報科学芸術大学院大学 スタジオ4  
 音や光を用いて、場の持つ特性を表出させるイベントを、2003年より三井寺(園城寺)にて開催し、企画、構想、作曲などを行う。

電子音楽や音響作品を制作し、寺院や歴史的建造物にて発表する。近年は映像作品に音響効果をつける制作も行っている。現在は非線的な時間を持つサウンド・インスタレーションを中心に制作活動を展開している。

#### IAMAS DITコース12期生

IAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）DITコースは、様々なメディア上で横断的にデザインをとらえ、自発的に制作ができる人材の育成を目指している。

12期生：八尾裕子、杉崎実那、瀬口結花、筒井諒太、渡邊唯  
担当：小林桂子（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー非常勤講師）

#### [ガムラン・コモンズ in おおがきビエンナーレ]

#### 中川真 Shin Nakagawa

東南アジアの民族音楽、サウンドスケープ、サウンドアートを研究する。1980年代よりガムラングループを主宰する。著書に『平安京 音の宇宙』など。サントリー学芸賞、京都音楽賞などを受賞。大阪市立大学大学院文学研究科教授。

#### 野村幸弘 Yukihiro Nomura

1985年～1987年イタリア政府給費生としてシエナ大学に留学し、イタリア美術史を学ぶ。美術評論をはじめ、イベントの企画、映像制作、絵画、写真、デザイン、オブジェ制作など、多岐にわたる活動で数多くの賞を受賞。岐阜大学教育学部准教授。

#### おおがき祝祭ガムラン合奏団 Ogaki Festival Gamelan Ensemble

岐阜おおがきビエンナーレのための合奏団で、マルガサリ（大阪）、ダルマブダヤ（大阪）、ティルトケンチヨ（滋賀）、HANA★JOSS（京都）、ふいご日和楽団（兵庫）など、関西の主要なガムラン合奏団とスカルムラティ（岐阜）のメンバーからなる。

#### マルガサリ Marga Sari

1993年大阪にて結成。インドネシア中部ジャワの伝統音楽（カラウィタン）を軸に、ガムラン楽器をメディアとしたあらゆる演奏活動を行う。2001年～2005年にかけてガムラン楽舞劇『桃太郎』を野村誠と共同創作。代表 中川真、音楽顧問 シスワディ（インドネシア国立芸術大学教授）。

#### 高橋裕 Yu Takahashi

1986年山梨県甲府市生まれ。東北大学理学部物理学科を卒業後、現在は情報科学芸術大学院大学スタジオ2の院生、作曲・メディアアートを学んでいる。かつては演奏活動も行い、最近は作曲に励んでいる。

#### 松本直祐樹 Naoyuki Matsumoto

日本大学芸術学部卒業。東京芸術大学大学院修士課程修了。作品は独奏曲から管弦楽曲まで委嘱多数。日本音楽コンクール

作曲部門第2位（2006）などの受賞歴がある。情報科学芸術大学院大学スタジオ2在籍。

#### 本間直樹 Naoki Honma

コミュニケーション論を軸に、哲学対話の方法論と実践、子どもの哲学、身体論、映像コミュニケーションの研究に取り組む。大阪大学コミュニケーションデザイン・センターおよび大学院文学研究科准教授。マルガサリのメンバー。

#### ニシジマアツシ Atsushi Nishijima

サウンドアーティスト。80年代半ばより実験音楽の制作・演奏のほか、オブジェやインスタレーションなど、ビジュアル作品を制作する。

#### 佐久間新 Shin Sakuma

インドネシア芸術大学ジョグジャカルタ校およびプロジェクトマン舞踊団でジャワ宫廷舞踊を学ぶ。2007年には、イギリスでワークショップ、オーストリアで公演を行う。

#### 伊藤愛子 Aiko Ito

たんぽぽの家アートセンターHANA所属アーティスト。「第10回わたぼうし語り部コンクール」で審査委員特別賞を受賞。マルガサリとの協働作品『さあトーマス』出演。

#### VIDEO ROMANTICA

久保田テツ+ほんまなおきによって2008年に結成された映像活動ユニット。さまざまな人たちを映像コミュニケーションに巻き込む仕組みをデザインする。

#### HANA★JOSS+岡戸香里 HANA★JOSS+Kaori okado

京都に拠点をおくガムランユニットHANA★JOSS（ローフィット・イブラヒム、佐々木宏実）は影絵芝居ワヤンが最も得意。岡戸香里はジャワ・バリの舞踊、音楽の専門家。

#### [大垣を形作るもの]

#### 清水進 Susumu Shimizu

大垣市の市史編纂室室長。西濃の歴史について長年研究されており、関連書籍も出版されている。

#### 槌谷祐哉 Yuya Tsuchiya

250年続く老舗和菓子店である株式会社槌谷（つちや）の代表取締役社長。社団法人大垣青年会議所副理事長。

#### 古橋哲雄 Tetsuo Furuhashi

大垣で30年以上続いているタウン誌『西美濃わが街』の編集長。大垣および西濃について多方面からの造詣が深い。

## [大垣美化委員会]

### 大垣美化委員会 Ogaki BICA Committee

今回のビエンナーレのために企画されたプロジェクト。建築家の入江経一を中心には、大垣に残るさまざまなシンボル、痕跡を調査分析し、あるべき都市の形を提案した。

入江経一、ジェームズ・ギブソン、大田祥子、宮川英利

### 鈴木明 Akira Suzuki

1953年東京都生まれ  
武蔵野美術大学大学院修士課程修了  
建築雑誌社を経て(株)建築都市ワークショップを設立、代表取締役  
現在、神戸芸術工科大学大学院教授

デザイン・建築情報サイトtelescoweb.comエディター。「建築教室」と題した子どもと建築をあそぶワークショップを開催、同時に日用品、廃物利用のドームやシェルターを展覧会などで発表する。建築批評、インラクションデザインが専門。

### ジェームズ・ギブソン James Gibson

デザイナー。ソニーデザインセンターヨーロッパ、ロンドンのデザイン会社「リップワーク」に勤務したのち、現在は「Collect.apply」にて作品を発表。情報科学芸術大学院大学准教授。

## [場所とメディア]

### 太田エマ Emma Ota

イギリス生まれ。インディペンデント・キュレーター。アートとテクノロジー、地域性の在り方について考察することを目的としたプロジェクト「ディスロケイ」を2006年より立ち上げ、毎年開催している。現在、武蔵野美術大学映像学科研究員。

### 平林真実 Masami Hirabayashi

1964年長野県生まれ  
筑波大学第三学群情報学類卒業、同大学院理工学研究科修了(株)リコーソフトウェア研究所、慶應義塾大学環境情報研究所を経て現在、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー准教授  
2004年神戸大学大学院自然科学研究科にて博士(工学)

主な研究分野は、インターネット上のコミュニケーションシステム、インターフェイス。1995年よりクラブからのインターネット中継を始め、各所からの中継を中心とした実践的なコミュニケーションの研究を行ったあと、位置情報ベースのコンテンツ、Webページの信用評価手法、実世界指向インターフェイスなどの研究を行う。2006年より、位置情報付きコンテンツとCreative Commonsを利用した、コンテンツ改変と著作権啓蒙をテーマとしつつ、コンテンツを介したインターフェイスの研究を行うCCCityプロジェクトを開拓している。

## ロカティブ・メディア・プロジェクト Locative Media Project

急速に変化するメディア環境とともに場所に対する概念、場所と身体との関係性も大きく変わろうとしている。身体／メディア／場所の関わりをさまざまな視点から考察しながら、それらの創造的な関係のあり方を表現行為を通じて模索している。

前林明次、遠藤孝則、河村陽介、田部井勝、鹿島田知也、上妻勇太、八嶋有司

### 佐藤時啓+Ray Projects (三友周太) Tokihiro Sato + Ray Projects (SYUTA)

### 佐藤時啓 Tokihiro Sato

1957年山形県生まれ  
1981 東京藝術大学美術学部彫刻科卒業  
1983 東京藝術大学大学院美術研究科彫刻専攻修了  
1993 メルセデス・ベンツ・ジャパン・アートスカラシップにより  
フランス滞在  
1994 文化庁芸術家在外研究員として1年間ロンドンに滞在  
1999 現在東京藝術大学先端芸術表現科准教授

長時間露光により風景や物事の間に光を彫り込んでいくような写真作品の制作や、カメラの構造を使った公共的な場や空間、装置など、他者との関係性をテーマにしたプロジェクトを各地に展開している。「第6回ハバナ・ビエンナーレ」(1997)、「第9回バングラデシュビエンナーレ」(1999)参加、優秀賞受賞。シカゴ美術館(2005)など個展多数。

### 三友周太 SYUTA

1967年ブロンクス、ニューヨーク生まれ  
1991 東京薬科大学卒業  
2005 G3ギャラリー銀座芸術研究所 ディレクター、銀座、東京  
2007 中村キースヘリング美術館 アドバイザー、小淵沢、山梨

佐藤時啓を中心Ray ProjectsとしてSightseeing Buscamera Projectの運営に携わる。他、コミュニティを計るワークショップの運営、主に障害者とのワークショップを企画。平和について考えるUNIT A Piece of Peaceとして活動。平面を中心とした制作を行う。

## [イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート]

### 安野太郎 Taro Yasuno

1979年東京都生まれ  
2002 東京音楽大学作曲科卒業  
2004 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了  
現在、東京藝術大学音楽環境創造科 教育研究助手

横浜に拠点を置き活動中。代表作に「音楽映画」シリーズ。ピット運指法による一連の作品などがある。作品はいずれも音楽的世界と現代社会に、新たな方向性を感じさせる風を与えることに重心が置かれている。AACサウンド・パフォーマンス道場 入選及びオーディエンス賞(2007、愛知芸術文化センター) 平成20年度横浜市先駆的芸術活動助成芸術家。

## H.584

2006年、情報科学芸術大学院大学教員である前田真二郎と齋藤正和が中心となり「IAMAS HD Contents Making Project」が開始された。近年のいわゆるハイビジョンと呼ばれる高精細映像方式が、従来よりも奇麗な映像を楽しめることだけでなく、新たな映像表現の様式を生み出すのではないかといった着眼点からこの創造的研究はスタートしている。多様な発想から生まれた映像作品は国内外で発表され評価を得ている。このプロジェクトの有志メンバーによる制作チームが、H.584である。

### Team SZK

2005年、打楽器奏者・作曲家の鈴木悦久を中心に結成される。旗揚げ公演となる、前田真二郎作品『日々“hibi”13 full moons』(音楽：三輪真弘)では、蛇居拳算と呼ばれる演算による演奏を96分間奏したことで好評を博す。オリジナル作品ではゲームの要素を用いた作品を主に発表し、規則を用いた演奏を行う演奏家集団として知られている。東京の夏音楽祭2007参加公演「手順派合同際～極東の架空の島の唄～」では、地域児童とのワークショップ作品『三宅島白木遊び』を発表、他にトム・ジョンソン作品演奏会に出演するなど活動は多岐に渡る。

### 福島諭 Satoshi Fukushima

1977年新潟県生まれ  
新潟大学教育学部特別教科(音楽)教員養成課程卒業  
情報科学芸術大学院大学メディア表現研究課修了

2002年よりリアルタイム音響処理を用いた作曲作品を発表。以後、静的な処理を行うコンピュータと、生楽器との対話的な作品が主な作曲スタイルとなる。現在は新潟を活動の拠点としている。映像作品や舞台作品への楽曲提供も積極的に行っており、一方ではコンピュータを使用した即興演奏活動も続けている。AACサウンド・パフォーマンス道場 優秀賞(2006, 愛知芸術文化センター)日本電子音楽協会会員。

### みみづ mimiZ

2002年、IAMASにて同じスタジオに所属していた鈴木悦久、飛谷謙介、福島諭の3名によって結成。コンピュータを用いたリアルタイム音響処理を用いることにより、セッションにおける新たな可能性を探っている。国内各地、海外において多数の即興演奏を行う。音の解体／再構築を即時的に重ねあわせる階層的なセッションは内外から高い評価を得ている。ブリ・アルス・エレクトロニカ デジタルミュージック部門において、Honorary Mentionsを受賞(2006, オーストラリア)

### 松本祐一 Yuichi Matsumoto

1975年横浜市生まれ  
茨城大学工学部電気電子学科卒業  
国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業  
現在、東京芸術大学美術学部先端芸術表現科研究助手、名古屋芸術大学音楽学部非常勤講師

アンケートを行い、その回答の文章をコンピュータによって解析し、音楽を生成する「アンケート・アート」が代表作としてある。このシステムによる楽曲『広島・長崎の原爆投下についてどう思いますか?』が、2008年度武満徹作曲賞にノミネートされ、みごと第1位の栄冠に輝いている。(審査員はスティーブ・ライヒ氏)

## [オープン・プレゼンテーション]

### 岡澤理奈 Rina Okazawa

1980年奈良県生まれ  
2004 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究課修了

京都を拠点に、インターフェイスデザイナーとしてコミュニケーションをスマートにしたり魅力的にしたりするために尽力している。自宅や知人宅にて客人と対話しながら作品を提示する芸術活動を続ける。成安造形大学、同志社女子大学非常勤講師(2004-)、SOL CHORDアートディレクター(2004-)、岡澤理奈事務所(2007-)。

### CHAOSMOS / 富岡雅寛

Chaosmos Machine Originator  
1994年より「複雑な自然現象との対話」をテーマとする『カオスモスシリーズ』を創める。2005年横浜美術館アートギャラリー個展、2008年はまざんこども宇宙科学館企画展。美術・科学両分野にて展示活動を展開中。

### 清水麗軌 ONDO Shimizu

1965年岐阜県生まれ。千葉大学工学部工業意匠学科を卒業後、凸版印刷(株)アイデアセンターなどを経て2000年に岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー入学。卒業後、2003年よりNPO法人 デジタル・アーカイブ・アライアンス(DAJA)事務局長、2008年より同法人 理事代表。グラフィック作家。

### 谷口暁彦 Akihiko Taniguchi

1983年生まれ。多摩美術大学大学院デザイン専攻情報デザイン領域2年、音響ソフトウェア・アートコース専攻。プログラミングや自作のインターフェイスによる作品を製作。近年は「宙づり」というコンセプトをベースに、個人やグループでの実験的なプロジェクトを数多く展開し、2007年NTTインターコミュニケーション・センターにて『ダングリング・メディア』として発表。

### かじむらまさよ Masayo Kajimura

1976年ドイツ・ベルリンに生まれる。映像アーティストとして短編映画、ビデオ・インсталレーション、ダンスや音楽とのコラボレーション作品を発表。日常の現実を詩的に取り扱い、記憶、時間、旅・マイグレーションをテーマに創作。ベルリンを拠点にドイツ、日本をはじめ、国際的に活動。オーバーハウゼン国際短編映画祭、アムステルダムフィルムエクスپーリエンスなどに作品招待、ベルリン市の女性ビデオアーティスト・プログラム、ドイツ学術交流基金、ツァイト財団法人などの助成を受けてきている。2008年はドイツ・アーレンスホーフのアーティストハウス・ルーカスにレジデンス・アーティストとして滞在。2008年よりビデオアートと映画シリーズのキュレーターとしても活動。

## [IAMASONIC 2008]

### autopiixel

坂口倫崇(P.108)と山田潤から成るオーディオビジュアルユニット。「ミニマル」「ミニマム」を合い言葉に、テクノ・ミュージックの分野にて活動を展開している。

## 山田潤 Jun Yamada

1984年生まれ。名古屋芸術大学ライフスタイルデザインブロック卒業。エディトリアルデザインを学びつつ、VJやインタラクティブな映像作品を制作、2007年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーCGIコース入学後はモーショングラフィックスを中心に制作。

## CRAFTWIFE

リアルタイムの音響合成とアルゴリズミックコンポジションの為のオープンソースプログラミング言語、SuperColliderを、片手に持ったiPhoneからコントロールするガールズ・テクノポップ・バンド。ポップな見た目とは裏腹に、HMIや音楽に対する知覚、音楽産業などをテーマに真面目に活動している。

## Kaseo

中学生時、鈴木慶一プロデュースのオムニバスアルバム『ビックリ水族館』に、ユニット「集団下校」として参加。現在「KATE」所属。2005年よりソロ活動の一環として、サーキットベンディングを開始する。

## 赤松正行 Masayuki Akamatsu

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー教授、メディア作家、博士(美術)。音楽、映像、ネットワークなどをインタラクティブに表現する作品を制作。近年はiPhoneによるモバイル環境に移行し、実生活でのメディア表現に興味を持っている。IAMASではDSP(ダイナミクな感覚のプログラミング)コースを担当している。

## フレドリック・オロフソン Fredrik Olofsson

音楽家、プログラマー、ビデオアーティスト。ストックホルム王立音楽アカデミー、ピーティオ音楽大学で作曲を学ぶ。SuperColliderやMax/MSPなどのサウンドプログラミングの分野で、精力的にソフトウェア開発を行っている。2008年、IAMASアーティスト・イン・レジデンスとして滞在。

## 安田到 Itaru Yasuda

1984年山口生まれ。慶應大学文学部美学美術史学科卒業。電子音楽と視覚との関係をテーマに制作研究活動を行っている。情報科学芸術大学院大学スタジオ2在籍。

## landscapers

Hoonida-kimと谷口暁彦(P.111)によるプロジェクト。現在の風景の中で「見立て」を行い、身の回りの風景やその場の音をサンプリングし、それらをコンピュータにより3D空間と音響の再構築を行う。

## Hoonida-Kim

1976年生まれ。韓国の国民大学校造形大学で彫刻を専攻後、武蔵野美術大学修士課程でメディアアートを専攻。現在は岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーDSPコースに在籍。インスタレーションやサウンドパフォーマンスを中心に、主に日韓両国で数多の展示やサウンドパフォーマンス活動。近年は2008年イギリス

でのTRAVERSING TERRITORIES企画展やNTTインターベンション・センターにて“EXTENDED SENSES”企画展などで発表。

## The SINE WAVE ORCHESTRA

2002年に4人のコアメンバー(古館健 1981年生まれ／城一裕 1977年生まれ／石田大祐 1980年生まれ／野口瑞希 1979年生まれ)によって始められた参加型サウンドパフォーマンスプロジェクト。サイン波を1人1つ使うということを基本的なルールとして参加者を公募し全員で演奏を行う。NTTインターベンション・センター(2004、2005)、横浜トリエンナーレ(2005)をはじめ、ドイツ、イタリア、アメリカ、ラトビアなど国内外、様々な場所でプロジェクトを開催。2004年にはブリ・アルス・エレクトロニカにてHonorary Mentionsを受賞。

## [ディレクター]

### 小林昌廣 Masahiro Kobayashi

1959年東京都生まれ  
大阪大学大学院医学研究科博士課程単位取得満期退学(集団社会医学概論専攻)  
京都造形芸術大学芸術学部芸術表現・アートプロデュース学科教授を経て現在、情報科学芸術大学院大学教授

専門は身体表現研究、医療人類学。医学・芸術・哲学を頂点とする三角形の中心に「身体」を指定して、京舞からコンテンポラリーダンスにいたるさまざまな身体表現の研究・批評、芸術療法や病院アートなど医療福祉分野における芸術表現行為の応用、さらには舞台芸術のプロデュースなどを行う。最近は歌舞伎、日本舞踊、落語などの古典芸能の批評を手がける一方で、日本人の身体性について、地唄舞と暗黒舞踏との比較身体論的な立場から考察をすすめている。主な著書に『病いの視座』(共著)、『病い論の現在形』、『医の知』の対話』、『臨床する芸術学』など、訳書に『医療人類学』(共訳)など多数。『現代思想』『ユリイカ』などの思想系雑誌への論文の寄稿も多数。所属学会は、歌舞伎学会、舞踊学会、比較舞踊学会、芸能史研究会など。

### 安藤泰彦 Yasuhiko Ando

1953年滋賀県生まれ  
京都大学理学部生物物理学科卒業  
京都市立芸術大学美術学部西洋画科卒業  
大阪成蹊大学芸術学部デザイン学科教授を経て現在、情報科学芸術大学院大学教授

現代美術作家。アートユニット「KOSUGI+ANDO」(小杉+安藤)として、物語、身体、記憶、生命などをテーマにしたメディア・インスタレーション作品の制作、展覧会・アートイベント等を企画。1995年以降の主な作品として、「Innocent Babies」第6回福井国際ビデオビエンナーレ(1995)、「Pendulum 振り子」日本・オランダ現代美術交流展(1995、オランダ)、「呼吸法」コラボレーション・アート展(1999、福島県立美術館)、「BEACON」(1999、中京大学C・スクエア)、「テクノ・ランドスケープ」展(2001、NTTインターベンション・センター)、「STOLEN BODIES」芸術と医学展(2001、NTTインターベンション・センター)、「BEACON 2004」(2004、大阪成蹊大学芸術学部ギャラリー(space B))、「Circulation」世界の呼吸法(2005、川村記念美術館)、「KOSUGI+ANDO展 森の夢、記憶の森へ」(2006、国際芸術センター青森)。展覧会企画として、「SKIN DIVE スキンダイブ -感覚の回路を開く」芸術祭典・京(1999)、「チャンネル-n ~多層世界への水路~」(2000、京都芸術センター)等がある。

## 入江経一 Keiichi Irie

1950年東京都生まれ  
東京芸術大学大学院建築科修了  
株式会社パワーユニットスタジオ設立(1987)  
情報科学芸術大学院大学教授

建築家。住宅建築賞特別賞(1991)、アーキテクチャー・オブ・ザ・イヤー(1993)、吉岡賞(1996)など受賞多数。主な建築作品に『モノル集合住宅』(1991、神奈川)、『石打ダム資料館』(1993、熊本)、『W house』(1996、東京)、『T house』(1999、東京)、『C house』(2001、東京)、『Y house』(2002、愛知)他多数。主な展覧会に「Phenomenal City」展(1975、ニューヨーク)、「Transfiguration」展(1989、ブリュッセル)、「Removable Reality」展(1992、東京)、アルス・エレクトロニカ「Removable Reality」出展(1993、リント)、ベネチア・ビエンナーレ「Tokyo Continuum」出展(1996、イタリア)、「海市」展(1997、NTTインターミュニケーション・センター)など。

## 関口敦仁 Atsuhiro Sekiguchi

1958年東京都生まれ  
東京芸術大学美術学部絵画科卒業、同大学院修了  
岐阜県立情報科学芸術アカデミー教授を経て  
情報科学芸術大学院大学教授

自己の実在知覚と環境の関係を主題とした絵画やメディア・インスタレーションを中心とした作家活動を続けながら、芸術作品の成り立ちを情報学的見地から解析する芸術情報学研究や地理情報技術を活用した考古学や古典芸術のアーカイブ研究などの研究を行っている。

主な作品に『地球のつくり方』、『景観シリーズ』など。80年より今まで展覧会などで作品を多数発表。主な展覧会に「作法の遊戯」、「新形而上学のすすめ」、「液体の幾何学」、「Xデパートメント」、「ファルマコン」、「デジタルパウハウス」、「分離する身体」、「景観」、「六本木クロッシング2007」など。また、近代教育における伝統文化のあり方や美術と工芸の分化について『学校教育と伝統文化』文明開化の日本改造収録などの執筆。研究においては洛中洛外図や葛飾北斎『富嶽三十六景』などの近世絵画解析研究や東アジア古代都市形成の考古情報学研究など。

## 前田真二郎 Shinjiro Maeda

1969年生まれ  
京都精華大学大学院美術研究科修了(1994)  
情報科学芸術大学院大学准教授

90年代初頭からビデオメディアを用いた映像制作を開始。イメージフォーラム・フェスティバルにて、エクスペリメンタル・イマジネーション賞(1992)、ビデオ・オリジナリティ賞(1993)を連続受賞。その後、国内外の映画祭や展覧会などで発表を続けている。代表作に『オン』(2000／香港国際映画祭)、『日々“hibi”13 full moons』(2005／山形国際ドキュメンタリー映画祭)などがある。平面作家・井上信太との『羊飼いプロジェクト』(1999-)や、作曲家・三輪真弘によるオペラ『新しい時代』(2000)の映像演出など、他領域アーティストとのコラボレーションも少なくない。2005年より、DVDレーベル“SOL CHORD”的監修を務め、これまでに8タイトルの出版に携わっている。

## 前林明次 Akitsugu Maebayashi

1965年静岡県生まれ  
上智大学外国語学部卒業  
IAMASアーティスト・イン・レジデンス、Interfaculty Image and Sound(ハーグ、オランダ)客員研究員を経て現在、情報科学芸術大学院大学准教授

身体と環境の接点としての音や聴覚に焦点をあて、体験の場として作品を提示している。ICCビエンナーレ'97においてAudible Distanceが準グランプリを受賞、1998年にはアルス・エレクトロニカに出品する。『Sonic Interface』(1999)はDEAF\_00(ロッテルダム)、SONAR 06(バルセロナ)などで紹介された。近年は立体音響技術を利用したサウンド・インスタレーション、画像認識システムを介したダンサーとのコラボレーションを展開。IAMASで担当しているロカティブ・メディア・プロジェクトでは、場所、身体、メディアの相互作用をテーマに作品制作を行っている。

## 三輪真弘 Masahiro Miwa

1958年東京都生まれ  
ロベルト・シューマン音楽大学(デュッセルドルフ、ドイツ)卒業  
情報科学芸術大学院大学教授

ベルリン芸術大学で作曲をイサン・ウンに、1985年よりロベルト・シューマン音楽大学でギュンター・ベッカーに師事する。1985年ハムバッヒャー国際作曲コンクール佳作、1989年第10回入野賞第1位、1991年「今日の音楽・作曲賞」第2位、1992年第14回ルイジ・ルッソロ国際音楽コンクール第1位、1995年村松賞新人賞、2004年オーケストラのための「村松ギヤ・エンジンによるボレロ」で芥川作曲賞、2007年音楽についての新しい概念「逆シミュレーション音楽」がブリ・アルス・エレクトロニカ デジタル・ミュージック部門でグランプリ(ゴールデン・ニカ賞)を受賞。著書『コンピュータ・エイジの音楽理論』、作品集CD『赤ずきんちゃん伴奏器』、『東の唄』、『昇天する世纪末音楽』シリーズ、『新しい时代信徒歌曲集』、『言葉の影、またはアレルヤ』などを発表。

## 吉田茂樹 Shigeki Yoshida

1962年岐阜県生まれ  
豊橋技術科学大学工学部建設工学課程卒業  
同大学院修士課程(工学研究科建設工学専攻)修了  
(株)CSK、東京大学生産技術研究所助手を経て現在、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー教授

コンピュータネットワーク専門。著書に『インターネット漂流記』、『入門 IPv6』、『入門ギガビットイーザネット』、『TCP/IP 入門』他がある。学内において学生の指導をする一方で、岐阜県内の製造業をはじめとする企業におけるIT(情報技術)の学習方法や活用方法についての研究や実証実験を行っている。また、マイクロソフト(株)の支援を受けて、IAMAS内に岐阜イノベーションセンターを設置し、IAMAS地域連携講座を開講して、県内の製造業をはじめとする各種企業におけるIT管理者や開発者の養成の支援を行っている。さらに、県内の商業高校においてコンピュータやプログラミング、ネットワーク関連の授業の補助を行う他、商業高校を対象とした文科省の事業の委員を勤めるなど、地域との連携活動を行っている。

## 実施概要

### 9月19日(金)

オープニングセレモニー+  
オープニングコンサート  
18:00-20:00  
武徳殿

### 9月20日(土)

サイトシーアイングバスカメラ  
11:00-18:00  
大垣市内周回

ダンスワークショップ  
「からだのアンテナを張り巡らせよう！」  
13:00-16:00  
武徳殿

シンポジウム「漂泊と停留～流れる人びと」  
14:00-15:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

アーティストトーク  
15:45-17:15  
大垣市多目的交流イベントハウス

CCCity Game ワークショップ  
16:00-17:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

梅田哲也ライブパフォーマンス  
17:30-18:30  
GLAMDY

ガムランコンサート  
19:00-21:00  
武徳殿

### 9月21日(日)

サイトシーアイングバスカメラ  
11:00-18:00  
大垣市内周回

おおがき歴史＝時間層ワークショップ  
11:00-12:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

ガムランワークショップ「ガムランで創作音楽をつくろう！」+映像ワークショップ「カメラでガムランとダンスを切り取ろう！」  
13:00-15:00  
武徳殿

ワークショップ「あいうえおおがき」  
13:00-16:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

ダンスワークショップ+映像ワークショップ  
15:30-18:30  
武徳殿

CCCity Game ワークショップ  
16:00-17:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

The SINE WAVE ORCHESTRA  
in OGAKI BIENNALE  
17:00-18:20  
大垣市多目的交流イベントハウス

シンポジウム「ガムラン・コモンズ～なぜ、今、大垣のIAMASでガムラン音楽なのか？」  
18:30-20:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

### 9月22日(月)

ガムランに触れるコーナー  
13:00-15:00  
武徳殿

ガムランワークショップ  
15:00-17:00  
武徳殿

ワヤンワークショップ  
「ワヤン・オペラにチャレンジ！」  
18:00-21:00  
武徳殿

### 9月23日(火・祝)

サイトシーアイングバスカメラ  
11:00-18:00  
大垣市内周回

ガムランに触れるコーナー  
11:00-18:00  
武徳殿

おおがき歴史＝時間層ワークショップ  
11:00-12:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

シンポジウム「大垣を形作るもの」  
14:00-16:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

CCCity Game ワークショップ  
16:00-17:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

イアマス コンテンポラリー・ミュージック  
コンサート  
17:00-19:00  
スイトピアセンター音楽堂

ガムラン映像ノンストップ上映  
18:00-21:00  
武徳殿

### 9月24日(水)

ガムランに触れるコーナー  
13:00-18:00  
武徳殿

### 9月25日(木)

ガムランに触れるコーナー  
13:00-18:00  
武徳殿

### 9月26日(金)

ガムランに触れるコーナー  
13:00-18:00  
武徳殿

ダンスワークショップ+映像ワークショップ  
18:00-21:00  
武徳殿

シンポジウム「都市の神話の再構築」  
19:00-21:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

### 9月27日(土)

サイトシーアイングバスカメラ  
11:00-18:00  
大垣市内周回

ガムランに触れるコーナー  
11:00-18:00  
武徳殿

レクチャー「映像によるガムラン・コモンズ」  
11:00-13:30  
まちづくりプラザ

CCCity Game ワークショップ  
11:00-12:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

オープン・プレゼンテーション  
13:30-15:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

シンポジウム「場所とメディア」  
16:00-17:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

IAMASONIC 2008  
18:00-20:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

ガムランワークショップ+  
映像ワークショップ  
19:00-21:00  
武徳殿

### 9月28日(日)

おおがき歴史＝時間層ワークショップ  
11:00-12:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

サイトシーアイングバスカメラ  
11:00-18:00  
大垣市内周回

シンポジウム「新たな流れの創造」  
14:00-16:00  
大垣市多目的交流イベントハウス

ダンスワークショップ+  
ガムランワークショップ  
14:00-17:00  
武徳殿

CCCity Game ワークショップ  
16:00-17:30  
大垣市多目的交流イベントハウス

クロージングコンサート  
18:00-20:00  
武徳殿

## Events Outline

### September 19

Opening Ceremony and Opening Concert  
18:00–20:00  
Butokuden

### September 20

Sightseeing Bus Camera  
11:00–18:00  
Circulating Ogaki City

Dance Workshop  
13:00–16:00  
Butokuden

Symposium “Drifting and Pausing: Streaming People”  
14:00–15:30  
Ogaki Event House

Artists Talk  
15:45–17:15  
Ogaki Event House

CCCity Game Workshop  
16:00–17:30  
Ogaki Event House

Tesuya Umeda Live Performance  
17:30–18:30  
GLAMDY

Gamelan Concert  
19:00–21:00  
Butokuden

### September 21

Sightseeing Bus Camera  
11:00–18:00  
Circulating Ogaki City

Time layer in Ogaki Workshop  
11:00–12:00  
Ogaki Event House

Gamelan Workshop and Video Workshop  
13:00–15:00  
Butokuden

Workshop “A-I-U-E-OGAKI”  
13:00–16:00  
Ogaki Event House

Dance Workshop and Video Workshop  
15:30–18:30  
Butokuden

CCCity Game Workshop  
16:00–17:30  
Ogaki Event House

The SINE WAVE ORCHESTRA in OGAKI BIENNALE  
17:00–18:20  
Ogaki Event House

Symposium “Gamelan Commons: Why gamelan music in Ogaki?”  
18:30–20:30  
Ogaki Event House

### September 22

Hands-on Gamelan Exhibit  
13:00–15:00  
Butokuden

Gamelan Workshop  
15:00–17:00  
Butokuden

Wayang Workshop  
18:00–21:00  
Butokuden

### September 23

Sightseeing Bus Camera  
11:00–18:00  
Circulating Ogaki City

Hands-on Gamelan Exhibit  
11:00–18:00  
Butokuden

Time layer in Ogaki Workshop  
11:00–12:00  
Ogaki Event House

Symposium “Forming Ogaki”  
14:00–16:00  
Ogaki Event House

CCCity Game Workshop  
16:00–17:30  
Ogaki Event House

IAMAS Contemporary Music Concert  
17:00–19:00  
Suitopia Center Ongakudo

Nonstop Screening of Gamelan Films  
18:00–21:00  
Butokuden

### September 24

Hands-on Gamelan Exhibit  
13:00–18:00  
Butokuden

### September 25

Hands-on Gamelan Exhibit  
13:00–18:00  
Butokuden

### September 26

Hands-on Gamelan Exhibit  
13:00–18:00  
Butokuden

Dance Workshop and Video Workshop  
18:00–21:00  
Butokuden

Symposium “Restoring the City’s Myths”  
19:00–21:00  
Ogaki Event House

### September 27

Sightseeing Bus Camera  
11:00–18:00  
Circulating Ogaki City

Hands-on Gamelan Exhibit  
11:00–18:00  
Butokuden

Lecture “Gamelan Commons Through Film”  
11:00–13:30  
Machizukuri Plaza

CCCity Game Workshop  
11:00–12:30  
Ogaki Event House

Open Presentations  
13:30–15:30  
Ogaki Event House

Symposium “Place and Media”  
16:00–17:30  
Ogaki Event House

IAMASONIC 2008  
18:00–20:30  
Ogaki Event House

Gamelan Workshop and Video Workshop  
19:00–21:00  
Butokuden

### September 28

Time layer in Ogaki Workshop  
11:00–12:00  
Ogaki Event House

Sightseeing Bus Camera  
11:00–18:00  
Circulating Ogaki City

Symposium “Creating a New Stream”  
14:00–16:00  
Ogaki Event House

Dance Workshop and Gamelan Workshop  
14:00–17:00  
Butokuden

CCCity Game Workshop  
16:00–17:30  
Ogaki Event House

Closing Concert  
18:00–20:00  
Butokuden

## 会場マップ Map of Venues



- |                                  |  |  |  |
|----------------------------------|--|--|--|
| <b>① 駅前地下道</b><br>浮き上がる模様        | <b>⑦ GALLERY ゆう</b><br>Imaginary · Numbers   | <b>⑩ 青竹堂本店北隣</b><br>Transparent  | IAMASONIC 2008<br>おおがき歴史=時間層ワークショップ<br>CCCity Game ワークショップ<br>ワークショップ「あいうえおおがき」<br>SUGO CAFE |
| <b>② 大垣ビル</b><br>治癒、接着／交換        | <b>⑧ GLAMDY 4, 5F</b><br>かざな<br>梅田哲也ライブパフォーマンス   | <b>⑪ まちづくりプラザ</b><br>レクチャー<br>「映像によるガムラン・コモンズ」   | <b>⑬ 田中屋せんべい</b><br>Imaginary · Numbers  |
| <b>③ 高屋町地下道</b><br>無機植物相<br>行雲流水 | <b>⑨ 武徳殿</b><br>オープニングコンサート<br>ガムランコンサート<br>ダンスワークショップ<br>ガムランワークショップ<br>映像ワークショップ<br>ワヤンワークショップ<br>ガムランに触れるコーナー <sup>†</sup><br>ガムラン映像ノンストップ上映<br>クロージングコンサート | <b>⑫ 大垣市多目的交流イベントハウス</b><br>Impedance<br>aquascope (水景採集)<br>おおがきサウンドマップ<br>CCCity Game<br>おおがき歴史=時間層<br>記憶の場の再生へ<br>大垣ディレクトリ<br>サイトシーアイングバスカメラ<br>シンポジウム<br>アーティストトーク<br>オープン・プレゼンテーション | <b>⑭ 竹島会館</b><br>Cicada<br>背景色<br>Orfi<br>縁環<br>本陣カフェ  |
| <b>④ 佐々木ビル南隣</b><br>Cyborg       | <b>⑤ ヤナゲンショーウィンドウ</b><br>SUGATAMI  | <b>⑥ 大石証券旧店舗</b><br>祈りの言葉 2008.9 岐阜県大垣市  | <b>⑮ スイトピアセンター音楽堂</b><br>イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート  |
| ↓ 住吉灯台と船町港跡                      |  |  |  |

## 謝辞

岐阜おおがきビエンナーレ2008の開催にあたり、多大な協力を賜りました以下の機関ならびに関係者のみなさまに深く感謝の意を表します。

大垣商工会議所  
大垣市商店街振興組合連合会  
大垣市守屋多々志美術館  
岐阜県紙業連合会  
財団法人大垣市文化事業団  
財団法人ソフトビージャパン  
NPO法人大垣まちづくり市民活動支援会議  
NPO法人デジタル・アーカイブ・アライアンス  
NPO法人まち創り  
おおがきライヴ・ラリー実行委員会  
大垣市医師会准看護学校  
大垣日本大学高等学校  
大垣市立北小学校  
大垣共立銀行  
金蝶園総本家  
金蝶堂  
GALLERY ゆう  
GLAMDY  
サンメッセ株式会社  
SUGO CAFE  
すず美容室  
すし半  
田中屋せんべい総本家  
株式会社デリカスイト  
名古屋第一法律事務所  
フジヤ広告株式会社  
ムトウさかや  
村瀬利明  
麦とろ  
名阪近鉄旅行株式会社  
MOLZA株式会社  
ヤナゲン大垣本店

## 撮影

- 大田一耕史 p.16 (上から1-3番目), 17 (上から2-3番目), 18 (上から1番目と4番目), 22, 24 (上), 25-26, 28, 29 (上から3段目), 35 (上と右下), 36, 38 (上)  
47, 50-51, 52 (下), 53 (上と下), 72 (上から2番目), 75 (中), 77 (右下), 95 (左列上から1番目)
- 河村陽介 p.18 (上から3番目)
- 坂口倫崇 p.43
- 作間敏宏 p.20-21
- 清水麗軌 p.92 (下)
- 鈴木明 p.63, 67
- 田尻麻里子 p.34
- 田部井勝 p.41
- 塚本美奈 p.9, 12, 15, 17 (上から1番目), 18 (上から2番目と5番目), 19, 23, 27 (上から2段目), 29 (上から1番目と2番目), 30, 31 (上から1段目と左下)  
32 (左下), 35 (左下), 37, 38 (下), 42 (下), 44 (上から2段目左), 49, 52 (上), 59-60, 62, 72 (背景と上), 74, 75 (上), 77 (左下), 78  
79 (上), 80-81, 86, 92 (上), 93 (上から1番目と3番目と5-6番目), 94 (右列上から2-3番目), 95 (右列上から4番目), 96 (上), 97-98, 101
- 西田彩 p.93 (上から2番目)
- 萩原健一 p.39 (上), 76, 88 (右上)
- 福井悠 p.44 (上と2段目中と右), 53 (中), 77 (上), 94 (左列と右列上から1番目と4番目), 95 (左列上から2-4番目と右列上から1-3番目), 99
- 福森みか p.79 (中)
- 真月洋子 p.32 (右下), 33
- H.584 p.88 (左上と左下と右下), 89, 96 (下)

## 本展覧会のスタッフ

天野由加利、井上さおり、大田一耕史、大田祥子、岡田司、影近政通、陰山真希江、笠原友美、加藤耕司、加納愛実、木下智加、上妻勇太、小島一郎  
後藤加代子、篠原綾子、清水敏雄、上本郁江、杉原義浩、杉村紀次、塚本美奈、津田志保、筒井諒太、寺田明広、時里充、土橋香子、南谷朱美  
西岡里子、橋本佳奈子、林佐織、早野飛鳥、福井悠、古川浩一、堀祐子、前川真吾、前川知範、松島俊介、松本和史、水野渚、三宅太門、武藤勇  
八尾裕子、安田到、山下健、山田潤、吉田朋生、渡邊唯

**Ogaki Biennale 2008 [Exhibition]****岐阜おおがきビエンナーレ 2008 [展覧会]****Venues**

Ogaki Event House  
Butokuden  
Suitopia Center Ongakudo  
Takeshima-kaikan  
Underpass in Front of Ogaki Station  
Ogaki Building 1st Floor  
Takaya-cho Underpass  
South Entrance of Sasaki Building  
Yanagen Display Window  
Former OISHI Securities Building  
GALLERY YOU  
GLAMDY 4th and 5th Floors  
North Entrance of Seichikudo  
Tanakaya Senbei  
Machizukuri Plaza

**Exhibition Period**

September 19–28, 2008

**Organizers**

IAMAS [Institute of Advanced Media Art and Sciences /  
International Academy of Media Arts and Sciences]  
Gifu Prefecture  
Ogaki City  
Japan Center for Local Autonomy

**General Director**

Masahiro Kobayashi

**Directors**

Yasuhiro Ando Discourse on Ogaki's Environment  
Keiichi Irie Ogaki BICA Committee  
Atsuhito Sekiguchi Ogaki History—Time layer in Ogaki  
Shinjiro Maeda IAMAS Contemporary Music Concert  
Akitsugu Maebayashi Place and Media  
Masahiro Miwa Gamelan Commons in Ogaki Biennale  
Shigeki Yoshida Forming Ogaki

**Planning, Production and Facilitating Staff**

Center for Media Culture,  
Institute of Advanced Media Arts and Sciences  
Yukari Okamoto, Yosuke Kawamura, Mika Fukumori  
Ogaki Biennale 2008 Staff  
Takeko Akamatsu, Makoto Imao, Satoshi Uemine,  
Mihoko Kosugi, Yuki Shibata, Takashi Hayano, Kazuo Hiramatsu  
IAMAS Contemporary Music Concert  
Masakazu Saito

**Designers**

ELEFUNTONE  
Jincho Iguchi  
Akira Segawa

**Translation and Interpretation Staff**

Kyle Alexander Thompson  
Erin Plant

**Exhibition Setup Manager**

Trigger Device

**会場**

大垣市多目的交流イベントハウス  
武徳殿  
スイトピアセンター音楽堂  
竹島会館  
駅前地下道  
大垣ビル1F  
高屋町地下道  
佐々木ビル南隣  
ヤナゲン ショーウィンドウ  
大石証券旧店舗  
GALLERY ゆう  
GLAMDY 4・5F  
青竹堂本店北隣  
田中屋せんべい  
まちづくりプラザ

**会期**

2008年9月19日(金)–28日(日)

**主催**

IAMAS  
(情報科学芸術大学院大学／岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)  
岐阜県  
大垣市  
財団法人自治総合センター

**総合ディレクター**

小林昌廣

**ディレクター**

安藤泰彦 大垣ふうけい論  
入江経一 大垣美化委員会  
関口敦仁 おおがき歴史＝時間層  
前田真二郎 イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート  
前林明次 場所とメディア  
三輪真弘 ガムラン・コモンズ in おおがきビエンナーレ  
吉田茂樹 大垣を形作るもの

**企画制作・進行**

情報科学芸術大学院大学メディア文化センター  
岡本ゆかり、河村陽介、福森みか  
岐阜おおがきビエンナーレ 2008スタッフ  
赤松武子、今尾真琴、上峯敬、小杉美穂子  
柴田悠基、早野天士、平松和夫  
イアマス コンテンポラリー・ミュージック コンサート  
斎藤正和

**デザイン**

ELEFUNTONE  
井口仁長  
瀬川晃

**翻訳・通訳**

カイル・アレクサンダー・トンプソン  
エリン・プラント

**展示設営責任**

トリガーデバイス

---

**岐阜おおがきビエンナーレ 2008** [カタログ]

編集 情報科学芸術大学院大学メディア文化センター  
岡本ゆかり、河村陽介、小林昌廣、福森みか

翻訳 カイル・アレクサンダー・トンプソン、エリン・プラント

デザイン ELEFUNTONE、井口仁長

発行 情報科学芸術大学院大学メディア文化センター

印刷 株式会社まんだら舎

2009年3月発行

〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95

---

**Ogaki Biennale 2008** [Catalog]

Editors Center for Media Culture,  
Institute of Advanced Media Arts and Sciences  
Yukari Okamoto, Yosuke Kawamura,  
Masahiro Kobayashi, Mika Fukumori

Translators Kyle Alexander Thompson, Erin Plant

Designers ELEFUNTONE, Jincho Iguchi

Publisher Center for Media Culture,  
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Printer Mandarasha Co.,Ltd.

Published March 2009

3-95 Ryoke-cho, Ogaki City, Gifu 503-0014 Japan  
info@iamas.ac.jp  
www.iamas.ac.jp  
©IAMAS 2009





OGAKI BIENNALE 2008

岐阜おおがきビエンナーレ

流れる

live stream





3回目となるおおがきビエンナーレのテーマは「流れる」。キービジュアルは大垣城を取り囲む堀のイメージとなっています。展示内容も大垣のまちに密着した構成となりました。作品の図版は緻密な描写を伝えるために高精細印刷を使用しています。

形態	A4変型板
サイズ	190mm×272mm
コンテンツ	ごあいさつ、大垣のまち、漂白と停留～流れる人々、大垣ふうけい論、ガムランコモンズ in おおがきビエンナーレ、大垣を形作るもの、大垣美化委員会、場所とメディア、イベント、新たな流れの創造、付記

The theme of the 3rd Ogaki Biennale was "Flowing". The key visual for this year was the image of the moat surrounding Ogaki Castle. The composition of the displayed works was also closely related to Ogaki. High definition printing was used in order to convey the detail of the pictures of the works.

Form	A4 Size
Size	190mm×272mm
Contents	Foreword, The City of Ogaki, Drifting and Pausing: Streaming People, Discourse on Ogaki's Environment, Gamelan Commons in Ogaki Biennale, Forming Ogaki, Ogaki BICA Committee, Place and Media, Events, Creating a New Stream, Appendix

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。  
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMASBOOKS and turned into digital books.

## 使用方法 | How to use

### PCで閲覧 | Via PC

#### ①目次の使い方

- ・Adobe Readerの場合

「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。

- ・Apple プレビューの場合

「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

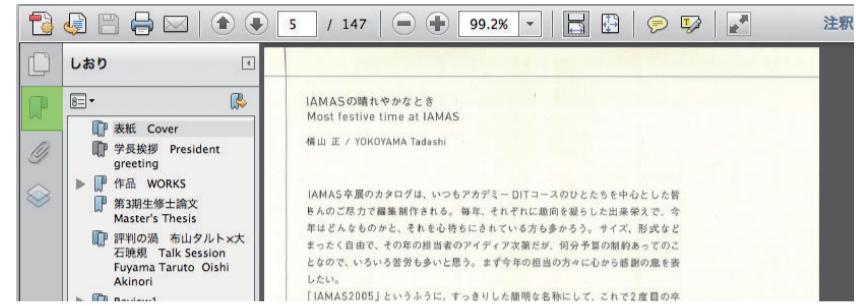
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・Adobe Readerの場合

「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F

- ・Apple プレビューの場合

検索窓に入力してください。

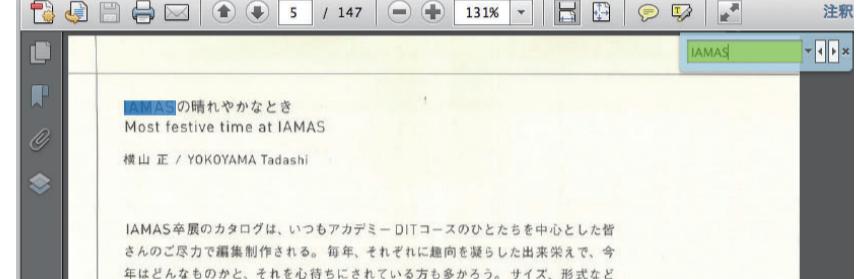
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



### iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

#### ①目次の使い方

- ・メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



### Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

# IAMAS BOOKS

岐阜おおがきビエンナーレ2008

OGAKI BIENNALE 2008

発行日 2011年12月再編  
Issue December.2011

編集 鈴木光  
Editor SUZUKI Hikaru

撮影 萩原健一  
Photography HAGIHARA Kenichi

制作協力 河村陽介  
Special Thanks KAWAMURA Yosuke

監修 前田真二郎 濑川晃  
Supervisor MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行 IAMAS 情報科学芸術大学院大学  
Publisher IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS  
503-0014  
岐阜県大垣市領家町3-95 3-95 Ruoke-cho, Ogaki  
Gifu 503-0014, Japan

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)  
CopyRight IAMAS 2011