

Ver.20200710

2020年10月4日（日）～11月8日（日）

鹿児島県霧島アート・の森

---

つくるスポーツ/するアート展in鹿児島 実行委員会

展

つくるスポーツ／  
するアート

## 企画について

～パンデミックは他者との  
関係をどう変えるのか  
(変えないのか)～

わたしたち実行委員会は、2020年に鹿児島で48年ぶりに行われる国民体育大会、全国障害者スポーツ大会にあわせて、“スポーツタイムマシン”の展示とスポーツとアートの包括的な展覧会を計画していました。それは、2015年の国民文化祭関連事業メディア芸術祭かごしまで同作を招聘した際、展示最終日に来場したこどもたちから「また戻ってきて欲しい」との要望を受けたことが理由です。

地域のこどもたちの要望を叶えるべく、展示実現の可能性を探していたところ、2019年夏に鹿児島県霧島アートの森より、国体を迎える記念すべき2020年に向けて再展示の機会をいただきました。すぐに同作を手掛けた犬飼博士（運樂家/ゲーム監督）と安藤僚子（空間デザイナー）に連絡をとり、他施設との連携や企業との協力体制を模索し、実行に向けて準備を進めてまいりました。5年越しの再展示です。

しかしご存知の通り、2020年初頭、世界に新型コロナウイルスが大流行。得体の知れないウィルスの発生に誰もが他者との身体的な接触到距離を起し、暮らしそのものまで変更を余儀なくされました。密閉、密集、密接を避けるためにイベントのあり方も変わり、本展は他施設や企業との連携/協力等で実現する計画を見直すことになったのです。

目に見えないウィルス。それは、さまざまなモノやコトの在り方に変化を及ぼし、漠然とした不安を生み出します。感染者数の増加に緩急はあれど、おさまる様子はありません。そこで、わたしたちは招聘作品のアーティストである犬飼博士と安藤僚子と議論を重ねて、いまできることを考え、状況を整理し、スポーツとアートをテーマにする本展をそれでも実行する決断にいたりました。

本展はパンデミック以前から変わらず、「つくるスポーツ/するアート」というタイトルをもって、来場者とともにスポーツとアートを共に創り、プレイする「共創」について考え/体験することを目指しています。現在もその意図には変わりありません。

世の中の変化を傍に、スポーツタイムマシンを生み出したおふたりが現在も《変わらずに行っていること》、そしてこのような状況下で《考えること》も含めてスポーツとアートを取り巻く状況や想いを展示・紹介し、本展を実現します。

四元朝子、市村良平、早川由美子

キーワード：

## 社会、変化、 共創（きょうそう）

**スポーツとアートにおける共創。**

**社会の変化は、ヒト、場、モノの関係にどう影響するのか。**

参加型アートは、鑑賞者が作品の一部になること、また作品の成立に関わることを誘導し、鑑賞者と作家の境界を揺るがしました。そして、テクノロジーを取り入れたメディアアートの作品はインタラクティブ（双方向性）の性質を備え、鑑賞者が作品と積極的に関わるプレイを通して、作家との共同作業を求めるようになりました。

スポーツに視線をむけると、時代とともに発展してきた産業やテクノロジーは新たな道具を創造し、これまでにないスポーツ競技を産み出しました。近年では、このことに無意識にも触れているコンピュータゲームを使ったeスポーツもあります。

プレイを包括して久しいアート、  
社会の変化とともに創作されてきたスポーツ。

新しい生活様式の構築を目指し、模索する2020年に、スポーツとアート、創作とプレイの視点から、社会の変化とこれからについて考えるきっかけを創出します。

# 展示：

## [1] 状況の変化、企画の推移

本展は、2020年のスポーツの機運高まる時期に、スポーツとアートを包括し、考える場として企画されました。折しも準備期間中盤に新型コロナウイルスが出現、そして起きたパンデミック。身体を要する展覧会は、何が可能であり、どう変化するのか、考えます。



## [2] “スポーツタイムマシン 2020”ー（どう展示できるか）

2013年に誕生したスポーツタイムマシンは、山口、鹿児島、札幌、東京、香川と全国で愛され、5000人以上\*の参加者を迎えてきました。2014年には世界的なアートの祭典アルス・エレクトロニカのインタラクティブアート部門でオノラリー・メンションを、また翌年の2015年には第17回メディア芸術祭でエンターテインメント部門で優秀賞を受賞しています。誕生から7年。時間を経ても愛されている本作の再現を目指します。 \*正式な人数は確認中

## [3] つくるスポーツ/するアート

会期中、ある空間に「入らなそうでギリギリ入る物体」を設計・製作し、それを実際に入れてみる「搬入プロジェクト」等イベントを実施。霧島アートの森ならではのサイトスペシフィックな展開を試み、《つくる》と《する》をひとつに体験します。また、参加者と手掛けた搬入物等の展示も行い、世界の著名な作家の作品を所蔵する霧島アートの森の立地を生かして来場者とともにスポーツを《つくる》機会も検討中です。

# タイムスケジュール

	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
予算	助成金結果着 (九電3月末) →不受理	助成金結果着 (ノエビア4月末) →不受理						
企画		企画&構成検討				会場プラン作成 スポーツタイム マシンメンテ	会場配布物作成 キャプション作成	
広報	霧島アートの森 年間プログラム 記載	アミュプラザ 告知依頼		告知用 データ収集			メディア露出 本チラシ& ポスターUP	取材対応 スポット露出 (できれば)
会場 展示							仕込み (4日間)	<b>展示スタート (10/4~11/8)</b> ●WS：搬入PJ ●森の運動会？
備考		YCAM運動会			スポタイ @小松	スポタイ小松 から搬入？		10/3 国体開会式

# チーム

アーティスト：

犬飼博士 運楽家/運動会協会理事/ゲーム監督

1970年愛知県生まれ。映画監督・山本政志に師事したのちゲーム監督に転身。人と人がつながるコミュニケーションツールとしてのビデオゲームにこだわり対戦型ゲームだけを制作。

2002年より、スポーツとゲームを融合する「eスポーツ」の事業を開始。WCGやCPLの日本予選を主催し世界大会に参加。

『eスポーツグラウンド』や科学展示『アナグラのうた 消えた博士と残された装置』等小さなビデオ画面だけに収まらないフィジカルな作品で文化庁メディア芸術祭にて受賞。近年は『未来の運動会プロジェクト』にてスポーツを皆でつくる人を育成し、「スポーツ共創」を推進中。

<https://twitter.com/polygoninukai>



安藤僚子 空間デザイナー

合同会社デザインムジカ代表。ファッションや飲食などの店舗設計を中心に、演劇や科学展示などの会場構成、ディスプレイやアートインスタレーションなど空間にまつわる幅広いジャンルで活動している。主な作品に「スポーツタイムマシン」（メディアインスタレーション/2014年第17回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞）、日本科学未来館常設展「未来逆算思考」（空間設計・アートディレクション）など。著書に「TOKYOインテリアツアー」（LIXIL出版社）など。

<http://designmusica.com/>



企画推進：四元朝子（サンカイ・プロダクション 合同会社）

プロデュース：市村良平（市村整材）

メンター：早川由美子（NPO法人PandA / スポーツタイムマシン2015招致メンバー）

その他、デザイナー、ワークショップサポートアーティストなど検討中