

TENGUBUCKS Cafe in Kobe

KIITO Artist in Residence 2016
HIGASHIKATA Yuhei Documentary Book



てんぐバックスカフェ in Kobe

KIITOアーティスト・イン・レジデンス 2016 東方悠平 ドキュメントブック

TENGUBUCKS Cafe

KIITO Artist in Residence 2016
HIGASHIKATA Yuhei Documentary Book



てんぐボックスカフェ in Kobe

KIITOアーティスト・イン・レジデンス 2016 東方悠平 ドキュメントブック

てんぐバックスカフェ in Kobe

KIITO アーティスト・イン・レジデンス 2016 東方悠平「てんぐバックスカフェをつくろう!!」ワークショップ

開催概要

公募した13人の子どもたちと「ちびっこうべ」のまちの中に、「てんぐバックスカフェ」を作って運営するプロジェクト。10月のオープンに向けて、事前ワークショップとして3ヶ月前から、天狗についての学習や造形物の制作、カフェのステージで披露するダンスの練習を子どもたちと行った。「ちびっこうべ」のまちびらきの日には、オープニングイベントとして全員でダンスを披露。まちオープンの期間の4日間は、事前ワークショップに参加したオリジナルメンバー*に加え、当日限りのスタッフが参加し、オリジナルメンバーと協働して、カフェ運営を行った。

事前の長期ワークショップで店を作り、本番では子どもが仕事として運営する、といったお店作りの流れは、「ちびっこうべ」と同じように行ったが、てんぐバックスカフェを作る過程には、随所にナンセンスな要素やおかしみが盛り込まれており、子どものまちという仮想の社会の縮図の中に、現実社会の顔をした不条理さとさらなる複雑さを、独自の手法で介入させた。

カフェの運営に際しては、ちびっこうべのまちとは異なる独自のシステムが考案され、ちびっこうべのまちと緩やかに接続された。例えば、カフェでは出入国が管理されておりパスポートがないと入れない、まちの通貨「キート」から独自通貨の「てんぐ」に両替をしないと買い物ができない、為替レートが変動する、給料が「てんぐ」で支払われる、など。

子どもたちが行う主な仕事は、ダンサー、ドリンク販売、「キート」と「てんぐ」を両替する両替商、出入口でパスポートを発行し、出入国スタンプを押すパスポートコントロールの4種類。その他にも、ダンスの音楽に合わせて楽器を演奏するバックミュージシャンやドリンク用コースター制作など、当日限定スタッフが担当する仕事も数種類あった。

※オリジナルメンバーの内訳：女子10、男子3。すべて小学生。3年生4、4年生1、5年生3、6年生5。出席率：82%（全日程の平均）

開催日程

8.9 ㊤ オリエンテーション	10.1 ㊥、2 ㊦ 追加ワークショップ
8.10 ㊤-8.12 ㊤ 造形ワークショップ	10.8 ㊥ オープニングパフォーマンス
9.18 ㊦、22 ㊦・㊧ ダンスワークショップ	10.9 ㊦、10 ㊦・㊧、15 ㊥、16 ㊦ カフェ運営

「ちびっこうべ」とは？

デザイン・クリエイティブセンター神戸が2012年のオープン以来2年に一度、その年のメイン催事として開催する子ども向け体験型プログラム。神戸の子どもたちとクリエイターが、センター内に、子どもが運営し、子どもしか入れない「夢のまち」を作る。シェフ、デザイナー、建築家のチームに分かれ、1つの飲食店を約3か月かけてプロのクリエイターから知識や技を楽しく学び、一緒に作り上げていく「ユメミセ」ワークショップのほか、大人向けにはまちの仕事を考える「まちづくりゼミ」やサポーターとして参加するプログラムもある。



TENGUBUCKS Cafe in Kobe

KIITO Artist in Residence 2016 HIGASHIKATA Yuhei "Create a TENGUBUCKS Cafe !" Workshop

OVERVIEW

This was a project in which a "TENGUBUCKS Cafe" was created and operated by 13 invited children within the fictional town of "Chibikkobe". Towards the October opening, we held advance workshops 3 months beforehand for children to learn about Tengu [a goblin from Japanese folklore]. They made model objects (staff uniforms, interior items etc.), and practiced dance exercises for the stage at the cafe. On the actual day everyone performed the dances for Chibikkobe's opening event. In addition to the original members* who had taken part in the preliminary workshop, other people helped out as day staff across the 4 day period when the town was open, working in cooperation with the original members to manage the cafe.

The process of creating TENGUBUCKS Cafe, designing the store in advance within a longer-term workshop, and having it run by children performing job-like roles, was the same as used in the established Chibikkobe project. But in this café-making process more nonsense elements and humor were included at every stage. Through his original method the artist used this children's town, as a virtual microcosm of society, to show up some of the oddities and complexities we encounter in real society.

In operating the cafe, a unique system different from the usual Chibikkobe town was devised, loosely connected to Chibikkobe. For example, in the cafe, the entering and exiting was controlled and visitors could not enter without a passport. Likewise, they could not shop before they had changed their money from Kiito's town currency to the unique "Tengu" currency. Staff salaries were paid in Tengu which was subject to exchange rate fluctuations, etc. The 4 types of work role performed by the project members included 'dance performers', 'beverage sales staff', 'Kiito/Tengu money changers' and 'passport control officers' who issued passports at the entrance and stamped them on departure. Jobs other than those types were given to the day-staffer participants, such as performing as back musicians (playing musical instruments) for the dancers and making coasters for drinks.

*Original members : 10 girls, 3 boys all of elementary school age. There were 4 third graders, 1 fourth grader, 3 fifth graders, 5 six graders. Attendance rate: 82% (average across total schedule)

SCHEDULE

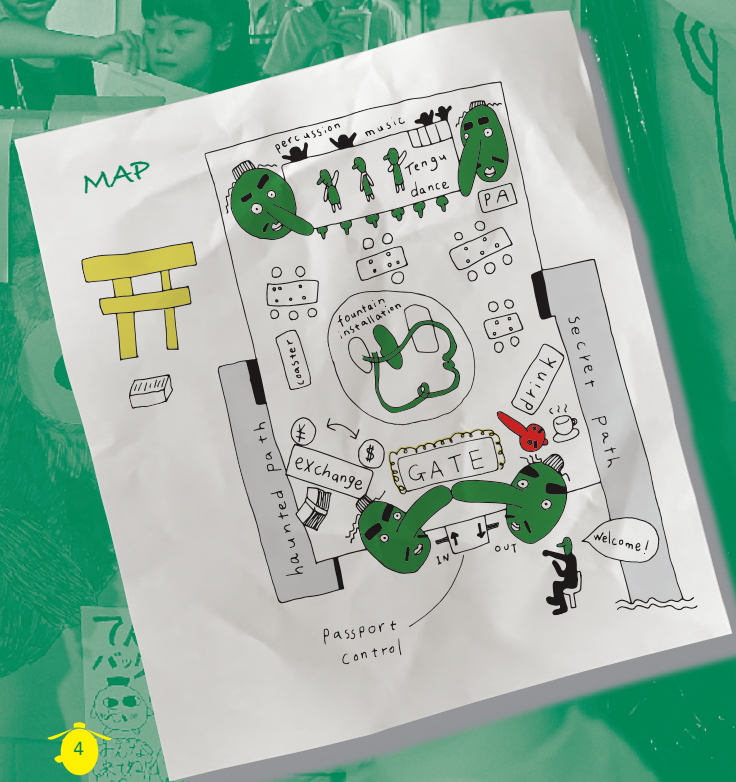
8.9 Tue Orientation	10.1 Sat, 2 Sun Additional Workshop
8.10 Wed-8.12 Fri Art Workshop	10.8 Sat Opening performance
9.18 Sun, 22 Thurs Holiday Dance Workshop	10.9 Sun, 10 Mon Hol., 15 Sat, 16 Sun Cafe Operation

What is "Chibikkobe"?

Since opening in 2012 the Design and Creative Center Kobe (KIITO) has organized this experiential learning program for children as its main annual event every two years. Children and artist creators in Kobe come together in the Center to make "a city of dreams" for children-only and into which only children have access. Children are divided into teams of chefs, designers, and architects. They participate in a 'Yume-mise' workshop held in an on-site restaurant where they enjoy learning and acquiring knowledge and skills from professional creators during the course of about three months. Across the four event days, there are different ways for the children to participate such as simply coming along on the 4 open days, working at a short-term job or shopping in the town using the money earned there.

てんぐボックスカフェへ
ようこそ

Welcome to TENGUBUCKS Cafe



外からはうかがい知れない
不思議な空間…
てんぐボックスカフェに入店しよう！



てんぐボックスカフェとは

初めての出店は2013年に、スターバックスコーヒーがまだなかった鳥取県で行われたプロジェクト「てんぐボックスカフェ」（瀬手AIR）。閉鎖されたガソリンスタンドを会場に、地域の人が飲み物を飲んだり話したりできるスペースとなった。



てんぐボックスカフェの内装

てんぐボックスカフェの内装は、ワークショップで子どもたちが作った造形物を活用しながら構成されている。巨大なバルーンてんぐ、黒ビニールで作られた壁、クラフト紙に大描きされた店名の文字やロゴマーク、子どもたちの絵などが混在していた。入口ゲートは天狗の絵から伸びた鼻になっている。店内では点在するローテーブルとクッションを利用する。中央には、緑色の水（てんぐのなみだ）が循環する噴水のインスタレーションが設置された。



てんぐボックスカフェではたらく

Works on TENGBUCKS Cafe



激しいパーカッションと
照明に合わせて
Let'sてんぐダンス!



てんぐダンスを踊ろう

長い鼻やコーヒを淹れる仕草をモチーフにした、2分半のオリジナルダンス。音楽はインターネット上で見つけたフリー素材が選ばれ、音楽に合わせて振付が作られた。カフェミュージックのような軽妙な音楽に、鼻を撫でる動きや、カフェでドリンクを注文し、サーブするときをイメージした動き、真似したくなる顔フリフリ、リズムカルな手拍子、足拍子などが組み合わされている。カフェ内の小ステージで、1時間に4回ほどの公演が行われ、1ステージにつき3～4人のユニットで踊られた。



てんぐダンスの振付の一部

- 1 コーヒー
- 2 1杯
- 3 くださいな
- 4 コーヒー入れて
- 5 できました
- 6 はいどうぞ
- 7 3人で手をつないで横並び
- 8 肩を組んで顔シェイク(横)
- 9 座る(4秒) 右上(4秒) 左上(4秒) 正面(4秒)
- 10 前の人の肩を持って縦並び
- 11 顔シェイク(縦)

てんぐバックスカフェではたらく

Works on TENGUBUCKS Cafe



神輿で舞台に繰り出せ！
てんぐダンスショー DX！
デラックス



デラックス
てんぐダンスショー DXで踊ろう

ちびっこうべのまちの中央に設置された大きなステージで、オリジナルメンバー13人全員が一緒に踊った、まさにデラックスなダンスショー。10/8のオープニングイベントと10/15の特別公演の2回のみ披露された。掛け声やホイッスルの音と共に、子どもたちが緑色の大きなバルーンでてんぐ神輿を担いで登場した。来賓やサポーターの大人、他の店で働く子どもたちなど、大勢の人の前に立つ緊張に耐えて、大舞台をやり遂げた子どもたちには、特別ボーナスが支給された。



てんぐボックスカフェではたらく

Works on TENGUBUCKS Cafe



難民はいない?
入国審査は厳しいよ!



パスポートをチェックしよう

てんぐボックスカフェに入国(入店)するにはパスポートが必要。パスポート裏面には自分の似顔絵を描ける枠が付いていた。入口のパスポートコントロールでパスポートが発行してもらえる。出入国のたびにスタンプが押され、欄が全部埋まるとグリーンカードに! 隣で営業していたちびっこバーから密入国できるシステムもあった。



てんぐボックスカフェではたらく

Works on TENGUBUCKS Cafe



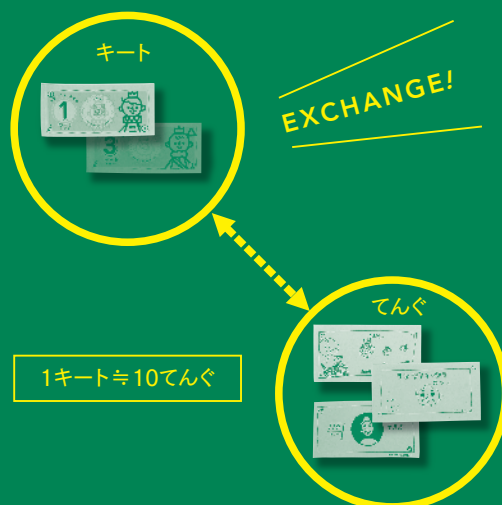
てんぐボックスカフェではたらく

Works on TENGUBUCKS Cafe



変動レートを見きわめろ! 「キート」と「てんぐ」を両替しよう

ちびっこうべ内の通貨「キート」はてんぐボックスカフェでは使うことはできず、カフェ内で両替をする必要があった。通貨「てんぐ」には1、5、10てんぐの3種類の紙幣がある。紙幣はオリジナルメンバーがワークショップ内で原画を描いたものを印刷して発行した。1てんぐ紙幣では1が天狗の鼻で表現されている。レートは1キート=10~15てんぐで、期間中に変動した。カフェで働いた子どもは給料を「てんぐ」で払われるので、支給後は両替所に並んでいた。



カラフルなてんぐドリンクをつくろう

カフェでは「てんぐのなみだ(緑茶)」 「てんぐのちしお(ローズヒップティー)」 「てんぐのはつこい(レモネード)」 「てんぐのゆ(白湯)」の4種類のドリンクメニューが販売された。価格は各10~15てんぐだが、「てんぐのゆ」だけ1てんぐ。飲み物は液体の色のカラフルさがポイント。ロゴ入りコップに注文者の名前とメッセージが書かれて給仕された。健康志向の子どもから、「てんぐのゆ」へのオーダーも何度か入った。



てんぐボックスカフェの
スタッフ

Staff of TENGBUCKS Cafe



プロパーとか関係ない！
力を合わせてカフェ運営しよう！



カフェに必須のレギュラーワーク

カフェには2種類の子どもが働いていた。夏から継続的にワークショップを重ね、本番でも常にかフェで働く固定の「オリジナルメンバー」（社員さん）と、当日だけ時間単位で働く「当日メンバー」（スポットさん）。まちがオープンした4日間は、ドリンクや両替などのダンス以外の部分を、オリジナルメンバーと当日メンバーと半々で一緒に仕事をした（ワークシェアリング）。

事前ワークショップでは、恥ずかしがったり、集中力が途切れたり、ダンスを最後まで踊ることができなかったりした。しかし本番となると、お客さんに来てほしいという思いや、オリジナルメンバーとしてのプライドが働くのか、大きな声でお客さん呼び込み、ダンスをこなし、独自のイベントまで起こすアクティブさを見せてくれた。

その他の仕事

ちびっこうへのハローワークから仕事を紹介されて来る当日メンバーは、ダンサー、ドリンク販売、両替商、パスポートコントロールをオリジナルメンバーと分担して行うほか、ステージのバックミュージシャン、PA、コースターづくり、幕間のパフォーマーを当日メンバーだけで担当した。バックミュージシャンは、ダンスの音楽にのせて楽器を演奏して盛り上げた。楽器はコップの馬拉カスや段ボールのパークッションで、顔をフリフリする動きの時に思いっきり鳴らすのがポイント。PAは、ダンスの音楽を再生し、ダンス中の照明を操作する仕事で、音楽再生はiPod、照明はOAタップのスイッチで操作した。コースターづくりは、カフェの来客にコースターづくり体験を提供した。幕間のパフォーマーは、ダンスの合間に自分の得意芸を見せてお客さんを楽しませた。

てんぐボックスカフェでの
ハプニング

Happenings at TENGUBUCKS Cafe

拡張されるてんぐボックスカフェを
自分勝手に楽しもう！

漫才

十八番を持っている“出たがり”な子どもの出現を期待して、幕間のパフォーマーの仕事の担当者を募集したが、初日に漫才を披露してくれた男女コンビ以外は、意外にシャイな子どもが多く、まもなくこの仕事は募集停止になった。



てんぐ銃

てんぐの鼻を銃に見立て、鼻から出る玉をキャッチしたら、素敵な特典がもらえる！というイベントをオリジナルメンバーが独自で考案。銃と玉は段ボールで自作した。仕組みはゴム鉄砲のシステムを応用している。ダンスの間に随時開催し、発射された玉が奪い合いになるほど人気を博した。特典は、ドリンク一杯無料や半額割引など。



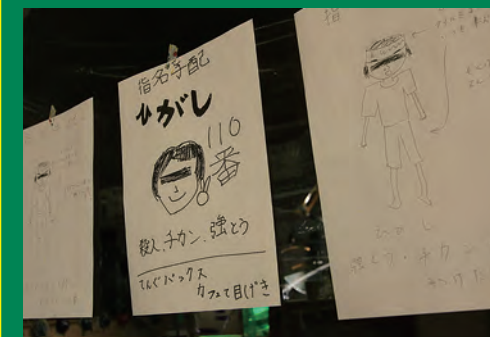
おばけ屋敷

カフェと外のエリアを分かつ可動壁に、機材を収納する扉付きのスペースがあることを発見した子どもが、ここでお化け屋敷を開催することを考案。照明の配線を自分たちで勝手にし、宣伝活動も熱心に展開し、多数の集客に成功した。おばけ屋敷目当てに入館する子どもも多かった。壁の隙間に長い行列ができていた。



指名手配のチラシ

指名手配のチラシがカフェ内のいたるところに貼り出された。指名手配チラシの制作は流行し、「ひがし（＝東方悠平のニックネーム）」も様々な罪を重ねた指名手配犯に仕立て上げられ、見つけた子どもがよくちびっこへの警察に通報していた。通報すると報奨金がもらえるシステムが誕生した。





See you again...



てんぐバックスカフェから考える 「まち」に介入するアートの可能性

10月14日(金)、てんぐバックスカフェを会場に、鳥取市中心市街地にある旧病院の建物を活用したアートプロジェクト「ホスピタイル」を展開するなど、まちにアートを介入させる試みを実践する、キュレーター／鳥取県立博物館主任学芸員の赤井あずみさんをお招きして、トークイベントを開催しました。

役割からはみ出させる

東方 ホスピタイルは、アートに関係のない人たちが関わってくる状況がおもしろいと思います。また、本を読みに行ったり、庭いじりに行ったり、鑑賞する以外のレイヤーがたくさん開かれていますよね。こういう場所で、介入、出会い、関わりがあると、思ってもみないようなことが生まれるんじゃないかと思いました。

赤井 美術館のような場所では役割が分かれていて、なかなか線が超えられない。まちの中のプロジェクトは、フラットに人と出会うことがいいと思っています。レイヤーをつくることは、意識してやっているところです。それらが互いに浸透しあう場所になると面白いですよね。現代美術というシャッターを閉じられてしまうのは、地方に限ったことではなくて、例えば東京で展覧会のオープニングパーティに行っても、けっきょく来る人がいつも一緒だったりする。誰に向けてやってるんだろう？ と思ってしまう。それに比べたら、可能性があるのではないかと思います。

東方 美術館は、鑑賞者もお客さんとして行くから、鑑賞が能動的になりにくいという側面があると思います。役割が分割されていると、なかなかそこからはみ出てこない。自分のことや、その役割だけで忙しくていっぱいになってしまいますよね。



うっかり感

赤井 「うっかり感」って大事ですよ。仕組みづくりとはまた違いますが、うっかり出会って、はまっちゃうようなことが起こりやすい状況がプロジェクトの醍醐味ですし、それが可能になるコミュニティのサイズってあると思うんです。

ちびっこうべやユメミセは、仕組みがしっかりデザインされているようですが、てんぐバックスカフェは逆に、東方さんが一応仕組みを考えてはいるけど、どんどん変わっていくのが、すごくおもしろいと思いました。その方が自然だし、社会と近くて、自分で考えて変えていけるんだ、って気づいたりできますよね。

東方 子どもがダンスの練習に飽きてきた時に、ワークショップ会場に出しっぱなしだった道具を使って、「てんぐ銃」というのを勝手に作りだして。天狗の長い鼻が銃身に見立てられていて、先から玉が出るんです。本番ではそれを使ってイベントを勝手にやりだ

して、はじめに予定していたダンスショー以外のものが自然発生的に発展していきました。

赤井 子どもに対して、こういうことがやりたい、という思いは何かあるんですか？

東方 ナンセンスなルールを課して、一定の制限下から出てくる思いもよらない発想をさせてみたいです。自由にして良いよって言われると、人ってどこかで見たり聞いたりしたものに寄っていつてしまうことも多いんですよね。好きな絵を描くって言ってアニメのキャラクターを描くみたいな。だから子どもが、これまでに考えてきたこともないようなことを考えるきっかけになるようなルールをこちらで設定して半ば強制させたいと思っています。そのルールに、なんだかわからないけど夢中になってしまう、やり込んでしまうみたいな仕掛けを作ったら、本当に面白いものがでてくるし、本人にとってもこれまでの自分を拡張するような新しい経験になると思います。

赤井 子どもがどこまでわかっているかわからないですけど、ここまで13人が付き合ってくれているのがすごいですよね。

東方 自発的と言うよりは、僕につきあってくれている感はたしかにありますね。

赤井 途中で来なくなってもおかしくないじゃないですか(笑)。答えのない体験をするっていうのがいいと思います。



赤井あずみ
(キュレーター／鳥取県立博物館主任学芸員)

1975年米子市生まれ。2002年から6年間鳥取県立博物館にて美術部門の学芸員として勤務したのち、アーティストインレジデンスや国際芸術祭の運営に携わる。2012年、鳥取市中心市街地の旧横田医院を活用した展覧会「HOSPITALE」を企画、以来プロジェクトとして継続的に活動続ける。2013年には旧旅館施設に「ことめや」をオープンし、コワーキングスペースやレジデンス事業のほか、「人の営み」にまつわるさまざまな事柄についての企画を実施している。

資本主義と東方悠平について

竹田 直樹

私たちの暮らす資本主義社会は、経済的な利潤追求行為を基礎とした経済体系をもち、すべての物やサービスの価値が貨幣価値で表現される。生命や愛というような概念でさえ、交通事故や離婚訴訟のとき、その金額が算出される。

冷戦期には資本主義の他に社会主義があり、それぞれを信奉する国家はライバル関係にあった。世界地図は、2色に塗り分けられ、その面積は、同じようなものだった。日本国内には、社会主義を掲げる日本社会党があり、国会で大きな議席をしめていた。

そのような冷戦期に、私は、同じ大きさのよく売れる絵画Aとまったく売れない絵画Bがあるとすれば、絵画Aは大衆的でつまらない可能性があり、絵画Bのほうが本質的な価値を内在している可能性が高いと考えていた。なぜなら、世界には、社会主義という資本主義とは異なる社会体制が存在し、そのことは、資本主義以外の多様な社会体制の存在を暗示し、したがって、資本主義特有の貨幣価値では表現できない価値も当然存在するにちがいないと考えていたからだ。

しかし、1989年に社会主義は自滅し、世界全体が資本主義に覆い尽くされることとなった。冷戦終結後30年近くが経過した今日、完全勝者である資本主義社会は、我が世の春を謳歌している。そして、私は、前述の絵画Bが絵画Aより本質的な価値を内在する可能性が高いという考えがまちがっていたのではないかと感じはじめた。貨幣価値こそが唯一の本質的な価値なのではないかと考えるようになったのである。

そのような中で、2000年以降の現代アートは、ざっくり2つの方向に分離したように見える、ひとつは、資本主義が形成したグローバルなアートマーケットで積極的に売りに行くタイプであり、その典型を香港やバーゼルのアートフェアなどで見ることができる。もうひとつは、資本主義以外の価値、わかりやすくいうと貨幣価値で表現できない価値を探すタイプであり、その典型を〇〇

ビエンナーレや△△トリエンナーレなどと呼ばれるアートイベントなどで見ることができる。アートを投資の対象としてとらえるなら前者が面白いであろうし、アートを宗教の代替としてとらえるなら後者が面白いはずだ。

東方悠平の作品は、後者に属するものなのだが、後者の中でも独自の位置をしめている。後者の表現は、ポスト資本主義の具体的な形を提示することが難しい中で、私的で各論的な価値観をクローズアップするものが主流であり、結果として、鑑賞者にとってなにがなんだかわからないものになることによってその目的を達成するものが多い。つまり、わけがわからないことによって、貨幣価値では表せない非資本主義的な価値の所在を暗示しようとするのである。一方、東方の作品は、資本主義社会をその外部から客体視しようとする姿勢をみせる。そこには、貨幣、為替、工業、サービス業、原発事故など様々な資本主義社会のメタファーが漂うが、作品自体の物理的な形態は、商業性を明確に拒絶して、貨幣価値の発生を防止している。そして、それらの作品は、不思議な末法感に包まれている。末法とは、仏教用語で、釈迦の教えのみが存在して悟りに入る人がいない時期のことを意味する。つまり、東方の作品は、資本主義の教えのみが存在して悟りに入る人がいない資本主義末法の世を表現しているように見えるのである。その資本主義末法の世は、すでに始まっているのだろうか？ それとも目前に迫りくるものなのだろうか？ だが、それは意外にも軽やかですがすがしい世界なのかもしれないということを東方は語っているように思えるのである。

竹田 直樹
(兵庫県立大学大学院 准教授)

1961年、兵庫県姫路市生まれ。パブリックアート研究、景観研究、美術批評、美術作品制作などを行う。1990年代に日本のパブリックアートについて一連の研究と出版を行い、並行して日本の景観に関する研究と実務を行った。2000年代にソトコト、美術手帖などの雑誌で日本の現代美術に関する一連の連載をした。同時期から、植物や庭園や風景に着目した美術作品を制作、発表している。

About Capitalism and HIGASHIKATA Yuhei

by TAKEDA Naoki

The capitalist society in which we live today uses an economic system based on the profit-motive and the value of everything (property, products and services) is expressed in monetary terms. Even such concepts as ‘life’ and ‘love’ have a monetary calculation attached to them for road accidents and divorce.

During the so-called Cold War period, the world was occupied by both socialism and capitalism - each country subscribing to one or the other in a relationship of rivalry. The world map was painted in two colors, covering roughly similar areas. In Japan, socialism has been represented by the Japan Socialist Party, a party that has enjoyed a powerful number of seats in Japan’s National Diet.

During such a Cold War period, I used to think that if there was a painting A that sold well and a painting B that hardly sold at all, it was likely the case that painting A was popular but boring, whereas painting B had more intrinsic value. I thought this because, in a world that can have social systems as different as capitalism and socialism, it is logical to assume there must be a diverse variety of social systems other than capitalism. This in turn suggests that there must obviously be values which cannot be expressed in monetary terms alone, something other than that very special characteristic of capitalism.

However, in 1989 we witnessed the self-destruction of socialism and saw capitalism expand to cover the whole world. Today, nearly 30 years after the Cold War ended, capitalism has prevailed in society and the world has enjoyed a new spring. I began to feel that my previous thinking about the aforementioned painting B – that it was more likely to have more inherent value than painting A – may be wrong. I came to believe that monetary value is the only essential value.

In these terms, contemporary art since 2000 seems to divide into roughly two directions. In one, artworks are actively put up for sale within a global art market shaped by capitalism. This is typical of what we see at art fairs held in Hong Kong or Basel. Under the other mechanism, artworks more difficult to understand are judged by non-monetary values which cannot

be expressed in monetary value. Such works can be seen at art events such as the XX Biennale or the ΔΔ Triennale. The former is interesting if you consider artworks to be investment objects, the latter is probably more interesting if you view art as an alternative form of spirituality.

The work of HIGASHIKATA Yuhei belongs to the latter, but it occupies a unique position among the latter. The expression of the latter in the post capitalism - in which realistic shapes are difficult to present- mainly focuses, in close up, on the personal and particular values. As a result, it achieves its purpose by being something that the viewer does not understand. In other words, by its very state of ‘non-understandability’ it seeks to imply the existence of non-capitalistic values that are beyond expression in monetary terms. On the other hand, the works of HIGASHIKATA show an attitude of looking at the capitalist society objectively from outside. Capitalist society can be associated with metaphors such as ‘money’, ‘foreign exchange’, ‘industry’, ‘services’, even a ‘nuclear incident’, etc, but the physical form of art works (of the HIGASHIKATA type) clearly refuse to be caught by commerciality and prevent the creation of monetary value. Such works are wrapped in the strange mystique of what we might call “mappo”.

“Mappo” is a Buddhist term, [the third age after Buddha’s death, a period when his laws begin to degenerate] meaning that Buddha’s teachings exist but no one can enter enlightenment. In other words, HIGASHIKATA’s artworks seem to express the world of the capitalistic ‘end-law’ where there is only the teaching of capitalism and no one enters enlightenment. Has the world of the capitalist end-of-life already begun? Even if it has not, it is probably not so far off, perhaps very close. However, it seems to me that HIGASHIKATA is suggesting us that the post-capitalist world may be a refreshing and surprisingly light place to be.

TAKEDA Naoki
(Associate Professor, University of Hyogo Graduate School)

Born 1961 in Himeji City, Hyogo Prefecture, Japan, TAKEDA Naoki is a researcher working in the fields of public art and landscape, an art critic, as well as an artistic creator. In the 1990s he researched and wrote a series of publications about public art in Japan while, at the same time, carrying out research and practical work on Japanese landscape. In the 2000s he wrote a series about contemporary art in Japan for magazines such as Sotokoto and books on art. During the same period, he produced and exhibited works mainly focused on horticulture, gardens and landscapes.



滞在制作日記

写真・文：東方悠平

2016
6/1

札幌から神戸へ、KIITOでちびっこうべのことを聞いたり、街をいろいろ見て歩いたり。ちびっこうべは非常に教育的でよくできたプログラムだと思った。KIITOが元々そういう性質があるからかもしれないけれど、デザインや建築、街づくりの人が考える合理性みたいなものを強く感じた。そこで行われるアートのプログラムは、そういった合理性をかき回したり、無意味に見えるようだったり、想定されたプログラムの隙間に入り込んで、思いもよらない飛躍をもたらすものであると良いと思う。鳥取の「てんぐボックスカフェ」みたいなやりませんか？と言われたけれど、元々あるちびっこうべのシステムをハッキングしつつ不思議な体験をさせる、「てんぐボックスカフェ」が一番良い気がしてきた。

2016
8/12

チュニジアの美術大学を休学して日本滞在中のセリム君が、ワークショップを手伝いに来てくれた。初対面の外国人と英語で話すなんて、と恥ずかしがるシャイシャイ少年少女たち。子供と会話が上手く成立しないことを悟ったセリム君は、一心不乱に制作を開始、荒ぶる天狗エプロンを作り上げた。見事なクオリティ、さすがチュニ美生！子供も知らんぷりしながらすごい意識してる。手取り足取り指導したり、全部用意してあげたり、といった造形教室とは違った、子供たちとのガチンコな関わりが発生して良かった。

2016
8/13

まだまだこの世に生を受けてたった10年前後の子供たちは、天狗というものに触れてきた絶対的な時間が少ない。そのせいか、天狗の元々の赤い色を緑色スタバカラーにしている、というひねり（ギャグ）への疑問はあまり持っていないような気がする。手を動かして物をつくりながらも、そもそもこの天狗って何？という大前提の大きなクエスチョンマークが浮かんで見える。そこで、日本各地の天狗伝説や、奉納の踊りの動画などを見せてみた。前回2013年に「てんぐボックスカフェ」を開催した鳥取県倉吉市、灘手地区にある神社で天狗が地域の家々を周る行事の様子もを見せてみた。ちょっと臍に落ちたように見えた（気のせいかも）。

2016
9/22

どこかで見たことあるような創作ダンスにはしない！と意気込んでみたものの、やはり素人が振り付けを考えることは難しかった。それでもカフェっぽい動作をストーリー仕立てにして取り入れたり、ループを駆使して覚えやすしたり、といろいろ考えてみた。しかしそれをどうやって教えたら良いのかもよくわからない。KIITOの佐藤さんが振り付けをイラストに起こしてくれた。ただ、自分でも何度も踊るうちに、振り付けがダンスのリズムに合っていないことがわかってきた。これは確かに踊りにくい＆覚えにくい。子供もやりにくそうだが、今から変えても混乱を招くだけなので、このまま強行することにした、すまん。



付け焼き刃ながら振り付けのことたくさん調べていたら、ラッキィ池田がたくさん出てた、そんなに凄い人だったんだ。

2016
10/3

ちびっこうべの仕組みと「てんぐボックスカフェ」内のお金の仕組みのどう関わらせようか考えながら、2013年に滞在していたバングラデシュのことを思い出していた。日本から発注したwebサイトのプログラムを月給数万円でバングラデシュのスーパープログラマーが作っていたり、日本やアメリカの有名ファストファッションブランドの服をいくつもまとめて作る工場では少年少女たちがずっと働いていたり。また、そういった輸出用の特区で作っている服は国内で販売できないルールになっているので、バングラデシュ人が着ることはなかったり。日本から中古車を輸入販売するなんて聞き飽きたビジネスでもいまだに大金持ちになっている人も。そんな中でも、キリスト教の教会や仏教のお寺は身寄りのない子供を集めて食事を上げたり勉強を教えていたり。僕はゲストハウスみたいな値段で三ツ星ホテルに泊まった。お金と労働って全くシンプルじゃない。

2016
10/12

香川県立ミュージアムで国立民族学博物館コレクションの展示「イメージの力」展を見た。解説にあった、'眼に見えないものにイメージを与え、それと関わることで、見えないものの力をコントロールしようとしてきた' というくだりが面白いと思った。今回のプロジェクトでいうと、資本主義とかお金とか、巨大な化物みたいな存在に天狗の姿を与えてみると言えるのかもしれないし、もしくは天狗はそれらを超越するもっと大きなものののかも。





10/8、ちびっこオープンイベントでてんぐダンスショー-DXを披露した後の集合写真

東方悠平

HIGASHIKATA Yuhei

美術家 Artist

1982年北海道生まれ。2008年筑波大学大学院芸術研究科総合造形コース修了。見慣れたイメージをモチーフに、それぞれの意味や文脈を、ユーモアを交えて組み変えるような作品やプロジェクト、ワークショップ等を数多く手掛けている。2010年に「第13回岡本太郎現代芸術賞展」(川崎市岡本太郎美術館)、2013年に個展「死なないM浦Y-郎」(Art Center Ongoing)など。

「てんぐボックスカフェ in Kobe」の他にも、天狗をモチーフにした作品は、東京のルミネ荻窪店で展示された「先こぼれ芝てんぐ」(TERATOTERA祭り、2013)以降、バングラデシュで制作された「鼻掴み相撲」(500m美術館、2014/1)や札幌駅前通地下歩行空間での「Tenging Streams」(さっぽろアートステージ2014)、「ファッション」(JRタワーART BOX、2017/2)など、各地で展開されている。

1982 Born in Japan. Lives and works in Tokyo and Sapporo, Japan. MFA Fine Art, University of Tsukuba, Japan. A key point in the making of my art works is a sense of laughter. For this reason I feel it has a great potential: sometimes it can act as a cutting commentary against certain targets; and other times it can serve as a friendly figure that can convey a message to many people, even those who are not familiar with contemporary art. So laughter is an important element for me. Selected Solo Exhibition: 2013. 6 The Skiing Dead, Art Center Ongoing, Tokyo, Japan. Selected Group Exhibition: 2010. 2 The13th Okamoto Taro Prize Exhibition, Taro Okamoto Museum of Art, Kawasaki, Japan.

<http://higashikata.com/>



1



2

VOICE

参加者の声

子どもたちが楽しかったこと

- いろいろなイベントや、はんばいをした。
- おめんとかエプロンを作ったこと。
- 2014年はユメミセに参加して、今年はユメミセの時とは違った楽しさがあって、良かった。
- おぼけやしきできた。
- ダンスをれんしゅうしたり、工作をした。
- 新しいともだちができたりした。
- たのしかった。とくにおぼけやしき!

子どもたちが学んだこと、気づいたこと

- 色々な人としゃべれたことは、とてもいいだった。大きな声で宣伝できた。
- あまり大きな声は出さないけど、言えたのは、お客さんに来てほしいと思ったからだと思う。気持ち良かった。
- お金のありがたみ、使い方などを学べた。
- お店の役割は、どれもかもが大切だという事に気づいた。
- 子どもでもこんなことができるんだと学んだ。
- うったりするのはあんまりかんたんじゃなかった。

子どもたちの要望

- ダンスは、するならもう少しカッコいいのがいい。
- いちいち「てんぐ」に変えなくてもいいと思うから、キート!

保護者が感じた、子どもの変化

- 自分で考えて行動するようになった。
- 自分で働いて、お金をかせぎ、ほしいものを買うという行為がとても面白かったよう。
- 最後には私にお昼ご飯を食べさせるために!と張り切って働いてくれていた。
- 大人の社会も同じようなしくみで成り立っている、という話をしたら、とても興味をもって聞いていた。

保護者が聞いた、子どものことば

- 大きなけを使いペンキで絵をかくのがはじめてでとても楽しかった。
- チュニジア人のサポーターの人のエプロンがすごく迫力があり上手だった。
- 元来恥ずかしがり屋の娘だが、ステージのダンスだんだん楽しくなってきたよう。
- 独特のダンスに???と思っていたが、「ひとつひとつに意味があるねん」と解説してくれた。
- アイドル系を想像していたようで、「天狗」のお面をかぶってのダンスには正直驚いていた。
- 途中「行くの嫌やわ、やめたいな、…」と言っていたが、最後は「次もてんぐボックスに申し込んでよ」と言っていた。
- 「いつも『てんぐ』に行く前にはわくわくするねん!!」



TENGUBUCKS Cafe in Kobe

KIITO Artist in Residence 2016
HIGASHIKATA Yuhei Documentary Book

てんぐボックスカフェ in Kobe

KIITOアーティスト・イン・レジデンス 2016

東方悠平 ドキュメントブック

制作・発行：デザイン・クリエイティブセンター神戸
〒651-0082 神戸市中央区小野浜町1-4
TEL 078-328-2235 info@kiito.jp
<http://kiito.jp/>

デザイン：小川 陽

撮影：片山俊樹 (p.13下, 16)

衣笠名津美 (表2-p.1, 5上, 6, 14)

坂下丈太郎 (p.24 [8/12], 25 [9/22], 27)

辻本しんこ (p.5左下, 7上, 8, 9上, 11右下, 18-19)

中村寛史 (p.4, 10, 12上, 13上, 17右上・左下)

森本奈津美 (p.7, 11左下, 26上)

翻訳：Tim Lemon

発行：2017年3月

本書は、KIITOアーティスト・イン・レジデンス2016の
成果報告として制作・発行しました。
本書の無断複写、転載、引用などを禁じます。

KIITO:

© HIGASHIKATA Yuhei /
Design and Creative Center Kobe All rights reserved.



Kii+O: