

東京アートポイント計画が、 アートプロジェクトを運営する 「事務局」と話すときの ことば。の本

増補版

事務局 3人組 / 持続可能な運営 / 設計 / 企画の 4
点セット / 適材適所 / 会議の 3点セット / 決め方を
決める / 段取りを整える / 座組 / 情報共有 / ことば
で戦う / ネーミング / 資金繰り / 進行管理 / 句読点
を打つ / 設える / シミュレーション / インプット / 現
場の空気感 / 許認可申請 / 使える写真化 / ファクト
主義になる / リスクを考える / 固まらないために / 人
ありき / 適宜修正 / チームワーク / ご挨拶回り / アー
ティスト / 活動拠点 / 叱られる / ボランティア / サ
ポーター / 広報のデザイン / ブツ切れにしない / 流れ
を知る / 推敲する時間 / 場の設定 / キャッチボール
/ 行政との付き合い方 / 仕事の共有 / 失敗と事故 /
可動域 / 閉じる / 関わりしろ / 第3コーナー / アーカ
イブ / ルールとタグ / ドキュメント / 振り返り / 変化
/ 法人化 / 評価への準備 / 量と質 / 思考と技術と
対話 / プログラムオフィサー [東京アートポイント計画 2009-2016]



東京アートポイント計画が、アートプロジェクトを運営する「事務局」と話すときのことば。の本
〈増補版〉

目次

004	東京アートポイント計画の、必須ワード	森司
008	「事務局」のための「ことば」の使い方	坂本有理

010 A プロジェクトのいしづえ

012	事務局3人組
013	持続可能な運営
014	設計
016	企画の4点セット
017	適材適所
018	会議の3点セット
020	決め方を決める
021	段取りを整える
022	座組
023	情報共有
024	ことばで戦う
025	ネーミング
026	資金繰り
028	進行管理
029	句読点を打つ
030	設える
031	シミュレーション
032	インプット
033	現場の空気感
034	許認可申請
035	使える写真化
036	ファクト主義になる
037	リスクを考える
038	固まらないために
039	人ありき
040	適宜修正

042 B プロジェクトをひろげる

044	チームワーク
045	ご挨拶回り
046	アーティスト
048	活動拠点
050	叱られる
051	ボランティア/サポーター
052	広報のデザイン
054	ブツ切れにしない
055	流れを知る
056	推敲する時間
057	場の設定
058	キャッチボール
059	行政との付き合い方
060	仕事の共有
061	失敗と事故
062	可動域
063	閉じる
064	関わりしろ

066 C プロジェクトをつづける

068	第3コーナー
070	アーカイブ
072	ルールとタグ
073	ドキュメント
074	振り返り
075	変化
076	法人化
077	評価への準備
078	量と質
079	思考と技術と対話
080	プログラムオフィサー

081 東京アートポイント計画 2009-2016

082	東京アートポイント計画とは
086	東京アートポイント計画 2009-2016 事業一覧
123	東京アートポイント計画 2009-2016 発行物一覧

東京アートポイント計画の、必須ワード

森司 [東京アートポイント計画ディレクター]

2009年4月、「東京文化発信プロジェクト室」(現・アーツカウンシル東京)に東京アートポイント計画を担うチームが組織された。業務は、東京都内でアートNPOと共催し、アートプロジェクトの展開を通じて「アートポイント」を形成すること。「アートポイント」とは、単なる場所のことでない。アートプロジェクトが活動として継続的になされている場であり、その活動を可能とする人々が集っている場を表現する言葉だ。活動を可能とする人とは、アーティスト、場の運営を担うアートNPOの人たち、アーティストの活動をサポートするボランティアの人たち。もちろんそのような場を楽しむ参加者や鑑賞者の方々も含まれる。

アートプロジェクトの現場が適正に動くための世話役を果たす一群、その中核を担うのがいわゆる「事務局」だ。言い換えれば、「アートポイント」の形成や活動の継続性の可否は、コアとなる「事務局」の存在にあると言える。東京アートポイント計画において、事業実施のための「事務局」形成に力点を置くのは、持続可能性を持った活動拠点の形成を理想として求めているからである。

そんな「東京アートポイント計画」が始動して、7年が経過した。この間の活動から、我々は多くのことを学んだ。まちなかでアートプロジェクトを展開するための環境整備活動がまだまだ必要であることも見えてきた。浮き彫りになった課題は多い。なかでも単年度予算がもたらす「事業主義」の弊害と現場実務に関する具体的な方法論の不在があげられる。この二つは現場では表裏の関係にあり、卵と鶏の関係にも似ている。

「事業主義」とは「プログラム主義」とも言えるが、企画して実施することに邁進するあり方だ。準備に複数年を費やすことができる大型の国際展や美術館での企画展などは例外として、多くは事業に対し単年度の予算として付く補助金等で実施し、何らかの成果を上げなくてはならない。継続性の設計を活動の中に盛り込む必要はなく、そのような思いが仮にあったとしても、望み難い環境下にあるということが言える。そうした支援は活動の継続性を約束するものではなく、一過性のイベント、プログラ

ムの実施に終始させることになる。これは個人や団体の意欲や姿勢の前に制度的な課題と言えるものだ。

現行のシステムは、マネジメント力の高い企画者たちに、次の依頼が来るような行動をさせる。すなわち、次年度の補助金予算の獲得が有利になるように、好むと好まざるとに関わらず、よりパフォーマンスで話題性の高いイベントを組み、集客力のあるプログラムとして実施することを暗黙の内に強いている。たしかに右肩上がりの経済や人口動向の時代には、世間を元気づけたり盛り上げたりするような打ち上げ花火的な手法やアプローチは相応しかっただろう。だが、経済も人口も縮小する少子高齢化社会においては、穏やかで静かな日常の営みに寄り添う、ケアの感覚を帯びた活動が求められてくる。そうだとしたら、そのことを可能にする「事務局」の存在は重要度を増すのではないだろうか。

東京アートポイント計画は、アートNPOと共催で事業を行い、都内各地に文化活動拠点「アートポイント」の形成を目指す事業であることは既に記した。このアートNPOを担い手とする事業実施は、事業の継続性を重要視するためであり、このことはこれまで見て来た「プログラム主義」とは違う道を用意することになる。企画ありきから体制ありき、つまり、「事務局」を中心とした事業実施体制の構築に力点を置いているのである。

これはプロジェクトを実施するための「事業費」だけでなく、その基盤となる「運営費」、つまり人件費や事務局経費といったマネジメントコストを必要経費として予算組みすることを意味する。「事務局」には、企画、実施、記録のコストに加えてアーカイブ構築と評価のためのコストまでを運営経費と認識することを奨励している。プロジェクトの記録を残し、アーカイブし、評価につなげることは重要な業務と考えるからだ。マネジメント業務の領域の拡充と質の向上は、プロジェクトの質をアップさせるだろう。

アートプロジェクトの現場は、アートの担い手とプロジェクトの担い手がタッグを組むようなものだ。アーティストはイメージを飛躍させ、アート

にしかできない物事を想起する役割を担う。一方でプロジェクトマネジメント側の最大の業務は、リスクマネジメントであり、これを下敷きに運営体制の整備や事務の流れの設計や進行管理にあたる。これに尽きる。

改めて「事務局」の役割とは何か。本書において、とても大切な用語として扱う「事務局」とは、企画、経理、広報の役割を担う、最小単位3人からなるチームであり、組織のコアとして事柄を推進していくリーダーでありエンジンである。「事務局」がドライブするOS（オペレーティングシステム）の上で、アプリケーションとなる各種プログラムが実行されていく。このようなイメージを共有し、「事務局」が担う業務を明確にし、実務を円滑に進めるための心得や技術、留意点などを関係者間で共有することが簡便にできるようにとハンドブックスタイルにまとめたのが2014年3月に発行した本書の初版本である。そしてそこから新たに言葉を加え、改定したのがこの増補版だ。一つひとつの用語は、別段大きな概念を含むわけではなく普通の言葉である。しかしながら、そのどれもがマネジメントの実務の現場では不可欠な言葉なのだ。

本書は、読めばわかる実務書ではない。もとよりマニュアルでもない。役に立つ言葉に見えるのは、アートプロジェクトの実務を現場で身体的に体得したタイミングだ。現場で掴んだ勘所を言い表し、仲間との共通言語として機能する言葉が、本書のワードだ。駆け出しのプロジェクトスタッフは、現場で求められる振る舞いを、逆引き的にこれらの言葉からイメージすると良いだろう。プロジェクトの現場でマネジメントの心得を共有するための本として使ってほしい。

2017年2月現在、これまで以上にアートプロジェクトの「事務局」を担う人材の強化が要となっている。2016年のリオでのオリンピック・パラリンピック競技大会が終わり、4年後の2020年に向けた文化プログラムの取り組みが明確になるタイミングだからだ。同時に2020年以降に「レガシー」として文化は何を残していくのかが問われている。

「プロジェクトを実施するだけ」の事務局から、「プロジェクトを考え発信する」事務局へのメタモルフォーゼが求められている。プロジェクトを考えると、コンテンツを考えることであり、展開の仕方のシステムを考えることであり、伝え方を考えることであり、残し方を考えることでもある。つまり、これからの事務局には経験だけではなく、発信する言葉、思考する言葉を明確に持つことが求められる。

初版の制作時と同様、東京アートポイント計画のプログラムオフィサーは、日頃の業務においてアートNPOの「事務局」との間でどのような言葉を使い説明をしているのかを洗い出し、現状課題を解決するための「ことば」の執筆を受け持った。企画から実施、記録から報告、検証・評価へと続く運営プロセスにおける用語の確認は、個々の具体的なワークフローの再確認も含め大きな副次的効果があった。

なお、今回の改訂では、言葉の数を27ワードから55ワードに増やし、2014～2016年度に実施した東京アートポイント計画事業のデータを追加した。初版で収録していた2013年12月の座談会「東京アートポイント計画のはじまりとこれから」は割愛したが、アーツカウンシル東京の公式ウェブサイト内「メディアライブラリー」から、『東京アートポイント計画活動記録集』として全文ダウンロード可能だ。

本書が多くのアートプロジェクトの現場で共通言語として活用されることで、アートプロジェクトの事務局の技術力が向上し、活動が活性化し、安全且つ豊かな事業を推進する一助になれば幸いである。

「事務局」のための「ことば」の使い方

「事務局」は、プロジェクトの環境を整え、動かし、育てる重要な役割を担います。プログラムオフィサーとして「事務局」の体制づくりに取り組むなかで、「『事務局』とは何をする人ですか」という質問をよく受けます。アートプロジェクトを動かすには欠かせない存在ですが、アーティストと違い、あまり表舞台には出てこないため、「事務局」の日々の業務とは、なかなか想像しづらいものなのかもしれません。

本書では、アートプロジェクト運営を担う「事務局」が日々直面する業務や状況に関することばを取り上げています。それらのことばは特別なことをいっていないようにみえるかもしれませんが、ことばが意味する事柄一つひとつを日常業務として、丁寧かつ効果的にこなしていくには、それなりの環境やマネジメント技術が必要となるでしょう。

これはマニュアル本ではありません。ここに書かれたことを、ともにプロジェクトを展開する仲間とたどることで、自分たちの活動の意義を確認したり、活動を価値化するためのアクションにつなげたり、行き詰まった時には突破口となるようなヒントを探したり、自分たちなりのやり方を見出し、対話を生みだすための本です。

大事なのは「何のためにアートプロジェクトをやるのか」という問いを常に抱えながら、自分たちの活動について語り合い、振り返り確認すること。また、そのための時間をつくり共有すること。それによって活動の思想がつくれ、活動の価値が言語化されていきます。

「いしづえ」「ひろげる」「つづける」という3つの切り口からことばを掲載していますが、必ずしもことばを順番に読む必要はありません。そのときどきで気になることばや、必要なことばを拾いながら活用いただければと思います。

「事務局」の活動基盤をつくり、日々の業務をクリエイティブなものにする「事務局」のためのことばを紹介します。

坂本有理 [東京アートポイント計画プログラムオフィサー]

p10～p80 執筆者／東京アートポイント計画プログラムオフィサー

SO=大内伸輔 YS=坂本有理 RS=佐藤李青 RA=芦部玲奈

KN=中田一会 TY=嘉原妙 RU=上地里佳

プロジェクトの
いしづえ

A

アートプロジェクトが持続的に展開されるためには、その運営を担う「事務局」が必要だ。事務局とはどのような存在なのだろう。プロジェクトにおける振る舞いや心得、進め方や考え方を通して、事業を運営する事務局の在り方を考えてみよう。

事務局 3 人組

アートプロジェクトの第一歩

アートプロジェクトは、まず事務局づくりから。「事務局」とは、プロジェクトが動いていくための道をつくり、動かしていく存在。「こんなプログラムやあんな活動があったら良いな」という思いを形にして実現できるチームだ。「事務局」をしっかり機能させるには、「事務局長」「広報」「経理」の3役が最低でも必要だ。事務局長は、組織の存在意義を提示し、それにもとづいたプロジェクトを構築し、実施体制をつくる。全体を統括しながら関係各所との調整役も担う。広報担当は、活動を対外的に発信し、自分たちの活動を価値化する役目。そして経理担当は、組織運営に必要な予算を確保し運用する。アートプロジェクトの現場では、予算も限られており、1人が何役もこなすケースがあるが、少なくともこの3役は担当を分けたほうがバランスのとれた運営ができるだろう。

異なる立場の3人が事業を組み立てる体制が整うと、プロジェクトは動き出し、運営を維持するためのアクションがとれる。更なるメンバーを増やし、新たな事業を展開する可能性も出てくるだろう。アートプロジェクトの組織づくりは、まずは3人の仲間が出会うところからはじまる。[YS]

持続可能な運営

プログラム主義を避ける

アートプロジェクトの現場では、つい「実施すること」に忙しくなってしまうがちだ。息の長いプロジェクトの実施には、駆け抜けるだけではなく、ときにその意義や成果を確認し、周囲のことばに耳を傾け、次の一手を構想するために立ち止まることも必要である。

「事務局」はまず、余裕のあるプロジェクト運営をこころがけること。そしてプログラムの細部を点検し、その意義を確認できる余地をもったワークフローを設計する。プログラムの実施を先行し、結果、疲弊してしまう「プログラム主義」を避けるため、こうした体制づくりに重きをおきたい。[RS]



設計

まずは骨組みをつくる

プロジェクトには設計が必要だ。アイデアが生まれると、すぐに実務作業に落としこみ動きだしたくなるが、まずは前提の確認からはじめよう。問題意識や個人の動機を、誰かに伝えることを想定したことばに置き換えてみる。プロジェクトの背後により大きな枠組での目的があれば、そことの関係を整理する。予算があれば、その性質を確認する。それから、プロジェクトの趣旨を書いてみる。その次は構造をつくる。おおまかなプログラムの構成とスケジュール、予算を組んでみる。ここまで準備できたら、最初の会議を設定する。もしくは、それらを準備する段階でそのことについて議論するための会議を行うのもいい。その議論に参加し、^{こと}事を動かしていくコアメンバーを考える。

大事なのは、ひとりで内容を固めすぎないこと。これからプロジェクトを共に進めることになるメンバーと一緒に構想し、膝を突き合わせて議論する。

その過程でプロジェクトの根幹となる想いを共有し、それぞれが自分事としていく。議論の結果を書類に落とし、確認と共有を繰り返す。そうすることで強度の高い骨組みができるだろう。もちろん、現場の変化を受け入れる柔軟性も忘れずに。

そこまでしておけば、その後の作業が「そもそも論」で止まってしまうこともない。安心して役割分担し、細部のつくり込みにも集中できる。早く走り出したい気持ちをぐっと抑えて、最初にしっかりとプロジェクトの設計をしておこう。[RS]

企画の4点セット

企画／人／お金／時間

プロジェクト運営のための必須項目

プロジェクトの実施状況を確認する定例会で、必須アイテムとなるのが「企画書(企画)」「体制表(人)」「予算書(お金)」「スケジュール(時間)」の4つの書類だ。まずは、何のために、誰に向けて行う、どのようなプロジェクトなのかということ(企画)。そして実施に向けて、何人(人)、いくら(お金)、何日(時間)必要なかという数値化された情報。この4点の確認作業を通して関係者間で情報を共有し、コンセンサスをとる。どれが欠けてもプロジェクトの進行は厳しい。無理をして進めようとしてもいずれ破綻をきたし、トラブルが起きるだろう。「やりたい」という思いだけでプロジェクトは動かさない。安定的な活動を続けるためには具体的な事実を共有し、実現性のある計画かどうかを検証することが重要である。[YS]

適材適所

チームメンバーの役割を適性に判断する

プロジェクトはチームで進める。メンバーの資質を認め合い、それぞれの得意分野の力を十分に発揮できるチームは手堅い。社交的で、まめで、PR活動に適した人。プレゼンテーションが得意で、交渉に長けている人。調整力や問題解決力に秀でている人。コツコツと事務作業をするのが得意な人。コミュニケーション力が高く、仲間を増やせる人。財政状況を見極め、資金調達に動ける人。ムードメーカーとして場の空気づくりに欠かせない人。新しい情報に敏感で、嗅覚が鋭い人。プロジェクトの検証、評価に取り組める人。異変や問題にすぐ気がつける人。

もちろんすべての能力がそなわっている人もいれば、何かに特化している人もいるだろう。個人ですべてを満たしていなくても、チームとして総合的に力をもっていれば戦える。大事なことは、現段階で自分たちの組織力やスキルがどのくらいのレベルか、次のステージに上がるためには何が足りていないのかということに向き合い、対処できるかどうかだ。「事務局」として適切な人員配置ができているか、客観的にチームのリソースをみつめることが必要である。[YS]

会議の3点セット

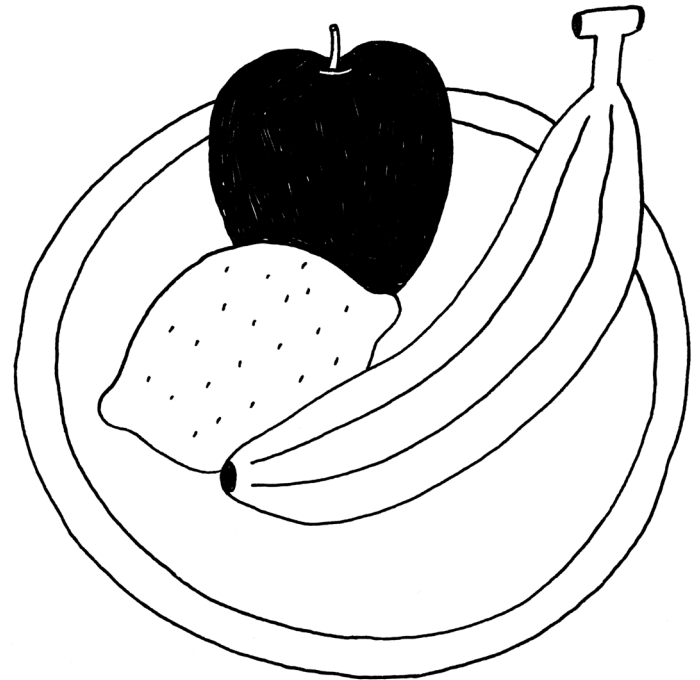
アジェンダ／資料／議事録

会議のデザインが、プロジェクトを進める

会議は、話を前に進めるための場としてデザインするもの。その会議の質を決める3点セットがある。1つ目は会議の進行表、「アジェンダ」。これを会議前に準備し、目的、議事内容、参加者を確認する。何のためにどのような協議をする場なのか、会話を進めるには誰の参加が必要か、会議の所要時間はどのくらいか。「アジェンダ」はこうした決めるべきこと、共有すべきことを漏れなくおさえるためのツールである。

2つ目は「資料」の用意。協議するための検討材料をまとめ、建設的な議論にそなえる。このアジェンダと資料が整うと会議の方向性がみえてくる。

3つ目は、会議開催時に話されたことを事実として記録し、その後の行動の根拠とするための「議事録」。決めたことや確認した事項のほか、あとで確認すべき事項や、追加資料が求められているものなど継続審議する事案、それを誰がいつまでに用意するかといった段取りは、かならず記録し、出席者間で確認すること。こうした準備と進行のもとに行う会議が、プロジェクトを着実に動かしていく。[YS]



決め方を決める

どのように物事を決めていくのか

複数人でプロジェクトを動かすときは、物事の決め方を確認しよう。現場担当の範疇で決められること。現場責任者の判断を仰ぐ必要があること。そして事務局長決裁が必要なこと。または、事務局会議や主催者会議、組織の理事会や総会といった、各所関係者による会議の場で協議の上、決めること。内容によって、その決め方はさまざまといえる。チームで動くとき、物事を決める権限は個人に委ねられるのではなく、チーム全体でどのように判断していくかが問われる。関係者それぞれが、決定権限について把握することは、プロジェクト運営の際の混乱を避ける秘訣といえる。また、誰がどのように決めるのか、ということに加え、どのようにしたら決まったといえるのか、ということも確認が必要だ。

情報共有だけでは決まったことにはならない。よくありがちなのは、会議で話題を共有したらその事案は決定したと思ってしまうこと。相手との会話の上で、承認はきちんと取り付けよう。そうでないと、決まったと思っている人と、話を聞いただけ、と思っている人との間で認識がずれていき、トラブルのもととなるだろう。[YS]

段取りを整える

事前の準備の連続

アクションを起こすためには準備が必要だ。まず重要なのは、関係者の日程調整。必要な人を、必要な日程できちんと招集する。関係者が多忙なほど調整力は問われてくる。会議で企画を確実に通すには、あらかじめ重要な出席者や関係者の意見を聞き、意思疎通を図るための調整に動く。その過程がプランやアイデアを鍛え、味方をつくり、プレゼンテーションをより強固なものにする。

例えば、作品設置の際には、設置場所に関わる各種申請や手配をスムーズに進めるために、関係各所に事前説明を行ったり、申請に必要な事項の洗い出しをしたりする。プログラムの現場では、運営マニュアルや進行表などを準備する作業を通して、各担当者を確認しながら調整する。衝突やトラブルが起これないように、事前に関係者とコミュニケーションをとり、円滑に本番を実施するための環境づくりをする。さまざまな場面での地道な準備と根まわしの連続の先にこそ、プロジェクトの成功がある。[SO]

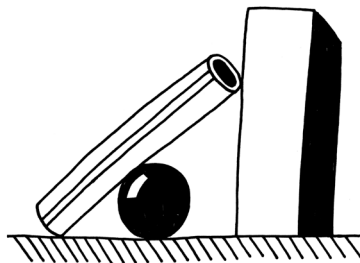
座組

誰とプロジェクトを動かしていくのか

何かをはじめるとき、誰の力が必要かを考える。そのキャスティングを「座組^{さくみ}」という。座組によって、プロジェクトの広がりや仕上がりは大きく変わる。ディレクター、アーティスト、デザイナー、自治体職員など、誰と協働すれば良いものができるのか。目的達成のイメージをしっかりともちながら、プロジェクトメンバーの構成を考える。

メンバー構成を検討する段階から、実施体制図を書いてみよう。このときアルバイトやインターン、ボランティアまでプロジェクトの実施運営に関わるすべての人の名前を書き出す。その体制図をもとに、各業務の責任者や役割分担、情報の流し方や共有の範囲を確認する。さまざまな人が関わるプロジェクトほど、誰がどの立場で関わっているのかを正確に把握することが、スムーズなプロジェクト運営およびリスク回避につながる。

[YS]



情報共有

立場の違う仲間への伝え方、事務局内での「ほうれんそう」

プロジェクトの構成メンバーはその内容によってさまざま。行政、地域団体や研究者などアート業界以外の人と連携する場合、関係者間の情報共有に工夫が必要だ。専門領域が違っていると、使用言語や物事を考える順番なども異なり、同じことを話しているつもりでもすれ違ってしまうことがある。特に初期段階では、丁寧すぎるほどの説明と情報出しをこころがけよう。共有する情報量も関係者間で漏れないよう等しく伝えよう。どこまでが了解事項で、どこからは了解の範囲外かを確認しながら進めることが重要だ。

また、事務局内での情報共有では、プロジェクトが忙しくなると、メンバーの動きを把握するのが難しくなりがちだ。しかし、「ほうれんそう」を怠ると大きなリスクを招きかねない。日常的な情報共有は習慣化しよう。定期的に「報告」「連絡」する体制を整える。些細なことでもモヤッとしたりすぐ「相談」する。時間をかけられないときは、数文字の携帯メールでのやりとりでも良い。それぞれの業務で動きがあったとき、滞ったとき、問題が起こりそうなとき。それらの情報を適宜共有し、チーム全体で状況を把握できていることが、組織としての大きな力につながる。[YS]

ことばで戦う

やりたいことを伝えるために

裏方を支える事務局の主な仕事のひとつといえるのが、プロジェクトのミッション、アイデアやプラン、実施内容、計画、依頼ごとなど事業に関わるさまざまなことを他者に伝わるよう言語化したり書類にまとめたりすること。

プロジェクトにおける5W1Hをチーム内で徹底的にたたき、一つひとつの表現や言い回しにこだわりながら、自分たちのやりたいこととその思想を伝えることばを生み出していく。

会議で企画内容を共有するとき、アーティストの作品プランを資金提供者や協力者に説明するとき、行政に許認可申請をするとき、助成金申請をするとき、企画をプレスリリースにまとめるとき、事業を報告書にまとめるとき。それぞれのシチュエーションに応じ、ことばの受け手を意識しながら、伝わることばを考える。

チーム内では通じる話も、いざ外に出ると伝わらないということもある。客観的視点を忘れずに、ときには、自分たちのことばを疑ってみることも有効だ。

プロジェクトの魅力を最大限ひきだすことばの獲得は、事業を動かす上で最大の武器となる。[YS]

ネーミング

はじめの一歩で、すべてが決まる

どんなに新しい提案内容もプロジェクトの名前でつまずけば、伝わらないことだってある。名刺、企画書、プレゼンテーション。はじめて出会う人にプロジェクトを説明するとき、まず伝えるものは名前になるだろう。その言葉ひとつでプロジェクトの印象が決まる。それで、ぐっと心を掴んでしまえば、細部は相手のペースに合わせて説明すればいい。

名前は長くてもいいし、短くてもいい。ひとつの言葉で複数の意味を説明できる「かけことば」を使う。副題を付ける。英名を和名の直訳とは変える。句読点や動詞を使ってみてもいい。それでプロジェクトの目指すイメージが相手に伝えられるか、一緒に動くメンバーが使いたいものか、想像してみよう。

仮でもいいから、企画構想の早い段階で名前を付けておく。企画内容の変化に応じて修正しながら、プロジェクトをともにつくるメンバーと十分に議論を重ねておく。既に同じ名前が使われていないかの確認も忘れずに。後から名前を変えることは難しい。だからこそ、プロジェクトが走るときに立ち戻るべき想いや考え方を確認するツールにもなるだろう。[RS]

資金繰り

プロジェクトを実現させるための活動資金について考える

まずは資金源としてどのようなものがあるかを調べてみる。例えば、国や地方公共団体、民間企業などが、第三者の事業に対し支出する「補助金」や「助成金」などが考えられるだろう。企業の協賛金を獲得したり、銀行からの融資を受けるといった方法もある。

もちろん、外部資金の調達だけでなく、収益事業の開発や、会費や寄付制度、クラウドファンディングの設計など、自分たちで資金を生み出す方法を考えることも必要だ。その努力は、活動の自立性を高めるだろう。見極めなくてはならないのは、資金源によって用途の制限があったりするなど、お金の性質が異なるということ。目指す活動に合わせた資金の選び方と情報収集が欠かせない。

そして可能な限り、プロジェクトや実施母体（組織）の資金源は多様化しておいたほうがよい。ひとつの資金源に頼りすぎると、相手先の状況の変化に影響を受けやすくなる。

実際に資金を獲得することができた際には、適正に運用する。行政から資金提供を受ける場合は、税金と認識しながら活動することが重要だ。プロジェクトが終了したらそれぞれの資金提供者への報告やお礼をする。資金提供を受けて終わりではなく、支援して良かったと思ってもらえるような関係性を築いていく。こうした資金繰りを丁寧に行うことがプロジェクトの継続に結びつく。[YS]

進行管理

スケジュールに落とし込むことで、動きを確認する

プロジェクトの実施が決まったら、まずはいつやるのかを設定する。その日付から逆算し、準備、実施、報告、検証、評価までの一連のアクションを想像しながら各担当者と動きを相談の上、スケジュールを作成する。ポイントはプロジェクトメンバーの繁忙期も把握するようこころがけ、チーム全体が健全な状態でプロジェクトに取り組めるよう進行すること。

ひとつの締め切りは、その他すべての締め切りと密接な関係にある。企画内容の決定が遅れば広報物の準備が遅れ、告知期間が短くなる。十分な周知ができなければ、せっかく労力を費やし実現させた成果を広くお披露目することができなくなる。また、企画内容が固まらないと、各種申請や調整が十分にできず、そもそも本番の実施すら危ぶまれることもある。ずるずると遅れを助長する状況に陥らないために、一つひとつ着実に片をつけながら、次のステップに進むことが大事だ。

もし物事が予定通り進んでいなかったり、締め切りが守れていなかったりする場合はどこかで無理が生じている。進行の遅れはプロジェクトの障壁を見つけるためのサイン。スケジュールを味方につけて、プロジェクトを最後までやりきろう。[YS]

句読点を打つ

メリハリをつけながら動く

「締め切り」はプロジェクトの動きにドライブをかけてくれる大事な要素。対外的な締め切りがなくても、チーム内で設定しよう。日々の活動に、締め切りという「句読点」を打ちながら進んでいくことも、持続的な活動の土壌をつくることにつながる。

明確な締め切りのない業務にも自ら終止符を打ってみる。イベントは本番がきたら終わるが、日々の事務局業務はずっと続いていく。四半期ごとに区切って、振り返りの場を設定したり、年度ごとにいったんまとめるなどリズムをつけていくことが有効だ。

また、怒涛のようにイベントが集中するときは、その分しっかり休んでリフレッシュするなど、メリハリをつけながら仕事に取り組もう。そうでないと、疲労がどんどんたまっていくのはもちろんのこと、惰性で動いてしまう危険性がある。忙しくがんばった結果がプロジェクトの仕上がりにもダイレクトに反映することもあり、ついつい休む間も忘れて夢中になることもあるが、倒れてしまったら事務局にとっては大打撃。「休むのも仕事」と考え、しっかりオフの時間をつくろう。[YS]

設える

物理的な空間を把握する

イベント会場やプロジェクト拠点の下見をするときは、空間の物理的な条件にも気を配りたい。部屋の広さ、天井の高さ、窓の有無、壁面や床の色などから、参加者が感じる空間の印象を想像する。照明、空調、音響、イス、机などの使用可能な設備に加え、電源の位置やアンペア数も確認する。利用時間、料金、手続き方法に加えて、禁止事項や許容範囲などの利用条件から何ができるのかを把握する。足りないものがわかれば対応策が練られる。

また、まちなかの空きスペースなどを利用する場合は、建築や施工の専門家に相談しながらも自分たちでできることはやってみよう。手をかければその分、場に対する愛着が生まれる。空間を設える^{しづら}ことは、単に本番のための準備というだけでなく、プロジェクトの一部となりうるのだ。[RS]

シミュレーション

イメージを身体化する

イベント本番を迎える前に、準備が行き届いているかみなで現場を見回してみよう。

タイムスケジュール、人員配置や役割分担表など当日の動きをまとめた資料をもとに、スタッフの動きを確認する。自分の担当だけでなく、ほかの人の動きも知っておくと、当日のフォローがしやすくなる。できれば機材や設備を確認するために、事前に実際の現場で行うといいだろう。

まちなかでプログラムを実施する際は、動線を確認する。会場までの道のりを記す地図に間違いはないか、看板などのサイン計画は十分に準備できているか、実際に歩いて確認する。

プログラムの内容にあわせて、さまざまな参加者の来場を想定することも必要だ。車椅子やベビーカーは会場に入れるか。外国語の通訳や、手話などの手配は必要ないか。

だが、どれだけ事前準備を重ねても、当日は想定外のことが必ず起こる。だからこそ、書面や口頭でイメージを共有するだけでなく、実際の空間を体感しながら情報を身体化しておくことが、現場でのとっさの対応に生かされる。[RS]

インプット

インプットなくしてアウトプットは生まれず

プロジェクトは何もないところからはじまらない。思いつきだけでも進んでいかない。情報収集やリサーチをへて、自分のなかに落とし込まれた、気づきや問いを軸にプロジェクトはかたちづくられる。

本を読む、映画をみる、話を聞く、旅に出る、日常で気になったことをメモするなどインプットの方法はさまざま。自分の興味関心を出発点に、楽しみながらやるのがよい。理解を深めるために、歴史、地理、文化、経済、哲学、科学などさまざまな視点から読み解きを試みることも有効だ。

インターネット上の情報に頼りすぎず、ときにはまちを歩き、店主との何気ない会話や、うつろいゆく景色の端々にまちの雰囲気を感じることも大事だ。いつもとは違う道を歩いてみると、そこに小さな気づきがあるかもしれない。日常に関わるアートプロジェクトのヒントは日常にある。日々、目を光らせて、プロジェクトの種をみつけよう。[50]

現場の空気感

身体感覚で知る

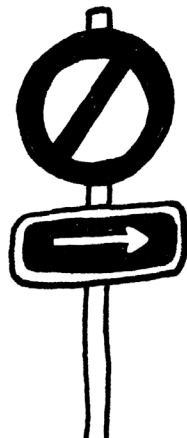
現場の空気感というものは、やはり現場に行かなくてはわからない。アーティストの手応え、スタッフの働きやボランティアの活動の様子。参加者やご近所さんの反応。ピリピリ緊張感が走っているか、和やかな時間が繰り広げられているか。人々の関係性は良好か、うまくいっていないところはないか。報告書の書面では伝わりきらないものがそこにはある。何通のメールのやりとりをするよりも、少しの間、現場で直接会って話すことで問題解決することも多々ある。現場に集まる人々のたわいもない会話に重要な情報が潜んでいることもある。事務局スタッフは、事務作業も多く、なかなかオフィスを離れられないこともあるだろう。だが時間をつくってできる限り現場に足を運ぶようにしよう。現場の空気を身体で体感する。そうすると書類やメールのやりとりでは見えて来ない何かが見えてくるだろう。

[51]

許認可申請

ルールを見極め、順応する

公共空間での活動は、その場その場のルールに従わなければならない。公園や広場、私有地の利用、公共施設の利用、道路占用、飲食物の提供、撮影許可など内容によって相談相手や申請許可をもらう方法は異なる。まずはどのような許可を得る必要があるのかを確認する。アートプロジェクトを実施するとき、その場所ではじめての試みとなる場合も多く、前例がない故に交渉が難航することもある。相談や交渉の際は、許可をする相手がどのような情報や資料があれば検討しやすいのかを考え、準備する。たいていの場合、許可申請の類は時間を要すると考えておいたほうが安全だ。実施から逆算し、いつまでに許可が下りれば良いのか。そこを目指し、プロジェクトの実現に向けて早い時点から動いてゆく必要がある。[YS]



使える写真化

ルールを確認する

アーティストやプロジェクトスタッフと仕事を始めるときには契約内容を確認し、契約書を交わす。作品に関する著作権や所有権についてもきちんと整理する。広報物などで写真を使用する際は、肖像権の問題をクリアにする。プロジェクトに関わる人が気持ちよく参加できるよう、法的なチェックも行いながら、プロジェクトを進めることが重要だ。

なかでも、広報写真の扱いは気をつけなくてはならない。他者から取り寄せるときは、使用目的を伝え、使用許可をとっておくこと。継続的なプロジェクトでは、イベント本番時の広報だけでなく、過去の活動実績紹介などとして、将来的に使用する可能性もある。写真をアーカイブする際は、その画像の利用条件を確認した上で、保存する習慣をつけよう。どんなに多くの良い写真があっても、必要なときに利用できなくては意味がない。写真の管理をする際は、使いたいときに使えるように、必要な許諾は得た上で保管しよう。[YS]

ファクト主義になる

「思う」「ようだ」ではなく、事実を伝える

マネジメントの現場では、事実がすべてである。物事が順調に進んでいたらよし。しかし順調でない場合は、何がどうなっているのかについての状況把握が求められる。さまざまな人が関わり、ときに予測不能なことが起こり得るアートプロジェクトは、正確な情報の入手が運営の胆となる。

各プログラムの進捗確認をする際、「だと思ふ」「のよ
うな気がする」「おそらく」といった推測のことは、
極論をいうと「何も伝えていないのと同じ」だ。そう
いったあいまいな表現は、ときに混乱を招くこともあ
る。できていること、できていないこと、これからやら
なくてはならないこと。また、生じた問題、その原因や
危険度などを、主観や推測を交えずに事実だけを伝え
る習慣を徹底することが、円滑な運営とリスクマネジメ
ントにつながる。[YS]

リスクを考える

プロジェクトを守るためにリスクを想定し管理する

アートプロジェクトは、常にさまざまなリスクと隣り合
わせである。これから起こるかもしれない危険に対し、
いかなる事前策を講じるべきか、「リスクアセスメント」
をしながら進めていこう。イベント実施時に事故やトラ
ブルが発生したらどうするか。個人情報などの機密情
報が漏洩したら？ 制作物が著作権や肖像権など法に
触れる可能性はないか？ 潜在的リスクを洗いだすと、
関係者間の緊急連絡網の作成や、リスク対策マニュアル
の制定、近隣の病院や交番などの確認、各種保険へ
の加入、定期的な研修の実施など、組織内でプロジェ
クトを守るためのルールづくりなど必要な対策がみえて
くる。

リスクマネジメントは、プログラム実施よりも先行して
とりかからなくてははいけない。現場や日常業務で事故、
または事故の疑いのあるものが起こった際には、ま
ず「一報 (=簡潔な連絡)」を関係者に入れること。悪
い情報ほどすぐに共有すること。緊急連絡網をかける
練習をするなど、普段から、即時に連絡・共有のでき
る関係性を築いておくこともリスクマネジメントになる。

[SO]

固まらないために

動く

作業量が自分のキャパシティを超えてしまったとき、直面している問題が自分の想像力を超えるとき、人は「固まる」ことがある。どうしたら良いのかわからず動けなくなってしまうのだ。動けなくなっているその瞬間も、時間は刻々と過ぎていき、事態はどんどん深刻さを増していく。そうなるとうまってしまった当人だけでなく、プロジェクト自体にも重大な影響を及ぼす可能性が出てくる。困ったら、相談しよう。プロジェクトでは、コミュニケーションが取れなくなってしまうことは非常に危機的な状態といえる。マネジメントの現場では、連絡がつく、ということはとても重要。固まると、電話に応答できなくなったり、メールに反応しなくなったりしがちだ。何か問題にぶち当たったら、ひとりで悩むのではなく、しっかりと声をあげよう。そして事務局は、関係者と連絡が取れなくなったら、何かのサインだと察知して、すぐに対応を考えよう。[YS]

人ありき

事務局運営費を確保する

アートプロジェクトは、アーティストと作品さえあれば成立するというものではない。事業予算をたてるとき、アーティスト謝金や作品制作費、広報物制作費を確保できたとしても、事務局運営業務にかかわる人件費は十分に確保されていないことがある。プロジェクトを実施するには、事前のリサーチや企画立案、調整や交渉などさまざまな準備がある。さらにイベントなど本番の実施、その後に報告や検証・評価の作業が続く。それら一連の膨大な業務を担うのは事務局だ。予算を立てるときは、はじまりからおわりまで、どのような裏方業務が発生するかを想像し事務局の人件費もきちんと算出しよう。持続する活動はまず適正な予算立てから。アートプロジェクトの現場における労働環境はまだ未整備だ。用意された場所で働くというよりは、自らの手で環境を整えていく場合も多い。単年度助成が事務局活動の主な資金源となっているケースもあり、それゆえに組織や団体が継続的な雇用を約束することはなかなか難しいのが実状だ。持続的な雇用を生み出すために、雇う側と雇われる側、双方が働き方を育てるという意識で、環境の改善に取り組む必要がある。[YS]

適宜修正

動き方は柔軟に

アートプロジェクトが、当初の計画通り進んでいかないときは、一度立ち止まり、状況を検証した上で、動き方を再検討しよう。希望していた会場が利用できなかったり、想定していたアーティストに依頼できなかったり、想定していたスタッフが動けなかったりといったプログラムレベルでの問題であれば、その代案を用意して動かしていく。もう少し大きなレベルで考えると、例えば、長期プロジェクトの場合、開始時に設定したゴールが、周囲の状況や環境の変化によって、もはや目指す／目指せる先ではないという局面に立つことがある。そんなときは、何のために動かしているプロジェクトなのかという根本的なところに立ち戻った上で、進む方向を再検討する。自分たちのがんばりでどうにかなることなのか。それともそもそも物理的に難しい状況なのか。現状を見極め、適宜軌道修正しながら動くようなフットワークの軽さもときには必要だ。

アートプロジェクトは明確な問題解決を目指すのではなく、状況を揺さぶり、問題をあぶりだしていく試みである。プロジェクトの計画をたてる際に、これがこうなって、そうなって、ああなる、といったような具体的なプロセスイメージはもち難く、ましてやはっきりしたゴールも提示しづらい。まさにプロジェクトが放たれたのちは、仕掛け手の思惑に沿ったり、意に反したりしながら、形づくられていく。アーティストや事務局の問いかけに対し、周囲からどんな反応が返ってくるのか。今までに出会ったことのない“何か”を目指し、みんなで共に前へ進んでいくのがアートプロジェクトの醍醐味である。プロジェクトは生き物のように、横道へ反れたり、膨らんでいったりするが、それを上手に軌道にのせて動かしていくのが事務局の仕事といえる。[YS]

プロジェクトを
ひろげる

B

活動を広げるために必要なことを考えよう。
まちなかでの活動は、パートナーシップや、
ネットワークづくり、活動拠点、地域資源
など視野にいれることがたくさんある。プロ
ジェクトをステップアップさせる、まちとの
関わり方とは。

チームワーク

チームの動きを「かけ算」にするために

チームワークは作業の負担を公平に分け合うことではない。チームメンバーがお互いの特性を理解し、信頼し、作業を託し合う。そして、一人ひとりの作業の積み重ねではなく、それぞれの得意分野や技術が有機的に重なり合ったとき、ひとつのチームとしての成果が生まれるだろう。

アートプロジェクトは多様なライフスタイルをもった人々が作業をともにするプラットフォームとなる。それぞれの働き方や持ちうる技術は、ばらばらだ。

そういうメンバーが全力を出せる動き方を考えるには、時間も手間もかかるだろう。お互いの特性を掴むため、まずは何か作業を共有してみる。一緒にご飯を食べたり、趣味や関心を共有してみたり、目の前のプロジェクトを「やる」ことに捉われない時間の過ごし方も大切だ。そのチームをつくるプロセスこそが、個々人の想像を超えたワクワクする現場を生むことになるはずだ。[RS]

ご挨拶回り

地域住民との良好な関係なくしてプロジェクトは動かない

地域で展開するアートプロジェクトでは、住民の協力は必須といえる。えてして、運営側は「ヨソモノ」であることが多く、知らないことだらけで落とし穴の存在に気づかず、いともたやすくはまってしまう。失敗のリカバリーは相当の時間を要す。事実、「ご迷惑をおかけします」なのである。

地域に入るタイミングで向こう三軒両隣、地域の自治団体へのご挨拶や企画説明は丁寧に行うようにこころがけよう。まずは「知ってもらおう」ことから。いつか味方になっていただけるそのときを目指し、笑顔でご挨拶、少しずつご相談。顔の見える関係づくりから、互いに楽しめる機運を醸成したい。[SO]

アーティスト

アートプロジェクトを「ともに」動かす

アーティストへ最初に仕事を依頼するときには、内容を決めすぎない。アーティストの動き方を拘束することになるからだ。想像も及ばないプランやビジョンと出会うことや何が起こるか分からないプロセスこそがアーティストと仕事をする醍醐味。むしろ、プロジェクトをともに作りあげる状況をつくるための予算や条件を整備し、はじめにきちんとアーティストとその前提や目的を共有することが大事になるだろう。

事務局がアーティストから信頼されるパートナーとなったとき、アートプロジェクトは動き出すといっても過言ではない。アーティストの作品に対する想いやビジョンを引き受け、その実現に向けて最善を尽くす。だが、事務局の仕事はアーティストの単なるお手伝いではない。アーティストの伴走者として、プロジェクトのはじめから終わりまでを、ともに駆け抜ける。予算、人員、時間などプロジェクト内外の資源を把握し、状況に応じてプロジェクトにとって必要な行動をデザインする。

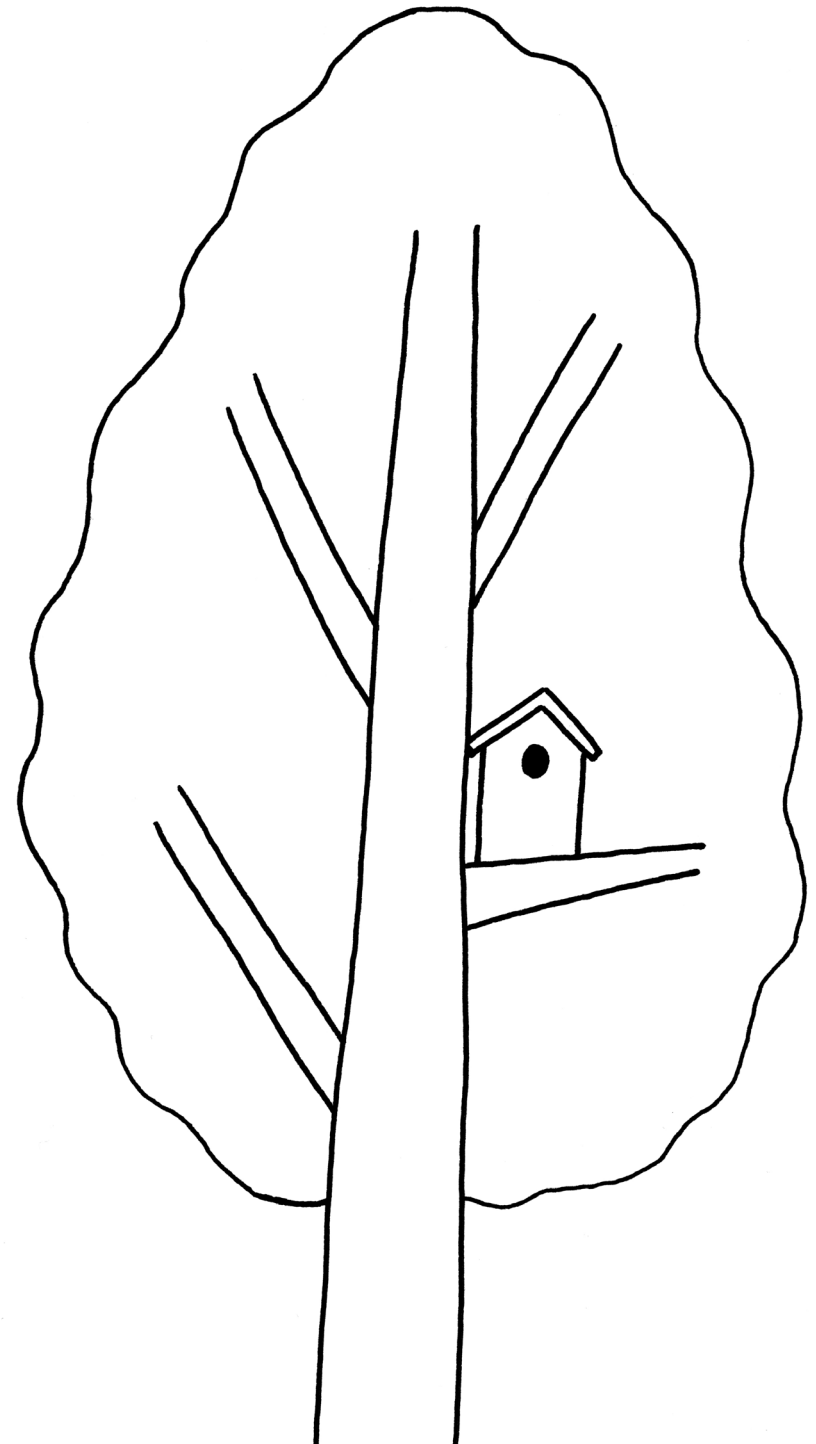
何を準備すべきか、誰と話すべきか、制約条件は何か、いくら予算をかけるか……。アーティストはプランの実現に向けて、あらゆる方法を限界まで模索し続けるだろう。一方で事務局は周囲の資源と向き合い、実現への着地点を探ることになる。

事務局にはアーティストの表現について語り合うことばも必要となるだろう。これから何をこの社会に生み出そうとしているのか。その目線を合わせることで、双方の役割分担のなかで対等に議論し、互いに信頼した現場をつくることができるだろう。[RS]

活動拠点

拠点となる場を見つけよう

まちなかでのアートプロジェクトでは、拠点を構えることが効果的だ。「事務局」の事務所として機能し、事務作業やミーティングのための場所として活用することに限らず、プロジェクトを展開する地域のなかで、アーティストやボランティアスタッフ、地域の関係者が集まり、ともにまちにプロジェクトを仕掛ける計画を練り、作業を重ね、活動を発信していく場所となる。日々、そこでざわざわと活動していることが、地域との顔のみえる関係づくりにも有効に働くだらう。また、活動拠点は、さまざまな情報がストックされていく場でもある。部室のように、人が変わっても活動の歴史が蓄積されていく。その環境が、新しく加わってくるメンバーの育成の助けになるだろう。[so]



叱られる

コミュニケーションの出発点

まちでアートプロジェクトを仕掛けるとき、アーティストとのやりとり、会場利用の調整、プロジェクトへの協力依頼など、さまざまな場面でそこに暮らす人との関わりが生じる。そのときプロジェクトは、すでに自分たちだけのものではない。

ときには「喝」を入れられることもあるだろう。しかしそれこそが、まちや人とのコミュニケーションの出発点になることもある。説明は足りていたか、必要な手順は踏んでいたか、自己主張だけになっていないか、まずは自身のふるまいを見直してみる。その上で膝を突き合わせ、ことばを交わすことで、その人の信念や培われてきた慣習に触れることができるだろう。それはかけがえない学びにつながっていくはずだ。

さまざまな考えと出会い、それを咀嚼し、次につなげていく小さな積み重ねは、いま・ここだからこそできるプロジェクトをつくっていく。新しい風を起こす覚悟と、そこに暮らす人への敬意を忘れず、勇気をもって一歩を踏み出そう。[RU]

ボランティア／サポーター

プロジェクトを豊かにする存在

アートプロジェクトを支えているのは事務局だけではない。ボランティアやサポーターの関わりは、プロジェクトの大きな支柱となる。その活動は、アーティストの作品制作の補助、会期中の会場受付や作品の監視役といったサポート業務だけでなく、作品鑑賞ツアーガイドのように事務局とともにプログラムの内容を企画し、実施するなど活動の幅は広がりを見せている。

事務局は、アートプロジェクトの目的やプロセスを彼らと丁寧に共有し、意見交換を重ねていくことが大切だ。アーティストのヴィジョンは何か。なぜ、この場所でプロジェクトを実施するのか。どんな体験を参加者にしてもらいたいのか。そして、ボランティア／サポーターに期待していることは何か。

さらに、彼らがアーティストや参加者と接して感じたこと、考えたことに耳を傾けることを忘れてはいけない。それらの声は、プロジェクトの課題に焦点をあて、それを改善していくヒントにつながる。

ボランティア／サポーターは、単なる事務局のお手伝いではない。プロジェクトを多角的な視野で捉えるきっかけを事務局に与えてくれる存在であり、プロジェクトの質をともに向上させていく仲間のひとりだ。[TY]

広報のデザイン

活動を、広く伝えるために

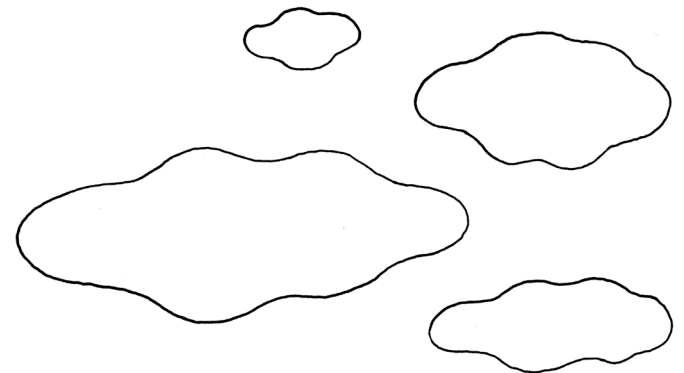
どんなに素晴らしい活動でも、それについての情報が発信されなければ、存在が世に知られることはない。イベントの告知という狭い意味での広報ではなく、常態としてある自分たちの活動をどう人々に届けるのか。活動を続けるための広報を考えていくことが大切だ。

では広報に取り組む際、どのようなメディアを活用すべきだろうか。プレスリリースを発信するのか、ウェブサイト構築するのか、チラシやパンフレット、活動記録集などの紙媒体を制作するのか。新聞や雑誌へのインタビューや、レビュー掲載依頼などはもちろん、シンポジウムや報告会、展覧会などのプログラムを行うことも広報のひとつとなりうるだろう。口コミが力を発揮することもある。伝えたい内容に合わせて、手段、タイミング、予算などを検討し、広報計画を立てる。

アートプロジェクトの活動は、一言では伝わりづらいものが多い。例えばまちなかで展開するアートプロジェクトでは、こどもからお年寄りまで、地域のさまざまな世代や背景の人々に情報を届ける必要がある。アートやアートプロジェクトに関わった経験や関心のない人々も

多く、そんななかアートの専門用語を並べても関心を惹くのは難しいかもしれない。どんなことばを用いて、どんな大きさの文字をレイアウトして、どんな写真を添えれば、興味を喚起し、参加したいと思ってもらえるだろうか。

対象に合った情報発信の方法を探り、戦略を立てることが自分たちの活動に光をあてることになる。その計画的な取り組みが、自身の活動に社会性をもたせ、存在価値を高めていく。[YS]



ブツ切れにしない

プロジェクト広報で「ハレ」と「ケ」を紡ぐ

プロジェクト広報の動きを、ときどき「他者の目線」で眺めてみよう。もしも年数回のイベント告知とサポーター募集、年度末の活動報告ぐらいしか見えなかったら要注意。なぜ活動しているのか、全体としてどんなプロジェクトなのかが発信できていなければ、参加者やサポーターを募ることは難しい。

アートプロジェクトに価値が宿るのは、祝祭的な「ハレ」の瞬間だけではない。ハレとハレの間にある見えにくい物事、例えばメンバーの顔ぶれ、地域やテーマに潜るリサーチ、さまざまな人との対話、企画の紆余曲折、そこから生まれる無数の思考など、日常的な「ケ」の様相もまた大事な財産だ。広報活動も「ハレ」と「ケ」の情報が混ざり、複雑な織り目として表現できたとき、はじめてプロジェクトの総体を伝えられる。

大事にしたいのは、活動の流れ、全体コンセプトと個別企画、情報間の導線など、プロジェクトの点と点を可視化し、文脈として編んでいくこと。そして関係性を切らさないための継続的なコミュニケーションだ。プロジェクトは、日々変化する生き物のようなもの。ブツ切れ広報では、もったいない。[KN]

流れを知る

外注して終わり、ではダメ

チラシ、ドキュメントといった印刷物やウェブサイトなどの制作においては、多くの場合、デザイン・印刷などの業務を外注することとなる。こんなとき、発注してから業務完了までにどのようなプロセスが存在するのか、一連の作業工程をきちんと把握しておくことが必要だ。チラシ制作を例に挙げてみよう。デザイナーへ素材を渡したあと、初校があがってくる。校正を戻して、再校があがり、また校正。必要があれば、この作業を繰り返す。デザインが完成したら、デザイナーが入稿データを印刷所へ入稿。色校正を確認し、これを受けた修正データが最終的な入稿データとなり、印刷される。そして発送、納品。このようにいくつもの工程が発生するのが一般的だ。この流れを理解しておかないと、関係各所へ内容確認を依頼するタイミングや、いつまで修正を入れられるのかなどが不明瞭なままだ。自分たちがいつ何の作業を行う必要があるのかが判断できず、スケジュールが組めない。あいまいなまま進めてしまうと、円滑に作業を進められず、予定していた納期を遅らせることになりかねない。工程はいつも同じとは限らない。一般的な作業工程を理解した上で、外注先へ確認する習慣をつけよう。[RA]

推敲する時間

ぎりぎりまで粘る

何かをつくり上げるときは、時間の許す限り推敲を重ね、良いものにしたい。例えばチラシをつくるとき。テキストがバランスよくレイアウトされ、デザインされたものをみると、なんだか完成しているような気分になる。実際すでに完成度は高いのかもしれないが、しかしひと呼吸置いて、冷静に見直してみよう。情報は読み取りやすく整理されているか。企画内容やコンセプトをきちんと伝えられるデザインとなっているか。重要なことが抜け落ちてはいないか。本当に一番ふさわしいことばを使っているのか。もっと受け手に届く切り口があるのではないか。

デザイナーに敬意を表しながらも、気になるところはきちんと伝え、より良いものにするための会話をしよう。なんとなくできているようだ、では良いものは生み出せない。

チーム内でも検証を重ね、締め切りの重圧をかいくぐりながら、自信をもって世に出せるものとなるまで、粘ってつくりあげることがプロジェクトのクオリティを高める一歩となる。[YS]

場の設定

人は環境に影響を受けるもの

事務局の活動は、会議や打ち合わせといった「集まり」の連続だ。毎回同じメンバーが顔を合わせる定例ミーティングもあれば、交渉を目的とした一回限り、真剣勝負の打ち合わせもあるだろう。さまざまな集まりを良いものとするには、内容にふさわしい場づくりが必要となる。場づくりは集まりの目的をもとに考えよう。落ち着いて話をしたいときは、静かな会議室。プログラムのアイデアを練るのであれば、現場の空気感が感じられる場所。はじめての方と関係性をつくりたいのであれば、リラックスできるカフェでお茶を飲みながら話すのも良いかもしれない。場所だけではなく、机や席の配置を変えることで、発言のしやすい空気が生まれることもある。案外、会議の席よりも、ゆるやかな空気が助けとなって、会議後の雑談のなかから良いアイデアが生まれることは多い。

議題や出席者の設定とあわせて場の設定を行うことが、集まりを有意義なものへと導くだろう。[RA]

キャッチボール

やりとりをしながら関係性を築く

アーティストやデザイナー、研究者など外部の人々に仕事をお願いするとき、またはチームメンバーに仕事を任せるときは、最初の依頼の伝え方が肝心である。誰が、何のために、いつまでに、どのようなことを、どのような条件でお願いしたいのか。まず希望を伝え、そこから交渉をはじめ。相手の専門領域を尊重し、コミュニケーションをとりながら進め方を相談しよう。スケジュールや予算に無理はないか。どのようなやり方がお互いにとってストレスがないか。どこまではやってもらいたくて、どこからは自分たちでやるのか、依頼の範囲を確認する。はじめて仕事をする相手であればなおさらのこと、きちんとチューニングを行って、ずれのないイメージ共有をなす丁寧なコミュニケーションが必要である。

また、プロジェクトをかたちにする上で、関係者間で提案をだしあう際は、きちんと相手の投げかけたものに対して応答しよう。きちんと受け止めてくれるという安心感があるからこそ、意見がいただけるもの。活発なやりとりは、プロジェクトの精度にもつながる。[YS]

行政との付き合い方

行政と仕事をするとき意識したいこと

行政の文化事業としてアートプロジェクトを行う際は、「政策」を意識することが必要となる。行政の活動にはすべて論拠がある。たとえば、自治体の場合、理念となる条例があり、それを実現するための計画があり、その方針のもとに文化事業が位置づけられる。さらに、その背後には国の法律や政策があることも多い。さまざまな文化施策の背景には、その活動の目的や指針となる文化政策があるのだ。

つまり、継続的に行政と連携するためには、公的な事業として行う理由や、社会的な意義などその政策に見合った論拠が必要である。行政の担当者とは、その論拠のつながりを意識しながら、会話をするといい。事業の内容ではなく、その存在意義を語る。「やりたいこと」だけでなく「やるべきこと」によって裏づけること。

また、政策的な視点で行政との成果のすり合わせを行うこと。行政との適正な関係を保つために、やみくもに距離を取るのではなく、ときには積極的にその懐に飛びこむことも重要だ。そうすることで、プロジェクトはより高い公益性をもつことができるだろう。[RS]

仕事の共有

ひとりで抱え込まない

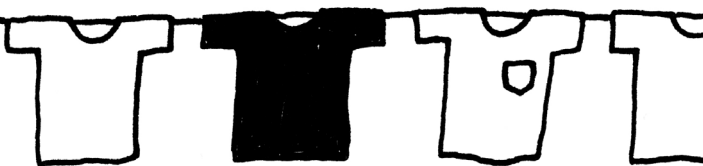
プロジェクトの運営を持続的にするためには、特定の
人に仕事が集中することを避けるべきだ。企画に熱が
こもってくると、つい仕事を抱えこんでしまう。対外的
につくり手の顔が見える仕事は、プロジェクトにかける
モチベーションや企画の質を上げるためには重要だろ
う。しかし、署名性の高い企画をつくることと、多くの
人が関わる運営体制を組むことは、かならずしも相反
しない。むしろ、適切な役割分担をすることで、未知の
領域に思い切って踏み込むことができるだろう。その
ために自分の業務をプロジェクトメンバー間で、いつで
も情報を共有できるようにしておく。アーティストや多
様な協力者との関係を自分だけのものにしておかない。
分担できる作業は分け合う。仕事を共有し、活動が持
続することは、プロジェクトに新たな可能性を呼びこむ
余地も生むことだろう。[RS]

失敗と事故

個人の学びを、プロジェクトの財産にする

プロジェクトに失敗はつきものだ。新しいことに踏み
込めば、それだけ失敗は多くなる。その経験は、何より
も個人の身体的な学びとなるだろう。現場を動かすた
めのスキルアップは失敗とともにある。「失敗」が個人
の経験だとすれば、「事故」は運営チームの出来事とし
て失敗を捉えなおすことである。「事故」とは人命に関
わるものだけではない。手違い、トラブル、進行の遅
延など業務が正常に遂行されていない状況も指す。
「事故」化した失敗は、プロジェクト運営の財産ともな
る。失敗を事故として共有するのは、誰もがしづらいこ
とだろう。だが、プロジェクトの過程で誰かが不利益
をこうむる可能性があれば、他のメンバーと共有すべき
だ。何か起きたとき、外から説明を求められるのは失
敗した当事者に限らない。

ルールの逸脱や目に見える被害があるものは分かりや
すい。アーティストなどプロジェクトのパートナーとの
行き違いや揉めごとは見えにくいけど重要だ。二度と起
こしてはいけないこと、不可避だけど対応策が練れる
もの、些細でも共有すべき重要なこと。プロジェクト
を主語に、この判断ができるかが、現場を動かすプロ
フェッショナルであるかの分かれ目ともなるだろう。[RS]



可動域

リミッターをはずす／かける

自分の価値観やルール、行動域の範疇を超えることが目の前に立ちはだかったとき、人は自分の行動に制限をかけてしまうことがある。そんなときにきちんと対応がとれるように、自分の可動域、限界域を普段から意識しておくことは重要だ。

どこまでは自由に動けて、どこからは躊躇してしまったり、動きづらくなってしまったりするのか。ときには、その限界領域を越境し、チャレンジすることも求められる。アートプロジェクトは予定調和を好まない。前例にとらわれることなく、常に挑戦を重ねることを目指したい。アーティストとともに、妄想したり、夢見心地になったりすることを大切にしながら、既存の概念にとらわれないう発想力と柔軟性をマネジメントの局面でも発揮していきたい。

その一方で、ときには、自分のリミッターに照準をあわせて、プロジェクトが迷走しないようにプロジェクト全体に抑制をかけるべきタイミングもある。限界を超える挑戦をするべきとき、するべきでないとき。状況に応じて、自分の可動域を広げたり狭めたりすることを忘れないようにしたい。[YS]

閉じる

活動の意義を深めるために

プロジェクトの性質を考えて、ときには積極的に対象者の数や範囲を限定することも必要だ。特にアートプロジェクトの場合は少人数で深い関係性を築くことこそが重要なことも多い。不意に場を開きすぎたことで、参加者の不幸な出会いも生まれてしまう。それを避けるためにも、プロジェクトの意義とそれを深めるための対象の適正規模を考えることは不可欠だ。ただし、対象を限定しながらも、その成果や活動の意義を、参加者以外の人々へ伝える方法も同時に考えるべきだろう。当日の様子をウェブで中継する、後日レポートを作成する、すべてのプログラム終了後にドキュメントを制作するなど方法はさまざま。

大事なことは、個々の活動内容を伝えるだけでなく、全体として何を目指し、どのような意義があり、どういう成果を生んでいるのかということを共有すること。そうすることにより現場で出会う以上に多くの人が、その活動を応援してくれるようになるだろう。[RS]

関わりしろ

支える層が厚いほど広がりのある活動になる

持続可能な環境をつくる手段のひとつとして、社会との「関わりしろ」をつくることが考えられる。「関わりしろ」とは、プロジェクトに「関わる」ための「のりしろ」のこと。スタッフやボランティア、サポーターとして運営や企画づくりに関わることもそうである。事務局は、そのような関わり方ができるように、さまざまなプログラムを積極的に用意すると良いだろう。

地域での活動として、見守ったり、応援したり、情報提供したり、または、興味のあるプログラムに参加者として関わる人を増やすことも事務局の大切な役目。関わる人の層が厚くなればなるほどプロジェクトもダイナミックに動いていく。しかし、そのためには、モチベーションや参加度合いの異なる人が、お互いの関わり方を許容することも必要だ。プロジェクトを支える人の層の厚さは、プロジェクトそのものの成長となる。[SO]



プロジェクトを
つづける

プロジェクトはやりっ放しでは続かない。その最初と最後が肝心だ。はじまる前に考えること、終わった後に残すもの。次につなげていくためのアクションを考えよう。

C

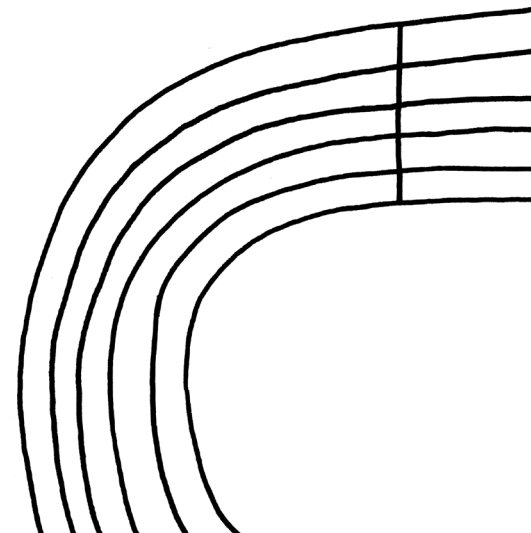
第3コーナー

準備と実施だけでは終われない

プロジェクトの運営を競技場のトラック1周にたとえるならば、準備から実施までが、ちょうどトラック半周の第2コーナーといえるだろう。そして、第3コーナー以降は、記録や調査をもとに活動を振り返り、その成果を関係者へ報告し、検証・評価する段階である。プロジェクトを持続的に展開するためには、この第3コーナー以降が重要だ。

ブレインストーミング、企画、準備、実施、報告、検証・評価というプロジェクトマネジメントの流れをひとつのサイクルとすれば、プロジェクトの終了地点は、次の実践のスタート地点とつながっている。検証・報告がトラックの最終コーナーを過ぎたところならば、その後にバトンのリレーゾーンのようにスタートとゴールは重なり、再び周回がはじまるイメージだ。実際にプロジェクトを構想し、実施すると、この第2コーナーまでの段階で「やること」に忙しくなり、その後の活動が手薄になってしまうことがよくある。

第3コーナー以降を駆け抜けるためには、あらかじめ報告、検証・評価に対応できる戦略を立て、準備をしておく必要がある。持続可能なプロジェクト運営のために、このサイクルを意識し、全体を見渡しながら現場を動かすのが「事務局」の仕事となる。[RS]



アーカイブ

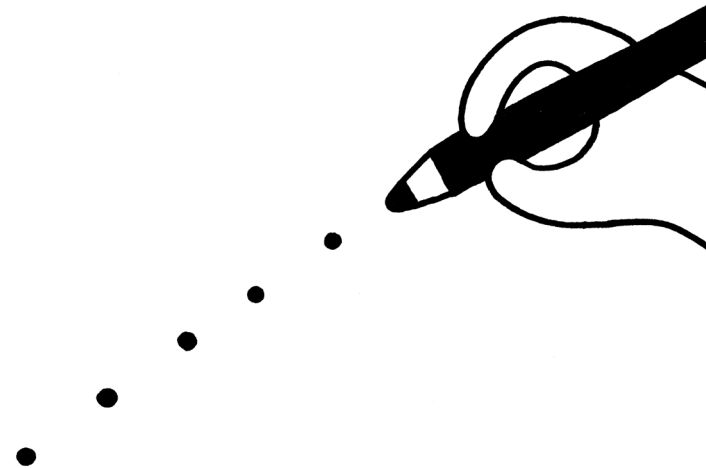
続けていくための土台づくり

アーカイブは、プロジェクトを継続させる活動団体である事務局の基礎となる。広報や報告書の素材に使うほか、プロジェクトの進捗状況の情報共有、将来の事務局スタッフが活動を引き継ぐためなどに活用する。それらは未来の研究者の貴重な資料となるかもしれない。活動記録の集まりであるアーカイブは、団体の財産となるものだからこそ、属人的な行為とせず、システムとして行うことが重要だ。

価値判断することなく「とにかく何でも残すこと」が、アーカイブづくりの近道だ。チラシ、ポスター、議事録、スケッチ、メモ、領収書、写真、音声、映像など、さまざまな場面で作成する資料の、できるかぎりをすべて残す。外部に公開できない資料でも構わない。

結果だけでなく、実施のプロセスも残す。多様な資料を残すことは、多様な使い道につながる。そして、それらの記録をきちんと整理し、誰もが利用可能にすることで、はじめて「アーカイブ」となる。

まずはプロジェクトのメンバーとアーカイブの目的や意義を議論し、共有しよう。日々の業務で作成する記録を確認し、残すためのルールを決める。続けるためには、日々の仕事の一環として習慣化することが大事。設計の段階でレコードマネージャーやアーキビストなど専門家に協力を仰ぐことも望ましいだろう。最初に骨太な方針を立てておくことが、後々の作業の負担を減らすことになるはずだ。[RS]



ルールとタグ

使える記録のつくりかた

記録は活用のために引き出す方法が設計されていてこそ、意味をなす。とくにデジタルデータはファイル数も膨大になる。内容をざっと目で確認するのも難しい。数が増えれば、あっという間に個々の記録は埋もれてしまう。そのため、プロジェクトメンバー内で記録作成のルールを共有し、それぞれのデータにタグをつけておくといい。

もっとも基本的で、誰もが共有しやすいルールは、ファイルを作成するとき、名称、日時、作成者などの基本情報を明記すること。これはデジタルデータに限らない。ファイル名の付け方を決める、記入フォーマットを作成するなど、情報のかたちを揃えておけば、情報の整理と共有がしやすくなるだろう。また、個々の記録にキーワードとなるタグを付けておくと、データを探しやすくなる。タグの付け方は活用方法やプロジェクトの特性に合わせて設計する。その基準は、はじめに方針を決め、メンバー内でしっかりと共有しておいたほうがいい。日々の業務で運用し、一元化して整理する。必要に応じて活用し、不都合があれば運用方法を調整する。これらの作業は、企画の運営と両輪で進行していくことになるだろう。[RS]

ドキュメント

誰に、何を伝えたいのか、考える

プロジェクトのドキュメント制作に取りかかることができるのは、「第3コーナー」からだ。これらの作業は、プロジェクトの目的の再確認や活動の検証作業の入口となりうる。記録集、報告書、写真集などのドキュメントは、ステークホルダーやプロジェクトへ参加しなかった人へ、その価値を伝えるメディアとなる。誰に、何を伝えたいのかを考えつつ、ドキュメントを制作する目的や方向性を確認する。冊子、PDFデータ、DVDなど、どのメディアを選択するか。適切なボリュームはどれくらいか。目的を確認し、編集方針を固めることで、細部も決めやすくなる。それによって編集者やデザイナーなど、ともに仕事を進めるメンバーとのやりとりもスムーズになるだろう。

ドキュメントを届ける方法も重要だ。関係者への郵送、活動拠点での配布、出版など、これらの方法次第で判型や部数も変わる。たとえ出版社が関わらずとも、値段を付けて自分たちの手で流通させることもできる。図書館へ寄贈すれば、後世の誰かが手に取る可能性も広がるだろう。[RS]

振り返り

日々の実践を深めるために

プログラムが終わると、そこで気が抜けて動きが止まってしまうがちだが、もっとも盛り上がる本番が、プロジェクトの終わりではない。次につなげるために、プロジェクトの終盤には「振り返り」の時間をもつようにしたい。例えば、プロジェクトメンバーによる内部の反省会だけでなく、フォーラムといった公開の場を設定する。そこで活動を報告すれば、活動の意義を言語化する良い機会になるだろう。またゲストを招けば、外の視点から活動を検証してくれる。活動を報告し、検証する振り返りの場をもつことは、次の実践への意義やモチベーションを確認するためにも重要となる。そして、そのゲストの選び方、テーマ設定など場の仕立て方そのものが、個々のプログラムではなく、自分たちの活動や組織の考え方のメッセージとなる。

また、プログラムとして「振り返り」を積極的に組み込むことは、日々の実践の成果や想いをプロジェクト内外の人々と共有し、成果を深める機会ともなりうる。多様な人々と現場をつくり上げるアートプロジェクトの運営だからこそ、ともに日々の歩みを振り返ることが、次の一歩を深めることへつながるのである。[RS]

変化

繰り返すだけが継続ではない

同じ内容を繰り返すことが、プロジェクトの継続ではない。社会と呼应したプロジェクトを展開するためには、積極的に変化を求めることも必要だ。

プロジェクトは回を重ねることで、ノウハウが蓄積され、技術も身につき、運営の効率性は上がるだろう。ほとんどのプロジェクトは成果が出るまでに時間がかかる。紆余曲折を経験しながら、辛抱強く続けることも重要だ。しかし、プロジェクトを根底から振り返ることも同様に重要だ。周囲の環境の変化に目を向ける。過去に設定した目標や目的の達成度を確認する。メンバー同士で、プロジェクトの意義を議論する。予想外の成果やプロジェクト外への波及効果に関心を払うことも忘れてはいけない。

そこからの気づきをプロジェクトの次の展開に生かす。プロジェクトの内容を調整する。スタッフ体制を見直す。場合によっては、現在のプロジェクトを閉じ、新たなプロジェクトを立ち上げるなど、あらゆる可能性を検討する。継続を目的にするのではなく、それで達成したいことを考えることが、結果的に持続的な活動を生み出す原動力になるだろう。[RS]

法人化

ミッションを書き換え、適切な「かたち」を選ぶ

プロジェクトと組織の運営は同じようで全く違う。特にプロジェクトを継続した結果として、その運営チームの法人化を目指す場合は、プロジェクトから法人へのミッションの書き換えが重要だ。そのプロジェクトを生み出し続ける組織の存在意義を社会へ伝える言葉が必要となる。

次に、法人が目指したい活動に合った形態を選ぶ。営利企業から非営利組織まで、事業の目的と規模、社会的な信頼性と機動性、利益と税金など、さまざまな視点から検討する。そのために必要な人員体制を考える。法人のミッションに合わせて、これまでのプロジェクトメンバーとは異なる属性や社会的地位のある人にも声がけをするべきだろう。

そして、予算の構造について。もっとも悩ましいのは、組織運営にかかる費用の捻出方法だろう。法人の事務局の人件費、事務所の家賃、光熱費など、通常の事業費では賅いきれない管理費のつくり方が工夫のしどころ。多様な財源を組み合わせることをこころがけたい。

[RS]

評価への準備

プロジェクトを続けるために

プロジェクトをやりっ放しにせず、きちんと「評価」を行う。そして、効果的な評価のためにはその準備も不可欠となる。

まずは「何のために評価を行うのか」という目的の確認から。次の実践に向けた改善のためか、成果を他者へ説明するためか、それとも新たな社会的価値を提示するための評価なのか。有効な評価を行うためには、関係者による議論を通じて、その目的への目線合わせが必須となる。それによってプロジェクトの評価項目や、成果の活用方法が変化する。また、評価の良し悪しを感覚的な判断に委ねないために、評価の材料となる記録や調査がカギとなる。

プロジェクト終了後に、こうした準備をはじめるのは大変であるため、とにかくスタート地点で評価まで見据えて準備をしておくことが大切だ。

あとは状況の変化に順応し、想定外の成果へも目配せしながら、軌道修正していけばよい。プロジェクトの一連の活動に評価を位置づけ、そこまでの流れを事前に設計しておけば、忙しい現場の真っ只中でも自然と先回りをした動きができるようになるだろう。[RS]

量と質

何を測りたいのか

評価や検証に使える情報には「量」と「質」の2つの種類がある。ひとつは参加者数、予算・決算額など、数で表現する量的な情報だ。プロジェクトの実績やアンケートの結果など、客観的な事実として収集しやすく、図やグラフなどにも加工しやすい。もうひとつが参加者や関係者の声、現場の印象など質的な情報だ。インタビューや観察などから主観的な事実を集め、プロジェクトの経験を深く理解する材料となる。とくに文化活動においては質的なものが大事なことが多いが、手間や時間がかかるのが難点だ。

大事なのは、両者の特性を理解した上で、情報を使う目的と投入できる技術や資源を考慮し、量と質のバランスをとること。

何を知りたいのか、どう使いたいのか。プロジェクトのスタート前に一度議論をしておくといい。

そうすることで、さまざまな情報を日常業務内で拾えるチャンスが広がるだろう。[RS]

思考と技術と対話

アートプロジェクトを動かす力

アートプロジェクトを動かすためには「思考」と「技術」と「対話」が必要だ。

いま、社会のなかでプロジェクトを展開する意義を「思考」すること。さまざまな知見を広げ、社会の変化に敏感になること。そして、なぜ、アートにこだわるのか、という動機を確認すること。それらは現場に向き合う自分自身の立ち位置を固め、ここぞというときに、ふんばることができるようになる。

現場をつくる「技術」を身につけること。どんなに意義深い構想があったとしても、それを現実として立ち上げ、回す技術がなければプロジェクトははじまらない。先人から、前例から、経験から技術を習得する。それを磨く。応用する。これまでの方法を疑うことも忘れてはならない。現場を動かす技術が上がれば、プロジェクトの質も上がっていくことだろう。

そして、現場をともにつくる仲間との「対話」こそが、思考と技術を起動させ、アートプロジェクトを動かす原動力となる。プロジェクトでの、さまざまな出会いと対話を通して、それまでの思考や技術を更新し、自らも変化し続けることが現場をつくることの醍醐味だ。[RS]

プログラムオフィサー

「事務局」とともに走るトレーナー

東京アートポイント計画における「プログラムオフィサー（PO）」は、都内でアートプロジェクトを展開するアート NPO の中間支援を行う立場として、共催事業の目的やパートナーの経験値に応じ、成果を出すために動く存在であることを目指している。主な業務は、共催団体とともに事業のミッションやビジョンを確認し、それらを軸に事業計画を組み立て、事業が動く運営体制づくりをすること。事業における PDCA（Plan-Do-Check-Act）のプロセスチェックや運営業務全般へのアドバイスをすることだ。

PO が、日々ともに活動をしているアート NPO は新生チームからベテラン勢までさまざま。都内における未開拓な分野での事業をともに作り上げていくケースもあれば、まちなかで活動するためのポジションを構築する組織づくりからはじめるケースもある。PO は、スポーツ選手に並走するトレーナーのような存在として、共催事業における事務局体制づくりを行っている。「事務局」を運営できるチームが多く生まれ、都内各地に多様な文化創造拠点をつくることを目的とし活動している。[YS]

東京アートポイント計画 2009-2016

東京アートポイント計画とは

「東京アートポイント計画」は、東京の地域社会を担うNPOとともにアートプロジェクトの展開を通して、NPOの活動と組織の両面の成長を支援する東京都とアーツカウンシル東京による事業です。目指すのは、日常や社会に芸術文化が根付き、長期的な東京の魅力創造につながっていくこと。そのために、アートプロジェクトを担う人材の育成や活動基盤の整備も重視しています。

1. 成り立ち | PROCESS

東京都では2016年オリンピック・パラリンピック競技大会招致をきっかけに、東京を世界の文化中心都市とするため、優れた文化事業や諸都市の国際文化交流を戦略的に展開する必要性を考えた。そこで2006年度に東京都芸術文化評議会(以下、評議会)を設置。評議会にその文化戦略について諮問を行った。都は評議会からの提言を受けて、2008年度に「東京文化発信プロジェクト」を開始する。その翌年に「東京アートポイント計画」が始動した。

東京アートポイント計画の成り立ちと変遷

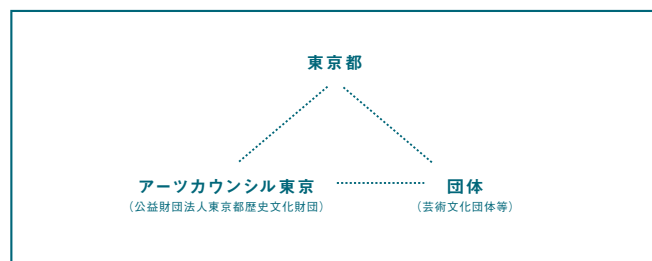
2006年	12月、東京芸術文化評議会が設立される。オリンピック文化プログラムの検討開始
2008年	4月、財団法人東京都歴史文化財団に、オリンピック文化プログラムを実施する組織として、「東京文化発信プロジェクト室」が設立
2009年	4月、東京文化発信プロジェクト室にて、東京都の文化政策として提案された「千の見世」を事業化し、「東京アートポイント計画」として始動

2010年	6月、東京アートポイント計画にてアートプロジェクトを実践する人々のためのリサーチプログラム「Tokyo Art Research Lab」が始動
2011年	7月、東京アートポイント計画の手法を活用した「Art Support Tohoku-Tokyo(東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業)」が始動
2014年	3月、『東京アートポイント計画が、アートプロジェクトを運営する「事務局」と話すときのことば。の本』を発行 6月、Tokyo Art Research Labにて、人材育成を目的に「思考と技術と対話の学校」を開校
2015年	4月、東京文化発信プロジェクト室が「アーツカウンシル東京」と組織統合され、東京アートポイント計画は「芸術文化創造発信事業」に、Tokyo Art Research Labは「人材育成事業」のひとつに位置づけられる
2016年	4月、新規共催団体の公募を実施
2017年	2月、『東京アートポイント計画が、アートプロジェクトを運営する「事務局」と話すときのことば。の本(増補版)』を発行

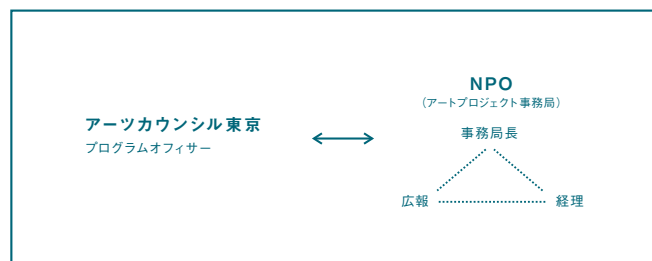
2. 事業の実施方法 | METHODS

東京アートポイント計画は、東京都およびアーツカウンシル東京とNPO、自治体との「共催事業」として実施している。自主事業や助成事業とは異なり、アートプロジェクトに関わる実施費用の負担のみならず、アーツカウンシル東京のプログラムオフィサーが各事業に伴走し、情報、スキル、ネットワーク等をNPOに提供する点が特徴である。

共催事業



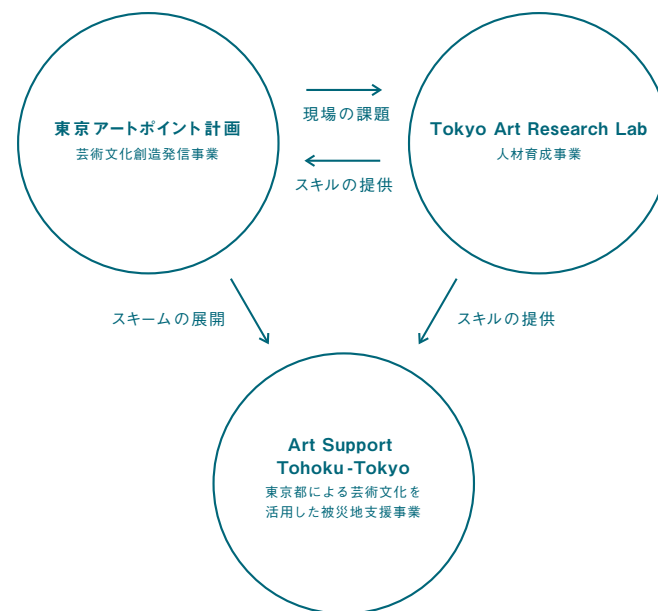
各アートプロジェクトの体制イメージ



3. 事業の連携 | SYSTEM

東京アートポイント計画は、アーツカウンシル東京の人材育成事業「Tokyo Art Research Lab」と連携し、アートプロジェクトの運営を担う人材を育てる「思考と技術と対話の学校」や、記録や評価手法を研究・開発するプログラムと相互にフィードバックを行っている。また、2011年より、「Art Support Tohoku-Tokyo (東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業)」が始動し、東京アートポイント計画のスキームを東日本大震災の被災地域(岩手県、宮城県、福島県)で展開している。

アーツカウンシル東京におけるアートプロジェクト関連事業での連携



東京アートポイント計画 2009 - 2016 事業一覧

「東京アートポイント計画」が始動した2009年度から2016年度に至るまでの全事業の一覧。それぞれの事業がどのような変遷をたどってきたかを、連携事業「Tokyo Art Research Lab」[Art Support Tohoku-Tokyo (東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業)]とあわせて紹介する。

東京アートポイント計画

2009年の発足とともに活動や団体のリサーチを開始し、2010年度にかけてプロジェクトの立ち上げを急ピッチで進めた。2011年度は、東日本大震災を受け、なぜ文化事業を行うのかについて改めて問い直すところから始まる。新たに市区町村といった基礎自治体との連携をスタートさせ、規模の大きなプロジェクトも増加した。2012年度、継続プロジェクトのなかには、プラットフォームの構築やドキュメント(記録冊子や報告書)などの成果を残し、終了の検討に入る事業も出始めた。2013年度は、共催NPOの体制づくりを強化する取り組みに重点を置いた。また初期3年を終えた事業については、プロジェクトの定着を支援するフォローアップ事業を展開した。2014年度、初期に立ち上げた事業の終了に伴い、新たに多摩・島しょ地域を含む8つのプロジェクトの新規立ち上げを行った。2015年度は事業の評価制度を整備するとともに、新規共催団体の公募を開始し、2016年度は2つの事業が新たに選定された。また公募を始めたことにより、東京アートポイント計画そのものの価値発信に注力した事業を展開した。

※「共催」及び「場所」欄に記載のない場合は、前年度と同一。
※掲載情報は2017年1月15日時点のもの。

2009年度開始事業

TERATOTERA (2009-)

○2009年度
JR吉祥寺駅から高円寺駅区間を対象エリアとしてプロジェクトが始動。TERATOTERAという名称は、(寺)と(寺)を結ぶ(高円(寺) to 吉祥(寺)、あるいはTERA=大地、地球をつなげる)という意味。2010年2月に説明会「はじまりの日」を実施し、3月に初の公開イベント「お披露目の日」を開催し、プロジェクトをスタートさせた。
共催＝一般社団法人TERATOTERA／場所＝吉祥寺いせや、CAFE ZENON

○2010年度
吉祥寺駅～高円寺駅区間のアートのスポットを会場に「途中下車の旅」と称したトークショーやパフォーマンスなどのプログラムをvol.1からvol.7まで実施。2011年2月には活動1周年を記念し、TERATOTERA祭り「大友良英 井の頭公園 船上ライブ」を開催し、約2500人が集まる。ボランティアスタッフ「TERAKKO(テラッコ)」の募集も開始した。

場所＝JR中央線高円寺駅～吉祥寺駅間を中心とした杉並区、武蔵野エリア

○2011年度
2011年10月20日から11月4日に吉祥寺を舞台に「TERATOTERA祭り」を開催。メインテーマは“post”。“～以降の”、“～の次の”を意味する接頭辞であり、そのことばを用いて、東日本大震災以降のアートや表現のあり方を探るというメッセージを打ち立てた。総勢40組以上のアーティストが参加し、多彩なパフォーマンスを展開。企画の準備から運営までをTERAKKOが担った。また、地域にゆかりのあるゲストを招いたトークショー「TERATOTERA FORUM」を西荻窪、吉祥寺、阿佐ヶ谷にて実施。そして、ウェブプログラムとして「コラム途中下車の旅」を開始した。

TERATOTERA祭り特別企画「TOKYO-FUKUSHIMA!」
東日本大震災によって被災した福島県で活動を開始した「プロジェクトFUKUSHIMA!」と連携し、東京から福島を発信するため、シンポジウムやライブなどを実施。福島から約30人を招き、アーティスト、一般参加者を含めた総勢200人の「オーケストラTOKYO-FUKUSHIMA!」は、音楽家・大友良英の指揮のもと、井の頭公園で演奏を行い、3000人を越す観客が集まった。
場所＝井の頭恩賜公園、武蔵野公会堂、バウスシアター、アトレゆらぎの広場、武蔵野市立吉祥寺美術館

○2012年度
活動エリアを国分寺駅区間まで拡大。国分寺から吉祥寺を「ウエスト・テラ」として「途中下車の旅」のトークショー、ライブ、展示などを実施。吉祥寺から高円寺を「イースト・テラ」とし、メインテーマに「NEO公共」を掲げ、「TERATOTERA祭り」を実施。2012年9月から11月にかけて各駅周辺でライブ、屋外展示、シンポジウム、まちなか映像祭(TEMPO de ART)をリレー形式で行った。TERAKKOの活動として「TERAKKO通信」の発行、人材育成プログラム「アートプロジェクトの0123(オイッチニーサン)」(Tokyo Art Research Labの一環として実施)を吉祥寺で開催した。
場所＝JR中央線高円寺駅～国分寺駅間を中心とした杉並区、武蔵野・多摩エリア

○2013年度
人材育成に力を入れ、事務局スタッフ向けのプログラム「TERAの穴」を開始、TARL講座として実施した。10月に開催した「TERATOTERA祭り」ではメインテーマとして「commit」を掲げ、TERAKKO主導によりトークショー、西荻窪店舗にてパフォーマンス、展示などを行う「TEMPO de ART 2013」を実施した。「アートプロジェクトを456(仕込む)」では受講生企画として2014年2月に三鷹駅周辺にて2日間の特別企画「Civic Pride」を開催。
共催＝一般社団法人Ongoing(一般社団法人TERATOTERAから名称変更)

○2014年度
「TERATOTERA 途中下車の旅」や大規模展覧会「TERATOTERA祭り」を継続的に開催。武蔵野市と協働した、「武蔵野クリーンセンター×TERATOTERA クリーンセンターとあそぶ」では、地域住民から集めたエピソードと実物を展示した「すてたいけどすてられないモノ」展を実施。アーティスト滞在型のプロジェクトとして「西荻レザデンス 一星降る聖夜、あなたのために乾杯を。」を実施。全プログラムの企画運営はボランティアスタッフのTERAKKOが行い、活動歴の長いメンバーは、イベントチーム、地域連携チーム、広報チーム、記録チームのチームリーダーとしてプロジェクトの中心的役割を担った。さらに、アートプロジェクトの現場で役立つ英語力を培う連続講座「TERA English」や、現場の悩みを紐解いていく「アートプロジェクトで789(なやむ)」を新たに開講。
共催＝一般社団法人Ongoing、武蔵野市(「武蔵野クリーンセンター×TERATOTERA クリーンセンターとあそぶ」のみ)

○2015年度
小金井公園の敷地内にある「江戸東京たてもの園」にて、2日限りの音楽の祭典「TERATOTERA SOUND FES. 一音の陽炎」を開催。「TERATOTERA祭り」は、「萌芽」を意味する「Sprout」

をテーマに開催した。人材育成プログラムでは、TERATOTERAの活動を推進する人材を1年間かけて育成する「TERAKKO (テラッコ) 屋」(入門編)、アートの現場に必要な英語を学ぶことのできる少人数ゼミ形式の連続講座「TERA English」(座学編)、TERATOTERAの現場での実務を経験させながら育成していくTERATOTERA運営スタッフ養成所「TERAの穴」(実務編)、チーフディレクターの小川希がホストとなってアートプロジェクトの各分野で活躍するゲストを迎え、現在のアートプロジェクトが抱える諸問題を対談形式で紐解いていくトークショー「アートプロジェクトで789 (なやむ)」(総括編)を実施した。

共催＝一般社団法人 Ongoing

○2016年度

地域に根付いていくプログラムを目指し、「TERATOTERA SOUND FES.」「西荻レヂダンス」を継続的に実施。6度目の開催を迎えた「TERATOTERA祭り」では、「Involve 一価値観の異なる他者と生きる術」をテーマに来場者参加型の新作展示を行った。人材育成プログラム「TERAKKO屋」も継続して行い、アートの現場運営に関するスキルを磨きながら、TERAKKOが企画から運営を実践するトークイベントを開催した。新たなプログラムとして、東南アジア諸国で活躍する若手アーティストを招聘し、地域と連携しながら作品制作から発表までを行う「TERATOSEA (テラトセア)」がスタート。日本での滞在制作を通して、互いの国の歴史や文化についてより深い理解を促すことを試みた。



加藤翼「いせやCALLING」(「TERATOTERA祭り」での引き興しの様子、TERATOTERA、2012年)



「TERATOTERA SOUND FES. -音の陽炎-」、TERATOTERA、2015年、Photo: Hako Hosokawa

川俣正・東京インプログレス (2009-)／汐入タワープログラム (2014-)

○2009年度：川俣正 東京トークシリーズ「東京を考える、語る」

「東京」という茫漠な言葉に潜む多様なテーマを採掘し、「東京」の新しいイメージを構築することを目的とした4日間のトークシリーズ。美術家・川俣正が、今福龍太 (文化人類学者)、吉見俊哉 (社会学者)、高山明 (演出家/Port B主宰)、羽藤英二 (都市工学研究者)、桂英史 (メディア論者)、隈研吾 (建築家)の6名の識者と対話し「東京」を語るためのキーワードを抽出。このトークをもとに、翌年度「川俣正・東京インプログレス」のコンセプトをまとめたプロポーザルブックが制作され、事業として発展していった。

主催＝東京都、東京文化発信プロジェクト室 (財団法人東京都歴史文化財団)／場所＝アーツ千代田3331

川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め

○2010年度

世界各地でインターローカル (地域間) プロジェクトを展開する川俣が、急速に景観の変貌をとげる東京に仕掛けるプロジェクトとして始動。昭和の面影を色濃く残しつつも、新興住宅が立ち並ぶ再開発地域、荒川区南千住・汐入エリアで実施。小学生対象のワークショップや、アートプロジェクト制作現場でのスキルを磨く「アートコンストラクター講習会」を開催。徐々に人々を巻き込みながら、世界最高峰技術を駆使した東京スカイツリー (高さ634m) 建設現場の対岸で、木造手づくりの物見台制作に着手。いまそこにしかない景色や時間を参加者と共有しながら、公開制作ワークショップ「塔を建てる」を経て、2011年3月20日、都立汐入公園に物見台「汐入タワー」(高さ約11m)を完成させた。

共催＝一般社団法人 CIAN／場所＝都立汐入公園 (荒川区)

○2011年度

東日本大震災の発生を受け、プロジェクトはその後の方針を議論するところから始まった。「東京の風景を考える」という本来のテーマとあわせ、日本の首都「東京」から震災との関わりを考えながら事業を進めていった (関連プログラムとして、Art Support Tohoku-Tokyoの一環で岩手県にてワークショップを実施)。中央区・佃エリアを実施拠点とし、地域の住民との意見交換を経て、東京の水辺から風景を眺めるための2つ目の物見台としてテラスを制作することに決定。公開制作には、近隣の小学生や主婦などが多く参加した。2012年3月20日に、中央区立石川島公園バリエ広場に木造高さ約5mの「佃テラス」を完成させた。

場所＝都立汐入公園 (荒川区)、区立石川島公園 (中央区)

○2012年度

3つ目の物見台として、隅田川河口付近にある都立春海橋公園に都内の家屋廃材を利用したドームを制作。公開制作を経て、2012年10月27日に高さ約12mの「豊洲ドーム」を完成させた。その後、東京の水辺に建設した3つの物見台 (「汐入タワー」「佃テラス」「豊洲ドーム」)を巡るクルージングツアーを実施。船内では、アートディレクターの北川フラムと川俣正の水辺に関わる議論が繰り広げられた。

場所＝都立汐入公園 (荒川区)、区立石川島公園 (中央区)、都立春海橋公園 (江東区)、隅田川エリア

○2013年度

3つの物見台を巡り、水辺の風景を起点に東京について考えるためのプログラムを展開。3塔を巡るバスツアー「リバーサイドツアー」(全3回)では、ダンサーの酒井幸菜、音楽家集団の表現 (Hyogen)、アーティストの佐藤悠をゲストに招き、作品の公開制作を実施した。東京の水辺を巡るそれぞれの体験をもとに「クルージングイベント」にて作品が発表された。ウェブサイトでは「プロジェクトレビュー」のページを設置し、物見台を巡った人々の寄稿文や動画投稿などの情報を集約。様々な視点からプロジェクトを切り取る試みを行った。11月4日をもって「佃テラス」と「豊洲ドーム」の公開を終了し、当初の予定どおり解体撤去。「汐入タワー」は地域の要望等により継続設置となった。3年間にわたる活動をまとめたドキュメントを制作。

場所＝都立汐入公園 (荒川区)、区立石川島公園 (中央区)、都立春海橋公園 (江東区)、隅田川エリア



「豊洲ドーム」、川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め、2012年



サウンドワークショップ「汐入タワーを楽器にしよう!」、汐入タワープログラム、2016年 Photo: 田口まき

汐入タワープログラム (2014-)

○2014年度

「川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め」終了後、継続設置となった「汐入タワー」にてアーティストが地域住民等を交えたプログラムを実施。7月に「サマーワークショップ」と題し、タワーのメンテナンス工事をワークショップ形式で開催し、川俣正と地域住民がタワーの補修を行った。その傍らでは、ゲストミュージシャンの古川麦、西井夕紀子、角銅真実による演奏が繰り広げられ、音楽を楽しみながらのメンテナンス作業が行われた。

共催＝一般社団法人CIAN、荒川区／場所＝都立汐入公園

○2015年度

川俣正に加え、ゲストミュージシャンに西井夕紀子、角銅真実、野田薫を迎え、サウンドワークショップ「汐入タワーを楽器にしよう!」を実施した。参加者には近隣の町会や小学校をはじめ、東京インプログレス事業の参加者など幅広い世代の人々が集まった。

○2016年度

川俣正、浅井裕介（アーティスト）、古川麦（ミュージシャン）による「おとのね」を開催。ワークショップとライブペインティングをとおして、タワーに響く音に耳を傾けながら皆で塔をめぐる、いつもとは違う視点から汐入タワーに触れる機会となった。大きな木に見立てた汐入タワー内外に、音楽をきいて育つマスキングテープの植物をどんとんばし、新たな風景をつくりだした。「おとのね」で参加者とともに生み出された空間は7日間にわたり展示された。

アーティスト・イン・児童館 (2009-2013)

○2009年度

子供とアーティストが出会う場をつくりだす試みとして、児童館にアーティストを招聘し、創作・表現のための「作業場」として活用するプロジェクト。東大泉児童館にて、アーティスト・西尾美也による「ことばのかたち工房」と、アーティスト・北澤潤による「児童館の新住民生活」を実施。一連の活動を通して、児童館で遊ぶ子供と児童館を訪れる大人の新しい関わりを生み出すことを目指した。また、子供・アート・地域をテーマとしたトークイベント「オープンミーティング」も開催した。

共催＝アーティスト・イン・児童館実行委員会／場所＝練馬区内児童館および周辺エリア

○2010年度

小学生を対象に、西尾美也の「ことばのかたち工房」（東大泉児童館）を継続実施。新たな取り組みとして、中高生の居場所づくり事業「なかなかTIME」を実施する中村児童館での活動を開始。アーティストユニット・Nadegata Instant Party（中崎透＋山城大督＋野田智子）を招聘し、中高生と作品プランを考えるリサーチプロジェクト「Let's Research for Tomorrow」を6カ月にわたり展開。作家による慎重なリサーチのもと、児童館の子供たちや地域を巻き込むプロジェクト「全児童自動館」を構想。

○2011年度

西尾美也「ことばのかたち工房」の3年間の活動を紹介する展覧会を開催。プロジェクトの発展版として、ファッションデザイナーやパタンナーなども参加し「ことばのかたち工房Pro」や「Form on Words by Yoshinari Nishio FASHION SHOW」を行った。アーティスト・山本高之によるプロジェクトでは、参加を希望する児童館3館を募集。子供たちとともに映像作品「CHILDREN PRIDE」「きみのみらいをおしえます」「まちのみなさんありがとう」を制作した。Nadegata Instant Partyは中村児童館を舞台に、中高生と協働で児童館のオリジナル文化祭をつくり、その様子をドキュメンタリー映画に収める、という一連の活動を通じ、児童館に集う子供たちを巻き込んだ大掛かりなプロジェクト「全児童自動館」を展開した。

○2012年度

主催団体であるアーティスト・イン・児童館が特定非営利活動法人として法人格を取得。劇団・快快 (FAIFAI) を招聘し、3つの児童館が連携して演劇を制作・公演する「Y時のなし・イン・児童館」や、児童館の広報活動を子供たちとともに考え実践する「放課後メディアラボ事業」を中心に、練馬区内の児童館職員、小中高生、アーティストが交流・協働し、企画をつくり出すことができる場づくりやネットワーク構築を目指し展開した。

共催＝特定非営利活動法人アーティスト・イン・児童館、練馬区教育委員会

○2013年度

練馬区の児童館にて、子供の放課後における多様な課題に対応するアートプログラムの企画立案および実施を可能にするための事業モデルの構築を目的とした「放課後アートプラン」を実施。「子供の居場所づくり」の必要性を背景に、共催間での検討会議や、企画コーディネーターという新たな職能をもつ人材を育成するための設計、先行事例のリサーチなどに取り組んだ。児童館職員や子供たちと協働で進める企画づくりや実施のための実践現場として、参加児童館を公募。名乗りを上げた4館とともに、協議を重ねながら事業の検討を行った。

墨東まち見世 (2009-2013)

○2009年度：墨東まち見世2009

隅田川の東に広がる墨東エリアにて、地域の生活を文化として活かすプロジェクトを展開。「まちが遊ぶ100日間」をテーマに17組のアーティストらによる企画を実施した。広報活動等のために制作された「墨東まち見世インフォメーション屋台」がまちなかで活躍した。地域に入りプログラムを展開するために必要な期間を100日と設定し企画された招聘プログラム「100日プロジェクト」では、劇作家の岸井大輔が「墨東まち見世ロビー」を実施。アーティストの大巻伸嗣は、「Memorial Rebirth in 京島・キラキラ橋商店街」を行った。初年度を終えて、規模の大きなアートプログラムではなく、小規模でより地域に根差したプログラムの実施が適しているエリアであることを確認した。

共催＝特定非営利活動法人向島学会／**場所**＝墨東エリア（おもに曳舟、京島、東向島、八広、押上エリア）

○2010年度：墨東まち見世2010

通年展開を意識した企画会議や事務局の立ち上げを行う。「ハロー、ニュートークョー！」をテーマに、「まちをひらく」「まちをつなぐ」「まちを語る」という3つの柱でプロジェクトを展開。「100日プロジェクト」など招聘プログラムでは池田光宏「by the Window「墨東バージョン」」、山城大督「トーキョー・テレビジョン」、長島権「墨田区在住アトレウス家」の3つのプログラムを実施。そのほか、20のネットワークプロジェクトや、「墨東まち見世塾」「墨東まち見世さんば」シリーズを展開した。

○2011年度：墨東まち見世2011

「気がつけば、お向かいさんはアーティスト」をテーマに、まちに定着した多様な文化的活動の連鎖やアートとコミュニティとの創造的な共生から見えてくる、新しい東京・下町のイメージの提示を目指したプログラム展開を図った。「100日プロジェクト」では谷山恭子「Lat/Long-project “I'm here. ここにいるよ。”」を公園や商店などエリア内各所で実施した。

○2012年度：墨東まち見世2012

エリアの新旧アート拠点やプロジェクトとの連携活動を通年化した。ネットワーク形成を可視化させるため「BOKU-to-Teku Teku まちみてマップ」を作成する。「100日プロジェクト」では、新皇若が廃業した銭湯の廃材を利用し、エリア内の銭湯に「湯怪」として再生させる「曳舟湯怪」を展開した。「ネットワークプロジェクト」では、秋のメイン会期を中心に4つの特別企画とともに15の参加企画を同時開催した。4年間の活動成果をまとめたドキュメントを「墨東まち見世編集部」とともに制作した。

○2013年度：「墨東まち見世」アートプラットフォーム

2009年度から2012年度まで継続展開したアートプロジェクト「墨東まち見世」を通して墨東エリアに育まれた、アート拠点やネットワーク資源の持続と定着を目指すプロジェクト。マップの更新や英語版の制作、情報サイトの整備を通じて、エリアの多様な活動を支えるプラットフォームを形成した。また東京アートポイント計画のエリア型プロジェクトのショーケースとして国内外の視察を受け入れた。

イザ!カエルキャラバン! in 東京 (2009-2011)

○2009年度

阪神・淡路大震災を契機に誕生した防災アートプログラム「イザ!カエルキャラバン!」を都内で広めていくため、特定非営利活動法人プラス・アーツ理事長の永田宏和を中心に拠点整備を行った。地域主導の防災訓練をベースに、震災時に必要な「知識」や「技」を身に付けることができるプログラムのデモンストレーションを実施するとともに、災害とアートをテーマとしたトークイベントも行った。

共催＝特定非営利活動法人プラス・アーツ／**場所**＝墨田区立第一寺島小学校、アーツ千代田3331

○2010年度

東京ならではの新しい防災訓練および地域コミュニティを模索し、プログラムの担い手の公募を実施。町会や社会福祉協議会、NPOなどの地域主導の防災訓練をベースに、防災アートプログラムやシンポジウムを行った。

場所＝都内各所

○2011年度

継続実施のあり方の検討や、高層マンションなどより東京に根差したテーマで防災アートプログラムを実施した。継続開催支援のほか、新規展開の導入となるワークショップやシンポジウム、公開ミーティング、教材開発などを行った。

岸井大輔プロジェクト「東京の条件」(2009-2011)

○2009年度

東京で新しい公共のモデルを試行する現代演劇プロジェクト。初年度は2010年1月から始動。「墨東まち見世2009」参加作品として、劇作家・岸井大輔が、商店街に住み込み、100日間ノンストップで運営した「墨東まち見世ロビー」の批評的記録をまとめた冊子「LOBBY」を制作した。その他、東京のまちなかにおける創作活動の担い手を育てることを目指し、ワークショップ「まちから創る」を実施した。

共催＝一般社団法人PLAYWORKS／**場所**＝都内各所

○2010年度

地域資源を生かしながら活動の担い手を増やすことを目的とした「会／議／体」シリーズと、その価値観や成果を顕在化させるフェスティバル「WORKS」や、創作ワークショップ「まちから創る」を実施。東京のアートプロジェクトの現場にふさわしいコミュニケーションの場を提示し、創発的な場を運営していくモデルをつくり出す試みを行った。

○2011年度

東京には情報共有や作品発表の場は多いが、その前段となる計画を練り、制作の試行を重ねるための場所が足りておらず、それゆえアートプロジェクトの継続は困難な状況にあるという考えのもと、プロジェクトを準備するための空間「準備室」をまちなかに設置した。地域コミュニティと若い世代が接点をもつ機会を創出した「こどもkichi 子育て地蔵子供のたまり場準備室」、クリエイターやプログラムの試作品が多く生み出される場所「田原町共有作業場（「ふね」準備室）、24時間オープンし、教えたり、勉強したり、悩んだりすることができる場所「シェア大学(仮)準備室」を展開。それらの活動を、フリーペーパー「ゆっくり考えたい」にまとめた。

Insideout/ Tokyo Project (2009-2010)

○2009年度

「東京一地方」という関係性を逆転して考え、つなげることで新しい活動性やコミュニティ・ネットワークを構築することを目的とした。東京に住む人々が自らの属する地域性を新しく読み替えるきっかけを提供するトークイベントなどを実施。コマンドNの中村政人をディレクターに、運営はボランティアやインターンプログラム「シッカイ屋」のメンバーが行った。

共催＝一般社団法人非営利芸術活動団体コマンドN／**場所**＝アーツ千代田3331

○2010年度

日本全国の最新のアートプロジェクトの資料や美術情報誌等を自由に閲覧できる、アートや社会活動に関わることを目指す人に向けた情報収集・交流の拠点「Insideout / Tokyo Project Room」を創設した。また、全国各地および東京で先行するアートポイントの事例を3つのテーマのもとに招聘し、その活動や運営に関するトークセッションを実施した。

CET090718

○2009年度

アート・デザイン・建築の複合フェスティバル「セントラルイースト東京（CET）」とともに、東京アートポイント計画のキックオフイベントを2009年7月18日に実施。「東京R不動産」によるエリア散策や、今後の可能性を探るトークを開催し、劇作家・岸井大輔の「東京の条件」のプレゼンテーションを行った。

共催＝セントラルイースト東京実行委員会／場所＝神田・馬喰町・浅草橋・日本橋を結ぶ地域（CETエリア・会場）のオフィス、店舗、ギャラリーなど

LIFE ON BOARD TOKYO 09-10

○2009年度

東京の水辺の「今」を知り、身近な水辺の環境の将来を考えるとともに、水辺の文化の活性化を目的としたプログラムを実施した。「東京低地クルーズ」や、トークイベント「水辺をひらく アートでひらく」や、防災イベント「BO菜」を実施した。

共催＝一般社団法人ボートピープル・アソシエーション／場所＝都内河川など

学生とアーティストによるアート交流プログラム（Student Artist Partnership）

学生が地域・社会の中でアーティストと交流し、協働しながら実験的・先進的なアートプロジェクトを実施する機会の提供を目的とするプログラム。アートプロジェクトに関する新たなシステムづくりや寄与するプログラムの展開も狙いとした。大学と連携し、19事業を実施。

○2009年度

- ▶「アートと饗宴」ー「シンポジウム＝情報共有・交換の場」の再開発ー（共催＝東京造形大学造形学部）
- ▶学生とアーティストによるアウトリーチ（共催＝桜美林大学パフォーマンスアート・インスティテュート）
- ▶感劇市場2009（共催＝学習院女子大学）
- ▶ぐるぐるヤ→ミ→プロジェクト（共催＝東京藝術大学）
- ▶小金井国際彫刻シンポジウム（共催＝東京学芸大学）
- ▶在日フランス大使館解体前アートプロジェクト「MEMENTO VIVERE／MEMENTO PHANTASMA」（共催＝東京藝術大学）



クルーズの様子、LIFE ON BOARD TOKYO 09-10、2009年

- ▶千代田区秋葉原地域における全国芸術系学生交流拠点形成事業（共催＝東京藝術大学）
- ▶日大×藝大+mmp「戯曲をもって町へ出よう。」（共催＝日本大学理工学部）
- ▶土方巽「病める舞姫」を秋田弁で朗読する（共催＝慶応義塾大学）
- ▶ひののんフィクション（共催＝首都大学東京）
- ▶[5+1ジャンクションボックス]展（共催＝多摩美術大学）
- ▶SHIBUYA STATION ART COMMONS（共催＝青山学院大学）
- ▶TAMA VIVANT II「うさぎ穴はふさがれた」展（共催＝多摩美術大学）
- ▶Webを介した墨東エリアのオンライン／オフライン情報環境の再デザイン（共催＝東京都市大学）
- ▶WHAT AM I DOING HERE?（共催＝明治大学）
- ▶who you know? who knows you?（共催＝女子美術大学）

○2010年度

- ▶「大学まち」のデザインをつうじた地域力の可視化に関する研究：「墨東大学」の実践と評価（共催＝慶応義塾大学・東京都市大学）
- ▶NHK×学生 クロスメディアプロジェクト（共催＝青山学院大学）
- ▶小金井110人のストーリー（共催＝東京大学）

2010年度開始事業**ぐるぐるヤ→ミ→プロジェクト（2010-2013）**

○2010年度

若き表現者や専門家、市民や学生など様々な立場でアートに関わる人々が日常的に集い交流するプラットフォームを谷中エリアに形成することを目指し、4つのプログラムを展開。アーティスト・きむらとしろうじんじんによる「野点」（谷中霊園内こどもの広場）では、地域との関係を築きながら、プロジェクト実施のための許認可申請や人手集めに奮闘した。「芸術っ子」と呼ばれる若き表現者がまちなかに仕掛ける参加型パフォーマンスプログラム「谷中妄想ツアー!! 茶会」や、活動拠点「はっち」（根津）の形成にも取り組んだ。こども創作教室「ぐるぐるミックス」1日体験教室も実施。※「学生とアーティストによるアート交流プログラム」より発展
共催＝一般社団法人谷中のおかって／場所＝台東区谷中界隈

○2011年度

きむらとしろうじんじんの「野点」では、前年度に築いた地域との関係性のもと、公共空間だけでなく、私有地でのプログラム実施を試みた。「谷中妄想ツアー!! おしゃれ」では、前回のツアーの一般参加者がパフォーマーとして挑戦するなど、つくり手側として関わる層に広がりが見られた。下町情緒漂う夜のまち楽しむ「谷中妄想カフェ〜ちようちんもってちよとそこまで〜」は、7月から9月にかけて全19回実施。まちの大人と子供の出会いをプロデュースすることも創作教室「ぐるぐるミックス」を本格始動させ、年間全18回のプログラムとして構築した。

○2012年度

「ぐるぐるミックス」は、実施体制拡充に重点をおき展開。「谷中妄想カフェ」では、無理のない運営のための仕組みづくりや、地域のボランティアの募集も積極的に行った。谷中エリアに根差す文化創造拠点を形成するための実験的試みとして、歴史的建造物である旧平橋田中邸の活用方法について可能性を探る、ソフト事業の開発にも取り組んだ。「芸術っ子」をはじめ、本プロジェクトを通じて交流が生まれた地域内外の人々と連携しながら、平橋邸に集う人々の特性を活かしたホームパーティ形式のパフォーマンス公演「どーぞじんのいえ」を実施。プロジェクト全体の活動拠点を根津の「はっち」から、上野桜木「木はっち」へ移した。

○2013年度

プロジェクトを担う一般社団法人谷中のおかっての事務局体制強化に力を入れるとともに、3年間のプロジェクトの活動を資産化する試みとして「アーカイブプロジェクト」を開始。プロジェクトで行ってきたことの言語化や、各種データの整理、これまでの参加者へのインタビューなどを実施し、それらを素材にドキュメントブックを制作した。「ぐるぐるミックス」では、事業案内パンフレットを制作するとともに、実施運営体制について検討を重ね、継続するために向き合わなくてはならない課題とその対策について考えた。

ぐるぐるミックス

○2014年度

「ぐるぐるヤーマープロジェクト」のフォローアップ事業として展開。ミックスサポートプログラムでは、ボランティアの受け入れや新規ファシリテーターの育成にも取り組み、ボランティアを対象とした勉強会なども実施し、運営基盤を固めた。

共催＝一般社団法人谷中のおかって／場所＝谷中エリア



「風あそび」、ぐるぐるミックス、2014年

としまアートステーション構想 (2010-2016)

○2010年度

豊島区文化政策推進プランのシンボルプロジェクトである「新たな創造の場づくり」のプログラムとして、人々が創造的にまちなに関わる機会の提供を目指し、多様な文化創造活動が生まれるための仕組みづくりに取り組む事業として始動。準備年である初年度は構想メンバーとして参画した佐藤慎也（建築家）、西村佳哲（働き方研究家）、トム・ヴィンセント（Tonoloop代表）とともに、ハードを先行させない文化事業を構築することを目指し、事業のコンセプトづくりを行った。

共催＝豊島区、特定非営利活動法人アートネットワーク・ジャパン／場所＝豊島区

○2011年度

雑司が谷の喫茶店跡地に拠点「としまアートステーション[Z]」（以下、「Z」）を開設。「地域」「アート」「場づくり」をキーワードに、構想のための公開勉強会「Zの会」（全7回）を開催。美術家・藤浩志によるアートプロジェクト「Miracle Waterをつくる。」では、地域に潜在する

活動の種をリサーチした。カフェユニット・L PACKによる「L AND PARK」では「Z」を公園に見立て、様々な実験を展開。また「キッチンプロジェクト」として、食を通して地域を知るEAT & ART TAROの「ポットラックパーティとしま」や中山晴奈のディレクションによる「食べるを分解する」も実施した。

場所＝豊島区内各所

○2012年度

雑司が谷の「Z」にて開催した、ひびのこづえ（コスチュームアーティスト）「虫をつくるワークショップ」では、10カ月にわたり、月1回、虫のプロチづくりの場を継続して開催することにより、ふらっと立ち寄れる拠点としてのあり方について模索した。劇作家・岸井大輔による「TAbLe」は、豊島区に潜在する可能性を話し合うため、人々が集う「テーブル」を探し、つくり、考える演劇プロジェクトとして展開。まち歩き「界に立つ」、調査や勉強会として「diVISION」、 「豊島区界」を実施。地域や社会における「子育て」をテーマに阿部初美による「としまで子育て～子育てを考えるワークショップ」や、西村佳哲によるZの会特別企画「ともに生きる技術」（全3回）を開催した。

○2013年度

構想から4年目を迎え、プロジェクト第2期の準備年として始動。実施事務局を担う団体として、一般社団法人オノコロが新たに参加。豊島区内の魅力あふれる場所でも地域資源を活用し、当事者として主体的にアート活動を行う人々を生み出すための「構想」を具体的に実行することを目指し事業に取り組む。「Z」では、地域のアート活動や文化情報に触れられる交流の場「ふらっとカフェ」を運営。まちなかでは、岸井大輔を中心とした、カンパニーふるまいによる「としまのふるまい」や作曲家・安野太郎による音楽実験「安野太郎のとしまZステーション」を展開した。

共催＝豊島区、一般社団法人オノコロ

○2014年度

雑司が谷の「Z」では、モヤモヤと考えたり、思いつきを試したり、仲間をみつけたりできる「作業日」と、地域やアートに関する「情報発信」をとおして場づくりに取り組んだ。また、本構想に関わりながら自分なりのアートステーションを見出し、ゆくゆくは自発的なアート活動を行うプロジェクトメンバー「オノコラー」を対象としたプログラムも開始した。「Z」に続くアートステーションとしては、木造アパートの有効活用を希望するオーナーの山本山田と出合い「としまアートステーションY」（以下、「Y」）を立ち上げ、アーティストの中崎透と半年間運営をサポート。「Y」の活動をとおして、遊休不動産、公共施設、公園、路上、空き地などの新しい使い方を実験・提案し、都市の中ですでにある場の使い方を読み替えることで、新たな活動が生まれる状況をつくることを試みた。「Z」の運営や活動プロセスを、資料「アートステーションZのつくりかたβ版」としてまとめ、アートを生み出すささやかな営み「アートステーション」が人々の様々な思いとともにかたちになっていくことを目指した。

共催＝豊島区、一般社団法人オノコロ、山本山田（「としまアートステーションY」のみ）

○2015年度

としまアートステーションX（以下、「X」）では、「Y」の発想を引き継ぎつつも、不動産ありきではない「アートステーション」の概念を提案した。都市に既存する様々な場（区庁舎や介護福祉施設、公共施設、タワーマンションなど）や、様々な主体者（アーティスト・北川貴好、居間theater、オノコラー）、活動などをかけあわせることにより、それぞれの組み合わせならではのアートステーションを生み出すことを試みた。「Z」では、セルフカフェ・情報発信と作業日を継続するとともに、『としまアートステーションZのつくりかた』を手引きとして運営側にオノコラーを巻き込んでいくことを目指した。また、資料「としまアートステーションYのつくりかたβ版」を制作し、「Y」の活動記録とアートステーションを立ち上げるプロセスを追体験できる教材を兼ねたものとして、カードゲームを収録した。β版での検証を終えた後、「としまアートステーションZのつくりかた」発行。

共催＝豊島区、一般社団法人オノコロ、社会福祉法人敬心福祉会池袋敬心苑（「としまアートステーションX 介護福祉施設×居間theater」のみ）

○2016年度

オノコラープログラムでは、オノコラーが企画や運営を担う「オノコラーフェス」を活動の集大成として開催。また、居間theaterによる「アートステーション構想推進課パフォーマンス窓口」や「アートステーションWパフォーマンス待合室」をとおして、新たな「X」を提案するとともに、人々の主体的なアート活動への興味や意欲を喚起することを試みた。「X」の取り組みについてまとめた『としまアートステーションXのつくりかた』を制作し、6年間の事業の総括としてシンポジウム「人とまちをつなぐアート／その実践と展望」を開催した。『としまアートステーションYのつくりかた』発行。

共催＝豊島区、一般社団法人オノコロ



「アートステーション構想推進課パフォーマンス窓口」、としまアートステーション構想、2015年 Photo: 富田了平

アトレウス家シリーズ (2010-2012)

○2010年度：墨田区在住アトレウス家

演出家／ドラマトウルク・長島確による演劇プロジェクト。ギリシャ悲劇に登場する家族の物語を、実際のまじや建物にインストールすることにより、家や住まいや暮らしについて考える。墨田区内で空き家を借り、そこにギリシャ劇の一家がかつて暮らしていたという設定で作品を制作。実際の家屋のディテールを手がかりに、アトレウス家の親子三代にわたる生活を具体的に想像し、数々の事件の痕跡をたどった。地域の人たちの参加・協力のもと、読書会やフィールドワークを重ねながら、インスタレーションと演劇の間をさぐる作品につくり上げた。※「墨東まち見世2010」の一環として実施／「学生とアーティストによるアート交流プログラム『戯曲をもって町へ出よう。』」より発展した事業

共催＝特定非営利活動法人向島学会／場所＝旧アトレウス家他、東向島エリア

○2011年度：豊島区在住アトレウス家

雑司が谷にて、住む家を失った家族が一時的に暮らした建物とまち、という設定のもと上演。コミュニティラジオ「Atreus Tune」の放送も行った。人材育成プログラム「アトレウスの学校」ではプロジェクトの構造について考えるゼミを開催した。

共催＝特定非営利活動法人アートネットワーク・ジャパン／場所＝千登世橋教育文化センター、としまアートステーション「Z」

○2012年度：三宅島在住アトレウス家

火山と共生する三宅島（東京都三宅村）にアトレウス家が移住するためのリサーチとシミュレーションを行った。都心にながら島を創造する「山手篇」、実際に島を訪れ未来を思う「三宅島篇」の2部構成で実施。移動型コミュニティラジオの放送や、三宅島と山手線をオーバー

ラップさせた、島のスケールを実寸大でイメージできる地図を作成した。アトレウスの学校の発展版として「構造茶話会—プロジェクト構造論」を実施。長島確、佐藤慎也がコーディネーターを務め、熊谷保宏（日本大学教授）、野村政之（ドラマトウルク、制作）がレギュラーメンバーとして参加した。3年間の活動記録として『アトレウス家の建て方』を発行。

共催＝一般社団法人ミクストメディア・プロダクト／場所＝旧平櫛田中邸、カフェ 691 他

ひののんフィクション (2010-2011)

○2010年度

森林におおわれた旧蚕糸試験場日野桑園跡「自然体験広場」を舞台に、広場を利用する活動団体とアーティストのコラボレーションのもと、奥建祐+鈴木雄介「造山プロジェクト」、wah「見えない森」、中山晴奈「EDIBLE FOREST（食べられる森）」、大巻伸嗣「Memorial Rebirth」の4つのアートプログラムを実施。それらの活動を通して、非日常の体験を共有する場を生み出し、新たな文化的な生活空間の構築を目指した。※「学生とアーティストによるアート交流プログラム」より発展した事業

共催＝ひののんフィクション実行委員会／場所＝旧蚕糸試験場日野桑園跡「自然体験広場」

○2011年度：ひののんフィクション2011

プロジェクト実施の舞台となる「自然体験広場」は、多目的ホールの完成に伴い、森から公園に変わることとなった。開放が制限されていた広場は、公園化とともに全ての人に開放されることになる。それに伴い4組のアーティスト（wah document、中山晴奈、楠原竜也、荒神明香）とともに、ワークショップやフィールドワークを行いながら、広場の新たな活用の可能性を探った。3月には各アーティストによる発表「プロジェクトプレゼンテーション」を行った。

場所＝仲田公園「自然体験広場」

学生メディアセンター なないろチャンネル

○2010年度

ウェブテレビ放送局という設定のもとに、代表・冠那菜奈など美術系の学生を中心とする参加者がUstreamやTwitterを活用したクロスメディアコミュニケーションのあり方を検証した。アーツ千代田3331内に拠点置き、都内及び全国のアート活動の現場取材し、さらには「なないろフェスティバル」などの独自イベントも実施した。

共催＝一般社団法人非営利芸術活動団体コマンドN／場所＝アーツ千代田3331



三宅島在住アトレウス家《三宅島篇》、2012年、Photo: 富田了平

2011年度開始事業

アートアクセスあだち 音まち千住の緑 (2011-)

○2011年度

「音」をテーマに、住民参加型のアートプログラムの実施を通じて、様々な「緑」を結びことを目指した。初年度は足立区制80周年記念事業の準備として展開。音楽家・足立智美は東京都中央卸売市場足立市場を舞台に「ぬおーチューバと自動車と器楽、合唱のための魚市場ねぎま鍋付」を、音楽家・大友良英は荒川河川敷を舞台に「空飛ぶオーケストラ大実験—千住フライングオーケストラお披露目会」を、アーティスト・大巻伸嗣は「Memorial Rebirth 千住いろは通り」を、作曲家・野村誠は銭湯にて「野村誠ふるデューズ 千住だじゃれ音楽祭—風呂フェッショナルなコンサート」を実施した。

共催=東京藝術大学、特定非営利活動法人やるネ、足立区／場所=足立区千住地域

○2012年度

足立区制80周年記念事業を契機に、足立智美、大友良英、大巻伸嗣、野村誠の4人の継続アーティストに加え、スプツニ子!、八木良太、やくしまるえつこ、ASA-CHANGを新たに迎えた。6週間のメイン会期を中心に、「音」をテーマとしたアートプログラムを魚市場や荒川河川敷など地域に緑のある多様な会場で展開した。

共催=東京藝術大学音楽学部、特定非営利活動法人やるネ、足立区

○2013年度

継続展開のための基盤整備に取り組んだ。大友良英「千住フライングオーケストラ 緑日」、大巻伸嗣「Memorial Rebirth 千住 2013 常東」、野村誠「千住だじゃれ音楽祭」の継続プログラムに加え、「イミグレーション・ミュージアム・東京—不思議な出会い」「千住ミュージックホール」「未来楽器図書館」なども実施。Tokyo Art Research Labの「音の記録研究」と連動し、前年度の活動をもとに記録の方法も探った。



大友良英「千住フライングオーケストラ」、アートアクセスあだち 音まち千住の緑、2012年

○2014年度

これまでの事業に関わったまちの人々を中心に、新たに「特定非営利活動法人音まち計画」を立ち上げ、事務局を形成した。メインプログラムとして、野村誠による「千住だじゃれ音楽祭『千住の1010人』」、大友良英とともに取り組んだ企画の総まとめとして「千住フライングオーケストラ ファイナル」、美術家・岩井成昭が監修する「イミグレーション・ミュージアム・

東京」(以下IMM)、千住に馴染みのある場所を舞台に、ライブイベントを実施する「千住ミュージックホール」を継続して開催した。大巻伸嗣「Memorial Rebirth 千住 2014 太郎山」では、千住地域の小学校の父兄で構成されたソフトボールチーム「千寿リーグ」と、東京電機大学の学生有志により、シャボン玉マシンの担い手チーム「大巻電機K.K」が結成された。

共催=東京藝術大学音楽学部、特定非営利活動法人音まち計画、足立区

○2015年度

5年目となる大巻伸嗣「Memorial Rebirth 千住」は、これまでの活動で繋がれた緑をもとに、足立市場にて過去最大規模で実施。昼の部は、衣装制作チームやシャボンおどりの踊り手モデルたちが、音楽隊「千住ちんどん、だじゃ研バンド」とともに当日のシャボン踊りを盛り上げ、夜の部では、幻想的なパフォーマンスが繰り広げられた。「野村誠 千住だじゃれ音楽祭」では、最新のタイ音楽とのコラボレーションを実現。「イミグレーション・ミュージアム・東京」では、基礎を学ぶプログラムとして多文化共生について考えるトークシリーズを開催。「千住ミュージックホール」では、区内の体験型複合施設と協力し、子供対象のプログラムを開催した。「千住フライングオーケストラ」は、プロジェクトの発起人である音楽家・大友良英から、テクニカルディレクター・山元史朗へと引き継ぎ活動した。オープンコンベンション形式で行われた新規事業「千住・緑レジデンス」では、若手アーティストの友政麻理子、久保ガエタンとともに地域と関わりながら作品をつくりあげた。展覧会「大巻伸嗣『くろい家』」は、千住の古民家を活用し開催した。

○2016年度

大巻伸嗣「Memorial Rebirth 千住 2016 青葉」では、大巻電機K.Kや千寿青葉中学校アート部や吹奏学部の学生と協働し、市民主体の事業実施を目指し展開した。IMMでは「フィリピンからの、ひとりひとり マキララー知り、会い、踊る—」にて、前年度より関係性を築いてきたフィリピンコミュニティの人々へのインタビューをベースとした映像展示を演出家・阿部初美とともに仲町の家で展開。また、フィリピンの文化を紹介するパーティ「踊る」フィリパビポ!!を開催した。デンマーク出身・千住在住のジャーナリスト、ケント・ダールが撮りためた千住の風景を紹介する展覧会も実施。野村誠「千住だじゃれ音楽祭」ではインドネシアとの文化交流を試みた。千住・緑レジデンスでは、友政麻理子による自主映画制作プロジェクトを実施。アサダワタルを迎え、千住のまちならでの風景や人間模様につながるエピソードをもとに、まちを「音楽」として編集し、発信・アーカイブするプロジェクト「千住タウンレーベル」が始動した。

共催=東京藝術大学音楽学部・大学院国際芸術創造研究科、特定非営利活動法人音まち計画、足立区



大巻伸嗣「Memorial Rebirth 千住 2015 足立市場」、アートアクセスあだち 音まち千住の緑、2015年
Photo: 松尾学人

小金井アートフル・アクション! (2011-)

○2011年度：小金井アートフル・アクション! S&G

小金井市芸術文化振興計画推進事業として2009年に始まった事業「小金井アートフル・アクション!」の組織の成長を目指し始動した事業。浅井裕介「植物になった白線@小金井」、岩井成昭「イミグレーション・ミュージアム・東京」、[ほうほう堂@小金井のあちこちの窓]の3つのプロジェクトについてトーク、展示、公演を実施。若手アーティストの発掘と支援を目的とした「Redzone」では公開ミーティングや展示を行った。※「学生とアーティストによるアート交流プログラム」より発展した事業

共催＝小金井アートフル・アクション! 実行委員会／場所＝小金井アートスポット シャトー2F、小金井市内各所

○2012年度

アーティスト、父母、園職員などと協力し、保育園で卒園制作事業を実施。小金井市内の小学校2校では、アーティスト(浅井裕介、岩井優)が子供たちと共同制作を行った。企画運営を市民スタッフが担う「市民による現代アート入門講座」も6回開催。2013年3月にそれぞれのプロジェクトの成果展示と議論を深める12セッションのトークを実施した。

共催＝特定非営利活動法人アートフル・アクション、小金井市／場所＝小金井市内各所

○2013年度

保育園での事業は2園(新規1園)に拡大し、小学校2校(新規1校)との連携事業も継続実施。現場の事業を文化政策と結びつけて議論するための講座を3回開催。NPO法人アートフル・アクションが行う事業を素材に、外部ゲストを招き、その意義を議論した。2014年3月には成果展示とディスカッションを実施した。



浅井裕介「植物になった白線@小金井」、小金井アートフル・アクション!
S&G、2011年 Photo: Hitomi Uranaka



けやき保育園「けやきまつり」、小金井アートフル・アクション!、2015年

○2014年度

これまでの活動をアーカイブとして残し、さらに文化政策としてのアートプロジェクトの実施について検討した。保育園でのアートプロジェクトでは、職員や保護者の主体的な関わりに重点を置き、日常保育に溶け込みながらも園児、職員、保護者、アーティストが共有できる特別な体験を目指した。学校連携事業では、図工科の授業として連携授業を行い、演劇的な要素を取り入れるなど、アーティスト、市民スタッフ、保護者、学生ボランティアの参加を得て多様な活動を行った。また、保育園と小学校で実施したプロジェクトと活動の成果や、小金井アートフル・アクション!の活動をアーカイブ化する活動を展示した「平成26年度小金井アートフル・アクション!事業成果展示—まちはみんなのミュージアム つくって、みせて、つながった今年のアート展!」を開催した。市内の芸術文化の拠点にて「地域プロジェクトのしくみ研究会」を行い、まちづくりや芸術文化を通じた地域おこしの可能性について考えた。

○2015年度

保育園でのアートプロジェクトでは、企画、運営、広報などに保育園の保護者、行政、スタッフとしての市民、NPOスタッフが連携し、小金井市の文化や環境資源を活かしながら実施。園職員と保護者が主体となって、主体的にアートプロジェクトを企画・運営すること(人材育成)を目指した。学校連携事業では、小学校との継続的な連携から得た知見を活かし、アーティストを交えたプロジェクトを行った。新たな取り組みとして「小金井と私 秘かな表現」(ゲストディレクター:アサダワタル)では、多様な芸術文化と出会い、表現者の視点やコミュニケーションを体験できる場をつくり、そこで得た様々な感性や知見や体験をもとに、自分のくらしの見つめなおし、住んでいる「まち」との新たな出会いなおしができるような機会を創出した。3月には「移動と仮設(説)」をテーマにプロジェクトに関わったスタッフ全員が各活動の伝えたいことや成果を整理し、「まちはみんなのミュージアム2015」展を開催した。

○2016年度

「小金井と私 秘かな表現」では、引き続きゲストディレクターにアサダワタルを迎え、市民生活展「想起のボタン」を開催した。市内の保育園、小学校でのプログラムは、過去の事業成果を踏まえ、学校間や教員間での連携を進めながらより豊かな創造体験作りを進めていくことを目指した。各学校の成果展はフィールドミュージアムとして行い、学校での展開をまちにひらいたかたちで発信していくことを試みた。また、活動全体を市民に広報する媒体として、ニュースレター「まちはみんなのミュージアム」の発行を行った。

東京事典 Tokyo Jiten (2011-2013)

○2011年度

「東京」を象徴する語彙を集めた映像による事典をウェブ上に構築するプログラム。アーティスト、編集者、建築家、ミュージシャン、また一般公募からの参加者18名をゲストに招き、「東京」を象徴するキーワードについて15分間のプレゼンテーションを公開で録画し、ウェブサイト(tokyojiten.net)に掲載した。※「Tokyo Art School」(人材育成プログラムの一環として実施)より発展した事業

共催=特定非営利活動法人アーツインシアティヴトウキョウ[AIT/エイト] / 場所=AIT ROOM

○2012年度

「100年後の東京」をテーマとし、プレゼンテーションの公開録画、出張プレゼンテーションや特別公開録画などを実施。29名のプレゼンターによる発表をウェブに掲載した。プレゼンテーションのスキルアップのためのワークショップも実験的に行った。

○2013年度

東京事典に構築されたプレゼンテーションをより広く発信するため、インターネット動画共有サイトYoutubeに「東京事典」チャンネルを作成し、アーカイブ化を開始。3年間の活動の総括として、ゲストにアンドリュー・マークル(エディター)、兼松芽永(芸術の人類学)、毛利嘉孝(社会学者)を招き、「東京事典ラウンドテーブル『Towards a Spectacular Criticality?-東京、ダイジョーブ?-』」を開催。

三宅島大学 (2011-2013)

○2011年度

伊豆七島の一つである三宅島全体を大学に見立てて、地域資源を活用した様々な「学び」の場を提供する仕組みづくりを行った。初年度は日比野克彦をはじめとするアーティストや慶應義塾大学の加藤文俊研究室による地域資源のリサーチを目的としたプログラムを展開し、9月に三宅島大学を開校した。

共催=三宅島大学プロジェクト実行委員会 / 場所=三宅島各所

○2012年度

「島でまなび、島でおしえ、島をかんがえる。」というコンセプトに沿って、島内外の様々な人が講師となり、島の地域資源を活かした講座を展開した。また、島内に交流拠点(三宅島大学本校舎)を整備し、定期講座の実施や加藤文俊研究室によるリサーチ、五十嵐靖児の「そらあみ」や開発発明の「100人先生」などアーティストの滞在制作の場として活用した。またニュースレター「三宅島大学通信」の発行や、常駐マネージャーのブログなど情報発信に注力した。

共催=三宅島大学プロジェクト実行委員会、三宅村

○2013年度

本校舎を拠点に、定期講座や継続的なプログラムを実施した。地域資源である島内の施設を活用した「三宅島大学ボールドリングカップ2013」の実施や、加藤文俊研究室の「三宅島ボスタープロジェクト展」、三宅島の明日について語る瓦版『あしたばん』の50号発行、開発発明の「100人先生」の100人達成に加え、卒業生2名の輩出など3年間の成果を残し、3月に開校式を迎えた。



近藤良平「溶岩ダンスワークショップ」、三宅島大学、2011年

公園プロジェクト (2011-2012)

○2011年度

渋谷区にある代々木公園では、原宿門前広場の改修工事に伴い、公園の顔としてふさわしい空間を創出することを目指し、アーティスト・浅井裕介がワークショップ形式で公開制作する「植物になった白線@代々木公園」を実施した。地域住民や公園を訪れた人々とともに、白線がかたちづくられた様々な植物や小人などが地面に焼き付けられた。汐入公園では「川俣正・東京インプログレス」の「汐入タワー」の竣工1周年を記念し、子供から大人まで参加できる参加型プログラム「汐入タワーとあそぼう」を実施。セノグラフィ、ダンス、音楽に関わるアーティストとともに、楽器を創り、踊り、タワーの飾り付けを行った。

共催=特定非営利活動法人S.A.I.、公益財団法人東京都公園協会 / 場所=都立代々木公園、都立汐入公園

○2012年度

「植物になった白線@代々木公園」に植物や動物を付け加えるワークショップ「植物になった白線@代々木公園一手入れの日」を実施し、公園の憩いの空間を表情豊かに変えた。目黒区にある林試の森公園では、公園でのアートプロジェクトについてのリサーチプロジェクトを実施した。

場所=都立代々木公園、都立林試の森公園

Scramble Crossing of Art「明日の神話」プロジェクト

○2011年度

渋谷駅構内に岡本太郎の「明日の神話」が設置されたことがきっかけとなり始まった渋谷芸術祭との連携のもと、アートによる震災復興活動を広く発信した。アーティスト・日比野克彦監修のもとに青山学院大学や東京藝術大学の学生とともに実施した。

共催=特定非営利活動法人渋谷・青山景観整備機構 / 場所=渋谷駅周辺ほか

ストリートペインティング・プロジェクト「見て見て☆見ないで」

○2011年度

建造物の壁面や仮囲いを新進若手アーティストによる作品発表の場として活用することを目的とし、改修中の文化施設仮囲いにアート作品を設置。東京芸術劇場前の工事仮囲いにアーティスト・福士朋子による壁画作品を展開。

共催=特定非営利活動法人アーツインシアティヴトウキョウ[AIT/エイト] / 場所=東京芸術劇場仮囲い壁

2013年度開始事業

長島確のつくりかた研究所：だれかのみたゆめ (2013-2015)

○2013年度

3年にわたる演劇プロジェクト「墨田区／豊島区／三宅島在住アトレウス家」で得たノウハウを利用しつつ、近年増加傾向にあるアートプロジェクトにおける、既存の方法論ではカバーしきれないジャンル横断・異種混交的な「つくりかた」自体を発明・検証するプロジェクト。一般募集により選出された学生またはそれに準ずる若手15名と、各ジャンルにおいて経験豊富なベテラン（研究主任、佐藤慎也（建築家）、中野成樹（演出家）、小澤英実（文筆家）、須藤崇規（映像エンジニア）、川瀬一絵（写真家）、国広和毅（音楽家）が参加。「長島確のつくりかた研究所」を立ち上げ、公募した若手研究員とともに、研究を進めた。

共催＝一般社団法人ミクストメディア・プロダクト／場所＝都内各所

○2014年度

研究員自らが関心のある課題を見つけて「研究室」を立ち上げ、それに適う企画を立て、運営していく方法を一から考えるという自治的な活動を中心に据えて展開した。各研究室の研究の成果を報告する活動発表会として、「だれかのみたゆめ 展示と実演」を実施。完成された作品発表の場ではなく、長期的な研究活動の中間報告を目的とした。

○2015年度

個々の研究室に分かれ、研究員自らが見つけた研究課題に取り組むと同時に、3年間にわたる活動の総まとめとしてのドキュメント制作へ注力。活動の軌跡を研究員自身が個々に振り返り、その中で起こった多種多様な「問題」を記述した『つくりかた研究所の問題集』を完成させた。『つくりかた研究所の問題集』を配布することを目的としたイベント「休日再考!」では、つくりかた研究所のこれまでの研究活動を休日というコンセプトで紐解き、実際に『問題集』を読み、活用してもらう場の提供を行った。

2014年度開始事業

Art Bridge Institute (2014-2016)

○2014年度

アートと社会の新たなつながりについて研究、実践するプロジェクトとしてスタート。アーティストが社会や地域コミュニティをリサーチし、ジャンルの壁、地域の壁などにより分断されていたものをつなげるための事業「たまに塾」を実施した。独自のネットワークづくりの実践として、社会、まち、アートを巡る様々なものをつなげていくためのトークシリーズ「ブリッジトーク」を開催。また、様々な職種やカテゴリーにアプローチし、アートの表現手段、活動範囲を広げるとともに、その意義について研究、言語化し、ネットワークしていくツールとして機関誌『ART BRIDGE Issue 01 Spring 2015』を発刊した。

共催＝特定非営利活動法人 Art Bridge Institute／場所＝多摩市ほか

○2015年度

「ブリッジトーク」を継続的に開催し、5～7回目を機関誌『ART BRIDGE Issue 02 Autumn 2015』、8～10回目を機関誌『ART BRIDGE Issue 03 Spring 2016』に収録した。ウェブサイトでは「BRIDGE STORY」を展開し、2014年度の活動を通して出会ったアートの実践者を中心に、「自身の活動報告」「最近注目している活動」などについて執筆。つながりが新たなつながりを生む、クリエイティブな情報交換の場を目指した。8人のライターが一堂に会し、自身の活動や今後の展開を語るための「ラウンドテーブル」も開催。また、機関誌の配付を通じて、各地の活動、拠点、人を結ぶネットワークづくりの担い手育成として、インターンプログラムを開始した。1年を振り返り、これからの活動について考えていくフォーラムでは、「言葉の宇宙船—印刷物と思想の共有をめぐる—」をテーマに、芹沢高志をゲスト

に迎えてトークを開催。本や雑誌を通じた人と人、人とメディアの、新たなネットワークを生み出すべく、参加者が印象深い本や書籍などの紙のメディアを持ち寄る「交流会」も開催した。場所＝アーツ千代田 3331 ほか

○2016年度

これまでの活動で生まれたネットワークを活かし、Art Bridge Instituteの活動の幅を広げることを目指した。昨年度から継続して「ブリッジトーク」を実施。「BRIDGE STORY」では6組のライターを迎えて展開した。また支部的存在として「ネットワーカー」というゆるやかな関わりかたが生まれ、活動の様子はウェブサイトや機関誌にコラムを掲載している。インターンプログラムでは、『ART BRIDGE』のリーディング会や、情報交換などを行った。機関誌『ART BRIDGE』4号は特集を「創る 集まる 変えてみる ART OF REASSEMBLING」として発行。5号は海外への発信とネットワークを視野に入れ、英語版も発行予定。



フォーラム「言葉の宇宙船—印刷物と思想の共有をめぐる—」、Art Bridge Institute、2015年

AKITEN (2014-2015)

○2014年度

商店街の空きテナントを活用することによって商店街の衰退を食い止めるとともに、テナントの新たな活用方法を試していくことで地域の独自性を持ったエリアをつくりだすプロジェクトを展開。交流拠点「AKITEN BASE CAMP」を新たに設置し、AKITENの仕組みを伝える講座やワークショップを通して、まちの担い手づくりを行った。

共催＝特定非営利活動法人 AKITEN／場所＝八王子市

○2015年度

AKITENの仕組みの活用方法の対象を空きテナントを抱えるランドスケープへと広げることで、テナント周辺の街路や建物の外構の活用方法などを検討し、空きテナントが生じている原因やその解決策となるランドスケープのあり方を探ることを目的とした。空きテナントの活用方法について、実際に空きテナントを会場にして参加者と一緒に検討するワークショップや、空きテナントを抱えるエリアの街路など、ランドスケープについて検討するリノベーションスクールを開催。2014年度に開催したAKITENのつくり方ゼミの講義内容をベースに、空きテナントを使ったプロジェクトを運営するための「AKITEN運営マニュアル」を制作。プラットフォームとなるwebサイトも新たに開設し、広く発信した。

トッピングイースト (2014-)

○2014年度

多様な参加型音楽プログラムを用いて、NPOの活動拠点である墨田区を中心とした地域住民が交流できる場を生み出し、その活動を下町情緒と観光・ものづくり文化の溢れる東東京全域へ広げていくことを目的としてスタート。「ほくさい音楽博」は、子供たちに世界中の響きの美しい楽器に触れてもらい、練習を重ね、発表会を行った。アーティスト・和田永による「エレクトロニコス・ファンタスティコス!」は、古い電化製品を用いて新たな楽器を創作し、奏法を考案することで地域住民や専門家と対話をしながら、楽器の実験・試作を行った。

共催=特定非営利活動法人トッピングイースト/場所=東東京エリア

○2015年度

「ほくさい音楽博」は地域で長い歴史を持つ寺院・回向院へ会場を移し、より地域へ開かれた展開を行った。「エレクトロニコス・ファンタスティコス!」では、プログラムへ集うメンバー総勢26名が「NICOS LAB」として立ち上がった。一般的なボランティアの枠組みを超えて和田永と協業しながら楽器の制作から運営までを担い、コンサートを実現させた。新規プログラムとして、東東京の魅力ある様々な「場」をリサーチし、コンサートやパレードができる「舞台」へと変容させていく、東東京総舞台化プロジェクト「BLOOMING EAST」がスタート。墨田区内のリサーチをもとに、ライブ・ワークショップ・シンポジウム等により様々な角度からその地域の資源を利用し、魅力を発信する企画「東東京ブレイツァー vol.1「八広、東墨田、初花」を行った。

○2016年度

「ほくさい音楽博」「エレクトロニコス・ファンタスティコス!」「BLOOMING EAST」3つのプログラムを継続的に実施。「BLOOMING EAST」ではアーティストのコトリンゴをゲストに迎え、日本大学佐藤慎也研究室の協力のもと、公共空間における音の展開の可能性を探るリサーチプログラムを展開。リサーチを繰り返しながら、リサーチ参加メンバーの視点や経験をともに、その手法の検討をあわせて行った。

TOKYO FABBERS (2014-2015)

○2014年度

「デジタルファブリケーション (FAB)」を用いたものづくり拠点のネットワークを形成し、長期的には個人発のモノ、アート、クリエイティブを生み出すまちへと渋谷周辺エリアを進化させることを目的にスタート。各拠点のネットワーク形成を重視しながら、イベントやワークショップなどの事業を展開した。また、ワークショップやフェス企画を通して、デジタルファブリケーションに馴染みのない層にも、体験する機会を提供した。

共催=FabCafeMakers' LLP / 参加拠点及び実行委員会メンバー=FabCafe Tokyo、FabLab Shibuya、Makers' Base、Happy Printers、coromoza、IID世田谷ものづくり学校
場所=渋谷周辺および都内西南エリア

○2015年度

2年目は、ものづくりを通じて人と人をつなぎ、日常の課題を解決していく人々=「FABBER」の育成・発信を重視し、リサーチプログラム「FABBERSインタビュー」と社会課題解決型ものづくりプログラム「FABBERS' ACTION PROJECT」を実施。新しいクリエイティブ人材としてのFABBERの活動を調査・支援することで、デジタルファブリケーション時代の新しいライフスタイルを検証し、提案した。



「AKITEN PARK」、AKITEN、2015年



東東京総舞台化プロジェクト「BLOOMING EAST」、トッピングイースト、2015年 Photo: 三田村亮



「FABBERS' ACTION PROJECT 成果報告会」、TOKYO FABBERS、2015年

三原色 [ミハライロ] (2014-2016)

○2014年度

東京都の島しょ部である大島を舞台に、学び、気づきの場を提供するプロジェクトを展開。「島の人々が島に誇りを持ち、自信をもって島の魅力を伝えられる」人々を増やすために、人材育成・ネットワーク構築を目的に島外から講師を招いて組織づくりを学び、特産品をはじめ地域資源の再確認ができるような企画と情報発信を行った。

共催=特定非営利活動法人kichi / 場所=伊豆大島

○2015年度

事務局のチームビルディングと島内外での活動のネットワークを構築するプログラム「てんつなぎ」では、各方面よりゲストを招いての講義や運営のためのレクチャーを開催した。「キッズプログラム」では、文化に触れる機会が少ない離島で、幼少から多様な文化に触れるよう、島外から様々なジャンルのアーティストを招き、「つくる」「知る」「発見する」「見る」を親子で味わい感じるプログラムを実施。「大島魅力発見・創造プログラム」では、伊豆大島の暮らしを伝えるフリーペーパー「12class」の発行や、房総で地域の情報発信媒体として発行するフリーペーパー制作に携わるゲストを招きトークセッションを実施した。「大島イモの展 -自然と向き合いよりそう島のくらし-」は、伊豆大島の魅力を再認識し、また新たに発見することを目的として開催した。

○2016年度

より広がりのある島内ネットワークの構築を目的に、「12class」では編集メンバーを拡大。紙面も大幅にリニューアルし、より幅広い世代へと訴求力を持つ紙面づくりを行った。「キッズプログラム」では、島外からゲスト講師を招き、島内で触れる機会の少ない経験を提供するとともに、子育て世代の集う場の構築を目指した。



「大島イモの展」、ミハライロ、2015年

「光の蘇生」プロジェクト—《Counter Void》再生をめぐる

○2014年度

2011年3月13日に消灯した、六本木・けやき坂に常設されているアーティスト・宮島達男によるパブリックアート作品《Counter Void》を、東日本大震災後の日本社会において社会的意義のある形で再点灯を目指すプロジェクト。2013年度に、Tokyo Art Research Labにおいて現代美術作品の修復・再生についての研究会を重ね、2014年度より多様な人々の共感のもとにそれらを可能にするための仕組みづくりに着手した。

共催=特定非営利活動法人 ArchART / 場所=六本木ほか

東京迂回路研究 (2014-2016)

○2014年度

社会における人々の「多様性」(diversity)と「境界」(division)に関する諸問題に対し、「対話」と「表現」を通じ、「生き抜くための技法」としての「迂回路」(diver-sion)の研究を行う事業として始動。初年度は「もやもやフィールドワーク調査・報告と対話編」やトークシリーズ「迂回路をさぐる」、「東京迂回路会議」を開催し、「迂回路」をテーマに展開した。活動を経て導き出された「対話型実践研究」についての論考を中心に「JOURNAL東京迂回路研究1」をまとめた。

共催=特定非営利活動法人多様性と境界に関する対話と表現の研究所 (diver-sion) / 場所=芝ほか

○2015年度

「迂回路をさぐる、つなぐ」をテーマに事業を展開。「もやもやフィールドワーク」は新たに「分析編」を加え、調査・報告・対話・分析のサイクルを通じ、様々な場を捉え直すことを試みた。フォーラムでは、「対話は可能か?」をテーマに、介護士、詩人、研究者、写真家、美術家、プロジェクトディレクター、「おばちゃん」らによるトークセッションや対談、ライブなどを通じ、いまこの社会にあるわたしたちが、ともに生きるということを感じ、そのありようについて考える3日間のフォーラムを開催した。対話型実践研究についてあらためて問い直し「JOURNAL東京迂回路研究2」にまとめた。

○2016年度

「迂回路をつくる」をテーマに事業を展開。「もやもやフィールドワーク調査編・報告と対話編」では、アクションリサーチという手法を参考に、障害者就労継続支援B型事業所「ハーモニー」と協働し、1年間かけてワークショップ開発を行った。「現場から言葉をつむぐゼミナール」では、ケア、アート、教育、地域など多様な活動や現場について、「他者とともを考え、言葉にすること」に取り組んだ。「東京迂回路研究オープンラボ」では、「言葉を交わし、言葉をつむぐ」をテーマに、5日間にわたりワークショップや、ライブ、トークセッションなどを行った。「JOURNAL東京迂回路研究3」では、3年目の活動を中心的にとりあげ、「東京迂回路研究」の意義について検証した。



「対話は可能か?」、東京迂回路研究、2015年 Photo: 富田了平

東京スープとブランケット紀行 (2014-)

○2014年度

演出家・劇作家の羊屋白玉を中心に、来るべき人口減少社会と向き合い、生活圏に起こるものごとの「終わり方」や「立ち上げ方」を追究するプロジェクト。2014年度は、テーマに呼応するコラボレーターとともに、創造の源や終焉に関するトークシリーズ「対談紀行」、定期的なエリアリサーチ「江古田スープ」、日本最小の自治体である東京都・青ヶ島村へのリサーチ「青ヶ島ブランケット」などを実施。まちの移り変わりに寄り添い、人とまちの成り立ちについて調査を重ねた。

共催＝一般社団法人指輪ホテル／場所＝江古田ほか

○2015年度

生活圏に起こりうる終焉に寄り添うアートプログラムの検討のため、前年に引き続きリサーチプログラムやトークを実施。東京の水源を確保するためにダム湖底にまちが沈んだ東京都・奥多摩町(旧小川内村エリア)や、かつては水の流れと暮らしが密な場所であった大江戸線沿線を訪ね歩き、急速に変わるまちと人の営みについて考察を重ねた。また、失った物事を想いながら時節にあった作品を使用し食卓を彩るコミュニケーションツール「とむらい」を制作し、実際に使用する様子を映像作品の形で発表した。

○2016年度

アートプログラムの制作・発表に向けたプランニングとリサーチを並行して実施。トークシリーズ「対談紀行」では、これまでのリサーチで出会った人々や営みに関わる表現を続けるゲストを迎え、江古田、青ヶ島などの変遷や、暮らしにおける表現について思考を深めた。

2015年度開始事業

隅田川ルネサンス事業「威風DoDo」

○2015年度

隅田川ルネサンスの取り組みの一環として、汐入タワー（都立汐入公園内）およびその周辺を舞台とした、パフォーマンス公演「ピクニック形式パフォーマンス公演「威風DoDo」」を実施。一般募集による出演者「アナター」をはじめ、若手パフォーマンス集団「フラワーズ」や様々なジャンルで活躍する若手アーティスト、地域住民らとの共創により、公演をつくりあげた。

共催＝一般社団法人谷中のおかって／場所＝都立汐入公園およびその周辺

リライトプロジェクト (2015-)

○2015年度

3.11に対する思いや記憶が移り変わるなか、人々の心に問いと気付きを生み出すシンボルとして、2011年3月13日に消灯した宮島達男のパブリックアート作品《Counter Void》を再点灯させると同時に、未来の生き方や人間のあり方を考えるプラットフォームをつくりだす。2013年度よりTokyo Art Research Lab内の研究会として議論を重ね、2014年度には東京アートポイント計画「光の蘇生プロジェクト」として始動。2015年度より、「リライトプロジェクト」に名称変更し、具体的なアクションとして展開した。公募により集った「Relight Committee」メンバーとともに、「Relight Days」や「Relight Session」を開催した。

共催＝特定非営利活動法人インビジブル／場所＝六本木ほか

○2016年度

「Relight Committee」を市民大学と位置づけ、社会彫刻家の育成を目指す事業を始動。月1回のレクチャーとディスカッションで、社会とアートに関わる議論を重ね、受講生一人ひとりが社会に対してアクションを起こすための思考を養っていく。《Counter Void》を「生と死」を想起するためのシンボルとして位置づけ、3月11日～13日の3日間だけ光を灯す「Relight Days」も昨年度に引き続き開催。



「Relight Days」、リライトプロジェクト、2015年

2016年度開始事業

Between Passports Initiative (2016-)

○2016年度

「移民」の若者たちを異なる文化をつなぐ社会的資源と捉え、アートプロジェクトを通じた若者たちのエンパワメントを目的とするアートプロジェクト。「移民」の生活のフィールドワークとその結果を踏まえたワークショップ形式のアウトリーチ活動等を行い、人材育成事業として、「移民」の若者たちがプロジェクトの運営補佐を行う仕組みづくりに着手した。※本事業では、多様な国籍・文化を内包し生活する外国人を「移民」と呼んでいる。

共催＝一般社団法人 kuriya / 場所＝新宿区ほか都内各所

東京ステイ (2016-)

○2016年度

「東京らしさ」を持つ場の多様性と個性を見出し発信することで、東京の文化的価値を見つめ直すことに取り組むプロジェクト。価値発掘の手法として「ステイ」（旅人と住人の中間の視点を持つ滞在体験）を用い、そのアプローチの有効性を探っていく。2016年度は、フィールドワーク等により東京に残したい場所を発掘し、その価値を言語化・発信を試みた。

共催＝特定非営利活動法人場所と物語 / 場所＝都内各所

*

東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業 (Art Support Tohoku-Tokyo)

○2011年度

東日本大震災の発生を受けて、「東京緊急対策2011」の一環として2011年7月に事業を開始。岩手県、宮城県、福島県の3県を対象に、東京アートポイント計画の手法を用いて、現地のパートナーとなる団体やコーディネーターとともにプログラムの立案と実施を行った。仮設住宅や集会所、仮設商店街など被災地の生活圏において、3県で19プロジェクトを展開した。
共催＝特定非営利活動法人いわて連携復興センター、えぞこ芸術のまち創造実行委員会、特定非営利活動法人NPO西会津ローカルフレンズ／**場所**＝岩手県、宮城県、福島県
発行物＝「Art Support Tohoku-Tokyo PROJECT REPORT 2011」[Art Support Tohoku-Tokyo PROJECT REPORT 2011 (EN)]『福島大風呂敷／FUKUSHIMA! O-FUROSHIKI DOCUMENT』[MIYAGI REPORT 2011-2012 10のプロジェクトとシンポジウム]

○2012年度

3県で18プロジェクトを展開。現地自治体とも共催で事業を実施した。岩手県大槌町^{おおつちちょう}では芸術文化による復興のための人材育成事業「ひょっこりひょうたん塾」、宮城県と芸術銀河2012×Art Support Tohoku-Tokyo「なんのためのアート」、福島県と「福島芸術計画×Art Support Tohoku-Tokyo」を全県的に展開した。
共催＝特定非営利活動法人いわて連携復興センター、えぞこ芸術のまち創造実行委員会、特定非営利活動法人NPO西会津ローカルフレンズ、みやぎ県民文化創造の祭典実行委員会、宮城県、福島県
発行物＝「Art Support Tohoku-Tokyo PROJECT REPORT 2012」『鶴島神楽と水門』[なんのためのアート]『見る、聞く、話す、感じる、そして考える。』[ひょっこりひょうたん塾 2012年度 活動報告書]『福島芸術計画×Art Support Tohoku-Tokyo 2012』



「きむらとしろうじんじんの『野点』in 大槌」、東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業（岩手）、2012年

○2013年度

3県で14プロジェクトを展開。引き続き、福島県と「福島芸術計画×Art Support Tohoku-Tokyo」を全県的に実施。岩手県と宮城県はエリアを絞り、現地のプロジェクト運営の体制づくりや地域資源を深める活動へ注力した。「なんのためのアート」の手法を用いて、現地主導での実施となった「みやぎぶんか3ねんめ会議」へは事業の後援を行った。
共催＝特定非営利活動法人いわて連携復興センター、えぞこ芸術のまち創造実行委員会、

特定非営利活動法人Wunder ground、ひょっこりひょうたん島プロジェクト実行委員会、大槌町、福島県

発行物＝「Art Support Tohoku-Tokyo PROJECT REPORT 2013」『海辺の記憶をたどる旅 つながる湾プロジェクト ドキュメントブック』[福島芸術計画×Art Support Tohoku-Tokyo 2013]



「なんのためのアート」、宮城芸術銀河2013×Art Support Tohoku-Tokyo、2013年

○2014年度

震災から3年を節目に外部支援が減少。岩手県と宮城県では重点的な地域展開を行い、事業体制の拡充を試みた。福島県では、継続的に全県的な事業展開をした。いわき市では復興公営住宅への移行による課題の検討が始まった時期。3県で11プロジェクトを実施した。
共催＝特定非営利活動法人いわて連携復興センター、えぞこ芸術のまち創造実行委員会、宮城県、特定非営利活動法人Wunder ground、福島県、森のはこ舟アートプロジェクト実行委員会

発行物＝「東日本大震災後、4年目の語り。」「海辺の記憶をたどる旅 [2013-2014] 一つながる湾プロジェクト ドキュメントブック」「忘れないための被災地キャラバン」「マナビバ。一文化・芸術・アートの視点で被災地のこれからを考える」『平成26年度学校連携共同ワークショップ「ふしぎな世界の入口」報告書』[森のはこ舟アートプロジェクト2014]『ひょっこりひょうたん塾 平成26年度活動報告書』

○2015年度

被災状況への応答を経て、震災が顕在化させた地域の課題と長期的に向き合うための事業展開が求められるようになった。そのため、集中的な地域展開と新たな事業展開を模索した1年となった。福島県では、復興公営住宅での事業を実施。3県で9プロジェクトを展開した。
共催＝特定非営利活動法人いわて連携復興センター、えぞこ芸術のまち創造実行委員会、つながる湾プロジェクト運営委員会、塩竈市、塩竈市教育委員会、特定非営利活動法人Wunder ground、福島県、森のはこ舟アートプロジェクト実行委員会
発行物＝「つながる湾プロジェクト」[「そらあみ-松島湾」]『海底タイムカプセル松島湾』[コミュニティとアート 被災地いわきからの提言～来るべき超高齢化社会のために～]『2015学校連携共同ワークショップ 報告書』[森のはこ舟アートプロジェクト2015]『森の声ー森のはこ舟セミナー 2015記録集』[森のはこ舟アートプロジェクト 西会津×三島エリア協働プログラム「幻のレストラン」～西方向道・海と山の結婚式』

○2016年度

震災から5年が経ち、数十年後の地域の暮らしを想像し、そのために必要なプログラムづくりが求められるようになった。事業を継続するなかで築いた関係性をもとに現地状況に応じた新規プログラムにも着手。いわき市では文化政策と関連したプログラムが始まり、3県で10プロジェクトを実施。

共催＝特定非営利活動法人いわて連携復興センター、つながる湾プロジェクト運営委員会、えぞこ芸術のまち創造実行委員会、福島県、森のはこ舟アートプロジェクト実行委員会、いわき市、特定非営利活動法人Wunder ground

発行物＝『6年目の風景をさくー東北に生きる人々と重ねた日々』



つながる湾プロジェクト「海辺の記憶をたどる旅展2015 -多賀賀城-」、2015年



森のはこ舟アートプロジェクト パートナーシッププログラム「草木をまよって山のかみさま」、2016年

人材育成プログラム

2009年度はレクチャープログラムとインターンプログラムの2つを展開。

2010年度には人材育成の趣旨を明確にするため「Tokyo Art Research Lab (TARL)」を設立。2012年度より、講座だけでなく研究・開発を行う事業が始まった。現場の「知」と「スキル」を習得するプログラムとして、ゼミ形式で講座を実施。講座の成果をまとめたドキュメントは、その後のプログラムの基礎的なテキストとなった。

2011年度は集中セミナーを実施するなど前年度の成果の活用や個々のトピックを深める講座を開催。

2012年度より、講座だけでなく、プロジェクトの現場で必要となる新たなスキルの研究・開発を行う事業が始まった。アートプロジェクトの運営プロセスにおける記録から評価までの手法づくりが重点課題となる。

2013年度は人材育成とスキル開発を行う「リサーチプログラム」と位置付けを再確認し、「講座」と「研究・開発」の2つの軸でプログラムを実施した。

2014年度は、「思考と技術と対話の学校」を開校。アートプロジェクトの運営に欠かせない3つの基礎力「思考力」「技術力」「対話力」を3年かけて養うための「基礎プログラム」が始動した。初年度は、基礎プログラム1「思考編」を開講。「研究・開発」ではアートプロジェクトの専門家やアーティスト、研究者等とともに、ひとつのテーマを複数年かけて取り組む共同研究のスタイルが増えた。2014年度以降は、「学校」と「研究・開発」の二軸で展開。2015年度「学校」では、基礎プログラム2「技術編」が開講。

2016年度は、基礎プログラム3「対話編」が開講。基礎プログラムの3年間の受講者はのべ113名となる。

レクチャーシリーズ「Tokyo Art School」

○2009年度

地域で活動するための課題を探し、様々な分野を超えブリッジをかけるクロストークを実施。

- ▶東京の解像度（講師＝島山直哉×毛利嘉孝）
- ▶オルタナティブ・スペースの歴史（講師＝小池一子×白石正美）
- ▶はじっこから東京を考える（講師＝坂口恭平×萱野稔人）
- ▶プロダクションという方法（講師＝浅井隆×藤城里香）
- ▶特殊な東京（講師＝アンドリュー・マークル×マーク・ダイサム）
- ▶「壁」のない東京へ（講師＝塚本由晴×安富歩）
- ▶共生のための環境へ（講師＝飯島博×藤浩志）
- ▶テクノロジー・情報・身体（講師＝藤高晃右×ドミニク・チェン）

共催＝特定非営利活動法人アーツインシアティヴトウキョウ [AIT / エイト]

インターン・プログラム「シッカイ屋」

○2009年度

概念教育ではなく、人を育成するための実践講座を実施。

- ▶レクチャー&ゼミ プログラム（インターン・ゼミ）（講師＝帆足亜紀、若林朋子、野田恒雄、アサダワタル、作田知樹、鳥本健太、岡部大介）
- ▶フィールドワーク プログラム（特別トークイベント）
 - (1) 地域密着型アートプロジェクトの可能性（墨東まち見世2009 関連トークイベント）
 - (2) 子供×アートで地域をひらく（アーティスト・イン・児童館 関連トークイベント）
- ▶交流&コミュニティ プログラム（全体会）（ゲスト＝西尾美也、岸井大輔、コバルト爆弾αα、助田徹臣、伊藤悠、松島英理香、黒瀬陽平）

共催＝特定非営利活動法人コミュニティアート・ふなばし

Tokyo Art Research Lab

○2010年度

[連続ゼミ]

- ▶プロジェクト運営ぐるっと360度(コーディネーター=帆足亜紀)
発行物=「アートプロジェクト 運営ガイドライン」
- ▶アートプロジェクトの0123(コーディネーター=小川希)
発行物=「アートプロジェクトの0123」
- ▶「見巧者」になるために～批評家・レビュワー養成講座(コーディネーター=小崎哲哉)
- ▶アートプロジェクトを評価するために～評価の(なぜ?)を徹底説明
(コーディネーター=若林朋子)
発行物=「アートプロジェクトを評価するために～評価の(なぜ?)を徹底説明 評価ゼミ
レクチャーノート」
- ▶アート活動としてのアーカイブ(コーディネーター=特定非営利活動法人アート・アンド・
ソサイエティ研究センター)
発行物=「アート・アーカイブ ガイドブックβ版」(PDF)『地域・社会に関わるアートア
ーカイブ・プロジェクト-P+ARCHIVE 一年の活動記録』
- ▶アートのお金と法律入門(コーディネーター=Arts and Law)
発行物=情報サイト「artscoop」

[公開講座]

- ▶日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990-2010(コーディネーター=熊倉純子)
発行物=「日本型アートプロジェクトの歴史と現在」(PDF)
- ▶Tokyo Art School 2010(コーディネーター=特定非営利活動法人アーツニシアティヴ
トウキョウ[AIT/エイト])
- ▶世界の現場から Talk & Cast(ホスト=森司)
発行物=「世界の現場からTalk & Cast」(ポッドキャスト)
- ▶川俣正トークシリーズ 東京を考える、語るⅡ(監修・ホスト=川俣正)
発行物=「東京を考える、語るⅡ」

発行物=「TOKYO ART RESEARCH LAB 2010」『TOKYO ART RESEARCH LAB
REPORT 2010』

○2011年度

[連続ゼミ]

- ▶アートプロジェクトの0123(コーディネーター=小川希)
発行物=「アートプロジェクトの0123 新装版」
- ▶パブリック・リレーション講座(コーディネーター=林千晶)
- ▶「見巧者」になるために～批評家・レビュワー養成講座(コーディネーター=小崎哲哉)

[集中セミナー]

- ▶アートプロジェクトの評価～評価の(なぜ?)を徹底説明 ver.2
(コーディネーター=若林朋子)
発行物=「アートプロジェクトを評価するために2-評価のケーススタディと分析」
- ▶アートプロジェクトの運営～実践の風景(コーディネーター=帆足亜紀)
- ▶アートプロジェクトの研究～アートプロジェクトとは何か?～地域社会の「戦略」と芸術の
「戦術」(コーディネーター=熊倉純子)

[公開講座]

- ▶アート社会論(コーディネーター=港千尋)
- ▶クリストとジャンヌ=クロード(レクチャー)
- ▶川俣正トークシリーズ 東京を考える、語るⅢ(コーディネーター=一般社団法人CIAN)
- ▶世界の現場からTalk & Cast(コーディネーター=森司、橋本誠)

- ▶アートプロジェクトを評価するために2～評価のケーススタディと分析
(コーディネーター=佐藤李青)
発行物=「評価のケーススタディと分析」

[ソーシャル・プラットフォーム]

- ▶アートのためのキャリア支援プログラム2(共催=Arts and Law)
- ▶P+ARCHIVE(共催=特定非営利活動法人アート・アンド・ソサイエティ研究センター)
発行物=「現代アートの記録と記憶」プロジェクト 活動の記録2011」

○2012年度

[連続講座]

- ▶アートプロジェクトの0123(コーディネーター=小川希)
- ▶日本型アートプロジェクトの歴史と現在Ⅱ(コーディネーター=熊倉純子)
発行物=「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年」
- ▶構造茶話会—プロジェクト構造論(コーディネーター=長島確、佐藤慎也)
- ▶「組織」から考えるアートプロジェクトの可能性(コーディネーター=帆足亜紀)
発行物=「アートプロジェクト運営ガイドライン—運用版」『「組織」から考えるアートプ
ロジェクトの可能性—続くか、止まるか、それは「組織」次第かもしれない』(PDF)

[公開講座]

- ▶アート社会論Ⅱ(コーディネーター=港千尋)
- ▶渋谷アートファクトリー計画 DIWO Lab.(コーディネーター=川井敏昌、岩岡孝太郎)
- ▶Creators and Law(コーディネーター=Arts and Law)
- ▶ネットワーキング・ラボ(コーディネーター=小澤慶介、橋本誠)

[実践ゼミ]

- ▶実践!プロジェクトデザイン(コーディネーター=林千晶)
発行物=「実践!プロジェクト デザイン講座—新しい価値を生み出すための方法—」
- ▶P+ARCHIVE リアルARTプロジェクト・アーカイビング実践
(コーディネーター=特定非営利活動法人アート・アンド・ソサイエティ研究センター)
発行物=「ドキュメンテーション 国際シンポジウム 地域・社会と関わる芸術文化活動の
アーカイブに関するグローバル・ネットワーキング・フォーラム」『「種は船 in 舞鶴」ア
ーカイブプロジェクト 活動の記録2012』
- ▶評価のためのリサーチの設計と実践(コーディネーター=佐藤李青)
発行物=「アートプロジェクトのつかまえかた:「評価」のためのリサーチの設計と実践の
記録」

[運営]

- ▶TARL 運営プロジェクト
(共催=特定非営利活動法人アーツニシアティヴトウキョウ[AIT/エイト])
発行物=「TOKYO ART RESEARCH LAB 2012」『Researcher's voice vol.1～4』

[その他]

- ▶Tokyo Art Research Lab 2012 オープンディスカッション
- ▶複合型リサーチプロジェクトの実践
発行物=「記録と調査のプロジェクト「船は種」に関する活動記録と検証報告」
- ▶プロジェクトをつくる・プロジェクト

○2013年度

[講座]

- ▶研修プログラムI～表現・創作活動のための法と権利を学ぶ入門講座～
(コーディネーター=Arts and Law)
発行物=「2013 表現・創作活動のための法と権利を学ぶ入門講座 講義資料集」
- ▶研修プログラムII～プロジェクトを守るための情報セキュリティ講座



思考と技術と対話の学校、Tokyo Art Research Lab、2014年



思考と技術と対話の学校、Tokyo Art Research Lab、2016年

- ▶ 集中セミナー：運営・記録・評価のサイクルをつくる（コーディネーター＝森司）
- ▶ プロジェクト実践ゼミ-構想から実現へ/実現から継続へ（コーディネーター＝橋本誠、大内伸輔）
発行物＝『PPR空想地学研究所PAPER準備号』
- ▶ 渋谷アートファクトリー計画 Fabスターズガイド（コーディネーター＝Fab Cafe LLP）
発行物＝『FABスターズガイド』
- ▶ 『日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年』を読む（コーディネーター＝熊倉純子）
- ▶ アートポイント・アニュアル
発行物＝『東京アートポイント計画が、アートプロジェクトを運営する「事務局」と話すときのことば。の本』
- ▶ アートプロジェクトを456（仕込む）（コーディネーター＝小川希）

【研究・開発】

- ▶ リサーチプロジェクトの検証：記録＝共有の手法を探る
発行物＝『ノコノコスコープのイロハ』
- ▶ アートプロジェクトのインパクトリサーチ
発行物＝『「助平の事例研究」活動記録と検証報告書』／報告書概要版』『デジタルアーカイヴのスズメ』
- ▶ アートプロジェクトの「言葉」を編む
- ▶ プロジェクトをつくるプロジェクト
- ▶ P+ARCHIVE（共催＝特定非営利活動法人アート・アンド・ソサイエティ研究センター）
発行物＝『アート・アーカイブ・キット』
- ▶ アートプロジェクトにおける「音」の記録研究（企画運営＝東京藝術大学）
- ▶ プロジェクト構想プログラム「光の蘇生」プロジェクトを構想する（企画運営＝特定非営利活動法人アーツイニシアティヴトウキョウ [AIT/エイト]）
発行物＝『「光の蘇生」プロジェクトを構想するリーフレット』（日本語/English version）

【運営】

- ▶ TARL 運営プロジェクト（共催＝特定非営利活動法人アーツイニシアティヴトウキョウ [AIT/エイト]）

発行物＝『Tokyo Art Research Lab 2013』『組織から考える維持する仕組み“アート”と“社会”が長く付き合うためのインフラづくり』

○ 2014年度

【思考と技術と対話の学校】

- ▶ 基礎プログラム1「思考編」
発行物＝『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム2014 annual』
- ▶ 入門プログラム
- ▶ 集中講座
- ▶ TERA English
- ▶ 『日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年』を読む
※運営＝「TARL 運営プロジェクト」（共催＝一般社団法人ノマドプロダクション）

【研究・開発】

- ▶ アートプロジェクトにおける「音」の記録研究
- ▶ アートプロジェクトの「言葉」を編む
発行物＝『藤浩志「思索雑感/Image Trash」2004-2015 校正用ノート』
- ▶ 旅するリサーチ・ラボラトリー—フィールドワークと表現—
発行物＝『旅するリサーチ・ラボラトリー—フィールドワークと表現—』
- ▶ デジタルアーカイブプロジェクト
発行物＝『デジタルアーカイブの営みをつくる—アートプロジェクトの現場から』
- ▶ 文化とクリエイティブ・ commonsの新しい関係
- ▶ 三宅大学誌
発行物＝『三宅大学誌』
- ▶ P+ARCHIVE

○ 2015年度

【思考と技術と対話の学校】

- ▶ 基礎プログラム1「思考編」、基礎プログラム2「技術編」
発行物＝『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラムガイド2015』『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム1「思考編」「仕事を知る」講義録2014』『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム1「思考編」「思考を深める/想像を広げる」講義録2014』
- ▶ 集中プログラム「ウェブ広報集中講座」
※運営＝「TARL 運営プロジェクト」（共催＝一般社団法人ノマドプロダクション）

【研究・開発】

- ▶アートプロジェクトの「言葉」を編む 2015
- ▶『幸せな現場づくり』のための研究会
- ▶旅するリサーチ・ラボラトリーⅡ—フィールドワークと表現
発行物＝『旅するリサーチラボラトリーⅡ—フィールドワークと表現—』
- ▶デジタルアーカイブプロジェクト2015
- ▶日本型アートプロジェクトの歴史と現在についての情報発信研究
発行物＝『An Overview of Art Projects in Japan A Society That Co-creates with Art』、
『日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年』補遺』
- ▶P+ARCHIVE
発行物＝『アートアーカイブの便利帖』

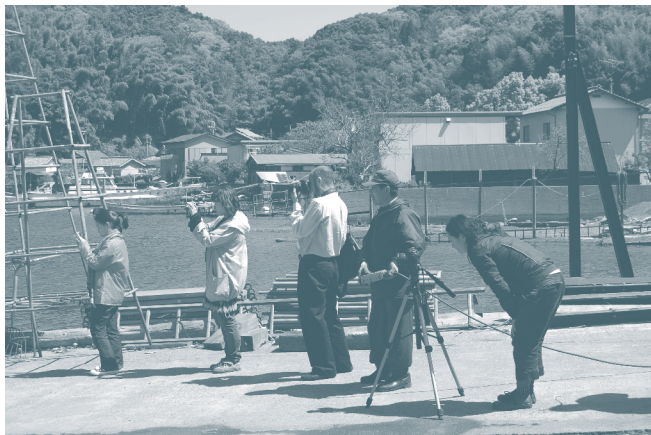
○2016年度

【思考と技術と対話の学校】

- ▶基礎プログラム1「思考編」、基礎プログラム2「技術編」、基礎プログラム3「対話編」
発行物＝『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラムガイド2016（仮）』『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム1（思考編）「仕事を知る」講義録2016』『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム1（思考編）「思考を深める／想像を広げる」講義録2016』『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム2「技術編」ドキュメント（仮）』『「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム3「対話編」ドキュメント（仮）』
※運営＝「TARL 運営プロジェクト」（共催＝一般社団法人ノマドプロダクション）

【研究・開発】

- ▶『幸せな現場づくり』のための研究会
発行物＝『働き方の育て方 アートの現場で共通認識をつくる』
- ▶旅するリサーチ・ラボラトリーⅢ—フィールドワークと表現—



複合型リサーチプロジェクトの実践、Tokyo Art Research Lab、2012年 Photo: NPO recip

東京アートポイント計画 2009 - 2016 発行物一覧

各事業の発行物一覧。記録集や報告書といった冊子のほか、DVDやマップ、新聞、ウェブサイトなど目的と内容に応じて媒体の種類も多様である。以下は、p.86～p.113の事業順に掲載。

TERATOTERA

- 2011年度 『TERATOTERA祭り DOCUMENT』
- 2012年度 『TERAKKO通信2012 Document』
- 2013年度 『テラコラム vol.1～7』
『TERATOTERA祭り@西荻窪 TEMPO de ART 2013 Document』
『TERATOTERA2013 “commit” ドキュメント／TERATOTERAの作り方』
- 2014年度 『TERATOTERA2014 Document』
『すてたいけどすてられないモノ Document』
- 2015年度 『TERATOTERA 中央線沿線地域で展開するアートプロジェクト』
『TERATOTERA2015 DOCUMENT』

川俣正・東京インプログレス

- 2010年度 『川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め 〈プロポーザル06/2010〉』
『川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め ドキュメント2010』
『川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め Project 2010 Document』
- 2011年度 『プロポーザル2011 川俣正・東京インプログレス』
『川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め 2011』
- 2012年度 『川俣正・東京インプログレス ドキュメント2011』
『川俣正・東京インプログレス—3つの物見台、オープン』
- 2013年度 『川俣正・東京インプログレス—隅田川からの眺め ドキュメント』

アーティスト・イン・児童館

- 2009年度 『アーティスト・イン・児童館 西尾美也プロジェクト』
『ことばのかたち工房 制作記録集2008-2009』
『アーティスト・イン・児童館 西尾美也プロジェクト』
『ことばのかたち工房 記録集』
- 2010年度 『アーティスト・イン・児童館 北澤潤プロジェクト』
『児童館の新任民史手記を辿る』
『アーティスト・イン・児童館 コンセプトブック [READ] [LOOK]』
- 2011年度 『Form on Words by YOSHINARI NISHIO FASHION SHOW』

墨東まち見世

- 2009年度 『墨東まち見世2009 活動報告書』
- 2010年度 『墨東文庫〔京島編〕墨東ストーリーズ解説目録』
- 2011年度 『墨東文庫〔鳩の街編〕墨東ストーリーズ解説目録』
- 2012年度 『墨田のまちとアートプロジェクト 墨東まち見世2009-2012ドキュメント』
『BOKU-to-TekuTeku まちみてマップ』（初版／第2版）
- 2013年度 『BOKU-to-TekuTeku まちみてマップ』（第3版／English Version）

イザ!カエルキャラバン! in 東京

2010年度 『水害紙芝居 おおあめとぼくのゆめ』
『イザ!カエルキャラバン!防災体験プログラムマニュアルBOOK』

岸井大輔プロジェクト「東京の条件」

2009年度 『LOBBY はじまりの場を創る』
2011年度 『ゆっくり考えたい 第一号～第六号』
*2013年度、東京アートポイント計画の自主事業として、
『東京の条件』3年間の活動記録 『戯曲|東京の条件』(岸井大輔著)を発行。

Insideout/Tokyo Project

2009年度 『地にふれ今を描く Insideout/Tokyo Project vol.1』

LIFE ON BOARD TOKYO 09-10

2009年度 『LIFE ON BOARD TOKYO 09-10「水辺をひらく アートでひらく～都市の
新たな水上経路～」トークイベント記録集』

学生とアーティストによるアート交流プログラム (Student Artist Partnership)

2009年度 『谷中放談～アートのお仕事～記録集』
『ぐるぐるヤ→ミ→プロジェクト 谷中妄想ツアー!! DVD』
『土方翼「病める舞姫」を秋田弁で朗読する』
『ひののんフィクション 記録集』
『WHAT AM I DOING HERE?』
『video exchange program who you know? who knows you?』
『学生とアーティストによるアート交流プログラム』パイロット事業 報告書
OPEN THEATRE MUSEUM』
2010年度 『墨東大学の挑戦 メタファーとしての大学』

ぐるぐるヤ→ミ→プロジェクト

2013年度 『ぐるぐるミックス コンセプトブック』
『ぐるぐるヤ→ミ→プロジェクト 2010-2013』

としまアートステーション構想

2012年度 『としまアートステーション構想リーフレット2012』
『としまアートステーション構想コンセプトブック』
『子育てをめぐるタテの対話「としまで子育て 子育てを考えるワークショップ」
ドキュメント』
2014年度 『としまアートステーションZ ショップカード』
2015年度 『としまアートステーション構想パンフレット』
『としまアートステーションZのつくりかた』
2016年度 『としまアートステーション構想パンフレット2016年度版』
『としまアートステーションYのつくりかた』
『としまアートステーションYのつくりかた カードゲーム』
『としまアートステーションXのつくりかた』

アトレウス家シリーズ

2010年度 『The House of Atreus, Sumida-ku, Tokyo』
2011年度 『The House of Atreus, Toshima-ku, Tokyo』
2012年度 『アトレウス家の建て方』

ひののんフィクション

2010年度 『ひののんフィクション2010ドキュメント』
2011年度 『ひののんフィクション2011ドキュメント』

学生メディアセンター なないろチャンネル

2010年度 『ななチャンドキュメント2010』(DVD)

アートアクセスあだち 音まち千住の縁

2012年度 『イドラ新聞』
『アートアクセスあだち 音まち千住の縁 新聞(千住を音で^音円る秋、六つの週末)』
『アートアクセスあだち 音まち千住の縁 新聞』
2013年度 『アートアクセスあだち 音まち千住の縁 2011-2013 ドキュメント』
2015年度 『音まち千住の縁 秋が来ました号』
『音まち千住の縁 冬ですな号』
2016年度 『音まち千住の縁 秋の足音号』
『音まち千住の縁 春まち号』

小金井アートフル・アクション!

2015年度 『まちはみんなのミュージアムだより 第1号』
『まちはみんなのミュージアムだより 第2号』
『まちはみんなのミュージアムだより 第3号』
2016年度 『まちはみんなのミュージアムだより 特集 小金井と私 秘かな表現 市民生活展
想起のボタン』
『まちはみんなのミュージアムだより 特集 生きることはつくること、つくること
は生きること～フィールドミュージアムの可能性～』

東京事典 Tokyo Jiten

2011-2013年度 『東京事典 Tokyo Jiten』ウェブサイト

三宅島大学

2011年度 『三宅島大学 平成23年度大学案内』
2012年度 『三宅島大学 平成24年度大学案内』
『三宅島大学通信(8月号・3月号)』
『誰もが先生、誰もが生徒 三宅島大学の試み 五十嵐靖晃「そらあみ・三宅島」
を事例に』
『三宅島研究第1号～第3号』
2013年度 『三宅島大学 平成25年度大学案内』
『三宅島大学通信(5月号～3月号)』
『三宅島大学通信全集』
『あしたばん全集』
『三宅島ポスタープロジェクト』
『開発好明 100人先生』
『五十嵐靖晃 そらあみ・三宅島・帰島式』
『山城大督 三宅島映像プロジェクト「VIDEO LETTERS」ビデオレター：
7年後の「わたし」へ』

公園プロジェクト

2011年度 『植物になった白線@代々木公園』

Scramble Crossing of Art「明日の神話」プロジェクト

2011年度 『Scramble Crossing of Art 渋谷芸術祭関連事業 明日の神話プロジェクト』

ストリートペインティング・プロジェクト「見て見て☆見ないで」

2011年度 『見て見て☆見ないで』

長島確のつくりかた研究所：だれかのみたゆめ

2015年度 『つくりかた研究所の問題集』

Art Bridge Institute

2014年度 [ART BRIDGE Issue 01 Spring 2015]
 2015年度 [ART BRIDGE Issue 02 Autumn 2015]
 [ART BRIDGE Issue 03 Spring 2016]
 2016年度 [ART BRIDGE Issue 04 Autumn 2016]
 [ART BRIDGE Issue 05 Spring 2017]

AKITEN

2014年度 [akiten]
 2015年度 [AKITEN 運営マニュアル [空きテナントを使ったアートプロジェクト]]

トッピングイースト

2016年度 [NICORABAN vol.00]

TOKYO FABBERS

2014年度 [TOKYO FABBERS' MAP 2014]
 2015年度 [TOKYO FABBERS' MAP English version]
 [「つくる」でつながる新しいコミュニティ by TOKYO FABBERS]

三原色 (ミハライロ)

2014年度 [大島イイもの]
 2015年度 [12class 2015 冬号 (第22号)]
 [大島イイもの]
 2016年度 [12class 2016 秋号 (第23号)]

東京迂回路研究

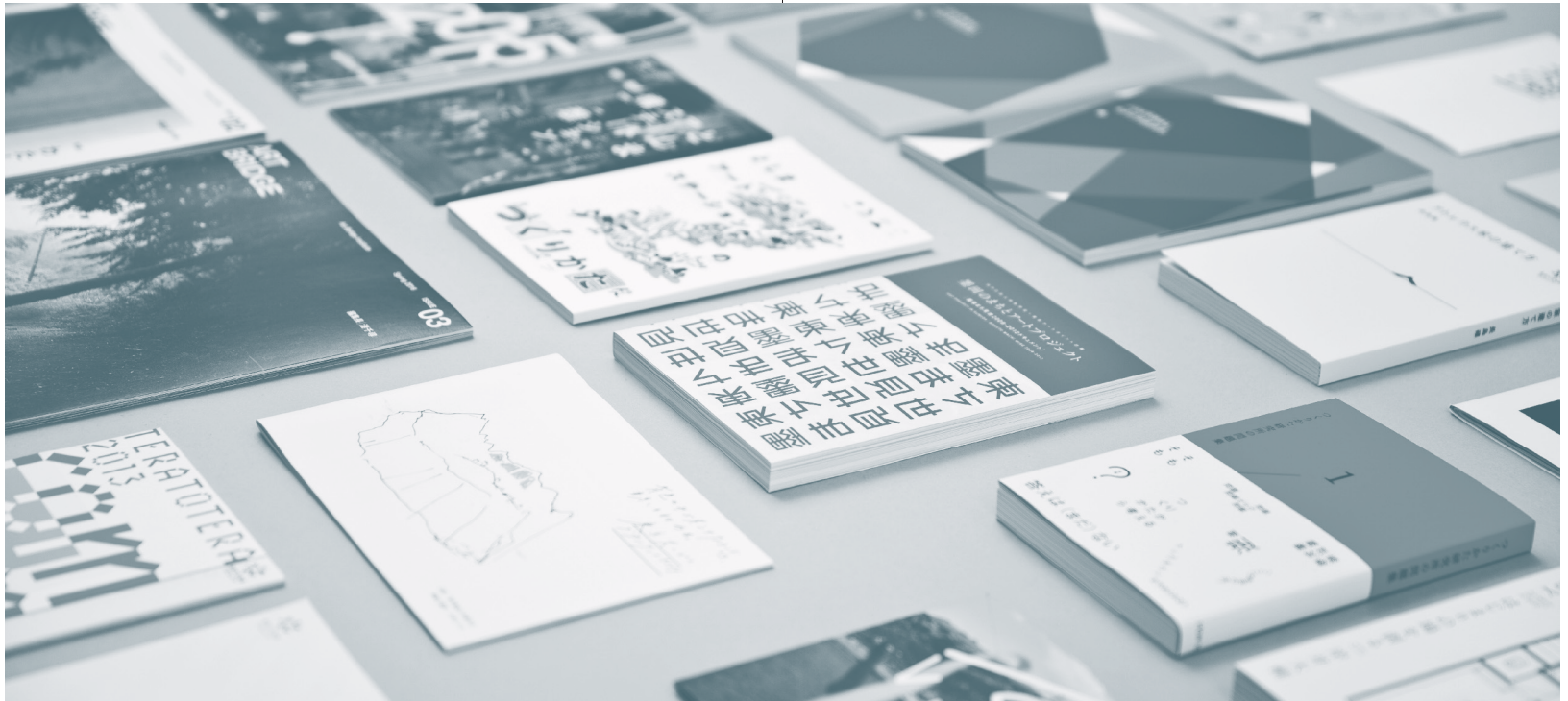
2014年度 [JOURNAL1 東京迂回路研究]
 2015年度 [JOURNAL2 東京迂回路研究]
 2016年度 [JOURNAL3 東京迂回路研究]

東京スープとブランケット紀行

2014年度 [青ヶ島ブランケット]
 2015年度 [東京スープとブランケット紀行「ためらって、さまよって、とむらい」]
 2016年度 [東京スープとブランケット紀行 ブックレット (予定)]

隅田川ルネサンス事業「威風DoDo」

2015年度 [Picnic ピクニック形式パフォーマンス公演「威風DoDo」]



東京アートポイント計画とは

地域・市民が参画するアートプロジェクトを通じて、東京の多様な魅力を創造・発信することを目指し、東京都とアーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）が展開している事業です。まちなかにある様々な地域資源を結ぶアートプロジェクトを、アーティストと市民が協働して実施・展開することで、継続的な活動を可能にするプラットフォームを形成し、地域社会の担い手となるNPOを育成します。

<http://www.artscouncil-tokyo.jp>

東京アートポイント計画が、
アートプロジェクトを運営する「事務局」と
話すときのことば。の本（増補版）

平成 29（2017）年 2 月 10 日

監修：森司 [東京アートポイント計画]

編著：坂本有理 + 佐藤季青 + 大内伸輔 + 芦部玲奈 +

中田一会 + 嘉原妙 + 上地里佳 [東京アートポイント計画]

デザイン：福岡泰隆

イラスト：STOMACHACHE.

編集協力：佐藤恵美

校正協力：濱田夏実

印刷：株式会社 サンニチ印刷

発行：アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）

〒 102-0073 東京都千代田区九段北 4-1-28 九段ファーストブレイス 8 階

Tel: 03-6256-8435 / Fax: 03-6256-8829

Email: info-ap@artscouncil-tokyo.jp

URL: <http://www.artscouncil-tokyo.jp>

© アーツカウンシル東京、2017

All right reserved

Printed in Japan