あいちトリエンナーレ2010への参加が決定したトーチカに、出展作品の構想や意気込みを聞いた。

トーチカ結成のきっかけは？2人に役割分担はありますか？

ナガタタケシ（以降N）…通っていた大学が一緒だったんです。モンノカヅエ（以降M）…私は油画を専攻していたのですが、静止画では物足らなくなって。それで「絵を動かしたい！」と思うようになり映像系のサークルに入ったら彼がいました。そこで彼に編集などの技術を教わったのがきっかけですね。

N…2人で何かを作ったのは98年に大学内で開催されたMTVで流されるジングル（番組の節目に入る短い映像）のコンペが最初です。11年前か…意外に長いことやってますね（笑）。分担は、僕が絵コンテを起こして、彼女はセットやキャラクターを作る。そして撮影や編集を僕がするといった具合です。デジタル担当が僕で、アナログ的な手法を彼女が担当しています。

今回、会場となる愛知・名古屋を訪れた感想は？

N…名古屋は、打ち合わせでは何度もあるのですが、観光で来たことが一度もなくて…。今回も「長者町プロジェクト2009」のロケハン（現場の下見）で訪れたのですが、長者町界隈は繊維問屋が建ち並ぶ城下町・古い町というイメージですね。

M…まだ名古屋の地理が全然分からなくて（笑）。でも、今後ロケハンや作品作りを進めていくので、その間にお城へは絶対に行かねば！と思ってます。

トリエンナーレやプレイベントの長者町プロジェクト2009に出展する作品の構想は？

N…来年に向けては、しっかりと時間を取ってロケハンを重ねて、作品の内容や制作場所を決めたいですね。そんな過程で「名古屋の人の知らない名古屋」が見つけられたらいいなぁとも思っています。

M…長者町プロジェクト2009では、空き家になっている4階建てのビルを美術館にしようと思っています。題して「ピカピカピカソ美術館」。フロアごとに時代を分けて作品を展示していこうと思っています。

N…ピカソの絵は抽象画が多いじゃないですか。光でアニメーションをつくるには描きやすそうだな、と。そこで、長者町で日常を送っている人たちにピカソになってもらうことを思いつきました。一緒にピカソの絵を光で描いてもらって、それをメイキングから見せられたらおもしろいものができるんじゃないかな、と考えています。

M…地元の人をたくさん巻き込んだ、楽しい作品づくりがモットーなので、これを機会に町が盛り上がるといいなぁ。あとは、ゑびすの祭に合わせて、誰でもPiKAPiKAが体験できる「ピカピカアート屋台」も出しますよ。

【プロフィール】

［トーチカ］実験的手法を使用したアニメーションやコミック、イラストなどを制作する、モンノカヅエとナガタタケシによるクリエイティブ・ユニット。1998年に京都造形芸術大学内で共同による制作活動を開始し、1999年マルチメディアグランプリCG部門ベストジングル賞、2006年オタワ国際アニメーション映画祭特別賞、2007年第10回文化庁メディア芸術祭優秀賞、2008年仏クレルモンフェラン短編映画祭グランプリなど、数多くの賞を受賞。

▲トーチカ《ゲルニカ》2009年／長者町

最後にトリエンナーレや今後の活動に対しての想いを教えてください

N…現代美術の間口をもっと広げたいと常々思っているので、今回の企画同様、誰もが気軽に参加できて楽しめるものをトリエンナーレでも企画したいですね。僕たちの作品は、見た人や参加する人たちとアートの架け橋になることも目的なんです。作品を通じて、もっとたくさんの笑顔が見られるようになればとても嬉しいです。

Data　あいちトリエンナーレ2010概要

主　催：あいちトリエンナーレ実行委員会
（愛知県、名古屋市のほか、経済団体、学識経験者等で運営会議を構成）
テーマ：都市の祝祭　Arts and Cities
芸術監督：建畠 晢（国立国際美術館館長）
開催時期：2010年8月21日～10月31日
会場等：愛知芸術文化センター、名古屋市美術館、長者町地区
※その他、オアシス21や広小路通等のオフィス街や商店街など会場周辺の都市空間で展開
Map P18-❶
http://www.aichitriennale.jp/

参加アーティスト

草間彌生、渡辺英司、西野達、島袋道浩、ヤン・フードン、ホアン・スー・チエ、ダヴィデ・リヴァルタ、蔡國強、三沢厚彦＋豊嶋秀樹、ケリス・ウィン・エヴァンス、トム・フリードマン、ジェラティン、小金沢健人、シプリアン・ガイヤール、ハンス・オプ・デ・ビーク、宮永愛子、志賀理江子、フィロス・マフムード、梅田宏明、トーチカ、KOSUGE1-16、淺井裕介、斉と公平太

舞台公演

ヤン・ファーブル、ローザス、チェルフィッチュ、ニブロール、平田オリザ＋石黒浩研究室（大阪大学）

プロデュース・オペラ

指揮者：アッシャー・フィッシュ　演出家：粟國淳
出演者：アルトゥーロ・チャコン＝クルス（テノール）、カルロ・コロンバーラ（バス）
（2009年9月現在・敬称略）

▲親子であそぶ！ 土・泥・ねんど「うごく土のまち」（2009年1月）

アートと遊びと子どもをつなぐ

アートと遊びと子どもをつなぐプログラム開発

1996年の開館以来、アートの持つ可能性を遊びに生かす取り組みを展開する「愛知県児童総合センター」。アートのエッセンスが詰まった遊びを創り出す「アートと遊びと子どもをつなぐプログラム開発」では、子どもたちの想像力を刺激し、五感を駆使する「遊び」のプログラムを全国から公募し、受賞作品を公開。子どもたちが実際に遊ぶ機会を提供してきた。

ここ3年は、「汗かくメディア」と題して、デジタルメディアとアートの要素を取り入れた遊びを生み出している。デジタルといえば、ゲームやインターネット、携帯電話など、画面に見入る姿が頭に浮かぶが、この「汗かくメディア」では、子どもたちは全身でメディアの遊びに飛び込んでいく。広くデジタルの技術を使うことによって、いつもとは違った感覚が呼び覚まされ、遊びの可能性が広がることを実感できる。

▼音玉 -ontama-／奥田伸二＋安積亜希子

数の顔写真／呂ひろし▲▶

アートの持つ力

昨年は「汗かくメディア」で以下の3作品を公開した。

柔らかいボール型の物体に子どもたちが音を録音し、投げたり弾ませたりすると音が再生され、同時に光を放つ「音玉」。

吹き抜けの館の構造を生かし、タワーの上からパラシュートが付いた音がなるボールを落下させる「オトマキ」。

デジタル写真の仕組みを16×16のマスでわかりやすく再現させる「数の顔写真」である。

▲オトマキ／エレファント

それぞれ、色や形、音、においなど体中を使って感じながら子どもたちは遊ぶ。遊ぶなかで、新しい面白さ、違う楽しみ方を発見し、さらに繰り返し遊ぶ。作家もまた、子どもたちの反応を見ながら作品を進化させていく。時に子どもたちは、作家も意図しない発想をし、楽しみ方を思いつくそうだ。そうした発見の喜びを遊びのなかでぜひ味わって欲しいのだという。

アートの世界は自由で、表現方法もいろいろである。この、アートの持つ広がりが遊びとつながることによって、子どもたちの可能性は無限に広がっていく。

今年もまた新しい遊びへの入り口が開かれた。子どもたちが楽しみながらアートに触れ、感じる力、ひらめく力を育んでいってくれることだろう。

Data

愛知県児童総合センター
Add. 愛知県愛知郡長久手町熊張（愛・地球博記念公園内）
Tel. 0561-63-1110
Map P18-❷
http://www.acc-aichi.org/

つなぐ、つながる「美（アート）」