
約100年の歴史を持つ「音楽堂」と
「京都円山公園」でアートイベントを開催
『KYOTO FRAGMENT ART PROJECT』
京都市とVOIDによる共催 <2023年3月16日～3月19日>
<https://kyotofragmentartproject.jp/>



明治19年に開園した京都市内で最も古い公園として知られる「円山公園」にて、アートイベント『KYOTO FRAGMENT ART PROJECT』（以下：KFAP）が、2023年3月16日～3月19日に開催されます。また、約100年の歴史を持つ「音楽堂」でも展示いたします。本イベントは京都市の公民連携公園利活用トライアル事業の一環として、VOID株式会社と京都市による共催として実施されます。

今回は“RELOADING”をテーマに、京都で活動するアーティストやクリエイターを中心に、公園や公共空間で実験的なアート作品を展示します。また開催に際して、ご支援していただけるスポンサー & パートナーを募集しております。

WEB : <https://kyotofragmentartproject.jp/>

日本の文化形成に重要な基礎を築いてきた、京都。都市の中で、季節を問わず遊覧の地として愛され、文化継承・発信地としても機能してきた円山公園。この地の文脈を、この先も途絶えさせないために。

『KYOTO FRAGMENT ART PROJECT (KFAP)』は、アーティストやクリエイターの多様な可能性を集め、公園や公共空間で実験的なアート作品を展示する。広場で子供が自由なレクリエーションで遊ぶように、場所がもたらす、突発性や偶発性のある自由な表現。日常の延長戦上に存在する“特別ではない場所”で、新しい風景を生み出していく。



〔円山公園エリア〕 / 〔円山公園音楽堂エリア〕

今回の展示のテーマは“RELOADING”

私達は常に沢山の可能性を棄却し、無意識に一つの解釈を選択しながら生きている。認識の外側へと仕舞い込まれた感覚の再認識が今、必要なのではないだろうか。

■ 開催概要

タイトル : KYOTO FRAGMENT ART PROJECT 2023

会期 : 2023年3月16日(木)～3月19日(日) 10:00 - 20:00 ※最終日は17:00まで

会場 : 円山公園 (〒605-0071 京都市東山区円山町)

時間 : 円山公園内一部 (10:00 - 20:00) / 円山公園音楽堂 (13:00 - 20:00)

入場料 : 1,000円 (円山公園エリアは無料)

出展アーティスト : Ochill / 田中堅大 / 高橋一生 / NOD / for Cities / 深地宏昌 / 不要。なぜなら、 / MAGNET / 混ぜるな危険 / 村山昭宏 (50音順)

主催・企画 : VOID株式会社 / KYOTO FRAGMENT ART PROJECT 運営事務局

共催 : 京都市

※ 有料エリア (音楽堂) の入館はイベント終了時刻の30分前までとなります

※ 雨天決行 (荒天や災害などが予想された場合や感染状況の悪化があれば中止を検討いたします)

※ 障害者手帳等ご提示の方は本人及び介護者1名無料 (学生証、障害者手帳等確認できるものをご持参ください)

■ ご支援していただける スポンサー & パートナーを募集しております。

私達は本活動を通じて、アーティストやクリエイターと公共空間をつなぎ、ジャンルに限らず実験的で自由な作品や表現の場となる新たなプラットフォームの構築を目指しています。

日本文化の継承や発展、地域振興に取り組まれている皆さまや、クリエイターやアーティスト支援に関心がある皆さまに、本活動の趣旨をご理解いただき、ご支援・ご協力を賜りますようお願い申し上げます。

尚、いただいた協賛金は当活動の運営費として活用させていただきます。

お問い合わせはこちら : <https://kyotofragmentartproject.jp/>

■ アーティストプロフィール

Ochill (Art Collective)

京都を拠点に活動する、日本らしい well-being を “well-down” と再解釈し、代表作「吸うお茶」など新たな嗜好体験を軸に、集団的創造と探究を行うアートコレクティブです。私たちは、「社会的に欠けていても、精神的に負荷がなく、自然体である自分に満たされていく状態」を “well-down” と再解釈します。肩肘張らずに、素直に、ありのままの自分に堕ちていく姿も、人の在るべきひとつの状態として提唱しています。

We are an Art Collective that reinterprets Japanese well-being and conducts co-creation and inquiry.

“well-down” is a state in which even if you deviate from society, there is no mental burden and you are satisfied with yourself as a natural. We advocate “falling into yourself as unpretending, obediently” as one of the states that a people should be.

https://twitter.com/Ochill_jp

https://www.instagram.com/ochill_welldown/

高橋一生 (映像作家 / 写真家)

武蔵野美術大学卒業。在学中にフォトグラファーとして活動を開始。卒業後、活動の幅を映像に広げる。

ACC- FILM GOLD / AD STARS - FILM CRAFT Bronze / BOVA - 広告主部門グランプリ / 映文連アワード - 部門優秀賞 など

<https://twitter.com/kazuhasi>

https://www.instagram.com/kazuhasi_tk/

田中堅大 (アーティスト / 都市音楽家)

アーティスト / 都市音楽家。都市の現象を音楽 / サウンドアート制作に応用することで、都市を主題に音を紡ぐ「都市作曲 (Urban Composition)」の確立を模索している。主な展示作品として、架空都市の音風景を紡ぐ「Fictional Soundscapes」KIOSK Zwarte Zaal・ベルギー (2021)、都市のオブジェクトのリズム運動から作曲する「Algorithmic Urban Composition」CCRMA・アメリカ (2019) など。多領域への音楽提供、音楽を取り巻く環境への批評zine『jingle』の制作、蓮沼執太フルフィルへの参加など、多岐に渡る活動を展開。

kentatanaka.com/

<https://twitter.com/kntnk62>

<https://www.instagram.com/kntnkg/>

NOD (建築デザイン / プロダクトデザイン)

NODは、2019年に創業した「人の可能性を最大化し、より良い社会を作る」ことをビジョンに掲げた“アビリティデザインカンパニー”です。

都市の中には価値化しきれていない資源が未だに多くあります。私たちはテクノロジーとデザインのかでそれらに価値を見出し、家具から建築までをつくっています。

https://www.instagram.com/nod_ability_design/

for Cities (#Urbanist #UrbanExperienceStudio)

東京・京都に活動拠点を持つ都市体験のデザインスタジオ。国内外の、建築やまちづくり分野でのリサーチや企画・編集、展示会の開催、教育プログラムの開発まで、国や分野を超えて「都市」の日常を豊かにすることを目指して活動している。都市を面白くする方法=アーバニズムのアイデアを収集するプラットフォーム「forcities.org」を運営しており、国内外のアーバニストたちとのネットワークを築き上げている。これまでに、アーバニストに必要なスキルを学ぶ学校「Urbanist School」や都市の祭典「for Cities Week」を東京・ナイロビ・カイロで実施。若手の人材育成や、これからの持続可能な都市づくりの提案を地域に入り込みながら実践している。

<https://www.forcities.org/>

https://www.instagram.com/for_cities/

深地宏昌（デザイナー/グラフィック・リサーチャー）

1990年大阪府生まれ。プロッター（ベクターデータを変換・出力する機器）を用いてデジタルとリアルの境界に生じる偶発的表現をつくり出す手法「Plotter Drawing（プロッタードローイング）」を軸に新しいグラフィック表現の研究を行う。2023年より堀川淳一郎と共に「DIGRAPH」を発足。カンヌライオンズ、ザ・ワン・ショー、ニューヨークTDC賞、D&ADアワードなど受賞多数。

<https://www.instagram.com/hiomasafukaji/>

不要。なぜなら、（#Title #NoNeedBecause）

世の中には不要なモノ/コトがある。

けれど、ただ不要だと切り捨ててはいけない。

なぜ不要なのか。その答えはあなたの中にある。

<https://twitter.com/NoNeedBecause>

<https://www.instagram.com/nonneedbecause>

MAGNET（Communication Design Collective）

つなぐをテーマに制作を行うコミュニケーションデザインコレクティブ。触手話からできた「LINKAGE」、触覚のさわり心地で遊ぶ「たっちまっち」、ゆびで巡る「たっちコースター」を開発。ふれる・ものや人との関わりを起点にサインシステムやゲームを制作している。（たばたはやと、高橋鴻介、和田夏実、井戸上勝一、木村和博）

混ぜるな危険（#Designcollective）

「混ぜるな危険」は、2019年から始まった「香り」と接続してこなかった「何か」を繋げていくプロジェクトチーム。人が、身体を媒介にして得る膨大な情報。その83%が視覚に由来するそうです。一方で、嗅覚は、五感で最も、本能や情動、記憶と密に繋がる感覚だといわれています。そう。頭で考えるより、鼻は正直です。「混ぜるな危険」は、「香り」と接続してこなかった「何か」を繋げ、これまで見えなかった価値や世界を、提案していきます。

<https://www.instagram.com/mazerunakiken99/>

村山昭宏（建築家/デザイナー）

1990年生まれ。京都にて設計事務所 rivvon inc.を主宰。素材/場所/歴史/環境の価値や魅力はすでに存在しています。また、関わる人や空間自体の創る目的、それらから発生する必然性や妥当性のようなものも魅力の一つであります。我々は、そのプロジェクトに必要とされるものを相対的に解析し、そして長期的な目線で設計します。

<https://www.instagram.com/oziz0w/>

【本件に関するお問い合わせ先】
KYOTO FRAGMENT ART PROJECT 運営事務局
E-mail : info@void.jp.net