

【事前入場券 販売開始】

『KYOTO FRAGMENT ART PROJECT』

京都市とVOIDによるアートイベント

約100年の歴史を持つ「音楽堂」と「京都円山公園」で開催

< 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）を、2023年3月16日～3月19日に開催します。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します。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。

入場券 販売ページ：<https://artsticker.app/events/3803>

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。

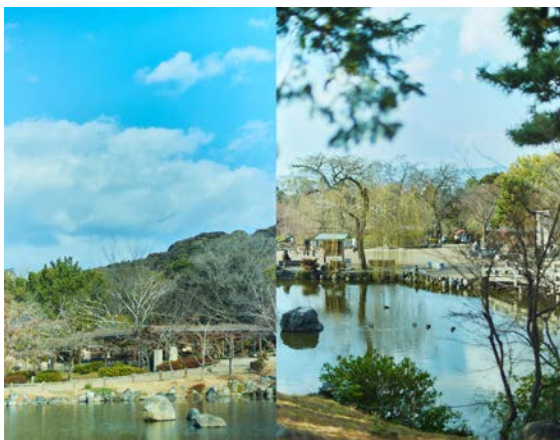
"風景になる、表現の広場" 『KYOTO FRAGMENT ART PROJECT (KFAP) 』は、アーティストやクリエイターの多様な可能性を集め、公園や公共空間で実験的なアート作品を展示する。広場で子供が自由なレクリエーションで遊ぶように、場所がもたらす、突発性や偶発性のある自由な表現。日常の延長線上に存在する"特別ではない場所" で、新しい風景を生み出していく。

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。

■ 展示作品情報 一覧

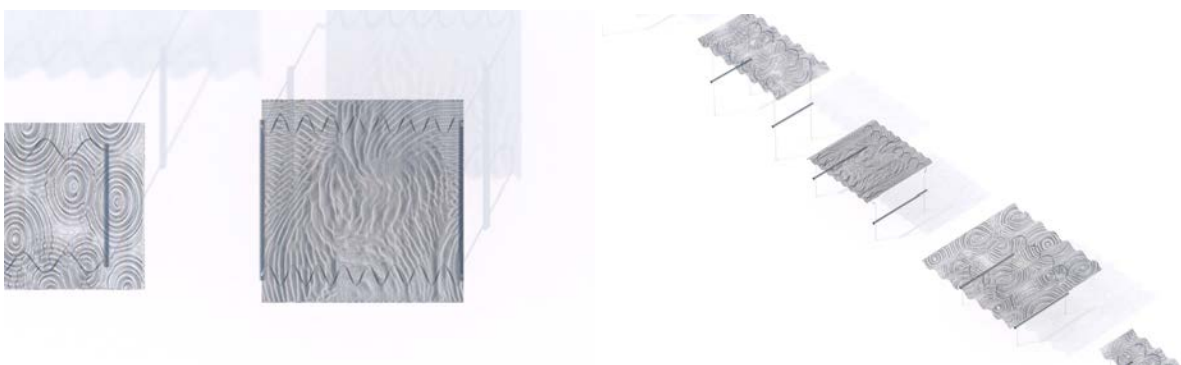
<京都市円山公園エリア>



「透川景（川の景を透す）」

- 深地宏昌 / 村山昭宏

円山公園内、自然の渓谷が再現された小川の水の景色を模倣し透過する立体物。それは歴史ある風景を再認識するための、トレーサーになる。



作品イメージ

「NEW WOOD CHAIR」

- NOD

都市の中には価値化しきれない資源がいまだに多くあります。

私たちはテクノロジーとデザインの手でそれらに価値を見出し、家具から建築までをつくってきました。今回展示するのは生分解性があるセルローズ素材を3Dプリント技術により製造した椅子。再可塑性があるため、形を変えながら半永久的に使い続ける事が可能で、使用後も環境に負荷をあたえることはありません。

自然と人間との繋がりを捉え直す、これからの未来のための木質系プロダクトです。

「TOUCH PARK」

- MAGNET

TOUCH PARKは、触覚で楽しむ遊具をデザインするプロジェクトです。今回展示するのは、普段私たちが触れている「手すり」をハックした遊具。目をつむった状態で、手の感覚と触覚のヒントに従って、迷路のような空間を自らの力で進みます。この遊具に触れると、普段触り慣れているはずの場所が全く違う感覚に。子どもから大人まで、いままでにない感覚の遊び場をお楽しみください。

※目をつむる、もしくはアイマスクを装着して体験いただく作品になります。

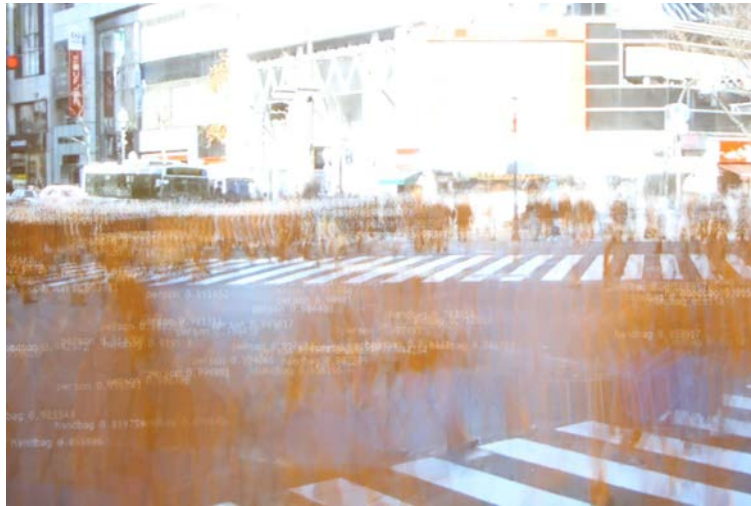
<京都市円山公園音楽堂エリア>



「Fragment Music」

- 田中堅大

《Fragment Music》は、都市に住まう人々の記憶としての音の断片に着目し、京都・円山公園周辺、そして世界中の都市で録音された環境音の断片を音楽と混ぜ合わせることで、音響的に場所の記憶と向き合う作品。阿姆斯特ダムで鳴り響く自転車のベル、ブリュッセル中央駅のアナウンス、谷中銀座に住まう鳥たちの鳴き声——そうした都市の断片的な音とともに奏でられる楽曲が円山公園の音と出会うことで、ここではないどこか、もしくはかつて過ごした時間や場所に思いを馳せることを試みる。円山公園の音楽堂で奏でられる都市の音から、あなたはどのような都市の時間を思い描くでしょうか？



作品イメージ

「福龍庵 “Hukuryu-Ann”」

- Ochill

自由と規制、懐旧と新奇。

在ったかもしれない世界は、来るかもしれない世界。

吸わない煙草、とでも言おうか。

Liberty and Constraint.

Nostalgia and Novel.

The world that might have existed is the world that might come.

Never smoking Cigarettes.

「かたちをおもう」

- 高橋一生

何かが変わってしまってから、変わる前の輪郭を感じた時、

反射的に生活していた事を自覚して少し反省する。

例えば最近だと、朝起きて、SNSを立ち上げるとホームボタンとか送信ボタンの形が微妙に変わっていることがある。

画面の中の道具達が自分の意思に関係なく、日々形を変えていく時、

使い慣れたコップの飲み口が少し変わってしまったような、ささやかだけど、たしかな違和感を感じる。

変化していくことに対しての是非ではなく、

その輪郭を認識して、思いを馳せることの味わいを感じて生きていきたいと思う。

※ 作品の一部は円山公園側にも設置します。

「借空（空間の拝借） with Plotter Drawing」

- 深地宏昌 / 村山昭宏

伝統ある音楽堂の楽屋。その一室、設えや壁天井などには一切手を加えず、既に存在している「空間」のみを拝借し展示。そこに平面的なSquareを制御して生成される「Square Paper Drawing series」を3次元的空間に浮遊させる。展示における2次元的な体験と、空間が作り出す3次元的な体験をスイッチさせる。

「Smellscape — 香りから読みとく都市の風景」

- for Cities、混ぜるな危険

本作品「Smellscape — 香りから読みとく都市の風景」は、円山公園における嗅覚的な環境体験の観察記録である。2023年2月から3月にかけての1ヶ月間で、円山公園を歩き、観察される各香りの広がり、観測時間、強さ、香る位置やリソースなどを客観的基本データを記録しつつ、心地よさ、親しみやすさなども評価しながら、主観的なにおいの印象に関する共通点と相違点を探った。「五感の体験」という都市が本来持つ力を取り戻すべく、記憶や感情と密接に結びついている「嗅覚」が空間環境に果たす役割に着目し、「好き嫌い」「湿度」「人工物」「自然物」「懐かしさ」「思い出」など、香りという極めて主観的な情報をあえてパブリックデータとして記載し、アーカイヴする実験である。

「不要収集所」

- 不要。なぜなら、

この世の中で何が必要で何が不要かは、時間の流れと共に変化していく。

昨日まで必要だったものが、不要になることがある。その逆もまた。

この場所では、過剰に必要とされてきたものや、固定観念として必要とされているものなどを「不要。なぜなら、」と提示していく。

合わせて、極私的な価値観における不要なものを収集することで、今の時間の流れにおける人々の「不要」を可視化していく参加型展示。

■ 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心から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/kntnkq/>

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力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/hiromasafukaji/>

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/noneedbecause>

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