

千葉市美術館  
アーティストプロジェクト  
報告書

つくりかけラボ10  
原倫太郎+原游  
RE 幼年期ディスカバリー

会期  
2023年  
1月14日(土) - 4月2日(日)

アーティスト  
原倫太郎+原游

テーマ  
コミュニケーションが  
はじまる

概要  
つくりかけラボとは、「五感でた  
のしむ」「素材にふれる」「コミュ  
ニケーションがはじまる」いずれ  
かのテーマに沿った公開制作や  
ワークショップを通して空間を作  
り上げていく、参加・体験型の  
アーティストプロジェクトです。

第10回は、アーティストユニット原  
倫太郎+原游のお二人をお迎え  
し、「遊び」をテーマに開催しまし  
た。会場を横断するように置かれ  
た作品《ウォータービレッジ》を  
はじめ、「秘密基地」の公募、来場者  
がつくった《リミックスワード》を  
組み込んだ双六、その双六をつ  
かったゲストによるパフォーマンス  
の他、《遊び研究所》を掲げた会  
場から溢れるほどのユニークな遊  
びの数々が展開されました。



# 1 遊び履歴書



これまでの人生で体験した遊びを履歴書形式で記述する。缶蹴りやオリジナルの遊びなど、イラストも添えて自分だけの遊び履歴書を作る。会期中257枚が作成された。

# 2 上昇と下降



スチロールボールが、空中に張り巡らされたテグスのレールの上をゆっくりなスピードで駆け巡る。転がるボールの軌跡を追うことで、あたかもボールが浮遊しているように感じたり、重力に逆らっているように感じているような感覚に陥る。

# 5 直感の庭



1日に1回だけ、7つの石の中から1つ選びひっくり返す。どれかの石の裏にクワガタのシールが貼られている。

# 7 石の重さはかり競争



サイコロを振って、出た数ぴったりのキロ数になる様に石ころを体重計に積んでいく。2人で競争するゲーム。

# 4 ビー玉転がし

「巨人の目を獲得するタワー」に登ってホースの中にビー玉を入れると勢いよくビー玉が転がり出す。

# 3



お米を原料として作られたダイヤブロック「OKOMEIRO(オコメイロ)」。メーカーに動める友人のデザイナーから提供して頂いた。

# ダイヤブロック

# 6 ウォータービレッジ



全長15mの川を会場の中心に設置した。来場者はパーツを組み合わせて船を作り、競争することができる。この作品のアイデアはフランス人のアーティストであるポール・コックスの小さなセラミック作品から着想を得た。

# 10 巨人の目を獲得するタワー



タワーの上に登ると自ずと視線が上がり、普段とは異なる視線を獲得できる。映画の中でもタワーは重要な舞台だ。「タワーリング・インフェルノ」、「フォール」、「マン・オン・ワイヤー」、名作は多い。

# 11 色紙ミツバチ



色紙を組み合わせて、花、虫、動物、食べ物など様々な形を作り、白い樹のオブジェに貼り付けて装飾するオープンワークショップ。

# 12 ミニマリンバ・ピンポン



球が天板のあたる位置によって木琴のように高音から低音までさまざまな音を奏でる卓球台。聴覚でも楽しみながら卓球をプレイできる。

# 13 リミックスワード 双六

リミックスワードで作られたテキストをマスのイベントとしたシュールな巨大双六。秘密基地内を通り、廊下奥のライブラリーまで続く。握力を測ったり、縄跳びをしたりと、身体を駆使したイベントを体験できる。

9歳から修羅場と怒っていたが...  
その思い込み、間違っているかも...  
9歳以下なら、5マス進む。



# 9 遊び研究所



遊びに関する本が置いてあったり、どの様に展示を發展させていくかを考える場所。ポストには、遊び履歴書と秘密基地のアイデアを来場者が投函する。

# 14 リミックスワード

スーパーのチラシや雑誌などから語句や単語レベルで文字をハサミで切り抜き、シュールな組み合わせを作り、スクラップブックに貼ってコラージュを行うオープンワークショップ。



リミックスワードをつくろう!  
1 雑誌やチラシから好きな言葉や単語をハサミで切り取る。  
2 切り取った言葉や単語をスクラップブックに貼ってコラージュを行う。

「遊び」がテーマの本プロジェクト。ここでは、公開制作という形で、アーティストの手により次々と展開されていった「遊び」にまつわる作品を紹介いたします。《遊び研究所》に始まり、会期中最後の制作となった《これが子どもの目線カー》まで、その数は14!  
解説：原倫太郎



## アーティストによる制作と来場者やゲストの関わり

今回のプロジェクトでは、アーティストのお二人が作り始めた空間に、来場者やゲストのアイデアが加わり、新たな展開が生まれました。

会期中2回のワークショップでは、《ウォータービレッジ》の川の周りに設置する小さな彫刻を参加者たちが作りました(①)。会場を飛び出し廊下へと続く《リミックスワ

ド双六》をダイナミックに使ったパフォーマンスは、身体企画ユニット ヨハクによるものです(②)。公募でアイデアを募り、参加者と一緒に制作した秘密基地は、アーティストにとっても初の試みでした(③)。そして、アーティストトークは作品の背景を理解する貴重な機会となりました(④)。

1

### アーティストワークショップ ウォータービレッジの建物や 自然や住民をつくろう

1月29日(日)、2月12日(日) 参加者合計=50人

会場の真ん中を横切る川の周りに、建物や自然、そこで暮らす人や動物などをつくって設置しました。いつもはアーティストのお二人だけでつくるこれらの小さな木彫を、今回は一般の参加者とともに作りました。

《ウォータービレッジ》は、来場者がいつでも船をつくって流して遊ぶことができるオープンワークショップとして会期中運営されましたが、2人、3人と集まると、そこに新しいルールが生まれ、遊びのかたちに変化がもたらされることも。



2

### シアトリカルじゃんけん

身体企画ユニット ヨハク

出演=秋山きらら、石田優依、加藤航平、徳川亮祐、額田尋美、まつなみはる奈

3月18日(土) 4回上演 参加者合計=67人

《リミックスワード》のコーナーで来場者の皆さんがつくり出した言葉を使って原さんたちが制作した双六を、さらに別の方法で遊ぶとしたら…。子どもの頃だれもが遊んだことのある「じゃんけんグリコ」を題材に、双六のマス目を使ったパフォーマンスが展開されました。



3

### 秘密基地をつくろう!

会場内に、公募によってアイデアを募集した秘密基地3つが出現しました。集まった18のプランから倫太郎さんと遊さんが候補を選び、打ち合わせを経て、一緒に制作に取り組みました。これらの秘密基地は、双六のマスをもたぐように設置され、必然的に多くの来場者を招き入れるかたちになっています。今回実現しなかったプランも会場で公開されました。

※ここでは制作者のコメントより一部を紹介します。



「Be water my friend」制作者=Jhar Jhar  
自分のことが大好きなので、鏡や自分が描かれた絵や写真も持ってきつつ、壁面はとにかく My favorite things 自分の好きなもので埋めます。そして、とにかく肌触り触覚、気持ち良いので味わっていただきたいです。



「KOPPA」制作者=TAiRiN  
廃棄される木の端材「木っ端」を集め、本来の立ち木の姿のように組み合わせ、森をつくる。期間中、訪れた子供たちに色や絵を描いてもらい、新しい命を吹き込む。

4

### アーティストトーク キネティック・アートの 作家をゲストに迎えて

原倫太郎+原游、牛島達治(美術家)、市川平(特殊照明作家)、片岡純也(美術家)  
3月19日(日) 参加者=6人

「動力」をどのように美術作品として表現するのか? 素材も表現方法も多岐にわたるゲストを迎えて、制作のことなどお話をうかがいました。



「わくわくめいろ」制作者=あやニャー  
楽しそうだし、おもしろそうだったのでおぼしてみました。いっしょうけんめいがんばります。今年はずき年なのでうさぎをいれてみました。めいろにしたのは、めいろだと、みんな楽しくあそべると思ったからです。



## 遊ぶことは動くこと、動くことは遊ぶこと、幼心の冒険

「RE 幼年期ディスカバリー」、このタイトルはSF作家のアーサー・C・クラークの小説『幼年期の終わり』から着想し、大人が子ども時代に遊んだ体験を再発見しようという意味が込められている（ただし小説の内容とは関係がない）。人間の生涯は、幼年期、少年期、青年期、壮年期、中年期、高年期に大別することができる。私が小学校低学年の頃は、メンコ、三角ベース、缶蹴り、三度ぶつけなどで遊んだが基本的に遊びというものは、近所の上級生から遊び方を教えてもらうことが多く、年齢が上がってくるとテクニックが必要となっていく、ルールも複雑化していく。

私はプロ野球が大好きでヤクルトスワローズファン歴40年以上であるが、野球の面白いところはボールに対してさまざまなルールを設定し、ボールをめぐるプレイヤーが真剣にゲームをするからである（他の球技も然り）。遊びやゲームは、ルールがあることによって成立するが、現代美術にもある種のルール作り（コンテキストやコンセプトなど）が存在し、鑑賞者はそれらを知っているのと知らないのでは理解度や楽しみ方が変わってくる。私の作品にボールをメディアとして扱っている「上昇と下降」シリーズや、卓球台シリーズが多いのは、美術の中にゲーム性やスポーツの要素があると感じるからである。

今回の公開制作では、各作品ごとに最小限のルールのみを設定し、それこそ幼児でも楽しめる様な展示を目指した。そして、他者のアイデアを展示に取り入れるということに重きを置いた。その中でメインイベントは秘密基地を作ることとを公募したことである。秘密基地のデザインは2つの出入り口が付いている1.8m四方のシンプルなボックスで、この形態になったのは映画「スターウォーズ」の配信シリーズ「キャシアン・アンドー」における帝国軍人の、あるいはジャック・タチの映画「プレイタイム」に出てくる隔離されたボックスの職場などから着想を得た。あえて均質空間にすることで、その中を自由な発想で各々の空間を作って欲しかったからである（秘密基地の詳細に関してはp4, 5を参照）。

遊び作品の詳細はp2, 3を見ていただきたいが、会場から廊下までの広範囲にわたる《リミックスワード双六》では言葉のコラージュを来場者に作ってもら

い、数百の候補の中から30個ほどを選んでマスのイベントに適用した。例を

挙げると「プロとして恥ずかしくない町内会の飲食物の差し入れをした。みんなで拍手して褒め称えよう。」「ドリアンから逃げられない!目をつぶって体育座りで1回休み。」など、ユニークな双六が誕生した。

おかげで多くの老若男女の来場者が作品に参加し、遊んでくれた。キネティックアートでは作品が動くが、「RE 幼年期ディスカバリー」では来場者がエネルギーに会場狭しと動き回っていた。

最後にこの公開制作を展開するにあたって、私たちが参考にした本や映画から引用した「遊び」に関する言葉を記したい。これらの言葉は、カッティングシートで会場のガラス面に貼っていった。

遊び—真面目、この概念の永遠の転回

——『ホモ・ルーデンス』ヨハン・ホイジンガ

偶然の遊びは、すぐれて人間的な遊びである

——『遊びと人間』ロジェ・カイヨワ

人間は、ただ神の遊びの具になるように、というので創られたのです。——『法律』プラトン

モノクロのテレビのブラウン管に、私は色を感じたのです。

——『DESIGN オ遊記』福田繁雄

Don't think... Feel.

——“Star Wars: Episode II – Attack of the Clones” Yoda

遊びをせんとや生まれけむ 戯れせんとや生まれけん  
遊ぶ子どもの声聞けば 我が身さへこそ揺るがるれ

——『梁塵秘抄』

人間は共同体の中で遊ばなければならない、  
だからこそ詩を作るのだ

——『ホモ・ルーデンス』ヨハン・ホイジンガ

目的地が重要なではありません。

風景の変化が重要なのです。——ブライアン・イーノ

「すべては空なり」という、古い諺にとりかわって、

「すべては遊びなり」——『ホモ・ルーデンス』ヨハン・ホイジンガ

うつし世は夢、夜の夢こそまこと——江戸川乱歩

これは遊びなのかそれとも真面目なのか

——『ホモ・ルーデンス』ヨハン・ホイジンガ

視野を広げるために一番大事なものは、「道草、ゆとり、遊び」

——河合隼雄

原倫太郎

## いちごを運ぶ

小さい頃に私は和光大学の近くに住んでいた。今思うと、教育学部の学生が行っていた課外活動なのではないかと思うが、子どもを集めて一緒に大学生が遊んでくれるという会があった。当時はワークショップなどという言葉もないし、掲示板に「こんな遊びをします」と出して、その日そこに集まった子どもたちが参加するような小さな会だったのではないかと思う。その会で、ある日行った遊びのイメージを、考えてみると私は何度も思い出している。それは、ピンクの花をたくさん集めて水に入れる。たくさんの花を手で揉むと、水がだんだんとピンク色になってくる。そのピンクに染まった水に、ガーゼのような布を入れる。すると、そのガーゼが、薄いピンクに染まるという遊びだ。ピンク色の花は、オシロイバナだったように思う。このピンク色のオシロイバナは、住んでいた家の近くに今でもたくさん生えている。

それから年月が経って、私は絵を描くようになり、ピンクにガーゼが染まるそのイメージがよく頭に浮かぶことになった。そのイメージを補強しているのが、1983年に出版された絵本『いちごばたけのちいさなおばあさん』（作/わたりむつこ 絵/中谷千代子 福音館書店）だと思う。この絵本の中で、おばあさんがいちごに色を塗るのだが、その色付けと染まるガーゼのピンクの色が一緒になって、絵を描くことの基本というか、お手本になっている。

一人の人のなかで何と何が結びつき、イメージを作るのかわからない。面白い結びつきには、色とリズムが必要だ。



原游



**原倫太郎+原游** はらりんたろう+はらゆう  
インスタレーション作家の原倫太郎（1973年神奈川県生まれ、2000年Sandberg Institute修了）と、画家の原游（1976年東京都生まれ、2001年東京藝術大学大学院美術学部美術科油画専攻修士課程修了）によるアーティスト・ユニット。

個々の活動に加え、ユニットでの活動では観客参加の大型体験作品を多く制作している。主な展覧会に2012、2015年「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」（新潟）、2017、2021年「北アルプス国際芸術祭」（長野）、2019年、2022年「瀬戸内国際芸術祭」（香川）、「北越雪譜アドベンチャー」越後妻有里山現代美術館 MonET（新潟）、「越後妻有 大地の芸術祭 2022」（新潟）、2023年「六本木アートナイト」（東京）など。2008年には絵本『匂いがかがれるかぐや姫〜日本昔話Remix〜』が「文化庁メディア芸術祭」エンターテインメント部門において奨励賞を受賞。

## プロジェクトを振り返って

私が原倫太郎さんの作品に初めて出会ったのは、美術館と千葉大学との連携事業での展示でした。ビビッドな色彩、とてもシャープな見た目は裏腹に、シンプルな動力によって緩やかに動くその作品は、人の手の味わいを感じさせ、規則的なリズムも心地よく、いつまでも見ていたいと思わせるものでした。「動き」といえば、今回会場で披露された原游さんのイラストレーションからは、いずれも何かが生み出される時の収まりきらないエネルギーであったり、動機のようなものが感じられたと思います。明るいい色を背景に黒い線で描かれた人物たち（動物や宇宙人もいました）は、紙やボックスのふちで突然切り取られることで、不安定さと動的な状態がさらに強調されています。それはまるで、小さな子どもの動きを目で追うかのような感覚にも似ているかもしれません。

今回のプロジェクトでは、お二人がこれまで発表してきた来場者体験型の作品たちも総出演となりましたが、会場を横断する《ウォータービレッジ》の川の周りに配された小さな木彫は、ワークショップの参加者たちがつくりました。また、秘密基地のアイデアを公募し、共同制作の相手として選んだ参加者（年齢も性別も普段していることも異なる3人）のサポートにアーティストがまわりました。つくりかけラボという事業が仕組みとして持っている、場を訪れる人々の関わりしらは、アーティスト自身も予期しなかった視点を持ち込み、空間の変化へとつながっていきます。《リミックスワード双六》をダイナミックに展開させた身体企画ユニット ヨハクのパフォーマンスは、そのような意味でもたいへん興味深いものでした。

会期中、次々とアーティストの手から放たれていった「遊び」の最後は、《これが子どもの目線カー》という作品でした。概念ではなく物理的に（目の高さを下げて）子どもの目線を獲得した大人の私にとって、天井の低いこの空間は驚くほど広く、中央を流れる川も双六も、聳え立つ展望台も、それまでにない迫力で迫ってきました。游さんによる「遊びの分類」に挙げられた遊びの数々を眺めながら、自分が子どもの頃に遊んだ体験を思い返してみると、断片的なイメージとともに夢中になった記憶が蘇ります。約2ヶ月半の会期をとおして、子どもはもちろん、少しためらいがちに足を踏み入れた大人たちが、皆真剣に遊ぶ姿が印象に残っています。

千葉市美術館 山根佳奈



つくりかけラボ10  
原倫太郎+原游 RE 幼年期ディスカバリー

会期  
2023年1月14日(土) - 4月2日(日)

主催  
千葉市美術館

ゲスト  
身体企画ユニット ヨハク(秋山きらら、加藤航平)  
牛島達治  
市川平  
片岡純也  
Jhar Jhar  
あやニャー  
TAiRiN

公開制作  
1月14日(土)、15日(日)、19日(木)、21日(土)、  
22日(日)、27日(金)、28日(土)、29日(日)  
2月1日(水)、4日(土)、5日(日)、9日(木)、11日  
(土・祝)、12日(日)、18日(土)、19日(日)、23日  
(木・祝)、25日(土)、26日(日)  
3月4日(土)、5日(日)、10日(金)、11日(土)、12日  
(日)、14日(火)、18日(土)、19日(日)、21日(火・  
祝)、25日(土)、26日(日)、28日(火)、30日(木)  
4月1日(土)、2日(日)

来場者数  
3,103人  
(高校生以上1,862人、中学生以下1,241人)

「つくりかけラボ10 原倫太郎+原游  
RE 幼年期ディスカバリー」報告書

執筆  
原倫太郎  
原游  
山根佳奈

撮影  
加藤甫+川島彩水  
原倫太郎  
千葉市美術館

デザイン  
加藤賢策 (LABORATORIES)  
田中なつみ (LABORATORIES)

印刷  
吉原印刷 株式会社

編集・発行  
千葉市美術館

発行日  
2023年12月26日

