

ROUND

TABLE

2020

:DOCUMENT

R
O
U
N
D
E
L
B
T
U
N
D

クリエイターと町工場の対話によるものづくりの記録

3	概要
12	ラウンドテーブル2020、2つの特質 ―高架下開発と学びのプロセス― 連勇太郎／@カマタ
14	COLLABORATION 01 金子未弥／アーティスト × 波田野哲二／ハタノ製作所
32	アフターインタビュー 01 金子未弥／アーティスト
36	アフターインタビュー 02 波田野哲二／ハタノ製作所
42	COLLABORATION 02 灰原千晶／アーティスト × 尾針徹治／ムソー工業
59	アフターインタビュー 03 灰原千晶／アーティスト
64	アフターインタビュー 04 尾針徹治／ムソー工業
70	COLLABORATION 03 小松健太郎／CEKAI × 米竹真央／エヌアンドエヌ
83	アフターインタビュー 05 小松健太郎／CEKAI
87	アフターインタビュー 06 米竹真央／エヌアンドエヌ
93	遊びは人間活動の本質である 林曉甫、菊池宏子／NPO 法人インビジブル
97	レポート 01 回帰する「技術と芸術」
103	レポート 02 「遊び」に興じるつくり手たち
108	レポート 03 対話の向こうに見えるもの
117	レポート 04 クロージングトーク「ものづくりの鼓動は止まらない」
123	動画アーカイブ

はじめに

対話による

クリエイターと町工場の

コラボレーション

ラウンドテーブル2020は、町工場とクリエイターによるコラボレーション・プロジェクトです。町工場の持つ「実現力」とクリエイターの持つ「発想力」を掛け合わせることで、ものづくりの新しい可能性を探求することを目的としました。対話によるコミュニケーションを重視することで、通常を受発注とは異なる関係を築き、その過程でどのような「協働」や「作品」が実現するのかを試行錯誤する実験でもあります。それと同時に、2019年春に第1ユニット、2021年春に第2ユニットが開業し現在も進行中である京急線大森町・梅屋敷駅

間の高架下開発事業「梅森プラットフォーム」のコンセプトを体現するプログラムでもあります。これからの地域社会、ものづくり産業、文化活動に貢献する新たな駅間の開発モデルのあり方を模索するなかで構想され実現されたのです。

参加を依頼した町工場3社は大田区を拠点とする溶接、試験片製作、精密金属加工、設計・検査・組立などを専門とする職人／工場です。クリエイター3組はさまざまな主体や文脈との対話を尊重しながら創作を実践し国内外で活躍するアーティストやデザイナーを選定しプロ

ジェクトへの参加を依頼しました。2021年3月に開催された展示は、5ヶ月間の対話のプロセスを振り返りながら次の展開に向けて構想を膨らます批評と議論の場となりました。本ブックレットは、一連のプロセス、議論、成果をまとめたものであり、今後プロジェクトで生まれた芽を発展・展開させていくためのツールでもあります。本ブックレットを通してプロジェクトで創出されたさまざまな可能性を感じ取ってください。そして、京急線の高架下で生まれた創造性のテーブルを囲むプレーヤーの一人にぜひ加わってください。

テーマ

「遊具 ― 遊び心をくすぐる ―」

▼ 初回の全体ミーティングで配布した資料の内容です。プロジェクトへの理解を深めていただくために共有します。

「遊具―遊び心をくすぐる―」は、クリエイターと大田区の工場が協業し、私たちの遊び心をくすぐる「遊具」制作に取り組むプロジェクトです。本プロジェクトは、クリエイターと工場

が持つそれぞれの特徴や経験を活かし、相互が対等な関係でコミュニケーションを行い、遊びそのものを問い直すところからスタートします。実験的な思考と実践を軸に、技術と知

識の共有を進め、既存の枠組みに囚われない新たな「遊具」を生み出すことで、現代に必要な遊びのあり方を可視化させます。

プロジェクトの進め方

▼ 初回の全体ミーティングで配布した資料の内容です。プロジェクトへの理解を深めていただくために共有します。

本プロジェクトは、好奇心を持って新たな視点で社会の状況を眺め、新たな遊具をつくりだす試みです。

プロジェクトを進める上で、以下の点に留意頂き、既存の考え方に縛られない遊具をつくりだして頂きたいと考えています。

✓ 相手を尊重した コミュニケーション

クリエイターと工場の異なる思考や経験こそが本プロジェクトにおいてもっとも重要な創造の源泉です。互いに異なる背景や経歴を持つため、相互理解が難しく、時に衝突することもあるかもしれませんが、相手への敬意と尊重を忘れずにコミュニケーションを育んでください。

✓ 既存の枠組みに 囚われない実験性

本プロジェクトでは、遊びそのものを問い直し、既存の枠組に縛られない創作を期待しています。「誰が使う遊具なのか?いつ使う遊具なのか?」など現代の社会状況を見つめなおすことを通して、新たな遊具が生まれることを期待しています。なお、本プロジェクトで生まれる遊具は本製品ではなく、あくまで試作として制作頂くため、商用利用や屋外での常設設置に耐えうる耐久性などを強く意識する必要があります。

✓ 制作過程の記録

本プロジェクトにおいて、遊具を完成させることと同時に、その制作過程を記録することも重要なポイントです。異なる背景をもった人々がどんなコミュニケーションを育み、相互理解を深めていくのか、その過程を記録することで、今後さまざまな形でクリエイターと工場のコラボレーションを創り出していきたいと考えています。制作現場に記録スタッフが入り、相互のやり取りなどを記録させて頂くこともありますので、ご理解の程よろしくお願いいたします。

参加者

COLLABORATION 1

金子未弥 / アーティスト

人々の場所に関する記憶から、「場所」について考察し、「都市の肖像」を描くプロジェクトを行っている。2017年 多摩美術大学大学院 美術研究科博士後期課程 修了、博士号（芸術）取得、2018年 ART IN THE OFFICE 2018 受賞、2017年 Tokyo Midtown Award 2017 グランプリ受賞、2017年～ 黄金町エリアマネジメントセンターレジデンスアーティスト。



波田野哲二 / ハタノ製作所

TIG溶接を主とした金属加工を行う。製造業からの受注に加え、デザイナーユニットと協働して要素技術を活かしたプロダクトを開発している。また、クリエイター向けに金属製品の少量受注生産と工場見学・溶接体験の受け入れを行なっている。おおたオープンファクトリーをはじめとした大田観光協会の各種イベントに協力。自身が主催する「#町工場LT」で要素技術の魅力を伝える活動を行っている。キャッチコピーは「人を繋ぐ溶接工」。



COLLABORATION 2

灰原千晶／アーティスト

人々のアイデンティカルな認識や共同体意識、社会が人々をコントロールするプロセスに関心を寄せ、日々の些細な出来事から受けたインスピレーションを、神話や文学、言葉遊びを交えながら、ビデオ、立体、写真などさまざまなメディアで作品化している。2011年から日本の現代社会に対する新たな視点を得るために、在日朝鮮人の作家と断続的な協働制作を行っている。2021年1月に京都市京セラ美術館「平成美術—うたかたと瓦礫」に出展。



尾針徹治／ムソー工業

昭和25年に武蔵工業大学の大学発ベンチャーとしてスタートし、研究機関向けに実験用のものづくりを半世紀以上に渡って提供してきた。現在も実験の支援を続けるとともに、これからの日本を担う若手に興味を持ってもらうためにキツイ、汚い、危険の3Kと言われた町工場のイメージを「モテる、儲かる、認められる」の3Mへと変えるべく、さまざまな活動をしている。

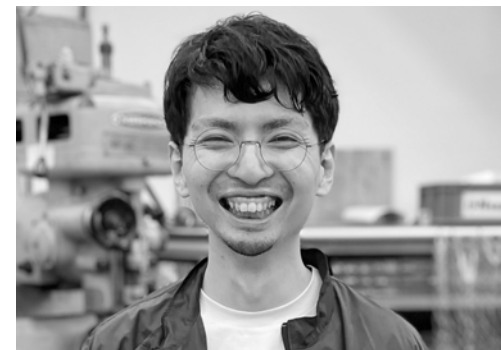


COLLABORATION 3

小松 健太郎 / CEKAI

CEKAI は「いいものを、つくる。」その普遍的な思想のもと、さまざまな領域の独立したクリエイターが能力を拡張するために集まった集合体。クラフトが持つ力を信じ、日々自社発信のデザインワークを行なっている。

小松 健太郎：2009年武蔵野美術大学卒業。アートショップPOMY、モーフィングを経て、クリエイティブアソシエーションCEKAIに所属。主な仕事に「東京地下ラボ by 東京都下水道局」「Adobe Make it! Student Creative Day」等。クリエイティブとコミュニティを軸にしたプロデュースを行う。



米竹 真央 / エヌアンドエヌ

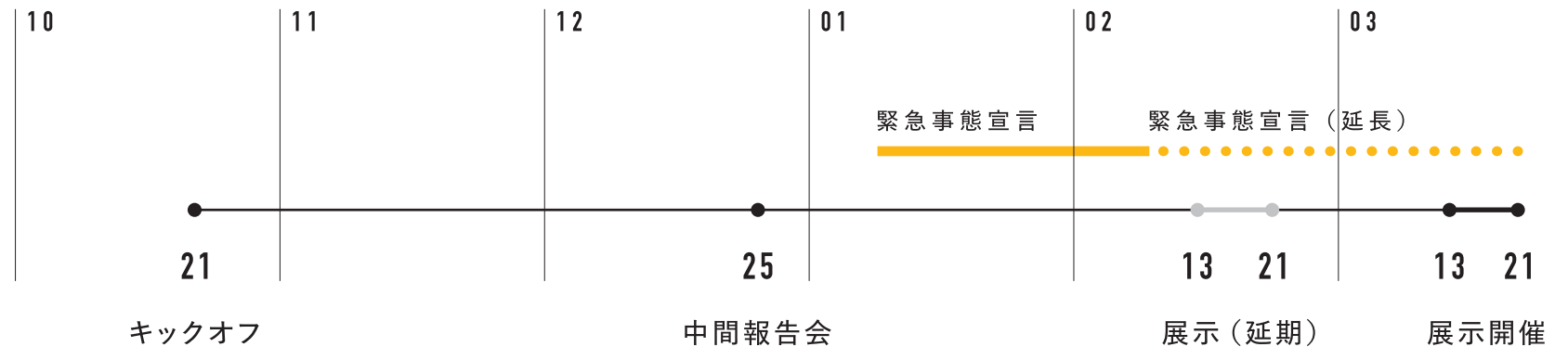
エヌアンドエヌのコンセプト「ほしいものをカタチに」。金属部品加工をはじめ、豊富な経験と知見を活かし材料・加工方法の提案から最適な方法を見出し、海外も含めて100社を超す協力会社から適材適所での製作を得意とする町工場である。設計部門もあり、開発品・機器・治工具等の設計～製造・据え付けまでを行う。最近では3D プリンター、BLE、産業用ロボットなどの研究開発にも取り組む。



実施スケジュール

2020

2021



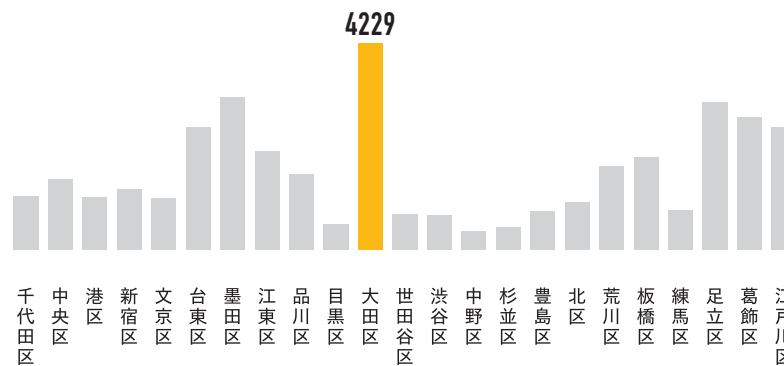
当初は2020年10月に協働を開始し、2021年2月に展示発表会を開催するという4ヶ月のプログラムであったが、新型コロナウイルス感染症による緊急事態宣言が発令され展示期間を1ヶ月延期し、結果的に5ヶ月間のプロジェクトとなった。その後、宣言はさらに3月21日まで延長されることになり、1ヶ月延期した展

示は残念ながら緊急事態宣言が発令されているなかの開催となった。本来であれば直接多くの人に見て頂きたかったが、その分、オンラインでトークセッションを開催するなど、さまざまな形態でラウンドテーブルに触れられる機会を設けた。

データ

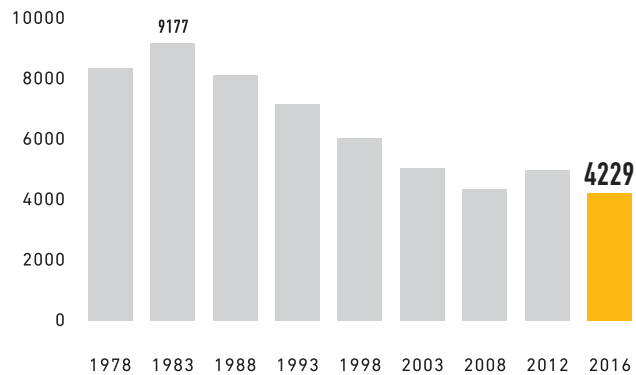
東京23区に立地する製造業事業所数（2016年）

総務省「経済センサス-活動調査」（2016年）より



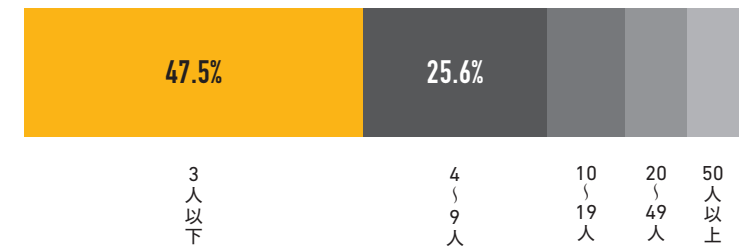
大田区の製造業の事業所数推移

経済産業省「工業統計」（1978～2008）／総務省「経済センサス-活動調査」（2012・2016）より



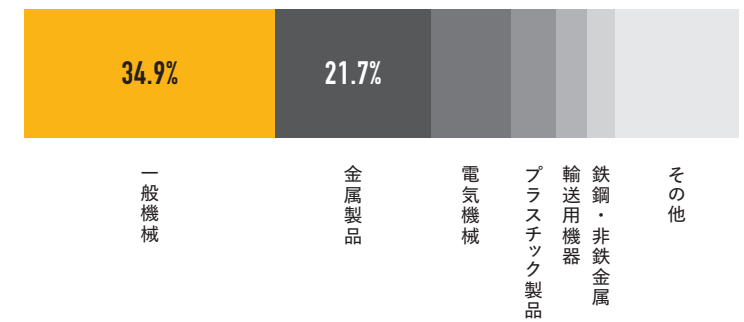
大田区の製造業事業所の従業者規模

大田区ものづくり産業等実態調査（2019年）より



大田区の製造業業種区分

大田区ものづくり産業等実態調査（2019年）より



ROUND E L B A T ラ ウ ン ド テ ル ブ ー

ナレーション
クリエイター！
町工場

遊具 遊び心をくすぐるー



3
小松健太郎 KENJIRO KOMATSU
米竹真央 MAKI TAKENAKA



積みぐらむ
「何グラム？ガキで分かる？」

ラウンドテーブル2020、2つの特質

— 高架下開発と学びのプロセス —

連 勇 太 朗 / @カマタ

クリエイターと町工場のコラボレーションそのものは、さまざまな場所で、さまざまな形で行われているが、ラウンドテーブル2020（以下RT2020）は二つの点で先進的かつ野心的なプロジェクトであったと言える。一つは、電鉄会社による高架下開発の一環として行われたということ。RT2020は、京浜急行電鉄と@カマタが協働で進めている大森町・梅屋敷駅間の高架下開発プロジェクト「梅森プラットフォーム」のテーマである「ものづくりの複合拠点」を体現・発信するプログラムとして構想された。梅森プラットフォームは、次世代のクリエイションをサポートし、大田区の重要な

産業のひとつである町工場によるものづくりの新しい可能性を探求するための文字通りプラットフォームとして、600mに渡る高架下空間にクリエイション、ファクトリー（町工場）、リテール（商業）という3つのプログラムを軸にして開発を進めている。開発としては当然、建物の整備やリーシングは行うが、梅森プラットフォームが先進的なのは、ソフトウェアを含めた開発の視点を持っていることである。これは普通車（各駅停車）しか停まらない商業ポテンシャルの低い駅間を、地域資源と関連させることで中長期的な価値を生み出していく開発戦略として必然的に生まれた発想でも

ある。我々@カマタのような地域のプレーヤーが京急とパートナーシップを結びながら進めていることから明らかなように、開発のための一方的なプロモーションやブランディングとも異なる。開発を通して、これからの20年、30年、50年を見据えた新しい価値創造が目指されているのだ。RT2020はこうした文脈のもと企画された。

もうひとつの特徴は、結果ではなくプロセスと学びを重視したということ。成果物として、すぐにでも売ることが可能な「プロダクト」を作ることをゴールに据えるか、運営チーム内でも多くの議論が重ねられた。最終的には、

結果ではなくプロセスを重視し、そこから次世代のコラボレーションやものづくりに繋がる「学び」を得ようという結論に至った。これはプロダクト開発を目的としたコラボレーションはKOCA内でも起きはじめていたということもあったし、なにより、最終的なゴールを縛ることで参加者同士の「対話」によるさまざまな可能性を狭めてしまうことを避けたかったからである。これからのものづくりと地域の未来を考えた際、今までの受発注の関係を超え、いかに創造性あふれる関係性を構築していかかが問われているように感じた。そうしたことから、早急にわかりやすく伝達しやすい成果物を求めるよりも、今後5年10年先の創造のネットワークの芽を生み出していくことが重要であると考えた。ここに挙げた二つの特徴に、

どれだけ意義があったかを客観的に評価することは現時点ではできない。本ブックレットを製作することにしたのは、プロジェクトの中長期的な価値を伝え、未だ言語化されていない可能性を捉えるための道具が必要だと考えたからである。また実際にRT2020の成果が価値として地域に根付き、新たな産業のひとつとして発展していくかどうかは、今後の京急、@カマタ、そして参加者の活動や展開によるところも大きいのではないかと思う。そういった意味で本ブックレットが各プレーヤー、そしてこれから現れるであろう新しい登場人物にとっての共通認識を形成していくきっかけになれば幸いである。

@カマタ

連 勇 太 朗

建築家、株式会社@カマタ共同代表。1987年生まれ、幼少期をロンドンで過ごす。2012年、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。

COLLABORATION 1

アーティスト

金子 未弥

MIYA KANEKO

ハタノ製作所

波田野 哲二

TETSUJI HATANO

京浜島および梅屋敷一体を巨大なスゴロクと見立てた遊びを考案。梅森プラットフォーム1箇所と京浜島2箇所にチェックポイントを設定し、そこにガードレールや標識を用いた目印となるオブジェを設置。各々のチェックポイントに「ふりだしに戻る」「AランチかBランチどちらかを食べる」「1回休み」というタイトルがその場の文脈やストーリーに合わせて付けられている。チェックポイントをまわることで、画一的・機能的に作られた印象の強い工業地帯にも、人々のさまざまな日常の営みや遊びが溢れていることを実感できる作品となっている。

実在する人物の幻想的なノンフィクション

— ふりだしに戻る / AランチかBランチどちらかを食べる / 1回休み

制作タイムライン

2020

10 21 ROUND TABLE 2020キックオフイベント

22 「自己紹介フォーム」共有
Wikipedia「遊び」の項目のシェア

25 波田野、溶接習作のシェア¹

28 金子アトリエ訪問

29 京浜島ご案内ツアー²

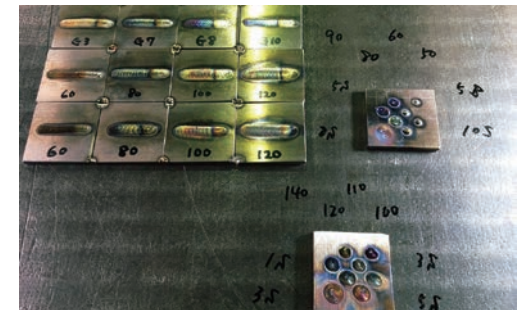
30 波田野、
11 2 アルミ溶接のサンプルと作業動画を共有

4 金子、
過去作《未発見の小惑星より、数光年離れた現在地への誘い》について共有

5 波田野、京浜島フィールドワーク（ほっとプレイスや多目的グラウンドなど）³

10—26 金子、伊勢市ワーケーション参加により不在

10 金子、空港へ向かう前にアルミの標識を渡す⁴



1

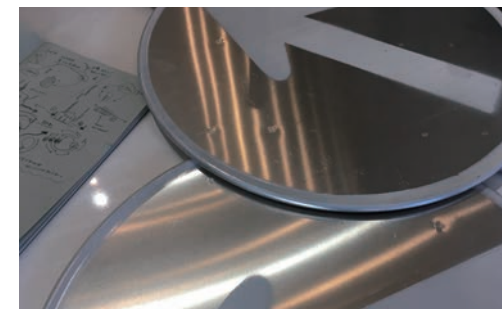


2



3

- | | | |
|----|----|---|
| 11 | 12 | 波田野、京浜島フィールドワーク
ほっとプレイス内の体育館を発見 ⁵ |
| 13 | | 波田野、ほっとプレイスへ挨拶と相談
波田野、標識を溶接してみる ⁶ |
| 14 | | オンラインmtg |
| 15 | | 瀧原、個別mtgを提案 |
| 16 | | 波田野個別面談
波田野、標識を溶接／交流の音で分かった入居先の工場長に
「アルミ溶接やったね」と話しかけられる
工場側情報共有飲み会 |
| 17 | | 金子個別面談 |
| 19 | | 波田野、梅屋敷周辺をフィールドワーク
波田野、蕎麦屋の人に声をかけられつい入店
金子が京浜島の元気な食堂に惹かれる理由が分かる
オンラインmtg |
| 20 | | 波田野、入居先の職人に「これなんですか?」と標識の溶接について聞かれる |



4



5



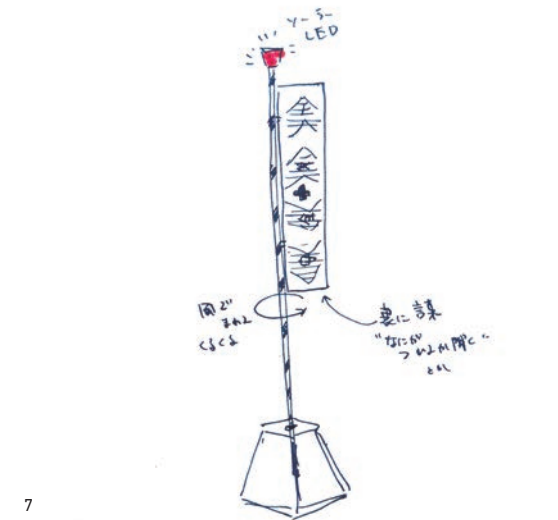
6

- 12 1 京浜島見学会／一緒にフィールドワークを行う
KOCAにてmtg／金子さんから標識のお代わりをもらう
-
- 9 オンラインmtg／中間発表はmiroで行うことに決める
-
- 11 金子、過去作品《地図の沈黙を翻訳せよ》が、
press butter sandの贈答用風呂敷となり発売
-
- 15 黄金町にて、中間発表へ向けてのmtg／波田野、台本までつくる
-
- 17 中間発表会
-
- 18 金子、「人生ゲーム!!」と思いつく
波田野、果敢にも作品の構想を共有するが
「考えてることと違うし、よくわからない」と切られる
-
- 22 アートファクトリー城南島を訪問／金子が担当の田中氏と再会
スゴロクの方向性を決めるmtg

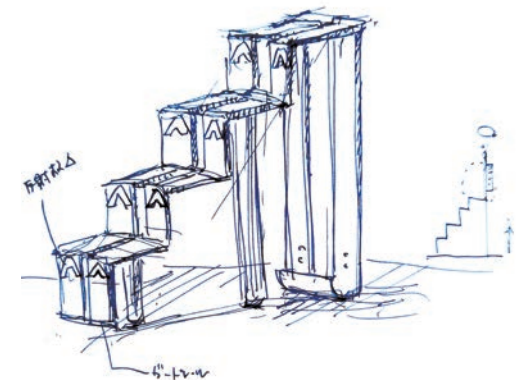
2021

- 1 6—7 京浜島工業連合会の方への訪問を調整
-
- 7 金子、京浜島を舞台としたボードゲームの構想を共有

1	11	オンライン mtg
	12	波田野、ガードレールの見積依頼
	13	京浜島工業連合会の方への訪問日が確定
	14	金子、《ふりだしに戻る》、《AランチBランチかどちらかを食べる》の 原案スケッチを共有 ⁷
	19	波田野、瀧原、京浜島工業連合会を訪問 京浜島のつばさ公園管理者を紹介してもらう
	21	二人でつばさ公園管理者への挨拶 波田野、ほっとプレイスへの訪問 RT 運営事務局との mtg 梅屋敷駅下の空地使用を京急に相談
	22	波田野、ガードレールを発注 ほっとプレイスから展示の許可を得る
	25	金子、ガードレールを用いた階段のスケッチを共有 《一回休み》のオブジェのスケッチを共有 ⁸
	25—27	材料発注リストと予算整理表の作成

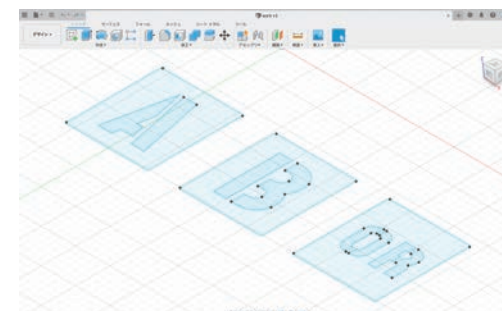


7



8

- | | | |
|---|-----|--|
| 1 | 27 | <p>ほっとプレイスとの mtg / 展示場所が KOCA とほっとプレイスで固まる
ガードレール搬入
「A/or/B」3枚の図面データが出来上がる⁹
金子、ほっとプレイスの食堂にて人気メニューを教えてもらう¹⁰</p> |
| | 28 | 波田野、ガードレールによる作品の制作開始 |
| | 30 | 波田野、ホームセンターにて作品素材購入 |
| | 31 | つばさ公園での作品撮影も検討する |
| 2 | 2 | 緊急事態宣言延長を受け、展示会開催が2.13—21から3.13—21へ延期 |
| | 8 | 波田野、展示会延期を受けて各所に日程変更を案内 |
| | 12 | 金子、京浜島訪問
KOCAでの展示場所がB棟工房前に固まる |
| | 17 | 金子、京浜島訪問 / 金子も制作作業をする ¹¹ |
| | 25 | 金子、京浜島にて制作作業 |
| 3 | 1—3 | 波田野、作品制作の途中経過を共有 |



9



10



11

3	4	ハタノ製作所にてほっとプレイスの担当者が作品の現物確認 ¹²
	9	金子、ラウンジでの作品概要展示プランを考案
	10	ほっとプレイスへの展示作品搬入
	11	KOCAへ展示作品搬入 3作品のタイトルが決定
	12	展示設営
	13—21	ROUND TABLE 2020展示
	13	オープニングトーク
	20	連、京浜島にて《一回休み》の前で休んでいる人に遭遇する ¹³
	21	クロージングトーク
	22	展示作品の撤収と搬出／《ふりだしに戻る》はカマタクーチへ。 ¹⁴



12



13

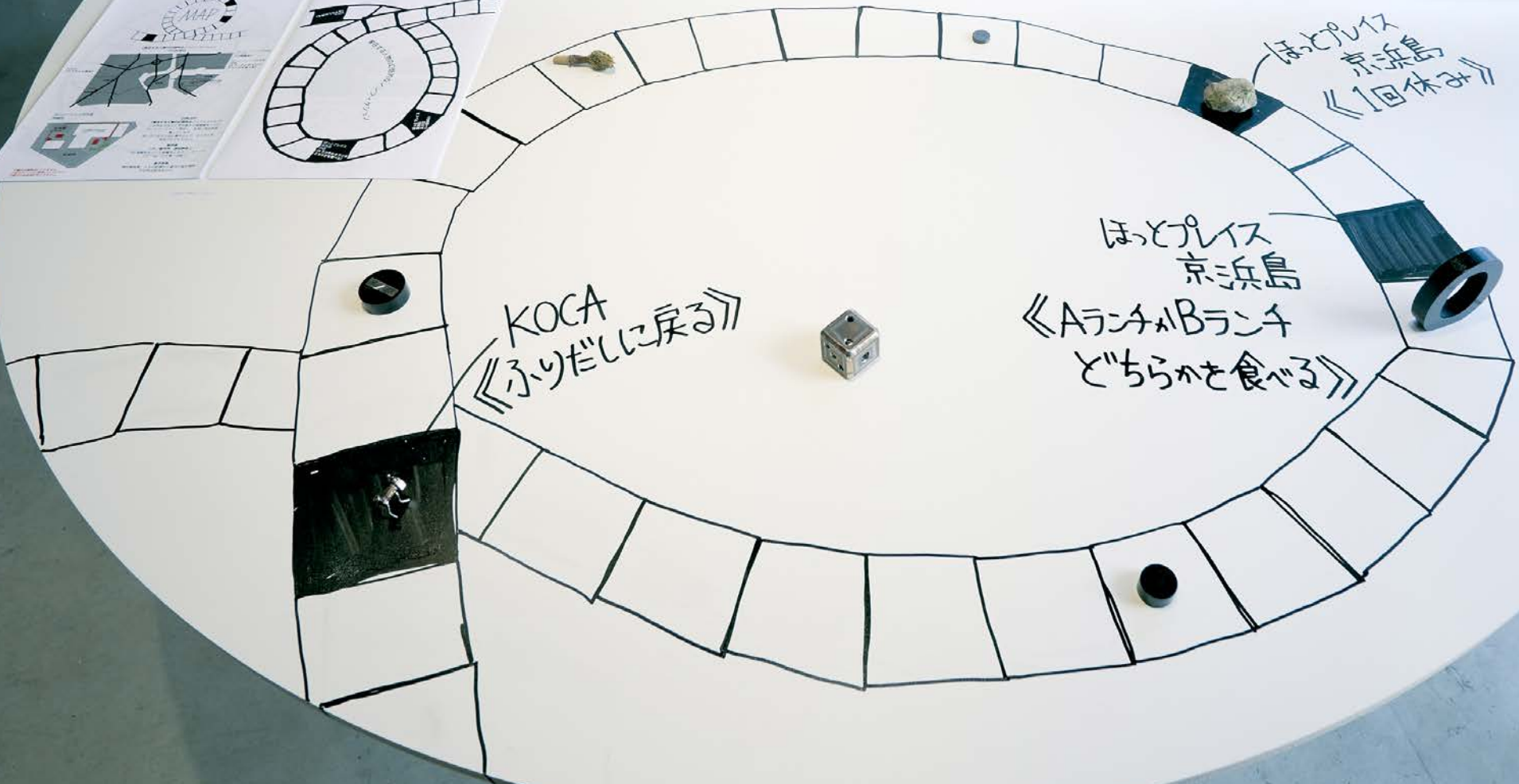
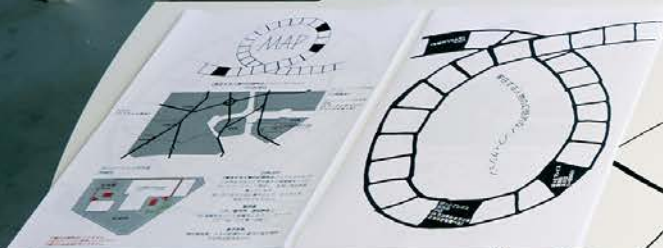


14

1

アーティスト
金子 未弥 MIYA KANENO
波田野 哲二 TETSUJI HATANO

ARTIST STATEMENT
EXHIBITION
2019



KOCA
《ふっだいに戻る》

ほとりプレイス
京浜島
《Aランチ・Bランチ
どちらかを食べる》

ほとりプレイス
京浜島
《1回休み》



KOCA内に設置された、ガードレールを三角形に溶接し、回転する《ふりだしに戻る》

梅森子どもインフォメーション

アザミ

1. 梅森子どもインフォメーションとは
2. 梅森子どもインフォメーションの目的
3. 梅森子どもインフォメーションの活用方法
4. 梅森子どもインフォメーションの問い合わせ先

KEIYU 0477 0477 0477

Don't  Touch

ふりだしい
戻る



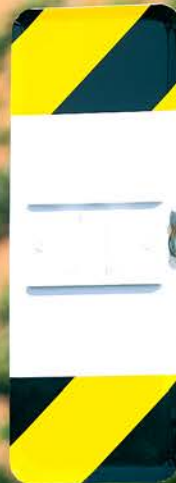
京浜島の京浜島勤労者厚生会館（ほっとプレイス京浜島）のエンタランスの近くに設置された《1回休み》



注意



注意



注意





ほっとプレイス京浜島内の食堂前に設置された《AランチかBランチどちらかを食べる》





Don't  Touch

AランチかBランチ
どっちかを
食べる





ふりだしに戻る

京浜島へ

金子未弥 / アーティスト

都市っていうものに興味を持っていて、それをどうやって見るのかと考えたときに、そこに住んでる人の記憶から、その都市っていう像について見てみるということを目指して作品を作っていて、その作品制作にあたってワークショップをしたりとか、実際住んでる人からお話を聞いて、その記憶をもとに私が作品を作ったりかしています。

最初は全然、全貌が見えてない状態で企画書を頂いて、読んだときに、私プロダクトデザイナーじゃないんだけど誰かと間違えているのかなと思いました。それが最初の印象です。

顔合わせの日は、多分波田野さんがめっちゃ緊張していたんで、その日は何も噛み砕くことはできず、緊張している人がいるという印象でした。2回目以降に私のアトリエにいらしてくれたりとか、私が行ったりとか、回数を重ねる中で、なんとなくそこから対話みたいなものは始まっていたので。波田野さんの好きなゲームの話とか、なんで溶接をやっているのかとかという話を重ねていく中で、だんだん噛み砕けてきたという感じでした。

作品に梅屋敷という場所がはいっているのは、拠点だからですね。梅森プラットフォームと

いう今回声をかけていただいた場所がある。なので、そこから京浜島になぜいったのかというと、もうその理由は波田野さんがいるからということではなくて。だから私が抱いている地域の印象でいうと、梅屋敷には商店街感とかがあって、ちょっと昔ながらという感じで、焼き鳥屋さんとか、地域の人たちがそれを愛して。だから大切にされているという感じがするエリアが梅屋敷だなと思っていて。すごく場所の印象がよかったんですね。その後に、京浜島に行ったときに、ちょっと生活から切り離された感みたいな、そのギャップはすごく大きくて。だからきっとより一層その京浜島

という場所が特殊に見えたというか。だから何回か往復している中で、その色の違いみたいなものを、自分の中で明確にしていって、それは面白かったなと思いましたね。

最初は「遊具」というのに、悩まされたんですよ。自分の普段考えないことだったから。だから一旦、それは頭の中から切り離しておいて、フィールドワークに入ったんですけど。自分が実際にその場所をいったりきたりしている中で、波田野さんという人物を通してその2拠点繋がって、じゃその状況というものをどういう風に伝えるというか、作品化していこうかなと考えたときに、ボードゲームというのが出てきたんですよ。それが意外とスムーズにつながっていて、人生ゲームとか、巡ってい

くあたりで、自分じゃない人生を体験しているみたいなことが遊びになるというのが繋がったんで、そこはそういう解釈の仕方をしました。

話しながらどんどん決まっていっただけで、例えが多くて。例えばそのガードレールまわしましよとかという話になったのも、タイトルとかにしても。タイトル決めたのが結構最後の方だったので、「ふりだしに戻る」とか決めていくときも、「ふりだし」という言葉を出したのは波田野さんで、最初「ふりだし」でいいと言っていたんですよ。大抵「ふりだし」というコマはないじゃないですか。じゃあ「ふりだしに戻る」にしたほうがいいんじゃないかなみたいな、そういう話をしながらどんどん決まっていっただけです。

会期半年間の割と最初の方に、何回か私が京浜島に連れていってもらって、大きい道路を渡っていたときに、波田野さんとトラックとかが流れているの見て。こういう人の動きが、場所にとって、心臓から出てくる血液が巡っているみたいな感じの印象があるよね、みたいな話をしていた。だから巡るみたいな、そんな形になりました。

京浜島は、生活から切り離されている、土地の形にしてもそうですし、その作られ方としても生活感みたいなものがないなと感じる場所なんですけど。あの「A or B」を置いた食堂は、お昼の時間だけめっちゃ人が集まってくる、だからといって和気藹々という感じでもないんですけど。でも何か食べるという行為

を見ていることが、人間だなと思えて。人がこの島にいるんだということが実感できる場所だなと思って。別の食堂に連れていってもらったときには、「普段ここにいる人じゃないでしょ」みたいなことを私のことを見たおばちゃんに言われて。見た目とか、制服とか作業着とかじゃないからで。つまりそういう私がいるということが、ちょっと異質だったわけじゃないですか。異質なものをその場所に与える、異質な要素を増やしていく。どんどん異質なやつが増えていったら、いろんな要素がある梅屋敷みたいなエリアとだんだん似てくる。それはすごく都市として豊かなことになると思うし、作品を置いたことによって、普段そこに行かないような人たちがやっぱり行ったりとか、もしそういうことができれば、京浜島という場

所にちょっと都市の要素が流れ込む、みたいな感じになると面白いかと思いました。

それぞれ他の二人の作家のことについて私は全然知らなかったですし、ここではじめてでした。だったんですけど、結果的に6ヶ月を経て、蓋を開けてみたら、作家の色みたいなものが全然違う形ででて、しかもそれが組んだ工場とかペアの組み方によって、こんなに色が出るんだというのは面白かったですね。それぞれの進め方については、掘り下げ方の違いとか、例えばの積み木のやつとか、すごい中間発表のときから、こんなにプレずにまっすぐ進むことができるんだということを私は尊敬しました。

私は、一個やったことに対して、すごい自分

自身が影響を受けるタイプなんですよ。だから、梅森プラットフォームでの制作の経験から多分、私はしばらく抜けられないんですよ。それを引きずって次に進むという形になると思っていて。今までワークショップは人と話しながら聞き出すというスタイルだったんですけど、「遊び」というと、すごいその人から情報を得やすいというか、絡みやすいというか。それってワークショップとして成立しやすいなということに気がついて。これからの、私のワークショップのスタイルにたぶんなってくだらうなと思っています。もうすでに楽しいです。

波田野さんには、大変ご迷惑おかけしました。たぶん私に相当振り回されて、しんどかったんだろうなと思うので。長い半年間でしたが、

ありがとうございました。ゆっくり休んでください。

章書いて欲しいですね。

「波田野さんは、作家になれる」と言ったの、私は結構本気で思っていて。この間のオープニングのときのトークで初めて、タイトル、波田野さんなんですよと話してから、何か作品に対する思いみたいなものを、Slackとかに書いていたと思うんですけど。あの作家というのが作品を作る作家でもいいし、小説家みたいな。文章も結構わかりやすいし、それに対する自分の感情みたいなことを、すごい言葉にする。書けるし、それを見て面白いと思うから、職人兼文学作家とかになればいいんじゃないかなと思いました。ちょっと芥川賞とか狙ったりとかしたらいいんじゃないかな。文

ハタノ製作所／波田野哲二

普段はティグ溶接を主とした金属加工業ということで、他の町工場さんから溶接のご依頼を頂いております。KOCAで知り合ったプロダクトデザイナーの方と、創業前から自社製品として溶接茶筒を一緒に作らせていただいたり、他のデザイナーの方からのご依頼でまだ図面に書かれていないレベルの製品を作るということをやっておりました。

まず率直に、選んでいただいて嬉しかったというのと、他の町工場さんに比べて、私はどちらかというと製造業以外の方とのやりとりや加工依頼が多いつもりだったので、これはも

う私向けの取り組みなんじゃないかと思って、勇み足で、喜んで引き受けさせていただきました。

イベント自体、こういった取り組みにあまり慣れていなかったのですが、すごくしっかりと運営されていて、顔合わせや中間発表のときにも、他のチームの方々とも交流できたのはすごくいいなと思いました。他の工場さんについて、同じ大田区の企業とはいえ、お名前は伺っていたんですけども、実際にその中で働く人にはお会いしたことがなくて、今回のラウンドテーブルという取り組みについて、同じ

ように声が掛けられて、参加しますと表明をされたと思うんですね。今回の新たな取り組みについて、とても前向きな工場様が私以外にもまだまだ他にいらっしゃるということを知れたということは、すごく嬉しかったです。今回の取り組みの中で、その悩みみたいなものを共有する機会もあったりして、特に同じ工場側として参加された尾針さんや米竹さんには、緊急事態宣言になる前に一緒に飲みに行って、公には言えない話だったりとか、アーティストの方とやることについての悩みを聞いて頂けたというのがすごく嬉しかったですね。

これまでにアーティストの方から金属加工の依頼はあったのですが、今回はコラボレーション、協働ということで、この取り組みの中で重要視されている対話というのが必要なと思って、そこを意識しながらいろいろと話を進めていきました。先程のプロダクトデザイナーの方と一緒に開発を進めていくときは、お互いに興味を持った状態でスタートしたのですが、今回のラウンドテーブルでは、ある種、強制的にチームを組んだというのがあり、金子さん自体が私に対してどのぐらい興味があるかというのがわからなかったのも、すごく不安でした。金子さんの方も、今回は対話がとても重要だということを感じて、ものすごく私について話を聞いてくれました。私もそれに対応して、金子さんについては普段どんな作

品を作られているのかというのを聞きました。アーティストの方がどんなことを考えているかわからないという前提があったので、そもそも何を質問したらいいのかわからないと戸惑うことがかなり多かったですね。

今回の取り組みでは作るのが決まっていなかったのも、金子さんのこれまでの作品の一部をお借りしたりして。私ができることは溶接なので、物を預かったら、こういう風に加工できますよというのを作ってみせると。対話が重要とはいえ、技術者でもあるので、物に見せるというのが一番早いかなと。その中で金子さんが私のやり方をわかってくれたのか、かと思えば何かまた新しい発想がでてきたのかわからないんですけど、アーティスト

と町工場の人という心の距離が、近づいたり離れたり、そんな感じがしました。

テーマに関して、もし溶接で作るならジャングルジムとか鉄棒とか、そういったものが求められるかなと思っていました。ですが、やはり対話をしていく中で、どうやらそういったものじゃないぞと。対話の中で遊具・遊びを改めて考える時間があり、一般的にイメージされる遊具ではないものができるんだろうなとは思っていたんですけども、頭の中のイメージがアップグレードされたというか、こういう捉え方もあるんだなと知れたことはすごく刺激になったと言うか、勉強になりました。

作品を作るにあたって、私の作業場がある大

田区京浜島まで金子さんが何度も来てくれたことで、少しずつ方向性は見えていきました。しかし作るものが明確にならない。Slackを活用しながらやり取りをしていて、もちろんお互いの意見を尊重すべきなのですが、その中で一番苦しかったのが、金子さんは結論を急がず丁寧に考えたいと。作るもののイメージがなかなか出てこなかったんですね。終盤に作るものが決まって、やっと希望の光が見えたという感じでしたね。

ラウンドテーブルを通じて、ほんとプレイス京浜島さんにも作品を置かせていただいたり、ガードレールを販売する業者の方がいらっしゃったり、作品を作るにあたって、多くの方と関わりました。ものづくりをするときって、

発注者がいて、その方から指示を受けて作って、納品して終わりなんですけれども、今回はそれ以外にたくさんの方と関わって。これは裏のテーマというか、京浜島に作品を置いたり、作業場としてやっていたので、その中で京浜島に関わる沢山の方にご挨拶をして、取り組みについて快くOKしていただいて、この5ヶ月の間に何度もその方々にお会いしたことを通じて、私と金子さんの熱意が伝わったのか、すごく応援して頂きました。それがすごく嬉しかったのと同時に、もう創業して半年になるのですが、これでやっと京浜島の一員になれたんじゃないかなというのをすごく感じました。

今回ガードレール以外にも、安全第一と書いてある薄い板があるんですけども、大量生産品なので、金額を安くするために軽量化されていたり、そこから溶接するなんて想定されていないので塗装がされていたりするんですね。溶接ってというのは母材と母材を接合する技術なので、金属の素地が見えれば接合できるという前提があります。とても薄い金属の板は技術的には可能だけどとても難しかったです。ガードレールを三角形に繋げるときは、元の素材が複雑な形状をしているので曲げようとするとうまくも角がつぶれてしまう。角の部分を溶接するとなったときに、大きな隙間が空くんですね。そういうときに、元々私が持っていた鉄の板で空白の部分を埋めてから仕上げることで滑らかな曲線を作れたというところが、技術的に苦労した点というか、頑張

りました。

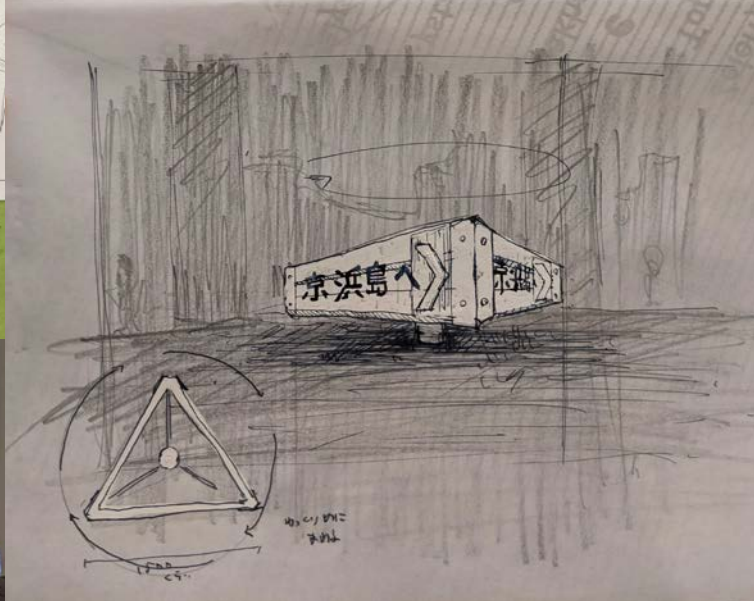
金子さんとの対話を進めていく中で、最初この「遊具」というものは、作品を見た人が面白いと感じて誰かと話を始めるきっかけの一つになったらしいと。その何気ない会話というのが「遊び」であるという結論に至ったので、どうせ作るなら私の色や技術を出しながら、普段作れないような面白いものを作ってやろうという思いで製作しました。オープニングトークの対談で一番最後に金子さんから「この作品のタイトル、実在する人物とは、実は波田野さんのことです」と言われて、やってきたこの5ヶ月間が一気にフラッシュバックしたと言うか、それを知らずにずっと作っていたんですけども、実はこの大きなボードゲームとか、一つ一つのチェックポイントは、あなたの人生な

んだと言われた気がして。そうなったときに「ふりだしに戻る」という作品に「京浜島へ」と書いてあることは、創業した地である京浜島をいつか思い出す、初心に返るという意味を込めてくれたのかなとか、「一回休み」という作品は、たまには波田野さんも休んでねという思いが込められているのかなとか。階段状の作品は、まだ見えない未来をどんどん登って欲しいみたいな。考えすぎなのかもしれないですけども、もしかして金子さんはアーティストだからそこまで考えて、でもそれをあえて私に言わずに全部進めてくれていたのかなと考えたときに、なんかアートの力ってすごいなと思いました。

正直に言うと、不安と苦労と大変な部分がめ

ちゃくちゃありました。この取り組みを通じてアートという分野の金属加工依頼のお仕事に繋げていきたいのですが、コラボレーションして欲しいと言われたら、ちょっと苦しいなと思いました。でもこれって、やった人じゃないとわからない苦労があるし、もしかしたら苦しい思いをすることが私の運命なのかなと。そういう運命を背負ってこれから溶接をしていきますので、お声掛けいただければ全力で取り組みたいと思います。

いろいろ大変なこともありましたが、とても楽しい5ヶ月間でした。金子さんが波田野とチームを組んでよかったと最終的に思ってくればそれで十分です。





COLLABORATION 2

アーティスト

灰原 千晶

CHIAKI HAIBARA

ムソー工業

尾針 徹治

OHARI TETSUJI

試験片の製作という世の中にあまり知られていない(しかし非常に重要な仕事をしている)ムソー工業の仕事にインスパイアされ、5つの異なる試験方法・試験器具をモチーフにした遊具を考案。重力による落下、温度による材料の変化、エネルギーの特性を使った回転など、身の回りの何気ない物理的法則を観察し楽しむことができる機具／遊具を制作。試験片は材料の特性を検証するために引っ張られたり押し潰されたりするパーツであるが、その背後にある「破壊され検証されるためのものづくり」や「トライ&エラー」といったムソー工業のものづくりの文脈を「何かを観察する」ということの楽しさや驚きを通して発見することができる作品となっている。

実験 A to E

制作タイムライン

2020

10 21 ROUND TABLE 2020キックオフイベント

22 「自己紹介フォーム」共有

25 「自己紹介フォーム」回答共有

29 京浜島ご案内ツアー¹

1 尾針、さいたま国際芸術祭に家族で訪問²

11 11 第1回飲みニケーションmtg @大井町³

12 さいたま国際芸術祭、瀧原訪問

16 工場側情報共有飲み会

12 9 第2回飲みニケーションmtg @北千住

15 オンラインmtg

16 オンラインmtg



1



2



3

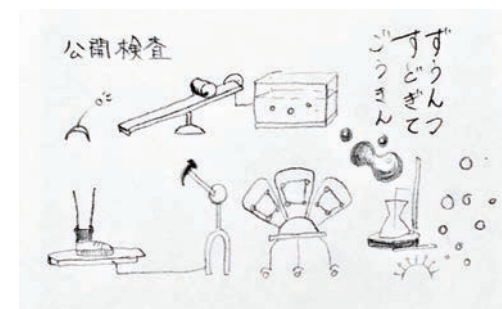
12	17	中間発表会／ムソー工業から六郷工科高校の生徒（インターン生）も参加
	19	灰原、京都「平成展」現地入り
1	11	灰原、ムソー工業訪問／端材探し ⁴
	15	展示企画書第1稿（by 灰原）
	20	RT運営事務局との mtg ／展示内容すり合わせ
	23—24	材料選定、端材情報共有
	25	展示会場がB棟屋上に決定
2	2	緊急事態宣言延長を受け、展示会開催が2.13—21から3.13—21へ延期
	10	瀧原、灰原アトリエ（SOC01010）訪問／制作アイディエーション ⁵
	11	灰原、菊池氏と壁打ち 異素材球体のアイデアが出てくる
	12	ガリウム活用アイデアが出てくる
	15	灰原、ムソー工業訪問、スケッチ共有 ⁶



4



5



6

- | | | |
|-------|----|--|
| 2 | 16 | <p>田草川氏・福富氏が参加
灰原、瀧原より金属端材の提供
灰原、田草川氏、ムソー工業訪問・端材探し⁷
灰原、展示概要の原型文共有</p> |
| <hr/> | | |
| | 17 | 「クリープ試験」の動画共有 |
| <hr/> | | |
| | 18 | 「落錘試験」動画共有 |
| <hr/> | | |
| | 23 | 落錘試験をボーリング球で行うアイデアが出てくる |
| <hr/> | | |
| | 24 | AtoE 全体コンセプトの共有 |
| <hr/> | | |
| | 25 | 福富氏と「シャルピー試験」設計相談 mtg ⁸ |
| <hr/> | | |
| | 26 | 尾針、灰原、福富氏で設計構想についてオンライン mtg
アルミミラーの穴加工完了 |
| <hr/> | | |
| 3 | 1 | 福富氏からシャルピーの機構設計を提供してもらう |
| <hr/> | | |
| | 3 | <p>東京大学「機械工学科」研究室を訪問見学
トキワ精機福井氏より自転車を提供してもらう⁹
辰美製作所高原氏より歯車についてアドバイスをもらう</p> |



7



8



9

3	10	ボーリング球への穴加工完了
	11	展示設営開始 ¹⁰ ガリウム作品の架台部をバーナーで炙る。 ¹¹
	12	ムソー工業に六郷工科高校の生徒（インターン生）が遊びに来る。
	13	「等しい体積の異種金属球体」の製造・追加
	13—21	ROUND TABLE 2020展示
	14	オープニングトーク 落錘試験実施その1 試験材：銅
	21	落錘試験実施その2 試験材：鉄／ステンレス／真鍮／アルミ クロージングトーク ¹² 展示作品の撤収と搬出（全体撤収日の22日に先がけて）
5	16	落錘試験実施その3 @東京藝術大学取手キャンパス 試験材：ニッケル



10



11



12



KOCAのB棟（ファクトリー）屋上で展示された「実験AtoE」を構成する5つの作品



《A. アルミラーを複製したガリウムの溶接溶解観察》
融点が 28.5°C の金属であるガリウムを吊り下げ、ドライヤーで温風をあてることで、金属が溶けていく様子を観察する装置。





《B. 大田区自転車シャルピー試験機 (小)》

一定の高さからウェイトを試験片に落下させ、破断に要したエネルギー値を求めるシャルピー試験機をモチーフとした作品。
車輪にハンマーが取り付けられており、加工を施した歯車の機構によって車輪が回転しハンマー振り落とされる。

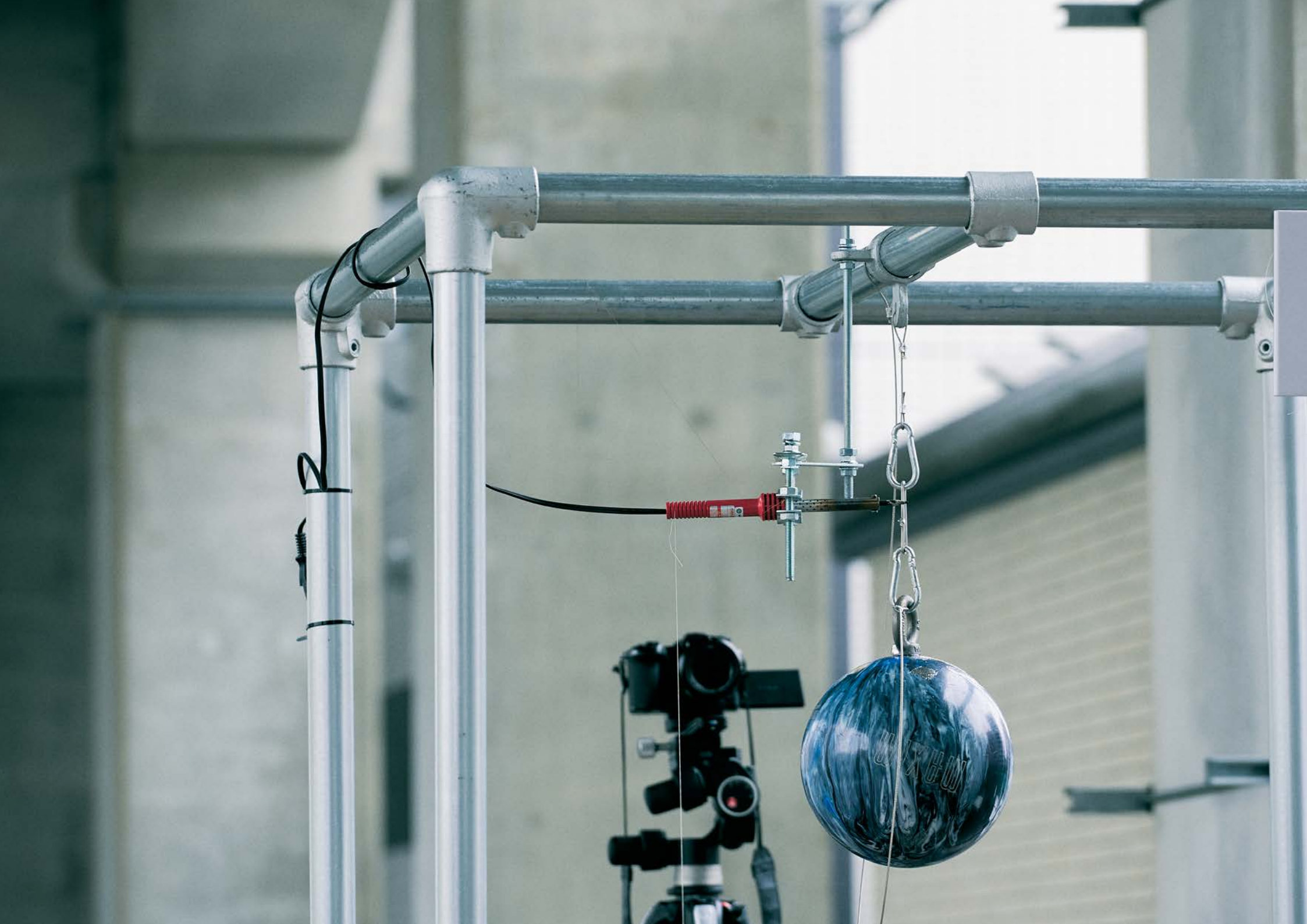


《C. 酸素濃度の差異による腐食進行速度の違いの観察》

水草が入った水草と入っていない水槽に、金属片をいれ、会期期間中に変化の違いを観察する作品。腐食試験がモチーフとなっている。



《D.等しい体積の異種金属板の落下衝撃試験及び14ポンドのボーリング球を用いたはんだのクリープ試験—はんだは鉛50%すず50%とする》
はんだのフックで吊り下げられたボーリング球を落下させ、異なる金属板の変形の違いを観察する装置（落錘試験がモチーフ）。
自重によってはんだのフックが切れ、ボーリング球を落下させる方法（クリープ試験をモチーフ）と、
近くに設置してある体重計と連動して動くはんだごとをフックに直接あてて落下させる二つの方法がある。

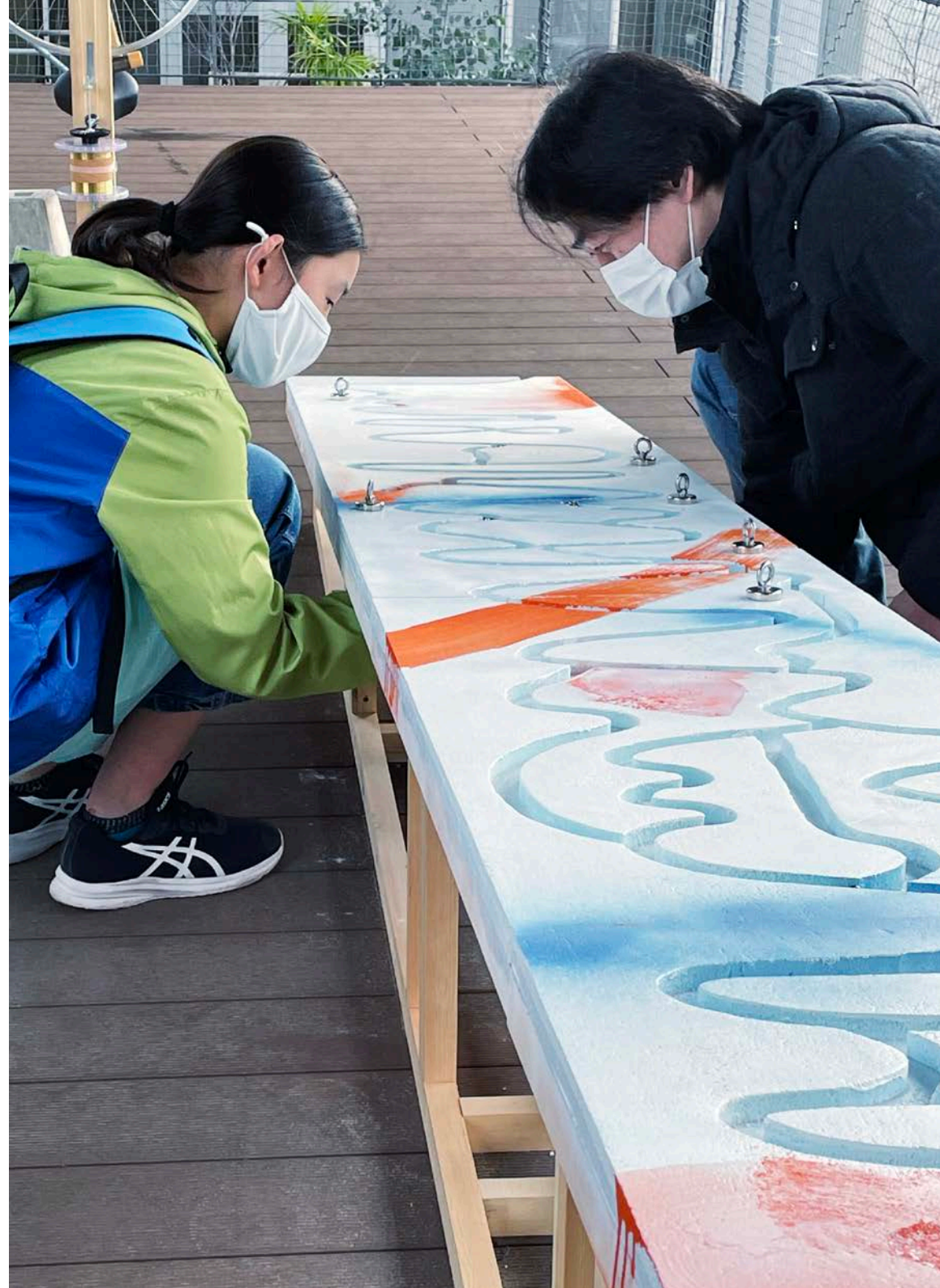






《E. 等しい体積の異種金属球体における位置エネルギーの観察》
スタイロフォームに掘られたルートを、異なる種類の金属球を上から下へと落としていく装置。
非破壊検査のひとつである磁気探傷試験をモチーフとしており、球を操作するための磁石に反応するものとしらないものがある。







灰原千晶 / アーティスト

何か疑問に感じていることとか、知りたいと思ったことがインスピレーションになって、それに近づいていくプロセスが形を伴って作品になっていくことが多いです。といっても結果的には知ったということにはならなくて、次の問いに続いていくのですが。

ですから、知りたいと思ったこと=知らないこと=自分にはない部分を、問いという形で自分の中に内包していく作業とも言えます。例えば、2014年から鄭梨愛・李晶玉・土屋美智子・市川明子と5人で断続的に行っているプロジェクト（突然、目の前がひらけて）や、そこから続く制作も、2018年にそれまで何年も

行けなかった福島に招聘して頂いて参加した福島のビエンナーレで消化できなかった部分を、2020年のさいたま国際芸術祭2020（Art sightama）で、避難帰宅困難区域だった地域から移住しさいたまに以後何年も住んでいらっしゃる方々にお話を聞いて作っていったりとか、疑問に対するリサーチと肉付けが作品になっています。

ラウンドテーブルはお話をいただいた当初よくわからなかったです。「ムソー工業」というお名前だけ教えてもらったけれど、ウェブサイトを見てもよくわからなくて、顔わせ

でも全体像はよく掴めなかったです。その後何回かKOCAの方にお会いしたり、尾針さんに大田区のものづくりの町工場やエコノミクスを聞いたり、本社にお伺いしたり、京浜島やいろんな工場や試験場に行って実際に目にし、ムソー工業や町工場のこと、企画の骨子をぼんやりと把握していった感じでした。

制作方法に関して私は一緒にやる相手に合わせるが多いので、尾針さんに「大田区のコミュニケーションは『飲みニケーション』から」と聞いて、じゃあそうしようという感じで、私も最初から方向性や終着点を定め

方法をよく選ぶので、気軽に打ち合わせを重ねていきました。それがあったからこそ、ムソー工業で行っている特殊な分野の仕事内容のことだけでなく、町工場の話、金属の話などいろいろな部分にまで話が及んでいきました。

結構制作の中盤までは、尾針さんはずっと何かを待っているように思えました。飲みニケーションを経た後、何か私が質問したりとか、こういうことしたいですねと言ったら返事はくるんですけど、特にこういうことやりたいみたいのはなくて、どうしようかなと思っていたんです。それは尾針さんがトークでもお話されていましたが、尾針さんの分野はまず設計図があって、それに限りなく精度を近づけていくような分野だから、例えばクライアントがこれを作り

たいと言ったらこんな方法でできます!という手法が自然だったからなんですね。私は最初から完成図面で決めて動くようなタイプではないので、最初は戸惑いましたがこれが町工場のものづくりのセオリーだったんだなあと思いました。少し考えてみればわかりそうなことだったんですけどね。制作中にこういうことを実現したいと尾針さんに伝えたときに、尾針さんはそれをできる人を知っていてすぐに連絡をとってくれたりしていたので、大田区の町工場はお互いに協力して産業を支えているんだなと思いました。

ムソー工業さんは私たちが日頃目にする製品を作っているのではなく、そういう製品に使われる物質がどれくらいの強度を持っているか

を調べるための試験片を匠たちの切削技術で生み出しています。未来のために必須の分野です。私たちには一見目の届かないその仕事を、どうやって目に見える形にするかということで、あのような作品が誕生しました。例えば耐衝撃性を調べる落錘試験をモチーフにしたパートでは、はんだごてを使ってはんだを切りボーリング玉を落下させる機構を作りましたが、どういう方法でそれが実行できるかとか、シャルピー試験の歯車機構とか、私がこういうのできたらいいなということを尾針さんに伝えたと、その仕組みを考えることができるプロフェッショナルである福富さんをすぐにチームに呼んだり、自転車の車輪を使いたいからどこかに使ってない自転車ないですかねと話したら、尾針さんを通してトキワ精機さん

から使っていない自転車が7台あるよとお返事をいただいたりとか。そうやってコラボレーションの輪が広がっていったのですが、とても動きが早いなと思いました。何かするぞといったときの、力の合わせ方というか。自分の中で完結させるんじゃなくて、互いの適材適所をよく知っているからこそ自然にかつ瞬時に互いの持ち味を生かすことができるのは素晴らしいことだなと思いました。大田区のものづくり産業の一側面を知れたように思います。

何を作っていこうかと考えていた当初、テーマである「遊具」という言葉を受け取ったときに、字義通り、公園が減っている話とか、遊具が子供にとって危ないからといってなくなってしまうとか、そういうことをちょっと考えたり

もしていたんですけど、ムソーさんのやっている仕事内容をつきあわせたときに、子どもの遊びがトライアンドエラーの中で発見をもたらすように、モノの作用と観察も遊びなのではなっていました。未知の素材を扱って試験片の制作をしていくムソー工業の仕事もトライアンドエラーの繰り返しだと聞いて、今回の制作においても、うまくいかないという部分をポジティブに取り入れたりしてきました。うまく転がらないとか、こうなると思ったけどこうならなかった、というのをそのまま出して行って、改善過程も見せていく。来た人が、できるにはどうしたらいいか工夫できるような余地を残すというか。尾針さんたちがやっている私たちには見えない分野の専門的なお仕事を、いかに実世界と密接に関わっているのかというの

表すのに、見えないところで連鎖反応して物事が発現していくという、今考えてもすごい複雑なことを考えていたんですけど。何を一番伝えたいのか、いろいろそぎ落としていったら、尾針さんのやっている仕事はエラーの連続だし、発見の連続だし、破壊されることで実世界に還元されていく。それをそのまま見せられた方ががいいんじゃないか、そのほうが面白味があるなとか思ったり。そういう変遷がありました。

0→1を自分の中だけで生むんじゃなくて、いろんな人と掛け算をして物を作っていくということは自分も何度か行ってきていましたし、毎回それは面白いなと思いますけど、今回は同じ“ものづくり”だけど、そのプロセスが全然

違うし知っているノウハウも違うから、とても新鮮で楽しかったです。今後こういうことしたいときどうすればいいんだろうというのを、この人に聞けば誰か知っているという意味で視野が広がった、スキルが増えたなと思います。

尾針さんが、最初の自己紹介のときに「町工場のイメージを、きつい・汚い・危険の3Kから、モテる・儲かる・認められる、の3Mに」とネガティブなイメージからポジティブなイメージにしていきたいというお話をしていました。ネガティブなイメージというのが、例えば産廃業者の話とか。不法投棄と結びついてしまう人が多いかもしれないけれど、産廃業者が行っていることは単なるゴミ処理じゃなくて実はリサイクルだよねとか。そういう、ものづくりの

サステナビリティを企業さんはちゃんと考えていて、イメージを刷新していこうとしています。私は作家でそういう意識を持っている人がどれぐらいいるかなと思ったりしました。美大だと、産廃業者と契約しているので、捨てる場所に困ったりはしないんですけど、彼らが卒業した後作家として活動していく上でそこまで考えている人はいるかなとか思ったりして。

なので大学と協働してやっても面白いのかなとも思います。例えば大田区の工場のワークショップに学生が参加してみれば、留学生も多いので、いろんな見地を交換できるかもしれない。あとは産廃の実情とかを学生で考えてみるとか。尾針さんに、産廃業者さんが地域の人のために8年間、不法投棄されたものを集めて、自分の工場が無償で処理していた

話を聞いたんです。その8年間の間、無償で不法投棄されたものを取りに行っただけなのに、不法投棄しに来たと勘違いされて怒られたり石投げられたりしていたけど、同時に講演会やワークショップを行っていくことによって、産廃業者に対する地域の理解を得られた。学生が今、産廃業者にどういうイメージを持っているかわからないですが、学生にそのプロセスを知ってSDGsについて考えてもらうとか。また、その業種が投棄ではなくクリエイティブな側面をもつのは確かですが、その一方で、例えば日本はプラスチックをこれまで東南アジアに輸出していたけど、段々と東南アジアがお金持ちになってきて、受け取れないよそんなの、となってきたときに、日本はお金が減っているから、逆に処理しなきゃ

いけない側になってくる。そういう産廃業者さんが日本にどんどん増えていく。そういう話を聞いて、日頃何かを大学で作っているからこそ、そういうところから世界を考えてみるっていうのも、学生にとっては自分の身近なところから大きなところへ視点を持っていってみるプロセスとしてはいいトピックだなあと思って、大学でできたら面白いのではとったりしました。

ら面白いかなと思います。

今回の尾針さんとのお仕事は、当たり前享受着いる世界の、見えないシナプスがつながったような感覚を持ちました。また、何か一緒にできたら面白いなと思っています。すごい柔軟な方じゃないですか。結構、ゴムボールみたいな方なんで。また一緒に何かできた

尾針徹治／ムソー工業

弊社の仕事は、材料試験という業界になりますが、材料の開発をされている研究者の方々向けに、ものづくりで支援をするという事業を行っております。

ものづくりの加工の技術はいろいろあるのですが、その中でも弊社は削り出しに特化しております。新素材・開発中の材料などをお預かりして、試験できる形状に加工するのが試験片加工です。この加工の際にネックになるのが、色んな材料が持つ、硬い・柔らかい・伸びやすい・伸びにくいなどの特性です。特性は材料ごとに異なりますが、どんな

に違う材料であっても同じ形状に精度よく仕上げないと、試験で比較することができないため、そういう特性の違いにとらわれず、精度よく仕上げられることが、弊社の削り出しの技術の要になっています。

弊社は京浜島というところに拠点を置けていますが、京浜島では鉄工島フェスというイベントがあります。このイベントでは、音楽だけではなくいろいろな制作物の発表をするような企画にも関わらせていただきました。

最初にクリエイターさんと共同で新しいものづ

くりに取り組むという話を聞いたときは、全くどういったものができるかというのは見えていなかったのですが、とてもワクワクしました。私自身も、町工場でやっているものづくりと、いわゆるアート芸術で作っているものづくりというのは、同一線上にあるものだと思っていましたので、これが実際の取り組みとして、体現できるのかなと思い、とても楽しみに思っていました。

僕が手探りの状態で何ができるかわからないと思っていたのと同じように、お相手の灰原さんも、何ができるのかというのはおそらく手探

りだったのではないかなと思います。まずは、お互いのどんなコンセプト、どんな想いを持っているのかというのをすり合わせていく必要があると思いました。お互いのことを知りあって、理解を深めていくのに、まずは飲みに行こうということで、飲みニケーションから我々は出発致しました。

印象としてはすごくずっと入ってきたなーと感じています。例えば、業界が違ったり、私の業界はアートだからというような線を引かれたり、溝を感じるようなことが全くなくて、弊社の仕事内容、研究に関してのものづくりというところもお話をさせていただくと、すごく興味を持って、本当に純真な子供の興味みたいな感じで、「それってどういうことですか？ こうい

うことですか？」と、とても素直に、質問してくれたので、お互いの理解がとても早く進んだように思っています。僕も壁を感じることなく自分のことをお話しできましたし、灰原さんがどういう制作をしていくのかというところに關しても、こんなことができますよ、ああいうことができますよ、といろいろとお話もすることができたので、最初に壁がない状態で話が進められたというのは、とてもいいことだったのではないかなと思っています。

今回の作品の、ムソー工業と灰原さんとの作品の中で、実は他の協力会社さんに助けてもらっています。善大工業の福富さん、辰美製作所の高原さん、五城熔接工業所の後藤さん。後はトキワ精機の福井さんにも助けていただ

きました。こういう周りの工場との連携の中で、灰原さんも一緒に工場に来てもらったりしたのですが、やっぱり僕とお話したときと同じように、スッと入っていける方なんですね。なので、きっと他の工場との連携でも面白いものづくりができるのではないかなと思います。

普段の我々のものづくりというのは、失敗しないことが条件で、失敗しないために設計図を100%完成させて、そこから取り組んでいくというスタイルなので、制作物としては多分ボリュームが小さくなっちゃうと思うのですが、今回そのトライアンドエラーということが一つ作品のテーマにもなっています。なので、作品の設計図が20～30%といったところから作り出していく。そうするといろんな可能性が

見えてきて、100%の設計図から降ろしていくスタイルではないというのは、僕にとってもすごく新鮮な体験になりました。

全体のコンセプトは、材料試験という弊社の本業に関連した内容になっています。いろいろな試験があるのですが、それぞれの作品が材料試験をモチーフにしています。材料試験という業界も、これまでトライ&エラーを重ねてきて、その積み重ねが今の日常生活に使われる製品に反映されています。トライ&エラーを観察すること自体が遊びに繋がるような作品に仕上がっています。

ものすごく大変だったんですけども、大変だったのとその達成感がすごくマッチしている

というか、比例している。とっても楽しかったですね。

本業をやりながらというところがまず一点と、もう一つはやっぱりその普段と違うスタイルでのものづくりで、コンセプトをまず作って、設計図は20～30%で作り始める。その着地点に対し、我々は通常なら生産管理を行います。いつまでに材料発注して、いつまでの納期に、どれだけのものを作るかという生産計画を立てて、ものづくりするのですが、その計画を立てるというスタイルではなかったところが、自分にとって初めての挑戦だったのでとても大変でしたが、やりがいのある挑戦でした。

やっぱり面白いね、新しいね、という感想がとて多かったです。ものづくりの中でもこの

ようなアーティストとの協働プロジェクトというのは、とても新しい取り組みだと皆さんとても関心を持っていただいて、新しい展開に対し、これからどうなるのかという期待感を持って注目していただいているように感じています。

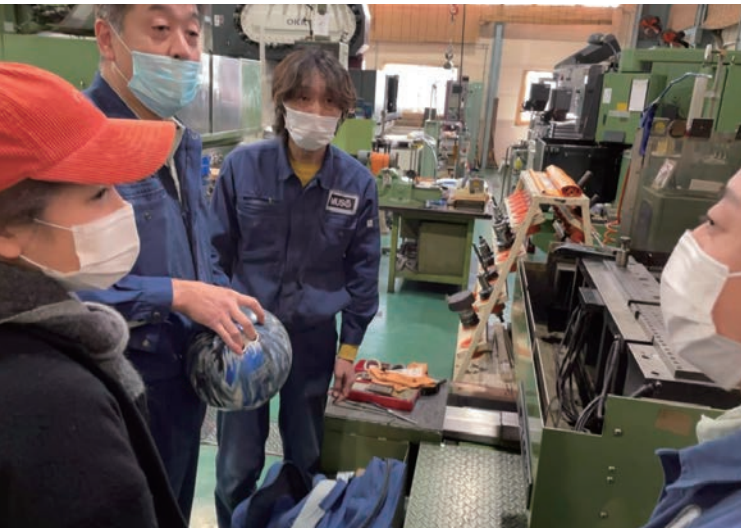
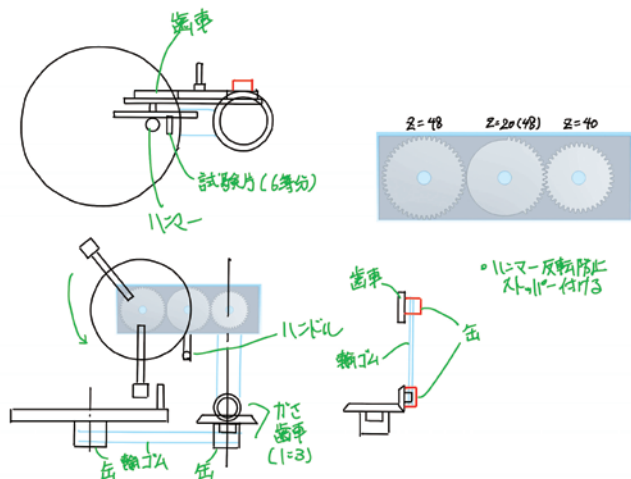
今回すごく感じたことは、たくさん、いろんな可能性があるなということです。それは、町工場だからとか、アーティストだからとか肩書きを外すことによって見えてくる可能性なのかなと思います。その相手との連携に関しても、相手がどんな人かというのを、色眼鏡で見るのではなくて、何か取り組んでみると、とっても新しいものが生まれるんじゃないかなと思っています。普段連携しないような職種・業種の方々と、ちょっと一旦目隠しして、コラボし

ていくと何かこう面白いものができそうだなと
感じています。

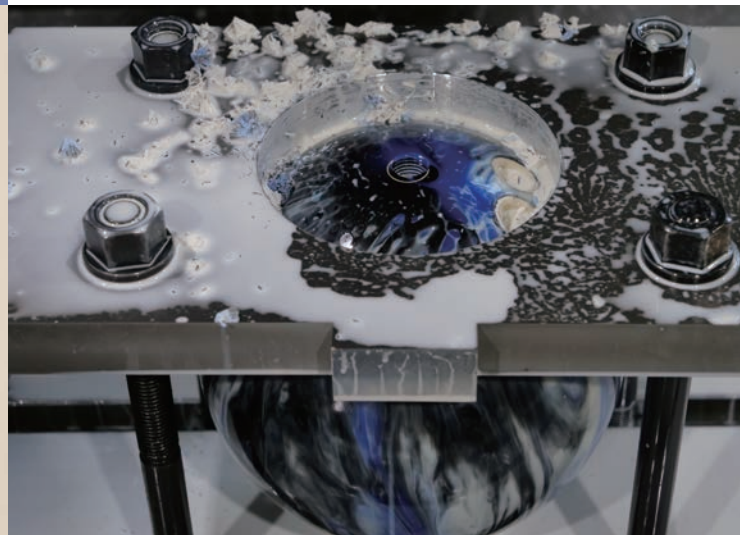
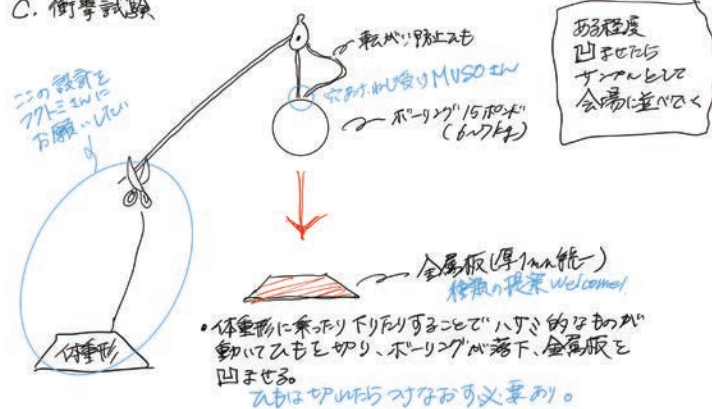
soco1010の田草川さんには本当に感謝の気
持ちを伝えたいと思います。田草川さんの拠
点を、灰原さんが制作の拠点にっていて、僕
も頻繁に足を運ぶことができない中で、田草
川さんが寄り添っていろんなサポートをしてく
ださったので、とてもスムーズに製作すること
ができたと思います。田草川さんのお力のお
陰でこういった作品を完成させることができま
した。灰原さんには本当に感謝をしているの
ですが、今後ともまた新しい展開も含めて、
この一回限りの展示でのコンビということでは
なく、こういった業種を超えた、飛び越えた新
しいものづくりの可能性というのを、今後も一

緒に取り組んで可能性を広げていくような活
動をしていきたいと思っておりますので、感謝
の念とともに、今後ともよろしくお願いします
という気持ちを伝えたいと思います。

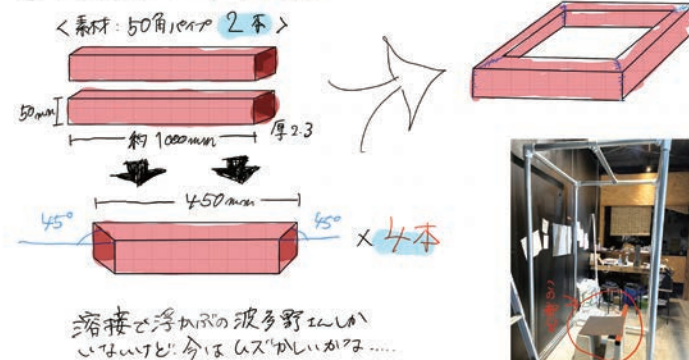




C. 衝撃試験



C. 金属板土台の切断と溶接



COLLABORATION 3

CEKAI

小松健太郎

KENTARO KOMATSU

エヌアンドエヌ

米竹真央

MAO YONETAKE

運動神経ならぬ「ものづくり神経」というものがあるのではないかという仮説のもと、物の重みの違いを遊びながら理解し感覚を鍛えることができる「積み木」を考案。一見、全く同じ見た目をしている積み木でも、なかに組み込まれている金属の重みの違いによって10g、20g、30gと重さが異なる仕様になっている。2つのサイコロ（重みが表示されているサイコロと、モチーフが表示されているサイコロ）を振って出てくる「120gの車」や「340gの家」などの達成目標に従って、積み木の重みを感じながら目標の重みと形をつくる知育玩具となっている。

グラム
積み g

制作タイムライン

2020

10 21 ROUND TABLE 2020キックオフイベント

22 「自己紹介フォーム」共有

27 「自己紹介フォーム」回答共有／追加質問とその回答共有

30 オンラインmtg

11 5 村世界訪問、mtg ¹

9 米竹、営業活動（株式会社コトブキ、株式会社ジャクエツアポイントメール）

10 波田野、尾針、瀧原、エヌアンドエヌ訪問 ²
オンラインmtg

16 工場側情報共有飲み会

19 株式会社コトブキ、訪問・ヒアリング ³
株式会社ジャクエツ、オンラインヒアリング
チームmtg

12 1 オンラインmtg



1



2

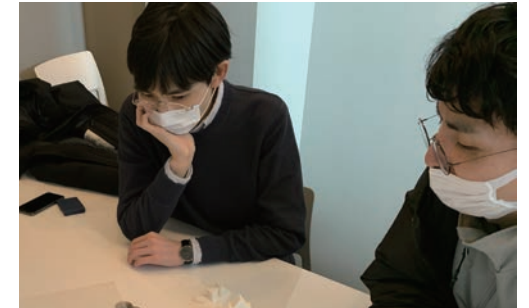


3

4	小松さん、エヌアンドエヌ訪問
8	オンライン mtg
11	CANOPUS：平瀬謙太郎さん参加打診、加入 ⁴
17	中間発表会

2021

1	8, 18	オンライン mtg
20		試作品製作開始 ⁵
21		RT 運営事務局との mtg
25		展示スペースロケハン ⁶
29		オンライン展示 mtg
2	2	緊急事態宣言延長を受け、展示会開催が2.13－21から3.13－21へ延期
5		オンライン展示 mtg



4



5



6

2	16	積みg製作開始
	17	加工開始（工場長稼働） ⁷
	25	第一回試作完成
3	2	試作完成／以降、現品確認作業
	6	サンプル撮影
	9	「積みg」積み木完成
	11—12	展示什器・パネル制作 ⁸
	12	展示設営
	13—21	ROUND TABLE 2020展示
	13	オープニングトーク
	21	クロージングトーク ⁹
	22	展示作品の撤収と搬出



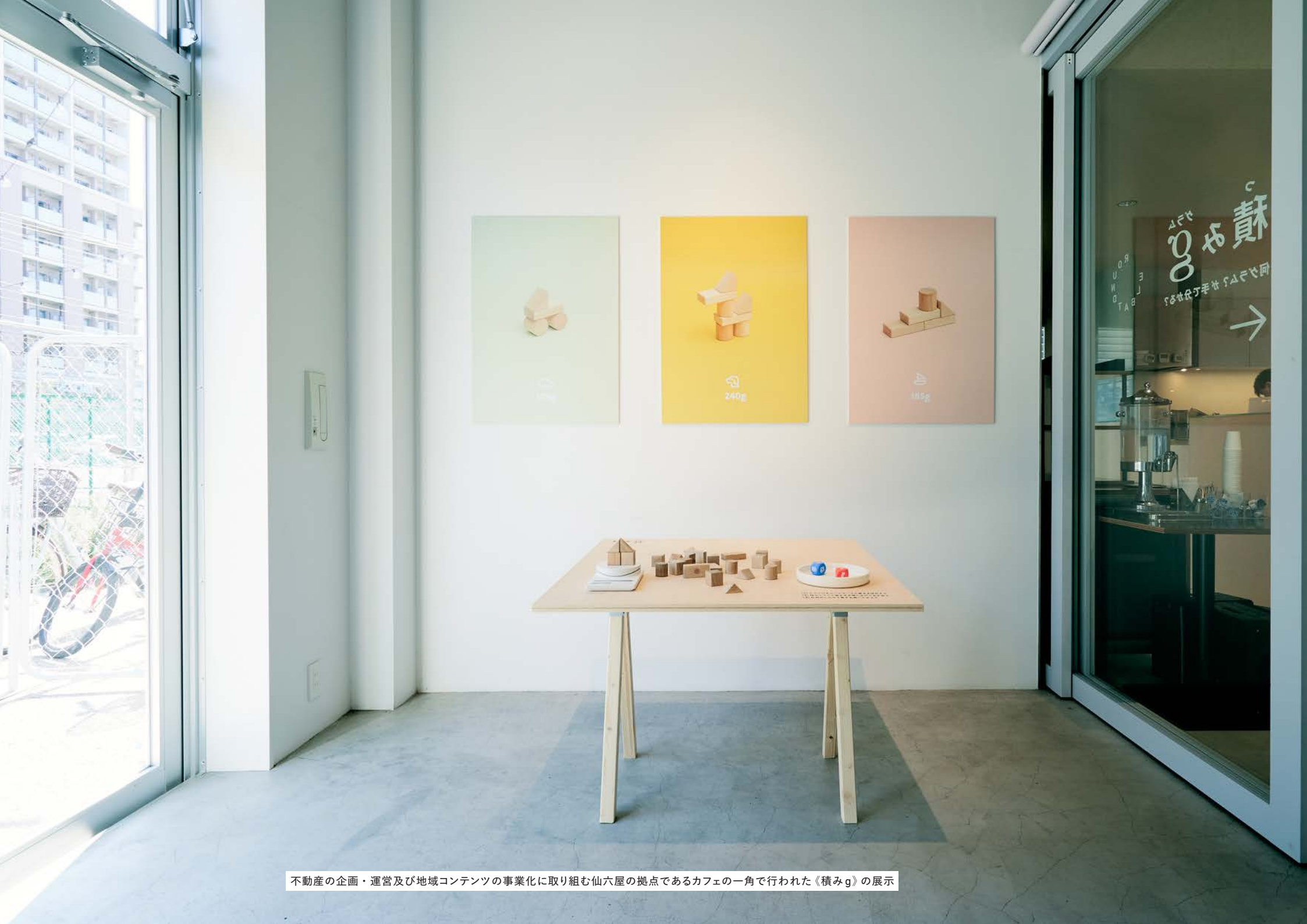
7



8



9



不動産の企画・運営及び地域コンテンツの事業化に取り組む仙六屋の拠点であるカフェの一角で行われた《積みg》の展示



木之本

① 木之本は、木を大切にする会社です。
② 木之本は、木を大切にする会社です。
③ 木之本は、木を大切にする会社です。



全く同じ見た目をした積み木でも持ってみると重さが違う。なかに組み込まれた金属で重さが調整されている。



- ① サイコロをふってテーマと重さを決めよう
- ② 積みグラムで重さを予想しながらあそぼう
- ③ 計測台にのせて重さを測ってみよう

積み木でつくった構築物は実際に重さを測って答え合わせ

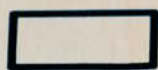






- ① サイコロをふってテーマと重さを決めよう
- ② 積みグラムで重さを予想しながらあそぼう
- ③ 計測台にのせて重さを測ってみよう

ヒントコーナー



30g

35g

40g

45g



30g

40g

50g

60g



15g

20g

25g

30g



30g

50g

65g

積みグラム

ヒントコーナー

□	□	△	○
30	30g	15g	30g
3	10g	20g	50g
		25g	65g



ON/OFF ボタンを押す



- ① サイコロをふってテーマと重さを決める
- ② 積みグラムで重さを予想しながら
- ③ 計測台にのせて重さを測ってみる

小松健太郎 / CEKAI

CEKAIはクリエイティブのアソシエーションと
いうことをいっていて、たくさんのクリエイター
が、いいものづくりをしようという一つのミッ
ションのもと、社員だったりフリーランスとか
形態問わず集まっているようなチームです。僕
らの役割は、プロデューサーとして、いいもの
づくりのための環境をどう作っていくか。それ
は場所もそうだし、仕事の中身だったり、進
め方とか。具体的には映像を作ったり、ウェ
ブサイトを作ったり、コミュニティの運営だっ
たりとか、媒体問わずみたいなのはある
のですが、何か一個あげるとしたら、いい
ものを作るためにどうすべきか、ということ

日々考えています。例えば広告や、ものづく
りの世界もそうなんです、メーカーがいて、
代理店とか中継ぎ事業者がいて、ウォーター
フォール型という感じ。どんどん仕事に分業
されて、最後のフィニッシュでデザイナーなり
手を動かす人が物をつくるということが多い
んですが、僕らの場合は、領域を横断してい
て、クライアントとかクリエイターとか、全員
同じテーブルの上で、逆にクライアントからア
イディアを出してくるとかもありますし。本当
にフラットにやることの方が、いいもののでき
るんじゃないかという感覚があるので、できる
だけセパレートせずに、混ぜることを意識しな

らやっています。

ラウンドテーブルという名称と、蒲田という
ロケーションと、町工場とアーティストのコラ
ボレーションというところで、僕に社内の中
で声がかかったのは、多分コミュニケーション
のところで柔軟にやってくれるんじゃない
か、というがあったと思います。職人さん
とか、クリエイターとか、アーティストもそう
だと思うのですが、ちょっとコミュニケーション
的に取っ付きづらかったり、もちろんいろ
んな人がいると思いますが。対話の中で生ま
れていくということが、ラウンドテーブルでは

一番大事だなと思ったので、そこに対してあんまり僕は苦じゃないので、面白く感じたところではあります。

初めてエヌアンドエヌさんに行ったときは、正直予想を裏切られたというか。技術者というか、本当に職人さんと一緒にやるのかなと思っていたら、エヌアンドエヌさんは、町工場の中でも、企画とか組み立てを含めたトータルでやっている会社さんで、その中の営業チームの若手の米竹さんという方が一緒のペアになって。ちょっと予想を裏切られたところはあったんですけど、それが逆によくて。最初、僕が米竹さんに聞いたのは、町工場の課題というか、どういうことに今困っているか、ということ。例えば、高齢になっているとか、衰退

していくようなところがある中で、どう価値をつけていくか、とか。このプロジェクトが、クライアントワークじゃなくて、自分たちでものづくりをゼロから始めていくプロセスだったので、課題・テーマをどう設定するのが、一番大事だと思っていたので、そういう意味では、町工場の課題や、米竹さん自身になり僕自身の世の中に対する課題意識みたいなところを最初にすり合わせました。

自分たちのアイディアだけでなく、それが社会的にどうあるべき道なのか。大田区的に、このプロジェクトとしてどうなのかというところは、僕も米竹さんも個人の思いよりも社会的にどうなのかを気にしていたので、それを確かめる上でも、営業という名のもと、メーカー

さんにヒアリングできたのはすごいよかったです。普通のビジネスの対話とは別に、プロジェクトに対するもアドバイスという形で入ってもらったので、メーカーさんサイドも、彼らの課題を共有してくれたり、僕らのアイディアに対してフィードバックしてくれたりとか。いろいろ話していると僕らの考えていたことでもあり、社会の課題でもあり、メーカーさんも感じている、大事なヒントというか全員が共有できる何かというのが、深掘りしていけばいくほど出てきて。そういうことが見つかったというのはヒアリングの成果かなと。

「遊具」というテーマは、ある意味解釈が広がったので、最初はちょっと難しかったですけど、自分たちに密接に関わるところではある

ので、面白かったです。だけど、その裏を考えてしまったところもあって、何で遊びなんだろう、みたいなことを逆に考えたところがありましたね。

クリエイターをどのタイミングで巻き込むかというのは、結構気を使ったポイントで。僕と米竹さんの中で、こういうことができたらいなという、ぶれないテーマが見いだせたときに、必然的にこれを一緒にやりたい人は誰だろうと考えて、平瀬さんのこれまでのワークスだったり、考えてらっしゃることとかがピンと来て。ちょっと忙しい方というのもあったので、アサインどうかと思ったんですけど、快く面白がってくれて、そこはよかったなと思っています。

ラウンドテーブルがよかったところは、ものづくりというのが、効率的に考えたらどんどん分断してしていく中で、忘れられている部分があるから、課題の設定から展示の最終的なアウトプットまで、一緒に併走できたというのが、経験なのかなと思いました。通常の役割を超えてやっていることにめちゃくちゃ価値があるし、だからこそ生まれる新しい価値あるような気がしますね。こういう機会があったから強制的にできたことだと思っていて、町工場、大田区はいろいろな課題を聞いていたところもあったので、やっぱり新しいことをしかなきゃいけないなと強く思っていて。年齢層も高くなり、若い人がどう活躍して、新しいものを作っていくか、ということが大事ななとは思っているんですけど、なかなか一つの町工場の中

でのプロジェクトとして生み出しづらいし、会社の中でもできないけど、ラウンドテーブルという枠組みがあることで、ちょっと通常とは違う視点で、ものづくりができたんで。新しいことが生み出しやすい環境だったんじゃないかなと思っているんで、こういうきっかけを超えて、どんどん生まれていく環境が作れていけるといいのかなと強く思うのですが、そこがやっぱり難しさでもあるということですかね。

今回「積みg」という、重さの違う積み木のプロダクトを作らせてもらったんで、具体的にどういった展開があるのか、というのはチームでは話していきたいなと思っていて。米竹さんとかは、商品化しようとか言ってくれているんですけど、またそこはそこで、僕ら

も難しさも知っているし。僕としてはもう一つ、エヌアンドエヌさんとまた違うプロジェクトをやってみたいなという思いがあるのと、エヌアンドエヌさんの中に新領域の事業部を米竹さん中心に作れたらいいんじゃないかなあみたいなのは思っていて。ラウンドテーブルだからできたことみたいなことを、各町工場の中にも何か作っていけるような、特別枠というか、そういうことができたらいいなとは思っています。

僕がデザインとかアートの領域にはいったきっかけは、ラウンドテーブルみたいな場所があって。それはある美術館のプログラムで、放課後になると、そこに大学生とか高校生が集まって、アーティストやデザイナーの人

と触れることによって、こういう人たちがいる場所は面白いなと思って。そうしてきたところもあったので、僕個人としてはラウンドテーブル、KOCAもそうですけれども、年代とか職業が全く違う人たちが、一つのテーマによっていろいろ交流したり、新しいことを作っていくことが、自分的な本当に楽しかったし、やっぱりこういうことをもっとやっていけたら面白いのになというのは、やっぱりすごく思ったところがあります。

今こういう状況だからこそというのもあるのですが、喜びを感じたりとか、いい1日だったなと思うのは、人のつながりを感じられて、一緒に新しいことを生み出せたりとか、違う発見があったりとかすると、すごく楽しいなとい

うのは、今回通じて、思ったところではありますね。

米竹さんは、いろいろ一緒にやってきた仲間という感じが僕はしているので、この大田区で若手のリーダーとして、やっていけるようにバックアップしていきたいなというか、何か特別扱いしたいな、という感じです。

米竹真央／エヌアンドエヌ

エヌアンドエヌは、金属加工をメインにしている町工場です。僕は営業部に所属していて、基本的にはお客さんとのやり取りだったり、加工してもらう委託先、協力会社さんたちと図面を通してのやり取りがメインになっています。その他は、組み立て工場で製品の組み立てをしたり、実際に納品物を持って据え付けをしたり、というのをやらせてもらっています。

クリエイターさんってキラキラしているイメージがあるんですけど、蓋を開けてみると、表に出るものはすごい煌びやかなものが多いんですが、地味な作業をコツコツと積み重ねてい

て。そこは加工現場と、クリエイターというのは似ているのかなと思いますね。世の中に出るのが、アートか、見えない金属部品かの違いで。

お話をもらったのは社長を通してですけど、社長から聞いた話だと、クリエイターさんと町工場のコラボレーションみたいな話で、仕事に関係なく楽しめる、息抜き程度でやってみたらみたいなことだったので、じゃあやらせてもらおうかなという感じでした。

誰かが言っていたかもしれないですけど、夢

中になるというのは、物事においてすごい成長するときだと思うんですけど、今回はまさに夢中になりながら、仕事と遊びがあわさったような、間の感じで進められたから、結構熱量を持ってできたかなと思います。

まずは一番最初に、コトブキさんとか、ジャクエツさんという大手遊具メーカーさんに話を聞いて、遊具の根底にあるのは教育というのがあって、その過程から「積みg」ができたという形ですね。

小松さんとは定期的にZOOM会議とかSlack

とかでやり取りをしていて、やっぱフランクに接してくれるので、こちらもフランクに接し始めていて。お仕事の関係のそこから、一歩踏み込んだぐらい、友達に近いような形でできたから。

小松さんが、今回の企画にあった、すごい面白いアーティストさんがいるという話になり、平瀬さんの「ご協力願えますか」という作品を見せてくれて、その後ZOOM会議でお会いしてお話を聞いたら、斬新で面白いなというイメージで、すーっと入ってきましたね、二人の中に。

「積みg」という作品は、同じ見た目なんですけど、持ってみると重さが全然違うということ

ろがすごい面白くて。感覚的にその刺激を与えられて、かつその「積みg」で遊ぶときに指定されたモチーフと重さを選んでいく上で、その重さで感覚がだんだん培われていって。僕たちのチームは「ものづくり神経」と言っているんですけど、その「ものづくり神経」が強化されていくというの形の作品になっている。遊具は基本的には遊びながら、何かの運動しながら一部が強化されていく、教育されて、能力が上がっていく。今回の僕たちの「積みg」は遊んでいくと、その「ものづくり神経」が教育されていく、という遊具とすごい似ているような形。知育玩具はよくあるんですけど、それよりも、本当に遊具に近いような形で教育できるような作品なのかなと思います。

エヌアンドエヌは基本的に木工系はやらないので、木に対しての知見というのがない状態から、実際に重さをあわせていく上で、鉄だとだいたい計算すると理論値通りになりながら削れていくんですけど、木は削ってみると、重さが1g2g単位で全然変わってくるので、そこが難しかったかなというのがあって。といっても、加工自体は簡単なことをやっているのので、調整が難しかったということです。

他に苦労した、というか、時間帯が全然違うというところで。工場は結構朝早くからやっていて、定時5時・6時には絶対に終わる感じですけど、アーティストさんは結構夜型の人が多いのかわかんないんですけど、自分の世界観を持ってずっと一人で続けていける作業だ

からっていうのもあるんでしょうけど。夜遅い Zoom 会議とかが多くて、就業後に Zoom 会議が入るというのは、苦労ではないですけど、町工場とかとは違うなと思いましたね。

社内でも、今回の「積みg」は非常に評価高くもらっていて、京急さんだったり、他のクリエイターさんとかもすごくいいと言ってくさるので、今後も自社でクリエイターさんとコラボして何か物を作っていけたらいいねみたいな、ちょっとフワッとしている話なんですけど、すごい前向きに検討してもらっていますね、社長にも。

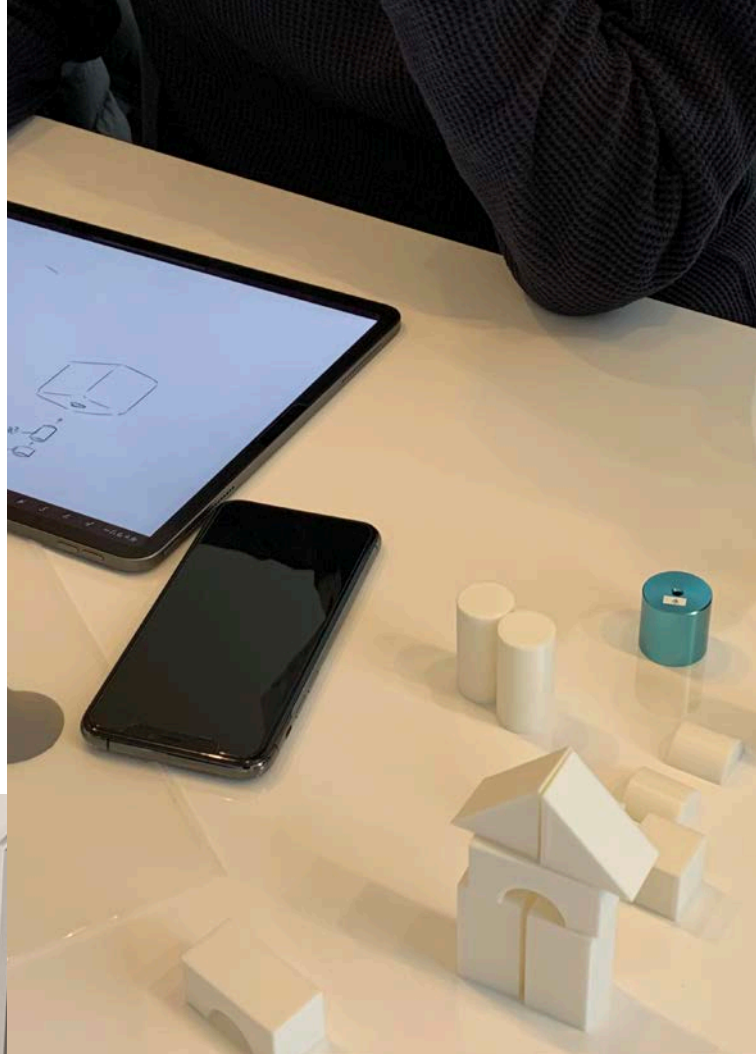
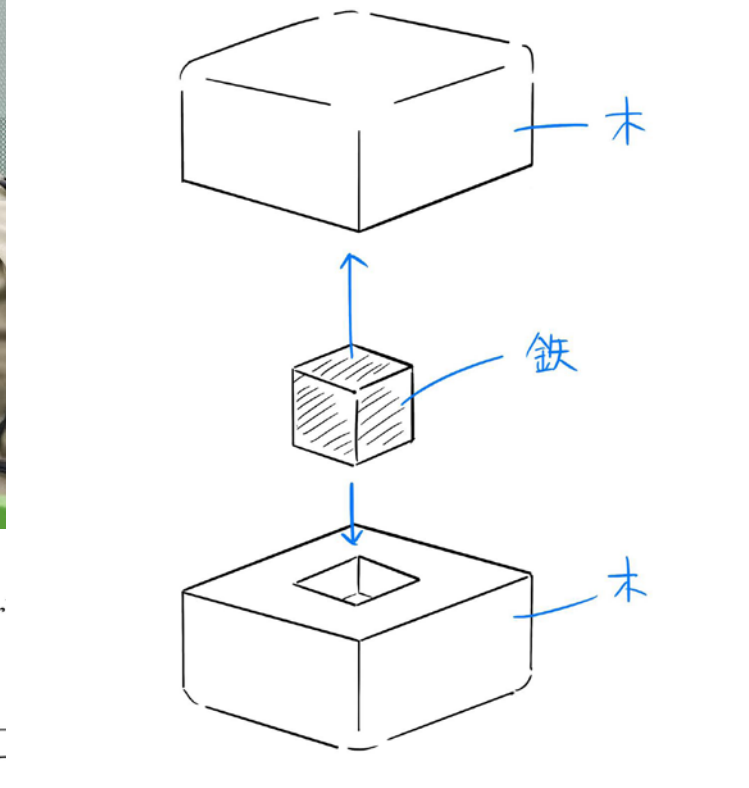
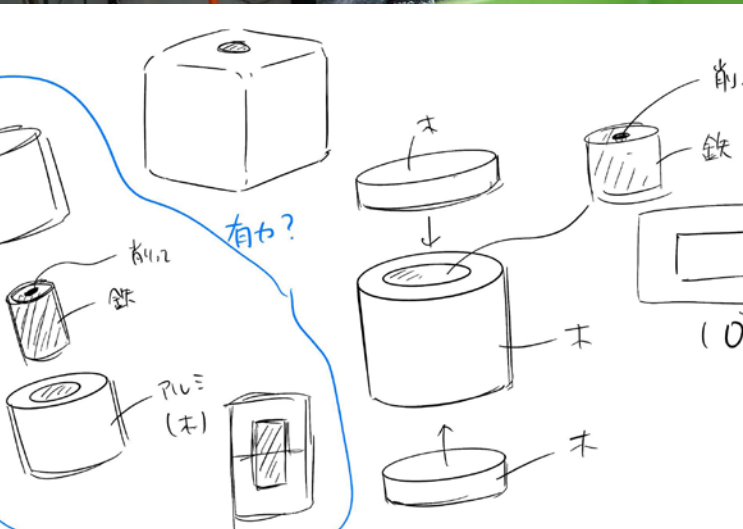
うちは試作品とか一個ものが多いんで、量産化になってくると、費用感がちょっと高めに出

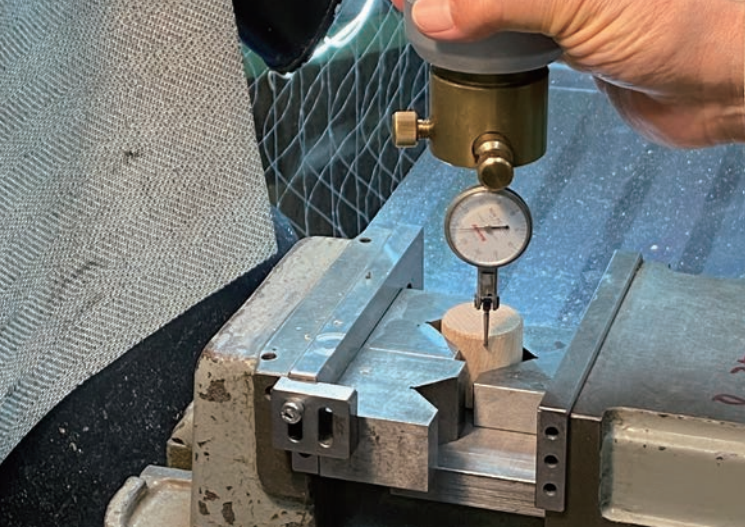
てしまうんで、そこをクリアしたいというのと、販路とかも知見がないので、そこら辺も勉強しながらやっていかないとというのは社長と話していました。

うちの会社は非常に社長との関係がフランクな感じで、そんなに密接な関係で、対等な感じで話してくるのは、非常にいいことなんだよと、改めて教えてもらって。エヌアンドエヌの工場に小松さんが来たときに、クリエイターさんから見るとすごいかっこいいというか、記念館みたいとか言っていて、実際にまだ動いていますけど。工場の刃物とかでかい機械がかっこよく見えるんだなと思って。自分の感覚が麻痺したのかわかんないですけど。逆も然りで、CEKAI さんに行ったときとかは、すげー

いいオフィスじゃんみたいな。すごいいい勉強になります。

今回のラウンドテーブルだけで終わりという関係ではなくては、今後長いスパンで、コラボレーションじゃないですけど、一緒にお仕事できたらいいなという希望もあって。かつ、個人的なプライベートな関係があるのも面白いかなと思っていて。話題に出ているんですけどキャンプが好きみたいなので、一緒にキャンプ行ったりできたらいいなという夢はありますね。





っ
積みg

何グラム? が手で分かる?



遊びは人間活動の本質である

林曉甫、菊池宏子／NPO法人インビジブル

インビジブルは今回ラウンドテーブル2020（以下、RT2020）のテーマ策定と、それに基づくクリエイターの選定を担当した。普段インビジブルは、アートを触媒に見えないものを可視化し、社会を動かす小さな変化を生み出すことをビジョンに掲げ、国内各地でアートを通じた地域づくりやコミュニティ開発などに取り組んでいる。日頃からアートを軸に領域を横断しながら活動する私たちがキュレーションを担うからこそ考えられる特徴的なテーマとプロジェクトの枠組みを探すために、改めてRT2020が持つ可能性に向き合うところからスタートした。

プロジェクトがスタートし企画概要や参画する町工場の情報、そしてRT2020の先に期待することなどをインプットする中で、町工場とクリエイターの両者が自身の体験に紐づけながら考えられるテーマと、そのテーマに対し両者が実験的な思考と実戦で取り組むことが最終的にこのプロジェクトの価値を高めるものになると考えた。

まず、両者が自身の体験に紐づけて考えるテーマ設定という点については、町工場とクリエイターという専門性が異なる両者が、対等な立場で議論を重ねる上で必要な設定

であった。どちらかの専門性を軸に思考を重ねるのではなく、対話やリサーチを重ねる中で双方が信頼関係を育み、相手の技術や経験を尊重しながら新しいものを生み出してほしいということがその背景にある。また、実験的な思考と実践という点に関しては、プロジェクトのスタート前から将来的な商品化や量産などを考えるのではなく、今この場所でこの関係だからこそ生み出せるものを作り出して欲しいという思いからきている。

国内外を問わず、昨今では町工場とクリエイターのコラボレーションは珍しいものでは

なくなっている。その分プロダクトやサービスとして成功した事例や、失敗した事例を知ることが難しくない。開始前から商品化を意識することで、知らず知らずのうちに無難なものになったり、既存の商品やサービスから影響をうけてしまうことを避けたかったというのがその理由だ。先例に倣うことを否定するつもりはないが、RT2020が持つ価値を最大化するために、協働による挑戦は欠かせなかった。

以上のようなことを考えた上で、私たちが提案したテーマが「遊具-遊び心をくすぐる-」である。歴史学者ヨハン・ホイジンガが著書『ホモ・ルーデンス 文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』で

述べるように、遊びこそは人間活動の本質である、私たちには不可欠なものである。特に2020年は、新型コロナウイルスの感染拡大というこれまでに私たちが体験したことのないような年となった。こうした状況下だからこそ、町工場とクリエイターという異業種の交流によって、私たちに新たな遊びを作り出してくれる「遊具」の存在はとても貴重なものになると考えた。同時に町工場の持つ様々な技術が、遊具として具現化することで、今まで町工場が持つ技術や魅力に触れたことのない人にもそれらを体感してもらえるのではないかと考えた。

テーマの設定に続き着手したクリエイターの選定では、経歴や専門性だけでなく、協働

の枠組みに興味を持ち、異なる業種の人と積極的に協働できることを重視した。特に制作プロセスを通して相互が新たな知見や思考を育む学びについて、積極的な方が望ましいと考えた。

視察、実験、試行錯誤を重ねた3組の作品は、異なる切り口と技術により個性豊かなものが発表された。また、「遊び」の解釈を起点にそれぞれのチームが示した方向性は、町工場が持つ技術を軸に、町、人、そして教育への広がりを示唆するものとなり、遊びの本質から想像し生み出される可能性を強く感じさせるものであった。願わくば継続して町工場とクリエイターによる「遊具」の制作が続き、この場所に新たな遊びを楽

しむ習慣や風景が生まれてくれればと願っている。

inVisible

NPO法人インビジブル

NPO法人インビジブルは「invisible to visible（見えないものを可視化する）」をコンセプトに掲げ、アートを触媒にしたプロジェクトを通して社会を動かす小さな変化を生み出す活動に取り組んでいます。

<https://invisible.tokyo>

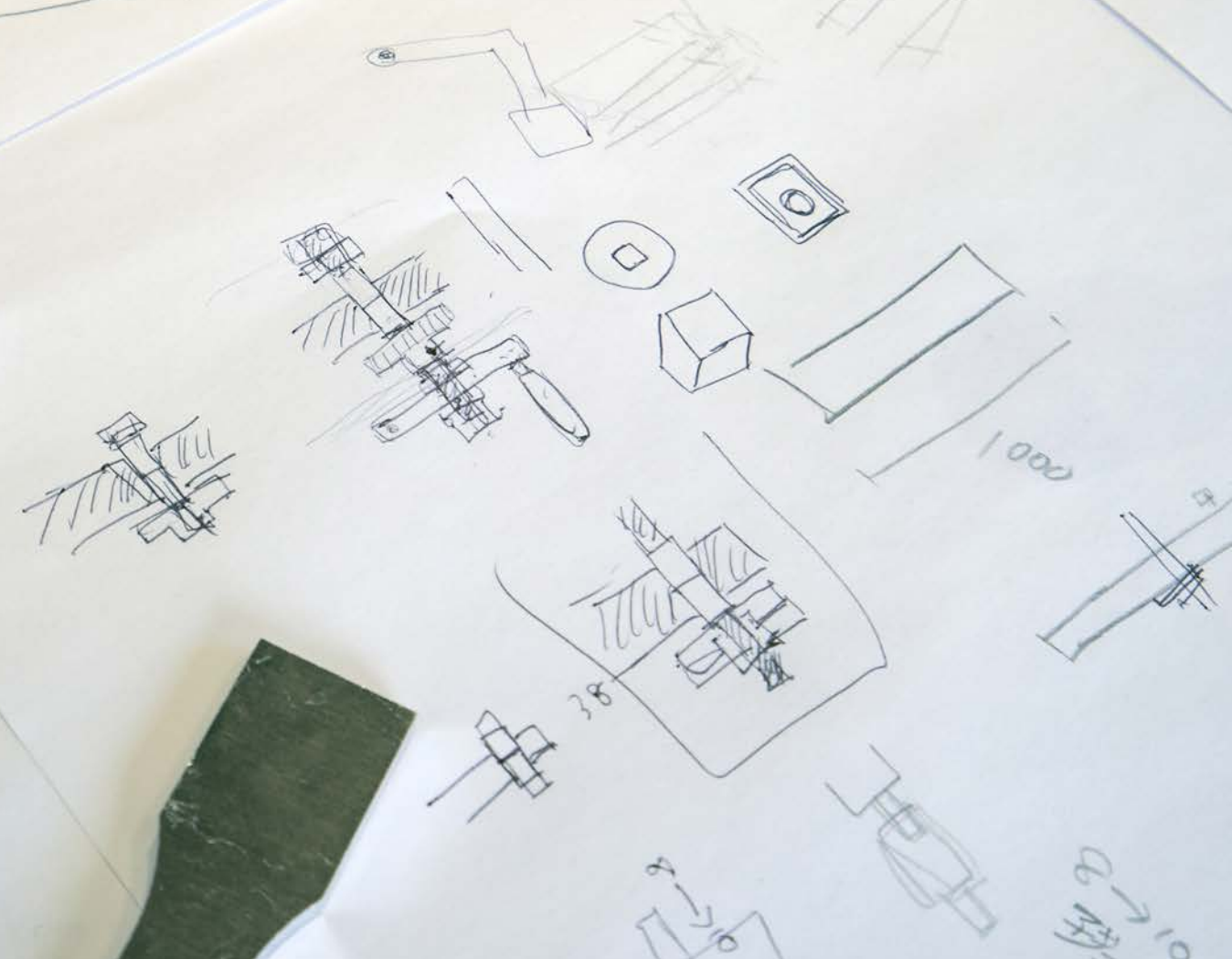
2021.3.10

シニ
で材料つく

3.35
1000

1900
3.35
1000

3.35
1000



回帰する「技術と芸術」

文：瀧原 慧／Counterpoint

この記事は梅森プラットフォームのウェブサイトに掲載されたものに加筆修正を加え掲載しています。

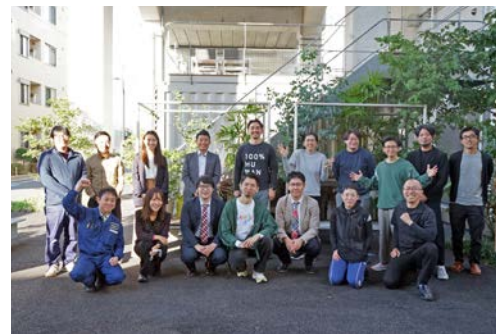
2021.01.22

https://umemori.jp/report/rt2020_01/

10月21日、大田区の町工場3社と3組のクリエイター／アーティストがKOCAに集まり、ROUND TABLE 2020のキックオフイベントが行われました。

このイベントは京浜急行電鉄が主催し、KOCAを運営する@カマタがディレクションしています。大田区を拠点とする町工場と新進気鋭のクリエイターがチームを組み、梅森プラットフォームという新しい場を舞台に、10月から2月までの5ヶ月間をかけて新しいものづくりに

挑戦します。



キックオフ当日の集合写真

実は2年前にもROUND TABLEは開催されました。2年前は、梅森プラットフォームの開発に合わせ、次の時代のものづくりや地域のあり方について議論するオープンなトークイベントとして企画され、2018年7月から2019年3月にかけて大田区のさまざまな場所で5回開催されました。筆者もROUND TABLEを契機に梅森プラットフォームやKOCAとの縁が生まれた一人です。今回のROUND TABLEが以前のトークイベント形式と大きく異なるのは、町工場とクリエイターが実際にコラボレーション

することによって何らかのアウトプットを生み出すことがゴールであるという点です。

*過去のROUND TABLEの内容については、
ウェブサイトを御参照下さい。
(<https://www.rt-kamata.com/report>)

対話を大切に、 3組の「町工場×クリエイター」

工場側のプレイヤー 3社の選定は@カマタが行い、アーティスト3者の選定は六本木アートナイト2019など数々のアートプロジェクトのマネジメント実績のあるNPO法人inVisibleが行いました。

ROUND TABLEのコラボレーションにおいて、最も大切になるであろう能力のひとつは「対

話=コミュニケーション」であると考えました。対話をする事で相手への理解が生まれ、お互いの目指す方向を一致させることができます。参加者を検討する際には、工場側もアーティスト側も対話そのものを楽しみながら、協働のプロセスそのものを創造的にできそうな人かどうかを考えながら選びました。

また、今回のコラボレーションが一度切りで終わらず、この先も梅森プラットフォームを拠点に関係が育っていくような可能性を持っているかどうか議論しました。ROUND TABLEを通して、参加者同士が新たな「ものづくりコミュニティ」の核として活躍し続けるきっかけになればこれ以上のことはありません。



コラボレーションの テーマは「遊具」

10月のキックオフイベントでは企画に携わる全員の自己紹介が行われ、今回の企画のテーマである「遊具-遊び心をくすぐる-」について共有されました。「遊具」と言うと、子供が遊ぶためのおもちゃや、公園に置いてあるジャ

ングルジムなどが連想されると思います。しかし、現代の子供を取り巻く環境は私たち大人が公園で遊びまわっていた頃と大きく変わってきているように「遊び」の内容そのものが変化しています。また、「遊び」は何も子供だけのものではありません。そこで今回のROUND TABLEでは、個人的な体験から社会問題まで、あらゆる視点から「遊具」や「遊び」そのものを問い直し、既存の概念にとらわれない創作をすることで、新たに「遊び心をくすぐるもの」を生み出すことを目指しています。

2人の遊び心が出会う時

最後に、各チームのキックオフを経てからの

活動や雰囲気についても紹介します。

金子未弥

×

波田野哲二／ハタノ製作所

波田野さんは溶接工であり、金子さんも金属材料を扱った作品を制作してきたこともあり、素材を通してお互いに共通言語を持っているところから協働がはじまりました。

当初波田野さんは、職人としての性（さが）からか、目に見える成果物をすぐ出そうと最初は焦っている様子でしたが、金子さんとの対話を通して「コンセプトを模索している段階で急いでもいいことはない」という共通認識を

得て、独立してから拠点を構える大田区京浜島についての理解を深めるところからはじめ、金子さんが過去の作品で用いた部材を使って習作を重ねながら、コンセプトを深めている様子です。互いに多忙な合間を縫ってSlackやZOOMで頻繁にやり取りを重ねているところも印象的です。



工場見学と溶接体験の様子

灰原千晶

×

尾針徹治／ムソー工業

灰原さんは、素朴な疑問を尾針さんに問い続けることで対話を深めています。ムソー工業では大学や企業の研究機関で取り扱う試験片の製作を得意としており、数多の町工場の中でも有数の「金属素材のプロ」です。社長である尾針さんはその気さくで親しみやすい人柄と、金属素材にとどまらない幅広い知識で、好奇心旺盛な灰原さんの質問に答えます。「ガンダムをつくるとしたら主な素材は何か?」という質問に対し「宇宙空間だけならアルマイトだが、チタンがほとんどでは?」という、“遊び心のある”対話も起きました。尾針さんも灰

原さんが出展していた「さいたま国際芸術祭2020」に足を運ぶなど、お互いを知ろうとする意欲がとても強いと言えます。灰原さんも他のアーティストの過去作や、アート以外のさまざまな領域についても博学であり、この「知の宝庫」なチームからどのようなアウトプットが生まれるのかとても楽しみです。



会食にてメモを片手に談議に花を咲かせる様子

小松健太郎／CEKAI

×

米竹真央／エヌアンドエヌ

Cekaiは「いいものを、つくる」という思想で繋がるクリエイターの“創造的結社”であり、小松さんはディレクターとして数々の広告作品や芸術作品を手掛けてきました。協働相手のエヌアンドエヌは、梅森プラットフォームに工場を構える「ものづくり業界の便利屋」として、加工の請負のみならず設計・検査・組立～調整、製品化までを一貫して行うことができる「町工場のハブ」です。この両者に共通するのは特定の技能に限らず、さまざまな技術（表現方法や加工法）の引き出しを持っていること。裏を返せば「俺たちいろいろできる

けど、何つくる?」というコンセプト設計が重要となってきます。そこでこのチームは、「遊具」というテーマと、米竹さんのバックグラウンドである「ゲームの専門学校に通っていた」という町工場の人材らしからぬ個人的な強みから、新たな「遊具」を生み出そうとしています。綿密に議論を重ねたことでロジカルにコラボレーションの方向性を見出し、実際に公園の遊具をつくっているメーカーに話を聞きに行くなど、今回のテーマに対して一番真摯に向き合う興味深いチームです。コンセプトを固めた段階でCekaiから他のクリエイターが加わって制作が更に加速するとのことで、とてもワクワクさせられます。



遊具メーカーへ訪問した際の様子

職人もアーティストも 根っこは同じ

余談ですが、ムソー工業の尾針さんがキックオフイベントの際、「町工場の職人とアーティストは何かつくっている同士といえども、お互い遠い存在に思われがちですが、そもそも

Artの意味や語源を辿っていくと『人工』であるとか、『技術』という言葉が出てくる。そういう意味では町工場の職人もアーティストも元々は同じなのではないか。」ということを仰っていました。

確かに、英語のArtはラテン語のArsに対応し、Arsはギリシャ語のTechneに対応するため、「Art=技術」という意味が成り立ちます。現在では工場の職人とアーティストの職能は似て非なるものと考えられていますが、むしろ日本語で「Art=芸術」と訳されたことで我々の中には本質とは異なる固定観念が生まれてしまったのかもしれないと思われました。そういった意味でも、今回のROUND TABLEによって「技術と芸術が組み合わさって何かが生まれる」ことに尚更期待を抱いてしまうのは

私だけでしょうか。

ROUND TABLEは今後、制作物の展示やトークイベントを2月に行うことを企画しています。情報発信も継続して行われるため、是非ともこのものづくりプラットフォームで起こっている最高に面白いコラボレーションに注目し続けて頂ければ幸いです。

「遊び」に興じるつくり手たち

文：瀧原慧／Counterpoint

この記事は梅森プラットフォームのウェブサイトに掲載されたものに加筆修正を加え掲載しています。

2021.03.08

https://umemori.jp/report/rt2020_02/

今回のレポートでは、12月に行われた「ROUND TABLE 2020 中間発表」の様子をお伝えします。3組の工場とクリエイターのチームが「遊具－遊び心をくすぐる－」というテーマに向き合い、制作へ向けたコンセプトを発表しました。他チームの発表に対して、まさに「円卓を囲む」ように、参加メンバーがその印象や共感、自身の経験談をシェアする楽しく知的刺激に溢れた会となりました。



遊びとは「無駄」なもの

金子未弥さんと波田野哲二さんのチームの発表では、制作物のコンセプトやアイデアについて「他チームからの意見も取り入れたい」と、オンラインツール“miro”を用いて、波田野さんが10月から活動拠点としている大田区京浜島についてのリサーチが紹介されました。このチームではまず、お互いの持つ「遊び」というものに対してどのようなイメージを持っているかを話し合ったようです。波田野さんは

ゲームが趣味で、「どうぶつの森」にハマっているとのことでしたが、金子さんからすれば「正直、何が楽しいのかわからない」ゲームで、「時間をかけてすごく無駄なことをやっているな」という印象を抱いたそう。一方、波田野さんも金子さんが趣味で朝ランニングをすることに「それって疲れちゃうし、体力の無駄では?」と思ったそうです。

それでもお互い幼少期にLEGOで遊んでいたことなど共通点もあり、盛り上がった話の中から、遊びとは「“無駄”なもの」という共通認識を得たとのこと。



その後、波田野さんの拠点である京浜島にて、作業場の見学やフィールドワークを繰り返し、工業団地である京浜島は、「働く場所で無駄がない＝遊びがない、まるで機械のよう。」という印象を得たとのことでした。しかし、そんな京浜島でも、愛想のいい女性がいる食堂や作業服を着てバドミントンをする人がいる体育館など、働く人の憩いの場もあることがわかり、猫に餌をやる人や道で井戸端会議をする

人々を見たりと、「無駄＝遊び」を感じる場面も多くあったそうです。波田野さんからは以前の職場でできなかった工場見学も、一見すぐには案件やメリットに繋がらない無駄なことに見えるかもしれないが、「何かに繋がると思っている」という、工場見学についての熱い思いも語られました。

ものづくり神経を養う遊具

エヌアンドエヌ米竹真央さんとCekai小松健太郎さんは自分たちのチームに“NCs”という名前をつけたようです。「No creationな人はNo claimよね」というものづくりへのリスクが込められたチーム名です。NCsの発

表は、相互理解から始まり、外部へのリサーチを経て、そこから自分たちのコンセプトがどう生まれたかを伺い知ることができるプレゼンテーションでした。米竹さんと小松さんの軽妙なやり取りが「高校生の部活みたいなテンション（会場発言）」で繰り広げられ、終始笑いが絶えない発表となりました。



「遊び」で言うと、米竹さんはゲーム制作の専門学校でプランナーの勉強をしていたほど筋金入りのゲーマーで、特に「ストリートファイター2」のような格闘ゲームが強いという意外な一面を持っていました。議論を繰り返すなかで、米山さんと小松さんの役職はそれぞれ「営業」と「プロデューサー」であり、「会社の外と繋がりをつくって仕事」をする点で共通しているという認識を得たとのこと。2大遊具メーカーへ米竹さんの「プロ営業メール」でヒアリングを打診したところ、両社から電話にて快諾の連絡があり、遊具についてのさまざまな知見が得られたそうです。遊具メーカーへのヒアリングから、「成長」という言葉がNCsのお二人の心に深く刺さったとのこと。 「遊具は公共物で、身体的な成長を

促すもの」でありながらも、現代の子供の運動レベルが著しく低下しているということから、子供の課題感を大田区の製造業の課題（技能不継承・製造自動化で失われる職人技）と関連付けて、「ものづくり神経」を養う遊具というコンセプトが発案されました。「ものづくり神経」とは具体的に何だろう?という問いに対しては、米竹さんがお付き合いのある工場の職人さんへのアンケート調査を行い、子供のどのような感覚を養うべきかをリサーチをもとに考えたそうです。小松さんが携わる別案件のエンタメプロジェクトの話や、米竹さんとの金属談議など、ROUND TABLE 以外でも今後連携できそうな期待感が生まれたと二人とも言っていました。

偶然か必然か、 「遊びはトライ＆エラー」

ムソー工業・尾針徹治さんと灰原千晶さんのチームは、映画『タイタニック』の題材である客船沈没事故を例に挙げてプレゼンテーションがはじめられました。タイタニック号の沈没の大きな要因は金属特性によるものであり、「これは当時の科学技術では解き明かされていなかったこと」と、金属の専門家である尾針さんから解説がありました。温かい海から冷たい海（熱疲労）→波（応力・海水の腐食）→衝撃（座礁・鉄板の脆性破壊）→リン（当時の製鉄技術では不純物のリンが多かった）、これらが沈没の要因になったとのこと。また、灰原さんからは中学生のときに『現代美術面

白い』と思ったきっかけの作品として、ペーター・フィッシュリ&ダヴィッド・ヴァイスの《事の次第/The Way Things Go》（1987）が挙げられました。

この2つの例に共通するのは
「全然繋がっていないと思えることが
実は繋がっている」
「自分の計り知れないところで
必然的に連鎖反応が起こっている」
「自分の判断一つが
何かへ影響を及ぼす可能性がある」
という気付きです。



ムソー工業は試験片を製造する工場で、研究機関が行う「隠れた法則を見つけ出す作業」を支える存在です。長年にわたり試験片が活用されてきたことは「人類と金属の歴史」の積み重ねであると言えます。
「法則というルールの中で、どのようなことができるかを考えることが“遊び”」
「学者の仮説外の結果が起こることもある」
「遊びはトライ＆エラー」

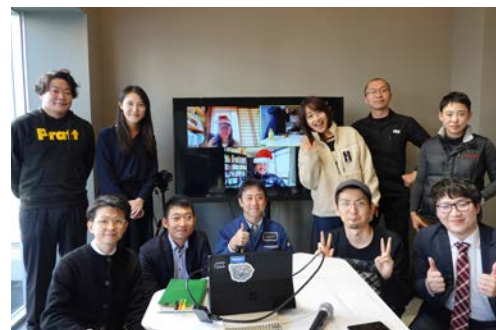
だというキーワードが出ました。

長い歴史の中で発見された金属の自然法則を活かしてつくられるキネティックアート（自然力、動力、人力で動く作品）的なものができる？ 雰囲気でした。

展示・成果発表に向けて

「遊び」や「遊具」というのは、誰しものが無意識のうちに触れてきたものであると思います。今回、3組のクリエイターと工場がその「遊具－遊び心をくすぐる－」というテーマに向き合い、三者三様に意識し、解釈し、イメージを形にして、大田区から世に出します。ある意味では、その思考や制作の過程すらも「遊

び」であり、その手で動かした製造機械すらも「遊具」であったのかもしれません。子供が遊びから多くのことを学ぶように、今回のROUND TABLEで集まったつくり手たちも「遊び」の中から多くのことを学び、これからの日々の営みの糧とすることでしょう。



中間発表から瞬く間に時は経ち、いよいよROUND TABLE 2020の展示発表が近づいて

きました。展示では作品は勿論のこと、制作プロセスについても、企画の大きな成果としてキャプションや制作者自身によるオープニングトークの形で公開されます。

また、ROUND TABLEのクロージングトークとして、クリエイティブの最前線で「遊び心」を胸に活動されている明和電機の土佐信道さんと株式会社ロフトワークの林千晶さんのお二方をお招きしたイベントを開催いたします。この未曾有のパンデミックの最中、本企画も一度は会期の延長を余儀なくされた上で、まだまだ予断を許さない状況での開催となります。しかしながら、この一年余りで私たちはアートやプロダクトがいかに生活を豊かにできるかを知りました。また一方で、多くのクリエイターや工場がものをつくり続けること自体が難

しい状況に陥り、お客さんや見せる場を失い
苦勞してきたことも事実です。このような状況
下でROUND TABLE 2020の展示を開催する
ことは、大きな意義を持つのではないかと思
います。困難の中でも歩みを止めないことで
生まれる希望があるのだと、また、このような
ときだからこそ「遊び心」を忘れずにしようと、
多くの方々と共感できる機会をつくればと思
います。

対話の向こうに見えるもの

文：瀧原 慧／Counterpoint

この記事は梅森プラットフォームのウェブサイトに掲載されたものに加筆修正を加え掲載しています。

2021.05.07

https://umemori.jp/report/rt2020_03/

3月13日から21日にかけて行われた、町工場とクリエイターによるコラボレーション・プロジェクト“ROUND TABLE 2020”の展示。「遊具―遊び心をくすぐる―」というテーマに対して3組のチームが各々に解釈し、ものづくりの新しい可能性を探求しました。今回のレポートでは、“ROUND TABLE 2020”の展示作品について紹介します。

プロジェクトの企画概要および3チームの作品概要はKOCAのラウンジで展示されました。展示台には概要説明と共に、手に取れるサン

プルなどがチームごとに設置され、展示をめぐる前のスタート地点となりました。各作品はKOCAの屋外スペース、隣接するカフェ仙六屋、そして少し離れた工業地域である京浜島の3地点で展示しました。



まさに「ラウンドテーブル（円卓）」の形をした展示台

COLLABORATION 1

金子未弥×
ハタノ製作所／波田野哲二

《実在する人物の 幻想的なノンフィクション》

金子さんは制作に際して「遊び」というテーマに向き合い、溶接職人の波田野さんの工場がある京浜島へ何度も赴き、島で働く人々の生活を知る中で、人生ゲームという「遊具」から着想を得ました。KOCAと京浜島内2か所の計3地点を大きなすごろく盤のチェックポイントに見立てて、波田野さんにゆかりのある場所をボードゲームのようにめぐることができるよう作品を設置しました。



「実在する人物」というのは、KOCAを経由して京浜島にて独立した波田野さん本人のこと。

京浜島へ行くには必ず2本の橋を通る必要があることから、「交通」や「公共」を想起させるガードレールや標識といった既製の工業製品を作品に利用しています。それらに手を加えていく制作過程はまさに遊び心に満ちたもので、波田野さんの作業場を訪れる人々の注目も集めていたようです。

《ふりだしに戻る》



取手つきの回転する三角形のガードレールが、巧みな溶接技術と塗装によって、あたかも既製品かのように見えてしまうオブジェです。ベアリングが中心に入っておりグルグルと回すことができ、夜には点滅する赤色灯が人々の目を引きまします。独立創業する以前からKOCAで活動を行ってきた波田野さんにとって、この作

品の展示場所のKOCAはいつでも戻って来られる「スタート地点（ふりだし）」であり、ここから「京浜島へ」と展示も繋がります。

《AランチかBランチ どちらかを食べる》



コンビニもなにも無い京浜島にはカフェや食堂など3つの食事を提供する場所があり、働く

人々の支えです。金子さんと波田野さんはこの京浜島という、人々が黙々と働く「機械的な場所」でも、ご飯を山盛りにして昼食を楽しむような「人間的な部分」があることを作品で表現しました。この作品は食堂から見える中庭に設置され、日替わりのAランチBランチを表すA/OR/ B、3つの回転するパネルが、今日はAとBどちらを選ぶのか迷わせます。

《1回休み》

“注意”の矢印看板が四方八方に向いているチェックポイントです。この作品も風を受けて回ります。パイプに対して薄い鉄板を溶接するにはとても高い技術が求められます。実際にこの作品の前で昼寝をする京浜島の人もい

たそうです。



COLLABORATION 2

灰原千晶× ムソー工業／尾針徹治



製品開発の黒子である試験片に触れられる貴重な機会

《実験 AtoE》

ムソー工業は開発中の新素材の特性を調べる材料試験のために使用される「試験片」の製

造を行う工場です。「材料試験をモチーフとした作品をつくれなにか」と、灰原さんはムソー工業の仕事について深い理解を重ね、「ものづくりのための破壊」や「トライ&エラー」といったことを、触れて観察して楽しめる5つの遊具として表現しました。AからEの作品タイトルは、材料試験を想起させるような学術的で難解な言い回しで名付けられました。

《A. アルミミラーを複製した ガリウムの溶解観察》

元々ムソー工業で制作していた「アルミミラー」という円筒状のものの中を調べる際に活用されるものから着想し、ガリウムという「体温でとけてしまう（融点28.5℃）面白い金属」を



錐形に加工しています。パイプが延びる先のドライヤーを起動すると、温風がガリウムを溶かし、金属のしずくが滴る珍しい様子を観察して楽しめます。

《B. 大田区自転車 シャルピー試験機（小）》

「シャルピー衝撃試験」を模したこの作品は、

ハンドルを回すと歯車で連動する自転車の車輪が回るとともに、ハンマーが頂点に達する頃に歯車は途切れ、ハンマーが振り落とされます。「ガガガ…」と歯車が噛み合う様子を観察でき、その重みを手で感じられるため、来場者は何度もハンドルを回していました。



《C. 酸素濃度の差異による 腐食進行速度の違いの観察》



溶接が施された金属の塊が、二つの水槽の中で酸化腐食していく作品です。はじめは虹色の光沢を持つ金属の塊が、時間の経過とともにまるで木片のような見た目に変わります。片方の水槽では水草が光合成で酸素を排出するため、酸素濃度の高いこちらの方が酸化

腐食も早いとされています。船のように大きな構造体は溶接なしにはつくれず、溶接部分の強度を調べたいというニーズが常にあるそうです。

《D. 等しい体積の異種金属板の 落下衝撃試験及び 14ポンドのボーリング球を 用いたはんだのクリープ試験》

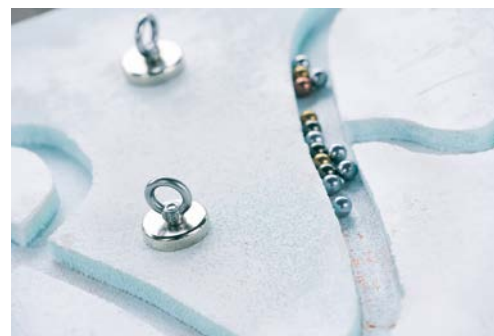
「落錘試験」と「クリープ試験」、2種類の材料試験がモチーフの作品です。はんだによって吊り下げられたボーリング球は、体重計がトリガーとなって動くはんだごとによって切られるか、時間経過で伸び切ったはんだが自ずと切れると、金属板に垂直落下します。その



撃によってどの程度金属板がへこむか見て取ることができます。金属板はニッケル・アルミ・鉄・ステンレス・銅・真鍮と、大きさと板厚が等しい異素材で用意され、材質によりへこ

む度合いが異なります。運よく落下の瞬間に居合わせた人はその衝撃と轟音を体験できたかもしれません。

《E. 等しい体積の 異種金属球体における 位置エネルギーの観察》



さまざまな同形の金属素材からできた球が傾

斜のついた溝を転がり進みます。途中で止まった場合、そばに置いてある磁石で鉄の球を探し出し、コースの裏から誘導することで、磁石にくっつかない鉄以外の球も押し転がして遊べます。鉄の他にはステンレス・真鍮・アルミ・チタン・銅など、新たな球が会期中に増えていきました。鉄とステンレスは磁石を近づけないと見分けがつかず、アルミは軽さが他とは全く異なっていたり、多種多様な金属の違いを見て触って感じることができる作品です。

COLLABORATION 3

CEKAI / 小松健太郎× エヌアンドエヌ / 米竹真央

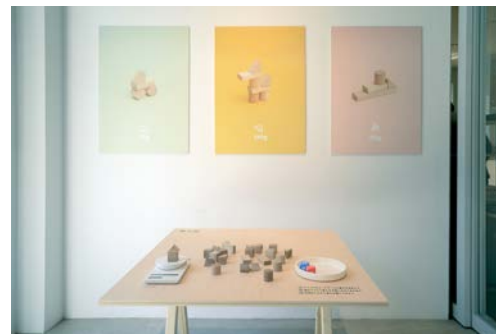


身の周りにある身近なものとその重さを展示。

《積み^つグラム^g》

《積みg（積みグラム）》はサイコロを2つ振り、モチーフとグラム数を決め、「見た目は同じだ

が重さが異なる積み木」を手に持つことで重さを判断して試行錯誤しながら、お題のモチーフをぴったりのグラム数でつくっていく遊具です。遊ぶうちに手に持つだけで5グラム単位の違いがわかるようになり、町工場の職人が身に付けているような「ものづくり神経」が研ぎ澄まされていきます。



「子供に遊んで欲しい」と展示台も低く設定され、遊び方も簡素に説明。パネルなど展示全体もポップな印象に統一されています。

このチームは遊具メーカーコトブキへのヒアリングで得た「遊具には子供たちの身体（運動神経）を育む役割がある」という知見と、大田区の製造業における「ものづくりの技術を継ぐ次世代が減っている」という課題感を合わせた「“ものづくり神経”を養う遊具」というコンセプトを考案しました。協力工場の職人たちへのヒアリングでは、職人は「目で見て長さがわかる」「手で触って厚みがわかる」「手に持って重さがわかる」といったように、身体感覚が優れているとわかり、その身体感覚を「ものづくり神経」と名付けました。エヌアンドエヌの熟練の職人が汎用（手動制御）のフライス盤と旋盤を使い、積み木に穴を空け真鍮を入れ、重さの違う積み木を製作しました。削った量と入れる真鍮のバランスが大

事で、なんと0.01g単位の精緻さで製作されました。



子供も大人も童心のまま夢中になります。

展示会場の仙六屋さんは日頃から子供連れのお客さんも多く、子供をメインターゲットとする積みgにはこの上ない会場でした。仙六屋さんも「ROUND TABLEをきっかけにお店に来てくださった方も沢山!」とのこと。

ROUND TABLE 2020の 展示を振り返って

嵐のように過ぎ去った（実際に雹も降った）9日間の展示でしたが、クリエイターの思考の深さや工場が持つ技術の高さ、またこのコラボレーションが厚い信頼関係の上に成り立つことなどが伝わってくる展示でした。三者三様のテーマ解釈と表現が生まれましたが、クリエイターと工場の間で多くの対話による相互理解や、大田区という地域への探求と理解があったことは、皆に共通するプロセスです。ここで培われた参加者同士の絆と同じく、ROUND TABLEが今後も続いていくことを期待して止みません。

クロージングトーク 「ものづくりの鼓動は止まらない」

文：瀧原 慧／Counterpoint

この記事は梅森プラットフォームのウェブサイトに掲載されたものに加筆修正を加え掲載しています。

2021.05.12

https://umemori.jp/report/rt2020_04/



展示期間最終日にはスペシャルゲストのお二人、明和電機の土佐信道さんと株式会社ロフトワークの林千晶さんを招き、ROUND TABLEの参加者とテーブルを囲んでクロージ

ングトークを行いました。今回のレポートではそのクロージングトークの内容をハイライトでお伝えします。

全体でのトークに先がけ、ゲストのお二人に自己紹介プレゼンをして頂きました。土佐さんには「プロダクト未満の面白さ、試作や実験、遊び」について、林さんには「プロジェクトや場の組み立て方について実践してきたこと」についてなど、さまざまなお話をお二人から伺いました。

コロナ禍を つくり続けて乗り越える — 土佐信道さん

明和電機は中小企業スタイルで作品を「製品開発」し、「製品デモンストレーション」のパフォーマンスを国内外で行う芸術ユニットです。大田区の隣、品川区に位置する武蔵小山の商店街と町工場街の間という「まさにビジネスと工業の間」にアトリエを構えています。昨年は中小製造企業と同様、明和電機もコロ

ナの影響を大きく受けたそうです。明和電機の大きな収益元は二つの「こうぎょう」であり、一つはパフォーマンスの「興行」で前年までは世界中で大きな活動の柱となっていたものの、コロナ禍によってもう一つの収入源の「工業」の方で稼ぐしかなかったそうです。工業の方では「オタマトーン」に代表されるように、モックアップや仕組みを制作し、おもちゃ会社との協働で量産するそうですが、量産には1年近くかかってしまいます。しかし、興行ができない状態で1年も待てば明和電機の倒産危機。「じゃあつくろう!と、去年1年間つくりまくった。」とのことで、この1年で開発をした製品事例をたくさん紹介して頂きました。

紹介して頂いた製品の中でも一際耳目を集めたのは“SUSHI BEAT”という製品です。寿司

を握るようにスイッチを押すと、録音された音が鳴る楽器で、TAMAGO・EBI・MAGURO・IKA、4つの寿司を同時に押すと“SUSHI GO!”という曲を演奏することができます。「(音楽は)配信などで、レコードなどモノの面白さが無いなと思った。」「ハードをつくればいいと考えついた」そうで、通常は量産金型をつくるどころ、「アトリエにあるレーザーカッターと3Dプリンターだけでつくれるものを」と、平面部品をレーザーカッター、コーナー部品を3Dプリンターで量産しました(基盤は中国へ外注)。紙パッケージから高価なビンテージアクリルによる限定版までグレードラインナップがあり、SUSHI BEATは「よく売れました」とのこと。会場は軽快なビートに大盛り上がりでした。

ものづくりのために 切り拓いてきた場づくり — 林千晶さん

クリエイティブ企業のロフトワークの数ある取り組みの中から、“FabCafe”と「飛驒の森でクマは踊る(ヒダクマ)」の2つのものづくり事業についてお話がありました。FabCafeは「(単なる)カフェではなく、ものづくりをする人たちのコミュニティ」で、仕事の場としてカフェを利用する人々の横でレーザーカッターや3Dプリンターなどのデジタルファブリケーションが動く場所です。レーザーカッターは2009年から毎日欠かさず稼働しているそうです。FabCafeの設立意図として「ものづくりがもっと私たちの生活に戻ってきたい」という想

いがあり、人々がデジタルファブリケーションを活用することで「全てゼロからつくるわけではないが、ある一定のところは自分のものをつくるようになるはず。そこで消費者から生活者になっていく」と、林さんが考える「ものづくりの民主化」像が垣間見えました。「ヒダクマ」は、地域滞在と木工にまつわるものづくり支援を行う産業セクターです。飛騨の広葉樹という多様な地域資源や職人をどう活用していくかという課題に取り組んでいます。産業セクターの本来の意義である「公共が担ってきた広い課題を民間が担う」という公共性の高い取り組みを、助成金に頼らずに事業として成り立たせているとのこと。 「KOCAに近いと思っている」というヒダクマですが、日本のみならず世界中の木に向き合

いたい建築家がターゲットであり、最初から英語に対応しています。それは「20世紀は各国各都市が差別化の時代だった。現在の若い世代は地球としての課題をどう解決できるかが鍵」だということで、「大田区も世界に打ち出していけばよいのでは」とのアドバイスがありました。

「つくることと稼ぐこと」

ゲストお二方の自己紹介プレゼンの後、ROUND TABLEの感想を伺ったところ、お二人とも「クリエイティブと稼ぐをどう両立するか」という点を指摘されました。ROUND TABLEはプロダクト（売れるもの）をつくることを制作の目的としていませんでしたが、「ど

のようにコストを下げていくかを考えなければならなかった」と販売も視野に入れていた「積みg」のようなチームもありました。稼ぐという目的については、工場視点で林さんから「KOCAの仕事」として、コラボレーションによって町工場の仕事の幅を広げることや、大田区の町工場と新しいものをつくりたいクリエイターを繋げる相談窓口として新しい仕事を受けていく必要があるとのことがありました。また、そのためにはKOCA自体がプラットフォームとして稼ぐ必要もあると意見が一致しました。

大田区は「Ota-ku = オタク」

土佐さんはまさに明和電機の稼ぎ頭として累

計100万本以上売れているオタマトーンがマーケティング無しで売れた理由として「メタ視点で『面白いね』と言ってくれる人」の存在を挙げました。現場で面白ければ突き抜けて、世界に趣味で繋がるようになっているとのことで、「みんなオタクなんですよ。大田区はOta-kuなんですよ!」と、大田区（オタク）によるものづくりの世界進出の可能性が示唆されました。

これからの時代は 「静脈」の設計も必要

アーティストの灰原さんは、今回のコラボレーションで通った京浜島でリサイクル業者の存在を知ったことなどから「美大はつくることは

やるが、処理の仕方は知らないことが多い」というサスティナビリティの視点でも今後取組の可能性があると話したところ、林さんは今までの世の中は「つくること＝動脈」に偏っていたけれど「かえてくること＝静脈」のデザインがこれからは大事だとの指摘がありました。作家だからこそ生み出せる新たな循環の仕組みがあるのかもしれません。

ROUND TABLE 2020の次へ

トークのまとめとして、ROUND TABLEの今後の展開についてもお話がありました。土佐さんからは、「アーティストはビジュアル化のプロ。例えばミニチュアをつくる、歌をつくるとか何でもいいが、面白いと思ったことをあ

らゆることで表現して『なるほど』と思わせるしかない。だから作品をつくってください。工場もものをつくることに関しては熱意がある。ものをつくる場所に迫力があるのではないか。」と、御自身が実践してきたつくり続けることを力強く伝えて頂きました。

林さんは「工場は従業員を守っていかなければならない」と経営者の視点から、「世の中が変わっていく中で、自分の会社にとっても変化になるのではないかというところを見つけて欲しい」と、今現在を見つめ直すためにROUND TABLEのような機会を工場は活かすべきだと言います。また「工場がどうやって未来に続いていくのか」という中で、ROUND TABLEがまた次回以降更に新たなことを見つければ、経産省など行政も「未来をつくるな

ら予算をつけなきゃ」となるはずだと今後の期待を示して頂きました。

クロージングトークは終始笑いの絶えず熱量のある議論が最後まで続きました。当然ROUND TABLEという取り組みが次回も行われ、皆関わり続けていくという前提で参加者が議論していく様子は、今回のプロジェクトに関わった全ての人々がこのROUND TABLEの可能性や価値を信じていることに他ならないと思いました。ここに集まった皆さんはこれからきっとROUND TABLEの心臓となって私たちをワクワクさせ続けてくれることでしょう。

本レポートで触れた内容以外にも、ゲストお二人の取り組み事例や、今回の工場とクリエ

イターのマッチングの経緯、当事者が語る制作過程の秘話など、さまざまな話題がありました。是非クロージングトーク本編のアーカイブ動画もご覧頂き、この対話の熱量を感じ取ってもらえればと思います。

ROUND TABLE 2020
| CLOSING TALK

<https://youtu.be/ZbaInI0hEAY>





カドヤ紙箱

京浜島へ

ROUND
ELBAT

動画アーカイブ

金子未弥+
波田野哲二（ハタノ製作所）
| ROUND TABLE 2020
| OPENING TALK

<https://youtu.be/QDbkRoNBnv4>



灰原千晶+
尾針徹治（ムソー工業）
| ROUND TABLE 2020
| OPENING TALK

<https://youtu.be/3D0hj7VKgS8>



小松健太郎（CEKAI）+
米竹真央（エヌアンドエヌ）
| ROUND TABLE 2020
| OPENING TALK

https://youtu.be/1bY_EbwfyMc



ROUND TABLE 2020
| CLOSING TALK

<https://youtu.be/ZbaInI0hEAY>



ROUND TABLE 2020
| DOCUMENT

<https://youtu.be/l7d-hictlek>





まち全体がものづくりのネットワーク

「梅森プラットフォーム」は、京浜急行電鉄と@カマタが協働し進めている京急線大森町・梅屋敷駅間の高架下開発プロジェクトです。京急沿線が潜在的に持つものづくりの可能性を最大化し、新たなカルチャーとクリエイティブを生み出す拠点として、クリエイティブ、ファクトリー（町工場）、リテール（商業）をミックスした「ものづくり複合拠点」をつくっています。

ものづくりの技術と知性が交差し、新たな協働が生まれ、さまざまな実験と挑戦が発信される「プラットフォーム」として、周辺の地域資源と結びつきながらエリア全体のものづくり環境をアップデートしていきます。



写真：山内紀人

<https://umemori.jp/>

@カマタ

株式会社@カマタは、東京都大田区蒲田を拠点に、点在するリソースを繋ぎ合わせ、エリア全体をクリエイティブな環境に変えることをミッションにした、不動産、建築、アート、モノづくりなどを専門とするプレーヤーからなるクリエイターズ・コレクティブです。エリア開発企画事業およびプロダクト開発企画事業を軸にしながら、リサーチやメディアの運営などさまざまな事業を展開中。

<https://atkamata.jp/>



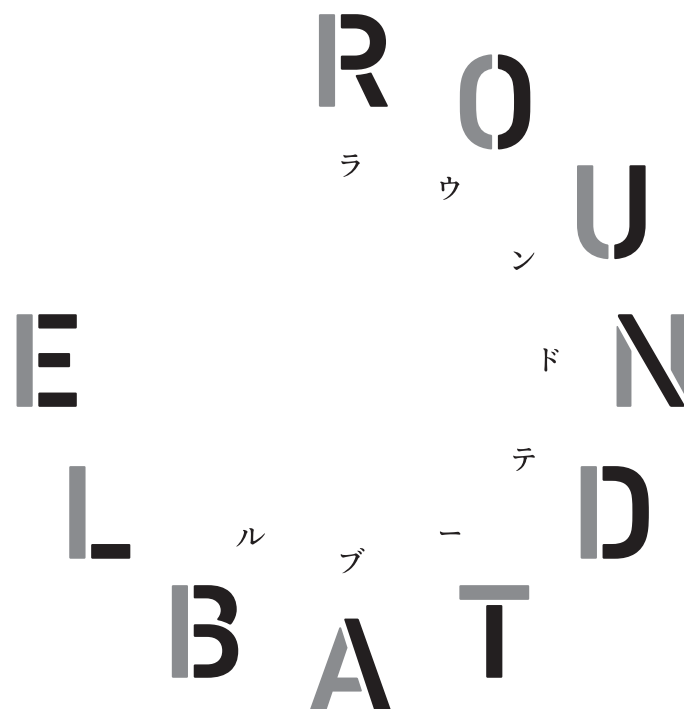
KOCA（コーカ）は、梅森プラットフォームにあるものづくりをテーマとしたインキュベーションスペースです。フリーアドレス、個室、スタジオからなるこワーキングスペースでもあり、デジタルファブリケーションに特化した共有の工房やシェアキッチンもあります。

入居者間のネットワークを大切にし、新たな協働、サービス、ものづくりを生み出すためにさまざまなプログラムやイベントも開催しています。2019年春に開業、株式会社@カマタが運営。

<https://koca.jp/>

ラウンドテーブル2020

「遊具—遊び心をくすぐる—」



プロジェクト・展示会

— 主催

京浜急行電鉄株式会社

— プロジェクト期間

2020.10 — 2021.3

— ディレクション

株式会社@カマタ

— 展示期間

2021.3.13 — 2021.3.21

— キュレーション

NPO 法人インビジブル

— 会場・拠点

梅森プラットフォーム、KOCA (コーカ)

〒143-0015

— コーディネート

瀧原慧 / Counterpoint

東京都大田区大森西6丁目17-17

— ロゴデザイン

高村佳典

<https://rt-kamata.com/>

協力

金子未弥 ×
波田野哲二／ハタノ製作所

— 展示場所協力
京浜島勤労者厚生会館（ほっとプレイス京浜島）

灰原千晶 ×
尾針徹治／ムソー工業

— 協力（落重試験機の架台製作）
後藤智之（有限会社五城熔接）

— 協力（落重試験機の試験片製作）
田中佳栄子（城南工業株式会社）

— 提供（シャルピー衝撃試験機の部材として自転車）
福井貴浩（トキワ精機株式会社）

— 設計協力（シャルピー衝撃試験機および落重試験機）
福富善大（株式会社善大工業）

— インストール
田草川紘一（soco1010）

小松健太郎／CEKAI ×
米竹真央／エヌアンドエヌ

— 企画・ディレクション
平瀬謙太郎（CANOPUS）

— 加工（フライス加工）
小林仁（N&N工場長）

— 加工（旋盤加工）
平澤政貴（N&N検査部長）

— 協力
株式会社コトブキ

KEIKYU

ドキュメント

— ディレクション

株式会社@カマタ

— サポート

NPO 法人インビジブル

— デザイン・写真・映像

高村佳典

— 製作・発行

京浜急行電鉄株式会社

2021年4月