



2020 年度オープンフォーラム
THE FUTURE IS ART
明日を拓くパートナーシップの力

事業報告書

2021 年 3 月 9 日（火）18:00～20:00
オンライン配信（アーツ千代田 3331Room302 スタジオ）
公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

全世界が新型コロナウイルスという共通の問題を抱えた今、この未曾有の危機を乗り越え、いかに芸術文化の強靱性と持続可能性を高めるのか。

今回は、「芸術文化におけるパートナーシップ」に焦点を当てます。これまでも、資金・人材・時間などの資源に限られる中、連携・戦略的パートナーシップを推し進めるための模索は続けられてきました。コロナ禍においては、以前からの連携強化の努力が事業継続や再開において強靱性の基盤となりました。また、資源を共有し、効率的に事業を運営することや、エリアや分野を跨ぎそれぞれの強みを活かすことで、創造性やリーチの向上を図るなど、連携による相乗効果の創出が一段と必要になりました。

さらに、様々な芸術分野が連帯し、総合的に価値を発信していく重要性も増えています。激変する社会状況の中で、芸術文化においても必然となった連携・連帯について、浮き彫りになった課題や意義、横に広がり・つながっていくための普遍的なノウハウ、新しい取り組みや展望などを、国内外からスピーカーを交えて議論します。

目次

登壇者紹介	2
第一部 プレゼンテーション	3
吉本光宏氏（株式会社ニッセイ基礎研究所 研究理事・芸術文化プロジェクト室長） ...	3
ジェイソン・ブルージュ氏（マルチ・ディシプリナリー アーティスト&デザイナー）	7
丸岡ひろみ氏（PARC-国際舞台芸術交流センター 理事長）	13
第二部 ディスカッション	20

登壇者紹介



(c) Jouji Suzuki

吉本光宏

株式会社ニッセイ基礎研究所 研究理事・芸術文化プロジェクト室長。1958 年徳島県生。早稲田大学大学院（都市計画）修了後、建築設計事務所、社会工学研究所などを経て、1989 年からニッセイ基礎研究所。東京オペラシティや世田谷パブリックシアター、東京国際フォーラム、国立新美術館などの文化施設開発やアートワーク計画のコンサルタントとして活躍するほか、文化政策や創造都市、オリンピック文化プログラムなどの調査研究に取り組む。現在、アーツカウンシル東京カウンシルボード委員のほか、東京 2020 組織委員会文化・教育委員会統括メンバー、東京芸術文化評議会評議員・文化プログラム推進部会部会長など。



© Jason Bruges Studio

ジェイソン・ブルージュ

マルチ・ディシプリナリー（分野横断）アーティスト&デザイナー。ロンドンに制作スタジオを構え、建築とインタラクティブデザインを融合しながら、デジタル技術とメディアを駆使し、時空や空間をダイナミックに経験できる没入型のインスタレーションなどの作品を制作。周囲の環境に応じて変化し、鑑賞者を環境に引き込むような作品を追求。これまで多くの建築家、エンジニア、美術館やギャラリーと連携し、ヴィクトリア・アンド・アルバート博物館、テート・モダン、テート・ブリテンなどで作品を公開。オリンピック・パラリンピックが開催される東京を文化の面から盛り上げる Tokyo Tokyo FESTIVAL の中核を担う 13 件の事業の一つである“The Constant Gardeners”の企画者でもある。

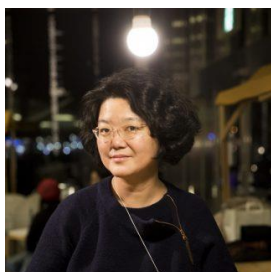


Photo by Hideto Maezawa

丸岡ひろみ

PARC – 国際舞台芸術交流センター 理事長、TPAM – 国際舞台芸術ミーティング in 横浜 ディレクター、舞台芸術制作者オープンネットワーク（ON-PAM） 副理事長。2003 年、ポストメインストリーム・パフォーミング・アーツ・フェスティバル（PPAF）を創設、PME-ART、フォースド・エンタテインメント、メゾンダールボネマ、ホテル・モダンなどを日本に紹介する。TPAM と併設して IETM アジア・サテライト・ミーティング（2008、2011 年）、アジアの制作者を集めた「舞台芸術制作者ネットワーク会議」（2009 年）を開催。

第一部 プレゼンテーション

吉本光宏氏（株式会社ニッセイ基礎研究所 研究理事・芸術文化プロジェクト室長）

今回のフォーラムのテーマは「明日を拓くパートナーシップの力」ということで、私からは新型コロナウイルスが発生したことによって、文化の領域でもパートナーシップ、連帯が必要になっているのではないか、というお話をさせていただきます。



新型コロナウイルスが何だったのかということは後の歴史学者に委ねるしかありませんが、間違いなく言えるのは、20 世紀に人類が築いてきた社会経済システムに対して、大きな問いが投げかけられているということです。20 世紀に進展したグローバリズムによって、新型コロナウイルスの世界的なパンデミックが加速した、というのはよく言われますが、21 世紀に入ってから、大国の自国中心主義、ナショナリズム、アメリカと中国の対立や、イギリスの EU 離脱、あるいはロシアの強国化など、そういうものがどんどん進んでいます。そのようなときに、新型コロナウイルスに対して歴史学者のハラリが、「この新型コロナの中で分断が進めば、感染、ウィルスの勝利になる。連帯を進めれば人類の勝利になる」ということを語っています。つまり、今、世の中や地域の中、世界的なレベルで見ても、分断か連帯か、そういう大きな分かれ道に立っていると思います。

そうした中で、今日は二つの話を紹介します。一つは「ワールド・シティー・カルチャー・フォーラム」についてです。これはロンドン 2012 大会の文化プログラムとして始まったものですが、世界の大都市ネットワークを形成して、その中でこれからの都市における文化や文化政策について話し合おうという催しです。ロンドン大会で立ち上がった後、会員都市が持ち回りでホストしながら、国際会議が毎年開かれていました。最初は 12 の参加都市だったのが、今は 40 以上に増えています。昨年秋にミラノで開催予定でしたが、ご存知のように、ミラノはヨーロッパの中で最も早くパンデミックが発生した都市で、この会議は中止になるだろうと思っていました。そのタイミングでチェアマンのジャスティン・サイモンさんから関係者にメールが届き、こういう時こそ連帯が必要だから Zoom でオンラインのミーティングをしましょう、という呼びかけがありました。以来、2 週間に 1 回のペースで、ご覧いただいているようなテーマでずっと会議を続けています(1-1)。

そのような中、私も4・5回参加させてもらい、オンラインでやっていることがとてもリアルに感じる場面があったのです。その中から思考を進めていったときに、リアルでもオンラインでもない、その中間領域に「オンラインリアル」と呼べるような空間が出現したような印象を持ちました。本日もZoomを使っ



ていますが、他にもハングアウトとかTeamsとか、様々なオンラインのミーティング、ギャザリングの仕組みが立ち上がってきていて、それは1990年代のインターネットと同じように大きな変革をもたらすのではないかと感じています。それを新型コロナが後押ししたのではないかと感じています。オンラインミーティングを重ねる中で、新型コロナによって、第三の新しい国際的な文化交流の空間が生まれたと感じました。そして、世界中の都市で文化に取り組む人たちが新型コロナと向き合っているという連帯感のようなものをとても感じました。

今からお見せするのは、グローバルカンバセーションを行ったときの映像になります。

- “ブリュッセル市 「文化はなくてはならないものです。」
- アムステルダム市 「それは人々を結びつけます。オンラインでも。」
- リスボン市 「文化があるから私たちは人間なのです。」
- チューリッヒ市 「文化は私たちの社会をひとつにします。」
- シドニー市 「コロナウィルスからの回復に、文化が先導し、中心的な役割を果たします。」
- ソウル市 「文化は私たちが癒してくれます。特に皆さんが困難に直面し、絶望を感じているときに。」
- トロント市 「アーティストは私たちに物語を提供してくれます。この都市や世界中の様々な場所には、信じられないほど多様な人々がいることについて。」
- ストックホルム市 「私のビジョンは、ストックホルムを誰にでも可能性がある都市にすることです。文化はそのビジョンを実現するために主要な役割を担います。」
- エディンバラ市 「私たち全員が参加者で、実践家で、そして聴衆でもあります。私たちは文化によって、あらゆる意味においてもっと豊かになれるのです。」”

このような形で世界中の主要都市の市長から、文化がいかに重要かというメッセージが寄せられました。そして、3都市会談も行われて、それがオンラインで配信されました。

先ほどお見せしたのは市長からのメッセージでしたが、新型コロナが発生してから皆様もご存知のように、各国のリーダーが文化の重要性を訴えました。合わせて、様々な支援も行われました。日本でも文化庁長官が3月末に出したメッセージがありますが(1-2)、残念な

がら芸術文化界隈でこれは大変な不評を買いました。「明けない夜はありません！」といっても、実は資金的な援助がその時は全くなかったからです。文化庁の具体的支援は、5月になってからようやく始まりました。

しかし、民間の支援は非常に迅速に立ち上がりました。様々なクラウドファンディングが行われ、それから個別の企業が億単位の支援をし、あるいは企業メセナ協議会も支援を行いました。そして舞台芸術の領域では、「緊急事態舞台芸術ネットワーク」が組織され、普段はあまり繋がりなかった 200 以上の団体が集ってこの危機を乗り越えようとしていました。



(1-2)

次に、日本でもよく報道されたドイツの事例を紹介したいと思います。モニカ・グリュッタース文化大臣は「文化とは、よい時代にだけ営まれる贅沢ではない。文化は本当に必要不可欠なものだ。」と発言しました。そして実際に資金提供も始まりました。また、メルケル首相は「連邦政府はこの課題を優先順位のリストの一番上に置いています。」と発言し、文化への支援を打ち出しましたが、私が注目するのは次の言葉です。「アーティストと観客との相互作用のなかで、自分自身の人生に目を向ける。」これは、メルケル首相が文化に対していかに深い理解があるのかがわかり、国民やアーティストにとっても非常に大きなメッセージになったと思います。

そして本日、ジェイソンさんにご参加いただいておりますが、イギリスもいち早く国が支援を打ち出しました。2020年3月24日、イギリスがロックダウンをした翌日に、アーツカウンシル・イングランドが、まず 224 億円の緊急支援を発表します。個人への支援もいち早くスタートさせました。その次に7月5日には 2,200 億円の「カルチャー・リカバリー・ファンド」が立ち上がり、英国全土で 75,000 人以上のアーティスト、3,000 以上の芸術機関が支援を受けたと言われています。このカルチャー・リカバリー・ファンド発足時に、ジョンソン首相は「英国を象徴する演劇やミュージカル、国際規模の展覧会から地下室のライブまで、英国の文化産業はこの国の脈打つ心臓です。」と言いました。

同時に「ヒア・フォー・カルチャー（Here For Culture）」というキャンペーンも展開しました。英国政府は 2,200 億円の支援金とともに、文化の傍にいますという呼びかけを行いました。どうしても海外と日本を比較したときに海外の方が良く見えてしまいがちですが、これまでご紹介した市長のメッセージ、それから各国のリーダーのメッセージが、この新型コロナの時代にこそ文化がいかに必要か強く呼びかけて、それがアーティストや芸術関係者の連帯に繋がったのではないかと思います。

そのような中で、コロナ禍における芸術文化の課題は四つあると思います。まず何より一番に、芸術活動を継続する、ということです。この時代の中でサバイブしていくためには色々な支援が必要ですが、ここで芸術活動が途絶えたら、将来の文化的な損失は甚だしいこ

とになり、また取り返しがつかないものになります。

二番目が、文化施設や芸術活動など、一旦ストップしたものをどうやって再開させていくのか。これが全世界で今、文化関係者の皆さんが苦しみながら様々なことに取り組んでいることだと思います。

三番目が、新型コロナというある種の価値観の大きな転換が図られるであろう、あるいはそれによる分断があるのではないかと、という大きな分かれ道に立った時に、アーティストはそのことにインスパイアされて、何か新しい表現が生まれ、将来の社会のあり方を見通すようなものも生まれてくるのではないかと思います。

そして四番目が、新型コロナで疲弊した社会から回復をしていくときに芸術文化が必ず後押しすることになるだろうということです。このコロナ禍でまだ本当に大変な状況下にあります、その中で生まれつつある、様々なパートナーシップ、あるいはその連帯感というものが新型コロナ後の世界を築くことに必ずプラスになっていくと思っています。

最後にご紹介したいのが、「災害ユートピア」です。レベッカ・ソルニットさんが2010年に書いた本で、彼女は「災害ユートピア—なぜそのとき特別な共同体が立ち上がるのか」という問題提起をしています。災害が起きると人々はパニックに陥るのではなくて、むしろお互いのことを助け合い、新しいパートナーシップが生まれる。そういったユートピアのコミュニティが立ち上がる、ということを述べています。ただし、その災害が過ぎ去ってしまうと、そのユートピアはあっという間に消えていく、とも述べられています。2001年のアメリカ同時多発テロの時も同じようなことがありました。あるいは、記憶に新しいところで、2011年の東日本大震災の後も同じようなことがあり、そこから10年経って、残念ながら、そういった社会の空気というのは後退しているのではないかと思います。ですので、新型コロナもやがてワクチンが普及して収まっていくと思いますが、その時に今私たちが感じているこの危機の中で生まれつつある新しいパートナーシップや連帯など、社会が大きく変わるのだという考えやモチベーションを持ちながら、芸術や文化と共に新しい社会を築いて欲しいです。

ジェイソン・ブルージュ氏（マルチ・ディシプリナリー アーティスト&デザイナー）

今日はこのフォーラムでお話できる機会を頂戴し、誠にありがとうございます。大変光栄です。

まず自己紹介をします。私は自分のスタジオを創設し、そこで創作活動をしたり、デザイナーとして、いろいろな芸術作品をつくっています。作品創造においてはインタラクティブなアーキテクチャーの考え方を探索しています。実際の作品



では、例えばある構造物を作って、振り付けをさせたり、演技をさせたり、あるいは息づかいをさせる、というような形で、そこに住む人たちや環境との交流が図られています。そういった動きのあるものとして、いわゆる実験的なことを行って、作品づくりの議論のための触媒として活用しています。さらにこうした作品を通して、私たちが暮らす環境の中に喜びを生み出したいと考えています。

本フォーラムのテーマである、パートナーシップについてお話すると、まずスタジオからパートナーシップが始まると言えます。スタジオにいるチームは、私が指揮するオーケストラのようなもので、その中には、クリエイター、科学者、エンジニア、アーティスト、そして建築家など、多くの仲間たちが所属しています。今、配信している場所がスタジオですが、英国のイーストロンドン近辺にあります。

現在、多くのチームメンバーは、主に在宅勤務で自宅から作業をしていますが、それでもやはり、スタジオに来なければいけないときもあります。そして、継続中のプロジェクトのプロトタイプ作りや、委託制作を受けている作品の完成形の映像を作ったり、また同時に委託者のために、制作過程の作品の記録なども行っています。それによって、私たちが行っている実験をしっかり確認することができます。

私は、私たちが環境の中でどのように動いているのかに大変刺激を受けます。そこで、作品の指示、振り付けとして、そういった動きを利用しています。これは(2-1)、世界自然保護基金（World Wild Life Fund）から委託されたものですが、本部にこの作品が展示されています。この作品は《パンダ・アイズ》と言いますが、100 個のファイバークラスのパンダで構成されていて、空間を通じて、鑑賞者の動きを追えるようになっています。



(2-1)

それから、その場所固有の作品も制作しています。この《ブルータリスト・タペストリー》という作品(2-2)には色々なパートナーが絡んでおり、例えばバービカン・アート・センター、それからギルド・ホール、それからロンドン交響楽団、ロンドン博物館、ロンドン市、といったところです。この作品は、いわゆる視覚性から生み出される物体化する前の形象を指しています。つまり、ある物を見て、それが何であるか認識する以前の知覚の動きを表しています。ロンドンのバービカン・アーツ・センターの下にあるビーチ通りのパネルに設置されています。



(2-2)

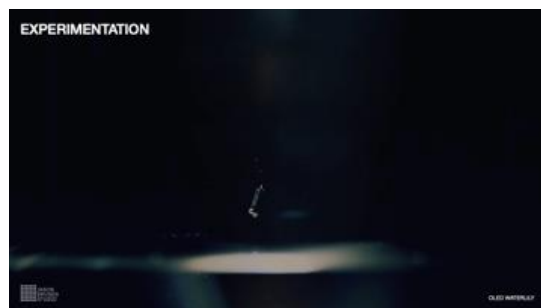
依頼された環境を設計するチームとのパートナーシップは、私たちにとってこれまで以上に重要なものとなっています。建築家、エンジニア、プロジェクトマネージャーの他、この作品(2-3)では病院スタッフとこの空間の利用者であるグレート・オーモンド・ストリート・ホスピタル・フォー・チルドレンの子供たちなどです。

この作品は《ネイチャー・トレイル》という名前がついています。ちょうどこの診療所に向かう子供たちの注意を引くようになっていきます。このように、私たちが幸福について考えるようなアートワークがますます重要になってきています。



(2-3)

私が率いるスタジオでは、1対1で実験を行います。例えば、あるテクノロジー企業とパートナーシップを組んで、彼らの有機LED技術を、睡蓮のように浮遊するディスプレイに応用しました(2-4)。このように、視点を変えて環境に適応するための方法を探る実験を行っています。



(2-4)

それから、こうしたパートナーシップは教育や研究にも及んでいます。例えば、私は現在、ユニバーシティ・カレッジ・ロンドンのバートレット・スクール・オブ・アーキテクチャーで「パフォーマンスとインタラクションのためのデザイン」の修士課程に関わっています。私たちは物質的な世界と、いわゆる拡張世界というインターフェースを融合させます。この研究では、まさに作品の様々な側面を生み出し、その伝搬が複合現実を通して行われることで、こうしたアートが本領を発揮しました。

新型コロナの影響で、様々なパートナーシップは、リモートで対応しなければなりません。スタジオにいる人たちも一部いましたが、多くの人たちはロンドンにいたり、海外

にいたりという状況でした。Zoom ミーティングを重ね、スタジオ内でプロトタイプの実験や、同時にリモートでコメントしました。

私たちは、依頼を受ける前や依頼を受けた際、作品がどのように見えるかを理解してもらうため、作品のデジタルツインを作らなければなりません。例えば、昨年ソウルのパンギョで委託を受けた「ユニティ・プロジェクト」では、ハンコックタイヤ[韓国の大手タイヤメーカー]と建築家ノーマン・フォスターとの共同制作で、作品を描写し、そして実際にコントロールする様子を映像上でシミュレーションしました(2-5)。この《デジタル・フィロータクシー》という作品は(2-6)、リモートで委託されたので、実際にその現場に行くことはできませんでした。便益があったともいえますが、一方で、同時に作品の効果をしっかり正しく感じ取ることはできなかった部分もあります。



(2-5)



(2-6)



(2-7) 通常であれば委託者は実際に面会することなく

このようなプロジェクトを進めることはあり得ません。しかし、このプロジェクトにおいて私たちはコロラド州立大学とリモートで作業ができ、大変幸運だったと思っています。

この作品は大学で行われている研究の発展形です。これまで私たちはこの作品を、プリビジュアライゼーション、すなわち作家がイメージしている完成形を映像にして共有しましたが、それは未完の作品を明確に理解するために大変有益な戦術です。今後この作品は目立つ歩道橋の上に設置され、2022年に完成する予定です。

今回、パンデミック時のアグリテック、食品、水の未来について調査しているコロラド州立大学の研究者たちと協力できたことは、とても幸運でした。例えば、栽培実験からデータを抽出し、それを芸術作品に活用する方法を学びました。このコラボレーションでは、光生物学を研究しているジョシュア・クレイバーさんなどの科学者と話をすることができ、とても刺激的でした。



(2-8)



(2-9)

そして、これを契機にスタジオでは初めて、再利用された産業用ロボット作品への取り組みを始め、また、都市のコレオグラフィーを探索し始めました。このエンド・エフェクター[産業用ロボットの先端に付ける機器]からもわかる通り、手の代わりに鏡やレンズ、スピーカーが使われています(2-9)。このようなプロトタイピングや大規模な技術的コラボレーションには、緊密なパートナーシップが欠かせません。ヨークシャー州のハルにある中世のハル聖堂近くの広場に設置されたこの作品は、あたかも外のギャラリーにいるような非直線的な形で鑑賞体験がなされます。このようなロボットの作品は、非常に密接なコラボレーションが必要です。この機会によって、ある種新しいジャンルのアートワークを創造することができました。



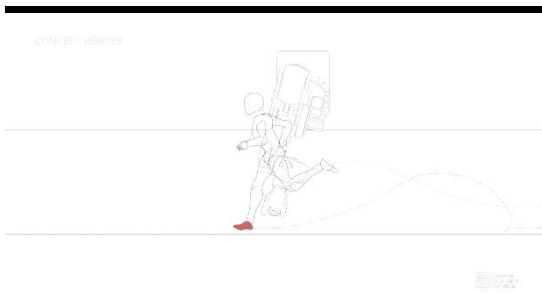
(2-10)

非常に生成的なランドスケープ・アート・インスタレーションと言えます。スタジオでテストを何度も重ねながら、制作チームとイベントチームが密接に連携して進めています。新型コロナウイルスの影響により、東京で作業することができず、テストあるいはプロトタイピングの英国内での実現に取り組んできました。このプロジェクトは、アーツカウンシル東京とブリティッシュカウンシル、私のスタジオ、そして日本のイベント会社や英国及び日本の制作会社、

次にご紹介するのは、「Where Do We Go From Here? (私たちはここからどこに向かうのか?)」というプロジェクトです。「英国文化都市プロジェクト ハル 2017」のひとつで、これが東京 2020 大会に向けた文化プログラムのひとつである「コンスタント・ガーデナーズ」のパートナーシップへとつながりました。このプロジェクトは、光運動デバイスを使い、ハルの海運の歴史との関係性を表しています。様々な場所に作品が展開され、2 キロ四方にわたってハルの中世の街の中心部から広がっていきます。街の中で光が動いている様子が表され、一年間にわたるこの文化プロジェクトを通じて、街の変革といったものを描写しました(2-8)。

さて、こちらは(2-10)、東京都とアーツカウンシル東京が主催する Tokyo Tokyo FESTIVAL 企画公募コンペに提出したものです。いわゆる歴史的な禅の庭園からインスピレーションを得ています。ロボットの動きは、東京オリンピックのアスリートの動きとも関係しているので(2-11)、まさにリアルタイムで、

さらには世界的なロボット企業とのパートナーシップによって生み出されるものです。



(2-11)

かしたアイデアを提示し、来年のフェスティバルのメインイベントの一部になるようなアイデアを提案しました。

パンデミック期間中に私たちが行ったことは、特に既存のパートナーシップに焦点を当てることと、バーチャルネットワークを通じて新たなパートナーシップを築くことです。そして定期的にプレゼンテーションを実施して、スタジオの作品を他社に紹介し、またその代わりに相手からも、彼らの取り組みを紹介してもらっています。その後、質疑応答やブレインストーミングを行い、アイデアを練ったり、コラボレーションの機会を見つけたりしています。

最後に、コロナ禍は私たちのクリエイティブなプロセスにどう影響したか、についてお話ししたいと思います。言い換えると、なかなか自発的に色々なことができないといった側面に、私たちはどのように適応してきたのでしょうか？

私たちは、カメラネットワークを使って作品を見る新しい手法を開発してきました。また、ビデオ会議ツールを使って定期的にミーティングを行いました。では、今後どのように展開するのか。たしかに、私のスタジオではより柔軟性を持って、機動的に作業が出来るようになってきましたが、一方で、オンラインでの仕事は過酷で疲れるものだと気付きました。パンデミック後においては、新たなやり方でパートナーシップを構築でき、例えば、通常だと世界を忙しく飛び回るような人たち、こういった人たちとも繋がっていくことができると考えています。以上で私のプレゼンテーションを終わります。

吉本氏からのコメント

吉本 ジェysonさん、どうもありがとうございました。プレゼンにもありましたが、「コンスタント・ガーデナーズ」というのは Tokyo Tokyo FESTIVAL で公募した企画の中から選ばれたものです。全世界から 2,436 件の提案が寄せられて、その中からわずか 13 のプロジェクトが選ばれましたが、そのうちのひとつが彼の作品で、今日その準備状況をお見せいただいて、ますます本番への期待が高まりました。

今日のジェysonさんの最初のお話だと、パートナーシップはスタジオの中から始まる、とのことですが、当時の企画コンペのプレゼンテーションのために、スタジオの若い二人の

メンバーが東京までわざわざ来てくださったことを思い出しました。

先ほどのプレゼンテーションと本フォーラムのテーマに関連して、いくつか質問があります。ジェysonさんの作品は、ハイテクとアートが融合していて、本当に多くの関係者、それはクライアントであったり、大学の研究機関であったり、それから建築、空間を提供する人だったり、いろんなパートナーシップで成り立っていることがよく分かりました。そういったプロジェクトはいったいどうやって始まるのでしょうか？例えば、クライアントから依頼されて始まるのか、チームで話し合っているうちに新しいアイデアが思いつくのか、一体どうやって始まるのでしょうか。

ブルージュ そうですね。これは大事な質問だと思いますが、プロジェクトに関して言えば、今まさにご指摘いただいたような両方の方法があります。また、ブレインストーミングを行って、ひとつのプロジェクトの考えにいたることもあります。それから、関心のある範囲でいろいろ議論しながら、パートナーシップを組んで、プロジェクトとして出来上がっていく方法もあります。

吉本 そうすると、プロジェクトが始まって新しいことにチャレンジしていく段階でまた新しいパートナーを探したり、誰か共同でやってくれる人を探したりし、それがどんどん広がって、最終的にプロジェクトが成立するというふうに考えてよろしいでしょうか。

ブルージュ そうですね。その通りで、プロジェクトがそのような形でどんどん広がっていくという側面があります。そうすると、また新たなパートナーシップも生まれてきて、そこで作品が完成されていく流れがあります。

吉本 ジェysonさん曰く、新型コロナが発生して、プロジェクトのミーティングもオンラインで行うことによって、ある種の制約があった訳ですが、一方でこの後お話をいただく丸岡さんはパフォーミングアーツ、身体表現をベースにしたアートワークと言えます。ジェysonさんのアートワークはデジタルの中でもある程度コミュニケーションが成立して、作品を作ることができると思いますが、丸岡さんが取り組むフィジカルな芸術表現と、それからジェysonさんが取り組むデジタルの中でもある程度成立する芸術表現との間で、新型コロナによる影響に差があるのでしょうか。

ブルージュ そうですね。その点については、たしかに私たちのようにデジタルを扱う場合でも、様々な素材を使ったり、作品の形や形態を見たりと物理的な作業もあります。それから今おっしゃられたように、身体的な表現をするいわゆるパフォーミングアーツとなると、当然その場で皆さんと一緒に調整し、協働する作業があるので、そういったことができにくいのは大変なことだろうと感じます。私たちも振付師やダンサーと一緒にスタジオで仕事をしたこともあります。かなり慎重にスペースを作って、どのように展開するかを考えなければなりません。

吉本 ありがとうございます。では次に丸岡さん、お願いします。

丸岡ひろみ氏（PARC-国際舞台芸術交流センター 理事長）

最初に、この機会をくださいましたアーツカウンシル東京の皆さんにお礼を申し上げます。私がディレクターを務める TPAM がちょうど閉幕し、本フォーラムでの登壇機会をくださいましたのは、おそらくこういう移動を伴う国際交流が非常に難しい時代にあって、どういう体験をして、どういう成果、もしくは反省があったかを皆さんと共有する機会の提供だと思いますので、そのことを中心にご紹介したいと思います。



この写真(3-1)は去年の 2020 年 2 月 8 日のレセプションの様子です。わずか一年前にはこのように各地から人が集まって交流していました。恐らく知り合いではない人もこのように会って、会議というよりは同じような目的を持っている人たちと出会うために皆が集まっている。TPAM は、そういう舞台芸術の国際交流のためのプラットフォームであり、それは会議や公演だけでない様々な機会を通して、人々が出会っていくプラットフォームです。10 日間の会期を過ごした後は、自分達の考えや価値観やネットワークが変わっていくような機会になるように運営してきました。もちろん、TPAM みたいな場所は世界各地にあります、そういう同業のネットワークと共に私たちは舞台芸術の国際交流のためのプラットフォームをお互いが連携しつつ育ててきました。



(3-1)



(3-2)

この写真(3-2)は、2020 年 2 月 16 日のクロージングの様子です。公演が全部終わって、最後に初めてここで会う人もいたでしょう。そういう人たちが実際の上演を通して、互いに分かるような共通の言語などを通じて、興味を持って終わっていくことができた、直近最後の催しだったかもしれません。

TPAM というのは Tokyo Performing Arts Market の略称として 1995 年に始まりました。当時は産業見本市をモデルに、日本の舞台芸術をジャンル問わず世界に紹介する、もしくは世界だけではなくて、国内外に流通をさせることを目的に設立されました。95 年には、F/T（フェスティバル/トーキョー）の前身である東京国際舞台芸術フェスティバルが池袋演劇祭から名称が変わって始まりましたが、その中に併設されて作られました。産業見本市をモデルにしていたので、ブース出展などもあり、当時インターネットはまだ全然普及してなか

ったので、VHS で上映の記録を見せていました。今思うと隔世の感がありますが、わずか 25 年前のことです。

2011 年に東京から横浜に移り、そのタイミングでマーケットからミーティングに変わります。TPAM のメインの目的は、舞台芸術の国際交流ですが、その中でも同時代の舞台芸術に焦点を絞っていました。私は 2005 年に事務局長になり、そこからディレクターになりました。そこで国際交流、つまり日本の、もしくはアジアの舞台芸術との国際交流を実現するにあたって、当時支持しうる、そして自分が実現しうるだろうと思う考え方がひとつありました。共同体が戦争やホロコーストなどの悲劇を振り返ったあとに、共同体が共同体を批評する、批判しうるような芸術を自ら内包することを支持するために、公共益として舞台芸術を扱うという考え方です。言い換えると、体制批判するような芸術をも、その体制が支持するような仕組みを生み出した考え方を支持し、そういう作品をメインに紹介をしていく国際プラットフォームにしようと考えました。といっても、活動それ自体ではないので、当然、反対運動などではなく、ただ批評性を帯びた作品の紹介をすることで、同時にローカルな文脈から国際的な文脈も分かちうる、グローバルな共通の課題をお互いが持ってそれを紹介することが可能になり、それが重要な観点だと思って進めていました。同時代の舞台芸術、つまりコンテンポラリー・パフォーミングアーツを紹介する国際サーキットというのは、実際ヨーロッパを中心に世界各地にありました。そのフェスティバルなり、劇場なりのネットワークを通しながら、舞台芸術の国際交流のプラットフォームを実現していきました。

2011 年に横浜に移った際に、なぜマーケットからミーティングになったかという、売り買いをするという発想で作品を紹介するのは現実と齟齬があるとなったからです。舞台芸術は移動がすごく難しい作品で、また新しい作品を紹介するのは何か自分の中に違和感があるものを受け入れる、というプロセスを踏みます。ある作家の作品を見て、話をして、理解して、そして文脈を把握して初めて、ツアーなり仕事の実現するので、時間がかかり、何かマーケットという言葉がそぐわない。むしろ、ミーティングという言葉の方がずっと現実にしっくり来るだろうと考え、マーケットからミーティングになりました。その後、TPAM はアジア・フォーカスということで、アジアにフォーカスした回を 2016 年くらいから 5 回重ねます。アジアセンターという国際交流基金の中の大きなプロジェクトがスタートして、その資金も得て、アジアにフォーカスをした舞台芸術のプラットフォームになっていきました。それにあたって、アジア各地の参加者が増え、約半数の 500 人ほどが海外の参加者で、その半数がアジア勢というふうに、参加者の数、もしくは交流の質も高まるという成果がありました。

そのようにして去年の TPAM まで迎えましたが、新型コロナの影響で私たちの現実はずごく変わってしまいます。その中でどのようなプラットフォームになっていくのか、という課題を一年間与えられて、今回の TPAM2021 が始まりました。TPAM は今、横浜のみなとみらい地区を中心に運営しています。この写真(3-3)がメイン会場だった YCC というところです。そしてこの写真(3-4)はインフォメーションデスクの様子ですが、全然人が集まっていません。実際今年は 2021 年 1 月 24 日からプレ期間を長めにしたのですが、登録者数としてはオンラインの数も入れると去年よりも 1 割くらい多くはありましたが、実際に参加した人数は少なく、かなり影響を受けました。

この写真(3-5)はグループミーティングの様子です。TPAM の中には参加者が自分で提案をしてミーティングを作るプログラムがあります。最近海外からの参加者が自分達の紹介をする回を作ってくれますが、これは台湾からの参加で、Zoom で 60 人ほど参加し、実際の会場では本当にわずかの参加者が聴いている感じでした。リアルとオンラインのハイブリッドでやる回の中で、登壇者が会場にいる場合は、10 人ほど集まった時もありましたが、基本的には Zoom 会議の場合は、皆さん Zoom で参加する感じでした。だからといって内容が伝わらなかったという話ではないですが、こんなにも今は物理的な移動が制限されているのか、と感じました。もちろん、緊急事態宣言下で行ったので、12 月や 11 月の状況よりも厳しかったかもしれませんが、人が集うという感覚を誰もがリアルに持つのが難しいという実感の中で始まりました。

TPAM は、TPAM ディレクション、TPAM エクスチェンジ、TPAM フリンジという 3 つのプログラムから成っています。それは会議、上演、そして公募プログラムを示します。TPAM の目的は、国際交流とライブパフォーマンス、舞台芸術を上演することです。色々な表現の形式、方法がありますが、あくまで実演をどう実現するかというのが私たちのやることだと考えて進めていました。TPAM ディレクションでは、例年特にテーマの発表はしませんが、今年は「時」をテーマにする作品が集まって、紹介をすることになりました。

例えば TPAM のオンライン上で作品を読むという作品があります。ダンサー兼コレオグラファーの山下残さんが、1995 年から参加している昨年までの自分の活動を虚偽のインタビュー形式だけど本当のことしか言わない、という 2 万 6000 字のインタビューを、TPAM



(3-3)



(3-4)

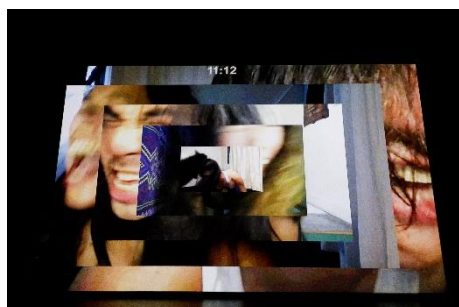


(3-5)

の期間中だけ読めるように上演したものです。



(3-6)



(3-7)

これは(3-6)ホー・ツーニエンというシンガポールの作家の作品です。彼は去年愛知トリエンナーレでも作品を発表しているのでご存知の方もいらっしゃると思います。日本の戦前史を京都学派を通して問うという作品のワーク・イン・プログレスです。展示とVR体験を実施し、配信なしのトークも行いました。集客という意味では、1回の体験が4人迄だったのですが、合計で300人ほどの来場があり、実際ここに来てフィジカルにVRを体験することの新しさと、自分が何かを体験する自明性がどう折り合うのかとを同時に感じる機会だったと思います。

この写真(3-7)は『Manila Zoo』というダンス作品で、今の新型コロナの状況を映すような作品です。本当はダンサーが集まって上演しますが、集まれないので自分のいる場所から踊りをそれぞれ劇場に届けて、観客は劇場で見るというものです。この作品はマニラのアイサ・ホクソンという作家が中心となり、5人のダンサーのうち4人がマニラの自室から踊りを届け、もう一人はベルギーから踊りを届け、お互い自分達の踊っている様子をモニターで見るという状態を観客が劇場で見る作品です。これは8月に台北芸術祭で『ワーク・イン・パンデミック』というタイトルで実現したと聞いて、TPAMでも是非やろうとなりました。この作品の実施方法については、幾人かの共同制作者が、観客が配信を劇場で見るという状態にした方がよりシャープだろうと考えたのですが、作家はリアルなダンサーをどうしても置きたいと言いました。実は私も鑑賞体験がぶれてしまうと反対し、配信を見つめる観客のみというほうがずっと面白くシャープな感じがするだろうと思っていました。しかし、実際にリアルなダンサーを置いてやってみると、やはり全然違いました。作品が生きてくる。理屈じゃない。そこにダンサーがいて、そして初めて作品になっていく、という様子を実感する機会になりました。



(3-8)

次に皆さんご存知だと思いますが、去年東京芸術劇場で初演をして、岸田國士賞を取った『福島三部作』という作品を上演しました(3-8)。これはライブストリーミングも実施しました。ここで私たちはいくつかの体験をします。まず海外に届けるには配信しかないという早い段階から分かっていたので、今まで仕事をしたことのないような配信チームと仕事することになります。20台のカメラを入れて普通観客席からは見られないようなアングルで収録をし、配信をする。それによって、遠くの人に届けることが可能だろうと考えました。し

かし、オンラインで届けることと、もう一方でリアルの上演を観ることの様々な違いを知ることになります。劇場で公演を観ることは、劇場にさえ行けば、必ず上演がリアルで観られるという自明性があります。しかし、オンライン配信というのは配信を観る側の環境によっていぶん左右されるものです。それは善し悪しではなくて、違いですね。形式の違いをすごく感じ、改めて私たちのように舞台芸術のプラットフォームを運営している当事者として、何の専門家であるのかを考え、このジャンルの保存だけではなくて、発展にどのように貢献するプラットフォームとして今後やっていくべきなのかを考える機会になったと思います。

吉本氏からのコメント

吉本 丸岡さん、ありがとうございます。私から二つ質問があります。TPAM がマーケットからミーティングに変わって、舞台芸術に関係する人たち、とりわけアジアの人たちの間でとても重要な存在になっていると思います。丸岡さんが冒頭でおっしゃっていた、共同体に対する批評性を持った芸術が共同体の中でも成立するような在り方というのは、TPAM のネットワークの中におけるアジアの人たちとの間で共有されてきたのでしょうか。

丸岡 最初はされたと思います。それができない、ある意味自由に発言できない国も多いので、そういう中でどうやって獲得していくのかも一つの共通の目標になっています。もちろんそれは、理論的には実現しているはずの、主にヨーロッパにおけるフェスティバルなどの連帯にもつながっていたと思います。

しかし、同時にやはり去年新型コロナだけではなくて、その前の「あいちトリエンナーレ」のこともあります。それ自体が悲鳴を上げはじめたと感じています。それは SNS とか色々な状況があると思いますが、批評をすべき相手というのは体制ではなくて、むしろ私たち自身だ、というふうに変わってきたのではないかと感じたときに、どのような舞台芸術が支えられていくべきなのか、ちょうど考え始めていました。まさに新型コロナが始まって、その生態系なり、芸術支援の様子が大きく変わっているというのが今だと思っています。つまり、商業演劇も小劇場も関係なくすべてを支援するというように、この一年で劇的に変化したと思います。これは大きな変化だと思います。

吉本 そうですね。だから国際的なパートナーシップ、国際的なネットワークと言った時に、何か一緒に舞台を作りましょう、といえれば分かりやすいですが、その価値観を共有するところのパートナーシップは、きっと国によって社会の成り立ちも違うし、基本的な考えや文化も違う中で、そこが大変難しいと私は思います。しかし、TPAM はそのことに挑戦しようとしてるのではないかと感じています。

丸岡 はい。価値観というのはもちろん国によって違うとも言えますが、何を支持しているのかによっても違うと思います。ボーダー（境界線）というのは、様々にありますが、むしろ国境を越えることで共闘できることもある。そのように応援してくれる、もしくは援用で

きる理屈を、自分の外から得ることで何かを実現できる機会になっていることが、国際フェスティバルやプラットフォームでは多いという気がしています。

吉本 二つ目の質問として、今回は新型コロナになって、オンラインの作品もたくさん取り入れられていましたよね。私も『福島三部作』について、一回はライブをオンラインで、一回はアーカイブになったものをオンラインで、三部作目は劇場に行って観ましたが、やはり全然違う体験でした。そういった鑑賞体験の差異ということを、新型コロナによって、今回の TPAM では強く感じられたのではないかと思います。いかがでしょうか。

丸岡 そうですね。本来はライブで観るものとして作られている作品なので、やはりライブで観るのは、作品のオーラの伝わり方など全然違うものだと感じました。それはミケランジェロの彫像のレプリカがいくらよくできていても、本物を見ないとそのオーラが伝わってこない、みたいなことにももしかしたら近いのかもしれないですね。

吉本 かつて演出家の宮城聰さんが「肉体からは膨大な情報が発せられている」とおっしゃっていました。20 世紀を代表する指揮者のカラヤンが初めて日本に来たときは、彼一人であって NHK 交響楽団を指揮したそうです。しかし、カラヤンという一人の人物の肉体から発せられる膨大な情報によって素晴らしい演奏が実現した、ということを彼は言っていました。したがって、その肉体とかフィジカルなものの重要性、それでしか得られないものが、新型コロナでオンライン化がどんどん進めば進むほど逆にクローズアップされ、むしろそちらの意味がより明確になってくるような気がします。

丸岡 そうですね。そう思う一方で、その強さ自体もまた批判の対象になってるのが、今の時代なのではないかという気がします。

吉本 舞台芸術をライブで観るかどうか、オンラインで体験するかどうか、という話になりますが、それと同時にミーティングそのものも今回はオンラインになり、特に海外からは誰も来られなかったと思います。実際に人がミーティングで集まる、つまりフィジカルな体験として、初めて知らない人が出会うことによって、ちょっとした話や、新しいことが始まると思います。たしかにオンラインでも会議はできますが、そういう体験が、TPAM の最も重要視している部分ではないかと感じます。やはり今回の新型コロナでその点は影響を受けましたか。

丸岡 大変影響を受けたと思います。TPAM を開催するということ自体、何か継続の意思や連帯の意思を表すというのは、それは他の見本市なりマーケットなり、プラットフォームなりフェスティバルなり、全部そうだったと思いますが、実際問題、極めて異例の回だったと思います。また、改めてフィジカルに出会うことの大事さを知ったと思います。例えば、今ここでこうやってお互いに会っていますが、ずいぶん距離を感じますよね。このような距離を常態としないときが早く来ることを考えて行動したい、と多くの人が思ったと思います。

吉本 ありがとうございます。さて、今日のテーマは「パートナーシップ」ですが、新型コロナの中で行われた TPAM での経験を経て、その中のネットワークやパートナーシップな

どが今後どのように変化していくか、あるいは丸岡さんが今回感じられたことで、今後このような方向を目指していきたいというものがあれば、お聞かせください。

丸岡 パートナースHIPという意味では、TPAM は来年から名称も「YPAM (Yokohama Performing Arts Meeting)」と変わり、持続可能な状態としてどのようにやっていくのが、芸術作品一つ一つだけの問題ではなくて、TPAM というイベントそのものが抱えている問題です。それは先ほど話したことと関わりますが、恐らくライブの表現というのは今までも4,000 年ほど続いていて、今後も続くだろうと思っています。しかし、それが例えば、首相が応援をする、というように、先ほどのメルケル首相の言葉にもありましたが、そうやって私たちの問題として応援していくことを継続できるのか危ぶまれていると思います。どのように持続可能にしていくのが今私たちの大きな課題で、今のところあまりうまく説明することができませんが、フリンジというプログラムに非常に可能性を感じています。

吉本 ありがとうございます。TPAM の開催自体も新型コロナで大変な影響を受けて、来年もどういう形になるかは全然見えないと思いますが、今日のテーマである舞台芸術界のパートナーシップやネットワークという点で言うと、TPAM は本当に重要な存在だと思います。したがって、まずはそれを続けることが最大の課題だと思いながらも、TPAM が続くことでまた新しいパートナーシップが続いて欲しいと思います。

丸岡 そうですね。今年の開催は本当に新しい出会いの中で、色々なパートナーシップによってファンドレイジングも実現できました。こんなにも色々なパートナーシップのポテンシャルがあったのだということを国内外で感じた回でもありました。

第二部 ディスカッション

吉本 それでは、ここからディスカッションに移りたいと思います。まずは改めて丸岡さんから、ジェysonさんのプレゼンをお聴きになって感じたことやご質問があればお聞かせください。

丸岡 ジェysonさん、素敵なプレゼンテーションありがとうございました。とても感銘を受けました。吉本さんが最初におっしゃったように、私は人間が出るタイプのライブパフォーマンスが中心ですが、最近はアンドロイドとか、映像中心の作品なども紹介することが多いです。ここで質問なのですが、作品の中身をつくっていくのはオンラインでやり取りができて、最終的に遠隔で仕上げるのはすごく難しいと作家が言っていました。このように、遠隔で仕上げなくてはならないとしたら、どのような工夫が必要か、もしくはどのような点が難しいのか、教えていただけますでしょうか。

ブルージュ そうですね。実際に、デジタルのものを扱うときはもちろんですが、フィジカルなもの扱うときにも、作品の物理性といいますか、それがどのように理解され、見られるかはとても重要です。そして最終的には、実際にその場所に行って、ものを見て、そして仕上げるということが極めて重要だと考えています。

丸岡 それができない時も、今まであったのでしょうか。

ブルージュ そうですね。やはりそういった場合でも、本当のところは行ってみたいと思います。具体的に言うと、ソウルで展示した作品がそれにあたります。テクニカルツリーというのをを用いて、これがこうだとか、ああだとか言って色々と示しつつ、最終的にまとめることになりますが、それでもやはり、どうしても現場に行ってみたいとは思っています。微妙な修正をしたり、最終的にちょっとしっくりいっていないな、と思うようなところはやはり現場に行ってみたいです。もちろん、委託を受けて作業をし、実際そういう契約もしている訳ですが、それでも本音を言うと、最終的には実際にそこに行って見て納得をしたい、といった部分は残ります。

吉本 今のことに関連して、ジェysonさんに質問です。丸岡さんのプレゼンでも触れていましたが、オンラインで見る舞台芸術と、実際の劇場で観る舞台芸術は、ものすごく違うと思います。そこには圧倒的な差があります。一方で、ジェysonさんのプレゼンを聞いているときに、作品の映像をみると、「ああ、この作品はこういうものなんだな」と、こちらとしてはある程度分かったような気になってしまいます。しかし、そのような中でも、ある空間の中でそれをフィジカルに体験することと、映像やオンラインを通してデジタルで体験



することの差があると思います。そういった捉え方の違いについて、どのようにお考えでしょうか。

ブルージュ 非常に良い質問だと思います。オンライン空間と、実際の物理的な空間の差についてですね。私の場合は、オンラインでいえば、極めて高解像度の映像作品などでは、非常に魅力的でしっかりそこに入り込めるような部分も確かにあると思います。しかし、実際に空間の中を移動して、様々な異なる方向から見て、感覚的に理解していくためには、その様々な感覚器官をしっかり駆使する必要があると思っています。つまり、音の響きはどうなのか？や、色々な異なる現象にどう反応しているのか？など、そういったいわゆる文脈が極めて重要になると思います。したがって、どうしてもフィジカルな、物理的な空間と、オンライン空間で提供できる作品との差はあると感じます。

吉本 ありがとうございます。ハイテクを駆使した作品でも、それを体験するのはフィジカルな人間なので、物理的な空間から得られる情報が重要であるという、とても説得力のあるお話でした。

次に丸岡さんとジェイソンさんに同じ質問をしてみたいと思います。今日のテーマはパートナーシップということですが、もうひとつその背景になっているのが、新型コロナで、芸術だけではなく、世界中であらゆる分野が大きなダメージを受けています。その中で私のプレゼンでも、ある種の仮説として提示しましたが、新型コロナを経たことによって、新しい芸術表現が生まれてくる。それはアーティストのモチベーションでもあり、あるいはこの状況によってオンラインの技術がどんどん進化する、ということもあると思います。様々な要因で社会が変わるとき、新型コロナがいずれ収束し、芸術表現はどんな方向に向かっていくのか。舞台芸術の分野で言うと、こういうものが生まれて欲しいということでもいいですし、ジェイソンさんのハイテクを駆使した芸術表現の中でも新型コロナによって今後こんなふうになるのではないかと、というお話を伺いたいと思います。

最初にジェイソンさん、お願いします。

ブルージュ そうですね。すでに、ここ最近の芸術表現は若干変化してきていると思います。いかにして様々な形で作品が表現できるかについては、非常に深く考えながら思索を深めています。つまり、私の場合には先ほどもご覧いただいた通り、フィジカルな部分とデジタルな部分を同時に示す作品があります。例えば、「コンスタント・ガーデナーズ」においてもフィジカルの側面とデジタルの側面の両方を同時に映し出せるような融合間感を考えていきたいです。

吉本 ありがとうございます。では、丸岡さんにも同じ質問をしたいのですが、今回のTPAMで上演された福島三部作というのは、まさしく大震災と福島第一原発の事故があって作品が生まれていますよね。三部を通して見ると、本当に深い作品だと思いました。では、今回の新型コロナの後で、どのような新しい変化が起こるかと考えますか。おそらくアーティスト



の皆さんは、そのことについて色々とお考えかと思います。

丸岡 今回のこの強くフィクションを超えるような現実の繰り返しで、感受性の強いアーティストはそれを受け取って新しい表現を作るので、私はアーティストではないので明言できませんが、作るにちがいないと思っています。しかし一方で、そういった表現をすることを社会が許してくれるのかという方が心配です。自分たちの仕事は、そのことをできるようにすることだと思っていますし、パートナーシップも国際性もその点において、とても大切になってくるだろうと思っています。

吉本 ありがとうございます。最後にお二人からメッセージをいただきたいと思います。本フォーラムをご視聴いただいている方々は、文化に興味がある方、アートの仕事に携わっている方が多いかと思います。今、新型コロナで本当に厳しい状況にあると思いますが、私はあえて楽天的になるべきだと思います。したがって、ご視聴の皆様に、未来は明るいのだというメッセージがあればいただけますでしょうか。

ブルージュ そうですね。今おっしゃられたことは極めて重要で、ご視聴の皆様に対しては色々文化に携わっていらっしゃる方々が多いと思いますので、こういった厳しい状況下でも、是非新たな機会を見いだしていただきたいと思います。新たな芸術表現も生まれてくると思っており、どういったことが、どういった形でできるかを考え続けていくことも極めて重要な点です。私自身も、様々な作品委嘱を受けて色々な形でチャンスも生まれ、多様な取り組みをしてきました。そうした作品がひとつの希望の光になっていってもらえればと思います。是非そのような機会と一緒にこれから生み出してまいりましょう。

丸岡 私たちはある意味、歴史的な時に生きていて、表現に携る者としてはこの状況下でチャレンジすることを、よりできうる時代だと思います。パートナーシップというのはとても大事で、仲間がいて、時にはエラーもしながら一緒にチャレンジをしていくことですよね。仲間たちとパートナーシップを組みつつ、それが可能になる状況を作る環境は、少なくとも日本では25年前よりもずっと今の方がいいと思います。この現実は重いですし、自分や自分達の環境を信じてやっていけると感じていますし、きっと皆さんもそうだと思います。

吉本 ジェイソンさん、丸岡さん、ありがとうございます。本日は「#THE FUTURE IS ART 明日を拓くパートナーシップの力」をご視聴いただき、誠にありがとうございました。