

ラウンドテーブル①【モデレーター：大谷燠氏（NPO 法人 DANCEBOX）】

生糸のコンセプトについて

- ・建物の魅力もさることながら、ダンス、コスプレ、アート、カフェ、デザインなど、様々な活動が展開されているカオス状態が特徴になる。旧神戸生糸検査所をひとつの建物ではなく「まち」として考えることが必要。まちには多様性がないといけない。空間、時間、社会、地域、人などいろんなレイヤーを重ねることが必要。混沌と整理が共存できるのがまちである。経済重視のデザインが行き詰まるなかで、これから大事なものは、もっと小さなこと、人が幸せにくらすことに役立つという視点が重要。
- ・まちには、人々が気軽に集まり、多様な人々を結びつけるパブリックスペースがある。それが広場やカフェである。旧神戸生糸検査所においても、パブリックスペースを効果的に配置することで、クリエイター同士やクリエイターと一般市民が交流できる場所を実現できるのではないかと。
- ・まちというコンセプトであれば、祭りがつきものである。まつりにはオリジナリティが重要である。そこにカオスがあるということは大事。レベルの高いものからコミュニティに開かれているものまでである。どこにもない作品を作れるアーティストが育つことも重要。生糸のまちの祭りを作るという発想が大事。
- ・付加価値をつけるデザインではなく、課題解決のソーシャルデザインが神戸のデザイン。産業の延長ではなく、神戸のデザインを実現できる場であってほしい。

自由な活動を支える仕組み

- ・管理側は、活動の自由度を支えるとともに、クリエイターと行政の間の翻訳者の役割をすることも必要。そして、今回のクリエイティブスペース提供事業では、自由な使い方が出来る中でも事故がなかったのもよかった。運営における自治とカオスのバランスを保つことが重要である。
- ・どうやって稼ぐかという視点も大事。まちという視点では、システムをもってお金を稼ぐエリアも必要。まちというものは必ずお金がかかる。貸館業務はしっかり考えたほうがいい。お金を取る部分は堅実にやるべき。そして、前衛的なアートやソーシャルデザインに投資をしていく。
- ・例えば、月1回1～2時間程度、ルールを決めたり、活動の状況の共有やネットワークづくりを行ったりするための町内会会議や、ラウンドテーブルのような意見を交換する場を持つてはどうか。また、同じ建物に入居している人たちの活動を見る余裕のある状況が欲しい。
- ・工事中もガイドツアーをやってほしい。建物に入っていきたくてかわりたい人々のイメージを膨らませる機会を作りたい。

クリエイティブな活動を社会に還元するという視点

- ・地域コミュニティに対してどう意識を持っていくかが重要。ソーシャルインクルージョン(社会包摂)すなわち、アートが社会から差別や疎外されている人に手を差し伸べるそういう視点も可能性の一つとしてある。
- ・単なるクリエイターの活動の場だけでなく、まちなかで支持される必要がある。居心地のいい刺激のいい場は勿論だが、社会に還元する場という視点が必要。

施設の魅力

- ・旧神戸生糸検査所のいいところはキャパの範囲が広いところ。会議室、大空間など広がりがある。また、そのまま残す部分と、手を入れる部分の使い分けが鍵である。
- ・海に面しているということは夢が広がる。1500円で高松まで4時間で行ける天津からも行ける。大阪も和歌山も近

い。西日本の広がり、そして、アジアの広がり、独自のネットワークの拠点になれば。また、巨大な制作物も運びやすい。

- ・現在三宮近辺で広いスペースはサンボーホールだけ。広いスペースは大きな魅力。
- ・地下はすごくいいとか、裏側がいいとか一般の人が入れないところの記録を残すべき。
- ・24 時間作業が可能ということは、大きな魅力である。ぜひ、レジデンスを。

他の施設とのつながりについて

- ・灘のミュージアムロードがアート作品の拠点だとすれば、三宮から生糸までの南北はアートやデザインを生み出すクリエイションの拠点として考えることができる。
- ・見えているのに遠い。物理的に近くする方法が必要。HAT 神戸のほうが意外と近い。東西のやりとりを考えるのも一つ。生糸、Q2、ダンスボックス、塩谷(グッゲンハイム邸)など
- ・マイクロバスで点、線、面になってつなぐとおもしろい。

情報発信について（ネットワークの構築が大切）

- ・生糸の情報発信が重要。CAP、グッゲンハイム、ダンスボックス、KAVC など出来れば神戸のクリエイティブな活動に関する全ての情報をまとめるべき。センターのセンターという視点。
- ・まずは、各自が作ったものを置きあうことから始める。それを集める場所になれば。フリーペーパーギャラリーのようなイメージ。そういったお金のかからない仕組みを考えることが必要。
- ・クリエイティブスペース提供事業では、カフェがその役割を担っていた。業者ではなく、カフェをやりたい人がやる。そのプロセスを楽しむのがいい。お金がないなら、プロセスを実験的に作るのが大事。

活動の見せ方

- ・アマチュアの人たちは、いいものをやっても観客動員がしんどい。生糸は部屋が多く、いろんな形での発表の形態が可能。建物の中で行われているものをすべてみるのも難しいのでは？例えば、その年 1 年で行われた展示でぜひ、見て欲しいというものは再発表するなど、いいものを見落とさない仕掛けが必要。
- ・小さいけどきらりと光るものを取り上げたいが、取り上げにくいこともある。生糸のまちとして、公募展のような小さなものの集合体としてできれば、そして、それがまとまることでアクションを起こせるのでは？
- ・クリエイションの過程を見せることが大事。一日だけ公演を楽しむのではなく、そして、クリエイティブな人たちとも会話できる仕掛けも重要。
- ・生糸で作品を作った人が違うところでパフォーマンスすることも大事。
- ・節の数を数えるブースのような機械で、小規模な人形劇につかえるようなものがあつた。それを使って小さい人形劇フェスティバルができれば。

若いアーティストが神戸で活動できる条件に

- ・堀尾さん世代と若手の間がない。小劇場の分野でも大阪は劇団が 150 あるが、神戸は 2 つ、圧倒的に違う。KAVC もあるがそれすらしんどい。神戸で育っても大阪京都に行く流れを何とかしたい。生糸の存在がアーティストが住みつく条件になればと思う。
- ・高校のダンス部にアプローチしている。また、アジアのアーティストが来たときは、高校で WS を行うようにしている。高校生が公演を見に来てくれるようになった。そこに神戸の可能性がある。

ラウンドテーブル②【モデレーター：藤野一夫氏(神戸大学大学院国際文化学研究所)】

デザインとアートのシナジーをいかに創り出すか

- ・デザインはクライアントがあつての世界ということもあるが、アートの場合は自己目的性が強い。クリエイティブの中に、デザイン、現代アートも含まれるのか？社会的な価値も加えられるのか？デザインで敷居が高いのならば、現代アートは雲の上のような存在になるのか？尖ったものと即効的効果のあるものをどうバランスをとるのか？生糸では、デザインとアートの垣根も突破できる可能性を秘めた回遊性がおもしろい経験だったのでは。
- ・生糸の実験的活用の特徴は、アーティストが好きに表現できたことにあるのではないか。改装前で場所の制約が少なかったということも大きい。改装してきれいになるとその自由度は少なくなるのではないか。
- ・会議室を使用したのが、音響照明があればよかったと思う。でも、機材は持ち込めるので空間自体があればいい。最後の交流会では、いろんなアーティストや表現作家さんと会えたのが面白かった。デザインと頭につくと、デザイン事務所に限られるとイメージしてしまう。
- ・アートの創造力を社会に活かすソーシャルデザインという考え方がある。神戸市もデザインの定義を形や色のデザインだけではなく、広範囲にとらえられているので、改装後でもいろんな表現もできると思う。
- ・オリジナルテンポが作品作りの過程をみせる展示をしていた。見せ方のデザインとして捉えられて印象的。ただの劇場空間ではなくて、そこに他のWSなどが入り込んでいけばおもしろい。

実験的活用を振り返ってー表現活動の場とその創造力を社会につなぐ場へー

- ・生糸の実験的活用では、正直、企画のクオリティに差が感じられた。そういった観点で相互批評しあうことが重要。その際には、だれが権威をもって評価するのか。(参加者の)批評能力、発信能力を高めることが重要。
- ・回遊性ということは集客という意味でも大きい。ギャラリーに来ていた人が演劇もみるという流れは重要。ただ生糸まで距離があるので人が流れてくるのかは心配。
- ・今回は実験的だったが、今後公共の施設を無料で自由に使うということは難しい。センターの方向性に関するテーマが必要。あくまでも、今回は創造的活動の展開に関する可能性を示したということであって、オープン後も、全く同じ形態でできるとは限らないということを理解する必要がある。アートは、美術館やアーティストのためだけではなくて、例えば、社会的な課題にアプローチしていくことができる。それが、このセンターでやるべきこと。そのためには、つなぎ手となる人材を育てていく必要がある。他方でアートとデザインの最先端に触れるということを担保していくべき。強度がないとデザインアートは成り立たない。社会性と前衛性の両軸が重要。
- ・デザイン、アートのような高度なかたまりをレベルダウンするのではなく、みんなが受け入れられることが重要。例えば金沢 21 世紀美術館のような一般の人を巻き込む体験型がいいのではないか？金沢市民芸術村は、市民にまかせることで当事者意識が生まれている。神戸にとって参考にすべきモデル。他方で山口情報芸術センター(YCAM)はデザイン性が非常に高いが、文化産業クラスターとしてアーティストが周辺に集まるまちづくりはできていない。こういったものをうまくミックスしたものが神戸にあればちょうどいいのではないか。

センター内での活動にとどまらない仕掛け

- ・旧居留地から新港地区はつながっていて、都市景観としてもおもしろい。住友倉庫など昭和初期の建築が残っているのは全国的にめずらしい。近代建築をうまく使っていくと広がりがでる。神戸の倉庫は、現在トランクルームとなっている。ウォーターフロントに人が集まる倉庫にできれば。
- ・センターだけに人を集めるのではなく、学校にアーティストがアウトリーチするなど、面としての広がりが重要。

独立採算機能の必要性ー理想への投資と現実的な収益のバランスー

- ・センターは、独立採算制でないと長続きしない。結局集客として人がこない、テナントがつかない。TEN×TEN は今はアートスクールのようになっていて少しさみしい感じだ。理想はあってもアーティストも主催者も共倒れにならないよう採算機能が欲しい。
- ・BankART は非常に収益をあげている。しかし横浜と関東のマーケットは全く違う。神戸で完結するのではなく東京、世界でも流通するレベルでないと難しい。
- ・一日教室を個人的に有料 500 円でやった。のべ 100 人参加。講師の先生が 10 人。お昼第 1000 円、打ち上げ台が 40000 円なので実際に 5 万円必要だった。本気になってやれば採算はとれるのかなと思う。
- ・自分たちの意図しないことでお金をもらうことはあっても、独創的なものでももらえない。子供となにかつくるなど、自分たちで出向いてやっていかないともらえない。逆に言うと、自分たちで動けばお金がもらえることはある。ただ、おもしろいことをやれば人がくるという感覚はある。たとえば、ミサガを作るといった WS をやったりするとかなり集客があった。しかし本当のところはあまりやりたくないのが本音。生糸には、教育と交流を一番に求めたい。

物理的な距離感を感じさせない魅力的なコンテンツとハード

- ・生糸の場合は交通の便が悪く、わざわざいかないといけない。街を歩いていてついでに行けることが大切。
- ・こうべガーデン・カフェでの経験から、面白いことをしていたら人はくるという実感はある。でも今回の企画では横断歩道がつかった。特にお年寄りにとってはきつい。片方だけでもとってもらえないか。
- ・創造都市ネットワークのデザイン都市は世界で 9 都市ある。創造都市間の交流、ネットワークをうまく使っていく。具体的には、レジデンス機能があればいい。ただし、正面きってレジデンスと銘打つのは消防法上の問題がおおきい。
- ・インフラ的なことだけでなく、イベント自体に魅力があれば集客は望めるのでは？神戸の人は、はじめは盛り上がるが継続的に来ない市民性があると思う。他府県の人をひきつけることが必要。生糸は日本中、アジアから注目されることが大切。イベント的に目をひくことと、市民活動として地道にやっていくことの折り合いをどうするか？スペース的に相当広いので、その使い分けはできるのではないか。
- ・県立美術館のようにプロムナードのようにしているのはいい。ひとつの道で上を通っていけるというのはいい。
- ・屋根のある広い空間は魅力的。雨を気にせずにイベントが出来る。三宮からのアクセス面では、“さんちか”をもうすこしのばすことができれば。
- ・港町といいながら 2 号線を超えていくモチベーションがない。県美のように歩いても楽しいという環境整備も重要。フラワーロードという名前だが、全くフラワー感がない。
- ・ファッション美術館では、映写機を、階段で運んでいる。映写機をスムーズに搬入できる建物を設計してほしい。

神戸における演劇基盤の弱さを強みにー学生ではなく、卒業生を育てるー

- ・神戸は大都市でありながら現代演劇の基盤がない。大阪は減少したが残っている。関西だと京都に行ってしまう。タダにしても来ない。kavc もやっているが十分な求心力ではない。もう少し演劇の重点拠点にしないとイケない。
- ・神戸には芸大、音大がないのがネック。特に演劇系が弱いのもこれが要因かもしれない。今から芸大を作るのは非現実的。レジデンスなどをつくって、世界の先端的なアーティストとのコラボによって、京都や大阪で教育を受けたアーティストが世界とつながる人材育成の場とする。神戸から飛び立ってもらえるような職業とむすびつく段階の人材を重点的に支援するのが神戸の使命。コスト面でも、人材育成の基礎段階での投資が少ないので効果的。
- ・外から見て、地域の魅力とは、そこにいる人たちが内側からデザインしているということ。神戸には芸大がないが、(他の街にある芸大の)卒業生たちは工房がなくなって困っている。そういう人たちが神戸に引っ越してきて制作活動を行う。アーティストをいかに信用できるか、そして、その信用を活動している人たちが内から築いていくことが大

切。例えば、韓国の政府がセンターを作ってアメリカ人が来ているようなところははっきり言って魅力を感じない。確かに神戸にはマーケットはないが、制作できる場所をつくって、内側からわきおこってくるしくみがないと強度のあることはできない。プロジェクトが走り出してからはコンテンツを作り出しているのは行政ではなくて、そこで生活している人たち。

- ・神戸芸術文化会議の会員だけで600人。神戸自体で彼らが活動する場所がない。アートマーケットのようなものがあれば、アーティストとしては助かる。広報的にある程度支援してほしいというのが率直なところ。

ライブラリーについて

- ・六甲アイランドのファッション美術館は、年々利用者が減っているなかで、図書館は人が減っていない。サテライトで資料的ライブラリー機能をもたせてはどうか。メディアアートとからめてデジタル的なこと、あるいは、一般に公募して眠っているアート関係の専門書を収集する古書図書館プロジェクトもありえる。

神戸から新しいカルチャーを発信するという視点

- ・デザインやアート、クリエイターという考え方は古いのではないか。神戸では、蓄積されてきた前例が行き詰ってきた。神戸は前を海、後ろは山。世界全体のテーマとして環境といったことを考えることがクリエイター、それを機能させるのがデザイナーの役割。神戸は貿易港として繊維業を支えてきた京阪神の拠点。環境、生物多様性など個別の議論はかなり専門化しているが、それらにデザイナー、クリエイターをうまく連動させていくことが必要。そして神戸がもっている歴史を活かしながら議論していく場をつくるのが大切。神戸のキーワードの見直しが必要。これまでは和魂洋才だったが今は和魂和才。世界に神戸から新しいカルチャーをどう発信していくかが重要。
- ・クリエイティブシティは世界で実践されている。競争社会、拡大路線で(クリエイティブシティ構想を)使ったとしても限界にきているのではないか。そこで今提案されているのが「シュリンクシティ」。進歩・開発・発展の方向でのクリエイティブシティではなく、成熟した市民社会には、定常化への賢い軟着陸の方法を見つけ出すイマジネーションが必要。産業構造の転換が進む中で、新しい価値観を作り出していく機能。生物多様性、文化多様性そしてエコロジーとアートもキーテーマ。ただ実際にアーティストとして生活する必要があり、そのためにマーケティングを充実させるという声も重要。
- ・神戸の人口は、150万人だが、じきに50年前の100万人に戻るといわれている。物が売れない時代はさらにひどくなる。ビジネスも、市民サービスも、プラスデザインの視点での編集を担う場所が必要。これは日本では、どこのデザインセンターもやっていない。たとえば、防災教育など、神戸しかできない世界からリスペクトされるテーマ設定し、プロジェクト開発していく機能もセンターとして取り組むべき。かしこくシュリンクしていくという先進国が共通して直面している課題などを先取りして取り組んでいけるといい。
- ・ドイツのカンプナーゲルは造船所を改造してできた芸術祭。その芸術監督に日本人が選ばれた。日本もアジア系、アフリカ系の人材をどう使うかという仕組みづくりでリーダーシップをとっていくことができる。アフリカは特に人類発祥の地であり、その人材をひっぱってくるのは重要。以前、木村重信先生が大阪トリエンナーレをやっていて、大阪を中心にアジアのアーティストを使ってやろうとしたがつぶれてしまった。その後現代アジア美術展が福岡にできてしまった。世界のどこと強みとしてつながっていくか、焦点をしぼるのか。名村造船所はよきライバルとして、お互いの戦略をもちながら連携していくことができるのではないか。

ラウンドテーブル③【モデレーター：衣笠収氏(神戸市企画調整局デザイン都市推進室)】

プロデューサーの必要性と活動の多様性の担保

- ・強度のある魅力的な人がいるから人が来るというのが今の流れ。貸館だけにするのではなく、レベルの高いものを出すためには、プロデューサーが必要では。それは、世界的にも有名かつ専門的な人材そして、何らかの確固たる方向性を作ってくれる人。そして、その周りを市民が固めていけばいい。ただし、キュレーションは1人だけではいけない、活動範囲が限定される危険性がある。一方で、神戸にはそういった人材がないのも現実。
- ・表現者だけが集まっても、広くみんなに知ってもらうのは難しい。作家だけでなく、キュレーター、批評家も必要。幅広く色々な人が参加すべきだと思う。
- ・一人の中心人物を立てて、世界的に打って出る。その人のもとで、みんなが力を合わせていく。その場限りではなく、例えば、2年くらい住んでもらって、しっかりとその場をつくってほしい。ただ、その人一人に固定してもよくないが、人がたまるような、たまらないような風通しのよいものがある。日本中同じものではなくて、世界に通じるものが必要だと思う。
- ・世界の著名人を呼んでくるイベントは一過性ではなく、次につないでいく視点が必要。それよりも、神戸のなかから何かしたいという人達を集め、一からのイベントをつくっていくことが大事。根付かないと意味がない。地道につみあげ、固まった力を育てるのがいい。その一方で、他者が入ってこそ新しい可能性が生まれることもあると思う。そして地元の人でも生きるというケースもある。
- ・専門家を集めた実行委員会をつくるのもひとつの案。

若手育成の視点

- ・つなぎ手の育成のためにも、若手育成を重点的に視野に入れて欲しい。若手にもチャンスが欲しい。若手を活性化させることが大切だと思う。大地の芸術祭(越後妻有)もボランティアのこへび隊が活躍していた。そういった若い人達も、有名なディレクターだから集まって来る。そこで若手の人材育成もできるのではないかな。

人が集まるための魅力づくり

- ・みんなが注目するような観光の場になってもいい。地元だけで考えると、地味なものになってしまいやすい。単に安上がりになってしまうものではない。素晴らしい施設だから。
- ・神戸がデザイン都市であるならば、デザインというものに賭けて、この都市が活性化するような、みんなが来たくするようなまちになって欲しい。
- ・人々が目的を持ってやってくるような場所に、どうしても行きたいというものをつくるのが大切ではないかな。
- ・人を集めるようなエサ(魅力)がないとだめだと思う。「神戸+デザイン」のダイソンワークショップのとき、女子校生が30人くらい集まった。ケミカルシューズから出るごみ、あるいは工場からの金属の切れ端など創作に使える大量の材料があるとなれば非常に魅力的だ。
- ・芸術関係の人が興味を持つ場所にするべき。
- ・内輪だけで「よかったね」だけではだめで、海外からも評価されるのを目指すことが大切だ。

必要な機能

- ・日本中同じものではないような場に、海外からも来てもらえるような場になるために、マーケットも、レジデンスも含めて考える必要がある。特にレジデンス部門は絶対に必要だと思う。
- ・旧神戸生糸検査所の広さを活かした実際にそこでつくれる工房が欲しい。自分の小さな部屋から生まれるものは

限られている。生糸だからこそうまれるモノがあれば。

- ・アーティストが安い使用料で作品をつくることができる場所が欲しい。何人かでシェアできる場所。
- ・安く創作の場を与えられたら、アーティストにも義務を課せばよい。まちのためにできることはいくらでもあるはず。極端なことを言えば介護や力仕事をボランティアでしたっていい。
- ・生糸のなかで、南西の場所、あの車路の場所がとても重要。あの場が非常に魅力的だ。金属で作品をつくっているイメージが、ビジュアルに生まれる。例えば、その横で誰かが絵本を読んでいるといい。
- ・21 時くらいで閉まるのではなく、例えば、夜遅くまで灯りがついていると何かやっているなどと思う。目に見える仕掛けや誰もが、面白そうだと言えるものを持って来て欲しい。
- ・創り手に対するリスペクト(価値観)を感じさせる場所にしてほしい。
- ・単にお茶を飲むカフェ、サロンなどの場を設けるというのではなく、人々が交流する場がほしい。
- ・いいカフェを入れて欲しい。そのカフェがあるから生糸に行く、というほどのものを入れて欲しい。

一定の距離感。開いた場所

- ・施設がうまくいくためにはパブリック感覚や一定の距離を持った関係性を大事にする必要がある。地元且つべったりの人たちだけの集まりを作って口を出してはいけないような状況をつくってはいけない。ローカルだけではなく、幅の広いものがいい。開いた場所。方向性だけを示してくれる強い人が必要だと思う。
- ・ゆるやかなつながり。がちがちの状態ではなく、心地のよいところでつながってほしい。
- ・沢山の人が集まって、今日のように、いろんな意見を言えることが、これからをつくっていく。
- ・中間支援の部分と、ソフトのヘッドが共存するしくみが大切。
- ・みんなで一緒に考えて、一緒にやろうとすることに喜びがある。これからは楽しみになった。生糸が改装中に見学はできるのか。例えば、改装の様子を映像で残せればと。
- ・外から見るのと、違って神戸は閉塞感を感じる。それを打破していくことが大事。
- ・今日のこの場のようにいろんな意見を言い合うことが大事で、みんなの楽しみともなっていく。
- ・改修工事中も見学ができるようにしてほしい。そのプロセスを映像で残し共有することも大事。

一般の人が興味を持つきっかけ

- ・生糸は広くて、いろいろなワークショップができる。アートに興味なくても、色んな人に場を開放して、みんなに来てもらえる工夫が大切。幅広い年齢の人には、絵本がよいかもしれない。
- ・実際はクリエイティブなことをしない人が大多数。そういった人と、クリエイターをつなぐ人が必要。両立できることが望ましい。

各地とのネットワーク

- ・クリエイティブな活動は神戸全体で広く考えればよい。北区にはかやぶきの民家もある。生糸が中心になって、各地とネットワークを組むことができるだろう。
- ・建物内の活動だけでなく地域(外)へ向かう活動の拠点となることも大切。

アートとデザインの共存

- ・アートは自己表現からはじまっているが、それが具体的に社会にどういったプラスの作用をもたらすのかを示すこと、あるいはその仕組みをつくるのがデザイン。アートとデザインが共存できるような施設となれば、創造的活動の理解を広めることができる。

- ・クリエイティブな力をもっと活用して社会に貢献できる施設にしたい。持続可能な形で、クリエイター、プロデューサーが、施設のなかでつながって、集まって、例えば、行政や企業からの仕事で、教育プログラムを開発したり、実践の場になる施設にできればいいと思っている。その仕組み作りのなかで、何ができるのか。人をどうやって育てていくのか。準備段階からいろんなことをリサーチしながら、活動を広げていきたい。

活動の下支え

- ・アートな力をいかにお金に結び付けていくのか。内輪で見るだけに終わっていいのか。打ち上げ花火的に終わっていいのか。活動を下支えするファンドのようなものでもできればと思う。また、予算を得るためには企業とむすびつくことが大切。生系がうまくいけば、デザイン都市・神戸のイメージもアップする。
- ・アーティストが運営スタッフとして、手伝うこともできる。
- ・ドイツには、アーティストパスポートがある。いろんな面で優遇措置を受ける。アーティストが活動しやすい仕組みが欲しい。そのためにも社会的に認知されるアーティスト側の努力も必要。
- ・アーティストにとって大事なことは、多くの人に見てもらえること。だから理解してもらえるようなアプローチも必要だ。そのために神戸市が間に入って力を尽くしてほしい。海外では、お金がなくても作家が活動しやすいのは、街の応援があるから。そういったベースになるものが必要。

施設名称

- ・神戸デザインクリエイティブセンターという名称が問題。例えば、僕のはじめて「ワークショップ」という言葉を聞いたとき、意味がわからなかった。そういう人もいる。生系は誰にもわかるような名称にしてもらいたい。
- ・今の仮称は名称としておかしい。日本語の神戸らしい名称にしてほしい。
- ・生系でつむぐイメージが出るものがいい。