



地域クリエイター の履歴書

「企業の将来はトップで99%が決まる」(船井幸雄)と言われるが、その企業体と同様に、地域にも組織を導くリーダーが存在する。あふれる情熱と哲学をもって、地域活性化に挑む地域クリエイターの本質に迫る！

地域クリエイターの
探究家

朽尾 圭亮(とちお・けいすけ)

船井総研入社後、地域創造・活性化チームに志願し、創設に情熱を注ぐ。現在は、地域再生行脚100を実践し、成功事例を求めて全国を渡り歩く。

連絡先: keisuketochio@funaisoken.co.jp

KEITO OHARA

小原 啓渡

アートコンプレックス1928 (有限会社1928)
プロデューサー

真の発想と価値判断の原点!!

CREATOR'S PROFILE No.8

年代	出来事
1960年5月4日	兵庫県宍粟郡千種町生まれ
1978年	兵庫県立龍野高校 卒業
1983年	同志社大学法学部政治学科 中退
1984年	照明技術者となり以後フリーの照明デザイナーとして数々の舞台に関わる。
1991年	舞台技術制作会社「リッジクリエイティブ株式会社」設立 代表取締役に就任
1992~1998年	日仏共同プロジェクト「MATOMA」テクニカルディレクター
1995年	パフォーミングアーツのフリーペーパー「P.A.N.PRESS」発刊
1999年	アートコンプレックス1928(有限会社1928)を立ち上げ プロデューサーに就任
2001年	シルクバロック(仏)を招聘し東京公演プロデュース
2002年	第1回ロングラン公演 電遊科学館『ノスフェラトゥ』を主催(全26公演)
2003年4月	「セーフティネットとしてのメセナ」を用いたロングラン公演を主催(全26公演)
2003年	「有限会社京都三条御幸町ブロードウェー化計画」設立 代表取締役に就任
2003年11月	証券会社と提携し、ファンドを導入したロングラン公演を主催(全21公演)
2004年	「株式会社アートコンプレックス」を大阪に設立 代表取締役に就任
2004年9月	『三条あかりプロジェクト』 統括プロデューサー
2004年9月	大阪名村造船所跡地のプロデュースを開始
2005年3月	著書『クリエイター50人が語る創造の原点』(論創社)出版
2005年9月	第2回「三条あかりプロジェクト」統括プロデュース

今 大阪、京都を含む京阪神地域で古き良き伝統に、新しいアートの風を吹き込み、地域が元気になる事例が見られ始めている。

例えば『三条あかりけしき』。これは、京都の古き良き三条の街並みをライトアップする企画である。しかし、ただのライトアップではない。現代アーティスト達が作成した作品を映像化し、プロジェクターを使って古き街並みに映し出す。その数およそ50。この効果は、16万人の観光客の集客、そして商店街の着実な活性化（平均1.5倍の売上）を達成している。

また大阪の名村造船所跡地（4.2ha）を利用した『NAMURA ART MEETING 04-34』もユニークな企画である。これは、既に使用されなくなって久しい造船所という「廃墟のポテンシャル」を活かし、アートが集う広場として30年利用する企画である。産業観光（産業を観光する）というテーマが叫ばれて久しいが、ここまで産業遺跡をユニークに活かす事例も少ない。

今回、取り上げるクリエイターは、これらの企画を立案・実行にうつすプロデューサー、小原啓渡氏である。小原氏は、これらの企画を実行すると同時に、自身でも劇場を黒字で経営（劇場は企業寄付などがなくぎりぎり黒字で運営することは極めて困難とされる）するという優れた経営手腕の持ち主でもある。また演劇のファンド化を提案・実行し、演劇のあり方に新しい道筋をつけたことでも注目されている。

しかしながら、彼のこの優れたアイデア力、実行力、そしてリーダーシップ力については、実はあまり触れられていない。今回は、小原氏の人生の軌跡をたどることで、彼がどの

ようにして地域のクリエイターとして確立されたかを明らかにしていく。

全て捨てる勇気があれば、真の価値を理解できる！！

小原氏のクリエイターとしての特徴、その一つは価値の判断基準である。例えば、三条あかりけしき。実は、16万人を集めるこの企画は5年前では実行することができなかったと言われる。その理由は、5年前のプロジェクター市場は成長期にあり、性能が驚くほどのスピードで進歩していたため、50台の高価なプロジェクターを揃えることは困難であったからである。しかし、成長期から安定期、成熟期に入り、一挙に企画の実現性が高まった。この絶妙なタイミングでの決断が、今回の成功を導いたと言っても過言ではないが、この価値判断基準をいつごろ小原氏は手に入れたのであろうか。意外にもそれは、我々もしばしば(?) 経験する“恋”に原点があった。

柄尾 小原さん、今回の企画ですが、実はクリエイターの原点を探る、という企画なんですね。できたら、小原さんが歩んでこられた人生のターニング・ポイントなんかをお聞かせいただこうと思って、色々勉強してきたんですが……。小原さんは大学を中退されてインドに行き、そのあとブラブラしていた、とプロフィールに書かれていましたが、やはりその頃になんらかの気づきがあったのですか。

小原氏 インドに行ったのは事実ですが、ブラブラしていただけではありませんよ（笑）。実は、この旅は「全てを捨て

CREATOR'S PROJECT 1 企画紹介

京都のまちを元気にするための活動団体「楽洛まちぶら会のメンバー」が中心となって実行された企画。内容は、街並みのライトアップだがただのライトアップではない。プロジェクターを大量に使い、映像作家および公募のアート映像作品で京都三条の街並みを照らし出すのである。きっかけは、「三条の夜をもっと元気にしよう」とのこと。この企画の原点は、関西日仏学館のリニューアル時に、同館に関係する人物を建物いっぱいに映写し大きな反響を呼んだところから始まっている。2004年には、5棟のライトアップ、27カ所の映像の照射を行い、3万人を集客、2005年には、50カ所の映像の照射を行い、合計16万人を集客している。プロジェクター市場の成熟に気づくセンス、そして新しい技術であるプロジェクターで古い建物をアートに変えるという発想は驚きに値

三条あかりけしき



通常は、3日～5日が限度の小劇のロングランを可能にするための仕組み。証券会社からファンドという形で、投資家の資金を公募し、収益が上がった場合の配当を行う。既に二回のファンド方式の演劇が行われており、両者とも投資家への配当（1回目12%、2回目8%）とロングラン（21公演、30公演）を実現している。注目すべきは、小原氏がこのシステムを立ち上げるのに、通常の売上方式、セーフティネットとしてのメセナ（儲かった場合のみ寄付を返却する）、という二段階を得ていることである。エンジェルシステムという仕組みだけでなく、その裏にある劇団員のモチベーションの維持などの見えない要素に目を配った成果がここにある。

エンジェルシステムを活用した小劇のロングラン



るために行った旅」だったのです。ここで、「捨てる勇氣」を得たことで、「自分にとっての真の価値」を判断できるようになったと思います。

柄尾 深いお話のようですね。ぜひ、きっかけをお聞かせ下さい。

小原氏 きっかけは.....実は“恋愛”なんです（笑）。当時、ずいぶん長い間、つきあっていた女性がいたのですが、あることがキッカケで彼女に対する、嫉妬や猜疑心がものすごく強くなってしまった時期があったんですね。今から考えれば、青臭い話ですが、当時は彼女のことが大好きなのに、そういった陰湿な思いをもった自分が嫌で嫌でたまりませんでした。そんなとき、親しかったある1人の女性舞踊ダンサーの言葉が僕を変えたんです。

彼女が放った言葉、それは、
「迷ったら全て捨ててしまえばいい、捨てて初めてそのものの価値が分かる」

という衝撃的なものでした。彼女自身が、その場で自分のイヤリングを投げ捨てるのを見て、これだと確信しました。

柄尾 でも、全てを捨ててしまった後に、その価値がわかって後悔したらどうするんですか。

小原氏 彼女は続けて言いましたよ。

「もし後悔したら、もし本当に価値のあるものを捨ててしまったと分かれば、拾いに行けばいい」

そして、自分が捨てたイヤリングをとってきた後、最後にこう締めくくりました。

「でも、拾いに行けないものが二つだけある。それは時間と命、これは大切に下さい」

柄尾 なるほど!!! それで、全く異なる価値観をもとめてイ

ンドまで行かれたんですね。でも皆さんずいぶん心配されたでしょう？

小原氏 もちろんです。完全に失踪ですから（笑）。でもアパートは引き払って、退学届も提出していましたから、誘拐や事故ではない、というのは分かってもらえたみたいです。半年ほどたって帰国し、親にも連絡を取りました。今、関係がある全てのものは、この旅で一度捨てたけれどもやっぱり価値があると思って拾いに行ったものばかりだと思いますよ。ちなみに彼女とはそれきりになってしまいました。少しほろ苦い思い出です。

柄尾 まあ.....まとめれば、そういった体験が小原さんを地域クリエイターとして大きく成長させ、現在の劇場経営、その他のユニークな発想の数々を生み出すもになったということですね？

小原氏 いや、実はここでは、まだ劇場経営とかそういうことは考えていなかったんですよ（笑）

アレンジと創造は異なる、異なる価値観との衝突・憤が新しい発想を生み出す!!

捨てる勇氣と価値判断の基準となるものを手に入れた小原氏はアートに関わる者として順調にその歩みを進め、1992年～1998年まで活動された日仏共同プロジェクト「MATOMA」のテクニカルディレクターに任命される。しかし、世界でも十分に通用すると感じていた小原氏を待ち構えていたものは、芸術の本場フランスが培ってきた創造性との衝撃的な出会いと挫折でしかなかった。

栃尾 では、小原さんが現在のユニークなアイデアによる企画や、劇場経営を思い立たれたキッカケはどこにあったのでしょうか。

小原氏 おそらく、それは、日仏共同プロジェクト「MATOMA」でテクニカルディレクターをしていた時期です。このとき、日本側の代表は途中から僕が務めていましたから、そこで色々と学んだのだと思いますよ。

栃尾 やはり、衝撃的な出会いがあったのでしょうか。

小原氏 そうなんです。この共同プロジェクトは8年間に及びます。毎日が刺激的であったのは間違いがないのですが、もっとも刺激的であったのはフランスの有名なテクニカルディレクター、フィリップスとの競演です。実はあるとき、講演日程がずれてしまった関係で、異なる場所で同じショーをしなければならなくなりました。二、三日のズレがあったので、役者はどうにか移動できるのですが、舞台装置はそうはいきません。そこで一方の町では僕が、もう一方の町ではフランスのテクニカルディレクターであった彼がプロデュースすることになったのです。

栃尾 まさに、日仏対決ですね!!! 勝てる自身はありましたか？

小原氏 勝るとかそういうことは思いませんでしたよ(笑)。でも、私も日本代表のテクニカルディレクターで日本でも名前がそこそこ知られ始めていましたから、自信がありました。勝てはしないかもしれないけれども、よい勝負にはなるのではないかとね。

しかし、結果を見てびっくりしました。まったくの惨敗だったのです。

栃尾 えー!! 日本とフランスの差はそれほど大きかったのですか？

小原氏 ええ、私を含め、日本人は改良、アレンジは大の得意です。既にあるものをより早く、より効率よく、より良く見せる技術には非常に優れています。私も、既にあるものを最高にアレンジして見せようと考えていました。でもそれは、創造性とは全く違うんです

栃尾 うーん、例えば、どのようなことですか。

小原氏 例えば、一つの照明で議論になりました。彼は私の照明位置を見て言うのです、『ケイト、この角度よりこの角度の方がいいよ』と。しかし、そこには屋根があって、照明はもってこれないはずなのです。それを指摘すると、彼は笑いながら「屋根をこわして照明を設置すればいいじゃないか」。衝撃的でした。

簡単に言えば、彼は良い照明をするために全ての可能性をゼロベースで考える。対して私は、劇場にある制約を制約のまま考えていたわけです。発想の根本が違うわけです。僕が今まで考えていた創造性は単なるアレンジだった。発想はもっと自由でいいんだと気づいたんです。

実際に彼の舞台も見ました。屋根をぶちぬき、劇場の脇に



立つ木に照明がくくりつけられている姿を見た時に感じた圧倒的な差は今でも覚えています。

栢尾 つらい体験をされましたね。相当気落ちしたのではないのでしょうか。

小原氏 でも、そういった経験ができたからこそ、現在の僕があるんだと思いますよ。

これは、僕達の夢でもあったんですが、まだこのMATOMAを立ち上げた初期にスーザン・バージという仲間と「パリ市立劇場（同劇場は現代舞踊の殿堂と言われており、通常の劇団では公演は難しい）に行こう」という壮大な目標を立てました。もちろん、最初に行けるとは思ってませんでしたよ。でも最後の年であった8年目には、パリ市立劇場で公演を行うことができるまでに成長し、20世紀の劇団にも選ばれました。これは一つの成果であり、その後の京都での活動の原点はここにあったのだと思います。

新しい夢、 国際的フェスティバルを京都に!!

『MATOMA』での成功を経て、京都に帰った小原氏。思いは古都、京都での夢につながっていく。外から見た魅力あふれる京都、ここでなら国際的なフェスティバルができるのではないのかという思いが小原氏にはある。この素晴らしい町が開花する日も近いのかもしれない。

栢尾 それでは、最後に今後の夢を聞かせてください。

小原氏 『MATOMA』が終わって帰ってきたときには、

一つに決めていました。それは、この京都で劇場を持ち、国際フェスティバルを行えるような町をつくる、例えるならブロードウェイのようにすることです。MATOMAを通じて様々な劇場を回る中で見た京都は、私が日常では感じられない魅力を備えた素晴らしい町でした。どうもすでに『MATOMA』での公演中から口にしてはいたらしいのですが、使いにくいのが個人的で特徴的な劇場を手に入れ運営したい、それが僕の目標でした。京都に帰った途端、現在の劇場に出会ったこともきっと運命だったのでしょうね。

栢尾 京都のブロードウェイ化、すごい目標ですね。

小原氏 確かに目標としては遠いかもしれませんが。現在では劇場数も足りないし、劇のクオリティをもっと高めなければなりません。しかし、多様な人が集まる場からこそ、経済も文化も発展していきます。そんなまちをこれからも目指していくのが僕の夢です。

京都への夢は、『三条あかりけしき』を、そして大阪での『NAMURA ART MEETING 04-34』を生み出すに至る。目標を定めつつも、小原氏はそれにさえ縛られず、地域クリエイターの役割を楽しく達成していく。まとめておこう。彼のリーダーシップの特徴、それは目標にさえ縛られない発想力、そして全てを切り捨てる覚悟を持った絶妙な価値判断センスである。そしてその成長を決定付けたのは、自らと向き合うことによって成長するという内的成長と、異なる価値観とのぶつかり合いによって起こる外的成長、そして真摯にその成長過程に向き合った姿勢そのものであろう。

CREATER'S PROJECT ③ 企画紹介

80年代後半から使用されなくなった産業遺跡である「名村造船所跡地」を活用し、音楽、絵画、映像、演劇などのアートの祭典の場として30年間利用するプロジェクト。その特殊な立地条件から、音量などの制約が一切ない反面、新しい建築などを行うことができないという障害を持つ。しかしこのために、同地区はイベントにはうってつけのスペースとなっている。現在は、様々な用途に使用可能な『Black Chamber』やギャラリー、宿泊スペースは社屋に、その他の場は社屋外を選んで設置されており、多くの観光客がその産業景色に魅了されている。

NAMURA ART MEETING 03-34

