

佐俣和木： PLAYSCAPE KYOTO!

The Triangle ザ・トライアングル

Samata Kazuki PLAYSCAPE KYOTO!

2025
12.3 水一
Wed

2026
2.15 日
Sun

京都市京セラ美術館
Kyoto City KYOCERA Museum of Art

佐俣和木：PLAYSCAPE KYOTO！

2025年12月3日（水） - 2026年2月15日（日）

京都市京セラ美術館 ザ・トライアングル

主催：京都市

共同企画：京都芸術センター（公益財団法人京都市芸術文化協会）

協賛：株式会社 江寿

助成：一般財団法人 NISSHA 財団

担当キュレーター：中山摩衣子（京都市京セラ美術館学芸員）

Samata Kazuki: PLAYSCAPE KYOTO！

December 3 (Wed.), 2025 — February 15 (Sun.), 2026

The Triangle, Kyoto City KYOCERA Museum of Art

Organizer: City of Kyoto

In collaboration with Kyoto Art Center (Kyoto Arts and Culture Foundation)

Sponsor: COHJU corporation

Grant: NISSHA Foundation

Curated by Nakayama Maiko (Curator, Kyoto City KYOCERA Museum of Art)

「ザ・トライアングル」について

「ザ・トライアングル」は当館のリニューアルオープンに際して新設された展示スペースです。京都ゆかりの作家を中心に新進作家を育み、当館を訪れる方々が気軽に現代美術に触れる場となることをねらいとしています。ここでは「作家・美術館・鑑賞者」を三角形^{トライアングル}で結び、つながりを深められるよう、スペース名「ザ・トライアングル」を冠した企画展シリーズを開催し、京都から新しい表現を発信しています。

The Triangle

The Triangle is a space newly created for the reopening of the Kyoto City KYOCERA Museum of Art. It aims to nurture emerging artists, especially those associated with Kyoto, and to provide opportunities for museum visitors to experience contemporary art. In order to connect the artist, museum, and viewer in a triangle and deepen those connections, the space hosts an eponymous series of special exhibitions and presents new artistic expression from Kyoto.



展示風景
(北西エントランス、
ザ・トライアングル地上部分)

—
Installation view
(ground level, Northwest Entrance)

展示風景（地下）

—
Installation view (basement)



アーティストステートメント

私はディスクゴルフというスポーツの選手として活動しています。ディスクゴルフとは、ディスク(フリスビー)を投げながら移動し、ゴールを目指すスポーツです。自然物や人工物、地形、風など、あらゆる環境を、そのままゲーム性を持つものへと転化させます。

場所は「背景」ではなく、競技の条件そのものになっていきます。

私は京都出身ではありませんが、約3年半をここで過ごしました。よく、お気に入りのスーパーカブに乗り、街を探検していました。碁盤の目をカクカクと曲がって進むと、低く並ぶ建物の列がつくる見通しのよさがあり、次の瞬間には堂々たる山門が現れる。新旧が入り混じる京都の街は、子どもが自由にレゴ遊びをして出来上がった街のようで、決まった型や流れがあるようでないような。京都の歴史が作り出す重厚な雰囲気というより、少しへんてこで、なぞなぞ遊びのような魅力を感じていました。

会期中に開催される京都マラソンは、街全体を舞台として展開されます。その光景やディスクゴルフの特性から「京都の街全体を巨大な競技場(遊び場)にしたい」という想いが生まれ、本展の制作へとつながっています。

作品の中で私は、京都の街をディスクを投げながら巡っていきます。建物のあいだや路地を抜けながらディスクゴルフをすることで、その場所が背負ってきた歴史や建築的価値は、いったん剥奪されます。そして、スポーツフィールドとして再解釈される。碁盤の目の都市構造の癖、境内の建物の配置、視界の抜け、地面の硬さ、異質な空気の流れ―それらを「ディスクゴルフ」という「知っている」感覚や判断を通して観察すると、人々の思想や営み、京都の文化の別の輪郭が、私的な理解で立ち上がってきます。わからない何かに対して、知識で理解を促すこともできますが、それだけでは残された余白があるように思います。私は無意識に、その余白を埋めるように、身体スケールで空間を受け取ろうとしたり、細部を読

み取ろうとします。

自分ごとの解釈が生まれたとき、まだ見ぬルートを見つけられるのではないか―私にとって京都の街は、そういうふうにかかれていきました。

その試みは、街だけでなく、歴史ある京都市京セラ美術館でも行いました。美術館の館内外でさまざまな場所で、ディスクゴルフの他、トレーニングやスポーツ的行為を行い、建物や展示空間の特徴を「競技場(遊び場)」として転化させます。ここでも、美術館が持つ意味や場所の性質は、質的に別のものへと変わっていきます。美術館は本来、誰もが集まり、楽しむことのできる場所であり、アートはそれぞれが自由に解釈し、感じ、豊かな価値観を獲得していくものだと思います。本作品は、美術館を「競技場(遊び場)」として立ち上げることで、アート本来の自由さと豊かさが立ち現れる、ある種の“本来の姿”を提示しようとするものです。

また、会期中に行った運動会型ワークショップ、観客参加の大喜利スタイルのトークイベント、京都マラソンの日に美術館内にオープンゴールを設置するイベント。これらの活動も、今回の展示中の気づきを、コンセプトに反映しながら企画しました。作者や鑑賞者の意図を超えて流れ込んでくる、予測できない出来事や解釈が起こる場をつくること。それは、街や美術館を「遊び場」として再解釈していくプロセスそのものでもあります。

皆さんも、好きな映画や物語でも、好きな食べ物でも、何でも構いません。自分が「知っている」感覚を手がかりに、探検してみてください。ここに、あなただけの解釈が生まれるはずです。

佐俣和木

Artist Statement

I am a disc golf athlete. Disc golf is a sport in which you move through space by throwing a disc toward a goal. Trees, buildings, terrain, wind—everything in the surrounding environment becomes part of the game.

A place is never just a backdrop. It becomes the condition of play itself.

Although I am not from Kyoto, I spent about three and a half years here. I often rode my favorite Super Cub through the city, exploring without a destination. Turning sharply along the grid of streets, I pass through long sightlines framed by rows of low buildings, only to suddenly face a grand temple gate. Rather than feeling heavy with history, Kyoto felt slightly strange and playful to me—like a riddle. Old and new sit side by side, as if a child had freely assembled the city with LEGO blocks. There seems to be a pattern, and yet not quite.

During the exhibition period, the Kyoto Marathon unfolds across the entire city. From that spectacle, together with the characteristics of disc golf, emerged a desire to transform Kyoto into a vast field of competition—a playscape—leading to the creation of this exhibition.

In this work, I move through Kyoto while throwing a disc. As I play among buildings and alleyways, the history and architectural value these places have carried are temporarily stripped away and reinterpreted as sports fields. The peculiarities of the city's grid, the arrangement of temple precincts, openings in the view, the hardness of the ground, unexpected currents of air—when observed through the familiar sensations and instincts of disc golf, another outline of Kyoto's culture begins to emerge through my personal understanding.

Knowledge can help us approach what we do not understand, yet something always remains, a margin left open.

Perhaps unconsciously, I try to perceive space at the scale of my own body and to read its details, as if moving toward what remains open.

When a personal interpretation takes shape, new and previously unseen routes can be discovered. In this way, Kyoto gradually opened up to me.

This attempt extended beyond the city into the historic Kyoto City KYOCERA Museum of Art. Inside and outside the museum, I engaged not only in disc golf but also in training and other athletic gestures, transforming architectural features and exhibition spaces into competitive fields and playscapes. Here, too, the museum's meaning and nature slowly took on an entirely different character.

A museum is a place where people gather and find enjoyment, and art allows each person to interpret freely and cultivate their own sense of value. By reconfiguring the museum as a space of play and competition, this work seeks to reveal art in its truest form, making its freedom and richness visible.

During the exhibition, I also organized a sports day—style workshop, a participatory talk event inspired by playful improvisation, and an event featuring an “open finish line” installed inside the museum on the day of the Kyoto Marathon. These activities were planned while incorporating insights gained throughout the exhibition. Creating situations in which unpredictable events and interpretations emerge beyond the intentions of the artist or the audience is itself part of reinterpreting the city and the museum as playscapes.

Start anywhere—a favorite film, a story you love, even a food you know well. Let what your body already knows guide you. Your own interpretation will begin to take shape.

Samata Kazuki



展示室入口（地下）

Gallery entrance (basement)

佐俣和木： PLAYSCAPE KYOTO!

2025 2026
12.3^{Wed} - 2.15^{Sun}

「ザ・トライアングル」について
「ザ・トライアングル」は、画廊のニューオープニングに際して新設された展示スペースです。京都府の都市再生と芸術振興を目的、施設を設けることで芸術に親しみ、芸術に触れる機会を増やしています。ここでは「作家・美術館・観覧者」との関係性を、この空間でも築いていきます。また、この空間は、京都府の都市再生と芸術振興を目的、施設を設けることで芸術に親しみ、芸術に触れる機会を増やしています。また、この空間は、京都府の都市再生と芸術振興を目的、施設を設けることで芸術に親しみ、芸術に触れる機会を増やしています。

The Triangle

The Triangle is a space newly created for the reopening of the Kyoto City KYOCERA Museum of Art. It aims to nurture emerging artists, especially those associated with Kyoto, and to provide opportunities for museum visitors to experience contemporary art. In order to connect the artist, museum, and viewer in a triangle and deepen their connections, the space hosts an anonymous series of special exhibitions and presents new artists' expression from Kyoto.

The Triangle ザ・トライアングル

会場：ザ・トライアングル（本館地下1階）
時間：10:00-18:00
休館日：月曜（12月8日、12月15日）
観覧料：無料

Venue: The Triangle (near Building 611)
Opening Hours: 10:00-18:00
Closed on Monday (except on 12/8, 12/15)
Admission: Free

主催：京都市
共同企画：京都芸術センター（公益財団法人京都府芸術文化振興財団）
協賛：株式会社三井物産
助成：一般財団法人NISHIMURA

Organizer: City of Kyoto
In collaboration with Kyoto Art Center (Kyoto Arts and Culture Foundation)
Sponsor: COOL cooperation
Grant: NISHIMURA Foundation

Samata Kazuki PLAYSCAPE KYOTO!

京都市京セラ美術館
Kyoto City KYOCERA Museum of Art

展示風景（地下）

Installation view (basement)





展示風景（地下）

—
Installation view (basement)

展示風景 (地下)

Installation view (basement)





展示風景 (地下)

—

Installation view (basement)



展示風景 (地下)

—
Installation view (basement)

展示風景 (地下)

Installation view (basement)





展示風景 (地下)

—
Installation view (basement)



展示風景 (地下)

—
Installation view (basement)





展示風景（地下）

—
Installation view (basement)



北西エントランス（地上）

Northwest Entrance (Ground level)



展示風景（地下）

—

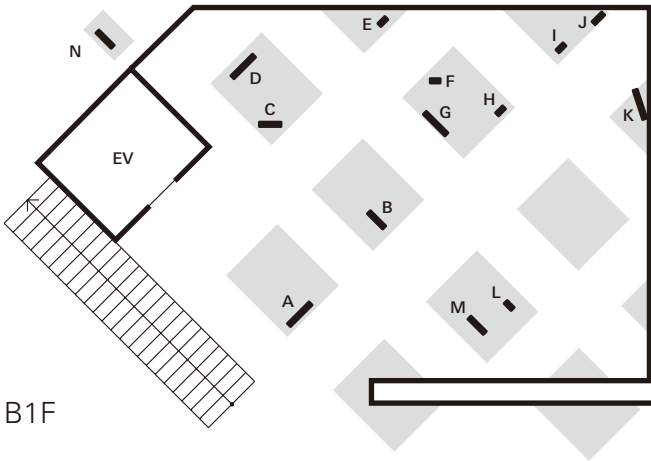
Installation view (basement)

展示風景 (地下)

—

Installation view (basement)





B1F

各インスタレーション構成物：
展示台、クリアケース、展覧会フライヤー各種、
受付台、フライヤー台、オーディオ貸出台、オー
ディオ返却台、ベンチ、養生テープ、パーテー
ション、バスケットボール、輪投げボール、綱、
ディスクゴルフ用ディスク、展覧会図録『京都市
京セラ美術館開館記念展「京都の美術 250年
の夢」第1部～第3部』など

Constituent parts of the Installation:
display stands, clear cases, exhibition flyers,
reception desks, flyer racks, audio guide
rental and return stations, benches,
protective tape, partitions, basketballs, ring
toss poles, ropes, disc golf discs, and the
exhibition catalog “Kyoto City KYOCERA
Museum of Art Opening Commemorative
Exhibition: ‘The Dreams of Kyoto Art over
250 Years’ Parts 1–3,” among others.

A
《ディスクゴルフ》
場所：京都市京セラ美術館、南回廊1階、107・108展示室
映像：2分30秒
—
Discgolf
Location: Exhibition room 107・108 of the Main Building
(south wing) 1F, Kyoto City KYOCERA Museum of Art
Video: 2 min. 30 sec.

B
《作品保護ライン反復横跳び》
場所：京都市京セラ美術館 南回廊1階、107展示室
《ディスクゴルフ》
場所：京都市京セラ美術館、北回廊2階、204・205展示室
映像：2分5秒
—
Repetitive side jump with the artwork protection line
Location: Exhibition room 204・205 of the Main Building
(North Wing) 1F, Kyoto City KYOCERA Museum of Art
Video: 2 min. 5 sec.

C
《清水九兵衛《朱態》をくぐるトレーニング》
場所：京都市京セラ美術館、南回廊1階 “天の中庭”
映像：3分30秒
—
*Training to pass through “Red Form” of Kyube
Kiyomizu*
Location: Sky Courtyard of the Main Building (South
Wing) 1F, Kyoto City KYOCERA Museum of Art
Video: 3 min. 30 sec.

D
《ザ・トライアングル綱引き》
《ザ・トライアングル鬼ごっこ》
《ザ・トライアングル輪投げ》
場所：京都市京セラ美術館、ザ・トライアングル
映像：8分40秒
—
The Triangle tug-of-war
The Triangle game of tag
The Triangle ring toss
Location: The Triangle, Kyoto City KYOCERA Museum
of Art
Video: 8 min. 40 sec.

E
《腹筋トレーニング》
場所：京都市京セラ美術館、京セラスクエア
映像：30秒
—
Abdominal muscle training
Location: KYOCERA Square, Kyoto City KYOCERA
Museum of Art
Video: 30 sec.

F
《絵画運搬車レース》
場所：京都市京セラ美術館、東山キュープロビー・中央
ホール
映像：3分50秒
—
Race with the picture cart
Location: Higashiyama Cube Lobby, Central Hall,
Kyoto City KYOCERA Museum of Art
Video: 3 min. 50 sec.

G
《エアーディスクゴルフ》
場所：上賀茂神社、下鴨神社
映像：4分30秒
—
Air discgolf
Location: Kamigamo Jinja Shrine, Shimogamo Jinja
Shrine
Video: 4 min. 30 sec.

H
《ぶら下がリトレーニング》
場所：京都市京セラ美術館、南広間階段
映像：4分30秒
—
Hanging exercise
Location: Staircase of the South Wing atrium,
Kyoto City KYOCERA Museum of Art
Video: 4 min. 30 sec.

I
《反復横跳び》
場所：京都市京セラ美術館、東エントランス付近
映像：15 秒
—
Side-to-side repetitive jumps
Location: East entrance, Kyoto City KYOCERA
Museum of Art
Video: 15 sec.

J
《ディスクゴルフ》
場所：京都市京セラ美術館、南回廊1階 “天の中庭”、
東山キュープテラス、機械室
映像：2分10秒
—
Discgolf
Location: Sky Courtyard of the Main Building (South
Wing) 1F, Higashiyama Cube Terrace, mechanical room,
Kyoto City KYOCERA Museum of Art
Video: 2 min. 10 sec.

K
《エアーディスクゴルフ》
場所：白峯神宮、祇園祭(綾傘鉾、白楽天山)
映像：3分15分
—
Air disc golf
Location: Shiramine Jingu, Gion Festival
(Ayagasaahoko, Hakurakutenyama)
Video: 3 min. 15 sec.

L
《石畳でステップトレーニング》
場所：京都市京セラ美術館、日本庭園
映像：55秒
—
Step training on cobblestones
Location: Japanese Garden, Kyoto City KYOCERA
Museum of Art
Video: 55 sec.

M
《エアーディスクゴルフ》
場所：京都御苑、京都市内路地、鴨川
映像：3分40秒
—
Air discgolf
Location: Kyoto Gyoen National Garden, alleyways of
Kyoto City, Kamo River
Video: 3 min. 40 sec.

N
《エアーディスクゴルフ》
場所：大文字山 ※五山の送り火の一つ
映像：1分15秒
—
Air discgolf
Location: Daimonji-yama (mountain)
*One of the five mountains for the Gozan Okuribi
Video: 1 min. 15 sec.



展示風景

（北西エントランス、
ザ・トライアングル階上部分）

Installation view

(ground level, Northwest Entrance)



展示風景

（北西エントランス、
ザ・トライアングル地上部分）

—

Installation view

(ground level, Northwest Entrance)



*このページの画像はすべて本展において上映した映像のキャプチャ画像である。

*All images on this page are excerpts from videos shown in the exhibition.

どこでもすぽ〜つ、だれでもあ〜と ——佐俣和木のPLAYSCAPE

中山摩衣子



(1)



(2)



(3)

わたしが佐俣和木の作品にはじめて接したのは2023年2月に開催された京都市立芸術大学の作品展だった。沓掛学舎で開催された最後の作品展である。寒い雨の降る日で、当時5歳の息子を連れてほうぼうを歩き回った。現在の崇仁学舎より余白が多く、そして言うまでもなく使い古された場所で、佐俣はバスケットボールを主眼としたインスタレーションをみせていた。床に貼られたカラフルなテープと天井高、部屋のほどよいぼろさが記憶のなかの体育館と符合する。(図1) そんな舞台装置がびたりとはまる作品のテーマは学生時代にバスケットボールというスポーツに挫折した佐俣がそれを克服するというものだった。そのときの画像を確認してみると、すでにバスケットボールと対置する形でディスクゴルフが登場している。(図2) バスケ部員だった佐俣は、劣等生だったらしい。しばらくそのときの挫折を引きずっていたわけだが、2020年、コロナ禍の余暇でなんとなく始めたディスクゴルフにのめり込み、めきめきと上達していった。そして、ディスクゴルフを始めて3年目の修了制作にバスケットボールと向き合う作品に挑んだ。克服するといっても、学生時代のように“鬼練”をするわけではない。ディスクゴルフを介して、バスケットボールや、部活動での経験を解体して再構築するという感じだ。例えば、「自分の中の美学を見つける：ディスクゴルフとバスケットボールの理想的なスローイング軌道における芸術的スポーツロマンの追求」(図3)といった具合に、部活動で、あるいは競技の世界で到達すべき目標とは別の道を自ら設定して追求していく。部活動という枠を越えて、ディスクゴルフに出会った佐俣は、苦しい過去から解き放たれ、俯瞰して当時の経験や部活動で行うスポーツというものを見つめ、個人的な挫折を克服するという建付をとりつつ、見落とされてきた絶対的な価値観を露わにし、疑問を呈す。

(もちろん個人的なメッセージも込められている—もっと自由に楽しめたはずだ！わたしのバスケットボール部人生！だろうか)

「PLAYSCAPE KYOTO！」について

そして、さらに3年後、本展「PLAYSCAPE KYOTO！」では、ディスクゴルフがその中心にある。

佐俣が、京都の街で、そして美術館内でユニフォームを着て、ディスクゴルフやあるいは佐俣考案の競技をプレイし、その様子を動画撮影して、会場内に大小さまざまなモニターでディスプレイした。東山キューブテラスからディスクを投げて、日本庭園に落とし、それを拾って投げるというものや、コレクションを展示している本館南回廊1階の展示室のなか、作品が配された空間でディスクを投げる場面もあった。どきどきする映像に仕上がっているが、実は佐俣がディスクを投げるその真正面に小型のゴールネットを設置し、そこに投げ入れていた。所蔵品のある空間で実際にプレイしてもらうのは難しいのである。展示室のなかにある中庭(通称:天の中庭)の清水九兵衛《朱態》をくぐる運動も行った。さまざまな撮影に立ち合ったが、これが一番きつそうだった。一方、北回廊2階の展示室では、積極的にディスクゴルフをプレイすることができた。そこに置かれたのは佐俣が持ち込んだ佐俣の持ち物だったからだ。美術館の立地を生かした競技も生まれた。京セラスクエアと呼ばれる傾斜のかかった広場ではその傾斜角を活かして腹筋をした。自作の遊具を仕込んだのはザ・トライアングルの屋根である。三角形のそれぞれの角に輪投げの棒を設置し、フラフープを投げ入れる「ザ・トライアングル輪投げ」。3本の縄を屋根の上から垂らし、それを三者で引っ張る「ザ・トライアングル綱引き」。そして、単純にザ・トライアングルの周囲を

走って前の走者に追いつくことを目指す「ザ・トライアングルラン」。それらは、映像とともに静止画も撮影して、地上のガラス面にコマ送りにみえるように貼り付けた¹。

モニターとともに配置したのは美術館で使用している備品である。展示台やアクリルカバー、チラシ台、ベンチなどをグルーピングして配置し、床にそれらを囲むようにテープを貼る。展示作品との距離を確保するための“結界”だ。それぞれの区画は京都の街の碁盤の目が意識されており、展示室のなかで京都の街と美術館が交差する。そして、バスケットボールの要素—ゴールやバスケットボールなども含まれる。それは前述した佐俣の個人的な経験への言及でもある一方で、美術館とスポーツとの接点も表している。美術館の創立は1933年だが、1945年の終戦後、米軍に接収されていたことがある。そのとき、現在の中央ホールにバスケットゴールが設置され、軍関係者のレクリエーションに使われていたのだ(図4)²。

展覧会タイトルになっている「PLAYSCAPE」は造語で、ディスクゴルフにおけるプレイフィールドに関する特性にちなんでいる。同競技は、あらゆる場所がコースとして想定でき、その環境そのものがプレイに多大に影響する。その特性を中心に据え、京都の街も、美術館内も“プレイスケープ”に変えるという試みである。そのコンセプトには京都マラソンも加味されている。京都マラソンは毎年2月に開催されているが、ゴールが美術館の所在する岡崎エリアなのである。当日は、美術館を含めて一体がゴール地点として整備され、風景が一変するのだ。マラソンも街をコースに様変わりさせるスポーツ競技であると捉えることで、PLAYSCAPEは重層化していく。マラソン開催日当日には「OPEN GOAL」と題したイベントを行い、美術館内にゴールを設置した。マラ

ソンは最初に到着した者だけがゴールテープを切ることができるが、「OPEN GOAL」は誰でもそれができる。「OPEN GOAL」は、レースの勝者だけのものではなく、参加者だけのものでもなく、文字通り開かれたものとしてそこにあった。根底には美術も、スポーツもただ楽しめばいいじゃないかという根源的な問いかけがある。

開かれたゴール、塗り替えられる景色

思えば、競技スポーツも現代美術もどこかマッチョなところがある。前者はいわずもがなアスリートになるための特別な訓練があり、大げさではなく人生を賭して挑むものといった側面がある。部活動であればそこまで大げさではないかもしれないが、程度の差はあれど、青春をかけて取り組むスポ根的な一面も否定できない。では後者はというと、やはりあらかじめ決められたルートがあって、ふるい落とされていくものだという気はする。若手の登竜門的な賞をとって、芸術祭によばれて参加し、大型ギャラリーと契約して、レジデンスに参加して国内外で制作し、美術系の大学で教員を務めながら作家活動を行なう。存命中に大きな美術館で個展ができる作家は一握りで、実は、スポーツよりも選ばれた人たちだけの世界かもしれない。しかし、スポーツも美術の世界もそんな限られた人たちだけで構成されているわけではないのだ。

本来、ボールを追いかけることも、何かを描き出すことも、もっと無目的で、切実で、誰にでも開かれた営みであったはずだ。佐俣が美術館の備品で構成した京都の街を「コース」として再定義するとき、そこにあるのは選ばれた者によるパフォーマンスではなく、環境と遊び、自らルールを書き換えていく「生」の躍動そのものである。「OPEN GOAL」のテープは、誰が切ってもいい。そこでは、過去の挫折も、美術界の序



(4)

1

ザ・トライアングルで行う3種の競技は、「PLAYSCAPE ART MUSEUM！運動会 in 京都市京セラ美術館！」と題したラーニング・イベントで参加者とともに行った。

2

この事実は、「PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭2015」において、田中功起が発表した《一時的なスタディ：ワークショップ #1「1946年～52年占領期と1970年人間と物質」》のなかの「activity4：再演バスケットボール」という映像作品において大々的に取り上げられている。

列も、スポーツの記録も、等しく意味を失い、ただ「今ここでプレイしている」という事実だけがある。どこでもスポーツができ、だれでもアートをやれる。佐俣和木が提示する「PLAYSCAPE」は、凝り固まったわたしたちの身体を解きほぐし、いつもの景色を、見たこともない広大な遊び場へと変えていく。

佐俣はディスクゴルフにおいてもアートの世界においてもいわゆる“プロ”だ。しかし、そこに気負いはまったくない。佐俣はアーティストなのか、ディスクゴルファーなのか、そんなことも問題にしていない。ザ・トライアングルの展示作業中、佐俣はディスクを投げる暇がないとこぼしていた。反対に、ディスクゴルフばかりの日々では、アートに近づきたくなるのかもしれない。ふたつの要素は当然のように佐俣のなかにあって、佐俣は軽やかにどちらも楽しんでいる。ごく自然に。

わたしたちはいつの間にか、物事に「名前」や「資格」を求めすぎていたのかもしれない。プロかアマか、表現か競技か、あるいは勝者か敗者か。佐俣の姿を見ていると、そうした境界線がいかに窮屈なものであったかに気づかされる。

作業を終えてディスクを投げたいと願うその瞬間、彼女はアーティストでも競技者でもなく、ただ「遊び」の渦中にいる一人の人間である。その純粋な欲望こそが、かつて接収時代のホールに響いたであろうダブルの音や、京都市内を駆け抜ける市民ランナーの吐息、そして歴史のなかで忘れ去られてきた無数の「楽しむ身体」と、時を越えて共鳴していく。

「PLAYSCAPE」のゴールは、どこにでもあるし、どこまでも開かれている。特別な訓練も、用意された成功ルートも必要ない。ただ、目の前の環境に自分なりのルールを見つけ、身体を動かし始めること。その

とき、重苦しい美術館の壁も、苦い過去の記憶も、すべては色彩豊かなプレイスケープへと塗り替えられていくのだ。

Sport Anywhere, Art for Everyone: Samata Kazuki's PLAYScape

Nakayama Maiko



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

I first encountered Samata Kazuki's work at the Kyoto City University of Arts graduation exhibition held in February 2023. It was the last exhibition at the Kutsukake Campus, held on a cold, rainy day. I wandered around the venue with my son, who was five at the time. Compared to the current Sujin Campus, the space felt more open and visibly worn down. There, Samata presented an installation centered on basketball. The colorful tape applied to the floor, the high ceiling, and the right amount of wear in the room aligned with my memory of gymnasiums (Fig. 1).

This installation, structured as a stage set, centered on Samata's attempt to overcome her failure in basketball during her student years. Looking back at images from that time, disc golf had already appeared as a counterpart to basketball (Fig. 2). Samata, once a basketball club member, was apparently a poor player. She carried the sense of failure for a while, but during the COVID-19 pandemic in 2020, she casually took up disc golf in her free time and quickly improved. In her third year of playing disc golf, she returned to basketball in her graduation project.

This re-engagement did not mean returning to intense training like in her student days. Rather, through disc golf, she began to deconstruct and reconfigure her relationship to basketball and her past experiences in club activities. For example, in works such as "Finding One's Own Aesthetics: The Pursuit of Artistic Sports Romanticism in the Ideal Throwing Trajectories of Disc Golf and Basketball" (Fig. 3), she sets and pursues a path of her own, distinct from the conventional goals of club sports or competitive athletics.

Moving beyond the framework of school club activities, Samata, having encountered disc golf, finds herself freed from her bitter past, while adopting a more distanced perspective. From

this position, she reconsiders her earlier experiences and the very notion of sport within club culture.

While still framed in terms of "overcoming" personal failure, she brings to light and questions value systems that had previously gone unexamined. (At the same time, a personal message is clearly embedded here—perhaps: "I could have enjoyed it so much more freely, back in my basketball club days!")

About PLAYScape KYOTO!

Three years later, in *PLAYScape KYOTO!*, disc golf becomes the exhibition's central element.

Samata wore a uniform and played disc golf—and also sports she devised herself—throughout the city of Kyoto and inside the museum. These performances were video-recorded and displayed on various monitors throughout the venue. In one instance, she threw a disc from the Higashiyama Cube Terrace into the Japanese garden and retrieved it. In another, she threw inside a gallery in the main building's South Wing where the museum's collection is exhibited. These scenes are visually striking, but in reality, a small goal net was placed directly in front of her to catch the disc, since actual interaction with artworks in storage spaces was not feasible.

She also moved through the courtyard inside the exhibition room (known as the "Sky Courtyard"), where she passed beneath Kiyomizu Kyube's *Red Form*. Of all the filming sessions, this seemed the most physically demanding.

Meanwhile, in the second-floor gallery of the North Wing, she was able to actively play disc golf with ease, as the space contained objects Samata herself had brought in.

Site-specific games also emerged from the museum's

architecture. On the sloped plaza called “KYOCERA Square,” she performed sit-ups using the incline. On the roof of The Triangle, she installed custom-made play equipment:

- The Triangle Ring Toss — posts placed at each corner, with hula hoops thrown onto them
- The Triangle Tug of War — three ropes suspended from the roof and pulled by teams
- The Triangle Run — a simple race circling the structure

These were documented in both video and still images and displayed on glass surfaces on the ground in a frame-by-frame arrangement.¹

Alongside monitors, museum equipment—display tables, acrylic cases, flyer stands, and benches—were grouped and arranged, surrounded by tape on the floor to form “boundaries.” These zones created a protective distance around the artworks. Each group referenced the grid structure of Kyoto’s city layout, causing the museum space and the city to intersect within the galleries.

Basketball-related elements—such as hoops and balls—were also incorporated, referencing both Samata’s personal history and the relationship between museums and sport. The museum, founded in 1933, was once requisitioned by the US military after World War II, and during that period a basketball hoop was installed in what is now the Central Hall for recreational use by military personnel ²(Fig. 4).

The exhibition title *PLAYSCAPE* is a coined term inspired by the characteristics of disc golf courses. In disc golf, any environment can become a course, and the environment itself heavily influences play. This concept expands to transform both the city of Kyoto and the museum into a PLAYSCAPE.

The idea also incorporates the Kyoto Marathon, held

annually in February, with its finish line in the Okazaki area where the museum is located. On marathon day, the entire area including the museum becomes part of the finish zone, temporarily transforming the landscape. By interpreting marathon running as another sport that reshapes the city into a course, the notion of PLAYSCAPE becomes layered.

On the day of the marathon, an event titled “OPEN GOAL” was held, installing a finish line inside the museum. Unlike a marathon where only the winner can break the tape, here anyone could cross it. OPEN GOAL belonged not only to winners or participants, but existed as something literally open.

At its core lies a simple question: shouldn’t art and sport both simply be about enjoyment?

Open Goals, Rewritten Landscapes

Competitive sports and contemporary art both carry something inherently masculine within them. The former involves rigorous training to become an athlete, often requiring a lifelong commitment. Even in school clubs, while less extreme, there remains a strong spirit of youthful dedication.

Art, on the other hand, also appears to follow a predetermined path of selection and elimination: winning emerging artist awards, being invited to art festivals, signing with major galleries, participating in residencies, teaching at art universities while maintaining one’s practice, and so on. Only a handful of artists are able to hold solo exhibitions at major museums during their lifetime. In that sense, it may even be more exclusive than sport. And yet neither field is composed solely of those few selected individuals.

Originally, chasing a ball or creating something should



Fig. 4

1

The three activities held at The Triangle were conducted together with participants in a learning program titled “PLAYSCAPE ART MUSEUM! Sports Day at the Kyoto City KYOCERA Museum of Art!”

2

This fact is prominently featured in the video work *Activity 4: Reenacted Basketball*, included within *Temporary Study: Workshop #1 “Occupation Period 1946–52 and Humans and Material 1970”* by Tanaka Koki, presented at *PARASOPHIA: Kyoto International Festival of Contemporary Culture 2015*.

have been more purposeless, spontaneous, and open to anyone. When Samata redefines the city of Kyoto as a course created from museum equipment, what emerges is not performance by the chosen, but a living dynamism of play—one that interacts with its environment and rewrites its own rules.

The OPEN GOAL finish line tape can be crossed by anyone. Past failures, hierarchies within the art world, and sports records all lose their meaning there. Only the fact of playing here and now remains—suggesting that sport can unfold anywhere and that art can be made by anyone. PLAYScape, as proposed by Samata Kazuki, loosens our rigid bodies and transforms familiar scenery into expansive playgrounds.

Samata is a professional in both disc golf and art, yet she shows no sign of strain. She never worries about labels. During installation work at The Triangle, she once mentioned having no time to play disc golf. And when her days are devoted entirely to the sport, she may feel drawn back toward art. Both feel equally natural to her, and she moves between them with ease.

We may have come to demand too many labels and qualifications—professional or amateur, art or sport, winner or loser. Watching Samata reminds us how restrictive these boundaries really are.

Whenever she feels the urge to throw a disc after work, she is neither artist nor athlete, but a person simply playing. That pure desire echoes across time—in the sound of basketballs in postwar halls, in runners moving through Kyoto, and in countless forgotten moments of people absorbed in movement.

The goal of PLAYScape is everywhere and is always open. No special training or predetermined path is required. One only needs to discover their own rules within a given environment and

set themselves in motion. In that instant, the museum's heavy walls and even painful memories are transformed into a vivid PLAYScape.

佐俣和木 (さまた かずき)

1994年東京都町田市に生まれる。多摩美術大学美術学部情報デザイン学科メディア芸術コース卒業。京都市立芸術大学大学院美術研究科彫刻専攻修了。在学中からグループ展などに参加し、積極的に作品を発表する。特に近年は、スポーツを題材にして、個人的なものから社会的なものまで根源的な問いをユーモラスな仕掛けで提示してきた。2020年にディスクゴルフを始め、現在プロ選手としても活躍中。

主な個展

- 2017 ―「AMBIVALENT」Gallery EGG（東京）
- 2021 ―「スポーティ・ダイバート」下京青少年活動センターしもせいギャラリー（京都）
- 2024 ―「You Dream About?」KUNST ARZT（京都）

主なグループ展、受賞歴、レジデンス、ディスクゴルフ大会歴

- 2017 ―「学生CG (CampusGenius) コンテスト受賞者展」日本科学未来館（東京）ブロンズ賞
 - ―「多摩美術大学 メディア芸術コース卒業制作展」赤レンガ倉庫（神奈川）
 - ―「蒼美展」世田谷美術館（東京）
- 2018 ―「蒼美展」世田谷美術館（東京）
 - ―「Hi! Summer Time」平成教育倶楽部(ヒサモトタカト 佐俣和木) Gallery conceal（東京）
- 2019 ―「SICF」スパイラルホール（東京）
 - ―「蒼美展」世田谷美術館（東京）
 - ―「RAMBLE encounter」新宿眼科画廊（東京）
 - ―「"Poly" 多摩美術大学 助手展」多摩美術大学アートテーク（東京）
 - ―「汎美展」東京都美術館（東京）
- 2020 ―「多摩美術大学助手展―Intermixed―」FEI ART MUSEUM YOKOHAMA
 - ―「多摩美助手展 TAMABI Trial Exhibition “ANYHOW,”」多摩美術大学アートテーク（東京）
 - ―「すみだ向島EXPO 開発好明プレゼンツ軒下プロジェクト」墨田区京島（東京）
- 2021 ―「MMIX+” 東北東京展”」スペース・ゼロ（東京）
 - ―「ものとかすひと」北加賀屋 千鳥文化/コーボ北加賀屋（大阪）

- 2022 ―「京都市立芸術大学作品展」京都市立芸術大学
 - ―「個別の11人p」京都市立芸術大学
 - ―「サーフィン(ここにあるビーフン)」北加賀屋 コーボ北加賀屋（大阪）
 - ―トークイベント企画「トークスパーリング」京都市立芸術大学芸術祭

- 2023 ―「京都市立芸術大学作品展」京都市立芸術大学
 - ―ディスクゴルフ「ジャパンオープントーナメント」3位
 - ―「六甲ミーツ・アート芸術散歩2023 beyond」（兵庫）奨励賞
 - ―「大月コンテンポラリーアート2023」アーティスト・イン・レジデンス（高知）
 - ―「Color Play」泉涌寺（京都）

- 2024 ―「ANTEROOM Transmission vol.2- re+habilis」アンテルーム京都
 - ―「課外授業 京都市立芸大総合基礎実技第2課題『身体』」+1 art gallery（大阪）
 - ―ディスクゴルフ「第3回舞子オープン」優勝（新潟）
 - ―ディスクゴルフ「第29回関東オープン」優勝（栃木）

- 2025 ― ディスクゴルフ「第28回関西オープン」優勝（京都）
 - ―「蒼展」世田谷美術館・区民ギャラリー（東京）
 - ―ディスクゴルフ「第37回日本選手権」優勝（福島）
 - ―ディスクゴルフ「Dynamic Discs Presents the Carrollton Hyzer Olympics」優勝（アメリカ、テキサス）
 - ―ディスクゴルフ「MINT Discs presents the 35th Veterans Park Open powered by ADGA & Texas Chainwreck」2位（アメリカ、テキサス）

- 2026 ―「Kyoto Art for Tomorrow 2026 ―京都府新鋭選抜展―」京都文化博物館 4階展示室

Samata Kazuki

Samata was born in 1994 in Machida, Tokyo. She graduated from the Department of Information Design, Media Arts Course, at Tama Art University and completed the Master's Course in Sculpture at Kyoto City University of Arts. While still a student, she began actively exhibiting her work in group exhibitions. In recent years, she has explored fundamental questions, addressing both personal and social issues, through humorous interventions themed around sports. Samata began playing disc golf in 2020 and is currently active as a professional player.

Solo Exhibitions

- 2017 — *AMBIVALENT*, Gallery EGG, Tokyo
2021 — *Sporty Divert*, Shimosei Gallery,
Shimogyo Youth Activity Center, Kyoto
2024 — *You Dream About?*, KUNST ARZT, Kyoto

Group Exhibitions, Awards, Residencies, and
Disc Golf Achievements

- 2017 — Bronze Award, *Campus Genius Student CG Contest Award
Winners Exhibition*, Miraikan, Tokyo
— *Media Arts Course Graduation Exhibition*,
Yokohama Red Brick Warehouse
— *Soubiten*, Setagaya Art Museum, Tokyo
- 2018 — *Soubiten*, Setagaya Art Museum, Tokyo
— *Hi! Summer Time* (with Takato Hisamoto), Gallery Conceal, Tokyo
- 2019 — *SICF*, Spiral Hall, Tokyo
— *Soubiten*, Setagaya Art Museum, Tokyo
— *RAMBLE encounter*, Shinjuku Gankagarou, Tokyo
— *Poly: Tama Art University Assistants Exhibition*,
Tama Art University Art-Theque, Tokyo
— *Hanbi Exhibition*, Tokyo Metropolitan Art Museum
- 2020 — *Tama Art University Assistants Exhibition: Intermixed*,
FEI ART MUSEUM YOKOHAMA
— *TAMABI Trial Exhibition "ANYHOW,"*
Tama Art University Art-Theque, Tokyo
— *Sumida Mukojima EXPO: Nokishita Project*, Tokyo
- 2021 — *MMIX+ "Tohoku Tokyo Exhibition,"* Space Zero, Tokyo
— *MonotokaSuhito*, Chidori Bunka / Corpo Kitakagaya, Osaka

- 2022 — *Kyoto City University of Arts Annual Exhibition*
— *Individual Eleven P*, Kyoto City University of Arts
— *Surfing (Right Here Right Now, Bifun)*, Corpo Kitakagaya, Osaka
— Organizer, Talk Sparring, Kyoto City University of Arts Festival

- 2023 — *Kyoto City University of Arts Annual Exhibition*
— 3rd Place, Japan Open Disc Golf Tournament, Fukui
— Encouragement Award, *Rokko Meets Art 2023 beyond*, Hyogo
— Artist-in-Residence, *Otsuki Contemporary Art 2023*, Kochi
— *Color Play*, Sennyu-ji Temple, Kyoto

- 2024 — *ANTEROOM Transmission Vol.2 – re+habilis*, Hotel Anteroom Kyoto
— Extracurricular General Foundation Practice 2023, Assignment 2, “Body,”
+1 art gallery, Osaka
— Champion, 3rd Maiko Disc Golf Classic Tournament, Niigata
— Champion, 29th Kanto Open Disc Golf Tournament, Tochigi

- 2025 — Champion, 28th Kansai Open Disc Golf Tournament, Kyoto
— *Soubiten*, Setagaya Art Museum Citizens Gallery, Tokyo
— Champion, 37th Japan Disc Golf Championships, Fukushima
— Champion, Dynamic Discs Presents the Carrollton Hyzer Olympics, Texas, USA
— 2nd Place, MINT Discs presents the 35th Veterans Park Open powered by
ADGA & Texas Chainwreck, Texas, USA

- 2026 — *Kyoto Art for Tomorrow 2026 – Selected Artists in Kyoto*,
The Museum of Kyoto

ラーニング・プログラム vol.1

PLAYSCAPE ART MUSEUM！
運動会 in 京都市京セラ美術館！

日時：2025年12月20日（土）

会場：ザ・トライアングル、京セラスクエアほか

プロのディスクゴルファーでもある佐俣が、美術館の空間を〈PLAY-SCAPE〉＝遊びの場へと変換する運動会型ワークショップを開催。作品のなかで行っている運動や美術館の環境を活かしたオリジナル競技を行い、参加者とともに身体を使って美術館を楽しんだ。プログラムの後半に自由時間を設け、美術館の中の自分だけのPLAYSCAPE——お気に入りの場所を見つけてもらった。

Learning Program vol. 1

PLAYSCAPE ART MUSEUM!
Sports Day at the Kyoto City KYOCERA Museum of Art!

Date: Saturday, December 20, 2025

Venues: The Triangle, KYOCERA Square (outdoor), and other locations

A sports day-style workshop was held to transform the museum space into a “PLAYSCAPE”—a place for play. Participants engaged in original activities inspired by movements found within artworks as well as competitions that made use of the museum's unique environment, experiencing and enjoying the museum through physical activity. In the latter half of the program, free time was provided for participants to discover their own personal PLAYSCAPE within the museum—a favorite spot to explore and enjoy in their own way.





ラーニング・プログラム vol. 2

トークイベント

「美術館の可能性をひらくアイデア会議」

日時：2026年1月24日（土）

会場：ザ・トライアングル

日用品やスポーツをモチーフに、広く人々の心に触れる表現を追求してきた佐俣の制作実感を起点に、美術館のあり方を問い直すトークイベントを開催した。中脇健児氏（ファシリテーター）と佐藤知久氏（文化人類学者）をゲストに迎え、本展担当の美術館職員も交えて大喜利形式で進行。結論を急ぐことなく、美術館を「作品を見る場所」から「人が集まり、何かが生まれる場所」へと変容させる可能性を、来場者と共に探る場となった。

Learning Program vol. 2

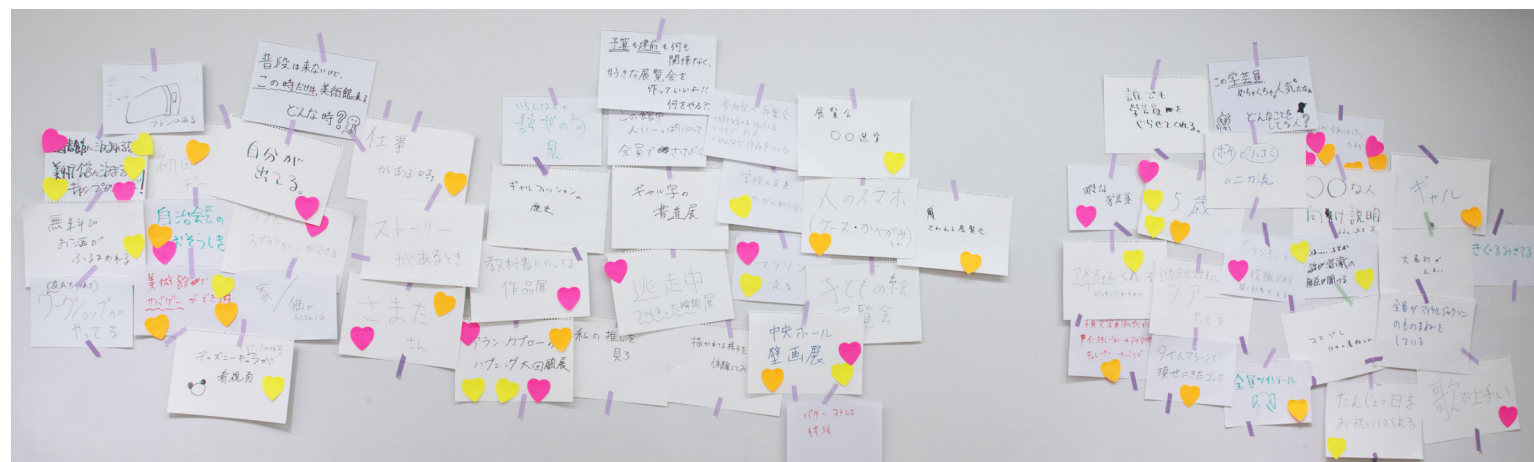
Talk Event:

Ideas Conference: Unlocking the Potential of Art Museum

Date: Saturday, January 24, 2026

Venue: The Triangle

Based on Samata's hands-on experience in creating works that use everyday items and sports as motifs to pursue expressions that resonate broadly with people, a talk event was held to reconsider the role of art museums. With facilitator Nakawaki Kenji and cultural anthropologist Sato Tomohisa as guest speakers, including the museum's curators responsible for this exhibition the event took the form of a playful, improvised discussion. Without rushing to conclusions, the event offered an opportunity to explore with the audience how museums might shift from being places for viewing art to becoming spaces where people gather and new possibilities emerge.



ラーニング・プログラム vol. 3
クロージング・イベント
「OPEN GOAL」

日時：2026年2月15日（日）

会場：本館中央ホール

会期最終日に京都マラソン2026と連動した参加型イベント「OPEN GOAL」を開催した。通常は勝者しか手にできないゴールテープを誰もが切れる体験へと開き、美術館の内部空間を街やマラソンコースの一部として再定義する試みである。環境のすべてを遊び場として提案することで、創造が生まれる開かれた空間を創出し、当日は200人を超える人々が参加した。

Learning Program vol. 3

Closing Event:
OPEN GOAL

Date: Sunday, February 15, 2026

Venue: Central Hall, Main Building

On the final day of the exhibition, the participatory event “OPEN GOAL” was held in conjunction with Kyoto Marathon 2026. By opening up the finish-line tape to everyone, an experience usually reserved for the winner, the event sought to redefine the museum’s interior as part of the city and the marathon course. By proposing its surroundings as a playground, it created an open space where creativity could emerge, attracting over 200 participants on the day.



佐俣和木：PLAYSCAPE KYOTO！

Samata Kazuki: PLAYSCAPE KYOTO！

展覧会

展覧会キュレーター

中山摩衣子（京都市京セラ美術館）

作品出演

吉村 衿菜、柏木春菜、浅見泰佑

設営補助

青染レイコ、吉村衿菜

会場映像制作・写真

片山達貴

撮影協力

白楽天山保存会ほか
撮影にご協力いただいた皆さま

ラーニング・プログラム

企画

中山摩衣子、黄夢圓（京都市京セラ美術館）

写真

佐藤真優（pp. 32-33）、浅見泰佑（p.34）、
澤田豪彦（p.35）

カタログ

編集

中山摩衣子

翻訳

上田遼太（pp. 6, 28-32, 34-35）

デザイン

大槻智央＋坂本美紀（合同会社ミヤク）

発行日

2026年3月31日

発行者

京都市京セラ美術館
〒606-8344 京都市左京区岡崎円勝寺町124
www.kyotocity-kyocera.museum
© Kyoto City KYOCERA Museum of Art 2026

Exhibition

Exhibition Curator

Nakayama Maiko (Kyoto City KYOCERA Museum of Art)

Performers in Works

Yoshimura Erina, Kashiwagi Haruna, Asami Taisuke

Installation Support

Seisen Reiko, Yoshimura Erina

Video Production and Photography

Katayama Tatsuki

Photography Support

Hakurakuten Yama Preservation Association and
everyone who assisted with the filming

Learning Program

Planning

Nakayama Maiko, Koh Muen (Kyoto City KYOCERA Museum of Art)

Photography

Sato Mayu (pp.32-33), Asami Taisuke (p.34),
Sawada Takehiko (p.35)

Catalogue

Edited by

Nakayama Maiko

Translation

Ueda Ryota (pp. 6, 28-32, 34-35)

Design

Otsuki Chihiro＋Sakamoto Miki (Myaku LLC)

First Edition

March 31, 2026

Published by

Kyoto City KYOCERA Museum of Art
124 Okazaki Enshoji-cho, Sakyo-ku, Kyoto 606-8344 Japan
www.kyotocity-kyocera.museum
© Kyoto City KYOCERA Museum of Art 2026