

TOKYO ART RESEARCH LAB

思考と技術と対話の学校

基礎プログラム1「思考編」

「仕事を
知る」

講義録

2016

Tokyo Art Research Lab
思考と技術と対話の学校

基礎プログラム1〔思考編〕

「仕事を知る」講義録
2016

「思考と技術と対話の学校」とは

アートプロジェクトは、時代の要請を反映し、可視化するものです。少子高齢化を筆頭に、さまざまな価値観や社会構造の変化が起きているなかで、今まさに社会に対する応答力が求められています。そのようなアートプロジェクトを動かす人材に必要なのは「思考」「技術」「対話」の力だと考えます。

学びはすぐに手に入るものではなく、意識的に時間をかける、つまり「問いを抱えたまま過ごす」ことが大切です。来たるべき時代に必要なアートプロジェクトを考え、かたちにするために。「思考と技術と対話の学校」は、アートプロジェクトを動かす力を「身体化」する学校です。

本校の「基礎プログラム」では、3つの基礎力（「思考」「技術」「対話」）を3年間かけて養います。

- 1 思考編——アートプロジェクトを動かすための考える力を養う
- 2 技術編——企画をかたちにするためのスキルを身につける
- 3 対話編——チームでプロジェクトを実施するための対話力を磨く

「仕事を知る」講義録(2016)について

本書には「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム1「思考編」(以下、基礎プログラム)の「仕事を知る」というシリーズの講義内容を収録しています。本シリーズは、アートプロジェクトを動かす人々と、その仕事を理解することを目的としています。受講生がこれからのキャリアをイメージするため、そのロールモデルとなりうるゲストをお招きしました。現場の第一線で実務に携わっており、近い将来、受講生が仕事を共にする可能性も高い方々です。

ゲストとの事前調整や当日のホスト役はスクールマネージャーが担当しました。「仕事を知る」という本シリーズのテーマに即して、ゲストの皆さまへはプロジェクトの説明のみならず、その活動で何を考え、どう仕事を進めているか、をお話いただきました。進行もレクチャーで話を聞くだけでなく、ときには受講生を中心とした作業やディスカッションも行いました。

本書では、当日の展開に近いかたちでゲストの語りを収録していますが、その性質上、止むを得ず一部を省いて収録しています。

なお、基礎プログラムの概要と成果については『Tokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」基礎プログラムガイド(2016)』を発行しています。本書はTokyo Art Research LabウェブサイトにてPDFデータもご覧いただけます。

最後になりますが、ゲストの皆さまの多大なご協力に、この場を借りて、御礼申し上げます。

2016年

- 006 7月16日(土) アートNPO事務局の仕事
——行政、市民、場をつなぐ
宮下美穂(NPO法人アートフル・アクション事務局長)
- 018 8月6日(土) コミュニティアートの実践例
藤原ちから(批評家、編集者、Bricolage主宰)
- 028 9月24日(土) アートとまちづくりをつなぐ広報の仕事
立石沙織(認定NPO法人黄金町エリアマネジメントセンター広報)
- 036 10月8日(土) 立ち上げから評価・検証までを見据えたプロジェクト運営
小林瑠音(文化政策研究者)
- 048 10月29日(土) 展覧会・芸術祭運営の現場を生き抜くためのスキル
細川麻沙美(プロジェクト・コーディネーター)
- 060 11月19日(土) アートプロジェクトでの地域との関わり方
林曉甫(NPO法人インビジブルマネージング・ディレクター)
- 074 12月10日(土) 領域を横断するアートの仕事
古原彩乃(アートコーディネーター)

アートNPO事務局の仕事 ——行政、市民、場をつなぐ

日時・2016年7月16日(土) 10時30分〜13時00分
 ゲスト・宮下美穂(NPO法人アートフル・アクション
 事務局長)
 ホスト・阿比留ひろみ

NPOのミッションと事務局の仕事

皆さん、おはようございます。宮下と申します。今日はアートNPOの事務局の仕事ということで、お話しをさせていただきます。

まず、私たちNPOのミッションは、「地域におけるアートの可能性の追求」「人がアートと出会って、自分自身の新しい可能性を発見し、豊かな生き方を目指していくきっかけを提供すること」です。このミッションの実現のためには、いろいろな人たちと協働すること、連携することがとても大切です。どのような人たちと連携するかというと、小金井の市民や小金井市や東京都、東京学芸大学、東京農工大学、法政大学といった近隣の大学、地元の小学校、中学校、保育園、あるいはそれほどあるわけではないですがアート系のNPO、環境系や子育て系のNPOです。ちなみに小金井には大きな企業はほとんどないのですが、企業との連携も掲げています。つまり、「いろいろな人たちと何かやろうね」ということが私たちのミッションの前提になっていると思って下さい。

事業内容としては、ギャラリーやカフェの運営のほか、受託事業として、小金井市から、「小金井アートフル・アクション! (小金井市芸術文化振興計画推進事業)」の実施事業を受託しています。この事業は、アーツカウンシル東京のアートポイント計画(アーツカウンシル東京が、地域社会を担うNPOとアートプロジェクトを展開す

ることで、無数の「アートポイント」を生み出す取り組み。平成21年度から28年度までに、NPOを中心に43団体と34件のプロジェクトを共催)のひとつとして採択されていて、共催というかたちで事業費用の一部を負担していただいています。このほかに、市内の美術館の広報を手伝ったり、障害のある方がクッキーや手芸品をつくっていますが、それらを流通させるために事業の拡大や活性化などのお手伝いもしています。

よく「事務局スタッフは何人ですか?」という質問を受けますが、先ほど話したように、「有償スタッフは4、5人」とお答えすることができますが、プロジェクトごとに参加してくれる方々となると、ボランティア、インターンを含め何十人も人が入れ代わり立ち代わり関わっている時期があったり、年度末が終わると事務局には誰もいないみたいなこともあり、何人とはなかなか申し上げられない。その辺は企業やマネジメントのしつかりしたNPOとは少し違って、組織が伸びたり縮んだりする、人の出入りの柔軟さが大きな特徴です。個人的には、一見弱点ともいえるその部分が大きな強みだと思っています。ゆるい組織だからこそ、困ったら必ず助けてくれるネットワークとか、新しくアイデアを持ってきてくれる誰かが入ってこれる余地がある点も良いなと思っています。

パッチワークのようにつくられる場

先ほど自主事業としてカフェやギャラリーがあると言いましたが、カフェは小金井市の芸術文化振興計画推進事業の中で、「地域でいろいろな活動をしたい人が集まれる場をつくる」ということが位置づけられていて、その実現の場のひとつとして運営している側面もあります。カフェなので飲食を提供していますが、イベントやワークショップもやっています。企画は私たちのオリジナルの場合もありますし、持ち込み企画の場合もあります。持ち込み企画の場合は、NPOに企画書を提出してもらい、理事会の了承が得られれば承認されるという手続きになっています。すごく政治的なこととか、宗教的なこととか、ものすごく営利的なものはお断りすることがあるかもしれません、今まではほとんどお断りすることなく、あるいは大きな問題が発生することもなく、通常のカフェの営業と並行してイベントを行っています。

次にNPOの成り立ちをお話しします。小金井市には芸術文化振興条例があります。この条例は、芸術文化の力で人とまちを豊かにすることを目指し、その推進の主体は「市民である」と謳っています。市民参加による条例、計画の策定のうち、この過程に立ち会った市民がNPOをつくり、市からの事業推進を受託しています。条例は2007年にでき、小金井市芸術文化振興計画が09年に施行されました。10ヶ年計画なので、19年までということ、もう少しで最初の10年が終わるという状況にあります。

次に「人」について。事業の運営に関わっている有償のスタッフは、週5日です。有償の市民スタッフの方々がいます。さらに連続するワークショップなどで、専門性を活かして単発で必要などところに特化して関わる方々がいます。その方々は謝金でお支払いすることが多いです。同じく単発で、デザインや編集などの専門性に応じて外

次に「人」について。事業の運営に関わっている有償のスタッフは、週5日です。有償の市民スタッフの方々がいます。さらに連続するワークショップなどで、専門性を活かして単発で必要などところに特化して関わる方々がいます。その方々は謝金でお支払いすることが多いです。同じく単発で、デザインや編集などの専門性に応じて外

最近ですと、いろいろな人のつながりで知り合った市民の人たちが、「イイトコ日曜日」とか「イイトコ日曜夜の市」とか、自分たちの集いに名前をつけて、自主運営をするということがとても増えてきています。「イイトコ日曜日」は、手技のある子育て世代のお母さんたちが、洋服やアクセサリーをつくって、自分たちでマルシェをやっています。そこで地場野菜をつくっている方が野菜を売ったり、古本屋さんや古レコード屋さんが本やレコードを売ったりしていくとか、そんなことをもう何回もやっています。NPO事務局はこのような事業の場合、ほとんど管理をしていなくて、「売上の2割をNPOの運営のために落として下さい」「何時までに撤収して下さい」「キッチンを使いたい場合は使うための手続きをとって下さい」と言うくらいで、穏やかに回っています。

「イイトコ日曜夜の市」は、昼間は出していないような食べ物を用意したり、お酒が出たり、投げ銭で歌をうたったりして、昼間とはまた違う雰囲気ですごく楽しく回っています。反省会もすごく和やかに終わっているようで、私は動きとして気に入っているところです。企画者がしたいことをスタッフが実現をしていくトップダウン的な進め方ではなく、こうしたい、ああしたいという人がいろいろなアイデアや技術を持ち合って、パッチワークのようにその場をつくっていくことも私たちNPOの大きな特徴として覚えておいていただきたいと思っています。

ギャラリーは、今までになかった表現や私たちが社会に対して問いかけたことを自主的に企画する場合と、レンタルでお貸しする場合があります。自主企画の場合は自分たちで運営をしますが、レンタルの場合は期日を決めて、ライブや



舞踏、お芝居、展示など、企画書を出していただいて打ち合わせをしながら進めます。

カフェと同じように、ギャラリーも市民の人や学生など、様々な人たちが自分の表現の機会や場所として集まってきます。こんな風に毎日、運営していますが、先ほど申し上げたとおり、伸びたり縮んだりする組織ということで、人がたくさん来ているときもあれば、来ていないときもあるという状況です。

阿比留・私も関わらせていただいています。自分がどのような立場で関わっているのかもよくわからなかったり、役割の定義がなかったりして、その場にいる人と「この方は誰なんだろう」とお互いに思いながら話すなんてこともよくあるのですが、それがこのよきなんです。いろいろな関わりが持てる、それを許容する場であるという事です。

目に見えない事務局の仕事

では、今、お話しした私たちの組織の運営の仕方や考え、技術を用いながら、どのように受託した事業を進めているのかを例をあげてお話ししたいと思います。

2013年に東京都から受託した事業に東京都多摩・島しょ広域連携活動助成事業（子ども体験事業）があります。近隣の5市、武蔵野市、三鷹市、小金井市、国分寺市、国立市が持ち回りで実施する事業で、青少年を対象として、彼らが健全に生活できるような事業をしましょうということがテーマです。仕様書には募集人数の縛りがあったわけではなく、「できるだけたくさんの子供たち」ということでした。それをどう受け止めて、対応するかについては、あまり細かい仕様はなかったように思っています。私たちはこの事業を（タマのカーニバル）という名前で音楽やダンス、造形や物語を主題として実施することにしました。

この事業は各市の持ち回りで、小金井市の前は武蔵野市が実施したと思うのですが、武蔵野市の場合は、井の頭公園の動物園を2日間開放してムツゴロウさんに来てもらって話してもらい、子供が生きものに触れ合って帰るイベントで、国立市の場合は、一橋大学の立派なホールで1日コンサートをやり、そこに抽選で子供たちを無料で招待しておしまいというようなことを過去の実施例として聞いています。

それに対して、私たちはせっかくNPOが受託したのだから、私たちにしかできな

初にありました。

それから、「それぞれの納得が生まれるのを待つ」ということをしました。子供が100人もいれば、やんちゃな子、おとなしい子、100人100色で、親御さんもじゃあねと言って子供を置いていく方もいれば、2時間、会場の後ろでずっと見ている方、その次は一緒に何かやる方もいる。私たちは「こうでなければいけない」を前提としないで、みんながそれぞれ求めたものに対して納得が得られるまで待つというか、「納得が得られたらいいね」と思い続けるみたいなことも考えました。

それと関係しますが、「全身で察知する」というようなこともしました。できあがったワークショップのように、あてがわれたフォーマットや細かく刻まれたタイムスケジュールがないので、今日は何をどのようにするのか、子供たちはその都度、その都度、周りを見渡したり考えたりします。そして、今日はどうするのか？ 何が起るのかな？ これは一体何なんだろう？ あれ？ 自分は今これをしていいのかな？ といったことを考えざるをえません。一方、大人たちも、この子供たちの逡巡や戸惑いに対して、これはね、コレコレだよ、と解説するときの大人の答えをポンと出してあげることほしません。むしろできないと言っているいかもしません。そこで、子供の様子を見ながら、対話しながら、この子は何をしたいと思っているのだろうか？ 何を感じているのだろうか？ ということを、傍に立って全身で察知しようとする。言葉にならないような感覚を、隣にいて共有する感じです。大人にも準備された答えはないので、子供を真向かいにして、抜き差しならない感じで、考える。相手は何を求めているのかな、自分には何ができるかな？ こうしたらいいのかな、しないほうがいいのかな？ と相手のことを考えながら、自分のできることを考えたり、どうやったら伝わるかなと考えたりする。そういうことが、会場の中で、ひとりひとりの時間軸の中で繰り広げられながら、その日のワークショップが進んでいく。結果として、子供のほうが場の意味をさっさと理解して楽しんでいたりするのですが。

もうひとつは、「見続けること」と「一緒にいること」です。これは「全身で察知すること」と近いのですが、ひとり親の子もいれば、親とうまくいってない子、弟や妹が生まれてすねている子とか、「学校でも学童保育にも行きたがらない子が、ここには行きたいって言うから、迷った末に連れて行きました」って親御さんに手をとられて来た子供とか、そういういろいろな状況にある子供たちを「見続けること」ですね。

ことをやるうと思いました。私たちだったら何ができるか、何をしないかはいいのかな、ということをお話しました。私たちが決まった、結果のわかっていくワークショップはやっても意味がないよねという結論になりました。偉いアーティストが来て、子供たちに何かを教えたり、ピアノの先生が来て、ピアノが弾けるようになるという目指すのは、ここでなくてもできる。あるいはワークショップのヒエラルキーのトップにアーティストがいて、子供たちや市民の人たちが、アーティストのアイデアやビジョンを実現するためにワークショップに参加するということはしたくない。ほかに、学校でできるような従来型の音楽教育はやらない。譜面が読めなくてもいいし、特別な楽器がでなくてもいい。もちろんバイオリンが弾ける子とか、ピアノが弾ける子とか、ダンスを習っている子もたくさん来ていますが、そのことが絶対的な条件ではなくて、むしろ楽器なんて弾けない子供たちやこうした機会（参加費無料）がないと、こういうことに参加できない子供たちに声が届く方法はないかを考えました。

ですから、学校とか年齢とか、この子は障害があると言われる／言われない、みたいなことにできるだけ垣根をつくらなくて、「アーティストのビジョンを実現するために集まるのではない場をつくらう」ということをやってみました。港大尋（音楽家）さんやカナイケイスケ（サカサアーティスト）さんなど、いろいろな方をお願いして、月に2回、この5市の子供たち、100人くらいと身体表現や音楽に関するワークショップをやりました。

ここで今回のテーマに戻しますと、では、（タマのカーニバル）で私たち事務局ほどのような仕事をしたのでしょうか。そこから、「私たちが考える事務局というのはなんだのだろうか」という話をしたいと思います。

（タマのカーニバル）では運営側や事務局、あるいはアーティスト側が「回答を用意しない」ように努力しました。つまり目標や答えを前提としない。実はこれだけたくさんの子供たちが関わってくると、親御さんから「何をやるの？」とか、「何ができるようになるの？」といった問いかけがあります。でも、そのような問いかけに対して「自分たちは何も教えませんよ」とか、「ここは何かができるようになることではないですよ」ということを言い続ける。「そういう態度を示し続ける」といったことが最

こまで来てくれたので一緒にいよう、ワークショップの2時間、私たちが考えたことをしてくれなくても構わなくて、アーティスト、市民、子供たち、親たち、行政……思っていることや置かれている状況がまったく違う人たちがこの場所に一緒にいられる、あるいは一緒にいたいと思える場自体をつくっていきたいというのをしました。とはいえ、目標がないことに対するフラストレーションが一気に押し寄せるような時期もありました。みんな「目標」が大好きなんです。特に短期間で達成される目標が大好きで、目標がないと落ち着かないという人が多いです。目標はときに大切なこと、そこにまっしぐらに向かうことで、道端の大切な出来事を見落としてしまうことが多いような気がします。明快でわかりやすい目標をあえて掲げないことで、様々な思いを持っている人たちがこの場に居合せているということ、いろいろな思いや目標を尊重し合うことができるといういいなと思えました。

この事業は、1年間、100人近い子供たちを相手に運営しました。予算やスケジュールの管理、会場の手配、広報や記録、安全管理というテクニカルな面はある意味、わかっていれば誰でもできることです。そうではなくて、本来企画した私たち、事務局が何をしなくてはいけないのかを考えたのが、おおよそこんなことです。

（タマのカーニバル）の報告書の中で「タマカのギャングたちが教えたもの」という趣旨で、ワークショップにお友達と来ていた兄弟のことを書きました。

男の子3人、小学校2、3、4年生くらいだったので、みんな太鼓を叩こうとか、踊ってみようとか言っても、まったくやらないんです。触っちゃダメ、行っちゃダメって言えば言うほど触りたがる、行きたがるで、みんなと同じことは絶対にしない。その辺にいうっていうギャングでした。最初から最後まで一貫してそうだったんですが、毎回の活動が終わった後のふり返りのときに、「どうしよう、あの子たち」という話が出たことがあって、大きく言うとふたつの立場にスタッフとか市民の人たちのポジションがわかれました。ひとつは、自分たちが目指す集団から外れた子供たちを、集団のルールに引き入れて導いてあげないとかわいそうだという立場で、もうひとつが3対97の97のルールに彼らを合わせることはせずに、彼らが何を見ているのか、何を思っているのか、毎日やって来て、一緒にいてくれるそのことを大事にしようという立場です。

常にこのような両極に位置する立場、考え方が、事務局の間で延々と議論されるのですが、ただ、そもそもどっちが良いとか悪いとかということではないんです。というのも、多様な価値を尊重しようと言うのなら、この違いすら本当は尊重しないといけないと思いますが、どちらにしようということは決めませんでした。そのことが後でお話ししますが、ワークショップという名の下に子供を大人の思う通りにすればいいんじゃないんだよということや、「多様性を尊重する」みたいなことは、どれだけ面倒臭くて、厄介なことなのかを、大人は教えられたなと思っています。ただそこでひたすら待つ、考える、問われるみたいなのが、私は事務局としてすごく大事なことだったのだろうと思っています。

阿比留・NPOの活動において、事務局が大事にされていることを話していただいたと思います。いろいろな立場の人が心地よく場を共有することか、場を承認し合うこと、そこにいる人間の可能性をそのまま信じるといったことは、簡単なことではなく、しんどいことだと思ってしまうのですが、明確な枠組みの中に当てはめることを肯定した瞬間、壊れるものがあるんです。その壊れてしまうところが、ずっとお話しされていた、NPOにおけるすべての活動において大事にされていることだと思います。

でも、そのときに事務局の方々が大変だったのは、ボランティアの方も、参加している方も、ディレクションしているアーティストの方も、迷子になるんです。迷子になるというのは「目標を定めない」ということをみんなわかっているのですが、何かのかたちに押し込めたいとか、自分のやりたい方向、ピラミッド型の在り方に落とし方が多すぎたから、そちらに行きそうになるんです。普段はそうして生きていくことが多いですからね。

例えばさっきのお話にあった、学校に行きたがらない子供たちが、なぜあそこ場所には行きたいと言ったかというところ、明確な目的を持った場所ではなくて、「ただ居る」ことを承認される場所がほかにはないからだと思うんです。このプロジェクトはそれを体現したプロジェクトで、そのために事務局がすべてに寄り添い続けたことは言葉では伝わりにくいかもしれませんが、だからこそいざばんだ事にしたい核の部分だと思います。



〈未来の小金井へ！コガネイの地上絵制作プロジェクト〉(2013年)制作の様子。

も読み物として上手にできているわけではないのですが、そうではないがゆえに、このときみんながあたふたしたこととか、うれしかったこととか、混沌としていてわけがわからなくて、いったいこれはなんだったんだろうと知っているみんなの戸惑いが造形としてもよく表れているのではないかと思います。

プロジェクトの期間、浅井さんはスタッフのおじいさんの家を借りて小金井に滞在して、駅前の交流センターを基地にしていたのですが、浅井さんにおにぎり持ってきてくれる人がいたり、誰かが「そこにこたつがあるといいよね」って言ったたら、浅井さんと市民の人がリサイクルセンターにこたつを買いに行き、交流センターの展示コーナーにこたつを置いて、そこで浅井さんとみんなが夕飯を食べるとか、そこに市長が通りかかって、市長も一緒に食べているみたいなこともありました。こういうこともNPOが前に出ていかなかったからこそ、浅井さんと市民の方たちがこれはよきそだ、楽しそだみたいなのを見い出すことで、その場をつくっていくという性格のプロジェクトができたんだろうと思っています。

それからもうひとつお手元の「街はみんなのミュージアムニューズレター」、これは1号で去年のものです。市民の皆さんに市の計画のもとにこういう事業をしています、とアナウンスすることを目的にお配りしているものです。これも役所的に言えば、「何月、何日、何をやった」という記録で済むのですが、そうではない。実はここで紹介している保育園のプロジェクト、すごく大変だったんですね。このプロジェクトを担当した女性にプロジェクトのことを書いてもらったら、最初は一般的な報告書みた

プロジェクトで大切にしたい想いを、報告書のかたちに反映させる

〈タマのカーニバル〉の報告書では、「何月、何日に何をやりました」という従来型のフォーマットで説明するのではなくて、ここで試みようとしたことを最も端的に示す方法で作成したいと考えました。つまりプロジェクトにおいて「ヒエラルキーがない」「大人数の安易な目標を設定しない」「小さな出来事、変化を取りこぼさない、小さな相違、齟齬を大切にすると」言ったら、冊子をつくる時にも同じようにするためにどうすればいいのか。

散々考えた結果、毎回、記録していた1万枚以上にもなるワークショップの写真を、関わったアーティスト、市民のスタッフや学生さんと見る機会を何回も設けて、あのときはあだったよね、こうだったよねと話しながら、そこで出てきた言葉を拾い上げました。そして、ここはちょっと恣意的ですが、その言葉の中からキーワードを抽出して、報告書のタイトル、原稿のタイトルにしてみました。報告書のタイトルは、みんなの写真を見ているときに出てきた言葉です。ずるずると子供が集まってきたら、なんとなくどこかで太鼓の音や笛の音がするねとか、踊っている人がいるねというところから毎回の活動が始まっていくのですが、そのことを指して誰かが、「始まるよ」で始まっていないんです。でも始まっているんだよね」と言った言葉をタイトルにしてみました。

いわゆるお役所向けの報告書とは違って、関わった人の気づきや想い、ときどき恨みもあるのですが、そういうことを等価に配置してみることで、プロジェクトで目指したヒエラルキーのない表現を紙面でも試してみたいというの面白かったと思っています。できるだけそのプロジェクトで大切にしたい想いが反映されるかたちで、すべての報告書を作成したいなと思っています。

お手元にある「小金井の地上絵ガイドブック」は、小金井市の市政55周年の事業を私たちが受託し、アーティストの浅井裕介さんを招いて小金井に地上絵をつくるプロジェクト〈未来の小金井へ！コガネイの地上絵制作プロジェクト〉を記録したものです。

実はこれ、このプロジェクトに関わった市民の人たちが「地上絵のガイドブックをつくりたいよね」と言ったので、私たちがお金を集めてつくったもので、必ずし

いなテキストだった。私は「この文章だと、あなたがあれだけ苦しんでいたことが誰にも伝わらないよ」と話をして、何回もやり取りをして、「四次元で原稿を書いてみて下さい」と言っただけです。つまり、四方八方にいろいろな人の気持ちが動いていて、空間的にも、時間的にも、リニアにひとつの答えに向かっていたわけではない状態というのを表現してみたいと言っていて出てきたのがこれです。最後の号は時間切れで、ハウスメーカーのパンフレットみたいになったのですが、本町小学校と前原小学校と第四小学校での楽器をつくるワークショップの紹介をしています。常に、最も本質的なことをどのように伝えられるかを考えています。

今年度(2016年度)は、日常編集家のアサダワタルさんを去年からゲストに招きまして、市民の人たちと「小金井と私」秘かな表現」というタイトルでワークショップを重ねてきていて、2016年8月に〈想起のボタン〉という展示会を展示します。いろいろな暮らしの中の気づきとか思い出、経験を、どうしたら作品としてほかの人と共有できるのか、そのプロセスで新しい出会いが生まれるのか、新しい理解、新しいものの見え方ができないのか、みたいなことを意図しながら展示をつくっている最中です。

プロジェクトを進める主体をずらす

行政の仕事やカフェ、ギャラリーの運営は、今、お話しした〈タマのカーニバル〉で試みたことや考え方と共通したものがあります。「その場で最も必要とされている」ことで、私たちが応えられることってなんだろうということや、考えながら、NPOの活動をもう5、6年やっています。では、芸術文化振興計画推進事業の枠の中で、2015年に小金井市立本町小学校で実施したプロジェクトを紹介します。

このプロジェクトでは、出来合いのワークショップを学校に持ち込まず、「本当に必要なことはなんなのか」を、常にゼロから考えてプロジェクトをつくってみようというの、とりあえずの大きな目標でした。ですから毎年小学校に行くと、先生方と問題になっていることや、やってみたいこと、やってみたら楽しそうなことを話し合い、その中からこれができるといいよね、みたいなことを探し出していきます。この年は本町小学校の6学年でした。この学年のあるクラスでは同級生を病気で亡くしている、私たちが学校を訪ねたとき、その子のお葬式で歌う歌をみんなで練習をしてい



芸術文化振興計画推進事業の中で実施した本町小学校でのプロジェクトの様子。

たんです。その学年では国語の授業で宮沢賢治を取り上げていて、図書館にある宮沢賢治の本を子供たちは読んでいました。特に『やまなし』について、ものすごく考えていたのですが、私たちは『なめとこ山の熊』を主題にしました。

『なめとこ山の熊』は猟師のお話です。このお話の中には、「あのマタギにならば撃たれてもいい」と熊の親子に尊敬されるマタギが出てきたりして、生と死を巡って熊同士とか、マタギの間でのやり取りが様々なかたちで出てくるんです。このお話をとおして、いろいろな状況を抱えた子たちと死や生、殺すとか殺されるというテーマを避けずに考えてみようと思いました。

そのときにこの物語をただ読んでみようというのではなくて、実際にマタギの人に來てもらうことにしたんです。秋田に行つてマタギの人を訪ねて、ひと晩話をし、学校に來てくれるよう誘いました。なぜ彼に來てもらいたかったかというと、私たちは日常の中で生きものを直に殺さないですよ。でも彼らは、生きるために地域の中で繰り返してきて、自分が撃った猟銃の弾が生きものに当たる感触というのをわかっている。そういう感覚を、身体でわかっている人に話をしてもらいたいと思つたんです。マタギのおじさんは熊を殺すという言い方はしないで、「熊を授かる」と言うのですが、熊を授かるということは、彼らが生きていくこととどどのようなことなのかを話してくれたら、重要文化財みたいになっている刃物を子供たちに触らせてくれたりしながら、生きものを殺して成り立つ暮らしているのを、子供たちと話をしながら考える授業をしました。

最終的には、この主題を写し絵という技術で表現してみました。最後の授業で子供たちが物語の経験を通して、自分自身の表現を獲得してほしいというのがミッション

阿比留…私がアートフル・アクションに関わらせていただいているのは、宮下さんがお話しされてきた部分が、今の社会において何より大切で、必要とされているものだと思つているからです。今日のお話というのは、視覚的にぼつと伝わるものでも、明確に言葉化できるものでもないで、すぐに腑に落ちないかもしれませんが、皆さんがこれから受講する一連の講座に共通した背骨みたいなお話でないかと思つています。皆さんもいろいろなボランティアなどに行かれると思いますが、何を大事にしたいか、そういったものが少しあるだけで、見えてくるものや立ち位置が変わってくると思いますから、なぜアートなのか、なぜアートの現場に立ち続けているかということの核を考えるきっかけにさせていただければと思つています。

宮下…市条例や計画の中で、ある種の理念や実現すべきビジョンが定められているので、それを具現化するためにどのような方法がいかを選択するかということに関しては、かなりの自由度がこちらにあると私は理解しています。条例や計画がなければ、詳細な仕様書になるのかもしれないのですが、その辺は条例や計画があることの強みかなと思つています。ですから、ビジョンというのはとても大事だと思つています。

受講生…行政に対してのアウトプットの仕方が、とても不思議なのですが。宮下…時間がなくてお話ししなかつたのですが、(受託事業は)単年度の契約です。年度末に、こういう考え方でこういうことをやりましたということを、報告書の冊子と共に市民の人たちに対して報告し、成果を展示するというのを一週間、超大バトルでやっています。

質疑応答
受講生…ふたつ質問がありました。まずNPO設立の順番をもう一度、教えていただきたいです。市の条例ができて、その条例の業務委託先を市が探しているということとNPOを設立させたのか、それともそれ以前から活動をされていて、そこに業務委託の話がきたということなのか、どのような順番なのでしょう。

宮下…最初から受け皿としてあったわけではなく、10ヶ年計画のうちの最初の3年は市民と行政サイドの人と、それから東京大学の小林真理先生のところが入った実行委員会形式でした。3年後にNPO化して、市からダイレクトに業務委託というかたちになっています。

受講生…ありがとうございます。もうひとつ業務委託の件で知りたいことがあります。いろいろな参加者が、明確な目標を設定せずにそこから何か生み出していくというの、最終的なアウトプットが見えない部分が多いのではないかと思います。業務委託の場合は仕様書などが必要になってくると思いますが、どのように書かれている

でした。ちなみに、なぜこの主題を写し絵という技術で表現してみようと最終的に決めたのかというと、この写し絵という技術を使えば、物語の重層性や複雑さ、ひらめきや暗さを豊かに表現することができると思つたからです。ただ、写し絵の道具はなかったもので、いろいろな過去の資料などを参考にしたり、秋葉原に行ってコードレスで使えりとか、どの虫眼鏡のレンズがいらいらいみたいなのを何回も実験してつくりました。

さて、子供たちが『なめとこ山の熊』を通じて、自分自身の表現を写し絵でつくり出すと思ったら、2、3回の授業だけでは難しい場合も出てきます。そこで、子供たちが「これでいいかな?」と迷ったときに、それでいいよと言ってくれるような大人を1回の授業で5、6人に入ってもらいたいようなプログラムにしました。ただ、大人たちの中でも真面目な方は、「何かをしてあげなければいけない」と思つて学校に行こうとするんです。でも私たちは、「何も教えずにでもよくて、刃物が危なかつたら手を貸してあげたりするくらいで、誘導しないで下さい」と言っています。ただそこに居る、ということをして下さい。これがけっこう大変なんです。とても大きな意味があると思つていて、毎回、居てもらおうようにしています。大人たちとは事前準備として、長い時間、ディスカッションをします。「何をすべきか、しないべきか」を授業に入る大人たちと議論する場を設けるのですが、これを重ねていくと、なぜこれをしなきゃいけないのかが納得できるようになると思つています。子供たちにとつても、大人たちにとつても学びが生まれるようにすることも、事務局の大事な役割だと思つています。

学校という世界に生きていく子供たちにとつては、先生や親は一般的に正しい者として認識されているように思っています。教えてくれる人、課題を解決してくれる人、守ってくれる人なんです。でも、大人が答えを教えたり「正解」に誘導したりすることで、子供が課題を解決する力をそいだし、最後まで考え尽くすことを簡単に諦めてしまつたら、それはワークショップの逆効果です。考え尽くすことや、これは?と思つたことをやり抜くために、誘導しない、答えを説明しない、でも、考え続けることを肯定してくれる大人が近くにいることが大切なのではないかと思つています。

宮下…市条例や計画の中で、ある種の理念や実現すべきビジョンが定められているので、それを具現化するためにどのような方法がいかを選択するかということに関しては、かなりの自由度がこちらにあると私は理解しています。条例や計画がなければ、詳細な仕様書になるのかもしれないのですが、その辺は条例や計画があることの強みかなと思つています。ですから、ビジョンというのはとても大事だと思つています。

受講生…それは市民の方に対してですよ。行政に対して、ある目標や目的があつて、どう進んでいったのかというスタンスではない報告書を出していると思つています。それがとても不思議に思つています。

宮下…行政に提出している仕様書に沿った報告書はあります。これはいわゆる報告書の体裁をとっています。計画の目標に対してどのような活動をしたのかを記録しています。ただ、何が行われたかについては、報告するためだけではなく、こちらの反省やよりよいプロジェクトをつくっていくために、かなりの密度の振り返りをします。

さっきの小学校の場合を例にとると『なめとこ山の熊』を読み解くのにとてもよい参考書だと思つた『詩的思考のめざめ』を書いた阿部公彦先生に來てもらつてレクチャーを受けたり、各プロジェクトごとにそこで起きたことはいったいどんなことだったんだろうかということを議論します。その振り返りに行政の担当者をお呼びして、話を聞いてもらつたり、発言してもらつたりして、そういうものをすべて束ねて1冊

の冊子にして市に収めています。ここに持ってこなかったのも、後でもよろしければご覧下さい。

阿比留…目標や目的がないということは、ミッションやビジョンがないということとはまったく違って、例えばワークショップであればバックをつくったり、上手にお絵かきをして展示するといった明確でわかりやすい目的や達成感を持たないで、そこではない部分に価値を置いて事業をされているということです。達成目的や目標がないこととミッション・ビジョンがないということを混同されないようにして下さい。

受講生…お話を聞いていて、人のネットワークのつくり方がものすごくまいなと思えました。小金井市民の特性なのかわからないのですが、自然に自主企画が生まれてくるサイクルができていたり、何かしらで参加した人がまた参加されるみたいなことが起きていますよね。そういったロイヤリティの上げ方で何か工夫しているポイントや、市民の方が自然発生的に関わってくれる要因があれば教えていただきたいです。

宮下…「強いリーダーシップを発揮しない」ということに、すべて通底しているのですけれども。小金井市の市政55周年事業を担当した人は、当時とても若い人だったんですね。経験がないということをおわかっていてあえて彼女に頼んだんです。そうすると、市民の人たちが、「何とかちゃんは宮下にいじめられているかもしれないから、私たちがやらなければ」とか(笑)。すごく大変そうだからとにかく手伝ってあげなければという状況が発生するんです。実は私も見ているんですが、極力、口を挟まないようにしました。だからリーダーは強くないほうがいいんです。みんなが手を出しやすみたいな状況をあえてつくっているという部分があります。

それから、やってくれる人がいない、自分で判断しなければならぬという状況ができるだけ早い段階からつくっていくことで、それぞれの立場の人が自在に判断して動けるようになる。これは成長にもつながるし、トップダウンではなくて、モチベーションを維持したり、多様性も確保されやすい、さらに創造性も増すと思います。カフェでイベントを実施する場合も、自分たちがNPOのスタッフであるぞっていうスタンスでは介入しないと決めています。美味しいものがあればそれをいただく、

何か大きな要因がもしあればお話しただければと思います。

宮下…最初のご質問に関して、「タマカカのギャングたちが教えたもの」の結末を言うのを忘れていましたね。その少年たちですが、とにかく仲間に入らない。(タマカのカーニバル)は最後にみんなだまちの中を変な格好をして練り歩くパレードをして、駅前交流センターのホールで打ち上げたのですが、そのときにその少年たちがファシリテーターのミュージシャンをすごく助けてくれたんですよ。例えばドラマーの清水達生さんの隣に座って、ひとり黙々と太鼓を叩いたり、ピアノを弾いている人の横で譜面めくってくれたり、彼らが付かず離れずそこにいる居場所を、彼らの中でなんとなく見出し出していったように思えるんですけど。それまでには本当にいろいろ関わりがあって、彼らが最後になぜかバンドマンの隣で太鼓を叩いていたのは、感動しました。



〈タマのカーニバル〉の報告書。

途中でこんなこともありました。毎回、必ず後ろのほうで見ているお母さんが、その少年たちを捕まえて「みんなと同じことやらないさい」と怒ったんです。そしてその少年たちは、「あのクソババアがさ」っていうクレームを私たちに言ってきました。私はね、大人が子供に対して「みんなと同じことをやれ」というのは、なんぼなんでもないんじゃないかと思つたので、そのお母さんとは少しだけ話をしたのですが、それ以上、介入しなければいけない状況とも思わず、「ああいう風に考える大人もいるんだね」という話を子供とし、そのお母さんの子供とも「いろいろな子がいるよね」という話をしました。「ああいう大人いるよね」みたいなところは子供たちのほうが一枚上手で、子供たちがその大人を飲み込んだと私は思っています。もうひとつの質問

かわいいものがあればそれを買うお客さんというスタンスで、こっちは何かをしてあげているとか、こちらが運営しているとかっていう関わり方はつくらずに、彼らができるだけ自由に自分ごと、我ごととして動けるようにしたいと思っています。そうした中で、例えば子供と絵を描くのがすごく上手だなんていう人とかに、「小学校でこういうことをやるので一緒にやってみませんか」といった感じで声をかけることはあります。そもその地盤をつくるところで、私たちが事務局だからさ、みたいな言い方はしません。あとはカフェだったらカフェを運営する、そのことを信頼して任せます。

阿比留…なぜ私が関わっているかというのをすごく平たく言うと、宮下さんのことが好きなんです。それがいちばん強いと思います。プロジェクトにおいて、我慢して我慢しているいろいろな人の存在を認めるということと同じことを事務局づくりでも彼女はしているから、関わりたくなっちゃうんですね。一緒にやりたいて。

宮下…そんなに大変じゃないんですよ、別に。

受講生…ふたつ質問があります。先ほど(タマのカーニバル)でのお話のときに、中に入ってこない少年たちへの対応をめぐって、事務局の中だけでも大きく意見がわかれたと仰ってましたよね。それに関して、親御さんの間からも、え、これはちょっとどうなのかなっていう意見が出たりしなかったのかどうか。

個人的にはとても魅力的なイベントだと思っただけですが、国内でも浸透しているかたちではないと思うので、ネガティブな意見があったりしたのかどうかということ、もしそういう意見があった場合に、事務局ではどのような対応をされたのかお聞かせいただきたいです。

もうひとつは、例えば2階のカフェで市民の方が自主運営されているイベントについて、今のところは争いが起こっていないと仰っていたのを記憶しています。どれだけ小さい、かつ非営利の団体であっても、何かしらの採め事が起こっているのを私も何回か経験しておりまして、前の質問の方とも関連があるかもしれませんが、そういった強いリーダーを置かないことが、争いにつながらないことになっているのか、

はなんでしたっけ。

受講生…採めごとが起きない要因についてです。

宮下…話しをすることに時間をかけているような気はします。例えば、子供の熱が出ってしまったから、ミーティングに行けないみたいな状況というのはけっこうありますよね。そうすると、糸電話があればいいよねっていう話もあるのですが、スカイプをします。徒歩100メートルくらいの家だとしても、極力、話しのできる状況で、その人の状況に合わせてつくる。だから同じミーティングを何回もやる必要があります。先ほどの本町小学校のプロジェクトに大人が関わるための準備のミーティングなどは、昼間しか来られない人、夜しか来られない人、どちらにも来られなかった人に向けて3セットやりました。もちろん状況と重要性によりけりですが。

できるだけ関わられるように、情報共有ができるように、その場で工夫をします。あと、例えばすべて手書きの議事録とか、大きな模造紙に物事が議論された推移や決定事項をビジュアライズして、ひと目で全体がわかるような議事録をつくっています。

受講生…ちょっと気になったことは、どのような状態だと失敗と感ずるのか、あるいは失敗をどのように捉えていらっしやるのでしょうか。つまり条例があったときに、市民の皆さんの自主性とか、表現が引き出される状態に向けていく、そのきっかけを提供されていると思うのですが、それは「場」そのものだと思うんです。そうなる企業のプロセスにも、最終的にできあがったものにも、すべての場面で起こっているのではないかと思ひまして。条例のビジョンに常に向かい続けているというだけで、そこにはそもそも失敗というものがあるのでしょうか。

宮下…仰るとおりで、こうなったら成功というタイトな状況を想定していないので、翻ってこれが失敗だということもあまり発生しない気がします。

また、何か負のことが起きても、必ずしもそれがイチゼロで言うところの失敗かと

思うとそうでもないような気がします。いちばん大きいのは、うまくいかなかった経験をしないと、その次が生まれにくい。うまくいかなかったことは、成功あるいは成長に転化することができる。例えば若い方がやっちゃったぜって思ったら、年齢の高い方がフォローするのが大切な役割といえますか。少しでも先に始めた人はそういう役割を率先してみんなやってくれるみたいなところは、わりとあるかなと思います。

「ゲストプロフィール」

宮下美穂（NPO法人アートフル・アクション事務局長）

2011年から（小金井アートフル・アクション）の事業運営に携わる。事業の多くは、スタッフとして市民、インターン、行政担当者、近隣大学の学生や教員などの多様な主体、多様な方法の参加によって成り立っている。多くの人のノウハウや経験が自在に活かし合われ、事業が運営されていることが強みである。日々、気づくと様々なエンジンがいろいろな場所で回っているという状況に感動と感謝の気持ちをいだきつつ、毎日を過ごしている。編み物に喩えたと、ある種の粗い編み目同士が重なり合うことで目が詰んだしなやかで強い布になるように、多様な表現活動が折り重なり、洗練されていく可能性を日々感じている。

コミュニティアートの実践例

日時・2016年8月6日(土) 10時30分〜13時00分
 ゲスト・藤原ちから(批評家、編集者、Bricolage主宰)
 ホスト・野崎美樹

藤原ちからと申します。演劇を観る批評家ですが、「演劇クエスト」という作品もつくっています。これは「冒険の書」という本を手掛かりにして、参加者が実際のまちを歩くというプロジェクトです。先ほどお話しした赤い本は、戦後から1982年まで米軍に接収されていた横浜の本牧という、アメリカ文化輸入の最先端だった場所で作ったものです(「演劇クエスト・本牧ブルース編」)。もう一冊の白い本は、城崎温泉という観光地に呼ばれてつくったものです(「演劇クエスト・天下無敵の城崎温泉編」)。

詳しくは後でお話しをしようと思いますが、このような作品を通して、僕はコミュニティアートと呼ばれるものに対して、批評家としても、つくる側としても関わるようになりました。今日は「地域アート」という言葉ではなく、「コミュニティアート」という言葉をあえて採用するのですが、その理由もあとでお話しします。

これから皆さんがアートプロジェクトに関わっていく中で、あるコミュニティ、あるいはある地域に入っていくということが起こると思います。今日は、そこで直面するであろう困難を、多少なりとも経験している身として、なるべく綺麗事だけではないことをお話ししたいと思っています。まずは、僕がコミュニティアートに関わるきっかけとなったところからお話をしようと思います。それは批評家、あるいはジャーナリストとして、小豆島に行った経験に遡ります。

劇場のない島で、作品を見せる——「劇団ままごと」小豆島での事例

「劇団ままごと」という、劇作家・演出家の柴幸男さんが2009年に旗揚げした
 ョンの力を使っているわけです。そういう演劇を彼らは、劇場のない島で始めたんですね。

彼らは2年目もそうやって作品をつくっていった、3年目には東京で初演した『わが星』を、小豆島高校の体育館を借りて上演することになりました。去年のことです。そのときに柴さんたちは、「この島で『わが星』を上演するのに3年かかった」という言い方をしていました。いきなり島の人に自分たちの劇を観せても「わけがわからない」となるのは目に見えている。だからまず彼らがやったのは、島の人たちとの関係をつくっていく、ということだったのだと思います。ちなみに『わが星』の上演のあと、当時ご結婚されたばかりの柴さんは、島の人に向けた結婚パーティも開催していました。それはたぶん島の人が「ここでも結婚式をやりたいよ」と言ったからだと思います。つまり、それぐらいの親密な距離感には近づいているということですね。

小豆島にも、アートなんて嫌いという人はかなりの数でいるわけです。彼らは家の中にいて、悪口を言っている可能性もあります。でも、少数かもしれないけれど、「劇団ままごと」が小豆島で活動することを応援する人たちもいる。そういう仲間と信頼関係を少しずつつくっていくということを時間をかけてやっていった。そうした関係なしにはできないことがあるんだな、ということ、彼らの活動を傍目に見ていて思いました。ただ、ここが今日のテーマでもあるのですが、そのときの「距離感」は難しいものです。アーティストなり、マネジメントをする人たちが、ある地域に入っていくたときに、どういう距離感を地域の人たちと結ぶかというのが、コミュニティアートにおける肝であり、危ういところでもあると思います。

まちの人と劇場をつくる——枝光本町商店街アイアンシアターの事例

危うかった例として、北九州の枝光での例をあげます。枝光は1901年に創業開始した八幡製鉄所(現新日本製鉄)のお膝元として発展した小さなまちですが、製鉄業の衰退にともなって、かなり寂れてしまったんですね。

このまちに枝光本町商店街アイアンシアターという劇場があります。演出家で劇団「のこされ劇場」を主宰する市原幹也さんが、2009年からこのアイアンシアターの芸術監督に就任しました。当時、彼らは劇場を探していて、かつて銀行だった廃屋

劇団があります。彼らは『わが星』という作品で、数千人という観客を動員し、空前の大ヒットを飛ばしました。その後、しばらく東京で作品をつくらなくなった期間を経て、13年に瀬戸内国際芸術祭の一環で小豆島に呼ばれることになるのですが、彼らは小豆島に行ったときに、まず戸惑うわけですね。なぜかという、小豆島には劇場がないわけです。ほとんどの人が演劇を観たことがない。ましてや現代演劇なんてなんのこっちゃという状況の中で、自分たちの演劇をどう見せていけばいいのか。そのときに彼らが最初にやったことは、チンドン屋みたいなことでした。アコーディオンを弾いて歌ったり、紙芝居をやったり、そういうところから始めていくことになったのですが、実際に島で彼らの活動を観てみると、ただチンドン屋をやっているわけではないと思っただけです。

彼らは「おさんぼ演劇」というものもつくっていました。それは実際に小豆島に滞在して長い時間を過ごして、まちの人から聞いた話をひとつのフィクション、物語として上演するんです。でも劇場がないので、外でやる。だからお散歩になるんですけども、どういう内容かというんですね。集合場所に行くと、赤い風船を持った案内人がいるんです。その彼についていくと、途中でポツポツと話しはじめるわけですね。設定としては、彼は島で生まれ育った青年ということになっていますが、当然、それは嘘です。ほかの俳優がやることもあります。僕が行ったときには案内人が柴幸男その人だったので、「お前、愛知の出身だろ(笑)」みたいな事実はわかっているんですけど、たまたま参加した人の中には信じている人もいたかもしれません。

案内人に連れられて、いろいろと仕掛けがある中、島を回っていくんですけど、こんなハプニングがあったんですね。柴さんが「昔、ここではこういうことがあって」と島の人から聞いたであろう物語を語りはじめたときに、偶然、通りがかってそれを聴いていた島のおばあさんが「そうなのよ」という感じで物語に入ってきたんです。どう対応するのかと思っただけですが、そのときの柴さんの振る舞いが面白かった。そのおばあちゃんに対して自分が島の出身であるという体でうまい相槌を打ちながら、最後まで嘘をつき通したんですね。

この「おさんぼ演劇」の最後に彼は「実は、すでに自分は死んでいます」と明らかにします。その瞬間がかなり劇的で、島の歴史とフィクションとが溶け合う。つまり彼らは、単に島を歩いてその歴史を皆さんに伝えるというだけではなく、フィクシ

をこのまちにたまたま見つけ、タクシー会社が親会社になるかたちで借り受けて、リノベーションして劇場にしたんです。しかし最初は枝光の人たちにとってもアートや演劇はなじみのないものなので、市原さんたちはまずまちの掃除から始めたんですね。それによって、自分たちはまちに対してももちろん敵対するものではないし、まちに入っていくたいんだという気持ちがあることを示して、徐々に関係をつくっていったんです。やがて劇場をリノベーションするにあたって、例えばストーブがないとか、機材がないというときに、まちの人がいろいろな物資を持ってきてくれるようになります。まちの人も、自分たちの物資によってできあがった劇場ということで、親しみを持ってくれたようです。

市原さんたちはまちの人との関係をつくっていく中で、「枝光本町商店街」という演劇をつくりました。それはまちの中を順番に回っていくツアー型の演劇で、案内人は劇団の人なんです。登場人物はまちの人でした。とても愉快なおばさまが経営されているモナカ屋に行って話を聞いたあと八百屋に行き、蕎麦屋に行き、みたいな感じで回って行って、最後はあの廃屋での物語に触れるというストーリーなんです。これを80回ぐらい上演したんです。それだけやるとまちの人もただ同じでは飽きてくるので、どんどん自分で物語をつくりはじめますね。そうやって演出家の市原さんはまちの人と一緒にこの作品を育てていきました。

距離感が生む関係性の危うさ

初めて僕がこの「枝光本町商店街」を観に行ったのは2010年だったと思います。すごく感動したんですね。演劇でまちに出て行くということ



を、今それほどやれている人はまだいないんです。岸井大輔さんや高山明さんがまちに出てやっていますけど、まだ演劇の本流ではないという認識があるように感じています。昔は寺山修司が市街劇をやりましたが、早くに亡くなってしまったので、野外劇の伝統もほぼ廃れてしまったという背景もあります。その中で市原さんの活動は、ひとつ大きな動きになるのではないかと感じていました。

『枝光本町商店街』は、(CoRich舞台芸術まつり) (全国の小劇場公演を対象にしたコンテンツ形式のフェスティバル) で準グランプリになり、演劇界の中でも評価されるようになっていきました。また市原さんは「えだみつ演劇フェスティバル」という演劇祭もアイアンシアターで開いていて、そこに東京などから若い劇団を公募で招いて、毎年、上演していました。ふだん東京でアートや演劇をつくっている人にとって、いつもとは全然違うお客さんを前にして上演するのは、大変さもあるとはいえ、新鮮でスペシャルな体験になっていたはずですよ。

僕は当時、この場所はパラダイスなのではないかと単純に信じていたところがあり、演劇を志す若いアーティストにとってもよい環境だと思ったので、市原さんにインタビューをしたり、記事に書いたりということをしばらくやっていました。

ところが13年に事件が起きました。当時、市原さんは次第に知名度も上がっていたので、講演会やワークショップに出かけていくようになって、枝光を留守にすることが増えていました。そのことを親会社の人が不満に思っていたらしいんです。「彼はメディアにはよく取り上げられるけど、まちに全然いないじゃないか」と。実際にはそんなことはないんですけど、印象としてそういう風に見えてしまうことが起きて、あるとき芸術監督という立場を急にクビになるということが起きたんです。こうした唐突な解雇が労働基準法的にどうなんだ、というのは芸術業界のグレイな部分でもあるし、ワンマン社長に依存する場合の難しさでもあると思います。僕もある意味、彼の活動を紹介することで、こうなる状況を煽ってしまったのかもかもしれません。

とにかく市原さんは劇場を追われることになり、さすがに当時は彼も傷ついていました。でも彼はその後、横浜を新天地として(横浜トリエンナーレ)や(黄金町パザール)に参加していますし、今は新潟でも活動している。そういう意味では、捨てる神あれば拾う神ありともいえるのですが、この出来事以降、僕は地域に入っていくとほしい」と依頼されました。そこで今度はアーティストとしてではなく、キュレーター的な立場で関わることになったんです。

去年やってみて大変なのはすでにわかっていたので、それに耐えられるアーティストを呼ぶことにしました。つまり、まちの人と関係をつくることもできるけれど、ある種の距離感もキープできる人をラインナップしたわけです。公募でも滞在制作のアーティストを募り、内木美さんというダンサーを選びました。彼女を選んだ決め手は、書類に書いてあった「本牧に来たことがなかったで、とりあえず美容室に行きました。美容室で地元の人といろいろと話せて、ちょっとだけまちのことがわかりました」という内容でした。

髪の毛を切るというのは、結構リスクがあるじゃないですか。気に入らない髪型にされるかもしれないし、相手は刃物を持っているので(笑)、信頼しないと頼めない。それを委ねることができるといことは、体当たりで向き合える人だなと思ったんですね。

僕は彼女に何をやりたいかを聞いて、キーマンになりそうなまちの人を紹介しました。この時点ではまちの人との関係が大変だということはあると言わず、とにかく野放しにしました。彼女は「飲み屋で知り合ったおっちゃんが会社の社長で、何かくれると言いついていった」とか、結構、危うい橋を渡りながらも期待以上の動きを見せてくれました。でもしばらくして「藤原さん、聞いて下さいよ」と呼び出されたんです。聞いてみると、まちの人からアートプロジェクトへの文句を言われるということなんです。やっぱり来たかと思つて、「実はね」という話をそこでしたわけです。まちには、アートプロジェクトに協力してくれる人ももちろんいますが、どうしても反発する地元の人もあります。

ただ、よい関係もありました。本牧の大鳥中学校にあるコミュニティハウスの館長さん、大久保箇子さんという方ですが、ものすごく理解のある方でした。もともと横浜市中区で仕事をされていたときに、アーティストと一緒にワークショップをやるのが楽しかったそうで、「またいつかアーティストと何かやりたいと思つていたので、あなたが来られることはすごくうれしい」と言つて下さったんです。非常にありがたいのは、大久保さんはアーティストやアートプロジェクトの言葉を、地元の人

きの距離感というものを、非常に意識するようになりました。

どういふ態度でまちに臨むか——『演劇クエスト』本牧での事例

ここからは自分の話をしようと思います。冒頭で少し話した通り、横浜の本牧で開催された(本牧アートプロジェクト)に、2014年にアーティストとして参加しました。僕はこのプロジェクトがスタートした13年に観に行つていて、その時すでに本牧は大変だぞというのを感じていました。面白いんだけど、まちの人とアートとの間に乖離があるような雰囲気があったんです。実際、現場に入つてみると、やはりどうもそういう問題がある、つまりアートプロジェクトが行われることを快く思っていない人がまちの中には結構な数でいることがわかりました。リサーチでまちに行くとき文句を聞かされるんです。「実はこういう者なんです」と名乗ると、「なんだ、アートの奴らか」と言われます。そこから、どういう態度でまちに臨むかということが問われるわけです。僕がとつた作戦は、聞かれたらちゃんと答えるけど、アートプロジェクトの人間とは特に名乗らずに、とりあえずのらりくらりとまちを歩くということをやりました。どのみち素性はバレるのですが、最初から壁があるよりはマシなので。

『演劇クエスト』は選択肢によってストーリーが分岐する、いわゆるゲームブック形式で書かれた「冒険の書」を携えてまちを歩きます。参加者は、こちに行きたい場合は何番、あちちに行きたい場合は何番という選択肢を繰り返し選びながらまちを移動していくのですが、このときは17時が日没だったので、「それぞれの好きな場所を夕日を見て下さい」というエンディングでつくりました。リサーチ段階ではバスの一日乗車券を買つて、ひたすらバスに乗っているところを回りました。そうすると豆口台とかアメリカ坂とか、地元の地名をだんだん覚えていくんです。するとまちの人と話をしている、相手の態度が豹変するんですね。あ、こいつそれなりに知ってるなつていう。また、バス会社の人にも協力をお願いしたのですが、打ち合わせの時点では、すでに何番のバスに乗るとどこに行けるというルートもかなり熟知していたので、アツいバス路線トーク(笑)をバス会社の方とも繰り広げたりしましたね。15年の(本牧アートプロジェクト)では、プロデューサーから「去年の『演劇クエスト』でまちの人たちと関係も築けているから、プログラム・ディレクターをやつて

に翻訳してくれるんですね。コミュニティハウスにくるのは中学生、不良とかも溜まり場に行ったりするし(笑)、そのお母さんや子育て世代の人がくることもある。その人たちに、大久保さんがアートプロジェクトについてわかりやすい言葉で説明して下さるんです。これはすごく心強かったです。大久保さんのような地域側のキーパーソンを見つけれられるかどうかというのは、地域でコミュニティアートをやるときの鍵になると思いますが、どこにでもいるわけではないと思うので、本牧はラッキーだったのかもかもしれません。

これは余談ですが、演劇やダンスは現状、劇場の中でスペクタクルのあるものやれる人のほうが知名度が高いので集客力もあります。アートプロジェクトを任せられる際、僕は地域のコミュニティに入つていけるアーティストを呼んだわけですが、そういうタイプの人にそんなに集客力があるわけではない。本牧のときも「それでもいいですか」と伝えて、そのうえでプログラム・ディレクターを引き受けたんですけど、いざやる段になると、「それだと客が呼べない」と言われてしまつたりもするので、その辺りの綱引きも大変だということがあります。

一枚岩ではないまちへの入り込み方——『演劇クエスト』城崎での事例

では、城崎の話もしたいと思います。城崎というのは兵庫県の北側にある由緒ある古い温泉街で、志賀直哉の『城の崎にて』という小説が有名です。このまちに城崎国際アートセンター、通称K I A Cという、主に舞台芸術系のアーティストのための滞在施設が2014年にオープンしました。

K I A Cから『演劇クエスト』をつくつてくれないかという依頼を受けたのは、15年の夏です。基本的にお受けするつもりでいたのですが、事前のやりとりで、K I A Cのプログラム・ディレクターの吉田雄一郎さんに、「正直、地域に入つていくときの困難さを感じています」と言つたんですね。吉田さんは「すごく協力的な人を紹介するし、場もセッティングします」と言つて下さったんですけど、いきなり地域社会側の論理に巻き込まれるのも危ないと思つたので、交流会を開いていただけるのはうれいのですが、その後の展開などは行つてみてから考えさせて下さいと言いました。

また、こうも言いました。「『演劇クエスト』を観光業に生かしていただくのは結構

です。但馬空港の利用促進という名目で呼ばれていて、お金も国土交通省から出ているわけですから。でも、こっちはあくまでアートのつもりでやります。その姿勢は絶対に崩さないといいですか」と。オッケーという返事だったのでお受けすることになりました。

行く前はかなり心配していましたが、観光地の伝統もあって、行ってみたら外の人に開かれている部分も大きかった。さらに多少なりともやりやすかったひとつの要因は、僕たちが乗り込む前の年にK I A Cに滞在していたルカ・シルヴェストリーニというイギリスから来た作家が、すでにまちの人を巻き込んでダンス作品をつくっていたことです。だからアートプロジェクトに関わったことがある人たちのネットワークに、最初からアクセスすることができました。

でも後でルカの通訳をしていたダンサーの千代苑子さんに話を聞いたら、最初は本当に大変だったようです。城崎にはアートが似合わないと言われたりとか。だから彼女は通訳としてはNGな行為だとわかってはいたけど、ルカが地元の人に敵しいことを言ったときに、やわらかい言葉に翻訳し直すこともあったと言っていました。そういう前例があったおかげで、まだしも楽に入れたというのがあります。

あと、城崎がやりやすかったポイントとしては、受け入れ側のスタッフが優秀だということが大きいです。プログラム・ディレクターの吉田雄一郎さんは、もともと前衛的な劇団「マレビトの会」の制作をしていた人なんです。だからかなり舞台芸術に詳しいし、エンターテインメントというよりは、前衛寄りの表現に親んでいました。橋本麻希さんというスタッフは神戸のDance Boxという、やはりコンテンポラリーダンスと地域をつなぐような劇場で働いていたこともあるうえに、もともとBERND PROJECTのインターンをしていて、そこからコミュニティアートについて修士論文を書いているような人なんです。コミュニティアートと劇場の中で行われるハイアート、その双方に理解のある人がふたりもいるということは非常に大きかったです。クリエーションの相談もできるし、地元の人との信頼関係も築きやすい。さらにK I A Cの館長は田口幹也さんという、地元・豊岡市出身の方なのですが、彼は地元の有力者たちと太いパイプがあって、共同で事業もやっているような一種の政治力が非常にあります。K I A Cの芸術監督は平田オリザさんで、彼もそうした関係構築には長けた人ですが、オリザさんは常にあそこにいるわけではないので、現場に政

◎グループワーク

・グループワークにあたってのポイント(藤原さんより)

アートプロジェクトの関係構築が属人的になりすぎるのは危険。自分が気に入られることなく、アートの親しみでもらうということを心がけて地域に入っていく。ここではそうしたことを踏まえたいので、地域・アーティスト・アートプロジェクト事務局の関係性の築き方を考え、ディスカッションをすること。

・グループワークの進め方

アートプロジェクトを行う架空の「地域」の設定を考え、アートプロジェクト事務局として、どのような距離感で地域と関わっていくべきかの指針「地域にのまれないための十ヶ条」をディスカッションを通じて編み出す。

①「地域」についての設定

「地方都市」「島」「商店街」「山」といったタイプからまず選び、それぞれの地域の規模感や特色、登場人物などの設定を考えた。

グループ1…地方都市(人口4万人程度、外国人が15%を占めており、多文化共生の課題があるまち)

グループ2…島(人口10000〜15000人程度、漁業が主な産業。観光業はない。若者の流出が課題)

グループ3…下町の繊維問屋街、小売業社長や県外から来た若い夫婦、ホームレスなど。

グループ4…山間部(人口10000人規模、冬は雪が深い。古民家を活用し若者が戻りはじめている。某広告代理店でキャリアを積んだ経験を持つ村長、昔からの住民、農業や林業を営むおじさんなどが登場人物)

②各グループの十ヶ条

治力が発揮できる人がいるというのは、アートセンター的には心強いことだと思います。

城崎ではそうした受け入れ体制に安心できたので、むしろこれはほとんどまちに入っていたほうが良いぞと思いました。それで何をしたらかという、毎朝、地元の子供たちとラジオ体操に行き、座禅に行き、朝風呂に入って、一日を始めていました。子供とラジオ体操したからといって特に何か劇的に起こるわけでもないし、すごい情報が引き出せるわけでもないんですけど、まあ僕の心の安定にはとてもよかったですね(笑)。でも真面目な話、アーティストにとって滞在制作というのは特殊な環境ですよ。つまりふだんいる日常ではないので、緊張感を持ちながらも、リラックスした状態になるべくいられたほうがいいと思います。

あと、滞在中、僕はまちの目ぬき通りにある酒屋さんに行ってよく飲んでいました。軒先でビールを飲むんです。これにはふたつ意味があって、ひとつは「あ、このアーティストはまちの中にしょっちゅういるんだな」ということをまちの人に知ってもらえるというのがあります。ほとんどのアーティストは、滞在中、稽古場に籠って、たまに温泉に行くために外に出るくらいなので、まちの人との交流がそんなにあるわけではないから。もうひとつは、まちの情報が仕入れられること。たまたま通りがかった人から「今度お祭りがあるんだけどくる？」なんて誘われて、そこからいろいろなことが生まれたりする。それは僕の創作にとっては重要なことでした。

僕はふだんからよく飲んで、本牧でも地元の立ち飲み屋によく行きました。角打ちといつて、古い酒屋さんの一角にカウンターがあって飲むんですけど、そういう場所で見ると、地域に存在する複数のコミュニティやネットワークの有り様が見えてくる場合があります。城崎もそうなんです。例えばバブに行くと、最近このまちに働きにきた若いあんちゃんとかにも会うわけです。あるいは城崎は、女将より若旦那のほうが強いの系土地なんです。女性は女性で独自のネットワークを持っているわけです。そういう複数のレイヤーだったりラインだったりがある中にもある。そういう意味では、地域というのは一枚岩ではなくて、だからこそ面白いといえます。

活動する地域には住まない、地域の方との連絡ツールを決めておく、地域のひとの食事は1日1食までしておくなど、地域と物理的に距離を置くためのルールや、悪口を言わない、派閥に関わらない、消防団に所属しないなど、地域コミュニティとの関わりを深度をコントロールすることで「余所者」として、アートプロジェクト事務局の立場を担保する案があった。

コミュニティに対する精度を上げた視野

最後に、海外の話をしたと思っています。僕は「演劇クエスト」の仕事と演劇の批評の仕事で海外に行きますが、海外のキュレーターやアーティストと話してはつきり気づくことは、「コミュニティ」という言葉の自身が日本とまったく違うことなんです。日本の場合はコミュニティアートが「地域アート」と呼ばれるように、コミュニティという地域社会のことを指すことが前提になっているんですけど、海外の場合はそうではなくて、例えば移民とか難民とか、性的マイノリティとか低所得労働者とかの集団を指します。

実は、日本の中にも同じようにいろいろなコミュニティがあると思うんです。僕は今、横浜に住んでいます。皆さんもご存知の中華街のような中国系、あるいは韓国系やタイ系の人たちのコミュニティもあります。日本の場合は単一民族神話があるの、どうしても「日本に住んでいる人＝日本人」みたいに想像されがちですが、実際はそうではありません。アートに関わる人は、そうした社会の有り様について精度を



上げて見る必要がありますし、海外のコミュニティアートが日本とは全然違うということも意識してほしいと思います。

例えば、先ほどお話しした城崎は蟹が有名なんですけど、旅館に並ぶ蟹はインドネシアから来た研修生たちが獲っています。「城崎の蟹漁は、彼らを受け入れることなしに成立しません」と漁協の人たちも言っているのですが、城崎のまちに住む人たちのほとんどはその事実を知りません。それはあまり知りたくないということもあるのかもしれないし、地元の人だからといって地元のことを完全に知っているわけではなく、その人なりのものの方で見ているということですよね。でもアートの関わる人間はそうではなくて、都市やまちをもっと複層的に見ていくことができるはずですよ。

今年、ドイツのデュッセルドルフで『演劇クエスト』をつくりますが、デュッセルドルフは移民が多くて、ヨーロッパの中でロンドンとパリに次いで日本人が多い都市です。日本人街にはわりと美味しいラーメン屋もあります。それからいわゆる飾り窓のある売春街では、東欧系の人たちも働いています。ムスリムであるトルコ人やモロッコ人が集住するエリアもあります。

この都市で作品をつくるとなると、いろいろな移民街にも入って行かざるを得ない。当然、ヨーロッパの移民や難民の問題に直面せざるを得ないということはやっぱりあります。6月にデュッセルドルフでもテロ未遂はあって、計画していたモロッコ人たちが捕まりました。報道によれば、彼らはアルトシュタットという旧市街で無差別殺人をしようとしていたらしいです。

ちょっとここで、マニラで『演劇クエスト』をつくったときの映像を少しお見せします。これは武田力というアーティストと一緒にマニラのスラム街に行ったときの映像です。ここはフィリピンの中でも最下層ともいえる貧しいエリアなんですけど、もし誰かに何か言われたら、海を見にきたけど道に迷ってしまった、とでも言おうと示し合わせて墓場に入ったところです。この墓場に住んでいるお兄さんから家に呼ばれて、迷いながらもなんとなく大丈夫かなと思ったのでついていきました。一歩間違うと生死にも関わるので、こうした判断をどうするかは重要です。ちなみにこの人には後で「食べ物くれ」と要求されましたが、何もあげませんでした。こちらは麻雀のシーンですね。路上でギャンブルをしている人も多いのですが、今、フィリピンは新しい大統領

領になって、麻薬密売人を殺せとも言ってますから、今後、いろいろ変わっていくだろうなとは思っています。

なぜこの映像をお見せしたかったかというと、日本の社会のあり方だけがすべてではないということ、アートプロジェクトに関わる人間にはやっぱりわかっているほしいからです。それは、地域やプロジェクトへの関わり方にも影響してくると思うんですね。社会の中で一般的に常識とされている価値観ではないものを見ている人たちがアーティストだと思ったり、そうしたアーティストのことや、アートや芸術の意味を理解するうえで、「そうではない場所」が存在するという事実はわかってほしいなと思って、お見せしました。

質疑応答

受講生…フィリピンにもいろいろな層の人がいる中で、貧民や特殊な層を切り取るのか、いろいろな層をつなげたいと思うのか、選択肢があると思うのですが、どういうことを大事にされていますか。

藤原…僕は根本的には、世界には見えない壁があると思っていますので、それを崩したい、越えたい、溶かしたい、という欲望はあります。フィリピンのフェスティバルに関わっているディレクターやアーティストたちは、経済的には中流より少し上ぐらいの人なんです。だからこそアートに関われる余裕もあるんですけど。でも彼らとしてもその状況に甘んじているわけではないので、壁を越えようとしている。そういうことを試みるアーティストがいいなと思っています。

受講生…藤原さんは批評家とアーティストという仕事の両方をされていると思うのですが、矛盾を感じることや、逆によいほうに作用したことはありませんか。

藤原…少し前まで編集の仕事もやっていました。創作と批評と編集と、三本柱でバラ

ンスをとってきた。編集がいちばん稼げるので、それで生計を立てていたところがあ

るんですが、去年からほとんど日本にいられなくなってしまって、海外にいると時差もあってなかなかコンタクトも取りづらいで編集の仕事は辞めてしまったんですね。でも批評家とアーティストの活動についてはそこまで矛盾は感じていません。来週行く北京と上海には批評家として呼ばれていて、ディッセルドルフやマニラではアーティストと呼ばれています。実際向こうに行って作品を観たりもするので、批評家としての自分もいます。結局、僕を突き動かすポイントは好奇心なので、その発露がたまたま批評家としてだったり、アーティストとしてだったりということだけで、根っこはつながっている気がしています。

批評家は、人によって現場に入りすぎると嫌う傾向があるし、一般的にもそのイメージですよ。距離がないと批評はできないと言う人もいます。ただ僕はそれだけだと、劇場や美術館の外でやるプロジェクトにはもう対応できないと思っています。もっと現場に入っていくタイプの批評家やジャーナリストが必要です。

受講生…アートプロジェクトの終わらせ方で、気をつけていることはありますか？

藤原…2014年に枝光を追われた市原幹也さんから（黄金町バザール）と呼ばれて、彼と一緒に「演劇センターF」という場所を立ち上げたんですね。これは一定期間、場をつくって、われわれとしてはそこを劇場として認識して、いろいろなプロジェクトをやったんです。僕は2年目以降もやったほうがいいと思ったんですが、市原さんのほうは幕引きを考えていました。

当時、「演劇センターF」にはお母さんがタイ人という子たちが結構来ていて、お母さんが日本語が得意ではないという理由でおそらく学校のコミュニティからも疎外されていて、やるせない思いを抱えている様子でした。地域や学校では「問題」も起こしていたようですが、僕たちは「ここにはいいよ、ただし最低限のルールは守ってね」と言って、子供たちも毎日のように遊びに来ていたんです。「演劇センターF」を閉めるということは、その子たちにとって、居場所がなくなるということになります。だから期間が終わる1ヶ月ぐらい前から徐々に子供たちに「ここはもうすぐ終わる」というメッセージを伝えて、最後は子供たちと一緒に演劇的なものをつくっ

て区切りを明確にしました。

ただし僕個人の考えとしては、続くものと思うんですね。例えば本牧に関しても、今年はスケジュールの大きなものを引き受けることは無理なのですが、本牧の人との関係がそれで終わるわけではないので、いつかもしかまたチャンスがあったら何かやりたいと思っています。これは性格的なものかもしれないので、例えば映画も面白いものは永遠に続いてほしいし、ロールプレイングゲームも最後のほうになるとわざとボスを倒しに行かないで（笑）。終わらせたくない派なんです。永遠に終わらないものが僕は好きなのかもしれません。

受講生…地域の方に連絡先を教えたり、一緒にお酒を飲んだりということをしなくても、地域に飲み込まれない、その藤原さんの踏ん張り方を教えていただけたらと思います。

藤原…それはすごく難しいんですね。僕自身が鉄の掟として十ヶ条を持っているとかではないですし、その人なりに考えていただくことが大事だなと考えて、今日はグループワークをやりました。人にも適正があると思うんです。アーティストでも、地域に入っていくことが向いている人もいれば、向いてない人もいます。

僕はどうかというと、エイリアンみたいな状態で身を置きたいということですかね。マニラで『演劇クエスト』をつくったときに、本の冒頭に「I am a Japanese. つまり「私は日本人です」と最初は入れましたが、それもなんか違うなと思って「I am an alien.」に書き換えたんですね。外から来た人、という意味ですけど、僕はこのエイリアンみたいな感覚は面白いなと思っています。この間亡くなった舞踏家の室伏さんが、若いダンサーに、「俺は日本人じゃない、エイリアンなんだよ」と言っていたという話を聞いて、通じるものがあるかもしれないなと思ったんですけど。

あと、僕はふだんから俳優やダンサーを見ているんですけど、やっぱり身体を使えるというのは大きいんですね。「劇団ままごと」が小豆島で活動できているのも、彼らがプロの俳優として身体でコミュニケーションをとれることが大きいと思います。僕がリサーチに武田力さんをいつも呼んでいるのも、彼が俳優であり、身体を使え

るからです。肝心なときにずっと身体が動くんですよ。初めてスラム街に入ったとき、予想していたより貧しくて、犬の顔もただだれているし、噛まれたらどうしようと思怖を覚えて、早くそのストリートを抜けたかった。それで彼に早く歩こうというサインを出したんですけど、逆に彼はゆっくり歩きはじめてんです。そのとき彼は、俳優の力を使ったと思うんですね。恐怖心を感じて早く歩き去れば、周りの人も敵対する部外者が入ってきたと感じたかもしれないけど、ゆっくり歩くことで、逆に好奇心と親しみを持って声をかけてくれる人もいて、会話が始まった。そういう風に身体感覚をもって地域に入っていくのは大事じゃないでしょうか。人それぞれの特技があるとは思いますが、相手も人間なんで、同じ場を共有する者として、身体がそこにある、というの大きなことかもしれないですね。

「ゲストプロフィール」

藤原ちから（批評家、編集者、BricolaQ主宰）

1977年、高知県生まれ、横浜在住。批評家、編集者。ラポラトリー&メディアBricolaQ主宰。12歳で単身上京し、東京で一人暮らしを始める。以後転々とし、出版社勤務のあと、フリーランスの編集者として、雑誌『エクス・ポ』、武蔵野美術大学広報誌『manica』、世田谷パブリックシアター『キャロマガ』などを手がけてきた。辻本力との共編著に『建築』としてのブックガイド（明月堂書店）。現在は演劇批評を中心に様々な記事を執筆しており、徳永京子氏との共著『演劇最強論』（飛鳥新社）のほか、ロンドンチケットのバックアップによるウェブサイト「演劇最強論Blog」を共同運営している。また、「演劇センター」創設メンバー、（本牧アートプロジェクト2015）プログラムディレクター、（APAFアートキャンプ2015）キャプテンなど、様々なかたちでアーティストたちと仕事をしている。16年4月からはNHK横浜のラジオ「横浜サウンド☆クルーズ」に月1回出演。自身の創作活動としては、遊歩型ツアープロジェクト「演劇クエスト」を、横浜を中心に、城崎温泉、マニラ、デュッセルドルフなどで展開している。

アートとまちづくりをつなぐ 広報の仕事

日時・2016年9月24日(土) 10時30分〜13時00分
 ゲスト・立石沙織(認定NPO法人黄金町エリアマネジ
 メントセンター 広報)

ホスト・野崎美樹

黄金町にアートが入ってきた背景

おはようございます。黄金町エリアマネジメントセンターで広報を担当しております立石沙織と申します。皆さん、黄金町のご存知でしたでしょうか。今回、初めて知ったという方はいらっしゃいますか。数人いらっしゃいますね。では、黄金町での私たちの取り組みを紹介するにあたって、まずは黄金町の歴史をお話したいと思います。

われわれが活動をしているエリアは、初音町、黄金町、日ノ出町という3つの町を合わせた通称、初黄・日ノ出町地区で、範囲としては狭く、京浜急行電鉄(以下、京急)日ノ出町駅から黄金町駅までの間、直線距離で850メートルほど、歩いて11分くらいです。

今、皆さんがいらっしゃる京急線の高架下周辺は、いわゆる「ちよんの間」という違法な風俗営業が行われていた地域で、かつては間口一軒のところに客引きをする女性たちが立っていました。1階は飲食業を装ったスナックのような形態ですが、2階で違法な風俗営業を行っていました。

そういったまちが、一斉摘発を受けることになりました。その歴史的な歩みをお話します。

戦後間もなく、この高架下部分に戦争により食も住まいも失った人たちが移り住み、

「アートが活用できるのではないか」というのが、横浜市の施策でした。

「クリエイティブシティ・ヨコハマ」という都市ビジョンの一環に、「創造界限の形成」というものがあり、主に港湾地区にある歴史的な建造物を残し活かすために行われたのですが、特例で黄金町も創造界限の拠点となりました。

08年の〈黄金町バザール〉は、アートによるまちづくりの第一歩で、その翌年09年に、NPO法人黄金町エリアマネジメントセンターが発足しました。黄金町エリアマネジメントセンターは、地域の初黄・日ノ出町環境浄化推進協議会の事務局も担いながら、行政、警察、大学、町内会やPTAといった地域住民の人たち、そしてアーティストなど、多様な主体と連携しまちづくりを進めています。

違法風俗店をアーティストのスタジオに

2007年頃の写真ではまだテント看板が連なっており、不法投棄がたくさんあるようなまちだったのですが、少しずつテント看板を撤去して、ひとつひとつをアーティストのスタジオにしました。これが典型的な違法風俗店の図面です。こういった空間を横浜市が借上げ、われわれがコンバージョンしてアーティストのスタジオに変えていきました。

15年に建築家のデザインで改装したふたつのスタジオをご紹介します。3階建てのスタジオは、「旧劇場」という近隣のシェアオフィスに同居する建築ユニットがデザインしたものです。背の高い彫刻がつけられるようにというコンセプトで、2、3階の床を抜き、まちと一体感のあるように窓の大きなサッシを用いています。

もともとスナックだったところをバス
 タブというコンセプトでつくったスタジオ



黄金町エリアの通りに面した「初音スタジオ」

生活のための商売を始めました。その中に風俗営業を行う人もいたのです。その頃は町内会とも付き合いがあり、ある程度のまちの秩序を保っていたようでした。それが2002年に京急の高架補修工事が行われるというところで、京急が高架下にある違法風俗店へ立ち退きを要請しました。一旦はなくなるかと思われた風俗店ですが、立ち退いたお店が高架下周辺に広がるかたちで、個人商店や個人宅が地上げにあい、どんな風俗店へと変わっていきました。

地域の人たちが初黄・日ノ出町環境浄化推進協議会という協議会を発足したのは03年なのですが、一斉摘発が行われる05年ちかくなると、高架下に風俗店があった時代は約100店舗といわれていたのが、約250店舗に膨れ上がるようになりました。風俗営業は産業化し、24時間稼働しているような状態となり、このほかにも不法滞在や麻薬など、様々な犯罪が起きるようになっていきました。

そのような状況の中で、このまちをどうにか住みよい環境にしていきたいと、町内会を中心に小学校のPTAなど地域が連携して協議会を設立して行政に要請し、神奈川県警が一斉摘発を開始します。まちの周辺に警察が立って、違法風俗店にお客さんが来られないようにしたり、不法滞在を検挙していき、違法な営業はなくなったのですが、まちはゴーストタウンのようになってしまいました。

後で図面をお見せしますが、違法風俗店はとても狭いですし、摘発により人が誰も来なくなった場所ですぐにはかのお店ができるかというと、そうもいきません。どのようにまちに人の往来を復活させて、にぎわいをつくっていくかという状況の中で、

オは、壁をすべてFRPでつくり、絵を描いて汚れても洗い流すことができます。こうした場所をアーティストがグループや個人で借り、日常的にこのまちで活動しています。

今、私たちのいる高架下のスタジオは全部で8棟あります。京急の土地に、京急と横浜市と一緒に建物をつくり、それを京急が横浜市に貸し、横浜市がわれわれに事業の委託をしているという状況です。

16年9月現在、45組のアーティストがここに拠点を設けています。アーティストと申ししても、われわれは広く定義していきまして、カフェ事業者もいますし、建築家、木工、クラフト系の作家も入ります。

〈黄金町バザール〉とは何か？

では次に、われわれの事業内容をご紹介します。メイン事業である〈黄金町バザール〉は、まちのにぎわいを取り戻すことを目的に2008年から始まったアートフェスティバルです。〈黄金町バザール〉という、バザールか何かと思って、展覧会と思わない人も多いのですが、それはこちらが意図するところですよ。

というのも、08年にバザールが始まったとき、いきなり「このまちで展覧会をします」と言っても、地域の方々に受け入れられにくいだろうと考えたんですね。そこで、アジアの屋台さながらアートを見せる場となるように、お店と展覧会のような企画を目指して、〈黄金町バザール〉と名づけたんです。

企画としては、アーティスト・イン・レジデンスを軸としていて、〈黄金町バザール〉期間の約2ヶ月間、このまちにゲストアーティストを招き、滞在制作してもらった作品を展示しています。今年の〈黄金町バザール2016〉からは、黄金町のスタジオを拠点にして日常的に活動しているアーティストにも参加してもらおうになりました。8月1日からゲストアーティストが黄金町に入り鋭意製作中で、10月1日から展示期間になります。〈黄金町バザール〉のゲストアーティストの中には、われわれがアジア各国でネットワークを築いているアーティスト・コレクティブに推薦してもらったアーティストもいますし、国内外の公募から選ばれたアーティストもいます。

〈黄金町バザール〉の来場者数は、去年が約12000人でした。3年に1度、〈横浜トリエンナーレ〉の開催と重なる年は、チケットや交通機関の連携を行うので来場



者数が増えて、そのほかの年はちょっと少ないというのがパターンです。来場者はどのような人なのかという点、性別としては男性も女性も半々くらいで、年齢層は20代がいちばん多く、その次に30代、40代が中心になります。期間中の展示スペースとしては、私たちが今いる高架下を使う場合もあれば、元違法風俗店のスタジオを使用するなど様々です。建物の外壁や高架下の鋼板に絵を描いたり、川を展示場所として使ったり、夜間に映像作品を路上に展示する場合もあります。

今回の〈黄金町バザール2016〉では、サブタイトルに「アジア的生活」という言葉を据えました。「アジア的生活」というのは、ディレクターの山野がつくった言葉です。アートが日常に近い架空の世界を、「アジア的生活」と称しています。日常からアートが生まれるということ、そしてアートが私たちの日常に影響を与えていること、このふたつに注目して、今回は展覧会をつくっています。



2016年、〈黄金町バザール〉の来場者で賑わう高架下スペース

また、今回のバザールでは、「バザールコレクターズ」という企画がありまして、これは地域のお店や自宅にアーティストの作品を一定期間展示してもらい、作品と一緒に過ごしてもらおうというものです。そして、そこでどんな影響が生まれるかなんケートをとります。ご自宅に展示してもらった場合は、その様子を実際に見に行けないのですが……。今まで、この場所にアートがある、アートによるまちづくりをやっていると知っていても、こちらから出向りのなかった人たちに、こちらから出向いてアート作品をお渡しして、少しでも関係をつくっていかうという取り組みです。それに加えて、違法風俗店だった建物の空間デザインを公募し、リノベーションした空間を展示します。

〈黄金町バザール〉の特徴は、アートだけではないところですね。このまちで

にキュレーターチーム、広報、施設管理やエリアマネジメントを担当するスタッフという体系になります。事務局長と正規、非正規合わせて全員で12人です。現時点で広報はひとり体制です。事業内容が多岐にわたりますので、あまり縦割りになりすぎず、分野を横断しながら事業を進めていくことが求められています。

事務局には「アート部門」と「まちづくり部門」のふたつの部門があって、「アート部門」は展覧会の企画やキュレーション、イベント企画、アーティストとの連携、国際交流を行います。黄金町バザールではアーティストの受け入れや、発表する作品プランの相談、作品制作のサポートなどを行っています。「まちづくり部門」は地域との連携、まちの景観づくり、コンバージョンなどを行っており、黄金町バザールでは展示会場の施設整備、会場のサイン計画を行います。

私の仕事である広報は、これらふたつの部門をつなぐものとしてあると考えています。アートとまちづくりの両方を把握しながら、どのような言葉を発していくのか、どのようなデザインを使っていくのか、アートとまちづくりの要素をどれくらい組み合わせるのか、という点、メディアへのアプローチの際にはもちろん、独自メディアでの情報発信においてそのバランスを調整するという点です。

広報媒体としては、プレスリリース、ウェブサイト



〈黄金町バザール〉期間のまちの様子

「日常的に」まちづくりをしているというのが黄金町の大きな特徴で、そこを見せたいということも、われわれが大事にしているところです。

〈黄金町バザール〉以外の事業について幾つかご紹介すると、まず国際交流プログラムですね。タイ、韓国、ベトナム、台湾などにあるアーティスト・コレクティブと連携してシンポジウムを開催したり、お互いにリサーチをしたり、アーティストを派遣し合う芸術文化交流プログラムを実施しています。あとは、日常的にアーティストと地域の連携プログラムを積極的に実施するようにしています。例えば「のきさきアートフェア」というイベントでは、食を地域の人たちが担い、物品販売をアーティストが担うというかたちで毎月第2日曜日に開催しています。2015年度からは、高架下にあるギャラリィで、企画展を毎月行うようになり、こうした日常的に見せられる展覧会、ギャラリィスペースなどを、今後もう少し点在させていきたいと考えています。

さらに重要なのは、違法風俗店の摘発によって残ったこのまちの未来をどうしていくのかを地域の人たちと協議し、将来のビジョンを提示していくことです。ここが私たちのミッションであり、ほかのアートプロジェクトと違うところです。具体的には毎年1回、地域の方とこのまちをどうしていきたいかを考えるワークショップを行ったり、毎月1回、地域系の広報誌を発行したりしています。また、毎月1回防犯パトロールというかたちで地域の方々とこの辺りをまち歩きして、定期的な交流や情報交換を行っています。

「アート部門」と「まちづくり部門」をつなぐ広報の仕事

では、黄金町エリアマネジメントセンターの運営資金について。資金の半分は横浜市からの補助金で、そのほかが委託金や助成金、企業からの協賛金になります。あとは弊法人の直営店となる古書店の売上と、スタジオをアーティストに有償で貸すその家賃です。

事務局スタッフの構成は、主にアートに関する事業を担当するスタッフと、まちづくりに関する事業を担当するスタッフがいます。管理職として黄金町バザールのディレクターも務める事務局長、事務局次長、アシスタントディレクターがおり、その下を中心に、SNS（今使っているのはFacebook、Twitter、Instagram）、メールニュース、フリーペーパー、チラシやポスター、回覧板、町内掲示板、クチコミになります。これら媒体の使い分けは、まずプレスリリースは企画によってローカルメディアに送ったり、美術を専門にするメディアに送ったり、選りながら配信しています。現状は、まちづくりの文脈で新聞やウェブメディアに取り上げていただくことが多いです。SNSとウェブサイトはなるべく地域の外に発信していくもので、リピーターやファンづくりを目指しています。最近では、こうしたSNSのフォロワーの獲得につなげられるよう、メールニュース配信を強化していく方向にシフトチェンジしていくことを考えています。

印刷媒体となるフリーペーパー、チラシ、ポスター、回覧板、町内掲示板は、主に地元に向けて発信するものと考えています。特に町内掲示板は、毎月の広報誌を拡大コピーしたものや、企画展の情報を定期的に掲示していますが、想定以上に皆さん見て下さっていて、立ち止まってながめていらっしゃる姿をよく目にしています。〈黄金町バザール〉など発信する情報が大きく重要なものは、プレスリリースやチラシの配布で行政と連携し、広報の規模を広げています。

また、イベント企画と連携する部分になりますが、より多くの人に興味を持ってもらえる企画を実施して、その中でファンをつくり、クチコミを生んでいくのも広報の仕事だと思っています。そのために、今後はもっと広報発のイベント企画など積極的に提案できるようになれたらと考えています。

年間のスケジュールとしては、基本的には事業があるごとに開催日の1ヶ月から2週間前に広報をうちまします。具体例として〈黄金町バザール2016〉の広報スケジュールをご紹介します。今年も例年よりも出だしが遅かったところもあるのですが、4月に参加アーティストの公募を行いました。5月にゲストアーティストが決定しまして、6月に特設ウェブサイトをリリース、7月に第1弾のチラシとしてA4サイズ1枚（2P）の印刷物を制作し、横浜市と一緒にプレスリリースも行いました。8月にオープニングレセプションの調整と第2弾のチラシとしてA4サイズ3枚（6P）の印刷物を制作しました。9月にもう一度、横浜市と一緒にプレスリリースを行い、あとは東京からの企業協賛として駅貼、中吊り広告を会期直前と会期中に掲出していきます。

地域の資源をいかに発掘し、その魅力を共有できるか

〈黄金町バザール〉を今後も続けるうえで課題と大事にしたところは、まずは足元への広報、つまり地域の人に向けての広報です。というのも、当初のまちづくりを引っ張ってきた人たちの高齢化が進み、次世代の担い手不足というのが大きな課題になっているからです。未来の担い手を取り込んでいくためにも、新しい住民への広報や、子供たちのお父さん、お母さんに向けての広報などを大事にしていきたいと思っています。〈黄金町バザール〉のプレイヤーが増えていくことで、外部からの関心につながってほしいなと考えています。

さて、私が〈黄金町バザール〉で広報の仕事をするようになったきっかけであり、現在の私の考えの基盤をつくったのが、〈宮城県石巻市の中心市街地に開設していた文化芸術拠点〉「日和アートセンター」という場所です。今日は「日和アートセンター」の話もしてほしいというリクエストをいただきましたので、この場所のことを少し説明いたします。

宮城県石巻市は、2011年3月に発生した東日本大震災によって甚大な被害を受けた被災地ですが、震災後、黄金町に関わる人たちも何かできることがないかと考え、黄金町エリアマネジメントセンターを中心に行政や大学などと実行委員会を組み、石巻にアーティスト・イン・レジデンスの施設を設けることになりました。自然災害とは違いますが、黄金町の場合もまちが課題を抱えていて、そこから改善策をどのように考えていくかというときにアーティスト・イン・レジデンスという事業が、大きな活動のひとつになったからです。

どのようにオープンしたかというと、石巻の中心市街地にある商店街に、津波の後そのままになった2階建ての建物があったのですが、そこに11年12月頃から黄金町の滞在アーティストだった増田拓史さんが被災した物件のヘドロ出しから新しい壁を建て、12年3月にアーティストが制作できる施設へ改修しました。1階がギャラリースペースになっていて、2階がギャラリーやアーティストが泊まれる場所になります。アーティストをまちに呼び、まちのいろいろな要素を作品として表現してもらい、その作品を観ることで地域の方たちが自分のまちについて気づいていく、そういったことを黄金町の事例を参考にしながら石巻でもやってみようというのが、「日和アートセンター」の取り組みです。

質疑応答

石巻に滞在するアーティストは、横浜にゆかりのあるアーティストを実行委員会が招きました。どのような作品が生まれたかというと、オーストラリア人のアーティストは、そのときまちに現存する建物をスケッチした作品を発表しました。当時、再開発で建物がどんどん壊されていたので、石巻の風景をスケッチで残したのです。そのほかにも来場者のイラストが立体に変わる作品とか、石巻の海の水を素材にして描いた作品とか、石巻で育った羊の毛を紡ぐワークショップなど、地域と関わりのあるものから生まれた作品が主でした。

また、地図には載らない通りを取り上げた〈石巻四次元横丁〉というアートプロジェクトは、地域の人たちが生活の中でつけた通りの名を改めて再発見し、写真や風景画で残したり、まち歩きをすることで白地図に記憶を残したりしていかうというものです。やっていく中で地域の空き店舗をさらに発掘したり、招聘アーティストと地元のアーティストが一緒に制作をする場を設けたり、石巻のアーティストが横浜で展示するといった交換プログラムも行いました。私が石巻のプロジェクトを通して感じたことは、地域の資源をいかに発掘し、その魅力を地元の人と共有できるかが、アートと人の接点をつくるということです。

石巻ではコーディネートとして主に展覧会やイベントを企画していましたが、スタッフが私だけでしたので、広報もしていました。そうした中で、企画も大事なのですが、企画と人をつなげる「広報」、企画と人をつなげる「言葉」がやはり大事なと感じ、黄金町では広報の仕事を担当しています。

先ほどから申している通り、黄金町はまちづくりとアートというふたつの視点から、まちの課題をどう解決していくかということに取り組んでいます。地域や行政など様々な立場の方が関わっていらっしゃるので、そういった関連機関の立場も考慮しつつ、われわれ独自の取り組みや、コミュニティの中で大事にできる言葉を見つけていくことが求められています。

受講生…黄金町の歴史は知っていたのですが、この場所で改めてお話を聞いて、我が事として感じられるというか、今までとは違う感覚を抱きました。

質問なのですが、お話の中で黄金町のまちづくりにもともと携わってきた方の高齢化問題が出ていましたが、事務局のスタッフはどのような年齢層の方が働いているのでしょうか。

また、事務局の中に「アート部門」と「まちづくり部門」がある中で、アート側の主張とまちづくり側の主張に軋轢が生まれるようなことがあるのか、ないのか。もし生まれるとしたら、それはどういう事柄なのかをお聞かせいただければと思います。

立石…事務局の年齢層は若いと思います。事務局長は60代ですが、それ以外のスタッフは30代前後です。先ほどの高齢化の話は、初黄・日ノ出町環境浄化推進協議会の方たちで、皆さん、70代、80代です。今から10年少し前に皆さんが立ち上がったときは現役だったのですが、次世代の人たちにうまく引き継いでいないという現状です。

ふたつ目の質問に関して、「アート部門」と「まちづくり部門」の間に軋轢のようなものは、やはりどうしても生まれます。例えばアーティストと連携をしている「アート部門」の人たちが「こういうことをやりたい」というアーティストのリクエストを伝えても、「まちづくりの部門」の人は、地域との温度を考えたときそこまでやるのはちょっと難しいというような、ずれのある場合があります。反対に「まちづくり部門」のつくる仕組みがアーティストや「アート部門」にとってちょっと扱いにくいものだったりすることもあります。

そうした中で、外部に発信していく情報については私がバランスをとって発信するというようにしているのですが、企画的な部分のずれは、定期的に行う会議の中で解消しているというのが現状ですね。

受講生…私は近所に任んでいるので、個人的な意見を勝手ながら述べさせてもらおうと、黄金町のプロジェクトはあまり成功しているようには見えないんです。なぜかというところ、浄化作戦でそれまでいた方々が出て行って、まちがいったんきれいになって、まちの記憶がなくなっってよかったですね、また新しくきれいなまちをつくらう、みたいなストーリーになっていることに違和感を感じるところがあります。

あと、この近所でアートの興味を持っている方は正直、少ないと思うんですよ。そういう方にとっては、多分、何をやっているかよくわからないし、来場者も若い方とか女性が多いと話されていたので、なかなか地域に浸透していかないのかなと思うんです。例えば、昔のまちの記憶や歴史を活かしたアートプロジェクトとか、今後、もうちょっとわかりやすいアプローチをするとか、そういったことは考えておられるのでしょうか。

立石…そのようなご意見があることは存じています。協議会の名前にある「浄化」という言葉がかなり際立つので、このまちにいた女性たちの存在について、無下にしていくといった印象を受けられる方も多いと思います。

でも、なんと云ったらいいでしょうか……難しいんですけども。

野崎…ここに滞在して発表するアーティストの中には、まちの記憶みたいなものを扱って作品をつくるということに興味のあるアーティストたちもいるんですね。

立石…もちろんいます。まちの記憶をたどる、大事にするアーティストが多い傾向を感じます。一方でやはりまちの人たち、そこでまたアートとまちのずれというのを、私は常に感じているんですけれども。

まちとしても、過去の記憶を一切消すために、「浄化」という言葉を使っているわけではないと思うんです。このまちで違法な営業が行われていた際、そこで働いていた女性たちが前面に出てきますが、その奥に大きな闇の組織があって、彼女たちもまた搾取され、一部の人たちだけが得をしていたまちだったんです。そういったまちを、これからずっとそのままにしておくことにはできないというのが、まちの人たちが結集したときの想いだったのだと思います。

違法な営業をしていた人たちを全員追い出して、今はきれいな状態になりましたよ、という見え方をしている面もあるのかと思いますが、そうではないということも伝えていかなければならない、だからこそ新しい価値をこのまちでつくっていかなくてはいけないということが、私たちの使命だと感じています。つまり、違法の飲食店の時代のように経済優先の価値観でまわっていたまちではなく、アートによる文化的な価

値によって、経済とは違う価値観で魅力を発信できるまちをつくっていくということ
です。経済を優先すれば、また違法風俗店のまちに戻ってしまうだけですから。

私が今、いちばんの課題だと思っているのは、このまちに住んでいる人たちとの乖
離で、先ほど広報の課題のところ挙げた、足元への広報というところにつながって
くるんです。「アート」というと、一歩引いてしまうところがあるかもしれないです
が、われわれが関係性をつくっていく手立てとして特に力を入れているのが子供たち
との関係です。アーティストと子供たちという、なんのしがらみもない友達同士の居
場所、誇りの持てる故郷になるということでしょうか。そうした中で、子供たちから
親の世代へ少しずつでもまちのよさが広がってほしいなと思っています。

あと、先ほどご紹介した「バザールコレクターズ」を進めていくことで、アートが
自分ごとになっていく人たちが増えたらいいな、というのが展望です。うまく言えな
いんですけど。

野崎…子供たちへのアプローチというのは、どういうことをやっているのでしょうか。

立石…作品制作で出た廃材を使って自由にもづくりができる「黄金町BASE」とい
う場所をアーティストと一緒に運営し、すべての子供たちが来られる場所として、無
料で開放しています。NPOが行うワークショップはどうしても参加費がかかって
しまうのですが、参加費を設定するとハードルが上がります、家庭環境によって参加でき
ないということがありますので。地道な活動ではあるのですが、そうした人と人が出
会って会話できる機会が生まれる場所をつくって、少しずつ信頼していける関係をつ
くっていききたいと思っています。

受講生…ありがとうございます。日々、モヤモヤすることがあるので、運営されてい
る方はどう思っているかなと思っていました。ご意見が聞けてよかったですと思います。
大変だと思いますが、がんばって下さい。ありがとうございます。

「ゲストプロフィール」

立石沙織（認定NPO法人黄金町エリアマネジメントセンター 広報）

1985年、静岡県生まれ。静岡文化芸術大学文化政策学部でアートマネジメントを専攻。ギャラリー勤
務などを経て（黄金町バザール2011）でアーティスト担当スタッフとして勤務。12年から14年「日和
アートセンター（宮城県石巻市）」アートプログラムコーディネーター。14年よりNPO法人黄金町エリア
マネジメントセンターで広報を担当。

立ち上げから評価・検証までを見据えたプロジェクト運営

日時…2016年10月8日(土) 10時30分〜13時00分
 ゲスト…小林瑠音(文化政策研究者)
 ホスト…佐藤李青

「議論と実践」から見るアートプロジェクトの評価・検証

今日は、アートプロジェクトの立ち上げから評価・検証までを見据えたプロジェクト運営というお話をしたと思います。具体的な話に入る前に、自己紹介を簡単にさせていただきます。

現在は文化政策研究者という肩書きで、神戸大学大学院の博士後期課程の学生兼研究員として所属しています。研究対象は基本的にはイギリスの文化政策を専門としています。イギリスでは特に60年代後半から80年代前半にコミュニティアートムーブメントが起きまして、全国各地にコミュニティアートの団体がたくさん生まれて、そこにアーツカウンシルが大量のお金を投じて支援をしました。今の日本の状況に近いですね。

そういうムーブメントを中心に、アーツカウンシルがコミュニティアートの団体やプロジェクトをどのように評価し、支援していたのを見ているところです。同時に、大阪の天王寺区にある應徳院という浄土宗のお寺がベースになって運営している劇場で、アートディレクターを去年、2015年度まで務めておりました。アカデミックな領域とプロジェクトの現場というふたつのわらじを履きながら、いろいろな現場に顔を出してきましたので、今日は「議論と実践」という観点から、アートプロジェクトの評価・検証についてお話をしたいと思います。

今日、来て下さっている皆さんは、社会人の方が多いと伺っていますので、特にマが並んでいるスピリチュアルな場所です。下寺町という名の通り、寺町として今も残っています。ここから徒歩15分くらいでいわゆる大阪の観光名所である道頓堀があったり、有名なグリコの看板、かに道楽などがあります。そういった繁華街から歩いて少しのところに静かでスピリチュアルなまちがあるという、実は大阪であり知られていない風景です。

メインホールである本堂ホールは、あるときは劇場の舞台になり、またあるときは映画館、ダンスのワークショップ、トークの現場になるといった、日々、七変化している場所です。ホールから出たロビーからは、大蓮寺のお墓が見えまして、ここはギャラリーとして使っていただいています。

運営母体としては宗教法人である應徳院です。ここがNPO法人應徳院寺町倶楽部というプロジェクトチームに場所を提供し、そのプロジェクトチームがコンテンツを考えて創造しているというような関係で運営しています。運営費は、基本的には應徳院寺町倶楽部の会員の皆さまからいただく年会費です。そのほかに近年では、大阪市やJ R西日本などから助成金をいただいております。

お寺でアートを

では実際に何をしているかというと、例えばトークイベントですね。宗教学者の釈徹宗さんと小池龍之介さんをお呼びして「現代仏教とは何か」というテーマのトークイベントをしたり、大阪の寺町は上町台地という地形なのですが、その台地の中のコミュニティをどうデザインしていくかというテーマで、應徳院のアドバイザーでもあり、日常編集家のアサダワタルさんや、コミュニティデザインの山崎亮さんにお話をさせていただきました。あと、映画の上映もよくやっていて、『狂い咲きサンダーロード』を上映したときは、監督の石井岳龍さん(旧名・石井聰互)をお呼びして、秋田住職とトークをしました。実は住職はもともと映画のプロデューサーとして活躍された時期がありまして、この映画で石井さんとタッグを組んでいました。

このようにいろいろなことをやっていますが、劇場ですので基本的には演劇に使っていただいています。場所をお貸しするだけの貸館もやりつつ、年に1回、旗揚げ2年目くらいの若い劇団を中心に、広報なども自分たちで考える自主制作の演劇祭をしたりしています。

ーケティングや行政の事業評価などに関わっておられる方は、すでにご存知のお話もあると思いますが、アート、芸術というものを扱う以上、それを評価するというのもとても難しく、ほかの商業的な領域や、同じ行政の事業でも福祉や教育などにおける評価とはまったく違う状況があると思います。現場の目線も含めて、そのあたりのお話をさせていただきたいと思っています。

新しい仏教のかたちを模索する應徳院

では、應徳院で私が何をしてきたのかをご紹介します。まず、應徳院についてはですが、應徳院は一見、いわゆるお寺には見えません。コンクリート打ちっぱなしのモダンな建物で、設立は阪神・淡路大震災の2年後の1997年に建設されました。應徳院が今のような活動をするようになった流れとしては、95年の震災が契機になりました。そのときにお寺が避難所になったり、救援物資の拠点になったりして、すごく開放されたんですね。それまではお寺というと、お葬式やお盆、お彼岸にお参りに行く場所、特に若い人たちにとってはものすごく遠い、異世界みたいな存在でした。今もそういうイメージはあるかと思いますが。

應徳院の秋田光彦住職は阪神・淡路大震災の状況を見たことで、宗教施設、仏教寺院でどういことができるのかということをご考えさせられたと語っておられます。また、同じ95年にオウム真理教の事件が起きて、事件に関与して逮捕された学生が、インタビューの中で「仏教のお寺ならコンビニよりもたくさんあるのに、なぜオウム真理教という新しい宗教に惹かれたのか」と聞かれた際、「仏教のお寺は風景にすぎなかった」と答えたらしいんですね。その言葉が住職にとって、すごくショックだった。風景にすぎないなら、それを変えていかないとけないということで、昔の寺子屋をモデルに新しい仏教のかたち、お寺のかたちを模索していこうということになりました。

歴史を少し遡ると、應徳院の本寺となる大蓮寺が、1550年に祈願所として建立されました。塔頭寺院として應徳院ができたのが1614年ですので、約400年の歴史があります。大阪は戦争の空襲で多くが消失しましたので、大蓮寺も應徳院も焼けてなくなりましたが、その後、再建しました。

應徳院は松屋町といわれるメインストリートにあって、このあたりは50ほどのお寺

私は映画や演劇以外の現代アート、実験音楽や映像、写真などの企画制作を担当しています。例えば先ほどのお墓が見渡せるロビーでは、自身が食べた魚の骨をひとつひとつ白く塗った田辺由美子さんのインスタレーション展示や、本堂ホールでは、クリスタルキャノピーという天蓋をイメージした木村幸恵さんの作品を展示したりしました。そのほかにも前谷康太郎さんのビデオアート作品を上映したり、ヒスロムという3人組グループの伝書鳩を飛ばすというワークショップをやったり、大阪此花をベースにするアーティスト Mizutana さんの写真展をやったり、合同展をやったり、そんなようなことをしてきました。

最近では、秋田住職が園長を務める幼稚園がお隣にあるということもあって、特に「子どもとアート」というテーマにも力を入れており、幼稚園の美術の授業のディレクションをしています。「子供鉅人」という劇団に演劇ワークショップをしても良かったときは、芝居の練習をする際にウォーミングアップするような声の発声や柔軟体操、子供向けに焼き直してジェスチャーゲームをしていただきました。惜しくも今年亡くなられたのですが、アーツイストの坂出達典さんに「美しいノイズ」という企画に来ていただいたときは、掃除機をバグパイプみたいにしたパフォーマンスなどをさせていただきました。子供たちの「なんじゃこれ??」で、ポカーンとしていた顔が印象的でした。関西を拠点に海外でも活動されて



いるアーティストの梅田哲也さんは、レコードの溝に針の代わりに薄いセロファン紙をあてて音源を再生するというパフォーマンスをされました。

このようなことのほかに、お寺と幼稚園を総動員して開催する2日間の子供と大人向けのフェスティバルも開催しています。木魚をみんなで叩いて声明をやってみたり、作曲家でピアニストの野村誠さんをお呼びしたときは、机とか足とか手とか、楽器とはいえないものをなんでも使って、みんなで音をつくる即興音楽のワークショップを、幼稚園の先生や親御さんも含めて100人くらいはいたのかな、みんなで合奏するというようなワークもしました。

子供向けの活動としては「こども哲学」にも注目をしていて、フィロソフィー・フォー・チルドレンの頭文字をとってP4Cという、世界中で実践されているメソッドのひとつを実践しています。子供に哲学はまだ難しいと思われるかもしれませんが、大雑把に言えば、話し合う、聞く、考える場をつくるということです。例えば絵本を読んだ後に、何を考えたのかをみんなで話し合ってみるとか、ヒスロムの鳩のワークショップに関連したワークでは、飛べなくなった鳩について語り合いました。彼らの作業場の大家さんがレース鳩のオーナーなのですが、怪我をしたり、老衰だったり、病気になるったり、飛べなくなってしまいう鳩がいるんですね。そういう鳩たちにヒスロムは注目して、別の小屋をつくって世話をしているのですが、その鳩を連れてきてもらって、飛べないってどういうことかを子供と考える。羽が折れているってそんなに悪いことなのかとか、コブができてるのは不細工なのか、不細工って何？ きれいつて何？ といったことを話し合いました。

あとは、子供って自分の想像のお話をするのですが、そういう子供特有の表現方法を活かしたくて、「トコトコ人形でお散歩く人形作り・お散歩あそび・お絵描きをしてみよう」というタイトルで、子供たちに思う存分、紙を広げて描いたり破ったり、寝転がったりしながら、そのお話を自分たちでつくってもらおうというようなワークもしています。

こういうかたちで應典院ではいろいろなことをしています。お寺でアートとか、お寺で演劇をするということがどういうことなのか、なんとなくイメージとしてわかっていただけでしょうか。関西ではお寺をベースにした芸術文化活動が比較的、多い

です。東京では例えば、〈さいたまトリエンナーレ〉のディレクションに関わっているP3 art and environmentが、東長寺というお寺をベースに活動を始められたが、日本ではなかなかないケースかもしれませんね。

文化芸術系の事業評価

では、今日の本題であるアートプロジェクトの評価・検証ということで、私がこれまで関わってきた文化芸術系の事業評価を3つほどご紹介したいと思います。まず大きいものからご紹介すると、明石の文化行事に関するアンケートに関わりました。これは明石市の文化振興課とのコラボレーションで、明石に在住している明石市の市民の皆さんに、「明石のイメージってなんですか」とか、「明石の好きな場所はどこですか」とか、「市内にある文化施設のどこに行きますか、美術館ですか、博物館ですか、お城ですか、図書館ですか」といった文化に関するアンケートをとりました。結局、361人から答えが返ってきて、有効回答数は12%でした。

ふたつ目はTARLのプロジェクトで、日比野克彦さんの〈種は船〉というアートプロジェクトの記録、調査をするチームの一員として関わりました。〈種は船〉はその名の通り、種のかたちをした船をみんなで作って、舞鶴から新潟まで、漁港を点々としながら、何日間もかけて航海していくプロジェクトなのですが、船がつくられて出港し、航海して港に到着するところまで、すべてアーカイブしてインタビューするということをしました。

このときはすごく実験的な取り組みをしまして、インタビューやアンケートといったアートプロジェクトの評価・検証としてよく使う手法だけではなく、ダイアリーですね、そこに関わったボランティアの人たちに、毎日というわけにはいかなかったのですが、日誌のようなものを書いてもらいました。

あとはフォーカス・グループ・ディスカッションという、横文字で言うとかっこいいのですが、いわゆる対談ですね。例えばボランティアとか、ワークショップの参加者、作家、地元の人といった特色のあるグループに分かれてもらって、彼らが〈種は船〉に関わってどうだったかという話を、小一時間してもらいます。その様子を調査員である私たちが逐一、文字起こしをして、記録していくというのをやりました。

あとは個人年表といって、例えばボランティアが何月何日から関わりはじめて、こ

こでしんどくなって一度は抜け、でも1週間後に戻ってきましたとか、このとき風邪

をひきましたとか、個人の動きを年表に書いてもらうということもやりました。

これも聞き取りをしながらなので、大変な作業ではあったのですが、アーティストもそうでなし、コーディネートの人や地元の人、船をつくるときのボランティア10人くらいに、それぞれ年表をつくってもらいました。

3つ目は、「大阪アーツカウンシルの設立に向けた事例調査・フォーラム開催等」事業です。これは2014年に大阪にアーツカウンシルが設立される前年に、大阪府と大阪市が市内のアートNPOに委託した事業です。要するに、アーツカウンシルを設立するにあたって、大阪でアートに関わっている人たちが困っていることや、どのような人たちに向けて、どういった活動をしているのかということ、大阪府内を拠点にしているNPOやギャラリー、劇団などにインタビューやアンケートをとって調査するわけですね。同じく、お金を出す財団などにもアンケートやインタビューを行って、「何に困っていますか」とか、「アーツカウンシルにどういうことを期待しますか」というようなことを調査しました。

そのほかのところでは、〈アサヒ・アート・フェスティバル〉のAAF学校に2014年に参加しました。公式には明言されていませんが、個人的にピアレビューに近いと思っています。ピアというのは、英語で同業者という意味です。ですから、いわゆる批評家が作品を評価するものではなくて、アートフェスティバルのスタッフとか、劇場のスタッフといった同業者がお互いのプロジェクトの感想を書くというようなことを指します。このときは、〈アサヒ・アート・フェスティバル〉にボランティアやスタッフとして関わったことのある人たちなどが、今年度のフェスティバルに参加している事業を訪問して話を聞き、レポートを書きました。

あとはだんじり祭りで有名な大阪の岸和田市にある浪切ホールの10周年の際に、ドキュメントブックをつくる事業に関わりました。これは岸和田市民の皆さんに「浪切ホールってどんなイメージですか」とか、「どういうときに使いましたか」とか、「何歳のときに来ましたか」みたいなことも含めてアンケートやインタビューをとったり、フォーカス・グループ・ディスカッションをやったりしました。

以上、急ぎ足でしたが、市民アンケートからアートプロジェクト、コンサートホー

ルやフェスティバルなど、私に関わってきた事例をご紹介します。

なぜアートプロジェクトに評価・検証が必要なのか

では、「なぜアートプロジェクトに評価・検証が必要なのか」というテーマです。これは非常に大きなテーマで、芸術や表現に対して行政が評価をしたり、価値判断をするということは、タブー視されているところがあると思います。なぜなら、アートというのはひとつの作品を観たとしても、見方も感じ方も人によって千差万別です。それをチケットがたくさん売れるというだけで、その公演を評価していいのか、逆に、人がまったく来ないような、ものすごく尖った実験音楽に市民の税金を使うことがはたして意味があるのかとか、価値判断がしづらいですよね。道路事業とか教育の学力調査のような評価とは少し違って、数字ではなかなか表せないですし、かといって、その数字からこぼれるものを拾うこともすごく難しい。

おそらく答えは出ないのではないかと個人的には思います。とはいえ「芸術事業を評価して下さい」「アートプロジェクトのレポートを書いて下さい」というのは、避けて通れない現実なのです。その理由としては、大きくふたつあると思っています。皆さん、耳に蝸ができるくらいお聞きしていると思いますが、まずは説明責任、つまり「アカウンタビリティ」。非営利の芸術事業やアートプロジェクトはそれ単体で十分な収入を得ることが難しいです。コマース的な劇団四季や宝塚のようなプロダクションとは違って、チケット収入だけで黒字になるということは、まずあり得ない。ではどうするかというと、税金を使う、または企業から補助金をいただくというかたちで、外部からお金をとってこない、どうしても成り立たない。そうするとそのお金の出処、つまり市民とか企業の役員、株主かもしれませんが、例えばその企業の運営、経営の理念に合っているかどうかに対して、事業者である私たちはそれがどういう意味があったのかとか、本当に役に立ったのかということを説明しないといけない、簡単に言う、そういうことかと思えます。

ふたつ目は、次の事業のための学習、振り返りという観点からです。つまりやりっぱなしにしないということです。とはいえアートプロジェクトの現場は、とにかく少ない人数と少ない予算の中で、安全かつ期間内にそのフェスティバルの幕を上げて、

クロージングまで持っていくというところで精一杯です。かつ、終わったら終わったで、報告書を書いたりとか、来年度の事業の助成金を書きはじめたりしている間に、次年度のフェスティバルがあと2、3ヶ月後に迫ってきて、またエンジンがかかり始めるというように、その事業、フェスティバル自体をどうにか運営するという中でいっぱいいっぱいになってしまふ。そうなると現場は、自分たちがやってきたことの意味をあまり振り返らないまま、次の現場に入っていくことになりがちなんですね。つまり、復習して次の改善につなげていくことが、物理的にも心理的にもできないというのが現状だと思います。

だからこそ、先ほどお話しした「アカウンタベリティ」の意味とは、外向けの説明責任だけではなくて、内部の当事者に向けた確認作業の意味も含まれるべきだと思います。自分たちにとっても、これまで何をやってきたかを振り返ることは非常に大切で、心理的にも健康な状態になる。

アートプロジェクトの現場は、疲弊してバーンアウトする人が非常に多いことが問題視されているのですが、自分たちのためにもきちんと振り返るという意味で、評価というのが重要視されはじめているかと思えます。

鑑賞者や参加者を知る

アートプロジェクトの評価・検証は、具体的には「プロジェクトに関わった人たちはどういう人たちなのか」「その人たちがどう変わってきたのか」などを見ることになると思えます。では、プロジェクトに関わってくれた人たち、つまり鑑賞者や参加者のことを知るといのは、どういうことなのかをお話したいと思います。

社会生活基本調査をご存知の方、いらっしやいますか。これは総務省の統計局が1976年（昭和51年）から5年に1回行っている全国調査で、全国の世帯から無作為に選定された約8万8000世帯に居住する10歳以上の世帯員約20万人を対象に、生活時間の配分とか余暇時間の主な活動の状況など、国民の社会生活の実態を明らかにするための基礎資料で、国内でいちばん大きい全国データです。

いちばん最近のものが2011年度（平成23年度）で、実はあと2週間ほどで平成28年度の調査が5年ぶりに実施されます。「1日の中で何時間働いていますか」「何時間余暇に使っていますか」「休日はどのように過ごしていますか」「スポーツ観戦です

国でとると現実から遠のく、遠のくという用語がありますが、どこでアンケートをとるか、誰を対象にするかで違ってくると思います。あととはとる時期にもよりますよね。去年だったら〈PARASOPHIA：京都国際現代芸術祭2015〉という国際芸術祭を京都でやっていましたので、アートの紹介をする広告とか媒体が増えるので美術に対する関心も上がり、数字も変わってくるはずですよ。これを見ただけでもアンケート調査で出てくる数字というのは、いかにバイアスがかかっているか、また特に芸術鑑賞は、ジャンル分けの定義もすごく難しいので、芸術の評価に関して単純集計の数字だけで判断するというのは、いかに難しいかというのがわかると思います。

さて、全国調査から8割の方が美術館に行っていないことがわかるのですが、なぜ行かなかったのでしょうか。これもだいぶ古いデータなので申し訳ないのですが、先ほどの「文化庁による文化に関する世論調査」の中で、2003年度（平成15年度）だけ「芸術鑑賞をしなかった理由」が入っています（注：最新版の平成28年度調査には含まれている）。よく似た項目を大阪市でとったものがあったので、比較対象として持ってきました。芸術鑑賞というのは生のライブですから、なぜ劇場とか、美術館などに行つて鑑賞しなかったのかという項目です。

これは全国調査ですが、1位「時間が無い」47・8%、ほぼ半分ですね。2位「あまり関心がない」、3位「近くで公演や展覧会がやってない」、4位「入場料や交通費がかかりすぎる」8%、5位「魅力ある公演や展覧会が少ない」ということで、関心がないということに近いのかもしれないですね。

では、大阪ではどうでしょうか。1位「いそがしいから」37・2%、やっぱりですね。2位も同じ「関心がない」28・9%、3位「テレビやDVDで十分」、4位「料金が安い」。大阪の人、財布の紐が硬いので上位に上がってくるんですね。5位「公演や鑑賞会の情報が入手できない」15%。私は次の6位と7位が重要なポイントかなと思っっているのですが、6位「育児や介護で外出しにくい」14・4%。これは2005年度（平成17年度）の資料なので、おそらく今はもっと多くなっているのではないかと思います。7位「一緒に楽しむ仲間がない」13・4%。皆さん、実感としてない

か、図書館に行きますか、寝ていますか」というようなことを、逐一聞く調査です。もしかししたら、皆さんのところに届くかもしれないので、満を持して待っていた方がいいと思うのですが。

11年度なので5年前のデータになりますが、「余暇」の項目の中から「芸術鑑賞」を見てみましょう。美術鑑賞行動者率というのですが、過去1年間に該当する行動を行った人の10歳以上の割合をとります。例えば「あなたは去年1年間に1回以上、美術館に行きましたか」という質問に、「はい」と答えた人が何%いるかを美術鑑賞行動者率といいます。それを美術館や劇場、映画館、音楽ホールなど、領域ごと聞いていくのです。

それではここで、日本人が去年1年間に1回以上、美術館に行った人、何%くらいいるか、実際の結果を見ていきましょう。美術館が16・5%です。2割を切っています。少ないですね。舞台芸術も2割を切って11%、ほぼ1割です。10人いたら1人しか行っていない。

5年前のデータなので表現が古いのですが、CDとかDVD、ここにネットも入ってくると思いますが、生のライブではないけど音楽鑑賞をしていますという人が、それでも5割。それに比べると美術や演劇はすごく少ない。映画鑑賞は、映画館で映画を見ている人ですが、それでも35%なので少ないですかね。読書が4割だったと思います。舞台鑑賞については、歌舞伎や宝塚、ジャニーズが出てくる舞台を見に行く人も同じ項目にひっくるめられているのですが、それでも1割というのはちょっと悲しい状態です。

このように、日本人、これだけ生の芸術鑑賞をしていませんという現状が見えてくるかと思えます。ただ、ここで特に強調しておきたいポイントが、この結果だけを見ると現実を見落とす畏があるということです。例えば次のものです。

これは京都市で同じように文化に関する世論調査をしたときの結果です。これは神出鬼没なのでいつ実施するかわからないのですが、2011年（平成23年）に実施されています。項目が似ているものをとってこないといけないので、古いデータになるのですが、例えば上から2番目が美術鑑賞で、全国で見ると「去年1年間で美術館に行った人」は24%しかいませんが、京都市でとると5割いるんですね。ですから全

てはいかがでしょうか。展覧会ならひとりで行けるけど、演劇とか舞台鑑賞とかだとちょっと行きづらい。でも内容がマニアックなものだと周りの友達に興味なさそう……みたいなSNSなどを通してそういったコミュニティも増えている状況ではあります。やはり「時間が無い」「関心がない」ということがいちばん大きな要因として見てとれるかと思えます。

とはいえこのデータ、10年前のもので古いんですね。なぜ古いデータしか持っていないかというと、芸術統計調査自体が少ないからです。10年前というとiPhoneもそれほど普及していなかったし、Amazonも注文した翌日に届く、みたいなサービスもなかったと思います。それ以降、6〜7年おきに実施されていますが、それでも調査の量が少ないので、評価・検証していくうえで大きな問題だと思います。あとは芸術のジャンル分けですね。さっき見たように、美術鑑賞でも、舞台鑑賞でも、多様なジャンルがあるはずなのに、ひとつの選択肢にひっくるめられている一方で、囲碁と将棋は個別のジャンルとして設定されているとか、いろいろと問題があると思います。

さて、先ほどお伝えしたように、あと2週間くらいで2016年（平成28年度）の社会基本調査が始まります。調査票自体はすでにネットにアップロードされているので、皆さんに実際に答えていただきたいなと思います。このクラスの中で芸術鑑賞行動者率ほどのくらいでしょうか。

（アンケート回答）

全国調査と比較してみると、このクラスではライブ以外の音楽鑑賞と読書が100%でしたね。次に多いのが美術鑑賞です。全国調査だと16・5%でしたが、ほぼ98%ですね。その次が映画鑑賞で、DVDとかネットでの鑑賞が90%だし、映画館で見たという方も9割くらい。その次が遊園地、動物園、植物園、同じくらいで舞台鑑賞も多いでしょうか。全国調査だと1割くらいだったのに、このクラスの中では8割に近い、やはり皆さん関心が高いですね。

あとは写真や料理も多いですね。クラシック音楽も意外と多かったかなと思います。いちばん少なかったのは邦楽、書道、パチンコがゼロですね。昔はパチンコでひとつ

の項目があって、時系列調査したものが全国調査にありました。2003年（平成15年）くらいの調査だとすごく多かったのですがだんだん減ってきて、今はカラオケも減ってきていますね。何が伸びているかというゲームです。ゲームはうなぎ登りという感じですよ。佐藤さん、これをご覧になってどうですか。

佐藤…京都と全国の比較がありましたけど、東京だとどうなのでしょう。芸術の鑑賞会とかコンテンツの流通では、東京が圧倒的に多いという話があるじゃないですか。だから結果的に、東京全体でとると鑑賞している人は、多くなったりするのかなと思いますよね。エリアによって違いがあるのかとか。地方でとるとパチンコとかが多くなるんだらうなというのはなんとなく思います。

小林…そうですね。確かに「どこでとるか」とか、「誰にとるか」というようなことに非常に左右されるということがこれでもわかったと思います。あとはジャンル分けですよ。茶道と華道と書道、囲碁と将棋は分かれているのに、舞台芸術はすべてひっくるめるとか。

佐藤…先ほど「ストリートダンスはここに入りませうか」という質問があったじゃないですか。質問表が来たときに、そこまで細かく書いてあるのでしょうか。

小林…書いてないですね。「CDとかDVDは含みません」みたいなことは書いてあるのですが。例えばアメリカでも同じような調査が毎年あるのですが、すごく細かいんです。大道芸、ストリートパフォーマンス、ブロードウェイ、コンテンポラリーダンスと、同じ舞台芸術でも細かく分けています。日本の場合はひっくるめていますね。

では、話をもとに戻しますが、芸術を鑑賞する人や参加する人というのは、どういう属性にあるのでしょうか。そういうことを専門に調べるのが文化経済学という学問です。ウィリアム・ボーモルとウィリアム・ボーエンが1966年に、芸術鑑賞者の属性に関する研究を発表したのですが、それが芸術の需要構造に関する主要な基礎研究になっています。そこでは60年代にアメリカ人の中で1年に1回、舞台芸術を見に行く人の属性について調査されたのですが、年取や教育レベル、住んでいる場所、世

トが終わった段階で実施する評価を指す用語です。

では、何を見るかですね。事前調査における投入（インプット）というのは、何百万円投入しましたとか、ボランティアが何人くる予定ですとか、広告費をどれくらい使う予定ですといったところも含めて、計画段階を見るところがまずあると思います。それから中間調査における活動経過（プロセス）は、演劇公演を何回実施しましたとか、ワークショップを何回しましたとか、現在進行系の中で見えてくることを記録にとめていくということがあると思います。

ここから重要ですが、事後調査における結果（アウトプット）と成果（アウトカム）と影響（インパクト）というのは、何が違うのか。まず結果（アウトプット）というのは、終わってすぐに数字で見えてくることですよ。例えば何人集客がありましたとか、チケット収入がどれだけありました、広告媒体、新聞記事に何回掲載されましたとか。終わった直後に数字ですぐ見えることを一般的には結果（アウトプット）というと思います。成果（アウトカム）というのは、もう少し時間が経ってから見えてくるもので、数字からこぼれてくるような成果です。例えば観客のアンケートの結果を集計して「視野が広がった」という声が見えてきたとか、そういう部分ですね。

最後は影響（インパクト）ですが、これはもっと長期的な影響です。もしかしたら1年後、3年後かもしれないませんが、例えばプロジェクトをすることで、そのまちは演劇のまちで有名になってきましたとか、プロジェクトに参加したアーティストが文化庁の芸術家派遣事業に選択されてポーランドに行きましたとか、合同展の機会が増えましたとか、インスタレーション作家だったけど、パフォーマンスに興味を持ちはじめた方法で新しい活動を始めたとか、ボランティアで参加した人が自分たちで何かを立ち上げましたとか、そういうものを含めて、長期的な解釈をするというのが影響（インパクト）というようにいわれているかと思っています。

誰を対象にするのか

さて、「どの段階を対象にするのか」という話でしたが、次に「誰を対象にするのか」をキーポイントとしてあげたいと思います。

まずアートプロジェクトの当事者は、主に次のように分類できるかと思っています。まずはアーティスト。実際に作品をつくる人、パフォーマンスに出る人ですね。それか

帯持ちか独身なども含めて、統計学や定量経済学の手法や、特殊な統計ソフトを使って分析し、芸術鑑賞する人の属性はだいたい3つあることがわかりました。60年代のアメリカなので今の文脈とは違いますが、ひとつは高学歴。この調査の中で高学歴というのは基本的に大卒以上を指します。それから高収入、そして専門職。専門職というのは、美術館系に関係した仕事とか弁護士や医者。いわゆる会社員とか行政マンというようなジェネラルな仕事ではなくて、ひとつの領域や技術を使う人ですね。建築家とかも入ります。

つまり芸術鑑賞をしている人は、高学歴、高収入、専門職の人だという結果が出ました。ボーモルとボーエンはこのデータを使って、だからこそ高学歴ではない人、高収入ではない人、専門職ではない人が芸術に対してもっとアクセスできるように、芸術に税金を使う意味があるということを提言したわけです。例えばチケットの値段を下げるとか、もっと情報を流すようにするとか、バリアフリーにするとかです。

ちなみに日本でも先ほどの社会生活基本調査を使って、芸術鑑賞をする人の属性を実証分析したところ、日本では学歴が最も強く影響していると指摘されました。芸術鑑賞をする人、劇場に行く人、美術館に行く人がどういふ人なのか、なんとなくわかっていただけかなと思います。

この後は、文化事業を評価していくためにどのような方法論があるのか、どういう資料を残していくのか、何を調査したらいいのか、誰を見るのかといった話をしていきたいと思っています。

どの段階を評価の対象にするのか

ここからは調査する側の立場でお話していきたいと思っています。まずアートプロジェクトを評価するとき、プロジェクトのどの段階を対象にするかが重要になってくると思います。どの段階を調査するのかによって見る部分が変わってきますし、方法論も変わってきます。

まずプロジェクトが始まる前の段階を対象にした事前調査。この段階で評価というのはなかなかないですが、そもそも計画としてどういう計画を練ったのかということを見るところがあります。次に、プロジェクトが始まって、現在進行系で進んでいる段階を対象にした中間調査。あとは最も一般的な事後調査。アートプロジェク

トが終わった段階で実施する評価を指す用語です。では、何を見るかですね。事前調査における投入（インプット）というのは、何百万円投入しましたとか、ボランティアが何人くる予定ですとか、広告費をどれくらい使う予定ですといったところも含めて、計画段階を見るところがまずあると思います。それから中間調査における活動経過（プロセス）は、演劇公演を何回実施しましたとか、ワークショップを何回しましたとか、現在進行系の中で見えてくることを記録にとめていくということがあると思います。

ここから重要ですが、事後調査における結果（アウトプット）と成果（アウトカム）と影響（インパクト）というのは、何が違うのか。まず結果（アウトプット）というのは、終わってすぐに数字で見えてくることですよ。例えば何人集客がありましたとか、チケット収入がどれだけありました、広告媒体、新聞記事に何回掲載されましたとか。終わった直後に数字ですぐ見えることを一般的には結果（アウトプット）というと思います。成果（アウトカム）というのは、もう少し時間が経ってから見えてくるもので、数字からこぼれてくるような成果です。例えば観客のアンケートの結果を集計して「視野が広がった」という声が見えてきたとか、そういう部分ですね。

最後は影響（インパクト）ですが、これはもっと長期的な影響です。もしかしたら1年後、3年後かもしれないませんが、例えばプロジェクトをすることで、そのまちは演劇のまちで有名になってきましたとか、プロジェクトに参加したアーティストが文化庁の芸術家派遣事業に選択されてポーランドに行きましたとか、合同展の機会が増えましたとか、インスタレーション作家だったけど、パフォーマンスに興味を持ちはじめた方法で新しい活動を始めたとか、ボランティアで参加した人が自分たちで何かを立ち上げましたとか、そういうものを含めて、長期的な解釈をするというのが影響（インパクト）というようにいわれているかと思っています。

さて、「どの段階を対象にするのか」という話でしたが、次に「誰を対象にするのか」をキーポイントとしてあげたいと思います。

まずアートプロジェクトの当事者は、主に次のように分類できるかと思っています。まずはアーティスト。実際に作品をつくる人、パフォーマンスに出る人ですね。それか

「何を拾うか」から評価の方法論を考える

ここから評価の方法論に入っていきたいと思います。本当にたくさんありますし、プロジェクトによってもいろいろな手法があるのですが、代表的なものとして「数字」「言葉」「風景」という3つの観点からの手法を事例と合わせてご紹介します。

評価する際、「何を拾っていくか」が重要な観点になるのですが、まず数字を拾っていくのであれば、アンケートが一般的な評価方法だと思います。

皆さん、1チームごとに3種類のアンケートをお配りしました。(大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ)と(札幌国際芸術祭2014)、(種は船)の舞鶴でのワークショップで実際に使ったアンケート表です。越後妻有は新潟大学経済学部の研究者の方々が実施したもので、(札幌国際芸術祭2014)は事後評価検証会という評価チームが実施したものです。(種は船)は私も含めた評価チームを設立してつくったものです。

(大地の芸術祭)と(札幌国際芸術祭)のアンケート表は質問項目がすごく多いですよ。(種は船)のは1枚です。現場でアンケートをとるときに、典型的なのは1枚ものだと思います。たいてい1枚のアンケートを配って、結果をグラフにするというくらいが精一杯というのが現状です。

例えば(大地の芸術祭)は、地域の人たちを対象にしたアンケートで、(札幌国際芸術祭)のほうはボランティアやスタッフたちを対象にしたアンケートなので、質問項目がブレイクダウンされています。

アートプロジェクトは「数字」で読み取れないものが重要になってくると思います。が、次は「言葉」を拾う方法です。先ほど皆さんに答えていただいた社会生活基本調査でわかったとおり、誰を対象にするかで結果(数字)がすごく変わってきます。ですから、「数字」で拾えないものをどれだけ拾えるかというのがポイントで、そのための代表的な方法がレビュー集です。例えば、子供を対象にした應典院のアートフェスティバルでつくったレビュー集では、住職、スタッフ、チラシをつくって下さった方、参加して下さったお母さん、アーティスト、それから教育人間学がご専門の研究者、幼児教育の専門家などにレビューを書いていただくというようなことをしました。

その中で、あるお母さんは野村誠さんのワークショップに参加した感想文を書いて

夜通しボランティアの皆さんが次の日に向けて準備をしている様子とか、日比野さんがひたすらトラックをデコレーションしていく様子とか、事務局の本当に切羽詰った状況とか、なんのことはない日常の風景を残せるんですね。

では最後にまとめとして、「数字」「言葉」「風景」を残すための評価とアーカイブ、その課題について触れていきたいと思います。これまでいろいろな方法論を紹介してきましたが、はっきり申し上げて、現実問題、こんなにたくさんの方をプロジェクトの現場ではできません。冒頭でもお伝えしたように、事務局というのは幕が開けて、予算内で安全に終わらせるっていうことで精一杯です。人も少ないし、お金も少ない。その中で映像を撮ったり、分厚いアンケート表をつくって、それを集計してデータを打ち込んでグラフをつくって、きれいに報告書につくり直すものすごい労力がある。先ほどご紹介したビデオやレビュー集というのが理想ですが、そのためには多忙な歯車の中で、「数字」や「言葉」「風景」を残す仕組みを組織化し、仕事化していくのが重要になってきます。

そうなると、プロジェクトをまわしている主体の人たちでは限界があるので、第三者的に調査、評価する専門のプロフェッショナル集団の役割というのが、最近是非常重要的になってきているように思います。文化芸術を専門にした部署をもっておられる大規模なコンサルタント会社やシンクタンクは、例えばニッセイ基礎研究所と三菱UFJ総合研究所があります。近年、若手を中心に、芸術事業の評価やアドボカシーを専門にされている団体も増えてきていますが、それらがいかに継続的に事業を実施できるかという課題もあります。評価を専門にする人たちがいかに増えていくか、その人たちにいかにお金がまわっていくかが非常に大切だと思っています。これは先ほどの芸術統計が少ないという課題の解消にも関わってくると思います。

評価・検証における課題

あと最後のふたつは課題ですが、アートプロジェクトというのはプロセスを重視するといわれています。作品ができあがっていくまでのプロセスというのは、先ほど映像でお見せしたように、日々、明日のボランティアのシフト表をつくったり、いろいろ

下さったのですが、当日、ワークショップの前半で「観客席にまだ座っていて下さいね」っていう段階のときに、お子さんが野村さんのほうに駆け出して行っちゃったんですね。そのことをお母さんはすごく後悔というか、反省していらっしゃるんです。お子さんを舞台上から観客席に戻されたのですが、そうすることによって子供が反射的に音に反応したことを遮断してしまっただけです。私は息子に人権すら与えていなかったのではないかと、親としてすごく反省しています、みたいな赤裸々な文章を寄せて下さいました。

こういうことはプロジェクトをやりました、終わりました、ということだけでは見えてこない。このお母さんが家に帰って何を悶々と反省されていたのかというのは、言葉に書いて、戻していただくことでしか見えてこなかったと思います。

それから、先ほどちらっと言いましたが、フォーカス・グループ・ディスカッションという方法があります。これは浪切ホールの10周年でドキュメントブックを作成したときに実施しました。どういうことをしたかというのと、同じような公共ホール——神戸市灘区民センターや吹田市文化会館、伊丹市いたみホールの現役の職員さんたちを集まっていたら、浪切ホールの職員と一緒に対談してもらいました。そこで「どのように自主事業をまわしているのか」とか、「貸館と自主事業の割合」とか、わりと内輪ネタになるのですが、そういう話から公共ホールで働いている方たちの苦悩や課題が見えてくるという手法です。

もうひとつは浪切ホールに愛着を持って関わっている市民に集まっていたら、ホールの課題や思い入れを座談会で語っていただきました。そのお話の中で、浪切ホールで歌舞伎を見たことをきっかけに、子供が歌舞伎役者になられたという親御さんがいらっしやったりしました。

最後に3つ目が「風景」を拾う。これはよくあるかたちとしては写真ですね。それからビデオ、プロモーションビデオのようなかたちで作成されることが多いです。今日、ご紹介したいのは、Helloという映像のNPO法人があるのですが、その方たちが提唱されているレモスコープというメソッドで、1分間、定点でカメラを置いて撮影する手法です。それを(種は船)プロジェクトの現場でいろいろな人にやっていた

るなボランティアが関わっているけど、面倒くさくなって辞めちゃって、また戻って来る人がいる中で、そういう人たちがどう変わっていくかというように、いわばたわいのない日常の中にあるものです。でも、かといって、アートプロジェクトですから、作品も重要なわけです。最近ではアートを使ってまちおこしとか、限界集落に人を呼ぶということが重要視されていますが、別にアートじゃなくてもよくない？ ということがよくいわれるわけです。人を呼ぶのであれば、B級グルメとかゆるキャラのほうが一気に人が来るという意味では、アートよりも集客率が高いでしょう。もっというとスポーツがいちばん大きいですよ。宮崎で巨人がキャンプするだけでどれだけ地域に波及効果があるか。

そういう意味で、スポーツとかゆるキャラとかB級グルメとかとアートは何が違うのか、なぜアートプロジェクトなのか。プロセスは重視するのですが、できあがった作品がウォークラリーというスタンラリーのいち拠点みたいになってしまっている。プログラムのほう、つまり、もう一度作品のほうをもうちょっと見てみようという課題があったりします。

あとは評価！ 評価！ 評価！ といわれるご時世なので、あえて「エビデンス・アクション」にならないことです。証拠中毒とでもいうのでしょうか。いかに証拠を残すか、いかにたくさん写真や映像、インタビューを残すかが重要視されすぎると、「あれ、アーティストがおさなりになってない？」とかいうことが起こります。アーティストにギャラが出てないのに、報告書にやたらとお金かけているとか……私たちがマネジメントの現場の人間にとっては耳の痛い話なわけですが、そういうのは本末転倒なので、そのバランスをいかにとるかも大きな課題だと思います。

10年後、20年後に記録を残すことの意味

最後に、先ほど証拠中毒になるな、と言いながら少し矛盾するところはあるのですが、とはいえ、プロジェクトの記録を残すということはどういう意味があるのか、最近、私がお話してきた出来事についてお話ししたいと思います。アーカイブするということ、つまりアートプロジェクトの日常の風景を撮影し続けたり、経費のレシートまで残したりすることに對して、いったいなんの意味があるのかなと、どうしても思っ

うと思います。数週間先のことで精いっぱいの中で、10年後、20年後に記録を残すという作業にどのような意味があるのか、なかなか想像しにくいのが現状です。

最近、私の研究の一環で、ロンドンのコミュニティアートの資料を調査してきたのですが、イギリスに関しては、良くも悪くもアーカイブ中毒みたいところがあって、あらゆることを残しています。例えばこちらは、70年代後半の資料でこの手書きの手紙は、イギリスのアーティストの会長がコミュニティアーティストたちに向けたものです。「君たち助成金をくれくれ、としきりに言うけど、実際、アーティストたちも苦しくて無理なんです！」という赤裸々な内容のもので。そのほかにも議事録、収支報告書をつくるときの計算書、記録写真のネガ、助成金申請書などが残っていました。よくもこんなものまで残しているなと思うのですが、実際に30年後、日本から来た私がこうやって見ることで、同じような課題を共有していることがすぐわかる。「これってアートなの？」とか、「コミュニティアートっていうけど、プロセスを見るのか、プロダクトを重視するのか、アートが道具のように使われているけど、それなら別にアートじゃなくてよくない？」といったことですよ。30年前の資料にシンパシーを感じます。これだけの記録が残っていたことで、それが現在の日本にとって比較対象になるという30年前の事例だと思います。

皆さんは30年後の東京を見据えて、どういうプロジェクトをつくっていくかを課題にされていると伺っています。几帳面に残した資料が30年後にどうなるかわからないですが、実際に30年前の資料を見てみると、すごく価値がある。残していることでどういう効果があるのが、非常によくわかります。

質疑応答

受講生…最終的なアウトプットとして、資金や寄付金などを出された企業や行政関係の方たちに評価の報告書を持っていくと思うのですが、それが次、どのようにつながっていくのかを教えてくださいなと思います。

小林…タイミングというのは非常に重要ですね。あと、助成金制度には実用の面で細かい問題や課題もあって、例えば経費の領収書に実印が必要だったりする場合、例えばAmazonで買ったものはオンラインプリントの領収書しか出ないので、その分は経費に使えないというケースなどがあります。助成金の使い勝手が難しいという部分でのフィードバックも、現場の声として必要ではないかと思っています。

受講生…大学で社会調査士の資格を取るための勉強をしているのですが、調査票のつくり方が課題で出ました。先ほど、「舞台芸術」の項目にAKBの公演とか、いろいろなものが混ざっているというお話があったのですが、細かくしていくことは可能なのですが、そうすると調査票の枚数が増えて、調査される側のハードルを上げてしまい、途中から解答が適当になってしまうというようなこともあると思うんです。調査票をつくるときに抱えてしまうそうしたジレンマとか、それに対して工夫されていることがあれば教えてください。

小林…何十枚もあると、それだけで萎えちゃうというのはありますよね。よくあるのは集まってもらってその場で書いてもらうとか、ノベルティつける。集計まで手伝ってもらえればTシャツとか。ちなみにアートプロジェクトの場合、有効回答者率は30%にいけばいいかなという感じで、全国規模の調査でも、ほぼ2〜3割が一般的ではないかと思っています。(あいちトリエンナーレ)では、出口にiPadを持った調査員の方々が来場者に声をかけて、その場で調査するという事例もありました。その場でつかまえて直接聞いちゃうということですね。工夫はいろいろできるのではないかと思っています。

映像なのか、言葉なのか、数字なのかわかりませんが、自分たちがやったことを10年後、30年後の未来の人たちに向かって、どのような紐を垂らしておくか。それを拾って辿ってきてくれる人たちがどれくらいいるかわからないですが、いろいろな手法を残しておくことが必要ではないかと思っています。

小林…調査をして報告書をつくって、そのあとのフィードバックまで手がまわっていないのが現状で、そこは課題だと思います。わかりやすく言うと、調査報告書をつくって、「ああ〜疲れた、がんばった！ 終わり！」みたいな状況がまさに現状です。

日本の行政に関していえばんの課題は、3年ごとに職員の配置転換があるので、報告書を出して、次はこうしようねというフィードバックができて、次のときにその人が配置換えになって、今度は水道局にいた人が、「アートのこと全然わかりませんがよろしく願います」ってなるんです。なかなか関係性が継続されない。企業の場合も、CSR部門を持っている企業とは関係がつけられている例もよくありますが、似たようなところがあるかもしれないです。

あと、行政の場合だと単体の事業になるので、少しお金が余っても、次の年に持ち越せないで、今年度中に使わないといけない。そうすると報告書作成費にプラスアルファするかというようなこともあります。そのときに報告書に現場の声を出すことで、例えば「単体事業ではなくて、3年事業の助成金をつくってみよう」とか、演劇の助成金の場合、制作担当者には人件費が出ない規程のものもあったりするので、「実はその制作が裏方でいっばん動いているんだよ」という現場の声を出すことで、来年度から制作の人件費をもう少し変えてみようとなるかもしれません。行政は縦割りなので難しいのですが、企業だとフレキシブルに対応してもらえる場合もあったりします。そういう意味では、フィードバックという関係性はつなげられる例もあるのではないでしょうか。

佐藤…フィードバックのタイミングも一緒に考えないと、その作業をしても無駄になるということがけっこうあります。現状として多いのは、資金提供者にレスポンスとして様式の決まった書類を埋めて戻して、終わったーっていうのがひとつ。要件を満たしていればクリアということでレスポンスとしてはいいのですが、本当に状況を変えたり、新しい方法を提案したいと思ったときに、そのタイミングでは遅いという話もあります。次年度の計画は、秋くらいから翌年度につくりますから、報告書を年度末に頑張っつって送っても、次の年の状況がもう決まっている。では「なんのためにフィードバックだったの？」みたいなこともあるわけです。フィードバックのタイミングと方法というのは、悩ましいところだと思います。

「ゲストプロフィール」

小林瑠音 (文化政策研究者)

大阪大学大学院国際公共政策研究科修士課程修了後に渡英。ウォーリック大学大学院ヨーロッパ文化政策経営専攻修士課程修了。「おおさかカンヴァス推進事業」現場マネージャーを経て、2015年度まで應徳院にてアートディレクターを務める。劇場型仏教寺院にて現代美術の展覧会や子供とアートをつなぐプログラムの企画・運営を行う。近年の企画事業に、Eizaiwan写真展「*uma*は食べない」(應徳院、13)、劇団子供鉦人のワークショップ「子供鉦人と子どもたち〜みえないものがみえてくる〜」(パドマ幼稚園、13)、*hystom*展「大家さんの伝書鳩」(應徳院、14)、「キッズ・ミート・アート」(大蓮寺・應徳院・パドマ幼稚園、13〜15)、武田力展「そらには、やんわり、うかんでる」(パドマ幼稚園・應徳院、15〜16)など。いわゆる「アート」の存在が前提とされていない環境において、アートとコミュニティが遭遇していく、そのプロセスと社会的インパクトに関心を持つ。神戸大学大学院国際文化学研究所博士課程在籍。日本学術振興会特別研究員。京都造形芸術大学アートプロデュース学科非常勤講師。

展覧会・芸術祭運営の現場を 生き抜くためのスキル

日時：2016年10月29日(土) 10時30分〜13時00分
ゲスト：細川麻沙美(プロジェクト・コーディネーター)
ホスト：阿比留ひろみ

事務局を運営するための実務的な作業

今日は、展覧会・芸術祭の現場を生き抜くためのスキルということで、お話ししたいトピックを3つ考えてきました。まず私の肩書きであるコーディネーターの仕事について、ふたつ目にどのように展覧会・芸術祭運営の現場を生き抜いてきたかということについて、3つ目に今、私が考えていることをまとめてお話ししたいと思っています。ふたつ目のトピックで、私のこれまでの仕事や現在、関わっている〈札幌国際芸術祭〉をご紹介できればと思います。

まずは、肩書きの「プロジェクト」コーディネーターについて触れてみます。普段はコーディネーターと自己紹介をしていますが、この授業をさせていただくにあたり、ほかの講師の方たちのプロフィールを拝見したところ、アートコーディネーターとか、イベントコーディネーターなど、コーディネーターといってもいろいろな肩書きがあるんですね。特に定義が決まっているわけではないので、皆さん、自称だと思いが、私が美術に関わる仕事をするうえで、コーディネーターを肩書きにしている理由は、「キュレーター」という立場との明確な線引きをする意識からです。特に今日、お話をするにあたって、私は美術の現場に長らく関わっていますが、それだけではない多岐にわたるプロジェクトに関わってきているので、「プロジェクト」コーディネーターという言葉をつけてみました。

SkypeやGoogleのハングアウトを使っています。あとウェブサイトの進捗管理のため、最近アカウントをつかったのが、GitHub(ギットハブ)です。システムを開発する人、プログラミングする人は知っていると思います。

以上、単純にソフトウェアを紹介しただけですが、作業が本当にあらゆることだということがわかっていただけでしたか。この「あらゆること」というのが、事務局を運営するための実務的な作業だと思えます。個人的なイメージですが、私が今やっているのは、事務局の運営が滞らないようになんでも対応する係、もしくは黒子です。なんでもするけど、基本的には表には出ませんというスタンスで仕事をしています。では、なぜ私がこのような多岐にわたる作業をするようになったかという話をしたいかと思えます。



企業がつくる展覧会制作・運営

小さい頃から美術が好きで、お絵かき教室に通っていたのですが、いつしか絵を描くより見ることに興味を持つようになっていて、ピカソの《アビニョンの娘たち》を見て、今思えば、単純にキュビズムを知らなかったからですが、「なんでこういう絵を描いているのですか？」というようなことを、先生に聞くようになっていました。

私は東京都現代美術館の前にある寿司屋で育ちました。店用に書店から雑誌が定期的に配達されるのですが、その中に祖母が『週刊グレート・アーティスト』を紛れ込ませてくれていました。毎号、ひとりのアーティストが特集される薄い冊子なのですが、それを見ているうちに

まずは皆さんに、私が日々追われている多くの雑務を含む実務のイメージを共有していただくため、日常的に使っているソフトウェアを上げてみたいと思います。

まず、Eメール。今はGメールを使っていますが、これがすべての業務のやり取りのベースになってくると思います。Wordは書面、企画書、議事録、あとは申請書をつくるときに使いますね。Excelは予算管理や予算書の作成、スケジュールの管理。そしてPowerPointは今日もそうですが、レクチャーの準備などに使います。Illustrator、Photoshop、InDesignも使います。デザインはできませんが、印刷物の制作や進捗管理するには必要なソフトです。Dropbox、GoogleDrive、OneDriveは、プロジェクトメンバーとの共有サーバーを使用しています。いろいろな団体と仕事をすることになって、資料や書類をどのように共有して保存していくかを始めの段階で決めておけると進捗がスムーズになりますね。細かい話ですが、共有する団体によっては、セキュリティなどの問題で、希望するプラットフォーム自体が使えないということもあります。そのため、そこにストレスを感じないように、必要に応じてとりあえずなんでも使うようにはしています。

あとWordPressはオープンソースのブログソフトウェアですね。ウェブにテキストをアップするという作業は、普通の業務としてやらないといけないことが多かったので、いつしか最低限のことはWordPressでできるようにしました。それからFacebook、Twitter、Instagramは、個人的な情報を発信するSNSツールと捉えられているかもしれませんが、芸術祭やイベントでは、公式な告知ツールとして活用されています。Facebookのグループに関しては、仕事の情報共有ツールとして使っているプロジェクトもあります。広報担当がいるようなプロジェクトの場合は、TwitterなどSNSの更新を任せることができますが、現場でアーティストのアテンションを要する場合は、即時性を重視して、広報担当に変わって撮ったものをその場でアップするようなこともあります。その場合は、あらかじめレギュレーションを決めておく必要がありますね。

LINEも現場での情報共有で使うことがあります。最近では、またこれも必要に迫られてですが、Slackというプラットフォームを使っています。

プロジェクト参加者が遠隔から参加する場合も多く、その場合の打ち合わせは気づいたときには美術史に残る基本的なアーティストや作品は頭の中に入っていた感で、今思えば美術好きの基礎をつくってくれたような気がします。

1994年、私が高校1年生のときに〈バーンズ・コレクション展〉が国立西洋美術館で開催されます。ポスト印象派が大々的に日本で紹介されて、当時、100万人以上の来館者があったようですが、こういう大きな展覧会を観て、印象派や浮世絵に夢中になりました。95年に実家の前に東京都現代美術館がオープンしました。当時、私は高校2年生で美術作家を多少は知っているという自負はあったのですが、現代美術館に行ったら作家名はまったくわからないし、作品形態も内容も今まで見たことがないものばかりで衝撃を受けました。

大学への進路指導を受ける時期になって、美大に行きたいと美術の先生に進路の相談に行きました。実技系に進学するにはおそらく浪人しないといけないから、学科で入って、それから好きなことしたらいいんじゃないかというアドバイスをくれました。ちなみに学内で美術系に進む人はほぼ皆無でした。同じタイミングで『美術手帖』の特集「キュレーターの仕事」(美術出版社、1994年3月号)を見せられました。そのとき私はキュレーターという職業をまったく知りませんでした。この「キュレーター」という職業を知って、自分の進路と仕事をつなげて考えはじめるようになったと思います。ちなみに、今でこそ学芸員とキュレーターは違うということがわかるのですが、当時は日本という学芸員とキュレーターはイコールだと思っていましたので、キュレーターになる目標で芸術学部を幾つか受けて、最終的に東京学芸大学の芸術学部に行くことになりました。大学では、目的どおり学芸員資格の取得しました。最近では社会人大学などで、学芸員の取得を取る方もいるようですが、個人的な印象では、この資格は今ほど一般的ではなかったように思います。

私がいた東京学芸大学の芸術学研究室の人数が少なく、教授が西洋美術史と日本美術史におひとりずつでした。西洋美術史の教授は古代ギリシャのパルテノン神殿の専門で、日本美術史の教授は安土桃山が専門。ちなみに、私はマーク・ロスコを中心に、50年代のアメリカ抽象表現主義をやりたいと思って入学したのですが……。自分なりに楽しんでいましたが、いつしか積極的に外に出て美術に接することができる現場で活動するようになるんですね。世田谷美術館で子供たちのボランティアリー

ダーをしたり、美術館で監視のアルバイトをしました。東京都現代美術館に博物館実習に行ったことがきっかけで始めたギャラリートークのボランティアは、今でも続けています。かれこれ16年目になります。

卒業後、すんなり学芸員になれたかというと、そんな簡単ではありません。資格は卒業時にとれるのですが、資格だけでは、実際に学芸員にならないですよ。今でこそインディペンデント・キュレーターというフリーランスで活動する方も増えてきましたが、ここでの学芸員とは、団体や美術館に所属しているインハウスの学芸員のことです。今もそうだと思うのですが、学部卒業レベルではなかなか難しく、その分野のキャリアなり、専門性を高めない限りそう簡単にはなれないですね。

自分にとってシンプルな選択肢は大学院に進むことだったのですが、踏ん切りがつかず、仕事を始めることになりました。所属したのがたまたま日本テレビの関連会社で、美術展を担当する専属スタッフになりました。ちなみに専属で採用された理由は、学芸員資格を持っているからと後から聞きました。

ここで、ちょっと皆さんに聴いてもらいたい曲をかけます。これは、globeの『INSPIRED FROM RED & BLUE』という曲で、東京都美術館で2002年に開催された〈マルク・シャガール展〉のテーマ曲です。当時、globeのケイコさんと小室哲哉さんにフランスに行ってもらって、曲名どおりシャガールの絵からインスパイアされた曲を展覧会のためにつくってもらいました。「展覧会のテーマ曲」が設定されるというのは企業の展覧会の象徴的なトピックだと思います。企業がつくる展覧会の多くは、集客や収益を重視しますので、周知のためにニュースやワイドショーで話題になるようなトピックをどんどん仕込んでいくんです。

自分にとってはすっかり呆然とする環境の中で、スケジュールをつくるとか、制作物の著作権の処理をするとか、交通広告計画の発注——これが私の中ではいちばん面白がった作業で、会場となる美術館までのアクセスを網羅して広告のプランを練るんですよ。あとは音声ガイドやホームページ、グッズをつくるとか、あらゆる作業は膨大で、それをひたすらこなしていくことになりました。

〈マルク・シャガール展〉の次に関わったのが、〈パリマルモッタン美術館展〉です。日本ではあまり知られていないマルモッタン美術館のコレクションを紹介する展覧会。自分にとってはすっかり呆然とする環境の中で、スケジュールをつくるとか、制作物の著作権の処理をするとか、交通広告計画の発注——これが私の中ではいちばん面白がった作業で、会場となる美術館までのアクセスを網羅して広告のプランを練るんですよ。あとは音声ガイドやホームページ、グッズをつくるとか、あらゆる作業は膨大で、それをひたすらこなしていくことになりました。

〈マルク・シャガール展〉の次に関わったのが、〈パリマルモッタン美術館展〉です。日本ではあまり知られていないマルモッタン美術館のコレクションを紹介する展覧会。自分にとってはすっかり呆然とする環境の中で、スケジュールをつくるとか、制作物の著作権の処理をするとか、交通広告計画の発注——これが私の中ではいちばん面白がった作業で、会場となる美術館までのアクセスを網羅して広告のプランを練るんですよ。あとは音声ガイドやホームページ、グッズをつくるとか、あらゆる作業は膨大で、それをひたすらこなしていくことになりました。

私はその専門業者のスタッフの方の仕事ぶりに、よく見とれていました。美しい仕事をされるんですね。保護のためにびっちり紙で絵画を梱包して、きれいにクレートに収めていく。一度、「作品に直接触れられて、うれいすよね？」と現場の方に聞いてみることがあります。そうすると、いやいやって。うれしがっていたら危なくて仕事にできないよと言われました。そういう感情が入ると、扱うものの価値にひるんでしまうから、よく知らない、興味を持っていないほうが、ものとしての意識で展示作業をすることができ、安全ではないかということでした。

話が飛びましたが、クレートが開梱されると、輸送の前にコンディションチェックをしたレポートを参照しながら、もう一度、作品の状態をコンサバター（修復家）とともに確認します。輸送中に傷がついてしまった場合には、その場でどうするかを話し合わなければいけません。その後、ようやく美術館の壁に掛かるといふプロセスになります。

現状において、美術館や博物館で開催される展覧会には、美術館や博物館が自主企画するものと、企業が出資して主催するものと大きく分けるとふたつあると思います。後者の場合、広報物の主催部分には、テレビ局ないし新聞社名と美術館名が併記されていると思います。その多くの場合、美術館は会場を貸している立場だと思いますが、共催でどちらもお金を出資している場合もあります。

企業が主催する展覧会に関わっていた経験を振り返って、今の立場で思うのは、当時はビジネスとしての展覧会に関わっていたんだなということです。展覧会の意義はつくり手や立場によって様々ですが、今、いろいろな現場に関われるようになり、当時の展覧会の目的を冷静に意識するようになりました。

余談ですが、私が当時、関わっていた展覧会は、海外に専門のリサーチャーがいて、

だったので、いかにマルモッタンを印象づけるかという広報的な戦略をたてながら、展覧会自体のイメージもつくっていくという考え方で準備を進めていきました。

05年には、横浜美術館で開催された〈ルーヴル美術館展 19世紀フランス絵画 新古典主義からロマン主義へ〉を担当しました。このときのメインビジュアルとなったのが、アングルの《トルコ風呂》でした。06年には、〈ルーヴル美術館展 古代ギリシア芸術・神々の遺産〉を担当します。ルーヴルのコレクションから大理石の彫刻を紹介する展覧会でした。

展覧会をつくり方の方の大枠がわかったところで、東京都現代美術館と札幌の森美術館で開催した05年の〈エイサム・ノグチ展〉と、06年に文化村ザ・ミュージアムで開催した〈スーパージェッシャー展〉の2つの展覧会で、私はプロデューサー的に企画の担当することになりました。〈スーパージェッシャー展〉に関しては、「エッシャーが生きていたら喜んでもらえる展覧会にする」という信念をもって、やりたいことをすべて試みたような展覧会になりました。例えば、採用されたモノトーンの広報ポスターも、一部のメンバーからの反対があったのですが、「白黒じゃないとエッシャーは絶対に喜ばないと思う」という、今思えば一方的な思い込みで、統一したブランディングに賭けて準備を進めていきました。結果的に成功した展覧会になったと思います。

展覧会をつくるプロセス

後に〈文化庁メディア芸術祭〉の事務局で仕事をすることになるのですが、扱う作品が異なるため展示手法ががらりと変わり、驚きました。ここでは海外の美術館が所蔵する絵画や彫刻作品を展示する場合のプロセスを掻い摘んでお話しします。

展示作品が選ばれた後、先方の美術館に所属しているレジストラ、つまり作品の管理をする人が、作品のコンディションチェックをします。作品に傷がついていないか、貸し出せる状況にあるかどうかのチェックですね。コンディションチェックをした後は、専門業者によって梱包され、クレートに入られます。専門業者というのは、美術を専門に扱う輸送会社のことですが、私は輸送会社の中の美術品専門の部門の方と仕事をしていました。クレートにはクーリエ（作品輸送時の随行者）が付き添って、貨物用飛行機で空輸されます。もちろん船で運ぶということもあると思います。このあと日本に到着をして税関を通り、美術館に運び込まれます。美術館に運び込

そのリサーチャーがリサーチ、調整した出展作品をもとに展覧会を組み立てていました。例えばある美術館の展示室で大改修が行われるといった情報から、じゃあ、その間、その部屋にある作品を日本で紹介しようといったことがあったりもしました。つまり、素材を揃えるのがリサーチャーで、その後いかに調理するかということをしていった感じでした。07年からそういった仕事の現場を離れているので、今はもう少しフレキシブルかもしれません。

会場となる美術館の学芸員には、学術的な監修をお願いしていました。美術館にその展覧会の企画に該当する専門学芸員がいない場合は、監修者を別途立てるということもありました。いづれにしろ美術館の学芸員には、作品の搬出、搬入、開梱・展示時には、必ず立ち会っていただけていました。というのも、所蔵先の美術館側から専門のキュレーターがくるので、その方たちを対応するのは同等のレベルの知識を持った人ではないと務まらないんですね。加えて、コンサバターを日本側でも立てて、展示を進めていました。

事務局となる私たちの仕事は、予算管理や会場手配、輸送手配といった、冒頭に書き出したのと同じような仕事をします。こうした仕事の先には、多くの専門業者がいます。一言に事務局といっても、やるべきこと、つながらないといけない人は本当に多岐にわたりました。現在の自分のコーディネーターとして仕事の専門性が高めることができたのは、美術館には学芸員という学術的な監修を含め作品に対する責任をもつ立場と、そうではない仕事の役割分担が必然的に発生する環境で仕事できたからだと思います。

さて、企業で約7年間、展覧会制作をひたすら学ぶように働いて退職した後は、カナダに行きました。カナダに行った理由は、ビジネスとしての展覧会ではない環境で美術の仕事でできる可能性を探るべく、環境をリセットするためでした。とはいっても、やはり作品に接することができる仕事自体は楽しかったもので、踏ん切りがつくような退職理由を考えていたときに、「ワーキングホリデー」という制度に偶然気がつくことになりました。私が渡航したカナダの場合は、年齢30歳までしかこのビザがとれなかったのですが、それを逆手にとって、ワーキングホリデーに行くことを理由にしま

〈文化庁メディア芸術祭〉での制作・運営

カナダから帰国して、現代の作品に接することができると探し、〈文化庁メディア芸術祭〉の運営の事務局に入ることになります。ここでまた5年ほど働きました。〈文化庁メディア芸術祭〉は1997年から開催されている文化庁の事業で、今年で20回目の開催となります。過去1年間に制作されたメディア芸術作品を世界中から募集して審査・選別し、優れた作品を六本木の国立新美術館で開催される受賞作品展で紹介しています。現在はアート、エンターテイメント、アニメーション、マンガの4部門で募集をしています。毎年2月の開催でしたが、2017年から夏の開催になって、会場も変更になりました。

私は08年度から〈文化庁メディア芸術祭〉に関わっていて、その年の大賞作品が、アート部門だとMarcio AMBROSIOさんの《Opus》という作品でした。大きなスクリーンがあって、その前に立った人の姿が映し出されるのですが、その人の動きに合わせてアニメーションがついてくるといふ作品なんです。アニメーションがコミカルに動くので、それに合わせてスクリーンの前に立った人間もいつしか面白おかしく動いてしまうという、ユーモラスなインタラクティブ作品として高く評価されました。エンターテイメント部門では《FENORON》が大賞でした。岩井俊雄さんは今でも絵本で有名になっていますが、メディアアートを代表するアーティストの顔ももっています。この作品は岩井さんがプロダクトとしての楽器をつくったということ非常に話題になりました。

そしてアニメーション部門の大賞は《つみきのいえ》という作品でした。これは〈文化庁メディア芸術祭〉の後にアカデミー賞でも賞をとることになります。マンガ部門は《ピアノの森》という作品。この作品は視覚表現であるマンガの中にピアノの音をどのように取り入れていくかという面で、その意欲的な表現が評価を受けた作品でした。

さて、そもそも「メディア芸術とは何か」ということをよく聞かれます。そして、多くの方から「なんだかわからない」と言われます。メディアアートとは違うのか？ アニメーションやマンガも入っている。クールジャパンと何が違うのかなど。「メディア芸術」というのは、法律で定められた一種の定義として捉えられる思います。01

では、〈文化庁メディア芸術祭〉についてですが、主催は文化庁です。私は、運営団体のひとつであるCG-ARTS協会（正式名称：公益財団法人画像情報教育振興協会）に所属し、事務局としてメディア芸術祭の制作に関わっていました。この事務局側の作業では、前職の仕事と近いようなことをするのですが、その経験がまったく通用しない場面が出てくるんです。

例えば、第16回のアート部門で大賞に選ばれた《Pendulum Choir》という、スイスのMichel DECOSTERDとAndre DECOSTERD兄弟による作品です。受賞の決定は11月末から12月上旬で、2月の中旬から芸術祭が始まるので、前提として、3ヶ月で展示を実現させる必要があります。しかもこの作品は巨大なので、もし美術館の中で実物を紹介するとすると、ほかの作品が展示できない。じゃあ、別途専用の会場をみつけようとなるわけです。結果みつかるのですが、そこでも予算は足りるのか、そもそもアーティストやパフォーマーは来日できるのかなど、これまでとは異なる解決すべき要素がどんどん発生し、しかも速度を持って解決が求められました。作品の中でオペラが歌われるのですが、日本のオペラ歌手でパフォーマンスを実現できないかという交渉もしました。でも、パフォーマーたちは、作曲家でもあるAndre DECOSTERDさんがこの作品のためにつくった曲であることを理解して練習し、そのうえでパフォーマンスをしているので、日本のプロでもあってもすぐに対応は難しいということ、9名のパフォーマーを招聘することになりました。

展示に使ったのは、東京ミッドタウンのアトリウムと呼ばれる吹き抜け部分です。重量のある仕器を入れるために養生は必須で、電源が足りないので追加の電源を用意しました。そして、何しろ大変だったのは、夜通しの設営でした。なぜ夜通しかというかと、ミッドタウンは商業施設のため、24時以降しか設営ができませんでした。なんとか設営を終わらせて、パフォーマンスの開始までは漕ぎ着けたのですが、会場は寒風が吹き込んでくる場所ですごく寒くて、途中でアーティストたちが「俺たちはこんな寒いところで歌えない」なんて言い出してしまっ……。衝立を立てるとか、ハイネックの上着を用意するとか、ひとまずこちらでできることはなんでもするので、なんとか歌って下さいと本気で頼み込みました。そんな、もう何が起きているのかわからないぐらい、やるべきことと問題が発生する中で、なんとか実現させたような展示でした。

年の文化庁のウェブサイトに、文化芸術振興基本法として「国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他必要な施策を講ずるものとする」と書かれています。

一般的に、時代を経た作品表現の特徴を捉えて、それがひとつの様式や動向として括られ、それが連なることで美術史として今私たちに提示されているわけですが、メディア芸術は定義と言葉が先につくられてしまった。メディア芸術に括られたマンガ、ゲーム、アニメ、メディアアートが、果たしてひとつの表現としてつながらるかというなら、やはりそれは難しいわけで、括れないまま4部門あるというのが〈文化庁メディア芸術祭〉の現状の姿だと思います。

それから「メディア芸術」と「メディアアート」は混同されがちですが、メディア芸術とメディアアートというのはまったく違います。メディアアートはヨーロッパにおいて脈々と続いている美術史の文脈のいちばん現在に近い位置にあるものだと思いますが、メディア芸術という言葉は異なる表現が寄せ集められ一括りにしています。現状の定義では、メディア芸術の中にメディアアートが入っているという図式なのですが、それはあくまで定義の問題で、この捉え方には根本的な議論が必要な状態だと思います。

そういった観点で今後、このメディア芸術という言葉の定義がどのような発展なり、変化するのか、個人的に興味を持って見ていきたいと思っています。

あとクールジャパンとの違いは、これも定義に近いですが、クールジャパンは経済産業省が主導して推進しているものです。文化庁のメディア芸術は文化庁が推進しています。前者が経済的の利益を目的の一つとしているとすると後者のスタンスは異なり、優れた新しい表現をきちんと国内外に知らせることが目的ですね。クールジャパンとイコールに結ばれてしまうところがあるのですが、スタンスは違うようです。

ちなみにメディアアートに興味を持った方のために、2冊ご紹介しておきます。エッセイを日本に紹介した方として知られている坂根巖夫さんの『メディア・アート創世記——科学と芸術の出会い』（工作舎、2010年）を読んだ後に、馬定延の『日本メディアアート史』（アルテスパブリッシング、2014年）を読むと、日本のメディアアートは独特の歴史を持っていることがわかります。

先ほど前職で培った展覧会をつくるプロセスについて細かく説明しましたが、そうした経験値がまったく使えませんでした。今までは完成した作品が運ばれてきて、作品には絶対に触れないまま、それが専門スタッフによって安全に壁に設置されていく様を見ていたわけで、自分の仕事としてはそれを事故なく円滑に行う準備を一生懸命やっていました。ですが、新しい現場では、今まではガラッと異なり、専門業者もいない中で直接作家とやりとりをしながら、どのように作品をインストールするかの方法論を模索しながらの作業になりました。現場でやっていくしかない状況でしたね。この現場で新しい経験をいろいろさせてもらいました。

フリーランスで展覧会制作に関わる

その頃、フリーランスになりたいとか、ひとりでやっていきたいという気持ちはなかったのですが、企業に所属して展覧会づくりを経験した後〈文化庁メディア芸術祭〉に関わって、フィンアートからメディア芸術、メディアアートまで広いジャンルの作品に接することができたことから、個別のプロジェクトから手伝ってほしいとか、関わってもらえませんかという依頼をもらいはじめました。そのため、〈文化庁メディア芸術祭〉の仕事は部分的に関わらせていただきつつフリーランスになりました。

フリーランスになってすぐの時期に関わったのが、〈モノマチ〉というまちの魅力に触れてもらうための3日間の地域イベントです。私の住居が蔵前のため、そのつながらりて声を掛けていただきました。台東区の蔵前・御徒町・浅草橋を中心にしたエリアがその舞台で、最近では東京のブルックリンともいわれているそうです。普段は閉まっている店舗や職人さんの工房がこの期間だけは公開され、その日限定のグッズが買えたり、ワークショップの体験ができたり、店舗同士のコラボレーションでオリジナルグッズがつけられたりというイベントで、2017年の5月で9回目になります。

このエリアを盛り上げたいという強い思いをもった商売を真摯にやっておられる方が〈モノマチ〉には参加されているのですが、その運営においては事務局機能が不完全で、本当に困っている様子だったのでお手伝いすることにしました。まったく美術が扱われないイベントであることも、これまでの自分の経験値からするとすごく面白いと思いましたが、ここはものを売る人たちが集まっているので、私がそれまで仕事

を接していた人々とも何か感覚が違うように思いました。

かつて関わった展覧会では、成果としての利益が重視されていましたが、転職した《文化庁メディア芸術祭》では、数値で測れない満足度とか文化的な貢献度が成果の支軸になりました。でも、《モノマチ》のようなものになると、参加者によって目的や求める成果が異なります。コミュニティへの関心はどの参加者も持っていると思えますが、短期間の利益に興味があつて関わっている人もいれば、職人さんが減ってしまつている中で、古い伝統的な技術をどのように守っていけるのか、加えて新しいデザイナーとコラボレーションできるかといった長期的なヴィジョンを持って関わっている方たちもいます。地域にどっぷり根ざした企画に事務局的部分で関わらせてもらうのは、ありがたいなと思つているので、現在は札幌で仕事をしながら、《モノマチ》の時期になると戻ってきて手伝つています。

山口情報芸術センター（YCAM）から連絡をいただいたのは、2013年7月です。《YCAM10周年記念祭》の準備に、短期でもいいので来てくれませんかと声をかけていただきました。私の今までの経歴を見たらうとわかるとおり、メディアアートの専門的な知識を持っていたわけではありません。ひたすら美術のことをやつていてたまたま《文化庁メディア芸術祭》に入ったので、部分的にその分野に触れたというのが実際です。ですの、まさかYCAMの様なところに呼んでもらえると思つていなかったのですが、実質1ヶ月間、スタッフとして働きました。

《札幌国際芸術祭2014》に参加しないかという連絡を、当時すでにアソシエイト・キュレーターとして指名されていた四方幸子さんからいただいたのは、YCAMでスタッフをしているときでした。お話を聞いて、関わることになりました。《札幌国際芸術祭》では、私はメディアアート担当のプロジェクトマネージャーという肩書きをいただき、またこれまでとは異なる環境で、必死に作品のインスタールをしました。

例えば、この芸術祭のために制作された坂本龍一さんと真鍋大度さんのコラボレーション作品《センシング・ストリームズ・不可視、不可聴》は、翌年《文化庁メディア芸術祭》で優秀賞を受賞し、国立新美術館でも展示されたのでご覧になった方もいるかもしれませんが、大きなディスプレイを広いスペースにボンと置いた展示スタイルの作品です。皆さんは展示が完了した状況で作品を見るので、なかなか想像できない

ディレクターは大友良英さんです。もともとはノイズミュージック、即興音楽で世界的に活躍されている方で、近年ではメディアアートの作品も発表されています。実は大友さんは、前回の《札幌国際芸術祭2014》から、風呂敷を地面に敷いて盆踊りをする《プロジェクトFUKUSHIMA》の企画で参加されていました。

会場に関しては、前回から引き続き使用する場所もあるのですが、今回は積極的にまちなかを使つていく予定です。ですが、実際は空いているビルを見つけたと思つたら、テナントが決まつて埋まつてしまう。目星をつけてはなくなり、目星をつけてはなくなりみたいな状況で、なかなか簡単にはいかない状況があります。

デザインは佐藤直樹さんです。佐藤さんは今回、大友さんの意向の「変化していくデザイン」を組み立てています。これは芸術祭のデザインを考えていく時期と、オリンピックのロゴデザインが白紙になったタイミングが重なり、そのことにも大きく影響を受けたようです。つまり、ひとりのデザイナーがデザインを打ち出して、それを受け手が使つていくという従来の方法論自体が終了したのではないか。いわゆる、ひとりのアートディレクターが広報を先導していくやり方自体に疑問を持ったほうがいいのではないかとということから、札幌の市民や地域のプロのデザイナーも含めて、ディスカッションやワークショップを取り入れ、複数が関われる環境をつくつてデザインを生み出していくという方式を採用しています。とはいっても、佐藤さんが、最終的な決定者になるわけですが、その決定までのプロセスにひろく意見を聞く場をつくるという試みを実践しながら、デザインプロジェクトを進めています。

企画をつくつていくメンバーは、大友さんが「バンドメンバー」という風に捉えていて、ゲストディレクターの大友さんはバンドマスターです。メンバーにはキュレーター、デザイナー、イベントといった人たちが含まれているのですが、その肩書きを外されてバンドメンバーということで、ぐちゃっとまとめられています。私もそのひとりではありますが、立場は先ほどからお話しているとおり、完全にマネージャーです。全体を整えていく役割としてのバンドメンバーですね。こうした企画メンバーのかたちにある真意は、ヒエラルキーで物事を決定していくような方法論を取らないということ。このメンバーが合意、議論しながら、札幌ならではの事情や状況も含めて、オリジナルなものをつくるという意識を持つて芸術祭の準備が進んでいきます。

いかかもしれませんが、現場はいろいろ大変でした。ただでさえ調整が難しい巨大な筐体のインスタールに、初公開となる新作を発表するというのは、担当者でも正直、実現できるのか最後までわからない気分であつていました。

この作品が発表された会場が、イサム・ノグチが基本設計をしたモエレ沼公園のガラスのピラミッドです。この会場には、坂本龍一＋YCAM InterLabの《フォレストシンフォニー in モエレ沼》という作品も展示されました。この作品は、日本国内外含めて11ヶ所の木にセンサーを取り付けて、木に流れている微弱な電流のデータをとつて、その数値から生み出された音を複数のスピーカーから流すんです。「国内外11ヶ所の木にセンサーを取り付けて」と説明は簡単にできるのですが、実際の作業は本当に大変そうでした。ですが、完成したインスタレーションからは、その苦勞を想像するのは難しかったと思います。

どの作品にもいえると思いますが、特にメディアアートの場合は、その仕組みが難解な場合も多く、作品自体に距離を感じる方も多いと思います。その場合にどう作品にアプローチし、展示として紹介するか、それによって作品への関心も喚起できると思つてます。こういった部分は、今後も模索したいと思つています。

新しいスタンダードを生み出す、変化する芸術祭の現場

事務局というのはいろいろな編成パターンがあり、単純に一例をあげるといふわけにはいきませんが、現在関わっている《札幌国際芸術祭》の事務局は、市役所の方々と外部の専門的なスタッフで構成されています。私は外部の人間なので、市役所のルールでわからないことが多く、そのルールに慣れるまで時間がかかりました。ときには、完全に別世界の人たちと仕事をしている感覚になるようなこともありましたが、金の使い方も、基本はすぐに使うことができないうのですが、美術の現場ではそんなことを言つていられない場合があります。そうしたそれを双方が埋めながら、事務局は成り立つていっていると思います。

2014年の《札幌国際芸術祭》ではプロジェクトマネージャーでしたが、17年ではマネージャーとして、全体の統括的に事務局に関わるようになったので、今は自分が経験したズレが摩擦にならないように調整役的なことをしています。

せっかくなので《札幌国際芸術祭2017》の情報をお伝えすると、今回のゲスト

展覧会・芸術祭運営の現場を生き抜くために

事務局というのが、体制も、意向も、予算もまちなかなので、そうした中で「どこに行つても事務局として仕事ができる」ということ自体が自分の専門性なのかと思いはじめています。

事務局はチームなのかというと、始めはチームとは呼べない単なる人の集まりです。意識もそれまでの経験値もまったく違う人たちが突然、集められる。ですが、次第にチームにならないと事務局としてうまく機能しないというのが現実だと思つています。ですから、フリーランスという立場で事務局を運営するような仕事をするなら、基本的には人好き、コミュニケーション好きでないと精神的な負担が大きくなるのではないかなと勝手に予想します。中には、ひとりですることができる作業もありますが、基本は、必ず誰かと共同で進める部分があるにあって、しかもその人の能力もバラバラです。自分には、そんな環境を楽しみつつ、いつも周りの様子を見ながら作業を進めます。

ちなみに、常に作業量が膨大であることはどこの事務局でも変わらないと思つています。予算がない中で、でもやりたいことが多いとなると、最初に削られがちなのが人件費になると思つています。逆に、人件費を増やすと企画費が減つてしまい、見せるものが縮小してしまうので、完全にジレンマですね。

そして、海外作家のコーディネートをする場合は時差があつても、何時でも対応する状況が発生しますので、定時とか勤務時間というルールはなくなってしまつような状況になります。私としては過酷だと思つていないのですが、労働環境がルールで守られている人にとってみれば、きつと過酷の何物でもない。先日、とある芸術祭の担当職員の残業時間が新聞で取り上げられていましたが、芸術祭の仕事振り返ると、1日12時間くらいの作業が基本で、実際はさらに作業が必要かなーぐらいに思つているのですが、例えば一日8時間という一般論に落とし込むと、これは異常な状況になる。個人的には結局のところ考え方、捉え方かなと思つていて、この仕事は「好きこそもの上手なれ」的に関わるしかないように思つています。

自分がどれだけ好きかを言うわけではないですが、今年は、岡山、県北、神戸、愛知、あと《光州ビエンナーレ》があつたので韓国に行つてきました。美術鑑賞自体が息抜きで、でも仕事にもつながつているので、仕事とプライベートという境が自分にとってはないといえると思つています。

さて、今日のテーマである展覧会・芸術祭運営を生き抜くスキルとして、最後に挙げたいのが観察力と洞察力です。というのも、どこの現場でもチームをつくれる実務者を探す必要があります。それは肩書でも経歴でもわかりません。自分の置かれた環境を把握しながら「この人だ」と思う人と現場を動かしていくことが必要になってくるんです。そのためには、やはり観察力と洞察力を持ちながら、どういう風に現場をつくっていくかを考えることが重要かなと思います。

あと、これは私が言うのもなんですが、仕事というか、作業に対して謙虚であったほうがいいと思います。企業に所属していれば、年をとっていくと役職が上がっていく、細かいことはしなくても済むといったことがあり得ると思うんです。でも、私はフリーランスですし、現場はたいいてい人手不足です。

そうなると、どんな仕事もどんなことなしていかなければならない。企画の決定から発送作業のような単純作業まで、様々ありますが、重要な仕事であっても、単純作業であっても、私はなんでも面白がれるタイプなので、なんでもやってきました。そうしていると、次第に現場の全体感が把握できるようになるんですよ。それが今の経験値にすべてつながったように思っています。

それと、自分に求められている現場での役割を明確にしつつ、もう一方でそのプロジェクト自体が世の中のどのようなポジションにあるのかを冷静に考えながら、自身の長期的な視野も持ってプロジェクトに関わることが重要だと思っています。

昨今では、旅人のように事務局を渡り歩く人も増えていると思いますが、そのポジションでの興味や意欲だけである一定期間の仕事をし、また場所を変えろという単発的な状態だと、なかなか経験値も構築できず経済的にも不安定です。ですが、その際に、自分の役割とその環境を客観的に捉えるような意識があれば、そのプロジェクトとの関わり方自体が変わり、自分なりに目標を持ってやっていくことができるということがあるのではないかと思います。このことをアドバイスとしてお話しして、今日は終了したいと思います。

質疑応答

ビジネス的なスキルや経験は、アート業界であっても年々重要度や必要性が増していると思います。

受講生…(モノマチ)に関わられたときに、事務局運営に関してはわからない人たちがかりがっている状況だったと仰っていましたが、そうした状況で何をされたのか、具体的に教えていただけますか。

細川…(モノマチ)に関しては、皆さん、やる気はあるので、集まっただけの打ち合わせは多いのですが、実際に誰がどう手を動かせばゴールのたどり着くのか、その実務の把握と体制を考えることから始めました。と同時に、スケジュールを組むんです。この時期にこういうことしないといけないですよっていう、基礎的な条件を整えていきました。あと予算が限られている場合は、「予算の中でどこまではできます」みたいなことと、「これ以上はできません」も言わないといけないんですよ。

それから、(モノマチ)に関わってから気がついたことですが、ビジネスを頑張ってきた方たちのほうが、ときに目の前しか見えなくなっていることがあります。そうになると、なかなか全体としての方向性が共有できない。そういうときには、少し未来のことを話して、まずは状況を客観的に捉えてもらい、そのうえで本質的なことを伝えてみるなど、相手に応じて様々に対応し、準備をしたように思います。

今は、実務レベルでひとつひとつ積み重ねていく体制を少人数でもつくって、それを展開していくといった感じで、徐々に体制が整いつつあるように思います。

受講生…組織のことで質問があります。札幌国際芸術祭の実行委員会にずらっと名前を連ねる方々は、どのような仕事をされているのでしょうか。

細川…組織によってまちまちだと思いますが、札幌の場合は、予算や企画の承認です。名前を連ねている団体の方たちのほとんどは、芸術祭に直接的に関わってもらって団体の代表です。彼らが実働というよりは、芸術祭をスムーズに動かすために名前を連ねていただいている、そういう仕組みと言えればいいでしょうか。例えば、現場レベルで何かあると、「あの人が実行委員会に入っているから、相談できるんじゃない？」とい

受講生…私も広告代理店などとメーカーのプロモーション担当をしているのですが、そうした自分のスキルをどのように芸術や地域に還元できるかという意識を持ってこちらの学校に入りました。ですので、細川さんのキャリアの背景にあるストーリーにもすごく興味があって、本当に面白かったです。

質問としてはコマージュ側にいるので、ビジネス側からの視点やスキルはあるのですが、今度、アートプロジェクトという立ち位置で入ったときに、こういう部分を使えるのではないかとか、逆にこういうところは気をつけたほうがいいといったことがあれば教えていただきたいです。

細川…答えになるかわからないですが、先日、(文化庁メディア芸術祭)のサテライト会場のICC(Rhizomatics(ライゾマティクス)やWOW(ワウ)・Takram(タクラム)、プラプララックス(Plaplex)というクリエイティブユニットが参加アーティストとしてプレゼンをしていました。

彼らの様な新しいテクノロジーを用いて、美術館の枠には収まらない、例えば広告表現や製品、コンテンツとして多岐にわたる活動をしている人たちが注目を集めていますよね。そうなると、表現自体がアートなのかビジネスなのかという線引きは非常に難しくなってくると思います。その線引きが明確に分かれていた時代は非常に良かったのですが、近年はその境が急激に曖昧になっているのではないのでしょうか。ですから多分、ご自身の専門性がびったりくるようなクリエイティブな現場というのが、世の中に発生しうろと思うんです。リオデジャネイロオリンピックの閉会式では、多くのアーティストやクリエイターが関わっていたようですが、例えば、このような大きなマスメディアの流れと最先端のアーティストが接近している状態に着目すると、ご自身の関われるスポットの様なものが見えてくるかもしれません。広告表現の中に散見されるクリエイティブな人たちの動向を見ていくのはいいのではないかと思います。

オーストリアのリンツで行われている(アルス・エレクトロニカ)という世界的なメディアアートの祭典では、アーティストックディレクターとマネージメントディレクターが立っているそうです。質を担保するアーティストックな部分と経済的な基盤の確保の両輪が必要ということだと思えます。

う話が出たりします。

受講生…各地で行われている芸術祭に対して懐疑的だったというお話が、ちらっと聞こえたんですが、そういう想いがあるながら、今まで2回、札幌の芸術祭に携わられている理由や、携わられたことで各地の芸術祭に対する考えが変化された部分があれば参考までに教えて下さい。

細川…全国的に芸術祭が増えている状況に対する違和感があります。自分がいろいろな現場で苦労した経験もあるので、いきなりとある地域で芸術祭やりたいといっても、そんな簡単にできないよという思いもあります。それに美術って公的な機関が関わると税金が使われることで、一般的に批判にさらされやすいと思います。どういことかというところ、例えば福祉とインフラ整備とか明確な意義と変化がわかるものであれば、税金を使っても一般的にはあまり言われませんが、例えば、「創造性を豊かにするため、美術の鑑賞を増やす」といっても、その成果が見えにくいので、いろいろ突っ込まれやすいということがわかりました。

それからこれは個人的な体験からなのですが、まだベネッセハウスだけだった2000年ぐらいに頻繁に直島に通ってました。当時、島の住民の方のホスピタリティを強く感じて、すごく素敵な場所だと思いました。おもてなしだからと、家の外壁を綺麗に修繕し、来場者に親しく話しかけてくれたことをよく覚えてます。

でも、10年に(瀬戸内国際芸術祭)が始り、訪れてみたときに一種のコンテンツになったなという感じがしました。瀬戸内の島々に多くの人が訪れて、経済的に豊かになるというのは、喜ばしいことだと思うのですが、人が詰めかけるようになった環境は、その住民の方にはどのように捉らえているのでしょうか。インフラが整ってしまいうまでのその過程が美しかった気がします。そういう意味で、立場や地域、状況によって、どういった芸術祭のあり方が理想的なのかがまちまちなので、思いつきのように美術に関するイベントを始めることには懐疑的でした。

ですが、札幌の芸術祭に関しては、札幌という環境と新しい芸術祭であることに興味を持ちました。また、パンクパーに1年間滞在していたこともあり、北方の文化圏にも興味を持っていたこともあります。そして、すでに決定していたゲストディレ

クターやキュレーターの方々と仕事をしてみたいとも思いました。いくつもの要素が重なって決心できたと思います。

実際に関わって思ったのは、自分が美術に当たり前に接することができる東京という環境しか知らなかったということですね。札幌の人たちは、都市という立地的な条件から圧倒的に鑑賞体験が少ないように感じました。そのターゲットでの現代美術、メディアアートを扱う芸術祭というものはどのように成立するべきなのか、その部分はずごく考えました。ですが、自分はディレクションをする立場にはないので、あくまでそういったことを考えながら、芸術祭を準備しました。そして、本当に大変な思いをしまして、その経験から、自分が苦勞して獲得できたことを次の開催に生かしてもらうためにも継続して関わられたらと思いました。これが参加を継続したいちばんの理由です。

ですが、芸術祭が開催されたことで起こっている変化、特に実際に事務局運営に関わった人々が変化しているのではないかと、ということが大きな成果ではないかと思っています。作品やアーティストに興味を持つのはもちろんですが、外部の人と密接に関わり新しいものをつくっている環境が、既存の方法や意識に影響を与えているように思います。

こういった長期的な変化が成果のひとつとなりうる美術の様な国際展は、一回ごとの成果ではなく、最低でも10年くらいの変化を見ていくことが必要になるのではないかと思います。

「ゲストプロフィール」

細川麻沙美（プロジェクト・コーディネーター）

1977年、東京生まれ。家の前にオープンした東京都現代美術館がきっかけで、現代美術に興味を持ち、芸術学と美術教育を学ぶ。卒業後、テレビ局での展覧会制作・運営を経て、カナダに1年間滞在。08年から、企画・展示業務を中心にフェスティバル事務局に従事。13年に独立。これまでに〈イサム・ノグチ展〉（05年、札幌芸術の森美術館、東京都現代美術館）、〈スパーエッシャー展〉（06年、Bunkamuraザ・ミュージアム）、〈文化庁メディア芸術祭〉（08年）、〈モノマチ〉（13年）、〈台東区南部地域〉〈art and collective intelligence〉（2013年、山口情報芸術センター「YCAM」）、〈札幌国際芸術祭〉（14年）、札幌市）〈スペクトラムーいまを見つめ未来を探す〉（15年、スパイラル）などに関わる。16年度現在、札幌国際芸術祭事務局マネージャー。

アートプロジェクトでの地域との関わり方

日時…2016年11月19日(土) 10時30分〜13時00分
 ゲスト…林曉甫(NPO法人インビジブルマネージング・ディレクター)
 ホスト…家入健生

アートプロジェクトの輪郭を捉えるために

今日は、皆さんと一緒に「アートプロジェクトとはなんだろう」ということを考えていきたいと思っています。

最初に、僕が今まで関わってきた事例をお話ししますので、アートプロジェクトというものの輪郭をまずつかみたいと思います。決してアカデミックに定義をすることではなくて、もっとこう、生きたかたちとして。仮にそれが曖昧でも、つかもうとすることによって「あっ、こういう輪郭に対して、自分たちは行動するんだな」というようなことが見えてくるのではないかなと思います。時間の制約もありますが、どこまでいけるかわからないですが、そのなんとなくの輪郭を実現するための戦術的な話までできればと思っています。



僕は今、インビジブルというNPO法人の経営をしまして、4人のメンバーで運営をしています。主にアートプロジェクトの企画運営をしていますが、今日はインビジブルの活動についてはお話しをしませんので、興味のある方は終わった後にも話しかけてもらえればと思います。

さて、もともと僕は自分で活動するNPO法人 BEPPU PROJECTで長らく働いていまして、展覧会の企画から日常に根づいた活動まで、大なり小なり様々な企画に関わってきました。その後は東京を拠点に活動していますが、僕が今まで関わった活動の中から、わかりやすいところで選んできた4つの企画についてお話しをしたいと思います。

事例1 BEPPU PROJECT—まちに住んでアートプロジェクトを運営する

まず〈混浴温泉世界〉ですね。大分県の別府市で2009年から3年に1回のトリエンナーレ形式で開催した国際芸術祭ですが、15年でひと区切りしました。行ったことがある人いますか？ ふたりにますね。ちなみに、芸術祭という名前が掲げられているものに行ったことがある人います？ ほとんど全員ですね。すごいな。

〈混浴温泉世界〉はアーティストを別府に呼んで、そこでしか体験できないことを企画するというものだったのですが、運営側の視点としては、来場者に別府というまち全体をどうやって体験してもらおうかということをしごく意識していました。例えば「あそここの温泉がよかったよ」とか、「あそこのご飯が美味しいよ」とか、「こんなお土産があったよ」とか、「こんなおばちゃんがあったよ」とか。そういう体験とアートの体験をいい意味で同列にできないかなと思っていました。

BEPPU PROJECTは、「新しいアートのシステムを別府につくる (We create new art system in this local site.)」というコンセプトを掲げていることもあって、いわゆるホワイトキューブの中でアートをつくっていくというよりは、アートを通してまち全体を体験していくプロジェクトを多くつくってきました。

今日のこの講義でホスト役をしている家入は僕の大学の後輩で、彼は学生時代から林…この「櫛銀天街劇場」というプロジェクトは、ダンサーの東野祥子さんが中心となったプロジェクトなのですが、会期中、別府に滞在しながら、廃材を使って商店街を装飾し、劇場をつくっていききました。最終的に劇場と化した商店街でダンス公演を行ったのですが、それこそアートプロジェクト的というと、廃材のリサーチ・交渉、商店街との交渉や許可取りなどを裏ではやりました。

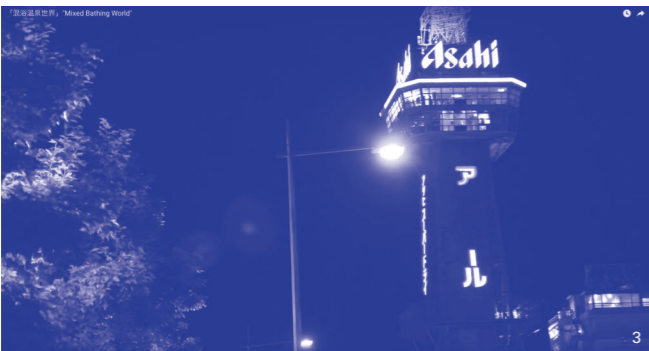
家入…普通の商店街の中で、こういうことが2ヶ月間もできたというのは不思議ですね。

林…基本的に〈混浴温泉世界〉では、われわれがキュレーションしたアーティストが作品の展示やパフォーマンスをするのですが、同時期に〈ベップ・アート・マンス〉という市民文化祭が開催されて、〈混浴温泉世界〉に参加しているアーティストの作

BEPPU PROJECTで〈混浴温泉世界〉の運営に関わっています。09年は僕がアーティストの担当、12年は家入がアーティストの担当をしながら作品をつくらせて、僕はマネージメントで入っていました。15年は僕も家入も関わっていません。

Youtubeには、12年のときの映像(混浴温泉世界 Mixed Bathing World)があがっています。この映像は、確かボランティアの方がオープニングツアーに来て、ずっと撮影してくれた映像です。〈混浴温泉世界〉は、温泉施設とか映画館など、まちにあるいろいろな場所を会場にしていて、元ストリップ劇場では「混浴ゴールデンナイト」というダンスパフォーマンスを夜にやったりしましたね。空き店舗が多い商店街自体を劇場にするというプロジェクトもしました。

家入…この動画、すごいですね。



1. 劇場となった櫛銀天街商店街。/2. 商店街の店先に飾られた、各店の商品でつくった別府タワー。/3. 別府タワーのネオンサインを使った小沢剛《パベルの塔イン別府》/4. 温泉の冷却装置の横に設置された、チウ・ジーエ《そうして物事は日夜流れていく》/5. クリスチャン・マークレー《火と水》。海沿いの遊歩道に100本ののぼりがはためく。

品が展示してある同じ商店街の中でパフォーマンスをしたい市民の人が登録し、参加をしていました。

商店街にあるいろいろなお店が、別府のシンボルでもある別府タワーをそのお店にあるものを使って見立て細工的につくり、店先に飾った小沢剛さんの作品もありました。

家入…20店舗くらいの店先でやりましたね。

林…こういうのは、お店にばっと入って「芸術祭をやるので、タワーをつくらせて下さい」と言っても始まらなくて、その前からいろいろな事業を商店街で行い、ときに出演者として参加してもらったりして。そういう関係がすでにあったからこそ、できたということもあるのかなと思いますね。

家入…これは小沢剛さんの《バベルの塔イン別府》です。別府タワーの側面は広告スペースで、今は「アサヒビール」というネオンサインが点滅するのですが、「アサヒビール」というカタカナ6文字の点灯する順番を変えて様々な国の言葉をつくり、順番に点灯させました。また別府には留学生が多いので、その方たちに協力してもらって、それぞれ母国の言葉で、この6文字でできる言葉を探してもらいました。

林…この映像を撮影してくれた人、別府でやろうとしていることを汲んでくれたのか、温泉が入ってきたり、作品が入ってきたり、そこにヒエラルキーがないですね。別府という場所に深く入っていくためのひとつの入口が、作品だったのかもしれないですね。

チウ・ジージェという中国の作家の制作は、僕が担当しました。別府は竹細工が有名なんですけど、竹細工によるインスタレーションを、沸騰して100度以上もある温泉の冷却装置に横に設置したんです。竹が熱湯で変色していく様も含めてやりたいということだったのでこの場所にしたのですが、設置する業者も火傷覚悟なので、安全面についてもかなり話し合いながらつくりました。クリスチャン・マークレーの作品でも、いろいろあったね。



カーン・リー《一場春夢》2015年、〈鳥取藝住祭〉 撮影：株式会社 SWIFT

して使いたいということから始まったのですが、その放棄地にはセイカアワダチソウという黄色い花がたくさん咲いていたんです。ブタクサに似ている花で、みんなあまりよい花だと思っていないのですが、この花のリサーチをしていったら、実は効薬があったり、もともと染料として輸入されてきたものだったので、染物に使えんといったことがわかってきました。そこからセイダカアワダチソウという草木を、自分たちの資源として使っていけないかといった話につながっていきました。

言い方が正しいかわからないですけど、今までは見ようとしなかった負の部分や、作品もしくはプロジェクトというかたちにしたんですね。今までに見えていなかったストーリーを可視化するプロジェクトになっていたかと思えます。

事例3 〈Relight Project〉——共有するテーマをプラットフォームに

次は、〈Relight Project〉です。インビジュアルと一緒にこのプロジェクトを企画・運営するRelight Committeeに参加されている室内さんが受講されているので、説明してもらってみたいです。

室内：〈Relight Project〉は、六本木ヒルズげやき坂を下りたところにある、宮島達男さんの作品《Counter Void》の再点灯を主軸に置いたプロジェクトですね。もともとこの作品は電気で光る作品の再点灯ですが、2011年3月11日の震災を契機に、電気を使うことやまちの中にキラキラ光るものがあるということ、あと「生と死」がテーマであるこの作品が煌々と輝いていることがふさわしいのかといった宮島さんの想いがあるって、東日本大震災を契機に消灯しました。

家入…クリスチャン・マークレーの作品では、海沿いの遊歩道に100本にもなるのぼりの棒を据えつけたのですが、のぼりの棒の先端が丸くなっていったんです。最新型で、業者がカッコいいからと持ってきてくれたのですが、マークレーが「それ、やめてくれ」って。前日に100個ののぼりの棒の、先端の丸い部分を切るという作業をやりましたね。

林…廣瀬智央さんの作品《浜脇の長屋》は、今は宿泊施設として使っていて、ひとつのまちの資産として残っていますね。

映像で見ていただいたように、アーティストは「まちの中にどのように入っていくか」を前提として来て、僕たち運営スタッフはアーティストと一緒にリサーチをするのですが、BEPUPROJECTは〈混浴温泉世界〉が09年に始まる4年前の05年に立ち上がっているの、日常からのリサーチを積み重ねているんです。

家入も学生のときからまちの中に住んで、まちの人との関係性とか、いろいろな失敗とかも、ある種地層のように積み重ねていったうえにプロジェクトができたように思っています。

事例2 〈鳥取藝住祭〉——日常の中で見えなかったストーリーを可視化する

BEPUPROJECTを離れた後、僕は鳥取県で〈鳥取藝住祭〉というプロジェクトのディレクターを2014年と15年に務めました。〈鳥取藝住祭〉のアウトプットは、別府のようなフェスティバルではなくて、藝住という文字どおり（藝術に暮らす）、日常の中にアーティストという触媒が入ることによって、生活する人々のコミュニケーションの変化や地域との関係性を再考するプロジェクトをつくらうと、県内各所で活動する地域支援や子育てのNPO、任意団体がディレクターとなり、国内外からのアーティストと共働してプロジェクトをつくりました。

そのひとつが米子市にレジデンスをしたアーティスト、カーン・リーの作品《一場春夢》です。この作品の背景には、埋め立て地にして農地を増やしていた政策が、人口減少のフェーズに入ったために、耕作放棄地になってどんどん空いてきているという状況があります。そうしたただ広い耕作放棄地をアーティストがキャンパスとして

それから4年経って、もう一度、点けてみるのもいいのではないかと提案から、震災から5年目の16年の3月11日から13日までの3日間、点灯したのですが、その3日間に点灯するために、去年はRelight Committeeという17人からなる有志のメンバーが、どのような意味をもたせてこの作品を点灯させるのかということを考え、当日まで準備、運営をしてきました。

17年も3月11日から3日間、点灯しますが、少しかたちを変えてRelight Committeeに新しいメンバーを募集し、企画を練って、運営をして、点けるというのを走らせていくと同時に、ディスカッションを含めてお互いの学びを深めながら、3月11日から3日間、生と死を考えると、去年はRelight Committeeという17人からなる有志のメンバーが、どのような意味をもたせてこの作品を点灯させるのかということを考えているプロジェクトです。

林…別府にしても、鳥取にしても、地域という場をすごく意識しましたが、ここでは「生きることや死ぬこと」といった、すべての人が共有するものを大きなプラットフォームとしながら取り組んでいるプロジェクトです。この事業の中心になっているのが、インビジュアルでクリエイティブ・ディレクターをしている菊池宏子です。彼女は20年くらいアメリカに住み、人との関係性を育んでいたり、その人自身の中から何かをつくりだしていくようなタイプの作品やプロジェクトをつくっているアーティストです。

室内さんが説明してくれたように、消えている作品を年に1回だけ点けることによって、3月11日の記憶を風化させない。「風化させない」というのも、単に忘れない日にするというだけではなく、自分たちの中で生き続けるものとして、きちんと捉えていくということでプロジェクトを組み立てています。

現代社会において、われわれは生きることや死ぬことを、日常の中であまり考えないようになってきていると思います。いろいろなレイヤーから生きること、死ぬことを考え、それを他者と共有するためにアクションを生み出していく。その根底には、ひとりひとりが何かのつくり手である——われわれはそれをヨーゼフ・ボイスの言葉をもとにつくった「社会彫刻家」という造語で呼んでいます——という考えがあります。補足をすると、この作品は02年に制作されて、かれこれ14年経っているので老朽

化しているんですよ。美術館にある作品は、その作品が後世にまで引き継がれるように補修メンテナンスが行われますが、われわれが死んでいくように、作品も死ぬのではないかという想いもあって、今後、予定されている六本木の大きな再開発計画の中で、この作品がなくなる可能性は非常に高いです。

そういう意味で、この作品自体もある種、今を生きている。若返っていくのではなくて、われわれと共に年を重ねていく。ですから、できれば毎年、点けるようにしたいと思っていますが、そのたびに、電気が壊れて映らないところが出てくるかもしれないし、酔っ払いが壊していくかもしれません。そういうこともすべて含めて、この作品やわれわれの生に付き合っていくようなプログラムだと思っています。

事例4 〈六本木アートナイト〉——都市の表層からリアリティを立ち上げる

さて、今まで紹介してきたプロジェクトは、地域が長い時間をかけて育んだ歴史と向き合ったり、人間の普遍的なテーマと付き合っていくようなものでしたが、最後に紹介するプロジェクトは、〈六本木アートナイト〉です。「一夜限りのアートの饗宴」ということで、今まで僕が紹介した事例とは時間軸が異なります。

〈六本木アートナイト〉は、2016年は10月に開催されましたが、行ったことある人いますか？ ちらほらいますね。僕は14年から関わっています。最初の2年間はインスタレーションのプログラムディレクターとして、今年16年はコミュニケーションのプログラムディレクターとして関わりました。

ディレクションで入るにあたって、この事業において何と向き合うべきなのかを菊池と話し合ったのですが、結論として〈六本木アートナイト〉のB面というコンセプトを掲げることにしました。「一夜限りのアートの饗宴」という、表層のかもしれないけど、そこにある都市のリアルに惹きつけられてくる人たちがいるはずなので、そういう人たちに対して、今までの〈六本木アートナイト〉のフレームではできなかったことをつくれないかと考えたんです。

〈六本木アートナイト〉は開催中、六本木を舞台にそこら中でパフォーマンスがあつて華やかに賑わうし、とてもエネルギー感なんです。その非日常な空間に日常を見いだすようなプログラムを考えたいと思い、このまちも夜が明ければ朝がくるとか、そんな自然現象も含めたごくごく当たり前のことを可視化させる企画をつくりました。

では、ここまでをざっと振り返りましょうか。別府の場合は、僕もそのまちに住むひとりの住民として、別府という場所が持っているポテンシャルを、アートを触媒にして引き出したプロジェクトだったと思います。ふたつ目の〈鳥取藝術祭〉は、アーティストがまちに入り込み、日常の中に芸術が接することによって、その場所が持っている歴史が可視化したり、その地域活動やコミュニティの再構築につなげるプロジェクトを目指しました。

3つ目の〈Relight Project〉では、「生と死」という普遍的なテーマをアートを通して考えていくプロジェクトで、4つ目の〈六本木アートナイト〉では、一夜限りの華やかで賑やかなアートプロジェクトにおいて、日常をどのように体験することができるのかを考えたプログラムだったのかと思います。

あと、僕がなぜこうしているのかは、今年の始めに「[Lifehacker]というウェブメディアにインタビューをしていただいて記事になったものがあります。〈Relight Project〉の再点灯する前までの話ですが、興味ある人は「Lifehacker 林暁甫」で検索してみてください。

受講生のプロジェクト紹介

今日は皆さんに宿題として、ご自身がやられてきたプロジェクトについて書いてきてもらいましたので、それをグループごとのメンバーと共有してほしいんです。それぞれのグループの中で発表し合ってもらったら、グループのどなたかに自分の企画ではなくて、他者の企画について発表してもらいたいと思います。

〈グループ活動〉10分

家入…全員分を共有するのは難しかったと思うのですが、時間になりましたのでグループの中のおひとりに発表してもらえればと思います。

〈受講生による発表〉

家入グループ…室内さんがアパレルで働いていたときに立ち上げた「パンケーキ部」。

そのひとつが「アーティスト・ナイト・アウト」です。六本木にあるパール・デルソールというバルを会場に、いろいろなジャンルのスペシャリストを集めて、それぞれの視点から、あるテーマについてお酒を飲みながらカジュアルに話してもらいました。

全部で3回の企画をしましたが、ここに映っている回では「身体を拡張する」というテーマで、俳優兼ダンサーの森山未來さん、情報学者で起業家のドミニク・チェンさん、視覚障害を持つ人によるクライミングの世界選手権で優勝した小林幸一郎さんをゲストに招きました。

他には〈六本木アートナイト〉で企画したものに、「クラシックなラジオ体操」というのがあります。当たり前ですけど、都市にも朝がくるわけで、その朝がくる時間をどのようにデザインするか、プログラムするかというところから考えました。

日本フィルハーモニーの弦楽四重奏とトランペットをお招きし、「朝」を大きなテーマとして選曲を演奏してもらった後、朝が明ける少し前から、みんなでラジオ体操をしたんです。身体を使って、ひとりひとりが「次の日を獲得する」じゃないですけど、時間に対して入っていくというようなプログラムをデザインしてもらいました。これは予定していたよりも本場に多くの人に来てもらって、始発が出るか出ないかわりの早朝だったので、会場の六本木ヒルズアリーナが超満員になって、爽快な光景でしたね。



「アーティスト・ナイト・アウト」2016年、〈六本木アートナイト〉
© 特定非営利活動法人インビジブル 撮影：加藤甫

目的…店長会議はあるのに、副店長が集まる機会がなかった。その情報共有のための場づくり。

方法…知り合いの副店長に声をかける。

問題点…パンケーキを食べながら話せばポジティブな気持ちになると思っていたが、パンケーキの魔力があまりなくて愚痴になってしまった。知り合いだけに声をかけたから広がらなかった。人間関係がうまくいかないと継続性が難しく、1年で終わった。

野崎グループ…安西さんの会社の有志で行った復興支援プロジェクト「東北こどもオーケストラ」。

目的…演奏ができるようになるのはもちろんだが、東北の子供たちの心の復興を大切にしながら、半年から1年後にオーケストラ演奏を目指す。参加者や保護者が楽しめるようなものにする。

方法…福島県郡山市の小・中学性の希望者に、使われなくなった楽器を東京から貸し出したり、指導する人が現地に行った。

難しさ・達成感…メンバーのインシアチブの持ち方、モチベーションをどのように維持するか。参加者たちの達成感を拾い上げることなど。

佐藤グループ…グループ全員のプロジェクトをかいつまんで紹介。会社でのプロジェクトと、大学でのプロジェクトを紹介した人に分かれた。

社会人…忘年会の出し物として合唱を有志でやった。

VR美術館に展示するものと、企業と提携するものをつなぐ部分をつくって美術館に売り込む。

学生…留学した際に、日本の文化を伝えるためソーラン節を教えた。

阿比留グループ…グループ全員のプロジェクトをかいつまんで紹介。

荒木さん…医療カテゴリーを、医者や患者の意見を聞きながら開発している。

菅野さん…福祉施設でのヘルパー兼任現場コーディネーターをする中で、利用者やほかのヘルパーとの間で、コミュニケーションがうまくとれず予期せぬ問題が起ることがあった。

佐々木さん…高校時代に所属していた吹奏楽部が存続の危機となり、楽器などを寄付するためにお金の寄付を募るOB会をつくった。180人をとりまとめ、事務局をつくった。プロジェクトは最終的に3桁のお金が集まる。楽器も10台集まる。関わりの薄い方からのクレーム対応が難しかった。

林…ありがとうございます。プロジェクトの背景にそれぞれのバックグラウンドがあるのがすごく面白いですね。

皆さんにご自分のプロジェクトを話してもらったのは、それぞれの肩書きからは見えてこないような、それぞれの人の輪郭をグループの中で共有してもらいたいと思っただのと、それぞれがやってきたプロジェクトに何かを加える、もしくは何かを差し引くことで、アートプロジェクトに転化させることができるのかということを考えていると思ったからです。

ところで、僕が先ほど紹介した事例がアートプロジェクトになり得ているとしたら、何を持ってなり得ているのでしょうか。例えば、鳥取の耕作放棄地を使った作品では、アーティストが文字を書いて、見た感じがアートのなのでアートプロジェクトになり得ているのか。もしくは耕作放棄地の問題をみんなで考えたり、その地域の歴史を探していくところまでがあったからなのか。

〈Relight Project〉は宮島達男さんの作品が最初にあります。違うバックグラウンドを持つているRelight Committeeの人たちが学びを共有していきます。ある種、

プロジェクトがアートプロジェクトになる所以になるのかな。

家入…僕の場合、プロジェクトに関わりたいと思ってやったら、たまたまアートだったので、「プロジェクトか、アートプロジェクトか」というのを意識しはじめたのは、たぶん別府を出てアーツ前橋に来てからです。別府のときはあまり考えていませんでした。

林…なぜ別府を出てから、意識しはじめるようになったの？

家入…美術館で働くとなれば、別府にいたとき以上にアートの文脈で考えて言語化しなければいけないことも増えていきます。アーティスト側も美術館から呼ばれているという気持ちがあるので、その辺の意識も違いますよね。アーティストがどういうことを考えているのかということ、よくよく理解しなくてはいけないなと思うようにはなりました。

林…別府のときは、アーティストの考えていることをあまり理解しようとしていなかったの？

家入…そういうわけでもないのですが、話す対象が違いますよね。商店街でダンスをしますとなったときに、誰といちばん話さなくてはならないかというところ商店街の人なんです。商店街の人たちに話すときは伝えたいことを自分の中で翻訳して、わかりやすいかたちで話すのですが、作品の根底にある部分話すような場合というのは、やっぱり違うと思います。そのふたつの話し方というのはまったく違って、別府の場合は前者のほうが圧倒的に多かったですね。美術館に来て後者が増える中で、そういうことを意識しはじめました。

林…〈混浴温泉世界〉の2012年では、家入はアーティストと一緒に作品をつくっていたよね。発案するのはもちろんアーティストだけど、意識的だったか否かは別として、作品のことについてアーティストと話していたように思うけどな。

アーティストという存在が見えにくいプロジェクトだと思うのですが、果たしてこれはアートプロジェクトなのかどうか。

僕は、「アート」と「プロジェクト」というものは、基本的に相反すると思うんですね。プロジェクトというのは、あるゴールに向けてロジカルに段階を踏んで考えていくものだと思います。一方でアートというのは、何かをつくりたいとか、何かを見出したいといった、ひとりひとりの中にある欲求から始まるもので、どうしてそれが気になるのかは、説明しようと思えばロジカルに話せるのかもしれないですが、突発的に起こるような不確実なものだったり、説明しにくいようなものだと思うんですね。プロジェクトにおけるロジカルな思考を垂直と捉えたときに、アートというのは縦に伸びていかないうで、水平に伸びていくものだと思います。僕は最近、水平と垂直が交わるところが、アートプロジェクトなのではないかなと思うところがあります。では、BEPPU PROJECTの活動も含めて、僕が今まで紹介してきたプロジェクトは、アートプロジェクトなのだろうかということ、休憩を挟んで家入と話をしたいと思います。

プロジェクトか、アートプロジェクトか

林…では、早速、先ほどの話の続きをしよう。BEPPU PROJECTはアートプロジェクトなのでしょうか。

家入…僕はアートプロジェクトだと思っていますが、この問いを考えるうえでひとつのポイントになるのは、アーティストの存在だと思います。僕は、そのプロジェクトにアーティストがいるということが重要だと思っているんです。

要するに、芸術祭のコンセプトはこちらでつくるので、アーティストに求めるものもあるのですが、アーティストはそれを超えるアイデアを出してくれることがある。そういうことがあるいろいろな場所で起きることによって、新しい気づきや可能性が生まれてくる。そういう意味で、アーティストがひとりいるかいないかということは重要だと思いますね。

林…作品のかたちは別にして、そのプロジェクトにアーティストがいるかどうか、

今、話してくれたのは、アートプロジェクトというひとつの言葉になったときに、「アーティストに対してのコミュニケーション」と「ローカルな人に対してのコミュニケーション」というのがあって、美術館で働いている今と比較すると、別府のほうがよりアートプロジェクトだったと思うということなのかな。それとも美術館の中でも、アートプロジェクトというものは成立しうるものなの？

家入…成立しうると思いますよ。今、アーツ前橋で〈フードスケープ展〉という展示をやっているんです。参加作家の8人とも、前橋に来てまちの人たちにインタビュしたり、リサーチをしたりして作品をつくりました。手法としては、ものすごくアートプロジェクト的ですよね。別府の場合は屋外に展示したり、空き店舗を使ったりもしていましたが、同じことを美術館の中でやっている感じは、それは見方によってはアートプロジェクトっぽいし、美術館の中でもアートプロジェクトのやり方というのはあると思います。

林…アーティストが個人で閉じずに、ひとつのコンセプトなのか、提案なのかをもとにして、現在進行形で外の人もつくっていく。そういうことは、美術館という場所でもやっけてもアートプロジェクトを感じる要素になるってことかな。ちなみに、そこからアウトプットされたものは評価が定まって、作品の質が担保されたようなものではないわけだね。

家入…そうですね。価値が定まっている作品を美術館に求める人がいますが、今回の展示の場合は、必ずしもそうではない。こちらの情報の出し方にもよると思いますが。アーツ前橋の場合、「東京で見られるだろう」というものよりも、地方にある美術館というかたちで、かなり積極的に地域性とか協働を取り入れようとしています。

林…アートプロジェクトというからにはアーティストが必要で、そのアーティストは個人だけでつくっていくのではなく、いろいろな人を巻き込みながら現在進行形をつくっていくと。そしてそこからつくられるものは、マーケットや美術の文脈においてすでに評価が定まっているものではない、という風に考えていけるかな。

アートマネージメントの涉外、その応用可能性

林…別府のときは、アーティストとどのようなコミュニケーションをとっていたの？

家入…別府では、アーティストが来たらひととお里まちを見せて、その中で引っかけたポイントや場所から、何か作品をつくって下さいとお願ひしていました。どの作家でも基本的に同じでしたね。

林…作家からそういうポイントが出てきたら、それに対して地域の人たちと話をつなげていったの？

家入…そうです。

林…思い返すと、別府のときも地元の人に反対をされるとか、いろいろあったよね。アーティストはそこにずっといるわけではないから、ある種、代理人的な役割を担う。そういうときに、どういうことに意識して自分の中で言葉をつくろうとしていたの？

家入…作品というのはアーティストが別府に来てからつくるから、まちの人としても現物が見られるわけでもないし、説明されても正直、よくわからないですね。だけど、作品説明というのは、完成してから見てもらえればいいのではないかと思うんです。そういう意味では、とにかく作品を実現しなくてはいけません。

そういう中で、僕はもう基本的には、その場所に自分も住むということ意識しているんです。住んで、その場所の一員になって、アートではない部分——例えば、商店街の行事でお手伝いなんかをする普段からの付き合いの中で、「ダンスをここでやらせてほしい」とか、「この場所を使わせてほしい」というような要望を伝えるようにするのが、いちばん理に適っているのだろうと思っていて。今も前橋の商店街の中に住んで、日頃からまちの人と触れ合っています。

林…今、家入のやり方を話してもらったけど、僕もさっき紹介した事例において、それぞれのやり方があったと思うんだよね。その地域に住みながらだったり、その地域

家入…作品の質という大事な部分では、ディレクターは絶対に外さないとね。ただ、質をあげるために、地域だったらなんでもしていいわけではもちろんない。それは涉外に関係するかもしれないですけど、例えば商店街の中でダンスの公演をするとなると、空き店舗の前でしかできないとか、いろいろ条件があります。制限を踏まえたうえで、質という部分をディレクターが持って、その制限の交渉というのは現場がやること。

林…作家が新しい作品をつくるプロセスに多く関わるのは、たぶん現場側だったと思うんだよね。例えば、印象に残っているのが〈混浴温泉世界〉の2009年で、チャンヨンへ重工業というユニットとロケハンをしたときのこと。彼らはヘビーインダストリー（重工業）といいながらも、フィジカルなものをつくらない作家なんですけど、終わりのほうで砂湯に行っただけです。別府には学生の頃から住んでいたから、「いやあ〜晝甫くん来たの」なんて地元の人から話しかけられて爽快に汗をかいてから砂湯を出たら、ふたりがすごく怒っていたの。僕がのんびり話しながら聞いていたんですけど、砂湯にいた時間が長かったと。10分って書いてあるのに20分ぐらいいいて、「私たちはもうクタクタになっちゃったわよ」って。「ごめんね。でも、いいやん、得したやん」って言っても、「今日はもう仕事をする気にならない」ってやたらと怒られて。ああ、アーティストには気持ちよく仕事をさせなきゃいけないのに、そういう環境ができなかったなって思っていたら、後日、その体験を作品に昇華させていて、「ええー！」って。

そのときに思ったのが、つくるときに現場が持つ役割が重要だなと思ったんです。あくまでわれわれから見ただけの「つくるという立場」から話をしていくけど、どういうコンセプトなのか、何を伝えるのかという外のディレクターの視点を実装するフェーズにおいてアーティストやコミュニティー、行政、警察とか消防みたいな安全管理も含めて、現場におけるコミュニケーションにどれだけ決定権とか自由度があるか。それによって、プロジェクトのかたちが変わってくると思うんだよね。

あと、アーティストがどういうことに興味を持ちそうだとか、どういう場所を見せるべきかということ予想することが重要だと思っていて。さっき家入は、別府にアーティストが来たらひと通り場を見せるって言っていたけど、アーティストによって

に訪れながらだったり、一夜限りだったり。

ところで、アートプロジェクトを成立させるための涉外というのは、ひとつのやり方でどこまで応用可能なんだろうね。

家入…それは僕も疑問に思っています。僕は今まで、自分が住んでいるところでしかアートプロジェクトをやったことがないんです。林さんはいろいろなケースでやっているから逆に聞きたいのですが、例えば、まちに住み込んでいた別府のときと比べてやりにくいと思うこととかありますか？

林…ある程度の応用可能性というのはあるのかなと最近では思っていて、現場にいる人たちにどれだけ権限も含めて付与できるか、信頼できるかというところは、何をやるにしても大切だなって思っているかな。それってともすると、「外部のディレクターは何もしていない」と言われかねないんだけど。

別府で〈踊りに行くぜ!!〉というイベントをやったときに、商店街でcontact GONGSが踊ったけど、場所の調整も含めて、かなりわれわれに決める権利があったよね。ちょっとだけその話をするけど、〈踊りに行くぜ!!〉は、JCDN（NPO法人ジャパン・コンテンポラリーダンス・ネットワーク）が運営しているコンテンポラリーダンスの全国巡回型の公演で、全国各地でやっています。ダンサーの選定を、JCDNと現地の事務局、別府ならBEPUPROJECTに送られてきたビデオを見ながら決めていくところから制作が始まるんだけど、基本的にはひとつずつロケハンをして、ダンサーと一緒にそこでパフォーマンスをつくるんです。そのときに、技術指導はJCDNがインシニアチブをとるんだけど、実際にどういうかたちでそこに落とし込むかというところは、現場にもかなり決定権があるんだよね。

JCDNのディレクターの佐東範一さんとアーティストが仕込みをしているゲネにわれわれが行って、「こうしたほうが、お客さんにとっていい体験になるんじゃないか」みたいなことを言ってもかなり寛容だったよね。今、自分が佐東さんのような立場になって思うのが、作品の見せ方という部分での責任や決定権も含めてどこまで現場にわたせるかということが、すごく重要なかなと思っっているんだけど。

話すこととか、紹介することとか、それぞれ違っていたと思うんだよね。

家入…外からくるディレクターはアートの知識を持ってディレクションをしていきませんが、まちの人との関係とか、その場所の背景にあるストーリーを知っているのは、たぶん、別府にいた人たちなんです。そういう話を作家に伝えると、すごく反応があったりして。「どこそこ古い建物があります」ということだけではなくて、その昔、どういことになっていったかとか、どういう人が住んでいたかという情報を与える中から、作品がつけられていくというのは多々ありましたよね。

アートの突発性にどこまで寄り添うか

林…最近よく思うんだけど、その作家がどういう展覧会に出ているかとか、どういう評価を得ているかといったことも重要だと思うけど、その作家がこれまでやってきたことも含めて今何に関心があるのかとか、何を見ようとしているのか、なぜそういうことをしようとしているのかっていう「人」の部分ですごく重要で、家入は別府のときも、すごく向き合っていたと思うんだよね。そういうことに向き合うというのは、「現在進行形でつくるもの」で、つくり出されるものは「評価がまだわからない」もので、それに対して「パートナーシップを結んでつくっていく」という、今まで話してきたようなアートプロジェクトの輪郭を描くために重要なことだと思う。

家入…それはありますよね。特に現代美術の場合は、目の前に作家がせっかくいるわけだから、今、ここでどういことを考えているのかということ作家と話す。でも、それは基本的に誰に対してもそうですよね。その人が今、考えていることを自分はどう理解するかとか、そこにどういものを組ませたいのかというのは、日常的にあります。

林…ただ一方で、アーティストがしようと思うことが、往々にしてイレギュラーだったりするわけだね。そこに運営する側のある種の寛容性が求められるような気がする。こちらがある程度、ディレクションをしているにも関わらず、まったく違う方向のものをアーティストが拾ってきて「これがすごく気になる」と言われたときに、そ

の気持ちに寄り添えるかどうかというところが、つくり手に対してすごく必要なことかなって。それは、何かを盲目に信じろということではないんだけど。

家入…そうですね。まだ作品として見えないものなので、その要望に答えるのが良いのか悪いのか、その判断ができないこともあるわけじゃないですか。作家にとって、今、それをするのが良いか悪いかということもあると思うし、運営をしている団体にとっても。そういうことがわからない段階で、それを決めなくてはいけないシーンというのは結構ありましたが、なるべく寄り添うようにはしていましたね。

林…別府でラニ・マエストロの作品をつくったとき、当初の話では、あるスペースの中にスピーカーを取り付けて、フランスの学生が日本語で読む百人一首をそこから流すというサウンドインスタレーションがしたいという話だったんです。でも、使いたかったスペースが使えなかったので、運営側で長屋の一室を手配して用意していたんだけど、実際に来たら「この場所だったら、その作品はつくれない」って彼女が急に言い出して、「もつと違うアプローチをしたいから、しばらく私をここに置いてくれ」って。こちらとしては、「いやいや。時間がないし、機材も用意しているし、壁紙なんて特注紙で大分に1本しかないような、購入がすごく難しいロールだったけど、それにすべて張り変えたんだけど」っていう話をしたんだけど、「この空間だったら、私は違うことがしたい」って。

まさにプロジェクトの方向が走り出しているときに、急に不確実性のほうが沸き立って、それを彼女のわがままだと突き返すこともできたとと思うけど、われわれはそれを信じるではないけど、それに寄り添うというかたちで急いでプランを調整しました。最終的にロウソクの炭で絵を描いて、そこにドローイングした作品になったのですが。どんな仕事においても誰かに寄り添うのは当たり前ではあるけど、アートが持っている突発性が起きたときに運営側がどう振るまうか。必ずしもフォローするのがよいとも断言できないし、拒否するのがよいとも断言できない領域だなと思うんだけどね。

家入…そのときは、アーティストを信じて寄り添ったわけですよ。

アートプロジェクトの発酵期間を考える

家入…まちの人と時間を共有していく中でプロジェクトを実現していく方法以外に、いいやり方ってありますか？

林…先日、〈国東半島アートプロジェクト〉を見てきたんだけど、例えばチェ・ジョンファの《色色色》とか、宮島達男の《Hundred Life Houses》とか、国東でのプロジェクトは、別府でアーティストを迎えて、プロジェクトを進めようとしていたときは、地域やその人達と関わり方が違うかもしれないけど、関わった時間の長さが国東の場合は短いぶん、また違うかたちで関係性をもっていると思うんだよね。地元の人たちはおもてなしが定例化していて、最近ではビザ釜をつくってみんなビザ会とかをやっています。彼らは地元生まれの作品を「伝えていくべきもの」として認知しているんだよね。

僕たちみたいにアートに対して一定の信頼を置いている人がコアに関わるというのもすごく重要だけど、そうではない人たちとの間にどういう関係をつくり、その人たちが主体的に関わっていくためのデザインをいかに考えるかということも、「そこに住んで時間を共有する」こと以外の重要な要素としてあるのではないかな。

家入…今、話に出た〈国東半島アートプロジェクト〉でのチェ・ジョンファの作品に制作で関わったのですが、地域の人とそういう関係性があまり築けなかったんですね。もちろん作家自身もその地域の人や、作品が恒久設置だったので、その管理をしてくれる方々と直接触れ合っているし、コンセプトを伝える機会があったと思うんですけど、コミュニケーションの時間が短かったっていうのはあると思います。要するに1月くらいに来て、3月までにつくるっていう。あと、やはりプランが大幅に変更になったので、必死にそのための交渉をしたんです。結果的に作品はできたのですが、その交渉のときにあまり時間がなかったからか、こういう作品を見たいですというところまでいかなかったと思う。

作品がまだないプランだけの状態であっても、その作家の作品を完成させて、一緒に見たいという人をどれくらい増やすかということも重要なポイントなのではないかと思っています。

林…寄り添ったね。

家入…別府でも急にプラン変更というのは、結構ありましたよね。そこで元のプラン通り推し進めてもらうか、作家の言う新しいプランにするかという判断は、かなり難しいですけど、基本的には作家に寄り添うというのが重要視されていましたよね。

林…そうだね。結局、アーティストが実現したいことを実現するための組織とかプロジェクトがアートプロジェクトなのか。それとも、企画する側がやりたいことをアーティストにやらせようことがアートプロジェクトなのかという、極端に言うところの対局の中のグラデーションが問題になってくると思うんだよね。

たぶんBEPDU PROJECTは、代表が山出淳也というアーティストだったこともあって、アーティストの発案から見えてくるものをすごく信じていたと思う。アーティストがぎりぎりまで考え抜いて、途中でプランが変わったとしても、それを信じて寄り添うということが、作品を体験する人や運営する側にも、何かを生み出すはずだという信念が山出さんにはあったのではないかな。

家入…アーティストのためのアートプロジェクトなのか、企画者のためのアートプロジェクトなのかというのは、その芸術祭か単発のアートプロジェクトなのかどうかでも違ってくると思いますね。

別府の芸術祭は、全体のコンセプトがかなり明確だったと思うんです。食や観光などのいろいろな要素がある中で、大きな枠は決して崩さず、そこにアーティストのためのアートプロジェクトを内包するというかたちがうまくいっていた。別府はゆるいまちですし、アーティストに対しても寛容だったような気がします。

林…アーティストに対しても寛容だし、学生の頃からそこに住んでいた時間というものがあつたがゆえに担保されていたものもあったと思う。それは残念ながら、一過性のアートプロジェクトではすぐに獲得できないから。そのアートプロジェクトがスペクタクルなもので地味なものでも、そのまちに住むとか、暮らすといった日常の重要性というのは、渉外の根幹にあると思う。

林…作家がつくる作品のクオリティだけではなく、人との関係とかも含めたクオリティを保つために最低限必要な時間というのがあると思うんだよね。一枚の絵を描くのだったら2ヶ月でも可能かもしれないけど、アートプロジェクトではどうなのか。たぶん日本中のアートプロジェクトをすべてデータベース化して、そのプロジェクトの準備にかかる期間をどれくらいにすると、これだけの成果が出てくるみたいなことは、ある程度、はじき出すことができると思うんだよね。ベストな期間というのが半年なのか、1年なのか、2年なのか、それはわからない。各プロジェクトで求めているものも違うから。ただ、少なくとも本当の意味で、そこでやろうとしているプロセスを継承していくためには、地域の人たちと食事を重ね、挨拶をし、その人たちに敬意を払っていくというようなことの繰り返しをしていく。その中で、今までに見たことがないようなアートについての話を入れ込んでいく。

振り返ったときに、別府がアートプロジェクトとして強さを担保していたのは、結果的に僕たちがそこに長く住んでいたということがあるかもしれない(笑)。

家入…期間ということはありませんね。別府のときは7年ぐらいい住んでいました。先日アーツ前橋で「風景と食設計室ホー」とやったプロジェクトは、結果的に3年間かけたのですが、それがものすごくよかったです。1年目に簡単なイベントをして、3年目に大きいプログラムをやる。その間の時間で案が膨らんで、どんどん楽しみになってきたりして。企画に対して考える時間が単純に増えたことで、観客としても満足感のあるものができたかもしれないです。単年度で終わらせるということが多い中で、複数年やるとこんなにやりやすいのかと思いました。

林…そうだね。APU(立命館アジア太平洋大学)の学生が住みながら運営をしていた「ラウンジ」という古い2階建てのスペースがあるんだけど、そこを立ち上げた人のひとりが造り酒屋を継いで、今、熊本にいるの。彼と最近、話をしたんだけど、「酒は時間かかる」って言うんだよね。その人、もともとITベンチャーで働いていたから、とにかくスピードが命だったんだけど、酒はそうはいかないと。

アートプロジェクトも発酵させる時間をどう担保して、どうデザインするかを考えたほうがいいのではないかな。発酵の期間というのは、プロジェクトによって違うと

思うんだけど。例えばすでにそこに長く住んでいる人が、その場所でアートプロジェクトを始めようとすると、その環境や関係性が地域とできているから、ちょっと投入したら、すぐに成立するかもしれない、という濃淡はあるにせよ、「発酵」という期間をイメージするというのはどうだろうか。

家入：発酵の期間、いいまとめですね。

林：アートプロジェクトの輪郭は、その都度、いろいろあって見えないんだけど、それを見ようとする必要があるかと改めて思った。

ということ、今日はひとつの視点でしか深く考えることができなかったけど、「発酵の時間」という視点も含めて、プログラムを組んでいくといいのではないかと思うし、それぞれの仕事の中で行うプロジェクトとか、ふだんの時間の中にも、そういうアートプロジェクト的な視点を持ち込むことが可能だと思うので、そんな風に模索していてもいいのではないかと思っています。

「ゲストプロフィール」

林 晴甫（NPO法人インビジュアルマネージング・ディレクター）

立命館アジア太平洋大学アジア太平洋マネジメント学部卒業。卒業後、NPO法人BPPU PROJECTにて公共空間や商業施設などを利用したアートプロジェクトの企画運営を行い、文化芸術を通じた地域活性化や観光振興に携わる。2015年にNPO法人インビジュアルを設立。（別府現代芸術フェスティバル2012）事務局長（12年、別府）、（鳥取藝術祭）総合ディレクター（14、15年、鳥取）（六本木アートナイト）プログラムディレクター（14、15年、東京）

領域を横断するアートの仕事

日時・2016年12月10日(土) 10時30分〜13時00分

ゲスト・古原彩乃(アートコーディネーター)

ホスト・家入健生

寄り道から導かれたアートへの道

皆さん、お元気ですか。今日は、私が今、住んでいる熱海からここに来ました。先ほどご紹介いただきましたとおり、私は芸術を軸にしながらも、いろいろなところで活動をしています。ほかの講師の方々は話す内容が少し違うかもしれませんが、事前に皆さんの経歴などを見せていただいて、様々な分野で活躍されている方がいらっしやっただので、アート以外のところで活動されている方にも参考になればいいなと思ってお話しをします。

今日は最初に私の活動をお話ししてから、その後で皆さんにワークをしていただきたいと思います。お手元にワークシートを配っていますので、私のプレゼンテーションを聞いたうえで、皆さんにも企画を考えていただきたいです。

まず私の活動についてお話しします。「驚きとの出会いをつくる」というタイトルをつけてみました。「驚き」は英語にしたら「ワンダー」という言葉かと思います。私は今、フリーランスでアートコーディネーターをしています。という経緯でこの仕事をしているのかを、自己紹介を兼ねて少しだけお話しします。

私は寄り道人生を送ってきました。先日、小学校の同窓会があり、卒業文集をめぐってみたら、小学生の頃の夢が「精神科医」でした。かなり変わっている子だったんだなと思いました(笑)、人と人がぶつかったり、そういうことに興味のある子供だったのかもしれない。そういう興味は、今の仕事にもつながっていると思いますね。高校生まで精神科医を目指していました。3年生の時、物理ができなくなって文転

して、その頃、障害児教育に関心を持ちました。障害児教育の、子供たちひとりひとりの特性や発達に合わせて考えていく考え方——特別支援教育といいますが、楽しそうだなと思ったんです。そのきっかけになったのが俗っぽいですが、「光とともに……自閉症児を抱えて」(日本テレビ、2004年)という自閉症児のドラマです。ドラマの中の先生がとても素敵だったんですね。

大学受験では障害児教育学科も受けて受かったのですが、先生になる前にはかの学問も知っておきたいなと思って、結局いろいろ学べる早稲田大学の第一文学部に行きました。この大学のキャンパスには、学生運動とかサークル勧誘とかごちゃごちゃとした立看板がずらっと並んでいるんですね。そういうごちゃごちゃ感にも惹かれました。これが最初の寄り道です。

大学時代は、教育分野への興味のほかに、美術館に行くのが好きだったのでアートの道も考えて、いろいろなところでインターンをしました。コンテンポラリーダンスや現代演劇のマネジメントなどをやっているPecog(プリコグ)とか、小学校や保育園へのアーツの派遣事業をしている「NPO法人芸術家と子どもたち」とか、横浜にあるパフォーマンスアーツのスタジオ「急な坂スタジオ」とか、今、私がしているような活動を先駆けてやっていたような組織や団体です。

将来、アートの道に行くか、教育の道に行くか迷ったのですが、大学生の私には、アートはエンターテインメント的に映ったんですね。それでも少し社会貢献というか、社会とのつながりをより実感できるほうを仕事にしたいと思って教育の道を選ぶことにしました。でも、やはりすぐには先生にならずに寄り道をして、学校教材をつくっている教育系出版社でOLをします。そのときも、先生になる前に一般の会社で働きたいという感覚があったんです。なぜなら障害児教育の仕事をするとなれば、就労の問題が絶対に入ってくるので、一般の会社で働いている人の感覚を持っていたほうがいいだろうと思ったからです。

出版社で3年ほど働きまして、次こそ先生になるだろうというときに、東日本大震災が起きました。何かがガラガラガラっと崩れました。それまで自分にとって教育や芸術はあたり前のように大切なものだったので、その必然性を考えたことがなかったのですが、そういうあたり前のことが崩れたんですね。それでもう一度、その必然性

を考え直したいと思いました。私は東京に生まれて、ここでずっと育ってきたのですが、東京という場所が特別な場所だということに気づいたんです。東北との差もそうですし、東京に原発は絶対に建たないですよ。私はとても守られた場所で、特別な人たちだけに対して、教育とか芸術というものを考えていたんだなと思いました。それで、またもや先生になる前の寄り道として、東京ではない場所に住んでみたいと思って行ったのが、大分県の別府市です。ここで〈混浴温泉世界〉で知られるアートNPOのBEPPEU PROJECTで仕事することになります。

BEPPEU PROJECTの最初の仕事は、〈混浴温泉世界21012〉のパフォーマンスアーツの制作でした。当時、BEPPEU PROJECTは学校関係の事業をやっていませんでした。(混浴温泉世界2012)の会期が終わった頃に、文化庁が芸術家派遣事業の委託先を募集しているのを見つけて、これやりたい!と思って社内に提案し、申請書を自分で書いて応募しました。運よく獲得することができたので、そのまま企画と運営を担当しました。絵本作家の荒井良二さんや、ダンサーの新井英夫さん、音楽家の片岡祐介さん、地元の絵本作家などと、いきなり年間40本のワークショップをしたのですが、自分の中でやっぱりこれだ!とストンと落ちるものがありました。BEPPEU PROJECTは活動が多岐にわたっていて、自分が追求したいことだけに専念することはできないと思ったので、そこを深掘りするためにフリーランスとして独立することにしました。今、独立して3年目です。

こんな感じで「先生になる」前の寄り道をくねくねとしていたら、今のアートコーディネーターという仕事に辿り着きました。

芸術から遠い場所に侵入する

現在は「芸術」「学び」「遊び」をテーマにしたワークショップの企画をコーディネートしていて、学校や福祉施設、フリーマーケットなど、できる場所ならどこへでも行って活動をしています。今年度受けている仕事は大きく分けて3つあり、大分県の福祉施設への芸術家派遣「みんなの芸術文化体験事業」のコーディネーター、三島の障害児の放課後等デイサービスでの支援員兼アートプログラムの企画、熱海のまちづくりNPOでのワークショップスペースの運営などです。

さて、私が自分の活動のテーマにしているのが、「驚きとの出会いをつくる」という

ことです。驚きというのは、つまり英語でいうところのワンダーという感覚です。美・神秘・不思議・未知・異界といった言葉が近いです。レイチェル・カーソンの『センス・オブ・ワンダー』(新潮社、1996年)という本がありますが、このSENSE OF WONDER「神秘さや不思議さに目をみはる感性」というのが、私が芸術を考えるときに浮かんでくる言葉です。この本では自然保護の文脈で語られていますが、私が考える芸術というのは、そういう感覚をもたらせてくれるもので、私にとってのアートマネジメントは、そういう驚きとしかに出会わせるかだと思っています。

では、そういう出会いをどのようにつくっていくかというときに、手法としては3つあると思っています。それが「侵入する」「観客を変える」「入口を変える」です。

まず「侵入する」。私は主にこの手法を使っています。どこに侵入するのかといいますと、小学校や中学校、障害者施設、高齢者施設、児童養護施設などです。このうち児童養護施設は私にとっていちばん遠い存在でした。どういう施設かというと、昔は孤児院と呼ばれて経済的な事情で保護されることが多かったのですが、今はどちらかというと虐待があったり、家庭に事情があったりして保護された子供が生活している場所です。つまり「侵入する」というのは、芸術があるとされるとそこから遠い場所に入り込むことなんです。

こういうことを意識するようになったのには原風景がありまして、それは私が育った大田区の下町、馬込です。親に連れられて中学生くらいの頃から都会の美術館によく行っていたのですが、そういう場所で見かける親子の姿や風景と、地元の風景にすごくギャッ



プがあると思っただけです。ギャップがあることは別にいいのですが、そこをよく考えてみると、子供というのは親が芸術を好きではないと、芸術に出会えない。出会えないとまでは言いすぎですが、出会う確率が少ないのではないかと思っただけです。もちろん美術館にあるものだけが芸術ではないと思いますが、いずれにせよ、親の意識にすぐ左右されますよね。そこがすごく課題だと思いましたが、私が「ワンダー」に出会わせたい人というのは、芸術とされているものからほど遠いところで生活を送っている人たちだと思いました。それで、そういう場所に侵入していきたい。そこで出会う会いをつくりたいと考えたというわけです。

侵入方法

では具体的な侵入方法ですが、私が活用している方法をいくつか紹介しますと、学校に対しては文化庁の芸術家派遣事業、文科省のコミュニケーション能力向上事業があります。ウェブで検索していただくと、文化庁のサイトが出てきます。「NPO 法人芸術家と子どもたち」とか「STS スポット横浜」とか、この事業を利用しているNPOもけっこう見つかると思います。事業のかたちとしては「学校公募型」と「NPO 提案型」のふたつがあります。「学校公募型」の場合、学校から「こういう芸術家と一緒にやりたい」と申請すれば、結構な確率で芸術のワークショップができます。「NPO 提案型」はNPOが間に入ります。私がBEPJU PROJECT時代に担当していた文化庁の芸術家派遣事業は、県内全域で年間40校の小中学校にワークショップをしていました。

このほかには、学校に直接アプローチする方法もあります。その場合、市町村から出ている文化やスポーツ、キャリア教育関係の予算を使ったりします。私が今年、引越してきたばかりの熱海で具体的にやった方法は、泥臭いですが、まず教育委員会や市役所まわりの方、特に年配の方で、バックヤード側で人を応援したいといった気概のある方を見つけて、教育委員会の方とつないでもらいました。そうすると市町村の大きさにもよりますが、教育委員会や校長会などでプレゼンテーションをさせてもらえるので、そこでつながった人に、「こういうワークショップのコーディネートができますよ」と伝えると、一緒にやってくれる学校が見つかったりします。今年、実際に熱海でワークショップをやりました。

な地方の学校などでは、幼稚園から中学校までずっと同じメンバーのため子供同士で役割が固定化して抜け出せないで、その殻を破れるようなことがしたいといった要望が出てきたりします。そういう課題や要望を聞いていく中で、どのアーティストに来てもらうか——その前に音楽やダンス、演劇、美術、あるいは伝統工芸とか、どのジャンルがいいのかといったことを含めて、要望や課題に添えるワークショップのプランを提案します。

その後、予算的に可能であれば、アーティストにも事前に現場を見学してもらって、職員とアーティストの間でも話すという心をかけています。つまり、私とアーティストの間だけで話すのではないということですね。そこで現場の実状により合ったものはなんなのかを考えます。それは施設のためだけじゃなくて、アーティストにとっても、施設からの要望を受けてワークショップの内容を考えることは刺激になると考えているので、丁寧にやっています。

ワークショップをする際は、私も立ち会ってサポートをします。このときに心がけているのが、教員や施設職員といった私たちを呼んでくれた方々にも参加してもらうということですね。あたり前だと思われるかもしれませんが、当日、担任の先生が参加していないとか、学級単位でワークショップをする場合、事前に打ち合わせをしていた1組の先生には話が伝わってのだけど、2組、3組の先生には全然伝わってなかったとかそういうこともあるので、関わる人すべてに参加してもらえるような工夫をしています。

ワークショップが終わった後は、毎回、ふり返りを30分ほどして意見を交換します。これは非日常のワークショップをそこで閉じずに、その場の日常に活かしていくために大切なことだと思います。私は学校現場にはいろいろな見方をする人がいることが重要だと考えているのですが、これもそう思うようになったきっかけがあります。

「芸術家と子どもたち」でボランティアをしていたときに、山田珠実さんというダンサーと一緒に小学校の学芸会づくりをしたことがありました。そのときに大きい和紙を用意して、その和紙を子供たちがひらひらするみたいな動作があったんです。発達障害の子供もいたりして、こまかな動きを友達と合わせるといったことが苦手なんです。どうしても強く引いて破けそうになってしまう。それで発表会の直前に担任の

あとは、ひとつひとつのプロジェクトで助成金を獲得するというやり方もあります。助成金申請のポイントには、芸術系予算だけに頼らないということですね。芸術系の助成金はそこまで数がありませんし、対象も限られてきますから、ほかのものを見るようにしています。

最後に日常的にやっている工夫としては、アートだけではなくて、行政や学校、福祉といった多岐にわたるジャンルの関係者との出合いを増やしています。そうすることでつながりが生まれて、ふとしたことで事業化につながったりすることがあります。例えば、今年度で3年目になる大分県の「みんなの芸術文化体験事業」は県の事業なのですが、事業が生まれたきっかけは、私がBEPJU PROJECT時代に開いた学校へのアウトリーチに関するトークイベントでした。当時、学校にアーティストがくるというところについてイメージのつく人って、大分にはあまりいなかったんですね。なので、事業について知ってもらえれば何か起きるだろうと思ってイベントをやったら、行政職員とか財団の方とかいろいろな方が来てくれました。その中に福祉の分野で同じようなことができないか考えて下さった県の職員がいらしたんです。それでその方と事業化して、3年間、一緒に事業を進めています。どこでどうなるかわからないので、何かを始めようと思ったらとにかく関係者を増やすことが大切だと思います。こんな風にして、いろいろなところに侵入をしています。

その場に関わるすべての人に「驚き」を与える

どのプロジェクトにおいても私が信条にしているのが、「その場に関わるすべての人に驚きがあるように」ということです。「関わる人すべて」というのは、観客やワークショップの参加者だけではないということです。ワークショップをするアーティスト本人ももちろんそうだし、福祉施設だったらその職員、学校だったら先生といったように、場に関わる人すべてを含みます。そういう方たちが自分ごととして関われるように、誰かが置いていかれることなく、みんなにとって新しい発見につながるような仕組みづくりを常に考えています。

制作のしたいの流れとしては、まずはヒアリングです。その場にどのような要望や課題があるのかということ。「まずは聞く」ところから始まります。例えば学校であれば、学級崩壊といったわかりやすい課題もあれば、全校12人しか生徒がいないよう

先生が、柔らかな和紙を布にしましよとか、もう少し硬い紙にしましよとか言っただけです。でも、そのときに珠実さんが絶対にそれは嫌だって。どうしてこれをやっているかというところ、これを大切に扱おうとする子供たちの心が美しいわけだから、それを違うものにするなんて絶対にだめって。

私はおふたりの話、両方、正しいなと思っているんです。子供たちに失敗をさせないで、発表会を成功させてあげるといふ先生の視点も大事だし、舞台に対してどういう美しさを見せていくかというアーティストならではの珠実さんの視点も大切だと思います。両方の視点があるということが大事というか、面白さだと思っているので、ふりかえりの場でも、同じ対象をそれぞれの人がどのような視点で見ていたかを交換し合うようにしています。ポイントは参加者、職員、アーティスト、コーディネーターすべてにとって刺激的な場を一緒につくるといふことですね。

事例紹介と検証・課題

では事例紹介として大分県の「みんなの芸術文化体験事業」のワークショップについてお話しします。この事業の運営形態は主催の大分県がBEPJU PROJECTに委託して、私はコーディネーターとして関わっているという形です。

事業の特徴は「アートをお届けする」と「体験型ワークショップ」の2点です。「アートをお届けする」ということの背景には、今、大分県が文化芸術の振興に力を入れていて、芸術文化以外の分野にもクリエイティブティを波及していきたいということがあります。芸術文化にアクセスしづらい人たちに、アートをどのように届けるかというところですね。

「体験型ワークショップ」というのは、私のこだわりなのですが、アーティストと参加者が一緒に表現活動をするようにしています。アーティストを「日常をゆさぶり、創造性や表現力を引き出してくれる存在」と捉えて、アーティストとの出会いそのものを大事にしています。これは現場にいろいろな視点があることが大事という先ほどの話にも関係していると思います。

みんなの文化芸術体験事業で初年度にやったプログラムをふたつ具体的にご紹介します。ひとつ目は、高齢者がリハビリのために通ってくるデイサービスで、打楽器奏者・作曲家の片岡祐介さんと一緒にやったワークショップ。このワークショップをや

る際に最初のヒアリングで出た課題は、「外からの刺激がない」とか、「利用者同士であまり交流がない」とか、「受動的な暮らしをなんとかしたい」とか、行政的な言葉を使うと「活力がほしい」とか、そういうものが出てきました。「ワークショップの内容を、終わった後も現場で活かしたい」という要望もありましたね。

事前アンケートでは、即興音楽というものに対して聞きなれないとか、イメージが思い浮かばないといった言葉が出てきて、やってみないとほんとわからないという中で始まったのですが、計5回の即興音楽のワークショップでは、気難しそうだったおじさんが最後、急に立ち上がって即興の歌を歌い出したり、いろいろなことが起きました。後で聞いたら、そのおじさんは難聴で、最初のうちは何をしているんだかわからなかったらしいのですが、途中で音楽だとわかって、自作の即興歌を披露してくれたそうです。

参加者の声からは、「珍しくて、楽しいです」とか「新しいものとの出会いがある」とか。「家に帰ったら音楽について話しています」という声もありました。一方でマイナス意見もたくさん出まして、「知らない曲は面白くない」とか「演歌がいい」とか、「演奏させられるのは、理由がわからず不愉快です」という反応もありました。

施設の職員からは、「ふだんは見えない光景なので新鮮だった」とか、「活発で主張も多量中、反感も多少はあったけど、何かを感じられたのではないか」というような声もありました。アーティストからは、「皆さんの変な包容力、変な間合い、気配り、わがまま、が僕の個性とぶつかり合って、世にも不思議なコラボレーションになりました」とって。本当にそうだったと思います。このときは毎回いろんな反発意見もあったので、演歌がいいって言われたら、次は『ふるさと』でも入れてみるかなんて、そういうやりとりがありました。

ふたつ目に紹介する障害者施設でのプログラムでは、最初のヒアリングで「第三者に新しい風を吹き入れてほしい」とか、「芸術ではないと引き出せないような感性があるのではないか。それを引き出してほしい」といった要望がありました。ここでも5回ほどワークショップをやったのですが、このときの職員からの声としては、「言葉のないやり方でも相手を導くことができることに感心した」とか、「間違っているとか、エラーがない。問題行動とされるような、車椅子をバンバン叩くような行動が関係性の中で音楽になったり、違うものに見えてくる」といったものがありました。

実施しています。

あとは大分県という場所性もあるのですが、継続をしていくためにアーティストを発掘していくことが必要になっています。若手のアーティストにも現場に参加してもらって、興味を持ってくれた作家には「今度、一緒にやってみない？」と声をかけています。すべてその人に任せなくても、もう少し一緒に考えていくようなところから始めてやっています。

そのほかの課題としては、予算をどのように確保するかとか、いかにして行政に施策してもらいかとか、ネットワークづくりですね。その辺も課題だと思っています。今年計5回、勉強会なども開催していて、こういうことに関心のある関係者を増やしたいと思っています。

いかに観客を変えるか

ふたつ目の驚きに出会わせる手法は「観客を変える」ですね。こちらのほうが皆さん、関心があるかもしれません。「観客を変える」というのは、観客層の幅を広くする、老若男女の振れ幅を大きくすることなのですが、これを考えるきっかけになった原風景は、BEPPU PROJECTに入って最初に担当した〈混浴温泉世界2012〉のプログラム「混浴ゴールデンナイト」です。これは私にとって、とても衝撃的な経験でした。

というのも、東京にいた頃、私はコンテンポラリーダンスが好きで、よく観に行っていたのですが、観客にいつも同じ人しか来ないんですね。それって観客にとっても、アーティストにとっても、制作者にとっても、誰にとっても退屈なことだよなって考えていたんです。「混浴ゴールデンナイト」は、それを打破するプログラムだったと思うんです。

このプログラムは、JCDN(NPO法人ジャパン・コンテンポラリー・ダンス・ネットワーク)の佐東範一さんがディレクションした企画で、私はマネジメントとして担当しました。どのようなイベントかというと、元ストリップ劇場でコンテンポラリーダンスをはじめフラメンコやベリーダンス、エアギターまで、ジャンルミックスなナイトショーを2ヶ月間、週替りで行うというものです。毎回、「The NOBEO」というダンスグループによる金粉ショーを開催し、別府のアイドル的な人気を博しま

見学者からは、「障害者とかアーティストとか、いろいろなレッテルがあるけど、それがどんなにぎ取られて、役割がなくなっていくような感じがした」といった声や「いろいろな声が合わさって、どこかの国の音楽みたいだ」「いろいろな参加の仕方が許されているのがよかった」といった感想もありました。ワークショップにおいて様々な参加の仕方が確保されているというのも、けっこう大事だと思っています。例えば音楽であれば奏でないで聞いただけとか、その場所に居るだけでも、参加していると思うんです。

では、これらの事業をどのように評価しているかお話しします。高齢者施設での取り組みについての評価は「芸術体験による生きがいや活力づくり」「受け身から主体的な生活へ」と表現しています。

このワークショップの途中では、昔、ピアノを習っていたという認知症のおばあちゃんがピアノの前に座って鍵盤を叩きはじめ、疲れるとちょっと休んで、そしてまた叩きはじめるということがありました。振り返りのときに職員の方が、「そういう主体的な瞬間があるのがよい」と仰っていて、印象に残る言葉でした。施設の中で生活では、排泄やご飯を食べるタイミングなどの生活の基本的なことを含めて、「自分で始めて、自分で終われる」ということが本当に少ないのだそうです。

障害者施設については、「施設スタッフの利用者に対する見方の変化、視点の発見」という評価をしています。また、振り返りで印象的だったのが、職員の方の「目的のない時間というのがすごく貴重に思える」という話です。施設でやることには、すべてにおいて意味づけがあるんだそうです。10分でも空き時間があたらレクリエーションや散歩をする、休憩というのもそうかもしれませんが、すべてがプログラムなんだと。声かけの際の声色ひとつとっても、なんでも意味づけがある中で、目的がない時間というのがすごく貴重に思えると思っていました。

このような事業をやってきて、私が課題として考えているのが、施設スタッフとのさらなる連携です。ワークショップでの時間を日常に活かしていくためにも、率直な意見交換とかスタッフも楽しめる環境をつくらないと、ただのハレの日になってしまいますから。そういうこともあって、2年目からはスタッフ向けのワークショップも

した。このプログラムのどこが面白かったのかというと、この劇場は飲み屋街にあるのですが、かつてここでストリップを見に来ていたというおじちゃんがふらっと入ってきたりして、東京の劇場では絶対には絶対に見えない観客層になったんですね。吟子というダンサーが劇場の外に飛び出して、たまたま居合わせたおじさんを連れて舞台上がって、そのおじさんが吟子に恋をしちゃったということもありました。おじさんは全部で6回あった公演に毎回来て、最後の日にバラの花束を持って来ました。

コンテンポラリーダンスが好きだった私には、実は最初の頃、このプログラムの担当でありながら、どうして金粉ショーなんてものをやるのか、いまいぢ飲み込めなかつたんです。でも2ヶ月間やって、それがわかつたんですね。

雑多なショーにすると観客の層が変わるので、ダンサーにとっていつもとは違う現場になりますよね。そうすると、初めてくるお客さんに見せるということを考えて思うんです。お客さんにとっての「初めての感覚」というのはすごく大事で、それはアーティストにも伝わります。そういう意味で、観客にとっても、アーティストにとっても、刺激のある場所だったと思います。

このときの観客を見て、「想定される観客からどれだけ振り幅を持たせられるか」が企画の幅になるし、関わるアーティストにとっても刺激になるんだということを感じ知らされました。私が東京で舞台を見ていた頃に観客に対して感じていた退屈がまったくなくて、劇場がすごく生き生きとして感じられたんですね。「初めて」をつくるということが大切だと感じました。

「観客を変える」というテーマからもうひとつ、同じく〈混浴温泉世界〉の小沢剛さんの作品《バベルの塔イン別府》について「暮らしの中に潜ませる」というキーワードでお話をします。これは別府タワーのネオンサインを使った2012年の作品ですが、小沢剛さんは、ネオンサインの作品と並行して、別府の商店街の八百屋さんとか帽子屋さんとかの店先に、野菜タワーとか、帽子タワーとか、お店の商品でできた小さいタワーを街中にいっぱいつくったんです。そうすると、お店に入ってきたお客さんは作品に偶然出会うのもちろん驚くのですが、だんだん店主たちが店先のタワーを自分の作品だと思えるような感覚になって、芸術祭の観客としてだけではなくて、関係者として関わりをもつようになっていったんですね。しかもかなり幅の広い年齢の人たちが、です。今もこの商店街に行くと店先にコーヒー豆のタワーが残っていた

ります。「驚きとの出会いをつくる」という観点で、このプロジェクトもすごく素敵だなと思っています。

それから2015年の〈混浴温泉世界〉では、日本画家の太平由香理さんが、公共温泉に壁画を描いて下さったのですが、この作品の制作には番台のおじいちゃんが深く関わっていました。80オーバーのおじいちゃんに新たな生きがいができたという感じで、今でも大平さんとおじいちゃんには深い親交があります。完成した作品を見る観客という立場だけではなくて、制作の過程に関わってくれる関係者という立場をどれだけ増やしてそのプロジェクトをつくれるのかというのも大事なことかと思えます。今、地方のアートプロジェクトが多くなっていますが、どうしてもよそから借りてきたものになってしまいうケースも多いと思うんです。どうすれば「自分ごと」になっていくのか、まちの人たちが「自分たちのもの」にしてくれるのが、アートマネジメントをする人が考えないといけないことだと思います。

先ほどのストリップ劇場でのダンス公演にバラの花を持ってきたおじいさんの話ではないですが、「初めて」という体験は衝撃的です。そういう出会いを意識してつくっていないかと、観客というのは増えないし、先細りしていくと思うんですね。新しい観客とか、新しい会場というのは、アーティストにとっても挑戦になると思いますから、インスピレーションを与えられると思います。美術館という守られた場所ではないので、蹴っ飛ばされるかもしれないし、散々なことを言われるかもしれないわけです。そういう意味で「観客を変える」というのは、「より強い作品」というものをアーティストが考えるきっかけにもなるのではないかと思っています。

アート以外の入口をつくる

では最後に「入口を変える」ですね。どういうことかという点、もうアートではないものを入口にしまおうということです。例えば遊びとか科学、料理や地域おこし、職場のレクリエーションなど、あらゆるものがクリエイティブの入口になると思います。

これを考えるようになった原風景が、ベルリンを歩いていたときのことです。どこからともなくトンカン、トンカンと音がして、工事をしているのかなと思ったら、川俣正さんの作品みたいな建造物があつたんです。なんだろうって思っ見て行ったら、

自分の表現はあくまで趣味と分けて考えていたんです。でもそれは東京だから成り立つことで、地方に行ったらまずプロのアーティスト自体がないんですよ。だんだん、ここまでする人で、ここから表現しない人といった分業的な考えがなくなり、また。そもそも近代以前は分業化していません。ですから、人に対して「創造性を発揮しろ」とかいう前に、自分がやってみたほうがいいということ。失敗しても、小さくてもいいからやってみることが大切だと思っています。

最後に、私が今、挑戦したいと思っていることをお話しします。それは、一生に一度きりのような衝撃的な驚きをつくるというよりも、日常の中にある無数の小さな驚きを定点観測できる場を見つけ、そこから企画を立ち上げることです。短い出会いの中でインパクト勝負をする以外のことをしたいなと思うようになってきたんですね。そこで、いろいろな現場に侵入することからさらに進んで、潜入するということをやってみようと、今年から障害児支援施設で働きはじめました。そこで働きながら、子供の毎日を定点観測して企画をつくっていくことをやってみています。芸術とは関係ないとされる場所にいる人たちと、いかに芸術的と感じる瞬間をつくるかということですね。今年度は、アーティストワークショップを企画したり、〈ATAMI ART EXPO〉という小さな芸術祭の中で企画展をつくったりしました。「ぼくたちがわたしたちのまいにちのおすそわけ展」というタイトルで、自閉症の子供たちの語録をまとめたり、日々のエピソードを支援員から募集して、それをすころくとして体験できる「毎日すころく」というのをつくったりしました。できあがったすころくで支援員の方が遊んでくれたときはすころくうれしかったですね。このすころくをつくった意図としては、私だけではなくて、毎日、子供たちと接している支援員の視点を展覧会に盛り込みたいと思ったからです。

これまでやってきたことよりもだいぶ手づくり感があることをしていますが、今は修行している感じです。

直近で思っている課題としては、チームづくりですね。受講生にはフリーランスを目指している人もいますが、やはりいろいろな現場でやっていくと、どのようにチームをつくっていくかがとても課題になると思います。では、ここで質疑応答をしたいと思います。

つくっているのは子供たちだったんですね。設計図をつくって、ノコギリなどを使って秘密基地をつくっていたのですが、こうした自分たちで何かをつくってそれを使っていくという体験というのは、アートといえるかどうかからなのですが、すごく近いものだなと感じます。ヨーロッパでは普通の幼稚園の活動の中に「子どもディスプレイ」みたいな面白いものがあつたりするんですね。日本だとこういう活動は、入れる枠がないのでアートの枠になるのですが、あちらでは多分、教育の枠なんです。私みたいな人間も、日本だとアートの場になんとかいる状況ですが、ヨーロッパでは教育の人たちもクリエイティブを考えていて、アートのことを日常的にしているんです。そういう風景を見て、アート以外を入口にするというのはいろいろなところで考えられるなと思いました。

例えば、「光の不思議サーカス」というワークショップは、子供が楽しく科学を学べるような場がつかれないかという、子供向けの科学実験室からの提案をきっかけに生まれました。アーティストではなく、私とパートナーがファシリテートしているのですが、テントのようなものをつくって、その中で子供たちと光の性質を体感するんです。知識からではなくて体感から学べるような内容をつくりました。

あとは「遊び」を入口にして、どれだけ面白いことができるかということで「あたらしいあそびかいはつクラブ」という活動もしています。子供が生み出す遊びを大人側が面白がって発見する視点、編集する視点をした企画で、具体的には大人と子供がオリジナルな遊びをつくって、それで遊んで、さらには「広める」ところまでを大事にしています。これもアーティストと一緒に進める回もありますが、私が進める回もあります。

私は今、「学び」と「遊び」と「芸術」を自分の活動の主軸にしているので、「学び」と「遊び」という分野をどうしたら面白くできるのかをいつも考えているのですが、クリエイティブとか創造性というのは、どのような分野においても発揮できますよね。自身は「こういうことができませんか?」「こういうことをしてほしい」といった声をどう打ち返すかという部分で創造性を発揮しているように思っています。

あとは「まずはやってみる」ということですね。私は趣味でダンスや音楽をやっているのですが、東京にいたとき、ワークショップはプロのアーティストがするもので、

質疑応答

受講生…フリーランスで事業を広げていく中で、いろいろな方と出会うと思うのですが、合わない人に対してどのように対処していますか。

古原…どうしても合わないなっていう方はいますよね。でも、それはむしろ喜びなんです。理解ある人とやるのは楽しいですが、ちょっとつまらないですね。合わない人がきたら、その人にどれくらい響くかを考えられますから。例えば施設でワークショップをするときは、「え、こんなことやるの、無理!」みたいな、その場でいちばん恥ずかしそうにしている若い女性職員さんとかを気をつけて見ている、その人がどう変わっていくかを観察したりします。あと、私は行政向けの言葉と、その人がどうまく使えないので、そういう言葉をうまく使える人と飲みに行つて学んでしまう、みたいなことは意識的ではないですけどしているかもしれないです。

受講生…お金を出してくれる側の人たちに企画を通すときに、その面白さや価値をどのように伝えて口説いているのでしょうか。私が自分の課題として今、感じているのがその部分で、これができるようになる企画が展開しやすくなるので、よろしければお聞きしたいです。

古原…それはお金の出し元だけではなくて、やはり突然、素性の知れない者が何か提案しに来たり、口説きにきたりというのは、怪しまれますよね。私もワークショップの提案を学校に行くときって、最初、けっこう怪しまれます。なので、持って行く資料を考えるんです。例えば、学校でワークショップを始めた頃は、アート教育がキャリア教育に与えるよい影響についてニッセイ基礎研究所がリサーチした客観的な資料を、読まれないだろうと思っても、毎回、持っていました。また今、文化庁の方針として、義務教育の間に2回の文化体験を国が提供するというのがあります。そういう流れと自分の企画がどう当てはまるのかといった説明をするようにはしています。あとはやはり、相手側の目線や言葉で語りかけないと思います。最

初、私は福祉施設とか児童養護施設で使われる言葉を持っていなかったんです。学校は自分も通っていたのでイメージが付きませんが、障害者施設とか高齢者施設の場合は、なかなかイメージがつかないんですね。そうしたときは、そういう活動をしている団体とか、詳しい先輩のところへ聞きにいったり、いい資料を教わってもらったり、そのときにももらった言葉を使わせてもらったりしましたね。

受講生…ギャラの話で質問があります。障害者施設や学校に企画のお話を持っていかれるときに予算案を出すと思うのですが、企画にいくら、アーティストにいくら払うとか、その辺の予算の内訳はどのような感じなのでしょう。

古原…アーティストへの謝金は、文化庁でアーティスト派遣をするときの額を基準にしていて、具体的な額としていうと、1日35000円です。助成金の規定でその額が出せないときは違うところから捻出する工夫をしながら、なるべくそれは払えるようにしたいと思っています。アーティストへの謝金以外のところでは、どの辺が気になるですか。

受講生…いくつかの企画を並行してやられていると思うのですが、基本的に制作のお金は助成金の中からなかなか出ないじゃないですか。なので、食べていけるのでしょうか。

古原…これはあくまで私の場合ですが、今、お金を3ヶ所からもらっています。障害児支援施設では支援員としても働いているのでそこからの収入と、大分県の事業ではコーディネート費をいただいています。あとまちづくり系のNPOでも働いているので、そこからも定期収入があります。そのほかの助成金ベースでは、私がワークショップの講師もやる場合は、講師料を入れさせてもらうこともあります。

私はアートの仕事だけで食べていくということにこだわりがないので、今後も、教育だったり、福祉だったり、アート以外の仕事についても、何かしら今の活動を続けていけるんじゃないかと思っています。



が改札を通るときに即興の音楽が生まれますよね。そこにどんな驚きが生まれるかというところ、自分がかざしたパスモの音と、隣の人の音、そのまた隣の人の音が重なって、そのときにしか紡げない音楽、旋律とかリズムができます。

誰を対象にしたかというところ、毎日憂鬱な気持ちで電車に乗り込むすべての人々を対象にしました。そういう人たちは、お互いにふだんは無関係なんですけど、その音楽を通して一瞬でもつながること、憂鬱な気持ちを少しでも明るくできたらいいなと思います。

古原…私自身も日々感じていることが企画になっていっているのが好きです。東京にいるときにいちばんきついついて通勤の電車かなって思います。

東京の電車って孤独というかつらいですよね。私自身もまさに今日の朝、ここに来るのに感じたことを企画にしていると思いました。私が提示した3つの方法という観点でいうと、「観客を変える」ということかなと思います。ふだん現代音楽とかの展示に来ないような人が、「何だ、これっ」という感覚からそのものに出会えるというのが、すごく面白いと思います。しかもちょっとしたアイデアなのが素敵です。ただ、その音楽も毎日鳴ったら驚きではなくなくなってしまいかもしいので、朝の通勤電車がなぜ憂鬱なのかというところからも考えてみたら、さらに面白い企画が出てきそうな気がします。

いかに驚きと出会いをつくるか

家人…後半は、先ほど古原さんが話していた「驚きとの出会い」を、皆さんならどのようにしてくれるか、個人やグループでのワークをやってみたいと思います。

古原…皆さんのアイデアを私にも分けてほしいという意味で、「驚きとの出会いをつくる」企画を考えていたのだと思います。そのときに、どこかにこういうのがあったらいいなという遠い目線からよりも、自分の生活の目線から企画を考えてみて下さい。あとは、先ほど説明した3つの方法（「侵入する」「観客を変える」「入口を変える」）でも、別の方法でもいいので、何か方法論を意識しながら考えてみて下さい。今から10分でお配りしたワークシートに書いていただきたいと思っています。

10分で企画なんて考えられないかもしれませんが、企画の主なところは「なぜ」と「誰に」だと思っています。そのほかに「どこで」と「何を」があります。「何を」までいなくてもいいかもしれませんが、「なぜ」というのは自分が感じている課題とか、こういう世界をつくりたいという衝動、原風景のことです。「誰に」は対象ですね。「どこで」というのは空間です。「何を」は具体的な内容です。「どこを工夫して」というのは獨創性、どこに自分のこだわりがあるのかですね。

最後に「驚きとの出会いをつくる」ということで、その驚きというのはどのような驚きなのか、擬音語とか擬態語でもいいので、自分の気持ちに近いものを表現してみて下さい。その後、グループの中で15分間とって発表してもらい、選んだものを発表してもらいたいと思います。

（個人ワーク→グループワーク）

古原…では、発表をしていただきたいと思っています。皆さん、すごく面白そうな着眼点で、私自身が驚きに出会えそうでうれしいです。

グループA

場所は、駅の改札です。駅の改札を通るときにかざすパスモのピッという音に、それぞれ違う音程や音速を与えようというのを考えました。そうすると、たくさんの人

グループB

「何をするか」を先に話をしますと、大伝言ゲームをしたかと思いました。イメージ的には1kmくらいの距離で、10人くらいで100mおきくらいに人がいて、短い文章か、何かの情報や音程を伝えます。どうやって伝えるかは、狼煙とか、トキンドラムとか、鏡で光を反射してもいいのですが、その工夫をみんな考えています。どう伝えるかを考えていくところから、遊びができたかと思っていました。

私自身はネットワークのエンジニアなのですが、特に若い人たちは、今、スマホも含めて、あたり前にならぬ状況の中で毎日、生活をしていると思うんですが、そのあたり前にならぬ状況の中で、いろいろな仕組みが組み合わさってできているんだよ、ということを経験できたら面白いかなと思います。

対象となるのは中学生の子供たちと大人で、一語にわいわいやりながら考えて、狼煙を上げようとしたら何分かかるかわからないですけど、最後、広い場所に行くとどこまで伝わるのかを、みんなで体感してみようかなと思っていました。

「どんな驚きと出会えるのか」というのがまだわからないのですが、ふだんあたり前のことがあたり前ではないということも含めて楽しめればと思いますし、すごく時間のかかる作業だと思うので、そこから何かを感じ取ればなと思います。方法としては、科学的な視点からの遊びが表現につながればいいと思います。

古原…これまたすごく好きな企画で、もしよかったら一緒にやりたいと思いました。方法論でいうと「入口を変える」とだと思っています。「アートのワークショップをやる」と言っても集まらない人たちが、「伝言ゲームをやる」と言ったら、たぶん集まると思っています。必ずしもアーティストがファシリテーターでない場合もあると思いますが、その辺の門戸の広さ、わかりやすさも素敵だなって思ったのと、ネットワークのエンジニアをされている中で感じている、今の社会に対する課題をすごく柔らかいカタチで、なおかつ老若男女に伝わるような、誰でもできるようなカタチにしていけるのがすごく面白いです。

こんなに短時間でよくそんなに面白いことを考えつきますね。そういうことをやっていくと、世の中はもっと面白くなるなと思います。ぜひやりましょう。1kmというのがね、どこならできるでしょうか。秋葉原とかはホコ天になるじ

やないですか。3331の前、あそこでも面白いかもしれせんね。

グループC

最初のチームと似ているかもしれないませんが、恵比寿駅からガーデンブレイスまで歩く歩道がありますよね。スカイウォークと呼ばれています。両脇にあるその歩く歩道に挟まれた真ん中のスペースが、がらーんとしているんです。スカイウォークってけっこう長くて10分弱ぐらいでしょうか。朝とか昼間とか、みんな使っているんですが、真ん中の歩くスペースがすごく殺風景で不思議なんですよ。

「何をするか」は、真ん中のスペースをとにかく歩いてもらいたいので、光を投影して、そこを歩くと音が鳴ったり、そういうインタラクティブなことが起きると、あのスペースを楽しんで歩いてもらえるのかなっていうふうに思いました。この企画は朝の憂鬱な気分を変えたいというのが私のモチベーションだったので、そこも最初のチームと気が合うかもしれないです。

別の受講生…私は子育て中なのですが、「社会と子供の隔絶」という課題を考えました。保育所をつくりたくても、近所に建てられるとうるさいからといって苦情がくるといったニュースが最近、ありましたよね。社会には子供がいるはずなのに、その存在が消されている部分があると思うんです。もうひとつは、子育てについてえたり、子供のことを知る機会というのが、あまりにも少ないと思っていました。そういうことを解決する方法として、子供の未来をみんな考える会とか、子育ての体験会を中学生とかと一緒にやるというのを考えているんです。

対象にするのは中学生と言いましたけど、将来、自分の年金を子供たちの世代が払ってくれることを考えると、日本に住んでいる全員だと思います。自分もこれまで親に育ててきてもらっているはずなのに、その実状をまったく知らなかったことへの驚きとか、子育てってこんなに大変なんだという驚きを感じてもらうようなことができたらいいのかなと思いました。

古原…ふたりとも面白い。最初の企画は、私も恵比寿駅をよく利用していたのですごくわかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

わかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

わかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

わかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

わかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

わかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

わかります。あそこ長いですよ。具体的な場所性というのは企画にとって大事だ

と思うんです。

学生の頃、(混浴温泉世界)のディレクターの芹沢高志さんのゼミに参加したことがあるんです。そのときに、企画を立てるときの大事なことで「必然が大事」と仰っていて、それは「人」と「場所」と「時」だと言っていました。「人」というのはアーティストや観客、制作者にとつての必然性ですね。「場所」はここでできないという必然性です。「時」というのは今だからこそという時代ですよ。その3つがある企画は強いといわれていて、企画をつくるときに思い出すようにしています。今の恵比寿駅でしかできないことというのは、やってみたいいかも思いました。こういうことを考える人が世の中にたくさんいたら、通勤電車も楽しくなりそうですよね。特に建築の人とか技術者の人とか。

次の子育てから発想した企画は、話す場をつくるという視点が好きです。この企画はアウトプットとして何かをつくるというものではないので、アートプロジェクトらしくなく見えるかもしれませんが、すごく必要なことだと思っんですよね。それもトークの場ということを入口にしながら、創造性を刺激する場づくりというのも十分に驚きをつくることですし、アートのなことだと思います。ご自身の毎日に近いところから企画が出てきているのも素敵だなと思って聞いていました。ありがとうございます。

グループD

甥がよさこいをやっているのですが、僕はファンティックな雰囲気嫌でよさこいがすごく嫌いなんです。僕の個人的な願望としては、全国のお祭りがよさこい化していくことに歯止めをかけた。対象としてはよさこいの奴らです。

「何をするか」というと、よさこいの現場に潜入して、ふだん奴らが聞かないような音楽で、パンパンカチカチ踊るんですよ。楽しそうに。そこで踊りというのがいかに自由なものかっていうのに気づかせると。

例えば、この後に講義をされるダンサーの川口隆夫さんとかに来ていただいて、わーっとよさこいの奴らに、こうやって踊るんだって、川口さんが裸で踊るのを見せたりして。あんまり過激なことをすると、奴らは踊りに対して固定概念が強いし、ヤン

皆さん、発表ありがとうございました。本当に楽しかったのでワークをやってよかったなと思います。申し訳なかったのが、「どんな驚き」というのは、あまりよくない質問でしたね。仮説は大事ですけど、やってみてわかることのほうが面白いなって思

最後に私の企画ということで、将来の夢を紹介します。私は別府に行って温泉が本

好きな温泉を、将来やりたいなって思っています。

そのきっかけになった原風景の話をする、この写真は私の別府の家の目の前にある南的ヶ浜温泉です。別府に行ったことがある方は知っていると思いますが、温泉が50mおきにあるんですよ。どの家の前にもあるので、私も家のお風呂を沸かしたことがなかったです。家にシャワーがない人もいっぱいいました。まちの人にとってはもう自分のお風呂なんです。値段も月1000円くらいで、外から来た人も1回100円で入れるんですよ。けっこう熱いのでびよっと入って、次に行くみたいな温泉スタイルなんですけど。

BEPPU PROJECTにいた頃、結構、多忙な会社なので、キリキリしながら働いていましたが、仕事が終わってふと温泉に行くと、おばあちゃんの裸をたくさん見るわけです。それにすごい癒やされました。変な話ですけど、その人の体を見るのが。年輪が刻まれていて、いつかあなれるのかと思うと、自分が悩んでいたことが小さく見えたりして。温泉にはお地蔵さんがいて、温泉に入ったあと、そこに手を合わせてというのが、自分にとってすごく大事な時間でした。

別府の温泉は公民館と一緒にいて、南的ヶ浜温泉も上の階に南的ヶ浜公民館があります。今はさほど活用されていませんが、公民館でいろいろなことを話したり、出し物をやったり、小さい舞台があったりして、そういう機能が温泉と一緒にあってるのがすごく面白いですよ。温泉にいつも来ている人が来ないとみんな心配し

て、そこで病気が発見されるなんてこともありました。

私がお話しした課題——いつも同じ観客しかいないこととか、アートを必要としている可能性があるのに、そこから遠いところにいるためにアートが届かないといった課題に対して、温泉ならアクセスできるのではないかなと思いました。

〈混浴温泉世界〉の影響もありますね。この芸術祭は、混浴温泉世界という大きいお風呂を芸術祭で表現しようという企画なんですけど、テーマをひと言でいうと多様性です。混浴というのは男性、女性だけではなくて、国も民族も、宗教も立場も、いろいろな境を超えて、みんなと一緒にお風呂に入ってそのひとときを共有する。でも別府の温泉はすごく熱いので、長くは浸かれずに、また三々五々に散っていく。そしてまた、必ず帰ってくる。そういう循環を芸術祭で表現しようとしたんですね。私自身、この考え方に影響を受けまして、この多様性が、「驚きとの出会いをつくる」という今、私を持っているテーマのゴールにしたいことです。

まだ先の話ですが、将来やりたい温泉には補習塾とか、絵画教室、体操教室があったりして、いろいろな活動ができる複合的な場所にできたらいいなと思っています。これが答えというわけではないのですが、この企画を紹介して、今日は終わりにしたいと思います。

家人…前回の講座が林曉甫さんで元別府にいた人が続いたのですが、林さんや僕が捉える部分と、古原さんが捉える部分がまったく違っていました。僕も別府に7年も住んで、もちろん温泉にもよく行っていましたが、たぶん大事なことを見落としていると思うんですよ。先ほどお話しされていた、温泉で出会う年配の女性への眼差しとか、それが女性の感性というのと違うと思うけど、そういうのを丁寧に見ておられているのは、回り道してきた経験からなのでしょうか。それとも意識して見ようとしているのか。

古原…感受性みたいな部分はわからないですが、寄り道を意識的にしていたというのはあるかもしれないですね。アートの世界だけにアートのヒントがあるとは思っていません。

家人…古原さんのお話しを聞きながら、自分がこういうことをしている原風景を考え

たのですが、僕の場合、「小さな無数の驚き」を生み出すようなプロジェクトよりも、「大きい一瞬の驚き」を生み出したプロジェクトを思い出してしまってます。そういうプロジェクトというのは、ある意味、奇跡的なもので、本当に数が少ないんですけど。

古原…別府での小沢剛さんのプロジェクトとかですよ。

家人…そうですね。ああいう体験を一度してしまおうと、クセになってしまおう部分があると思うのですが、本当はもう少し自分の生活の中から生まれるだろうなって思いました。そういう「小さな驚き」とかもあると言うのは簡単ですが、それをつかむとなるとそれも大変なことですよ。

古原…大きい驚きを見るのも好きですね。だからこそ、逆の驚きも大事なのではないかと思います。

蔡國強さんの「万里の長城を1万メートル延長するプロジェクト」のように、一生に一度の驚きを生み出すようなプロジェクトをつくりたい人はたくさんいると思いますし、もちろんそれもすごいことだと思っています。

「ゲストプロフィール」

古原彩乃（アートコーディネーター）

1987年、東京生まれ。熱海市在住。早稲田大学第一文学部日本文学専修卒。卒業後は教育系出版社に勤務し、小中学生向けの算数、数学教材の編集を担当。12年、東京から温泉のまち別府へ移住し、NPO法人BEPPU PROJECTにてワークショップの企画、運営やパフォーマンスの制作を担当する。14年よりフリーランスとして活動。学校、児童館、福祉施設、劇場、フリーマーケットなど、様々な場で芸術、学び、遊びをテーマにしたワークショップやイベントを企画、コーディネートする。「アーティストの学校派遣事業」コーディネーター（13、15年、大分）、「みんなの芸術文化体験事業（福祉施設WS）」コーディネーター（14、15年、大分）、STSポット横浜「学校プログラム」コーディネーター（15年、神奈川県）、「NPO法人エシカファーム（障害児支援施設）」芸術士（16年、静岡）。

「スクールマネージャープロフィール」

阿比留ひろみ

（一般社団法人ノマドプロジェクト）

大学卒業後、広告代理店勤務を経て静岡県袋井市月見の里学遊館企画スタッフを務め、ワークショップや講座などを担当。その後、大学勤務の傍らNPOにて子供向けワークショップなどを企画制作。現在は、一般財団法人地域創造・芸術環境部に勤務。

家人健生

（アーツ前橋学芸員）

1987年、熊本県生まれ。2011年立命館アジア太平洋大学アジア太平洋マネジメント学部卒業。在学中よりNPO法人BEPPU PROJECTにて、別府現代芸術フェスティバル（混浴温泉世界）（09・12年）、（国東半島アートプロジェクト）（12年）の作品制作や、ダンス・音楽公演の制作、アーティスト・イン・レジデンスの運営などに携わる。13年よりアーツ前橋にて地域アートプロジェクトや滞在制作などを担当するほか、アーティストとともにアトリエ・展示のためのスペースMaebashi Worksの運営や、前橋中央通り商店街理事など。

佐藤李青

（アーツカウシル東京プログラムオフィサー）

1982年、宮城県塩釜市生まれ。国際基督教大学卒業。東京大学大学院人文社会系研究科（文化資源学）修士課程修了、同博士課程満期退学。企業メセナ協議会インターン、文化資源学公開講座「市民社会再生」運営委員会事務局、小金井市芸術文化振興計画の策定に伴う小金井市と東京大学の共同研究グループなどを経験。小金井アートフル・アクション！実行委員会事務局長として運営組織と活動拠点（小金井アートスポットシャトー2F）の立ち上げを経て、2011年6月より現職（15年4月1日の組織統合のため、東京文化発信プロジェクト室より現職に所属名変更）。アーツカウシル東京では、東京アートポイント計画の都内アートプログラムに加えて、東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業（Art Support Tohoku-Tokyo）を担当。Tokyo Art Research Labでは「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャーと記録調査・アーカイブ・評価についての研究開発プログラムを担う。

共著に『6年目の風景をきく』（アーツカウシル東京、16年）、『アートプロジェクトのつくりかた』（フィルムアート社、15年）、『アートプロジェクト・芸術と共創する社会』（水曜社、14年）、『これからのアートマネジメント』（フィルムアート社、11年）。外部委員にヨコハマアートサイト選考委員（14、16年）。

野崎美樹

（SLOW LABELプロジェクトマネージャー／コーディネーター）

University of Leicester 22MA（Art Museum and Gallery studies）修了。美術館における学びとインタラクティブな展示をテーマに研究する。イギリスでのインターンを経て、2011年より群馬県にてアーツ前橋（当時、前橋市美術館開設準備室）に学芸員として勤務。教育普及、ボランティア育成、コミッションワーク制作を担当しながら、地域と密接なつながりを持つ美術館の立ち上げに携わる。その後、川崎市岡本太郎美術館の教育普及担当学芸員として学校や教員向けプログラム、子供向けワークショップなどを企画。また、乳幼児向けツアーガイドの開発を行う。15年8月より現職。障害のある人となない人がともにアートに関わる場づくりや人材育成プログラムに携わる。

Tokyo Art Research Lab
思考と技術と対話の学校

基礎プログラム1[思考編]
「仕事を知る」講義録 2016

監修：森司(アーツカウンシル東京/「思考と技術と対話の学校」校長)

制作：佐藤李青
(アーツカウンシル東京)
家入健生
(アーツ前橋)
阿比留ひろみ、高橋尚子、野崎美樹、橋本誠、八重樫典子、和田真文
(一般社団法人ノマドプロダクション)

編集ディレクション & 編集：大谷薫子(モ・クシユラ株式会社)

デザイン：岡部正裕(voids)

写真：加藤甫、川瀬一絵、TARL事務局(一般社団法人ノマドプロダクション)

印刷：株式会社イニュニク

発行：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
〒102-0073 東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス8階
tel: 03-6256-8435 e-mail: info-ap@artscouncil-tokyo.jp

発行日：平成29年3月23日

TARLの各プログラムについてのお問い合わせ先
TARL事務局(一般社団法人ノマドプロダクション)
e-mail: info@tarl.jp tel: 080-3171-9724

Tokyo Art Research Lab(TARL)とは

アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)の人材育成事業として、アートプロジェクトを
実践する全ての人々に開かれ、共につくりあげるリサーチプログラムです。現場の課題に対応したスキル
の提供や開発、人材の育成を行うことから、社会におけるアートプロジェクトの可能性を広げること
を目指しています。

<http://tarl.jp>



思考と技術と
対話の学校