

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

2014

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

2014

「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「平成28年度開校予定」

基礎プログラム1「思考編」とは

「思考」は、社会動向を見据え、どのようなプロジェクトが必要か、また、そのために必要なオペレーティングシステム（OS）を考える能力のこと。授業や課題を通して、「なぜアートプロジェクトを行うのか？」「社会的な課題に対してどのようにアプローチするのか？」「自分はどのように関わりたいか？」など、問いを立てながら学んでいきます。

基礎プログラム1「思考編」は3つのプログラム「仕事を知る」「思考を深める／想像を広げる」「現場に出会う」によって構成されています。

「仕事を知る」講義録(2014)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が収録されています。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。レクチャーに際しては、ゲストの皆さまへ担当のプロジェクトの説明は最小限にし、現在の活動で何を考え、どう仕事を進めているか、をお話しいただくようお願いをしました。そのため、本書には現場を訪れただけでは分からない、担い手の肉声や仕事の内幕が記録として残されています。

普段はプロジェクトの広報活動やレクチャー等で外部の人々に話をする機会が多いゲストの皆さまも、自らの仕事を聞いて話をする経験は少ないものです。プログラムが初年度ということもあり、ホスト役のスクールマネージャーも含めて、その進行方法は試行錯誤が重ねられました。結果的に毎回のレクチャーはゲストの多様な仕事ぶりに合わせて、異なる構成となりました。本書では、出来る限り、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。ぜひ、その展開方法も含めて、お読みいただければ幸いです。

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 Annual Report 2014』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、ゲストの皆さまには、レクチャーから1年を経た後に、短い期間での原稿確認のお手間をいただくこととなりました。多大なご協力に、この場を借りて、御礼申し上げます。

2014年

006 7月6日(日) 芦立さやか

(HAPS事務局長)

016 8月3日(日) 松尾真由子

(ブレイカープロジェクト事務局長)

026 8月24日(日) 林曉甫

(プロデューサー／林曉甫事務所代表)

032 9月7日(日) 中村茜

(株式会社ブリコグ代表取締役／NPO法人ドリフターズ・インターナショナル理事)

046 10月5日(日) 鈴木拓

(boxes Inc.代表)

054 11月9日(日) 大木彩子

(アートフロントギャラリー)

2015年

064 1月18日(日) 大澤苑美

(八戸市まちづくり文化スポーツ観光部 芸術環境創造専門員)

076 2月1日(日) 吉田有里

(アートコーディネーター)

仕事を知る 1

日時…2014年7月6日(日) 10時30分〜13時00分
ゲスト…芦立さやか(HAPS事務局長)
ホスト…橋本誠

現在の仕事に至るまで

武蔵野美術大学芸術文化学科在学中から、ギャラリーでアルバイトをしていました。卒業後は横浜の公設民営のアートセンター、BankART1929で働き、施設の管理運営・企画の仕事をしました。退職後は、各地方のアートプロジェクトを転々とし、文化庁の海外研修制度を経て東山アーティスツ・プレイメント・サービス(HAPS)の仕事に至ります。

谷中にSCAI THE BATHHOUSEという、現代美術を中心に扱う世界的にも名高い、銭湯を改装したギャラリーがあります。大学1年生の頃から、そこでインターンをさせていただいていた。大学ではマネジメントや美術史を学びましたが、ギャラリーでは現場でアートの仕事に関わる人たち、例えば美術品を販売する人、それに対して買ってくれる人や企画展を考える美術館の学芸員、展覧会の広報、美術評論家など、さまざまな人に会い、業界の片鱗を知ることができました。その中で現代美術に関心を持ち、卒業後も関わりをもちたいと考えました。

私が育った横浜で2004年にBankART1929がオープンして、「横浜にもこれまでの財団運営とは違うアートセンターができるんだ、関わりたい」と思い、オープンしたばかりでバタバタしているところに参加しました。卒業して間もなくでしたので現場経験もなく、ひたすら忙しい時期に、朝から晩まで必死に動き回りました。BankART1929は表向きは、11〜19時までの営業です。その時間以外にも、早朝に雑誌撮影等のためにレンタル対応をしたり、夜はイベントやスクール事業を入れることで収益を上げていました。スタッフとして施設に滞在している時間が異様に長かったです。そんななかで、なんとか学ぶものがあればと必死に食いついていたのですが、

HAPSに関わることになった決め手は、東日本大震災です。その時、私はアメリカにいました。帰国後、仕事の選択肢はいくつかありましたが、せっかくなので新しいことを始めたいと思いました。アメリカからみた日本はすごく小さく、「東京にいろいろが、京都にいろいろがどこでもいいな」という気持ちもありました。もともとは、横浜に実家があって、関東を拠点にしていたのですが、そこを離れることに關しては、あまり恐怖心もありませんでした。京都ならアーティストもイベントもたくさんあるし楽しそうだな、と、飛び込みました。

HAPSの背景

京都市は、これまで伝統芸能や伝統工芸、パフォーマンス、美術全般に対する支援は行っていました。若い現代美術家に限定した支援はありませんでした。将来の京都の文化を支えるような現代の芸術に対しても支援が必要なのではと2007年から計画が進み、09年に「若手芸術家等の移住・制作・発表の場づくり」事業が計画されました。京都市内には若い芸術家を生む芸術大学が4つあります。京都市立芸術大学、京都造形芸術大学、京都精華大学、京都嵯峨芸術大学。さらに、京都大学、同志



社大学、立命館大学などでも美術に関わる科目があり、芸術家の卵が育つ場所ではあります。ただ、京都以外の地域から学びに来ている人が多いので、卒業後は実家に戻ってしまったり、仕事の見つけやすい都心部に行ったり、海外に学びに行ったりします。せっかく京都で学んだ卵たちが卒業後も京都に残ってもらうためには、作家のための場づくりが必要なのではないかと、この計画がなされました。しかし、場づくりとはとても幅が広いことで、いったい何をしていったらいいのか。そのためのリサーチチャーとして数名の候補者の中から、ARCUSというアーティスト・イン・レジデンスでディレクターとして活動していた遠藤水城の案が採用されて、

一身上の理由で2年後にBankART1929を退職し、その後の活動について小休止しつつ、考えていました。

その後、広告制作の会社に勤めるのですが、その頃、「東京でアートプロジェクトがあるからその事務局として参加しないか？」と誘われ、「やはりアートに関わる仕事をしたい」と思い参加しました。それからは2〜3ヶ月単位でさまざまな現場をまわって仕事をしていく日々でした。しかし現場の勤務期間がどんどん短くなっていくことで、その日暮らしの生活に限界も見えてきました。1年単位で企画から関われないのですが、現場のみの仕事にだんだん危機感を覚えたのだと思います。現場でアートプロジェクトに参加するアーティストとたびたび話す機会があって、彼らも毎回その場でその環境に合わせて新作をつくらなければならず、体力的にも金銭的にも疲弊してしまうことがあると悩みを共有したり、展望を話したりしていました。そうしたなかで、発表するということではなく、長期的にアーティストをサポートする方法はないだろうかと考え始めました。自分も苦しかったし、アーティストにとっても「よい環境とは何か？」と、模索を始めました。

文化庁の海外研修制度でニューヨークに1年間滞在できるよう応募し、申請が採用されました。申請内容は、ニューヨークのNPOでのインターンとアーティストの制作環境を調査するスタジオリビッドです。アメリカのNPOは主に企業や富裕層からの寄付金で成り立っていました。しかしリーマンショック後に従来の方法だけでは成り立たなくなり、どうにか変わらないといけないと、ちょうどさまざまな団体が試行錯誤している状況でした。そのなかで、アーティスト・イン・レジデンスをコーディネートするオフィスがスタートし、その代表と話しているうちに、私の考え方に近いとわかり、「一緒に仕事がしたい」と立ち上げ時期のインターンとして関わりました。かなりバタバタの状況でしたが、ファンドレイジングのシステムづくりと、ネットワークの構築、アメリカのノンプロフィット(NPO)の仕組みを、現場を通じて学んでいきました。また、ニューヨークに住んでいる多数のアーティストたちがどんな作品を制作しているのか、スタジオリビッドをどう活用し、どのような悩みを抱えているのかの調査を行いました。その滞在中にインディペンデント・キュレーターで現在のHAPS実行委員長の遠藤水城から「京都に來ない？」と連絡が来て、HAPSのベースとなる展望を聞き、面白そうだなあと、京都に行くことをぼんやり考えました。

さらに事業の代表者としても選ばれました。

事業組織は実行委員会形式です。芸術大学の先生、地域の方、京都市や東山区の担当者、京都市美術館や芸術センターなどの学芸員、京都新聞などのメディア関係者など、多方面で活躍をされている方に関わってもらい、バランスのとれた団体を組織して、11年9月に「HAPS実行委員会」が発足しました。実行委員長は遠藤です。彼は美術館に属さないキュレーター、企画者として活動しています。加えて、HAPSのことを応援してくださる有力な方々からの協力を得ています。

HAPSのミッションと運営予算

HAPSの活動目的は芸術家支援です。地域として活力をつくっていく地域創造や、京都だけでなく国内外の芸術関係者等との協力体制を構築するようなネットワークづくりも必要だと考えています。さらには、アートそのものについて考えることも必要だと考えています。

HAPSは京都芸術センター、京都市美術館等を管理している文化の部署から交付金をいただきそれを主な資金として運営しています。業務を実際に行う事務局の事務局長が担っています。京都市からの予算だけでは賄えないので、文化庁からも京都市を通じて半額近くの予算をいただいています。また、他の文化支援の団体や財団からも助成金や協賛金をいただいたり、京都市内の他団体との連携によりネットワークを強めています。

大きな芸術祭などで億単位のお金がかかりますが、私たちの予算はそれに比べることも少ないです。当初はもっと大きな額で申請していましたが、HAPSの活動手法が想像しにくいということもあり、削られてしまいましたが、活動の継続と共に徐々に信頼を得ています。予算の約半分は事務局の運営費です。スタッフの人員費や事務所賃料、それに交通費です。さまざまなところとネットワークをつくるためにも、出張が頻繁にあります。事務局は、私を含めて3名です。さらに週に2回ほどのベースで遠藤、アルバイトが来ます。また、ボランティアのサポートスタッフにご協力をいただいて、なんとかやっています。予算のなかには事業企画に関する予算はほとんどありません。つまり、私たちは企画をする団体ではなく、あくまでサービス事業なのです。皆さんが考えているアートプロジェクトとはイメージがちよっと違

うと思います。

HAPSの主な事業内容

①相談窓口の設置

相談窓口を開設し、アーティストやアーティストを支えたいと思っている人の悩みや希望を伺います。2013年度は250件程度の相談が来しました。法律や税務、居住や物件、展覧会についてなど、細かなものから大きな相談まで、メールなどで受け付け、その相談をもとに事業展開しています。相談の多くは物件についてです。例えば、「アトリエに土間が必要だ」とか、「6名ぐらいでシェアスタジオをやりたい」、「ちょっとレトロな場所で展覧会をやりたい」というような相談が送られてきます。一方で、「空いているはなれを使いたい」、「父母が亡くなって、家が空いているから使えないかな」といった支援側からの相談があり、それらの条件を精査しマッチングしています。ほかに、展覧会のPRや作品制作の援助、批評記事作成のためのレビューア紹介、勉強会の開催など、相談内容とその解決策は多岐にわたります。

相談窓口を置く現在の事務所は築100年程で、20年近く空き家になっていたところを、プロの職人さんなどとワークショップ形式でリノベーションしました。トークや勉強会の会場、夜間はショーケースギャラリーとしても活用しています。地域の催しや、お祭りにも芸術家と共に積極的に参加しています。

②キュレーター招聘事業

若い芸術家の「専門家からの意見がもつと欲しい」、「もつと世界の人に見てほしい」、「世界のアートシーンのリアルな状況を知りたい」という相談に応え、国際的に第一線で活躍するキュレーターを招聘しています。これまでの活動や関心事項を知るためのトークを開催したり、若いアーティストと一対一で話ができるような場も設けます。森美術館のチーフ・キュレーターの片岡真実さんをお招きした際には、多くのアーティストにプレゼンをしてもらいました。その中で片岡さんが、ほとんど東京で発表していなかった、工芸や民俗学のリサーチをもとに制作を行うアーティスト・中村裕太さんの作品を評価して、「六本木クロッシング」の出品作家として招聘いただいたことがありました。

招聘するキュレーターはコンスタントに企画を行っている方を選んでいきます。京都

のアートシーンを知っていただくことにより、京都が面白い場所で、幅広いアーティストがいるということ、加えて各国で活躍なさっている招聘者のネットワークで、HAPSのことを話していただくことでのPR効果も狙えます。2013年度は、オーストラリアから〈六本木クロッシング〉(13年)のキュレーターでもあるルーベン・キーハンさん、北京から〈横浜トリエンナーレ〉(08年)のキュレーターのひとりでもあるフー・ファンさんなどに来ていただきました。お招きした方のおひとり、神奈川芸術文化財団学芸員の中野仁詞さんは、次回の〈ヴェネツィア・ビエンナーレ〉(15年)で塩田千春さんの個展をキュレーションすることが決まっています。そうそうたるメンバーに来ていただき、アーティストに会ってもらっています。今年は横浜美術館の天野太郎さんにお越しいただく予定です。スケジュールの調整をしながら京都や若い世代に対する関心などをヒアリングし、それに応じてアーティストを紹介しています。

③協力事業

相談から発展して、HAPS以外の団体が主催するイベントに協力しています。地域の方からの依頼で住民の方々が参加するワークショップを開催したり、ファンディングのシステムを考察するようなイベントを開催しました。ある彫刻家が大きな展覧会に参加するが、〈六本木クロッシング〉に参加する際に、大量の亚克力板が必要だったので、予算が足りなかったため、協賛の会社と一緒に探したりすることもありました。

④物件マッチング

HAPSの相談の多くは物件についてです。まずは、借りたいというアーティストと貸したいという大家さんから相談を受けます。そのなかで、HAPSにあるデータのなかから、条件に合う人をコーディネートしていきます。地元住民の方々を中心とした六原まちづくり委員会、そこに参加する京都府の不動産コンサルティング協会、京都府の建築士会の方々からもアドバイスをいただいたりして、アーティストと大家さんが契約できるよう、コーディネートしていきます。借りたいと思う人と貸し

してもらっています。

物件マッチングの実例③「共同アトリエ」

今年の4月頃、京都駅から徒歩5分程のところにオープンしたシェアスタジオです。京都市立芸術大学の大学院を修了したばかりのアーティストから、大学院修了後も数名でアトリエを借りたいという相談を受けました。同時期にビルのワンフロアが空いているという相談も受けていたので、これをマッチングしました。自分たちで天井や壁を改修して活用したケースです。

物件マッチングの実例④「展覧会場」

これは特殊なケースです。京都造形芸術大学の講師でアーティストでもある方から学生の作品展示を学外の変ったところでやってみたいという相談を受けました。閉鎖する市場が解体される前に一時的に借りたいとお願いし、すべて学生たちに掃除をしてもらって、雰囲気のある展示を行いました。

物件マッチング件数は増加しています。これからも一般に流通しないような物件を掘り起こしていくことで、アーティストが求めているようなアトリエや展示空間をつくっていくポテンシャルがあると感じています。そのためには、空き家の大家さんに継続的にアピールをしていきたいと考えています。空き家の危険性や相続の問題点をまとめた冊子『空き家の手帖』(2014年、六原自治連合会)を地元の方たちと制作しました。HAPSは物件の改修費のための予算がありません。そのためマッチングの際に改修費用が必要な場合は、知恵と努力で改修するか、どなたかに負担してもらうしか解決方法がありませんでした。しかし、京都市の都市計画局が空き家活用の助成金制度を始めたので、それを紹介し、改修費に充てることを大家さんにアピールできるようになりました。それによって、アーティストの自助努力だけではなくとかならない物件もマッチングに成功するようになってきています。

事務局の役割分担

実行委員会は、予算と決算を確認する役割を担っており、そこで決定したものを実

たいと思う人の条件は千差万別です。「ボロボロで普通の流通では借主が見つからないから、自分で直すなら安く貸してもいい」という方もいらっしゃる一方で、広く、老朽も少なく魅力的ですが、そこそこ値段が高い、などいろいろなタイプがあります。それらをマッチングさせていきます。HAPSは契約の際、当事者にはなりません。あくまで繋ぎ手であり、アーティストと物件のオーナーが責任を持って契約するかたちが重要だと思っています。

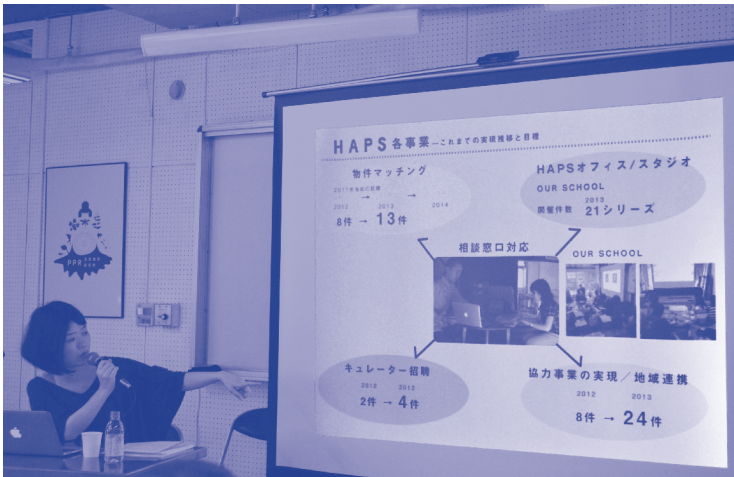
物件をマッチングした後には問題が起きないように、契約の内容をかなり綿密に、お互いの意見を汲み取りながら、契約書をつくっていくという過程があります。そのため、相談を受けてから入居するまで短くて3ヶ月、長くて1年以上かかってしまうほど、細かい話し合いを重ねる必要があります。2013年度に関しては、14件のマッチングが成功しています。HAPS自体が東山区を拠点としているので、情報が集まりやすく東山区に5件。他にも、HAPSの広報物を見た大家さんから連絡を受け、動くケースもできてきて、ほかのエリアでもマッチングが増えてきている状況です。

物件マッチングの実例①「HAPSオフィス」

外観はさほど傷んでいない印象ですが、なかはひどい有様でした。雨漏りしていなかったからよかったものの、足を踏み入れたくないエリアもたくさんありました。活用するためには多くの改修費用が必要であることがわかったものの京都市の改修予算は無い。しかし今後、HAPSの活動において、物件活用を行ううえで、家の構造や地元の改修業者を知る必要性があると感じていました。結果、1年以上かかってしまいました。自分たちでこつこつと直していく手法をとりました。少ない予算でプロの職人さんを講師に招き、ワークショップ形式でたくさん参加者を集めて改修しました。週末にワークショップを開催しましたが、毎回10名以上の人が集まりました。

物件マッチングの実例②「芸術家のアトリエ兼住居」

築100年以上の長屋を借りてくれたアーティストがいます。床が腐って、シロアリもひどく、床を張り替えなければならない状況でしたが、舞台美術に関わっている方が借り主であるため、その技術を活かしていい雰囲気的空間をつくり、活用



行するのが事務局の役割です。事務局は相談の対応、オフィスでの展示やイベントのコーディネート業務、物件のマッチングなどが業務内容です。スタッフは3名と遠藤で、大まかに担当が分かれています。遠藤が全体を管理し、私が総務、経理、オフィス管理、さらに物件、PRの担当がいます。物件マッチングに関しては2、3月になると卒業間際のアーティストが駆け込みで相談してくるので、かなり忙しくなります。そうするとひとりでは成立しなくなるので、協力してやります。物件の下見だけでも週に何日にもなるので、手分けしてやっています。

HAPSを知ってもらうためのPRも必要です。地元の京都新聞をはじめNHKなどさまざまなところで取り上げていただき、そこで情報を知った皆さんから物件の提案をもらうことが多いので、PRは欠かせないと感じています。事例を紹介することもあり、先ほど紹介した6名のシェアアトリエがオープンした際はプレスリリースをさまざまな媒体に出しました。

HAPSは、企画事業をあまり持たないので、HAPS全体のことを知ってもらう取材記事が今のところ多いです。昨年度は、HAPSオフィスの改修が一段落つき、そのお披露目会として「HONESTY AND MODESTY」というイベントを開催しました。坂口恭平さんや田中功起さん、ダムタイプ関係の方など、そうそうたる方々にゲストで来ていただき、ご自身の経験や関心を話してもらいました。イベントを通じてプレス関係者をはじめ、アーティストにもHAPSを知っていただくよい機会になりました。展覧会をやるのであれば、いろんな人を巻き込んで、人々を呼びこ

が特に頑張って活動しているのが六原学区というところです。京都市からも、活動拠点を置くなら六原ではないかという勧めもありました。

地域にはいろんな考え方の人がいます。外から来た私たちをあたたかく迎え入れてくれる一方、怪訝な目で見られることもあります。また、地元の民生委員さんや消防団の方など、昔からこのまちに住む顔の広い方と仲良くさせていただくことが増え、そこからさまざまな情報を教えてもらうことも増えてきました。地元の方々はまちづくりの活動のなかで空き家についての情報を蓄積していました。それが六原まちづくり委員会と一緒につくった『空き家の手帖』で、「なぜ空き家が増えてしまうのか」、「相続情報」、など地域の人たちにどのようにまちづくりや空き家について関心を持ってもらえるかをまとめたものになります。京ことばのネイティブチェックを行ったり、地元の人たちが読みやすく、「なんとかしないと、やばいんちゃうか!」と思わせるようなつくり方を考えています。

HAPSに対する京都市からの評価

当初はわれわれが行おうとしていたことが伝わりにくく、京都市としても評価にくい部分が多々ありました。現在ではようやく空き家を活用する実績ができてきたことや広報媒体に掲載されることもあり、評価に繋がっていると感じています。私たちは当初、市に対して10年計画を提出しています。1、2年で終了するのではなく、「継続していくことが大事」と説得し続けています。認知度などに関してはアンケートを取って数値化していますが、時間がかかる綿密なコーディネートが必要な内容や内容のようにアピールするかは課題です。不動産屋に任せたらよいのではないかと、という話もあったりします。しかし、不動産屋にはできない地道なコーディネートがわれわれの特徴でもあります。

HAPSが求めるのは新たな経済の動きです。大きなお金をつくらばいいというわけではない、たくさんの人を集めればいいというわけでもない。もっと見えないネットワークや情報で既存の経済では賄えない新たな価値をつくることを求めています。毎年、地元の方や、4つの大学（京都市立芸術大学、京都造形芸術大学、京都精華大学、京都嵯峨芸術大学）の学生にアンケートを実施しています。そこで、HAPSの認知度やHAPSがあつて良かった点を調査しています。好意的な意見も集まっ

みやすい環境をつくれます。しかし、あくまでHAPSは相談をベースとしたサービス事業です。ですから、ひとりひとりにコミットしていくことが重要な団体です。ライバシーの問題であまり公にできない事例もなかにはありますので、われわれの行っている業務をどのようにアピールしていったらいいかは私たちにとっても課題です。物件マッチングにおいても、人によっては、制作スペース兼家、つまり居住スペースなので、公にして欲しくないという希望があります。

東山という地域

HAPS周辺には清水寺や八坂神社、祇園、三十三間堂があり、花街もあるので昼間は舞妓さんが浴衣姿で歩いています。その中で東山区の「六原」という六波羅蜜寺があるエリアに拠点を構えており、昔から住む方の多い下町です。その住民の方々が、このまま何もしないとまち全体が衰退してしまう可能性があると危機感を持っています。そこで、六原学区はまちづくりや空き家対策が必要だと有識者を集め、京都市の空き家対策モデル地域として、「六原まちづくり委員会」を立ち上げ、新たな住民の受け入れを促すような活動や、長く住んでもらう工夫を考えて活動しています。そのうちのひとりはHAPSの実行委員でもあります。

京都市の空き家率は全国平均を上回ります。10年、20年後にはまちの半分が空き家になるのではないかと言われています。現在、東山区では5軒に1軒が空き家だという統計も出ています。例えば、祖父母等が亡くなった後、その家をどうするかということを考えたことがある人はどのくらいいるでしょうか。これは、核家族社会のなかで多くの人が直面する問題だと思います。そういう家を不動産屋はいかに高く早く売買できるかが重要になってきます。駐車場やセカンドハウス、高層マンションが増えてしまうのは、そういうことです。このエリアは観光地として人気が高いので、ぼろぼろになってしまった空き家は前述のようになるケースがどんどん増えています。一見、活気があるように見えますが、いざまちの行事などを見ると、子供の数が圧倒的に少なく、将来はお祭りも立ち行かなくなるのではと懸念もあります。2011年、東山区で5つの小学校と2つの中学校が統合して、ひとつの小中一貫校ができました。少子高齢化が進んでいるエリアです。京都市としては、観光地としてもなんとかしたいし、まちの活力が下がっていくのも問題だと捉えています。そのなかで、地元の人

いるので、それを積極的にアピールしています。もちろん、HAPSという名前は聞いたことがあるが、何をやっているのかはわからないなどの声もあり、まだまだ認知度は低いと感じることもあります。

法人格について

HAPSはNPOなどの法人格は持たず、任意団体として京都市から交付金を受けられるかたちで活動しています。ただ、実行委員会形式をとることで、別の事業も受けられることができるようにしています。民間団体として、京都市からの場づくり支援しかなかったという認識では動いていません。他の事業もやることで、広がりをつくることも時には必要だと考えています。公的なお金は使用するための自由度がどうしても低いので、時々活動のなかで難しいと感じることもあります。そのなかでなんとかやりくりしています。

実行委員会のメンバーや遠藤委員長との関係

実行委員会のメンバーの方々とも仲良くさせていただいて、逐一相談に伺っています。現状の予算では立ち行かないような相談が来たときに、実行委員を介して人を紹介してもらおうようなケースもあります。定例会は年に2回だけで、予算と決算の報告の会しかないもので、限られたことしか話せません。しかし、オフィスに来ていただいたり赴いたりして話をする機会は、遠藤もしくは事務局でつくっています。年に2回では、実行委員のメンバーと疎遠になってしまうので、綿密な関係をつくるように心がけています。

遠藤は事務局に週2回ほど来て、内容の確認や方向性の調整をしています。また、彼の持っている国内外のネットワークで連絡をとっていたりしています。彼は企画者としてとても優秀で、ゼロからイチを立ち上げることを得意としています。何もないとところから「ここにはこれが必要だ」とか、「ここには行政が必要だ」などと夢を描くわけです。京都とはこうあるべきだとか、アーティストとはこうあるべきだとか。大々的に描いています。それを実現するための現場をつくるというのが私の役割だと思っています。ゼロから立ち上げるのではなく、イチから積み重ねて伸ばしていくことが、私がすることだと考えています。事業が進んでいくなかで、人に任せていくと

いうことを重視しはじめたことはありますが、ネットワークづくりも私たちの当初からあった大きなミッションのひとつなので、それをつくるためには共同作業をする必要があります。京都には大学が数多くあることが魅力です。大学にはそれぞれの道のプロフェSSIONナルがいて、その人たちと仕事ができるのは、京都だからこそこできる面白いことです。

相談事業の内訳や実例

相談者は、大学を卒業してすぐというよりも、アーティストとして成果が出てきた30〜35歳ぐらいの方が多いです。25歳ぐらいだと、大学を卒業したてでアーティスト仲間たちも大学の周辺におり、一緒に切磋琢磨しながら制作をするという雰囲気があります。しかしさらに数年経つと、バイトをしつつ制作をするという状況があり、加えて周りが少しずつ結婚して、美術をあきらめて仕事を始める人もどんどん出てきます。そのなかでも続けている人は、展覧会への誘いがある人や、次のステージが見えている人が多いです。この人たちにとって、次のステップに行くにはどうしたらよいか考えることは、かなり悩ましいことだと思います。そこに対して真摯に応えることで、京都市のアーティストの層が厚くなることを期待していました。結果としてそのニーズがあったことは大きな発見でした。

事業化に至ったケースとして、金氏徹平さんが〈六本木クロッシング〉に出品した作品に制作協力した事例があります。〈六本木クロッシング〉は若手の作家が集まる大きな展覧会でし、私たちも、金氏さんはこれから名を残す京都のアーティストだと思っています。金氏さんのようなスターが京都のなかに居ることで、若い世代も目標が見えてくることがあると思います。「あのステージに俺も立つんだ」という意識する人も出てくると思います。間近にいるアーティストをみて、アーティストたちも育つ。ですから、そのようなポテンシャルをもつ人をサポートすることも、大事だと考えています。

企画をつくる人材の不足

京都では、アーティストが企画をすることがとても多いです。みな口々に「企画する人がいないから、自分たちでやるんだ」と「自分たちでもっと面白いものをやる」

り方で人と対話をして信頼関係を築いていくこと自体が、重要であると感じています。それは京都に限った話ではなく、場所や地域性は関係ないと思ったりしています。結局、こちらから心を開き、誠実に対応していくことで、信頼を得て本当に良くてくださるのだと思います。また、地元の方々は人生の先輩ですから、いろんなアドバイスをしてくださり、すごく助けられています。

仕事のやりがい

出合いが大きいです。アーティストから相談をいただいたことで、満足するアトリエに出合えたとか、よい展覧会ができたという瞬間を、常々見ることができるので、それは本当にありがたいと思っています。仕事を続けていくなかで、私たちの想像を超えた活躍をしているアーティストを見ることができました。おこがましいですが、共に成長することができたと思えた経験がやりがいのひとつです。アーティストにとって、展覧会は必死で挑まなければならないものです。その人たちを支えていくことは、プレッシャーがかかることでもあります。でも生半可な状態でやめてしまったら、5年後10年後に大後悔するだろうと思います。継続していくことを一番に考えています。

アーティストも大学を卒業して3、4年経つと表現活動を継続しにくくなるのは事実なのですが、それぞれの気概の持ちようだと思います。アーティストが新しい何かを制作したいと考えている以上は、私たちはサポートしたいと考えています。その一方で、アーティストを手取り足取り甘やかしてしまったら悪影響も出てきてしまいうので、私たちはあくまでもきつかけをつくる役割でありたいと思っています。アーティストと知り合って仕事をしていくなかで、もちろん私もたくさん失敗をして彼らにすごく迷惑をかけているのですが、今は始めた以上は続けなきゃ、HAPSも続けていける組織になきゃという気持ちでいっぱいです。アーティストと話をして救われる部分は大きく、地域の人たちをがっかりさせたくないという気持ちも強くあります。

継続して活動していくために

続けていくためにはスタッフも疲弊しすぎないようにすることを第一にしています。

と言っています。コーディネーターなどもおらずに企画をしているケースはとても多いです。京都造形芸術大学には、ASP学科というものがあって、アートプロデュースを担う人を輩出する学科です。しかし、パブリックで規模の大きなアートプロジェクトに関われる現場が、東京に比べて京都はまだ少ないです。

キャリアのつくり方

美術館に勤めようと思ったことはありません。大学1年生の時、1回目の〈横浜トリエンナーレ〉が開催され、その前年に〈大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ〉が開催されました。アートプロジェクト自体が、黎明期に入りはじめた時期で、2003年に森美術館が開館し、キュレーターという言葉が日本でも認知されはじめました。今は、その時期から15年ぐらい経ち、キュレーターという言葉も広範囲に広がりました。美術館の学芸員はコレクションの保存と展覧会の企画が主な仕事です。企画をするためには研究リサーチをして、展示内容を考えます。それは、現場をコーディネートすることは脳の使い方が違います。

私は研究肌でもありませんし、作品をお金に換算することに抵抗がある時期もありました。前述の通り、アートプロジェクトに運良く関わる経緯があって自然とそこに行き着きました。ちよつとがっかりされるかもしれないですけど、流れゆくままにここまで来たという自覚はあります。ニューヨークに行ったのは自ら変化をつくった起点だったと思います。そのときの時点で限界を感じたというのがよい起点にはなりました。それまでは、誘われるがまま自分の行きたいところに行つて、その現場でなんとかやっていくことを繰り返していました。現場によつても展覧会の場合もあれば地域と密着するようなワークショップの場合もあります。また、美術だけではなくパフォーマンスの分野にも関わつた経緯もありました。そこで、仕事を通じて、人びとの魅力を知つていけたことは大きな財産です。その過程のなかで、またこの人と仕事がしたい、見習いたいということを吸収できたことはラッキーでした。現場を繰り返していると適応能力もかなり必要で、うまくできていたかどうかは別として、場に応じてどのようにコミュニケーションをとるかは、常々課題でした。

京都には「いけず」があると云われますが、それを意識してコミュニケーションをとっているのは、京都の人といつまでたつても仲良くなれない。もっと自分なりのや

週に2回は絶対に休みます。基本的な就業時間を10時から19時にしていて、それを超えるようなことがあれば、その分代休を取るといった仕組みづくりを始めています。スタッフ自身もアーティストに合わせていたらきりがありません。やればやるだけブラッシュアップできる業界なので、体力は使いますが、やる気を継続させていくためにも、ぎりぎりの部分でバランスを取ることが心掛けています。できないことは、どんどん人に任せていくことも大事です。予算はかかるにしても、人に任せることで効率的に成果を上げていくことが大切だと思います。

京都市のまちづくりの部署は、国から改修予算などを取つて本格的に空き家対策に臨んでいます。そのような流れのなかで、空き家を見つけたけど、どのように活用したらよいかわからないという悩みは出てくると思います。そこで、HAPSの需要が増えればいいと思っています。

これからやりたいこと

物件マッチングの成果を、これまではあまり公にできていないので、大家さんがどのように感じているかや、アーティストの満足度をPRしていくことを予定しています。マガジンハウスの「colocal」というサイトで連載を持たせていただく予定で、HAPSが関与した事例を紹介する予定です。これまでまとまつた事例紹介ができていなかったのので、良い機会だと思っています。HAPSは税金で運営されている事業のため、例えば市長の交代などの政治的な変化が、事業の内容に影響してしまいかもしれない弱い立場です。しかし、私たち自身は継続的に長い目で見てアーティストの場づくりをしていくことを掲げています。継続させるために私たちの活動の効果は、常々行政に対してアピールしています。

現在は9割が京都市の予算なのですが、そこが安定するとは思っていません。例えば物件マッチング事業に関しても、私たちは不動産業者ではな



いので、お金をもらえません。私をはじめ、スタッフは芸術関係者ばかりでまちづくりの専門家ではないので、アーティストの支援をしていくためにはどうしたらいいのかということを考えながら、大家さんとの関係づくりをやってきました。不動産コンサルティング協会との連携もありますが何か別の動きも考えなくてはいけないと思っています。

自身のキャリアについて

20代のときは言われるがまま必死に追いつくことにもがき、自分のなかでは自転車操業でした。今も自転車操業には変わりないのですが、さまざまな経験を経て、視野を広げて考えることが前よりはできるようになり、そのなかでどこを重点的にやるべきか考えるようになってきました。まだまだですが。そういうところを考えるということは歳を取ったからだ。

アートの業界に入り込んだときは、社会人経験がなかったので、名刺の渡し方もメールの送り方も分からず、いろいろなパターンを試すのが忙しかったし、必死でした。遠回りもしました。すごく怒られたりもししていました。BankART1929の池田修さんにはどこがどうだめなのか、細かく言われ、今となってはありがたい経験でした。そういう人が身近にいたのはありがたかったです。また、自分自身の身体があまり強くないとわかり、自分のストッパーがどこでかかるのかということを考えました。4、5日ほぼ寝ずに現場仕事をして倒れたこともありました。私自身、現場が楽しかったということもありますし、「アーティストは私以上に頑張っているぞ」と思いながら働き続けていたら、そのまま倒れました。今はそんな無計画な状態では仕事にならないので、管理しなくては、とそのブレッシャーもあります。芸術の仕事は、人に夢を見せる仕事なので、自分自身が楽しくあるべきだということを、遠藤からは常々言われています。

今はHAPSについてはかりしか考えていないので、自分自身のことを考える時間あまり取れていません。社会の状況も10〜20年で様変わりしていくなかで、今、たまたまニーズがあり、この事業が成立しているだけだと思います。この先の10〜20年後には現代美術の業界もどうなっているのかわかりません。社会の動きやニーズに敏感になり動いていきたいと思っています。

よそ者だからこそ

京都の文化が面白いと思えるのは、よそ者だからこそだと思います。お寺が素晴らしいとか、美味しい食べ物があること。京町家の構造自体もすごく効率的に考えられています。生活をしていく知恵が息づいているまちだと思います。そこふれあうのが楽しいのはよそ者だからだと思いますし、好奇心を持ち続けることができるのは大事です。

京都には4つの芸術大学があり、その卒業生だけでもそうそうたるメンバーが揃っています。藤浩志さん、ダムタイプのメンバーや高嶺格さん、やなぎみわさん、名和晃平さん、ヤノベケンジさん、宮永愛子さんもそうで、さまざまなアーティストが輩出されています。彼らの対外的なアピールに対しての価値は、お金には換算できません。それが、ひとつの京都ブランドをかたちづくるものだと、行政の文化担当も認識をしています。それをつくることに少しでも関われることはありがたいです。芸大だけに関わらず、モチベーションが高い人たちを絶やすわけにはいきません。20代の若いときにさまざまな人に会って、さまざまな価値観に出合っていくことは、良い影響を生むと思っています。その可能性を広げていけたらと思っています。

「ゲストプロフィール」

芦立さやか（HAPS事務局長）

1982年北海道生まれ。05年武蔵野美術大学芸術文化学科卒業。卒業後、BankART1929（横浜）で勤務。同時期に吉田有里と共にOSHIDATE HOUSE（横浜）をオープン。BankART退職後、さまざまなプロジェクトで展覧会制作やアーティストのコーディネート等に関わる。10年9月より1年間、NYに拠点をもつアーティスト・イン・レジデンスのコーディネートを行う「Residency Unlimited」でインターン。11年より京都市内で東山アーティスト・プレースメント・サービス実行委員会（HAPS）事務局で勤務。

仕事を 知る 2

日時…2014年8月3日（日） 10時30分〜13時00分
ゲスト…松尾真由子（ブレイカープロジェクト事務局長）
ホスト…橋本誠

ディープ・サウス・大阪でアートプロジェクトを展開

ブレイカープロジェクトは、大阪市の文化事業として2003年に始動しました。大阪・浪速区の「新世界」と呼ばれる地区でスタートし、徐々にエリアが拡がり、今は西成区の山王という地域に拠点を置き活動しています。私たちは、芸術と地域社会を繋げ、ひとりひとりの創造力を取り戻していくことで、多様な価値観が共存する持続可能な地域社会が創発されていくことを目指すものです。ブレイカープロジェクトが重視しているのは、アーティストが地域に入り時間をかけて実験的な表現活動を創造していく環境づくりと、その過程で地域住民とのさまざまな関わりを生み出していくマネジメントです。

活動拠点としている西成区の山王は、昔ながらの木造長屋やアパート、銭湯、路地などが残る地域ですが、高齢化や建物の老朽化が進み、まちの風景が急速に変わりつつあります。このことは、風景の問題だけでなく、ここに住む人々の営み、コミュニティさえも崩壊しかねないのではないかと危機感を持っています。周辺には、通天閣を中心に、観光客たちで賑わう新世界、日本一の高層ビル「あべのハルカス」が建つ再開発エリアの阿倍野界限、日本最大のドヤ街の釜ヶ崎や色街でもある飛田新地とも隣接しています。西成区は全国的に見ても生活保護率が高く、高齢化がかなり進んでいる地域です。また、交通の便がすぐよいこともあり、近年は簡易宿泊所を改装した海外旅行者向けの格安ホテルも増え、まちの様子も少しずつ変化してきています。

行政の方向転換に揉まれながら

ブレイカープロジェクトは、2003年に大阪市の「芸術文化アクションプラン芸術者から構成されています。その実行委員会によりプロジェクトの企画・運営者としてディレクターを任命し、そこに事務局が設置されているという形式になっています。資金源は、大阪市の事業費と助成金で運営していて、年度により異なりますが、1000万円前後の予算規模です。

アートは地域にどう関係していくか

ブレイカープロジェクトはこれまでにさまざまなアーティストやテーマを迎え活動してきました。どのアーティストとも、まずは実際にまちを歩きリサーチやワークショップを重ねながらどういことができるのかを探っていきます。アーティストからプランが出てきたときには、「これとこれ（人や場所、ものなど）」を繋げれば広がるかな」などと考えながら進めています。アーティストのやりたいことをいかに地域と繋げていくのが事務局の役割として重要なと思っています。

これまでの活動で創作のプロセスを共有するために4つの手法が導き出されました。前提としているのは、アーティストの内発的動機を重視しながら地域に根ざした作品が生み出されること。さらに地域住民にそのプロセスを開き共有することに注力しています。ひとつ目の手法は、サイトスペシフィック。場所を使うことで、その持ち主や周辺住民との関わりが生まれると同時に、見慣れたまちの風景に変化をもたらします。シャッター街になりつつある商店街や、空き店舗、空き家、空地など、価値を失いつつある場所をポジティブに捉え直し、新たな可能性を見出す取り組みでもあります。

2008年は、藤浩志さんをナビゲーターに迎え、〈まちが劇場準備中〉というプロジェクトを展開しました。ここでは、「まちかぎりの実験…デコポリ」という、身の回りにある日常の素材をみんなで持ち寄り、空き地や商店街のアーケードなど既存のインフラを活用して新



術まちづくり拠点事業」のフェスティバルゲート市民還元事業のひとつとしてスタートしました。新世界にあった遊休施設「フェスティバルゲート」の空き店舗スペースを有効活用しようと、複数のアートNPOが招聘されプログラムを実施した「新世界アーツパーク事業」に、ディレクターの雨森が関わっていたこともあり、当初は「フェスティバルゲート」を拠点に活動していました。しかし、07年、10年計画で進めようとしていた「芸術文化アクションプラン」は5年で打ち切りとなりました。フェスティバルゲートも閉鎖され、活動エリアでの拠点を一時的に失いましたが、08年からは、新世界市場の空き店舗をプロジェクト期間中だけ借りるという状況で活動を継続してきました。

10年度は、大阪市立近代美術館建設準備室（現・大阪新美術館建設準備室）と協働して展覧会「絶滅危惧・風景」を開催しました。これまではプロジェクトのプロセスを重視していて「発表」というものに重きを置いてなく、展覧会というかたちは私たちにとつても初の試みでした。まちなかで起こっていることをどう美術館で見せるか難しいところもありましたが、自分たちのまちで生まれた作品が美術館で展示されるというところで地域からもたくさんの方が足を運んでくれましたし、美術館にとつても、新しい層の来観客に繋がったということで、美術館との連携のあり方が見えた試みにもなりました。

11年からは、それまで単年度だった地域創造の助成金枠が2年もしくは3年の継続事業になり、3年間継続するプロジェクトという初めてのかたちに取り組むことになりました。3年という期間があったからこそ、立ち上げることができたのが、西成区山王にある築60年の木造アパートを活用した創造活動拠点「新・福寿荘」。活動を継続していくうえで、地域に根ざしていくうえで、活動拠点は重要です。3年かけてその基盤をつくっていくように思っていたところ、その翌年に市長が替わり、市政改革プランのもと施策・事業の見直しが進められるなか、ブレイカープロジェクトの事業予算も一時期、凍結となりました。そこから約半年は、受託していたほかの助成金で活動を続けました。現在は、地域に根づいて活動している点が評価され、廃止されることなく活動を続けることができています。

ブレイカープロジェクトの体制は、実行委員会形式で組織されている団体です。委員は、大阪市の経済戦略局文化振興部に所属する市職員や西成区の職員、民間の有識

しいイメージの飾りをつくる地域実験プログラムが生まれました。そのひとつに、いつもはフェンスで囲まれている公園に展示した「トイザウルス」。これは、藤さんが発案し、全国で展開されている〈かえっこ〉で残ったいらなくなったおもちゃや破片などでつくられています。

また、現実の社会に実在する、古くなって価値が失われたものに色を塗ることで再生させ、「日常を修復する」というコンセプトで活動するフランク・ブラジガンドさんが、路面電車の駅と車両をペイントしました。またあるときは、アーティストユニットのパラモデルと一緒に「極楽百景」というシリーズを新世界や山王で展開しました。観光地や景勝地から極楽的要素を抽出し作品化するシリーズで、串カツ屋や銭湯、蕎麦会所など、古くから営む店舗など、そのまちならではの場所を撮影場所として使いました。地元の方にもエキストラとしてご協力いただいています。

11年には、地域に根ざした創造活動拠点として「新・福寿荘」をオープンする際に、そのお披露目会もかねて、梅田哲也さんの展覧会を開催しました。築60年の木造アパートなのですが、屋根裏など建物の建築構造や生活の痕跡まで空間全体を使った作品となりました。梅田さんには3年継続で関わってもらっていましたので、14年には、〈O才〉という空き家などをメイン会場に、山王のまち全体を舞台としたワールドパフォーマンス+展覧会を開催しました。鑑賞者にはそれぞれのルートでまちを巡ってもらうのですが、道端で出合う出来事や風景に、どこまでが日常生活でどこからが仕組まれたものなのか、境界線が曖昧になる作品になりました。

ふたつ目はフィールドワーク。リサーチを通して地域に潜在するさまざまな資源（場所・資源・記憶）を掘り起こし、普段の生活ではスポットがあたることのない個人の営みや歴史、記憶を再発見し、再評価していくものです。10年、西尾美也さんと新世界で「家族の制服」シリーズを展開しました。このシリーズは、昔撮った家族写真をもとにそのとき着ていたのと同じ服を制作し、同じ場所、同じ人物で再撮影するということです。この写真は、漬物屋の店主から借りた、1958年に丁稚奉公のときに元同僚と映っているものです。この撮影を通して約15年ぶりに再会されたようです。同年の下水道基行さんと展開した「Sunday Creators」は、まちの知られざるクリエイターたちの創造的な行為とその広がりにはスポットをあて、生活のなから生まれては消えてゆく些細な現象（出来事）をすくいとり再構成したプロジェクトです。日課

でチラシの裏に8文字熟語を書く100歳のおじいちゃんや、スーパーのチラシをこよりにして五重塔や通天閣をつくる方など、かなりのリサーチを重ねて探し当てました。この方は、ちょうど今年開催された〈横浜トリエンナーレ〉(14年)の「釜ヶ崎芸術大学」のプロジェクトでも作品が展示されていました。12年、山田亘さんと展開した「西成なるへそ新聞」は、一般公募により集まった記者・編集メンバーが、西成のまちに眠る記憶や知られざる昔の風景を探しながら取材を行い、新聞というメディアを使って記録・発信していくプロジェクトです。3週間ごとに発行し、全25号の新聞が完成しました。

3つ目は参加型。住民の主体的な参画を誘発する魅力的なプログラムの創出。さまざまな立場によるしがらみや世代による断絶などを超えて、参加する人が同じ地平に立ち、対等に楽しめる共有の場を生み出します。きむらとしろうじんじんさんは、03年、05年、07年と計3回「野点」を開催しました。「野点」とは、素焼きの器にその場で給付けをし、楽焼きという方法で焼き上げられた自作のお茶碗でお茶を楽しむことのできる移動式カフェ、旅まわりのお茶会です。誰もが参加可能な共有の場の創出として、新世界、山王、太子エリアの空き地や商店街などで開催しました。

じんじんさんとは14年からも2年継続事業として、新たな創造活動拠点の創出に向け、リサーチをかねた活動を進めているところです。

4つ目は連携。地域の組織や施設などとの協働によるプロジェクトの展開。これまで、地域の老人福祉施設やこどもの家、学校などと連携することで、より深く地域に根ざした活動が生まれています。12年から継続している音楽家の大友良英さんを講師に迎えてスタートした〈西成・子どもオーケストラ〉では、地域の児童館や学校と連携しました。連携を図ることで、プログラムと子供たちが繋がるだけでなく、参加したことで見られる変化なども聞き取ることができ、より関わりの深い展開が可能となります。

プロジェクトをより安定させ地域に定着させる

ここからは具体的にアートプロジェクトにおける事務局の仕事についてお話できればと思います。まずは、現在の体制とそれぞれの役割についてまとめてみました。

2010年度まではディレクターと、事務局スタッフ1名に加えて、大阪市の文化事

クトを展開してきました。呉さんは、「語られなかった記憶」「言葉にできない記憶」を探索し、織物や編み物を、記憶や時間が織込まれたメタファーとして捉え、織る／ほぐす／結ぶという手法で作品を制作してきたアーティストです。

リサーチの段階で、地域の女性の話を聞いてストーリーを集めたいという話が出ました。でも、呉さんが地域の方に面と向って話を聞かせてもらおうとしても、聞ける話が限られているんですね。それなら、何か作業を通して、自然にこぼれ出てくるような話を拾っていききたいとなり、地域から着なくなった編み物を集め、それらをほぐしながら、地域の女性たちのストーリーを集めるワークショップ「編み物をほぐく／ほぐす」がスタートしました。ワークショップを実施する場合は、改めて設けるよりも、すでに地域の方が集まる場所にこちらが向いてワークショップを実施する方法がよいのではないかと考えました。そこで、すでに繋がりもあり、地域コーディネーターとして連携もしていたみどり苑というデイケアセンターの社会福祉士の方にお話し、施設のフリースペースを会場に使わせてもらうことにしました。この施設には、毎日デイケアでお年寄りの方が通ってきますが、介護を受けている立場でも人の役に立ちたいと考えている方や、施設が用意するレクリエーションにはなかなかじめないという方もいらっしやいました。そういう方たちにも参加を呼びかけることができたり、ワークショップに参加する、地域の方がみどり苑に集まってくださるというのも、地域に開いていきたいと考えていた施設側にとって、このプログラムは有効だったようです。一方的に与える／与えられるという関係ではなく、アートを介して協働する場をつくりだし、作業を共に行うという手法が福祉の側にとっても効果的に作用していることがうかがえます。

事務局は、現場の運営のほか、みどり苑との調整やサポートスタッフの手配、告知用の閲覧板の作成やちらしの配布・掲示などの広報作業も行います。また、ワークショップでは、編み物をパーツごとに解体したり、ほどこいた毛糸を蒸したり、毛糸玉に巻くなどいろいろな工程があるので、それを手伝ってもらうサポートスタッフも募集しました。工程を覚えてもらうにも毎回スタッフが変わると大変なので、長期的に参加してもらえる方に限定しました。しかし月2回、平日のワークショップに定期的に入ってもらえるスタッフを確保するのはなかなか難しかったので、西成区の社会福祉協議会に相談し、ボランティアバンクに登録している地域の主婦の方などに入ってもら

業を担う外郭団体(都市協会)から担当のスタッフが2名おり、ひとりが現場スタッフとして経理やスケジュール管理など事務局としての役割を担い、もうひとりが行政(大阪市)や地域創造との調整役を担っていました。しかし、その外郭団体が市政改革の統廃合によって解散し、11年度からは、ディレクターおよび事務局が直接、行政との調整を行っています。経理業務を担うスタッフの人件費もすべて事業費から捻出するようになっています。

12年度から事務局の仕事が増えたこともあって、事務局と別にそれぞれのプロジェクトを担当するプログラムディレクターを置き、現場に関わるマネジメント業務を分散させることで、体制の強化と内容の充実化を図っています。それぞれの具体的な役割としては、ディレクターは、アーティストの選定、現場の監修やプロジェクトの方向性の決定などを担い、プロジェクト終了まで全体統括を行うのが主な任務です。一方、事務局は、立ち上がった企画を実現するために発生するさまざまな作業、調整ごとを進めていく役割を担っています。そのなかでもプログラムディレクターは、それぞれのプログラムの現場運営をお願いしており、現在3名の担当者がいます。アーティストとの調整、スケジュール管理、予算管理などのほか、プロジェクトの方向性、展開なども提案してもらいつつ、ディレクターと相談しながら進めていきます。

11年度から13年度は大友良英さん、梅田哲也さん、呉夏枝さん、山田亘さんの計4名のアーティストを迎え、地域に根ざした創造活動拠点の創出と人材育成に重点を置き、長期的なプロジェクトに取り組みしました。特にブレイカープロジェクト独自の取り組みといえるのは、地域コーディネーターとの協働です。これまでのプロジェクトですでに繋がりがあり、特に主体的に協力してくれている地域の人たちを改めて地域コーディネーターと位置づけ、カウンターパートナーとして、より地域に活動を浸透させていくために重要な役割を果たしてもらっています。この3年間のプロジェクトでは、その連携の強化と人材の拡がりに注力し活動を進めました。地域コーディネーターを通じ、自治会や商店街組合、女性会、社会福祉協議会、老人福祉施設、児童館、学校など、地域の組織や施設との連携体制がより強化されるのと同時に、拡がりをみせています。

ここからは、呉夏枝さんと進めてきたプログラムを例にご説明します。呉さんは11年8月に西成でリサーチを開始して、今年の3月まで、約2年半にわたってプロジェ

クのようなこともしていました。

ワークショップ自体は、呉さんがイメージした通り、ゆったりとした時間のなかで「小さい頃、よく母親の手伝いで編み物ほどいたなあ」という言葉から小さいときの思い出が次々に紐解かれていったり、自分の子供に編んでいた当時の話からこのまちに嫁がれたときの話に展開していったりと、本人も忘れていたような記憶をすくい上げていくような時間になりました。

みどり苑では半年くらい活動を続けていたのですが、進めていくうちに参加者の方が固定化してきたのと、参加はしたいけれど、「あそこ(みどり苑)に行ったら、『いよいよあの人も介護を受ける歳になったんやな』と思われるのが嫌で行けない」という声も聞こえてくるようになりました。そこで、もっと多くの人にも参加してもらい、ワークショップをより日常化していくためのワークショップスペースを設けることにしました。

12年の9月ごろから、場所探しを始めました。地域のなかではメイン通りと言われている通り沿いに絞りと、地域の方たちに声を掛け、紹介してもらえる空き家を探しはじめると、すぐ2、3軒候補が挙がりました。そのうちの1軒が、地域の女性会会長さんが持ち主の連絡先を知っていたことに加え、先ほどのみどり苑の職員の方が、部屋づくりを知っていて空間的にもよいのではと勧めてくださったので、交渉を進めることにしました。このときも地域コーディネーターの協力があつたことで、スムーズに場所を決定することができました。1週間後には見学もでき、尋ねに行つたその日のうちに「あの方(女性会の会長)の紹介ならば信頼できるでしょう」と快く光熱費だけでお借りすることができました。でもそこは住んでいた方が亡くなってからもう3〜4年経っていて、部屋も当時のままで物が溢れている状態でしたので、「掃除、改装は全部自分たちでします」と言えたのも、貸してもらえた決め手になったと思います。

そこから、サポートスタッフを呼びかけ、約2ヶ月をかけて、掃除や塗装などの改装を進めました。扉周りなどの施工は、工務店に依頼し、制作してもらっています。改装を進めるなかで、物を運んだり、解体作業もあったりと男手が必要だったので、サポートスタッフの応募はほぼ女性です。このときも社会福祉協議会や社会福祉士の方を通じ、地域のおっちゃんたちに声をかけてもらいました。手伝ってくださっ

た方はみんな昔は大工仕事で腕を磨いていた方たちなので、手際の良さは格段に違い、完成度も高く、とても助かりました。このようにして多くの方たちの協力を得て、12年12月に呉さんのコンセプトスペースでもあり、ワークショップ、ギャラリースペースでもある「koku手芸館たんす」がオープンし、週2日ワークショップを定期的に行いました。

「たんす」をつくっていく際に、いかに地域に開いていくかということでアーティストと相談してさまざまな仕掛けや工夫を行いました。「場づくり」については、中に入らなくても様子が見えるように大きなガラス張りにしたことで、自然に編み物を集めることが周知でき、「たんす」の認知度を上げることにも繋がりました。また扉は、この地域には引き戸の家が多く、ガラッと開けて覗いたり、挨拶をしたりしやすいのは断然引き戸という地域の方の勧めを取り入れたり、前の通りが車の交通量が多いので、少し立ち止まったり、立ち話もしやすいように、扉前に少しスペースを設けるようにもし、廃材を使ってベンチも制作しました。壁の展示ギャラリーでは、ここでほしい毛糸やモチーフを飾る場所として機能し、展示だけを観にこられる方もいました。ここでは場所づくりだけでなく、そこにいる「人」も重要な存在になっています。「たんす」がオープンしてからは、プログラムディレクターと「たんすコンシェルジュ」としてサポートスタッフにも常時入ってもらうようにし、運営は任せる体制を取るようになりました。

今回、呉さんの担当としてプログラムディレクターに就いたのは、アートマネージャーの内山幸子さんという方で、山口県の秋吉台国際芸術村に勤めていたこともあり現場経験も積まれているので適任だと思いました。プログラムディレクターがいることでアーティストが集中して制作に向き合うことができましたし、「たんす」に訪れる人の対応など、より丁寧に行っていくことが可能となりました。また、「たんす」以外の地域まわりは最初は事務局が同行しながら徐々に引き継いでいくようにしました。このような体制を取れることで、作家や事務局スタッフがいなくても、週2回、定期的に「たんす」を開館できるようになり、地域の方にとって日常的に立ち寄る場所として徐々に定着していくことができました。また、この場所をより広く周知していくために、ここでも地域コーディネーターと連携して、地域のお年寄りや編み物が得意な方などを紹介いただきました。さらに『たんすレター』という広報物を隔月で発

行しました。これは、開館スケジュールと共に、呉さんの写真作品やスタッフの紹介やレポート、地域の方に書いていただいた編み物にまつわる原稿なども掲載して、地域住民へはもちろん、市内の図書館や区民センター、関西圏のギャラリー、オルタナティブスペースにも配布して外からも人を呼び込む広報ツールとして機能しました。「たんす」がオープンして半年以上たちスタートさせたのが、「編むワークショップ」です。これは「たんす」を訪れた方との会話がきっかけで、近所の玄関に飾られていた（ニットキャップ人形）と出合い、その編み図を呉さんがおこし、編みはじめました。編み物だけでなく、タンスに眠っていた毛糸もたくさん集まっていたので、それを使って編みはじめることにしました。シンプルでありながら、個々の個性も出しやすいつくりと、かわいらしさもあって、地域の女性たちの編み物魂に火をつけ、たちまち大人気となり、「たんす」は編む人とはどく人が居合わせる場となっていました。もともと編み物上手な地域の女性たちは、1人何体も次々に編み、「たんす」では先生役として来ていただいたり、ご自宅でもニットキャップ人形の編み物教室みたいなものが広がっていったりと、「編むワークショップ」をきっかけに「たんす」の距離がぐっと近くなった方が一気に増えたように思います。また、この「編むワークショップ」は、呉さんにとって、記憶を新たに紡ぐ行為であり、この地域で集まった糸が別の場所へと広がり、繋がっていく様子が想い描かれていました。そこで青森、京都、岡山、山口の協力者のもとへ毛糸と編み図が送られ、ニットキャップ人形が編まれることになりました。

そして、2年半続いてきたプロジェクトの集大成として、大阪府立江之子島文化芸術創造センター「enoco」と、「koku手芸館たんす」の2ヶ所を会場に展覧会を開催しています。enocoでは、2年半かけ地域から集めほどかれた100着分の毛糸を展示しています。1着ごとに、もとの様子がわかるパーツ部分と、ほどいた状態と蒸した後にちぢみを伸ばしたかせと、まき直した毛糸玉をセットにしています。また、その編み物の制作者や思い出を持ち主から聞き取ったヒアリングシートも展示しました。「たんす」では、呉さんが撮影をしたこの間に集まってきた編み物の写真や、地域の内外で編まれたニットキャップ人形約200体、また編み物をほどこ過程で出てきた糸くずを貯めて紡ぎ直して織った織物も展示しました。織る前に貯めていた瓶から取り出された糸くずの写真作品があるのですが、一番上にある糸が2年半前の最初のワ

ークショップで出てきた糸くずです。時の流れが地層のように積み重ねられこのプロジェクトを象徴するものとなりました。

呉さんのプロジェクトはこの展覧会をもって終了し、「たんす」も3ヶ月ほど閉めていましたが、このときもたくさんの方から「いつ開けるの？」と会う度に声をかけられるようになり、地域の人々の日常に活動が確実に定着したという実感を感じられるようにもなりました。

このように、「たんす」での取り組みは、ブレイカープロジェクトにとっても3年という長期間と拠点を運営していくという新たな試みとなりました。活動が地域に根ざした手応えを感じられたのは、アーティストの細部にわたるまでの行き届いたコンセプトと、そのコンセプトのもとに、この地域の状況や日々の様子を踏まえながら、活動や作品を地域と丁寧に関ぐことのできる、プログラムディレクターや「たんすコンシェルジュ」といった人材の体制を取れたことが、大きかったように思います。14年度からは、美術家・藪内美佐子さんを迎え、新たなプロジェクトをスタートしています。こちらも約2年をかけて、「たんす」を拠点に、地域の人々と出会いながら、作品をつくっていく予定です。

質疑応答

受講生…「たんす」は定期的にオープンしているのでしょうか？

松尾…基本的には週2日オープンしています。地域の方たちが一番参加しやすい曜日と時間帯を確認し、毎週木曜日は必ず開けているようにしています。そのうちアーティストは週1日くらいのペースで来館しますが、プログラムディレクターと「たんすコンシェルジュ」は、開館日には必ずいるような体制にしています。参加者は主に地域の方たちですが、地域外の方や海外の観光客が通りがかりに覗いていくときもあります。地域の方からすれば、「たんす」にくることで、地域や世代を超えて多様な人たちと交流ができ、遠方から自分たちのまちに人がくること自体も喜ばれているのではないかと思います。

行しました。これは、開館スケジュールと共に、呉さんの写真作品やスタッフの紹介やレポート、地域の方に書いていただいた編み物にまつわる原稿なども掲載して、地域住民へはもちろん、市内の図書館や区民センター、関西圏のギャラリー、オルタナティブスペースにも配布して外からも人を呼び込む広報ツールとして機能しました。「たんす」がオープンして半年以上たちスタートさせたのが、「編むワークショップ」です。これは「たんす」を訪れた方との会話がきっかけで、近所の玄関に飾られていた（ニットキャップ人形）と出合い、その編み図を呉さんがおこし、編みはじめました。編み物だけでなく、タンスに眠っていた毛糸もたくさん集まっていたので、それを使って編みはじめることにしました。シンプルでありながら、個々の個性も出しやすいつくりと、かわいらしさもあって、地域の女性たちの編み物魂に火をつけ、たちまち大人気となり、「たんす」は編む人とはどく人が居合わせる場となっていました。もともと編み物上手な地域の女性たちは、1人何体も次々に編み、「たんす」では先生役として来ていただいたり、ご自宅でもニットキャップ人形の編み物教室みたいなものが広がっていったりと、「編むワークショップ」をきっかけに「たんす」の距離がぐっと近くなった方が一気に増えたように思います。また、この「編むワークショップ」は、呉さんにとって、記憶を新たに紡ぐ行為であり、この地域で集まった糸が別の場所へと広がり、繋がっていく様子が想い描かれていました。そこで青森、京都、岡山、山口の協力者のもとへ毛糸と編み図が送られ、ニットキャップ人形が編まれることになりました。

そして、2年半続いてきたプロジェクトの集大成として、大阪府立江之子島文化芸術創造センター「enoco」と、「koku手芸館たんす」の2ヶ所を会場に展覧会を開催しています。enocoでは、2年半かけ地域から集めほどかれた100着分の毛糸を展示しています。1着ごとに、もとの様子がわかるパーツ部分と、ほどいた状態と蒸した後にちぢみを伸ばしたかせと、まき直した毛糸玉をセットにしています。また、その編み物の制作者や思い出を持ち主から聞き取ったヒアリングシートも展示しました。「たんす」では、呉さんが撮影をしたこの間に集まってきた編み物の写真や、地域の内外で編まれたニットキャップ人形約200体、また編み物をほどこ過程で出てきた糸くずを貯めて紡ぎ直して織った織物も展示しました。織る前に貯めていた瓶から取り出された糸くずの写真作品があるのですが、一番上にある糸が2年半前の最初のワ

ークショップで出てきた糸くずです。時の流れが地層のように積み重ねられこのプロジェクトを象徴するものとなりました。

呉さんのプロジェクトはこの展覧会をもって終了し、「たんす」も3ヶ月ほど閉めていましたが、このときもたくさんの方から「いつ開けるの？」と会う度に声をかけられるようになり、地域の人々の日常に活動が確実に定着したという実感を感じられるようにもなりました。

このように、「たんす」での取り組みは、ブレイカープロジェクトにとっても3年という長期間と拠点を運営していくという新たな試みとなりました。活動が地域に根ざした手応えを感じられたのは、アーティストの細部にわたるまでの行き届いたコンセプトと、そのコンセプトのもとに、この地域の状況や日々の様子を踏まえながら、活動や作品を地域と丁寧に関ぐことのできる、プログラムディレクターや「たんすコンシェルジュ」といった人材の体制を取れたことが、大きかったように思います。14年度からは、美術家・藪内美佐子さんを迎え、新たなプロジェクトをスタートしています。こちらも約2年をかけて、「たんす」を拠点に、地域の人々と出会いながら、作品をつくっていく予定です。

受講生…地域の方が、どんな活動をしているのかわかりづらいと言いながらもスペースに遊びにきてくれたという話がありましたが、それは地域との関係性ができたということなのでしょうか？

松尾…地域との関係性のあり方はさまざまだと思っています。作品展示の場所として、物件やお店の片隅を提供してもらうことや、作品の素材として何かものを提供してもらうことも関わりのひとつだと思っています。私たちがどんな活動をしているかというのは、なかなか言葉で説明しても理解することは難しいので、まずは活動を見てもらう、場所にきてもらうことを重要視しています。そのきっかけとして、どんな関わり方があれば繋がるかということは常に意識しています。

地域への広報には「編み物をほどこ」や「タンスに眠っている編み物や毛糸を集めています」というように、できるだけ具体的に関わりやすいポイントを抽出して全面に出したり、地域コーディネーターの方たちにも率先して場所にきてもらうようにしたり、「編み物が得意な人」など具体的なポイントを伝え、地域住民を繋いでいただく

ようにしています。このように人と人、人と場所、人とのを繋ぐなど、多様な関わり方を生み出すマネジメントの蓄積によって地域との関係性ができていくと考えています。

受講生…地域コーディネーターの担当はどうやって決まったのでしょうか？

松尾…これまでの活動のなかで、ブレイカープロジェクトの取り組みに興味をもって主体的に参加してくれている方や、児童館や福祉施設など、分野は違うけれど同じ想いでまちに接している方たちを地域コーディネーターと位置づけ、連携していくようにしています。これまで事務局でやっていた仕事を、あえてその人たちに任せていくという意識をもつようになりました。例えば、案内チラシを渡し、地域へ配布してもらったり、関わってもらいたい人材や作品の素材収集について相談したり、実際に繋いでもらったり積極的に協力してもらおうという体制を取りました。そうすることで、自分たちの活動が地域コーディネーター自身の言葉で伝わっていきますし、私たちはもっていない情報も含めて知ることができるので、活動の拡がりや地域の浸透により繋がっていくことができます。また、11年～13年の活動をまとめたドキュメントブックに「地元の声」というコーナーを設けました。地域コーディネーターの方たちに、プロジェクトにどういった想いで関わっていただいていたのかを改めて聞くことで、私たちの活動を客観的に振り返ることもできましたし、連携することでも何をメリットに感じているのかを知ることでもでき、今後の展開への参考にもなりました。

受講生…地域コーディネーターの方たちをどのように育成しているのでしょうか？

松尾…育成しているというわけではありませんが、地域の人々とプロジェクトを繋ぐ役割ということをその人たちに意識してもらおうことが大きいかなと思っています。教育や福祉など、地域コーディネーターとなった人々が活動している領域でサポートしていただけるように、事務局側が意識して何をお願いしていくかを考えていくことも大事です。

受講生…地域コーディネーターをしている人に、「あなたはコーディネーターです」と伝えているのですか？

受講生…コールドームなど同じようなエリアで近い領域のものが集まるエリアだと思うのですが、ミッションは何ですか？

松尾…ギャラリーや美術館など既存の美術空間でのみ活動していると、芸術に興味のある人や好きな人たちにしか広がりません。創造の現場をまちなかにつくることで、不特定多数の人が芸術に触れ、関わってもらう機会が生まれると考えています。その創造活動が日常の延長線上で生活に根づくことで、ひとりひとりの想像力、創造力が養われたり、価値観が変わり、まちの未来の姿も何か変わっていくのではないかと、いう希望を抱いて活動をしています。

最初は、新世界がある浪速区と西成区というふたつの区を超えて活動していました。その土地に住んでいる人ほど、区の境界線に対する意識は強かったりします。（境界線になっている）道路を挟んで向こうはなかなか行かないとか、行ったら怖いとか、行くなど言われているとか。私たちの活動はその見えない境界線を横断していることを意識して取り組んでいます。12年間で目に見える成果があったかと言われると、なかなか説明しづらいものもありますが、地理的な横断だけではなく、一緒に活動をするということが考えられなかったような地域の人同士が同じワークショップに参加していたり、分野の違う施設同士が、私たちの活動を通して知り合うきっかけになり、別の取り組みで連携し合うようになったりという変化は現れています。自分たちのような異物が入ることで、関係性が変わったり、まちが少しずつでも変わっていくのではないかと考えています。

受講生…実行委員会をつくることによって、行政から押し付けられるかたちではなく、相互にコミュニケーションをとってうまく進められるようになったということでしょうか？

松尾…実行委員会形式なので、プログラムの内容や現場の運営については独立して動ける体制になっています。大阪市の分担金だけでなく、他からも助成金を受託していることもあり、ブレイカープロジェクト自体が大阪以外でも注目されていることが内部の評価にも繋がっているの、企画について行政からそんなに口うるさく言われることはありません。プログラムや予算の執行状況などは随時、報告や相談でき

松尾…最初は何も言っていませんでした。でも、ドキュメントブックにインタビューを載せるときに「地域コーディネーターだと思っていました」と話すことはありました（笑）。自分から、「一緒に何かやりましょう」と積極的に関わってくれる人たちなので、その辺は特別に言わなくても自然に連携することができています。

受講生…年間の予算について、プロジェクトごとに出ているのか、ブレイカープロジェクト全体に対して出ているのかどちらなのでしょう？

松尾…プログラムごとではなく、ブレイカープロジェクト全体としての予算です。昨年の予算の割合としては、大阪市の分担金が4割強、助成金が、地域創造、福武財団、おおさか創造千島財団から受託して5割、残りが入場料などの事業収入です。

受講生…12年がひとつの転機だおっしゃっていますが、どういったことが評価されているのでしょうか？ また、12年間続いている活動の主旨は、一貫して同じものなのですか？

松尾…12年の施策・事業の見直しがあったときに継続できたのは、地域に密着した活動を評価されたからだだと思います。大阪市の「市政改革プラン」は、「成長は広域行政、安心は基礎自治行政」を基本に役割分担を明確化し効果的・効率的な行政運営を目指し進められているものです。そのひとつの柱に、区長を公募して権限を委譲し、「区政運営の実現」を目指した動きがあります。特に西成区では24区一律の施策ではなく、西成区に特に有効な施策を検討・実施していく「西成特区構想」が進められています。西成区はいりんな地域をはじめ、貧困や高齢化など、どちらかというと負のイメージが強いなか、イメージアップを図ろうと子育てと観光、アートという三本柱を中心に計画がもち上がっています。そのような流れもあり、ブレイカープロジェクトの事業自体も大阪市の「経済戦略局」から西成区に権限が委譲し、活動を継続していくことになりました。そのような変化はありましたが、今年度は、西成区内でも新たなエリアでの活動展開を考えているので、区役所の職員の方たちは地域の方との繋がりが強いこともあり、人を紹介していただけたりと、より活動がしやすくなった面もありました。このように、市政の状況によって変化するものもありますし、アーティストごとにもプログラムの内容は変わりますが、私たちの活動の趣旨は一貫しています。

の関係性を築いています。ただ、行政職員はだいたい3年くらいすると異動があり、担当が変わってしまうので、せっかくよい関係が築けたとしてもまた最初からコミュニケーションを図っていかないといけないので、なかなか蓄積していくのは難しいなと感じることもあります。

受講生…活動のミッションとして「芸術と社会を繋ぐ」とおっしゃっているのですがそれは、「芸術を用いて社会課題を少しでも解決しよう」という意味ではないのでしょうか？

松尾…私たちの活動が、社会的課題を直接的に解決できる特効薬になるとは思っていません。よく地域の方たちが、「このまちはお年寄りばかり、古いものばかりでよいところがない」と言うけれど、見方を変えると、まちの魅力はいくらでも見つけられます。私たちの活動に関わることで、まちのマイナス面だけでなくプラス面を伸ばす視点を住民自身がもっていくことで、結果として社会的課題の解決に繋がっていくということはあるかなと思っています。

受講生…ブレイカープロジェクト以外にも言えることですが、アートプロジェクトの現場は女性がすごく多いですね。結婚や出産、家庭と仕事はどうやって両立していますか？

松尾…私は、子供が小学校に入学するのを機会にこの仕事に就きました。両立できているかという正直なかなか難しいです。十分なスタッフ体制が取れているわけでもないの、土日や急病の際も休めないときもありますし、夜が遅くなることも多いので、子供に負担をかけている部分はあると感じています。ただ、子供を現場に連れて来やすい環境であったり、臨機応変に対応できるので助かっていることも多いです。何より、子供にはいろいろな仕



事や生き方があることを知ってもらいたいと考えているので、多様な人たちに出会うことのできる今の環境は、自分にとっても子供にとってもプラスになっていると思います。ただ、中学生になった今は、全然現場にきてくれない。ちょっとアート嫌いになっている傾向があるんですけど（笑）。

受講生…なかなかまねしづらいですね。

松尾…そうですね。ただ、今の世の中は働き方も多様になっているので、この分野だけでなく、同じ思いを抱えている子育て世代は多いのではと思っています。私自身も学童保育に預けたり、同じ境遇の親同士で預かり合いなどをして、その場しのぎではありませんが、なんとか乗り越えてきました。今はまだまだ子育ての渦中にいるので、両立について客観的に考えることができませんが、この仕事を続けながら両立していくためには、どんな制度や体制が必要なのかなど、子育てが一段落したら、自分の経験をもとに何ができるかを考えてみたいと思っています。

受講生…「編み物をほどこ／ほぐす」ワークショップは地域のおばちゃん向けですが、おじちゃん向けのプロジェクトはありますか？

受講生…呉さんの作品のコンセプトとして地域の女性のストーリーを集めるということとはありましたが、「編み物をほどこ／ほぐす」ワークショップが、特に地域の女性に向けてのプロジェクトというわけではありません。実際には、編み物好きのおじいちゃんに参加していたり、みどり苑の利用者の方で、他の地域活動にはどんな手段を尽くしても参加しない男性が、このワークショップだけは忘れずに参加されたりしています。男性に向けて特に何かプロジェクトを立ち上げるということはないですが、山田亘さんの「西成なるへそ新聞」プロジェクトには、なぜか50〜60代の男性が多く集まりました。新聞というメディアと、自分自身も新聞記者になって取材したり、記事を書く点がヒットしたのではないかと思っています。昔やっていたガリ版とか、「なるへそ」という言葉に反応したのかなあとも。どのプログラムも「何かのため」に立ち上げることはなく、まずはアーティストがこの地域に入りどんな表現活動を行っていくのかを重要視しています。ただ、そのプロセスにおいて、地域の人材も持っているスキルを活かせるようにかに繋いでいくかは常に意識をして進めています。

ようなことに繋がっていかればと考えています。

「ゲストプロフィール」

松尾真由子（フリーカープロジェクト事務局長）

1981年大阪府生まれ。08年、文化芸術活動の繋ぎ手になりたいという思いから、参加者やサポートスタッフとして関わっていたフリーカープロジェクトに事務局員として勤務。09年（水都大阪2009）にて藤浩志「かえるシステム」サブディレクター兼任。11年より同プロジェクト事務局長を務める。

受講生…助成金などの報告書を出すときに心がけていることや、行政に求められる評価について教えてください。

松尾…各助成先と大阪市、それぞれ別に報告書をつくっています。これまでは活動内容を知らせる記録写真をメインに、概要を簡潔に記載した報告書を大阪市に提出していました。ただ、それだけではなかなかプロジェクトの全体像を伝えきれない部分と、どうしても行政は入場者や参加者などの数値で結果を判断しがちですが、私たちの活動はその数値からはこぼれ落ちてしまうような事柄を重視して活動してきました。なので、11年からは、地域との関係性や活動の深さも意識的に報告書に盛り込もうとしています。芸術社会学を専門としている吉澤弥生さんが実行委員のメンバーでもあるので、アドバイザーとして入っていただき、現場から見た評価のかたちをつくろうと行政向けにわりと厚めの報告書を作成しています。つくりながらも、これが正解なのかどうかというのもしっかりとわからなくなってくるのですが、改めて地域コーディネーターやサポートスタッフに聞き取りやアンケートを行ったり、来場者のアンケートから参加動機の傾向や感想をまとめ分析したりすることで、自分たちの活動を客観的に振り返ることができています。また、各助成先への報告書は、字数が制限されていることもあるので、その助成金がどういう目的で交付されているのかによって、成果のポイントが明確になるように、報告内容の焦点を絞って書くように意識しています。

受講生…大阪とか西成地区のアートプロジェクトは、阪神淡路大震災で何か変化があったのでしょうか？

松尾…阪神淡路大震災が起こった当時は私自身まだ中学生だったということもあって、アート活動との関係性についてはわかりません。ただ、11年の東日本大震災による原発事故が起こったことで、大友良英さんが有志と共に立ち上げた（プロジェクト FUKUSHIMA）が契機となつて、（西成・子どもオーケストラ）は始動しました。原発事故の根底に流れる課題は、大阪・西成で起こっている貧困などのさまざまな課題とも繋がっていると捉えています。連携先の児童館は、同様にさまざまな課題を抱えている子供たちが多く通う施設でもあります。この場所で音楽を通じた自由な表現の場を創出し、創造力を育むことで、現実と向き合いながら未来を創造していける

仕事を 知る 3

日時…2014年8月24日（日） 10時30分〜13時00分
ゲスト…林曉甫（プロデューサー／林曉甫事務所代表）
ホスト…坂本有理

まちなかで当事者として考え、動く

私は美大出身ではないですし、今まで、アートプロジェクトを学ぶ講座を受講したことありません。大学は別府にある立命館アジア太平洋大学に入学し、在学中から別府市を拠点にさまざまなアートプロジェクトを企画するBEPPU PROJECTに携わり、大学卒業後は、BEPPU PROJECTに就職。そして2013年に独立しました。

BEPPU PROJECTでは右も左もよくわからぬまま、同時に複数のプロジェクトを無我夢中で走らせていました。



私が通っていた大学は、学生の半数近くが留学生という環境でした。入学当初は国際開発に関心があり、フェアトレードの研究などをしたと考えていましたが、ふとしたときに自分が住んでいる場所、別府にある課題に対して何か具体的な活動ができないかと考えるようになりました。ただ、まちなかとの関係がなかったのでどうしたらいいかわからず、周りにいた大学の先輩に相談したところ、別府の旅館「べっぶ野上本館」の社長である野上泰生さんが毎週行っているゴミ拾いに連れて行ってくれました。野上さんと知り合えたことで、別府のまちづくりの現状や、そこに関わる人々のことを教えてもらうことができ、

るで別府の話をしているとは思えないものでした。しかし、いかんせん私がアートについて何も知識がなかったため、何を話しているのか要点がつかめないまま、最後に名刺交換をして終わったことを覚えています。ただ、その翌週に山出さんのちに〈混浴温泉世界〉の総合ディレクターを務めた芹沢高志さんと一緒にカフェを訪問してくれたことがきっかけで、少しずつ交流を持ちはじめたなかで、次第にアートプロジェクトに興味をもつようになり、結果として06年にボランティアスタッフとして関わるようになりました。一番最初の仕事は、街中で開催した芹沢高志さんの12時間トークで、その次に宮島達男さんの作品制作のサポートや、全国アートNPフォーラム in 別府の事務局長などを務めました。

大学卒業後は民間企業への就職を考えており大学4年生の春頃から就職活動を始めました。幸い企業から内定をいただくことができましたが、卒業前にマダガスカルをバックパックしていた際、同年代のアメリカ人と出会いきざまな話をするなかで、卒業後は本格的にアートプロジェクトを仕事にしたいと考えるようになり、結果として別府に残りBEPPU PROJECTで働かせてもらうことになりました。

入社後はプロジェクトの立案や、助成金や補助金の申請、アーティストが作品制作するためのアテンド、作品を輸送してもらうための海外との調整、地域内での関係性づくりなどプロジェクト実現に必要なさまざまな業務を担いました。

運営組織は、入社当初は数名でしたが、次第に増え、一番多いときには私を含め20人弱のスタッフが常勤で勤務していました。事業数は細かいものも入れると本当に多く年間いくつやっていたんだろうという感じでした。また個々の事業規模は小さきまざまで〈混浴温泉世界〉など大型のプロジェクトだと2億くらいの予算規模で、少ないものだと数万円でやるようなものもありました。またNPOを経営していくためのキャッシュフローは大変で、文化庁の助成金などは基本的に事業終了後に支払いになるので、事業に着手するタイミングでは最初に資金を用意する必要があります。BEPPU PROJECTの場合は代表が資金調達をしてお金を借り入れるということになりました。日々、「人件費を払わないとモチベーションが下がるのでは」とか「アーティストへの支払いが遅れても大丈夫かな」とか話し合いをしていた記憶があります。市の予算が少なくて、結果的に県の予算が中心になりました。ここで、事前にいただいた質問にお答えします。

地域で活動する糸口が見つかりました。

学生時代は地域に関わる活動を始めたいと考える一方、小さくてもいいからカフェの経営をしたいという思いもありました。その話を野上さんにしたところ、将来的に取り壊しが懸念される駅前高等温泉の前でカフェをやるのはどうかと提案されました。駅前高等温泉とは、別府駅前に位置する大正時代に建設された西洋風の2階建て木造建築で、1階は温泉、2階は簡易宿泊施設として利用されています。この温泉施設の耐震調査を行ったところ、老朽化が進み耐震性に問題があることがわかったため、現状のままでは将来的な取り壊しが懸念されるということになりました。ただ、駅前高等温泉は別府駅前というアクセスのいいところにあるシンボリックな建築であること、また、安くて泊まれる2階の簡易宿泊施設は、ツーリングの人や外国人観光客も多く利用しており、ここがなくなってしまうのはもったいないと思いました。

この駅前高等温泉前にカフェができれば、訪れる人と建物やまちなかについて共有する場をつくることができる。少しでも多くの人にとって駅前高等温泉が思い出の場所になれば、仮に取り壊しが決定したとしても、修繕費を寄付してそこを残したいという人が現れるのではないかと考え、野上さんたちが運営する特定非営利活動法人別府八湯トラストの支援をいただき、カフェをオープンさせる準備を始めました。駅前高等温泉は市有町営の形態で運営されていることから、別府市と地域の運営団体のどちらにも許可をいただき、調整の結果場所の制約と私の大学での勉強との兼ね合いから、毎週土日のみオープンする移動式カフェという形態でオープンすることになりました。

偶然を楽しむ仕事

BEPPU PROJECTの代表理事である山出淳さんと知り合ったのは、このカフェの資金集めのために大分県が主催するプレゼンテーションに参加したときのことでした。私がカフェの運営資金を集めるためにこのプレゼンテーションに参加したように、山出さんもBEPPU PROJECTの資金集めのためにプレゼンテーションに参加していました。

今でもそのときの、山出さんのプレゼンテーションがものすごくカッコ良かったというのを覚えています。別府の写真とシンプルな言葉でつくられたスライドは、ま

質疑応答

受講生…BEPPU PROJECTと〈混浴温泉世界〉を行うなかで、どんな変化がありましたか？ また、プロジェクト運営で気をつけていたことを教えてください。

林…大学入学のために初めて別府を訪れたときはまちが閑散としている印象をもちましたが、今は若い人や観光客も増えて、アートプロジェクトだけでなく、さまざまな活動が生まれ賑わいが生まれてきています。BEPPU PROJECTは3年おきに〈混浴温泉世界〉を企画していたため、各プロジェクトと〈混浴温泉世界〉の繋がりを意識していました。

受講生…どんなプラットフォームのあり方を考えていますか？

林…別府市中心部にできたプラットフォームは美術館を縦につくるのではなく、横に展開するという考え方がベースになっており、それぞれのプラットフォームで行われる企画を共有するために、それぞれの管理者が集まり活動内容を共有するミーティングを定期的に行っていました。

受講生…なぜ〈混浴温泉世界〉という名前にしたのでしょうか？ また、予算はどうやって取ってきたのですか？

林…ネーミングは総合ディレクターの芹沢高志さんがつけました。芹沢さんは〈混浴温泉世界〉のコンセプトを次のように書いています。「大地から湯が湧きだし、窪みに溜まる。それは誰のものでもない。人はそれを慈しみ、自発的に守り維持する。そして、ここに住む人も旅する人も、男も女も、服を脱ぎ、湯につかり、国籍も宗教も関係なく、武器も持たずに丸裸で、それぞれの人生のあるときを共有する。しかし、つかりつづければ頭がのぼせ、誰もそのままではいられない。入れ替わり湯から上がり、三々五々、ここを去っていく。人は必ずここを立ち去り、再び訪れる。ゆるやかな循環。（混浴温泉世界2015）HPより引用」アーティストの作品やまちなかを歩く体験を通して、別府を文化や宗教に関係なく、人々が繰り返し訪れたくなる場所にしていくという風に私は考えていました。予算獲得は非常に大変で、銀行からの融資

や文化庁からの助成金、さまざまな企業の協賛金などを集めていました。

受講生…《混浴温泉世界》の世界観を最も体現していたプロジェクトは何でしょうか？
林…基本的にどのアーティストも別府を視察し、つくられるものが多かったのので、どれかひとつを選ぶのは難しい。ただ、《混浴温泉世界2012》で小沢剛さんが発表した《パベルの塔イン別府》と、その作品を舞台に小沢さんと安野太郎さんが行った《世界混浴タワー合唱団》のパフォーマンスは混浴温泉世界のコンセプトを体現しているといえると思います。

受講生…ステークホルダーの人々にコンセプトを説明するとき、言葉の使い方に關して気をつけたことは？

林…相手によって言葉を変え、どのように《混浴温泉世界》の考え方やその魅力を伝えればいいのかを考えました。お酒を飲みながら話す場合も、ビジネスライクに話すこともある。例えば、アーティストから別府の社会福祉協議会の高齢者メンバーと作品をつくりたいと要望があったとき、相手方への説明ではあえて「アートとは何か」という話をしませんでした。アーティストがやりたいことではなく、「相手が楽しく参加できるポイントはどこか」を考え説明する必要があるんです。資料も、どんなに手間がかかって也會う人ごとに新しくつくり変える必要があります。

フリーランスとしてさまざまな現場へ

2013年からフリーランスとなり、その年の夏頃からいろいろな仕事に携わるようになり、その後《鳥取藝住祭》という、芸術が日常にあるというテーマの企画に關わることになりました。これはアーティスト・イン・レジデンスをベースに行われる取り組みで、県内各地で活動される団体を中心となり滞在制作拠点の創出と、鳥の演劇祭、座学の芸術学校という主に3つの企画を中心に、鳥取県全域を活動領域とするアートプロジェクトで、私は総合ディレクターとして関わっています。もともと鳥取は民藝運動が盛んでしたが、それに加えて10年前に「鳥の劇場」という団体が鳥取に移り住んだことをきっかけに、舞台芸術やアートプロジェクトの取り組みが県内各

味だと、どんどん自分の業務範囲が拡張していつてしまいます。やらないことを決めるのが大切ですね。気になるお金のことですが、今のところ今年の年収は350、400万くらいです。事務所はひとりで行っているのですが、連絡が滞ることも。やりたいたいこともあるから事務所の人数を増やしたいとは思っています。今はどちらかというとコンサルタント的な働き方をしていますが、本当はひとつの事業をがつり担当したいですね。受講生の方には、少なくとも一度はひとつのプロジェクトに専従で關わることをお勧めします。いろいろなことが勉強になるし、プロジェクトの業務全体が見えてくる。

お金がないプロジェクトでも、面白いならやる。私は休みと仕事を分けられない人間なので、基本的に毎日仕事をしています。また、現状として、アートプロジェクトで食っていくことは難しいので、こういう仕事を増やし、より多くの人がプロフェッショナルとして活躍する環境づくりに貢献できればと考えています。

質疑応答

受講生…さまざまなプロジェクトに同時並行で携わっていると、ごちゃごちゃになりますか？

林…基本的にプロジェクトは別々な目的のうえで動いているため、そこまでごちゃごちゃになることはありません。また、事業パートナーが現場にいる場合もありますから、そういう場合は基本的にパートナー主導で進めてもらうことが多いです。

受講生…アーティストを選定する立場にもなるそうですが、常日頃、どんな視点でアートを学んでいますか？

林…月並みですが、さまざまな展覧会やプロジェクトへ足を運び、アーティストだけでなく裏方や専門家とも話をするということがあります。国外のアーティストともプロジェクトをするため、国外のアーティストやキュレーターにも相談したり、海外にも行くこともあります。また、ひとことで地域でアートプロジェクトをやるといつて

地に広がってきています。

また、もうひとつの仕事（としまアートステーション構想）は、東京都、豊島区、東京文化発信プロジェクト室、一般社団法人オノコロの4者による企画で、私は事務局のメンバーとして関わっています。アートの生まれる小さな拠点という意味で「アートステーション」と命名し、ハードのなかにいかにソフトをつくっていけばいいかを考えています。具体的には「アートステーションY」という拠点を開くためにアーティストの中崎透さんを招聘してプロジェクトを展開しています。

もうひとつ、《六本木アートナイト》には、プログラム・ディレクターとして関わっています。アーティストの選定から交渉、現場の立会いなど、合計5、6人のアーティストを担当しました。天候が優れず、緊急時の対応について気を遣う点が多かったです。高額な作品を扱うこともあったので気が抜けませんでしたね。現場では、夜を徹して作業していました。ほかに《光の蘇生》プロジェクト）や、《中房総国際芸術祭いちばらアート×ミックス》など、7、8本のプロジェクトを抱えています。

プロジェクトで求められる役割

プロジェクトによって、求められる役割はさまざまです。表にはほとんど出てきませんが、事務局がどんな意図があって自分を選んだか、どのようなことを社会に提起したいのか、どうアーカイブして、どういうことを社会に発信していきたいかがプロジェクトの根幹にあります。裏方として進捗管理に關わるのがほとんど。ファンドレイズ、広報、ステークホルダーをどうするかなど……プロジェクトの規模に応じて、どのファクターに比重を置くかを変えながらやっています。立ち上げて、準備して、開催して、終わった後のことを考えて……というフェーズをぐるぐる回していく感じですよ。トラブルが起こった場合、謝ると同時に、なぜそうしたことが起こったのかという理由と改善案を具体的に話すようにしています。一方、ディレクター職はほとんど引き受ける機会がないですが、主にプロジェクトの表面に見えることをやる仕事です。鳥取の場合は、アーティストにどういう活動をして欲しいかをオーダーしたり、まちの人に対してはアーティストをどう受け入れたらよいかなどについて話したり、メディアに出たりもします。自分のなかでは「表の仕事」という意識でやっています。一番大切なのは、自分の業務内容がどこまでなのかはつきりさせること。これが暖

もそれぞれ千差万別ですので、それぞれの地域にある作法を知ったり、プロジェクトを実施するエリアの方々と対話することが大切だと思います。

受講生…プロジェクトの評価において、数値での評価以外に指標はあるのでしょうか？

林…《混浴温泉世界2012》のときは、日本政策投資銀行の大部分所長であった方と一緒にバランススコアカードをつくり事業評価を行いました。興味のある方は、「混浴温泉世界2012 報告書」と検索すれば出てくると思うので見てみてください。また指標といえるかはわかりませんが、BEPUPROJECTの代表に言われてから意識しているのは、プロジェクトの次にどんなアクションが生まれたかということ。例えばアーティストが移住したとか、そこで出会った人同士が結婚したとか、アートプロジェクトが誰かひとりの人生にとって大きな転機となったならそれは素晴らしいことだと思います。



受講生…「アートでまちおこし」って、ふわっとした印象がありませんか？

林…そうですね。例えば鳥取の場合「クリエイターの移住者を増やしたい。世代間交流を促進させたい」ということを考えています。ただ、1度のプロジェクトでこれらの成果をつくるのは難しいですから、継続してプロジェクトを実施できる環境をつくる必要があります。またアートプロジェクトとは直接關係がない情報も発信するなどして、鳥取に興味をもってもらいしかけも必要で、Facebookなどを通じて、鳥取のさまざまな情報をアップするようにしています。

受講生…現地の人との会話はとても大事だと

思いますが、どうやってその時間をつくっているんですか？

林…鳥取の場合、頻繁に通える距離でもないので、訪問時にはできるだけ会うようにしています。それ以外には、Facebookでのグループチャットや、Skypeなどでの打ち合わせを行っています。

受講生…アーティストとのお金のやりとりはどうやっているのですか？

林…ケースバイケースです。アーティストがすべて予算管理をすることもありますが、マネジメントサイドで管理することもあります。

仕事をするうえで大切にしていること

「人に任せたら腹をくくる」ということ。自分ひとりですべての事柄を決定するのは不可能です。特に現地から離れている場合はプロジェクトの方向性や進め方を決めたら、現場に任せることが大切だと思います。もちろん、情報共有や現場の課題についての相談は受けやりとります。ただ、基本的に現場が決めていかなければいけないことは多いと思うので現場主導がよいと思います。もうひとつは、関わる人がみんな「自分ごと」としてプロジェクトに参加できているかどうか。大なり小なり関わる人が自分ごととして見てくれるように、できる限り現場近くの方にはこんなことやりますということをお伝えするようにしています。そして、結果として面白いと思ってくれた人が増えれば、それが継続した活動になるかもしれないと思っています。

アートプロジェクトがもつ振幅

アートプロジェクトは、アーティストが作品をつくり、それを鑑賞することだけで完結するものではありません。作品が社会問題を可視化させることになるかもしれないし、鑑賞者や参加者に新たな行動を促すことができるかもしれない。アートプロジェクトは美術館やギャラリーとは違う役割を担っていると思っています。

《混浴温泉世界》を初めて開催したとき、遠藤一郎さんと浦田琴恵さんというふたりのアーティストが、清島アパートという古いアパートを使って「わくわく混浴アパートメント」というプロジェクトをやりました。当初は10人くらいのアーティストでや

配置の仕組みや、プロジェクトを私有化させない仕組みを考える必要があると思います。

受講生…ドキュメント作成についてはどう考えていますか？

林…アートプロジェクトのドキュメントは非常に難しい。特に目的があって開催されている場合、やはりそれとどのように繋がっているのかを見せる必要があるのと同時に、その場所に行ってみたいと思うような要素も入れ込む必要があります。作品だけを取り上げてつくるドキュメントを考えるとというよりも、プロジェクトをどのように見せ、そこに関わる人をどのように見せていくのかを考えることが多いです。

受講生…企業と行政の助成金について気をつけていることは？

林…主に行政からお金をいただくことが多いのですが、行政の場合、都道府県または市町村の人々にどのように還元しているのかということが当然求められます。アートプロジェクトといえど、主にどんな方を対象にしているかを示す必要があると同時に、それ以外の人に対してもきちんと受け入れられる環境をつくる必要があります。

受講生…今後は都内に活動拠点を置きたいと伺いましたが、どんなことをしたいと考えていらっしゃるのでしょうか？

林…現在、六本木でやっている（リライトプロジェクト）と合わせて、日本橋エリアでプロジェクトを展開したいなと考えています。

「ゲストプロフィール」

林曉甫（プロデューサー／林曉甫事務所代表）

1984年東京都生まれ。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BEPUPROJECT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。13年に独立。International Exchange Placement Programme派遣員（09年、ロンドン）（別府現代芸術フェスティバル「混浴温泉世界2012」事務局長（12年、大分）、日印社会起業家交流事業派遣員（12年）。

るんだらうと想定していたのですが、最終的に2ヶ月間に130組近くのアーティストがやってきました。運営側としてはヒヤヒヤすることも続きましたが、結果として本当に多くの人が鑑賞しにきてくれ、まちの人からの評判も良かった。アートプロジェクトだから普段アートには関心がなかった人も立ち寄ってくれたと思うし、普段はアートのために用意された場所ではないからこそ魅力的なんだろうと思います。

質疑応答

受講生…プロジェクトに関わっていて、林さんがわくわくするポイントは？

林…同じプロジェクトの現場に何度も足を運んでも、毎回、見方によってこれまで気づかなかった面白さに触れられるのが、わくわくすることのひとつです。アーティストが自分のわくわくする土地で制作をして、まちや人の可能性や魅力が何倍にも膨らむことにも、わくわくします。まちの人たちのものの見方が変わること、アーティストが来てくれることにわくわくしてくれるのも、うれしいですね。

受講生…ボランティアのマネジメントについて聞かせてください。

林…ケースバイケースですね。権限の譲渡はプロジェクトによって変わります。受付ひとつにしても、どういう説明の仕方ができる人かということを考えて配置します。当日の運営担当ボランティアが企画をまわしているということもあります。

受講生…現場に女性が多く、働き方に苦労されている現状があると思います。

林…女性の働く環境について考える配慮は必要だと思います。プロジェクトベースによって何時間とか決めて、人数を増やして業務を細分化したり。

受講生…地域のステークホルダーと関わる際に失敗がありましたか？

林…自分が口を出しすぎてしまい現場で決め切れずプロジェクトが延期になってしまったことや、担当者が倒れてプロジェクトを再編する必要性に迫られたことも。現場の

仕事を 知る 4

日時…2014年9月7日(日) 10時30分〜13時00分
ゲスト…中村茜(株式会社プリコグ代表取締役／NPO法人ドリフターズ・インターナショナル理事)
ホスト…橋本誠

小劇場のボランティア活動からプロの世界へ

学生の頃、STスポットという横浜にある小劇場でボランティアに関わったことが、制作という仕事に携わるようになったのがきっかけです。ダンスや演劇などをつくる若い作家たちが集まる場所で、企画制作のノウハウを身に付けていきました。幸いにも50席くらいしかないすごく小さなスペースだったので、お金をどうやって集めるかなど、ゼロから制作に関われました。照明さんや音響さんなどの技術者と話す機会も多く、照明にどの機材を使うかといったことも学べました。その後、STスポットでのプログラムディレクターの経験を経て、現在はプリコグという会社と、ドリフターズ・インターナショナルというNPO法人、舞台制作者オープンネットワークON-PAMという団体をオーガナイズしています。

最初に関わった組織がプリコグです。2003年頃から任意団体として活動を始めました。04年に、チェルフィッチュが、「岸田國士戯曲賞」という日本では一番大きな演劇賞を受賞したんですね。それをきっかけに海外からのオファーが増え、海外との共同制作も盛んに。契約などをさばく仕事が増え、06年に株式会社を設立しました。メインの活動は、アーティストのプロデュース、国内外でのアートプロジェクトの企画制作、スペース運営、DVD・書籍の企画制作、オンラインショップの運営などです。法人をやりたいと思ってはいませんでした。本当はフリーランスでやっていきたかったけれど、法人格をもたないと契約できないクライアントがあつて。劇場や各国の演劇フェスティバルだと、フリーランスで契約できない場合があるんですね。NPO的な性格をもつ活動で、お金儲けメインでは考えられない職種なのですが、当

在は、5つのカンパニーと6人のアーティストが所属しています。それぞれ担当プロデューサーが付いて、年間の運営方針や新作のキャスティングを考えたり、個人の執筆やワークショップのマネジメントをしたり。所属アーティストには小説を書いている人もいますし、展覧会をやりたいというアーティストもいますし、テレビやミュージックビデオの振り付けをしているアーティストもいます。いろんな領域で活動しているアーティストをサポートしていることが特徴です。スペースも運営しますし、彼らの作品をアーカイブするためにDVD化も行います。オンデマンドでも映像を配信しようと制作中です。パフォーマンスは「消えもの」なので、未来にどうやって伝えていくかということを考えています。



これらの活動に加えて、さまざまなプロジェクトを企画中です。具体的には、東京・清澄白河にある「SNAC」というスペースや大分・別府にあるフリースペース「PUNTO PRECOG」の運営、地域密着型プロジェクト(スペース・タクル・イン・ザ・ファーム)や、〈国東半島芸術祭〉のパフォーマンスプログラムの企画運営などを行っています。プロジェクトの内容については、後ほど詳しくお話しします。年間に行う公演は、国内外合わせて40〜50本ほど。ここ最近の年商はだいたい1億前後です。プリコグは、海外ツアーも多く担当しています。これがうちの稼ぎ頭で、年間、およそ20都市で公演を行っています。国内の公演だけだとほとんどお金にならないのが現状で、毎年、海外ツアーの依頼があることで経営が安定していると言えます。

時は株式会社にするのが一番簡単だった、というくらいの理由で始めました。会社になると、スタッフを雇ったり、事業規模を拡大させたりしないと継続が難しく、今や常勤に加えて、非常勤のアシエイトスタッフやインターンにも支えられています。プリコグの次に始めたのが、NPO法人ドリフターズ・インターナショナル(以下、ドリフ)です。09年頃から動きはじめて、10年に法人化しました。パフォーミング・アーツが専門の私と、シアタープロダクツというファッションブランドを運営する金森香、建築家の藤原徹平の3名でつくった団体です。「産業やまちづくり、芸術などの領域を横断しながら、どうしたら新しいビジョンをもてるか」という実験的な試みを行っています。私以外の2名もそれぞれ会社を運営していますが、設立当時、それぞれの会社だけではやりたいことができるスキームがなかったり、お客さんに広がりがないと感じていたりと悩みを抱えていました。そこにか風穴を通すための場として誕生したのがドリフです。メインはアートプロジェクトの企画制作、スクールやカンファレンス、シンポジウム、ショップの企画運営。今後は施設運営、特にアートセンターの運営を数年以内にできるように、いろいろな公募に応募してみているところ です。

3つ目はON-PAMという任意団体での活動です。「舞台制作者オープンネットワーク」という名前で、舞台制作や文化政策を考えるネットワークを構築する場として設立しました。年間を通して勉強会の開催やシンポジウムの企画運営、国際会議の企画開催をしています。この活動が生まれた経緯は後ほど詳しく説明します。

企画制作集団「preco(プリコグ)」

プリコグはプロの企画制作集団を目指す組織です。演劇やダンスなど既存の領域を新たに拡張していこうとするアーティストを支援しようというコンセプトのもと活動しています。スタッフを含め、現場での作品づくりをメインに、アーティストにどれだけ寄り添ってよりよい創作環境を提供できるかを重視しています。なので、演劇やダンスなど劇場でのパフォーマンスだけでなく、野外作品や美術館と一緒にやらせてもらうイベントも多いです。運営メンバーは、代表である私と、その下にスタッフが5名います。スタッフの内訳は総務経理がひとり、プロデューサーが4人。常時アルバイトやインターン、フリーランスのプロデューサーに手伝ってもらっています。現

異なる専門知識を活かす「ドリフターズ・インターナショナル」

次は、NPO法人ドリフターズ・インターナショナルについて。プリコグと似ているようで違うのは、ファッションや建築、まちづくりという領域をかなり意識しながら企画を行っている点です。私が代表理事を務めており、ほかに、設立メンバーの金森、藤原を含め理事メンバーが5名。ファッション、建築、まちづくり、グラフィックデザイン、リノベーションやまちの再活用が専門の建築家が構成しています。運営に関わっているみんなの専門がそれぞれ違うので、それぞれの会社単体ではできないカンファレンスやシンポジウム、勉強会、スクールも含めて活動しています。スタッフには、事務局の担当者もひとりいます。事務局は必要不可欠ですが、ドリフだけだとひとり分を雇うことができないため、理事の関連会社からバイトを発注するなど工夫して、ひとりが食べていけるくらいのお金を担保しているのが実情です。この年商は年度によってかなり開きがあつて、300万から2000万ほど。年度によってかなり事業規模の異なる運営形態をとっています。ここもお金を維持するのはかなり難しい状況です。

パフォーミング・アーツのネットワークをつくる「ON-PAM」

ON-PAMという任意団体をつくったのは、11年の東日本大震災がきっかけです。民主党政権時代に行われた仕分け事業で、文化予算が縮小されるかもしれないという話を受けて開催した会議「第1回 事業仕分けに関する助成金フォーラム」なども関係しています。震災時も公演を行っていましたが、地震で舞台美術が壊れてしまったり、照明が落ちてしまったり、さまざまな被害を受け、公演を中止せざるをえませんでした。そもそも電車も動いていなかったし、社会があれだけ混乱していたのに公演なんか打てるわけがありません。実は、その公演は、芸術文化振興基金の助成金をいただいて運営していたんです。芸術文化振興基金には、「公演を行わなかったら、その公演には助成をしない」というルールがあります。震災当時、芸術文化振興基金から「震災のときは公演できましたか、できませんでしたか？」と電話で問い合わせがあり、できなかったと答えたところ、助成できないという返答が返ってきたんです。公演を中止したので、そもそも入ってくるはずの入場料収入が入ってこないし、美術も壊れてしまったし、運営側は予定よりも多くの赤字を抱えることになりました。

その状況で助成も受けることができないとは、振興を目的とした財団の態度としていかなものかと思っただけです。財団には、「今は明らかに非常時であって、この状況でサポートをしないというのは振興に値しないのではないか」と抗議しました。でも、それを電話口で言っても仕方がない。そこで、文部科学省のプロジェクトにも関わりの深い劇作家の平田オリザさんに、そのことをメールしたんです。そしたらオリザさんが、当時、文化庁の長官を務めていた近藤長官にメールを転送してくれました。そうしたら、長官が「すぐに訂正します」とメールをくださって、助成されることになりました。助成金そのものは数百万です。でも、うちみたいな小さい会社にとっては、大きなお金じゃないですか。それで救われました。それができたのも、即時的にオリザさんとのラインがあったり、ネットワークがあったりしたことが非常に有効的に働いたからこそ。オリザさんがセゾン文化財団で、劇場法についての勉強会を開かれていたんですね。アーティストとプロデューサー、双方の立場にある人たちが呼ばれていて、そこに私も通っていたので、事前にネットワークがあったんです。おそらく、芸術文化振興基金の方も悪意はなかったと思います。現場の状況を知らなかったし、彼らは彼らで、非常時対応や他の雑務に追われていたはずで。助成金に対しては、常時の対応をしてしまったということだと思います。

これらの経験を受けて、常にこういう顕在化したネットワークがあることで、現場の意見を聞ける場や、現場とどこかの組織が繋がる可能性をもった場をつくる必要だと感じました。舞台制作は、なかなかノウハウや情報をシェアする機会がなく、孤独な仕事だと思っています。それぞれの現場で同じような問題を抱えていることも非常によくあるので、それをシェアして問題を一緒に解決できる場をつくっていいという目的もあります。設立メンバーは、今度こちらに講義にいらっしゃるboxesのプロデューサー兼舞台監督の鈴木拓さん、〈KYOTO EXPERIMENT〉のプログラムディレクター橋本祐介さん、「ゴーチブラザーズ」の伊藤達哉さんら、私と同世代の制作者が中心です。初めは、参加するのは50名くらいかなと思っていましたが、今150名くらい会員がいます。年間を通じて勉強会やシンポジウムを開催しています。理事になっているメンバーは22名。会費で成り立っているものなので、基本的にはそんなにお金がありません。なので、広報戦略室や経営戦略室、国際会議企画運営室、NPO化推進室などいろんな部署をつくって、それぞれ理事22名で担当を分担し

ました。大成功して、そのときに、ヨーロッパの劇場やフェスティバルから50件くらいオファーが来たんですね。その後、海外と共同で作品をつくらうという話もち上がりました。この共同制作の経験が、ブリコグにも大きな影響を与えています。基本的には公演とツアーのマネジメントを行っていますが、そのほかに、執筆依頼のマネジメントもかなり多いです。取材のブックングや対応も行います。チェルフィッチュの岡田は小説家でもあって、08年には大江健三郎賞を受賞しました。今度は、河出書房から出る池澤夏樹さん編の近代翻訳集に掲載される能のパートを翻訳・出版するという依頼を受けています。国内外のワークショッップ対応も、ブリコグの仕事です。大変なのは、版権の管理。戯曲の版権がメインです。「海外で海外版の上演をしたい」「国内で戯曲を映画化するために二次利用したい」などの依頼があります。ブリコグが手がけているものは、あまり映画化が実現しないんですけど……。海外での上演希望はとても多いですね。アメリカ、イタリア、フランス、ドイツなど、国によってそれぞれ契約形態が違います。それぞれの契約手法を頭に入れてないと間違ってしまうので、今は顧問弁護士を入れるなどして対応しています。最近では芸術祭やアートプロジェクトへの依頼も増えてきていますが、事務局に創作を担当できる制作さんがいないことが多く、それぞれの状況に合わせて、制作付きの創作が求められるので、ブリコグのスタッフは本当に多方面での業務が求められます。

創作への意識を変えたヨーロッパでの共同制作

海外公演で知ったことですが、ヨーロッパは共同制作の仕組みがとてよくできているんです。例えば、新作の制作に1000万円かかるとしたら、日本の場合だと1000万をすべてチケット収入や助成金などをかき集めて主催者が集めなければならぬケースが大半ですが、ヨーロッパ型のコープロデュース（共同制作）の仕組みだと、1000万を5団体で分割して、200万ずつに分けてつくるんです。その仕組みを知って以来、新作は日本からの出資だけでなく海外からの出資も含めて作品もつくれるようになりました。それにより俳優や演出家の環境も向上しました。現在の日本国内での助成金の場合、稽古期間の拘束に対してサポートが付かないことがほとんど。でもヨーロッパの場合は、創作期間と出演中の上演期間それぞれに予算が付きます。新作のための制作費は基本的に制作プロセスを指していて、そこで俳優や美

運営しています。

組織を維持するために

ブリコグは株式会社、ドリフはNPOで事業体を使い分けていますが、先ほどまでお話しているように、どちらも資金が潤沢にあるわけではないです。たいがいはその別の事業別にリソースを分けて計画は立てつつ、ノウハウやリソースを共有することでより発展的な運営ができるよう組織内外で調整していきます。ブリコグでは、カンパニーのためのマネジメントの仕事とプロジェクトのための仕事の割合は8…2くらいですね。8割がアーティストマネジメント、2割がプロジェクト。基本的にはブリコグ自体はアーティストのマネジメントによって仕事をつくっています。プロジェクト系の仕事は、クライアントから受注する仕事が多いので時期によって仕事量が異なり、安定しません。

ASA-CHANGはミュージシャンで、東京スカパラダイスオーケストラをつくった人です。ソロ活動としてパーカッションの仕事もしていますけれど、ASA-CHANG&巡礼というダンサーと一緒にやるユニットを再スタートしたいという話を受けて彼のマネジメントを始めました。舞台作品などもつくっています。ASA-CHANG&巡礼は結構エンターテインメント寄りの活動をしており、スチャダラパーのANZさんやタップダンサーの熊谷和徳さんなども出演しています。

Nibrollの矢内原美邦は、非常に複雑な活動をしています。彼女は振付家としてキヤリアをスタートしたと同時に、Off-Nibrollというユニットで映像作家と一緒にギヤラリーで作品を展示しはじめました。そのうちに演劇もつくり、今は劇作家としても活動しています。彼女も2013年に「岸田國士戯曲賞」を受賞して、劇作家としても評価されています。Nibrollというダンスカンパニーは、活動開始当時は珍しく、セリフを用いた表現をしていたんです。活動を続けるうちに、それがどんどん演劇へと変化していきました。現在、ミックニヤナイハラプロジェクトは演劇ユニットで、Nibrollはダンスユニットというように性格を分けて運営をしています。

ブリコグの看板的な存在は、岡田利規というチェルフィッチュという演劇カンパニーの主宰者です。07年にブリュッセルの〈クンステンフェスティバルデザール〉という国際芸術祭で海外デビューしたんですが、その活動がブリコグに大きな影響を与え

術や衣装、照明のデザイナーなど創作に関わる人々に対して、制作過程に関わってもらう段階で、まず1000万を使うことができます。上演は上演で、別途ギャラを出すことが可能です。この仕組みだと作品の質もかなり向上しますし、アーティストの創作環境も向上させることができます。

チェルフィッチュはもともと舞台も質素で、具象的な美術を盛り込むつもりではなかったんです。俳優がひとつの役を「演じる」というよりも、「語る」ことでお客さんの頭のなかで劇のイメージが生成されていくというスタイルを取っていました。俳優の身体が、ある種イメージを投影されるスクリーンみたいな役割を果たしていて、お客さんはスクリーンに投影されるイメージを見て芝居を観る。シンプルなつもりなので、ツアーが非常に楽だったんです。それが海外で成功した秘訣だったのかなと思います。海外ツアーは2007年からおよそ7年続けていますが、そうするとほかの欲求も出てきます。「ツアー仕様ではないキャスティングや舞台美術にしたい」とか。やはりツアーをすることで表現が狭まってしまいうということもあるので、ちょっと変えていきたいという考えもあります。ツアーを続けると、俳優も年単位で拘束されてしまふ。ブリコグとしても制作費をさいているので、経営上ではツアーが欠かせないというアンビバレントな事情もあります。

ヨーロッパ型のシステムとアメリカ型システムの違い

パフォーミング・アーツにおけるヨーロッパ型のシステムとアメリカ型のシステムの違いについてもお話しましょう。美術の領域だと違うかもしれませんが、パフォーミング・アーツの場合、ヨーロッパ型は公的に支援を受ける環境にあります。アメリカは、ざっくりと言えば民間からの支援が基本です。予算規模は日本の10倍くらい違います。日本は、現状ではどっちつかずの状態にあって、民間のサポートもほとんどなければ公的な支援も十分ではありません。フランスやベルギー、ドイツなど西側ヨーロッパに関しては、ダンサーや俳優、芸術家に対する失業保険も用意されています。なので、パフォーミング・アーツの場合、年間1本でも舞台に立てば、ほかの舞台に立つ月以外に仕事がなくとも失業保険でカバーできます。さらにキヤリアによってギャラのランクが決まっていて、失業保険は国の決められたレートに従って支払われるんです。セーフティネットがかなり充実しているし、アーティストや制作者という職

能の社会的認知度も高いと思います。アメリカでは民間の支援なので、作品が売ればお金が入るし、売れなければ日本よりずっとひどいです。例えば、カンパニーや複数の出演者がいるような作品だと今は維持が難しく、ソロの俳優やダンサーとして活動したり、一人芝居をしたりするしかない状況にあります。

日本も、カンパニーはほぼ維持できていないように思います。俳優やダンサーはアルバイトをしながら生活しています。ただ、勅使川原三郎さんやチェルフィッチュのようにヨーロッパとコネクションがあったり、ツアーが恒常的に入ると、カンパニーの運営も考えやすくなるでしょう。

ヨーロッパにおける助成金と客層

先ほどもお話ししたように、日本では今まで上演作品ごとに新作をつくっていくだけでも疲弊していたのに、ヨーロッパでは、クリエイションの創作費用と上演の費用というのが違うんだということに衝撃を受けました。日本国内だけで創作活動をしていたら、制作にかかる期間に関係なく、その費用はすべて上演に回収されていたわけです。でも、それがヨーロッパのシステムであれば、クリエイションに半年かけたいと思ったとしても、上演に関係なくその半年分のコストに対して資金集めができるので、創作環境を充実させることができます。クリエイションの予算は上演中にかかる予算とは別に申請でき、さらにそれが認知されることでアーティストの創作する意識が格段に変わっていったという背景があります。新作づくりに追われていた毎日から打って変わって、じっくりとひとつの作品制作に取り組むことができた。日本にいと、せっかく1、2ヶ月かけてつくった公演でも、ツアーシステムがないから初演だけで終わってしまいます。ヨーロッパに行くともう何回もツアーをして100公演やるのが当たり前というカンパニーもざらです。そうすると作品に対する考え方も変わって、初演は生まれたての子供みたいな感覚があります。100回やったら、だいぶ成人に近づいてきたね、というように。上演回数を重ねるごとにどんどん成熟していくという考え方に変わっていきました。やはり成熟させていきたいという気持ちになっていくんです。

アメリカの場合、コンサルタント自体が発達しています。アーティストにしてもNPOにしても、ファンディングのためのコンサルタント会社をもっていて、制作費

術がフラマン語とフレンチの対立の懸け橋になろうということをコンセプトに始まったものです。両方のファウンディングで成立しているフェスティバルで、だからこそすぐオープンで革新的な試みを続けています。世界中から若いアーティストが集まるプログラムもあるんです。ある種、パフォーミング・アーツの見本市のような立ち位置をもっていて、世界中からプロのプレゼンターたちが集まります。「いいアーティストを探すぞ」というモチベーションでやってくるので、知的好奇心レベルも高いです。お客さんの批評的な目線も高いので、いいお客さんがいるなとも感じます。

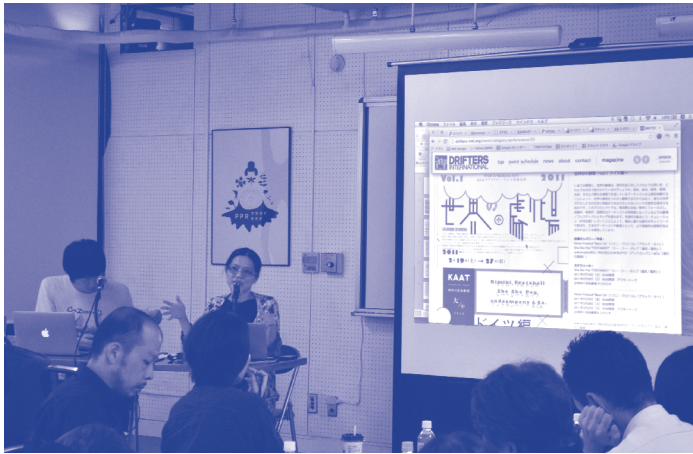
さまざまな客層と地域を巻き込む

プロジェクトについてお話しします。一番大きいのは2009年から始めた〈スペクタクル・イン・ザ・ファーム〉というプロジェクトです。ドリフの前身となったイベントでもあります。今ドリフと一緒に運営しているメンバー・金森が運営しているファッションブランド「シアタープロダクツ」から、カントリーをテーマに那須高原でファッションショーをやりたいと相談を受けたことがきっかけです。那須高原までお客さんを連れてくるのは大変だから、音楽やダンスと一緒に盛り上げていけないか、という相談でした。当時は私も新しいことをやりたいと思っていたところだったんです。一緒にフェスティバルをやってみようとなったのはいいけれど、那須高原とはコネクションがない。音楽やパフォーミング・アーツをどう取り込んでいくか考えるために、那須高原全体のリサーチから始めました。高原内にあるホテル、旅館、テーマパーク、公園、カフェ、ギャラリーをしらみつぶしにまわっていつて、1泊2日で楽しめるフェスティバルのアイデアを考えました。廃校になった大学を使ってこういうことができるとか、東京からきたお客さんが泊まる宿泊所も重要だよねとか。宿泊先の宴会場を使った企画や、結婚式場をもっているきれいなホテルとタイアップして、クラシックコンサートも企画しました。

これはチケット代だけで収入を賄ったので結構大変でした。そこで、企画をそれぞれ別のイベントとしてつくるだけでなく、ブリコグとシアタープロダクツ、大阪のBUTTという建築インテリア集団と実行委員会を組んで、宿泊パックも用意したんです。観光の要素も取り込んでお客さんと呼び込むよう意識しました。グランドホテル愛寿というホテルでは、アーティスト集団「chim↑pom」の企画を実行しました。ホテル

を集めるためのパーティーを企画するんです。ビル・ゲイツなどの著名人たちがパーティーに来て、お金を出す。それで何億円という寄付が集まります。ヨーロッパだと、劇を観にくるお客さんの意識も違います。アーティストを観ることが目的というより、劇場やフェスティバルにお客さんがついていくという印象を受けます。それに、それぞれ各都市で個性があると感じるんです。私たちはそのなかでも、市立劇場やオペラハウスなどの大きな施設ではなく、もっとインディペンデントなところに呼ばれることが多いので、高い教育を受けている層が観に来ているなと感じます。ヨーロッパで公演していて嫌だな、と思うのは、劇場には教育を受けているミドルクラスの人しか来ないところです。客層はほとんど高齢化していて、40〜60代の客層がメインで20代、30代のお客さんはあまり多くありません。そこはヨーロッパの人たちも悩んでいることだと言いますね。例えば〈ウィーン芸術週間〉などに行くと、まさにそんな光景を見ることが出来ます。もっとインディペンデントなところや、マティアス・リエンターが芸術監督だった時代のベルリンのH A U（ハウ）という場合は、公立の劇場でもさまざまな領域を横断する活動を展開していて、まちの外でもプロジェクトをやっているのて若いお客さんも集まっているし、演劇ファン以外のお客さんも来ているな、という感触を受けます。

ブリュッセルには、〈クンステン・フェスティバル・デザール〉というフェスティバルがあります。ベルギーはフラマン語共同体、フランス語共同体、ドイツ語共同の3つで連邦政府を構成しています。「クンステン」はオランダ語でアートという意味で、「アーツ」にはフランス語でアートという意味があります。このフェスティバルは、芸



のテレビ画面をジャックして、部屋に入ってテレビをつけるとジャックされた映像しか映らないという作品で面白かったです。山水閣という老舗旅館では、フードクリエイターの諏訪綾子さんとタイアップして、旅館の食事をアート形式で提供しました。きつねの嫁入りをなぞったストーリー仕立てになっていて、給仕する人がきつねの面をかぶり、真っ暗の空間で少しだけ顔が見えるしかけです。きつねのイメージに絡めて、お膳を開くとブワッと煙が出て、何が盛ってあるかはわからないけれど変わったビジュアルのものが出てくる演出になっていたり。

リサーチするなかで出会った那須の面白い人たちを紹介するマップもつくりました。私たちの視点で那須を編集・紹介して、那須の新しい一面を紹介し、お客さんと呼び込むことが目的です。バスツアーも企画しました。これは現在手がけている〈国東半島芸術祭〉でのアイデアのもとになった企画でもあります。「スペクタクル・イン・ザ・ファーム×Beams号」、「鉄割アルバトロスケット号」「快快号」など、アーティストをバスに乗せて、お客さんを東京から那須へ連れてくる道中で演目をやってもらうスペシャルツアーです。チケット収入と協賛の割合が7:3ほどでした。協賛はマップに広告を出してもらうことで集めました。ひと枠30万円、10万円ほどです。広告っぽくならないマップというものになったんですけど。協力者を募って出してもらった協賛も入っています。「珍しいキノコ舞踊団」と那須にある動物園のコラボレーションも企画しました。キノコのダンサーに合計で1ヶ月、1週間ずつほど動物園に通ってもらって動物と信頼関係をつくりながら、ダンス作品を制作しました。このフレイムじゃないとできないことがあるという出演者が多かったと思います。音楽にも力を入れていて、坂本美雨さんや原田郁子さんたちに来てもらったことも集客に繋がりました。原田さんは今、アーティストのタム君（ウィスット・ボンミニットさん）とよくコラボレーションをしています。このイベントで彼を呼んだことがきっかけになっているんです。そのほかの変わりネタとしては、梅佳代さんや金氏徹平さんらアーティストが集まって「ハジメテン」というユニットをつくりました。那須で初めて企画したイベントで、展覧会やインスタレーション、那須の人を展示してもらったんです。翌年は展覧会だけ那須で開催し話題を呼びました。廃校になった体育館では、スガダイローさんとプロのバスケット選手のコラボレーションを実現させました。バスケットボール選手がいろんな動きをするたびに出す靴音をパーカッションに見立てて

セッションしたり、効果音に使ったりしてライブをしたんです。

こんな風にいろんな領域の専門家が集まってクロスジャンルの企画を実施したんですが、那須の人たちからすれば、何をしたいのかわからないし、口で説明しても全然わかってもらえないんですね。それはそうだと思います。でも、旅館組合のトップからカフェのお兄さん、古着屋のお兄さん、那須における最大の観光業であるどうぶつ王国などなど、私たちの視点からいろんな人と接点をもっていたので、地元のしがらみに回収されずにコネクションがなかったところと繋がっていくことができました。それによって、まちをどうしたいかという意見がカフェのお兄さんからも、観光協会のトップからも出てくるラインをつくることができ、彼らも意義を感じてくれるようになって。その結果、フェスティバルを継続的にやっていくという話もちがりました。もっと地元の人たち主導で動きはじめたんですが、そこで震災が起きてしまった。那須は結構被害を受けた地域で、資金繰りが難しくなったり、ほかにやらなければいけないことが出てきたりしたんです。そこで、イベントからできたネットワークから「那須朝市」というチームが誕生して、今はミュージシャンを呼んで月に1回、朝市を開催しています。

このときの経験が、その後の活動にとっても大きな影響を与えています。私個人としては、お客さんとして見えてくる人の顔が変わっていきました。当時プリログとして公演をやっている限りだと、お金を集めて企画を打ってプロモーションしてチケット売って、という芝居好きな人に向けてやってきたことが、やりようによってはもっと違った観客に会える可能性があるんだと実感したんです。それをもっとやっていきたいと思いました。また当時は海外ツアーに全部ついて回っていました。ヨーロッパは劇場文化という言葉がある土地です。チェルフィッチュは当時ヨーロッパで無名でしたが、初めての海外公演地のブリュッセルに1500人くらいお客さんが来たんですね。劇場やフェスティバルがお客さんと信頼関係を結んでいるからこそだと思うんです。出ている俳優が有名だからとか、この俳優が出ているからとかではなくて、「あそこに行けば面白いものが観られる」みたいな期待や、知的好奇心でお客さんと交流できる関係が結ばれているからこそ。その文化に感銘を受けて、もっとプロジェクトをやっていないといけないと感じたんですね。

レクチャーも開催しました。日本とドイツでは劇場のシステムが異なります。最近では日本でも耳にすることが多くなった芸術監督制度ですが、ドイツの劇場の芸術監督とは、もっている責任が大きく違います。どんな責任をどこまで担っているのか、プログラムはどうやってつくられているのかなどのレクチャーを行いました。

劇場をよりオープンな存在に

第2弾が、同じく2012年に開催した〈KAFE9〉です。K A A Tという神奈川にある県立劇場で、9月に9演目を上演する企画。日本の劇場って権威的な感じがするじゃないですか。あんまりまちと繋がりがなくて、ふらっと界限の人々が来れるようなオープンな雰囲気もないなと感じていました。でも、もしK A A Tがカフェのような開けた場になり、パフォーマンスによってまちと劇場が繋がれば、子供から大人まで、いろんな世代の人たちの交流の場として機能できるのでは、と考えました。これは、驚くほど少ない予算だったこともあり、若手の作品を中心に紹介しました。特徴的だったのは野外プログラムで、山田うんさんには、水川丸という山下公園の近くにある船の上でダンス作品を上演してもらいました。劇場から山下公園までダンスで誘導していった、そこでダンスを披露したんです。《プロムナード・ブランシュ》は、お客さんに2人組になってもらって、ひとりは光だけが入ってくるメガネをかけて、もうひとりは何も着けずにまちを歩いてもらう、というものです。視覚ではなく聴覚や肌感覚で体験してもらうコースを組みました。ウィリ・ドナーカンパニーによる《ボディーズ・イン・アーバン・スペースズ》という作品は、横浜のまち自体に身体を造形的にインストールすることでまち全体を振り付けるというコンセプトの作品です。K A A Tから中華街から元町、港の見える丘公園まで歩いていくなかで、中華街のビルとビルの間に人と人が埋まっていたり、川沿いの橋に人がぶら下がっていたり、回遊するうちにいろいろな振付を観ることが出来ます。このような劇場とまちを繋ぐブリッジとして活用して、劇場にお客さんを呼び込むしかけを考えました。また、建築家の遠藤幹子さんに、劇場アトリエに、大きな仮設舞台を設けてもらい、誰もがそのスペースでおしゃべりしたり、考えたり、遊んだりできる場を開放しました。その舞台は、チョークで書けるようになっていて、お客さんが作品の感想を書き残したり、子供がお絵描きしたりしていて面白かったです。

小劇場同士の交流を生み出す

その後に企画したプロジェクトの第1弾は、2012年に開催した〈世界の小劇場〉です。日本の演劇には小劇場というジャンルがありますが、欧米にはなくて、日本特有のサブカル的なポジションだと言えます。ドイツだと、フリーシアターというジャンルが小劇場の立ち位置に似ています。公立の劇場でレパートリー制で上演されるような作品が演劇のメインストリームと言えるでしょう。それに対して、インディペンデント・シーンがあって、それをフリーシーンと呼びます。そこで、ドイツのフリーシアターと日本の小劇場の交流がもっとあっていいよね、という考えから生まれた企画です。インディペンデントなカンパニー同士が交流できる場をつくって、新しい感性を交換し、小劇場間の意識、観客の意識をもう少し国際的な視野で考えていける場を提案したかったんです。そこで、ベルリンにあるフリーシアターをリードする「H A U」という劇場と一緒に企画を考えました。本当は、1年目はベルリン、2年目はエストニア、とシリーズ化して、世界の新しい兆候を紹介するプログラムとして育てたかったのですが、この企画で助成をもらっていた文化庁のプログラムが途切れ中断してしまいました。いつか実現させたいです。

いくつかプログラムをご紹介します。(〈世界の小劇場〉では、日本の小劇場ではあまり取り上げられないような視点を取り上げたいなと思っていました。シー・シー・ポップの『遺言／誓約』という作品は、出演者の実のお父さんも登場します。父子の関係をリア王になぞってセミドキュメントのかたちで、ユーモアと問題提起に溢れた芝居です。ちょうど上演中に、「テアタートレップフェン」というドイツの年間のプログラムのなかから最も好評だったものを10組集めるというフェスティバルに選出されたこともあって、とても話題になりました。(〈世界の小演劇〉で紹介したあと、〈KYOTO EXPERIMENT〉という演劇プロジェクトに2回招待されています。アンドカンパニー&Co.の『道化の霊廟』は、資本主義や民主主義、共産主義などのイデオロギーを議論し対決させていくというスタイルを取っています。日本ではあまり観ることができない形式だと思います。リミニ・プロトコルの《ブラック・タイ》は、韓国で生まれ0歳でドイツへ養子に行った女性が自らの人生を語るドキュメンタリーシアターです。見た目は韓国人、アイデンティティはドイツ人、白人家庭で育てられた彼女が、映像を交えながらアイデンティティを問い、多くの人の胸を打つ上演でした。

土地の特徴を活かしたツアーづくり

第3弾が大分県で開催されている(国東半島芸術祭)。2013年から開催されている、3年間のプロジェクトです。先ほどの(スベクタクル・イン・ザ・ファーム)からの流れで、バスを活用したプロジェクトをやってくれないかという依頼を受けました。国東半島は1500年ほど前に朝鮮から仏教文化が入ってきた地だと言われています。国東は岩山が多い形状が特徴で、もともと山岳信仰が盛んな土地だったので、仏教文化が花開いたという歴史があります。今でも1500年前と変わらない景色が残り、日本の秘境とも呼ばれている土地です。

非常に特徴のある場所だったので、(スベクタクル・イン・ザ・ファーム)のようなポップでキッチュなバスツアーをやっても合わないだろうと思って、異なる案を考えました。そこでバスツアーの企画をお願いしたのが、館屋法水さんです。彼は動物の生や営み、生の痕跡に強い関心をもつアーティストで、国東半島がもつ雰囲気になるものを感じました。館屋さんは、もともと劇作家・唐十郎さんのもで17歳の頃からアングラ演劇の音響を担当して、その後、美術作品もつくるようになった人です。

95年に開催された(ヴェネツィア・ビエンナーレ)日本館での展示では、著名人から精子をもらってきて、それを販売する《パブリックザーメン》というパフォーマンスを行いました。その後アート活動を中止してしまい、珍獣を扱う動物屋さんを10年ほどやって、舞台に復帰したという経緯のもち主です。彼がカムバックして最初に参加したのが05年の(アヤズエキシビジョンバングント展)です。館屋さんは、会期の24日間ずっと、真っ暗な箱の中に滞在していました。食べ物やサプリメントと水、食塩くらい。消失点というタイトルの展覧会というか、パフォーマンスというか、人の気配や人のいた痕跡を表す表現でした。館屋さんが箱のなかに入っていて、お客さんがトントんと叩くと館屋さんもトントんと向こうから返事をするんです。気配だけはそこにあるけれど、存在はないという非常に不思議なパフォーマンスでした。

国東も、目に見えているものと見えないものの境目が非常にあいまいで、いろんな気配が集まっている場所だと感じました。1500年前から残っているお祭りや景色に、いろいろな歴史のレイヤーが残っているんだろなと感じさせる場所だったので、館屋さんには、観光ツアーではなく、館屋さんの視点で国東を切り取って、演出



してくださいとお願いしました。そこで生まれたツアー作品が、『いりくちでくち』です。バスツアーでは、トンネルや三十仏という山のなかにあるお寺、五輪塔など、ところどころで地域の子供たちにその場所を紹介してもらいました。館屋さんが国東をリサーチするなかで出会った子供たちに声をかけて、出演してもらっています。例えば、旧道のトンネルでふたりの男の子が野球をしているところに館屋さんが居合わせたことが、このツアーのスタートにトンネルを使って作品をつくろうとなったきっかけです。なかにコウモリがいっぱい住んでいる環境も、ツアーに活かされています。

トンネルに入ると、前に出口だけは見えるんですけど遠近感覚がゆがんでしまうんです。真ん中の方に行くとき真っ暗で、向こうに出口だけ見えるけど、どこに自分がいるのか分からないという不思議な体験ができます。それをツアーの入り口として、ここから国東に入っていくというようなイメージです。小説家の朝吹真理子さんには、この地域に住む人々からヒアリングした歴史や説話を盛り込んでテキストを書いてもらって、ツアーをつくりあげていきました。ツアーの最後は、真玉海岸が舞台です。ツアー参加者ひとりずつが1日もち歩いた木のかけらを、海岸に置かれたバケツの中に入れて、それを燃やして真っ暗になって終わります。国東全体を舞台に見立てて、朝日が昇り幕が開け、夜、日が沈んで終演するまでがツアーになっています。芸術祭の総合ディレクターである山出淳也さんは、「これをやったことで芸術祭の核が見えた」と言ってくれました。

より深い体験を用意しお客さん呼び込む

今、各地でいろんな芸術祭が開催されていますが、国東半島は予算規模も少ないし、展示数や野外プログラムの数で勝負しても、まったく勝てる見込みがないだろうと思

います。鑑賞者の数で勝負するより、お客さんの数は少ないながらも、そこでいかに深い体験をもらうかをコンセプトに芸術祭をつくっていくという方針を打ち立てています。2014年の〈国東半島芸術祭〉では、山出さん担当の「香々地プロジェクト」や「並石プロジェクト」をはじめとして、どれも山を30分登らないと見えないとか、交通の便が悪いとか、まず目的地にたどり着くまでが大変なものばかり。私が担当するプロジェクトだと、ビジュアルチェーンによる《Tam Kai〈Following the Chicken〉国東半島ヴァージョン》は山のなかで上演されます。ピチェは、タイの古典仮面舞踊劇「コーン」の第一人者で、振付するだけでなく、自身もダンサーとして出演する人です。作品のなかでダンサーたちは鳥になったり動物になったり人間になったり、非人間的なものになったり、いろんなかたちに変容していきます。タイの仏教文化と演者の同時代性が国東半島とどう反響するか考えてブックイングしていきました。勅使川原三郎さんは恒久設置される作品もあるんですが、パフォーマンส์そのものは満月の夜に行われるんです。満月になるのは1日、2日しかありません。夕日が沈んで満月が出てきて、月明かりに照らされるわずかな時間だけパフォーマンスをするというものです。館屋さんのツアーは、ほぼ100%つくり変えます。現地の高校生とガッツリ組んで、彼らが自分たちの国東半島をどう紹介するかを切り口にツアーを構成していきます。

生活する人の視点から芸術との接点をつくる

お客さんをどう開拓するかも大事な視点です。ここ3年ほどは、コアな演劇ファンなど顧客を呼び込むだけでなく、子供でもおばあちゃんでもいいんですけど、「いかに生活者の視点で芸術との接点をつくるか」が私のひとつのテーマになっています。東京にいるとマーケットがかなり大きいので、生活者の視点と出合う機会はあまりありません。いろいろ考えた結果、2012年、別府に実験的なスペース「PUNTO PRECOG」を設けました。ここは地域で生活している人とどう出会うか考えてお店にしたんですけど、結果的には誰でも使えるフリースペースとしてオープンしたんです。そもそも芸術だ、現代演劇だとか言っても出会える人が限られてしまうので、そこで生活する人々との接点にはならないだろうと思いました。ならば、生活にこだわりのもっている人はどうだろう、と。芸術のようなたいそうなものだけでなく、生活

すること自体にクリエイティブな意識はあると思います。生活に何かしらのこだわりをもつ人たちを紹介する場としてオープンしたのが、このスペースです。今は3〜4ヶ月おきに店主を変えて運営しています。今はエスプレッソやスペシャルティコーヒーを出すコーヒー屋さんが入っています。その前はパン屋さん、古本市、ギャラリー…。ビーガンフードを出す女の子たちも店主になりました。

はじめの2年は、私が地元のこだわりのある活動をしている人をスカウトしてオーナーになってもらっていました。別府に立命館アジア太平洋大学（APU）という大学があって、その学生たちを巻き込んでお店をやってもらったこともあります。14年から、お店をやりたい人を全国から募集することになりました。1年間を3ヶ月ほどのチームに分けて、こだわりをもった運営をしている人に限定して募ったところ、10組ほど応募がありました。こちらで年間4人選ばせてもらったんです。別府はもともと九州全域から、東京からもひとり店主になってもらう人が来ます。〈国東半島芸術祭〉や〈混浴温泉世界〉などの芸術祭とリンクさせて運営して、生活者の視点と芸術をフラットに結びつけられないかと試行錯誤中です。

今後10年間の目標

あとひとつ、施設運営についてお話をします。〈KAFBO〉をやった頃から、「地域のお客さんと恒常的に出会っていけるのか」「どうしたら生活者が芸術と日常的に触れ合えるようになるのか」「どうしたら劇場が学校や図書館と同じような生活にとって身近な存在になれるのか」という課題をもつようになりました。それを実践する場がほしいと思ったんです。それを実行するとすると、おそらく10年、20年くらいの長い時間がかかります。でも、やってみたいと思ったんです。例えば、ある日はすごいアート好きな人しかこないけど、別の日には同じアーティストがいるのに子供の数が多とか、おばあちゃん向けのイベントがあるとか。同じ場所でもどんどんソーシャルミックスが起こると、場自体の賑わいや芸術との関わり方に変化が生じるんじゃないかと考えているんです。例え尖鋭的でわかりにくいイベントであっても、身近にそういう場所があることで距離感が解消されたりするんじゃないかと思っています。その成功モデルをつくるのが私にとっての10年間の目標です。

今はこれ以外にもうひとつ、国際交流基金や（TPAM）の人たちと、アジアでア

ーティストを支える仕組みづくりに取り組んでいます。私たちはこれまで、ヨーロッパ型の、お金を出し合って共同制作するというアーティストの支援のシステムをとってきました。アジアの場合、共同制作するとなると言語も歴史も民族も違うし、多様性があり、なおかつ経済格差も大きい。お金を出せる人もいれば技術を提供できる人もいるし、場所を提供できる人がいれば個人的リソースを出せる人もいる。それぞれ違いを活かし、どのような国際的な創造環境をつくっていけるのか模索することが、今後10年間のもうひとつの目標です。

質疑応答

受講生…東京で生活者の視点とアートが共存しているようなアートのスペースがありますか？

中村…実践している人はいると思います。ほかにプレイヤーがいるから、あえて自分がやる必要性を感じていないだけで。ここ3331 Arts Chiyoda（以下、3331）もローカルな視点から運営されている施設だと思っています。その地域の人たちにとってどういう空間であるべきかがコンセプトに含まれていますよね。（フェスティバル／トリキョー）などの豊島区の事業や「にしがも創造舎」のプロジェクトなど、パフォーマンス・アーツの分野でも、生活する人の視点から運営を行っている場はいろいろあると思います。

受講生…ヨーロッパと日本で、アートに対する捉え方が違いました。日本人はアートに対して距離感を感じているように思います。裾野を広げるために、アートセンターが果たす役割は大きいはずです。ただ、アートセンターの裾野を広げて、幅広く機能しようとする工夫が必要ですし、一度興味をもってもらっても、継続して興味をもってもらうのは難しいですよね。アートに興味をもってもらうための工夫と、利用者を継続的に巻き込んでいくために考えている工夫を教えてください。

中村…それは私自身もすごく考えています。施設運営のプレゼン資料をつくっていて

も、そこがキーになると感じるんです。まず、長期的なビジョンをもち、ビジョンに沿ったプログラムを継続して運営することが重要だと思います。私が考えているような、あるスペースがソーシャルミックスを起こすような状況は2、3年でできるものではなくて、10年、20年かけないとやっていけないと思うんです。なので、日々の出来事やノウハウを蓄積できる運営環境をどう確保するかということを念頭に置いて活動しています。

あとは、見知らぬ人同士や、世代、言語、障害などを超えて多様な人々がいかに共存できる状況をつくれるか、も重視しています。この前保育園が舞台となっている映画（「こどもこそミライ、まだ見ぬ保育の世界」）を観たんですけど、インクルーシブ教育を行っている保育園があるんです。そこでは健常者と障害をもった子が一緒に保育を受けることができます。そういう場所は、そもそも専門家がいらないといけないとか、施設がバリアフリーになっていないとだめだとか、運営するための環境から考えるのでなかなか実現できないんですね。でもそこは、環境は後から必要に応じて適応させていけばいいんじゃないかという考えのもと運営している保育園だったんです。

例えば、子供たちが輪になって遊んでいるとします。障害をもった子供が健常者の子供に引っ張られると、その子は立っていられません。その都度、保育の手を止めて「こういうことがあるから、みんな気を付けようね」と学んでいくんですね。映画では、「何かをつくっていくには、手を動かして実践しながら、その都度、どういうことが起こるのか考えてノウハウをつくっていくしかない」というような話をしていたことが印象的でした。保育園に通う子供たちも、一步一步、何かを解決しようと思う心が芽生えはじめてるように見えました。その姿が美しいなと感じたんです。アートセクターも、まだ事例は少ないかもしれないけど、そういうことをやっていかないといけないと思っています。日本国内だと八戸の「はっち」（八戸ポータルミュージアム）や、山口の「YCAM」（山口情報芸術センター）がアートセクターの一例です。このふたつはけっこう対極的な存在だと思います。YCAMはメディアアートを専門とするアートセクター的な役割を担っていますし、「はっち」は地域産業や地域住民の活力の活性を可視化する役割を担っています。あまり専門的な芸術や公演をやっていくわけではないけれど、まちの外に出てプロジェクトをやっている施設です。これらが共存していく施設があったらどうだろうと考えているところです。ただ尖鋭的

されていくことを目指したいと思っています。

ヨーロッパだったら、どこにでもブラックボックスやプロセシアムという規定の劇場があります。劇場がどこにでもあって、同じ作品が回っていくシステムがある。でも、国東のように劇場が完備されていない場所や、劇場があってもお客さんがついていない場所なら、どうするかが問題です。例えば国東の劇場は、公演はなくて、市民発表会やカラオケしかやってないんです。アジアのように経済格差が激しくて、さまざまな状況に置かれている人たちと何かをエクステンジすると考えた場合、もう少しローカリティに寄り添って考えなきゃいけないこともあると思います。その枠組みをどうつくるかということが、これからの課題です。

去年、すごくよい事例だと思ったのが、女子美術大学で教えている日沼禎子さん（元・国際芸術センター青森・ACACスタッフ）が企画している〈MICRORESIDENCE〉というプロジェクトです。彼女は、ACACでイギリスの振付家、ショーンレッド・ヒューズによるプロジェクトをプロデュースしていました。ショーンレッドは毎冬、青森に通い続け、手踊りや津軽三味線奏者たちと一緒に創作をしました。この作品は今世界的にもツアーをしています。ショーンレッドは北ウエルズズの田舎出身で、青森も日本の北国です。ローカル中のローカルで行われるものだけど、グローバルでもあることのよい事例だと思っています。彼らの交流はロンドンや東京の大都市を経由して行われるのではなくて、青森市と北ウエルズズ、ふたつの小さなまちのダイレクトな繋がりから生まれているところが、現代のグローバルリティだなと思うんです。ミクロな視点でのコミュニケーションが可能になるということです。ショーンレッドは、いわゆるエキゾチズムやオリエンタリズムの視点から手踊りや津軽三味線を見ているのではなくて、同時代のものとしてフラットに捉えています。伝統芸能と同時代の表現を時系列の縦軸で捉える感覚ではなく、伝統芸能や郷土芸能も、今新しく生まれつつある表現もすべて同時代のものだという視点を与えています。手踊りの人たちも、彼女の創作表現から感化されて新しい表現を生み出しているんですよ。そういうエクステンジも、ローカルかつグローバルで面白いと思います。それをひとつのモデルケースとして考えていて、そこに繋がることもつとできないかなと思っています。

受講生…日本には元来「アート」の概念がなく、仕組みも未熟なところがあると思

なものを押し付けるのはよくないと思います。

昔、パリでいいなと思ったのは、保育園とアーティストが滞在できるレジデンスセクターと、展覧会や公演ができる会場が同じ空間にある施設です。共存してはいるけれど、互いに見せるというような強制力はありません。共に時間を過ごすなかでいかに接点を見つけられるかが、次に繋がる気がしています。恣意的に何かを企画していくのは頭でっかちになってしまいうように思っています。アートプロジェクトは、結構フレームありきで考えられているんじゃないかと思えることがあります。アートを目的とするのか、それとも手段としてあるのか、という議論があると思うんですけど……。アートプロジェクトは手段として扱われがちだな、と感じています。福祉や教育、まちづくりの手段として使う人もいると思うけど、それも悪くないと思います。私自身はアート自体を目的にしたいと考える立場です。作品やその創造性を考えて、それをどうしたら応用できるのかは、周囲のマネージャナリ制作者なりが考えていけばいいことだと考えています。

受講生…かなり領域を横断した活動をなさっていますよね。深いところからいろいろなものごとを繋げようとしていらっしゃると思うのですが、そのあたりの考えについてもう少し詳しく伺えますか？

中村…今のテーマは「ローカリティをいかにグローバルな視点で考えられるか」です。PUNTO PRECOGをスタートしたときから考えはじめたテーマです。ローカリティでも、もち運ぶできるものと、できないものがあると思います。下手にそれをほかにもっていくとつまらないものもある。例えば能や狂言は、もともとは家の軒先で演じられていたものですよね。それを明治維新以降、近代化が進んだ時代に、能楽堂というカッコに入れてしまった。それによって失われてしまったニュアンスやノイズがあると思います。そのことで敷居が高くなってしまったようにも思うし。それと同じように、バリ島のケチャックダンスも世界的に有名ですけど、あれを野外で演じるバリの状況と、カッコでくくって舞台上でやるのとは別のものです。カッコでくくる行為は、もう少しプロモーション的な要素が強くて、文化交流ではなく文化発信なんじゃないか、と思っているんです。国東でやるのであれば、もう少し交流するという要素を含んだ環境で、作品をエクステンジすることや、アーティストがエクステンジ

ます。アジアのなかで日本がどうやってアートを発信するかという課題がありますが、ただヨーロッパやアメリカの枠に当てはめて考えることもできませんよね。アジアのなかで、どんなビジョンをもって活動してこうと思っていらいっしやいますか？

中村…難しいですよ。でも、今やらなければいけないことだと思っています。日本はアジアのなかでは近代化が進んでいる国だと思います。他のアジアの国々に日本のものをもっていくだけでも、かなり暴力的な行為になるはず。今年はアジアをリサーチするプロジェクトを企画しています。今のアーティストがどういう環境で活動していて、そこで何が足りないと感じて、今どういう関心をもっているのか、どういうアートヒストリーをもっているのかを中心にリサーチする予定です。これから5年間くらいにわたってプロジェクトを実施するんですが、毎年、コプロダクションかコラボレーションなのかはわからないけれど、一緒に作品をひとつ成立させていくということが決まっています。そのなかでローカリティをどう考え、いかに格差がある状況で共同体制をつくっていくかがキーワードになっていくんじゃないかと思っています。

アジアでは、ヨーロッパのような既存のシステムは通用しないと考えています。通用しないなら、ここでどういう体制をつくるのがひとつのクエスションになっていると思うんです。アジアという言葉が指す地域は広いですが、現在リサーチの対象にしているのは東アジア、東南アジア。中央アジアを視野に入ればじめると、また全然違う状況になると思います。ただ、政治や国家という境界線が邪魔していることがおそらくたくさんあるはず。検閲もあるだろうし、表現の自由が守られていないところが各地にあるなかで、私たちが国際的なネットワークを組むことによって、その土地土地で禁止されている表現が自由になる環境づくりを目指していきたいですね。

「ゲストプロフィール」

中村茜（株式会社ブリコグ代表取締役／NPO法人ドリフターズ・インターナショナル理事）
パフォーミングアーツ・プロデューサー。1979年東京都生まれ。日本大学芸術学部在籍中より舞台芸術に関わる。04年〜08年STスポット横浜プログラムディレクター。06年、株式会社ブリコグを立ち上げ、08年より同社代表取締役。04年より吾妻橋ダンスクロッシング、チェルフィッチュ、Zibonli、ミックニヤナイハプロジェクト、康本雅子などの国内外の活動をプロデュース。海外の公演実績は25ヶ国50都市以上

におよぶ。09年那須高原で開催されるフェスティバル〈スベクタクル・イン・ザ・ファーム〉を立ち上げ、実行委員会として活動。09年10月、NPO法人ドリフターズ・インターナショナルを、金森香（シアタープロダクツ）と藤原徹平（建築家）と共に設立。10年、無人島プロダクションと吾妻橋ダンスクロッシングの共同プロデュースとして、東京の下町で新たな価値を生み出す社交場SZNをオープン、12年5月大分／別府にカフェ&クリエイティブスペースPUNTO PREOGオープンするなど、新スペースを運営。12年ブリティッシュ・カウシルで、音楽と都市を繋ぐ新たなプロジェクト〈Muscity Tokyo〉ディレクター、12年K A A T／神奈川芸術劇場の舞台芸術フェスティバル〈KAFH9〉をプロデュース。〈国東半島アートプロジェクト2012〉および〈国東半島芸術祭2014〉、パフォーミングスプログラムディレクター。舞台制作者オープンネットワークONPAM理事。11年／14年日本大学芸術学部演劇学科非常勤講師。

仕事を 知る 5

日時…2014年10月5日（日） 10時30分〜13時00分
ゲスト…鈴木拓（Boxes Inc.代表）
ホスト…佐藤李青

地方で演劇をやろうという人

仙台出身・在住で、Boxes Inc.という会社の代表をしています。東日本大震災が起こったあと、2012年に設立しました。東北から舞台表現の豊かさを一般に広めることが目的です。主な業務は、舞台芸術の公演、企画、制作と舞台興行。仙台は東北地方では最も人口が多く、国内でも大きな都市のひとつですが、専門職だけでは食べていくことができません。ですので、ひとつのスキルをもっているだけではなく、いろいろできることが大事です。僕自身は舞台の企画制作、舞台監督、プロデューサー、コーディネーターなどの肩書きで活動中です。さまざまな顔をもつことになったのは、地方でのアート活動にまつわる市場の狭さも一因です。それが、マルチスキルを求められる理由にもなっています。舞台制作と舞台監督を掛けもちすることが、結果的に自分の役割を越えてさまざまなことを手がけることに繋がっています。もともと、必要最低限のスタッフを抱えられるほどの予算もないところが多いです。「このスキルがほしいから、この人を呼ぼう」というよりも、「この人がいれば、このあたりは全部やってもらえるんじゃないか」という考えで動いているのが現実だと思います。スキルよりも人間関係で選ばれる傾向もありますが、器用貧乏でいろんなことができるから呼ばれていることもあると思います。

企画によって仕事の内容はさまざまです。仙台では僕のことを舞台監督だと思っていない人もいるくらい仕事の幅は広いです。現在は主に、仙台市が主催している〈杜の都の演劇祭〉という演劇フェスティバルのプロデューサーを務めています。震災後の2年間は、仙台のバフォーミングアーツに携わる人々が集まって活動した「Art Revival Connection TOHOKU（通称：アルクト、略称：ARCT）」の事務局長

そこで「きらく企画」の活動が終わるまでの4年間は、自動車工場だった倉庫を借りて自分たちでつくった劇場で活動していました。「GalleryOnLife」という劇場です。劇場を続けるうち、浅草の方々と協力して、地元の商店街と一緒に毎月1回、寄席も開始しました。広報のためにプレスリリースを出したら、今まで僕らが演劇をやっても全然取材にこなかったのに、カメラが6台、県内の新聞記者もみんな取材にきて、大々的に告知してくださったんですね。すると情報を聞きつけて、皮肉なことに、劇場に使用する建物として法律に適しているのかと消防が調査にきてしまったんです。この試みは仙台市の文化振興事業団も応援してくださった事業で、そこからの助成金が出ていた活動でもあったので大きな問題になってしまいました。

2年をかけた「GalleryOnLife」は消防法をクリアしましたが、次に引っかったのは興行場法。これは戦後間もない1948年、不特定多数の人が1ヶ所に集まる映画館を対象につくられた法律です。戦後の映画館は不衛生で、伝染病などが広がる原因とも考えられていたので、保健所が映画館に対してかなりきつめの衛生面の法律をつくりました。60年以上前に制定された法律ですが、現在まで内容はほとんど変化していません。非常に細かく、時代遅れの古いルールがあるんです。例えば、50席以下の客席がある空間にはトイレが3つ以上必要で、換気能力や客席同士の距離、通路の幅、照度（ルクス）なども定められています。規定から外れると劇場としての運営は認められず、月4日間しか興行できないんです。なんとか劇場として続けたいという気持ちが強かったので、仮設トイレを置いて凌ぐなど工夫を凝らしました。でも1ヶ月のうち4日しか動かせないと、稽古場としては有効ですが劇場としての役割は果たせません。結果的にたたまざるをえませんでした。

ちなみに、劇場はすべて自分たちでつくりました。僕の実家が木工で、もともとそういうスキルがあったということもあり、自分たちの手で大工仕事をすることも、さほどハードルに感じずやっていました。しかし、ハード面をつくるということよりも、ここで何をつくるかということが気になりましたのが、劇団としての最後の4年間だったと思います。結果的にはこの空間が僕を、舞台監督から企画制作の世界へと興味を広げてくれたんです。「この空間で僕が『観たい』と思う舞台をやってほしい」という願望から発展して、「この空間にどんなアーティストを呼び、何をやってもらうか」という企画のつくり手としての想いや考え方が芽生え始めたのは、この活動があった

をしていました。この組織は13年7月、ARCTとして新体制に変わり、若いチームが動かしています。それ以外にも、東京に拠点を置く「東京グロブ座」の舞台監督、12年から「DUL-COLORED POP」という若手劇作家（谷賢一）が主宰する劇団の舞台監督もやっています。ここ数年は特に仙台では企画制作、東京では舞台監督の仕事をしていることが多いです。

自らの求められるところと、モチベーションを持って望める仕事を選んで仕事をしていると、「じゃあ僕は一体何者なのか？」というのが一番の悩みです。もちろん、上京して舞台監督をやれば、それ相応に食べていくことはできます。でも、あまり東京が好きではないし、いまだに東京に拠点を置いて仕事しようとは思いません。震災のあとはさらに、仙台で活動を続けていくことに意味を感じています。ただ、会社として仕事をしている以上、きちんと経営していくことを考えると好きなことばかりやっていられません。スキルを活かして会社を経営するための結果がこれです。自分にとって最大の武器は、あるひとつのプロジェクトのなかで、予算と企画の全体の責任を担う制作サイドと、現場で現実的にそれらを実行していく舞台監督、ふたつの相反する仕事を担当していることです。双方の言い分がわかるし、知ろうとすることができるということが、長所であり、短所でもあると思っています。

視野を広げた法律とのせめぎ合いの日々

仙台でやってきたことを簡単に説明します。高校時代は高校演劇をやっていました。卒業後2年ぐらいで「三角フラスコ」を辞めて自分の劇団「きらく企画」を旗揚げしました。20歳から10年間続けましたが、仙台の中では注目を浴びる若手劇団へと成長し、最終的に東京公演も行うこともできたんです。「きらく企画」時代に頭を悩ませたのは、法律の規定をいかにクリアするか。仙台市には「公共施設をひとつの主催者が6日以上占有できない」という条例があり、劇公演のロングランができないのです。演劇や舞台芸術は非常にアナログな表現なので、ヒットして量産すれば売れるというものではありません。その日その場所に行かないと享受できないアートです。ですが、1週間しか公演ができないと、せっかくよい作品ができたとしても口コミで広まる前に終わってしまいます。そこから、「小さい空間でもよいから、せめて2週間、できれば1ヶ月は公演がしたい」と思うようになりました。

からこそ。

カレー屋が劇場空間になる

劇団解散後、仙台市主催でやってきた演劇祭をリニューアルするタイミングで事務局に呼ばれ、2008年から現在まで〈杜の都の演劇祭〉という演劇祭のプロデューサーをやっています。このフェスティバルは、仙台のまちなかにあるお店を会場に朗読劇を開催するというものです。毎冬、せんだいメディアテークや近隣のカレー屋、晩翠草堂など普段は劇空間としては使われていない場所を会場に、8プログラム、全60ステージほどを上演します。約1500席が3日くらいで売り切れてしまうほどの人気イベントです。食事をする場所の開拓にも役立っているようで、食事もできるなら観に行ってもいいかなというお客さんにも好評のイベントです。

この演劇祭ではプログラム毎にディレクターを選出して、どんな作品をどこで開催するか話し合います。僕の役目はそのプロデュース、バランス取りです。プログラムと会場選出後のことは稽古場に委ねてしまうんです。会場となるのは、普段はアートや演劇とはあまり縁のない空間。お店の方々と話すことは、僕らのやっていることが社会にとってどのような意味があるのかを考えるきっかけになりました。この経験は、僕が企画制作という肩書きをもつようになったきっかけでもあります。

震災後、演劇人ができることは

〈杜の都の演劇祭〉の開催4年目に、東日本大震災が起きました。もちろん舞台芸術に携わるアーティストたちも震災の影響を受けました。震災で県内に70ある劇場すべてが閉館してしまったので、舞台監督の僕は仕事場を失いました。僕たちはアーティストには何ができるかを考え、苦悩しました。そこで舞台演劇に携わる人々で話し合っ、2011年4月に〈Art Revival Connection TOHOKU〉を立ち上げました。「震災を機に失われた文化・芸術に関する人・まち・場の再生と東北復興に向けた諸活動にアートを通じて寄与するため、また、それに必要なネットワークづくりを推進する」ことが目的です。活動開始当初、僕はここの事務局長を務めていました。たぶん、震災が起こった時期に僕が最も立場的にフラットだったのだと思います。そういう付き合い方を震災前の3年間はしていましたし、いろんな人と話ができる立ち位置にい

たことも影響していたかもしれません。

この活動では、アーティストの専門的な技術や表現と現場の要望をマッチングさせ、さまざまな場所へ「出前」を行っていました。例えば、自宅で寝られない人々のために、ダンサーが就寝前に自宅を訪問し、ストレッチして身体をほぐし、リラククスして眠るためのワークショップを行いました。そのほか、特に津波の被害を受けた地域の子供たちに向けて、トラックの荷台を舞台に宮沢賢治『セロ弾きのゴーシュ』を題材に音楽劇を上演したり、高齢者に向けて、老人福祉施設などで身体を使ったワークショップをしたり。これらの活動を2年間続けるうち、規模が非常に大きくなったんです。170名、40団体ぐらいのメンバーと共に、年間で約300の現場に赴き、アーティストと一般市民が関わる場所をつくりました。この活動を通じ東京文化発信プロジェクト室（以下、文プロ）のスタッフであり、TARL「思考と技術と対話の学校」学校長の森司さんやスクールマネージャーの佐藤李青さんと知り合い、その後、シンポジウムで一緒にお仕事する機会もありました。

舞台の“現場監督”役として

舞台監督の仕事内容についてもお話ししましょう。主に技術と時間に関わる責任を担うのが舞台監督です。一言で舞台監督と言っても、近年はさまざまな方がいらっしやいます。最近では日本の場合だと舞台監督を指す仕事内容が3つぐらいに分かれています。非常に定義が難しい仕事でもあります。免許ありませんし、公的な資格もありません。劇場空間はとても危険な場所、安全管理が騒がれている現代においても、年間10名以上のスタッフが何らかの事故で亡くなっています。法律なり資格なり何かしらのルールをつくったほうがよいのではないかと議論はあるものの、規模が大きい世界ではないこともあって、いまだにそういう規定はありません。

演劇となると話は別ですが、アートプロジェクトという広い文脈で言うところ、企画を実現するには、まず下調べや調整を行います。スタッフフィングしたり、予算を配分したり、スケジュールの進捗を管理したり……。その後、ある程度決まったプランを共有し、当日の運行・進行・運営を担います。工事現場の現場監督をイメージしていたければわかりやすいと思います。舞台監督というスキルがあったからこそ、〈杜の都の演劇祭〉やARC>Tなどの活動をする中で「何をしたいかはアーティストに任

はなく、双方向性でアクションが起こしやすいのを、と。また、フォーラム当日だけが成功すればよいのではなく、その後に続く動きをつくりたいという考えもありました。

会場となったせんだいメディアテーク（以下、メディアテーク）の「オープンスクエア」は、天井ルーバー（※格子状の天井）までの高さが約6メートル、縦横の広さは約20メートルある大きな空間です。非常に近代的で自由に使いやすいというメリットはありますが、劇場とは異なりますし、演劇畑の人間は決して使い慣れていません。ネットは、消防法が非常に厳しいこと。椅子の組み方とステージの組み方が決まっているんです。消防と施設側が事前に許可を出している椅子とステージの組み方が8つあり、それ以外のことをしようとすると、すべてをゼロから考え、許可を得なければなりません。そうなると消防側もメディアテーク側も大きな手間がかかるので、当初は誰も味方をしてくれませんでした。



そのとき出したプランは、会場の真ん中にリングのような登壇場があり、客席が周りに配置されています。消防法を考慮して、すべての席と席の間に80センチの通路をつくって200名を収容しました。かなり無謀です。できるだけ、お客さんが席と席の距離を感じないように思ってプランを練りました。お客さんが会場どこに座るか大いに迷ってくれるような配置になるのかなと思ったんです。舞台芸術の現場監督には、このような演劇的な空間をつくるスキルが身につくのかもしれませんね。図面してみると規定は守られているし通路の幅も確保され

せるけれど、彼らが最大限自分たちの能力を発揮できる場をつくる」ことに集中できたのではないかと思います。僕は、いわゆる「アーティスト」とは離れた立ち位置にいるのではないかと考えています。

シミュレーションと経験則を活かす

2013年の1月26日に、せんだいメディアテークで「芸術銀河2012 のためのアート」というフォーラムを開催しました。震災後に行われた芸術文化に関する活動の一部を共有し、これらの活動がもつ必要性や意義を考えようという試みです。これは、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）の一環として開催されたもので、僕は企画段階から参加していました。東京都と宮城県が共に事業を行うなかで、「震災について議論ができる場をつくれなにか」と話し合ったことが出発点になっています。ARC>Tが事務局を担当し、東京都と共同で企画していました。宮城県の動きをサポートしていたのは、「えずこホール（仙南芸術文化センター）」で働くスタッフです。企画の主体は主に東京サイドにあって、文プロの方々やモデレーターの方々が大枠やタイトル、キャッチコピー、リード文の作成を担っていました。僕たちは宮城県庁に呼ばれて「手伝ってほしい」と言われた時点では、何を求められているのかわからない状況だったんです。特に1年目はそうでした。途中からある程度、企画書が出て内容が決まってきた時点で、当日までの準備をARC>Tで進めていくことになりました。

困ったのは、共催団体である宮城県側に「どんな内容がいいか」という意思がまったく感じられなかったことです。県庁の担当者は「予算はあるし、県主催でアートにまつわるシンポジウムがやりたい。だから有名人を呼ぼう」という発想で企画に臨んでいました。そういう人たちと本質的な意義を共有していくことは非常に困難でした。僕は企画の初期段階から参加していたこともあって、紆余曲折を経てそのような考えが生まれたのだという理解はできました。でも、フォーラムを開く意義がはっきりしていない段階で、僕よりもあとから企画に関わった人たちに何をどう伝えるのかには悩みました。文プロさんの力を借りたこともあります。

僕は企画当初から、参加者が主体となるフォーラムであってほしいという考えを持っていました。壇上に上がったゲスト・パネリストが市民・県民に話すという構図で

ているけれど、実際に会場にいるとそうは感じないということがキーになっているんです。

シンポジウムの中で、参加者同士でディスカッションする機会が複数回あったのですが、そのフォーロウのためにメモ用のワークシートを配布しました。厚紙でつくったので、下敷きなどを敷かずにかくことができます。話し合いを促すためのツールであると同時に、道具を使って参加者がその場にいないメンバーのひとりであるということが示せないかと考えてつくったものです。加えて、参加者にその場にいたことを思い出してもらうためのツールとしても活用しようと考えていました。当日はゲスト2名1組のクロストークを聞いた後参加者同士で話して、気になったことを発表しディスカッションする、というようなことを行いました。ディスカッションの場では、200名集まったうちの10名としか話すことができません。その人数で「集まっている人と対話する場」と言えるのだろうかという想いがありました。当初は、回収せずに持ち帰ってもらう予定でした。でも、ただ持ち帰るだけだとその後に繋がりがづらい、活用されづらい。ならば、会場の出口でワークシートをすべてスキヤニングして、後日ホームページにアップすればよいのではないかと考えたんです。ですが、「参加者全員の紙をスキヤンするなんて、絶対に混乱する」と各方面から大反対を受けました。そこで、会場に両面読み取れるスキヤナーを4台用意し、PCも4台つないでスキヤンするチームを集め、予行練習も行いました。当日、現場はまったくトラブルなく、170名分のスキヤニングをすることができました。手書きで書かれた感想や意見を読み取るのとはとても面白かったですし、当日その場にこられなかった人も、シートを通して現場を少しでも共有することができたのではないと思っています。

これに関しては、スキヤンするというアイデアをお伝えしたのではなく、舞台監督の経験があったからこそ、やれるだろうという判断ができたということを伝えたくてお話ししています。そう判断できたのは、自分がスキヤンスナップをもっていて、普段から使っていたから。舞台上で使うしかけがどれぐらいの頻度で失敗するかという経験則も関係しています。バックアップをどうやって取っておくのかという知識も関わっていますね。スキヤンを取るために何秒かかるかを計算したところ、4台あれば、成功確率が50%でも大きな遅延は起きないだろうと考えたんです。お客さんが出口にたどり着くまでの時間も計算しました。舞台はコンマ何秒できっかけを出して動

かしていく世界です。そのときは当然、所作にかかる時間も計算に入れます。それがはじめから予想できたから判断できたんだと思います。PCや機器に強いのではなく、リスクマネジメントの方法が考えられるかどうか。現場監督がいらないアートプロジェクトはたくさんあると思います。舞台監督がいると、その人がリスクを判断してくれるからやりやすくなります。いない場合は、これらの準備と責任を制作サイドが受け持つことになる。けっこうハイリスクだし、労力も責任も大きくなります。現場のバランスを引き受けてくれる人がいることは大きいです。

ここまでやっておきながら、僕はシンポジウムの登壇者だったので、当日の裏方の進行は運営チームに任せました。普通はたかだか200名の集客に対してこんなにスタッフを用意しないだろうと言われるような人数です。後々、文プロの森さんにも指摘されました。でも、良い悪いはとにかく、舞台監督をしている者にとっては当たり前の考え方です。特に受付はスキニングをする必要もあったし、客席の配置がわかりづらいことも考慮し多めに配置しました。照明・音響・映像に関しては、Ustream中継をしたこともあり、きちんとその場をしつらえられるように配置しました。僕らから「照明さん3名、音響さん2名、映像さん3名お願いします」と言ったのではありません。やりたいことを説明したところメディアテーク側から必要なスタッフ数が示され、こちらで予算との兼ね合いを見ながら人数を調整しました。総予算は300万ほどで、会場には予算はかかっていません。

当日は13時スタート。朝から仕込んでもバタバタすることになると思ったので、音響や照明に関しては事前に準備し、現場で打ち合わせなしですぐ準備に入れるようにしました。僕の発想の原点は舞台監督にありますが、この判断に関しては舞台制作の発想が活かされています。けっこう都合良く切り替えていますね(笑)。機材はメディアテークからお借りしました。丸テーブルはすべて新規で制作し、舞台もつくってもらって、細部に至るまで、かなりつくり込んだ空間だったと思います。ちなみに、ここで作ったスタイルはメディアテークに9つ目の客席スタイルとして採用されています。

待ち時間から演出は始まっている

「なんのためのアート」に続いて、2013年には「芸術銀河2013みやぎぶん

出して、足を踏み入れるときに「今からここで話すんだ」という高揚感をあえて演出するようにしたんです。僕がお客さんが集まる空間を演出するときにイメージするのは、ディズニールンドです。アトラクションの順番を待っている間もそのあとも、ディズニールンドはメインに至るまでの物語のつくり方がとても巧みですよね。舞台演出では、どうメリハリをつくり、どこで高揚感が与えられるか、無駄なところに引っぱらずに席までスムーズに案内できるかなどの時間の流れを考えます。

このシンポジウムは、グルーブディスカッションとフォーラムからなる2部構成。今回はホワイエに足を踏み入れる瞬間が、メインのフォーラムに至るキックオフとなればと思います。つまり、フォーラムの冒頭をホワイエでやればよいのではないかと考えたんです。受付から入ってきて少し歩いたホワイエの一角をステージに見立て、メイン会場のホールへは入れないようにしました。ただしすべてのドアを開放し、ホールの照明は落として、「人が入れるほど明るくはないけれど、照明のおかげでちょっと雰囲気が出ている」空間に仕上げました。ホワイエは比較的広く、立ち見であれば70〜80名は余裕で入れます。ホワイエには、ホールで座するための椅子をお客さん自ら取り出すための椅子スペースも設けました。自らの意志で、話を聞きたいリーダーの席に着くという流れをつくりたかったんです。冬の寒い時期に開催したので、コートなどの手荷物も増えます。だから、一度会場に入って一旦座って、さらに話を聞きたい方のテーブルに移動してもらうのは大変だと思ったんです。そこでまず、6名の登壇者にホワイエでプレゼンしてもらって、お客さんはそれを聞きながら誰と話したのかをイメージしてもらった時間になりました。そして入場時にスタッフがパーテーションを一気に外し音楽を流して、お客さんは自分で椅子を持って中に入ってもらうようにしました。ホワイエではドリンクサービスもしたんです。飲み物を手に、どこに座るか話しながら中に入っていく時間を演出しました。

舞台監督の発想を制作に活かす

セクションごとの役割分担についてお話ししましょう。今回は若手チームの経験を増やしたかったので、20代のスタッフたちと一緒に運営しました。ゲストやお客さんの座る位置や当日の運営スケジュールなどをまとめるように言っていたのですが、全然書類が出てこなかったんですね。こんこんと言っていたら、まずタイムテーブルが

か3ねんめ会議」を開催しました。前回と同様の座組みではありますが、宮城県側から「企画の内容も含めてARCTから起案してほしい」という提案があったんです。「なんのためのアート」は県側からも好評だったのですが、東京など他県から訪れた人が多かったということもあって、もう少し地元主体で企画したいという想いを持っていたようです。

実際のところ、地元主体で企画を考えるのは難しかったですね。当時、ARCTは設立2年目。1年目は無我夢中で走り抜けたのですが、2年目になるとみんな冷静になってきて、「この活動って一体なんなんだろう」「いつまで続くんだろう」と考えはじめました。「ご飯も食べられるしお風呂にも入れるまで復旧している中で、復興支援団体にはどのような意味があるんだろう」という疑問が湧いてきたんですね。多種多様な考えと迷いが生じていました。地元主体でやるなら、この企画自体に震災復興と文化芸術というタグが外せない。どのような対話の場がつけられるだろうと考えていました。この時期は話し合いのたびに、それぞれの考え方が変容する感覚がありました。メディアテークでの2年目の企画開催を模索したのですが、メディアテーク側も同じく、話すたびに想いや考え、話す内容、立ち位置が変わっており、なかなか内容が決まりませんでした。そんな中、対話の場として円卓会議という様式をとること、その円卓会議のトークリーダーは地元・宮城県で活動している人たちにお願しようという風に考えをまとめました。震災以後、今現在も復興に向け文化芸術による何らかの活動をしている人をリーダーにしようという条件のもと、6人に声を掛けたんです。結局メディアテークとの共同開催は叶わず、会場は宮城野区文化センターという施設に決まりました。ここは震災時にまだ建設途中で、仙台市全5区ある文化施設のうち最後に完成した建物です。演劇専用のホールもつくられており、キャパは198席。扉を閉めてしまえば外からの音は入らないし、外光も入らないような非常に密閉度の高い空間です。1年目に会場となったメディアテークは外壁がすべてガラスで覆われており、対照的な空間でした。つくっている側もお客さんも、これが2回目の開催だという認識を持っていますし、現場をデザインする意味では、イメージの変化を逆手に取れるかが僕の大きなテーマとなりました。

劇場としてつくられた建物という特徴を明確に打ち出したかったので、どんな劇場にも揃っている平台と箱馬素材を用いました。さらに照明を使って空間を演劇的に演

提出されてきました。タイムテーブル作成は必須ではないにしろ、誰が何の係で、いつ何をするかということが明確になります。仕込みから当日の運営・バラシまで、すべてある程度兼務でやらざるをえない人数なので、なるべく効率良く回るように、誰かに空き時間が出ないように考慮してスケジュールを作成します。劇場の場合、どちらかと言うとタテ軸のタイムテーブルは、つくり手に関しても参加者に関しても必要なものです。若手スタッフが最初につくってきたスケジュールだと、例えば「受付準備」とだけ書いてあると、その時間、受付リーダー以外は何をしたらいいのかわからない人が出てきます。なので、誰が何の役かわかり、この時間は人手が必要だからみんなでテーブルを運ぶとか、同じ時間帯に誰がどう動くとか、ある程度シミュレーションしてほしいと伝えました。そしたら今度は、ヨコ軸(同時並行で誰がどう動くか)も書かれたタイムスケジュールをつくって来てくれたんです。

タイムテーブルの作成は、完全に舞台監督で養ったスキルです。演劇の場合、狭い舞台上に、舞台・照明・音響・映像・美術・演出部など、さまざまなセクションの人がいます。ごく限られたスペースで、いくつものセクションが同時に作業をするんですね。例えば照明を吊っているバトンを下ろすときには、その下で作業は出来ませんし、荷物の搬入時には床作業は出来なくなります。各スタッフは同時に違う作業にかかりますが、それは必ずしも同時並行ではやりません。どういう順番で、どのタイミングでどのセクションが作業する時間にするか、かなり綿密に考えます。その上で現場に臨んだとしても、ハプニングが起きる場合があるんです。なので、ハプニングも含めてリスクマネジメントをしておきます。フォーラムなどトーク系のアトイベントの場合は、各セクションが同時に仕込める場合が多いので、そこまで細かくする必要はありませんでしたが。

現場の下見で何を見るか

ここまででは、僕の経験をお話してきました。ここからは、How toについてお話しします。僕が普段、下見で現場をどのように見ているか、どんな道具を持っていたのかなどについてですね。まず、どんな現場でもスケールを確認します。床面の縦横の寸法や高さなど。加えて大事なものは、会場のもつ印象や雰囲気です。天井が低く、だだっ広い空間もあれば、床面積は狭いけれど、天井はとても高い空間もあります。ヨ



コの意識が強いのか、タテの意識が強いのかによっても印象はだいぶ違ってくるんですね。そのほか、外壁や床などの色が真っ白か真っ黒か、建物の色も確認します。現場の写真も撮ります。大道具や衣装さんに「こういうものをつくりたい」と伝えるときに、現場の印象をどのように伝えるかも大事です。

制作を手がけるときは、トイレや会場の位置を伝えるポップも絶対に必要です。もともと館内に設置されているポップのフォントや、矢印の色も確認するようにしています。それによって、自分たちがつくるサインをもともと館内にあるポップに合わせるのか、もしくは、異化効果として、あえてまったく違うものを用意すべきか考えるんです。機構・設備・備

品のチェックなど、技術面のチェックも欠かせません。例えば大きい空間だと、照明はいくつかのラインごとに点けたり消したりできます。空間のフラットな造りを活かしてプロジェクションするのであれば、どのラインに合わせるかなども考えます。それらを踏まえて、どこをステージにするかということを考えます。もちろん、机や椅子の脚数も確認します。足りなければ借りるための手配も行います。

ほかに行うのは、出演者やお客さんの導線となるエリアのチェックです。階段を使うのか、エレベーターを使う必要があるのか、ゲストはお客さんの目に触れずに壇上まで行くことができるのかなどを確認します。僕は当日のシミュレーションを一度、お客さんが入り口から自分の席に着くまでを想定してやってみるようになっています。そのときも、ディズニールンドでアトラクションを待っているときの気分で考えるんです。飽きずに待っていただけるのが大事。ディズニールンドのようにいろんなものを仕込むことはできませんが、例えばお客さんが2、3名のグループできていたら、そ

の人たちが開場まで飽きない会話をさせることは可能だと思います。実際このスタッフの人数で会場がまわるかということも含めてシミュレーションを行うんです。施設を管理している人が企画にどれくらい協力的なのかも事前に確認します。あくまでも仕事としてのなのか、それともこの企画にも少しでも熱意を持ってくれているのかによって、当日の運営が変わってくるからです。後者であれば、その人も当日「自分も手伝った」という感覚をもたせる役割を考えておきます。そうすると、当日、何かあったときに協力してくれたり、イベントを自分のこととして考えてくれる可能性も増えます。

プロとしての眼を信頼し任せる

下見のときを持って行く道具について。メジャーやコンベックス、レーザー測量器などの計測器は必携です。最近出回っているレーザー測量機はかなり精度が高くて、だいたい誤差2、3ミリほどで、これがあると、スケールではわからない高さも測ることができるので便利です。会場の図面資料も持参します。事前に手に入るようであれば、ファックスで手配してもらったり、インターネットでダウンロードして見ておいたりします。自分で図面を見て想像して会場に行くと、図面から空間を把握する能力がちよっとずつ培われると思います。図面と差があるとわかるので、事前に手に入る資料は目を通しておいた方がいいです。実際に椅子やテーブルを並べると大変なので、仮に目印を打つためのビニールテープもあったほうがいいですね。会場の場合はチョークペンを使います。仮の目印を書き、その場でスタッフと共有して、拭き消して帰ってきます。暗いところだとペンライトもあるとよいと思います。これら一式をバッグに入れておくとても便利です。腰回りに着けると当日も使えます。

次に、スタッフの配置について。スタッフには、その人以外の配置や動き方も伝えた方がいいと思っています。当日、今どこに人手が足りていないかなど、誰かが気づいてくれる可能性が上がるからです。これがわかっていれば、物事の優先順位が変わってきます。僕たち裏方は技術的、実務的なことを司っているからこそ、プロジェクトのゴールを共有しておくのは大事だと思うんです。つまり、「何をすべきか」ということよりも、「何をしたいか」を伝えた方がいいと思っています。スタッフも人間なので、モチベーションを持って取り組んでもらうと明らかに質が上がる。例えば、

照明さんにただ「ここを明るくしてください」と伝えるのではなく、「なぜそこを明るくしてほしいのか」「なぜそこで照明を半分落としてほしいのか」ということも伝えたい。ほうがよい仕事をしてくれると思います。そもそも職人という性格上、細かな理由を言われて嫌がる人はほほいはいはず。逆におもしろがってくれると思うんです。企画の根っこまで話すのは難しいかもしれませんが、「こういう時間にしたい」「こういう空気を感じてほしい」といった企画意図から伝えるといいと思います。「ほかに何かアイデアはありますか？」と聞いてみてもいいかもしれません。僕らにとって一番良くないのは、「ここは青い明かりでお願いします」などと断定的に伝えてしまうこと。その照明は青色がベストなのかを的確に判断できるのは照明さんだし、具体案はそれぞれのセクションのプロが考えるべきことです。一度彼らを信頼して投げてみることでいろんな可能性が広がりますし、この関係が、会場スタッフが自分のこととしてプロジェクトをまわすひとつの要因になるはずです。これが、僕が舞台監督と制作を行ったりきたりしているなかで双方を上手く橋渡しできる役目なのではないかと考えています。

「ゲストプロフィール」

鈴木拓 (Boxes Inc. 代表)

宮城県仙台市出身。高校演劇を経て、舞台監督として三角フラスコに参加。退団後、2000年に演劇企画集団「きらく企画」を立ち上げ。04年東京国際演劇祭リージョナルシアターシリーズ参加。06年より09年まで演劇専用空間「Gallery One LIFE」を仙台市のまちなかで運営。08年〈杜の都の演劇祭〉プロジェクトに参加。10年より同演劇祭プロデュサーに就任。11年3月の東日本大震災を機に設立した、文化による復興支援組織「Art Revival Connection TOHOKU」(震災で失われた文化・芸術に関する「ひと・まち・場の再生」を目的とし、避難所や学校のニーズを調査したり、公演やワークショップを行う)事務局長。仙台を中心に東北の舞台芸術の活性化を目的に、12年8月よりBoxes Inc.を設立、同代表。震災後に生まれたさまざまな繋がりをより有機的且つ継続していくため活動中。

仕事を 知る 6

日時…2014年11月9日（日） 10時30分〜13時00分
ゲスト…大木彩子（アートフロントギャラリー）
ホスト…坂本有理

「こへび隊」からアートプロジェクトの現場へ

私は現在、アートフロントギャラリー（以下、アートフロント）という会社のスタッフとして、全国各地で開かれる芸術祭の企画制作・運営に携わっています。一般大学の出身で、もともと美術を専門に学んでいたわけではありません。在学中は「何かやりたいけど、やりたいことがわからないしどうしよう」と悶々としていました。美術にはなんとなく興味を持っていて、美術館へはたまに展覧会を見に行くくらいでした。そんな中、たまたま大学で開かれていた生涯学習の講義で、2000年に新潟で開催された第1回目の〈大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ〉（以下、越後妻有）に関わったという方に会う機会があり、すごく興味をもちました。当時は、物事が急速に進んでいく世の中に戸惑っていたこともあり、それも芸術祭に関わる動機のひとつになったと思います。講義を聞いて、とにかく現地に行ってみようということで、芸術祭で募集していた「こへび隊」というサポーターに応募したのが今の道に至る直接のきっかけです。第1回の芸術祭が終わったあと、第2回の開催に向けて企画の段階から関わりました。01年ごろのことです。

越後妻有は東京都23区がすっぽり入ってしまうくらいの大きなエリアでやっています。第2回では、十日町、川西、津南、中里、松代、松之山の旧6市町村に拠点をつくってこういう計画で、各エリアに拠点施設を建てていきました。私は、そのうちのひとつ、オランダの建築家・MVRDVが松代に設計したまつだい「農舞台」（まつだい雪国農耕文化村センター）で行われた最初の展覧会を担当しました。当時、私は布にすぐく興味を持っていたので、農舞台で企画されていたイヌイットの人々がつくるテキスタイル展に関わりたと思いました。展示する作品と場所は決まっていた

のようになっていった芸術祭の各現場をまわって、それぞれの現場で制作担当をしています。今はもう来年（15年）の大地の芸術祭のために準備中です。瀬戸内では、春夏秋冬と会期ごとに新しく作品が完成していたので、瀬戸内を拠点にして、ほぼ1年近く東京と行き来しているという状況でしたね。今は平均して週1くらいで越後妻有に通っています。豪雪地帯なので、12月〜4月の間は、雪が降ると現場を見られなくなってしまうので、早く場所を決めてしまわないといけません。

生活の中にアートを

アートフロントギャラリーは、北川フラムというアートディレクター（現・会長）が1982年に設立した会社です。東京に拠点があり、業務は、大きく3つの部門に分かれています。ひとつは芸術祭などのソフト事業ですね。先ほどお話しした瀬戸内や越後妻有、いちほらに加えて、それ以外でも受けているものがいくつかあります。あるコミュニティや地域と一緒にアートをきっかけとした地域づくりや活性化を図るチームです。もうひとつはギャラリーです。展覧会や作品販売などをしています。最近だと台北のアートフェアがあったので、それにも出品していました。もうひとつがコミッションワーク。都市開発のアート計画やホテルや商業施設などの、エントランスに大きなアート作品が置いてありますよね。そういうアートのコミッションワークを営業や依頼で受けて、作品を提案して設置していく仕事です。

だいたいこの3つがアートフロントの仕事です。社員は40名ほどで越後妻有のNPOなども合わせるとスタッフは全員で80名ほど。東京で地域に関わるアートの仕事をしている人は5〜6名ですかね。そのうち、私と同じように現場に入って転々としているのは3名。他の2名は、もう少し大きな枠組みづくりの担当者です。瀬戸内、越後妻有、いちほらはディレクターである北川と共に開催期間やエリア、予算をどのくらいにしているかなどを行政と検討や調整をしたり、基本計画や説明資料などを作成して推進していく仕事を担っています。

越後妻有が始まる前は、「ファアレ立川」という、立川駅周辺にたくさんのおブリックアートを設置する大きな企画もありました。アートの少し機能をもたせながら、公共の場にアートを持ち込むというものでした。その経験を踏まえて越後妻有が構想され、かなり無理をしながらではありますが、芸術祭が今に続いています。

ので、展示計画や関連イベント、カタログ制作、予算を考えて……何をしたらいいのかわからないまま、手探りで進めていきました。

こへび隊では、何かをやりたいと言った人にかんりの部分を任せてもらえます。「こんな作家がいてこんなプランがある」というプレゼンをアートフロントでやるんです。スタッフがこへび隊に向けて、「どんな作家が参加してどの集落でやるのか」とか「こんな面白い作品で、こんなプロセスがあるから一緒にやりませんか？」とプレゼンをします。そこから、サポーターが担当したい作家や作品に手を挙げ、スタッフと話し合いながら進めていきました。大学を卒業してからも、いろいろな場所をふらしながら越後妻有に関わっていました。06年、第3回があった時期は出版社に勤めていましたが、週末は新潟に通っていました。担当した作家が関西の公務員の方だったので、お互い平日は仕事をして、時間を合わせて週末に東西から新潟に集まるというスタイルで1年くらい集落に通って、ちよつとずつ準備をしていきました。

この芸術祭が終わったあとくらいから、出版社で取材する側にはなく、現場で働きたいと思いました。ちょうどそのころは越後妻有で「空き家プロジェクト」という企画が始まり、空き家や廃校を使ったプロジェクトが一気に増えた年なんです。そして会期が終わったあと、これだけ残ったものを通年単位でどう管理運営していくかが、課題に挙がった時期でした。その後07年からアートフロントに入社し、現地スタッフとして越後妻有に住みながら、施設やイベントの企画や管理運営をしていました。

より専門的な知識と経験を得るために

2012年の越後妻有が終わったあたりから、ほかの現場でも経験を積みたいと思うようになりました。越後妻有に常駐を始めた頃は、「知識や経験がなくても若さとやる気でなんとかやってみよう」と集まった数名だったので、現場での経験は積めても、専門的な知識を身につけるのはなかなか難しいと感じていました。代官山のアートフロントには美術に詳しい人や、施工のプロフェッショナルがいて、一緒に現場に入ったときにとても刺激を受けました。そこで今度は、13年の〈瀬戸内国際芸術祭〉（以下、瀬戸内）と〈中房総国際芸術祭いちほらアート×ミックス〉（以下、いちほら）を担当させてもらいました。活動拠点を東京に移し、アートフロントが運営を受託す

作品まわりの移動手段や広報も考える

瀬戸内の場合は、作品制作にあたる業務を広く請け負っています。北川が総合ディレクターとして、作品だけでなく行政と共にお客さんの移動方法や導線も考えます。芸術祭のバスポートにも、北川のアイデアが盛り込まれており、瀬戸内の場合は移動に使う船のバスポートも芸術祭の一環でつくっていますが、これは「お客さんが1回ずつ切符を買うのは大変だから、全部まとめたバスポートをつくらう」と発案、実施したものです。第1回での広報は、県の担当者を中心にアートフロントも少し関わっていました。サポータースタッフの体制は瀬戸内の場合、「こへび隊」というサポーターチームをつくり、NPO「こへびネットワーク」がその事務局を担っています。作品制作の手伝いや行政と一緒に会期中の運営をしています。

越後妻有は新潟県の事業としてスタートしていて、旧6市町村が主体になっています。アートフロントはその委託を受けて企画と運営に関わっているという立場です。ですが第1回の開催にあたっては、アートで地域づくりを行うこと自体に理解が得られずものすごく時間がかかり、各市町村に猛反対をされたそうです。それを北川やこへび隊たちが行商のように地域をまわって説明していきました。確かOKが出たのが開催直前の5月か6月の議会だったと聞いています。普通、その時期に決まったら7月に実現するのは難しいでしょう。第1回はマリナ・アブラモヴィッチやクリスチャン・ボルタンスキーら海外の有名作家も出品し、相当なお金をかけてやっていました。とにかくやるという覚悟でやらなければ実現できなかったのではないかと思います。2007年からは、地域内外の協力者の方々と「NPO法人越後妻有里山協働機構」をつくり、このNPOが芸術祭の共催者として空き家作品の管理運営をします。第1回の開催から10年以上経って、芸術祭の存在もある程度認知されるようになります。十日町や津南町では、以前は芸術祭開催の反対派が当選しましたが、今は賛成派が当選しています。まちの外に出たときに十日町市と言えば芸術祭をやっている場所だ、ということをもっと感じられる場所になり、芸術祭が肯定的にとらえられるようになりました。

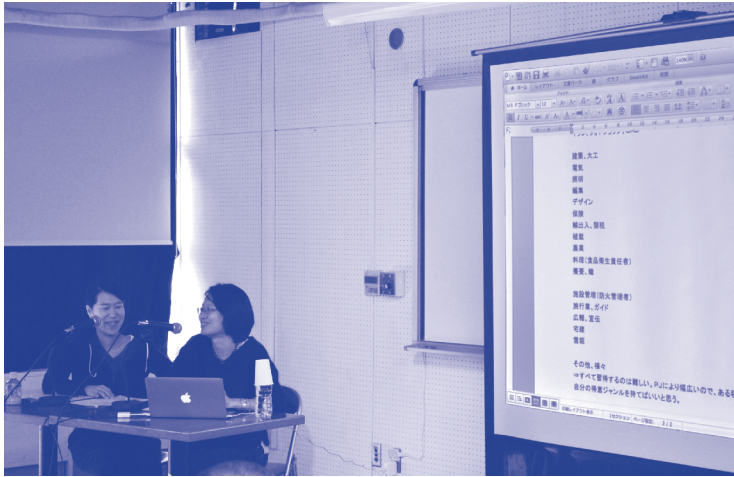
越後妻有では約200の作品を管理運営しつつ、3年に一度の芸術祭の準備も同時並行で進めるので多忙です。どうしてもスタッフが足りないんですね。私が最初に入った07年のスタッフは10名弱でした。夏は「大地の祭」と称して、空き家を使ったイ

ペントや作家のワークショップなどを行っています。冬は冬で「冬の芸術祭」を開催。通年にわたる業務のかたわら、3年後の芸術祭に参加したい集落の候補地をヒアリングしたり、場所探しをしたり……。作家の視察がくることもあります。また10年以降は日本各地の市町村だけでなく韓国、台湾からも視察がくるようになったので、それらの対応も誰かがやらないといけません。ヨーロッパからの視察も少しありますが、やっぱり韓国や中国が多いですね。それにあわせて、パンフレットも中国語版をつくりました。農舞台の企画展を担当していた時は専属の広報担当もいなかったので、広報も見よう見まねでやっていました。

得意なスキルを活かして現場で働く

アートプロジェクトに関わる際に必要だと思うスキルについてお話します。まず、運転免許は必須です。田舎の地域でやっている軽トラはマニュアルのことが多いです、アートフロントに入るときも、運転免許を取ってきてくださいと言われると思います。学芸員資格は絶対にいるものではありません。でも、どこからきちんと絵を借りてきましようとなると、資格を持ったスタッフがいることは重要です。資格がなくても、作品をどう展示するかとか、どう扱うかということは技術として求められます。話題の作家や展覧会、大まかな美術史の流れとか、美術の知識も必要ですね。瀬戸内や越後妻有など地域に入っていくアートプロジェクトなら、どういう経緯を経てその地域が成り立っていったかという知識もあるといいですね。瀬戸内であれば、なぜ栄えていたのかとか、越後妻有であれば、どうやって厳しい環境の中で生きてきたのかとか。歴史のなかでどういう風に変化していったかをつかんでいかないといいけません。

語学も必須項目です。海外のアーティストがいっぱいきますし、香港や中国を中心に海外からのサポーターも増えています。写真を撮るスキルは、例えば候補地を作家に伝えるとき、会場となる場所をちゃんと伝わるように撮るテクニックを指します。撮るのが下手な人だと、写真の中に必要な情報が入っていなかったりして、撮ってきてもらっても使えないこともあります。各方向から全体を写し、作家の作風をイメージして、吊るせる構造になっているかとか、電気容量とか、天井や分電盤など必要になりそうなポイントを押さえることも大切です。完成してからは、もちろんプロのカメラマンも必要項目です。海外のアーティストがいっぱいきますし、香港や中国を中心に海外からのサポーターも増えています。写真を撮るスキルは、例えば候補地を作家に伝えるとき、会場となる場所をちゃんと伝わるように撮るテクニックを指します。撮るのが下手な人だと、写真の中に必要な情報が入っていなかったりして、撮ってきてもらっても使えないこともあります。各方向から全体を写し、作家の作風をイメージして、吊るせる構造になっているかとか、電気容量とか、天井や分電盤など必要になりそうなポイントを押さえることも大切です。完成してからは、もちろんプロのカメラマンも必要項目です。



書くこともあります。ガイドブックや記録集のテキストを担当者が書く場合も。あとは、直接的には広報の対応はしませんが、個々の作家に取材したいと言われたら対応することもあるので、雑誌の校正をすることもあります。資料づくりはわかりやすさを心掛けています。地元の人に、どんなに有名な作家ですよと言っても、難しいコンセプトを言っても、頭に入っていないかと思うんです。それよりも、何かおもしろそうなイメージがあったら、それをもとに説明するほうがいいですね。

簡単なデザインもちょこやりします。作家が集落の人と一緒にやっていることとする作品では、説明会やワークショップの告知など、チラシをつくることも多いです。同じ集落で継続して関わっていると、関わる人がいつも同じ人になってしまうので、地元の人も窓口となる人もくる人も限定的になってしまっ、全体化されないんです。何をやっているのか知らない、と、どんどん自分ごとではなくなってしまうので、なるべく集落全体に情報を流すようにしています。

2006年の越後妻有で入った蓬平（よもぎひら）という集落では作家と一緒に『BoBo通信』という、ワークショップのお知らせや作家が今何をやっているのかを定期的に伝える新聞をつくりました。「ぼぼ」というのは現地で蚕を「ぼぼ様」と呼んでいることに由来します。これはデザインというよりも手書きでしたが……。運営のときには、簡単なパンフレットやわかりにくい動線の作品であれば案内図をつくることもあるので、そういうところでIllustratorの技術が活かされます。

保険や輸出入の話も必ずついて回ると思います。施工中の事故やお客さんが作品を不用意に壊してしまったとき

メラマンが入って記録を撮りますが、作品によっては、天候によってすぐきれいに見えるベストタイミングがある場合もあります。イベントをいっぱいやっていたら、全部のイベントをまわりきれないということもあるんですね。200ほどある作品を撮るとなると、さすがにすべての作品をプロの方がベストな状態で撮ることはすごく大変なので、それをフォローするためにも写真はスタッフが日常的に撮っています。あとは、IllustratorやPhotoshopなどのソフトを扱う技術。皆さん日常的に使っているとは思いますが、そういうソフトを使った資料作成や事務作業などもあります。図面を書くことも多いです。空き施設や空家等で作品制作をするときは、図面がない物件がすごく多いので、それをある程度図面化して、作家と作品内容を練っていきます。

施工管理はアート作品をコーディネートしていく上で必要なスキルです。施工内容を把握してスケジュール管理や業者選びや業者間の調整、予算管理、場所の許可申請などで関連機関への説明や書類作成が必要な場合もあります。作家とのやり取りや大工や現場の方とのやり取りでは、安全面を意識しつつ、作品としてのベストな見せ方を具体的にどうできるか、施工方法や予算、施工時期を相談していきます。そのために作家や大工さんと話せる知識が必要になってきます。次に、電気照明に関する知識。例えば学校で、スポットだけにしたいときに学校の照明は目立つので、それを取って壁にわからないように埋め込んでしまっフラットにできるかとか、ちょこちょこ電気周りの話は出てくるんです。施工するのは電気業者さんでも、「できる」「できない」の判断力があるだけでも違います。作品や空間によって、やれるならいろいろと手を加えてつくったほうがいいこともあるので、知識としてあれば損はしませんね。照明もそうですね。作品は照明をどうするかによってまったく見え方が変わってきます。照明をよく使う作家だったら作家のほうで断然詳しいですが、作家によっては照明には全然詳しくない場合もあるんですね。こちらがアドバイスすることもありますし、プロフェッショナルを入れることが必要ときもあります。展示を構成するために必要な要素として、照明や電気、大工系の話は必ず出てくるので、知識があればあるに越したことはないです。

また作品を人にどう伝えるか、編集やプレゼンの能力も必要になってきます。例えば作家のプランを行政や家主にわかりやすく説明するために、ある資料を基に文章を

に、保険に入っているかとか。輸送中などに、作品の保証をどうするのかということも必ず出てきます。また、輸出入は、主に海外の作家の場合は大変です。作家の工房でつくって、それを日本に輸入する場合は、素材として輸入するのか、作品として輸入するのか、誰がどうやって梱包してどうやって運ぶのか、など……。私はこの分野にはあまり詳しくないのですが、今度の越後妻有で関係してくるのでそこでわかるようになるかなと思っています。関税の手続きなどもありますよね。作品を販売物として輸入するのか、借り物として輸入するのかわかも、関税の金額がけっこう変わってきます。契約や法律も大きく関わっていますね。

地域とアートにまつわる話だと、植栽や農業、料理の知識も関わってきます。アートだけでなく、食のアーティストとか、ランドスケープや庭を専門とした方々と仕事をすることも増えているので、そういうときにまったく興味がないとわからない、だと困ってしまいます。例えば作家が食のプロだとしても、その土地の食材や特徴については知らないこともあります。また、食を提供する場合には食品衛生の話がでてきて、手続きが必要になることもあります。

関連して作品の周辺整備についてもお話しましょうか。空き家を使った作品だったら、作家は家の中をメインに制作します。だけど、玄関までの道や駐車場からの動線が荒れていたらどうでしょうか。作品にたどり着くまでの道のりとして整える必要があります。でも、そこまでは作家の手が回らないこともありますし、作家によっては自分の仕事として捉えていない方もいるので、ディレクターや担当者が担うことも多いです。そんなに手をかけなくても、クローバーなら強いから植えていこうか、とか、葛を張ったようにしたいとか。作品そのものではないけれど、それに付随した見せ方を考えたときに、周辺環境が与える影響はとても大きいんです。植物を使うとうまくいっていないものも多いですが、植栽はそういうところでも必要になってきます。

施設管理や旅行広報は通年で必要なスキル。芸術祭をやるというよりは、施設を持ってそのベースを守っていくときに特に必要になります。私が農舞台を担当していた時は、防火管理者の資格をとりました。ほかにも、毎年、報告書をつくって行政に出したり、次年度の計画や予算交渉もあります。危機管理や安全管理も含めていろいろなことをやっていかないとけないんです。これ以外にも、いろんなツアアを誘致するにはどうすればいいかとか、ガイドをしなきゃいけないとか、いろんな要素が出て

きます。

いろいろなものがありすぎて、正直なところ、私も完璧にできるものは少ないです。今でも弱いところはいっぱいありますが、経験が増えると、そのノウハウも増えて視点も多様になります。今挙げたものはひとつひとつ、その道のプロフェッショナルがいます。全部やるのは無理だと思いますが、なんとなく様子をわかっているというか、やるのかやれないのかわかるか、これなら聞いてみた方がいだろうとか、専門家に入ってもらった方がいだろうとかが判断できるだけでも違ってくるはずです。作品によっていろいろな関わり方ができますよね。最初の方に挙げたスキルは、ある程度コンスタントに必要なものだと思いますが、いろいろな知識が役立つ場所が何かしら出てくるので、皆さんのいろいろな経験も活かせるところがあるはずです。自分の得意ジャンルがあると、「これだったらあの人に任せられるね」「あの人に向いているね」という仕事があると思うので。決して、全部が必須スキルというわけではありません。

《モグラTV》が生まれたきっかけ

2014年の春に千葉県の市原市で、〈中房総国際芸術祭いちほらアート×ミックス〉（以下、いちほら）が開催されました。アーティストの開発好明さんが、《モグラTV》という作品を出品したのですが、それを例に、どういう過程で作品ができたかを紹介したいと思います。まずはどんな作品なのかを完成形から見てもらいましょう。畑のなかに潜って、毎日Ustreamで生放送をするという作品でもぐらに扮しているのが作家自身です。全部ネットで視聴できていたんですが、Ustream自体のシステムが変わってしまって、今、急いで記録している状態です。いい記録になっていると思うので、ゆくゆくはぜひ活かしていけたらいいなと。経緯をお話すると、実は開発さんには、地元の小学生たちとワークショップをしながら各駅で、ひと駅めぐるごとにストーリーが展開していく立体絵本のような作品をすでにお願していました。それだけじゃなくて、個人としても作品をちゃんとつくりたいと話がありました。そこで持参なされた案がこれでした。イメージは、畑のなかに穴が開いていて、地中に、モグラに扮した自分がいる、というもの。開発さんは、他の地域での経験も豊富な方なので、すぐわかりやすい企画書で、田んぼなどの広い場所を使って、こんなかた

路法も関わりますね。作品プランがあると、関連する法案にあたる必要が出てきます。

最終的に、小学校が建っていた場所を会場にしました。こちらが入り口で、木の前あたりに作品をつくりました。これが設置前の写真。小学校の跡地は地域が使っている場合がありますが、こちらも下のほうがゲートボール場として整備されています。

地元がゲートボールのために使っているので、併用するならいいよ、と。実行委員会がそもそも臨時の駐車場としてここを借りていたので、「駐車場だけじゃなくて作品としても使用したい」と同じ市の管理課に話してOKをもらいました。構造が危ないんじゃないかなど、そのタイミングでもいろんな話が出ましたね。場所決めるとき作家が来られるタイミングは限られていたので、事前に場所の情報をまとめて、データで共有していました。駅から歩いてきて1番2番と矢印があるのは、この矢印の方向から写真を撮っていますよ、ということですね。説明図に対応する写真も送りました。動線とそれぞれの場所から撮ったものが書いてあります。ゲートボール場の場所や大きさが約84平方メートルあることなども書き加えました。この時期は「ここがかなりいい、ここで行きましょう」とやり取りしていたように思います。

作品づくりは建築法とのたたかい

場所探しと並行して、どうやって地下に穴を開けるかも考えていました。当初は、コンテナを使えば簡単でいいじゃないかという案が作家から出されていました。そこで、ちょうど市原市へ行く途中にある、コンテナばかり置いてある不思議な場所の方と連絡をとりました。トラックなど日本のものを外国へ持っていったて商売をしているという方がやっていました。トラックを入れるコンテナは売るときに邪魔なのでその場所に集めて、倉庫にしたい人がそれを買っていくそうです。そのときは、値段や運搬方法、加工を業者でしてくれるかなどを確認しました。コンテナほど大きなものなら運搬に重機を使いますし、お金もかかります。

準備段階でいろいろな関係者が出てきて、いよいよ「この土地を使わせてください」という段階になったとき、私たちはプランシートというものを用意します。行政機関や地元の人に、作品を説明するための説明資料です。作家名や作品主旨、作品イメージ、簡単な作家略歴などを記載します。開発さんの作品の場合は、地中にコンテナを埋めることや、お客さんが外から見るかたちをとっており、地中の様子を



ちで地下に入って……こんなものをやりたいんだというのがイメージしやすかったです。

法律を念頭に入れた場所探し

提案を受けて、まずはイメージに合うような場所を探し始めました。ほかの作品の配置は決まっていたので、お客さんがまわったときに、養老渓谷にもっと作品があればと考えました。そこにはまだ作品がふたつくらいしかなかったたので、行政とも話して周遊できるように、駅の周辺のどこかに設置しようと決めました。最初は開発さんと一緒にリサーチに行きました。駅からグルッと回れる道筋があったのでそこががいいだろうと、いくつか候補をあげて土地区分を調べてもらいました。作品の場所は田んぼがい

いということでしたし、（開発さんが）興味をもつのは、使われていないような畑の間や畑の場所、休耕田のような場所。農地法という法律では、農地として登録されている土地は、仮でやるとしても目的外の使用になってしまいます。そうなると、書類を全部集めて農業委員会に申請してから3〜6ヶ月くらいかかってしまいます。いちほらが3月21日から始まりで、私がこれを初めて見たのが12月初めくらい。候補は農地法にひっかかるような場所ばかりで、農地だと、いくらい場所でも時間的に無理でした。もう一度、農地ではなさそうな場所で、ほかによい場所はないかということで、私と行政の人とでリサーチをし、最終的に2ヶ所くらいに絞りました。それをもう一度、開発さんに見せて場所を決めました。地域で芸術祭をやる時には必ず、土地の区分や農地法は引かかるものです。大きな作品をつくろうとすると、建築基準法などで高さをはじめとする規制に触れることもあります。道路に作品を設置するには道

Ustreamでオンエアしていくことも説明しました。イメージをなるべく大きく見せて、何をつくりたいか、どう使いたいかということが簡単にイメージできるもの。これは、のちのち広報で作品の概要を簡単に説明するときに使うこともあります。

コンテナのサイズが決まったところで、お客さんがどの位置から見るとよく見えるかをシミュレーションするための手書きの資料も用意しました。どれだけのスペースができて、どこまでが見えるだろうというのを検討したんですね。コンテナだけでは構造が弱いので、中にかなり補強材を入れたんです。補強材の位置によっても、お客さんが上から見たときの視点と、カメラで撮ったときの中の視点は違います。

年末ぎりぎりで、ようやくガイドブック情報をまとめた後の大きな課題としては、安全面が大きかったです。コンテナを地中に埋めるので、50センチ以上あると土木工事では土留めなどの処置をする必要がありました。2メートルくらい埋める場合も、危ないのですねと対応しないといけません。よくお世話になっている建築家にアドバイスをもらって、コンテナ自体の強度はゼロなので、コンテナはただのハコだと理解して、内側に何本か柱を入れて補強することにしました。市の建築指導課にも相談に行きました。

制約や規制がある場合は、作品としての見せ方と現実的な落としどころを見つけるために関係者とあれこれ相談を重ねながら打開策を検討するのが重要なプロセスです。

「いかにも」な場所へとつくり込む

畑のリサーチも少しだけしました。もともとは更地のグラウンドなので、いかにもそこが畑らしく見えること、つまり、お客さんが畑にしか見えないけど「なんだろう？」と覗き込むと、ポコッとものぐらが出てくるシチュエーションが重要だと思っただんです。どこにでもありそうな畑をつくる事を考えて、会場周辺の小さなスペースを使った畑のバターンをいくつか写真に撮って、作家と相談しました。ビニールハウスの使い方やマルチの敷き方が参考になりましたね。補強作業や色塗り、コンテナ埋めの作業も行いました。

アクシデントにどう対応するか

いよいよ、工程を考えながら重機で穴を掘っていきます。ですが、この現場では水

が大量に出てきてしまったんです。このときは雨も降っていて、そこを掘ったので、なおさら地下水が出てきてしまつて、そのまま施工することはできませんでした。土建会社の方と相談して、まず砂利をいっぱい敷いて、水はけをよくし、さらに、パイプを通して水をポンプで救い上げる作業を常に行うことになりました。実際に掘ってみないと具体的に対応を考えにくかったということもあって、現場で急遽このような対応になりました。これが埋め終わった直後の状況ですね。重機が入ったので、手前の方も地面がかなりガタガタの状態になってしまつて、水が溜まっていました。これとその淵の部分ですね。ここがパイプで水を出しているところです。コンテナのなかに電気を引いたので、電気の線と水の線を集中させて出す箇所もつくりました。すべての作業が終わって重機も撤収した段階で、思った以上にシートが見えている状況だったんです。それでは畑にならないので、土を入れるところから始めました。この時期、開発さんはドイツで個展を準備するために市原にはおらず、しかも帰国はいちはらが始まる数日前。それまでに畑をつくらないと自然な畑に見えないので、作家の帰国を待たず、とにかく急がなきゃいけなかったんです。会場の前で畑をやっているおじいちゃんたちに畑のつくり方や、早く育つ作物や畝の作り方、肥料などいろいろ教えてもらいました。もちろん苗を扱っているホームセンターの店員さんにも相談しました。おじいちゃんからは、「これじゃだめだ、土をもっと細かくしないと芽がでてこないよ」と怒られながらアドバイスも受けました。いろんな方の知恵を借りながら、とにかく必死で土を集めたんです。

ただ土を入れるだけでは雨が降ってきたときに流れてしまうので、枠も入れています。パッと見て畑だとわかるものがあれば、車が入ってきて踏まれたり、近くに止められたりする危険も少ないし、もしコンテナに人が入ってしまったても危なくないかなと判断したんです。畑にはマルチを敷いてビニールハウスにして、ブロッコリーと小松菜を植えました。お客さんがくる周辺の環境が重要なので、穴ができた箇所は別の方から砂利を運んでもらつて、水たまりができないよう工夫しています。

お客さんの反応も頼りに

オープンしたてのときは、苗で乗り切ろうとポットも買って、緑をわかりやすいところに植えていました。最初は、お客さんがただの畑だと思って引き返してしまう例

ば「モグラのぬいぐるみが置いてあるだけで、面白いだろうか」という話を何度かしました。滞在しない期間が多いなら、しかなり見せ方なりを考えないといけないんじゃないかと思っただんです。でも、開発さんが「とにかく中にいるから!」。結果的には週に1回、毎週木曜日だけお休みで、それ以外は本当に滞在してくださいまし

会場をまわすためのノウハウ

運営面に関してもお話ししますね。この作品は会場に開発さんが滞在していたのであまり運営には関わっていませんが、それでもお休みの日はどうするかなど、考えるべきことはいろいろありました。会場の奥に駐車場つきのお寺があつて、法事的时候は地元の人が車を止めることもありました。普段はスタッフ用の駐車場として機能していたのですが、スタッフの中にも作品のすぐ真横に止めてしまう人がいたんです。作品を見るときに、校門の方向からだとすぐ作品が見えるんですが、そのすぐ後ろに車が止まってしまうと、見え方がまったく変わってしまうんですね。「なるべく作品の後ろに駐車してください」という事を繰り返しお願いしていました。会期中も、見せ方や作品の周辺にも気を配って、少しずつ改善していくんです。作品のそばにいないときのことも含めて、作品運営マニュアルをつくっています。《もぐらTV》であれば、休館日に窓ガラスに乗ってしまつと危ないので、上に木の板とコーンを載せることや、全体に異常がないかチェックすることなどが記入してあります。この作品の場合は、日々のお手入れや水やりの方法なども、ボランティアの方とマニュアルを共有していました。また、最寄り駅前の広場にあるやぐらのような作品でも、映像を上映したので、起動方法を伝えました。

質疑応答

受講生…会場の準備期間は？

大木…設営期間は1ヶ月くらいだったと思います。いちからは準備期間が少し短かつ

がありました。覗き込む場所に立つてもらいたいけれど、なかなかきつてくれなかったんです。その対策として、古い木を並べて「こっちにも行けますよ」という道のよう

なものをオープンして2〜3日後に設置しました。

お客さんの動線や視点を想像しながら準備していきますが、想像を超える部分もよくあります。プレ・オープンでメディアや地元の方が見にくるときは、どう動いて反応するか、注意して見えています。「こは注意喚起しないと当たって危ないな」とか、「せっかく面白いしかけをしているのに、気付かなかったら意味がないな」とか。この段階で、気付けさせるためのかけが弱かったんだとわかります。そこで、もう一度手直しをするというのが最終的なチェックです。覗き穴の近くに立つと、モグラがびよこんと出てくるんです。もとからある畑の中に作品をつくったと思ったお客さんもいました。こちらの狙い通りですね。会期中、モグラさんはたくさん差し入れをいただきました。地元では、毎日差し入れをしているので「私はモグラの母です」と言う方まで登場しました。お客さんとの交流も生まれましたし、会期終盤には畑の野菜が収穫できるほどになりました。

地元の人たちも巻き込んで生放送

毎日生放送を行うなら、制作と並行してゲストを決めなければいけません。ゲストをどうするかは全体でヒアリングをして決めていきました。いろいろなものをミックスしていく場所にしようという作品コンセプトのもと、いちからは参加作家や地元の人たち、関係者たちに、とにかくきて話してもらいました。最初の頃は開発さんとかなり相談しながら、ある程度こちらでも人選して進めていきました。作家の来園情報などを事前に入手し、タイミングを見計らつて声をかけることもありましたね。開発さんが長期で滞在してくださつたので、最後の方は、住民や宿舎にいる作家やスタッフたちなどとも繋がりができてゲストが埋まっていきました。

10時〜17時が開館時間で、ほぼ毎日、14時〜15時に生放送をしていました。開館時間中、開発さんはずっと地下スタジオに滞在していました。10時になる前からちゃんと中にいたんです。お客さんがくるとヒョコッと顔を出して。最初このプランをもらったとき、開発さんはほかにも制作があり忙しいだろうから、中にいられないだろうと思っていたんです。開発さんがいないときに、お客さんがただ穴を覗いた場合例え

たです。広報は12月以前から行っていました。この作品の場所決めは12月末でした。本来はもっと時間がある方がいいと思います。年度末は業者さんがどこも忙しい時期ですし。しかもこのときは税金も上がる直前だったので、業者の確保に苦労しました。

受講生…今回最も大変だったところは？

大木…場所の問題と、コンテナが構造的に大丈夫かどうかですね。あとは畑づくりも……。天気によっては作業ができない上に、苗を植えるタイミングは待ったなしだったので、サポーターの募集はしませんでした。最初のころは空いた時間を見つけてひとり作業することも多かったですが、会期直前うちのスタッフにも手伝ってもらいました。

受講生…現場に向いている人の資質を教えてください。

大木…人が好きな人が向いていると思います。芸術祭をやりたいくないという地元の人もあるし、作家にもいろんな人がいるので、この人のこは嫌だ、もう付き合うのは嫌だと言っていたら何もできなくなってしまう。行政とも、応対してくださる方とやるしかない。目の前にいる人とどうしたら楽しく、よい環境で仕事ができるかを考えることが大事です。別にいつも愛想よくしていなくてもかまわない。誰もがダメなところもあればよいところもあります。徹底的に人と付き合うのが現場だと思うんです。人を巻き込んでいかないとやっていけません。

けっこうハードでガテン系な仕事ですが、肉体的だけでなく精神的にも大変なところがあります。もちろん楽しいところはありますよ。でも、いろんなところから文句を言われることもあるし、立場ごとの主張をすべて聞いて、落としどころを探る場面も多いです。精神的にもタフに、打たれ強く動揺しないようにやっていくことが大事かなと思います。

受講生…今回の現場で、大木さんはどのくらい責任を負って進めていましたか？

大木…ひとつの作品の進行は基本的に自分の判断で進めています。進めるうちに作品の中身や場所が変わったり、当初の前提からずれたりしていくようであればディレクターや上司に報告するようにしています。でも、それをどこまで報告するかは難しい

ところ。どのタイミングで誰に声を掛けて、誰を巻き込んでいくかについては、けっこう時間をかけて考えることが多いです。例えば、集落で、制作に手伝いが必要な作品だとしても、これでいけるという確信がもてない段階で相談しても住民の方を振り回すだけなので、そこはタイミングを考えています。いろんなことが同時並行的に進むので、集落との関係や行政、ディレクター、さまざまな人間関係や全体をなんとなく見ながらバランスをとっているような感覚です。

受講生…自身の職業についてはどう説明していますか？

大木…いつも困っています。アートフロント内では肩書きが基本的にはなく、社名だと地元の方には覚えてもらえないので、芸術祭のスタッフですと説明しています。正直、しつくりくる肩書きがありません。

受講生…〈中房総国際芸術祭いちほらアート×ミックス〉ではどんな広報を行ったんですか？

大木…広報は市原市が担当しましたが、次への課題となりました。越後妻有の場合は、会期終盤のロコミが大きかったように思います。第1回も第2回も、本当に人がこなかったんですよ。第1回の越後妻有は広い範囲で開催していたので会場をまわるバスを出していたんですが、「空気を乗せて走っている」と揶揄されていたし、空き家を使った作品は、1日10人もきたらいくらいい。そんな状況で、越後妻有まで作品を観にきたわずかな人が「何か面白いことをやっている」とロコミで広げてくれました。加えて、会期終盤になってNHKの『日曜美術館』が生中継してくれた効果が大きかったですね。今と比べるとそこまではないですが、最後の1週間、10日くらいでお客さんが増えてようやく少し恰好がついたそうです。今だったら媒体も多様化していますし、Facebookをはじめネットでの広報などいろいろと方法はあると思いますが、実際はできていないことが多いです。私自身も含めてアートフロントはアナログな人が多くネット周辺の環境に疎くて……。今のデジタル化社会での広報については、受講生の皆さんの方がうまいと思います。

受講生…達成目標は設けていますか？ また、評価についてはどのような考えを持つ

受講生…大木さんの経験は、パッケージ化できるものなのでしょうか？

大木…あまりにもパターンが多すぎて難しいかもしれません。まだ現場に入ったばかりで何をしたらいいかまったくわからなかったときに、展示のプランを考えるようにと言われたことがあります。「展示のプランってどうつくったらいんでしょう」と質問したら、展覧会を見に行くように言われたんです。「作品の飾られ方や照明の付け方、動線に気をつけて見てごらん」と。そこで初めて、展覧会づくりのための視点で会場を観るという経験をしました。私は展示計画を3Dで考えるのが苦手なので、見よう見まねで模型をつくってその模型に自分で作品を落とし込み、シミュレーションを繰り返して実際の配置案を考えていったんです。こんな風に、誰かに少し見てもらいながら1、2回、現場を経験していくと大きな流れはある程度わかってくると思います。いくらよいマニュアルがあっても、経験がない人がそれだけをもとに一からやるのはちょっと厳しいです。現場に入って自分で考え組み立てて、主体的に動いてみないと、なかなか難しいと思います。

受講生…《モグラTV》は最後どうなったんですか？

大木…会期終了後はコンテナもすべて外に出して、土を埋め更地に戻したんです。場所によりますが、仮設会場であれば基本的には現状復帰して返却します。人気作品になったり地元の人たちが作品を気に入ると、作品を残したいという話がよく出てくるんですけど、それはすごく難しいんですね。会期終盤はお客さんも増えるし、それまでの思い出もよみがえるし、気分的に盛り上がることも多いです。でも、冷静に考えてみれば、作品を管理する人も方法もない中でただ作品だけを残しても、朽ちてゴミになっていくしか道がありません。それは作品としてもあまりよくない結果だと思うので、いつも撤去するものは撤去することを心がけています。行政が所有して維持管理する場合がありますが、雪囲いや草刈りなどを誰がやっていくのかなど全部詰めていないと、残すという判断には至りません。

受講生…これからアートプロジェクトの現場に関わろうという人に向けて、アドバイスをお願いします。

ていらっしやいますか？

大木…芸術祭全体での達成目標はありますが、作家やプロジェクトごとの達成目標はありません。

受講生…数多くのアートプロジェクトが開催されていますが、大木さんご自身は、この先どのように差別化を図ろうとしているのでしょうか？

大木…氣付いてみたらそら中で芸術祭をやっているという状況に危機感を持っています。恐らく初めて芸術祭を目にするお客さんたちにとっては、いくら越後妻有は10年以上の歴史があるとと言っても、ほかの始まったばかりの芸術祭との違いはまったくわからないと思うんです。私たちスタッフは「芸術祭によって面白しろさはまったく違う」と思っていますが、最初に触れたものが面白くなかったら、お客さんは、次はわざわざ行かなくてもいいや、と考えてしまいます。もちろん私たちが企画している芸術祭より優れているものもあるでしょう。一方で、開催する意義がない芸術祭もあるかもしれません。飽和状態の中でも、ひとつの芸術祭を見て「つまらない」と思う人がいたとしても、越後妻有に來た人に「あそこはおもしろかった」と言ってもらったり、応援してもらえるようになることですね。お客さんたちに違いがわかってもらえらるようなものを積み重ねていけたら。ブームが去っても、それがあれば残っていくはずなので、ひとつずつ丁寧にやっていきたいと思っています。

受講生…いろんなところが行っているアートプロジェクト同士をつなぐことが重要だと思っています。現状では、プロジェクト同士で横の繋がりはありますか？

大木…瀬戸内や越後妻有、いちほらの3つは広報や人の連携をとっています。スタッフはこの3つの間を流動的に動き、越後妻有のノウハウが瀬戸内やいちほらに伝わり、そこでの反省を踏まえてまた越後妻有に戻る、というように、積み重ねた経験がそれぞれの現場で活かされています。（横浜トリエンナーレ）や（あいちトリエンナーレ）などほかとの連携はわかりませんが、多くの芸術祭は開催前に越後妻有や瀬戸内に視察にきています。開催地の知事や行政の担当者、運営に携わる方々などが来られて、ツアーでご案内したり、サポーターを体験されたり、現場の状況を質問されることもよくあります。マニュアルがほしいとまで言われることも。

大木…興味を持ったところに飛び込んでもらうのがいいんじゃないかと思っています。私たちもそうですけど、現場はだいたい人手不足のところが多いと思います。ただのお手伝いではなくて本当にいちからやっていきたいという気があるのなら、越後妻有の場合は、今（2014年）だったら最初から関われるタイミングでなし、チャンスがあるかもしれません。団体によってはボランティアでできる範囲が決まっているところもあると思いますが、けっこう決まりがゆるいところもありますよ。こへび隊は、普通のプログラムではみんながワッと集まって活動することしかやっていないんです。でも、私のように何もわからない状態で入っても、やる気さえあれば、もうちょっと踏み込んでできることは多いはず。その他の業界よりもボランティアを募集しているところがいっぱいありますので、入りやすく自分でやりたいことを広げていける緩さがあると思います。

「ゲストプロフィール」

大木彩子（アートフロントギャラリー）

2001年から（大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ）に関わり始める。07年からは、現地スタッフとして企画運営や施設管理、作品制作、芸術祭会期中の運営などさまざまな業務に携わる。また大地の芸術祭から誕生したドキュメンタリー映画「小屋丸」（監督…ジャン・ミッシェル・ペローラ）の現地コーディネーターや国内の配給を担当し、渋谷・ユロススペースはじめ、国内外の映画館等で公開。〈瀬戸内国際芸術祭2013〉や14年3月よりスタートした〈中房総国際芸術祭いちほらアート×ミックス〉の作品担当として関わる。

仕事を 知る 7

日時…2014年1月18日（日） 10時30分～13時00分
ゲスト…大澤苑美（八戸市まちづくり文化スポーツ観光部
芸術環境創造専門員）
ホスト…坂本有理

八戸市のアートコーディネーター

今お見せしているのは、八戸市にあるガスタンクの写真です。八戸では2015年4月に液化天然ガスのターミナルが稼働する予定で、その試運転が始まっています。試運転の過程で余剰ガスを燃やす必要があり、鉄塔からすごく高い炎が出ています。（八戸工場大学）というアートプロジェクトの企画で、液化天然ガスが気化する温度にちなみ「ー（マイナス）162℃の炎」という名前を付け、炎を楽しむプロジェクトとして実施しました。京浜工業地帯など他の地域では、こうして火が上がっていると、「火事なんじゃないか」「爆発するんじゃないか」「危ないものを燃やしているのではないか」と苦情がくるそうです。ところが私たちは「これはこのときしか見られない！」「と、騒いで喜んで、工場の方たちからは、かえって感謝されました。通常であれば「ごめんなさい。炎が出ますが、安全です」と、自治会長や近隣の工場などに頭を下げに行くと「どこが安全なんだ！」などと言われてしまうこともあると聞きました。私は、アートはこんな風に、ものの捉え方をずらすツールになりうるんだと実感してきました。

私は震災後の2011年4月に八戸市へ移住し、現在、八戸市役所で仕事をしています。文化施設で働いていると思われることが多いのですが、私は市役所勤務です。珍しいタイプかもしれません。現在は、10年に立ち上がった「まちづくり文化スポーツ観光部」に所属しています。さらに詳しく言うと、部の「まちづくり文化推進室」のなかにある「文化推進グループ」です。私の肩書きは「芸術環境創造専門員」です。自己紹介するとき「アートコーディネーターです」と言えたら格好よかったのに、役

とキャパシティオーバーな芸術展をやろうということではないんですね。アーティストがまちに入り込み市民と協働することで、八戸市を市内外に訴求力のあるまちにしていきたいという考え方をしています。私はそこに共感して八戸行きを決めました。市が目指すのは、アーティストが活動することで、市民と共に埋もれた資源を掘り起こして、市民力をつけ、まちを新しい視点で見たり、「八戸市に住んでいて良かったなあ」と思える出来事をつくっていくことです。地域の課題解決に多様な視点で取り組むため、文化の力を借りようとしています。

現在推進している文化政策には、3つの大きな柱があります。ひとつは、南郷地区（旧南郷村）で行う、ダンスを用いた（南郷アートプロジェクト）です。ふたつ目は、工場とアートを組み合わせた（八戸工場大学）。3つ目が、空き店舗を活用したクリエイティブ産業・創造産業のサポート。まちなかにある「はっち」と補完し合いながら、空き店舗を使い、新しいタイプのクリエイティブな活動を生み出していくという試みです。もちろん、「はっち」でも、アートプロジェクトを実施しています。これら3つは、以前、市のアートアドバイザーだった熊倉先生と行政で考えたものでした。当初はこれら3つのうちどれかを実行する予定でしたが、結果的に、すべてやることになりました。このポリシームだと市役所の方々だけでは無理ということになり、私が八戸に行くことになったんです。

「はっち」が開館するときにも、「ハコモノ反対」とか、もちろんさまざまな意見がありました。文化団体の方々からは、「自分たちの作品を展示できるだけの広いスペースがないじゃないか」とも。オープン1ヶ月後に起こった震災では、「はっち」は大事な避難所になりました。避難所として解放したわけではありませんが、自家発電もあったので電気が使えたんですね。まちなかの横丁に飲み屋さんがたくさんあるんですが、そこで働く人たちが炊き出しをしてくれたそうです。「ホテルにいるのもちょっと怖いけど、どこに避難したらいいかわからない」という出張中のビジネスマンたちの集った場所が「はっち」でした。結果的には「はっち」の存在が認められ、その後は議会でも変な叩かれ方をすることもなかったんです。地域の資源を大事に思いながら、まちの新しい魅力を創りだすところです。

八戸市にアートとまちの専門員が必要になったことで芸術環境創造専門員というポストができ、私が就任しました。行政で働いてはいますが1年ごとに契約を更新する

所は横文字があんまり好きではないので…。学んだ大学は東京藝術大学大学院の、芸術環境創造専門領域という漢字ばかりの名前でした（笑）。ゼミの担当教授は、アートプロジェクトに関する本を多数書いておられる熊倉純子先生です。

八戸市と文化政策

青森県といえば「りんごとねぶたでしょ？」とよく言われます。りんごとねぶたは青森県の北部の津軽地方を代表する食べ物と文化で、私たちが住む八戸市は、盛岡など岩手県北と近い地域です。江戸時代には南部藩に属していました。私もすっかりその気質に染まったので、「八戸はりんごとねぶたの文化じゃないわい！」とカチンときてしまう。八戸は人口24万人を有する県内2番目の都市です。海沿いにある魚の美味しい水産都市で、北東北最大の工業都市でもあります。沿岸部には多くの工場が建ち並んでいます。これらは移住してから知ったことです。青森県には青森県立美術館オープン時に訪れたことがあります。当時は東北新幹線の最終駅が八戸市。でも素通りしていて、まちの印象はありませんでした。今となっては、かえって知らなかったから移住できたのかもしれない、と思っています。

私が所属する部署ができる以前は、教育委員会のなかに文化課がありました。市長が「文化でまちづくりをしたい」と考え、新しく組織を編成したことがきっかけで、さまざまな動きが生まれたんです。「まちづくり文化推進室」には、中心市街地の活性化、景観・看板の規制をそれぞれ手がけているグループや私が所属する文化推進グループがあります。2011年2月には、八戸ポータルミュージアム「はっち」（以下、はっち）という文化施設がオープンしました。観光やまちのにぎわいの創出も担う市直営の文化施設です。「ポータル」には「入り口」という意味があるんですが、「はっち」を入り口にまちに出かけ、関心を持ってもらおうと設立されました。「はっち」ができたことで、昔から活動していた演劇人が立ち上がり、演劇祭も始まりました。

八戸市は、多様な価値観をもつ人が住み、お互いを認め合い、市民が多種多様な文化活動を行う「多文化都市」を推進しようと考えています。市民が関わり推進する文化の力を、これからの八戸の力にしていきたいという決意から「八戸アートまちづくり提案書」がつくられました。よくありがちな、まちなかに彫刻を置くとか、ちょっ

嘱託職員として勤務しています。正職員ではないので、ボーナスや残業代は出ません。安定や厚い保障はないですが、その分、自由があります。「いつまで八戸にいたいのかしら？」と思うことはあるけれど、異動がないのはよいですね。他の市職員は3年や5年で異動してしまいますが、私はずっと同じ課にいて、市が実施するアートプロジェクトの企画立案や運営、コーディネート、アーティストの選定をしています。かっこいい仕事のようにですが、雑用から磨赤兒さんをむかえるようなVIP対応までやっています。14年からもうひとり職員が増えて、ふたり体制になりました。もうひとりの新任職員も、大学でアートマネジメントを学びアートプロジェクトを経験している若者です。文化推進グループには普通の市職員が5名います。リーダーがいて、30代半ばぐらいの職員たちがいます。新しい組織ができるときは、市役所のなかでも適正のある精鋭部隊が送り込まれています。ときには、現場に向いていない人もいますが、そういう場合は事務職を担当したりして、バランスをとってやっているのが現状です。市役所の職員は頭が堅くて責任感もないと思われがちですが、そんなことありません。皆さん、八戸を愛されるまちにしたいと心から願っています。ただ、それをアートでやる方法がわからない。アーティストがまちに来てどのようにアートプロジェクトに仕立ていくのかも、どうやってアーティストを呼べばいいかも経験や知識がない。彼らにそういったジレンマがあることもわかってあげてほしいです。

「はっち」にもコーディネーターと呼ばれるつなぎ役がいます。この人たちも嘱託職員です。アート専門の方だけではなく、まちづくりやNPOなども担当しています。「はっち」には現在、文化事業のディレクションと企画立案を行うディレクターがふたりいます。「B・1グランプリ」ってありますよね。あれは八戸が発祥なんです。それを始めた木村聡さんがまちづくり分野のディレクターに就任しています。また、南三陸町で切り子のアートプロジェクトを行っている吉川由美さんが、仙台から通いながらディレクターをしています。こうした専門家がいるのは、ひとつの特徴だと思います。

八戸も東日本大震災で被災しました。市長は「復興させて元に戻すだけでなく、より元気で強く、美しい八戸市にしたい。この『美しい』というのがいいだろう？」と言っています。市長が言う美しいとは、美術の美、つまり創造性を意味しているそうです。前回の選挙では、アートによるまちづくりを推進することと、専門員を活用す

ることを、公約に盛り込んでいました。市長も、八戸市のアートのまちづくりにとって、大事なメンバー、リーダー役をしています。

アートプロジェクトで過疎地区はどうなるか

旧南郷村（現・南郷区）は、のどかな農村地帯です。2005年に八戸市と合併しました。地域の人口は6000人ほどしかいません。おそらく、若者層の流出により、かなり人口が減っています。よくある過疎・高齢化の地域です。八戸市の中心街から車で25分ほどのところにあります。旧八戸市の人にとってみれば、山奥にある場所という感覚だと思います。街中から、沿岸部の種差という名勝地に出かけるのとは同じくらいの時間なのに、南郷は心理的な距離感があるんですね。一方、旧南郷村の人たちにとってみたら、「八戸市と合併しても、良かったなと思えることがない」と、文句を言う人もいました。そんななか、08年に八戸市南郷文化ホールがオープンしています。そこで、ホールのあり方そのものを模索しなくてはならないという課題が出てきたんです。この地域は、伝統芸能や民俗芸能が伝わり、ジャズフェスティバルも開催され、農作物も採れるなどなど、埋もれた地域資源がたくさんありました。でもみんな知りませんし、決して自慢もしないんです。

この旧南郷村を母体にしたアートプロジェクトが、〈南郷アートプロジェクト〉です。主にダンス系のプロジェクトをやっています。最初の年、11年には、森下真樹さんからダンサーを呼んで、南郷の中心地をバレードするという企画を実施しました。ところどころにアトラクションも設けました。途中で神楽が出て来て、最後は盆踊りを踊るといような、ツアー形式のパフォーマンスでした。練り歩くときの音楽は、市内で活動するアマチュアの演奏家に依頼し、ディキシーランドジャズを演奏してもらいました。ジャズを用いたのは、旧南郷村では25年もジェズフェスティバルが行われていて、村の運営の一大行事になっているからです。ジャズフェスティバルでは、村民は特産のブルーベリーやそばを売ったり、駐車場整理や運営を手伝うかたちで関わっています。しかし、だからといって、旧南郷村からジャズ・プレイヤーを輩出しているとか、市民がジャズに詳しいわけではないのですが。また長年続けてきていて、ジャズに対して、少しマンネリ化している部分も見受けられました。それもあって、もう少しジャズをきちんと捉え直し、「ジャズのまちでよかったよね」と、楽しみなが

が、八戸や青森の人はけっこう舞踏や、少しアングラな雰囲気のあるものも受け入れてくれました。舞踏はそもそも、同じ北東北の秋田県出身の土方巽によって始められたものですし、あるいは青森県は寺山修司の出身地でもあります。青森では、寺山修司は思った以上に身近な存在です。例えば「ちょっとわかりにくい。アングラ」と言うと、「寺山修司みたいなものでしょう？ わかる、わかる」と返ってくる。「寺山修司みたいなの」というと、とても親しみを感じるらしいんです。去年12月には、大駱駝艦の本拠地である東京の壺中天でもこの演目を上演してくれました。

アーティストと地域の関わり方

3年前、アーティストの山本耕一郎さんが南郷に引っ越してきました。山本さんは以前「はっち」のプロジェクトで関わっていたのですが、八戸に滞在しているうちに八戸が好きになったそうで、移住したいと相談を受けたんです。空き家がたくさんありそうな南郷地区で移住先を探しました。仲良くしている自治会長さんに「家を探しています」と相談したら3つくらい空き家があると紹介され、訪れたら、広いのはいけれどすごいゴミ屋敷だったんです。普通だったら止めましょうとなるところですが「片付ければどうにかなるべー」と言われて。そこで地域の人たちと協力してゴミを片付け掃除して、床を張り直しました。山本さんが住む家としてだけでなく、みんなが集える場所をつくりましょうと、「basuマモリ」というイベントも始めることに。田舎にいます、いつも集まる顔ぶれがだいたい決まってくるんですね。消防団で飲んでいるか、地域の集まりで飲んでいるか……。だいたいの男性陣しか集まりません。もう少しいろいろな顔ぶれや世代が集まれる場をつくろうと始めたのが「basuマモリ」です。

「basuマモリ」は、山本さんの家のリビングを使っています。月替わりにマスターがいて、料理をつくって振る舞います。おなじみのメンバーがホスト役のように集いつつも、「Facebookを見て初めてきました」とか「知り合いの紹介で初めてきました」とか、新しい風を入れながら人の関係を紡いでいく場としてやっています。

また、南郷地区ではいろんな場所がどんどん閉まっていています。去年は地元の保育所が閉まりました。山本さんが「この地域に何があったらよいだろう？」とアンケートをとり、卒業生の若者も集まって話しあったところ、「コンビニが欲しい」「図

ら感じてもらうことも同時にやっていきたいという意図も含まれています。

山田うんさんのカンパニーも参加いただきました。地元の島守神楽保存会の人たちとパフォーマンスをつくり、ひまわり畑で作品を上演したんです。従来、神楽には、神楽の前を歩いてはいけないとか、道を清めてから通るなどのしきたりがあり、共演するのに困難もいくつかありましたが、保存会のおっちゃんたちはなんだかんだと芸達者で、本当に面白いことができました。

南郷文化ホールでの企画もあります。南郷アートプロジェクトは、南郷地区だけでなく南郷に訪れる人も含め、みんなで南郷を楽しんでいければよいなと思っていますが、KATHYという3人組のパフォーマーに加え、八戸市内の高校生や大学生を巻き込んだ《洋服ダンスコレクション》という企画があります。KATHYは、金髪、黒いタイツを顔につけて、人形のようなコスチュームでパフォーマンス（いたずら）をしかけるユニットです。参加者みんなでKATHYになって、ファッションショーをするものです。ただのファッションショーだと面白くないので、ショーで着るワンピースは地域の方々から募集したんです。そのワンピースにまつわる思い出を聞き取って、「初恋のときに着た」とか、「旦那さんとデートのときに着ただけどうっかりワインこぼしちゃって」とか、聞き取ったストーリーを踏まえて高校生がKATHYと一緒にリメイクしました。3分ほどの短いダンスも創作してランウェイを歩いたんですが、そのときの音楽は八戸市内のジャズバンドに生演奏をしてもらいました。

ホールでのプログラムとしては、地区外から招聘するコンテンポラリーダンサーと、地元ミュージシャンとが一緒に新しい作品をつくる取り組みも行っています。いろいろなジャズの聴き方や見方を知ってもらうことが一番の目的です。また、現在、小学校を舞台にしたダンス映画制作プロジェクトも進行しています。南郷3部作をつくっていて、今は第2作目を編集中です。南郷地区には小学校が4校あるのですが、そのうちの3校は15年度いっぱい、統合される予定です。それぞれの学校が機能し校歌が残っているうちに、1校ずつ映画に残そうということで、13年から3年間で3つづくることになっています。映画監督やアーティストに学校に数回通ってもらい、実質10時間、2コマ×5日間ぐらいの日程で撮影しています。去年の10月には、磨赤児さんが主宰する大駱駝艦を呼んで地元の伝統芸能「えんぶり」を習ってもらい、それをもとに新作『おじょう藤九郎さま』をつくってもらいました。最初は心配しました

書館が欲しい」「お菓子を買える場所が欲しい」「子育て相談を聞いてもらえる場所が欲しい」などの希望が出たんです。その「あったらいいな」の声をもとに、保育所で地域の人の便利が集まるという意味での「コンビニ「スマモリ」」を一日だけ設置するプロジェクトをやりました。

何でも屋として駆け回る日々

これまで市やアーティストとプロジェクトの関わり方をお話ししてきましたが、私自身は、これらの企画を決定するという立場からプロジェクトに関わっています。ダンスを用いたプロジェクトをやること自体は、就任前に決定していました。後からきた私が考えるのは「ダンスで地域や市民を巻き込んでできることは何か」。ワークシヨップはよくあるし、地域の人たちを巻き込んで、一緒に踊るようなコミュニティ・ダンスも流行っています。そうではなく、まだダンスの分野では実行されていないプロジェクト型の企画を考えようと試みています。「ファッションショーだったら、ダンスでできるんじゃないか」とか「この伝統芸能をこのアーティストに習ってもらったら面白いんじゃないか」とか。思いつきや興味、この人を呼びたいというところからはじまって、どう地域の人を巻き込んだら地域にとってよいか、また行政的にも説得力が生まれるかを考えていきます。「こういう人たちを巻き込めたから、良かった」とか、「気づけなかったことに気づけるものに仕立てる」といった感じ。企画を立てたら実際にアーティストにオファーをして招聘したい理由を説明します。大駱駝艦を呼んだときであれば、えんぶりを教えてくださる方々にも交渉が必要でした。でも、真正面から理由を説明しても伝わりづらいので、まずは「えんぶりを習いたいと言うちょっと変わった人がくるんですよ、よろしく願います」とだけ言うっておいて、一杯酒を酌み交わしておくんです。交渉には、そういうちょっとしたコツも必要だと思います。もちろん、アーティストの滞在中のケアもします。私自身は照明吊ったり音響吊ったりはしませんが、パフォーマンスに必要なスタッフに声をかけチームを組んで、当日までの進行スケジュールや広報、ラジオや新聞での宣伝など、もろもろの業務を担当しています。

私はディレクションを含めた業務を委ねられています。「これでいいのかな？」と思うときもありますが、提案はだいたい通ります。予算の制限もあるし、もうちょっと

こういう市民を巻き込んでほしいとか、こういう課題に触れてほしいというオーダーをもらうことはあります。どのオーダーを取り入れるべきかの判断を含めて、どんなアーティストを呼ぶか、どんな企画にするか行政内外に説明して、伝えるのが仕事です。幸いなことに、今、私がいる職場の人たちは、アーティストの人選については私に任せてくれています。企画をしたら、それが実現に至るまでの諸々の段取りや調整、交渉、当日の実施運営含め、統括的な立場で動いていますね。実は八戸に行くときには「きっとプロデューサー的な人がいるのだろう」と思っていたんです。私はその人のアシスタントをするんだと。でも「そんな人いないわよ！　あなたがやるのよ！」と言われて、最初は本当にどうしようと思いました。でも、なんとか、やればできる。

まちの風景をプロジェクトに活かす

さて、話は八戸の工場地帯に移ります。八戸には重厚長大工場が多くあります。液化原燃ガスのターミナルセメント工場、製錬所、スカイツリーで使うような鉄鋼を製造しているような工場もあるんですよ。だから工場の建物自体も大きくて格好いいんです。「工場萌え」という言葉があるくらい、工場が大好きな人たちがいますが、そうした人たちと、現在も現役で稼働している工場と連携して何かアートイベントをしかけて話題を集めたいという思いから、「八戸工場大学」というプロジェクトを始めました。でも、「萌え」という言葉を使うと趣味として捉えられがちなので、ここでは絶対に使わないようにしています。

八戸市と工場は密接に関わっており、雇用や経済の面でも恩恵も受けています。沿岸部に煙がもくもくしている景観は、八戸出身者が懐かしがるような心のよりどころでもあります。「八戸工場大学」は、「工場は八戸市の資源。私たちは工場のまちに暮らしています」ということを誇りに思うためのプロジェクトです。東日本大震災では、沿岸部の工場が大きな被害を受けました。1階部分の機械がだめになったり、車が流されたり、経済的な被害が大きかったです。1日も早く復興させようと、工場の人たちががんばる姿や、復旧のニュースに、市民は「私たちのまちはまだまだいける」と、復興の証として捉えていたのが11年でした。「八戸工場大学」の主な柱は、講義と課外活動、サークル活動の3つ。講義では、市内の工場の職員や、工場景観の専門家、また産業ツーリズムをやっている方を講師に迎えました。また、アーティストに依頼し、

と「八戸ニューポート」という拠点を設けています。私の後輩にあたる職員が運営の担当者です。当初は私がこれもやる予定だったんですが、プロジェクトが多くなると運営にも無理があるので、専門員を増やしてもらいました。ここは、空き店舗を貸し出してオフィスやミーティングスペース、イベント会場として活用してもらう拠点です。この拠点で、クリエイターのための写真の撮り方講座や法律を学ぶ講座をやりたいなと思っています。クリエイターは必要なスキルを学べるし、私たちは八戸にどんなクリエイターの卵がいるのかを発掘する場になると思うんです。「八戸ニューポート」の前身として、商店街の空き店舗を借りて「福年ファクトリー」という拠点をつくり活動していました。劇団の練習場所や、テレビ番組「水曜どうでしょう」を語る会、高校生たちが「恋するフォーチュンクッキー」の映像づくりの作戦会議などの場に使ってくれていました。残念ながら、なかなか市民自らアートプロジェクトを立ち上げようというところまでは至っていません。

「はっち」開館時には、88名の一般市民の暮らしぶりや生き様を、88名の市民がインタビューし、文章にし、その文章をもとにしてその人のポートレートを撮る「八戸レビュウ」という企画が実施されました。写真を撮ったのは、梅佳代さん、浅田政志さん、津藤秀雄さんの3名。その写真とテキストと並べて「はっち」で展示をしました。これは、〈横浜トリエンナーレ〉（11年）にも出展されています。奇しくもこの展覧会を「はっち」でやっているときに震災が起きたんですが、これが「八戸はこんな素敵な人たちがいるまちなんだ」「また前向きに生きていきたい」と思えるみんなの糧になったようです。これは別の企画ですが、先ほどお話しした南郷に移り住んだ山本耕一郎さんとはっち開館に合わせてプロジェクトを実施しています。まちの人たちへの取材をもとに、商店街で働く人たちのうわさ話を吹き出しにして貼り出すという企画を行いました。

まちの歴史や伝統を取り込む

八戸はたいへん飲んべえが多いまちで、8〜10名くらいしか入れない小料理屋や飲み屋が連なっている横丁がたくさんあります。中心地にはもともと、劇場や映画館がたくさんありました。漁船が遠洋漁業で立ち寄る港でもあり、遊郭があったり、歓楽街だった名残があるんですね。ピークを過ぎ映画館は次々と潰れ駐車場になっていき

八戸で生産している紙やセメントを使ったアートワークショップをして、いろんな視点から工場を学んだりもしました。一番人気があるのは課外活動、つまり工場見学です。参加すると、特別に船から工場を見たり、工場の中に入れる機会もあります。工場は危険が多いので、なかなか中に入ることができません。工場にも見学コースなどは設けられていませんが、「八戸工場大学」のために特別に見せていただけることもあります。実のところ、私としてはサークル活動、つまり工場と連携したアートプロジェクトが一番やりたいところなのですが、受講生は工場が好きで集まってきている人たちが多いので、アートプロジェクトやアートに対する気持ちは恐らく二の次なんです。でも、工場が好きで集まった参加者たちも、「アートって自分の好きなものにアクセスできる魔法のツールなのかもしれない」ということをだんだんと感じ始めています。

2015年4月に、新しくLNGターミナルが稼働開始することから、「マイナス162℃の炎を見よう」というタイトルで、つい先日アートプロジェクトをやりました。マイナス162℃というのは、液化天然ガス（LNG）が気化するときの温度で、試運転のときに、このLNGが気化したガスを燃やすので、鉄塔から炎が見えるのです。それを市民のみんなで楽しんで見ることができたのがこのアートプロジェクトです。炎を楽しんで見られるように、アート作品も設置しました。LNGのタンクにちなんで、「屋上タンク庭園」と名付けた作品で、いろんな方法で炎を見られる体験型の作品です。芝生の上で座禅を組んで見られたり、望遠鏡で覗いたり、こたつに入りながら見られたり。室内には、カフェから炎を眺められる「cafe 162℃」や、トークイベントなどを実施しました。

このプロジェクトは八戸市や周辺に住む市民が運営に参加しています。せっかく「八戸工場大学」という名前にするなら、学長と、助手さんが欲しいなと思って、このあたりで工場に一番詳しい方に学長をお願いしています。助手をお願いしている方も、工場が好きな方です。講義に呼びたい工場やプロジェクトの案についてもよく相談します。皆さん、率直に意見を言ってください。

八戸のまちなかに拠点をつくる

「はっち」や美術館だけでなく、八戸のまちなかにクリエイティブな拠点をつくらう

ました。駐車場の名前に劇場や映画館の名前がくっついていて、そこに昔の姿を見ることができます。そうしたまちの状況から、飲み屋をはしごするようにお客さんがパフォーマンスをはしごして見るようなイベントとして「酔っ払いに愛を」というイベントも毎年秋に実施しています。パフォーマンスや演劇、パレエ、大道芸、トークショーなどいろいろな表現を、横丁を巡りながら、見るプロジェクトです。

皆さん、デコトラをご存知でしょうか。このデコトラの発祥地は実は八戸らしいのです。「獲れたての魚を活きのいいうちに運んでやるぜ！」という心があのデコトラに表現されているんだそうですが、これが、八戸の夏のお祭り、『三社大祭』の影響を受けているのだと、はっちのレジデンスで招聘したアーティストが発見してくれました。三社大祭は、町内会ごとに30台ほどの山車をつくり、練り歩くお祭りです。それでこのふたつを結びつけ、「デコトラヨイサー」というプロジェクトをやりました。「ヨイサー！」というのは、三社大祭ときのかけ声なのですが、そのイベントでは刺繍や裁縫の作業を重ねてつくった「デコトラ」を獅子舞みたくかぶって、まちなかを練り歩いたり、デコトラ野郎のトークイベントをやったりしていました。

また、三社大祭の期間中、騎馬打毬という伝統武芸も行われています。馬に乗りながら毬を投げる、ボロに似た競技です。現在では宮内庁と山形と八戸の3箇所ですが継承されていません。これをKOSUGEI-16というアートユニットがアレンジして〈はっち流騎馬打毬〉を企画してくれました。先ほど、八戸は工業都市だと言いましたが、工業専門大学や専門学校も数多く、中学校ロボコンが盛んなまちです。そこで、KOSUGEIと中学校のロボコン指導者の先生方が協力し、騎馬打毬の動きができるロボットのメカを開発しました。このロボットは初心者でも簡単に組み立てられるしくみで、参加者が組み立てて、競い合うプロジェクトを実施しました。

ピアノ少女がアートの道へ

私がなぜこの道に進むことになったのか、簡単にお話ししたいと思います。高校まで名古屋に暮らしていました。ピアノをずっと習っていて、高校は音楽科に進みました。でも、人前で弾くのも苦痛だし、クラスにも、また県内の他の音楽科の高校にも私よりピアノの上手な子はたくさんいて、ざっと県内での自分の順位を考えても、とてもピアニストにはなれそうにないと思ったら一気に熱が冷めてしまったんです。ち

ようどその頃にミュージカルにはまっていたり、愛知県芸術文化センターに通ってはいるんな催し物を観ていました。そのうちに、ピアノだけじゃなくていろんなことを学べる学校を探すようになりました。先生から楽理科という学科を教えてもらって最初は藝大の楽理科を目指しました。楽理科の受験には英語力など学力が相当必要ですが、高校の音楽科は音楽の授業が半分を占めているので、ほとんど勉強しないのですよね。でも、親元を離れたくてどうしても上京したかったです。父親から「東京藝大に行くんだったら実家を出てもよい」と言われたけれど、楽理科は無理そうだと思っていたところ、ちょうど東京藝大に「音楽環境創造科」が設立され、受験しました。音楽環境創造科の一期生なので、先輩はいませんでした。同期で一番有名なのは、もふくちゃんこと福嶋麻衣子さんですかね。私は入学当初、アートプロジェクトやアートマネジメントという言葉をもったく知らなかったし、芸芸員は美術館で座っている監視員さんのことだと思っていたくらい。「ここに4年間いて、何になれるんだろう？」と思ったしすごく混沌としていました。当時、江東区佐賀町に小山登美夫ギャラリーが入っている趣のあるビルがあったんです。その場所がクローズする最後に「エモーショナルサイト展」という展覧会が企画されたのですが、スタッフを募集していると知って、よくわからないまま行ったらすごく面白かった。作品やアーティストも面白かったけど、展覧会をまわすスタッフをやっているということが楽しかったですね。村上隆さんや奈良美智さんも出展していました。奈良さんがノートに似顔絵を描いてくださったことも。

その後、「こういうのが好きなんだったら、〈越後妻有アートトリエンナーレ〉に行ってみたら」と勧められて、サポートスタッフの「こへび隊」に参加しました。アートフロントギャラリーの大木彩子さんにもそのときに会いました。小学校に寝泊まりしながら活動していましたね。越後妻有の農村風景がとても美しく、そのときは、アートよりも自然の方が雄大で、アートは無力だな、とか思いながら夕焼けを眺めていました。最初に在籍したのは熊倉ゼミではなかったのですが、アートマネジメントをちゃんとやろうかなと思って熊倉ゼミに入り、2004年から06年までは授業の環境で〈取手アートプロジェクト〉に参加しました。当時は児童画展の担当をやっていました。それまでの子供向けのプロジェクトが少しマンネリ化して、スタッフの皆さんも苦勞しているように見受けられたので、友人たちと、それを面白いものに変える

す。地域創造は3年で契約がひと区切りして、ちょうど仕事を探しているタイミングで八戸の話をいただきました。

ステークホルダーとどう関わるか

仕事では、役所関係では自分の部署や他部署の人、県や文化庁など、多くの人と関わります。観光課など近い部署の人たちとも、仲良くするようにしています。本当は私のような平の職員は市長室には入れないんですが、よく一緒にさせてもらっています。ときどき、ホットラインと称して「この日に磨赤兒が来ます、市長のブログに書いてくださいー」などと直接伝えることもあるのですが、本当にブログに書いてくれるんですよ。市長も演劇をやっていた人なので、そういうことの大切さがわかるんだと思います。



もちろん、役所だけでなく、市内の文化施設の人たちとも繋がりがあります。〈南郷アートプロジェクト〉は、私とは別の組織に所属する南郷文化ホールの指定管理者と運営しています。文化施設ではありませんが、ホールの貸出業務がメインで、いわゆる制作・企画を担当する部署が弱いんですね。スタッフは、アートにはそんなに詳しくないし、アートマネジメントの経験もないんです。南郷アートプロジェクトでは、緊急雇用対策事業を使ってスタッフを増やしました。名刺の渡し方から始まって、挨拶、メールの出し方などを一から教えました。自分だけでなく、働くスタッフの能力も一緒にあげていかないと、アートプロジェクトそのものがなかなかハイクオリティになっ

地元の表現者、若手にかける希望

八戸にもアーティストが住んでいます。

仕組みを考えました。また、財務担当もしました。助成金ごとに領収書をつくらなくてはいけないとか、取手市のお母さんたちに教えてもらいながらやっていました。その頃、藤浩志さんに会って、だいぶ影響を受けました。

自らの足と目を資本に

大学院まで行き、その後アートマネジメントの仕事に就きたかったけど、狭き門ですよ。普通の仕事に就こうか悩んだりネットTAMを眺めたりして、一般財団地域創造やメセナをやっている企業などに願書を出しました。結果的に地域創造に勤務することになりました。地域創造は総務省がつくった団体で、公共文化施設に対して、助成金支援や施設職員向けのセミナー開催などをしています。実は、募集要項に「音楽担当募集」と書いてあったんです。でも、面接でクラシック音楽の話をするのを忘れていたんです。「好きな音楽家は？」と聞かれても「野村誠さん」と答えたり。「どう聞いてもクラシックの話題が出てこないから、採用をやめようかと思ったんだけど、うちにはダンスの事業もあるから」と言われ、無事に採用いただき、コンテンポラリーダンスの事業担当を3年間やりました。地方の公共ホールにアーティストとコーディネーター、つまり専門家を派遣して、ワークショップやアウトリーチ、公演運営業務をサポートしました。そこでアーティストと仲良くなったり、専門家の知恵を学んだりする経験を積みました。その頃は、とにかくダンスをよく観に行きました。展覧会やクラシックのコンサートは、毎週1日2個観ても観切れないぐらいの数があります。ですがコンテンポラリーダンスは公演数も限られていたので、しらみつぶしにすべて観に行きました。いい経験でした。仕事で関係のある人が出てくるものなら、必ず終わった後にお土産を持って挨拶をするなど、なんとかアーティストと仲良くなりたいう一心でした。大学の頃に美術学部の友達が、月に1度は銀座のギャラリー巡りをしていました。銀座には大小のギャラリーがいっぱいあり、いいものも悪いものも見て、目を鍛え、作家や作品を知るのだそうです。銀座に出かければ誰でもできることですが、意外としている人が少ない。それを思い出し、私には秀でた才能はないけど足を運ぶことはできると思う、実践しました。どんなことも、継続するのは大変です。女性の場合、結婚や出産、育児などもあるし。でも、私は高校でピアノをやめましたが、高校の頃のどの友人よりも長くアートの仕事を続けようと意地でやっています。

八戸学院短期大学幼児保育学科で幼稚園の先生を志望する人に美術を教えるかたわらアーティストとして活動し、ヨーロッパで作品の展示をしている人もいます。数は少ないですが、信頼して付き合えるデザイナーさんもいます。あとは、伝統芸能関係の人。けっこう男社会ですが、私は日本酒が飲めるのが良かったようで、芸能のおっちゃんたちの打ち上げにのこのこと行くと、「おめえは変わっているな」と言われながら、楽しく飲んでいます。どこの地域でもいるアマチュアミュージシャン、アマチュア劇団、ダンス教室の人たちの中でも、割とニュートラルな人と手をつなぐことが多いです。華道や書道など文化協会に所属する先生方ともお付き合いがありますね。アーティストや全国のアート関係者、助成団体の方々とも繋がっています。

すごく大事にしているのは、八戸出身のアーティストに八戸で活躍してもらうことです。一回、八戸の外に出てしまおうと地元との繋がりが切れるので、戻ってくる場所がありません。でも、ニュートラルに戻ってきてもらう、面白いことをやってもらうと、「あいつけっこうやるじゃん！」と言われる。企業との関係も大事です。音響照明の会社や看板制作の会社、ホテルなど。ホテルは、アーティストがけっこう夜遅く帰って帰ってくることもあり、大浴場が使える時間を1時間遅くしてとお願いしたりすることもあります。あとは飲食店関係の人たちですね。招聘したアーティストを口説き落とすため、「また来たい！」と思わせる絶品のお店に連れて行くんです。急に来店人数が増えても対応してくれるお店も知っておくと便利です。あとお酒の銘柄を指定しても嫌な顔をせず出してくれるお店を知っておかないといけません。私がほつとできる行きつけのイタリア料理屋さんがあるんですが、その人はけっこうアートのことが好きで、私の企画を冷静に「ここが良くて、ここが良くなかった」みたいなことを言ってくれるんです。「一緒に美術館を観に行こう」とか言ってくれるし、お世話になっています。

メディアとの関係も、大事です。青森県内は県全域をターゲットにした「東奥日報」と、「デリーー東北新聞社」という八戸が本拠地のメディアがあるのですが、デリーーさんに載る八戸のお悔やみ欄を見逃してはいけないということで、八戸の人たちのシェアがとて高い新聞です。24万人の都市で起こるニュースを主に載せて新聞をつくっていくため、通常の新聞よりいろんなことを取材してくれます。ただ、あんまり文化的な記事を書ける人や批評できる人は少ないです。以前、「南郷アートプロジ

エクト」について連載をしてほしい」とお願いしたところ、書ける人がいないから大澤さんが書いてくだされば連載します」と返事が返ってきたんです。ただでさえ人手が足りないで自分の首を絞めるようですが、新聞社の方に校正してもらいながら連載を続けています。コミュニティラジオも同じような状況です。お金を払って時間をとってもらい、私と「はっち」のコーディネーターだった方が出演しています。ラジオ局の方から「明るいトーンで、アートが楽しいものだなということが伝わるようにしゃべってください」と言われて。「アート＝楽しいもの」という考えは、ちょっと語弊があるのではないかとは思いますが…。ちょっと疲れますが、なるべく親しみやすいようにしゃべっています。アートプロジェクトをやっていると、テレビ局も取材にきてくださいます。先日は、船から工場の夜景を楽しんでいる人たちの様子を取材したいということでした。「はい、今から萌えてくださいー」とか言われながらカメラに収まりました（笑）。私にとって工場はあくまで地域資源のひとつとして興味を持っています。ことだし、この企画は「工場萌え」と言わないのがモットーと言ってやっているのですが、仕方ないですね。でも萌えるというアクションをするのは。何をしたらいいのかよくわからなかったですね。

八戸のプロジェクト仲間や出演者、観客、自治会長さんたちとの関係もありますね。地元に戻ってきた30代も。今、よく繋がるのは、東京の大学を出て働いていたのだけど、親の介護などさまざまな事情で八戸に戻ってきた人たちです。外感覚は掴んでいて、地元でも高いクオリティーで何かをやりたいと思っている人たちです。あとは、県外で学んだ若い子がUターンすることにも希望を見出しています。あるとき、高校生から「静岡の芸術大学で文化政策を学びたいと思っているんですが、大澤さんはどんな仕事をしているんですか？」と相談を受けたんです。何年後かに八戸と一緒に仕事ができたらいいねと言って送り出しています。

会う人はみんな縁があると思って、大事にしています。今乗っている車は南郷地区にあるクルマ屋さんで買いました。普通に買うより高かったけどいい人だったし、後々、その人がアートプロジェクトの会場を貸してくれたこともあります。一方、プロジェクトに文句を言う人や反感を感じている人もいます。震災後に移住したこともあって「震災後の八戸に東京から来る人って、何をする人なのよ」という目でも見られました。それに対しては「名古屋出身です」と言うようにしたら、「あら、遠いわね

理由をちゃんと話しておくとか何かのときに手助けしてくれるので、大切なことです。アートマネジメントもプロジェクト・マネジメントもマネジメントであることに変わりはないので、行政や企業の人たちがやっているのと同じ類のことが8割ぐらいを占めるんじゃないかと思っています。

②文章力

人に伝えるときは、「言った」「言わない」がトラブルになるので、書いて残すのが一番です。子供とおじいちゃん相手では伝わる言葉も違うから、人によって伝え方は変わります。「アートって何？」と言うおじいちゃん向けなら、でっかい字でカレンダーの裏に「練習何日、本番何日」って書くのが一番よく伝わる。TPOに合わせた伝え方ができるといいと思います。

③トーク力

トークをこなす力も必要です。ラジオ番組に出るとは思っていなかったけど、「話せないから」と断ったらチャンスを逃してしまします。必要なものは全部自分で身につけるしかないと思ってやっています。学生時代、熊倉先生に「プレゼンが下手だ」と言われ続けて来たんですけど、これでもだいぶ上手になりました。やれば身に付く、必要なスキルはとっとと身に付けた方がいいですね。

④運転免許

アートプロジェクトに携わりたいなら、学芸員資格よりも運転免許のほうが役立つかもしれません。八戸は車社会で、南郷行ったり、あちこちに買い出しに行ったり、アーティストの出迎えも車です。最初は軽自動車しか乗れないと思っていましたが、案外、バンにも乗れるもの。最近、中型の免許が欲しいなと思うぐらいです。

⑤体力

今日は風邪をひいているので説得力がありませんが、アートプロジェクトは体力がいります。アーティストたちは制作後にお酒を飲んだり話したりするのが楽しみなので、当然夜遅くなりますよね。私よりキャリアのある人たちがまだいるのに自分が先

」って、私を見る目が変わりました。「これはなんだ！」って。面白い体験でした。現場に入るときは、謙虚さが大事です。地域創造時代にお世話になった方に「人の神様の土地に行くと思いたくない」と言われたことを思い出して仕事しています。誰かの神様が、すでにそこに居て、すでにその価値観があるところに行くんだから、「お邪魔させてください、悪いことはしません」という気持ちでやっています。

業務内容を色々な人と共有する必要があるので、スケジュールやタスクはできるだけ同じフォーマットに落としてマニュアル化するようにしています。それをつくるためのミーティングもやりますね。学校の先生方とお話しする場合は、スタッフの配置や進行、持ち物などが一覧できるワークシヨップシートを持参します。授業カリキュラムをつくるときと似ているから安心してもらえるようです。

緊急雇用対策で来た人は、本当に何をすべきかわからないから、最初はいろいろ口頭でアドバイスをしていたんです。でもうまくいかず、プロジェクトマネジメントで使われている工程表を参考にしました。プロジェクトが完成するまでに必要な業務を細かく分けて書き出し、個々の担当者やメ切がチーム内で共有できるようにするんです。実際に現場に入ると忙しくて書き込むのは難しいけど。とにかくマニュアル化して、みんなが動けるようにすることです。思いつきで言われると人はむかつくんだというのを、この3、4年間で学びました。私もまだコーチングやプロジェクト・マネジメント、経営学の勉強がしたいところですが、なかなか厳しいので現場で経験を積んでいます。

アートプロジェクトをまわすのに必要な力

①社会人力

アートプロジェクトをやるにも、名刺の渡し方や席順マナーなど、社会人としては当たり前のできてこそ。アーティストに対しても同じです。それに、市役所は、地方では一番の大企業。市役所で仕事をするのに社会人としてのマナーが守れないようでは、いくらよいアーティストを呼べてよい企画が思いついても、信用されません。信頼を得なければやりたいことができないので、職場の朝礼で行われる一分間スピーチや忘年会などの集まりには出席し、みんなと仲良くするようにしています。他の課の人からも「大澤さんって一体なんなの？」と言われるのですが、経歴やここに来た

に帰ることはできないし、次の日に私がへたっぴては成り立たない。だから、夜遅くまででも付き合える体力が必要だな、と思いました。もちろん、手を抜くところは抜いています。

⑥段取り力

映画業界にはプリプロダクションと、ポストプロダクションという言葉があるそうです。映画を撮り始める前の資金集めやキャスト決め、衣装決め、ロケ弁の手配、撮影スケジュールなどの段取りです。机の上に載っているリングを撮るにしても、ビカビカのライトを当てて、下には何かを敷いてという下準備こそがプロジェクトの要で、そこをおざなりにするとよいプロジェクトはできない。それはアートプロジェクトでも一緒です。

⑦元氣・根氣・前向き

例えばPhoneがなくなったとしても、次の日、元気な顔をして会場に行って「なくしちゃったー」って言うような姿勢が必要かなと思います。落ち込むことやいろんな批判もいっぱい言われるけど、本番はやってくる。ものをつくらっている人たちは、どこかみんな「これは自分しかできないからやらなくちゃいけない」と自分を追い込むような孤独を抱えているところがあります。その人たちが、「これでいい？」って担当者である私の顔を見たとき、個人的な理由で沈んでいたら失礼だから。同じ出来事も前向きに捉えることが必要かなと思います。

⑧飲みニケーション力

お酒は飲めなくてもいいと思いますが、飲み場に居合わせる力が必要です。面白いことは飲み場で話してくれることが多いから。

⑨好奇心

新しいまちに来てすごく不安でしたが、いろんなおもしろいことがこのまちにあるはずだと信じて、歩きまわることで、さまざまな人に会えることができました。出来事を面白がる好奇心があるといいですね。

⑩謙虚さ

とにかく、本当に謙虚であることが必要です。「何やらかしてくれたのよ!」と思わせたなら、それを回復する労力だけでも、ものすごく損をしています。私は幸い職場の人が神様みたいで「八戸でいろいろ実験して、失敗したり議員さんに何か言われたりしたら僕たちが説明するから、好きなことをやって」と言ってくれるから助かっていますが、それでも謙虚にいかないと。特に地元の表現者には「新しくきて、何をやるの?」と反感を買いやすいことも多いので。

⑪おせっかい力

おせっかい好きであることも大事です。誰かがやりたいと思っていることを察知して、「やりたいよね?」って言ってあげる力。えんぶりの伝統芸能の人たちとやるときに、「米を獲る時期だからとにかく忙しい」と言われたのですが、でも「アーティストが来ているんだったら声くらいはかけて誘ってほしいなあ」という意味も含まれているかもしれない。だからそこで引いてしまうのではなくて、「声をかけてそれでも忙しくて来ない」状態にすることが大事。地元の人の懐に入るのは、そこから関係がこじれたらと思うと怖いけれど「そうは言うけど、来てくださいよ」と言ってみることです。そうすると、案外、来てくれることが多いです。

⑫臨機応変力

段取りが8割と言いましたが、うまくいかなかったときに大パニックになるので、遊びは用意しておきます。悪天候などに臨機応変に対応できる力が必要ですね。

⑬女子力

また、手紙や書類を送るときに、一言メッセージを添えて送るようにしているんですが、それが結構効力を発揮するらしいです。会いに行くときは手みやげを持って行くとか……。

⑭アイドル力

アイドル力も必要です。私がAKB48みたいだとは思わないし、なりたいとも思いません。

なかなかアーティストが気を許してくれないこともあります。アーティストが作品の評価を私に尋ねたときに何でも褒めちぎっているようでは、信頼は得られない。作品のいいところ、変えたほうがいいところも正直にと言うと、「やっぱりそうだよね、薄々そう思っていた」という顔をされることがあります。でもそれも当事者になってみると口出ししづらいこともあるし、難しいですね。

「ゲストプロフィール」

大澤苑美（八戸市まちづくり文化スポーツ観光部 芸術環境創造専門員）

1983年名古屋生まれ。東京藝術大学大学院修了。04～06年（取手アートプロジェクト）（茨城県取手市）運営スタッフ。08年から（財）地域創造に勤務し「公共ホール現代ダンス活性化事業（ダン活）」を担当。11年4月より現職。コンテンポラリーダンスを軸に、地域の資源や人を巻き込んで行う（南郷アートプロジェクト）、八戸の工場とアートを組み合わせて魅力の発信をする（八戸工場大学）などのアートプロジェクトの企画運営を担当するほか、八戸市の文化行政に携わる。

ませんが、どんなに疲れていてもそれを表には出さずに、みんなが求める、愛される姿でいる。プロとしての姿勢はすごいと思うんです。私がアートに詳しいから付き合ってくれているのではなくて、男ばかりの飲み会なのにきくれているから付き合ってくれている人もいるし、おもしろい話ができるから、チケットを買って見にこようかなという人もいます。どんな理由で企画を見にきてくれるかは、その人次第なんですよ。

⑮愛人力

アーティストはみんな自分のことで精一杯。担当者には、わき目も振らず、自分の専属の担当者として動いてほしいとどこかで思っていたりします。でも実際は、関係しているアーティストがたくさんいるから、そうもいきません。こっこのアーティストにも、あっちのアーティストにも誠心誠意サポートしないといけない。「いいですね、でもここがちょっといまいで」と言わなきゃいけません。いろんな人を同時にたくさん愛せる力も時に必要ですね。

⑯貸しをつくる

手伝いを頼まれて嫌だなと思うときもあるけれど、なるべく手伝って、他のイベントも観に行くようにしています。自分の企画をよく見にきてくれる人から「今度ダンスと一緒に演奏してよ」と言われたら断れないという関係をつくるんです。逆に、借りがあったらすぐ返すのが鉄則。

⑰アンテナ力

仕事上、日本中世界中のアートプロジェクトを把握する必要があります。でも、道の奥の青森県までは情報はなかなか届いてこない。東京に行くには往復3万円かかるからダンスを毎週見に行くのも難しいです。でも、アーティストを呼ぶ立場の人間が私しかないということは、私のアンテナが鈍ると八戸に大変ご迷惑をかけることになる。しっかりしないといけないと思っています。口コミや評判による情報ももちろん必要だけど、自分の身体で観たり、聞きに行かなくてはいけません。

作品づくりに対してアーティストと一緒に悩み、私も心底よいと思っていなければ、

仕事を 知る8

日時…2015年2月1日(日) 10時30分〜13時00分
ゲスト…吉田有里(アートコーディネーター)
ホスト…橋本誠

高校生まで

母は浅草、父は両国生まれの江戸っ子です。現代美術を学ぶことを志したのは、1995年、私が中学生のときに東京都現代美術館がオープンしたのがきっかけです。そのころ新聞で、アメリカのポップアートの画家、ロイ・リキテンスタインの絵画作品《ヘアリボンの少女》を、東京都が6億円で購入したことを知りました。当時私は区立の中学校に通っていて、エアコンがないので暑さに耐えて勉強をしていましたが、隣に私立中学校があり、「あちらは涼しそうだなあ」と思っていました。私は都民で必死に受験勉強をしているのに、暑い。それなのに行政は6億円で漫画の絵を買っているのかと。これはいかんと思い、自転車で美術館に駆けつけて、まずその絵を観ようと思いました。行ってみて「漫画だなあ」と思ったら先生に文句を言おうと思いました。相手が先生でいいのかということは、中学生なのでわからなかったのですが、都知事とかには言えませんか。

実際に行ってみたら漫画ではなく、ドットの絵なのだと言われ、現物を見てわかりました。解説も刺激的でとても面白かったです。周りを見渡したら、ジェフ・クーンズの掃除機の作品がありました。ただ、掃除機が置いてあるだけですが、学校で教えてくれないわからないものがそこにあると気づいて、わからないものがわからなくても肯定されている、その考えをこちらに委ねられている世界の考え方が、中学生でもわかりました。それから美術に興味を抱き、高校生になってから美術館に通うようになりました。アラーキーの写真をドキドキしながら観たり、3331 Arts Chiyodaを運営している中村政人さんの、マクドナルドの看板をそのまま美術館に持ってきている作品を観て、いろんな考え方や価値を作品で共有している世界を見つけました。すごく面白か

を知りました。その経験がアートとまちをつなぐ仕事に繋がっていきました。最初は本当にただ手伝っていたんです。

横浜：BankART1929時代

仕事として自覚したのは2004年にBankART1929(旧ト、BankART)で働き始めたころです。BankARTは現在、銀行だった建物から移転して、日本郵船の倉庫だった建物を使用して活動しています。そこでも、まず始めに椅子プロジェクトとして、「会場で使う椅子をもらって来て」と言われて、いろんなお店に椅子をもらいに行ったり、今とやっていることはほとんど変わりません。HAPSの芦立さやかさんとは同年で、私は多摩美術大学で芸術学を勉強していて、彼女も武蔵野美術大学で芸術学を学んでいました。同じようなキュレーションコースで学び、流れ流れてBankARTで同じような仕事をしていました。

BankARTのディレクターは、PHスタジオというユニットで建築とアートのプロジェクトを行っていた池田修さんで、豪快な方です。池田さんからはいろいろなことを学びました。人生のなかでも一番仕事をしていた時期です。もう二度とできないぐらい。すごく刺激的でいろんなことを任せてくれたので、成長でき、数々の失敗も含め、経験値も上がりました。アートセンターといっても、いろんな事業をしている場所でした。複合施設になっていて、展覧会もするし、スクールプログラムもあるし、アーティストのスタジオのプログラムもあるし、ショップやカフェ、バブもあります。横浜市の創造都市政策の一環でつくられた施設です。

現代美術だけではなくて、パフォーミングアーツもあるし、建築や防災について、都市計画についてのイベントなどもありました。また、BankARTが横浜トリエンナールの会場になっているときに、施設外でしか自主企画をすることができませんので、空ビルを探して、そこで展覧会を開催していました。私が担当していたのは、BankARTスクールという社会人向けのスクールです。私が勤めていたころには夜19時から21時ぐらいまで毎晩開講していました。

また、アーティストをサポートする仕事をしたかったので、スタジオ・アーティストの担当をしていました。困ったことがあったら助けてあげたり、素材を買いに行ったり、相談に乗ったりしました。私はもともと美大出身なので、まわりに制作

ったし、自分もアーティストになりたいと思いました。デイヴィッド・ホックニーの絵を見てあきらめました。こんな素敵な絵は描けないと、あきらめも早かった。

多摩美術大学

美術館の図書館でいろいろ調べていたら、アーティストがいて、美術館があって、キュレーターがいることがわかりました。企画をして作品を展示するという裏方の仕事がある。裏方だったら、私にもできるかもしれないと思いました。多摩美術大学芸術学科にキュレーターを育てるコースがあるということを知り、そこで勉強したいと思って、受験をして入学しました。そのときがちょうど2001年で、横浜トリエンナールがスタートして、美術館から外に出て展覧会をするというのが増え始めた時期でした。

友達に誘われて、秋葉原でイベントをやるらしいので、手伝いに行こうということになりました。中村政人さんが中心となって活動しているコマンドNという団体で、《秋葉原TV》というアートプロジェクトでした。私は秋葉原の電機街で売っている、20台とか30台とか並んでいるモニターを借りるのを手伝いました。「はあ、テレビ借りてくるんですか」という感じで、まだ大学生だし、なんだかあんまりわかっていないんです。ラオックスやソフマップに行って、「あのくすみません。テレビ担当の方いらっしゃいますか?」と言います。すると、電機屋さんの、知識を持った担当者の中年の男性が出て来るので、「現代アートで映像を流したいので、テレビを貸してください」と交渉をしました。DVDを流すだけなので害はないし、損もない。そして、もしかすると少し得はあるかもしれない。それを見にくる人が増えるかもしれない、電池だとかを買うかもしれない。でも期待はさせすぎない。テレビを買うとは言いませんでした。いくつもまわってコッをつかんだら、どんどんモニターを借りられて、プロジェクトが実現していきました。

借りたテレビに映像作品が上映されていくのがすごく面白かった。その現場に、アートコーディネーターが何人かいて、私からするとアーティストがやっていることよりも興味深かったんです。まちなかに出る展覧会をサポートする仕事です。お金をとってくるとか、広報をするとか、私がこのお店でOKができたという後に、書類を書いてちゃんと交渉するとか。展覧会の裏側には、多くの実務があるんだということです。

をしている人たちがいて、制作費や制作場所がない中で作品をつくっていく苦悩を、同じ世代の多くの友達が経験しているのを見ってきました。ですから、アーティストサポートの仕事は自分のミッションと思っていて、その後の仕事にも大きく影響しています。

横浜芸術のれん街

《食と現代美術展》という毎年開催していた展覧会を担当することがありました。「横浜芸術のれん街」という企画で、横浜の100店舗に交渉して作品を展示をさせてもらいました。バーに絵画を展示したり、ビデオ作品をカフェに設置しました。その中で、アーティストとお店をマッチングし、お店に交渉をしていました。秋葉原TVのときと変わらないですが、お店に行き、「この期間展示をさせてほしい」と、ラーメン屋の店主にモニターのオン・オフの方法を教えたり、「毎日点けてくださいね」とお願いしたりしていました。夜しか営業していないバーなどには、夜中に交渉に行き、100店舗をふたりで担当するという驚異的な展覧会でした。最後は飲み歩いてやるしかない、歩いて2、3キロの範囲をかけずり回って協力してくれるお店を探しました。横浜のいいところは、個人店が多く、オーナーがお店にいる店が多いこと。直接交渉に行き、イエスカノーかを聞けばそこで判断してくれます。そういうことをしながら5年間を過ごしました。

YOSHIDATE HOUSE

個人の活動としては、2005〜06年にかけて芦立さやかさんと一緒に北仲ホワイトにスペースを借り、吉田と芦立なのびYOSHIDATE HOUSEというギャラリーを運営していました。北仲ブリック&ホワイトには、森ビルが所有しているふたつの建物を、クリエイティブな活動



をしている人に2年間限定で貸すという場所です。1平米1000円でしたので、2万5000円をふたりで半分ずつ払って借り、自分たちと同じ世代のアーティストの個展を開催していました。同じ建物のなかに建築事務所、デザイナー、ミュージシャンが入っていて、交流があり、24時間使用可能なビルでしたので、夜中にお茶をしたりして、いろんな情報交換をして助け合っていました。「こういうことはどうしたらいいのかなあ?」と建築家に相談したり、アーティストの制作のアイデアになったりしていました。狩野哲郎さんの初個展はYOSHIDATE HOUSEでし、橋本誠さんにも《Chain reaction展》という企画をしてもらいました。

夜には毎日のように食事をつくってパーティーをしていました。これはかなり重要で、サロンのように、みながそこでご飯をたべたり、もやもやしていることを相談したりしていました。世代も分野も違う人たちと、ここで一緒に2年間過ごした経験は、すごく活かされていて、いまでも困ったことがあったりすると、北仲間メンバーに相談したりしています。

あいちトリエンナーレ

2009年に体調を崩し、BankARTを退職しました。回復した頃、恩師であり、《あいちトリエンナーレ》の芸術監督を務める建畠哲さんから相談を受けました。「吉田さん、まちなか担当ができるキュレーターがいらない。住み込みで働いてくれないか?」と言われて。「どんなところだろう?」と。少し不安もありましたが、BankART時代に培った体力と、精神力があるから大丈夫だろうと思い、名古屋に行くことにしました。

《あいちトリエンナーレ》は3年に一度開催する国際芸術祭で、愛知県が主催し、愛知県内で開催するものです。10年に始まり、愛知県美術館が入っている愛知芸術文化センターと、名古屋市美術館、あとは住宅展示場として使っていた場所を使用していました。大きな施設でも開催するのですが、まちなかでの展覧会というのを特徴として打ち出しています。私が配属されたエリアは、愛知芸術文化センターと名古屋市美術館の2つの美術館の間にあり、それぞれからちようど歩いて10分ぐらいの長者町というエリアです。美術館の学芸員さんは美術館の担当で、まちなか展覧会を担当できる人材が愛知県にいなかったの、街場の経験を活かしてほしいとお誘いいただきました。

フォーモンスをするとき、歩行者天国にした区画は駐車場の営業保証をしたりとか、申請をしたりとか、そういう裏方的な作業がいっぱい発生します。トリエンナーレ側も実験なので、いきなり本番でやるのではなく、イベントでそういう段取りを経験していくことにしました。私は実務的なまちなかことやアーティストと打ち合わせをして、その申請や契約は、事務局である国際芸術祭推進室である愛知県職員の担当者とベアになって行っていました。

プレイベントではまちなかの協力者が持っているビルを借りたので、空間的な交渉はあまり難しくありませんでしたが、トリエンナーレのときはプレイベントの3倍を目標さないといけないという話があり、そうなると、空き家を30軒ぐらい借りなければならず、大変な量になります。

どきどきデートプラン

そんなときに考えたのが「どきどきデートプラン」です(笑)。何十億の売り上げや何百人もの社員を抱える経営者の方々がいるまちなかで、ガイドツアーをやるうとするときとだけじゃないのです。「何時からやりますから、来てください」というとダメなので、ちゃんとアポイントメントをとって、ひとりずつ会いました。土地を持っている社長さんと展覧会を観て説明し、空間を安全に使いますということを話します。それを30名ぐらい、ひとりずつ口説いて行くわけです。県職員がアポイントメントをとって。現代美術について「こわくないですよ」「安全にやりますよ」という話をしながら展覧会を一周します。これはプレイベントのときに、見本市の様な感じで実施しました。

まちなかの関わり

愛知万博が2005年にあり、愛知県はボランティア熱が強くて、そのボランティアの人たちがプレイベントにも参加してくれたんですが、展覧会場の前で「あいちトリエンナーレやってますよ!!」と言ってくれていて、大安売りではないのでもちよっと違うなと思いました。しかし、よかれと思ってやっているの、あんまり突っ込みないんです。そこで、アーティストとワークショップをして、まちなかとの時間をつくったり、ボランティアさん向けにやったり、美術の勉強をもらおうとトリエン

した。長者町は繊維街問屋街で4×4の16ブロックのエリアです。1ブロックは100メートルぐらいの間隔で、それほど広くないエリアです。戦後は焼け野原になってしまったので、そこから復興して、1坪ショップから卸問屋が始まって行ったエリアです。ひとつの建物をほとんどが家族経営で使っていたので、1・2階を店舗、3・4階を住居としていて、フロア割りされていない建物がいっぱい残っていました。繊維業はユニクロのように問屋がいらぬ商売が衣料品の関係で台頭していった90年代以降、衰退していきました。その時、テナントに入るにもビルを丸ごと使えないので、空き家が増えてしまいました。00年以降は地元経営者によるまちづくりが盛んなエリアで、若手の企業者やショップ、事務所に貸したりという基盤ができていたところで、そこをトリエンナーレが使わせてもらうような感じでした。

プレ展覧会

私が長者町で仕事を始めたのは、2004年でしたが、30軒以上空き家があり、そこを借りて展覧会をする準備をしました。展示会場の交渉や制作の際に必要なまちなかの交渉と、アーティストの制作のサポートを担当しました。赴任して最初の仕事は、まちなかにアートを知ってもらおうとプレイベントをやったことです。プレイベントとして展覧会を行いました。初めて繊維組合にうかがったときに、トリエンナーレといっても誰も何もわからないし、現代美術のアーティストがきますという話を説明しても、みなさん経営者なんですけど、アーティストのイメージが岡本太郎さんとか、山下清さんとか、メディアで有名なアーティスト像があって、空き家を貸したら、「爆発だー!」とかいって、ペンキをぶちまけるんじゃないかと心配されました。ですから、「現代に生きるアーティストは必ずしもそういう人たちばかりではないし、まちと接してつくっていく作家も多い」ということを体験してもらうしかないと考え、プレイベントを行いました。解体予定の建物で、建物に直接描いてもよい所や喫茶店を借り、浅井裕介さんから9組のアーティストに展示をしてもらいました。道路を歩行者天国にして、パフォーマンスを行いました。

長者町には2万人が働いています。住人は400人しかいません。子供も6人しかいないので、子供向けのワークショップにはまったく人が集まらないのですが、働いている人たちのお子さんを連れてきてもらったりして、開催しました。道でパ

ナーレスクールというのを計画しました。愛知県はもともと90年代から現代美術が盛んな地域で、そういう歴史も踏まえたアーティストトークや、もともと名古屋にいるアート関係者の方々にこれまでの仕事を伺ったりしました。スクールは寺子屋的に空きビルでやり、「30名ぐらいきたらいいな」と思っていたのですが、最終的に100名を超えてしまい、いまは美術館の大ホールで行われています。トリエンナーレスクールはすごくいいシステムだと思っています、今も続いています。

会場となる場所を借りに行くとき、私たちがトントンと行って、「お願い!」と言っても仕方がないので、まずは目星をつけます。ガスマーターを見たり、カーテンが動いていないか見たりして空きビルを探すんですね。そして、地図にプロットをしていきます。こと、こと、ここが空いているのではと、若手のまちづくりをやっている人にプロットしたものを見せて、「ここを借りたい!」と伝えておきます。そうすると所有者が分かり、そのオーナーと信頼のある関係性のある方を味方にして一緒に交渉に行きます。私たちが直接行くと、断られてしまうこともあるので、確実に会場を借りるために、その交渉を繰り返ししました。また、「アーティストはこういうものを探しています」とか、「こういう空間が欲しい」ということを、まちなかに相談する場をつくっています。美術館は美術のための空間になっていますが、空きビルは自分たちで白い壁をつくったり、展示にあった空間をつくっていかないといけないので、その調査が必要です。アーティストと一緒にここでどんなプランができるかを考えるような、ゼロからイチにかけての作業がたくさんありました。

展示会場を探す

実際にアーティストが現場に入ると、制作のサポートをします。トリエンナーレは夏のすごく暑い時期にやっていて、アーティストたちが倒れていないか見回りをしていました。アーティストもまちで展示することをポジティブに捉えてくれていて、まちなかの人と関わったり、まちなかの面白いところを考えたりしてくれ、吹き抜けになっっている反物を置いたための空間など、繊維街らしい空間を生かした展示をしてくれました。荷物を置いても日に焼けないようにひさしを大きくしてあるのですが、そこに作品を展示したりしました。こうして家のかたちが残っているところにあえて写真を設置したりとか。ですので、私はアーティストとまちなかを歩いて、ここの壁にこう

いう写真を展示したいとなったら、このビルのオーナーを探して、そのオーナーが断れない人を探して、一緒に交渉に行くと言う地道な作業をしていました。

KOSUGEI-16G 山車

KOSUGEI-16という、東京の葛飾区の小菅1・16を拠点にしている夫婦ユニットに（あいちトリエンナーレ）に出品してほしいと相談に行きました。長者町には2010年前から始まった多びす祭りというお祭りがあります。お祭りというと神事のためのもので、それを地域で伝統的につないでいくものですが、多びす祭りは大売り出しのためのお祭りで、まちづくりのためのお祭りなので神様がいません。昔は名古屋城に続いていく山車が通りごとにあったそうですが、戦争で全部消失してしまっていて、それ以降、山車や御神輿担ぎ手と共に借りてきているという話を聞きました。私は下町育ちなので、衝撃的で、その話をKOSUGEI-16にしたら、「ぜひ、現代版の山車をつくりたい」という話になりました。（あいちトリエンナーレ2010）のテーマが「都市の祝祭」でしたので、お祭りのだし、まちの方も喜ぶので、よいプランなのではないかと思いい09年からとりかかりました。

まずは子供たちに向けて、「柔らかな山車」というのをつくりました。繊維街にあるものでつくる山車です。布や綿、廃材をまちの人にもらい、ボランティアさんにも縫ってもらって、つくりました。最初、「できました」と、布団が積み上がっている山車が出てきて、みな驚いたのですが、KOSUGEI-16の意図は、制作していく過程をまちの人に見せることでした。まちの人たちが「布団じゃねーか」と突っ込んでいたのが、だんだん山車っぽくなってきて、差し入れをもらったり、会話が生まれたり。お祭りのときにはまちの人たちと一緒に山車を引くことができました。これが09年です。

固い山車

2010年に向けては大人用の立派な固い山車をつくろうということになり、まずはリサーチをしました。愛知県には、山車の文化が色濃くあります。犬山市には戦争で焼けなかったので400年ぐらい受け継がれている立派な山車があります。からくり人形師や、山車を管理している博物館の学芸員さんなどに、山車についてリサ

探さないといけません。長者町は繊維の卸問屋が多いので、トラックをどんとつけて、そこから荷物を受け取る荷捌き所というのがついている建物があります。そこであれば制作もできるし、展示もできるという話をしていました。しかし、ここはフル稼働で使っていて、空いている荷捌き場は1ヶ所だけ。その荷捌き場は、外資系の不動産屋が所有していました。そこを借りたいのですが、外資系の不動産屋さんは、まちとの関係も希薄で、まちづくりに興味がありません。ですので、長者町繊維組合の会長を連れて、会社に乗りました。組合長の後押しもあり、交渉を何度も重ね、法律上の問題をクリアすることで、（あいちトリエンナーレ）の期間中は無事に借りられるということになり、ここがファクトリーになって、展示会場としても使用できることになりました。

まちの人が関わりながら本番へ

山車の制作過程で人出が必要な作業などは、ビジネス街でもあるのでお昼休みに「10名ちょっと男性の手が必要です」と言って、地域の人に手伝ってもらったりしていました。一度、お祭りの前に山車を試しに走らせてみたら、まったく進みませんでした。長者町の若手経営陣が山車を引いてくれたんですが、小さいときからお祭りがあり、山車をみんなで守っている文化で育ったわけではないので、どう引いていいのか分からない。みんな社長なので、アーティストが指示をしても「右だ！」「左だ！」となって、みんな聞きません。本当はそんなに難しくない構造になっているのに、100メートルぐらいのところを2時間半かかるということになってしまいました。

そこでKOSUGEI-16の土谷さんが、「せっかくまちのために山車をつくったのに、こんな山車も引けないようじゃ、まちづくりなんてできないんじゃないの？」と問いかけました。また、会長さんや社長さん世代のまちの重鎮たちは「祭りでケガ人が出たら危ないので中止！」と言い出しました。調整や話し合いを進めていくなかで、まちの若手が率先して練習をしようということになり、毎晩、仕事が終わった後に練習を始めました。京都の山車を見たり、犬山の山車を見たり、いろんな方法で勉強し、山車を引くにはどうしたらいいかということを、みんなで意見を出し合って、意志を統一していきました。反対していた世代にも承諾いただき、当日は無事に曳き回しが行われ、アーケードの伸縮や、からくりも成功しました。観客も多く、お祭りのハイ

イチをしました。山車のからくりは、弁慶と義経とか、浦島太郎とか、物語や神話がもっています。そのことから、長者町の武勇伝を集めて、からくりのテーマにしようということになり、まちの人に武勇伝を聞きに行きました。

浅野さんという長者町育ちの社長さんが、浅野さんの幼少期に会社で働いていた、「買っていただいた商品を名古屋駅まで自転車で運ぶ」早川さんという伝説の漕ぎ師、運び屋の話をしてくれました。当時は信号がなかったので、長者町から名古屋駅まで2キロぐらいなんですが、ノンストップで自転車で担いで安全でかつ速い。途中で盗られてしまったりという事件もありましたが、「早川さんに任せれば大丈夫」という、まちで有名な丁稚さんがいたそうです。その話を題材にしようと決めました。

山車のリサーチはKOSUGEI-16と、愛知県立芸術大学出身の彫刻科の卒業生でつくったミラクルファクトリーという施行チームで行いました。ミラクルファクトリーは長者町の展示会場すべての壁をつくったり。アーティストの制作の一部を助けたりする施行チームです。犬山の山車は漆塗りですごく立派です。リサーチしていると、山車の魅力が「ぎりぎりを通る」所に高揚感があるということに気づき、これを長者町サイズで考えたときに、道幅ぎりぎりではなくて、長者町繊維街という看板のぎりぎりを通る高さに設計する伸縮型の山車を考えてくれました。とても良いブランドだと思います。実際に看板の高さを測ったりして、まちの人たちに、「こういう山車をつくりたいので、つくらせてください」と話し、とまちの人たちも「いいねえ」と言ってくれて許可ができました。

制作・発表の場所を探す

この山車をつくるための会場を探さなければなりませんでした。高さが4メートルなので、4・5メートルぐらいの天井高がある、展示室にも制作場所にもなる建物を

ライトとなりました。

山車をまちに返す

まちの人たちの意志が統一されて、山車にも愛着が湧いたのですが、反対の意見もいろいろありました。トリエンナーレの作品はすべて展覧会が終わったら廃棄するルールなんですが、山車はまちに戻すということで、まちの人たちが、覚悟をきめて引き取ってくれました。でも山車って、他のまちでもそうなんですが、組み立てたり、メンテナンスするのに、毎回お金がかかります。トリエンナーレの予算はその年以降は出せないで、まちの人たちから寄付金を集めたりすることも必要だということを理解してくれた上で、引き取ってもらいました。いまでも毎年きちんと、山車を出しています。アーティストは遊びにくるだけでOKな状態になっていて、まちの人たちが、自分たちで引けるようになっていきます。法被もみんなおそろいになったり、緞帳がついたり、毎年少しずつクレードアップしていて、成長する山車になっています。

2013年にむけて

（あいちトリエンナーレ2010）が終わり、2013年にむけても継続して仕事ができることになりました。他のスタッフは解散して、ばらばらに散っているのですが、長者町は継続してやるということで、私は残していただき、アートセンターのな「アートラボあいち」という拠点をつくりました。トリエンナーレは国際的に活躍している作家を展示する場であり、地元の若いアーティストを数多く紹介することはできません。名古屋には美大が3つあるので、若手作家が多く活動しています。トリエンナーレでは、インスタレーションや参加型の作品が多いので、絵画や彫刻など作家が展示出来るような場所をつくりました。ここで私たちも名古屋の若い作家たちとも交流する機会が増え、関係を築くことができました。

トリエンナーレが終わってからでも、ボランティアさんたちがかなり自主的に動いてくれて、スペースができたり、展示をする場所ができたり、トリエンナーレ以外にも活動することが増えました。私が10年から13年の間にやったことのひとつに、長者町アートサロンがあります。長者町版『徹子の部屋』みたいなことで、私が徹子さん役になって、まちの人にインタビューをします。いろんな世代の方にお話を伺いました。



戦争の前の話、バブルの話とか、いろんな話を聞いて、長者町をオーラル・アーカイブしていく作業をしました。なぜ長者町アートサロンをしたかというと、山車をつくるときに、作家と一緒にまちをリサーチし、とても面白い話をたくさん聞いたのですが、作品に盛り込めなかった場合は記録が残らないので、話を記録して、13年の出版作家たちが、そのアーカイブを情報ソースとして作品をつくっていきけるのではないかとということがありました。そこで、リレー方式で公開トークをしました。13年に向けては会場が減ってしまいました。建物が壊されてしまったり、会場として使っていた場所が新たな活用をされていたりと、まちがどんどん変わっていったりして。自分たちが展示をする空き家がどんどんなくなっています。まちにとっては良い状況なのですが。

それで、新聞をつくりました。まちの人たちにメールやウェブサイトで情報発信するのは、うまくいっていないという感覚があり、新聞にすれば60代、70代にも気付きがあるのではと、スポーツ新聞形式にしました。「会場がない」というのが、トップニュースです。「で？」って感じなんですけど、「こういう作家がリサーチにきました」というような情報を知らせする新聞を発行していました。そして引き続き、長者町の若手の人たちと会場を探していました。また、まちづくりに関わる人は数十名ほど顔が見える関係で相談していたと思うのですが、長者町に働く人は2万人います。そこで働いている人たちになにもアピールができていないな、と思いました。それが前回の課題でしたので、社長の次は社員にも話したいと思い、朝礼に行きました。「朝礼はやってますか？」と聞くと、大きい会社はだいたいやっています。「その時間は何時ですか？」とか聞いて行くんです。政治家は選挙の前に朝礼で自分のPRをすると聞いたので、それは良いアイデア！と思い、朝礼の時間をもらって、トリエンナーレのPRをして、「あなたたちが働いているまちにトリエンナーレが来るので、ぜひ、みなさん見に来てください」ということ、あとは「アーティストが歩いているので、助けてあげてください。来場者が道を迷われていたら、教えてあげてください」とお願いに行きました。

2013年

2013年の〈あいちトリエンナーレ〉は建築をテーマにした展覧会でした。3・

ットを買い、喫茶店でチケットを使います。そこでひとつのしかけとして、ビクターセンターでもコーヒーチケットをつくりました。そのチケットをまちの社長さんたちに買ってもらい、置きチケット制度があって、アーティストはそのチケットで無料で飲めるようにしました。まちのおもてなしの空間をアーティストが運営してくれているという意識をまちの人に持つてもらい、まちのホスピタリティーとして、きてくれた人たちと何ができるかということ、考えさせてくれたんです。まちの人たちも来場者もきていましたし、アーティストもきていて、とても話が盛り上がっていて、良い関係がつくれたと思います。最後の日は、まちの人たちがみんな集まり、運営してくれた3名にありがとうのお金を渡してくれました。お礼が謝金というのがやはり経営者だと。

〈あいちトリエンナーレ〉としては、10年から13年にかけて、会場は減ったけど、この場所があったことで盛り上がり、迎え入れる体制、ホスピタリティーが上がりました。まちの人たちがベンチもつくってくれました。10年のとき、日曜日にはこのカフェもやっていないので、親子連れが道に座ってお弁当を食べていたのを見たまちの人たちが、「なんでわざわざ何万人もきてくれるのに、おもてなしができていなかったんだろう」という反省があり、自分たちでベンチをいっぱいつくってお店の前に置き、「休憩してください」ということをまちが自発的にやってくれていて、その一環でビクターセンターができたという感じです。

みんなのまちへ

〈あいちトリエンナーレ〉では開催日時や予算が決まっているなかで、そのゴールに向けて、あらゆる手段を使い進めていくことをしていました。ゴールに向かって走るという仕事の仕方だったのですが、トリエンナーレが終わったらチームは解散することになっていて、チーフキュレーターを残して13年のメンバーは解散しました。私も無職になったので、どうしようかなと。5年住んで名古屋の良さも分かりました。東京育ちで東京に居るのが当たり前でしたが、他の地方都市で文化をやっていくことに関心も出てきました。名古屋にはないものいっぱいあります。美術館やギャラリーはありますが、先ほど紹介した「アートラボあいち」という施設はトリエンナーレと共に閉館してしまったので、オルタナティブスペースと言うか、若いアーティストが

11の後、国際展がどのような役割を担うかというテーマでした。多くの建築家が参加してくれました。会場がないということに対してもマイナスではなく、ポジティブに捉えてくれて、まちにそもそもある資源で、空きビルじゃないものでも作品がつけれるのではないかと。伏見地下街という、商店街になっていて、そのまま地下鉄に乗れる、レトロで昭和な感じの空間を会場にしました。台湾で活躍している打聞連合設計が、地下街の元々の良さも残しながらリノベーションする、ブループリントの作品を制作しました。青写真には、「未来を描く」という意味があるので、今後の長者町のことを考え、歩いていて楽しい地下街に変えるというかたちです。

地下街は私物ではないので、役所の7部署が絡んでいて、7ヶ所すべてに交渉に行きました。消防署、警察、いろんなところに許可を取りに行き、申請書を出しました。長者町の入り口で、シンボリックなので、作品はいまでも残っています。また、Nadgata Instant Partyという日本人3人組のユニットが、中部電力の跡地で作品を制作しました。中部電力の跡地に関しても、愛知県から直接依頼すると企業はなかなか貸してくれないので、長者町の経営者の方々がロビーパーティをしているので、中部電力の方とのコネクションを使い、お借りしました。交渉相手にどういうルートがふさわしいのかということを見分ける力というのは、重要だと思います。

NAKAYOSI：まちのホスピタリティー

2010年ではできなかったすこくいいことがひとつあります。トリエンナーレの出版アーティストではないのですが、アーティストがビクターセンター&カフェという、長者町にきたお客さんをもてなすスペースをつくりたいというアイデアをくれて、まちの人たちからまちづくり補助金の予算と、会場を探してもらいました。アーティストのLPACKと10年出品作家の青田真也さんと、NAKAYOSIというユニットをつくって、アーティストもスタッフもまちの人も集える場所というのをつくりました。トリエンナーレ会期中はほぼ無休でやっていて。アーティストがやっている空間なので、すごく居心地も良く、出版アーティストも壁画を描いてくれたり、一日店長をしてくれたりしました。奈良美智さんのトークは大学生限定でやりました。広くない建物でしたが、いろんなアーティストがいろんな活動を、自分から好意的にやってくれました。名古屋には喫茶店文化があり、コーヒーチケットがあります。会社でチケ

発表するスペースや、気軽にトークをする施設がありません。BankARTで働いていた経験から、アートセンターはすごく重要だと思っているので、そういう施設がないのが残念です。名古屋でそういう拠点をつくり、トリエンナーレがない時期に、展示やイベントをできるフラットな場所をつくらせて行きたいなということを考えていました。ちょうどその時に、名古屋の港町のまちづくりをしている団体から声をかけていただき、港まちづくり協議会のスタッフとしてアートのプログラムを担当することになりました。今日は私の上司にあたる古橋さんが聴講しているので、ちょっと緊張しております。

名古屋市港町とまちづくり協議会の事業費について

港町エリアは、地下鉄で2駅分の1区画です。西築地小学校という小学校の学区を拠点エリアとしています。30年ほど前までは、港として大きな船が停泊し、船員たちが降りてきて、ご飯を食べたりする、貿易に関わる物流のまちでもありました。この港に大きな船が泊まらなくなり、水族館ができて、観光客のまちにシフトチェンジしました。まちには地下鉄ができたので、観光客は水族館まで直接地下鉄や車を利用するので、この辺の商店街は寂しい感じになっています。

ポートピアというのが7年前にできました。競艇場ではないのですが、競艇のチケットだけを買えるところです。ポートピアは迷惑施設になるので、建設の際に賛成反対運動があり、年間の運営費の1%を学区に還元するというようなシステムでまわしていくことになりました。1%でも1億円程あり、高額です。学区の町会長のような方々では、なかなか使い切れません。お金は一度名古屋市に入り、そこからまちづくり協議会に補助金として降りてくるようなシステムになっていますので、予算を使う時には、ほとんど役所と同じようなシステムが採用されています。協議会があり、私たちのような常勤の事務員は6名いますが、学区の人たちが半数、行政の委員が半数です。月に一度、協議会を行い、そこが意思決定機関なので、すべてのことはそこを通して、事務員が企画した提案を決定していくというシステムです。

まちを良くしていくために「集う」「暮らす」「つくる」ということをテーマとして掲げており、アートもここに加えていこうというビジョンがあります。今日はビジョン・ブックをお配りしているので、見てください。私はアートを活用したまちづくり

のために呼んでいただき、アート担当としてこの事務所で活動をしています。予算は高額ですが、さまざまなことに使っています。防災やコミュニティ活動、子育て事業、ワークショップ、みんなでガーデニングをしたり、マーケットをやったり、とにかくいろいろです。アート事業では〈Minamichi Art Table Nagoya〉を立ち上げようと思っています。「MAT Nagoya」という名称を付けようかなと思っていますが、まちづくりの事務所のなかで、どういうことが出来るのかを考えています。ゼロからイチをつくっている段階なので今後どういうビジョンを持っていくのかという構想をスタッフと話し合ったりしています。私はこの4月から入っていて、1年弱ですが、具体的に今後つくっていききたいなと思っている理想を描いている状況です。まちとどう関わり、考えていくべきかを実践しながら、経験を積みながら、構想を立てているところです。

アートプロジェクトが走り出す前に

①リサーチをする

4月の第1週目に桜祭りという地域のお祭りがありましたので、その祭りに行ってお手伝いをしました。桜がきれいなので、公園のなかに屋台が出たり、盆踊りをしたりしています。私は焼きそばを焼くのを手伝ったりしました。お祭り自体は地域の人为主导でやっている、恒例の年間行事です。私はがんばって机をいっぱい運んで腰を痛めました。体力と気持ちがいっぱいという歳になりました(笑)。本当にどのまちでもやっているようなお祭りのひとつだと思うのですが、地域の人たちの行事を知り、顔を知り、そこでまちの様子をまず、知ります。

②このまち特有の何かを知る

港の10〜20年前の歴史をリサーチしたり、アートの活動の基盤となるのは何かをリサーチしました。まちの歴史を勉強し、魅力を発見するということです。このまち特有のなにかがあるのかなと思い、まちの歴史をいろんな人に聞きに出かけました。名古屋港は日本で一番の輸出货量を誇る貿易の港です。横浜や神戸とは違い、港の都市設計としては、ちょっと寂しい感じで水族館がぼんとある、という感じです。でも、1999年から04年まで「アートポート」というオルタナティブスペースがあり、倉

敷の空き家がありますが、隣に関心がないというか、人様の空き家だからと無関心なところも、問題が見えていないのかなと気になります。

空き家は使っていないと本当にどんどん劣化して悪くなっていき、水漏れしたり、天井が抜けたりします。そういうのを放置しておく、実際は地域にとって危険です。しかし、遺産相続、家族の問題、所有者が施設に入っているとか、子供たちがもう地元にはいないですとか、いろんな事情で空き家が出ているんだなということを、回りながら実感します。それはどの地域でも同じことかなと思います。不動産屋さんが興味がない物件とか不動産価値として、面倒くさそうな物件だっているものを中心に調べています。そういうのを主に調べているので、業種が違うというか、敵ではないので不動産屋さんからは相手にされません。実際に物件の内見をさせてもらう場合もあります。

⑤お祭り

地域に入っていくということは、地域の催しものにも積極的に参加することがすごく大事です。お祭りに参加をして、花笠を付けました。気合いをいれて楽しむことが大事です。これは毎年恒例の港祭りで、7月に行われ、1日中盆踊りを踊ります。十何組ある町会の、各町会ごとに課題曲があり、1ヶ月半ぐらい毎日19時〜21時まで、それぞれにかなり練習します。私も腰痛を抱えながら19時になったら練習に行き、奥様コミュニティに入ります。私の町会は16曲覚えなないといけない。全部振りが違い、間違うと怒られて怖かった。踊れないからと強化合宿が行われ、参加を断れずに結局全ての曲を覚えました。それで、地域の方と仲良くなったり、いろいろ教えてもらいました。まちの奥様たちは踊り子さん集団です。奉納金のお礼として踊るので、会社の前に山車を引いて行って、ご祝儀ありがとうございますと言って、1曲踊ります。港の文化です。そして夜にはみんなで花火の下で踊ります。これにはスタッフも全員参加します。

⑥キーパーソン

キーパーソンと繋がりをつくっています。これは長者町のときも大事だったので、商店街の女性会連合が、お祭りのときに防災鍋をつくるという企画があり、その

庫だったところをアーティストが使っていました。そこにはBankARTの池田ディレクターが、当時、運営メンバーのひとりとして関わっていました。しかし名古屋市が、商業施設にして、アートを排除してしまいました。イタリア村というイタリアをイメージした施設です。2年で経営難になり廃業して、その跡地も遺産としてあります。また、90年代盛んだったYBAを紹介していたような現代美術を扱うギャラリーKohji Ogura Galleryがありました。

③チームワーク

スタッフとのチームワークも重要です。次長の古橋さんはすごく料理が得意なので、いつもみんなで事務所ですくって食べています。私は今まで、BankARTでも、トリエンナーレでも、アートの現場で働いていました。県職員や市の人たちもいましたが、美術が共通言語にあるところで働いていました。自分としてはカルチャーショックでした。まちづくり協議会のメンバーたちは社会貢献をするような意志を持っている人たちです。とても優秀で少し、優しい。すごく良いメンバーで働いています。その人たちとお昼を一緒にすることで、いろんな世界が見えてきました。海外で働いてきた経験のある人たちや、まちづくりや環境の事を専門にしている人たちがいます。一緒に働く人たちと、関係性をつくっていくということも大事な仕事のひとつだと思います。ご飯を食べながらだと、本当にいいなと思っています。

④空き家

空き家を資源として活用したプロジェクトを計画していて、長者町のように空き家の調査に行きました。港のエリアの特徴だと思いますが、かなりの数のお店や倉庫があり、倉庫と住居と店舗を色分けて、マッピングする作業をしました。今のところ、外から空き家かどうかの判断をしていて、今後、地域のひとと一緒に、誰の所有の建物なのかと借りられるかの確認をします。クリエイターやアーティストを呼び込むためのリサーチとしてやっています。空き家のリサーチには三種の神器があります。懐中電灯、地図、カメラです。カメラを持って行き、懐中電灯で暗がりを照らしたり、メーターを見たりとか。シャッターが閉まっていたら、ポストからのぞいたりしますの、かなり怪しい。一見空き家と分らないものも空き家だったりします。かなりの

ときに呼び込みの手伝いをしていました。「これはおいしい！」と言って食べて呼び込みをしました。商店街の人とも、地域の人たちとも関係をつくらないといけません。また、行政にもまちづくり協議会を助けてくれていて、こうした周りを支えてくれる方々と、きちんと関係性をつくっていくことが重要です。

⑦拠点をつくる

拠点づくりはかなり大事です。ここは5階建てのビルで、もともとは文具店だったところをまちづくり協議会の事務所と、さまざまな活動の拠点にして、いろんなイベントをしたりしています。予算は他のところよりはあると思いますが、どうしても工事費用がオーバーしてしまったので、塗装は自分たちでやるということにしました。壁やカウンターは自分たちではつくれないので、大工さんや建築士さんが設計してくれましたが、塗装であればできるのではと。私はYOSHIDATE HOUSEの壁を自分たちで塗っていたので、ミラクルファクトリーに先生になってもらって、スタッフ全員でお盆期間中に、塗装作業をしました。自分が空間に対して愛着をもつことになるし、技術としても勉強になりました。

BankARTで働いているときに、美術の仕事がしたいなら、大工もできて、事務も出来て、お酒もつくれて、イラストレーターも使えて、という修業時代があったので、いろんなところで何かがきつと役に立つし、自分でなんでもできるというクリエイティブティをもっていると、「壁もつくれるよ」と、仕事が楽しくなります。すごく暑かったのですが、とても楽しく作業をして、いろんな工夫がみんなのなかで生まれましました。もともとバックボーンが美術なのは私だけなので、初めて壁を塗った人も多かったのですが、それぞれ楽しんでやってきていました。「僕は高いところ大丈夫です！」とか、得意なところも見えてきました。そうやってどんどん空間が出来ていて、いまの空間になりました。このフロアだけを改修したので、また来年もやりま

⑧広報する

次は広報するということです。まちづくり協議会にもイベントがありますし、今後はアートのプロジェクトを立ち上げるにあたり、基本的なプレスリリースやチラシづ

くりが必要です。また、まちづくり協議会のスタッフそれぞれ6名が、いろいろな人たちと繋がっているので、持っている名刺の情報を一本化してメール配信したりするシステムとして、ファイルメーカーを構築しました。とても地味ですが、重要な作業です。チラシを送る場所、メールの配信、いままで取材してくれた方々をアーカイブする作業は広報に繋がっています。イベントの宣伝を兼ねて風船を配るというような

広報の仕方もあります。幼稚園に風船を持って行って、子供たちに遊びに来てね！と言ったりもします。

焼き芋と拠点の入り口

これは私たちの拠点の建物です。もともと空きビルでしたので、入り口に空間があり、焼き芋屋さんが商売をしていました。店主はビルのオーナーさんとビルを使う人が決まったら引越すと言う約束をして商売をやっていました。もともとは八百屋さんをやっていた方で、焼き芋がすごくおいしいから、「焼き芋だけはやってよ！」というまちの方々の期待に答えて、お店を構えるまでもないけど、まちのなかに残りたいと言う想いで焼き芋屋さんが続けていました。私たちがこのビルを借りるとき、共存はなかなか難しいけれど、移動先と引越しをお手伝いするので、お店をやめないでほしいという思いを伝えました。店主は理解してくださって、空き家調査の情報をもとに近くに移動先を探し、その後は、少ない予算で引越し作業&新店舗を構えるために、ミラクルファクトリーと店主が話し合い、DIYでお店をつくりました。

POTLUCK SCHOOL

POTLUCK SCHOOLという企画を進めています。なぜまちづくりの事務所ですアートを取り上げるのかを一から考え、まちの人や、自分たちが学ぶためにも、他の地域で活動している方々事例を聞き、今後このまちで、どういう風にアートと関わっていくかを考える場にしようと、進めています。「POTLUCK」というのは、食べ物を持ち寄るという意味です。もともとはインディアンの村で「ポトラッチ」というのがあり、財産を持ち寄り、共有して、村を形成していく習慣が語源です。「持ち寄りの」とか、「あり合わせ」の、とか意味があります。私たちはまちづくり協議会の拠点をPOTLUCK BUILDINGと名付けています。ここで、アイデアやみんなが抱えている

問題を持ち寄り、それをシェアして、楽しく解決したいと言う想いがあり、スクールもその一環です。アイデアを持ち寄って共有する。そして、最後にご飯を食べようと思っています。そんなスクールを今、しかけています。

構想

名古屋には自由度の高いアートのためのスペースが必要です。まちのなかでの展覧会をトリエンナーレで経験し、展覧会だけだといっときで終わってしまうので、もう少し長期的にまちに関わり、アーティストのまちを見る目を、まちづくりに還元していく視点を構築していけたらいいなと思っています。問題やいいところ、まちの人が気づいていないまちの面白さを、アーティストの視点で教えて欲しいと思っています。トリエンナーレのときにアーティストのリサーチに同行して、まちの面白さを見つけたりしましたが、5つ見つけたうち、作品にするのはひとつで、残りの4つのアイデアはどこに行くんだろうと考えていました。その4つのアイデアを、まちづくりやデザイナー、建築家などにバトンして、アイデアを活かせるような、まちをつくっていくプログラムを考えたいと思っています。これまでの仕事を通じて見えてきた課題をまちで具体的にかたちにして行けたらと思います。

※15年10月より、〈Minatomachi Art Table,Nagoya〉を立ち上げ、アートプログラムを進めています。http://www.mat-nagoya.jp

【ゲストプロフィール】

吉田有里（アートコーディネーター）
MAT,Nagoyaプログラムディレクター／港まちづくり協議会。1982年東京都生まれ。名古屋市在住。多摩美術大学大学院美術研究科芸術学専攻修了。在学中からアートプロジェクトのボランティアスタッフ・アシスタントを経験し、北仲WHITEビル（横浜）にて、芦立さやかとのユニットスペース「YOSHIDATE HOUSE」を運営（06年に終了）。04年～09年BankARTI929勤務。08年～13年〈あいちトリエンナー〉アシスタントキュレーターとして、まちなか展示の会場である長者町エリアを担当。現在、名古屋の港まちをフィールドにしたアートプログラム〈Minatomachi Art Table, Nagoya [MAT,Nagoya]〉を進行中。ALLOTMENT事務局スタッフとしても活動している。

【スクールマネージャープロフィール】

坂本有理

（アーツカウンシル東京プログラムオフィサー）
Pratt Institute, Arts and Cultural Management Program 修士課程修了。2008年よりAsian Contemporary Art Week事務局のプログラムコーディネーターとしてAsia Society（New York）に勤務。10年より現職。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、Tokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」を担当。

佐藤李青

（アーツカウンシル東京プログラムオフィサー）
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）博士課程満期退学。小金井アートフル・アクション！実行委員会事務局長を経て、2011年より現職。東京アートポイント計画、東京都による芸術文化を活用した被災地支援事業、Tokyo Art Research Labでは「思考と技術と対話の学校」と研究・開発プログラムを担当。

橋本誠

（アートプロデューサー／一般社団法人ノマドプロダクション代表理事）
横浜国立大学卒業後、フリーランスのアートプロデューサー（2005年～）、東京文化発信プロジェクト室（09～12年）を経て、一般社団法人ノマドプロダクションを設立（14年）。芸術祭・アートプロジェクト等の企画制作、調査、各種ツール制作、ドキュメントコーディネートなどを手がけている。TARL（Tokyo Art Research Lab）事務局長。

及位友美

（株式会社ボイズ コーディネーター／一般社団法人ノマドプロダクション 理事）
慶應義塾大学美学美術史学専攻卒業。取手アートプロジェクト事務局、NPO法人アートネットワーク・ジャパンなどを経て、2015年に株式会社ボイズを設立。横浜を拠点に、作品やプロジェクトのコーディネート・マネジメント・PR、ドキュメントや各種媒体の制作・編集、記事の執筆などを手がけている。TARL（Tokyo Art Research Lab）事務局。

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 2014

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：坂本有理、佐藤李青

(アーツカウンシル東京／「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャー)

橋本誠、及位友美

(一般社団法人ノマドプロダクション／「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャー)

林絵梨佳、米津いつか

(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：友川綾子

編集：影山裕樹、和田真文

デザイン：岡部正裕(voids)

写真：越間有紀子、TARL 事務局(一般社団法人ノマドプロダクション)

印刷：株式会社イニユニック

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: 03-6256-8430 e-mail: info-ap@artscouncil-tokyo.jp

URL: <http://www.artscouncil-tokyo.jp>

発行日：平成28年3月30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の人材育成事業として、アートプロジェクトを実践するすべての人々に開かれ、ともにつくりあげるリサーチ／人材育成プログラムです。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によって、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://www.tarl.jp>



TOKYO ART
RESEARCH LAB

思考と技術と
対話の学校