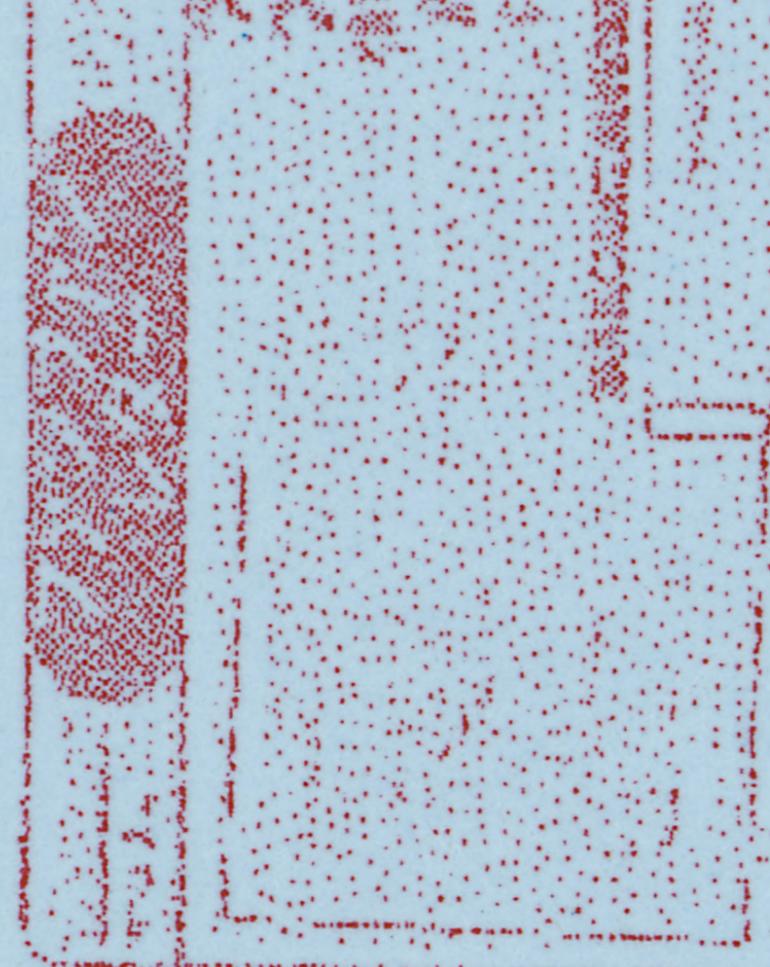
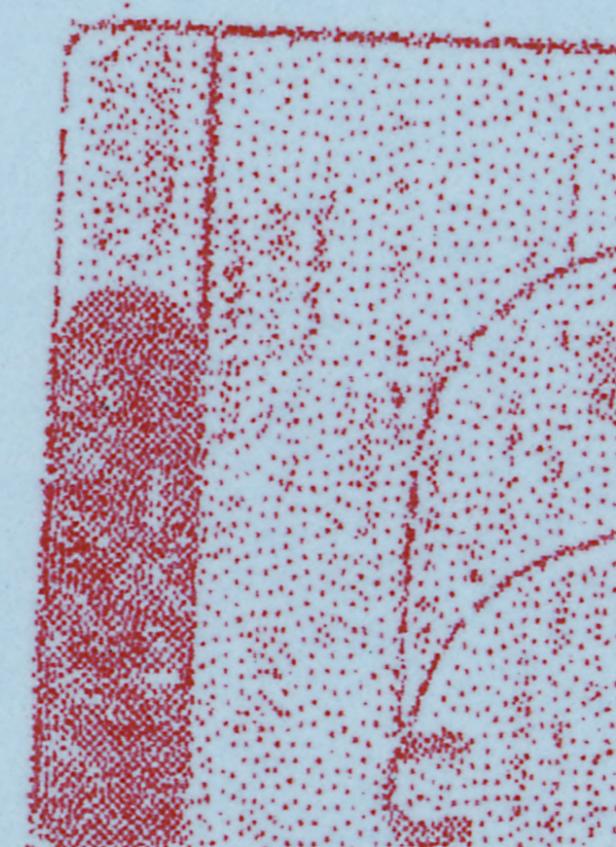


ファンタジア



2020

ファンタジア!ファンタジア!
ドキュメントブック



はじめに

2019年度末に発行した「ファンタジア！ファンタジア！—生き方がかたちになったまち—」(以下：ファンファン)のドキュメントブック『ファンファンパック!!2019』の中で、私たちはプロジェクトの特徴について「ファンファンは集まることから始まる」と書いていました。様々なプログラムを通して“対話”や“学び”について考えながら、人々が出会う場、協働作業を生み出す仕組みづくりを模索していたからです。そのためにはまずは事務局や地域の人々、関わるアーティストたちが実際に顔を合わせていくことが大切でした。こうした模索を続ける中で考えていたことが少しずつ言語化され、どうすればよりファンファンらしいことができるのかが自分たちでも分かり始めた頃、新型コロナウイルスの影響で社会が大きく変化したのです。

コロナ禍では否が応でも他者との距離感について意識しなくてはいけなくなりました。そして他者との距離感が増して接触が希薄になる中で、外へ向いていたまなざしは自分自身へ向けざるを得なくなっていったように思います。普段は気に留める暇もなかった自分の内面を見つめてみたとき、自分の心や体の様子がなかなか見通せずに戸惑ったり、反対に鮮明に自分が進みたい道が見えたり、様々な気づきがあったのではないのでしょうか。

自分自身の「当たり前を解きほぐすこと(=学び)」を目指すために、これまでは他者との対話に目を向けていたファンファンですが、コロナ禍では多くの人と同じように改めて自分自身について考えることになりました。そのとき、2020年

度のファンファンの活動のキーワードとして事務局のみんなで話し合っていたことが「私たちの加害者性」についてでした。

それぞれが持っていた当たり前は誰かを傷つけてきたかもしれない。そしてまた、それを疑い、変えていこうとしたときに、そこに働く力は意図せず加害性を帯びてしまうかもしれない。更には当たり前を疑おうとする私たちの言葉や振る舞いは他者だけでなく、時に自分自身を追い込んでしまうことがあるのではないかと。そんな逡巡を繰り返す時間が始まりました。

「私たちの加害者性」とは、自分や誰かを責めるための言葉ではありません。時に強烈な経験を与えてくれるアートの力を信じながらも、何かを創造するときに生じてしまう様々な力の矛先に意識的になろうとする言葉です。その思いはプログラムの中で言葉として打ち出されることはありませんでした。しかし、言葉によって表出しなくても、事務局の一人一人がコロナ禍での私生活や、これまでよりいっそうコミュニケーションを工夫しながら行った毎週の定例会など、プログラムを支える根っここの部分で反芻されるものとなりました。

この本にまとまっているものは、こうした戸惑いや新型コロナウイルスという具体的で緊急の課題がある中でも、多くの人のサポートがあって実現したプログラムの記録です。様々な展覧会やイベントが中止になってしまった2020年の中で、ファンファンのように小さなアートプロジェクトが途絶えることなく存在していたことの証になれば幸いです。

ファンタジア！ファンタジア！—生き方がかたちになったまち—
ディレクター 青木彬

みじかい間、少しとおくまでの対話

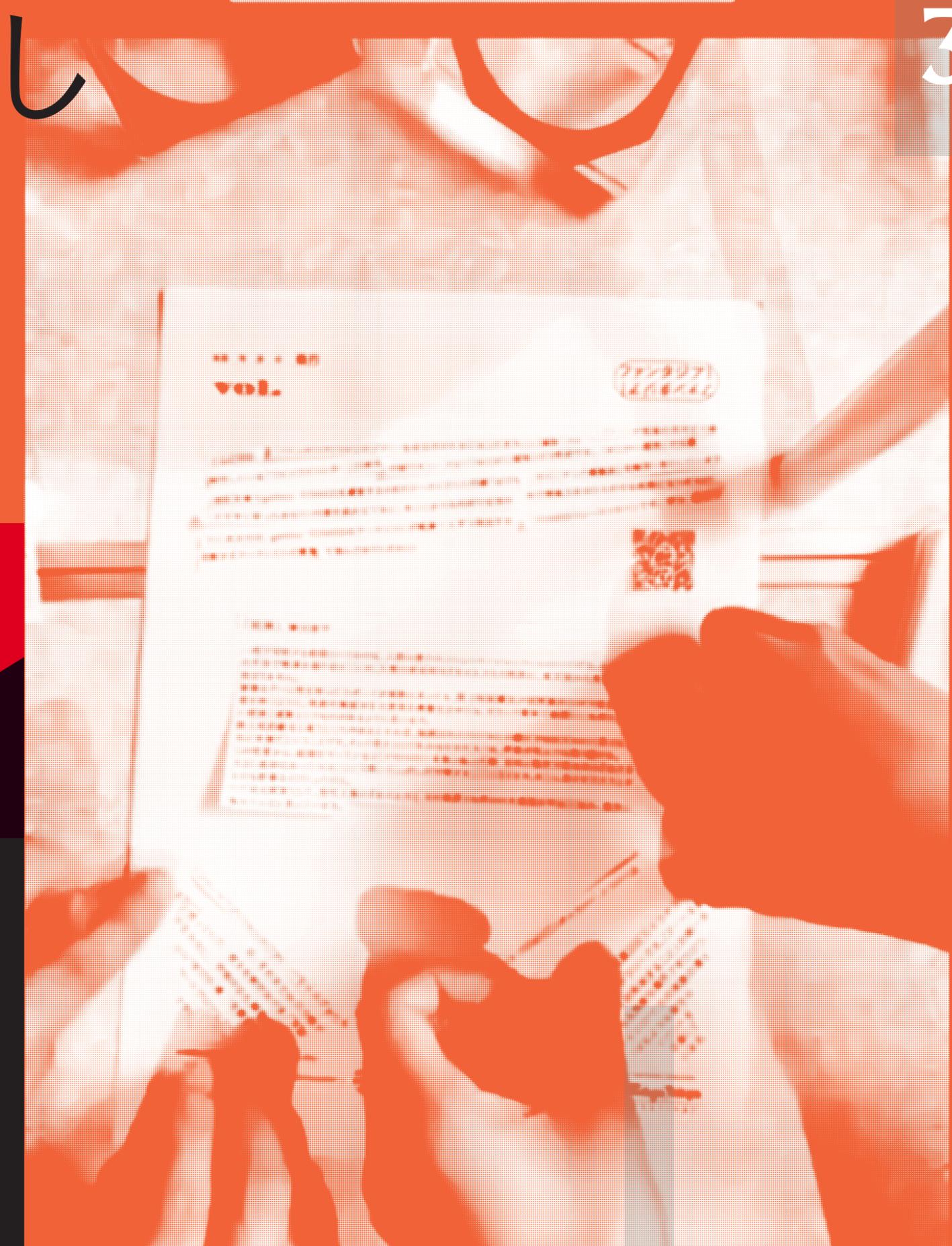
プラクティス：
Practice

“会えない”を痛感する日々。
会えることを補完せず、会える日を夢にも見ず。
この毎日から、今までは見る事ができなかった少しとおくを見てみる。
いつか振り返ったらみじかい間。
少しとおくのいつの日かに向けて、静かに対話をはじめよう。

新型コロナウイルスの感染拡大に伴う緊急事態宣言を受けて様々なイベントが延期や中止になる中、人々の集まるきっかけや出会い方を工夫してきたファンファンは、集まる事が難しい状況に回答した「プラクティス」プログラムを急遽実施。それが、前年度までに実施してきたプログラム『WANDERING』『ファンファンレター』を活用して行ったプラクティス『みじかい間、少しとおくまでの対話』です。

実施期間：2020年5月～6月

※「プラクティス」プログラムとは
これまでにファンファンが行ったプログラムや、出会った人々との対話から得た気づきを元に、具体的なアクションへと繋げていくプログラム。一緒にものを作ることもあれば、アーティストがアイデアを作品にする過程と一緒に体験することもあります。一つ一つの経験が、日常を見つめ直したり変化させる実践です。



プラクティス…みじかい間、少しとおくまでの対話

WANDERING

ショートショート



MUSIC

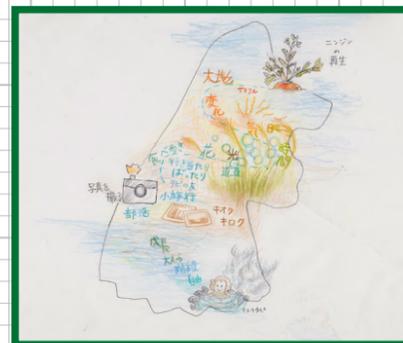
音楽制作

小畑亮吾

音楽家 / 作曲家 / ヴァイオリニスト。ヴァイオリン一挺弾き語り。リアルタイムサンプリングを用いたプレイを得意とするストリングストロニカ音楽家。映像や絵画、舞台、植物といった様々な分野とのコラボレーションやインプロビゼーションなど全環境型パフォーマンスを行う。



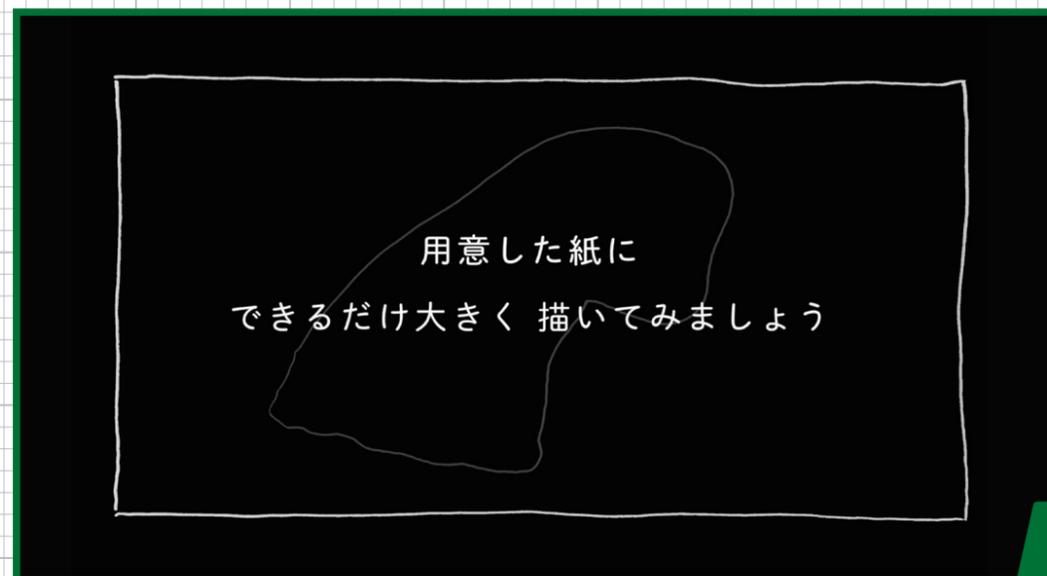
2018年より継続して行っている、墨田区の白地図を用いたヒアリング企画『WANDERING』をアップデートし、おうちで一人でも楽しめる動画『WANDERING：ショートショート』として公開しました。



中の墨田区の街角を事務局が撮影した映像を眺めながら、時々画面に現れる質問の答えや指示から連想されるキーワードや思い出を白地図に書き込み、気になることがあったら思い切って話題を脱線させていくと、



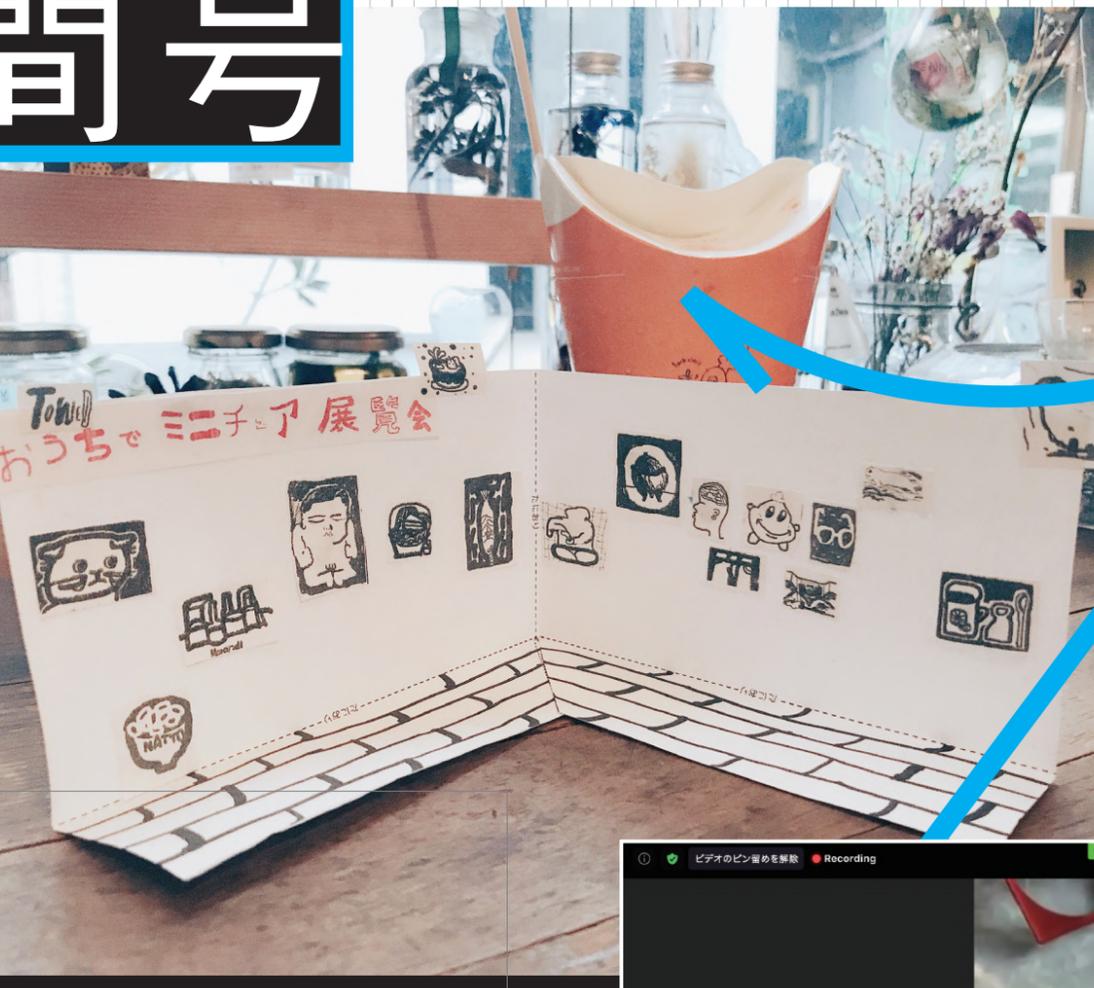
自分だけの思考の散歩道が出来上がります。ふらふら歩く、話が逸れるという意味がある『WANDERING』が、自粛生活の中でも落ち着いて自分の思考を整理したり、新しい発見をするきっかけ作りとなりました。



ファンファンレター みじかい間号

月2回程度発行しているファンファンの
広報紙、『ファンファンレター』。通常は、ハ
サミとノリとオリジナルのスタンプを手
にアナログで作業をして作っていま
す。これまで複数人で集まっ
て制作して来た『ファンファンレ
ター』です。とおくまで
「ファンファ
では、特別
墨田区京島
運営してい
協働して、ビ
ながら、おうちで作れるミニチュア展覧会
の付録を加えた全4号の『ファンファンレ
ター』をリモートで作成
しました。レターには
展示スペースの展開
図とイラスト素材、ア
ーティストのコラム
等がついており、毎号
異なるテーマで描か
れた素材を、組み立て
た展示スペースに自
由に貼ったり、色を塗
ると、家の中の見慣
れた景色に小さな展
覧会が出来上がります。

6

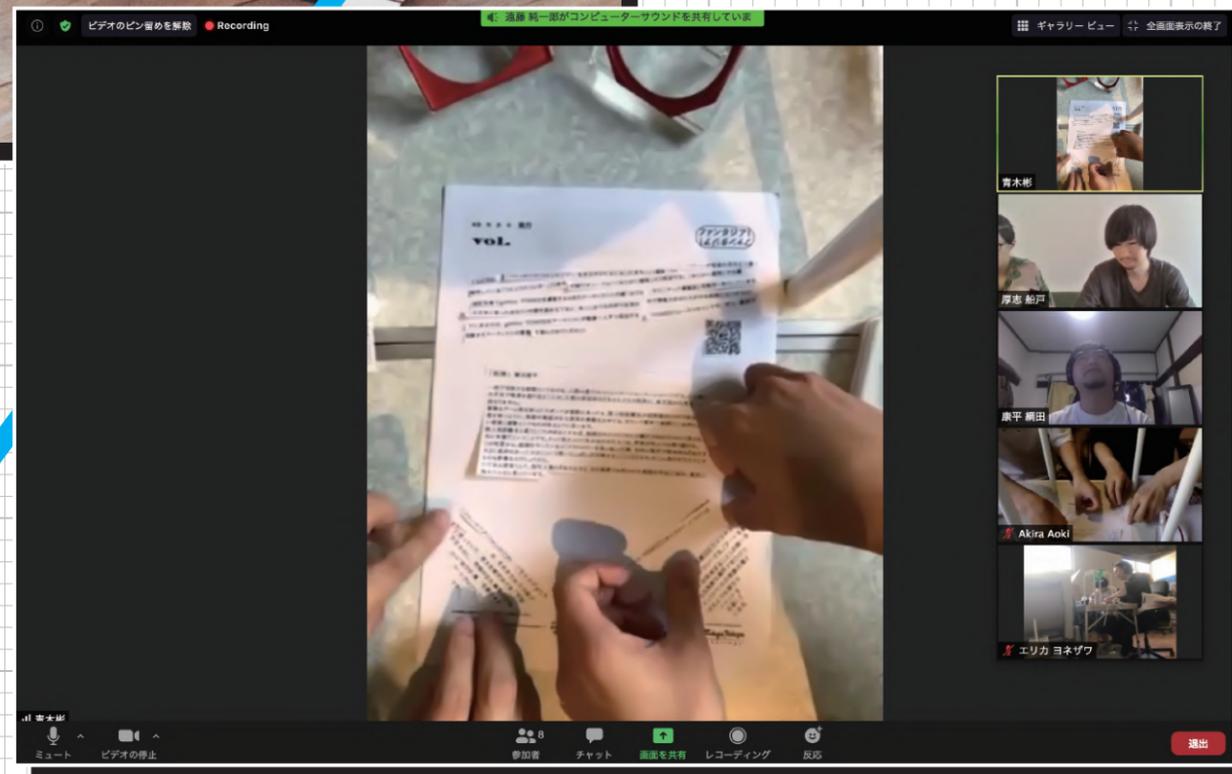
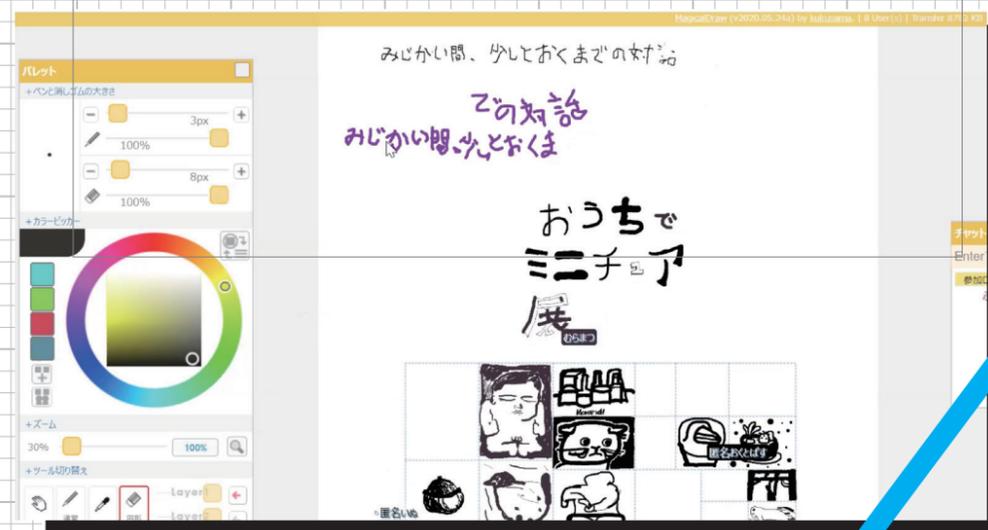


ARTIST

企画協力

gallery TOWED (ギャラリー トウド)

gallery TOWED は、東京都墨田区のキラキラ橋商店街に位置するアートギャラリー。「アートを鑑賞すること、または所有すること」の第一歩となるような気軽な場所でありつつ、アーティストたちの実験の場となるような展示やイベントを企画している。



アーティスト・みじかい間、少しとおくまでの対話

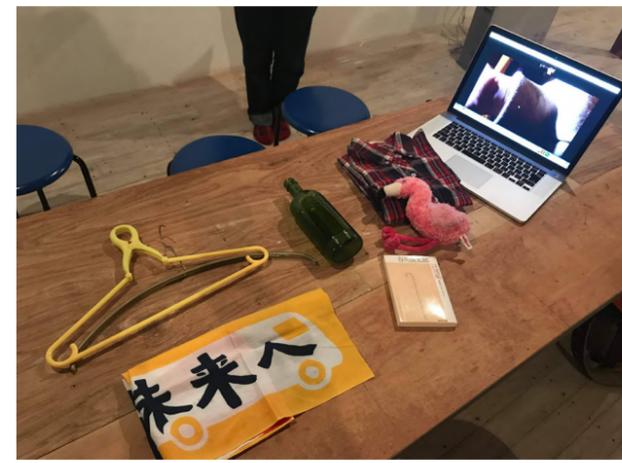
ファンファン倶楽部で

(((佇む)))

集まった部員の興味関心を知るために、最初に各自の隠し技を共有しました。ある部員の隠し技は「佇む」。これは街の中に10分間ほど佇み、見たもの、聞こえたもの、考えたことをもとにテキストを書くというもの。実際に佇むと徐々に身体が街に馴染んでいき、いつもは気づかなかった街の景色や音に意識が向かいます。書いたテキストを発表し、それぞれの視点に触れました。この写真は、ある部員が初めて佇んだ日に書いたテキストです。



(((愛着)))



ある部員の「今住んでいる街に愛着が湧かない」というモヤモヤした気持ちをきっかけに、「愛着」とは何かをみんなで考えました。それぞれの愛着のあるものを持ち寄って発表してみたり、愛着のある街の写真を共有しながらエピソードを話したりしました。これを読んでいるあなたの愛着のあるものは何でしょうか？考えてみると、「特別」とも「好きなもの」とも何か違うような気がしてきませんか。

やったこと

(((絵本)))

絵本に興味がある、作ってみたいという部員のアイデアから、それぞれ絵本の1ページを持ち寄って、即興で一つなぎにしてみました。その後、起承転結を考えて、再び絵本の一場面を持ち寄り、それをもとに一つの物語を作ること、実際に手語のない絵本などしました。作を通して、が組み合わせが組み合わさな絵本の楽し感性を感じました。



(((ZINE作り)))

第1期のファンファン倶楽部の最後の日、全体の活動をまとめるZINEを作ろうということになりました。それまでの時間に行った様々なことを振り返った文章や、記録写真、作った絵本などを印刷した紙を用意し、それらをそれぞれの方法でまとめていきました。全員ほぼ同じ素材を使ったのにもかかわらず、まとめ方に個々の工夫が現れ、全てがまったく違う仕上がりとなったことは、ちょっとした驚き。ZINE作成後はチーム分けを行い、「作りながら考えたことは？」「活動で印象に残っているものは？」など、ラジオ番組風に活動を振り返りました。



ファンファン

レター

2020



ファンファンが大事にしている要素の一つに「集まること」があります。ファンファンの広報紙「ファンファンレター」においても、プロジェクトの情報を発信するだけではなく、その制作のために集まる地域内外の方々との対話を生み出す場、人々が集まる口実だと考えています。

これまでに毎月2回ほど、40号以上を定期的に制作。その紙面の内容は日々の活動報告、地域の人のコラム、イベント参加者の感想など、毎回様々です。複数の人が集まってハサミとノリとオリジナルのスタンプを手を協働で作業をしていると、知らず知らずのうちに初対面の方ともたくさん言葉を交わしていることに気がつきます。



2020年度は、コロナ禍で物理的に集まることが困難になっても、内容や集まり方、制作方法に工夫を凝らして発行を続けてきました。その代表とも言えるのが、プラクティス「みじかい間、少し遠くまでの対話」で gallery TOWED (墨田区京島) を運営する4名のアーティストと制作した「ファンファンレターみじかい間号」(p.6参照)。コロナ禍の状況に应答した特別バージョンを作成しました。また、ファンファン倶楽部の部員によるリレーエッセイ「つぶやきにタッチ」を連載スタート。それぞれが日常で感じたことや、ファンファン倶楽部の活動についてのテキストを掲載しました。制作を通して、それぞれの関心事や興味を共有することができるのがファンファンレターの魅力です。これまでのように、手作業をしながら会話をするのももちろんですが、誰かが代表して素材を組んだり、全員がオンライン上の同じデータを同時に編集するなど、対面だけでなくオンライン上での協働作業の可能性も開拓しました。ファンファンレターに、大きく変化する社会の中でも、小さなクリエイティビティーを生み出す仕組みを作っている可能性を感じました。

13



ファンファンレター

プラクティス：Practice

超衆芸術 スタンドプレー 夜明けから夜明けまで

プロジェクトにおける気づきを具体的なアクションへと繋げていく「プラクティス」プログラムの一環として、6人組のアーティストであるオル太を招聘し、展覧会『超衆芸術スタンドプレー 夜明けから夜明けまで』を開催しました。今回は、オル太がこれまでも行ってきた「超衆芸術 スタンドプレー」シリーズの展示で、オル太にとって久しぶりの東京での個展となりました。

オル太は2019年度の「ラーニング・ラボ」のプログラムにも参加。その際は約1ヶ月間、墨田区京島に滞在しました。彼らは、都市の日常の中で笑いを生む事物や状況を記録することから、都市と身体の関係性を考察する作品「超衆芸術 スタンドプレー」を継続的に発表してきており、この滞在期間中もその関心を引き継ぎながら独自のやり方でリサーチを行い、「関東大震災」、「今和次郎」、「セツルメント運動」、「カフェー建築」などをキーワードに「ラーニング・ラボ#5『墨田のまちの“しらべもの”』』として報告しました。

2020年度も引き続き、地域の歴史や墨田区を舞台にした文学や映画、現在の街の中で出会った市井の人々の語りなどをリサーチ。約100年前と、そこから変化している現在の墨田区を重ねながら、風景としては残ることのなかった人々の生き方に着目しました。現在行われている“まちづくり”のようには“まち”をかたちづくることのなかった人々の声や語られてこなかった歴史、風景として残ることのなかった人々の生き方。オル太はそれらを丁寧に拾いあげ、映像インスタレーションを制作しました。リサーチで得た情報をもとに構成されたストーリーが、オル太や他出演者、そしてファンファン事務局メンバーも出演した約70分間の映像となり、上映されました。また、会場の一角ではリサーチ資料の一部も展示されました。



ARTIST アーティスト

オル太

2009年に結成された、井上徹、川村和秀、斉藤隆文、長谷川義朗、メグ忍者、Jang-Chiによる6人組のアーティスト集団。これまでに、ゲームや祭りなど、特定の共同体において見られる集団的な行為とそこで繰り広げられるコミュニケーションに着目し、それらを再編・再演する作品を手がける。近年の主な活動に「超衆芸術スタンドプレー」(ロームシアター京都×京都芸術センター U35 創造支援プログラム“KIPPU”, 2020)、「青森 EARTH2019:いのち耕す場所 - 農業がひらくアートの未来」(青森県立美術館, 2019)、「Hybridizing Earth Discussing Multitude」(釜山ビエンナーレ, 2016)など。第14回岡本太郎現代芸術賞にて岡本太郎賞受賞。

プラクティス：超衆芸術 スタンドプレー 夜明けから夜明けまで



「超衆芸術 スタンドブレイ 夜明けから夜明けまで」

展示情報
 会期：2020年11月7日（土）～11月29日（日）10:00～19:00
 ※金・土・日および23日（月・祝）のみ開場
 会場：北修正番店となり（東京都墨田区東向島3-22-10）
 助成：すみだ文化芸術活動助成金

「超衆芸術 スタンドブレイ 夜明けから夜明けまで」

pic.1&Documents

pic.6

pic.5

pic.3

pic.4

pic.2

pic.7

20



pic1

pic2



pic3

pic4

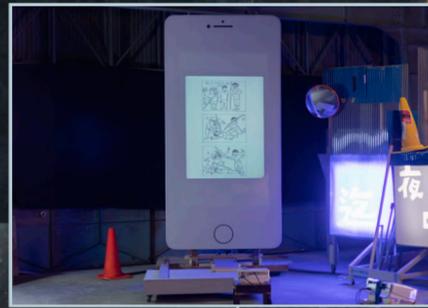
pic5



ブラクティス・超衆芸術 スタンド「夜明けから夜明けまで」



21



pic.6



pic.7



まちの人の声

「事実と思われること」が気づかせてくれること

今回のブラクティスプログラムを実施するにあたり様々な方々へリサーチにご協力いただきました。展示やトークイベントにもご来場いただいた、墨田区東向島で都立庭園の向島百花園の運営に携わる佐原滋元さんにお話を伺いました。

■ まずは率直な作品の感想をお聞かせください。

あまり論評はしないようにしているんだけどね。映像の中で舞台装置を動かす音に下町のエネルギーを感じたけど、せっかくの語りが弱まった気がしてもったいなかったな。あの語りは、現代の口語と文語が混じった台詞が時代のギャップや時の流れを感じさせていたと思う。それと過剰な演技や演出が無いから普通の街の人が出ている感じがした。演じている感じがしない。日常の一部を見ているような、ドキュメント映像で生活を見ているようだった。

私の世代の感覚だと驚いてしまうのだけど、飲み屋に女の子が一人で入っていくシーンは現代の人の行動だとも思った。今の人と昔の人が交差しているところが何箇所もあったけど、そういう意味であの飲み屋の場面は分かりやすかった。そういう色んな含みがあって面白い。古典を調べているのは今の人、昔を演じているのも今の人。そして、物語として「こうすべき」と言うんじゃなくて、「事実」ではなく「事実と思われること」を淡々と表現していたよね。

■ 作品で印象に残っているところはどんなところですか？

舞台装置にあったおぼけ煙突が特に印象に残っているなあ。隅田公園に遊びに行くと必ず見えてね。本当に2本に見えたり3本に見えたりする。子どもの頃に不思議だったのが思い出された。あと旧西ノ木橋(木根川橋)のCGはまさに当時の感覚そのものだった。今は車が通るほどの幅だけれども当時はとても細かったんだよ。川の幅の広さと相まって、他の国に行ってしまうような感覚になった。黄泉の国とか彼岸とか、川の向こうは別の世界のような感覚だね。子どもの頃はそういう不思議な感覚とか景色の中の気づきから色々学んで体系化してきたのを思い出した。

■ 先ほど仰った「事実と思われること」が作品の中で大事なポイントでした。アーティストや私たちがリサーチしていても、資料が無かったりアンタッチャブルだったり、「本当の事実」を知らないともっと知れない、語れないという矛盾や難しさに直面しました。作品では飲み屋のおじさんから聞いた話や、歴史に詳しい方から聞いた話まで混ざっていて、社会というより世間が表現されていた気がします。そうしたリサーチの難しさがある中で制作されたこの作品が墨田区で展示されたことについてどう感じられましたか？

皆んなが臭いものに蓋をして見ないようにしていた題材を扱っていたよね。こう見るべきだという表現ではない、可哀想とか反抗すべきといった評価をしたり、レッテルを貼るようなものではなくて、客観的な、事実の羅列のようなもので「気づき」を与える部分があった。過去を再構築した一つのドキュメンタリーの

23

ようだった。私は題材で描かれたいわゆる当事者ではないけれども、当事者が見ても嫌な気はしなかったと思う。「よく分からない」で終わるかもしれないけどね。

墨田区で展示ができたのは最高だったと思うよ。「これは私が住む街とは無関係な出来事だ」みたいなことが無いし、どんな街にも関わってくることでしょ。例えば2019年の台風19号のときに水害の恐怖で皆んな慌てていたけど、もともと墨田は水害の街だったんだよ。半世紀起きなかったから水害が無かったものになる。記憶に蓋をしてしまう。蔑ろにできない事実に向かい合ってもらえるのはありがたいんですよ。多様性って色々なところで言われているけど、本当の多様性は墨田そのものだよ。色々な背景を持った色々な人がいるのが面白い。アーティストにはこういう色々な人に付き合ってもらいたいな。

■ ありがとうございます。

話し手：佐原滋元（向島百花園）
聞き手：ヨネザワエリカ、青木彬、磯野玲奈（ファンタジア！ファンタジア！事務局）
2021年1月31日 オンラインで取材

22

アーティストトーク

GUEST ゲスト

山本浩貴（文化研究者／アーティスト）

1986年千葉県生まれ。一橋大学社会学部卒。ロンドン芸術大学チェルシー・カレッジ・オブ・アーツにて修士号と博士号を取得。2013～18年、ロンドン芸術大学トランスナショナル・アート研究センター博士研究員。韓国のアジア・カルチャーセンター研究員、香港理工大学ポストドクトラル・フェローを経て2020年1月より東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科助教。京都芸術大学美術工芸学科非常勤講師。著書に『現代美術史 欧米、日本、トランスナショナル』（中央公論新社、2019年）。

『超衆芸術スタンドプレー 夜明けから夜明けまで』の関連イベントとして、文化研究者でありアーティストでもある山本浩貴さんをゲストに招き、オル太とファンファンディレクターの青木彬でアーティストトークを開催しました。山本さんは著書『現代美術史』の中で、社会とアートとの関係を新たな通史で書いています。ファンファンも地域文化と関わる中で、アートと名付けられてはいない創造力や、そこに暮らす人々とのコミュニケーションについて考えています。2019年に行ったレジデンスプログラムから、今回のアウトプットに至るプロセスを経て、どのように作品制作に向き合っていたのかを考えるトークとなりました。

実施日時：2020年11月8日（日）19:30～21:00
登壇者：オル太（井上徹、川村和秀、斉藤隆文、長谷川義朗、メグ忍者、Jang-Chi）、青木彬
ゲスト：山本浩貴（文化研究者／アーティスト）

作品への糸口

まず、本展のタイトルにもある「超衆芸術スタンドプレー」について、Jang-Chiさん（オル太）から「『超衆芸術スタンドプレー』は2017年から行って、「笑い」を参照して都市の無意識な振る舞い、仮想的に置かれたものに対する人々の振る舞いを再考する試みです。赤瀬川原平のトマソンや今和次郎の考現学を参照しています」と説明がありました。そして、2019年に行ったレジデンスプログラムについて「様々な街への介入を試みる中で、墨田区の様々なレイヤーに気づきました。語りづらいこと、語られなかったこと、見えなくなっていることをどのように浮き彫りにできるかを考えました」と振り返りました。ここで山本さんから、レジデンス中に地域の人との話で印象に残った言葉やモヤモヤがどのように作品に昇華されたのかという質問が。井上徹さん（オル太）は「レジデンス中のオープンスタジオに来た方から、在日外国人の方々を支援するNPO法人が作っている珈琲をいただいたことがありました。レジデンスをしている地域に在日外国人のコミュニティがあることにタッチできた瞬間でした。街を歩いているだけでは見えていない部分が見え、『見えない部分』とは一体何かとモヤモヤした感覚でした。同時に作品の糸口、きっかけが掴めた感覚でもありました」と話しました。一方、主に本作では脚本を担当していたメグ忍者さん（オル太）は「私は

24 レジデンス期間中、がっつり滞在はしていなくて、時々墨田にやってきて、街を見て、飲んで、帰るといことがほとんどでしたが、墨田に関する小説や映画を見ながら永井荷風の『遷東綺譚』に出会いました。それを読みながら街歩きをしつつ、当時の景色の描写を抜き出しながら、現代の街をどんな風に描写できるか自分なりに試みていました」と振り返ります。斉藤隆文さん（オル太）は「墨田の角打ちでは色々な話が聞けました。ただ、そこで地元の人から語りづらい、語られない、見えなくなっているテーマについて聞き出そうと試みましたが、それは簡単なことではなくて、掴み取りづらさが一層目立つような経験でした」と話しました。

ただ街をふらふらすること

ディレクターの青木は「オル太の作品の重要な要素でもあります。滞在中から個々の身体性の高さが伝わってきました。メンバーそれぞれ得意なアプローチが異なり、その多角的なアプローチによってファンファンではこれまで見つけられなかった景色を知ることができたんです。それを元に自分たちもこの地域の過去から現在、そしてこれらについて改めて考えるきっかけになりました」と振り返ります。トークの冒頭で「作家について語るとき、過去作やエッセイを見ると『こういう言葉で語ればいい』というの

25 が見えるが、オル太の場合は見るほどにわけが分からなくなる」と話していた山本さん。オル太のメンバーそれぞれが様々なアプローチでこの地域と向き合っていた様子を聞き、「オル太はこの街で、想定範囲内の 이슈を探しているわけでもなく、ただふらふらしているような、自分たちのペースで様々な事象に出会っていき感じが面白い。街というのは誰にでも見えている部分だけれども、オル太が話しているのはカッコ付きの『まち』。初めから街の輪郭を決めなかったことで、街を構成しない存在に気が付いたのだと思う。自分が知っていた墨田の形と全然違う街を作品を通して見ることができて面白かった」と話しました。トーク後半、作品制作の姿勢や展覧会の内容に話が移っていきます。Jang-Chiさんは「誰か特定の人と深い繋がりを築き、特定の 이슈みたいなものを提示することを作品として構築したわけではありません。言い方は悪いですが、乱雑で行き当たりばったりな面もありました。個々のリサーチテーマもバラバラで、テーマと言えないようなその場の出来事も同じ景色として描こうとしました」と話していました。リサーチや作品の方向性について、ディレクターの青木からは「『乱雑』と言っていたけれど、僕はある種の軽快さを感じています。オル太が色々な人と話す様子は、歴史的な事実を突き止めていくよりも、軽快に個人史をまたいで繋いでいくことで、語りにくいことについて考える対話のきっかけになる予感がし

ました。これはコレクティブだからこそできたことだと思います。この6人の中で予定調度ではないものが出来上がっていく面白さがありました」と話しました。これを受けてJang-Chiさんは「それは作品の見え方でも意識していました。展示が始まるギリギリまで完成は決めないで進めていました」と答えました。最後に山本さんが「オル太は相反するものが妙な感じで共存していますね。それが集団としての個性を醸し出している。アーティストだけでなく、ファンファンやこの地域の人たちがこの作品を今後どのように受け止め、繋げていくか気になりました」とまとめられました。

一つの目的に向かって進むというよりも、遠回りや寄り道をして逡巡することを厭わなかったファンファンにとって、本展に対して「街をふらふらしているようだ」という山本さんからの指摘はとても重要なキーワードでした。この街で暮らす人々がふらふらしてきた軌跡や、小さな振る舞いが積み重なって「生き方がかたちになったまち」が出来上がっていくのです。そんな多様な生き方に触れることで、これまでは気が付かなかった街の未来が見えてくるのではないのでしょうか。

ふたつの夜明けを巡って——1923年／2020年

話し手：オル太、青木彬
聞き手：飯岡陸

聞き手　　「ふたつの夜明けを巡って——1923年／2020年」のタイトルは、何かの伏線や伏見のヒントがあるのでしょうか。

飯岡　今回、展覧会『超衆芸術スタンドプレー 夜明けから夜明けまで』についての批評の依頼をいただいたのですが、こちらからインタビューの提案をさせてもらいました。この展覧会は、ファンタジア！ファンタジア！（以下ファンファン）のプログラムの一環として、墨田区北東部の現在の状況やその歴史についてのリサーチを行い、その結果を作品として発表するものでした。特筆すべきこととして、リサーチの対象となっている街の中で展覧会を見せるということが挙げられるかと思います。そうした地元の人々が来場者として訪れる中、もしかしたら摩擦が生まれるかもしれないような、その場所が持つ負の歴史を正面から扱っていました。作品を拝見して、作品の手つきからオル太とディレクターの青木彬さんをはじめとするファンファンの皆さんが、この街や人々に真摯に向かい、信頼関係を築いてきたであろうこと、その上でこうした主題が現れていることが窺い知れて、そのことに意義を感じました。ですので、批評というかたちで外から言葉を与えるのではなく、インタビューを通して、いかにこの場所に向き合い、どのように作品に至ったのかお伺いできればと考えています。

　　オル太は2019年にファンファンのレジデンス・アーティストとなり、墨田区北東部についてのリサーチを開始されています。ここでは「セツルメント運動」「今和次郎」「カフェー建築」「関東大震災」といったキーワードを挙げられていますが、もともと青木さんがこれらに関心を持たれていたそうですね。

青木　数年前から個人的に大正時代の美術運動やアーティストの共同体に興味を持ち、リサーチをしていました。その中で関東大震災後にバラック装飾社を立ち上げた今和次郎が東京帝国大学のセツルメントハウスを設計していたことを知りました。当時、二科会に分派で考現学のメンバーだった人たちが子どもたちに鉛筆画を教え、展覧会を開いていたそうです。当時の表現者たちがボランティアとしてそうした活動に関わっていたことは、現代のアートプロジェクトにも通じると思い、当時の社会福祉や医療にも関心を広げていきました。関東大震災後の墨田区でこうした活動が盛んだったことを知り、深めていきたいと考えるようになりました。

　　ファンファンとしては2019年に拠点を持つようになり、スタッフだけがその場所を使うのではなく、アーティストが使うことで街との関わりを広げてほしいと思っていました。ファンファンは対話がテーマになっていたので、オル太がコレクティブであることや、それまで行ってきた『超衆芸術 スタンドプレー』が今和次郎に

関わりあることを知っていて声をかけました。レジデンスといっても何も求めず、ただいてほしいという感じでした（笑）。

Jang-Chi　少しずつ街に慣れるという感じでしたね。

飯岡　活動が12年近くなるオル太ですが、初期の活動では土着的なものや原初的な感覚への関心が強かったように思います。そもそも「超衆芸術 スタンドプレー」のような都市への関心はどのように生まれたのでしょうか。

Jang-Chi　2015年に『ヘビの渦』という個展を開催したのですが、その頃から都市における身体表現について考え始めました。「超衆芸術 スタンドプレー」は「笑い」を人間の持つ身振りであると同時に、都市の機能を考察する現象として捉えられないかと2017年から展開しています。赤瀬川原平の「超芸術トマソン」や今和次郎の考現学を参照していて、青木さんの関心とも重なるものです。それで1年目のレジデンスでは当時の建築やバラックの名残、ふと笑ってしまうような建物や仮設のオブジェが置かれている状況をスケッチや写真で収集しました。

　　一方、観察者として街の外側をなぞるのでは都市の表層をただ収集しているだけではないかと考え、近代以降の都市の重層性に目を向けました。また1年目の発表「ラーニング・ラボ」では、私娼窟だった向島の「玉の井」を舞台に娼婦との出会いと別れを描いた永井荷風の私小説『湊東綺譚』を引用しました。昭和の初めに永井が見ていたであろう街の姿を探そうと、メグ忍者が現在の向島を夜に徘徊したんです。

メグ忍者　始点であった曳舟駅がそもそも煌々と光に満ち溢れて、街の向こうにはスカイツリーもそびえていて、眼を凝らさないと当時の痕跡が見えてこない。そうした経験が永井の記述と現在の情景が交錯するテキストとなり、展覧会で上映した映像の第1章の原型になりました。

まちの「語りにくいこと」と向き合う

飯岡　広域な関心に基づく1年目のリサーチに対して、2年目のリサーチや最終的な展覧会では関東大震災後の状況に焦点が当たっているように感じました。より踏み込んでいくにあたり、何かきっかけはあったのでしょうか。

Jang-Chi　二つのきっかけがあります。一つは、今和次郎の関東大震災後のスケッチです。震

災後は見渡す限りバラックの海だったと夢野久作が述べていますが、そんな中、今和次郎はバラックをスケッチしており、その描かれたものが都市の断片を拾い上げているように感じました。

　　もう一つは、毎年9月1日に横綱町公園で開かれている朝鮮人犠牲者追悼式に参加したことです。これは、関東大震災の直後にデマによって人々に虐殺された朝鮮人の追悼式典なのですが、2017年から同じ公園で同時刻に「真実の慰霊祭」と称して、虐殺はなかったとする団体が事実を捻じ曲げる主張を繰り返しています。当日は、追悼式典と集会が柵でわけられ、その周りを警察官や都職員が取り囲み、路上から集会への抗議の声があげられていましたが、その様子を横綱町公園に面した学校の中高生が見ていました。それを目撃したとき、流言飛語が引き起こした朝鮮人虐殺という悲劇は過去に起きた出来事ではなく、今も続いている問題であると感じました。

　　そして、このような問題を作品のテーマとして提示する際、地域との関係を考えていたときに、青木さんに紹介してもらい、現代美術製作所の曾我高明さんにインタビューをしました。1997年に東向島の工場を改装し現代美術のスペースにしている、数年前に京都に移転された方です。そこで「負の部分が見えるのが街だ」というお話を聞き、負の側面を提示することへの躊躇がなくなりました。

長谷川　私がまず、当時の写真から、現存しない旧四ツ木橋を3DCGで再現しました。その橋の下が朝鮮人の殺害が起こった場所として知られていて、かつてのたもとの近くには「韓国・朝鮮人殉難者追悼之碑」が建てられています。現在の街を見るだけでは気づかないことを感覚的に知るために、コンピュータ上で模型を作ることになりました。

青木　作品にする前のトライアルのような段階があったんです。新型コロナウイルスを巡る状況が読めなかったこともあって、僕らもアウトプットのかたちが想像しにくくなっていました。もともと、もやもやしている状態を共有したいとっていて、これらの試行錯誤は重要でした。

齊藤　私は、1年目のレジデンスから周囲の飲み屋に通って、聞こえてくる笑い話を記録していました。角打ちにも行くようになって、居合わせた方に街のことについて伺うようになりました。飲み屋で話すので、公的なインタビューでは聞けないような単語や内容だったり、本音のようなものだったり、ある生の「声」を拾っていく感覚がありました。作品に表すかどうかは別として、ここ

に住んでいる人たちがどうしているかを考えて生きているのかを感じ取っていました。

青木　ファンファンから提供できるものって、地元の繋がりがある人を紹介したり、今まで墨田で行われてきた活動について話すことくらいなんですね。オル太はそれぞれ関心がずれている6人が街に出ていって、独自に包囲網を張っていました。

Jang-Chi　地域のプロジェクトに密着すると一部のコミュニティに繋がりのある人とは出会うことができるのですが、メンバーが個別に動くことでそのネットワークの外にいる人と出会える。それは重要なことだと思っています。

青木　歴史の負の部分という話に戻ると、一次文献に当たるといことも大事なんですが、人と直接会って対話することで、そもそも何故このことが語りにくくなっているのか、その「語りにくさ」を探ることが重要だと感じていました。

Jang-Chi　例えば関東大震災後の朝鮮人虐殺のことを伝えていく「一般社団法人ほうせんか」の活動を拝見したりしながら、この地域における「語りにくさ」とは何かを考えていきました。作品で何を扱うべきで何を扱わないほうがいいのか、リサーチを通してその感覚を身につけていったんです。

　　朝鮮人虐殺について調べていくと、当時自警団は地域から参加を要請された側面もあったそうです。そうして国民全員の問題として関係していたからこそ、語れなくなってしまう構造があることが分かっていきました。当時の芸術家がそうした葛藤や矛盾とどのように向き合ったのかということ考えたときに、釈迺空（折口信夫）の詩を蘇らせたいと思うようになりました。

青木　過去にそうした歴史を掘り下げようとして、軋轢が起きたことも知っていました。ただ少し前からマンションが増えるなど墨田区は急激に変化しています。変化に対してを寛容な人もいれば、懐古的に見る人もいる。いろいろな見方がある中で、僕としては変化していく街の中に「見ておいたほうがいいこと」があるのではないかとっています。そのためには避けて通れないものだと考えました。

そして幕が開け、「スタンドプレー」へ...

飯岡　こうしたリサーチやトライアルをどのように作品に集約していったのでしょうか。展覧会では演劇のセットのようなものと映像を入れ子に組み合わせていました。

Jang-Chi　村山知義の舞台をオマージュしたのが大きかったです。今和次郎のバラック建築

のスケッチも参照しているのですが、写真ではなくスケッチだったので、パッチワーク的な要素を持っていたということもありました。

メグ忍者　あとは脚本ですね。1章「都市になりかけた建物」はレジデンスの終わりに私が曳舟から東向島までを歩き、書いたテキストと永井荷風『湊東綺譚』が交互に展開します。2章「忘却の放水路」では、荒川放水路がどのように造られたかという話から、部落差別や関東大震災での朝鮮人虐殺事件の語りと竹久夢二の記述や小津安二郎の映画の場面を引用しています。3章「串」は開発が進む街のもつ焼き屋でオル太が聞いた話です。4章「銀座から玉ノ井」では再び東向島に帰ってきて、飲み屋に入り、そこで飲み屋の女将と玉の井の話を反芻するという構成になっています。

飯岡　演者は棒立ちで、代わる代わる台詞や当時の文献や創作物など、種類の異なる文章を棒読みで読み上げていく。舞台の要素は強かったように思うのですが、それに対して演技では「スタンドプレー」という言葉が想起させるようなスペクタクルが廃されていたことも印象的でした。

Jang-Chi　歴史を読み込んでいくということ、演技によってどう提示できるか考えました。「～らしいとはどういうことか」「私たちが扱っている情報は真実なのか」ということも含めて観客に問いかけるものにする必要がありました。京都で行った「スタンドプレー」は劇場で開催したので都市を模倣する必要がありました。今回は会場を一步出ればそこに街があり、模倣する必要はありませんでした。

メグ忍者　出演者は必ずしもリサーチから関わっていたわけではなかったの、読み上げる文章をどこまで理解してもらっているか分かりません。なので、ただ読むことに徹してもらおうこと、別のことを考えているかもしれないという状況になるよう演出していきました。親しみのない言葉遣いだし文語なので、続かなかったり、息が上がったりして、それもそのままにしています。

飯岡　当時の身体と現代の身体の間に発生する齟齬を見ている感覚がありました。男性が女性役を担う場面も多く、ジェンダー規範に対する攪乱もみてとることができたのですが、舞台や脚本だけではなく、演技においても観客側の想像力を呼びこむ隙間を用意していったということですね。

青木　協働していて興味深かったのは、オル太が脚本上の地名やお店の名前を変えて、現実との対応関係をずらしていたことです。気づく人はあまりいないかもしれないんですが、この作

品の「事実と思わしきこと」を組み立てていくために大事な作業でした。会場に置く資料も迷ったのですが、最小限にすることで現実との答え

合わせを避けるようにしました。また舞台を作っていく過程が、その場で知恵を総動員するようで面白かったです。台本には視覚情報がないので最後までどのように完成するか分からず、安心できたのは当日の朝5時でした（笑）。

飯岡　舞台を作ってから展覧会までどのくらいの日程だったのでしょうか。

Jang-Chi　3日で舞台を組み立て、3、4日で撮影して2日で編集するといったギリギリの日程で、緊張感がありました。

飯岡　短期間で組み立てたからこそ、あのように想像力を呼びこむ演劇になったのかもしれないと思いました。実際に展覧会が開いて、地元の皆さんの反応はどのようなものがありましたか。

井上　何度も足を運んでくれた方もいらっしゃいました。荒川もリサーチしたので、そこで協力していただいた方が来て、資料の調べ方について感想をもらったり、また他の方からは当時の旧四ツ木橋についての話を聞くことができました。

青木　向島百花園の佐原さんは、お化け煙突など当時の記憶を思い出したと話してくれました。これからこの場所が未来に進んでいくときに、臭いものに蓋をするという態度でいいのか。昔は良いか悪いかだけでは片付けられない現実が身の回りにあったはずなのに、分かりやすく整理していったらいいのかと思っている、と。そういう意味で今回のオル太の作品は「正しさ」だけではない視点からそれを語っているし、「作品にしてくれてありがとう」と言ってくれたんです。今後、少なくとも次年度もプロジェクトは継続するので、今回の試みを踏まえた上で、改めてこの場所と向き合っていく覚悟にもなりました。

飯岡　本日お話を伺いして、改めて展覧会「超衆芸術スタンドプレー 夜明けから夜明けまで」の重要性を実感することができました。街に真摯に向き合おうと試行錯誤する中で、内側からこれまでになかった方法が発明されていくようで、何よりそこに「スタンドプレー」が見えるようでした。オル太やファンファンの活動を、これからも追いつけたいと思います。ありがとうございました。

飯岡陸（キュレーター、森美術館勤務）＝文

ラーニング・ラボ

「ラーニング・ラボ」は、アートや教育、まちづくりなど様々な分野のゲストをお招きし、地域における学びをキーワードに私たちの生活を普段とは異なる角度で考察していくレクチャー企画です。これまでは参加者を交えたディスカッションも行っていましたが、今年度はオンライントーク形式で3つのテーマについて、各回2名のゲストをお招きしてクロストークを配信しました。

今年度は3つのテーマから「暮らしの中の創造力」について思いを巡らしました。墨田区におけるセツルメント運動を出発点に、セツルメントでも行われていた身近なものづくりである手芸のこと、その手芸というジャンルにも隠されている性差のような、私たち自身の当事者性のことなど、それぞれのテーマをゆるやかに呼応させていきました。



#06

実施日時：2020年12月8日(火) 19:00～21:00
ゲスト：黒石いずみ(青山学院大学総合文化政策学部教授)
萱村竜馬(社会福祉法人興望館事務局長主任補)

「文化が寄り添っていた場所..今和次郎とセツルメント運動」

興望館は、1919年に墨田区で創立し、保育事業などを行ってきた福祉施設です。こうした地域の福祉課題に取り組む運動は「セツルメント運動」と呼ばれ、日本では明治末期ごろから全国各地で活動が展開されました。墨田区に作られた帝大セツルメントハウスは、民俗学研究者の今和次郎が設計し、当時の美術家がボランティア活動をしていた記録も残されています。

今回は、今和次郎の活動からセツルメントハウスの文化的な側面を見出されている黒石いずみさんと、興望館で働かれながら当時の保育日誌などの調査を行う萱村竜馬さんをお招きしました。黒石さんは、アーツアンドクラフツ運動や今和次郎のフィールドワークを例に挙げながら、自分らしく生きる空間を作ることの可能性についてお話しくださいました。萱村さんは、福祉の現場を柔らかくして人々がよりよく生きるためにはアートが必要ではないかと、興望館を運営する上での考えを話されました。時代とともに制度が変わり、姿を変えていったセツルメント運動。クロストークでは、人と人との繋がりの中で共に生きることや、ある人にとっての切実な表現を受け止めて近くの誰かに手渡せるかどうかが重要だということが話されました。誰もが安心してかけこむことができる場所としてのセツルメント運動と、ファンファンが考える「人が安心して変われる技術としてのアート」。この2つの接点や重なりは、地域にひらかれていくアートを考える上で、今後も考え続けることになりそうです。



前年度までのラーニング・ラボでは、複数の異性や同性と親密な関係を築くポリアモリーについての研究者である深海菊絵さんや、共同保育で育てられた経験のある映画監督の加納土さんをゲストに招き、家族のあり方について考えてきました。また、#06、#07で取り上げたセツルメント運動や手芸はよりよく生きるための創造的な側面を持つと同時に男女の格差問題も抱えています。よりよく生きることとは時として、自分にとっての生きやすさという当事者性に強く依存してしまうのかもしれない。そうした当事者性に固執せず柔軟に自分の考えを解きほぐすには、自分の中にある「当たり前」な感覚によって他者をラベリングするのではなく、それぞれに当事者性があることを思い描く想像力が必要になるでしょう。

#08では教育学の研究者として、特にセクシャリティ教育がご専門の渡辺大輔さんと、「びあフィルムフェスティバル」の選考に携わり、ライターとしてアートや社会課題について取材や実践を重ねられている木村奈緒さんをお招きしました。クロストークでは、アートに関わる人々の間に起きているハラスメントの問題についても触れながら、コミュニティの中で生きやすくなるために、個人個人の声を必要な相手にどのように届けることができるのかという話題や、当事者や当事者性という言葉そのものの捉え方について、じっくりと考える時間となりました。

#08

実施日時：2020年12月22日(火) 19:00～21:00
ゲスト：渡辺大輔(埼玉大学基礎教育研究センター准教授)
木村奈緒(フリーランス)

「私とあなたの『当たり前』を解きほぐす..隣にある当事者性を考える」

#07

実施日時：2020年12月15日(火) 19:00～21:00
ゲスト：確井ゆい(アーティスト)
伊藤亜紗(東京工業大学リベラルアーツ研究教育院准教授)

「手芸の在り処..手仕事から見る家庭と労働」

コロナ禍では家の中で楽しめることが求められ、手芸用品の売上げが伸びていたそうです。人々が自ら何かを創作しようとするその衝動には、人間との接触が難しくなる中で手芸の素材を通して“手触り”を求める欲望が隠れていたのかもしれない。家庭内で行われる身近なものづくりとも言える手芸は、創造的な行為である一方で、見方を変えると作り手のジェンダーによって美術や工芸からも隔てられた存在でもあります。アーティストの確井ゆいさんからは、手芸を用いた作品を制作する過程で出会った、女性が担っていた家事労働や労働運動についてお話しいただきました。そしてそれぞれの身体との向き合い方から美学について考える伊藤亜紗さんからは、その場にある素材に手で触れることで偶然性のあるものづくり(ブリコラージュ)が引き出され、認知も変化していくというお話がありました。お二人を交えてクロストークする中で生まれた「手芸性」という言葉からは、「その場にある材料からものづくりの計画が作られていく、偶然性を持つパワー」という可能性が引き出されました。この「手芸性」というキーワードからは、ファンファンが自分たちにとってのアートを「制度や当たり前にとらわれすぎず、自分たちが安心して変われる技術」と捉えていることや、アートと呼ばれてこなかったものを「これもアートかも」と呼び直してみようとしていることに通じているように感じました。



ファンタジア! いんそへん

発行日：2021年3月22日

発行者：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

発行所：東京都千代田区九段北4丁目1-28 九段ファーストプレイス8階

編集：ファンタジア!ファンタジア!事務局

デザイン：高良真剣

執筆：青木彬、ヨネザワエリカ、遠藤純一郎、磯野玲奈

寄稿協力：佐原滋元、飯岡陸

写真：縣健司 (p16-23)

ファンタジア!ファンタジア!ー生き方がかたちになったまちー

主催:東京都、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、一般社団法人うれしい予感

※本事業は「東京アートポイント計画」として実施しています。

ISBN978-4-909894-18-2 C0070