

## まち活講演会

### アートと地域の関係 ～地域コミュニティにおける場づくり～

- ◆ 講師 藤浩志氏（十和田市現代美術館館長、秋田公立美術大学教授）
- ◆ 日時 2016年1月14日（木） 18時00分～20時00分
- ◆ 場所 女川町まちなか交流館ホール

#### 【講演の概要】

##### 【「誰と」の関係が重要】

4年前から、十和田市現代美術館で美術館運営に携わり、去年から秋田公立美術大学で教鞭をとっている。秋田で教えるようになったきっかけは、アーツ&ルーツ専攻ができたこと。アーツ&ルーツとは、5～10年前からだと思うが、社会学や民俗学、地域研究を通して、その中から新しくクリエイティブな活動を引き出していくという流れである。そのような専攻が美術大学にできたことは非常に面白い事だと思う。

昔は、美術やアートと言えば、自分の中にあるイメージを外に出せというものであった。しかし、外の様々な人たちと話をしていると、いろんなイメージが湧き上がってくる。「誰と」の関係の中で、いろんなイメージが立ち上がってくることを経験的に面白いと思うようになり、そのような活動を始めるようになった。

僕は、奄美大島で生まれ育ち、現在、自宅は福岡県の糸島にある。糸島では、わが街には何も無いと言うが、結局、何も知らないということである。それは当然で、中高生等は地元のことを学ばず、知る機会もない。地元と繋いでくれる人や機会もない。そのようなことをもう一度見直したい。

今日の話のポイントは、「誰と」作るのか、「誰と」出会うのか、「誰と」何をやるのか。これで、色んなモノの見え方が変わるし、価値観も変わる。

美術の世界は、すごく価値の高いものだと思う人もいるが、実は、美術のシステムは価値を作っていくシステムである。つまり、まだ何でもないものに対して、いろんな人と一緒に価値を作り上げていくのが美術、アートのシステムだと思う。「誰と」やるかで物事の価値が変わる。「誰と」の関係をどうやって作っていけばいいのか、ということが重要になってくると思っている。

##### 【十和田での活動】

この土地で、皆さんがどのような活動をつくっていくのか。今は、活動のフィールド、ステージを作っているところだと思うが、住民の方たちが、誰かと何をするのか。そのような妄想をしていただければと思う。

ここで、僕がこれまでどのような妄想を持って、どういう活動をしてきたかを紹介したいと思う。

最近、空間を作ることに関わっており、僕が勤めている十和田市現代美術館を少しだけご紹介する。十和田市は青森県にある人口6万人の街だが、そこに7年前に美術館ができた。美術館は、15個ほど

の箱型の建物で構成されており、1つの箱に1作家の1作品があり、しかも、常時同じ作品が展示されている。企画展示は、わずか2割程度である。メインの作品は、ロン・ミュエクさんの「スタンディング・ウーマン」という4メートルの作品である。日本では初めてのコレクションであり、常設で見られるということで、世界から集まってくる。大仏さん効果である。

この美術館は、他の美術館とは異なり、観光施設として観光推進課が経営している。よって、いかに入場者を増やすか、お客様にサービスをするかも、僕らのミッションである。そのため、珍しい作品を1部屋に1作品展示し、1部屋ごとに1つずつ体験できる、体験型美術館としている。また、建物自体も、夜になると各壁面が異なる色のLEDで照明され、夜の景観を変えている。

その結果、ここにしかないものを見に来る人で、当初の来館予想（45000人）を上回る18万人が初年度には来場した。震災後は減ったが、今でも年間約14万人の来館がある。

十和田市立現代美術館は、観光施設ではあるが、一方で、地域の人達の活動を誘発させるための装置としても作られている。企画展は、企画ごとに街の中で様々な展示をしており、そこで色んな人達との関係を作っていくとしている。例えば、空き店舗を使って展示をしたり、地元にある企業とアーティストが一緒になって新しいものを作っていく等、企業と関わる、街の人と関わる、お店と関わっている。作家が来て展示するだけでなく、街の人と何かを作っていくという状況を作っている。

青森県出身の奈良美智さんとも、部活動を作る活動として、奈良さんを部長、美術館を部室として、全国から6名を募り、部員として街中に張り付いて、奈良美智プロデュースとして活動する企画をやった。普段いない作り手が、地域の中に入り込む活動である。

また、美術の学校として、美術館の中をある期間、学校にする企画も行った。学校と言っても授業もなく、先生もいない。中に入ると、部室だけがある。そこで、市民から樹木部や燻製部等の部活動を募り、それぞれ部長をつけて活動を行った。活動の場は美術館だが、仕掛けとしては学校という仕掛けで、その中に部活動ができていくものである。

美術館の企画展がいいところは、年に2回ほど企画展をやるが、毎回テーマが変わっていく。展覧会が変わると全然違う興味関心を引き付けることができる。十和田市現代美術館を建てた西沢立衛さんのグループの建築展をやったが、市も影響を受けて様々な建築家の建物を建てようとしている。そのことで建築関係の学生も多く来るようになった。企画展があるごとに、街中に「誰と」の関わりが生まれるのである。

また、あるアーティストに依頼し、見事なシャッター商店街に、市民から募集した架空の看板を作って、暗闇の中にある町が出現するプログラムを行った。まさにこれがアートではないかと思う。プログラムの中には、ワークショップやトークなどいろいろな接点も作っている。

企画展をやるごとに、興味関心の違う人がそこに登場して、そこで何かを一緒にやっていくのである。最初に話をした「誰と」の関係を、常に新しく作りだそうとして、場所も内容も変えてやっている。

十和田奥入瀬芸術祭を何年か前に実施したが、これは街中だけでなく、十和田・奥入瀬にある廃墟



看板屋なかざき  
(シャッター商店街に看板を設置)

のホテルや古民家、遊覧船などを活用して、アーティストが新しい発想で企画した。また、アーティストと十和田・奥入瀬をめぐるツアーなども企画した。これにも「誰と」の関係があり、古民家で「語り部」と昔ながらの食事をしたり、廃墟で「ダンサーと」体験すると身体感覚が変わってきたりするのである。

先ほどの部活動の話をしたが、「音楽部」も作った。アマチュアの音楽家が部長になり、身近にあるものを楽器にしてみんなで演奏するようになった。また、「美術部」と連携して、東京の「六本木アートナイト」に対抗して「三本木ナイト」をやるようになった。オリジナルなことをやるために、そこにアーティストやデザイナーの力を借りて、新しい関係を作っていくことが面白い。中高生もインターン等で参加しており、それぞれの興味に応じて音楽やイラスト等の活動してもらっている。

このように色々な活動をしていると、だんだん勝手な活動も始まっていく。馬の被り物をした「馬人」の活動や、バラ焼きゼミナールなどの活動、「松本茶舗」の主人をモチーフにしたキャラクター等。いろいろな活動が派生していく仕掛けとビジネスを提供していくのが美術館の活動かなと思う。



馬人

#### 【これまでの活動と自分にとっての「アート」】

これからは僕自身が何をやってきたかを紹介したい。

大学時代は工芸の染色専攻だった。当時は、空間を作るのに物を作ろうとしていた。京都の大学だったので、寺社・仏像の影響を受け、非日常の空間を作れないかと取り組んでいた。

そのような「箱の中」でやっていたのだが、次第に街の中で何かやりたいと思うようになった。

京都の鴨川に三条大橋があるが、そこは阿国歌舞伎・芸能の発祥の地という歴史があり、その場所に自分自身が深く関わりたいと思うようになり、鯉のぼりを 15 匹染めて、川の中に展示する企画を立てた。



鴨川に泳ぐ鯉のぼり

当時は街中でのアート活動は前例がなく、企画の許可の取り方も教えてもらえず、とりあえず実施してしまった。結局、展示作品は、当日の夕方には京都府土木局により、河川管理法の障害物として撤去された。

ところが、予期せぬことが起こる。予想を超えるのがアートなのかもしれない。京都府土木局に謝りに行ったところ、京都の伝統産業を新しい感覚で作るために設立した京都市立芸大の大学生の作品を京都府が無断で撤去したことに對して、当時の梅原学長が京都府に抗議文を提出し、その結果、京都府から無断撤去に対するお詫

びがあったのである。

場に関わって何かをする時に、予期せぬことが起こる面白さ、今まで自分が知らない世界に出会える、自分の周りの関係が変わっていくということが面白かった。

同時に行った展示であるが、河原町の商店 1 軒ずつに染めたマネキネコを置いておこうとしたが、結局

置いてもらったのは 3 か所だけだった。でも、翌年、河原町商店街のバナーが全部招き猫になった。何か活動をすると、いろいろなところに活動が派生していくのである。

だんだん、色んな場や人と関わりたいと思うようになり、ある時、友達の中にゴジラを作りたいというのがいて、ゴジラの着ぐるみを作り、そのゴジラで京都や東京、大阪の街中を散歩したのである。街の人との関わりを経験するのもいいのではないかと思っていた時期である。



ゴジラ君の冒険

僕の大学院の修了制作は「ゴジラと埴輪の結婚離婚問題」だった。ゴジラと埴輪の結婚離婚を話したのだが、当時の僕が伝えなかったことは、美術というものに騙されるなということだった。まちづくりはこうあるべきだ、美術はこうあるべきだ

ということではなく、自分がやりたいことをやればいいのである。いかに、今の価値観に騙されないかということに悩んでいた時期でもあった。

鯉のぼりを川に展示すると空間が変わるし、ゴジラが街中を歩くと空間の質が変わる。それと同じように「歌」でも空間が変容できると思い、歌をやっていたこともあった。

美術やアートは何かという答えを出す必要はないと思っていたが、自分にとってのアートは何なのかという答えはほしかった。

そんな中、青年海外協力隊でパプアニューギニアに行った時に会ったのが、「やせ犬」である。痩せこけた犬がいたる所にいるが、皮膚病などを持っているので、人に近づくと追っ払われる。この犬が、卑屈な目でこちらを見ながら逃げていく存在に、無視できないものを感じた。この存在がよく言う「違和感」というか、何かしっくりこない感覚である。我々は、違和感やちょっとした些細な感覚は無視することが多いが、この何か気になる存在を掘り下げていくことが、性質としてのアーティストや事業者だと思う。何か新しいものを作っていくクリエイティブの「種」、何かを生み出すためのヒントは、この「違和感」にあると思う。

僕は、「やせ犬」に違和感というか、気になるものを感じた。ある時、パプアニューギニアの奥地では、野ブタを捕まえる時にこれらの犬たちが活躍するのだと聞いた。実際の儀式に遭遇した際に、僕も野ブタ狩りについていったが、実際に遠くに犬がついてきた。野ブタが現れると、犬たちが一斉に走り出た。それを見たときに、体が震え、涙が出てきた。その時の僕の感覚は「美しい」だった。何でもないと考えていたものが、すごい状態に変化していくことに対して「美しい」と思った。アートはそうなのだ、その時思った。何でもないものがすごいものになった時に、人は「アート」と呼ぶのである。

何でもないもの、むしろ今の時代の価値観では社会的に低くみられていたり、だめだと思われるようなものでも、人がそこにエネルギーを注ぐことで、全然違うものになっていく。人を感動させ、心を動かすものになっていく。その技術が、アートではないかと思う。

もしかしたら、女川のまちづくりもアートな活動なのかもしれない。被災地に、皆さんが全エネルギーをかけて、町民が一体となって、そこで素晴らしい価値が生まれた時に、それはありえないアートなのだと思う。今日のタイトルは、「アートと地域の関係」となっているが、地域がアートと関わるとどうなるのか。皆さんは、地域はこの程度だろうと思っている人も多いと思うが、一方で、エネルギーをかけてすごい地域にしていこう

とすることでアートと結びつくことで、ありえない地域になっていくのではないだろうか。

そのようなことも含めて、「やせ犬」は僕に、美しさは何かを教えてくれたものである。

その時の思いを表現するには、そこに強度と深度を与えなければならない。強度と深度を与えるにはいろいろな作業があるが、僕はその部分が苦手。僕は数で表現しようと思い、101匹の「やせ犬」を作ろうと考えた。パプアニューギニアの「やせ犬」は、これから何か新しいものを作り出していく象徴として作れないかと想い、木材で「やせ犬」を作り始めたのである。

パプアニューギニアでそのような経験をして、1988年に東京に戻った僕は、まずは家をモチーフにした作品ができないかと考えた。時はちょうどバブル期、東京では地上げブームだった。地上げされた古家が解体される様子を見ながら、地上げ屋に勤めれば、取り壊す家を少し借りて作品ができるのではないかと考え、再開発業者に就職して活動を始める。ところがやり始めると、家には住んでいた人の記憶等があり、単純に作品化ができない。結果として解体される1軒の廃材から1匹のやせ犬を彫ることになり、5匹を彫った。



木材で作った「やせ犬」

また、当時借りていた文京区のビルの一角では、1か月分の給料で買ったお米を床に広げて、飢餓などの現実問題等を提示した。その後、すべてのお米は樹脂でコーティングしたカエル型のおにぎりにした。都内で展示したが、その時のテーマが、世界人口の増加とそれに伴う気象変動の激化、災害発生である。1992年の段階で33年後の2025年に世界がどのような環境になり、危機があるのかを予測するためのインタビューも行っており、それらの問題についてイメージを作っていた作品である。当時33歳の僕は、初めての娘が生まれて、自分の子供が自分の年齢になった時にどのような地域社会になるのかを初めて意識し始めたのである。

93年には、前年に作った樹脂コーティングのおにぎり（腐敗している）を、銀座のギャラリーで2週間だけ展示する「振り返るバー」を企画した。腐ったおにぎりや、壁に飾った1か月分の給料で買ったお米の写真等、話のネタになる素材がその空間にはいっぱい詰まっていた。何かの対話のきっかけがある空間と、それがない空間では、空間の質が変わってくる。そういうところにアートを生かしていただければと思う。



ふりカエル BAR

「誰と」という話として、鹿児島市の実家のこともお話しする。東京で働きだすと鹿児島までなかなか帰らないし、親との会話も少なくなる。ところが、ある時、実家で兄弟と親とでの家族経営のカフェを始めた。すると、家族が、経営に関する共通の話題で話すようになり、仲も良くなった。そうやって、「誰と」の関係の結果、いろいろなものができていくのである。

93年は鹿児島で水害が起こり多くの被害を出したが、店のそばの川にかかる石橋の保存活動が起こるようになり、その活動の参加者がうちのカフェに集まり、保存運動の空間になってきた。空間というのは、

仕組みに介入しないと、変わっていかない。仕組みを作ることで何か空間が変わる、仕組みに介入するよ  
うな表現があるのではないかと考えるようになった。

やせ犬は、その後、96年に101匹が完成した。東京の都市開発でつぶれていく家の廃材からも作った  
し、鹿児島水害で壊された納屋の木材でも作ったことがあった。

#### 【空間をつくるための仕組みづくり】

広島県の灰塚にダムができるということで、集落が沈むことをどう考えるのか、そこで何かできないかとい  
うことをアーティストが集まっているとやる「灰塚アースワークプロジェクト」があった。それに参加した時に、



ダム湖に沈む龍の形をしたエリアを浮かび上がらせるために、風  
で覆うという妄想をしていた。

ちょうどその時、パキスタンのラホールという町から招待されて  
行ったが、その町ではカイトフェスティバルがあり、ある時期にな  
ると町全体がカイトで覆われるのである。その時に、仕組みを空間  
に入れ込むことで、何か風景が立ち上がっていくことができるの  
ではないかと思ったのである。

最初にやったのが、博多で灯籠を使う企画である。紙袋  
に砂を入れた灯籠を 7 千個くらい作って、博多の小学校の  
校庭に絵を描くという、仕組みを地域に落とし込んでいく手  
法を初めてやった。最初は 1 つの小学校からだったが、その  
後、博多市内の全体の小学校で毎年やるようになった。こ  
の時に、仕組みをインストールすることで、色んな活動が発  
生していくという面白さを考え始めた。何か活動が発生す  
るためには、博多灯明のようなツールがあると、街に違う形で空  
間ができていくのではないかと考えた。



公庭は素晴らしい  
(博多灯明を使ったプロジェクト)

ツールをいろいろと提案しながら何かできないかと考えていたが、その中で、家庭から出る廃品を使って  
何かできないかと考え始めたのが、この頃からである。

これも違和感であるが、パプアニューギニアから日本に帰ってきた時に、カップ麺やペットボトルなどのパ  
ッケージが非常に増えていた。そういうものを、使えないかと思うようになり、97年にまずはパッケージのコレク  
ションしてみようと思った。3年間ためると、様々な色と種類の素材が集まった。それらを使って仕組みを見  
せるためのデモンストレーションも実施した。様々な色のポリ袋を使ってクラフトを作るといものもやった。ポ  
リ袋を紐状にして、それらを織ってポリ袋の生地を作って、袋や草履なども作った。子どもたちと廃品を使っ  
たファッションショーを行うワークショップも実施した。「場づくり」という言葉があるが、ファッションショーも一つの  
場であり、例えば、女子高生が子どもたちのメイクをしたりしながら、一緒に舞台を作っていたのである。

ある時、僕の子どもたちからいらなくなったおもちゃを使ったお店やさんごっこをやりたいという発想が出てきた。僕の発想は、おもちゃを使って何かを作りたいというものだったが、「いいね！」ということになり、さっそくお店やさんごっこをすることになったが、子どもがお金を使う違和感もあった。そこで、取り換えっこすれば良いということで生まれたのが、「かえっこショップ」である。

いらなくなったおもちゃを家から持ってきてもらい、かえっこカードを発行してポイントスタンプを押す。お店の商品にはポイント数がつけられていて、ほしいものを選んでカードのポイントと交換するのである。ポイントを持ってない子どもは、ワークショップなどに参加してポイントをもらって、それで買い物を楽しむ。この仕組みを考えたのが 2000 年である。

かえっこは、子どもの心を持った人だけしか使えない。大人の心を持った時点で参加資格がなくなる。おもちゃの査定も、いいおもちゃは 3 ポイント、だめなのは 1 ポイント、それ以外は 2 ポイントという査定で、それ以外のすごいおもちゃは、感動ポイントとして手が動くだけいっぱいポイントを押して、最後にかえっこオークションに出すのである。

2001 年には「2001 年かえっこの旅」として全国各地で開催した。ここでは、地元の人たちにも参加してもらって、自分の能力を生かしたワークショップやコーナーをつくり、ここでもポイントのやり取りをすることで、子どもたちの遊べる空間を作っていた。阪神淡路大震災 10 周年の「イザ！カエルキャラバン！」では、震災当時小学生だった大学生たちがワークショップ全部のプログラムを考えた。

このような取組を全国各地で実施していくうちに、かえっこの仕組みは使えると思うようになった。仕組みとしての「かえっこ」は、僕の想像ができないくらい広がり、今も全国で活動が広がっている。

「かえっこ」を重ねていくと、また予期せぬことが起こった。同じおもちゃがいっぱい集まるようになった。かえっこは、子どもが欲しいおもちゃはすぐになくなるが、子どもがいらぬおもちゃはどんどん溜まっていく。壊れたおもちゃや破片も溜まっていく。それらを使って、空間を作り始めた。

また、おもちゃの破片を使って、大阪に市民が自由に立ち寄れる工房を作ることも企画した。そこからトイザウルスが生まれはじめた。千代田アーツ 3331 にある青いトイザウルスや、時代遅れや部品の欠けたウルトラマンの人形を使ったウルトラタワー等もある。

素材を使いながら、何か面白いことができないかと考えて空間を作ってきたが、それらをツールにして、そのツールを生かして空間プログラムができないかという活動もしている。瀬戸内海の豊島での藤島八十郎という架空の人物の家を作ったりしたもの、その 1 つである。



「かえっこ」の様子



トイザウルス

### 【部室をつくってみよう】

いろいろやってきたが、自分が楽しんでやっているという態度がないと、なかなか連鎖しないかと思う。場づくりやツールや仕組みも必要だが、一番重要なのは、そこで本当に面白くてやっているという人が一人でもいると、それに巻き込まれて一緒にやろうという人が出てくることではないだろうか。

近年やっている活動の中に「部室をつくる」というのがある。地域の中にはいろいろな部活動化した活動があるが、その拠点となる部室がないと気づいている。ぜひ、部室を作っていけばいいのではないかと、思っている。それは、僕自身の経験で、同じ空間に同じ興味や趣味趣向の人がいて、そこで同じ時間を共有するのが非常に大事だと思っている。なぜ公民館等ではダメかという、余計なものを置けず、全部片付けないといけないからである。部室に大事なのは、もしかしたらソファや冷蔵庫、趣味趣向を応援する雑誌かもしれない。それらの余計なものが、色んな人を引き付けるツールになるのではないか。そのような空間が、ちょこちょこ出来ていけばいいのではないかと思う。

面白い部活動を各人が妄想して、部長になって部員を募集していく。いろいろな部活動ができていくことが大切だと思う。