

「場」の力を考える

アーティストが引き寄せられ
アートが生まれる環境となる
「場所」のもつ力とは

アートを実践する人間にとって「場所」は常に大きな関心事です。どこで創作し、どこで発表するのか。どのくらいの広さで、どのような機能を持ち、いつからいつまで使えて、お金はいくらかかるのか。場所を抜きにして、アートを考えることは困難です。

その場所、つまり、劇場、ホール、美術館、能楽堂、寄席、映画館などは、建築物の名称であると同時に、そこで行われる表現様式と密接に関連しています。「劇場」といえばそこで舞台芸術が行われることを、「美術館」といえばそこに絵画や彫刻が置かれることを想像します。

しかし、例えばこの世に演劇という表現が生まれたとき、そこにはまだ「演劇」という言葉さえも、ましてや「劇場」という建築物もなかったはず。「能」という表現様式は「能楽堂」で誕生したわけではなく、「映画」が発明されたのは最初の「映画館」が設立される以前のはずで

■「NAMURA ART MEETING'04」34 vol.03」
写真右の作品：ヤノヘケンジ「ラッキードラフトン」



す。ということとは、私たちはまだ名もない表現が世に現れるとき、その場所の名を知らないし、どのような場所なのかを知る由もないわけです。少なくとも、既に名のある表現様式のために最適化され、固有の意味と名を持つ建築物に比べれば、その場所はほとんど知られていません。ここではその場所について考えてみましょう。

■「河原」で生まれる芸能

「河原者」あるいは「河原乞食」という言葉があります。差別的な呼称だとして眉を顰める方も多いとは思いますが、ここでは「河原」という場所を考察するために、敢えてこの呼称を手掛かりに考察を進めます。幕末期の幕臣とされる阿部弘臧あべこうざう（生年不明〜一九一四）は、著書『日本奴隸史』（明石書店、一九九六年、大正二五年刊行の復刻）の中で、近世の「奴隸の種類」の一つに「歌舞妓役者」を挙げています。「當初河原の

■困難なところから、表現が生まれる

中川——私がアートプロジェクトに関わる場合は、新しい市民社会をつくるということが脳裏にあるのですが、そのときの新しい社会というのは、みんなが幸福でみんなが平和な社会ではなくて、みんなが困難さをシェアする社会です。困難さをどれだけシェアできるかということをつながらの基準と考えています。

中村——それは、リアリティがいっぱい詰まっていますね。

中川——言葉だけのきれいごとで幸福な社会を作ろうと言っても、そこには全然リアリティがない。それに、みんなが平和で幸福な社会では、自分がこんなに困難だということのをさらけ出せないじゃないですか。

■「まちのコモンズ」より
重要文化財を活用した映画上映会&トーク



中村——アートプロジェクトはその困難さを、いかに自分のこととして考えられるかだと思います。このギリギリのリアリティというのがすごく重要なので、ここのリアリティに確信が持てなかったら、アートのプロジェクトなんてやれないですよ。

——他人事みたいな感じになったらダメだということですね。困難さ、つまり、他者性を引き受けるということでしょうね。

■自己組織化を促すマネジメント

——市場経済の外にこぼれたものを、アートによって再編成していく動きがあるとしたら、アートはどういう役割をするのでしょうか。

中川——繊維問屋が立ち並ぶ大阪の船場は、大阪経済を支えた中心地ですが、繊維業界の不況で、今や空洞化しているエリアです。私たちはそこで毎年、使い手のいない近代建築を再利用して、「まちのコモンズ」というイベントを開催しています。そのイベントでは、アートだけではなく、シェフによるおいしい料理の作り方など、雑多なことを入れてやっているの

きれいごとで幸福な社会をつくらうと言っても、全然リアリティがない。それに、みんなが平和で幸福な社会では、自分がこんなに困難だということのをさらけ出せないじゃないですか。——中川

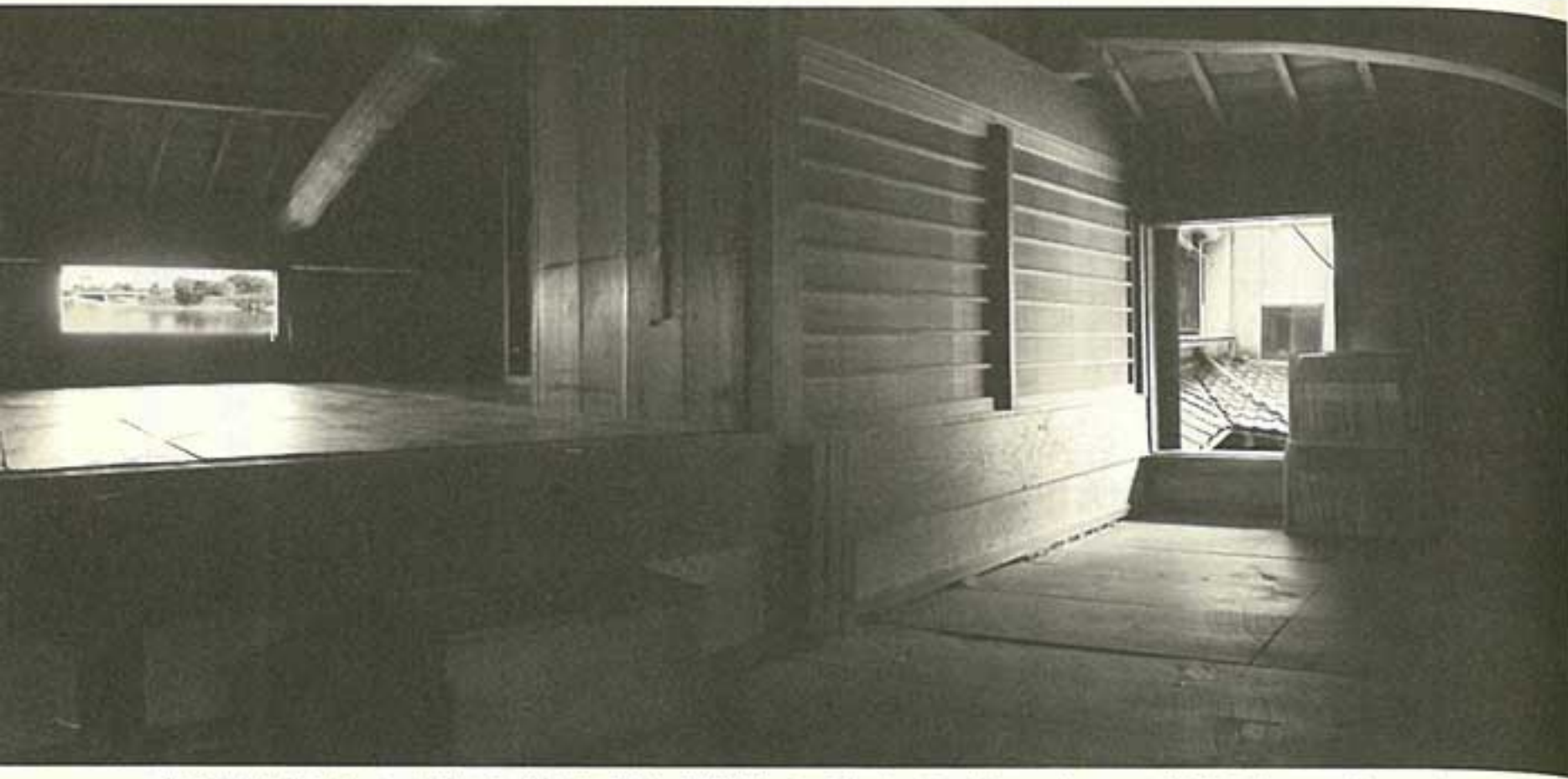
アートによる 共同体をつくる

地域資源から
アーティストが得た着想を
共同体とネットワーク化する

アートを用いることで共同体をつくるためには、そのことを可能にするアートマネジメントの役割がとても大事になります。特にコーディネーター業務は、関係者が増すほど重要な事になります。プログラム自体に多くの人々が関心と興味を持ち、場に多数集うようになれば、誘導、安全の確保、過不足ない対応など、対応項目が増えていきます。アーティストだけで、できるものではありません。アートプロジェクトをマネジメントする行為を、アーティストも内在化したトータルな活動と捉えるべきなのです。

■個々の活動をつなぎ合わせ、価値を生み出す

アートマネジメントが担うミッションを暗黙知として共有することで、個別の活動を越えた共同体を誕生させる土壌が生まれるのではないのでしょうか。ネットワーク化するのはインターネッ



来場者と住民との交流から地域価値を創造的に再生する場〈かじこ〉は、戦災を免れた築90年の古民家を再利用している。

トの世界だけではありません。リアルワールドでのネットワークの構築は、共同体の構築に不可欠なものです。アートマネジメントが対象とする最小単位となる個別の活動の達成はいうまでもなく大切に重要なものです。第一義的には、アートマネジメントはそのために必要なものとされてきました。しかし、これからは、個々の活動をつなぎあわせ、共同体としての構造を創出しなくてはなりません。新たな社会関係資本ソーシャル・キャピタルを手にし、ネットワークを資源として活用するわけです。そこでポイントとなるのがネットワーク上に行き交う、個別の活動が「価値」として掲げている問題意識です。個別の活動にはすでに新しいアートマネジメントに対する考え方が反映されるのです。アートによる共同体をテーマにするならば、一過性のイベントではなく、活動として日常的であること、持続可能なもの

瀬戸内国際芸術祭2010

瀬戸内の観光産業を
アートで活性化！



瀬戸内国際芸術祭 2010

地中美術館をはじめとする多くのアート・プロジェクトが展開される直島や、かつての精錬所がアトスペースへと生まれ変わった犬島など、瀬戸内海に点在する小島が現在新たなアトスポットとして注目されつつあるが、二〇一〇年の夏、これらの小島を舞台とする国際展が開催された。「瀬戸内国際芸術祭2010——海とアートを巡る百日間の冒険」である。会場となったのは前述の二島に加え、豊島、女木島、男木島、小豆島、大島の計七島および高松港周辺。観客は、フェリーを頼りにこれらの島々を訪れ、ガイドマップ片手に設置されている作品を見て回る趣向である。

私がこの芸術祭を訪れたのは、会期終了が迫った二〇一〇年十月中旬のことだった。限られた滞在時間やフェリーの便数を考えると、全島を回るとはまず不可能なため、まだ訪れたことのない島を優先することにした。最初に訪れた小豆島は会場となった七島のなかでも群を抜いて大きく、回るのも楽ではなかったが、注目作品は島の西部を流れる殿川周辺に集中していた。次いで向かった男木島には平地らしい平地がほとんどなく、港のある南西部から急こう配の斜面が広がっている。この斜面上の集落に点在する小規模な作品を見て回るのは、多くの観客にとってもきつい経験だったに違いない。対照的に、女木島の〈福武ハウス〉は休校中の中学校に多くのギャラリーの集まるコンプレックスとなっていて、内外の著名アーティストが展示されていた。その後、豊島まで回ったところであえなく時間切れとあいなった。

今回の芸術祭は、アートによる直島や犬島の地域再開発を進めてきた福武總一郎氏と、〈越後妻有トリエンナーレ〉などのアート・プロジェクトで実績を残した北川フラム氏がタッグを組んで実現したものだ。地元に着したアート作品を展開し設置することによって観光客を呼び込み、地域振興を図ろうとする両者の姿勢は以前から一貫しているし、多くの観客がその姿勢を支持したことは、地方の国際展としては異例の約八〇万人という来場者数に現れている。半面、普段は閑散とした離島に短期間に多くの観光客が押し寄せたため、時間どおりにフェリーに乗れない、目当ての作品が見られないといった事態が続出し、また参加アーティストも、北川氏の別のアート・プロジェクトにも以前参加していた顔触れが目立つなどの問題点が散見された。とはいえ、島嶼部を舞台としたこれだけ大規模な国際芸術祭は国際的にもおよそ類例がないだけに貴重である。

暮沢剛巳