

# はならあと 2015 第一回 報告会

[キュレーター クロストーク 記録]



実施日:2015年12月6日(日)

会場:宇陀松山エリア 千軒舎

登壇者:

山中 俊広(奈良・町家の芸術祭 はならあと アートディレクター)

魚住 勇太(八木札の辻エリア/ADSR展キュレーター)

加藤 巧(今井町エリア/元トウネ精米工場キュレーター)

中野 温子(宇陀松山エリア/旧四郷屋キュレーター)

森 麻奈美(宇陀松山エリア/マルカツキュレーター)

進行:

飯村 有加(はならあと事務局 事務局長)

飯村:まずは、本日お越しいただいたお客さまの、キュレーター、あるいは山中アートディレクターに対するご質問からはじめさせていただきます。

## 《準備開始直後からの、『はならあと』の仕組みの認識・把握について》

参加者:山中アートディレクターに対しての質問です。発表をお聞きしていて、ご自身が過去に参加された経験から、地域の事を汲み取った作品を作り・展示する事の大切さを語られていて、それは作品を制作する作家にとっても、とても大切な事だと思います。実際にアートディレクターをされていて、その大切さを参加しているキュレーターの方にどのように伝えていらっしゃいますか。

山中:改めてそこをきちんと伝えられていないような気がすると、今年は特に思いました。個々のキュレーターにはその都度伝えてはいたのですが、トータルかつ平等にはきちんと伝え切っていなかったと思います。

加藤:地域のリソースをどのように汲み取って作るかを、山中さんから明文化して伝えられたわけではなく、個々に企画のビジョンを持っているところからスタートした、という感じでしょうか。

森:私の場合、はじめの公募での課題(※1.これまでの『はならあと』についての印象と分析 2.奈良についての印象と分析 3.現在の地域とアートの問題/課題について 4.今年の『はならあと』で実現してみたいこと 以上4つのテーマへの言及がある小論文を提出)で同じような話を書いていたので、採用された時点で「ああ、きっとこれが採用された理由だろうな」と。だから、それでいいと思っていました。

魚住:もちろん、皆それぞれにビジョンは持っていたと思います。森さんの場合は美術ではないからこそ、そこに添わせたいモチベーションを持っていたりするのかな、と思いました。正直、「地域とアート」においてうまくいってない事例を、よく見たりします。来場者としては、「地域×アート」って見に行く動機付けにはなるけど、実際来てみると、その土地と展示の相関を見出しにくかったりする。だからこそ「じゃあそうならないようにするにはどうしよう?」みたいなものは、今回のキュレーターはみなさん共に持っていたのではないのでしょうかあとは、山中さんが上手く誘導していたと思います。そういう風にならないように、誘導は暗黙のうちに要所要所に入れていらした。

中野:私は、このような形で表現を作るというのは初めてでした。なので、私からすれば、もっと明確な何かが一番最初に欲しかった、というのはあります。プロセスの中で「以前にはこういう問題があって…」と、今魚住さんが仰っていたような感じで、山中さんやスタッフから少しずつ聞いていく中で、じゃあこういう出来事を起こすにおいて、問題点はそういうところにある、ということが、私は徐々にやっていく中で見えて来た。その中で、自分の役割として、この状況でどういう事をつくらないとだめなのか?みたいな事を、ちょっとずつ感覚で掴み取っていった感じなので、終わってみると、危なっかしい作り方だったなと思いました。なので、こういう事が過去にあって、こういう事を自分は意識してテーマとして持っていて、問題点が何処にある、というのを、私は出来れば最初に共有しておきたかった。キュレーターとして私達が選ばれた時に、そういったものがあれば、より明確な方向付けといいますか、スタイルではなく、そういうのを持てたのかもしれない。

加藤:逆に山中さんは、各キュレーターに強く方向づけるようなことはそこまで言わないでもよいというような判断はあったのですか?

山中:そのあたりは両方ありました。少なくとも中野さん以外の三人のキュレーターは、過去の経験上ある程度事前からの理解はあるかな、と考えていました。ただ、中野さんはこのような地域型アートプロジェクトへの参加は初めてだったという事で、途中で「地域」のとらえ方についての相談は何度かありました。アートディレクターとして去年からずっと悩んでいることが、どこまでキュレーターの企画に入り込むかという点です。僕自身も3年前の『はならあと』でキュレーターをした経験から、各自の企画にどこまで口を挟んでいいのかわからない。基本『はならあと』では、キュレーター各々が企画を考え、作っていくというスタンスがありますので。もちろん、キュレーターのみならず、さらに一般の作家もアンデパンダンとして個々で展示をするというスタイルなので、何処まで内容に関与したらいいのかという問題は、ずっと悩みながら今に至っています。

加藤:お互いが初めて仕事をする相手ですし、キュレーターとの関係も同様ですが、だし、例えばですが、話をしていく中で少しずつ関係性が決まってくる。「ああ、この人とだったら僕、もうちょいいつもより喋ってる」とか、「あんまり喋らない方がいい」といったように、距離の探り合いみたいなものが自然に生まれてくる、と。

キュレーターをしていて思ったのは、「皆が思いっきりやったらダメなの？」ということ。アーティストも町も、それぞれの立ち位置や置かれている状況や、今まで生きてきた経験がそれぞれ皆違うのは当たり前なので、何かの目的に向かって一緒にその人がやれる事をフルに頑張っ、それを話のできる仕組みを作った上で、一生懸命取り組むっていうのがそれぞれが力を発揮できていいんじゃないかな、と思いました。バランスを取って戦略を組むっていうのが余計な気がする。パワーのロスがある、と言いますか。

田川(※宇陀松山エリア担当者):それぞれの仕事のスタイルだと思うのですが、例えば演劇サイドだと、割と最初からあれやりたいこれやりたいっていうのを言ってくれたので、「えっ？あの壁、塞がないの!？」という驚きがありました。でも、それによってもものすごく作品ができてきたし、それは私たちには言われてみないと解らなかつた事でした。我々は「皆が来るまでに急いで塞がないと!」っていう気持ちだったのですが、その大穴が作品になるという事で、ちょっと止めとこうかと。なので、そこはもう、遠慮なく言っているんですよ、みたいな空気は、地域からももう少し醸し出した方がいいのかもしれない。

森:演劇の場合だと、前にも山中さんが「演劇ってチームプレイで作っているから、コミュニケーションの仕方が違うね」と仰られたのですが、やはり演劇は、例えば演出家と、あとプロデューサーお金のことを担当する制作が分かれていて、この二つが敵対するものなんです。敵対すると言いますか、作品を純粋に良いものを作ろうとしたら、お金がめっちゃくちゃかかるとか、そういう問題があって。この二つがちゃんとぶつかってケンカをするんですよ。「作品を守る為にこれだけの事をしたい」「いや、それじゃあお金が破綻する」と。二つが闘う事でいい折り合いのとれる場所を、論争する中で見つけて行く。その感覚があるから皆すごい好き放題言っていたと思うんですけど。やっぱりお互いがちゃんと同じパワーで言う事で良い折衷ができる。

今回私はぶつかる相手が居なかった。だから私もどこまで主張しているのかが分からないし、でも下からは来るし…みたいな。場によって違う構造を踏まえ、「こういう条件なんだけど…」と相談して、じゃあその中で何ができるのか?と、お互いの役割を考えると、より良いのになっていくのかもしれない。

飯村:皆さま、ありがとうございます。次の質問です。

## 《「プロセス」への意識と、その発信・伝達について》

参加者:今年と去年で大きく違うところは、公募でキュレーターが選ばれたことかなと思うのですが、4名の方はたぶん『はならあと』でこういう事をやりたいとか、漠然とかもしいですけども、最初にあったと思うんです。アートのディレクターの山中さんやいろんな実行委員の方とやり取りをしていく中で、最終的な形が『はならあと』の期間中に出来上がったと思うのですが、最初に応募したきっかけとか、こういうのをやりたいと思った気持ちと、最終的に『はならあと』で発表したものが、ご自身の中で一致しているのか、すごく変化していったのか、ギャップがあるとしたらどんなところなのか、お伺いしたいです。

中野:私のきっかけは軽くて、今年の1月末までスコットランドにいて、グラスゴー美術大学のマスターコースに所属していたのですが、帰ってきた時には全くフリーだったので、そのタイミングで、奈良の地元の友達からネットにリンクを貼られて、「何か面白いことやってよ、奈良で」って感じで『はならあと』の情報が送られてきて、タイミング的に今だったら身体を動かせるし…と思ったのがきっかけでした。本当に何が出来るのかとか、そのあたりのリサーチも無しにポンと応募しました。説明会にお話は聞きに行きました。

自分の利益としては、表現を作る側から、何か実験的な事が出来るかもしれないという可能性があったので参加を検討しました。私はグラスゴーでコミュニケーションデザインというコースに所属し、プロジェクトを進めていたのですが、それが、このような地域アートなどの分野にも関わる領域で、ガチガチの利益追求だけ

のデザインを目指すのではなく、今、その状況において、自分が何故それをする事が必要か？というテーマを洗練させていくというところからはじめて、社会の中で何らかのメッセージを伝えるものであったり、機能するものの形に落とし込むというような学び方です。自分としては自身のプロジェクトの発展形としてグラスゴーで学んできたことと繋がるような何かができるのかな…と思って。後は、こういう「出来事」の起こり方、場の作り方は、自分のフィールドワークになるという、まずはそこがありました。それから実際に中に入って見て、すごく色々な問題が小さいレベルから大きいものまで起きているなどというのを、一つ一つそれに直面しながら、その中で自分は何が出来るかということを探していく感じでした。それを最初から期待していたかと言うと、ちょっと「？」ですが、自分がこれを経験した中でなにかゲット出来たものは、そのあたりだと思います。

山中:『はならあと』の現状を、具体的にこうしたいというものではなかったんですね？

中野:ではないです。どういうものを作りたいとか、何かそういうスタイルとかではなく。結局、プロセスを求めています。そこから、そこでこういう事をしていた時に何が起こるのか？どういう事が可能性として出来るのか？とか、どういうつくり方があるのか？とか。私は今回のプロセスをまとめたドキュメントを本という形にしようと思っています。イギリスでもやってきた事はそこなんですよね。いかに発展させていくか。ゴールは作らないゴールは作らないけれどテーマは必ず持っている。それに到達する為のアプローチを探す、どういうものが出来る、どういう方法があるか、っていうのを、ずっとずっと個人のプロジェクトで続けてきました。なので、その発展形として、私は自分自身のものとしては捉えています。

魚住:ゴールはなくていいと思うんですよ。一番大切なのは、変化していくこと。町の人達や町の建物や、自分もアーティストもどう変わっていったか、どう試行錯誤していくのか、ということが実は一番重要で。例えば Web や SNS で反響を得るのは、「こういうイベントをやります・やりました」という告知や報告ではなく、「今これをやろうと思っています」「今こういう事で困ってます」という現在進行形で、それが一番みんな興味を持ってアクセスしてくれる。何故かという、ワーク・イン・プログレスという「今まさにやっているもの」が引き起こすであろう未来というのは、その時点でどんなに検索しても出てこない。一番希少価値がある情報なんです。「現在・今・ここ」。この特性は、地域に足を運んで欲しいとか、奈良県を知って欲しいとか、アーティストも自分の作品を知って欲しいっていう目的と合致させられるのではないのでしょうか。

各プロジェクト、相当面白い事が起こったはずなんですよ。実際、起こっていた。上手いかないことやその半ば無理矢理な解決も、実はすごく面白くて、だからそこをもっとプロモートする戦略を考えることが、実は一番(はならあとと関係の)皆が求めている部分をクリアにしていける。必ずしも印刷物に頼らなくても、Facebook で情報が回ったら一度に何千とかいう人を見る。そうしたら、その町の名前も多くの人に知れ渡る。どんなに洗練して作って着飾ったものよりも、今こうやって進んでいくとか、どう変わっていくとかということが、一番の価値であり、わざわざ地域で何かをやるか、アーティストがわざわざアトリエから出て何かをする価値もやっぱりそこかなと思います。

山中:僕が今年一番悔んでるのは、そういうところなんです。準備段階のもっと早い時期から「今こんな事が起こっています」と細かく発信し続けていたら、もっと注目を集められた、もっと関心が高まった、という部分です。

飯村:私も今年は色々な出来事を身近で拝見させていただいて、制作過程での出来事が面白いと体感しましたが、来場者とお話していると、見る回数も時間も限られる中で、展示を見ただけだとなかなかその過程が分からず、「過程は知らない、自分は展示を見に来たんだ」というご意見をお持ちの方も一定数いらっしゃいます。

山中:そこは、事前情報として SNS や、僕らが出来る範囲で色々と事前発信をしたら、会場を見に来た人で過程の魅力が分からないという人が、仮に 100 人のうち 20~30 人居て、それが例えば 10 人とか、半分には減らせられるのかなと。

飯村:ご来場者から頂いた提案としては、制作が行われている過程の簡単な映像とか資料を、展示の中に紛れ込ませる、あるいは入口に置くというのはどうでしょう、とご意見も頂いたりはしましたが、いかがでしょうか。

加藤:はじめからそれら(プロセス・アーカイブ的な考え方)が展示プランに要素として入り込んでいて、組み込める下地があるのなら検討できることもあるかもしれませんが、あとから降って湧いてきた要素を、これも付けたらどうですか?と言われても難しいでしょうね。プロセスの分かる映像や資料が、来場者の辿る導線の中にスムーズに入ればいいんだけど、入らないこともある。展示の線に沿って入れる必要がある。

山中:プロセスというのも結局、言葉による説明になってくると思うんですね。説明が多すぎるとアートの表現を喰ってしまうと言いますか、生の表現への体感が薄れてしまうので、ある程度の線引きが必要です。両方展示するとすると、見たい人が見るという選択ができる状況にすべきだと思います。それこそ、今回魚住さんの会場で使ったタブレットのように、知りたい人はこっちに来て見て下さい、と現場で提示する。展示を見る前に作品の情報が入るのを嫌がる人もいるので、先に見るか後に見るか、自由度は必要かと。

飯村:なるほど、ありがとうございます。

加藤:アーカイブを知りたいという人がいるなら、ニーズに合わせてアーカイブを作ればよいと思います。今回の『はならあと』の企画ではその手順が逆になっていて、当てはまりづらいのだと思います。

キュレーターやアーティストは、そもそもそれぞれのバックグラウンドを持っている。作っていく中で、地域のリソースであったり、奈良県の在り方であったり、『はならあと』というイベントであったりということが要素として絡んでくる。ニーズや歴史や、散らばっている視覚的な色んな要素は材料みたいなもので、それが最終的に形になる。来場者がそれらの要素を拾おうと思ったとしたなら、組み立てるプロセスを逆行するように迎える方がいい。さまざまな素材から積み上げて作られたものをどう作られてきたかを辿りながら逆行するように体験すると、自然とアーカイブがそこにある、ということにならないだろうか。

森:出来たものを辿って行くと、結局、元の…町とか家とか、材料にしていたものに辿りついてしまうみたいなの。

加藤:そうです。それができるとしたら、どう辿ってもらうかをどんどん考えていけばいいんじゃないでしょうか。

山中:誘導するということですね。

加藤:プロセスを見えやすくする方法があるのに対して、プロセスを見えないようにバチンと切ってしまう方法も、一つの可能性としてあると思います。

## 《企画作りの「フレーム」、「地域とアート」の「フレーム」》

参加者(サポーター):今の加藤さんのお話を聞いて、私も『はならあと』を手伝いつつ、ちょっと距離を置きつつ見ている、思う事は同じだなあと感じました。私から見て、加藤さんが仰るように、はじめにキュレーターさんが決まった時に、こういう風に『はならあと』に関わってもらいたい、なのでキュレーターさんにはこういう風にしてもらいたい、といった意思疎通が曖昧なまま進んでるのではないかと感じています。

『はならあと』は、空き家の利活用を目的にしていますというのを表に出していますが、空き家の利活用と、キュレーターの皆さんが仰るアートは直結しないものじゃないですか?そのプロセスを、お互いに喋りながら、会期に向けてやっていかないといけないのかな、と思っています。

でも、その為にはどうして行ったらいいんでしょう?来年に向けて、話し合っただけで解決していただけるのかなど。でないと、また来年も同じことを繰り返すのかな…と思います。より良くなっていく方法があれば…。

加藤:率直に言うと、僕は今年の事しか考えていませんでした。奈良や今井町に対して考えた結果として、他の色々な場所にも適応可能な構造を組むというのを第一に考えていました。

今井町を前提に組まれた企画の構造の中に方程式のようなものを組み込んで、別の場所や別の条件であってもその構造が応用可能であるような。来場者であってもその構造をどこかで感じ取ってもらったら、どこか

に応用可能になるかもしれない。考えるためのフレームのようなものでしょうか。そういうものを提示することが、『はならあと』がやれる事なのでは、と当初から考えていました。そしてその考えは僕の中では最後まで変わらなかつた。ただ必要なことをやったというだけです。今の僕の考えとしては、その構造を使うなり、たたき台にするなり、そんなの使えないよって思うなり、意見が各自で生まれるとしても、数ある、考えるフレームのうちの一つを提示しましたよ、と言うところで表現を終わりにしています。そういった意味では、そもそも未来の事は考えてない。

魚住:町家とアートがそもそも寄り添わないという話についてはそうではなくて、寄り添う場合もあるし、寄り添わない場合もあるっていうのがたぶん正しいのではないのでしょうか。僕の場合、アーティストが作品を持ちこんで、ただ展示しているっていうのが嫌だったので、展示の時はフレームワークというものを作りました。

フレームワークとは、町のいくつかの空間を選び、そこに光と音を置いて、スマートフォンの映像・音響と同期するシステムをまず作って、といったような、作品作りのインフラのようなもの。それを使って、アーティストに「何かを作ってください」とお題を出した。そのインフラが土着なものを利用してれば、アーティストがそれを使う際は必然的に町を参照することになる。例えば、作家にもいろんなタイプや動機の人がいる。中には無料で展示空間を利用できるぐらいの感覚の人もいて、空間や共同体を参照できず貸しギャラリー的になると根本的なディスコミュニケーションが起こる。そこで、フレームワークとして、例えばお題の空間や共同体との関係を設定して、来年「この枠組みをどう使いますか？」みたいなコンペ的な座組みを最初からすれば、解決できることもある。

皆のプレゼンテーションとかを見ていて不思議な気がしたのが、「アート」と「地域」という話がずっと出てくる。一つのをやろうとしているのに、ずっと二律じゃないですか。地域の人は地域の話をして、作家は作家で、という構造でずっと話しをしている。そこの利害をどうするか？となっているのが、ちょっと違和感があるから…例えば、古くからの祭りは土着も表現も融和してて、むしろそちらが自然。『はならあと』自身がユニークな形を模索するんだったら、アートと地域っていう言葉を外しちゃって、「祭りです！」みたいな感じにしちゃえば、もっと自然に寄り添うんじゃないか？という気がします。

山中:実は、私がキュレーターを担当した時にそのあたりを川端さん(※奈良・町家の芸術祭 はならあと 実行委員長)と議論したと思います。

川端:地域とアートと一緒にやる、いわゆる“地域アート”というものが無理や、という話ですね。

山中:そうです。これは3年前の古い話ですが、結局、地域とアートと一緒にするというのは、「それで一緒にやりましょう」、「お互い仲良しですよ」という雰囲気や垣間見られたこと。その前提には、お互いにマイノリティーではという考え方があるようにその時は感じました。マイノリティーという地域と、日本ではなかなか普及が難しいものであるアートと、これって弱者連合なのでは？という話をしました。

川端:弱い者同士で何が生まれるんだ、という風なことを言っていました。

加藤:聞いていると、変な話だと思います。僕は6、7月にフィンランドに居たんです。そこにはアートセンターがあり、大体9,000人くらいの町でキャンプ地みたいなものが山の中にある。住民が居て、住民は病院に行ったり、住民がスポーツをやるための場所があったり。その一つとして、アートセンターがある。野外彫刻の彫刻公園があるので、それをアートセンターが管理していたりします。でも、自分達の文化のことだけをしていって文化が更新されていかないから、海外の人を呼ぶとか、フィンランドの首都のヘルシンキから誰かを呼んで、いろんな人とコミュニケーションをしながら作っている。それは、社会として自然な形だと思います。生きていく中で住民たちはスポーツもするし、たまには文化的な事にも触れたりして、自分達って何なんだろうと考える機会もある。

それは、一種のインフラだと思うんですよ。それが、『はならあと』の話をする、アートとか地域とか、マイノリティーという話が個別で出てしまうくらいに、それぞれが乖離している気がするんです。僕は奈良市に住んで制作しているから「地域アート」とか言われなくても、発表してない時でも奈良で制作をしている。生活や制作

の中で、さまざまなリソースを日々受け取っている。

山中:欧米の考えはあったりするけれど、キュレーター時代の印象で、さっきの話でも言った通り「地域がなかなかアートを理解してもらえない」または、「アーティスト側も、地域を理解したものを持って来てない」、という行き違いをずっと感じていたので、去年からディレクターとして、あえて地域とアートはいったん離そうと思いました。「別物だからお互いが理解して」っていう意識を持ってもらうために。そして、今年はこれだけ皆さんのご指摘の通り両者が融合してきたので、来年以降その考え方は撤廃し、再考する必要があるというところまで到達したのかなと。

川端:中野さんは、地域とアートは平行線だと言っていましたが、どのような意味合いでしょうか。

中野:それは皆さんも分かっている通り、利益の追求という意味では、そもそも違うところを見てるじゃないですか。町としては、「いっぱい人が入ってきて欲しい」であったり、「空き家を無くして行きたい」という明確なものがあって、そこに無理やり表現を入れてくるという。その時に繋いでいく作業が必要だ、という意味です。

魚住:だからそこは、肯定的に捉えるか否定的に捉えるかの違いでしかなくて、マッチングは絶対に必要なんです。ただ、マイノリティー同士でしか集まってないっていうからできないっていう考え方は、すごく発展性が無い。

山中:もちろん、それは3年前の話ですから。ああ…そういや昔にこういう事言ったなあっていう話で。

魚住:今はもう前向きなんですね。

山中:今はそういうのは無いです。

## 《新しい『はならあと』をつくっていくために》

魚住:地域にはすぐリソースがあるし、面白い景色も実際八木にはあった。アーティストも「俺、マイノリティーだし」なんて言ったらそこで終わり。電子音楽なんてアートっていう枠の中ではもっと小さい。面白いリソース同士があって、マッチングしなきゃいけないとなった時に、互いに反目しあう課題があった時にそこをどう結び付けるかという局面が一番創造を生む。人工知能にも、競合学習とって、互いが競争することで何か問題を解決していくアプローチがあります。

何回も言っているけど「どう変わるか」がすごく大切で。アーティストは自分の芸術をただやればいいという発想でもいけないし、ここに住んでいる人達も、ただ自分達の住んでいる町のプロモーションになればいいという話でも駄目で、その眼差しで見ている限り、お互いの立場とか思考のすり合わせに終始する。実際は、互いが触れ合っただけで起こる変化こそが価値や創造だと認知して、「なんかやろうぜ」と、自然な流れになっていくのではないのでしょうか。

中野:前に、加藤さんと「もう、新しいものをつくっちゃえばいいじゃん！」みたいな話になりました。『はならあと』が地域側の求めるモノとアーティストの求めるモノと全部を背負って歩いていて、どっかで出会うだろうというのはすごくしんどいし、色々なところに無理が出る。それだったら一回フラットにしてしまって、「アートがなんだ、地域がなんだ」というよりも、ポンと全然ちがう場所に「新しいプラットフォームを作りました」ぐらいの方が良いのではないのでしょうか。そしてプラットフォームの意義、それはゴールとかではなく、それも空き家の利活用数とか数字に出来るようなものとかではなく、何でこれをしていくのかというフィロソフィー(哲学)みたいなところだけを皆で共有していく。これは企業ではないし、言ってみたら、あからさまな利益追求をしなればいけないという場ではない。だから、一旦ちょっと背負ってるものを降ろして。

山中:これは僕自身がアートディレクターとして、勝手に背負っていたのですが、自分の考え方と比較して違う部分もあると思いつつも、前アートディレクターの後釜として背負っていたものがありました。それが、今年の『はならあと』の直後に開催された前アートディレクターの学園前での企画を見て、「ああ、もう大丈夫かな」

と。去年は気にされていたんですけど。それこそ、「こあ」と「もあ」を「こあ」と「ぷらす」に変えたこともすごく気にしていた。でも、今年学園前で『はならあと』はとまったく違う形のものをされたから…。もう、いいのかなと思えました。

飯村:山中さんが気にされていたという、前アートディレクターの残された要素で、大切にしたいと考えられていた部分とはなんでしょう。

山中:やっぱり基本皆が自由参加という、アンデパンダン形式ですよ。去年の「ぷらす」、今年の『はならあと』会場の「一般」。基本、皆さん審査なしで参加できますというシステムです。それと、今の僕とキュレーターの皆さんとの微妙な距離感も。基本的に、皆個々で企画をする、個々が自由演技をする形なんです。僕自身はそこが『はならあと』の良さだと思って口出しすべきでないというスタンスでいたので、全体のテーマとかコンセプトを強く大きなものでつけれない。作ったとしても最大公約数になっちゃうんですよ。最小公倍数だと大きくなるけど、最小公倍数になって。

だから皆さんが私に「もっとあれこれ先導してくれたらいいのに」と仰られるのは、恐らくそういう部分にあるんですよ。

逆に、アンデパンダンの良さというのは、その場頼み・賭けではあるんですけど、予想外のものが出てくること。魚住さんのフレームワークの話とも重なりますが、アートの醍醐味は、必然のものと偶然のものが共存すること。そのバランスが絶対面白い。偶然の部分だけだったら面白いかわからないけど、それこそ魚住さんの「このフレームは作りますよ」「でも、ここは泳ぎますよ」という2種類の考え方の提示なんですね。キュレーターの意図じゃ無いものもありながら、一定のフレームを作っておくことで、お客さんは「このフレーム(視点)を選んだらいいのかな」「ここじゃないんだな」と、ある程度絞ることはできる。

## 《『はならあと』のグランドデザインへの提言とその必要性》

森:お客さんはいろんな会場を順番に回って行く一個人な訳です。だから、「ぷらす」も「こあ」も含めて、全体をコンダクトしてデザインしないといけないのではないのでしょうか。例えば、バスの時間もそうでした。鑑賞するお客さんの状態をある程度、作品を見るのに忙しい状態にならないようにキープしないと、結局作品が届かないんですよ。さっき田川さんが「宇陀の町のキャパシティを超えた」と言ったけれど、マルカツも相当キャパシティを超えて。常設で渡辺瑞帆の作品もあったのですが、その時にこれはちょっとお客さんが十分に彼女の作品を楽しめる環境じゃないなと思って、何度か彼女と「どうする？これは人数制限をした方がいい？」という相談をしたのですが、受付で来場者に言うタイミングが無くて。それが、私はいろんな方面に申し訳なかった。人の動きだとか、適正規模だとかをもっとコンダクトをしてデザインする人がいないと、作品がきちんと届かない。

田川:たぶん、地域は地域で、「こういうストーリー性を持って」と会場を開拓していった経緯はあるんですが、場を準備する事で疲れ切ってしまうと、そこから先の作家さんとのコミュニケーションが、今回、結構雑だったなあ…という反省がすごくあります。一番最初のこちら側の企画が、ほぼほぼ通っているというところもあるので、そこで「そういう所はもっと絞った方がいいんじゃないの？」みたいなブレーキがどこかにあればよかったのかな、というのは痛感しています。

森:といたしますか、各地域との間のバスとかの連携を含めて、『はならあと』全体のデザインをする人がいないというのが、今回、私以上にマルカツのメンバーにびっくりされて。「え？これは一体誰が全体を見てるの？」と聞かれて、私も「誰…だろうね」としか答えられなくて。

中野:そうですね、デザインは大事です。本当に基礎のデザイン。設計、プランなんですけど。やはり、そこをきっちりやっていかないと。それこそ、人の動きとか、目に見えるものの動きとか、そういうところからどういう状況をデザインしていくのかが見えないと、結局『はならあと』って何？となる。全体像として見えないし、「結局、何なんだろうな…」という疑問は素朴にあります。



山中:難しいなあと思っているのが、外からのお客さん向けの部分と、アートを中心として現場を作っていく地域の人達、それぞれを満足させるアプローチが別という状況になっていることです。

加藤:別に一緒でもいい。同じ考えの元、お客さんにもこういう風に広報するし、同じ考え方で一つに接すると言うか。包括的なデザインがされていたら楽ですよ。見る方も。いちいちブツブツ切れないし。

中野:たぶん、まとめるポイントと分けるところが、ごちゃごちゃになっているような気がします。外に向けても、内の人達も、同じものを共有して動かしていくところでは、「なんとか側」とか「こっち側」とか、分ける必要はまったく無いと思います。デザインで言うブランディングのような感覚で、それは例えば外向きには企業のロゴを作ることで「これって、あの会社だよ」とか、このキャッチフレーズは〇〇だとか共通のイメージを持って貰うこと、内向きにはまたインナーブランディングによって、会社の中の人達も同じものを共有していたり。それとまったく一緒だと思います。

魚住:要件定義があまり出来てないのかな。『はならあと』の仕組みとしてそれが苦手なのかな?という気がします。要件定義さえできていれば、割と相手に投げちゃっても後はお任せで行けるんですよ。例えば、『はならあと』だったら、『はならあと』は何の為にやるのか?どういう順番で問題を解決していくのか?とか、そういう定義があれば、後はそこに合わせるプランは立てられるじゃないですか。そのための案をたたき台として三つも出せば、どれがいいか話もできる。バスのプランニングでも、全体を見通すっていうのは、この規模になるとなかなか大変な部分があります。ある人が物事を全部決めたり対応する枠組みとなった場合、対応が現場と乖離したり、その人がキャパオーバーになってぐちゃぐちゃになってしまうかもしれない。

そこで、例えば、キュレーターの下に『はならあと』の方の状態を良く知ってくれているアシスタントキュレーターの存在を各会場に一人ずつ配置する。キュレーターは自分達がやりたい企画の要件は解っている。それをどんどんそのアシスタントキュレーターに伝える。アシスタントキュレーターは『はならあと』の人で、それをどうブレイクダウンすればいいとか、誰がどのリソースを持っているか、とかが大体分かっている、要件を適切なリソースに繋いでいく役目。彼らが集まって互いの要件を共有すれば、バスがどのタイミングでどう動くべきかというのが、ある程度見えてくる。もしくは、そこでバスがどういう要件で動くべきかの定義ができれば、そこでまたプランニングができる。その集約して行く為の大元の要件定義っていうのをまずちゃんとするっていうのをやった方がいいのかな?と思います。

決める際に、その人その人で立場が違い、意見が違ったりすると思うのですが、そこであえて決めちゃう。これに関しては、このプライオリティ(優先順位)でやりましょう、という事をやっていかないといけないのではないのでしょうか。関係者が全然違う言語で喋っていて、何かの時にそこでぶつかり合っ、お互いの価値観で喋り合っちゃうと、最終的に「お前が好きだ・嫌いだ」とか、「俺はこう生きたい(人生観)」っていう話になってしまう。そこで話していても、しょうがないし別れざるをえなくなってしまう。「このゴールは〇〇の実現です」という定義がちゃんと決まっていれば、少々バックグラウンドが違っていても意見交換ができる。その共通言語をつくる為に、一個一個決めていく。風土じゃないけれどそういう雰囲気か風習を作った方がいいのかもしれない。

加藤:今の状況では、議論が激しくなった時に感情論になりかねない。その時にフレームや要件といったものが助けてくれたらいいですね。それが『はならあと』にないのは危険だと思います。フレームや要件が明確にないために、それぞれで関係をすり寄せたり戦略を組まなきゃいけない。そうではなくて、皆が思いっきりできるであろう仕組みについて想像して考えることができれば良い。時に議論が白熱することがあったとしても、「〇〇の為にお互いが話さなきゃいけないから、今話すんだ」と要件を持っていたら、仕事として議論できます。

単純に仕事をスムーズにする為に、アシスタントが一人欲しいというのは、たぶんキュレーター間の意識は共通してますよね。

森:そうですね。そういった目線の人が誰かいてほしかった。

魚住:結構それはマストだと思っていて、そこに予算が出せないんだったら、やっぱり縮小しないといけないのではないのでしょうか。今の広がり方で、各地域に「何かインパクトのあるものを作って下さい。」とキュレーターが出題されたら、今ぐらいの規模、最低3点ぐらい作って面で見せるって事を考えなきゃいけない。その際にやはりアート側の「繋ぐ」存在が各地域に必要なになる。

山中:規模の事は来年に向けて、話をしている最中です。

## 《「地域」と「アート」、社会の中での様々な距離感の選択》

飯村:甲賀さん(奈良県庁職員／はならあと発起人)、聞かれていますか、いかがでしょうか。

甲賀:私は5年前に、この『はならあと』を始めたいと言って始めさせていただいて、5年経ってこういう場がどんどん出来てきて、すごく有り難いと思っています。というのと同時に、さっきからずっと仰ってきた、町づくりのプラットホームづくりみたいなものを、私はしたいなあとずっと思っていて。山中さんが仰った「融合」という言葉に、実は私ちょっと違和感を持っているんです。「地域とアートの融合」と言うのは、ちょっと違和感といいますか、やはり別々のものは別々のものだと思うので、お互い理解はし合うけれども、違うところは違うと認めて、自分の進むべき方向にそれぞれ行くというのがいいのかな。私の中のプラットホームは、行先は違うけれどもその場を一緒に楽しむっていうのかな、とずっと思っています。

最近、『はならあと』では、すごく地域とアートが近づきつつある。それは、アートが尖っていくためには必要なかもしれないですが、どちらを選ぶのかな?というのを、ちょっと離れつつ、ずっと見守らせていただいている状況です。5年なので、本当にこれからどちらを進むのかっていうのを考える良いタイミングの時なのかなあと考えております。

田川(新):『はならあと』が地域づくりのプラットホームになればいいって言うのは、つまりそれが『はならあと』の目的という事なのではないでしょうか。僕の立ち位置は、『はならあと』は手段だと思っているのですが。

甲賀:そうです。プラットホームはあくまでも、手段です。

田川(新):だから、アーティストは『はならあと』という手段を得て何かしらの野望があって、地域は地域で『はならあと』いう手段をもって何かしらの目的がある。当然立ち位置も違うし、同じまちづくり団体同士も違う方向に向いているのですが、ある時そこで目的が違っても手段が一致するから皆出来てるっていうだけなのかなと思います。町にとっては同じ事ができれば、別段『はならあと』が『はならあと』になってもいい訳です。よく言われたのが、地域づくりが目的だったら別にアートをかませなくていいじゃん、結構何人かからは言われています。だけど、個人的には僕はアート嫌いじゃなくて好きな方だから。じゃあ別に「かませなくてもいいじゃんって言うんだったら、楽しいからかませてもいいじゃん」と言い返している。楽しいから、ということをはっきりさせつつ、個々の目的に向かっていく。それにはやっぱりすり合わせが絶対必要。「絶対一つにならない」とか、「なる」とかは、部分的にならない事もある事もあるさ、ぐらいにしか僕は考えていないです。あんまり白か黒かしよとしなくてもいいのではないのでしょうか。

川端:キュレーターの皆さんは、地域とアートが二極で語られてるのが不自然だ、と。一度目的や定義をフラットにしてはどうか、と仰られているのではないのでしょうか。

魚住:その前提に、「地域とアートは平行線のままだ」というモデルがあると思うんです。何故、平行線のままだという前提でお考えになれるのでしょうか。

田川(新):僕は逆にそうなる必要が無いと思っています。

魚住:僕もそう思います。なぜなら、祝祭と芸術というのは、そもそもイコールだった。日本に残る様々な表現だって多くが祝祭と関係しているし、それは地域からも切り離せないはず。西洋人が分けちゃいましたが、ク

リエイションは今変わりつつある。一人の作家が一人で悩んでつくり上げた完璧な作品を作って、それを見に行くお客さんという構図は、実はもうかなり壊れています。

今、ちょうど別のプロジェクトで似た話をしていました。これからは技術革新で3Dプリンターなどを誰もが使うようになる。単純に「何かをつくる」ハードルが、人類にとって過去に未経験のレベルで低くなる。創造や価値の軸がいよいよ「モノ」からそれが引き起こす「コト」の方に移ってくる。そこで次に重要になるのは、つくる人々の連鎖や連携。つまり、コミュニケーションがクリエイションとイコールになってくる。そうやってきたら、そんなにぶれてこないと思います。

だから、地域とアートが平行線のままだでも別でいいじゃんという人は、「ギャラリーがあって、作品があるという中で、それを別にそれを地域に持ってこなくていいじゃん」という暗黙の理解がある。そうじゃなくて、地域とアートと作家がいて、それが出会ったときにどう変わっていくか、という部分が創造性だから、それを引き起こすフレームを『はならあと』で考えればいいのかなど。土着性とアートが関連しない、作品を持ち込む枠組みは美術館やギャラリーに任せればいい。

加藤: 地域とギャラリー、双方でそれぞれにできる事がある。公共性と個人体験とが溶け合ってる場所と、意図的に分けている場所とがある。ギャラリーに行く人というのは、その目的がなければなかなか入ってこない。そもそも、作品を見るつもりでギャラリーに行ったり美術館に行ったりする人が多い。でも、ギャラリーや美術館ベースの場でも、意識は変わりつつある。元々、社会と作り手ってそんなに乖離してないはずだ、と考える人も増えています。

社会とアート、日常体験と美術体験、というようなカテゴライズ(分野分け)には忙しい中で把握しやすいといった利点もあるのですが…。

そもそも作家は、解りにくい事を見やっていると見えて、その時の考え方とかを敏感に察知してたりとかするんです。何も勝手にやってる訳じゃない。本当に勝手にやってる人も居るかもしれませんが、それも含めて社会の一つの鏡です。

山中: 今の日本のアートの表現は、より社会へ向いてきていますからね。最初の頃の『はならあと』は、部屋・建物・会場というフレームが強かったので、「ここに置く」という作品本体と展示空間との関係性でとどまっていたように思います。それこそ、床の間の掛け軸から、その延長線へと向かい、さらには町そのもの組まざるをえない表現へ…。今の『はならあと』のキュレーターの役割も、そこにシフトしていると思います。最近では、展覧会を企画さえすれば誰でもキュレーターと名乗れる傾向があるのですが、限定した芸術の分野の素材や技法とか表層的な比較にとどまらず、それが社会に散らばる色々な価値観であったり、表層に現れない深いところにある要素にジャンプするんだよ、ということまで言っていないと、今の時代のこうした場でのキュレーションとしては通用しないと思います。

森: 私は、そもそも『はならあと』に参加したのは、東京の劇場での作品で、誰に語りかけてるのが解らない演劇がどんどん増えてきたなあと感じて、それがすごく嫌だったんです。もっとちゃんと目の前の人を意識して、「誰に何を伝えたいのか」を作家側に意識して欲しくて。なので、(作品と観客を隔てる力を持つ)照明とかが無い、こうやって普通にお客さんと対面出来るものとか、参加型とか、そういった方向の作品作りにかかわるようになっていきました。

さきほど、共有の要件が無いとぶつかれないというお話があったのですが、私も容赦無く、失礼ながら田川さんに色々言えたのは、まず「マルカツが魅力的な場になる」ということが一番大事である、というのが二人の間で共有できていて、かつそれは私たち作家側にとっても全然相反するものではなかった。何故なら、あの家は大事な作品の一部で、大事な材料だから。全部終わった後で、うちの作家の三人が面白い事を言っていたのですが、「三人ともアウトプットの表現の仕方が違うけど、全部同じ事をやってるね」と。家の通り庭の所とかを全員が川に見立てていたりとか、庭をこの世の終わりとかに見立てたりとか、「全部皆同じ事を考えてたね」という話をして笑っていたんですけど、その時に武田力が「だって、全員この家を戯曲に見立てて作品を作ったんだから、全員同じ話になるのは当たり前じゃないか」と言ったんですよ。私たちにとって町家というのはそういう存在で、そういう存在として作品をやっていました。結果、マルカツは私がお客さんの話を聞く限り、とても魅力的な場所としてとってもらえたと思いますし、それが例え、直接的な会計に繋がらなかった

としても、私はある種マルカツの利活用としても若干貢献したと思います。それが私にとっては、アート側にとっても、キュレーターにとっても…と思っています。

加藤:そうですね。それは田川さんなり宇陀の方々が「ここは空き家になってどうしよう…」と考えていて、でも「この空き家ええ感じやんか」って思っている。そこで、演劇の人は日々演劇の事を考えているから「どうしたもんかね」と演劇的な見方で何とかしはじめる。と言うか、「ここで何ができんねやろ…」「面白い事やりたいし…」「考えてる事見せたいし…」という中で、別の見方が見えてくるのがあって、それは建築的な見方とかまちづくり的な見方とは全然違うのだけど、見方として絶対ありますもんね。

森:そうですね。特にうちは一人建築と演劇を両方をやってるメンバーがいたので、ちょうどそれでスロープができたというのがありました。

田川:結局、色々提案があつてぶつからなかったというのは、ほとんどは「あ、面白いじゃんそれ！いいねいいね～！やろうやろう～！」となったからだと思います。煙突はさすがに落としたりしましたし、釜戸焚くのはやめようと、安全面で色々と断った事もありますけど、基本的に両方が盛り上がりつつあったのかどうなのか、というところ。家族にも迷惑は掛けたりはしましたけど…。

田川(新):あ、煙突は残しました。雨じゃぶじゃぶ入るから(笑)。

田川:あ、そっか(笑)。でも、それは結果としてあれをやらないと作品自体が成り立たなかったなっていうのは、私達も作品を見せてもらってすごく良く解ったし。だから、私達ではここまでの事はできなかったから、それはやっぱり森さん達のチームが入ってくれた事に、ものすごく意味がありました。

森:あと、それがいいプレッシャーだったんですよね。ここまで田川さんや町の人に迷惑かけてやってもらって、良い作品ができなかったら私達やばいな、最低だな…という。すごいプレッシャーがあった。

加藤:そのプレッシャーには一長一短があるように思います。今回は人間関係が上手くいったからいいですが、キュレーターと町の人との関係がとっても仲が悪くなってしまったら、企画が成り立つのが難しいくらいにキュレーターが一人ぼっちになった可能性だってある。フレームないし仕組みがあつたら、もしくは間に人がいたら、それらが助けになったかもしれない。

森:本当に彼女には申し訳ないのですが、渡辺瑞帆がいてくれたのが本当に有り難くて。彼女は建築が分かっているんで、他のチームが言った無謀なお願いが、「建築的にまずい」と先に彼女が分かってくれるので、「それはちょっと家が…」と言ってくれたり。最終的に私達が去った後の壁の穴を塞いで人が使える状態にしないとイケないから、最低限家のダメージになるような事はお願いできないよね、とか。

加藤:実はそういったことがこちらにもあつたんですよ。村上君(村上慧)が建築出身なんです。

森:そうなんです。ね。

加藤:うん。建築的な要素を企画の内容として組み込むというわけではないですが、建築的な目線で見たときに気になる点はある？と聞くことはありました。そのような目線をもつ人が自分に近い側にあることが安心材料でした。

森:それが渡辺のプロフェッショナル性を損なっているようで、申し訳なくもあつたんですけど。そういう目線が一つこちら側にあるということは、大切です。

加藤:色々な方から意見が出るのを聞いていて思うのが、色んな枠組みを取っ払う準備ができていいるな、という感じがします。「地域」とか「アート」とかっていう話もあるし、表現のジャンルの事についても。必要な仕組みを考える上で、立場が皆違うよねというのはこのトークの来場者の方々は共有しているんじゃないでしょうか。それが、意識のうえでやっとなぜベースになってきているように思います。それが今財産なんじゃないかって僕は思ってるんですよ。なので、そこから始められるな、と思っています。〔了〕