

GUEST PRESENTATION

ジュリー・ラザール

1951年生まれ。ロサンゼルス現代美術館（MOCA）の創立館長として、新たな芸術形態とメディアに重きを置いて、新しい芸術作品を依頼し、複合的なアートシリーズやテーマ性を帯びたエキシビション、パフォーマンス、設備、および芸術家のプロジェクトを起こしてきた。1972年から1981年まではリンカーンセンター公演芸術、近代美術館、ロックフェラー大学、ハドソンリバー美術館に在職。

一般の人々をアートに巻き込む

このくまもとアートポリスにお招きいただいたことを感謝します。

まず、この運動をアメリカでどのような運動と定義することはやめようと思います。この運動は、アーティスト以外の人もたくさん参加して全世界で始まっている運動です。私がロサンジェルスでの現代美術館でやった最初のアートは、アーキテクトのフランク・ゲーリーとジョン・アダムスラトたちとコリオグラフィーを行いました。

19世紀の半ばのアメリカの作家でもあり思想家でもあったヘンリッド・デビッド・ソローが「市民不服従について」という有名な本を書きました。この中で、不公平に不正に押し付けたり、また人権を保護しないような法律は、責任ある人間が破ることができる、と言っています。このソローの作品が多くの人たちにインスピレーションを与え、アクションを始めさせたわけです。例えば、ガンジ

ーの非暴力平和運動、マルチ・ルーティン・キングの1960年代の市民権運動などがその代表的な例です。ソローの言葉や行動は、

今でも市民の草の根運動に刺激を与え続けておりますし、現代のアーティストにも影響を与えております。「人口増加とアート」というジョン・ケージのエッセイに次のようなことが書かれています。

「我々のためにもうすでに次の戦争の地図が作られている。それは世界を安定、貧困であっても安全なものにするために、新しい質の生活の質をともしはじめ我々の間の疎遠化を阻止するために拡張的な思考や検閲主義的な思想を克服するために一緒にやるということ。データーではなく、人が一緒にやらないということ克服するため」というのがあります。

アメリカではなく、もともと外に出ようということ、アート

以外の人たちを巻き込んだ形で広い範囲の教育的な、あるいは対話的なプロセスが始まっています。

このような形で一般の人たちが日常に考えているようなことをアートに入れ込むことによってアートがエリートの問題ではなくなっていくわけです。アートそのものは意味を包含する。アートの意味とは包含する容れ物のようなものです。現代のアートは楽しいものであって、人々をもっと巻き込むことによって創造的な活動に皆が参加し、そして皆がいきいきとすることができるようです。パブリックアートというものが、このような形で広い一般の人たちに認識されるようになってきました。

スーザン・レイシーが、「新しい社会の形にはアーティストのビジョンを持つていなければいけない。また集合としてのアートが語りかける社会との関係をはっきりさせなければいけない」ということを言っています。つまりアートの組織は、やはり役割とした文化の中で活性化させ、社会によりよく奉仕するため社会を活性化させる必要があると思います。そして、アートの持つ力をなるべく多くの人たちと分かち持つ必要があります。コミッションというかたちで、あるいはサポートする形でさまざまなアートの分野から交流することが必要だと思います。つまりアートの中に一般の人たちを巻き込むということが必要なのです。

アートに対する公的補助の歴史

そこで、パブリックアートの資金がどうなっているかということをお話するのは非常に役に立つと思います。アメリカは何でも基金のことに関わっております。1930年代後半にアメリカの政府が、最初にアートのスポンサーになったのはWPAと言われるもので、アーティストが政府に雇われてサービスを提供するというかたちをとりました。何人かがコミッションを受けて公共のビルの壁画を描いたわけです。これは社会がリアリズムの形に変わってきておりましたので、非常にプロパガンダまたはナショナリズムがあらさな仕事が出てきたわけです。そこで、政治的圧力がかかり、40、50年代に議会がアートを上から押さえ付けるような形になるマッカーシズムの基礎ができてきました。アメリカの非常に知的な上院や市民たちの中で赤旋風が吹き、いわゆる共産主義が弾圧された時代であります。そうすると、オフィシャルアートというのが出てきて、一体だれがお金を出すのかという問題が出てきました。WPAはそのあと廃止されてしまいました。

1963年になって、ジェネラスサーヴィスアドヴェーションという行政がアートプログラムのパーセントフォーアートプログラムを提唱しました。0.5%を提供することによって美術関係のビルを建てるためのコストを出そうということ、最初はインターナショナルトレイディングビルディング、その後にモザイク、それからワシントンプラザの泉のところにある彫刻など。アメリカのユナイテッドシールのロビーにあるもの、これは完全には完成しませんでした。このGSPがアートインアーキテクチャープログラムを始めました。ここに連邦政府のオフィススペースレポートというのがありますが、適切なときにはアートというのはデザインの中にそのアメリカのアーティストたちの仕事を強調すべきであると書かれています。このプログラムの中で、1966年から72年の間に、非常にインフレが高まり、ロバート・マザーウェルというところにあるジョン・F・ケネディビルディングの壁絵などが非常に物議をかもしました。ポストンでも問題がありました。1971年にニクソンがメモを出しまして連邦の省庁た

ちがやはりアートをサポートするべきであると強調したわけです。GSK、GSAまたナショナルインدامメントフォーアートという反動的なところがだんだん活発になってきてまして、プロジェクトの質もあがってきました。こういう経緯があつてアートは独立することになりました。

人々に受け入れられる パブリックアートの常識・非常識

1981年に二つの運動が起りました。マンハッタンの方にあるフェデラル・プラザですが、この辺りが非常に大きな問題をかもしたわけです。1300人の人たちがこのティルティッドアークというリチャード・セラの作品を取り除けという署名をしました。そのプラザはパブリックスペースが取り除かれたために非常に冷たい雰囲気になりました。使えなくなってしまう。アーティストたちはこれをどこか別の所に置きたいと考えましたが、その場所と密接な関係があつたので、それを別の所に置きますと彫刻として

の意味がなくなってしまう。もし政府がこのアートを抑圧するようであれば、アートの多様性が失われ、表現の自由が危険にさらされると言いました。これは裁判所まで持ち込まれて、このティルティッドアークは1978年には取り除かれてしまいました。第二の問題はマイヤ・リンのベトナム戦没者メモリアルに対する提案ですが、V型の220フィートの黒いみかげ石ですが、ワシントン市のキャピタルモルに造られました。しかし、このプロジェクトはまったく疎外されてしまいました。と言いますのは、ベトナム

ムの帰還軍人たちとその家族が妨害したからです。この非常に抽象的なプランは、若いベトナム系のアメリカ人でイェール大学を卒業した人がやったものなんです。アーティストがそこでどういう運動をやったかということが十分に理解されなかったわけです。

帰還軍人ベトナムの慰霊祭として造られたものには、反射するような壁があり、ベトナム戦争で死んだ人たちの名前が刻まれています。これを見ると、彫刻とランドスケープが癒しの効果があり、また美しいとさえ感じられたのか、いろんなメッセージや写真が飾られるようになりまして。これは非常に成功したモニュメントで、最近、最も重要なものと考えられているものです。この二つのパブリックアートワークは、一般の人たちがひとつは受け入れ、ひとつは駄目だったということで、相当違っていたわけです。デイズ・マツコウネという方がその時、ティルティッドアークの拒絶によって隠れてしまったボビュリストの動きについて、「自分たちの言葉を選ばなければいけない」といいました。一般の人たちとパブリックアートとの協力が必要だということですが、文化的なエコロジー的な運動と結びついて行なわれるようになりまして。いま5人ほどの名前を挙げたんですが、そこでは、驚くほどに「常識」がありました。ほとんどの皆さんが「常識」を語っていたわけです。

歴史を生き返らせる役割 異文化を結ぶ試み

ロサンジェルスの私の美術館でやる展覧会は来年3月がオープニングですが、ロサンジェルスのあちこちでこれがWWに出されますけれど、これはコンテンツポラリーなものと考えられています。これは、ワン・ポーシューワの作品ですが、1994年にワシントン州のペリッツブレイフィールドのためにコミッションされたものです。2年半協議をしてドウォニツシュ族との相談の結果、できたものです。このプロジェクトが可能になったのは自分たちの信じて

いる、祖先崇拜の考え方をみんなが理解してくれたからです。ウィ・タン・マーニー氏がその土着の人たちのスピリチュアルリーダーだったわけですが、その彼は「先祖からずっと受け継いだ伝統を大切に考えなければならぬ。つまり先祖を祭るということは、過去のためだけではなく、将来のためにも役に立つのだ」ということを言ったわけです。このように彫刻には、そのかくれた歴史を掘り返し、生き返らせる役目があるのです。子どもたちは、骨が埋められている彫刻の上で遊ぶことによって「ここは自分たちの先祖が住んでいた場所だよ」という意味をもっているわけです。

1994年の作品で、アンカレツジミュージアムオフィストリーアンドアートというところがコミッションしてくれたものがあります。これは20マイルの線路にフォークのようなものを置きました。この鉄道、サンパセフィック鉄道を作った労働者たちの歌からとったものです。チューマスインデアンや中国人の人たちがここに住んでいたわけですが、お互いに言葉は分からなくても一緒にハミングすることや語り合ったそうです。この歌を見つけたことによってこの芸術が可能になったわけです。アートワークにこのような二つの文化を使うことができました。これは山の上にありますので見えません。聞こえるだけのアートワークです。

アートと環境、エコロジー 福祉、コミュニティ…

シカゴのカルチャーアクションという展示会について。ここでは都市を新しいパブリックアートワークのサイトとして位置付けています。最初、近隣地域に庭園を作りましたが、ここでは全く土を使わず水栽培をしています。そして慎重に計算された栄養素を与えています。植物は成長しますが、普通の伸び方ではなく不自然に横に伸びています。このような水栽培の菜園は、HIVエイズの流行の状況に反応した作品です。すなわち免疫系が弱った体を、植物をこのようにコントロールして栽培するのに例えているのです。また、この水栽培のようなシステムは社会的なボディーの一部とも見なされます。あるいはコミュニティの一部ともみなされます。それぞれの根がお互いにかみあって関連性を持ち、同じ栄養を分かち合っている。同じような世話を受けていると。

しかし、ここで養える人々は限られています。6週間毎に75名位です。そしてこの庭園でコミットしなければいけません。人々が集まって、この庭園の面倒をみます。誰か近い人がなくなったら？これは簡単だと思います。自分ももしかしたら？選択してしまうかも知れないと思うわけです。こういった人々、また自分を関連づけることができるかもしれません。そしてこのように集団的にこのエイズが台頭している中で鼓動するということです。この「フラッド」という作品では、また2週間に一回ずつエイズの患者たちに食事も提供しております。そして情報なども提供したり、精神的なサポートもしてあげています。このサビスはシカゴで行われております。このような仕事で、何が一番よくできるかと言いますと、創造的なリンクを提供できるということです。解決策ではなく、人々がこの世界の見方を変えることができます。そして新しい関係、新しい意味を見いだすことができます。



それでは彼女が言ったことを引用したいと思います。この博物館のために彼女は大きなプロジェクトをしており、モデルがトラックの運転手と握手をしている写真があります。彼女は8500人の清掃車の運転手と一緒にタッチサレーションという作品をやっております。これはバレーメカニックのものなんですけれども、これはこの道路の清掃車に関する製品です。彼女はいろんな公共プロジェクトをコーディネートしており、社会的なエコロジーの問題を取り上げています。そして、この世間の人々が廃棄物を無視したり、清掃車を軽視する傾向を問題視しています。そして非常に高度なパフォーマンスを提示しています。

また、ミエルレ・ユークルスはパブリックサイトとしても別のかたちを提案しています。次のスライドをお願いします。これは実際にフレッシユキルスレッドファイル埋立地と言って世界一大きい埋立地です。フロートシティー (Float City) 浮上都市というのが彼女の長期のプロジェクトなんですが、それとこのフレッシユキルズランドが連結しているわけです。フロートシティーは、ニューヨーク市の文化部門がコミッションしたもので、ニューヨーク市の清掃局とともに行なっている長期プロジェクトです。3500平方フィートのマリントランスファーステーションにこの清掃局がありますが、は

しだけでゴミを運ぶというシステムを取っています。はしけにゴミを積んでフレッシユキルズの埋立地に持つてくるわけです。毎日、約1300トンの廃棄物がこのようなかたちで運び込まれています。この場所の素晴らしいところは実際に河川を使っているということです。自分の家から出たらうちのゴミではない、別のものになるということです。ここで重要なのはこれが流れているということです。相互にロックして結びついているコンポーネントがあります。パッセージランプそれからガラスブリッジなど248フィートの道路があり、いろいろな材料で出来ております。それをキャスティングして壁とか床とか天井にします。材料は繋げられたものでありますが所有権がなくなっております。しかし、材料としての健全性を保っております。ガラスの橋は18フィート幅のもので40フィートの長さです。このようにビデオで町の廃棄物シーンが描き出されます。「材料というのはまた違う奇跡がある。人間というのはこの奇跡がかなり短いものである。健康が良好であれば次の世代は100歳まで生きるかもしれない。しかしガラスというのはまたその奇跡が違う」と彼女は言っています。(ガラスは)容易に一万年は保つでしょう。そして人間は百年の間に一生懸命に仕事をする。たくさんガラスを買ってそれを使つて捨てたり、土に埋めたりします。しかし本当はそ

のまま使えればもっと楽しいかもしれないのに。

これをばからしいと彼女は言っているのです。このように変換できるものなんです。従つて考え方を変えなくてははいけません。材料の中を並べるといふ考え方です。閉じ込めてはいけないということなんです。オーナーシップというものとは決して流れを止めることはできません。我々はその流れの動物になれるということです。「この状態をニューヨーク市の子どもたちに見学してほしい。何が造られているのか、どうやって対処しているのか見てほしい」と言っております。「嫌気性菌がいかにゴミを分解しているかを見てほしい」と。われわれはいろいろなゴミを出しております。そしてこの生命体の50%は単細胞の微生物です。うち25%は微生物です。これが生命です。これはアーティストにとつて非常に面白いことです。生命の半分は肉眼では見えないものです。そして、埋立地では、この試み全体がこれらの生物によつて構成されている。それを私は見たいとユークルスは言っています。

彼女が身障者の人が丘の上に登れるように造つた道を行くと、そこでは都の全部が望むことができます。この小道は彼女が造りました。ガラスを粉にしてアスファルトとミックスしてグラスファルトと呼んでおります。このようにしてきれいなものが出来るというわけです。

アートと科学との共同作業 社会的問題に新しい切り口を

「リバイバル・フィールド (revival field 再生の地)」と呼ばれる、メル・チンの作品があります。中国系アメリカ人の第一世代でヒューストンで育ち、コンセプトチャーアートのイストとしてマルチメディアの作品をつくっております。環境と人権、宇宙との関係の原理などをテーマとしています。作品では哲学、宗教、政治、歴史、神話、自然科学、環境、数学などを使います。データを収集・分析して、いろんな分野の専門家とそれを比較します。いろんな材料を追求します。謎めいていても構いません。アイデアが入っていればいいんです。研究をするのは、この直感を試すためです。そして以前のアイデアを破壊するというのも彼のプロセスの中心なんです。その結果がリバイバルシーフィールドになります。そして概念的な火をともしたいと言っています。

シロサイビエクスパートは、農業がある前には雑草があるのだと考えています。そして、いろいろな人間や職業のために、その生態系が壊れてしまったので、また雑草を持つてこなくてはいけないと言うのです。過去においては大理

石という材料があったが、今日のモダンな材料は何だろうか、副産物は何だろうかと問いかけたわけです。そして、この植物の形を作ろうとしたコミュニティには科学者もいました。死の可能性を秘めたものに生命を与えようと言っています。これが最終的なスクラップチャーとなります。USDA (米国の農業省) の Dr. ルファスのところに行き、ダチュラの可能性を聞いたわけです。そこで、リチャードビルクの図書館で鉱石探索のためのバイオケミカルな方法を読むことを勧められました。それを読んでみますと、アフリカにある植物からメタルを出せることが分かったんです。そこで、いろいろと調べてみました。毒素を除去する方法というのは、今まではトラックで運び出したり、アスファルトで覆ってしまうということでした。しかし、チンは他に方法があることを主張して、いろいろ駆け回ってスパーファンドという補助金を政府から得ることになりました。しかし、結局、彼はテクノロジーの人間ではないという理由で補助金は出してくれなかったそうです。本来のテクノロジーにし

か使うことが許されていなかったからです。そこでセントポールの外にあるランドフィルという埋立地を選びました。そして、ウォーカーズセンターのスタッフを説得しました。この社会的なサイクルの関係を見出したかったわけです。しかし、NEA からこのプロジェクトは許さないと言われました。チンは、これは公共の問題であるから公共の補助金を使うべきだと主張しました。そこでチエアマンと会って説明しました。チンは「私にとってこのような変化、同じものとは違うこと。そこから逃れるものが美しいのです」と言いました。「植物から出るメタルを売って儲けることができるのか」とチエアマンが聞いたので、「出来ません」と言いました。「これは革命です。環境のかたちを作るわけです。ひとつの状態をまた別の状態に変えるわけです。私にとって、これがモダンスカルプチャーです。すなわち社会的な問題を切りとつてしまおうというわけです」。そして最終的には補助金は出しました。

ペレシオンを行っております。これで持続可能な環境のアイデアを持たないとうまくいかないということが分かりました。そして、エネルギー省でもグリーンエリミネーション (green elimination 植物による「廃棄物の除去」) という考え方を認めました。次は、ロサンジェルスで学生と一緒にメディアアーキテクトとしてイメージをコミュニティに伝えるということをやりました。最後に一つの引用をしたいと思っています。非常に有名な「アウロ・フレアー」というブラジルの教育者たちが抑圧されたものを書いてあるものです。とにかく複雑でダイナミックなカルチャーの中では、意識するせざるにかかわらず、革命のリーダーが出てくるということを言っています。「支配的エリートに対して自ら組織することであり、革命のリーダーにとっては人々と自分たちを両方組織することであり、支配者のエリートは自らの権力を構造づける、そして構造的に人々を支配し非人間的にするために組織にする。革命のリーダーは自然と対象物に合わせて組織をする。それはそれ自体が自由を実行することである。権利なくして自由はない、しかし自由なくして権利はない」。終わります。

Artists work to restore neighborhood's dignity

Continued from 1Q

Two kinds of activities that I was involved in. I was looking for ways to unify my community activities and my activities in the arts.

Though he is originally from Birmingham, Ala., Lowe's community now is Houston's Third Ward, a long-neglected neighborhood near downtown Houston.

"I wanted to create an opportunity to bring artists back into the community," Lowe said.

Perhaps only an artist could have seen opportunity in the group of identical, decrepit shotgun houses, spaced about four feet apart, on two adjacent blocks of Holman Street.

The problem wasn't just that the buildings seemed the only reasonable fate for these houses. There was another, more palpable barrier that only an artist could have seen over: Like the "cortez" houses on San Antonio's West Side, the shotgun houses of Houston came to be associated with poverty, oppression and shame in the eyes of the minority community.

But Lowe remembered the paintings of John Biggers. In epic, dramatic canvases, Biggers celebrated both the crisp geometry of the shotgun houses' pitched roofs and the vibrant community life on their front porches and in their narrow alley courtyards.

"The shotgun house originated in West Africa," Lowe said, "and originally it was a way for people of African descent to show pride in their heritage."

Lowe set about restoring the dignity of the houses, as well as their structural integrity — although the houses were remarkably sturdy, with solid plank interior walls and floors.

With help from DiverseWorks, a Houston alternative art space, Lowe applied for a National Endowment for the Arts grant in the Art in Public Places program.

There was just one tiny wrinkle that hadn't been noted yet, however: Lowe didn't own the property at the time; he didn't even know who owned it.

"We told the NEA we had a five-year lease with a purchase option. We lied," Lowe said cheerily.

But in the summer of 1993 Lowe's



Volunteers take a break on the front porch of one of the row houses being renovated by artists in Houston's Third Ward.

property owner, who turned out to be a Taiwanese architect. The NEA came through with a grant to initiate the project, but far from enough to renovate the houses — a cost Lowe estimated at more than \$200,000.

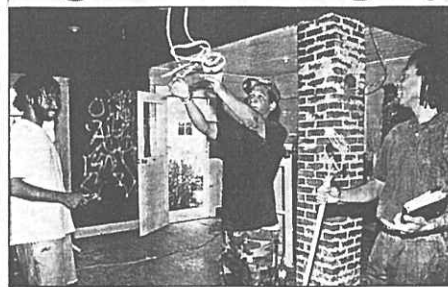
That fall, Lowe and some other artists started work on the site. They cleared the weeds — "We didn't even know there was a sidewalk underneath them," he said — and had their interior partitions removed to create gallery spaces.

One house is devoted to spoken-word performances and an after-school program. Street Beat, that includes poetry, rap, prose and music.

In one house, the original partitions remained in place for an installation work, "The Full House," by Carter Ernst and Paul Kinsley, who filled the rooms with furniture and other objects evocative of dream and memory.

In the mailbox of each art space is a stack of handmade printed cards, which include a biography of the artist and an artist's statement about the work inside.

The art spaces on the front of the block are generally used for exhibi-



Angelbert Metoyer (from left), Jabari Jibril Anderson and Rick Lowe work on the interior of one of the Holman Street houses. Project Row Houses so far has renovated eight of the structures.

for artists from the immediate neighborhood — a man who carves walking sticks, another who builds model churches from matchsticks and a retired math and physics teacher who creates geometric drawings and who advised Biggers on the composition of his paintings.

During my visit, two young men, Angelbert Metoyer and Jabari Jibril Anderson, were cleaning out the interior of a house on the back of the block.

Metoyer is a neighborhood youth who impressed Lowe with his energy and self-taught talent as a painter. Metoyer had worked with one of artists in the main art spaces, Lowe said, and decided he wanted to create a mural installation in one of the unrenovated houses. Metoyer and Anderson, a student at Texas Southern University, cleaned out debris and prepared the space for the mural, which is to occupy a series of plywood panels.

Metoyer is emblematic of the neighborhood talent waiting to be

making his own points from food coloring, chocolate, other food stuffs, a mix of motor oil and sawdust — whatever seemed promising. Now he uses store-bought acrylics, though he continues to experiment with his own concoctions.

"Angelbert is so talented, there's not much I can teach him about painting," Lowe said. But he added, "He's getting ready to go to the Atlanta College of Art, and where he and most young people fall short is in art history. We're giving them reading assignments."

In one of the gallery spaces, 15 elementary and middle school students sit on the floor and listen to teachers Dennis Lee and Kelly Garrett. The kids are participants in Project Chrysalis, a component of Project Row Houses. With contributed film from Photofest, the students are learning photography and documenting their Third Ward neighborhood for a photo exhibit.

Major funding from the Meadows Foundation is making possible the renovation of the houses for

renovation, for the interior, shows how much living space can be crammed into a 525 square foot house, the size of an efficiency apartment. The interior was entirely rebuilt with two small bedrooms, a tiny living room with a tile floor, a modern bathroom and kitchen, and lots of storage space.

Project Row Houses has quickly become a focus of community life and education programs.

"Some were programs that people were doing anyway, but they had no resources. We provide fundraising help and a place," Lowe said.

As the original site approaches full use, Project Row Houses is undertaking long-range planning. Lowe hopes to acquire some of the surrounding property, establish a community development corporation to hold housing, and recruit developers for other projects.

Meanwhile, Lowe is carrying the Project Row Houses philosophy to Los Angeles and to his hometown of Birmingham. The form, he said, will be very different in each of those places, but the philosophy

新聞記事 (サンアントニオ・エクスプレス・ニュース紙)

隣近所の経済社会発展に
アーティストとしてどう関われるか



敷地全景

Third Ward revival

Renovated shotgun houses give young single mothers a place to grow

By STEPHEN THOMAS
Houston Chronicle

Several months ago Katherine Lambert, 34, had dropped out of high school, was pregnant, had no place to live and couldn't find the father of her child.

Four weeks later and newborn son, Josiah, will move into a house as capably renovated as it is beautiful.



The Third Ward row houses, above, were saved by artist Rick Lowe, left, and art and community service projects.

新聞記事 (ヒューストン・クロニクル紙)

GUEST PRESENTATION

リック・ロウ

テキサス州ヒューストン—1992年、アーティストでありアクティヴィストでもあるリック・ロウは、雑草とゴミに覆われ、近寄る者もなかった一連の空き家のショットガン・ハウス（全室が前後にまっすぐつながった家）を偶然発見。この歴史的に意義深く、文化的に議論を醸す可能性のある遺跡をアートとコミュニティの間に橋渡しするものとして保存し発展させることにより、プロジェクト・ロウ・ハウス（長屋）は現代アフリカ系アメリカ人アーティストが彼ら自身のコミュニティにおいて積極的かつ創造的な立場を確立する足場として創立された。プロジェクト・ロウ・ハウスは、すぐさまアートによる貧民街の更正のための国営モデルの位置を得た。彼は現在カリフォルニア州ロサンゼルスのパブリック・アート・プロジェクトに基礎を置いたコミュニティ「ワッツ・ハウス」に携わっている。このプロジェクトはロサンゼルス現代美術館のエキシビションの一環である。

今日は、テキサス州のヒューストンのプロジェクトロウハウスについて話をしたいと思います。このプロジェクトロウハウスというのは、「隣近所」のプロジェクトなんです。なぜ「隣近所」かと言いますと、コミュニティとか共同体とか地域社会とか難しい言葉をみんな使っていますが、そんなのではなくて隣組と近所というか、なんとなく繋がっている地域、やっぱり隣近所という感覚なんです。自分のやっていることを考えてみ

ると、そもそも社会発展といったことや、社会の中で人々がどうつながりを作っていくかということ、あるいは、いろいろな物事がお互いにどういうふうに関係し合っているのかということに関心があつたんです。

ヒューストンでもそういうことに関心があつて観察をしていると、社会弱者が住んでいる町にアイデンティティを全然持っていないことに気づいたんです。アイデンティティを持っていないというより

も悪いアイデンティティを持っている。マスコミが毎日のようにあそこはよくない、あの辺は悪い地域だと言いつけるからなんです。そういうふうに関心を持って、その問題という問題に関心を持つようになったんです。そして、そこに出かけて行って、いろいろなものをひっくりかえして探したりして、何かプラスの記念碑になるというか、プラスのエネルギー源になっているようなものを見つけた。というように、今から話すプロジェクトは、その近所の所に出かけて、本当に中にはいっていきなり方を取っています。こういうやりかたは自分の個性に合っているかなと思います。対象とするというよりも、その環境やその人たちのの中に一緒に入ってしまうというか。昨日も開発に対するトップダウン型のアプローチとか外部からの介入とか難しい言葉が飛び交っていました。が、通常アーティストというのは、よそ者、よそからやってきてなんか作って帰っていくという感じがあると思うんです。中には魔法使いのように素晴らしい能力を持っている人がいて入った瞬間に「ここには何が必要か。美的に何を導入すればどうなる」って分かっただけで、すごい作品を作っているけれども、私にはそういう能力がないので、とにかくその地域に入っていく、しばらくその人たちと過ごしてみたいと駄目みたいなんです。



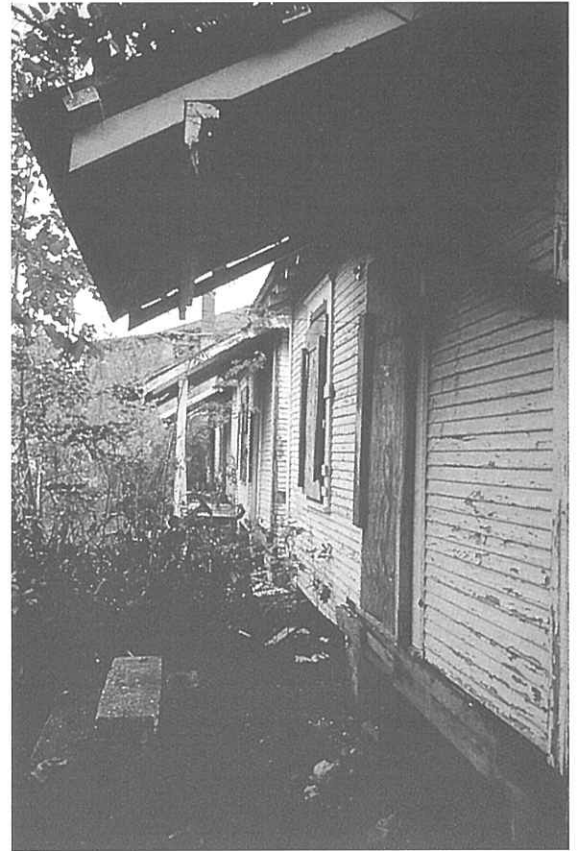


上下：修復以前の状態



修復の作業

それで、その市全体が経済社会開発プロジェクトというのをどんなやっていき、今度は低所得層の地域に出かけていきました。そこに出かけていって私は責任ある市民の一人として、そして責任あるアーティストの一人として、この近所に住むことになり、その地域の経済社会発展にどう貢献できるかと考えるようになりました。もう一つ、この作品が結論なんです、その結論にいたったもう一つの理由というのは、高校生が教室にやってきてインスタレーションとか彫刻とかそういうのを当時やっていたんですが、その生徒が私何を訴えたいかとい



うとよく分かって言ってくれたんです。「でも問題はこんなに差し迫っているのに、その危機感が作品には全然表現されていない」と言っただけです。ですから、私のアーティストとしての想像力、私としての能力というのは観念的なにかを訴えるじゃなくて、実際の地域の住んでいるストリートキッズが見ても「なるほどこれは自分たちの問題を差し迫った形で訴えているな」と思えるようなものにするにはどうすればいいのかと。これがまあアーティストとしての自分の個人の目標になりました。ですからその地域社会のいうかその近所の経済社会発展に自分がどう関われるか、どう参加できるかということがありました。

それからもう一つは、文化活動の周りには、経済や社会が進んでいくということもあると思うんです。例えば、ギャラリーや図書館や新しい劇場ができあがったりすると人種や民族や、あるいはお金持ちとか貧乏とかそういうことを越えて簡単に飛び越えている人たちがその地域にやってくるということがあると思うんです。ですから、文化水準をその地域で上げることができれば、その近所にいろんな人たちがやってきて、その結果全体としての経済とか社会とかいう水準もあがっていったら、他の地域と同じようなところまでは少なくとも上げられるんじゃないかと思いました。



修復の作業

歴史と文化を秘めた シヨットガンハウス

そこで、意味があるような、何

か特徴となるようなものをその地域で探したんです。アーティストが見て面白いと思ってくれるような、それからそこに住んでいる人たちが面白いと思うような、何か意味があるようなものを探しました。そもそもイメージがすごく悪い所だったんです。そうすると、今度はそれをひっくりかえしてプラスに転化できないかと多くの人たちが思うように、私も思いました。プラスのイメージにしていろいろの活動を引き付けられたらと思っただけです。

そこで、また歩き回ってシヨットガンハウスというのを見つけてきました。アフリカ系アメリカ人にとっては面白い意味を持った建物なんです。シヨットガンハウスという建物は、黒人というかアフリカ系アメリカ人社会においてはとても暗いイメージで捕らえられていました。奴隷制と関係があるからなんです。実際にそういうものを見ていくと、いろんな意味が見えてくるんです。歴史や伝統があるんです。

(以下スライドを示しながら説明)

私が最初にこれはとてもいいなと思ったきっかけなんですけれども、アフリカ系アメリカ人のジョン・ビザースが描いた絵なんです。ビザースの絵が私にとっても影響を与えたのはどういうところかと言うと、何年も前から絵を見ていたわけですが、シヨットガンハウスがたくさん描かれています。あれが典型的なシヨットガンハウスの類型化された絵なんですけれども、いろんな要素をこの種の住宅から引き出して繰り返しています。この家の構造というのとはただ単に奴隷ということだけを意味するのではなく、繰り返すことによって、実はこれはもともと西アフリカの起源を持っているということに気付いたわけです。しかも、豊かな地域社会ということも表しているというところに気が付いたんです。ですから、強力な共同体意識、それから想像力、そして地域社会の芸術に対するような支援ということも引き出してきました。まあ、ビザースの絵を見てプロジェクト

ロウハウスを考えたんです。

実際に家を見てみました。なぜこの地域が悪いイメージに彩られてしまったのか、すぐ分かりました。悲惨な状況だと思いました。でもそれと同時に、ビザースが表していたような豊かさというものをここには見つけることができるなと思ったんです。で、夢を見るようになっていったんです。ジョン・ビザースのあの絵を現実のものに甦らせたらいなと思いました。というのもアフリカ系アメリカ人の歴史と文化を表しているような、そういうような記念碑的なものだったからです。とても力強い記念碑だと思いました。しかもほとんどの人がまだこれに気付いてない。これを実際に体験したことがないと思いました。ですから基本的に同じようなジョン・ビザースが言っているあの本質をもっと人々が経験できるような形に変えたいと思いました。

次の写真を見て下さい。このロウハウス、家を見つけたときにはこんな状態でした。私はアーティストとしていろいろな作品を手懸けているわけですが、アーティストというのはいつも論理的じゃなくてもいいわけです。理性に基づくかなくてもいいわけです。そこで私がこの家は活力ある文化的な施設になるよ、なるよと繰り返し言い続けてきたわけです。みんなは私のことをクレイジーだと言っていました。でもアーティストはクレイジーでもかまわないので言

い続けました。市の側としてはもう壊してしまおうという計画があったようですが、私は、マイナスイメージをプラスにするには、一度まっさらにして、そこに建てるんじゃないかだと思ったんです。マイナスイメージの上にきちんとプラスを塗り重ねるようにして転換させなければいけない。いろんな人と話をして説得を続けて、沢山のサポーターがついてくれました。

この場所性なんです。興味深いのは、ヒューストンの中心地いわゆる金融街から1マイルくらいしか離れていないということ、30年から40年くらいこの位置関係が続いているが、それにもかかわらず、貧しい力のない人たちがたくさん住んでいる、ひとつの共同体がここにできているということ。わずか1マイルしかはなれていないのに、しっかりと地域共同体があった。これを全部壊して移転してしまつて、新しいアイデンティティをそこに作ろうと言っても、それはできないと思ったのです。主として黒人、アフリカ系アメリカ人ばかりが住んでいましたので、これを切り取ってしまうと、危機的状態だと思ったのです。隣近所の記念碑にしなければならぬ。そうでなければ、私たちの文化も歴史も伝統も切り取られてしまうと思いました。



イベントの光景

まず、1軒だけを改装してみせる

40万ドルという予算がつきました。私は1セントも持っていないで、40万ドルのお金をどこからか持ってこなければなりません。州政府、中央自治体からは何もサポートはありません。そこでアーティスト的なやりかたで、資金集めをすることにしました。どういうことかと言うと、もう一人のアーティストで二人だけで1軒だけ改装をし、こんなことができますよという実例を出したんです。いくらかかったかも細かく計算して出しました。それをきっかけにボランティアを集めて、もう1軒改装するというふうになっていきました。

次の写真を見て下さい。このようにたくさん地域の社会の団体など、ありとあらゆる種類のあらゆる職業の人たちがやってきて改装工事を手伝ってくれました。老若男女、富める人も貧しい人も一緒に手を取り合って仕事をしました。

お隣さん関係がどんどん作り上げられていくのはとてもおもしろかったですね。この地域に一度も足を踏み入れたことがないという人もたくさんいました。自分の刻印をプロジェクトの開発の

中で記していくことが出来るというチャンスだけでいろいろな人がやってきた。アイデンティティが変わり、この地域についてみんなが考えているイメージも変わりました。マスコミがこの地域は怖い、危ないと言いつつ続けたので、絶対行ってはいけない危険な場所ということになっていました。ところがこのプロジェクトが始まって安全なんだなということが伝わったんです。マスコミも今度は私たちが利用することができました。イメージを逆転させるというのを繰り返し報道してもらったのです。マスコミキャンペーンをやっている中で、好奇心に駆られて立ち寄るという人たちが増えていきました。

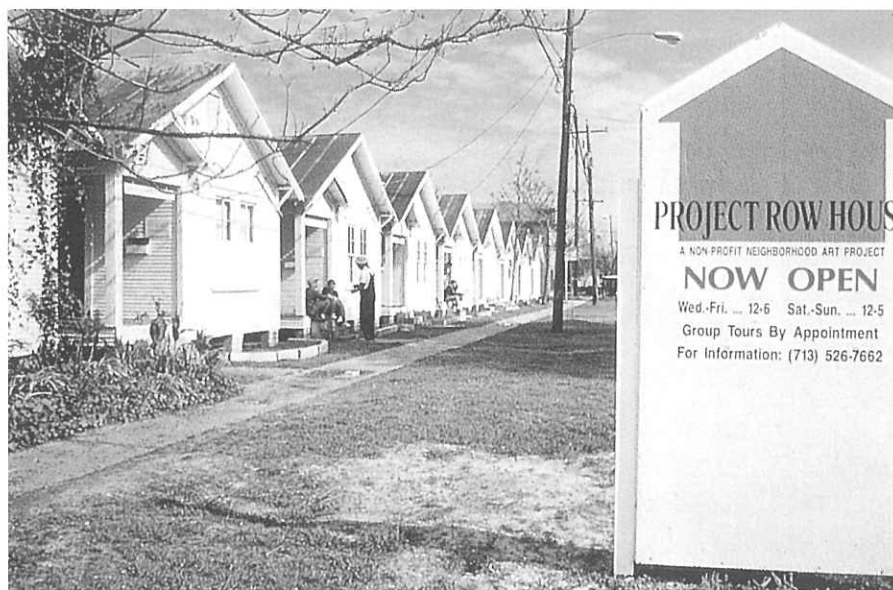
次は未婚の母のためのプロジェクトの様子です。実はキャンペーンの中でたくさん法人スポンサーもついてくれた。インテリアデザイナーやデザイナー達を探してくれて、1軒、1軒、未婚の母のために違ったインテリアに作ってくれたんです。マイナスをプラスにする。そうするとどんどんいろいろな言葉の使い方も変わってきました。例えば、この地域では、急に車が近づいてきてスピードダ

ウンすると、銃撃戦が始まるのではないかと、昔は恐れたものですけれど、わざとドライブ・バイ・エグジビットと名前をつけて、この地域に来れば、いろいろなことが展示されていたりイベントが開かれていますから、ゆっくりと運転してくださいと言いました。それをマスコミも取り上げて、車がスピードを落ととしても、人が死んだというわけではない、ここではみんなが参加しているのだと、意味を引つ繰り返すことが出来たわけです。

アーティストプロジェクトでは、全米各地からアーティストを招いて、アトリエとして家を5か月間貸し出すというのをやっています。その際の条件として、必ず地域社会を巻き込むような内容でなければいけないとしました。何もかもうまくいったわけではありません。いろいろな問題が起きました。ただアートとか芸術とかと全く縁がない人たちが、「こういうこともあるのだ」と感じてもらえた。そういうチャンスを提供することができたことは確かだと思っています。今、それぞれのハウスの中でいろいろな活動が行われています。ジョン・ビガンスがああ絵のなかで地域社会を示したあれと同じようなものが出来上がってきているんじゃないかなと思っています。アーティストがやって来て活動しますけれど、地域社会とのやり取りのなかで、中にはかなり挑戦的なことをやる人もいます。

次の写真に映っているアーティストはファッションデザイナーで、このハウスを使って春物のコレクションをしました。家の前にステージを作って花道とし、普通の人たちは通りに立って、そのファッションショーを見ているところです。

いろいろな場所からいろいろな人が訪れ、マイナスイメージだったものが急にプラスの、しかも勢いをもった力となった。その変革に立ち合ったことになったわけですが、アーティストとしてはこうした小さいプロジェクトを一つ一つやっていく、それがより大きなプランに繋がっていく、それと同時に大きな計画の存在にも耳を傾けなければならぬと思います。耳を傾けたくなくても、大きいプロジェクトというのはかなり自己主張していますから耳に入ってくるが、それを聞きながら、でも細かいご近所さんからのいろんな要求を忘れないことが大事だと思います。それがまさにコミュニケーションが一番必要としているものなのかということを表した声だからです。このご近所さんの場合は共同体としての意識というのがとても重要でした。まさかこんなことが自分たちの住んでいる所で起きるとは思わなかったといいますが、やっぱり共同体としての意識というものが背景にあって、喜んでいくということなんです。



修復後の光景



修復後の光景



イベントの光景

革新的なプロジェクトは ポーチの上で

ジョン・ビガンスにこのプロジェクトについて話をしてみました。彼は「建築様式についていちばん重要なのは、こうしたハウスの場合にはポーチが大事なんだ」と教えてくれました。このポーチ、ペランダというのは元来、西アフリカ諸国にあった形で、これは家と地域社会の間を繋ぐ空間ということでした。家の中という個人のプライベートな空間と外の共同体という公の空間を繋ぐのがポーチなのです。まさにそういうふうにはポーチが使われているなと思っています。(スライド) 最初のポーチをこういうふうに作りました。こうやって対話し、こうやって、どんなことが必要で、どんなことが可能で、というようなことを語り合ったものです。中心的なアーティストたちが毎週末集まって、プロジェクトを推進していきました。ポーチを使って最初計画を立てたのです。ポーチの存在があって、革新的な対話やプロジェクトが進んでいくことができるといういい例だと思います。他のポーチでも同じような議論が今でも続いています。クリエイティブなことをこ

のご近所さんを通じてどんどん進めていく中心になっているのが、この縁側のようなポーチです。実はさきごろ「鼠小僧みたいにみんなに好かれたいのか。義賊のつもりか」と電話がかかってきました。私はそういうふうに見えても仕方がないと思っているので、そういう批判は浴びても気にしません。こういった貧しい隣近所は、本当に基本的なことも奪われているようなものです。活き活きとした地域社会であるために必要な最小限度のものさえ毎日毎日奪われているような、そういう所に出掛け行って何かする、プラスのものをそこに見つけてこれを育ててあげるといのは、みなさん一人一人の責任だというふうに思っています。心からそう思っています。これからもこういうプロジェクトをやっていききたいと思っています。いろんな勉強をしました。

21世紀に 我々は何を持っていくのだろうか それを実験してみたい

オーストラリア・アデレード市での
フェスティバルについて

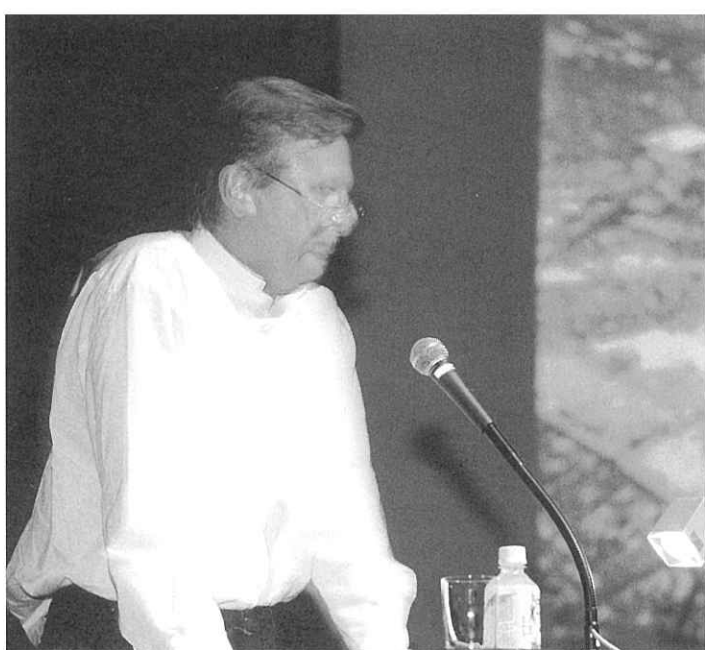


左、上：
サンド・ヘルゼル、
ケイト・ポイントマン、
マイケル・リートン
「アトラス」

GUEST PRESENTATION

レオン・ヴァン・シャイク

1944年生まれ。オーストラリア、メルボルンにあるRMIT環境デザイン建設学部の学部長。ロンドンのAAスクールで学んだ後、それをもとに教示、実践、1980年代初めにソウェトにおいて都市設立グループと共働。建築家としては自助型コンベンショナル・ハウジングに取り組み、複合教育施設、アート・ギャラリー、および工場のデザイン建築に携わってきた。RMITでは、建築学、インテリア・デザイン、ランドスケープ・アーキテクチャー、および都市デザイン・プログラムを講義。1994年ハーヴァード・デザイン学校の大学院に客員評論家として招かれる。また1996年、アデレード・フェスティバルの「ルインズ・オブ・フューチャー」の主事を務めた。



ジーン・シレット
「クロッカスのグリッド」

廃墟がパフォーマンスによって再生する

ルインズ・オブ・フューチャー（未来の廃墟）というのは、1996年、アデレード・フェスティバルのために2年がかりで準備されたもので、オペラディレクターのシバレコスキーという人に頼まれてやったものです。彼はこの2年に一度行われるフェスティバルをネクロポリス（necropolis: 死んだ街）と考えていました。つまり一旦死に絶えた跡がパフォーマンスによって再生するというネクロポリスの形で考えたわけです。このフェスティバルは都市を理解しようもので期間はたったの2週間、終わった後は何も残っていません。アデレード市は80万人ほどの人が住んでいて、フェスティバルによって大変貌を遂げるほどの小さな市です。ですから2週間の間、都市の全てのものが変わったと言えるかもしれません。正式なフェスティバルのほかに、周辺のフェスティバルも行われまして、ほかの州や海外からの人たちで街路は溢れ返りました。2年に1度そういう景観を呈します。

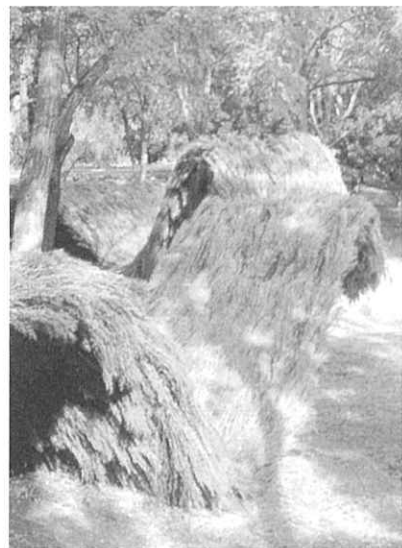
（以下スライド説明）スライドの左側のスペースは、もともとカーネル・ライトという人が作ったものですが、東南アジアとのリンクを示す通りペナンで生まれた人です。アデレードの、このカーネ

ル・ライトが仕組んだグリッド（grid: 枠組み）になっています。アデレードの場合、二つのお互い相殺するようなグリッドがあるわけです。彼としては無理やりラインを押しつけるようなかたちではなく、その廃墟から埃を取り払うような、自然にそこに埋め込まれていたグリッドを掘り起こすようなかたちを考えました。その平面図で歩き回って、入植者が上陸を待っているようにというイメージで、その都市をもう一度再生したわけです。そのコアのところには、植民地としてコマース的なグリッドをその上に重ねるようなかたちで考えました。

フェスティバルのサイトそのものを見ますと、アーティストやアーキテクト、ランドスケープアーキテクト、デザイナーを呼んで、ここでいろんな発見をするというかたちを考えました。過去・将来のインスタレーション（installation: 装置）を発見するというかたちで、このテレエン（terrain: 地形）にあるものを見つけ出すということを考えました。いくつかの基礎となるようなアイデアが、この努力から浮かび上がってきました。



左、下：
牛田英作、キャサリン・フィンドレイ「フロアーフ」



ディヴィッド・ハヴァークロフト、エリアノス・スース「インスタレーション」



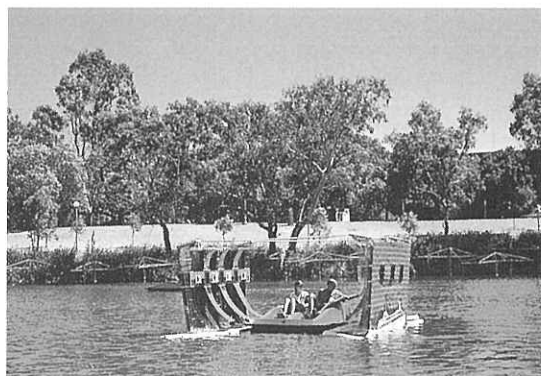
「アトラス」というインスタレーションは、サンド・ヘルゼルとマイケル・リートン、アシスタントのケイト・ポイントンが作ったものです。ハイタレイトを前に訪ねたことがない人は知りたいかと思いますが、ここはメルボルンから1時間半ほど離れたところであり、アデレードにドライブをしていく人は50m間隔でいろんな違った土があるというのが分かると思います。その50m毎に入植の歴史が見られるというかたちで、歴史的に再構成しています。アデレー

ドに行くときに、カーターがこの10年くらいに出したいろんな歴史の本を再発見するように、歴史を再構成するというやり方をしました。土壌とか水の状態をずっと歩いている感覚で見ようということ。トレنز川岸に、例えばたばこの吸いかけとか、ガチョウの羽とかそういうものをサンプルとして取ってきて、そういうものを表したものです。7つの場所の状況をそれぞれ特徴として表せたと思います。もし、それがうまく表せなかった場合には、ミステイクとして記憶されることになるのです。川岸にオレンジ色の杭を打っていますが、板をここに入れて、ここに何があったのか、エキシビション(exhibition 展示会)のために何を取り除かれたのかということが分かるようになっていきます。公園管理局と交渉して造ることにしましたが、公園省、公園担当局がデザインするのに力になってくれました。いくつかのサンプリングを川の側から取ってきて、いろんな都市のアイデアをインスタレーションとして表したわけです。

西オーストラリア、パースのエリアノア・スースとデイビッド・ハバークロフトはまだ学生のアーキテクトですが、アイデアとして提案しました。そこにはちょうど帝国主義のアデレードの初期を思い出させるような芝生があります。水をずっとかけておかなければ、イギリスの風景を思い出させるような芝生が生えてなかったわけですが、そのようなかたちで芝生が作られたわけです。フラットなファサードは入植者、植民者の家のそれです。その上にスローガンがあつて、音楽のテープが流れているというインスタレーションです。これはドラフトマン(draftsman 製図者)が実際の入植者の、セトルメント(settlement 定着)の入植の土地をまっ平らにしてしまったということ、パースペクティブ(perspective 透視画)は逆になっています。第3番目のフラットですから、第3次元のところは除かれています。昔のランドスケープだったようなもの、その表面だけ、2次元しかわからないようなものを取り残したわけです。スローガンはその入植者たちの言葉から取られています。この中で予測しなかった素敵なことは、電力局がデザインプロセスに関わってくれて、その芝生の周りの電線を安全保護膜で覆ってくれたというのがちよつと予想外のことでした。音楽は、その地域のアボリジニ(先住民)の人たちの歌、そこから追いつめられた人たちの歌を音楽にしています。

「1009フットパス」は、牛田英作、キャサリン・フィンドライがしたもので、場所はセンサットパスと呼ばれている場所から選ばれました。1009フットパスの芝生に刈り込んだものは、入植者がマッピング(測量)したことを写すようなものです。このサイトは町に通う人たちの近道になっていくようなところで、柳の木が周りにあり、龍のようにうねうねとしたものが作られているインスタレーションもあります。結局、ブラッシュウッド(brushwood 柴)という、近くの砂漠から切り出したもの、アデレードではよく垣根材に使われているものなのですが、それを買ってきて龍が生きているような印象を与えるような形に作りました。これはみんなが非常に気に入っていました。フェスティバルに来る人たちがアデレードの市民たちもこういう所で立ち止まって話をしたり楽しんだり、そんなインスタレーションです。夜は全部のインスタレーションに照明がつけました。照明を当てると、また違った感じになり、非常に素晴らしい経験をするのが出来ました。

ジン・シレットというイギリスの人のインスタレーションは、若いアーキテクトが助けて一緒にやりました。このプロポーザルでは、測量したグリッドの中にクロッカスの球根を入れ、アーキテクチャーとしての驚くべきオブジェができました。いくつかあるサイトのうちの一つですが、クロッカスを植えるというのは、オーストラリアのブッシュのなかで、クロッカスが地面からわき出るといって、クロッカスの色が木の箱から燃えだすという違ったイフェクト(effect 効果)が期待できました。



「テルテイル (cellate 密告者)」は、朝、警官が巡回をするときに、役に立つようなものになっていきますが、ジョギングやサイクリングを楽しむ人が楽しめるような場所になっていきます。朝、運動しながら、昼、ランチを食べながら、夕方にも楽しめるような場所として、ダムの上をシャワーカーテンでカバーしてしまっただけというインスタレーションもあります。これは昼も夜も素晴らしい景観を呈しました。フェスティバルセンターからこの橋を渡るとき非常に効果があるのです。昆虫やきたないタオルを集めるということは、シャワーカーテンから時間が過ぎて、物がだんだんと汚れて、壊れていくものです。何年か前にこういう所で起こった事柄を思い出させるようなものです。アデレードの大学のあるのは、ジョギングをする人たちがストレッティングをするようなときに使うようなもので、机があればそこで靴の紐を結んだり、ミラーがあったり、椅子があったりします。橋を背に座っている人たちには橋を渡って来る人の姿は見えないわけです。この椅子はフェスティバル中、ジョギングしている人たちがよく使いました。

「ディグラッテッド・グリッド」は、パトリシア・ホロ、ナーノ・ランゲンハイム、サラ・マコーマックたちの作品ですが、入植者の都市への批判として考えられました。ランドスケープに曲がったグ

リッドを造りました。もっと土に親しもうというかたちで、メルボルン大学のランドスケープアーキテクチャーの学生が作りました。非常に成功したものの一つです。というのは子どもたちが非常に楽しんだのです。このゲームはグリッドの最後までちゃんと行き着けるか、迷路の中に迷い込まずに最後まで歩けるかという、子どもの遊びとして成功したのです。

トレンズ川に浮かぶ「太平洋の失われた世界」は、ロドニー・ブレイスのもので、ウォリックス・サニのサウンドで、一對の壁が浮かんでいて録音された音ですが、ロンドンからパースに来るときに、1940年代・1950年代のジブラルタルを彷彿させるような音を再現しています。風が吹いて、北半球から南半球に船を流すイメージです。この船はビールの缶を使っていますが、これに乗ると、鏡やレンズによって反転した感覚を与えるものですが、パドルの櫂で漕ぐボートとしても使えます。日中の温度が上がると、通常は熱くて漕げませんが、フェスタの間は幸いできました。フェスティバルの最後の週末には嵐が来て、先程のボートを転覆させてしまいました。最後にそれを助けるための時間が必要になりました。

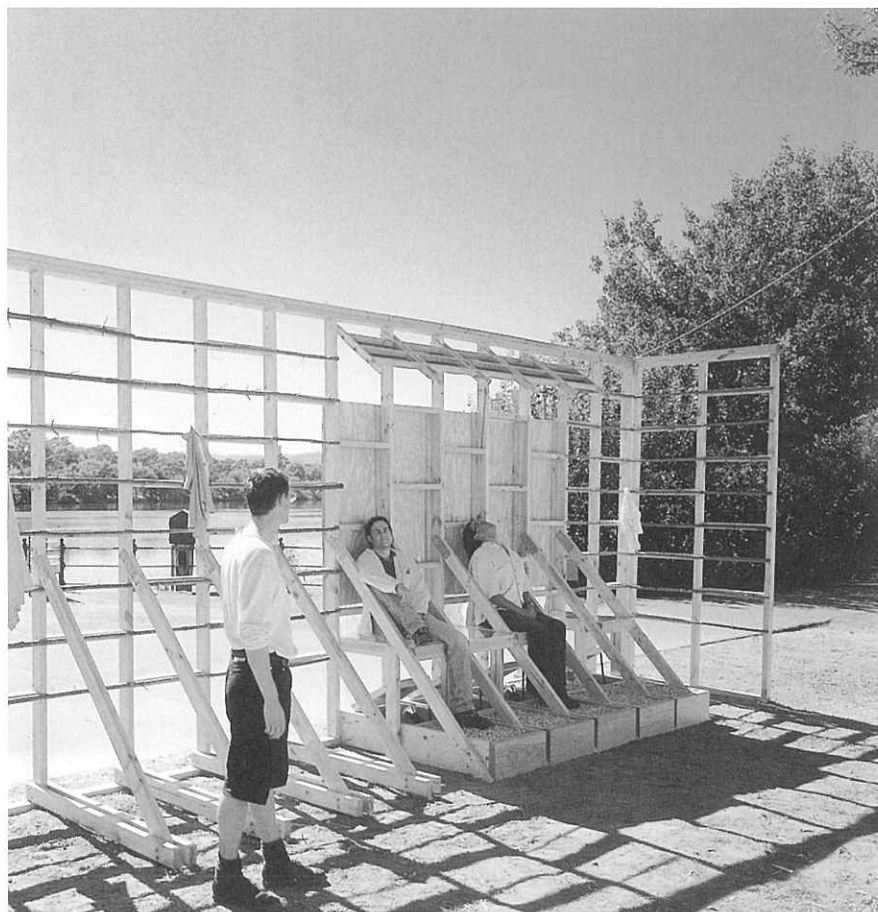
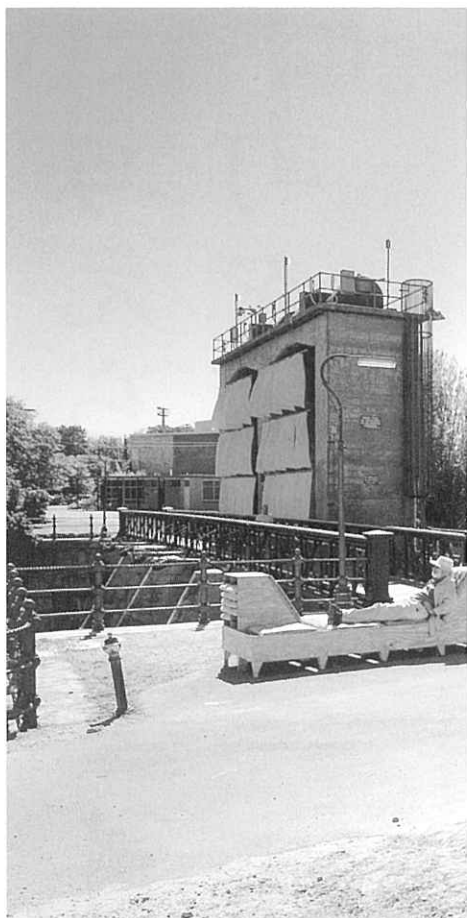
毎日の実践が作り上げるものを 将来に投影する

「イクシビション」としてその時だけに作られたもので、後で取り除いてしまふのなら、病床を増やした方がいいのではないか」と言った看護婦さんがいましたが、デザインと一般の人たちがこの都市の一時的な構築物を作ることによって、デザインが自分たちの住む都市をよくデザインすることが出来、その結果、一般の人たちが自分たちの住む都市をよく認識できたならば、その看護婦さんの

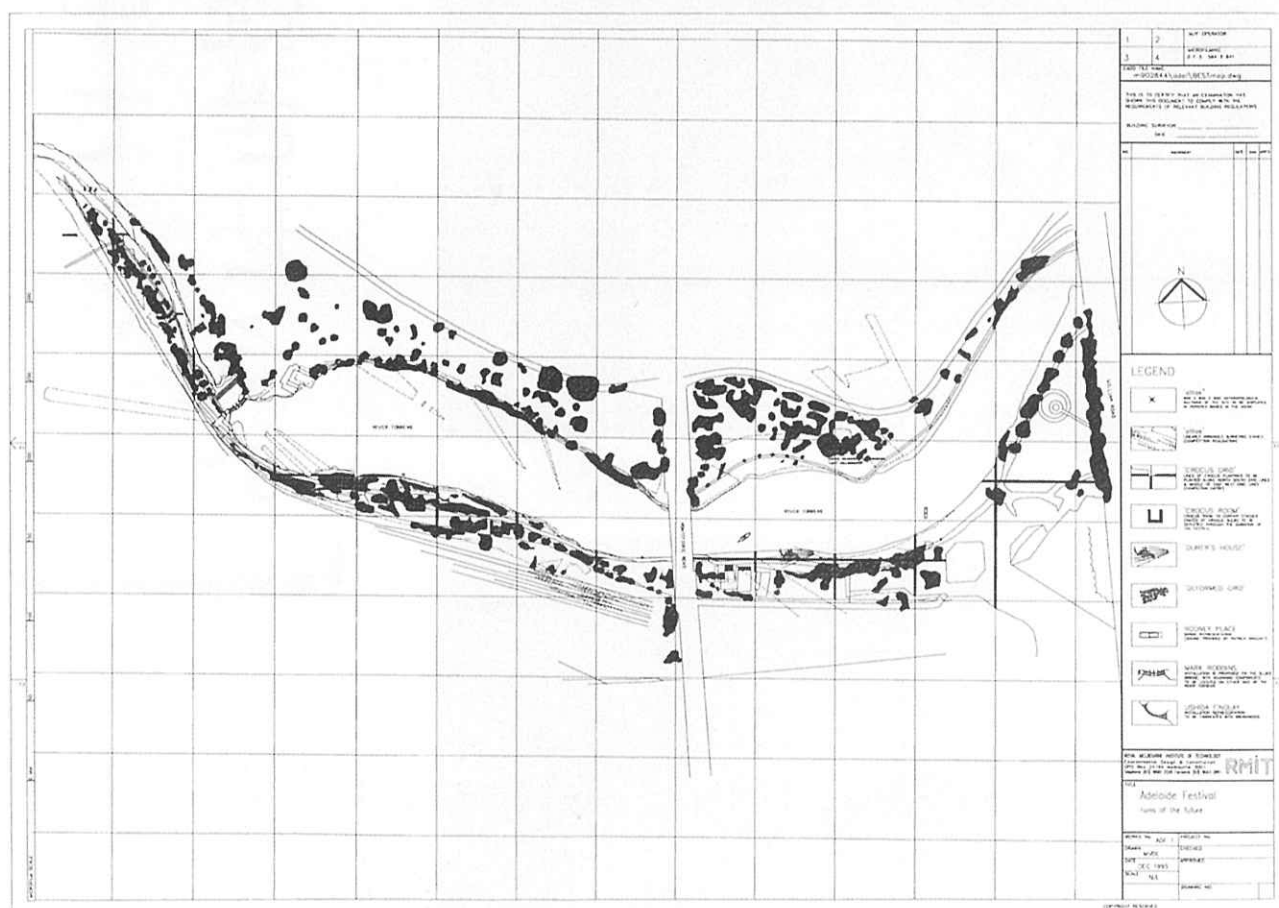
言ったような苦情は解決できると思います。アーキテクチャーそのものがメッセージを出すのではなく、ほかのものと相互作用をしながらメッセージを出すというのは、未来の都市のモデルになるのではないかと思います。まだこれというモデルは見つかりませんが、こうしたインスタレーションは毎日の実践が作り上げるようなものを、将来に投影したものだと思います。



サラ・マコーマック、ナーノ・ランゲンハイム、パトリシア・ホロ
「ディグラッテッド・グリッド」

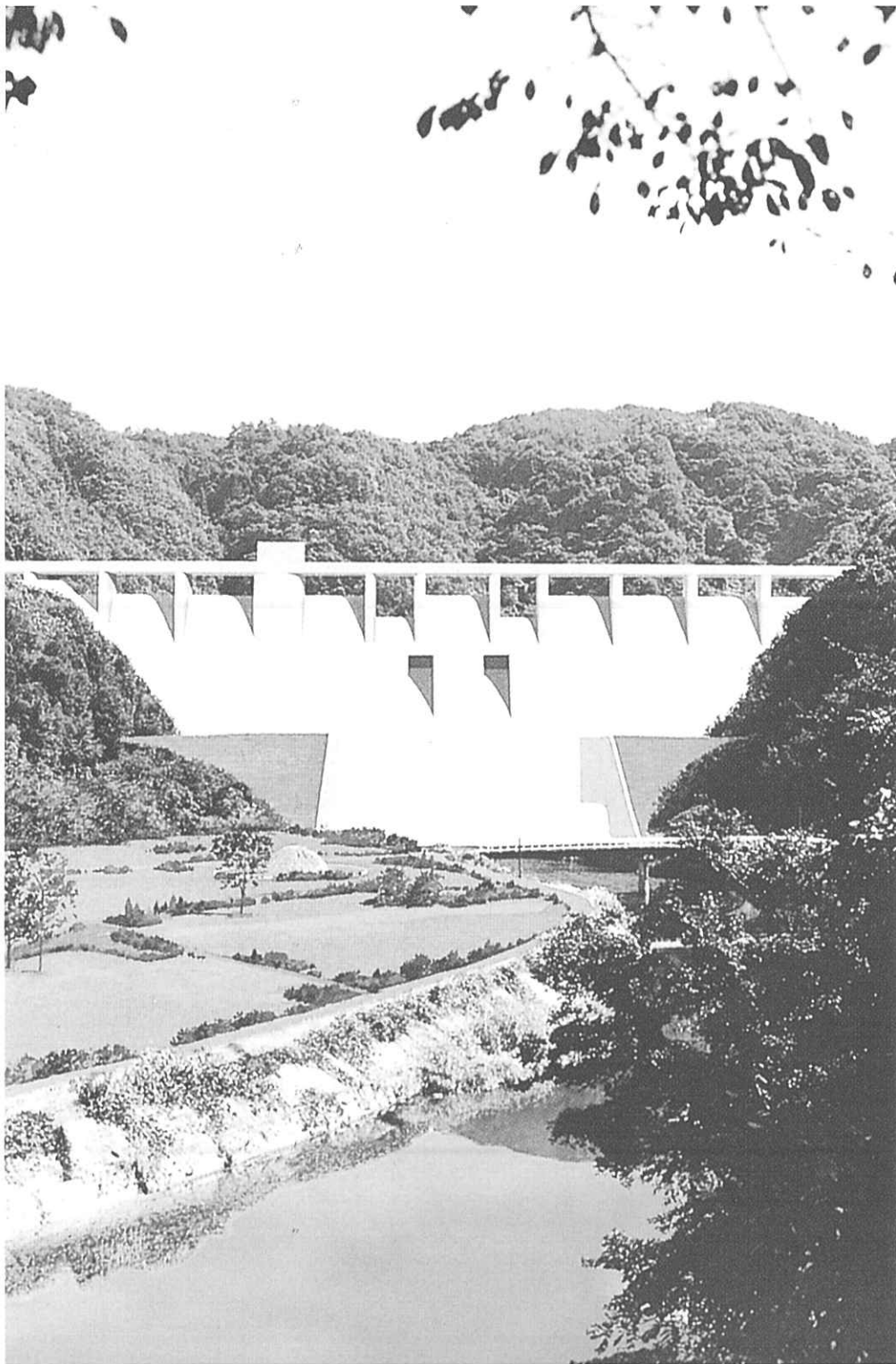


マーク・ロビンズ「テルテイル(密告者)」



プロジェクト全体配置図

与えられた条件の中で
町をどうやって存続させるか



ダム完成予想図



ダムエリアの空撮

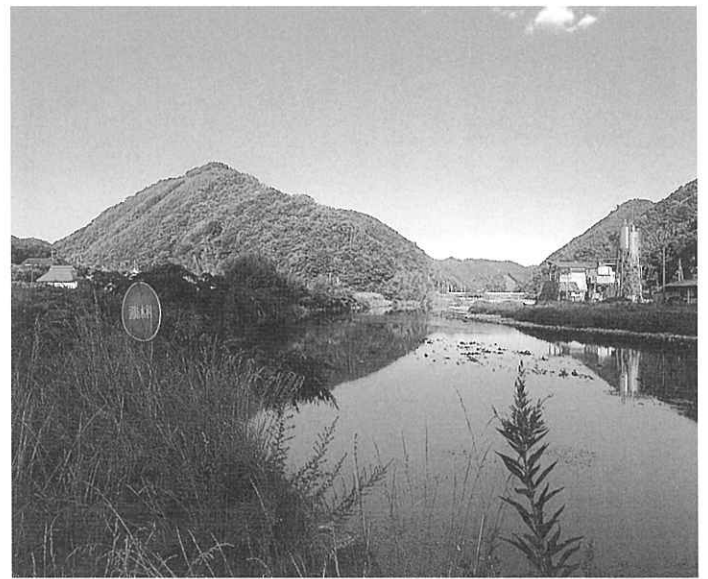
GUEST PRESENTATION

岡崎 乾二郎

1955年東京生まれ。1977年多摩美術大学彫刻科中退。1979年Bゼミスクール修了。1982年第12回パリ・ビエンナーレ（パリ市立近代美術館）1986年ACCの奨学金により渡米。1989年ユーロパリア'89現代日本美術展（ベルギー、セント現代美術館）。1990年トリニティ大学特別招待講師（合衆国テキサス州サンアントニオ）。1990～91年JAPAN ART TODAY・現代美術の多様展（ストックホルム文化会館など北欧巡回）1993年EXCHANGE2（スイス、セドハーレ）。1994年メルセデス・ベンツ日本ガスコニュー・ジャパニーズ・アート・スカラシップにより渡仏（フランス、モンフランカン市アーティスト・イン・レジデンス）1994～95年戦後日本の前衛美術展（合衆国グッゲンハイム美術館・サンフランシスコ近代美術館巡回）。1996年美術家の冒険：多面化する表現と手法展（大阪国立国際美術館）

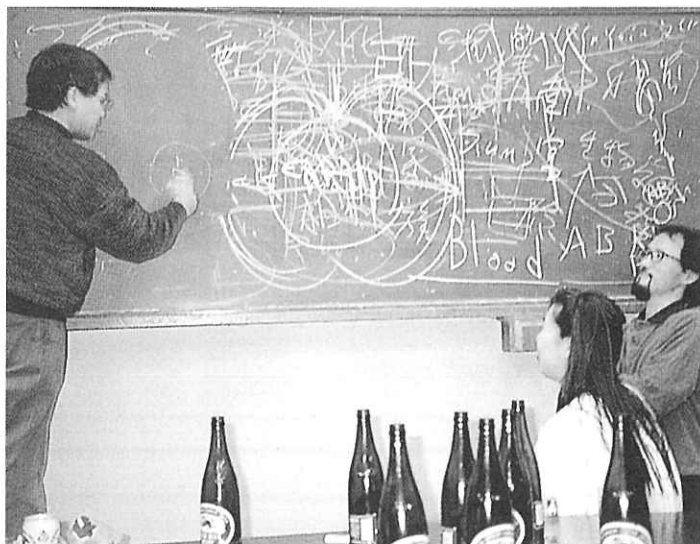


現状の風景



現状の風景

今からするお話は、中国山脈の中程にある、広島県の総領町、吉舎町、三良坂町という、3町合わせても11430人しかないという、過疎地と呼ばれるような場所でのプロジェクトです。日本には都市という概念がないという話がありました。そこでは明らかに大きな言葉としての都市という言葉は生きていて、都市という言葉が内包するものがどういふものか、まったく曖昧なまま、それに対するオブセッション（obsession 強迫観念、妄想）や都市化というものの対する過剰な幻影というものが、村や町にある存続の危機感をもたせているのです。それがいわゆる過疎化という問題だと思っています。これからのお話は、与えられた条件の中でどうやって町を残していくかという話になると思います。この町は非常に面白い町で、町の人たち自身が過疎化を逆手に取るというようなことを考えているようなところもありまして、実際、僕らが3年ぐらい前に町に入ったとき非常に理想的な単位に思えました。この町を存続させるには、いわゆる集客能力のある、一番ひどい例はテーマパークのようなものですけれども、全世界から人が集まってくるような装置を作るといふ話が先ず第一にあります。うまくいかなければ町は消滅して近隣の大きな町に合併される。いずれにしても大きな都市に組み込まれていってしまうという条件があります。



深夜にわたる作家たちのディスカッション



シンポジウム

それから、都市計画とか都市化に対して、いわゆる近代的なアーティストは家にこもって天井裏の中で自分の宿命を呪って訳の分からない世界に埋没するというイメージがありますけれども、そういうアーティストが敢えて町に対して何かを働きかけるときは、マスタープランを提示するというよりは、現在与えられた条件をどういう風に使うか、積極的にどう使うか、生活者（使用者）の積極的な提示みたいな部分がアーティストに求められていることが多いと思います。実際アーティストは、限られた条件のなかで何かをするという訓練だけをさせられていることが多いんです。いずれにしても、現在の読み取り方が違うという意味で、恐らく昨日までの話とアーティストの考え方は大きく違うと思います。

この町に実際このプロジェクトが始まったのは、町にダムが出来るというこれも一種の都市化というものと関係があります。ダムを造らなくてはいけない理由は、大きい洪水が非常に多頻度で起こる場所であって、その洪水防止のためのダム計画が30年も前からありました。ダムの計画自体を考えると、未来に起こる洪水は200年に1度の確率で起こるであろうと言われ、洪水に対する防御という形になっています。ほとんどの計画が、未来に向けての計画であるにもかかわらず、実際はほとんど過去に作られていて、その過去に作られた未来のイメージが現在

を束縛しているという厄介な事態に気付かされるのです。特に僕がこのプロジェクトに最初に誘われたとき、実はここにいる八束さんがやれていることになったんですけれども、僕がちょっと腰が引けてしまうというのは、そのへんの部分のやり方が違うということろがちよっとあったのです。いずれにしても、そこでまず求められたのは、過疎の町にダムができる

既存の町おこしのストーリーに乗らない仕掛け

僕がまず現地に赴いて興味を持ったのは現在のエリアの姿でした。東京の非常に貧しい環境の中に住んでいる者から見ると非常に豊かな環境であり、中心となる総領町の人口1800人という規模は非常にコミュニケーションが直でやりやすい環境でした。その環境が既存の町おこしのストーリーに乗らない、この環境自体をこの大きさで守る、このまま保存する。抵抗を強くするにはどういう仕掛けが考えられるか。それが最初の僕や吉松さんの考え方だったんです。昨日、磯崎さんの基調講演にもありました小さな物語、弱い思想というような言い方をされていましたが、むしろ弱い人というのはある意味では贅沢な部分があると思うのです。未来のビジョンとか過去に対する追憶からみると、

から、これから急激に変化するであろう町に対してどういうふうに再編して組み立てるか、周辺整備をしてその仕掛けを作れ、加えてそれに芸術のアースワークという手法が使えないかという考えからきていました。基本的にダム完成後にどういう町を作るかというビジョンを求められるという話だったのです。

一番抑圧されてしまっているのは、現在自分が何をしているのか、現在何を見ているのかという部分なんです。「今」ということに制限すれば、それが何であり、どういうものに結びつくか分からないという条件があつて、初めてものを見たり聞いたりする知覚は表に現れてくる。そうすると、見たり聞いたりという条件をイキイキとさせるには、むしろ未来であるとか過去というものの強迫観念からどういうかたちで守るか、そういう方策が求められているのではないかと思います。それが日頃僕が美術作品を作っているときの考えの根本でもあるんです。そうでなければ、わざわざ作品なんか作らないというのが僕が言いたいことです。そもそも、八束さんがアースワークがよからうと考えたきっかけ



オープンスタジオ—地元の小学生たちへの説明風景

は、「洪水調整用のダムですから普段水の入らない広大な空き地が発生する。その空き地に何を作るか。オートキャンプ場なのかフルーツガーデンなのかゴルフ場なのか、何なのかというときに、アースワークがよかろう」というのが出発点だったわけです。それで僕は、最初に何を作れと言われたときに考えたのは、何も作らないと。テレビにもよく出ている、日本のちよつと変わった有名な科学者が、火の玉を発生する装置を発明しましたら、その火の玉が発生する確率がちょうど200年に一度という洪水発生確率と全く同じなんです。その大槻教授に僕は会いに行つて、「実験室でしかやったことがないなら、屋外で出さなきゃ火の玉が科学的にプラズマで出来ているという証明にはならない」と言いましたら、「屋外でやってやろう」ということになりました。屋外の条件の中で火の玉を発生させる必要条件是適度な湿度だそうで、だいたい1年に1度くらいの確率で火の玉が発生させられると言うのです。その火の玉が発生するというのが、実はこのエリアで絶滅が予測されるカシミサンショウオオだとかダルマガエルという動物がいるが、彼らは自然を人工的に開発することによって絶滅するわけですけども、その理由が、彼らが住んでいるのは人間の嫌いな沼や湿地の、まさに使用価値のない場所に住んでいるがゆえに、土が余ると持ってきて埋めてしまう。だからダムの建設そのものと

は直接関係なくて絶滅してしまうのだそうです。それらが住んでいる条件というのは、湿気があつてまさに火の玉が出やすい条件なんです。だいたい明け方に出るらしいですね。話が前後しましたが、3町合わせたエリアを灰塚と言っていますが、3町のエリアの面積は15kmくらいです。ダムのエリアにかかる部分は3.5kmくらいで、非常に湿気が多くて霧が出やすい、つまり火の玉が出るには絶好の場所なんです。そこで僕は、そこに火の玉予想器、今日の火の玉予想確率何%という観測装置を作っておけば、もう何にも作らなくて町おこしはいいと考えたんです。

基本的にはこのような考え方が僕自身の中には生きていますし、後で参加した多くの作家たちがリアクションとしてはやはり同じような反応を持ちました。1年目のワークショップに参加した学生が風船を浮遊させるというものを作りました。これも潜在的に環境に直接手を入れないで、何かあるという自然のディテール (detail)、普通は魅力がないものとして見過ごしてしまうような非常に些細な感覚とか、ネガティブに見える要素を何らかの意味づけをして、ポジティブに、知覚的に、目の前に見る聞くという条件の前に表れてくるという、そういう仕掛けを作るアーティストが傾向として多く現れてきています。



PHスタジオ：定点観測

アーティストと住民が 共同で作り変えていく

ダムが出来るのは、最初1999年と言いましたけれども、いまはそれが延び延びになっています。ダムが出来てから何を作るかを考えている作業自体が無駄であるし、ダムの計画があろうとなかろうと関係なく、基本的には過疎地であり、町の人もそう感じている。僕らとしても、この町をこのまま非常に強い有機体としてどういうふうに残すかという考え方でやろうと考えました。そこで単に作品を作るといふより、むしろここで何が出来るかと考える過程、つまり現在この場所にある条件を読み込む、見たり聞いたり味わうという、過程自体をプロジェクトにしてしまおうという考え方に至ったわけです。3年前にそれを始めて、サマーキャンプやワークショップなどを継続してきました。今年には元ダム相談室という現場小屋のように使われていた小屋を3軒得ることが出来、さらに周辺の廃屋のようなものを獲得したので、ダムエリアの外側に出て、一種の大きな美術学校というか、美術館というかそれを融合したような設備を作

りたいと思っています。また、サマーキャンプでは、万葉集の知識が非常にある地元の自然科学者が灰塚エリアに育成している植物の授業をしました。建設省の人も呼んで、ダムの技術水準とはいかなるものであるか、とか、灰塚で予定されるダムはどういうものであるかというものをレクチャーしてもらいました。それに対して、非常にシビアな質問が学生から出ました。こういう関係があるだけでもある意味では画期的なことだと思っています。

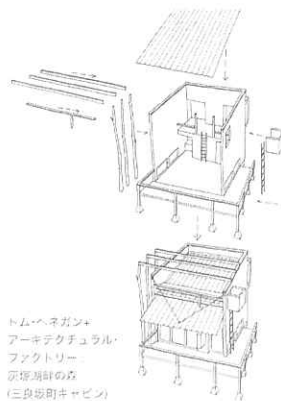
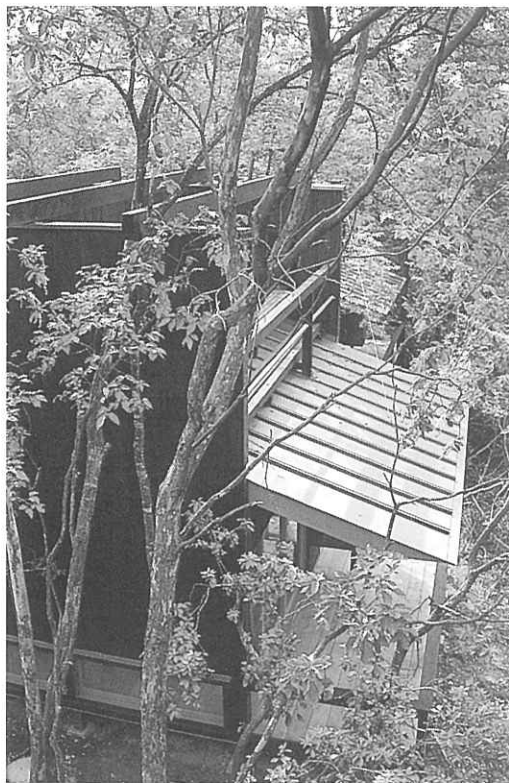
今会場に来ておられるフジヒロシさんという作家がきておられますが、彼はダムのエリア全体に風を上げて、ダムのエリアを上から見ると、ダムは龍のように見えるわけですが、龍のうろこのように風を上げて、一時的にダムの姿を浮かび上がらせるそういうものをプロポーザルとして作られました。

PHスタジオというグループは、工事の際に出てくる間伐材を使って筏のようなものを提案しています。ダムの水が上がってきたときに筏を漂流させて、最終的にダム

の水が引いた時にどこかに座礁させてそこでモニメントにするという計画です。

今、滞在されているクボタクミコさんの作品では、ダムの堤体にモザイクがかかっています。ダムの堤体は風景を隠すわけですから隠された風景でもう一回ダムを隠すと、つまりダムはオプシェンだからセンサーしたほうがいいという猥褻だから見せない方がいいという風にも見えます。ある意味ではダム計画に対するあからさまなアイロニカル (ironical 皮肉) な表現ですけれども、こういう表現をこのプロジェクトが許容しているということが非常にユニークなプランを担っていると思います。

昨年、単にアースワークというエコロジ的な自然との関係だけを考えるプロポーザル (proposal 提案) もありました。エコロジイというシステム、自然だけではなくて人間のコミュニケーション、経済や政治を含めた生活 (者) 自身で一つのシステムを持っているわけだし、それによって形成される精神的な個々の人間の精神状態も一つのエコロジイになっています。ガタリという哲学者が言った3つのエコロジイという言葉がありますけれども、基本的に別々のエコロジイからのシチュエーションをどうやって結び付けていくかということ課題にしています。テレビ局を設置してテレビ電波を小さな範囲で飛ばそうというプロジェクトはツダヨシノリくん



左、上：トム・ヘネガン+アーキテクチュラル・ファクトリー：灰塚湖畔の森（三良坂町キャビン）

いう作家がやりました。ピンホールカメラを廃屋の中に作り、近隣の風景を写して一つのカメラ・オブ・スクエアの劇場のようにしています。参加した学生たちにラジオの作り方を教えて、ラジオアイスワークと言って今も定期的に放送していますが、放送局をそのエリアに作るということをやりました。

また、学生が遊休地になっている場所の植生を観察する道みたいなものを作りました。ナンシー・フィンレイさんというアーティストが、竹を敷いて舞台みたいなものを作り、虫のための音楽を演奏する舞台を作りました。これは学生達と一緒にやって、ワークショップのかたちでやりました。コンピュータ室というほど大きいものではありませんが、すでにインターネットのホームページも持っているし、随時ニュースレターなどを作って、一種のシステム、オーガニゼーション (organization 組織) としての働きを強化するという仕掛けをいろいろと考えています。昼間、活動しない虫を、夜の虫に出会わせるというプロジェクトです。昼間の虫や動物の写真を空き地で上映しました。街灯も何もないエリアですが、走っている車からこういうものが見えるというプロジェクトでした。

あるオーストラリア出身のアーティストは、リーディングセミナーという、思想書を現地の言葉で講読会をする過程を作品として示す

プロジェクトをやりました。勉強する過程自体を作品にするというコンセプチュアルアートは比較的僕たちの考え方に近いけど、そういう作家もそう呼んでいます。

バディマ・ザファロフというロシア出身のアーティストの考え方は、このプロジェクト自体を作品化するというのが近いのですが、これから取り壊される小学校を使い、昔、ここにこういう学校があったという神話をでっち上げるというプロジェクトでした。つまり、この学校が滅びてしまえば、そこに何があったかは、後の人は実際に知ることが出来ず、記憶の果てに消えてしまうわけです。であれば、その過去に追憶するよりも、現在そのものを追憶する仕組みを作った方がいいのではないかというのを考えたのです。その小学校を舞台に架空の学校を作ることにして、学校に残された資料を使って、それに全部別の意味付けをして。ちょうどマルセル・デュシャンという人がやったレディメイド (ready made 既成) のオブジェと同じです。未来に対して残すという、結局そういう未来から見た目で現在を見ると、現在というのはますますいきいきとしてきて、現在ここにいますという。1800人しかいない過疎の町に、我々が集まってプロジェクトをしていること自体が追憶されるべき歴史なのだ、言い換えれば、現在こそが歴史的価値があるんだという考え方を彼も持っていて、こういう学

校のプロジェクトをやったわけですよ。

学生の作品で、ガードレールに挟まれた橋は、ダムの水が上がってきたら橋だけがちょうど島みたいに水の上に浮くという、その橋に行くための橋をつくるというプロジェクトがありました。これもちょっとしたアイロニカルな表現になっています。

広大な空き地になっていると草がセイタカアワダチソウというアメリカから来た植物が繁茂して困っているの、学生が刈りました。そこで、東洋医学に則って「お灸を地球にすえる」ということで、「地球」というプロジェクトもありました。想像以上に煙が出て、全くローコストで、ただ働かせられただけというようなローコストで非常に巨大な、東京では見られないようなプロジェクトが展開されました。

ちょうどバディムの作品で歴史的な順序を逆転させたように、もともとこの町ではこういう芸術的活動があったという、町でもっとも重要な組織として定着させようという動きが、町全体のコンセンサスを得ていて、ダムのエリアの内外のさまざまなものをアーティストたちと住民が共同で作りに替えていく、そういうふうに関わり合っています。灰塚ダムのプロジェクトはだいたいこのようなものです。

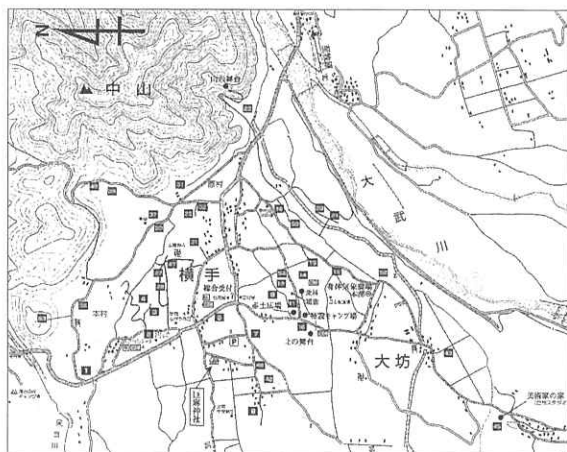


GUEST PRESENTATION

木幡 和枝



1946年東京生まれ。1969年上智大学新聞学科卒。1969-75年TBSブリタニカ社エディター。1975-79年工作舎エディター。1979年ー現在個人事務所。エディター/ジャーナリスト・翻訳家（内外印刷メディア、芸術・自然科学評論）。アート・プロデューサー（ダンス、美術、音楽、演劇、建築、都市）。国際会議同時通訳者。プランナー（広告、イベント、博覧会、展覧会、TV番組）。現職（所属）：共同管理アールスペース plan B（東京）企画委員、アートキャンプ白州（山梨県）事務局長（1988〜）米国ニューヨーク P.S.1美術館東京代表/キュレーター 同現代美術思想月刊誌ARTFORUM編集者、アメリカ舞踏批評家協会名誉会員。



会場地図



1990



ART CAMP HAKUSHU '95
アートキャンプ白州フレット

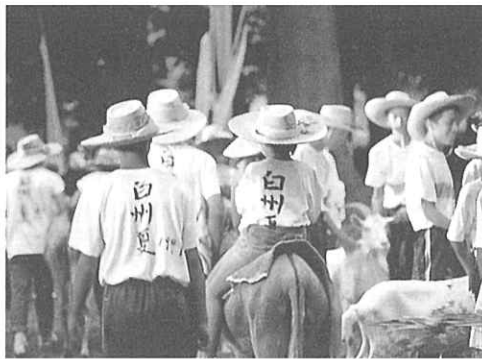
予算はゼロ 勝手にやりたくて始めた

白州町は山梨県と長野県の間にある、甲府から1時間くらいのところにあります。白州町は水が大変きれいなものですから、実は熊本県の柑橘類生産者の方たちがみかんジュースを詰める工場を白州町に持ってらっしゃいます。そのほかサントリーのウイスキー工場とか食品関係、軽工業があるというところ。人口は4300人、1300世帯くらいです。学校も中学校、小学校、保育所が一つずつ。ご他聞に漏れず高齢化の進んだ過疎化の進んだところ。特に非常に山が多く9割くらいは人の住めない原野になっていますの

で、大変広い町なのですが、人が住めるところは少ない所です。産業は主に農業なんです。米・野菜・果物が兼業農家です。米・野菜・果物・養鶏などをやっていますが、実際にはおじいさんおばあさんとかいう年代、それから妻たちがやっていて、夫は大抵、普通は外に働きにいった現金収入を得、週末だけ農業するというのが一番典型的なパターンです。甲斐駒が岳は3000mくらいの切り立った山ですが、修験道の神社があって水がおいしい。そのくらいしか特色のない町です。



佐藤千博「白州・夏・空のために」



体験疎開の子供たちによる動物パレード



東京エイサーシンカによる町内での沖縄エイサー

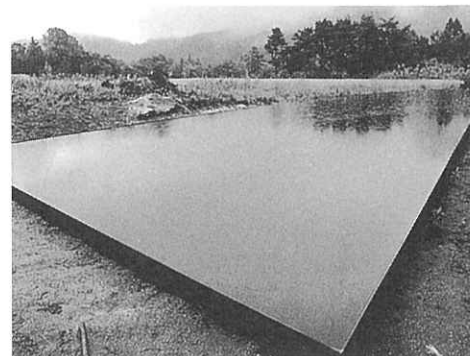
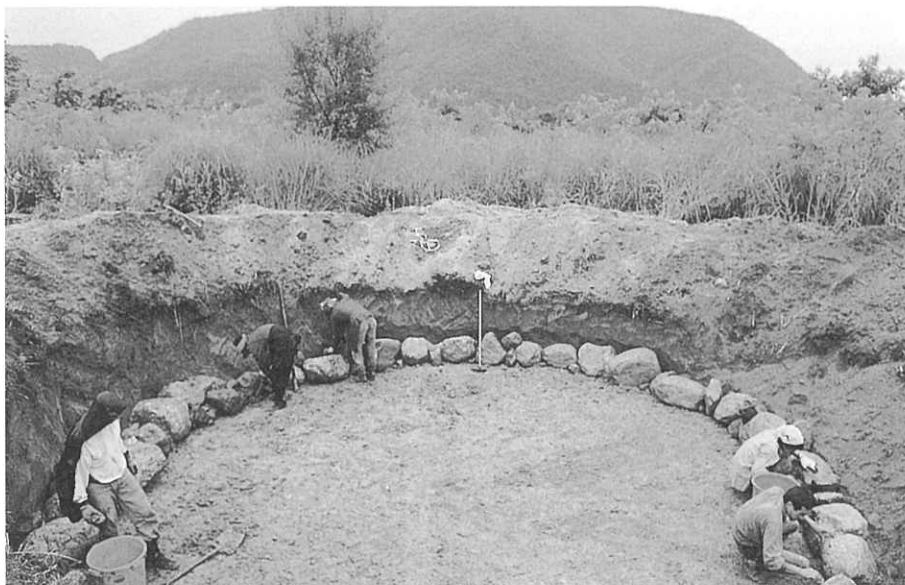
私たちがやっているアートキャンプ白州の参加者は、年齢的には1歳〜101歳まで、人種的にどうか地理学的にはアイスランド辺りの北の方からブラジル辺りの南の方までいろんな人がいます。だいたい毎年、2、30カ国の人々がいろんなかたちで参加します。出演者であったり、ワークショップリダーであったり、単なる観客であったり、ボランティアだったり。性別としては、男・女・ゲイ・レスビアン・独身主義者・セリデイトなど、いろんな性向を持った人たちがいます。蚊が大変多く、ブヨという非常に噛まれたら痒いのがおりまして、白州からは「アイウオエズブヨード」という国際語がうまれたくらい、ブヨの被害が大きいです。あとロバとかゾウとかいろんな動物も参加します。ハチュウ類もいれば古代の翼のある飛ぶ鳥もでますし、みみず(earthworm)からアースワームス(earthworms)まで、農民(farmer)からパフォーマー(performer)まで、分析者(analysis)からアナキスト(anarchist)までと、いろんな人たちが現れています。

このアートキャンプ白州というのは、1993年から始まり、今年4年目をこの夏終えました。だいたい毎年7月・8月の2カ月間やっています。前身は白州夏フェスティバルといって1988年から始めました。これを5年間続けたのですが、これは7月末に4日間くらいパフォーマンスと展示だけをやっていました。88年からのフェスティバルはアートキャンプにおきましては、2カ月間ありますから、どちらかというとワークショッップなどを大々的に取り入れてやっています。

大きくは芸術と工作というものを掲げています。パフォーマンスとアーティファクト(artificial work物)というんでしょうか。あえて芸術と美術というふうには呼んでいません。実際にはダンス音楽、演劇、民俗芸能、伝統芸能、それから美術、映像、建築、農業いろんな活動が行われているんですが、出来るかぎり近代化する前との距離をとりたいたので、「芸能」と「工作」という、ちよつと前世紀に戻したような呼び方をしています。これは重要なことで、多分リック・ロウさんのケースと同じかもしれないませんが、頼まれてやっているわけではなく、勝手にやりたいから始めたということです。それから、お金も誰からも貰わないで、全然無いくところから集めました。町の方にお願いをして場所を貸していただき、いろいろとお手伝いをお願いするという形態です。ですから、美術(担当)も30代、40代、50代のアーティスト、それ以外のアートに関心を持っている人々です。だいたいそのような人たちは、どっちかというと美術家たちで言えば、コンセプチュアルアーティスト、ミニマリスト、あ

るいはモノ派と言われる人だったり。踊りで言えば舞踏家と言われる人だったり、それから音楽で言えば即興音楽家だったりして、難解であったり、前衛的と一般に言われるような人たちが多くいます。けれども。ただ実際に出演したり作品を作ったりする人たちは、いろいろな範囲の人がいます。たいへん面白い場所ですし、いい機会ですから、なかなか出会えないような国内外の民俗芸能や伝統芸能などもお呼びしています。

1988年の時点で、こういったことをやりたいと町に言いましたら、町長は、「まあいいだろう。一度やってもらわなきゃ分からないから」ということで、例えば道路を大々的に専有して使うとか、神社を借りるとか、いろいろと許してくれました。お金は出しませんでしたけれども。最初に手をつけたのは、ともかく歩き回って、自分がどこに作品を作りたいかまず場所選びをするということです。そして地主一人一人に作品意図を説明して、地代を決めて契約書を交わしていきました。美術家たちは、広大な人里離れた、美術が純粹にみえるような土地よりは、家の庭先とか、農業のたまねぎを作っている隣りとか、少し生活臭のある場所でもやりたいという傾向が強かったようで、農地を借りたという希望者が多かったわけなんです。一方では、最近の農業合理化政策で休耕田が増えたうえに、老人が



原口典之「Bussei No.2 白州」

遠藤利克「無題」(制作中)



藤村克裕「無題」(制作中)

多いということもあり空いている農地がずいぶんありましたので、人手もなく農業生産が出来ないなら、せめて別のプロダクション(生産)に使いませんかという論理で、美術の場所に貸していただくことになりました。あるとき見に来たアメリカのスーザン・ソントグが面白いことを言っていました。「実際にそのアーティファクト(artifact 工作物)が置いてあることによって、今まで何んでもないと思っていた水田とか畑のアーティファクト性というか、耕作性が浮き彫りだっけ見える」と。また、ある時、美術家が作品を農地を借りて作って、看板に自分の名前と「アンタイトル(無題)」と書いて出したら、次の日に、隣の畑でやっているお百姓さんがやはり、自分の畑に「無題」と自分の名前を書いたのです。そのくらい耕作と工作が重ね合ったりするような、面白いやり取りが徐々に始まってきました。

任意団体でやってきまして、企画運営財政は全部実行委員会の責任です。そして、全員がボランティアです。そこにいらっしゃる磯崎さんも、一応推進会議のメンバーとしてボランティアで入って

ださっています。助っ人としては、世界各地、主にもろろ日本人が多いですが、いろいろなかたちで運営を助けてくれています。13歳から67・68歳までのボランティアの人たちが、短期間の人もいますが、2カ月にわたって参加してくれます。宿泊施設も多くは、実際のアートキャンプですから、テントを張ったキャンプあるいは民宿、それからちよつと贅沢したい人は自分でお金を払ってペンションとかに泊まるわけです。

使用する施設というのは、すべて既存のものでして、新たに作った建物とか劇場とか美術展示室というものはありません。作る資源もありませんけど、作らないでやってみようと思っているのです。自力建設で、いくつかの野外の施設、土の舞台とか山の舞台とか水の舞台とか、そういうものを作ったりします。先程ちよつと出てきました竹のドームは3年間活躍しましたけれど、バックミンスターフラーのダイマクシオンドームを竹で作ってみたという、そんなものを作ったりはしています。これは主に建築学ショップの成果なんです。



坂口寛敏「水—循環器—器（地球）」



原口典之作品における田中混独舞

再生力を秘めた農村を アートの実験場とする

発端は、1985年に舞踊家の田中混さんと仲間の人たちが、新たにこの町に移り住んで農場を始めたわけです。これはいろんな理由がありました。舞踊家ですから本人たちは舞踊だけで食べてみたい。土方のアルバイトとかそういうことをしないで、踊りだけで食べてみたい。踊りの原点には農業というものがあるわけですから、農業を実践し、ある程度食べられるようになり、なおかつ踊りももう少しルーツ探りがちゃんとできる。それはもしかしたら農場ではないかというのでこの場所に来たわけです。ボディーウェザーシステム、身体気象農場というファームを始めたわけです。地元の方々

に家を借りたり土地を借りたり、農業を教えてもらったり、3、4年が経過いたしました。大分、町の人々とツーカーになってくると、「あんなたちは時々どこかに出掛けていくけど、何をやっているのか」と、もちろん踊り手だということとは知っているけれども、どういう踊りをやっているのかと、町の人も大変興味を持ってきていました。そこで今までのお返しという意味と、自分たちのもう一つの世界、もう一つの表現というものを見てもらおうということ、美術や建築や音楽、映像関係者、学校の先生とかデザイナーとか、それに共感する人たちで実行委員会を作ったんです。町長さんはい

と言ってくれたことは、先程言いましたが、実は1回目の1988年のフェスティバルが終わった途端に、町長と助役がそろって贈収賄で逮捕されてしまい、今度は理解してくれるか分からない警察署長上りの町長さんになったんです。私たちはここでいい経験をしたんですが、町の人は内向的で、私たちのような人間にはなかなか取つきにくいと思っていたんですが、逆に排除性というのはなく、無視するとか下向くことはあっても、人に出て行けというような排除性はないんです。次の新しい町長も、町の人々がそれなりに認めているものを自分がどうこうするわけにはいかないということ、自分の任期を全うするまで支えてくださったんです。

私たちが始めた動機は、私たちの世界を紹介したいし、白州という素晴らしい場所を世界の友達に紹介したいというものでした。私は1946年生まれで今年で50歳なんです。この世代というのは日本の高度成長時代に多感な学生時代を過ごしました。日本の経済とか社会の変換を経験していることもあって、昨今の農業の合理化とか減反とかあるいはほ場整備などをして農村の景色とかが変わっていくのを見てきました。もつといえ、年間500万から800万の金の卵が低賃金労働者として農村から都会へと移動してきた時期なわけです。私はたまたま



地元横手区伝来の横手代太御神楽



カレル・アッペル（オランダ）によるライブペインティング



柳井嗣雄「石の巢」

都会生まれですからそういう目には合わなかったが、ただそういった大きな変動を自分たちの世代は感じていました。ちょうど70年代を過ぎ80年代のある種停滞したムードの中で、これを始めようと思った一つの理由は、歴史の記憶の問題にもなるんですが、多くの都会に住んでいる人たちが直接間接に遠い祖先に農産漁村の祖先を持っている。先祖もしくは自らが都会へ農村から出てきたという関係を経て、今都会的なパターンしか知らないけれども、これでいいんだろうかという思いがあるんです。ただ、私たちは社会運動家ではないので、どっちかというところアートの市場としての都市というところに埋没してしまい、新たな再生力をくみ取るという装置をもてなくなってしまうというので、自分たちの元の場所、感覚とか生命力を育み得るかもしれない場所を実験場として、創造の場を移してみたい。そういう動機がひとつあったのです。それが農村から都市を逆照射するということの意味です。そういう意味では、自分たちのためにやっているプロジェクトという側面が強くて、地域活性化とか地元の人の役に立つというようなことは、おこがましくてあんまり言えない。とは言え中心的メンバーの半分以上は町民、ちょっと趣味の変った地元の人という形でそこに住んで町の人と一緒に生活し

ている。ですからあえて、農村を救済しようとか、元気づけてあげなきゃいけないとか、そういう役割は意識していないんです。むしろ、自分たち自身のためにということを正直に掲げています。ただ、その自分たちという捕らえ方が、もしかしたら、かつて農村を故郷とした、そういう祖先から生まれた自分たちというアイデンティティがあるにもかかわらず、農村の社会関係や知恵、あるいはいい部分も嫌な部分もほとんど知らないでいる自分たち、という分析があるわけです。忘れてしまう前にそういうのを経験してみたいというのがありました。摩擦を引き起こすのは承知の上で、少なくとも都市は消費の場所、農村は生産の場所という質のダイコトミ（二分法）を突破してしまおうと。現実には今農村は非常に重要な消費市場なわけで、都会は農村に情報文化を売ること生き延びている面があるわけです。

情報文化は、白州町のような小さな村になるとテレビだけなんです。本屋もない、映画館もない。そういうテレビだけが情報というところがなんか変えたいと思い始めています。だから、故郷に放蕩息子が仲間を連れて帰ってきて宴会をやっているという感じの騒ぎで、アートキャンプをやっているわけです。かつてのメンバーの一人、作家の中上健次が、もう亡くなってしまうましたが、彼が「一緒に民族解放闘争をやるということなんだ」と言いました。これは地元の新聞で物議を醸しだし、うちは植民地じゃないというふうに言われたんですが、ただテレビ文化は私たちから見れば植民地的だと思っています。少なくともあれはつまらないと、前衛芸術は面白いかどうかわかりませんが、こんなものもあるんだよというぐらいのことは言ってみないと。懐の深い農村の文化とか人間関係の中に抱かれてやっているという感じなんです。勝手に片思いで始めたわけで、大人の学芸会と自分たちでは呼んでいます。そういうふうなやりたい放題の試みです。とは言いますけど、やりたい放題をするためには、極めて繊細な心遣いと面倒な手続きを当然踏まなければいけません。それもこれも、こういう活動をしていなかったら、多分知らないまま死んでしまったらと思う、極めてやり甲斐のある農村生活術の学習過程だったという気がしています。

最後にちょっと、スライドを見てください。というのは、もう亡くなってしまうましたが、熊本に縁のある谷川雁さんがいらしたときの様子を見ていただきたいと思います。それから、昨年やはり亡くなった私どもの実行委員の一人の、美術家のエンクラコウジの作品がありますので、追悼の気持ちも込めて紹介いたしました。

美術と生活の領域を曖昧化させる

ミュージアムシティ天神

MCT '94 Map

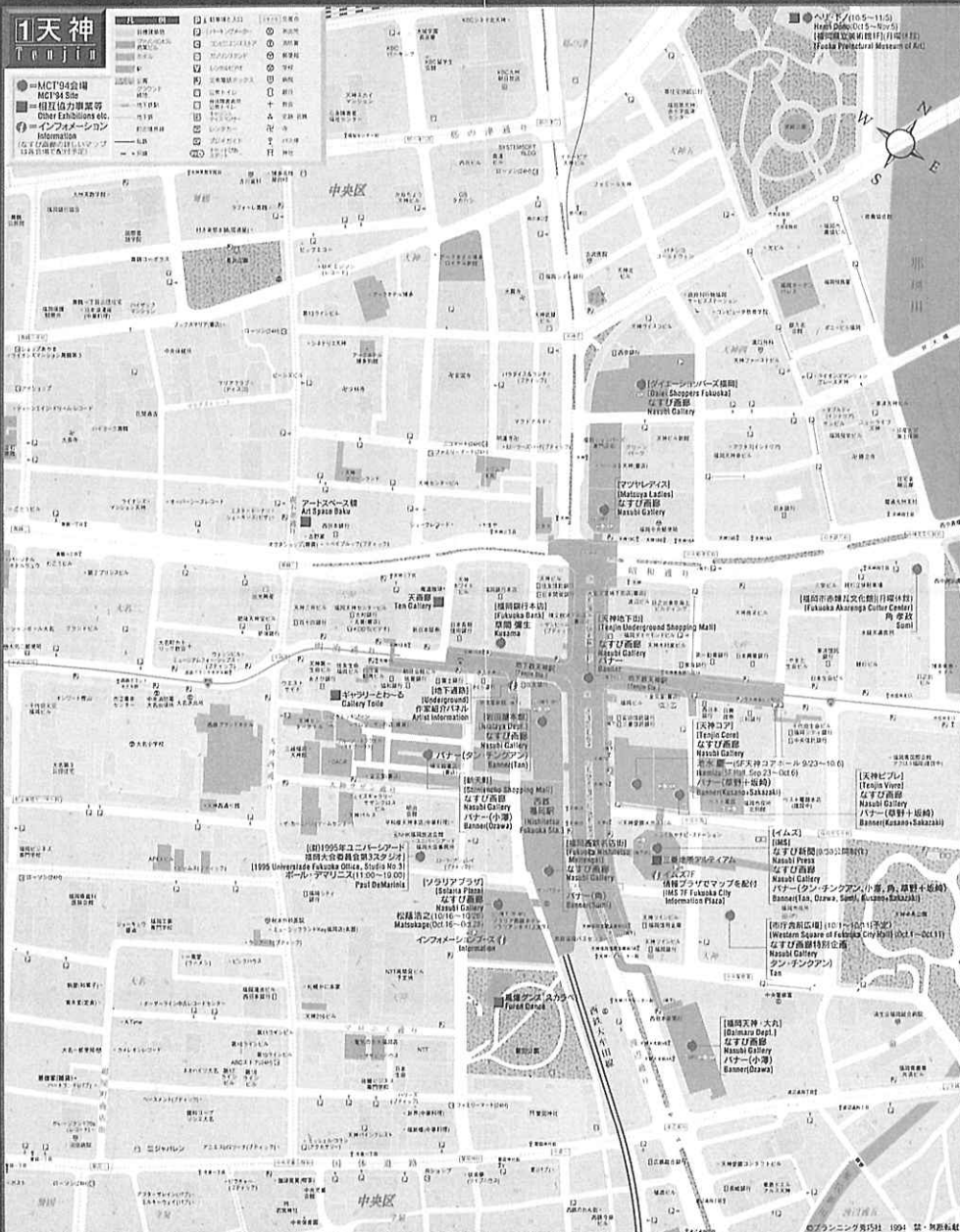
■展示会場やスケジュールは変更になることがあります。

問い合わせ

ミュージアム・シティ・プロジェクト
〒810 福岡市中央区天神3-7-19
phone/fax 092-521-6772 phone 092-524-6827

1天神 Tenjin

●MCT'94会場
MCT'94 5th
●地区協力事業等
Other Exhibitions etc.
●インフォメーション
Information
(なすび画廊) 1111 Tenjin
1111 Tenjin (MCT'94会場)



■龍古島への交通 (渡船の問い合わせ: 運渡船場 092-881-709)
●市営地下鉄 福岡空港駅 → 地下鉄1号線 → 龍古島駅下車 → 西鉄バス1番系統 → 龍古島渡船場 → 市営渡船 → 龍古島
●博多駅バスセンター → 天神渡船場 → 西鉄バス1番系統 → 龍古島渡船場 → 市営渡船 → 龍古島
●市営渡船及び渡船場駐車場は10月中の土日曜日は営業に組み含みますのでご注意ください。

How to get to Noko Island
Take a municipal ferry from Noko Ferry Terminal and
get off at Noko Port.
Noko Ferry Terminal is five minutes by car from
the Meinohama subway station.

GUEST PRESENTATION

山野 真吾

1950年福岡県生まれ。1971年美学学校銅版画教場卒業後福岡に戻り、70年代半ばから美術作家としての活動を始める。1978年、教室、現代美術の研究、自主企画展などのための機関として IAF 芸術研究室を江上計太らと発足、主宰する。また、1990年より福岡市天神地区を舞台としたパブリックアート展「ミュージアム・シティ・天神」が始まり、その実行委員会（ミュージアム・シティプロジェクト）事務局長に就任。2年に1度の本展の他、1991年蔡国强、黄永砢ら5人の中国人作家による「中国前衛美術家展 [非常口]」や1995年アーティストと市民が会おうワークショップ「アートピクニック'95」などを開催。その他展覧会の企画、コーディネートが主な仕事となり、90年以来作家活動は休止している。

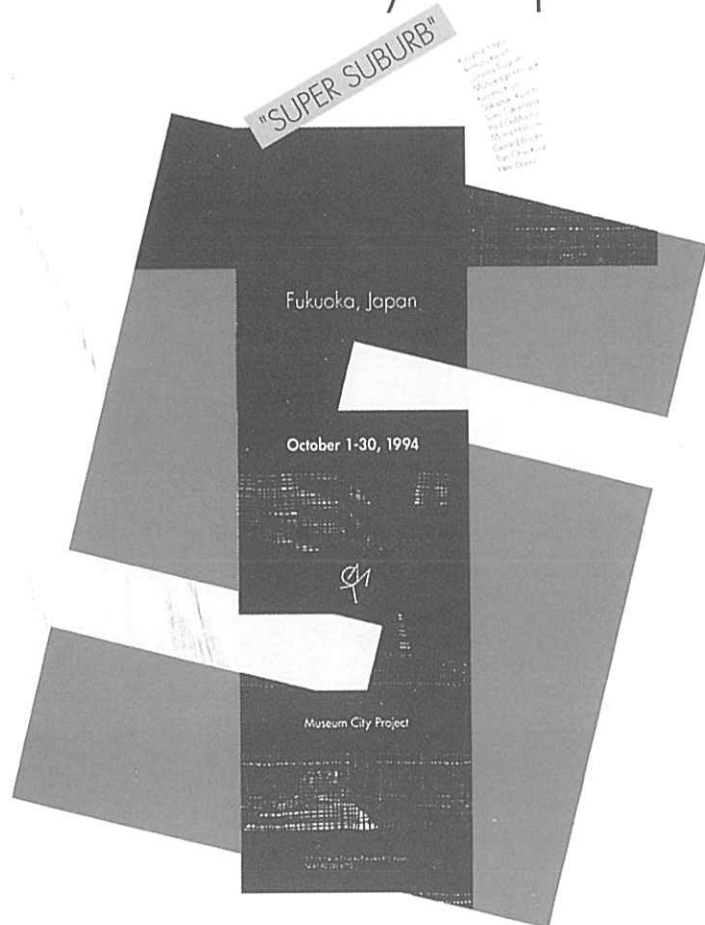
ナイジェル・ロルフ「昼から夜へ」
(ミュージアム・シティ・天神'92 [可動的])



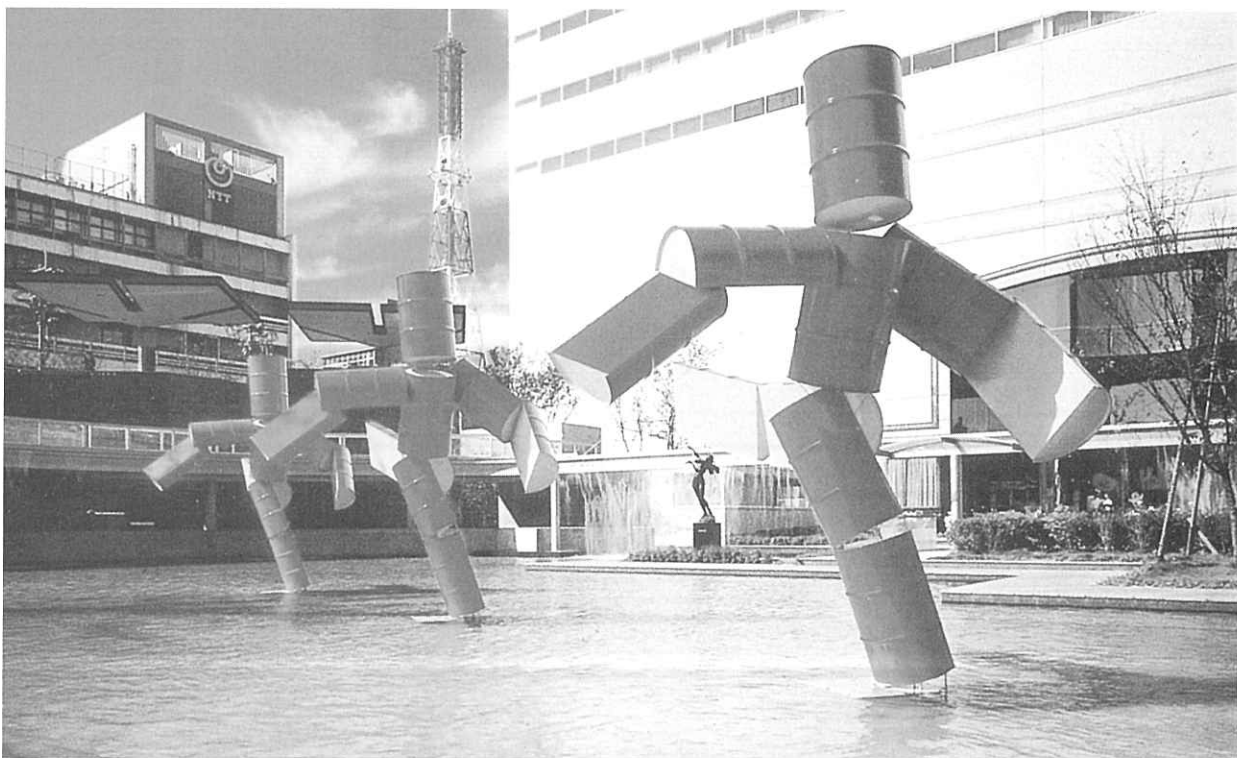
ミュージアムシティ天神という展覧会が最近、テンポラリーなパブリックアート展だと呼ばれるようになってきました。これを始めた1990年当時にそういう意識があったかと言いますと、そういう意識は全くなくて、ほとんどデパートの催しの一環のような意識で始まったと言ったほうがいいと思います。90年の例をご覧いただくとよく分かるかと思いますが、いつのまにか後から立派な名前を貰って、やってる方も、ああこれはパブリックアートなのかと意識が後から追いついてきたと言った方がいいんじゃないかと思っています。

このミュージアムシティ天神を運営しているのは、ミュージアムシティプロジェクトという実行委員会組織です。構成員は福岡市の行政の方と、いくつかの企業の方、私のような美術関係者、福岡市美術館の方。そういうふうな民間と行政が何割かず混じって、みなでお金集めをして運営しています。お金の点で言いますと、3割くらいが公のお金で、7割が民間のお金を集めてということなんです。ですから、プロジェクトの度に、予算0円からスタートしまして、一本立ち上げて終わったらまた0円にもどるということを2年に一度繰り返しています。

Museum City Tenjin '94



MCT'94ポスター



母里聖徳「ドラムマン」

（以下スライドを示しながら説明）

この写真は、先程言いましたように、いかにこれがデパートの催事であったかということが一目瞭然なものです。当然マネキンも作品ではなくて、作品を利用しようということで、デパートの方が作品の側に後から置かれたものです。左側のはファイバーアウトですが、それが作品になります。

次の写真の、この年は、私がこういうことに対して全く素人であったものですから、大変無謀なことをしまして、作家数が53人、130カ所くらいの作品展示を行いました。これをとにかく、全く業者さん一人使わず、アルバイトだけでやろうという、とんでもないことを考えまして、それではないへん悲惨な目にあった覚えがあります。これは規模の大きな方の作品で、天神の中心部の公園におかれた作品です。天神という地域は福岡市の中心部になりまして、デパートとオフィスビルが密集しているところなんです。デパートの密度では、現在日本で一番デパートの密集度が高い地域だと言われています。そういう大変大きな商業地区で、毎週週末になると九州各地から若い人たちが集まってくるという場所です。

次の写真はデパートではなくて、商店街に作品を設置した例なんです。普段なら広告に類するものが置いてあるところをそのまま使

って作品を置かせていただきました。ちなみにこの作品は盗難に遭いまして、現在もまだ見つかっていません。先日、北海道の美術館のチラシにこの作品の写真が出ていたので、びっくりして問い合わせたんですが、ただ写真を作家に借りて載せただけだというつまらない話で終わりました。

この写真までが90年の作品で、ここに映っているのは福岡中央銀行のアトリウムです。この時、ちょうど出来たばかりのところなんです。90年という年は、実はまだバブルの年と言われていまして、お金を集めるのには都合がよかった。

新しい建物も次々出来ていたというような条件が揃ってまして、こういうイベントは効果があるんじゃないかと思われた方もいらつしやって、お金を出してくださったというんですが、翌92年になりましたと、これは何の役にも立たないと、町の中でアートをやるわけでもないし、観光客が増えるわけでもないというところで、2年後には予算がずいぶん少なくなりました。

次の写真から2年後の92年のものになります。この年は、作家数を10人前後に絞りました。それから作家にできるだけその現地で滞在して製作をしていただくことをお願いしました。インドネシアのダダンクリスタンソンさんという作家は私の家に1カ月あまり滞在して、うちの親戚の山から竹を切

り出してこういう作品を作りました。この年から、はっきりとアジアのアーティストを何割か加えてやっていくという方向を打ち出しました。

次の写真に映っているこの場所は、西日本新聞社と大丸デパートが入っている建物の一角です。こういうふうな町の中で作品を展示する場所を確保するというのは非常に難しいところがあります。後ろに彫刻があつたり、いろんなものがあつたりします。そんなものがなければもっと展示条件としてはいいんですが、なかなかこのようなテナンポラリーな作品設置というのは既存の建築物に寄生するようになかたがどうしても多いわけですから、その既存のものについて負けてしまふということが有りがちなんです。ですから、それをうまく利用するかどうか、あるいは全く対立的なことをして周りを打ち消してしまうか、というようないろんなやり方を作家がそれぞれ考えています。

次の写真、これは中村かずみさんという日本を代表する若手フォマリストなんです。彼に「工事現場で非常に騒々しいところがあるけれども、そこに絵を描いてもらえるか」というお願いをしました。大変快く引き受けていただきました。物凄い騒音と常に後ろでクレーンが動いている状況の中に、美術館にあるような絵を置いてみたらいっぱいどうなるのだから



黄永砵「道路」



森村泰昌「花と包丁」



蔡国强「私はE.T 天神に会うためのプロジェクト」

うという実験をしてみたんです。が、結果はやっぱり難しかったです。失敗だといっていいと思うんですが、やっぱりこういう作品は白い壁と適切な照明との中に置いたほうがいいなということで、これは大変作家に申し訳ないことをしたと思っております。

次の写真を見て下さい。町の中心でパフォーマンスをやるといふパターンも、この時から始めました。これは正式に許可を取るとなかなかこんなことをやらせてもらえないので、作家が勝手にゲリラ的にやっておりました。さっきのインドネシアのアーティストも、裸になつて身体中真っ白けに塗つて、私の知らないうちに町を歩き回っておりまして、後で気がついてよかつたということ。

この写真から94年です。これは黒川紀章さんの作られた福岡銀行本店の建物の前に草間彌生さんのかぼちゃを置いた作品です。これは大変形態的にも人気があつたんですが、一方で気持ちが悪いという意見も多かつたんです。パブリックアートというのはこういうふうに必ず意見が割れるようです。一方で好かれて評価されることがあるかと思えば、一方で気持ちが悪いか早く撤去してくれとかそういう話もあるわけです。

次は池水慶一さんといまして、大阪で昔プレイという半芸術のグループのリーダーなんです。彼がこういうふうに銅管を組みまし

た。大変長い作品なんですけど、

これを海からタグボートを使って、引っ張るというイベントをやりました。動かないだろうと思っていたら、タグボートの力でズルズルズルと海に、虫が海に水を飲みに行くという想定のパフォーマンスだったわけです。これはこの年のテーマは「超郊外」で、英語でスーパースーパーというタイトルをつけたんですが、今まで町の真ん中だけでやっていたのをちよつと郊外に行つてみようということ、これがちょうど中間点になる場所です。実はこの作品の右側のほうが百道浜といまして福岡ドームとか、近未来的な建物がどんどん建つていくところです。左側のほうに能古島という島がありまして、ここにはまだ自然が残つていて、ちょうどその中間の地点にこの作品を置きました。ちなみにこの砂浜は人工の海浜公園で、実はタグボートで引くときにあまり近くに寄らないでくれと言われまして。なぜかというヘドロが巻き上がつて海が駄目になるからというので、それくらい汚れていきます。

次の写真を見て下さい。この年に一寸変わった試みがありました。おさわつよくんというアーティストが牛乳箱を使った世界で一番小さなギャラリーということ。ナスビ画廊“というのをやっておりまして。その作品を能古島の十数箇所に設置しまして、それでスタ

ンプラリーをしてもらいました。判子を押しながら一個一個作品を見ながら一緒に町を見て歩くみたいなことにしたんですが、僕はパブリックアートとは何かということとを考えると、彼の作品が、非常にヒントになっていきます。それは、これは非常にプライベートルな作品で、これはあまりヒントが合つてないと思うんですが……。

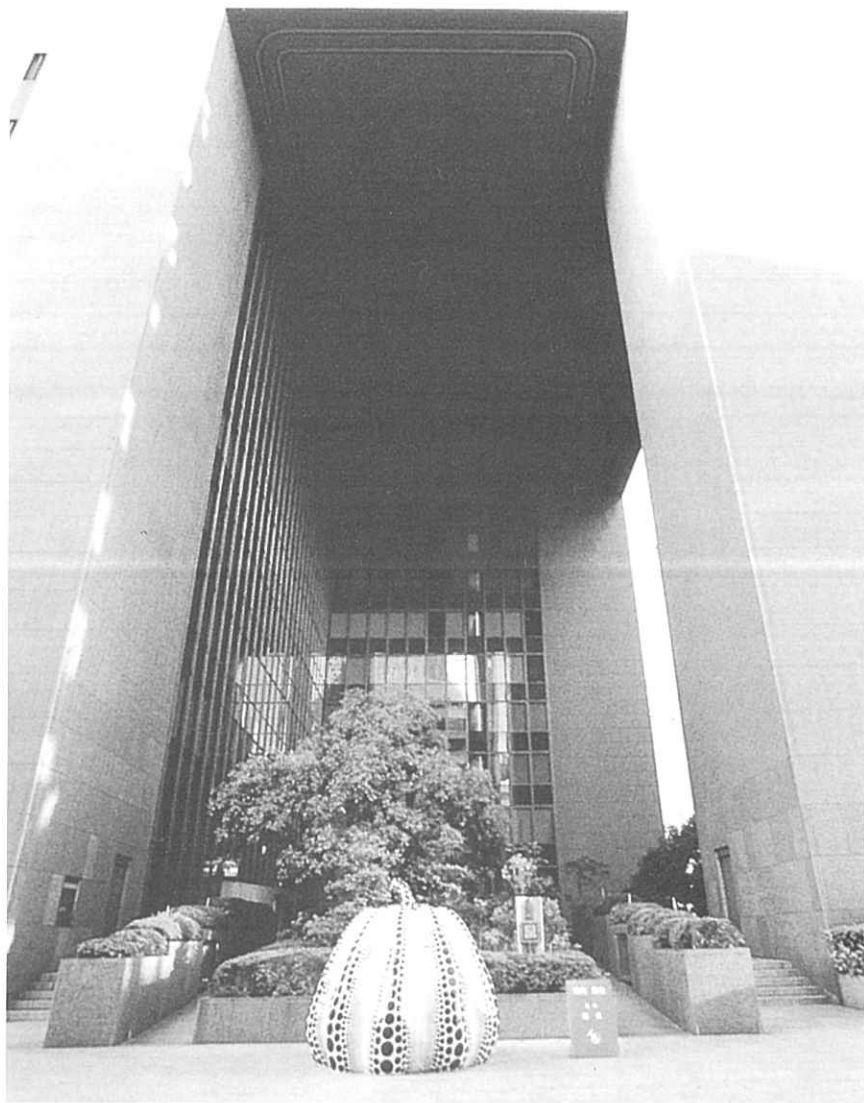
次の作品は、あいだまことくんという若手のアーティストで、きわどい内容のものを作る作家のものなんです。普段はこれは蓋が閉じてあるわけです。見に来た人が蓋を開けて作品を見て、そしてまた閉めていくというふうになっています。作品を見る行為そのものは、非常にプライベートルな雰囲気なんです。それが町の中に置いてあるということで、反面ではすごくパブリックな性格をもっているというので、私にとつては非常に面白い経験をさせていただきました。



ファイナルイベント風景（ミュージアム・シティ・天神94〔超郊外〕）



黄永砫「道路」



草間彌生「南瓜」

次の写真は能古島で展示された作品です。これはインドネシアのアーティストが造ったんですが、普通、天神とかそういう町中でやる時には大変厳しい規則があります。デパートには消防法とかいろんな規則があって、可燃物を使っちゃいけないとか、危険なものは駄目とかいろんな約束事があるんですが、こういうふうには郊外で作品を展示すると、その規則がいぶん緩やかになって大変やりやすい、ということを経験しました。それでは、やりやすいところでやればいいのかという話がずいぶんありまして、今年はあえて郊外はやめよう。難しいところでやろうという話になりました。それでとにかくまあ今年は天神に戻ってやろうということでやったわけです。

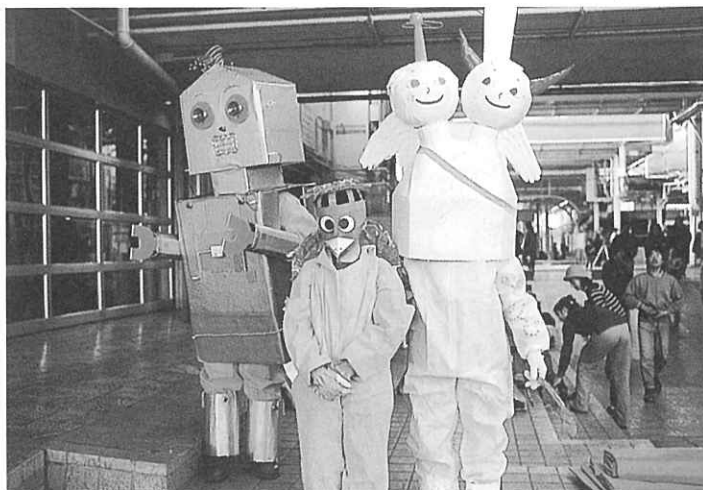
次の写真は天神中央公園というところ。むかし県庁があったところ。後ろの建物はアクロス福岡という建物です。これは鉄の彫刻なんです。これは鉄の遊具でして、真ん中にブランコが下がっています。そして両側の車輪、ストッパーがついていますけれど、あれを外すとブランコを漕ぐとゴロゴロ転がって行くという作品なんです。展示のための公園を借りるときの条件として、一切動かしちゃいけないという条件がありましたので、こういうスタビルの状態で展示してありますけれども、これは、（テレビの）ウッチャン・ナンチャンの特ホウ王国で動いて

いるところが見られますので、機会がありましたらご覧ください。

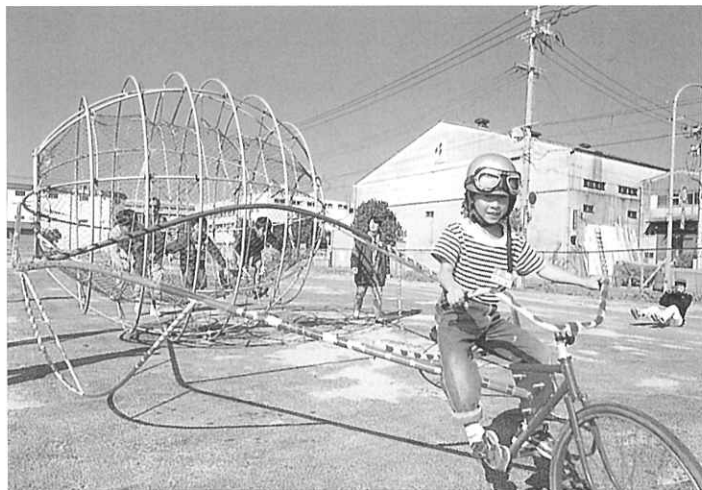
次の写真、これは西鉄福岡駅で、一日何万人かの人が行き来をする、福岡の私鉄で一番大きな駅なんです。そこに森村泰昌さんの写真作品を、福岡に住んでいらっしゃる映画の看板を描かれる職人さんに引き伸ばして戴きました、だからもともと映画の看板あるいはピンナップからイメージされた作品をもう一度映画の職人さんのほうに戻して、街灯のビルボードとして作ってみたいという作品なんです。その職人さんはいへんな技術の持ち主で、大変素晴らしい作品に仕上がりました。捨てるのが惜しいということで、結局保存して幾つかの美術館で、多分、発表されることになると思います。

次は、どっか既存の作品をそのまま持ってきて展示したという、ちょっと異例になりますが、いかわたいらさんの作品です。今年早い時期に、水戸芸術館で展示されていた作品なんです。それを、持ってきたんですが、若干展示形態とかは、中身を作りなおして持ってきました。それで、周りが吹き抜けの非常に派手なビルと非常にびったり合ったと言いますか、水戸芸術館のピュアな空間から、雑多な雰囲気の中に動かして展示してみても、成功したといえますか、そういうこともあるんですね。

次の写真は、先程岡崎さんの話にも出ておりました、ふじひろしさんというアーティストの作品で



角孝政「着ぐるみで遊ぼう」（アートピクニック'95）



牛島均+U.E.P.D「巨大人力球登場」



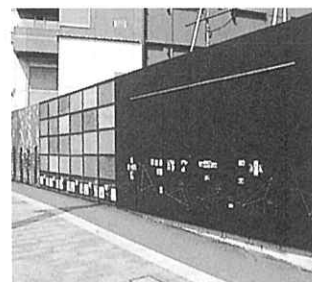
宮前正樹「進め！メディア少年少女」



ナツメメーカーズ「キッドMCT」



草間彌生「フラワーオブセッション」



カモン・バオサワット
「て・い・ぎ（定義）は理解のため」

す。ふじさんの作品は、今年これだけではなくてたくさんあったんです。101匹の痩せ犬を作って、福岡の町中にまき散らしました。いろんな場所に、デパートからオフィスビルから商店街から、いろんな所にあったんですが、これはその中の一つなんです。ここは一寸性格の違うところで、屋外ステージになっております。そこに展示させていただいたんですけれど、あの緑色のつぶつぶみたいなのは、蓮の葉っぱを座布団みたいなののでつくったもので、真ん中に立っているのはふじさんがいつも使われるモティーフのカエルです。お米のカエルのお墓です。

次は韓国のアーティストが作った芸術作品自動販売機というものなんですけれど、これはタバコの自動販売機をそのまま利用しまして、日本と韓国のいろんなアーティストにだいたい30個づつタバコサイズの作品を作ってもらって、それを500円で売りました。名前の知られている作家のは割りとすぐ完売してしまいました。500円で、たとえばふくだみらんさんというアーティストのは100個作ってきて全部売れてしまいました。ふじひろしさんののは2日間で全部売れてしまいました。これは、全国から学芸員とか美術関係者の方が来て買い占めていかれたので、なくなっちゃったというかなんですけれど。こういうふうに2台、デパートに置いてあったんです。非常にトラブルが多

くて、タバコって機械から出やすくつくってあるもんですから、要するに滑りやすく出来ているんですが、これはみなさんそんなことを考えずに作っているんです。故障してしまって、引っぱっちゃうんです。たいへん苦情が多いし、デパートとしても苦情の多い販売機は困るわけですが、それをなんとか1か月間我慢していただいて、なんとか7割くらい売れたのかな、もうちょっと高くしておけばよかったと後で思いました。

だいたい町のなかで美術展をやっていくというのは、お金を出す人、場所を提供する人、規制をする人そういうのを、かいくぐってやらなければいけないということ、プロデュースする側にとっても、参加するアーティストにとっても、非常に難しいと思います。そもそも町の中心部というのが芸術作品を受け入れるという姿勢を持って作られているケースは大変少ないんじゃないかと思えます。こちらとしては、その間隙を縫って、本来そういうことには使えないところを、なんとか利用してやっていくというかたちで進めています。今日は、建築の方がたくさんいらっしゃるの、アーティストが住みつけるような建物を考えていただけたらいいんじゃないかなと思います。終わります。

このセッションでは、2-1の各プレゼンターに、ゲストとして世田谷美術館の学芸員長谷川祐子氏、オランダ・グロニンゲン市都市住宅部長のニック・フェルドンク氏、さらにくまもとアートポリスプロジェクトの設計を担当した建築家が参加。アートや他の芸術分野がまちづくりや環境整備にどのような貢献をなし得るかについての相互のディスカッションが繰り広げられた。

議論

2-2

T H E M E

●テーマ

環境・アート・まちづくり



ジュリー・ラザール (ロサンゼルス現代美術館キュレーター/アメリカ)
 リック・ロウ (アート・アクティヴィスト/アメリカ)
 レオン・ヴァン・シャイク (王立メルボルン工科大学教授/オーストラリア)
 岡崎乾二郎 (アーティスト/灰塚ダム・アースワークプロジェクト)
 木幡和枝 (アートプロデューサー/アートキャンブ白州)
 山野真悟 (アーティスト/ミュージアムシティプロジェクト)
 長谷川祐子 (世田谷美術館学芸員)
 ニック・フェルドンク (グロニンヘン市住宅部長/オランダ)

【KAP建築家】

桂 英昭 (湯前まんが美術館・公民館設計)
 武田光史 (ふれあいセンターいすみ設計)
 入江経一 (石打ダム資料館設計)
 吉松秀樹 (宇土マリーナクラブハウス設計)

議長／八束はじめ

(建築家／くまもとアートポリス・ディレクター)



アートは 都市の問題に どう関わるのか

(八束) きょうのプレゼンター以外のパネラーを紹介します。山野さんのお隣はニック・フェルドンクさん、オランダのグロニンヘン市の都市デザインと住宅の担当セクションの部長さんです。その隣は、桂英昭さん。その隣は入江経一さん。アートポリスではダムに併設する資料館をデザインされて

います。その隣は、近々竣工される泉村のふれあいビクターセンターを設計された武田光史さんです。一番右端は、宇土市でマリーナクラブハウスの設計をされておられる吉松秀樹さんです。一方では先程、プレゼンテーションをされた岡崎さんと二人で広島のプロジェクトを推進していらっしゃいます。最後が、東京の世田谷美術館の学芸員をされている長谷川祐子さんです。

話のテーマのひとつは、枠組みということまで話をしてみたいと思います。つまり、アートポリスというプロジェクトは、フレームプロジェクトです。アートポリスという看板を外してしまえば、個々の建築のプロジェクトが、これまで30ぐらい出来て、今50ぐらいのプロジェクトが進行している、それだけのことになってしま

います。ところが、アートポリスというフレームワークがあることで、設計者だけでなく、桂さんをはじめとして支えておられる地元の方々のコミュニティができています。これは、隣接して建っていることによって成立するコミュニティではなくて、離れているながらも一つのまとまりになっているものです。今日の午前中のプレゼンテーションでソフトアーバニズムの話がされていた、クラウザーさんが、今回の展示会のカタログの序文で、アーティフィシャルシティ、人工的な都市といふことを言っ

ます。私にとっては、最近流行りのバーチャルという言葉を使った方がもっとしっくりきますけれども、バーチャルなコミュニティなのか共同体なのか都市なのかよく分かりませんが、そういうようなフレームワークを作る、それがパブリックということだと思います。かなり建築寄りのプロジェクトから美術中心のプロジェクトまで、ずいぶん見え方は違ったかと思いますが、共通した話だったんじゃないかと思います。この辺のフレームワークを誰が形成しているのか、あるいはフレームワークは実際どういうシステムだったか、ルールだったり哲学だったりするのか、というようなことが一つの議論のタネになろうかと思っています。それで、事実関係について小さな質問から始めていきたいと思っています。

特に美術ということでフレームワークを与えたのが、制度であり施設であり美術館という制度だったわけですね。山野さんのところではミュージアムシティという言葉を使っていると思います。そのことについてご説明をお願いしたいのですが。それから灰塚に関しては、美術館ではなくて美術園ですね。これは岡崎さんのネーミングが吉松さんのネーミングか知らないんですが、お二人に解説をしていただきたいと思っています。

※ふれあいビクターセンターは仮称
 正式名はふれあいセンターいすみ



(山野) ミュージアムプロジェクトという名称は、私が付けたわけではなくて、代理店の方がお付けになったというのが正直なところ。町をミュージアムにしたいのか、と新聞にはよく書かれますけど、そうではありません。アドルノという哲学者が「社会の美術館化が進行している」と話していますが、それが出来たら皮肉な意味で使いたくないと個人的には考えています。ただ世間的には「町の美術館化」という捕らえ方をされておりますから、普段はそれで済ましております。ですからミュージアムシティブプロジェクトという名称は肯定的な意味も持っているけれど、マイナスの意味も持っているということをつかた上でやりましょうということです。

(八束) ミュージアムというのは、要するに壁の中側に美術作品を閉じ込めてしまう施設でもあるわけですね。それを町の中にむしろ開いていくという意味はないんですか。壁が開いて外側にひっくり返して。だから町をミュージアムにするのではなくて、ミュージアムを町にするという、そういうプロジェクトかなと私は思ったんですが。

(山野) あー、その方が分かりやすいですね。

(八束) では、吉松さん、美術園の説明をお願いします。

(吉松) 岡崎さんの話とダブってしまうところがあると思いますが、元々はダム建設によって出来る広

大な河川敷に何か提案をというところから始まっているんです。最初は、そこには高い木も植えられない、建築物も建てられないという基準があるということでした。それでは土を使えばいいんじゃないかということから始まったんですが、結局、町の方や建設省の方々と話をしていくと、それじゃ儲からないじゃないかというような話が出てきてしまうわけです。隣の町はゴルフ場を作ります、リゾート施設を作りますと。メインでやっていただいている町は、たった2000人弱しかおりませんので、その助役さんたちも、それじゃお金が儲からないと。で、岡崎さんと話をしていたところ、「これは、ただ都市計画とかデザインとか彫刻の公園を作る話ではないのだから。制度の問題なんじゃないか」ということを考えました。

その制度の中には幾つかの話が混ざってしまっていて、もちろん、私たち建築家が普段組み込まれている社会制度、例えば箱物行政、先ず建築物を造って、それから地域に情報を流していくという制度ですね。例えば、私たちが扱おうとしている美術という問題でいえば、美術館という制度ですね。これを打ち破ろうとしている動きが多々あるわけですが、何か戦っていくような考えがないと、新しいまちおこしにもならないし、新しい提案として建設省、ガバメントに打ち出していくこともできないんじゃないか。その結果として考えた言葉が美術園という言葉です。アートスピアと訳されているようです。岡崎さんはアートフィールドがいいとおっしゃっていますが、どちらでも構わないと思います。とにかく、現代美術そのものを町の中にばらまいていくという考えではなく、アーティストや建築家も入って、地域のことを全域で考えていこうというようなシステムを何らかの形で定着させないことには、未来像というのは描けないし、私たち外部の人が何か置いていき、それを町の皆さんが守っていくというのには抵抗があるんじゃないかということなんです。だから地域を何とか読み込んでいくために、アーティストを参加させていたでいるんです。アーティストという言葉は辞書で引くと、マスターと書いてあります。日本語でいうと「達人」なんです。私たちの言う意味は、何かを読み込んでいく達人なんです。私たちは国内外からそういう達人の方をお呼びして、環境とか結びつきとか歴史とかいうのを違う視点で読み込んでいただき、それを提示して帰ります。その地域はダムによって分断されるんですけども、そういうことが積み重なっていくことによって、もう1回結び付けていくことができるんだ、というようなことを考えています。この辺はリック・ロウさんの話と非常に近い話だと思っています。ダムは実際、削り取ってしまっ新しいものを作るんですが、ダムを

●八束はじめ

1948年山形県生まれ、東京大学工学系大学院博士課程中退。
建築家、アーバンデザイナー、評論家。磯崎新アトリエを経て独立。設計事務所（株）ユー・ピー・エム代表。設計活動や評論活動の他、大阪花博などのプロデュースワークもこなしている。

完全に肯定しては話が進まないんじゃないかということで、それをなんとか打ち破っていくためには全体をくくっていく言葉が要るんじゃないかということで、美術圏という言葉を出しました。これが正しい言葉かどうかは私自身にも分かっておりませんが、美術全体、建築とか都市デザインに係わっている制度に、何らかの形で抵抗していいこうという気持ちを理解してもらえればと思います。

美術館が 多様な機能を 持ち始めた

（八束）リック・ロウさん、州からは補助がなかったとおっしゃいましたね。テキサス州の州知事は、前のブッシュ大統領の息子だったと思いますが、ロウさんが地域のいくつかの美術館にアピールされてサポートがあったと聞きました。が、その辺、もう少し話していただけますか。

（ロウ）厳密に言うと、州からも国からも、額は少なかったんですけれども貰っています。全くゼロではありませんでした。とても興味深かったのは、ミュージアム自身を外へ出ていくにはどうしたらいいのか、非常に苦しんでいる段階です。で、まさに今回、僕たちがやったのが美術館の壁を開く一つの可能性になったんです。もち

ろん美術館も資金難に苦しんでいるし、資金提供というのはもともと美術館の範囲ではないんですけれども、外へ出て行くという意味で支援をすることができると考えたようです。メニルコレクションという、ヒューストンの大きな美術館がハウス・軒分の改修工事のスポンサーになろうと。現代美術館というのは通常小さいんですが、スポンサーになることで最大規模の美術館よりも大きなことを自分たちが出来るのではないかと、あるいは殿堂のような大きなところに対抗できるんじゃないかと考えたようです。その時のプロジェクトは、実際の金額よりも大きいように美術館側は言っていました。ラザールさんと一緒にロサンゼルス現代美術館でやっているプロジェクトとも関連があるんですが、（美術館が）展示してくださいと言ってくれるというのは稀だと思うんです。むしろ、美術館の外にある展示に美術館がこれだけ支援をしてきているという例はほかにあまりないと思っています。ですから、こちら側とミュージアムとのやり取り、というと、ジュリーさんともう一人のキュレーターのトムと私のやり取りというのが重要だと思います。私はコミュニケーションプロジェクトをやりたいと思っていますんですが、同時にミュージアムの中のインスタレーション（installation 装置）もやろうと思っていますので、いい関係が出来たのではないかと思います。ラザ

ールさんはちょっと違う考えを持っているかもしれません。

（八束）フェルドンクさんにお話をしていたきたいと思います。私はクロニンヘンのプロジェクトの場合は、建物ではなくて組織としての美術館が果たした役割が大変大きかったと思うんです。それと私がもう一つ驚いたのは、フェルドンクさんは、日本流に言えば住宅局の局長という立場におられる。それからもう一人方、都市計画と経済計画の局長さんであるヴァインクさんとお二人でアーティストと直接いろんな話をしながらやってらっしゃるんですね。日本の役所の場合は、経済局長とか住宅局長がアーティストと、住宅の中に彫刻を置くという話をするにはあるかもしれませんが、それ以上のことをするっていうのはちょっと想像できないですよ。ですからクロニンヘン市の場合の組織のあり方、美術館のあり方、および都市計画を進めるセクションのあり方は、日本の我々の状況とはずいぶん違うように思えます。特にあの美術館は建物ができる前から活動が始まっているという印象がありましたので、具体的にはその辺のことに触れながらコメントを頂きたいと思います。



アーティストが都市計画に アーキテクトが美術館に

(フェルドンク) オランダでは、このようにミュージアムが市の役人と一緒に取り組むということがよく行われます。いろいろなプロジェクトをやりました。最初のプロジェクトは日本で、

イストに参加させるということに、関して野心があったわけですね。ほかのビジュアルアーティストやアーティストたちも都市計画に参加してほしいというのが我々の考え方です。

例えば県立のミュージアムで、現代美術のミュージアムというかたちでした。我々は常に美術に関心があり、さらにアーキテクトチャー、デザインにも関心がありました。したがって、昨日最初に紹介されたプロジェクトはビデオイベントとなったわけです。

私の方から逆に質問したいんですけど、アートが建築や都市計画がどのような意味を持つのかということを知りたいと思います。我々はフェスティバル「星の誕生」をやった時は、建築家、ジュエル

アーティスト、写真家、振り付け師の方々と、互いに尊重してともにプロジェクトを作り出していきました。そして4つのうちの3つは成功しました。正直に申し上げますが、どの部分までが建築家の仕事で、どこがアーティストの仕事かということは見境がつかません。今後アーティストに積極的に都市計画にも参加してほしいと思っています。

(八束) 長谷川さんに話していただきたいのは、ミュージアムが社会の中で果たす役割、あるいはミュージアムがどういう組織であり得るかということについてです。その前に会場のみなさんのために申し上げておきますと、彼女が働いている世田谷美術館は公共のミ

ュージアムですが、ラザールさんが働いているMCCA(現代美術館)は実際には民間のコレクターやドナーの寄贈に寄って成り立っている、いわば民間の美術館です。アメリカと日本と違いが大きいと思うので、その辺のことを頭に入れないながら、聞いていただけたらと思います。では、長谷川さん、お願いします。

(長谷川) 美術館の基本的な機能として理解しているのは、まず作品があり、それを保管、保存のためにさまざまな努力をすること。公立ですから鑑賞を多くの方に享受していただくための展示を行うこと。さらにそれを充実させていくために収集を行っていくこと。古い作品を再編集する意味で集めていたり、新しい作家がどんどん作っていくのを集めたり、収集というのは非常に重要です。

最近、美術館論が盛んですが、これはなぜかと私なりに考えてみました。特に日本は箱物行政で、美術館は一つの文化の象徴としてたくさん建てていくという現象があるんですが、もう一つ、情報の変化とかスピードが非常に早くなっているということがあると思います。つまり人々が記憶を保管しておく、あるいは作られたものをきちんと置いておく場所というもの、の必然性に迫られているという事です。芸術の様式も移り変わっていくために、半世紀か1世紀は見えていられたものがどんどん

変わっていく、だからそのことに対して、精神的な記憶—芸術作品が内包しているものを私は精神的な記憶と呼んでいるんですが—をきちんと保管し、あるいは破壊から守り、もう一度みんなに見せられるようにシステムを作ることが急務であったために、美術館というものが必要になってきました。併せて、最近、コレクションというものを基本的な要素としない美術館が現れてきました。美術館は、作品をどう保存したいのか、どのように作つたらいのか、知識なりテクニクを持つているわけです。そういう意味で、アーティストのプロジェクトを助けることができるわけです。そうやってできたプロジェクトを保管したり、外ではなかなか消滅するものであれば、それをきちんとした記録を作って、精神的な記憶として美術館の中に保存しておく必要があればそうしなければなりません。70年代に行われたアースワーカーのひとつで、ライトニングフヘールドというアリゾナの砂漠で行われた企画がありますが、それは、何十本の金属棒が、砂漠の中に立っているものなんですけども、それを実際に運営し保管しているのは、ディアウントファンデーションという、美術館というか美術館に値する類似するものなんです。つまり、美術館の外にあるものも、美術館が保管することができるのです。このように、美術館は今、

●長谷川 祐子

1979年京都大学法学部卒業、東京芸術大学美術学部芸術学科卒業、同大学院修了。西洋美術史専攻。1989年より水戸芸術館現代美術ギャラリー学芸員、92年ACC奨学金を受けて、ホイットニー美術館研修。93年より世田谷美術館学芸員。美術評論家連盟会員、国際美術館連盟現代美術館部門（CIMAM）理事

非常に多くの機能を持ちえてると思います。それが基本的に図書館や資料庫と違うところは、美術的価値を専門家の目で判断して、一つのコンテクストの基に集めていくという点です。ラザールさんは、美術館の機能についてどのように考えていらっしゃいますか？

（ラザール）美術館についてはいろいろ問題を感じています。美術館の目的は収集すること、文化を歴史化することだと思います。ところが美術館というのは、知的にも、インテリの、またはある人たちにだけに訴えるということでは問題があると思います。

美術館にはさまざまなオーサーシップというがあります。私のような学芸員はいくつかのアイデアがあつて、アーティストの言いたいことを越えてしまうことがあります。これも問題です。ステージとして、プログラムとか展示品を提供する、舞台を提供することがあります。しかし、ステージを提供した後はどうするのか。単に作品を分析するだけでなく、ミュージアムというのはいまだに生き物だと考えなければいけない。私は若い時に、私の気持ちの中にあったもの、それまで分からなかったクリエイティブなライフが、美術館に行つて分かったという経験を持っています。ですからオーサーシップ（authorship 原作者であること）というの、そういう文化的な独占、支配を起こしてはい

けないと思います。その中にいる人々が、美術館の違いを作りだすものだと思います。吉松さんがおっしゃったことでしょうか、文化の継続については私はあまり心配しておりません。私はコントロールはしたくないですね。ただ、それが展開する様を見守るということとです。それには、アートは非合理的な進行を持つていると思います。これにはコミュニケーションも含まれますし、クリエイティブな精神がアートにはあると思います。ですから私はアーティストまたはアーキテクトに機会を提供しようと思っています。つまり直接オーディエンス（audience 観客）との関わりを持つことができるようにということとです。オーディエンスから学び、みなさんに分け与えることができると思います。また、向こうからこちらに貫うといった交流がミュージアムを活発なものにしていると思います。ジョン・ケイジと数年前に仕事したことがあります。彼はミュージアムをひとつのポジションに変えてしましました。物とか絵画をしよつちゅう動かしたわけです。最初にミュージアムに行つたときに、彼は、「ギャラリーより本屋の方に人が多いのは、「アート、ギャラリーにどうも一直線に置いてるからだ。本屋には、いろんなレベルがあつて、いろんな人たちが来ることができ、自分たちの好きなところを、自分と本屋さんの関係

で決めることができる。だから本屋さんの方に人が多いんだ」と言うのです。我々は、人為的にアーティストの作品を操作することはできませんけれども、意識的にどうやってステージを提供するか、どうやって我々のステージがそのアートワークに影響を与えるのか、あるいは上から押さえることにならないかということを考えなければいけないと思います。MOMAでは最初からディレクターがいて、その彼は「アーティストが一番大事だ」と考えたんです。スタッフは彼の下で、われわれのアイデンティティを追求することができましたし、いろんな、アートに対して個々の関係を持つことができた。それを同時進行的にやつたわけです。オーディエンスも違えば美術館との関わりがそれぞれ違うということとです。もちろん責任があります。同時に、物と人との関係にも責任があると思います。素晴らしいのに十分に使いこなされてない建物があります。将来、成長していくためには活発にしていかなければいけないと思います。

MOMA美術館の成功は、アーキテクトがアーティストと同じように強い存在感があり、また、映画監督やいろんな人たちが集まつたことによりです。

また、都市計画の人たちとも協力しています。アーティストもやはり、変わらなければいけない。リックさんのようなアーティスト

がオーディエンスの中にいて、我々が忘れていた人たちを掘り起こし、我々がやるべきだった仕事を掘り起こしている人たちがいると思います。

（長谷川）ラザールさんのおっしゃったことは、私も考えていることです。そのフィードバック機能ということとか観客からの自発的な関わりということとは、今、建築家の方がお考えのことはそのまま、美術館のキュレーター（curator 学芸員）が観客に求めたいことだと思つています。よく美術館は敷居が高いと、大きな価値あるものを観客に見せてあげるというヒエラルキー（hierarchy 権威・支配制度）構造というのを持っています。ある意味で観客は非常に入つていきにくいと言われます。そういうものは、リックさんのような方が美術館から外に出て交流の場を作られることによって、最終的に美術館にフィードバックされるという機能もあると思います。美術館自体のプログラムとかアーティストとのコラボレーション（collaboration 協力）の仕方において、そういうヒエラルキーをなくしていく方向に動くことが必要だと思います。これは建築家の方にお願ひするのは筋違いかもしれませんが、そういうことを感じさせます。

（八束）アートボリスと美術館は

かけ離れた話のように取られるかもしれないんですが、我々がアートボリスでやっている仕事、先程の言葉で言うと、フレームを与えるということですから、これはかなりのところでは、プロデュースという言葉が普通使ってしまうんですが、多分英語にするとずいぶん違うニュアンスになっちゃうので、むしろ、コーディネートに大変近いんじゃないかと思っています。しかも、今いみじくもお二人の話に作家が中心であるということが出ましたが、もう少し広い目で見ると、例えばアートボリスで、作家が中心である、建築作品が中心であるというふうに言い切ってしまうるかどうかというと、それすら違うのかもしれない。最終目的がどこにあるかということ特定する必要はないと思いますけども、誰が一番偉いのか、何が最終目標なのかということ自体が、もっと拡散していくような、物に形を与えていく、フレームというのはフィックス（fix 固定する）するだけじゃなくて、それを変えていかなければいけない。

もう少し別な言葉で言うと、ドライビング・フォース（driving force 推進力）という言葉を使っているかもしれないし、英語でいうとカタリスト（catalyst 触媒）の役割を我々が負っていると云っているのかもしれない。それが全体としての、今回アーバニズムという言

葉を使ったために、ある意味では混乱を起こしてしまったようなところもありますけれども、その新しいかたちのモデルになるんじゃないかなという思いがあったものですから。ちょっと背景的な説明なんです。

実はアートボリスは、今回のシンポジウムだけが唯一のシンポジウムなのではなくて、かなりいっぱいシンポジウムが行われているわけです。それから30何個の完成された建物とそれにプラス10幾つの進行中のプロジェクトがありますけれども、それを支えているさまざまなイベントがあり、いろいろなプログラムがあったりするわけです。ですから50何人のアートボリスの建築家が主役というだけではなく、実はそれを支えている人たちがアートボリスの主役であると言えるかもしれません。それは今、長谷川さんがおっしゃったミュージアムに来る観客のあり方、観客と作品のあり方というものも変わっていきなさいいけないということと、似ているのじゃないかと思うんです。桂さん、その辺の話をもう少し膨らまして頂けませんか。

（桂）きょうの午前中、アートボリスの熊本まちづくり展が開催されています。作家が4つのアートステーションで作品を作り、その中を子どもたちがワークショップをやって作品を見てまわって、最終的には九電の跡地で作品に自ら

手を加えるというような内容です。

こういうフレームワークがあって、磯崎先生とか八束さんとかが選ばれた作家に建築で何か表現をしていただいて、地元がそれに対してどういう反応を見せるかという趣向です。今日朝からいろんな方のプレゼンテーションを聞きながら、最終的に一番問題なのは、それを受け取る側のリアクションなり、次にどうしていくかということが一番問題であるような気がするんです。保守的な日本、中でも多分保守的だと言われている熊本でこういう活動を8年間してきて、そのリアクションを確かめながらしている行為自体はかなり評価できると思います。そして、我々がいつも思っているのは責任は自分たちにあるんだということです。長く続けるコツというのは、僕が個人的に長く続けようという意志の前に、面白い建築物が建った、そういう面白いリアクションが起こっているということを、率直にここに住んでいる個人として受け止められるというのが多分長く続けられることじゃないかなという気がするんです。

それから、数日前に、北川フラムさんというファール立川の人を呼んで小さなシンポジウムをやりましたが、その時に北川さんが非連続という話をされたんです。「どうも建築は、いくらアートボリスで頑張っても、何かそれぞれコンテキスト（context 脈絡、前後関係）

を探したり、連続性があるような気がする。それに比べて、アートはまだ過激で非連続な部分がある」と。我々は連続性の中で生きており、明日もその連続で繋がっているような錯覚を起こしてたんですね。しかし、本当は非連続的な部分がたくさんあって、それが実はその連続性に刺激を与えているという感覚が必要じゃないか。そのためには建築ももう少し過激であつたほうがいいし、アートはそれ以上に過激ですから、我々は生活の中で積極的に思考するためにそれを受け入れていかなければいけないんじゃないかと再認識しました。

外から地域を見て 見えてくるもの

（八束）今、非連続とか、刺激の与え方の話が出たわけですが、これは昨日から出ている、都市あるいはコミュニティ、地域を身体に例えれば、具合の悪いところをどう治療していくかという戦略の話にも関わっていくんじゃないかと思うんです。これも昨日でいい話ですけども、まず、計画やラショナルリティ（rationally 合理性）という概念があり、建築はどうしてもそういうことにある程度こだわらざるを得ない。私が灰塚のダムに最初呼ばれていって、何かアイ

●武田 光史

1950年宮崎県出身。1973年東京工業大学卒業。1978年～85年同大学篠原研究室助手。1985年インドネシア・カリマンタンに農村開発のため滞在。1986年武田光史建築デザイン事務所設立。1992年平成3年度（社）東京建築士会住宅建築賞「金賞」

デアはないかと言われた時、これは建築では何も出来ない、アートの方がずっと有効な戦略に成り得ると感じたからにはほかならないわけです。

ところで、武田さんが今泉村で進めておられるプロジェクトは、基本的には建築の設計なんですけども、アートとは限りませんが、その周りのいろいろなことと絡んでおられるし、灰塚で関わっていたアラン・フィンケルさんも泉村で活動されたらしいと聞いております。そうすると建築のあり方とアートのあり方はうまく融合するのもかもしれない。典型的な例として、お話がしていただけるんじゃないかと思いますが。

（武田）私が担当している泉村は、人口が約3000人弱の村なんです。面積は熊本県で一番広いという非常に広大な面積を持った村なんです。ところが、分水嶺が村の真ん中を走っておりまして、非常に性格の違うエリアに分かれています。例えば、五家荘だけを取り上げればまとまりはあるんですが、村全体をまとまってみると、うなのが非常に希薄なんです。これはどうしたらいいのかなと思っただけです。村の訪問者あるいは滞在者として村の魅力を再発見してもらうことはできないだろうか。と言いますのは、冬になると雪で閉じ込められてしまうような村に住んでいる方にとって、村の存在を認められていないという

ことは非常に辛い。様々な眼差しが自分たちの村にも注がれているということがあれば非常に勇気づけられるのではなかろうかと考えたわけです。たまたまアランが灰塚のプロジェクトで来ていたもので、村の中に何か彫刻を造って置くということではなくて、村のいろんな風景を見てもらおうと思ったわけです。例えば、あの岩のアンクルはこっちの方角から見たら非常にいいとか、橋の見どころとか、ニューヨークにいるアラン・フィンケルという彫刻家が、泉村という村の風景を見立てていくと、新しいマップができるんじゃないだろうか。そういうマップもしくはロードみたいなものを年に1回でもいいから作って

いて、例えば10年経つと10枚、20枚の地図が出来上がってくるかもしれない。それは必ずしもアーティストに限る必要はなからう。例えば、虫の居所みたいなことを昆虫専門家に作っていただいてもいいし、フランス料理のシェフの方にも来ていただいたり、それからアウトドアスポーツの人に実際に来ていただいているんですが、そういう人たちに、例えばテントの張りどころとか、星の見どころとか、そんな地図も重ねていくことができるかもしれない。まず、プレゼンテーションが大変重要になっていくでしょうから、できれば、アランのような人に最初にきっかけをつくってもらえないかなあという

う思いがありました。実際、彼がいろんなスケッチを残していつてくれたんですが、棚田、無垢の山に刻み横線を入れたようなスケッチを描いていきました。

（八束）外国から来られた方というのは、多分、日本はハイテクの国というイメージがあつて、日本に農村なんてあるのっていう気持ちがあつたんじゃないかと思うんです。その方たちが今回のいろんなプレゼンテーションを見られて、かなり驚かれたと思います。今、武田さんがおっしゃったようなことを、ずっと前から実践されている木幡さん、地域との繋がりと、都会の子どもたちを引っ張ってやってやってらっしゃる話などを続けていただけますか。

（木幡）都会からだけでなく、いろんなところから来てるんですが、まあ外側から行った人、我々の何分の1かはその村の住人であるということ、生活者、生産者です。ただ、多くの人は外から行ってますし、客は外の人が多いです。村の人はもちろん無料で好きなのを見にきますけれど。一番、農村のといふか私たちの村等であるといふことのなかでも1歩突っ込んで、いろんなプロジェクトと違うかなと思うのは、行政のシステムとはもちろんお付き合いはしてます。だけど役場の人が「白州町は」とか「町民は」というように役場の立場だけを話される時は、一切それを否定して。逆に、誰の

ことを言っているのかということ、常にはつきりさせてもらって、一人一人というのが大前提でして、役場は役場にしかできない役割を果たすときはいとして何か町民の意見を代弁するような意味での「役場は」という主語は、全部否定しています。同様に、私たちも「実行委員会は」と言つたって一人一人の集まりであつて、最終的には個人に還元し、経験を通して歴史の記憶を身体に刻み込みたいという意味で、それを通じてやると集合性が出てくると思つていて、そこがいちばんこだわっているところ。ですから田舎で付き合うといつても、「地元の人」という風な言い方はしたくありません。そして、私たちが持ち込む外からの刺激はむしろ歓迎こそされ、迷惑になるってことはないと思います。記憶や歴史の継承の一貫としては、私よりはもっと多感な、5、6歳から15歳くらいの子どもが、都会では経験しないようなことを経験した方が、柔剛両方合わせ持ったような人格ができるかなと思つて期待してるわけです。

パブリックという言葉はもはや語れない？

(八束) お役所がスポンサーシップをするということは、コミュニティ全体に対して大事なことをやる。これがパブリックの本当の意味だろうと思うんですけど、木幡さんが今おしゃったことは、少なくとも、お役所がそれを代表しえなくなっているということですね。

じゃ誰が代表するのかというと、パブリックという言葉はもう語れなくなってる、これは磯崎さんが昨日のオープニングレクチャーで言われた話に、かなり近くなっているんだらうと思うんです。例えば、熊本県で言えば熊本県民という言い方がすぐされる。県民のため

の何とかと言われがちです。それが難しい状況になっているなという印象がありますね。去年、テキサスのサン・アントニオでのレクチャーで呼ばれたときに、地元

のいろんなアーティストとご飯を食べたりする機会があったんですけども、例えば、私はインディアン

が受け入れるべきだ、スポンサードすべきだという話が、もうアメリカでは成り立たなくなっている。そのような中で、例えば、パブリックロウハウズのようなの

がでてきている。今日、彼はプレゼンテーションの中で、比較的穏やかに言ったのか分かりませんが、あのプロジェクトの背後には

ジャンキーとか未婚の母とか犯罪者とか、そういう人たちがたくさんいるわけです。あのプロジェクトは、公共というには非常に狭い、一部のコミュニティがどういう風にサバイブ (survive 存続する) する

かということに、ロウハウズがきっかけを与えたプロジェクトだと思っ

ています。そういう意味で、プロジェクトロウハウスにおける公共性ということが一般的に語れると思われるかどうか、リックに投げかけたいと思います。

(ロウ) とても難しいです。パブリックとは何かという疑問にぶちあたったと思うのです。パブリックというのは私たちみんなのことだと、我々はもちろん一人一人個人だし、一人一人のニーズも違っているわけですが、我々としてパブリックの一員であることには変

集団間の相互作用からアートは生まれてくる

り変わりがないわけでは。アーティストとして私は何を考

えているかという、必ずしも公衆を代表しようと参加してるわけではないんです。先程、コミュニティとか地域社会という言葉を使

いたくないと言いましたが、みんながあたかも均一な発想を持たなければならぬかのようなイメージが出来るがってしまったのではないかと思うからです。ですから、思想の仲間といいますが、顔の見えるパブリックと一緒にやっていきたいと思っ

●入江 経一

1950年東京都生まれ。1974年東京芸術大学建築学科卒業。1976年同大学大学院修了。東京工業大学篠原研究室。1980年入江建築設計事務所設立。1987年(株)パワ―ユニットスタジオ設立。1994~96年東京芸術大学講師。1994~95年東海大学講師。1996年~多摩美芸術大学講師。1996年~芝浦工業大学講師

そのような問題をどなたかがお話しただけだと思います。

それから、もう一つの問題は、地域と建築とアートの問題は切り離せないということをずっと議論してきたわけですが、ともするとそこで陥る危険というのは、例えば、地元の人々の言う通りの物を作つてれば、それがいいことなのか。

これはフェルドンクさんが、*What is art?* どのようなのがいいアートなのかという質問を提起されましたが、それと関わると思うんです。例えば、昨日、磯崎さんは水俣のモニュメントで市民の投票で1等になったものを選ばなかったというのを言われたわけです。私たちはここで、何がいい建築で、何が悪いアートなのかについていうことを、もう1回問い直しをしなければいけないだろうと思います。少なくともその基準がいまや一元的ではないということは多分誰にも明らかですけれども、かといって、何でもいいと言う話ではないはずです。何らかの基準がなければいけない、それ自体非常に、今のパブリックの問題を含めて、大変複雑になっていると思うんです。その2つの問題についてコメントをいただければと思うんですが。

(レオン・ヴァン・シャイク)

今、二つのことが頭をよぎっています。都市計画において、一体アートはどういう役割を果たしているか、という元々の疑問。それを

考えていますと、もつとも今アートの面白い動きがあるのは、いわゆる芸術本流の外にあるところだと思っています。アートというのは、集団の間の相互作用の中から生まれているように思っています。アートというのは、特にアクティビストアートというのは、その聴衆をより意識したのになっています。

ランドスケープアーティストとデザイナー、パフォーミングアーティスト、それからビジュアルアーティストとの間のやり取りがあります。それから我々のところは作曲家、それからアーティストというような人がいます。このような人たちが、概念間の垣根を、常に取り壊している。そうでなければ、いわゆる、ハイブリダイゼーション(hybridization 混成・交配)、あるいはインテグレーション(integration 統合)というような一番面白い活動が起きているところと一体化していくことができません。これが一つの答えなんです。今、このセミナーの組織を見てみると、やはり芸術の役割というのは、都市計画のプロセスの中に女性をもっと引き入れていくということではないかと思っています。今までのところ、セミナー、このセッションまでは女の人が一人も入って来なかったというのは、びっくりしました。こんなことがありうるのかと思いました。というのは、ほとんどの国において女性というのは

は人口の5割は占めているはずなんです、50%の貢献をしていないということになると、これはおかしいということです。都市を作る、都市を考える、そして社会を考える中で、女性が50%の貢献をしていないということになると、自分の才能を自ら捨ててしまっている、そういう社会だということになるので、これは問題だとも思います。もう一つの質問に関してもこれで答えになっていると思います。

(岡崎)

立場のことで、先程、吉松さんが言ったことにちよつと付け加えますけれども、木幡さんは非常に重要なことを言われたと思います。まず個というものがないとどうしようもないところがある。というのは、僕らがこのような仕事をするとき困ってしまうのは、誰もが一致できる何かがあるに違いない、一致しなくてはいけないという、特に日本の場合は、そういう大前提があつて、自分の見解であるにもかかわらず、常に誰かに同意しているかのように語ってしまふところがあるわけですね。そういう意味では、僕は灰塚のプロジェクトに対して、むしろ、徹底的に立場を捨てるといふ、利害関係も何もない、全く初めてそれを見るかのようなところからの、潜在的な可能性を読み出すしかできないと思います。学生も入ってきてワークショップはうまくいったと思うんです。町の人から「彼

らは、今まで我々が言いたくても言えなかったことを言ってくれた」と言われたんです。というのは、ダムに賛成する人は、今やこの世の中にいなくて複雑な気持ちを持つてゐるわけですね。しかし、複雑な歴史的経緯があつてダム建設を受け入れざるを得なくなつていた。ほとんど契約も済んでる。

そうするとほとんどの人々が積極的に発言するのに、どこかためらいがあるんですね。ところがアーティストはあんまり政治的には活動家ではなく、むしろ無責任に近い。その無責任さが住民の潜在的な抑圧された感情とかを引き出してきて非常にうまくいったというケースなんです。この場合、多少誤解が生じやすいんです。アマチュアに成りきること、それが条件でして、そういう意味で、アーティストという職業はどこにも所属してないわけですから非常に有利なんです。アーティストは作品に対するコストを変えられる、コストから自由だということ、専門家でいながらアマチュアという部分があると思うんですね。

ただし、僕の場合ですけれども。

最近あまりうまくいきすぎると危険なところがあつて、それ自体が一つの制約になつてくると。それについて個人として意見が言えなくなつてくるわけですね。とすると、アートスフィアという考え方について、来年からは個人美術館に近いようなものをアーティストに与えてしまおうと思っています。

そこで中世の哲学者のように誰からも相手にされない気持ちになつて、さつきリックさんが言つたように、どこかで自己をコンファイン（confine 制限する）する状況も同時に作つていかないと、うまくいかないんじゃないかと思ひます。やはりポーチだけではだめで、ポーチの内側にはブライバシーの部屋もありポーチの外側もあるという、この3つの機能というのは、仕事の上でも自由で、だから、八束さんの話に答えれば、アクティビストでありアーティストであるということは、同時にその二つであることはできなくて、その二つの矛盾する側面を、順次切りわけていくという、どっちが欠けてもよくないということはあると思うんですね。

アートは いろんな概念を 変える

（八束）本当にいい作品というのが言えるかどうかについて、そ

の辺のことを含めて、山野さん、コメントをいただけますか。

（山野）さつきから、ミュージアムとミュージアムシテীরの違いについて考えておりました。何が違うのかと言うと、観客が違うことに思い至りました。ミュージアムの観客は見ることを予め前提として行くわけですが、ミュージアムシテীর場合は、見ることを強制されてない人までも含めて鑑賞者というふうに規定するわけです。

ですから、鑑賞方法というのがいろいろあります。例えば、作品に石を投げるとかいうのも鑑賞方法の一つということになってきます。それが、いわゆる、パブリッククツという言葉を置き換えたときに、その作品に石を投げる人たちに、かつばらつて持つていつてしまう人たちを含めてパブリックなんじゃないかと。だからパブリックというのは、決して、最大公約数とか平均点とかいうものを想定して、平均点に対する答えを優れた芸術作品というふうに設定していくと、だんだん変な話になつていくのです。例えば、優れた作品を設定するとしたら、作品に石を投げる人今まで応えられるような作品を優れた作品というふうに呼んでもいいんじゃないかなあと。ということとは町の中に作品が置かれるってことは、相当、作品あるいはアーティストが、かなりタフじゃないとやつていけない。それはアートの概念そのものもタフになつてい

くことだと思ふんです。アートの概念が変わつたり、アーティストの概念が変わつたり、それに合わせて、鑑賞者の概念も変わる、さらにはパブリックという概念も変わつていくというふうに、いろんな概念をはたはた組み換えていく。そういう能力は恐らくアートが元々持つてた能力ではないかと思ひます。

基本的に アートは 矢印である

（八束）入江さんは、建築家の中でもコンピュータを使って設計のイメージを固めるということをやつていらつしやいます。アートポリスでも「都市にデザインを。田園にアイデアを」というキャッチフレーズがありますが、当然、都市の問題と芸術のあり方、建築のあり方がどう関わるかという問題は常に考えていらつしやうと思ひます。その辺を含めてご意見をください。

（入江）くまもとアートポリスから私のところに建物設計して欲しいという内容のFAXがきたんです。実はダムが出来つちやつた。そのダムを賛美するミュージアムを作つてくれつて。最低ですよ。で、困つちやうわけですよ。岡崎さんとか僕の友人がさんざん批判しているダムが、すでにきれいな農村を破壊してしまつてい

る。「何のためにこのダムが必要なんですか」と聞いても、曖昧に濁されてしまふ。「2000年ぐらい経つと洪水が起るから、その時役に立つんだよ」と言うのです。巨大なダムができてゐるのは事実だから、事実がいいか悪いかということも言つてもしょうがないと思うんですね。今ある事実からどういう風にアクションを起こせばいいかと考えざるをえない。それに建築設計もしたいし。で、設計させてくださいというふうにお願ひしたら、建物の目的、建物の用途のシートがきたんです。すると展示空間とあるわけですね。「何を展示するんですか」と聞いたら、「いやまだ何もなし」と。

他のデザインチームがそれをデザインしてると言うので、頼んで見せてもらったんですね。どうみても変なんです。建物と展示物は同じ空間を占有するものですから、どうやつてそれを統合していこうかということを考えてい話をしつて、2回ほどセッションを持つたんですが、それつきり情報が来ないんですね。だからこの空間が何のためなのか、何が入つてくるのかつてことが全く分からない空間を作らなきゃいけなかつた。これも最低なんですよ。雑誌にはこの建物は初めから必要がなかつたと書かれたんですよ。こういう悲劇的なことは、日本の行政ではよくあることですよ。何百年に1回起きる洪水のためにいろんな所で

●吉松 秀樹

1958年兵庫県神戸市生まれ。1982年東京芸術大学建築建築学科卒業。1984年東京大学大学院修士課程修了。1984～87年磯崎新アトリエ勤務。1987～1991年東京芸術大学建築科助手。1991年アーキプロ設立。1989、92、94、96年SDレビュー入選。現在、東海大学建築学科、千葉大学建築学科非常勤講師

治水ダムを作る。そしてダムができたなら、子どもたちにダムの用途を教えるために、ミュージアムを横に作る。これは私にとっては非常に矛盾に満ちたプロセスでした。

そこで、建築って、アートって一体何の為にあるんだろうって。例えば、3人入る部屋を作ってくれと言われて3人分のスペースを作る。それは、要請に対するリアクションですね。だけど、この場合、何の要請もないのにリアクションしようがない。そして、要請に対するリアクションというレベルを越えた考え方を持たざるを得ないわけです。そこで僕が考えたのは、基本的にアートというのは学ぶ技術だと。技術は学ぶアートだし、見るアート、聞くアートだ

と思うんですね。何が入ってくるか分らないわけです。そこにはダムがあるし、谷があるし、山があるし、空がある。その空間の中で、何にもなかったときには気づかなかったそのサイトが、今ある現実、そこに生きてるものをどう学ぶかっていう問題に気づかせような機能になるんだろうって思ったんですね。僕は、ミュージアムは確かに蓄積する場所ですけども、アートというのは、基本的に矢印だと思うんですよ。あるポイントを指差すポイントだと思っています。そこには2つの質があります。指さされている向こう側のポイントと、それから指さしている矢印自身の質があると思うんで

すね。ともすると、矢印の質の方に話がいってしまう場合が非常に多い。建築なんか設計していると非常に多いですね。デザインはどうのこうのって。だけどアートの本質というのはその矢印が指している、その向こう側の場所にあると思うんです。で、そういう非常に矛盾に満ちた計画をやりながら、そういう普通の話に気がついたという話です。アートとは何かっていう質問に対する、僕なりの見解とさせていただきます。

(八束) 最初に入江さんにFAXを入れたのは私です。箱物という、典型的な日本の公共建築のあり方の限界があります。私は、昨日、白石の市長がプレゼンテーションしてくださったマルチメディアセンターを設計してるんですけれども、まったく同じです。実は設計が始まったときは、中身は何もなかったんです。ただ私が入江さんより幸運だったのは、市長さんがああいう方だったので、いろいろご説明して理解していただいて、設計をしながら中身を詰めていくというか、どういう展示をするか、どういう作品を誰に頼むか、そういう企画をしていくかなど、プランニングを可能にする条件を後から入れて、完全に逆転したプロセスですけども、何とか終えるようになりました。そういう日本の公共建築のあり方に対しては、入江さんがそんなに苦しい思いをされていたことに思い至っております

んで、この場を借りてほんとに深くお詫言をしなければいけないと思います。ラザールさんがどうしても話をしたいとおっしゃっています。

(ラザール) 一言。アーティストに対して、シーノーランという人に聞いたことがあります。彼女はメディアアクティビストで、若い子どもたちと一緒に仕事をし、どんなふうにメディアが子どもたちを見てるかということを発表している人ですが、農村が洪水になったらどう考えるかという問いに、子どもたちは非常に真剣なことを話してくれたそうです。ある農村に彼女が行って農地を失う農夫たちと話をすると、彼らは何百年の生活、何千年の生活がそこで失われるということ非常に真剣に考えているわけです。単に日常生活を失うだけでなく、生活の仕方そのものを失ってしまう、農村が失われてしまう、畑が失われてしまふということ、家族を殺して自殺した人がいるほどだというところで、彼女はここにショックを受けて、その村に行ってビデオテープを撮ったんです。そのビデオテープをその地域の人たちに見せました。と言うのは、お互いに離れて住んでいるので、お互いのことを知らなかったのです。そういうビデオを見るとお互いに同じようなことを経験してるということが分かって、少なくともお互いに結ばれているという気持ち

だけではできてきたわけです。彼女は、彼らの生活や生活史を記録し、これをミュージアムに置いたらどうかと考えたのです。ところがそのミュージアムは空っぽだったのです。ミュージアムに行ってみると何もなかったんです。聞いたところ、アメリカでは農村地域に住んでいる人たちはやはり差別されてたことが分かりました。自分たちのことが分かれば、自分たちが主張して生活を変えていくことができる人たちだと思うんです。理由は分かりませんが、その彼女にどういうことをしたらいいかと聞いたら、そういうアイディアが返ってきたのでご紹介したかったんです。

(八束) アートポリスは今年8年目で、それなりの成功を収めていると思いますけど、今の入江さんが告発されたように、ものすごく大きな問題を抱えています。アートをパブリックアートのある形式を入れていこうと思ったのも、そういう理由の一つからです。ただ、日本でそれを実施しようと思えば、アートポリスは、今やっている建築家だけ、県庁の建築課だけのサポートだけでは到底こういう問題は扱いきれません。そういう問題はこれから考えて構想を練っていかねければならないだろうと思いますし、今日はたいへんよい学習機会を与えられたことに、皆さんに感謝いたします。今日は長時間、ありがとうございました。

第3部

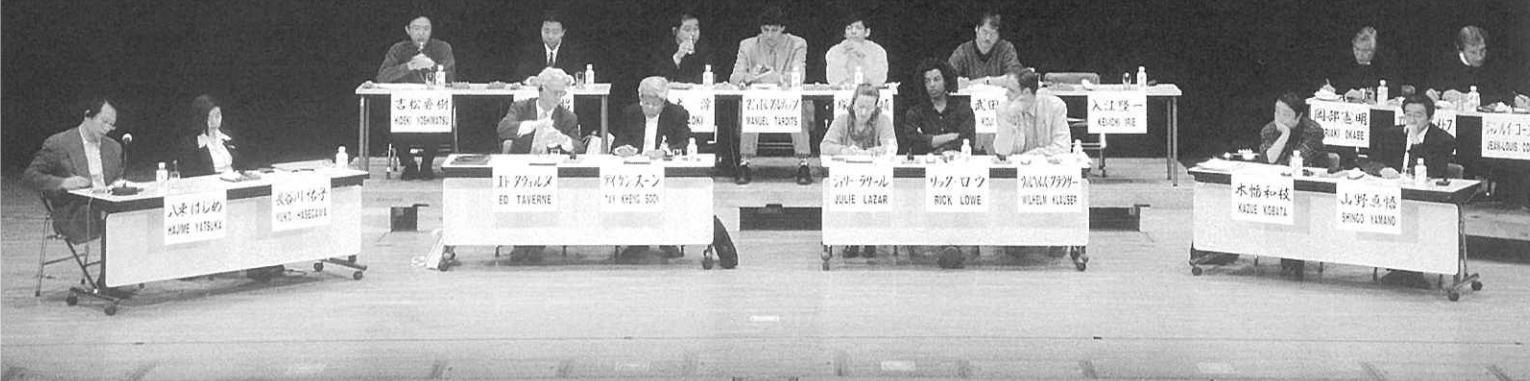
ラウンド・セッション

シンポジウムの最後は、これまでプレゼンテーションや議論に参加してきたゲスト達がステージに上がって意見を述べあう、大セッションとなった。議論の中では、「建築ももっとアートのように個人を大切にされた方が最終的にはコミュニケーションがとれる」という意見や、「くまもとアートポリスとは建築によってギャップを生むことで、何かが誘発される試みだ」という意見が出され、また外国と日本の国民性の違いも明らかにされた。そして、「今後はジャンルを越えた対話が必要」という認識で各参加者が一致。くまもとアートポリスは設計者と地域とのコミュニケーションのなかで、いろいろな人やものが出会うきっかけをつくっているプロジェクトである、とまとめられた。

—熊本国際建築展「くまもとアートポリス'96」—
(Kumamoto International Exhibition of Architecture "Kumamoto Artopolis '96")

「都市デザインサミット」(URBAN DESIGN SUMMIT)

主催 熊本国際建築展くまもとアートポリス'96実行委員会 (The Executive Committee of Kumamoto International Exhibition of Architecture "Kumamoto Artopolis '96")



ジャンルによる

境界線をなくしながら

都市の定義をよい方向へ

座長

くまもとアートポリスディレクター 八束はじめ



コミュニケーションをかたちに

●八束 おはようございます。このセッションでは、専門や領域、立場などを離れて、今回、話をしているかどうか、どういふ点があるかという点も含めて、意義があるかということも含めて、意義が話していただきたいと思います。

何か結論を出すのではなく、お喋りを楽しませていただきたいと思います。最も新しいアートポリスのプロジェクトをやっている吉松さん、プロジェクトを手掛けている抱負も含めて、アートポリスの建築家がどんなことを楽しんでいるか、やっているか、どんなことを期待しながらやっているか、若手代表として話していただきたいと思います。

●吉松 私は灰塚のアースワークのような活動を約3年間してきて、人と人をつないでいくという作業、コミュニケーションワークとかコミュニケーションアートと呼べる、そういうことの重要性みたいなものを学べたという気がします。

またもう一つ、いかに個人が大事かということも学んだような気がします。建築家というと、建物を造るだけ、例えば都市デザインをすると、サイトプランやマスタ

ープランの絵を描くだけというふうに取りがちで、し、評価もできあがった建築であるとか、できあがったマスタープランの絵で理解され、なかなか建築家自身の顔が見えてこないというような傾向があると、実はここ何年か私は感じていました。そういうものを自分自身ではブレイクスルーしたいと思ってました。その手掛かりとして、私たちがやっている、ほとんど運動、ムーブメントに近いアースワークの活動といったものが、私にとっては非常に刺激的で、自分のこれからの活動にも必ず影響してくるんじゃないかと最近感じるようになりました。

今回、アートポリスで、マリナーのクラブハウスというパブリック施設をさせていただく予定になっていますが、ここには商業的な要素が入っています。まだ発表はできませんが、やろうとしていることは、ただ美しい建築を造るということだけではなく、ある種の都市計画や地域計画のような形で捕らえていきたいと思っています。

そういうマスタープランの中に、私個人がどのように関係していくのかということを通じ、アートポリスを自分の中で位置づけたいと考えています。できるだけ私の顔が見えてくるような絵にしたいと思っていますし、できるだけいろんな人たちの意見や解釈をうかえさせるきっかけになれば、と考えています。

アートにしてもアートポリスに

しても、形だけにとられるのではなく、そこに発生するいろいろなコミュニケーションを前面に打ち出していく意思が必要だと思っています。

●八束 コミュニケーションアートという新しい言葉は、昨日、リック・ロウさんが話されたパブリックアートではないコミュニケーションアートと、COMというスペルまで同じで、内容的にもかなり近いところがあるような気がします。

アーキテクトはある種のコミュニケーションの関係の中で設計していく、そういうものを確立していくための仕事です。ロウさんはアーティストであり、アクティヴィストですが、立場の違い、あるいは専門の違いを越えて、そういうコミュニケーションとかコミュニケーションが、今の世界でどう成立していくか、昨日の話を膨らませて下さい。あなたの仕事だけではなく、日本でご覧になった仕事を見ての感想もつけ加えていただければありがたいと思います。

アーキテクチャーにもっとパーソナルな面の導入を

●ロウ 難しい問題を頂きましたね。アーキテクト、アート、それぞれ別々の役割を見ないでと言わ

れましたが、コミュニケーションのレベルというのは、私の経験からは、逆にそう見なければいけない、つまり、アートならアート、アーキテクトならアーキテクトの見方をするところから始めなければいけないと思います。

アーティストにはある程度の自由があります。しかし、アーキテクトにはそれだけの自由度は難しいのではないのでしょうか。アーティストとオブジェとの関係を考えて、アーティストとしての私自身は、非論理的で非合理的です。私のアプローチは、そういうものなのです。いろんな理由づけは放っておいて、必要だからやる、そういう感情、そういう感じをやっていく。つまり、必要が先に立って、その後でアイデア、それから理由づけがついてくるという形です。

アーキテクトの場合には、制約要因があり、クライアントがいます。クライアントのために何かを提供しなければいけない。となると、我々とは違った関係が出てくると思うんです。アーティストの方が個人的で、アーキテクトはもっとフォーマルな関係を結ばなきゃいけない。関係自体が違うんじゃないでしょうか。アーキテクトが自らを押し出して、その自らの役目を自分の作品に入れることはできると思います。ですが、例えば、プロジェクトの計画をする時、例えばアートポリスのプランニングはアーキテクトの仕事だと思っ



んですが、クライアントの言うことをよく聞いて、政府と公共からはこういう要求があるとする、アーキテクトはそのサイトを見て、また、そこで建物が建てられるべきサイトを見て、その建物のこと、その人のこと、どういう使い方をするかなど、情報を集めます。そうすると、アーティストがここだったら、こういう場所がアーティストの場所だと感じてる、そういう所にアーキテクトが移っていくんじゃないでしょうか。つまり、パーソナルなレベルにアーキテクトも移っていくことができる。自分たちがプロデュースするものに対して、アートに近いところにあると思うんです。パーソナルコミュニケーションというのはそこにあると思うんです。

アーキテクトチャーをもっと高いレベルにもっていくために、アーキテクトのコントロールする力があるわけです。自分のプロジェクトを始めて、アーキテクトが重要な役割を果たすということが分かったわけです。アーキテクトが社会に貢献するには、そのストラクチャーを通じてやるんだということに気づいたわけです。つまり、そういう関係、人間と社会との関係が、そこにストラクチャーを通じてあるということが分かったわけです。アーキテクトチャーの責任として、プロジェクトにもっとパーソナルな面を入れる責任があると思います。

●八束 もちろん、建築とアート

の違いがないということを言っているわけではありません。同じなら今回のシンポジウムに、パブリックアートというセクションをとさら設ける必要もなかったわけです。当然、違いはある。役割の違いもあるだろうと思います。ただ、アーティストの場合も、コミュニケーションということを言われた場合は、コミュニケーションに対する責任があるわけだし、クライアントは確かにデザイン費、設計料を払ってくれる対象ではありますが、仕事で何をやらなければいけないかということを限定づけるという意味では、低所得者住宅のプロジェクトでも、例えば、非常に質いいシングルマザーたちもアーティストにとってクライアントであるわけです。そういう意味での関連性があるんじゃないかという気がします。そのあたり、ラザールさん、議論をもう少しつなげていただませんか。

● ● ● お互いの言葉に 耳を傾ける

●ラザール アーキテクトとしてどんどん拡大する領域があると思います。それがコミュニケーションです。心理的な障壁を回りに張ってしまっているのは、我々の言語がそういうふうになっているか

からです。仲間うちで話す言葉があって、他の人たちを締め出してしまふ。とにかく専門分野というのは、必ずその中にお互いのメディアとなる内部の言葉というものがあろうと思います。どういう方法でお互いに語り合うことができるかということを見つけて出す、または、互いに自分たちの言葉のなかに引き込むことができるようにチャレンジすることが大切です。

ロサンジェルス現代美術館MOMAで、アーキテクトと我々との間のコミュニケーションを図ろうという試みをしました。ロサンジェルスにある倉庫で、そこではとにかくアーキテクトチャーをやめてしまおう、ビルを全部壊すんじゃないくて、そこにお互いを合わせていこうと。エキシビジョン（展覧会）もそこでやるし、ケーススタディエキシビジョンは展示館で、まだ建てられていないようなアーキテクトチャーでやるとか。また、二つのミューティングの中に二つの家を造ってしまう。これは、アーキテクトだったら実際には造るはずがない。つまり、二つの家を造るはずだったんですが、それは外の人には見られないような家ということです。



八束 はじめ
HAJIME YATSUKA

長谷川 祐子
YUKO HASEGAWA

ウエアハウスの大きな倉庫の中にホームレスの人がたくさん住んでいるところなんです。眠る場所もない、そういう人たちがいる。ビルを使って誰も住んでないところには家があって、外にはいろんな人が家もなく寝てるといふことがあるわけです。そういうことにはちょっとセンシティブになって考えなければいけないと思います。同じ仕様で、都知事と市議会の方から低所得者層の住宅を造るようにと言われました。シティハウジングですが、その場合には別いいアーキテクトを選ばなくてもいい。でも、アーキテクトは、時には機能的なものもありますが、審美的にモノをデッサンする。でも、アートのにはやるな、と思う人たちもいます。私たちが数名推薦して、女性の建築家を選んでも使いました。彼女は、お客さんに使いやすいようなユーザーフレンドリーな市の住宅を設計したわけです。我々には実際にはその建物を造りませんでした、そのプロセスに最初から加わっていません。ロウさんが、ロウハウスやMOCAでそのほかの建物を造っていますが、その場合には、彼女がオフィスで「住むのであればそこにはとても行けない」といううちを造ったのではなく、とても素敵な家を作ってくれたわけです。

ロサンジェルス市は、アーティストと一緒に仕事をやることによってどんどん変わっていると私は思います。例えば消防署や衛生

局、ゴミ処理局、また、近隣で。我々のプロジェクトによって、アーティストにリードされたプロジェクト、ミュージアムとして外に門戸を開くようなものができたと思います。普通の人がたくさん入って、例えば、もしも建物の中で椅子がなければ椅子を造る。トイレへの行き方が分からなかったら、矢印を入れるとか、そういうふう

● ● ●

に造っています。違った専門分野が一つの仕事をすると、重要なことは深い質問をすることではなく、お互いに深い質問ができ、お互いの解決を聞き合うチャンスを楽しむことだと思っています。アートポリスは将来のプログラムとして、違った国々の人たちが互いに話し合うようなセッションを設けてはどうでしょうか。また、ここにいる聴衆のみなさんが質問して、我々と一緒にコメントを聞いたりするセッションがあったら、と思うんです。まずはとにかくお互いに膝を突き合わせて、アーティストもほかの人たちも一緒に座って、お互いに耳を傾け、お互いの問題や望みを学び、クリエイティブな解決を語り合うことが大事だと思います。それが第一歩だと思います。

●八束 いろいろなジャンルを越えて話し合うということですよね。木幡さんのされた白州のイベントというのは非常にマルチジャンルです。舞踏がその核にあつたかもしれませんが、舞踏だけが行われているわけではないし、同じ踊りでもいわゆる古くからある

芸能的なものもある。建築家が来たり、音楽家が来たり、いろんなマルチジャンル間の会話の通訳ということまでおやりになつてらっしゃるわけですが、その辺のことで、今のジュリーさんの話につながりませんか。

根源的な全体性を 取り戻す

●木幡 マルチジャンルという意味で言うと、言葉の響きが、粹をなくして先に進んだようにも思えるんですが、同時に元へ戻るといふことでもあります。もともと踊りも音楽も、あるいは美術も、溯って、専門家とか細分化する以前に、音楽家が建築家を批判したり、建築家が踊り手を批判したり、あるいは応援したり、専門的なトレーニングなどを越えてできるような、それくらい厚みのあるところか、希釈化された場所を作りたいという気持ちがあつたわけです。それで、それができるのは、農村の人だったり若い人だったり。周りの一般の住民たちが、そういうことをむしろあたりまえだと思つていて、そういう人たちがあんな専門を振りかざす人に囲まれていないのが幸いだと思ふんですね。もう一つ、八束さんがおっしゃったパフォーマンスが中軸にあつ

たということは、わりと重要だと思つています。例えば、都市と農村に分けると、都市での都市計画や建築は、どちらかといえばやはりプランニング、計画を立てるということが非常に重要で、機能的も重視しなければいけません。農村側は、もちろん計画も機能的もあるんですが、そこでアートをやる時には、むしろ都市の計画性に対するアンチテーゼを意識しています。とはいえ計画しなくてはできないので、一応パフォーミングアーツの習いで、計画を立てて全部シミュレーションで頭の中で経験しておきます。私たちは出演者と呼ばないで、パフォーマーのことを出場者と呼んでるんですが、そのフィールドを助産化する役割を、そのアーティスト、美術家も含めて、励起する役割を果たしてほしい。だから「シミュレーションは自分の中で終えてきて、その場に立つときは非常にそのコンティンジェント(contingent偶発的)な状態、計画に縛られないで、なんにでも対応できる感度の高い状態でいてください」と言います。この点では、建築の人とか美術の人は、パフォーマーから学ぶところが多いし、お互いにそういうやり取りをする場にしてほしいと思います。

だから、マルチジャンルと言っても、お互いの技術を共有するといふより、姿勢とか体の準備とか、神経の準備みたいなところをなるべく共有しようということなんで



す。そういう意味でいちばん素晴らしい先生は、やはり最大限の可能性を持つている子どもたちです。ただし、最近の子どもは親の所有物になっているところが多いので、枷を外してやらないと発露しないところもあります。我々はそういう子どもの持つている100%の可能性をすくく頼りにしています。5年ほど前から子どもたちが参加するようになったんですが、子どもという先生がいるのは、大変良かったと思っています。だから、つながるといことは、細分化されたマルチディシプリンナリーという言葉がありますが、ディシプリンをそのままにしておいてつながるといではなく、ディシプリンが成り立つ前のもうちょっと全体的なところに、それぞれがこうたいして、初めてつながる意味が出てくるんじゃないかという気が私はしています。

●八束 いま、木幡さんがマルチディシプリンと言われたわけですが、ディシプリンというのは非常に日本語にならない概念で、日本語に無理に訳そうと、辞書を引くと、幾つか全く違う意味があります。西洋の言葉ではそれは一つなかりなんですが、一つは「規範」という意味です。いま木幡さんは、どちらかと言うと「ジャンル」とか「専門領域」みたいなことでお使いになったわけですが、「規範」に近い概念で「訓練をする」という、例えば軍隊で訓練をするというときにもディシプリンになるわけです。つまり職能というのは、

日本で言うてしまうとついそういうお金をもらって食べてるといふふうな職業、プロフェッションの方にいつてしまいうんですが、ディシプリン、建築のディシプリンといった場合には、その職業を成り立たせる、あるいはジャンルを成り立たせている、筋を通さなきゃいけないというときの筋、それがディシプリンだと思うんです。

今までのお話で、対話を進めるということとは当然非常に大事なことですけれども、木幡さんもただ垣根を取っ払えばいいわけじゃないというようなことをおっしゃいました。建築は建築なりのディシプリンがやはりどうしてもあります。長谷川さんが「昨日からの話を聞くと、やはり建築の人は話が堅い、アーティストの方が自由だ」と言てらっしゃいました。これはロウさんがおっしゃった話にちよっと近いかもしれませんが、特にそのディシプリンという日本語にないということも典型的に物語てます。ヨーロッパの人たちは建築とか都市計画に対して、前提になっている意識がとつてもあるんだらうと思います。その辺のことをまず、大変いいモデレーターとして今回ファンクションしてもらっているコーエンさんに議論をしていただいて、それから続けて岡部さんに。岡部さんは長らくヨーロッパで仕事をされてきて、最近日本に少し落ち着かれてるわけ、両方のその違いをご存じだと思うんです。ジャン・ルイさんの話につなげてご発言いただきたいと思っています。



● ● ●

建築家でなければ

都市環境を

造れないという

幻惑をなくす

●コーエン いま、八東さんがおっしゃったディシプリンに関しては、建築家というのは過去において闘ってきたんだと思います。

過去において30年間にわたって何とか自分たちの仕事の再定義をしようと、このディシプリンというよりも、そのプラクティス、仕事のやり方と言ったほうがいいと思いますが、これをアートとの関係、環境そしてコミュニティとの関係で再定義しなおそうといういろいろやってきたわけです。そしてこのイルージョンを捨てると、もっと現実的になるということです。例えば、建築家でなければこの都市環境を造ることができない、建築家でないという都市に意味を与えられないというような幻惑をなくすことです。

熊本の実験で一つ私が気がついたこと、それは大きな成果の一つだと思いますが。島々に意味を与える、日本、その意味を持った島がそれぞれあって、ところが都市というのはここでは大きな海のままだす。そしてアーキテクチャーが、このディシプリンに対してのチャレンジになるわけです。建築の抱えてる問題は何かといった

ら、この国では場合によってはそのアーティスティックなステージを越えていくことだと思えます。

よくあることだと思えますが、日本においては建築というと、三次元的な居住可能なアートのオブジェとなりがちといった傾向があると思います。これをコミュニティ開発、地域開発に町のなかで再統合しなくてはいけない。ディシプリンが何であるかという理解の問題は、建築家とコミュニティ間の対話において面白い議論だと思います。この建築家というのは意味をほとんど無くす、あるいは、場合によってはもっと大きなメッセージをコミュニティに発するということです。このアーキテクチャーのディシプリン、例えば1920年代においては、実験の分野と再定義されました。ラボとしてです。ラボラトリーになったこのモダンムーブメントの建築家たちは、新しいテクノロジーを使って、ほとんど科学的なアプローチを取ったわけです。新しい利用の仕方を投影していたわけです。ヨーロッパ、アメリカ、日本、どこでも私が必要だと思えるのは、そういう実験だと思えます。このディシプリンとして単に自らを見つめるのではなく、実験的にシチュエーションを作りだしていかなくてはいいかと思えます。ここで科学のメタファーを使うなら、実験をするということ。モニターができないと実験になりません。そして議論ができなくてはいけません。

ん。いちばん基本的な疑問点に立ち戻るといことです。そして建物がこの答えを出すべき疑問点に立ち戻るといことです。そういった意味で、熊本は実験だと思います。

私の受けた印象として、ここに教訓があり、学ぶことができると思います。そしてこれは、さらに日本のほかの地域に、そしてまた、世界のほかの地域にも発信することができると思えます。非常に個別化した個人的な、ナルシストになったアーキテクチャー、建築業、このようなフォルムの実験、そしてこのフォルムを造る人が統合していく、この大きな海の中に統合して島々を結合していくこと、つながりあっていくということ。こういった実験が必要だと思えます。そして自らを再建するべきだと思います。

● ● ●

日本でも

話し合いの場から

新たな創造を

●岡部 コミュニケーションということで、ヨーロッパと日本は違うのかという質問がありました。その点について、おそらくその対話の仕方が非常に違うと思います。僕の個人的な経験から言えば、プロジェクトをやる時に、おそらく日本人の場合は、プログラム自体

はそれほど準備されていないんですが、例えば、人の前で発言する時には、一生懸命それ以前に考えていくことが多い。ヨーロッパの仕事の仕方というのは、少なくとも建築家であろうが、クライアントの話であろうが、その対話の場で物を生んでいく習慣があると思います。だから、その瞬間に考えて、最初に言ったことと、コミュニケーションやディスカッションしてる最初と最後で、自分の意見が完全に引っくり返っている人もいます。それが非常に大きな違いです。

最初の頃はかなり驚いて、「結局何も分かってなかったんじゃないか、あの人たちは」と思うこともあったんですが、実は会話をすると、コミュニケーションするところという場所、その場に立った時には、自分の意見は最初に持っているけれども、相手との影響の中で意見はどんどん変わって、新たな結果が出てくるという、それがやっぱりコミュニケーションとか、コミュニケーションしていかなく、なんじゃないか。だから、最初から持っている自分の意見を主張して、最後まで通すということがコミュニケーションじゃなくて、やっぱり話をした結果、相手の存在というのが非常に大事。自分の存在も大事だけど、対話により、そのあと新たな結果が生まれてくる。これが本当に非常にびっくりしたことです。

最初は慣れなかったけれども、だんだんそれに慣れてきました。



その後日本に戻ってきて関わった関西空港というプロジェクトは、非常に複雑だったんですが、その時何が起こったかというと、ほとんどクライアント側は、結果というものを、既に会話をしたりプロジェクトをやる前にもう求めているわけです。結果が見えているものだと思います。けれども、実は関西空港も、アートポリスでもやっているさまざまなプロジェクトでも、建築にはある種の実験的要素があって、建築家はプロだか

ら最初に造る建物が全部わかっているとか、そんなことはあり得ないわけですね。見たこともない建物造って新しいことをやろうとしたら、建築家自身だって、出来上がってくるものはわからないことが多いわけです。そういうプロセスの中で、では、そういう場をどういうふうにするかという、これはヨーロッパでの経験を、日本の中に持ち込んだ方法論があります。日本では根回しというのがあって、これは、事前に大きな会議がある前に、全て各部署の人たちに問題がないようにしておいて、ディスカッションするときには結論がわかっていることを喋るという。日本型のミーティングはそういうところにあるんですが、これは全く新しい方法論を生まないのと同時に、根回しの間にコミュニケーションしている情報が伝達する途中でみんなデフォルメしていくんです。最初にあったコンセプトもどんどん変わって、実はみんな誤解の上で最後に何か結論だけを承認するという状況がかなり起きます。それを防ぐためにやった方法は、プレゼンテーションという形でした。2ヵ月おきぐらいに、プロジェクト自体を、クライアント、しかもクライアントといっても、ほとんど社長から課長クラスまで100人ぐらい全員集めて、その前で建築家はプレゼンテーションする。ということは、一切根回しをしないということなんです。その場でみんながディスカッションして、その場で参加しても

らう、これは大変難しい方法、日本にとって慣れない方法だったんですが、1年半くらいそれを延々と2ヵ月に1回ほど続けました。膨大な資料を用意して、模型も見せて、ディテールも見せて、モデリングとかシミュレーションをみんなと一緒にやったのです。コミユニケーションの場合は、シミュレーションをみんなと一緒にやって参加してもらおう。この場合、例えば、コンピュータグラフィックなんてあまり使わないわけですね。あれはかなりの部分でえせリアルだから、たとえば図面で断面図だけ見せて、みんなに理解できるように頑張ってもらおう。クライアントにも理解してもらおう、そうしたプロセスが大事だと思います。建築の分野というのはわかりにくいかもしれないんですが、その複雑さもまたクライアントであり利用者に理解してもらおうのは、プロセスの中でやるとしたらこの方法を採用しないとやってやりました。これはヨーロッパ型で経験してきたことを日本の中で当てはめて、かなり最初は抵抗があったんですが、そのうちにだんだんその抵抗が消えてきました。実設計に入ったらプレゼンテーションは必要ないと思ってやめたら、逆にクライアントの方から「なぜないんだ」というクレームがついたんで、かなりインテグレートしてきたんだなあとということを感じました。

●八束 実は日本では、確かに根回しというのがあって、それで役所の物事の決めかたとして委

員会というのがあるわけです。委員会は、例えばタヴェルヌさんがそうだけれども、大学の先生のよいうなオーソリティーが何人か並んでいて、でも実は議論があるんじゃないくて、その前に結論は根回しで用意されていて、委員会がそれをオーソライズするという構造が、例えば設計の選定なども含めて、日本の役所の物事の今までの進め方だったんです。それが戦後40年くらい、日本が実質的には悪い意味での社会主義に近い国家だったということだったろうと思います。

アートポリスは実はそのサーキットを、何を持ってくるかわからない人が出てくることによって、吉松さんが言われた、個人の顔をそこに覗かせてしまうことで、切ってしまったと思います。多少物騒な話かもしれませんが、断ち切ってしまったことによって、日本的な根回しの構造を壊した。実は、そのことに対する有形無形の抵抗が今でも率直に言っておりまして、ただそれは絶対に我々のプロジェクトの成功には必要なことだったと思います。

岡部さんが、日本人でフランス、イタリアで活動されてきたのに対して、その逆の格好を取っているのがタルディツさんです。タルディツさんのプロジェクトは特に一番目立つ場所にあつて、通行している市民とそれこそ対話をしている建築なわけですが、そのことをどういうふうに考えられますか。



● ● ● その場所や コンディションを 理解して建築する

●タルディッツ 私はフランス人ですが、日本に7年います。日本人と一緒に仕事をしてお互いの理解もあります。実際、今の建築、近代建築（モダンアーキテクチャー）の一つの非難点として、その場所がインターナショナルムーブメントになったときに、その場所を忘れたとか、その国の文化、ローカルなコンディションが忘れられたという話も非難としてよく聞かれます。とすると、今現在は、そういうローカルなコンディションを結構考えられていると思います。

私の場合、坪井通りに面している建物を担当したということが、一つのポイントだったと思います。だから、その場所の状態、その場所のコンディションを理解してやるうと思いました。フランスだったら多分完全に違うものが出てくるとしています。私は国籍や文化の違いということではなく、依頼されたものの幾つかの条件、状態を見てから表現します。ここにいる日本人の建築家のさまざまな方が外国に住んだことがあり、経験もあり、国際的な社会とか世界でいま動いていると思います。ということは、インターディシプリナリ

ーなバリアとか、文化間の言動の違いとかは少しずつ無くなっていると思います。我々は今回の仕事で、何か言い返される建物をやろうと思っていました。その点が、アートポリスに関しては非常に重要な問題だと思っています。アーティストもそうだし、建築であらうし、方法は違うんですが、ディシプリンが自分にはあると思いますね。ディシプリンがない時代はある意味では黄金時代だと思いますね。そういう時代はたぶんほとんどないと思います。ディシプリンがあるということは当然なことですけれども、ディシプリンの間のコネクションが必要だし、それは当然なことだと思っています。コミュニケーションという目的は同じ。方法だけの違いだと思います。

アートポリスの関係で、その全体のポリシー、全体のネットワーク、アートポリスの目的を表わさないと、各所でインパクトがあっても、コミュニケーション的には、市民に対して問題があると思っています。今はできていないけれど、常に重要なポイントだと思います。コミュニケーションという意味ですが。

●八束 先ほど岡部さんがレスポンス（応答）いうことを言われましたが、タヴェルヌさんの話も含めて、レスポンスに言葉を加えた応答性とも訳せるレスポンスビリティという言葉があります。それは責任という言葉でもあるわけです。つまり、レスポンスをしています

くということとは、建築にとつて、あるいはアートにとつて、ある種の責任を全うすること。それが社会の中における建築やアートのそれぞれのディシプリンを形作っているところがあると思うんです。美術館はもう一つのディシプリンを作っている所です。例えばインターディシプリンあるいはジャン・ルイさんが一昨日おっしゃったクリティカルインターナショナルリズムをさらに拡大化して、再構造化しようということ。タルディッツさんが言ったこともインターディシプリナリーという言葉をもっと少し広げようというようなことでもあると思うんです。そうなれば当然枠組みの問題にも引っかけってくるわけです。美術館やあるいは美術館以外のそういうインターディシプリナリーなプロジェクトをあるいはディシプリンそのものを動かしていくドライビングフォースとしての美術館の役割というの、当然変わっていくんだろうと思うんですが、その辺についてどう思われますか。

● ● ● 美術館は、視覚による コミュニケーション手段

●長谷川 いま美術の世界で、19世紀のフランスで出来たギャラリ

ーというものの発展型としての美術館、作品を展示して皆さんに見ていただくという形、作品との対話形式の美術館というのが、例えばアジアとかアフリカとかさまざまなパフォーマンスアートとかアースワークとか行っている、西洋的な文化とは違う非西洋型の文化の人たちの表現に合っているのかどうか、基本的な疑問に私たちはぶちあたっています。

それをトランスカルチュラル（Transcultural 文化横断）といった表現をしますが、では、美術館はどういう形で皆さんとそういうものを出合わせるインターメディアの役割を果たせるのか。美術館という箱は常にそういうものの限界を越えているような気がします。そこで、木幡さんとか山野さんとかアデレードフェスティバルの方のような、外部のオーガナイザーがいて、それで美術の専門家と連絡を取って、いろんなところでいろんなことが起こるという状況がありえろと思います。ただその時に、私たちは、どういう形でその西洋から生まれた美術館というものを今の状況に適用させて行ったらいいのかという工夫は絶えず行っています。そのことに対してまだ解決は見えていませんが、クリエイターの間では絶えずそのことがテーマになっています。

もう一つ、なぜ美術かということについて、視覚芸術というのは言語というか、解説、つまり一言語の壁を越えているわけですね。



誰でも構造を持った視覚的なものを見ればそれで納得する。つまりそこで言語を越えたコミュニケーションが可能なの一つのきっかけを与えてくれるものもあるわけです。だから海外の方が、まず美術館に行つて何かを見ると、非常にその土地の集約された何かをバツと視覚的に理解することができる。

そういうコミュニケーションの場所でもあるわけです。そういう意味で、例えばパフォーマンスとか、そのビジュアル視覚芸術を見せる場所というのが、インターナショナルなコミュニケーションを納入する最初の場所ということ。つまり外の人を非常に呼び込みやすい場所、つまりその地域の閉鎖性を打破して、外の人たちの交流や潤滑を確かめる場所になるということとは、一つの強い可能性としてあると思います。つまり、そういうカルチャーに対して絶えず高いレベルを求めて、これは非常に教養主義的なものだからという立場を与えるのではなく、現実的な機能としてあると思います。ですから、そういうカルチャーセンターとか美術館という機能というものを、内在的な機能として理解していただいて、都市の中で活用していただければと思います。美術館とかそれにまつわるアートセンター、パフォーマンスセンターができたことによって、回りにシヨッピン

うケースはかなり聞いています。

● ● ● 都市の中に

計画されない

スペースが必要

●長谷川 今回、一つ建築家の方たちに疑問を呈したいと思ったことがあります。町の中にアーティストが作品を提示する場所が非常に少ない、やりにくいということが意見として出ていましたが、建築都市計画というのはまさに機能とか合理性によって作られます。

つまり、ここはどういう機能があるのかをまず設定されてプランが作られると思うんです。でもアーティストというのは、最初からその合理性の基に動いているのではなくて、ある時やって来て何か自分にインスパイヤーしてくれる場所を見つけて、例えば、一つの靈感を与える場所とも言われましたが、直感的に動いていくわけです。だから、そういうアーティストを受け入れる場所、アーティストと皆さんが会う場所、何か都市の中の隙間みたいなもの、つまりコントロールされない場所、プランされない場所というのが私は必要だと思うんです。こういったことは、最近カオス理論とかゆらぎの理論とか言われていますが、ある意味で都市の中で役に立たない場所と

いうか、皆さんにとって役に立たない場所、機能を持たない場所、予定調和的な広場というような公園とか、そういう概念ではなくて、目に見えない他者と出会う場所、自分自身と出会うような、誰にも属さないような場所、それを私は本当の意味で自由な交換のできるパブリックスペースと呼んでいます。そういう場所に対して建築家の方たちはどういってお考えをお持ちなのかということを伺いたと思います。

皆さんは美術館やカルチャーセンターを造つてくださるし、そういう場所は、今ある意味では機能していると思うんです。そうでない場所をどういふふうに皆さんがお考えになっているのか、お尋ねしてみたいと思うんですけども。

●八束 非常に難しい問題だと思います。おそらくそれぞれの考え方があって、青木さんの橋は二重の橋になっていて、上の橋は交通のための橋で、もう一本余計に普通だと無いところに造ったわけですね。そういう意味では、普通の意味ではカウントされていないスペースを作ったわけだから、今の長谷川さんの問い掛けに対する一つのサジェスションにはなっているような気がします。で、青木さん、それに続けて、武田さんをお願いします。



●青木 今、長谷川さんが、機能

を考えて作るからそれはコントロールされていて、そこではアーテイストは何かをする余地が残っていないということだけ、おそらく機能があるかないかということ、何かそこで非合理的なことができるかということは、必ずしも矛盾しないような気がします。というのは、例えば僕たちが思うには、海の側に行くところクレーンがあったりするわけですが、そのクレーンの間所というのはすごく機能的に作られているわけです。だけど、そのクレーンの間所が何かそこで面白いことをすることにおいて、つまらない場所ではなくて、ここでも何かできることはやはりあるだろうと思うんです。そういう意味でいうと、必ずしも機能があることと都市の間所であるということは、矛盾しないような気がします。

それから、もう一つ言えることは、今の日本を見て、日本だけじゃないですが、何々のための場所というのが多すぎるという気がします。例えば公園というのは、多分そもそも休息をするための場所とか遊ぶための場所とかという、その何のためというよりは本当に空いているスペースというところから始まっているような気がします。ただ、空いているスペースだと困るから、建築や都市計画をやった人が、これは何々のためだというふうな役割を与え過ぎてきているわけです。そして、与え過

ぎた結果として公園というのはすごくつまらないものになってしまったという感じがします。僕が橋を造っているときもそうだし、ほかの物、美術館を造るときもそうでしょうけど、やっぱりそれは絵を飾るための場所であるとか、人が渡るための場所であるとか、その何々のためというのを何とか外して造れないだろうかというふうに思っています。

例えば、橋で言えば、片方で今の決まりになっている橋とはこういうものである、ということをや切るものであると同時に、もつと橋のいちばん原型に戻って行くというところに近いかなというふうに思っています。僕はそんなふうに思っています。

●武田 私の場合は、どちらかというと住宅を中心に設計をしてきましたので、公共的な施設を設計させていたのは今回が初めてです。アートというふうに必ずしもそれが結びつくかどうかはわかりませんが、ただ、住宅というのもそれが本当にプライベートな土地の間所でいいんだろかという疑問は非常にあります。例えば住宅というものが、非常に閉じたものであるとすれば、結局、通りというか、道、それはまさにオーブンスペースなのですが、場合によつては全部裏側になってしまう。ただそこを人が通過するだけの施設になってしまうということがあるかと思えます。ですから、例えばそれが住宅であっても、決して彫

刻を置くとかそういうことではなくて、通りと住宅の間所の間所とした関係を作っていないかなくてはいけないと思います。

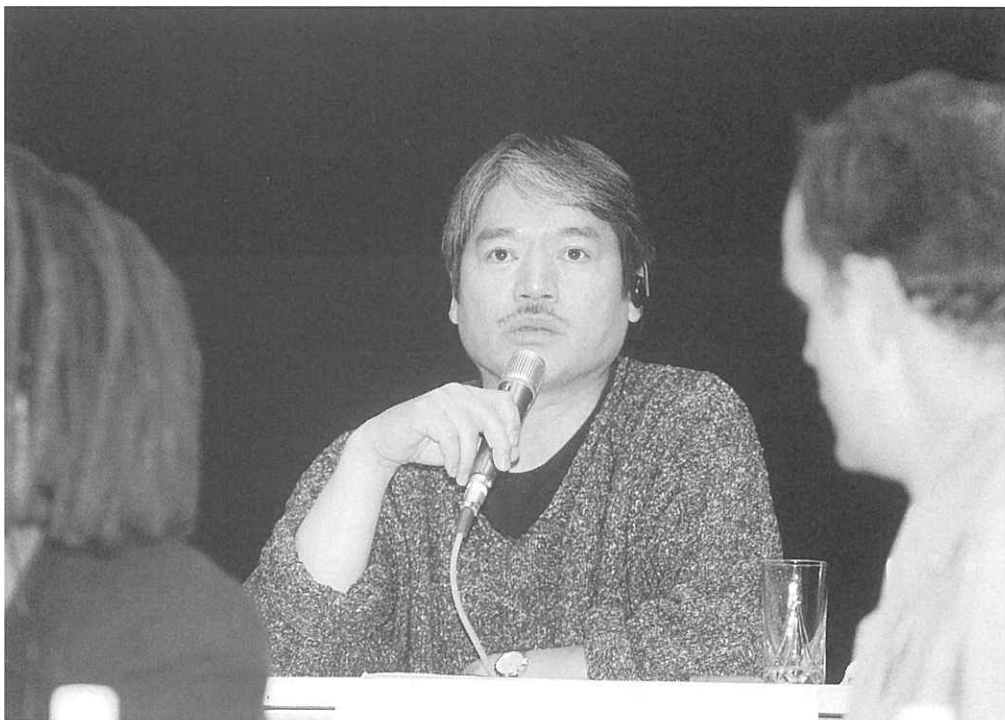
それから、昨日のアランさんの話は、彫刻家の人に風景を見せてもらおうということで話しましたが、必ずしも公共施設のなかに、アートを置くとか、そこで何かパフォーマンスをやるといふ場をあらかじめ設定する必要があるのかという思いもあります。それで、アラン・フィンケルさんをお願いして、実際にはまだロケハンをやつてもらっただけで現実には2、3週間なり滞在して、マップを作つてもらうということを考えなくてはいけないんですが、そういう形と、ある記憶、もしくはある記録というところで、一つのマップみたいな形で、ポケットに入れて持つて帰れるようなものにしてもいいんじゃないかと思っています。

●長谷川 すみません、私は特にそのアートのための場所を作つてくださいて言っているわけではなくて、つまりそういうことが自然に起こる、つまりアーテイストをインスパイアする場所、人々が集まつてお話できるような場所、そういう目的の定まらない何か隙間だらけの町、そういうふうな何か起こるような可能性を持った空間というのを作れないだろうかというところで申し上げたのです。

●八束 それは建築家はみんなわかつていると私は思います。というのは、アーテイストのために都

市がある訳では当然ありませんから、アーテイストが仕事をしやすい場所というのは、市民にとつては何らかの刺激のある場所なんだろうと思うんです。いま、隙間があったほうがいいと長谷川さんは言われましたが、シュメトフさんはその隙間をデザインをするお仕事をされている。例えばヴィルジユイフの仕事が面白いと思ったのは、建築の方がやはり堅い、当然ランドスケープの方が柔らかいわけですが、堅いもので枠を固めてしまふのではなくて、その間に広がる緑であるとかドライな水路、お掘りみたいなものによつてつないでいくわけです。いまの隙間というのは、場の問題でもあるし、その場という意味ではシュメトフさんの仕事では、それが広場やプラザ、スクエアになったり、いろんな形になって出てくるわけですから、当然シュメトフさんは仕事をされる上で、隙間の問題、人がどういう空間との対話を行うかというところを真つ先に考えているはずなんです。ある意味では、建築家よりも有利な立場にいる。その意味で、ヴィルジユイフやレンヌにおいて、ランドスケープアーキテクトというふうな狭く言われたのだと思いますが、建築家じゃなくて全体の構造を作るといふことに私は大変関心を覚えました。その辺に關してちよつとコメントをお願いいたします。

●シュメトフ 私は外国からきた人間で、日本に到着して、例えば



自分は船上で上陸した外国人という気がします。議論が進んでいくにつれて、この熊本場で、ほかの参加者の方々とお話、ほかの建築家の方々と話し、プロジェクトも見て回りました。そうなるべくと外から来た外国人という気持ちは薄れて旅人という感じになります。だから自分は旅人で、通過する人ではあるけれど、外国人という感じは無くなっています。私はプロジェクトをずっと見ていても、当然それはトラベラーとして旅人としてプロジェクトを見てきたわけです。このことは昨日コーエンさんがおっしゃったクリティカルインターナシヨナリズムと似ています。

要するにコミュニケーションが可能だということです。こういうふうに移動しながらものを見て、旅人であるがゆえにできるコミュニケーションというものもある。都市に関する旅人というふうに見えるでしょうか。そしてしかも、その都市のある質というものを発見することも我々にはできます。熊本に来て、私どもは建築のプロジェクトという波の起りに触れました。それから、昨日は建物よりは第二期の橋とかトイレ、交番あるいはクラブハウスまたはフェリーのターミナルといったものもプロジェクトとして進んでいると。普通はこういったものは、プロジェクトというふうな形で表現の場にはならないことが多い。単に利用者向けの何かを造ることで済む

ものが、今はそれがプロジェクトとして第二期のものになっている。これは、フランスの映画のヌーベルバーグという運動がありました。そういう新しい波、ヌーベルバーグではないかと思えます。すなわち町の中から普通の人々が飛び出てきて、ジャンルック・ゴダールのような人に代表される、あるいはフランスはトリュフォーに代表されるような。彼ら自身は、スタジオを捨てて町を出ようということを言ったわけです。そして直接の町の雑音なんかを映画に取り入れ、実際に演じる側も道路に出てきて、舞台ではなく、スタジオじゃなく、道路で演じると。そして一つの現場を作るというような表現を始めたわけです。これで私への今の質問への答えになるでしょうか。

この第三の波と、あるいは新しいヌーベルバーグの波と言うものは、どういう関係を持っているかというと、直接パブリックスペースとの、あるいは屋外のパブリックスペースとの関係で新しい波がまた起こっているんだという気がします。何か建物がどこかに固定的に建つというだけではない話になっているということです。レンヌ、ヴェルジュイフのプロジェクトを考えても、道路あるいは広場というものは、これは決して起立した一つのオブジェではなく、むしろ共通基盤、ほかのプロジェクトを迎え入れるための基盤としてそこに存在するものになっている

と。こういったものは、広場や道路と何らかの関係性を持ってもらって建てるでしょう。

例えば熊本のどの建物をとっても、街路や路面電車のためのプロジェクト、あるいは交通網や川の土手のための、あるいは、ホテルの部屋から見た川原の工事など、少なくとも今このデイスカッションで、そういうものも一つの議論の対象になってもいいと思います。お城の回りを巡るとお堀があつて、その上のほうに城があつて、一つの全体性というものが非常に把握しやすくなっています。熊本のアートポリスのプロジェクトでも、伝統を生かして、何らかのつながりを作ること、それぞれの場所、それぞれのプロジェクト、橋とかトイレとかそういったものをつなぎ合わせることで、もっと意味を明らかにできるでしょう。

●ラザール アーティストあるいはアーキテクトのための場所というのが最初にくる問題だと思っています。アートの面で、我々はある程度、アーティストというのは身体を巻き込んで、何らかのベンチだとか照明だとか、コリドー（corridor 回廊）だとかそういうものを作りだしていくわけですから、最初からアーキテクトとアーティストとというのはある意味ではつながりを持っていったと思います。



昨日衛生施設の例をお見せしました。パブリックアートのプロダムの人からアーティストをここで使ったならば面白いんじゃないかということで、マイケル・シンガーというアーティストが排水処理の施設に関して何らかの提案をするというチャンスをもたらしたわけですね。そして、普通と違う提案がなされました。排水処理場です。

しかしそこには、一般の人々がやって来ます。ところがそこには廃棄物が運ばれてくるわけですから、風によっては煤塵なんかを吸うことになるので、その方向、こういう方向に向けるかということが重要になってくる。悪臭もあるので、その意味では、一つの舞台として、実際に排水処理の場所です。自分たちが自分たちの時間を過ごすことができるようにするわけですが、それでも問題にならないよう、悪臭問題なんかは排除しなければならぬ。ただし、排水処理というこの作業を隠す、あたかも無いものようにするのはなくて、そういう場所だということとが分かるようになっていくんです。実際は、実現しなかったようですが、その中で少し高い土を盛った部分があるんですが、例えば障害のある人々が、小道を登っても山のてっぺんまで行けないという問題も一つありました。フットボールコートとかバスケットボールコートとかそういうものも作ってもいいんじゃないかと。一番上の所にも、丘の上、盛り土の上に

は、自分が全世界の王様になったような、世界を見下ろすことができるようなそういう眺望の非常にいい場所になるんだと。そこに障害のある人々が登ってそういう気分になれる、体に障害のない人だけがそんな気分になれる場所というのはいい悪いのではないだろうかというような意見も出ました。

今では、実は、非常に立派な道が土盛りの上まで届いていて、誰でも登れるようになっていて世界でつべんに来たという気持ちになれるような、金色に塗った道が山の頂上まで続く、そういうものを、ある女性のアーティストが作ったんです。これは排水処理場の最初の案とは違いますが、アーティストの提案があつて初めて実現したものです。これはアーティストが環境に対してこういった関わりができた一例です。最初の段階からアーティストを参加させることによってこういうこともできると。もちろん建築家が美術館にそのような参加を要請するというようなことも当然よくあります。そして今までは暗いと思われていた場所に光を当てるといふようなそういう効果をアーティストがもたらすこともあるんだということ、を、建築と芸術、美術の関係で一言言わせていただきました。

都市に未完成の自由な空間を

●八束 山野さんのお仕事は、特に福岡の天神というエリアが主な舞台になっていきます。西洋の都市に比べて多分日本の都市は、かつては隙間がたくさんあった町だろうという気がします。それが今の日本の都市ではどうなっているかというのはおそらくそういう場を実際に探されている山野さんは非常に敏感に感じられていると思います。実際どうなのか、その都市の作られ方に關してちょっと話を付け加えていただけますか。

●山野 私たちでやっているミュージアムシティ天神の天神地域ですが、ここは現在ほとんど空き地というものはありません。とにかく大きなビルが密集しているところなんです。確かに都市で美術展をやるのは非常に不自由であると感じています。

それは単に建築の問題ではないんですが、ここで法律の問題などの話しても仕方がないので、とりあえず建築の問題だけに絞りますと、一番気になるのは、それぞれの建物とかそれに付属する広場など、だいたい自己充足的につくってあるケースが多い。後から何か付け加える余地が無いような形でいいです。

それは外側に石を使って何か作ったりとか、何か池みたいのを作ったりとか、だいたいこれはもう建築と言うよりは、造園のサイドのほうでも造られるんじゃないか。特にアーティストが入って何かをやるという形ではなく、もう既に後から何か入れてもしようがないというような造り方をされています。

私も、例えば公共の施設とかギャラリーを作るところから、だいたい作った後に相談を受けるのですが、よく感じる点があります。それは、空っぽの状態では何かがある足りないような雰囲気じゃなくて、そこに作品を入れようという話になるんですが、最初から何も入れなくていいようにギャラリーを造るのです。例えば極端な例では、壁にスリットを入れたり、多分親切のためだと思んですが、壁に穴が空いていてこれで額縁が簡単に掛けられるでしょうか、そういうパターンのものもよくあります。それから、ただ壁だけじゃ、美術作品を置くには非常に不都合なギャラリーが割と平気で作られている。それはたぶん作品がそこに置かれていない状態で成り立つような、要するに自己予測するような形で場所を設定されるからじゃないかなと思います。そういう意味では、非常に都市の中で美術展や作品設置をやっていくということは苦しいことなんです。機能は決まっていますが、



一つの場所がたった一つの意味を持つわけではなくて、そこに作品が付け加わることでさらに別の意味を呼び起こしたりとか、そういう可能性を持った場所、そういうものがあるといいなと思います。天神はもう既に密集してしまいま

したので、あと100年くらいたつて、今ある建物を壊し始めた時に、やっとそういうことができるんじゃないかと思えます。そういうことで、余裕のある町じゃないとたぶんアート、そして、人間もその後をくつついて逃げていくんじゃないかなという気がいたします。

● ● ● アートは 都市における 一種の祭

●桂 非常にプライベートな話なんです、僕は大学の学生とお祭りの研究をしています。その研究をしていて分かるのは、例えば人口が1万人の町があったとして、年間にどれだけお祭りがあるかという、300から400あるんです。もともと町の中には、今のアートのパフォーマンスの人たちがよそから入って来ても、本当はすることもないくらいのごい密度で、例えば祠程度の、1mから2mくらいの小さなスペースも含めて、お祭りに対応したスペースというのは昔からたくさんあるんです。これを、例えば熊本市内とかで調べてみると、都市の中心部に行くほどそういうスペースが削除され、お祭りはほとんど消えていつて。

多分それを補っているのがアートの行いではないかなという気がしています。どうも今日の皆さんの話を聞いていると、建物の設計をした中で、スペースの話とか広場の話とかをしているけれども、もともと隙間とかそういうのはもうちよつと違うレベルで穴が空いてたり、そこに何かが埋め込まれているような。昔の都市計画では、たぶん大きなブロックで一時期マスタープランを描いていたときに、そういうスペースを排除してきたところがあって、今はもうそれは違うところであるというか、そこに何か一番重要な視点があるような気がするんですが。

僕は昨日のプレゼンテーションを見ながら思ったのですが。山野さんの話の牛乳パックの美術館とか、あるいは木幡さんの、どこかに場所を勝手に見つけるという、何か騒ぎをしている横にそういうスペースがあったりとか。本当はそういう、我々が一時期の夢を見ていた都市を作っていくところで忘れていた作業を、実はアーティストの力とか一般の人の力を借りて、もう一度探り出す作業が今いば必要じゃないかな。

これは多分、前のシンポジウムの際にも言ったんですが、アートポリスも多分埋め込んだときに、ある種のギャップみたいなのが生まれて、建築工事自体にも、町の人とか役場の人とか建築家とか使う人とか、いろんな人の間でギャップが生まれている。そういう

ところのハードでもソフトでもない隙間みたいなものがあって、そこで何か誘発してくるということ。だから、たくさんアーティストを呼んで何かやればいいのかというところではなくて、僕たちはその根底にあるところの何か重要なところを拾いだす作業というのが大切じゃないか。例えば音楽家が「建築家が造ったホールなんか役に立たないんだよ、光は悪い、音も駄目だ、何もない箱を造れ、俺たちが後で最高の舞台を作ってやるんだ」と言ったりするように、音楽をやる人も、美術をやる人も、ある意味では建築家を敵対しながらやっている。そういう作業をやっている限りは、多分だめだと思ってしまう。『あれは面白い、これは面白い』って、みんなが、ほかの人々がやっていること、言っていることを、興味深く注目することから、多分何か次の世代のことがあると思うんです。

だから、今回のシンポジウムも、ヨーロッパの非常に高密度な所に住んでいる人たちが、その中で何か自然とかそういうものと対話しながらいくとか、テイさんのアジアの話とか、みんなバラバラなんだけど、よく考えると、みんな考えていることは同じじゃないかということ。このアートポリスのシンポジウムを開いてくれて、最初よく分からなかったところもあったけれど、後からジワジワと何か面白かったなあというのが分かってきたような気がするんです。



ジャンルによる 境界線をなくしながら 都市の再定義を

●塚本 結局、それぞれの分野が陣地争いをするようなところがあつて、今までの都市計画なんかだと、建築側が自分たちの陣地だというので、徹底的に都市を建築で定義しようというふうなことをやってきたわけですが、多分それが問題であつて、何も建築で全部定義しなくてもいいんじゃないかと。例えば建物の回りにたくさん木を植えればエアコンなんて要らなくなるし、とか、そういうふうないろんな方法をもつと建築以外の方法を使うことによって、建築の本身も変わってくるということもあるし、それからそのことによつてまた違う都市の定義というのが出てくるだろうというふうなふうに思ふですけれども。

僕は今回のシンポジウムで面白いなというふう感じたのは、建築のサイドも美術のサイドも、みなさん都市や環境とのつながりというのを非常に重要視しているというか、もうそこにしか生き延びる道はないんじゃないかというくらいのある種のオブセッションというか悲壮感というか、そういうのも少し感じます。確かに、それがないともう信じられないくらいに気持ち安定して作業ができな

いくらいになつてきて、それは信じざるを得なくてやっているんじゃないか。つまり何か人間関係に例えると、都市と建築とか都市と美術とか環境と建築とか、環境とか美術とかの間で、その愛情の受け渡しとかいうのが足りなくて、みんな何か愛に飢えてるんじゃないかなという感じがするわけです。

それで、それは建築によつてその環境をどういうふう理解するとか、さっきマニユエルさんがおっしゃったこととか、それから風景を美術、彫刻家の方が見立てることとか、みんなその方法は違うけれども、環境を定義することによつて、自分の作品を作つたり自分の建築を成立させると同時に、そのことでまた都市を定義し返すというような作業がある。相互定義の関係があつて、それがグルグルグルグル回つて、どんどんどんないい方向へ進んでいけばいいんじゃないかというふう思うんです。その過程でなにも自分のジャンルだけで定義しなくていいという気になれば、その間の垣根もどんどん取り払われて行く。単純な話、町の路面なんか見ても、日本はものすごく境界が多くてバリエアが多いですね。土木がやった境界があつて、建築がやった境界があつて、植栽がやった境界があつて、いっぱい境界があつて、そういうのが、もう一つの環境という目で見ても、じゃ適材適所でここは自分でやらなくてもいいとかいうふうに引く気持ちでできれば、もう少し新しい都市空間もできる

加速的に都市化が すすむアジア

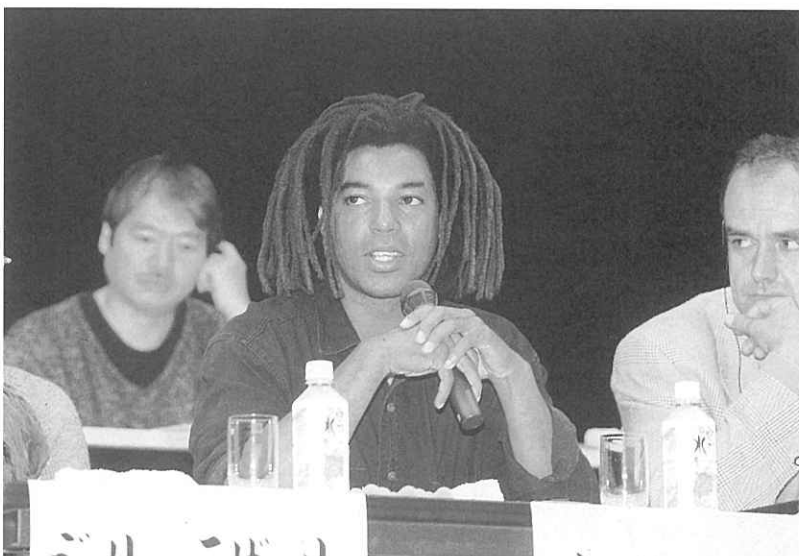
んじゃないかというふうに思ひます。

●八束 話がだんだん小さなことになつてきてますが、実はもちろん大きな問題を含んでいます。今回の一連の発表では、ティさんは建築家でいらしゃいますが、シテイプランニングという立場からの話をされました。これはシンガポールに代表されるようにアジアの幾つかの大都市というのは、おそらくかつて例を見ないようなスピードでことが進んでいて、いま非常に現代文明の面白いところだと思ふんです。

私の世代では、子供のころやっぱりアメリカは世界のナンバー1で、一番大きい、一番高い、一番長いものを作つた国です。ところがサンアントニオで私は非常に実は居心地の悪い思いをしたことがあります。それは我々のプロジェクトが一番お金がかつていたんです。一緒に参加していたリック・ロウのプロジェクトは明らかにお金がかかつていなかった。先進国のアメリカより日本の方がお金がかつたものを持つてきて、これはとても逆の意味で戸惑いが私にはありました。先進国、一番進んだ国が一番大きくて長くて高いものをやっているという時代から、

それが今や完全にシフトして、日本でもなくて東南アジアにいつている。つまりアメリカが100年かかつてやつたモダンゼーションと、その後を乗り越えているような問題が起つてきて、リックがやっているような現象が出てきている。日本はそれを多分50年くらいでやつた。今シンガポールでは10年どころか5年でやろうとしているのかもしれない。そういうスピードにおいては、当然そんなに細かい問題ばかり拾ってられないという事情は確かに一方であると思います。ただ住んでいるのは同じ人間ですから、その問題はどつかでやつぱり拾いなおさなければいけないだろうし、おそらくシンガポールがシンガポールアズナンバー1になつて、そのまま21世紀に続くということでもないはずなんです。やつぱり日本でもこれだけ農村が相変わらずあり、木幡さんがプレゼンテーションしたもの、岡崎さんがプレゼンテーションした場所がいっぱいあります。いくら都市化が進行しても、日本には相変わらず農村は残されるでしょうし、アメリカにもスモールコミュニティが残されるはずなんです。そういう問題を含めて、合理的にティさんにお話しただけだとおもいます。

●ティ 非常に難しい命令、要求が出たと思います。私の考え方、経験はここで話し合われていることとの間に、大きな大きなギャップがあると思います。スペースのこと、場のことを異なった観点から



らお話ししたいと思っています。また長谷川さんが、プランしていないスペース、前提としては何処かに物理的なスペースがあるということ、そこに人が入ることができる、利用することができる、パフォーマンスができる、何かができるというスペース、何か表現をできるという場、ということをおっしゃいました。そしてほかの方の発言のなかで、その機能の特異性なども出てきました。私から提示したい問題としては、心理的なスペース、空間です。これは特に急速に進展している文化で出てきています。そして、旧式の昔からの古い

中国的な見方にも関連していると思うんですが、具体的に言えば、シンガポールやマレーシア、ほかにも多くの東南アジアの国で、どのような目的であつても5人以上が集まる時には警察の許可が必要です。無許可でやると逮捕されてしまいます。シンガポールでは例えば住宅地域へ行き、非常に美しいよく考えられたショッピングセンター、パブリックスペース、プラザ、広場、そして道、そして美しい植物園がある、というふうにプランしたとします。こういった広場で、いろいろな自発的な活動ができるんですが、今のところは規制があつて、実際には禁じられていてやっていない。もっと面白いことに、そういったことをしたいという欲望、希望、気持ちというのは限られた人しか持っていないんです。よりモダンな、近代化した人々だけです。そのモダンというのは、即ち個人的に自立した人、セルフ、自己を持っている人です。従つて、自分の環境で自分を表現して、ほかの人とインタラクションを持ちたいという限られた人々たちです。大多数の人々は、4千年の間、社会化が進んで、この社会のやり方として、そういう表現が抑制されてきたのかもしれない。

東アジアのある著名な歴史家、ワンガン・ウー教授がこの文化と文明というディスカッションをもち、私もその会議に参加して、その文化と文明に関して語り合っていました。そして教授はほとんど

苛立ってきたんです。彼は、中国語では文化、文明に匹敵する単語、言葉がないと言いだしたんです。音訳の言葉では中国語にしても、韓国語の一部にしてもいまはあるそうなんですが、基本的にそのルーツとなる根源となるような匹敵する言葉がないと言ってます。一番近い言葉はウォンという言葉なんです。これは普通に翻訳すればパターンということです。従つて、この全体論的なホーリスティックなパターンです。そして建築家の、あるいは知事、首相の権威というのはどういふことかという、文を持つているパターンを所有する、これは全体論的なものです。従つて、この全体があるこれを脱構築はできないんです。そのパターンに手を入れ、壊そうとしたら、どのような行為であつても、そのパターンを転倒させようとする試みとみなされてしまいます。従つて、これを文明と言つていいかわかりませんが、出てきた文明・文化というのが、許容・受入れの文化です。もう我慢できないというところまできたら、それを転覆させてしまいますが、それまでほとんどそれが溜まっていくという状態です。

もちろん我々は、現代社会に生きています。このような状況が続くはずがありません。実際に中国でもそうです。面白いことが前回の人民総会で行われました。この倫理的なバキュームを求めていきたいというのは、中国においては、物質的な、発展の駆動力が非常に

強くて、ほかの全てのものに打ち勝っているわけです。人々の生活上から下まで全ての分野です。従つて倫理的なバキュームを埋めていかなくてはいけないという状況です。しかし転覆しないかどうかやつてそのバキュームを埋められるかが問題です。どうやってアートが、多分このアートの定義を上手にされたと思いますが、アーティストというのは、自らに委託をしているわけです。依頼しているんです。そのセンシティブでなくてはいけないというプロジェクトを自分に課しているというわけです。この抑圧的な環境に関して感受性を持つて対応する。これはアンチテーゼです。ほかの全てのものに対してセンシティブであるということに対するアンチテーゼになります。

日本の場合には、1945年のマッカーサー将軍が、導入した憲法によつて、民主主義そしてこの民主主義的な制度を日本に強要しました。従つて、現状においては、そのためにかなり知的、社会的、芸術的、そして文化的なスペースが発展しています。これは45年の憲法が発端となつています。それ以前の時代を振り返つてみたら、例えばいまのような討論というのは、多分不可能だったでしょう。アートポリスは絶対に無かつたと思います。アートポリスというのは、がなぜ可能になったか、これは民主主義が定着したからです。そして、近代化が日本で図られたからです。

シンガポールというのは多分アジアの発展の中では、物質的には進んでいてナンバー1かもしれない。しかし同じ考え方がずっと持続しています。技術もアイデアも導入し、会議大好き、いろいろなアイデアを皆さんから学びたいというのがシンガポールの人々です。そして、各機関において、いろいろと実施もしたいわけです。

しかし、スペースは大きくはならず、昔のままです。これはどうしたらいいんでしょうか。ほかにも、現代的な理解によって、例えば環境のワンパターンを否定することができるといことを申しあげました。すなわち環境のパターン、これは、政治的な意思に対するうんぬんということではなくて、自らの意思を持っているわけです。それではアートのワンパターンはどうでしょうか。自らの意思を持っているんです。これは政治があるいは権力あるいはお金に支配されるものではありません。このような階層化されているといことを否定することができるといのか。そしてそれによって作られるスペースです。これを考えていて少し楽天的になってきました。もしかしただできるかもしれない。このそれぞれの層があるといことがわかれば、そして、そこをうまく航海していくことができれば、そしてスペースを作ることができるといかもしれません。

●八束 タヴェルヌさんはオランダから来られたわけですが、ヨ

ロッパは多分アメリカ、日本、それからシンガポールのいづれに比べてもある意味では非常に安定した社会になっているような気がします。ですから、そこでパブリックスペース、あるいはパブリック・リールム、つまり公共領域というような言葉がありますが、それをもう一回都心に呼び返そう、作りなおそうといことを、グロニンヘンのプロジェクトは非常に積極的にしています。ただ例えば、単純な話で、美術品を置きやすい場所とい

うと、ヨーロッパの都市だと真ん中に広場があって、その真ん中にまた台座に乗った彫刻があるというパターンがあります。例えばその話を美術の話からさらにもっと広い話に拡大解釈すると、古典的な意味でのパブリックリアルムをそのまま作りなおすといことが、仮にヨーロッパは非常に安定している。ある意味で古典的な社会であったとしても、やはり何らかの変貌を遂げないといけないはずだと思えますし、一連のそのグロニンヘンのミュージアムのイニシアティブが始まっているというのは、やはりそういうことに対応しているような気がします。ですからグロニンヘンに行つて大変面白かったのは、非常に古典的なイタリヤ人を使つて、古典的なものを作る一方、そうでないものを導入している。ただその背景にはやっぱりオランダの社会の非常に平等主義的な均一な社会があり、これはア

メリカの社会と非常に違う点だと思います。日本の社会ともまた違うでしょうが、その辺のことを少しお話いただけると、テイさんの話も含めて、非常に物事が立体的に見えるような気がするんですが。



オランダの

グロニンヘンは内向的 熊本は外交的

●タヴェルヌ 私は、先日の自分の話の後、ほかの人と、例えばグロニンヘンでの経験についていろいろ話をしました。そして、「次にはグロニンヘンは何をやるんだ」と同じ質問をたくさん受けました。

「この経験の後に来るものは何か」と。「今の経験は終わったように思われると。都市全体がアートとして変わったというよりも、グロニンヘンの方向としては、これ以上何もつけ加えないように見えるけど、その次のステップは何か」とよく聞かれました。非常にそれは面白い質問だと思ふんです。

くまもとアートポリスのプロジェクトを見て、どういうことをくまもとアートポリスの経験から学べるか考え、幾つかの印象を書きつらねています。我が国、我が都市にもそういう計画をと考えておりますが、まず、第一に面白いと

思ったのが、くまもとアートポリスは外向きな姿勢ということ、熊本的外向きの姿勢、これをグロニンヘンの内向的なその歴史的なセクターとしての内向的に内向きの部、セクションと比べてみたいと思ふんですが、その文化としても、アートとしても非常に有機的なこの地域の形態、この都市の形態を強く印象に受けたんですが。アートポリスはアーキテクチャーではなく、コミュニケーション主体という非常に必死のニーズがあるのではないかと。アーキテクチャーがランドスケープの助けを得て、コミュニケーションしたいということ。

見えないネットワーク、アイデアのネットワーク、イニシアティブのネットワークが概念を刺激して、いかにコミュニケーションしようか、コミュニケーションでどうやってコミュニケーションしようかといことが見られました。

それからもう一つは、民主的なアプローチでフィードバック、ローカルカルチャーとのインターフェイスが見られました。オランダでは、伝統として、地域と都市をハッキリと区別します。都市は国の中で、例えばグロニンヘンの全体の圏の中心となり、首都となっている。ちょうどバリののような形で、一つのセンターが核となっているといことが分かつてくるんです。オランダの場合は、そういう形なんです。日本の場合にはデモクラシーという形で広がっている。むしろアーキテクトがアー



トという形でパフォーマンスをしているというのが、時々焦燥感をかき立てられるんですが、ヨーロッパがモデルということをよくおっしゃいました。場とか、センタ―とか、そういうことを、ヨーロッパ、ヨーロッパとおっしゃったんですけども、いわゆるセンシビリティ、感覚、感受性が何かその具体的なアートのフォルムということではなく、マイクロ、ミクロのレベルでローカルカルチャーと結びつこうとしている。それが、非常に面白かった。そういうことは我々、学習できることだと思いい、向こうに持つて帰りたいと思ってますし、このような努力は続けて欲しいと思っています。

●八束 スピーチの最後として、クラウザーさんはカタログで一番最初に文章を書かれたので、全体のシンポジウムが一番最後に発言をすることで、できれば締めくくりにしていただきたいんですが。

●●●

パーソナルな土地との コミュニケーションが また別の コミュニケーションに つながっていく

●クラウザー アーキテクトはプロジェクトを始めるのはやりやす

い。コミッショナーがいて、何か埋めなければいけないことがあって、プログラムがあつて、それを達成しなくてはいけないということですから、アーキテクトとしては、始めは決まっている。最初は、ロウさんが言ったようなアーティストたちの感情とはまた違うと思うんです。ただ私も、塚本さんや青木さんがプロジェクトに対して説明しようと思っているのを感じてたんですが、何か問題があつてそれにアプローチをしなければいけないというところになったときに、非常に個人的なパーソナルな形で探索を始める。一体このプロジェクトの意味、理由は何なのか。このプログラムを充足するだけでは十分ではない。いま現在アーティストの場と、それからアーキテクトの場で、何か個人的な模索を始めるということが非常に類似した立場だと思ふんです。アーキテクトのほうが、仕事を始めるときには、アーティストよりもやりやすいと言ったのは、始めからそのプログラムを与えられているからです。アーティストの問題は、ロウさんが言ったように、オープンスペースをくれと、そういう所から始める、その空き地をくれといふところから始めるとおっしゃいましたが、その場として与えられるのは十分ではない、そこではもう何もできない、と。何か始めから決まったような場であるから、ということはあるわけです。

ただ個人的なアプローチをかけ

て、どのアーキテクトにしろ、このくまもとアートポリスプロジェクトでは、コミュニケーションを示唆する、サジェスチョンする。プロジェクトをさまざまに見方、解釈の仕方ができると思うんです。プロジェクトを読む、解釈すること、それぞれのアーキテクトが、それぞれの個人的なやり方で、その場とコミュニケーションし始めると思います。スペース、見えない場、それがその法律的なパターンで、法律的なアプローチをして、非常に静かに、またその場とのコミュニケーションを急に始める。そこで一番重要なのは、コミュニケーションの場こそ全てのことが起こる場であつて、いろんな人が出会い、くまもとアートポリスのプロジェクトとしては、そこに非常に大きなチャンスがあると私はそう思います。ありがとうございます。

●八束 では、隙間を作っておいたほうが、皆さんの心理的な自由度を残しとくというためにも良いかと思うので、ディスカッションはこれでおしまいとさせていただきます。二日間、皆様には長い間のディスカッション、大変有益なお話をいただきまして、関係者として深くお礼を申し上げます。

八束はじめくまもとアートポリスディレクターによる

総括講演

アートポリスの未来は
闘いとらなければならぬ

バーチャルな都市空間をつくる試み

2日半にわたって、ヘビーな議論にお付き合いいただきました。3日目は少し軽くということで始めたのですが、みなさん大変真面目で、シリアスなので、議論にも熱が入り、大変有益なお話でした。2期は3月まで続きますが、これが8年目に入ったくまもとアートポリスの一応最後のイベントの一つです。このあとにまだ幾つかイベントが続きますが、そういうものを含めて、大小のイベントがいろいろとつながっています。先ほどタヴェルヌさんが目に見えないネットワークと言われましたが、このシンポジウムを含めていろいろな形のできごとがつながっていくことで、バーチャルな都市というか空間といったものが成立してくると思います。例えば、熊本県の大きさの水面を想像してください。そこに幾つかの石が投げ込まれたとします。石自体はすぐに沈みます。けれども、水面には波紋が生じます。一つひとつの波紋がお互いに出合うと、そこで相互干渉し合って、また別

のパターンが生まれます。さらにそれが幾つか重なっていくと、水面のなかにある種の独特のフィールド、場が生まれます。場ということに関しては、昨日のプレゼンテーションで、美術圏というのはフィールド、圏はフィールドと言ったほうがいいんじゃないかというところを、岡崎さんが言われました。そのようなフィールドは、我々が普通、都市あるいは町と理解するような、つまり地理的・物理的に、建物や工物や道路や公園などが隣接して生じる、普通の意味の都市とは違うかもしれないが、やはり一つのまとまった全体を持った、あるいはできれば思想をもったフィールドという意味で、バーチャルな都市というふうには呼べるのではないかと私は思います。くまもとアートポリスは、そういうバーチャルな都市空間を、熊本県という空間の中に重ねてみたいと、そういうことにチャレンジしている実験だと私は考えています。



土地の持つ精霊の声に耳を傾ける

私は熊本の人間ではありませんが、8年間通っていますから、かなりの愛着を覚えるようになりました。今回のゲストを含めて、プロジェクトを進めている建築家たちも、海外、東京、あるいは関西、また同じ九州でも福岡などいろいろな地域から人が集まっています。これは私自身も経験し、そのように試みてきたからでもあります。土地の持つ固有の声、ヨーロッパにはゲニウスロキ (genius loci) という言葉があり、これは精霊みたいなものを指し、わりと日本人にも理解しやすいかと思いますが、そういうものに、参加する人々が耳を傾けようとしている点はとても素晴らしいと思います。これは、単純にすぐ考えられるような地形や敷地の物理的な形状をいっているわけではありません。青木さんが物理的なコンテクストと同じくメンタルなコンテクストがあるんだと、というようなことを言われてました。もともと日本の都市はきれいにできていないので、単純に色を合わせればいいのか、軒の高さを合わせればいいのか、そんなことを言っても無理なんです。そういう意味でゲニウスロキに耳を傾けるのではなく、物と心、それからいろいろなできごとまで含めて、土地が持っている潜在的な

可能性に耳を傾けていこうということ、みんながしてきたのではない。特に外国の建築家の方には、アートポリスの建築家たちの意見が伝わって、一つ一つのプロジェクトを車に乗って見ただけでは分らない部分をかなり理解していただいた。それが非常に良い評価につながったような気がします。

これはひよつとすると、第二期の建築家は、第一期で仕事を済ませた建築家に比べて、より若い建築家が多かったので、自分の既に決まってしまったスタイルで……というと語弊がありますが、どこの土地でもそのやり方を通すのではなくて、その土地の声、住民の声、あるいは自然の風景も含めて、そういうものに耳を傾けようという柔軟な気持ちがいり強かったからかもしれません。

率直に言って、私も今回の発言を聞いていて、この人たちはこんなに熊本のことを考えていてくれたんだと、自分も熊本の人間ではないくせに、大変心温まる思いをして感動いたしました。

DESIGN

S U M M E R I T

八束はじめくもとアートポリスディレクターによる

総括講演

「アートポリスの未来は、闘いとらなければならない」

アートポリスの建築家にはコミュニティ意識がある

その一つひとつの波紋というのは、当然そのプロジェクトの間で交わっている声でもあるわけです。これは塚本さんが言われたんでしょ、うか、「我々はそのプロジェクトをやっているとき、常にほかのプロジェクトのことを気にしながら計画をしている。ほかの人は集合住宅をやっているけれども自分はこれをやっている、その間の問題はどうかだろうということを考えている」。私が思うに、アートポリスの建築家たちには、はつきりとする種のコミュニティ意識があるんじゃないか。アートポリス・アーキテクトというコミュニティが出来ているのではないか。それは、実はアーキテクトだけではありません。

今回はご紹介することができませんでしたが、そのインタージャンル、トランスジャンルというようになことでは、インテリアデザイン、つまり非常にプライベートルな空間だけを手がけていた方

たちに、パブリックな橋のデザインをお願いするというようなことも、我々の仕事でやってきました。シユメトフさんが言われたような、いろいろな橋であるとか、フェリーであるとか、普通あまりデザイン対象にならないものを取り上げたということの評価をいただいたわけですが、それは職能のジャンルも今のところ少しは越えています。

アート、我々にとっては新しいことですが、それを含めて更に境界をまたぐものにしていきたい。その波紋が広がっていく範囲を、より深く重くしていきたいという意識があり、ある程度は実を結びつつある。それを評価していただいたことを大変嬉しく思っております。当然こういう、一つひとつの石が投げる波紋は、単なる建築家一人ひとり、その波紋に聞き入って、あるいは声を出すことによって生じているわけではありません。膨大な数の人々、関係する人々、

それは建設に携わる方たちであったり、クライアント側でいろいろな手続きを進めている方々であったりしますが、もちろん最大の数は建築空間を利用される市民です。建築は、完成されたときには、まだその波紋を十分に出していないわけで、実際の石は、沈んで時間がたつたがって波紋の幅を広げていく。そういう一種の影響の浸透していく音が広がっていくさまを、私たちは一つのアートポリスのプロジェクトが完成した後、実際に見て聞いて体験することができました。

欠点のない建物が、逆に欠点をもってしまう可能性もある

今回、同時に開催されている美術館分館での展覧会でも、第一期のプロジェクトがどのようにその地域コミュニティに受け取られ、更に発展させられていったかというようなことを捕らえたパネルの展示がされております。実は、もう少し積極的な形でやりたかったんですが、私たちの構想の問題とか、空間の問題、予算の問題を含めて、十分に展開されたとは言えません。しかし、おそらくアーキテクトあるいはデザイナーによって熊本の地に蒔かれた芽が、ユーザー、住民の方によって、更に育てられ、大変好ましい声、波紋を投げかけてくれたら素晴らしいことだと思います。

ただ、もちろんこのコミュニケーションション、あるいは岡部さんが言われたレスポンスというのは、そんなにハーマニアスでハッピーな話ばかりではないわけで、当然アートポリスのプロジェクトも完全無欠だということを私は申し上げるつもりはありません。どんな建築の設計でも、必ず何らかの問題は潜んでおります。むしろ欠点のない建物を造ることを目指すことは、場合によってはそれが欠点を逆に持ってしまう可能性すらあると思います。

例えば今回の議論で、ある意味では私の予想を越えて、コミュニケーションとか会話ということを、ずっと言われていたわけですが、市民との対話をする建築というそれ自体では、大変に正しい命題ですが、それは必ずしも直接的あるいは即座的にいい結果を見出すとは限りません。磯崎さんが初日のオープニングレクチャーで水俣のいわゆるモニユメント、メモリアルについての市民投票のことにちよつと言及されました。これは、熊本とは限りませんが、例えば美術館を建てると、地元美術館の代表者が出てきて、自分たちは年何回、何人で会をやるから、これだけの長さの壁が欲しいということとを、それだけを要求することになります。

また例えば、これは東京での話でしたが、ある大きな音楽センターの計画をやるため、その委員会に出席すると、東京には今、7つくらいのプロフェッショナルなオーケストラがあるらしいんですが、「練習場がない、我々の練習場を、これだけ造れという話がずらっと出てくるんですね。でも、18世紀から19世紀にかけて、あるいは20世紀前半までの音楽を演奏するだけが音楽センターじゃなく、例え

ば現代音楽もあるだろうし、民族音楽もあるだろうし、そういうものに対応するセンターを造ったほうがいいんじゃないかと。東京には結構大きなオーケストラのための演奏会場はあるわけです。ただ、7つもあるので、それを全部満たしてないだけの話なんです。その場合に、オーケストラの利益を代表している人たちや、団体の声だけに耳を傾ければ、いい音楽センター、文化的に意義のある音楽センターが出来るかというところ、私は決してそう思えないんです。それは、対象が住宅であろうが、何であろうが、たぶんみんな同じ問題を抱えております。

生活スタイルの問題でも、世代によって当惑は違いますが、だから、熊本のアートポリスは、公共集合住宅の分野で、戦後の日本のムーブメントの中では、ある種のエポックメイキングな業績をあげたというふうに私は信じています。しかし、集合住宅の分野は、新聞などである種の問題というが、批判を受けた分野です。その批判を受けた事柄に関しては、あるものは全く正しい批判、建築家や我々を含めての関係者が率直に反省しなければいけない問題も多々あります。

ただ、同時に、アートボリスは、デザインを優先している。これは今、通訳を介すると非常に不思議に聞こえると思いますが、日本語の「設計」と「デザイン」は英語では本当は同じ言葉であるはずなんですが、日本語でデザインといった場合には、非常にアーティスティックな、あるいは美学的な設計という、ニュアンスが入ってくるわけです。この間のパーティーで、ある方が「アートボリスは頑張るのはいいが、もう少し実用的な建物を作ってくれ」ということを申されました。私はあえてここで反論させていたんだけど、「どうしてデザインを大事にすることが実用性と反するのか、それは単純にデザインを大事にしていると実用性はないはずだ」と、思い込んでいるだけではないのか。あなたは本当にちゃんと検証してそれを言われているのか」と申し上げたいと思います。もちろん、過ちが犯されていないとは言いません。常に我々も積極的に耳を傾け、さらに次の仕事にフィードバックしていくということを、できるだけやっているつもりです。ただ今の慣習に従って、表面的な非難を全部聞きいれればいいのか。

サンチャゴのエステベス市長が、後世に何を残すか、21世紀に何を残すか、これはあの宮城の白石市の川井市長さんも、いったい我々は21世紀に何を残せるかというこの問題に気がついて愕然とした

ということを言っていました。アートボリスは未来に素晴らしい建築遺産を残すということで始まった事業です。そういう意味で、アートボリス事業は、私は一種のドネーション（寄付）ないギフト、贈物であると思います。その贈物をされる対象は、もちろん現在完成後に住んだり、使ったりする市民であり、その住民たちが10年、20年を経て、どうなるかということを含めて、私たちのコミュニケーションの相手として、10年後、20年後のユーザーです。その潜在的な要求に対しても同時に応えていかなければいけないと思うんです。最初に申し上げた波紋が広がっていく範囲というのは、完成してまもなく半年くらいでいろいろ問題が出て、クレームが出てきたりするわけです。そういうショートタイムの話ではなくて、20年後、30年後、さらに未来に広がっていく、その波紋の微かな響きに耳を傾けていく必要があるだろうと。建築家あるいはデザイナー、そしてアーティストが入っていくとしたら、彼らはそういう未来の微かな響きを聞き取るだけの能力を備えている人でなければいけないのではないかと、かというふうに思うわけです。



DESIGN

八束はじめくまもとアートポリスディレクターによる

総括講演

未来を闘いとっていく努力を

私はクロニンヘンに5月に参りました。そして、今回来られた、タヴェルヌさんを除くほかの御三人の方々、スミンクさん、フェルドンクさん、そしてちよつと体の調子を悪くされて発言されなかったヴィンクさんという都市計画の局長さんは、自費でぜひアートポリスを見て学びたいということであいらっしやって、私たちを感動させてくれたわけです。ヴィンクさんは印象的なことに、「闘うんだ」とおっしゃいました。闘う相手は頑固なことをいってなかなかいうことを聞いてくれない建築家であったり、同時に新しいことに関してはとにかく無条件で否定的な反応をしてしまう住民です。日本の業者の方たちは、なかなか住民と闘うと言う人はいないんじゃないかなと思って、私は大変感激したわけです。やはり、未来というのは、安穩と待っていれば、日本では「棚からぼた餅」と言いますが、熟したリンゴが落ちてくるように手に入れられるものではないはずで、日本は今、例えばアメリカでリック・ロウさんがヒューストンのダウンタウンのアフリカ系アメリカ人の居住地域や、ロサンジェルスの方々の地区で、闘っているような状況とは一見違うかもしれませんが、平和な表面的なことは別にして、

コミュニティで並割に位置した意見とか、考え方が成立している社会でもありません。もしそういう社会であれば、外から来る専門家の必要性はそんなに無いはずですが、しかし、残念ながらそういうものの存在をまだまだ、もしかしたらこれからは、日本の社会や都市は必要としていくのではないかと私は思うわけです。

アートポリスの将来というものは、やはり闘い取らないといけないのではないんだろうかというふうに私は思います。闘い取るのは誰かと言えば、それは当然、コミッションナーや私のような事業を表に出して推進している人間だけではありません。この事業は何百、何千のいろんな立場の方の支援によって成り立っているわけですから、そういう方たちと一緒に、アートポリスの未来、来年の4月以降の三期を含めて、そういうことを推進して行かなければいけないのではないかな。そういう意味で今回のシンポジウムは大変貴重な知恵と勇気を与えてくれたと思います。もう一度参加者の方々に、そして長時間お付き合いをいただいた聴衆の方々に深く感謝をして、総括の講演とさせて頂きます。ありがとうございます。

「アートポリスの未来は、闘いとらなければならない」

謝辞



くまもとアートポリス・アドバイザー

堀内 清治

K I Y O H A R U H O R I U C H I

今回の都市デザインサミットのシンポジウムに当たりまして、数えてみますと30人を越えるスピーカーの方々が、日本各国から、あるいは遠く海外から、熊本の地にお集まり下さいました。ちょうど2日半、そのシンポジウムが行われたわけですが、我々が聞いているだけでもくたびれてしまうような、大変レベルの高い議論がずっとほとんど休みなしに続けられ、パネリストの方々、さぞおくたびれになったことと思います。まずこのシンポジウムへのご参加、心からお礼を申し上げたいと思います。またこれほどの大がかりなシンポジウムを、オーガナイズして下さった八束さんに、心からお礼を申し上げたいと思います。しかも最後には、アートポリスの今後についてのご意見も含めて、私が後から何も付け加えることがないほど、今回の長いシンポジウムを見事に要約して頂きました。

今回のシンポジウムは、くまもとアートポリスにとって2回目になります。前回は1992年に行われました。4年隔てて、今回2回目の都市デザインサミットということになったわけですが、前回のデザインサミットと比べて、今回は少し様変わりしているなという感じを受けました。一番最初に、磯崎コミッションの基調講演の中で、最初に水俣の問題を取り上げられました。これはどちらかというと、少し暗い話

題ということになるかと思います。出来上がったものが暗いというわけではありませんが、熊本の県民にとっては、話題として暗い印象を与えたのではないかと思います。それに引き続いて、熊本のアートポリスは、点を作ることだというお話がありました。それは最初から言われていたことですが、何となく磯崎さんの基調講演は、19世紀以来、現代文明が営々として築いてきた科学的なアプローチ、あるいは総合的な計画といったようなものに対して疑問を呈しているという印象があり、これもまた私にとっては少し暗いイメージというふうに感じられました。これらは、この4年間に於けるアートポリスの変化ではなく、アートポリスを取りまいていく世界の環境が、そのように変わりつつあるということを暗示しているのではないのでしょうか。

これまでのシンポジウムの中でも、たびたび話をされましたが、「点」を鍼灸術の鍼、灸に例えたり、あるいはアートポリス全体が一つのフレームワークを成しているという考え方。それは、現実にはそういう一つの団体があるわけではなくて、バーチャルフレームワークと言ったほうがいいんだという、そういう様なご意見も出ておりました。そしてつい先程、ダヴェルヌさんから、そのフレームワークが社会全体とコミュニケーションを取りたがっているん

だという、そういうお話もありました。私は、現在の我々の置かれている状況は、そういうことではないかと思っています。

1回目のシンポジウムに比べて、今回は、パブリックアートの問題が非常に多く取り上げられていたことが、大きな特徴です。そういうことも、今申し上げたようなアーティストあるいは建築家が、住民と如何にして、コミュニケーションを図るかといった、現代の建築家あるいはアーティストの抱えている悩みを象徴しているような気がします。

今回の非常に質の高い2日半にわたる、皆さんの熱心なご議論を消化して理解するためには、若干の日はかかるでしょう。今回のシンポジウムで得られたいろんなご意見を参考にして、第三期のアートポリスの行方について、地元側として十分慎重に考え、新しい方向に進みたいと思います。先程、アートポリスは闘い取るべきものだというふうな意見もありました。そういうことを踏まえて、新しい進路を見いだして行きたいと思えます。重ねまして、こういう非常にレベルの高いシンポジウムに熱心に2日半にわたって参加して下さいましたパネリストの皆様から敬意を捧げまして、私のお礼の言葉とさせていただきます。どうもありがとうございました。

延べ3日間にわたって繰り広げられました、都市デザインサミットもいよいよ閉会の時となりました。内容の充実した議論をご提供頂きました出演者の方々をはじめ、都市デザインサミットの開催にご尽力、ご協力を頂きました皆様に、心から厚く御礼を申し上げます。想像以上の成果を得ることが出来たと思っております。今後は、この会議の数々のご提言を踏まえ、あるいはご紹介頂きました取り組みを参考にさせて頂きながら、来たる21世紀に向けた熊本ならではの、新しい生活文化の創造を目指して行きたいと思っています。より一層のご支援とご協力をお願い申し上げます。ご多忙中にもかかわらず、はるばる熊本までお越し頂きました出演者の方々、どうか無事お帰り頂きたいと思えます。当サミットにご参加を頂きました皆様に深く感謝を申し上げます。閉会のご挨拶と致します。ありがとうございました。



熊本県土木部長

川上 隆

TAKASHI KAWAKAMI

閉会宣言

くまもとアートポリス'96

都市デザインサミット

KUMAMOTO ARTPOLIS'96 URBAN DESIGN SUMMIT

1997年3月発行

編集・発行 熊本国際建築展「くまもとアートポリス'96」実行委員会
事務局：熊本県土木部建築課内
〒862-70 熊本市水前寺6丁目18-1 TEL 096-383-1111

企画・制作 株式会社熊日広告社、有限会社エアーズ
デザイン 株式会社フォリオ

印 刷 凸版印刷株式会社

- 総合記録
- 都市デザインサミット
- 熊本まちづくり展
- 山鹿まちづくり展
- 阿蘇まちづくり展
- 清和むらづくり展
- 泉むらづくり展

KUMAMOTO ARTPOLIS '96