

コロナ禍における芸術祭の企画に関する実践的研究 —「MIND TRAIL 奥大和 心のなかの美術館」への 参画を通して—

研究代表者：田中綾花

共同研究者：内田わか葉・楠田彩奈恵・佐藤利香・鈴木千尋・村上雛子
森田歌音・渡邊ゆう・加藤奈津実・竹中寧音・東村美玖

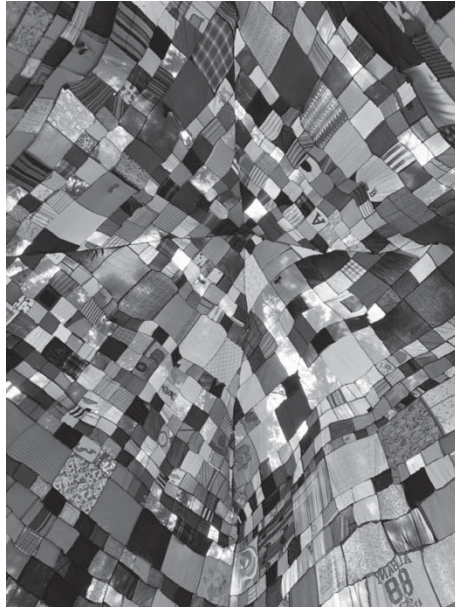
- 第1章 はじめに
- 第2章 「MIND TRAIL」の概要
- 第3章 本研究において得た二つの視点
 - 3-1 発信者側から
 - 3-2 鑑賞者側から
- 第4章 課題点
- 第5章 おわりに

第1章 はじめに

本研究は奈良県の3エリア（吉野町・天川村・曾爾村）を舞台に行われたアートイベントである「MIND TRAIL 奥大和 心のなかの美術館」（以下、「MIND TRAIL」）に、コロナ禍を生きる学生として企画段階から参画し、地域に人を呼ぶアートプロジェクトの手法について実践的に研究するものである。

指導教員の西尾美也がキュレーターを務める奥大和を舞台にした芸術祭「MIND TRAIL」は、歩くことにより体感する芸術祭という新しい形式のイベントであり、奥大和の観光促進に寄与するための企画である。また、本プロジェクトはコロナ禍での企画という点でも興味深い。今回、参画する学生は奈良県外から通学している者や下宿している者が多く、ほとんどが奥大和のことをよく知らない。このプロジェクトに企画段階から参画することで自らも理解を深め、今まで奥大和のことを知らなかったからこそ感じる魅力やその引き出し方を考察する。また、奈良県民や奈良の大学に通う私たち学生、さらには県外の方々へも奈良という場所の素晴らしさを広げていこうとする目的もある。

アーティストやキュレーターとの現地での同行視察をメインとした企画段階からの参画を通じて、発信された物事を受け取る側ではなく、発信する側の視点や完成までのプロセスを経験し、地域に人を呼ぶアートプロジェクトの手法について実践的に研究していく。



指導教員の西尾美也はキュレーターの役割に加えて、アーティストとしても参加した。写真は西尾による《人間の家》。

第2章 「MIND TRAIL」の概要

新型コロナウイルスの影響で、世界各地の芸術祭が中止や延期となるなか、「三密」を避ける新たな芸術祭として「MIND TRAIL」は2020年に初回が開催された。2021年度も引き続き二回目が開催されることとなり、初回と同じく奈良県の吉野町、天川村、曾爾村の3エリアで行われた。この地域を3～5時間程かけて歩き、自然に包まれながら作品を鑑賞・体験することが本芸術祭の体験内容である。

この芸術祭において「歩く」ということは非常に大きな意義を持っている。プロデューサーの齋藤精一は、公式ウェブサイトのように記している。「コロナ禍では自分の足で歩いたことで、家の周りや自分の身体や周辺空間の解像度が上がったことに気がついた人も多かったと思います。同時に、Stay Home期間中、人は結果として土に触れ、自然を見ることで理由の無い落ち着きを取り戻し『人間とは?』『自然とは?』『環境とは?』『いのちとは?』など答えなき哲学的な問いを考える機会にもなりました。奈良・奥大和の広大な大地を使い、今この時期だからこそ自分の足で歩き、アートを通して身体と自然を感じて欲しい、そのような思いから、歩く芸術祭を広大な奥大和で開催することにいたしました」¹。

第3章 本研究において得た二つの視点

本研究では主に吉野町での同行視察や調査、制作サポート、そして最終的に実現された展示の鑑賞を通して、アートプロジェクトの発信側として感じたこと、および鑑賞者として感じたことの二つの視点を得た。

3-1 発信者側から

発信者側から得た視点は数多い。まず、視察に同行した段階でアートプロジェクトの認知度やそれに対する住民たちの期待度の高さを実感することができた。プロデューサーをはじめ、奈良県の関係者などがお店の営業者に挨拶をして今回行われるイベントの紹介をしたときに、多くの人が期待交じりに返答したことが印象的であった。開催する側の間人間が必ずしも地元の間人間というわけではないため、地域の人々とのつながり方が希薄になるのではないかと考えていたが、自分の地域でアートプロジェクトがいつ・どのように行われているのか知ってもらえていること、観光地としての繁栄のためにもまたやって欲しいと思ってもらえていることが一つのつながりであるように考えた。

また、参加するアーティストから吉野町に泊まり込みで作品を制作する過程で吉野での生活を体験した話や、現地の人々と共に作り上げていく様子を伺うこともできた。作品を制作するにあたってアーティスト自身が吉野エリアを散策し、そこから得たインスピレーションを作品制作に活かす。地域の人々が自由に話しかけてくれることで生まれるコミュニケーションもある。吉野の人々は高齢者も多く、特に何の気兼ねもなくアーティストに話しかけることが多かったようだ。他の地域では恥ずかしがって素通りしたり、ちらっと見るぐらいで終わったりすることが多いとアーティストは述べていたが、吉野の人々の気さくさがアーティストの制作環境や作品の良さにつながっているのかもしれないと感じる。アーティストたちが単に外部の立場からアートプロジェクトを企画するだけでなく、このように地域の特色や気質を自ら知るプロセスを通して、作品がより地域に受け入れられやすいものになるのではないかと考えた。

また、実際に制作していく過程と完成後とでは感じ方も異なった。視察を経て発信者側からの視点で改めて展示を見ると、何よりもまずミュージアム区域の捉え方が自由だと感じた。「MIND TRAIL」にはミュージアムのハコとなる建築物が存在せず、吉野の山道のように地域内に直接アート作品が置かれている。芸術祭としての区域設定はあるが、建物の敷地内という範囲がないため、どこからどこまでをミュージアムと捉えるかを鑑賞者に委



吉野町に泊まり込みで作品を制作した幸田千依によるパフォーマンス《歩く絵のMIND TRAIL》

ねているのではないかと考えた。吉野駅に到着した地点からミュージアムが始まっていると思っていたが、他の人にとってはケーブルカーから降りた地点かもしれないし、最初の作品を見つけた地点かもしれない。また、まちなかに突如アート作品が現れるため、「MIND TRAIL」を知らずに訪れている人にとってはそもそもミュージアムと受け取ることすら難しいとも考えられる。

従来の鑑賞方法からの解放もまた視点として挙げられる。ミュージアムの場合、館内でのルールが多い。携帯電話での作品撮影は禁止、普通の声の大きさでも話すことは控えないなければならない空気、飲食禁止などがある。もちろん、重要な歴史的作品が多く存在しているわけであるから、それを保存する視点や常識としてのマナーを守る空気があるのも当然である。だが、逆に言えば見る側は勝手にルールに縛られているとも思う。そもそも一つ一つの作品に集中し、雰囲気を壊さないことこそが重要であるというように、館内に入った瞬間からその空気がある。それに対して、今回の芸術祭はそういった暗黙のルールなどがあまり見受けられなかった。このような展示のスタイルは静かに作品を鑑賞する時よりも、その作品に対する感情を面白がることができると感じる。展示の仕方によって作品の楽しみ方が増え、作品によってもたらされる感情もより自由な感情へと変化する。

3-2 鑑賞者側から

ミュージアム区域の捉え方が自由であるということは発信者側からの視点として前述したが、鑑賞者の立場で見たとき、作品の捉え方が自由であるということも感じた視点の一つである。山の中に作品が点在しているため、アート作品を鑑賞するためだけに行くと、山道を歩くことに苦勞するかもしれない。自然を見るためのアートなのか、アートを見るための自然なのかどちらだろうと最初は疑問に感じた。答えはおそらく両方で、自然も含め芸術祭だと考える。芸術祭に行く前と後で価値観が大きく変わった点である。また、作品が配置されていた場所について、そこにあるべき理由は何だろうと考えながら鑑賞していた。

特に印象的だったのは、三原聡一郎の《小さな観測所》である。山道のいたるところにあったため、アート作品としても捉えられるが山の風景に馴染んだものとしても見えた。観測所の大きさはバラバラで、小さいものは特に展示されている作品なのか、ずっと前からそこにあるものなのか曖昧な様子である。一通り作品を見て回った後に、行く前には気づかなかった観測所が黒門の脇にポツンとあり、アート作品として景色の中から浮かび上がって見えたのが驚きだった。この見え方は、他の鑑賞者と同じだったり異なったりするだろうし、アーティストの意図とずれているとも考えられる。作品のキャプションがないことや山道で作品が現れるタイミングなどが、このような様々な考察をもたらすのではないだろうかと感じた。



黒門の脇にポツンと置かれた三原聡一郎の《小さな観測所》

空間的な自由さ以外にも、「MIND TRAIL」では自由な点が多かった。例えば先述したように、建築物のミュージアム内でのルールが通用しない。地域に介入する芸術祭は、通常のミュージアムとは異なった環境にあるためである。暗黙の了解で禁止となっている鑑賞中の会話なども、屋外だと自然にできるようになる。実際に鑑賞に行った際、一緒に行った人と遠慮なく会話をしてきた。作品について意見を交わすなど、他者とのコミュニケーションが気軽にとれる環境だと考えられる。さらに、従来のミュージアムより動線の自由度が高い。参照となるルートはあらかじめ用意されているが、そこにスタッフが常にいる状況ではなく、アート作品が所々に置いてある点以外はほとんど通常の吉野山と変わらない。そのため自由に歩き回ることができ、ルートを逆走したり、別の場所に行ったり、ひとつの場所に長時間滞在したりなど鑑賞の仕方がより多様だと感じた。ルートを外れるのが容易な分、道に迷うのも容易であり、改めて訪問客として訪れたときは山道を探索しながら鑑賞した。

第4章 課題点

しかし、「MIND TRAIL」が「心のなかの美術館」であるがゆえに起こると考えられる課題点もある。自然の中にアート作品が設置され、ミュージアムの捉え方や従来の鑑賞方法から自由になるからこそ、それが問題になるのではないかと考えた。山道を歩くことは本当に楽しいのだが、体力が必要になり歩くことに不安を抱えている人にとっては行くこと自体が難しい。屋外の芸術祭であるため気候にも左右される。身体条件や環境によって楽しめる人が限られてしまうのではないだろうか。美術作品については、鑑賞者それぞれに異なる受け取り方ができるため、アーティストが望んでいなかった感想を抱かれることも考えられる。これらも含めて「MIND TRAIL」の魅力であるし、多様な捉え方が問題を生む可能性は低いと思われるが、かつてのアートプロジェクトにはこれが原因で議論を呼んでい

るものもあることは念頭に置いておくべきだと考える。

そして全ての人と連携を図ることの難しさも学んだ。特に運営組織とアーティストとの意思疎通や、行政との相互理解には、互いの視点から様々な考えがあるのだろうと感じた。「MIND TRAIL」の参加アーティストが、「芸術祭をしかける側の人たちとの縦の距離が遠く感じられる」と話していたのが印象的である。その距離をいかにして縮めるかは、今後考えるべき課題だと思う。

第5章 おわりに

「MIND TRAIL」という芸術祭を通してアートマネジメントの実践の重要性や、地域とのつながりをもって展覧会を作り上げていくことの大切さを実感した。全体を通して感じたのは、地域住民がこの芸術祭に積極的であるということだ。積極的に鑑賞者を呼び込んだり、尋ねると快く答えてくれるなど、観光客を招く側としての強みを感じた。さらに出展作品には地域住民を巻き込んだものがいくつかあるが、作品参加にも積極的なようであった。こうした地域コミュニティに根ざした芸術祭としては、お互いの関わり合いにおいて良い事例になっているのではないかと思う。



地域住民を巻き込んで制作された黒川岳の《Sensory Activities (Yoshino grass)》

また吉野山という普段の生活において踏み入れる機会のない地域でアートプロジェクトを行うということは、世間に溢れがちなどこか見覚えのある量産的・大衆向けの創造ではなく、その場所でしか生み出せないものを創る事だと感じた。そのような場においてアーティストと地域の人々の関わりというのは、地域のオリジナルの色合いを作品やイベントにするために必要な要素だと考える。吉野の自然は非常に雄大で人工物ではないからこそその凄みがある。アーティストはそれぞれ吉野の自然を生かしたのものや、歩くという行動の中に鑑賞が行われることを理解し、この芸術祭ならではの作品を展示しており、今までにない鑑賞体験を得ることができた。

また、豊かな自然の中にいることによって、鑑賞者の感覚が開かれたように思う。美術館での鑑賞では感じ得ない空気感や風、地面、眩しさ、心地よい疲労感。吉野の自然と作品が共鳴しあって、鑑賞者の五感を刺激してくるような感覚があった。昨今、ミュージアムのあり方として「脱ミュージアム」や地域に根ざしたアートプロジェクトなどが注目されているが、本芸術祭はこれからの地域におけるミュージアムのあり方に対しても示唆を与えるものではないだろうか。

引用・参考文献

- 1 MIND TRAIL 奥大和 心の中の美術館 (2021)「コンセプト」 <https://mindtrail.okuyamoto.jp/2020/concept.html> (最終閲覧日：2022年2月9日)