

奈良県内におけるアートプロジェクトの企画開発と プロセス共有サイト構築による学習環境デザイン

西尾美也

1. 研究の背景と目的

アートプロジェクトとは、作品そのものではなく制作のプロセスを重視したり、展示室の中ではなく社会的な文脈で表現を行ったり、アートを媒介に地域を活性化させようとする取り組みを指す。絵画や彫刻という従来のアートであれば、アーティストがアトリエにこもって「個人制作」で完成させる場合が多いのに対して、アートプロジェクトは、企画立案から会場探し、関係者への交渉、予算の確保、アーティストのコーディネート、地域住民との協働、広報、記録までさまざまなタスクを抱えた「集団制作」の形をとることがほとんどで、個人の思いつきですぐに実現するのは難しい。

一方で、絵画や彫刻の制作が当然アーティストありきのものであるのに対して、アートプロジェクトの企画を考えることは、アーティスト以外の人びとにも開かれている。ましてやアートプロジェクトが、「制作のプロセス」や「社会的な文脈」や「地域の活性化」を重視するのであれば、アートプロジェクトの企画を考えることは、「地域創造」を学ぶ学生にとっては格好の学習機会になると考えることができる。

筆者はアートプロジェクトを表現手段とするアーティストとして、国内外の芸術祭に数多く参加してきた。そこでは、一般的に次のように進行される。まず、アーティストの作風やおおまかなプランに基づいて、ディレクターやキュレーター、コーディネーターが候補地を選定し、アーティストとともに視察する。その際、アーティストは現地に暮らす人物にインタビューをしたり、資料を集めたりしてリサーチを行う。その後、アートプロジェクトとしてアイデアを組み立て、プロポーザルにまとめて関係者に提示する。

このようにして実際に実現されたアートプロジェクトでは、そのプロセスでの住民参加のあり方においても、完成された作品を通じたコミュニケーションのあり方においても、確かに、地域がアートによって、面白くなっていると感じる場合がある。そうした実感を奈良以外の各地で抱くにつれて、自らが暮らす奈良でそれができないことにもどかしさを感じるのも事実だ。奈良に芸術祭がないわけではない。実際に、筆者はこれまでに「奈良・町家の芸術祭はならあと 2014」や「奈良県障害者芸術祭 2014-2015」にアーティストとして招聘され、参加してきた。しかし、そのいずれにおいても、提案したプロポーザルの実現が叶わないということがあった。その原因としては、準備や交渉時間が十分ではなかったことや、関係者や交渉先が現代アートに対して理解がなかったことなどが挙げられる¹。それが他の地域における芸術祭でもよくあることであれば気にしないのだが、筆者にとっては偶然にも奈良以外でそのような経験をしたことがないのだ。だから、奈良でアートプロジェクトは実現しにくい、理解されにくいという実感を持ってしまうようになった。

そこで、アートプロジェクトの考え方を、まずは具体的なアイデアを示しながら、奈良

の潜在的な関係者や参加者に向けて共有することが効果的だと考えた。アートプロジェクトは、その特徴からして、具体的な場や人、モチーフに関わるものである。その意味では、アートプロジェクトをプロポーザルとして提示することは、奈良県や地域住民に対する具体的な提言になるだろう。いきなり交渉をされると構えてしまうような人でも、勝手な提案としてアイデアを並べられると、落ち着いてその内容に向き合ってくれるのではないかと考えた。そのようにして、まずは一人でも多くの賛同者を得ることが奈良では重要だろう。ある種の集団制作を特徴とするアートプロジェクトでは、賛同者を得ることが、実現に向けた大きな一歩となるからだ。

本研究では、以上の背景をもとに、筆者が奈良県内での実施を想定した複数のアートプロジェクトのアイデアを発案し、プロポーザルにまとめる作業を行った。また、それをアーティストの「研究手法」として学生にシェアすることで、「地域創造」に関する実践的な教育になると考えた。具体的には、リサーチの過程で学生に参加してもらったり、学生自らが新たにアイデアを発案したりできるように配慮した。

また、いつかの実現の日のために、考案したアートプロジェクトのアイデアやリサーチの成果を蓄積するウェブサイトを構築した。リサーチの過程で得た知見を当ウェブサイト上に公開することで、後輩学生や地域住民が引き続き当該アートプロジェクトの具現化に向けた研究・実践ができるような学習環境を整備することが目的である。

2. 具体的な取り組みと課題点

2-1. 奈良県内におけるアートプロジェクトの企画開発

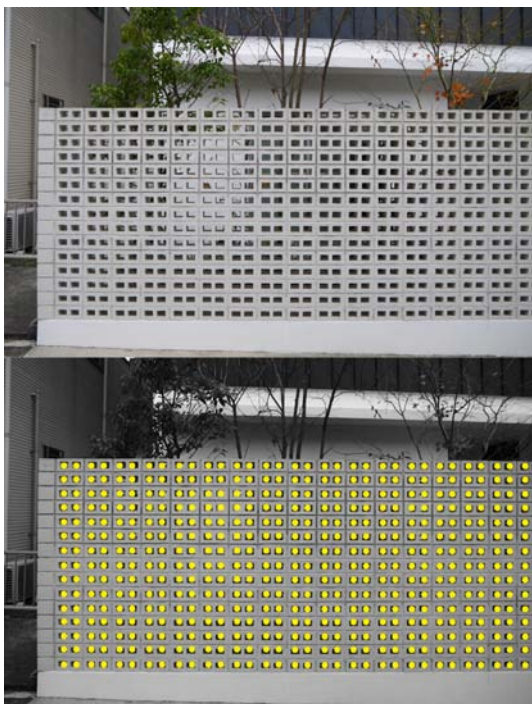


図 1 アートインフラ：民家の塀

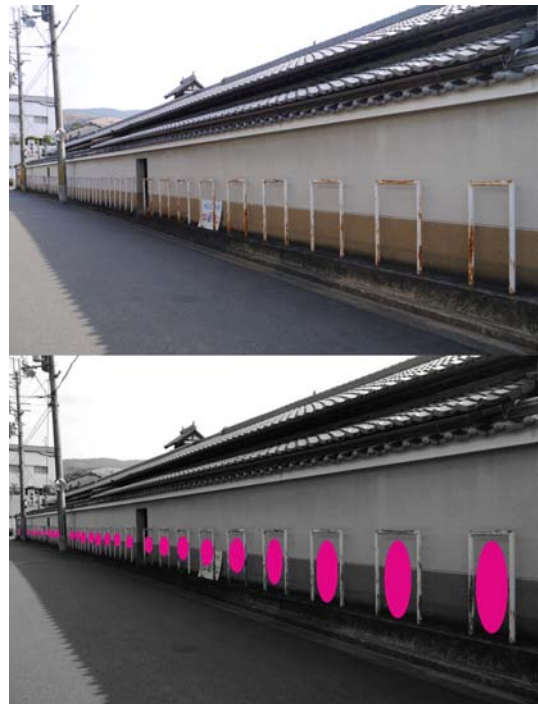


図 2 アートインフラ：立ち並ぶスペースガード

アートプロジェクトのアイデアを発案するために最初に行ったことは、学生との路上観察である。各自が一眼レフカメラを持って、見慣れた大学周辺を歩き回った。とにかく気になった対象を撮影することがルールである。その際に、街を観察するための新しい視点のひとつとして、あらかじめ筆者が用意したアートプロジェクトのアイデアが、「街の中にあるアートインフラで作品展示」というものだ。アートインフラとは、「アート作品を展示できる環境」という程度の意味である。ありふれた例としては、空き家をギャラリーにして作品を展示するという場合、空き家がアートインフラということになる。

たとえば、民家の塀は小さなオブジェを多数展示できるインフラと読み替えることができるし(図1)、立ち並ぶスペースガードは、何かを吊り下げるインフラに(図2)、曲がり角の置き石は台座に(図3)、再現工事の仮囲いは巨大なキャンバスに(図4)、それぞれ読み替えることができる。学生のアイデアでユニークだったのは、「生きた鹿の角」を展示スペースにするというものだ(図5)。確かに、複数の鹿の角に作品を設置すれば、展示された鹿の居場所を探しながら作品を鑑賞するというまったく新しい鑑賞のスタイルを生み出すことになる。このユニークなアイデアは、「生きた鹿の角を展示スペースにした企画展」という独立したアートプロジェクトのアイデアとしてリスト化されることになった。

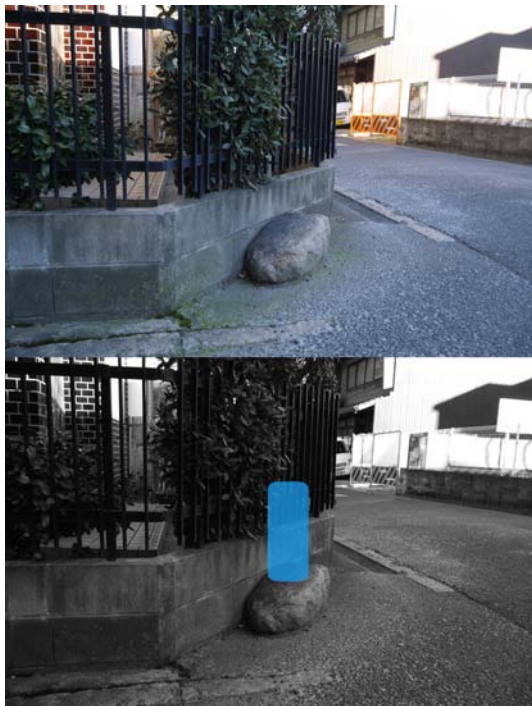


図 3 アートインフラ：曲がり角の置き石



図 4 アートインフラ：再現工事の仮囲い

もちろん、安全管理や生態保全、動物愛護の視点、景観の問題など、このアイデアに対して反発や反対意見があることは想像に難くない。だが、芸術祭やアートプロジェクトにおいて、地域がアーティストに期待しているのは、こうした固定観念にとらわれない自由な発想だろう。事実、そうした発想が、「地域を活性化」する事例があるからだ。本研究においても、まずは「地域」に迎合したり遠慮したりせずに、イメージを膨らませる練習として、好き勝手にアイデアを練ることを重要視した。しかし、見方を変えればそれはきわ

めて独りよがりな発想であり、研究として貧弱であることは否めない。本来であれば、アイデアの実現性について検討するために、関係者や専門家に聞き取りや相談をすることを含めてリサーチと捉えるからだ。今年度は、継続的な研究を進めるための土台作りと捉え、この点については今後の課題としたい。



図 5 アートインフラ：生きた鹿の角

他にも路上観察を進める中で、いくつかのアイデアが出てきた。たとえば、街中で発見した、それ自体が面白いという対象をアート作品として見立て、それらを巡る「生活空間を舞台にしたアートツアーの企画」（図 6）や、手袋などの落とし物が、誰かによってさりげなくそっと置かれている（展示されているようにも見える）様子を捉える「落とし物の置かれ方を記録した写真展」（図 7）、景観を大きく損ねる看板や柵の代わりに、アート作品の展示を提案する「駐輪禁止エリアを使ったインスタレーション」（図 8）など。

これらのアイデアは、学生が撮影した写真を筆者が整理する中でさまざまな発見があり、発案できたものである。学生とこのプロセスを共有できなかったことは残念だった。アートプロジェクトのアイデアを発案するためには、路上観察で対象を撮影するだけでなく、撮影した写真を整理、分析することがいかに重要なプロセスであるかがわかった。今後は、



図 6 壁打ちボールの跡が残る「ボール絵画」



図 7 さりげなく置かれた落とし物
撮影：佐伯碧樹



図 8 駐輪禁止エリアの様子

この点を考慮し、アートプロジェクトの教育のあり方についても考察を深めてゆきたい。

路上観察以外の方法では、筆者の奈良に対する批判的な問題意識から発想したものや、奈良ならではのモチーフから発想したもの、学生とのブレインストーミングによって発想したものなどがあり、現在アートプロジェクトのアイデアは、全部で23種類ある(図13)。しかし、「奈良県内におけるアートプロジェクトの企画開発」と言いながらも、実際は、近鉄奈良駅や大学周辺の路上観察しかできておらず、アイデアの多くは奈良市内の一部のエリアに限定された内容になっている。今後は路上観察のエリアを広げてゆくことで、この課題点を解決したい。

本稿では、奈良ならではのモチーフから発想した中から「鹿をモチーフにした数々のお土産を、鹿の実物大に作り替えて展示するインスタレーション」というアイデアについて紹介する。

図9が、完成イメージである。奈良の土産物屋で販売されている、鹿をモチーフにしたお土産を購入して撮影し、実際の鹿がいる奈良の風景に合成して作ったものだ。アイデアの内容としては、これら鹿をモチーフにしたお土産を、それと同じ素材・技法を用いて、鹿の実物大になるように立体作品化し、奈良公園に並べるというもの。ここには、モチーフに対する批判性や、完成イメージのキッチュさ、企業や職人との協働可能性、奈良や奈良公園という文脈への介入といった、現代アートが得意とする要素が埋め込まれている。



図 9 鹿をモチーフにした数々のお土産を、鹿の実物大に作り替えて展示するインスタレーション

実際に、あるモチーフを巨大化させるというのは、現代アートでは常套手段とも言えるものだ。たとえば、ロン・ミュエクの《ボーイ》(1999年)は、しゃがみこむ少年像が、細かな皺や毛穴にいたるまで精密に作り込まれた、巨大な彫刻作品になっている。ジェフ・

クーンズの《バルーン・ドッグ》(1994年～2000年)は、カラフルなバルーンアートで作る犬というキッチュなモチーフを、金属製にして巨大化したものだ。中村政人の個展「明るい絶望」(3331 Arts Chiyoda, 2015年)で発表された新作インスタレーションでは、中村の実家の飾り棚に置かれていた民芸品(人形)を、同じ製造技術を用いて等身大に立体作品化している。村上隆の《Miss Ko²》(1997年)は、海洋堂所属のフィギュア造形作家による原型で作られた、等身大フィギュアになっている。もちろんそれぞれの作品には固有のコンセプトが存在するが、「鹿をモチーフにした数々のお土産を、鹿の実物大に作り替えて展示するインスタレーション」というアイデアを持つことで、これらの作品群を先行研究として捉えることができるようになる。学生にとって重要なことは、難解だと思われるがちな現代アートについて、こうした先行研究の調査を通して、鑑賞する手がかりを得ることができるという点だろう。

別の観点では、奈良をリサーチするためのオルタナティブな視点を獲得する機会にもなる。たとえば、すでにある実物大の鹿の造形物や、鹿をモチーフにしたユニークな取り組みといった視点から、奈良を調査することができる(図10、図11)。あるいは、可愛らしいモチーフを実物大にするということから、遊園地にあるメロディ付きのパンダ・カーを思い出すと、鑑賞のためだけでなく、遊べる立体作品の可能性も提示できる。そしてこれは、他のアイデアとしてリスト化している「奈良公園を舞台にした体験型アート作品の展示」とも通じるコンセプトになる。このように、ひとつのアイデアをもとに、現代アートの知識を深めたり、リサーチの視点を獲得したり、アイデアを拡張させたりしてゆくことができる。また、「実物大に作り替えて展示する」という完成イメージを持つことで、鹿をモチーフにしたお土産に対する見方も大きく変わってくる。実際、筆者は奈良に暮らしながら、これまで土産物屋に立ち寄ることはほとんどなく、「奈良のお土産と言えば鹿ばかりだ」と辟易していた程である。ところが、このアイデアを持つと、まだ見ぬ「鹿をモチーフにしたお土産」を探すようになるし、その意味で奈良の土産物屋が宝の山に見えるという大きな意識の変換も起こった。



図10 現代アートの先行研究にくらべると、概念的にも造形的にも中途半端だと言わざるを得ない、油阪交差点に設置されたイルミネーションの鹿



図11 中川政七商店では、三百年記念オブジェとして新旧の対比をテーマに「二体の鹿」を制作。旧の鹿は、一刀彫の伝統工芸によるもので、新の鹿は、彫刻家の名和晃平がディレクターを務める「SANDWICH Inc. (サンドイッチ)」が制作した先端技術によるもの

このように、物に対する見方が大きく変わる経験というのは、アート鑑賞における醍醐味のひとつでもあるのだが、そのことが、アートプロジェクトを考えるというプロセスの中でも得られるのだ。進行具合はそれぞれだが、全 23 種類のアイデアに対して同じような作業を行い、プロポーザルを成長させている。その過程では、もちろん他の新しいアイデアが導かれることも想定される。

2-2. プロセス共有サイト構築による学習環境デザイン

考案したアートプロジェクトのアイデアやリサーチの成果を蓄積するウェブサイトは、無料のソーシャルメディアである Tumblr (タンブラー) を使用して作成した(図 12)。Tumblr は、テキストや画像(写真やスケッチ)、音声、動画、リンクなどが投稿でき、ブログのようにいつでも簡単に情報を更新できるだけでなく、HTML を編集すればカスタマイズが自由にできることから、本研究の目的を十全に果たせる環境になっている。トップページでは各アイデアが一覧できるようにし、各タイトルをクリックすると、それぞれのア



図 12 <http://nara-artproject.net/>のトップページ

アイデアの詳細について閲覧できるように構成した。ウェブサイトのアドレスには独自ドメインを取得し、現在、<http://nara-artproject.net/>で、その内容を公開している。

ただし、現段階では立ち上げ時ということもあり、筆者のみが投稿作業を行っている状態だ。今後は、学生が各自で投稿できる環境を整えてゆきたい。

3. 研究成果の公開

研究の成果は、上記ウェブサイトでの公開に加えて、2016年3月12日(土)に奈良県立大学で開催された、〈知(地)の拠点整備事業〉シンポジウム「地域創造とコモンズ教育システムを考える」の、「本学教員による地域志向教育研究発表」第2セッション(201教室)において発表した。

また、2016年4月12日(火)から24日(日)にかけて、奈良県立図書館において奈良県立大学地域創造学部西尾研究室展「奈良でアートプロジェクトできるなら?」と題して、展覧会の開催を予定している(図 13)。アイデアやリサーチを紙面にまとめたポスター展示に加えて、試作できるものについては実物を展示する。また、本研究において収集した「アートプロジェクトを考えるための参考文献」約100冊の展示や、来場者にもア

アートプロジェクトのアイデアを考えてもらう参加型のスペース、アートプロジェクトの第一線で活躍を続けるアーティストの日比野克彦氏(東京藝術大学教授、岐阜県美術館館長)を招聘した関連トークイベントなども企画している。なお、本展で展示するポスターデータに関しては、本学の地域創造データベースでも発表することを予定している。

奈良県立大学 地域創造学部 西尾研究室 展

生活空間を舞台にしたアートツアーの企画
 仏像のための服を作るワークショップ
 洗濯物のインスタレーションで街を彩り、写生会をするワークショップ
 家の中のアートを集めた写真展
 奈良公園を舞台にした体験型アート作品の展示
 奈良ドリームランド跡地を舞台にしたサイト・スペシフィックな作品展示
 駐輪禁止エリアを使ったインスタレーション
 出店(でみせ)をギャラリーにした街中アート展示
 船橋商店街のためのBGM制作
 手作りサイン群を記録した写真展
 勝手に提案する奈良県立美術館およびその周辺環境の再整備案
 落とし物の置かれ方を記録した写真展
 街の中にあるアートインフラで作品展示
 人力車の多様なあり方を提案するアートプロジェクト
 「なら」を使ったタイトルやキャッチコピーを寄せ集めたプリントTシャツ
 鹿をモチーフにした数々のお土産を、鹿の実物大に作り替えて展示するインスタレーション
 「大仏鉄道」の車両をデザインするワークショップ
 奈良県庁の屋上で地上絵
 東京藝術大学美術学部附属古美術研究施設を舞台にした展覧会
 日本書紀・古事記のストーリーを身体で表現した写真集
 近鉄奈良駅の行基を参照にして作る、JR奈良駅の待ち合わせスポット
 生きた鹿の角を展示スペースにした企画展
 大宮通りの鳥のフンで描く巨大絵画

**奈良でアートプロジェクト
 でききるなら？**

2016年4月12日(火)ー24日(日)
奈良県立図書館 2Fメインエントランスホール
 入場無料

開館時間 | 9:00 - 20:00
 休館日 | 4月18日(月)
 主催 | 奈良県立大学 地域創造学部 西尾研究室
 共催 | 奈良県立図書館

奈良県立図書館
 Nara Prefectural Library & Information Center

図 13 展覧会チラシ：アイデアをリスト化したタイポグラフィがメインビジュアルになっている

¹ 詳しくは、以下の講演筆録を参照されたい。西尾美也 (2015) 「地域で現代アートを扱う場合の諸問題ー奈良・町家の芸術祭はならあと 2014 への参加を通してー」 奈良県立大学研究会編『地域創造学研究 XXV II』奈良県立大学研究季報第 26 巻第 1 号