

2009
No.4

Art Writing

特集 | ボランティアが見た芸術支援 |

写真：アスパラコンペ第2回企画による『A hamlet in the hospital 病院の村』の制作に没頭するアーティスト（筑波大学附属病院内）

今年度の筑波大学芸術専門学群芸術支援コース「芸術支援学IC」受講者には、大学の外の世界に出て、それぞれの出会ったアート活動の企画やサポートに自ら入り込んでいく活動を行っているメンバーがいて、最終的には彼らの視点から書いた記事が中心となって本号を作り上げるようになった。

人間を相手にする活動である。理想と現実、自分の能力や役割への自問など、アートを処方すればすべて解決するような、安易な世界が待っているわけではないことは、記者たちは身をもって体験しているようである。にもかかわらず、彼らをこれらの活動に駆り立てる何か、当事者としてアートの支援に携わることの喜びが、彼らの取材経過を見守り、荒削りな文章とつきあう中で、指導教員の側にも、避けようもなく伝わってきた。

私の行った「指導」とは、彼らの話を聞き、読者としての私が理解できるように、原稿を何度もやり取りしながら、それらがあるべき形になるのを少々手助けたことである。文章構成の流れを整えさせることで、彼らの生々しい感情がほとぼしるのを飼いならしてしまったのだろうか？主語の不明な飛躍した文を直させることで、独特のリズム感をもつ文体を無個性なものに変えてしまっていないだろうか？ともあれ、5人の記者がそれぞれ体験した世界が、本誌を通じて読者に何らかの形で受け止めてもらえれば幸いである。

なお、本誌の末尾には平成21年度に開催する第3回高校生アトライター大賞の案内を掲載した。アートについて言葉で伝える力をもつ若者を育てる活動を、これからも様々な形で展開していく予定であり、多くの方々のご参加・ご協力ならびにご意見・ご批判を賜りたい。

謝辞

学生たちによる取材と記事執筆の過程で多くの皆様に多大なご協力をいただきました。とくに、TOKYO MILKY WAY2008につきましては中心者の深瀬鋭一郎氏、参加アーティストの開発好明氏を初めとする関係者の皆様、筑波大学附属病院リニューアルプロジェクトでは患者の皆様、病院職員、蓮見孝教授、参加アーティストの皆様、のぼりとまちなかアートプロジェクトでは、のぼりとゆうえん隊、山本耕一郎氏はじめ参加アーティスト、そして川崎市登戸の皆様、あそびの学校につきましては杜の家造形教育研究会の二見英成氏・修司氏、ならびに関係する会場提供者、指導スタッフ、お話をうかがった参加者親子の皆様、Ⅲ 世田谷ものづくり学校につきましては間中伸也副校長、ディレクター杉本友彦氏をはじめスタッフの皆様、そのほか多くの方々のご理解、ご協力を得ました。ここに厚く御礼申し上げます。

2009年3月 直江俊雄

p.4

キャンドルの光と共に

— TMW2008で見た一つの作品

石田佑佳（芸術専門学群2年）

p.7

病院の中にノイズをつくる！

— 大学附属病院リニューアルチーム・アスパラガスの試み

志村春海（芸術専門学群2年）

p.10

アートでまちを“受信”する

— のぼりとまちなかアートプロジェクトに参加して

興水愛子（芸術専門学群2年）

p.13

「できたよ。」の気持ち

— 幼児と小学生のための造形広場「あそびの学校」

香川明美（科目等履修生）

p.16

つなぎ うみだす 空気感

— IID 世田谷ものづくり学校

善名朝子（芸術専門学群2年）

p.19

第3回高校生アトライター大賞応募規定

■ 表紙写真について



アスパラコンペ第2回企画による『A hamlet in the hospital 病院の村』の制作に没頭するアーティスト（筑波大学附属病院内）

病院の中に架空の村を登場させ、村人が病院内に住みながら病院の日常を探る企画のシンボルであるテント。渡り廊下の真ん中に建てられたこのテントの中に、村民が出入りをしながら、院内の人との会話や、病院の色々な場所へのリサーチに出かけることで病院の日常を探った。期間中は、夕方に村民会議が行われ、村長である北澤潤が村民の発見を反映させながら、「病院」と「病院の村」との関わりから見た、病院の日常を記したフリーペーパー“村誌”を制作し、入院病棟に配りにいくという日課を続けた。

Art Writing 第4号

平成21年3月25日

編集・発行 | 直江俊雄

Tel & Fax 029-853-2821

〒305-8574 茨城県つくば市天王台1-1-1 筑波大学芸術学系

naoe@geijutsu.tsukuba.ac.jp | <http://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/~naoe/>

キャンドルの光と共に

TMW2008で見た一つの世界

石田佑佳

ボランティアの些細な心配

東京・青山の路地に、半分地下のような1階をギャラリーにした白い建物がある。SPICA artだ。ここで、2008年6月13日（金）から2008年6月28日（土）、「TOKYO MILKY WAY（以下TMW）2008」の展示の一つとして、開発好明（かいほうよしあき）氏による「自然を導くーベニス日本館再生プロジェクト」の展示が行われ、私は会場系のボランティアをした。開場前に、作家が用意したイントロダクションを見ながら展示の準備をし、ギャラリーが開いている間は訪問客の対応をして、時間がきたら片付を行うという簡単な役だ。しかし、二度目の会場係をしている時、トラブルが起きた、と思った。照明が初期の設定と大きく変わっていたのだ。

最初、会場内に設置されているライトは、作品に焦点を絞って照らすよう調整されていた。しかし、私が二度目に会場係として準備をしていた時は、何故か電源をいれてもライトがつかなかった。不思議に思ってよく見てみると、電源の下についている光量を変えるスイッチが、目一杯下げられている。作品がインスタレーションだったこともあり、照明一つにも作家のこだわりがあるのだから、それを変えることは直接作品に手を出すことと同じことだと思った私は、展示の開始時間を迎える前に復旧しなければと焦った。そして、TMW2008のコーディネーターである吉田有希氏に電話をし、指示を仰いだ。そこで返って来た答えは、私の予想を裏切った。このイベントの趣旨に沿って、基本的に電気は使わず、キャンドルの灯りをつけておけば良いとのことだった。

美術作品に対しては、作品保護や鑑賞、作品自体の見せ方といった観点から決定された色や明るさの光をあてるのが当然であり、それは絶対であると思っていた。しかし、吉田氏の答えを聞き、これはあくまでTMWの展示の一つであるということを知り出した。TMWとは何か、まずそこから振り返ってみよう。

東京で銀河をみるために

TMWは、深瀬鋭一郎総合ディレクターの下、その開催趣旨に賛同し、夏至の20時から22時までの間は電気を消してキャンドルを灯すなどの条件に従って、参加を希望したギャラリーや文化施設、芸術団体、商店会などによって行われるイベントである。「100万人のキャンドルナイト」参加アートフェスティバルとして行われ、2008年夏至の参加ギャラリー募集の際の例としては、キャンドルの光で鑑賞すると映える作品、自然やエコをテーマにした作品、自然物を用いた作品が挙げられた。「100万人のキャンドルナイト」とは、夏至と冬至を中心とした期間の夜に電気を消し、キャンドルを灯して過ごそうというもので、日本ではスローライフ運動として2003年から始まり、環境省が参加したことで環境活動としての意味ももっている。TMWの前身にあるのは、2006年に「100万人のキャンドルナイト」参加イベントとして行われた「GINZAで銀河をみる」、そして、深瀬氏自身のキュレーターとしての活動である。

2005年の11月頃、新宿エコギャラリーで新宿地下街ダンボール絵画研究会の研究発表会が行われていたところ、事務局長だった深瀬氏に、地球新聞という環境系タブロイド新聞の記者が取材にやって来た。冗談みたいな話をしているなかで「芸術で地球を救う」という話が出た時深瀬氏はふと、本当に企画できるかもしれない、と思ったという。社会を構成している人間の心が変わらなければ、政府がいく

ら対策を講じて戦争やテロはなくなるし、環境問題も解決しない。自身の仕事をしているなかで、政府の対策がどうしても後手に回ってしまうことに非力を感じ、同じ非力なら公共政策よりも、人の心に訴えて動かす力がある芸術のほうが、早く、かつ大きな動きができるのではないか。そんな風に思った深瀬氏を会長に、2006年2月、「芸術で地球を救う会」が設立された。



開発好明「自然を導くーベニス日本館再生プロジェクト」より。
随所に鳥の餌が載せられている。

2006年6月、事務所を探すために夜遅くまで不動産物件の下見に走り回っていた深瀬氏は、銀座のネオンが深夜になってもつけられたままだということに気が付いた。エネルギーを無駄遣いし、資本主義の悪い面をも象徴しているような場所だからこそ、変えていかなければならない、そんな思いを深瀬氏に起こしたのが銀座だった。

きっかけは、「100万人のキャンドルナイト」の声掛け人・辻信一氏と、雑誌『地球と人間』2006年7月号の「芸術は地球を救う、か!？」で語り合ったことだ。辻氏とは、同イベントに芸術施設の参加が増えるよう運動を起こしたほうがいいと以前から話をしていたという。そして、銀座のK's Galleryのオーナーと意気投合し、「GINZAで銀河をみる」がうまれた。この時は3日間だけ、キャンドルの灯り

のなか、各日一名のアーティストによるパフォーマンスが行われた。

2007年、手ごたえがあった前年から「TOKYO MiLKY WAY」と名前も新たに発展させ、その活動は銀座、赤坂、青山の3か所に広がった。参加ギャラリーも18軒に増えた。2008年は、銀座、青山、赤坂、上野、浅草、横浜と、6つの地域で22のギャラリーが参加した。このうち、2006年に声をかけ



同プロジェクト展示より。ギャラリーから外へ繋がる部分。

始めた当初は反応が悪かった銀座のギャラリーの数も、16軒にのぼっている。そして、過去2年は夏至のみだったが、2008年は冬至にも開催された。回を重ねるごとに規模を拡大しているTMWだが、そのコンセプトを示唆する一文があるので紹介しよう。

「東京で銀河をみる」

— 私達は、東京都心で銀河を観られるように、ネオンで覆われた街に美しい自然の光を取り戻すような豊かなライフスタイルを提案します —

(TOKYO MiLKY WAY 2008パンフレットより)

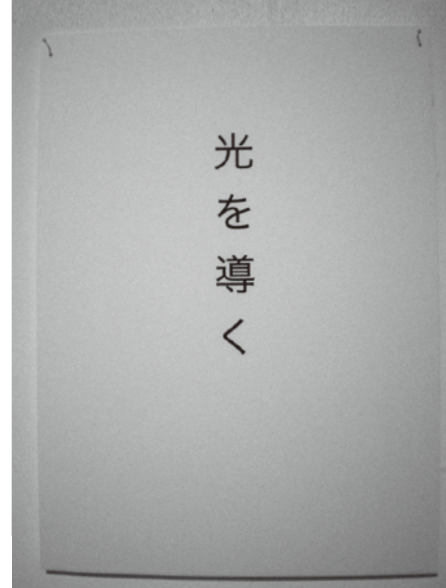
TOKYO MiLKY WAY 2008 を見て

美術館やギャラリーでは、白などで均一に塗られた色の平らな壁と、空調も照明もほとんど自在に

操ることができる空間で作品を見ることが当たり前となっている。しかし、隅々まで管理が行き届いている空間は、日常生活のなかで当たり前には存在していないのではないか。特殊な環境を整備している施設とは異なった、もっと日々の生活に近づいた環境にアートを持ち込むことで、更に多くの人々の近くにアートの存在を引き寄せられるはずだ。TMWは、「100万人のキャンドルナイト」参加イベントとして、キャンドルナイトのスタッフやスローライフ運動、ひいては環境運動に興味をもつ人々に、そのライフスタイルと対立しないアートのスタイルを示した例だったように思う。キャンドルナイトに関わった人々が、アートに親近感を持ち得る機会になったであろう。

展示環境の変化は時として、作品形態の変化を作家に迫る。例えば、キャンドルで作品を鑑賞するといった時、カラフルな色を使った作品や、細かく描きこまれた絵画など、視覚に訴える部分が感覚的に大きく占める作品はあまり向かない。キャンドルで照らせる範囲は限られているし、光の色は黄色みがかかった炎の色だ。しかし、その条件を逆に利用することによって、生きてくる作品もある。

今回私がTMW2008で会場係をした開発氏による展示には、「自然を導くーベニス日本館再生プロジェクト」というタイトルがつけられていた。ベニスビエンナーレ日本館は当初、外光が差し込む透明の天井や、雨が入ってくる吹き抜け部分が建物中央に設計されていたのだが、展示がしやすいようにという理由で実現されなかった。設計者の意図は「自



「光を導く」のほかに「雨」「風」「鳥」を「導く」と記されたパネルが壁に展示されていた。

然を導く」ことだったと考えた開発氏は、それを再生させ、さらに増強させるような提案を、この展示で行っていた。SPICA artギャラリーでは、照明を消すことでその日の天候を映した空からの光が差し込み、開け放たれた窓からは風が入ってくる。そこへ更に「自然を導く」開発氏のインスタレーション。ギャラリー内から窓を通して外へ続く木の板の列は、ひまわりの種や水を載せ、鳥が餌を食べにくるのを待っている。夜になると、炎のにおいや外の木の葉のかすれる音が日中よりも鮮明に伝わって来た。窓の向こうが暗くてよく見えないこともあって、何かがやってきそうな気配さえ感じられてくる。

ギャラリーの中の作品を際立たせるよう設定された照明のままではできなかったであろう、聴覚や嗅覚も一緒になった体験だった。視覚だけでなく他の感覚も動員するようなアートが、展示環境というルールを少し変えることでできる可能性を、TMWは提示している。参加ギャラリーが増え、開催地域も広がっているTMW。今後、参加ギャラリーやそこで展示する作家が、この企画のコンセプトや条件をどのように理解し受け止め、展開していくのか、これからも見続けていきたい。

※ TOKYO MILKY WAYの成立については、
<http://tokyomilkyway.seesaa.net>を参考にした。

病院の中にノイズをつくる！

大学附属病院リニューアルチーム・アスパラガスの試み

志村春海

小野通『ロングランチ』展示より

夏休みが終わったばかりの、日射しが眩しい9月。筑波大学附属病院の外来棟では、沢山の人が自分の番を待っている。本を読んだり、一緒に話したりしながら待つ場所は、診察室前の廊下。その一つであるガラス張りの渡り廊下は、紫やピンクの光が涼しげに入り込んだ空間になっていた。仕掛けの正体は、窓にぶら下がっているオーロラ色の透明な簾のようなものや、天井にある小さなシャンデリアだ。よく見るとお弁当用のカップを重ねてつくったカーテンや、プラスチックのスプーンやフォークで構成してあるシャンデリアだった。ガラスの外には木々が青々と生い茂っているが、それにも負けない鮮やかな緑が長い廊下にもぼつぼつと点在している。その生々しい緑は、お弁当に使うバランでできているのだ。

季節が変わって、外が寒々しい11月、枯れ葉がたまる廊下の外の中庭には、なぜか淡いピンクとブルーのテントが立っている。中庭に6張、廊下の中央にも1張できたテント。朝になると、ノートを持った人がぼつぼつ集まってきて、病院内をうろろし出しメモを取り始める。外来受付も終わった夜、外並みに暗くなり寒々しい廊下の中にあるテントでは、ストーブとライトの光をたよりに黙々と作業をしている人影がある。なにやら入院病棟の方では、村長がどうのこうのという噂が飛び交っている。病院にお医者さんや患者さん以外の何者かが登場し、何かをやっている・・・

アスパラガスとは

これらの企画は、アスパラガスというグループが筑波大学の芸術専門学群の学生をアーティストとして招いて行った活動だ。「大学を開くアート・アンド・デザインプロデュース」という授業の一環として、このグループは筑波大学附属病院の中でアートの展示やワークショップ等を継続的に続けてきた。2006年に改装された、外来棟のガラス張り渡り廊

下であるアートステーションSOH（ソウ）を拠点に、アートやデザインの力を使い、病院空間が楽しくなるような仕掛けを作り出している。私もアートやデザインを楽しみながら実験できるチャンスだと思い、入学時から参加して今年で2年目になった。現在は芸術のデザインや絵画、私のような芸術学を学ぶ学生11人がメンバーとなり、企画によっては、医学や看護、国際学類にもお手伝いメンバーとしてサポートしてくれる仲間がいる。また卒業しているアスパラOBの方などのアドバイザー的存在もいて、活動を続けていく中でネットワークが広がってきた。

今までの活動では、入院病棟内でのワークショップ、SOH内でのアート展示から、今年は病院職員さんを巻き込んだトークショーなども行った。作品や綺麗なものを展示するだけではなく、一緒に作り合うことや、実行する為に学生が病院の中に入りこんでいく過程もその面白い仕掛けの1つ、という考え方で活動している。授業の担当教員である蓮見先生はそれを“ノイズ”と表現する。日常生活の中にある沢山の雑音や、周りからの情報をノイズとすれば、非日常的な場所である病院にノイズを入れる事で日常のような騒がしさが生まれ、雑音が逆に心地の良いものになる。アスパラガスに置き換えてみれば、白のつなぎに、カラフルなフェルトを貼付けて装飾したコスチュームの学生が、病院の中を出入りすることも、お医者さんや患者さんだけの病院ではノイズとなる。そのノイズをアート・デザインの力をフル活用しながら生み出そうとしている。



アスパラコンペ募集ポスター

アスパラ×アーティスト

今年度の活動では、これまでの院内でのワークショップや展示活動と平行して、「アスパラコンペ」を行った。筑波大学の芸術の学生に向けたこのコンペは、今まではアスパラガス自身が提案していたSOH中で行うアート・デザインの企画案を公募するものだ。アスパラガス以外の人にも関わってもらうことでノイズを増やしたい、新しい視点のアイデアをみてみたいという意図で、今までとは違う活動を試みた。自分達がノイズを作り出す“当事者”から、病院の中を変える為の“プロデューサー”として「アスパラコンペ」をうちだす。

そもそも、面白い仕掛けを病院にマネジメントしていくという立場は、活動してきた中で見えてきた理想でもあり、筑波大を飛び越えた視野で考えた時、病院内にノイズがあるという環境を社会の中に浸透させるためには、そのような活動を運営するギャラリーのようなシステムや、芸術やデザインの

工夫を病院にサービスの一環として提供するような専門家が必要だと考えられる。

コンペは今までのノウハウを生かしながら、マネジメントの視点もいれて活動をしていき、アスパラガスの新しい可能性を実験する機会の第一歩だ。

アスパラガスに今まで関わっていただいた、芸術の3人の先生とアスパラメンバーで、1年間に実際に企画を行っていく3案を決め、それらの提案者である芸術専門学群の学生達はアスパラガスにとってのゲストアー

ティストとして一緒に準備や企画をした。

そうして実現していったのが、冒頭で紹介した二つの企画だ。この中でアーティストたちは、それぞれ全く違う風景を病院に作り出してくれた。

ガラス張り廊下に入る日射しを上手く使い、空間全体を奇麗に演出した、インスタレーション作品の第一弾企画は、小野遥による『ロングランチ』（2008.9.1～9.30）。ワークショップ的要素の強いアスパラガスの企画にはない、質の高い見応えのある作品が空間全体に広がり、一人の作家としての統一感のある、気持ちの良い空間をつくりだした。

テントを張り、病院に架空の村を作ってしまうという、第2弾企画の北澤潤による『A hamlet in the hospital病院の村』（2008.11.12～12.3）では、アーティスト自らが村長となり病院の日常を記録していった。出会った人々のことや、村民となったアスパラガスも関わりながら発見したことをフリーペーパーの“村誌”として毎日発行し、入院病棟の食堂やSOHに配っていくことを繰り返す。フィールドワーク的方法によって、コミュニケーションする過程も作品の中に組み込み、病院の日常から第三者である村民が面白い要素を引き出した。

そして2月には第3弾として、佐藤史治による『オトルール』が待っている。それぞれのアーティストは、病院という特殊な場所性を、独特のやり方で作品に生かしていた。病院空間は関わる人によって変化し、ホワイトキューブにはない要素がアーティスト作品にとっても“ノイズ”となり今までにない新しい作品展開が出来ていたと思う。



小野遥『ロングランチ』ポスター



北澤潤『A hamlet in the hospital病院の村』ポスター



『A hamlet in the hospital』で病院内に出現したテントの内部

さらに見えてきた事

私は、「アスパラコンペ」を担当し実現することだけで満足するのではなく、その根底にある目的や方法、そして長い目で見たこの活動の意味や可能性を考えてみた。公募展とも、企業のメセナとも違う“病院の中にノイズを入れること”を目的とするコンペで、皆がハッピーになれるようなしくみをつくりあげるにはとても長い時間がかかると感じる。特に痛感したことは、いままで同一視してしまいがちだった、キュレーションとコラボレーションの間にある違いだ。アスパラガスとしての自分の目的や立場をはっきりさせていないことで、こちらがマネジメントに徹することがなかなかできなかった。それにも関わらず、コンペ全体を通してアーティストが見せてくれた展開はこちらの予想を超えるものであり、大きな収穫であった。これから色々な人と一緒に、アートを生み出す場としての病院の面白さを共有できるような企画を作っていきたい。そのために、アスパラガスとしての理想や方針を自分達で認識し、伝えられるようにすることがまずは課題だ。

この取り組みを通して、はっきりしてきたのは、病院という舞台はアーティストにとっても、独特な経験をもたらすことのできるフィールドであるということだ。学校やギャラリーとは違い、アート・デザインという言葉にとらわれず、院内の人達や環境によって企画が変化していくプロセスに関わることができる。そんな未開発の要素が沢山潜んでいる病院に、予想もしないような仕掛けで引き出していける手応えがある。どうなるのかわからない、そんな環境が、作品を発信するアーティストにとっても、皆に芸術を味わってほしいと思っている私にとっても、魅力的な場所なのだ。

アスパラのこれからと病院のこれから

始めの一步として実現した「アスパラコンペ」を通し、次はこうしなくてはと反省する材料が沢山ある。しかし一番の収穫はなんといってもアスパラガスのような、病院にとっての第三者やアート企画が病院にどんどん近くなっていっていることだ。病院の会議やプレゼンテーション、アーティスト独自に

よるリサーチや企画により、第三者が病院に行く回数が以前よりも増え、病院側も学生達が繰り広げるノイズに慣れて、寛大に私達を応援してくれるようになったと感じる。特に、コミュニケーションをテーマにして人同士の交流を積極的に行った北澤企画では、今までのような病院に入り込む際の準備や、アスパラガスとしての自分をしつらえずに、ひとりの村民として、そのままの自分としてリアルな病院の日常に入り込めた。入念な準備やしつらえも大切だが、まずは“誰かが病院に入りこむこと”がすでに面白い。

4年前には考えられなかった、新しい病院の風景が認められ始めている。これまでの病院のルールが、アーティストからの働きかけによって見直されたりしているのだ。病院の中庭には、テントが立つまでになった。病院と大学のプロジェクトメンバーによる会議で、「中庭をつかうのもいいわよね」という声が聞けたことは、信じられないような嬉しい変化だ。病院にとっては、何がおこるかわからないような、“病院で？アート？”が、実は欲しくてたまらなかった、“幸い”と認識され始めているのかもしれない。この“病院だからこそのアート”をアスパラ的速度でじわじわと広めてゆきたい。

（プロジェクトメンバーの病院の出入りには許可をもらい、活動しています。）

アスパラガスブログ

<http://aspalog.exblog.jp/>

アート・アンド・デザインプロデュースホームページ アスパラガス

<http://info-d.geijutsu.tsukuba.ac.jp/~adp08/>

SOHで準備にいそむアスパラガスのメンバー

アートでまちを“受信”する

のぼりとまちなかアートプロジェクトに参加して

興水愛子

近年、アートを使ったまちづくりが全国各地で行われている。地域の活性化と情報の発信、価値の再発見を、アートというひとつの媒体を通して行おうとする試み。自分の住む場所を中心にぐるっとまわりを見渡してみると、そんな取り組みを行っているまちが意外にも多いことにきっと驚くはずだ。とはいえ、果たして本当に、アートはまちづくりに効果があるのか。そこに住む人々、訪れる人々に、どんな変化をもたらすのだろうか。

これから書いていくのは、ひと夏のプロジェクトに参加して私が“受信”した、アートとまちの関わり方だ。

アートでまちおこし

一神奈川県川崎市、登戸。このまちでも、アートによる地域活性化プロジェクトが行われている。その名も「のぼりとまちなかアートプロジェクト」、通称nmap。登戸・向ヶ丘遊園地区を中心に行われているこのまちづくり企画に、私はこの夏スタッフとして参加する機会を得た。

2006年から始まったnmapは、まちの新たな魅力の発見と、更なる地域の活性化を目指して活動を展開している。登戸のまちに現代アートの作家やパフォーマーを迎え、まちにいる人々、まちの中に隠れる多くの地域資源にアートを掛け合わせていく。現代アートの持つ、型にはまらない自由で柔軟性のある力で創造的なまちづくりを行おうと、毎年継続した活動を続けている。

このnmapを企画・運営しているのが、2003年5月に結成された“のぼりとゆうえん隊”である。“のぼりとゆうえん隊”は、もとは川崎市経済局が実施した「登戸地区商業ビジョン基本計画検討委員会」を契機に集まった登戸のまちにゆかりのある人々、一般市民の有志で構成されている。登戸に生まれた人、他の地域から嫁いできた人、大学の最寄駅だという学生。それぞれが登戸のまちに愛着を感じ、「楽しい我がまち」を目指して様々な取り組みを

行っている。世代も職業も異なる彼らの共通点は、何と言っても“登戸のまちが好き”ということであろう。いや、もしかしたら、このnmapに参加したことで登戸が好きになった人もいるであろう。実は私も、その一人だ。

不思議なまち、ノボリト

私はひょんなことからnmapのスタッフの方と知り合いになり、“アートでまちとひとをつなげるプロジェクト”を行っていると言う彼女の言葉にひかれて、2008年度からnmapに参加することになった。それまで登戸という地名すらあまり聞いたことのなかった私は、このプロジェクトをきっかけに初めて登戸のまちに降り立った。それが、なんとも不思議なまちなのである。

“古きをたずねて新しきを知る”ではないが、はるか江戸時代から続く商店街もあれば、新しくオープンしたおしゃれな店もある。新旧のものが入り乱れて存在しているといった感じだろうか。近隣の生田緑地には岡本太郎美術館もあり、アートと無縁な土地ではないようだ。学生から商店街のおかみさんから、登戸で生まれ育った人から、たまたま通りがかった人まで、すべての人・もの・ことが渦を巻いてこのまちに存在しているような印象を受けた。まるでまち全体が“生きている”ような、“動いている”ような、そんな雰囲気がある。

一見すれば、登戸は十分に活性化しているように思える。しかし、そんな賑やかなまちでも、何気なく日常的に生活している者にとっては、特に刺激もドキドキするような発見もないようなまちに感じられるのではないだろうか。一方で、登戸は現在大規模な区画整理事業が進行中で、いたるところにまちの様子が大きく変わっていく気配を感じる。

会期中、参加アーティストを招いてのシンポジウムも行われた。

そんなまちの“今”の姿を見つめ、自分とまちのつながりを再認識する。さらに、普段の生活の中に新たな発見と驚きを見出すきっかけをつくっていくために、“現代アート”というスパイスをまちのあちこちに加えていくのが、このnmapなのだ。スパイスを仕掛けられたまちは、どんなふうに変化していくのだろうか。

感性のアンテナを立てる

開催3回目となる今年のnmapのテーマは、「のぼりとまちは受信する」。まちが発する音や空気や匂い、雰囲気や感触、そこに集う人々の気配や活気を、まち中に繰り広げられる様々な“アート”を通して感じ、受け留めようというものだ。今年登戸のまちを舞台にアートを繰り広げるのは、日本各地から集まった4人のアーティスト。性質も、扱うアートのジャンルも全く違う4名の作家の作品・パフォーマンスがまちのあちこちに仕掛けられ、プロジェクトのメイン期間である9月の3週間、人とまち、人と人をつなげていく。のぼりとゆうえん隊はそんなアーティストたちの登戸での創作活動をサポートし、まちとアートを媒介する役割を果たす。

のぼりとゆうえん隊のユニフォームは、太陽のように明るいオレンジ色のTシャツだ。大きな白いアンテナのデザインがプリントされているTシャツは、鮮やかでまちの中で目に留まる。このTシャツを着て「のぼりとゆうえん隊です！」と商店街のお店にプロジェクト協力をお願い“まちあるき”をしに行くと、「今年もやるんだね〜」「参加しますよ！」との声かけられる。毎年参加している商店にとっては、このプロジェクトは恒例の“おまつり”になりつつあるようだ。人と人とのつながりが、徐々に構築されているように感じる。胸にある白いアンテナのように、自分の感性のアンテナをビビッと立てて、“のぼりとゆうえん隊”はまちにあふれる様々な人・もの・ことを受信していく。アーティストたちは、それを受けて、アートをまちに展開していくのだ。

つながりをつくる

今回このプロジェクトに参加して最も強く感じたことが、nmapが異なるコミュニティの人同士の

つながりをつくりだし、さらに広げていける可能性があるプロジェクトであるということだ。

地域のお店同士、まちにいる人同士というように、同じ立場にいる人・もの・ことが関係しあっていくことは、町内会や商店街のコミュニティといった感じで実際に存在している。一方、商店街の店と地元の小学生、まちにいる人とのぼりとゆうえん隊というように、異なるコミュニティに属する人同士がつながっていくことはそう簡単にはいかないのではないだろうか。特に、登戸のような新旧のお店が入り乱れ、人の出入りが激しい場所でこのような異なる共同体同士のつながりを生み出し育ていくことは、なかなか容易なことではないだろう。だが、このnmapをとおして、確実にこのつながりは増殖しているように感じた。ここで、参加アーティストの一人、山本耕一郎のプロジェクトを紹介したい。

彼は筑波大学の出身。つまり私の先輩といえる。彼はこれまでのnmapすべてに参加しており、商店街の中でもとりわけ知名度のあるアーティストだ。過去2回のプロジェクトでは、商店街の各店舗に「〇〇中」という紙を貼り出した「登戸ING計画」や、「のぼりとこのうわさ」と題して、お店やそこで働く人のうわさが書かれた巨大な吹き出しを店頭に掲げる企画を実施してきた。何気なく利用している店の新たな一面に気付かされるこれら作品は、“知っている”“慣れている”はずの生活の中に、新鮮な発見と驚きをもたらしてくれる。参加3回目の今回は、「こどもまちづくり委員会」というテーマで、登戸の小学生に商店街の店舗をデザインしてもらおうという企画を行った。各店舗の輪郭だけをかたどった絵に、思い思いに色や装飾を加えてもらう。



山本耕一郎の企画「こどもまちづくり委員会」の展示風景。
木の模型には来場者からのコメントが書かれている。



真部剛一の企画「祝福された場所」の一場面。まちの中のおめでたいことを投稿してもらい、くす玉を割ってお祝いする。

参加した小学生はなんと1100人超。1100通りのデザインに彩られたお店が完成した。絵は各お店の店先に貼られたり、一部はnmapのメイン会場にも展示され、まちの一角には華やかなミニチュアの登戸の商店街ができた。

注目したいのは、絵を描いた後の鑑賞システムだ。子どもたちは自分の絵がまちなかに展示されているというお知らせを、自分の身近な人に手紙のかたちで

お知らせする。すると会期中、その手紙を手に子どもたちの親や友達たちが商店やメイン会場に飾られている絵を見に行く。もちろんデザインの作者である子どもたちも。そこで、彼らとお店との新たなコミュニケーションが生まれていくのだ。それは、子どもたちに自分が住むまちに興味と関心を持たせ、まちに“参加する”きっかけを与えることとなる。普段何気なく目にするまちの光景も、自分が少しでも関わったという意識を持つことで、その捉え方は少なからず変わるはずだ。

アーティストが自分のアート力をまちにあふれさせ、人々がそれに共鳴していく。この連鎖が作り出せるプロジェクトだからこそ、“まちのこれから”に新たな可能性が生まれていく予感を感じさせるのだ。

私が受信したこと

2週間にわたるプロジェクトのメイン期間も、そろそろ幕が下りようとしている。真夏の太陽を感じさせるオレンジ色のTシャツが、色づき始めた葉っぱの色に感じられてきた。期間中、メイン会場を訪れた人は1000人を超えた。まちを歩けば、ウィンドウに飾られた子どもたちの絵に目を細める人々の姿が目に入る。

私は今回、登戸について何も知らないところからプロジェクトに参加した。もし参加していなければ、もしかしたら登戸の存在も知らないままだったかもしれない。しかし、まちを歩き、人と会話し、アーティストと共に作品を作っていくことで、少しずつこの場所へ眼が開かれ、愛着に似たようなもの



鈴木俊輔は登戸出身・在住のアーティスト。まちの子どもたちと、「のぼりタウンをつくらうよ」という企画を行った。

を感じ始めるようになっていった。実際、登戸に住んでいたり、日常的に訪れている人にとっては、潜在的にも登戸は“愛すべき我がまち”なのではないだろうか。そこから、“私もまちをかたち作る一員”としての大切な一人であり、“このまちをもっと愛していこう”という気づきと発想へと導いてくれるのが、このようなプロジェクトであるように思う。

果たして本当に、アートはまちづくりに効果があるのか。そんな疑問を抱きつつ参加した私は、アートという媒体を通じてつながり合う、人と人、まちと人のようすを見た。それはとても微かで、小さなつながりかもしれない。でも確実にそのつながりは増殖している。アーティストの作品をただまちなかに展示するのではなく、作品をまちの人々と共に創り、その中で会話したり、笑い合ったり、同じ時間を共有する、その“アート作品を作り上げていく過程”にこそ、アートの“人と人、まちと人”をつなげていくパワーがあるのかもしれない。アートがもたらす可能性は、図ることができない。自由で型のない、何でもあり！のアートだからこそ、絶えず変化を続ける生き物のようなまちに加えるスパイスとして、最も効き目があるのではないだろうか。これが、私が登戸のまちで“受信”したこと。これからあのまちが、アートの力でどのように変わり続けていくのか、その様子が楽しみでならない。

演劇俳優おきなおこが登戸の商店街を案内する「ハト徒歩ツアー」。

「できたよ。」の気持ち

幼児と小学生のための造形広場「あそびの学校」

香川明美

つくばエクスプレス守谷駅から徒歩10分ほどの所にあるロックシティ守谷ショッピングセンター（以下、守谷SC）では、この施設ができた2007年から「あそびの学校」というイベントが毎月1、2回開催されている。子どもの創作の場に興味を抱いていた私は、この夏から会場の設営、材料や用具の準備、創作活動のサポートをするスタッフの一員となった。

あそびの学校の子供達

あそびの学校では、3歳から小学6年生までを対象として、年間スケジュールや月毎のテーマが決まっている。創作時間は2時間程度で、準備された材料を使い作品を完成させる。

夏休みのある日曜日、創作のテーマは「粘土でかざるトコトコおもちゃ」。紙粘土を使用する。2人の男の子は黙々と自作に取り組んでいるが、5歳くらいの妹の方は材料を持ったまま手の動きが止まっている。どうやら隣の女の子の作品が気になるらしい。それは、カラフルな色で表現された「フルーツパフェ」。子どもよりもむしろその両親の方が、説明書に例として載せられた見本を見ながら熱心に制作していた。

「同じものをつくらなくてもいいのよ。」と伝えても、パフェが気になる彼女には届かないらしく、チラチラと隣ばかりを見ている。私は、作品づくりに集中できるように場所を移動した方がよいか考えていたのだが、彼女の表情は暗いままだ。そのうち作品の仕上がった隣の子どもが会場を後にする頃、広い場所に移動して心機一転、スタッフのお姉さんと一緒にスカートを履いた人形をつくった。

晩秋の日曜日、創作のテーマは「自由に描くカレンダー」。和紙や折り紙を使って構成する。ある小学一年生の女の子は何度も手を挙げて質問し、自分から活発に制作していた。その隣にいたもう一人の女の子は、ハサミで切った和紙を使って、画面上部

から中央に向かって、大胆にブランコを描き出した。「ブランコに乗るのはハイジだよ。」と得意気に教えてくれたが、他の人の作品を気にかける様子も見せたので、私はアドバイスになればと「和紙を手で千切って貼っても面白いよ。」と伝えてみた。ところがその時は、なぜか彼女は気に入らない様子だった。しかし気になって後からそうっと覗いてみると、ハイジの周囲には、手で千切ってできた和紙の偶然の形が広がっていた。

作品が仕上がると、前にいるスタッフの所へ行き、皆の前でインタビューを受ける。順番待ちしていた男の子は、側にいた私と目が合うとニッコリ笑い、恥ずかしそうに作品の説明をしてくれた。

「たくさん動物がいるね。」

「これがね、キリンでこれはゾウで…」と得意気に小さな手で示した。和紙を千切って構成したその作品には、動物達が色彩豊かに、しかも生き生きと表現されていた。中でも驚いたのは、ゾウがただ立っているのではなく、思いっきり足を伸ばし、走っているのか踊っているのか、画面から飛び出しそうな勢いがあり、楽しいリズムが聞こえてくるようだったことだ。その子は5歳だという。

保護者が一緒にいないと行動できない子ども、制作を手伝ってもらう子ども、見本を参考につくる子ども、自分のイメージでつくる子ども。同じ場で活動していても、子ども達の取り組み方には、それぞれの個性がある。



受付を待つ長蛇の列

あそびの学校を支える組織

あそびの学校は、どんな目的をもち、どのような組織によって支えられているのだろうか。そのパンフレットには「自分のしたいことが、自由にできるよろこび」という言葉が記されている。活動目的は、「作ることの楽しさや工夫することの喜びを伝える」「人との触れ合いを通して集うことの楽しさや助け合う心を伝える」「物の大切さや道具の使い方を伝える」の三点であるという。

あそびの学校の母体である「杜の家造形教育研究会」は、代表世話人の二見英成氏により、1984年に設立された。主な開催場所はショッピングセンターの他に児童館、幼稚園、美術館などがあり、全国各地に展開した活動を統括する拠点は、現在、宮城県仙台市にある。このあそびの学校を支える各種組織の連携による活動は、指導・運営・協賛・後援という形でつながっている。指導は、教育関係者や教育に関心がある協力者が担当する。運営は各参画団体が行い、活動の趣旨に賛同した企業・財団などの援助を受けている。賛助金等によって運営されるため、あそびの学校への参加費は無料である。協賛企業は社会貢献の一環として活動を支えているのだろう。

支える人との「つながり」の場

指導スタッフは地域により年齢構成や職種が様々だが、守谷SCでは大学生が中心に活動を進めている。あそびの学校に対する彼らの考えを聞いてみよう。

「この活動には、成績評価が無く純粋に楽しめる。ここには人と人とのつながりがあって、交流が生まれることがいい。」と語る秋葉さんは、現在保育士を目指している。あそびの学校では、作品づくりを始める前の時間に、季節にあった紙芝居を子ども達に読んであげるなど、彼女らしい工夫を加えている。子ども達は目を輝かせて彼女の紙芝居に入っている。

創作に夢中

「自分が勉強している美術に対して、子ども達にも興味をもってもらいたい。この場が楽しかった、という思いをもってほしい。」美術大学へ通う福島さんは会場を見回りながら、戸惑っている子どもに優しく話しかけている。

「大学での出会いとは違う世界で、子どもの発想や意外な展開に驚くことがある。子どもが一生懸命に制作する姿を見ると、自分の方が刺激を受ける。」そう語るのと同じく美術大学生の宗利さん。子ども達が出来上がった作品を持って前に来ると、彼は一人ひとりと対話をしている。あそびの学校は、スタッフにとっても、日常とは少し違う世界で新たな発見を得られる場であるのかもしれない。

スタッフを総括している彫金家の渡辺氏は、ゆっくりと語ってくれた。

「初めは、『子どもにできるのか?』というのが正直な気持ちだった。ところが、あそびの学校を始めてみると、子どもの作品づくりには意外性があって、『できる』ということに驚きを感じた。今、子どもの遊びはゲーム機やコンピュータなどが多くなってしまっているが、ぜひこういう活動を体験してほしい。」

わたし自身は、あそびの学校に携わる中で、「子どもにはできないだろう」というそれまでの思い込みを、「できる」という前向きのとらえ方に変えていこうと努力してきた。私たち大人が子どもの可能性をどうとらえて接するかが、大事だと思うからだ。渡辺氏の言葉はそのことを思い出させてくれた。

守谷SCの一角では、近くの店員、警備員の方々もイベント進行を見守られる中、様々な人との交流が生まれている。公共性が高く広い空間での創作活動は、閉ざされた一室で行われる活動とは違い、多様な人々の視線によって見守られている。あそびの学

創作開始！親も子どもスタッフも一緒になって

校は、こうした場に独特のつながり方を、かかわった人々の間に生み出しているのかも知れない。

親と子の思い

年々親子の参加が増え、あそびの学校が親子のコミュニケーションを培う場として変化しているという。「創作」という行為から遠ざかっていた大人たちが、物づくりの楽しさや感動を子どもと共有し合えることを、この場で再認識するのだろうか。

先に紹介したカレンダーづくりで、ブランコに乗ったハイジを描くのにな夢中になっていた女の子。彼女をいつも側で見守っていたお母さんにも、ここでの活動についてお話を伺った。

「図画工作が大好きな娘は、希望者が定員を越えてしまっただけで参加できない時は大泣きするほど、あそびの学校がお気に入りです。ここは評価が無く自分の好きなように出来るので、毎回大満足です。」

その子は、幼稚園の時から絵画教室に通い、芸術の指導者から年齢に応じた指導を受けている。ここでは技術的な細かい指導も受けるために、ストレスにつながる面があるのかも知れないという。ハイジの背景に和紙を手で千切ってはどうか、と私が「アドバイス」した時に、その子が見せた気に入らなさそうな様子を思い出す。彼女は、大人から指示を受けることで、自由につくる楽しみが損なわれるように感じたのだろうか。

あそびの学校の代表世話人である二見英成氏は、次のように語ってくださった。昔は人との様々な交流があったが、今はチームが組めない時代で、集団での関わりができていない。子どもの「あそび」は大人が時間と空間をつくる必要がある。あそびの学校の間では例えば、幼い子どもは自分だけではつukれないが、人の様子を見ることが出来る。スタッフは「君にも出来るよ。」と励ます。また約束事、道具の使い方、後片付けなど創作活動だけではなく集団のルールや自分の役割を発見できる場でもある。

実はあそびの学校には、かつて二見氏が、当時まだ幼かったご子息の修司氏との親子の触れ合いを取り戻すために始めた、という歴史があるのだ。そして今、さまざまな親子がこの場に集い、育つために必要な関わりを求めている。

「できたよ。」の気持ち

あそびの学校の参加者のおよそ半数は、3歳から6歳の幼児だ。ここでの創作活動との出会いが芸術に触れる初めの一歩、という子どももいるだろう。当初、私はこの大切な場で子どもにどのように接したらよいのか、戸惑いがあった。子どもが満足して作品をつくって帰れるようにサポートできるかどうか、不安だったからである。しかし、その戸惑いは、子どもと接するうちにいつの間にか消えていった。子どもが自分の意思で自由に物づくりをする過程が大切なのだと気づいたからだ。私は子どもと対等に向き合えばよいのだと思った。

二見氏のご子息で、現在はともにあそびの学校を支えておられる修司氏は、初めてお会いした時にこう語っておられた。

「ここでは芸術性を求めているのではなく、何よりも、楽しかった！という思いを抱いてくれることが大切なのです。」

日常生活の中では、周りから指図されることの多い子どもが、ここあそびの学校では自由にできる環境、時間が用意されている。自然の中での遊びと同様に心がワクワクするような体験ができる。作品が完成するとスタッフのところへ見せに行く子どもの心には「ドキドキ・ワクワク感」があり、子どもは「できたよ！」の気持ちで一杯なのだ。他の誰かが受け止め、認められたその気持ちは自信につながっていくものだ。

幼い時に体験した「できたよ！」の気持ちのその先に、楽しかった記憶として残った創作活動が、やがては芸術を愛する心を持つ大人へと成長する時の大切な核になる。二見氏親子から始まり、全国に共感者をひろげたあそびの学校。これからも、より多くの親と子どもが体験を重ねて、次の世代へと活動を継続させてほしいと願っている。

できた作品を見てスタッフと語り合う

つなぎ うみだす 空気感

IID 世田谷ものづくり学校

善名朝子

少子化、それにともなう小中学校の統廃合。新聞には寂しげな文字が並べられている。学校統廃合とは、1956年に旧文部省が定めた「適正規模」1校12～18学級という基準に則って判断される。惜しまれつつも廃校が決まった校舎を抱える日本中の市区町村は、その後の有効活用に頭を悩ませている。昨日まで通っていた子供たちはもとより、今はもう通っていないなくても、自分が一時を過ごした思い出の場所が跡形もなく失われてしまうというのは、誰にとっても切ないものであるはずだ。

しかしそんな悲しい運命から逃れ、多様な交流の場として再利用されている中学校がある。東京都世田谷区の旧池尻中学校は現在「IID 世田谷ものづくり学校」、通称IID (IKEJIRI INSTITUTE OF DESIGN) として一般に開放されるとともに、デザイン、ものづくりに関わる約40のクリエイター達のワーキングスペースという新しい特色をもった施設で、雑誌にも度々取り上げられるほか廃校再生に取り組む団体など各方面からの注目を集めている。

はじまりの「GREEN DAY」

私が初めてIIDのボランティアスタッフとして参加したのは2008年4月29日、元は「みどりの日」であったこの日に開催された「GREEN DAY」であった。地球環境、エコをキーワードに、日常生活の中でGREENを意識するきっかけとなるようなプログラムが盛りだくさんで、IIDに入居しているクリエイターが実施するワークショップに誰もが参加できるイベントだ。

スタッフとして登録し、初めて訪れたIID。右も左も分からず、知り合いも誰一人いない環境に多少の緊張もあったが、諸々の不安はすぐに私の中からたち消えていった。なぜならミーティングルームに集まった50人程のスタッフはおおよそ半数が初参加で、自分だけがはじめてという孤独感から解放されたからだ。年齢も普段の職業も実にはばらばらだったが、表情からお互いの置かれている同じ状況を察知し、すぐに近くにいた何人かと打ち解けることができた。そんな私たち“IID初心者”を、慣れた様子の各係のリーダー達ならびに副校長の間中さん、事務局の杉本さん、中安さんらがまとめ動かしていく。私は運営チームに配置され駐輪禁止の目印を作ったり、GREENに因んで来場者の持ち物に緑色のものがあればプレゼントする、稲の苗を準備する作業を進めた。

これ以上ないほどの青空の下、いよいよイベントが始まった。ワークショップやフリーマーケット、自転車発電による焼き芋などの模擬店。体育館では大規模な古着交換会が開催され、おそらく近隣に住む家族連れや散歩のついでにやってきた老夫婦などで徐々に混み合ってくる敷地内。あちこち動き回りながら、私はIIDに流れるとても居心地の良い空気を感じていた。ぽかぽか陽気も手伝って、ゆったりとした時間のなか誰もが「GREEN DAY」を満喫しているように思えた。それは来場者に限ったことではない。事務局の方々は、スタッフも含め「GREEN DAY」の今日に参加している全員が楽しむことに気を配ってくれていたし、少なくとも私はスタッフの立場から十分にイベントを楽しむことができた。

休憩時や作業の合間、そしてすべてのプログラムが無事終了した後の打ち上げでは、他のスタッフとのコミュニケーションからとても貴重な刺激を受けた。広告関係の仕事に就いている人、東京のアートプロジェクトのリーダーを務めている人、フリーでアートに関わる仕事をしている人。私はチャンスと

IID キャンドルナイト 2008」の準備に取り組むスタッフ

ばかりに自分の将来についての不安、職業についての疑問を相談してまわった。十人十色の経歴を聞き、それぞれの経験からのアドバイスは私にとってすさまじいインパクトだった。それと同時に、これだけ異なる人生を歩く人たちが集まってくるIIDの面白さを実感した瞬間だった。

「IID 世田谷ものづくり学校」とは

「GREEN DAY」に参加したことがきっかけとなって、事務局の改装工事のお手伝い、6月の「キャンドルナイト」の記録写真係をやらせて頂いた私は、IIDを一層知りたくなった。そこで7月、間中副校長と杉本さんにIIDという組織について質問する貴重な機会を頂いた。設立の経緯や背景など、伺って初めて知ったことばかりであった。



「IID 世田谷ものづくり学校」入口のロゴマーク

まず、2003年に廃校になった池尻中学校の廃校利用プランを、アールプロジェクト株式会社（現・アールインベストメントアンドデザイン株式会社）が運営する事になった。プロジェクトの概要は、世田谷区から中学校を5年契約で借り受け、クリエイターのオフィス兼地域貢献を行う複合施設として活用するというもので、2004年10月のスタートから現在4年半が経過している。プロジェクトが軌道に乗り、2006年8月からは株式会社ものづくり学校として管理運営を行なっている。

IID内のプログラムは年5回の大イベントに加え、ひと月に平均8つのワークショップの開催、貸しギャラリーの運営、さらに個人・一般企業に向けたビジネスサポートセミナーも年2～3回行なっている。そして中学校の面影が残る空き教室に加え、映像編集室や木工房などの設備は、見学したりスパー

スを借りたりすることができる。また、日中もIID入居者や来館者でにぎわう「GO SLOWゆっくりとカフェ」では、月に一度週末の夜にアーティストを呼んでアコースティックライブを開催している。もとは保健室だったという白を基調とした室内にオレンジ色の間接照明が灯されると、ライブを楽しみに訪れた人々が始まる前には列を作り、時にはカフェに入りきらないほどだ。近隣、遠方を問わず多くの来場者があるこの人気ぶりから、IIDが身近なものとして親しまれていることがよく分かる。

廃校になった学校の建物を再利用しようとする試みは、日本各地で行なわれている。北海道登別市では農業関係者による地域住民に対しての試食会や体験学習を行うコミュニティ施設として、茨城県大子町では地元農産物を活かして工場やレストランを整備した「大子おやき学校」、病院に生まれ変わった宮城県石巻市の例もある。廃校が決定した時点から住民が廃校再生の声を上げ、地域によって体制はさまざまだが市教育委員会や市議会、NPO団体と住民が一丸となって議論を重ね、企画から運営まで携わっていく。空になった校舎が新しい施設として活用され始めたことで、地域住民だけではなく県外からの利用者も増え、地域活性化につながる。それはまさに市区町村の努力の成果である。

しかしながら、プランが甘かったり、想定が外れたりしてうまく活用されない残念なケースも少なくない。どうにか再利用されることが決まっても、実際に機能するかというのは別問題なのである。そんな中で成功した廃校再生のモデルプロジェクトとも言えるIIDだが、最初から順風満帆のスタートとい



「IID キャンドルナイト 2008」のポスターをもつボランティアスタッフ



「WINTER FEST.2008」ワークショップ（スピログラフを使って、雪の結晶を描いてみよう！& スピログラフの雪を描こう！）

うわけではなかったという。プロジェクトの準備が着々と進められ地域の人々へ何度も説明会を開くことで、地域の人々にプロジェクトを進めることを理解してもらい、2004年の開校にこぎつけた。

これは間中副校長の話である。

「現在のように地域に根付き、親しまれる状況になったのは本当に最近の話。地域の人々で集う『ものづくり交流会』と定期的に打ち合わせを重ねたり、PTAとの連携、地域に対するイベントの告知や地域の防災訓練にIIDが参加していくうちに徐々に緊張がほぐれていったという感じ。また、地域からの要望は多いが全てをすぐに反映するのは難しいのが現状。すべてを聞いていたら逆に民間のためにならないケースもあり、やはりIIDとしてのコンセプトを持って活動していくことに重点をおいている。」
IIDのコンセプトは「Rする」。「Re=再生」がIIDのすべての活動におけるキーワードとなっていて、これはIIDの出発点、廃校再生とも重なっているのだそう。

「つなぐ」場所

その後も私は「IID 4周年記念展示」ギャラリー監視員、IIDが企画協力を行ったJA東京中央農業感謝まつり、そして2008年12月20日に行なわれた「WINTER FEST.2008」にもスタッフとして参加し、「IID初心者」を卒業しつつあるのだが、こうしたイベントの運営に関わったり、ワークショップのお手伝

いをしていて常々感じていることがある。それは、人と人とのつながりがすべてだということだ。そもそも私がIIDの存在を知ったのも、スタッフとして参加したある写真展の打ち上げでスタッフ同士の情報交換の場で紹介されたのがきっかけであった。そしてIIDもまた、「Rする」という揺るぎないコンセプトのもと、地域と人とのつながりを大切に、あたため、育てながら活動をしている施設である。行なっている活動ももちろんだが、本当に興味深いのはそういった運営の姿勢であり、私はボランティアスタッフとして関わりながら毎回多くを学ばせてもらっている。

今年でようやく5周年を迎えると聞くと驚いてしまうほど、すっかり成熟した組織のように思えるが、事務局の杉本さんには今後実現させたい“野望”が山ほどあるという。楽しい予感に期待しつつ、さて私の野望とはといえば、このIIDという場所の存在をもっと多くの人に広げていきたいということだ。ここで得た刺激、経験は一見無関係に見えて、不思議なことに、いつの間にか自分のやっていることにつながってくる。一度この場所に関われば必ず分かるその感覚を、年齢や職業を問わず誰もが味わってみてほしい。

きっとこれからもわくわくするようなプロジェクトが飛び出すIID。私はここに集まる空気に、人に、関わること自体が楽しくて仕方がない。



「JA東京中央農業感謝まつり」野菜スタンプワークショップ

第3回高校生アトライター大賞応募規定

趣旨 アートについて書く高校生のためのコンテストを開催します。執筆を通して、アートの意味を考え、新しい文化の創造と支援を担う若い感性を育みます。

課題 アートについて経験したことをもとに、自分の考えを伝える文章を書いてください。

「アート」の範囲 中学校・高等学校の美術教科書に掲載されている内容等を参考に、執筆者自身が自由に判断してください。

募集部門 **制作体験** 自分が作品をつくった体験をもとに書く
作品探究 アーティストがつくった作品について書く
芸術支援 アートと人々の交流について書く

応募資格 高等学校ならびにそれに相当する公的教育機関に在籍する生徒（個人）。

賞 大賞3名 優秀賞20名 学校賞 入賞者には賞状と副賞を贈呈します。

選考委員 穴澤秀隆（『美育文化』編集長） 奥村高明（国立教育政策研究所教育課程調査官） 光田由里（渋谷区立松濤美術館学芸員）
岡崎昭夫 長田年弘 五十殿利治 斉藤泰嘉 寺門臨太郎 直江俊雄 守屋正彦（以上、筑波大学教員）
ならびに筑波大学学生代表

書式 個人が日本語で執筆したもの。2000字以内。アトライター大賞のホームページからダウンロードしたファイル（ワード）にコンピュータで入力してください。図版を入れる場合は JPEG 画像等を文書に直接貼り込んでください。図版は文字数に含めません。参考にした文献やウェブサイトなどの資料名を必ず記入してください。書式の例や執筆に当たっての参考資料も、アトライター大賞ホームページから見ることができます。

提出方法 1. 応募原稿（ファイル名は応募者氏名のローマ字にしてください。筑波太郎さんの例：tsukubataro.doc）
2. 応募票（ファイル名は応募者氏名に「_obo」を加えてください。例：tsukubataro_obo.doc）
上記二つのファイルを電子メール（タイトルは「応募_氏名」。例：「応募_筑波太郎」）に添付して送付してください。学校など一つのメールアドレスから複数の応募者の原稿を提出しても構いませんが、一件の電子メールには一件の応募のみを添付してください。提出後、受領確認のメールを返信します。送信後1週間以内に返信メールが届かない場合は、アドレスをよくご確認の上、電子メールで問い合わせてください。

応募締切 2009年10月19日（月）午後5時到着分まで

結果発表 2010年1月頃、電子メールでお知らせします。（それまで、送信元のメールアドレスを変更しないでください。）

アトライター大賞ホームページ <http://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/~awa/>

提出・問い合わせ電子メールアドレス awa@geijutsu.tsukuba.ac.jp

（高校生アトライター大賞事務局）

個人情報の取り扱い等 ご提供いただいた住所氏名等の情報は、本プログラムに関する用件のみに使用します。応募原稿の著作権は、筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻に帰属します。応募原稿を出版物やインターネット等で公開することがあります。

電子メールでの提出について アトライター大賞では以下の理由から、すべて電子メールで応募する方式を採用しています。1. 電子ファイルで選考することにより、多数の選考委員にコピーした場合に発生する膨大な紙資源の使用を節約できます。2. 電子ファイルを原稿にして優秀作品集の編集・刊行が円滑に行えます。3. 応募者はコンピュータに習熟できるとともに、わからないときにまわりの人々にサポートしてもらうなどの交流を通して、より多くの人にアートにかかわってもらうことができます。

主催 筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻



縛られたくない

負けん気 アート魂！

気恥ずかしい

ひと目見た瞬間に

いつか、光を掴むことができれば

美しいモノを閉じこめたいという私の欲望

沁みる

悲しいとか苦しいとか
そのような言葉では表
現し尽くせない表情で
ひしめいている。

奇跡 悪戯

物事のすべての起源は
指先にある

完璧に拒む

恋に落ちてしまった。

うまくなりたい！！

このカメラマン
がこの写真を撮
らなかったら、
世界中の人たち
は誰もこの事実
を知らないで、
たくさんの救う
ことが出来たか
もしれない命が
無駄になっちゃ
うよ。

目を開けて見る夢の中に、いた。

どれがアートで、どれがアートでないかではなく、何を「アート」と感じるかが大切なのだ

わたしのどこかで、その答えを知っている
目眩
字なのだが、字に非ず
肌

淀んだ空気

化石だ。

目の前にあるそれは明らかに絵なのに、私はそう感じた。
その絵は私が今までに見た、どの絵にも似ていなかったし、
絵であるかどうか怪しかった。それはそのものの自身で生
きていて、何かの折にこの暗く古い画面に塗り込められた
ようにしか見えなかった。

外に出たい

崖つぶち

今まさに「エコデザイン」の意味を
一番に精神に叩きこまなければならないのは、
むしろ緑溢れる田舎に住む、私たちである。

笑い声 惹かれて

策略

謎解き

アバウトな構図
本当にこんな顔をしていたのだろうか？

アートだな、こりや。

原稿募集！

第3回

高校生アートライター大賞

あなたのアート体験を言葉にして発信してみよう！

アートが好きな高校生なら、だれでも挑戦できるよ！

募集部門 ◎ 制作体験 自分が作品をつくった体験をもとに書く
◎ 作品探究 アーティストがつくった作品について書く
◎ 芸術支援 アートと人々の交流について書く

賞 大賞 3 名 優秀賞 20 名 学校賞（賞状と副賞を贈呈）
応募締切 2009 年 10 月 19 日（月）午後 5 時到着分まで

主催 筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻
問い合わせ awa@geijutsu.tsukuba.ac.jp

選考委員 穴澤秀隆
奥村高明
光田由里
岡崎昭夫
長田年弘
五十殿利治
齊藤泰嘉
寺門臨太郎
直江俊雄
守屋正彦
『美育文化』編集長
国立教育政策研究所教育課程調査官
渋谷区立松濤美術館学芸員
芸術教育（筑波大学・以下同）
西洋美術史
近代美術史
美術論・博物館学
西洋美術史
芸術教育 ● 高校生アートライター大賞事務局
日本美術史

ならびに筑波大学学生代表

くわしくは裏面の応募規定と、ホームページをご覧ください。

<http://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/~awa/>

筑波大学

この案内に明朝書体で掲載しているのは、第2回入賞作品から選んだ高校生の言葉です。