

「環境を考えるために、アートができること」

柳 幸典(美術家 / 広島市立大学芸術学部准教授)

岩崎 貴宏(美術家)、平田 哲朗(美術家)

山本 高之(美術家)、小澤 慶介(AIT)

環境の問題に対する芸術の働きかけにはどのような形や運動、そして可能性があるのだろうか。大都市や地方都市、また限界集落といわれるさまざまな場でアートプロジェクトを担ってきた4人の美術家、柳幸典氏、岩崎貴宏氏、平田哲朗氏、山本高之氏の声をとおして、環境の問題と芸術の結節点を考えた。

小澤 アートの活動をしながら地域の環境へ目を向けさせるようなイベント、あるいは作品をつくっている方々があります。そこで今日は4名の方を迎えてお話を伺いたいと思います。柳幸典さんは、〈広島アートプロジェクト〉、〈犬島アートプロジェクト〉を手がけている美術家です。

岩崎さんは今(2008年)、水戸芸術館で開催されている〈日常の喜び〉展に出品されていて、柳さんと一緒に2007年の〈広島アートプロジェクト〉において〈ゴミがアートになる! 超高品質なホコリ〉展を企画した美術家です。

平田さんは富山県の氷見市で、2004年からアートの実践をとおして地域を変えてゆく〈ヒミング〉というプロジェクトを行っています。

山本さんは、名古屋を拠点に活動している美術家です。最近まで小学校の先生をしながら、美術家としての活動を行っていました。作品も、彼自身がおかれている環境において湧き上がってくる疑問を意識化するようなものです。

それでは、柳さんからお願いします。

柳 〈広島アートプロジェクト 汽水域〉は、広島県の湿地帯、デルタを埋め立てながらつくった都市という土地の歴史と環境を生かしています。プロジェクトサイトの中州を見ると、北に丹下健三さんの原爆資料館があって、そこから一本の道が南に下りてきて、先端が丹下さんと師弟関係にある谷口吉生なか こうじょうさんの中工場というゴミ焼却施設になっていて、都心軸が構成されています。

プロジェクトの軸としては、広島という都市が抱える歴史的トラウマとしての「被爆」や現在の「ゴミ」の問題と、アートをつなげることで、このエリアを意味あるものにしていく。会場は、北にある旧日本銀行の被爆建物と南端にある中工場の隣の旧中工場を使いました。旧日本銀行と旧中工場の遊休施設、この二つをセットとしてアートで利用していくとい

うのがプロジェクトの骨格ですね。それで、その間をつなぐ地域で、神社だったりスーパーマーケットだったり、ポートパークというところを舞台に、さまざまなアートイベントをする。

2007年の第1回目は、企画の一つを担当してくれた岩崎君が後で話すとして、僕は2008年の第2回目について話します。今回は、〈汽水域〉とタイトルをつけました。広島は、瀬戸内海の干満の差が激しくて、汽水域というのは山から流れてくる真水と海水がせめぎあって、生物も多様性に富んでいるエリア。そういうメタファーを引用して、あらゆるものがせめぎあう場をテーマとしました。それは、戦争と平和だったり、地域と国際性であったりというようなことです。

地域に対する国際的視点として、サブ・テーマをCAMP (Contemporary Art Migration Project) としました。Migrationというのは移動・移住を意味しますが、それは、広島がもっとも多くの「移民」を送り出した県である歴史的引用と同時に、「軍事施設」という意味もあります。実は広島の周りには米軍もあれば、自衛隊の基地もあるので。平和への希求と戦争の現実といった二つの要素のせめぎあいののも、プロジェクト企画の背景にあります。

それで、今回は、現在多くの移民を受け入れているベルリンと過去に多くの移民を送り出した広島の二都市で、対の展覧会をやりました。まず、〈CAMPベルリン〉では、広島を始めベルリン在住の20数人の日本人に加え、ベルリン・ヴァイセンゼー美術大学のエラン・シャーフ教授の協力のもと、ベルリンの若いアーティストたちが参加しました。会場は、元東ベルリンの電車の修理工場です(図4)。

ベルリンの巨大なごみ収集車を居住スペースに変えて住み、故郷に帰るといふプロジェクトがあったり、ボスニアから来たアーティストは、キリスト教とイスラム教の対比をしています。「移動」というテーマですが、身体やモノの移動だけではなくて、概念やセクシャリティの移動もあるし、宗教、あるいは人種なども射程に入れていきます。



図4

そして先ごろ終わった<CAMP広島>。ベルリンで出会った面白いアーティストにも参加してもらい、25人のアーティストによる作品で構成されています。会場は、旧日本銀行広島支店です。被爆したときのままなので、異様な雰囲気を持っています。

小澤 ベルリン、広島とも、使われなくなった産業空間を舞台にしていますが、それは何か理由があるのですか？

柳 それは都市資源というものを常に考えていて、都市で放置された施設は廃墟化して都市問題になる、そういうのをアートで積極的に活用する方向に持っていくという提案です。

小澤 ベルリンと広島には、悲惨な歴史があったからこそ、それだけ自由に向かうといった都市の心理があると思うのですが、いかがですか？

柳 地方のプロジェクトで何が重要かという、地方の持っている資源ですよね。歴史も資源であり、やっぱり広島はその歴史的メッセージが一番強いし、世界中から多くの人々が惹かれて来るんですよ。日本人が海外にいて一番直面するのは、自分をアイデンティファイしないといけない状況です。そういうときによく問われるのは、ヒロシマのことだったりとかするんですが、それに的確に答えられない。だからこそ、広島がくぐりぬけてきたことを、さまざまな方法で問い、考え続けなければならないと思います。

会場では、入ったところに、旧中工場のアートセンター化構想の巨大な模型を展示しました(図5)。この中にいくつかの作品が展示されているのですが、この模型全体で「イルハ・グランデ」(ポルトガル語で「広い」「島」)では「愛」をテーマにしました。郷土愛とか、さまざまな形の愛ですね。



図5

国際展のほうの<CAMPヒロシマ>は、25人くらいのアーティストが参加しています。

ある韓国のアーティストは、日本総督府ですね、韓国が日本から植民地支配されていたときの総督府なんですけど、今は取り壊されてしまっているんですけど、それをモチーフにした作品を出品しました。要するに広島は、被害者だけでなく、加害者としての視点も持ちながら、平和に対して何を発信していくのか、またどういう道を行っていくのかということが重要なテーマになっている。

広島出身のアーティストには、地図を勝手に合成してつくってしまう人もいました。それは、例えば広島とパールハーバーをつなげてしまう。要するに、被害者側と加害者側が同時に存在する地図をつくりあげて、その関係を問う。

<CAMPベルリン>にも参加していた旧東ベルリン生まれのアーティストは、自分で作ったトロッコを使ったドキュメンテーション作品を展示しました。そのトロッコは、即、分解できて携帯可能なので、何かあるとすぐ逃げられるんです。それで勝手に地下鉄とかでトロッコを組んで走ってしまうわけです。電車が通る時間を緻密に計算して、本当の地下鉄の線路を自在に走る。東ベルリンから移ってきた、彼のアイデンティティーみたいなものがあるのではないかと思います(図6)。



図6

地下の分厚い金庫では、コーヒー豆が置いてあって、そのコーヒー豆の一個が純金でできているんですよ。要するに「金のなる木があるぞ。」といわれて、多くの移民が南米に行ったという、歴史的なものを引用しているのですが、展示会の入場者数が、日本の移民政策が終わる年と同じ数字になったときに、その入場者に純金のコーヒー豆を贈呈するというイベントもあり、最終日にその入場者が出ました。

そのほか、広島駅のすぐ横に、戦後のバラックの雰囲気が残った市場があるんですが、そこにインフォメーションセンターを兼ねて「シャッター・ガイ」というアーティストのブースを構えました。この駅の近くから船に乗って、デルタの突端の地域展の会場まで行くことができます。そこは、もともと貯木場だったんですが、それが去年ポートパークになりました。そこでは、貯木場の記憶をテーマにした音響の作品や水路に浮かぶ作品、そしてすぐ隣にあるごみ焼却施設からの余熱を

利用した共同浴場でも作品の展示を行いました。浅井裕介君というアーティストは、汽水域に生息するガジュマルという植物をテーマに河口のド口で作品をつくりました(図7)。それから、今回は、お目当ての旧中工場が使えず、おまけに、中工場という言葉も出してはだめと役所にいわれたので、漢字では旧中工場なんだけれど、「1日中工場」と書いた看板を作って、抵抗しました(笑)。「広島」を概念的にも、地理的にも表そうとした試みだったと思います。

今回は使えなかったその旧中工場ですが、ここで2007年に岩崎君に担当してもらい、面白い展覧会をやったんです。

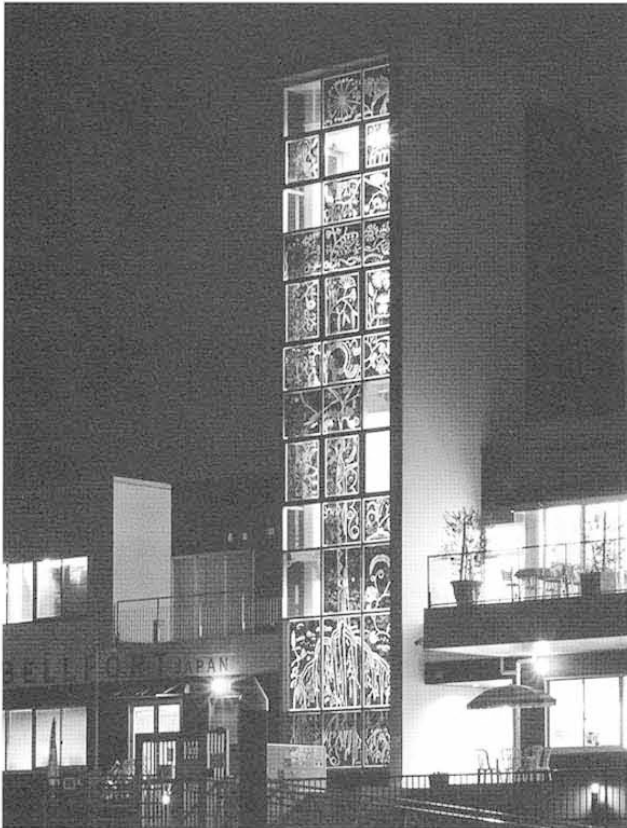


図7

小澤 では、岩崎さんの企画に移りましょう。

岩崎 僕は、柳さんの下で広島市立大で2年前に働いたときに、<旧中工場プロジェクト>の立ち上げで関わりました。今日は、第1回目の<広島アートプロジェクト>で旧中工場という遊休施設を舞台にした展覧会、<ゴミがアートになる! 超高品質なホコリ>展についてお話しします。この展覧会を制作するにあたって、ディレクターの柳さんから、ここは元ゴミ処理場ということで、「ゴミを素材にした作品で組み立てる。」「作家は、チャンスを待っている広島市立大の卒業生を入れる。」という指令をもらいました。参加作家が全部で23組、作品が32作品です。

小澤 旧中工場というのは中州の突端にあるから、そこまで人を連れてくるという使命が課されたわけですよね。

岩崎 そうですね。これが面白かったのは、もう一つの旧日銀の会場では、「貨幣」をテーマにした展覧会をしていて、一流のアーティストを集めているんですよ(笑)。

小澤 という、旧中工場は二軍だったということですか？

岩崎 こっちは数人を除いて三軍(笑)。若い作家ばかりで。

柳 全てを対照的にしたかったんですよ。都市軸でかたや旧銀行でしょ、「貨幣」をテーマにして。片やゴミ焼却施設で「ゴミ」をテーマにして。でも、実は貨幣も下手すればただの紙切れじゃないですか。ゴミだって、アーティストが成功すれば、そのゴミがすごい高価で売買される可能性もあるんですよ。実は、ほんとにそれらは表裏一体だという。

小澤 なるほど。そういう裏のアジェンダがあったんですね。

岩崎 ゴミ処理場という会場ですが、初めて見たときかなりの衝撃を受けました。専門的な空間ですから、雰囲気がまるで違うんです。だから、地域の人に見てもらうにしても、空間を見てほしいなと思ったんですよ。それで出した答えは、「ほとんど作品が見えない。」という考え方です。

会場では、ゴミを焼却した最後に出る炭素の塊、スラグを集めて築山をつくりました。スラグを山に見立てて、トム・フリードマンの雲の作品が上にあって、その手前には友枝望さんの作品があります。友枝さんは、自分のお父さんの白髪を結んだラインを50本くらいつくって、7メートルある天井から地面まで弛みなく張っています。彼は髪の毛を結んだ作品をよくつくるんですけど、白髪というのはすごく短いんですね。その短い白髪をすごく細かく結んでいます。その友枝さんの白髪の雨があって、藤浩志さんの鳥が上空を飛んでいます。複数のアーティストの作品で一つの借景をつくっているんです(図8)。そのほかは、ほとんど見えないんですが(笑)。

会場には消防上の問題で一度に少人数しか入れなかったのので、来場者一人ずつに解説するようにしました。それで、虫眼鏡と双眼鏡、制作中の写真と作品解説を載せたマップを入れたセットをつくって、入り口でスタッフが配り、出るときに回収して、リサイクルしたんです(図9)。お金が無かったし、持って帰っても結局無駄なものとして捨てられてしまうかもしれないし。

いくつか作品を説明すると、まず、藤浩志さんの作品です。藤さんのおもちゃの物々交換システム『かえっこ』で最後まで残ってしまったおもちゃの破片でつくられた鳥です。それから、ホテルでよくもらえる使い捨ての櫛でつくられた鳥。これは、藤さんが全国各地のアートプロジェクトで日本中を旅したと

きにホテルで使った櫛を素材にしています。つまり、二つとも、ゴミが飛んでいる。天井のかなり高い位置に展示しています。それを双眼鏡で一生涯命見る。



図8



図9

浅井裕介さんは、配電盤のパーツであるパンチングメタルを版として使った、ホコリの版画です(図10)。カバーの板をはずして、上からホコリをかけると穴の開いたところにホコリが落ちて、ドットの図柄ができるんです。ネガポジ反転の状態ですね。これは会場の入り口付近にあったので、風に飛ばされてだんだん消えていくような繊細な作品でした。

古堅太郎さんの作品ですが、彼は黒いスラグ山にブラックダイヤモンドを一つ置きました。これを来場者に探してもらいたいと。スラグというのは物が焼却されて炭素まで戻されたものなんですね。ダイヤモンドもご存知のように炭素でできているんです。だから元素構成は一緒なんです。一方はゴミで、一方は価値のあるもの。唯一違いを出しているのは、ブリリアント・カットという人間の手によるもの、というところにあります。何のヒントも無く見つけた人は一人しかいませんでした。ある時、関係者も見失ったことがあって、相当焦りました(笑)。

向井華子さんの作品は、今回の展覧会の中で一番小さな作品で、ホコリで直径10センチぐらいの円をつくっています。作家が持っている色とりどりのセーターから違う色のホコリを取って、それを丁寧に一本ずつ同じ間隔で植えています。作品マップを見ても簡単には発見できない、虫眼鏡がないと見えない作品です。

僕の作品は、留学中に使っていたバスタオルの中の糸をビューッと解いて、それを接着剤で固めまして、鉄塔を建てています。鉄塔を建ててしまうとバスタオルの適当な形、いわゆるゴミのような形が山に見えてくるんですね。そして、「Polo」の靴下、僕が履いていたものなんですが、その「Polo」をほどいて、巖島神社の鳥居を建てています。僕の脱ぎ捨てた洗濯物をずっと鑑賞してくれるという作品です(図11)。



図10

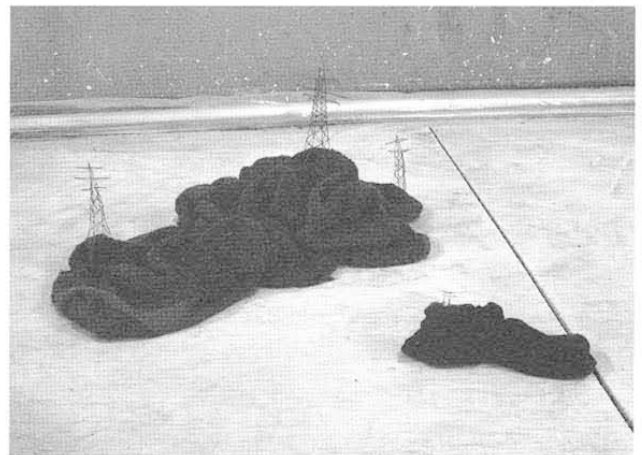


図11

全体的にほとんど見えないんですが、32作品がいたるところにあって、それを丁寧に探していくという感じです。

現代美術が地域の人にどうやって接していくか、境界なく接していくかというのを考えたときに、もっと見たい、もっと知りたい、もっと考えたい、そういう驚きとか発見があると、人は誰でも知的な好奇心みたいなものを持って向かっていくと思うんですね。それをどうやって誘発させるかというのが僕の中にあります。例えば、虫眼鏡を渡すと自発的にじっくり見てくれるんですよ(図12)。鑑賞行為を少し違うものにしてみたいという思いはありました。

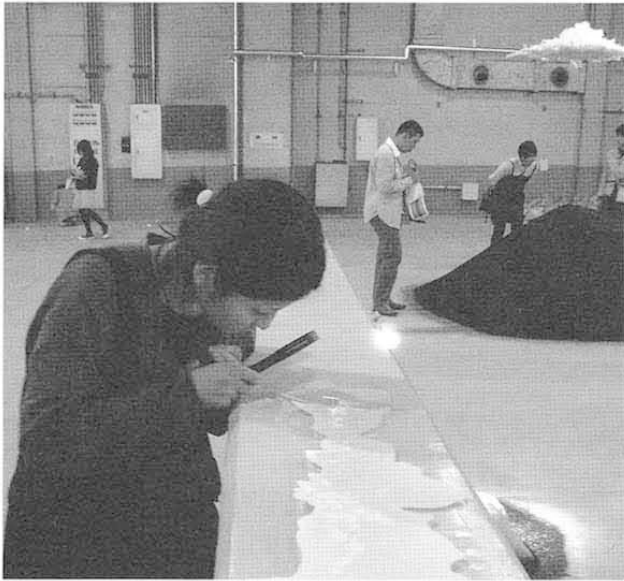


図12

こうした旧中工場の展示の一方で、旧日本銀行を舞台にして柳さんが企画した<金庫室のゲルトシャイサー>展があったんです。「貨幣」をテーマにした展示です。

柳 ゲルトシャイサーというのがドイツの民話に出てきます。金の糞を尻から出すという怪物の話なんですけれどね。それを引用しています。

岩崎 第1回<広島アートプロジェクト>は、旧中工場と旧銀行、そしてその間の地域、この三つの展示会で構成されています。僕の読み方としては、「ゴミ」だったものが「地域の人と関わる」ことで文化が生まれて、価値を保存する「金庫室」につながっていく一連の流れということで、すごく面白かったです。旧日本銀行は、戦争とお金のメタファーを持っているんですね。戦争でも焼け残った建物で、柳さんの戦争をテーマにした作品や照屋勇賢さんの沖縄の米軍基地をテーマにした作品があったり、もう一つトム・フリードマンの作品なんですけど、これは、紙でできた排泄物の上に同じく紙でできた蝶がとまっています。綺麗なものと汚いもの、でも構成要素は紙というものです。それはすなわち現実的にも、分子レベルで見ると同じようなもの。違いは、人間が与えた綺麗か汚い

かという価値観だけだと、すごくこの組み合わせで思わせられましたね。

小澤 お二方、ありがとうございます。これまでは歴史や記憶、それから産業都市、それらを全てひっくるめた近代という、時代性の苛烈さを背負っている広島だったと思うんですけど、今度は、富山県氷見市に行きましょう。そこを舞台にしたアートプロジェクトが次第に地域循環型のものに変化してきているということを平田さんにお話いただこうと思います。

平田 はじめまして、平田です。私は、ふだん富山県の氷見市にある永芳閣という旅館の経営に参画しながら<ヒミング>というアート・プロジェクトを行っています。富山県氷見市というのは、能登半島と富山湾のちょうど付け根、石川県との県境にあって漁業で昔から有名な町です。もうすぐシーズンになる寒ブリが代表ですね。

そういった地方都市で、まずは2004年に<氷見クリック>というプロジェクトを、僕の古くからの友人で美術家の中村政人とコマンドNの人たちを中心に行いました。氷見の街の中を一週間ビデオリサーチして、それを最終日に上映するというプロジェクトです。そうしたら、リサーチの果てに、氷見の意外な面が、外からやってきたアーティストによって意識化されたんです。あたりまえに「海のまち」としてのイメージよりも、意外と山のイメージが多かったことには驚きました。

それで、氷見市というのは、非常にコンパクトに山と海が川で結ばれていて、一つの循環型の地理的要素があるということに気づいたんです。そこからまた話し合いや、場のリサーチをとおして、氷見市に住んでいるほとんどの人が知らないような場所を発見しました。例えば、偶然すり鉢状になった土地に両サイドから竹が生えていて、ドーム状になっているところです(図13)。ここは誰がいったわけでもなく「竹ドーム」と命名されました。それで、地域の私たちが中心になって整備して、近くの中学校の課外授業でここを使えるようにしたり。また、仮設の舞台を地元の大工さんたちと協力しながら設営して、コンサートをしました。このときは、最終的に600人がぎっしり入って、驚きましたね。次の年からは、地元の集落の人たちを中心にして継続的に使われるようになりました。そうしたら、行政から助成金が出て、トイレやちょっとしたアプローチが綺麗に整備されました。住民が総出で行っているものにお金がついてくる、そういう良い流れができた場所のひとつです。

さらに、2007年に「てんくうたいら天空平」という山の上を真っ平らに削ってできた、東京ドーム二つ分くらいある土地に出会いました。初めて見たときはびっくりしましたね。山をずっと登っていったところで突然スパンって視界が開けるんですよ。氷見市と富山湾が一望できて、天気がいいと立山連峰が見えるんです。そこでまたイベントをしながら、整備して、使えるように



図13

したんです。

<氷見クリック>は、映像による氷見の再発見という切り口で行ったイベントだったんですが、2006年から、映像だけではなく、実際にこのリサーチしたものを具体的な何かに展開していくような構造をつくらうとしました。<ヒミング>では、新しく見つめられた氷見を、芸術に落とし込み始めたんです。

氷見市には幸か不幸か、美術館は無いんですね。で、それは一つ逆にメリットと思うようにしたわけです。それでも、そうは考えるんですが、制度的なアートに関する文化行政という概念自体が存在していないところなので、「文化とは何か？アートとは何か？」といったようなことを伝えていく大変さがあります。

そこで具体的には、プロジェクトの中心に川を据えました。山と海をつなぐ、地域の上庄川^{かみしゅうがわ}です。この川を使って、何か循環的なプロジェクトを考えられないかという感じで始まったんですが、話し合いの末に氷見の象徴である天馬船^{てんません}を流そうということになりました。天馬船というのは、<氷見クリック>

のときに再発見されたんですが、およそ40年前まで漁業で使われた小型の木造輸送船です。ここで、二つの方向性が決まりました。一つは、天馬船のミニチュアを使って、競走させるというもの（図14）。そしてもう一つは、本物の天馬船をつくるということ（図15）。

それで、実行委員でもあった大工さんがいて、まずは建築廃材でミニチュアを作ってもらったんです。一方で、天馬船の



図14

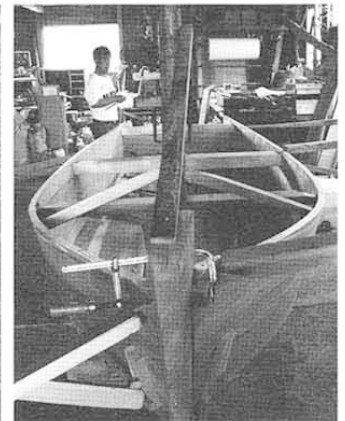


図15

復元は、技術もどんどん無くなっているなか、^{ばんしや}番匠さんという、数少ない天馬船づくりの技術を持った船大工さんに、つくってもらうことにしたんです。

そこで、この二つの流れを一つにして、よりたくさんの方の人たちの気持ちに乗っかってくるような風潮をつくろうとしたんです。一方で、ミニチュア天馬船を使った、上庄川でのレースに参加できるというプログラムをつくり、そしてそこで得た収益で、ほんものの天馬船をつくるということにしました。ミニチュア天馬船のレースは、小額の参加協賛費で誰もが参加できるので、この地域にとどまらない一つの大きなムーブメントができるのではと考えました。それで、ミニチュア天馬船を1000艘つくりました。1000つくるといのはなかなか大変な作業だったんですが、地元のボランティア、特に団塊世代より上の人たちにとっては、この「天馬船」自体が、ボランティアのツボになっているんですね。

このレース、三年間で三回やったんですが、それで得たお金で、最終的に本物の天馬船をつくることができました。非常に木肌が綺麗で美しい造形です。番匠さん本人が祝詞をあげて、進水式をやりました。同時に挑戦体験として、教えてもらって^{うら}漕ぎをしたり。番匠さんご自身、当初はこのプロジェクトに対して「なかなか前に進まないようなことを好きにやっているな。」という印象があったらしいんです。しかし、実際に船ができるころまでくると、このプロジェクトとは別に、番匠さんに新しい造船の話が数件入ったり、最終的にはミニチュアではなく、本物の二艘の天馬船のマッチレースを始めようかということにまでなってきたんです。そうなるとうちのお年寄りの人たちが燃えますね。例えば、進水式のときに、引退した漁師の爺ちゃんたちが、とにかく色々なことを言うんです。「その漕ぎ方じゃだめだ！貸せ！」とか。アートイベントのなかに、地域を湧き返すようなツボがあるんですね。

小澤 先ほど、氷見には制度的なアートが無いといわれていましたが、そういった地域では、やり方を間違えると、突然見知らぬアートのものを押しつけてしまうようなことにもなりかねないと思うんです。しかし、そういったアートと地元の人たちの関心を接合させるツボのようなものを絶えず探していくというプロセスは、楽しそうだし、アートへの理解も次第に得られるのではないと思うのですが。

平田 そうですね。アートプロジェクトなので、目的とか結果も大事ですが、どちらかというとプロセス志向でありたいと思っています。そのプロセスの中でしか生まれないものに注目したいんですね。現代美術の経験値が低い地方の一般市民の人たちに、無理やりレクチャーをするというやり方は、やっぱりありえないわけですね。だけど、見方を変えると、実はすでに凝り固まった考えや方法に囚われた「現代美術」という

のではないものが生まれる可能性があるのではないかという、それを僕個人は楽しんでいる。

最後に、今年に入って、我々の活動拠点とするスペースを立ち上げました(図16)。これもプロセスのなかで生まれたものです。ここで足元を固めながら、地域の面白いところを発信していきます。2009年には「天空平」でアートキャンプのようなことを考えていますが、なんせスケールが大きいです、その都度調整しながらやっていこうと思っています。



図16

小澤 ありがとうございます。次の山本さんは、つい最近まで小学校の先生をしていたので、その環境から子どもたちに対してアプローチしたものが作品になっています。この「環境・術」のイベントでは、ワークショップを行い、また作品として『スモーキング・マシーン』を出品しています。

山本 ロンドンで大学院に行っていたときは、自転車を転用して、コンセプチュアルな感じの排気ガスゼロのすぐエコロジーな車をつくったりしました。日本に帰ってきて、ひょんなことから小学校の先生になって、どうしたものかと思いました(笑)。自分のことをアーティストだと思っても、周りの子どもには先生じゃないですか。今日は、そこから話をしたいと思います。

僕は2年生の担任だったので、生徒はだいたい8歳です。その年頃って、ファンタジーを信じられるギリギリの年齢なんですよ。例えば、「サンタクロースって、たぶんお父さんだと思うけれども、ひょっとして本物なのかもしれない。」とか真剣に悩んでいる(笑)。そこが、唯一僕が関わりを持るところだと思ったんです。自分自身のアーティストとしてのあり方を追求するには、そのファンタジーの可能性にしがみつくなかったんです。それと同時に、僕個人が自分に降りかかってくる世の中の問題を解決していくときに、アートで何とかしようとしたんですね。その軌跡のようなものが作品になっています。

僕が教師として勤務していた愛知県三好町は、豊田市の隣で、一面梨畑なんですけれど、その周りをトヨタ関連の工場が囲っているようなところで、毎朝労働者、あるいは派遣の人たちがずらーっと歩きながら工場に入っていくたり、バスにコトコト揺られていくような光景が見られます。そこを抜けていくと、トヨタの工員の子もたちが通う小学校があるんです。それで「朝の会」のときに「朝の歌」を歌うんですけれど、それがあつ月は「一週間」という歌だった。それは、月曜日から日曜日まで結局全く働かないという内容の歌。それを子供たちが、「チュラチュラー」と歌うんですが、僕は「何だこれは!」と思うわけです。「ここは、ユートピアか。」と。地域社会の歪みのようなものを感じた瞬間でした(笑)。

それから、小学校の先生をやっていると、毎日のように警察から不審者情報のFAXが届くということに気づかされるんですよ。

それで、子どもたちを不審者から守る『まもるくん』というスーツを作った(図17)。「『まもるくん』っていうのを作っているよ。」っていう話を子どもたちにしておいて、ある日児童館で待ち合わせをして、「『まもるくん』、作ったよー。」って持っていくと、子どもがきゃーって喜んでですね。実際に着て歩くんですが、本当にテンションが高くて、喜ぶのももちろん、踊り出す子もいるんです。「不審者と戦うにはこれくらいのが必要だねっ。」とかいいながら。子どもにとって、別に嘘をいっているわけではないけれども、でも何か変な人、それがアーティストなんでしょうね。

このビデオは『about a car (車について)』といって(図18)、僕の同僚の先生が買った新車について「どうするんだ。」みたいなことを子どもたちと僕が延々と話をしているというものです。

「200万、300万の車を買ったけれど、先生しているから乗る暇ないじゃん。」

「じゃあ土日に乗ればいいじゃん。」

「土日ゆっくりしたいじゃん、一生懸命働いているんだから。」

「結局学校の行き帰りしか、このカッコいい車を買っても乗るときはないのかっ。」

「じゃあ車買うって何なの。」

という話になってきて、最終的に、一人の男の子が「もう、だめだ。」となってしまふんです。先生が真剣に子どもに問いかけ、子どもが真剣に答えながら、資本主義とは、労働とは、というような大きな問題に行き着くような。結局僕も答えられないし、子どもも答えられないし、「どうしたらいいんだろう、この社会。」という大きい話になってきて。僕自身は、アート作品で頑張っていこうとしているけれど、やっぱり無理なのか?でも、そういう社会に対してやっぱり一泡ふかせてやるという思いもあつたりするんです(笑)。

学校とは別に、2007年に始めたプロジェクトが、『みがきッコ』です。『みがきッコ』用のカートを作って車を洗います。2007年、ドイツで5年に一度開催される国際展<ドクメンタ>のときに、ドクメンタ・ハレの入り口の前で行いました(図19)。特に正式に招待されたわけではないんですけど、親が自分の子どもに車を洗わせるパフォーマンスをさせるんですが、これが2時間から3時間ぐらいかかるんです。その間、だんだん親はイライラして行って、逆に子どもたちはどんどんはまって行って、きゃーきゃーいいながら磨いていた。面白かったのは、ドイツではエコ的な考えから、野外での洗車が禁止されているんです。でもこれはアートだからいいということになったんです。



図 17



図 18



図 19

洗車ということについて、いくつかポイントがあつて、その一つは、突き詰めていくと「何にもなかった」状態に戻すということなんですよ。車を新車の状態に保つためにやっているというのはすごいと思って。いっぱい頑張つて、何にもなかった状態にするというのは、ある矛盾があるというか。何かを作るのではなくて、何もなかったということにする。もう一つは、洗車業界の用語で「鏡面ボディ」というのがあつるんですが、

鏡を目指して磨くということもあります。磨いて鏡面にするとするのは、現実と鏡の世界との際をあいまいにしていく行為であって、そこから鏡面世界にダイブしていけるのではないかとイメージーションが湧くんですね。そこから、鏡面世界で活躍する『みがきッコ・ファイブ』というキャラクターとストーリーをつくっています。

小澤 この「環境・術」におけるワークショップの『みがきッコ』は、エコ・カーのプリウスでやっているじゃないですか。それには何か理由があるんですか？

山本 そうですね。この提案を受けたときに、まあプリウスにしましよと結構軽くいったんだけど、軽くいったわりには、後でいいこといったと思っています(笑)。「環境・術」というと、絶対エコのほうにいくと思うんですが、実はプリウスを洗車するということには「毒」もある。というのも、大量の水が使われるし、何よりエコを売り物にしているプロダクトの表面を磨くんだって。でも、「毒」だけではなくて、実際、車の持ち主はありがたうって嬉しくなって帰っていきだろし、なんか皮肉をいって終わりではなくて、皮肉をいっているんだけどもいことをしているような、両義的な感じが今のエコのあり方を映し出しているように思いますね。実際アクションをおこして本当に車が綺麗になったという事実を残しながら、その先のエコを考える。それは自分でもわからないですが、個人の限界を知りつつ、でも勇気を持ってぶつかっていくことが大事かなと思ったりしています。

小澤 「環境問題」の考え方について、芹沢さんは、「環境に問題があるわけじゃない、環境への関わり方が問題なだけだ。」と指摘していました。つまり問題の元は、私たちにあるということだと思います。この「環境・術」というイベントも、環境の問題は、実は心の問題なのではという問いから考え始めたんです。

昔はゴミを出さないとか、自分たちの力で何とかやるという生活態度とか考え方があったと思います。そこがポイントなんです。アートはそういった、よりよく生きるための方法を負えないかと思ったんです。というのも、アートには、いろんな捉えられ方があるなかで「術」という要素があるんですよ。例えばラスコーの洞窟というのは、描かれた動物がありますよね。あれが最終的な作品だったわけではないんですね。むしろ、それを通してどういう獲物をとり、未来を描いていけるのか、そういったことを切実に映し出す、生活環境をよりよく調節してゆくための機能だったという説があります。そういったアートが、今求められてもいいのではと考えたんです。

例えば柳さんや岩崎さんは、広島なら広島という都市が抱えている歴史的・心理的、あるいは物理的な状況をアートの実践をとおして考えていく。そしてそれをとおして広島に住んでいる人との関係をつくっていく。そういうところがアーティスト

としての活動になっていてすごく興味深い。氷見も最初は、外部からやってきたアーティストが面白い点を見つけて提示するという映像の上映イベントだった。しかしながら、だんだんその街が持っている資産や自然、歴史などをもう一回見直して、環境循環型のコミュニティーをつくっていくというように変わってきた。山本さんの活動は、自分のおかれた小学校や小学校の先生といった身の回りの環境に違和感を覚えて、小学生と共有していく手段として、アートを行っている。自分もはっきりとした答えを出せないままながら、そのプロセスとして展開していく。このあたりのことを踏まえながら、柳さんに「犬島プロジェクト」のお話を伺いたと思います。

柳 僕は80年代後半から90年代前半までニューヨークにいたんですが、10年近くも住んでいるとおかしいと思うようになってたんです。例えばゴミ。一応分別みたいなことをするんだけど、よく調べて聞いてみると、最後はユタ州の砂漠に持っていかれて、一緒にたにされて捨てられる。そして、膨大なオイルを消費するわけです。また、マンハッタンという小さな島に世界の縮図があって、豪華なリムジンに乗る金持ちと路肩で野垂れ死にしそうな人たちが隣り合わせといった、極端な状態でうんざりしていました。

そういう状況下で日本に戻ろうと思ったきっかけが、犬島のプロジェクトだったんです(図20)。

僕が瀬戸内海に対して日本の原風景的な郷愁を感じていた一方で、地元の人はずいぶん価値に気づかないんですね。だからこそ、よそから来た人がそれを見つけて知らせるという思いはありました。それで、あるヨットマンと知りあって島巡りにはまり、その船頭さんに最後の最後に連れていってもらったのが犬島だったんです。1993年でしたか。

ここは、江戸時代は石を切り出していた島で、今ではその跡が池になっている。それで、明治の殖産興業の時、この島は、日本が近代化を始めた頃に銅の精錬を始めたんですが、今ではその精錬所が廃墟になっているんですよ。それで、やっぱり地元では価値がわからなくて、案の定そこに産業廃棄物が捨てられそうになっていたんです。



図20

このプロジェクトは、そういった場の利用価値を変えていくんですが、今は限界集落で産業遺跡となった犬島で、過去に投入された膨大なエネルギーと同じ量のエネルギーが引き出せるのではないかと、眠っているのではないかと、という妙な感覚がありました。それは、芸術としてのエネルギーかもしれないし、何か他のエネルギーかもしれない、それをプラスに転換していくというのを思ったのがこのプロジェクトの始まりです。それで、これから先最大の問題になるのはエコロジー、貨幣、食糧、水だろうと思うんですね。だから、そういう問題を克服する実験を小さなユニットとして、限界集落の島でやってみたくて思った。もし、ここでそれが機能して、エネルギーや食糧が自給できたり経済的に自立できたりすると、そのモデルはどんどん活かしていけるじゃないですか。それが、プロジェクトの目的の一つでした。それから、土地の取得で7年費やし、全体で13年の歳月を経て施設ができたんです。

施設ですが、基本的に島にあるものだけでやりたいと考えました。エネルギーを最小限にする建物を作るのが得意な建築家とコラボレーションして、残っていた煙突を建物に利用しています。煙突というのは意味があって、下で火をたくと空気が軽くなって上にいきます。それでドラフトが起きるんです。そのメカニズムを利用して建物の換気から暖房、冷却を全部やります。夏と冬で入り口を変え、夏は地下を通らせて、空気を冷却する。冬は左側の温室を通した空気を吹き込んであたためる。できるだけ廃墟の風景を壊さないようにしました。

俯瞰すると、植物が植えてあるところがありますが、岡山大とのコラボレーションで、バイオ・ジオ・フィルターというものです。それは、汚物を普通浄化槽で浄化するのですが、それでもやっぱり有機物は残るんです。でもその有機物というのは植物にとっては栄養ですね。それを完璧に植物で分解濾過して海に戻そうという。また、そこで得た植物は美術館のカフェで利用します。最小限のエネルギーで、島の人たちと共同で美術館を維持させていくようにしています。

またこの島では、巨大な一枚岩がとれるんですよ。岩そのものの存在感を加工しなくなかったんで、発破で割るための穴を空けるのも最低限にして、どうでもかわからないけれど姿をそのまま使おうと。

もうひとつは、全然違う要素になるんですが、三島由紀夫が大蔵省の官僚として働いていた頃に住んでいた借家です。壊されて捨てられそうになっていたものです。なぜ僕がこれに興味を示したかということ、犬島というのは明治、大正の日本の近代化の遺産です。一方、三島由紀夫というのは昭和、日本が軍事をアメリカに任せてひたすら金儲けすると決めたことを、精神的自立の上で醜いと思って、あるメッセージを残して死んだ人。要するに明治大正の産業革命と昭和の高

度経済成長、この二つが、日本が大きく舵を切ったときだと思うんですよ。その二つのエレメントを埋めて、これからの日本について考える島にしたかった。精錬所の廃墟、石、三島の家、この三つが、これから日本が抱える食糧や水、エネルギーの問題、そしてそれを生み出してしまった日本の近代化を考えるこのプロジェクトの骨子です。

メインホールに入ると、50トン近い大石に水が張られて、正面に三島の家ファサードが構築されている。三島の家を素材にしたこの作品には『ヒーロー乾電池』という名前をつけています(図21)。それは実際に見つかった箱型の昔の電池なんですけれど、その商品名がヒーロー乾電池というんですよ。玄関の呼び鈴の電源として使われていたものですが、それを僕は、死者とのコミュニケーションの象徴として使いたかった。要するにエコロジーとかいってバイオ・ジオ・フィルターなど新しい技術が出てきてはいますが、実はそういったものがなくても、もともと循環はうまくいっていたんですよ。物を大切にしたり、排泄物を資源にしたりして。だから、まず先祖が代々やってきたことを見直すことだと思ったんですよ。そうはいっても、現代人が昔の生活をできるわけじゃない。そこではじめて技術との融合のようなものが出てくると思うのですが、そういうテーマの下で『ヒーロー乾電池』としました。

もともとあるものを上手く使うというのが、知恵だと思うんですよ。そういう意味でも廃墟というものも使い方によっては利用できる、エネルギーを引き出すことができる。それは芸術の資源になるということもあると思います。



図21

小澤 僕はつい最近犬島に行ったんですが、それまでに行った人の話では、「犬島はすごい。」ということだったんです。しかし、実際に訪れてみると、僕には三島由紀夫の要素に居心地の悪い思いをしました。そこに、柳さんの近代という時代性に対する思いが全てこめられているように感じました。

柳 いわゆる一般的なエコロジーではアートにならないとい

うか。あるメッセージ、「毒」が必要なんです。例えば、広島で平和を語ることや、今の時代にエコロジーを語ることは、PC（ポリティカル・コレクトネス 政治的妥当性）的に正しいことなんです。でも、それでは誰も注意は向けません。だからこそ、そこにもう一つ考えさせるための「毒」が必要。日本が大きく舵を切った近代化と高度経済成長の後、次はどうするということを切実に考えるための装置として、三島は最高の素材だと思ったんですね。

小澤 この精錬所が活動した時代は、確か1900年代の最初の10年くらいですよ。テクノロジーも進化して、生産と消費のシステムが全国的に構築される。そのときにつくられたシステムが、今の環境の問題の元になっている。近代という時代性への反省とこれからの私たちへの問いの結節点といってもいいでしょうか。

柳 近代というのは、消費を前提につくった文明だから、何が最高の消費かといえば戦争なんですよ。これほどすごい消費のシステムはない。

日本は、江戸時代、完全自給型の社会だったんです。それはもう同時期に起こったイギリスでの産業革命に並ぶくらいの社会変革です。片や自給する革命、片や消費する革命といってもいいかもしれない。でも日本がそこでねじれてしまうのは、自給システムの疲弊の先に、明治に入って消費型の社会を単純に真似した。行き着く先は、広島原爆があると思うんですが。

ですから、犬島では死者と本当に語り合う空間をつくりたかった。イマジネーションしかコミュニケーションの手段はないのですが、それでも自分が立っている場、そしてこれから進む方向を見極めるために、死者とのコミュニケーションをしようとする意志がやっぱり重要ではないかと思うんです。

小澤 昨日も「想像力」というのが最終的なテーマになっていた気がします。安富さんと藤さんは、「ファンタジー」ということを話していました。それは、自分が感じた違和感とか情動にしなやかに反応して自分が置かれている場を調節する力だと思います。柳さんの死者とのコミュニケーションをしようとする意志は、今の社会を客観的に見る力でもあると思います。それは、同時に過去を振り返りつつ「これから」を私たちの見方で想像していくことでもあると思うんですね。

今日は、4人の美術家の方々に、自身が関わったプロジェクトを発表していただきましたが、それぞれのプロジェクトが、制度的な美術に限定された場ではなく、いわゆる生が営まれてきた、あるいは営まれている場であるため、そこに対する芸術の働きかけが一樣ではなく、コミュニティの規模や経済活動、また歴史や質などによってさまざまに形や時間性を変えてゆくことは興味深いと思いました。また、さまざまなレベル

で社会環境と制度化された芸術の両方の姿を映し出しながら、私たちの生活を生き生きとしたものにしてゆく芸術の可能性を考えることができたのではないかと思います。

What Art can do to Reflect on the Environment

Talk by Yukinori Yanagi (Artist), Takahiro Iwasaki (Artist), Tetsuaki Hirata (Artist), Takayuki Yamamoto (Artist)

Moderator: Keisuke Ozawa (AIT)

In this session four artists reflected on their projects in the context of ecological perspectives. Yukinori Yanagi and Takahiro Iwasaki spoke about Hiroshima Art Project they organized in Hiroshima, a place very much embedded in specific historical, psychological and geographical matrices. Through this project they attempted to relate to Hiroshima and those people living there, and reflect on their own situations.

Tetsuaki Hirata, who runs an inn, Eihokaku in Himi, spoke about his involvement with the art project, Himming. Beginning as a video project to re-discover the town of Himi, it gradually began to move into a broader ecological community regeneration project that considered the unique resources of the region.

Takayuki Yamamoto, who teaches children at a school, spoke about an art project that emerged out of his misgivings about current social systems. By re-directing these critical perspectives through art, he expressed a position which both questioned and affirmed the complex realities of social systems.

Finally Yanagi introduced the Inujima Project, a work that he has been dedicated to for over ten years. The project uses art practice as a way to question and reflect on the failings of Modernity, involving many other practitioners from architects and university students. A unique aspect of the project was its historical dialogue with those who had once lived and worked at the site.

Conclusions.

The four artists who participated in this discussion all work in varying ways, beyond the formalities of a classical 'fine art' discipline. Although the seeds of environmental problems may lie across multiple different sites, from the state level, to regional governments, communities and the individual, these artists practices freely explore and express their concerns, proposing new imaginaries through which to live today.