

# 「アート・プロジェクト」が提起する 芸術表現の今日的意義

— 近年の日本各地における事例に注目して —

八 田 典 子

## 目 次

はじめに

1. 「アート・プロジェクト」の概要
  - (1)「アート・プロジェクト」という言葉について
  - (2)「アート・プロジェクト」のはじまり
  - (3)「アート・プロジェクト」の具体例
  - (4)「アート・プロジェクト」が有する新たな意味
2. 調査事例の実際
  - (1)大地の芸術祭 —越後妻有アートトリエンナーレ2000—
  - (2)とち国際現代アート展・デメーテル
3. 直島プロジェクト
  - (1)プロジェクトの歩み
  - (2)ベネッセハウス直島コンテンポラリーアートミュージアムとその周辺
  - (3)直島・家プロジェクト
4. 「アート・プロジェクト」が提起するもの
  - (1)「場」及び「人」との関わり
  - (2)「都市」と「田園」—サイトの違いが見せるもの—

おわりに —「アート・プロジェクト」の意義と課題—

## はじめに

近年、芸術表現の領域において、「アート・プロジェクト」と呼ばれる興味深い動きが見られる。その内実は多様であるが、従来の芸術の在り方を見直し、芸術と人、芸術と自然、あるいは芸術とまちとの間に、新たな関係性を築こうとする試みとして注目されるものである。

その意義とはどのようなものなのか。また、今後に向けてどのような課題が見出されるのか。同時代の現象であるだけにその把握はなかなか難しいことと思えるが、しかし、同じ時空のただ中であって、この動きを芸術表現の歴史的文脈の中で捉えなおし、できる限りの検証を試みることもまた、少なからぬ意味のあることといえよう。「アート・プロジェクト」に対する論考を深めていくことは、現代社会における芸術の位置付けと働き、

さらには今後の可能性について考察する上でも大いに有益なことであると考えられる。

本稿は、芸術領域における一現象としての「アート・プロジェクト」の概要を捉えた上で、筆者が現地調査を行ったいくつかの事例を具体的に挙げながら、その意義を明らかにしようとするものである。

## 1. 「アート・プロジェクト」の概要

### (1)「アート・プロジェクト」という言葉について

まず、「アート・プロジェクト」という言葉について、若干の解説を加えておこう。

この言葉は、一般的にはまだ聞き慣れないものであると思われるが、それ自体決して難解なものではないため、初めて見聞きした人にもある程度の意味内容を伝えることが可能であろう。それは、「アートによるプロジェクト」あるいは「アートに関わるプロジェクト」といった漠然としたものであるかも知れないが、それはそれで間違っていない。現時点においてはそのような一般的な意味合いで使われている場合も少なくないし、芸術領域においても、そこにどの程度、限定的な意味が込められているかは、個々の事例によって違いが見られる。つまり、かなり緩やかな意味合いで、いささか無頓着な印象で使われていることもあれば、作家や主催者の明確な意志を担っていることもある。また、当然のことながら、ことさらにこの言葉をタイトルに冠したり趣旨書の中に書き入れていなくても、明らかに、今ここで問題とする限定的な意味合いでの「アート・プロジェクト」である場合もある。

このように、言葉自体に対する認識には未だばらつきがあるのが現状であるが、しかしここで注目すべきことは、近年、「アート・プロジェクト」という言葉に限定的な意味を担わせる頻度が高くなってきたという点である。少し言い方を変えれば、限定的な意味合いでの「アート・プロジェクト」という言葉でしか語れない、あるいは、そのような「アート・プロジェクト」という言葉がふさわしい内実を伴った芸術活動が顕著になってきたということである。

それでは、ここでいう限定的な意味での「アート・プロジェクト」とは、一体どのようなものであるのか。詳細な検証は第2章以降において進めていくこととするが、それに先立ち、ここでは、その大体の輪郭を捉えておくことにする。

### (2)「アート・プロジェクト」のはじまり

まず、「アート・プロジェクト」が行われるようになったのはいつからなのか。これは、先行する様々な動きとの明確な線引きは難しいものの、大体の時期として、日本において目を引く事例が現れ始めたのは1980年代後半からであると言えることができる。本稿で示される「アート・プロジェクト」の概念に適合する事例として「アートキャンプ白州」<sup>1)</sup>(1988年開始)を挙げることができるし、関連した興味深い事柄としては、しばしば「プロジェクト」という言葉をそのタイトルに付している川俣正氏の表現活動が本格化してきたのもこの時期であるということが指摘される<sup>2)</sup>。そしてその動きは、90年代に入って一気に加速し、現在に至っている。橋本敏子氏はその著書『地域の力とアートエネルギー』の中で、「各地のアート・プロジェクト事例」として24件を挙げているが、そのうち80年代後半に開始されたものは2件であり、残り22件は90年代に実施あるいは開始されたものである<sup>3)</sup>。

### (3)「アート・プロジェクト」の具体例

「アート・プロジェクト」の内容は実に多様である。橋本氏の前掲書をはじめとする文献資料および各プロジェクトのホームページ等を参考とし、その一端を以下に紹介する<sup>4)</sup>。

#### 1) IZUMIWAKU Project (イズミワク・プロジェクト)

これは、東京都杉並区立和泉中学校を舞台に、同校の美術教師であった村上タカシ氏が中心となって行われたプロジェクトである。夏期休暇中の学校施設を「美術館」とするものであり、1994年の第1回は「学校美術館構想」、1996年の第2回は「もっと地域に広めるような形での文化拠点」(村上氏談)<sup>5)</sup>を目指して「学校アーツ・センター構想」として展開された。杉並区には公立美術館がなく、巨費を投じてその建設を図るよりも「既存の学校施設を一定期間、美術館に」という発想もその出発点にあったという。大家から無名の若手まで国内外の多彩なアーティストたちが参加し、作品展示、学校という場の意味を踏まえての創作、パフォーマンス、ワークショップ、シンポジウムなどが行われた。生徒とその保護者を中心とするボランティア・スタッフの活躍や、学校周辺の画廊や商店街でも関連企画が行われるなど地域を巻き込んだ動きであったことも注目されて、学校とアート、社会とアートを結びつける試みとして大きな反響を呼んだ。以後、全国各地で同様の試みがなされている。

#### 2) 灰塚アースワークプロジェクト

このプロジェクトは、洪水調整用のダムの建設に伴って変化していく地域を、自然と文化の調和した「環境美術圏」として整備し活性化していこうとする試みである。ダムの建設は2006年、広島県双三郡三良坂町大字灰塚に予定されており、その周辺の、三良坂、吉舎、総領の3町にわたる広大なエリアがこのプロジェクトの対象となっている。その目的は、「自然と一体化するアースワークによる文化的な観光資源づくり」「訪れる人々とアースワークとの新しい出会いの場づくり」「多くのアーティストや関係者が集まる活動の場づくり」「アーティストの活動を通じた芸術教育への効果」に集約されている。1994年に灰塚アースワークプロジェクト実行委員会が設立され、「地域住民と芸術家・建築家の共同作業による環境づくりへの提案および文化活動」を開始し、具体的には、シンポジウムや「サマーキャンプ」と呼ばれるセミナーの開催、作家の滞在制作が行われ、ダムの建設に先立って要請される護岸や橋、管理道路周辺スペースのデザインについての提案等がなされてきた。「サマーキャンプ」には学生など若い人たちの地域外からの参加も少なくない。

#### 3) 阪神アート・プロジェクト

これは、1995年の夏、阪神・淡路大震災の被災地にフランス人アーティスト、ジョルジュ・ルース氏を招いて行われたプロジェクトである。被災者をはじめとするボランティアによる実行委員会が、美術関係者、企業メセナ、フランス外務省等の協力を得て実施した。ルース氏は破壊される予定の建物の内部に絵を描き、それを写真撮影して作品化した。その制作には、美術関係者の他、延べ100名以上の学生たちが協力者として参加したという。ルース氏の制作は、被災した都市の記憶(場所、建物、人々の記憶)をとどめようという思いのこもったものであり、その作品は全国を巡回した後、兵庫県立美術館に寄贈された。このプロジェクトの発起人である岡部あおみ氏は、「愛と祈り—ジョルジュ・ルース阪神アート・プロジェクト—」と題した文章の中で、ルース氏の制作スタイルには洞窟画に通じる絵画の原点に戻ろうとする強い意志が感じられるとし、次のように述べている。

「洞窟画など、人類の芸術の原点にある素朴な造形への意志には、つねに共同体の素直な祈りがこめられています。(中略)被災地のさなかで、被災者の心の光としてつむぎだされたこのプロジェクトには、芸術の原点に戻るこうした祈りが存在しているように思います」<sup>6)</sup>。

#### 4)「時の蘇生」柿の木プロジェクト

このプロジェクトは、長崎において被爆した柿の木の2世を、国内外の各地で植樹する「ジョイント・パフォーマンス」である。発起人は、発光ダイオードによるデジタル・カウンターを使った一連の作品で知られるアーティスト、宮島達男氏であり、彼を中心とする「時の蘇生」柿の木実行委員会が運営、実施にあたっている。1994年に植樹医海老沼正幸氏が被爆柿の木から生み出した苗木に、翌年宮島氏が出会ったことが、このプロジェクトの発端である。その後、1996年に東京都台東区の柳北小学校で第1号の植樹を行い、以後国内各地の他、スイス、フランス、イギリス、アメリカ、韓国等の海外諸国でも展開されている。2000年に開催された「大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ—」にも参加しており、その『ガイドブック』には、「『それは変化し続ける』『それはあらゆるものと関係を結ぶ』『それは永遠に続く』という3つの宮島の基本コンセプトをもとにこのプロジェクトは現在世界中に展開しつつある。『平和意識の質』の蘇生、人間はいかに生きるかという『生の質』の蘇生、アートの『質』の蘇生を目指し、大きく裾野を広げている」と紹介されている<sup>7)</sup>。子供たちをはじめとする多様な参加者がこの柿の木に関わって感じたこと、行ったことを「アート表現」として捉え、彼らすべてを「表現者」として取り込んでいくものであり、植樹開始から10年後にあたる2006年に、宮島氏がそのうちの何本かに、「それまでの活動を祝し、デジタルカウンターを取り付けて、作品『時の蘇生』として社会に発信する予定」である。宮島氏は、「子どもたちが柿の木に水をやればそれもパフォーマンスだし、僕自身のやっていることも、柿の木にジョイントするひとつのパフォーマンス。柿の木を中心にしてこうした人々が起こした行動と、人々の関わりが広がっていく関連性の構造をすべて作品としてとらえたい」と語っている<sup>8)</sup>。

#### (4)「アート・プロジェクト」が有する新たな意味

以上のように、「アート・プロジェクト」は、その発想や目的、人々の関わり方や具体的な進行の様相においても、それぞれに大変個性的な展開を見せている。まずはその多様性に目を引かれるのであるが、同時に、その多様性の根底に、芸術と社会の関わり、あるいは社会における芸術の在り方や働きについて、共通する新たな意味を有している点を見逃してはならない。橋本敏子氏は、「アート・プロジェクト」を、「簡単にいえば美術館やギャラリーなど、鑑賞のための専門文化施設だけでなく、日常的な場で、あるいは自然のなかで、アーティストと様々な人々の参加・協力によって行われる開かれた表現活動」であるとして、さらにその意義について、「アーティストや鑑賞者、企画者という閉じられた愛好者・関係者の仲間社会のなかだけで成立しがちだった芸術表現活動を、アートプロジェクトは広く社会に開くことによって、人々の日常生活に人を生かす力『アートエネルギー』を起こす。それは一人ひとりの心のなかに新たな変革をもたらすとともに、これからの地域や社会が何を必要としているかを考える大きなきっかけをもたらすもののひとつだと私は捉えている」と述べている<sup>9)</sup>。

また、「共通する新たな意味」として、ここ十数年の間に顕著となったこのような「ア

ト・プロジェクト」には、それまでの20世紀芸術の展開の中で現れてきた様々な運動や思想、表現方法の多くが勢いよく流れ込んでいることも重要なポイントとして確認される。「アース・アート」<sup>10)</sup>や「パブリック・アート」「オフ・ミュージアム」といった言葉で表される運動や傾向は、ほとんどすべての「アート・プロジェクト」に見られるものであり、「インスタレーション」<sup>11)</sup>「パフォーマンス」などの表現手法もまた、多くのプロジェクトにおいて中心的な役割を果たしている。「アート・プロジェクト」は20世紀芸術の集大成といえる動きであり、多様な要素を抱え込みながらも、それ自体が一つの新しい芸術表現として機能しつつあるといえることができる。

## 2. 調査事例の実際

ここ3年の間に、「アート・プロジェクト」として、またはそれに類似あるいは関連したものとして注目し、調査対象としてきた動きや施設の主なものは、「大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ2000—」、「ファーレ立川アートプロジェクト」、「養老天命反転地」(岐阜県養老郡養老町)、「札幌芸術の森」、「横浜トリエンナーレ2001」、「直島プロジェクト」(香川県香川郡直島町)、「福岡アジア美術トリエンナーレ2002」、「カフェ・イン・水戸」、「とかち国際現代アート展・デメーテル」である。大都市の近未来的な地区を主会場とするものもあれば、新潟県の山里を舞台にするものもあり、内容はもちろん主催者や目的など様々であり、それぞれに興味深い事例であった。今後も考察の対象としていきたい事例が少なくないが、中でも筆者の現在の問題意識に特に関わりが深いものとして、ここでは「大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ2000—」と「とかち国際現代アート展・デメーテル」の概要を紹介し<sup>12)</sup>、次章においてさらに詳細に「直島プロジェクト」を取り上げることとする。

### (1) 大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ2000—

これは、2000年7月20日から9月10日の期間、「人間は自然に内包される」を基本理念として、新潟県越後妻有地方の6市町村を会場に行われたものである。主催は十日町市長を委員長とする越後妻有大地の芸術祭実行委員会であり、総合ディレクターは北川フラム氏であった<sup>13)</sup>。32カ国から148人のアーティストが参加し、野山や田畑、商店街などを舞台に、地域住民と協働しながら作品の制作、設置を行った。ダム開発によってその流れを変えられた信濃川のかつての流路を、3.5キロメートルにわたって約600本の黄色い杭を立てることによって再現した磯辺行久氏のインスタレーション《川はどこにいった》のように、この土地に根ざした作品や環境問題に言及する作品が目を引いた。また、会期中には、来訪者と住民にとって「多様な参加の契機」となり、この芸術祭を機に初めてこの地を訪れた人々に地域の豊かな魅力をアート以外の側面からも体験してもらうことを目指して、約150の多様なイベントや祭り、シンポジウム等も行われた。この芸術祭を訪れた人々は約160,000人。全国各地から集まった800人を超える「こへび隊」と呼ばれるボランティア・スタッフの活躍も注目された。このプロジェクトの背景には、同地域6市町村が新潟県とともに取り組んでいる地域活性化事業「越後妻有アートネットワーク整備事業」がある。これは、「アートを媒介にして人間と地域の自然や様々な場所との関係を見つめなおし、その魅力を高めて世界に発信しようとする」ものであり、「広域連携による地域活性化」、アートの活用による「地域の魅力再発見」、計画段階から地域住民とアーティストが深く

関与する「公共事業への新しい取り組み」、「世界の様々な人たちとの協働」、「地球環境に対する新しい視点」を特色とする。

現地では、地図を頼りに作品を訪ね歩くことになる。会場が広大であるだけに鑑賞には困難が伴うが、作品に導かれて見知らぬ土地の奥深くまで歩を進める経験は、これまでの一般的な「芸術鑑賞」とは趣を異にし、興味深いものであった。地域住民との関わりも含め、芸術と人との新しい関係を示唆する試みとしても注目されるプロジェクトである<sup>14)</sup>。

#### (2) とかち国際現代アート展・デメーテル

これは、2002年7月13日から9月23日までの会期で、帯広競馬場を主会場に開催された、北海道では初めてといわれる大規模な現代美術の国際展である。帯広市の開拓120年と帯広商工会議所の創立80周年、ドイツのカッセル会議所との友好提携10周年の記念事業として、同市、同会議所、十勝毎日新聞社が主催して行われた。芹沢高志氏が総合ディレクターを務め<sup>15)</sup>、国内外からオノ・ヨーコ氏、蔡國強氏、川俣正氏、シネ・ノマド、ヴィンター&ホルベルトなど6人4組の現代美術作家が参加した。帯広競馬場は冬季に「ばんえい競馬」が行われる場所である。その時期には、馬約700頭と騎手や厩務員たちとその家族約400人の生活の場ともなっているが、「ばんえい競馬」は道内を巡回して行われるため、それ以外の長い期間、馬も厩務員も不在の状態が続く。「デメーテル」はこの不在の期間を利用する形で行われ、作品の多くは薄暗い厩舎の中に設置された。芹沢氏は、厩舎が立ち並ぶ一帯は、昔の帯広の面影を今も残している場所であり、「十勝における人と馬のかかわりを考えれば、これはひとつの文化遺産ともいえる」と記している。主会場への総入場者数は77,400人。作品制作への参加、PR活動、会場管理、終了後の作品の撤収などに携わったボランティア・スタッフも全国各地から集まり、312人を数えた。主会場の他、近隣地域の美術館、ギャラリー、商店街、学校などでも連動した様々な企画が実施され、美術作家に限らず地元の多様な人々が関わった。「デメーテル」終了後、地元では、現代美術の世界を様々な角度から考える「柔らかな『学校』」として開講されていた「デメーテル学校」を継続していこうとする動きや、新しいアート・プロジェクトの開催を模索する動きが見られるという。

概観すると、この地域の風土や歴史性を重視した芸術表現活動を目指し、土地に根ざした競馬場という特異でシンボリックな「場」を主要な舞台としながら、その広さや濃密な個性を今ひとつ活かし切れなかった観がある。しかし、本当の成果は、準備段階からのすべてのプロセスを通してまかれた無数の「種」が、今後どんな芽を出し、成長していくかというところにこそ求められるべきかもしれない。

### 3. 直島プロジェクト

このプロジェクトは、瀬戸内海に浮かぶ直島(香川県香川郡直島町)を舞台に、株式会社ベネッセコーポレーションが展開しているものである。公的機関や住民たちが中心となつて行われるプロジェクトとは性格を異にする面もあるが、一企業の一つの島での取り組みという一種の「身軽さ」「わかりやすさ」が、「アート・プロジェクト」というものの特性をよりシンプルな形で呈示してくれるのではないかと考えられる。

#### (1) プロジェクトの歩み

笠原良二氏の「直島文化村小史」<sup>16)</sup>によると、プロジェクトの発端は、1985年、「瀬戸

内海の島に世界中の子どもたちが集える場をつくりたいとの思いを抱いていた」創業社長の福武哲彦氏と、直島の南側一帯を「教育的な文化エリアとして開発したいとの夢を抱いていた」当時の直島町長の三宅親連氏が同島で会談し、意気投合したことにあるという。その後、福武氏の急逝を経て、後継者である福武總一郎氏が先代の遺志を引き継ぎ、1987年に直島の南側一帯の土地を購入し、事業のスタートを切った。マスタープラン策定のための実験的な試みが繰り返された後、1988年に「直島南部一帯を人と文化を育てるエリアとして創生する」ことを目標に「直島文化村構想」を発表し、具体的な施設づくりが始まった。翌年、安藤忠雄氏の監修を受けた直島国際キャンプ場がオープン、さらに、1992年、同氏の設計による「ベネッセハウス直島コンテンポラリーアートミュージアム」が開館する<sup>17)</sup>。以後、同ミュージアムを拠点に、「自然とアート」「歴史とアート」をキーワードとして、現代美術を軸とする特別展の開催、直島のための作品制作を依頼する「コミッションワーク」によるコレクションづくり、ワークショップ、シンポジウム、レクチャーの実施、ニューズレターの発行等が行われている。

同プロジェクトの歩みの中で、特に重要な出来事とされているものに、1994年秋の企画展「Open Air '94 Out of Bounds —海景の中の現代美術展」の開催がある。これは、「より美術的、建築的な魅力を高めるとの方針」により、野外展の形で行われたものであるが、この時の出品作の多くがその後そのまま常設作品となり、「直島文化村のもつ自然とアートの共存というテーマ」をより明確に呈示することとなった。同時にこの企画展は、アーティストが直島を訪れて現地で制作することを基本としており、このことが、「その後のコミッションワーク中心の作品収蔵への先駆け」となり、さらに、「歴史や地域生活」というキーワードを加えながら、1997年から始まる「直島・家プロジェクト」へつながる流れを導くことになった。

この「直島・家プロジェクト」は、直島文化村の敷地内ではなく、<sup>ほんむら</sup>本村という古くからこの島の中心的役割を果たしてきた集落において実施されてきたものである。詳細については後述するが、集落内の4箇所において築後200年の歴史を持つ民家などを素材として、依頼を受けたアーティストたちがそれぞれの思いを込めて作品づくりを行ってきた。島のごく日常的な空間の中で進められてきたこのプロジェクトは、直島という「場」との関係性をより強く示すものであり、先述した「コミッションワーク」のより踏み込んだ形として注目される。

## (2)ベネッセハウス直島コンテンポラリーアートミュージアムとその周辺

海を見下ろす丘に建つ「ベネッセハウス直島コンテンポラリーアートミュージアム」そのものも、「自然とアートと建築の共生」というコンセプトのもとに創り出された一つの作品と言える。一般の建築にありがちな、周辺環境を「地」としてその中に建物のみが際立った存在感を示すというような在り方ではなく、地形そのものや、海、林、空や光といった周囲の自然をも重要な素材として取り込み、それらとともに個性的な作品世界を現出しているのである。内部空間も、多くの美術館建築に見られる、できるだけ多様な作品に対応可能なように設えられた予定調和的なものではなく、広さ、高さ、形、採光、材質等において、それぞれに個性的な展示室の集合体となっている。作品の選択や設置という点からすると、このような展示スペースの「個性」は、難しい課題を投げかけるものとなる。そのスペースに合う、あるいは、そのスペースをも活かす作品とはどのようなものなのか。

この課題は、美術館側にもその依頼を受けるアーティストにも、その「場」との強い関わりを意識させ、解決策を求めての多大な工夫や努力を強いるものである。それぞれの立場での困難さが予想されるが、そこに生じる緊張感が、ここでは、より実り多い結果に結びついている例が少なくないと思われる<sup>18)</sup>。空間と作品が互いを意識し合い、協働して、空間をも含めた一回り大きな「作品」を創出している、そのような印象は、一種の風通しのよさを感じさせるものであり、鑑賞者にとって、その場に立ち合っていることを静かな充足感とともに実感させられる心地よいものである。

安田侃氏の《天秘》は、上記のような空間と作品の関係を示す好例といえる<sup>19)</sup>。

この作品は、白い大理石の彫刻2点からなるもので、同館地下1階のテラスに置かれている。基石に似た平たくまるい形をしているが、2点のうち1点は引き伸ばされた格好のややいびつな楕円形となっている。上面はいずれも緩やかにへこんだ形になっていて、作品の持つまるく柔らかなイメージがいつそう強められているように感じられる。サイズはそれぞれ279×230×60センチメートル、295×230×69センチメートルである。

この展示スペースは正方形をしており、幅、奥行き、高さがそれぞれ9メートルある。その一辺は室内のギャラリーとの境となる大きなガラス面であるが、他の三辺はコンクリート壁であり、一見、無機質で大変閉鎖的なスペースである。しかし、実は上部には屋根がなく、外部空間と直接つながっている。外部と内部の空間が所々でつながっている同館の中でも際立ってユニークな場所であり、「深い穴の底にいるような、外のようなでもあり、中のようなでもあるという不思議な感覚」を体験させるこのスペースに、どのような作品を置けばよいのか、美術館側は当初苦慮したようである。「作品制作ドキュメント」には次のようなくだりがある。「これだけ空間に個性があるとアーティストが自分の作品をそこに持ち込んでも、そう簡単には自分のスペースにならない。もし強引に大きな作品で空間を自分のものにしようとするれば、安藤建築とアーティストの作品がつくりだす空間がぶつかり合って、とても観客はその空間に入り込めない」。そして、これはと思う複数のアーティストに依頼して作品プランを作ってもらったが、巨大な作品ばかりで、「だれもうまく空間を使うことができなかった」という。そんな時、安藤氏から安田氏の名が挙がり、作品を見に行ったところ、安田氏の作品は「まわりの空間とも共生」しているものであり、このことをきっかけに制作の依頼がなされることになった。

1994年、依頼を受けた安田氏が下見のため直島を訪れる(彼は、以後何度も同島を訪問することになる)。この時の美術館からのリクエストは、「このスペースに入りたくなるものを」というものであった。1995年、イタリアの安田氏のアトリエで正式の作品制作依頼がなされる。この頃の作家の作品イメージは、「水滴が落ちてきたような感じで3つの石から構成」されているものだった。その後、アトリエで制作が開始されるが、1996年9月に美術館に送られてきた写真では、前年に示されたイメージとは異なり、石が2つとなり平たくなっていたため、美術館側の担当者である秋元雄史氏は「垂直感の強いコンクリート空間より芝生など自然の中に置いた方がよいのではないか」と考えたそうである。しかし、同年11月に安田氏が来館し、「石そのものを見せるのではなく、その上の空間を感じさせ、天とつながるものにする」というコンセプトを明らかにし、美術館側も合意することとなる。1997年2月、イタリアから神戸港に到着した作品が美術館に入り、安田氏の指示と入念なチェックを受けながら、位置や向き of 微妙な調整を経て、最終的な設置が完了



する。

この作品の解説には、安田氏が試行錯誤の末、「ここをコンクリートの高い壁に閉じ込められた空間としてではなく、垂直に空とつながった空間としてとらえ、ふたつのでのひらのように何かを受け止めるような形の彫刻を置いた」とあり、さらに、そのことにより、この彫刻は「石の上に存在する空間を意識させるもの」となり、「ふたつのまるい大理石は、それぞれ上方から降りてきた空気を受け止め、また、上方に向かって空気を送り返している」と記されている。鑑賞者はこのスペースに入り込み、作品に触ったり腰掛けたりしながら、四角く区切られた空を仰ぎ見ることができる。先に、「空間をも含めた一回り大きな『作品』の創出」という表現をしたが、ここでは鑑賞者が鑑賞者にとどまらず、自らもその作品化に参加することになるといえよう。それは、建築とアートと自然の生き生きとした協働を、自らもその内に在るものとして実感する機会となるに違いない。

また、屋外にも多くの作品が設置されているが、林と海辺の中間地点に広がる緑地に設えられた、蔡國強氏の《文化大混浴一直島のためのプロジェクトー》(実際に入浴が可能)や、棧橋の突端にでんと居座った感のある草間彌生氏の巨大なカボチャのオブジェ(タイトルも《南瓜》)など、「場」との関わりを含めユニークな存在感を示している例が少なくない。

### (3)直島・家プロジェクト

このプロジェクトの舞台となっている本村地区は、「小さいながらもかつては城下町として栄えた地区」<sup>20)</sup>であったという。戦国時代にこの地域を領した高原氏が高台に海城を築き、その許につくられたのが今の本村となる集落であった。地区内を歩くと、白壁と黒い板張りの外壁を見せる家々が多く、生活感を漂わせながらも落ち着いた雰囲気町の並みが続いている。くすんだ色合いの瓦と表面を黒く焼いた杉板を使った家は、多くが古くからのものであり、中には400年の歴史を経て今も現役のものもあるという。一方、住む人がいなくなり朽ちていくばかりの家もあり、このプロジェクトはこのような家を活かしたいとの思いから始まった。そして、2002年10月、地区内4つ目のポイントでの作品化が終了し、「家プロジェクト」は一応の完結をみた。

4つのポイントは、「角屋」<sup>かどや</sup>「南寺」<sup>みなみでら</sup>「きんざ」<sup>きんざ</sup>「護王神社」と呼ばれる。「角屋」は築後200年の風格のある民家、「きんざ」も200年の歴史を持つ元漁師小屋といわれる家屋であり、制作を依頼されたアーティストは、前者については宮島達男氏、後者は内藤礼氏であった。「南寺」は、もともと寺があったといわれる場所に安藤忠雄氏とジェームズ・タレル氏のコラボレーション作品として創り出されたもの、「護王神社」は、江戸時代からある同神社の改築に合わせ、杉本博司氏が、本殿、拝殿、拝殿地下の石室を設計し、建てられたものである。古い建物を活かすばかりではなく、実際には4件のうち2件が新たに建てられたものであるのだが、例えば「南寺」が焼杉の板張りで造られているように、「場」の特性や歴史的な文脈を踏まえての創造がなされているといえよう<sup>21)</sup>。

最初のプロジェクトが行われた「角屋」では、1997年から1999年の間に、《Sea of Time '98》《Naoshima's Counter Window》《達男垣》《Changing Landscape》の4点が制作された。「角屋」は母屋、蔵、塀から成っているが、プロジェクトが開始された当初は、天井や壁が崩れているなどかなり荒れた状況であったという。宮島氏への制作依頼に先立って、瀬戸内地方の伝統的な建築に詳しい高松市の建築家・山本忠司氏が調査に入り、改修工事

が開始される。山本氏の主張により、基本的には古くからの形態を残しつつ部分的には現代人の身体サイズに合うような改変も行われた。その後、宮島氏が来島し、修復中の「角屋」を訪れ、山本氏をはじめとする現地スタッフたちと技術的な打ち合わせや実験を繰り返しながら、制作を進めていくことになる<sup>22)</sup>。

《Sea of Time '98》は、発光ダイオードによるデジタルカウンターを使用するという宮島氏の主要な手法で制作されたものであり、1988年のヴェネチア・ビエンナーレへの出品作《Sea of Time》のコンセプトを10年の時を経て直島において蘇らせたものである。「角屋」における4点の作品のうち一番大きなものであり、母屋に入ってすぐ左手の、もともと4つの和室があったというスペースに設置されている。宮島氏はこの居室空間から襖や畳を取り去って、天井の一部も除いたうえで、フラットな床部分のスペースに水を張り、8×9メートルのプール状のものを作った。そしてその中に、赤、黄色、緑に発光する125個のデジタルカウンターを散りばめたのである。室内は昼でも薄暗く、カウンターがそれぞれのスピードで数字を表示し続けている様子は、遠望される大都市の夜景のようにも、星座のようにも見え、静かで神秘的とさえいえる雰囲気漂わせている。見る人それぞれが、そこに社会の有り様や人の生の営みについての自らの思いを重ねることは難しいことではあるまい。この作品では、カウンターのスピード調節を任されるという形で直島の人々もその制作に参加した。宮島氏が作品制作のプロセスに他者の介入を許したのはこれが初めてであるという。また、作品完成後には、「ベネッセハウス直島コンテンポラリーアートミュージアム」の円筒形のギャラリーにおいて、70人の地元の人々が参加して自らがカウンターとなる「カウントダウン・パフォーマンス」も開催された。これも、他者との関わりをも含めた、より開かれた宮島氏の芸術活動の一端と解することができる。同時に、直島の人々にとってこのような「参加」の体験は、宮島作品への理解を深めるとともに、そのような作品が直島にあることの意味を人それぞれに考え感じ取るよい機会となったに違いない。

他の3点の作品も、実際にカウントするか否かの違いはあるものの、デジタルカウンターで表示される数字をモチーフとしたものであり、先に、「『時の蘇生』柿の木プロジェクト」の項で紹介した、「それは変化し続ける」「それはあらゆるものと関係を結ぶ」「それは永遠に続く」という同氏の基本コンセプトを体現するものである。

直島コンテンポラリーアートミュージアムのチーフキュレーター、秋元雄史氏は、「直島に在ること・場所をつくる一方法としてのコミッションワーク」と題した文章の中で、「直島・家プロジェクト」の目標を「コミュニティの文化や風習に新しい解釈を加えて、アートを軸にして町を再生していくこと」とし、さらに、「直島プロジェクト」を推し進める「コミッションワーク」とは、「『ひとつの無名の場所』を『特定な場所』へとつくり変えていく実験」であり、「できあがった作品という結果だけを問題にするのではなく、プロセスまでを作品あるいは作品の意味の広がりとして捉え、それを関わった人間の共同の体験にしていきながら、解釈やそこから生まれる言説をもその地域の中で共有化して場所や風土、地域性にまで言及していこうということ」、「無名の場所あるいは忘れられた地域に名前と意味を与える作業」と述べている<sup>23)</sup>。

どのような場所にも固有の形状があり歴史がある。しかし身近であればあるだけ、人はそのような「場」の意味に無頓着になりがちであろう。日常生活とはそのようなものであ

るともいえるのだが、そうした日々の連続は、一種の感覚的な麻痺や生の停滞感をもたらすものでもある。「場」の固有性に重きをおく「アート・プロジェクト」は、それが現代芸術であるだけになおさら強いインパクトを伴って、日常に風穴を開け、人々を覚醒する力を持つものといえるのではないだろうか。そこには、人々が自らの存在する時空を新鮮な眼差しと丁寧な心持ちで見つめ直すことを促し、人それぞれの生の活性化に深いところで関与する根源的なエネルギーの作用があるように思われる。

#### 4. 「アート・プロジェクト」が提起するもの

##### (1)「場」及び「人」との関わり

多様な「アート・プロジェクト」の調査を通して、筆者が特に印象づけられたこととして指摘しておきたいのは、ほとんどすべてのプロジェクトにおいて、「場」との関わり、「人」との関わりを重視する傾向が大変強いということである。作家が会場となる地域を訪れあるいはそこに住み込んで、土地に根ざした作品の制作が行われ、地元の人々や各地から集まってきたボランティアたちがその制作や設置に参加する。このようなかたちが目立ち、「参加」「協働」「コミュニケーション」「結果よりもプロセス」といった言葉が多くのプロジェクトから聞こえてきた。「アート・プロジェクト」というからには、その核にはモノとしての「作品」の存在が確かにあり、それももちろん重要であるのだが、既成の名品を展示して人々はただひと時の鑑賞者としてその前にやって来る、というような、これまで一般的であった人と芸術との関わり方とは、大きく異なる出会いのかたちが生まれている。

少し言い方を変えると、ここに至って芸術表現が、「場」との関わり、そして「人」との関わりを、強く求めているのではないかということである。芸術作品は、近代以降、それが本来存在していた「場」とのつながりや歴史的な脈から切り離されて、「美術館」という制度の中に取り込まれてきた。「美術館」は便利で効率的な制度であり、勢いよく数を増し、機能を強めて、それが芸術の在り方を規定するほどの影響力を示すようになってきた。この「制度」は「美術館」の枠内にとどまらず、美術館に重きをおくかたちで美術界全体へと浸透していく。美術館向けの作品が生まれ、人々は芸術に出会うために美術館に出かけて、鑑賞者として、柵越しに覗き込むような面持ちで、「貴重な芸術作品」を目にしてきた。「美術館」は今後も有効な制度であろう。特化され清潔に保たれたその静謐なる空間で、一定のルールに従って展示された一点一点の作品と静かに向き合うことの喜びと意義は、これからも変わらず大きなものであると思われる。しかし芸術とは本来もっと原初的な、人間の内から力強く萌え出したエネルギーの発露ではなかつただろうか。1960年代後半から70年代にかけて盛り上がりを見せた「アース・アート」は、そのような芸術本来のエネルギーが、「美術館」の束縛を逃れようとするいわば本能的な衝動の表れでもあったといえよう。そしてこのエネルギーは、20世紀末から「アート・プロジェクト」の中に流れ込み、より人々に親しいかたちで、まちや里山を舞台として、新たな展開を見せているのではないだろうか。

##### (2)「都市」と「田園」—サイトの違いが見せるもの—

様々な「アート・プロジェクト」の現場を訪れ、調査を進めていくうちに、印象深いプロジェクトは、大都市よりも小さなまちや田園地帯を舞台としたものに多いのではないか

という思いを抱くようになった。現代芸術作品の多くは、日常の中に非日常の時空を現出する強力な力を持っている。その磁場に接した時、我々は、大きなインパクトを伴って日常のまどろみから覚醒し、日常を客観視する機会を得ることになる。この「覚醒」を引き起こす力は、「アート・プロジェクト」が人の生の活性化、ひいては地域の活性化を促進する原動力に深く関与するものと思われる。先に挙げた「大都市」と「小さなまちや田園地帯」のサイトとしての性格の相違を考えると、現代芸術作品が引き起こす「日常の中の非日常」というコントラストは、後者の方においてより鮮やかである場合が圧倒的に多いといえる。このことは、「大都市」という環境そのものが、どこか現実離れした、非日常的な世界に近いものとなっていることを示しているのではないだろうか。どこかしら自然のにおいやぬくもりが漂い、一人一人が持ち前の感覚で確かめ安心できる手触りやスケールを備えた人間本来の生息環境から、それがいかに離れたものになっているかを、このことは象徴的に告げているように思えてならない。

### おわりに — 「アート・プロジェクト」の意義と課題 —

「アート・プロジェクト」は現代芸術の一形態である。一つのプロジェクトの総体が、そのまま一つの芸術表現であるといえる。そして、芸術と「場」、芸術と「人」との結びつきを重視する点に大きな特質と意義を持つ。今一度確認すると、その意義は二つの側面から語られるものである。一つは社会の中での働きとしてであり、人と地域を内側から活性化するものとして期待され、成果を挙げつつあることが指摘される。これは昨今注目される「コミュニティ・アート」<sup>24)</sup>の動きとも歩調を合わせ、現代社会における芸術の可能性の一端を示すものといえよう。一方で、「アート・プロジェクト」は、20世紀芸術の様々な潮流が流れ込んだ芸術表現であるという側面から、次のような意義を持つ。まずは、その多様な潮流がどのように協働して一つのプロジェクトとしてどのような成果を挙げるのか、あるいは挙げないのか、という興味深い実験が行われているということである。さらには、「日常の中の非日常」として、現代社会を客観視する、いわば外側からその総体に批判的なまなざしを向ける契機を我々に与える力を有しているということが挙げられる。後者の「力」は多くの現代芸術に認められるものであるが、「アート・プロジェクト」においていっそう強められている観がある。

また、「人」との結びつきを重視するという特質は、芸術に親しむ人を増やすという効果も生み、これも意義の一つであろう。しかし同時にこのことは、「アート・プロジェクト」の課題をも示していると考えられる。「アート・プロジェクト」にはスタッフとして、また来訪者として、多くの若者が集う。彼らはそこで、おそらくそれまでに体験したことのない近さで、書物や映像の中のものではない生の「芸術」と出会い、時にはその成立に関わり、「芸術」を知り、それぞれに「芸術」を理解しようとする。それは意味のある営為である。ただ一点の気掛かりは、その「芸術」のほとんどが「現代芸術」であるということである。「芸術」もまた、他のあらゆる人間の所産と同様に、長い時を経て、歴史的な必然を繰り返しながら今に至っている。「現代芸術」はその流れの最先端に位置するものであり、また、最先端に位置するものにすぎない。本物の芸術作品は決して過去の遺物となることなく常に現存在であることを考え合わせると、本当に「芸術」を知り、「芸術」と親しむためには、「現代芸術」というものを芸術史の厚みの中に客観的に捉え、「芸術」

というものの意義や魅力を、さらに広く深い世界の中で認識していこうとする姿勢が必要であると思われる。もちろんこのことは、若い人々だけの問題ではない。これまであまり芸術に接する機会がなかった人々や、伝統的な芸術には好意的だが「現代芸術」に対してはその名を聞いただけでも抵抗感を覚えるような人々をも含め、より多くの人々に、「現代芸術」と「芸術」についての理解を深めてもらうような、あるいはそのためのきっかけ作りとなるような試みをもっとあってもよいのではないか。このような課題に取り組むことは、芸術と人との結びつきに重きをおく「アート・プロジェクト」の今後の展開にとって、少なからぬ意味を持つものと考えられる。「現代芸術」から「芸術」へ人々の関心を誘うことは、より普遍的なものへと人を導く芸術の本質的ベクトルとも重なる。その上で、再び人々の関心が「現代芸術」に戻った時、人と作品の間にはそれまで以上のコミュニケーションが成立する可能性が広がっているであろう。人と芸術との間にこのような厚みを伴った交渉を生じさせる「アート・プロジェクト」は、それだけ芸術表現として充実した力を備えたものであるといえよう。

これまで見てきたように、近年日本で行われてきた「アート・プロジェクト」には、地域活性化の効果が期待されていることが少なくない。今後もこのような傾向は続くと思われるが、一定の成果や手ごたえを得るためには、安易に他に倣うのではなく、それぞれの地域においてまず、なぜ今ここで「アート（芸術）」なのか、という根源的な問い掛けがなされることが重要である。「芸術」とは何なのか、「芸術」が人と地域に与える影響とはどのようなものなのか、そして、「芸術」による地域の活性化とはどういうことなのか、この地においてどのようなことが成果として期待されるのか……。関係者それぞれが胸中にそのような問いかけをとどめおいて、答えを求めて考え始め、考え続ける、このような内面的な動きがあって初めて「アート・プロジェクト」はスタートし、「アート・プロジェクト」として成立するものであろう。逆に、そのような問いかけもそれに答えようとする真摯な模索もないままに行われたプロジェクトは、その名に「アート」を冠していても、単なるイベントのまま終わってしまう可能性が高い。

「なぜ芸術なのか」「芸術とは何なのか」という問いかけは、「アート・プロジェクト」の全体を通して、人々の心に低く高く働きかける呼び声であるかも知れない。本稿を終えるにあたって、「アート・プロジェクト」は現代社会のただ中であって多様な要素を抱え込んでいる芸術現象であるが、芸術本来の価値や存在意義への理解を深めようとする心の働きが内在したものの、言い換えれば、そこに関わるすべての人々の胸中にそのような思いを抱かせるものでなくてはならないということを、あらためて確認しておきたい。

今後も「アート・プロジェクト」の展開に関心を寄せ、考察を深めていきたいと考えている。

## 謝辞

査読者から貴重なコメントをいただきました。記してお礼申し上げます。

## 注

- 1) アートキャンプ白州は、1988年から1999年までの毎夏、山梨県北巨摩郡白州町で開催されたプロジェクトである、1992年までは「白州・夏・フェスティバル」として4日間の日程で行われ

ていたが、1993年に改称し、期間も1～2ヵ月に延長された。活動の中心は、前衛舞踏グループ「舞塾」の代表である田中泯氏と、アート・プロデューサーの木幡和枝氏である。「舞塾」は1985年に白州町に拠点を移し、地元の人々に教えを請いながら農業を営み、かつ舞踏の活動を続けてきた。このプロジェクトは地域からの文化発信を目指して始められ、海外からの多くのアーティストの参加も得て、野山や休耕田、神社などを舞台に、舞踏のパフォーマンス公演の他、美術、音楽、映像等の多様なジャンルのワークショップやコラボレーションによる表現活動等が繰り広げられるものであった。会期中はアーティストに加え、多くの一般参加者も同町を訪れ、民宿やキャンプ場に宿泊し、町は活況を呈したという。

- 2) 川俣正氏の活動については、以下の同氏の著書を主要な参考文献とした。川俣正『アートレス—マイノリティとしての現代美術—』フィルムアート社、2001年。
- 3) 橋本敏子『地域の力とアートエネルギー』学陽書房、1997年、20-24頁。
- 4) 本文中で紹介したものの他、「地平線プロジェクト」(福島県いわき市、1994年)、「モダンde平野」(大阪府大阪市、1996年～1998年)、「ミュージアム・シティ天神」(福岡県福岡市、1990年～)なども成果を挙げたプロジェクトとして知られている。
- 5) 四宮敏行『学校が美術館—発想から実現までの記録—』美術出版社、2002年、10頁。
- 6) 岡部あおみ「愛と祈り—ジョルジュ・ルース阪神アート・プロジェクト」『パナソニック・パビリオン—阪神アートプロジェクト展—』(<http://japan.park.org/Japan/Panasonic/events/galle/hapj.html>)。
- 7) 越後妻有大地の芸術祭実行委員会編『大地の芸術祭越後妻有アートトリエンナーレ2000ガイドブック』越後妻有大地の芸術祭実行委員会、2000年、156頁。
- 8) 宮地俊江「岩手県江刺市広瀬小学校『時の蘇生』柿の木プロジェクト」『地域創造レター』第25号(インターネット版：[http://www.jafra.nippon-net.ne.jp/publication/letter/letterbn/lbn\\_25/letter05.html](http://www.jafra.nippon-net.ne.jp/publication/letter/letterbn/lbn_25/letter05.html))財団法人地域創造、1997年5月。
- 9) 橋本、前掲書、7頁。
- 10) アース・ワーク、ランド・アート、環境芸術ともいう。1960年代半ばから1970年代にかけて、主にアメリカと北ヨーロッパで盛んであった。広大な自然そのものを作品化する造形活動が目目を集めた。
- 11) 元来は、据え付け、架設という意味であるが、そこに置かれるオブジェ(モノとしての作品)のみでなく、周囲の空間をも含めて一つの作品として提示する表現方法を指す。類似した言葉として近年は「サイト・スペシフィック・ワーク」を見聞きすることが多いが、これは特定の場との関わりを重視するものであり、さらに限定的な意味を持つ。
- 12) 主な資料としては、現地で入手したパンフレット類、各プロジェクトのホームページの他に、以下のものを参考とした。まず「大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ2000—」については、先に挙げた『ガイドブック』及び同実行委員会編集・発行『大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ2000—』(現代企画室、2001年)、また「とち国際現代アート展・デメテル」については、『十勝毎日新聞』の同展関連記事(インターネット版：<http://www.tokachi.co.jp/demeter/index.html>)である。
- 13) 北川フラム氏(1946年生まれ)は新潟県出身のアート・ディレクターである。アートを導入したまちづくりを目指した東京都立川市の都市再開発事業「ファーレ立川アートプロジェクト」(1994年竣工)のアート・プランナーも務めていた。
- 14) 第2回展は2003年7月20日～9月7日の会期で開催された。
- 15) 芹沢高志氏(1951年生まれ)は東京都出身の都市計画家、アート・プロデューサーである。
- 16) 笠原良二「直島文化村小史」秋元雄史・江原久美子・逸見陽子編『直島コンテンポラリーアートミュージアムコレクションカタログ Remain in Naoshima』ベネッセコーポレーション(コーポレートコミュニケーション室)、2000年、218-224頁。
- 17) ベネッセハウス直島コンテンポラリーアートミュージアムは、美術館とホテルが一体となった

ものであり、美術館に泊まるというユニークな感覚の味わえる施設である。宿泊客は滞在中何度でも展示室を訪れて作品を目にすることができ、作品への親しみを深めることができる。また、1995年には別館もオープンした。

- 18) 展示空間との関係から印象深い一例として、ブルース・ナウマン氏の《100生きて死ぬ》が挙げられる。これは100本のネオン管を使った光による作品であり、それぞれのネオン管は、“SING AND DIE” “SING AND LIVE” “LOVE AND DIE” “LOVE AND LIVE” など、“LIVE” と “DIE” をさまざまな動詞と組み合わせた言葉を表示している（組み合わせられる動詞は“SPEAK” “SMILE” “HEAR” “HATE” “TOUCH” “KNOW” “THINK” など、人間の基本的な動作や行動を表すものが多い）。これらの言葉は1組1組が、青、緑、赤、黄、白、オレンジ、ピンクなどの鮮やかな色をしており、しばらく一定のスピードで点滅を繰り返した後、一度にすべてが点灯する瞬間を迎える。全体のサイズは299.7×335.6×53.3センチメートルであり、ネオン管は整然と、縦に25本ずつ、4列に並べられている。

この作品が展示されているのは、コンクリート壁に囲まれた高さ10メートルを超える円筒形のギャラリーである。採光は天窓によっており、昼でも薄暗い。その中にこの作品はただ1点で展示されている。秋元雄史氏は「自然とアートを発見する建築—ベネッセハウス—」（『Remain in Naoshima』76-81頁）の中で、この空間は、「穴の中か洞窟にでもいるような印象を与える」ものであり、「美術館の中でも最も内省的で自身の存在を感じさせる場所」であると述べている。その空間の中で鑑賞者は椅子に腰掛けて作品と対峙する。作品のメッセージ性を効果的に高める空間演出であるといえる。

- 19) 安田侃氏の《天秘》に関する参考資料は、前掲書『Remain in Naoshima』所収の「作品制作ドキュメント」（120頁）と作品解説（116頁）であり、引用文の出典もこの両者である。
- 20) 秋元雄史「『直島・家プロジェクト』が目指すもの—製作の立場から—」秋元他、前掲書、25頁。
- 21) 直島・家プロジェクトについては、『美術手帖』（美術出版社）2003年2月号に掲載された以下の記事も参照した。「直島・家プロジェクト完結—杉本博司の護王神社—」（14-17頁）、中沢新一「島からの挑戦」（18-22頁）。
- 22) 「角屋」でのプロジェクト実施の経緯については、「角屋—建築解説—」と「『直島・家プロジェクト1』角屋—建築および作品制作ドキュメント—」（『Remain in Naoshima』44-46頁）を参考資料とした。
- 23) 秋元雄史「直島に在ること・場所をつくる—方法としてのコミッションワーク—」秋元他、前掲書、10頁。
- 24) コミュニティ・アートの先進地はイギリスであり、その発端は、1968年頃に「従来のアートの在り方に疑問をもったアーティスト達がアートを町中へ、人々の手に返すことを主眼として」始めた活動にあるとされる。伊地知裕子「英国におけるコミュニティ・アートの伝統」『芸術と社会を結ぶ・報告書』（国際交流基金、1998年、21頁）。当初は社会の変革を意識するかなりラディカルな活動であったという。その色合いは次第に薄まってきたものの、高齢者の演劇活動やハンディを持つ子供たちの造形活動など、社会的弱者や問題を抱えた地域の活性化や再生を目指す活動が活発であり、社会との関わりを重視する傾向は根強い。活動内容は、演劇、音楽、美術と多岐にわたるが、多くの場合、地域住民が鑑賞者としてではなく表現者としてアートの現場に主体的に関わる、あるいは参加するという性格を持つものである。日本においても様々な活動が展開されており、現代社会における芸術の役割を考える上で興味深い動きである。

キーワード：地域社会と芸術 現代美術 「場」との関係性 「人」との関係性 協働  
日常の中の非日常 内側からの活性化 芸術の意義

(HATTA Noriko)