

## 《2004年1月例会報告》

■期 日：2004年1月21日（水）19：00～21：10（その後両国駅前で飲食～12：00頃～残れる人は残った）

■会 場：とくだわら（墨田区緑2-19-9 大江戸線・JR 両国から徒歩10～15分）

■参加者（属性）

【会員】小森誠之（早稲田大学スポーツ研究会 Den-sports） 笹原勉（日揮） 中塚義実（筑波大学附属高校） 中村敬（サッカークラブコーチ） 宮崎雄二（サッカーマニア編集長）

【会員外】赤木郁（ニコハウス） 赤松彰利（まちづくり神田工房） 井上直胤（キャットフォレット） 大西美美（伊藤忠エレクトロニクス） 国府田典明（足立区在住） 佐藤峻一（早稲田大学スポーツ研究会 Den-sports） 土谷享（アートユニット・KOSUGE1-16） 安田英文（ヤングスポットよこはま）

【報告書作成者】中村 敬（サッカークラブコーチ）

注）参加者は、所属や肩書きを離れた個人の責任でこの会に参加しています。括弧内の肩書きはあくまでもコミュニケーションを促進するため便宜的に書き記したものであり、参加者の立場を規定するものではありません。

\*\*\*\*\*

ローカルな活動からゆたかなくらしづくりへ

ーアートとスポーツ：分野を超えた活動の可能性

中村敬(サッカークラブコーチ)、土谷享(アートユニット:KOSUGE1-16)

\*\*\*\*\*

<プレゼンテーション>

### I. 活動するフィールドは「地域」ー中村敬の活動から

#### 1. 中村のスタンス

スポーツの多様な楽しみ方ー極めるだけでなく、遊ぶ、みる、語る、支える（応援する）ーを表現して、楽しみづくり、まちづくりにつなげたい

#### 2. これまでの中村の活動事例

●2002 日韓 W 杯の時サッカー仲間とともに、地域住民に呼びかけ、中村家ビル2Fの空きスペース（現「とくだわら」）にて、パブリックビューイングの開催

●少年サッカークラブでの活動

○フラフープや大縄などの遊びや、遊び感覚を取り入れた練習メニューづくり【遊ぶ・極める】

○お父さんコーチとの語る場の積み重ね（呑み会含め）【語る】

○「とくだわら」を使い、日本代表戦や、子どもたち自信の試合の鑑賞会【みる・語る・応援する】

### II. アート／アーティストとの出会い（中村）

隣接地区のアートイベント「向島自転車アート&ネット・プロジェクト」をまちづくりの視点で捉え、興味を持ち、手伝いとして参加したのがはじまり。

<向島自転車アート&ネット・プロジェクト（2003年6月20日～7月6日開催）>

墨田区向島にある、元米屋だった空き家を改築し、そこを拠点として、廃棄自転車を利用したさまざまな自転車イベント・プログラムを通じ、都市環境の中での自転車の可能性を探り、また「人とアート」「アートと地域」「人と人」を結びつけていくプロジェクト。以下のようなプログラムがあった。

1) アーティスト 木村崇人さんのプログラム（「ジャイロ自転車」をつくろう！）

自転車を解体し、そこからジャイロ自転車という遊具をつくり、プレイする。その過程を楽しむ。

2) アーティスト野上裕之さんのパフォーマンス（輪タク・パフォーマンス）

人（お客）を乗せられるように改造した自転車に乗り、知らない町にやってくる。そこでその土地の人を乗せて道案内をしてもらいながら、目的地へと向かう。その過程での会話やコミュニケーションを重要視する。

3) KOSUGE1-16 のプログラム（ママチャリ・グリーンベルト）

路上放置自転車の多さに目をつけた。「乗れば自転車。置けば路上植物園。向島では、この自転車は放置自転車になりません」（パンフレットより）。置いた途端に路上植物園と化す自転車をレンタル自転車として貸し出し、向島をめぐらせた。

<路上植物園>

個々の敷地だけでは納まらず自宅前の路地や路上まで植物のプランターを置いている現象。特に墨田区などの自宅の敷地が狭い下町的なエリアに多い。またそれが、独特な景観をつくり出している。

中村：参加してみると、そこにはスポーツ的要素がたくさん含まれているものもあったし、アーティストたちは「地域」をフィールドにさまざまな表現をしていて、とにかく現場にいて楽しく、刺激を受けた。そのなかで「アート」とは何を示すのかという疑問を持つ。

活動をともにしていく中で「アートとは本来、特別なもの、ある一部の人だけのものではなく、生活の中にこそあるもの、またその中で表現し、そこをゆたかにするもの。しかし、日本ではそのようになっていない」といった言葉を聞き、日本のスポーツの現状と近いものを感じ、またそこで出会ったアーティストの姿勢が、自分とも近いことに気づかされた。

### Ⅲ. アートとは—KOSUGE1-16 の活動より（土谷）

1. アートとは

アートは、明治の「殖産興業」「富国強兵」のなかで、国家主導で日本に取り入れられた。表現方法としてでなく、技術として取り入れられたため、その時点でアートをする自由さ、面白みが欠如することになった。またその過程で「日本画 vs 洋画」のおかしな対立も生まれた。それらのしこりは現在まで拭うことは出来ていない。

一方では、画廊や美術館だけではなく、そこを飛び出し、まちなかやあらゆるところで表現されるアートも生まれてきている。

KOSUGE1-16 では、「地域」において、その場所でしかつくり出せないアートプロジェクトを組み立て、「結果」だけでなくさまざまなことが起こる「過程」を重視した作品をつくっている。「物」を作るのではなく「場」をつくる。そこでそれぞれの使い方をしてもらい、地域の人に、アートを意識させずにアートを体験してもらおう。そのような視点で活動を続けている。

2. KOSUGE1-16 の活動事例（詳細は KOSUGE1-16HP [http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/)）

1) 自転車の為の抜け道の為のバリアフリー（2002.11）

住民のいる長屋を自転車で通り抜けるプロジェクト。会場となった古橋邸は、表玄関も裏玄関も道路に面している長屋造りの家。この家の1Fを日常生活の空間を残したままバリアフリー化し、表玄関から勝手口を貫く抜け道（路地）として機能させた。

主なターゲットを自転車利用者に設定はしたが、ベビーカー、犬の散歩、出前など幅広く利用方法が生まれた。また、プライベートな場に公共の場が介入することによりハプニングや出会い、コミュニケーションが自然と生まれ、そこに接する人々が多様な使いみち、意味を見つけた。

## 2) ISEKIT-PARK

アートユニット KOSUGE JCT. を組んでつくった作品。スケートボーダー井関信雄の「プライベート空間の中でスケボーをしたい！」という予てからの夢を実現させ、井関信雄宅の超狭小住宅のわずかなスペースを使い、家の中をスケートボードパークに変え、地域へ開放。さまざまな現象が起こった。

## 3) 帯広の小学校でのアート・プロジェクト

小学校の職員で自転車チームをつくり、「全日本12時間ママチャリ耐久レース」（帯広で10年ぐらい続いている大会。2003年度は8月2日の17時から3日の朝5時までの耐久レースに422チームが出場。当該小学校では全教員が出場した。キャンプ感覚で楽しめるイベント）に出場。そのバックアップを小学生にやってもらう。小学生は様々な形で「表現」する。

表現①大会で先生チームが使用するテントや自転車に、小学生が休み時間に、好き勝手に応援メッセージを書いたり、色を塗って表現する

表現②先生チームへの応援メッセージをビデオレターで綴る（小学生は皆一様に「がんばれ〜」と言う）

## IV. おしゃべりカフェイベント「ちゃぶだい」の開催（2003.9.14.中村）

「向島自転車アート&ネット・プロジェクト」に参加していた国府田典明氏と共に「足立 NUMBER」を組み、開催した。中村家のビル2Fの空きスペースを「とくだわら」と命名。ちゃぶ台を中心に生活観あふれる空間を意識しつつ、その中にスポーツ用具やDJブースをちりばめ、素人なりにインスタレーション的に内装をつくった。地域やアート・スポーツ関係者中心に広報したが、テーマは特に設けず、来た人とちゃぶ台を囲んで会話する中で「何かが生まれれば」という、その偶然性（相撲のとくだわら感覚）をかたちにしてみた。

### <足立 NUMBER>

2人の地元でもある東東京を面白くさせたい。また、ローカルな場所で活動するという意味を含め結成。国府田典明は美大生であり、DJ。DJを自分の表現方法の一つとして捉えている。「クラブ内だけでプレイしていることに疑問を感じている。他のところで表現したらどうなるのか。面白いのではないか」という多様なDJ観を持っている。「ちゃぶだい」の中でもプレイした。

中村：地域住民を多く取り込めなかった反省はあるものの、一時的ながら、「スポーツ」や「アート」などの来場者個々のジャンルを超えた「語れる」場が出来た。

### 注) インスタレーション>

「installations」は元来、据え付け・取り付け・架設といった意味の普通名詞。現代アートではおもに、絵画や彫刻といったジャンルに属せない作品に対しての便宜上の区分けとして使われる。また、ある作品について、その作品をとりまく環境とともにカメラアングルにおさめて情報化するという意味もこめられている。（KOSUGE1-16）

## V. 次回プロジェクトについて

### 1. ガーデンフットサルデー・プロジェクト（中村の企画段階のプロジェクト）

「とくだわら」の裏手にある区営テニスコート及び、その隣の子どもの遊び場を使い、3つの会場をつくり、多様なスポーツの楽しみ方を具現化する。

(i) JFAファミリーフットサルフェスティバルをモデルにした大会会場

(ii) フリースペース会場（ミニゴールとボールを設置、自由に遊べる場所をつくる）

(iii) カフェ会場（アーティスト等と協力。語れる空間・溜まれる空間をつくる）

「とくだわら」近隣地区の後援をして頂けそうなまちづくり団体にアプローチし、後援を募った後、行政へとアプローチしていく。現在まちづくり団体へ企画書を送り、返事を待っている段階。

もし会場が取れなくても、使える場所で、スポーツを表現する。

### 2. 「Guess Sport? 楽しいスポ研」プロジェクト（企画 KOSUGE1-16）

地域との関係に注目しつつ、従来とは異なる角度からスポーツを見つめ直すとともに、実際に向島というローカルな場から謎の新スポーツ『X』を生み出す可能性を探る実験的試み。

【期 日】 2004年3月6日（土）～3月28日（日）

【会 場】 現代美術製作所（墨田区墨田1-15-3）

【主 催】 現代美術製作所

【協 力】 アサヒビール株式会社、ナガセケンコー株式会社、自転車部、中村敬 他

【プログラム】

1) 様々なインスタレーション : その一つとして現代美術製作所ギャラリー内を遊び心いっぱいのスタジアムへ変貌させる。時にそこは研究会場になり、プレイ会場になり、サロン会場にもなる。

（3月6日のオープニングではフットサルパークとなり、ミニ大会も行うことが決定！）

2) リレーレクチャー、シンポジウム、ワークショップ : 「文化」をキーワードに、分野を超えた GUESS 人（ゲスト）を招き開催。

3) 「スポ研」を結成し、ギャラリー内の部室を根城に謎の新スポーツ『X』を創造する「スポ研」（下記参照）を中心に、『X』について研究する。ギャラリー内がその研究場所になったり、発表場所になったり、プレイ場所になる。etc

<謎のスポーツ『X』をつくるスポーツ「スポケン」>

【目的】 実際にスポーツをつくるという事よりも、そのフィールドワーク性が重要であると考え

【ルール・しくみ】 任意の環境で、そこでしか成立しない「スポーツ」をつくる（プログラミングのようなもの）

- ・地域性・条件・環境などをピックアップ
- ・ピックアップしたものの条件を満たす、スポーツするための条件のピックアップ
- ・ピックアップしたものから、ルールを組み立てる
- ・PLAY
- ・ルールの分析

詳細はKOSUGE1-16HP [http://homepage.mac.com/kosuge1\\_16/](http://homepage.mac.com/kosuge1_16/)

【提 案】 会期中にサロン2002月例会の開催

3月9日（火）19時より、「歯磨き感覚でスポーツは可能か？」（仮）で開催検討中（2月24日現在）

参考：アートとスポーツのこれまでとこれから

現在のスポーツ観とアート観には、多くの共通する問題点を見出すことができる。どちらの分野でも、よりローカルに、そして日常生活に近づけようとする動きが現れてきている。

問題点の核は、「文化」のありかた、位置づけそのものにあるのではないか。また、分野を超えた動き、活動は可能なのではないか。

これまでのスポーツ観	→	これからのスポーツ観
チーム	→	クラブ
選手	→	プレーヤー
多くの「補欠」を生むシステム	→	「補欠ゼロ」のスポーツシステム
「競技」志向	→	「プレイ・スポーツ・競技」多様なあり方
「大会」中心	→	「日常生活」中心
トーナメント	→	リーグ
「引退」のあるスポーツライフ	→	「引退」なしの生涯スポーツライフ
単一種目を年中行う	→	複数種目をシーズンごとに行う
「する」のみのスポーツライフ	→	「する・みる・語る・ささえる」多様なスポーツ
単一の価値観に集約するシステム	→	多様な価値観を認め受容するシステム
学校・企業	→	地域

(サロン 2002 公開シンポジウム 2003：中塚義実代表の資料より)

これまでのアート観	→	これからのアート観
洋画家・日本画家・彫刻家	→	アーティスト
多くの「在庫」を生むシステム	→	「在庫ゼロ」のアートシステム
「結果」志向	→	「製作プロセス」の多様なあり方
「展覧会」中心	→	「日常生活」中心
ホワイトキューブ（美術館・画廊等）	→	サイトスペシフィック（現場）
単一種目の職人的な技量に特化	→	多様な表現方法を試みる
「発表」のみのアートライフ	→	「する・みる・語る・ささえる」多様なアート
単一の価値観に集約するシステム	→	多様な価値観を認め受容するシステム
学校・企業・国	→	地域

(KOSUGE1-16 土谷氏の資料より)

## <ディスカッション>

### 1. 分野を超えた可能性

○土谷 「スポーツ」だとか「アート」だとか、分野の枠を超えた動きは、今後出てくるのか。それとも個々の分野のしがらみは大きなものなのか。

○中塚 個々の分野のしがらみは強く感じている。スポーツの中だけでも細分化されていて、「サッカー」「野球」など種目で細分化されていて、自分の種目のことしか関心がなかったり、しかもその中で勝負にしか関心がなかったり、あるいは「学校の立場」にしか目がいかなかったり。全国高体連の研究

大会の発表で、「学校部活動はこのままではいけないぞ」ということを投げかけようとして「これまでのスポーツとこれからのスポーツ」を引用してくれた発表者がいて、僕は拍手喝采だったのだけど、司会をしていたどこかの校長先生は、「それは大変難しいことです」と。要するに「学校体育の枠から抜け出るのは無理だ」ということを言いたかったみたいで、がっかりしました。学校の先生たちに任せておくとそんな発想になってしまう。地域で、体育体育していない人たちが、スポーツかアートかなんだか分からない形で入るといえるか、一緒にやっていたらすごく面白いですよ。

## 2. アートって!?

- 笹原 (発表の中にあつた) オランダのウォークウェイを作る作品がアートだといわれると、私なんかやっている「石油化学プラント」づくりもアートなのかなと思ってしまう。
- 中塚 「アート」のとらえ方がすごく新鮮で、今まで知っていた、習ってきたアートと随分違う
- 中村 自分も向島でアーティストと出会って多様なアートを感じた時は、いい意味でショックでした。
- 中塚 例えば(発表の中であつた)日付を書くだけの作品は、あんなのでアートなんですか?(笑)
- 土谷 はい。あれは5千万円くらいします!(笑)
- 笹原 何であれが素晴らしいのですか?
- 土谷 アートというと、たぶん大勢の人は条件反射的に、アートの価値というのは骨董的価値になってしまう。でもアートの価値というのは現代性というか同時代性にある。その同時代性があるから、死んでからの方が売れるアーティストが出てくる。同時代性のスピリットに気づいている人には非常に価値がある。けどもお金の話は抜きにして、生きているアートを表現していくとしたら、どんどん壊していくしかないですね。その中の一つの表現が、日付を書いていく、という、あの時代の彼がとった表現。ちょうどあの時代はベトナム戦争の時代で、メディアの情報は重要だったし、自分が生きているのか生きていないのかという価値観が揺らいだ時期。彼はその他に、突然友達に「自分は生きているよ」という手紙を送るといふアートもやった。それもアート。
- 中塚 解説してもらわないと難しいねえ
- 土谷 それはどういう風にして切り抜けられるかという、アートとして入るのではなく、「あっこれがアートだったんだ」と意識させずにアートがある状態にさせないと成立していけない。それは日本の場合ですけど。
- 中塚 ヨーロッパあたりでは作品自体にメッセージがあるわけでしょ?
- 土谷 アート=自己表現じゃなくなってきた。そこらへんは非常に難しいところですけど。化学プラントを作るのもアートと言ってもよいのかもしれない。
- 笹原 分かりやすいところを言うと、塔から配管が通っていて、配管っていうのはお金がかかるから短ければ短いほどいい。けどなぜか知らないけど、曲がって出来ている。これは美しいからそうしているのだと思う。アートと他のものが融合してゆくという話があつたけど、ものすごく融合しているところに自分は関わっているのかなあと思いました。
- 赤松 逆に「アートなんですか?」「スポーツなんですか?」という定義立てをしなければいけないこと自体が、近代的枠組みにとらわれているのではないか?
- 中塚 先ほどの発表(KOSUGE1-16の)で面白いなと思ったのは、帯広の小学校の作品で、子どもたちの、先生への応援メッセージが全部「がんばれ」になっている。子どもたちに「がんばって〜」と言われたとき、先生はそれをエネルギーにできるだろうけど、あれだけ「がんばって

～」が続くと、「応援するための語彙はがんばれしかないのか」とか「普段から子どもたちががんばれがんばれと、我々大人が追い込んでいるのではないか」という問題に気づくし、気づいてほしい。学校の先生に対して、「がんばれ」という言葉は、単語としてはいいけど、その裏には危険性があるぞということ、文章で伝えるのよりもアートとして、応援メッセージの形で伝えていくのはすごくいいなと思う。

○土谷 そういうことかもしれませんね。文章で説明すると説明で終わってしまうけど、アートの面白さと言うのは、体感なんです。最終的には体感が伴わないと共有できない。それで、文章にすると、それは二次的な物を伝えるメディアとなりますよね。第一次的な体感というものが、アートには重要なのではないか。それが今の現場主義ということだと思います。そこの場において共有していないと本当のところは分からない。そこの場所でしか成立しない面白さがある。

### 3. 文字の背景にある文化

○赤松 あの作品で、子どもたちからもっとゆたかなメッセージが発せられてもいいのではないかと、投げかけをすると、普段よっぽど先生から子どもたち、或いはその逆でもよいが、そこでのコミュニケーションは、もしかしたら貧弱だったのではないかという気がする。本当に濃密なコミュニケーションが展開されているのであれば、子どもたちは子どもたちなりのメッセージの発信ができるのではないかなという気がする

○土谷 作品の中にあつた、変な顔をしたりふざけたりというのも、彼等なりのメッセージではあるのですけどね。

○宮崎 「勝て！」や「一生懸命やれ!」、「ベストを尽くせ！」などの集大成が「がんばれ」という言葉になっているのではないか？

○笹原 「がんばれ」や「よろしく」というのはなかなか外国の言葉には訳せない。

○土谷 冷たい感じになってしまう。「あなた自身を超えて」みたいなかんじに

○笹原 「がんばれ」ってなんなんだろうって (笑)

○中塚 確か中学のとき、国語の教科書にそれが出てたと思いま。「がんばれ」というのは「我を張る」からきているということで、その言葉をスポーツの場面で使っているのは「我を張れ」と言っていることであつて、もっと違う表現はないのだろうか。そんな話だったかな。中国語では何で言うのですか？

○笹原 中国語では「(火に) 油を加える」と書いて加油 (パンカイ) と言います

○土谷 他から力を与える感じですよ。その燃料だけでもっと燃えろ! というのが日本の「がんばれ」であつて。「これしか燃料がないのに」という感じですよ (笑)

○赤松 昔、私は「がんばれ」という言葉が嫌いで、でも我を張る「がんばれ」で力が出せるのだったらいいと思ったのですが、実はそういう意味での使い方にはなつてないのではないか。

○土谷 自分自身に向かつて言うのはいいのだと思う。他人に言うのは失礼な感じになる。ジミー大西の「がんばれよ」と言われたら「おまえもがんばれよ」というあのギャグが正常だと思う (笑)

○赤木 言葉の意味を考えると、「がんばれ」というのはどうなのかなと思うけど、もう記号化していて、「フレーフレー」と言うのと同じで、記号であつて言葉ではないと思う。音として、応援しているような気にさせる言葉じゃない音をつくれればいいなと思う。

○佐藤 ずっと「がんばれ」という言葉を使わないようにしている。あと「選手」という言葉も。学校で新聞をつくっているが、何とかしてそれらを使わないようにしても、それらに代わる言葉が見

つかからない。「プレイヤー」という言葉を使うのは悔しい。日本語にそういった概念がないから仕方がないのかもしれないが。「がんばれ」も同じ。他に良い言葉が見当たらない。友達に「がんばれよ」と言われたときに「別にそんなに気を張っていないのに」と思う。何て返したらいいのかなど。だから意識的に「楽しんでね」などに代えて言うようにはしている。その2つの単語は変えたい。

- 赤松 「選手」ではなく「競技者」ではダメなんですか？
- 佐藤 競技ではない時があるし…
- 赤松 競技じゃない時は「参加者」は？
- 佐藤 もっと楽しいような感じで「遊戯者」が良かったんですけど。いまは「選手」の「手」ってなんなのかなとか。
- 佐藤 愛好者だとアマチュアっぽい感じになってしまうし
- 笹原 運動員・・・中国語です（笑）
- 土谷 確かに運動員ですよ（笑）
- 笹原 なんか選挙みたい。（笑）
- 佐藤 やはり選ばれるという言葉がつくだけで抵抗ありますよね
- 中塚 何で「選手」と言うかという、これまで日本でスポーツに関わっていた人は、選ばれていた人ばかりですからね。大会に出るのは学校を代表する選手。だから「選手」しかいなかった。「プレイヤー」でいいのではと思う。ただ4文字だからね。新聞の活字組むときは大変
- 土谷 遊び人じゃだめなんですかねえ（笑）プレイヤー
- 中塚 「オリンピック」が「五輪」になり、「ワールドカップ」が「W杯」になったのも、新聞からでも「ダブリュはい」と読む人がいるから困る（笑）
- 佐藤 テニスは選手と言わない。テニスの舞台は日本ではなく世界だから、〇〇選手と呼ばれるのを嫌がるらしい。絶対プレイヤーと呼んでくれと言われるようです。たしかにプロテニス選手とは言わずプロテニスプレイヤーですし、野球は野球選手ですし。

#### 4. これからのアート観

- 中塚 「在庫ゼロのアートシステム」っていうのは面白いねえ。
- 土谷 要するに作らないということなんですけど
- 笹原 作品が全てではないということですか？
- 土谷 東京都美術館が上野にありますよね。あそこでいろんな展示会が開かれているわけなんですけど、年間4万点近くの絵画が展示されていて、その量の絵画が毎年消費されているわけです。しかしながらそれらの作品がその後どこに行っているか分からない。出回っていないわけです。大作が。ですからどこかにたくさんの在庫があるわけですよ。すごい生産量なわけなんですけどね。日本と、日本から影響を受けた国だけなんですけど。アートとして絵から入るとか彫刻から入るといのは。欧米圏ではそのような概念はないんですよ。コンセプトから今、現在を知ってどのような表現をできるのかという感覚。「絵画」「彫刻」という枠組はどの国でも超えている。日本で何で未だにそのようになっているかというと、明治維新の中で「技術」としてアートが取り入れられたから、それを習得して次のステップに行くという感覚になっている。アートの概念自体がずれている。すでに遊べなくなっている。「絵が下手だから美術は出来ない」みたいに。下手とかじゃないんですけど。人間って紙に文字や絵を書くわけで、それ自体が第一の表現活動



と捉えられる。でも日本だと「形が狂ったらダメ」。それはおかしいのではないかなと思う。

○笹原 欧米の美(芸)術大の入試はどのようなもの？

○土谷 入試は面接中心です。あとは自分の作った作品を15点とか決められた数持っていく、試験官の前でプレゼンテーションするとか。友達が受けた入試は、教室に空き缶が一個あって、時間が終わるまでに空き缶を使い何かやって、その結果を残すというものだったそうです。日本の場合だと用意始めて絵を書いて6時間たったら終わり、それまでに出来た絵を置いて帰るやり方ですね。

○中塚 教え子が、芸大の試験受けるのですが、なかなか受からないみたいですね

○土谷 あれは才能というよりも、試験に対する傾向と対策ができればという感じですね。いかにも日本の試験という感じで。そこに気づいている人はほとんどいなくて、みんながんばって、がんばった時にやっとそこに入れるのだろうけど、人生の花はその大学に受かったことだったりする。アートが取り入れられたしがらみが、100年くらい蔓延していて、そこから現在は逃れられない状況。僕がやっているようなものが美術教育として、大学とかで成立するかというと成立しない。大学には大学なりの大学アートというものが出来上がってしまっている。やはり、例えば大学の時に良い成績が残せるかではなく、社会というフィールドに出たとき何ができるかということだけが重要。また、続けていくということも。

○赤松 日本の美術系の大学でも、プロジェクト型を試行している大学も増えているのでは？

○土谷 どうか分からないですが、気持ちのある人は、大学の時から、そこは違うフィールドで活動していますからね。それでいいと思います。年間何千人卒業していてアートを表現しつづけている人は1人か2人いればよいという状況ですからね。

一般の人たちでいうと、これだけ日本の各都道府県に美術館と言われるものがあって、そこに誰も行かないというのは（日本のアート観は）かなり重症かなと思います。美術館のような文化施設の普及率は世界トップクラスですからね。しかも大きくて立派なものばかり。結局今のような美術館のシステムでは、運営も維持できない。東京都現代美術館が木場に出来ましたが、毎年20億円ずつ借金が出来ている。

○中村 学校もスポーツ施設と捉えると、日本のスポーツ施設の普及率は高いはず。だけれども、その有機的な使われ方は出来ていない。

○土谷 有機的な使われ方ができていないという点では、長野オリンピックで使った施設も、有機的な使い方はしていないし、だんだんと維持できなくなっている。官主導の文化政策というところから一步置いたところで、オルタナティブな方向性を持たないといけない。そうしないと文化が草の根的に根づいていかない。気づいて行動しないといけないのでは。

## 5. 文化（アート）とお金の話

○中塚 現実的な話ですけど、こういうプロジェクトをする時の資金はどのようにしているのですか？

○土谷 大概是協賛がついたり、また自分の場合はプロジェクトをオーガナイズする人がいたり。もちろん自腹でやるものもありますけど。紹介した帯広のプロジェクトは予算がついていました。企画する人が気に入ったアーティストをピックアップしてくる方法で、それに選ばれたということです。紹介した向島のプロジェクトはアサヒビールが予算を出していました。

○中塚 アーティストが、自分を表現するのと同時に、そういうものに興味を持ってくれる行政の人とか、企業の人とかいないとダメですよ。逆に言えば、アートを面白いなと感じてくれる人を増や

していかないと。

- 土谷 そうですね。それとやる人自身で独立採算が取れないとダメなんですよね。それはまだどういう方法かわからないですけど。NPO的なやり方がよいのかもしれないし。
- 笹原 今までのプロジェクトで収入はあるのですか？
- 土谷 とんとんかどうかというところですかね。スポーツと同じように、アーティストがアスリート化して、お金を稼ぐ方向もあるわけですけど。大きなパトロンとか大きなギャラリーがついて。日本ではありえないですけどね。だからみんなニューヨークなどに行って活動するわけで、そこで成功すれば、お金が回ってくる人も出てきますけど。だけど、そのような作品がどういうところに消費されていくかというところ、大財閥のところであり、自分の目指す「地域」やアートの文化化とはかけ離れた次元の話です。アスリート路線の人もいますからね。オタク文化を持ち出して表現している村上隆というアーティストは、クリスティーズのオークションで作品が4千万円で取引される。極めればそういう路線もある。それはグローバルなシステム（ルール）にのっとったやり方。そのためのシステムが、真っ白の部屋、美術館（ホワイトキューブ）であって、どこの場所でも成立するアート。モダンアート。私が考えているのは、その場でしか成立しないアートでホワイトキューブではない。
- 笹原 たとえば、先ほどの（KOSUGE1-16 の作品の）家の中に道を通すプロジェクトで、あれに参加するのは、楽しいから参加するわけで、映画が見るのが楽しい人はお金を払って見るしサッカーを見るのが楽しい人はお金を払ってみる。お金を払ってプロジェクトのプログラムに一般の人が参加するというのは考えますか？
- 土谷 難しいのではないのでしょうか？
- 笹原 誰か協賛者がいるから収入があるわけで、しかしながら楽しいと思う人がお金を払う。本当に楽しければ、お金を払ってでも楽しみたいとなる。そのような考えはありますか？
- 土谷 最終的にはそこまで持っていかなければいけないと思います。しかしそれだけやってしまったのが、今の箱物行政の現実ですよ。アートが楽しい・素晴らしいと思う文化はそこまで行っていないのに、一般の人はお金を払っていいとは思っていない状況なのですよ。一般の人にはエンターテインメントの方がよっぽど面白いわけです。だけどそこまでアート観、アート文化を高めるための、草の根的なアートの楽しみ方をNPO的なやり方で、デモンストレーションしていかなければいけないと思います。こういう楽しみ方もあるよという感じで。今の時代（状況）だからやらなければいけないのでは思います。お金はほしいですけどね（笑）。例えばJリーグの新潟はチケットを無料で配布しましたよね。具合は違うけど同じような考えですよ。味見をさせてという感じで。

## 6. 最後に

- 中塚 スポ研イベントにサロン 2002 の月例会を持ってくるというのは面白そうですね。
- 土谷 ここの場所は所謂ホワイトキューブなんです。ギャラリーで真っ白な壁で。そこで何かできるかと言われた時に、出来なくて、スタジアムにしたわけですけど、そこで起こる出来事がいろいろあってほしいなと思っています。是非サロン 2002 も参加して頂いたら面白いのではないかなと。異業種コラボレーションと言うか、異種格闘技と言うか（笑）。それぞれの分野の極みを目指すのではなくて色々な分野の横のつながりを増やしていかなければいけないなと思っています。いろんなNPO的な活動している人がいるから、もっとつながっていけば、柔軟なやり

方で活動できるインフラができる可能性があるのではないのでしょうか。今はネットワークをつくっていくという使命感があります。

○中塚 それでは場所を変えましょうか。今日は異業種合間見える例会になりましたが、これを一回目として今後ともよろしくお願いします。有難う御座いました。