静かな海流をめぐって

金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム〔スズプロ〕
2016-2017年度　活動報告誌

静かな海流をめぐって
金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム〔スズプロ〕2016-2017年度　活動報告誌

まえがき

私たち金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ] は、「奥能登国際芸術祭 2017」を機会に結成された、教員 6 名、研究員 1 名、油画、彫刻、芸術学、視覚デザイン、環境デザイン、工芸の学生 35 名による混合チームです。珠洲市の古民家で、「静かな海流をめぐって」をテーマとした作品を制作すると共に、商店街と連携した企画など、アートを通じて奥能登珠洲の様々な活動に参加しています。

芸術祭において、明治期に建てられた八木邸を舞台に、私たちはフィールドワークやワークショップを重ねて作品を展開しました。珠洲と大陸の文化交流や動植物、地元の人びとから聞きとった話などを盛り込んだ巨大壁画《奥能登曼荼羅》、八木邸に残る膨大なモノを組み上げた《いえの木》、漁網用の糸を藍染めし、海に潜る感覚をのれんに重ね合わせた《家に潜る》、稲作による庭園風景《こめのにわ》など、敷地の内に残された歴史・生活を読み込み、今改めてその重層的な文化を体感する空間となりました。

この活動報告誌では、これまでの 2 年間に亘る調査・研究のアプローチ、構想から完成に至る制作の全工程と技法・材料についてや、学生と教員の共同作業の過程を記録し紹介しています。また、同時に自分たちの活動を振り返り、整理することで今後の動向を検討する機会ともしました。
さらに加えて、私たちが珠洲のみなさんと共に積み重ねてきた経験を、他の地域の方々やアートプロジェクトに興味のある方々と共有できる様に心がけて編集しました。

本プロジェクトは、公益社団法人大学コンソーシアム石川、公益財団法人三谷研究開発支援財団の助成、ホルベイン画材株式会社の協賛、株式会社灯工舎、（株）山本内装巧房、北風八紘さん、手染めや椿姫落合紅さん、石川県文化財保存修復工房の方々の協力を受けて行われています。活動の趣意に共感し、ご支援いただいた金沢美術工芸大学の学生と教職員、地元珠洲市の方々、芸術祭サポーター等の多くの方々に心より感謝申し上げます。

金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ] は、大学の授業を越えた共同活動を通して、地域社会との関わりの中で生まれる新たな表現を模索しています。これからも地域のみなさんと連携しながら、その地域でしか表現できない創造活動を目指し続けていくことを考えます。



スズプロとは何か

スズプロとは、金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム［スズプロ］の略称である。専攻・学年を超えて集まった学生有志と教員が、奥能登国際芸術祭 2017 への参加を目指し、2016 年度に結成した。以降、頻繁に珠洲を訪れてはフィールドワークや地元の方への聞き取り、祭りへの参加やワークショップの開催、さらには奥能登に関する様々な資料を読み込むなどの活動をおこなってきた。そして、これらの成果を作品へと昇華するべく、毎週のように会議を開き、「珠洲とは歴史的・文化的にどのような場所か」といった議論を重ねながら制作を進めてきた。

奥能登国際芸術祭 2017 では、このような 1 年以上におよぶスズプロの活動の結晶として、珠洲市飯田町の古民家に「静かな海流をめぐって」という作品をつくりあげた。海流には、静かにしかし絶えず流れるのと同時に、モノを移動させ堆積させるという役割がある。それは少しずつ社会が変化し、歴史が積み重なっていく珠洲のイメージを喚起させる。会場となる大きな古民家内に制作した「家に潜る」、「こめのにわ」、「奥能登曼荼羅」、「いえの木」という 4 つの大規模なインスタレーション作品には、古民家内をめぐりながら、海流とともに変化（発展・衰退）してきた珠洲の歴史や文化を感じてほしいというスズプロの想いがこめられているのである。

スズプロ

活動のロゴマーク

スズプロの「ス」を虫眼鏡に見立て、珠洲のいいところを発見していくぞ！という思いがこめられている。
色は深めの青色にしているが、時と場合に応じて何色にもできるよう、決まりは設けていない。



目次

活動の歩み 06

コラム 01-02 10

リサーチ 12

静かな海流をめぐって 14

奥能登国際芸術祭 2017 参加作品

作品 01 「家に潜る」 16
作品 02 「こめのにわ」 28
作品 03 「奥能登曼荼羅」 38
作品 04 「いえの木」 60

コラム 03-05 74

芸術祭期間中 76

芸術祭を終えて / 現在の取り組み 78

スズプロ座談会「スズプロの成果と課題」 80
コラム 06-07 86
学生と教員の共同で行うスズプロの成果と課題 88
珠洲市の方の感想 90
活動報告誌に寄せて 92
コラム 08 100

メディアの掲載 / 参考文献 102

活動の歩み

2016 年度

4 月

プロジェクトの開始



アートプロジェクトについての理解を深める目的として、大学院授業「アートプロジェクトの理論と実践」及び学部授業「造形表現工房Ⅴ（社会環境／アートプロジェクト）」を開講。
いずれも奥能登国際芸術祭 2017 への参加を見据えたフィールドワークや作品制作を行う授業で、結果的に受講者の多くが後のスズプロに合流することとなる。

5 月

初めての珠洲入り



3,4 日／珠洲市内でフィールドワーク形式の授業を実施
初日に全員で珠洲市の概要を調査し、2 日目は「自然と植生」「文化・コミュニティ」「風土・歴史」「飯田町」等のチームに分かれて調査を行う。このとき初めて八木邸に入る。
24 日／調査成果の共有を行うためにグループごとの発表会を実施

6 月

社会学的視点からの考察



地域に根付いた作品とは単に作家の思考から生まれるのではなく、リサーチ活動とともに地域と関わることによって創出される。そこで社会学的観点からも、地域というコミュニティに重きを置く本活動を検討する必要性を感じる。そのため、文化、政治、社会にかかわる課題に対して自由な意見交換と創造的な表現活動を行なっているイベント「カルチュラル・タイフーン」参加に向けて準備を行う。

7 月

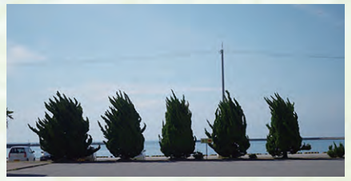
「飯田町燈籠山祭り」に参加



「飯田町燈籠山祭り」に連日参加することで、「よばれ」といった珠洲独自の祭り文化を通し、人と人との結びつきを心身共に体感する。
2,3 日／「カルチュラル・タイフーン」（東京芸術大学）に参加
「陸の果て海の入口」をテーマとして、珠洲の有り様を海からの回収物を用いたインスタレーション的手法で展示する。
20,21 日／「飯田町燈籠山祭り」と「よばれ」に参加

8 月

奥能登国際芸術祭 2017 に向けたイメージプランの作成



学生と教員が同じ目線で「奥能登国際芸術祭 2017」に向けての個々の考えや全体プランの在り方を検討する。
中旬／アートフロントギャラリーへイメージプランを提出

9 月

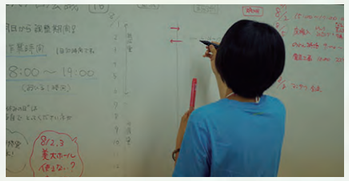
八木邸での作品設置を想定した準備



飯田町八木邸の使用方法、掃除エリアの検討を開始する。
30 日／八木邸掃除開始

10 月

授業の枠を超えた活動へ



「アートプロジェクトの理論と実践」、「造形表現工房Ⅴ（社会環境／アートプロジェクト）」の講義終了となるが、アートプロジェクトとして活動を継続。昼休みを利用した定期的な会議を開始する。
1,2 日／八木邸大掃除
会場敷地の広さから、作品設置が想定される「漆蔵、奥の離れ、茶室」を重点的に清掃。だが、実際にはこれらとは違う場所で作品が設置される。
21 日／チーム名を「スズプロ」に決定

11 月

展示コンセプト・作品の在り方についての模索



具体的な作品制作について、コンセプトや表現方法を摸索する。フィールド班、企画班、博物館構想班と、活動内容ごとに班にわかれ、昼休みを利用して会議を行い、情報の共有やプロジェクト全体の方向性を検討し続ける。
12 日／メンバーの増加に伴い、改めて珠洲の基礎的リサーチを実施（珠洲焼資料館、真脇遺跡等の視察）
18~20,23 日／週末や連休を利用して、継続的な八木邸の清掃とリサーチ活動を実施

12 月

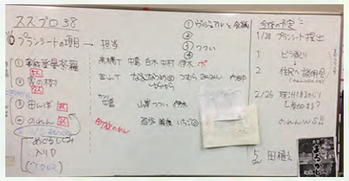
展示コンセプトと具体的な作品の内容が固まる



これまでの活動で、共通した作品イメージを表現するための方法を連日検討する。
13 日／スズプロ作品コンセプトテーマを「静かな海流をめぐって」に決定
17 日／奥能登国際芸術祭実行委員会、珠洲市役所、スズプロ三者説明会
23 日／アートフロントギャラリーへ作品修正プラン「奥能登曼荼羅」、「いえの木」、「こめのにわ」を提出
「家に潜る」については、その前段階の別案が記載されていた。

1 月

奥能登国際芸術祭 2017 への正式参加が決定



各作品ごとの班に分かれ、素材と技法、制作スケジュールの検討を始める。並行して奥能登地域や八木邸についての調査も引き続き行い、その土地性や歴史性をより深く理解していく。各班での話し合いとは別に、全体での情報共有を週に 1 回程度行う。
17 日／大学内での活動説明のために大学へプランシートと活動内容を提出。
22 日／チーム正式名称を「金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム［スズプロ］」に決定

2 月

学内広報と飯田町商店街との繋がり



春季休業での長期リサーチのための準備を進める。
6 日／第 1 回スズプロ学内説明会
広くスズプロを理解してもらうために、本学の学生を対象とした説明会を行う。
18 日／「大学コンソーシアム石川」成果発表
19 日／奥能登国際芸術祭企画発表会に参加
26 日／「食祭珠洲まるかじり」での飯田町商店街のイベント企画として共同でワークショップを実施

3 月

珠洲での拠点づくり



それぞれの作品の構想・制作準備を深める。また、珠洲での滞在場所として「かもや」の賃借契約を行う。4 月からの新体制として、スズプロ専任の非常勤研究員（コーディネーター）の契約を行う。
16 日／「かもや」入居
16~30 日／順次滞在者が入れ替わりながら、かもやの整備とリサーチ活動を実施

活動の歩み

2017 年度

4 月

活動内容の確立



1~11,21~23,29,30 日／順次滞在者が入れ替わりながら、田植えの準備、調査
16 日／より詳細な作品イメージと、制作日程を明記した再修正案を実行委員会に提出
26 日／スズプロのロゴ決定
28 日／第 2 回スズプロ学内説明会・奥能登国際芸術祭サポーター募集説明会
前回の説明会とは違い、より具体的な活動内容の紹介を行う。また、サポーター募集説明会も合同で開くことによって奥能登国際芸術祭への多様な関わり方も示す。

5 月

田植え



実際に庭を開墾し、自分たちの想像した風景を自らの手で具現化させることの難しさを感じるが、実現できた喜びが、残り 3 つの制作の原動力となる。ロゴ入りの服を着用しながら珠洲で活動することによって、地元の人にスズプロを覚えてもらおうという想いからスズプロパーカーを制作する。

1 日／スズプロパーカー完成
4 日／「こめのにわ」田植え
7 日／奥能登国際芸術祭飯田町地区説明会に参加

6 月

作品の基礎工事、技術課題の研究



「いえの木」の制作が本格化する。「奥能登曼荼羅」や「家に潜る」における、具体的な表現方法、及び素材・技術研究を重ねる。また、「家に潜る」を地元の方と一緒に制作したいという想いから、そのきっかけ作りとしてワークショップの企画、準備を行う。
16 日／スズプロ懇親会
18 日／飯田城址探検
24,25 日／「カルチュラル・タイフーン」（早稲田大学）に参加
25 日／飯田町八木邸にて染め・組紐ワークショップを実施

7 月

作品制作の本格化



スズプロ独自の技法研究をしながら連日討論と制作を行う。

1 日／のれん公開制作開始
8,9 日／北アルプス国際芸術祭 2017 の視察
国際芸術祭で求められる作品完成度を共有する。
10 日／スズプロ T シャツ完成
20,21 日／「飯田町燈籠山祭り」に参加
25 日／照明デザイナー（藤原工氏）と現地打合せ

8 月

珠洲での長期制作合宿



夏季休業がはじまり、「いえの木」を筆頭に現地制作が開始され、「奥能登曼荼羅」と「家に潜る」は、それぞれの行程に合わせて 10 日を目処に大学での制作を終了させ、以降は現地で制作を行う。現地制作では、連日寝食以外は制作を行う。

5 日／「いえの木」完成に向けての現地制作開始
11 日／「奥能登曼荼羅」現地制作開始
26 日／のれん公開制作最終日

9 月

完成と来場者とのコミュニケーション



開幕直前まで加筆や、照明の調整など完成に向けた制作を行う。開幕後、毎日教員と学生が入れ替わりながら、スズプロ作品の説明を来場者に行う。

1,2 日／会場用リーフレット作成、照明設置
3 日／奥能登国際芸術祭 2017 開幕
10 日／「蛸島キリコ祭り」見学
20 日／「飯田キリコ祭り」に参加
22 日／会場用リーフレット配布開始

10 月

地域と作品を共有する喜び



後期授業開始のため、教員と学生は土日に珠洲に行き、スズプロ作品の紹介を行う。平日はコーディネーターを中心に、芸術祭サポーターや地元の方が作品の説明を行う。
8 日／「こめのにわ」稲刈り、はざ干しの実施
21 日／「おにぎり会」開催
地元の方々へ感謝の意を込めて、「こめのにわ」で収穫されたお米を使用したおにぎり会を八木邸で開催する。
22 日／奥能登国際芸術祭 2017 閉幕

11 月

成果の紹介と撤収



これまでの成果を学内外の展覧会等で紹介すると共に、八木邸や「かもや」の撤収、大掃除を行う。
3~5 日／金沢美術工芸大学美大祭でのスズプロ作品紹介
23~12 月 3 日／大連工業大学・金沢美術工芸大学交流展（金沢 21 世紀美術館市民ギャラリー）でのスズプロ作品紹介
12 日／八木邸、「かもや」大掃除
30 日／「かもや」撤収、「スズプロおつかれさま会」開催

12 月

報告誌作成と今後のスズプロの方針検討



報告誌を作成しながらこれまでのスズプロの成果と課題を整理し、今後の活動方針について検討を始める。報告誌を作成するにあたり、座談会を開くことが決定する。

7 日／報告誌作成開始
23 日／「スズサポ忘年会」に参加
奥能登国際芸術祭 2017 にサポーターとして参加された方が、芸術祭を振り返って語り合う会を企画。
26 日／部室掃除

1 月

情報収集



始業時間前に集まり、報告誌に必要な情報集めや情報整理、フォーマット決めを行う。また、座談会に向けて内容や日程等の調整を行う。
「食祭珠洲まるかじり」での飯田町商店街のイベント企画に共同企画として顔出しパネルラリーを企画し、商店街の方にインタビューをするなど、準備を行う。

19 日／報告誌記載項目、ページ割仮決定
31 日／学内にて顔出しパネル制作開始

2 月

顔出しパネルと報告書作成の本格化



関係者を招いて座談会を開くことによって、スズプロの成果と課題、今後の展望を改めて考察する。
2 日／空き家を利用してコミュニティをつなぐ意見交換会に参加
11 日／スズプロ座談会を実施
17 日／「大学コンソーシアム石川」成果発表
25 日／「食祭珠洲まるかじり」での飯田町商店街のイベント企画として共同でワークショップを実施

3 月

報告誌完成に向けて



15 日／報告誌全体校正
31 日／報告誌発行

コラム 01

カルチュラル・タイフーン



カルチュラル・タイフーンとは、さまざまな人々が専門分野の垣根を越えて文化、政治、社会にかかわる課題に対して自由な意見交換と創造的な表現活動をおこなうため、2003 年より開催されているイベントです。
http://cultural-typhoon.com/act/jp/about/ 参考

奥能登を伝える

毎年、カルチュラル・タイフーンにはアジアを中心に多くの研究者、アーティストが参加します。そこで、スズプロや奥能登の魅力を発信する良い機会ととらえ、6 月 24,25 日に早稲田大学で開催されたカルチュラル・タイフーン 2017 においてパネル展示をしました。
展示内容は「アウト・オブ・タイフーン - 静かな海流をめぐって -」というタイトルでスズプロの活動を紹介するとともに、奥能登国際芸術祭 2017 で発表する作品や奥能登の魅力を来場者とコミュニケーションを取りながらアピールしました。このことがきっかけで、実際に芸術祭へ来てくださった方もいました。









コラム 02

おまつり・よばれ

制作場所となる飯田町商店街のお祭に参加し、地域の人と交流を深めました。



祭り初日、町内を巡行した後、吾妻橋に並ぶ燈籠山と曳山。やがて花火が打ち上がり、川面には燈籠山の明かりと花火が映り込みます。



よばれの文化を体験。
よばれとは、お祭りの日に親戚や友人、隣人らを多数自宅に招いてごちそうでもてなす習慣で、能登独自のもてなし文化です。お手伝いをして、ごちそうをいただきました。

たくさん食べて、たくさん飲んで、朝まで曳いて、心を通わせる



芸術祭をきっかけに知り合えた珠洲の方と一緒にお祭りを楽しみます。



全９基の山車がまる２日間、飯田町を練り歩きました。まばゆいばかりの豪華さと圧倒的なスケールを間近で堪能しました。



リサーチ

スズプロにおけるリサーチの重要性

スズプロの活動は、「珠洲を知る」ことから始まった。珠洲の歴史・文化を詳しく知り、その成果を芸術祭の作品へと昇華させようと企図したからである。では、どうすれば「珠洲を知る」ことができるのか。そこで、社会学で用いられる社会調査を勉強し、それらを応用しながら自分たちなりのやり方で珠洲の自然、人、文化、歴史のリサーチ活動をおこなった。後述されるように、それらの多くは金沢からの移動手段と人数を調整し、「かもや」に長期滞在しながらなされたものである。スズプロにとって、リサーチとはまさに活動の根幹であった。「静かな海流をめぐって」は、一年以上にわたるリサーチがなければ決して完成しなかった。リサーチによって知見した珠洲の歴史・文化の魅力が、制作のモチベーションになったとも言えるだろう。ここに挙げるのは、「静かな海流をめぐって」という作品につながったスズプロ独自のリサーチ活動である。

01. フィールドワーク（ぶらぶらする）

地図や写真、インターネットではなく、珠洲の自然、地理、街の雰囲気を肌で感じるため、いろいろな場所を逍遥してまわった。その多くは特に目的も持たず、文字通り「ぶらぶらする」ものであった。何か目的を持って「フィールドワーク」するだけでは、目的を達成することに満足しそれ以外のことに気付かないことがある。特にあても理由もなく珠洲の各地をぶらぶらすることで、感じられることもたくさんあったのである。





02. 聞き取り調査（おしゃべりする）

調査対象となる人たちに話を聞き記録することを、社会調査では「聞き取り」もしくは「インタビュー」というが、スズプロはそういった硬い感じのものではなく、時にはアポなしで訪ね、地元の方たちと楽しくおしゃべりをした。その中で、珠洲の歴史や文化に関する興味深い話も伺うことができた。そのような話の中には、いわゆる「事実」とは異なるものもあった。しかし話をしてくれた方にとってはそれが「事実」であり大切な「物語」なのだ。スズプロはそうした「個人の事実・物語」も大切にした。



03. 参与観察（一緒に楽しむ）

ある地域や集団にまじって、そこで起こっている会話ややりとりを記録する調査方法を「参与観察」という。しかし、スズプロの活動は、「観察」という冷静な印象を与えるものではない。それはまさに様々なイベント・行事を「一緒に楽しむ」ものであった。キリコ祭り、ワークショップ、「食祭珠洲まるかじり」などを地元の方と一緒に「しっかり楽しむ」、そのことに重きを置いてきた。そしてその交流の中で感じられた歴史・文化の特性を、「静かな海流をめぐって」で表現したのである。



04. 文献調査（本を読む）

珠洲でのフィールドリサーチは大変重要なものであるが、やはりそれだけでは不十分であって、アカデミックな文献調査も欠かせないものであった。地域の方たちの主観性と学問的な客観性、この両輪がなければ作品に昇華できるほどの十分なリサーチにはならなかったであろう。きちんと文献にあたることで、例えば、珠洲の歴史を「地理的な時間」「社会的な時間」「個人的な時間」に分けて描くという発想も生まれたのである。

2017 年度スズプロ作品コンセプトテーマ「静かな海流をめぐって」へ

このようなリサーチから得られた「成果」をもとに、ある時は「かもや」で、もしくは美大でのミーティングで、あるいはメンバーの自宅で作品のコンセプト・内容について議論を重ねていった。そしてたどり着いたテーマが「静かな海流をめぐって」であった。



「静かな海流をめぐって」

作品 01　「家に潜る」
作品 02　「こめのにわ」
作品 03　「奥能登曼荼羅」
作品 04　「いえの木」

海の水はずっとそこにあるように見えて、
海流によって静かに、しかし絶えずどこか
へ向かってはまた戻ってくる。
奥能登地域の人々は、はじまりとおわりの
ない海流に乗って旅をし、商売をし、海と
ともに暮らしてきた。

一方で、多くのモノが堆積しながらもそこ
に暮らす人が消え、ときが止まろうとして
いた古民家が、偶然出会った私たちの手で
ゆっくりとまた静かに動き出そうとしてい
る。

家をめぐる仕組みにより、ここに来た人は
家の奥へと誘われる。そうしていくうちに
この家へ、この土地へ、そしてこの世界へ
と想いを馳せることになるだろう。

作品の舞台、古民家「八木邸」

珠洲市飯田町にある古民家。明治時代に建
てられたが、４年ほど前から空き家であっ
た。母屋を中心とし、土間・蔵・中庭など
で構成されている。



家に潜る

来場者は、入口ののれんをくぐり八木邸内に入ると同時に、砂浜を目にする。再び外のような空間が広がることに面白さと違和感を覚えながら、先に続くのれんによって家の中へ誘われていく。のれんを繰り返し掻き分けくぐることで、海に潜るような感覚で家の中へと導く演出となっている。それにより、来場者は家の中やその先の作品を海流に乗ってめぐるイメージを体感する。八木邸の蔵に取り残されていた漁網用の糸を藍で染め、その糸から作った約1000 本の組紐は、地元の方々や芸術祭サポーターの方々と共に制作した。



商店街の通りに位置し、迷子になる程広い八木邸であるが、外見は意識しないと通り過ぎてしまうほど小さく簡素な造りである。まちの人も家の中にはほとんど入ったことのないこの八木邸。入口の場所を明確にし、多くの人が入りやすい開かれた玄関にしたい ... そんな願いからこの作品は始まった。



蔵の掃除中、漁網用の糸を大量に発見した。このまま処分してしまうには勿体無いと思うほど、物量だけでなく、莫大な時間の積み重ねを感じた。
そこから、この糸を作品に活かせるのではないかと考察し、入口を彩り、家の奥まで続く紐のれんを制作した。



すべての作品は「静かな海流をめぐって」というテーマのもと作られている。その一番先に見てもらう作品であるため、のちに広がるこの古民家の空間を感じてもらうためにふさわしい作品が必要だった。八木邸の玄関は入ってすぐ細長い土間が続く。この空間を使って家のさらに奥へと導いていけるような作品にできないかと構想した。



ワークショップを通じ、地域の方と作ることで、この場所、作品に愛着を感じてほしい。そんな思いが初期からあった。展示会場となる八木邸は、繁栄してきた家でありながらも暫く閉じていたことから、まちの人でも普段入れない場所であった。
時が止まろうとしていた八木邸から出てきた糸を、きれいに洗って染め、そしてまちの人と編む。そうすることで外部から一方的にではなく、この家から、そしてまちと共に、未来を編みたいと思ったのである。

制作の歩み

2017

3 月 14 日
八木邸外観の下見

4 月 13 日〜
のれんデザインの案出し開始

4 月 27 日
模型制作　/　おおまかな空間構造決定

5 月 2 日〜
作品の詳細な空間構造・のれん制作方法決め、染色試作

5 月 11 日
染め・組紐ワークショップ企画、準備開始

5 月 30 日
のれん上部に七宝結びを採用、本体の試作品を制作

6 月上旬
のれん下部に丸四つ編みを採用

6 月 23 日
のれん試作品完成

6 月 25 日
染め・組紐ワークショップ開催

7 月 5 日
本格的な制作開始

7 月 15 日〜
珠洲で公開制作　/　金沢でも制作を継続
8 月 19 日 撚り紐完成　/　8 月 26 日 組紐完成　/　8 月 29 日 砂入れ作業　/　8 月 30 日 七宝結び完成

9 月 2 日
作品・照明設置、七宝結びと組紐のつなぎ合わせを経て完成

作品構想

初期案

八木邸は、邸宅全体の大きさに反して目立たない外観で、入口もわかりにくいものであったため、来た人に入りやすさと親しみを感じてもらえる作品を、まちの人たちと共に作りたいという考えが当初からあった。
入口の戸がわかりやすいように木戸に塗装を施してみる案や、外壁に水玉のペイントをし、カラフルにしようとする案などを実際に現地に赴いて写真を撮り、イメージを膨らませた。



中期案

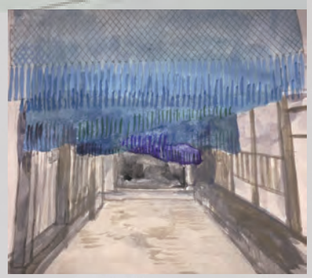
作品はのれんを中心にして「海 / 家の奥へ潜っていくイメージ」という方向性で決定。そこから、海を連想させる砂浜の砂を足元に敷く案を採用。のれんの素材や空間全体の構成を中心に試作・検討を行った。玄関の模型を作りのれんの掛け方や長さの様々なパターンを試し、漁網だけではなくチュールなどの透ける素材の重なりを使うことで海の奥へ誘う表現なども検討した。





最終案

のれんの役割だけでなくインスタレーション作品として魅せることに。ここで具体的な色形が決まる。緑がかった藍の次に赤みがかった藍が一番奥に来る予定だったが、試作で合わず却下となった。形は、梁の奥行きや幅、高さを測量した上で、組紐が垂れる幅、七宝結びの大きさを研究したりした。ここでは奥の景色の見え方、入りやすさを考えた。平行に吊るすだけではなくうねらせることで全体で波を表現し、一般的なのれんと差別化したことに加え、一枚一枚のデザインでも波を表現している。下に敷く砂浜の砂はお天気石にする案も出ていたが、最終的に珠洲の砂を使うこととなった。



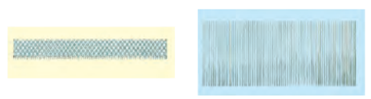
作品構造

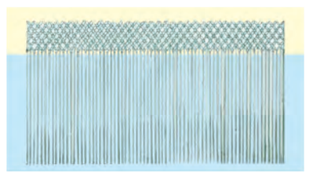
家のなかへと導くつくり



「家に潜る」は計６枚ののれんで構成されている。のれんは手前から奥になるにつれて長く、そして濃くなっていく藍色のグラデーションで、だんだん深くなっていく海を表現している。上部の七宝編みは水面のイメージで取り入れたもので、学生が制作。下部の丸四つ編みは地元の方と一緒に制作した。４～６枚目は海流をイメージした湾曲した造りになっているため、七宝編み、丸四つ編みともに長さを変え動きをつけた。４～６枚目が設置されている場所は天井が高く、元々あった採光用の窓と設置したライトを照明として使用。海のイメージから土間には砂浜の砂を敷き詰めた。

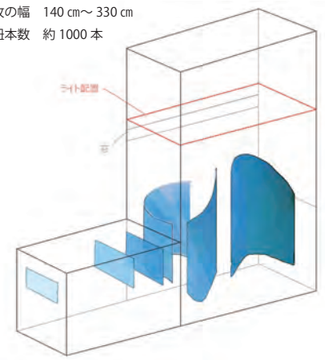
のれんの基本構造





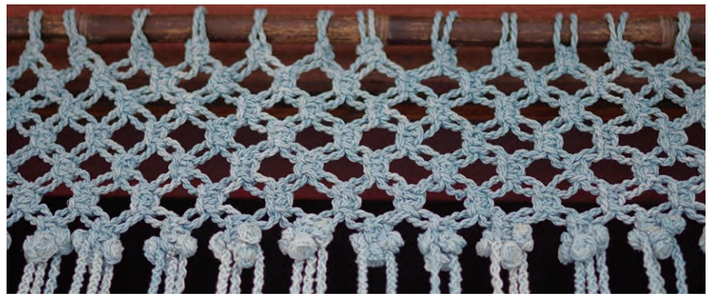
上部の七宝編みと、下部の丸四つ編みを繋げて完成

全のれん枚数６枚
高さ 60 ㎝～ 370 ㎝
一枚の幅　140 ㎝～ 330 ㎝
組紐本数　約 1000 本



1～3 枚目

「入口を彩り人を誘う」



七宝編み、組紐ともに長さがそろった、一般的な長方形ののれん。３枚目は丸四つ編みはなく七宝編み部分のみ。



家の雰囲気を壊さないように自然素材を部品に使用。のれんかけには木の部品を、のれんを通す棒には竹を使用した。

4～6 枚目

「海流をイメージしたのれん」



七宝編み、組紐ともに長さに変化をつけた。傾きをつけて設置するときにたるみができにくいよう、七宝編み上部に段差をつけて編んである。





設計図通り湾曲させた木を発注してのれんを通す棒として使用。ワイヤーで吊るして高さと傾きを調整した。

藍色のグラデーション



藍色の濃淡のグラデーションで海の深さを表現。６枚目には濃い藍色に黄色の染料を重ねてできた深緑色の糸も使用した。

ジョイント



七宝編み部分と丸四つ編みの組紐を際で結んで接続。丸四つ編みの長さをそろえてのれんが完成する。

砂



土間に敷いた砂浜の砂。珠洲の砂浜の砂を使っている。明るい砂に揺れるのれんの影が映る。

制作工程

全て手作業で行い、糸に命を吹き込む

01. 精錬

「蔵で埃を被っていた糸を綺麗にする。」





まずは長年積み重ねられた汚れを煮出し、段階を踏んで汚れを洗い流す。さらに丁寧に水洗いしたあと脱水する。最後に糸の縮み・絡みを伸ばす。

02. 染め

「藍で海の色をイメージしたグラデーションを作る。」

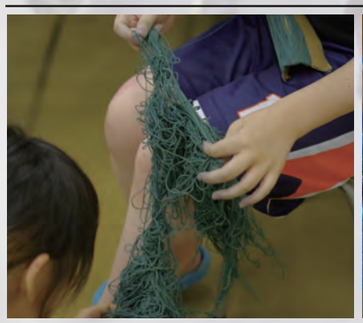




時間を測りながら染料を糸全体に染み込ませ、藍や薬品の分量を少しずつ変えていくことで薄い藍色から濃い藍色へ、更に黄色をかけて深い青緑色になるような色の変化を作った。

03. 糸巻き

「糸を使いやすい形にしていく。」

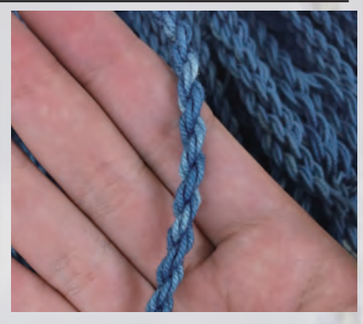




綛のままでは絡まって作業ができないため、糸玉にする。1 綛はとても長くすぐに糸が絡まるため、非常に根気が必要な作業となった。

04. 糸撚り

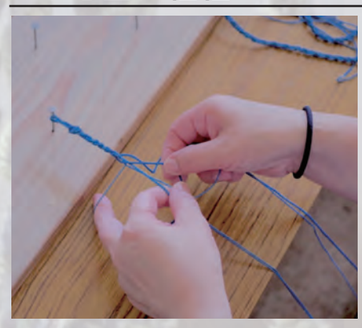
「６本の糸を１本の紐に。」


糸の強度を上げるために、最長17.4m の長さに切っては 6 本 1 束にし、撚糸機を手で各 100 回ほど回して 1 本の紐にしてゆく。

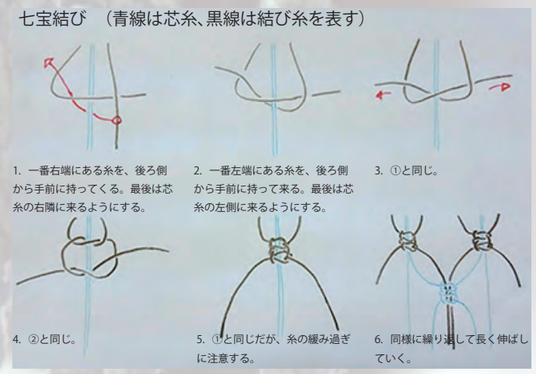
05. 七宝・組紐

「七宝結び、丸四つ編み」

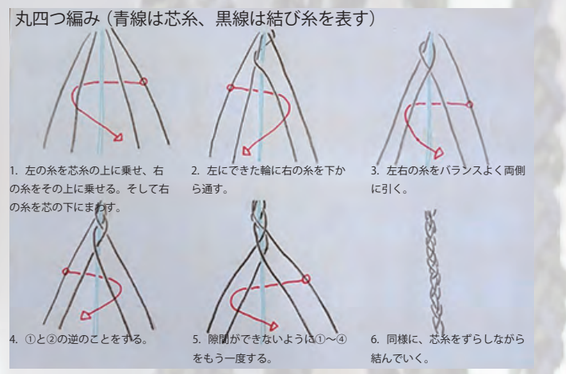




七宝結び　（青線は芯糸、黒線は結び糸を表す）



丸四つ編み（青線は芯糸、黒線は結び糸を表す）



吊るした際に負荷がかかるのれん上部は、強度のある撚り紐を網のように編んでいく七宝結びを、下部は絡まりにくいよう丸四つ編みを施した。編み方を覚えるまでが大変だったが、完成した組紐は、作った人によってそれぞれの個性がよく表れていた。



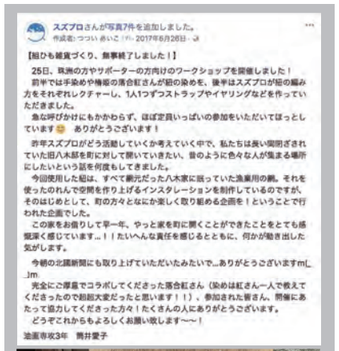
2017 年 6 月 25 日

染め・組紐ワークショップ

染めから編みまで。組紐の雑貨作りを八木邸で

まちの人にスズプロのことを知ってもらい、コミュニティの輪を広げること、7、8 月に行うのれん公開制作に向けて、地域の方に関心を持ってもらうためのきっかけをつくることを目的として、6 月末にワークショップを行った。飯田町で染め物の製作・販売を手がける、「手染めや椿姫」の落合紅さんに染め体験の協力依頼をし、金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム〔スズプロ〕×「手染めや椿姫」の染め・組紐ワークショップイベントを企画した。落合さんのご指導の下、ワークショップのうち前半は糸を染める体験、後半はスズプロが主体となり作品で使用する丸四つ編みを含む様々な編み方で組紐雑貨作りを行った。またのれん作品の試作お披露目もこの日に行った。

活動の広報





チラシを作り、地元の回覧板や Facebook で協力を呼び掛けた。

当日の様子


「手染めや椿姫」の落合紅さん。普段から使用している天然染料を使用した、染めの準備・指導を行っていただいた。


3 歳〜 87 歳と幅広い年齢層の方、計 22 名が参加してくださった。


糸染め体験では天然染料を使用。組紐雑貨は好きな糸とビーズを選び制作した。



2017 年 7月の土曜日、8月の水・土曜日

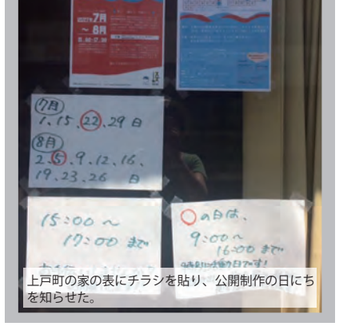
のれん公開制作

上戸町にあるスズプロの拠点の家で

のれんは上部の七宝編みと下部の丸四つ編みの組紐をつなぎ合わせて完成する。公開制作でまちの人と制作したのは、のれんの下部にあたる組紐の部分である。公開制作の在り方として目指したのは、井戸端会議のような空間で、地域の方と共に作品を作っていくことだった。この公開制作は計 12 回、学生と地域の方との交流の場として、スズプロメンバーが寝泊まりしていた上戸町にある家、通称「かもや」の土間で行った。そこでは地域の方々と談笑しながらの制作や、特別活動日を設けて一緒にお昼ご飯を食べるなど、より密な交流を図った。海外からの芸術祭サポーターの方々や、「宿題」と言って紐を持ち帰ってくれたお年寄りの方など、様々な人との交流ができた。公開制作日ではない日ものれんの制作は「かもや」の土間で行っていたため、通りすがりの方との朝の挨拶や何気ないおしゃべりなどまちの人との出会いの場となった。

活動の広報





上戸町の家の表にチラシを貼り、公開制作の日にちを知らせた。

当日の様子


ご近所さんや高校生の参加者の他、同じ職場の皆さんを引き連れて参加してくださる方もいた。


軸糸を足で押さえて引っ張りながら編んでいく。


完成作品を見る、お手伝いくださった地域の方。

こめのにわ

八木邸内に元々あった中庭の樹木や庭石、池などを活かしながら、田園風景を思わせる景色を作った。奥能登地域に根付く自然信仰や人々のいとなみから感じた強くひたむきに生きる人の姿を、閉ざされていた家の中で育つ稲の姿に重ねた。

ただ庭で米を作りたかったというわけではなく、人がいなくなり荒れてしまった庭を再び作庭する時に、花を植えるように稲が植わっていれば面白いのではないかという発想であった。

会場内に点在する作品の間を移動する際にふと目に入る違和感のある景色と、そこで確かに命が生きているという力強さが合わさった作品である。庭の手入れをするところから始まり、芸術祭の期間中には稲穂が実り、収穫までこぎつけることができた。



こめのにわ I

入口にも近く、三方にガラス戸があるため、邸内から最も鑑賞し易い庭。池のような丸みを帯びた田んぼの中に、元々生えていたヒサカキ（姫榊）を活かした中島をつくった。山のようにそびえ立つ常緑のヒサカキと、それを取り囲む黄金色の稲穂が、奥能登の象徴的な風景にも見える。



こめのにわ II

四方を家屋に囲まれた中庭で、井戸や物干場、プランターなど、生活を感じさせるものが特に多く残っていた。コンクリート部分を避けて四角を基本として作った田んぼは、日当たりもよく、ふと出てみたくなる箱庭のような場所となった。



こめのにわ III

蔵を繋ぐ渡り廊下に面した長方形の中庭で、二つの池には岩山を模したように草木を生やした木の葉石がある。
その背後にたなびく稲たちが生み出す風景は、鑑賞としての庭の体を成している。横長の空間を活かして稲刈り後のはざ干しを行うことで、芸術祭期間中にも季節の変化を楽しむ事ができた。



こめのにわ IV

元々花壇として手入れされていた中庭をもう一度よみがえらせるため、コスモスと稲を複合した新しい庭づくりを提案、実践した庭。１～３株ずつを「バケツ田んぼ」の要領で育て、水やりの必要がなくなる８月末に庭へと植え替えた。奥には柿の木も見られ、秋の風物詩が揃う、賑やかな場所となった。

制作の歩み

2016

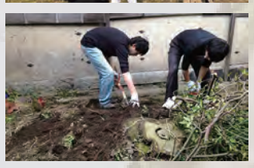
12 月
案出し・イメージスケッチ作成

2017

3 月 3〜7 日
飯田町のフィールドリサーチ
「来た会」（飯田小学校の生徒と米作りをしている団体）と面会　以降交流を継続



〜3 月中旬
北風八紘さんと面会
田の形状などの構想確定・庭の整備



4 月下旬
田作り作業



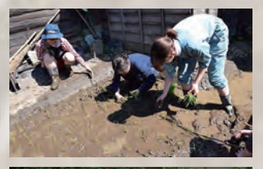
5 月 1 日
「来た会」の田植えのお手伝い

5 月 4 日
田植え



〜10 月中旬
各庭の稲育成及び管理・定点観測写真撮影

9 月 3 日
奥能登国際芸術祭 2017 開幕



6 月中旬
コスモスの植栽 (こめのにわⅣ)

8 月末
稲を移植 (こめのにわⅣ)



9 月末
はざ制作



10 月 8 日
稲刈り・はざ干し



10 月 19 日
精米

10 月 21 日
おにぎり会の開催

作品構想

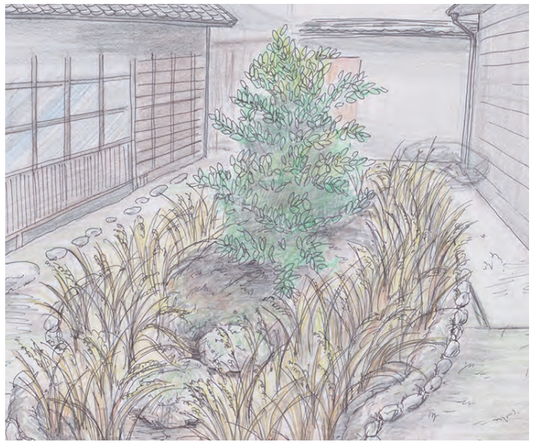
初期案



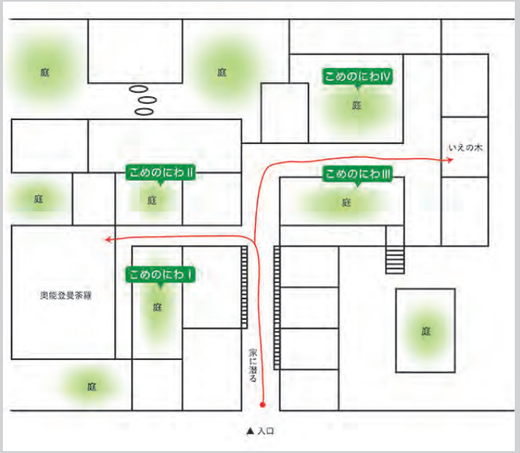
中期案



最終案



「庭で米をつくる」という漠然とした当初の企画案から、実現に向けて動くと同時に各庭のコンセプトを決定、制作に取り組んだ。
各庭の植物の種類、稲や米作りのほか、奥能登及び珠洲市の郷土史など地域の歴史的ないきさつを調査し、それらを踏まえ、各庭の特色を活かす最終案にまとめた。



八木邸・庭見取り図

母屋には松や燈籠が配置された鑑賞用の立派な中庭があるが、その他の家中に点在する庭は明かり取りといった生活の場としての役割が大きいと思われる。
また、増築していった関係で生じてしまった空間が庭になっているとも推測される。



材料 / まちと米作り

材料 01 米



稲の品種はコシヒカリを使用した。収穫時期が他の多くの品種より遅く、芸術祭期間中と重ねることができると考えてこの品種を選んだが、背が高く風で倒れやすいという難点もあった。苗は、北風さんから田植えの時期に余ったものをご厚意で分けていただき使用した。

材料 02 土



土は農業用のものなどを使わず、全てその庭のものを使用した。育ち具合によっては肥料等を使用することも検討したが、土に養分が多く含まれており虫害もほとんど見られなかったため、最終的に無肥料、無農薬で最後まで育てることができた。

材料 03 水



水はほぼ庭にある井戸でまかなった。屋内と庭に合わせて２つの井戸があり、水やりを開始して１か月ほどはその２つの井戸から、それ以降は屋敷内の井戸の不調のため、庭の井戸のみを使用した（コンセントを差すと水を汲み上げる電動ポンプを使用）。井戸の水が枯れた際は水道水を使用することもあった。

材料 04 光



中庭はそれほど広い面積ではなく、時間帯によっては建物の影が落ちてしまうため日当たりが良好とはいえず、日照時間が重要な稲作には過酷な条件であった。部分的に成長が遅れたり成熟しきらない稲が見られたりしたものの、最終的にはすべての庭で実をつけた。収穫は成長が早いもの、遅いものとで日をあけて行った。

まちと米作り 01
飯田町と稲作の関係



珠洲市には上黒丸などのように農業が盛んな地域もあるが、飯田町は港や商店街があり商業が中心の町である。リサーチによって、飯田町には「来た会」の管理する１枚の田んぼしか存在しないことが分かった。つまり、家の中で稲作を行うということだけでなく飯田町で稲作を行うということ自体が珍しい試みであった。

まちと米作り 02
まちの方の監修



北風さん
（NPO 法人能登半島おらっちゃの里山里海副理事長）

「こめのにわ」の制作にあたり、地元珠洲市で稲作を行う、北風八紘さんに技術指導をお願いし、ご厚意で稲作のノウハウを何から何まで教えていただいた。学生が現地滞在できないときには庭の世話、管理をしてくださり、特に田植えをしてからは毎日のように足を運び、一緒に面倒を見てくださった。

まちと米作り 03
おにぎり会 - まちの方にお米をふるまう -

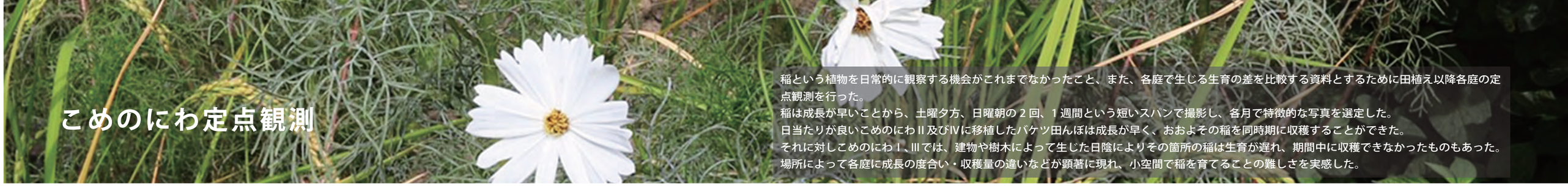


飯田町の方を中心に、スズプロの活動中にお世話になった方々にお礼をしたいという思いから、芸術祭閉幕前日の 10 月 21 日、作品会場内でこめのにわで収穫したお米（通称スズプロ米、約 3 kg）を炊き、来場者におにぎりを握ってもらって食べるという「おにぎり会」を開催した。
おにぎりの他にお酒やお鍋を用意し、かつて我々がもてなしていただいたような、「よばれ」を意識した形で、40 名ほどの方々に振る舞った。





スズプロ米と地元のお米をそれぞれ別に炊き、両者の風味を比較できるようにした。



こめのにわ定点観測

稲という植物を日常的に観察する機会がこれまでなかったこと、また、各庭で生じる生育の差を比較する資料とするために田植え以降各庭の定点観測を行った。
稲は成長が早いことから、土曜夕方、日曜朝の２回、１週間という短いスパンで撮影し、各月で特徴的な写真を選定した。
日当たりが良いこめのにわⅡ及びⅣに移植したバケツ田んぼは成長が早く、おおよその稲を同時期に収穫することができた。
それに対しこめのにわⅠ、Ⅲでは、建物や樹木によって生じた日陰によりその箇所の稲は生育が遅れ、期間中に収穫できなかったものもあった。
場所によって各庭に成長の度合い・収穫量の違いなどが顕著に現れ、小空間で稲を育てることの難しさを実感した。

6月：分げつ期

こめのにわⅠ



こめのにわⅢ



こめのにわⅡ



こめのにわⅣ



7月：穂ばらみ期

こめのにわⅠ



こめのにわⅢ



こめのにわⅡ



こめのにわⅣ



8月：開花～成熟期

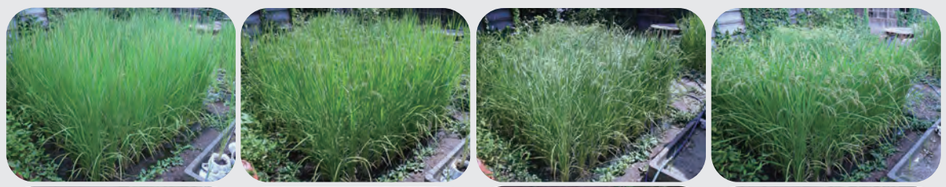
こめのにわⅠ



こめのにわⅢ



こめのにわⅡ



こめのにわⅣ



奥能登曼荼羅

豊かな奥能登の森羅万象から私たちが体感した原初的な美しさを、山岳曼荼羅の手法を用いて、蔵の内側を覆い尽くすように綿密に描写した。この曼荼羅は、奥能登を訪れた人が目にする眼前の土地の姿ではなく、少しずつ社会が変化しながら歴史が積み重なり、受け継がれた土地の姿を、自らが囲まれるようにして見つめることができるのである。



当初、蔵としても大きく、中二階をもつこの蔵をどのように絵画空間として成立させようかと模索していた。

そして、一年にわたる様々な調査をもとに、海流が培ってきたこの地域の歴史、文化を、キリコ祭りを中心に表現するという方向に定めた。

奥能登曼荼羅の物語は、キリコ祭りの起源と言われる「龍灯伝説」から着想を得ている。海の彼方に見え、キリコになったと伝えられるその龍灯 (火の玉) が、実は環日本海の沿岸地域で行われる「祭りの灯」であり、その祭りが文化として奥能登に伝わってきたのではないかと私達は考えた。

つまり龍灯は、キリコの「起源」（ルーツ）ではなく、海流によって隔てられた環日本海地域の文化の「経路」（ルート）を示したものなのである。

さらに鑑賞者は、床に漂う手彫りの海藻によって、狭い入口から蔵の奥へと導かれ、巡り続ける海流を足の裏で感じる事ができる。つまり、こうして奥能登曼荼羅を鑑賞する人もまた、海流がたどる経路（ルート）の上に立っている。そして海流の行き着く先に見える壁面には、奥能登の雄大な自然はもちろん、富山や北海道、大陸の文化といったものが、海流が織りなすダイナミックな物語として綿密に描き込まれている。

曼荼羅は蔵の中で完結するわけではない。海流は常に動き、ここではないどこかへ流れていく。奥能登曼荼羅も奥能登、それから鑑賞者と共に時を進め、変化していくものになるだろう。

制作の歩み

2016

12 月 17 日
「奥能登曼荼羅」の構想・作品名の決定

12 月 28 日
立山曼荼羅の視察

2017

1 月
曼荼羅制作班の結成
少人数で制作に入る為の構図・技法研究等の土台作りを行う。

奥能登曼荼羅構図初期案の完成

2 月 10 日
稲垣先生によるレクチャー「アートと社会を考える」聴講
長期リサーチに向け、社会学的思考を学ぶ。

3 月 3 日〜
5 日間に渡る初の長期リサーチ

3 月 16 日
珠洲を拠点とした継続的長期リサーチの開始
曼荼羅の表現技法研究、構図研究を並行して進める。

4 月 11 日
27 日間にわたる長期リサーチ終了

5 月 1 日
6 分の 1 スケールでの下絵制作開始

5 月 8 日
放課後の制作を本格的に開始
技法の確立と、下絵の完成を目指す。

5 月 13 日
床面構図の決定

5 月 27 日
4 日間にわたる壁面の面合わせ作業

6 月 2 日
奥能登曼荼羅構図中期案の完成

6 月 10 日
蔵の床板はがし

6 月 20 日
蔵の床板を金沢へ搬出

7 月 3 日
奥能登曼荼羅構図最終案・6 分の 1 のスケール下絵の完成
奥能登曼荼羅床班の結成
床面の彫刻開始

7 月 10 日
原寸大に拡大した下絵の印刷
和紙への本制作の開始

8 月 9 日
床板を珠洲へ搬入
曼荼羅床班が現地入りし、現場作業を始める。

8 月 11 日
壁面図を描いた和紙を珠洲へ搬入
曼荼羅制作班全員が現地入りし、総出での現場作業が行われる。
壁面への捨て糊塗布・和紙貼り

8 月 14 日
現場壁面への加筆開始

9 月 1 日〜 2 日
最終調整・照明設置

9 月 3 日
奥能登国際芸術祭 2017 開幕



奥能登曼荼羅の思想

着想 - 奥能登を描く





描くという行為は私たちにとって創作の原点であり、重要な表現方法の一つだ。メンバーの大半が学生であるチームが制作する上で、その底力を発揮できる作品とはどういうものかを考え、思い至ったのは、「この蔵を覆い尽くすほどの絵画を作る」ことであった。
飯田町の中でも象徴的な場所である八木邸にある作品は、奥能登の象徴でなくてはならないという畏怖の念を感じていた。その象徴とは、眼前に広がる表層的な奥能登ではなく、今現在まで残されてきた奥能登の風土や文化を、丁寧に調査し感じていくことで、得られるものであると考えていた。
私たちの奥能登曼荼羅は、立山曼荼羅に使われている山岳曼荼羅の手法と平等院鳳凰堂などの空間全てを仏の世界に見立てるような仏教美術から着想を得た。そして、手探りながらも、自分たちなりの曼荼羅という概念の定義付けから始めた。
一般的な曼荼羅図と異なり、八木邸の蔵という空間を活かした曼荼羅図を描くために、全く新しい技法、構図を探す必要があり、それが大きな難関であった。

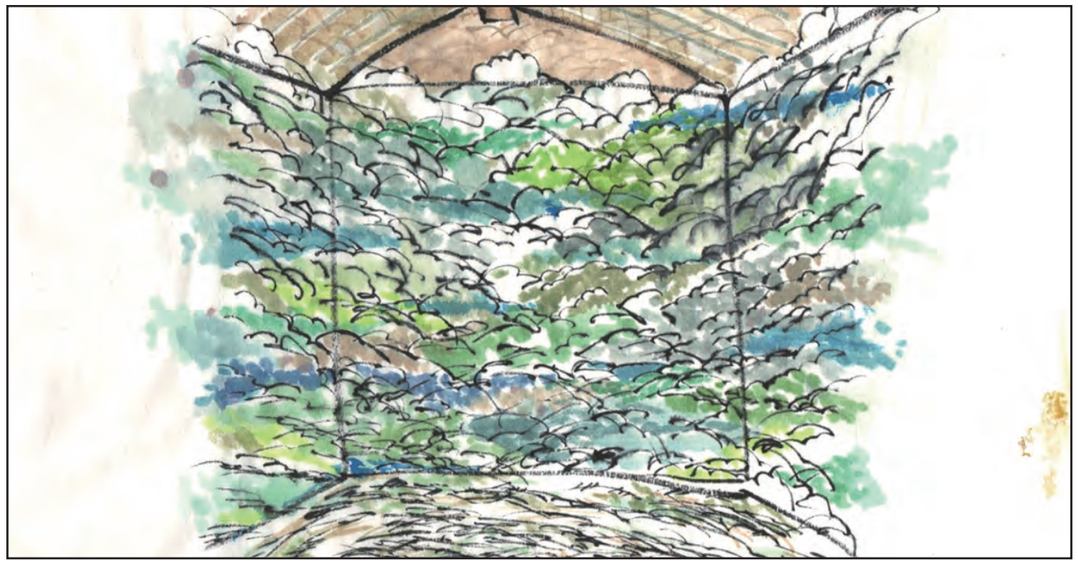
過程 - 素材との出会い

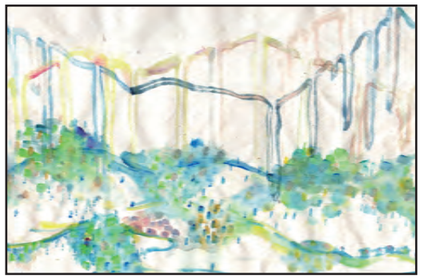


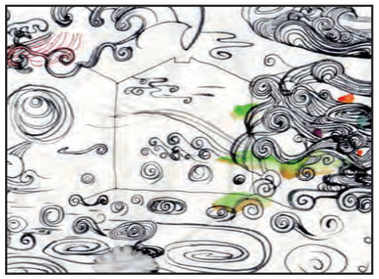


制作においてまず蔵の空間と共存する描画材料を探す必要があった。チョーク、アクリル絵具、木炭、色鉛筆、ペン等、描画材料を用いて直接壁板に描き連ねるだけではどうしても落書きのような印象が拭えなかった。そこから、ただ描くという行為に加えて、蔵の木材と共存できるような強さをもった素材を探す必要性がでてきた。
そこでフレスコ画や油絵、ステンドグラス、モザイク画、漆など素材自体に強さがあるものを実際に壁面に当てて検討してみた。しかし、当時の私たちは、蔵の大きさや存在感にまだ慣れておらず、ただただ圧倒されていた。素材自体に強さがあってもそれは、蔵の相性とは関係なくどこの場所でも成立することができるものであった。私たちが思い描いた曼荼羅はこの場所でなければ成立しないもので、必然的に壁板や空間を活かしながら描画を見せることのできる素材を模索することとなった。

過程 - 堆積、漂着、積層を知る





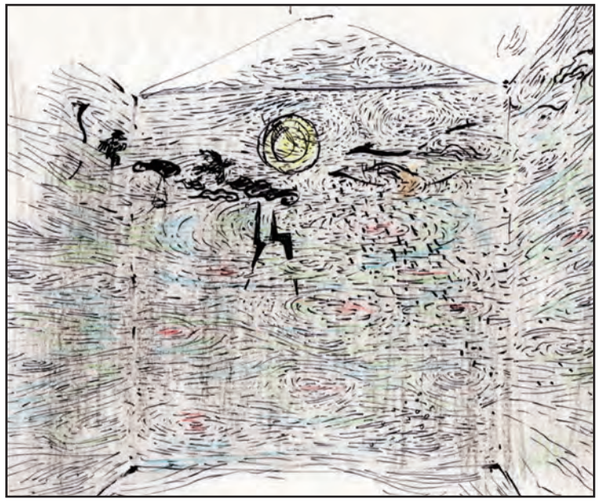


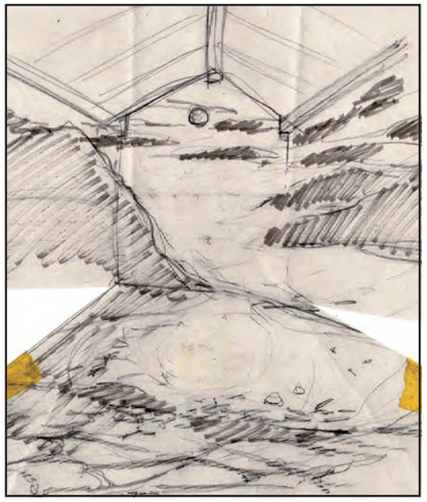


長期リサーチ実施後、曼荼羅を表現するためのキーワードとして「歴史の堆積」「漂着するもの」「積層しているもの」が出た。リサーチをする前と意識が変わり、これを表し、「曼荼羅になる構図とは何か」や、「その積層を表しながらこの空間を感じるにはどうしたらよいか」、と以前より中身が具体的になり、何をすれば良いかが明確になってきた。
技法研究を重ねる中で、和紙に出会った。和紙自体は八木邸内の至る所から見つかっており、しかもチリ紙のような極薄の和紙であった。実際に和紙を水で濡らし、密着させるように蔵の壁面に仮貼りをした。水で貼り付けられた和紙は、濡れ色となって透明感を増し、皮膜のように壁面に貼り付いていた。下地となる木目が透け出し、ほのかな繊維の白色が描写された図像と、背景となる木目を優しく繋ぎ合わせていたのだ。その表情に私たちは美しさを感じた。
極薄の和紙は下地となる壁板をころさず描画も簡単に行え、何度も重ねることで物理的に積層していく様子を表現することができたのだ。
和紙の濡れ色を保ったまま壁面に接着するために、古くから接着剤として使用されている膠がそれに適切であることを発見した。壁面に和紙を貼りつけて描画していくことは、日本間の雰囲気とかぶり、不思議とその空間が心地よく感じられた。壁面に紙をあてることは、従来からあるふすまや障子などと似て、日本人には落ち着くものであるのかもしれない。だとしたら床は畳と同じように、足の裏で物質を直に感じることが出来る形が自然なのではないか、という考えにたどり着き、肌に感じることができる彫りという表現を床面にも施すことにした。



奥能登曼荼羅の思想





過程 - 体感する絵画

この蔵には奥の壁に一つだけ小窓があり、それを締め切るだけで真暗闇となる。そのため小窓の存在は印象的で、暗闇の中の一点の光に導かれ進んでいく様子が、中国の洞天思想と重なってきたことで、作品の中に取り込むことが検討された。

暗闇を抜けて、向こう側に広がる桃源郷のような明るい世界を感じることにより、ただ作品を見るよりも驚きと感動が強く呼び起こされると考えたのだ。

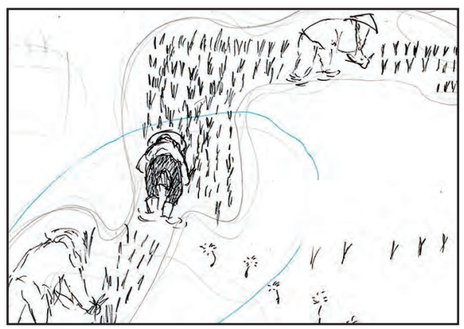
しかし結果的にはこの小窓は閉じて使用し、蔵の奥半分に拡散する柔らかな光を当てることに決定した。なぜなら、明暗よりもこの蔵の空間を活かすという当初の目的が改めて上がってきたからである。メンバーの共通認識として、四方を絵画につつまれながら、全身で作品を体感するような鑑賞体験を目指していた。そのためには、立ち止まるのでもなく、ただ空間を通り過ぎるのでもなく、巡るように歩きながら絵画を鑑賞することが必要であった。

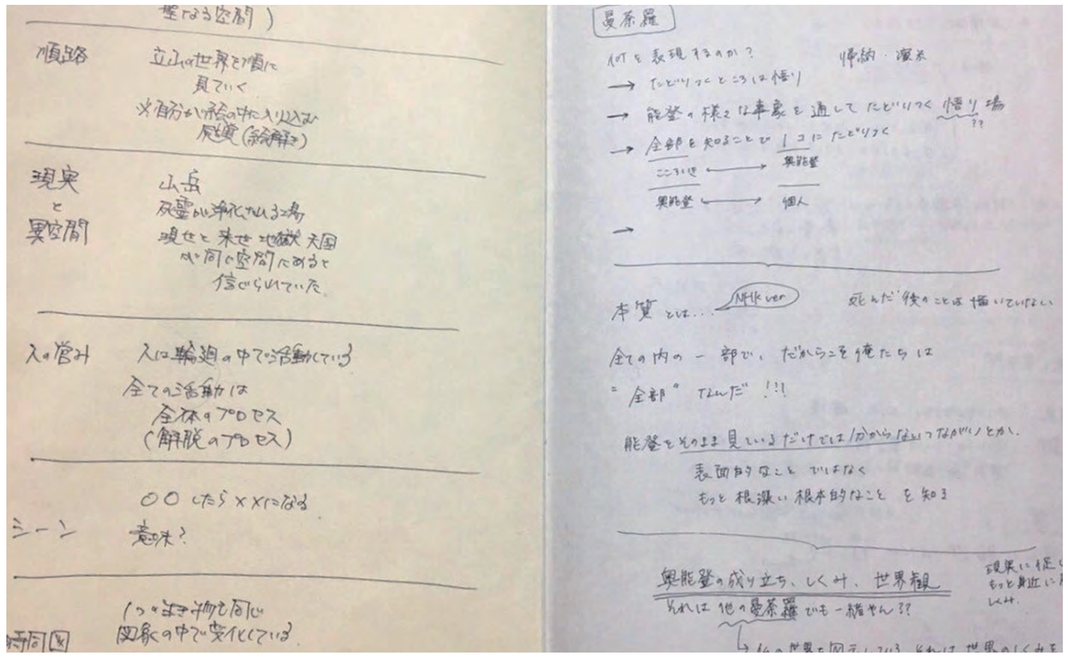
そしてそこから構図の基盤が決まった。西洋的な一点透視図法を用いた描き方だと、鑑賞者の視点は一点に定まってしまい、蔵を空間全体としてではなく、四面の独立した絵画として見ることとなる。壁面全体に描画を施しながら、空間に命を持たせるには、西洋的な透視図法に拘らず、東洋の絵画に見られる鳥瞰図や、絵巻物の手法、末広がりの逆遠近法が効果的であることに気がついた。鳥瞰図の全体を俯瞰して見る構図に、絵巻物のような横長の画面を採用することで、視点が一点に定まることがなく、図の前を鑑賞者が移動するたびに、新たな場面と出会うことが可能になった。絵巻物は水平方向に絵が変化していき、そこに時間の進行と物語がうまれる。また、モチーフの大きさが時々現実とは違うものになったり、同じ人や動物が何度も出てきたりする。このような現実では破綻しているようなことも絵の中ではまるでその一人が命をもって動いて物語を紡いでいるように感じられる。逆遠近法は鑑賞者を起点として奥能登の山と海を超え、果ては遠く大陸の彼方までイメージを広げることに有効であった。

また視覚情報に加え、鑑賞者は足の裏に彫りを感じることで、草の艶やかさ、砂浜、岩のごつごつなど、実際に奥能登を歩いているような感覚を得られ、空間がより現実的なものになると考えた。

これらから、奥能登と環日本海沿岸地域との交流を鳥瞰図によって示し、壁面全体を絵巻物のようにとらえて視点を定めず、移動するごとに物語が色々なところで始まっていく動きのある絵画面を作ろうとした。

その中で、奥能登曼荼羅という物語を絵巻物的に、絵解く必要性が出てきた。





過程 - 曼荼羅を定義する

本来曼荼羅とは、仏の世界を「絵解く」ためのものである。しかし、奥能登曼荼羅の着想を得た立山曼荼羅は、立山信仰布教のために、日本各地で立山の名所や伝説を絵巻物的に説明するためのものであった。その伝説や開山の経緯、名所の盛り込まれた絵を解くことで、目で見るだけの立山を超えた、鑑賞体験ができるのである。

奥能登曼荼羅が曼荼羅であるためには、何を絵解きし、何を伝えたいのか、ということを明らかにしなければならなかった。リサーチを行って、個人単位での物語は多くあったが、奥能登曼荼羅を一つ通す大軸となる物語がなかった。

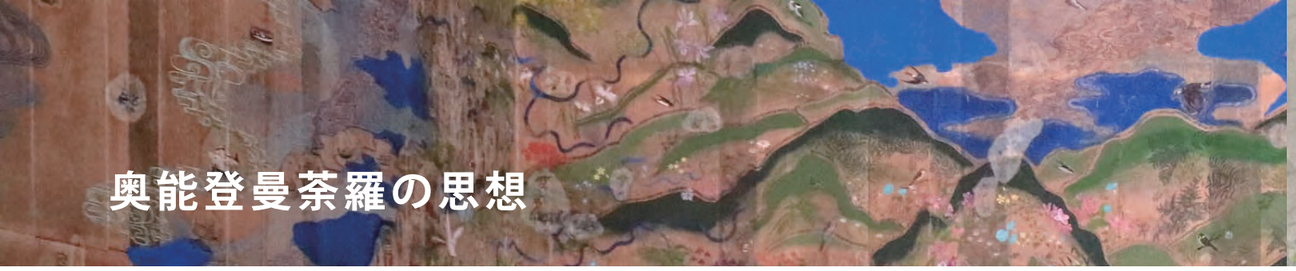
奥能登を読み解くのに何を物語の軸におくかということでまず挙がったのは「祭り」である。珠洲の人々と話すにつれ、ここに住んでいる人たちにとっての祭りの重要性を感じた。人々の生活は祭りと共にあり、過去も未来も紡がれているのである。これをなくして奥能登を語ることはできず、それを含めた物語を構築する必要があった。

その祭りをどうやって大軸となる物語に当てはめていくか考えた時、奥能登の伝承、「龍灯伝説」があった。日本の各地で、海の向こうに漂って見える火の玉のことを龍灯と言い、奥能登の特質として、その龍灯がキリコに変化したという言い伝えが残っている。

珠洲で私たちが生活していた上戸町に面した海の向こうには、富山県の立山連峰を望むことができた。海の向こうにまた陸地があり、山がそびえ立つ光景がなんとも神秘的で、海の向こうに人智を超えた何かがあると思い込んでしまう程だ。

そして、富山県側から見えるこちら、つまり奥能登も同様に違いないのだ。私たちは、龍灯が海の向こうに見える山々とリンクし、神秘のものであると同時に、身近にある人々の生活の光や、祭りの灯ではないかと考えた。

祭りは奥能登には欠かせないものであり、この地を照らす光として海の向こうにまで届くのだろう。海の向こうからやってきたその光は、やがて陸地である奥能登にあがり、また光となって奥能登の地を照らすのである。その龍灯の光は始まりも終わりもなく、ただただ土地や個人と共に循環し続けていることがこの奥能登曼荼羅の大軸の物語となった。

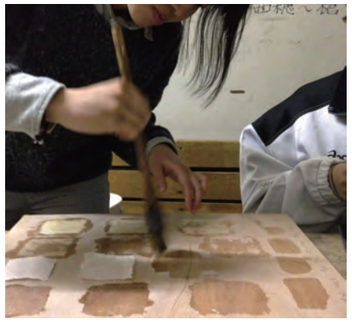


奥能登曼荼羅の思想



エスキースができるまで









実践実験 - 技法の探求

下地として和紙を使用することを前提に、膠の使い方、筆の使い方、絵具の溶き方など根本的に材料の扱い方や特性を知るところから始めた。
使う素材自体は古くからあるものだが、その掛け合わせ方を変えることで、技法や表現として異なるものを作ろうとした。
膠の濃度によって和紙の透明感を調整しながら壁面に接着すること、描画材料は膠と相性の良い水干絵具と、自由な色数のある油画用顔料を使用すること、床面に彫りを施すことで、立体的な要素をとりこみ五感に感じられるものとして空間を成立させること。これらのことは決定していたが、ただ素材とやり方が決まっているだけでは技法として成り立っておらず、表現として美しく魅せるために研究を重ねる必要があった。そこで実際に蔵の壁板を使用して、細かな数値を出しながら様々なパターンを試し、少しずつ技法を確立していった。和紙を壁にシワなく貼りつける方法は、漆の布着せの技術を応用した。薄い和紙への描画方法は石川県文化財保存修復工房に相談し、膠の性質と種類の選別によって、確実な固着力をもって描画する技法を確立した。さらに、下地となる和紙も膠の濃度によって和紙の透明度、白さが変わってくるので膠の濃度実験をし、適切な濃度になる数字を出した。床板には彫った上に和紙を貼ることができるか、和紙を貼るかどうか、彫ってから貼るのか、もしくは貼ってから彫るのかなど、壁面と調和する彫りの表現を追求した。
日中は学業と並行していたため、放課後に制作時間をもうけていたが、その大半はこれらの実験に費やすことになった。

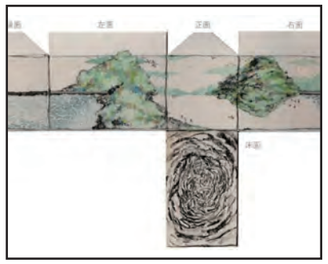
01 空間全体を使用した絵画インスタレーション

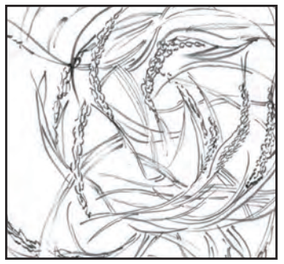




奥能登曼荼羅の原案となる。この時はまだ、蔵の中を覆うほどに奥能登曼荼羅を描くということ、それ一点のみが決まっている状態であり、絵の中では金沢から奥能登、大陸への道程を中心に描いている。このとき、描画技法も素材も検討中であり、リサーチをしながら原案を改良していくこととなる。壁だけではなく床にも海を描く予定で、蔵を全面絵画空間にすることを想定していた。

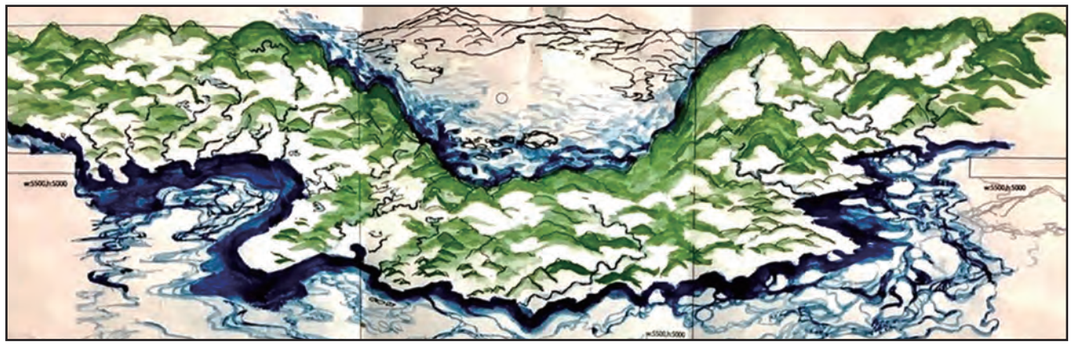
02 天井高を活かした、海と山による具体的な構図

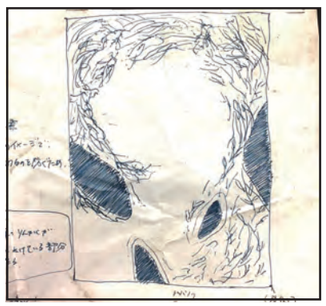




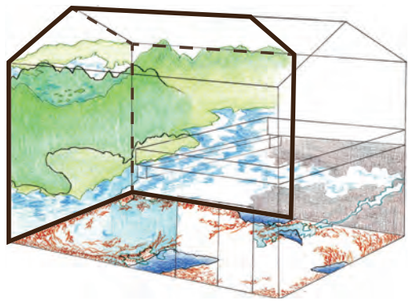
リサーチを進めていく中で、奥能登を描くことへの必須条件として内浦と外浦の違いや、陸と海との繋がり方を表現しなければいけないと感じた。
それと共に、中二階のある造りをした網蔵の特徴をどのように使い、絵画と空間とを同時に見せるかを検討した。床は触覚で体感できる彫りを施すことを決め、彫りのモチーフとして何が相応しいかを、空間全体の流れと共に検討した。

03 完成案





縦軸のみならず、左右への動きや、壁画を超えた空間全体により奥能登を表現した。
奥能登は海岸線に沿った風景が特に印象的で、作品の中でも海岸線を歩いて辿るような感覚で、奥能登を一周できる。歩きながら多角的に絵を見ることを考え、視点を一点に定める透視図法を用いず、東洋的な構図をとった。
鑑賞者を奥に導くため、そして床下にあった物を見せるために床面には穴を施した。
床の下にあったおびただしい量の瓦や陶器類は物質感が強く、壁面の絵画とはギャップが大きいものとなる。しかし、実際に蔵が使用されていた頃の記憶を持つ品々を見た後に、奥能登さえ俯瞰する、壮大な曼荼羅の世界へと一気に誘導される。彫りの仕方やモチーフを壁面と呼応させることで、壁と床の空間が立体的につながり、蔵全体に一つの物語が循環する。



曼荼羅解剖図　壁

山 / 海

珠洲の本質を突き詰めて考えていく中で、私たちは人の文化がその場所に元々あった、自然と地形から生まれてくるものではないかという答えにたどり着いた。曼荼羅を描く上でも、全ての土台として存在する山と海を構図の軸として描いた。また、内浦側の陸はなだらかに穏やかな海へと繋がり、外浦側の山は切り立った崖を境に荒れた海と接するという、奥能登の非常に特徴的な地形も描いている。
山の稜線には水墨画の筆遣いに倣って描かれた木立が並んでおり、奥能登の実際の植生をもとに、鮮やかな草花が壁面を彩っている。また海には伝統的な波の文様を用いて海流を描いた。



植物：山間〜平野群 / ツタウルシ、ヤブツバキ、稲、山藤、杉、シャクヤク、ヤブソテツ、キリシマツツジ等　計 129 種
湿地 / ミズバショウ、アシ、半夏生、エゾノレンリソウ等　計 19 種
水辺〜海岸 / スイセン、ヒトモトススキ、クロマツ、カワラナデシコ、ハマヒルガオ等　計 46 種

鳥：海上 / ハジロカイツブリ、ユリカモメ、セグロカモメ、オオセグロカモメ、イソヒヨドリ等　計 7 種
水場 / ヒシクイ、コハクチョウ、マガン、コガモ、キンクロハジロ、トモエガモ、オカヨシガモ等　計 28 種
山地 / アカショウビン、アオバト、ヨタカ、ヤブサメ、オオルリ、キビタキ、サンコウチョウ等 計 21 種
平地・市街地 / アマサギ、ハチクマ、サシバ、アオバズク、ツバメ、コシアカツバメ、コクマルガラス、
ミヤマガラス、カシラダカ、シロハラ等　計 38 種

鳥 / 船





奥能登と海を隔てた環日本海沿岸地域との繋がりを、行きかう渡り鳥や渤海使船、北前船などの往来によって表現した。

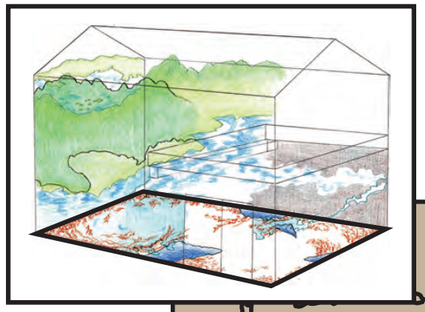
人 / キリコ / 龍灯伝説



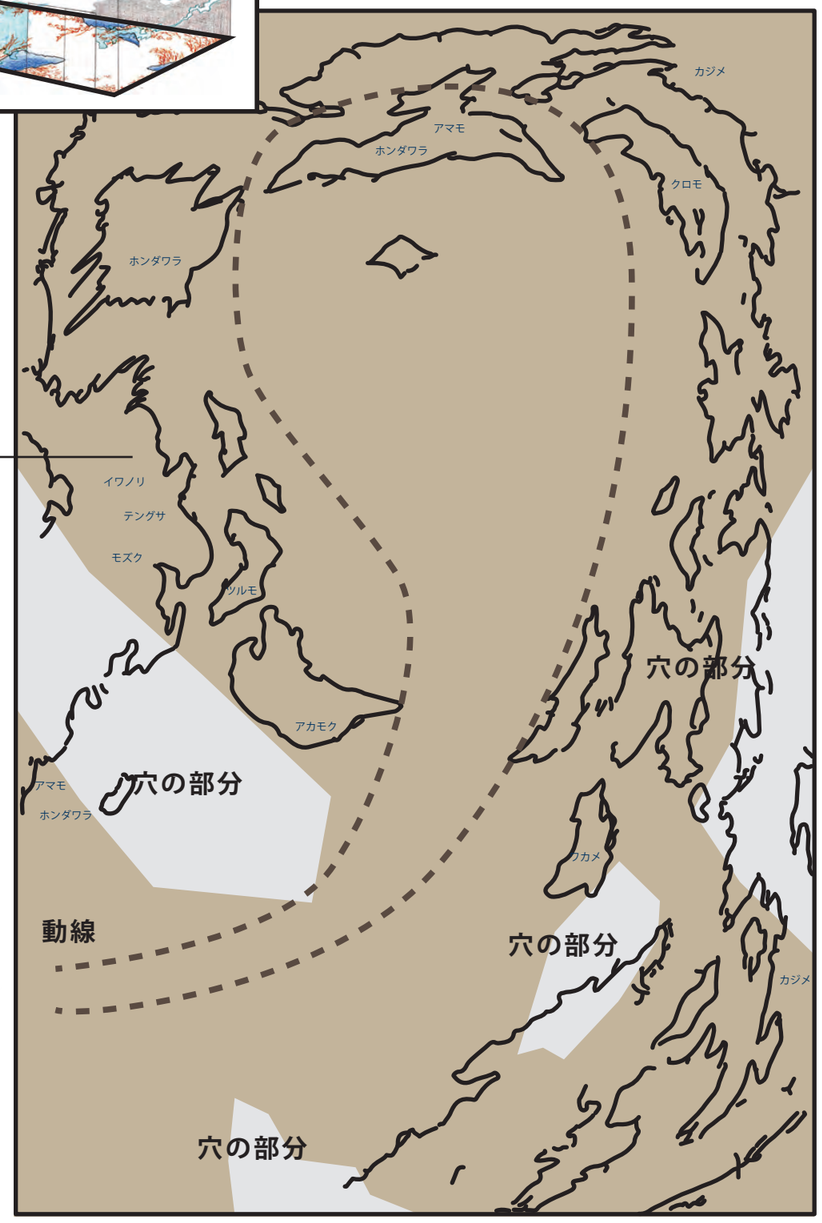


奥能登の自然に身を任せて生活する人々を植物に包まれるように描いた。一見バラバラに暮らしているように見える人々はキリコの周辺に集まっており、祭りの灯りは曼荼羅の物語の主軸である龍灯と繋がって蔵を一周している。

曼荼羅解剖図　床



潮になびく海藻と穴の配置によって、鑑賞者は薄暗い入口から奥の明るい壁面へ進み、海流に乗って蔵を一周するように誘導される仕組みになっている。



海藻の彫刻

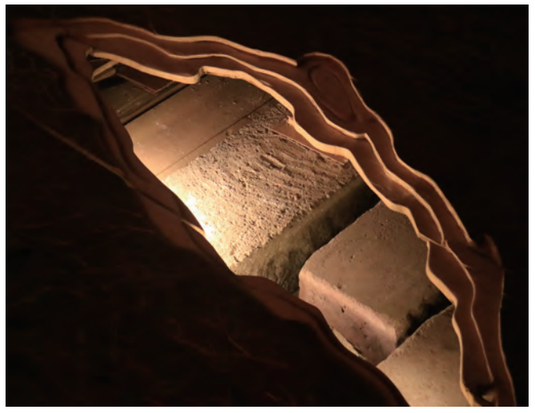
海藻の種類



奥能登に自生する海藻の分布や特徴を調べ、スケッチを繰り返して彫りによる線のみで表現できるよう抽象化している。生き生きと群生する様子と装飾性を兼ね備えた、海藻のなびき方や重なり方の表現も研究した。
下描きする際には、壁面の地理に合わせてそこに分布する海藻を配置した。奥能登の海は富山湾に面した内浦と日本海に面した外浦で大きく環境が異なるため、海藻の種類にも違いが現れてくるのである。
また、同種類の海藻でも、海流が穏やかな内浦は長く、荒れている外浦は短く成長するという特徴も反映した。

（内浦）ホンダワラ（長い）、アカモク、アマモ、ツルモ
（外浦）ホンダワラ（短い）、カジメ、ワカメ、クロモ
（壁側）イワノリ、アオサ、テングサ , モズク
（入口付近）ハバノリ、テングサ、モズク

穴の模様



床面に穴を開け、床下にあるものを海底に沈む漂流物に見立てた。穴の縁は鑿で海底図のように段差を作り、だんだんと深くなる海の様子を表している。段差の装飾的な渦の模様は、石があってそこにぶつかる水の動きをイメージした。

床下にあるもの



瓦、ガラス瓶、壺、鉢、土台の石などがあり、現代でいう床下収納のような役割を果たしていたと思われる。来場した方の話によれば、瓦は湿度調整のために置かれていた可能性もあるらしい。



制作工程

壁に吸い付く皮膚のような絵画、場を生かし絵を生かす

1．絵の下地をととのえる

① 壁面を張りなおす





蔵の壁板と柱の間には元々段差があり、立体感をなくすため、一度壁板をすべてはがし、柱と奥行きを合わせて平滑にはめなおした。

ナンバリングした壁板を全てはがし、元々ついていた垂木を外して釘を抜く。30mm×40mm×550mm の垂木を釘で打ち付け、その上に壁板をビスで打ち込む。

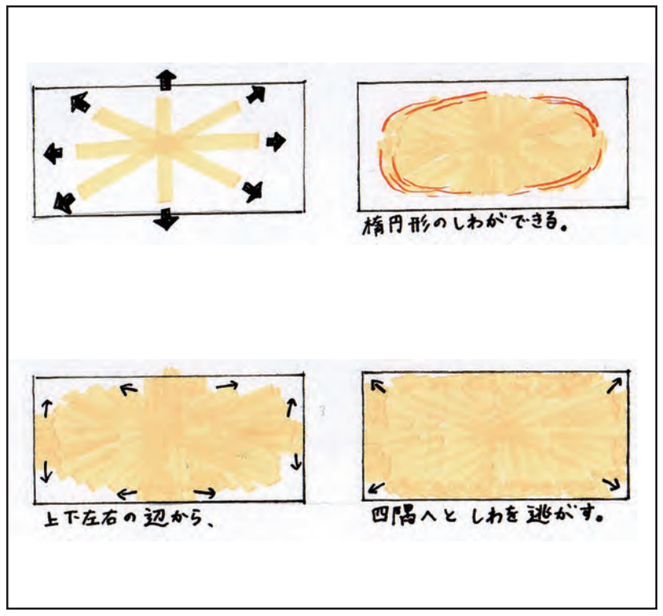
② 壁面に下塗りを施す



壁面にヤマト糊で下塗りをし、木汁が和紙につくこと、貼り付け用の膠が木の中に沁み込むことを防いだ。

簡単に壁を水拭きして汚れを取った後に、水で希釈したヤマト糊をローラーで壁板と柱にムラなく塗る。

③ 和紙に下塗りをする



２mの長さに裂いた石州紙に膠を塗る。この作業によって、絵具の顔料がより強く和紙に固着するようになる。

１回で壁に張り付ける長さ（今回は２m）で和紙を切り、左図の要領で播州粒膠（5%濃度）を和刷毛で全面に塗る。膠を塗る作業は平らなフェルト（または毛氈）の上で行う。
乾かす時はシワのないシーチングの上に置いて、できるだけ和紙自体にもシワがよらないようにして乾かす。描画に使用する和紙は、この膠が塗られた和紙を使用することとする。
＊膠の塗り方
基本は和紙の中心から外側に刷毛を動かす。まず上下左右、斜めに米の字を書くように膠を塗る。そして間を埋めるように放射状に塗り広げる。ここまで紙の縁は塗らずに残しておく。塗りきったら、上下左右・四隅の順にシワができないように塗る。

④ 描画準備



実際の絵と原寸大の大下図を用意し、③の和紙を上にひく。

大下図の上に各２mの和紙をひいて、ある程度余裕を持たせて固定する。和紙の重なる部分も残しながら、実際に壁面に張り付けるときに融通が利くようにしておく。

2．大学での描画作業

⑤ 墨で木を描く





墨は必ず擦ったものを使い、毎回擦り直す。市販の墨汁は水に流れる性質を持つため使用しない。また、擦って数日経った墨も、固着力が落ちるので使用しない。墨はできるだけ濃く擦ることで、薄い和紙の上でも滲みにくく、また貼り付けた際に、下地の木目の色にも埋もれずに見えやすくなった。

全ての山の輪郭線に沿って木を描く。杉、松、ブナ、ミズナラなど奥能登に自生する樹木を、種類ごとに描き分けた。

⑥ 墨でアウトラインを描き出す



大下図を取り除いても全体像が把握できるところまで、線に従って海岸線や川のアウトラインを描いておく。山の輪郭線を今回は描かず、⑤で描いた木のみで表現した。

⑦ 山の色をつける



水干絵具の草緑、古代緑青、青草、草黄土を山ごとに使い分け、４色がまばらに散るように山の色を塗っていく。輪郭線に近いほど濃くはっきり着彩し、離れるにつれ隈取筆などを使用して薄くぼかしていく。花が少ない場所は緑の植物が多いため、その部分も薄く緑をぼかして塗った。
＊水干絵の具の使い方
水干絵の具を紙などにはさみ、上からすりつぶして細かくする。完全に粒子が細かくなったら絵皿に移し、膠を少量ずつ加えていき、指もしくはヘラで練る。絵具全体に膠がいきわたるまで練ったら、水を加え塗りやすい濃度に調整する。（水干絵具を溶く膠は固着力が高い牛皮和膠の 3%の濃度のものを使用する。）
膠で溶いた絵具は乾燥前と後で大きく色が異なることに注意する。また混色は、粉の状態でした方が乾燥後の色が想像しやすい。粒子の大きさばらつきがあると膠と顔料が混ざりきらずに浮いてくることがある。



制作工程

⑧ 植物、人の分布を描く





現場で描写のしにくい高い位置を中心に、植物や人を描いていく。植物は実際の分布に合わせ、その場所に描いていく。

⑨ ナンバリング

ある程度まで描いたところで、それぞれの和紙にナンバリングをする。実際に壁面に張り付けるときに、作業が円滑に進むようにするためである。

3．現場作業

⑩ 和紙を貼る





床板を傷つけないよう合板を敷き、その上に足場をたて、壁面に和紙を貼りつけていく。使用する膠は播州粒膠を 12%の濃度で溶いたもの。曼荼羅壁面の中央下から始め、左右・上下に広がるように和紙を貼っていった。直接刷毛塗りすると、絵具が擦れて溶けてしまうことがあるため、描画された和紙の上に一回り大きなレーヨン和紙を重ねて二枚同時に貼り付け、最後にレーヨン和紙を剥がすことで、描画面をできるだけ養生する。乾いたところから端の余った和紙を水で溶かしてとる。

⑪ 植物、人物、キリコ、鳥、波の描画







乾燥後、上から植物、人物などを続けて描画していく 。和紙の貼り方によっては絵のつなぎ目が合っていないので、それも描画で合わせていく。

描写面を重層化するために生活する人々などをリサーチに基づいて描き、貼り重ねていった。また、油絵用顔料も固着力の点で不安はあったが、スムーズな筆運びができる利点があったため、重ね貼りを行わない仕上げの部分で併用した。

ベースとなる大きな和紙を貼った後に、モチーフを足すように貼っていく場合、膠の濃度は約 5 %〜 20%の幅の濃度のものを使用した。天井をわたる鳥や和紙と壁の板が隣り合ったフチ部分などは、あまり和紙の白色が目立ってほしくないため 20%の濃度の膠を使用し、白く浮かび上がってほしいキリコや人物などは 5%、12%の濃度の膠で貼り付けを行った。和紙の厚さもものによって変え、白く目立ってほしいところは少し厚めの石州紙、そうでなくても少し白色をあげたいときは薄い 天狗上紙を使用し、膠の濃度、和紙の厚さの 2 段階で白色の上がり方に段階的な幅をもたせた。

⑫ 螺鈿貼り



中二階下の海の始まり部分に浮かぶ龍灯からキリコの灯り部分にかけて螺鈿による装飾を行った。

螺鈿シートをカッターで丸やキリコの灯りの形に切り取る。裏に水干絵の具の青を塗る。こうすることで柔らかな色調で光沢が増す。膠で貼り付ける。

⑬ 照明の設置



暗さに目が慣れるにつれて徐々に壁面の絵が浮かび上がることを意図し、蔵の入口は暗く、奥が明るくなるよう照明を中二階上に設置した。また、壁面に影が落ちないようシートで光を拡散させた。照明は灯工舎の藤原工さんと相談の上、決定した。

描画材料

- 水干絵具
- 油絵用顔料
- 和紙（石州紙、天狗上紙）
- 膠（播州粒膠、牛皮和膠）
- 墨
- 筆

制作工程

4. 床の作業

壁面の和紙描画の作業とは別に、奥能登曼荼羅床班を作り、同時進行で制作した。金沢では床彫りに集中し、穴開けなど調整が必要なところは珠洲で、壁面の作業と兼ね合いながら制作を進めた。

1. チョークでアタリをつける



床板の海藻を彫る範囲に雲や島のような形の輪郭を描いた。

2. ナンバリングと床板搬出



床板一枚一枚に番号をふり、床板をはがして金沢へ運んだ。

3. 下描き



1で描いた範囲にチョークで海藻を下描きした。

4. 彫り



硬い海藻は鋭い線の出る三角刀や切り出し刀、柔らかくなびく海藻は丸刀を使うなど彫刻刀の種類を使い分けて彫りを進めた。壁際は壁面の描写になじむよう、岩場に固着するモズクやテングサなどの小さな海藻をさらに細かく追加して彫った。

＊彫り方の例

ツルモ→切り出しで輪郭線、小丸刀で内側を彫る
アマモ→切り出しで輪郭線、平刀か丸刀で内側を彫る
ホンダワラ→三角刀で茎の部分、切り出しで葉っぱの輪郭、丸刀か平刀で葉っぱの中身、切り出しで葉っぱのギザギザ部分、実を小丸刀で彫る
テングサ→三角刀で全て彫る
モズク→小丸刀か三角刀で全て彫る
アカモク→三角刀で茎の部分、丸刀で葉っぱ、切り出しで輪郭を補助的に彫る
カジメ→小丸刀で輪郭を彫る
ワカメ、ハバノリ、イワノリ、アオサ→ほぼ小丸刀で輪郭だけ彫る
クロモ→丸刀ですべて彫る

5. 穴開け



穴の装飾的な形をチョークで下描きし、大まかにジクソーで床板を切り落とす。板の側面に下から 1.5 ㎝、2.5 ㎝の高さに印をつけ、鑿で削って段差をつける。紙やすりで角を落とし、表面を滑らかになるまでやする。
位置によっては切り落とすと床板がかなり細くなり、運搬する際折れる可能性があるため、珠洲に運んでから穴をあけた。

床下にあった瓦やカラス瓶、鉢などを見せるために穴をあけた。鑿で段差をつける作業が床制作において最も時間、労力を費やした。床板の木材は厚みがあったため、ジグソーの刃は一本駄目になった。

6. 床板搬入、補修



八割ほど彫りと穴あけが終わった床板を蔵に戻した。一部傷みのひどい板材があったので切り落とし、他の蔵の床板で補修した。また、床板の高さがずれていたり、人が乗るとぐらつく板があったため、床下に角材やベニヤを仕込んだ。

7. 仕上げ



補修部分や穴の周辺、入り口付近に海藻を彫り足し、穴の斫りを仕上げた。調整後も、ぐらつきのひどい床板をビスで留めた。バランスを考え床下の瓦や陶器などを配置した。

8．和紙貼り





壁面との繋がりをより見せるため、壁面と同じ波の模様を描いた和紙を彫りのくぼみに沿わせ、床に貼り付けた。

いえの木

家に収められていた膨大な量のモノから、私たちは遠い時間を辿っていくように様々なことを想像することができた。しかし、この大きな家にもう誰も住んでいないという現実を振り返った時、私たちは遠くて長い時間の途切れを意識せざるを得ない。家を侵食するかのように生えている大きな木によって、この土地の豊かさと厳しさをあらわしている。



いえの木について

八木邸に初めて入ったとき、印象的だったのはその場の「暗さ」だった。明るい表通りに面した小さな玄関をくぐると、そこはうっすらと光が差しているものの、目が慣れて屋内の輪郭がはっきりするまで一定の時間がかかるほど暗い空間だった。１年前に私たちが掃除に入るまで、ガラス窓のほとんどは板材で塞がれていたし、電球も切れていて点かないものも多かった。家に数多く残っている土蔵にいたっては、殆ど何も見えない。その家で作品を展示することになったので、明るい表通りと暗い室内によって、光のコントラストを特徴とした展示が面白いかもしれない、私たちはそんなことを考えていた。
それから作品展示に使うために、いくつかの土蔵や部屋に残された物品を運び出した。暗いなかで埃まみれの作業が連日続いた。運び出したのは郷土資料館に展示されていても不思議ではない古い農業機具から漁業関係の道具、布団類、食器類、衣類などが中心だった。とにかく量が膨大だった。その量にこの家の長い繁栄の歴史を想像しながら、黙々と作業を進めた。そして、土蔵の奥に残されていた古い木箱から大量の帳簿類を見つけたとき、私たちは建物の「暗さ」とは別の、もうひとつの「暗さ」に気付くこととなった。





帳簿の表紙には帳簿名と日付が書かれてあり、頁をめくると毛筆の太い文字で品目とその数量などが記載されている。帳簿の種類は水産関係、土地関係、酒売買、売掛帳など多岐にわたっていた。なかでも数が多かったのは「年貢帳」で、一頁に十数人分の名前と数量が規則正しく記されている。年貢の総量は家の繁栄の証である。しかし、帳簿をめくりながら、その数え切れないほどの名前に想いを巡らせてみたとき、私たちは繁栄の影に隠れたもうひとつの面に気が付いた。そこに書かれているのは、まさにこの地域で厳しい暮らしを続けて来た人々の名前である。この家に入ると誰もが、家の大きさ、梁の太さ、土蔵の数、残された物品の多さにばかり感心しがちだが、それはそんな人々が支えていた繁栄の形である。膨大に残された物品にじかに触れながら、私たちが想ったのは、海や山に抱かれた豊穣な「明るさ」と、能登半島の先の厳しい「暗さ」、この両面である。この家には奥能登に刻まれた古層がありのままに残されている。そのありのままを立体的な作品として現代に表出させることこそ、この家での作品にふさわしいと考え、この「いえ」に残された物品だけで作品を制作することになったのである。

そして、周辺地域を歩いて散策していると、崩れかけた空き家がいくつかあった。それらは勢いよく草木に覆われ、まるで建物が自然に還されているかのような光景を作っていた。繁栄を極めた旧家の土蔵もいずれはその役目を終える。そんな長い時間を巡る家の歴史の在り方を考えて、「いえ」と木が一体化したような作品「いえの木」を構想したのである。

—— いえの木について

制作の歩み

2016

9月
八木邸視察　味噌蔵の視察
味噌蔵の掃除（第一回）

11月
味噌蔵の掃除（第二回）

12月
八木邸に残された素材を調査
「いえの木」プランニング作業

2017

1月
ドローイング作成、全体イメージの確定

2月
味噌蔵の詳細な寸法を計測

4月
松田鉄工（石川県金沢市）に作品躯体について打ち合わせ
（躯体設置まで複数回行う）

5月
作品躯体設置のための基礎作り

7月
躯体の設置

8月5日～
様々な物品の取り付け作業開始

8月13日～15日
漁網の巻きつけ作業

8月31日～9月3日
仕上げ作業・照明の設置

完成

作品構想



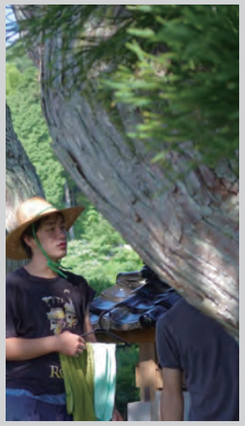




倒さ杉







八木邸から、車で5分ほどの上戸町にある樹齢900年の老木。いえの木の制作に入る前に制作メンバーで訪れ、倒さになった巨木のイメージを共有した。

飯田町の空き家



八木邸から歩いて10分ほどのところにある空き家は、長年放置されていて、木や草に覆われ自然に還る準備をしているようであった。

制作工程　空中に浮き、天井に根をはっている巨木を出現させるために

01. プランづくり　「土蔵に巨木をぶら下げる」

当初案から、大きな変更はなかったが、天井から大量の物品をぶら下げる特殊な構造のために、天井の梁と作品の上部の接点が難しく、色々と変更を重ねながらプランニングを進めた。

02. 蔵の掃除　「味噌蔵をよみがえらせる」

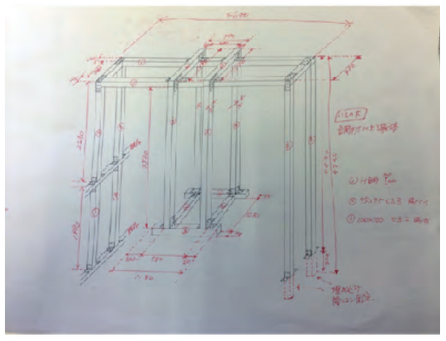


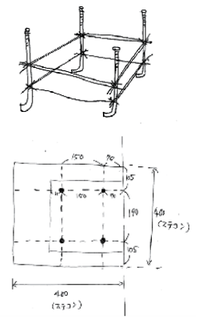




この土蔵には味噌樽や醤油樽、麹菌を発酵させる大量の木箱が残されていた。発酵させる室も二箇所に設置されていた。数ある土蔵の中でも保存状態が良い方であるが、大量の木材が残されていた。

03. 作品躯体の打ち合わせ「2トンの重量を吊り下げる構造を考える」





土蔵に負担をかけないように作品を吊るすために、作品に使用する材料はすべて躯体に固定することにした。躯体となる鉄骨は天井から吊り下げる構造とする。総量は2トンとなり、鉄骨の厚みや太さ、ジョイント部分は専門の鉄工所と相談しながら、躯体の構造を確定していった。土蔵の入口が狭いために、鉄骨は解体して持ち込める形態とした。

04. 作品躯体設置の基礎づくり　「300kg の鋼材を支える」

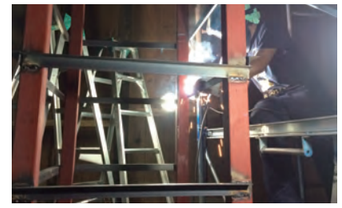




味噌蔵はもともとモルタル床で、モルタルをめくると丸くて大きな砂利が敷き詰められていた。その砂利が崩れてくるのを防ぎながら躯体を支える基礎コンクリートを打設した。

05. 足場・躯体設置　「作業の安全を確保するために」





鉄骨の躯体は専門の鉄工所に依頼して設置した。また、同時に建築現場に使用するような足場を設置し、物品の取り付け作業に備える。

06. モルタルでの固定・鋼材を溶接　「いえの木の土台作り」





様々なサイズの物品を取り付けるための支持体となる細い鋼材（L 字アングル）を溶接していく。

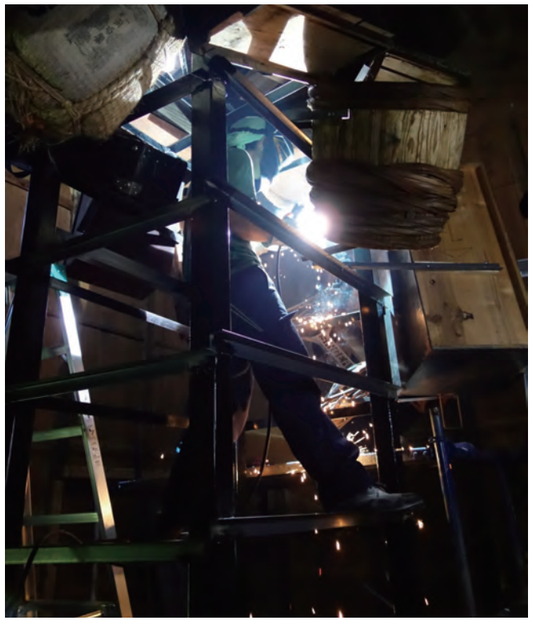
制作工程

07. 物品の取り付け開始

「大量の物品を土蔵に戻す」



古い大型テレビや足踏みミシンなどの大型の物品から支持体に取り付けていく。大型の物品はそれぞれの形に合わせて鋼材と固定し、鋼材と支持体を溶接しながら取り付けていく。比較的小さい物品は番線や針金などで支持体に固定する。すべての物品は一点一点支持体に独立して取り付けられている。







08. 網を巻く

「蔵に残された大量の漁網をつかって」



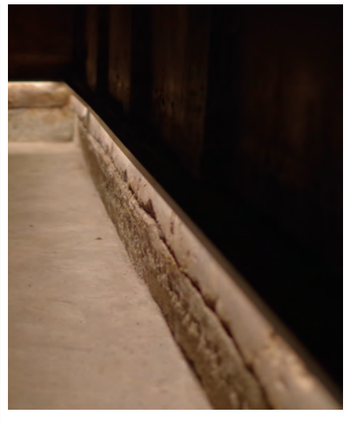


いえの木の表面には漁網を巻いて、ダイナミックな動きと統一感を表現し、細かい根の部分を作成していった。

09. 照明設置

「薄明かりに浮かび上がる巨木」





照明は本体を直接照らすことなく、間接光でうっすらと浮かび上がらせるように設置した。土蔵の中に入り、徐々に目が慣れていくような会場にするためである。

素材・材料

八木邸の歴史をおさめる

残されたモノからわかる事は、まず漁業関連全般に広く事業を展開されていたことと、多くの人々がこの家に出入りしていたことである。
相当数残されているよばれ用の漆の御膳を見ただけでも、当時の繁栄ぶりがよくわかる。



1 帳簿



帳簿は少なく見積もっても 250 年分ある。その長い時代の繁栄を示している。

2 漁網



網元であった八木邸に残された漁網。他にも漁業に関する書物から帳簿、船の道具などが多く残されている。

3 電化製品



テレビや扇風機など昭和以降の電化製品の数は多くはなかった。八木邸に大量に残されていた道具類や衣類の殆どは戦前のものであった。

4 革製のトランクケース

一昔前の旅行鞄。ベルトから持ち手まで全て革でできている。

5 二升瓶

青いガラスで出来た二升瓶。地元酒蔵の銘が入っているので、お酒を入れたもの。瓶のふたはねじ込み式になっている。

6 角せいろ

餅つきの時など、米を蒸すときに使う調理器具で、これは特に多く残されていた。

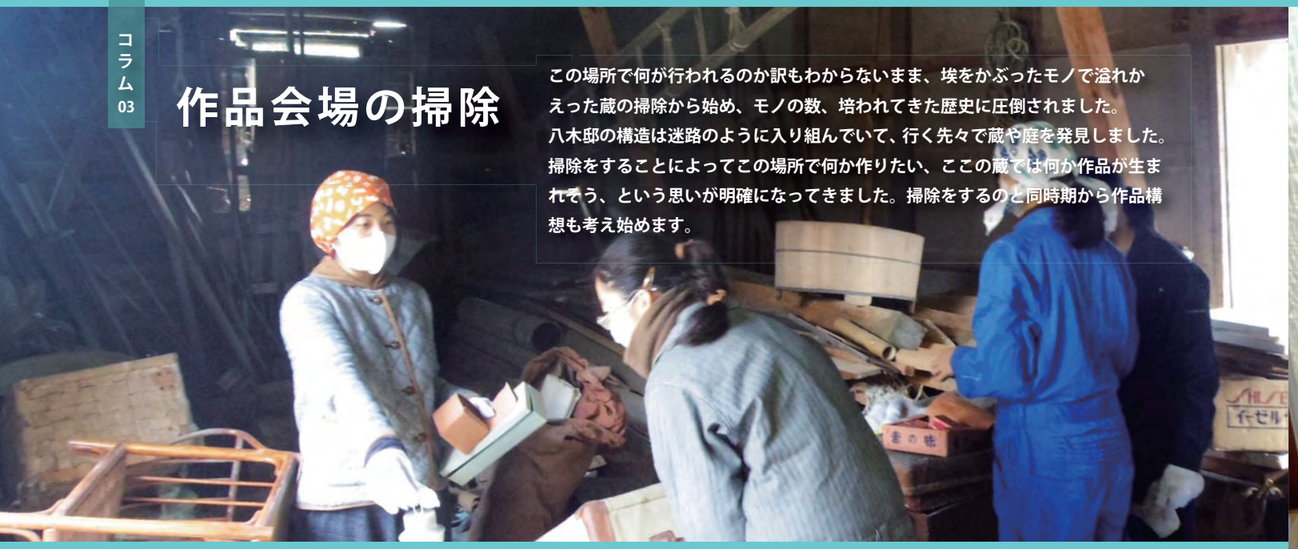
7 足踏みミシン

SINGER 製の足踏みミシン。1950-60 年代に製造された年代物。鉄の鋳物の部品も多く、重量 60-70kg もある。



コラム 03

作品会場の掃除



この場所で何が行われるのか訳もわからないまま、埃をかぶったモノで溢れかえった蔵の掃除から始め、モノの数、培われてきた歴史に圧倒されました。八木邸の構造は迷路のように入り組んでいて、行く先々で蔵や庭を発見しました。掃除をすることによってこの場所で何か作りたい、ここの蔵では何か作品が生まれそう、という思いが明確になってきました。掃除をするのと同時期から作品構想も考え始めます。



奥能登曼荼羅がある蔵の横には茶室と小さな庭があります。草が伸び放題でしたが、なにか神聖な場所のように感じました。



総漆塗りの蔵は、雑巾掛けをするときれいな漆の朱色があらわになりました。大量の漆塗りの膳も発見しました。

コラム 04

スズプロ会議



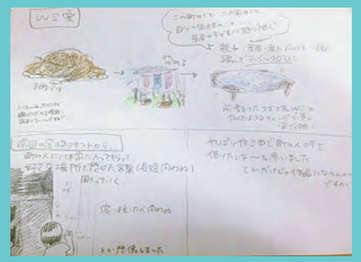
金沢で、数え切れないほどの会議をしました。八木邸のどこを使い、どういうものを作るか、案を出し始めます。何時間も話し合った末に堂々巡りになることもしばしばありました。特に各制作班に分かれてからは、全体が同じ意識をもって進めるように、進捗報告や情報共有を行う重要な時間でした。また、議事録を毎回作成しSNS にあげることで、会議に出席できなかった人とも情報共有を行っていました。

コラム 05

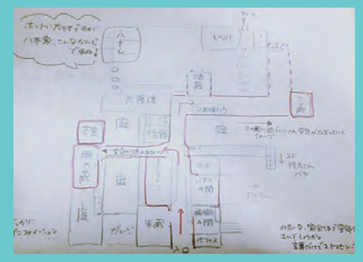


作品構想

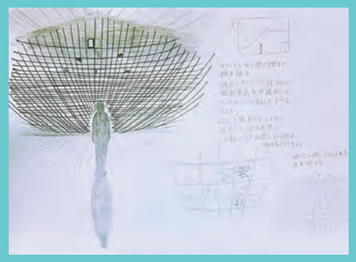
みんなで、何を作るか？どこで作るか？やみくもに話し合う日々が続きました。週に１回は必ず会議室に集まり、大学の食堂やメンバーの自宅、ときには八木邸でも会議を重ねました。数々のアイデアスケッチからは、蔵にあった大量の網や蔵の存在そのものに魅力を感じていることや、珠洲での体験を作品化したいなどの想いが見て取れます。



庫に残されていた大量の漁網用の糸を使って、まちの人達と一緒に大きなテーブルクロスを作るというアイデア。



作品を展開するにあたって、どのような導線がいいかを考えたスケッチ。



蔵の天井から床にかけて網を張り、網目をマスに見立てて写真や文字をはめていくというアイデア。



珠洲で発見したものを写真や絵に描き収め、それらを寄せ集めて大きな珠洲の地図を作るというアイデア。



玄関口通路の両側に網を張り、その中に八木邸にあった大量のモノを詰め込むというアイデア。



芸術祭期間中

奥能登国際芸術祭 2017

石川県珠洲市で現代アート作品を展示した奥能登国際芸術祭 2017。珠洲市全体を 10 のエリアに分けて展開され、岬を巡ると同時に各作品を鑑賞できる。その土地・生活・人々の魅力を再発見するアーティストが参加し、珠洲の人、地域外からのサポーターを含め大勢でつくりあげ、今までにない新しい芸術祭を目指した。11 の国と地域のアーティスト計 39 組の 39 作品が展示され、音楽イベントなど、さまざまな行事を開催。9 月 3 日から 10 月 22 日までの期間中、延べ約 71,000 人が訪れた。





期間中について

期間中はできる限り制作に携わった教員や学生が会場案内・作品解説を行うように努めた。また、会場用の作品説明のリーフレットを用意し、9 月 22 日から配布。それに加え、奥能登曼荼羅には個別の解説書を作成、設置した。芸術祭のサポーターの方とは別に、地元の方にも受付や作品解説などを手伝っていただいた。中にはスズプロメンバーよりも作品解説がお上手な方も…。





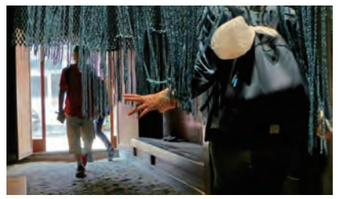
地元の方にはオードブルや漬物、コロッケやコーヒーなど、さらに土日祝日には必ず岩のりのおにぎりや松茸の入ったおにぎりの差し入れを頂いた。

芸術祭が終わって



・来場者数…延べ来場者数 19,084 人
芸術祭作品別での延べ来場者数が 2 番目に多い。
1 日の最高来場者数 1,421 人
・個別鑑賞券を購入して何度も見に来てくださる方が沢山いた。
・保存作品に選ばれ、芸術祭終了後も作品が残ることが決定した。

来場者の声



「まさかこの家でこんな作品が出来上がっているとは思わなかった」
「見ていて飽きない」
「これが美術か、と納得した」
「作品 (家に潜る) に参加できて良かった」
「もう一度珠洲を見つめ直す機会になった」
「ここが一番やわ！」
「作品ずっと残しておいてね」
「作った人の声が聞けて良かった」

メンバーの声
(来場者との会話の中で)



・来場した地元の人から知らなかった八木邸のエピソードもたくさんうかがった。
・芸術祭や作品を見に来たというより、八木邸という家を見に来た地元の方も多くいらっしゃった。
・飯田町にとっての八木邸という存在を改めて強く感じた。
・もし八木邸が無かったら、今の飯田町にはならなかったのではないか。
・作品だけでなく、八木邸そのものにも魅力を感じている方も多かった。

芸術祭を終えて / 現在の取り組み

スズプロ座談会「スズプロの成果と課題」

コラム 06-07

学生と教員の共同で行うスズプロの成果と課題

珠洲市の方の感想

活動報告誌に寄せて

コラム 08

スズプロ座談会

2018.2.11　金沢美術工芸大学にて

今年度のスズプロの活動を終えるにあたり、客観的な意見も交えながら「スズプロの成果と課題」について振り返るため、４名のゲストをお呼びして座談会を開いた。

【座談会ゲスト】



金沢 21 世紀美術館副館長
黒澤伸さん



NPO法人能登半島おらっちゃの
里山里海副理事長
北風八紘さん



乗光寺
落合誓子さん



珠洲市企画財政課長兼奥能登国際
芸術祭実行委員会事務局長
金田直之さん

【参加スズプロメンバー】　伊木 , 稲垣 , 桶谷 , 芝山 , 杉山 , 高橋 , 中島 , 中村 , 成子 , 百歩 , 真鍋 , 村岡

スズプロや奥能登国際芸術祭 2017 全体を見て

スズプロ（真鍋）：黒澤さんのお立場から、スズプロの取り組みの全体の印象とか、見ていただいた珠洲での活動についてのご意見やご感想をお聞きしたいです。

黒澤：今回の芸術祭の全体感ですけれども、非常に特徴的な芸術祭になったと思っているんです。こういう特徴を持つ芸術祭は他にないとまでは言い切れないですけれどもね。環境とか地域の歴史とか、その場所の持つ意味合いとか場の力とかを、ここまで反映させた作品群になっているのが凄く特徴的だと。これはまさしくオリジナリティだし可能性だと思ったんです。そう言ってみるとスズプロもまさに全くその通りですよね。外から何かがやって来た、持って来たっていう感じがしない。自分は何を見たのかと思い返したときに、芸術作品を見たという以上に「珠洲を見た」って感じがしてくるわけです。あ、これが珠洲だったんだ、と。作品がそれぞれに「ここはこういうところなんだ」っていうのを紡ぎだして、あばき出して、掘り起こした…そうしたことに芸術祭全体として成功していたなと。

例えば、海岸に白い鳥居の作品[*1]がありました。僕らはあの場所に行って何を経験して何を見ているのかというと、海岸のところに歩いていって繁々と魚を眺めていたりとか、岩場を歩いて、振り返って海を見ていたりとかしている。鳥居が作られていなかったら誰も降りないで通り過ぎる場所…通り過ぎるはず…でもその見たこともない奇妙な鳥居があるので降りていくと、結局はそれが置かれた場所をもっとよく見ざるを得ない。つまり、それまでなかった違和感のあるものを見ようとすることで、逆に元々あったものがよく見えるようになる。そういう意味で、皆さんが見せてくれたのは、あの家とか町とか環境なり歴史なりが持っていたものそのもので、それを見事に形にして見せてくたって感じがするんです。でもって、お米（こめのにわ）…あの、訳のわからない…でも、格闘している感じがするんですよ。何かっていうと、皆さんが家と、空間と格闘している感じがする。ここで一番大事なことは、場と人の関わる生々しさで、その格闘の生々しさが伝わってくる。奥能登曼荼羅の絵の方もね、一つ一つこう…見ていくと…さっき言われていたけど、どこかで車から降ろされて、という話を聞きましたけど[*2]、そういう色んな経験が凝縮されてあそこに入り込んでいるわけでしょ？それもね、感じられるんですよね、見ていてね、つまりは時間の使い方が。藍で染められて編まれた網も。全部あそこの家の中から出てきたものが再び姿を変えて現れてきていて。まあこれは、一昔前の言葉で言えば妖怪かもしれないね、その家から出てきた。そういう何か…その場所の得体の知れない正体を見せてくれるものだったという風に思っています。さらに発展させるにしても、方向性としてはそういうことになるのではないか…と、これがとりあえずの感想です。

スズプロ一同：ありがとうございます。

金田：飯田の八木さんもそうだし、落合さんのお寺さんもそうだけど（飯田は）若山と結構、色んな関わりあるんですよね。若山は、若山の荘っていう奥能登で最大の荘園がそこに広がっていた。その文化が、色んな、珠洲のところに根をおろしたり、関係しとるんですよ。その象徴がある意味八木邸でもあった。そこで、色んなものが見えたと思うんですが、何れにしても若山と飯田の関係ていうのは、かなり色々掘り出すと色んなものがまた見えるはずだし、そういうことでぜひ、継続的に（調べ、探ることを）やってってもらえばいいなと。

スズプロ（真鍋）：今の話も含めて、さらに米づくりですね。ほとんど毎日（田んぼの）水の具合を見てもらって。北風さんがおられなかったら本当にできなかったです。

北風：とにかく大変だったですね。正直大変だったですよね。地面自体が痩せとるってのがあって。米にはなるってのはわかってたので、あとは水管理をどうするかってので。一番最初は良かったですよ、水持ちが良くて。ちょっとそのうちにゴボッと抜けちゃった。多分ね、下の方にモグラの巣がある。巣穴があって、ある程度してると水がダッと抜けるんですよ。あれがひどくて、何回もあった。上から１メートルくらいスッと（棒が）入るんですよ。それだけ下ががらんどうだっていうことですよね。で、土ねじ込んでまた…二日後とかにおんなじこと繰り返しましたけどね。

（作品が）できてそれで、嬉しかったのはお客さんが来てくれたこと。話をよく聞いてくれるお客さんが多かった。

スズプロ（真鍋）：もう一つ、地元の方の中で、ずっと（スズプロを）一番よく見ていただいていたと思うんですけど。例えば教員と学生を見ていてどんな風に見えましたか。

北風：あの、ひとかたまりですね。普通は大勢集まるとだいたいポツンとなったり、グループになったりするんだけど、グループもなかったし、だいたいみんな仲良く喧嘩しとったみたいやし。

（一同笑い）

まあ、喧嘩というか意見交換ですね。なんかやってたみたいやし。それもちゃんと見える。聞こえるんじゃなくて、見えるということですよね。

スズプロ（真鍋）：ありがとうございました。それでは落合さんにお伺いします。私達は外から来た人間ですよね。そういう私達と地域の方々との関わりについて、どういう風にご覧になっていましたか、何か感じられたことはありましたか。その辺りのご意見をいただけたらと思います。

落合：そうですね。珠洲っていうのは歴史のあるところです。だから、例に漏れず、非常に保守的な土地で、基本的には非常に排他的な部分があります。従って皆さんに見せてる顔と排他的な顔と両方を、自分の中でも半分ずつ併せ持ってるっていうのが正直なところだと思うんです。「良いか悪いか」じゃなくて、やっぱりそれは、歴史の古さでもあるし、半島ですから、先っちょが海に切られてしまってもう逃げ場がない。だからそんな文化をある意味、否応無く、温存して持って来たのかもしれない。それに加えて、進行中の過疎ですから…。あと何年か先には飛び込みで訪ねても果たして「（話を）聞ける家」があるかどうかね。そういうものを裏に抱えているのが今の珠洲市の現状です。だから、そういう中の芸術祭っていうことはどういうことなのか。私らも色んな意味で、芸術祭のことを考えました。先ほど黒澤さんもおっしゃったけれども、私達、普段は絶対降りて見ない海岸。道路から見て全く見えない。さっと通り過ぎるだけの場所ですよ。でもあそこに例えば作品として鳥居が作られた為に下に降りてみることになった。つまり、芸術家が切り取った景色を私たちは作品として見ることになった。それがとても素敵だった。「こんな素晴らしいところがあったんだね」っていうような場所がいくつもありました。私らが作ったものではないんですけど、無意識に守ってきたものが実はすごいものだったんだなっていうことをね、発見させていただいて私らすごく嬉しかったですよね。それと、排他的な人たちもいっぱいいましたけど、あれだけの人が来て、ひょっとして自分達は大変なことに関わったんじゃないかなって言う実感がやっぱり、終わりの頃みんなあったと思うんですよね。そういうことが、珠洲市の人達を根本的に変えるというか・・・もっと言えば、一つ突っついたら、パッて変わってしまうような要素をグッと刺激してもらったかなっていう。だから、ここで開かれた人達が、今後どういう市民になっていくのか。どういう故郷になっていくのかっていうのが、私はそこが一番興味があって、素敵なところじゃないかなという風に思ってるんです。

金田：今までたくさん話があるような、（芸術祭によって）地域が変わるとか。市民だっ



座談会の前に、スズプロのこれまでの活動について振り返った。



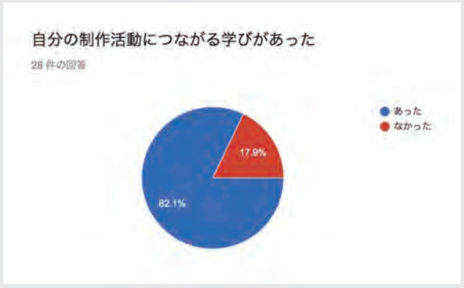


半島の先端であるということを感じさせる風景。



芸術祭期間中も、こめのにわの面倒をみてくださっていた北風さん。

*1 奥能登国際芸術祭 2017 作品 No.3 深澤孝史「神話の続き」
*2 リサーチの時に、車で数人をある地点に降ろして、数時間後に迎えに行くということをしていた。



スズプロ学生メンバーを対象にとったアンケート結果の一部。



珠洲市のリサーチによって膨大な量の情報を集めた。

てすごく変わったし、それはフラムさん*3も最初から仰ってました。地域にどうやって光を当てるのか、この切り口のしかたが、芸術祭なんだっていう。でもまあ、まだまだ(芸術祭は)いらんという人はいます。(珠洲の)中側はピンと来てないっていう意見もまだ聞こえてはきます。

落合：ああ〜その市民の声なんですけど、スズプロの人たちの(自分の制作活動につながる学びがあったかという内部のアンケートに対して)17％の人が「なかった」って言ってたって聞いてね、私は、でもね、あれ大事やと思うんですよ。あの17％意味のなかったって言った人がいたために、残りの「意味がある」っていう人達の意味が、非常に意味があったんですよ。2％とかあるいはほぼ全員が「良かった」と言ったらその「良かった」はやっぱり違うかなっていう…。珠洲市でもそうだけど、多分半数強の人が「意味があった」って言って、残りの人が(芸術祭は)「要らなかった」って言ってるね。だから私ね、本物というのはやっぱりそういう割りを持ってるものだと思うんです。だからこそ、残りがあるってことがすっごく大事なことだという風に。だからこそやっぱりやり続けていかなきゃならないね。

金田：今日新聞に出てたけれども、ひびのこづえさん*4、昨日ワークショップがあったんですよ。

落合：すごいたくさん来たって！参加した娘が言っていました。

金田：(芸術祭)会期の前はもうちょっとお願いして、参加してもらえんかなっていうのを結構やってきたんですが今回は一切なし。それでもワッとくる。なんか期待感というか、(芸術祭から)結構時間経ったけど、いつもの年に比べると表情がちょっと違う。だから、今としては実行委員会を預かる自分らとしては、それを切らさずどうやってなるべく今年、色んなものに手を打って行くかっていうのは、このスズプロさんについても、まさしくそういうことになっていくので。ぜひ、次のステップを確実に踏んでいただきたいなと思ってますけど。

スズプロ(村岡)：私たちも芸術祭だけで終わるつもりは全然なくて、4月から新しいスタートを切って、芸術祭を超えた、体験したからこそできることをしていきたいですね。それをしかも一緒に関係を持ってくれる珠洲でやりたいと思っていて。具体的に全くまだ決めきれてないんですけども。何も決まってないからこそなんでもできるので、それを今からみんなで考えてスタートを切りたいっていう、そういう意思はあります。

黒澤：「可能性に転じた」ってことは明確だと思うんです。やはり圧倒的な可能性を感じてしまったんですよ。開会式の時に馳さん*5が「海のものとも山のものとも分からなかったけれども、これは大化けするかもしれない」って素直に仰ってましたよね。本当の未来の姿は見えないわけだけれども、可能性が感じられる以上、絶対それは起こるはずだ、というのが僕の思うところです。さっき場所と格闘って言ったけど、本来、どこの家の中庭でもお米、育てないですよ、普通。だけど、あの場所をどうしよう？ってことから展開して、なんとお米になっちゃった…というような格闘の仕方で構わないし、アイデアぶつけ合いながら、ものは試しだやってみよう！みたいなこと、今後ともありますよね、きっと。あとそれから思うんだけれども、今回やった事の成果…(奥能登曼荼羅とか)色んな人から話聞いたりして、最終的には絵に集約して現れているけれども、「話」はもっと色々なはずで、実は持っているんですよね、多分、まだまだ隠れた何かしら材料やネタを。それが、花咲かせられるというか、もう一回そこに立ち戻って描き直す、膨らませる、っていうか芽が出てくる部分が、さらにもう一段階あるような気もしています。

スズプロ(中島)：それは大いにあると思いますね。奥能登曼荼羅っていうのは、そういう目的のためにやったものであって、まず、俯瞰してその全容を掴むっていうことを徹底的にやるっていうことで作品が出て来たので。これは今回、これを経たからできる新しいゼロというか、スタートがまた切れる。



スズプロ(村岡)：まだスズプロ内だけで情報が留まっていて外に出てないものがいっぱいあって。知識とか。そういうのももっと出して、アピールしながらやりたいことを周りに伝えてきっかけにしていきたいです。

*3 フラムさん…奥能登国際芸術祭 2017 総合ディレクター北川フラム氏のこと。
*4 ひびのこづえさん…奥能登国際芸術祭 2017 参加アーティスト。作品 No.18「スズズカ」
*5 馳さん…衆議院議員馳浩氏のこと。

スズプロの今後について



スズプロ(中島)：最初ちょっと前提としてお話していくんですけど。こういうプロジェクトをやる時に金沢と珠洲の間で交通の問題であったり、宿泊の問題っていうのが自分達の今後を見据えて行く中でも、考えなければいけない。今年特別にこれだけの予算が降りてこういうことが可能にはなったけれども、来年、じゃあおんなじことが許されるのかといったら、そうではない。基本的な活動の幅を広げる時に、そこを考えざるをえないっていうのが、まずあります。

スズプロ(高橋)：部活動だと学生の車で行ってるんだよね？*6

スズプロ(中島)：そうですね、部活は。(部活とちがって)こういうプロジェクトになってしまうと、学校側に責任があるから。

スズプロ(高橋)：学校側が珠洲市と連携協定でやってるとなると、そういった関わる部分が出てくるので。

じゃあ、それはやっぱり、その時は部活の、その時は連携協定のとか顔を使い分けられたらいいんだけどね。

黒澤：そう、顔は使い分けられたらいいでしょうね。

スズプロ(中島)：まあ、ちょっと前まで話に出てたのは、スズプロっていう大学の団体はありながら、もう一つ、なんていうか外部の団体として作っていかないと、フレキシブルに活動できない。今後もしかしたらお金が循環するようなものの中に入るとなったら、学校の予算というのは使えない。そうなったりするときに、外部に籍を置いておくっていうことの可能性っていうのは、話し合ってはいたんですけど。それでも実際にどういう形になって立ち現れてくるかっていうのが、全然みんな知識も経験もなくて。組織形態としてどういうものが望ましいかって言っても、自分達全くそういう経験もなくいまいちイメージが湧かない。

スズプロ(村岡)：気持ちはあるんです。動き出さないといけない。もちろん大人の意見とか、先にやられてる方のアドバイスがないとちょっと進むにもわからなくて。今、そういう期間ですよね。

スズプロ(中島)：おらっちゃ*7のケースというか、そういうのは…

金田：NPOおらっちゃがなんでできたかというと、そういう受け皿になりたかったというか。市民との間を埋めるのはじゃあ、誰なのっていう。(間を埋めることは)そんな簡単にはいかないんです。でもその間を埋めることで、ガチッと噛み合えたり、物事が進んでったりするので、NPOができたんです。

落合：その気になって探せば、そういうところでお金出してくれる企業って結構あると思う。出せそうなところにそれなりにぴったりはまる企画をパッと作って、組織作って。これだけの中身を持ってたら、まとめ上げる力さえあればすぐできると思う。

金田：色んな、全国の大手の企業が公募型でファンド出しとるし。アートの世界も、結構あるんじゃないかと思うけど。

落合：そうすればね、誰か一人や二人は専属で雇えるし。調べた方がいいと思う。

スズプロ(中島)：スズプロで雇用が生まれるってことが、自分はすごい大事なことだと思っていて。ここ一年二年で一人もしくは二人くらいを専属として雇って、お給料を出すような仕組みっていうものは考えていました。

落合：でもやっぱり、そのキャリアが自分の財産になるとは思うけど、そんな雇用には関係なくそこをぶち切っていけるほどの実力をそこで身につけて、それをバックにやっぱり打って出なければならないという面も同時にある。今言ったような「そういう便宜的なものもあるよ」っていう。そこで雇用されて安心する、安心してしまった従業員ができても…ちょっとね。ちょっと違うかなっていう。

黒澤：別に二足のわらじ、三足のわらじでも全然構わないはずだよね。スズプロのこと“も”やっている支局員っていうか。そうすると、そこに特派員がいるので、金沢までちょっと面白い変わったアーティストが来てるんだけど是非珠洲見せてあげようってなった時に、送り込みさえすれば受け皿があることになる。かくして色んな場所を見せてあげられる。芸術祭が定期的に続くのであれば、(アーティストは)自分だったらどこでどういうことをするかって考え始めるじゃないですか。せっかくだったら、一足伸ばして珠洲に行ってみたら…って言いたいですね、本当は。そういうことができないといけない。やはり興味を持ってその土地にやってくる人達がたくさん現れてくることは大切でしょう。今回、珠洲にはこれだけの魅力があるってことがわかったわけです。であれば、今後も様々な人達が珠洲に出かけられる環境を作りたい。もしかしたらスズプロがその何かしらの窓口になるのかもしれない。

スズプロ(中島)：自分も結局、来年珠洲に住んで珠洲焼を勉強するんですけど、それをしながらスズプロを続けようと思ってるんですね。で、それは要するに、自分は珠洲に行くんだけどみんなはどう？っていう。学生のみんなはっていう。

スズプロ(百歩)：珠洲のことを知って、なんか、他の土地に行く前にちゃんと関わりたいっていう思いがあって。私自身もスズプロを継続してそういう形で珠洲と関わっていけたらいいなって。

スズプロ(中島)：自分達(卒業生)は二足のわらじだと思って、取り組んでいく。でも、物事は金沢で起こっていかないといけないんだよね。だから、どっちかっていうと来年も(大学に)いるような子たちに聞きたい。

スズプロ(村岡)：学生、学校だけだと、じゃあ卒業生はスズプロなのにスズプロの普段の活動には来れなくて。なんかよくわかん

*6 スズプロは、学生にとっては厳しい条件を満たさなければ、学生の車を活動に使用してはいけないという決まりがあった。
*7 おらっちゃ…NPO法人能登半島おらっちゃの里山里海。



ないことになるんで。

スズプロ(中島)：抜けろって言われてる？今。(笑)

スズプロ(村岡)：一緒にやりたいんです。やっぱり。スズプロの方針理念があって、そこに共感した人がスズプロメンバーだとします。そしたら、そのメンバーは卒業生とか、現役生とか関係なく、メンバーで私は進めて行きたいと思うんですけど。だから、ここだけで進めるのじゃなくて。

スズプロ(中村)：卒業生もずっと関わっていけるような仕組み作りがしたい。

落合：でも、今度これ、スズプロに関わってる大学生がね。自分の中の、蛹が蝶にかえりそうだとか、かえったみたいな。そういう部分て一人ずつやっぱり確認できてる？ほんとはそこが一番大事だと私は思うよ。できた成果は別として。どっちかっていうとその成果は関わった私たちが決めることだよね。で、皆さん自身がそこで作家活動する上で、なんか一皮むけたのかどうかっていう。そこの部分がやっぱり一番私、皆さんの立場で大事じゃないかと思う。それがあったら、なんでもできるっていう方向性が開かれていくもんじゃないか、まず。その上で、あとは私らていうか大人の側が何ができるかっていう皆さんのその熱いエネルギーを受けて、何ができるか。で、私らの仕事が始まる気がする。

スズプロ(高橋)：今の話すごく共感できて。大学と珠洲市との協定とか、大学の力とか珠洲市の力を借りてるっていうのも、スタートとして始まったことだし、いいこともいっぱいあるから、どう距離感を取ってやるかということだよね。その辺のどういった形態がいいかっていうのをしっかりと読み解かなきゃやっぱりダメっていうのが一つと。落合さんが言われていた、変身できたのかと。だから、まずそのためのスズプロはどのようにしたらいいのかっていう大学のスタンス、フラットな関係。あとジョンをしっかり見据えてないと、なんでもない、もしかしたら白い箱みたいな家を作ってしまうかもしれないし。

落合：大学がある程度こう、後押ししてくれるとかはないわけ？可能性は。企業が後押しできるか、大学が後押しできるか、珠洲市がどの程度後押しできるか。そこがはっきりすれば、作品作ったりなんだり、あの広いところ(八木邸)でなんでもある程度できるんじゃありません？そこに寝泊まりして、まず、それをどうするか。うまくいけば、余分な家を借りなくても済むわけだしね。飯田町にしてもね、あそこが八木として存在することはとても大事です。やっぱりいろいろな意味での飯田町の歴史があるからね。そこに住むこと自体が否応無く存在する歴史をつなぐことになる。あれが更地になったら、飯田の町がまた一つ、なんか、大切な時間の集積が消えて無くなる。

黒澤：学生は学生なりに、無茶無鉄砲でも思うことを進めていけば良い。一方で、大学も大学としてやはりバックアップしていいと思います。スズプロで今回起こったことを大学として総括・評価して、今後に活かしてゆくべきではないでしょうか。一教員の研究に落とし込む必要もないし、一事業に落とし込むでもなく。金沢美術工芸大学の名前は、結果的にですが国際芸術祭を通して相当発信されることになりますし、そのプレゼンスは侮れないこともはっきりしましたし。大学がサテライトとして創造的・具体的・実践的な実験場を持つこと、と解釈できると思います。

スズプロ(高橋)：それには少なくとも、スズプロに参加したいという教員がもっと増えていかなきゃいけないんです。

黒澤：もう一つは、金沢市のスタンス、考え方でしょうね。可能性はゼロじゃない。現市長は将来を見据えた上で今回の奥能登国際芸術祭のことを大変評価しています。金沢という街にとっても能登に文化・芸術に関わる人たちが出入りするようになることは大歓迎のはず。そうした人々は金沢を通るし、あるいは関係が作られるし、地域としても面的に文化力が上がることになる。直接に珠洲に金沢市の税金を使うことはなくても、金沢美術工芸大学の設置者ですからね、金沢市は。珠洲で学生達が新しい発見・創造・発信をしながら確実に成長できる、加えて大学も存在感を増す、となればそれだけでもサポートする充分な理由になる。

スズプロ(高橋)：そうだともう少し話が見えてくるんですが。やっぱり学生、教員っていう現場だけの人間じゃ…。

黒澤：現場からだけだと難しいのはわかります。これまで起こってなかったことがこれからの未来、将来に起ころうとする時に今のシステムのままでは無理があるってことはよくあるし。それを内側からだけで変えてゆくのも難しい。ただ外側にも期待するエネルギーはあって、そうした外部や鳥瞰的な立場からの見解やサポートも交えてコンセンサスを作ってゆくことは大事かな。金沢のアート関係者や美術館の責任にも繋がってくる。

スズプロ(高橋)：仕組みを変えないと、ちょっと難しいと思います。

スズプロ(村岡)：奥能登国際芸術祭が珠洲で行われたことで、町が、地域アートに興味がある人が実践できる場所みたいな。珠洲がそういう場所になったらいいなって思います。そのために、スズプロがもし拠点を作って、スズプロが作った家から拡散していくってなったら、すごい素敵だなって思います。

落合：うん、本当に。珠洲みたいな場所って、私やっぱり石川県では唯一無二の場所だと思うのね。先端というのは、ある意味やっぱり面白いし、離島と同じような要素もあるわけだから、先がないからどうしようもなく中に溜め込んでしまった、一触即発の危険な要素もいっぱい孕んだ文化を、いっぱい持ってるわけで、やっぱりそういうところって貴重じゃないかと。先生、思いません？なんとか一緒にやっていきましょうよ。

北風：珠洲でスズプロが動けば、それを応援する人たちが、私を含めているってことは間違いないよね。ぜひ。孤軍奮闘じゃないさかいね。ちゃんと後ろから後押しする人がいるってことやから。

スズプロ(真鍋)：今回みなさんからいただいたご意見、ご感想は貴重なアドバイスとなりましたので、これらをできる限りいい形で報告書にまとめさせていただきます。ここまでやらせていただいた以上、私たちに課せられた責任として次にぜひ繋げたいと思います。今後ともよろしくお願いします。今日は誠にありがとうございました。

一同：ありがとうございました。

編集後記

今回の芸術祭の特徴的なところはスズプロの作品がそうであったように、その環境と地域の歴史、その場所の持つ意味と力が反映された作品が多く、違和感のある芸術作品を見ることで元々あった豊かな自然と珠洲の奥深い魅力が掘り起こされ、市民自らが珠洲を再発見する機会となり、地域が大きく変わるきっかけになったと報告された。

またスズプロの活動範囲を広げた調査・研究と作品制作を期待する声があり、スズプロのメンバーからも芸術祭だけで終わるのではなく地域の皆さんと新たなスタートを切りたいと表明された。そして学生が成長する多大な成果が見られた本事業を今後も継続推進するためには、スズプロの組織形態のあり方やそれを維持するための予算と人材の確保が課題であると指摘された。

さらに金沢と珠洲をつなぎ学生が将来も珠洲でワクワクするビジョンを実現できる環境づくりの場としてスズプロの展示会場となった八木邸についての議論が展開され、一つの実験場を持てたことが重要であり、珠洲市飯田町においても歴史的価値があり地域の歴史的資産として存続させる理由があると確認された。

この八木邸を維持し管理・運営していく体制を具体化させるためには、これまでの縦割りの組織では不可能であり、新たな仕組みとして大学のみでなく、金沢在住の作家や美術館、珠洲市や金沢市を包含した連携体制の構築を探るべきであると提言された。

最後に学生から奥能登国際芸術祭 2017 が珠洲で行われたことで、これからも珠洲が地域アートの発信と拡散の拠点になればと期待する発言があり、珠洲の皆さんからは、スズプロが動けば応援する人々はいる、孤軍奮闘ではない、ちゃんと後ろから後押しする人々がいると力強いメッセージが送られ座談会が締めくくられた。

(スズプロ　真鍋淳朗)

コラム06

食祭珠洲まるかじり 2016

飯田町商店街とコラボし、「食祭珠洲まるかじり」に参加しました。



4つの企画で商店街を盛り上げる！



リメイククレヨン作り
細かく砕かれたクレヨンを好きな形の型に入れて溶かし、冷やし固めるとカラフルなオリジナルクレヨンが作れるワークショップをおこないました。



ボディーペイント
肌に優しい絵の具で子どもたちにリクエストされた好きなもの、キャラクターなどを手や顔に描きました。

まちあるきクイズラリー
商店街の 16 店舗の方たちにご協力頂いてお店に関するクイズを出題してもらい、参加して頂いた方に商店街のことを知ってもらおうという企画です。





スタンプ手ぬぐい・きんちゃく作り
商店街のさまざまな店名のスタンプを使って手ぬぐいか、きんちゃくにスタンプを押し、自分だけの手ぬぐい、きんちゃくを作りました。きんちゃくはホビーつぼのさんにご用意いただきました。

コラム07

顔出しパネル

飯田町商店街のお店にちなんだ顔出しパネルを制作し、商店街を通る人々を楽しませるしかけをつくりました。



「飯田町商店街 × スズプロ」で町を盛り上げる！



飯田町商店街のお店に協力いただきイベントを行いました。



顔出しパネルで賑わう商店街。



みんなで短期集中的に
制作を行いました。



商店街の人とスズプロメンバーとの交流の機会にもなりました。



全 16 基の顔出しパネルを制作。



学生と教員の共同で行うスズプロの成果と課題

はじめに

今回のプロジェクトは、「教員と学生の共同だからこそできる、地域に根付いた国際芸術祭での作品制作および活動研究」として、教員６名、非常勤研究員１名、学生３５名、その他多くの方々の協力によって行われた。その目的は「世界的な視野と高度な作品レベルを睨みながら、自分たちが地域の多様性を等身大で受け止め、そこから背伸びをして何が作り出せるのか？そうした作品が地域に何をもたらすのか？」について研究することにあった。

最初に教員は行政や町会等との渉外活動を行い、学生は具体的に地域の繋がりや、日々の一つ一つの出来事に愛おしさを感じながら、それぞれの立場で何ができるかを模索していた。プロジェクトが進むにつれ、次第にその関わりの接面は拡大し、それを作品に帰結させることに大きな期待感とやりがいを感じながらも、その難しさに苦心することになった。そこには国際芸術祭という場だからこそ出来る、「制作の緊張感」、「作品の大きさ」、「発表作品の責任と社会的な意味」を理解しながら学ぶ一つの形があった。しかし、それが「教育的手法の一つとして今後も成り立つのか？」と考える時、改めて今回のプロジェクトの組織と教員、学生それぞれに「どのような役割にあってどのような課題が見受けられたか？」改めて整理する必要がある。ここではその成果と課題について、参加学生から得たアンケートを基に、その可能性について考察してみたい。

Ⅰ 役割について

１教員の役割

①学生の指導と最終的な作品の質の確保。芸術祭の意味、調査、発想、プラン、技術開発、制作、プレゼンテーション等の考え方や手法を指導して行きながら、その都度、学生のアイデアや意見に対し助言を行ない、教員からもアイデアを出しつつ、参加者全員が自分の作品と思える方向に導くと共に、国際芸術祭においての作品の質を確保する。
②制作、滞在、移動における安全管理の責任。
③予算の確保と執行及び管理。
④学生と共に行う制作活動。
⑤学生の移動にかかる車の運転。

2 学生の役割

①作品制作を通して、調査、発想、プラン、技術開発、制作、プレゼンテーション、報告誌等について段階的に学ぶ。実際に一つ一つの取り組みに、自身の考えやアイデアを持ちながら挑戦する。

②共同で制作する上での意識や利点、課題について学ぶ。その上で、自身の思いだけでなく、他者の思いや考え、状況等も互いに尊重しながら、より良い作品を作り上げるためのプロセスとしての討論や姿勢を学ぶ。
③計画的なスケジュールと費用の在り方について学ぶ。

3 コーディネーターの役割

コーディネーターは、本研究の研究員として芸術祭の準備、および整理期間に活動した。（学生リーダーからコーディネーターに就任。）
①研究活動の４つのプロジェクトの進捗調整。
②教員と学生間の、密接な意思疎通の調整。準備期間中および開催中の珠洲市での現地対応。
③珠洲市で借り上げた学生宿舎の管理。
④学生の移動にかかる車の運転。
⑤教員、学生と共に行う制作活動。

Ⅱ 参加学生アンケート

１教員と学生の共同で良かった点

① 活動場所の確保、資金調達など公的な手続きを行う役割を教員が担ったこと。
② 経験、知識によるアドバイス、助力。
③ お互いに言いたいことは言いあえる、教えあうこともできる、フラットな関係だった。
④ 学生ができないことを教員が、教員ができないことを学生がサポートするということができていたと思う。
⑤ 教員が大学のすべての教員にスズプロの活動をきちんと説明してくれていたのは大学で活動する上で良かったと思う。
⑥ 受け身ではなく一緒に考え相談しながら活動できたので「これが大学か…」と教員との関わり方を鮮明に感じた。これからは以前より正面から関わっていけそうだと思えるような、普段の授業ではない親身さを感じありがたく思う機会があった。
⑦ 他専攻の教員と話す機会が多々あり、非常に興味深かった。

2 教員と学生の共同における問題点

① 両者間で意思共有が十分にできず、問題になることがあった。
② 計画が進むにつれて、一部に教員の役割が明確でないと感じた。
③ 学生主体に物事が進むことが多く、教員との間で意識や進捗のギャップが生まれることが多かった。
④ 教員に相談すべきところを相談せずに進めてしまい、後戻りすることもあったような気がする。
⑤ 珠洲へ足を運ぶことが学生の方が圧倒的に多かったので、地元（珠洲）の人たちとの人間関係について、教員の目が届かない部分がほとんどだったと思う。地元の人からも、学生とは面識があるがほとんどの教員とはなかった。
⑥ 教員がいるときと、学生だけのとき、それぞれの時間を設ける必要があることを感じた。教授に甘えていくのとは違うこと、教えていただけることを吸収すること、親身に同じ目標を持っていたとしても別の立場であることを意識した場面もあった。
⑦ 教員と学生の立場の違いから一度教員に話を通さないと先に進めないことが多くあり、わずらわしさを感じた。
⑧ 学生と教員間での情報共有が十分ではなかった。学生と教員の混合チームだからこそできたことはもっとあったのではないかと思う。
⑨ 初めは “アートプロジェクトの理論と実践” という授業だったが、いつの間にか金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム［スズプロ］になっていた。いつの間にか終わっていた問屋町スタジオの件について説明が欲しかった。

Ⅲ アンケートから考える共同活動の成果と課題

今回具体的な作品制作研究、および教員と学生の相互理解と珠洲市での活動を円滑に進めるため、臨時研究員（コーディネーター）を採用した。多様なメンバーが参加することによる意見の相違の整理と、活動時間が授業の合間でしかないスズプロの弱点を補完する役割として、コーディネーターにサブリーダー的な権限を与え、情報の収集と発信の一元化を行い、その時々の進捗状況や課題を明確にした。

コーディネーターは学生でも教員でもないが学生とほぼ同じ年齢であることで、学生側からすると教員に正面から意見や思いを働きかける人物であり、教員側からすると、学生の思いを吸い上げながら、様々な状況を把握していることで、より研究の方向性や的確な指示を与える事を可能にした。
しかしながら、参加学生のアンケートからは、「教員と比較して、学生が地道に珠洲で活動をし続けて行く中で、活動内容における教員の確認に手間取ったり、教員との進捗に対する温度差が大きかった」ことが窺われる。コーディネーターによってその温度差を緩和されていたとはいえ、学生の主体性を重んじながらも、その活動が大学外で社会的責任を生ずる本プロジェクトは、責任が教員側にあるためそのような事が起こった。それは学生から見て、教員それぞれの役割が不明瞭であり、フットワークを重くしていた可能性がある。事前に各教員の担当や役割を決めてあったとはいえ、常に学生と共に行動し、変化する現場の状況に対応するのは無理があった。しかし、「教員が担当作品の進捗状況や問題点を学生と共有できていたか？」について課題があると考える。
一方で教員側には、経験に基づいた国際芸術祭の作品レベルを確実に確保する責任が大きかった。また同時に、教員と学生双方のフラットな関係を作り出そうとしていた。立場をフラットにし、専攻を混合することで、これまでの経験の枠からはみ出す作品が生み出されるのではないかと予想していた。
教員が学生に対し授業を行う形式と違い、共同生活を行いながらの制作は、普段の授業での関係でなく、個々の趣味や性格、モノ作りの姿勢など一人の人間としての関わり合いだった。他専攻との教員・学生の関係は、教員と学生よりも底辺に存在する「一人の作家としての顔」を容易に表出させることが出来、それが自専攻同士であったとしても、互いの経験を伝える中で、それを土台に新たな表現を模索する関係性が構築された。それが「お互い言いたいことは言える、受け身ではなく一緒に考え行動する」という学生の感想に繋がっていると思われる。こうした学生の姿勢が個々のポテンシャルの発揮に繋がり、結果としてスズプロ作品に昇華された。

今回の活動を通して、こうしたスズプロの教育研究活動は、「学生が普段と違う環境（珠洲の原風景としての日本の在り方）等を等身大で受け止め、地道に調査をしながら見逃してはいけない本質を見つけ出し、その意味を自分なりに解読し、背伸びをした作品や行動を通して自身を成長させると共に、その成果が自身にとって、社会にとってどのような価値をもつのか？」を探求する教育を可能にすると思えた。その上で継続するには、さらに次の３つの視点も必要であると思える。

①教員はリサーチ方法や制作等の技術指導を行うが、実際の活動は教員と学生の共働で行う。
②学生は教員から「より良く、深く考えるためのヒント」を受け取り、自分なりの答えを引き出した上で、批評を受ける。
③学生と教員それぞれの担当を明確にし、学生分の範疇を決めて任せる事ができるものは任せる。

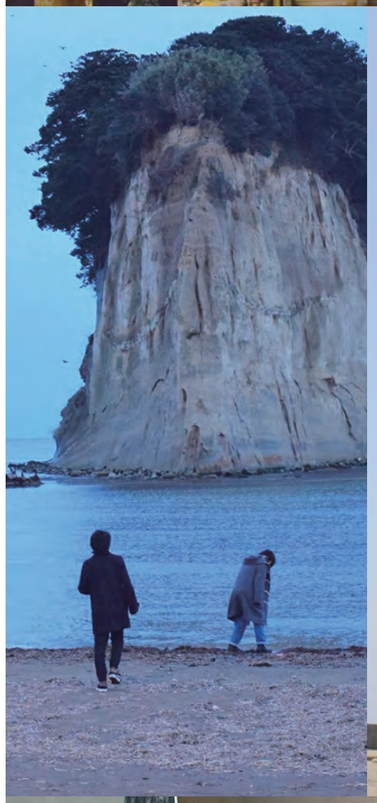
もちろん国際芸術祭という舞台である限り、作品の難度と確実な完成度が求められる。それは経験の差で左右されることが多いが、それは経験のある教員にとっても容易なことではなく、また結果によっては社会的に非難もされる。だからこそ教員は学生に伴走する必要がある。学生にとってはロールプレイングゲームのように、一人で、もしくは複数の活動の中で、時折教員からヒントを与えられながら、調査、制作・活動、発表を通して自分を成長させていくことができる。今回のスズプロの成果は、そうした学生の制作に対する覚醒の在り方を国際芸術祭で証明できたことにあるといえるだろう。

珠洲市の方の感想

金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ] に思う
飯田町町内会連合会会長　泉谷信七

奥能登珠洲市飯田町は普段人通りはなく、猫が数匹通っているような小さな商店街と民家です。そこに数名の若い人達が歩いているのを見かけるようになりました。
彼らは商店や民家に入り珠洲の歴史や文化、自然環境などをいろいろ聞いて回っていました。最初の頃は、金髪や赤い髪そして服装からして何者だろうと町の人たちは不思議がっていました。
しかし彼らは町の事業や商店街のイベントに積極的に参加すると共にワークショップや勉強会を開催し町の情報を仕入れることにより町の人たちの中に溶け込み、町の人からも声をかけられたりいろいろ差し入れが入るようになっていました。
金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ]、これが彼らの正体であり奥能登国際芸術祭のチャレンジチームであります。
飯田町商店街の中にある大きな古い民家を使いその中において４つに分かれた作品はそれぞれ大きな特徴があり一つ一つにはきめ細かい配慮がされていました。そのための情報収集は大変なものであったと思われます。また、作品を制作する前にその民家の片づけにおいても大変苦労があったと思います。古い旧家であるため全部をゴミとして捨てるのではなく文化財的価値のあるものがあるかないかの調査から始まりゴミとして処分するまで作品制作以上の手間がかかっているようでした。
町の人たちもできる限りの協力は行いましたが並大抵のものではなかったと思います。スズプロのメンバーの行動と努力は外から見ていても大変すばらしく非常に頑張っている姿は心を打つものがあり、作り上げられた作品は新しい発想とアイデア、そして生活に密着した地域感がありありと表現され、芸術祭の出品作品のなかでも１、２を誇るものだと私は思いました。
９月３日、奥能登国際芸術祭が始まると町は一変しました。人通りが無く静かな商店街が初日から多くの人が行きかいまるで都会の商店街のようににぎやかな街になり奥能登国際芸術祭の求めるものはこれなのかと思いました。
この芸術祭は珠洲市そして飯田町を元気にし人々に感動と生きがいを与えてくれ、毎日のように受付などボランティアで協力した町の人たちと作家が一体となった芸術祭が造り上げられたことと思います。

これはスズプロのメンバーが一年も前から町に入り、町に住み、町の人たちと一緒になり町の生活をベースに作り上げた作品だからこそ制作したメンバーも町の人たちも自分の作品のように PR し紹介していったのです。すこし変わった色の髪のメンバーも町の人たちも一体になれたのです。
この体験をここで終わるのでなく今後も続けていかなければならないと思います。飯田町町内会連合会もできる限りの協力と応援をしていきたいと思います。今が始まりなのです。
インスタレーションによる発表これが奥能登国際芸術祭の求めるものです。今後もスズプロの飯田町での作品発表を期待するとともに飯田町町内会連合会もできる限りの協力をしていきたいと思います。
最後になりますが金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ] の皆様に敬意を表し感謝を申し上げます。






活動報告誌に寄せて

これまでの活動を振り返って
残しておきたい想いや考えを、メンバーから集めた。



油画専攻２年
伊木さなえ

私はスズプロの活動の中で、特に奥能登曼荼羅の制作に構想から関われたことがとても稀有な経験だと感じます。作品の実際のサイズもそうですが、奥能登の森羅万象を描くものとして作品を成り立たせるためのコンセプトや考え方も非常に規模が大きく、完成まで長い時間がかかりました。絵の内容を考える前に、立山曼荼羅を下敷きにするため、曼荼羅の博物館に行ったり、珠洲の文化や自然を調べ実物を見に行ったりもしました。スズプロに参加するまで珠洲という地名すら知りませんでしたが、一つの土地が海で世界と繋がっていることや、地形から文化が生まれてくること、それらがそこに住む人々の生活や経験といった小さな事象に現れ出ることを知って、感動しました。また、山岳曼荼羅に込められた仏教思想を珠洲という土地に当てはめて絵の構造を考えたり、珠洲の土地性と文化の関係を表現する構成や技法を考えることは、平面の中で世界を再構築するような感覚がありました。実制作の段階では、今までほとんど触れたことのない日本画材で壁面を描いたり、彫刻刀や鑿で床面を彫刻したりと、自分の専門外の経験も広がりました。

そして曼荼羅の制作に限らず、スズプロに参加する中で、多くの人と出会うこともできました。まず、ここまで濃い時間を一緒に過ごしたのはスズプロメンバーが初めてだと思います。同じ場所で生活し、一つの作品を作り、感覚や考えを深いところまで共有できたのではないかと思います。いつも自分より知識も経験も豊富な先輩方について行くので精一杯だったのが悔しいですが、少しでも自分の中に吸収できたものがあればと思います。また、珠洲の人々との出会いも自分にとって貴重な経験です。住む人々みんながギブアンドテイクの精神で繋がっていて、この土地で暮らすことに誇りと志をもっていました。珠洲の人々の行動力にもいつも驚かされてばかりです。

芸術祭への参加は一旦区切りがつきましたが、スズプロと珠洲の土地や人とのつながりは続いています。これから、このアートプロジェクトというものを通して、アートが社会にどんなものをもたらせるのか、アートが社会からどんなものを取り入れていけるのか考えていきたいと思います。



油画専攻２年
中村清夏

今でも、最初に珠洲を訪れたときの空気感が強く印象に残っている。特に朝の空気感が好きで、滞在したときにはいつも早く起きて散歩をしていた。珠洲に行くといつも、心も体もふっと軽くなるような感覚がする。

最初は、ただ絵を描いているだけではいけないなという軽い思いで学部１年の４月にこの授業を履修した。しかし、活動を続けていくなかでスズプロのメンバーはもちろん、珠洲の方たち、芸術祭関係で出会えた方たちとの関係は、スズプロに所属したからこそ築けたのだと思う。そんななかで人との関わりの大切さや生きるということ、考え方や技術などの多くを考え学ぶことができ、履修、参加して本当に良かったと感じる。これからもこの出会いを大切にし、芸術祭関係だけでなく繋がり続けられたらと強く思う。



油画専攻２年
野村明日香

スズプロの活動を通じて、自分とは異なる学年・専攻の人たちと関わることができた。また、その人たちと一つの作品を作り上げるという貴重な体験を通じて多くの学びがあった。私が主に関わったのは玄関にあるのれんの作品である。染色という普段自分が学んでいるものとは全く異なる技法を使い、自分ひとりの制作では到底できないような規模の作品を作るというのは、人数的にも技術的にも難しく苦労したが、そのぶん完成したときの達成感があった。また、活動に参加しなければ得られなかった新しい技術や知識を知り得ることが出来たので良かったと思う。



油画専攻２年
山本いちご

奥能登国際芸術祭に参加するという壮大な目標の上で、何気なくスズプロが始まったイメージがあります。調査報告や作品についての会議を重ね、自分たちを「スズプロ」と名乗るまでにも時間がかかりました。そんなスズプロが、芸術祭を終わってみれば私たちだけのものではなくなっているのを感じます。地元珠洲の方、全国各地から足を運んで鑑賞してくださった方など大勢の人の記憶に残るものとなりました。日々、大学で作品を制作しているだけでは感じることが出来なかった「人とつながる」という感覚。その大切さと偉大さをスズプロに参加したことで得ることが出来ました。

改善点としては、制作のマネジメントが出来ていなかったことが挙げられます。どういった作品にするのかという原案から、それをどう形にするのか、そして完成に至るまでのスケジュールをしっかり予定立てておかないとメンバー個人の時間が無くなり、負担となります。ただ、今回奥能登国際芸術祭に展示された作品はその作業の分量がありありと感じられる作品となり、結果としては人々を圧倒するような作品になったのではないかなと思います。



油画専攻３年
筒井愛子

今度芸術祭がどこそこであるんだって、という話を聞く度に、もし自分の田舎で芸術祭が開かれることになったら私はどう思うかしらと考えます。ちょっと嫌だな。といつも思って、その町の方はどうなんだろうとフワフワ想像します。私がスズプロに参加した動機の一つに、地元の人が芸術祭開催についてどう思っているのかを知りたかったということがありました。

珠洲に足を運び始めてまず驚いたのは、芸術祭を楽しみにしている方が想像していたよりもずっとたくさんいらしたことです。よそものである私たちのやることを面白いと言って支えてくださる方も本当にたくさんおられました。もちろん目立って見えないだけで、そうでない方もたくさんおられたのだと思います。過疎化の進む商店街で「よそから人がたくさん来て商店街が賑わったらいいと思われますか？」と、ある店のご主人に伺ったことがあります。「いや、まあ、このままでいいんとちがうかな」１０月、観光客で賑わう商店街を眺めながら、お父さんのその言葉をぼけーと思い出しました。

そういった珠洲に住むあらゆる人に対して私たちができることは、とにかく珠洲という土地に誠実であることだと考えていました。風土や歴史も、脈々と続く人の生活もできるかぎり全部受け止め、それをあくまで”外の者”の目線で丁寧に提示すること。振り返ってみれば、奥能登曼荼羅は私たちの珠洲と関わっていく姿勢そのものだったんだなあと思います。まだ何を作るかすら決まっていないとき、「ものづくりって社会と関わることそのものだよ」とか「珠洲のことがホントに好きになっちゃったんです」とか、学生間で色々と喋っていたんですが、その気持ちを最後まで繋げていけたことがとても嬉しいことだなあと感じます。

スズプロが持つ珠洲に対するリスペクトは、他のどんな作家さんにも引けを取らないものだったと私は強く信じています。それが作品として実になって、この土地の一部になってくれるとしたら本当に嬉しいですね。あと最後に、月並みな言い方ですが、珠洲が珠洲でいてくれたことに最高の感謝をあらわしたいと思います。



油画専攻４年
沖田愛有美

私は自身の身近な課題として過疎と芸術による地域おこしというテーマに以前から興味があり、スズプロの活動へ参加した。「芸術・アート」というキーワードで集まった、様々な専攻、年代の学生が、活動の中で専攻や学年を超えたつながりを深め、学生主体で意見交換や共同制作を行うといった活動実態は既存の大学カリキュラムにとらわれない貴重な機会であるように思った。

また、現地調査を中心として珠洲市の特に飯田町の住民の方々との交流の中で、奥能登国際芸術祭後もさらに様々企画を発案しながら活動を続けていることが、一過性の町おこしではなく継続的な活動の仕組みとなる期待感を持った。

自身制作と活動との両立に苦しみ、スズプロとしての活動への参加機会は多くなかったが、活動を通して得たことは貴重な経験になっている。



絵画専攻油画コース
修士１年
上原勇希

油画専攻の同期生である中島大河君に要請を受けて参加しました。私は主に曼荼羅班の絵を描く作業をしました。日本画の水簸絵具を利用して制作するのは新鮮で、古民家の蔵にマッチしていたのが卓抜であったと思います。私は作業に従事していたに過ぎなかったのですが、国際芸術祭で学生が著名な作家と対等に作品を出品したのは貴重な体験であり、構想を引き受けていた学生のご苦労は大変なものであったと記憶しています。またスズプロには金沢美大の各専攻が参加していて、それぞれの特性を最大限生かしていました。

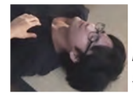
思い出としては作業後に宿舎で、お酒を飲みながら他専攻の学生と交流した事です。珠洲市の閑静な自然とエネルギッシュな地元の方との関わりも印象的です。

反省点としてはスズプロ参加中に膨大な時間を失い、個人制作が少々疎かになった事です。次回までに一層の効率化ができれば良いと期待しています。



彫刻専攻１年
笹井南海

今回での制作が僕にとって初めてのグループでの制作だったので非常に新鮮な体験ができたという印象を受けました。そして、制作を通じて様々な学年とのコミュニケーションが出来たことの他に制作のプロセスを間近で体験できたこと、そして地域と芸術との関わりがどのようなつながりを持って関わっていくのかというのが間近で感じられたことが大変ためになりました。こういった活動は、入学したての一年生にとって大変刺激になり、この体験が今後の制作意欲の向上に繋り、クラス全体の制作に対する士気を上げるためにも、もっとこの活動を広く発信するべきだと思いました。



彫刻専攻１年
皆川嘉孝

スズプロの活動には曼荼羅のある蔵の壁面板張り直し作業と、いえの木の制作作業に参加しました。参加した期間が短く原案の段階から参加した訳ではなかったのですが、一年でこのプロジェクトに参加した経験は価値のあるものだったと思います。どちらも珠洲の方に泊まり込みの制作で、レジデンス制作を体験したようで有意義な時間を過ごすことが出来ました。また、他学年や他専攻の学生や先生と共に制作することは大学のカリキュラムとして少なく、自分の視野を広げることが出来ました。



彫刻専攻２年
大野紗月

２日間という短い時間ではあったが、スズプロに少しでも関わることができてよかったと思う。普段は個人で制作することが当たり前で、人に意見を求めることはあっても共同でものを作ることはほとんど

ない。スズプロでは、家の木という班で普段はあまり関わりのない彫刻の先輩や後輩、先生と共に１つの作品の完成を目指して制作をした。どうすれば効率よく、丈夫になるかということをリアルタイムで考え話し合う場にいたことを思い出すと今でもあの時の熱さが蘇るようである (物理的な暑さもそうだが)。また、皆で食事の用意をしたり、差し入れをいただいたのもプロジェクトならではのいい思い出である。もう少し長い期間参加できればというのが唯一悔やまれる。もしまたこのような機会があれば進んで参加したいと思う。



彫刻専攻 2 年
小岩井琳太郎

学生が国際芸術祭に作品を展示することができたのは様々な意味で良い経験になった。特に、学生たちが共同で現地を調査し、案を練り込んで制作物を展示する、という過程を一通り行い、それを芸術祭に提示できるレベルまで押し上げられたのは良かった。この経験は学生一人ひとりの自信や今後の糧となったように思える。展示のレベルに関しては、作業を大人数で行ったことで他作品より比較的大規模な作品を制作できたことが最も有効に働いていたように見える。また、今回共同制作を行ってみてまだまだ可能性あるように感じた。これをより企業的に行うことで実現できる表現も試してみたい。

反省点としては初めての芸術祭参加であり、多人数であったことによる、全体の進行の計画性不足が挙げられる。これが一部の学生に大きな負担をかけていた。また、他の芸術祭参加者との交流ももう少しあっても良かったように感じる。



彫刻専攻 2 年
中嶋彩乃

共同での制作ははじめての体験だったので、学ぶことが多かったと感じています。個人制作とは異なり、自分一人の感性だけではなく、制作に携わるメンバーの「感性の総体」といったようなものが作品に反映されてゆく印象を持ちました。そのためか、出来上がった作品も、ある意味普遍性を持った、万人が「素敵だ」と感じられるものになっていた気がします。

昔ながらの生活の面影を残している珠洲地方、さらに八木邸という旧家の内部はまるで別世界のように感じられ、自分がいかに現代的な感覚に囚われているのかを実感しました。



彫刻専攻 2 年
林穂南

今回の活動において自分は自分の専門とは異なる、工芸的特に染色の分野を担当することになったため始めは戸惑いもあった。しかし、専門外の分野をここまで深く学ぶことはスズプロがなければできなかったことであるため、非常に有意義であった。また、１つのプロジェクトがどのように進んでいくのかという興味を持って参加していたため、作品マネジメントやスケジュール管理、様々な人とのコミュニケーションなど自分の身になる経験ができた。自分の見通しの甘さを感じることが多かったことや、大勢の中でどのように意見するかなどこれからの課題も発見した。今後見直していきたい。人との関わりの重要性を実感できた 10 ヶ月だったように思う。



彫刻専攻 2 年
深田拓哉

スズプロに実際に関わった時間は 3 日程度で非常に短い時間だったが、濃密なものであった。能登の土地は良くも悪くも何もない土地に思えた。しかし八木家は能登の地で暮らしてきた人々の歴史を感じることができた。実際にその土地に根付いた歴史と関連させた作品に携わることは初の試みであり、新鮮なものであった。実際に出来上がったものも圧倒的に迫力があったように思える。教授に拉致されるような形で参加して、思っていた 50 倍くらい重労働だったが結果としては充実した 3 日間であった。あとアーク溶接が上手くなりました。

個人的に奥能登芸術祭において目標人数を達成できたのか、今後もスズプロを続けていくのか、作品の今後の展望、保存するのかどうなるかをあまり聞いていないので詳しく聞ける機会があれば少し嬉しいです。



彫刻専攻 2 年
水野由羅

スズプロに参加したことで、そうでなければ接点のなかった人や場所と出会うことができた。

同じ大学とはいっても 4 年間全く関わりのない人もいる。そんななかスズプロには様々な専攻の方がおり、勉強していることや制作について、意見を交わすことができたのはとても大きかった。

リサーチでは自分ではあまり行くことのない郷土の資料館や博物館に行くことができ、また、珠洲にすんでいらっしゃる方と直接お話しする機会もこういう機会でなければなかったので、貴重な経験だった。



彫刻専攻 3 年
庄子陽子

学年や専攻を越えた多くの人と一緒に作品を作ること、個人では作れないような大きな作品の制作に関われたこと、これらは普段、主に個人で作業を行う学校の制作では絶対に出来ないようなことなので、とても貴重で勉強になる経験ができました。また、国際芸術祭が始まり、会場で鑑賞者の方や地域の方とも直接話をすることができ、いろいろな意見が聞けたり、作品の説明をすることができたのは良い体験であったと思います。



彫刻専攻 4 年
岡本孝介

自身の制作とは違ったスケールの大きさを体感でき、勉強になるとともに楽しむことができた。

スケールとは作品そのもののサイズのこともそうであるし、珠洲という土地、八木家という場所、スズプロ、金沢美術工芸大学などの立場、奥能登芸術祭という展覧会として、扱うテーマや関わってくるものや人などあらゆるものにおいて、個人の制作での範囲を超えていた。

１人で考えると途方も無い大きさだが、みんなで協力しながら自分にできることをやって行くことで大きなものが形になっていく体験に感動を覚えた。

改めて人の力というのを感じられたとともに、こういった中で個人がどう活かせるかについても考えることができた。

最後芸術祭を見て回ることができ、全体像の中の自分たちの仕事を見ることができたのも良かった。

反省というより、消化不良のようなものを上げるのなら自分自身が関わったのがほんの最期の一時期でしかなかったために、上にあげたような実感も部分的なものであること。それでも十分思うことはあったが、やはり最初から最後まで携わっていた方々に比べると少し距離感を感じてしまった。

しかし今後こういったことに積極的に関わって行けたらという前向きな気持ちが生まれたことがすごく嬉しかった。



彫刻専攻 4 年
小孫ちさと

今回スズプロに参加して、普段の制作では感じることのできない貴重な体験をさせて頂きました。あまり長い期間はいれなかったのですが、自分もスズプロの一員として奥能登国際芸術祭に参加することができました。地域の人との関わり、その土地の文化や歴史を美術作品を通して考えるきっかけになりました。一日中、色々な専攻、学年の人たちと過ごし、いつもとは違う環境もあり、新鮮な気持ちで制作に取り組むこともできました。

これからの自分制作の大きな糧になったと思います。奥能登国際芸術祭に関わったすべての方に感謝の気持ちでいっぱいです。ありがとうございました。



彫刻専攻 4 年
松村れん

他者と制作をすることによって情報伝達の仕方や沢山の人を動かしていく事の手間と難しさを知った。自分以外を含む制作は感覚やイメージだけでは達成出来ず常に共有を行わなければならない。その上でそれぞれが役割を果たし、責任を持たなければ出来ない。責任への自覚を持つためには明確な目標が必要だった。それは関わる全ての人が向かう１つの目標ではなく、それぞれが設定する目標 (それはプロジェクトへ関わるモチベーションとも言える) だったのではないか。その為に上に立つ指示者は出来る限りの情報を開示し共有する必要があり、個々のモチベーションや能力に伴って仕事を配分する必要がある。それはとても難しいことなのだが、、、

今回は " やる " ことが手探りすぎた気がする。

出来る可能性を最大限に増やすのではなく、絞る努力をしなければ現実的な物事は進まない。「ゴールが見えなくても進む方向は知っている」程度の導きは始めから決定すべきだったなと思う。



彫刻専攻修士 1 年
丹羽啓

自分は途中からの参加でしたが、芸術祭ならではの地域に密着した作品制作の全体像を体験できてよかったです。

そこでは世界で活躍している作家たちと肩を並べ、能登から世界に向けて作品を発信していく姿勢や心構え、また大型作品をみんなでつくることによって生まれる驚きや感動など、個人制作では経験できないことをたくさん学べました。

その中で一番印象に残ってるのは、公式な場に立って真剣に制作に向かう上で、他専攻の垣根を超えてものをつくることの楽しさや面白さを共有できたことです。

自己制作において強い原動力になったと共に、より美術、アート業界に興味をもつきっかけとなりました。



芸術学専攻 3 年
江川真里奈

たくさんの発見や楽しさとやりがいと、一方それだけではどうにもならない問題だらけの 1 年間だった。結果論では “良かった” かもしれないが、実際外から一時期ブラックだと言われていた事実があり、自己犠牲を働いたメンバーが多数いるのを忘れてはいけないと思う。活動に伴う仕事は、資料制作、交通手配、先生や現地の方と連絡、住環境の整備、炊事、掃除、備品の買い出しや会計などの雑務まで多岐にわたり多忙を極めた。やってよかった、楽しかった、だけでは済まないが、この身を通して学んだことは沢山ある。予定や仕事に追われはしたが、自分ができることややりたいこと、意義を考え葛藤しながら活動していた日々の中、微力ながら一端を担えていたらいいなと思う。

最後に我々を受け入れてくださった珠洲の方々、私の弾丸トークに付き合ってくれたメンバーの皆様、本当にありがとうございました。

この縁は切れることはないでしょう。またいつか飲みながら初代スズプロ（笑）の思い出話で花咲かせたらと思います。



芸術学専攻 3 年
桶谷いづみ

芸術祭に関わるということ自体なかなかできることじゃなく、非常に良い経験になった。他専攻、他学年のメンバーはもちろん、珠洲の人々や芸術祭に来ていただいた人々など多くの人と関わることができたのも良かった。自分にできることやしたいこと、向いていることなど社会に出るまでに見つけておきたい、気づいておきたいことへの手がかりとなるものを多く得られたように思う。この活動で得たものはきっと学生生活において何にも代えられない貴重なものだった。



芸術学専攻 4 年
杉山知里

私は、もともと複数人で活動をしたりモノを作ったりするプロジェクトというもの自体に興味があり、大学 2 年次以降は積極的に活動してきた。そのうち、地域活性化にも興味があった私は「アート」と「まちづくり」が一体となって物事が進行する「芸術祭」という形態のプロジェクトに強く興

味を持った。同じ時期、奥能登国際芸術祭が開催されるということを知り、しかも結果的に運良く、このように深い関わりをすることができるようになったのは本当に幸運なことであった。

実際に活動してみると、人の輪がみるみる広がっていった。大学内では教員、学生ともにあらゆる専攻と学年をまたいだ人間関係が生まれたし、それは珠洲においてもそうで、様々な場所で、様々な立場の方々と出会い、関係が生まれたことは一生の財産ともなった。情報収集や意見交換、懇親の場として、所謂「飲み会」も数え切れないほど重ねたのだが、やはり珠洲の本当の姿が見えたのはそういう場であったと思う。「ここの場だけの話」「正直な話」「私たちだから言える話」が、珠洲の人々と学生の間で取り交わされた。これはスズプロという団体や奥能登国際芸術祭がなければ絶対に生まれ得ないものであったであろう。次第に、スズプロメンバーが珠洲の人にとって「よそ者」でも「うちの者」でもない存在になっていったように感じた。もしかすると、地域にとっては、このような言わば「どっちつかず」の人間が、潤滑油になることもあるかもしれないと感じるところもあった。

また、自分の所属する芸術学専攻の卒業論文を「アートプロジェクト再考―金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム［スズプロ］学生代表として奥能登国際芸術祭に参加しながら―」というタイトルで執筆することとなり、芸術祭終了後も珠洲の人やスズプロメンバーへのアンケートをとったり、今回の芸術祭を記録としてまとめたりした。スズプロの活動をしながら卒業論文執筆を進めるのは大変だったが、芸術祭をつくる当事者としての視点と、客観的に分析する研究者としての視点の両方を持つことができたのは、とても有意義あったと思う。

初めてのことばかりでがむしゃらに学生代表を務めさせていただいた中で、その成果も反省点も多い。奥能登国際芸術祭で作品を発表するために立ち上がったスズプロだが、今後の活動の余地も十分にあると思っている。この報告書が、アートプロジェクトや大型作品の制作などを志す人々に少しでも役に立つものになれば幸いである。



視覚デザイン専攻１年
喜多美友

このスズプロというチームに所属して、珠洲という縁もゆかりも無い街が、私にとってとても思い入れのある街になりました。珠洲の潮風や、街の人々の人柄の良さが、とても心に残ってます。そして何より、そんな街で大きな作品に携われたことを誇りに思います。



視覚デザイン専攻１年
桐本清花

石川県輪島市出身の自分にとって、珠洲市は奥能登の仲間として親しみ深い場所でした。そんな珠洲市で国際芸術祭が開催されるときいて、何か関わることができないかと考えていたところ、スズプロに出会いました。様々なワークショップ等を通して、地元の方達に協力していただきながら作品を作るのは、大学内で制作を行うだけでは得られない、貴重な経験でした。かもやでは、普段はあまり関わることのない他専攻の先輩や仲間と共同生活をし、相談に乗ってもらったりして、本当に良い時間を過ごさせてもらいました。作品作りに関して、自分は蔵の中にこもり、曼荼羅で自然物の描写をしました。実際の珠洲の地形に合わせて、日々、だんだんとモチーフが増えていく情景は、なんとも言えない感動がありました。スズプロの作品に関しては、大きな大きな八木家のお屋敷に負けない、秘めたパワーをもつものばかりで、出来上がりを見たときに、圧倒されました。このような素晴らしい作品作りに携わることができ、感謝しています。



環境デザイン専攻１年
伊藤唯

今振り返って強く思うことは、現地で暮らしたこと、かもやで共同生活をしたことは、制作においてや個人的にも重要で必要なことであったということです。一つにその場所を見たり聞いたり感じて時間をかけて知ること、そしてもう一つ、メンバーと過ごし食事の時間やちょっとした時間も共にすることは作品全体の情報共有の機会になり、教授・先輩方の想いや考え、珠洲のこと、自分が参加する以前のこと、これからのこと、知らなかったことが会議とは別の場だからこその形で沢山教えていただけて、話し合えたと思います。

その場所や人のことを、挨拶や二・七の市での立ち話、公開制作、芸術祭の開催期間中に聞いた感想などの話、景色、暮らし、空気からできるだけ近くで感じ考え知ることのできる場と、仲間と何でもないことから夢まで語るような場は、信頼関係を築くためにもこれかれグループ制作やデザイナーとして多くの人と何かを作り上げるときに大切にしていきたいです。

最後になりましたが、このスズプロの活動でメンバーの方々や珠洲の方々、たくさんの方にお世話になりました。自分は至らないことばかりで後悔も多いですが、本当に心からの感謝の気持ちでいっぱいです。ありがとうございました。



環境デザイン専攻２年
加藤こころ

今回、スズプロの作品リーフレットのデザインを担当させていただいて、スズプロの活動風景を実際にみて、お手伝いもさせていただきましたが、とてもアットホームな雰囲気の中で進めることができました。

といっても、皆が真剣に作品と向き合い、大きなひとつのものを作っている姿はとても印象に残りましたし、珠洲の地域の方との交流も深く、人間味のある制作活動だと感じました。これからもスズプロを応援しています。



環境デザイン専攻
修士２年
白木裕也

１，参加しているメンバーがとても多様であったので、様々な視点で物事を見たり、アプローチしている点が、参加者側としてもとても刺激的で新鮮でした。

２，珠洲で過ごす時間について、制作期間や芸術祭期間中の滞在時間、金沢との往復や制作などでやらないといけないことが多くあり、それはそれで充実していたのですが、珠洲であえて予定のない、気のままに過ごす時があれば、何かまた得られるものがあったのかな、、と思いました。



環境デザイン専攻
修士２年
成子夏芽

私はデザイン科という立場で参加してきましたが、「芸術祭」と聞いても、デザイン科の人たちの多くは「ファイン系の人たちがすること」「自分とは関係ない」と思ってしまっているのではないでしょうか。

しかし実際は、デザインの実践の連続です。会議の進め方や、組織づくり、コンセプト立案、そして制作に至るまで、自分一人ではなく、チームメンバー、先生、行政、さまざまな企業との関わり合いの中で行います。こんなものを作ってほしいと依頼を受けること、出した案が通らないこと、予算が無くて妥協を強いられること、生々しいデザインの現場を肌で感じることができました。

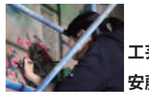
また、制作で行き詰まったときに思い出すのは、珠洲で関わった人々のことです。スズプロは地域との関わりを大切にして活動しています。学生ひとりひとりが地域のコミュニティに入り、人間同士の関係を築きあげてきました。そこで関わった人々の「喜ぶ顔が見たい」という純粋な気持ちが、制作のモチベーションを高めます。デザインは誰かのために行うものだと、そんな原点を改めて実感し、今後の自分の生き方の軸となりました。

このように、多くのデザインの実践と人々との関わり合いの中で、技術的にも人間的にも大きく成長することができました。スズプロが芸術祭に関わることは「アート作品をみんなでつくる」以上のことを生み出します。是非これから、デザイン科の人たちも積極的に関わっていってほしいと思います。



工芸科２年
村岡ゆきの

珠洲という場所は幼い頃、ダーツの旅で見たことがあるくらいの認知度でした。スズプロに初めて参加したのはただの助っ人として田植えに行った時でした。しかしその時の訪問で能登へ行き、珠洲へ行き、今までの生活で触れ合えない景色や感動の多い珠洲での生活に魅力を感じました。１つの家を借りて、メンバーと共同生活をしながら制作を進めていくことで、とても良いチームが作れました。メンバーは全く大学内での関わりの無かった人達でしたが、とても空気が合うというか、自分らしくいられるチームでした。世界で活躍するアーティストが出品する芸術祭で、学生チームとしてその舞台に立つ大変さやプレッシャーに全員で挑めたのは、寝食を共にしたスズプロだったからだと思います。この奥能登国際芸術祭の経験を生かして、次の地域芸術プロジェクトへのステップに生かしていけたら良いと思います。



工芸科４年
安藤果穂

私は、このプロジェクトに参加して外部と積極的に繋がる事の大切さを学ぶことができました。私が実際作業に参加させていただいた日数は 2,3 日と、非常に短い期間だったのですが、その中で他専攻の学生さんや先生方、珠洲の地元の方々など沢山の方と出会い、言葉を交わし、大学の中だけでは決して得られない体験をすることができました。普段は大学の作業場にこもって制作をしているのですが、このプロジェクトをお手伝いさせていただいたことで、もっと外へ出て外部と交流し、繋がりをつくろうと考えるようになりました。



工芸科４年
笹谷美月

３月に友人の紹介で加入し、芸術祭開幕まで携わってきた。当時は本格的に制作に入るという段階であったので、主に作業メンバーとして一通りの作品制作に参加した。

当初、周囲は友人１人を除いて今まで全く面識、交流のない人達で、その環境下で活動することに不安と疑問を抱いたが、プロジェクトの内容は然りそれに対するメンバーの熱意に圧倒され、いつの間にかそんなものは忘れて活動にのめり込んでいった。自分の性格からして、ここまでやってこられたことに今でも驚くことがある。それくらいこのプロジェクトは作品だけでなく、組織的にも人に何かしらの影響を与える大きな力を持っていたということは、間違いないだろう。

美大には、自身が抱く考え、感情などを元にモノという形でそれらを表現するということに、重きをおく人達が多いと思う。私もそんな人間である。だが最高学年に至ってもなお、自分は無意味なもの、価値のないいわゆるゴミを作ってしまっているのではないかという切迫観念から逃れられることはない。だけれども、それから少しでも距離を離せる可能性をスズプロの活動を通して感じることができた。それはこんなことである。

スズプロは、芸術祭開幕１年以上前から奥能登、珠洲、さらには作品会場のある商店街周辺に至るまで、足を使った調査、住人達との直接的な交流を深め、あらゆるものを“学び”取ってきた。

そんな膨大な情報を踏まえた制作であったが、特に奥能登曼荼羅は、年度始まりから終盤にかけて夜遅くまで活動するなど、誰もが死ぬ気で取り組むほどであった。資金援助など組織が荷うものが相当なものであったこともあるだろうが、情報だけで既に説得力のあるものを形にする際、簡略化しすぎると表面的になってしまう恐れがある。それを克服した結果が、スズプロの作品に表れている。

間に合わせる制作段階を組むのが普通で、当たり前だと思う。だがそれを念頭に置いてもなお、自分を追い詰めることはなかなかできるものではない。

このことが、自身のモノづくりの概念を考えなおすきっかけとなった。このチャンスを与えてくれたスズプロ及び、珠洲の方々に感謝している。



工芸科４年
百歩陽子

私は工芸科で、大学の制作において、誰かと一緒に作り上げるということはしませんでした。それは技術的にも技法的にも主に個人で行うことだから、ということでもあります。

そのため、スズプロで特に有意義に感じたのは、複数人で作るということ。それから、複数人で作り上げているのにまるで一人で行えているかのような連帯感を感じられたことです。全員が１つの目的に向かって、個人の思想から捲り上げるようなことは普通の友達関係ではあまり無い機会です。そこに、身内、内輪の関係だけではなく地域の人や出会った人、お世話になった人など人という存在自体をありありと感じていました。

自分の周りにいるメンバー、そうではなくても関わってくれていた人、その土地に住む人、土地の恩恵、自然の美しさと、果ては世界まで空想を巡らすことができるような経験でした。

それらを感じることができたのは、一人でこのプロジェクトに取り組んでいたわけではないからです。色々な人が関わることによる化学反応、みたいなものに私は感動しっぱなしでした。体感できた私は幸せ者です。

勿論その代償にしたものはたくさんありますが、今だからできて今だから感じられることを精一杯享受できたと思います。それは、ただ専攻の枠に収まっていると味わえないことです。きっと、この感覚を味わってしまうと多くの人はやめられなくなるくらい、魅力的です。



工芸科４年
安田日菜子

私は、同級生に誘われて初夏くらいに初めてスズプロの見学に行きました。全く関わりがなかった専攻の人たちが同じ場で一つの仕事をしていることにとても魅力を感じました。私はこういった他専攻の方たちと交流することが少なかったし、大きなプロジェクトも初めてだったので、今振り返るとただ言われるがまま出来る作業を探してサポートするような形でスズプロに関わっていたように感じます。

しかし、和紙を壁面に貼る作業で自分の専攻の技術が役立ったり、日本画の画材で絵を描く機会があったり、私一人では出来なかった経験がたくさんあり、スズプロに関わることが出来て本当によかったと思います。

また、私一人では出会えなかった人たちに出会えたことも、スズプロに関わって得られたものの一つだと感じます。様々な価値観や感性を持つ集団の中で、自分がどういった人間なのか、なにが出来るのか、など制作に関しても自分の内面的にも成長することが出来たのではないかと感じます。

私の大学生活の中で、スズプロに関わったひと夏、またその後の関係は、とても大きなものになりました。是非今後もそういったプロジェクトチームとして存在してくれたらと思います。ありがとうございました。



清華大学　美術学部 工芸美術部
繊維芸術専攻４年
曾斯琴

交換生として、スズプロに参加できること、実に幸運でした！これは私が初めてみんなで参加した大規模な創作で、大きな作品の成長を目撃しました、本当に素晴らしいことです。疲れましたけど、みんなと一緒にいて楽しかったです。この間、皆さんにお世話になって、たくさんの友達と忘れられない思い出ができました。そして、全部の先生やメンバーに感謝したいと思っています。



油画専攻卒業生 /
スズプロコーディネーター
中島大河

スズプロには、学部四年生から卒業後コーディネーターとしての約二年間関わらせていただきました。学生教員が一年以上かけて地域と向き合い、芸術祭へ作品を出品するという例の無い活動は、私や学生にとって貴重な体験になりました。

また、スズプロの活動を通して、社会や地域の関係に対して大学が関わることの可能性を垣間見ることが出来ると思います。

このような活動が一度に終わらず、これからも続いていくように尽力していきたいと思います。

最後に、金沢美術工芸大学での四年間の過程を超え、コーディネーターと言う形でプロジェクトに参加させていただいたことに感謝を申し上げたいと思います。ひとえにスズプロの活動に共感いただいた関係者の皆様、温かく受け入れていただいた珠洲の方々、活動を基盤から支えていただいた諸先生方、そして最前線で頑張ってくれた学生の皆のお陰です。本当にありがとうございました。



油画専攻教員
岩崎純

私は今回、スズプロ（暖簾制作）に参加させて頂きました。学生との共同作業において、染色や撚り紐作りなど自身も初めての作業を経験しました。時間を忘れ、学生達と深夜に及ぶ作業となったことも今では懐かしい思い出です。珠洲市民の方々とのワークショップなどを通じても、地域社会とのかかわり方やアートの社会における役割など、改めて再確認させて頂く大変良い機会となりました。次回（3 年後）の奥能登国際芸術祭での「スズプロ」の活躍に期待します。



油画専攻教員
高橋治希

初めて学生（生徒）と作品を制作したのは２００３年の石川県高校文化祭の時で、美術部の生徒の定期テストの答案をボンドで繋ぎ合わせて、全長３m 位の大きな紙飛行機を作って、金沢市民芸術村の中に浮かせました。それから毎年生徒とアイデアを出し合いながら大きな作品を作っていましたが、美大に来て２００９年からは私自身が国際芸術祭に出品するようになってから、「いつか地元の国際芸術祭のステージで学生と一緒に作りたい」と思っていました。それが今回、実際に実現できたことは私の教員人生の中でも一つの大きな区切りだと思っています。

今回私は、「こうなったらいいな」という事を実現できましたが、同時に私が想定した方法や熱意では、この先進めないことも理解出来ました。今回のプロジェクトは「究極の教育法でありながら、このメンバーだからできた事であって、教育の仕組みにはならない」というのが実感です。「教員・学生全員が作家で、互いに持てるものやプライド、責任感を正面からぶつけ合いながらギリギリで出来た作品」この危なっかしさが「スズプロ最大の魅力であり弱点」でもあると思いました。そうした場に参加できて、みんなには本当に感謝していますが、その反面「やっちまった・・・」感も持っています。



油画専攻教員
真鍋淳朗

これまでの 20 世紀型のアートは、個人の表現・国家権威の証明・民族存続の抗争であり、欧米が中心のメインストリームと呼ばれる経済優先主義であり、その潮流は現在も継続しています。一方で、これからはアジアが世界経済や芸術文化の中心的役割を担っていく背景の中で、アーティストや地域社会の人々が主体となって協働で創られていく 21 世紀型アートのパラダイムをめざすべき時代へと移行しつつあります。

そのような時代背景の中で、［スズプロ］は、奥能登国際芸術祭 2017 を機に結成され、本学学生と地域社会との交流から、日々創造されていく新たな「モノ」と日々繰り広げられる挑戦的な「コト」を生み出していきました。

明治期に建造された奥能登の典型的大型古民家の空間に、その場の特性を活かしその場でしか成立しない「サイトスペシフィック」で探求的な作品が具現化し、21 世紀の新たな関係性を生み出す「リレーショナル・アート」の芽生えとなる活動であったと確信しています。

奥能登における［スズプロ］の活動を通して、アートが社会の諸要素を媒介していく機能によって地域社会の潜在力を喚起することが実証されました。その中で生み出された数々の事象が編纂された［スズプロ］の研究成果報告が、先行事例として日本国内の過疎化が進み疲弊している地域社会の喫緊の課題解決に役立ち、地方創生に貢献できることを希求しています。



彫刻専攻教員
芝山昌也

祝祭や風土、歴史や地理をテーマにした作品制作、民家に残された物品による作品制作、古民家や蔵の会場利用、地域住民とのワークショップや協働活動、これらは今回の奥能登国際芸術祭でスズプロの主な活動です。このいずれも、今では地域アートの標準的とも言える手法で、何も新しいことはありません。今回、スズプロはあえてこの手法で、美大の素朴な造形力を信じて集中させました。その結果、息を呑むような作品群が完成し、多くの人に多くの感動を与えることができたのだと思います。この感動的な経験は、これからの個々の創造活動にとって大きな財産となるはずです。



工芸科教員
池田晶一

「奥能登国際芸術祭 金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ] に関わって」

私の専門分野は工芸であるが、専門分野から見て、今回このプロジェクトに関わって私なりには様々な課題があることを感じた。

私にとっては、所謂プロジェクト型のアートということを理解するところから、実際に何かが形になってゆくまでのストーリーがなかなか見えにくかった。また、工芸は手にする素材や技術によって出来上がってゆくもので、なかなか金沢から離れた能登の地で何かを作って行くこともイメージしにくかった。

しかしながら幸いにも、学生たちの熱心な取り組みにより、屋敷の中には仕事量と熱量のある作品が完成していった。

課題や問題点は、この際横に置いておくとして、学生が自ら立案し、それを分担し、解決し、魅力ある形へと昇華していった経緯は、実際の作品が出来上がって大きな成果を得たのではないだろうか。

また、形となった作品はもとより、現地に足繁く通い、地元の人たちと多くの交流を持ってプロジェクトとしてそれを成し得たことは、たくさんの汗を流した学生の成果であり、そこで得た体験も彼ら自身に大きく刻まれていることと感じる。

おおよそ、側から見守っていただけではあるが、プロジェクトの期間において彼らが大きく成長し、また地元との交流の中で人と人との繋がりが持てたことは彼らの財産である。大学の教室では得られない学びがあったことを記憶の中に抱いて、今後彼ら自身の制作に生かしてもらえればと思う。



一般教育等教員
稲垣健志

歴史学や社会学を専門としているため、アート制作という点では全くの門外漢であるが、フィールドリサーチや文献調査など、自分の領域から多少のサポートはできたような気はする。いずれにしても、珠洲の歴史や文化を一生懸命調べて、その成果を「静かな海流をめぐって」という作品に昇華させたことは、学生にとって本当に得難い経験だったと思う。自分自身にとっても、「コミュニティにおける文化の役割」や「地理、社会、個人という 3 層での歴史の捉え方」、「国際芸術祭の在り方」など、いろいろと勉強になるいい機会だった。今後は、もっと自分の専門領域に引き付けて、「社会におけるアートとは何か」「アートにおける社会とは何か」といったテーマを掘り下げていきたいと考えている。

コラム 08

かもやの共同生活

かもやとは 2017 年 3 月から作品展示場所となる八木邸の近く、徒歩 5 分ほどのところに借りた生活拠点で、珠洲でのメンバーの家です。大家さんの「釜親（かもや）」さんから名前を取って旅館風に「かもや」と呼び親しみました。
1 日夕食分として 500 円を集金・貯金し、食費や生活費に充てました。



1 階

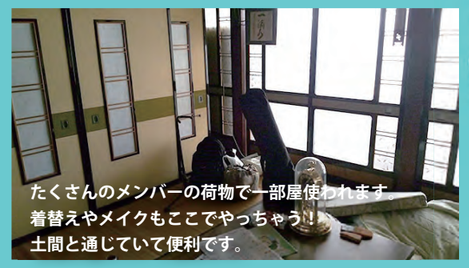




お風呂は順番に。
待ち時間も話をして交流を深めました。



みんなで料理。
協力して教えあったり。



たくさんのメンバーの荷物で一部屋使われます。
着替えやメイクもここでやっちゃう！
土間と通じていて便利です。



作業したり BBQ したり。
停電したときは作業ができず大変でした。

珠洲への移動方法について

金沢ー珠洲の移動は基本的に車か特急バスを利用しました。車だと片道約 2 時間半～ 3 時間、バスだと約 3 時間です。金沢駅ー珠洲市役所前のバスチケット（能登特急バス特割回数券 4 枚組 8230 円）を適宜購入し、大学とかもやにそれぞれ置いておくようにしました。

（1）LINE スケジュールでその日の参加可能人数を把握する。
（2）人数に応じて必要な車の数などの交通手段を考える。。
（3）車が必要であればその日に車を出せる人を探す。
　　少人数であればバスでの移動を考える。
（4）Microsoft Excel で移動手段、移動メンバー、滞在メンバー、
　　出発時間などをまとめる。
（5）まとめた情報を共有する。

制作期間中の各月移動人数

4月	1～9日	・・・３８人
5月	3～7日	・・・６０人（田植え）
	２５～２８日	・・・３７人
6月	２４～２５日	・・・２７人（のれん WS）
7月	1～2日	・・・１３人
	１９～２３日	･･･３９人（飯田町燈籠山祭り）
8月	１１～３１日	・・・２２７人

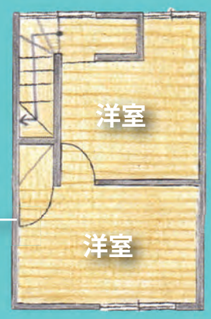


みんなが集うリビング。
食卓いっぱいにご飯が並ぶ日も。

みんなの寝室
ダニやノミにかまれる人も・・・

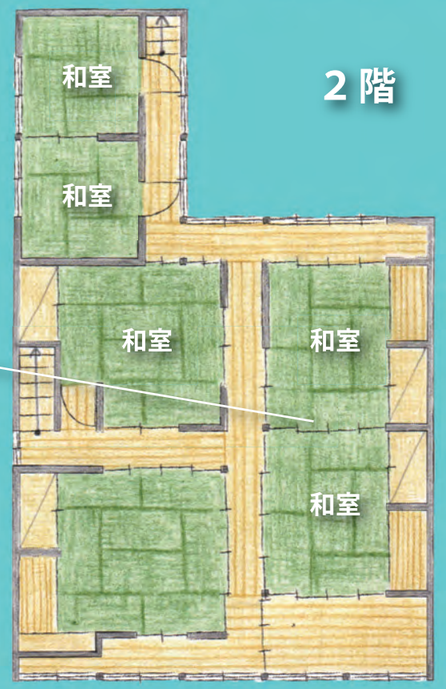


土間のカーテンが開くようになったことを、
地元の方々が喜んでくれました。差し入れもたくさん頂きました。



鳥の羽根がすごく
落ちていたことが
ありました。

2 階



メディアの掲載



新聞

北國新聞
［2 月］20 日 (月)、27 日 (月) ［5 月］9 日 (火) ［6 月］7 日 (水)、26 日 (月) ［7 月］2 日 (日)、17 日 (月)、21 日 (金) ［10 月］19 日 (木)、22 日 (日) ［11 月］8 日 (水)

北陸中日新聞	朝日新聞	読売新聞	日本経済新聞
10 月 2 日	8 月 28 日	10 月 3 日	9 月 2 日

など

テレビ

石川テレビ
・9 月 12 日 (火)　9 時 55 分～　石川さん情報 Live　リフレッシュ
・9 月 16 日 (土)　18 時 00 分～　金沢美大とさいはての芸術祭～金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム [スズプロ] の記録
HAB 北陸朝日放送
・10 月 19 日 (木)　14 時 00 分～　2 時はどきどき 5 ch　など

その他

WEB マガジン　「colocal コロカル」マガジンハウス
・9 月 29 日 (金)　奥能登国際芸術祭 2017 さいはての芸術祭から見えるもの
（http://colocal.jp/topics/art-design-architecture/local-art-report/20170929_104915.html）
・雑誌「地域創造」第 42 号
・地産地消文化情報誌「能登」vol.29　2017 秋　など

参考文献



青柳正規・ロナルド・トビ編『還流する文化と美（日本海学の新世紀 2)』（角川書店、2002 年）
阿部恒久『「裏日本」はいかにつくられたか』（日本経済評論社、1997 年）
網野善彦『海から見た日本史像―奥能登地域と時国家を中心として―（河合ブックレット 25)』（河合文化教育研究所、1994 年）
――――『海と列島の中世』（講談社学術文庫、2003 年）
――――『海民と日本社会』（新人物文庫、2009 年）
網野善彦他編『日本海と北国文化（海と列島文化 1)』（小学館、1990 年）
上田正昭監修『古代日本と渤海―能登からみた東アジア―』（大巧社、2005 年）
芸艸堂編集部編『すぐに使える波水文様』（芸艸堂、2007 年）
川勝平太編『海から見た歴史―ブローデル『地中海』を読む―』（藤原書店、1996 年）
岸政彦・石岡丈昇・丸山里美『質的社会調査の方法―他者の合理性の理解社会学―』（有斐閣、2016 年）
富山学研究グループ『環日本海、その新たな潮流』（北日本新聞社、1999 年）
中西聡『北前船の近代史―海の豪商たちが遺したもの―（交通ブックス 219)』（成山堂書店、2013 年）
能登のくに刊行会編『能登のくに―半島の民俗と歴史』（北國新聞社、2003 年）
浜名優美『ブローデル『地中海』入門』（藤原書店、2000 年）
福江充『立山曼荼羅―絵解きと信仰の世界―』（法藏館、2005 年）
古廐忠夫『裏日本―近代日本を問いなおす―』（岩波新書、1997 年）
北國総合研究所編『日本遺産　能登のキリコ祭り』（北國新聞社出版局、2016 年）
ミルズ、チャールズ・ライト（伊奈正人・中村好孝訳）『社会学的想像力』（ちくま学芸文庫、2017 年）
時国公政ほか『大空にはばたく珠洲市の野鳥たち』（日本鳥類保護連盟石川県支部・石川県希少生物研究会、2004 年）
村井章介『境界をまたぐ人びと（日本史ブックレット 28)』（山川出版社、2006 年）
ブローデル、フェルナン（浜名優美訳）『地中海 I ―環境の役割―』（藤原書店、2004 年）
――――――――――――――――――『地中海 II ―集団の運命と全体の動き 1 ―』（藤原書店、2004 年）
――――――――――――――――――『地中海III ―集団の運命と全体の動き 2 ―』（藤原書店、2004 年）
――――――――――――――――――『地中海IV ―出来事、政治、人間 1 ―』（藤原書店、2004 年）
――――――――――――――――――『地中海 V ―出来事、政治、人間 2 ―』（藤原書店、2004 年）
武藤誠・北川フラム編『つながる日本海―新しい環日本海文明圏を築くために―』（現代企画室、2007 年）
芳井研一『環日本海地域社会の変容―「満蒙」・「間島」・「裏日本」―』（青木書店、2000 年）
橋映州『舳倉の鳥たち～能登半島沖 50km ～』（橋本確文堂、1999 年）
――――『続・舳倉の鳥たち～能登半島沖 50km ～』（橋本確文堂、2008 年）
藤平朝雄『奥能登万華鏡』（能登印刷出版部、1994 年）
浜太一『奥能登の風土性』（プイツーソリューション、2010 年）
西山郷史『珠洲散策のーと Vol 1』（観光ボランティアガイド「きらり珠洲」、2008 年）
松田紗和『マクラメレースのアクセサリー』（文化出版局、2016 年）
齊藤崇人監修・杉浦康平企画・構成『動く山―アジアの山車―』（左右社、2012 年）
――――――――――――――――――『霊獣が運ぶアジアの山車』（工作舎、2016 年）
前田憲二『渡来の祭り 渡来の芸能』（岩波書店、2003 年）
市田良彦・ポール・ギルロイ・本橋哲也・小笠原博毅編『黒い太平洋と知識人の現在』（松籟社、2009 年）
珠洲の歴史編さん委員会『珠洲市制五十周年記念 珠洲のれきし』（北國新聞社、2004 年）

油画専攻
二年
伊木さなえ
中村清夏
野村明日香
山本いちご
三年
筒井愛子
四年
沖田愛有美
中桐聡美
修士一年
上原勇希

彫刻専攻
一年
笹井南海
皆川嘉孝
二年
大野紗月
小岩井琳太郎
中嶋彩乃
林穂南
深田拓哉
水野由羅
三年
庄子陽子
四年
岡本孝介
小孫ちさと
松村れん
修士一年
丹羽啓

工芸科
二年
村岡ゆきの
四年
安藤果穂
笹谷美月
百歩陽子
安田日菜子

芸術学専攻
三年
江川真里奈
桶谷いづみ
四年
杉山知里（学生代表）

視覚デザイン専攻
一年
喜多美友
桐本清花

環境デザイン専攻
一年
伊藤唯
二年
加藤こころ（リーフレットデザイン）
修士二年
白木裕也
成子夏芽

コーディネーター
中島大河

教員
池田晶一
稲垣健志
岩崎純
芝山昌也
高橋治希
真鍋淳朗

静かな海流をめぐって

金沢美術工芸大学アートプロジェクトチーム〔スズプロ〕
2016-2017 年度 活動報告誌

2018 年 3 月 31 日発行

編集・レイアウト

全体編集－稲垣健志、高橋治希、百歩陽子

全体レイアウト－白木裕也

スズプロ座談会「スズプロの成果と課題」・活動報告誌によせて－杉山知里

コラム－成子夏芽

作品 01 〜 04－伊藤唯、喜多美友、桐本清花

執筆

まえがき－真鍋淳朗

スズプロとは－稲垣健志

活動の歩み－高橋治希、中島大河、中村清夏

リサーチ－稲垣健志

静かな海流をめぐって－杉山知里

作品 01「家に潜る」－伊藤唯、野村明日香、林穂南

作品 02「こめのにわ」－笹谷美月、杉山知里、筒井愛子

作品 03「奥能登曼荼羅」－伊木さなえ、中島大河、百歩陽子、村岡ゆきの、

作品 04「いえの木」－芝山昌也

芸術祭期間中－桶谷いづみ

スズプロ座談会「スズプロの成果と課題」－笹谷美月、百歩陽子、真鍋淳朗

学生と教員の共同で行うスズプロの成果と課題－高橋治希

コラム－稲垣健志、桶谷いづみ、中村清夏

助成

公益社団法人 大学コンソーシアム石川

公益財団法人 三谷研究開発支援財団

協賛

ホルベイン画材株式会社

協力

株式会社灯工舎

（株）山本内装巧房

手染めや椿姫 落合紅

北風八紘（こめのにわ監修）

石川県文化財保存修復工房

このほかにもスズプロは、地元珠洲市の皆様や本学の教職員、学生、他大学学生、芸術祭サポーターの皆様から多大なるご支援・ご協力をいただきました。作品制作をはじめ、珠洲での活動や滞在中の生活に至るまで、 メンバーだけでは出来ないことばかりでした。心から感謝申し上げます。