「つくりかけラボ03 武藤亜希子 | C+H+I+B+A ARTシェアばたけ」

関連トーク

「つくりかけラボ」とは、「五感でたのしむ」「素材にふれる」「コミュニケーションがはじまる」いずれかのテーマに沿った公開制作やワークショップを通して空間をつくり上げていく、参加・体験型のアーティストプロジェクトです。 第三回は現代美術家の武藤亜希子さんをお迎えし、「素材にふれる」をテーマに実験を進めました。

コンセプトは「シェアばたけ」。会期中には、オリジナルの実をつくるワークショップを常に開催し、たくさんの実や草花が育ちました。

会期終了後、武藤さんと、記録・撮影に関わり、複数回「シェアばたけ」に訪れた写真家の加藤甫さんと、担当学芸員（畑井恵）で、プロジェクトを振り返りました。そもそも「素材」とはなんなのか、遊具とアートの境目など、つくりかけラボを通して生まれた気づきをお届けします。

2021年7月18日 千葉市美術館会議室
ゲスト　武藤亜希子（現代美術家）
　　加藤 甫（写真家）
進行　畑井恵（千葉市美術館学芸員）
構成・文　木村和博
写真　加藤 甫
デザイン　上田美里（千葉市美術館職員）

素材を集めるプロセス
そこで生まれる関係や行為も素材

畑井　コンセプトである「シェアばたけ」が生まれた背景について、お伺いしてもいいでしょうか。

武藤　私は船橋出身で、今も、千葉近郊に住んでいて、地元という感覚がありました。この地域のことを中途半端に知ってしまっていることの難しさを感じていたので、千葉という地域についてあらためて調べたんです。そこで農作物の直売所やJAが身近な存在だと気づいて。さらに自分の記憶を辿っていくと、おじいちゃんおばあちゃんの代までは、船橋で農家をやっていたのを思い出しました。
子どもの頃「ナスをとってきて」と言われて取りに行くとか、なんかそういう感じが当たり前のようにありました。お芋掘りも家の畑で出来るので友達を呼んでやったりとか、「家にある苺を食べたい」という理由で、そこまで仲がいいわけではない同級生に「一緒に帰りたい」と言われたり（笑）。そういうところからコンセプトに近づいていきました。

畑井　今回は「素材にふれる」というテーマだったのですが、実際に生まれた空間は手で触るだけではなく、身体でふれる体験ができるようになっていました。

武藤　そうですね。ただこれまでの創作と比較したときに素材の選び方が違っています。これまでは、プロジェクトを行う地域やそこで出会う人に協力をお願いしながら、素材を集めていました。
しかし、新型コロナウイルス感染症の状況があり、素材を集めてくるのも難しかった。そのため集めてもらう方法は避け、合皮を素材にして作ることにしました。アルコールで消毒しやすいものを選んだんです。

加藤　作品づくりのプロセスからいつもと違ったのですね。ふと気になったのですが、武藤さんは、なにを「素材」と捉えているのでしょうか。

武藤　作品づくりに参加してくれる行為そのものも素材だと思っています。布や合皮でつくられた具体的なモノだけではなく、それぞれが探して集めてくれる時間も、さまざまな人との関わりの中で生まれている動きも、モノを一緒に作ってもらうことも含まれているのかなと。ただ闇雲に「素材」と呼んでしまうことには、正直ためらいもあるんですが。

畑井　「シェアばたけ」に立ち会って思ったのは、訪れた人がふれて残った跡も素材に含まれているということです。その跡から、思考にもふれることができるというか。訪れた人の経験として、身体的にふれると他者の思考にふれるが同時に起きていた気がします。

武藤 亜希子《C+H+I+B+A ART シェアばたけ」のためのイメージプラン》

4/21

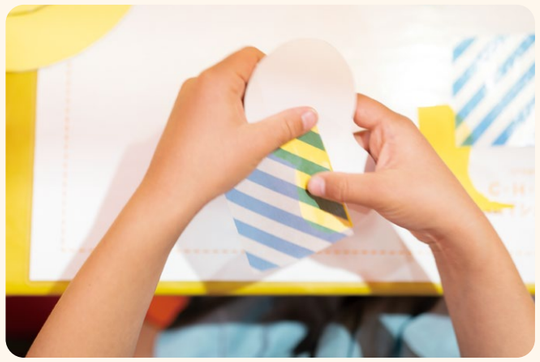
5/7

6/27

シェアばたけに植えられた草木や実は毎月300個以上増えていきました。

選択してもらうこと、

主体を宙ぶらりんにすること



畑井　会期中には、2種類のワークショップを実施しました。いつでも参加できる「きみの実をつくろう」ワークショップと、武藤さんと一緒に「シェアばたけ」にくわえる草花や実をつくるアーティストワークショップです。アーティストワークショップは、1日5組限定、1組の人数は2名〜3名の範囲で実施しました。

武藤　それがまたいつもとは違う感じでした。いつもであれば、参加者の定員を決めて、そこを基準にワークの内容を具体的にして、人を集めます。今回は、どのくらいの時間で、何人と出会うのかなど、1組の枠をどうするかという設計から、畑井さんと相談して決めていきました。その結果、お子さんだけではなく、親御さんと一緒に参加してくれる組が多かったですね。

加藤　親も一緒に創作する状況って珍しいですよね。子どもが参加できるワークショップの場合、親御さんは、そもそも参加できないこともあるので、見守っている場合が多いかなと。

武藤　そういった状況が苦手なんです。今回も、1組だけ、親御さんが参加しない回がありました。すると、親御さんが横からお子さんにいろいろ言ってしまって、結果的に全部決めちゃう。私としては、お子さんに選んで欲しいし、やってみて、ちょっと綺麗にできなくても、失敗したと思っても、それはそれでいいと思うんです。だからそれ以降は基本的には親御さんも参加してもらうことにしました。

畑井　ワークショップを実施するにあたり武藤さんが大切にしていることはありますか。

武藤　いろんなところから「選んでもらう」ことです。色とか、柄とか、素材とか、今回でいうと実を1個つくっただけでは終わらずに、組み合わせることができるようにしていて。

畑井　なぜ「選んでもらう」ことを大切にしているのですか。

武藤　なんだろうな、なんか自分の主体を宙ぶらりんにしたいところがあるんです。宙ぶらりんというか、そこちょっと奥深いんですけど……。いろいろな準備はしますし、枠組みも作るし、どんなものが作られるのかイメージはするんですけど、でもそこを通過してくれる方には、自由にしてもらいたくて。
空間と訪れる人を仲介するようなポジションでいたいんです。なんかそういう空間や時間が実現できたときは、自分の主体がちょっと宙に浮くような感じがあるというか。

加藤　ちょっとわかる気がします。僕も撮影のときに、完全に「僕がこうしたい」というものを撮るんじゃなくて、起こっている事を撮りたい気持ちが強くて。自分の予想をはみ出るものであればあるほど面白いと思うタイプなんです。そうなると場の設計というか、空間のつくる上での視点がすごく重要だなと。

展示空間におけるホームとアウェイ

畑井　会期中、武藤さんはたくさん会場に足を運んでくださって、それがとても嬉しかったです。滞在するなかで印象に残っていることはありますか。

武藤　あるご家族が会場で遊んでいたときですね。私は同じ空間で作業はしているけど、どんなふうに遊んでいるのかも気になる。でも遊んでいる状況を邪魔しないようにしたいという気持ちが芽生えて。作家として、同じ空間にいて、積極的に関わりすぎるのも、まったく話しかけないのもさびしい。不思議なポジションを味わっていました。

加藤　あの空間において、作家がホームで訪れた人はアウェーであるというような明確な境界はなかったですよね。グラデーションがありました。
空間としては作家が強いんだけれど、家族とかグループで訪れると、コミュニティとしてはそちらが強い。そのバランスがあの空間で対等に共存できる環境を担保していた気がします。また空間のつくりとして、それぞれがその場でどう居るか、選択の余地がたくさんあった。武藤さんに話しかけることもできれば、木の実をつくったり、飾ったり、既にある木の実や草木を眺めたり、触ったり、ただ走り回ったり、座っていたり、それぞれの遊び方で楽しんでいた様子が印象的でした。

畑井　つくりかけラボでは、関係性がその場で発見されるコミュニケーションの形が育まれてほしくて。観る人と作る人の関係が固定されないようにしたいと思っています。
その空間に入って、訪れた人から話しかけるかどうか選択できるとか、訪れた人の雰囲気によって作家が話しかける場合があったりとか。そのときのお互いの機嫌やタイミング、それぞれの興味など、あらかじめ決められていない部分のゆるさが、教育普及的な視点では大切だと思っていて。そこにいる人が自分の手で掴み取れる余地は大切にしたいんです。

武藤　うんうん。ただ訪れた人に選んでほしいという気持ちもある一方で、結構お子さんたちの遊び方にハラハラすることもありました。つくったものを乱暴に扱っているのを目の当たりにして。やっぱりそこにある実や草花をつくったからこその愛着が私にはあって、遊具とアートの境目について考えました。
特に年齢が低くなれば低くなる程どうやって伝えればいいのか悩みました。ダメって言葉はちょっと言いたくない。でも大切に遊んでもらたい。手づくりであることを伝えたり、私にはひとつひとつが生き物のようなものだと思っているから「生き物は大事に触るよね」とお子さんに伝えたり、入口でスタッフに伝えてもらったりはしてみたんですけど。

加藤　そもそも美術館で子どもたちが、その空間の一部になって気兼ねなく遊んでいる状況そのものがすごいことですよね。今回の素材が従来の遊具に使われているような素材や色だったから、引き出された部分もあるのだろうなと。どうしたらいいんでしょうね。何か遊び方を提案する工夫が必要ってことなんですかね。

武藤　その辺りは、引き続き考えたいと思っています。

あとがき（担当学芸員より）

作品とどのように接するか、見るのかふれるのか、鑑賞者が自分で決めることのできる自由さがあると同時に、「自由」という言葉のもと、完全に手放してしまうのではないところに、「シェアばたけ」の魅力があったように思います。素材の配色や手触り、今回ならスナップボタンをどこに縫い付けるかまで、作品の細部をケアし続ける武藤さんの姿勢からは、自身の表現とそれに出会った鑑賞者に対し、じっくりと向き合い続ける作家としての意思を感じました。

つくりかけ「ラボ」と名付けられたプロジェクトにおいて、「実験」をしようとするとなんだか、次々に何か新しいものを展開していこう、増やしていこう、というイメージにもなりがちです。しかしその場を耕すというか、少しずつ変化する場の雰囲気に、じっくり向き合う実験も、とても素敵に思えました。時間をかけて大きく変化してもいいし、例えば見た目上の変化は少なくても、ダイナミックに見方が変わるかもしれない。そんな鑑賞者の反応や動きに対し、焦らず腰を据えて見守り、伴走する時間が、美術館側にも必要なんだと改めて感じました。

武藤 亜希子
現代美術家

1975年千葉県生まれ。2006年東京芸術大学大学院博士課程満期修了。地域でのワークショップや、会期中も有機的に変化していく参加型の作品制作を行う。近年の展示に「ワンダフル　ワールド展」（東京都現代美術館、2014年）、「大地の芸術祭」（2009-2015年）、「廃材アート展」（浜田市世界こども美術館、2018年）。
http://akikomuto.com

加藤 甫
写真家

1984年神奈川県生まれ。美学校写真工房修了。写真家西村陽一郎氏に師事。独立前より各地のアートプロジェクトやアーティストインレジデンスの撮影を住み込みで行う。現在は様々な媒体での撮影やアートプロジェクトのドキュメント撮影のほか、プロジェクトに長期間伴走・協働する撮影プロジェクトや記録や行為を活用した新たなコミュニケーションや場づくりを模索している。