

千の葉の芸術祭実行委員会第4回総会 議事録

市民局生活文化スポーツ部文化振興課

1 日 時

令和6年1月30日（木） 14時30分～

2 開催場所

千葉市役所新庁舎 高層棟4階 幹部会議室

3 出席者

（委員）神谷委員長、佐久間副委員長、磯野委員、曾我辺委員、志村委員（代理）、
山梨委員、足立委員、青柳委員、綱島委員、小池委員、岩崎委員（代理）小高委員、
那須委員、橋本委員、秋幡委員（代理）、松戸委員

（事務局）小名木生活文化スポーツ部長、市倉文化振興課長、川口文化振興課長補佐、
伊藤主任主事、安藤主任主事

4 議 題

- （1）芸術祭基本計画書案について
- （2）令和5年度収支補正予算案について
- （3）令和5年度芸術祭実施概要案について
- （4）部会への諮問について

5 議事の概要

- （1）芸術祭基本計画書案について
計画書及び名称について千葉国際芸術祭として決定した。
- （2）令和5年度収支補正予算案について
収支補正予算案のとおり決定した。
- （3）令和5年度芸術祭実施概要案について
令和5年度芸術祭実施概要案について進捗を報告した。
- （4）部会への諮問について
実施計画書案について諮問を行った。

6 会議経過

(神谷委員長) それでは、次第に従いまして、議事を進行してまいります。よろしくお願いいたします。

【事務局】

議題の開催前に中村総合ディレクターからご挨拶をお願いいたします。

【中村総合ディレクター】

現代美術というフィールドの中でも、アートプロジェクトという、ものを作るだけでなく、出来事を作ったり、創造するプロセスそのものの研究を行っています。

創造するプロセスとしては、まちづくりにおけるスタートアップなど、人間の営みの根源的なところであるので、創造的な力を持つ市民の皆さん、街が持つ知財など、様々な資源を活用し、自ら立ち上がるように芸術祭が機能するといいと思っている。

芸術祭という言葉の中から、皆さんが思っている芸術祭の体験値について、近い部分とまだ理解しづらい部分があると思います。

国内では、越後妻有や国際的な面で評価の高い瀬戸内国際芸術祭、横浜トリエンナーレ、さいたま国際芸術祭などが行われ、民間では、私の方で行っている東京ビエンナーレや海外ではベニスビエンナーレなど芸術祭が都市において継続的に活発に行われることが増えてきました。

日本の中での背景で言いますと、美術館が機能する役割と、美術館の中では取組みづらい地域創生の視点から、アウトリーチを行い、まちの中で、まちづくりと一体で行ったことが発展してきたものです。

瀬戸内国際芸術祭や越後妻有大地の芸術祭などは人間が自然に寄り添うことを重視しました。自然の風景の中で作品を鑑賞するなど、観光資源としての鑑賞体験が多くなっている。

観光資源としての芸術祭の開催の仕方の一つの方法ですが、3年に1回お客さんが来てという形ではなく、日常の中に、市民の創造性が喚起され、日常の活動を一步步前進させて、その晴れの舞台として芸術祭があるという形にしたい。

今回の名称が変わった千葉国際芸術祭について、今後続けていくための基盤を整えながら、市民の方の認知度を高め、市民、企業の方を含め3年に1度継続して行われるサステナブルな取り組みの始まりとして取り組んでいきたいと思う。

テーマとしても「ひらく 街とところ」としたのは、自分の心が閉じていれば、本音も言いにくいですし、思っていることも話せないですが、ある瞬間にスイッチが入って、人も心が開いたときに、他者に自分の気持ちを発信したいなど、初めて能動的になっていく。自分の中に潜在的にある創造性のスイッチをいかに入れるかが重要で、絵画自体が素晴らしいという観点より、人の心にスイッチを入れるということに価値がある。

ですので、アートというものはモノではなく、想像力が喚起されること、その流れがアートであり、エネルギーを生み出すものと考えていただければと思います。

想像力を喚起されるスイッチをいかに設計するか。子どもから地域で働く人など様々な中で、それぞれのエリアの地域因子が大事になる。アーツフィールドという言葉の中に込めてもいるが、その地域においてとてもこれから成長していくことが予想される場所、要素があるが、まだまだ眠っている地域因子のスイッチを押し成長させていく。

地域因子を発見し、そこに仕組みを取り入れるとより創造的になっていくという流れを誘発していくことをアートプロジェクトと呼んでいます。

色々な場所にアートプロジェクトを関連付けることは可能です。例えば、花見川団地は、初期の団地であるため、非常に老朽化している部分もあるが、新陳代謝を行う際に、どこに何が眠っているのか、課題があるのか、そういうことを発見しながら進めたいと思う。

花見川団地が近未来に発展していくためにはどういったアクションが必要なのかということを実プロジェクトを通じて課題を発見し、市民の人たちの関係構築、市民が自ら楽しんで参加するという流れを作っていくことが大事だと思っている。

そういう意味では人づくり、まちづくり、未来づくりは、意識が変わる瞬間を作ること。

こういうことができるのではないかと意識変容を作り、こんなことをやりたいがどうしたらいいかという悩みをサポートする仕組みを作り、行動変容を促し、行動変容を促された人たちが集まることでコミュニティが作られ、地元の商店街や行政と連動するなど、この面白い出来事を次はもう少しエリアで考える。そういうことが未来に対しての社会変容を起こすきっかけになると思う。

アートというものは心の中に宿ってきたものであると思いますので、そういうものを喚起する人または仕組みを紐解くことを今回は大切にしたいと思う。

エリアケイパビリティは地域の能力のことです。SDGs、ダイバーシティなどの課題と一緒に考えていないとエリアケイパビリティが高まらないため、街の魅力を発見し、地域の人々が創造的になっていくサイクルを芸術祭を通じて高めていけるように設計していきたいと思います。

コンセプトを具体化するものとして、アートプロジェクトという考え方を、医者がある種の処方をするように社会的処方や文化的処方という言い方をします。

子どもなど、ある種のカテゴライズされた人に対して、このプロジェクトにはこういう効果があるという処方を重要視して設計していきたいと思っている。

例えば、「かえっこ」というプログラムは小学校低学年の方までに特に効くプログラムです。使わなくなったおもちゃを交換するプログラムで、子どもが持ち込まれたおもちゃを1, 2, 3ポイントと査定する。査定されたポイントをポイントカードにためていくと、地域通貨のように貯まっていく。その貯まったポイントを欲しいおもちゃと交換するという取り組みです。

千代田区の外神田でこのプログラムをやっているが、地域ではおもちゃは交換するものと考え、おもちゃを捨てなくなった。おもちゃに対する意識変容が生まれ、おもちゃを交換しようという行動変容が生まれ、おもちゃを交換したポイントをためることでもっと面白いことができるという社会変容的な要素を生み出してきた。

アートプロジェクトの社会的・文化的処方をうまく設計するためには、地域に何が起きている、どんな魅力があって、課題があるのかリサーチすることが大事。

地域の資源を開発していくというプロジェクトもあり、空間資源を文化資源にするような開発のプロジェクトです。

例えば、空き家になってしまってオーナーが困っているような場所に対して手を差し伸べることができると思います。

地域の空間資源を読み取ることについて、是非皆さんのお力をお借りしたいと思います。まちにこんなおもしろいことや、埋まっている歴史的な価値を芸術祭に何か使えないかとか、もっと親しみ、よくすることができないかというように、地域そのものの資源を大切に発見し、検証しながら伝えていくことが大事であると思います。

人材育成のプロジェクトについては、アートという専門領域に入ってきて、将来アーティストになる人は、まだまだ少ないが、芸術教育自体は幼稚園から小学校までに関してはとてもいい流れがあるが、中学以降途端に途切れてしまい、そこが非常に大きな課題です。

スポーツは地域との関係もありプロになれるルールがある。芸術に関しては、全く独自の道で歩かないといけないので、地域で生み出すという学校に寄り添った仕組みを作ることが大切であると思います。

アフタースクールやきぼーるなど子どもたちが創造的に活動できるいい空間がある。そこに芸術教育が途切れてしまうところに対して、アートプロジェクトやスクーリングなどプログラムによって流れが作れないかと考えている。

スクーリングについては、一般社会人も含め、学校の中で座って勉強する座学だけでなく、授業の場所としてとらえ、そこに集まってスクーリングができるように、例えば、歴史的な建造物の中でスクーリング事業を行ったり、外でピクニック気分の中で学びのプログラムをおこなったり、場所の地域因子と創造的なものがつながるスクーリングプロジェクトを考えています。

次世代アーティストの育成という観点では、地元出身のアーティストや、引っ越してでも千葉を地元として活動していく人を増やしていくという、両方を育成していくことが大切。

企業連携プロジェクトについて、大企業が千葉市の中で事業を行っている。企業が持っているサービスを創り出す中に、千葉市に企業があるという想いを、企業の知財などと連携しながらプロジェクトができていくように考えていくことが大切。

自然を対象にということとはあまりないと思うが、企業が自社で持っている開発している商品を活かしたいということもいいと思う。業界としての取組にアート志向やデザイン志向を取り入れたものの開発を行っていくことの関係を持っていくように企業と連携していくということも大切なのではないかなと思う。

【神谷委員長】

ありがとうございました。事務局からも議題1 芸術祭基本計画書案についてご説明をお願いします。

<事務局説明>

【佐久間副委員長】

非常に素晴らしい案だと思う。千葉は縄文時代の遺跡がある。縄文時代の人々が人間的に一番優れていたのではないかな。そのあとは、コメの農作が中心となり、集団になった。

ただ、鎌倉政権も画期的で創造的な時代があった。この二つの時代が個の輝いている時代と感じる。

芸術祭によって、新しいコミュニティを作っていく、それに参加した個が、別の新たなコミュニティを作っていくという循環ができていけば素晴らしい。

例えば千葉県こども病院にアーティストを派遣していただくこともありえるのではないかな。

新しい文化都市を作る最初の年になればいいと思う。継続性があり市民が参加する事業であると良い。宇部の彫刻の町、福山のバラのまちなど、そのようなまちの実現を実行できるように経済界でも応援していきたい。これができれば素晴らしいまちになる。

【磯野委員】

キーワードとしては「気づく」「つなぐ」という前回のテーマから「ひらく」に変わったが、どのような考えがあるか。

【中村総合ディレクター】

ディレクターの一存ですべて決めるものではなく、市民の皆さんの心が開かないと始まらない。今1年目にいるが、3年間ずっと続けるもの、2年目、3年目に始まるなど、徐々に高まるように設計していきたい。

そのためには意思決定の部分をスピーディーに行っていただきたい。その安全面の確認に半年たってしまうと社会実験時期を逸してしまう可能性がある。

気づきがあったときから早い段階で、意識変容、社会変容があるように支援していただけたら。

【青柳委員】

芸術祭という名称になると、専門家にとってはあたりまえだが、市民からすると敷居が高く感じてしまう。これからいろんなプロジェクトをやっていくときに市民目線で、日常的にあるものにどうやって気づいていくのかということがコンセプトだと理解しました。

身の回りに非常に価値のあるもの。花見川団地も老朽化、高齢化の社会問題を抱えているところがあるが、あたらしい魅力が出てくるのであれば、地域が持っているポテンシャルに市民自らが気づいてということが素晴らしいと思った。

【中村総合ディレクター】

気づきが生まれる時は漠然とは生まれにくい。批評的に見る、検証するような、議論を起こすような段階になって気づきが生まれる。

五感や歴史的な事実を含めて、スイッチが非常に大事。メディアとして非常に大事だと思っている。

【綱島委員】

話を聞いて非常によくわかった。これをいかに市民の皆さん、普通の人はどう入っていくのか。芸術に関心のある人は何の問題はないが、沢山の普通の人々の心の中にある創造的なスイッチを入れるかが課題になってくると思う。

かえっこは非常におもしろいと思ったが、中学生、高校生まではいいが、芸術に興味のない大学生以上などをどう取り込んでいくかも課題になってくると思う。

【神谷実行委員長】

他にご意見がないようでしたら、第2号 令和5年度収支補正予算案について事務局から説明をお願いします。

<事務局説明>

【神谷実行委員長】

ご意見がございましたらお願いいたします。

<意見なし>

【神谷委員長】

ご意見がないようでしたら、次の議題第3号 令和5年度芸術祭実施概要案に移ります。事務局からご説明をお願いします。

<事務局説明>

【中村総合ディレクター】

事務局説明に補足しまして、社会的処方という背景をもって、このワークショップを実施する。どのプロジェクトも効果がはっきり見える。

例えば、スローアートプロジェクト。構造物に対して糸を編むように、途中で訪れた人同士のつながりの時間を作る。丸の内で実施したが、徐々に空間が変わっていく、ところが見えるように設計しました。

今回はそごうさんとセンシティさんの人通りがある中で行うよう調整させていただいている。
いずれプロジェクト中からリーダーのような人が出てくることを狙っている。

【岩崎委員】

なぜ千葉市に芸術祭が必要なのかについて記録やWEBを残しながら、芸術祭本番年に向けてどのような広報体制で盛り上げることを考えているのでしょうか。

【事務局】

広報を見たときに行こうという気持ちになってもらえるよう、市を挙げて広報の体制を作れたらと思います。

【中村総合ディレクター】

記録の残し方が次につながると思っている。実行したものを記録に残し、次の芸術祭に繋げていくか。どのように記録を活かしていくか。課題を検証し、評価する仕組みが大事。芸術についてはまだ評価の仕組みが確立されていない。今回の芸術祭も指標を定め、検証することもチャレンジしたい一つである。

【神谷委員長】

他にご意見がないようでしたら、議題4部会への諮問についてに進みます。事務局からご説明をお願いします。

<事務局説明>

【神谷委員長】

本件についてご意見はございますでしょうか。

<意見なし>

【神谷委員長】

それでは、部会に芸術祭実施計画書の審議について諮問を行います。

<諮問書の読み上げ・部会副議長受領>

【神谷委員長】

皆様のご協力により、予定されていた議案について、全て議決することができました。円滑な議事運営にご協力いただき、誠にありがとうございました。

今後も、委員の皆様とともに、また、市民・企業・団体など千葉市に関わる全ての人々と芸術祭に取り組んでまいりますので、引き続きご協力を賜りますよう、よろしくお願いいたします。