

## アートとアクティビティの境界がない新しい表現活動

### Expressions across the Boundary between Artist and Activist

西尾美也

NISHIO Yoshinari

#### 1. はじめに

領域横断的な話になるので、はじめに今日のキーワードをお伝えしておきます。僕が関心を持ってきたのは、そもそも「ファッション」と「コミュニケーション」です。その他に「ワークショップ」や「アートプロジェクト」「社会デザイン」があり、今は奈良県立大学で教えていることもあり、「教育」にもつながっています。それぞれのキーワードは、分断されているというわけではなくて、僕の中では全部つながっているという意識で活動しています。

#### 2. 近況報告

##### 2-1. ナイロビコレクション

はじめに、ふたつ近況報告ということで、最近の活動を紹介してから本題に入りたいと思います。まず、ひとつめですが、東京の表参道のスパイラルというところのエントランスで展開したプロジェクトについてです。会場はエレベーター前のエントランスで、人がよく行き来する場所です。プロジェクトの全体のテーマとしては、ケニアのナイロビのファッション事情を紹介する内容になっています。ケニアというのは、文化庁の海外研修制度で僕が2年間滞在していた場所です。

ケニアでは古着が日常着で、多くの人が世界から巡ってきた古着を普段着として着ています。たとえば、ある時間、あるスラム街から、大勢の人がいっせいに歩いてくる姿が見られます。交通手段としては歩くのが一番安いので、みんな歩いているのですが、それはスラムに暮らす人たちが通勤している光景、つまり、通勤ラッシュだったのです。反対側の道からその光景を見ると、人々が颯爽と歩いてくる姿があたかもファッションショーのように見えてすごくカッコいい。しかもその服装を見ると、通勤風景なのに、コーディネートに固定概念がないので古着を自由に着こなしたスタイルになっている。《ナイロビコレクション：通勤ラッシュ》の作品では、そうした人々の姿を写真におさめてポスターにしています(fig. 1)。そういうかたちでナイロビのファッションというものを、いわゆる日本のファッションの中心地だとも言える表参道に持ってくる。

別の作品では、靴磨き屋さんをモチーフにしています。ナイロビには路上の靴磨き屋さんがあるところっています。道路が舗装されていないということも理由のひとつだと思いますが、靴を磨くことが習慣になっている。僕も磨いてもらったのですが、少し椅子が高くなっているので気分もいい。ナイロビは危険なため観光客は歩くなとさえ言われているような街ですが、椅子に座ると客観的に落ち着いて街を見ることができる。そういう体験をスパイラルのエントランスという、ファッションに関心の高い人が多く行き来する場所に提案するこ

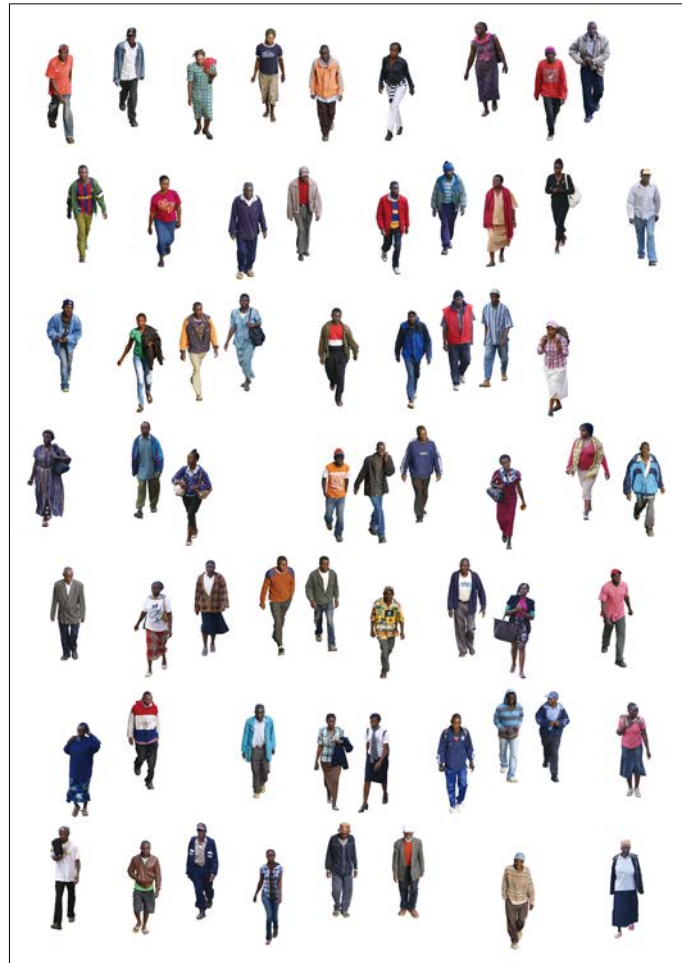


fig. 1 西尾美也《ナイロビコレクション:通勤ラッシュ》2015 年

とを考えました。会期中には靴磨きワークショップを開催し、実際に靴を磨かれる体験と磨く体験ができるようにしました。椅子に座ると、周りを見わたす人もいれば、恥ずかしがる人もいて反応はそれぞれです。もちろん、座っている、磨かれている状況を作ること、行き交う人々に見られるという環境をインストールすることが狙いでした。

もうひとつは、同じくナイロビの路上で普通に見られる体重量り屋さん。中古の体重計の前で待機している人がいて、5 円ぐらいの料金で体重を量ることができる。一家に一台の体重計を買うのではなく、定期的に外で体重を量ることがビジネスになって成立している。途上国なので、ダイエットの意識ではなく体重が減りすぎているかをチェックする健康管理として利用されています。日本人の、特に女性であれば体重を隠すというのが普通だと思いますが、スパイラルのエントランスに体重計を置くことで、自分の体重をパブリックなものに変換するような展示をしました。

先ほど紹介した靴磨き台は、実は僕の父親に制作をお願いしました。父親は YouTube にたくさんの映像をアップしていたりと多趣味な人です。F1 のコレクションが発展して、発泡スチロールで F1 のレーシングマシンを作ったり、ゲーム機のコントローラーを改造して独自の体験マシンを作ったりして日々楽しんでいるような父親です。昔から自営業のため家にいて、遊び道具やおもちゃは何でも作ってくれる父親でした。僕がケニアに暮らすようになって

てから、好奇心が強く、わからないことでも自分で解釈して参加するというケニア人の気質が、父親に似ているなどずっと思っていました。父親にこの椅子を作ってもらうことで、ナイロビらしい造形ができるのではないかとということと、父親という異質な存在をスパイラルに持ち込むことで、何かインパクトを持った表現になるのではないかと考えてトークイベントに参加してもらったりもしました。そこまでのことを含めて、このスパイラルのプロジェクトは作品だというふうに僕は捉えています。

## 2-2. 頭の上の展覧会

次にふたつめの近況報告です。教育活動に関わってきますが、4月から勤めている奈良県立大学は、芸大美大でも美術学部でもなく、芸術とはあまり接点のない学生たちに囲まれた環境です。学部は観光を学ぶ学生や公務員志望の学生が多い地域創造学部です。アートが地域に入っていく最近の動きを受けて、新しく芸術系の教員の枠が設けられたところで採用していただきました。美術に関係のない学生たちをどのように巻き込んでいくかということはある意味実験しています。

そのひとつの成果が、「頭の上の展覧会」というもので、これもやはり着想はケニアのナイロビで見てきた習慣で、頭上運搬をテーマにしたものです。途上国に共通して見られる特徴ですが、物の運び方が特徴的で、自分で運ぶのが一番経済的、かつ、頭の上に載せて運ぶのが能率的。20リットルぐらいの水を頭上で運んでいるアフリカ人女性の姿が思い浮かぶかと思いますが、そうしたことが都市部でも普通に行われています。現地では普通の習慣ですが、やはり僕からすればそれ自体が面白い見た目であり、スタイルであり、パフォーマンスとして見えてくる。そういった頭上運搬の姿を写真におさめていたりしたのですが、何を載せているのか注目してしまうことを考えれば、この頭の上という場所が、物を見せる空間として機能するのではないかと考えました。そこで、学生たちに対して、頭の上という場所を舞台にアート作品やワークショップを制作してみよう、というお題を出しました。

実際にそうした視点で先行事例を探してみると、いろいろなものがあります。たとえば西野達さんの《Life Little Worries》という写真作品ですが、合成ではなくて実際にやっています。全部のものをつなげてクレーンで吊り下げ、その下に人が立つというような作品。また、まったく異なる視点では、奈良のダイソーに鹿の角のカチューシャが売っています。ディズニーランドだったらミッキーの耳のカチューシャがありますが、ある種それを身につけることで、その空間に参加できるという参加型デザインになっている。寿町で有名な宮間英次郎さんという通称帽子オジサンさんという人もいます。そんなふうに頭の上ということでいろいろ見てみます。今は「目」という作家名で活動している人たちですが、もともと wah document という活動をしていました。その時の作品で、《天井を支える》というもの。ガラス張りのギャラリー内部で新たに天井を作って、それをみんなで支え続ける姿自体を見せるという作品です。他にとても有名なものとしては、金沢 21 世紀美術館にあるレアンドロ・エルリッヒの《スイミング・プール》や、ジェームス・タレルの《ブルー・プラネット・スカイ》などもそうです。モンリー・ベイデンの彫刻作品《インストゥルメント》も頭の上の作品と見ることができます。僕と同世代の竹内公太くんをみなさんは知っているでしょうか。この人の《エゴ・サーチ》という作品では、福島県いわき市で、コーラのペットボトルを頭に載せて歩くという少し変わった行為をするのですが、その姿を誰かに写真で撮られてツイッター

などをつぶやかれるだろうということをあらかじめ想定して実践しています。実際のところ自分でエゴ・サーチすると、本当に「これが福島クオリティ！」などと言ってつぶやかれているのを発見し、つぶやかれたスマホの画面そのものを油絵で再現しています。また、それをいわき市民美術展に応募して、賞まで獲っていたりします。この人はそこまで含めた社会介入自体を作品としてやっている人です。



fig. 2 「頭の上の展覧会」をテーマにした学生作品 Photo by Soichi Hayashi

こうした先行事例を学生たちに見せ、頭の上というテーマだけでもいろいろある、ということ共有します。そして、実際に美術作品を作ったことのない学生にいろいろ考えてもらって形にしてもらいました。これはある学生のグループが作ったものですが、友人の頭頂部の写真をたくさん集めてモザイクアートを作っています（fig. 2）。他には、開くと祝われる傘というものを考えて作ってみたり、ケニアということでマサイ族のジャンプ力から着想を得て、ジャンプしないと演奏できない演奏会を考案し、楽器を上から吊るすことで、みんなでジャンプして演奏する映像を作ってみたり、LINEなどの即興的なメディアを筆談というスローなメディアにして、リアル LINE というカチューシャに筆談した文字を貼り付けていくことでコミュニケーションをとるといようなことを考えたり。そのようにして、一般の学生が発想をふくらませて、アイデアを形にして展示するということまでをやりました。

小学生を対象に、同じ頭の上をテーマにしたワークショップも実施しました。頭の上の影を作るというもので、影にフォーカスすることで、子供たちの造形としての作品性ではなく、いかに面白い影を作ることができるか、ということを重視しています。そうすることで、いわゆる美術的な善し悪しという判断、評価を越えていくといようなことも意識して設計し

ています。

以上のような頭の上をテーマにしたワークショップを、次は神戸芸術工科大学で実施する予定です。芸大系の学生が考えるとどのようになるか、というのをすごく楽しみにしているところです。

### 3. ファッションスケープ・デザイン

#### 3-1. ファッションスケープという概念

ようやくここから本題に移っていきたいと思います。僕がファッションやコミュニケーションをテーマにして活動を開始したころに提案するようになった概念として「ファッションスケープ」というものがあります。そもそも服を着ることが普通に小中高時代と大好きで、いろいろな服を買っては着て、周りの人の反応を楽しんでいるような青年でした。しかし、少しずつそうした行為を通して、ファッションに対する疑問も出てきました。

具体的な体験としては、特に通っていた中学は私服登校を認める学校だったので、そこでいろいろな服装をしていると、友達や先生がいろいろな反応をしてくれました。そのこと自体がコミュニケーションになって楽しいという感覚がありましたが、逆に誰とも関係のない場所、つまりは街中などに行くと、当然ですが知らない人ばかりなので、何の興味も持たれません。僕は奈良に住んでいたのですが、大阪の心斎橋などに行くと、服装としてはもっとすごい人がたくさんいたりもします。

そういった経験から、いろいろ疑問を抱くようになりました。ひとつは、これだけ身近で毎日身につける服なのに、それを購入して身につけるしかないということ。それから、服で差異を主張すれば主張するほど、そういった服が好きな人、あるいは服で主張する人というカテゴリーに分類されてしまうという矛盾です。たとえばスーツを着たらサラリーマンとか、スカートをはいたら女性というように、服が人を分類するのと同じように、どんな服装をしても結局はあるアイデンティティに分類されてしまいます。

このように考えていくと、服というものは物理的にも精神的にも人と人を分断しているものなのではないかと思ったりしました。とは言え、服というものを無視して生きることはできないし、今後も着続けざるを得ないという中で、この問題にどのように取り組めるかというのが問題意識であり、発想の原点になっています。そこから、服を着る環境を作るファッションスケープ・デザインを提唱するようになりました。

#### 3-2. 学部時代のデモンストレーション

時間軸に沿って紹介しますが、まず学部の4年間を通して、いろいろな実験をしていくこととなります。ファッションとコミュニケーションというテーマで、どんな可能性があるかということで、とにかく思いついたことをやってみました。はじめに行ったプロジェクトが、パーツ分解できる服をたくさん作り、それを参加者の人に着てもらって、知らない人同士がそのパーツを交換しながらコミュニケーションをとり、その変化が見た目にも表れていく《スクランブル・クローズ》というワークショップでした。《アクシデンタル・ガーニッシュ》は、学内の創作展と呼ばれる一般公開される展覧会で、友人たちに白い服を着てもらって、それを汚す行為をしている人たちが何人もいるという状況を作る作品でした。カレーうどんを食べていて白い服を汚してしまったというような経験を逆にプラスに捉えて、どんな



汚し方、柄や模様の作り方があるかといういろいろ探求してもらう参加型の作品です。《ディフェクティブ・クローズ》は、不良品の服という意味で、普通には着ることができない服をたくさん用意することで、どのように着ることができるか、その多様なバリエーションをファッションショーで見せたあとに、観客に実際に身につけて体験してもらうものでした。《ポジション》は、パフォーマンスのかたちで発表しました。ふたりの半分ずつがくっついて一着になっている服を作ること、動き自体もふたりが分裂したような動きになったり、ふたりでもととのひとりを作るという行為が生まれたりというふうに、動きと服の関係を探求したものです (fig. 3)。《アンサンブル・クローズ》は、服を楽器だと捉えています。シャカシャカと音の鳴るような素材や、ジッパーやマジックテープなど、音が鳴る要素に着目し、服が楽器になり得ると気づいたパフォーマーたちが、ある展覧会場でゲリラ的にパフォーマンスを始めるという発表でした。



fig. 3 西尾美也《ポジション》2005年 Photo by Ritsuko Takizawa

以上のように、服の使い方をいろいろと変えていく提案を、身近な友人を集めて実験していくところから表現がスタートしています。このように、ファッションの使い方を変えた時に出てくるコミュニケーションの形態のようなものをファッションスケープと呼んで提案していく。これが学部時代の表現活動でした。それはそれで実践していて楽しいのですが、ある種のデモンストレーションに終わっている。実際は、服と生活、服と社会は密接なはずなのに、いつまで経ってもデモンストレーションに終わっているというところに少し違和感を感じ始めるようになりました。もう少しダイレクトに他者を巻き込めないかと考え

るようになり、冒頭のスパイラルの話にも出てきましたが、最初に目をつけたのが自分の家族でした。

### 3-3. 社会へ介入するアートプロジェクト



fig. 4 西尾美也《家族の制服[西尾家]》2006年

やはりコミュニケーションを考えた時にも、自分が生まれてからずっと家族としてコミュニケーションをとってきたということ自体がすごいなと思ったりするわけです。服を通して、この家族でしかできない表現がないかということで、まず昔の家族写真を見直しました。これは僕が3歳の時の写真ですが、ここで着ていた服をすべて再現して、同じ場所で同じメンバーで再び撮影するという《家族の制服》のアイデアになりました (fig. 4)。まずこのアイデアを家族に伝えて交渉することから始めました。特に兄なんかは手強かったですが(笑)。そうした交渉から、当たり前に関係性を築いてきた家族と再びコミュニケーションをとり、それ自体を作品化するという発想でした。やってみると、反響がよいというか、やはり見る人にもそれぞれの家族的な人たちがいて、それぞれに置きかえて考えることができるということが分かりました。自分の個人的なモチーフを扱っていながら、それが他者にも開かれているというようなことを実感し、さらに服の可能性を感じて活動を広げていくきっかけになった作品です。

それから先は、家族や親密な関係、過去の自分などを対象にしていたのですが、もっと関係のない人ということ目に向けたのが、見知らぬ他人で成立している普通の都市空間です。特に海外で、言葉が通じにくい人たちとどうやってコミュニケーションをとるかという時に、服の交換を交渉する《セルフ・セレクト》という活動を、2007年から実践するようになりました (fig. 5)。初めて行ったのがフランスのパリでした。現地の言葉をフレーズだけ覚えて、コミュニケーションが苦手なので、より深いコミュニケーションのために、僕と服を交換してくれないかというようなことを交渉して、OKしてくれた人とはその場で服を交換して写真を撮ります。ケニアのナイロビでもやりました。人を見た目で選ばずに、とにかくどんな人にも交渉することを心がけました。西アフリカのベナンという国や、最近ではニュージーランドでも実施しました。このプロジェクトはライフワークとして、おそらく、どこか海外を訪れるたびに、今後も僕が死ぬまで続けていくものだろうと思っています。横の比較もあ

るし、僕が年齢を重ねて変化していくという縦の比較も記録されていくと思っています。



fig. 5 西尾美也《セルフ・セレクト #80(コトヌー)》2012 年

### 3-4. 服の作り方を作るファッションデザイン

社会に介入していくプロジェクトの別の例としては、いわゆる服のデザインというか、服の作り方のデザインというようなこともしていて、それを集団のユニフォームとして使ってもらうことをしています。これは芸大のキャンパスがある取手で始まった取手アートプロジェクトのスタッフユニフォームを担当した時のものです (fig. 6)。既にある関係性や地域資源にかたちを与えていく服作りをした例です。取手アートプロジェクトではもともとユニフォームがなく、依頼を受けた際に聞いた話が、取手アートプロジェクトでは毎年テーマカラーが決められていて、その色が決まると、何となくスタッフはスカーフとかハンカチとかネクタイとかそういうちょっとしたものをテーマカラーで身につけてくる習慣があるということでした。それを聞いて、逆にその行為自体をもっと強調することで、ユニフォームができないかと考えました。それぞれが持っている、この時だったらオレンジの布系のものを持って来てもらって、それを僕がオレンジ色の部分だけを抽出して縫い合わせることで、いびつになっていくかたちをユニフォームに取り入れました。取手市の中に少し変なふうにもオレンジをつけている人たちがユニフォームになっていくという発想です。だから、タイトルは《アンユニフォーム》といって、ユニフォームではないという意味ですが、でもそれがチームを表すメディアになるという提案でした。これは4年間続けました。毎年テーマカラーが変わりますし、作るアイテムも変えました。





fig. 6 西尾美也《アンユニフォーム[ダイダイシュウシュウ]》2006年

Photo by Tsuyoshi Saito Courtesy of Toride Art Project

そういった服の作り方を作る、というような流れで、先ほどご紹介いただいた玉島という地域で実施した《町を縫う》も位置づけられるかと思います (fig. 7)。《町を縫う》は、連続ワークショップで、玉島のある種のユニフォームを作るような内容でした。玉島という場所は戦後から棉花の栽培がさかんで、大きな紡績工場が4つほどあるような場所です。そのため縫製技能を持った人がいるのですが、もうみなさん今は80歳以上のおばあさんたちという歴史がある町で、かつ江戸から平成までの各時代の建物が今も残っています。散歩していてとても楽しい町並みです。玉島でクリエイティブリユースの活動をされている大月ヒロ子さんが、町を案内してくれたのですが、実際そこで目にするものが面白い。そこで、町で見られるいろいろなかたちや柄を、参加者の人たちと一緒に採取していくことを思いつきました。お店の方にお話を聞いたりして歴史を学びながら、採取したいろいろなかたち、看板のフォントやガラスの模様などを型紙にしていきます。また素材には、クリエイティブリユースということで、この町で要らなくなった布や端切れなどを使って、型紙に合わせて切り抜きます。これをみんなでチクチクと手縫いで縫い合わせていく。1枚の布に自由に配置して

縫っていくのですが、リレー形式で、誰でもいつでも参加できるようにしました。ある人が縫った途中から、それに反応して次に誰かが縫うというように、この布の上でもコミュニケーションが生まれていくことも想定していました。

玉島のユニフォームを作ろうということのもとになっている写真があります。また昔の写真ですが、一番小さいのが大月さんです。写っている人たちは家族ではなく、近所の人たちだそうですが、よく見るとみんな同じ柄の服を着ています。やはり縫製技術を持った方がたくさんいたということもあって、同じ布が余ったからなのか、お裾分けなのかで、みんなで同じ布を使ってそれぞれが服を仕立てるということが普通にあったのだなということがわかります。この現代版をしたいということで、今回のワークショップに発展しました。

いろいろパーツを縫い合わせた土台1枚1枚の布のかたちも、探してきたモチーフの大きなかたちになっています。それをくじ引きで3枚ずつ参加者の人に振り分けます。その3枚に加えて、要らなくなったものとして集まってきた一反のピンクの布を使って、1着の服を作るというルールです。このように、従来の服作りには向いていないようなかたちを組み合わせるということをあえて条件にしています。服というのは大体、腕が通せたり、首が通ったりすれば、纏えるものです。そういう発想をすることで、服を作ったことがない人にも気軽に参加してもらえることができました。最後には実際に作った人たちがそれを身につけて、町を歩き、また昔のように記念撮影をしました。ここまでの一連の流れ全体が作品になっているというようなものです。



fig. 7 西尾美也《町を縫う》2014年 Photo by Yukiko Kikuchi



## 4. みんなで着る大きな服

### 4-1. 人間の家

次に展開するのは、服としてのサイズについてです。今まで紹介してきた作品は、やはり服ということで、個人の人間単位のサイズになっています。ひとつは美術家として欲が出てきて、もう少し大きい作品を作りたいと思うようになったことと、もうひとつは、素材としての古着というものに着目したということが理由です。実際、どこへ行っても、古着を下さえばすぐに集まるという状況があり、古着を使って何かできるのではないかと思い始めた時期がありました。

ケニアではいろいろな物事がとにかく目に見えるかたちで存在しています。路上では働いている人の姿をよく見かけます。そのことが街に活気を与えているとも言えます。それを真似するようにして、路上の一角に場所を借りて、知らない人も巻き込んでいくアートプロジェクトとして公開制作をしました。内容としては、現地で古着を集め、それを誰でもできるように、四角いガイドにあわせて、古着を切り開いていきます。さらにそれを直線縫いで縫い合わせていきます。最終的には土地にゆかりのある巨大な造形物を作るという《オーバーオール》というシリーズ名で実践しています。ケニアのナイロビの場合は、ナイロビという街が誕生するきっかけになった鉄道建設をテーマに取り上げ、かつてそこを走っていた蒸気機関車のかたちを古着のパッチワークで作ることにしました。布が完成すると、みんなが中に入り、杖で中から支えることでかたちを出しています。それで実際に鉄道を行進するようなことをしました。



fig. 8 西尾美也《オーバーオール:上野大仏》2009年 Photo by Masakazu Shibata

これもさまざまな国のさまざまな街で展開してきました。フランスのサンナゼールという場所では、ドイツ軍の潜水艦の基地が今も残っている場所で、潜水艦の実物大サイズのパッチワークを作って、基地の屋上に展示しました。東京では、震災で何度も破損したり、戦争の時に金属供出で胴体の部分がなくなったりして今は面部しかない上野大仏をモチーフにしました（fig. 8）。この場合によかったのは、面部が奉安されている場所のすぐ隣に、大仏再建予定地があったことです。とてもお金がかかるので再建の実現性はあまりないそうですが、一応場所は空き地として残されています。そこを交渉して一定期間借り、その場で公開制作をしました。上野公園内にあり、参拝に来る方もたくさんいるので、そういった方々を巻き込みながら、その場所で作り上げることができたので、とてもやりがいのあるプロジェクトでした。

他には埼玉県北本市というところで、荒川で運送手段として使われていた帆掛け船を作ったり、信州大学の学生さんと一緒に、信州大学の敷地内に歩兵連隊の赤レンガの建物が残っているということで、その歩兵連隊を再現するというようなことをやったりもしました。こうした制作を通して、パッチワークの中に入る体験をすると、ステンドグラスのようで、とてもきれいなことに気がつきます。そこで、こうした空間を作ることができないかと考えるようになりました。つまり、ひとりで着る服ではなく、みんなで着る大きな服といったイメージです（fig. 9）。



fig. 9 西尾美也《オーバーオール：蒸気機関車》2010 年

帆掛け船や歩兵連隊、上野大仏など、いろいろな地域で作ってきた作品は、布なので畳めば小さくなりますが、作品として残すのではなくて、それらをもう一度大きな古着として捉



え、またパッチワークにすることで、《人間の家》という新しい作品に生まれ変わらせました。六本木アートナイト 2014 でも、同じように《人間の家》というテーマで、各地で集めた古着、パッチワークを合体し、みんなが集える空間を作りました。さらにはこの後にも、《人間の家》を再度解体して、人が着られる服に作り直していくという活動もしています。そのように古着が一度大きなインスタレーションになり、もう一度日常に戻ってくる、そこまでを作品として捉えています。

#### 4-2. 1000 コーディネート

プロジェクトはプロセスの中で考えることも多く、古着を集める過程でいろいろな服の要素にも着目していくようになりました。たとえばボタンだけを集めて、テグスでつなげ、《ボタン／雨》という作品を作ったりもしました (fig. 10)。古着を集めていて、柄をいろいろ分類している時に、ボーダーはやはり多いのですが、花柄が服の柄としては一番多いと気づきました。そこで花柄だけを集めた《花柄／花》という作品も作りました。他には袖という形態に着目して、袖だけを切り集めて並べて作った《袖／滝》という作品。青森では、セータ



fig. 10 西尾美也《ボタン／雨》2011 年

Photo by Motoyuki Shitamichi Courtesy of Aomori Contemporary Art Centre

ーが多く集まりました。セーターをほぐすということはよくやられる手法だと思いますが、それをまたネットに編み込んで、空に浮かぶ雲のようなイメージで《セーター／雲》という作品を作ったり、その他、そういった分類にあぶれるものを、それでも通過儀礼のように何か手を入れようという発想で、すべてに一度ハサミを入れてから積み重ねる手法で、《服／地層》という作品を作ったりもしました。

このように、服という大量に余っている素材を使って、いろいろな風景を作ることをしてきました。どのような古着が集まっているかということについては、あまり調べることなく分解して制作してしまうことが多かったのですが、ある機会に、集めた古着4千着すべてを、僕が身につけるということをした作品があります。どんな古着があったか、記録のために残しておくという発想で、前面、両側面、背面の4カットすべてを撮影しました。《1000 コーディネート》というタイトルの映像作品です。1 コーディネートに平均4点ぐらいの服や装飾品を使っていて、それが1000 コーディネートあります。集まった合計4千点の物を記録するひとつの手法です。映像の右下に小さな数字がありますが、それが1000まで続いていく、30分越えの映像です。これを行ったあとに、花柄だけを集めたり、袖だけを切り取ったり、セーターをほぐしたりしました。

## 5. 社会デザインとしてのアート

このように古着で風景を作るということを行いながら、それがまたナイロビで見る風景と重なってくることがありました。先ほどの作品例は、風景やインスタレーションとして展開したのですが、そこからもう少し社会デザインとして日常において機能するものができないかという発想になっていきました。

ナイロビで見てきた古着マーケットの光景は、先ほどの袖の滝などのインスタレーションを少し思い起こさせるような並べ方になっています。世界から巡ってきた古着を商人が買い付けて販売している普通の古着マーケットですが、掘っ立て小屋や、半屋外に陳列されているからということもあり、街を彩るものになっていると感じました。街を見ながら、こうした陳列の方法自体を引用して何かできないかと考えました。

ケニアの人たちは古着を着るしかない状況だということと、日本人は逆に古着を大量に生み出しているというような状況があるわけです。そのことを日本の社会に対して呈示できる手法はないかとアイデアをふくらませました。これは山口の YCAM の企画で、商店街の一角に展開したのですが、見た目としてはナイロビのマーケットをできるだけ再現しています (fig. 11)。古着は山口県で募集すると、やはりすぐに集まってきました。見た目としては、屋外に巨大な古着マーケットのようなものを出現させ、中身としては、それをフリマのように売買するのではなくて、パブリックのワードローブを略して《パブローブ》と言いますが、公共のワードローブを作るというものです。

冒頭で紹介した体重計と同じで、ひとりで自分だけのワードローブを所有するのではなく、みんなで服を所有するという提案になっています。図書館と同じように、ここから好きな服を、実際2週間と決めて、自由に無料で借りられますよという提案をしました。そのことで、ふだんは買わないような服を着ることができたり、特別な日だけ必要な服を借りることができたり、あるいは自分が提供した服を、ある日誰かが借りて着ている光景を目にする可能性があったりと、そういったいろいろな可能性に開かれたものとして提案しています。



fig. 11 西尾美也《パブローブ》2013年 Photo by Ryohei Tomita

子供たちは大量に服があるだけで勝手に遊び出します。ナイロビの洗濯物の光景も再現して、この場でも洗濯できるようにしました。さらには一角にミシン工房を設けて、もともと不要な服のため、古いデザインの服などを自分の感覚で新しくリメイクしてもいいし、サイズがあわなければ、その場で直してもいいという環境を作りました。

## 6. コラボレーションで展開する活動

### 6-1. 西尾工作所ナイロビ支部

これまで紹介したいくつかのプロジェクトは同時進行で、いろいろな場所で展開している最中ですが、その他にチームで進めているプロジェクトを大きく分けると、アフリカとファッションというふたつの活動に枝分かれます。ひとつめがアフリカをテーマにしたものですが、自分がケニアで服を交換したり、パッチワークをしたり、2年間住んだりする中で、すごくいろいろな影響を受けたり、面白かったりという経験があり、その経験を他の日本人のアーティストにも開きたいというふうに思いました。そこで、アーティスト・イン・レジデンスを企画しました。

そもそも僕がケニアに行くきっかけになったのも、僕の妻が大学院生の頃に地域研究としてケニアを選んで学んでいたという、とても個人的でプライベートな理由がありました。もともと僕には関係のない場所だと思っていたのですが、パートナーが調査しているのはどんなところだろうという普通の興味で2007年に初めてケニアを訪れ、どんどん場所の魅力に惹かれていきました。そして、妻の地域研究の活動において、アーティストである僕のことを現地でコーディネートすることが、ある種実践的な研究としてやりがいを感じてもらえる



ようになり、アーティスト・イン・レジデンスの企画をはじめ、ナイロビでアートを仕掛けていく活動を「西尾工作所ナイロビ支部」として一緒にやるようになりました。

はじめは公募でアーティストを募集し、東明さんという彫刻家の方が家具職人の屋外工房で作品を作ったり、松原慈さんという建築家の方が、屋外の新聞スタンドに着目して、そこで自分が作った新聞を販売したりしました。二回目は招待制にし、蓮沼執太さんという音楽家の方に、現地の芸術家団体と交流してもらったり、ナイロビの乗り合いバスで流れているBGM 風の音楽を作ってもらってそれを実際に流したり、ストップモーションの映像作品で知られる田口行弘さんというアーティストが、いろいろ街中を歩きまわって物を動かしながら作った映像作品を、地元のスラムにある映画館で上映したりしました。アートの環境がほとんど整っていない状況を、積極的に面白がってくれるアーティストでないとももちろん難しいですが、地元の人と交流してもらいながら、作品を作ってもらおうという企画です。

そういうことをしていると、今度は逆にアーティストだけでなく、もっと普通の人にもナイロビという環境に来てほしいという思いになり、ナイロビ・アートツアーというものを企画しました (fig. 12)。アート愛好家やアフリカが好きな人、好きでもひとりではなかなか行く勇気やきっかけがないような人たちを対象に参加者を募集して、旅行会社と連携し、実際

# NAIROBI ART TOUR

西尾工作所ナairobi支部と多彩なアートの現場を一挙に巡る

## ナイロビ・アートツアー

2013年  
5月4日(土)・  
5月12日(日)  
[9日間]

- 東アフリカ同時代美術の最新動向と歴史的背景について知る!
- アーティスト田口行弘と進道執太による滞在制作のプロジェクトサイトを訪問!
- 西尾工作所ナイロビ支部によるレクチャーで理解を深める!
- ケニアの2大国立公園で大自然と野生動物を堪能できるサファリ付き!

ケニアの現代アートに精通しているアートユニット「西尾工作所ナイロビ支部」によるアートツアー。ナイロビの代表的なアートセンターや美術館、ギャラリー、アーティストスタジオ、コミュニティ活動と連携したアートプロジェクトなど、多彩なアートの現場を巡ります。ケニアを拠点に活躍するアーティストと作品たちと対面しながら、東アフリカ同時代美術とその歴史的社会的背景について理解を深めることができます。同時期にナイロビで滞在制作を行なうアーティストの田口行弘と進道執太も同行します。ナイロビ国立公園とアンボセリ国立公園でのサファリ付き。キリマンジャロ山麓の野生動物とマサイ人の暮らしなど、ケニアの大自然も堪能できます。ツアー中は全食事が付いており、下町の大家族から絶景の高級レストランまで多種多様なケニア料理を味わうことができます。

ご参加料 ¥245,000

- 交通費別 横浜～ナロージ(往復40,000円 2泊5日) 8月以降は変更となります。
- 東京からバス利用の場合には追加で食事・ホテル代がかかります。
- 1名様以上(利用の人数)で、ご参加代金に45,000円追加となります。
- 旅行中の食事は2回程度(ご指定)。
- 旅行中の交通はバスです。バスは7:00発のバスに乗る必要があり1泊5日となります。
- お申し込みは参加費のみです。参加費に旅行代理店料、お申し込み金にホテル代込みです。

定員制限 2013年3月31日(日)

- 日本食料品利用航空会社: カタール航空・ユナイテッド航空
- 出発地: 東京・成田国際空港 または大阪・関西国際空港
- 利用ホテル: 「ナロージ」ホテル・ラジス (7月～9月) キョウバツ キャンプ
- 食事: 朝6時、昼6時、夜6時(補内食料品代)
- 最小参加人数: 15名 (乗車人数14名)
- 旅行費: なし(現地参加費のみご指定します) 日帰り: 横浜～日帰
- 旅行会社: 株式会社ササシゴ(アフリカ)「観光庁登録旅行業第1509号」
- 受付担当: 株式会社ササシゴ
- 共同企画: 西尾工作所ナイロビ支部

ツアー開催 西尾工作所ナイロビ支部

旅の目的ははみ出す面白い「東洋とファッション」の実現をきっかけにナイロビで魅惑されたアートと旅。朝日新聞「コーディネート」の読者女子とアーティストの読者会。ケニア人スタッフのピーター・ワシントン・アディン・ワグの4名から成る。メンバーアートとファッション、政治学、ジム・スウィック、地域研究、観音、パフォーマンス、語などの多様な専門領域を持ちより、民間制作している。http://www.nairobi-artproject.jp/

GoDown Arts Centre

ナロージ(Nairobi) ナロージ(ナロージ) (10月1日現在)

fig. 12 西尾工作所ナイロビ支部「ナイロビ・アートツアー」チラシ



にツアーを実施しました。いわゆるアートスポットだけではなく、先ほどの映画館のような、日常の中の面白い場所を巡りながら、ナイロビを体験するツアーでした。その期間には、蓮沼さんや田口さんが滞在制作をしていたので、ツアー参加者はアトリエを見学したり、実際、作品制作の過程に巻き込まれたりしながら、一緒にツアー期間を過ごしました。国立博物館や、地元アーティストのスタジオ訪問、もちろんサファリも楽しみました。とても楽しい内容ですが、治安が悪くとても危険だということも事実なので、警備などの面も対策しながらの実施となりました。

日本に帰国したので、なかなかアフリカには簡単に行けなくなってしまったのですが、逆にだからこそ、今も続けている活動があります。東京の荒川区で実施している「アラカワ・アフリカ」というプロジェクトです。2010年から開催していますが、これもたまたま僕が芸大の博士課程の時に荒川区に住んでいた時に、家のすぐ近所に新しいギャラリーができたことがきっかけになっています。僕がアフリカに行き始めた時期なので、アフリカと荒川をつなぐような企画を何か一緒にできないかということで始めました。

荒川区は下町で町工場がたくさんあるので、探してみると、リヤカー職人のムラマツ車輛の社長が昔リヤカー製作の技術を伝えにタンザニアに行ったことがあるという話を聞きました。そのリヤカー自体の展示と僕の活動を紹介したり、一緒にトークショーを開催したりするところからこの企画が始まり、いろいろと内容を変えて毎年続けています。他にも調べてみると、荒川区の町屋というところにアフリカ屋という、その名の通りアフリカの品を扱うお店があることもわかりました。西アフリカに買い付けに行って、布や日用品などを販売



fig. 13 「アラカワ・アフリカ 4」における蓮沼執太の音楽ワークショップ

Photo by Naoko Sakuragi

しています。実際、マリ出身のテーラーもそこで働いていて、型紙を使わず、即興で作る仕立てのようなことを実演してくれたりもしました。一方で、東明さんや松原慈さんのレジデンスの成果を発表したりというように、日本におけるある種のアフリカの拠点として捉えています。

2013 年は蓮沼執太さんと田口行弘さんがアフリカに来てくれた年ですが、今度は荒川にも滞在してもらって、アフリカで得た経験をもとにしながら、荒川でも何かをリサーチしたり制作したりすることで、ここでしかできない表現みたいなものを考えてもらいました (fig. 13)。最近では、レクチャーやワークショップなどを企画の中心にするようになり、現代アートを通したアフリカとの交流がテーマのため、文化人類学者と、現代美術の関係者に各講座を担当してもらっています。実践的にアフリカのポップカルチャーの研究をしている人や、アフリカで滞在制作をしたことがある小沢剛さんなどにレクチャーしてもらったり、日本に住んでいるマリ出身の方に料理教室をしてもらったり、ダンス教室を開催したり、とにかく楽しくやっています。

今年も続いていて、冒頭でお見せした奈良県立大学の学生による「頭の上の展覧会」というのも、アフリカから着想を得たワークショップの成果だということで、2015 年の夏の企画で発表しました。このように、アフリカをテーマに自由に使えるメディアとして、このアラカワ・アフリカを使っています。泥染めのワークショップや編み込みのワークショップ、キュレーターの難波祐子さんによるレクチャーの他、地元の盆踊りで「頭の上の影」というワークショップでできた作品を身につけてみんなで踊ったりというようなことをしています。

## 6-2. FORM ON WORDS

最後ですが、もうひとつのプロジェクトとして、ファッションの分野で展開している活動があります。FORM ON WORDS というファッションブランドの活動です。実際、服の作り方を作るというようなことで、自分が服を作る作品も紹介しましたが、十数年いろいろファッションや装いをテーマに活動してきた中で、なかなかファッション業界の人たちが興味を示してくれないということを感じてきました。逆にその人たちにアプローチするにはどうしたらいいかと考えると、やはり服の完成度、服としてどうかというところを見せていく必要があるだろうと思ったりしました。そこで、プロのパタンナーやデザイナーの人を、受け取り方によっては乱暴に聞こえる言い方だと思いますが、ある種のワークショップの参加者だというふうに捉えて、プロの人たちと一緒にクオリティの高い服を作るという活動をしています。

もともとは、これも子供向けのワークショップから始まったものです。FORM ON WORDS というブランド名のもとになった「ことばのかたち工房」というタイトルです。児童館で遊んでいる子供たちを対象にしたワークショップで、子供たちは、与えられたキーワードをもとに、それを古着で自由にかたちにするというものです。大人と遊びながら、相談しながらいろいろなアイデアをかたちにしていくという、ある種の造形教室のようなこととして開催していました。キーワードというのは、実は近くの商店街で働く人たちの仕事着に対するインタビューから出てきた言葉をもとにしています。たとえば、お豆腐屋さんだったら「水には強いエプロン」という話があった場合、「水には強い」というように抜き出したりしています。それがどこから来た言葉なのか、誰の言葉なのかということについては、子供たちは

知らないままに、かつ言葉の意味も知らない場合もあるので、誤解をしたり自分で解釈したりしながら、自由にかたちにしていきます。ワークショップの時は、完成した造形物を、その言葉の持ち主にお返しして写真で記録するというようなことを、一連の流れとして実施していました。

FORM ON WORDS では、デザインのプロセスの中にこうした子供の造形やドローイングのようなものを取り入れています。服作りのプロセスの中で、デザイナーがそれを参考にしなければならないというルール作りをしています。基本的にはオーダーメイドでの服作りをしているブランドで、やはり依頼主にはまず古着を提供してもらいます。そしてインタビューをして、その人の服に対するいろいろなキーワードを抜き出し、そのキーワードを子供たちに渡して、自由な発想で造形してもらったり絵を描いてもらったりします。そういった子供の造形物やドローイングがデザイン画になり、プロのデザイナーやパタンナーがそれを生かしながらも実際に着られるクオリティの高い服に仕立てていくというようなことをしています。だから、オーダーした人は、どんな服が返ってくるかはわからない。希望通りのオ



fig. 14 FORM ON WORDS《アーツ前橋 スタッフユニフォーム》2014 年

Photo by Tohru Yuasa

オーダーにはならないオーダーメイドです。コミュニケーションを埋め込んだファッションブランドのあり方というような活動で、そこまでを含めて楽しんでもらえる人を買ってもらいたいと思っています。

実際に児童館でファッションショーをしたり、最近では、アーツ前橋という新しくできた美術館のスタッフユニフォームをこの手法を使って制作させてもらったりしました (fig. 14)。前橋では、約 1 年かけて地元の人から服とそのストーリーを集めて、その間にいろいろなワークショップも開催しました。その成果物をまたデザインの要素として取り入れなければならないという条件で、デザイナーがとても悩みながらたちにしていく。それで完成してくる服というのが、やはりここでも《アンユニフォーム》のような発想が生かされていますが、ユニフォームと言いながら、ひとつとして同じものはないという作り方になっています。

## 7. おわりに

このように、服の使い方をいろいろと変えていくことで、いろいろな新しいコミュニケーションを生み出していく。始めにお話した、服が物理的にも精神的にも実際バリアになっているのではないかという問題意識に対して、実際に服に穴を開けて、再びつなぎ直していくような作業をしています。そのコミュニケーションの展開が、アフリカでの活動になったり、教育の活動になったり、再びファッションに戻ったりしていますが、でもやりたいこととしては、どこかでは一貫しているのではないかというように思っています。