
生活文化創造都市推進事業

生活文化創造都市フォーラム
「宇部地域会議」

実施報告書



2026年 3月

一般財団法人 日本ファッション協会

はじめに

一般財団法人日本ファッション協会では、地域振興事業として、平成 15（2003）年度から「生活文化創造都市推進事業」に取り組んでいます。

これは、欧米から始まり、今や世界で 400 以上の都市が目指している都市モデル「創造都市=Creative City」をベースに、地域独自の文化に根差した市民の活発な創造活動こそが豊かな生活文化を育み、産業の振興にもつながるとの認識のもと推進している事業です。

今年度は、まちづくりシンポジウム「生活文化創造都市フォーラム『宇部地域会議』」を宇部市および宇部商工会議所との共催で、令和 7 年 10 月 29 日に、宇部市役所市民交流棟「交流ホール」で開催いたしました。

宇部市はまちづくりにアートを取り入れた日本初の先駆的な取り組み「UBE ビエンナーレ（現代日本彫刻展）」を 1961 年から始め、2024 年 3 月には「最も長く続いている野外彫刻展」としてギネス世界記録™に認定されました。2025 年から開催間隔を 3 年に一度とし、名称を「UBE 現代日本彫刻展」に変更しますが、今回は「彫刻のまちづくり」をテーマに、創造都市の国内における第一人者である佐々木雅幸氏に世界の創造都市の取り組みについて基調講演をいただき、パネルディスカッションではさまざまな地域でアートによるまちづくりに関わっている有識者の皆さんと、宇部市のこれからの“彫刻のまち”としての在り方について議論しました。この報告書はその内容をまとめたものです。

皆さまには、ぜひご高覧いただき、これからのまちづくりのご参考にしていただければ幸いです。

令和 8 年 3 月
一般財団法人 日本ファッション協会

目 次

はじめに	1
目次	3
開催概要	5
ホストシティ代表挨拶	
篠崎 圭二 宇部市長	6
基調講演	
「世界の創造都市と“彫刻のまち”宇部市の可能性」	
佐々木 雅幸氏 創造都市ネットワーク日本 顧問	
大阪市立大学名誉教授	8
パネルディスカッション	
「“彫刻のまちづくり”に向けて」	20
掲載紙	45

【開催概要】

タイトル：生活文化創造都市推進事業
まちづくりシンポジウム
生活文化創造都市フォーラム「宇部地域会議」
開催日時：令和7年10月29日（水）14：00～16：30
会場：宇部市役所市民交流棟「交流ホール」
主催：一般財団法人 日本ファッション協会
共催：宇部市、宇部商工会議所
後援：日本商工会議所
テーマ：彫刻のまちづくり
参加費：無料
参加人数：約80名

【プログラム】

ホストシティ代表挨拶

宇部市長

篠崎圭二氏

基調講演

「世界の創造都市と“彫刻のまち”宇部市の可能性」

創造都市ネットワーク日本 顧問

大阪市立大学名誉教授

佐々木雅幸氏

パネルディスカッション

「“彫刻のまちづくり”に向けて」

◆コーディネーター

横浜市立大学大学院 都市社会文化研究科 客員教授

野田邦弘氏

◆パネリスト（五十音順）

女子美術大学 芸術学部アート・デザイン

表現学科クリエイティブ・プロデュース

表現領域 教授

日沼禎子氏

建築家 株式会社フジワラテッペイ

アーキテクトラボ 主宰

横浜国立大学大学院 Y-GSA 准教授

藤原徹平氏

合同会社企画室 代表 ワコールアートセンター

プランナー

守屋慎一郎氏

アーティスト Yamaide Art Office 株式会社

代表取締役 BEPPU PROJECT ファウンダー

山出淳也氏

ホストシティ代表挨拶



篠崎 圭二 宇部市長

本日は、生活文化創造都市フォーラム「宇部地域会議」に多くの皆様にご参加いただき、誠にありがとうございます。また、フォーラム開催に当たりご尽力いただきました日本ファッション協会の皆様、本日講師を務めていただきます佐々木先生はじめパネリストの皆様にご心より御礼を申し上げます。本当にありがとうございます。

さて、宇部市では戦後の復興、また心の豊かさを取り戻すために彫刻によるまちづくりを長年進めさせていただきました。多くの皆様のご尽力によりまして、昨年は世界で「最も長く続いている野外彫刻展」としてギネス世界記録TMの認定をいただき、これからはしっかりと宇部市のレガシーとしてこの彫刻によるまちづくりを進めていきたいと考えております。

市民の皆様からは、「彫刻というものがあることは知っているが、これをどう生活の中の豊かさに繋げていくのか。」というお声もたくさんいただきますが、そういう難しいことではなくて、もっと自然にフランクに彫刻に触れていただいて暮らしに豊かさをもっともっと感じていただきたいと考えております。

一方で、宇部市は産業都市ですので、産業都市としていかに発展させていくのかという課題があります。私はドイツのまちづくりを学んでおりまして、エアランゲンをはじめとする宇部市と同じような10万人規模の産業都市では、新しい産業がどんどん成長産業、先端産業を生み出しているという土壌があって、労働生産性では首都をしのぐようなまちづくりをしています。そのまちづくりの中に必要な要素が二つあると言われております。

いわゆる産業都市としての地盤、大学、研究機関があるのはベースであります。そのほかに二つ、一つが多様性、もう一つはアートだと言われております。多様性とアートが重なって、それが産業であることによって、いわゆるイノベーションを生み出す人材が集まりやすい。逆に産業だけの都市では、なかなかそういうところが難しいというような傾向が出てきております。

宇部市のまちづくりは、産業、ものづくりの技術はありますので、そこにいかにアートまた多様性を交えていくのかというところが大きな課題であると思います。多様性という意味では、宇部市はパートナーシップ宣言制度であるとか、外国人の皆様との多文化共生推進ビジョンを近年整備させていただきました。これらを活用しながら、さらにはアート、このアートというところで、宇部市で最も可能性があるのは、やはり私は彫刻であるというふうに考えています。彫刻というすばらしい歴史があるまちとして、そして産業都市として、これらをいかに組み合わせさせていって、そして発展させていくのか、これが今後の宇部市のまちづくりに非常に大きなヒントになると考えておりますし、そのような意味で、今日は非常に私も楽しみにしております。

今日は、彫刻を活用したまちづくりということで、いろいろなご提案やご意見がいただけると思っておりますし、本日は学生の皆さんもご参加をいただいておりますので、また追ってご意見などありましたら、ぜひとも市の方に寄せていただければと思います。

いかに彫刻を活用していくか、これは宇部市にとっては大きな可能性を持つものであります。ぜひとも今日のフォーラムがそういう意味で宇部市の今後のまちづくりの大きな、一つの新しい可能性を生む機会となりますことを心より期待しております。

結びに本日もご参会の皆様のご健勝、ご多幸、そして宇部市にとりまして彫刻文化がもっともっと根付き発展していくことを期待申し上げまして、開催に当たってのご挨拶とさせていただきます。本日は何卒よろしくお願いいたします。



宇部市役所新庁舎と向井良吉作「懸ける」

基 調 講 演

「世界の創造都市と宇部市の可能性」



佐々木 雅幸氏

創造都市ネットワーク日本 顧問
大阪市立大学名誉教授

1980年より大阪経済法科大学、金沢大学、立命館大学、大阪市立大学、同志社大学で教授を歴任し、現在は大阪大学招聘教授、大阪市立大学名誉教授、大阪公立大学都市科学・防災研究センター客員教授。

創造都市研究の日本とアジアにおける第一人者。創造都市ネットワーク日本の顧問として、ユネスコや全国各地の創造都市の取組みを支援。

主な著書に『創造都市の経済学』『創造都市への挑戦：産業と文化の息づく街へ』など。

＜概要＞

本講演では、創造都市研究の第一人者である佐々木雅幸氏が、「世界の創造都市と宇部市の可能性」をテーマに、創造都市の概念と国際的な潮流、そして宇部市が持つ独自性と将来展望について論じた。

創造都市とは、市民一人ひとりが創造的に働き、暮らし、活動する都市を指し、大量生産・大量消費型の工業社会から、知恵や創造性、文化芸術を基盤とする創造社会への転換の中で重要性を増しており、AI やデジタル技術と市民の創造性の融合が、新たな価値創出と社会課題の解決を導くとされた。

創造都市論の要点として、チャールズ・ランドリーが提唱した「創造の場 (creative milieu)」の形成や、リチャード・フロリダによる多様性と寛容性がイノベーションを生むという考え方が紹介された。文化多様性を尊重し、異なる価値観やライフスタイルを受け入れる都市ほど、創造的な人材が集積し、経済的競争力を高めるとされる。

また、ユネスコ創造都市ネットワークの成立背景と役割について触れ、文化多様性を守りつつ、文化芸術を都市再生や持続可能な発展につなげる国際的枠組みとして発展してきたことが示された。ビルバオ、ボローニャ、モンテリオール、バルセロナなどの事例を通じ、現代アートや音楽、創造産業が、衰退した工業都市の再生や連帯経済、社会包摂に寄与していることが強調された。

これらを踏まえ、宇部市については、炭鉱閉山後に市民・企業・行政の協働で始まった「宇部ビエンナーレ」が、衰退したまちをアートで再生してきた日本における創造都市の先駆的事例であると評価された。60年以上続く彫刻展により「街全体が美術館」という独自の景観が形成され、地場産業、教育、観光とも結びついている点が大きな強みである。今後は、アートと自然環境を結びつけ、市民共創や環境再生、産業・教育・観光への波及を図ることで、「アートで公共空間を育てる都市」として、世界に発信できる新しい創造都市モデルとなる可能性が示された。



■「創造都市」とは何か？

皆さんこんにちは。ご紹介いただきました佐々木雅幸です。今日は冒頭に 30 分ちょっとお時間をいただいて、「創造都市としての彫刻のまち宇部市の可能性」という話をさせていただきます。

まず創造都市についてご紹介をいたします。21 世紀が始まりまして、4 半世紀、25 年が経ちました。25 年前、世界で新しい都市論として注目をされたのが「クリエイティブシティ」「創造都市」というものでございまして、ちょうど西暦 2000 年、21 世紀の冒頭にイギリス人のチャールズ・ランドリーが *Creative City* という本を書きました。

それから 2 年後、2002 年にアメリカでリチャード・フロリダが *The Rise of the Creative Class* という本を書きまして、この二つの本の真ん中に私が『創造都市への挑戦』という本を日本語で出したのですが、瞬く間に韓国や中国でも翻訳されて、創造都市というものが、ヨーロッパ、アメリカ、アジアで一気に普及するということになっていきました。

私の本は、今日の話で面白いと思われたらぜひお買い求めいただきたいのですが、岩波現代文庫の『創造都市への挑戦』という本にまとめられております。こちらをご覧くださいければと思います。

創造都市とは、一言で言って、「市民 1 人ひ



とりが毎日創造的に働き、暮らし、活動している都市」というものを目指すということです。この考え方は次第に世の中に普及していきまして、今から 10 年近く前、コロナに差し掛かる前に、我が国政府も科学技術基本会議から、Society5.0 という考え方を示しております。この考え方は、人類の社会の発展を、狩猟社会、農耕社会、工業社会、情報社会、そして 21 世紀の中ぐらいいにかけて創造社会になっていくというふうに掴んでおりまして、私が提唱した創造都市では「創造農村」ということも言っていますが、「創造都市と創造農村で構成された社会」になってくると、そして、この社会で必要なのは、「AI やデジタル革新」×「市民のイマジネーションとクリエイティビティ」、この二つが新しい価値を産み、困難な問題の解決に導くという考え方です。

私は経済学者なので、これを少し説明し直しますと、20 世紀というのは、大量生産、大量消費、大量流通に基づく工業社会だったわけです。従ってそこでは、大規模工場、あるいは人口がたくさん集まった大都市が発展すると考えられてきました。

しかし、これから先の社会、Society5.0 の創造社会にあっては、もの作りは大きく変わっています。人々は、個性的文化的消費を求め、それに合わせて生産システムがフレキシブルに変わり、ネットワークは組み直されています。

こういった社会では、競争力というのはどれだけクリエイティブなアイデアを持っている人たちが集まるのか、知恵や創造性ですね、そしてそれを支える文化芸術というものが社会の中のいわゆるインフラになっているかどうかということにかかってくるわけです。そういった都市を創造都市と呼んでいます。

工業社会から創造社会 Society5.0へ

	工業社会	創造社会
生産システム	大規模生産 トップダウン	フレキシブル生産 ボトムアップ
消費システム	非個性的大量消費	個性的文化的消費
流通・メディア	大量流通 マスメディア	ネットワーク ソーシャルメディア
優位性	資産・土地・エネルギー	クリエイティブ人材 知恵知識・文化芸術
都市の形	産業都市	創造都市
ツーリズム	マスツーリズム	クリエイティブツーリズム

■「創造の場 creative milieu」を作ろう——チャールズ・ランドリー

私の友人たちの考え方を少し説明いたしますと、イギリス人のチャールズ・ランドリーさんが、創造都市論で最も大事なものは、creative milieu、すなわち「創造の場」というものを都市の中にたくさん作っていきましょうということだと言います。それは何か新しいビルをつくるというわけではなくて古い工場跡でもいいし、小中学校の跡でもいいので、それをクリエイティブに使っていくということがポイントになっていきます。

彼の考え方をイギリス政府が大々的に取り上げまして、トニー・ブレアが首相だったときに、“Creative for The Future”というキャッチで社会のあり方を見直そうとしました。イギリス政府はそれ以来、工業、産業に加えて、創造産業という言葉を作りその発展を目指します。

それから「クリエイティブ・ロンドン政策」を取って、2012年に成功させたのが、ロンドンオリンピックだったのです。このオリンピックはそれまでのオリンピックと比べて何が違ったかという、スポーツだけの祭典ではなく、スポーツと文化の祭典でした。“カルチュラルオリンピックアード”という言葉がありまして、世界中からアスリートのみならず、アーティ

ストを集めて世界中の言語で、例えばシェイクスピア劇をやるというようなことをイギリス全土でやっていったわけですね。そういった中でイギリス社会は、それまでのような代わり映えの無い「地味な金融街」のようなところからどんどんクリエイティブな社会に変わっていきます。

■ゲイ・レスビアンが多い場所にハイテク産業が発展する——リチャード・フロリダ

アメリカではリチャード・フロリダさんが登場しまして、とても面白いインパクトのある説を唱えました。それは「これからハイテク産業が発展する、そのハイテク産業が発展する場所というのは、ゲイ・レスビアンが多い場所だ」と言ったのです。

これはどういうことかという、今はもうかなり LGBTQ という言葉は一般的になってきましたが、まだ 21 世紀の初頭では、社会はそれほど多様性を認め合うところまでいっていませんでした。アメリカの社会の中で、彼が当時住んでいたピッツバーグというのは、重工業の鉄鋼業が衰退し、隣のデトロイトも自動車産業が衰退しました。そういう中でシリコンバレーやオースティンというところでは新しいハイテク産業、あるいは IT 産業が発展していったわけです。

その場所を見ていくと、いずれも住民の中で、いわゆるゲイ・レスビアンの人たちの割合が高い。これをゲイ指数というのですけれども、その高さというものは結局どういうことを指すかという、社会の中で価値観が違う、あるいはライフスタイルが違う、あるいは生活するスタイルが違うというような人がお互いに認め合っていくことで、寛容性の高いことをトレランスというのですが、寛容性の高い社会ほどハイテクの技術者が集まりやすい。こういうことを提唱したのです。



その代表選手がサンフランシスコなのでですね。サンフランシスコという街は、全米で初めてゲイ同士の結婚を認めたところです。サンフランシスコのベイエリアから下っていったところにシリコンバレーがあるわけです。シリコンバレーとサンフランシスコの間のベイエリアに成長産業である GAFAM の本部、本社が立地してくるという状況です。

つまりアメリカの中で、ゲイ・レスビアンの子民の指数が高いエリアが発展するという新しい説を提唱しました。それが瞬く間に世界を覆っていきました。20 世紀の末は古い工業社会、特に造船業や鉄鋼業で栄えた都市が軒並み人口減少になり衰退していった。一方で、新しい創造産業、創造的な仕事に就く人たちがクリエイティブクラスというのですが、増えてきてその社会の構造が変わっていったので、都市のあり方も変わってくるわけです。

それまで都市作りというのは道路を作ったり空港を作ったり、港湾を作ることだったのだけれども、そうではなくて文化多様性の高い都市を作って、そこに様々なアイディアを持った人たちが集まってきて、クリエイティブな場、creative milieu を作る、そういったことになって変わってまいりました。

■ユネスコ創造都市ネットワークの誕生

そうこうしているうちに、ユネスコという国連の専門機関が、ユネスコ創造都市ネットワークというものを始めようという機運が生まれました。これが2004年のことです。ユネスコはそれに先立って文化多様性に関する世界宣言というものを行いました。このときのユネスコの問題意識がどこにあったかと言いますと、当時、グローバリゼーションが急速に進んでいきまして、当時のアメリカは、トランプさんと違って関税を撤廃しよう、ハイテク製品のみならず、自動車産業、鉄鋼業も全部関税をやめようということになり、それを映画やテレビ番組のコンテンツまで押し広げようとしたわけです。

そのときに焦ったのは、イタリアやフランスなどの古い映画産業で栄えた人々でした。もしこの競争条件が広がったらハリウッドに根こそぎ映画産業が負けてしまう。そうすると世界の文化多様性が失われる、文化多様性が失われると、地球から生物多様性が失われて、人間の社会が住みにくくなるのと同じように、文化多様性が失われたら困るだろうということで、ユネスコが世界の文化多様性を高めるために、「ユネスコ創造都市ネットワーク」というものを2004年から提唱したのです。このとき私もユネスコの関係者といろいろ議論しておりまして、結果的にユネスコでは、ここに挙げた七つのジャンル、このジャンルで創造都市の登録を始めていきました。現在のところ世界の350都市がこれに入っておりまして、この七つのジャンルに加えて、最近では「アーキテクチャー建築」も入っております。



日本では7分野11自治体が認定されています。北海道の札幌市と旭川市、それから山形県は、山形市と鶴岡市、金沢市やあるいは神戸市、丹波篠山市、そして九州に行きますと臼杵市といった都市が入っています。(今年の10月末に越前市が認定されて12都市になりました。)

中国地方では岡山市が文学創造都市として認定され、様々な都市がユネスコ創造都市という認定を受けて、世界の創造都市間の連携の中で新しい取り組みを進めています。

この流れは当然のことながら、ユネスコは国連の機関ですから、国連が今、掲げているSDGsに積極的に呼応するということになるのですが、私の目から見るとSDGsには18番目が抜けていますね。そこに文化芸術が入らなければいけないのだけれど、何とか次の2030から2050ぐらいの計画が出てくるとしたら、そこに文化芸術による都市の再生というテーマを入れたいと思っております。

そう思っている人たちが集まった、ユネスコが主宰するMONDIACULTという国際会議があります。モンドというのは世界という意味です。カルトはカルチャーですね。つまりワールドカルチャーという会議が行われておりまして、世界の文化政策の担当者が一堂に会しております。つい最近9月の末にバルセロナで行われましたが、いずれの参加者も関心を持ち、国連の次の目標の中に文化芸術都市の再生を入れましようということが図られています。

実は七つのジャンルの中に彫刻はないのです。もし、彫刻を入れようと思うと、またユネスコに対して働きかけをしなければいけないのですけれども、他にもやりたいと思っていることがあるので、これはちょっと後で時間があったらお話をしたいと思います。

■ユネスコ創造都市の先進事例——ビルバオ

ユネスコ創造都市に世界ではどんな都市が手を挙げて認定されてきたかという、スペインのビルバオという街が大変有名でして、この街には、グッゲンハイム・ミュージアムという新しい美術館があります。フランク・ゲーリーという建築家が設計したものなのですが、ビルバオは、この美術館によって、大きな都市政策の転換、重工業（造船業）都市からの環境再生というイメージの転換に成功したと言われております。私も実際に数度足を運んで、商工会議所の方ともお話をしました。というのは、商工会議所はまさにそのまちの経済のあり方をどうしたらいいかということを考えているのですね。商工会議所の方が新しい産業を興すためには、地元の古い文化を変えなければならない。古い文化を変える力は、最先端の現代アートにあるというふうに考えたのですね。

ですから、これからナレッジワーカーの都市にしようと思うと、古い都市のカルチャーを先端的なアート、コンテンポラリーアートで変えるべきで、いわば産業政策というのはまさにコンテンポラリーアートから始めるべきだというふうに考えたわけです。これは全く従来の考え方とは逆で、これまではある産業が衰退したら、また新しい産業を誘致すればいいと言っていたのです。そうではなくて先端的なアートで地域の文化を変えながら、新しい産業に繋げるという論理になっていったのですね。これを私が日経新聞に書きましたら、あつという間に、日本でもそれを読んでいただいて、創造都市が広まっていくことになりました。

■世界で最初の大学を生み出した——ボローニャ

それから、私自身は西暦 2000 年の 1 年前、1999 年から西暦 2000 年にかけてイタリアのボローニャ大学に留学をしていました。そのときに、ボローニャというのはとても古いまちで、伝統的な町並みや職人さんたちがたくさん住んで中小企業が多いまちなのですけれども、このまちが、創造都市に舵を切るということがありました。

今日は大学生の方がおられますが、大学というのは、どこから始まったかという、イタリアのボローニャ大学が世界最初の大学です。このときの大学の姿は、学生たちが主役で、学生たちの代表が学長を選んでいました。世界中から有名な教師を集めてきて、始めたのがボローニャ大学だったのです。大学がある由緒ある歴史的な都市ボローニャは、町並み保存もしっかりやっております、ポルティコという美しい回廊があります。

それからボローニャ大学の正面にあるのがオペラハウスです。このオペラハウスはヴェルディ、ロッシーニが活躍した時代からのものです。



さらにオペラを、街の職人たちがやっているのです。イタリア語の「オペラ」というのは「仕事」という意味、あるいは「作品」という意味があって、オペラハウスで演じられるオペラ歌劇だけとは限りません。ここがポイントでして、職人が自分の頭で考えて、自分の手で新しいものを生み出すということ、これがオペラです。ボローニャはこのオペラをたくさん残しているまちであり、同時にフェラーリやランボルギーニ、ドゥカティなどを作っているまちでもあります。

つまり、大量生産の車ではなくて、高級車をちょっとだけ作って回っていくような経済なのです。ここでは職人の技が生きるのです。大量生産というのは機械が性能を決めますが、脱大量生産の時代というのは、まさに職人の技や感性が製品の価値を決めます。

同時に、オペラをみんなと一緒にやるという言葉があります。これが「coopera」です。Coopera は大学にもあるのです。大学生協は「co-op (コープ)」です。これは元々「coopera」を語源としておりまして、今ヨーロッパの社会の中では、「Cooperativa Sociale (コオペラティーバ・ソシアーレ)」と言うのですが、社会の様々な福祉や医療、そういったものを協同組合でやりましょうという流れが強まってきていまして、こういった流れを、連帯経済という言葉で説明しています。その中心地がボローニャであり、バルセロナであるということで、これらのまちでは、例えばホームレスの人たちが集まって劇団を作り、協同組合を作ってセルフエスティームを獲得する。芸術による社会包摂と言いますが、こういったところまで進んできています。

これらを背景にして、欧州文化首都をボローニャは成功させて、さらにユネスコの音楽都市の認定を受けて、今、先頭を切って仕事をしています。日本では浜松市も音楽都市の認定を受けており、浜松とボローニャは提携しながら創造都市の取組をしています。

■創造階級の集積が北米第2位の都市——モントリオール

それから、北米にモントリオールという町があります。モントリオールというのは、カナダにおけるフランス語圏で、フロリダがいうところの創造階級の集積が、北米で第2位というまちです。ここで取り組んでいる非常に大きなプロジェクトが、まちの外れにあった巨大なゴミ捨て場を、サーカスアートで再生するというプロジェクトなのです。文化芸術で環境を再生するという取り組みで、これが世界の一つの新しい潮流だということになってきています。

モントリオール 北米の代表的な創造都市

- ケベック州の州都 人口350万人
- 創造階級の集積 北米2位、ハイテク職種 4位
→Rフロリダの調査結果による
- カルチャー・モントリオールによる活動
- カルチャー・ディの開始
- 2005年策定の市の文化政策
- ①文化を全ての人のために—知識文化都市に
- ②文化と芸術に対する積極的な支援—文化創造都市に
- ③生活の質の向上—文化的要素の重視



■新しい連帯経済の時代の創造都市を目指す——バルセロナ

それから、バルセロナです。バルセロナは先ほどお話しましたように、やはり新しい連帯経済の時代の創造都市を目指していて、元々あのガウディや、あるいはピカソ、ダリ、ミロというアーティストが活躍し、街の中に「マクバ (MACBA)」現代アートセンターがありま

す。私はここで国際学会が開かれたときに発表したのも、すごく馴染みがある、記憶に残っている場所です。

■アメリカにおける創造都市はサンタフェから始まった

アメリカでは、最初の創造都市は、大都市ではなく、人口6万の非常に小さな町から始まりました。サンタフェという町です。ある程度の年齢の方なら、宮沢りえさんの写真集を覚えていませんか？あれはサンタフェで撮影されています。この町は、プエブロインディアンの時代から生まれていますから、白人がアメリカに入植する以前から、つまり日本でいうと、アイヌが作ったまちのようなイメージです。

文化多様性というのはアメリカでいきますと、現在のアメリカの白人の前の時代からの文化を残してきている、これが文化多様性です。しかもそれが現代のアートまで繋がっているというところを大事にしてきたということで、アメリカの創造都市はサンタフェから始まりました。私はサンタフェの方とも交流し、野田先生もそこに行かれて調査しています。



■文化と創造性による都市の再生が世界的に注目される

ここで一旦、創造都市政策をまとめておきますと、これまで都市政策の中で文化芸術というのはあまり顧みられなかったのですが、文化と創造性によって都市を再生することが世界的に注目され広がってきました。それは、冒頭にお話しましたように、創造社会という世界の大きなトレンドに合致しているからだということです。

そして、これを進めるためには、例えば文化政策、産業政策、環境政策という縦割りでやっていたらできないので、横断的に事業を進めなければいけないということを言っておりましたら、高松市の大西市長は10年前に、高松市に横断的な創造都市推進局というのを作っておられます。そこに審議会を置いていただいて私がずっと会長をしているのですが、縦割りに対して横串を入れていくという事業を展開しています。当然、創造都市政策はアーティストと協力していかなければいけない。経済界だけではなくアーティストも協力することが大事になってきます。

■日本の創造都市の始まりは金沢と横浜

日本では、創造都市のムーブメントは2001年に北陸の金沢から始まりました。なぜ金沢から始まったかと言いますと、実は直前まで私は金沢大学の教授をしております、金沢の経済界と市長さんとこの話をずっと詰めておりましたので、そこでそういった流れができます。2004



年になりますと、ちょうどユネスコが創造都市ネットワークを始めたときに、当時横浜市の職員であった野田先生が日本で最初の創造都市推進課長になって、金沢と横浜から始まった事業なのです。

当時中央政府の役人はあまり関心がなかったのですね。むしろ地方自治体で内発的に発展していきました。その後、神戸、札幌、京都という形で、どんどん広がっていきまして、文化庁が応援をしてくださるといことになり、創造都市ネットワーク日本を立ち上げて、全国に広がっていきました。それに加えて、1985年から開始された欧州文化首都事業に倣って、東アジア文化都市事業を新たに日本の文化庁が中国と韓国に働きかけて進めております。

金沢で創造都市を始めたときに、経済界のリーダーが、「金沢は実は江戸時代から創造都市なのだよ。加賀百万石は文化でまちを治めていたので、文化投資は、非常にたくさんやってきた」ということで、歴史というものは、一つは文化の創造性の苗床になるということです。これを言ったのは経済界の代表で造り酒屋の社長さんです。それから亡くなりましたけれども、山出元市長そして私に加わりまして、2001年から創造都市会議を22年間開催して参りました。そのプロセスでユネスコの創造都市ネットワークにクラフトで加盟するということにいたしました。

『金沢の気骨』『文化でまちづくり』は、文化によるまち作りに詳しい山出元市長さんが書かれた本当に素晴らしい本ですけれども、この2冊をぜひお読みください。とても参考になると思います。

■現代アートを起爆剤に——「金沢 21 世紀美術館」

そして私が市長に頼まれて構想を練ったのが、「金沢 21 世紀美術館」です。伝統工芸、伝統芸能で凝り固まっていたまちに、現代アートを起爆剤にしていこうと、ビルバオのグッゲンハイム美術館、現代アートミュージアムが1997年の開館なのですけれども、金沢 21 世紀美術館を2004年にオープンしました。これは日本の現代アートの美術館の中では、奇跡とも言われる成功をすることになりました。詳しい事は本に書いておりますのでぜひお読みいただきたいのですが、そういった場所を軸にして、ユネスコのネットワークを進めていきまして、私がやった仕事の中の 하나가、東京の江戸城の三の丸にありました工芸館を誘致いたしまして国立工芸館を金沢に持ってきたことです。併せて東京にありました文化庁を京都に移転するという仕事も一緒にこの時期にやることになったわけです。

■横浜の創造都市の取組みは横浜トリエンナーレをメイン事業の一つとして展開

一方、横浜は2004年から市長を中心に、そして当時横浜市の職員だった野田先生を中心に行政の旗振りで展開していきました。メインの事業は横浜トリエンナーレです。横浜トリエンナーレは現在も続いておりまして、これらが横浜のウォーターフロントの再生の事業と結びついて、古い工場



跡や使わなくなった銀行を活用し、「アーティスト・イン・レジデンス」、世界のアーティストを滞在させて制作をさせていくという事業やかつての青線赤線地帯をアートで再生する事業、そして横浜トリエンナーレを展開していきます。

トリエンナーレのいいところは、3年に1回事業が継続するということと、間の2年間で準備ができるということですね。こちらはビエンナーレで多分忙しかったと思うのですが、トリエンナーレにすることによって、新しい企画や若手を養成するという時間が生まれてくると思います。ワコールさんとも一緒にトリエンナーレを展開いたしました。

そして横浜から始めてもらったのが、東アジア文化都市事業と言いまして、日中韓の三国の間でもすれば国境問題や歴史認識の問題で、国と国は絶えずトラブルになる。ならば、都市と都市が文化と芸術で結びついて事業をすることによって、平和のチャンネルを広げるという事業ですね。これを日本側から提唱しまして、毎年別々の都市が選ばれて進めております。今年は鎌倉市がこれを開催しておりますので、宇部市もぜひ開催を検討していただけると良いかと思ひます。

そして2013年に「創造都市ネットワーク日本(CCNJ)」というものが立ち上がりました。現在のところ、127の自治体が参加し、民間の団体を入れますと172団体になりますが、ファッション協会にも応援していただいて活動を展開しています。

■宇部の彫刻展は、衰退したまちをアートで再生する創造都市の先駆的な事業

最後に宇部に対しての私のメッセージでございますが、宇部ビエンナーレというのは、実は10年ほど前、私も初めて伺ったときに、この町の歴史には大変に深いものがあるなと思ひました。炭鉱の閉山というものをきっかけに、市民・企業・行政の協働で彫刻展が始まったわけですね。つまり、衰退したまちをアートで再生するというのであれば、創造都市の日本における先駆的な事業を宇部市は体現された。まさに市民の誇りと希望の表現として都市を再生する、都市の再生が手段ではなくて、市民の誇りと希望を表現するという点がとてもユニークだと思ひます。

そして先ほど市長が言われましたように、彫刻展が60年以上も継続をして、ギネスにも登録されて今や世界的な評価を受けるようになってきた。街全体が美術館であるということは宇部の最大の特徴であり、芸術の風景化といえます。

そして、これが鑄造・石材・設計などの地場産業と結びつき、今日、お見えの山口大学工学部との連携などによって、教育の場面でも広がりを持ってきて、これからいわば彫刻ツーリズム、瀬戸内芸術祭とも連携しながら、アートツーリズムへの展開も可能性が有ります。

おそらく、後程開催されるパネルディスカッションで話題になると思ひますが、彫刻のまちといえは世界的にはドイツのミュンスターが注目をされております。ミュンスターの場合は「アートで公共空間を批評する」ものですが、宇部の場合は「アートで公共空間を育てる都市へ」というの

市民の文化運動としての彫刻展

UBEビエンナーレ(現代日本彫刻展)は、1961年、市民・企業・行政の協働により始まった。戦後の炭鉱閉山を経て、荒廃したまちを「緑と花と彫刻のまち」として再生しようという、市民主導の文化運動がその出発点。

宇部の彫刻展は、「都市再生の手段」より「市民の誇りと希望の表現」として生まれたもの。この点、行政や美術館主導で始まるヨーロッパのアートプロジェクトとは異なる。



がいいのではないかと考えている次第です。

つまり、モンリオールの話をしましたけれども、今やアートで環境を再生していく時代だから宇部市はアートと自然環境というものを結び、「自然と co-creation（コクリエイション）する」創造都市の日本でも最初のモデルになる可能性を秘めているのではないかと思います。

だから宇部市は「アートによる市民共創」「環境と調和する芸術」「産業・教育・観光への波及」とこういったものを兼ね備えた新しい創造都市モデルとして、ぜひ発展していったきたいと思っております。

以上、私のメッセージでございます。どうもご清聴ありがとうございます。

自然と共創する創造都市へ

共創の文化と環境との調和

UBEビエンナーレは、市民・学生・企業が維持や清掃活動を担い、作品は風や雨、季節の光と対話しながら存在している。

この「自然と共にある彫刻」は、まさに“自然との共創的創造性（co-creativity with nature）”でもあり、環境芸術・再生素材・ランドスケープデザインを統合し、

「エコ・クリエイティブ・シティ」としての発信が期待される。

アーティスト・イン・レジデンスを積極的に取り組み、世界やアジアの都市と連携しながら、地域文化に根ざした創造都市モデルを提示することができる。

宇部市は、「批評」よりも「生活」に根ざし、自然との「共創」に軸足を置いた、人と自然と芸術が共鳴する創造都市をめざす。

パネルディスカッション「“彫刻のまちづくり”に向けて」

◆コーディネーター

野田邦弘氏

(のだ くにひろ)



横浜市立大学大学院都市社会文化研究科客員教授
東京大学まちづくり大学院非常勤講師
茅ヶ崎市文化生涯学習プラン推進委員長

2004年まで横浜市職員として主に文化行政に携わる。2003年には横浜関内地区再生に向けた都市政策「クリエイティブシティ・ヨコハマ」の策定を担当。翌年新設された文化芸術都市創造事業本部創造都市推進課の初代担当課長に就任し、横浜トリエンナーレ2005を担当した。2005年鳥取大学地域学部教授に就任。2021年より現職。文化経済学会<日本>顧問。著書は『AI時代の創造都市』（仮題、共著、近刊）『アートがひらく地域のこれから—クリエイティブシティを生かす社会へ』（共著）、『文化政策の展開』『創造都市横浜の戦略』『イベント創造の時代』など。

◆パネリスト

日沼 禎子氏

(ひぬま ていこ)



女子美術大学芸術学部アート・デザイン表現学科
クリエイティブ・プロデュース表現領域 教授

青森県生まれ。女子美術大学芸術学部卒業後、ギャラリー運営企画会社、美術雑誌編集者等を経て、1999年から国際芸術センター青森設立準備室に勤務、2011年まで同学芸員を務め、AIR（アーティスト・イン・レジデンス）を中心としたアーティスト支援、プロジェクト、展覧会を多数企画、運営。「UBE 現代日本彫刻展」選考委員、2025年から運営委員、「緑と花と彫刻の博物館（宇部市ときわミュージアム）」アートディレクターなど歴任。

藤原 徹平氏

(ふじわら てっぺい)



建築家 株式会社フジワラテッペイアーキテクトラボ 主宰
横浜国立大学大学院 Y-GSA 准教授

1975年横浜生まれ。横浜国立大学にて建築学、都市計画、映画批評を学ぶ。大学院卒業後、隈研吾建築都市設計事務所にて国内外100以上のプロジェクトをパートナー・設計室長として経験。2012年より横浜国立大学大学院准教授、建築家、教育者、まちづくり実践者、アートプロジェクトプロデューサーとして、学領域や分野を横断した多くの実践を行っている。2013年から「UBE 現代日本彫刻展」運営委員・展示委員、2017年から選考委員。

守屋 慎一郎氏

(もりやしんいちろう)



合同会社企画室 代表
ワコールアートセンター プランナー

1972年熊本生まれ。1995年、東京学芸大学教育学部総合社会システム科卒業。株式会社コミュニケーション・デザイン研究所を経て2010年、スパイラル/株式会社ワコールアートセンターに入社、現代アートを軸に、展覧会や芸術祭の企画制作、文化施設の管理運営、地域活性・観光振興・都市開発等のプランニング、プロデュースに取り組む。2018～2020年横浜商科大学兼任講師（アートによる地域振興）。2027年国際園芸博覧会協会催事ディレクター、松山市「道後アート2023」など多数のプロジェクトを手掛ける。

山出 淳也氏

(やまいで じゅんや)



アーティスト Yamaide Art Office 株式会社 代表取締役
BEPPU PROJECT ファウンダー

1970年大分生まれ。文化庁在外研修員としてパリに滞在（2002～04年）するなど、国内外でアーティストとして活動した後、2005年にBEPPU PROJECTを設立。以降、BEPPU PROJECTが企画し実現した1,000以上の取り組みに関わる。地方都市でのアートプロジェクトのプロデュースや企画・運営のほか、地域や企業の課題解決を図る取り組みを数多く手がけ、BEPPU PROJECTを国内有数のアートNPOに育てる。2022年3月に代表を退任し、Yamaide Art Office 株式会社を設立。主要要職に混浴温泉世界実行委員会総合プロデューサー（2009年～）、文化庁審議会文化政策部会委員（第14期～16期）など。

＜概要＞

宇部市では1961年に始まった野外彫刻展「UBE ビエンナーレ」を中心に、市民運動から発展した「彫刻のまちづくり」が続いている。

本パネルでは、建築家やアートプロジェクトの専門家が、アートを活かした地域づくりの事例や宇部の取り組みについて議論した。彫刻は都市空間の環境を形づくる存在であり、配置や再配置を通して街の景観や公共空間を豊かにする役割を持つことが指摘された。

また、立川や道後温泉、別府などのアートプロジェクトの事例から、地域の歴史や文化を生かしたアート活動がまちの魅力向上や観光振興につながることを紹介された。

宇部の取り組みが60年以上続いている理由として、市民運動から始まった歴史、彫刻という物理的に残る芸術の存在、安定した運営体制などが挙げられた。今後は彫刻にまつわる物語や歴史を記録するアーカイブ化、制作拠点の整備などを進めつつ、長年培われてきた仕組みを大きく変えず継続していくことの重要性が示された。

■「公害のまち」のイメージを変えるための市民活動が発展、宇部の彫刻のまちづくり

野田 芸術や文化のもつ創造性をまちづくりに活かす創造都市の事例が日本や世界で増えてきました。宇部市では、1961年から「UBE ビエンナーレ」が始まり現在まで続いています。昨年は「最も長く続いている野外彫刻展」としてギネス世界記録™に認定されました。かつての「公害のまち」のイメージを変えるための市民の活動が大きく発展し、彫刻のまちづくりが定着しているといえます。このシンポジウムでは、「UBE 現代日本彫刻展」（旧 UBE ビエンナーレ）に関わる方やアートプロジェクトの専門家にお集まりいただき、宇部の取組やアートのまちづくりについて議論したいと思います。

それでは、パネリストを紹介します。向かって左から、女子美術大学教授日沼禎子さんです。日沼さんは、ACAC（青森国際芸術センター）の立ち上げとその後の運営に関わられた後、女子美術大学に移られました。UBE ビエンナーレ選考委員や宇部市野外彫刻展運営委員など宇部にも深く関わっておられます。次に、横浜国立大学准教授の藤原徹平さんです。藤原さんは、アートを活かしたまちづくり活動などにも関わる一方で宇部市野外彫刻展選考委員でもいらっしゃいます。次は、守屋慎一郎さんです。守屋さんは、ワコールアートセンターのプランナーで「道後アート」など多くのアートプロジェクトに関わっておられます。最後に、Yamaide Art Office の山出淳也さんです。もともとアーティストの山出さんは、別府において国際展「混浴温泉世界」を立ち上げ3回にわたり開催するなど、別府のアートのまちづくりで大きな成果をあげ、現在は大分県、福岡市など活動範囲を広げておられます。

このような多彩な方々で活発な議論を行いたいと思います。それでは最初に日沼さんから、ご自身の活動紹介とアートによるまちづくりや宇部のことについてコメントをいただきたいと思います。

※この後の発言については、録音状況により内容の確認ができなかったため掲載していない



■初代選考委員たち——日本の戦後モダニズムの重要人物も

藤原 「宇部ビエンナーレ」は、名前は「現代日本彫刻展」に変わりましたが、この歴史を遡りながら、なぜ私が建築家として関わっているのかもお話できればと思っています。

彫刻展の初代の選考委員は、委員長が土方定一さん、委員は岩城次郎さん、大高正人さん、向井良吉さん、柳原義達さんで、大高正人さんは建築家です。日本の戦後の建築家の第1世代というと丹下健三さんなどになると思いますが、丹下さんのちょっと下の世代の方です。

この間亡くなった楨文彦さんと大高さんのお2人が、日本の戦後モダニズムの重要人物だと私は思っていて、研究をしています。

現代日本彫刻展は、委員が引退するときに、次の人を指名していくような形式で運用されていて、大高さんが高齢になって、もうそろそろ厳しいかなというときに、実は隈研吾さんをご指名されたのですが、隈さんは私の師匠でもあるのですけれども、ちょっと忙しすぎて、委員ができないという残念な感じになったときに、ちょうど私が隈事務所から独立

して、「あなたはまち作りも建築も公共的な空間を作るのに熱心だから、もしよかったら」ということで、隈さんからお話が来て、展示委員からまず参加させていただくことになりました。

左は1961年の写真です。左側が大高さんです。横浜港から、船に乗せて彫刻と何か展示台のようなコンクリートブロックを持ってきて、それを向井良吉さんご自分で作ったという伝説の展示構成でした。



■「近代都市は、機能が優先し情緒の入り込む余地がない」大高正人氏

大高さんが言葉を残してしまっていて1974年のときのテキストです。都市の未来について書かれています。

すごく重要な文章なので読み上げます。「近代都市は、首都高速道路に典型的に見られるように、機能が全てに優先し、情緒の入り込む余地がない。東京で情緒があるものといえ、徳川時代に作られた皇居等であり、戦後に作られたものは機能性という抽象の枠内にしぼられているので、その雑然とした姿は汎世界的である。

しかも機能は僅かな外的条件で絶えず変化し、近代都市はそのたびに揺れ動く。破壊するものはあっても、次代に残すものはないと言ってよい。つまり、つかの間の社会資本を累積しているのである。この膨大な浪費にブレーキをかける方法はいろいろあろうが、すぐれた彫刻のある都市空間やすぐれた森のある都市空間を作ろうとする脱機能的な運動が、なかでも重要な役割をはたすのではなかろうか。

金にならない遊び事のように見えるものが、かえって浪費のブレーキになるという奇妙な結果になるが、近代都市はそのように奇妙な現代の産物なのである」ということが書いてあります。これはもう先ほどの佐々木先生の結論そのもののようなテキストに私には見えるのです。

■大高正人氏を継承

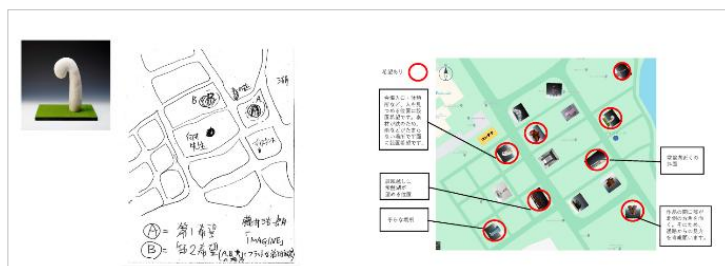
大高さんは、近代都市の今後の難しさをよく理解されていて、「本当に大変な 21 世紀が待っているから頑張ってください」という言葉を後進の建築家に残されているのですが、今日は建築科の学生が結構いると思うので、興味がある人は探して読んでみてください。



大高さんがやってこられたことを私なりに解釈しながら継承しています。これはときわ公園ですね。大高さんは宇部にあまり多くの建築を残していないのですが、これはその数少ない建築の一つである「ときわ公園正門」です。今度よく見てみてください。本当に素晴らしい建築物です。

私が展示委員としてやっていることが大きく三つあります。まずは今度名前が変わる現代日本彫刻展での彫刻の配置という作業があります。最初に模型で作品が応募されてきて、それを審査員で選ぶのです。その後これを実際の公園の中に配置します。3年間、この公園の中に置かれる形になるので、彫刻はただの物体ではなく環境を構成しますから、どういうふうに置くかというのは非常に重要で、これが頭を悩ませる作業です。

アーティストから送られてくる希望を聞きながら、でも全員同じところを希望されることもあるので、必ずしも希望通りにはいかないのですが、応答しながら微妙に位置を変えたり、現地でサイズを想像したり、彫刻同士の関係性を読み解いたりしながら配置し、位置を決めていきます。



■未来をつくる—都市空間の中での彫刻の再配置

もう一つ展示委員としての重要な仕事が、都市空間の中での彫刻の再配置です。彫刻は物体なので壊れていきますが、それ以上に周りの環境が変わっていきます。近代都市は経済や機能でどんどん環境が変わってしまうので、それを読み替えて再配置をしていかないと、変なところに彫刻が置いてあるという事態が結構散見されます。彫刻を置くことによって、都市空間をより創造的に豊かにしていくという作業をしていくので、小さな都市計画提案のようなことをコツコツしています。

既に大高さん達が置いたもので、非常に上手くいっている例もあります。でも歩行者が全くいないので誰も見ないという状態になっていて、いずれは再配置しなければいけないかもというものもあります。周りの植物が育ちすぎて彫刻が見えないということになっていることもあります。

最近移設した多田美波さんの傑作彫刻は、置いてあった文化会館が改修することになって

やむを得ず、ときわ公園に移設しています。一つ一つ宇部市の職員の方、学芸員の方と一緒に再評価しながら位置を変えられるものは少しずつ変えていくということをしています。

あとは都市空間そのものも宇部市の方と一緒に見えています。例えばシャッター商店街とか、そのシャッター商店街の中に非常にかわいらしいお店があったりとか、街角で今は使われていませんが、元々いい感じのタバコ屋があったりとか、産業遺産があったり、通学路があったりとか、元廃校とか。こういう様々な宇部市が持っている環境資源というものを、何度も何度もこの17年間いろいろなところを少しずつ見えています。



八幡神社の裏に非常に魅力的なステージ、能の舞台があるのですが、こういうところに例えば彫刻を置けたら面白いかもしれないということを妄想しながらまちを見えています。ただ置いてくれと地域の人から言われたい限り、勝手に置くこ

とはしていません。

交差点に置いた作品が急速に劣化してしまって最近撤去しました。こういうようなものも試しに置いてみてどんな状況なのかなということを見えています。また、積極的に小学校や中学校に置こうということは心がけていて、置くべき場所も市民の方と議論しながら選んでいます。これは彫刻の配置状況です。ときわ公園というのは非常に重要な場所なので、ここを世界的なアートパークにしていきたいということを、この13年間で何回かオープンディスカッションしながら市民の方と議論を進めて開かれた形で構想を作っています。



その中で市民の方のいろいろな意見を取り入れながら、それを市長にフィードバックして、中期計画や長期計画に入れるということを丁寧にやっています。例えば彫刻公園の中にカフェやビジターセンターのようなものがあつたらいいのではないかとことを構想にまとめています。もしいつか寄附や予算が出ればビジターセンターをつかって、彫刻公園化しようということを絵に描いているわけです。

これは既に現実化して動いていますけれども、市役所が改築されるのに合わせて、周りを彫刻公園化しようということを提案しています。

こういうことを丁寧にやっていくことで、彫刻とランドスケープの関係から街が少しずつ再生されていくということが非常に重要なのかなと思って取り組んでいます。以上です。

野田 ありがとうございます。さすがに建築家の視点でのまちづくりが、すっと入ってくる感じがしました。続いて守屋さん。よろしくお願ひします。

■芸術畑の出身ではなく企画を中心にキャリアを積む

守屋 守屋と申します。よろしくお願ひいたします。私は、実は社会学部出身でして、いわゆる芸術畑で育ってきた人間ではありません。なのですけれども、なぜか今、取り憑かれたようにアートの仕事ばかりやっています。逆に純粋なアート畑出身ではないからこそ、できてきたことがあるのかなと思っています。

今日は、もう一つ先に言っておきたいのは、今回参加しているメンバーでおそらく宇部と直接関わったことがないのはお前だけだと思うから、お前は宇部の勉強をするなどと言われてきておまして、宇部のことをなるべく勉強しないように努力して、参加しております。

その中で、今日気づきがあったことをお話できればと思っておりますので、どうぞよろしくお願ひいたします。

私は、今、申し上げたように芸術畑の出身ではなく、企画という仕事を中心にキャリアを積み上げてやってきました。

最初は企業の広報や CI、CI は会社の名前やマーク、ビジョンを作る仕事ですね。そういうことから入りまして、いろいろな地域活性化事業をやってきました。そんな私が、最初に仕事でアートと本格的に取り組むきっかけになったのは、実はファッション協会さんが 2005 年の愛知万博のときに、「クリエイティブジャパン」というイベントをおやりになられたことです。ひびのこづえさんというコスチュームアーティストの方と一緒にやったプロジェクトですが、日比野克彦さんの作品である「大きな服」のオブジェの前で、こづえさんが制作した日本のいろいろな繊維産地とコラボレーションしたオリジナルの衣装を着て、コンテンポラリーダンスの公演を行ったものでした。こづえさんと克彦さんはご夫婦ですね。

これが私が本格的にアートに取り組むようになったきっかけでして、その後スパイラルという東京にある文化施設、表参道にあるのですけれども、ワコールが持ち主の 1985 年からある老舗でして、私はワコールアートセンターのプランナーという役割を担い、こちらで活動しています。



■出発点は「象の鼻テラス」

2009 年に、「象の鼻テラス」が横浜にできます。こちらは、まさに佐々木先生、野田先生が主導された横浜の創造都市の拠点で、ここでの活動をプランニングしていくというのがスパイラルでの活動の出発点でした。

その後、大震災が起きた年 2011 年に始めたイベントで、省エネということとアートを両立して新しい夜景を提案するプロジェクトや、東京都の緑化フェアのときにやったアーティストと遊具メーカーとのコラボレーションで、新しい遊具を提案するプロジェクト、後ほど詳しくお話しますが「道後オンセナー」という愛媛県の道後温泉の活性化プロジェクトをプランニングしたり、群馬県の太田市にできた平田晃久さん建築の美術館と図書館の複合施設の管理運営計画、いわゆるソフト部分のプランニングをやったり、後ほどこれも事例としてお話しますが、立川にできたグリーンスプリングスという商業施設があるのですけれども、そこの彫刻を含むパブリックアートの計画などもやっています。



最近取り組んでいるのは、愛知県の田原市。ここは圧倒的に日本一のシェアを取っている花の産地なのですが、多分皆さんに田原市と言ってもわかる人は、ほぼいないのではないかと思います。花のまちだということをもっとPRしたいと、「アートと花と食を掛け合わせて幸せな風景」を提案していこうというプロジェクトに取り組

んでいます。

最初のご紹介の中にもありましたが、2027年に国際園芸博覧会が開かれます。ついこの間終わった大阪・関西万博の次の万博になりますが、園芸をテーマにした特定テーマの博覧会ですね。こちらで催事のディレクターをやっています。スパイラルの仕事も今も続けているのですが、2020年に元々契約社員として働いていたのを業務委託に切り替えていただきまして、自分の会社を設立して、スパイラルから業務委託を受けてプランニングをやっているという形になっています。それに合わせて自分のギャラリーが欲しくなって、大して大きくはないのですが、街中に小さなギャラリーを持って自主企画の展覧会をやったりもしております。

■立川パブリックアートプロジェクト

概要だけだとわかりづらいと思いますので、具体的に二つだけ事例を取り上げて、プランナーというのは、例えばどんなことをやっているのかをご紹介しますと思います。

一つは彫刻繋がりということで、「立川パブリックアートプロジェクト」です。立川というと、ご存知の方もいると思いますが、日本で都市計画にアートを本格的に取り入れたと言われる北川フラム先生の「ファーレ立川」が先行事例として有名で、グリーンスプリングスを作るときに、ここは計画地がファーレの真隣なので、ここでも何かしら彫刻やパブリックアートの取り組みをやるべきではないかという声が当初からあったのですね。

私も含めてアートのプロデューサーと言われる人たち複数人にヒアリングがかかったのですが、私がこのとき主張したのは単純にお買い物をするだけでは駄目なのではないかということです。パブリックアートの作品を純粋に購入して設置するというだけの仕事では、町に残るものが少ないよということを私は主張しました。彫刻を否定しているわけでは決してないのですが、その中で私としてはやっぱり作っていくプロセスに、もっと町の人

が関わる仕組みを考えるべきではないかということをご提案し、またタウンマネジメント的などころも含めて考えましょよということを提案しました。

それを経て、私がアートディレクター兼タウンマネージャーという立場になったのですが、このときのパブリックアートの整備コンセプトを「滑走路」という



ことにしました。元々、このディベロッパーである立飛ホールディングスは、中島飛行機という、戦時中、軍用機を作っていた会社だったのですね。

それで戦後、工場や倉庫を全部アメリカに接収されたのですが、それが返還され、すごく広大な倉庫を有する会社になりました。立飛ホールディングスさんというのは、その倉庫業で、“儲け”しているわけですし、そのお金で地域に貢献できるようなまち作りをやろうということで始まったプロジェクトなのです。今回は飛行機を作っていたという会社の歴史なども踏まえて、やはり若いアーティストをここから世界に飛び立たせるということをコンセプトにしようご提案しました。

■「記憶・環境・未来」の3つのゾーンに3名の招待作家で構成



具体的には、ウェルビーイングというのが町のテーマだったので、それを中心にしながら、全体を「記憶・環境・未来」という3つのゾーン構成にして、そこに招待作家を1名ずつ、都合3名の招待作家を入れる、これに加え5名の公募作家を入れるという構成でパブリックアートをやろうご提案して実現したプロジェクトです。1つ1つの作品についてお話を

していると時間が足りないので省略しますが、このときすごく気を遣ったのは、パブリックアートを作るというのは、若手の作家にとって、ものすごくハードルが高いということです。

仮設の作品ならあまり気にしなくていいことを、一生懸命やらなければいけないのです。逆に言うと、若手にとってパブリックアートを作るチャンスというのはなかなか巡ってこない。そのチャンスがあるということは、やはり宇部の持っている価値の一つだと思います。そういう若手にとってチャンスがあるものにしたいということで、その上で難易度を下げていくために、設置場所をあらかじめ想定して、その設置場所に対して具体的なプランを提案してもらおうという形態をとりました。

そのことによってできてきた作品がこちらです。結果的には、「記憶・環境・未来」というテーマに沿った、非常に素晴らしい作品群が揃ったかなというふうに思っています。

■おじさんの温泉街のイメージを変えた「道後オンセナート」

もう一つの事例の「道後オンセナート」ですが、こちらは道後温泉、今、きっと若い方は道後温泉というイメージがよいのではないかと思いますけれど、昔の道後は本当におじさんの温泉街だったのです。おじさんたちが団体バスで乗りつけてきて、でっかい宴会場にコンパニオンを上げて大騒ぎして夜は風俗店に消えていくという、道後もそういうところだったのが、このアートプロジェクトをやったことによって一変していくわけです。

私がプランナーとして考えていたことは何かと言いますと、大きな課題は宿泊観光が伸び悩んで、新しい観光動向への対応というものが非常に遅れてしまっているということで、そ

これに対していろいろなアプローチが必要だろうとプランニングを進めていきました。

まず、滞在時間をどう伸ばしていくか、来訪動機をどう作るかということで、最終的に立てたコンセプトが「最古にして最先端」ということです。この言葉自体は山出さんと親しい、私の先輩の松田という、スパイラルのプランナーが最終的には考案したのですが、「最古にして最先端」という非常にコンパクトで、力のある言葉ができて、これを旗頭にアートプロジェクトを推進しました。



一つご紹介したいのが、「ホテルホリゾンタル」というプロジェクトです。ホテルの一室をアート作品化するというものです。道後のホテルに参加してもらって、それぞれ自分たちのホテルの一室をアーティストに任せて、その部屋を丸ごと作品化するというプロジェクトでした。このとき、非常に特徴的だったのが、アーティストのフィーは、実行委員会つまりは公共が負担

する、その代わり整備費、アートを実際に作る費用というのは全部ホテル側の負担、民間事業者の負担ということにしたのですね。

そうすると何が起きたかというと、参加している9軒のホテルがそれぞれ競い合いを始めるわけです。うちが一番になりたいというコンペティションが始まるのですね。そのことが非常に功を奏しまして、このプロジェクトは大きな話題になりました。今、道後は「女子旅の聖地」と言われるようになり、10年前とは全然違う道後が変わったと思っています。

プランナーとは何なのかというと、わかりにくい職業だと思うのですが、私が職業としてやっているプランナーというのは、言ってしまうと建築で言うところの設計に似ています。

今日は工学系の方がたくさんいらっしゃると思いますが、実際に建物を作る大工さんなどの前に、設計の人というのが必要なわけですが、プランナーというのはソフト側の設計を基本的にはやっています。

与件を整理する、コンセプトを作る、事業内容の具体化を図る。そこができれば制作監理をやっていくというようなことで、フロー的にやっていくわけですが、私が比較的重宝がられたのは先ほど言った、純粋なアートの出身ではないということで、いわゆるアーティストと行政などのクライアントサイドを結ぶ共通言語を開発して、そこをコントロールしていくというようなことを職業というか得意としておりまして、そういうことを通していろいろなアートの可能性の拡大ということに取り組んできたのかなと思っています。他にもいろいろありますが、また後半に譲って、いったんここまでにしたいと思います。

野田 ありがとうございます。では最後に山出さん、お願いいたします。

■BEPUPROJECTを2005年に立ち上げる

山出 皆さんこんにちは山出です。時間もそれほどないので、私も駆け足で話をさせていた

だきます。まず、軽く自己紹介をすると、守屋さんからアートの専門家ではないという話があったのですが、私の出自は元々アーティストです。いろいろなところで活動していて、それこそスパイラルで、当時私は26歳くらいでしたが、展覧会に参加したこともあります。とはいえ私自身も別に美大で学んだわけでもなく、今は経営者ですけど、経営も学んだことがなくて、ある意味、必要な技術や知識というのは自分で身につけて試しながら実践してきました。通常のアртиストやアートプロデューサーとはちょっと違うのかもしれませんが、そういう人間です。



2005年に BEPPU PROJECT という NPO を大分県別府市で立ち上げました。当時は芸術祭を開催するというのを一つの目標にしていたのですが、その実現を目指す中で地域とどう向き合うかということに取り組み始め、様々なことを展開していきました。

例えば別府の中心市街地の活性化を目指していく中で、2007年には佐々木先生にも大変ご尽力いただきまして、先ほど名前が出ましたが、チャールズ・ラ

ンドリーさんと、フランスのナント市の元文化局長のジャン＝ルイ・ボナンさんという方にお越しいただき、創造都市シンポジウムを行ないました。実はこのシンポジウムを2007年に行なったことが大分県の一つのターニングポイントになり、その後大分県が「そうぞう県おおいた」という戦略を提唱したり、またこれも佐々木先生と野田先生にも大変お世話になりましたけれども、2022年に「東アジア文化都市」に選定されたりするなど様々な展開が広がっていくことになりました。

2020年、21年に山口県のちょうど真ん中のエリアで行なわれた「山口ゆめ回廊博覧会」という事業に関わらせていただいた際、宇部市では夜のときわ遊園地でアートイベントを行ったり、ときわミュージアム「世界を旅する植物館」で食と演劇のイベントを行ったりしたのですが、大変残念なことに当時はコロナの時期だったので、それほど大々的にはできませんでした。その後2022年3月に BEPPU PROJECT の代表を退いて、次の代に代表を譲り、今は、次のステップに踏み出しているところです。

■国東半島でのアートプロジェクト「国東半島芸術祭」

彫刻については、自分が関わったことしかお話しできないのですが、二つ紹介したいと思います。一つ目は大分県の国東半島でのアートプロジェクトです。

まず国東半島という場所について、皆さんも神様仏様と言って手を合わせるがあると思いますが、あれは二つの異なる宗教観を、習合するという考え方なのです。そういう日本特有の考え方が生まれたのが、大分県の国東半島だと言われています。ここには神仏習合の文化が今でも色濃く残っていて、同じ部屋の中で神棚と仏壇が隣り合うような間取りになっている家が多くあります。このような地域の活性化を目指していこうと、2013年から行政が

主導して始めた「国東半島芸術祭」のディレクターを私が務めていました。

私は最初にこの芸術祭に関しては「継続しない方がいい」ということを、県に申し上げました。どういうことかということ、イベントの継続よりも、芸術祭のために設置した作品をどうやって維持していくかということや、芸術祭終了後もこの地域に作品が徐々に増えていく方法を設計することで、毎回何万人も訪れて地域に負荷がかかり過ぎないようにするやり方をしてはどうかと提案させていただき、この芸術祭が生まれることになりました。



左側の写真は、山の頂上のようなところに、鉄の彫像、当時は裸像と言われていましたけれども、アントニー・ゴームリー氏の作品が設置されている様子です。他にも、宮島達男氏が30mぐらいの岩壁に作品を作ったり、割と最近できたものでは、島袋道浩氏が山に登るための道を作ったり、イギリスを代表する彫刻家であるレイチェル・ホワイトリード氏の作品を設置したりしています。

これらは先ほど藤原さんの説明にあった宇部の彫刻の考え方と少し違って、この場所でないと意味がないという作品にしているのですね。なので、全員にまずそれぞれの場所に来ていただいて構想を練っていただいています。何人かはこの場所でやってほしいということを依頼しましたが、例えばゴームリー氏や島袋氏、宮島氏に関しては全くフリーハンドで、ここに来てから考えてくださいと依頼しています。

これらは宇部の彫刻とは違って、この場所から動かすことができないものなのですね。この場所特有の文化や歴史、その地域の物語というものを題材にしながら作品を構想しているので、ある意味それぞれの作品を説明することがこの地域の特殊性、特異性を紹介することに繋がるように考えて作りました。

■10年間継続する展覧会『ALTERNATIVE-STATE』プロジェクト

今ちょうど進めているものを最後に一つ紹介します。『ALTERNATIVE-STATE (オルタナティブステート)』というタイトルのプロジェクトです。私にとってこのプロジェクトが、別府でのプロデュースの最後の仕事になります。これは、街の中にいくつかの展示会場を作り、それらを皆さんに巡っていただくというもので、何時に見るか、どの場所から見るかということはある程度指定しています。つまり、美術館での展覧会の鑑賞体験と同じようなことを街の中でやらせてもらおうとしているので、たとえば夜にしか見られないという状況が明確に存在しています。

このプロジェクトでは4年間かけて毎年2組ずつ計8組のアーティストの作品を街に設置していきます。都市の中で展示をするにあたりいろいろな考え方があるとは思いますが、基本的に本プロジェクトは恒久設置ではなく、10年間継続する展覧会と位置付けています。

ですので、作家には10年間設置し続けるという前提でプランをご提案させていただきました。

4組はある程度私の方からこの場所でこういう作品はどうだろうかという提案をしましたが、残りの4組には、自ら好きな場所を見つけて作品をつくってもらうことにしました。



例えば、今進めているのが右上の内海昭子というアーティストの作品です。画像では、越後妻有のカーテンの作品が表示されていますけれども、実際には、車でたどり着くのもなかなか困難な山の奥、人里離れた場所にビオトープを作るといった地域を再生するプロジェクトが進められています。

真ん中にあるのは、今年の12月に完成する目[me]というアーティストの作品です。このアーティストからは、一件丸ごと家を変えてるので穴を開けても

何をしてもいい家を探してくれというオーダーを受けて、とにかく探して交渉し契約して今制作を進めているところです。

これら8つの作品を時間軸に沿って体験していくというのは、なかなかイメージしづらいと思うのですが、この鑑賞体験のためのツールをいくつか用意しようとしていて、その内の一つが音声コンテンツです。これを今、詩人の御徒町凧氏とともに作っています。

朝から夜までの時間帯ごとの音声を聞きながら街を巡る中で、アートと出会っていく。

必ずしもそれはアートの解説ではないのだけれども、アートとクロスしていくような物語となるように作っています。俳優さんにも読み手として関わっていただいている、そのコンテンツを今作っていて、来年2月に完成予定ですのでぜひ見てもらえればと思います。彫刻と、まちを巡っていくという機能をこのプロジェクトでは作ろうとしました。

最後になりますが、この「オルタナティブステート」というのは何かということをご説明します。「オルタナティブ」は、異なる選択肢や、支配的な今のその考え方に対する、そうではないあり方のようなことで、「ステート」というのは状態を意味しますよね。

これは私にとって、「別府」という地名を無理やり英語に訳そうとしたときに、「オルタナティブステート」という言葉がぴったりだなと感じたことから、今までと異なる観光のあり方というものを作ってみてもいいかなと思い、このようなタイトルにさせていただきました。以上、事例でした。ありがとうございました。

<ディスカッション1>——宇部のビエンナーレに関わって感じたこと

野田 ありがとうございます。一通り発表が終わったので、これからディスカッションに入りますが、一つは例えば、宇部のビエンナーレに関わって、感じたこと、具体的に言うと、これはいいなと思ったいい点や、ここはまずいねという悪い点、そのほか何か気づいたことがあると思います。「こうだったんだ」のような。なんでもいいのですが、宇部に関わっていらっしやらない方は「アートのまちづくり」についてでもいいですから、感じたことをひとつずつおっしゃってください。そこから口火を切りたいと思います。



■60年間継続している価値が見えるようになるという

守屋 さっきも言いましたけれど、むしろ宇部がこの取り組みを60年も続けてこられた秘訣を教えて欲しいと思いながら聞いていました。よく冗談で言うのですが、某県で始まった芸術祭が知事が変わった途端に終わって、そのとき、新しい知事が「アートをやるとパンダを呼んだ方が人が来る」と言ったとか。先ほどの佐々木先生のお話を聞いていて改めて思ったのですが、「誰にも頼まれたことじゃない」ってスライドに書いてありましたが、アーティストの最大の特徴はそこだと思うのですね。

私はどちらかというと、プランナーという立場は、地域のニーズをきちんと体系化して分析し、それに何かを当てはめていくというような、言ってしまうとデザイン志向なのです。ある社会課題に対して最適解をデザインするという事は得意なのですが、アーティストの人たちは発想が全然違う。

普段から自分が感じたことを作品として出して、世の中にその価値を問うてくるわけですよ。そこがやっぱりデザインとアートの最大の違いかなと思っていて、私は今、イノベーションだのなんだのって言うけれど、そういう誰にも頼まれていないことでないと時代を変える力はないのではないかと感じています。

そういう一見何か価値を理解し難いことに対して、宇部はきちんと理解を示して、60年間それを継続しているという、そのことの価値が、もっと見えるようになるというというのが、逆にすごく感じる場所です。

野田 ありがとうございます。今、守屋さんから出たなぜ60年以上続いているのかについて、彫刻展に関わっていらっしゃるお二人には、自分なりの解が見えている部分があるのではないですか。日沼さん、藤原さん、その点についていかがですか。

■自分たちのゆるぎない価値は何かといったときに戻っていけるものが“彫刻”

日沼 そうですね。一つはどこにも真似のできない、そのスタートのあり方ですよ。まずは市民運動がきっかけとしてあるのですが、そこでアートを選び、そこに土方さん、大高さんが参画してアーティストが来てどんどん自分たちでムーブメントを作っていく。その、どのひとつが欠けてもおそらく成し得なかったことだと思います。こうした底上げの力というのはどんなに時代が変わって、経済の浮き沈みもありつつ、人口減少やその他いろいろな

町の課題があったとしても、自分たちの揺るぎない価値とは何か、戻っていける地点があることが宇部の彫刻なのだろうと思うのです。

ビエンナーレ自体は、今、また、新たな取り組み（トリエンナーレに移行）が行われていますけれども、これまでもテーマや素材を提示した公募を行った年もありました。審査員や公募の仕組みも時代による変化をしてきましたが、やはり、戻っていくことができる原点がある。彫刻という（物質そのものとしての）揺るぎない存在、そこに行けば必ず立っているという存在。素材によって、経年変化により取り壊しを余儀なくされる作品は、もちろんあるのですが、彫刻とは基本的には時間が経てもそこに立っているもの。物質・構造を持って立って続けている強さ。彫刻が持つその価値を、宇部の人々が見続けながら暮らしてきたというリアリティが、宇部の彫刻のまちづくりを支えてきたのかなと思っています。

野田 始まり方の問題と市民の力というか、やっぱり彫刻という作品の存在様式というか、その特徴、物があるというのはわかりやすいのではないのでしょうか。

藤原さんどうですか、今までなぜ続けているのかということに対して。

■変えることに対して慎重であり続けるべき

藤原 前審査委員長の酒井先生がよくおっしゃっていたのは、「盛り上がるな」というようなことでした。「盛り上がり過ぎるな」と。

要するに常にこういうことをやっていると、もっとこうしたらいいのではないかという意見が、いろいろな人から出てきて、変えたいという動きが起こるのだけれど、でもやっぱり変えることに対しては、慎重であり続けるべきだと酒井先生はいつもおっしゃっていました。前は2年に1回という仕組みで、アーティストが送ってきた模型などを見て審査委員会がこれだなと選んだものを現物を配置する、極めて安定的なフォーマットがあること、このことがやはり非常に重要だと酒井先生はおっしゃっていました。

もちろんそれとは別に実験的にアーティストインレジデンスをやってみたりなど、それぞれの市長の考えで、試しにこういうことをやってみたいということは取り入れていくのですが、軸はやっぱり揺るがせないというふうにすることによって蓄積されているものがある。

同じフォーマットでやっているからこそ時代ごとの変化、彫刻というものがどう変化していったのかもすごく見て取れるし、私もここで審査員になって初めて丁寧に1個1個彫刻を見ていくと、本当に形という意味で学ぶことがめちゃくちゃあるのです。

例えば図書館に行くと、図書館の中庭に小清水さんの彫刻があるのですが、そんな町はないわけですよね。「それイタリアか」という感じで。要するに、図書館に行って中庭に何となく置いてあるものが非常に質の高いアートであるというのは、文化都市そのものですよ。あとはこちら側の感受性の問題というか、そこで生きている中学生、高校生、大学生の感受性の問題なのです。

彫刻というのは、極めて発信力の弱いメディアなので、こちら側が受け取る気持ちにならない限りは読めない。私も審査員になって意識的に読むようになって初めてわかることもたくさんある。例えばこのエントランスに向井良吉先生の名作の彫刻を再配置しましたけれ

ど、何気ない造形に見えるかもしれませんが、やっぱり本当に向井良吉はさすがだなというものなのです。あれがさすがだなと思う人は彫刻家なり建築家になっていくのだと思うのですが、読む力ですよ。だから読むべきものがたくさん置いてあるということは、やはり読む力を要求すると思うので、これはとんでもない環境だなと、関われば関わるほど酒井先生がおっしゃっていたことが非常によくわかります。

だからそれが特別なものだと感じて運営する人たちを、代々、継承しているところが「宝」かなと思います。普通こういう委員やアドバイザーは年度ごとにバチバチ切られて、どんどん意識が薄れていくのですけれど、タスキが重たいというのが良い。それは多分美術にとってもそうで、土方定一先生のタスキを酒井先生は持っているという重みがあったし、それを今回水沢先生が受け取ることの重さというものもあって、それぞれが歴史を重く感じているところがすごくいいなと思っています。

野田 それはなかなか見えにくいけれど、とても大事ですよ。次世代が世代を超えていくという観点からはね。何か言語化しにくいものだけでも。

■宇部はコミッティが継承されているからキュレーターが変わっても揺るがない

藤原 例えば野田さんのタスキを横浜市で継承している人は今いないのではないかということをおすごく思っています。だから本当に継承する、人をつくる仕組みというものが、日本には極めて少ないですよ。

でもやはり宇部ビエンナーレはコミッティの仕組みがよくできていて、そのコミッティが審査員を選ぶ。コミッティは変わらないので、審査員が毎回変わっていても揺るがない歴史が生まれる。やはりその組織のレイヤーの仕組みのデザインが、宇部ビエンナーレはできているという気がします。

野田 それはたまたまできたのだらうとは思いますが。これまでアートと地域づくりにコミットしてこられた山出さんはいかがですか。今の質問に対して。

■宇部には生まれたときから彫刻があることが当たり前前の世代が生まれている

山出 多分最初に意識的に宇部を見に来たのは2008年の年末です。ここで展示していたホセイン・ゴルバというアーティストに、翌年の別府の「混浴温泉世界」に、実際に参加してもらおうので先に見に来たのです。そのときに案内していただいた方がとても強く印象に残っていました。

その数年後に私はある企業の新人研修の講師を2日間ぐらいしていて、最終日にグループワークで参加者に発表してもらおうということをしていました。

この会社をどうやって発展させるのかということをおみんなで考えていく上で、一つの事例として先の宇部の話をしました。一般の方が思いを持ってこの地の歴史や文化、公園の素晴らしさを語っていたこと、つまり、シビックプライドについてのエピソードです。

そうすると、まだ23歳ぐらいの女性がつかつかとやってきて、「私、宇部出身です」って

言うのですよ。「ときわ公園のことを紹介してくれて本当に嬉しいです。アートには全く興味がないのだけれど、あの公園は市民の誇りなのです」という風に言っていました。

多分宇部の活動が続いていた理由は、今西錦司の『サルはなぜ立ったか』という話と同じなのですが、続くべくして続いていったということではあるのですが、大きなポイントは、最初の10年15年、20年を続けられたということだと思います。

その女性のように、生まれた頃からあの公園には彫刻があるということが当たり前になっている世代が生まれる。それがこの宇部なのです。それは変えられないと思うし、変えるべきではないとも思います。ただもちろん時代の中で藤原くんがやっているように少し場所を変えていくとか、いろいろなことが柔軟にできるということも素晴らしいですよ。

だからまちと人々は変わっていくのだけれど、彫刻がこのまちと人々の成長を見守ってくれているということが、何か現象としてすごく素敵だなと思いました。

<ディスカッション2>——宇部への提案

野田 ありがとうございます。シナリオによれば、2つ目のテーマ、お題があるのですが、それはこれからどうしたらいいのでしょうか、どう発展させましょうかというのですが、今、それを否定されたから今回やらない方がいいよという話なのですが、そうは言っても、こういうふう発展したら面白いのではないかと、特に若い人たちに向けて、何か提案があると思うので、守屋さんからいかがですか。

■彫刻のプロジェクトに込められた「ナラティブ」をアーカイブ化する取り組みを

守屋 藤原さんがおっしゃった「盛り上がるな」というのはよくわかります。やはり盛り上がってしまうと、雑音も増える。ただですね、私自身がこちらのプロジェクトを拝見していて、今、自分が熱心にやっていることと重ねてご提案したいなと思ったのは、「ナラティブ」物語化という話なのですが、冒頭申し上げましたように私は元々社会学の出で、文化人類学が専攻なのですが、文化人類学では口頭伝承ということをすごく大事にしています。

参与観察など専門的にはいろいろありますけれど、コミュニティに参加して、そこに伝わっている、口頭伝承されていることを物語として記録してアーカイブしていくということをやります。彫刻というのは、先ほど言ったようにその彫刻家は誰かに頼まれて最適解のために作品を作っているわけではなく、自分の中にある動機、自分の中にある直感のようなものを一つの作品として、いわば凝縮させているわけだと思うのです。

その凝縮された何かを溶解していくというか、その作家自身やそれを見てきた人たちがその作品を通して何を感じたのか、何を感じていたのかというようなことを、アーカイブしたいなという気持ちにすごくなりました。

田原市でやっているプロジェクトでも、実はアーカイブ化に取り組んでいて、あそこは、花の生産が日本一だという話をしましたけれど、それは何故かというところ、元々渥美半島というところは水が全くないところだったらしいのですよ。そこに豊川用水という用水を引いて、今までサツマイモしか取れなかった土地に、野菜や花が育つようになった。その歴史を知ったときに、その用水ができる前の田原を知っている人たちのインタビューを取りたいと思って、9人ぐらいだったか、インタビュー集を作ったのです。それを全部音声データで公開し

ているのですけれど、自分でいうのもなんなのですが、すごくいいんですよね。

こういう彫刻のプロジェクトに取り組んでいるところで、そこに込められたナラティブを溶解していくような取り組みがあったら面白いのではとちょっと思いました。

野田 では日沼さんどうぞ。

■宇部が持つ彫刻を置き換えることができる技術はすごい

日沼 そうですね、いろいろ考えるとところもあるので、アートや歴史的な視点で言うと、70年近い野外彫刻の歴史そのものが、この場所の価値であるということです。ここには彫刻の歴史が全て揃っている。(時代によって変遷してきた)彫刻そのものもそうだし、設営の技術もそうです。



例えば、(一般的に)彫刻は設置したらそこから動かさないものがほとんどです。でも宇部の場合は、一旦野外彫刻の丘に展示しても、また街のあちこちに移設してきたことです。

それはすごいことなのです。でもそのためには移設計画実現を支える技術者がいて、それにアーティストが宇部を信頼していないとできませんよね。自分の作品が、いずれどこに置かれても構わないという信頼やそういったものも含めて、その経過を常に考え続けて変化を恐れないこと、やはり技術に裏付けられた自信とアーティストからの信頼があるということが必要です。パブリックアートを巡るいろいろな出来事が、70年間の歴史として詰まっている場所というのは他にはありません。

今の時代は、スピーディーに答えが出たり、向こうから情報を与えてくれるものが最も価値があるというふうには考えられている時代です。しかし、そこにあるものにじっくり向き合っていて、自分の中で答えが出てくるまで対話ができる相手というのはなかなか実はなくて、先ほど藤原さんがおっしゃったように自分の創造力の問題というのは、アートだからではなく、自分がどう生きるのか、その社会とどう向き合っていくのかという問題です。次世代の皆さんが今、ここにいるけれども、本当の自分の鏡がそこにあると思って欲しいのですが、何か自分との対話をするつもりで彫刻作品を通じてまちに向き合う。そのきっかけがこの宇部に生まれて、もっとどんどん育ってほしいなというふうに思います。

野田 ありがとうございます。山出さん。どうですか。

■宇部は変えない方がいい、変えないで欲しい。重要なのは続け方

山出 一言で言うなら、宇部は変えない方がいいと思っています。結論は変えないで欲しい。それだけです。重要なのは多分続け方なのだと思うので、その続け方のデザインが、多分今から必要なのだと思います。そこはいろいろやり方があると思うので、もちろんコンペでやっていくという方針は、とても重要ではあるのだけれども、予算的なことも含めて、いろ

いろなやり方があると思うので、宇部はとにかくいくつかポートフォリオを持つべきだと思います。

野田 ありがとうございます。藤原さん再度お願いします。

■宇部はもっとアートを作る場所になるべき——宇部に公共のアトリエを

藤原 私がやったらいいなと思うのは、二つありまして、一つはこれだけ彫刻の修復のノウハウ、ハードが蓄積されているナレッジ、知見をもっと生かしたい。

だから、このノウハウはきちんとオープンにすべきだなということも思うし、同時にやっぱり宇部がもっとアートを作る場所になるべきだということを思っています。瀬戸内海は製造業が極めて豊かで、造船もあるし、極めて豊かな製造背景があるので、それはもの作りという意味では工業製品というものもあるのだけれど、アートをつくる場所にしたい。それで宇部に彫刻家が見える公共のアトリエが欲しいということはずごく思います。公園の中にアトリエを絶対に作るべきだと思っていますね。

もう一つ実践しなければと思っているのが、一緒に歩いて一緒に見るということをもみんなでやるのがすごく大事だと思っています。せっかく今回トリエンナーレになるので、みんなで彫刻について話し合ってみるということをどんどんやっていって、その先にスクールのようなものができるかと思うかと思っています。先にスクールという仕組みを作ってしまうと、制度になってしまうので、それはちょっと宇部っぽくないなと思い、せっかくある財産をどう読むかということのリーディングのプロジェクトのようなことができたらいいなと思います。

幸いなことに私と日沼さんは能動的に宇部を変えていける立場にいるので、ちょっとずつでも何か変えていくということに対して動いていきたいし、山出さんや守屋さんを、パーソナルな感じで巻き込めたらいいなとすごく思いました。山出さんと一緒に彫刻を見て歩くこともしてみたい。そういう個人活動の連鎖でしかコレクティブなことは起きないと思うので、そういうことを、せっかくの宇部の財産を使って楽しみたいなと思います。



野田 ありがとうございます。藤原さんの提案は、見える提案というか、都市全体が一つの大きなアトリエだという話で考えたりできますね。では最後になってきましたので、私から海外の事例を一つぜひ紹介したいと思います。

■ドイツのミュンスター彫刻プロジェクトとの連携を

ドイツの「ミュンスター彫刻プロジェクト」です。ミュンスターは人口 32 万人ですから、宇部の倍ぐらいの人口がいるのですけれど、宇部と同じく工業都市としての歴史があって、現在 5 万 7000 人の学生がいます。学生比率がすごく高い。ここも市民運動から始まりました。ジョージ・リッキーという人が私の彫刻をとりあえず寄贈すると言ったら、反対派の人がいて、そんな訳のわからないもの要らないと川に捨ててしまいました。お前、何をやるのだという反対派と賛成する市民との間に議論が起こったので

すね。そのときに市が属するノルトライン・ヴェストファーレン州に、州立美術館があるのですけれど、そこのバスマンというキュレーターがいいチャンスだから、議論をしながら、フェスティバルをやろうよと考えて、結構有名な人たちに呼びかけて10年に一度フェスティバルを実施することになりました。

10年に一度、まち全体を会場にしたフェスティバルが始まりました。1977年ですから宇部よりずっと後なのです。次は2027年に開かれます。



地図に見えますように、会場が40ヶ所ぐらい点在しているので、自転車で回ります。こんな街中にも作品が展示してあるという感じで、元のスケートリンクを改造した会場で、ピエール・ユイグという作家が作品をつくった例もあります。

このミュンスターと何か交流できないかと前から思っていました。人的交流できればと思います。市民から始まった運動という共通項もありますね。今度はどうも3人の女性アーティストがチームでディレクターを担当するようです。国際交流もやったらいいよねという話です。

このミュンスターと何か交流できないかと前から思っていました。人的交流できれば

<フロアコメント> 彫刻と市民をつなげる役目を果たしたい——宇部市ふるさとコンパニオンの会



パネリストの先生方、いろいろお話ありがとうございました。佐々木先生もありがとうございました。野田先生、私、先月横浜に3日ほど滞在いたしました。ちょうどみなとみらいにおりました。象の鼻では10年ぐらい前にソフトクリームをいただきました。

私もアートには全く縁がなかった人間なのですが、34年前に宇部市がふるさとコンパニオン養成講座を開いてくださりまして、そこで初めて宇部の彫刻に取り組むようになりました。

60年に及ぶ宇部の現代日本彫刻展の歴史がございまして、私どもはその半分に関わっております。今日も午前中、湖水ホールで「Why 彫刻？UBE ビエンナーレ再発見Ⅱ」というのを見てまいりましたが、第15回展からこれは見たなという感じが蘇ってまいりました。

ちょうどその会場におりましたときに、ある女性の方が傍に来てくださりまして、それがお隣の山口市から週に1回か2回お休みの日にわざわざときわ公園をウォーキングしに来てくださるのだそうです。なぜか山口にはそういうところがないとおっしゃるのですね。常盤湖があってその周りに彫刻があって、緑があって、とってもいいところですねとおっしゃって、展示してある写真を見てこれ覚えがありますとか、ずっとそういうファンの方がおられるということが、私はとっても嬉しかったのです。

宇部市民は案外気がついていないのです。本当に、街中にたくさん彫刻があるのに車で通

るだけだと記憶に残らないので、ご案内すると、ここに彫刻があったのですねという感じになります。なぜ宇部でこれだけ彫刻展が長く続いているか、宇部新川駅前に置かれた彫刻が始まりです。その当時、宇部が荒廃していたときに子供たちを彫刻が引き寄せた。そこから始まりますので、やはり青少年を健全に育てたいという気持ちが、市民の思いが今まで続いているのだらうと思っています。

次回からは、冬の会期になり、秋から冬にかけて私どもも毎日交代でご案内をさせていただきますけれども、しっかり厚着をして出なければいけないなと思っていますが、先生方のご助言をいただきながら、私どもも一生懸命、彫刻と市民を繋げる役目をさせていただけたらと思っています。本日はどうもありがとうございました。

<質問1> “コミュニティ”という一言だけで地域のまちづくりが処理されてしまうのでは？

本日は貴重な講演ありがとうございました。山口大学工学部建築学科の3年生です。藤原さんに対し質問というか、今ちょっと私が考えていることについて、お話をさせていただこうと思っています。

建築学生として設計演習を通していろいろ建築を考えている中で、よくコミュニティや共同体というキーワードを使って設計を進めていくのですが、その一言だけで、地域のまち作りや、人と人のネットワークなどが語られてしまう。コミュニティという一つの言葉で雑に処理されてしまうことが、よくないなと思っています。

その中で私は、その建築が作るコミュニティと建築家自身が作るコミュニティの二つを分けて考えた方がいいのではないかと考えていて、建築というのはそのコミュニティを作るための器だと思うのです。

それに対して建築家が作るコミュニティというのは、例えばある敷地に対して建築を作るときに、その周辺を建築家は読み込みますよね。近くの町に住んでいる人たちに話を聞いたり、カフェの店員さんにいろいろな話を聞いたりします。その中で人と人のネットワークが生まれて、地域住民同士もその建築家を通して、今まで話したことがなかった人たちと繋がるなど、建築家自身がコミュニティを形成する起点になれるのではないかと考えています。

それが彫刻のまち作りにおいても同じことが言えるのではないのでしょうか。彫刻が街を作るのではなく、それを作る彫刻家が町に出向いて、市民と喋ったり、街の中で彫刻を作ったりすることで、まち作りというかコミュニティが形成できるのではないかと考えています。

そういう意味で言うと、藤原さんがさっきおっしゃられた、公共のアトリエを作るということは、そのいい例かなと思っています。ありがとうございました。

■資本主義の論理を載せない運動の秩序をどうやって社会の中に組み込むか

藤原 そうですね。コミュニティというのは、やはり社会を作っていく上で非常に重要なものだと思いますが、少子高齢化という問題と、あとは「疎」になるというのですかね、日本全体があるいは世界全体が疎になっていくというポスト近代の社会になるじゃないですか。そのときに疎になるのだけれど、それは豊かだという哲学が必要だと思うのです。だから先ほど最初に佐々木先生がちらっとおっしゃった「創造農村」というのが、私はすごく重要だと思っています。私もそういう農村的な地域に関わっていくときに、賑わいということは実

は重要ではなくて、そこに静かな豊かさや、生きていくことの実感が毎日あるということがやはり何より人間にとってすごく重要なので、ときわ公園を散歩して今日はすごくいい日だなと思ったら、それはいい人生なわけですよ。

そういうことを考えたときに、そこに何があったらいいのかなと建築家は考えるべきだと思っています。例えばそこですごく美味しいコーヒーを飲めたらいいなと思うのだけれど、あまり人が来ない公園で、コーヒー屋さんをやっても生業として成り立たないよね、となったときに、でもそういうところでコーヒーを入れたいと思う人もいるだろうと思ったら、それは職業としてのコーヒー屋ではないのだろうなと思うのです。

そんな疎なところで成り立つ経済や産業って何なのだろう、同時にそこが風景を支えるものであるということが、その疎だけど何か人間が環境を支えていくということに関して、経済を含めてまだ発明がないわけですよ。

大高さんが言うように、近代というのは魔訶不思議な状態を作ってしまったって、その資本主義も含めて、人間は解き切れていないのですけれど、それに対する何か新たなるビジョンが必要なかなとは思っているので、先ほどの佐々木先生のレクチャーの中に出てくる「社会協同組合」というのが、やはりすごく大きなテーマだと思うのですが、資本主義の論理を載せない運動の秩序をどうやって社会の中に組み込むかを、空間の問題や都市計画の問題、税制の問題などいろいろな問題で解き切らなければいけないのですけれど、それはどんな町からでも発明ができるのだと思います。

宇部からしかできない、宇部の社会状況が作る宇部からしか作れない社会的発明というものもあると思うので、ぜひ山口大学の学生にはとんでもない発明をしてほしいと思いますが、宇部はこの都市組成ができていない街なのですよ。中心市街地が形成されていない、別府のように「アーバンティッシュ」がないわけですよ。

その都市組成があれば、都市組成の価値の転換という技が使えるのですけれど、都市組成がないと価値の転換ができないという問題があって、それはもう大変な難題なのですが、それを解いたら世界中の過疎地域の問題はおおむね解けるのでぜひ解いて欲しいと思っています。

酒井先生がおっしゃったのは、彫刻を考えるとということが彫刻を育てるということではなくて、ノーベル賞を生むことであってほしいとおっしゃっていました。つまり、何か問題を考えたときに、その問題そのものが全く新しい創造性を生むということはやっぱり信じて欲しいところかと思うので、何か彫刻は彫刻、アートでしょみたいにくくらずに彫刻の問題を解くことが、自分にとって本当に創造性を喚起するのだと思うと、今はうちに潜んでいるなと私は思います。ぜひ期待しています。

<質問 2>「彫刻のまちづくり」というが、彫刻はまちをつくらないのではないか？

同じく山口大学工学部の学生です。建築やまちづくりを勉強しています。自分は宇部市の人間ではないですけれども、大学で宇部に来て4年目になります。もちろんときわ公園の近くに大学がありますので、彫刻のことは大好きですし、学校の授業でも彫刻美術館という設計演習がありましたので、大好きですね。本当に県外の美術館に行っても一番面白いと思う展示は彫刻だなと思います。



今回のフォーラムの彫刻のまちづくりというタイトルですが、私が思うに、ちょっと強い言葉で言うと、彫刻はまちをつくらないのではないか、さっき言われたように、あくまで街を作るのは彫刻家ではなく、彫刻でもないし、町に住む人々なのだという思いがあります。脇さんがおっしゃられたように、宇部市のビエンナーレというのは、市民の活動から始まった、そういう彫刻祭がこれだけ長い年月続いている、それ自体はものすごく素晴らしいことだと思いますし、今後の宇部市が継承していくべきものなのですからけれども、それでは今、現状として市民とビエンナーレが近いものなのかという疑問がずっとあります。

あくまで私たちは個人の鑑賞者としてしかビエンナーレに参加できていない。先ほど藤原さんから対話型鑑賞を今後やっていくべきだという話がありましたけれども、私もそれに大きく賛同します。

日沼さんと藤原さんにお伺いしたいのですけれども、現状、市民と宇部ビエンナーレの関係について、どれぐらい差があるというか、距離があるのか、どう思われているのかお伺いしたいですね。

■宇部市は、まち全体が彫刻美術館になるという理想の理念を掲げている

藤原 鋭い観察だなというふうに今、話を聞いて思いました。それは私も考えたのですが、1回それでテキストを書きました。それを後でもらってください。

「彫刻はまちをつくらない」というのは、本当にそうだと思うのですが、宇部市というのは彫刻をまちに置いて、まち全体が彫刻美術館になるという、理想の理念を1961年に掲げたのです。それはすごいことだと思うわけです。それはつまり、例えばフィレンツェになると言っているようなものです。

フィレンツェもまち中に彫刻があるので、宇部のような工業都市がフィレンツェになるということを決めたことはすごいことだなと思っています。それは宇部市だけでできることではなくて、つまり自分の家の前に彫刻を置いてもいいぞという環境にしなければいけないから、その建物だけではなく、やはり外部環境を作るということを市民が自分で言っ

たということなのです。

どういふ外部環境を、どういふ道、どういふ公園が素晴らしいものになり得るのか、彫刻が置ける場所になるのかということ、もちろん展示委員として私もいろいろ提案するのですが、やはり1人1人の土地を持っている人の想像力によって、このまちが彫刻公園になるのだと思います。彫刻公園になるのだということ、全員がやれるということです。「彫刻を置く」というのは誰でもやれるということなのだなどとあるとき気づいて、これはすごいと思いました。もちろん行政に対して文句も言えるのですが、同時に自分の家だってやらなければいけないのですよね。自分が住んでいる環境、自分が住んでいる大学、自分が通っている大学が彫刻公園足りうるかということ、を自問自答したときに、宇部市にだけ文句を言うだけでなく、大学にも文句を言わなければいけないし、自分が住んでいる家の大家さんにも言わなければいけないわけですよ。

彫刻のまちとしてこの門柱はないのではないかと、この荒れ放題の庭はないでしょうか、この駐車場だと彫刻を置けないじゃないですか、ということをやらなければいけない。だから宇部市役所駐車場に彫刻を置けるように、私は結構ダメ出しをして、設計事務所が変えてくれたのですが、そういう機能的なのだけれど情緒があるというふうはどうやったらできるかということ、やっぱりみんなでやれるということがこの町のすごさで、全員で共有した問題を持っているというのはすごくいいなと思っています。

彫刻がまちを作るということはないのですが、彫刻をまちに置くことと決めたことによって、みんなが難しい共通の問題を抱えたとも言えるので、やっぱり彫刻がまちをつくる、まちを育てるとするのは佐々木先生がおっしゃったその通りだと思います。彫刻が置かれるという問題を持ち込むことによって育たざるを得ないということは素晴らしいことです。そういう近代都市は他にはないので、ぜひ宇部がその第1号になってほしいと思っています。

■いわゆる芸術祭と考えるのか、そうでない何かにするのか

日沼 私も質問をいただいたので、お話するのですが、これから日本現代彫刻展となりますが、いわゆる芸術祭と考えるのか、そうではない何かにするのかということ、皆さんがどう考えるかも、さきほどの盛り上がり過ぎないということも含めて、どういうスタンスで接していくのか。イベント自体もそうですし、日常そこにある風景とも関わるのですが、そこをどう考えていくのかということ、はすごく大事なことです。

かつそれを考える機会があるまちというのは本当に素晴らしいなと思っています。ちょっと話が長くなってしまふかもしれないのですが、実は毎年夏、ときわ公園を学生の博物館実習の場として、学芸員・職員のみならずから学生へのご指導をいただいています。野外彫刻の設営設置の見学、ビエンナーレ広報のプランニング、子供たちを対象としたワークショップの実施の他、山口大学の美術館設計授業の講評会にも参加させていただいたこともありました。

ほとんどが東京・関東近辺出身の学生たちですので、こんなに素敵な場所があるなんてと大感激して帰ります。でもまだ知名度が足りないと、彼女たちなりの正義感を抱いて、SNSでもっと発信すればいいなど、いろいろ意見を言います。けれども、みなさん（市民や学生）にとって、情報発信以上に、皆さん自身の役割、関わり方を発明していくチャンスがたくさん

んあると思います。もっと自分たちなりの楽しみ方や接し方をたくさん発明できると思います。

今さまざまな地域で行われている芸術祭にはボランティアやサポーターという仕組みがあって、運営の方からそのボランティアの仕組みを提示してもらって、1人ずつ人が来て自発的に参加してくださるのですけれども、ただそういう仕組み自体も自分たちで考えたっていいわけです。いわゆる芸術祭のサポーターの仕組みだけが関わるやり方ではないかもしれない、自分たちのエディケーションプログラムをここでやってもらうとか、そういうアーティストと一緒に何かやってみようとかという自由な発案を受け止めてくれると思うのですね。学芸員の人たちも本当にプロフェSSIONALで、いろいろなことを受け止めてくれます。

行政の人たちも一緒に楽しめる工夫やアイデアをどんどん出していくといいのではないかと思います。

＜総括＞競争社会を乗り越えていく連帯経済、社会協同組合といったものの見直しが必要

佐々木 今日はとてもゆったりとした穏やかな気持ちで皆さんの話を聞きました。多分、宇部という町がそういう雰囲気的空間を提供してくれているからだと思います。いろいろなタイプの創造都市があるのですが、穏やかな「創造都市・宇部」も良いのではないのでしょうか。

今日はリチャード・フロリダの「クリエイティブクラス」の話を少しだけしましたが、丹波篠山市が「クリエイティブ暮らし」と言ったのです。自ら創造農村を目指すと言ったのです。都市ではなくて創造農村です。そのとき「振り返れば未来がある」というわけです。

我々はAIを活用して未来社会をどうと考えるのだけれど、実はもっと歴史の中で振り返るべき時代や場所などが多分あるのでしょうか、というふうに考えていくと、無理に未来を考えなくてもいいのではないかと思います。

宇部の場合もおそらくそういう「懐かしい未来」というか、そういったものがきっとあるというふうに今日は思いました。それで、山出さんが活躍している大分県で大分の経済同友会の方々が、2050年に向けた計画を出したときに、これからは「創造都市と創造農村でないと生き残れない」ような、まさに人口減少社会の中で、クオリティ、生活の質を改善しながら、人々が創造的に生きていける、そういった地域社会にどんなふうにアプローチしていくかということが肝心であると言われてはいますが、そのためには、競争社会を乗り越えていく連帯経済、社会協同組合、そういったものの見直しが必要になってくるというふうに考えていまして、野田先生と一緒に『AI時代の創造都市』という本を来年出版する予定なので、そのときはよろしく願いいたします。今日はどうもありがとうございました。

活発に意見を述べ合うパネリストたち（市民交流棟で）



彫刻を核とした地方創生を

まちづくりシンポジウム 活性化への道筋学ぶ

まちづくりのシンポジウム「生活文化創造都市フォーラム『宇部地域会議』彫刻のまちづくり」は29日、市役所の市民交流棟で開かれた。彫刻ファンや学生、市民団体関係者ら80人が彫刻による地域活性化の道筋について学んだ。日本ファッション協会（日覺昭廣理事長）主催、市、宇部商工会議所共催。

同協会は2003年から同フォーラムを全国各地で開催。この日は、国内外の文化芸術による都市再生に詳しい大阪市立大名誉教授の佐々木雅之さんが「世界の創造都市と、彫刻のまち。宇部市の可能性」と題して基調講演した。

米国の有名な現代美術館を誘致して再生したスペインのビルバオ市、北米最大のごみ捨て場をサカス芸術の世界的拠点に変えたカナダ・モントリオール市などの例を紹介。その上で、荒廃した市街を「花と緑と彫刻のまち」にしようと始まった宇部市野外彫刻展（現UJ巨現代日本彫刻展）を「市民の誇りと希望の表現」と高く評価した。さらに「宇部高専や山口大工学部など芸術と科学技術の融合が可能な基盤があり、観光面では彫刻ツーリズムも期待できる。芸術を核とした地方創生モデル都市のポテンシャルを備えている」と指摘した。

横浜市立大大学院客員教授の野田邦弘さんをコ

ーディネーターに、パネルディスカッション「彫刻のまちづくり」に向けても行われた。美術大教授やアーティストに造詣が深い建築家らが、開催間隔を2年に1回から3年に1回に変更する彫刻展の運営などについて活発に意見を述べ合った。

青山佳代市観光スポーツ文化部長は「3年置き開催で生まれる時間的な余裕を有効活用するための参考にしたい」と話した。

“生活文化創造都市推進事業”
生活文化創造都市フォーラム「宇部地域会議」実施報告書

2026年3月発行

編集・発行 一般財団法人 日本ファッション協会
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-5-1
神保町須賀ビル7階
TEL 03-3295-1311 FAX 03-3295-3295