

FUKIAGE WANDER MAP 10 実施報告書

2018/3/15

制作者：吹上ワンダーマップ実行委員会 代表 博多 和宏

FUKIAGE WANDER MAP 10
吹上ワンダーマップ 10 第10回記念開催

< 期間 > **2017 年 5 月～2018 年 3 月**　< 芸術祭会期 > **2018/2/17**(土)～**2/25**(日)

< インフォメーション会場 > 鹿児島県日置市吹上町 野首地区公民館 (旧野首小学校) 体育館

< 主催 > **FUKIAGE WANDER MAP** 実行委員会　＜共催＞野首地区公民館

< 後援 > 日置市（名義後援申請予定）、日置市教育員会（名義後援申請予定）

< 住所 > 鹿児島県日置市吹上町田尻 6038

< 連絡 > 099-296-2127（野首地区公民館）、099-295-0077（博多）、E-mail:info@wander-map.jp

< ホームページ > http://wander-map.jp

FUKIAGE WANDER MAP 10

ライヒライフ!!

人が訪れたくなる様な魅力的な地域を、地域に暮らす人々が自らの手で創造する!

①「日置市に来る・吹上に来る」
②「日置市に来てほしい・吹上に来てほしい」、
③「ライヒ（Reich：ドイツ語で「郷土」）、ライフ（Life：生きる）＝郷土に生きる」
という3つの意味があり、それらを合わせて『人が訪れたくなる様な（来日、来吹したくなるような）魅力的な地域を、郷土に暮らす人々が自らの手でつくりましょう』という想いを込めたスローガンです。

目次

・吹上ワンダーマップの趣旨と10のテーマ、キャッチコピー ……3p
・実施概要／実行委員会 …… 4p
・参加アーティスト …… 5p
・実地内容 …… 6p
・企画実施カレンダー…… 7p
・吹上町全体を会場とした芸術祭の開催…… 8p
・メイン会場…… 9p - 10p
・サテライト会場……11p -25p
・パッションストーク …… 25p
・来場者数 …… 26p
・吹上町の百科事典「吹上典」の制作・発行 …… 27p - 28p
・アーティストインレジデンス（アーティストの滞在制作）＆交流 ……29p
・吹上マイレージ、吹上ちゃんねる…… 30p
・吹上うみがめアートコンテスト …… 31p
・おもてなし、スタンプラリー …… 32p
・ベイプ…… 33p
・スペシャルライブ …… 34p-36p
・ボンダンス大会 …… 37p
・グランドフィナーレ…… 38p
・船木神社の模型船奉納…… 39p
・メディア紹介…… 40p
・総括／テーマの効果、一旦の終了…… 41p
・吹上ワンダーマップ10年の成果…… 42p
・吹上ワンダーマップ10年の沿革…… 43p - 51p
・吹上ワンダーマップ10年／特筆作品…… 52p
・吹上ワンダーマップ10年／アンケート …… 53p - 57p
・吹上ワンダーマップ10年／参加者感想…… 58p - 59p
・吹上ワンダーマップ10年／10年の総括…… 60p
・吹上ワンダーマップ10年／今後の展望…… 61p
・制作者、写真提供 …… 62p

芸術による地域振興・地域つくりの実践

FUKIAGE WANDER MAP PROJECTではイベントによって一時的に地域が盛り上がるのではなく、恒常的に輝く地域をアートを通してつくる事を趣旨としています。地域の人々の暮らしをアートによって（文化的、精神的、経済的、環境的に）豊かにするためにアーティストは何をすれば良いのか？またどのようにして地域にそれを受け入れてもらうのか？そしてアーティスト自身も地域と一緒に豊かになる為に。慣例に捕われず地域や行政と協働しながら様々な取り組みを続けています。

テーマ

『吹上てん』

10（ten）、展、点、店、典、転、天、etc…。

吹上ワンダーマップではこれまで開催年の年号（西暦）をイベント名に付けてきましたが、今回は10周年であることを全面に出すために「吹上ワンダーマップ 2018」ではなく「吹上ワンダーマップ 10」としました。

それに合わせてテーマもシンプルに「吹上」と「てん（10）」を合わせたものにしました。

「てん」を仮名表記にしたのは語呂からの発想に広がりをもたせたいという意図があり、吹上町をテーマにした作品展の「吹上展」であったり、吹上の点（ポイント）が貯まる「吹上マイレージ（吹上点）」であったり、吹上町の食材をてんぷらにした「吹上天」を開発したり、「吹上典」という吹上町の百科事典を作ったりと様々なアイディアがそこから生まれました。

キャッチコピー

10年続いてしまった芸術祭

「～してしまった」という表現はあまり良い意味で使うことはないのですが、今回はあえて「10年つづいてしまった芸術祭」というコピーを採用しました。

近年、地方の活性化の為に芸術祭を開催する例はよく見られるものになってきましたが、芸術祭の開催が本当に地域の活性化に繋がるのかは懐疑的な意見も多くあります。また、単発で終わることも多く、地域の活性化を謳う芸術祭が10年も継続できたことは全国的に見ても稀有な例ですので、『地域の活性化に役立つとは思えない芸術祭なのに10年も続くのには何か理由があるのでは？』と思っていただけるように、世の中に溢れる地域活性目的の芸術祭に対するアンチテーゼな意味も含めてこのコピーを作成しました。



実施概要

名称　FUKIAGE WANDER MAP 10／吹上ワンダーマップ 10
会期　2018 年 2 月 17 日（土）～2018 年 2 月 25 日（日）
主催　FUKIAGE WANDER MAP 実行委員会　　共催　野首地区公民館
後援　日置市／日置市教育委員会
助成　日置市、明治維新 150 周年かごしま文化力向上提案事業、串木野日置法人会
協賛　株式会社フェニックス（そば茶屋 吹上庵）/寿産業/えびす通り商店街/日置市観光協会/アドバンス・アシスト/福田石油店/株式会社新興エコ/パーマ屋さん/ティエム開発/
タイヘイ 吹上店/大福コンサルタント/松山不動産/聚福園/遊月/吹上砂丘荘/いざく歯科/ファミリーマート吹上 伊作店（有限会社コンビニエンス吹上）/
吹上温泉旅館組合（中島温泉旅館、みどり荘、新湯温泉旅館、もみじ温泉、福住温泉）/吹上金融クラブ（鹿児島銀行、南日本銀行、相互信用金庫）/前原 やすしクリニック/
農家れすとらん七菜/マイカーボデー有村/大園フルーツ/花のなかま/乙香/吹上印刷/西酒造株式会社/竜田屋/モンプ/原田吉蔵商店/八田ゴム工業所/池畑金物店/フタバヤ/
びんがた/kunkun/多宝庵/黒豚餃子の妙/伊太利庵Ｋｕｂｏｔａ/古民家食堂 東風 -kochi-/カフェ・アンジュ/ボストンクラブ吹上/ひまわり館/クリエーターズ・ファイル/
KAZUHIRO HAKATA COMPANY

FAAVO支援者様
三上 裕嗣様/永仮 拓哉様/竹下 とみお様/岩佐 まゆみ様/佐藤 英隆様/郡司 孝弘様/郡司 真紀様/豫州月房様/K's FAM 永見優子様/小田 久美子様/原田まき様/
なかがわ たける様・なかがわ あいこ様/T. Kawaguchi様/増田 朝美様/源 有治様/FAAVO運営責任者 齋藤 隆太様

吹上ワンダーマップ実行委員会

実行委員会長（代表）	博多 和宏	野首地区公民館長　寺原 道夫
副実行委員長	深川 正治	野首地区総務部
監査	有村 弘貴	野首地区婦人部
		野首地区青壮年部
福田 晋拓	古藤 光久	中筋 政美　野首地区高齢者部
平峯 世生	宇都 きらり	濵田 恵太　野首地区青少年育成部
熊迫 仁美	駒走 伸一	



参加アーティスト

吹上ワンダーマップ10では過去にワンダーマップに参加していただいた全てのアーティスト（90名）に出展を依頼しました。10年で連絡が取れなくなってしまった方も存在しましたが、滞在制作、展示のみ、ライブのみの参加を合わせて63名のアーティストに参加していただけました（滞在25名、展示のみ25名、ライブ出演13名）。

滞在アーティストにはサテライト会場1つをそれぞれ担当してもらい、質の高い空間を創るとともに、創作活動を通して地域の人々と積極的にコミュニケーションをとる事を意識していただきました。展示のみの参加アーティストも多くの方が「吹上てん」のテーマに合わせて制作した新作を展示していただけました。

滞在制作

カズヒロ ハカタ（鹿児島）
コセ リエ（東京）
奥中 章人（京都）
木下 賢也（鹿児島）
吉永 ジェンダー（東京）
ロビイー（長崎）
松尾 晴代（鹿児島）
石原 啓行（鹿児島）
黒田 陽史（鹿児島）
山中 カメラ（大分）
八雄（京都）
永石 浩幸（鹿児島）
国本 享裕（愛媛）
水内 義人（大阪）
みなみ りょうへい（山梨）
町田 紗記（愛媛）
海野 貴彦（愛媛）
松下　大紀（宮崎）
遠藤 一郎（大分）
このよのはる（東京）
大窪 顕子（フランス）
本 武史（宮崎）
篠崎 理一郎（鹿児島）
重田 美月（東京）
森 貴也（熊本）

作品展示のみ

あごぱん（鹿児島）
アキヒロ ジン（鹿児島）
アキヒロ タク（鹿児島）
椚 あすみ（鹿児島）
ますみつ 三知子（鹿児島）
MEGWIN（東京）
ドラゴン岡（鹿児島）
藤原 英樹（大分）
河童モルヒネ（鹿児島）
渡邊 ゆみ（ドイツ）
永里 礼美（鹿児島）
永里 関人（鹿児島）
夢世（鹿児島）
橋口 かおり（埼玉）
谷山 亮（鹿児島）
はまぐち さくらこ（京都）
田田田 もひちず（福井）
福田 啓人（東京）
はっとり さちえ（東京）
友清 ちさと（東京）
平川 渚（鹿児島）
コタケマン（大阪）
前之園 礼央（鹿児島）
平田 華代（鹿児島）
南 修一郎（鹿児島）

スペシャルライブ出演

ぢゃん（鹿児島）
博多 宮己（鹿児島）
吉村 英世（鹿児島）
宇都 きらり（鹿児島）
ユダ＝オブザイヤー（鹿児島）
カズヒロ ハカタ（鹿児島）
木下 賢也（鹿児島）
ロビイー（長崎）
石原 啓行（鹿児島）
八雄（京都）
水内 義人（大阪）
みなみ りょうへい（山梨）
本 武史（宮崎）

実施内容

●吹上町全体を会場とした芸術祭の開催
　※野首地区公民館体育館をメイン会場に吹上町内に全 33 会場を設置
●吹上町の百科事典「吹上典」の制作・発行
●アーティストインレジデンス（アーティストの滞在制作）
●カズヒロ ハカタを描く展（子供達との協働）　●ITO PROJECT in 吹上
●柔らかい彫刻　●吹上ダルブッカ部結成　●吹上を食べる
●あやしくないビリヤード場　●ライブペイント（公開制作）
●食べられる彫刻作品　●合唱曲「新しい地図」制作　●マリオネット
●こびと探し　●吹上町の妖怪画　●温泉に入る童話の登場動物
●歌って踊れる似顔絵　●ぬりえ（ワークショップ）　●100g 研究所
●板金喫茶　●吹上町にあるものを使って造形するインスタレーション
●細密画　●タイムカプセルカーロード（ワークショップ）
●カッパ捕獲大作戦 10　●施術
●吹上マイレージ企画の実施
●吹上ちゃんねる開設（youtube）
●吹上うみがめアートコンテストの開催
●アーティスト トークの開催
●おもてなし　●スタンプラリー
●ベイプ開催
●スペシャルライブの公演
●野首ふれあい DAY の開催
●ボンダンス大会の開催
●グランドフィナーレの開催
●船木神社への模型船の奉納
●その他





企画実施カレンダー　（2017/6/18〜2018/3/20）

2016年

8月26日　吹上浜 赤褌祭り開催
8月26日　野首地区夏祭り ボンダンス・花火大会（ゲスト：山中 カメラ）
9月　1日　吹上ちゃんねる（youtube）配信開始。（12月9日まで毎日配信：100本の吹上PR動画）
10月15日　吹上秋祭り2017ー明治維新150周年記念プレイベント（ハカタ＆このよのはる参加）
11月23日　吹1グルメグランプリ＆流鏑馬＆鉄砲隊演武　撮影
12月23日　ひまわり館感謝祭 参加（ハカタ、松尾 晴代、石原 啓行、黒田 陽史 参加）



吹上秋祭り 2017 では実行委員会からの依頼で「明治維新」をテーマにした作品を制作し、展示をおこないました。

2017年

1月　5日　アーティスト滞在制作スタート（松下 太紀）
1月16日　描く展開催（厳常寺保育園）
1月17日　描く展開催（吹上中央保育園）
1月31日　UFA開催（吹上中央幼稚園、常楽寺保育園）

2月　6日　UFA開催（永吉保育園）
2月11日　野首地区一斉清掃
2月17日　芸術祭スタート、開会式
2月18日　アーティストトーク
2月23日〜24日　ダラブッカ合宿
2月24日　スペシャルライブ、野球大会
2月25日　野首ふれあいデー、ボンダンス大会、グランドフィナーレ

3月14日　船木神社に模型船奉納（吹上ワンダーマップ10周年記念模型船）
3月20日　船漕ぎ祭り開催



吹上町全体を会場とした芸術祭の開催（2018/2/17〜2016/2/25）

野首地区体育館をメイン会場に吹上町内に全32会場を設置

吹上ワンダーマップでは吹上町の様々な場所に作品展示会場を設ける事で、来場者が吹上町を散策する事を促し、その中で地域の人々や風土と触れ合い、その魅力を肌で感じてもらう事を狙います。吹上ワンダーマップ10でもそのコンセプトを引き継ぎ、過去最多の展示会場を設けました。

メイン会場では今回参加していただいた全てのアーティストの作品を展示するとともに、吹上うみがめアートコンテストの応募作品や吹上町で創作活動を行う町民の作品も展示しました。また、毎年恒例の野首婦人部による「おもてなし」も行われ、くつろぎの空間を提供しました。

サテライト会場は町内に全31会場設け、参加アーティスト1人につき１〜2会場（企画）を担当し、それぞれが個性豊かな空間を創りました。各会場にはスタンプを設置しスタンプラリーを開催しました。







メイン会場

野首地区公民館 体育館

メイン会場には滞在アーティスト、展示のみアーティスト全員（50名）の作品と、吹上うみがめアートコンテストの作品、展示を希望した町民の作品を展示しました。また、メイン会場ステージ前では奥中 章人氏による「柔らかい彫刻」のワークショップも開催されました。作品の点数が多かったことと、ワークショップに参加する子供が多かった為、来場者の滞在時間がとても長く、常に会場に賑わいがありました。

野首地区婦人部による「おもてなし」も好評で、来場者はお茶と手作りのお菓子を食べながらゆっくりと作品や、婦人部の皆さんとの雑談を楽しんでいました。



絵画、イラスト、写真、漫画、陶器、ダンボールオブジェ、木工、ガラス、人形、衣服、ゲーム、映像、書籍など、様々なジャンルの作品が並びました。





吹上ワンダーマップには沢山の子供達が遊びに来てくれます。目的の半分はスタンプラリーなのですが、作品を楽しむ子供達も年々増えてきました。

メイン会場・展示作品



藤原 英樹（大分）
　コーヒーとコーヒースプーンのみで描かれたうみがめ。吹上ワンダーマップの10周年を記念して制作された作品。



谷山 亮（鹿児島）
　鹿児島で活躍する写真家の作品。吹上浜の写真を加工したもの。久多島が確認できる。



渡邊 ゆみ（ドイツ）
　写真とガラスを加工して制作されたインスタレーション作品。鮮やかな色彩と不思議な質感が来場者の目を引いた。



カズヒロ ハカタ（鹿児島）
　カラフルな色彩と丸い穴が特徴的な衣服作品。



吹上町民の作品
　吹上町で創作活動を行う方々の作品。絵画や花を使った作品（ポーラセーツ）が展示された。



撮影大歓迎
　作品やアーティストの撮影は大歓迎です！撮影したものはSNS等でばんばん発信してください！

サテライト会場　1

1、体育館・天井

担当アーティスト　　創作・表現
奥中 章人　　**柔らかい彫刻**

　空気を使って巨大な作品を制作展示しました。巨大なビニール袋の中に入って色を塗ることができるワークショップは、沢山の来場者に楽しんでいただけました。ワークショップでできた作品は体育館の天井に展示されていき、期間中にどんどん増えていきました。
　また、温めた空気が軽くなることを視覚的に見せるワークショップも行われ、子供達の興味を引いていました。















　奥中氏は美術館の学芸員をしていた過去もあり、非常にトークが上手で、来場者の心をつかんでいました。
2種類のワークショップには子供から大人までが夢中になっていました。

サテライト会場　2～3

2、体育館・ステージ

担当アーティスト　**国本 享裕**

創作・表現　**操り人形**

自作の操り人形を使って人形繰りを行う。来場者が周りにいないときは新作の人形を制作し、ステージの近くに来たらいつの間にかに音楽がかかり、人形繰りが始まります。大小様々な大きさ、形、仕掛けのある人形を操り、来場者を楽しませました。





3、体育館・地下

担当アーティスト　**吉永 ジェンダー**

創作・表現　**吹上乾杯ウォーキング**

どこにいても酒を飲むことが許されるにはどうしたらいいのか。テーブルさえあればそれは立食パーティとして許されるのだろうか？という疑問からうまれた「どこでもテーブル」（参加者が取手を持ち、支えることで初めてテーブルとしての機能を発揮する）を利用して、吹上町の様々な場所でお酒を飲んでは歩き、歩いては飲んだものを記録した映像作品。

撮影の際にはそれぞれの場所で管理者に許可を得るのですが、その過程でも地域とアーティストとの様々な交流が生まれました。





サテライト会場　4〜5

4、体育館・2階

担当アーティスト　**水内 義人**

創作・表現　**100g研究所**

　万物の100gを研究する「100g研究所」を開設しました。案内を見ただけでは理解できていなかった来場者も、実際の作品を観ると笑顔になっていました。
　来場者に100gを提供してもらうワークショップも実施し、100g＝1,000円のレートで販売していました（その販売も含めてのパフォーマンス）。
　沢山の子供達も訪れており、アートの多様性を知ってもらえる会場になったとも考えます。





5、野首地区公民館・ツリーハウス

担当アーティスト　**このよのはる**

創作・表現　**インスタレーション**

　歌って踊れる似顔絵師・このよのはるには2年連続でツリーハウスを担当していただきました。ビニールテープで装飾されたツリーハウスは美しいインスタレーション作品となり、来場者の目を引きました。
　ツリーハウスの前では似顔絵や弾き語りのパフォーマンスも行われ、会場は大いに盛り上がっていました。





サテライト会場　6〜7

6、野首地区公民館・校庭

担当アーティスト　**本 武史**

創作・表現　**板金喫茶**

　板金で造られた自作の屋台で、自家焙煎のコーヒーを提供するパフォーマンス。来場者、地域住民、スタッフ、アーティストの憩いの場になっていました。





7、野首地区公民館・ふれあい館A

担当アーティスト　**重田 美月**

創作・表現　**施術**

　元々は画家でしたが、現在は柔道整復師として活動している重田氏。「美術と施術のつながりを知る第一歩として、ワンダーマップでは作家さんや近所のおじちゃん、おばちゃんたちに施術をしてみたいと思っています。期間中に自然と繋がりに気づくかもしれないし、普通にみんなの体の調子が良くなるかもしれないし、なんかもうそれだけで面白い。」とのことで、会場では予約制の施術を行いました。無料で施術をする替わりに感想文を提出するシステムで、会期後半はその感想文がインスタレーション作品として展示されました。地域からの評判が非常に高い会場でした。





サテライト会場　8〜9

8、野首地区公民館・ふれあい館B

担当アーティスト　創作・表現
森 貴也　**タイムカプセルカーロード**

　自分の夢を未来に向かって走らせる「タイムカプセルカー」（未来の夢を書いた紙が入っている木製の模型車）を制作して、専用の道に展示するワークショップ。
　用意された積み木を組んでいき、接着・塗装・タイヤを付けて完成する。参加者は思い思いの車を制作し、自身の夢を未来に向かって走らせていました。





9、カズヒロ ハカタ ギャラリー

担当アーティスト　創作・表現
八雄　**公開制作（ペイント）**

　カズヒロ ハカタ・ギャラリーのピンクの壁に公開でペイントを行いました。エネルギーを感じる抽象的な線が、刻々と描かれていきました。
　担当アーティストである八雄氏の壁画は現在までに町内3ヶ所（池畑金物店、農家れすとらん七菜、花のなかま）あったので、今回で4つの作品が吹上町に残されることになりました。





サテライト会場　10〜11

10、野首部落集会所

担当アーティスト　**コセ リエ**

創作・表現　**イトプロジェクト（撮影）**

被写体に赤い糸を持ってもらって撮影し、その写真の糸と糸を繋げていく「ITO PROJECT」。写真家コセ リエ氏によって2010年にスタートしたプロジェクトは、吹上町で9回目の開催を迎えました。町内には毎年の撮影を楽しみにしている人も多く、人と人が繋がるだけでなく、過去の自分とも繋がる事ができるものになってきました。

吹上ワンダーマップ10では野首集落集会所で撮影を行い、展示はタイヘイ吹上店の外壁に行いました。





11、下与倉 古民家・手前

担当アーティスト　**みなみ りょうへい**

創作・表現　**インスタレーション**

下与倉の県道沿いにある古民家（元百円店）では美術家みなみ りょうへい氏と画家 大窪 顕子氏の展示が行われました。

入り口から入ってすぐの部屋を担当したみなみ氏は、会場にあった素材を利用してその場でインスタレーション作品を制作しました。計算されて積まれた机や棚に、アクセントで女の子の人形が配置されて奇妙で魅力的な空間を創りました。





サテライト会場　12～13

12、下与倉 古民家・奥

担当アーティスト　**大窪 顕子**

創作・表現　**ぬりえ**

フランス語と日本語（吹上町）の言葉が沢山隠れたアルファベットの塗り絵が展示されました。来場者は塗り絵のワークショップも行うことができ、色鉛筆を使い綺麗に塗り分けていました。







13、さくら館

担当アーティスト　**松尾 晴代**

創作・表現　**食べられる彫刻**

陶芸家 松尾 晴代氏が「あたえる・たまふ・たぶ・たばる」というタイトルで開催した催しです。

吹上町の食材を使って、様々な「食べられる彫刻」を作り、それを参加者と対話をしながら一緒に食べます。

過去の吹上ワンダーマップでは作品の展示のほか、滞在アーティストの賄い料理を担当していただくことが多かった事が、今回の催し繋がりました。







サテライト会場　14～15

14、I氏宅・外壁

担当アーティスト　　創作・表現
石原 啓行　　**公開制作（壁画）**

　吹上町の住人からの依頼で、個人宅の外壁に吹上町をイメージした壁画を公開制作しました。
　完成した作品は県道からも見えるので、今後は吹上町の名所の1つになるかもしれません。





15、福田石油店

担当アーティスト　　創作・表現
石原 啓行　　**積み木**

　画家の石原 啓行氏が制作した積み木で遊ぶことができる会場です。大小様々な形の木片はカラフルに塗られ、魅力的な積み木として来場者を楽しませました。





サテライト会場　16～17

16、中島温泉旅館

担当アーティスト　**篠崎 理一郎**

創作・表現　**細密画（公開制作）**

　中島温泉の湯治部屋ではイラストレータの篠崎 理一郎氏の細密画の公開制作が行われました。風景や町並み、人物・自然・人工物が断片的に描かれ、多角的な解釈を促す作品が制作されました。





17、みどり荘

担当アーティスト　**松下 太紀**

創作・表現　**ダンボールアート（公）**

　童話に登場する動物たちが温泉でゆっくりしている様子をダンボールで表現しました。
　とてもダンボールで表現しているとは思えないような精巧な造りで、その制作過程を見た来場者からは驚嘆の声が上がっていました。





サテライト会場　18～19

18、タイヘイ吹上店・外壁

担当アーティスト　**コセ リエ**

創作・表現　**イトプロジェクト（展示）**

　2010年～2017年に撮影された糸プロジェクトの写真を吹上町にあるスーパーマーケット・タイヘイの外壁に展示しました。予定していた設営方法では壁に接着ができず、展示に苦労したのですが、今回のサテライト会場の中で一番多くの人の目に止まり、知人や友人を見つけて喜ぶ人や、故人の写真に涙する人もいました。
　ワンダーマップの10年とともに歩んできた「イトプロジェクト」ですが、来年以降の開催要望が一番多い企画でもあるので、今後の展開を考えたいと思っております。





19、タイヘイ吹上店・店内

担当アーティスト　**カズヒロ ハカタ**

創作・表現　**カズヒロ ハカタを描く展**

　吹上ワンダーマップの代表であり、吹上町で最も有名なアーティストであるカズヒロ ハカタを色々な方に描いていただき、それを町内のスーパーに展示する企画です。母の日や父の日、敬老の日にスーパーに子供達が描いた絵が展示されているのですが、そのようなイメージで取り組みました。
　タイヘイ吹上店には厳常寺保育園、常楽寺保育園の2園（66名）＋社会人（6名）の合計72名が描いた作品を展示しました。





サテライト会場　21～21

20、たぶらやギャラリー

担当アーティスト　　創作・表現
木下 賢也　　**陶鼓＆レッスン**

　中近東打楽器（ダルブッカ、ハングドラム）奏者であり、建築家でもある木下 賢也氏が2017年に吹上町にオープンしたギャラリー。自身が吹上町で制作（陽窯協力）した陶器の太鼓「ダルブッカ」の展示やレッスンを行う。
　吹上ワンダーマップ10では薩摩焼のダルブッカの展示のほか、ダルブッカ合宿を行いました。





21、ティエム開発＆えびす通り

担当アーティスト　　創作・表現
町田 紗記　　**こびと探し**

　えびす通り商店街の各店舗に隠れている10人のこびとを探す体験型の企画作品。ティエム開発事務所を「こびと制作所」として拠点とし、参加者はそこで貰えるヒントをもとに、商店街の様々な場所に隠れているこびとを探します。
　スタンプラリーでもそうなのですが、子供達は何かを探して回る行為が好きで、こびと探しをとても楽しんでいました。
　普段なかなか入ることのない商店街の店舗に入ってもらうことで、大人になってからの商店街利用を促したい狙いもあります。





サテライト会場　22〜23

22、陽窯

担当アーティスト　**黒田 陽史**
創作・表現　**陶器**

吹上町の中原にある窯元。沈壽官窯（美山）で12年間修業の後、2002年に独立し、2012年に吹上町に窯を開きました。
吹上ワンダーマップ10ではサテライト会場の1つとして一緒に吹上町を盛り上げていただきました。





23、ボストンクラブ吹上

担当アーティスト　**ロビイーー**
創作・表現　**あやしくないビリヤード場**

あやしくない本屋であるロビイーー氏が吹上町のビリヤード場ボストンクラブ吹上で「あやしくないビリヤード場」をオープンしました。
「今年はボストンクラブさんで、あやしくないビリヤード場＆カードゲームセンターを開催しております。なんとビリヤードと、あやしくないカードゲーム10種類(そのうち8種類は98%しかパクリじゃない!2種類は完全オリジナル!)が無料でできます。カンやノリでできるゲームから、読み合いや頭脳戦、心理戦の人狼系ゲームまで幅広く用意しました。」との事でしたが、多くの来場者に楽しんでいただけました。





サテライト会場　24～25

24、えびす家

担当アーティスト　**遠藤 一郎**

創作・表現　**カッパ捕獲大作戦10**

　吹上町の様々な場所に現れる10匹のカッパを捕獲する企画。カッパを捕獲すると「捕獲証明書」が貰え、10種類集めると最終日にスペシャルなサービスが受けられる。
　カッパ師匠（遠藤 一郎）と9匹の子ガッパがいたのですが、カッパ師匠は本気で逃げるため、なかなか捕獲証明書を手に入れる事はできませんでした。
最終的に10種類全て集めた人は3人おり、最終日にスペシャルなサービスを受けていました。





25、Aコープ 伊作店

担当アーティスト　**カズヒロ ハカタ**

創作・表現　**カズヒロ ハカタを描く展**

　吹上ワンダーマップの代表であり、吹上町で最も有名なアーティストであるカズヒロ ハカタを色々な方に描いていただき、それを町内のスーパーに展示する企画です。母の日や父の日、敬老の日にスーパーに子供達が描いた絵が展示されているのですが、そのようなイメージで取り組みました。
　Aコープ伊作店には吹上中央幼稚園、吹上中央保育園、永吉保育園の3園の31名が描いた作品を展示しました。





サテライト会場　24～25

24、吹上砂丘荘・A

担当アーティスト　**永石 浩幸**

創作・表現　**怪画（公開制作）**

吹上町に棲んでいる妖怪をイメージした妖怪画を公開制作。吹上町の文化や名所、伝説などをモチーフに妖怪を描きました。





25、吹上砂丘荘・B

担当アーティスト　**海野 貴彦**

創作・表現　**絵画（公開制作）**

吹上町の風景画を公開制作。エアブラシ等を使用して吹上町の何気ない風景を写実的に描きました。海野氏は本業は画家なのですが、2015年から参加してもらっている吹上ワンダーマップでは、絵画ではなく「社会彫刻」として野球部を結成するという取り組みを行ってきました。10周年の今回は初めて画家として参加していただきましたが、完成作品を観た来場者（町民）から肖像画の制作依頼がくるほど好評でした。





サテライト会場　26

26、吹上砂丘荘・A

担当アーティスト　　創作・表現
木下 賢也　　**砂漠篭り写真展示**

中近東打楽器演奏者の木下 賢也氏が2017年11月にエジプトの砂漠で開催された、ダルブッカのレッスンに参加された時の様子をパネル展示しました。





パッショントーク

2/18（日）　15:00〜

主催者であるカズヒロ ハカタがメイン会場（野首地区公民館体育館）に展示してある作品の解説を行いました。作品ごとに移動しながらのトークだったため、1時間聴衆も立ちっぱなしでしたが、40人ほどの方に参加していただけました。





来場者数

メイン会場

- 2/17　159
- 2/18　226
- 2/19　42
- 2/20　64
- 2/21　60
- 2/22　165
- 2/23　72
- 2/24　218＋148（ライブ）
- 2/25　382（通常＋閉会式）

9日間の合計　1,536 名



サテライト会場

メイン会場の来場者数から算出したもの。

31会場　9日間の合計　14,848 名

全32会場の のべ人数　　16,384 名

吹上町の百科事典「吹上典」の制作・発行

吹上典

テーマ「吹上てん」から発想して吹上町の百科事典『吹上典』を制作・発行しました。
吹上町の文化、伝統、歴史、名所、名物、所縁のある人物などを五十音順に掲載するとともに、吹上ワンダーマップで行ってきた企画や、参加アーティストもその中で紹介しました。また、巻末には付録として吹上町の名所やお祭りの写真を大きめに掲載したり、吹上ワンダーマップが10年間で取り組んできた様々な企画の記録を掲載しました。

☆掲載情報☆

・吹上町に関する用語の解説（793用語）
・巻末付録
　・千本楠
　・巨石一覧
　・吹上四大祭り＆その他の催し
　・馬追ノ図
　・田の神様像一覧
　・船木神社の模型船一覧
　・ピックアップグルメ
　・吹上ワンダーマップ アーカイブス（2009 - 2017）

冊子名称　吹上典（ライヒライフ 2018
発行数）　800部
体裁　110ページ、オールカラー　判型　A5判
定価　1,000円　発行日　2018年2月10日
編集者　博多 和宏



吹上町の百科事典「吹上典」の掲載内容



地名、名所、文化、歴史、名物、食、言語、組織・団体、企業、店舗、人物、催し、ワンダーマップ関係、施設の14種類に分類して掲載。



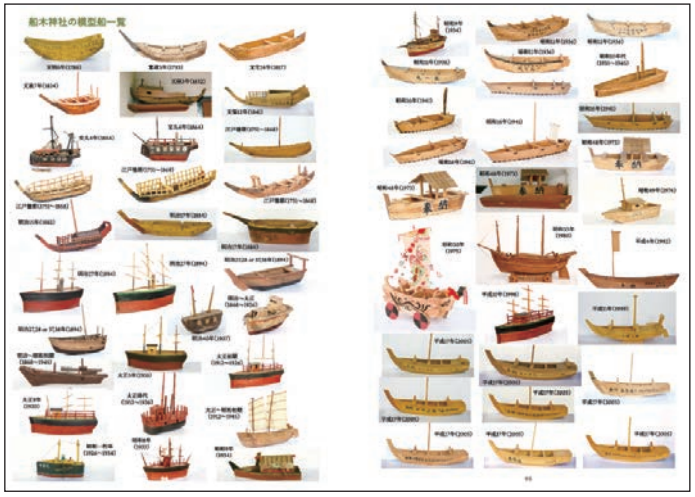
あ行、か行の行ごとに色を変えて、見やすさにも注力しました。



内容に誤りがないよう、吹上町に詳しい8人の方に校正を依頼し、1ヶ月以上を費やして修正を繰り返しました。



「巨石一覧」
吹上町に存在する魅力的な11の巨石を掲載しました。



「船木神社の模型船画像集」
船木神社に奉納されている全59槽の模型船を完全網羅。一番古いものは250年以上前に制作されています。



「吹上ワンダーマップ アーカイブス」
過去の吹上ワンダーマップで取り組んだ企画を掲載しました。各企画がワンダーマップに与えた影響も掲載。

アーティストの滞在制作&交流

吹上ワンダーマップ10では25名のアーティストと、14名の吹上町外からのサポートスタッフが吹上町での滞在制作を行いました。アーティストは地域の人々や土壌、歴史と関わりを持ちながら、各々の表現活動や吹上町の魅力を感じられる作品を町内各地に展示しました。



久々に再会するアーティストと地域の方々。

創作・表現活動を通して地域の魅力を掘り下げる＆地域の魅力を高める

何年も継続的に吹上ワンダーマップに参加していただいたアーティストの中には吹上町民よりも吹上について詳しいアーティストもおります。吹上町を深く知り、楽しみ、その自然や文化、歴史からインスピレーションを得た作品は、鑑賞者に吹上町の魅力を改めて感じて頂けるものになりました。

また、吹上ワンダーマップでは継続して実施してきた企画がいくつもあるのですが、写真家 コセ リエ氏担当のイトプロジェクト等は、その企画が毎年吹上町で開催されること自体が吹上町の魅力として地域の人々に認識されており、「吹上町に住んでいて良かった」との声も聞くことができました。



野首地区での交流会では参加アーティストが暖かく迎え入れられました。

アーティストと地域住民の交流

アーティストと地域の新しい関係性を築き、アーティストの新しい役割を地域に提案する事もワンダーマッププロジェクトの目的の一つです。ワンダーマップに参加していただくアーティストには地域に積極的に関わっていただき、相互の理解を深めてきました。

10年の交流の中で地域とアーティストには強い信頼関係と絆が生まれました。吹上ワンダーマップ10では久しぶり（5年以上）に参加していただくアーティストも複数名いたのですが、地域の方々には「おかえりなさい」と迎えていただき、名前も覚えていてもらえました。

また、地域からアーティストにお仕事の依頼もいただけるようになりました。吹上町の人々のアート、アーティストに対する意識はこの10年で大きく変わり、お互いに感謝しあえる関係を築くことができたと思います。

◯2月19日（月）　19時～　野首地区公民館　（野首地区の皆様との交流会）

吹上マイレージ

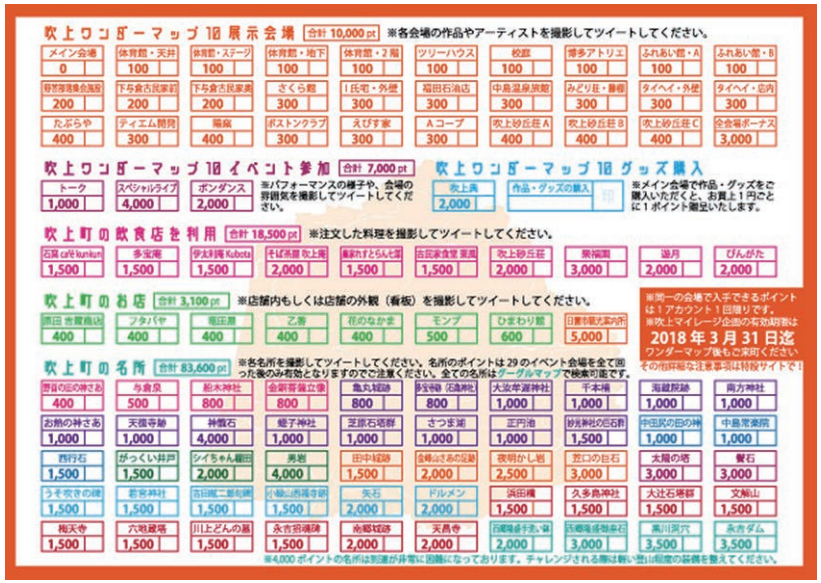
メイン会場から離れたサテライト会場への来場を促すために、吹上点（吹上のポイント）が貯まる「吹上マイレージ」を企画しました。実施にあたりSNS（twitter）を利用したため、マイレージ対応会場には作品展示のされていない商店街の店舗や飲食店、史跡等も加え、参加者がより多くの吹上町の魅力に触れることを促しました。

SNS（twitter）を利用した仕組み

マイレージ対応会場を撮影していただき、その画像に「#FWM10」「#吹上マイレージ」のハッシュタグをつけてtwitterでつぶやく（投稿する）ことでポイントが貯まるシステムを構築しました。それにより、会場への来場を促すだけではなく、投稿する行為自体が吹上町のPRに繋がるものとなりました。

吹上町の全ての地区（9地区）で開催

吹上町の様々な史跡を対象会場に設定したため、過去9開催では実現できなかった吹上町の9つの地区全てでワンダーマップを同時開催する事ができました。マイレージ対象会場は展示会場29会場、イベント会場3会場、飲食店10会場、店舗9会場、名所50会場の合計101会場設定しました。



マイレージを管理するシート

吹上ちゃんねる

youtubeで吹上町の魅力を毎日配信！

吹上町の様々な魅力を配信するチャンネルをyuotube上に設置し、2017年9月1日から毎日1本の吹上町紹介動画を配信しました。吹上ワンダーマップ10の運営がピークの忙しさを迎える12月10日までに100本の吹上動画を配信しました。登録者数は74名。総再生回数は6,246回。

youtubeでの毎日動画配信は初の取り組みで、想像していた以上に大変なものでした。再生回数もなかなか伸びなかったのですが、動画が50本を越えた頃から徐々に登録者数が増えてきました。初めの頃は動画のクオリティーが非常に低かったため、低評価を沢山いただいたのですが、徐々に改善を図り、後半は高評価をいただけるようになりました。



12月10日以降は不定期配信しており、現在は103本の動画が配信されています。

吹上うみがめアートコンテスト　担当：吹活会

2013年から吹活会（吹上を活性化する会）が中心となり開催している「吹上うみがめアートコンテスト」が吹上ワンダーマップ10でも開催されました。

吹上ワンダーマップでは「うみがめ故郷・吹上」をPRし、もっとうみがめに対する意識を高める為の公募展のサポートを行いました。

吹上町内を中心に100点を超えるうみがめ作品が集まりました。



アーティストが創る賞状

うみがめアートコンテストでは吹上ワンダーマップに参加するアーティストが各々気に入った作品を選び、その作者を表彰します。その際にアーティストはオリジナルの賞状を作成します。







おもてなし

野首地区婦人部によるお茶と手作りお菓子のあたたかなおもてなし

メイン会場で野首地区婦人部の手で行われるおもてなしは、吹上ワンダーマップの大きな魅力の1つです。暖房設備の整っていない会場で手渡される熱いお茶は、来場者の身体と心を温めてくれました。

また、来場者と婦人部のおばちゃんたちのコミュニケーションも魅力的で、来場者はおばちゃん達に、おばちゃん達は来場者からお互いに元気をもらっていました。



スタンプラリー

スタンプを集めて、アーティストのグッズが当たる抽選に挑戦!

吹上町の子供達がとても楽しみにしている企画です。メイン会場＋31のサテライト会場（うち3会場はイベント会場）に設置してあるスタンプを規定の数以上集めると、アーティストの様々なグッズ・作品が当たる抽選に挑戦することができます。子供達があまりにもスタンプラリーばかりに夢中してしまうので、2016年に参加アーティストから廃止の声があがりましたが、地域の方からいかに子供達がスタンプラリーを楽しみにしているのかの声を聞き、スタンプラリーに負けないようなもっと魅力的な作品をアーティストが創らなければいけないという結論に達し、その後は作品を上手くスタンプラリーの仕組みに取り込む等、参加アーティストにも様々な工夫がみられるようになりました。



ベイプ　開催日：2月23日（金）　会場：メイン会場（野首地区公民館・体育館）

参加アーティストである国本 京裕氏とこのよのはる 長崎 リサ氏が企画した光と音楽の催し。吹上ワンダーマップ10参加アーティストのほか、台湾からボランティアスタッフとして参加していた李 雨潔氏も出演しました。また、会場では松尾 晴代氏によって料理と飲み物も提供されました。

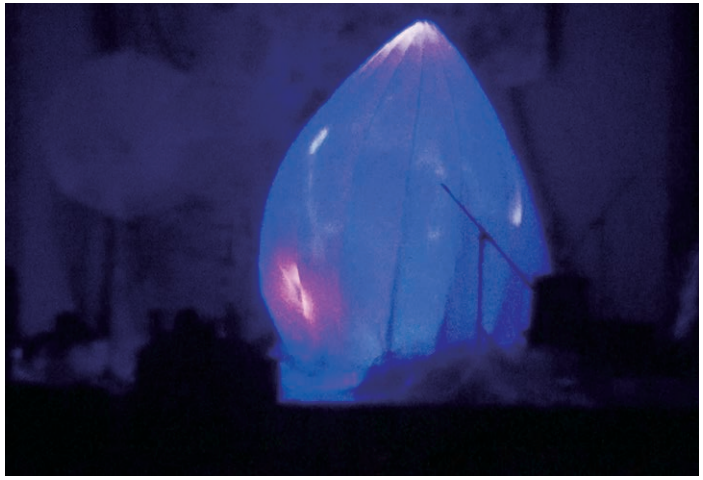
1、国本 京裕



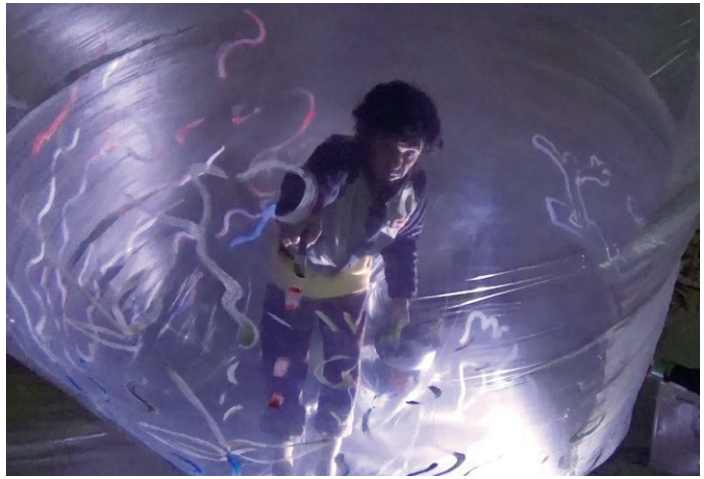
2、李 雨潔



3、国本 京裕



3、石原 啓行



4、みなみ りょうへい



5、このよのはる・長崎 リサ&李 雨潔



スペシャルライブ　開催日：2月24日（土）　会場：吹上中央公民館

ワンダーマップだからこそみせる事ができる「前衛的だけど楽しめるパフォーマンス」を吹上町の人々に体感してもらうため、毎年開催しているスペシャルライブですが、今回は10周年を記念して「10年に1度しか観ることのできないパフォーマンス」と謳って12組のアーティストのパフォーマンスを行いました。12組のアーティストのパフォーマンスのジャンルが一つも被ることがない非常に魅力的なライブになり、多種多様な表現を楽しんでいただけたと思います。

プログラム

開場　17:30
開演　18:00
終演　20:30（予定）

0（前説）、カズヒロ ハカタ＆石原 啓行（17:45～18:00）

1部（18:00～19:00）
1、ぢゃん（18:00～18:15）
2、KiRaRi（18:15～18:20）
3、ユダ・オブザイヤー（18:20～18:35）
4、木下 賢也（18:35～18:50）
5、山中 カメラ（18:50～18:55）
6、水内 義人（18:55～19:00）

休憩

2部（19:05～20:10）
7、カズヒロ ハカタ＆ロビイーー（19:05～19:10）
8、国本 京裕（19:10～19:20）
9、八雄＆本（19:20～19:35）
10、みなみりょうへい（19:35～19:50）
11、博多 宮己＆吉村 英世（19:50～20:10）



スペシャルライブ 0〜5

0（前説）、カズヒロ ハカタ&石原 啓行



前説（トーク）とダンスを行いました。

1、ぎゃん



弾き語り。パワフルな歌で会場の熱を上げました。

2、KiRaRi



ダンス。吹上町で育った女性ダンサー。今年（2018年）に高校を卒業し、上京してダンサーになるとのことだったので、特別に出演していただきました。

3、ユダ・オブザイヤー



金粉ショー。衝撃的なパフォーマンスでした。

4、木下 賢也



ダルブッカ演奏。高い技術から奏でられる陶鼓のリズムは会場を魅了しました。

5、山中 カメラ



カメラ寿司。カメラで寿司を握るパフォーマンス。背景に流れる映像には吹上町民も多数映っており、大いに盛り上がりました。

スペシャルライブ 6〜11

6、水内 義人



不思議なパフォーマンス。ゲストアーティストのドラムのリズムに合わせて胸がドン!となるパフォーマンスで会場は爆笑の渦に包まれました。

7、カズヒロ ハカタ&ロビイーー



漫才。会場を北極圏に誘いました。

8、国本 京裕



マリオネット。吹上町で滞在制作した巨大クラゲへの映像投影と本格的な操り人形で会場を魅惑的な空間にしました。

9、西日（八雄&本）



たくましい男性2人が褌で叫ぶパフォーマンス。ものすごい熱に包まれました。

10、みなみりょうへい



異次元のパフォーマンス。とにかくすごかったです。「あ」

11、博多 宮己&吉村 英世



シャンソン＆トーク。ワンダーマップ代表 ハカタ 和宏の実母。吹上町に10年間育てていただいた感謝の気持ちを歌と語りで表現しました。涙する観客も多数いらっしゃいました。

ボンダンス大会

開催日：2月25日（日）　　会場：メイン会場（野首地区公民館・体育館）

2012年に山中 カメラ氏がボンダンス「吹上砂丘音頭」を滞在制作して以来、吹上ワンダーマップでは芸術祭のフィナーレにボンダンス大会を開催してきました。会場に集まった人々が手を繋ぎ、輪をつくって踊る空間は、非常に暖かで、優しく、幻想的なものとなります。10周年の今回のボンダンスにはとても多くの方に集まっていただき、例年は2重の輪をつくるのですが、今回は4重の輪をつくったほどでした。











グランドフィナーレ　開催日：2月25日（日）　会場：メイン会場（野首地区公民館・体育館）

ボンダンス大会の後はそのままグランドフィナーレとして閉会式を行いました。閉会式では地域の人々の挨拶、アーティストの呼びかけと合唱、代表である博多 和宏の挨拶が行われ、吹上ワンダーマップの最後を多くの人と一緒に迎えることができました。

プログラム

1、野首地区公民館館長　寺原 道夫様の挨拶

2、婦人部代表　松岡 サチ子様の挨拶

3、来賓代表　福田 晋拓様の挨拶

4、参加アーティストから実行委員長 博多への贈り物（呼びかけ）。

5、「新しい地図」合唱

6、実行委員長　博多 和宏の挨拶

7、閉会







「美しい地図」

一、
夕暮れの街、あたたかな風　君は気付くだろう
芽吹きはじめる、土の匂いに　春はもうすぐなこと

住み慣れた街、もう何年も　君は見ていただろう
変わってゆくもの、変わらないもの　そして大切なもの

光る砂丘の海も（愛しい）
夏の花火も（思い出を）
あの人の笑顔も（大事に）
胸に
抱いて

美しい地図を描くのだろう　君は今日から
新しい地図を描くのだろう　それぞれの街

二、
輝いた時間、いつかこの日々を　君は思い出すだろう
さよなら友よ、ここでまた会おう　弾けるような笑顔で

道を阻む壁も（悲しい）
恋の苦悩も（出来事に）
心無い嘲笑も（負けずに）
越えて
越えて

美しい地図を描くのだろう　君は今日から
新しい地図を描くのだろう　それぞれの街

美しい地図を描くのだろう　僕も今日から
美しい夢を叶えるだろう　それぞれの街

船木神社の模型船奉納

野首地区にある船木神社には御神体として大小様々な形の木製の模型船が奉納されています。地域の方々が何かの記念の際に奉納されたものなのですが、模型船は誰でも奉納ができるとのことだったので。吹上ワンダーマップの10周年を記念して吹上ワンダーマップで制作した模型船を奉納させていただくことにしました。









制作：アキヒロ ジン、アキヒロ タク　　名入れ：永里 礼美

木工作家であるアキヒロ兄弟に制作を依頼しました。アキヒロ兄弟は幼少期を吹上町で過ごしたこともあり、吹上町に特に所縁のあるアーティストです。模型船の造りは元来の奉納船の造りに合わせて、くり船としました。名入れは書道家の永里 礼美氏に依頼しました。

奉納日　2018年3月14日

芸術祭の終了後、ある程度の後片付けが終わったタイミングで模型船の奉納を行いました。3月20日のお祭りに間に合わせるためにこの日を選びました。模型船の奉納は13年ぶりでした。

船漕ぎ祭り

毎年3月20日に船木神社で開催される奇祭



3月20日に開催された船漕ぎ祭りで奉納した模型船をつかっていただきました。船漕ぎ祭りは集まった人々が円陣をつくり、境内に納められている模型船を胸の前で「エンヤオー」「エンヤオー」「エンヤオー」エンヤオーの掛け声とともに三回回してから、隣の人にどんどん渡していくお祭りです。現在は五穀豊穣を祈願するお祭りですが、以前は豊漁を祈願するものでした。

船漕ぎ祭りには代表であるカズヒロ ハカタと模型船の制作者であるアキヒロ ジン氏とアキヒロ タク氏が参加しました。お祭りの後は、集落で開催された食事会にも招待していただき、奉納のご報告をさせていただきました。

吹上ワンダーマップ10を扱っていただいたメディア

南日本新聞・朝刊　2月16日（金）

吹上ワンダーマップ10のイベント＆吹上典紹介。

南日本新聞・朝刊　2月19日（月）

吹上ワンダーマップ10のイベント紹介。

南日本新聞・朝刊　3月30日（金）

吹上ワンダーマップの10周年の遍歴を掲載（予定）。

イブニングコール　1月17日（水）

フレンズFM　博多 和宏の活動紹介＆吹上ワンダーマップ10イベントの紹介。

FMかごしま　2月12日(月)

ラジオ電話出演。

ピーターかごしま旅。情熱の街 日置（KTS）　1月9日（水）

日置市の紹介の中で博多アトリエが紹介される。

ほっといたらこうなった（KTS）　2月18日（日）　※全国放送

「情熱のポーズ」きっかけで吹上ワンダーマップ10の紹介も。

かごとき（KKB）　2月21日（水）

吹上ワンダーマップの特集でした。
http://www.kkb.co.jp/nucleus/index.php?blogid=31&archive=2018-2-21


南日本

大きな風船の中で絵を描くワークショップ「柔らかい彫刻」
＝野首地区公民館体育館

アートの街
吹上いかが

県内外25人 作品発表

25日まで「ワンダーマップ10」





総括

「芸術による地域振興・地域つくりの実践」というテーマを掲げ、芸術と地域関係性を探りながら取り組んできた吹上ワンダーマップは10周年を迎えました。
地域の皆様に育てていただきながら進化・継続できたプロジェクトですが、この第10開催をもって一つの区切りとします。10年分の総括はこの報告書の最後に行いますので、このページでは吹上ワンダーマップ10の総括を行います。

テーマ「吹上てん」の効果

吹上ワンダーマップ10のテーマは「吹上てん」（3p 参照）でしたが、このテーマはとても良い結果に結びついたと考えます。「てん」の部分に遊びをもたせたことで、様々なアイディアが生まれましたが、その全てがまとまりのあるものになりました。また、地域の人々に企画を説明する際も、理解が得やすいものになったと考えます。



一旦の終了

吹上ワンダーマップを立ち上げた時から、どんなことがあっても10回は継続させるという想いで取り組んできました。数年前から10開催目を意識するようになり、10回目を機に吹上ワンダーマップは一つの区切りをつけることを自身の中で決めていました。しかし、実際に10開催目を迎えるとなかなかそれを言い出せない雰囲気になっていました。ワンダーマップの告知の為の立派な看板がいつの間にかに作られていたり、買い物をしていると2月を楽しみにしていると声を掛けていただけたり、10歳の子供にはワンダーマップは当たり前にあるものになっていました。

準備の忙しさもあり、吹上町の皆様には一旦区切りをつけることを伝えられないままいたのですが、会期直前に「今回のワンダーマップが最後になる」という情報が新聞、TV等のメディアで流れました。そのため、会期中に多くの方から「本当に終わってしまうのか？」「来年以降も継続してほしい」とのお言葉をいただきました。そのように言ってもらえることを大変嬉しく思うとともに誇らしく思いました。しかし、吹上ワンダーマップをそのような存在にしていただけたのは、吹上町の皆様の大きなご理解とご支援、そして深い愛情によって育てていただいたお陰です。吹上町に対する感謝の気持ちはさらに強いものになりました。

芸術による地域振興・地域つくり

吹上ワンダーマップ10の総括は、催し自体の総括というよりは、代表である博多 和宏の感想になってしまいました。本報告書の3Pでも書きましたが、芸術祭を地域振興や地域つくりに活用することに懐疑的な想いを持ちながら取り組んできました。自身にできることが芸術だけだったので、迷い、悩みながらも前進してきましたが、10回目を迎えられたことで、自分自身も芸術の役割や有効性を認められるようになったことが、今回の大きな成果だったと感じます。

吹上ワンダーマッププロジェクト10年の成果

10回の開催の中で様々な事業に取り組み、多くの成果をあげてきました。

実施企画一覧

○ 吹上町全体を会場とした芸術祭の開催。(2009～2018)
○ 吹上町のガイドブックの制作・発行。(2010～2017)
○ 地域の婦人部によるおもてなし。(2010～2018)
○ アーティスト イン レジデンスの実施。(2010～2018)
○ アーティストがガイドを務めるバスツアーの実施。(2010、2015)
○ 町内企業とのコラボレーション。
・西酒造「宝山」の限定ラベル制作。(2010～2013)
・そば茶屋 吹上庵「ワンダーマップ限定メニュー」(2012)
○ スペシャルライブの公演。(2011～2018)
○ 新特産品開発のサポート。(2011)
○ 廃校の校歌復活プロジェクト。(2011、2013～2015)
○ ボン・ダンス大会の実施。(2012～2018)
○ 野首地区夏祭りのサポート。(2012～2017)
○ 吹上うみがめアートコンテストのサポート。(2013～2018)
○田の神様ご立派ランキング制作。(吹上町の全田の神様の記録) (2013)
○ サルッコン吹上 (小学生との協働) の実施。(2014～2016)
○ 船木神社の模型船をアーカイブ。(2014)
○ 町内の店舗を紹介する魅力チラシの制作・配布。(2014～2017)
○ 吹上るポスターの制作・吹上るポスター展の開催。(2015～2016)
○ 地域住民をモデルにしたトランプ (肖像トランプ) の作成。(2016～2017)
○ UFA (園児との協働) の実施。(2016～2017)
○ 吹コレ (高校生との協働) の実施。(2016)
○ 町内の農園の作物を使った料理の開発とランチの実施。(2016、2018)
○ テーマを「PLAY」として遊べるアート・触れる作品を展示。(2017)
○ 吹上町の魅力を遊びながら学べるアプリ「FUKIAGAME」の開発 (2017)
○ 吹上町の百科事典「吹上典」の制作・発行。(2018)
○ カズヒロ ハカタを描く展 (園児との協働) の実施。(2018)
○ 船木神社に10周年記念の模型船を奉納。(2018)
○ 吹上ちゃんねる (youtube) の開設。(2018)
○ 吹上マイレージの実施。(2018)

成果一覧

○ 芸術祭の開催を毎年行っている。……地域活性化を趣旨とするアートイベントは多くなってきたが、単発で終わるものも多い中、毎年開催し10年継続できたことはそれだけでも大きな成果と言えます。
○ 10回開催でのべ12万人を超える動員数。町外、鹿児島県外からの交流人口も大幅に増えました。
○ のべ280名 (総勢90名) を超えるアーティストが吹上町で滞在制作を行いました。
○ 2010年からガイドブックを毎年制作、発行。吹上町の様々な魅力を紹介するとともに、新しい地域の魅力を創造する企画に取り組み、それを内外にPRしました。(現在までに9冊、累計 16,000部発行)
○ ガイドブックを見た方が、実際にその場を訪れる様になりました。
○ 町内の人たちがガイドブック掲載店を利用する様になりました。
○ 吹上町の知名度UP。…ワンダーマップの活動により全国メディアに吹上町が取り上げられる様になりました。
○ 町民のアートに対する理解が深まり、積極的に地域つくりに活かそうとする気運が高まりました。
○ 地域の小学校が授業の一環としてワンダーマップに来場するようになりました。
○ 2012年に制作したボン・ダンス『吹上砂丘音頭』がきっかけとなり、20年間休止されていた野首地区の夏祭りが復活しました。→その後毎年開催。地区公民館で運営を行い、アーティストもお手伝いをおこないます。
○ ワンダーマップ開催に合わせて、地域住民 (吹活会) 主導の「うみがめアートコンテスト」が開催されるようになりました。…初年度はワンダーマップが全面サポートしました。
○ 吹上るポスター展では町内企業をPRするポスターを42作品制作。町内外から大きな評価を受けました。
○ 天文館ワンダーマップの開催。2015年の国民文化祭かごしまの主催事業としてワンダーマッププロジェクトを天文館で開催した。吹上で培ったスキームを天文館に合わせてアレンジした企画は非常に大きな評価を得ることができ、それが吹上町のPRにも繋がりました。
○ 吹上町にある全田の神様像32体を全てカラーの写真で記録しました。
○ 船木神社に奉納されている模型船を全てカラーの写真で記録しました。
○ 吹上町の歴史や文化・伝統行事などをモチーフにしたスマートフォン用ゲームアプリ「FUKIAGAME」を夢中で遊ぶ子供たちが沢山いました。→多くの子供たちに吹上町の魅力を知ってもらえました。
○ 吹上町の百科事典として制作した「吹上典」は、吹上町に関するありとあらゆるモノを793用語掲載し、その名に恥じない永久保存版の冊子となりました。
○ 吹上ちゃんねるは高いクオリティーを出せませんでしたが、それが逆に「自分でも気軽に発信できる」と地域の方に思っていただけました。→今後の自発的な発信に繋がるかもしれません。
○ 船木神社への模型船奉納は13年ぶりのものでした。船漕ぎ祭り (地域の文化) への注目を高めることができました。

吹上ワンダーマップ10年の沿革

発端

2007年の夏に情熱家（アーティスト）の博多 和宏が野首地区公民館（旧野首小学校）敷地内にアトリエを構え、自身の創作活動の拠点としました。敷地内には小学校時代に使われていた体育館があり、公民館の職員によって整備され非常に綺麗な状態を保っていました。体育館は季節ごとの行事では利用されていましたが、普段はあまり活用されていませんでした。そこで2008年の夏に「体育館で芸術」という催し（グループ展）を博多が開催しました。





体育館で芸術(2008)

「体育館で芸術」には鹿児島県内を中心に活動する20数名のアーティストが参加したのですが、メンバーの中に吹上町に所縁のある人間が数名いました。せっかくの機会だったので単発のグループ展ではなく、継続的なものにしていこうと2008年の冬に吹上ワンダーマップを立ち上げました。ワンダーマップのWANDERは「散策」、MAPは「地図」です。アーティストの作品を観に来たついでに吹上町を散策してほしいという想いでこの時は企画名を名付けました（プロジェクトの発展により後にコンセプトは変更します）。





吹上ワンダーマップ10年の沿革

第1回 吹上ワンダーマップ(2009)

「体育館で芸術」の来場者は主に吹上町外からの来場でした(参加アーティストの繋がりだけで広報したため)。吹上ワンダーマップでも当初は町外からのお客様を想定していた為、せっかく吹上町まで来ていただくのだから体育館内で作品だけを鑑賞してすぐ帰るのではなく、ゆっくりと滞在してもらいたいと考え体育館内でのカフェを企画しました。ところが当時、野首地区公民館体育館は教育施設に分類されていた為、カフェの営業許可はおりませんでした。無償で提供するなら問題ないと言われたのですが、そのような資金もなく諦めかけていました。そんな時に公民館の支援員さんに相談したところ野首地区婦人部の皆さんを紹介していただきました。

野首地区婦人部の皆さんに事情を話し協力をお願いしたところご快諾をいただき、体育館内でのおもてなしを担当していただけるようになりました。この時からアーティストと地域住民との交流がスタートしました。

また、吹上ワンダーマップ開催にあたり、吹上町の商店街や温泉旅館組合の皆様にご協賛のお願いに回りました。最初は吹上町出身の参加アーティストの親戚を頼りに、そこからどんどん人を紹介していただき協力者を増やしていきました。

そうして2009年2月に第1回の吹上ワンダーマップを開催しました。

第1回の吹上ワンダーマップには鹿児島県内を中心に活動する34組のアーティストが参加しました。

外観とのギャップを出すために体育館の照明を落とした為、各作品にはピンポイントで光を当てたり、作品自体が光を発するものとなりました。

その空間で野首地区婦人部によるおもてなしとしてお茶とふくれがしが振る舞われたのですが、来場者からは展示作品以上にそのおもてなしが好評を博しました。また、地域の皆様に協力を仰いだことが功をそうし、吹上町内からも多くの方にご来場頂けました。

この体験(婦人部のおもてなしが好評だった事、吹上町ないから多くの来場があった事)はその後のワンダーマッププロジェクトに大きな影響を与えました。







吹上ワンダーマップ10年の沿革

第2回 吹上ワンダーマップ(2010)

芸術による地域振興の実践

第1回開催の成功によりアーティストと地域住民が密接に関わることの有効性を見出せました。同時に地域住民に対する感謝の気持ちがアーティストに芽生え、自身の創作表現活動を地域のために活かすことができないのかを考えるようになりました。
その流れで設定されたテーマが「芸術による地域振興の実践」です。

ガイドブックの発行

自分たちのアートを見てもらう為の展示会から、地域の為にアートを活用するプロジェクトになったことで、より多くの地域の人々と関わるようになりました。開催にあたりWANDER「MAP」というからには地図を作りたい想いが強くなり、吹上町の地図を作成する事になりました。

地図に掲載する情報（魅力）を集めていたのですが、想像以上に吹上町には魅力が多く、それを全て掲載する為には地図の形では間に合わなくなってしまいました。そこで吹上町の魅力をアーティストが紹介するガイドブックを作る事になりました。「地域の魅力はそこに暮らす人々が創るもの」と考え、地域の人々の顔が見える編集を行い発行しました。完成した冊子はとても評判が良く、多くの方に喜んでいただけたため、ガイドブック制作はその後のプロジェクトの柱の一つとなり、毎年様々な企画に取り組み、芸術祭の開催に合わせて制作・発行するようになりました。







吹上ワンダーマップ10年の沿革

第3回 吹上ワンダーマップ(2011)

アーティストインレジデンス

2011年からは参加アーティストの滞在制作をスタートさせました。約1ヶ月間吹上町に滞在していただくことで吹上町の魅力を体感し、各々の作品を通してそれをアウトプットしていただくことを狙いました。また、アーティストが長期間滞在することで地域の皆様との交流も図りやすくなりました。

全国から集まる気鋭のアーティスト

鹿児島県外からのアーティストも積極的に誘致するようになりました。博多 和宏が鹿児島県外で活動を行った際に出会ったアーティストで、「この人の作品を吹上町でみたい!吹上町の皆様にみてほしい」と思った魅力的な方々にプロジェクトの趣旨をお話しして、ご賛同いただけた方々に吹上町での滞在制作を依頼しています。鹿児島県外から吹上町にアーティストが来ることは、それだけで地域の皆様に喜んでいただけました。また、プロジェクトに参加したアーティストが開催後に自身の活動拠点で吹上町の話題を出してくれるようになり、吹上町とワンダーマップの知名度は一気に高まりました。






第4回 吹上ワンダーマップ(2012)

「ボン・ダンス『吹上砂丘音頭』と野首地区夏祭りの復活」

現代音頭作家の山中 カメラ氏に参加していただき、ボン・ダンス「吹上砂丘音頭」が誕生しました。吹上の情景を歌い上げたこの吹上砂丘音頭は吹上町野首地区に大きな影響を与えました。芸術祭の最終日に開催した「冬のボン・ダンス大会　吹上砂丘音頭」の評判が非常に高く、「この踊り（ボン・ダンス）を夏に踊りたい」という意見が出るようになり、夏にボン・ダンスを踊るために長く開催されていなかった野首地区の夏祭りが20年ぶりに復活しました。地域の人々が自らの意思と手で創る夏祭りは多くの来場者で賑わい、2012年以降も野首地区の定番行事として毎年開催されるようになりました。これはアートによる地域活性の大きな成果の１つだと自負しております。




吹上ワンダーマップ10年の沿革

第5回 吹上ワンダーマップ(2013)

地域の新しい魅力を創造する取り組み

2010年以降毎年制作していた吹上町のガイドブックですが、3年間で内容があまり代わり映えしなくなってしまいました。そこで、今ある地域の魅力を紹介するだけではなく、地域に新しい魅力を創造し、それをガイドブックに掲載する取り組みを始めました。アーティストと地域住民が一緒に学び、企画を考え、実行しました。新しい魅力を創造するためには、地域に元々ある魅力をよく知ることが重要であることにこの活動を通して気づきました。そして地域の魅力は自らの手でどんどん生み出していかなければならないと考えるようになり、ワンダーマップのテーマに「地域つくり」を文言を入れ、「芸術による地域振興・地域つくりの実践」としました。

その考えのもとそれまで以上に積極的にアーティストが地域に関わるようになったため、より吹上町とアーティストとの距離が近くなりました。

ライヒライフ

吹上ワンダーマップのテーマに合わせてスローガンも新たに掲げました。「ライヒライフ」は漢字で「来日来吹」と書きます。①「日置市に来る・吹上に来る」②「日置市に来てほしい・吹上に来てほしい」という意味と、③「ライヒ（Reich：ドイツ語で「郷土」）、ライフ（Life：生きる）＝郷土に生きる」という意味があり、それらを合わせて『人が訪れたくなる様な（来日、来吹したくなるような）魅力的な地域を、郷土に暮らす人々が自らの手でつくりましょう』という想いを込めたスローガンとなります。

吹上うみがめアートコンテスト

「うみがめ」をテーマとした作品展を開催してほしいとの要望を地域住民からいただき、「吹上うみがめアートコンテスト」を実施しました。吹上町は「うみがめの故郷」を謳っており保護活動にも注力しています。その啓蒙も兼ねた企画展にはアーティスト以外にも全国から多くの方に参加していただきました。この年以降は地域の有志でつくる「吹活会（吹上町の活性化を図る会）」が引き継ぎ、毎年ワンダーマップと同じ時期に開催されるようになりました。











吹上ワンダーマップ10年の沿革

第6回 吹上ワンダーマップ(2014)

子供達との協働

地域の新しい魅力を創造する取り組みはワンダーマッププロジェクトの新しい柱となりました。新しい魅力を創造する為には新しい感性が必要だと考え、地域に暮らす子供達（吹上町の小学校）に協力を要請しました。その中で生まれた企画が「サルッコン吹上」です。サルッコンとは「さるく（鹿児島弁で「歩く」）」＋「look on（よく見る）」の造語です。普段何気なく見ている景色を意識して観ることで、その中に隠れている様々な面白い形を見つけ出します。その形に名前を付け、沢山のそれを関連付けていく事で新しい物語を創作します。創作した物語はガイドブックで紹介することで公式な形で残すとともに、世間に発信しました。

受け身の姿勢で誰かが地域を面白くしてくれるのを待つのではなく、積極的に自らの手で地域を面白くしていこうという意思と、地域の魅力は誰にでも生み出すことができるという事を子供達と一緒に体験する事ができました。

その考えのもとそれまで以上に積極的にアーティストが地域に関わるようになったため、より吹上町とアーティストとの距離が近くなりました。







第7回 吹上ワンダーマップ(2015)

作品の常設

吹上ワンダーマップの中で滞在制作された作品は基本的に開催後に撤去していたのですが、この年からアーティストと地域の皆様の相互の希望により幾つかの作品を吹上町に残すようになりました。町内の公民館に作品を寄贈し常設させていただくことで地域住民に皆様にいつでも作品鑑賞をしていただけるようになりました。

吹上町に活動の拠点を移すアーティストの誕生

吹上砂丘荘で展示を行ったダルブッカ奏者の木下 賢也 氏が展示をきっかけに吹上砂丘荘内に自身のギャラリーを構えるようになりました。ダルブッカとはアラブ音楽やトルコ音楽で使用される打楽器（太鼓）なのですが、木下氏は奏者としてだけではなく、吹上ではダルブッカの制作も行うようになりました。吹上町（鹿児島県）の新しい特産品になるものを創るべく、薩摩焼でのダルブッカ作りに挑戦しています。

※薩摩焼のダルブッカの制作には吹上町で活動する黒田 陽史 氏も協力をしています。







吹上ワンダーマップ10年の沿革

第8回 吹上ワンダーマップ(2016)

吹上るポスター展

2016年は吹上町で事業を営む企業や商店を応援する事に力を入れました。その目玉企画として吹上町の企業・店舗を吹き上げる（盛り上げる）ポスター『吹上るポスター』を作成し、ポスター展を開催しました。吹上町に所縁のある37の企業・店舗の魅力をアーティスト独自の感性でPRしたポスター全42作品は吹上町内外から大きな評価をいただきました。
※ライヒライフ2016（特集号）、吹上典 102p -103pに掲載。

高校生との協働

吹上高校の生徒にアンケートを取ったところ90%以上の生徒が吹上町の商店街の店舗を利用したことがないという衝撃の結果がでました。そこで、商店街にどのような店があるのか知ってもらい、その利用を促すことを目的に「吹コレ」という企画を行いました。高校生に吹上町の商店街で購入できる衣服のみでコーディネートを行ってもらい、それを撮影しファッション誌のような感じでガイドブックに掲載しました。参加した高校生は吹上町のお店にも色々と魅力的なアイテムがあることに驚きつつ、企画を楽しんでいるようでした。
※ライヒライフ2016 78p - 81p掲載













吹上ワンダーマップ10年の沿革

第9回 吹上ワンダーマップ(2017)

フキアゲームの開発

吹上町をモチーフにした様々なゲームを開発しました。
①ゲーム(ルール、遊び方)の提案。
②遊具(おもちゃやカード等)の制作。
③コンピューターゲームの開発。
の3つのカテゴリーで、遊ぶことで吹上町に興味を持ったり、吹上町の情報を得ることができる様々なゲームを開発しました。
「福田石油ゲーム」「お揚げを吹く、吹揚げゲーム」「野首おじちゃんトランプ」「野首おばちゃんトランプ」「吹上町の地名を○○っぽく言うゲーム」「船木神社の模型船積み木」「吹上る俳句」「スマートフォン用のゲームアプリ」「吹上ーむRPG」etc。20種類以上のゲームを開発し、メイン会場で展示し、来場者に試遊していただきました。



なぜゲームを開発したのか?

吹上ワンダーマップには毎回多くの子供たちが遊びに来てくれます。メイン会場や町内各地に配置されたサテライト会場には全国から集まったアーティストの様々な作品が展示されているのですが、子供達はその作品よりも各会場に設置されているスタンプを集めるスタンプラリーの方に興味を示してしまっていました。2016年に参加アーティストから「ちゃんと作品を観てほしいからスタンプラリーを廃止してほしい」との要望がありましたが、それを聞いていた地域の方から「子供達(特に小学生)は吹上ワンダーマップのスタンプラリーをとても楽しみにしているから継続してほしい」との声をいただき、それならスタンプラリーを辞めるのではなく、スタンプラリーに負けない作品をアーティストの方が創らなければいけないという結論に辿り着きました。

どのような作品だったら子供達に楽しんでもらえるのか?そう考えた時に、観るだけの作品ではなく「触れるもの」「遊びるもの」だったら子供達にも興味をもってもらえるのでは?と考え、「遊べるアート・触れる作品」を吹上ワンダーマップ2017のテーマに設定し、吹上町のゲーム「フキアゲーム」の創作を参加アーティストに依頼しました。アーティストにとっては難しいテーマだったらしくなかなか苦戦していましたが、ゲームセンターに見立てたメイン会場では多くの子供達に作品を楽しんでもらえ、中には友達と一緒に来た時には人数が多くて遊べなかったということで、後日両親と一緒に再来場してフキアゲームで遊んでくれる子供もいました。





吹上ワンダーマップ10年の沿革

第10回 吹上ワンダーマップ(2018)

10周年の想い

10周年を迎えることができた吹上ワンダーマッププロジェクト。アーティストが自身の作品を展示することのみを目的にスタートした催しは、野首地区のおばちゃん達（婦人部の皆さま）との出会いで大きく趣旨を変え、吹上町内外の多くの皆様に楽しみにしていただき、応援していただけるプロジェクトになりました。吹上町の皆様のご理解とご協力があったからこその10周年です。感謝の気持ちを作品に込め、来場者に楽しんでいただき、吹上町を世界へ発信し、吹上町から鹿児島を豊かに、九州を豊かに、日本を豊かにしていけるような芸術祭を吹上町の皆さまと一緒につくりたいと考えて取り組みました。



特筆作品

吹上ワンダーマップでは2009年～2018年の10開催で総勢90名（延べ人数280名）のアーティストが吹上町で様々な創作・表現活動を行いました。全ての作品を掲載することはできませんが、象徴的な作品をいくつかピックアップしてご紹介させていただきます。



ジェンダーランド in 吹上（吉永 ジェンダー/野首地区公民館-体育館地下/2011）

2009-2010年の吹上ワンダーマップでは、各々の参加アーティストが普段制作している作品を、吹上町で展示する事が主でしたが、2011年からは鹿児島県外のアーティストの参加をきっかけに、アーティストの滞在制作（アーティスト・イン・レジデンス）に本格的に取り組み、吹上町で滞在しながら創作活動を行っていただく事を重視するようになりました。

東京を拠点に活動（2011年当時）する美術家 吉永 ジェンダー氏は野首地区公民館敷地内にある体育館の地下を展示会場としましたが、当時の体育館地下は様々な不要物や粗大ゴミが放置されており、床も砂埃どころか土が積もっているほど荒れていました。吉永氏はその空間を1週間かけて綺麗に掃除し（床は水拭きまで行った）、不要物を整理して作品展示ができる空間を作りました。掃除の際に吉永氏が話した「アーティストが来たら綺麗になったと言われたいからね」という言葉は、その後のワンダーマップに大きな影響を与えました。

吉永氏の展示が終わった後、それまであまり活用されていなかった体育館地下が地域の人々に利用されるようになった事は、吹上ワンダーマップの成果の一つと言えるかもしれません。



Inter-world-sail（奥中 章人/千本楠/2013）

吹上一のパワースポットと呼ばれる千本楠では多くのアーティストが作品の展示を行いました。千本楠の造形が龍に見えるため、各々の作品も龍を連想するものが多かったです。

京都を拠点（2013年当時）に活動するアーティスト奥中 章人氏も空気を使って龍の様なオブジェを制作しました。鑑賞者が触れる事ができる空気のオブジェは、多くの人に触れられ、千本楠の神秘的な空間の中で生命を得た様でした。



ワタル（平川 渚/船木神社/2014）

吹上ワンダーマップでは吹上町内の様々な場所に作品の展示を行うのですが、大分出身のアーティスト（現在は鹿児島を拠点に活動）である平川 渚氏は神社での展示を好みました。神社という特別な場所での展示はその場を深く理解する事や、住民への配慮、神に対する敬意が不可欠なものだと考えますが、平川氏の展示後は住民から感謝の言葉が届く事も多く、その創作に対する姿勢には学ぶ事が多くありました。



ぽみ農園のトマトを使ったランチセット（松尾 晴代/えびす家/2016）

吹上町でイタリアントマトを栽培している ぽみ農園さんと鹿児島を拠点に活動する陶芸家 松尾 晴代氏のコラボレーション作品。

料理が得意な松尾氏はイタリアントマトを使った新しいレシピを考案し、自作の器に盛って提供しました。ランチセットは毎日数量限定でしたが、好評を博したため最後の土日は急遽倍の数量を用意しました。この様に吹上ワンダーマップでは多彩な創作・表現活動を通して、吹上町の魅力を発信してきました。

アンケート

吹上ワンダーマップが10年間で吹上町にどのような影響をもたらせたのか？吹上町の人々はどのように感じているのかを知る為に、吹上ワンダーマップの芸術祭終了後にアンケートを実施しました。また、参加アーティストや来場者からも感想文を頂けましたので、そのご紹介をいたします。

アンケート実施期間　2018 年 3 月 4 日～3 月 19 日
対象者　吹上町民（野首地区の住民（18）、協賛企業の店主（14））
有効回答数　32

アンケート内容＆選択肢

問１　吹上ワンダーマップで開催する芸術祭はどうでしたか？
・とても良かった　・良かった　・ふつう　・良くなかった　・悪かった

問２　吹上ワンダーマップが開催された事で吹上町は変わりましたか？
・とても良くなった　・良くなった　・少しは良くなった　・変わらない　・悪くなった

問３　問１、問２のように思った理由、変わったと思うところをお書きください。

問４　吹上ワンダーマップでは様々な企画に取り組んできました。下記に一覧を記載しましたので、良かったと思う企画に○をつけてください。（何個でも可）
・吹上町を広域的に使った芸術祭の開催　・アーティストの滞在制作　・アーティストの公開制作　・ガイドブック（ライヒライフ）の制作発行
・吹上典の制作発行　・婦人部のおもてなし　・西酒造「宝山」の限定ラベル作成　・そば茶屋吹上庵の限定メニュー作成　・スペシャルライブ公演
・ボンダンス大会の実施　・アーティストがガイドを務めるバスツアーの実施　・廃校の校歌復活　・吹上うみがめアートコンテストのサポート
・町内の企業や名所を紹介するチラシの制作配布　・吹上るポスターの作成　・子供たちとの協働（サルッコン、UFA、吹コレ、描く展）
・町内の農園の作物を使った吹上新グルメの開発、ランチの実施　・スマホアプリ「フキアゲーム」の開発　・田の神様像の記録
・船木神社の模型船の記録　・船木神社の模型船の奉納

問５　吹上ワンダーマップの芸術祭を再び開催したいと思いますか？
・自分が何かを負担してでも良いので開催したい　・開催したい　・どちらでも良い　・開催しなくても良い

問６　再びワンダーマップが開催される場合、アーティストに望む事、してほしい企画はありますか？

問７　吹上ワンダーマップ 10 年の感想を書いていただけたら嬉しく思います。

アンケート／集計結果①

問１　吹上ワンダーマップで開催する芸術祭はどうでしたか？

・とても良かった　8(25%)　・良かった　17(53%)　・ふつう　5（15%）　・良くなかった　0　・悪かった　0

問２　吹上ワンダーマップが開催された事で吹上町は変わりましたか？

・とても良くなった　3(9%)　・良くなった　11(34%)　・少しは良くなった　11(34%)　・変わらない　2(6%)　・悪くなった　0

問３　問１、問２のように思った理由、変わったと思うところをお書きください。

・吹上町や野首地区がテレビ、新聞で流れて有名になった。吹上には変な人間がいると有名になった。いろんな芸術が近くで見れるようになった。
・10 年間思ったより早く終わったように思います。私は少し年をとっているので色々な芸術家の作品を見ていると、年が若返った様な気がします。それぞれの作品は特別な想いで作られたかもしれませんが、田舎では見れないものが見れて良かったです。
・地域の皆様が協力することで地域が変わった。全国的に野首が知られてすごく良かった。この地区がまだまだ発展できることを祈ります。
・野首地区が評判になり、テレビや新聞にも大きく扱われてありがたいことだと思います。ワンダーがあったことで周りが綺麗になり、すごいねと言われました。
・吹上町と野首地区が全国的に有名になった（全国に発信できた）。
・野首地区＋吹上町が全国に見てもらえてとても嬉しくなった。
・いろんな若い人たちの感性を肌で感じられた。期間中、町内のあちこちで人が見られた。住んでいる人の考え方も少し明るくなったと思う。
・地方ではなかなか出会えない芸術家との交流が刺激的であった。また、多くの人たちによる「ワンダーマップ」というイメージが出来上がったのでは？
・明るくなった。
・芸術を身近に感じる様になった。
・情熱のポーズが浸透してメディアにも取り上げられる様になった。
・多様な価値観や表現方法を目にすることができた。
・地域の若者にもイベントに関わってみたい、参加したいという意識をもった人が沢山うまれた。
・様々な企画により吹上町の知名度の向上と、今まで知らなかった吹上町を知る様になった。
・10 年間ご苦労様でした。ワンダーマップは吹上に定着したと思います。町外からも若者が訪れるようになり、吹上町にとって今までで最高のパフォーマンスだったと思います。

・スタートして 3、4 年はインパクトがあったが、それ以降はいまいちでした。吹上町が良くなったかはわかりませんが、野首地区の女性の方の思考は変化したと思います。
・市外の方に吹上町を知ってもらい、来てもらうきっかけになったとおもいます。しかし、イベントがある期間だけの盛り上がりになっていると感じます。

アンケート／集計結果②

問４　吹上ワンダーマップでは様々な企画に取り組んできました。下記に一覧を記載しましたので、良かったと思う企画に◯をつけてください。（何個でも可）

・ガイドブック（ライヒライフ）の制作発行　15（47%）
・ボンダンス大会の実施　15（47%）
・田の神様像の記録　15（47%）
・婦人部のおもてなし　14（43%）
・船木神社の模型船の記録　14（43%）
・アーティストの公開制作　13（40%）
・吹上典の制作発行　12（37%）
・吹上町を広域的に使った芸術祭の開催　11（34%）
・アーティストの滞在制作　10（31%）
・吹上るポスターの作成　10（31%）
・子供たちとの協働（サルッコン、UFA、吹コレ、描く展）9（28%）
・スペシャルライブ公演　8（25%）
・吹上うみがめアートコンテストのサポート　8（25%）
・船木神社の模型船の奉納　8（25%）
・廃校の校歌復活　7（22%）
・内の企業や名所を紹介するチラシの制作配布　6（19%）
・西酒造「宝山」の限定ラベル作成　4（12%）
・アーティストがガイドを務めるバスツアーの実施　4（12%）
・町内の農園の作物を使った吹上新グルメの開発、ランチの実施　2（6%）
・スマホアプリ「フキアゲーム」の開発　2　（6%）
・そば茶屋吹上庵の限定メニュー作成　1（3%）

アンケートの対象者（野首地区 or 商店街）によって選択に偏りがありました。野首地区の方々は田の神様像や船木神社の模型船の記録などを高く評価しており、商店街の方々は吹上るポスター展や吹上町を広域的に使った芸術祭の開催を評価していました。今回のアンケートは事後の開催だった為、来場者や若い世代へのアンケートが実施できませんでした。40代以下の世代の回答が入ると、結果は大きく変わると考えます。
しかし、野首地区とその他の地区ではワンダーマップに求めているものが大きく異なることが改めて知れたことは良かったと考えます。

問５　吹上ワンダーマップの芸術祭を再び開催したいと思いますか？

・自分が何かを負担してでも良いので開催したい　2(6%)
・開催したい　7(22%)　　・どちらでも良い　6(19%)
・開催しなくても良い　2(6%)

この問いには回答数自体が少なかったです。余白に『賎源、労力、ほぼ博多さんだけの負担になってしまっていたので、色々考えます』とのコメントもありましたので、気を遣わせてしまったとのかもしれません。負担をもっと分散できるようになれば変わるかもしれません。

アンケート／集計結果③

問６　再びワンダーマップが開催される場合、アーティストに望む事、してほしい企画はありますか？

・スタンプラリーではなくゆっくりゆったりワークショップを楽しみたい。
・B 級グルメ。
・イトプロジェクト。
・町内紹介。
・ワンダーマップ期間だけでなく、常時芸術に触れ合えると良いです。
・フリーマーケットやハンドメイド等のマルシェと同時開催してほしい。
・期間後も吹上町に残る作品をもっと増やして欲しい。
・アーティストさんたちが時間的にタイトなことは理解できるのですが、今まで以上に吹上町の中で交流する動きが感じられると嬉しい。
・望むものは特にありません。皆さん自然体で私たちに接していただき、身近に感じられたことはありがたいことでした。一人一人が大切な方々（思い出）でした。
・今まで通りの笑顔になれる企画を！
・今まで通りで良いと思います。10 年間どの作品もよかったので、このままで望んでほしいです。
・アーティストの公開制作。
・野首地区公民館の中だけで短い期間でなにかしてほしい。
・野首地区中心ではなく吹上地域をもっとまきこんだ企画にしてほしい（拠点も伊作に移す）。
・地域にお金が落ちる方法をもっと考えて欲しい。（臨時のオートキャンプ場を作る等）

上には全てを掲載しませんでしたが、一番多かった意見が『今まで通りが良い』というものでした。吹上ワンダーマップでは毎年新しい企画に挑戦し、芸術が地域に与える影響の可能性を模索してきました。その姿勢を評価していただけたことを大変嬉しく思います。

アンケート／集計結果④

問7　吹上ワンダーマップ 10 年の感想を書いていただけたら嬉しく思います。

・10 年間ご苦労様でした。
・10 年間女性部ではずっと協力してきましたが、毎回楽しく協力できました。ご来客の方々とも色々なお話ができて楽しかったです。第一回〜十回の開催で野首地区が少し発展してきたことがすごく良かったです。
・10 年間関わったことを大変嬉しくありがたく思っています。ありがとうございました。この間はわくわくしてとても気持ちが若くなりました。
・10 年間おつかれさまでした。過ぎると早い気がしますが、色々な意味で野首地区が吹上町が有名になり、知らなかった吹上町のこと、野首地区のことを感心することでした。
・とても楽しかった。元気をもらった。
・吹上典は良かった。うどん、そばはもう少し工夫してほしい。
・ワンダーマップの歴史が詰まった最後のステージ感動しました。10 年間の想いが詰まった本当にすばらしいワンダーマップでした。いろいろな芸術作品をみれて良かったです。芸術家の方々もみなさん個性的であたたかい人でした。やきいもはとってもおいしいでした。
・いろいろなところからいらした、アーティストの方と親しくなれてよかったです。
・沢山のアーティストを吹上に連れてきてもらってありがとうございます。10 回も構想を練ったり、運営で大変ご苦労されたと思っています。これからも応援し続けます。
・10 年お疲れ様です。仕事柄なかなかイベントに足を運べなかったことが残念です。田舎は閉鎖的な考えも多く、地元以外の人を受け入れていくのに時間がかかることも多く大変だったと思います…が、すばらしく馴染んで、吹上の誰よりも吹上を知り尽くして、素敵な人間関係を築きあげられている活動には元気付けられ学ぶことばかりです。規模が小さくても年一回何かイベントが開催されるといいなぁ…と思います。
・実行委員会、ボランティアの方々にはご苦労だったことと思います、通り会でもっと協力することできればよかったのですが、それが心残りです。博多さんのさらなる飛躍を望んでいます。
・毎回制作発行されていた「ライヒライフ」の内容が感服ものだったので、その都度、頭の下がる思いをしておりました。参加アーティストの方々も吹上を気に入っていただけて嬉しいです。今後にも繋がりそうです…。結婚式楽しみにしております。
・吹上のためにご苦労様でした。知らない名所など教えてもらってありがたかったです。
・様々な企画に取り組んで色々と勉強になりました。吹上町に住んでても知らないことを知れました。今後、何かしら開催されるのであれば、協力できる範囲で協力したいと思っています。今後のご活躍も楽しみにしております。
・最初の頃より来客が少し減ったように見えますが、本当に好きな方が継続して来られているのは間違いないと思います。
・10 年間続けられたことすごいと思います。これからも新しい発想を伝えて欲しいです。（子供に…）
・吹上愛が少し UP されたかも。
・10 年も続いていることにびっくりです。アーティストの方を見かけるとワンダーマップの時期かとみなさんの頑張りに感謝です。これからも宜しくお願いします。

参加者 感想

吹上ワンダーマップに寄せて

ワンダーマップは不思議なイベントだ。お世辞にもクオリティーが高いとは言えない、運営体制が整っているとも言い難い、むしろその真逆と言ってもいいはずのこのイベントになぜ人は魅力を感じるのだろうか。去り際の作家たちの活き活きとした表情、そして時には涙さえ浮かべ、必ず「楽しかった！」と言い残し帰っていくのは何故なのだろうか。

その理由を主催者の博多氏に求めるのは少々無理があるようにも感じる。運営の不備、劣悪な住環境、多すぎる仕事など、博多氏への不満を爆発させる作家やスタッフを毎回のように目撃したし、私もその一人だったからだ。しかし何度も参加してしまうのがこのイベントなのである。

「まるで法事のようだ」

ある作家がワンダーマップをこう例えたが言い得て妙だと思う。いくつもの苦労と不満を共にし「家族」のようになった作家やスタッフたちが、この季節ここに集う。再会を喜び、不甲斐ない本家当主の悪口をブツクサ言いながらも皆で協力して法事を成功させる、そんなイメージがピタリとくる。

共通のストレス、共通の敵をつくると人は団結するというが、そんな効果がこのイベントにはあったのかも知れない。だとしたら博多氏はまったく損な役回りである。しかし一区切りとなった今回、本家が無ければ法事は開催できないという、よく考えれば当たり前の事実に誰もが気付いたのではないだろうか。

翻ればそれは、ワンダーマップというイベントを、有り難みも忘れさせるほど当たり前の行事に育て上げた博多氏の功績なのだと思う。

この規模のイベントを10年間、ほぼ一人で運営してきたという事実はほとんど脅威的である。情熱家の情熱は一点ここに集中されてきたのだろう。瞬間的に燃やす情熱は誰にでも持てるものだが、彼の情熱は一人きりのアトリエで10年燃え続けた。時には消え入りそうにもなったであろうそれは、ポーズではない。見た目とは裏腹の決して派手ではない、博多氏の静かな情熱は本物である。

私たち作家は博多氏の人知れない努力と苦労により毎年楽しい舞台に上ることが出来た。はしゃぎがちな作家陣に小言を言うのも、それに対する作家陣の不満を甘んじて受けるのも、ワンダーマップを続けるというただ一点の情熱が支えていたのだろうと今は思う。

彼が守ったこの舞台は、それそのものがまわりだし、魅力を振りまき、私たちの絆を育んだ。ワンダーマップが皆に愛された理由はそこではないだろうか。

10年という長い年月をかけ私たちが「家族」になる機会をくれた博多氏に、今年こそ感謝と尊敬の念を伝えたかったが面と向かうと私はまた小憎らしい軽口を叩いてしまった。

しかしそれは許して頂きたい。
「家族」を相手に他人行儀な敬意を示すのは恥ずかしのである。

2018年3月2日
美術家　吉永ジェンダー

参加者 感想

誰かに「吹上ワンダーマップってどんなイベント？」と聞かれたら、まずは「まちのお祭りとして根づき、地元の人たちにとても愛されているイベント」と答えると思います。

婦人部の方々がメイン会場の展示（沿革）を見ながら、自分たちの思い出を辿り直している姿が印象深かったです。また、博多さんのカッパ姿を見て「気持ち悪い」ではなく「可愛い」と喜んでいる場面も、はっきり覚えています。さらに、一郎さんの「未来へ号」に書き込まれていた婦人部の方々のメッセージからも、ワンダーマップへの感謝と愛情を感じました（たとえば「吹上ワンダーマップ、10年間ありがとう。楽しかったよ」「野首一同、嬉しかったよ」など）。

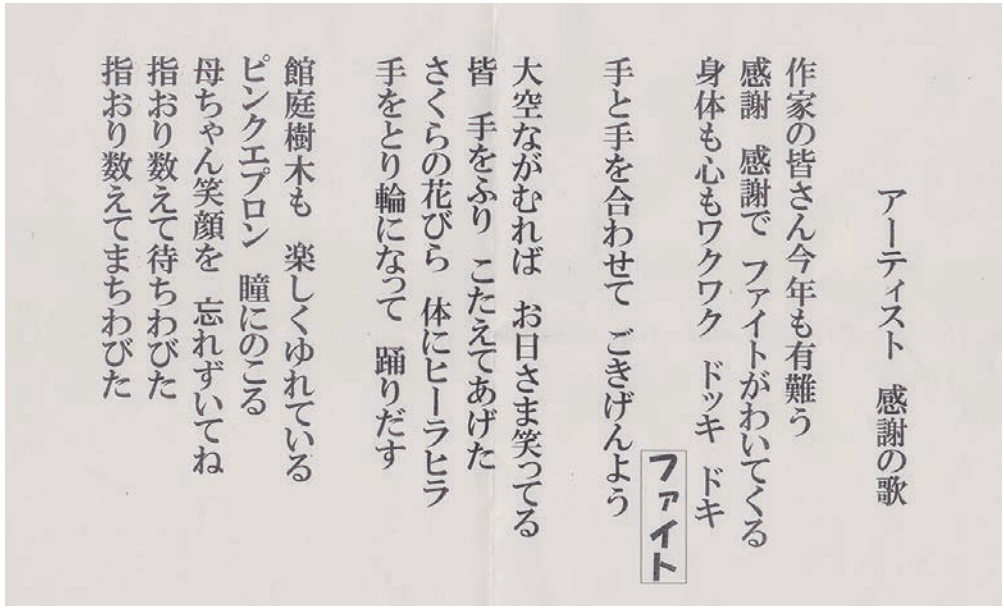
受付でアートと地域活性化についての話になったとき、「僕が吹上で新しい店を1軒増やしたほうが、よっぽど地域活性化になるかもしれない」と博多さんはおっしゃっていましたが、私はそれを聞いて「そうかな？」と思いました。

経済的に潤うことだけを地域活性化と捉えるならば、たしかにワンダーマップは地域活性化に貢献しているとは言いがたいでしょう。でも、あれだけ地元の方々が嬉しそうにしている姿、そして博多さんと笑い合っている姿を見ると、「これって立派な地域活性化じゃないか？！」と思うのです。

経済効果とは全く違う地域活性化のあり方を見せてもらったように感じています。

愛媛　准教授
I氏





アーティスト　感謝の歌

作家の皆さん今年も有難う
感謝　感謝で　ファイトがわいてくる
身体も心もワクワク　ドッキ　ドキ
ファイト
手と手を合わせて　ごきげんよう

大空ながむれば　お日さま笑ってる
皆　手をふり　こたえてあげた
さくらの花びら　体にヒーラヒラ
手をとり輪になって　踊りだす

館庭樹木も　楽しくゆれている
ピンクエプロン　瞳にのこる
母ちゃん笑顔を　忘れずいてね
指おり数えて待ちわびた
指おり数えてまちわびた

吹上ワンダーマップ10年の総括

迷い、悩みながらも前に進み続けた10年

沿革でも書かせていただきましたが、吹上ワンダーマップは地域振興や地域つくりを目的とせず、全く意識もせずにスタートしたプロジェクトでした。自分達アーティストの作品を世間に発表することだけを目的としていた当プロジェクトででしたが、地域の人々との交流を深めるにつれ、徐々に地域と芸術の関わり方を意識するようになり、芸術による地域振興・地域つくりの実践を謳うものとなりました。

しかし、地域振興や地域つくりを真剣に考えれば考えるほど、自分自身に迷いが生じるようになりました。芸術は本当の意味での豊かさを地域に創造することができるのだろうか？ワンダーマップで行っている様々な企画は本当に吹上の発展に繋がっているのだろうか？そう考えているうちに自身で企画書に書く「地域振興における芸術の有用性」に対して、自分自身が疑念を抱いてしまうようになりました。

自身の活動に疑念を抱いた状態でいると、他人の何気ない一言や、ちょっとした批判に過剰に反応してしまい、酷く傷つきました。周囲との関係も悪くなり、誤解をされたり、あらぬ噂が立ったりもしました。一体何のために吹上ワンダーマップを行っているのかがわからなくなり、すっかり心が折れてしまっていました。ただただ、自身で最初に決めた「10回は続ける」という目標の為だけにワンダーマップを継続していました。

しばらく苦しい時期が続いていましたが、ある時、考え方を変えることで克服できました。「地域（他の誰か）の為に自分の身を削っている」。ワンダーマップに取り組む際に、その様な想いが自分の中にありました。だからなかなか理解してもらえない事が苦しいでした。しかし、それは間違いでした。

地域が豊かになれば、そこに暮らす人々も豊かになります。地域を豊かにすることは、回り回って結局は自身を豊かにしている事になるのです。僕は豊かに暮らしたい。自分が豊かに暮らす為に、まずはこの地域に豊かになってもらいたい。そう思うと、「吹上ワンダーマップは他の誰の為でもない、自分自身の為に取り組む企画なのだ」と考える様になりました。

重かった心が一気に軽くなりました。考え方は変わってもやる事は変わりません。「芸術による地域振興・地域つくりの実践」という趣旨もそのままです。しかし、自分の為にやるのだから「自分が楽しい事をやる」「自分がやりたい事をやる」という事を強く意識するようになりました。「やりたい事」は「芸術の力で吹上町を豊かにしたい、面白くしたい、魅力的なまちにしたい」というもの。

その頃から「なぜワンダーマップをやっているのか？」との問いに、「自分の為にやっています」と答える事ができるようになりました。

自信を持って物事に取り組めるようになると、周りの事も見えるようになりました。批判ばかりに気を取られていましたが、それよりももっと多くの声援や、ワンダーマップを楽しみにしてくれている人達の顔に気づけるようになりました。迷い、悩みながら取り組んできたことが、地域の皆様の豊かさに繋がっていた。そう思えた時、とても幸せな気持ちになれました。吹上ワンダーマップの成果と意義をようやく感じる事ができるようになりました。

自信は取り戻せましたが、ワンダーマップの取り組みに対しては常に疑問を持つ事、迷い、悩む事を忘れないように意識しました。自分だけを信じて突き進むのではなく、周囲の人の声にも耳を傾け、様々な考え方、想いを知り、その全てに応える事はできなくとも、迷い、悩みながら選択する事で、選択されなかった方への配慮も忘れない様にしました。そう心がけるようになると、不思議と誤解やあらぬ噂もなくなっていきました。

運が良かった

耳障りの良い格好の良いことを長々と書きましたが、今の自分がそれを完璧に出来ているかと言えば、そんなことはありません。ちょっとした批判に傷つく事もあれば、他人の意見を蔑ろにしてしまう事も多々あります。それでも10年もの間このプロジェクトを継続できたのは、沢山の素晴らしい人たちが周りにいて、関わってくれたお陰だと思っております。

いつも快く協力してくださる野首地区公民館の皆さん。自分の息子の様に接してくれて、気にかけていただいている野首地区の皆さん。アーティストを理解し、期待と応援をしてくださる吹上町の皆さん。ワンダーマップに賛同していただき、全国から集まってくださるアーティストの仲間達。そしてワンダーマップを楽しみにしてくださっている多くの皆様。
もし、皆様に出会えていなければ、吹上ワンダーマップは存在していなかったですし、例え開催されたとしても数回で終わっていたと思います。

偶然、吹上町に来れたこと、そこで素敵な人々に出会えたこと。様々な経験をさせて頂き成長できた事を感謝しております。心からそう思える10年を過ごせたこと、本当に運が良かったと思います。運だけで片付けるのは良い事ではないかもしれませんが、そう思ってしまうのです。

今後の展望

アーティストとして作品を通して吹上町と関わっていきたい

吹上ワンダーマップの芸術祭はこの10回目をもって一つの区切りをつけます。芸術祭は一旦終了しますが、ワンダーマッププロジェクト自体は今後も継続し、地域のイベントへの参加や子供達との協働に取り組みたいと考えております。

情熱家 カズヒロ ハカタも今後は一人のアーティストとして吹上町と関わっていく予定です。吹上からインスピレーションを受けた作品を創作したり、町内の人々に自身の作品に参加していただいたりしながら、作品を通して吹上町の魅力を世界に発信していきたいと考えております。しかし、この10年で培ったプロジェクト運営のノウハウも活かす場があれば新しいプロジェクトに挑戦したいという想いもあります。



芸術の都　吹上町

吹上町を芸術によって豊かにしたいという想いは今でも変わりません。文化的、精神的、経済的、環境的な豊かさを、芸術の力で実現する。その為にはもっと自分自身がアーティストとしての力をつけ、社会的な評価を得なければならないと考えております。

吹上町の人々はこの10年で大きく変わったと感じます。アート、アーティストに対する意識は明らかに変わりました。ともすると、アーティストに対する世間の評価は、ただ好きな事をして遊んでいるだけの連中というものが大半を占めるかもしれません。しかし、10年の間、間近でアーティストの仕事や、仕事に対する姿勢を見てきた吹上町の人々は、アーティストという職に敬意をもっていただけるようになり、社会に利益をもたらすことができる存在だと思っていただけるようになりました。



吹上町を「芸術の都」にしたいというワンダーマップの大きな夢は、ようやくその一歩目を踏み出した様に思えます。

また、いつの日か、もっと大きな規模と高いクオリティーで吹上ワンダーマップを開催できる日が来るまで、着実に力をつけていける様に個人としても、組織としても真摯に取り組んで参ります。

吹上ワンダーマップ 10 報告書

作成者

博多 和宏 （吹上ワンダーマップ代表）

写真提供

コセ リエ
駒走 伸一
古藤 光久
吉永 ジェンダー
海野 貴彦
李雨潔
野首地区公民館
吹上ワンダーマップ実行委員会

