

奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」

2022年度 記録集

# 地域創造としてのアートマネジメント

## はじめに

西尾咲子（CHISOU プログラムマネージャー／編集統括）

今年度で3年目を迎えた奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」は、同時代の実験的・先端的・複合的な芸術表現を介して、古来より多文化混淆に富む奈良の多層性を掘り起こし、その多層的な表象のあり方を探究し、地域資源を創造的に活かしながら語りを多声化していくために、学び合いの共有空間をつくることを目指してきました。

本プログラムは、文化庁「大学における文化芸術推進事業」の補助対象事業として、大学の有する資源を活用し、文化芸術の作り手と受け手をつなぐアートマネジメントの専門的人材を養成するという大目的のもと、カリキュラムの開発に努めてきました。CHISOUではアートマネジメントの根源的な意義を「全ての人が創造的である状態に向けて働きかけること」と定め、年度ごとに異なるカリキュラムを展開してきましたが、その詳細については本書の巻末に掲載している企画運営スタッフの鼎談をご参照ください。

CHISOUにおける3年間の学び合いに通底する特徴として、第一線で活躍するアーティストと受講者、アートマネジメントを専門とするスタッフによるプロジェクトチームを編成し、奈良の各地でアートプロジェクトを企画・制作・実施することを通して、アートマネジメントの技法を実践的に修得することが挙げられます。目まぐるしく変化するアートプロジェクトの渦に巻き込まれながらも、出来事を主体的に捉えて言語化していくために、アートプロジェクトと同時進行で講師からレクチャーを受け、受講者同士で意見を述べ合う時間を持つことを重視してきました。

最終年度となる3年目は、「創造的な共有」という共通テーマのもと、「語り／言葉」「装い／身体」「共在／多感覚」をテーマとする三つの実践編のプログラムを設け、これまでの年度よりも少人数で対話を深めやすいように、各5名ずつ受講者を選考しました。多世代で多様な経験や関心、専門性を有する受講者の顔ぶれについては、後掲している受講者ダイアログをぜひご覧いただけたらと思います。各プログラムを横断して総勢15名が受講する基礎編のレクチャーシリーズでは、多分野の講師を招いて、キュレーションや文化財保存、人類学、メディ

アート、美術批評、編集などの視点から、時空を超えて共有するための技と思想について学びました。その個別具体的な話題については、本書の後半に収録した講義録で詳述しています。

実践編のアートプロジェクトのうち「語り／言葉」と「装い／身体」では、招聘アーティストの長坂有希による「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」と西尾美也による「Self Select」という、各々がこれまで時間をかけて展開してきたアートプロジェクトを本や服というかたちで表象し、第三者に創造的に共有していく試みに受講者は併走しました。もう一つの「共在／多感覚」は、冒頭で述べたCHISOUにおけるアートマネジメントの根源的な意義をまさに体現するアートプロジェクトです。受講者一人ひとりが創造的な表現者となる状況に向けて、各自の問題意識に即して映像やインスタレーション、版画、プログラミング、テキストなど多様なメディアを用いた表現活動を実践し、展覧会という共有のためのプラットフォームをつくることを試みました。

これら三つのアートプロジェクトの試みが結実するまさにその時、コロナ禍で3年間待ち望んできたケニアのジェームズ・ムリウキの来寧が叶い、初年度からムリウキが関心を持ち続けていたテーマでリサーチと制作を行いました。滞在中にムリウキは各プログラムの受講者と積極的に交流し、コンテキストや価値観の異なる他者と何かを共有する試みについて探究を深める機会を与えてくれました。

これらのアートプロジェクトの試行錯誤の中で、積み重ねられてきた言葉や思考をできる限り拾い集め、誰もが全力疾走していたその軌跡を何とかかたちに残そうと試みたのが本書です。CHISOUという一つの結節点から、本書を手にするそれぞれの次なる創造的活動へとつながるアーカイブとなることを願ってやみません。

## 目次

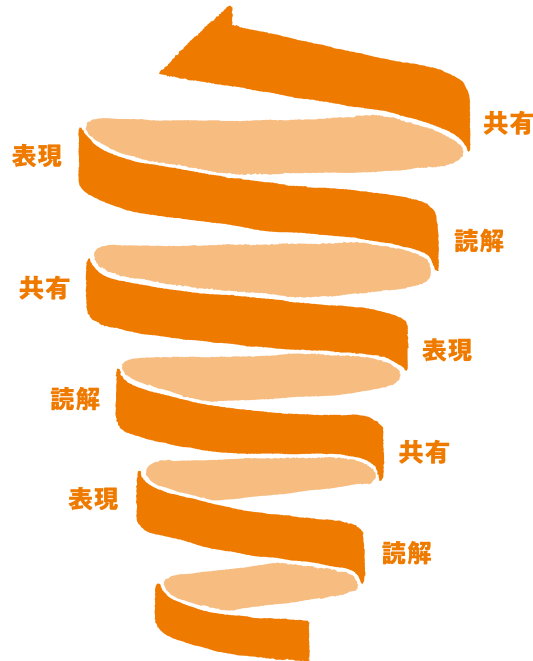
002	はじめに	089	<b>[基礎編]</b>
006	「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」について		<b>レクチャーシリーズ——知を重ね、層をつなぐ、技と思想</b>
009	<b>[実践編A]</b>	090	レクチャー「共有のためには“メディア”が必要」高橋裕行
	<b>アーティスト創造演習——語り／言葉</b>	100	受講者ダイアログ vol. 1
010	「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」	104	レクチャー「共有をかたちにする」山田修
022	TIMELINE	114	受講者ダイアログ vol. 2
035	<b>[実践編B]</b>	118	レクチャー「展覧会の創造的共有力」橋本梓
	<b>アーティスト創造演習——装い／身体</b>	128	受講者ダイアログ vol. 3
036	「SELF SELECT: THE ARCHIVE」	132	レクチャー「音楽の響きを録る」柳沢英輔
050	TIMELINE	142	受講者ダイアログ vol. 4
061	<b>[実践編C]</b>	146	レクチャー「感覚と実感の実験室」山城大督
	<b>表現演習——共在／多感覚</b>	156	受講者ダイアログ vol. 5
062	「グラデーションズ——わたし（たち）とせかいと」	160	レクチャー「批評によって共有されるもの」福住廉
074	TIMELINE	170	受講者ダイアログ vol. 6
	—	174	レクチャー「編む、ほぐす」多田智美
082	「アーティスト・イン・レジデンス」	184	受講者ダイアログ vol. 7
086	TIMELINE		<b>付録</b>
		190	補講「地域創造としてのアートマネジメント」西尾美也
		194	2022年度 受講概要
		196	企画運営スタッフ鼎談「CHISOUにおける3年間の試行錯誤」
		204	企画運営スタッフ
		205	講師略歴

## 「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」について

生きる技術は、  
あらゆる物事を多角的な視点から  
読解・表現・共有することの  
循環と重層から育まれる。

地域のコンテキストを緻密に読み解き、  
領域に捉われない  
アートプロジェクトを編みあげ、  
記録・アーカイブすることで未来へとつなぐ。

それらのプロセスを通して、  
生彩な「知の地層」を生み出していく。



**ABCより1つ選択**

**全員受講**

**基礎編**

**レクチャーシリーズ**  
知を重ね、層をつなぐ、  
技と思想

**実践編**

**A** **アーティスト創造演習**  
語り/言葉

**B** **アーティスト創造演習**  
強い/身体

**C** **表現演習**  
共存/多感覚

奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」では、アートプロジェクトの実践を通して学び合い、答えのない時代を生きる技術を育みます。読解・表現・共有のプロセスを幾重にも重ねながら、芸術文化領域を横断するアートプロジェクトを、多角的かつ総合的にマネジメントするための技法を実践的に身に付けます。

3年目となる2022年度は、「創造的な共有」をテーマとして探求を深めるプログラムを開講。基礎編のレクチャーシリーズでは、多彩な講師陣と共に、時空を超えて共有するための技と思想を学び合います。実践編の三つのプログラムでは、それぞれプロジェクトチームを編成し、アートプロジェクトを企画・制作・実施するなかで、記録や記憶の継承、アーカイブについて考察し、創造的な共有のあり方を編み出すことを試みます。

年齢や経験、学生・社会人など所属を問わず、芸術文化や地域創造に関心のある誰もが受講できるプログラムです。

実践編

# A

アーティスト創造演習

## 語り／言葉

Ethno-Remedies:  
Bedtime Stories ↓  
A Life's Manual

古来より創造と共有のための重要なメディアである「語り／言葉」をテーマに、アーティストの長坂有希と受講者、スタッフによるプロジェクトチームを編成し、多領域の研究者や実践家と協働しながら、3年にわたり奈良で展開してきたアートプロジェクト「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ↑ A Life's Manual」を実践しました。植物にまつわる生きる技術と知恵に着目したフィールドリサーチや本の制作を通して、時空を超えて共有していくことを試みました。

本書に収録されている各レクチャーの文章は、講師が口述した言葉を書き起こし、企画運営スタッフが再構成しました。  
本書の内容の一部または全部を、無断で複写、複製、およびデジタル化することは、著作権法上での例外を除き禁じられています。

成果発表展

Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual

2023年2月10日（金）—3月5日（日）

CAFE & BAR MIROKU TERRACE（MIROKU 奈良 by THE SHARE HOTELS 1階）

アーティストの長坂有希は、私たち人間が種を超えて他の生き物と協働して生きる方法や、他の生き物から見た世界に関心を抱き、2020年から約3年にわたって、奈良で動物や植物と向き合いながら仕事に取り組み人々と活動をしてきました。

その経験を通して収集した自然と共に生きるための知恵と技術を、200年先の未来へと伝えていくことを目指し、短いお話と絵としてまとめ、グラフィックデザイナーの長岡綾子やさまざまな職人たちと協

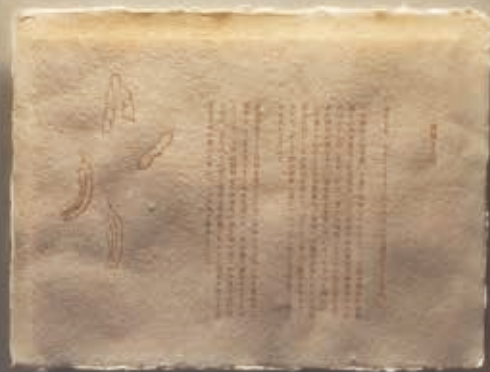
働して、奈良の土地で育まれてきた植物を素材に本をつくりました。

この本が、これから200年先に向かって人々の手から手へと渡りながら、読む人の感覚を開いたり、眠りにつく時にそっと寄り添ったり、意識の深いところに染み込んでいき、未来をつくる何らかの行動を促していくことを願って、本のお披露目展示を行い、その門出を広く第三者と共有することを試みました。













## TIMELINE

2022年7月24日

### オリエンテーション

受講者の皆さんとスタッフが初顔合わせ。受講者が自己紹介をした後、アーティストの長坂有希さんから届いたビデオメッセージを視聴し、これから協働していくアートプロジェクトの経緯と展望について話を伺う。多世代で個性豊かな受講者それぞれの特技や関心が、どのようにアートプロジェクトと影響し合っていくのか、楽しみな幕開けとなる。



2022年8月13日

### ワークショップ

#### 「植物と香りの実験室」(前田知里)

植物民俗研究家の前田知里さんの活動拠点である里山文庫を訪れる。プータンや台湾などアジアの山岳地域で、植物と共にある民族の暮らしについて話を伺った後、お香づくりを体験。お香の種類や効能、さまざまな時代と地域でお香が暮らしに活かされてきた背景について学びながら、長坂さんと受講者それぞれが、自分好みの調合でお香をつくる。



●これまで製本は、洋の東西を問わず「巻く」「折る」「綴じる」という段階を踏んで、技術と共に進化してきた。長坂有希さんによる本は、どんな技術によって、どんなかたちになるのか楽しみ。

(山下千馨 | 2022年8月6日 | p.103)

2022年9月11日

### トーク「世界はつながっている～物語の誕生～」(西山厚)

奈良と仏教をテーマに生きた言葉で語り書く西山厚さんから、華厳経が説く縁起についてお話を伺う。全国各地の料理店や寺社、歴史上の人物、宮崎駿のアニメ作品、メーテルリンクの『青い鳥』などにまつわる西山さんの物語を起点に、時空を超えて旅をしているような感覚になる。無関係に感じるあらゆる物事は全てつながっていて、新しい物語が生まれ続けていること。世界の不思議をもっと見て、聞いて、感じることで、物語の誕生に立ち会えること。物語ることの真髄に触れるような時間を味わう。



●奈良の土地で生活してきた人たちや、そこで受け継がれてきた産物、仕事、地域文化についてリサーチしていくわけだが、見る人がそれらのつながりを感じ取れる作品が生まれればいいな。

(井上謙吾 | 2022年9月10日 | p.116)

●アーティスト、受講者、そしてリサーチ先の方々も含めて、互いが違う領域の壁を少しずつ乗り越え、最終的にいろいろなものを共有していければと思う。

(森智輝 | 2022年9月18日 | p.131)



長坂有希さんがCHISOU lab.での制作中、お話の群れを書き出して整理するために作ったマインドマップ

2022年10月8日

ダイアログ (石倉敏明、長岡綾子)

人類学者の石倉敏明さん、グラフィックデザイナーの長岡綾子さん、アーティストの長坂有希さんの三者で対話を行う。まずは長坂さんが、これまでのプロジェクトの背景と経緯を話し、本のイメージや構想について共有。それを受けて、石倉さんと長岡さんがコメントや問いを投げかけることで、本の制作にまつわる思考が広がり、深まっていく。



●長い時間をかけて人の手から手へと渡っていくうち、さまざまなものが刻まれ、姿を変えながら、本を媒介にコミュニティのようなものが形成されていけばいいな。伝播のプロセスも含めて、長坂さんの作品なのだ。 (巽浩典 | 2022年10月16日 | p.144)

図鑑のコンセプト

絵と短い文章の組み合わせからなる話の群れ



アナログーとしては、毛色みや色、形など異なる種類の羊たちがいる。それらの羊たちは自由に移動し、好きなように交ざり合い、お互いの関係性を愛したりしている。



全体としての形も変えながら、それでも一つの群れとして存在している。

Ethno-Remedies: Bedtime Stories: A Life's Manual



- 群れ1：土の話の群れ  
土や土地にまつわる話
- 群れ2：草の話の群れ  
植物にまつわる話
- 群れ3：風の話の群れ  
ハチや蜜蜂にまつわる話
- 群れ4：悪気地の風景たち  
他の群れの話を読みたり書いたりする中で、私の心に想起してきた風景や話

その時々を読み手の気分や状況、人生の段階によってそれぞれの話の印象や、話と話との関係性、そして図鑑としての印象が変わるような読み手の受け取り方の自由を促すような挿入、空白を持った話、そして図鑑にしたい。

現時点での話の候補リスト

- 土の話の群れ**
  - ・ハチの表情を読み、彼女たちからの合図を受け取る技術
  - ・ハチを尊敬しながら飼うということ、それを生業にすること
  - ・群色の蜂蜜、タンマ社の開花、蜂の身体記憶
  - ・ハチの存在を含めて計画された街
  - ・同じDNAをもつ女王蜂と働き蜂一匹またちの間での感覚や記憶の共有
  - ・ハチたちの蜜の口移しリレー
  - ・植物とハチの共進化、ハチと植物の共生関係
  - ・在来種と外来種—万物は移動し続けている
  - ・予測できない未来に向けて準備をすること
- 悪気地の風景たち**
  - ・今していることの出現点・種になっていた私の心の中にある風景たち
  - ・2014年に訪問したブルギナファツで発見したこと
    - 日平しレンガで作られた家々
    - 土地の所有という考えが盛行していない土地
    - ふんなのライムの木
    - シトロネムティオーと多様な畜のコミュニケーション
    - 土地と土着の言葉と自分がつながっているものとして生きていく人たち
    - ドンゾ（シャーマン）と動物—二者のエネルギーのレベル
  - ・建てたものを壊していく、開発したものを取り外していくこと
  - ニオンオオカミの絶滅と大英博物館に所蔵されている奈良で捕獲された最後の個体
- 土の話の群れ**
  - ・土と向き合い、生物と協働することで呼び返されるアーキタイプの記憶
  - ・出会ってしまったこと、引力、なにかに突き動かされているという感覚
  - ・土地を有さずに農業をする喜び
  - ・昆虫や動物と同じように気候変動に適応しようとする農家たち
  - ・農家は人の命、心、身体を作っている
  - ・種で起こっていることは、人間社会で起こっていることと同じ
  - ・栽培期—空白の広さと深さ（私たちの命にある喪失感、不安感）が増してきている
  - ・夜の畑で動物に会うとき、緊張が溶えていく、交感している感覚
  - ・土の群れ（農家たち）が湧いていきつつある
  - ・在未定状態の種—飛行石のように私たちが別の場所、次の何かに導いてくれるかもしれない存在
  - ・民主主義半分、自然主義半分でいいんじゃないか？
  - ・土がないと...、種がないと...、そして種を育てる人がいないと...
- 草の話の群れ**
  - ・農業や化学肥料がなかった時代の農業が知りたい
  - ・病院がない土地に住む人々の精神についての知識
  - ・山岳地帯に残っている植物との共生文化
  - ・命をたく—食べられない人、意識のない人への治療として、せくなくなった者の魂をともらうために
  - ・私たちが切り離したものは自然だけでなく、見えないものや霊、魂なども？

石倉敏明さんと長岡綾子さんのダイアログで、長坂有希さんがプレゼンテーションに使用したパワーポイントのスライド



### 2022年10月23日

#### ダイアログ（前田知里）

植物民俗研究家の前田知里さんを再訪し、プータン滞在時の体験について話を伺う。プータンの人々の文化や風俗、家族とコミュニティに関する認識、死生観など、自然と共に生きることで培われる知覚について、長坂さんとの対話が深まる。構想中の本の素材やインクの助言もいただく。その後、前田さんが地域の方から譲り受けた古墳を見学し、夕日を鑑賞。

### 2022年10月26日

#### フィールドリサーチ 「吉岡養蜂園の蜜源見学」

吉岡養蜂園の吉岡伸次さんが生駒の山で植林をしていると聞いて訪問。地主の許可を得て、蜜蜂の蜜源になる木を少しずつ植えている現場を見学させてもらう。すぐに蜜蜂たちがここへ来るとは限らないが、将来に向けて取り組んでいるとのこと。蜜蜂だけでなく、長い時間をかけて周囲の環境を育てていくことも、養蜂家の仕事なのだを知る。



### 2022年10月29日

#### フィールドリサーチ 「植和紙工房の見学」

吉野町にある植和紙工房を訪問。材料や量、焚く時間が同じでも色が変わるといふ、繊細な和紙づくりについて教えていただく。200年先の未来に向けてつくる本の紙に、蜜蜂の蜜源になる植物の種や、消えゆく在来種の種を漉くことはできないかという長坂さんのアイデアを植浩三さんに相談し、制作を依頼する。

- 本には植物の種を漉き込んだページがあり、いざという時に栽培できるようになっていて、今、どんな種を選ぶか調べているところ。長い間その土地で育ち、愛されてきた在来種って何があるだろう。

（佐藤利香 | 2022年11月13日 | p.157）

- 作品そのものをつくるのは長坂さんだけど、15部ほどの少数しか制作しない本を、人から人へどのように広げていくのか。その手法を考えることで、自分も作品づくりに参加しているのだと改めて感じた。

（巽浩典 | 2022年12月3日 | p.172）



2023年1月16日、2月4日

ワークショップ

「田中直染料店でのインク制作」

京都の田中直染料店を訪問。本の印刷で使用する墨、柿渋、藍、紅花を使ったインクのつくり方、印刷の仕方などを教えていただく。後日、長坂さんが再訪問して、紅花の色素粒子を精製する。

2023年2月1日

プレゼンテーション

「奈良県立大学附属高等学校でのプロジェクト紹介」

今年度に開校した奈良県立大学附属高等学校で、生徒に向けてプレゼンテーションを行う。受講者がつくったチラシを見て集まった11名の高校生たちに、「アートプロジェクトって何だろう？」をテーマに、その事例として「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」を紹介。成果発表展の告知もする。



●相手は高校生。アートブックの話をする前に「CHISOUとは何か」から伝えなくてはいけないけど、いきなり「アートマネジメント」なんて言って伝わるのかな。アートにあまり興味がない人でも楽しめそうな雰囲気では伝えられたら。

(佐藤利香 | 2022年12月10日 | p.186)



2023年2月4日、5日

ワークショップ

「Good Job!センター香芝でのシルクスクリーン印刷」

障がいのある人と共にこれからの働き方について考えるものづくりの拠点、Good Job!センター香芝を訪問。同施設のアトリエをお借りして、グラフィックデザイナーの長岡綾子さんを中心に、長坂さん、受講者、スタッフで、Good Job!センターのメンバーの方々にもご協力いただき、初めての作業に朝から晩まで四苦八苦しながらシルクスクリーン印刷に取り組む。

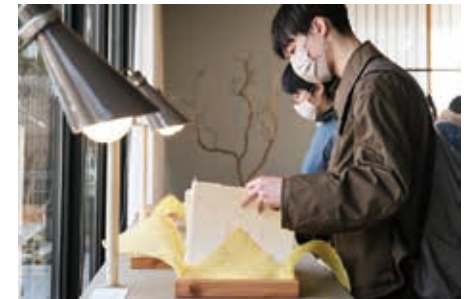


2023年2月10日-3月5日

成果発表展

「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」

完成した本「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」のお披露目展示を、CAFE & BAR MIROKU TERRACEで開催。この本が200年先まで伝わり、未来をつくり出していく種となることを願って、自然豊かな奈良公園にある宿泊施設で、人々がくつろぐ空間の壁面や机の上に、本のページや素材を展示し、この取り組みを広く共有することを試みる。



2023年2月12日

完成記念トーク（石倉敏明、長岡綾子、長坂有希）

展示会場であるCAFE & BAR MIROKU TERRACEで、受講者5名と奈良県立大学附属高等学校の生徒1名を含む24名の参加者が集い、本の完成を記念したトークイベントを開催。石倉さんによる司会進行のもと、長坂さんと長岡さんから、多くの方々のご協力を得て生まれた本の制作プロセスや、そこに込めた意図についてお話しを伺う。イベント後も多くの参加者は会場に残り、時間をかけて展示をじっくり鑑賞する。

実践編

# B

## 装い／身体

アーティスト創造演習

SELF SELECT:  
THE ARCHIVE

古来より創造と共有のための重要なメディアである「装い／身体」をテーマに、アーティストの西尾美也と受講者、スタッフによるプロジェクトチームを編成し、多領域の研究者や実践家と協働しながら、装いの共有空間「DATSUEBA」を拠点にアートプロジェクトを実践しました。これまでの西尾による芸術活動を衣服に変換し、日常の装いを更新しながら、時空を超えて共有していくことを試みました。

### 【実践編A】アーティスト創造演習——語り／言葉

アーティスト：長坂有希

講師：石倉敏明、長岡綾子、西山厚、前田知里、ラナシンハ・ニルマラ

プロジェクトマネジメント：山本あつし、中島明日香

受講者：井上謙吾、佐藤利香、巽浩典、森智輝、山下千尋

### 成果発表展「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」

プロジェクトロゴ・展示物グラフィックデザイン：長岡綾子

会場施工：設計施工会kurashito

フライヤーデザイン：高橋静香 (KUSUNOKI WORKS)

共催：MIROKU 奈良 by THE SHARE HOTELS

協力：五ふしの草、Indigo Classic、植和紙工房、岡井麻布商店、川井ミカコ、菊地将宗、

清里の里栗、錦光園、Good Job!センター香芝、工房アップルジャック、里山文庫、

曾根加代子、株式会社 田中直染料店、奈良県立大学附属高等学校、梅古庵、羽間農園、

ボニーの里ファーム、山口未花子、山中美有紀、山本綾子、遊山ゲストハウス、吉岡養蜂園







成果発表展

SELF SELECT: THE ARCHIVE

2023年1月20日（金）21日（土）22日（日）

ならファミリー専門店街zoro 4F パブリックスペース

アートとファッションの領域をまたぎ、先端的な表現を切り拓いてきた美術家の西尾美也。彼の代表的なプロジェクト「Self Select」では、世界のさまざまな都市で偶然すれ違った人々に声をかけ、お互いの衣服を交換することを試みてきました。

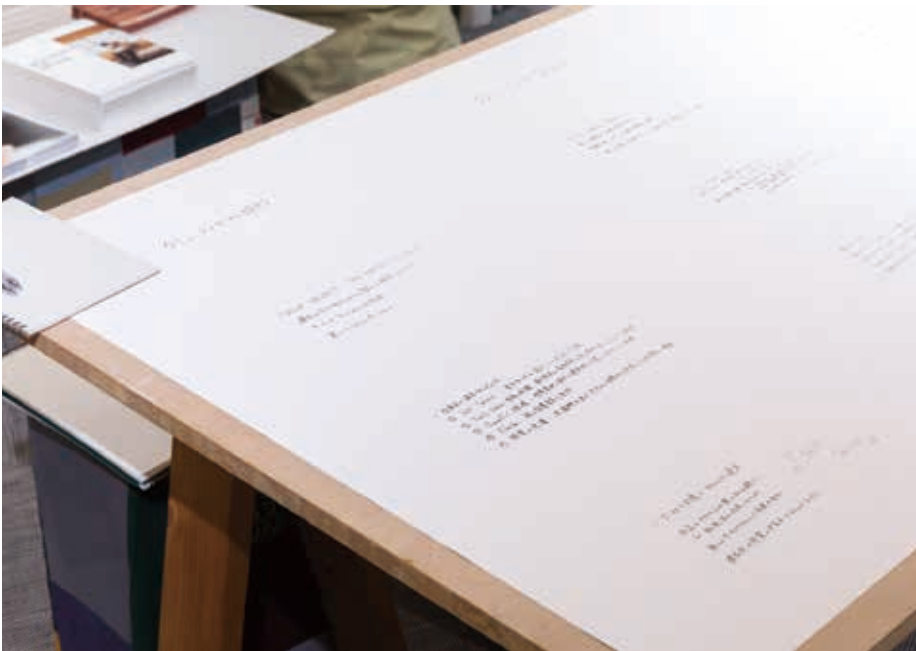
衣服は、社会的なアイデンティティと密接に絡んでいます。私たちは相手の衣服を見て、当人の性格や属性を推定しながら、相手とコミュニケーションを取りがちです。ここに西尾の問題意識があります。「Self Select」のねらいは、「装いを通して、あり得たかもしれないコミュニケーションを取り戻したい」というものです。他者の身体性（背丈や体格）、精神性（服の着方）を一時的に纏うことで、装いと身体の関係における揺らぎが生まれます。

本展では、このプロジェクトの身体的経験を、広く第三者へと共有するために開発した衣服を発表しました。鑑賞や購入ではなく、試着を通じて、「Self Select」で起こる揺らぎの魅力を、来場者に体験してもらおうことを試みました。

これらの衣服には、さまざまな調節機能が備わっており、ゴムなどで数箇所を調節することができます。あなたが試着する服は、身体性も精神性も異なる誰かによって、すでに調節されています。それを身に纏うことで、「Self Select」の疑似体験ができるというわけです。試着した後は、自由に調節し、着直します。その衣服はあなた自身を記憶するメディアに変わり、見知らぬ誰かの揺らぎを生み出すものになるのです。











## TIMELINE

2022年7月24日

### オリエンテーション

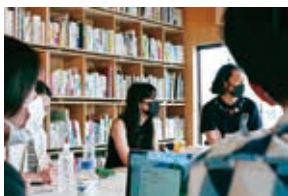
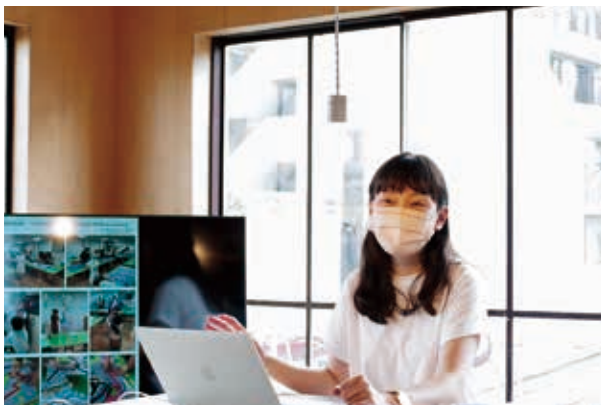
アーティストの西尾美也さんと受講者の皆さん、スタッフが初対面。それぞれ自己紹介をした後、西尾さんからこれまでの活動と作品、今回のアートプロジェクトの趣旨について話を伺う。アートやファッション、音楽などに関心が高く、活動的な受講者が集い、これからの未知の展開に向けて、いよいよプロジェクトが始動。



2022年8月14日

### ダイアログ (福岡絹恵)

これから服づくりに向けて協働するモデリストの福岡絹恵さんと初顔合わせ。パリの名だたるブランドで活躍してきた福岡さんから、チームでつくることの面白さ、教育者として大切にしたいこと、ファッションと芸術をつなぐ可能性など、プロジェクトの足がかりになる思考のヒントを得る。挑戦してみたい気持ちが高まり、ディスカッションが白熱する。



- 西尾さんは、ある意味で服は閉じたメディアだと考え、他人と服を交換することでコミュニケーションを生み出す活動をしているが、それはつまり、「揺らぎ」を発生させていくということ。服の交換というすぐにはできないことで、それを生み出せる発想ってすごい。(堀本宗徳 | 2022年8月6日 | p.102)

2022年9月10日

### ダイアログ (福岡絹恵)

モデリストの福岡さんを変えて、西尾さんの過去のさまざまな活動や作品から、どのプロジェクトを服という媒体でアーカイブするかについて話し合う。複数の候補が挙がり、それぞれの面白さや課題についてディスカッションした後、かたちとして残らない感覚や西尾さんの問題意識を共有できる可能性を最も引き出せそうな「Self Select」を選ぶことで意見がまとまる。



2022年10月9日

### ダイアログ (福岡絹恵)

前回のダイアログで挙がったコンセプトやアイデアをもとに、モデリストの福岡絹恵さんが試作してきたトワルを皆で試着してみる。着る人の身体的な特徴や癖、服の着方がトレースされて、次に着る人の着心地や感覚へと伝わる仕掛けが随所に施されている。試着を通して、驚きや発見を楽しみながら、改善点やプロジェクトの進め方について議論する。



- 西尾さんのこれまでのプロジェクトを服でアーカイブをするということは、アートプロジェクトという無形のものを服というかたちに変換する試み。(瀧澤晟司 | 2022年9月10日 | p.117)
- 西尾さんの活動を言語化するにあたり、本人の思いや考えを正確に伝えられないかもと不安を感じていたが、「嫌な感じはない」と言ってくださって。西尾さんと僕らの関係は、美術家集団プレイと橋本梓さんの関係と同じなんだな。アーティストとの関わり方を考えさせられた。(堀本宗徳 | 2022年9月18日 | p.131)

2022年10月16日

### 企画構想ミーティング

受講者が勤務するアパレルメーカーや、福岡さんが懇意にしている服飾副資材の会社にご協力いただき、いろいろな生地や丸ゴム、ストッパーなどの副資材のサンプルを送ってもらい、「Self Select」をアーカイブする4タイプの服それぞれ、どの生地や副資材がふさわしいか、実際に手に取りながら選ぶ。成果発表展の会場として、ならファミリーが候補に挙がる。



●作品やアートプロジェクトは紙媒体や映像としてアーカイブすることが多いが、服というかたちでやってみようと。柳沢英輔さんは文化人類学の研究を、論文ではなく音としてアーカイブしているが、どこか通じるものがあったと感じた。  
(瀧澤辰司 | 2022年10月16日 | p.144)

2022年10月29日

### プレゼンテーション講評会

(小川さやか)

人類学者の小川さやかさんをお招きし、プロジェクトの経緯とコンセプトについて、受講者がプレゼンテーション。小川さんからタンザニアを含む世界各地の実例について話を伺い、アイデアと問いを投げかけてもらう。「服やモノの贈与を介した人間関係の築き方」「アイデンティティを規定するもの」など、核心的な問題が提起され、思考を広げる機会となる。



2022年11月20日

### プレゼンテーション講評会

(山崎明子)

視覚文化・ジェンダー論が専門の山崎明子さんをお招きし、プロジェクトの経緯とコンセプトについて、受講者がプレゼンテーション。山崎さんから手芸やジェンダーの観点も交えてアイデアと問いを投げかけてもらう。「芸術の枠組みの再考」「多様な人を排除しない仕組み」「コンセプトの共有のあり方」など、プロジェクトの展望を描くヒントをいただく。



●一歩間違えばデザイナーの西尾美也によるファッションブランドに見えてしまう。服に込められた意味をいかに伝えるのか。そのための手段や言葉を今、皆で考えている。限られた準備期間だが、10年先に「あれをやった意味があった」と言えるプロジェクトにしたい。  
(溝口菜津美 | 2022年11月13日 | p.158)

# 1. Self selectの説明

「作品を振る」媒体に「P-カ」が  
「換下」に「P-カ」を発生させること目的。

「P-カ」は「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に  
「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に  
「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に

「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に  
「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に  
「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に

# 2. Self selectのP-カ2軸位置

① P-カ2軸位置  
② 「P-カ」=「P-カ」×「P-カ」×「P-カ」  
③ 「P-カ」VS「P-カ」  
④ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑤ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑥ 「P-カ」VS「P-カ」

⑦ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑧ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑨ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑩ 「P-カ」VS「P-カ」

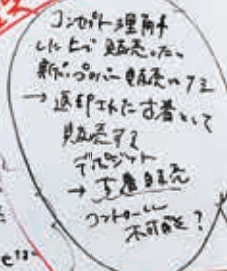
⑪ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑫ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑬ 「P-カ」VS「P-カ」  
⑭ 「P-カ」VS「P-カ」



# Self select

「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に  
「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に  
「P-カ」の「P-カ」を「P-カ」に「P-カ」に

不確定性



# 3. 時限式お客さんに行為喚起

- ① 無償ログイン SNS # / 読者コメント機能に  
② タグをつける Self selectの通知感喚起行動を指示する  
③ 販売終了後購入者コミュニティで SNS 等 共有  
④ 販売終了後購入者の思いを共有する場を  
⑤ 定期的に購入者の声を集める (運営側が) → 共有する場を  
⑥ 購入者の声を集める

活動 = 日常実践の中の  
内蔵のコミュニティ

# 4. 販売方法の案

- ① ログインシステム 学校 企業 企業  
② 古着に付くおまけ 古着量販店 古着P-カ  
③ タグの途中解約OK 月会費に負担減  
④ ポジティブに感じること 継続に困るのを  
⑤ 無料の着月次でP-カ販売  
⑥ 店舗公開 (大学公開) 販注方法に必要



着せかえ

- ・ フォロワー (内容: P-カ)
- ・ 体験
- ・ 読者としての物 (P-カ, P-カ)
- ・ P-カ

2022年12月10日

### 広報用写真の撮影会

成果発表展に向けた準備が佳境に差しかかり、服の縫製や展示会場の調整、広報物の制作など、さまざまなタスクが同時並行で進むなか、サンプル縫製の工場からプロトタイプとなる服4点が先行して納品される。それらを受講者が着用してモデルとなり、フライヤーやポスターに掲載するための広報用写真をカメラマンに撮影してもらう。



●自分たちが何か月もかけて取り組んできたことを、来場者に向けて、短い時間でどう伝えるのか。難しいけど頑張りたい。  
(丸山紗英 | 2022年12月3日 | p.172)

●先日、講師の方に試着をお願いしたら「面倒くさいから着たくない」と。私たちに近い人でも着てくれないのに、通りすがりの人が着てくれるのか。考えていた以上にハードルが高い。多田智美さんの「情報を受け取る側の準備も必要」という話を聞いて、さらに良い戦略が生まれそうに感じた。

(本田瑠菜 | 2022年12月10日 | p.186)



2023年1月20日 - 22日

### 成果発表展

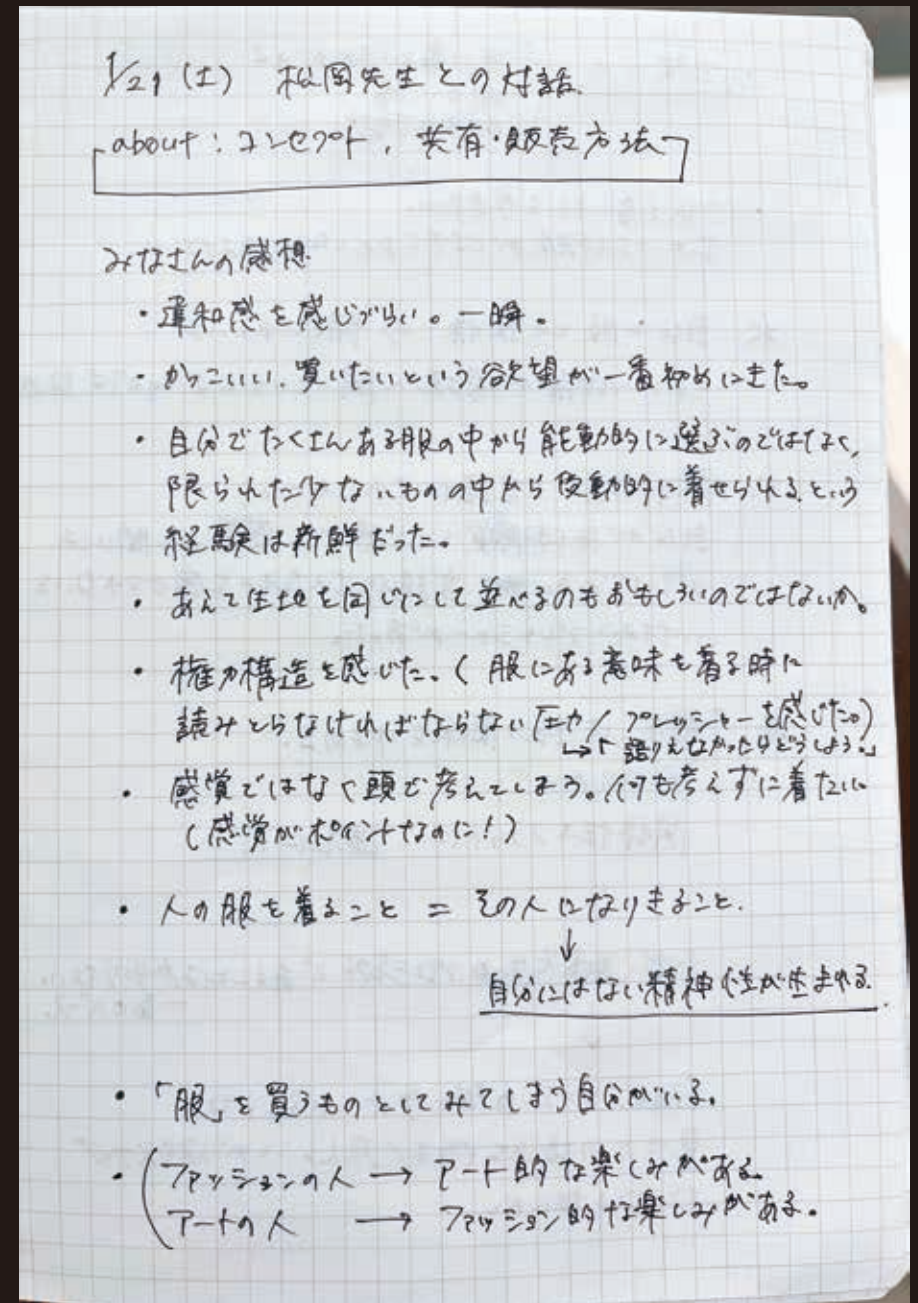
#### 「SELF SELECT: THE ARCHIVE」

西尾美也の代表的なプロジェクト「Self Select」における身体的経験を、広く第三者へ共有するために開発した4種類のプロトタイプの服11点を、ならファミリー4階のパブリックスペースで発表。鑑賞や購入ではなく、試着を通じて、「Self Select」で起こる揺らぎの魅力を来場者に体験してもらうことを試みる。受講者は店頭に立って来場者に説明し、そのフィードバックを受ける。

2023年1月21日

ダイアログ (松岡慧祐研究室)

社会学が専門でファッションに関心が高い松岡慧祐さんと、研究室の学生を招いて、成果発表展の会場で対話会を開き、試着した感想を率直に述べてもらう。客観的な視点からプロジェクトや服について、さまざまな課題や問いが提起されるとともに、他のファッションブランドとの差異化も含めて、このプロジェクトが持つ可能性について言語化する機会となる。



1/21 (土) 松岡先生との対話

about: コレオフト, 共有・販売方法

みはこんの感想

- ・違和感を感じがら。一時。
- ・かっこいい。買いたいという欲望が一番初めにきた。
- ・自分でたくいんあ研服の中から能動的に選ぶのに対して、限られた少ないものの中から受動的に着せられるという経験は新鮮だった。
- ・あんな生地を同じようにして並べるともあんな感じではないか。
- ・権力構造を感じた。(服にある意味も着る時に読みとらなければならぬ(エカ/アロウシスターを感じた) → 「語りえぬものから始まる」)
- ・感覚ではなで頭で考えよう。(何も考えずに着たい(感覚が木の汁なのにな!))
- ・人の服を着ることは = その人になりまわること。  
↓  
自分にはない精神性(性)をまわる。
- ・「服」を買うものとしてみてしまう自分の心。
- ・(ファッションの人 → アーティスティックな楽しみがある  
アートの人 → ファッション的楽しみがある。

成果発表展「SELF SELECT: THE ARCHIVE」の会場で実施した、松岡慧祐研究室とのダイアログの手書きメモ

# 共在／多感覚

グラデーシヨonz—  
わたし（たち）とせかいと

多様な思想と経験を有する受講者一人ひとりが創造的な表現者となる状況に向けて、多領域の研究者や実践家と対話を重ねながら、受講者それぞれが自らのテーマに即した表現活動を実践しました。受講者は展覧会を共同で開催することを通して、多感覚を介して異なる価値観を共有し合う場をつくることを試みました。展覧会と同時期に、ケニア在住のジェームズ・ムリウキがレジデントアーティストとして奈良に滞在し、リサーチと制作を行いながら、創造的な共有のあり方を共に探求しました。

## 【実践編B】アーティスト創造演習—装い／身体

アーティスト：西尾美也

講師：小川さやか、福岡絹恵、松岡慧祐、山崎明子

プロジェクトマネジメント：西尾咲子、中島明日香

受講者：瀧澤晟司、堀本宗徳、本田瑠菜、丸山紗英、溝口菜津美

## 成果発表展「SELF SELECT: THE ARCHIVE」

モデリスト：福岡絹恵

グラフィックデザイン：長砂佐紀子 (SUNA)

共催：ならファミリー

協賛：株式会社SHINDO、松尾産業株式会社 about her.、宇仁繊維株式会社

協力：株式会社ダッチ、植田晃生、内田環、藤川由羽、藤丸孝太郎、松村果林、吉田真弓

## 成果発表展

グラデーションズ——わたし(たち)とせかいと

2023年2月1日(水)ー9日(木)、12日(日)

奈良県立大学(地域交流棟1階 地域交流スペース・3階 ラーニングcommons・屋上、3号館 西側中庭・1階 廊下、commons棟2ー3階 オープンスペース・3階 C313・C314)

境界を引くことは、人が世界を理解する方法の一つです。

自己と他者。此岸と彼岸。生物と無生物。個と全。自然と文化。

臚げな世界を一つひとつ分けることで分かってきたわたしたちは、  
ときに曖昧さを許さない境界線に囲まれ、窮屈さや息苦しさを覚えることがあります。

今回5人の作家は、各々の視点と表現で境界を見つめ直し、  
世界を不確かさのなかに還すことを試みます。

それは、失われたものを取り戻す、あるいは新たな場所へ踏み出す行為かもしれません。

本展が、茫漠たるこの世界、彩り豊かな生命と変化していく事象の連なりに、  
共に気づききっかけになればと考えます。

また本展は、奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成プログラムCHISOU」の  
成果発表展でもあります。

多様な経歴を持つ受講者が、さまざまな領域の研究者や実践家と対話を重ねながら、  
作品の制作と展示に挑戦します。

わたしの限界を超えることが、「わたしたち」の視野を拡張するの。

作家同士の、そして作家と鑑賞者のあいだの境界も超え、

「わたしたち」として時間と場所を共有する意味とは。

そんな問いを考える場になることを期待しています。

(展覧会コンセプト執筆：野村隆文)

内田好美

### 《MAPPING LIVES

——いのちの流れにわたしをみつける》

2023年

楮紙、水彩絵具、色鉛筆、石

閉ざされたカーテンの内側、真っ白な時間が  
覆い尽くす。凍った沈黙が重くのしかかり、  
わたしが埋もれていく。

それでも、不意に。

遠く離れた友人の顔が浮かび、ペンに手を伸  
ばす。母親が送ってくれた段ボールの蓋を開  
ける。昼食のスープに、また温められる。

世の中が麻痺した状況下、不安を覚え、自分  
を見失いかけた人もあるのではないでしょ  
うか。しかし、たとえ外に出られないとしても、  
自分の内側は見られます。体は食べたもので  
築き上げられ、記憶は経験によって編み込ま  
れている。自分は今ここに有り、何か(誰か)  
と何か(誰か)、昨日と明日を繋ぐ存在。  
孤独を感じた時は、思い起こしてみる、自分  
はいのちの連なりの中にいること。他のいの  
ちによって生かされ、生かしていること。想  
像してみる、自分の中のいのちを。自分が渡  
すいのちの先を。

せかいが織りなす、いのちのタペストリー。  
その一部を、わたしは彩る。





杉本義己

《感じてつながるビーチボール》

2023年

ビニール、直動モーター、MSATOM、Arduino

コロナ禍で、人と人との距離を保つことが大切になり、対面する機会が減少したと思ったとき、私は昔、アート関係の集まりから帰るときにハグをされたことを思い出しました。そういえば、私自身も含めて日本人はだいたい身体接触が苦手な人が少ないように感じます。

そこで、AIにハグについて聞いてみました。AIは「ハグは、愛情とサポートを示す素晴らしい方法です。それは人々を慰め、安心させることができ、つながりと幸福感を向上させることができます。また、ハグは、感情を伝える重要な非言語的方法でもあります。ただし、物理的な接触に関しては、個人の境界に注意し、他の人の希望を尊重することが重要です」と返答しました。AIは、ハグが素晴らしい方法であることを伝えつつも、個人の境界にも配慮した上で行われることを強調しています。

そのようなことを考えるなかで、この実験的アートでは、ビーチボールを通じてハグを交換することを試んでいます。





続木梨愛

《物質と営み》

2023年

蜂の巣箱、透湿防水シート、映像、iPad

これは「私と蜜蜂と……」の物語である。

養蜂場での研修2日目、巣箱から離れた所にいたのに蜜蜂に右足を刺された。うまく歩けず和式便所が使用し難いが、想像していたより痛くはない。

初心者でもできるからと、巣箱の周りにいるスズメバチの除去を頼まれた。網で捕まえて、足で踏み潰すらしい。そのような殺し方をするには怒りの感情が十分ではない気がして、スズメバチを逃してしまった。

作業に慣れた頃、厚い手袋の上から蜜蜂に刺された。痛くない。むしろ養蜂家として蜜蜂に認められたようで誇らしくなった。養蜂家の師匠にスズメバチを殺すのが上手になったと言われた。踵に体重をかけ一気に踏み潰す。しかし家に持って帰ってきた1匹のキロスズメバチの死骸は、昼も夜も、私を見ている。

物質としての諸存在の営みが出会い重なる場所。

その場所に、どのような格好で、何をするために立っているのか。

刻一刻と変化する絡まり合い。

物質と営みが絡まり合う場で、「私と蜜蜂と……」も変容し続ける。





続木梨愛

《84》

2023年

蜂蜜、ガラス瓶、フィールドノート、写真、蜂の死骸、  
アクリル板、ゼラチン、コピー用紙



野村隆文

《「手つかず」の森へ》

2023年

杉、墨汁、映像、杉、ナンキンハゼ、鹿せんべい

ここから窓越しに見える若草山の、その少し  
右手に春日大社がある。そのさらに奥山に広  
がっているのが、春日山原始林だ。神域とし  
て千年以上も伐採が禁じられ、原始的な照葉  
樹林が残されてきた。

そんな森に今、変化が起こっている。在来種  
の若木が育たず、外来種の繁殖が止まらない。

原因の一つに、鹿による食害がある。

奈良の鹿は、神の遣いとして手厚く保護を受  
けてきた。しかし一歩保護区域を出ると、農  
作物への被害の懸念から、最近では害獣とし  
て捕獲されることもある。人が手を尽くし残  
してきた自然が、人が守ってきた別の自然と  
衝突し、葛藤が生まれている。

しかしそこで保全されているものは、過去の  
言葉によって固定された美しさではないか。  
常に風にさらされ、変化しつづけるものが自  
然なのだとすると、失われゆく豊かさ、誰か  
の正しさを取り戻すために、さらに言葉や手  
を尽くすのではなく、今まさに起こる風化の  
なかに、新しい美しさを見出すことはできな  
いだろうか。

古来、奈良の町々で毎年一月に執り行われた  
「春日講」なる儀式では、鹿や春日山への信  
仰を曼荼羅に描き、床の間に掲げた。  
わたしは今、ここから、春日山を眺めながら、  
その風化を見つめてみたい。





森口武

《mi》

2023年

映像、ダンボール、刺繡糸、籠、麻紐、紙紐

砂浜には、海を漂ってきたさまざまなモノたちが流れ着く。

漂着物の視点からは、ときに海辺に立ち寄る人間もまた、陸地を漂流するオブジェクトに見えるのだろうか。

この作品では、漂流するモノと人間が一時的に邂逅する場としての海浜に目を向け、両者が潜在的にもっている揺らぎを二つの展示空間において提示する。

波打ち際の漂着物は、今かろうじて動かずにじっとしていたとしても、再び砂浜を離れて漂流の旅へとさらわれる可能性を常に秘めている。

そして、海浜で漂着物と対峙する人間もまた、自らがかりうじてこの場所で人間たりえている、東の間の存在であることを突きつけられるだろう。

漂流するモノと人間がともに砂浜に流れ着き、出逢い、互いのパースペクティブが交差する。このとき波打ち際は、人間とモノとの新たな関係を媒介する動的な境界として、私たちの前に現れる。





## TIMELINE

2022年7月24日

### オリエンテーション

受講者の皆さんとスタッフが初顔合わせ。受講者が自己紹介を行い、それぞれ構想している作品制作のアイデアと問題意識について発表する。その後、これから協働して進めていくアートプロジェクトの趣旨とスケジュールなどを共有する。関心のある分野も年代もバラバラな受講者5名による新たな表現活動への挑戦が、いよいよ始動。



2022年8月6日

### フィールドリサーチ「会場視察」

受講者5名が勢揃いして、成果発表展の会場になる予定の大学構内をフィールドワークする。それぞれの建物と部屋を隈なく歩いて、空間の大きさや機能、音の響き、窓からの景色、教員や学生が残した痕跡、椅子の座り心地など、その場所特有の状況を探る。受講者それぞれの観点から、表現の可能性と場所との相性について考えを巡らせる。



●僕は「よい風化とは何か」をテーマに、文化財の修理や修復に関わっている方にインタビューし、最終的には編集して文章で表現することになるのかなど。でも、高橋裕行さんの話を伺って、全然違うアウトプットにしてもいいのではと思った。一度、計画をフラットにして、考え直してみたい。

(野村隆文 | 2022年8月6日 | p.103)

2022年10月4日

### 企画構想ミーティング

ゲスト講師に向けたプレゼンテーションに先立ち、受講者それぞれが現時点で考えている作品のテーマや方向性について共有し合う。言葉や映像、写真、イラストなど、各自の方法でかたちのない思案中のアイデアをまとめ、検討すべき事項や課題を洗い出すために互いに意見を交換する。



●何気ない日常風景の中に、ARを使って何かを付け加えることで非日常の風景が生まれるという話が気になった。もともとあるものにちょっと手を加えるだけで大きな変化が生まれるという作品をつくるのも面白そう。

(杉本義己 | 2022年9月10日 | p.117)

●美術家集団ブレイのことを初めて知り、何が作品たり得るかを考えさせられた。また、橋本梓さんが長い時間をかけて丁寧にインタビューされている姿に自分を重ね、そんなふうには蜂と対話ができたらいいなと思った。

(続木梨愛 | 2022年9月18日 | p.131)

2022年10月30日

プレゼンテーション講評会

(金セツピヨル)

映像人類学が専門の金セツピヨルさんをお招きし、各受講者が構想中のプランについて、プレゼンテーションを行う。それぞれのアイデアや言葉を丁寧に汲み取り、問題意識やコンセプトに対する根源的な問いを投げかける金さん。これから待ち受ける作品制作と展覧会が、その後の未来につながっていくよう、刺激的かつ建設的なコメントをいただく。



● 蜜蜂を主題にした作品をつくるのだが、養蜂はいろいろな存在が関わることで成り立っていると認識しているものの、それをどう表現したらいいかがまだ見えていない状態。柳沢英輔さんは、ゴングと場のつながりや儀礼との関係性を見事に言語化していたので、非常に参考になった。

(続木梨愛 | 2022年10月16日 | p.143)

2022年11月19日

プレゼンテーション講評会

(国枝かつら)

京都市京セラ美術館アソシエイトキュレーターの国枝かつらさんをお招きし、前回の講評会を受けてブラッシュアップしたプランについて、受講者がプレゼンテーションを行う。作り手の視点だけでなく、初めて作品と出会う鑑賞者の視点も織り交ぜながら、各作品のプランや展覧会全体の設計について、的確な提案をいただく。各会場を一緒に巡り、作品を設置する方法を具体的に検討する。



2022年11月26日

プレゼンテーション講評会

(Studio Kentaro Nakamura

[小林加代子、仲村健太郎])

編集的な視点で紙からウェブまで領域を横断したデザイン活動を行うStudio Kentaro Nakamuraの仲村健太郎さんと小林加代子さんをお招きし、デザインの視点から、プロジェクトを第三者に開いていく際の重要な考え方を学ぶ。構想中の展覧会と各作品について、どんなデザインが可能なのかを語り合うなかから、展覧会全体のテーマとタイトルの方向性が見えてくる。

● 今までは養蜂家が着ている防護服をヒントにして、日常生活の中で着る防護服をつくってみてはと考えていたが、今日のお話を伺って「防護空間」もいいなと。まだまだ着地点が見えていない段階だが、今週末には国枝かつらさんにプレゼンテーションしなくちゃいけないし、どうしようかな…。

(続木梨愛 | 2022年11月13日 | p.159)

2022年12月18日、24日

ワークショップ「施工計画」

(高橋和広)

展覧会や芸術祭などの展示設営や什器制作を手がけるインストーラーの高橋和広さんをお招きし、受講者それぞれの展示計画について、各会場で話し合いながら、具体的な設置方法を検討する。頭の中の抽象的な作品イメージを、現実空間に落とし込もうとする時に生じてくる、さまざまな問題点の解決策を一緒に探っていく。成果発表展まで残り1カ月の道筋を思い描く機会になる。



●「展覧会のプレビューは、読んだ人がどこまで興味を持ってくれるかを考えて書く」と福住廉さんは話していたので、事前の広報では全てを言葉にして語りきってしまわないよう気をつけよう。

(内田好美 | 2022年12月3日 | p.173)

●それぞれやりたいことをやっているのだが、それらを一つの企画として成立させるため、まさに今、「編集」に時間と労力を割かなければいけない時期。そういう意味で今日の多田智美さんの話はとても参考になった。

(森口武 | 2022年12月10日 | p.187)

2023年1月30日、31日

作品の搬入・設営

成果発表展の前々日と前日の二日間で、作品の搬入と設営を行う。インストーラーの高橋和広さん、中村仁さんの助力を得て、それぞれの会場に作品を設置する。これまで制作してきた場所と展示空間の条件が異なっていて、思いがけない齟齬が生じたり、なかなか思うように作品が動作しなかったり、光の当たり方で作品の見え方が変わったり、最後まで試行錯誤しながら作品を仕上げる。





**2023年2月1日-9日、12日**  
成果発表展「グラデーションズ  
——わたし(たち)とせかいと」

奈良県立大学の地域交流棟、3号館、commons棟という三つの建物の計5カ所を会場にして、現代アート展を開催する。約半年にわたる思考の紆余曲折を経て、作品プランを練り上げてきた受講者5名による表現活動の現在地を、多感覚を通して広く第三者と共有することを試みる。会期中はできる限り在廊して、来場者からフィードバックを得たり、展覧会運営の裏側について学んだりする機会となる。



**2023年2月5日**

**アーティストトーク**

成果発表展「グラデーションズ——わたし(たち)とせかいと」の展示会場をツアー形式で巡りながら、出展作家5名が各作品について語るトークを実施。同時期に奈良で滞在制作をしているジェームズ・ムリウキさんや、ゲスト講師の金セツピョルさんも含めて約25名が参加し、活発な質疑応答と意見交換が行われる。

## ジェームズ・ムリウキ

アーティスト・イン・レジデンス  
2023年1月18日（水）-2月17日（金）

パフォーマンス「Public Sharing」

2023年2月12日（日）

近鉄奈良駅 行基広場

ケニアのナイロビを拠点にアーティスト／キュレーターとして活動するジェームズ・ムリウキが、1カ月にわたって奈良に滞在し、各プロジェクトで成果発表に取り組む受講者やアーティスト、スタッフと交流を深めながら、土と人との関わりを探究するためのリサーチを行いました。

急速に発展するアフリカの都市空間をはじめ、人間社会や自然界に存在するあらゆるものの源である土に着目し、カメラのレンズを通して広大な景色を撮り続けてきたムリウキ。今回の奈良では、春日山原始林や奈良公園、農産物直売所などを訪れ、視点のスケールを切り替えて、顕微鏡のレンズを通して土のイメージと向き合うプロジェクトを始動しました。

滞在の終盤には、ムリウキが着想し始めたアイデアを、公共空間で越境的に共有するためのささやかな試みに挑みました。

ここ日本には、何千年とは言わないまでも、何百年の間、人間があまり手を加えることなく、人々が大切に保護してきた土地がいくつもあります。2017年に私が初めて日本を訪れた時、現代の科学的かつ文化的な規範によって、人々が森や山と保ち続けてきた関係性に驚きましたが、それはもしかすると、この場所と結びついた宗教的な儀礼や精神によって強く支えられてきたのかもしれない。

それからちょうど6年経って再びここに戻り、アートというプラットフォームを用いて、私のテーマである土について探究を深められることに胸を熱くしています。私たちの身体や私たちが暮らす空間をつくり、私たちの過去や未来を保つもの、また、私たちの存在を地質学的にアーカイブするもの、そして私たちを他のあらゆるものとつなぐもの、それが土なのです。

—— ジェームズ・ムリウキ

リニア時代は、奈良時代。

目を大きくして、リニアを持っていきます。

一面緑に、天平の都へ。

リニア新駅を参拝

リニア新駅を奈良市に

奈良市リニア新駅周辺案内

仮面芸能の  
ふるさと  
奈良

3/4

3/5

2021年 開館50周年を迎えます。



## TIMELINE

2023年1月30日

### ダイアログ「受講者との対話」

実践編Cの成果発表展「グラデーションズ——わたし（たち）とせかいと」の搬入・設営に合わせて、ムリウキはそれぞれの展示場所を訪れ、作品のコンセプトや展示方法について受講者から話を聞く。言葉や生活環境、来歴が全く異なるものの、芸術表現を追究しようとする共通項を持つ者同士、共感したり問いを投げかけ合ったりしながら対話を試みる。



2023年2月4日

### フィールドリサーチ

#### 「春日山原始林を歩く」

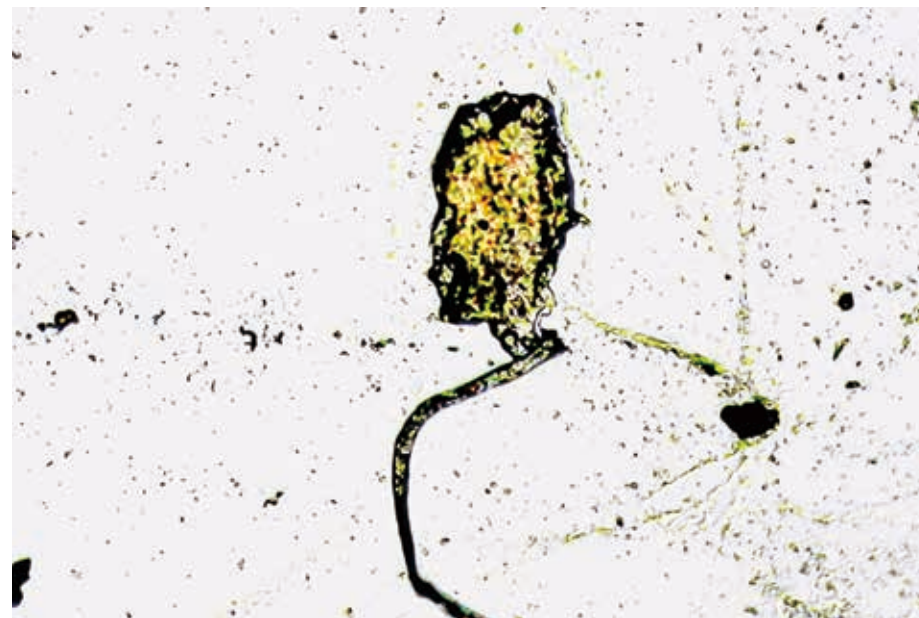
「春日山原始林を未来へつなぐ会」事務局長の杉山拓次さんによる案内のもと、春日大社の神域として千年以上にわたり守られてきた春日山原始林を歩く。貴重で美しい多様な植生が残る一方、鹿の頭数が増えた影響で下草が繁茂できず、森林の生態系が変化してきたことなど、杉山さんからさまざまなお話を伺う。ムリウキは何度も足を止め、生態系の循環を支えてきた土や地表の様子に見入る。



2023年2月8日

### クリエイション「デジタル顕微鏡で土を撮影する」

2000倍の倍率を持つデジタル顕微鏡を手に入れ、奈良のさまざまな場所で採取した土を拡大して眺めるムリウキ。不思議な動きをする微生物や、美しい色をしたミネラルのようなものを見つけては観察し、撮影を繰り返しながら、土の中に潜むミクロな生態系について思いを巡らす。販促用ポケットティッシュのラベルを模して画像をレイアウトし、週末のパフォーマンスの準備を進める。



# 知を重ね、 層をつなぐ、 技と思想

多彩な芸術文化の研究者や実践家をお招きし、歴史や社会におけるさまざまな事象について、時空を超えて共有するための技と思想を学び合いました。実践編A、B、Cの受講者が共通して受講する講座として、実践編と並行して開講し、レクチャーを通して得た知見や技法を、実際のアートプロジェクトで活かしながら、具体的な方策を見い出していきました。

## 野村隆文

兵庫県生まれ、奈良県在住。「よき風化」について考えるプロジェクト「Good Weather」を運営。コピーライティング・編集を仕事とする傍ら、現代のものづくりのあり方に問題意識を持ち、取材・執筆・表現活動に取り組んでいる。

## 森口武

大阪府生まれ、京都府在住。大学院で砂浜や海岸線について人文学の領域から研究を行っている。音と地質的環境との相互の関わりの中で「人間」が出没するプロセスに耳を傾けている。

## 内田好美

大阪府生まれ、兵庫県在住。思考、空間、時間を刻み、プレスし、複写する版面の工程と手法に魅力を感じ、自らの表現手段とする。作者の意識と、作られる物を見る者との感覚が、朧げな像の中で結ばれる地点を探りつつ、制作を行う。

## 杉本義己

奈良県生まれ、同在住。組込み系エンジニア兼ガジェットクリエイター。福祉系のガジェット（コミュニケーション機器）を製造販売している傍ら、Makers活動を行っている。人の感覚をハックし、機器による疑似感覚に置き換えることに取り組んでいる。

## 続木梨愛

愛媛県生まれ、京都府在住。生活するために生きるのではなく生きるために生活するをモットーに、日々生き方を模索している。初制作となる今回の作品では、人と蜜蜂の営みに注目し、存在するものたちが同調していく様子をかたちにすることに挑戦する。

### 【実践編C】表現演習——共在／多感覚

講師：金セツピョル、国枝かつら、小林加代子、ジェームズ・ムリウキ、高橋和広、仲村健太郎、西尾咲子  
プロジェクトマネジメント：西尾咲子、飯村有加  
受講者：内田好美、杉本義己、続木梨愛、野村隆文、森口武

### 成果発表展「グラデーションズ——わたし（たち）とせかいと」

グラフィックデザイン：Studio Kentaro Nakamura  
会場施工：高橋和広（KUSUNOKI WORKS）、中村仁  
協力：一般社団法人はなまる、植田晃生、内田環、柿原萌未、藤丸孝太郎、松村果林、宮川莉奈、吉田真弓

### ジェームズ・ムリウキ「アーティスト・イン・レジデンス」

協力：五ふしの草、遊山ゲストハウス、オリヴィア・ハウランド、杉山拓次、曾根加代子、野田智子、三村文香

## レクチャー

# 「共有のためには“メディア”が必要」

高橋裕行（キュレーター／多摩美術大学非常勤講師）

2022年8月6日（土）14:00-16:00



時空を超えて共有するための技と思想を学ぶ[基礎編]レクチャーシリーズの初回は、メディアアートを専門とするキュレーターの高橋裕行さんから、古今東西のコミュニケーションを媒介するメディアの歴史の変遷についてお話を伺いました。地図や本、図書館、手紙、通信など身近なメディアの始原から現代までの軌跡を一気に辿る、まるで壮大なタイムトラベルのような感覚。視聴覚に偏重してきたこれまでのメディアを再認識し、これからのメディアを想像する機会となりました。

### 文化の土壌に水をやるキュレーターの仕事

私は「水やり係」を自称してしまして、これは文化の土壌に水をやる仕事という意味です。キュレーションも、本を書くのも、批評するのもそう。文化を成り立たせるためには、つくる人と見る人だけでなく、つくる人を助ける仕事の人が必要です。

キュレーターは展覧会をつくるのが仕事ですが、最近はキュレーションの捉え方が広がり、編集者のように物や人、情報を集めて、その組み合わせで新しい文脈をつくり、イベントやサービスとして提供したり、プロジェクトを運営したり、プロダクトをつくったりすることもあります。

### テクノロジーがもたらす真善美の揺らぎ

私はテクノロジーがもたらす真善美の揺らぎに興味があります。ギリシャの時代から、本当のこと、善いこと、美しいことという価値が伝統的にあるとされてきましたが、新しい技術が入ってくると、揺らぎが生じます。何が本当で何が嘘なのか、何が善くて何が悪いのか、何が美しく何が醜いのか分らなくなります。

例えば、バイオテクノロジーの分野で新しいテクノロジーが現れると、いろいろな問題も出てきますが、同時に可能性も生じますよね。そのようなことについて特

にアートの領域で考えるのが好きだからメディアアートに関わる仕事をしてきました。

### メディアとは

メディアには「媒（なかだち）をするモノやコト」という意味があり、事物を「媒体（メディア）」、その働きを「媒介（メディエーション）」として整理できます。さらに「媒介」は情報の「伝達」と感情や思想の「共有（交感）」という二つの働きに分けられます。仕事では「伝達」が重視され、プライベートなSNSでは「共有（交感）」が主な目的となります。

手書き文字からLINEまで、さらには衣服や建築物まで、あらゆるメディアには情報の伝達手段と、感情や思想の共有手段としての働きがより合わさっています。それらがうまく働けば人々を結びつけますが、うまく働かなければ人々を引き裂きもします。メディアは、情報技術とさまざまな社会要因が複合的に関わるなかで社会的に生成します。技術だけで決まるのも、社会や人々だけで決まるのもなく、両者が関わるなかで決まってきます。かつてはマスメディアから情報を受け取るだけだった人々が、現在は自らSNSを用いて表現や発信をしつつあると、メディア研究者の水越伸さんが『メディア論』（NHK出版、2018年）の中で述べています。

### メディアとしての地図の起源を辿る

メディアと言えばマスメディアやインターネットを思い浮かべる人が多いですが、あまりメディアとしては捉えられない地図から始めようと思います。なぜ人々は地図を使うのでしょうか。現在地や目的地、または目的地までの経路を知るため、場所や経路を記録するため、他人に場所や経路を伝えるため。それから、位置情報に関連づけて情報を理解したり伝達したりするため、眺めて楽しむためというのもあ



るでしょう。

地図の起源は歴史に残っていません。ある場所の位置を示し、ここをあそこの関係で表すスケッチを描こうと、誰かが最初に思い立ったのが、いつ、どこで、どういう目的によってだったのかは分かりません。おそらく何千年も前で、文字が生まれる以前のことでしょう。

古今東西さまざまな地図が残っていますが、例えばアメリカ先住民の岩絵。それからマーシャル島民が使っていたスティックチャートは、枝を植物の繊維で結んで風向きと波のかたちを表し、貝殻や珊瑚を挿入して島の位置を示した海図のようです。チュクチ民族がアザラシの皮に描いた地図は物語の絵みたい。紀元前15世紀のイタリアのヴァルカモニカには、近所の畑の位置関係を彫った岩が残っています。

#### 地球のかたちと大きさを推測する

地図の話から逸れますが、地球が丸いことに気づいた人は昔もいて、紀元前4世紀にアリストテレスは「北か南に進むと前方の水平線上に新しい星が現れ、他の星が背後の地平線に消えていく。港から船が出ていくと、船体が先に見えなくなり、次に帆が見えなくなる」などの理由で地球は丸いと言っていました。

地球の大きさについても、紀元前にエラトステネスという素数を見つけるアルゴリズムで有名な学者が計算していました。エジプトの南北に離れた二つの都市を比べて、夏至の時に一方では真上に太陽が来る時刻に、もう一方では影が落ちるのですが、その差から地球の大きさが分かると考えたんですね。この計算式だと今の地球の大きさとほぼ同じ4万キロメートルくらいになります。

#### 世界観や時代を伝える地図

しかし、どこにどんな大陸があるかは分かりませんでした。ヨーロッパ大陸の人

はアメリカ大陸や南極大陸のことは知りようがなく、紀元前3世紀のエラトステネスの地図ではアフリカもアジアもごっこりです。紀元後2世紀にローマのプトレマイオスが経緯線を用いて描いた地図では、アフリカが途中で切れていたり、インド洋が内海になったり、間違っているところもありますが、このレベルまで描いていたのかと驚きます。

ローマ時代には道がたくさんつくられ、世界初の道路地図もつくられました。長さ7メートルもあるポイティンガー図では地点間の距離が書き込まれ、ローマの全ての道が通じていることが分かります。中世には基督教の力が強くなり、東の楽園には神様がいて信じられていたため、T〇図では東が上に位置しています。13世紀のヘレフォード図では、真ん中にエルサレムがあり、一番上にキリストと楽園があって、世界の果てに怪物もいて、宗教の教えを伝えるメディアとして地図が用いられていました。

時代が下ると羅針盤が普及し海図が多くつくられるようになります。大航海時代の1492年につくられた世界初の地球儀には、すでに日本との貿易が行われていたため、日本も描かれています。この時代には世界地図もつくられ、1570年にオルテリウスが「世界の舞台」という地図帳を、16世紀にメルカトルが「アトラス」と呼ばれる世界地図をつくっています。17世紀にフェルメールが描いた絵では、地図や地球儀を見る人物を時代の特徴として選んでいます。そのちょうど300年後、人類は宇宙から地球を俯瞰できるようになります。

#### 情報を整理し、イメージをつくり出す地図

地図は情報を整理する方法の一つです。情報がランダムにある時、辞典ではアルファベット順に並べたり、年表では時系列に沿って並べたりする方法がありますが、地図では位置によって情報を整理します。



地図にはイメージをつくる力もあり、富山県が発行する地図では上下逆さになっていて、まるで富山が日本の真ん中に位置している感じ。日本海が内海であること、中国や朝鮮の文化が影響してきたことも実感できて、いつもの地図とは違うものが見えてきます。杉浦康平さんの「時間軸変形地図」では、名古屋を中心に、時間がかかる場所ほど外側に離れていく地図ですが、距離に基づいた地図とは全く違うかたちで、実際の時間的イメージが視覚化されています。

Natureによる「Charting culture」は、歴史上の人物が生まれた場所と亡くなった場所を線で結んでいく約5分間のアニメーションで、どのように人類が拡散して文化を世界に広めていったのかが分かります。コンピューターが登場し、情報を可視化することが容易になりましたが、インゴ・ギュンター作品「Worldprocessor」では、テーマごとに異なる100個以上の地球儀が展示されています。例えば単一民族国家だけを示したもの、報道の自由がない国だけを黒く塗ったもの、衛星放送が届く範囲だけ示したものなどがあります。

世界地図の変遷を読み解くと、政治や経済、思想、宗教、芸術、文化、社会構造、科学技術など全て反映されていることが分かります。古い世界地図には、当時の人々が世界をどのように認識していたかを知る手がかりが記されています。

#### メディアとしての本と図書館

次に、本はメディアとして分かりやすい例ですが、図書館はあまり思い浮かべないかも。声を記録したのが文字で、文字を記録したのが本で、本を保存しているのが図書館という入れ子構造になっています。昔から人類は文字を記録して長く保存したいと考えていて、その土地で手に入るものを材料にして文字を残そうとしました。

古代メソポタミアでは粘土板、古代エジプトではパピルス、東アジアでは竹や木、

東南アジアでは貝多羅という植物、そして紀元前200年頃に中国の前漢で紙がつくられ、ヨーロッパでは羊皮紙が用いられました。紀元前196年のロゼッタストーンは3種類の文字が刻まれた石ですが、石はハードディスクより長く保つことができます。

本の形態には「巻く」「折る」「綴じる」があり、この時系列で歴史に登場しました。紙の本は敵が多く、ホコリ、湿気、カビ、虫、害獣、それから盗む人がいたり、火事で燃えたり、破壊されたり、それから誰も興味を持たなくなる無関心も敵でしょう。

古代エジプトのアレクサンドリア図書館にはパピルスの卷子本がたくさんありましたが、今は破壊されて残っていません。「アレクサンドリア」という映画にも描かれており、キリスト教徒が学問を迫害するために攻め入り、真実が滅び去った場所と言われています。卷子本は長さ9メートルくらいで、冊子本とは違ってランダムにアクセスができず、順番に読み進めるしかない不便さがあり、長さが限られるため複数に分けないといけませんでした。

#### パピルス、羊皮紙、紙への展開

最初はエジプトでパピルスが使われていましたが、だんだんとヨーロッパでは羊皮紙が用いられるようになります。パピルスは裏表で繊維の方向が違うので裏が使いにくく、湿気に弱く破れやすいですが、一方の羊皮紙は貴重で高価でした。中世は写本の時代で、本を複製するには手で書き写さなければなりません。修道院では聖書1冊を写すのに15カ月、平均1年で2冊の本を写すということが、宗教的に行われていました。

1088年に世界最古のボローニャ大学がつくられ、12世紀にパリ大学ができて、本がたくさん必要とされましたが、学生や写字生が分担して1冊の本を書き写す習慣があったそうです。15世紀には世界中で500万冊の写本があり、非常に貴重だっ





たために鎖で家具につながれ、その場でしか読めないようになっていました。

紙は2世紀に中国でつくられ、8世紀にイスラムに伝わり、12世紀以降にヨーロッパに広まりました。日本では8世紀に百万塔阿羅尼が100万基つくられました、木版画で印刷されたお経が中に入っており、印刷された年代が記録に残る世界最古の印刷物です。10万基ずつお寺に奉納されて、法隆寺には4万数千基が残っています。

#### 活版印刷による本の爆発的な普及がもたらした世界の変化

15世紀にヨーロッパで活版印刷が発明されて爆発的に本が普及し、人類の歴史は決定的に変わりました。まず、新しい思想が広まりやすくなり、宗教や社会が変わりました。大航海時代と同時代に宗教改革が起こり、マルティン・ルターは、教会の言うことを信じるのではなく、聖書を読もうというプロテスタント運動を開始しました。一方のカトリックは対抗宗教改革を起こし、読んではいけない本の禁書目録をつくりました。

教育も変わりました。コメニウスがつくった世界初の絵付き教科書は、絵に番号が振られて、一つひとつ説明されています。全部で150章あって神に始まり、途中でパン屋や大工などの日常的事、日食や月食について書かれて、最後の審判で終わりますが、世界のあらゆるものを子どもたちに教えるための本です。また、新聞が誕生し、ジャーナリズムが起こりました。イギリスのコーヒーハウスは男性が新聞をタダで読める場所で、男性が集って政治談義することから世論が生まれ、市民革命につながりました。

知の体系にも影響を与えました。ディドロとダランベールによる全35巻の百科全書では、「人間知識の系統図」の最も上位に、全てを治める悟性があり、それが記憶と理性と想像の三つに分かれ、それぞれ過去を記録する歴史、現在の科学に通

じる哲学、未来を想像する芸術の三つの分野につながっています。その下は膨大なツリー構造になっていて、後にデューイが発明した「十進分類法」など、あらゆるものを整理する分類学がつけられていきました。

#### 地域における図書館の役割の変遷

本が増えると図書館もどんどん大きくなります。1785年のエティエンヌ・ブレーによる王立図書館再建構想では、当時の建築技術を度外視して、こんな図書館があったらという絵が描かれ、人々に大きな影響を与えました。鉄骨構造ができると、これに近い図書館がつけられるようになり、大英博物館では巨大なドーム型の中央に司書がいて、放射状に広がる閲覧カウンターの全てを見渡すことができました。

20世紀初めのニューヨーク公共図書館も、天井を高くして大きな窓を設置することで多くの光を取り込んでいますが、書庫が地下にあり、電動リフトとコンベアーで本を取り出します。最近是人々を結びつける地域コミュニティの核として図書館の再生が試みられています。また、国会図書館には「真理がわれらを自由にする」という言葉が書かれていますが、正しい情報にアクセスして正しい判断ができてこそ民主主義は機能します。全ての本が収蔵されている国会図書館は民主主義の要でしょう。

#### 通信のためのさまざまなメディア——狼煙、駅伝、手紙

最初の通信とされる狼煙は画期的な技術で、情報だけを速く伝えることができたため、世界中で使われていましたが、夜や雨だと使えなかったり、簡単な約束しか伝えられなかったりという難点もありました。複雑なことを伝えるには、手紙を使者に託す方法がありましたが、道がないと使者は移動できません。ローマは帝国



を支配するために道をつくり、秦の始皇帝も道を整備しました。

人間のスピードよりも速く手紙を渡したい場合は、駅ごとに馬を乗り継ぐという駅伝を誰かが考えつきました。ローマが発祥で、紀元前6世紀には歩くと3カ月かかる距離を1週間で届けていました。中国でも似たような駅制があったため、駅という漢字に馬が使われています。「魔法の鏡」のように遠くのことを知ることができると言われていたようで、今だとインターネットで地球の裏側の出来事が瞬時に伝わりますが、そのような感覚で捉えられていたのでしょうか。

日本では平安時代に手紙を送る文化がありました。遣唐使が廃止され、平仮名やカタカナなど日本特有の文化が生まれた時代です。紙も国産化され、性別によって漢字と仮名を使い分けられ、『源氏物語』や『枕草子』などの女流文学も有名になりました。日本人は紙を使い分ける文化もあり、目的や用途によって違う紙を選んでいました。平安時代には色も使い分けており、季節の花の枝を手紙に添える折り枝の文化もありました。LINEのスタンプのように、繊細なニュアンスやコンテキストを言葉以外で伝えることが得意だったんでしょう。

#### 通信のためのさまざまなメディア——旗、モールス信号、無線通信

通信の起源には、狼煙の他にも鐘や旗が挙げられますが、フランスのナポレオンの時代には腕木通信が発明され、屋根の上にある棒の曲げ方でアルファベットを示してメッセージを伝えていました。その後すぐにモールスが電信を発明したために、フランス以外では全く普及しませんでした。

アルファベットや数字を電気で伝えるモールス信号の後、1895年にマルコーニが無線通信を発明しました。19世紀後半にグラハム・ベルが電話を発明すると、次々に公衆電話、プッシュホン、ファックス、自動車電話、携帯電話など新しい技術が登場しました。かつては手紙そのものを渡さなければならず輸送と通信は一体でし



たが、手紙がなくても情報だけを伝えることができるようになり、現在のインターネットにつながっていきました。

#### 共有のためのメディアのこれから

今日の結論としては、共有のためにはメディアが必要ということ。何かの情報を伝える時には、何を媒体にして伝えるのかを意識するとよいでしょう。今日は地図や本、通信などを取り上げましたが、スマートフォンにはこれらが全部入っていて、メディア史が詰まっています。

では、今後はどうなるのでしょうか。これまでのメディアは視聴覚に偏重し、20世紀にテレビに結実しましたが、4Kとか8Kとか視聴覚はこれ以上必要ないのでは。何が足りていないかと考えると、触覚と嗅覚と味覚でしょう。例えば、ゲーム機ではエイリアンやゾンビが立ち上がる時のグニャ〜という触覚を伝える新しいメディアが研究されています。味も香りも伝送するのは難しく研究途上ですが、これから面白いメディアになるのではと期待しています。

## 受講者ダイアログ vol.1

2022年8月6日(土)

山下千馨×堀本宗徳×野村隆文



—高橋裕行さんのレクチャーはいかがでしたか。

**堀本** メディアアートという言葉は、目的が明確であるメディアと、自由な解釈を許されるアートという相反する言葉が一つになっていて、それ自体が矛盾を孕んでいるということが興味深かったです。

**野村** メディアアートって、テクノロジーを使って華やかなビジュアルを生み出すものという認識くらいしかありませんでしたが、もっと根っここの部分で、既存の枠組みに捉われずメディアの概念を揺らしていくアートなのかもしれないと思いました。

**堀本** メディアは目的に応じて形成されていくものでありながら、それ自体が違う受け取られ方をした時に揺らぎが生じ、創造性が生まれるという考え方が面白いと感じました。

**山下** 本や地図など、今では当たり前になっているメディアを考える時に、その起源や歴史を辿っていく姿勢は誠実だなと思いました。

**野村** 本の起源ということ言えば、15世紀のヨーロッパを舞台にした『チ。—地球の運動について—』という漫画

を思い出しました。当時禁じられていた地動説の研究についての本を、命懸けで出版しようとする人たちの姿が描かれています。地図もそうですが、人間は昔からすごく「伝えたい」なんだなと。その想いは時代の流れと共にどんどん加速している感じがします。

**堀本** あらゆるメディアがスマホに集約されてすぐにアクセスできるようになったけれど、一方でそれを活かすためには使い方を学ばなければいけないと感じました。

**山下** その一つひとつがあたりまえの存在になっている今だからこそ、それらがどのように形成されてきたのかを知ろうとするのは重要な視点ですね。自由だからこそ試されますよね、情報をどこに取りに行くのか。

**堀本** でもまだまだ、スマホよりも実際に現場に行った方がたくさんの情報を得られるというのが実感としてあります。

**山下** 技術の進歩で、離れた場所からでも嗅覚や味覚を感



山下千馨

主婦の傍ら、製本の講座を開いたり、小学校で読み聞かせをしたり、図書館で本の修理をしたりする活動をしています。半世紀を生きてきて学ぶことの面白さに気づき、今だからこそ経験できること、感じられることがあるのではないかと思います。CHISOUに参加しました。実践編Aを受講しています。

じることができるようになるというのはいいなと思う一方で、リアルに体験することの価値がより上がるのかなとも思いました。アンパンマンの原作者であるやなせたかしさんが「ひもじい思いをしている人にパンを差し出す行為こそ正義」というようなことを仰っていましたが、だからこそアンパンマンはいつの時代も愛されるヒーローなんだと。

——いよいよこれから実践編が本格的に始まりますが、今回のレクチャーからそこにつながりそうな手応えはありましたか。

**堀本** 実践編Bのアーティストの西尾美也さんは、服はその人の情報を表現するものである一方、ある意味で閉じたメディアであると考え、他人と服を交換することでコミュニケーションを生み出すアートプロジェクトに取り組まれています。それはつまり、今回のレクチャーで言う「揺らぎ」を発生させていくということだと思うのですが、服を交換するというすぐにできることでそれを生み出せる発想ってすごいなと、改めて感じました。[→p.50]



堀本宗徳

奈良の大学で近現代版画史を学んでいます。芸術が社会教育の中にどのように広がっていくのかを学びたいと考え、昨年度からCHISOUに参加しています。受講しているのは実践編Bです。

**野村** 僕は実践編Cで「よい風化とは何か」を自分のテーマにしようと考えていて、せっかく奈良に住んでいるので、文化財の修理や修復に関わっている方にインタビューすることから始めようと考えていました。最終的には、それを編集して文章で表現することになるのかなと。

でも今日のお話を伺って、全然違うアウトプットにしてもいいのではと思いました。例えば「地図」で表現してみるとか。一度計画をフラットにして、考え直してみようと思います。[→p.74]

**山下** 本の修復で、虫に食われた穴に紙を漉く前のドロドロした原料を流し込んで補修する「漉き<sup>す</sup>詰め<sup>ば</sup>」という技術があるのですが、最近は穴のかたちをスキャンしてそこにぴったりのパーツを3Dプリンターでつくってはめ込むという新しい技術も生まれています。これまで製本は、洋の東西を問わず「巻く」「折る」「綴じる」という段階を踏んで、技術と共に進化してきました。

実践編Aのアーティストである長坂有希さんは図鑑の制作を予定されているのですが、それがどんな技術によってどんなかたちになるのかも私としては楽しみです。

[→p.22]



野村隆文

昨年、東京から奈良に引っ越してきました。今は奈良の企業でコピーライターとして働いています。昨年度もCHISOUに参加していましたが、今年度は自分でも表現活動してみたいと思い再び受講することにしました。実践編Cを受講しています。

## レクチャー

# 「共有をかたちにする」

山田修（コンテンツ・アーカイブ／奈良県立大学特任教授）

2022年9月10日（土）14:00-16:00



【基礎編】レクチャーシリーズの第2回は、コンテンツ・アーカイブが専門の山田修さんから、さまざまなデジタル技術を用いて共有をかたちにする試みについてお話を伺いました。これまで山田さんが携わってきた数々の文化財の保存修復や展覧会、ワークショップなどのプロジェクトを通して、フォトグラメトリやAR（Augmented Reality 拡張現実）、3Dプリンターなどの最新技術を活かし、無形の祈りや思い出がかたちとして表れ、人々の間で共有され、次代に受け継がれていくことの可能性を感じる時間となりました。

### 奈良の飽きない面白さ

私は群馬県に生まれて、奈良県にも10年ほど前に3年近く住んだこともありますが、人生の半分以上は東京で過ごしています。そんなよそ者からすると、本当に奈良は面白くて飽きないところです。なぜなら何をやっても奈良に行き着くのです。私はもともと建築史を専門としていて、その後、仏像に深く関わるようになったのですが、建築でも仏像でもその魅力を語る上で奈良を欠かすことはできません。絵画や工芸、文学など文化に関わるようなものを探求すると、行き着く先は奈良なのです。

### 共有をかたちにする、さまざまなあり方

私はかたちから情報をつくったり、情報からかたちをつくったりというように、主にデジタル技術を用いてかたちと情報を扱ってきました。今日はいくつかのトピックに沿って、これまで私が関わったり感じたりしたものから、共有をかたちにする事例を紹介したいと思います。最初のトピックは「歴史の共有」です。現時点で何かをみんなで同時に見るとか、過去のある時代を追体験するというのは共有の一つのあり方ですが、そのような共有の感覚から未来への期待さえも生まれたりし

ます。それには時間と空間、直感という三つの要素があると考えていますが、やはり何をするにしても直感は重要だと思っています。時間と空間の交差する点に直感が加わることによって、人は何かに共感したり行動へのきっかけを生み出したりするようになるのです。

その次のトピックは、さまざまな位置や角度から撮影した写真を用いて立体的なかたちを生み出す技術「フォトグラメトリ」についてです。それから近年流行っている「AR」についてもお話します。3Dデータを現実の画像と重ね合わせて仮想現実の空間を表示することで、何気ない日常に何かがプラスされ、非日常的な景色が生み出されます。

そして現在では、情報をかたちに変える手段は多くなってきており、デジタルデータがあれば、3Dプリンターを使って立体としてのかたちをつくることができます。「タンジブル」とは有形で触れることができるものを意味する英語で今回のキーワードの一つとなりますが、見るだけでなく触ることで何かを感じたり気付いたりします。最後のトピックは「信仰と観光」ですが、祈りや記憶、思い出のような無形のをどのようにかたちにしていくのかについて、順々に話していきたいと思います。

### 法隆寺と東大寺、平城京に見る、歴史の共有のかたち

関東の中学や高校の修学旅行では法隆寺と東大寺によく訪れるのですが、法隆寺には西院伽藍の金堂や中門、五重塔、回廊など、見どころがたくさんあります。この法隆寺周辺の景色は、1300年前とほぼ変わりません。人々は観光を通して、訪れた場所に共感したり、思い出を共有したり、何かを思い浮かべたりします。

こういった歴史的建造物に残る伝承も共感の産物だと思います。日本の伝統的な建造物において、特に五重塔のように高い建物の天敵は雷でした。今は避雷針があ



るので大丈夫ですが、塔の上にある相輪という金属製の装飾は、最も落雷しやすい場所になります。法隆寺五重塔の相輪をよく見ると複数の鎌が空に向けて取り付けられているのが分かります。天から降りてくる雷様を迎え撃ち、塔を守ろうとする気持ちの表れなのでしょう。

東大寺の鐘楼は鎌倉時代の建物ですが、吊るされている梵鐘は奈良時代のもので、毎日夜8時に鐘が撞かれて、今でも奈良時代と変わらぬ音を聞くことができます。梵鐘をよく見ると、鐘を撞く位置である撞座と棒の高さが少しずれていることに気づきます。これにも言い伝えがあって、昔、朝比奈三郎という力持ちが撞いたら七日七晩鳴り続けて奈良の人たちは大変だったそうです。そんなわけで音を弱めるために鐘を撞く位置を少しずらすようにしたと伝わっています。もちろん豊かな想像力がこのような伝承を生み出したとも言えますが、これらの話が事実かどうかは別にして、シンボルとして建ち続ける必然的な存在感や親しまれてきた鐘の音の素晴らしさを物語る素晴らしいエピソードです。奈良のお寺にはこのような伝承が今でもたくさんあって、解説板に書かれていなくても、視覚的なかたちとして伺うことができるのです。

今では失われてしまったものを復元することでも過去との共感を生み出すことができます。平城宮跡の大極殿は、昔の天皇が政治を司っていたり、儀式を執り行ったりしたところですが、「平城遷都1300年」にあたる2010年に第一次大極殿が竣工しました。最近では南門も復元されて、南側には1998年に復元された朱雀門、北側には大極殿を一直線に見ることができます。模型やCGではなかなか伝わりづらいスケール感も、実際に建ててみるとそのイメージが湧きやすくなりますし、これまで謎だった技術が解明されることもあります。広大な原っぱに、このようなシンボルをつくることで、その場所の重要性が表され、我々もその景色に1300年前を偲ぶことができます。



### 歌や落書きから伝わるもの

明治時代の歌人である会津八一が唐招提寺で詠んだ歌に「おおてらの まろきはしらの つきかげを つちにふみつ つものをこそおもえ」という有名な句があります。月の光で大きな寺の丸い柱の影が地面に現れ、それを踏みながら何か想いに耽るという解釈でしょうか。私は授業でこの句から情景を思い描く課題を毎年出題しているのですが、みんなそれぞれの解釈で見事な作品をつくってきます。私も出題した以上、会津八一の心情に近づこうと、満月の夜に月がつくり出す影を踏みに行きました。残念ながら唐招提寺では叶いませんでしたが、深夜に奈良県立大学の屋上やキャンパス内に落ちる月影を踏み歩きながらたくさんの「ものをこそおもえ」を体験してみました。

今だと建物に落書きなんてとんでもないですが、時代が経つと味わいや趣きが出てきて、過去に残してくれた人と気持ちを共有している感じがします。奈良市高畑の新薬師寺にある奈良時代に建てられた本堂の東側の扉には「鹿追獵師山不見」と鎌倉時代のものとも言われる落書きが彫られています。どんな内容かというと、「山で鹿を追っている獵師は、獲物の鹿にばかり目がいってしまい、その山自体の美しさに気づかない」というような意味でしょうか。本当に鎌倉時代の文字かは私には分かりませんが、現代にも通じるこの地ならではの素敵な言葉だと思います。

東大寺法華堂の扉の柱にも平安時代とされる落書きがあります。何が書かれているかというと、「1132年11月28日に、千日間、花を供える行を始め、ちょうど千日後の1135年8月23日には叶わず9月12日に願いが叶った」という意味でしょうか。東大寺の僧侶が記したと考えられますが、切実な願いがあったのでしょうか。このような落書きは法華堂の別の場所にも彫られていて、当時の想いが長い年月を経て柱を通して共有できるのです。



### クラウドファンディングは現代の勸進

近年、寺院で建物や仏像の維持管理のためにクラウドファンディングが活用されることが多くなってきています。聖林寺の十一面観音菩薩像を展示する新しい収蔵庫の建設でも活用されましたし、法隆寺では建物や宝物の維持管理などに対して2,000万円の目標額を掲げたところ、初日で達成し、最終的には1億5,000万円以上の支援金が集まったことは記憶に新しいです。

奈良市の大安寺には、数百メートル離れたところに塔跡があります。かつて東西に二つの塔が立っていましたが、今ではその礎石と碑を残すだけになっています。大安寺もかつては大伽藍でしたが、クラウドファンディングでお金を集めて往時の伽藍をCGで復元し、VRで鑑賞するというような試みを行いました。クラウドファンディングといった方法は寄付によって寺院を建てたり、仏像をつくったりする普請や勸進みたいなものです。皆で少しずつでもお金を出し合い、見返りもありつつ、大きな何かを達成するという方法も、共感から生み出されるものだと思います。

### 日常の景色に残された共有のかたち

私は10年間ほど民間企業で会社員をしていたのですが、20年ほど前に東京駅の測量の仕事をしていた時、いつも気になっていたのが、南ドームの床に付いている丸い印でした。今では壁面に解説プレートがあり、原敬が暗殺された場所だと書かれています。当時は解説がなかった気がします。床は修理工事で張り替えられたでしょうが、その印はちゃんと今でも残しているのです。暗殺の場所が重要かどうかという議論はさておき、歴史を伝えるための一つの手法といえます。

また、ある仕事では、鎌倉五名水の写真を撮ってこいと言われて探しに行ったのですが、インターネットでも今ほど情報がある時代ではなく、鎌倉の建長寺の前にあるらしいというのは分かっているにもかかわらず見つけることができない。その辺り

をうろうろしていると、近くの店からおばちゃんが出てきて「そんなのもうないよ。ここの色が違うタイルのところから出ていたのよ」と教えてくれました。説明も何もなく、タイルの色が違うだけで五名水の跡だったことを示していたのです。たとえ案内表示がなくても、こうして昔の名残が残るに伝わっていることに感動した覚えがあります。

### 3次元のかたちをつくるフォトグラメトリとステレオ写真

一昔前は3Dデータを取得するために数十キロもある大きな機材を使っていましたが、複数の写真を用いて3Dデータをつくるフォトグラメトリの技術が進歩したことによって、現在ではスマホ1台でもそれなりのデータをつくるできるようになりました。フォトグラメトリという複数の視点で立体を再構成するという原理は、幕末に日本に輸入された双眼写真、いわゆるステレオ写真の進化版といっているかもしれません。近代では多くのステレオ写真が撮影され、お土産品として売られたり、輸出されたりもしていました。約150年前の文化財の調査でもステレオ写真が採用されていたことから、当時から3Dに対する関心度や期待度は高かったことが伺えます。

仏像といった立体的な文化財の記録を残す技術として、1970年頃に等高線により高さ情報を表現した写真測量が行われるようになりますが、機械を両手両足で操作して図化していくといった感じで、大変な労力が必要だったようです。芸術性の高い綺麗な測量図が多くつくられていたのですが、その後、労力に見合わなかったのか地形以外の分野では用いられなくなりました。

3Dといった立体的な技術には流行があって、繰り返される傾向があります。近年でも3D元年とかVR元年とか言われた時がありましたが、3D2年とかVR2年なんて言われるまでにはならず、ほとんどの場合一時的なもので終わります。でも

しばらくすると不思議と同じようなことがまた流行ったりしているのです。

### 多視点から撮影した鹿の3Dデータで日常を変える

私は鹿が好きですが、鹿を見るとなぜか幸せな気分になって、写真を撮りまくってしまいます。先日も奈良国立博物館の前で鹿を眺めていたのですが、近づいても動じない鹿にモデルになってもらい、いろいろな位置や角度からiPhoneで写真を140枚くらい撮りました。

1枚の写真は一つの視点を表しているということができます。フォトグラメトリとは140個くらいの目が鹿を同時に見て、脳で認識したかたちが3Dデータになるといったイメージかもしれません。トンボの複眼のように、何千もの単眼で同時に見ることにより周囲の状況を広く認識できると似ていますよね。

この奈良県立大学の屋上まで実際には鹿が入り込むことはないのですが、これらの写真からつくった鹿の3DデータをARで屋上に配置することができます。屋上で春日山を遠くに眺める鹿の姿には郷愁を感じます。このようにほんのちょっと操作することで日常を非日常に変えることができるのです。

### 米国から日本にデータで里帰りした仏像

約4年前に東京藝術大学内にある陳列館で、当時ではまだ珍しかったARを展示に用いました。会場には仏像の画像パネルだけを配置して、スマホやiPad越しで見ると、立体に飛び出て見えるという仕掛けです。展示会のきっかけはアメリカのボストン美術館に鎌倉時代に奈良で制作された仏像があるのですが、データだけでも里帰りしてもらって、奈良の他の仏像ともデータ上で再会させたいといった想いからでした。

展示会場には仏像の平面写真のパネルとiPadが置いてあるだけで、iPadのカ





メラをパネルにかざすと3Dで表示され、あたかも実物が目の前にあるようにいろいろな角度から原寸大で見ることができます。像内のデータも計測したので、頭の中に書かれている銘記の文字まで読むことができるようにしました。実物は置かないけれども実空間でデジタルデータを閲覧しているという、当時はなかった展示でしたので、なかなか理解されませんでした。柔軟に皆さん楽しんでくれて、嬉しいことにロンドンでも開催して盛況でした。

そもそもは学生が課題で行う仏像の模刻像の隣にモデルとなる3DデータをARで並べたり重ねたりして表示すれば、かたちが合っているか確認しながら彫っていくことができるだろう、というきっかけでARの開発を行うようになりました。でも、こういうコンテンツに興味を持ってもらうためには、エンターテインメント性が重要だと感じます。結局楽しくないと持続しないのです。

### タンジブルな仏像

最近、私がキーワードとして考えているのは「タンジブル」です。マサチューセッツ工科大学の石井裕教授は、「タンジブル」をテーマに体感的な操作によりコンピュータとのコミュニケーションをとる手法を提唱しました。そのおかげで、スマホやタブレットも画面に触れるだけで、世界中のさまざまな情報にアクセスすることができるようになり、時代が革新的に変化したといっても過言ではありません。

桜井市の長谷寺本堂にある室町時代の十一面観音菩薩像は、特別拝観の際に足先に実際に触ることで観音様と結縁することができます。それこそ信仰における「タンジブルユーザーインターフェース」だと思います。時々お寺で見かけるおびんずる尊者とか東京巣鴨のとげぬき地蔵などもそれに該当するものでしょう。

現在、なら歴史芸術文化村で天理大学、立命館大学、奈良県立大学、東京藝術大学の4大学が連携して文化財研究について紹介する展覧会を行っています。そこ

では3Dプリンターでつくられた飛鳥時代や奈良時代のレリーフ状の仏像の模造などを奈良県立大学として出品しています。現地では見えにくい仏像も、近くで見ると触って感じることができます。このような「タンジブル文化財」は、各地に点在する文化財とのコミュニケーションを創出するインターフェースであり、引き続き研究していきたいです。

### 祈りや思い出をかたちにする

かつて調査で長谷寺の十一面観音菩薩像の周囲に足場を組んだ時、そのお顔の目の位置に立って、拝観者の方に向かって見たことがあります。現在の十一面観音はおよそ500年前につくられましたが、これまで一体どれだけの人がこの場所を訪れ、拝んでいったことか、ということが脳裏に浮かび、しばらく立ちすくんだことがあります。そこにはこれまで数えきれないほどの人々の祈りや思いがあったわけですが、もちろんそれらはかたちに残るものではないですし、目にすることもできないものです。

なら歴史芸術文化村での展示の中で、参加型3Dプロジェクト「みんなでつくる仏像データ #みんなで仏像」という企画があります。こちらは、桜井市の山中にある無住の寺に安置される仏像を展示し、来場者にスマホで撮影した画像をSNSへアップしてもらうことで、その共有画像をもとに3Dデータを作成するものです。ゆくゆくはそのデータから3Dプリンターで出力して展示できたらと考えていますが、これは共有された思い出を実際にかたちにする一つの手法ということができると思います。

一つの実存するかたちがインターネット上にデータや情報として共有され、また再構成されてかたちに戻るといった操作を試みることで、これから仮想世界と現実世界に込められたかたちと情報の相違性を考察していきたいと考えています。

## 受講者ダイアログ vol. 2

2022年9月10日(土)

井上謙吾×瀧澤晟司×杉本義巳



——山田修さんのレクチャーはいかがでしたか。

**井上** これまで文化財の保存修復に関わる人との接点が全くなかったので、「しないよりする方がいい」くらいのイメージしか持っていませんでした。一方、時代の流れの中で宗教に結びつくようなものがどんどん失われていく不安もあり、その記憶を取り戻すきっかけとして、山田さんがおっしゃっていた「タンジブル(触れられるもの)」の存在が大切だと感じました。

**瀧澤** 歴史や宗教に関わるような領域については、私もこれまで少し距離感を感じていました。ただ、幼い頃に住んでいた家には仏壇があったし、月に一度はお坊さんをお経を唱えてもらっていたので、今でも実家に帰ると自然と仏壇に手を合わせていたりします。文化財を遺すことにはもちろん価値があると思いますが、歴史や宗教との距離感がある人に何を残せるのかが重要なのではと考えました。

**杉本** 今年6月に妻を亡くしてから、自分の死後について考えるようになりました。葬儀は宇宙葬か月面葬にしてもらいたいと思えば、数十万から数百万円も費用がかかる。でも、お墓も法事もいらなからその分でペイでき

るのではないかと。ただ、そうするとお寺にお金が行かず、仏像の保存もできなくなるなあ…と思いながら聞いていました。

**瀧澤** 自分が家族を持った時、かつての父母や祖父母のように、家に仏壇を設けたりお坊さんをおんたりというのは想像しにくい。伝え方も変化しなければ、宗教心を受け継いでいくのは難しいと思います。

**杉本** 生前、妻が普通の仏壇を好きではなかったので、いろいろ調べたり考えたりした挙句、ドールハウスに行き着きました。その中のベッドに位牌を置いておこうと。こうしたものも、決して伝統的なかたちでなくていいと思うんですね。

**瀧澤** 大事なものは、故人を偲ぶための機会ですね。それがなければ、記憶や想いも風化していく。機会は無形のものでよいのかも。

**井上** 機会という意味では、コミュニティも重要ですね。



井上謙吾

障害を抱える人たちが通う作業所の職員をしています。昨年度、CHISOUで長坂有希さんのプロジェクトに参加し、今年度も実践編Aを受講しています。

自分自身、どこかに所属するのは面倒だと感じつつ、地域の行事とか寄り合いには顔を出す。受け継がれてきたエッセンスのようなものをそこで受け取るというか。理屈では説明できない、人智を超えたよく分からないもの…例えば仏様や神様という存在などでしょうか。それは大事にしていきたいと思うんですね。

**瀧澤** 解明しきれないものを受容しつつ、自然に寄り添って生きていく。そんな東洋的な考え方は残していきたいですね。ただし今は西洋的な思考がどんどん入ってきて、国家主義や資本主義に取って代わられたことで、日本人の宗教心は薄れてしまっているように感じます。

——実践編でそれぞれの演習がスタートして約1カ月が経ちますが、今回のレクチャーから今後につながりそうな手応えはありましたか。

**井上** あらゆる物事が根っこでつながっていて、かたちにしたりしなかったりすることでそれを認識できるのだなど。実践編Aでは奈良の土地で生活してきた人たちや、そこ



瀧澤晟司

奈良県立大学の卒業生で、西尾研究室に所属していました。現在は音楽活動をしているが、「身体を媒介にした表現」という意味で音楽も服も共通していると考え、西尾美也さんが担当する実践編Bを受講しています。



で受け継がれてきた産物や仕事、地域文化についてリサーチしていくわけですが、見る人がそれらのつながりを感じ取れる作品が生まれればいいなと思います。[→p.23]

**瀧澤** 実践編Bでは、西尾さんのこれまでのプロジェクトのアーカイブを服にした作品をつくるのですが、アートプロジェクトという無形のものを服というかたちに変換する試みは、今回のお話に通じる場所があると感じました。[→p.51]

**杉本** 何気ない日常風景の中に、ARを使って何かを付け加えることで非日常の風景が生まれるという話が気になりました。実践編Cでは受講者自身が作品をつくって展示するのですが、もともとあるものにちょっと手を加えるだけで大きな変化が生まれるという作品をつくるのも面白そうだと思います。[→p.75]



杉本 義己

エンジニアです。これまで、歯の噛み具合だけで操作する車椅子などを開発してきました。ものづくりにアートを取り入れることで、みんなをもっとハッピーにしたいと実践編Cを受講しています。

レクチャー

## 「展覧会の創造的共有力」

橋本梓（キュレーター／国立国際美術館主任研究員）

2022年9月18日（日）14:00-16:00



【基礎編】レクチャーシリーズの第3回は、実験的な現代アートの展覧会を企画するキュレーターの橋本梓さんから、展覧会による共有の可能性についてお話しを伺いました。かたちに残らないプロジェクトや作品が増えている昨今、橋本さんがキュレーションを手がけた「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」がどのように企画され、展覧会やカタログへと結実し、新たな文脈を生み出していったのかをお聞きし、創造的な共有のためのヒントを得る時間になりました。

### かたちのないものを共有する難しさ

私たちは、簡単に何でも「共有する」と言いますよね。例えば「私たちが今この空間を共有している」のは明白です。「同じ釜の飯を食べる」のも共有だし、「1冊の本を複数人で共有する」のも分かりやすいですね。でも、その本の内容やそれを読んだ体験を、皆が同じように「共有」しているかということ、それぞれに違います。面白いと思う人もいれば、つまらないと思う人もいます。自分はこの部分が気になったという人もいれば、そんなことを書いていたかなと思う人もいます。

かたちに残るものは共有しやすいけど、経験や記憶のように、かたちのないものを共有するのは難しい。共有という感覚にはズレがあるものだと思います。

### 想像力と共に、共有できないことの先へ

今年の夏の常設展示で沖縄出身の山城知佳子さんの作品を展示した時、戦争の記憶を継承する困難さについて、山城さんがインタビューで印象的な話をしてくれました。あるおじいさんから戦争の体験を聞くことで作品をつくらうと思い、真摯に話を聞いたけれど、結局はその記憶を継承するなんてできないと気づかされたこと。

そのことを重く受けとめた山城さんは、《あなたの声は私の喉を通った》(2009年)

という作品をつくることにしました。録音したおじいさんの声に合わせて山城さんが同じことを喋るという映像作品ですが、おじいさんの顔と山城さんの顔が時々オーバーラップします。山城さんは、最初は唇を音に合わせて話すのに必死で、気持ちが入る余裕がなかったそうですが、何回も繰り返し、自分の身体におじいさんの話を入れていくうちに、彼の話すサイパンでの辛い経験の映像が急に頭に浮かんで、涙がポロポロ出てきたと。それが、10回くらいのテイクで1回だけ起きたそうです。

共有できないと痛感し、そこからもう一度、自分なりの誠実さと想像力で、その記憶を継承することに向き合い、おじいさんと何かを共有できたかもしれないし、できなかったかもしれない。共有できないという段階で立ち止まらず、何か創造的なステップをもう一步踏めば、作品や展覧会というかたちになり、鑑賞者と共有することにつながるのではないのでしょうか。共有できない部分を完全に埋めることはできなくても、埋めようとすることや、その欠落に作用するのは、想像力だと思います。

### 共有する装置としての美術館

共有すべき物事の手前にある文脈、つまり状況や条件などのコンテキストが異なると、共有できないことがよくあります。知識や環境、世代間のずれなどもあります。そうしたコンテキストを適切に補う仕掛けをつくれれば、作品や経験、抽象的な事柄も皆で共有できるかもしれません。

今日は、そのための装置として美術館を捉え、話ができたらと思っています。美術館で共有できる物事にはいくつかありますが、例えば作品の共有が可能です。美術館にはコレクションと呼ばれる収蔵作品があり、展示することでパブリックなものとして共有できます。また、経験の共有もできます。ある展覧会を見た経験とか、



ワークショップやレクチャーに参加した経験は、厳密に同じものを共有するわけではないけれど、一つの枠組みとして共有することができます。

それから、知の共有。学芸員は論文を書いたり、カタログをつくったりして研究を蓄積しますが、その知見を後から参照し、次の研究や何らかの契機に活かしてもらうことができます。このように美術館ではさまざまな「共有」を生み出す装置であり、そこで皆さんの想像力がうまく働くような工夫をすることが大事です。

#### かたちのない作品を収蔵する美術館

国立国際美術館の収蔵作品には、洋画、日本画、水彩、素描、版画、デザイン、工芸、写真などのカテゴリがありますが、昨今は映像やパフォーマンスなど、かたちがなく「共有」しにくい作品の所蔵も増えていきます。1950年代以降の現代美術において、そうした作品は美術史の大きな潮流の一つですが、美術館は作品を収蔵していくことで現代美術の歴史を編むという機能がありますので、かたちのないものにも取り組む必要があります。

例えば、テリーサ・ハバードとアレクサンダー・ビルヒラーによる映像インスタレーション《フローラ》(2017年)は、第57回のヴェネチア・ビエンナーレで発表された後、国立国際美術館に収蔵されました。ヴェネチアのスイス館と国立国際美術館では部屋の大きさも壁のかたちも異なり、どのようにスクリーンや壁面を構成するのが作品にとって最適なのか、作家と話し合う必要がありました。かたちはありますが、かたちがないとも言える例です。シンガポールのヒーメン・チョンの《ショート・パフォーマンス・ストーリー》(2018年)は、作家が書いた小説をインストラクターが読み、それを聞いたもう一人が暗記するというパフォーマンスです。展示場所によって設えが変わり、毎回異なる二人で行うので、これも決まったかたちがない作品です。

#### かたちのないものへ向かう戦後の現代美術史

日本でこのような現代美術の発端を考える時、1949年から63年まで続いた読売アンデパンダン展が出てきます。お金を払えば誰でも何でも出品できる展覧会でしたが、九州派やゼロ次元、ネオ・ダダイズム・オルガナイザーズ、ハイレッド・センターなどの反芸術と言われる美術がたくさん生まれました。日常の素材を用いて、袋に入れて動いたり、洗濯バサミをつけたり、いろいろな行為を展開し始めました。当時、世界中で同じような潮流があり、演劇や映像などの隣接領域と美術が混ざっていくなかで、かたちのない作品がどんどん出てきました。

読売アンデパンダン以後は、前衛作家たちが自主的に主催するアンデパンダンが地方に乱立しました。例えば岐阜の長良川アンデパンダンでは、全国から多くのアーティストが集い、キャンプしながら、河原で作品をつくったり、持ってきたもの展示したりして、とても勢いがある時代でした。

#### プレイによる行為という作品

このような中、1967年から関西を拠点にする美術家集団プレイは、今でいうところのパフォーマンスを始めました。最も象徴的な作品は、発泡スチロールで矢印型の筏をつくり、京都から大阪まで流れていくという《現代美術の流れ》(1969年)です。ほかにもいくつか作品を紹介します。

《白十字宣言》(1970年)は、大きな白い布を持って山に登り、1日だけ山にバツ印をつけるという作品で、遠くからも見ることができました。《SHEEP》(1970年)では12頭の羊を牧場から借りて、夜はキャンプしながら、京都から大阪まで連れて歩く作品です。《IE: THE PLAY HAVE A HOUSE》(1972年)では小さな家をつくり川に浮かべ、京都から大阪まで1週間かけて下りました。仕事のあるメンバーは、この家で夜を過ごし、朝に川沿いで降りて自転車に乗って仕事に出かけたみた



いです。

南大東島での《TOROKKO》(1974年)では、皆で寝泊りしながらサトウキビを運ぶためのトロッコを押して島を巡りました。《CANOE》(1974-1975年)では、木を探し、皆で切り倒した木を乾かし、削り抜いてカヌーをつくり琵琶湖に浮かべました。《風》(1976年)は、風が吹いてくる方向に歩き続けるという作品で、気持ち良い風が吹くという理由で北海道のサロベツ原野まで行ったものの、山から風が吹いてくるのでどンドン山に入ることになり、しんどかったそうです。このようにプレイの作品には一緒に旅をしたり、共同体をつくったりという要素がありました。

1977年に行った《雷》では、京都の和東の山で雷を落とすための塔をつくり、丸太を運んでピラミッド型に足場を組み上げていきました。最初は雷を落とす気満々でしたが1年目は落ちず、丸太はリースだったため全て解体して、翌年にまた建てて1ヵ月ほど待ちましたが落ちませんでした。その次の年も建てたのに落ちず、途中から雷を待つという作品になり、10年も待ち続けたけど落ちませんでした。移り変わりの速い現代美術の世界で、ブレずに待ち続けるなんてすごいですね。

#### ミッションを共有し、野外で行為する

プレイの作品の特徴は、シンプルなミッションを共有し、野外で身体を使って何が行為をすること。その始まりの背景には、1960年代から70年代にかけて、美術を取り巻く制度や権威に反抗心を持つアーティストたちが、美術館の外に出て自由に表現したいという強い気持ちがあったと思います。

プレイにはコアメンバーがいるものの、メンバーは固定されていません。プロジェクトごとに参加者を募集するので、これまでプレイに関わった人はすごくたくさんいて、さまざまなバックグラウンドを持っています。参加する動機は、肉体労働がしてみたいとか、雷が落ちるのを見たいとか何でも構わず、ミッションだけを



皆が共有し、そこに向かっていくのがプレイのスタンス。コアメンバーも美術家だけでなく、デザイナー、建築家、紙漉き職人、学校の先生などいろいろ。1年に1回か、多くて数回のプロジェクトのためにスケジュールを合わせて活動するため、グループとしての流動性が高く、誰でも参加できます。

#### 観客のいない行為を、いかに美術として共有するか

プレイの表現は、今だとパフォーマンスと呼ばれますが、プレイ自身は「行為」と言っています。パフォーマンスは観客に見せるためにする感じで、行為は自分たちのためにする感じかもしれません。一般的には、作り手がいて、作品があって、鑑賞者がいることで美術が成立しますので、果たして「それはアートなのか」を考える時、共有のあり方が重要になってきます。

実はプレイは、現場に皆が見に来られないことを前提として、丁寧に共有してきました。例えば、事前に告知の印刷物をつくり、事後には写真と文章で詳細に記録した報告の印刷物をつくり、美術関係者に送ったり、雑誌に載せたりします。また、ステートメントを書いて編纂した記録誌も発行しており、告知の印刷物やメンバーが共有したプラン、記録写真、報告の印刷物が全て順番に掲載されています。自らの行為をいかに一般の人々と共有できるのかを、彼らはちゃんと考えてきたんです。

#### 作品が歴史に残るための三位一体論

美術史家の富井玲子さんによると、作品が後世に残るためには、学術と市場と美術館の三位一体が大事です。学術では、研究者が書いた論文が書籍や雑誌などさまざまなメディアで広まり、誰かがそれを参照して別の論文が生産されるというサイクル。また、作品は売買を通して流通していくので、市場も大事。

そして、作品を所蔵する美術館は基本的に永久に続くものとして運営されており、



そこに収蔵されると永遠の命を得たとみなされます。美術館と学術と市場は相互に影響し合い、それらの連関はずっと続いていきますが、後々に参照できるものがないと歴史に残りません。ある時、ある場所に素晴らしい作品があったけど、写真も残っておらず、見た人さえもう存在していないとなると、やはり残っていきません。

#### 展覧会でプレイを共有するためのコンテクストづくり

プレイの活動はかたちとして何も残っていないために、美術館で扱うのが難しく、このままでは歴史に残っていかないと私は感じていました。2011年にアジアの作家を集めたグループ展「風穴 もうひとつのコンセプチュアリズム、アジアから」を企画した時にプレイに出品してもらって縁ができたことから、2016年に個展「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」を開催することになりました。

展覧会をつくるのは、作品を借りて並べたら終わりではありません。共有するためにはコンテクストが必須で、そのためには作品や作家の調査が欠かせません。プレイの場合は作品が残っていないため、作品に関連する物事をひたすら調べるために、コアメンバーや関係者にインタビューをしたり、資料を見せてもらったりしました。

また、プレイが所有する写真や映像資料を全て貸していただき、整理していただきました。プレイの証言と写真を引き比べて事実を確認したり、彼らの記憶には残っていないけれど調査者から見ると重要、と思われるようなことを洗い出したりします。長い調査を経て組み立てられたコンテクストに基づき、展覧会がつくられていきます。

#### 展示会場でプレイの作家性をどのように表現するか

資料展では平らな展示ケースに資料を並べてアクリルの蓋越しに見る形態が多い

ですが、それだとプレイの面白さがビジュアル的に表現できないと考え、什器を工夫した展示方法を検討しました。彼らの作品はとにかくスケールが大きいので、フィジカルなボリュームを体感してもらう必要があると考えました。プレイらしく工事現場の単管とアルミ板で足場を組み、コンパネを貼って、垂直に資料を見せる什器をつくりましたが、これはプレイが提案してくれたものです。

展示室内に巨大な雷の塔もつくったのですが、足場丸太を確保するのは大変でした。約400本の丸太が必要なため、奈良の吉野の製材業者に皆で出かけ、丸太を水に一回つけて皮を剥いで乾かしました。その塔の隣には、雷を待つために寝泊まりしていたテントを再現し、テントの側面を展覧会の看板にしました。展覧会の入り口でスケールを感じ、作家性を掴んでもらってから資料を見るという流れを想定しました。

展覧会のタイトルもプレイと何度も相談しました。展覧会の目的は、これまでの活動を紹介し、さらに今も活動しているということを共有すること。その活動は今後も続いていくという意味を込めて「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」になりました。

#### カタログによって作品を共有する

展覧会は会期が終わると消えますが、カタログはずっと残ります。カタログは基本的に一方にめくって読んでいくもので、空間で展開させる展覧会とは異なるメディアムであり、どのように展覧会と一致させるかが考えどころです。プレイのカタログでは、彼らの膨大な活動を時系列ではなく、6つのキーワード「ハブニング」「旅する、暮らす、流れる」「風景を変える」「体験する」「美術館を解き放つ」「記録する」に分けて編集し、全てのパフォーマンスのコンセプトを写真で見せようと考えました。



年表と参考文献も必須ですが、作家の言葉も収録したくて、短い手書きのアンケートも含めました。カタログの執筆者は、展覧会をどのように価値づけたいか考えて、論考を寄せてもらうのですが、私はプレイが関西だけでなく、国外含むさまざまな地域で位置付けられることを願って、フランスのキュレーターと、日本の現代美術のグローバルインパクトを研究している富井玲子さんに依頼しました。

また、デザイナーと相談するなかで、プレイによる過去のデザインワークを邪魔しない体裁にしようとなり、表紙は「PLAY」と箔押ししただけの真っ白な本にしました。これまで彼らの活動がカラーでまとめて紹介された本はなかったので、できるだけ写真をカラーで載せました。

#### 文脈主義を越えて、新たな流れをつくる

プレイが面白いのは今も活動しているところです。1960年代からずっと続いているグループは、国内では他にないと思います。これについての象徴的なエピソードがあります。矢印型の筏に乗って京都から大阪まで流れる《現代美術の流れ》ですが、2011年の展覧会「風穴」では、プレイは会期終了数日前に全国に案内状を送り、会期終了翌日、再制作した筏で《ナカノシマ:現代美術の流れ》を敢行しました。1969年の時は京都から中之島の端っこにたどり着いたので、そこから始めて、もう少し海の方まで行くというコンセプトでした。大阪の人たちは大らかで、咎め立てる人もなく、通勤の人々は普通に眺めていて、子どもたちは応援してくれました。

その時、私の頭に浮かんだのは「これはどんな位置づけなのか」ということ。新作なのか、再演なのか…プレイのメンバーに尋ねたら「新作ではなく、続きやね」と言いました。1969年に海まで流れるというコンセプトで実施した作品の「続き」を2011年に行って、少し海に近づいたんだと。半世紀近く経っても、彼らにとって、そのコンセプトがまだアクチュアルで、続いていることに感動し、彼らの活動を今

に位置づけなければと強く感じました。

その展覧会以降、パリのセヌ川でも《現代美術の流れ》をしたり、ヴェネチア・ビエンナーレに《IE》を出品したり、プレイの活動は世界に知られていきました。私の当初の予想よりずっと豊かな広い文脈の中で彼らは泳ぐことができるし、いろいろな人が想像力を用いて共有しながら、プレイの活動をあちこちで紹介しています。展覧会というプラットフォームをつくることの面白さは、すでにある文脈を越えて、次の新たな流れを生じさせることだと実感しています。



## 受講者ダイアログ vol. 3

2022年9月18日(日)

森智輝×堀本宗徳×続木梨愛



——橋本梓さんのレクチャーはいかがでしたか。

**続木** 過去の実践例で、ある作家さんが沖縄の戦争体験者にインタビューした時、体験談をリップシンクして何度か声にしてみると、その人の見ていた景色が見えたように感じたという話が印象に残りました。

伺いながら、ある研究者がアフリカをリサーチで訪れた時の話を思い出しました。現地の方に昔のお祭りについて聞いたら、二人が同時に話し出した。不思議なことに、たまに同じタイミングで言葉がシンクロすることもある。その土地の人は、そんなふうに複数で一緒に思い出話をするのが好きなのだそう。話しながら互いのチャンネルを合わせていくような感覚。自分の作品でも、文字を使ってそれができないかなと考えていました。

**堀本** 「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」展の話から、同じ国立国際美術館で開催された「ボイス+パレルモ」展のことを思い出していました。60年代から70年代に生まれた、かたちなきアートという点で、通じるものがあるなど。ただ、あの展示は作品の性質上、資料優先的な印象があって、こういうタイプの展示は共有が難しいのかなと感じていたんです。

プレイも《現代美術の流れ》という過去のプロジェクト

を2011年に再度実施しましたが、そこでは当時の活動が共有される一方、また新しい価値や文脈が付与されたのではないかと。プレイが活動を始めたのは学生運動真っ只中の頃で、当時の若者の意識は現代とは全く違うはず。同じ行為をしても時代背景が違えば、思想の共有は難しいのではと感じました。

**森** 学芸員の役割について、改めて考えさせられました。キャプションなどで作品について詳しく伝えることも大切ですが、「鑑賞者の想像力が働くような展示空間を」と仰っていたように、鑑賞者から多様な解釈が生まれてくるような取り組みを進めていくのが、今後の課題なのだと思います。

——橋本さんはアーティストと対話を重ね、時には制作の現場にも同行しつつ、批評性を保ちながら展覧会をつくってこられました。キュレーターとアーティストの関わり方についてはどのように感じられますか。

**森** アーティストと学芸員の領域を行ったり来たりするのは楽しそうに感じました。アーティスト側の視点も知りたいです。

**堀本** 僕は少し怖いと感じます。仲の良いアーティストだと批評にも私情が入り、少しよく見せようとしてしまう



森智輝

京都にある大学の3年生で、明治・大正・昭和にかけて描かれた日本画の調査研究をしながら、博物館学芸員の資格取得を目指しています。実践編Aを受講しています。

かもしれない。存命のアーティストならば尚更。たまに葛藤することがありますね。

**続木** 分野は違いますが、私の場合だと養蜂家さんへのリサーチで作業を手伝いながらお話を伺うこともあり、そんな時は研究に私情が入りそうになることはあります。でも、やっぱりそれは違うな、公平じゃないなと。だからリサーチ先の方と仲良くなるのは、なかなか難しい。橋本さんは1年半ほど通って、時にはお酒も酌み交わしながらインタビューされたと話されていましたが、すごいなと。

**森** CHISOUでの時間はアーティストや他の受講者の皆さんとつながりを持てる貴重な機会だと感じますが、何かを共有するには、距離感を保つ難しさや葛藤があるんですね。

**堀本** 実践編Aでは、アーティストとの関係はどんな感じですか。

**森** 一緒にごはんを頂ける機会もあったのですが、僕は参加できなくて。そういうところに参加して、考え方を知ったり意見を共有したりできる勇気をもう少し持ちたいですね。

**続木** 今年になってアート関連の人類学の研究会で長坂さ



堀本宗徳

奈良の大学で学ぶ4年生で、近現代版画史について研究しています。CHISOUに応募したのは、大学外教育のあり方に関心があったのと、芸術の実践教育として気になっていたことから。昨年度は山城大督さんのプロジェクトに参加し、今年度は実践編Bを受講しています。

んとお会いすることがあって。昨年度とはまた違う観点から、「こんなコンテキストが共通していたんだ」と改めて知ることができた。なるほど、こんな仲良くなり方もあるんだなと。

——実践編も回を重ね、それぞれ何をやるべきか明らかになってきた時期だと思います。今回のレクチャーから今後につながりそうな手応えはありましたか。

**森** 橋本さんのように、アーティスト、受講者、そしてリサーチ先の方々も含めて、互いが違う領域の壁を少しずつ乗り越え、最終的にいろいろなものを共有していければと思いました。[→p.23]

**堀本** 西尾さんの活動を言語化するにあたって、ご本人の思いや考えを正確に伝えられないかもしれないと不安を感じていたのですが、「嫌な感じはない」と言ってくださって。西尾さんと僕らの関係は、プレイと橋本さんの関係と同じなのだ。アーティストとの関わり方を考えさせられました。[→p.51]

**続木** プレイのことを始めて知り、何が作品たり得るかを考えさせられました。また、橋本さんが長い時間をかけて丁寧にインタビューされている姿に自分を重ね、そんなふうに蜂と対話ができたらいいなと思いました。[→p.75]



続木梨愛

京都の大学院で文化人類学を専攻しています。昨年度にCHISOUを受講し、長坂有希さんのプロジェクトで養蜂に出会ったことがきっかけとなり、現在は蜜蜂と人の関係について研究しています。今年は作品をつくることにも興味を持ち、実践編Cを受講することにしました。

レクチャー

## 「音楽の響きを録る」

柳沢英輔（音楽人類学者／京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究研究科特任助教）

2022年10月16日（日）14:00-16:00



〔基礎編〕レクチャーシリーズの第4回は、音楽人類学者の柳沢英輔さんをお招きし、音楽の響きを記録し共有することについてお話を伺いました。フィールドレコーディングを軸に、研究と表現を架橋する活動を精力的に行う柳沢さん。ベトナム中部高原の少数民族の信仰と暮らしに根ざした音文化の魅力を追究しながら、周囲の環境も含めて音の響きを記録しようと試みる柳沢さんの思想と技術の一端に触れることができ、「音楽とは何か」「音の響きが媒介するものとは」について思索する時間になりました。

### フィールドレコーディングを軸にした多岐にわたる研究と表現

僕の専門領域は地域研究や民族音楽学、映像人類学ですが、ベトナム中部高原の少数民族が受け継ぐゴングという金属打楽器をめぐる音の文化について研究しています。音響や映像メディアを用いてフィールドワークを行い、撮影した映像や録音データを分析して論文を書いたり、民族誌映画をつくったり、レコードを出版したり、ゴングを展示・演奏したりしています。

また環境の響きを録るフィールドレコーディングを行ってきました。フィールドレコーディングは、学術やアート、映画、テレビなど、さまざまな分野で実践されていて、分野や実践者によって方法論も考え方も異なります。僕は自分の研究と作品制作のためにフィールドレコーディングを行い、興味の赴くままにさまざまな場所の音を録音してきました。

### 音楽とは何か

今日はゴング音楽について掘り下げて話そうと思いますが、まず「音楽とは何か」について考えてみましょう。いわゆる「音楽」にはメロディ、ハーモニー、リズムの3要素がありますが、これらの要素がない、あるいは混然一体となったノイ

ズミュージックのような「音楽」もあります。いわゆる実験音楽以外にも、これら3要素が明確に区別できない「音楽」が世界各地にあり、音色や音響など五線譜に記すことのできないものを重視する「音楽」もあります。

ステージ上でミュージシャンが楽器を演奏したり、歌をうたったりして、聴衆を楽しませるものだけが「音楽」なのでしょうか。もともと音楽は労働や娯楽、儀礼など日々の生活と密接に結びついており、例えば、人と精霊とのコミュニケーションなど、特定の文脈や目的のもとで行われてきました。私が研究対象としているベトナムのゴング演奏も、そのような社会的役割と共に現在も実践されています。

では音楽と音の文化は、どのように異なるのでしょうか。お寺の梵鐘の音、庭園の水琴窟、鹿威しなどの環境音は「音楽」ではありませんが、それらが録音されてCDとして流通すると、「音楽」として聴かれるかもしれない。そう考えると、個人の嗜好だけでなく、さまざまな制度やメディアとの関係も「音楽」を規定する要素の一つになると思います。

例えば、僕がフィールドレコーディングした環境音も、作品としてリリースされると実験音楽の一種として聴かれることもあるだろうし、展覧会で用いるとアートとして捉えられるかもしれない。制度や公表するメディアによって、同じ録音音源が音楽になったりアートになったり、あるいはアーカイブの素材になったりするのは。「何かが音楽である／音楽ではない」という区分けは、その内容からだけで判断することは難しいのです。

### 特徴的なゴング文化をもつベトナム中部高原

ゴングは東南アジア全域で演奏されていますが、ベトナム中部高原では真ん中に半球型のこぶがあるゴングと平らなゴングの2種類が使われています。インドネシアのガムランでは、基本的にこぶのあるゴングだけを使いますが、東南アジアで平



らなゴングを使う地域は珍しくて、ベトナム中部高原とその周辺地域、他にはフィリピンのルソン島北部の山地民くらいです。

ゴングは一度叩くと長い余韻が続く。この響きはある種の聖性を帯びています。このような音響的特徴から、ゴングは地域の権力者の庇護を受け、村落共同体や王宮の儀礼などで用いられるようになったという指摘があります。材質は青銅や真鍮などで、各奏者が1枚のゴングを異なるタイミングで叩くことにより、それらが組み合わさってリズムやメロディのようなものが生まれます。インドネシア、フィリピン、カンボジア、ベトナム、ラオス、タイ、ミャンマーなど、東南アジアにはいろいろな地域でゴングが使われていますが、ベトナム中部高原は政治的な事情もあって外部者が入りにくかったので、その実態はほとんど知られていませんでした。長期にわたってベトナムのゴング文化を研究しているのは、僕ぐらいでしょう。

例えば、中部高原のパナ族やジャライ族の村落では、村ごとに行われる儀礼につき複数の曲が伝承されていて、葬送儀礼だと一晩中、ゴングの演奏グループが入れ替わり立ち替わりいろいろな曲を演奏します。また、ゴングセットにもいろいろな由来があって、例えば、ラオス由来のゴングセットである「チエン・ラオ」は非常に価値が高いのですが、その理由の一つはこぶの部分に金が使われていて、音の伸びがよいとされているからです。1セット数枚で水牛30頭から40頭と交換されるほど高価です。水牛1頭が日本円で10万円としても、300万円以上です。比較的安いゴングセットでも20万円はします。ベトナムの物価は、近年は差が縮まってきましたが、日本よりずっと安いので、ゴングが単なる楽器というよりも威信財や交換財として、どれほど大事にされているか分かりますよね。

#### 少数民族が村ごとに世代を超えて受け継いできたゴング文化

ベトナム中部高原では民族や地域、村ごとに異なる様式のゴングセットと曲が受

け継がれてきました。ゴングには精霊が宿っていると信じられており、民族ごとに調律師がいて、適切な音階や音色に調律することでゴングに息吹が吹き込まれ、実際に儀礼や祭礼で使うことができますようになります。このようなゴングをめぐる人々の知識、技、行動、信仰、表現などをゴング文化と定義しています。

ベトナムのゴング文化はユネスコの無形文化遺産の一つに選出されたこともあり、近年はベトナム国内のテレビでもよく紹介されるようになりました。ベトナムには54の民族がいて、多数派のキン族が9割弱を占めていますが、ゴング文化を受け継いでいるのは10数%の少数民族のさらに一部です。中部高原には20の先住少数民族がいて、その全てがゴング文化を受け継いでいます。ただし多数派のキン族が鑄造技術を受け継ぎ、ゴングを製造していますので、多数派も少数民族も両方が関わっている文化です。

#### 調査が困難な地域のゴング音楽に感じた衝撃的な美しさ

僕は大学生の頃にタイの打弦楽器やフィールドレコーディングをかじっていたので、東南アジアの土着の音文化やサウンドスケープを研究したいと考え、フィールドワークを重視する大学院に進学しました。研究テーマに悩んでいた頃、ベトナム中部高原とラオス南部のゴング音楽を収録したCDに出会って「あ、これだ」と。特にベトナム中部高原のゴング音楽が衝撃的に美しいと感じましたが、そこはベトナムの中でも調査が難しい地域として有名でした。

中部高原はベトナム戦争の激戦地で、先住少数民族の一部はアメリカ側につきました。結局はベトナム側が勝ち、アメリカ軍は引き揚げて、残された少数民族はカンボジアやアメリカに避難民として逃れ、現在もその一部がノースカロライナ州に住んでいます。彼らはプロテスタントに改宗し、反共産主義的な中部高原の独立運動勢力を支援してきたとされるため、ベトナム政府は外国人がこの地域に入ること



を警戒しているのです。

最初はラオス南部の少数民族の村を訪れてゴング演奏を見ましたが、人生をかけて研究するには音楽的に物足りないと感じました。どうしてもベトナムの中部高原に行きたくなり、衝動的にバスに飛び乗って27時間かけて中部のフェという町にたどり着き、そこから中部高原のコントゥムに向かいました。当時は1、2軒しかないゲストハウスに欧米のバックパッカーが滞在しており、バナ族の若者と仲良くなっていました。最初は彼らに同行し、そこから村とのつながりや友人ができて、遊びに行くようになりました。また役所の人とも時間をかけて交渉し、だんだんと信頼を得るようになりました。



#### バイクで村々を訪ね回る広域的なフィールドワーク

どのような調査をしていたかという、役所や警察、少数民族に顔が広い調査助手のバイクに乗って、村から村へ渡り、ゴングセットを持っている人を紹介してもらい、「ゴングをいつ、どのように演奏するのか」を聞き取ったり、ゴングのサイズを測って全ての音の高さを録音したり。いろいろな儀礼や祭礼についても調査しましたが、いつどのような儀礼が行われるのかという情報を得るのはかなり困難でした。

ゴング文化は村ごとに異なるので、一つの村だけでは分からないことも多い。いろいろなゴング演奏を録音したいという欲求もあったので、結果的に130くらいの村々を回り、広域的に調査しました。コントゥムを拠点にいろいろな村に通って、最も遠い270キロほど離れたクロンパだとバイクで6時間くらい。当時は未舗装の道が多く、20キロしか離れていない村でも2時間くらいかかることもありました。

調査の拠点としていたコントゥムは人口の少ない長閑な田舎町で、バイクも少なく、ぼたくりもないし、過ごしやすい町でした。また少数民族の人たちも誠実で



親しみやすい感じでした。役人も比較的オープンで、中部高原は閉鎖的なイメージがありましたが、行ってみると印象が変わりました。

### 自然や信仰に根ざしたゴング文化の危機

もともと中部高原は、虎など野生の大型動物も棲息しているジャングルでしたが、ベトナム戦争で爆弾や枯葉剤をたくさん落とされ、多くの森林が失われました。また1986年のドイモイ政策以降、プランテーションでコーヒーやゴムなどの商品作物が栽培され、森林伐採が急速に進んでいます。ベトナム中部高原のゴング文化は森林資源に支えられていて、儀礼の中心でゴングが演奏される集会所も木でつくられています。楽器や演奏者も重要ですが、文化を根本的に支えているのは、森などの自然環境とそれを土台とする精霊信仰です。

木造で装飾の凝った立派な霊廟を建てる文化もあります。ジャライの人々は死後の世界を信じていて、そこでいかに幸福になれるかを重視します。彼らは死者を埋葬してから数年後とか数十年後に墓（霊廟）を放棄する儀礼を行います。死者の魂は墓地に留まりさまざまな災いをもたらすと考えられているからです。儀礼では、20頭とか多数の水牛を供犠します。供犠する水牛の数が多いほど死後の世界で死者の魂はより幸せな生活が送れると信じられているのです。だから水牛や資金が整うと、村人総出で儀礼の準備をして、死者の魂を送り出すのです。夕方から翌日の昼過ぎまでゴング演奏が続くのですが、演奏が行われている間は死後の世界と生者の世界の回路が開いており、死んだ人の魂も迷いなく死後の世界に行くことができます。またジャライの他にもパプアニューギニアやインドネシアなど、マレーポリネシアの民族は非常に盛大な葬送儀礼を行います。そんな考え方が背景にあるのです。

彼らは経済的には貧しい人が多いですが、莫大な費用や労力がかかる墓放棄祭を、

何百年もずっと続けてきて、その中でゴング演奏が行われているのです。本当に信仰に根ざした音楽のあり方ですね。最近カトリックが入ってきて、モン・クメール系のバナ族では復活祭で西洋のオルガンと一緒にゴングが演奏されることもありますが、伝統的な音階が用いられており、西洋的なものと伝統的なものが融合しています。これも現代のゴング文化の一側面です。一方でプロテスタントを信仰している村落では、伝統的な音楽が禁止されているところもありました。

先行研究ではゴングは伝統的に男性が演奏するとされていますが、カトリック教会のミサでは女性によるゴング演奏も結構行われています。近年は、改良ゴングアンサンブルという、ステージ上で聴衆に向けてパフォーマンスする西洋音階のアンサンブルも出てきて、新しい演奏形態や演奏の文脈も生まれています。

### ゴング調律師の技を音響分析して言語化を試みる

ゴング調律師は、ゴングのどの部分をどれくらいの強さ、回数、ハンマーで叩いたら、どのように音が変わるかを熟知しています。この技は言語化されておらず、また調律師の多くは高齢化しており、若い世代が調律技術を受け継ぐのが困難な現状があります。ゴングの調律前後で音響分析をすると、ゴング調律師はとんでもないことをしていることが分かります。彼らはチューナーなどの機械を使わずに、耳と身体感覚だけで調律していますが、それを何とか言語化できないか、音響学や音楽学、金属工学の研究者と共同で研究しています。

調律師によると、ゴングには同心円状に複数の調律箇所があり、「2番を叩くと音を固定する」とか「5番を叩くと音を放つ」とか「音のはっきりしない時は10番を叩いて音を探す」とか、いろいろと教えてくれます。これらの語りや音響分析をもとに、何とか調律の理論を明らかにできないかと考えています。

また、演奏手段を楽譜にすることも試みましたが、ゴングは打った後に必ずミュー



トが入り、それによって音の長さが決まるので、10数枚のゴングを叩く瞬間を全て記録しないとイケません。複数のカメラを三脚に立てて撮影して、スロー再生で何度も打音と消音のタイミングを確認して、数カ月かけて1曲の譜面を起こしていく。ピアノや弦楽器だと明らかに不協和音になるはずなのに、ゴングだと10数枚同時に鳴らしても倍音が共鳴するためか協和して聞こえるのが面白いです。

#### 環境音も含めて音楽の響きを録るための録音機材

僕が最初にベトナムで録音した時は、iPod くらいの小さなレコーダーに米粒くらいのマイクを使っていました。ステージで演者が襟元に着けるようなピンマイクで、汗に濡れても大丈夫だし、ケーブルも頑丈で、環境の音も音楽も低音までクリアに録ることができます。フィールドワークは即応性が第一。いっどこで何に出くわすか分からないので、すぐにセッティングして録れることが重要です。

マイクは指向性によって単一指向性と無指向性に大別されます。単一指向性には周りの環境音があまり入らない指向性の鋭いガンマイクなどもあります。一方、無指向性マイクは周囲360度の音を均等に録るマイクですが、僕は基本的にこの無指向性マイク2本だけを使ってステレオで録音しています。一般的に無指向性マイクは周囲の環境音（ノイズ）が入るので屋外での音楽収録にはあまり使われませんが、私は音楽を録る場合でも無指向性マイクを使うことが多いです。

なぜならその場所のさまざまな環境音は、楽器の音と同じくらい重要で、その場所の雰囲気伝えてくれると考えるからです。ベトナムの村で音を録ると、鶏や鳥の鳴き声、子どもの声、バイクの音など、いろいろな雑音が入ってきますが、それらは場所の文脈を表しています。楽器の音だけを録りたいのなら、防音されたスタジオで録ればよいわけで、フィールドレコーディングは環境音も含めて音楽を録ることに意味があり、そこに僕は美しさを感じます。

もう一つの理由は、どんな場所にもその場所の特徴的な響きがあると考えているからです。そこにある物の素材、空間の広さ、そこにある全てが、その場所の響きをつくっています。だから、その場所で演奏される音楽の響きには、その場所にある全ての物質性みたいなものも入っていると考えられます。そんな響きを録るには無指向性マイクの方がよいのではないかと。音楽を構成する要素として、例えば、集会所にある柱や床、水牛の頭骨などの響きとゴングの音を、僕は同じように重要なものとして捉えているのです。

#### 論文以外のメディアで研究成果を共有する

長年付き合いのあるジャライ族の調律師からゴングセットを購入して譲っていただいたのですが、ゴングセットは親から子に受け継がれるものなので、義理の親子関係を結んで、日本で別の文脈で用いても災いが起こらないように儀礼を行ってもらいました。ゴングには精霊が宿っており、精霊への配慮がないと災いが起きると信じられています。ベトナム政府はゴングセットを国外に持ち出すのを禁じているため、その許可を取るなど全ての条件をクリアして、太鼓2個とゴング15枚を日本に輸送しました。

兵庫のギャラリーでこれらを展示して、来場者に演奏してもらったり、映像の上映会を催したりしました。もうすぐ滋賀の音楽祭でゴング楽団を結成して神社で演奏します。ゴングはその場の響きを顕在化するため、屋外と室内では響きが全く変わります。その場所と共鳴し、音として響かせられるのが面白い。映画祭や展覧会、音楽祭など論文以外のさまざまなメディアで研究成果が共有されることに、僕は関心があります。これだけ映像や録音のメディアを用いて調査しているのに、アウトプットが紙の論文だけというのは、あまりにもったいないですからね。

## 受講者ダイアログ vol. 4

2022年10月16日(日)

巽浩典×瀧澤晟司×続木梨愛



——柳沢英輔さんのレクチャーはいかがでしたか。

**巽** 普段、建築設計をするなかで環境については考えているつもりでしたが、音のことはそれほど意識していなかったと気づかされました。例えば窓を設計する時には光をどう入れようか、避難する時にはこれくらいの大きさが必要だと考えるだけでなく、開けた時にどんな音がするのか、風の音や水の音がどう室内に入ってくるのかなど、今後はそんなことも考えていきたいと思いました。

**瀧澤** 音楽作品なのか、アート作品なのか。音と音楽をどこで分類するのか。音楽をどう定義するのか。そんな議論がたくさんある前提で、その答えは僕たちの文脈次第で変わっていくものと改めて認識しました。また、ゴングが鳴ることによって空間が顕現するという話は面白いと感じました。フィールドレコーディングでは音だけでなく環境も含めて「音」と認識しますが、音と空間が等価であるという捉え方は興味深かったです。それこそがゴングという楽器の特性なのかなと。

**続木** 実は私、先ほど柳沢さんがレクチャーの中で見せていた映像の中にいました。柳沢さんのワークショップに参加して、実際にゴングを叩かせていただいたんです。その



時は、聞いている人に楽しんでもらわないと、と思って笑顔で演奏しましたが、今回初めて現地の人が演奏している映像を見て、みんなムスッとした表情だったので「あ、それでいいんや」と。あの時は事前情報なく演奏したので、叩き方も「こうかな?」と探りながらでした。例えば音が響くようにと体からゴングを離していましたが、現地の人はピタッとくっつけて演奏していて「ああ、それでいいんや」とか。

逆に同じだと感じたのは、音を体で感じながら気持ちが一つになっていく一体感。演奏の最後がピタッと決まった瞬間、「皆つながっている!」と感じました。現地の人もきっとそういうの、あるんじゃないかな。

——今後の実践編での取り組みにつながっていきそうな気づきなどがあれば教えてください。

**続木** 実践編Cで、私は蜜蜂を主題にした作品をつくるのですが、養蜂はいろいろな存在が関わることで成り立っているんだと認識しているものの、それをどう表現したらいいかがまだ見えていない状態です。柳沢さんは、ゴングと



巽浩典

奈良市内の建築設計事務所に勤務し、主に公共建築の設計をしています。また、所属する奈良県建築士会で、地域の人々の活動と建築が融合した魅力的な場を表彰する「場を生むデザイン賞」の企画を行っており、地域のコンテキストを緻密に読み解きながら、領域に捉われないアートプロジェクトを行うプロセスに興味を持ち、CHISOUに参加しました。実践編Aを受講しています。



場のつながりや儀礼との関係性を見事に言語化されていたので、非常に参考になりました。[→p.76]

**瀧澤** アート作品やアートプロジェクトは紙媒体や映像としてアーカイブすることが多いと思いますが、実践編Bではそれを服というかたちでやってみようかと計画しています。柳沢さんは文化人類学の研究を論文ではなく音としてアーカイブされていますが、どこか通じるものがあると感じました。[→p.52]

**巽** 実はこの後、実践編Aの受講者とのミーティングがあって。長坂さんがつくるアートブックをどう伝播させていくのか、その方法について話し合っているところなんです。ゴングがその場と共鳴するお話を伺って、この本がそれを読む人たちと共鳴していくようなイメージを思い描きました。

長い時間をかけて人の手から手へと渡っていくうちに、手垢がついたりして汚れていく。また、綴られていない、バラバラな状態のページが箱に入っているような本なので、見る人によってその順番が入れ替わったりもする。さまざま



瀧澤 晟司

奈良県立大学の卒業生で、在学中は西尾研究室に所属していました。現在はDTMを活用した音楽活動に取り組んでいますが、いろいろな表現手法を見ておきたい、また身体とファッションの関係性、身体と音楽の関係性についても学びたいと考えCHISOUに参加しました。実践編Bを受講しています。

まなものが刻まれ、姿を変えながら、本を媒介にコミュニティのようなものが形成されていけばいいなと。[→p.25]

**続木** それ、おもしろい！姿を変えながら、人の手から手へと渡っていく。まるで蜂蜜のようですね。

**巽** そうなんです。蜜蜂同士が口移しで蜂蜜をつくっていくように、この本は人伝えに渡っていくことで昇華するアートなのかもしれません。こうした伝播のプロセスも含めて、長坂さんの作品なのだなと。



続木 梨愛

京都の大学院で蜜蜂と人、植物、他の虫たちの相互関係から成立する養蜂をテーマに研究しています。CHISOUでは昨年度、長坂有希さんのプロジェクトに参加しましたが、論文ではない「作品をつくる」というアウトプット方法に興味を持ち、今年度は実践編Cを受講しています。

レクチャー

## 「感覚と実感の実験室」

山城大督（美術家／映像作家／京都芸術大学専任講師）

2022年11月13日（日）14:00-16:00

[基礎編] レクチャーシリーズの第5回は、アーティストの山城大督さんによる「感覚と実感の実験室」を実施しました。実験室の室長が山城さん、受講者は研究員という設定のもと、大学の建物内を巡り、さまざまな道具や素材を用いて、いろいろな感覚をひらくワークに取り組みました。知覚が変容するような体験をしながら、これまで山城さんが取り組んできた作品やアートプロジェクトについて、感覚的に共有する時間となりました。

### 自分の身体で感じるための「感覚と実感の実験室」

今日のレクチャーは「感覚と実感の実験室」というタイトルのもと、僕が実験室の室長、そして皆さんは研究員という設定で、いろいろなワークに取り組みながら、皆さんの身体の中にすでにあるものを、実感し直すということをしていきます。ワークの合間に、僕の自己紹介や作品についてお話できたらと思っています。

2020年のコロナ禍以降、オンラインでレクチャーをしたり、映像というメディアで人と人をつなげたり、コミュニケーションをとったりすることに意義を感じていましたが、それだと伝わらないと感じることもたくさんありました。これから行うワークについても、家で一人だけでやるとなると、そんなに伝わらないんじゃないかな。すでに自分でやったことがあるようなワークもあるかもしれませんが、改めて皆で一緒に試してみても、実感し直していきたいと考えています。では早速ですが、貴重品だけ持って移動しましょう。

### ワーク1

吹き抜けのオープンスペースの電気を消しますので、それぞれ自分の好きな場所を探して、寝そべてみましょう。今から僕は小型のスピーカーを持ち、音楽





を流しながら、皆さんに近づいたり、離れたったりして、「このようにしたら、こんなふうを感じるかな」と想像しながら、歩き回ります。皆さんの中にどんな実感が湧いてくるでしょうか。

次に、右手と左手を上げて、グーパーというふうに握ったり開いたりしてみてください。手をぎゅっと強く握って、開きます。そうすると手の血管に血が通う感じ、何となく分かりますか。この「スピーカーを移動させて音を感じる」というワークは0歳向けのワークショップでも行ったことがあるのですが、目だけではない感覚で感じるための実験です。

## ワーク2

それでは、ゆっくりと起き上がり、教室に移動して、次の実験に移りましょう。イヤークリーニングと呼んでいるワークをして、皆さんの耳の感覚をリフレッシュしたいと思います。先ほどのワークもイヤークリーニングの効果がありますが、もう少し感度を高めてみましょう。今から1分間だけ集中して、この教室で聞こえてくる音を全て書き出してください。1分後に、それぞれ書き出したものを教えてもらおうと思います。よーい、スタート。

はい、1分が経過しました。空調とか、さまざまなモーター音が鳴っていますよね。雨が降っている音、カメラのシャッター音、床に靴が擦れる音、それからプロジェクターの音もしますね。座る位置によって聞こえてくる音が違います。鳥の声や時計の秒針の音が聞こえていた人もいますね。この教室はすごく静かですが、実際はいろいろな音が聞こえてきます。

さらに少しずつ音をなくしていきましょう。窓を閉めて、プロジェクターの電



源を消して、換気扇をオフにします。耳って、目のように閉じることができないので、開いているのか閉じているのかが分かりづらい。耳の穴が大きくなっていくわけではありませんが、どんどん感覚が鋭くなっていくような感じがしますよね。僕の声も音量をだんだん落としていきます。では、もう一度、この教室で聞こえる音に1分間だけ耳を澄まし、書き出してみましょ。よーい、スタート。

## ワーク3

はい、1分が経ちました。今書いてもらった内容は教えていただく必要はありません。これから音の散歩に出かけようと思います。感覚ってすぐに閉じてしまうので、他の人と目を合わせたり、言葉を発したりせずに、そっと立ち上がって、自分が耳だけになったような気持ちで歩いて、建物の外へ行きましょ。

先ほどのワークでは、僕がスピーカーを持って皆さんに近づいたり離れたったりして物理的に動くことで、皆さんの中で音が大きくなったり、小さくなったりしていることが想像できたのですが、今はもう、それぞれの知覚がそれぞれの経験をしていて、どのように変化しているのか僕には分かりません。それぞれの正直な感想を言い合って、皆でシェアできたらと思います。

## 作品として規定するのが難しいプロジェクト型のアート

ここで改めて自己紹介をします。僕は、美術家や映像作家という肩書きで、美術館や芸術祭などのさまざまな場で作品を発表しています。作品というと、いわゆる美術館だと絵画が額に入っていたり、彫刻が展示台に置かれていたりして、どこからどこまでが作品であるか明確なものがアートだと思われていますが、僕の場合はその点が曖昧なたちで作品化するため、取り扱いの難しい作品が多いです。今日は、多岐にわたる活動の中から、いくつかの作品に絞ってお話します。



僕一人で作品をつくることもありますが、Nadegata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子) というアーティストユニットで、さまざまな参加者を巻き込みながら作品をつくるプロジェクトも数多く手がけています。その場合は何らかのパロディのように、すでに社会に存在している、皆が知っているものを使って作品化することが多々あります。例えば、24時間だけのテレビ局「24 OUR TELEVISION」を町の人たちとついたり、「ダ・ヴィンチ・コード」という映画をパロディにしたようなコメディタッチのミステリー映画を、地元の人たちと本物の美術館を舞台にしてついたり、元洋裁学校の建物を市民や学生と修繕して「どまんなかセンター」と名づけて公民館として運用したり…さまざまなアートプロジェクトをつくってきました。

#### 多感覚をひらく美術

いろいろな地域や場所で並行して作品をつくり、映像表現について思考するなかで、2017年に「Sensory Media Laboratory」を始めました。展覧会という形式をとったりサーチプロジェクトですが、鑑賞者が靴を脱いで真っ白な展示空間に入ると、触覚や嗅覚、聴覚など多感覚を刺激するさまざまなオブジェクトが置かれています。それらの横に「ぎゅっと握る」「頭にかぶる」などの指示が書かれていて、それに沿って体験していきます。ホットカーペットの上で寝転んだり、ヒノキの香りのスプレーを吹きつけたり、ブランコを漕いだり、そのような実験を30種類くらい体験できます。

このプロジェクトを始めた背景には、人間は映像を見ている時、目だけの状態になっていることへの問題意識がありました。美術館でも同じように、音を出さないように黙って歩きながら、絵画や彫刻を見て回ります。もっと全身で体験できるような、いろいろな感覚をひらく作品があってもよいのではと思い、研究を進めてい



ます。2020年からは美術家の八木良太さんも加わり、京都の劇場THEATRE E9 KYOTOで年に1回、体験会として発表するというのを、9年間は続ける予定です。

15年くらい活動を続けて分かってきたことは、作品って1回で完成するものではなく、何度も繰り返していくうちに成長していくということ。活動し始めた初期の頃は、1作品ごとに答えを出さなければならないと感じていましたが、最近は違います。今、取り組んでいるものも、おそらく10年後とかに結実する時が来るのかなと思いつつ、向き合い続けています。

#### ワーク4

今からエアーパーキンと呼ばれるプチプチを、一人ずつ配りますので、押し潰してください。当たり前身近にあるけど、改めてやってみるのは久しぶりですか。これってなぜ面白いんだろう。別にプチプチと潰すために開発された商品ではなくて、ご存知のように、どこにでもある空気を利用したクッションみたいな梱包材ですよ。数百年前の人は知らないだろうけど、同じことをしても面白いと感じるのかな。数百年後の人がやっても面白いと感じるのかな。

押し潰す時に手の指先で感じる感覚とか、プチっという小さな破裂音も重要ですよ。全部潰してやりたくなる気持ちにだんだんとなってきて、「達成してやった！」という達成感みたいなものが得られるのも大事なのかも。最近は無限プチプチと呼ばれる玩具もあって、無限に押し潰し続けることができます。

さて、次にお配りするのが、プッシュポップというシリコン製の玩具ですが、たくさん並んだ丸い凹凸のパーツを指で押しながら凸を凹に変えていくという遊びでして、子どもの間で大人気です。それから、数年前くらいに流行ったスクイズボールも回しますので、一人ずつぎゅっと握ってみてください。



### さまざまな感覚を融合するような表現の試み

今、体験してもらったような感覚をそのまま何かの作品づくりに使えるとは思っていませんが、それらの感覚と映像を混ぜるようなかたちで、表現に活かせないかと考え続けています。例えば、ロームシアター京都で発表した上演型インスタレーション作品《風をたべる、光をのむ》では、上空にドーナツ型のスクリーンを設置し、光と音と現象が刻々と変わるような空間で、観客は寝転んで映像を鑑賞します。

2016年に森美術館で発表した上演型インスタレーション作品《TALKING LIGHTS / トーキング・ライツ》も、光や音、映像、オブジェクトがどんどん変化しながら、抽象的な物語が展開していく作品です。映像表現って3Dや4Dとか、VRやARとか、いろいろなかたちでどんどん技術が発展していきますが、もっとダイレクトに何かに触ったり、その場で何か実際に鳴ったりして、多感覚をひらいていくような作品をつくれなかなと考え続けています。

### ワーク5

これから場所を変えて、最後の実験に移りたいと思います。1人1個ずつスチールウールを配りますので、半分にちぎって、片方ずつほぐしてください。中に空気をたくさん入れた方が面白くなりますよ。ほぐし終わったら、スチールウールをアルミ皿に入れ、マッチで火を付けてください。手本は見せませんので、まず自分でやってみてもらえたらと思います。

### 香りで時間を旅する「TIME TRAVEL NARA」

皆さん、今日の実験、お疲れさまでした。奈良で栽培されている大和当帰という薬草のお茶を淹れましたので、お配りしますね。大和当帰は単なる香りだけでなく、身体が芯から温まるような力のある薬草です。音を吸収してくれる防音ヘッド

ホンで耳を覆いながら飲むと、より効果を感じますが、目をつむって飲むだけでもかなり違います。一口飲み込んだ後、熱いお茶が食道を通過して胃の中に入っていくのが感じられますか。このお茶を飲みながら、一昨年度から昨年度にかけて2年にわたりCHISOUで取り組んだ「TIME TRAVEL NARA」というプロジェクトについて少しだけお話しします。

このプロジェクトでは1年目に、奈良の町や東大寺、平城宮跡などさまざまな場所をプロジェクトメンバーと訪ね歩き、遺跡のように古いものにたくさん触れながら、時間旅行するような体験を重ねていきました。僕たちの肉体は実際にタイムトラベルできるわけじゃないけど、時空を超えていくような感覚を得られる作品をつくりたいと思い、そのためのメディアとして香りをつくることを、2年目に目指しました。仏教美術史が専門の西山厚さんから、奈良に昔から伝わる香木や、時間と香りの関係についてレクチャーをしていただいたり、山添村のume, yamazoeというホテルでサウナを体験して全身で感じてみたり、調香家の石田理恵さんに自分のイメージに合う香りをつくってもらってワークショップをしたりしながら構想を練っていきました。

最終的に「TIME TRAVEL NARA」と名づけた香りをつくったのですが、その香りには皆さんが今飲んでる大和当帰も含まれています。昨年12月に「香りの頒布会」を開いて、限定21名の参加者にその香りを手渡して、新月が来るたびに嗅いでもらうよう、使い方を提案しました。香りが入った箱には、新月がいつなのかを示す日付が記されています。10年くらい経って、ある時ふとその香りを嗅いだ時、タイムトラベルするように、どんなふうにも2022年を思い出すのでしょうか。今日は「TIME TRAVEL NARA」の香りを持ってきたので、最後に皆さんに嗅いでもらえたらと思います。



## 受講者ダイアログ vol. 5

2022年11月13日(日)

佐藤利香×続木梨愛×溝口菜津美



——山城大督さんのレクチャーはいかがでしたか。

**佐藤** 昨年度は山城さんのプロジェクトに参加していたので、懐かしく感じました。香りによって記憶を呼び覚まし、時間を超越することを目指す「TIME TRAVEL NARA」というプロジェクトでしたが、先ほど振るまっていたいただいた大和当帰のお茶の香りで、リサーチで訪れた宇陀の畑の風景を思い出しました。まさにタイムトラベルなレクチャーでした。

今回はイヤークリーニングのワークをしましたが、あれほど真剣に雨音や鳥の声を聞いたことはなかったし、通い慣れたキャンパスから車の音や電車の音がこんなに聞こえるんだと、新しい発見がたくさんありました。

**続木** ワークの最初、山城さんが「寝転びやすそうなところを見つけてください」と仰いましたが、普段から心地よい居場所を探す習慣のある私にとってそれは嬉しい投げかけでした。朝から雨で湿度も高いし不快に感じていたのですが、自分で見つけた場所に寝転んで、いい感じの音を聞き、やっと一日が始まったと思えました。

屋外のワークでは、最初は雨の音しか聞こえず、少し経って「これは鳥かな？」と認識できるようにはなったのですが、「自分を耳にする」感覚は少し難しかったです。

**溝口** 私も同じく、山城さんのコミュニケーション手法が印象に残りました。「なんでこんなことせなあかんの？」と思わせない、自然と身体を委ねてしまう話し方、言葉の選び方、進め方。そうしたことの全てが受け手に影響するのだなと。今回は特に、耳を澄ませて音を聞くワークだったので、それに集中できる環境をつくられていたのだなと感じました。山城さんのお人柄も含めて、人間味のある感じがとても良かったですね。

——実践編も佳境に入りつつあると思いますが、今回のレクチャーからつながりそうな手応えはありましたか。

**佐藤** 実践編Aでは奈良の養蜂や薬草など、自然と共に生きる人々の物語をまとめたアートブックをつくらうとしています。長坂さんは、そこに書かれたことをいろいろな人が自由に受け取れるよう、従来とは違う新しい本のあり方を考えていて、それは何でもない風景をいつもと違うように受け取る山城さんの考え方と少し似ていると感じました。また、この本には植物の種を漉き込んだページがあって、いざという時にはそれを栽培できるようになっています。



佐藤利香

奈良県立大学の3年生です。アートプロジェクトやアートマネジメントに興味があって、昨年度よりCHISOUに参加しています。今年度は実践編Aを受講しています。

今、どんな種を選ぶか調べているところなのですが、今日いただいた大和当帰もその候補に挙がっています。長い間その土地で育ち愛されてきた在来種って何があるだろうと考えていました。[→p.29]

**溝口** 実践編Bでは来年1月、奈良市内にあるショッピングモールで展示を行う予定です。西尾さんが「なるべくアートとは無関係な人の来る場所がいい」と選んだのですが、同じフロアには無印良品やユニクロがあるし、展示するのは服。一步間違えばデザイナーの西尾美也によるファッションブランドに見えてしまう。しかし服はあくまでも手段であって、そこに込められた意味をいかに伝えるのか。そのための手段や言葉を今、皆で考えているところなんです。開催当日は受講者がスタッフとして立つのですが、特に私はアパレル勤務なのでどうしても商い寄りの考え方になってしまいがち。そういった意味で、今日の山城さんの空気感、コミュニケーションの手法、場の使い方などは参考になりました。

また、「10年先に結実するようなものもある」と仰っていたのが印象的で、長い目で見て考えることも必要な



続木梨愛

京都の大学院で研究活動をしています。昨年度のCHISOUでは長坂有希さんのプロジェクトに参加し、今年度は論文とは違うアウトプットとして作品づくりをできたらと、実践編Cを受講しています。

と。限られた準備期間ですが、10年先に「あれをやって意味があった」と言えるプロジェクトにしたいと思います。[→p.53]

**続木** 私は実践編Cで、自分の研究テーマでもある養蜂を切り口に作品をつくろうと考えています。今までは養蜂家の方が着ている防護服をヒントにして、日常生活の中で着る防護服をつくってみてはと考えていたのですが、今日のお話を伺って「防護空間」もいいなあと。

先日、国立民族学博物館で開催されていた「Homō loquēns『しゃべるヒト』」での山城さんのインスタレーションに行ったのですが、何もなくていい、その場にいただけでいい空間がとても心地よくなって。身の危険を心配する必要がない空間っていいなと。

そんな感じでまだまだ着地点が見えていない段階なのですが、今週末には国枝かつらさんにプレゼンテーションしなくちゃいけないし、どうしようかな…。[→p.77]



溝口菜津美

大阪のアパレルメーカーに勤務しています。ギャラリースペースをつくろうと社内で提案したところ採用され、1年半前から責任者として従事することに。もともとアートは好きだったのですが、企画運営する難しさを感じていた時にCHISOUを知り、ヒントを得たいと参加しました。実践編Bを受講しています。



## レクチャー

# 「批評によって共有されるもの」

福住廉（美術評論家／秋田公立美術大学大学院准教授）

2022年12月3日（土）14:00-16:00



〔基礎編〕レクチャーシリーズの第6回は、さまざまな媒体で先鋭的な批評を発表する美術評論家の福住廉さんから、美術批評の歴史の変遷と現代の諸問題についてお話を伺いました。陽炎の批評と言われる今、批評家に限らず、誰もが批評的な目と技術を身につけ、文章を通して未来に伝えてゆくことの意義を再認識する時間となりました。レクチャー後には、受講者がプロジェクトの趣旨について書いた文章を添削してもらい、一人ひとりがプロジェクトを言葉にするための実践的なトレーニングを体験しました。

### 美術批評家としてのさまざまな仕事

美術家と鑑賞者が出会う芸術祭や展覧会、アートプロジェクトなどをつくる仕事には、いろいろあります。例えばプロデューサーやギャラリストは美術家に近い立場ですが、新聞記者や批評家は鑑賞者に比較的近い立場です。彼らの仕事は、展覧会についての文章を書き、それをメディアに載せてもらい、展覧会を観ていない人も含めた読者に届けること。新聞記者は新聞社に所属していますが、基本的に批評家はフリーランスです。

僕も今年4月に47歳で初めて就職するまでずっとフリーランスで、大学院修了後は非常勤講師をしながら、原稿料やトークの謝礼などで生きてきましたが、非常に不安定な仕事です。一方で、美術館に勤めている学芸員とか、作品を買うことでアーティストや業界を支援するコレクターもいるように、現代美術の現場をつくる仕事には、いろいろなプレイヤーがいて、その一つに批評家という職種があります。

人によって批評家の捉え方が違って、批評しかない人もいますが、僕のようにフレキシブルにさまざまな仕事をする人もいます。僕は自分の本を書いたり、人の本に自分の文章を載せてもらったりするだけでなく、展覧会を企画する仕事とか、聞き手になって他人の対談を収録し、記事として編集する仕事もしたり、ライターや編集者のように「丸々何ページを任せるから、そのページを全部つくって」みた

いな仕事を請け負ったりすることもあります。

最近では百姓に近いなと思っていて、百姓は生きるためには作物を得るだけでなく何でもやりますよね。今は大学の教員もしていますが、基本的にはいろいろな仕事をやりつつ、自分の批評を世に問い続けています。

### 展覧会をキュレーションする

「大地の芸術祭」のメイン会場でもある「農舞台」というギャラリーが新潟にあって、2013年から数年ほど、年間を通して展覧会を企画する仕事をしていました。2014年に親子のアーティストに焦点を絞った展覧会「関係性の美学」を開催し、西尾美也さんとお父さんの純一さんに参加してもらいました。2015年の「今日の限界芸術百選」にも出展してもらって、地元の人から大量の衣服を募り、それらを山積みにして裁断した切れ目を見せる作品でしたが、今年度のCHISOUのメインビジュアルとも共通しています。

2019年には中国は重慶の「武隆ランバ国際大地芸術祭」で、浅井裕介さんによる作品制作のキュレーションをしました。美術館と別荘、商業施設、仏教寺院という、宗教と都市再開発が渾然一体となったプロジェクトの一環として開催された芸術祭でして、非常に中国らしいダイナミックさがありました。浅井さんは壁や地面に土と泥で描く作品が有名ですが、僕は以前から天井壁画を描いてほしいと思っていました。土は足下にあるけど、上にあったらどうなるのかに興味があって、天井壁画のためのドームがほしいと中国サイドに注文したんです。

日本の芸術祭では廃屋や学校など既存の建物を地域資源として再利用するのが一般的ですから、当初は僕も廃校や工場がないか現地に通って探しましたが、どうも途中から話が違ってきて「ないのなら、つくればいいじゃん」と。いくらかかったか分からないけど、浅井さんのイメージに合う巨大なドーム状の建物を一からつ



くってくれたんです。単管と竹で足場を組み、浅井さんが鉛筆で下書きをして、アルファベットと数字を組み合わせた記号を振っていきます。そして記号に対応した絵の具の色を塗り絵のように塗っていくというやり方。ものすごいボリュームなので、重慶の美大の学生やボランティアと一緒に塗りました。僕も何回かに分けて作業に参加しましたが、楽しかったですね。

#### 仕事の現場で文章を鍛え上げる

批評の仕事では、共同通信で毎月1回、美術の展評を連載しています。共同通信は全国の地方紙に美術の記事を売る仕事をしていて、僕が書いた記事は全国の地方紙に配信されます。地方には名前も聞いたことのない小さな新聞社がいっぱいあり、美術の記事を書ける記者がいないんです。

僕が書いた原稿は、美術担当の記者が社内表記や事実関係も含めて校正や校閲してくれます。批評家って一人で集中して書いているイメージかもしれませんが、実は編集者との共同作業によるところが大きい。僕は大学で美学や美術史を専門的に学んだわけではなく、バックグラウンドは社会学や文化研究だったので、美術業界の中に特定の師匠がいるわけでもありません。仕事の現場で編集者と文章のやり取りをしながら、自分の文章を鍛え上げてきました。

今日のレクチャーの後半では皆さんが書いた文章に赤字を入れて返しますが、僕の普段の仕事の関係性を反転した感じですね。普段なら僕は筆者の立場ですが、今日は編集者になって「こうした方がよいのでは」とか「ここは日本語的に誤りなので改めて」とか提案しています。それを繰り返すことでしか文章はレベルアップできない。自分の文章を誰かに読んでもらい、コメントを直接もらって、その反省を生かして文章を書くことが、文章を鍛え上げる一番の近道です。

#### 400字から書き始める文章講座

今回の課題は字数が400字でしたが、原稿用紙1枚に話を取めるには、かなりのテクニックが必要です。800字なら誰でもそこそこ書けますが、無駄なことを書き過ぎてしまう。それを避けるために400字という制限を設けて、どんな起承転結をつけて面白い内容を書くことができるか。僕が文章を教える時は、まずは400字から始めて、最初から最後まで1本の論旨の筋がすっと通った、読み応えのある文章を書いてください、という課題を出しています。

10年以上前に横浜のBankARTで文章講座を初めて開いて、その後、名古屋や東京、新潟、札幌、静岡など全国各地で受講生の書いた文章を添削する講座が続いています。受講生の大半が社会人で、僕より年配の人がいることも多い。社会人教育として文章講座にここまで力を入れている批評家はいないでしょう。他人の文章を添削しても批評家としてのキャリアには関係ないと思われそうですから。なぜ僕がそんなに力を入れるのかというと、まず大学や美術の仕事では出会えない面白い社会人に会えるから。歯科技工士や歯医者、元レースクイーンの人もいて、文章について喧々諤々と議論ができるのは本当に楽しい。

それからもう一つ、昨今の衰退していく批評をどのように再生したらよいかを考えると、批評家が単独で行う仕事だけでは足りなくて、皆さんのようにアートや文章に関心のある人たちが書く技術を身につけ、各々の仕方ですべての文章を生産し、言説の空間を豊かにしていくところに、批評を再生するヒントがあると思っています。スーパースターのような批評家が美術の現場を言説で引っ張って、問題が解決する時代ではもうない。批評家は文章を書くという技術を持っているのだから、その技術を幅広く共有することで、さまざまな人たちが自分なりの言葉を獲得して文章を社会に発表する。失われた批評の力を復活させるには、それしかないのではという仮説を持っているので、文章講座という社会人教育に熱心に取り組んでいる



のです。

### 現代美術のエコノミーから排除された批評

実は批評は全くお金にならず、アートビジネスとして成立していません。原稿料はせいぜい数万円で交通費も出ないので、僕が今暮らしている秋田から東京の展覧会に行くと赤字になってしまう。他の仕事と掛け合わせて東京へ行き、朝から晩まで大急ぎで展覧会を観て回り、書くべき対象を見つけなければなりません。アーティストフィーが30万円という相場が定められたように、どこかの段階で原稿料の相場が決められたはずなのですが、最初から批評が作品の売買やアートビジネスから排除されてしまっています。

美術館や芸術祭では業務報告を必ず行いますが、来場者数などの他に、メディア掲載も実績として報告します。そのリストに批評家を書いた記事もカウントしていて、世間や行政に対して自分たちの事業のプレゼンスを高めるために批評を活用しているんです。それならなぜ美術館は最初から批評家に批評を書くように発注しないのか。批評というのは極めて私的な文体で、その勝手に書いたことに、どれだけ公共性や社会性、同時代性があるのかを問うのが批評の大原則ですが、でもそれはアーティストも同じですよ。美術館はアーティストの個人的な表現には公共性や同時代性を認めるのに、批評家のそれは最初から排除している。もう一つの理由は、批評家は何を書くかが分からないから。褒める時もあれば、けなす時もあるので、先方からするとリスクが高すぎるので、批評家に丸投げして仕事を発注することはできないということが想像できます。

日本ではそもそも批評が公共的な仕事と見なされておらず、相変わらず批評家というの小難しい文体で少数のエリートにしか分からないことをうだうだ言っているというイメージが根強いし、批評家自身もそのような高踏的なイメージにあぐらを



かいてきたところが少なくありません。そう考えると、今日における美術批評は、夢も未来も全くない、まさしく陽炎と言わざるを得ないと思います。

### 批評の御三家の時代

このような陽炎の批評という現象は数十年前に始まりましたが、かつて批評が健全な公共圏として言説空間を切り開いていた黄金時代がありました。1950年代後半から70年代前半まで、批評の御三家と呼ばれた針生一郎、中原佑介、東野芳明の3人が美術批評を大きくリードしていた頃です。彼らの批評は作家に大きな影響を与え、時には作家から反論を食らって批評家が再反論するという言葉の応酬があり、雑誌や画廊を舞台に粘り強く議論していたのです。

中原さんは湯川秀樹のもとで理論物理学を学び、理知的で論理性の高い批評を書いた、僕の最も好きな批評家です。彼は批評家として大きな仕事をいくつも残していますが、その一つが1970年に東京都美術館で企画した展覧会「人間と物質」で、ヨーロッパを巡ってコンセプチュアル・アートやミニマリズムなど最先端の作家をピックアップしました。同時代性に富み、時代のエッジを掴んでいたため、伝説的な展覧会として今は評価されていますが、当時の美術ジャーナリストや評論家は酷評し、中原さんは文章で逐一反論しました。つまり反論があって、それに対する再反論があり、議論が湧き上がるという言説空間の盛り上がりがあったからこそ、伝説的な評価につながっていったのです。

### 読者による批評の応酬

当時は御三家だけでなく、批評家に限らず、いろいろな人たちが美術批評を書いていました。『美術批評』という雑誌の「ラウンドテーブル」という読者投稿欄は、後に『美術手帖』に引き継がれ名物コーナーになりました。批評家が一方的に作家

の良し悪しを断じて終わりではなく、時には批評家の批評を批判するメタ批評も掲載され、批評家たちと意見の応酬があったりしました。今だとネットで個々に書くだけで満足して、全体に共有されるということはほとんどなくなりましたが、当時は雑誌しかなかったから情報に飢えた読者は藁をも掴む思いで、このような欄をまさにメディアとして利用していたんです。社会に対して発言したいことを文章にしたためて、それが掲載されて日本全国の読者に届くということは、相当大きな出来事だったはず。

### プレビューが重視される情報社会における批評の衰退

批評が衰退した要因の一つには社会の情報社会化があります。つまり、レビューよりプレビューの価値が高くなった。誰もが無駄足は踏みたくないし、よい展覧会だけを効率よく見たい。美術雑誌もインターネットでのプレビューに力を入れるようになり、終了した展覧会を振り返り丁寧に言葉にしていってレビューに価値が置かれなくなりました。

マスメディアから居場所を失った批評は、ミニコミ誌に活動を移行します。『美術手帖』に掲載される批評よりも、地方のミニコミ誌で発表されるゴリゴリの批評の方が読み応えのある場合があり、非常に狭いエリアで成り立っているミニコミ誌で批評が生き延びているのが現状です。インターネットは瞬間的に盛り上がり、すぐに忘れ去られる特性があるので、地道に言葉をやり取りして皆で議論を練り上げていく批評の公共圏を立ち上げるには、ふさわしくないメディアだと思います。

### 批評と批評対象の乖離

もう一つの大きな要因は、批評と批評対象が乖離してしまったこと。例えば、大地の芸術祭や川俣正さんの「ワーキングプロGRESS」などは、完成した作品よりも



制作過程に重要な意味があり、それを理解していないと正しく評価することはできない。つまり、ある時期から作品の概念が劇的に変わりました。ただ、現代美術の成り立ちを考えると自然な変遷なんです。例えば彫刻なら台座、絵画なら額縁から「解放されていくもの」として、現代美術の歴史は成り立っています。そこから空間全体に広がるインスタレーションが出てきて、オフミュージアムのように野外や地域社会など、美術館の外へ拡張していったというのが、現代美術の歴史の大まかな流れです。台座の上や額縁の中で作品が自律的に存在するだけの時代は終わり、制作過程での変化や、社会に対するアクションをきちんと見ないと、作品そのものを正當に評価することができなくなりました。

それなのに批評は相変わらず完成された作品に基づき、そこにある意味や美しさを問うスタイルに留まっているから、批評と批評対象はどんどん乖離しています。地域社会に飛び込んで、作家が人々とどんなコミュニケーションをとり、どんなプロセスで作品がつくれ、どのように見られているかまで参与観察しないと、ちゃんと評価することはできないはず。

でも一つのプロジェクトの内側にどっぷり浸ると、その作品を語ることはできるかもしれないけど、それ以外の作品を見ることはできないし、時代を大きく捉えることもできませんよね。だから批評家の数は圧倒的に足りないし、一人の批評家にできることには限界があるというわけです。

#### 誰もが批評的な目と技術を身につけるために

この状況に対して何ができるだろうかと考え続けているのですが、職業的な批評家ではない人たちが批評的な目と技術を身につけ、ある種の批評的な文章を書くことができるのであれば、少なくとも状況を変えるきっかけをつくることはできるかもしれない。たとえ批評的なムーブメントにならなくても、文字に残しておくこ

とは非常に重要です。それを基に歴史は成り立つからです。最近、僕は数十年後の読者はどう読むだろうかとイメージしながら文章を書いています。

東京ビエンナーレのアートライティングスクールでは、1年以上かけて毎月1～2回のペースで、批評家を育てる中長期的なプロジェクトを行いました。プレスでもアーティストでもプロジェクトマネージャーでも誰でも文章の技術は必要ですから、美術批評に限らず文字や言葉の職人を育てることを目標にしたんです。ギャラリーで作家の話を聞いたり、アーティストにインタビューしたり、トークイベントを企画したりして記事を編集しながら、文章を読みやすく整えるテクニックやルールを体験的に学べるようにしました。

#### 批評の未来へ向けた提言

最後に三つの提言をしたいと思います。一つ目は「批評に展覧会予算を」。全国どこであれ、10万円の予算があれば、交通費や宿泊費も含めて批評家に仕事を発注できるので、あらかじめ予算に組み込んでほしい。掲載媒体は新聞でも図録でも何でもよいけど、どんなかたちでも文章として残しておけば歴史化につながるんです。

二つ目は「美大に批評を学ぶ講座を」。例えばキュレーターやアートマネジメントは新しい人材を育てる仕組みがあるけど、批評については野放しなので、新しい人材を供給することが難しい。批評を学べる講座の制度化は喫緊の課題です。

最後に「批評を育成できる人材育成を」。不足しているのは批評家だけでなく、批評家を育成できる人材なんです。僕が教えられるキャパは最大でもせいぜい30人くらいなので、事業規模が限られている。僕の他に数十人いれば母数が増えるので今以上に拡大できるんですが、僕だけだとできることは限られています。批評の不可能性に直面している今の時代に、この三つを提言としてお伝えしたいです。

## 受講者ダイアログ vol. 6

2022年12月3日(土)

巽浩典×丸山紗英×内田好美



—福住廉さんのレクチャーはいかがでしたか。

**巽** 「内側から批評する」という話が印象に残りました。建築設計でも、違う視点に立って考えることはとても大切なこと。自分が手がける公共建築の分野では、一般的に良いとされている要素を単純に組み合わせて設計することがこれまでは多かったのですが、その方法だと結局、使いづらくて面白みのないただの箱になってしまう。だからこそもう一步内側に入り込み、クライアントと一緒に「ここで行われる事業とはどんなものなのか」というところから考え、本質を見抜き眼差しが必要なのではないかと感じています。

立ち戻って、アートの世界でも作品の表面的な良し悪しだけでなく、制作プロセスを理解し、アーティストの思いや感情などを受け取った上で行う批評は、多くの人にとって有用だと思いました。

**丸山** 私も「内側から」というお話が、卒業研究で取り組んでいる現地関係者への参与観察と重なりました。フィールドワークをしていると、最初に感じていたことや考えたことが、何回も通ううちにどんどん変わっていくんです。

「MIND TRAIL」は吉野町、天川村、曾爾村の三つの地域で開催されているということもあり、それぞれの違い

も浮かび上がってきて、芸術祭を客観的に見られるようになってくる。そんな経験を通して、時間をかけてプロジェクトを追っていくことはとても大事だと実感しましたし、美術批評の世界でもそれは同じなのだと思います。

**内田** 批評とは、それ自体が批評家の「作品」なのだと感じました。また広報や現地設営など、作品とその制作プロセスに関わるあらゆる人にとってもそれは同じことで、それぞれの立場での「作品」が生まれていく。そんな余地のあるところが、アートプロジェクトの面白いところなのかなと。公共施設で働く者として、自分もそんなふうイベントづくりに携わっていきたくて思いました。

それと後半の添削コーナーで私の文章も見ていただいたのですが、腑に落ちたのは「読んでくれる人がいてこそ自分の意見。伝わらなければ意味がない」ということ。小説や詩を書くのとは違って、最初の一文は簡潔に書き、段落の頭で自分が何について語るのかを示しておいた方がいいとか、基本的なことですが、これまで抜けていたなと感じました。



巽浩典

建築設計の仕事をしています。基礎編では毎回違うテーマのお話が聞けて、「建築に置き換えるとういうことかな」と考えながら楽しんでいます。参加している実践編Aでは、アーティストの思考の展開が新鮮で、緊張感を持ちながら研ぎ澄まされる感覚を味わっています。

**巽** 先日、ある芸人さんとお話した時に「ポケやツッコミをしたいけど、お客さんが違う方を向きそうな時にはコンパクトにいく」と仰っていたのを思い出しました。芸人さんって、普段から「最初の一文を簡潔に」を実践されているんですね。

——今回のレクチャーからそれぞれの取り組みにつながりそうな手応えはありましたか。

**巽** 実践編Aでは、生きる技術や知恵を伝えるアートブックの制作に取り組んでいて、受講者は主にその伝播方法について考えています。作品そのものをつくるのは長坂さんですが、15部ほどの少数しか制作しない本を人から人へどのように広げていくのか、その手法を考えることで自分も作品づくりに参加しているのだと、改めて感じました。  
[→p.29]

**丸山** 実践編Bは、西尾さんの「Self Select」というアートプロジェクトを、服を媒体にしてアーカイブすることに取り組んでいるのですが、プロジェクトの内容を第三者に



丸山紗英

奈良女子大学文学部で地域社会学を専攻しています。現在4年生で、「MIND TRAIL 奥大和 心のなかの美術館」という奈良県の芸術祭をテーマに卒業研究を進めています。CHISOUはインターネットで調べて知りました。実践編Bを受講しています。

対してどのように伝えればよいのか、みんなで練習しているところです。文化人類学者や、服飾とジェンダーが専門の方にそれぞれの観点からご意見をいただきながら議論を重ね、来年1月の展示に向けて準備しています。自分たちが何か月もかけて取り組んできたことを、来場者に向けて短い時間でどう伝えるのか。難しいけど頑張りたいと思います。  
[→p.56]

**内田** 実践編Cでは、展覧会のコンセプトについて考えているところで、文化人類学者やキュレーター、デザイナーなど専門家の方々からもアドバイスをいただきながら、自分たちの伝えたいことをどう伝えるかについて話しています。今日のレクチャーで、「展覧会のプレビューは、読んだ人がどこまで興味を持ってくれるかを考えて書く」と話されていたので、事前広報では全てを言葉にして語りきってしまわないよう気をつけようと思いました。  
[→p.78]



内田好美

普段は大阪の文化施設で働いています。職場に案内が届いたことがきっかけでCHISOUを知り、昨年度から参加しています。専門家のお話や、制作への取り組みに参加するのが毎回楽しく勉強になったので、続けて参加しました。仕事と並行して制作活動を行なっていることもあり、今年度は実践編Cを受講しています。最後までやり通し、今までの自分を超えたいと考えています。

レクチャー

## 「編む、ほぐす」

多田智美（編集者／株式会社MUESUM代表／株式会社どく社共同代表）

2022年12月10日（土）14:00-16:00

[基礎編] レクチャーシリーズの最終回は、多分野でのメディアづくりを手がける編集者の多田智美さんから、編集的な行為を通して共有することについてお話を伺いました。奈良をはじめ全国各地で多田さんが携わってきたプロジェクトの試行錯誤の実例を通して、成果発表展を目前に控えたこの時期、何を誰にどのように伝えるかを考えるための実践的な手がかりをたくさん得られる時間になりました。

### MUESUMと編集への思い

MUESUMという屋号は、「MUSEUM」を逆さにしたもので、博物館が担う「形のあるものを収集し、保存し、提供する」という役割に対し、「形のないものを集め、伝えていきたい」という思いから生まれたものです。現在は、私を含めて5名の編集者が在籍。「出来事の創出からアーカイブまで」をテーマに、アートやデザイン、建築、福祉、地域など、さまざまな分野のプロジェクトに伴走しながら、書籍やタブロイド、ウェブ、展覧会、イベントの企画を通して、まだ可視化されていない価値や魅力を伝えるべく、活動しています。

辞書で「編集」を調べると「資料をあらゆる方針・目的のもとに集め、書物・雑誌・新聞などの形に整えること」とあります。ですが、私たちはもう少し広く「編集とは、夜空の星を結んで星座を名づける行為」と捉えています。星って目が暗闇に慣れるまで見えてこないし、明るい看板や照明のある場所だと全く見えてきません。それに、派手な発信や強い発言に気を取られていると、ひっそりと輝く価値や魅力を取りこぼしてしまう。なので、私たちの編集は、きちんと見ることから出発することを心がけています。



### MUESUMが手がける多分野のプロジェクトと多様なメディア

これまで手がけたメディアは、地域の魅力を発信するフリーペーパーや文化施設の定期行物をはじめ、書籍やウェブメディア、アートプロジェクトの記録集などさまざま。奈良で50年にわたり活動を続ける福祉施設のたんぼの家による新領域を探るプロジェクトに伴走しながらメディアづくりを行うこともあれば、福井での次代のデザイナーのための教室「XSCHOOL」では、プログラムディレクターの一人として立ち上げからカリキュラム構築にも携わることも。はたまた建築家やデザイナーとタッグを組んで図書館の設計に携わることもあります。

### ここをより深く、つなげる

一見バラバラで、どこが編集の仕事なのかと思われるかもしれません。ここで、加古里子さんの絵本『地球』の1シーンを参照したいと思います。日常的に目にする風景の土の下には、植物の根や地層などが広がっているんですね。地表の上の草花や蝶を、プロジェクトや本など目に見える成果と捉えると、土の下には、個人的または社会的な背景、地理的な条件や環境、まだ可視化されていない価値、伝えたい思いが潜んでいることが想像できます。私たちは「ここをより深く、つなげること」が編集の役割と捉え、さまざまなプロジェクトの編集に取り組んでいます。「伝わる」ための最適なメディアを柔軟に選択した結果、アウトプットが多様になっていくということなんです。

また、デザイナーや写真家、イラストレーター、ライターなど、いろいろな人とチームを組み、それぞれのスキルを活かして、かたちにしていく、そのプロセスも編集者の職能として取り組んでいます。さらに、どう見せるかというデザインの骨格にあたる部分も、編集的思考で組み立てることを大切にしていますね。





### 編集的な行為を通して、ほぐすことの重要性

編集という言葉は「編む」と「集める」に分解できます。バラバラなものを集め、ある方針のもと、選んで並べるという行為ですが、日常生活でも何気なく行っていますよね。例えば、料理では、冷蔵庫にある材料を組み合わせて天気や気分に合わせて調理しますが、材料がほとんど同じでも方針が違くと別のメニューに変わります。ファッションコーディネートや音楽のプレイリストも、とても編集的です。

「集める」を旧漢字で書くと「輯」でして、「ほぐす」という意味がありますが、私も何かを編集する際、ほぐすことを重視してきました。哲学者の鶴見俊輔さんは、若い頃にニューヨークでヘレン・ケラーさんから「私は大学でたくさんのことを学んだが、その後たくさん学びほぐさなければならなかった (unlearn)」という言葉をもたらしたそうです。そこで、鶴見さんは「型通りにセーターを編み、ほどいて元の毛糸に戻して自分の体に合わせて編み直すという情景が想像された」と述べておられ、私の編集行為にも通じるイメージだなと共感しました。

皆さんも仕事や研究をしながら、CHISOUのプログラムを通して、学びほぐすことを実践しているように見えます。身の回りのあらゆるものは、すでに誰かによって編集されているものばかり。だから、これからはやはり「編む」だけでなく、「ほぐす」という技術もますます大切になってくると思います。

### 編集的思考に必要な三つの力

編集的思考には「見る力」「つなげる力」「伝える力」という三つの力が必要だと考えています。見る力とは、そこにあるのに見えていないものに気づくこと。そのためには名前を忘れてみたり分解したりすることが大事です。ペットボトルという名前があるとペットボトルにしか見えないけれど、名前を忘れてみると虫かごや楽器に見えるかもしれない。そうすることで、その本質を見つめ直すことができます。



つなげる力を養うためには、普段から心の中に顕微鏡と望遠鏡を持つことがおすすです。私も、ある対象をミクロな視点とマクロな視点の双方から見たり、それらの視点を行き来したりすることで、毎回新たな発見に驚いています。また、いろいろな分野に興味を持つことも心がけていますね。伝える力については、自らの思いを乗せるための道具を装備するようなイメージです。それは言葉に限らず、歌や踊り、あるいは絵でもいい。自分の考えや感情がもっとも表現しやすいと思える方法をそれぞれが見出せたらいいなと思います。

### 多岐にわたる活動を支える根っこ

活動分野が多岐にわたるため、「自分は何者なのか」と悩むこともありました。西村佳哲さんの著書『自分をいかして生きる』に、仕事の成果を表すものとして海面から出た島の図が掲載されています。私たちが目にする誰かの仕事は、海面から出た島の部分だけですが、水面下で技術や知識、考え方、価値観、あり方など、目に見えないものに支えられています。

そう考えると、職業や肩書きに固執せず、どんな存在でありたいかという自分自身の根っこを意識して活動できるといいのかなと考えてきませんか。最終的なアウトプットはバラバラに見えても、根っこでは全てつながっている。だからこそ、分野を超えていろいろな人と協働しても自分事として受け止められるのだと、今では前向きに捉えています。

### アートプロジェクトの熱量を残したいという思いから、編集者の道へ

私が編集者として活動することになったのは、ヤノベケンジさんのアートプロジェクト「子供都市計画」がきっかけでした。金沢21世紀美術館のプロジェクト工房でヤノベさんが滞在制作を行う半年間、学生だった私は工房で寝泊まりしなが



ら毎月のようにイベントの企画運営を担当していたんです。地元のDJやラッパーを招いてライブをしたり、子ども対象のワークショップをしたり。気づけば、ヤノベさんのものづくりのエネルギーに、老若男女問わず巻き込まれていました。

当時は、これがアートなのかどうかも分からなかったんですが、何かをつくるエネルギーがいろいろな人の心を動かしていく様子を目の当たりにして、「これは事件や」と思いましたね。ただ、私は10代の頃にクラブイベントを企画してきた経験があり、その場ではすごい熱量があっても、半年もすると忘れられていくことに寂しさを感じていて。次第にここでの出来事を何とか残せないかと考えるようになりました。そこで当時プロジェクトリーダーだったUMA/design farmの原田祐馬さんと一緒に、二人とも経験はゼロでしたが、本をつくる計画を立てることに。企画書片手に出版社を探すなか、美術出版社が興味を持ってくれて「制作費の半分は出す」と言ってもらえて、資金集めに奔走したのもよい思い出です。

当時の熱量を追体験できるのかを考え尽くした結果、時系列で写真と文章で綴るという構成に決めました。最初は事実に基づいて私が文章を書いていたのですが、どうしてもあの熱量が伝わらない。入稿直前のぎりぎりのタイミングでしたが、ヤノベさんに泣きつき、この原稿をもとにヤノベさんの視点で書き直してほしいと頼みました。同じ内容でも視点が異なると伝わり方が違ってくことを学ぶとともに、これをきっかけに編集者として私は一歩を踏み出しました。

#### 受け取る人の視点に立つ『good morning nara』

ここからは、私が試行錯誤してきたプロジェクトを三つ紹介します。まずは、海外からの旅行者に奈良を楽しんでもらうためのバイリンガルフリーペーパー『naranara』のチームで企画編集した『good morning nara』。きっかけは、奈良県観光協会の方からの「奈良は夜遊べる場所が少なく、大阪や京都に泊まって

しまうので、宿を紹介するパンフレットをつくりたい」というご相談でした。

でも、ただ宿を並べるだけでは、すでに奈良に泊まろうと決めた人にしか機能しない。そこで『naranara』と一緒につくっていたベテランのボランティアガイドさんに相談したところ、「そうなんです、奈良は夜の楽しみが少なくって。でも早朝は素晴らしいんですよ」と。その言葉から「あ、前日に泊まらなると体験できないコースをつくったらいいんだ!」と、朝6時半に始まるツアーコースを提案。「この朝の美しい風景に出会いたいなら、ぜひ奈良に泊まってください」という流れで、宿を紹介しました。

ここで考えたのは、「旅はどこから始まるのか、そのためにはどこから語り始めるべきか」ということでした。まずは、この媒体を手取る人が「奈良に行きたい、泊まりたい」と思う状況をつくらないと、宿の情報も響きません。伝えたいことと伝わることのギャップを意識すると、どこから語り始めたらいかがが見えてくるのではないかと思います。

#### 何度も通いたくなる島を考える「小豆島 醬の郷+坂手港プロジェクト」

次にお話するのが、恩師である現代美術作家の椿昇さんと、デザイナーの原田祐馬さんと共にディレクターを務めた「小豆島 醬の郷+坂手港プロジェクト」です。「瀬戸内国際芸術祭2013」を起爆剤として、一度限りの観光ではなく、人と人が出会うことで生まれる関係を通して、持続可能な人の流れを生み出そうと試みました。

そこでまず考えたのは、どうしたら小豆島に何度も通いたくなるだろうということ。さて、皆さんは旅先を考える時に、一度訪れたことのある場所を候補から外した経験はありませんか。「韓国は行ったことがあるから、次は台湾に行きたい」といった感じで。でも、ちょうどプロジェクトを構想していた頃、私たちはアジアのグラフィックデザイナーを取材する旅に出ていたんですね。デザイナーのスタ



ジオや自宅を訪ねて、インタビューや食事をご一緒していると、帰りの飛行機では、すっかり「近いうちに必ず再訪しよう」という気持ちに。観光地を巡るスタンプラリーではなく、人と人の出会いが生まれると、もう一度訪れたいという気持ちが芽生えることに気づきました。

そこから、アーティストやデザイナー、建築家などいろいろな人たちがこの島を訪れ、滞在し、行政や住民と手を取り合いながらプロジェクトを立ち上げる、というプログラムを組み立てました。クリエイターは何度も島を訪れて、地元の人たちと一緒にリサーチして、その内容を演奏会や食事会、演劇の上映など、さまざまなかたちで発表。多様な場をひらくと、それぞれの興味関心に合わせて、普段あまり外出しない方も含めて、いろいろな人たちが覗きにきてくれるんですね。当時の町長は、私たちの試みを「これは新たな協働のあり方を試行する社会実験だ」と捉えてくださり、福祉や教育などの政策にも反映してくれました。

#### 未来の仲間を見つけるための本

プロジェクトをスタートして半年ほどで想像をはるかに上回る状況が次々と起こり、時期尚早とは思いつつも、複数の記録物をつくることに。私たちの試みと思想を広く共有するために一般の書店に流通する書籍をはじめ、ここで生まれた歌を収録したCD、写真集、リサーチブックなども制作しました。継続中のプロジェクトでしたが、「こういう考え方で実践してみたけど、どうかな」という気持ちで、何となく気づき始めたことを言語化し、今はもちろん、未来の仲間を見つける視点で紡ぐことを目指しました。

私は、プロジェクトの最終的なまとめとして書籍をつくることが多いのですが、なぜなら100年後や200年後にも残る可能性があるから。漫画『キテレッズ大百科』でも、江戸時代の大発明家のキテレッズ齋が本に書き残した技術を参考に、キテレッズ

がタイムマシンをつくるシーンがあります。何かを残したり届けたりする時、今の人だけでなく未来の人にも伝えることを想像すると、改めてプロジェクトを見つめ直すことができるのではないのでしょうか。

#### ローカルな実践から大阪・関西万博の先を考える『AFTER2025』

最後に紹介するのが、『AFTER2025』です。2025年に予定された大阪・関西万博を主催する日本国際博覧会協会が発行するフリーペーパーで、MUESUMは共同企画と編集を担当しています。かつて万博は各国の文化や技術など情報を交換する場だったと思うのですが、今はさまざまな方法もある。実際、私たちの周りからも「今の時代に万博って本当に必要なのか」「ぶっちゃけ万博ってどうなん」という声をよく耳にします。

私たちが考えたメディアコンセプトは、「着々と準備が進められる大阪・関西万博を前にして、2025年、またその先をどのように捉えればよいだらうか」という文章から始まります。このメディアを通して私たちが投げたのは、万博開催だけのために突き進むのではなく、その後を考えませんかという問いかけでした。今は万博に関心がなく、できれば関わりたくないと感じている人たちを想定読者と捉え、万博を無条件に応援したり、ただ反対したりするだけではない関わり方が模索できたらと考えました。

その一方で、万博関係者に向けては、大阪から立ち上がる実践の数々から、「こんなふうを考えながら活動している人がいるよ」と潜在的な大阪の可能性を示し、より広い文脈で足元から公共について考える手立てになればと考えています。インタビューでもティム・インゴルドさんが『『公共』』という、何か共通の目的によって結ばれ、それを守ろうとする人たちを想像するかもしれません。しかし、私は『ある問いのもとに集う人々のコレクティブ』と捉えています」と語ってくれて、背中



を押してもらえました。

### 伝えるために、見極めるべきこと

成果発表展を控えた皆さんにお伝えしたいのは、伝えるという行為は、相手が初めて成り立つということ。こちらが伝えたと思っても、相手が聞いていなかったら独り言になりますよね。必ずしも受け取る側の準備が整っているとは限らないので、相手がちゃんとキャッチできる状態にあるかを見極める必要があります。

例えば、全員が後ろを向いている時に「皆さーん」と呼びかけて、どれくらいの人が振り向くでしょうか。届ける相手が明確でないと、なかなか伝わらないですよ。だから、興味を持っていない人や、まだ気づいていない人にも読んでもらうためには、受け取る側に必然性や動機を生み出す必要がある。また届けたい相手が、どんなことに価値を感じるか想像することも大切だと思います。

届ける相手が決まったら、どのように届けるかを思案します。伝えたり書いたりする前に考えるべきことは、誰に（読者対象）、何を（素材）、どのように（文体／媒体の種類）。私の場合は、伝わった先に「こんなことが起きたらいいな」と思う状況から逆算して考えることが多いです。

ちなみに、最近「お、いいな！」と心が動いたメディアやコンテンツはありましたか。私たちは伝え手や書き手であると同時に、受け手や読み手でもある。誰かの言葉や視点にハッとしたり、ホッとしたり、憤りを感じたり、自分の心が動いたものをじっくり観察してみると、誰かに何かを伝えるためのアウトプットを考える時のヒントになります。

でも、そもそも私たちは、なぜ伝えたい、書きたい、と思うのでしょうか。それは、一人が話しかけられる範囲を超えて、偶然の出会いが生まれるからなのかな、と考えています。想定外のコラボレーションや新しい試みが広がっていくことを想像す

るとわくわくしませんか。自分の手元を離れていくからこそ、偶然は生まれます。そのようなことをイメージしながら、皆さんには成果発表展の準備を頑張ってもらえたらと思います。

## 受講者ダイアログ vol.7

2022年12月10日(土)

佐藤利香×本田瑠菜×森口武



——今回で基礎編は最終回ですが、多田智美さんのレクチャーはいかがでしたか。

**本田** 今日は最高にワクワクしたし、エネルギーをもらいました。最近、友人たちと奈良の魅力を発信する媒体の企画を考えていて。ただ、どうすれば実現できるのか分からずモヤモヤしていたのですが、多田さんのお話を伺って、まずは身の丈にあったところから始めてみようと思いました。例えば、奈良の大学生向けおすすめスポットの情報発信とか。まずは同世代の人に知ってもらい、そこからだんだん広がっていけばいいのかも。

**佐藤** 冒頭の「編集とは、夜空の星を結んで星座を名づける行為」は名言だと感じました。キラキラ輝く星もあれば、注意深く目を凝らさないと見えない星もある。いろいろなことに目を向けつつ、その一つひとつをしっかりと見る力のある人なのだなと。そしてそれが編集者の仕事なのだと思います。

**森口** 「出版物に限らず、身の回りのものは全て誰かによって編集されている」という言葉が特に印象に残りました。目の前にある机やイスも誰かの編集を経てここにあるわけで。今、僕が喋っている言葉も多田さんのレクチャーを聞

いて編集したものと言えるし、さらにそこから編集されて記録集に収録される。そんなふうにあらゆる物事は絶えざる編集のプロセスの中にある。そんな観点から、自分の日常や世界を見直してみようと思いました。

——来月と再来月の展示に向けて、いよいよ実践編も大詰めですね。今回のレクチャーからつながりそうなことはありましたか。

**佐藤** 実践編Aでは、長坂さんの奈良でのリサーチをもとに、自然と共に生きるための知恵を200年先まで受け継いでいくアートブックの制作を進めています。受講者はその伝播方法について考えているのですが、15部ほどしかつくりえない本なので、人の手から手へと大切に受け継がれていく方法を考えなければいけない。そういう意味で、多田さんのように長期的な視点を持ちたいと思いました。

——アートブックのお披露目に先立って、奈良県立大学付属高等学校の生徒たちにプロジェクトについてのプレゼンテーションを行うのですよね。



佐藤利香

奈良県立大学の3年生です。アートに興味があって西尾先生のゼミに入り、CHISOUのことを知りました。実践編Aを受講しています。

**佐藤** 相手は高校生。アートブックの話をする前に「CHISOUとは何か」から伝えなくてはいけない。いきなり「アートマネジメント」なんて言って伝わるのかなと。多田さんのお話はアートを知らない人でも楽しめそうな雰囲気で、あんなふうに伝えられたらなと思いました。[→p.31]

**本田** 実践編Bは、西尾さんのアートプロジェクト「Self Select」を、服というかたちにしてアーカイブするプロジェクトに取り組んでいます。来月、市内のショッピングモールで展示を行うのですが、実はもう服が完成していて、今日のレクチャー前にDM用に写真の撮影をしたんです。会場では来場者にその服を着てもらい、アーカイブを体感していただくことを考えています。

でも先日、ショックな出来事があった。アドバイスをいただいた講師の方に試着をお願いしたら「面倒くさいから着たくない」と。私たちに近い人でも着てくれないのに、通りすがりの人が着てくれるのかと。考えていた以上にそのハードルが高いことに気づいてしまった。今、それが一番の課題なのですが、対策として「試着」ではなく「撮影会」と言ってみてはどうかと。また「アートの展示」ではなく



本田瑠菜

奈良県立大学の1年生です。もともと進学する気はなかったのですが、アートに興味があっていろいろ調べていたところ、たまたまCHISOUのウェブサイトを見つけてビッと来たんです。それでエイッと、ここに来ました。実践編Bを受講しています。

アパレルのポップアップに擬態してみるとか。多田さんの「情報を受け取る側の準備も必要」というお話を聞いて、さらに良い戦略が生まれそうに感じました。[→p.56]

**森口** 実践編Cでは、受講者5人の作品を大学で展示する予定です。それぞれやりたいことをやっているのですが、それらを一つの企画として成立させるため、まさに今「編集」に時間と労力を割かなければいけない時期に入っています。そういう意味で今日のお話はとても参考になりました。[→p.78]

ちなみに展覧会のタイトルは「グラデーションズ」。バラバラな5人に共通するのは、自己と他者、此岸と彼岸、生物と無生物、個と全、自然と文化など、何かと何かの間にある境界をぼかしたいということ。でも、ぼかし方はそれぞれ違うので「ズ」としたんです。



森口武

京都の大学院で文化人類学を専攻しています。もともと音楽やサウンド関連のことに興味があり、iistudeさんの「地奏」プロジェクトに注目していたんです。だからCHISOUの存在は昨年からは知っていました。実践編Cを受講しています。

# 付録

## [基礎編] レクチャーシリーズ——知を重ね、層をつなぐ、技と思想

講師：高橋裕行、多田智美、西尾美也、橋本梓、福住廉、柳沢英輔、山城大督、山田修

プロジェクトマネジメント：西尾咲子

コーディネート：飯村有加、中島明日香

受講者ダイアログ：山本あつし

受講者：井上謙吾、内田好美、佐藤利香、杉本義己、瀧澤晟司、巽浩典、統木梨愛、野村隆文、

堀本宗徳、本田瑠菜、丸山紗英、溝口菜津美、森口武、森智輝、山下千馨

協力：櫻井莉菜、吉田守伸

# 地域創造としてのアートマネジメント

西尾美也 (CHISOUディレクター)

奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成事業 CHISOU」は、最終年度の3年目を終えようとしている。CHISOUでは、私—アート—奈良の関係について、アーティストやスタッフ、受講者、関係者、目の当たりにした学生や観客の数だけ、それぞれの思いが醸成されていると確信している。そのすべてを代表して何かを語るなどできないから、本稿も私自身の主観的立場から記述することとする。まず、奈良におけるアートマネジメント人材の必要性を感じた背景を改めて記しておきたい。個人的に以下の三つの立場が本事業を立ち上げた動機である<sup>1</sup>。

一つ目は自己マネジメントを行うアーティストの立場である。私自身の専門は、現代美術およびアートプロジェクトである。それは、誰から頼まれるでもなく、自ら何かをやることで世界や自己を理解しようとする、他者と共にお互いにやったことのないことをやってみる、つまり「学び」や「学び合い」に大きな特徴があるものだ。特にアートプロジェクトという脱美術館的な活動においては、どこで、誰と、何を、どのように表現するのかを考えることが重要であり、表現と受容者、表現と社会を、自らつなげる必要性を常に感じてきた。アトリエにこもって制作するタイプのアーティストであっても、誰かに発見されるのを待っているだけでは表現にはならない。どのように自分の創作物を社会とつなげるかを考えることは、どんなアーティストにとっても必要な視点になるはずだ。

二つ目は奈良県立大学地域創造学部<sup>2</sup>に身を置く教員の立場である。本学は2001年に全国初の地域創造学部を設置した。教育の特徴は、学生と教員が集う学びの共同体「学習コモンズ制」を取り入れ、学生一人ひとりのコミュニケーション能力を高める少人数対話型教育を行っている点である。また、『地域創造への招待』(2005年)で、当時の教員が地域創造を以下のようなキーワードで説明している。すなわち地域創造とは、「人と人をつなぐ」「地域と地域をつなぐ」「理論と実践をつなぐ」「大学と地域をつなぐ」「文系的な知識と理系的な知識をつなぐ」「学問体系と他の学問

体系をつなぐ」ものである。こうした視点は、芸術の作り手と受け手、作品と社会をつなぐアートマネジメントと間違いなく通底している。

三つ目は、奈良で芸術文化事業を担う企画者の立場である。奈良市アートプロジェクト「古都祝奈良」プログラムディレクター(2017~2021年)や、なら歴史芸術文化村コミッション委員(2020年~)、「MIND TRAIL 心のなかの美術館」吉野エリアキュレーター(2021年)などを務めるなかで、奈良では受け手がアートを敬遠しがちで、そもそも同時代のアートを見たいという観客がいないのではないかという思いが募ってきた。さらに、芸術文化を実現させるためのコーディネーターもインストーラーもボランティアもおらず、大阪や京都の人材に頼らざるを得ない状況が続いてきた。奈良には4年制の美術系大学も現代美術館もアートセンターもないのだから、当然のことかもしれない。「芸術の作り手と受け手」と言った時の「受け手」を育てるところから始める必要性を痛感したのだ。

このような問題意識のもと、CHISOUではアートマネジメントを、美術館や劇場などアートに特化した場所での仕事に限らず、アーティストのように表現したい人にとっては「どのように自分の表現を、社会とつなぐか」について考えること、そうでない人にとっては「どのように自らの暮らしを、芸術とつなぐか」について考えることだと捉えてきた。

その具体については、本書および各年度発行の記録集を見ていただくとして、次に、この3年間でどんな人材が育成されたのかという点に話を絞りたい。芸術文化に関わる人材育成事業という点では、長期的な成果を視野に入れていることは言うまでもないが、短期的な成果も少なからず見てとることができる。CHISOUの受講をきっかけにさらなるアートマネジメントの学びを求めて大学院に進学した者、CHISOUのスタッフとして働くことになった者、アート業界大手のギャラリーに就職した者はその一例である。



受講者には、2022年に開村した、なら歴史芸術文化村の職員や、企業の中でアートと関わる事業を担当する者などもおり、CHISOUでの経験を職場で活かしている事例もある。受講をきっかけにアートの現場にボランティアで関わるようになった者はもちろん、異なる学問分野や専門性を背景に初めて芸術表現に挑戦した者もあり、関西圏の芸術祭などの現場に、受講者を紹介する機会も増え、有機的なネットワークが形成されつつある。その意味で、奈良でコーディネーターやボランティアがいないという状況は、見違えるように改善した。

母体である奈良県立大学にも影響は及んでいる。大学案内でCHISOUの取り組みが大々的に取り上げられただけでなく、地域創造の定義が「人間のすべての能力を解き放つクリエイティブな活動」としてアップデートされた。CHISOUがアートマネジメントの最終目標として初年度に掲げたのが「すべての人が創造的である状態に向けて働きかけること」であるから、いかに呼応しているかが分かるだろう。こうした新たな広報戦略によってか、CHISOUの活動に惹かれて本学に入学したという者まで現われるようになった。

こうした成果を確認しつつ、CHISOUの事業は今年度を持って終了する。私自身は美術家としての創作活動が大学における教育研究の活動と矛盾しないという考えから、本学では初めてとなる芸術学専門の教員として2015年に赴任した。美大・芸大ではない地域創造学部を置いて、アートに特段興味のなかった学生に対して、アートプロジェクトという手法で関わっていくことが、美術家としてのコンセプトだったが、CHISOU3年目の途中、2022年10月に母校の東京藝術大学に籍を移した。

奈良で生まれ育った身として、また今も奈良で子育てをする身として、地方と都市の文化格差の問題に対する怒りにも似た感情でこれまで活動をしてきた。奈良県立大学を離れるのは、こうした思いに逆行するようでもあるが、在職中に種はたく

さん蒔いたし、何より仲間が増えた。

基礎編でレクチャーをしてくれた山田修が、「東京藝術大学は奈良に学ばせてもらっている」と語ったのが印象に残っている。保存修復という専門分野からは当然の発言なのかもしれないが、7年半の勤務と、3年間のCHISOUの実践を終えて感じるのは、おそらく現代アートにおいても同じことが言えるということ。そう思えるようになったことが自分にとっての一番の成果だし、そんな新鮮な思いを持ってこれからも奈良の芸術文化に関わっていくことが楽しみだ。プログラムとしてのCHISOUが終了しても、冒頭で述べたように、こうした「それぞれの思い」が有機的に、クリエイティブに「つなが」っていく「地域創造」が、これから始まろうとしているのだ。

1 ここでは主観的に記述しているが、CHISOUの立ち上げは私一人で実現したものではない。より詳しい背景は以下を参照されたい。西尾美也(2021)「学びの共有空間としてのアート—CHISOUはどのように企画されたか？」奈良県立大学研究季報 32(2) pp. 29-63.

# 奈良県立大学

## 「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」

### 2022年度 受講概要

#### 実施期間

2022年7月～2023年2月

#### 実施場所

奈良県立大学CHISOU lab.\*を中心とする奈良市内の文化施設など

\*実践編A、B、Cとも、奈良県内での移動を伴う実習が含まれます。

\*新型コロナウイルス感染症の状況を考慮し、対面式とオンライン配信式を併用して実施する場合があります。

#### 募集定員

実践編A、B、Cとも各5名程度

○応募者多数の場合は、応募動機等を参考にCHISOU企画運営スタッフにより受講者を決定します。

○新型コロナウイルス感染症の状況を考慮し、レクチャーやミーティングはオンラインシステムでの実施に変更する場合がありますが、対面で参加する意思のある方を優先して選考します。

#### 受講料

無料 ○実習場所までの移動に伴う交通費は受講者負担

#### \*CHISOU lab.

2020年夏に奈良県立大学地域交流棟3階にオープンしたCHISOU lab.は、「知の地層」を生み出す拠点となる空

間です。各プログラムに沿ったレクチャーやワークショップの実施、アーティストや受講者による制作活動など、あらゆる実験的創造を行うことができます。各プログラムの受講者は、アートマネジメントに関する専門書の貸出や、自らの研究や作業などの場所としても利用できます。



# 受講者内訳

#### I. 各プログラム受講者数

	基礎編	実践編A	実践編B	実践編C
受講者数	15名	5名	5名	5名

#### II. 受講者の居住地

居住地	奈良	京都	大阪	滋賀	兵庫
人数	7名	4名	2名	1名	1名

#### III. 受講者の年代

年代	10代	20代	40代	50代	60代
人数	1名	9名	2名	2名	1名

#### IV. 受講者の所属先

大学生、大学院生、会社員（アパレル/企画広報/建築）、フリーランス（エンジニア/音楽/製本）、団体職員（福祉/文化施設）など

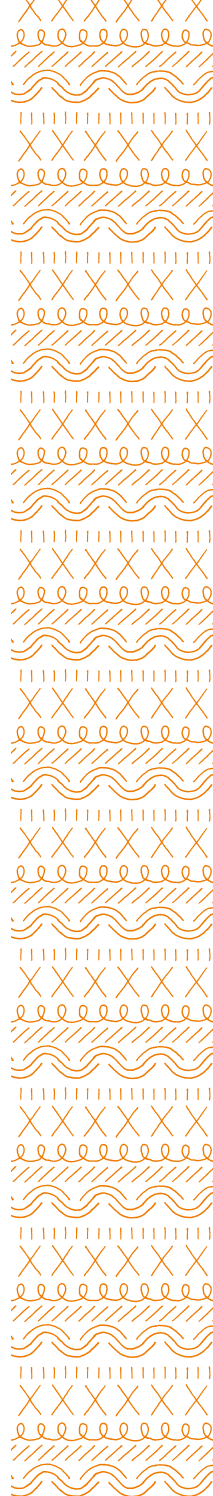
## 「CHISOUにおける 3年間の試行錯誤」

奈良県立大学の一角に拠点となるCHISOU lab.を構え、3年にわたりCHISOUを企画運営してきた飯村有加（プログラムコーディネーター）、西尾咲子（プログラムマネージャー）、山本あつし（コミュニケーションデザイナー）。プログラムの仕組みづくりにおける試行錯誤を振り返り、そこから見えてきた課題について語り合いながら、CHISOUが大学・芸術・地域において果たしてきた役割と展望を読み解きます。

### TOPIC 1——企画運営スタッフそれぞれの背景と役割

**西尾** CHISOUの学び合いの方法論の根幹には、アーティストと受講者、スタッフがチームを編成し、お互いの経験や専門性を活かして協働しながら、アートプロジェクトを地域で実践することがあります。このスタッフにあたるのが、CHISOUを企画運営してきた私たちです。もともとそれぞれが奈良を拠点に芸術文化に関わるプロジェクトを行ってきた背景があり、そこで培ってきた技術や地域との関わりがCHISOUで活かされてきたように思います。

**飯村** 私は奈良で生まれ育ち、大学卒業後、奈良県の芸術祭にスタッフとして勤めたことがキャリアのきっかけとなりました。2017年に法人を立ち上げ、市内の自宅をオルタナティブスペースとして開放したり、春日山原始林の保全を目的としたアートプロジェクトの企画をしたりしています。CHISOUではプログラム全体の経理と、アートプロジェクトのコーディネートを担当しました。経理業務は、決裁書類の作成や大学との調整など一見地味でしたが、お金の流れを通してプログラム全体を見渡すことができ、多くの学びがありました。



**山本** 私は大阪生まれですが、建築の仕事を経て、2010年にアートカフェを奈良市の商店街に開いたこと、2011年に奈良県の芸術祭の立ち上げに関わったことをきっかけに、市内に企画事務所を創業しました。その後、公共事業に関わる企画・プロデュースを手がけるようになり、また一方でそれらの経験を活かし、大学でソーシャルデザイン領域の講師として勤めています。CHISOUでは、立ち上げ段階のネーミングやコンセプトメイキング、受講者間の意識共有と交流の機会創出、アートプロジェクトのコーディネートなどを担当しました。

**西尾** 私も奈良で生まれ育ち、大学進学を機に奈良を離れました。東京とケニアで10年間ほど研究や仕事をした後、2013年に奈良に戻り、京都と奈良で自治体や文化庁、大学が主体のさまざまな芸術文化事業のマネジメントを手がけてきました。CHISOUではプログラム全体および各アートプロジェクトのマネジメントをしています。CHISOUの目的やプロセスを言語化し、文化庁への申請書や報告書を書いたり、ウェブサイトやSNS、記録集を編集したり、CHISOUの活動を広く第三者に伝えて、地域内外の連携を深めていけるよう努めてきました。

### TOPIC 2——カリキュラムと受講形態における3年間の変遷

**山本** CHISOUという名前には、地層のように積み重なる奈良の歴史に学びながら、芸術の力で知識や知恵の層（知層）を生み出し、未来の地域創造（地創）へとつなげていくという意味を込めています。その実現のために、読解・表現・共有の循環を繰り返しながら重層していく学びのプログラムをイメージしました。地域のコンテキストを緻密に読み解き（読解）、領域に捉われないアートプロジェクトを編みあげ（表現）、記録・アーカイブする（共有）、それらのプロセスを通して生きる技術を未来へとつないでいこうと考えたのです。

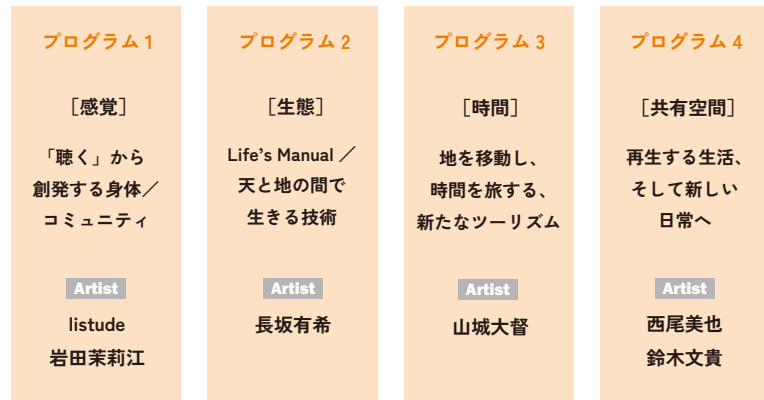
**西尾** 1年目のカリキュラムでは、読解・表現・共有それぞれに対応する三つのプログラム「読解編」「表現編」「共有編」をつくり、プログラムごとに通しで受講す

## カリキュラム概略図

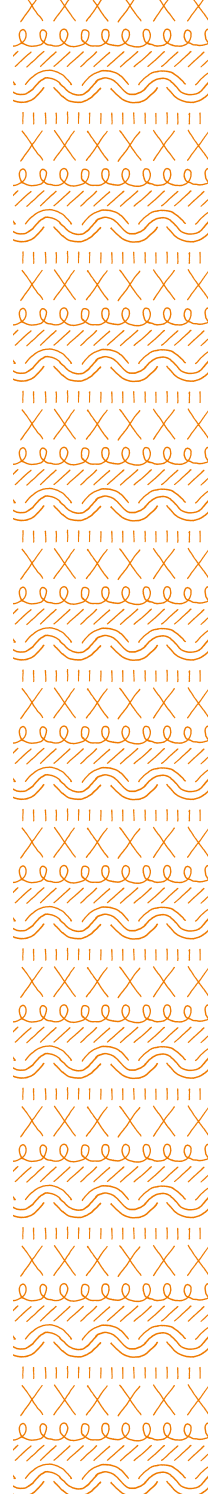
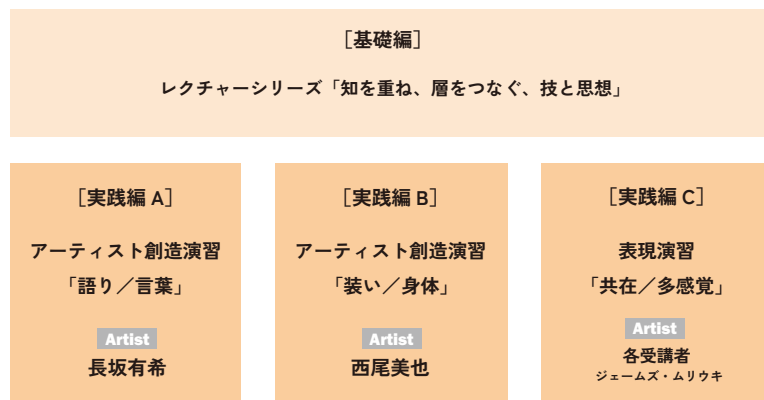
2020年度



2021年度



2022年度



「ラボメンバーコース」と、気になるイベントだけ単発で受講する「ゲストコース」の二つを設けました。「表現編」では、4組のアーティストがアートプロジェクトを構想し、受講者はそれぞれに分かれて併走しました。

通しの受講だからこそ、レクチャーやイベントで得た気づきが時間をかけて有機的につながり、受講者個々の思考が変化していく面白さを実感できたため、翌年度以降は通しの受講形態に絞りました。2年目は、4組のアーティストによるアートプロジェクトから抽出したテーマごとにプログラムを設け、チームに分かれてアートプロジェクトの実現に邁進しました。

3年目は三つのテーマごとのプログラムに加え、それらをつなぐ共通テーマを設け、全受講者が集う「基礎編」を設けました。それにより各プログラムの枠を超えた受講者同士の交流が生まれ、それぞれのアートプロジェクトを振り返って自分の言葉で伝え合う機会が自然に発生していたように感じます。

**飯村** CHISOUが始まった2020年度は、ちょうどコロナ禍が始まった時期と重なり、レクチャーは対面とオンラインの双方で行いました。オンラインだから受講できるという人もいましたが、現場の負担が大きく、対面でこそ生まれる学びが多くあったため、翌年度からはレクチャーは対面のみに切り替えました。

受講者には学生や社会人が多いので、イベントの日程は休日を中心に組みました。一方で、子育てなどのケアに従事している人や、休日に働いている人もいて、このスケジュールだと調整が難しい人もいたと思います。とはいえ、CHISOUの現場には私を含めて子どもと参加するスタッフも多く、ケアと仕事と学びが共存する空間の可能性を感じました。より多様な人が参加しやすい形態とは何か、今後も検証していきたいです。

### TOPIC 3——アートプロジェクトを自分ごとにしていくための仕組みづくり

**西尾** 一口に「アーティストと受講者、スタッフがチームを編成する」と言っても、アーティストやアートプロジェクトの特性によって、また受講者個々の問題意識や

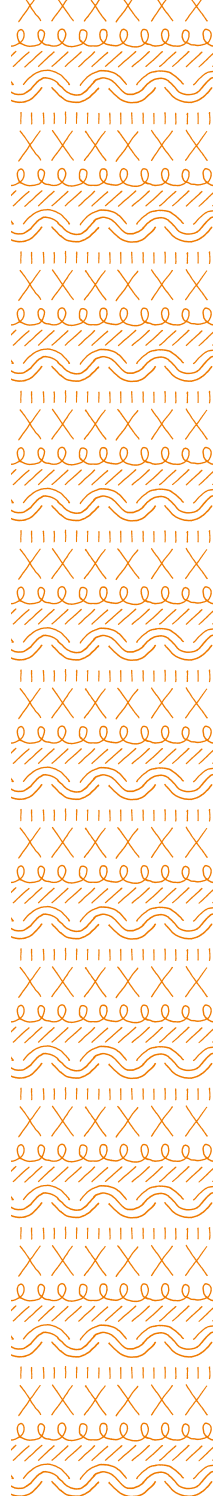
専門性によって、アートプロジェクトにおける受講者それぞれの立ち位置は千差万別でした。全体を見渡して各役割を調整するまとめ役の人もいれば、アートプロジェクトのコンセプトや過程を言語化することに長けた人、限られた時間で得意な部分に絞って能力を発揮しようとする人もいます。一人ひとり関わり方の異なる受講者が、その時々で何を考えているのか。その変化していく思考を掬いとりようとするのが、とても難しかったですね。

**山本** 大きな課題の一つは、レクチャー後の振り返りの時間をいかに設計するかということでした。アーティストや専門家の話を「聞いて終わり」にするのではなく、受講者それぞれがアートプロジェクトを自分ごとにしていくために試行錯誤を繰り返しました。

1年目は「読解編」と「共有編」のラボメンバーに限り、毎回レクチャー後に振り返りのワークショップを行いました。受講後に感じたことや考えたことを表すキーワードを紙に書き、他のメンバーにそれを見せながら感想を述べ合うというものです。さらにそこで得た感想をもとに、後日レポートを提出してもらいました。

**西尾** 熱が冷めないうちに振り返るワークショップは毎回盛り上がりました。ただ、そこからレポートに落とし込むのは難しかったようで、目に見えて提出率は下がっていきました。提出されたレポートの中には、講師が話したことを要約しただけのものもあり、期待していた個人の考察や意見が引き出されにくかったことが課題として残りました。

**山本** 2年目はレクチャー後の振り返りの時間を「ダイアログ」と名づけ、それぞれの考えをより活発に発言できるよう、いわゆるワークショップ的な設えはやめてカジュアルな場づくりを行いました。さらに「レポート」という呼び方が学校の課題を想起させ、個人の意見を述べにくくしているのではないかと考え、チームごとにGoogleのスプレッドシートを使った「シェアシート」を毎回つくるようにし



ました。気づきや発見を個々に書いて共有してもらい、それに対するコメントも書けるようにしました。

**西尾** 時間を気にせずにオンラインで視点をシェアできるようにと考えての試みでしたが、書きたい人はたくさん書く一方、書かない人は全く書かないという状況が続き、特に各アートプロジェクトの動きが活発になる後半は書く人自体が減って、あまり機能しなくなってしまったことが残念でした。

**山本** 3年目はレクチャー後に毎回、各プログラムから一人ずつ参加してもらい、3人でダイアログを行うようにしました。限られた時間の中でじっくり感想を話してもらい、レクチャーから得た知識や知恵を、自分が取り組むアートプロジェクトにどのように活かしていけそうかなど、より深掘りして聞こうと考えました。

**西尾** プロジェクトチーム制に振り切ったことで横のつながりが弱くなってしまった2年目の反省から、別のプログラムの受講者との交流を生み出すための試みでもありました。約1時間のダイアログは、こちらで記事化して記録集にも収録しています。毎年度、振り返りのツールと方法をスタッフで議論して、新しいやり方を実装するたびに新たな課題が出てきては反省し、翌年度に改善するというサイクルがありましたね。

#### TOPIC 4——地域や分野、組織の境界をまたぐ連携

**飯村** CHISOUでは3年間で9つのアートプロジェクトを実践してきましたが、アーティストと制作していくにあたり、奈良の産業界やクリエイターと協働する場面が多くありました。例えば、長坂有希さんのアートプロジェクトでは、作品となる本のデザインを奈良市在住のグラフィックデザイナーが担当し、吉野町の職人がつくる手漉き和紙を使用。本文の刷り作業は、香芝市の福祉施設と共に行いました。スタッフの人脈と新たな出会いが混じり合いながら、地域での有機的な連携の中で

プロジェクトを遂行してきました。

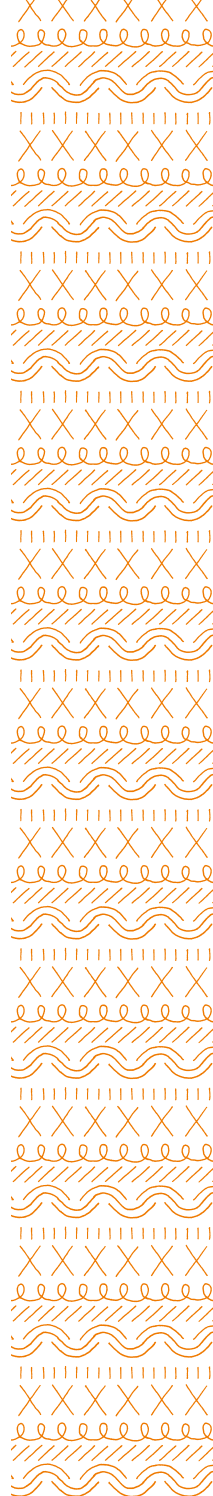
**山本** 今年度に開校したばかりの奈良県立大学附属高等学校で、実践編Aの受講者が長坂さんのアートプロジェクトについて生徒たちにプレゼンテーションする試みも行いました。発表内容やスライドはもちろん、告知チラシまで受講者自身が作成しましたが、基礎編や実践編Aでの講師によるレクチャーから得た学びの成果を試す機会になりました。また、それがきっかけとなって興味を持ち、作品完成記念のトークイベントに参加してくれた生徒もいて、アートと社会をつなぐ一つの実践の場になったのではないかと思います。

**西尾** 年度ごとに各プロジェクトの成果発表の機会がありましたが、展覧会や公演を開催した会場は、地域の集会所だったり、地元の馴染みの百貨店やホテル、お店、神社だったり。大学という枠を超えて、さらには市や県の境も超えて、活動の場がどんどん外に広がっていきました。アーティストのやりたいことを追求していくと、想定していたエリアや分野、手法、テーマなどの境界を自ずと超えていきます。

CHISOUでは、大きな方向性は見据えつつも、枠組みや関係性を内破しそうな提案が出てきた時には、躊躇せずにやってみて、同時に実務的に辻褄が合う方法論を考えるという姿勢を保ってきました。そのスピード感に眩暈を覚えながらも、何とか破綻せずに瀬戸際のところでずっとやってきた感じがします。

#### TOPIC 5——大学を拠点に地域で芸術を実践することの可能性

**飯村** 一方で、大学が舞台となることもありました。レクチャーの会場としてだけでなく、今年度の実践編Cの成果発表では、大学のさまざまな建物や教室で展示を行いました。作品を展示するための什器や照明などの便利な設えがなくて、インストーラーの助けを借りながら受講者は展示方法を工夫したり、各課をまたぐ調整が必要だったり。大学特有の難しい点も多くありましたが、工夫次第では資源豊かなフィールドだと感じました。



**西尾** さまざまな専門分野の教員と学生、多機能な設備を有していて、地域の人々の信頼も厚くて、大学って本当に豊かな価値があるなと感じます。でも、それらを活用したいCHISOUのスタッフは正規の教職員ではなく、このプログラム専属の非常勤嘱託職員という立場です。私たちはゼロから他の課の職員や教員、学生と関係性を築き、プログラムの趣旨を説明し、どうすれば大学の規定や慣習、学年歴などと齟齬のないやり方で進められるかを、大学と一緒に考えていく必要がありました。どんな場や組織であっても、同じように大変な課題が山積していると思いますが、アートマネジメントにおいては、そもそもプロジェクトが生じる以前の、プラットフォームとなる場や体制を誰かと協働してつくり出すことも醍醐味です。

**山本** 3年間という限られた時間でしたが、異なる年代や国籍の、さまざまな関心を持つ人々がCHISOUという実験的創造の場に集い、脈動する生のアートプロジェクトを通して、それぞれに一樣でない学びを得ることができたと実感しています。それは、奈良という歴史深い土地で、「地域」に視点をおいた教育・研究を行う大学だからこそ実現できたのではないかと思います。日本の大学教育改革が進むいま、地域の大学は今後どのようにあるべきか、まさに「答えのない問い」に向き合うことを求められているように感じます。暗中模索の中、常に悩みながら走り続けてきた私たちのこの取り組みが、現状へ一石投じるものになってくれることを願います。

## 西尾美也（ディレクター）

1982年奈良県生まれ、奈良県・東京都在住。美術家／東京藝術大学准教授。装いの行為とコミュニケーションの関係性に着目したプロジェクトを国内外で展開。ファッションブランド「NISHINARI YOSHIO」を手がける。近年は「学び合いとしてのアート」をテーマに、さまざまなアートプロジェクトやキュレトリアルワークを通して、アートが社会に果たす役割について実践的に探究している。

## 西尾咲子（プログラムマネージャー）

1982年奈良県生まれ、同在住。アートマネージャー／編集者／奈良県立大学客員准教授。ケニアでアーティストによる芸術表現と社会活動についてのフィールドワークや芸術文化事業に従事した後、京都芸術センターのコーディネーター、京都市立芸術大学ギャラリー@KCUAの学芸員、芸術祭やアートプロジェクトのアートマネジメントを務める。研究者やアーティスト、地域で暮らす人々が学び合う領域横断的なプロジェクトを手がける。

## 飯村有加（プログラムコーディネーター）

1988年奈良県生まれ、同在住。コーディネーター／一般社団法人はなまる代表理事。「奈良・町家の芸術祭はならあと」事務局長。奈良県内を中心にアートプロジェクトに従事する。出産を機に、自宅の1階を開放し「maru room(マールーム)」と名づけ、展覧会や子ども食堂を企画運営する。

## 中島明日香（プログラムコーディネーター）

1985年兵庫県生まれ、奈良県・兵庫県在住。造形作家／ワークショップファシリテーター。東京を拠点にアートプロジェクトや子ども対象の造形プログラムに制作アシスタントとして従事した後、地元の兵庫県養父市にUターンし、地域の失われていくモノやコトを掘り起こし、継承・保管・共有していくことをテーマとした造形ワークショップを行う。「居場所」をコンセプトとした即席アトリエなどの活動を続けている。

## 山本あつし（コミュニケーションデザイナー）

1971年大阪府生まれ、奈良県在住。事業プロデューサー／ならそら代表／大阪芸術大学非常勤講師。システムエンジニア、建築設計・施工の仕事を経て、ヒト・コト・モノ・パシヨに関わるあらゆる領域で、デザインによるプロデュースを行う。現在はシビックプライドを醸成する公共デザインのプロデュースに注力している。

## 石倉敏明（人類学者／秋田公立美術大学准教授）

1974年東京都生まれ、秋田県在住。環太平洋地域の比較神話学や非人間種のイメージを巡る芸術学的研究を行う。第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展の日本館展示「Cosmo-Eggs 宇宙の卵」などアーティストとの協働制作にも参加。共著に『野生めぐり 列島神話の源流に触れる12の旅』（淡交社）、『Lexicon 現代人類学』（以文社）など。

## 小川さやか（文化人類学／立命館大学教授）

1978年愛知県生まれ、京都府在住。アフリカ研究を専門とし、近年は香港と中国本土に渡航するアフリカ系商人のインフォーマル取引の仕組みや独自のシェアリング経済のあり方などについて研究。主著に『都市を生きぬくための狡知——タンザニアの零細商人マチンガの民族誌』（世界思想社）、『チョンキンマンションのボスは知っている——アングラ経済の人類学』（春秋社）など。

## 金セツピョル（文化人類学・映像人類学／総合地球環境学研究所特任助教）

1983年韓国生まれ、兵庫県在住。韓国放送公社（KBS）に勤務した後、2008年から日本に留学。葬送儀礼や死生観に関する研究や映像制作に取り組む。人文知コミュニケーションとして、研究の現場と社会をつなぎ新しい知をつくり出す活動にも携わる。主著に『現代日本における自然葬の民族誌』（刀水書房）、『葬いとカメラ』（共編著、左右社）など。

## 国枝かつら（キュレーター／京都市京セラ美術館アソシエイトキュレーター）

1978年東京都生まれ、京都府在住。森美術館のキュラトリアル・アシスタント、丸亀市猪熊弦一郎現代美術館の学芸員、ロームシアター京都を経て、2019年より京都市京セラ美術館に勤務。同時代を生きるアーティストの展覧会やパフォーマンスを企画する。作家・美術館・世界（鑑賞者）の三者を結ぶスペース「ザ・トライアングル」にて新進作家の発信にも取り組む。

## ジェームズ・ムリウキ（アーティスト）

1977年ケニア生まれ、同在住。ナイロビを拠点にアーティストやキュレーターとして活動。写真や映像、サウンド、インスタレーションなどの多様なメディアを用いて、急速に発展する都市空間の変容を捉えた作品は国内外で展示・収蔵されている。

## Studio Kentaro Nakamura

## 仲村健太郎（ブックデザイナー／グラフィックデザイナー）

1990年福井県生まれ、京都府在住。

## 小林加代子（ウェブデザイナー）

1990年兵庫県生まれ、京都府在住。デザインを視覚的な言語として捉え、伝える対象を把握すること、解釈して比喩してみることで、説き明かすことと表現することのバランスを大切にしている。また、編集的な視点で紙からウェブまで領域を横断して取り組んでいる。

## 高橋和広（インストラー／KUSUNOKI WORKS）

1984年福井県生まれ、大阪府在住。美術館での展覧会やアートプロジェクトなどで、アーティストに寄り添いながら展示設営や製作を行っている。大阪市阿倍野の長屋を改装したアートスペース・ギャラリー「あべのま」にて展示設営を担当。

## 高橋裕行（キュレーター／多摩美術大学非常勤講師）

1975年東京都生まれ、同在住。メディアアートを専門とし、創造性とテクノロジー、社会の接点をテーマに活動。SKIPシティ映像ミュージアムのキュレーターを経て、現在はフーランスのキュレーター。主な企画展に「あそびイノベーション展」、「影のイマジネーション～星降る夜の魔法使い～」など。主著に『コミュニケーションのデザイン史——人類の根源から未来を学ぶ』（フィルムアート社）。

**多田智美**（編集者／株式会社MUESUM代表／株式会社どく社共同代表）

1980年沖縄県生まれ、大阪府在住。「出来事の創出からアーカイブまで」をテーマに、アートやデザイン、建築、福祉、地域にまつわるプロジェクトに伴走しながら、紙やウェブの制作はもちろん、建築の設計プロセスや企業理念の構築、学びのプログラムづくりなど、多分野でのメディアづくりを手がける。共著に『小豆島にみる日本の未来のつくり方』（誠文堂新光社）など。

**長岡綾子**（グラフィックデザイナー）

1984年三重県生まれ、奈良県在住。2015年に奈良市で「長岡デザイン」を設立。博物館の広報物や図録など紙媒体を中心としたグラフィックデザインの他、プロダクトデザイン、日用品を使用したアートワークの制作や本の出版を行う。

**長坂有希**（アーティスト／香港城市大学クリエイティブ・メディア学科博士課程研究員）

1980年大阪府生まれ、日本・香港在住。日常の暮らしの中で出会う事象を綿密にリサーチし、自らの体験や記憶を織り交ぜながら物語を編み、語ることを通して、物事の関係性の再定義や、周縁のものたちからの視点を提示し、異なる人々や生物のあいだに存在している権力構造の再考を試みる。

**西山厚**（仏教史／東アジア仏教文化研究所代表／奈良国立博物館名誉館員／帝塚山大学客員教授）

1953年徳島県生まれ、奈良県在住。奈良国立博物館の学芸部長として「女性と仏教」など数々の特別展を企画。奈良と仏教をメインテーマに、人物に焦点をあてながら、さまざまなメディアで生きた言葉で語り書く活動を続けている。

**橋本梓**（キュレーター／国立国際美術館主任研究員）

1978年滋賀県生まれ、大阪府在住。2008年より国立国際美術館の研究員を務め、国内外で実験的な現代アートの展覧会のキュレーションを手がける。多様な形態のアート作品を文化財として未来につなぐため、所蔵品の管理業務にも携わる。主な企画展に「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」、「Viva Video! 久保田成子展」（共同企画）など。

**福岡絹恵**（モデリスト／京都精華大学特任講師）

1976年福井県生まれ、京都府在住。ヒロココシノインターナショナル株式会社のパタンナーとして勤務した後、2006年に渡仏しモデリスト専門学校を修了。John Gallianoでのインターンを経て、BALMAINでモデリスト、SAINT LAURENT PARISでモデリストとして勤務。帰国後に株式会社SHINDOで商品開発などに携わる。

**福住廉**（美術評論家／秋田公立美術大学大学院准教授）

1975年東京都生まれ、秋田県在住。美術雑誌やウェブマガジン、新聞、展覧会図録、作品集などに展評を寄稿。「今日の限界芸術百選展」など展覧会のキュレーションも手がける。主著に『今日の限界芸術』（BankART1929）、共著に『日本美術全集第19巻——拡張する戦後美術』（小学館）、『どうぶつのことば—根源的暴力をこえて』（羽鳥書店）など。

**前田知里**（植物民俗研究者／里山文庫）

京都府生まれ、奈良県在住。オランダの農業大学院で伝統農法を専攻。プータンやインド、タイ北部、台湾など、アジアの農村を訪ね歩き、古老たちから保存食や植物利用の知恵を学ぶ。奈良県天理市の古民家をセルフリノベーションした里山文庫を拠点に、暮らしの中で民俗の知恵について学ぶ教室を多数開催している。

**松岡慧祐**（社会学／奈良県立大学准教授）

1982年岡山県生まれ、大阪府在住。現代の都市や地域社会を表象するメディアとしての地図のあり方について社会的な見地から調査・研究している。主著に『グーグルマップの社会学——ググられる地図の正体』（光文社）などがある。

**柳沢英輔**（音楽人類学者／京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究研究科特任助教）

1981年東京都生まれ、京都府在住。ベトナム中部地域の少数民族の金属打楽器ゴングをめぐる音の文化について研究している。フィールドのさまざまな音に焦点を当てた音響・映像作品を制作し、国内外のレーベルや映画祭などで発表。主著に『ベトナムの大地にゴングが響く』（灯光舎）、『フィールド・レコーディング入門——響きのなかで世界と出会う』（フィルムアート社）など。

**山崎明子**（視覚文化・ジェンダー論／奈良女子大学教授）

1967年京都府生まれ、奈良県在住。美術史を専門とし、ジェンダーの視点から手芸やテキスタイルアートなどについて研究している。主な著書に『近代日本の「手芸」とジェンダー』（世織書房）、共著に『現代手芸考——ものづくりの意味を問い直す』（フィルムアート社）、『＜妊婦＞アート論 孕む身体を奪取する』（青弓社）など。

**山城大督**（美術家／映像作家／京都芸術大学専任講師）

1983年大阪府生まれ、京都府在住。映像の時間概念を空間やプロジェクトへ展開し、その場でしか体験できない「時間」を作品として発表。近年は映像や音、光による上演型インスタレーションを多数制作する。映像ディレクターとしてプロモーションビデオなどの制作を手がけている。CHISOUでは2020年度から2021年度にわたりアートプロジェクト「TIME TRAVEL NARA」を企画制作。

**山田修**（コンテンツ・アーカイブ／奈良県立大学特任教授）

1973年群馬県生まれ、奈良県在住。東京藝術大学大学院美術研究科文化財保存学専攻（保存修復彫刻研究室）の特任教授、総合芸術アーカイブセンターの特別研究員として、仏像のデジタル化の教育研究に携わる。伝統的な手仕事との調和を図りながら、3D計測やX線撮影など先端技術を用いた文化財情報の記録と活用を推進。共著に『アーカイブのつくりかた：構築と活用入門』（勉誠出版）、『古典彫刻技法大全』（求龍堂）など。

**ラナシンハ・ニルマラ**（観光社会学／奈良県立大学准教授）

1983年スリランカ生まれ、奈良県在住。観光社会学、南アジア地域研究を専門とし、主に地域社会の独自性と主体性を重要視しながら、観光を活かした地域活性化や持続可能な開発を研究している。JICA奈良デスクと協力して、SDGsへの認識を高めるための活動も行う。



地域創造としてのアートマネジメント  
奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」  
2022年度 記録集

編集

西尾咲子、山本あつし

編集補助

飯村有加、中島明日香

監修

西尾美也

撮影

小川美陽 (pp. 035-041, 076-077, 079, 082-085, 086[上])  
衣笠名津美 (pp. 009-021, 032, 042-049, 057, 061-073, 080-081)  
茶本晃生 (pp. 022[上], 031[上], 050[上], 074[上], 091-145, 161-187)  
前川俊介 (pp. 050[中、下], 053, 147-159)  
山中美有紀 (pp. 022[中、下], 023, 025, 028, 033)

ブックデザイン

Studio Kentaro Nakamura

ロゴデザイン

長岡綾子

印刷・製本

有限会社 修美社

発行

奈良県立大学

発行日

2023年3月28日

令和4年度 文化庁 大学における文化芸術推進事業

