学びの共有空間としてのアート

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」2020年度 記録集

はじめに——アートが日常に溶け込んでいるまち

アートマネジメントは、一般的に作り手（アーティスト）と受け手（鑑賞者）、作品と社会をつなぐ仕事のことを指します。アーティストは独自の問題意識をもって作品を創作したりプロジェクトを構想したり、場合によっては鑑賞者の参加を促しながら、常識や「あたりまえ」に対して問いを投げかける存在です。こうしたアーティストの思想や技法に寄り添いつつ、時に受け手や社会に翻訳してそれを伝えるアートマネジメントの最終目標は、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だと言えるでしょう。それはアートという分野を超えて必要な、生きるセンス／技術とも呼べるものです。

長い歴史と文化が息づく古都奈良は、史跡、古墳、神社仏閣が数多く保存される全国有数のまちであり、伝統的な芸能や工芸品に親しむ機会に恵まれている一方で、現代的な芸術表現について学んだり、創作したり、発表したりするための美術館や劇場、アートセンター、学校などの場や機会が多いとは言えません。また、海外からの観光客や移住者が滞在するまちでありながら、外国や他地域の文化を扱う映画館や料理店、文化交流の場が少なく、歴史的・社会的・文化的背景の異なる人々の存在と表現を身近に感じる機会も豊富ではありません。

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、その一元的な表象のあり方を再考し、地域資源を創造的に活用しながら語りを多声化していくための共有空間を創出するアートマネジメントの技法を受講者が修得することを目指しています。

受け手でありつなぎ手でもあり、さらに作り手でもあるアートマネジメントの技法を広めることで、それがアートの専門的な学びの機会になるだけでなく、様々な現場でその知見が活用され、彩り豊かな社会になっていくことを考えています。アートのためのアートではなく、アートが日常に溶け込んでいるまち、というのが奈良にはふさわしいのではないでしょうか。

本プログラムの名称「CHISOU」には、いくつもの意味が込められています。埋蔵文化財が豊富な地であることから、土木工事の際に地表調査や発掘調査が行われることも多い奈良（地層）。こうした歴史ある場所に立地する奈良県立大学は、全国でいち早く地域創造学部を立ち上げ（地創）※、地域に関する知識や知恵を蓄積してきました（知層）。平成二十七年に竣工した地域交流棟三階には、レストラン誘致が試みられましたが実現せず、厨房スペースのコンクリートむきだしのスケルトン空間が、その痕跡として残されています。まるで発掘現場のような、他のエリアからは一段床面が下がったこの場所が、本プログラムの拠点になります。窓からは若草山が望め、四方を山々に囲まれた奈良盆地にいることを実感できるこの場所で、振る舞われたかもしれない料理（馳走）を想像してみると、地層、地創、知層、馳走……、いくつものCHISOUが重層的につながってきます。

CHISOUは誰にでも開かれています。過去・現在・未来、あるいは史実と想像性を行き来しながら、あらゆる実験的創造がここから始まります。

CHISOUディレクター　西尾美也

※観光社会学者の遠藤英樹は、「地域創造」のキーワードとして「つなぐ」を挙げ、「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」などの特徴を指摘しています（奈良県立大学地域創造研究会編『地域創造への招待』晃洋書房、2005年）。これは、本事業におけるアートマネジメントのキーワードとしてもそのまま当てはめることができるでしょう。

目次

はじめに …… 002

「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 …… 006

プログラム1【読解編】地域の多層性を読み解くレクチャー

第一回「〈奈良〉の信仰と美術 —— 歴史はすべて現代史である」西山厚 …… 010

第二回「お寺にみる、拠り所としての共有空間」河野良文＆小山田徹 …… 022

第三回「地図／マップは地域の多層性を表現しているか」松岡慧祐 …… 034

第四回「農による自給的生活文化の継承と創造」三浦雅之＆ラナシンハ・ニルマラ …… 044

第五回「まち歩きに学ぶ、コンテクストを読み解く糸口の見つけ方」陸奥賢 …… 056

第六回「ソーシャルダイブ／街を開拓する新しいアーツプロジェクト」中村政人 …… 066

プログラム2【表現編】アートプロジェクトの企画・制作・運営

プロジェクト1 sonihouse「地奏」 …… 082

プロジェクト2 長坂有希「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」 …… 094

プロジェクト3 山城大督「TIME TRAVEL NARA」 …… 102

プロジェクト4 ジェームズ・ムリウキ「Round-trip Letters」 …… 110

ワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH —感覚・生態・時間・変遷—」 …… 118

論評「CHISOUに寄せて」金井直 …… 124

レクチャー「ミュージアムエデュケーション的体験のデザイン」会田大也 …… 129

プログラム3【共有編】アートプロジェクトのアーカイブ実践

第一回「地域のイメージは誰のものか」岡井崇之 …… 142

第二回「アートプロジェクトとは何か —— 歴史・論点・アーカイブ」小林瑠音 …… 152

第三回「キュレーターは何を編集し、アーカイブしているのか」藤田瑞穂 …… 164

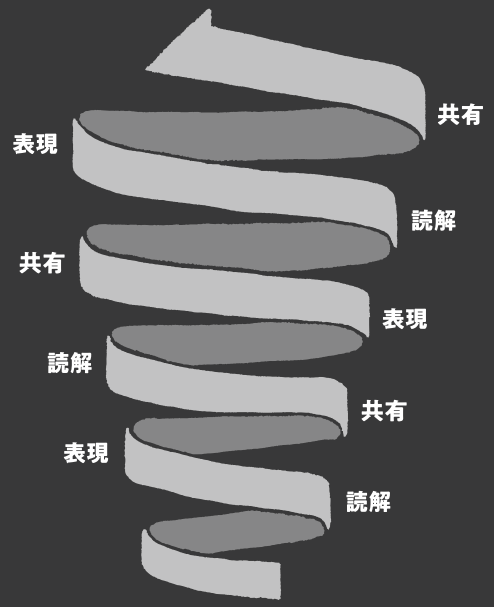
第四回「翻訳とサンドイッチ —— 多を束ねること、他につなげること」Studio Kentaro Nakamura …… 174

第五回「図書館という場を編み直す —— 関係のないものを編集でつなぐ」乾聰一郎 …… 184

付録 …… 195

「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

二〇二〇年夏、奈良で「実践型アートマネジメント人材育成プログラムCHISOU」が始動しました。多彩な講師と学び合い、アートプロジェクトを実践することで、答えのない時代を生きる技術を育みます。三つのプログラム「読解編」「表現編」「共有編」を通して、美術や舞台芸術、音楽などの芸術領域を横断するアートプロジェクトを、リサーチ・企画・運営・アーカイブするプロセスを経ながら、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つけます。年齢や経験、学生・社会人など所属を問わず、文化芸術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。



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。

地域のコンテクストを綿密に読み解き、
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」を生みだしていく。

プログラム❶ 読解編

地域の多層性を読み解くレクチャー

芸術や社会学、地域研究などを専門とする研究者に加えて、国内外の芸術文化事業や異文化交流イベントの実践者をゲスト講師としてお迎えしました。レクチャーを通して、古都奈良に潜む異文化混淆の歴史や、現代の複雑な社会状況について理解を深めつつ、多様な思想や表現を他者と共有する場づくりについて学びました。

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。

第一回「〈奈良〉の信仰と美術――歴史はすべて現代史である」

西山厚（仏教史・仏教美術史／半蔵門ミュージアム館長／帝塚山大学客員教授）

読解編の第一回は、仏教美術史の第一人者で、奈良国立博物館名誉館員の西山厚さんをお迎えし、昔と今をわけずに歴史をすべて現代史と捉える思考について学びました。聖武天皇の悲しみからコロナ禍を生きる私たちの苦悩まで、様々な時代の多様な人々の思いや行いに目を向け、歴史からより多くのことを学びながら新しいことを展開していく姿勢について語っていただきました。

明治時代を境に博物館と美術館を二分することに対する違和感

日本の社会には博物館と美術館があります。英語ではどちらもミュージアムですが、日本では違いがあります。多くの都道府県には県立博物館と県立美術館があり、明治時代を画期として、明治以前を扱うのが博物館、明治以後を扱うのが美術館です。博物館では古美術を扱い、美術館では近代と現代の美術を扱っている。両者の間にはあまり交流もない。奈良には県立美術館はあるけど県立博物館がないので、県立美術館が古美術も扱っており例外なのですが。なぜ明治を境に美術の意味がすっかり変わってしまうのか。私はこの分け方はおかしいとずっと思ってきました。

縄文から現代まで時代を超えてつながる「信仰と美術」

二十年前に私は奈良国立博物館に所属しながら「信仰と美術」（弘前市立博物館、秋田県立博物館に巡回、二〇〇〇年）という展覧会を企画しました。「死と鎮魂」「自然への思い」「聖なるものへのあこがれ」の三つの章立てで構成しました。この三つのテーマは、明治で線を引かず、縄文から現代まで、時代を問わない普遍的なものです。

展示作品には、荒木高子さんの作品《岩の聖書》（一九九三年）や船越保武さんの作品《原の城》（一九七一年）など二十世紀後半のものもあれば、奈良県桜井市の三輪山から出土した古墳時代の山ノ神遺跡の遺物（五～六世紀）や、奈良県の大峰山の修験の神様である平安時代の蔵王権現像（十二世紀）、鎌倉時代の「阿弥陀如来迎図」（十四世紀）と平山郁夫さんが描いた《阿弥陀如来迎図》（一九七九年）などがあり、一番新しい《岩の聖書》と一番古い三輪山の出土品が隣り合わせで展示されました。

幼子を亡くした聖武天皇の悲しみから大仏がつくられた

奈良で一番有名なのは、聖武天皇がつくった大仏ですね。聖武天皇は光明皇后と結婚して、女の子が生まれてから九年後、後継となる待望の皇子が生まれた。聖武天皇はとても喜んで、生まれたばかりの赤ん坊を皇太子にしました。これは前代未聞のことです。聖武天皇がどれほど大きな期待を皇子に寄せていたかを物語っています。でも皇子は病気だった。あらゆる手立てを尽くしても良くならず、人間の力では救えないと考えた聖武天皇と光明皇后は、一七七体の観音像を造り、一七七巻の観音経を写経し、死にかけている我が子を救ってほしいと観音様に切に祈りました。満一歳を迎えることなく皇子は亡くなりました。

奈良県立大学から車で約五分の、ドリームランド遊園地跡地の近くにある山道を登ったところに皇子のお墓がある。すごく寂しいところです。聖武天皇は皇子の冥福を祈り、都の東の端にある山中に小さな寺をつくりました。金鐘寺という名前ですが、それがやがて大きくなって東大寺になり、そして大仏がつくられることになる。皇子の鎮魂のためにつくられた寺が東大寺です。

母と子を亡くした光明皇后の悲しみから八部衆の仏像がつくられた

皇子が亡くなり四年が過ぎ、光明皇后の母の橘三千代が亡くなりました。光明皇后は母の冥福を祈って興福寺に西金堂を建てました。三百年ほど前に消失し、今は西金堂趾という石碑が立っています。西金堂には光明皇后が母の冥福を祈ってつくらせた三十体の仏像が祀られていましたが、そのうちの一体が、日本で一番人気の仏像である阿修羅です。阿修羅は少年のようだとよく言われます。確かに十代後半のような顔です。阿修羅は八部衆の一体で、八部衆には少年の姿をしている像が多い。例えば五部浄は小学校五年生くらいに見える。

亡くなった母の冥福を祈って西金堂がつくられたことは記録として存在しますが、さらに亡くなった子どもの冥福も祈って仏像がつくられたのではと私は考えています。死んだ子の年を数えるという言い方がありますが、「もしあの子が元気だったら……」と親はいつまでも思い続ける。きっと光明皇后もそう思っていた。もし皇子が生きていたら、西金堂をつくった時には六歳です。

八部衆には沙羯羅という像もあり、ちょうど六歳くらいに私には見える。沙羯羅は龍の王様なので、幼稚園児みたいな

顔をしているのはおかしい。でも西金堂の沙羯羅だけは幼稚園児のような顔で立っている。あの子が生きていたら六歳、そして何年か経つと五部浄くらいになって、そしてまた何年か経つと阿修羅みたいになる。光明皇后は幻の成長過程を表現させたのだと思います。仏像にはすべて注文主がいて制作されるので、この時も光明皇后が八部衆について注文を出したと私は考えています。ほとんどの仏像の背景には、深い悲しみと切なる願いがあるのです。

天然痘や災害が相次いだ奈良時代

聖武天皇が大仏をつくった奈良時代には旱魃や飢饉、大地震、天然痘の大流行があり、たくさんの人々が亡くなりました。天然痘では百万人が亡くなったと言われており、当時の日本の人口は約五百万人と推定されているので、五人に一人が亡くなった。奈良時代の人たちも私たちと同じように家族が死ぬと悲しい。聖武天皇は「責めは我一人にあり」と言い、「私に徳がないから、私の政治が悪いから、天は罰を与えているのだ」と考えて、とても苦しんだ。

天然痘が流行した七三七年に、国は次のような対策を講じました。病気の症状や看病の仕方について細かく記した文書を発行し、「この文書が届いたらすぐに写し取り、ただちに隣国へ送付せよ。国司は所管の国内を巡行し、すべての人に告知せよ。重湯や粥にする米のない者がいたら、国司は正税の倉を開いて支給し、使用量を太政官に報告せよ」と命じた。紙に写して隣の国まで持っていき読みあげて渡す。もらった人は書き写して、自分の分は置いておき、書き写したものを隣の国に持っていき読みあげて渡す。伝言ゲームのように、奈良の都から東北、九州までこの情報が伝えられていきました。天然痘から人々を救いたいという強い気持ちが国家にあったことが伝わります。

もちろん神や仏にも祈りましたが、奈良時代の人々も必死に対応しようとしていた。人間のできることには限界があり、現代でさえ人間のできることは悲しいほど少ない。どんなに願ってもどんなに努力してもどうにもならないことはたくさんある。奈良時代も現代も一緒です。

人類の歴史は疫病の歴史
——スペイン風邪とペスト、コレラの大流行

今から百年前の一九一八〜一九二〇年に世界中でスペイン風邪が大流行し、五億人が感染し、五千万人が亡くなったと言われます。第一次世界大戦の時期だったので、感染者数や死者数は機密情報にあたり発表されない。スペインは戦争に参加しておらず中立だったため、情報を隠す必要がなく、どれだけの人が感染して死んだのかが明らかになっていた。世界中の人々がスペインで大変なことが起きていると思い、その名がつきました。アメリカでは病院のベッドが不足し、仮の施設にたくさんの患者が横たわっている写真が残っている。スペイン風邪は日本でも流行りましたが、皆マスクをしていた。人混みに行かない、夜のまちに出ないというのも一緒で、百年前も現代も同じことしかできない。十三世紀のヨーロッパではペストが大流行し、人口の三割が亡くなりました。防護服とマスクをつけた医者のイラストが描かれていて、今とよく似ている。

新型コロナウイルスは「未曾有の疫病の大流行」とよく言われますが、未曾有ではない。人類の歴史は疫病の歴史です。奈良時代には天然痘を含めて何回か疫病が流行り、平安時代や鎌倉時代、南北朝時代、江戸時代、明治時代にも疫病があった。明治時代にはコレラが大流行して、十六万人が感染し、十万人が死んだ。そんな大変なことを人類は無数に繰り返し、それを乗り超えてきた。疫病の流行は三年以上は続かない。必ず終わります。新型コロナウイルスによって奈良時代の人の気持ちが他人事ではなくなり、本当に大変だったのだとわかる気がしました。聖武天皇はそういう状況の中で考えぬいた末に大仏をつくろうと思い立ったのです。

一本の草と一にぎりの土で大仏をつくる

大仏の本当の名前は盧舎那仏で、華厳経に登場する仏様です。華厳とは「華で飾る」という意味で、華は「人の行い」のことを指します。誰も見ていないところで誰かが良いことをする。それが一つの小さな華になり、この世界を美しく飾る。そんなふうに皆でこの世界を美しく飾ろうと華厳経は説いている。昨日、白血病でずっと休養していた水泳選手の池江璃花子さんが、久しぶりにレースに出場して素晴らしいタイムで一着になりました。レース後に「これが誰かの小さな希望になったら嬉しい」と彼女が言った時、私は華厳経を思い出した。彼女が一つの華を咲かせ、この世界を美しく飾ったと思いました。

華厳経は「何もしなくても良い。あなたは存在しているだけで一つの華であり、この世界を美しく飾っている」と説いている。華厳経ができた二千年前にこんな考え方があったん

ですね。華厳経では「この世界に存在しているあらゆるものは、すべて等しく尊い」ということになる。華厳経は究極の平等思想です。盧舎那仏は毘盧遮那仏とも書かれており、インドの言葉のヴァイローチャナを漢字にしたものです。ヴァイローチャナは太陽の光のような仏という意味です。太陽はすべての存在に等しく明かりと温もりを与えてくれる。聖武天皇はそういう仏様をつくりたかったのです。聖武天皇はお経の中で華厳経が一番大切だと言っています。

大仏造立の詔では「すべての動物、すべての植物が、共に栄える世の中をつくりたい」と言っている。これは華厳経の考え方ですね。そして「大きな力でつくるな。たくさんの富でつくるな」とも「一本の草を持って来た人にも、一にぎりの土を持って来た人にも、手伝ってもらおう」ともおっしゃった。

重源による大仏再建——尺布寸鉄といへども

苦労の末につくられた大仏は二回焼失しました。一一八〇年、源氏と平家が対立していた頃、東大寺や興福寺はアンチ平家だったので、平清盛が息子の重衡を派遣し、火をつけた。平家物語によると、大仏殿の中には千人もの人々が逃げ込んでおり、大仏殿が焼け落ちた時、大仏さまの横で皆焼け死にました。

大仏ができても、この世界は何も変わらない。すべての動植物どころか、すべての人が幸せになることなんて永遠にないのに、また大仏をつくりたいと皆が思った。しかし、奈良時代の人にできたことが、鎌倉時代の人にはできなかった。あれほど大きな仏像を銅でつくり、巨大な大仏殿をつくる技術が、もう日本にはなかったのです。人間は進歩しているようですが、それは間違いです。

皆が無理だと思っていた時、重源というお坊さんが現れて成し遂げました。再建にはすごくお金がかかるけど、東大寺も京都の朝廷もお金がない。重源は全国を回り寄附を集める勧進をした。勧進状に「尺布寸鉄といへども」と重源は書いた。「一尺(約三十センチ)の布でも一寸(約三センチ)の鉄釘でもよいから、あなたができる応援をお願いします」と言って、重源は日本中を回りました。聖武天皇と同じように、重源も小さな力をたくさん集めて大仏を復興しようとした。

お金が集まっても技術がないのをどうしたのか。技術がある中国に重源は三度行ったことがあり、ネットワークをもっていた。陳和卿という中国の工人と日本の工人が協力し、李宇という石工と日本の工人が協力して大仏が再建できた。実は大仏殿や南大門は中国にもなく、中国にもないものがつくられたのです。

公慶による大仏再建——一針一草の喜捨

戦国時代に再び大仏と大仏殿が焼失しました。平家の時は約十年で復興できましたが、この時は百年経っても復興できなかった。百年が過ぎ、公慶というお坊さんが現れた。復興のプロだった重源はあちこちで経験があったけど、公慶はそんな経験はなかった。重源には五十人の仲間がいて手分けして日本中を回ったけど、公慶は一人で青森から鹿児島まで回って勧進しました。勧進状には「一針一草の喜捨」と書かれていました。小さな力をたくさん集めてつくるというのが、大仏の一番大切な考え方なのです。公慶が京都を回った時の資料が残っており、勧進して歩いたところが地図に赤く塗られている。すべての道を歩き、すべての家を一軒ずつ徹底的に回っている。

大仏殿を再建するのも大変で、たくさんの瓦がのっている大きな重い屋根を、大虹梁と呼ばれる巨大な二本の木ががっしり支えているのですが、その二本がなかなか見つからなかった。公慶は日本中を探して、ついに九州の霧島の白鳥神社で巨大なアカマツが二本見つかりました。奈良公園のクロマツはすぐ折れるけど、アカマツは粘っこくて折れにくいので、重さのかかる水平なところにはアカマツが良いのです。その二本を奈良まで運ぶのもすごく大変だった。それらを地上四十メートルまで持ち上げて、屋根をかけて瓦をのせたら終わりというところまで、二十年かかった。

さあ後もう少し、という時に公慶は急死しました。今でいう過労死です。東大寺の裏手にある五劫院に公慶の墓と、その像を祀る公慶堂があります。近づいてその像の顔を見ると、片目が真っ赤で病気だったことがわかる。その像の眼差しの先には、公慶が見ることのできなかった大仏殿が見えます。公慶が苦労して運んだ大虹梁が、今も大仏殿の屋根を支え続けています。

奈良時代の木造建物は最高

奈良には八世紀の建物がたくさんありますが、七八一年以前の木造建築は世界で奈良にしかない。法隆寺の金堂は七世

紀でさらに古いのですが。しかも古いだけでなく、奈良時代の建物は最高です。唐招提寺の金堂は二〇〇〇年から二〇〇九年に十年間かけて、解体修理をしました。その後、二〇〇九年から二〇二〇年まで薬師寺の東塔が解体修理されましたが、東塔の全面的解体修理は史上初でした。

日本の文化財は木や紙、絹でできているものが多く、修理して手をかけ続けないと、後世に伝えられない。木造の建物は百年間放置したら崩れますが、手をかけるとその命は永遠です。東京スカイツリーもエッフェル塔も三千年後には建っていないけど、奈良時代の木造建築はメンテナンスをすれば三千年後でも建っていますよ。

中国最古の木造建築は、山西省にある南禅寺の本堂で、七八二年に建てられた。韓国最古の木造建築は、一三七六年に建てられた浮石寺の本堂の無量寿殿。中国や朝鮮半島から日本は学んだと言われますが、中国や朝鮮半島、日本の建物は形がそれぞれ全然違う。なぜこんなにも違うのかということが大事なのです。

どうしようもない悪い時代にどう生きるか
——唐招提寺での貞慶の実践

平安時代から鎌倉時代にかけて日本は激動の時代でした。武士が登場して内乱や災害が相次ぎ、飢饉や地震、大火事が次々に起こり、奈良では東大寺や大仏、興福寺が焼失した。もうすぐ世の中が終わり、新しい世の中が来るかもしれない、ちょうど継ぎ目の時代だと言われていた。つまり「末法の時代」にあり、どうしようもない悪い世界で、苦しみや悲しみしかない。もしそんな世界にいたら、あなたはどうしますか。

一つの良いアイデアとして「この世界を出て、別の世界に行く」と言った人が鎌倉時代にいました。浄土宗を開いた法然と、浄土真宗を開いた親鸞がそう言った。南無阿弥陀仏の念仏を唱えると、別の世界、すなわち極楽浄土に行ける。この考えはものすごく説得力をもち、浄土信仰の人が増えました。もう一つのアイデアとして「この世界を変える」という方法があります。この汚れた世界である「穢土」を幸せな住みやすい世界に変えたら良い。鎌倉時代にそう唱えたのが貞慶と明恵、叡尊。どちらも納得できる考え方ですね。

興福寺のお坊さんだった貞慶は、文章がすごく上手で、お話も神がかっているほど上手。でも惜しむらくは声が小さいと言われていた。世界を変えるには「仏教を元気にしたらいい」と貞慶は考えました。人を支え、国を支えるのが仏教なのに、今は坊さんが戒律を守らない、仏教も勉強しないから人も国も支えられない。坊さんは戒律を守って仏教の勉強をしようと言った。建物ができるだけではダメで、お寺もそこに集まる人も元気にならないといけない。そのためにはお金がかかるので、小さな力をたくさん集める勧進が必要です。皆から少しずつお金をもらうというのが良いんです。例えば百万円が必要な時、一人のお金持ちが百万円を出すよりも、千人の人が千円ずつ出す方が、絶対に後につながる。貞慶もそういう考え方です。

唐招提寺では毎年一〇月二十一日から二十三日にかけて釈迦念仏会が行われます。一二〇二年に貞慶が始めた行事です。当時、唐招提寺は衰退しており、お坊さんが一人もいなかった。仏教の行事をする時にはご本尊が必要ですが、当初は舎利しかなかった。そこで皆で釈迦如来像をつくろうとなり、約一万人が力を合わせて一二五二年に釈迦如来像ができました。現代でも一万人を集めるのは大変なことで、世界を変えた出来事と言ってもいいくらいです。

どうしようもない悪い時代にどう生きるか
——西大寺での叡尊の実践

叡尊は鎌倉時代に奈良の西大寺を復興したお坊さんです。西大寺は近鉄西大寺駅の近くにあり、奈良時代後半には東大寺の次に大きくて日本で二番目の寺でした。しかし、平安時代以降に西大寺は急速に衰退し、鎌倉時代になるとほぼ潰れかけでした。叡尊が人生のキーワードにしていたのが「興法利生」ですが、興法とは正しい仏教を盛んにすること、利生とは皆を幸せにすること。本当の仏教と僧侶をつくろうと言った。叡尊は四十五歳で次のような誓いを立てました。「五濁悪世（最低最悪の世界）において、最も苦しんでいる人たちを救おう、そのためなら地獄の苦しみに耐えよう。浄土（幸せの世界）へは行かない」と説いて、ハンセン病の救済活動も行った。西大寺の本尊の釈迦如来像を修理する時、顔の中に袋がぶらさがっているのが発見されました。袋の中には一巻の悲華経が入っており「お釈迦様だけが浄土へ行かず、苦しんでいる人々を救おうとして、私たちの世界に来てくれた」と書いてあった。叡尊の誓いは悲華経に倣ったものだったのです。

叡尊が新しく建てたり修理したりした寺は約七百もありま

す。一つの寺を再建するのも大変で、興福寺の中金堂再建には三百年かかった。叡尊グループは私有財産を一切持たない集団で、鎌倉幕府の有力者からの寄進も断りました。たくさんの人が少しの田畑とわずかなお金を叡尊に寄付してくれたのです。叡尊に共感する人々は女性が多く、小さな力をたくさん集めました。聖武天皇、重源、公慶、貞慶、叡尊……奈良にはそんな人が多いですね。奈良時代、平安時代、鎌倉時代、江戸時代に皆がそうやって大仏を再建し、唐招提寺や西大寺を復興したのですね。

明治時代の御一新のさなかに古器旧物を守ろうとした人々

明治になり「御一新」という言葉が流行しました。あらゆるものを新しくし、古いものはもういらないという考え方です。明治の初めに日本の伝統文化が廃れ、それまで大切にされてきた古器旧物が失われたのは、廃仏毀釈ではなく御一新の風潮のためでした。

そんな中で日本の伝統文化の価値に気づいている人もいて、その代表が薩摩出身の町田久成でした。幕末の一八六五年から六七年にかけて、二十七歳でイギリスに留学し、パリ万博に参加しました。四十五歳で出家してこの世界から身を引きますが、明治の半ばまでリーダー的存在でした。もう一人、蜷川式胤もいて、この二人が明治時代に「日本にあるものは良いものだ」と言って頑張った。

明治政府も一八七一年に町田久成の提言を受けて、古いものを大事にするために日本のどこに何があるか調べようと「古器旧物保存方」という台帳をつくり、翌年に約四ヶ月かけて古器旧物をもつ古社寺の調査を行いました。奈良にも訪れて、その時初めて町田や蜷川らによって正倉院宝物の写真撮影が行われました。明治の初めは廃仏毀釈で無茶苦茶だったというのは、当時頑張っていた人々に失礼ですね。

正倉院宝物の魅力
——古いものは出来が良く、時と共に増す価値

七五六年に聖武天皇が亡くなり、彼が大事にしていた品々が正倉院宝物に納められました。奈良国立博物館での特別展「よみがえる正倉院宝物—再現模造にみる天平の技—」（二〇二〇年）の場で、宮内庁正倉院事務所長の西川明彦さんが「新しいものにも良いものがある」とおっしゃった発言がなかなか興味深い。その前提には「良いものは古いものだ。新しいものは良いものではない」という考えがあり、それが文化財に関わる人間の常識だからです。国宝の仏像で一番新しいのは鎌倉時代のものです。室町時代以降の仏像で国宝はありません。どうして国宝になるかというと、古いからではなく出来が良いから。古いものは出来が良いのです。そのように、昔はできたけどもうできなくなったというものがたくさんあります。

奈良は「シルクロードの終着駅」と呼ばれたことから、シルクロードを通じて文物がもたらされたようなイメージがありますが、正倉院宝物の九割以上が国産です。でも、現代ではもうつくれない。人間国宝の人が同じようなものをつくろうとして一所懸命つくったものを本展では展示していますが、本当に再現できたとは言えない。そして、千数百年も経つと、時間と共にプラスアルファが加わっていく。人間だって、年を重ねると共に成長して魅力が増す人生を送るべきだと、正倉院宝物を見ていると思います。

大切に守られ伝えられてきた伝世品

正倉院宝物に伝わるガラスの碗「白瑠璃碗」はペルシャでつくられ、シルクロードを通って日本にもたらされました。イランやイラクで発掘調査をするとそっくりのものが出てき

ますが、千年以上も土の中に埋まっていると透明ではなくなる。正倉院の白瑠璃碗は透明できらめいているけど、発掘調査の出土品は不透明できらめいていない。

東大寺や春日大社、興福寺、法隆寺に伝わる伝世品は、発掘された出土品とは異なり、地上で修理をして、保存する場所や環境も考えながら、大切に守られ伝えられてきたものです。古くからの伝世品は、実は日本が世界一多いのです。日本人は古いものが好きで、古いものを大切に守り、修理して後世に伝えてきたから今がある。しかも奈良には古くて良いものが一番たくさんあって、それらはすべて守られてきたもの。そういう奈良に住みながら奈良の文化に関わる仕事ができていることを、私は本当に幸せに思っています。

奈良ノ諸君ニ告ぐ——過去と現在をつないで歴史を捉える

最後にアーネスト・フェノロサの言葉を示して終わろうと思います。フェノロサは明治時代に日本に来て、日本人の多くが古いものなんて価値はなくて必要ないと思っていた時代に、日本の文化は世界最高の文化の一つだと唱えて、文化財調査を積極的に行った。一八八八年六月五日、近鉄奈良駅の近くにある浄教寺で、フェノロサは「奈良ノ諸君ニ告グ」という講演を英語で行い、岡倉天心が通訳をした。その最後のところをご紹介します。「今日此奈良ニ存在セル古物ハ独リ奈良一地方ノ宝ノミナラズ、実ニ日本全国ノ宝ナリ、否、日本全国ノ宝ノミナラズ、世界ニ於テ復タ得ベカラザルノ至宝ナリ、故ニ余ハ信ズ、此古物ヲ保存護持スルノ大任ハ即チ奈良諸君ノ宜シク盡スベキ義務ニシテ、又奈良諸君ノ大ナル栄誉ナリト」。それから一三二年が経ち、奈良にあるものがそれほど素晴らしいものだと、奈良に暮らす大半の人は思っていないでしょう。

今日の話を振り返ると、奈良時代の人も鎌倉時代の人も明治時代の人も現代の人も、皆ちっとも変わっておらず、聖武天皇や華厳経の思想は二十一世紀の今も大事にしたい考え方です。大きな力や富ではなく、皆で小さな力を合わせて何かをすることが大事だと信じ、奈良時代や鎌倉時代、江戸時代に頑張った人々がいる。過去と現在は別物ではないのです。明治を境に博物館と美術館に分けるのは何の意味もないし、日本の長い歴史や人類の長い歴史を考える時に昔と今を分けず、トータルに様々なことを考えていく方が良い。そして、奈良にいるとそれができるような気がするのです。

ディレクターの声

小さな行い

想いを形にして残して伝える。現代につながる壮大な歴史の物語。美大生が最初に聞くべきレクチャーだなと思いつつ、これを最初に聞いたら何もつくれなくなるのではないかとも思った。あるいは、誰もが保存修復の道を選んだりして。それも悪いことではないし、磨いた技芸で過去と未来をつなぐ数千年に及ぶ人間文化の担い手になれるなら、もっと保存修復が憧れの対象になってもいい。ただ、継承ではなく自ら何かを表現したいと思っている学生に西山先生ならどんなアドバイスをされるだろうか。表現には飛躍が必要だから、歴史探求ばかりに勤勉になると、自分が考えることやつくるもののちっぽけさを目の当たりにするばかりで何もできなくなる。また、意識の高い美大生は、大学のアトリエや廊下に散らばる皆の習作をみて、自分たちは結局ゴミしかつくっていないのではないかと不安になる。

モノではなくコトをというアートプロジェクトの手法は、たとえばこうした反芸術の精神から立ち上がっていることも確かだ。想いを形にしない方法で伝える……。なぜかこんなふうに壮大な歴史に対抗するような考え方でレクチャーを聞いている時、華厳経の「華」はフラワー（モノ）ではなく、人々の行い、存在そのものであると聞いて、芸術表現を特別なものと捉えすぎている自分に気がついた。人が何かを表現したいと思うのは当然であって、それは小さな行いである。でもそれが大事だということ。「大きな力でつくるな、たくさんの富でつくるな」も「尺布寸鉄」も「一針一草」も、アートプロジェクトがやりたいことと確かに通じている。

千年以上前からこうしたコンセプトがあったと考えれば、対抗心ではなく、「歴史は現代史」というタイトルがすっと自分の中で腑に落ちた。自分の作品を千年後まで残したいと考えたことがないのは（表現者としてすべてをここに賭ける人も少なくない）、壮大なコンセプト（土台）のある奈良で生まれ育ったことが影響しているかもしれず、それはやはり幸運だったと思える時間だった。

受講者の声

小さな力をたくさん

大仏殿は創建や再建の際、民の小さな力をたくさん集めてつくられた。それこそが当時の人々の広い信仰を集めた要因ではないかと思う。もし今、大仏殿が破壊されたとしたら、誰も知らないうちに国家の力で再建されてしまうのではないだろうか。しかしそれでは、かつての人々の意思は現代に生きる私たちに伝承されず途切れてしまう。質疑応答で、現代では当時のような祈りや願いのこもった工芸品が生まれにくいという話題が出た。この問題にもどこか通じるものがあると感じた。**小林裕香**

先人に学ぶ

古代においても、現代と同じように人は悩み苦しみ、逆境の中でも前を見て、難局を乗り越えてきたことを知った。だからこそ、先人たちに学ぶことが大いにあると感じた。「元気いっぱい、幸せいっぱいの人が仏像をつくったりはしない」というお話も興味深かった。奈良に遺された仏像を、そんな眼差しから改めて見学してみたいと思った。**鈴木直子**

いつの時代も「人」（の思い）で動いていく

度重なる廬舎那仏と大仏殿の焼失に際して、重源や公慶は自らの人間的魅力や想いをもってたくさんの人の心を動かし、その再建を先導した。教科書では特定の人物が時代を動かしてきたように語られるが、背景には多くの人々の想いや気持ちがあり、それが現代につながっている。歴史のお話をされる西山先生の姿も魅力に溢れていて、心動かされるものを感じた。時代を動かすのは、いつも「人」（の思い）である。**櫻井莉菜**

第二回「お寺にみる、拠り所としての共有空間」

河野良文（大安寺貫主）＆小山田徹（美術家／京都市立芸術大学教授）

古来より祈りと学びの空間として地域の精神的支柱であり続ける大安寺の河野良文貫主と、カフェや焚き火など人々が集う共有空間の開発を手がけてきた美術家の小山田徹さんに対談していただきながら、まちの中でさまざまな背景をもつ人びとが出会い、語り合い、互いの存在について認め合う場のあり方について、思いを巡らせました。

社会彫刻とは——社会の中に共有空間をつくる

小山田　ドイツのヨーゼフ・ボイスが「社会彫刻」という概念と言葉を残してくれたおかげで、彫刻作品をつくらない私が、京都市立芸術大学で彫刻の教員をしています。社会に必要な制度をつくったり、既にある社会の何かを変更したり、そういうことも社会に彫刻を施すという概念で捉えられる。アートの視点から見ると、いろいろな社会活動を社会彫刻という言葉で捉えることできるということを、ボイスは理念と言説と行動で示しました。私は美術家という立場で、人々が一緒に時間を過ごしたり何かをシェアしたりするための共有空間を社会の中につくりだすことを実践しています。ですので、社会彫刻の範疇に私の活動も入るのかなと思います。

私は美術家という活動歴があるので美術から入っていくというだけで、できあがるものは別にアート作品でも何でもなく、シェアされる。つくっている最中に美術の何かが用いられるという感じです。例えば大工さんだったら大工という立場で、お医者さんだったら医者の立場で、幼稚園の先生だったらその立場で、共有空間をつくっていく。今日のこの場のようなお寺だったら、そこに属している方が共有されるものをつくったらどうなるか。そういう感じで活動をしています。

縁があって今日は大安寺で行わせていただいていますが、まずは河野さんにここの成り立ちやベーシックな部分についてお話いただいてから、もし自分たちでこういう場所を使えるとしたら、どういうことをしたいか、どういうことが可能か、何が必要かということを、皆さんで意見交換したり、最終的にはアイデアを育てていく種をつくれたらと願っています。

大安寺の成り立ち——壮大な伽藍と八八七人のエリート学侶

河野　皆さん、今日はようこそおいでいただきました。この大安寺は日本で一番古いお寺の一つで、聖徳太子の建立に始まると言われています。その後、飛鳥で天皇が建てた最初の大寺として成立し、大官大寺と呼ばれました。飛鳥に参りますと、大和三山の一つ、天の香具山のちょっと南の麓に、大官大寺跡という石碑が一つだけ立っている場所があります。飛鳥時代には国家筆頭寺院ということで壮大な伽藍が建っていたわけですが、そこにできたお寺が、平城遷都でこの場所に移されて大安寺となりました。ここは平城京の六条四坊という地にあたります。皆さんが入ってきた門、そこに昔は南大門があったのですが、その門の前の狭い道が六条大路で、まっすぐ西へ行くと薬師寺の中門の前に至る。その六条大路の四坊というところに壮大な敷地をもって成立したのがこの大安寺でして、平城京では最大規模のお寺でした。

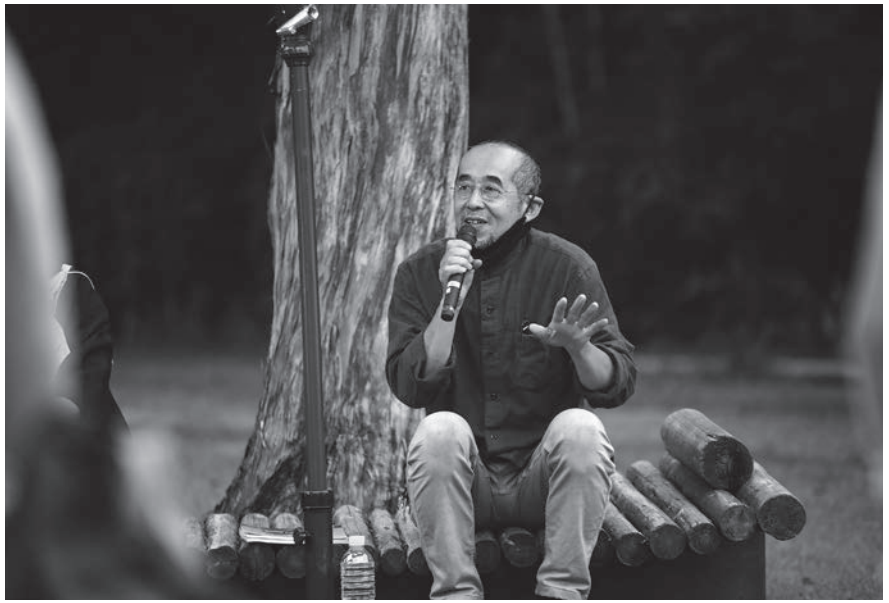
この辺り一帯には大伽藍が立ち並んでおり、八八七人の学侶が居住していました。奈良時代の坊さんは、今の我々とはだいぶ違いまして、学問的なエキスパートでした。例えるなら小山田先生のような大学教授クラスの方々が八八七人もここにいて、様々な大陸から伝わってきた仏教を中心とする異国の文化を学んだり広めたりしていた。そんな超エリート集団の集まる場所が、この大安寺でした。

小山田　この地面の下にその歴史があると想像すると、ちょっとゾワっとしますよね。初期の伽藍では、様々な研究や勉強をして布教もするという、今でいうところの学問や大学と同じようなところで、人々が住み込んで修行をする場所だったということですね。

河野　我々が座っている背後に金堂と講堂があり、それらを取り巻くように三面僧坊ができました。僧坊とは坊さんの住まいでして、そこに八八七人の坊さんが住んでいたようです。ですからこの辺りでは、坊さんが読経に疲れてちょっと散歩したり、瞑想したり、研究書を紐解いたり、そういう生活をしていた場所だったのでしょう。

インターナショナルな最先端の学びの拠点

小山田　オックスフォード大学の中庭みたいですね。当時の国家にとって仏教は最先端の学問で、それを学ぶ場所がここにあり、アジアを中心とする様々な地域からたくさんの人々が訪ねてくる場所でもあったということですか。



河野　海外の坊さんもたくさん居住していました。はっきりと名前がわかっているのは、インドの菩提僊那です。日本に来てからずっと大安寺に住んでいて、その時に東大寺ができ、大仏開眼の導師をしたということで、よく知られています。また、菩提僊那と一緒に遣唐使船で七三六年に日本に着いた道璿という中国の坊さんもここに住んでいました。この方は華厳経や戒律の大家でした。さらに、仏哲というベトナムの林邑の坊さんもここに住んでいた。仏哲は東大寺の大仏開眼の時に、林邑楽いう南方の舞を伴う音楽を奉納したことでも知られています。それ以外にも、朝鮮半島や渤海など、海外の様々な地域から渡来僧たちが来て、ここに住んでいました。

小山田　インターナショナルな場所だったということは何となく想像がつきますが、どのようにコミュニケーションしていたのか想像がつきませんよね。サンスクリット語なのか、漢字みたいな書き物を介して対話できるかもしれませんが、話し言葉はどうしていたのでしょうか。

河野　私の勝手な想像ですが、中国に留学した坊さんも多くいましたので、中国語も会話で使われていたでしょうし、お経は全て漢訳ですから、書くのには漢字が使える。インドの菩提僊那も、インドから直接来たのではなく中国経由で来ました。何年間か中国にいらっしゃったということだと思いますから、中国語である程度の日常会話をされたのでしょう。サンスクリットについては、菩提僊那と一緒に来ていたベトナムの仏哲がサンスクリットの教科書のような物を一巻だけ残している。菩提僊那や仏哲がここで日本の坊さんに対して、サンスクリットも指導していたのではと思います。

一緒に住むことで混ざり合い、化学変化が起きる

小山田　レジデンス付きの学びの場だったというのがポイントですね。多くの人々が滞在することにより混ざり合い、伝播していく。そのなかでいろいろな翻訳が行われて、日本の文化に入ってくる。ある一定期間、一つの場所で、多くの人が一緒にいるということが重要です。

　大学がもつべき責務や理念として、自分の研究だけを深めていくのではなく、いろいろなものが出会う場所でなければならない。昨今、芸術と他大学の異分野が混ざるべきだとよく言われますが、最も手っ取り早いのは、共同の寮をつくっ

て共に生活すること。海外から一流の研究者が来日した時に短期滞在できる場所も併設されているのが理想です。授業以外で、一緒に食事したり酒を飲んだりしながら混ざっていく。その方が深い意見や知識、インスピレーションの交換が行われる可能性があるし、知的な関係だけではなく、恋愛も含めて人間関係でいろいろな化学変化が起きるのではないでしょうか。そんなふうに様々な大学が連携して共同の寮を持てたら、特に分野が違えば違うほど面白くなるのではないでしょうか。大安寺の初期の頃は、そのような化学変化が起きる環境を人々がつくりだしていたんだろうなと感じます。

河野　お寺では本当にいろいろな人が皆で僧坊に住まう。僧坊には、大坊と中坊と小子坊という区分けがあったそうですが、その一つは雑居坊みたいな感じで、たくさんの坊さんが同じ部屋に住んでいました。方丈と呼ばれる一人用の小さな部屋もありましたが、それらも長屋みたいにつながっていましたから、インドの坊さんも、中国の坊さんも、ベトナムの坊さんも皆で混じり合って、そこに日本の様々な場所から来た坊さんも混じり合って生活をしていたんだろうと思います。

共有空間では何が共有されているのか

小山田　共有空間の話にも通じますね。共有という言葉は、漢字で書くと「共に有する」です。一体何が共有されるのかというと、具体的な何かがあるわけではない。シェアオフィスでビジネスマンが交流する時には、具体的な成果や価値あるものを交換し合う感覚があると思います。今日のレクチャーでも、皆さんは学びに来ていて何かを持ち帰りたいと思い、講師やスタッフは持ち帰ってもらいたいと思っている、そんな関係性で共有がなされている。でも、今日は私やスタッフの子どももいて、共有する時間を一緒に過ごしていますが、遊び尽くしてしまって今はリラックスモードです。かれらを見ていると「何が共有されたのか」考えても、具体的なものが浮かばない。でも、ものすごく大事な何かが共有されているような感覚があります。

　ところで、最近の大安寺は多くの学僧が集う大学のような状態ではないんですよね。

学問の中心から、人が集い安らぐ開かれた場所へ

河野　今はそうではありません。奈良時代から平安時代かけては、日本の学問の中心的なお寺でしたが、その後、寺勢が急速に衰えました。江戸の末頃にはもう疲弊していましたので、廃仏毀釈の影響はそれほど受けなかったのですが、明治や大正になるとほとんど誰もいない廃寺のような状態になりました。その後、お寺を少しでも復興していこうという気持ちで、いろいろなことがなされ、ようやくこういう空間ができあがってきたところです。現在は僧侶が五人しかおらず、日頃から学問的、専門的に仏教を研究する場ではなくなりました。今は、いわば信仰の場として様々な方が自由にお参りしたり、朝に散歩で訪れたり、境内でゆっくりしたりする場所になっています。

　最近では、海外の留学生や多様な人たちと共に国際的な催しもできたらと考え、国際縁日を開いています。実は平城京時代には大安寺から少し南へ行ったところに東市が置かれ、非常に栄えていました。市場は全国からいろいろな人や物が集まってくる場所です。そこでは大道芸を披露する人がいたり、いろいろな食を楽しんだり。そんな賑わいを再現できないかと、国際縁日では食や音楽、パフォーマンスなどを披露していただいています。

小山田　ここに初めて下見に来た時、緊張しながら門を入った瞬間、ちょっと緩い感じがしました。京都の禅寺などは良い意味でも悪い意味でもピリッとしていて、粗相ができない感じが漂っていて、絶対に自由に使えない。葉っぱ一つ動かしてもダメなのではという感じ。大安寺はちょっと柔らかい不思議な感覚があって、しかもベンチが置いてある。子どもが走り回れる広さもある。それらすべてが場をつくりだす要素として、独特の方向性を誘発している。

河野　お寺は閉鎖的であってはいけない、いろいろな方に自由に出入りしていただきたいという思いがあります。奈良の有名な大きなお寺を訪れた方も「ここは初めてだ」とおっしゃるし、奈良に住んでいる方も「聞いたことはあるけど来たことはない」と言う。一昔前には整備もされておらず、もっと雑然としていたので、長い歴史と大きな名前を想像して関東からやって来て「え……本当にこれが大安寺なのか」と落胆したという方もいらっしゃった。少なくとも来ていただいた方には、古の何かを感じたり、自由な思いでゆったり過ごしたりしていただくために、少しでも整備をしようというのが今のスタンスです。

どうしたら共有空間に愛が芽生えるのか

小山田　子どもを見ているとよくわかりますが、自由にできる空間を求めています。でも、自由にできるとは一体どういう空間なのか。私も大学を運営するなかで、学生が共有空間を自主的に運営できるのかすごく気になる。学生が「自由に使いたい」と言う時には、頭の中に架空の世界があって、現実から離れた感覚で自由と言っているようにしか思えない時がある。使いたいけど掃除はしたくない、でも使う時には綺麗であってほしいとか、どのように使っても文句は言われたくないとか……そんな空間がありますか。ほとんどの共有空間と呼ばれる場所は、誰かが用意した空間です。特に公共の空間は、行政が税金を用いて準備して「さぁ、ここでくつろいでください」とか「ここで学んでください」というふうに提供されたものです。そうなると「あぁ、自由に使いたいな」と反発的な意識をもってしまうけど、責任を取らなくてよいから共有空間に愛が芽生えない。そんな関係がずっと続いてきている気がします。

　どうしたら愛が芽生えるのか。一つは、自分たちで苦労して空間をつくると、そこには愛が芽生えます。自分で切ったり貼ったり塗ったりすると、プロみたいにうまくはできないけど、愛着が湧きます。複数の人間と一緒につくると、その人たちの間に愛が芽生えて、その場を大事にしようと思うよね。そこにある空間を獲得する感じが、すごく大事なポイントだと思います。

　もう一つは、こういう場所……つまりちょっと空気が緩いところを見つけちゃって、ここで何かしたいと思うけど、自分のものではない。お借りしているという感覚がずっと付いてくる。歴史的な積み重ねのある場所だと、微妙な緊張感もありますね。でも、何となく緩い感じもあって、子どもをちょっと走らせてもいいだろうなと。けれど、他人様がお供えした物を絶対に動かすなという感覚は、親にもあるし子どもも肌で感じている。

遊びを通じた学び合いが誘発される場所

河野　そこの竹林の中に、いのちの小径と銘打った場所があります。心臓が悪くてペースメーカーを入れている人が、定期的に交換する必要があり、使わなくなったペースメーカーを納めに来ます。そのような人が、ちょっとでも癒しにつながったり、「悪くなりませんように」と祈ったりする場所です。おっぱいの形をかたどった石も置いてあり、乳がんを患っ

た人のための祈りの場所ですが、そこも自由に誰でも入っていただけます。すぐ隣の大安寺小学校から先生と遊びに来た小学生がそこに入りまして、お賽銭が置かれているのを見つけた一人の子が「こんなところにお金が落ちている」と言っているかと思えば、「いやいや、それはここに置いてある物だから取っちゃだめなんだ」とちゃんと諫める子もいる。そういうことが自然とここで行われていたのが、なんか面白いなという気がしました。

小山田　場が共有される瞬間って、まさにそういう感じです。子どもは遊びを通じて勝手に学び合いをしている。そういうものが誘発される場の歴史と空間、空気みたいなものがあって初めて、それが起こる。微妙にすべてが禁止行為ではないことがすごく大事。手を出す子がいても仕方がない、でも手を出した後に諫められて返しにくるということが起こりやすい感じ。曖昧だけど場の雰囲気や言葉ではない何かで感じることができたり、周りに言語化して律してくれる他者がいたりする。そういう関係の中で共有されていくものは、すごく大事なような気がします。でも、公共の空間だと最初から禁止行為が定められてしまっている。そういうものを打破していくためには、ここのような私的な空間と公共性が混ざった場所がもつ、ちょっと太っ腹な態度みたいなものが場をつくっていく感覚がすごく重要だと思います。

河野　お寺の門から入って本堂に入り、本堂に仏様がいらっしゃいますが、仏像の中が仏様の体内、あるいは本堂の中が宗教空間かと言えばそうではない。境内に一歩踏み込んだ時点で、そこがまさに仏様の世界に自分が入っている、そういう自然な感覚をもっていただくような場所になれたらと思っています。今、鳥が鳴いていますが、人の声や自然界の物音がそのまま仏様の説法なんだという受け取り方が自然にできる場所がいいなという思いをもっています。

小山田　お寺や神社は、朝行くと掃き清められていますよね。掃除をすること自体が修行の一つで、そういう精神性が常にルーティーンとして循環している場所です。昨日、自分が落書きした地面が、翌朝には綺麗にされて、誰かの手で整えられている。「また遊んでもいいんかな」と思いながら遊ぶ。昔は子どもの遊び場にはそういう感覚の積み重ねがあったのに、今は変わってきている気がします。「ここで完全に自由に遊んでいいよ」という空間を子どもに提供したら本当はだめなんじゃないかと。でも、ここのような場所だと、そういうものが自然に絡んでくるんじゃないかな。

　奈良は本当に物持ちのよい場所で、この地面の下にはとんでもない時間が埋まっている。そんな場所には他では変えがたい何かの力があるような気がしていて、そこで毎朝散歩したり子どもが地べたで遊んだりすることが、大事な共有性をもっている気がします。子どもが自発的に遊びを開発したり発見したりすることが誘発される場所は、今ではすごく贅沢になりつつありますが、ここ奈良にはまだまだある。たくさんの人がいろいろなアイデアでそんな場所を使っていくことを繰り返し、新しい歴史の層がこの上に重ねられていくことを夢想しています。

ディレクターの声

まずは社会教育としての共有空間を

お寺は本堂だけでなく門を入ったら仏の体内という考え方だと河野さんが教えてくれた。これは小山田さんの言う「空間を獲得する感覚」の一種の手法だと思った。「一緒に暮らすことで自然と混ざっていく」「共有される具体的なものは想定されていない」「愛が芽生える空間」「はらっぱ」「自発的な遊びを発見するちょっとした仕掛けがあればいい」。共有空間の特徴について、小山田さんはこのようなキーワードで語っていた。

レクチャー会場になった大安寺は、歴史がありながらも半分私的で半分公共のような、まさに共有空間だというお話だったのだが、場所も歴史も全然違うのに、僕はこのレクチャーを会田大也さんによるコロガル公園の解説文そのものだなぁと思って聞いていた。そう言えば、会田さんも小山田さんも現在の教育に触れ、「結果を早く求めすぎ」「もっと遅い教育を」と口を揃えていた。これはもちろん学校教育に対する指摘であり、学校教育に共有空間の概念がもっと取り入れられていくことを期待したいが、大安寺からコロガル公園までを視野に入れると、それを待たずともできることがあると教えられる。

例えば社会教育の中で、共有空間を守ったり、見出したり、新しくつくったり、いかようにもできる可能性があること、そして、そのようにして子どもたちに遅い教育を提供していくことが大人の重要な責任の一つなのだと実感した。

受講者の声

つながっていく

境内に入った瞬間、木々の間の気持ち良さそうなテントやベンチ、大人たちが何かしようと集まっている様子、子どもの駆け回る姿が目に飛び込んできた。ゆるやかに開かれた雰囲気にホッとしつつも、そこかしこに置かれた小さなダルマも含め、どこからがこの寺の日常でどこからが今日のための設えなのかわからず、ドキドキしながらみんなの輪に入る。そしてお二人の話に導かれ、いま目の前にある風景とかつてこの地で繰り広げられた光景が、ゆっくりとつながっていく。広く高い空の下、礎石跡に立ち、当時その上にそびえていたであろう塔を想像して見上げてみる。周辺の伽藍、人々のダイナミックな交流やにぎわいに思いを馳せていると、ここに暮らしていた人々の時間が、この身体や風景の延長線上にあるのだと確かに感じられた。**井上唯**

自由な場づくり、空間づくりとは？

誰かが予め用意するのではなく、同じ方向を見る者が集い、対話をするなかで次第に生まれていく場。それぞれの個性が混じり合うなかで、無理なく、自然発生していく場。自分と他者のあり方を確認し、認め合うことが、自由な場づくりや空間づくりにつながっていくのだと思った。**鈴木結加里**

社会に彫刻する

河野貫主のお話を聞いていると、頭の中に東大寺大仏開眼導師ボダイ・センナをはじめ、国内外の僧侶たちがごっちゃになりながら行き交う光景がぼんやりと浮かんだ。一方で、境内の石に置かれた賽銭をめぐり、子どもたちが何かやり取りしているのが聞こえ、そこに場が誘発する学び合いの空気感を感じた。その時、小山田先生が実践されている「社会彫刻」という理念が私の中でしっかりと姿を現した。それは木や石にではなく、空間を共有することで社会に彫刻することだという。大安寺の歴史とは、まさに社会彫刻の積み重なりだったのではないかと思った。**山本篤子**

人の心を癒す力

神社の厳かな雰囲気とはまた違う、静けさが心地よいというか、何か大きいものに包まれている、大安寺はそんな場所だと感じた。かつてここは宗派に偏らず、様々な思想が行き交う場であったと聞いた。今も人が集う場を目指して、日本人が昔から大切にしてきたものを活かしていくという考え方に共感を覚える。「寺という空間を活かして何ができるのか」、その問いに対する答えをすぐに出すのではなく、ぼんやりと考えながら過ごす。ゆったりとしたそんな姿勢にこそ、人の心を癒していく力があるのかもしれないと思った。**早田典央**

第三回「地図／マップは地域の多層性を表現しているか」

松岡慧祐（社会学／奈良県立大学准教授）

身近な存在から社会を読む学問「社会学」の研究者である松岡慧祐さんをお迎えし、世界や社会を描きだすメディアとしての地図／マップに着目し、日常生活の中で手にする様々な地図／マップを取り上げながら、地域の多層性について読み解きました。

個人と社会のつながりを考える

社会学は簡単に言うと、個人と社会のつながりについて考える学問です。私はまさに個人と社会をつなぐものとして地図があるのではないかと考え、地図を研究対象に選びました。地図を地域メディアとして捉えたり、地図をつくる実践の意義について考えたりしています。まずは地図の意味や表現の可能性について、いろいろな観点から考えていきたいと思います。

地図とは何か

地図とはその名の通り「地」の「図」です。地表の状態を図によって表したものを「地図」と呼んでいます。地図を表現するにあたって一定のルールがいくつか存在しています。地図を描くためのルールは主に三つあり、一つは「平面化」というものです。地図は通常は平面上に描かれるという前提がありますよね。つまり地図は二次元の平面的な空間表現であって、空を飛ぶ鳥のように上空を見下ろすような視点で描かれる必要がある。最近はGoogleマップのように地図を3Dで立体的に表示できる機能があるので一概には言えませんが、原則的には地図は平面上に描かれるものです。二つ目が「縮尺化」です。現実の空間を小さい紙に縮めた比率を縮尺と呼びます。例えば二万五千分の一の縮尺の地図だったら、現実の空間を二万五千分の一に縮めた比率になります。三つ目が「記号化」です。地図というのは現実をありのままに描きだすのではなく、わかりやすい記号に置き換えて表現します。

この「記号化」が地図の表現を考える上で最も重要です。それは、地図と写真の最も大きな違いだからです。写真はありのままに写しとることを前提とした表現で、例えば航空写真や衛星写真があります。これらは地表の状態を平面上に表しているという意味では似ている表現ですが、「これは載せて、これは載せない」というように現実を意図的に取捨選択して表したものではありません。ですから、地図というのは、極めて恣意的な表現であるという点に特徴があります。恣意的な表現とは「作り手にとって都合の良い表現である」ということになります。地図は現実にあるものを写しとったコピーと思われがちですが、実際にはそうではなくて、地図の作り手が表現したいもの、見せたいものを見せるように情報を編集しています。それは、現実を再構成して伝え、共有するためのメディアであると言うこともできます。これが地図を社会学的に考える上で重要なポイントになります。

メディアというのは現実をありのままに伝えるとは限らず、何をどのように伝えるかは、そのメディアによってある程度は操作や編集がなされます。最近ではフェイクニュースという言葉もあるように、現実をねじ曲げたり、全く嘘のニュースを伝えたりということもできてしまう。やはり地図もメディアなので、ある現実を強調したり誇張したり、歪めたり、逆に隠したりといったことも簡単にできてしまいます。

社会が地図をつくっている

地図の歴史を紐解いてみましょう。中世のヨーロッパでは世界の地理について科学的に正しく理解されておらず、キリスト教が強い力をもっていたので、キリスト教的な世界観を表現した「マッパ・ムンディ」という世界地図が普及していました。この地図では、世界とはヨーロッパとアジア、アフリカだけで構成されていて、アメリカ大陸はまだ発見されていない時代なので、地図上でもないものとされています。その一方で、聖書に出てくる「エデンの園」という理想郷が描かれていたり、あるいは聖書に出てくる想像上の動物が描かれていたり、現実とはかなり乖離した空想の世界地図でした。しかし当時の社会では、この世界観こそが正しい世界を表していると信じられていました。

現代では、地図は正確に科学的に描かれることもありますが、今でも「空想地図」というものが存在しています。今和泉隆行さんは、地図を分析して理論的に「中村市（なごむらし）」という架空の都市を描いています。実際にはこんな都市はどこにも存在しない。でも実際に地図を見るとどこかに本当にありそうな不思議な空想地図です。このように、地図は現実にはないものをあるように見せかける、魔力をもったメディアだとも言えます。このような魔力というのは、作り手が生みだすだけではなく、社会によって生みだされている

と考えることもできます。

先ほどの中世ヨーロッパの「マッパ・ムンディ」のように、宗教的な世界観を真実として受け入れる社会もあれば、「中村市」の空想地図のように、正確無比に描かれた地図をリアルにみなす社会もあるわけですが、その背景には宗教に重きをおく社会、あるいは科学や経済に重きをおく社会、というように社会の文化や制度の違いがあります。つまり、その社会が何に価値をおくかによって地図の表現も変わり、その表現に対する認識も違ってきます。社会のあり方によって地図にリアリティを醸成する魔力みたいなものが生まれると考えられます。もっと簡単に言うと、時代や社会によって、地図の描き方や見方が変わってくるので、その意味で言うなら、地図の見方をつくっているのは社会であると。つまり地図を実際につくっているのは特定の人間や組織であるとしても、その人間や組織というのは必ず社会の影響を受けて地図をつくっているわけですから、そう考えると社会が地図をつくっていると言えるのです。

地図は社会の多層性を表現している

私たち個人は、世界や社会、都市の全体像を見渡すことができるでしょうか。全体像を見渡すためには、その全体像を囲む境界線というものを認識する必要があります。たとえ飛行機やタワーから見渡せたとしても、どこからどこまでが奈良県かという境界線はわからない。まず現実がそこにあって、その現実を再現しているのが地図であると考えがちですが、私たちの認識の上では現実よりも先に地図があり、地図に境界線が引かれることによって、その境界線は現実のものとして認識できるようになる。だから地図というのは必ず現実に先行していると考えられます。そう考えるなら、人は地図を見ることによって現実を理解し、地図は現実に先立って社会的な現実をつくりだすものであると言えます。つまり、私たちは地図を見ることによって初めて、世界や社会の全体像を見渡すことができる。逆に言うと、地図が世界や社会の見え方を規定していると言えます。

その一方で、CHISOUのキーワードである「多層性」という観点で言うと、地図は社会の多層性の表現であると言うこともできます。というのも、地図では、どの範囲を描くのかということに加えて、どんなテーマで描くかということも重要になってきます。最初にお話したように、地図は写真と違ってありのままに描くのではなく、必要なものを取捨選択することで成り立っている表現ですので、何を選択して何を捨てるか、何を載せて何を載せないかということを決めるために、特定のテーマが設定されることになります。例えば、単なる奈良県の地図ではなく、奈良県の観光スポットを紹介する観光マップが描かれる場合は、「観光」というテーマが選択され、関連するスポットが選択されて地図に掲載されることになります。その場合、単なる奈良県の地図という平板な地図だけでは見えないものが、観光という切り口から深掘りされることになるので、それによって地図はより多層的な表現になる。もちろん観光という要素だけではまだまだ浅いかもしれないので、もっと多様なテーマで地図を描いていくことによって、地図はより多層的に表現できるようになるのだと思います。「全域性」というのが横軸だとすると「多層性」というのは縦軸ですね。地図には空間の広がりを平面的に表現するという側面と、空間の「地層」を深く表現するという側面もあるということです。

地図の断片化

現代社会における全域性の変容をおさえる上で重要な観点として、地図のデジタル化という現象がありますが、それ以

前の紙の時代から、すでに変化の予兆がありました。それは、地図の断片化です。日本では急速な経済成長を遂げた一九七〇年代に、地図は人々が消費や観光を楽しむためのガイドマップとしての性格が強まった。例えば七〇年代には『an・an』とか『non-no』のようなファッション雑誌が創刊され、その中に旅行記事が掲載されました。その影響でこの時代にはこれらの旅行記事を読んで旅に出る女性たちが急増したと言われています。地図の描き方も、イラストを使い距離とか縮尺はあまり正確ではなく、現実をかなり歪めてデフォルメしている。その代わり若い女性が関心をもちそうな娯楽スポットやグルメスポットを強調したりだとか、あるいはそこで遊ぶ人のキャラクターを描いてみたりだとか。イラストで表現することでなんだか可愛い、楽しいイメージが演出されています。

また、同時期には都市情報誌というのが次々と創刊され、東京や大阪のような大都市では、学生運動と結びついた「カウンターカルチャー」が台頭し、小さい劇場や映画館、ライブハウスが増加しました。マイナーな映画が上映されたり、学生の芝居やライブが開催されたりしました。そのようなイベントの情報を網羅していたのが、この都市情報誌でした。そこには小劇場やミニシアターを案内するためのガイドマップが掲載されており、街ごとに詳しいマップが掲載されるようになりました。それから九〇年代になると、『東京ウォーカー』や『Hanako』といった新しい都市情報誌が創刊され、こういった情報誌は、七〇年代のようなカウンターカルチャーを紹介するというよりは、大衆をターゲットにした情報や流行、デート情報、グルメ情報が狭いエリアごとに断片的にマッピングされるようになります。

これは利便性を追求していった結果であって、合理性や効率性を追求する社会では自然な流れではありますが、やはり地図が断片化されていくと、全体がどうしても見えづらくなって、個人の地理的な認識まで断片化してしまう可能性があると思います。私たちが地図を通して見ているのは、全体ではなく、断片を見ていることが多い。そうすると特定のエリアのことはよくわかるけれど、そのエリアの外のことはよくわからなかったり、他のエリアとの位置関係がよくわからなかったりするということです。人間の空間認識というのは完全なものはあり得ないので、穴が多いのは当たり前ですが、地図が断片化していくことによって、人々の地理的な認識までも断片化したり、断片性が強まったりするというのは確かだと思います。

地図のデジタル化

地図の断片化をさらに進行させたのが、地図のデジタル化という現象です。特にGoogleマップのようなスマホの地図アプリが普及したことによって、地図はそれさえあれば事足りるようになりました。このスマホの地図アプリで特に重要なのがGPS機能が付いているということです。GPS機能が自分の居場所を常に感知し、地図の中心に自動的に表示してくれている。そうすると自分で地図を見渡して自分の居場所を探す必要はなくなるわけですね。地図アプリというのは、エゴセントリック・マッピングと呼ばれる自己中心的な地図を自動的に表示する技術を導入することによって、自分のいるところだけを見るという、非常に断片的な地図の見方を誘発しました。

また、GoogleマップではGPSを利用したナビゲーション機能が導入されたことによって、カーナビと同じように目的地までのルートをリアルタイムにナビゲートしてくれます。地図を見渡すどころか、地図を読むことすら必要なくなり、ナビゲーションに従って道を曲がるだけで目的地に効率的に辿り着くことができるようになりました。これはまさに地図を自己中心的なものにして、究極的に断片化させる技術だと思います。

地域メディアとしてのマップ

八〇年代頃から多様な地図やマップが行政や市民によってつくられることが増えてきました。例えばその先駆けはガリバーマップと呼ばれるもので、床に広げた巨大な白地図に、住民たちが生活者の視点で地域の魅力的な場所を自由に書き込んでいくことによって、地域への愛着やコミュニティ意識を醸成するという試みが実践されました。一九九一年には、水俣病問題を抱える熊本県水俣市で、水俣病問題に対処して地域のイメージを再生するための運動として、環境資源をイラストマップに落とし込む地域資源マップを、住民が主体となってつくりました。九〇年代以降は、身近な地域の中で、環境に良いものと悪いものを世界共通の絵文字とアイコンを使ってマッピングし、グリーンマップをつくるという国際的なプロジェクトが、日本でも展開されるようになりました。

さらに二〇〇〇年代になると、文部科学省の奨励によって、小中学校の校区内で事件や事故が起こりそうな場所を

マッピングしていく、地域安全マップの取り組みが全国に広まっていきます。さらにまち歩きブームも起こり、まち歩きマップが各地でつくられるようになっていきました。まち歩きマップが従来の観光マップと違うのは、訪れる観光資源が何もない地域やまちに、固有の歴史や文化資源があるということを、地域住民が再発見するためにつくられていることです。また、防災マップが地域で盛んにつくられるようになりました。災害時の危険度を表す災害ハザードマップは、データに基づいて専門家がつくりますが、防災マップというのは、災害が起きた時の行動の指針として、どこに避難所があるのか、備品があるのか、どんなルートで避難すれば良いのかなどの防災に関する情報を地域住民がマッピングしたものです。このように色々なテーマのマップが地域でつくられるようになり、マップが地域メディアとしての役割を果たすようになってきたと言えます。

地図とマップの相違点

次に「地図」と「マップ」という概念について考えていきましょう。どちらも英語に訳すと「map」になりますが、私は地図を「Standard map」、マップを「Alternative map」と便宜的に訳すことにしています。地図は、通常の地図に「都市地図」や「地形図」、「日本地図」のように表示されるような、情報に特殊性や偏りが少なく、一般的な要素を正確に表現する地図のことを表しています。特定のテーマが設定されているわけではないので、地図に掲載されるのは、道路や駅、あるいは郵便局、スーパー、コンビニのように、一般的に目印になるようなものを中心に掲載されています。Google マップも基本的には地図の方に含まれます。もう一つの特徴は、行政区画に基づいて描かれるということです。行政区画というのは、都道府県や市区町村など、いわゆる住所に掲載される地名です。正確な測量データによって、国土地理院のような公的な機関や地図制作を専門とする会社によってつくられます。縮尺や距離は正確ですが、正確であるがゆえにそれだけでは表現しきれないものがたくさんあります。

そこで必要になるのがマップと呼ばれるものです。これは、あるテーマや主題に沿って特殊な要素が選択され、それらが重点的に掲載されたものです。例えば観光マップ、グルメマップは、観光やグルメといった特定のテーマをもっているのでこちらに分類できます。特徴としては、地図上に表示される地域の範囲が必ずしも行政区画に縛られず、狭いエリ

アに限定してつくられることが多い。例えば、梅田駅周辺や難波駅周辺、近鉄奈良駅周辺のように、駅中心のエリア対象でつくられることもあり、こういった行政区画に縛られない、曖昧で緩やかなエリアのことを「文化単位」と呼びます。また、地図とマップのデザインを見ると、地図というのは正確につくられている反面、無機質でシンプルな表現になりやすい。それに対してマップは、作り手の意思によってデザインできるので、地図にいろいろな演出を施すことができるし、自由にテーマやエリアを設定できます。

マップは地域の多層性を表現するレイヤー

地図は行政区画という公的な空間を表現し、専門機関によってつくられるものなので、それはある種の制約があると言えます。それは行政により定められた機関によって、正確な測量データに基づいてつくられるものなので、表現としての多様性みたいなものはあまりない。実際にそれをつくることができるのは公的な機関や専門機関だけなので、一般の市民は地図の制作に関与することはできません。一部の組織や人々に権力を握られた、ある意味で権力的な地図であると捉えることができます。それに対して、マップは誰もが制作に関与できますし、表現としての自由度も多様性も高いので、権力的な地図にはないような多様なイメージや地図の情報を生みだすことができるわけです。ですから、権力的な地図に対して、マップというのは自由で多様な表現を許容するという意味で、脱権力的な地図として捉えることができます。

一枚の地図だけでは、複雑化する社会や都市を表現するのが難しくなってきているなかで、このような多様なマップがつくられることによって、地図からこぼれ落ちたイメージや情報を補完して、地域の多層性を表現できる可能性があると言えます。別の言い方をすると、マップというのは地域の多層性を表現するレイヤー、つまり地層の一つである。そのため、マップをつくるということは、地域のどのレイヤーを切り取るかによって、地域のイメージを編集する、あるいはデザインする営みと言い表すこともできます。多様なテーマのマップをつくり、レイヤーとして積み重ねていくことによって、地域の多層性を表現することを、私はマップの「テーマ・レイヤリング」と呼んでいます。マップもそれ一枚だけでは一元的なものに過ぎないのですが、同じ地域でいろいろなテーマのマップを蓄積することによって、地域のイメージがより多層的なものになる可能性があると考えています。

ディレクターの声

物議をかもす〈マップ〉は可能か？

〈地図〉は制約があって権力的、〈マップ〉は自由度が高く開かれていて脱権力的なメディアという説明を受けて、アートで言うところの「ホワイトキューブ」と「アートプロジェクト」の関係に近いものを感じた。

〈マップ〉で紹介された事例は、住民自治や環境問題、防災、地域資源などがテーマになっているものが多く、社会にとって誰も文句の言う余地がない「よいもの」を前提に制作されているように思えた。このこともまた、アートプロジェクトが「地域アート」として批判される場合と似ている。個人的には、身の危険や法を犯してでも社会に表現を投げかけるストリートアートが、時にアートプロジェクトのあり方を更新していくと考えている。では〈マップ〉において物議をかもす表現の事例はあるのだろうか。やばい〈マップ〉、気分を害する〈マップ〉、法を犯した〈マップ〉……、そうしたものに〈マップ〉をさらに面白いメディアとして更新していく可能性を感じた。

ワークにおける新しいマップのアイデアでは、プライベートとパブリックを交換するという自身の一貫した関心から、洗濯物のマップ（一般家庭の洗濯物が眺められる場所を示したもの）や、リビングのマップ（ストリートビューは家の外観しか映さないが、家をめくり返して各家庭のリビングの写真だけが地図上に配置されたもの）などが思い浮かんだ。

受講者の声

地域の多層性を読み解く

「地図は恣意的な表現である」という言葉で、これまでなんとなく利用していた地図が、実は単一の視点から地理情報を見たものでしかないと気づかされました。複数の視点をもつことでしか見つけられないものもあるし、そこから地域の多層性を読み解くこともできる。そう考えると、今まで自分が関わってきた地域を別の視点で見るとどのように見えるのか、興味が湧きました。また、技術の進歩によって地図が断片化していくという話では、VRやARなどの技術が発展した先に地図はどのような姿になるのかと考えました。**古江晃也**

時代レイヤーマップ

地図やマップの種類によって、出会うもの、気づくことが変わるのが面白い。反面、そこに書かれていない存在を無意識に切り捨ててしまう怖さもあり、持つのをためらうことがある。今回のレクチャーで、既存の観光マップには現在の情報はあるが、「別の時代の視点」がないと実感した。そこで、かつての光景を豊かに想像するためのマップをつくりたいと考えた。その時代ごとの風景や人々の暮らしぶりを伝えるコラムや図をふんだんに盛り込み、そこに現在の地図情報のレイヤーを重ねる。そうすることで、残された痕跡や地形をとっかかりに、場のスケール感を体感しつつ、当時の光景が実感をともなって目の前に立ち上がってくるのではないか。さらに別の時代の情報を重ねていってもよい。**井上唯**

一期一会

地図に対する新たな視点を与えてくれる、とても興味深い内容だった。中でも「地図が社会をつくる」という考えは面白い。現代の多様性を認める社会が地図の断片化を加速させ、結果としてマップがより多様化していくというように、地図と社会は一方向ではなく相互関係にあると感じた（レクチャーでは地図とマップを違った概念で捉えている）。一方で、多様化による情報量の増加に対して、自分が本当に必要とするものに出会うことが困難になっているのではないかという危惧もある。ただ、多様性の社会だからこそ自分の欲しい情報だけでなく、一期一会の精神で情報との偶然の出会いを楽しむ需要的な態度も悪くないかもしれない。**早田典央**

第四回「農による自給的生活文化の継承と創造」

三浦雅之（農業家／株式会社「粟」代表取締役）＆ラナシンハ・ニルマラ（観光社会学／奈良県立大学専任講師）

奈良の中山間地である清澄の里で、在来作物の調査研究・栽培保存に取り組む農業家の三浦雅之さんに、地域に根ざした活動「プロジェクト粟」を介して世代とコミュニティをつなぐ自給的生活文化の継承と創造についてお話いただきました。コメンテーターとしてお招きしたのは、スリランカの在来資源の価値を掘り起こす取り組みについてフィールドワークをしている観光社会学者のラナシンハ・ニルマラさん。三浦さんご夫妻が営むレストラン「清澄の里 粟」でお二人によるお話を聞いた後、周辺を歩いて自然環境や畑を見学しました。

［パート1］三浦雅之さんによるレクチャー

「藝」の語源に農業あり

まず初めに、芸術の「藝」の語源についてお話したいと思います。亀の甲羅に刻まれた文字「甲骨文」と、青銅器の中に書かれていた文字「金文」がそもそもの起源ですが、実は農業を意味しており、女性が木を植えている姿から文字が生まれました。漢字研究家として有名な白川静さんの『字統』にも書かれています。今日、ここで私が農業のお話をするのは、ある意味で必然なのではと感じています。

「粟」に込められた意味

お店の屋号もプロジェクト名も「粟」ですが、大切な意味が込められています。大和言葉の研究者、林英臣さんの著書によると、大和言葉では「あ」にはすべての始まりという意味があり、「わ」にはすべての調和という意味がある。聖徳太子の「和を以って貴しと為す」という言葉もそうですが、和を大事にしようとか、友達の和をとりもつというように、今でも調和のイメージで使われますよね。

粟には、いろいろ縁起の良い意味が込められていて、旧暦の中にある「一粒万倍日」という事始めの吉日は、粟から生まれた言葉です。一粒のお米の種を蒔くと、どれくらいに増えるかご存知ですか。様々な品種がありますが、私たちが普段食べているヒノヒカリやコシヒカリなどは二千粒くらいに増えるものが多く、たくさん採れる品種だと四千粒くらい。ところが粟は、一粒蒔くと一万粒くらい増える。豊穣を最も象徴している穀物なのです。

「プロジェクト粟」を支え合う三つの組織

伝統野菜の種を守り広げていく、その過程で地域を活性化していくという目標をもって「プロジェクト粟」は生まれました。本日皆さんにお越しいただいている、奈良市高樋町を中心とした精華地区（旧五ヶ谷村）、別名が清澄の里と呼ばれるエリアが、そのフィールドです。人口は約千人、家の数は約三百軒で、典型的な村です。奈良の市街地にも近く、この標高が百三十メートル、そして車で五分ほど走ると四百メートルのところもあり、平地から高原までいろいろな気候をもっている中山間地域です。

我々が考えた事業スキームは三角形でして、「プロジェクト粟」では三つの組織を運営しています。まず、様々な伝統野菜の調査研究や在来ヤギの保存活動など、公益の活動を行うNPO法人清澄の村。地域の各世代の中心人物が役員として加わってくださっています。この二十年間で奈良県全域を回り、地域に眠っている在来作物や伝統野菜を調査し、どのように活用され受け継がれてきたのかを調べてきました。種をお預かりし保存するシードバンク事業も行っております。次に、この中山間地域を活性していくために地元の集落営農を行う組織「五ヶ谷営農協議会」をつくりました。様々な遊休農地の対策を行ったり、伝統野菜を実際に計画栽培したりして、それを三つ目の組織である株式会社「粟」の飲食事業や加工品事業ですべて買いとり、レストランの食材として用いたり、商品開発を行ったりします。

これら三つの組織で、伝統野菜の種の調査と保存、栽培、活用という三つを連携して行う「六次化」が、「プロジェクト粟」のスキームです。伝統野菜を守り継承していくことは、お金にならなくてもやらなければなりませんが、実際に自然な形で継続していくためには、生産して活用され、皆さんが喜ぶから皆がつくりたくなり、またつくっていくというサイクルを生むことが一番です。そのための仕組みを考えた末に、これら三つの組織を立ち上げるに至りました。

今皆さんがいらっしゃる農家レストラン「清澄の里 粟」ですが、二十一年前は農家レストランという言葉さえありませんでした。今では、全国各地で地域活性の手法や、農家が付加価値をつけて営みを継続していくための方法論として、非常に注目されています。ヤギが暮らすなか、この里でつくられた伝統野菜が中心のお料理を提供しています。一つのコースで五十種類以上の食材をお召し上がりいただけます。年間百五十種類ほどの野菜を栽培していますが、皆さん馴染みの

ないものばかりですので、できるだけ五感で感じて食べていただきたいと思っています。

在来作物を活かして新商品を開発する

また、特産の五ヶ谷生姜を使ったソフトクリームなど地域資源を活用した新商品開発も大学と連携して行っています。奈良には六種類の粟があり、その中でも最高級といわれる「むこだまし」。ほぼ絶滅していたのですが、たまたま種を持っていらっしゃったおばあさんと出会い、今では約三百坪の畑で生産しています。この「むこだまし」を加工して「粟生」という和菓子をつくっています。平城京遷都千三百年の時に、皇太子だった今の天皇陛下が春日大社を御参拝されたのですが、そこで提供する和菓子として「粟生」を選んでいただきました。私たちは地元で生産することにこだわっていますので、大量に粟を生産できない。お土産にすればたくさん売れますが、今は店で提供させていただくにとどまっています。

他にも様々な食育の活動を行っています。いろいろな野菜の絵が店内に飾られていますが、天理市に暮らしている作家さんが、私たちがつくった野菜を十六年間描き続けてくれています。その絵を使ったカルタを食育の教材としてつくりました。今までずっと伝統野菜を守りつなぐ活動をしてきましたが、さらにそれを広げていくような取り組みにも力を入れています。

生物多様性を保全するための取り組み

「プロジェクト粟」では、近畿大学と十年以上連携して、生物多様性を保全する取り組みを続けています。例えば、レッドデータに載っている世界最小のネズミ、ニホンカヤネズミのような希少な生き物が生息する豊かな自然環境が奈良にはまだまだあります。それを守っていくために、生物多様性も視野に入れた農業の取り組みを行っています。その一つが、絶滅したペタキンと呼ばれるニッポンパラタナゴを復活させるプロジェクトで、この店の裏でペタキンの繁殖に取り組んでいます。この魚が生息できる環境は、非常に健康的な生態系であることを表しています。伝統野菜だけでなく生物多様性も守っていくために、この水を使った農作物を新しく商品開発し、行政のお金に頼らず自走していける仕組みをつくっていこうとしています。

これからヤギの話をしようと思っていると、ちょうどペーター君とハナちゃんが来ましたね。脚が短い「シバヤギ」と

いう在来種のヤギでして、近年は減少しています。ちょうど二十年前に飼育を始めて、これまで三十九回の出産を経て、七十九頭が生まれました。いろいろな方々にヤギをもらっていただき、ネットワークができていくような形で、在来種のヤギの保存をしています。かれらは可愛い上に、お店の仕事を三つほどしてくれます。雑草を一緒に刈ってくれたり、野菜くずを食べて土に返してくれたり、接客もしてくれる、欠かせない存在です。ちなみにペータ君はカメラ目線とポージングが完璧ですので、一緒にお写真を撮りたい方がいらっしゃればぜひ。

奈良に眠る資源を掘り起こす「はじまりの奈良フォーラム」

もう一つの取り組みとして、奈良で眠っている歴史的、文化的資源を掘り起こしてアーカイブ化したり共有したり、もしくは行政関係者やメディア、クリエイター、研究者、事業者、農家が協働して活用したりすることにより地方創生をしようという目的で、「はじまりの奈良フォーラム」を月に一回開催しています。奈良発祥のものがいっぱいありまして、例えば御所柿は日本初の完全甘柿ですが、日本一の柿博士である浜崎貞弘さんに講義していただいたりして、月刊誌『ディスカバー・ジャパン』で記事にまとめてアーカイブ化しています。

食べる人の顔を思い浮かべてつくる伝統野菜のエッセンス

妻の陽子と『家族野菜を未来につなぐ』（学術出版社、二〇一三年）を著した翌年、国連は国際家族農業年を定めました。当時、日本では大規模化と付加価値化という二本柱で農業政策が進められていたので、小さな農業に注目する風潮ではなく、国際家族農業年は普及しませんでした。世界では人口が増えすぎて農業が限界にきています。食糧不足を打破していくために、多収の作物をつくる品種改良や生産技術の向上に加えて、家庭菜園やプランター菜園、屋上菜園などで皆が少しずつ食べ物をつくるということが重要です。このような小さな農業を見直そうというのが国際家族農業年です。その中で在来作物が大きな役割を果たすと私は思っています。

例えば、うちの村には親子三世代で「椿尾ごんぼ」という伝統的なゴボウをつくっているご家族がいます。売るためではなく、自分たちが食べたり、お歳暮としてお世話になった方々に配ったりしている。誰かの喜ぶ顔を思い浮かべながら生産を続けてこられました。私は調査に行った時に必ず二つの質問をしますが、一つはなぜつくってこられたのか、もう一つはどうしてつくっているのかということ。多くの方々が当たり前という顔で「つくりやすいから」とおっしゃいます。もう一つについても、当たり前という顔で皆さんこう言うんです。「美味しいから」とか、お孫さんを思い浮かべて「誰々が好きやから」と。そんな言葉にたくさん出会うものですから、これは伝統野菜や在来作物をつくっていく時の一つのエッセンスなのだと気づかされました。

「つくりやすい」ということは気候風土に適応しているということ。「喜ぶ顔が見たいから」というのは、個人の嗜好性を大事にしているということです。今、食の安心安全が叫ばれているなかで、これほど大切な言葉があるでしょうか。食べる人の顔まで思い浮かべて野菜をつくる農家は少ないと思います。農業の変遷の中で、大きな農業だけでなく、小さな農業も組み合わせて、人類の課題に取り組んでいかなければなりませんが、伝統野菜をつくってこられた方々のこのエッセンスが、これからのキーワードになっていくのではないでしょうか。

「七つの風」というコンセプト

伝統野菜は、現代の民藝ではないかと考えています。柳宗悦が提唱した民藝は、もともと日本がもっていた手仕事や生活文化の素晴らしさと技を表現する心でしたが、いつしか民藝運動は物が対象になり金持ちの贅沢品になってしまった。民藝研究者の鞍田崇さんとお会いした時、伝統野菜がその役割を果たす可能性があるという話になりました。伝統野菜は、それ以外の野菜と比べて、「七つの風」に非常にリンクしているからです。「七つの風」というコンセプトは、地域に眠る新しい知を見つけだす一つのまなざしになるものです。

一つ目の風は、その地域特有の「風土」です。標高や風の流れ、降水量など、その地域がもつ最もベーシックな性質である風土を活かして、人間は生きていくために農作物をつくります。この「風味」が二つ目の風。農作物や酒、果物、山の幸などがあります。霜が降りると白菜が甘くなると言われますが、同じ品種でもその地域特有の気候だからこそ生まれる風味があります。

風土の中で風味をつくっていくなかで生まれるのが、三つ目の「風景」です。例えば、棚田は自然の原風景ではなく、人間の営みと自然のコラボレーションから生まれた美しい風

景です。奈良だとどこにでも柿がありますが、いつかどこかで誰かが柿を植えているからこそです。四つ目の風は「風習」。生きるための知恵を指しており、食文化や伝統芸能も含まれます。日本には四季があり、細かく分けると二十四節気になる。昔の人たちは五日ごとに自然の変化を感じていたので、さらに七十二候に分けられる。昔は皆が当たり前のように用いていた生活の知恵でしたが、しっかり見つめ直すことが、これから大切になっていくのではと思います。

五つ目の風は「風物」、つまり生活工芸のことです。人間国宝がつくる美術工芸もありますが、特に大切にしたいのは生活工芸です。江戸時代では九十九％以上の物が自然から生まれていましたが、現代はプラスチックや石油製品が大きな問題になっています。そもそも人間は自然の中で自然を活かして生きてきたので、そのような生業に再び目を向けていく必要があります。

六つ目は「風俗」で、生活文化を指しています。WHOが定めるワークライフバランスは八時間睡眠、八時間労働、八時間余暇ですが、それとは異なる世界がいろいろある。第二次世界大戦後、日本人研究をした海外の文化人類学者が、日本人は遊ぶこと、働くこと、学ぶことが渾然一体となった素晴らしい民族であると言いました。渡辺京二さんが『逝きし世の面影』（平凡社、二〇〇五年）でその時の言葉をまとめていますが、そもそも日本人は遊・学・働が融合した最高の生活文化をもっていたのです。

それら六つの風を感じるなかで生まれる日本人の心持ちや価値観、すなわち「風情」が最後の風です。例えば、営農協議会の会長は農作業で昔ながらの「はざ掛け」を続けていますが、これによって子どもや老人が手伝える関わりしろが生まれます。関わりしろがあることで、かれらが見聞きする景色や出来事まで食卓に隠し味として伝わっていくのではないか。そのようなものが伝統野菜の中に眠っているのではないかということをお伝えして、レクチャーを締めくくりたいと思います。

［パート2］ラナシンハ・ニルマラさんによるコメント

ラナシンハ・ニルマラ　三浦さんのお話を聞きながら、スリランカのことをいろいろと思い浮かべていました。店に入ってすぐに気づいたのが、蛇のような形のヘビウリ。スリランカにもそっくりなセイロンウリがあります。奈良だと普通のスーパーでは売っていませんが、ファーマーズマーケットに行くと手に入る。スリランカでも伝統野菜のようなものを扱う小さなお店で買えます。現代はファーストフードで世界がつながっていますが、三浦さんがインドからその種を持ってきたとおっしゃっていたように、健康に良い伝統野菜で世界がつながるというのは本当に素晴らしいことだと感じます。

スリランカでも最近は伝統野菜がもつ健康面での意義が再認識されて、伝統野菜を扱うレストランもあります。例えば、スリランカの伝統的な米の種類は約三百以上ありますが、普段食べているのは三種類とか五種類くらいです。そういった多様な種類を再発見して、シードバンクみたいに種を保存していこうという動きも少しずつ見られます。スリランカの場合は、政府であれ非政府組織であれ、若い人がいろいろやり

たいと思っても、ちゃんとしたリーダーシップがないということが大きな問題ですが、若い頃から三浦さんが実践してきたということは、すごく重要なことではないかと感じました。

人が生き残るために本当に大事なものとして、食べ物、水、綺麗な空気の三つがある。経済がどれほど発展しても、人が生き残るために必要なものは変わらないのに、それが無視されるような生活を世界中でしてきました。コロナ禍でスリランカでは厳しいロックダウンが課され、全く家を出られなくなり、お金があっても食べ物を確保するのが難しい時期が一ヶ月ほど続きました。そのような時にSNSでは家族菜園をしようという動きがありました。スリランカの人々はアパートやマンションではなく、小さな庭のある家で暮らしているので、都市に住んでいる人でも栽培できます。若者も栽培してSNSにアップしていました。スリランカではブームが起きても後で全くしなくなることがあるので、継続していくことが大事です。SDGsで謳う「飢餓をゼロに」という目標も、持続可能な農業と結びついています。どこの国であれ地域であれ、食料を他の国や地域に依存しないこと、自給自足を考えていくべきだということを、コロナ禍から学びました。そういった面においても三浦さんが実践されていることは非常に意味があると思いました。

新型コロナウイルス感染症のような病気に対抗するために、伝統野菜などの健康的な食を心がけて免疫力を高めることも大切です。食そのものが薬になるという考えは、スリランカでもある程度は定着してきています。健康面からのみならず、奈良の場合は観光ともつながっており、海外や他の地域からの観光客が、その土地の伝統的な野菜や食材を食べられることには、非常に大きな意味があります。また、野菜をメインとした食生活は、排気ガスや二酸化酸素をたくさん排出する肉を食べるよりも、自然環境に良いですね。

また、三浦さんがつくった、面白い形をした野菜の写真を集めた野菜アートの本を見ていると、野菜の形はこんなにいろいろあったのかと驚きます。私たちには「この野菜はこの形」という思い込みがあり、普通だったら形が違うのは良くないと思うのですが、それをアートとして捉えて発信していくのが良い。その背後には大きな可能性や意味があり、食品廃棄を減らす方向にもつながると思います。

三浦さんの七つの風のお話を聞いていると、自分でもできるかもしれないという感覚が芽生えてきます。小さな農業で自分が食べるものを自分でつくってみたいという気になってくる。日本では全くやってこなかった身としても、小さなことからできるかもと感じさせられました。三浦さんにお聞きしたいのですが、個々人がやりたいと思った時、まずどういうことから始めることができるのでしょう。アドバイスをいただけると嬉しいです。

三浦雅之　プロの農家にならなくても、農的なものをちょっと取り入れようとするなら、様々なガイドブックもありますし、農学校もたくさんあります。遊休農地を解消するために貸し農園や体験農園をしている会社もありますので、こういうところで実際に自分でやってみるのが具体的な一つの手です。もしくは、いろいろなご縁で「うちの畑が空いている」という話も、特にこれからはいっぱい出てくると思いますね。

コロナ禍の中で、自分の健康は自分で管理しようという機運が高まっており、伝統野菜や発酵食品が見直されています。奈良は発酵食品の発祥地でもあり、柿の葉寿司や奈良漬、清酒など、たくさんの発酵食品があります。こういったものを自分の生活に取り入れていこうとする人たちも増えていま

ディレクターの声

全体性としてのアート

三浦さんは三つの組織を運営し、それらを有機的につなげながら独自の事業を展開している。その事業スキームが美しい。NPO（調査研究）と農業協議会（生産）、農家レストラン（活用）のトライアングルで、それらの中心に「伝統野菜で地域活性化」という一貫したテーマがある。「地域活性」という言い方自体に魅力を感じたことはこれまでなかったけど、それは表層的なものを扱う事例しか知らなかったから、ということがよくわかった。三浦さんの取り組みは、自然と人、地域と人、人と人、人の外側と人の内側をつなぐ、本質的な地域活性だった。

また、「清澄の里 粟」の環境は、屋号の「粟」のコンセプトである「あ：はじまり」と「わ：調和」が、見事に体現された場だった。田の神様、在来種のヤギ、一年中ほとんどずっと一緒にいるという陽子さん、室内に入ってくる蜂、テーブルに並べられた伝統野菜、野菜アートの冊子、柿の木、見渡せる風景、畑、そして三浦さんの人柄、すべてがはじまりのようであり、調和のようであるもの。この全体性は、まさに「アートなるもの」だと感じた。これを目の当たりにすると、「アートで地域活性化」というのは言い方として成立しないことがわかってくる。このレポートにあたって、三浦さんの事業スキームをアートに応用できないかと少し考えてもみたけど、どうもしっくりこない。

三浦さんが提唱する「自給的生活」は、三浦さんの実践する食だけでなくても、エネルギーや住屋、学び、生業、健康、助け合いなどを入り口にすることもできるという。それは、税金やサービス料を支払うことで他者に委ねてきたことを、自分たちに取り戻すことと言えるだろう。それが豊かさと幸せにつながる。これは多くのアートプロジェクトと共鳴する考え方である（そもそもアートプロジェクトは脱近代を試みる表現形態なので）。

「自給率」という切り口で見た時に、「アートの自給」というのも考えては見たものの、やはりこれも言い方として成立しないことがわかる。アートは手段でも目的でもなく、豊かさと幸せに向かうやり方（これが何であれ）の全体性の中に立ち現れる現象のことではないだろうか。

受講者の声

人と人、人と地域をつなぐ「生きる技術」

伝統野菜による地域活性に取り組むプロジェクト粟の活動について伺った。その土地で人間が生活するための基盤として農業があり、またその活動を通して共感が生まれ、健康的なコミュニティが形成されていく。食や農を通して、人と人、人と地域をつなぐ技術は、まさに「生きる技術」としてのアートマネジメントだと感じた。**櫻井莉菜**

あるがままに

フィールドワークで、豆はあえて雑草を刈らずに種を蒔くことで鳥に啄まれないという話を聞き、ある本の一節を思い出した。「田んぼの外に雑に蒔いた雑草だらけの場所に生きる作物の方が立派だった。」自然の中であらゆる生物は、あるがままに生きている。それを知ろうとせず、合理性・利便性ばかり求め続けることは、この上なく愚かな行為だと感じた。**山本篤子**

美味しさと誇りを与えてくれる地場野菜

小学生の頃に「本当に美味しい」と思った給食のメニューがある。黄ニラのお吸い物だ。子どもの頃は食材や料理に興味がなく特に気にしなかったが、成長するにつれて黄ニラが地元岡山県の特産品であり、市場にあまり出回らない希少な野菜であると知った。給食でそれをいただけるとは、なんて恵まれているのだろうと、岡山を誇らしく感じるようになった。奈良にも、地域で昔からつくられている「大和野菜」がある。土地の風土によく合って栽培しやすく、美味。値段は他の地域や外国産の方が安く、学生である私には手が届きにくい存在だが、地域の人々に美味しさと誇りを与えてくれる地場野菜は、これからも継承されていってほしいと願う。三浦さんはそのために大和野菜を美味しく調理して気軽に楽しめる場を設けたり、「大和の野菜いろはカルタ」を制作された事例を紹介されていたが、自分たちでもその方法を考えてみたい。**石川理香子**

す。そして、「七つの風」にリンクした食、エネルギー、住家、学び、生業、健康、助け合いという「七つの自給率」を高めていくというトレンドが必ずやってくると思っています。この七つの自給率を高めていくと結果的に豊さと幸せの自給率も高まります。お金でサービスを買う代わりに誰かに委ねていたものを、自分たちの手に握り直すという動きです。

七つの中の自分が好きな分野から始めていくと、類は友を呼び、別の分野で自給している人と必ずつながるでしょう。自分が得意なもの、好きなもの、ワクワクするもの、小さなところから取っかかりを見つけていくことが、実は近道ではないでしょうか。それが水面に少しずつさざ波を立たせ、波になり、うねりになって、つながっていくのではないかと思っています。

第五回「まち歩きに学ぶ、コンテクストを読み解く糸口の見つけ方」

陸奥賢（観光家／コモンズデザイナー／社会実験者）

読解編の第五回の講師としてお迎えした陸奥賢さんは、「大阪七墓巡り復活プロジェクト」や「大阪モダン寺巡礼」など、独自の視点で数多くのまち歩きを企画しながら、観光やメディア、まちづくりなど多様な分野でのプロデュースを手がけています。陸奥さんと一緒に奈良のまちを歩いた後、奈良県立大学でレクチャーを実施し、土地やあらゆる物事のコンテクストを読み解くための方法について考えました。

[パート1] 奈良のまちを陸奥賢さんと歩く

① JR奈良駅の旧駅舎前で陸奥さん、受講者、スタッフが集合。1844年と1908年の古地図を持って、まち歩きスタート。

② 棚田嘉十郎の名が刻まれた石碑の前で、平城宮跡の保存活動に尽力したお話を聞く。

③ なだらかな坂を上る三条通りの途中で、ハザードマップを見ながら、奈良の地形とまちの形成の関係についてお話を聞く。

④ 第九代天皇である開化天皇の古墳を訪れる。江戸時代の地図には載っていないが、明治時代の地図には掲載されている。

⑤ 今川義元の息子が建立したという西照寺の歴史物語を聞き、徳川家康の墓碑を拝む。

⑥ ひっそりと集められた油坂町地蔵尊。現在は市営住宅に取り囲まれているが、かつては村とまちの端境だったそう。

⑦ 西方寺の駐車場で、奈良県立大学の近辺がもつ歴史的なアジール／マージナル性についてお話を聞く。

⑧ 稲荷神社の正一位太田大明神。奈良県立大学のある地域が芝辻村と呼ばれていた時代に献納された灯篭が残っている。

⑨ 奈良県立大学の門前。かつて陰陽師を補佐する声聞師が住んでおり、声聞師は曲舞や猿楽などの芸能も行っていたとのこと。

⑩ 奈良県立大学の隣に佇む畑中町地蔵尊。かつての街道の辻にあり、旅人もお祈りしていたであろう歴史の痕跡を感じる。

⑪ 本日のゴールは、1898年に開業し9年後に廃止されたという、幻の大仏鉄道を偲ぶ記念公園。鉄道の変遷から奈良のまちについて学ぶ。

【パート2】レクチャー

かつてのアジール、奈良県立大学の近辺を歩く

奈良のまちを歩いてみてどうでしたか。奈良には色々な面白い場所がありますが、今日歩いたのは、南都と呼ばれたまちと村の端境にあたり、佐保川が境界でした。そういう場所は都市の構造を浮き彫りにしてくれます。中央には天皇や公家、武士、金持ちなど権力者がいる。そこから離れるほど違う力学が働いており、中枢から追いやられた人やそこに居られない人が集まってきて、周辺でたくましく生きています。そのようなアジールという場所は世界中の都市にもあり、大阪にも江戸にもあり、地方都市にもあります。まちでも村でもなく、まちの外れでもあり村の外れでもある、マージナルな入り混じったエリアで、面白い文化と歴史をもった場所です。奈良県立大学はそんな場所にあります。どんな場所でもまち歩きは成立するので、また機会があれば違うところを歩いてみたら、別のまちの物語と出会えます。

まち歩きの途中でハザードマップを見て高低差について話しましたが、人間は結局のところ大地の上で暮らしているため、高低差のような地理的要素がすごく重要です。現代は山や岩を切り開いてニュータウンをつくる土木技術が発達しましたが、昔からのまちは風土や地理と密接に関係しながらまちづくりをしてきたため、まちの成り立ちが地質や地層とリンクしています。

まちへの愛着を育むコミュニティツーリズム

観光はどちらかと言うと外から人を呼ぶ発想が強いのですが、インバウンドみたいなことをやればやるほど、自分たちのまちではなくなっていくと僕は提唱してきました。外国から様々な人が来てくれるのはありがたいですけど、インバウンドには結局は儲かるからという目的が根底にある。何万人、何十万人、何百万人というふうに集客数を増やしたくて、わかりやすいパッケージングをして、まちを切り売りしていく。奈良だと「大仏と鹿」みたいな。わかりやすい球を投げる方が届くだろうと考えて、いろいろなものを削ぎ落としてしまうんですね。

それはいかがなものかと僕は思っていたから、人が歩かないところを歩いて、そんなところにも歴史や文化、物語があるのだと発見することをちゃんとやりたい。そういうことは外国の人には届かないし、わからないかもしれない。では、

誰に届けたいかというと、地元の人。地元の人が自分のまちを歩いて、歴史や文化、物語を知り、アイデンティティや愛郷心を育む。そういう地産地消の観光を、コミュニティツーリズムと言います。

コミュニティビジネスの分野では、地のものを食べるスローフードとかスローライフとかがありますが、自分の手の届く範囲でやっていくことが大事だよという運動は世界中にある。

そのような風潮の中で観光でもスローツーリズムが唱えられ始めていますが、日本でプロフェッショナルとして実践している人はあまりいない。だから僕はプロデューサーとして、そういうのが大事だと唱えて活動し続けています。まずは地の良さみたいなものを地元の皆が知って、そこからまちを良くしていく。それは全国どこのまちでもできるし、やるべきだと思っています。

まちを読み解く着眼点をどのように身に付けるか

僕は子どもの頃から古墳やお寺が好きで、よく巡り歩いていました。今日のまち歩きでも話題に上がりましたが、お寺の山号や寺号にも歴史や物語があって面白い。お寺や神社は「氏寺さま」「氏神さま」と呼ばれて、昔はまちや村の鎮守として中枢にあり、集落の性格がよく表れています。お稲荷さんを祀っているまちもあれば、春日さん、住吉さんを祀っているまちもある。住吉さんなら船関係や流通に携わっていたとか、春日さんなら氏神の藤原氏にまつわる歴史や物語があるとか。氏寺や氏神に着目すると、まちの何かがわかってくる。つまり、それはまちのリテラシーみたいなものですが、まちの地脈や歴史性を読みとる力は、いろいろなまちを歩くと自然に身に付いてくる。でも、我々はまちを歩くということを教えられたことがなく、まちをあまり歩かなくなってきているので、その力を育むのが難しくなっています。

逍遥や立ち止まることの大事さ

僕はいろいろなまちで仕事をしていますが、まず何より逍遥することが大事です。逍遥とは、目的も意味もなくぶらぶら歩くこと。散歩やそぞろ歩き、気ままにあちこち歩き回ることです。近代人はこれが苦手で、実は我々はこれをしていない。我々はどうしてもまちを歩くとなると、事前に情報を集めて、目的を目指して歩く。そうなると目的しか見えなくなる。ふらふら逍遥することでふと気づくもの、こんなとこ

ろにこんな道や物があるのかという発見は、無目的に歩かないとできない。今日訪れた開化天皇陵も同じで、通勤路や通学路として三条通りをいつも歩いていても、中に入ったことがないですよね。

もっと言えば、歩かなくてもよい。無駄に止まってください。まち歩きというと歩くことを考えますが、「歩」という字は、少し止まると書きます。今日のまち歩きでも、JR奈良駅から大学まで本来なら二十分で歩けますが、立ち止まって喋ったり見たり触ったりすると二時間はかかる。それがまち歩きです。歩くというのは止まるということ。普段の通勤路や通学路でも、ふらふらしたり止まったりすると段々と見えてくる。そういうことが僕のまちリテラシーを育てたのではと思います。

セレンディピティを失わないために

事前の情報や目的があってそこへ向かって出会うものには、それほどの衝撃はないですよね。無駄に逍遥しているとなんか出会ってしまった、というのが一番の衝撃です。これを英語で「セレンディピティ」と言います。『セレンディップの三人の王子』という絵本がありますが、素敵な偶然に出会ったり、予想外のものを発見したりすること。つまり、何かを探している時に、探しているものとは別の価値があるものを偶然見つけること。目的的ではないから、とんでもない出会いになる。いつ出会えるかもわからず、セレンディピティは計画できません。我々はどうしても効率的に能率良く有効な情報にアクセスしたがりますが、そうすればするほどセレンディピティを失うことになります。

例えば本を買う時を想像してみましょう。アマゾンなどのネット通販は便利ですね。この本を買った人はこの本も買っています、というナビゲートが出てくる。悔しいことに、すごく欲しい本が出てくる。あれはアルゴリズムで計算されたマーケティング戦略で、Aの本を購入した人たちがアルゴリズムで計算するとBという本をよく買っていることがわかり、だからあなたもそういう人間でしょと型にはめられる。資本主義の罠とかエコーチェンバー現象とか言われますが、どんどんその世界観から逃れられなくなります。

SNSをしていると気づきますが、自分用にカスタマイズされている。インターネットやホームページも、自分がよく見ているページや書いている記事などでキーワード検索をかけて、勝手に自分の世界観をすくいとって、自分が好きそう

ディレクターの声

歴史、他者の視点、感覚を通してまちを遊ぶ

陸奥さんの案内で巡る今回のまち歩きは、歴史を知ることでまちの見方が変わるということがよくわかる体験だった。歴史は一つの見方なので、まちを面白がる方法はいろいろある。実際にそうやって陸奥さんは「大阪あそ歩」や「大阪七墓巡り復活プロジェクト」などタイトル（視点）をつくって、まちを使って遊んでいる達人なのだと思う。ただ、これは陸奥さんにしかできないことではなくて、例えば同じ場所に暮らす人たちのまちの使い方を共有するだけでも、おそらく知らなかった、見ていなかったものがいろいろ見えてくるということだと思う。単純な例でいうと子どもの視点とか、車椅子で生活する人の視点とか、スケボーをする人の視点とか、ホームレスの視点とか、毎日飲み歩いている人の視点とかで、まちを見る視点や解像度はそれぞれあり、そういった他者の視点を共有するだけでもおそらくツアーになる。

あるいは、写真家の下道基行さんの「見えない風景」というワークショップを思い出す。路上観察と散歩とスナップを混ぜたような、でもカメラを使わない写真的体験をテーマに、各参加者は言葉の地図を制作し、最後に皆で交換することで、視覚の交換がそこで生まれてくる、というもの。下道さんの言葉を引用する。「まちの中に生まれては消えて行く存在に、愛おしさや形や関係性のおもしろさを＜発見する＞というのが第一にあるんです。（中略）さらに、ワークショップでそれをやるってことの意味としては、それは実は僕だけが発見できるものではなくて、コツさえを共有すれば、もしかしたら、参加者が僕なんかよりもおもしろいものを発見できるかもしれないし、より複数の視点で探した方が楽しいという思いがあるんです」（https://liverary-mag.com/feature/44083.html/3）。

歴史や他者の視点に加えて、愛おしさや形や関係性のおもしろさを知覚する感覚を合わせもつことができれば、まちはすごく面白い遊び場になる。

受講者の声

風景の解像度

これまで私は、芸術祭やアートプロジェクトで、アーティストが地域に介入し、住民と関わることが地域アイデンティティの確立につながるという事例について学んできた。そして今回のまち歩きに参加して、「コミュニティツーリズム＝地産地消の観光」も、それと同じ効果があると感じた。陸奥先生の視点には、アーティストが物事を見る視点と通じる部分があると思う。普段は見落としがちな風景や、目も向けない道、場所、袋小路。陸奥先生にガイドしていただき、自分が通う大学周辺を改めて歩いてみて、馴染みのある風景の解像度が上がったように感じた。私は春から全く見知らぬまちへ引っ越すが、それまでにまだ知らない奈良にもっと出会いたいと思った。新しいまちに行っても、積極的に立ち止まってみよう。**櫻井莉菜**

歴史の上を歩き続けている

まち歩きの集合場所だったJR奈良駅前に、ひっそりと立つ道標。そこには「平城宮太極殿是より西乾二十丁」「明治四十三年棚田嘉十郎建立」と刻まれている。平城宮跡保存活動の先覚者だった棚田嘉十郎氏のエピソードを聞き、その功績とは釣り合わない悲しい結末を憂いた。奈良県立大学近く、かつて芝辻村と呼ばれたエリア。まちと村のはざまで、土地・風土に根差したアジールならではの営みについて聞き、そこでの人々の暮らしぶりが頭の中で膨らんだ。まち歩きを通して、私たちが歴史の上を歩き続けていることを実感すると共に、陸奥先生が大切にされている「逍遥」「セレンディピティ」という思想に触れることができた。**山本篤子**

な広告や投稿を出してくる。フィルターバブルでアルゴリズムされているため、SNSでいろいろな友達がいても、同じような人ばかりが出てくるんです。自分にとって心地良い同じ意見しか出てこなくて、どんどんタコツボ化していく。自分とは異なるものとの想定外の出会いが起こらないような構造ができている。そのようなフィルターバブルに守られることで、他者に対する想像力が弱まり、世界の断絶が深まっていくように思います。

そうならないように、一番良いのは、何の目的もなくふらふらと、こんなところに本屋があるのかと入ってみる。何となく見ていたら、「あれ、何この本は」みたいな出会いが発生する。今は本屋でも図書館でも検索機や端末機があって、作者の名前やタイトルを入力すると、どこそこのAの28の棚ですと教えてくれるので、偶然性が生じる隙がありません。すごく効率的で能率的、素早く有効なものと出会えると思ってしまいますが、それが逆に自分の可能性を狭めている。そういう情報社会に我々は突入しているんです。それを打破するためには、無意味な行動をしないといけない。

つまり、やはり逍遥しないといけないんですよ。そして、逍遥の一つとしてまち歩きがある。まちというのは整備されていないから、いろいろな歴史や文化が転がっていて、歩いていると「何やこれ」みたいなものに出会う。それは、謎かもしれないし、ミステリーかもわからない、文献も残っていない。今日、市営住宅に囲まれた端っこでお地蔵さんがたくさん集められているのを見ましたが、あれは奈良の観光の本には載っていません。あれを見つけて直感で「これは街道沿いだったのだ」と閃くのは、よほどのまちリテラシーです。どんな本にも載っていないけど、でもわかる。そういうのが一番大事だと思います。

第六回「ソーシャルダイブ／街を開拓する新しいアーツプロジェクト」

中村政人（アーティスト／3331 Arts Chiyoda 統括ディレクター／東京ビエンナーレ 2020/2021 総合ディレクター／東京藝術大学教授）

読解編の最終回は、国内外の展覧会でアーティストとして作品を発表するかたわら、アートプロジェクトの第一人者として全国各地でプロジェクトを展開してきた中村政人さんをお招きし、具体的な実践の経緯や手法、舞台裏についてお話を伺いながら、地域を読み解きコミュニティと協働してまちに新たな日常を生みだすアートマネジメントの技法について思考を深めました。

純粋×切実×逸脱――ウォルター・デ・マリアの作品

ウォルター・デ・マリアの作品で、約六メートルの長さの金属棒を垂直に百六十七本、深さ一キロメートルまで地中に埋めていき、最終的に地表には直径約8センチの金属の平らな丸い面だけが見えているというものがあります。一九七七年にドイツのカッセルで開かれた国際芸術祭「ドクメンタ」で約五千万円かけてつくられましたが、今も残っていて世界中の人が見にやってくる。僕は学生の頃にこの作品の写真に出会い、衝撃を受けました。こんなことが許される世界があると。絵を描く先にはこの世界が待っていると、夢をもつことができました。実際に触ると、地中の先にずっとつながっているという感覚をうっすらと感じる。見えないものに対してその存在を実感する。このプロジェクトに関わった皆でそのメッセージを組み立てようとした思いを、僕はひしひしと感じました。その思いを実現するプロセスそのものに、今日お話するアーツプロジェクトの大事な考え方があるのかなと思います。

僕にとってアートとは何かというと、対象や自分自身が考えていることに対して「純粋」になること。その純粋な思いをもって「切実」に向かい合い、つくることが生きることであること。その結果、生まれてきたものや出来事が、いつも見ているものから一瞬でも「逸脱」すること。純粋で切実な表現力が、絶望をエネルギーに変え、逸脱を促す。本当に苦しくなって自ら命を絶つ人たちもいる時代に、絶望的な気持ちに対しても表現はある瞬間エネルギーとして一歩前に進み生きる力を与えることができる、創造的なプロセスではないかと思っています。

気づきを形にする力

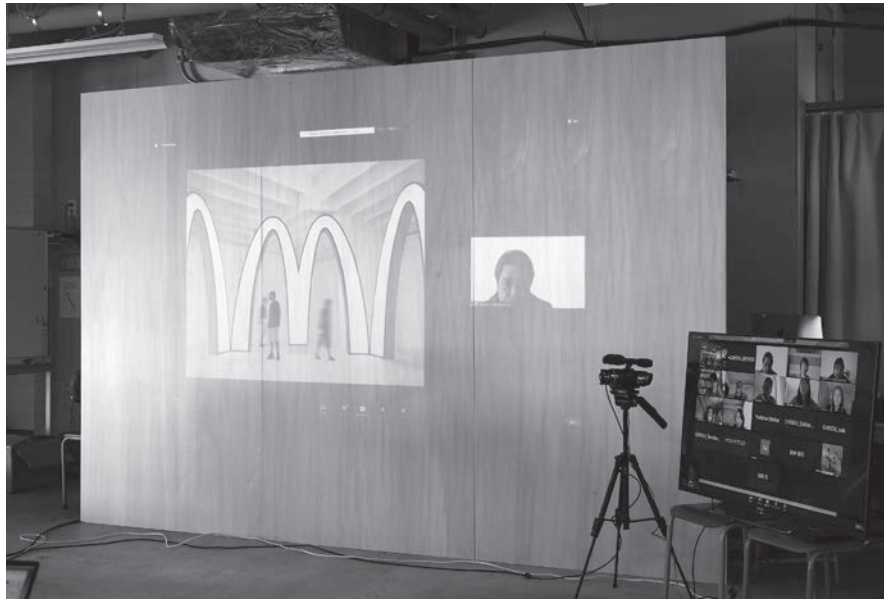
今日はマネジメントを志す人や文化政策を担っている人などいろいろな人がいますので、どのように考え方を発展させていくかについて話したいと思います。「気づき」を形にする力がすごく大事です。どんな仕事でも、どんな人でも、「これは面白い」とか「こんなことやってみたい」と思う瞬間がある。これから起こることや思い描くことについて、ヒントになることが現れた瞬間がすごく大事で、この気づきを起こす瞬間をつくるために、様々なアーツプロジェクトは機能していると考えています。

一般的なPDCAサイクルでは「Plan（計画）→Do（実行）→Check（評価）→Act（改善）」ですが、僕はこれをアーツプロジェクトに応用して「C」と「A」の部分を「Critique（批評）」と、「Awareness（気づき）」という言葉に変えています。いかにして気づきを形にするのかは、「A」の部分がいかに起きて、それがどういう流れになるのかということを実践的に考えていくヒントになると思っています。僕はまず「C」の批評から始まっていくと考えていて、物事を観察していく際に「前のものとちょっと似ているな」とか「見たことがなくて新鮮だな」とか、批評的に見ていくところから「このことが良いかもしれない」とか「可能性があるかもしれない」という気づきが訪れる。

どんな場所にでも、今は発芽していないけど水をあげると発芽していくようなことが多くありますが、そのような地域因子を批評的視点で発見し気づいた時に、「ここは面白くなるぞ」と創造的なきっかけが生まれます。その気づきをベースに計画をつくり、企画やチームをつくりながら、ビジョンを具体的に形にするためのアクションを実行してみる。実行すると計画通りにいかない部分が多いですが、次回はここに注意してこんな感じでやりたいとか、批評に対して次の動きが出てきます。このように気づきを誘発するための思考と創造の流れをCAPDの順で考えて何度も繰り返していく必要があります。

価値を形成する重要な五つの力

次に、価値を形成する重要な五つの力についてお話します。将来こんなふうになりたいとか、こういうことをつくりたいとか、「ビジョンを描く力」。それを実際にマネジメントして経済的に自立させていく「運営する力」。その背景には「気づく力」も必要です。計画の組み立て方によって実現度が変



わるため、「計画する力」。コミュニケーション能力が基本的に重要なので、「つながりを生む力」。この五つの力のバランスをもって、CAPDをつくっていく。もちろん一人ではできません。僕もついついお金を使いたくなる癖があるので、経営的に苦しくなった時に「我慢してください」と言う人が必要で、会計的な知識や計画する力をもっている人とチームを組む。アーツプロジェクトは、いかにバランスをもってチームをつくるかというのが非常に大事です。

「東京ビエンナーレ」をやろうと僕が言いだして、一人百万円ずつ出し合ってシードマネーをつくるとなり、何人かの人が一緒にやろうと応援してくれました。そこからスポンサーを取ってくるプロデューサーはこの人にお願いしようとか、地域の人間関係はこの人にお願いしようとか、声をかけてチームをつくっていく。国際芸術祭として続けていくためには税制的な面にも対処しなければならず、しっかりと会計業務をして運営体制をつくる。他にも町内会で何かイベントをするのでもいいし、アーティストが自分の作品を制作するのでもいいので、思考のプロセスとしてプロジェクトという概念をもつと、様々なことに対して思考の幅や人間関係が広がります。

地域因子を発芽させて文化芸術の価値を生む
——秋田県大館市「ゼロダテ」の実践

基底には地域因子という地域の宝となるDNAがあります。このDNAが発芽すると、その地域のサステナブルな文化や芸術の価値が生まれてくる。DNAに対してビジョンをつくり、そのビジョンを具体的にアクション、すなわち実行する。小さな活動だとしても、先ほど述べたCAPDサイクルを持続的に地域因子に対して続けていく。植物に水を与えて育てる気持ちで何年かつくり続けると、その人の心の中やコミュニティの中に「このことは地域にとって、自分にとって良い感じになってきたよね」というような気運が高まってくる。文化というのは、自分たちの場所から、自分が関わったなかで少しずつ芽生え、段々と認知されてきたり、良いねと言う人が増えてきたりします。

秋田の大館市では「ODATE」を「0／DATE」（ゼロダテ）と読み変えて、もう一度ゼロの視点から大館を見つめてみようというプロジェクトを十数年間してきました。「このまちで生まれ育った私は何か私ができることで、このまちが元気になることをしたい。このまちと共に成長したい。私が学び、受け継いできたことを子どもたちへ伝えたい。郷土に誇りと

夢をもって生きていきたい」という思いでしたが、後半は正札竹村という百貨店のキャッチコピーでした。周辺のバイパス沿いに大手スーパーができ、ドーナツ化で中心市街地が陥没化して、大館市のシンボルだった百貨店が閉店してしまった。市民活動として何かできることがあるのではという思いから、最初はその百貨店の看板を外して、東京のギャラリーに持ってきて、同じ高校出身の東京にいる3人が集まって「ゼロダテ」という活動を始めました。この看板をベースにして、正札竹村の残ったものを作品化した展示を開催すると、二百人くらい秋田の人が集まって涙しながら見ていた。これは動かないといけないとなり、実行委員会をつくって高校の同級生に「シャッターを開けようよ」と声をかけました。少しでも動きをつくろうとまちに呼びかけ、新聞に広告を出したところ、デパートの前には大勢の人が集まった。心を開いて自分の存在を感じることのできる小さなコミュニティがこの街には必要ではないかと思い、なんとかして活動しようと思いました。

例えば、シャッターが閉じていた精肉店を一時的に展示会場にしたり、家具屋を市民のギャラリーにしたり、インターネットカフェだった空店舗をゼロダテアートセンターにしたり。十数年も活動していると、活動を共にしてきたスタッフが次のステージに進んでいくということで、区切りがついてきています。その中で、うまく活動のバトンタッチができたプロジェクトの一つが、オナリ座という映画館を再生するもの。閉じた映画館に高校生が入って皆で掃除している時に、35ミリの映写機がまだ動くことがわかり、これを使ったイベントを行いました。大家から暫定的に時間単位で借りただけで、すぐまた閉じてしまったのですが、何年か続けていくうちに千葉からここを借りるという方がやってきて、大家と交渉の末、貸してもらえることになりました。オナリ座自体が再生し、今でも運営されています。僕らがしたことは、オナリ座という地域因子に対して、「こんなふうに運営されないか」というビジョンと、掃除などの具体的な最初のアクションだけですが、活用する事例を見せることで、実際に借りる方が出てきて映画館は再生しました。

市民と共に芸術祭をつくる。「ゼロダテ」は、経済的にはNPOとして小さな予算での活動なので、東京のようにスタッフが入れ替わり来るような状況ではなくてとても苦しいです。でも、十数年続けてきて一つの成果は見えたんじゃないかと思っています。いずれにしても、地域因子の近未来を予知するかのように、アーティストをそこにマッチングさせて、そのマッチングさせたところに一つ活動や創造性、ビジョンが生まれてくる。そのビジョンを感じ取り、次へ一歩進む。そういうことが大事ではと思っています。

アーティストが呼び起こす地域因子
——富山県氷見市「ヒミング」の実践

富山県の氷見市での「ヒミング」という活動についても紹介します。僕がつくるプロジェクトには必ずまちの名前をこっそり入れていて、これも「氷見」と「ハミング」をくっつけている。番屋と呼ばれる漁師が休む小屋をカフェにしたり、アーティストがまちに一週間くらい滞在して気になったものを映像で撮影してその場で編集しまちの人たちに見てもらう「氷見クリック」というローカルなテレビ局みたいなものをやったりしています。そもそも、なぜ氷見に行ったかというと、民事再生で負債を抱えた旅館を再生してくれないかと藝大の同級生から無理難題を言われて行ってみたら、お刺身が美味しくて……その美味しさと酒に「いいか」となり受けてしまった。旅館を再生するためには、まちの面白い人たちが面白いことをしないとまちに人は来ないよねということで、面白い人たちに面白いことをやってもらおうという作戦を旅館でしているところです。

そのためのきっかけの一つとしてアーティストがまちに入ってくると、嗅覚が鋭いため、いろいろなものに対して「これ面白いぞ」と言ってくれる。例えば、「氷見クリック」では、あるアーティストが川と木造の和船に着目して、この和船でちょっとした冒険旅行をする映像作品をつくりました。その時に気づいたのは、船って今はプラスチックでできていて、木造和船がないこと。そして、海に港が新しくできたことにより、古い番屋も使われなくなり、もはや川漁を中心とした河川文化がないこと。では、山と海をつなぐ川というものに焦点を当てるプロジェクトをつくろうとなり、「天馬船プロジェクト」が始まりました。

間伐材を用いて千艘の小さな船を皆で削ってつくり、上流から下流に流して最初にゴールにたどり着いた船が一等賞だというレースをする。ブログで一艘千円の寄付を募ると、百万円ほどの資金が集まりました。その資金の半分は木造和船を再現するために、もう半分は運営費に充てました。数回実施した頃に、一艘の木造和船ができあがりました。番匠さんという船大工がいて、日頃はFRPで船をつくっており、

木の船をつくることはずっとしていなかったのですが、やってみたいと言ってくれました。やはり体が覚えていてつくれるんだなと感動しました。船をつくる木を山から持ってくるために森林組合の人も協力してくれて、急な斜面にグニャっと曲がりながら垂直に生えている杉の木を探してくれました。漁業組合と森林組合が協働して天馬船をつくろうとなったことが、大きな成果です。

ここでいう地域因子は、木造和船でもあるし船大工、つまり人に宿る技術や思い、精神でもあります。二艘の木造和船をつくり棟上げ式もして、今では毎年春になると遊覧体験があって、五百円払うと乗ることができ、氷見市の観光的資源の一つになっています。また、この地域因子が本質的なプロジェクトになったことで、漁具倉庫だった建物を皆で掃除してアートセンターにすることにもつながりました。ここにアートがどのように関係しているかというと、アーティストの特別な造形的センスや神秘性、付加価値などでは全くない。川や木造和船、技術、そこに宿る思いを、環境に負荷をかけない手法で、純粋に切実に形にすることを目指してコミュニティが生まれ、そのコミュニティの中に創造性が派生している。「ヒミング」というコミュニティ自体が創造的になったことで、「天馬船プロジェクト」という逸脱が起きたのです。

「ヒミング」の活動も十数年が経ち、中心メンバーが五十代、六十代に突入してきたので、続けていくことはなかなか難しいですね。理想的に世代交代がなされて、次の世代の人たちが自分たちのビジョンとアクションをつないでいくことができればよいのですが、やはり中心になる人にはお金を持続させていくことの難しさがあります。そこが小さなNPO活動の難しさですね。

気づきを形にするチームと場所——東京「コマンドN」の実践

仲間たちと「コマンドN」というチームを結成して東京の神田に拠点をつくり、家賃をシェアしてギャラリーを開きました。いろいろな作家を誘って自分たちで企画して展覧会をつくるのですが、この活動の特徴はセルフビルド、つまり自分たちで場所を全て施工していくこと。他の人にお金を払ってやってもらうのではなく、自分たちでやった方が楽しいでしょ。秋葉原の真ん中に事務所を構えていたのですが、千代田区に「隙間を貸してくれ」と交渉し、家賃はタダでした。活動の軸は、ネットワークをつくり、まちの中で展示をしていくこと。ゲストを招く時にはワインを出して、海外の人だと通訳もつけて、真剣に話を数時間かけて聞く。ファックスで呼びかけると、一つの価値のもとにコミュニティが吸引されるように皆がワイワイ集まってくる。これを四十回以上やりましたね。一つの興味や関心を通して一回でも心がつながると、そのネットワークは成長していくので、この時にやった活動は本当に大事だったなと思っています。

「秋葉原TV」というプロジェクトでは、秋葉原の販売用テレビをジャックして、ビデオアートの作品を上映したのですが、この場合の地域因子は秋葉原のテレビですね。このテレビの存在に気づいた時、無数にあるテレビをジャックして映像を流したらどうなるだろうかと考えた。その気づきを形にするために「コマンドN」というチームと場所をつくり、自分たちで企画を繰り返しながら実力を高め、秋葉原電気街の人たちに声をかけて実現しました。実は「コマンドN」は当時、僕も含めて全員ボランティアで、スキルや技術をシェアすることで人件費をぐっと抑えて、やりたいことの価値を共有していた。「秋葉原TV」では学生も含めて毎日三十人くらいのボランティアが出入りしていて、その人たちの熱量によってプロジェクトが形づくられていった。当時のボラ

ンティアスタッフで、今は「3331 Arts Chiyoda」の主役であり出資者でもある宍戸遊美さんという女性スタッフがいますが、先輩と後輩が一つの場所にいて自然に教え合うということが生まれてくると、活動は広がりや実現力が増してくる。その後もずっと、自分たちの手で自分たちの場所をつくり活動を生みだすということをポリシーにしています。

自律型アートセンターの創造的スキーム ——「3331 Arts Chiyoda」の実践

「3331 Arts Chiyoda」は、秋葉原の元中学校を改修した文化施設です。日本には美術館はたくさんあるのに、なぜアートセンターがないんだという批評から生まれました。世界中を回ると、地元の人が発表したり、無名の作家でも実験できる場所があるのに、なぜ日本にはないのか。そんな思いから計画的にこの場所をつくっていきました。

最初に設計した際には、地域に開くことをベースにしているため、「モノではなくて出来事をコミッションしていく」という考えを前提に、日比野克彦さんや藤浩志さんのような出来事をつくっていくアーティストに対して、立ち上げからずっと一緒に続けられるアートプロジェクトを計画してくださいとお願いしました。日比野さんには「明後日朝顔プロジェクト」、藤さんには「かえるステーション」をつくっていただきました。

この場所の歴史的な経緯と基層文化を大切にしながら、その上に新しい一層の文化をつくっていく。そのためには当然ですが、地域の活動に参加していくことが重要です。僕は地域のファミリー会に毎年参加して三百人前のきりたんぽをつくります。祭りも本当に素晴らしくて、祭りに寄り添うことが「3331 Arts Chiyoda」を成功させたと言っても過言ではありません。クリエイティブハブとしての機能をもっているので、海外から来る人、電車に乗って来る人、歩いてやってくる地元の人、それぞれに向けたプログラムを設計しています。このプログラム自体の魅力がその人に宿る創造性を喚起し、つながりが広くなることでコミュニティの創造力になり、都市の創造力が豊かになってくるという考え方をベースにしています。

運営面での流れについても触れたいと思います。僕のわずか二十万円の資本金で合同会社コマンドAを設立し、コンペに出したところ、一位の会社がリーマンショックでなくなってしまった。そこで僕らが浮上して「3331 Arts Chiyoda」を始めることができ、資本金を増やしながら運営して今に至ります。通常の文化施設では、自治体が指定管理者である企業などに指定管理費を払い、その指定管理者が運営していく場合が多い。この指定管理の仕組みを脱して、3331モデルという自律型アートセンターのビジネススキームをつくったことが重要です。区からは「文化施設をつくってください。ただし自力でつくってね」というような、全国にも例がないやり方で、合同会社コマンドAは区に家賃を支払っている。人件費を賄うために、有料の活動プログラムをつくって収益を上げて持続させている。商業施設の発想ではなく文化施設としての発想でつくらなければならないので、当然ですがアーティストが展覧会をしたり、地域の人が表現したりしやすくなるようにファシリティとクオリティをコントロールしています。約数億円の収入があり、支出もそれくらい。通常だと指定管理で数億円を行政からもらって運営し、年間約千本のイベントをつくり現在の約八十万人の来場者を集めるのでしょうが、それを全て自己収入で賄っていることが全く新しいことですね。

寛容性と批評性へのチャレンジ――「東京ビエンナーレ」の実践

実は「3331 Arts Chiyoda」を立ち上げる時の企画書に「東京ビエンナーレ」と書いていて、最初から「東京ビエンナーレ」をする前提で「3331 Arts Chiyoda」をつくっていました。「3331 Arts Chiyoda」を点とするなら、「東京」という言葉はエリアになるので、「東京ビエンナーレ」ではエリアとしていかに個人に宿る創造力を解凍し拓いていくかを考えています。そのためには、まちの人たちが受けとめる力が必要です。まちの人たちとの関係をつくりながら、過去と未来をつなぐプロジェクトを生みだし、江戸・東京の基層文化に新しい文化層をつくりだしていきたいと思っています。二〇一八年に「構想展」をつくり、作家たちに「こういうことやりたいんだけど、みんな何か面白いこと考えようよ」と声を投げかけ、二〇一九年にどのように計画するか「計画展」で発表するように投げかけ、本当なら二〇二〇年の夏に実現するはずだったのですが、コロナで一年延期になりました。

「計画展」で作家のプロジェクトが絞り込まれ、予算感など具体性を帯びてきたところです。優美堂という額屋さんで僕が進めているプロジェクトについて少しお話しますね。ここは防空壕のある建物で戦後すぐにオープンした店なのですがシャッターが閉まっており、なんとかそこを再生したいと思って大家さんに交渉しました。大家さんはこの建物を壊してビルを建てようという発想もあるなか、五年間だけだったらいいぞと協力してくれました。建物の中には大量の額が詰まっていて、この額を使ってプロジェクトを展開できないかと考えているところです。

このようなプロジェクトをしていく時に非常に大事なのが、寛容性と批評性です。まちの人たちにも僕らにも受けとめる力があれば、言う側は忖度せずにはっきりと表現を打ちだせる。でも受けとめる側が「いや、それはちょっと困るな」とか、「そんなことしちゃったら、これはこうでしょ」というふうに受けとめる力がどんどん弱まり、言う側も「ここまで言うのはやめて、これくらいにしておこう」となり、「それだったらお金はこのくらいかかりますよ」というように、純粋で切実で逸脱から逆の方向にどんどん向かう。アーティストと市民の協働で東京に国際芸術祭を実現する「東京ビエンナーレ」はこの寛容性と批評性へのチャレンジだと思っています。政治的に考えると四区が関係しているのですが、区が非常に力をもっているため行政が主導でやるのは至難の技で、国や東京都が本気でやらない限りは起きにくいと実感し

ています。それに対して、市民が立ち上がりボトムアップでつくっていくのは、自由度をもって設計できるので本当に楽しいです。

ゲニウスロキという言葉は、「地霊や歴史、風土、産業など様々に蓄積されたその地域の気配や魅力」を表していますが、「この辺り、なんか雰囲気いいよね」という感じです。その雰囲気を醸しだしているのは、建築や石碑、道、技術、歴史、人など、ゲニウスロキを感じる様々なポイントです。そのポイントが再開発でどんどん見えなくなってきており、さっきの優美堂の建築はまさにそれなんです。ゲニウスロキや歴史的な基層文化の流れを感じとるものがなくなってしまうことに対して、新たな新陳代謝を促していくことが大事です。

身体化された文化資本

フランスの社会学者ピエール・ブルデューが唱える文化資本には三つあります。一つ目は客体化された文化資本で、書籍や絵、骨董品など有形でお金で買うことのできるもの。二つ目は制度化された文化資本で、学歴や資格、免許など、制度が保証してくれるもので、本人の努力によって得ることができる。三つ目が重要ですが、身体化された文化資本。礼儀作法や慣習、言葉遣い、センスなど、買うことによっても本人の努力でも身につかないもので、その地で生まれたことによって宿ってしまうもの。自然と身につく身体的文化資本は、学校教育では身につけられない。文化資本の蓄積には長い年月が必要ですが、数百年かけて蓄積した文化資本でも消滅すると価値は一瞬にして見えなくなってしまう。

まちが魅力的かつ持続的に発展していくためには、私たちのまちを構成している地域因子の価値を分析し、それが発芽し成長するビジョンを描く必要があります。そしてビジョンを具現化するためのアクションを起こす。まちが創造的になっていくために、そこで暮らし働く誰しもが参加できる場が必要とされています。一人一人の人間の身体的文化資本が一つのコミュニティとなって一緒に何か行動を起こす時、一気にシナジーが起きて創造力がシンクロしだす。コミュニティの中にアートが生まれ成長させていく具体的なプログラムをアートプロジェクトとして設計していく、そしてアートプロジェクトを設計している自分もそのプロジェクトに影響されて身体的文化資本を構築していける、そんな流れが大事ですね。

ディレクターの声

「美術は教育」プロジェクト研究計画

新型コロナウイルスの影響でなかなか思うように動けていないが、今年度は大学でサバティカル（研究休暇）を取得している。東京オリンピック関連の文化イベントのあり方について実践者の立場から考察することが一つの研究テーマだ。加えて、「CHISOU」のことや奈良での今後の展開について考えたい。そうした学びを求めて、中村政人さんにサバティカルの受け入れ先になってもらっている。

小林瑠音さんのレクチャーのところで、アートプロジェクトの「普及」版といった表現について言及した（p.163）。実際こうした催しとそこでつくられる作品を「地域アート」と名づけ、アートプロジェクトがカウンターとして提示された時には斬新であったとしても、このままでは「地域を活性化するもの」こそが「現代アート」であるというふうに、定義の方が変化していくと指摘する批判もある。中村さんが「地域アート」という言葉さえ使いたくないと言われたのは爽快だったが、中村さんがアートの定義として掲げる「純粋×切実×逸脱」は、確かにこうした批判に圧倒的に対抗する考え方であり、実践と言えるだろう。

実際に、「東京ビエンナーレ 2020/2021」にも作家として参加するなかで驚いているのは、多数いる各作家の個別ミーティングにさえ中村さんがすごい頻度で参加するということ。地域の祭りにも参加するように、共に居ることを通して、中村さんは自らの「身体的文化資本」を発揮し、磨いている。この身体的文化資本について、平田オリザは、「センス」あるいは「様々な人々とうまくやっていく力」と言い換えている。中村さんの様々な実践から感じられるのは、アートプロジェクトは、人々がこのセンスを身に付けるためにこそあるのではないか。

これから筆者が着手しようとしている「美術は教育」プロジェクトでは、脱美術館的＝脱権威的な活動としてのアートプロジェクトの最終目標を、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だと仮定し、その「学びの共有空間」としての可能性と課題を明らかにする。アートマーケットやアートワールド、あるいはまちづくりや地域振興といったわかりやすい目的に回収されないアートプロジェクトの価値について言説化することを目指す。そして、中村さんの『美術と教育』（1997）、『美術の教育』（1999）、『美術に教育』（2004）に次ぐ、『美術は教育（仮）』として刊行する計画である。

受講者の声

関わる人の創造性を刺激する

レクチャーの冒頭、中村さんから「アートとは何か」と問いかけられた。これまで私は、アートとは人に気づきを与えるもの、新たな視点を得ることができるものだと考えていた。さらに言えば、そこには「わかる人にはわかる」「気づく人だけ気づけばいい」という、作り手側の思いが優先される構図があると感じる機会もあり、そうした関係性にどこか閉塞感を覚えていた。だが、アートをプロジェクト化する事例や考え方を学ぶことで、アートという「概念」をアートプロジェクトという「出来事」の視点から捉え、それに関わる人の創造性を刺激する効果もあると感じるようになった。事例紹介では、中村さんがまちの人たちと一緒に、ビジョンを描きながら行動する様子が見てとれた。アーティストではなく、周りの人たちが主役となっている姿に、これまでのイメージがよい意味で壊された。今回のレクチャーを通して、自分がアートに関わっていく際の思考や行動の幅をさらに広げてもらえたと感じている。**古江晃也**

気づきをカタチにする力

わざわざ新しく何かをつくるのではなく、地域の人々が暮らしの中で自然と身に付けてきた素養に気づき、彼らがつながる出来事をカタチにする。ゆるやかに始まり、やがて地域の中で自発的に継続されていく、そんないくつかの創造的イベントの事例の話を聞いて、あるがままにある何かに新しい価値を生みだすのは、「気づきをカタチにする力」であると感じた。**山本篤子**

規定しない

アートには様々な形態のものがあり、また「ここまでがアートでここからは違う」という明確な線引きが難しい。だから「アート」という言葉が、それ自体をわかりにくくしてしまうことがある。中村先生から「アートとは何か」と問われ、私は「規定しないもの」と答えた。アートの意味を定義することよりも、その概念について多様な答えが生まれる、そんなプロセスにこそ価値があると感じている。**早田典央**

プログラム❷ 表現編

アートプロジェクトの企画・制作・運営

多様な人々と協働しながら有形無形の地域資源を活かした活動を行うアーティスト４組（sonihouse、長坂有希、山城大督、ジェームズ・ムリウキ）と共に、約半年間にわたりアートプロジェクトを企画・制作・運営することで、アーティストが実際に行うフィールドリサーチや文献講読、インタビューなどの手法を修得することを目指しました。また、美術館や芸術祭でのラーニングプログラムを参照しながら、アートと地域の人々をつなぐ方法について考え、具現化することを試みました。

プロジェクト1｜sonihouse

「地奏」
感覚をひらき、今ここにある豊かさに触れる

実験的な音響空間の設計やオリジナルスピーカーの制作を行うsonihouse（鶴林万平＋鶴林安奈）による新しい試み「地奏」は、その土地、その時にしか生まれない音を通じて、土地に積み重ねられた層と感覚の広がりを体験するプロジェクト。初回となる今年度は、天照大神を一時的にお祀りしていた「元伊勢」伝承が残る、奈良県宇陀市の阿紀神社、高天原を舞台に、まち歩きと音楽ライブを企画・実施しました。参加者は自らの耳、身体、感覚をひらいて土地全域に流れる自然の音を巡り歩きます。その後、雑木林の中に集い、中世の鍵盤楽器クラヴィコードが奏でる音を媒介に、光や風の揺らめき、様々な動植物の鳴き声と蠢き、遠くから届く残響に、静かに耳を澄ませました。

▲ 宇陀の里山に流れる川のせせらぎを聴きながら歩く｜ロゴデザイン：鶴林安奈

民家や川沿いを歩く

まちを歩く

宇陀川の音を聴く

耳をひらく準備運動として、池上恵一氏が耳つぼマッサージを伝授

宇陀松山会館

いよいよ、まち歩きへ出発

里山を歩く

福祉施設の人口音と自然音が重なり合う

川音から離れ人工音が響く大通りに向かう

橋の上で四方からの川音を聴き比べる

宇陀の里山に流れる川のせせらぎを聴きながら歩く

橋の上で劇的な川音のサラウンド効果を体験する

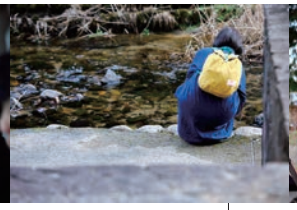
再び川音が聴こえだす

宇陀の里山の音風景を歩く

かぎろひの丘万葉公園で落ち葉を踏みながら歴史物語を聴く

阿紀神社で一休み

宇陀の特産である葛を飲んで一休み


阿紀神社で川面のせせらぎを聴く

市街地と里山の環境音が交わる高台で耳をひらく

宇陀の里山に流れる川のせせらぎを聴きながら歩く

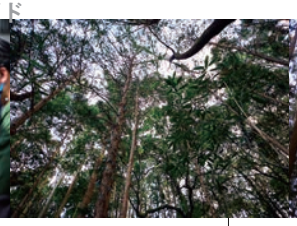
高天原での演奏会

クラヴィコードを演奏する内田輝さん

sonihouse 鶴林万平さんによる挨拶

阿紀神社

受講者によるガイド


高天原の樹々

14世紀の鍵盤楽器クラヴィコード

高天原の樹々に囲まれて演奏と周囲の様々な音に耳をひらく参加者

アーカイブ映像のための録音マイク

2020.10.29

STEP 1. ミーティング①

sonihouseのスタジオで、プロジェクトメンバーと奈良県立大学井原縁研究室ゼミ生が集まり、初顔合わせ。sonihouseから、これまでの活動と今回のプロジェクト構想についてお話を伺う。井原先生から「ランドスケープの読み解き方」に関するレクチャーを受けた後、「自然」「歴史」「民俗」「生業」「視覚」「音と匂い」という6つのテーマに基づいて、6つのグループに分かれ、翌週の宇陀松山でのフィールドリサーチの方向性と計画について話し合った。

2020.11.5

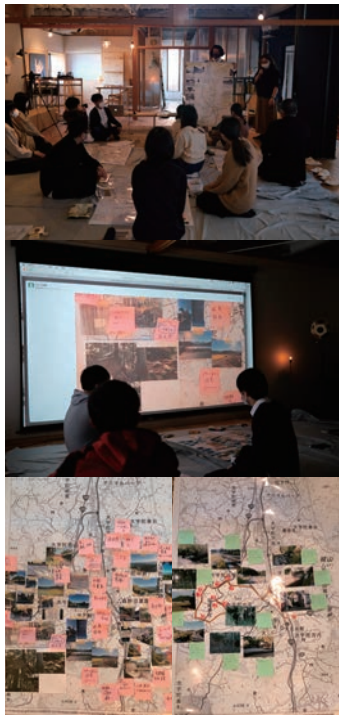
STEP 2. 宇陀松山フィールドリサーチ①

各自でお昼ご飯を済ませた後、宇陀松山会館に全員集合。宇陀市教育委員会事務局文化財課の職員の方々にもご協力いただき、前週に決めた6つのグループに分かれて、それぞれのテーマに着目しながら宇陀松山地区を巡り歩く。宇陀川の流れる音、まち中に張り巡らされた水路のせせらぎ、宇陀松山城の跡と城下町の風情が色濃く残る街並み、阿騎野の自然と歴史、葛と薬草を育む気候と大地など、宇陀の魅力を思いきり体感した。

2020.11.12

STEP 3. ミーティング②

前週の宇陀松山でのフィールドリサーチの振り返りを行うために、井原縁研究室ゼミ生と共に、sonihouseのスタジオでミーティングを実施。各自が撮影した記録写真や音声データなどを持ち寄り、まずはグループ内で感想をシェアした後、グループごとに発表を行う。sonihouseより、音の観点から阿紀神社と高天原がプロジェクト実施場所として最適であるという提案がなされ、今後どのように調整していくかを話し合った。



2020.12.28

STEP 4. 宇陀松山フィールドリサーチ②

阿紀神社や宇陀市役所、地元まちづくり団体の松山長榮堂など、とても協力的にサポートしてくださる宇陀松山の方々との出会いに恵まれ、阿紀神社と高天原を舞台にプロジェクトを実現できる見通しがたつ。高天原での公演前に温かい葛をふるまう予定の、阿紀神社社務所を下見させていただく。氏子総代の責任役員である浦岡英夫さんから阿紀神社と高天原の歴史についてお話を伺った。

2021.1.11

STEP 5. 宇陀松山フィールドリサーチ③

高天原での公演でクラヴィコードを演奏してくださる内田輝さん、sonihouse、プロジェクトメンバーで、まち歩きのルート候補を一緒に歩きながら、耳を澄ませるポイント、公演当日までの役割分担などについて話し合う。14世紀頃に発明され、現代のピアノの原型とも言われるクラヴィコードを、自らの手で製作している内田さん。その美しい形状と仕組み、繊細で豊かな響きを実際に体験して、皆で感嘆した。

2021.2.7

STEP 6. 宇陀松山フィールドリサーチ④

いよいよ公演本番まで残り1週間。まち歩きのガイド役を務めるプロジェクトメンバーの奥山祐さん、かとうあつこさんが、実際にルートを巡って時間配分を計算しながら、sonihouseさんや他のメンバーを相手に、音を聴くポイントの解説を練習してみる。運営統括を担当する古江晃也さん、社務所での葛の調理と配膳を担当する松本耕士さんも、それぞれの仕事内容について具体的な手順をシミュレーションする。

2021.2.14

STEP 7.「地奏 vol.1 UDA MATSUYAMA」実施

直前まで雨予報にも関わらず、当日は朝から快晴。11時30分から宇陀松山会館で全体ミーティング。耳つぼマッサージのレクチャーをしてくださる池上恵一さんも、助っ人として加わる。12時から各チームに分かれて、まち歩きルートの最終下見や公演会場の設営など、準備をする。13時45分から受付開始。14時から参加者17名が2グループに分かれてまち歩きへ。いよいよ「地奏 vol.1 UDA MATSUYAMA」の幕が開いた。

sonihouse「地奏 vol.1 UDA MATSUYAMA」

プロジェクトメンバーによる宇陀まち歩きポイントのご紹介

（執筆：奥山祐｜編集：古江晃也）

まちの東西

大宇陀は国道166号線を挟んだ東西でまちの様相が全く異なります。東側は、南北朝時代に秋山氏が建てた宇陀松山城を中心とする城下町で、現在は重要伝統的建造物群保存地区に指定されています。西側は、古代日本史における要所となった「阿騎野」と呼ばれる田園地域です。弥生時代から人の営みが確認されており、日本神話における重要な拠点でもありました。

東

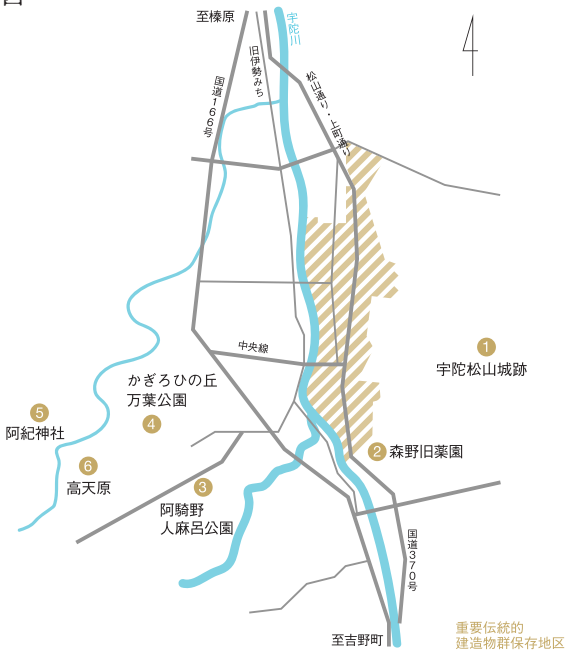
①宇陀松山城跡

標高473mの山頂という非常に高い場所に位置し、車では途中までしか行くことができません。南北朝時代という一触即発の時代に築城したからこそ、このような厳しい環境にあるのではないでしょうか。頂上からの視界は四方に開けているだけでなく、上方向にも開けており、空の広さからもエネルギーをもらえそうです。

②森野旧薬園

吉野本葛づくりを営む森野家の11代当主が作った薬草園で、建物の裏手高台にあります。登ると大宇陀の町を見下ろすことができ、程よい具合に下界のまちの音が聴こえてきます。薬園には歴代当主が隠居をした庵もあり、降りてすぐ雑多な俗世に戻ることができます。ほどよく俗世界とつながれるバランスが、中国魏晋南北朝時代の詩人である陶淵明の理想の隠居を彷彿とさせます。

西



③阿騎野・人麻呂公園

標高473mの山頂という非常に高い場所に位置し、車では途中までしか行くことができません。南北朝時代という一触即発の時代に築城したからこそ、このような厳しい環境にあるのではないでしょうか。頂上からの視界は四方に開けているだけでなく、上方向にも開けており、空の広さからもエネルギーをもらえそうです。

④かぎろひの丘万葉公園

柿本人麻呂が「東の野に炎の立つ見えてかへり見すれば月傾きぬ」という著名な万葉歌を詠んだ地です。亡くなった草壁皇子を偲び、後継者である幼い息子の軽皇子に期待を込める、という世代交代の意を込めた歌を詠みました。とても開けた丘で、登ると阿騎野の豊かな田園風景と遠くの山を見渡すことができます。

⑤阿紀神社

歴史は神話の時代にまでさかのぼり、第10代垂仁天皇の時代に天照大神を一時的にお祀りした元伊勢が始まりです。江戸時代、藩主が寄進した能舞台がきっかけで能が盛んになり、現在も毎年、境内の能舞台で蛍能が行われています。境内の川の流れは、神代にさかのぼる壮大な歴史の流れと重なります。

⑥高天原

阿紀神社の旧社地でもあるこの高天原は、壬申の乱の折、大海人皇子と共に草壁皇子を連れ阿騎野へ逃げてきた高天原廣野姫（のちの持統天皇）ゆかりの地です。高天原は、うっそうと茂る樹々の中に、薄暗い、少し開けた空間にあります。天照大御神が治め、多くの神々が暮らしたとされる「高天原」の名を与えられたこの場所では、自然の音が静かに響き、人が暮らす場所とは違う空気を感じることができます。

宇陀松山の特長について

井原縁（環境デザイン学・造園学／奈良県立大学教授）

奈良県北東部、大和高原の南端に位置する宇陀山地の山あいに、風情漂う歴史的町並みが広がっている。重要伝統的建造物群保存地区として町並み保存が図られている宇陀松山地区である。戦国時代、在地領主秋山氏の築城と共に城の西南に造られた城下町「阿貴町」に端を発し、近世初頭に豊臣家家臣が城の大改修と併せ城下町「松山町」として拡大整備を行った。城の破却後は、宇陀松山藩、天領と支配者が流転するなか、物資の集散地として江戸時代を通じて大いに繁栄した。宇陀紙や吉野葛、絞り油、薬、酒など地元の特産物が販売され、商人らの豪奢な町家が立ち並び「宇陀千軒」「松山千軒」と称されたという。近代以降は宇陀郡役所や裁判所など主要な公的機関が置かれ、地域の経済・政治の中心地として昭和半ばまで活況を呈した。現在は落ち着いた静かな佇まいだが、近世初頭に整備された城下町の骨格の上に賑やかな町の来歴を伝える有形・無形の遺産が重層的に蓄積し、総体として独特の趣ある風景が形作られている。

このような固有の来歴と風景の基層にあるのが、この地を流れる「動脈」と「水脈」である。本地区は、南北に貫流する宇陀川の東岸を走る街道沿いに形成されている。この街道は京都、奈良、伊勢、和歌山をつなぐ交通の要衝で、古来人や物資、情報の交流をもたらし、町の発展を支えてきた。地区を流れる宇陀川は、城下町を護る濠として機能し、町のなかに水路として引き込まれ人々の生活と密接に関わってきた。また良質な地下水は、寒冷な気候と相俟って吉野葛や酒などの生業を生み出してきた。さらに本地区の立地を俯瞰すると、宇陀川が形成した小盆地の一角にあることが分かる。宇陀山地を大小の支流を集めて北東に流れる宇陀川は、その過程で「口宇陀盆地」と呼ばれる小盆地を複数形成し、そこでは古代から人々の営みが紡がれてきた。ゆえに、宇陀松山地区自体は先述の通り戦国時代を嚆矢とするが、立地する小盆地の歴史はそれよりも遥か昔に遡る。古代は「阿騎野」と呼ばれる原野で、宮廷の薬猟の場であった。地区の西方、宇陀川の支流である本郷川の浄域に鎮座する「元伊勢」※伝承地の阿紀神社や旧社地とされる高天原界隈は、その面影を留める場所である。

耳を澄まし、ゆっくりと歩を進め、宇陀松山地区の基層に流れる動脈と水脈、そしてそれらが育んできた豊かな歴史と文化の広がりに、全身で思いを馳せて欲しい。

※元伊勢…数々の伝承に彩られてきた記紀万葉のふるさと、阿騎野。この地に鎮座する古社、阿紀神社は、それまで宮中でお祀りされていた天照大神を新たにお祀りする地を探す旅に出た倭姫命が、最初にその候補地とした場所であったと伝わります。（出典『県民だより奈良 平成28年8月号』）

プロジェクトメンバー：奥山祐、かとうあつこ、谷輝幸、古江晃也、松本耕士、山本粧子
協力：阿紀神社、松山長榮堂、宇陀市教育委員会事務局文化財課、奈良県立大学井原縁研究室

プロジェクト2｜長坂有希

「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」
種々の生態を見つめ、協働を通して、生きる技術を紡ぐ物語

リサーチとストーリーテリングを主軸に様々な媒体を用いて作品制作を行う長坂有希は、奈良の地で育まれてきた固有の生きる技術と知恵を使って仕事をする人々への聞き取りやフィールドワーク、協働を通して物語を編んでいくプロジェクトに着手しました。このプロジェクトは、夜眠る前に手に取りたくなるような図鑑でありながら、いつか困難な局面に陥った時には、生きるための知恵や技術を示してくれる指南書となる本をつくることを目指します。今年度は、養蜂や在来野菜、葛、薬草に携わっている人々を訪ねました。

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

▲ 長坂が出会った吉岡養蜂園の養蜂場の風景｜ロゴデザイン：長岡綾子

［第1回リサーチ］

2020.09.09 「農業組合 五ふしの草」

初日は、奈良県立大学の近所にある八百屋さん「五ふしの草」へ。突然の訪問にも関わらず店主の榊原一憲さんから有機農業や種についての貴重なお話を聞く。今後、リサーチの対象の一つとなる葛とここで初めて出会う。

2020.09.10 「吉岡養蜂園 」

養蜂の方法の一つに「移動型養蜂」があると知り、この方法を実践している養蜂家を探す。生駒市でお店を構える吉岡養蜂園さんを訪問し、養蜂や蜂の特性、養蜂家になった経緯などについて吉岡幸次さんにお話を伺った。

2020.09.11 「東吉野村／大宇陀」

奈良の東吉野村が日本で最後にニホンオオカミが目撃された土地であること、そしてその剥製は長坂がかつて暮らしていた英国の博物館に所蔵されていることを知り、東吉野村を訪れる。また、その付近で吉野葛がつくられていることを知り、大宇陀へ足を伸ばす。森野吉野葛本舗、森野旧薬園を訪れ、代々守られ続けてきた薬草植物の数々と美しい薬草の図鑑に感動する。

［第2回リサーチ］

2020.09.12 「東養蜂園」

農業と兼業で養蜂を営む東一さんのご自宅を訪問。ミツバチの生態について興味深いお話を伺う。養蜂場へもご案内いただき、採れたての蜂蜜をご馳走になる。ミツロウや保湿バーム、蜂蜜などお土産をたくさんいただく。

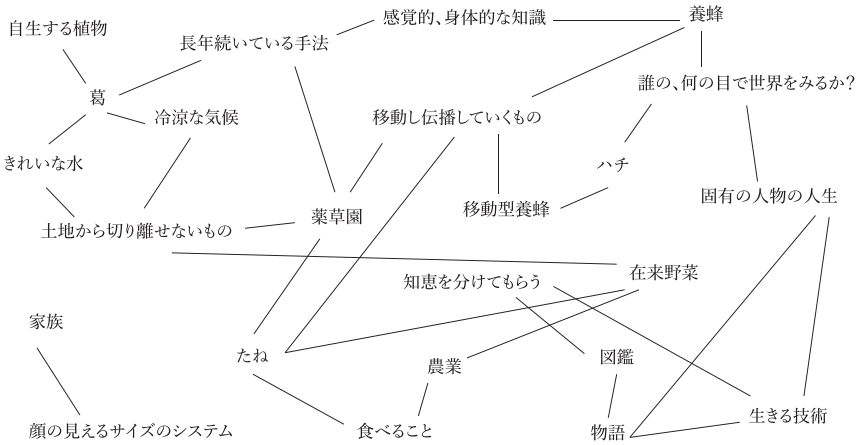
2020.11.19 「吉岡養蜂園」

再び吉岡養蜂園を訪れ、息子さんの吉岡伸次さんにお話を伺った。常に変化を伴う天候や蜂などの自然を相手にする養蜂を専業で営んでおり、なおかつ家族経営されてきたという点に、感覚や経験をもとにした固有の知恵や技術が生成・継承されていくヒントがあるのではないかと思いを巡らす。

［マテリアルトーク］

2020.12.27 「リサーチ・マテリアル・トーク」

半年にわたるリサーチを、時系列に沿って写真と言葉で物語るプレゼンテーションを実施。多様な人々と出会い、対話するなかで見出した、長坂なりの「生きる知恵や技術の糸口」について、プロジェクトの構想を織り交ぜながら発表した。



▲「リサーチ・マテリアル・トーク」で発表したプロジェクト構想のダイアグラム

2020.12.16 「吉岡養蜂園」

一ヶ月前に訪問した際、吉岡伸次さんから「巣箱に色や模様があると、女王蜂が巣に戻ってきやすくなり、産卵率が高まるため、巣箱に絵を描いてくれないか」という打診を受けた。それを実現するために、巣箱を拝見しに養蜂場を案内いただいた。

2020.12.17 「大宇陀」

森野旧薬園を営む森野てる子さんにお話を伺う予定だったが、数日前に火災があったと知り、急遽訪問を見送る。葛の製造は寒い季節にのみ行われるため、同じ地域で葛を製造販売する黒川本家へ。明治期の世界博覧会で日本の特産物として葛が欧米で表彰されていたと知る。

2020.12.18 「長岡デザイン／清澄の里 粟」

プロジェクトのロゴデザインを長岡綾子さんにお願いするため、午前中は長岡デザイン事務所へ。午後は在来野菜を自ら育て、料理を提供するレストラン「清澄の里 粟」へ。食事しながら店主の三浦雅之さんに在来種の保存について話を伺った後、畑を見学。

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

文責：プロジェクトメンバー（櫻井莉菜、井上唯、早田典央、ワタナベユカリ）

【プロジェクトについて】

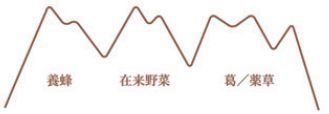
奈良で養蜂を営む人や、在来野菜、葛、薬草を栽培する人たちがもっている固有の生きる技術と知恵、人生についての物語をつくります。楽しんで読んでいるうちに、生きる技術と知恵を習得し、在来野菜をつくる農家さんや養蜂家の方などに実際に会っているような気分になる親密な物語です。

プロジェクトのタイトル「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Mannual」の各キーワードの意味は下記の通りです。

「Ethno-Remedies」―― 人々の間で伝承されてきた特効薬
「Bedtime Stories」―― 夜寝る前に読むような物語やお話
「A Life's Mannual」―― 人生の指南書

長坂さんは、「奈良でのリサーチで出会った様々なヒト・モノ・コトは一見土地から切り離せない固有のもの。これから時間をかけて関わるなかで教えてもらうことを移動可能な本や図鑑、物語という媒体にして伝えていくことが私の役割です」と語ります。すぐに何かに役立つというより、時間を経ていつか人生の糧になることを意図しているとのこと。物語に描かれる人々のもつ技術や生き方は、いつか困難が私たちの目の前にあらわれた時に、進むべき方向を示してくれるのではないでしょうか。

リサーチを重ねていくなかで、「養蜂」「在来野菜」「葛」「薬草」という要素から連峰の風景を連想したと長坂さんは述べます。どの要素も根底ではつながっていて、急がずに時間をかけることで段々と層が重なり物語になっていくプロジェクト……それはCHISOUというプログラム全体が目指すところも内包しています。



【養蜂】

養蜂とは、ミツバチを飼育して、蜂蜜・ロイヤルゼリー・蜜蝋・花粉などを採集したり、農作物の花粉媒介のために利用することをいう。私たちの食べ物の4割強はミツバチが受粉を行っており、食育の進んだヨーロッパではミツバチ目線で街路樹の選定や街作りを行っている。

長坂さんがリサーチを行ったのは東養蜂園、吉岡養蜂園。東養蜂園は農家との兼業でやっているおおらかさがあり、吉岡養蜂園は専業で、中学校卒業後に師匠に弟子入りして養蜂を学んだ父親と、サラリーマン勤めをやめて養蜂家になった息子さんを軸に家族経営でやっており、自然に委ねる部分の多い養蜂業のシビアさとともに、オープンで温かい人柄と家族仲の良さ、そして蜂への愛を多分に感じたそう。そして長坂さんは、移動することによって春を2回つかまえるという「移動型養蜂」と、そこに含まれる場所の記録性や土地のエッセンスに面白さを感じる。移動型養蜂は、限られた期間により多くの蜂蜜を採るためミツバチを連れて開花前線を追いかけていくもので、吉岡さんの場合は6月中旬に奈良で花が終わると10tトラックに巣箱を積み込み、2日間かけて北海道へ移動する。北海道では蜜を採ることではなく、次のシーズンに向けて「いい蜂を作ること」をメインに考えている。また、養蜂家はミツバチが蜜を採りに行く蜜源を自分で作るという意識を持っており、種まきと植林をして山を育てることで、蜂を含めた生態系が豊かになり、山が豊かになるとさらに、高品質な図鑑を作っていたことも特筆すべき点である。とても綺麗な図鑑を完成させている。家族で大事に守られてきた図鑑のため、完全な状態で残されており、とても貴重なものだ。図鑑とは情報だけが集約されているものではなく、美術的観点からも価値がある。そして、本というメディウムになる事によって時間と空間を超越する。言葉だけで書いてしまったら子供にはわからない、しかしそこに絵が加わることによって、理解の幅が広がっていく。本は、人の生活のそばにいることができる形なのである。

そして葛について。ここで葛が盛んに製造された理由は、大宇陀の冬はとても寒いため水が腐らないということと、水が綺麗であるからだ。この二つの地理的条件は葛にとってとても良い条件である。そのため、11月～3月の冬の時期だけ葛が作られる。葛は栽培せず、野生に自生しているものを職人たちが採ってくる。葛の根を叩いて繊維を壊し、それを水につけ、根からでんぷん質を取りだす。アクが強いため、冷たい水の中ででんぷん質だけ沈殿させ、何回も水を取り替え不純物を取り除いていく。その沈殿した層を堆積させていき、それを乾燥させる。そうしてできた葛はホワイトダイヤと呼ばれるほど綺麗な粉末になる。ただで手に入るものが、人の手が加わることによって高価なものに生まれ変わる。まるで錬金術だ。奈良は地形として、単純に美しい。そして、土地の技術、人の技術が凝縮されている場所である。

言う。

また、吉岡さんは巣箱に目印があると女王蜂が戻ってきやすくて産卵率が上がることに注目し、色やカタチで目印をつけたり、蜂が上空から見る際に巣箱の配置で○×□を作るなど実験しており、私たちプロジェクトメンバーに巣箱に絵を描いてくれないかという話になった。長坂さんは「普段、美術は人間のために作るけれど、蜂に向けて作るということと、そこに実用性があるということに面白さを感じると話し、誰の、何の目で世界を見ていくのか」という問いを持ちながら、今後みんなで巣箱のプロジェクトに取り組んでいく。

【在来野菜】

在来野菜（伝統野菜）は地域独特の気候や風土の中で代々受け継がれてきた作物のこと。奈良県農林部が認定したものは大和野菜とも呼ばれている。何代も受け継がれていくことで、その土地に特化したものとなり、育てやすく独特の風味を持っている。また、種を選定することによって作り手の好みになっていくことが特徴。家族のために作っている農家さんも多く、在来野菜は家族野菜と捉えることもできる。

長坂さんがこれまでリサーチを行ったのは五ふしの草、清澄の里 粟。五ふしの草では在来野菜や有機野菜を店頭販売している他、フードボックスを使ったデリバリーも行っている。そこでは毎週お便りを作成し、野菜が作られた場所やその野菜を使った手作りレシピなどが載っている。在来野菜は家族の中で受け継がれることから、作っている農家がいなくなれば在来野菜も途絶えてしまう。そういった現状もあり、五ふしの草では、在来野菜を仕入れ、届けることに使命感を持って取り組んでいる。

清澄の里 粟は、在来野菜を自分たちで作り、料理として提供する農家レストラン。21年前に開業した当時、使用する在来野菜は10種類程度であった。それから研究をする中で、奈良の各地を回り、種を譲ってもらいながら栽培を続けてきた。現在はランチに57種類もの野菜を使った料理が提供される。それだけでなく、在来野菜の地域活性化を目的として、種を保存していくための取り組みや、在来野菜を使った商品開発も行っている。

【葛／薬草】

奈良では葛の存在をそこら中に感じる。うどんにも葛が入っていたり、葛が八百屋で売っていたり、土地の名前に葛という字が入っていたり……そこで長坂さんは、大宇陀にある吉野葛を作っている老舗、森野吉野葛本舗さんへ足を運ぶ。

こちらでは葛の製造と、日本の薬草学にも貢献した日本最古の薬草園、森野旧薬園の運営をしている。森野さん宅の裏にある山が丸ごと薬草園になっており、足を踏み入れると薬草独特の香りが漂ってくる。知らなかった宝物を見つけたようなドキドキを感じさせてくれる場所だ。

プロジェクトメンバー：石川理香子、井上唯、櫻井莉菜、佐藤麻衣子、早田典央、東山真理、米田陣、渡邉ゆかり、和田真依

プロジェクト3｜山城大督

「TIME TRAVEL NARA」
地を移動し、時間を旅する、新たなツーリズム

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」を作品として発表する山城大督による、新たな試み「TIME TRAVEL NARA」。今の奈良のまちを逍遥しながら、1400 年の積層した歴史の手がかりを見つけ、時間を旅するプロジェクトです。初年度は様々な背景や特技をもつプロジェクトメンバーを受講者から募って「奈良時間旅行団」を結成。「奈良を知る」をテーマに東大寺周辺や浄教寺、平城宮跡、ならまちをフィールドリサーチしました。

▲第1回フィールドリサーチでの一コマ ｜ ロゴデザイン：志水良（Balloon Inc.）

2020年10月11日（日）

第1回 フィールドリサーチ

場所：東大寺ミュージアム、三月堂、浄教寺

テキスト：小宮さえこ ｜ 編集・構成：室津日向子

フェノロサがかつて見たものを追う

集合場所にはスタッフさんとプロジェクトメンバーがすでにいらっしゃる。過去のレクチャーやアーティストトークでご一緒した見覚えのある方を見つけるとなんだか嬉しい。一つのプログラムを通じて人とつながり、すでに地層がつくられているような感覚になった。まずは東大寺ミュージアム。難しいことはわからないが、並んでいる立像たちの存在感を肌で感じていた。「日光菩薩立像」「月光菩薩立像」と出会う。2体の名称は本来のものではないらしい。「光」という文字に光明皇后の姿を重ねてみた人が、本来の日光・月光菩薩立像でないこの2体にこの名前をつけたのじゃなかろうか。崩れた指先に職人の仕事が垣間見える瞬間があったり、朽ちた素材に時の流れを感じる瞬間があったりと、とても有意義な時間。

あちこちにいる鹿

少し歩くと池が目に入る。東大寺が池に映るさまから鏡池と名づけられたのだろうか。皆さんで記念撮影。鹿はお構いなしにお尻を向けていた。この時たびたび襲われていたのが、アーティスト山城大督さんの目線を追いたいという衝動。「鹿を追う 山城さんを 追うわたし」（一句できた）。

周りを見渡すと山城さんが何かを発見。少し離れたところに金色の巫女鈴のような建造物。山城さんに知りたいエネルギーが湧いている様子。近くでよく見ると巫女鈴のようにそれぞれの段に風鐸がつけられているみたいだ。東塔跡に建っていた塔の外観を大阪万博の時に実物大復元したものの一番上の部分で「相輪」というらしい。山城さんがこの時、この説明書きに面白い発見をしていた。年代を一文字一文字漢字で書いている。「千九百七拾年」… 読みにくい。この文字が読みやすい特殊な人々のためなのか。レトロ感を出したかったのか。それとも当時これが普通だったのか。

「三月堂」の通称で知られる法華堂

先ほど東大寺ミュージアムで拝観した「日光菩薩立像」「月光菩薩立像」がもともと御座した場所。館内には不空羂索観音を含む像が9体ある。中心に御座す不空羂索観音と、周囲の像の存在感。ここに日光・月光菩薩立像がいたのか。窮屈だな。多少の間ができてよかった。

フェノロサ講演「奈良の諸君に告ぐ」

本日の最終地点。九条山浄教寺。ご住職の島田春樹さんからフェノロサのお話を聞ける貴重な機会。フェノロサは1888年にこの場で当時廃仏毀釈の運動が行われていた日本の文化財保護の重要性を訴える歴史的講演「奈良の諸君に告ぐ」を行ったそう。

ご住職のお話が終わり。本日の時間も終了。こんなにも奈良の歴史的建造物、仏像、古美術を一日で満喫したのは初めてなのでなかなかの容量。次のCHISOU時間も楽しみだ。よきかな。

2020年11月7日（土）

第2回 フィールドリサーチ

場所：平城宮跡歴史公園

テキスト：平井里奈 ｜ 編集・構成：室津日向子

テーマは「移動と時間」

まず山城さんとメンバーで展示についてミーティングを行いました。今回のテーマ「移動と時間」からは「空間的な移動によって大きな時間軸をも体感する」という示唆を感じとることができます。山城さんは「千年前に起こった自分が体験したことのないことに対して、体験した感覚になるには？百年前なら？十年前なら？一年前なら？」という疑問を投げかけました。このテーマについて考えることは、私たちメンバーがいる意義であるように感じます。

広大な場所、平城京の跡

平城宮跡資料館の入り口に、現在の地図と1962年の地図、それから平城京復元図がありました。1962年の地図は田んぼばかりで平城京跡がどこなのか分かりませんが、現在の地図では一目瞭然です。

遷都に関する年表とその工程を表したジオラマ模型の展示から、遷都の際に屋根の瓦を一枚一枚剥がし建物を解体して運んでいたことを知りました。状態の良い瓦だけを新しい都に運ぶため、いま平城宮跡で発掘されている瓦は質が悪いということになります。現地で一からつくってしまう方が楽な気がしますが、当時は持っていく方が効率的だったのでしょう。当時の人々の労働力には頭が下がります。その次の部屋では、多足几という名前の机がありました。足の部分が縞模様のように何本もありました。装飾的な目的だったのかもしれません。

建設中の第一次大極殿院南門

第一次大極殿の南門は建設中でしたが、様子が見られるようにわざわざ立派な階段がつくられていました。その素材が現代的すぎて、なんだか可笑しかったです。

資料がないところからの復元

第一次大極殿の姿を直接的に示す資料は残っていないそうですが、恭仁京の大極殿の調査から柱の位置を推定し、法隆寺金堂などの古代建築や平安時代の『年中行事絵巻』を参考につくったそう。資料もなくこんなに大きな建物が建てられていて不思議に感じました。

遺構をそのまま見せる

遺構展示館には、遺構がそのままあり新鮮でした。どんな建物の下にも土がありますが、実際に見るとそのちぐはぐさが面白いです。遺構は奈良時代の建物の柱穴跡で、建物が何度も建て替えられ、柱の跡が重なるように幾つも残っていました。当時の建物は全く残っておらず、その跡だけが残っています。私たちは建物を見ることはできませんが、当時の人たちもこの柱穴跡を見ることはできません。これは現代人の贅沢というか、なんというか。研究が進んでも、建物を復元せずこのままにしておいてほしいなと思いました。

酒をつくるための井戸が併設された役所

造酒司井戸に行きました。造酒司は平城京で使う酒や井戸を製造した役所。そのために使う水を汲むところだったので、この名前で呼ばれています。造酒司井戸は他にもあるそうです。当時この井戸には六角形の屋根がかかっており、その立派な造りから、儀式用の酒の醸造に使われる特別な井戸と考えられています。

奈良時間旅行団による「TIME TRAVEL NARA」のための活動

プロジェクトメンバーは「奈良時間旅行団」の一員として「TIME TRAVEL NARA」について様々な提案を行い、展覧会「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」で発表しました。自身のバックグラウンドや特技を活かしたり、新たな挑戦をしたり、各自がそれぞれの手法で具現化しました。

ロゴデザイン

1400年以上続く奈良の歴史の重層性をデジタルで表現するために、手描きでデザインした「NARA」の書体に、拡大縮小・圧縮などのデジタル変換を1400回繰り返した。そうした操作によって自動的に生成されるパターンを、メインビジュアルとして展開。

ロゴデザイン：志水良（Balloon Inc.）

ノベルティグッズ制作

「時間を感じさせるもの」「旅のお供といえば」というアイデアから着想し、ジグソーパズルと刺繍を制作した。ロゴをあしらったジグソーパズルは、一枚の絵を複数のピースに分解し、分解したものを再び組み立てるという、行為そのものから時間を感じるものとなった。刺繍は、「版」（実際はカードと呼ばれるフロッピーディスク）をオーダーし、施す対象は決めず、各自が旅に持っていきたいものに刺繍できるという提案がなされた。

ノベルティグッズ制作：柿原萌未

映像編集

プロジェクトメンバーはフィールドリサーチごとに写真担当と映像担当を決めて撮影した。記録に残された膨大な時間を３分半という時間に絞り込み、編集した映像を展示した。

映像編集：平井里奈

インタビュー＆マップ制作

プロジェクトを他者へ伝える試みとして山城へのインタビューと、フィールドリサーチしたエリアを示したマップを制作し配布した。インタビューには、山城のプロジェクトの動機や展望などが掲載され、マップにはリサーチで訪れた場所やルート、写真が丁寧に記されている。

インタビュー制作：小宮さえこ
マップ制作：山中愛生

展示台設計・展示ディレクション

フィールドリサーチで訪れた平城宮跡資料館に展示してあった「多足几」からインスピレーションを受けて展示台を制作した。また、展示空間にどのように展示するかの方針を決めて、空間の使い方や展示方法、それらの準備や事務局スタッフとの調整などを行った。

展示台設計・展示ディレクション：室津日向子
展示台施工：高橋和広

2020年12月13日（日）

第３回 フィールドリサーチ
場所：ならまち

テキスト：山中愛生 ｜ 編集・構成：室津日向子

旧市街地「ならまち」
近鉄奈良駅前にある行基像の前で集合し、案内してくださる吉田勝紀さんの待つ下御門商店街を目指しました。今回のリサーチで歩いた「ならまち」とは、奈良の旧市街地、特に元興寺の旧境内を中心とした一帯を指します。（諸説あり）

元興寺ゆかりの地名「七御門」
下御門商店街で吉田さんと合流しました。まず下御門町の町名の由来についてお話を伺いました。奈良には七御門と称する門あり、西南門があった所が現在の下御門となっています。

移動する「宝篋印塔」
宝篋印塔という供養塔が屋敷内に残っていたのですが、現在その場所は道路になっていて、奈良国立博物館旧館と新館の間の池の中洲に移設されたそうです。

陰陽師が住んだ町、笑う狛犬のいる神社
陰陽町という地名は、暦をつくっていた陰陽師が住んでいたためその名になったそう。鎮宅霊符神社の狛犬はとてもユニークな表情をしており、「笑う狛犬」として有名だそうです。

全身裸形の弘法大師像
西光院の弘法大師像は、裸のため衣を着せて祀られています。全身裸形の像は鎌倉時代中期から後期頃につくられただけで、弘法大師の裸形像は特に珍しいとされているそうです。

元興寺小塔院
奈良時代には元興寺の境内だった所で、金堂の西南に位置しており、小塔堂を中心とする小塔院がありました。小塔堂には、現在、元興寺にある国宝の五重小塔が安置されていたと考えられています。

中将姫の伝説と吉村長慶の業績
徳融寺は、藤原不比等の孫、右大臣藤原豊成の宅跡とされています。豊成の娘、中将姫はこの地で育ち、継母に折檻されたと伝わる「虚空塚」や「雪責松」などの跡やお墓が残っています。徳融寺は吉村長慶のゆかりの地でもあります。実業家である長慶は質屋のかたわら、株式相場で莫大な富を築きました。その富で石碑や石造を造り、奈良に長慶寺というお寺までつくっています。

日本最古の遊郭「木辻遊郭」
日本最古の遊郭と言われる木辻遊郭が存在していたそうです。戦前の風俗防止法と、その後の火災の影響で、多くの建物が失われ、現在はその様子はあまり感じられません。

遊女を引き取る「引導寺」
称念寺は、亡くなった遊女を引き取る引導寺でした。本堂前に無縁塔として姿を残しています。近くの花園町は、元興寺伽藍の諸仏に供える花を育てた花園であったところから名づけられたと伝わっているそう。「奈良七郷記」にも花園郷が記されているので、相当古くから町があったことがうかがえます。

焼失した高さ50メートルの五重塔
奈良時代の元興寺の東塔跡です。高さ推定約50メートルの五重塔でしたが、１８５９年に焼失しました。

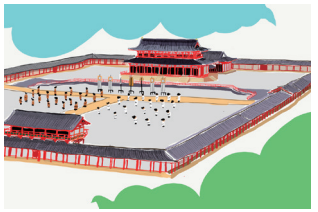
芝居小屋から映画館、そしてホテルへ
ホテル尾花の建物は、以前ホテルサンルートとして営業していましたが、それ以前は映画館、さらにその前は芝居小屋だったそうです。

※掲載にあたり、プロジェクトメンバーから提出された各レポートを再編集しました。

Q. フィールドリサーチを通じて「時間」を感じた風景や物は？ —— 山城大督

過去に立つ

2000年に生まれ、今この令和時代のコロナ禍に平城宮跡に立つわたし。745年、聖武天皇は疫病や社会不安から国を鎮護するために大仏を建立した。当時の平城宮内の再現をみてみると、一定の距離を空けて整列している姿が見られた。現代で言う「ソーシャル・ディスタンス」だろうか。外では靴を履き、内では靴を脱ぐ。当時から衛生管理に敏感だったのかもしれない。745年の奈良と2020年の日本、時代は大きく違えど歴史は繰り返し、人々は考え、生き延びようとする。私たちはこれを次の時代へ繋ぐことができるのだろうか。奈良時間旅行団は広大な土地をこの足で踏みしめ、ここにひとつの時代につくられた都あったことを再認識する。（室津日向子）



ただいま

平城宮跡に行った。夕暮れ時、みんなで並んで歩いた。広くてどこを歩いているのかわからなかった。スマホの充電があまりなくて、時間も場所も確認しなかった。今居る状況がよくわからないまま、ただ歩いた。今が何時でここが何処で、ということがわからないと少し不安だ。別に分からなくても、季節や気候、太陽の位置や方角を知っているはずなのに、明確な基準に頼ってしまう。そうはせず自分の基準と共に過ごすことは、自分が「いまここ」に居ることを最も感じられることかもしれない。私は古都奈良を歩き過去へタイムトラベルしたわけではない。ただ基準に雁字搦めになった自分の感覚を取り戻し、やっと「いまここ」へ帰ってきたのだ。（平井里奈）

奈良時代と令和と未来

奈良時代、この地は今よりも主要な場所であっただろう。平城宮があったこの辺り2020年は電車も走っている。整備された道を歩いているのは令和を生きる私たちだ。人々の周りの環境は時代とともに大きく進化し、変化する。けれどこのフィールドは変わらない。1300年前もこの場所で人々が暮らしていたし、今も私たちが歩いている。さまざまな歴史が刻まれてきたこのフィールドで、今を生きる私たちが過去の様子を探っている。私たちの暮らしも、未来の人たちに探られる時がくる事を考えると、今は新鮮に感じる令和も奈良時代のようになるのかと思う。そんなときに、時間の経過と、過去と今そして未来の時間がつながっていることを実感する。（柿原萌未）

タイムマシーン

二回目のフィールドワーク。奈良時間旅行団は平城京跡地へ。この地で発掘された場所やモノを巡る。我が子を連れて一緒に参加。発掘された跡地で無邪気に走り回る息子とかくれんぼをしてじゃれ合う大人の姿。この場所で1400年前も同じように他世代の交流が行われ、今に繋がっているのかもしれない。と、ふと思う。そうすると、さっき見た光景も1000年先に繋がるかもしれない一瞬の時間。一日じゅう歩き回り、壮大な奈良の歴史の時間に触れた終わり頃。奈良時間旅行団の目の前を走り抜ける電車がわたしにはまるでタイムマシーンに見えた。わたしにとってこのプロジェクトそのものが時を感じる装置となっているよう。（小宮さえこ）

過去を想う

奈良で暮らしていても知らないことがまだまだたくさんあるように思う。この土地にはかつて遊郭が存在していたという。しかし、その存在を知らせるものは現在多くは残っておらず、私自身今回のフィールドワークで知る事となった。遊女たちの引導寺であった称念寺には高く積み上げられた無縁塔が残る。普段生活をする場所だからこそ、見過ごしてしまう物事も多くある。無縁塔を見た時初めて、ここに名前も残らなかった女性がいたことを知れた。ただ知識として知るだけでなく実際に肌で感じると、より当時を想うことができる。日々暮らしている中で「過去を想う」ためのヒントを見つけられたような気がした。（山中愛生）

2本の角と4本の足

平城京誕生から時は流れ、元号は何度も変わり、今や令和3年。そんな時の流れの中で変わらないのが、2本の角と4本の足を持つあの動物。万葉集にも歌われ、今なお奈良の観光地に暮らす、たくさんの鹿。「神の使い」から「ゆるキャラ」に至るまで多くの役目を引き受けてくれています。フィールドワーク中、ポケモンGOアプリのAR（拡張現実）機能を使い、鹿をモデルにしたモンスターと奈良の鹿を共演させてみました。2次元の鹿と3次元の鹿の共演です。こうして技術が進化していく中で、ただずっとそこに居続ける鹿は変わりません。変わらないからこそ、時間の流れを感じさせる不思議な生き物です。（志水紗綾）

らくがき

東大寺法華堂（三月堂）の西側面をみると、正堂が奈良時代、礼堂が鎌倉時代の建築であることが伺える。異なる建築様式が組み合わされているにもかかわらず、調和のとれた完成度の高さが印象的である。その法華堂の扉に「五輪塔」のらくがきが彫られていた。インドの五大思想を体現したこの五輪塔は、平安時代末期以降日本において独自に考案されたものとされる。一方、この扉の向かいには重要文化財の「石灯籠」があり、それ以前には無かった高度な技術で鎌倉時代につくられた。これらもそれぞれ様式は大きく異なっている。いくつもの時代にまたがる様々な様式の跡が共存する空間に、積み重ねられた時間の重層性を感じる。（志水良）

プロジェクトメンバー：柿原萌未、小宮さえこ、志水紗綾、志水良、鈴木結加里、平井里奈、室津日向子、山中愛生

プロジェクト4｜ジェームズ・ムリウキ

「Round-trip Letters」
変遷する日常の中で探る、アーティスト・イン・レジデンスの可能性

ケニアのナイロビを拠点にアーティストやキュレータとして活動するジェームズ・ムリウキとの、オンラインによる往復書簡プロジェクト。当初は奈良に滞在して、人と土との関係性を探究するためのリサーチを行うことを予定していましたが、新型コロナウイルスの感染拡大により渡航が困難になったことを受け、プロジェクトの進め方を変えざるを得なくなりました。プロジェクトメンバーと文通しながら、ケニアやムリウキ自身が現在置かれている状況、歴史的な背景、その中で試みようとしてきたことについて書き表してもらい、遠隔での対話を通じてプロジェクトの構想を練っていきました。

▲ James Muriuki, *Untitled - Runda*

ジェームズ・ムリウキからの手紙①

2020年11月12日

昨年末、2020年に世界が経験することになるシナリオを想像できた人はいるでしょうか。私たちは社会構造を各自で見定め、その中で予測に基づいて確実そうな未来について判断します。世界は計画的なリズムで動いているように見えますが、常に小さな疑念や不測の事態が生じます。対抗してくるものは望ましくないとして期待に沿うように曲げられる。これこそが世界が寄りかかってきた快適さでした。

私には企てられた必然的なことはなく、提示された道もない。これまで数々の苦闘があり、確信は失望や不安の源泉になると考えてきました。創造的な実践は、日常生活の他の実践と切り離せませんが、予め企画や行動計画を提案しなければなりません。多くの社会的な事柄―例えば財務計画、公共的な関わり、スケジューリング、政府や非政府組織の方針、アーティストの個人的な活動―が絡んでいるからです。このような関係性は当然だと思われてきましたが、今ではあらゆる創造的な実践がネットワークのつながりで動いてきたと痛感します。

ケニアで新型コロナウイルスの感染が初めて確認された時、私はGoDownアーツセンターによる企画展「Manjano」の設営の最中でした。そのニュースはケニアに衝撃を与え、パニックが広がり、ロックダウンに備えて皆が半狂乱で買いだめに走りました。しかし、都市部では、日雇いで貯蓄が無く買いだめできない人も多かった。アーティストや文化芸術に関わる人の大半も同様で、切迫した事態になることは明らかでした。私のようにリサーチに基づいて制作するアーティストは、制作費を助成金に頼ってきましたが、すべての助成金が保留や延期になりました。

私の近年のプロジェクトでは、建設の素材やプロセスに見られるような「人間と土の関係」に着目してきましたが、共同者と私はコロナ禍で先が読めない状況で何ができるだろうというジレンマに悩まされました。マンチェスター大学など複数の団体と共同で進めていたので、方針や計画を変更するには時間がかかります。私はプロジェクトを推進するために特定の地域に関わりたいと提案しましたが、実現できませんでした。その時に提案したアイデアの一部を記します。

社会的・経済的・地理的・人口統計的に多様な人々に呼びかけ記録を収集する。新型コロナウイルスにより生活にどのような変化が生じたか、スマートフォンで記録した音声、映像、写真を提供してもらう。例えば数日おきなど規則的に記録するのが良い。インターネット上でそれらの記録が集まるデータベースをつくって運営する。各記録には参加者の年齢、場所、居住するアパートメントについて入力する。パブリックなプラットフォームを目指し、データを自由にアップロードしたり、参加者の略歴を閲覧したり、SNSのようにコメントを投稿したりシェアすることも可能。匿名でも参加しても良い。参加者は今すぐに記録を開始し、可能な範囲で続けるのが良いが、外出禁止令や他の行動制限が解除された一ヶ月後には終了する。

私は創造的な実践の他に、展覧会の記録撮影やオンライン展覧会の編集、インタビュー映像の撮影などのプロジェクトに従事してきました。また、商業的なベンチャー事業にも関わっています。建設現場の記録撮影を行い、開発業者に写真や映像を提供することで、わずかな謝金を得ています。これらは継続的なリサーチに関わるデータやイメージを集める機会にもなっています。自分の個人的なリサーチの関心事と、日々の生活で出会うものとは切り離すことはできません。長期的な作品のテーマに資する素材を見つけるチャンスは常にあるため、これからも継続していくつもりです。

プロジェクトメンバーからの手紙①

2020年11月30日

手紙をお送りくださり、ありがとうございました。ケニアの社会的･文化的な状況や、ジェームズさんが取り組んできた作品制作のテーマについて、そして新型コロナウイルスの影響を受けてプロジェクトに変更が生じたことなどを知ることができ、とても興味深かったです。理解を深めるために、いくつか質問をしてもよいでしょうか。

Q. 1

手紙に書かれていたマンチェスター大学との共同プロジェクトに関して、新型コロナウイルスによってケニアでもライフスタイルが大きく変化したとのこと。日本でも、常にマスクを着けるようになったり、手や物を消毒したり、ソーシャルディスタンスを心がけたりなど、たくさんの変化がありました。ジェームズさんの日常では具体的にどのような変化がありましたか。

Q. 2

新型コロナウイルスによって助成金が保留されるなど、ケニアのアーティストや芸術関係者も困難な状況におかれたと書かれていましたが、アーティストに対する支援はあるのでしょうか。公的・私的なものに関わらず、ケニアのアーティストに対する緊急支援のイニシアチブの事例があれば教えてください。

Q. 3

日本におけるアートプロジェクトは、社会の成長志向に対抗するものとして機能する傾向があります。コロナ禍は、社会の中で人間にとって大事な物事を改めて見つめ直すきっかけを人々に与えています。その意味で、アートプロジェクトが人々からより理解されやすくなり、より求められるものに今後はなると感じています。一方でケニアは発展途上国と呼ばれ、多くの人が先進国のような成長社会の実現を夢見ていると思いますが、ケニアの成長志向に対して、あなたはどのような生活あるいは作品をこれから実践していきたいと考えますか。

Q. 4

ケニアはコロナ禍以前にも政治的・社会的な危機を何度も経験してきたと思います。例えば、2007年から2008年にかけての大統領選の政治暴動の際には、平和を願うグラフィティがナイロビのあちこちでたくさん制作されました。コロナの以前と以後で、ケニアにおいてアートが果たす役割に違いがあると考えますか。

あなたからのお返事を楽しみに待っています。
どうかお体にお気をつけてお過ごしください。

James Muriuki, *Untitled - Contacts III*

A. 1

WHOや政府、地域コミュニティが感染を防ぐために導入した変化もあれば、個人による自発的な変化もあり、さまざまなレイヤーで変化が起きています。最大の変化は、公共の場でオープンな交流がないこと。私は人々が生活している様子を観察したり、公共空間で会話をすることによって、気づきを得てきました。これができなくなり、アートを実践するプロセスに大きな不確実性が生じました。

これにより観察の対象がソーシャルメディアに移行しました。有益な情報が多く投稿され、InstagramやWhatsAppなどでは視覚的なものも多い。ミーム（インターネットを通じて人から人へと模倣により拡がっていく行動や考え）とその言葉は、私たちが経験している変遷についてアイデアを得るための、新しく拡張された場になっています。

また、近い将来の生計について考えざるを得なくなりました。予定していたプロジェクトはすべて延期になり、私の心理状態に深い影響を与えました。

A. 2

助成金や個人的な稼ぎに頼ってきた私のようなアーティストに対して、ケニア政府はいかなる支援も提供していません。この困難な時こそアーティストが「ケニア人を楽しませる」ように政府はお金を用意すると発表しました。主に音楽家を想定した政策でしたが、私が知る音楽家で受け取った人はおらず、その手順さえ知りませんでした。

このような状況の中で、若手のアートディーラーが「Tewasart スタジオ賃料支援イニシアチブ」という支援を行いました。有志やパトロンから寄付を募り、アーティストのスタジオ賃料や様々な経費を支援しました。小規模に過ぎず、より多くの支援が今も必要とされていますが、今後の支援についての素晴らしい提案だったと思います。

A. 3

北半球の言葉で「開発」が定義されてきましたが、それだとケニアは確かに「発展途上国」です。アフリカの多くの人々は「開発」という言葉が再定義されたり、あるいは無視されたりするような、別のありえるかもしれない世界について想像してきました。北半球で確立されたものに代わるものを考えだすということは現実では非常に難しいですが、これはとても重要な野心です。

James Muriuki,
Full conversions - Basic (work in progress)

これからもケニアの人々は「開発」について探求し、それを定義することに参加しようとし続けるでしょう。制度やガバナンス、通信インフラ、金融システム、哲学、創造的実践などの多くの分野で考えられるべきです。例えば音楽やファッション、写真などの分野では、いわゆる発展途上の地域の参加が有効であると、権威的な規範でも認められています。そうしたことからケニアの人々はグローバルな共同体や知が生みだす権威を拡張することに貢献できると気づき始めています。

世界の他の場所で起きていることに目を向け、相互に関わり合いながら、階級や社会的階層の壁を超えて協働できるアイデアを生みだしていく。そんな貢献をしていくことに、私は興味をもっています。

A. 4

パブリックアートは、世界の重要な出来事や現象について語りかけることで、人々が経験していることを受け入れられるよう誘ってくれます。ケニアの公共の場でも視覚文化は深く根づいており、とりわけグラフィティは誰もがアクセスできる非常に優れたコミュニケーション・チャネルとして、人々に気づきを促してくれます。コロナ禍でも予防や行動管理のために、公的機関がアーティストにメッセージを伝えるよう働きかけていました。

暑いナイロビから幸運を祈ります。

James Muriuki, *Untitled - Basic (work in progress)*

質問について、丁寧に考えを綴ってくださりありがとうございました。ケニアやあなた自身が現在置かれている状況や歴史的・社会的な背景、その中で試みようとしてきたことについて知ることができ、とても意義深かったです。

Q. 1

今回の往復書簡によるプロジェクトに関して、オンラインでビデオ会議することも可能でしたが、各自が時間をかけて熟考し想像し文章を書いて交換することで、どのような新しい関係性やリサーチ、プロジェクトが立ち上がるのか、とても興味があります。海外で中長期の滞在制作を行うことが難しくなった現在、その土地に訪れることなくリサーチやプロジェクトを遂行したり、異なる環境にいる人たちとコミュニケーションをとったりすることにどのような可能性があると思いますか。

Q. 2

新型コロナウイルスのパンデミック以降、観察の対象にソーシャルメディアが加わるなど、リサーチの手法に変化が生じたとのこと。また、インターネットを介したコミュニケーションやソーシャルメディアが、私たちが経験している変遷についてアイデアを得るための新しく拡張された場になっているとも述べておられます。これらの変化を受けて、今、あなたが奈良でやってみたいプロジェクトの構想がありましたらお聞かせください。

今月末から始まるワークインプログレス展は、商店街の元店舗を改装した場所で行いますので、様々な人々があなたの考えについて知る機会になるのではと考えています。奈良でのリサーチの一歩として、鑑賞者に質問を投げかけたり、何らかの呼びかけをしたりすることも可能です。この往復書簡プロジェクトを今後につないで、新たな形態のリサーチやレジデンシーを実現していけたら嬉しいです。

本日、展覧会にお越しくださった鑑賞者の方々は、私が撮影した4枚の写真を見ながら、下記3つの質問についてお答えください。*

Q.1 あなたにとって土や泥にはどのような意味がありますか。
Q.2 これらの写真を見てどう感じますか。
Q.3 私たちは皆、土と直接的な関係があると思いますか。もしそうなら、どのような関係でしょうか。

James Muriuki, *Untitled - Runda*

James Muriuki, *Untitled - Sabaki*

James Muriuki, *Untitled - Ololegasaile*

James Muriuki, *Untitled - Ndenderu*

鑑賞者からの回答

T. S.（環境活動家）
A.1 なかなか直接触れることができないが、触れたいといつも思うもの。靴など履き物を介して触れているもの。
A.2 土だけだと寂しいと思う風景と、土だけでも良いと思える風景があるなと思った。
A.3 土は自然や植物を育むものとして、一番の根っことして考えていく必要がある。

T. Y.（建築設計施工者）
A.1 時を経て蓄積していくもの、その例え。
A.2 自らがその場に埋まっていくような感じ。
A.3 土から生まれ、溶けて、また元に戻る。

K. W.（エンジニア）
A.1 命が生まれる時、育つ時、死ぬ時のすべてのステップで土に触れている感覚がある
A.2 風や水と土の境目
A.3 命と関係があって命を入れる器のようなもの

Y. M.（編集者）
A.1 生命や暮らし。生命は、地球が刻んできた歴史や生物の進化と絶滅を抱えている。暮らしは、私たちが生活する上で必須の存在で、例えば器や建物をつくる時にも必ず必要。
A.2 色が美しい。乾いた空気。地層に今までの歴史を感じる。
A.3 日々、土や泥の恩恵を受けて暮らしている。野菜、肉、器、家、ビルをつくるにも必要。触るとリラックスもできますね。

＊これらの質問は、招聘作家4組によるリサーチの経過を展示したワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」の会場で掲示されました。46名の鑑賞者から回答をいただき、その一部を引用しています。

プロジェクトメンバー：米田陣、西尾美也、西尾咲子、野田智子

A.1
現代のコミュニケーションは、人間の身体感覚から離れていく傾向にあります。50年ほど前までは、大半のメッセージは人を介して運ばれ、それにより人々がつながりを保てました。その後、手で書かれた文字がとって代わります。ケニアの田舎では住所を登録している人がほとんどおらず、宗教施設や学校などの施設で手紙を受け取れる。このシステムは私が幼い頃に機能していたので、非常に馴染み深いです。

効率が良くなる一方で、癖のある手書きや声、ボディランゲージなど個々人のユニークさを表現する人間的つながりを、私たちは失いつつあります。標準化されたメディアやインフラだと、個々人のユニークさはアイデアに残るのみ。ソーシャルメディアは、動画やバーチャルなミーティングによってそのギャップを埋めようとしますが、これは人々が身体感覚を関わらせたいという欲望がまだあることを示しています。その土地を訪れないことの可能性に関してですが、本や映画、音、写真などのインターネットでアクセスできるものにリサーチの多くを委ねることになります。それらは他者によって記録されつくられたものですが（それゆえ、若干のバイアスがかかっている）、正直に観察したりつながろうと試みたりすることができます。

A.2

奈良でのプロジェクト構想

私が関心をもっているテーマ「人間と土質材料との関係性」を探求するためのイメージでも、そうではないものでも、スクリーンショットで撮ったような画像でもよいので、今はランダムに奈良のイメージを探している段階です。

土など地球の表面にある物質は、暮らしたり訪れたりする場所と私たちとの関係の基礎を形づくっていますが、それについて全く考えたこともない人も多いのではないでしょうか。これまでも食物の成長や収穫、採集、建築資材など、生活物資の全てが土に由来してきたのに加え、「故郷」の感覚やアイデンティティも自然地理と密接に関係してきました。「故郷」と呼べる場所は、めったに変わらない特徴のある地理的な場所を持っており、その場所について語るための唯一の方法は、そこに由来する地表の物質を観察したり用いたりすることかもしれません。

これから奈良で「人間と土質材料との関係性」について洞察を深めていくための第一段階として、農業家（大規模な農家に限らず、自宅で小さなキッチンガーデンを営む人でも良い）や陶芸家、工務店、建築家なども含む、多種多様な人々に向けて、質問をしたいと思います。このような人々が興味のある材料や物についてソーシャルメディアで投稿してくれるもの、ウェブサイトなどで公開している情報、出版物について、ぜひ見てみたいと考えています。

© James Muriuki

ワークインプログレス展

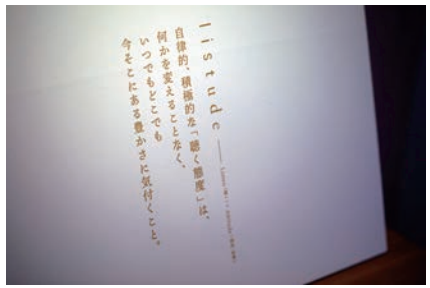
「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH―感覚・生態・時間・変遷―」

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」プログラム２［表現編］の受講者が主体となって、招聘アーティスト４組と共に奈良で構想中のプロジェクトについて、その経過を展示しました。伝統ある風情が残るならまちエリアの玄関口にあたる下御門商店街。その一角にある下御門町自治会会所を改装し、展覧会をつくりました。近所で店を営む人々、偶然ふらりと立ち寄った観光客、遠方から訪れた芸術関係者など、様々な人々が入れ替わり立ち替わり来場し、展示されたものをきっかけに各自の考えや思いを語り合いました。

▲ 長い歴史をもつ下御門商店街の一角でワークインプログレス展を開催

長坂有希によるプロジェクト「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」展示風景。
奈良で養蜂や在来野菜、葛、薬草についてリサーチを行う過程で得られたモノやお話の断片を展示した。

▲ ワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」展示風景



sonihouse によるプロジェクト「地奏」展示風景。宇陀松山で企画していた公演「地奏 vol.1 UDA MATSUYAMA」の参加者を募るためのフライヤーと、宇陀の地で着目すべきポイントを示したマップなどを展示した。

ジェームズ・ムリウキによるプロジェクト「Round-trip Letters」展示風景。プロジェクトメンバーとの往復書簡でムリウキが書いた手紙から抜粋したテキストや写真と共に、奈良でのリサーチの構想と鑑賞者への質問などを展示した。

本展会場の井戸跡について

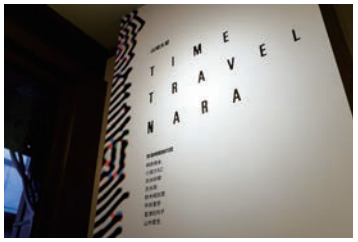
本展会場である下御門町自治会会所の中には古井戸の跡があり、もともとは清らかな水が湧き、神事が執り行われるコミュニティの集いの場でした。

下御門商店街協同組合代表理事の臼井基雄さんと、下御門町自治会会長の吉田勝紀さんにお話を伺ったところ、『奈良町風土記』(山田熊雄著)や『奈良防目拙解』(村井古道著)には、下御門町に「深井」という大きな井戸があったと記述されているそうです。また、上水道のない時代、下御門町が井戸を管理して近隣の人に水を売っていたことを示す領収書の控えも残っているとのこと。井戸を囲んでいた大きな石の枠は、現在は元興寺に保管されています。

この深井には、戦前に井戸の守り神として「椿明神」が祀られていました。戦後は公共の持ち物がすべて没収されるという噂が流れたため、深井は個人の持ち物として登記され、その後、所有者が転々と変わりました。昭和50年頃に当時の所有者が井戸を土で埋めたそうです。井戸の水がなくなり行き場をなくした「椿明神」は、現在に至るまで歴代の自治会長が自宅で預かり続け、毎年6月1日にお祭りが行われています。

井戸跡が残る建物は、近年は店舗として利用されていましたが、昨年に自治会が一団となって土地と物件を買い取ります。現在、商店街活性のシンボルとしてその歴史と共に井戸を復活させようと、活用に向けて検討が進められています。

このような歴史的・社会的観点と、井戸という地中深くへと掘られたイメージは、本プログラムが目指す「地域の多層化と共有空間の創造」という理念と通底するところがあり、展示空間として使用させていただくことになりました。



山城大督によるプロジェクト「TIME TRAVEL NARA」展示風景。様々な背景や特技をもつプロジェクトメンバーと「奈良時間旅行団」を結成し、「奈良を知る」をテーマにフィールドリサーチした過程について、各メンバーがテキストや写真、映像、ノベルティグッズなどをつくり展示した。

論評
CHISOUに寄せて

金井直（西洋美術史・近現代美術史／信州大学人文学部教授）

JR奈良駅から開放感のある三条通りを経て、懐かしい雰囲気のアーケードを抜けていくと、やがて下御門商店街にたどり着く。その入口すぐの場所に目指す下御門町自治会会所はあった。同所はもともと神事の執り行われる井戸「深井」があった一角で、戦後ながく個人の土地になっていたものを、二〇二〇年に自治会が取得し、コミュニティ空間として再スタートを切った場所らしい。その柿落とし的な企画となったのがワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」である。

同展は奈良県立大学「実践型アートマネジメント人材育成プログラム CHISOU」の一環として開催されたもので、参加作家・グループは三人と一組。いずれの展示も奈良における継続的なアート実践のキックオフ的な内容であった。

sonihouseの展示は元伊勢伝承の残る阿紀神社と高天原を舞台に進められるまち歩きと音楽ライブイベント「地奏」を、フライヤーやマップで紹介するもので、歴史の層と水脈の交差を感受する身体の、音を介した調律の可能性を問う内容だった。長坂有希の「Ethno-Remedies: Bedtime Stories ⇄ A Life's Manual」は、奈良で養蜂や葛、薬草に関わる人々の固有の技と知恵、生について、聞き取りつつ物語を編む長期のプロジェクトで、今回はテキストとともに蜜蝋や蜂の巣箱が展示され、ものとひとの織りなす物語が手触りをもって示唆された。一方、現下の新型コロナウイルス感染症拡大のために、ケニアからの来日の叶わなかったジェームズ・ムリウキは彼の地より土をめぐる問いを来場者に発しつつ、今後、奈良で展開するプロジェクトの構想を分かち合った（「Round-trip Letters」）。山城大督は「奈良時間旅行団」を結成し、「TIME TRAVEL NARA」の初年度として東大寺や平城宮を巡り、その記録の一端を映像とテキストで紹介した。

sonihouseが水を、ムリウキが土を取り上げたのは偶然かもしれないが、今回のプロジェクトの射程をよく示している。古都奈良を歴史の層からのみではなく、むしろ生態や地質の観点から大きく捉え直す試みは、奈良をめぐる固定観念を解きほぐしつつ我々の想像力に強く働きかけるものだろう。たいして長坂と山城はともに人間の営為に向き合うが、その方法は対照的だ。長坂がプロジェクトメンバーに、対象に耳を澄まし、眼を凝らすことを促すのに対し、山城はむしろメンバー間の創発的な関係を重視し、リサーチから今回の展示に至るまで、場面ごとに各人の発想や個性、スキルの活きる協働の機会を設定した。長坂が「寄り添い」、山城が「学び合い」の実践モデルを参加メンバーに提供したと言ってもよいだろう。

ところで、そのメンバーとはいったい誰か。そもそも「CHISOU」とはどんな活動体なのか。私が会場で会ったのは、ディレクターの西尾美也さん、プログラムマネージャーの西尾咲子さん、コミュニケーションデザイナーの山本あつしさん、そしてアドミニストレーター／エリアコーディネーターの飯村有加さんだった。ここにプログラムコーディネーターの野田智子さんが加わった五人が運営スタッフである。芸術実践や地域実践の分野で実績のある人々だ。活動

の概要はCHISOUウェブサイトによれば「多彩な講師と学び合い、アートプロジェクトを実践することで、答えのない時代を生きる技術を育みます。三つのプログラム「読解編」「表現編」「共有編」を通して、美術や舞台芸術、音楽などの芸術領域を横断するアートプロジェクトを、リサーチ・企画・運営・アーカイブするプロセスを経ながら、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つけます。年齢や経験、学生・社会人など所属を問わず、文化芸術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」とのこと。要するにジャンルやスタンス、スキルや立場にこだわらず、集って一からアートプロジェクトを組み立て、伝えながら、互いの経験と実践知を高め合おうということだろう。柔軟で魅力的だ。しかし、実際に進めるとなると、メンバー／受講者集めにも相当苦労があったでしょうと西尾ディレクターに問うと、あにはからんや、募集からほどなく百人を超える申込者があったらしい。ネット社会ならではの波及力で、市外・県外の方も多いようだ。学生、教員、アーティスト、NPO・行政・福祉関係者など、本当に多様なメンバーで、ディスカッションするだけで賑やかに一日続きそうな面々である。こうした人々が、三つのラボ／プログラムに分かれて活動しており、たとえば、上述の展覧会を支えているわけである。

さて、このCHISOUの特徴・長所とはなにか。私なりにポイントだと思う点は三つ。まずはスタッフの実績。これは言うまでもない。国内外の芸術祭や地域ネットワークづくりに活躍するみなさんだ。

それから大学のほどよい関わり方。上記の通り、CHISOUは奈良県立大学主催であり、その拠点空間も同大キャンパス内にある。文化庁事業としての受け皿ももちろん大学だ。にもかかわらず、大学の正課とはつないでいないらしい。教育活動に組み込むと、成果や工程の可視化がどうしても求められる。が、CHISOUとはそもそもシラバスには書けない活動＝連帯である。端的に言って授業向きではない。一方、意欲や関心のある学生はしっかりCHISOU入りしているようで、つまり、正課を超えたさらなる実践の現場、アートプロジェクトのインターンシップとしてプロジェクトが機能しているのだ。見事な関係づけである。実は私も長野県松本で毎年小さなアートプロジェクトを行なっているが、はじめて十年以上経ったいまでも、大学の授業の枠を超えられずにいる。CHISOUの展開からしっかり学びたいところである（二〇二〇年十月のCHISOU社団法人化には、関係者の強い意志と明確なヴィジョンを感じる）。

三つめのポイントは―これがけっこう鍵だと思うのだが―奈良という街の規模だ。大都市では芸術文化の分野でも分業化や専門化、あるいは一種の階層化（プロ・アマの峻別）が進み、結果、関心や志向、技能を同じくする人々のみが集いがちだ（文化実践のクラスター化）。逆に小都市では、文化芸術に関わる人々の絶対数にそもそもの限りがある。これに対し、人口三十六万人の奈良は文化芸術のプレーヤーの多様性を担保してくれるだろうし、また、前時代の町割りが醸す街路の身体性、歩くことを楽しませてくれる都市の親密な構造が、そうした人々の垣根のない出会いを可能にする。いささか主観的な言に思われるかもしれないが、私自身の松本（人口二十四万人）での十年来の活動に照らして、自信をもってそう指摘したいところだ。

また、中規模都市の潜在力は、ひとり文化芸術実践の問題ではなく、ポスト震災の、さらにはwith/postコロナウイルスの時代の「ニューノーマル」の支えとしても見逃せないが、こうした点についても、今後のCHISOUの活動が明らかにしてくれることだろう。

CHISOUは二〇二〇年夏に始まった活動だ。まさにコロナウイルス禍下の船出で、実際、ムリウキの来日が叶わなかったり、県外のメンバーの動きが制約されたりと、困難も多かったようだ。ただ、圧倒的な量と速度で、産業や資本が文化芸術を併呑する昨今の状況をみるに、この「距離」も、アクセス優先の思考から距離を取り、互いの位置を見つめ直すよいきっかけになったのではないだろうか。図らずも一種のリダンダンシーが確保されたわけである。単一の効率を優先させないその緩やかさのなかで、想外の出会いも実現するだろうし、また、今後のCHISOUの持続可能な活動のサイクルも形成されていくことだろう。そして、そこに集い関わるメンバーのみなさんもまた、やがてはそれぞれの地層を、奈良の地に、あるいは日本じゅうに開いていくことだろう。そうした文化芸術の未来を期待させてくれるCHISOUのスタートを、味わい深い商店街の一角で垣間見ることができたのは、私にとってたいへん幸運なことだった。

レクチャー「ミュージアムエデュケーション的体験のデザイン」

会田大也（ミュージアムエデュケーター／山口情報芸術センター［YCAM］学芸普及課長）

表現編の講師としてお招きした会田大也さんは、鑑賞者の主体性を引きだすプログラムやワークショップをアートセンターや美術館、芸術祭など様々な場所で実施してきました。会田さんによる二日間にわたるレクチャーとワークショップを開催し、アートを通じた豊かな学びの方法について考えました。

［一日目］レクチャー

アートは社会に対して、どのような位置づけか

アートマネジメントは自分が主役というより、アートを楽しむ人々に良い体験をしてもらうという前提がある。さらにアーティストに良い活動をしてもらう、その周辺を整えていく仕事です。そして、アートを楽しむ人々の体験の質を担保するためには、ある程度のデザインが必要です。お客さんはどのように振るまうのか、アートとお客さんが触れ合うということはどういうことなのか、分解しながら考えていきましょう。

まず、アートは実際の社会とどう結びついているのかについて考えてみたいと思います。例えば、企業の社長がアーティストにお金を提供して作品をつくる時、また行政組織がアートフェスティバルに税金を投入する時、納税者など他者に対して説明が必要になり、「アートは何かに役立つのか」という話が議論になると思います。

アーティストの立場からすると、社会に役立てようと考えて作品をつくっているのではなく、もともとの動機は「これはアートである」という理由によってのみ成立しているのが作品です。どこかの要請に応えるのではなく、アートはアートとして自律している、ということは忘れない方が良いでしょう。ただし、作家の意図だけが尊重されるわけではなく、周りの人が作品をうまく活かして観光資源として社会に役立てている場合もある。しかし、アーティスト本人は観光資源になるためにつくっているわけではない。これは前提として確認しておきたいと思います。

日本の若者が「社会は変えられない」と思ってしまう傾向

二〇一九年十一月に十八歳を対象に意識調査した「18歳意識調査」が行われました。日本、インド、インドネシア、韓国、ベトナム、中国、イギリス、アメリカ、ドイツ、各国千人ずつ調査しており、その設問の中に「あなた自身についてお答えください」という項目があります。例えば、「自分を大人だと思う」という項目では、日本が一番低くて29・1％の人が大人だと思っている。中国だと89・9％が自分は大人だと認識している。ことさら低いのが「自分で国や社会を変えられると思う」という項目です。YESと答えた人は日本で18・3％。一番高いインドだと84・3％。この差は歴然ですね。なぜ、日本の十八歳の若者たちは、自分で国や社会を変えられると思わないんだろうかと、すごく気になっています。そういう環境や自由が与えられていないということがあるのかなと。「おかしいぞ」と思うことがあった時に「これが現状だし……自分で変えられるわけないし……」と思ってしまうと、それ以上思考は深まらない。

これに関連して、二〇〇一年、二〇〇七年、二〇一三年に高校生の規範意識を連続して調べた調査があります。その中に「校則を守るのは当然です」という質問があり、それについて「そう思う」と肯定している人の割合が一気に伸びているのに対して、「どちらかといえばそう思う」という人の割合はあまり変わらない。「どちらかといえばそう思わない」と答えた人は減ってきている。これらの意識と「国や社会は変えられない」と思ってしまう背景には共通点があるのではと感じています。

試行錯誤のダイナミズムを見せる「コロガル公園シリーズ」

山口情報芸術センター［YCAM］のプログラムを紹介したいと思います。通常、展示室にはアーティストの思考の結果としての作品が置かれています。そこには「思考の軌跡の形跡しか残っていない」という言い方もできるのではないでしょうか。「形跡としての作品だけでなく、試行錯誤のダイナミズムそのものを見せることはできないか」という問題意識から、ものを見る場所に公園をつくり、その中で遊びをどんどん生みだす。その環境そのものを作品として見せる取り組みを行いました。

二〇一二年にギャラリーの中に「コロガル公園」をつくり、二〇一三年に屋外に「コロガルパビリオン」を仮設建築としてつくり、その中を遊び場にしました。二〇一六年に「コロガルガーデン」、二〇一八年「コロガル公園コモンズ」へと展開していきました。「コロガルパビリオン」では、公園内にメディアを使った仕掛けが埋め込まれていて、光ったり、音声がずれて流れたり、エコーがかかったり、ボイスチェンジャーで声が変わったりする装置がありました。すぐそばに自然環境があるため、雨が降ったり水溜りができたり、穴が空いたり、そういった現象も遊びの一つの要素になっています。アナログなものとデジタルなものを分けるのは、子どもにとっては意味がなく、それらが一緒くたになっていくことに可能性を感じます。

「コロガル公園」には「こんな公園あったらいいなシート」があり、自分が思い描く公園のアイデアをポストに投稿できます。集まったアイデアをネタにして、子どもが参加する「子どもあそび場ミーティング」を行いました。YCAMにはものづくりチーム「インターラボ」があり、その人たちとディスカッションしながらアイデアを実現していきます。ミーティング期間中は公園の活動を止めて、大人たちも本気で関わり、できあがったアイデアを実装していく。子どもたちにとって、考えたことが実現することを実感できるプログラムです。

このプログラムのルーツには、デンマークのランドスケープデザイナーであり建築家のカール・テオドール・ソーレンセンの考えがあります。ソーレンセンは、自分で設計した公園が完成した時、公園の後ろにあった資材置き場に子どもが集まっていた光景を見て、綺麗なものをデザインしてもだめで、野性味の溢れる、自分たちが自由に変えることができる空間こそ、子どもが求めているんだと気がつき、その可能性を追究しました。

作品そのものよりも、議論してつくりだすこと

重要なのは、作品そのものよりも、作品を見て議論してお客さん自身が何かをつくりだしていく、そのプロセスだと思っています。例えば、「遊ぶ」ことは無限のエネルギーの源です。「遊ぶ」ことに関しては皆が欲望するので、そこからエネルギーが生まれ続けている。

小さな頃の遊びを思い出すとわかりますが、実は「遊ぶ」ことは全く論理的ではないですよね。例えば、野球を初めてする時、ルールがわからない。打った後でサードに走っちゃうみたいな。でも次の瞬間にはサードに走ってもいいことになったりして、その場でルールが組み替えられる。組み替え

られて数分後には、それが禁止事項になっていたり……とにかくその場に対する破綻と引用と、それに対する抵抗のようなものがずっと拮抗している。それが遊びの面白くて非常にスリリングなところです。

立場がどんどん入れ替わりながら一体化がどんどん起きていく。前述の「子どもあそび場ミーティング」では参加する大人たちの振るまいを見ていると、何かを指導する立場ではなく、子どもたちと一緒に考えている。四人くらいのグループで一体感をもって絡み合いながらアイデアを出し、誰が言ったかわからないアイデアでも、自分が言った気になっているわけですね。そのような一体感みたいなものが生じて、最終的なアイデアのオーナーシップみたいなものが生まれていく。そのためには客や講師という立場ではなく、固定しない立場の入れ替わりを、かれらは無意識的に行っていた。参加者が自分の脳みそで考える技術を鍛えていくことが、非常に重要なのではないか。さらに、これがアートの現場で起きるということが、重要なのではないかと僕は考えています。

アート作品の見方がわからない

アートの見方がわからないとか、難しいなと思う人が社会全体では多数派かもしれません。その背景には、作品を見るということが「作家の意図を当てる」というある種のゲームと結びついていることが強くあるのではと思います。「わからない」ということは「作家の意図が何なのかがわからない」ということを意味しているのではないでしょうか。いろいろなアーティストと話をすると「作家の意図を当ててもらえて嬉しい」という人はあまりいなくて、「僕はこういうふうにつくったけれど、全く違う見方をする人がいたら面白い」というような、違う読み解きをしてくれる人を歓迎しています。

「約十秒」という数字についてご紹介したいと思います。美術館で実際に一枚の絵画を見る時間が十秒との調査結果があります。人はあまりじっくり見ないということですね。一九二八年にアメリカで行われた調査で、大きなミュージアムから小さなギャラリーまで、入館から退館まで何分何秒かという時間数を、展示作品の点数で割り算して、一点あたり何秒かというのを単純に計算した数字です。では、日本はどうなのか。ほぼ同じ方法で八〇年代に調査が行われましたが、藤田嗣治は二十六秒。日展だと膨大な作品数なので七・四秒で、一点あたりは短くなっていく。

八〇年代から九〇年代にかけてニューヨークのMoMAが実施した調査では、知識を提供するタイプのガイドツアーだと、参加者はほとんど覚えていないということがわかり、対話型鑑賞やヴィジュアルシンキング型カリキュラムが開発されました。作品を見てお客さんが発する言葉から作品鑑賞を進めていくという方法です。

鑑賞者の中で何が起きているのか

鑑賞者の中で何が起きているのかについて分解して考えていくと、まず第一印象として好きとか嫌いとか、気持ち悪いとか怖いとかを感じます。次に、どんな要素が作品にあるのかを認識していく。例えば「この作品に何が描かれていますか」と質問されると、「欄干のようなものが見えます」となる。欄干が見えるとしたら、そこはバルコニーなのかな……とイメージがどんどんつながっていく。要素同士がつながり、ストーリーや背景を想像すると、意味が立ち上がってくる。すると、この絵は自分にとってどんな意味をもつのかと考える。すると他人が見た時にどうイメージするのかというのが見えてくる。しかし、作品を十秒以内で見るとなると、第一印象で止まってしまう。他者と喋りながらしっかり見ていくことによって、第一印象を裏切られることが起きるのですが、この時の快楽みたいなものがアートを見る喜びとつながっているのではないかと思います。

鑑賞とは、視覚的のみならず言語的な活動だということもポイントです。作品を前にして、他人と対話しながら鑑賞することは、豊かな鑑賞体験につながります。もちろん自分一人で見るのも良いですが、自分以外の人と一緒に見て対話することで豊かな鑑賞体験になり得る。専門家による評論に書かれた「正しい」知識や解釈だけが作品の見方ではなく、そもそも専門家の評価も時代によって変わっていくことを、皆さんのようなアートマネジメントに関わる方々には知っておいていただけると嬉しいです。

【二日目】ワークショップ

アートに関する体験や経験を想定する

今日、皆さんが実際に行うのは、マーケティング分野で使われる「カスタマージャーニーマップ」という手法です。顧客の一連の行動を「旅」に見立てて一覧にすることで、経験や思考を分析する可視化手法の一つです。例えば「アートが好き」、「アートが苦手」というようにざっくりと顧客を理解するのではなく、シーンごとにどんなことを考えているのか、詳細に分析することで課題を絞り込めるメリットがあります。僕はミュージアムエデュケーターという立場のため、来場者が入り口のドアから入って、会場を巡り、出口から出ていくところまで、一連の体験を思い描きます。展覧会が一番スタンダードな考え方ですが、必ずしも展覧会企画でなくても良い。アートプロジェクトや長期的な取り組みを行う可能性もある。それに対して来場者がどのように心象風景を描いていくかということを、シーンごとにリアルに想像して全部書きだしてみましょう。

ワークショップ「カスタマージャーニーマップ」

①グループをA～Cまで三つに分ける

②Aは「事前決定(行こう!)」「会場周辺(着いたぞ)」「帰路」の各シーンを書きだす
Bは「事前に調べる(どんな感じ?)」「体験の中心地」「その日の夜」の各シーンを書きだす
Cは「往路」「直後、帰り際」「元の生活」の各シーンを書きだす

③それぞれのシーンと行動を一覧表にまとめて、全グループで共有し、シーンごとに見ていく

●カスタマージャーニーマップ

シーン	事前決定（行こう！）	事前に調べる（どんな感じ？）	往路	会場周辺（着いたぞ）	体験の中心地
感情思いつくこと	・雨が降っているから ・インターネットやSNSで広告を見ているとき ・展示会に参加している好きな作家さんが自らSNSで発信しているものを見た時 ・尊敬している作家さんがSNSで自ら発信している広報 ・イベントに行ったときに、その会場で告知されている情報や、並べられているパンフレットを見た時 ・総合的に展覧会情報出している「美術手帖」のようなサイト ・行きつけのセレクトのお店、バーとか、古着屋さん、好きな世界観と同じ発信のあるところ ・置いてあるチラシでお店が好きになることもある	・どこでやってるか ・何やっているか ・道中のおいしいご飯屋さんあるかな ・開催期間 ・何時頃空いているか　何曜日空いているか ・何時までやっているか ・まわりきるまでに何時間かかるか ・周辺のランチ ・当日何着よう ・どんな靴　昔なる靴はやめておこうかな ・会場は寒いかな ・日による特別イベント ・近くに一緒に見れるイベント ・電車がいいか車がいいか　駅から遠いか ・乗り換えはあるか ・ミュージアムショップで何がいいか ・お金が足りるかな ・誰と行くか　一人か友達誘うか ・アートに興味のない友達も行きやすいか	・展覧会の会場の近くに美味しいごはん屋さんがあるか ・お昼ご飯どこで食べようかな ・駅から結構歩くな ・展覧会のチケット、なんか割引効かないかな ・事前予約したっけ ・道順チェック ・どこが主催する展覧会なのかな ・閉館までに全部見回ることできるかな ・野外なら天気予報見ます ・アーティストどんな人出てるんだっけ ・朝ごはん食べてないからどっか食べるとこないかな ・美術館の建築家誰やろ ・図録買えたらいいな ・チラシ忘れたわ、どっかに置いてないかな ・会場の近くにコンビニあったけ。お茶買いたい ・混んでないといいな ・チラシとかウェブサイトに掲載されている作品以外は何があるんだろう ・仕事うまく行ってないし、いいヒントもらえるといいな ・会場内が混んでないといいなー ・美術館のカフェいい感じかな ・お土産(ポストカードなど)何枚買おうか、どんなものを買えるか調べて予算を決める ・関西以外でどこに回るんだろう ・展覧会グッズ何があるんだろう ・こどもたちも楽しめるといいなー。うるさくしてもいい感じだといいな ・この街どんな面白いスポットがあるんだろう（いったことない美術館にいくver.） ・企画展と一緒にいい感じのコレクション展やってたら嬉しい～ ・金曜日、夜営業するって書いてあったから、仕事終わった後に行けたりするかな	・ついでに美味しいもの食べたいな ・屋内展示でも野外展示でも看板が出ていないと不安になる ・野外展示だと、これが作品なのか？と迷ったりする ・イベント会場に入ってからの道順が分からない！ ・美術館に着いたのはいいけど、入り口がわからない ・裏口も豪華やな、搬入口って書いていて欲しいな ・裏口のつもりが裏口やったわ ・道すがらに展示会を見終わった人たちとすれ違って、関連グッズを買った人を見て、一緒に同じものを見た人と出会うと安心する ・建築がいいと建築家がだれかなとまず思う ・まず館内のカフェを探す ・寄り道ポイントあるかな、どこでお茶ができるかな ・豊田市美術館だと夕焼けを見ようとか、美術館によって時間帯を考える ・混み合っている時間帯を避けよう、夕方が多いのかな ・屋内スタッフが手が空いてそうな時間帯を選んで行こうかな	・床と壁の色が気になる ・光源　照明の当て方 ・展示している壁や展示台はどのように作っているか ・音響、作り ・カテゴリーを読ませる気があるのか ・デザイン ・会場の構成　なぜこの順番なのか ・動線 ・違和感を感じるかどうか　もともと行きたかったものだが、自分の思ったものと違うかどうか ・他の参加者、来場者の様子　スタッフの対応 ・お金はどれくらいかかっているか　予算足りなかった？雑では？とか ・映像作品が多いのは輸送費なかったからとか？ ・作品の大きさ　詰め込みすぎ　見やすさ ・純粋にそのものを見れるかどうか ・作品の間隔　人の集まり方はどうか ・お気に入りの作品を決めて鑑賞する ・荷物がこまる　ロッカーでは入らない
見つかる課題					
その改善案					
優先順位					

直後～帰り際	帰路	その日の夜	元の生活
・●●展と書いてあったけど、●●の作品は、チラシに載っている作品しかなかったなあ・・・ ・あとは●●と同じ時代の作家とか関連作品しかなくて残念だった・・・ ・図録欲しいけど、結構高いな ・もう一回最初から見たいな（めちゃくちゃ良かった場合） ・図録どこが印刷してるんだろう。ポストカードの紙何かな ・美術館の収蔵品のポストカードが安いので、結局見てないのにそっちのポストカ、買ってしまう ・メインの作品もよかったけど、他の作品もよかったな ・わー、時間に余裕持たせて来たらよかったー ・次の展覧会のチラシを大量にもらってしまう ・特別展もよかったけど、所蔵展もよかったな ・自分の気に入った作品のポストカードがつくられてなかった・・・ ・トイレ混んでいたなあ ・思ってたのと違ってもやもや ・余韻に浸りたいから、美術館内をうろつく(庭とかあれば) ・モノはよかったのに見せ方仕方いまいちだったなー ・ちょっと休憩しよ・お腹減ったー・疲りたい、、、 ・キャプションに誤字があったなあ ・余韻を楽しむために、遠回りして駅まで行く ・出口どこやー～～～ ・展示空間寒かったー。外ホッとする ・Googleで同じものを画像検索する・いいと思ったアーティストについて調べる ・近くにギャラリーがあるからそこにも寄ろうかな ・この展覧会は●●さんにあとでお勧めしておこう ・次のバスまであと１時間とか・・・（瀬戸内での実体験） ・展覧会行ったことを記録としてインスタにあげとこ	・この展示を見て、どのワインを飲もうかなと考える。展覧会後は絶対にワイン。家に在庫がなければ買って帰る。アートと食べることと飲むこととは一緒のセットになっているから。 ・展示を見た後にだれに共有しようかなと考える ・言語化してSNSで文章を書くことが多いので、その準備として、この展示のこういうところが良かったなと頭の中を整理する ・展示会のアーティストのSNSやホームページを検索する。次の展示会あるかな ・前に行った美術館との相違点を考えてみる ・美術館や個展だと「巡むぞ（あれ使える）」という気持ちで図録を買う ・次の行きたいところを考える ・購フル回転でどう言語化しようかな、と考える。 ・だれにお勧めしようかなと考える ・来たときに見た景色、帰るときに見た景色が変わるなー ・体験前と体験後を比べて反芻する ・湧き起こっている感情、自分は今何を感じているのだろうかと反芻する ・友達とか家族と共有したいな ・見た人がきたくなるような文章をSNSで発信 ・ブログでひっそり綴っている	・絵を描きたくなる ・他の人がどう批評しているか記事を読む　お酒を飲みながら ・みんな言ってること違うなというのを見て楽しむ　お酒を飲みながら ・作品が作られた歴史や背景、他の作品との影響関係をもっと知りたくなる ・作家がどのように生きてきたのか思いをはせる ・イベントを作った人の本が面白かったら買ってみる ・展覧会カタログを見直す ・リアルに余韻で出来ないかなと考える ・友人や家族に文句や愚痴を言う　面白くなかったことについて ・同じ人がやっている違う講演会を調べてみる ・しんどいテーマの作品は出た瞬間に一回忘れるが、あとで思い出して考えてみる ・感傷に浸りたい ・ミュージアムショップで買い忘れたものを後悔しつづける ・我慢できないとメルカリとかで倍の値段でも買ってしまう ・逆に興奮して買ったけど冷静になるといらないなとか ・親戚に作品が展覧会が好きなそうな人がいるかなと想像する ・誰に言ったらウケるかなと考える ・写真をSNSに上げてみる ・ハッシュタグ検索で他の人の意見を見てみる ・チケットをファイリングする	・お洋服を買う時、いつもと違う色や形にチャレンジしたくなった ・展覧会を紹介した日曜美術館に感謝する ・なんでも材料に見えてきてゴミが捨てられなくなる ・スマホのカメラで写真を撮る時、構図に凝る仕事で嫌なことがあっても、些細なことに思える（こともある） ・週動中の信号待ちのときに花や草をよく見る ・ご飯をいつもより丁寧に盛りつけてみる ・普段つかう食器を凝ってみる ・知らない国を調べてみたくなる ・自分が無知なことを知って、本を買って読み始める ・知らない国の料理を食べてみたい（後日友達を誘っていく） ・図録を読むというかべら棒める。 ・アーティストを調べる ・いつもと違う道を通ってみようと思う ・(西洋の貴族の絵を観ると)普段の動作を上品にしようとする、きれいなワンピースを着ることが増える ・私は高校で美術の先生をしているので、展覧会の作品から授業アイデアを考えたりします ・資料作りのとき、展覧会とかで見た「色」とかに無意識に引っ張られることがあるかもしれない？

●事前決定（行こう！）

事前に調べるというのはどういうことでしょうか。「まずどこでやっているか」、「何がやっているか」、「道中においしいご飯屋さんがあるか」。これが三つ目にあるのは面白いですね。確かにご飯とセットで考えますよね。

●往路

往路ではどんなことを考えているでしょうか。「美味しいご飯屋さん」。やっぱりご飯屋さんは大事ですね。「見きれないんじゃないかな」とかリアルですね。「建築家は誰だろう」。これ結構面白いですね。例えば特別展だけでなく常設展は何がやっているかなと調べていったり、道すがら考えたりしますよね。ついでに何を見るか、みたいなことを考えますよね。そういうのも結構重要です。そう考えると美術館の役割は観光産業とも結びつきます。

●会場周辺

「屋内展示でも野外展示でも看板が出ていないと不安になる」。そう、順路がわからないことがありますね。「案内スタッフの手が空いてそうな時間に行こうかな」。案内スタッフの方とおしゃべりするっていうのが目的になっている場合もあるということですね。

●体験の中心地

「壁と床の色が気になる」。特に僕はメディアアートの分野にいるので、建物を見ると、ここは不利だなと思ったりしますね。会場構成や動線が気になったりもします。「映像作品が多いのは輸送費がなかったからとか？」。実際、映像作品が多くなってきているのは、アーティストがシリアスに考えるものがやはり映像でしか表せないというのがあるかもしれないですね。「作品の間隔、人の集まり方」。これはコロナ以前から考えていたことですが、コロナ禍においても隣の作品が邪魔でよく鑑賞できないということもあるかもしれないですね。

●直後

「メインの作品も良かったけど他の作品も良かったなぁ、時間に余裕をもたせたら良かった」。最後駆け足になるっていうのもよくありますね。「お茶飲みたい」。館内にベンチを置く場所は、ミュージアムエデュケーションの立場からアドバイスをすることもありますね。

●帰り道

「展示を見た後に誰に共有しようかを考える」、「頭フル回転でどう言語化しようかなと考える」、「友達や家族と共有したいなとか」。やはり自分が得た体験を他者に共有したり、議論したりしながら、展開させていくというようなことを考えるということですね。

●その日の夜

「友達や家族に文句や愚痴を言う、面白くなかったことについて」。こういうのも結構重要ですね。自分の中に留めるのではなく、誰かに言うということですね。「しんどいテーマの作品は出た瞬間に一回忘れるが、後で思い出してみる」。確かに作品というのは必ずしもポジティブなものだけではないので、すぐに向き合うのはしんどいと思っても、後からあれはなんだったのだろうなと思い返すというのはありますね。「他の人がどう批評しているか記事を読む」。二十年前だと、他の人とどうシェアするかということではなく、自分の内側での経験として留めていたことが、現代においては他の

人とどう交換できるかということに変化していますね。

●元の生活

では、元の生活に戻ってどういうことをするか。「スマホのカメラで写真を撮るとき構図にこだわる」、「普段使う食器を凝ってみる」、「いつもの通勤コースで違う道を通ってみようかな」。日常の中に違和感を差し込んでくるというのがアートの一番面白いところだなと思うので、アートがきっかけでそういった変化や、オルタナティブを探してみようという気づきが、普段の行動に反映していくというのは面白いです。

非常に豊かなシーンが出てきました。これらはディテールですが、このようなディテールがあることこそ来場者の振るまいだと思います。自分で企画を考える時は、このような細かなことを想像しないで考えてしまいがちです。チームで動く場合はチーム全体でこのマップを共有することが、後々の企画を立てていく時に気遣う物事の細かさに影響してきます。アートマネジメントは、アートプロジェクトやコンテンツを計画して実行する場を整えていく仕事ですので、そのような時に来場者の体験をこういった非常に細かな解像度で捉えていくこと、マネジメントに関わる人たちで、この解像度を共有することから議論を始めるのはとても重要です。そのために、このような「来場者の気持ち」を可視化する取り組みから始めるのも一つかなと思います。

ディレクターの声

横にいる人

売れ始めたアーティストは社会の役に立つものとしてアートを語りがちで、ピュアなアーティストはそうではないとか、でも周りがそれを活用することで、あるいは観ることで結果として役に立っている、といった会田さんの整理は的を得ている。それでも会田さんは、「これはアートである」という理由のみに拠って立つものこそがやはりアートだというのが個人的な見解だという。

ただ、頭で考えるコンセプチュアルなアーティストだったり、ある意味で成熟したアーティストは、作品とは別に言葉もまた饒舌になる。その場合、かれらが生み出すものはアートではないのか。僕の現時点での整理としては、アートを「文系の知」と捉えることだ。つまり、アートは、50年後や100年後に役に立つものである、と。そう考えれば、僕からすれば会田さんもアーティストだし、コロガル公園はアートだと思う。

レクチャーでは、会田さんが対象にする子どもたちとピュアなアーティストが、遊びと作品制作が、それぞれ対応的に語られていたように感じた。そこでは共に、矛盾や破綻、飛躍が重要な要素となる。ただ、遊ぶことは誰にでもできる。会田さんが示したそのシンプルな手法が、言葉を使って他人の視点を共有するというものだった。西山さんのレクチャーと対比的に言えば、歴史だけでなく、横にいる人もまた壮大であるということを実感した。

受講者の声

共通言語と相互理解

私はこれまで地域型アートプロジェクトの現場で、アーティストの意向や目的が、行政やマネージャーに十分理解されず、食い違いが起きるという事例を少なからず目の当たりにしてきた。しかし今回のレクチャーで、その原因はそれぞれの立場によって言語や表現が大きく違っていることだと気づいた。つまり最も重要なロジスティックスの一つは、行政、マネジメント、そしてアーティストの間に共通言語をつくることだと考える。また相互理解を円滑に促すために、マネージャーとアーティストの間でより密なコミュニケーションをとり、十分なエビデンスを集めた上で、行政に対して論理的にわかりやすく伝えることも必要である。そのためにアートという枠組みを超え、他分野の学者や学生の研究を用いることも一つの手立てとして有効ではないだろうか。**和田真依**

リアル

「なんとなく」ではなく、「リアル」に想像すること。そのためには、時間と空間の流れに身を置いて、じっくりと向き合い、「味わう」ことが大切。日常において、時間と空間の流れの渦に巻き込まれ、五感を開放して味わう楽しさを置いてきてしまっていることに気づいた。「なんとなく好き」や「なんとなく気になる」を一つひとつ拾い上げ、「好き」や「気になる」ポイントに向き合うことで、リアルと出会い、リアルを超えた場所へと旅に出ることができるように思う。**鈴木結加里**

言葉を使い尽くす

「言葉で詰めていけばいくほど、言葉にならないものが見えてくる」と、会田さんがおっしゃっていたのが印象的だった。アート作品を鑑賞し、それについて述べる時、どうしても抽象的な言葉で感覚的に表現してしまう自分がいた。芸術は感性でみるものだから、言葉では表現しきれないと思い込んでいた節もある。決して間違いではないが、そう言い切ってしまうのも一つの思い込みだったと感じた。人間は、言葉によって理解し合い発展してきた。既に言葉という道具を持ってしまった以上、それがない世界に戻ることは困難である。言葉にならない領域を知るために、言葉を使い尽くすことは一つの糸口になると感じた。**早田典央**

プログラム❸ 共有編

アートプロジェクトのアーカイブ実践

アーティストによる活動を記録や記憶に残すキュレーターや研究者、それを効果的に視覚化するデザイナー、地域にとって重要な資料や書物を保存・活用する図書館の専門家などを講師としてお迎えしました。過去の多様なアーカイブの活用実践について学びながら、時空を超えて伝えるべく、このプログラム全体や各自が携わってきたプロジェクトのアーカイブについて思考を巡らせました。

第一回「地域のイメージは誰のものか」

岡井崇之（メディア論／奈良県立大学教授）

メディア研究という切り口から社会の仕組みや問題を考察する岡井崇之さんをお招きし、観光政策や地方創生のもとでつくられる地域イメージを解き明かしながら、地域で企画を実施する際に必要な批評的視点について学びました。

メディアによってつくられる「地域」

メディアと呼ばれるテレビ番組や、新聞、雑誌などの記事がどのように人々の価値観をつくったり、社会に影響をもたらしたりしているかを考える、メディア論という領域で研究をしています。奈良県立大学には地域創造学部がありますが、常に「地域創造」や「地方創生」ということが大きな課題としてあります。当然、学生たちも、地域創造学部ですから、「地域のことをやるんだ」とか「観光のことを学ぶんだ」という意識で入ってきます。そのような中で僕は少しだけ違和感を感じています。それは、集客とか知名度、あるいは、学生を何人どこに連れていったかとか、すごく形式的な評価軸で地域貢献というものが測られる。前向きでやる気のある学生たち対して「自由にテーマを考えてください」と言った時に、学生が考えてくるテーマは一様に「商店街活性化」、「シャッター通りをどうしたら変えられるのか」、「どうしたら集客できるのか」。もちろん、それらがダメなわけではなくて、現実的には考えていかなくてはならないことなのですが、もっと根本的なところから考えていく必要があるのではないかと思っています。

ここでいう「地域」とは何を指すのでしょうか。「地域に貢献しよう」、「地域で創造しよう」と言う時の「地域」とは、一体何を指すのでしょうか。「地域」と言う時の、その担い手や主体は、一体誰なのでしょうか。多くの場合は行政などの一部の人を指しますが、地域の中には本当に多様な人たちがいて、地域というものができていく。それから、「地方創生」という効果についてもよく言われますよね。例えば、オリンピックなどのメガイベントでもよく謳われますし、阪神タイガースが優勝した場合もその効果についてよく話題になります。その場合の効果とは何なのだろうかと言うと、だいたい経済効果によって測られる。経済効果の中でも、プラスの効果だけが測られるわけですね。しかし、経済には逆効果もありますよね。

それは機能についても同じです。プラスの機能だけ測られてしまう場合が多いですが、機能には逆機能というものがあります。社会学では、顕在的機能と潜在的機能といって、見えていて知られている機能と、見えない機能があるので、正機能と逆機能にも見える正機能と見えない正機能があります。このように機能と一口に言っても、逆機能もあるし、見える機能と見えない機能も社会にはある。しかし、一様に「お客さんが集まった」とか、「お金が集まった」とか、そういう指標で測られてしまうことがあるのではないかと思います。

そもそも地方とは何なのでしょうか。この言葉は、特に東京を指す中央との対比でよく使われます。しかし、東京の中にも地方は存在しています。三宅島のような島や、奥多摩という自然豊かなエリアもあり、そこでは過疎が非常に進んでいるという問題もあります。もう一方の地方も同様で、それぞれの歴史や文化、政治、生活など、一口に地方と言っても実は多様なのですが、「地方」という言葉だけで一括りにされてしまう。これってすごく雑な捉え方をしているのではないでしょうか。

ステレオタイプによってつくりだされるイメージ

近年、地域に対するステレオタイプが非常に強くなっていると言われています。「地域創生」をキーワードに

掲げて、国の政策やビジネスが進められ、地方のＰＲイメージというものがつくられてきました。その地域ならではの魅力をわかりやすく伝えるＰＲがなされるため、誰でも思い浮かべるような定番のイメージができてしまう。ダニエル・ブーアスティンというアメリカの作家が、『幻影の時代―マスコミが製造する事実』（創元社、一九六四年）という本の中で、現代の旅行は観光ガイドですでに見慣れたものを確認しにいくだけだ、というようなことを言っています。かつて旅行は、いろいろな違う時代と出会う、知らない人と出会うという冒険だったはずなのに、いつの間にか旅行客になってしまっているという指摘です。

地域ブランディングやＰＲは、特定のイメージを広めたり、地域のステレオタイプを強めたりしてしまいます。しかし、ステレオタイプには悪い面だけではなく、良い面もあります。それは、全体の傾向をかいつまんで理解するということです。このような理解する力を抽象能力と呼びますが、人間だけがもっていると言われています。パッとこの会場を見渡して、「皆さん、すごく熱心だな」というように、統計をとらなくても特徴をつかむことができるわけです。

しかし、気をつけなければならないのは、先入観から外れた出来事に目が向かなくなり、根拠のない偏見や差別につながる恐れがあることです。ヘイトスピーチの研究者がつくった「憎悪のピラミッド」という図式がありますが、ステレオタイプに基づく偏見が、それだけでは終わらずに、差別につながり暴力にまでつながっていく危険性を孕んでいるということは忘れてはいけません。また、地域に対してステレオタイプができてしまうと、そこに住む人々まで「このまちって、こういうまちなんだ」と、本当はそうではないかもしれないのに、そう思ってしまうということがあります。内面化されたステレオタイプによって、そこから先のいろいろなことを考えなくなってしまうという可能性があります。埋もれている地域の歴史や文化に対する想像力が欠けてしまうのではないかということです。

人々を結ぶコミュニティ・メディア

日本に住んでいると、バラエティ番組や音楽番組などのテレビ番組が盛んで、楽しいものがいっぱいありますが、この日本のメディアのあり方は、アメリカ型であると言われています。一九八〇年代から九〇年代にかけては、ヨーロッパの国々には公共放送しかない国が結構あったのですが、それ以降、アメリカ・日本型の商業放送がヨーロッパにも広まり、日本やアメリカではほとんど指摘されなかったのですが、ヨーロッパでは「マスメディアは非常に問題だ」という指摘がなされるようになります。なぜなら、先ほど挙げたようなステレオタイプに基づいていたり、ある人種や国の人々、女性に対する偏見があったり、ナショナリズムを喚起するような報道があったりしたからです。そこで、マスメディアに頼っていてはだめで、コミュニティのメディアが必要だという声が高まっていきました。二〇〇八年にはEUでコミュニティ・メディアが法的に位置づけられ、公的な支援をすることが決議されました。

コミュニティ・メディアとは一体何でしょうか。地域にあったらコミュニティ・メディアだということではなく、地域にあっても地域のマスメディアになっている場合があります。ここで言われるコミュニティ・メディアというのは、人々を結ぶものとして定義づけることができます。特徴としては、「非商業的であること」、「国家・政府からの独立」、「人々の主体的な参加」があります。これら三つの条件を考えると、日本でコミュニティ・メディアと呼ぶことのできるものは、実は実現していないと言えます。コミュニティ・メディアの本来的な役割として、地域のアイデンティティを確立すること、新たな価値や文化を創生すること、さらには個人個人の経験をコミュニティの共同的な経験の中にフィードバックしてそれを変容させていくことが挙げられますが、これはとても大事なポイントだと思います。

行政による「地域のブランド化」とメディア

みなさんは「I ♡ New York」と書かれたロゴマークを見たことがありますか。このロゴマークは、一九七七年の「I Love New York」という観光キャンペーンの一環で、ニューヨーク州がデザイナーに委託してつくられました。その背景には、当時ニューヨーク州の財政が非常に悪化し、犯罪が増加してまちが荒廃しており、人口も減少していたということがあります。そのような中でこのロゴマークが広まり、世界中で模倣されていく。この観光キャンペーンが地域の愛着につながっていったと言われています。

行政による広報には両義性があります。その一つが、影響力が大きく、人々を動かしすぎてしまうこと。もしかすると国全体の方向まで動かすような危険性をもっています。また、企業と行政のパブリック・リレーションズは、それぞれ異なるということに気をつけなければなりません。当然、企業は利益を求めるために広報を行いますが、行政は非営利を前提にしており、公平にサービスをしなければなりません。行政は企業とは異なり、競争原理をもっていないとも言えます。それから、行政の広報には制約があります。思想や表現の自由を守らなければなりませんし、特定の意見だけを主張してもいけません。日本では戦争に対する反省から、行政機関が大きなメディアを所有してはならないということが決められています。プロパガンダや政治宣伝、人々を扇動したり動員していくことにつながるとして自戒されてきました。

しかし、この傾向が近年大きく変化しており、行政がウェブサイトやTwitter、Facebookなどのソーシャルネットワークサービス（SNS）で、積極的に情報発信するようになってきました。地域広報ではシティ・セールスやシティ・プロモーション、地域のブランド化が謳われる傾向にあります。地域のブランド化では、地域から生まれた商品やサービスを、地域ブランド商品として売りだしています。それらは地域がもつイメージを高め、地域外からの需要を呼び込んで、観光

客を誘致するということにつながりますので、非常に強く意識されるようになってきました。その背景には、観光客による商品の購入や交流人口が増加しているという面があり、行政の広報がマーケティングや広告宣伝に近づいてきているという状況です。

記憶としてつくりだされるもの、忘却されるもの

地域では大河ドラマや映画製作、アーカイブスなどを誘致することが全国的に行われるようになりましたが、その中でメディア表現への介入のような現象が起きています。例えば、「その撮り方では暗い番組になるから、もうちょっと明るく撮ってほしい」とか、「地域のこのような面をドラマにされたら困る」とか、「こういうことはしないでほしい」というような話を聞きます。地域の要求が強くなり、作家が表現したいことからかけ離れてしまう。

アーカイブスも様々な場所にできていますが、過去の記憶を形成して地域のイメージを形づくったり、記録をつくったりする時に、必ず忘却されるものがあるということは忘れてはいけません。一体何がつくりだされて、何が忘却されているのかを、鋭く見つめる必要があります。

ちょうど一ヶ月くらい前に自分の車を十数時間ほど運転し、東日本大震災の被災地を回ってきました。もうすぐ震災後十年目を迎えるのですが、コロナの影響によってイベントの報道があまりなされなくなったということが訪問の理由でした。もう一つ理由があって、個人的な話ですが、震災が起きた時に子育てしながら研究に没頭するような生活をしていたため、震災を目の当たりにしているのに自分は震災について何も研究できなかったということが非常に悔しくて、ずっと現地を視察したいという思いがありました。

今、被災地では「3・11伝承ロード構想」というのが進んでいて、被災した土地のアーカイブスや伝承館を結び、記憶を継承しながら、防災力を高めていこうという取り組みを産学官民が連携して行っています。帰宅困難地域には線量計がまだあって、田んぼや畑だったところは荒れ放題で人も車も通りません。仙台や岩手、陸前高田の方に行くと復興を感じられますが、やはりこの地域というのはグラデーションで、放射能の線量が高いところや低いところがあったり、帰れる人と帰れない人が分かれていたり、経済的に変えることができる人とできない人に分かれている。

原子力災害伝承館を見て感じたのは、人々の中の分断やネガティブな意識、葛藤、そういったものが含まれていないということです。そのような生々しいものが除去されて、未来都市みたいなイメージを強く表しているように見えました。それを見て、本当にクリエイティブなものとは何だろうなと考えました。過去に目を向けていくことこそ、その先につながると思うのですが、そういったものは表されていなかった。今でも放射能は地域を分断していますし、原発を誘致する時にも様々な問題や対立がありました。そのようなことに目を向けず、テクノロジーを前面に押しだしている。記憶されるものと記憶されないものを、どのように考えていけばよいのだろうかと感じました。

そのような気持ちで車を運転している時に、とても小さい公民館がたまたま見えたので中に入ってみることにしました。相馬市伝承鎮魂祈念館という施設でして、たくさんのアルバムや写真が展示してありました。いまだに砂の中からたくさんのアルバムが見つかるそうです。家族写真や恋人同士の写真もあって、生活の断面が生々しく残っているのです。「こんなにたくさんあるんですね」と聞いてみたら、「こんなにいっぱいあるんですよ」と言いながら下の棚を開けて見せてくれました。取りにこられないというか、取りにくる人がいない。係の人は

泣きながら話してくれて、僕もグッと心にくるものがありました。この出来事は、アーカイブへのアプローチについて非常に深く考えさせてくれました。地域のメディアやアーカイブによって、何が表現され記憶されていくのかと同時に、何が忘却されてしまうのか。その視点は、今後みなさんが地域に関わっていく上で、すごく大事になるのではないかと感じています。

ディレクターの声

そうせざるを得ないという切実さ

行政広報やマスメディアによる地域イメージを批判的に捉えることで、例えば誰もが地域に愛着をもつことを重視したコミュニティ・メディアが生まれる。そうしてコミュニティ・メディアの有効性が確認されると、「誰もが地域に愛着をもつ」ための機会を提供する仕組みが様々に発案され、実践される。例えばデジタルストーリーテリングもそうした仕組みの一つだろう。そうすると、皆で「何かをやってみる」式の表現があふれることになり、時にそのことに個人的に嫌悪感を覚えることがある。その実践が「単にアイデアを形にしてみた」というものであることが少なくないからだ。

こうした「何かをやってみる」式と対照的なものとしては、やはりアーティストの表現がある。それは、なぜそれをやるのかという動機の部分である。アイデアは似ていたり、誰でも考えるかもしれないことを、アーティストはhobbyでもjobでもなくworkとして、つまりそうせざるを得ないという切実さを持って実践する。なぜこの人はこんなにこのことに真剣なのか、取り組み続けるのか、という部分。そこに圧倒的な作品のリアリティがある。

同じように、相馬市伝承鎮魂記念館に掲示される持ち主不明の写真は、それを見つけた人がそうせざるを得ない行動として掲示している切実さが伝わってくる。あるいは、不慮の事故や事件に巻き込まれて大切な人を失った遺族が、署名や講演などを通して一生活動するという姿も、そうせざるを得ないものとして圧倒的な説得力をもって人々に伝わる。

そうせざるを得ないものというのは、「忘却されたもの／放っておくと忘却されるであろうもの」を必然的に内包している。そこに記憶メディアとしての強度があると考えれば、CHISOUのアーカイブは、そうした個々の「切実さ」が問われているような気がする。

受講者の声

「受け身観光」から「能動的観光」へ

「準備されたものを見に行くだけの観光」という言葉が、特に印象に残った。私自身、SNSで事前に調べたものを見に行くだけの「受け身観光」をしていることに気づかされ、ぎくりとした。SNSが流行している今、私と同じような人も多いのではないかと思う。一方で、「2015年地域ブランド研究」の旅行動機調査によると、「地域に観光に行く目的は」という質問に対して、「現地の人と仲良くなりたい」「現地の人たちの暮らしぶりに触れたい」と回答した人が多くいた。そのような人が再訪してくれることで、観光人口が「関係人口」に変化していくのだと思う。私自身「受け身観光」から能動的に地域を探求する観光へとシフトしていきたいと思うし、私が活動する兵庫県龍野地区でも、観光客が住民と会話する機会を増やすことで地域やお店の歴史を紐解いていく、そんな楽しみがある地域を目指し、コンテンツづくりに取り組んでいきたい。**木元由香**

メディアとしての立場

何をアーカイブし、誰に伝えようとしているのか。地域を織りなす層のどこにフォーカスしてきたのか。そのために、誰と何をしてきたのか。そして、一人ひとりがどのように関わり、そのバトンが誰にどのように託されてここまで歩んできたのか。人の情報の受け取り方も形式化されつつある今、数値にならない（目に見えない）からこそ大切な部分が置き忘れられることのないように、多様な人と表現と技術を工夫して丁寧に伝えていきたい。もちろん、伝える内容それぞれを有益と感じる相手につなげる工夫も必要だ。そう考えると、自分一人では無理だと感じる。何を見て、どう考え、起こした行動が誰にどのように響いてきたのか。関わってくれている人にも改めて一緒に振り返ってもらい、意見を交わしながら、自らのメディアとしての立場を明らかにしていきたい。**まさきまゆこ**

第二回「アートプロジェクトとは何か――歴史・論点・アーカイブ」

小林瑠音（文化政策／奈良県立大学客員准教授）

イギリスのコミュニティアートや文化政策が専門の小林瑠音さんをお招きし、アートプロジェクトの歴史や論点、アーカイブの観点からお話いただきました。アカデミックな理論に加えてアートプロジェクトの実践経験も豊富な小林さんのお話は、その全体像を把握するだけでなく、様々な問題点を炙りだす機会になりました。

アートプロジェクトの定義

アートプロジェクトとは何でしょうか。『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』（熊倉純子監修、水曜社、二〇一四年）では、アートプロジェクトは「一九九〇年代以降日本国内各地で展開されている、同時代の社会の中に入り、個別の社会的事象と関わりながら展開される共創的芸術活動」と定義されています。ここでの要点は「共に創る芸術」であること。アーティストがアトリエや美術館からまちに出て、人々や社会と関わりながらつくっていく活動です。ここで重要視されている要素が五つあります。一つ目は「制作のプロセスを重視し、それを積極的に開示していく」。二つ目が「プロジェクトが実施される場やその社会的状況に応じた活動を行う」。三つ目は「継続的に行われるものが多い」。一度限りで終わるのではなく、同じ場所で継続的に開催されるものを指します。四つ目は「関わる人々の属性や、その関わり方が多様」。アートプロジェクトでは、芸術関係者のみならず、住民や子どもなど様々な属性の人が関わっている。その関わり方は、ボランティアだったり、作品を一緒につくるパートナーだったり様々です。五つ目が「芸術以外の社会的分野に働きかける」。まちづくりや教育、医療などの領域に積極的に働きかけていくものがアートプロジェクトの重要な要素だとされています。

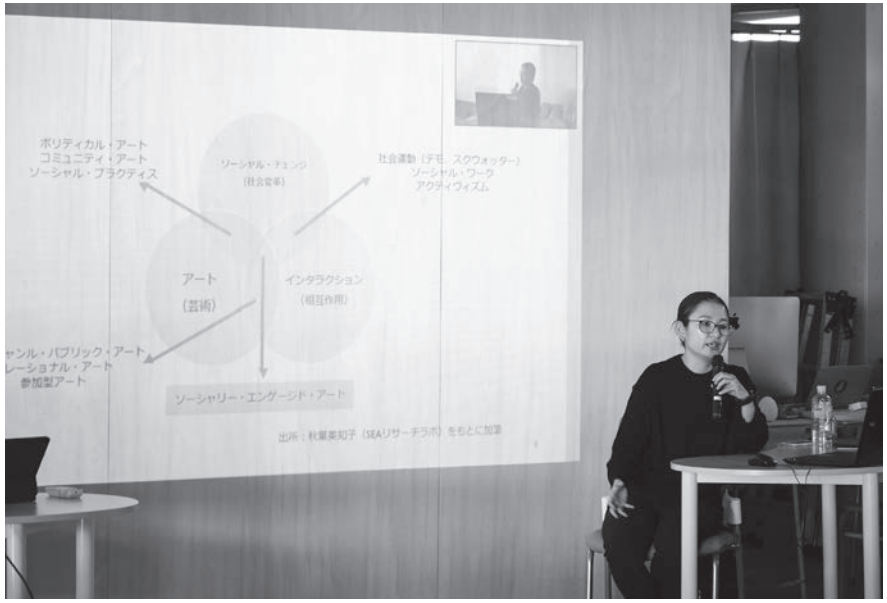
ソーシャリー・エンゲイジド・アートとアートプロジェクト

世界的にはアートプロジェクトはソーシャリー・エンゲイジド・アート（以下、SEA）と同じ意味合いで語られることが多い。ただしSEAとアートプロジェクトは同じなのか、アートプロジェクトはSEAに内包されるのかは研究者やアーティスト、企画者によって意見が異なり、それらの厳密な定義は難しいです。

そもそもSEAとは「アートワールドの閉じた領域から脱して、現実の世界に積極的に関わり、参加・対話のプロセスを通じて、人々の日常から既存の社会制度にいたるまで、何らかの『変革』をもたらすことを目的としたアーティストの活動を総称するものである」と、「SEAリサーチラボ」のウェブサイトで定義されており、先ほどのアートプロジェクトの定義とよく似ています。

SEAの定義のポイントは、「対話のプロセス」です。最終的な作品のみならず、それが出来上がっていくプロセスを重視する。さらに、そこに参加する多様な人々が作品制作に関わる重要なアクターだということです。ただ、日本のアートプロジェクトとの大きな違いは、「何らかの『変革』をもたらすことを目的とした活動」という点で、SEAが志向する変革とは、もう少し政治的で、アクティビズム的な要素を指す傾向にあります。

SEAリサーチラボの秋葉美知子さんによる図解では、SEAは三つの要素で説明されています。一つ目は「ソーシャル・チェンジ（社会変革）」、二つ目は「アート（芸術）」すなわちアーティストがつくる作品、三つ目が「インタラクション（相互作用）」。SEAはこれら三つが交わる真ん中の部分にあたります。ソーシャル・チェンジとアートだけが重なる部分はポリティカル・アートやコミュニティ・アート、ソーシャル・プラクティスという政治的なアート活動が該当する。ソーシャル・チェンジとインタラクションが重なる部分は、デモやスクウォッターなど純粋な社会運動を指します。アートとインタラクションが重なる部分は、主に鑑賞者の参加を重視する



芸術作品を指しており、基本的にアートワールドの範疇に収まる形になります。

日本のアートプロジェクトの歴史（一九五〇年代〜一九六〇年代）

アートプロジェクトはどのように発展してきたのでしょうか。美術史研究者の加治屋健司さんの論考を参照しながらアートプロジェクトの歴史を見ていきましょう。最初期のものとして参照されるのは、五〇年代から六〇年代の前衛芸術家による野外展示です。とりわけ戦後の前衛美術の代表的グループである具体美術協会が一九五六年に兵庫県の芦屋公園で行った「野外具体美術展」が先駆けとされています。展示作品の中には、島本昭三《この上を歩いてください》があり、公園の中に設置されたオブジェの上を自由に歩くものです。元永定正《水》は、公園の木の間に色水の入ったビニールが張り巡らされたインスタレーションです。同じ年に、福岡拠点の芸術家集団である九州派が、県庁の壁を使った展示をしました。このように一九五〇年代半ばは、作家がまちに出て作品やパフォーマンスを披露する動きが起こりました。かれらはアクティビズムやまちづくりのためのアートを念頭においていたわけではなく、あくまでも作品を美術館やギャラリーの外に展示したらどうなるのかという空間に対する興味に徹していました。

一九六〇年代には行政主導の野外彫刻が始まります。その先駆けは「ＵＢＥビエンナーレ」で、一九六一年に開催された「宇部市野外彫刻展 第一回」が前身です。「ＵＢＥビエンナーレ」は半世紀にわたり続いている貴重な事例です。当時の山口県宇部市は、大気汚染などが取り沙汰されており、ネガティブなイメージのある炭鉱のまちでした。そんなイメージを払拭し子育て世帯を呼び寄せたいという地方自治体の思いから、この野外彫刻展は始められました。行政が芸術をまちづくりに積極的に用いたという点で先駆的な事例です。同時期に、神戸の須

磨離宮公園でも野外彫刻展が開催され、これら二つの事例が行政主導の野外彫刻展のパイオニアとして言及されます。さらに「UBEビエンナーレ」の注目すべき点は、入選作品を税金で買い取り、文化芸術遺産として恒久展示していること。そのような面からも、非常に先駆的な事例と言えます。

日本のアートプロジェクトの歴史（一九八〇年代）

一九八〇年代になると、作家主導の野外展覧会が各地で増えていきます。代表的とされる「浜松野外美術展」では、海岸と砂丘を会場に、ビデオ作品やパフォーマンスなど様々な作品を展示し、費用はすべて作家が負担していました。山梨県北杜市の山間部で舞踏家の田中泯さんが発起人となり一九八八年から開催された「アートキャンプ白州」では、ビジュアルアートからパフォーミングアーツまで幅広いコンセプトでアートプロジェクトをしようということで始まりました。田中自身が白州で演劇仲間と自給自足の生活をしていた背景があります。このように、全国各地の海岸や山など様々な場所で若手作家自らが展示するという動きが広がり始めました。

同時期に、おそらく日本初の国際野外芸術祭「牛窓国際芸術祭」が岡山県牛窓市で始まります。大都市ではなく地方都市の小さなまちで開催された最初期のケースです。オリーブ農園の経営者であった服部恒夫さんが総合プロデューサーとなり実施したプロジェクトです。一九八六年の報告書での服部さんの言葉を引用すると、「小規模であっても質の高い、現代美術の国際ビエンナーレ展を息長く、定期的に積み上げていくことをメイン・イベントとしてゆく。そのことを通して、牛窓という一拠点に根付いたかたちでの、地方における文化・芸術の実践と振興にたいする、具体的な提案を実現できると確信している」、「たんに見ることではなく、体験することなのだと会得すれば、『現代美術』も、幅の広い、自由で楽しいものだと分かると思います」とある。「牛窓国際芸術祭」がまちを全面に打ちだしていること、市民参加を重視していることが読みとれます。

「牛窓国際芸術祭」で着目すべきは、ボランティアです。一九八五年に開催された第二回の芸術祭では、三十一名のボランティアを起用し、報告書にも名前が載っています。ボランティアを公式に起用し、芸術祭における重要な役割として位置づけたという意味で、非常に先駆的な事例です。

これらの取り組みは、アートプロジェクトと似た要素がありますが、「アートプロジェクト」という言葉を意識的に使用したものではありませんでした。八〇年代にみられた多くの取り組みは作家主導であり、五〇年代の前衛作家と同様に、その主な動機は、野外空間に対する興味関心であったとされています。

日本のアートプロジェクトの歴史（一九九〇年代〜二〇〇〇年代）

一九九〇年代になると初めて、「アートプロジェクト」を自称するケースが出てきます。その先駆的な事例の「ミュージアム・シティ・天神」は、一九九〇年に福岡県福岡市の天神地区を中心に始まりました。企業と行政、美術関係者の三者により開催された都市型アートプロジェクトで、アートプロジェクトという言葉を意識的に用いています。参加者が地図を手に銀行や駅ビルにある作品を巡るというウォークラリー形式である点で、今の芸術祭に非常に似ていると思います。

二〇〇〇年に「越後妻有トリエンナーレ」が始まり、それ以降アートプロジェクトや芸術祭のブームが起こります。「越後妻有トリエンナーレ」は、主宰の北川フラムさんが数年前から地域に通って住民説明会を開いたり、自治体職員と会議を重ねたり、苦労の末に開催できたという経緯があるため、必ずしも二〇〇〇年に始まったとは言いきれません。越後妻有には、少子化により廃屋の増えた集落がたくさんあり、芸術大学の学生や若手のアー

ティストが改修して活動拠点や作品の展示会場にするという光景も見られます。また、地元のおじいさん、おばあさんが作品制作に参加したり、会場のスタッフに差し入れしたりなど、地域の人たちも積極的に関わっています。「こへび隊」と呼ばれるボランティアスタッフも活発です。

このように「越後妻有トリエンナーレ」では、地元の人や地方自治体と協力し、企業メセナを通して企業がスポンサーに入り、ウォークラリー形式を採用し、ボランティアも活動している。つまり、アートプロジェクトの歴史的な要素がぎゅっと詰まっています。大勢の参加者や観覧者を生みだしたということで世界的にも注目を浴び、「現代アートでまちおこしができる」代表的な事例となりました。これを機に芸術祭という一種のフォーマットが出来上がったといえます。

アートプロジェクトを巡る論点としてよく指摘されるのは、芸術の自律性と道具的価値の間での揺れ動きと、批評の不在、そして搾取の問題です。例えば、まちづくりや少子化対策のための道具としてアートはそんなに簡単に有用になっていいのか、質は何によって判断されるのかというような、問題提起がみられます。また、芸術に必要とされている批評が介在していないのではないか、それは芸術と言えるのかという指摘もあります。

答えのないアーカイブ

アートプロジェクトを巡る論点として、批評が介在しづらいことが挙げられましたが、どこからどこまでが作品で、アーティストのオーソリティなのか、どこからどこまでが関わっている人たちによると言えるのか、その線引きが非常に難しい。そのような状況があるため、アートプロジェクトをアーカイブしていくことは非常に難しい。アートプロジェクトをどのようにアーカイブしていくかが今一番ホットな論点であると思います。

アーカイブとは、記録や文書など資料の収集、整理、保存といった一連の活動です。作品が残らない形態の表現やプロセス重視のプロジェクトが増えてきたことから、現代アートの局面でも重要視されるようになってきました。ここでは、「種類」「性格」「目的」が明確に位置づけられることが必要です。特にアートプロジェクトでアーカイブに困るのが、作家のスケッチや現場調査をどのように残すかです。現場調査とは、村や都市を見て回り作品を置く場所を決めるプロセスを指します。また、手紙やメール、企画書、議事録、インタビュー、生原稿、レシートなどの膨大なやりとりをどうアーカイブするのかも問題です。これまでは、美術館が作品を保存、収集、管理することでアーカイブできていましたが、アートプロジェクトのようにプロセスに多様な人が関わる状態をどう処理するのかが非常に難しい。アーティストの川俣正さんは、「アート&ソサエティ研究センター」と「東京アートポイント計画」（アーツカウンシル東京）主催の「地域・社会に関わるアートアーカイブ・プロジェクト」レクチャーの中で、「記録は、プロジェクトを展開していくためのひとつのツール」であり、「記録しても記録し足りないように、どれだけ集めようと、本物とは違う」、「すべてのものを集めて、すべてのものなんて集められるわけないと知っていて、なおかつ集めなくてはいけない」と述べています。

川俣正さんは、自分の作品自体を「プロジェクト」として制作してきたパイオニアの一人ですが、彼にとってもアーカイブは難しいけどやらなければならないことで、やればやるほど本物とは違ってくる難しさがある。アーカイブはやり始めるときりがなく、集中しすぎると作品や現場がおろそかになるというジレンマがあります。

国内のアーカイブ事情（アーツカウンシル東京とコネクタテレビ）

国内外のいくつかのアーカイブを紹介します。アートプロジェクトに関するアーカイブを近年積極的に進めて

おられるのが、前述の、アート&ソサエティ研究センターとTokyo Art Research Lab(東京都、アーツカウンシル東京)です。東京はオリンピック関連で潤沢な予算があるので、報告書の紙質やデザインも凝っているという意味でもアートプロジェクトのアーカイブ化を牽引している。Tokyo Art Research Labのウェブサイトには、全国各地で開催された芸術祭の報告書や記録集が掲載されており、例えば、企画段階の「どういう風にどこに作品を設置しよう、その時の什器はどうしよう」というミーティングのメモが集められています。また、アートプロジェクトがどんな時系列で進んできたのかをビジュアル化したタイムラインも載っている。ボランティア募集やミーティングの日程など、出来事を事細かに示すのも、アーカイブでよく使われている手法です。

加えて、様々な映像やインタビューがアーカイブされている日本のメディアとしてご紹介したいのが「コネクタテレビ」です。大阪のアートNPOであるrecip(地域文化に関する情報とプロジェクト)が制作しています。アーティストのインタビューやアートプロジェクト観覧レポートなど多様な映像資料が集められています。

国外のアーカイブ事情(イギリス)

最後に私の研究分野であるイギリスのコミュニティ・アート・ムーブメントから事例を紹介します。まず、七〇年代に行われていた「タワーハムレット・アートプロジェクト」。このプロジェクトは、ロンドン、イーストエンドのタワーハムレット地区で行われていました。今でこそジェントリフィケーションでお洒落なまちになっていますが、当時はスラム街と言われる貧困地区でした。そのプロジェクトのパンフレットが残っているのですが、そこに載っている絵を見ると、アートを形容する絵が高い位置に描かれていて、人々がそれを見上げています。これは、既存のギャラリーや美術館にあるアートのシステムを批判しているものです。このようなパン

フレットの他に、ニュースレターや地元の新聞記事もたくさん残っています。年次報告書には、事業の年間予算とその支援先が事細かに記載されています。タワーハムレット地区は移民地区でもあって、パキスタン系やアイリッシュ系の住民が多く暮らすところですが、地元住民がアートプロジェクトについて書いているニュースレターも残っています。

次に、「コミュニティ・ビデオ・アーカイブ」というウェブサイトについてですが、このサイトには七〇年代から八〇年代に実施されていたアートプロジェクトの当時の映像が集約されています。例えば、同じく七〇年代のタワーハムレット地区で展開していた「ベースメントプロジェクト」は、タウンホールの地下を行政から無償で借りうけ、事務局にして実施していたプロジェクトですが、当時の様子を記録した8ミリフィルムが残っていたりします。

このような四十年前のロンドンの事例を見ていると、手紙や報告書、日々の事務局の様子まで、残しておいてどうするのかという資料もたくさんありますが、今の私たちがそれらを見た時に同じような問題意識を発見することもあるわけです。そのような意味では、アーカイブの必要性というものが、コミュニティアートの事例からも見てとれると思います。ただ、やはりすべてを残すのは難しいので、それらを編集するアーカイバーやアーカイブスタッフという専門職がより重要になってくると思います。

ディレクターの声

名づけ得ぬものとしてのアートプロジェクトの価値

アートプロジェクトは、現代アートが常にそうであるように、これまでの芸術のあり方に異議を唱える「反芸術」の立場から実践されてきた表現形態の一つである。やがて、その手法はアートマーケットやアートワールドからの「逸脱」を目的として、人間社会や自然環境の中で表現行為を行う一つのジャンルのようになった。実践者が目標にしてきたのは、人々の習慣や常識、制度化された知などを「内破」して、これまでのいずれの分野の評価軸からも逸脱した「名づけ得ぬもの」を生みだすことではなかったか。しかし実際には、実践が写真や映像などのメディアによって作品化（表象）されると、それが新しいアートや新しい音楽、新しいファッション、新しい〇〇……、として既存分野に回収されてしまう。そして、アートプロジェクトは、そのように「多様な可能性」に開かれたものという点が評価されることになる。

一方で、2000年代以降、バブル経済の崩壊による長い経済不況と、少子高齢化・人口減少で衰退した地方都市に再び活気を与えることを目的に、ミュージアムやホワイトキューブではない場所を積極的に活用して行われる大小の芸術祭が日本国内で多数実施されるようになった。この場合、主催者の多くは地方自治体であり、アート作品の質だけではなく、地域における経済効果や賑わい創出が評価の基準になることが多い。そこでは、アートプロジェクトの「普及」版とでもいうような表現が目立っている。

「反芸術」としての価値の期限が過ぎてしまったように思える今、考えるべき重要な課題は、実践者らが「名づけ得ぬもの」を目指して実践してきたアートプロジェクトの手法や考え方を、「多様な可能性」や「普及」として語るのではなく、「名づけ得ぬもの」として語る理論的枠組みを構築し、それが実際に社会の中でどのように機能し、どのような社会的価値をもっているのかを明らかにすることではないだろうか。

受講者の声

つまびらかに

多くのアートプロジェクトが行政からの助成を受けている現状を考えると、その記録は広く公開されるべきだと思う。プロジェクトの意義や地域におけるその重要性を市民に伝えつつ、将来の研究に貢献することも考えながら、つまびらかにしていくこと。今回の講義で取り上げられていたイギリスでの事例は、その点でたいへん参考になると感じた。**米田陣**

さまざまな視点

人の暮らしは、いくつもの芸や美が織りなしている。農家や漁師、教師、会社員など、ありとあらゆる生業の中にも、芸や美が見える。美術教育を受け、創作を生業とするなかで工夫してきたのは、物事を見る目と自分以外の誰かにそれを伝える術である。さまざまな視点で物事を捉えることは、何かを計画する際のコミュニケーションでも非常に役立つと感じている。その術を用いて、制作過程から考え、記録することで地域と笑えたら……。今自分がいるところと、これから目指すところを見直すヒントがいっぱいのレクチャーだった。**まさきまゆこ**

アートプロジェクトとデモ

私は今まで、アートとは芸術を専門にしている人がつくり上げる作品のことだと思っていた。しかし、アートプロジェクトは制作物よりもその過程に重点を置き、様々な属性の人々が関わることで、芸術以外の分野に働きかけていくものであるとわかった。アートを用いて現実の社会問題を世の中に訴えかける「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」には、対話やデモを参加型アートとして実践するものがある。芸術を専攻していない自分のような人や、社会問題に関心の薄い人でも興味をもって参加できそうだが、そのアートプロジェクトがどんな社会問題に対して何を訴えかけるものなのか、その意図は何なのか、社会に与える影響力はどれくらいあるのかを考えた上で参加しなければ、単なる芸術作品の材料になってしまうだけだと思った。そうならないためにも、プロジェクト内容についてよく調べ、そこで得たことをそれぞれがアーカイブしていく必要がある。**石川理香子**

第三回「キュレーターは何を編集し、アーカイブしているのか」

藤田瑞穂（京都市立芸術大学ギャラリー@KCUAチーフキュレーター・プログラムディレクター／奈良県立大学客員教授）

京都市立芸術大学の附属ギャラリーである@KCUA（アクア）で、先駆的な展覧会企画を数多く手がけてきた藤田瑞穂さんをお招きし、ウェブサイトや書籍などによる展覧会の記録から、大学の収蔵品や地域の資料の創造的活用まで、キュレーターの視点からアーカイブ実践について掘りさげてお話いただきました。

アーカイブのあり方の多様性

一口にアーカイブと言っても、作品や資料などをアーカイブするのか、アートプロジェクトのように形がないものを残すのかによって、そのあり方は様々です。すごくわかりやすい例を一つ、紹介します。以前、作品や資料を収蔵し、保存・研究を行う博物館施設の学芸員と、お互いの仕事について話をしていた時のことです。その方が「私たちの仕事は、飛んでいる蝶を追いかける仕事ではなく、蝶が飛んでいる時にはずっと待っていて、動かなくなった時にそっと拾って標本箱に納める仕事です」とおっしゃったんですね。その喩えがものすごく心に響きました。私は学芸員という肩書で仕事をしているけれど、一般的なそれとは何かが違う気がする、とずっと思っていたのですが、その一言で、私のやっていることは飛んでいる蝶との仕事みたいなものだったんだとすっと腑に落ちたんです。というわけで、これから私がお話するのは、博物館などで扱われている有形のコレクションとしてのアーカイブではなく、生きたままのアーカイブについて、ということになります。

比較文学的に人生や作品を捉えてみる

大学では美術ではなく比較文学を専攻していました。比較文学を専攻したそもそもの理由は、文学を言語や国で分けることに対して違和感があり、もっと違う考え方で文学に接したいと思ったからでした。大学院への進学を考え始めた頃、私は、ソ連出身のイリヤ・カバコフという非常に物語性の強い作品を手がけるアーティストについて研究したいと考えていたのですが、それだと「文学研究」にならないのでは、と悩んでいました。そんなある時、指導教官と同級生とで世間話をする機会がありました。就職活動をしていた同級生の「面接で比較文学がどういう学問なのか尋ねられても上手く答えられない」という話に対して、先生は「日々、人は過去の出来事を思い起こしたり、無意識のうちに現在と過去を比べたりして、過去の影響を受けながら生きています。そういう意味では、人はこれまでの人生で比較文学的なものの考え方に出会っていると言えます」とお答えになりました。私はその一言にハッとしました。人生が比較文学のようなものだとしたら、研究対象は必ずしも文学作品でなくても良いんじゃないか。それで、悩むのをやめてカバコフの研究を始めることにしたんです。我ながら都合の良い解釈だな、と思いますけど。

カバコフは、現在のウクライナにあたる地域のユダヤ人家庭に生まれました。モスクワの名門の美術学校に合格し、「絵画科」よりは格下とされた「グラフィック・アート（線画）科」に進学したカバコフは、在学中から卒業後の約三十年間にわたって絵本挿画の仕事に従事することになります。また、生きるための手段としての絵本挿画の仕事とは別に「非公式」の芸術家としてモスクワ・コンセプチュアリズムというグループで活動を続けました。カバコフ自身が「アルバム」と呼ぶ、テキストとイメージが描かれた紙の束からなるストーリー仕立ての作品をいくつも制作し、それをめくりながら朗読する形で、仲間内で「非公式」に発表していました。やがてソ連

を出てヨーロッパで活躍するようになると、彼は自分の作品の背景にあるソビエトの常識や日常がそこでは全く通じないことを実感します。そこで、ソビエトの日常を状況ごとつくり上げる「トータル・インスタレーション」と呼ばれる劇場装置のような作品を手がけるようになります。このように、その時々の状況の中でいかに生きて表現するかというカバコフの姿勢や瞬間ではなく流れを重視する時間の観念、作品のもつ物語性に、当時の私は比較文学的なものを漠然と見出していました。

一緒に海を泳ぐように、誰かと仕事をする

しかし、カバコフ作品にのめり込み、彼の考え方に同調し過ぎてしまって、文学研究者を納得させる論を展開できずに研究が行き詰まってしまいました。そんな私を心配した先輩が「そのやり方は批評じゃない。批評というのは、海で泳ぐ人を岸でじっと眺めて考えるようなことだよ」という助言をくれたのですが、私は「岸で眺めているだけなんて自分には全く向いていない。私は一緒に泳いでいたい」と思っていました。

そんな時に『展覧会カタログの愉しみ』（今橋映子、東京大学出版会、二〇〇三年）の出版記念シンポジウムに参加し、「田中恭吉展」（和歌山県立近代美術館、二〇〇〇年）のカタログについて担当学芸員の寺口淳治氏による発表を拝聴し、衝撃を受けました。カタログが単なる展覧会の記録を超えて、本が立体的なものとして動きだすかのように感じました。これこそまさに、作品やブックデザイナーと「一緒に泳いでいる」ということだと感激しました。そして、そんな本をつくることに憧れたのです。

しばらくして、定期的に発行していた研究室の紀要の編集委員を担当する機会を得ました。Ｗｏｒｄなどのワープロソフトの原稿をそのまま印刷した簡素な冊子ではなく、テキストとイメージの力を引き出すデザインでもっと新たな論文集にしよう、と研究室のメンバーを説得し、一緒に改革してくれる熱きデザイナーを探しました。そうして出会った松本久木さんとは、それからずっと一緒に印刷物をつくっています。

多様な声を聴き、無形のものを共同で形にする

本を楽しくつくることだけでなく学芸員の仕事への憧れも募り、博士課程の在学中に京都芸術センターで働き始めました。ここは演劇、ダンス、美術、音楽、伝統芸能という多様な芸術分野を扱う施設で、スタッフは自分の専門以外のジャンルの仕事も担当します。また、この施設は、アーティストの要望によって設立された経緯があり、催し物だけでなく、日々様々なアーティストたちが制作を行う「制作室」があることに大きな意味をもっていました。さらに、明治期に地域住民が自分たちの力で建てた元小学校の建物を活用しており、この場所で小学校を守り育ててきた地域との関係性も非常に重要でした。加えて、様々な活動がたくさんのボランティアスタッフによって支えられていました。私は様々な分野のアーティストの声、地域住民の声、ボランティアスタッフの声を聴き、ここで自分が何をするべきかということを常に考えて仕事をしていました。自分の置かれた環境で、そこにいる人たちと、どうすれば良い音が奏でられるのか。自然とそういう仕事の仕方をしていた気がします。

ここで、アーティストの柴川敏之さんとボランティアスタッフの方々と協働して、地域の人たちが大切にしてきた小学校の建物を見つめながら「２０００年後の小学校」という展覧会をつくりました。柴川さんは本当にこだわりが強く、展覧会の記録集をつくっている時には、「一緒に泳ぐ」を通り越して溺れそうになりました。一緒に溺れながら泳いでくれたのが、デザイナーの仲村健太郎さんでした。仲村さんも、先ほどの松本さんと同じく、アーティストが誰であっても必ず気持ち良く一緒に泳げる仲間で、それ以後も協働して何冊も本をつくって

います。本のコンセプトをじっくり話し合い、そこに流れる声や無形のものを表現するために、必要な紙やフォントを選びとっていく過程そのものが、動的で生っぽいジャムセッションのような感じです。

アーティストその人や思考の過程を感じられる展覧会をつくる

二〇一四年からは京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA(以下、@KCUA)に勤務しています。大学附属ギャラリーというと、学生の作品を展示する施設を思い浮かべるかもしれませんが、@KCUAの活動はそれとは少し違っています。

キャンパスは京都の郊外にあり、@KCUAはまちなかのサテライト施設であるため、在校生の来場は少なく、卒業生や京都で活動するアーティスト、美術関係者、美術に関心がある一般客などが主な来場者層で、社会に開かれた大学の施設、あるいは社会と大学の間のような存在です。

@KCUAで実施する展覧会には、大きく分けると「特別展」と「申請展」と「大学事業」の三つがありますが、今日は学芸スタッフの企画による展覧会である「特別展」に焦点を絞って話します。「特別展」では、アーティストに併走しながら、作品だけではなく、それが立ち上がるところ、つまりアーティストの思考の過程まで感じられるような展示をつくることを心がけています。展覧会ごとに工夫の仕方は異なりますが、例えば、ジョーン・ジョナスの個展「Five Rooms For Kyoto: 1972–2019」(二〇一九年)では、作品の展示に合わせて、ジョナスが長年携わってきた美術教育の活動や、制作過程のアイデアスケッチなども紹介しました。

美術館だと数年前から丁寧に企画を練っていく場合が多いですが、@KCUAはごく少人数のスタッフで運営していて、企画の立ち上がりから展示に至るまでのサイクルがかなり短い。年間に担当する展覧会も、美術館だと数年に一回とかですが、@KCUAだと年に複数ある。でも、小さい組織だからこそのフットワークの軽さを活かして、今一緒に考えたいものを現在進行形で提示してきました。実験的なことをどんどん試みていく大学らしく、失敗を恐れずに挑戦することであらわれてくる生々しいものが感じられる場所にしたいと思っています。

もう一つの形として展覧会をつくり直す本づくり

そのように考えて展覧会やプロジェクトをつくってきましたが、いくつかのものに関しては書籍に形式を変えて蓄積しています。展覧会を実際に観てもらうことができるならそれが一番と思っていますが、その上で書籍はより深く長く何かを伝えられるもので、十年後に読んでも新鮮で価値のあるものにしたい。展覧会の記録というよりも、もう一つの形としてつくり直すという感覚で取り組んでいます。本の形だからこそできる魅力的なものをつくるために、デザイナーさんと二人三脚で毎回試行錯誤を繰り返しています。こだわりすぎて、展覧会終了からずっと後に発行されることもありますが、いつもワクワクしながら取り組んでいます。

小さな取り組みを積み重ねることに、解像度が高くなる

京都市立芸術大学は二〇一三年に京都駅近くにキャンパス移転を予定しています。移転予定の地域は、都市計画のための整備事業が長年にわたり行われていたところで、移転計画が発表された二〇一四年当時、たくさんの空き地がありました。大学の先生たちと何かここでイベントをしたいと考え、閉校した元小学校の建物と周辺の空き地で行ったのが、私が手がけた最初の移転整備プレ事業「still moving」という展覧会です。芸術大学がこの地域にやってくる第一歩という位置づけでした。

国内各地から鑑賞者が来て、展覧会には多くの反響がありましたが、地域住民の来場はほとんどありませんでした。地域に通ううちに顔見知りになった方々は「がんばりや」と声はかけてくれたのですが。この展覧会は、地域への引越しのご挨拶でもあると考えていたけれど、地域に入っていくというのはそう簡単なことではないと気づきました。そこから、次にどうすれば良いかを必死に考える日々が始まりました。

その後も、移転後の大学の役割を考えるプロジェクトと、地域におけるプロジェクトを並行して行っていきました。地域では、例えば地域の方々が大事に守ってきたお祭りに、教職員や学生、卒業生とともに毎年参加するなど、とにかく顔を覚えてもらって、何か共有できるものを一つでも増やそうとしました。そうしていくうちに、私自身の中で地域に対する気持ちが段々と変わってきました。また、物事を見る目の解像度も高くなっていったように思います。

こういった小さな取り組みの積み重ねが、二〇一八年に手がけた「still moving documents」につながっていきます。プロジェクトの参加者と新キャンパスの建築チームと協働して、これからどんどん変わっていくまちのことを観察し、地域に通ううちに少しずつ積み重ねていったものを記録していくという取り組みです。地域が変化をするように、自分たちの活動や考え方も変化し続けて終わりがないというコンセプトから、制作した記録物は巻物状になりました。巻物の内側には私たちの記録を、外側には地域住民二人に小学校の思い出を聞き取りしたものをダイアローグ形式で掲載しました。元小学校の建物の解体直前のイベントを大学と地域住民が協働して行うなど、この六年間で大学と地域の関係性は少しずつ変化しました。そして、移転整備プレ事業のアーカイブそれ自体が、複数の小さな物語を紡ぐものになってきています。

収蔵品を活用したプロジェクトを通して、アーカイブを再検討する

キャンパスの移転計画は、こうした地域との関わりだけでなく、大学自体のあり方を考え直すきっかけにもなっています。郊外型のキャンパスから都市型のキャンパスへの変化は非常に大きなことで、今よりは開かれた場にならざるを得ないし、そのように求められてもいます。

京都市立芸術大学には芸術資料館という、教育研究活動のアーカイブを収蔵する機関があります。移転後の大学について考えていくなかで、大学の附属施設としての芸術資料館と@ＫＣＵＡ、それぞれ独自の機能を活かしつつ協働できないかと思い「京都市立芸術大学芸術資料館収蔵品活用展（以下、収蔵品活用展）」のシリーズに取り組み始めました。例えば、「移動する物質――ニューギニア民族資料」（二〇一七年）では、ある物が本来あった土地から移動させられてまったく違う土地にやってくるということが、収蔵品や物質にどのような変化をもたらすのか。ひいては大学が移転した後に起こる変化について考えることにもつながるのではと思い、「物質の移動」という点に注目して制作しました。

「still moving library」（二〇一九年）では、教員が持ち寄った本と芸術資料館の収蔵品を用いて@ＫＣＵＡに擬

ディレクターの声

「活動」としてのアーカイブ

ハンナ・アーレントは、人間の基本的な活動力を、「労働」「仕事」「活動」の三つに分類した。「労働」は生命を維持するための行動で、「仕事」はある程度の耐久性をもつ消費の対象をつくる行動、「活動」は物の介入なしに人と人との間で直接交わされる唯一の行いであるとされる。この分類に基づいて、僕はこれまで一貫して、自分のプロジェクトは「活動」、それを展覧会で見せるのも、カタログにするのも、論文にするのも、あるいは服として販売するのも、すべて「仕事」だと捉えてきた。そして、「活動」こそが自分にとって最も重要なもので、「仕事」は副次的な産物だと捉えてきた。その意味で、僕にとって学芸員という存在は、仕事相手という認識にとどまっていた。

しかし、藤田さんの最初の自己紹介を聞いて確信するのは、アーティストが独自の表現を探求しているのはもちろんだが、そのアーティストに協働を呼びかける「誰が」という部分も当然一様ではないから、どのような問題意識をもった人であるかということが、その成果を決定的なものにしているということだ。学芸員は雑芸員と呼ばれて久しいが、一方で、独自の背景や問題意識をもった人が、何かを企てていく時に、学芸員という立場はすごく柔軟で有効なものになり得るということを藤田さんの実践は教えてくれる。

また、そうした「学芸員」とであれば、単なる「仕事」の仲としてではなく、展覧会にしろカタログにしろ何かを共につくるプロセス自体が、まさに「活動」的なものになるのだろう。アートプロジェクトのアーカイブ実践においても、「もう一度つくり直す」という意識と共に、それを「仕事」としてではなく、関わる人々の互いの問題意識を共有しながら「活動」としてできるかどうかが、すごく大事なように思わされた。

受講者の声

柔らかい地盤

アートプロジェクトの記録・公開において大切なのは、わかりやすく伝えるということに加えて、深く知りたいという人にはより詳細な情報を提供できる、そんな「柔らかい地盤」のように容易に掘り進めることができる環境だと感じた。また記録した情報を公開する際には、アート業界の視点ではなく、社会保障の問題や環境問題、ジェンダーについてなど、あらゆる視点からプロジェクトを俯瞰し、検証・分析することが必要であり、それによってより多くの人がプロジェクトに関心をもつようになるのではないかと考えた。**米田陣**

愛する気持ち

アーカイブとは、つくった人の熱い思いが見える生きものなのだと感じた。「プロジェクトや展覧会の記録物ということだけでなく、本そのものとしてどうかということを考え、もう一度つくり直す気持ちでつくっている」とおっしゃっていたのが印象的だった。その内容はもちろん、細部の構造まで心配りがされている本からは、つくった人の温かさが感じられる。プロジェクトに対してももちろんそうだが、本を大切に想い、愛する気持ちをもってアーカイブ制作を行いたい。**櫻井莉菜**

「ありがとう」から「関わりたい」へ

「アーカイブで何を編集するのか。」まるで謎かけのようにつながり、広がり続ける問いと答え。「何を」編集するかで、関心や興味に引っかかる「誰か」が変わる。プロジェクトの始まりから終わりまで、関わってくれた人の視点をできるだけ集めて整理し、魅力的に見せられるよう、周りの力を借りながら工夫できるといいなあ。感じる人がいてこそのアート。愛と熱量を込めた、これまで関わってくれた人への「ありがとう」が、次の「関わりたい」の芽になりますように。**まさきまゆこ**

似的な図書館空間をつくりました。移転後のキャンパスでは、@KCUAも入る大学の発信地的なエリアの中心に図書館が配置される予定なのですが、それに対する先行実験として、人々が情報を「再編集」する場としての図書館を考えた試みです。

展示空間の一角に、@KCUAのアーカイブの「再編集」について検討していくためのスペースを設けました。プロジェクトメンバーの一員であるデザイナーの仲村健太郎さんと、毎週この空間の中でミーティングを開き、@KCUAに期待される役割とは何か、@KCUAのプログラムに継続的に関心をもってもらうには何が必要か、など様々なトピックについて議論しました。そこで、いろんな引き出しをつくっておいて、気になったらどんどん奥を掘っていけるシステムをつくったら良いのでは、とウェブサイトや年次報告書のリニューアルをすることに決めました。情報にアクセスしやすく、また興味をもった人がアーカイブにもアクセスしやすくなる仕掛けについて徹底的に話し合いながら作業を進めました。

開催中のものだけでなく、アーカイブにもアクセスしてもらえるように、トップページに「おかわりアクア」という機能を加えました。現在の展示や関心とも関連させて、過去のアーカイブを違う切り口で選んで見せる試みです。また、自分たちにとっても、過去にしてきたことを振り返りながら、今後どうしていこうかと考えるための俯瞰的な視点を与えてくれるシステムになりそうです。

展覧会の映像記録も始めました。映像や動きのあるインスタレーションだと、写真ではどうしても抜け落ちてしまう情報、例えば動きや音がわかったり、展覧会を体験する雰囲気をパッケージしたりできる。映像と写真だけでは十分ではないかもしれませんが、少しでも生っぽさを伝えるためには映像は有効だと思います。コロナ禍で実際に展覧会を鑑賞できる人が限られる状況となって、よりアーカイブについて考えるようになりました。今、自分たちにできることは、展覧会を生きた状態で生っぽく残すことだけですが、後々この取り組みが何か大きな意味をもってくるのではと思っています。

第四回「翻訳とサンドイッチ——多を束ねること、他につなげること」

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）＆小林加代子（ウェブデザイナー）］

本や雑誌などの印刷メディアだけでなく、ウェブデザインといったデジタル表現も通して、美術や演劇など幅広い芸術分野のデザインを手がけるStudio Kentaro Nakamuraの仲村健太郎さんと小林加代子さんをお招きし、多種多様な出来事や情報と向き合い、アートプロジェクトとアーカイブを紐づけていく技法について学びました。

グラフィックデザインとは

仲村　僕たちにとってグラフィックデザインの定義は、「不特定多数の人と視覚的な言葉でコミュニケーションすること」です。例えば、ポール・ランドは、「見る者にメッセージを伝えられなければ、優れたデザインとは言えない。メッセージをヴィジュアル化して人に伝える場合、ひと目で発信者の意図が理解されなくてはならない——それがどんな方法でも、相手に何か主張したいのか、それとも情報を提供したいのかに関わらず、大勢が目にする広告掲示板から個人的な出産報告に至るまで。つまり、美しく、目的に叶っていなければならない」と言っています。目的というのは、「見る者にメッセージを伝える」ということです。

今日、皆さんと考えたいことは、アートプロジェクトという言葉で説明しにくいことをどうしたら視覚的に他者に伝えられるのかということです。また、アートプロジェクトに潜む文脈は、果たしてアーカイブすることができるものなのかということも考えていきたいと思います。

デザイナーの役割

仲村　デザイナーとは、発信する人と受け取る人の間にいる存在だと考えています。まずデザイナーは、発信する人と一緒にプロジェクトの言葉をつくります。そして、言葉をつくったら、その言葉を視覚言語に翻訳して、受け取る人に渡します。僕たちの場合、絵や画面をつくる作業は後者の作業になります。視覚言語に翻訳するというのは、一般的なデザイナーの仕事ですが、プロジェクトの言葉をつくるという作業はイメージがしづらいかもしれません。そこで、グラフィックデザインを視覚的な「メッセージの発信」、視覚的な「アーカイブ」、視覚的な「編集」として捉え、その考え方と実践してきたプロジェクトについてお話したいと思います。

プロジェクトの言葉をつくる——言葉の「関係価値」

仲村　まず、プロジェクトの言葉をつくることについて考えましょう。それぞれのアートプロジェクトには、固有のコミュニケーションの仕組み、つまり、固有の言葉があります。作家が違えば言葉が違うのは当たり前です。場所が違えば言葉が変わるのも当たり前。仕組みが変わると言葉同士の関係が変わります。言葉同士の関係が変わると言葉の意味が変わります。では、言葉の意味が変わるとはどういうことでしょうか。

外山滋比古さんが『新エディターシップ』（みすず書房、二〇〇九年）の中で関係価値について書いています。

> 言葉はひとつひとつの語としてもある程度は独立している。辞書の示している語義は、その語を抽象的にとり出し、独立させた場合の意味が中心になっている。孤立し独立した単位の意味を要素的意味と呼ぶな

らば、他と結合して生ずる意味は関係意味ということになろう。言語においては、前者のことを辞書的意味（レキシカル・ミーニング）、後者のことを文脈的意味（コンテクスチュアル・ミーニング）という。

例えば、「黄色」を辞書で調べると定義が出てきますが、「黄色い声援」だとその意味が全く変わってきます。「きゃー、きゃー」という文脈的意味が付け足されて、全く違う意味になります。アートプロジェクトにおいては、この文脈的意味がすごく大事で、辞書的意味はそこまで大事ではないと思っています。

単語は、ほかの単語と結びつけられると、個々の意味が変化する。複合語というような単純なものでなくて、文章とか作品の次元になると、その中でもつ各部分の関係意味はとうてい記述を許さないような複雑なものになる。

例えば、十七文字の組み合わせである俳句に感動するのはなぜかと言うと「関係意味」がすごく複雑だからです。十七文字しかないのに多くの意味が含まれている。同じようなことが、詩や小説にも言えます。ただ組み合わせただけで意味が変わるから面白い。そして複雑になるから面白い。

言葉が、記号としてきわめて微妙なものであり、複雑なことを表現できるのも、要素的意味よりむしろ関係意味の可能性が高度に発達しているからだという点に気付くはずである。

そして、その背後には人間の頭に「関係付け」の能力が存在するのは言うまでもあるまい。人間がもっとも人間らしいのは、孤立したものを結び合わせる能力においてでなければならない。

つまり、外山さんは「関係付け」ていくと言っていますが、これを僕は「辞書的意味から自由になる」と解釈しました。断片的なものの中に新しいつながりや意味を発見することは、それを伝える立場の側においても、あるいは受け取る立場の側にも、どちらにも開かれた人間らしい豊かな行為だと思います。それは、俳句を読んで感動するのと一緒で、言葉のつながりに意味を見出していくことは豊かな行為だと思います。

別の立場の視点を参照するなら、広告代理店エージェントのジェームズ・ウェブ・ヤングは、『アイデアのつくり方』（今井茂雄訳、CCCメディアハウス、一九八八年）で、「アイデアとは、既存の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない」と書いています。つまり、新しい組み合わせをつくっていくことがアイデアであると。

ここまでをまとめると、プロジェクトでは、そのプロジェクト固有の言葉が生みだされます。僕たちは、その言葉の辞書的な意味ではなく、文脈的な意味に着目するように心がけています。文脈的な意味というのは、つながり合う関係によって形づくられます。現代美術においては、文脈的な意味がとても複雑に重なっており、その文脈を伝える人が自分なりに観察して解体してみることが重要です。

アートプロジェクトをサンドイッチする

仲村 今日のタイトルの「サンドイッチ」について考えてみましょう。サンドイッチをどのように食べるのか思

い浮かべてみてください。例えば、サンドイッチのトマトを食べて、パンを食べて、レタスを食べてというように口の中でサンドイッチをつくるのか、サンドイッチとして出来上がったものを食べるのかでは果たして同じ味がするでしょうか。同じ素材を口に入れているので、足し算としては一緒ですが確実に何か違いますよね。

つまり、僕たちのスタジオは、たくさん重ねられたサンドイッチの断面のようなアートプロジェクトの一面だけを紹介するのではなく、文脈的な意味の重なりや連なり自体を美しいと思って大事にしています。その関係性にこそ、作品の面白さがあると考えているからです。文脈の複雑さがもつ意味について、建築家の青木淳さんは『フラジャイル・コンセプト』（ＮＴＴ出版、二〇一八年）で次のように書いています。

ぼくも、できるかぎり「わかりやすい」ものにしたいと思う。わざわざ晦渋にしたり見せたりする必要もない。単純に割り切れるならその方がいい。だけれど、「わかりやすい」か「わかりにくい」かは、建築の善し悪しとはまた別の話だ。建築に求められていることが、最初からはっきりとしているなら、建築は「わかりやすく」なる。言葉と一対一対応する。つまり記号になる。求められていることが流動的で、できあがったあとも未確定な方向に活動が膨らんでいくことが望まれているなら、建築は言葉で割り切れない。記号としては機能しない。つまり、「わかりにくく」なる。ぼくの場合、基本的に明快さを求める方向にありながら、必ずしも明快さの実現が目標になっていない。むしろ、とらえどころなく、膨らみ流動化するその建築の中身と測りあえるだけの論理を持った建築をつくろうと考えていることが多い。

「求められていることが流動的で」というのは、アートプロジェクトでも同じだと思います。それは、建築もアートプロジェクトも人が運営しているから。そのように動き続けているものに対して、断言したり記号をつくったりすることは楽なのですが、そうすると漏れてしまうことや言えないことができてしまいます。

「比喩」を用いて視覚言語に翻訳する

仲村　次に、プロジェクトの言葉を視覚言語に翻訳することについてですが、ここで用いるのが「比喩」です。例えば、「竹を割ったような男」という比喩表現があります。「Ｘ（比喩されるもの）＝Ｙ（比喩表現）」という数式では、Ｘの中には「男」が入り、「Ｙ」には「竹を割ったような」という言葉が入る。日本語話者の皆さんだったら、その男が実際には竹を割っていないことはわかりますよね。ここで大事なのは「Ｘ＝Ｘ」や「Ｙ＝Ｙ」で表現していないという点です。真面目な人であるということを「竹を割ったような」という別の言葉に言い換えています。そこには、例えを使ったその人なりの見立てみたいなものが発生しています。「竹を割ったような」という言葉には、筋が走っていてパキッと割れる様子や、ちょっと青臭い匂いも含まれている気がします。その人なりの視覚、嗅覚、聴覚、触覚の経験から見立てが発生することが比喩表現の面白いところです。

プロジェクトの言葉という「Ｘ」を、グラフィックの「Ｙ」に置き換える時、様々な視覚言語を使って表現することになります。色や文字の形、イラストレーション、写真がそうです。また、印刷物だと、薄い紙にするのか分厚い紙にするのかで、おそらく持った人に与える印象は違ってくるはずです。

一方で、グラフィックによる表現が誤読を誘発することもあり得る。ただ、誤読というのは、見た人の中で「Ｘ」が「Ｚ」に書き変わっている現象とも言えるので、個人的には面白いとも感じています。誤読は言葉だとなかなか起こらない。その意味通りに受け取りやすい記号だからです。グラフィックデザインは、色合い一つとっても、引きだされる個人の経験や感覚が違います。言語学者のＳ・Ｉ・ハヤカワは、『思考と行動における言語』（大久

保忠利訳、岩波書店、一九八五年）で「隠喩、直喩、擬人はもっとも有用な伝達上のくふうで、その素早い感化的な力は、新しい物や新しい感じに対していちいち新しい語を作ることを不要にする」と書いていますが、この「新しい感じ」はアーティストのつくる作品がもたらすものでもあると思います。見たことがないから価値があるわけで、表現するのが難しいのは当たり前。その時にグラフィックによる比喩の力が重要ではないかと思います。

間主観的な態度でデザインする

仲村　比喩とは、言葉を通して類推や見立てを行うものですが、その人特有の解釈を含んだメッセージでもあります。そのような個人の解釈が含まれたアーカイブというのは、良いアーカイブと言えるのでしょうか。客観性が大事だと主張するアーキビストからは批判を受けるかもしれません。それに対して僕たちは、客観的でも主観的でもない間主観的な態度をとっています。事実だけを書いているわけでもないし、その人だけの解釈でもない。その人の解釈が他の人にとってもそう思えるような解釈になることを意識しています。事実に対して自分の主観が入っていることが大事だと思っています。

そのために、発信する人と受け取る人の間にデザイナーがいて、最終的には受け取る人が新しく解釈する人になれるようなデザインを心がけています。見る人にきっかけをつくりだす間主観的な解釈により、受け取った人が自分で発見したと思えるようになってほしい。辞書通りの意味を受け取っても、自分の中に面白さは醸成されず、体感として入ってこない。僕たちは、言葉では伝えることが難しい作品の文脈的意味とその重なりの隙間に間主観的な解釈を見つけだし、視覚言語を通して見る人に主体的な解釈のバトンを手渡すことを目指しています。

CHISOU 公式ウェブサイトでの試み

小林　次に、CHISOUのウェブサイトをどのように考えて制作したかについてお話したいと思います。CHISOUのウェブサイトでは、プログラム情報とレポート記事、それからレクチャーに参加した人の感想が知れる、わかる、残るサイトになっています。このように、バラバラなものをウェブサイトのリンク構造でつなげていく作業が個人的に面白いと思っています。

仲村　CHISOUの特徴だと考えていることは、話す側も何かしらの学びがあり、聞く側も学ぶことがあるというところ。これは、ウェブサイトをつくるにあたって、事務局の皆さんからヒアリングをしている時に感じたことです。今日レクチャーを聞いて思ったことというのはすごく儚くて、数日したら忘れてしまうと思います。それをウェブサイトでどう留めておけるかを考えた時、オフィシャルに残す客観的な文章と、解釈して受け取った受講者の主観的な感想が並列で残ることが面白いと思いました。また、Aさんの感想だけ見ることもできるし、受講者全員の感想を一覧で見ることもできるという具合にしました。

小林　いろいろなコンテンツが紐づくようにしているのですが、つながることの面白さをこのウェブサイトで伝えたかったからです。学ぶことの面白さとは、知識と知識がどんどんつながっていくことだと思うんですね。その知識のつながりみたいなものも見せたいと考えました。例えば、キーワード集を見ると新しい用語が知れる。スタッフによるアートマネージャーのコラムを見ると、アートマネジメントについて深掘りして理解できる。見る人の知的好奇心を誘発することができたらなと思いながらつくりました。

仲村　例えるなら、講義のレジュメとレポートの記事、講義を受けて自分が書いたノート、それからアートマネージャーの先輩が書いてくれる指南書のような虎の巻が並んでいる。情報の質やレイヤーが違うことを有機的に結

びつけながら、ひとつのウェブサイトの層をなしているように見せることを、僕たちはやりたかったのです。

今日のレクチャーはこのままだと空間を共有している人だけのものになってしまいますが、レポートとして文字化されるなら、ウェブサイトが残っている限り、地球の裏側から誰かが見るかもしれない。未来に誰かが見るかもしれない。僕たちは発信する人と受け取る人の間で、新しく解釈する人をつくりたいと常々思っています。

グラフィックデザインから生まれる新たな解釈と発見

仲村　プロジェクトにおいて、僕たちはメッセージを伝えるその人だけが持つ固有の物語や体験を捉え、新しい言葉をつくります。そして、特別さではなく固有性を突きつめることを大事にしています。つまり、「他と比べてすごい」みたいなことではなくて、このプロジェクトでしかできないことは何なのかをいつも考えています。それは、「発信する人」に思いも寄らない疑問符を投げかけることでもあります。CHISOUのウェブサイトをつくる時、お昼休憩を挟んで三時間くらい質問を投げ続けました。僕たちはプログラムや発信する側の外にいる立場だからこそ、受け取る人に近い立場で考えるために気になることを忘れずに聞くようにしています。

そして、プロジェクトの固有の物語や体験を、新しい目線で間主観的に捉え直し、視覚的な比喩表現を通して伝える。「比喩」によってほのめかされることで、見る人は能動的に受け取り、類推を始めます。「どういうことなんだろう」と自ら考え始められるようなコミュニケーションを志しています。類推することで、見る人は新しい解釈を見出していく。物語や体験に新しい文脈や、その文脈から新たな解釈が生まれることで、固定化されずに生き生きと捉え直されるのではないかなと思っています。僕たちはグラフィックデザインを通して、伝える人と受け取る人それぞれが、新たな理解や発見を得ることと、そこから新しい価値を見つけだすことを目指しています。

ディレクターの声

アイデアをよりよい作品にするための協働

モノではなくコトを生みだすこと、精神の表現者としてではなくメディエーターとして地域に介入すること。かれらはそれをグラフィックとウェブサイトの分野で、単に格好よいデザインの提示ではなく、カウンセラーのようにクライアントに向き合いつつ、最適な解を見出していくことによって体現している。

昔、藝大の先生が講評会でよく口にしていたことを思い出す。「同じ作品／アイデアを自分が展示したらもっとよい作品になる」。展示経験の少ない学生に対して、見せ方に対して思索や探求が足りないことを指摘しているわけだが、学生を指導する立場になった今、同じことを思うことが多い。藝大は放任主義だったが、県立大にはそもそも芸術を志して入学する学生はほとんどいないために、僕は半分カウンセラーのような形で学生に接している。アートプロジェクトがそもそも作家性を脱構築するものであると考えれば、さまざまな協働によって表現が体現されていくことは、何ら作品性を損なうものではないからだ。

これは学生に限ったことではなくてアートプロジェクトの実際の現場にも当てはまる。つまり、他者と協働することで、同じ作品／アイデアがよりよい作品になるのであれば、アイデアを独り占めせずに、積極的に協働を働きかけるべきだろう。仲村さんと小林さんのカウンセラー的なあり方は、グラフィックやウェブサイトに限らず、アートプロジェクト自体の見せ方の可能性を広げる存在としても心強いものだと感じた。また、おそらく一度そのように協働すると、別のプロジェクトでお二人と一緒にならなかったとしても（あるいは今回のようなレクチャーを受けるだけでも）、仲村さんと小林さんならこんな疑問を投げかけてくるかもしれないと、お二人の視点のわずかでも内面化することができそうだと感じる点で、お二人は協働を通して、学び合いの場もまた実現している。

受講者の声

サンドイッチのようなグラフィックデザイン

「グラフィックデザインをサンドイッチのようにつくる」というお話が印象に残った。グラフィックデザインとは不特定多数の人の視覚に訴えるものであり、デザインによっては理解できる人とできない人が出てくる。しかし、あまりわかりやすくしすぎると、今度は伝えたいことが埋もれてしまう。一番の理想は、それぞれの素材はもちろん美味しいが、それらをすべてサンドするとこれ以上ないほど美味しく感じるサンドイッチ。グラフィックのカラーやイラストレーション、印刷物の素材、伝えたいことの物語など、それぞれの要素に重要な情報が詰まっているが、すべてを組み合わせることで最も効果的に言いたいことが伝えられるグラフィックデザインなのだと言う。**石川理香子**

ひとつひとつ

昔・今・未来を旅して、身の回りから地球の裏側にある「ひと・もの・こと」がひとつながりのアートプロジェクトになり、道のり、誰かの思い、見えてくる形と重なって、響き合う。生みだされた層は、誰かの共感や好奇心を刺激しながら厚みを増し、広がっていく。学び得た視点から、これまで自分が実施したプロジェクトをふりかえりつつ、これからの企画について何度も考える機会を得て、講座を受ける前より少しだけ、人に伝える楽しさを感じられるようになった。また、つくっている人と同じ土壌に立って物事を見つめ、対話することは心が安らぐのだと気づいた。そして、その安らぎはまた、誰かの居場所になるのかもしれない。気づいたことをそばで教えてくれる人がいることの大切さ、対話を重ねるからこそ見つかる共通言語。「新しい感じを歓迎しよう」と思う。育った環境も、経験してきたことも異なるあなたと、CHISOUを通して知り合えた喜びをサンドイッチにして、一緒に味わえることを願う。**まさきまゆこ**

第五回「図書館という場を編み直す——関係のないものを編集でつなぐ」

乾聰一郎（奈良県立図書情報館 図書・公文書課課長）

共有編の最終回は、奈良県立図書情報館で開館以来、運営や企画に携わってきた乾聰一郎さんをお招きし、まちの記憶装置の要である図書館が地域の中で担う役割の変遷を辿りながら、古今東西の情報・人・場を創造的につなぐ編集と発信のマネジメントのあり方について探りました。

図書館はどんな存在なのか

図書館は本を読んだり、勉強や調査、研究をしたりするところだと思われがちです。実は私は図書館の専門家ではなく、たまたま図書情報館の建設準備室に入ることになり、開館まで六年間準備室で、そのまま開館以降ずっと働いてきました。計画では様々なコンセプトを考えましたが、実際に開館してみると、勉強や調査、研究をする場所だったり、居場所だったり、ある意味とても日本的なコンセプトで施設が成り立っているなと感じています。

図書館に対するそのようなイメージは、これまで大多数の人がもってきたのに加え、コロナ禍によりさらに明らかになりました。やはり図書館は本を借りにいくところで、それ以上でもそれ以下でもない存在だった。別にネガティブに言っているのではなく、「本があってよかった」という話はあったけれど、それは図書館でも書店でもよかった。当館も三ヶ月ほど休館しましたが、休館明けは拍子抜けするくらい人が来なかった。今回のコロナ禍を受けて、図書館は一体どんな存在だったのかについて振り返る機会になりました。

パイは補集合に存在する——ニーズに応えるのではなく、ニーズをつくりだす

図書館を使っている人の数は、全体からみると少数です。大多数の人にとっては、生活の中に図書館はなくても困らない。たまに図書館が大好きな人が少数いまして、そういう方は非常に関心をもってくださいますが、図書館に関心がない多くの人にとっては、図書館はないに等しい。図書館に限らず、美術館でも博物館でも何であっても、関心がない人にとっては存在しないのと同じです。そういうふうに認めてしまった方がよいと僕はずっと考えてきました。そういう人が多いのであればこそ、そこに図書館のこれからの鍵があると考えています。つまり、「パイは補集合に存在する」と考えることができる。

このプログラムの受講者には奈良でアクションを起こそうと考えている人も多いと思いますが、マーケティングしてニーズに応えようと思っている方が多いかもしれません。でも、ニーズに応えたら消費されて終わってしまうだけ。むしろ、ニーズはつくりだす方がいい。そのためには自分のアンテナや感性を総動員して何かを投げかけないと、関心をもってもらえない。ニーズをつくりだすのは非常に難しく、自分自身が問われることになります。

僕は図書館で働いているので、そこに図書館という場を編み直すための一つの要素があるのではと考えてきました。ニーズをつくりだす、つまり知的好奇心を呼び起こすためにはどんな仕掛けをしていくのかをいろいろ考えてきました。手っ取り早いのは、図書館に来ると何かの役に立つとか、課題の解決になると謳うこと。図書館は無料の貸本屋だと、だいぶ叩かれた時期がありましたが、ちょうどその頃に『未来をつくる図書館—ニューヨークからの報告』（菅谷明子、岩波新書、二〇〇三年）が出版されるなど、ニューヨーク公共図書館が日本で話題になりました。ニューヨークの公共図書館に通っていた人が何かを発明して特許を取り、アメリカンドリームを

実現したような話です。パッとそこに乗っかって出てきたアイデアは、「課題解決ができる」とか「ビジネスの役に立つ」というもの。でも、気をつけなければいけないのは、役に立つことは存在意義があるけど、役に立たないことは存在意義がないという単純な思考に陥ってしまうことで、知のアーカイブをする施設としては致命的です。本を選んで後世に伝えるためにはどうしても取捨選択をしなければなりませんが、その時にこの基準では困りますよね。

皆がいろいろなものを出しあって共有したり共感したりする場でないと、公の施設としてはダメじゃないかと考えてきました。そういう場になるためには、「どんな場でもあり、どんな場でもない」必要があるのではないでしょうか。図書館に限らず、生活の中にはそういう場がなかなかない。それが図書館と非常に親和性があると思っています。分野を問わず本や情報が山のようにあるという土台があります。それに対してコンサートホールは基本的に箱しかなくて、そこにオーケストラが来ないとコンサートは成立しません。でも図書館は箱でもあるけどリソースが山のようにあって、しかも無料です。そして重要なのが、目的があってもなくてもよいということ。単なる居場所であってもよいし、目的がなくても訪れてよい。

それと、スペースがいっぱいある。ひと休みしたり、ちょっとした空間が展示スペースになったりなど、マルジナリア(「余白」の意)とでもいうような空間が随所にあって、フレキシブルな使い方ができる場かなと考えています。図書館は本を買わなければならないのでお金はかかりますが、皆に利用してもらっても収益は生まれない。これは運営する側には致命的に不利なことですが、収益の代わりに生まれるものが何かについて説得的に言えたらいいなとずっと考えてきました。

公共と個から、公・共・個へ

公共図書館の「公共」とは何かということについても、ずっと考えてきました。利用する個人の方に対して、図書館はサービスを提供している。行政が公共を担っており、個人はそのサービスを受けている。でもよく考えたら、この公共と個人の関係だと、公共はサービスを提供して個人はサービスを受けるだけなので、「こうしてほしい」とか「けしからん」という関係にしかならない。個人からは要望とクレームしか出てこない。だから公と共を切り離して、公と個の間に共があるべきだと考えてきました。

僕は、公と個の間にあるものを「共生空間」と呼んでみたいと思っています。そこでは、公がサービスを提供するだけではなく、個人も働きかけて、お互いにフォローしたりされたりする関係がある。行政が市民グループと一緒に図書館をつくったりする事例のように、図書館にはそういうパターンが結構あると思われる方もいるのではないでしょうか。これは全く悪いことではないですが、コミュニティは少数のグループで上手くいってしまうと、そのコミュニティがすべての代弁をしてしまうイメージになってしまう。一時期、コミュニティ・デザインということがもてはやされましたが、コミュニティは基本的に閉じてしまうということに注意する必要があります。そこが非常に難しいところなんです。最初に「パイは補集合にある」と言いましたが、協働するグループには含まれない大多数の人たちがどのように関われればいいのか、どうしたら関わるきっかけができるのか。そのような実験をするには、図書館はもってこいかなと思います。

そのためには、そこに行くと開かざるを得ないという空間づくりが必要です。「コモンズ」という概念がポイントでして、皆で共有するための、他者のための場づくりというイメージです。自分がやっていることは、自分の利益ではなくて、実は他者のためで、それが全体としての利益につながっていく。そんなことを図書館で実験

するのは非常に面白いと思います。だから共生空間は緩くなければなりません。ゆっくり長くやっていく場づくりをずっと考えながら、僕はいろいろと試みてきました。

リアルであれバーチャルであれ共有・共感・共生が生みだす場をつくる

新型コロナウイルスの感染拡大によって図書館が休館した時、「場としてのリアルな図書館の試みは不可能になった」と言う図書館の専門家がいたのですが、場としての図書館という時の「場」の捉え方が一面的だと感じました。場や空間というのは、リアルであろうがバーチャルであろうが、何によって成立しているかというと、共有や共感、共生であると僕は考えています。そのための手段としてリアルにイベントで交流するのもありですが、せっかくこういう状況になってしまったのなら、ICTやいろいろなメディアを駆使して、新しいつながりを育む空間や場をつくればいいじゃないかと。僕は図書館そのものがメディアだと思っています。物理的に近接していなくても、気持ちは近接している。それをどのようにつくりだしていくかは、新しい課題でも何でもないはずです。

二〇〇六〜〇九年に「自分の仕事を考える3日間」というフォーラムを開催したのですが、二〇一五年にも番外編を開催しました。そこでは様々な分野の人が集まって自由に話をしながら数日間を共に過ごしました。こんな生き方もある、こんな考え方もあるということを、皆で共有したり共感したりする。館としては最低限フォローできるところはしましたが、参加する人たちが皆であの空間をつくっている。だいたい一日あたり三百人くらい来ましたので、新型コロナウイルスの今だと非難轟々の密な状態でしたが、例えば今の技術でなんとかできないだろうかと考えることはできますよね。もしかしたらお互いが働きかけることによって、リアルではないけど、何か場や空間ができるということはあり得る。そんなふうにこれから奈良でアクションを起こす方がいたら面白いなと思っています。また、これらのフォーラムをもとに『自分の仕事を考える3日間 I』、『みんな、どんなふうに働いて生きてゆくの？自分の仕事を考える3日間 II』、『わたしのはたらき— 自分の仕事を考える3日間 III』（西村佳哲 with 奈良県立図書情報館、弘文堂、二〇〇九年、二〇一〇年、二〇一一年）に書籍化されていますので、関心のある方はお読みください。

ちょうど一時間くらいお話をさせていただきましたが、ここからは皆さんからの質問に答えるかたちでお話を進めていけたらと思います。

——緩くゆっくり長く場づくりをしていくとなると、私だと思いつめたり、必要以上に自分にプレッシャーをかけたりしてしまうことが多くなります。緩くゆっくり長くのコツを教えてもらえますか。

自分が主導していると、自分で何もかもしなければと思ってしまいます。けれど、いったん全部を吐きだして、皆で共有して、その課題に対して「こんな方法もある」というアイデアがあちこちから出てきて、全く関係のないものが結びついて化学変化が起こるような環境づくりが必要だと思います。人が多ければ多いほど解になる可能性のあるものが多く出てくる。自分がメインから一歩外れて「何かいい案はないかな」と皆で考えるのが一つの方法ですね。緩いというのは、本当に自分が緩くないとできません。あまり真面目すぎるのはいけないかもしれませんね。即効性を生む必要もないし、何か利益を生む必要もないし、役に立つか立たないかもどっちでもいい、そんな感じを貫いていたら、自然と緩くなります。その根っこにあるのは、「楽しいから」という気持ちに尽きるという気がします。

――乾さんにとって、公と個をつなぎながら緩くゆっくり長く取り組みをしている図書館が他にありましたら教えていただきたいです。

あまりないですよね……例えば、九州の伊万里市民図書館のように、コミュニティと行政が一緒に図書館をつくろうという取り組みはあちこちにあります。でも、なかなか長く続けるのが難しい。お互いにタッチしすぎると、行政側の担当者が代わって終わりとか、市民側も代替わりして終わりということが往々にしてある。緩くゆっくりはできても、長くというのがなかなか大変です。ある程度は放ったらかしにしていることが大事かもしれない。放ったらかしにされているから向こうは勝手にやっている。でも、たまには「どうしてる?」みたいな感じ。そういうつながりはなかなか難しいですけど、続けていくためにはそれぐらい緩くないと難しいのではと思います。

実は奈良県立図書情報館では、開館の三年前頃からずっと続いているITサポーターの活動があります。館の情報機器を駆使して勝手にいろいろなものを発信してもらおうという趣旨でした。現在は平均年齢が七十歳くらいですが、大手電機メーカーをリタイアした直後の方々が集まってきて、かれらは元サラリーマンだから最初は指示を求めてきたのですが、今では指示されるのを諦めて自分たちで勝手にいろいろなことをしています。例えば、奈良の今昔写真を探しだしてきてウェブで全部アップしているのですが、テレビ局や新聞社、出版社から使わせてほしいという引きがすごくある。皆さん調子にのってコンテンツがどんどん増えていく。最初は個人が所有する写真を発掘していましたが、そのうち企業が持っていることがわかり、勝手に企業に問い合わせて、「館からちょっと文書を書いて」みたいに言う。何の利益もないですが、皆さんすごく楽しそうに続けている。毎年自分たちで企画展をするのですが、それも自分たちでミーティングして自分たちでやる。会場で知り合った人が、サポーターに加わってくるという感じで、いつの間にか十五年間も続いています。

そんなふうに長く続けるというのは本当に大変で、どちらも忍耐が要ります。さらに開きっぱなしにしておくというのは、すごくエネルギーを使います。閉じている方がやりやすい。室内の温度を保ちながら窓や扉を全開にするのと同じで、熱量を維持するためには閉じた方がよい。でも、そうすると一酸化炭素中毒になるので、そうならないように開きながら熱量を維持するというのは、すごく難しいですね。

――「長く続ける」という時の「長く」という時間軸は、一体どれくらいなのでしょうか。ご高齢だとお亡くなりになったり、どうしても世代交代があったりします。場合によっては、長さについての捉え方も変える必要があるかもしれませんね。

僕が基準とする時間軸は「続けることが目的になればやめたらいい」という考えです。例えば「自分の仕事を考える」というフォーラムから、ビブリオバトルを運営するグループが生まれました。これも館が集めようとしたのではなく、自分たちも何かやりたいと若者たちが集まってきた。運営もすべて自分たちでやって、チラシも自分たちでつくる。メンバーにはデザイナーや写真家もいて、自分たちのスキルを活かして、勝手に部誌をつくったり、自主講習会やイベント、展示をしたりしていました。

二〇一一年三月に一回目のビブリオバトルが開かれて、そこから五十回は続くかなとなって、五十回になり、昨年三月に百回目を迎えました。メンバーそれぞれが学校を卒業したり、立場も変わったり、達成感もあったりして、今のところ消滅した状態になっています。そうやって自然になくなることもあるし、もし続けるのが目的になったのなら続けない方がいいかなと思っています。「自分の仕事を考える3日間」というフォーラムも三年でやめました。「どうしてあれほど人がたくさん来るのにやめるのか」と言われましたが、人を集めて続けるこ

とが目的になりそうでしたのでやめたのです。

――図書館という言葉をアートプロジェクトに置きかえても共通することばかりだなと思いながらお話を伺っていました。様々な活動の成果は、何をもってどのように判断や評価をなさっているのでしょうか。

アーカイブをして、それを共有できるという手段があれば、評価は必要ないと考えています。先ほどニーズをつくりだすという話をしましたが、ニーズをつくりだすのはあくまでも自分たちの感性や考え方、こうしたいという思いです。だから、そこを評価することはないかなと思う。それをすると、評価軸は何かという話になり、イベントの集客数やテレビの視聴率のように数量化されてしまう。しかし、面白いと手をあげる人の割合が多ければそれでよいのかどうか。本についても同様で、皆が借りるから良い本とは限らないし、ベストセラーを集めたらよいのかということと同じではないかと思います。ただアーカイブを共有できる場があることが大事だなという気がします。いつでも取り出して共有できる「場」というか、それはまさしく図書館という「場」でもあるんだと思います。

収益を生まない活動やアートプロジェクトみたいなものは、そもそも定量化や数量化に親和性のない事柄なんだと開き直る必要がある。そこに評価軸を据えてしまうと、その数を稼ぐための芸術活動になってしまって、本末転倒どころか全くちんぷんかんぷんなことになるのではないでしょうか。収益を上げなくてもよいという前提があってこそ、経済原則によらない場があってこそ、アートを含む文化活動が総体として後世に伝わる大きな知になっていくのかなという気がします。

ディレクターの声

身体がアーカイブする共生空間

図書館が「無料の貸し本屋」という認識にとどまっている限り、図書館と利用者にはサービスの提供側とそれを促すニーズ（要求あるいはクレーム）という以上の関係性が生まれない。パイは補集合にあると考える乾さんは、図書館を舞台に新たなニーズをつくりだす活動を様々に実践してきた。その中心になる考えが、図書館と利用者の関係を「公共と個人」から、「公、共、個人」へと解体するというものだ。「公共」と「個人」が直接向き合う関係ではなく、「公」と「個人」が互いに向き合う先としてある「共」のことを、乾さんは「共生空間」と名づける。これは、小山田徹さんが用いる「共有空間」という概念と同義と考えてよいのではないだろうか。小山田さんが例えば焚き火の場をつくるように、乾さんもこうした空間は「ゆるく、ゆっくり、長く」がよいと言う。

アートプロジェクトやそのアーカイブを考える立場として、乾さんの言葉はじわじわと響いてくる。曰く、「役に立つことはすぐに役に立たなくなる」「続けることが目的になったらやめたらいい」「人々の活動の動機は感性的なものなので、これに評価はいらない（アーカイブして共有できるものにさえしておけばよい）」のだ。

レクチャーで紹介された「自分の仕事を考える３日間」。実は初めて開催された2009年の1月、たまたま東京から帰省していた僕も参加していた。こんな企画が、こんな図書館が、奈良にあるのか。会場の熱気と、グループワークで初対面の人と語り合った興奮を今でも身体が覚えている。そうして僕もまた、図書館でのあの出来事を思い出し、奈良でアクションを起こしている一人なのだ。乾さんが当時試みた共生空間の実験を、僕の身体がアーカイブしている。

受講者の声

図書館ではなく

奈良県立図書情報館は、「奈良県立図書館」ではない。書籍はもちろん、最新のパソコンで調べることもできる。また会議室や撮影スタジオ、画像編集ソフトなど、自分たちで情報を集め、まとめた情報を発信する環境が整っている。図書館主催のイベントや、利用者と共同で企画したイベントも多数開催されている。また利用者が立ち上げ、運営するプロジェクトも数多く生まれて、利益を追求しないからこそできる画期的で魅力的なイベントが多数開催されている。「図書館は本を借りる場所」という概念が覆される。こんなに情報収集や発信のできる施設が、無料、または少しの金額で使えることにとても驚き、ぜひ調べものをする際に利用したり興味のあるレクチャーの際には参加したりしてみたいと思った。**石川理香子**

間

まるで本を読み進めていくように、鍵となる言葉が、ひとつ、またひとつ、とあらわれる。「Alter-native Complement Commons」。私の暮らす小さなまちに、「コモンズ」という名のスーパーがある。老若男女、日常生活で耳慣れている言葉に物語が加わる。講座の前夜、海外の画家が「ドローイングはreflectionであるから、心が波立っていると何も映しとることはできない。風のない静かな湖面だからこそ鏡のように対象を映しだすことができる」と、芭蕉の俳句を通して気づいたことを話してくれた。映しだすには光も必要だと思う。関わり合う人、楽しい気持ちの中に、私は光を見る。ひとつひとつの言葉が、ある点に積み重なり、重なりからまた学ぶ。言葉は事象にもなり得る。文化や歴史を伝える。親しまれてきた記号。緩やかに、心地よく。編んでは解いての繰り返し。間をおいて。よく見つめて。耳を傾けて。**まさきまゆこ**

付録

2020年 8月 ／ 9月 ／ 10月 ／ 11月 ／ 12月

プログラム1 読解編
地域の多層性を読み解くレクチャー

- ●2020年8月30日（CHISOU lab.）
  第一回「〈奈良〉の信仰と美術——歴史はすべて現代史である」西山厚
- ●2020年9月26日（大安寺）
  第二回「お寺にみる、拠り所としての共有空間」河野良文＆小山田徹
- ●2020年10月4日（CHISOU lab.）
  第三回「地図／マップは地域の多層性を表現しているか」松岡慧祐
- ●2020年10月28日（清澄の里 粟）
  第四回「農による自給的生活文化の継承と創造」三浦雅之＆ラナシンハ・ニルマラ
- ●2020年11月8日（JR奈良駅からCHISOU lab.までまち歩き）
  第五回「まち歩きに学ぶ、コンテクストを読み解く糸口の見つけ方」陸奥賢

プログラム2 表現編
アートプロジェクトの企画・制作・運営

- ●2020年9月5-6日（CHISOU lab.）
  「ミュージアムエデュケーション的体験のデザイン」会田大也
- ●2020年9月6日（CHISOU lab.）
  「アーティストトーク」長坂有希
- ●2020年9月13日（CHISOU lab.）
  「アーティストトーク」sonihouse＆山城大督

リサーチ・制作

sonihouse「地奏」

- ●2020年10月29日（sonihouse）
  井原縁研究室との合同でミーティング
- ●2020年11月5日（宇陀市内各所）
  井原縁研究室と合同でフィールドリサーチ
- ●2020年11月12日（sonihouse）
  井原縁研究室との合同でミーティング
- ●2020年12月28日（宇陀市内各所）
  フィールドリサーチ
- ●2021年1月11日（宇陀市内各所）
  フィールドリサーチ
- ●2021年2月7日（宇陀市内各所）
  まち歩きガイドのリハーサル

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

- ●2020年9月9-13日（奈良市、生駒市、東吉野村）
  フィールドリサーチ
- ●2020年10月24日（CHISOU lab.）
  ミーティング
- ●2020年11月19日（吉岡養蜂園）
  フィールドリサーチ
- ●2020年12月16-18日（吉岡養蜂園、清澄の里 粟、宇陀市、長岡デザイン）
  フィールドリサーチ＆ミーティング
- ●2020年12月27日（CHISOU lab.）
  リサーチ・マテリアル・トーク

山城大督「TIME TRAVEL NARA」

- ●2020年10月11日（東大寺、浄教寺ほか）
  フィールドワーク①
- ●2020年11月7日（平城宮跡）
  フィールドワーク②
- ●2020年12月13日（ならまち）
  フィールドワーク③
- ●2020年12月19日（オンライン）
  ミーティング
- ●2021年1月18日（オンライン）
  ミーティング

プログラム3 共有編
アートプロジェクトのアーカイブ実践

- ●2020年10月25日（奈良県立大学コモンズ棟）
  第一回「地域のイメージは誰のものか」岡井崇之
- ●2020年11月14日（CHISOU lab.）
  第二回「アートプロジェクトとは何か——歴史・論点・アーカイブ」小林瑠音
- ●2020年12月6日（CHISOU lab.）
  第三回「キュレーターは何を編集し、アーカイブしているのか」藤田瑞穂
- ●2020年12月12日（CHISOU lab.）
  第四回「翻訳とサンドイッチ——多を束ねること、他につなげること」Studio Kentaro Nakamura

2021年
1月

ジェームズ・ムリウキ「Round-trip Letters」
- 2020年11月12日（オンライン）
  ジェームズからのレター①
- 2020年11月30日（オンライン）
  プロジェクトメンバーからのレター①
- 2020年12月23日（オンライン）
  ジェームズからのレター②
- 2021年1月10日（オンライン）
  プロジェクトメンバーからのレター②
- 2021年1月20日（オンライン）
  ジェームズからのレター③

- 2021年1月17日（BONCHI）
  第五回「図書館という場を編み直す——関係のないものを編集でつなぐ」乾聰一郎
- 2021年1月23-29日（卜御門町自治会会所）
  ワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」搬入設営
- 2021年1月30日-2月14日（卜御門町自治会会所）
  ワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」開催
- 2021年1月30日（CHISOU lab.）
  第六回「ソーシャルダイブ／街を開拓する新しいアーツプロジェクト」中村政人

2月

- 2021年2月14日（宇陀市内各所）
  sonihouse「地奏 vol.1 UDA MATSUYAMA」実施
- 2021年2月15日（卜御門町自治会会所）
  ワークインプログレス展「CHISOU: ARTISTS' RESEARCH—感覚・生態・時間・変遷—」搬出

3月

- 2021年3月14日（奈良公園）
  ふりかえりの会（修了証授与式）

ラボメンバーコース

ふりかえりタイム

毎回レクチャーの終了後に思考を深めるためのワークショップを行いました。

1

用紙〈おもて〉に ファーストインプレッションの キーワードを書く

1分

2

グループに分かれ、 用紙を見せながら レクチャーの感想を話す

一人2分

3

用紙〈うら〉に 感想を共有した後の キーワードを書く

1分

（このキーワードがレポートのタイトルになります）

4

授業後にレポートの提出。 140〜400字をメールにて提出

レポートは後日、「受講者の声」としてウェブサイトに掲載

実施期間

2020年8月–2021年2月

実施場所

奈良県立大学 CHISOU lab. を中心とする奈良県内各所
※新型コロナウイルス感染症の状況を考慮し、会場での対面式とオンライン配信式を併用して実施

受講方法

受講の種類には①ラボメンバーコースと②ゲストコースの二つがあります。

① ラボメンバーコース
各プログラム通しでの受講を前提にしたコース。終了時には修了証を発行します。また、ご自身の研究や活動で「CHISOU lab.」※を利用できます。複数のプログラムを同時に受講することも可能です。受講者は、対面式とオンライン配信式のどちらかを選択することができます。

② ゲストコース
各プログラムのレクチャーやワークショップ、アーティストトーク等のイベントを、気になった回だけ単発で、オンライン配信式で受講するコースです。

受講料

無料（ラボメンバーコース・ゲストコース共通）

※**CHISOU lab.**
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」を生みだすベースとなる空間です。プログラムに沿ったレクチャーやワークショップの開催、アーティストによる制作や発表、アーカイブの実践など、あらゆる実験的創造を体現していきます。ラボメンバーコースにお申し込みいただいた受講者は、専門書の貸出や、自らの研究や作業などの活動の場としてご利用いただけます。

受講者内訳

Ⅰ. 各コース受講者数

	ラボメンバーコース			ゲストコース
	読解編	表現編	共有編	
受講者数	21名	23名	12名	84名

Ⅱ. ラボメンバーコース受講者の居住

居住地	人数
奈良	18名
大阪	12名
兵庫	9名
滋賀	5名
京都	4名
愛知	4名
三重	3名
高知	1名

Ⅲ. ラボメンバーコース受講者の年代

	ラボメンバーコース		
	読解編	表現編	共有編
10代	2名	0名	0名
20代	5名	9名	5名
30代	7名	9名	3名
40代	6名	3名	2名
50代	0名	1名	1名
60代	1名	1名	1名

Ⅳ. ラボメンバーコース受講者の所属先

大学生、個人事業主（広報支援事業／雑貨販売事業）、美術家、フリーランス（美術教育普及／伝統工芸企画制作／パブリックアート制作／アニメーション制作）、地域コーディネーター（放課後子ども教室事業）、高等学校教員（美術）、大学職員、行政職員、団体職員（地域活動）、会社員（イベント企画制作／宿泊業／印刷業／音楽療法／デザイン／ギャラリー）など

CHISOU企画運営スタッフ紹介

西尾美也 | にしお よしなり

ディレクター

—

美術家／奈良県立大学准教授。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発表。近年は公共空間へアプローチを行う大規模な作品に取り組む。2017 年より奈良市アートプロジェクト「古都祝奈良」のプログラムディレクターを務める。

西尾咲子 | にしお さきこ

プログラムマネージャー

—

アートマネージャー。ケニアでアーティストによる作品制作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の企画運営を手がけた後、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、国内の芸術祭やアートプロジェクトのアートマネージャーを務める。

野田智子 | のだ ともこ

プログラムコーディネーター

—

アートマネージャー／アートコレクティヴ Nadegata Instant Party メンバー。ジャンルや環境にとらわれず表現者の作品マネジメント・販売・企画制作を行う。Minatomachi Art Table, Nagoya［MAT, Nagoya］共同ディレクター（2015 年-2018 年）。あいちトリエンナーレ 2019 ラーニングセクションマネジメント担当。

山本あつし | やまもと あつし

コミュニケーションデザイナー

—

事業プロデューサー／ならそら代表／大阪芸術大学講師。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・バショに関わる。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。

飯村有加 | いいむら ゆか

アドミニストレーター／エリアコーディネーター

—

コーディネーター／一般社団法人はなまる代表理事。2013 年より「奈良・町家の芸術祭はならぁと」事務局勤務、現在は事務局長。奈良県内を中心にアートプロジェクトに携わる。出産を機に、自宅の一階を開放し「maru room（マルルーム）」と名づけ、展覧会や子ども食堂を企画運営する。

執筆者略歴

金井直 | かない ただし

西洋美術史・近現代美術史／信州大学人文学部教授

—

1968 年福岡県生まれ、長野県在住。豊田市美術館学芸員を経て、2007 年より信州大学で教鞭を執る。新古典主義、彫刻史、イタリア近現代美術、日本近現代美術、それらが交差する領域について研究している。現在もキュレーターとして活動し、現代美術に関する執筆・批評も行う。

講師略歴

会田大也 | あいだ だいや

ミュージアムエデュケーター／山口情報芸術センター［YCAM］学芸普及課長

—

1976 年東京都生まれ、山口県在住。YCAM 開館より 11 年間、教育普及担当としてメディアリテラシー教育や美術教育、地域プロジェクトのワークショップやプログラムを開発実施。近年はアート分野だけでなくビジネスやまちづくりの分野でも研修などの開発に携わっている。

乾聰一郎 | いぬい そういちろう

奈良県立図書情報館 図書・公文書課課長

—

1962 年大阪府生まれ、京都府在住。1999 年より奈良県教育委員会事務局生涯学習課で新県立図書館（現奈良県立図書情報館）の建設準備に携わる。開館後は展示やフォーラム、コンサートなど主催事業の企画運営や情報発信事業を担当してきた。2017 年から現職。

井原縁 | いはら ゆかり

環境デザイン学・造園学／奈良県立大学教授

—

1975 年香川県生まれ、奈良県在住。農学博士。造園学を専攻し、史跡・名勝など文化遺産を基盤とした風景づくりに関する調査研究と実践を重ねている。主な著書に『47 都道府県・公園／庭園百科』（共著、丸善出版株式会社）、『みやこの近代』（共著、思文閣出版）など。

岡井崇之 | おかい たかゆき

メディア論／奈良県立大学教授

—

1974 年京都府生まれ、大阪府在住。メディア研究をもとにメディア言説と社会変容／身体に関する諸問題の社会学的研究を行う。近著に『基礎ゼミ　メディアスタディーズ』（共編著、世界思想社）、『アーバンカルチャーズ―誘惑する都市文化、記憶する都市文化』（編著、晃洋書房）など。

河野良文 | こうの りょうぶん

大安寺貫主

—

1951 年福岡県生まれ、奈良県在住。15 歳で高野山に登り仏門に入る。1985 年より大安寺に入寺し現在に至る。南都七大寺の一つに数えられる大安寺では、地域の様々な人にとっての祈りや瞑想、交流の場として境内の庭を開放している。

小林瑠音 | こばやし るね

文化政策／奈良県立大学客員准教授

—

1982 年京都府生まれ、兵庫県在住。英国の文化政策、コミュニティアート史の分野において研究を行う。いわゆる「アート」の存在が前提とされていない環境においてアートとコミュニティが遭遇していく、そのプロセスと社会的インパクトに関心をもつ。

小山田徹 | こやまだ とおる

美術家／京都市立芸術大学教授

—

1961 年鹿児島県生まれ、京都府在住。1984 年、大学在学中に友人たちとパフォーマンスグループ「ダムタイプ」を結成。主に企画構成、舞台美術を担当し、国内外で数多くの公演に参加。1990 年より様々な分野の友人たちと造形施工集団をつくり共有空間の開発を行う。

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。

sonihouse

鶴林万平 | つるばやし まんぺい

音響製作・設計者

1975 年大阪府生まれ、奈良県在住。

—

鶴林安奈 | つるばやし あんな

グラフィックデザイナー

1980 年奈良県生まれ、同在住。

—

12 面体スピーカー「scenery」などのオリジナル／オーダースピーカーの設計製作、空間と目的に最適な音響の提案を行う。また音と食のイベント「家宴」の開催など、スピーカーを媒介に「音・人・空間」の豊かな循環を目指している。

長坂有希 | ながさか あき

アーティスト

—

1980 年大阪府生まれ、大阪府・香港在住。リサーチとストーリーテリングを主軸に様々な媒体を用いて作品制作を行う。遭遇した事象の文化的、または歴史的意義や科学的背景の理解をもとに、自らの記憶や体験を介入させ、別々に存在しているように見える事柄をつなぎ、その接点に浮かび上がってくるものを表現する。

Studio Kentaro Nakamura

仲村健太郎 | なかむら けんたろう

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 | こばやし かよこ

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、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。

中村政人 | なかむら まさと

アーティスト／ 3331 Arts Chiyoda 統括ディレクター／東京ビエンナーレ 2020/2021 総合ディレクター／東京藝術大学教授

—

1963 年秋田県生まれ、東京都在住。国内外の展覧会や国際展で作品を発表するかたわら、地域コミュニティの新しい場をつくりだすアートプロジェクトを多数展開。近年は「アート×コミュニティ×産業」の新たなつながりを生みだすアートプロジェクトを進めている。

西山厚 | にしやま あつし

仏教史・仏教美術史／半蔵門ミュージアム館長／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、様々なメディアで生きた言葉で語り書く活動を続けている。

藤田瑞穂 | ふじた みずほ

京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA チーフキュレーター・プログラムディレクター／奈良県立大学客員教授

—

1978 年兵庫県生まれ、京都府在住。同時代を生きる作家と並走して、領域を横断する展覧会やプロジェクトの企画運営から書籍出版まで行う。主な企画にジョーン・ジョナス京都賞受賞記念展覧会「Five Rooms for Kyoto: 1972-2019」、ジェン・ボー「Dao is in Weeds」など。

謝辞

本プログラムの実施にあたり、下記の皆さまをはじめ多くの方々から多大なご協力を賜りました。ここに記して感謝の意を表します。（順不同、敬称略）

阿紀神社
一般社団法人 TOMOSU
一般社団法人はなまる
五ふしの草
宇陀市教育委員会事務局文化財課
宇陀松山会館
大宇陀地域事務所
NPO 法人なら・観光ボランティアガイドの会（朱雀）
清澄の里 粟
黒川本家
藝育カフェ Sankaku
材木商芳崎治商店
下御門町自治会
浄教寺
Studio Kentaro Nakamura
大安寺
Twelve Inc.
奈良市下御門商店街協同組合
奈良市ならまちセンター
松山長榮堂
森野吉野葛本舗
吉岡養蜂園

池上恵一
臼井基雄
大蔵キエ
大原奈都美
片山達貴
小林麻衣子
曽根政弘
田川陽子
高橋和広
高橋静香
茶本晃生
塚田琴音
津田睦美
戸田里和
長岡綾子
中島章
中島明日香
中村仁
韓河羅
東榮子
東智美
東一
松下千尋
山本千愛
吉田勝紀
吉田真弓

松岡慧祐 | まつおか けいすけ
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学的な見地から調査・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。

三浦雅之 | みうら まさゆき
農業家／株式会社「粟」代表取締役
—
1970 年京都府生まれ、奈良県在住。1998 年より奈良県内の在来種の研究や栽培保存を始め、2002 年に大和の伝統野菜の発信拠点、地域の交流の場として農家レストラン「清澄の里 粟」を開業。大和の伝統野菜の第一人者として第 6 次産業による事業に取り組んでいる。

陸奥賢 | むつ さとし
観光家／コモンズデザイナー／社会実験者
—
1978 年大阪府生まれ、同在住。ライター、放送作家、リサーチャー等を経験後、「物事の見方が変わる意外な体験」と「観光を広く定義する視点」から生まれる様々な企画を実施。「まわしよみ新聞」「当事者研究スゴロク」「直観讀みブックマーカー」などを考案している。

山城大督 | やましろ だいすけ
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。

ラナシンハ・ニルマラ
観光社会学／奈良県立大学専任講師
—
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。

学びの共有空間としてのアート
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」2020年度 記録集

編集
西尾咲子、野田智子

編集補助
山本あつし

監修
西尾美也

写真撮影
茶本晃生（pp. 010–079, 082–085, 099, 107, 118–123 [上段], 142–193）
鶴林安奈（pp. 088 [中段], 090–093）
長坂有希（pp. 096 [上段・下段], 098 [中段・下段]）

グラフィックデザイン・装丁
高橋静香（KUSUNOKI WORKS design）

ロゴデザイン
長岡綾子

印刷・製本
アサヒ精版株式会社

発行
奈良県立大学

発行日
2021年3月20日

助成
令和2年度 文化庁 大学における文化芸術推進事業

Printed in Japan
©CHISOU 2020