

アートプロジェクトの つかまえかた

「評価」のための
リサーチの設計と
実践の記録



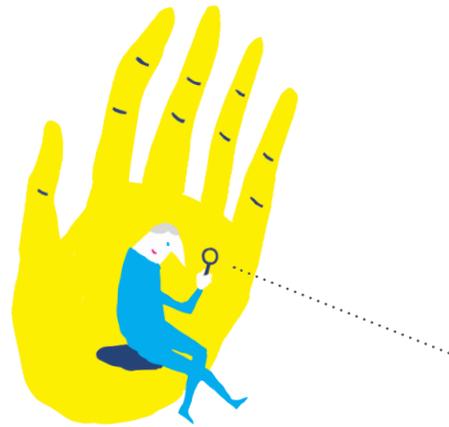
東京アートポイント計画

tarl TOKYO ART
RESEARCH LAB

アートプロジェクトの つかまえかた

「評価」のための
リサーチの設計と
実践の記録

東京アートポイント計画



はじめに

「評価」のためのリサーチの設計と実践

継続的なアートプロジェクトの運営にとって、評価を通して、その成果や課題を振り返り、次の実践へ反映させることは重要です。単なる査定や価値判断ではなく、記録・調査・検証というプロセスで実施される評価は、戦略的に使いこなせば、プロジェクトを進化させる強力な武器になるかもしれません。

そのために、評価は「されるもの」ではなく、「するもの/使うもの」という発想の転換が必要です。近年の成果主義の動向に応じた説明のための評価は、あらゆる現場に浸透し、その必要性が声高に叫ばれるようになりました。しかし、多くの現場ではそれらの評価への疑念は尽きません。一体、誰のための、何のための評価なのか、と。評価の必要性は、かならずしも評価の有用性へはつながっていないようにも見えます。

また、評価にはコストがかかります。成果を検証するためには、さまざまな知見やノウハウ、人（スキル）、時間、資金が必要となります。目的によって変化する多様な評価の視点を引き出すためには、多様な記録と調査が必要となります。それを実行に移すための体制づくりも必要です。評価の重要性が叫ばれる一方で、それらのプロセスを含めた評価の実践は少ないように思います。

Tokyo Art Research Lab「評価」のためのリサーチの設計と実践は、記録・調査・検証という一連の流れをもった「評価」という行為を、持続可能なプロジェクト運営の戦略的な手段のひとつとして位置づけ、現場での実践の方策を探るため、実施されました。本書は、全5回のゲストレクチャーの内容を収録しています。

『アートプロジェクトのつかまえかた』と題した本書に収録した、計6名のゲストの試行錯誤ともいえる実践の記録は、以下の3つの問いへ有益な示唆を与えてくれます。

- ・アートプロジェクトとは何か、どんな価値に重きを置いているのか。
- ・その価値を捉えるためには、どんな視点が重要か、どういう手法で捉えるのか。
- ・リサーチの実践と現場の関わりをどうするのか、それで現場に何が起こるのか。

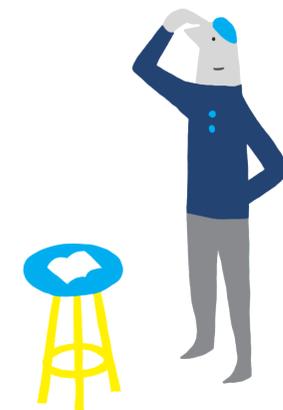
「評価」とリサーチの実践の前には、十分な設計を行うこと。上記のような問いを自らの実践の現場に落としこみ、目的、対象、成果、手法、体制などを関係者と共に議論を重ねていくこと。これは、繰り返し、言葉を換えながら、登場した本年度の教訓です。それには時間も手間もかかります。しかし、設計に時間をかければ、それだけ実践への負荷も軽減されるはずです。

なにより、まずは設計の議論を始めるために、つまりは、プロジェクトについて多様な関係者が語り合うために、それによって、多種多様なリサーチの実践が生まれるために、本書の議論が役に立てば、幸いです。

「評価」のためのリサーチの設計と実践 コーディネーター
東京アートポイント計画 プログラムオフィサー 佐藤李青

目次

はじめに：「評価」のためのリサーチの設計と実践	2
目次	3
第I部 アートプロジェクトを考えるために	4
Topic1 ステイクホルダーと目的 (白井 隆志)	6
多様な関係者、身近な人へ伝える価値	
Topic2 ドキュメントとアーカイブ (北澤 潤)	24
表現としての記録、社会化するメディア	
第II部 アートプロジェクトを捉えるために	44
Topic3 記録・調査の体制づくり (吉澤 弥生・辻並 麻由)	46
チームという戦略、現場との距離	
Topic4 リサーチの手法 (石幡 愛)	60
評価という技術、実践としての評価	
Topic5 プロジェクトのインパクト (大澤 寅雄)	78
ロジックモデル、インパクトのリスク	
おわりに：アートプロジェクトをつかまえるために	90
開催概要	95



第1部

アートプロジェクトを 考えるために

アートプロジェクトが何であるのか。どんなことを価値として重きをおいているのか。一言に「アートプロジェクト」と言っても、その活動は多種多様です。しかし、評価やリサーチの視点から関わるためには、まずは捉えようとする対象について考えることは不可欠です。第1部では、プロジェクトの現場で実践を重ねてきた2人のゲストの話から、現在進行形の「アートプロジェクト」という活動について考えます。

Topic1 ステイクホルダーと目的

白井 隆志 アーティスト・イン・児童館 プログラムディレクター ▶ 6頁

Topic2 ドキュメントとアーカイブ

北澤 潤 現代美術家/北澤潤八雲事務所代表 ▶ 24頁



Topic1

ステイクホルダーと目的

多様な関係者、身近な人へ伝える価値

Guest: 臼井 隆志
アーティスト・イン・児童館 プログラムディレクター

2012年8月18日(土) 15:00 ~ 18:00
東京文化発信プロジェクト ROOM302

臼井——「アーティスト・イン・児童館」のディレクターをしています、臼井です。僕は、慶應大学のSFC（総合政策学部）で社会学を勉強して、去年卒業しました。「アーティスト・イン・児童館」という活動を2008年（大学2年生）から始め、次の年からアートポイント計画に参加し、東京都と共催で事業を運営しています。トータルでは4年目。今年、NPO法人化をして1年目になります。

今日の「何のために評価をするのか？」というテーマは、僕自身がとても悩んでいるところです。とにかく現場をつくっていかなくちゃいけないから、それを評価することがどうしても後回しになってしまう。「でも、やんなきゃいけない」と悩んでいるときだったので、今日は、どう方法でやったらいいかを皆さんと一緒に考えていけたらと思っています。

アーティスト・イン・児童館

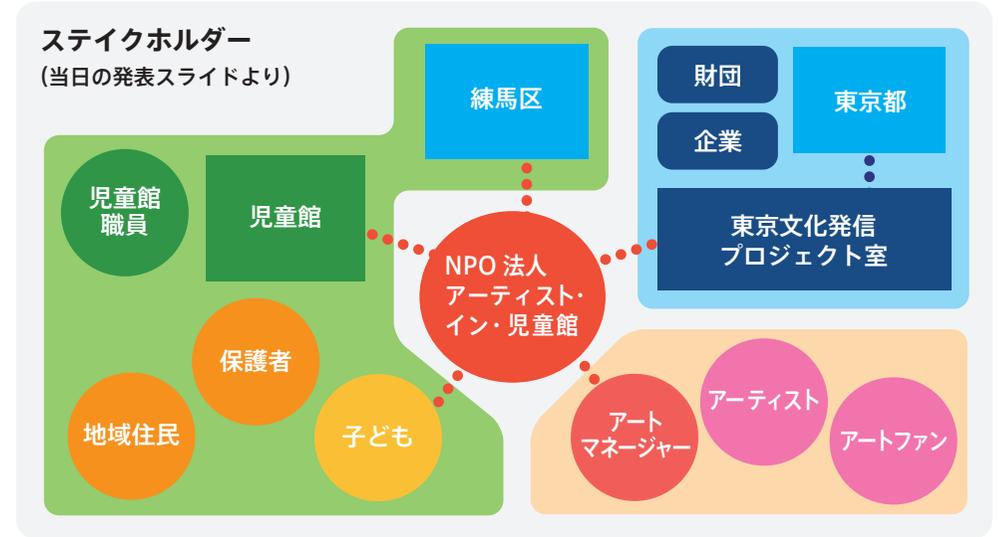
まず、「アーティスト・イン・児童館」の活動内容について。児童館は子どもの遊び場、児童福祉施設です。フリーで来館できて、卓球、ドッジボール、工作、いろいろできる施設です。最近の児童館では「5時から7時は中高生専用の時間」といった中高生対応も行っていま

す。部活をやっていないかったり、やっているけど引退していたり、昔からずっと通っている子たちが訪れる場所になっています。バンドの練習をしたり、バスケットをしたり、ストレス解消の場所にもなっているようです。

そこにアーティストを招待し、児童館を創作表現のためのアトリエ、展示をするためのギャラリー、あるいはパフォーマンスをするためのステージとして活用するプログラムが「アーティスト・イン・児童館」です。子どもたちがいる場所にアーティストが入り、そこで子どもと関わりながら作品をつくり、発表するという一連の流れをプログラムにしています。

2008年に西尾美也さん、2009年に当時筑波大にいた北澤潤さんと一緒にやりました。2011年は作家が3組で現場をやり過ぎて、他のことが手につかない感じになっていました（笑）。

- アーティスト・イン・児童館 2008-2012招待作家
- 2008 西尾美也（東大泉児童館）
 - 2009 北澤潤（東大泉児童館）
 - 2010 Nadegata Instant Party（中村児童館）
 - 2011 西尾美也（東大泉児童館）
山本高之（上石神井児童館、南田中児童館、平和台児童館）
Nadegata Instant Party（中村児童館）



2012 快快(中村児童館、光が丘なかよし児童館、東大泉児童館ほか)

今年は快快（ファイファイ）というカンパニーを招待して、演劇の公演をつくるプロジェクトをやっています。今年から練馬区にも主催に入ってもらい、4者共催でやっています¹。



全児童館自動館 準備風景



快快「Y時のななし」本公演

ステイクホルダー

次に「アーティスト・イン・児童館」のステイクホルダー（利害関係者）です。僕の中でも整理できていないのですが、図にしてみました。

まず、練馬区という自治体があります。その中に「児童館」という施設があり、そこには児童館職員、地域住民、子どもと保護者が関わっています。そこに出会わせるアーティストをリサーチし、企画を持ち掛けています。

「アートマネジメント」の現場に関わっている人たちにも手伝ってもらっています。（児童館に招待する）アーティストの作品のファンは、パフォーマンスのときにお客さんとして来てくれます。

東京文化発信プロジェクト室とは共催で、企画を立てるところから一緒にやっています。東京文化発信プロジェクト室とは事業費の負担と企画の立案を一緒にやり、アーティストとは子どもと一緒に何かやるという現場レベルでの話を詰めていきます。

1 東京都、東京文化発信プロジェクト室（公益財団法人東京都文化財団）、練馬区、特定非営利活動法人アーティスト・イン・児童館。

企画づくりの流れ

まず、アーティストと企画を立ててから、文プロ室(東京文化発信プロジェクト室)に提案する。あるいは文プロ室と企画を立ててから、アーティストを選んで企画を立てます。

次に、練馬区で児童館の管轄をしている教育委員会子ども家庭部子育て支援課に話を持って行って、調整をし、現場の児童館に持ち掛けるという手順で企画をつくっています。

ただ、上からガンと落とすと、現場が「上から言われたことは嫌だ」という感じになります。児童館に遊びに行って、「こんなことをやってるんです」「ああ、面白そう。何か一緒にやりたいわね」と言ってくれるところに話を持っていきます。人の気持ちがプロジェクトをやる上ではすごく重要です。当然ですが、上から行けばいいという話ではありません。要はこのように人をつないでいくのが僕らの仕事です。

企画をつなぐ仕事

「アージュ」(アーティスト・イン・児童館の略称)というNPOの目的は、「子ども」「アーティスト」「児童館職員」という人たちがいて、その3者を僕らがコーディネートして企画をつないでいくことです。

企画を立て、実施に向けて関係者の調整をします。たとえば、ファッションショーをやる時、普段はあまり児童館に来てない地域住民や保護者の方が、主に観客として(児童館に)入ってきます。「1日ばかりの文化祭をやる」となると「炊き出しが必要だから」と言って、お母さんに手伝ってもらったりします。アートマネジメントをしている人だと現場の運営に慣れているので、「ちょっと手伝って」と声を掛けたりします。大掛かりな企画だと、20人ぐらいをサポートスタッフとして集めています。

児童館に保護者の方とかが、アーティストの作品を見に来ている。(ステイクホルダーの図では)あえてファンと言っていますが、アートファンの人たちもお客さ

んとして来ている。子どもたちとアーティストがつくり出したものが、普通の児童館という枠を超えた新しい人々のつながりをつくり出しています。

どう評価されたいのか

では、本題である活動の「評価」の話にうつります。「自分たちがやっていることは何で、何を指して、どれぐらいできているのか」を評価すること、あとは「このプロジェクトに関わってもらっている人たち(ステイクホルダー)にどのポイントの評価してもらいたいのか」、我々から目的と方法を提示しなければいけない。

まず「アーティスト・イン・児童館」という事業の目的は、子どもたちの学校が終わった後の、放課後の、家でも学校でもない「サードプレイス」をリフレッシュして、新しい文化的環境を創出していくことです。そこにアーティストを入れているのは、普段触れている価値観とは別の価値観に触れられる場所をつくっていくためです。その方法として、自治体や財団と共催し、アーティストや児童館職員と一緒にアートプロジェクトを企画しています。

評価の目的は、自治体や財団に政策提言・実施をするために具体的な成果を提示することであると考えています。

いかにプロジェクトの価値に共感してもらえるかがポイントになってくるわけです。その人たちに、いい評価をしてもらって「またやりたい」「今後も続けていきたい」「発展的に考えていきたい」と思ってもらえるかという。

これまで試したりサーチ手法

1) フィールドワーク

後手後手になってしまうとはいえ、これまでいろいろなサーチ手法を試してきました。最初に試したのは、フィールドワーク。社会学では「参与観察」と言ったりしますが、現場に関わりながら、そこで起きている出来事を記述し、分析する方法です。メリットとし

ては、現場の生き生きした様子が伝わることで、現場の出来事から演繹的にそのプログラムの改善点や社会に与えているインパクトを導き出すことができるので、説得力のある材料になり得るだろうと思っています。

僕の場合は学生の頃に参与観察を実践する研究室にいたこともあり、運営しながら観察もやっていました。それをやると大変なわけです。たとえば、現場でアーティストは「こうしたい」、児童館は「これはやらないでほしい」という議論があったとき、観察の視点としては、その違いが面白いポイントです。でも、現場の運営者としてはそこを面白がっては駄目で…。アーティストが諦めるのか、児童館側が受け入れるのか、どちらかが妥協すればいいのかという話ではなく、よりよい合意形成をしなければならぬ。本当はそっちをやんなきゃいけない。でも、フィールドワーク的にはその状況は面白い。そのジレンマに耐えられなくなって、最近はやってないんです(笑)。

2) インタビュー

もうひとつは、プロジェクトの前後に関係者へのインタビューを実施しています。子ども、児童館職員、アーティストなどへインタビューを実施することで「アーティストが子どもや児童館をどう考えていて、プロジェクトの後にどう変わったのか」、「職員がアーティストをどう考えていて、どう変わったのか」、「子どもはどうか」といった前後関係を捉えやすい。しかも、それを(当然編集はするけれど)生の声で伝えることができる。

あとはフィールドワークのように何かをずっと記録するのではなく、「この時間は評価のためにインタビューさせてください」と時間を区切って使うことができる。運営者と観察者の立場も時間で区切ることができる。ただ、インタビューの書き起こしと編集は大変です(笑)。

3) ドキュメント

最後にドキュメントブックという方法では、編集の過程へ関係者が関わってもらうことで(プロジェクトの)大きな振り返りの機会になります。たとえば、「ドキュメントブックに載せるからインタビューさせてくだ

さい」と言うと、すぐ答えやすかったりします。

印刷物になると、第三者にもプロジェクトを伝える手だてになります。そのプロジェクトがどういう段階を踏んできたのかも、後の人に伝えることもできる。

デメリットとしては、これも編集が大変。編集のプロではないのでトライ・アンド・エラーしながらやらなければいけない。

また、ドキュメントブックが面白いとは限らない。読むのがしんどい。それはデメリットだなと僕は思っています。そういう面白くなくさをどう乗り越えるか。「現場の出来事のほうが、結局面白かった」という現実の劣化版じゃなくて、現実をさらに面白く見せるためのドキュメントはどうやったらできるのか。今、すごく考えてます。

現実の劣化版ではない面白さ

佐藤—— そのときの「面白さ」は、どのようなイメージですか。

臼井—— 僕、ドキュメンタリー映画を見るのが好きなんですけど、ドキュメンタリー映画は現場で起きている出来事を、映像で映し出し、観客の感覚に訴え掛けてくる。児童館職員やプロジェクトの関係者、まして子どもたちは、必ずしもアカデミックな言説を共有している人たちではない。そうすると、感覚的なことのほうが共感しやすかったりします。

ピナ・バウシュの『夢の教室』というドキュメンタリー映画が「いいな」と感動したんです。ティーンエイジャーの子たちとピナ・バウシュが10カ月かけてコンテンポラリーダンスの公演をつくっていく様子を記録した映像をまとめて映画にしている。子どもたちの葛藤、現場での難しさ、「ダンスって何だろう?」みたいなことまで、ちゃんと考えさせられる。教育だけに捉われない新しい視点を提供するものになっていたと思います。

佐藤—— 本当はこういうのを伝えたかったけれど、伝わらなかったという経験はありましたか。

臼井—— 過去に何冊かドキュメントブックはつくっ

ています。これは2008年に最初にやった企画のドキュメントブックです²。活動のプロセスとその成果をまとめました。写真をたくさん使って、分かりやすくなるように心掛けました。コンセプトも文章にまとめました³。僕は、この2冊にかなり体力を費やして作りましたが、あまりいい反応は得られなかったと思っています。

まず、誰に届けたいのかが自分の中であいまいだったことが大きな原因だと思います。伝えなければいけなかったのは、児童館の現場の職員の人たちだったはずなのに、「アートプロジェクトとして面白い」みたいなことを言われてしまった。アーティストやアートマネジメントをやっている人たちには伝わるけれど、児童館職員には伝わりにくいような内容になっていました。

当然、僕はアートに共感してやっているの、アーティストやマネジメントに関わる人たちにとっては共感も呼びやすいのかも知れませんが。ウェブとか Twitter とかで、「あ、何か面白そうなことをやってるよね」と伝わっていたりします。

discussion

ドキュメントの対象と協力者

参加者 A —— 質問です。ドキュメントへの気づきも、それをつくったことがきっかけだったのではないかと思いました。そのことが、プロジェクトの成長及び運営者の認識が成長している、という1つの評価の歩みだと感じました。

白井 —— ありがとうございます。でも、僕たちが「ある種の失敗をしたことで学びを得た」と評価してくれるのは、すごく優しい人たちですよ。

参加者 A —— ドキュメント制作において自分たちだけではなく、新しい人を巻き込んで、それ自体プロジェクト化するようなことも欲している段階という感じもしました。ドキュメントも、ある種の作品としてのクオリティがあるものをつくりたいということですよ。

白井 —— そうですね。見応えのあるものを。

参加者 A —— それは、もう一段階プロジェクトの上に乗っけるような何かをつくりたいということのかなと思いました。まさに評

価自体がプロジェクト化することなのかと。

それには（現在のプロジェクトの）外側にもう1個（新しい参加者の）枠ができることを想定しつつあるのかなと。

白井 —— そうですね。アーティスト・イン・児童館というプログラムは練馬発祥だけど、「練馬じゃなきゃやらない」みたいな話は全くない。全国各地に児童館とかそれに準ずる施設はあるので、そこでできるようなプログラムになってほしいという想いはあります。だから、ドキュメントも、それ込みで考えていかなければいけない。

参加者 A —— ドキュメントのつくり方も、ひとつひとつ、やりたいことをつぶしていくと、プロジェクトが育って行って、自己評価及び他者評価ができる環境になるのかなと。今一番どこがやりたいのかを精査していくと、誰に助けを求められるかが分かりやすくなりそうですね。

新しい文化環境を児童館でつくる

佐藤 —— 目的に新しい文化環境を児童館でつくるという話があったと思います。児童館という場所では、アーティスト・イン・児童館の活動のどこに「新しさ」を感じるのでしょうか。アーティスト・イン・児童館が提示するような新しい文化環境を必要としている状況が児童館にあるのかどうか。

白井 —— 児童館は、児童福祉の施設で子どもに遊びを提供することで健全な育成をするといったことが目的の施設です。「健全育成」と言ったとき、具体的には、虐待の発見、ネグレクト的な状況のケア、不登校児の受け入れ・相談などが急務の課題です。

あとは防犯とかで成果を上げていかなければいけない。

でも、そもそもの話、子どもが児童館に集まっていないと（問題も）分からない。何にしろ子どもが児童館に集まるのではなく、児童館が面白いから、子どもたちは行くわけです。ところが、その児童館が徐々に面白くなくなってきているんじゃないか、という危惧が僕にはあります。

職員の年齢が高くなってきているのがその要因ではないかと。一気に雇用した時期が、団塊の世代のちょっと後ぐらいだから、今40、50代ぐらいの人たちが多く。若手

2 『アーティスト・イン・児童館・プログラム #1 西尾美也プロジェクト ことばのかたち工房 記録集』
「アーティスト・イン・児童館」実行委員会、2009年2月10日。

3 コンセプトブック『(LOOK) アーティスト・イン・児童館 (READ)』東京文化発信プロジェクト室、2011年。

が少なく、今の子どもの感覚と大きく乖離している。たとえば、今の子どもは生まれたときから周りにインターネット、ゲーム機がある。3DSでWi-Fiみたいな。小学生はiPod touchでLINEをしている。でも、それが職員の人たちには分からない。それで、分からないことにすごく悩んでいる。

といったときに、こう言うときれいごどのように聞こえるかもしれないけれど、アーティストは「子どもみたい」というか、世の中への驚きや違和感のセンサーを全開にして生きている訳です。そういう敏感な人たと子どもが会えること、児童館が会える状況になっていくことで乖離してしまった子どもの感覚と職員の感覚をつないでいくことができると思っています。

ステイクホルダー同士の違い

参加者 B—— いろいろと面白さの価値観があると思いますが、ステイクホルダー同士でも相反するところがあるじゃないですか。いわゆる大人側にフィードバックを最初に持っていきほうがイベントとしては成立させやすい。でも、それでは一番のお客さんである子どもがいないがしろにされてしまう。その折り合いをどうやってつけていくのか。

臼井—— 子どもは見せ次第で何でも面白がれます。あと、企画はあまり面白くなかったとしても、そこにいる大人が面白かったら関わってくれる。

参加者 B—— 14、15歳くらいの上の年齢の子どもたちもそうですか。

臼井—— 思春期は手ごわいですね(笑)。手ごわいけど、一回信頼関係をつくれれば何とかなる。子どもは、中学生も高校生もプライベートと仕事のような境界線がない。「アートプロジェクトの参加者としての私」みたいなアイデンティティもない。面白いから一緒に遊んでいる。そのなかで自分のことを話

児童館の職員としては「若い人の考え方を取り入れなければならない」という義務感がある。僕らが企画を持ち掛けたとき、仮にアーティストの作品を見せても全く訳が分からなかったとしても、「でも、若い人の考え方だから受け入れていこう」と前向きに思ってくださいていると思う。「分からないけどやらなければいけない」という、もしかしたらすごくしんどい状況の中でやってきています。

でも、これからは(児童館の職員の人たちとも)「これは面白いからやりたい」というグルーブ感の中で活動していきたい。そのギャップをどう埋めていくかが今の課題です。

す。相手の話を聞く。そういうかたちで普通に参加してくれる。だから、僕らが子どもに対して冷たくさえないければ、関わりようはいくらでもあります。

企画の面白さよりも、子どもとは、そういう信頼関係のほうが重要。信頼関係をつけた上で、いろんな大人も面白がれる企画を組むということで折り合いをつけているのかもしれない。

佐藤—— 子どもは企画をきっかけに来ることもあるんですか。

臼井—— 一回信頼関係をつくれた子は、それこそスタッフにLINEが飛んできたりするわけです。そういう状況になると、児童館を離れても、企画があることを連絡すると来てくれます。でも、それは本当に普通の友達みたいな感じですよ。よっぽど興味がなくて「この企画があるから来る」みたいなことはないですね。

参加者 B—— たとえば、子どもでも、小

学校低学年と高学年で面白いものが違うと思います。平たく言うと、小さい子は下品なものが好き。でも、児童館スタッフや親御さんは、あまりそれはさせたくない。子どもは男の子、女の子もそうですけど、いわゆる不健全なもの好きじゃないですか。そういう折り合いはどうでしょうか。

臼井—— それはすごくあります。アーティストの活動は「健全」なものかどうか判断が

新しい道具、人、スキル

佐藤—— 「アーティスト・イン・児童館」の活動に、今までの児童館の活動にない新しさや可能性、児童館の抱えている問題を打開してくれそうだと感じられていることはありますか。

臼井—— 去年のアンニュアルレポートをつくったときに、各児童館にインタビューをしました⁴。そうしたら、ミシンやカメラといった使ったことない道具に(子どもが)触れられると。まず、そこは1個の大きなポイントかと思っています。

また、スタッフやアーティストという普段あまり出会えない人と出会えるのは、子どもにとって新鮮な経験だと思います。子どもを楽しませることだけでなく、作品をつくることにアーティストはこだわっている。そういうこだわりある大人をちゃんと見せられるところもあります。要は、新しい道具、新しい人に触れられるところが大きなポイントです。

参加者 A—— こういうことをやってほしいという要望は(児童館から)ありましたか。

臼井—— めったにないです。ひとつだけあったのはカメラの使い方を教えるような「映像を使った企画をやってみたい」ということです。

参加者 A—— 新しいスキルが身に付くという。

臼井—— そういうニーズは高いのかもしれない。

つかないわけですよ。その判断をつけられないことがアートの作品として面白いことだと思いますが、それを受け入れるかの判断に(児童館の職員は)いつも戸惑っています。

でも、一緒にやってくれている人は基本的に共感してくれています。アンチな人もいるとは思いますが、そういう人とは、まだ一緒ににはできていないのだと思います。

れない。一度、子どもにきちんとカメラの使い方を教えたことがありました。その子はプロジェクトのなかで、すごく活躍しました。そういう意味では、こっちにもメリットがあるのかもしれないです。

参加者 A—— (子どもも)だんだんスタッフになってくる。

臼井—— (子どもも)スタッフとして関わってもらっています。自分でも考えて動けるようになる。そういう意味では、新しいスキルを子どもたちが身に付けていくことはすごく重要ですね。

参加者 A—— そういう関わりが深くなってきた子どもたちが、さらに新しい仲間を連れてくるのか。

臼井—— よっぽど友達が多かったらそうなりますけど、大人とそういう関係をつくれる子は、案外友達いなくなったりします(笑)。

参加者 A—— そうなんです。来館者数の減少という問題も、それで解決されていくかと思ったので。

臼井—— それよりも新しい企画のチラシをまいたほうが、子どもの期待感を高める効果はあるのかもしれないです。「児童館だよ」というものが児童館にはあります。イベントカレンダーや職員の手書きのイラストがある手づくり感がいい。でも(そういう環境に)印刷をかけた蛍光色のフライヤーが来

⁴ アンニュアルレポートはアーティスト・イン・児童館ウェブサイトよりダウンロード可。ただし、インタビュー内容は収録されていない。

たらハツとなる。「これは、映画館で見ているのと一緒のものを児童館から出してる」と。
参加者 B—— フライヤーはどういうところにまかれていますか。

アーティストが関わること

佐藤—— アーティストと活動しているのが、児童館の他の活動との大きな違いだと思いますが、アーティストはどう選んでいますか。

白井—— 作品を見に行ったり、展覧会のオープニングパーティーで会ったりするときに「ノリ」が合うかがとても重要ですね。

と言いながら、プロセスに重きを置きつつ、きちんと強度の高い作品としてのアウトプットができるアーティストという基準もあります。映像、演劇公演、ファッションショーと、かたちに残る、アウトプットが割と明確なタイプの作家を選ぶことが多いです。

佐藤—— アーティストにこういう経験をしてほしいという視点はありますか。

白井—— 今、アーティストでも子ども向けのワークショップの経験者が増えています。子どもと関わること自体に目新しさはないと思います。ただ、(現場で子どもが)プライベートなことを思いっきりしゃべってくるような経験ができる現場はあまりないと思います。そういう関係でアーティストには子どもを見てみてほしい。その中で、作品にも変化が起きればいいし、そういうことも込みで社会

白井—— いろいろやっていますが、基本的には近隣の小学校で配布をしてもらっています。基本、紙ベースですね。

のことは見てほしいと思っています。

佐藤—— 実際にアーティストに変化はありましたか。「アーティスト・イン・児童館」という活動があることによって、アーティストは普段出会わない人たちにもたくさん出会っている。作品発表としてアートマネージャーとアートファンとの間だけではないことは特徴的だと思いますが。

白井—— この間、快快の人にインタビューをしたときに「アーティストがやりたいことと子どもがやりたいことは違うことが多い」という話がありました。7月28日に快快と『Y時のはなし』という作品のワンシーンを子どもたちと一緒につくりました。子どもたちも出演し、お客さんと呼んで公演するという。子どもはいつもの遊びのノリで関わるわけです。でも、お客さんと呼んで公演となるとそれは話が違ってくる。子どもは舞台上をさらすわけです。観客を意識したパフォーマンスをしなければならない。そのために気持ちを引き締めなければならない。でも、子どもは最初そんなことを想定してなかったのかもしれない。だから、アーティストがそれを決意させなければいけない。そういう発見があったことは聞きました。

スタッフの役割

佐藤—— もう1つ、スタッフがこういう役割を担っていききたいという視点はありますか。

白井—— 将来的な視点ですか。

佐藤—— 今でもいいです。「アーティスト・イン・児童館」には白井さん以外のスタッフの方もいると思います。こういうつなぎ手としての活動によって、次にこういう活動をつくる人たちをつくっていききたいとかはありますか。

白井—— 僕らは作品をつくれるわけでもなければ、子どもを遊ばせるプロフェッショナルでもない。でも、作品をつくれるアーティストと子どもを遊ばせる児童館のプロフェッショナルをつなぐことができる。そのスキルを磨いていこうとしています。

また、仕事として成り立つように NPO 法人をつくる。同じような志を持っている人も増えている気がします。10 年後ぐらいには、仕事してやっていけるつなぎ手たちが増えている。そういう仕事があるという認識が人々の中に生まれているといいですね。

「アーティスト・イン・児童館」は、僕がディレクターとして作家を選び、児童館とのコーディネートをしています。でも、当然、別の人がそれをやることはあっていいと思います。

僕は今東京に住んでいるので、別の地域では持続的にはできない。別の都市、地域

では、そこに住んでいる人がディレクションするのが一番いい。

だから、アーティストと児童館をつなぐコーディネーター、ディレクター、キュレーター、オーガナイザー、呼び方は分かりませんが、今後はつなぎ手たちとのつながりをつくっていききたいと思っています。でも、それは 10 年後ぐらいかな。

佐藤—— (ステイクホルダーの図で) アートマネージャーという人が、なぜ、外側にいるのだらうと思いました。

白井—— 僕らと同業者みたいな意味で使っていました。

佐藤—— でも、事業をやるときには一緒にやるんですよね。観客というより、代わりに運営をやってくれるんですか。

白井—— かなり手伝ってもらってます。

佐藤—— でも、まだ(図では)線がつながってない。

白井—— まだつながってないです。興味があるから来てくれる人は多いけれど、まだ自分の活動の参考にするような関わり方でしかないです。

参加者 A—— 継続的ではなく、単発でイベントに関わってくれていると。

白井—— そうです。ちょっと寂しいですね。

組織の未来

白井—— 今、手伝ってくれている人はスキルがある人たちなので、現場手伝いではなく、企画をやってみてほしいと思っています。

僕ではない人が、「アーティスト・イン・児童館」という名前ではなくとも、子どもとアーティストをこういう方法論でつないだときにどうなるのか知りたい。子どもとアーティ

ストの作品をつくる、公演する、という活動はあるけれど、もっと面白いものがあってほしいと思っています。「キュレーターが企画したら、すごく面白いだろうな」と、そういう目線でも見るようになってきました。

そういう意味では、僕らの仕事のプロセスをオープンにする必要もあるかもしれません。

佐藤—— つなぎ手の組織になるのか、ネットワークをつくるのかもポイントになってきそうですね。そうすると今のアートマネージャーとの関係をどう…。

臼井—— つなぐかですよね。すごく重要だと思います。

佐藤—— そういう人（アートマネージャー）が組織に入ってくるようになるのか、ゲストキュレーターみたいなかたちでつながるのか。ゲストキュレーターだとすれば、そのつなぎをする人が組織にいなきゃいけない。

臼井—— 事務局にゲストキュレーターをコーディネートできる人が必要になってくると思います。

参加者 B—— 10年後ぐらいに（企画の）コンペなどをするイメージなのかと思います。

臼井—— あるかもしれないですね。

参加者 C—— アージュが（ネットワークの）つなぎ手として自分たちを位置づけると、コンペで上がってきた案と何かをつなぐ立場になるのかと思いました。アージュが10年後ま

でにつくったネットワークが、コンペ案をもっている人たちだろうと思います。機が熟したときに、アージュを中心に、各地でプロジェクトが生まれるということがありうるのかなと。

佐藤—— 今はアーティストと児童館をつなぐことによって、児童館の新しい文化環境をつくる活動をやっている。でも、もしかしたら、それが外の活動の受け皿、つなぎ手になっていく可能性もあるということですかね。

臼井—— でも、そのためには活動のレイヤーをもうひとつ上げなきゃいけない。今は局地戦で考えているので。

佐藤—— 他の児童館に広がっていくような活動なのか、それとも児童館ではない他の子どもとアーティストをつなぐ活動への方向もあるかなと。

臼井—— 少子化と言えども、子どもはこれからも生まれ続けるわけで、いろいろやりようはあるとは思いますが。

参加者 A—— ある種のプラットフォーム化していくような。

グルーヴ感を伝える

臼井—— プラットフォームでも仕組みでも、呼び方はいろいろあると思いますが、結局、それを動かすのは「やりたい」「楽しそう」「やったら面白い」「やっていて楽しい」といった人間の感情。そういうグルーヴ感でしかない。システムの設計が重要だと言われる昨今、その人々の感情をどう読むかですよね。

佐藤—— 10年後の話も出ていましたが、他に何かありますか。

臼井—— やはり、つなぎ手役がちゃんと仕事になってくかどうかでしょうね。評価してもらえたら仕事になっていくだろうし、評価されなかったら仕事にはならないだろうし。それは受動的なものではなくて、評価

をつくり出していかなければならない。その意志を持って活動しているかどうかなのでしょうけど。

それ以上に、「自分は本当に面白いことをやっていて、その実感を得ている」ということが大事。そういう人の周りには人が集まる。しんどそうな人の周りには集まらない。僕自身もすごくしんどいし、「もう嫌だ」と思うときもある。でも、（企画が）面白かったりかすると、「ああ、もう辞められない」となってしまう。そういう感覚をもって、つなぎ手という複雑な仕事を楽しめる人が増えていく。それが仕事として増えていくと、より良い社会になるのかなと思っています。

佐藤—— そういう楽しさの感覚＝グルー

ヴ感を持ちながら、一緒にやっていく仲間＝つなぎ手がいる。その価値を伝える相手として、児童館職員という人が明確にある。活動を継続していくためには、そこに対して、自分たちの共有している価値をどういうふうに伝えていくかが鍵になってくるのかと思

ました。

臼井—— そうですね。体系化された価値よりも、そういうグルーヴ感を伝えるドキュメントにも、僕は重きを置いているような気がします。

マッピングの技術

佐藤—— ステイクホルダーの図を描くのスキルは何かありましたか。

臼井—— 年度のはじめに、付箋にどうい関係者がいるのかを徹底的に書き出しました。

佐藤—— ともだち相関図みたいな（笑）

臼井—— そうです。友達相関図、SPYSEEみたいなことをやりました。「一番重要なのは〇〇さんだよね」、「〇〇さんの立場の人がいっぱいいたほうがいいよね」と。付箋なので、話に合わせて動かせました。

想定するライバル

佐藤—— アーティスト・イン・児童館の想定するライバルはありますか。

臼井—— ライバルですか。参考にしているのは ACAC（国際芸術センター青森）です。

佐藤—— どの辺が…。

臼井—— 滞在と生活と制作と発表が一続きになったことをプログラムとして組んでいるところ。たとえば、藤（浩志）さん、高嶺（格）さんが「ツナガルシクミ」のときに、家族で生活しながら、制作し、発表するというプログラムとして組んでいました⁵。

児童館で子どもと一緒に過ごすこと、そ

佐藤—— 自分たちでつくるならば、具体的な人の名前が出たほうが楽しいのじゃないかな。

臼井—— でも、名前を出してしまうと整理がつかなくなる。同じ児童館職員という括りでも、「彼と彼は違いすぎる」というふうと同じ括りにできない悩みが出てくる。分類が細かくなり過ぎてしまう。役割だけで分布をつくってみるといいかもしれないです。

あと階層をつくらうとするとレイアウトできなくなってしまう。位置関係、距離感もあるけれど、それも重要かもしれないですね。

のなかで制作すること、それを発表することの流れの組み方として参考になっています。予算規模も施設の特質としても全然違うんですけど。

あとは、長野県の伊那小学校ですね。牛1頭育てながら、学校の授業を算数とかも牛絡みでやる。

乗り越えたいと思うのは「冒険遊び場」ですね。素晴らしい活動だと思います。でも、冒険遊び場にできてないこともきっとあるはずで、そこをいこうと。

⁵ 「反応連鎖：PLATFORM2：ツナガルシクミ」

2010年8月7日～9月5日。藤浩志、小山田徹、高嶺格の3名のアーティストが滞在制作を行った。

詳しくは、国際芸術センター青森〈<http://www.acac-aomori.jp/>〉

価値を伝えるメディア

臼井—— 今日（現場を伝えるドキュメントの例として）「ピナのドキュメントがよかった」という話もしましたが、具体的な成果の説明資料も必要なのかと思いました。でも、説明資料は、つまらなくて読まねなかつたりするかもしれないですね。

佐藤—— 「つまらないけど目的は達した」というパターンも往々にしてありますが(笑)。
臼井—— ありますよね。嫌だなあ。

佐藤—— 申請書類はそうですね。見た目は面白くはないですけど、目的のためには書式や相手を想定して書かないといけない。

臼井—— 成果報告のメディア自体を考え

なおしてみることができるかもしれません。「本」や「冊子」ではなく、ミーティングや研修会のような「場」を考えてみるができると思います。職員対象の研修会は効果があるかもしれないですね。

1回だけ3つの区の合同研修会に呼ばれたことがあります。中高生との活動の映像を見せて話をしたときに、とても反応が良く、その職員の人が後日現場に来てくれました。

研修会は、そこで集中して聞く姿勢ができるから、そういう場で話をするのは効果あるかもしれない。出席の義務があるところも結構ポイントかもしれません。

インタビューの意義

参加者 D—— 今日のプレゼンで、フィールドワーク、インタビュー、ドキュメントブックのなかでは、インタビューが自分としては手応えがあったと話をされていたと思います。インタビューはあったらいい作業だと思いますか。

臼井—— 関わっている人が思っていることが言葉になるという意味では、あったほうがいいと思います。インタビューという形式を借りて、踏み込んだことを聞けたりする。そこで意外といい言葉が出たりする。

インタビューされた人にとっては言葉になっていなかったモチベーションを発見する。インタビューをする僕にとっては「こう思っているんだ」という発見と「こうしたらいいな」という発想の源になるのすごくいい。

それを記事にして公開したときに、誰が面白がるのかは、まだ分かっていないのですが。短くまとめられれば、研修会での資料にもなりますよね。「今、アーティストはこう思っていて、職員はこう思ってます」と。

ただ、ドキュメントをつくることも、今

の段階では試行錯誤に意味があるし、インタビューがそういうスタイルに合っているのかもしれないですね。聞いてみて、考える。編集して見て、考えるという。

インタビューの最初の目的はお互いの共通認識を確かめることです。僕とアーティストであったり、僕と児童館職員であったり、双方の認識が記事になって振り返りができる。実は、内向きなのですが、公開することで生まれる緊張感もあります。

インタビューで見えてきた「面白い」と思えるポイントを、人に伝えることもできるようになります。そういう意味でもインタビューはいいですね。

佐藤—— あらためて、聞く時間をつくるのもいいと。一緒に（事業を）つくることとは違う意味での見え方も出てくるから、それも新鮮だったのかもしれないですね。

臼井—— そうですね。いつもノリで決めてしまうけれど、言葉にするとあらためて確かめられる。

子どもの発話と記録

2012年10月16日 火曜日

10月15日 親子DEダンス+ウルトラバトル



今日は快快の野上嗣代さんによる「FAIFAIの親子DEダンス」の初回。嗣代さんが以前から試していた親子ダンス企画がついに実現した。午前三時までプレイリストつくったり小道具つくったり構成考えたりして寝不足！と言っていたし、失敗するかも～みたいないなこばかり言っていたけれど、さすがに10年やってるひとは違う。本番の落ち着きぶり、参加者への気配りぶり、自分が考えきれなかったことへのある種のあきらめっぷりは、その場を今自分ができる最大限に引き上げる。

ブログアーカイブ

- ▼ 2012 (122)
- ▶ 12月 (1)
- ▶ 11月 (1)
- ▼ 10月 (4)
- ▶ 10月15日 親子DEダンス+ウルトラバトル
- ▶ 10/4 児童館
- ▶ 10/04 児童館連絡協議会
- ▶ 9/29 中村児童館
- ▼ 9月 (11)
- ▶ 9/28 東大泉児童館
- ▶ 9/27 光が丘なかよし
- ▶ 9/26 中村児童館
- ▶ 9/20 親子ダンスの見学
- ▶ 9/13-16 快快「りんご」
- ▶ 9/8 上映会
- ▶ 「こぼのかたちファッションショー」上映会
- ▶ 9/8 こぼのかたちファッションショー上映会
- ▶ 9/7 練馬区役所MT
- ▶ 8月31日 中村児童館
- ▶ 8/31 東大泉+なかよし
- ▶ 8月 (14)
- ▶ 7月 (14)
- ▶ 6月 (18)

| 隠れ事務局日記

参加者 E—— 子どもたちには、インタビューや日記帳みたいなものを書いてもらうようなことはやっていますか。

臼井—— それはやっていないです。「やろうかな」とは思っていますけど。子どもは「こう答えれば大人は満足するだろう」というロールプレイをしてしまうから、インタビューには失敗すると思っています。それよりも、観察のほうがいいかと思います。時々、ハッとするような生の言葉を言うんですけど、それはインタビューでは引き出せない言葉だと思うので。

参加者 E—— 長野県の中学校でやっている「さくらびアートプロジェクト」で、生徒にその日1日のことを書いてもらう生活記録があるんです⁶。準備が盛り上がっていくにつれて話題がそのことだけになって、終わった後も「さくらびアートプロジェクトが終わってから丸何日がたちました」と、それを引きずっている様子分かる。その生徒の前後の様子が、本人の言葉で書かれています。

そういう子どもの言葉はそれ自体でハッと

させられることがある。大人だけの目線じゃなくて、子どもが見る友達の様子でもいいですけど、そういう変化があると、より説得力がある気はします。

臼井—— それは結構前から悩んでいます。日記みたいなものは、学校だから可能なのではないかと思っています。ある種の義務の中でやっているところが少なからずある。

児童館は義務がないんですよ。別に来なくてもいいから、言われたことをやらなくてもいい。日記を書くことに意味があって、それがすごく面白くて、そのアーティストのためなら日記を書いてもいい、と子どもが心底思えたら続けるかもしれない。でも、子どもの言葉は説得力ありますよね。

佐藤—— (アージュに関わる) それぞれの人がそれぞれの立場で、面白さ、つまらなさを表現できる手段があればいいかと思いました。それは言葉じゃなくてもいいし、インタビューじゃなくてもいい。映像なのかもしれないし、写真なのかもしれないし、ネットなのかもしれない。でも、やりやすいところからピックアップされてしまうのは危険。大

⁶ 「さくらびアートプロジェクト」の詳細は以下のリンクより。

〈 <http://www.gakko-bijutsukan.com/archive/sakurabi/> 〉

人はインタビューしやすいから、大人の記録だけがどんどん増えていってしまうと、子どもからは何も…。

臼井—— ないように見えてしまいますよね。

参加者 F—— 私が2年目に関わったとき、スタッフの人たちに「きょう印象的だったエピソード」を書いてもらっていたじゃないですか。そこに、印象に残った子どもの台詞もみんな書いていたと思うんですけど。

臼井—— 今も続けています。「隠れ事務局日記」というオープンになってないブログがあります。Blogger を使っていますが「アーティストがこんなことを言っていた」「子どもがこんなことしていた」「新聞の取材があった」と、かなり細かくやっています。そういうやり方では、フィールドノートをつくらせていたかもしれないです。

佐藤—— 見えないところも、いろいろあるということですね。

臼井—— そういう意味では、子どもの言

葉も大人が聞いて覚えているものなら記録は結構あるかもしれないです。「隠れ事務局日記」にも、「きょう、この子がこんなことを言っていて、面白かった」とか残っています。

佐藤—— 今日は、こういうプロジェクトについて話を聞く場を持つことが有益だったと思いました。関係者の図を描く作業は、最初の段階として必要だということも分かった。けれども、それを体系的にやるすべを持っていないことも課題として出てきた。

参加者 A—— 現場の一人一人の動きを読みながらも、たまに、こういう講座とかを使って、知らない人へ話す作業というのは日々の物事を整理するのにすごく大事だったのかもしれないですね。きょうの場の特徴として思いました。

臼井—— それは得がたい経験ですよ。いろいろな現場とも比較してみたいです。

profile

臼井 隆志

アーティスト・イン・児童館 プログラムディレクター

1987年東京都生まれ。アーティスト・イン・児童館プログラムディレクター。

2008年より練馬区を拠点に、子どもの遊び場である児童館をアーティストのアトリエとして活用するプログラム「アーティスト・イン・児童館」を開始。本事業の企画・運営を担当している。2012年度より特定非営利活動法人アーティスト・イン・児童館の理事を務める。

アーティスト・イン・児童館

2007/10 練馬区立東大泉児童館に打診、児童館での遊びに参加し始める

2008/04 アーティスト・イン・児童館事業構想

西尾美也氏に事業参加を打診

2008/07 第1回招待作家が西尾美也氏に決定

2008/08 アーティスト・イン・児童館実行委員会発足

※ 慶應義塾大学 SFC 教育研究支援奨学金に基づき、練馬区立東大泉児童館で事業を開始

2008/09 「西尾美也 作品展」(練馬区立東大泉児童館、東大泉敬老館)

2008/10 西尾美也プロジェクト《ことばのかたち工房》開始(練馬区立東大泉児童館)

2009/02 『「ことばのかたち工房」記録集』発行

「大泉のかたち展」(大泉学園駅周辺商店街・公共施設等)

第2回招待作家が北澤潤氏に決定

2009/04 「ことばのかたち工房展」(武蔵野美術大学 apmg ギャラリー)

2009/06 《ことばのかたち工房》シーズン2開始(練馬区立東大泉児童館ほか)

※ 東京都、東京文化発信プロジェクト室(東京アートポイント計画)との共催事業を開始

2009/11 北澤潤プロジェクト《児童館の新住民史》(練馬区立東大泉児童館)

2010/02 シンポジウム「子ども×アートで地域をひらく」(大泉ゆめりあホール)

2010/04 「新住民の暮らし展」(練馬区立東大泉児童館)

「ことばのかたち工房展・イン・ポラン書房」(ポラン書房)

第3回招待作家が Nadegata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子)に決定

2010/05 『ことばのかたち工房制作 記録集 2008-2009』発行

2010/06 《ことばのかたち工房》シーズン3開始

2010/08 Nadegata Instant Party プロジェクト《Let's Research For Tomorrow》開始(練馬区立中村児童館)

- 2010/09 『児童館の新住民史 手記をたどる』発行
- 2010/10 「オープン・ミーティング 2010」第1会（ゲスト：Nadegata Instant Party）
（練馬区立中村児童館）
- 2010/11 「オープン・ミーティング 2010」第2会（ゲスト：西尾美也、北澤潤）（練馬区立中村児童館）
「オープン・ミーティング 2010」第3会（ゲスト：小沢剛、山本高之）（練馬区立中村児童館）
- 2011/02 Nadegata Instant Party 制作発表会「地域でつくろう！アートなパーティー」
（練馬区立中村児童館）
- 2011/04 『コンセプトブック（LOOK / READ）』発行
第4回招待作家が西尾美也氏、山本高之氏、Nadegata Instant Party に決定
- 2011/07 「2011 予告編オープニング・ミーティング」（3331 Arts Chiyoda）
- 2011/08 西尾美也プロジェクト《ことばのかたち工房 Pro》ファッションショー
（練馬区立東大泉児童館）
- 2011/09 山本高之プロジェクト《CHILDREN PRIDE9.17》（練馬区立上石神井児童館）
- 2011/10 山本高之プロジェクト《きみのみらいをおしえます》（練馬区立南田中児童館）
山本高之プロジェクト《まちのみなさんありがとう》（練馬区立平和台児童館）
山本高之プロジェクト《CHILDREN PRIDE 10.30》（本郷通り商店街）
- 2011/12 「オープン・ミーティング 2011」（3331 Arts Chiyoda）
Nadegata Instant Party プロジェクト《全児童自動館》製作開始（練馬区立中村自動館）
- 2012/03 Nadegata Instant Party プロジェクト《全児童自動館》文化祭（練馬区立中村児童館）
- 2012/05 「《全自動児童館》特別上映会」（練馬区立中村児童館）
第5回招待作家が快快に決定
- 2012/06 快快プロジェクト《Y 時のはなし・イン・児童館》開始
- 2012/07 関連企画1「100%夏休み」（練馬区立中村児童館）
- 2012/08 関連企画2「快快 DAYS」（練馬区立中村児童館、光が丘なかよし児童館ほか）
- 2012/10 特定非営利活動法人アーティスト・イン・児童館の設立
- 2012/12 本公演「Y 時のはなし」（光が丘区民センター）
- 2013/02 「オープン・ミーティング 2012」（3331 Arts Chiyoda）
情報発信プロジェクト《放課後メディアラボ》開始
「キャラクターマガジンと番組をつくろう！キャラクター制作」（練馬区立東大泉児童館）
「キャラクターマガジンと番組をつくろう！マガジン制作」（練馬区立東大泉児童館）
「キャラクターマガジンと番組をつくろう！番組制作」（練馬区立東大泉児童館）
- 2013/03 「東大泉ワクワク映画祭」（練馬区立東大泉児童館）



Topic2

ドキュメントとアーカイブ

表現としての記録、社会化するメディア

Guest: 北澤 潤

現代美術家 / 北澤潤八雲事務所代表

2012年11月24日(土) 16:00 ~ 18:00

高架下スタジオ site-A ギャラリー

※黄金町バザール 2012「コミュニティスペシフィック・スタディ | 北澤潤八雲事務所の仕事集」展示室内

佐藤—— 今回は、ゲストの北澤潤さんの展示にお邪魔していますが、これまでの仕事を一覧できる展示になってますので、まずは、これまでのプロジェクトについて順番にお話をうかがえればと思うのですが。

北澤—— じゃ、1番から8番まで順番にプロジェクトの内容と記録の視点から説明していきます。どうやったかは質問してもらっていいかなと。

01 病院の村

まずは、2008年の「病院の村」という病院内に村をつくるプロジェクトです。

僕は筑波大学出身なのですが、筑波大学芸術学で建築、アトリエ・ワンの貝島先生が、筑波大付属病院の環境づくりを、研究室単位で取り組んでいました。その関係で「病院の村」は外来と入院病棟、その間をつなぐ渡り廊下の空間をアートスペース化する実験というかたちで行われました¹。

まずは、大学の研究室周辺から、スタッフを集めて、渡り廊下の横にある中庭にテントを張って、あたかも人がいるような状況をつくりました。そこに僕を含めて11人のプロジェクトスタッフが常駐しながら、入院病棟、外来病棟を毎日巡って、ノートに「何を目にし

たか」「どんな話を聞いたか」をつらつらと書いていく。11人の『村人ノート』をつかって、渡り廊下に常に置いて見られるようにしていたんです。日々、病院のいろんなところに行った村人の足あとが、地図で見られたり、まさに、アーカイブ的な空間が「病院の村」の



| 渡り廊下



| 村人ノート

そのノートの情報を『村誌』というフリーペーパーにまとめて、病院のいろんなところに配っていきました。病院の各階に談話室という交流スペースがあって、そこで見られるようにして、毎日(村誌を)更新していきました。

3週間のプロジェクトだったんですが、「病院の村」が生まれ、1人は清掃のおばちゃんと仲良くなったり、僕は6階のがん病棟にしょっちゅう行ってご飯と一緒に食べたり、村人と患者の異質なコミュニケーションが生まれました。「病院の村」があったからこそ生まれるコミュニケーションの環境が、ひとつのテーマになっています。既存の共同体、ここだったら病院という施設ですが、そういう日常の器(うつわ)に対して、もうひとつの日常をつくってしまうことをやりました。

もともとあった病院という時間、空間に「病院の村」という、もうひとつの小さな時間、空間ができることによって、もとの日常に対する新しい視点が生まれたり、新しい関係性が芽生えていくところが手法になっています。

これが『村誌』と『アルバム』ですね。いちいちこれをやらなければいけない。



| 村誌



| アルバム

佐藤—— 毎日発行したんですか。

北澤—— 土日以外です。タイムラインに沿って出来事を、2つのレイヤーに分けて記述していく。最初は、どうするか全く考えていなくて、とりあえず、なんでもなるようなグリッドを用意しておきました。後々、何か思い付くだろうと思って。

結果的には、「生活」と「出来事」という分類をして、1日のタイムラインと日記に少しの挿絵という簡単なかたちになりました。

計16枚の村誌は、最後にまとめて談話室に置いてきました。たぶん、今でも、残っていると思います。

02 浮島

北澤—— 次は「浮島」というプロジェクトです。これは2009年の新潟で行われた「水と土の芸術祭2009」の参加プロジェクトです。

新潟市の都会のど真ん中で、信濃川の最下流、日本海が広がっているところ。船の発着所もある岸辺に台船という35メートル×12メートルの平らな船を係留しておきました。台船というのは、上にクレーンを置いて、川の中の砂利を拾ったりするゼネコンが使っている港湾作業船です。それを借りてきて、何もない状態から芸術祭の始まりに合わせて、村に見える状況を、新潟で集めた土やわらを使ってつくりました。

「病院の村」のスタッフは研究室周辺のメンバーだったんですが、この「浮島」は、誰がプロジェクトの担い手になるかを気にし始めていて、僕はいるんだけど、知り合いに声をかけて、その知り合いを集めてもらったんです。要するに、僕とスタッフが、浮島で初めて出会う。全員が全員こういかたちではなかったのですが。プロジェクトメンバーが浮島にいて、そこに地域の人がやってくる。岸にすごく近いので、すぐ入ってこられるんですけど。そしたら、島民というか、浮島スタッフの農業系の学生が島の上で水耕栽培をはじめました。すると農家の方が野菜をもってきて、浮島産の野菜を育てることになったりして。

そういう「浮島」という、僕がベースをつくり出したところにスタッフがいて、地域の人が関わり合う。ペー

¹ 筑波大学アート・デザインプロデュース 2008 (ADP) ホスピタブル・イン・ホスピタルプロジェクト アスバラガス (アスバラコンベ企画第2弾)

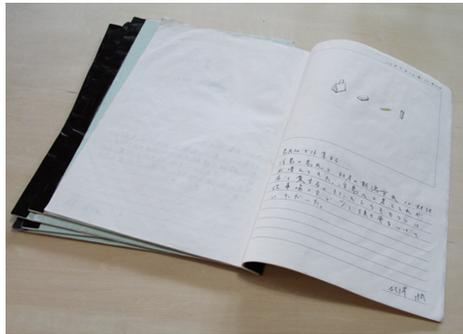
「病院の村 A Hamlet in the hospital」として2008年11月13日~12月3日に実施された。

詳しくは「アート・デザインプロデュース アーカイブ」

< http://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/~adp/adp_archive/project/08/2_5.html/ >

スしかなかった島にコミュニケーションが生まれる。そうして島の営みが生まれていく。「病院の村」と「浮島」は、既存の日常のなかに、もうひとつ日常をつくることを、はっきりとやっている段階です。ベースというか、場を用意して、その上で人が動いて関わり合うことによって、ベース自体がどんどん変容していく。その上に載っているものが変容していく。それが「浮島」は、すごく分かりやすい。

ここでも、「島民ノート」をつくったり、地元の出版社の人と浮島生活を紹介するフリーペーパー（浮島通信）をつくっていました。



|島民ノート



|浮島通信

「病院の村」も「浮島」も、まずベースを用意するところは僕の仕事としてやっている。それ以降、どうなるかは、ほとんど予期してない。予期しないことをよしとしている。日常のなかに新しく生まれた、もうひとつの日常が、どうやって育ち、どうやって既存の日常空間と関わりあうかに興味があったんですね、作家として。

それゆえに、その常が変わっていくプロセスを記録したり、それを誰かに伝えていくことは、ごくごく自然にあって然（しか）るべきものであって、それが無い

と成立しないという感覚でやってきています。

佐藤—— なんで「浮島」にしたんですか。最初から「浮島で」という話じゃなかったですよね。

北澤—— 全然ないです。

佐藤—— 「台船を使って」ということでもない。

北澤—— そうですね。（場所が）新潟島という埋め立てられた島なんですね。その島に対して、もうひとつの島をつくるというイメージです。この頃は、「村」とか「島」とか、割と、日常をつくるベース、枠組みに分かりやすい言葉や形態を使おうとしていました。

だから、ワイルドだった。すごい、大変なんですよ（笑）。何回、おなかを壊したか。村のときも「中庭は絶対使っちゃいけない」と言われ、いろんな大学の先生に来てもらって、根回しして、説得して、作業して…。昔、あそこで患者さんの事故があって、負の歴史があった。もともと（テントを）白色にしようとおもっていたのですが、「白色は死を連想するからいけない」と言われて…。そういう規制が、ものすごく入りながらやっています。

そういう問題はありつつも、この頃のベースをつくる作業は、土木的な仕事に近いですね。次からは、だんだんベースをつくることすらやらなくなっていきます。

佐藤—— それは意識的にやらなくなっていくんですか？

北澤—— そうですね。プロジェクト型で（表現を）やっていくと、おそらく共通としてあるのが、プロジェクトをやる中で自分が更新されていくということだと思います。僕のプロジェクトなんて、特にそうなんですけど。この「浮島」の期間で芽生えていた感情とか感覚が、次のプロジェクトに昇華していくんです。だから、（一連のプロジェクトは）ひとつのライフストーリーでもあるんですが、ここでは稲とか、わらとか、土とかを使ったベースをつくってしまったところに「面白味がないな」と思っていた。もっと、できるだけゼロベースからつくっていきける、もうひとつの日常の作り方をできるだろう、と。これが問いとして浮かんできたのが、このフェーズですかね。

内藤—— このプロジェクトで北澤さんの事務所の方以外でステイクホルダー、利害関係者って、どなたがいらっしゃったんですか？

北澤—— 僕のプロジェクトは、ほとんど（関わるのが）地域の住民の方々なんですけど、このプロジェクトを運営するために関わっている人は、本当に数人です。

ここ（「浮島」の実施場所）は港湾エリアなので、「水と土の芸術祭」事務局の人と県の港湾事務局に許可を取りに行きました。あと、この土地を借りるということは、ちょっと悪い感じの人とも付き合いなきやいけないじゃないですか（笑）。

（行政に）筋は通しているんだけど、「お前何してんだ」と言われ、「ちゃんと許可取ってますから」みたいな。そんな人たちがうまくやりながら、最初に台船を借りる値段を聞いて「予算ないわ」と思って、ゼネコンを1人で回りまくって台船を破格の値段で借りたり…（笑）。

これは、1カ月半ぐらいで終わりました。このときは、これぐらいの期間でやることを違和感なくやっています。

03 児童館の新住民史

北澤—— 「児童館の新住民史」というプロジェクトは、アーティスト・イン・児童館と一緒にやったプロジェクトです。これは、5カ月のプロジェクトです。

児童館に5人のスタッフがいて、僕もその中の1人でした。5人のスタッフが、子ども服を大きくしたようなユニフォームを着て、「手記」という「村誌」の小（ち）っちゃん版というかたちですが、児童館で見たものを絵に描き、何をしてたかを書く。



|手記



|ユニフォーム

ちょっと、1節を読んでみます。「図書館で本を読む子ども、その横で大人が世間話をしている、町なかでありそうな光景が、ここにもある」。こういったことを書いて、それがあった場所に貼るという道具を用意しました。

テントみたいなかたちでつくってしまえば、もうひとつの日常が、分かりやすく児童館の中につくれたかもしれません。でも、それに対する違和感を感じていた時期で、そういう場を用意せずに、既存の空間の中に、もうひとつの関係性が生まれてくる方法を考えました。

まず、（児童館の新住民という）別の存在を標榜し、既存の児童館という空間を客観視する「手記」という道具をもつ。それによって児童館という既存の空間に対する距離をつくる。その距離を持った視点、態度を児童館の子どもたち数人が真似していくわけです。

そうすることで、「浮島」の空間に地域の人たちが入り込むことによって新しい文化らしきものが生まれてきたようなハイブリッドな状態が、児童館の新住民と普段の住民である子どもたちの共同の営みから生まれてくる。

まずは子どもが新住民になる。「図書館に定規があった」、「暇だったから書いてみた」みたいに、何書けばいいかわからないけど面白そうだからやってみた、という感じでこっちサイドに来るわけです。それで仲良くなってきた子どもたちと「デカイ手記を書いてみよう」とか、このときもフリーペーパーを出していたんですが、それを持って「地域の人に会いに行ってみよう」とか、新しいアクションを新住民と子どもたちが一緒になって少しずつやってきました。



| 週刊 児童館の新住民史

既存の場に対するもうひとつの場、その2つの場が関連し合うことによって、起きるコミュニケーションとアクション。それが児童館で、もしくは児童館の周辺で起きていく。手法としても変わり目のプロジェクトになりました。

佐藤—— ここでは、もう「住民史」という記録の手法自体がプロジェクトになっているということですね。空間を使うためのコミュニケーションツールというよりも、それ自体が空間をつくるものになっているという。

北澤—— そうですね。「浮島」という物自体ではなくて、「浮島」がもっていた時間、そこで関わり合っていた不思議な日常の出来事を生み出したかった。それって小っちゃい歴史みたいなものじゃないかと。そういう意味で「児童館の新住民史」というタイトルを付けている。不可視なものをつくってるんです。

04 リビングルーム

北澤—— 実は「(児童館の)新住民史」をやっているときに週2日ぐらいこっちにも行く生活だったんですが、次は埼玉県北本市北本団地の「リビングルーム」というプロジェクトです。これは今も続いていて、僕も週に1回ほどのペースで通っています。最初は、空き店舗に真っ白なカーペットを敷いて、その状態からリヤカーで団地を巡り、いろんな家に「家具ください」とあいさつに行って、家具をもらってきました。それをカーペットの上に置くことによって、団地の生活の断片で「リビングルーム」という空間ができていきます。

1週間ぐらいで居間っぽく見えてきて、その後、少しずつですけど、物々交換をできるようにしていま

した。「このダンスほしいわ」という人と「要らない家具あるんだけど」という人を積極的に受け入れてリビングルームを更新していきます。

団地に、もうひとつの場、しかも、団地内のいろんなところにある居間という空間が、ここに再創造というか、新しくつくられている状況になっています。団地の人たちの実利的な交換という行為によって場はつくられていく。そして、「リビングルーム」が変わっていく様によって、そこにいる人たちが活動を生んでいくようになる。ここにはスタッフはいないんです。僕が最初にひとりでやって、だんだん、子どもたちと一緒に家具を運んだり、交換の交渉をやったり…。ほぼスタッフなし状態でやりました。

地域の人たちが家具を交換する。テレビが来たら、子どもがテレビを見る。ドンジャラをやっていたら、机がなくなって、床でドンジャラし始める。調理器具が来たら、料理ができるようになる。そういう生活行為で遊ぶような状況が「リビングルーム」でできていく。場と活動の生まれ方が、心地よくミックスされていく状況を目指したのが「リビングルーム」です。



| 物々交換のカード



| 業務日誌

佐藤—— それがいろんなところで行われていると。

北澤—— そうですね。徳島では2010年にやり、5カ月間で終わりました。これは「リビングルーム」を知った地元の商店街の振興組合の人がやりたいと助成金をとって、僕を呼んでくれました。

そして、ネパールでもやったのが、「リビングルームイン ネパール」。2011年の7月、8月。でも、家具が全くないわけですよ。最初は植物とか集めてました。「家具」って言っているのに(笑)。

植物も家具として集めることに踏み切った理由としては、みんな植物をポキッと折って、傘にしたり、自然にあるものを上手く生活用具として使っていたからです。

佐藤—— そもそも不要な家具がないと。

北澤—— ないですよ。最小限の物しかない生活。面白かったですけど。

佐藤—— 結局、どうなったんですか。

北澤—— 途中から、わりと集まってきた。学校で物をもったり。ネパールの首都のカトマンズの端っこにあるサクーという盆地の中の町なんですけど、1周歩いて20分ぐらいの大きさで本当に外と隔離されていました。「リビングルーム」は、ネパール語でバスネコタと言うんですけど「バスネコタ知らないやついない」みたいな状況で、みんな、わあっと寄ってきました。**参加者**—— 日本の「リビングルーム」と違った点がありましたか？

北澤—— 物々交換がほぼされなかった。もちろん、されたことはされたんですけど。

国内の「リビングルーム」は、空き店舗利用、リサイクル、多世代交流という既存の価値観に引っ張られがちなんです。それを「もっと違う価値を生むために

リビングルームをやってるんだ」とセッションする時間が日本の地域では必要なわけです。でもネパールではそもそも空き店舗がない。家具もない。みんな交流している(笑)。

日本での面倒くさい一般論をほどこ手間がいらない。僕の中では、かなり純粋なリビングルームですね。新しい場が生まれ、そこでの関係性が生まれていくと。面白いなと思ったのは、ここに来ていたのは、やっぱり子どもが多いんですね。ネパールってカーブ制の世界じゃないですか。身分が低い子は、身分が低いままなわけです。身分が低い中で頑張ったから、来世では救われるみたいな感情は身体化しているわけです。そういう身分が低いと思われる子が、結構多かった。学校に行かない子たちですね。

彼らは、サクーという町の中で、身分相応の生き方をさせられている。けれども「リビングルーム」は、サクーの全員に知られている有名な面白い活動になってるので、そこに入ることによって「それをやっている奴ら、頑張ってるじゃん」と地域内で褒められまくるわけです。既存の関係性から「リビングルーム」に入って、また既存の関係性に帰っていくときに、普段の存在しているあり方とか役割が、別の物に置き換えられている。既存の関係性に対するひとつの中間領域としてアートプロジェクトがある。ある意味、変身だと思えます。「リビングルーム」で、彼らは変身する。普段は嫌な感じで見ている大人たちの目線がものすごく輝いてました。アートプロジェクトによって人が変わっていくということは、良くも悪くも明らかにあると思ってます。

参加者—— 終わるとき、すごく惜しまれたんじゃないですか。

北澤—— 惜しまれました。でも、「日本人がいる」というのが、ひとつのパンチだったわけですよ。それはそれでやっかいなもので、ネパール人だったら良かったとも思いました。そうしたら「リビングルーム」という価値そのものを訴えられるじゃないですか。

佐藤—— 誰かが続けるというふうにはならなかったんですね。

北澤—— 1カ月半ぐらいしかいられなかったので、技術を受け渡すところまでいかなかったんです。

05 歩く町

北澤—— これは徳島のLEDアートフェスティバル2012年でやりました。LEDは使っていないんですけど(笑)「歩く町」という空き地にひとつの町をつくるプロジェクトです。これは病院の村のときのようなかたちに戻ってはいらぬんですか…。

佐藤—— 物理的な場を…。

北澤—— そうですね。町役場と呼んでいた4メートルぐらいの高い仮設の建物をつくり、その周りに小さい家のオブジェを置きました。夜は光っているんですが、それを荷物入れにして『隣町日報』というものをに入れて、昼間に「歩く町」の外に出て、地域の人といろいろ話していきます。

町民(スタッフ)が、ノートをもって、そのフォーマットに地域で撮ってきた写真を置いて、毎日カラーコピーをする。「リビングルーム」の流れと外れるんですけど、「病院の村」の進化版のようにやりました。期間も、すごく短く実験的なものでしかなかったんですが、『隣町日報』を毎日つくて、外の世界と対話し、戻ってくるという「リビングルーム」のような場と外の空間を往還する動きをつくっている。「浮島」は場を隣接するだけで、外に行かずに待っていた。それもおかしいだろうと思っていて、血流みたいなものを生むこともプロジェクトに組み込んでいきたかった。家を動くようにして「歩く町」が場を開いていく構図をプロジェクトに組み込みました。

06 家庭の宿題サークル

僕の中で「日常」は大きなテーマなんですけど、日常を構成する社会、コミュニティは数限りなくあるわけです。そこで「家庭もそうだ」と思ったときに、家庭という場でアートプロジェクトをどうできるのかを考えたのが、「家庭の宿題サークル」です。構造として「アーティストがアートプロジェクトしていない」というような状況をつくりたいと思いました。僕は何もしないという状況です。これは場がなくてもできるプロジェ

クトにもなっています。浅草の公園に畳を敷いて、公募でプロジェクトに興味をもった家族が定期的に来る機会をつくりました。そこで「家庭の宿題」をつくるんですが、まず、みんなで家庭のリサーチをするんですね。たとえば(家の)「ここに何がある」、「ここにはお姉ちゃんの何がある」と地図を描く。地図だけじゃなく、年表で「何年に誰々、何々する」みたいに家庭を振り返る。そのパーツから「リビングルーム」で地元から家具を集めるような感覚で、家庭に散りばめられている行為を言葉で集めます。それを組み合わせて、「階段で、夕食を、食べる」といった文章をつくります。そこから家庭の言葉が再構築された「家庭の宿題」がお題として出されます。そのお題を持ち帰ってやる。たとえば親子で宿題づくりに参加して、「ひとりひとり寝る」みたいなものを家に帰ってやる。家庭内で、家庭の人が家庭に対するプロジェクトを行うイメージをもっていました。

プロジェクトの現場である各家庭にアーティストの私はいません。プロジェクトの主体ができるだけ、地域の人、そこに住んでいる人、その生活環境にいる人になっていくように動いていくわけです。僕のアーティストらしい仕事をどんどん減らしていく、変えていくという流れですね。

佐藤—— これは期間限定ですか。

北澤—— そうなんです、その後、むらさき幼稚園という国分寺市の幼稚園でもやっています。この活動で私は全くこの幼稚園に行っていない。園長先生がリードして園全体で取り組みました。

家族がどんな宿題をやった、どんな経験をしたか、家庭の宿題日記に書いてあります。

「それ、駄目じゃん」というものもあります。「1日プリンセス」とか。それ成立してるのかなって(笑)。

そういう作品性のプレミみたいなものを、どこまで許容できるかは根性が必要だなと…。僕は全然いいんですけどね。



「家庭の宿題日記」

07 放課後の学校クラブ

北澤—— 2010年12月から始まった「放課後の学校クラブ」は水戸市立の浜田小学校で、現在行われています。

学校の中に「放課後の学校クラブ」というクラブをつくりました。放課後に「もうひとつの学校」をつくらうという目的のクラブです。

「放課後の学校」と題して、たとえば、公園に自分たちで考えた学校をつくって、自分の考えた授業を行うためのドーム型の教室をつくって、ドキドキする授業をつくる。自分なりの学校を構成する要素で遊びながら、「もうひとつの学校」を子どもたちが主体となってつくっていく。

ここでは、スタッフという存在がいなくなっている。学校の有志の子どもたち、その保護者の方々、地域の人たちが一緒に「放課後の学校」をつくり上げていく状況を、今育てています。

佐藤—— これは、まさに、今動いているんですか。

北澤—— 今まさに動いています。「放課後の学校クラブだより」とか、ペーパーを使う手法は今も続けていて、学校に配布したり、地域の人に配ったりしています。

参加者 A—— これは、学校の一部として行われているんですか。

北澤—— 学校は協力というかたちです。学校にコミュニティルームという、地域活動に使える教室があるんです。空き教室を利用したものです。このコミュニティルームを運営する運営委員会と我々放課後の学校クラブ実行委員会、水戸市の教育委員会の協働

事業として行っています。

授業ではできないので、「放課後の学校クラブ」という学校内のクラブという見立てをしながら、ある種の地域活動として行われています。

参加者 A—— 何曜日にやっていますか。

北澤—— 今は、日曜日ですね。ゆくゆくは平日の放課後にやれるようになればいいとは思っているんですけど。そこにも制度的な壁があって、まだまだという感じですね。

参加者 A—— 子どもたちの参加は任意…。

北澤—— 任意ですね。部員は25名います。

08 マイタウンマーケット

北澤—— 「マイタウンマーケット」は、仮設住宅の中に手づくりの町をつくるという活動です。2011年の6月から、福島県相馬郡新地町で行っています。震災で町の半分近くがなくなってしまった地域なんですが、その仮設住宅に住んでいる方々と実行委員会をつくり、「マイタウンマーケット」という行事を年に3、4回やっています。

象徴となる手づくりのゴザをベースにし、自分たちのつくりたい町の要素をつくる。子どもたちが博物館ついたり、大人がプラネタリウムついたり、高校生がスポーツセンターついたり、それが立ち並ぶことによって、マーケットのように見える「手づくりの町」ができあがっていきます。

これは地域の行事みたいになりつつあって、第6回目が12月1日に行われます。僕は子どものアイデアを引き出したり、会議の進行役をやったりする立ち位置になっています。僕がやりたいと言って、お店をやることは、もうないです。地域の人々が考えています。

佐藤—— マイタウンの場合は、物理的に記録物をつくったりしてないですよね。

北澤—— そうなんです。記録といえば、ブログを書いているぐらいかな。

子どもたちにマイタウン用のカメラをもってもらったりはしているんですけど、その記録まで主体が移っていくのは、なかなか難しいですね。実践そのものを

移していく過程と、記録を移していく過程は、説明が2つ必要じゃないですか。そこを同時にやるのは難しいです。

今、マイタウンマーケットをやる意味はすごく共有されています。面白いし、「何に意味があるのか分かんないけど、楽しい」みたいな感覚として共有されてきています。それを残す意味が、今後どう芽生えてくるかが、すごく重要になってくる。

無理やり残すというより、ひとつの仮設住宅で始まったことが、新しい文化として認識が変わることも可能かと思っています。これから新地町では仮設住宅からすこしずつ生活が移転していきます。その後に残すべきものだとなっていけば、残す主体も仕掛人である私ではない誰かに変わってくるかと思っています。そのときに、何を留意できるかを考えているところです。

佐藤—— 今までは、もうひとつの日常をつくるために、コミュニケーションツールとして日誌をつくったり、外側のコミュニティとコミュニケーションをとるために新聞をつくったりしていたのが、ここでは必要なかったんですか。

北澤—— そうなんですよ。だから、状況が状況だというのが一番の理由かと思います。留意する時間があまりなかったということが、一番大きいと思います。

要するに、「放課後の学校クラブだより」は、訳が分からないことを認めてもらうため、解釈の幅を広げるために新聞とかたちで出しているんです。ライフログ的な記録のあり方じゃなくて、ある種の価値観の表現なわけです。

でも、「マイタウンマーケット」に関しては「やるしかない」という状況だったので、とりあえず1回目をやった。反省会をやって、また、やりたいとなる。震災直後の状況の中で何かを生み出すことは、かなり過酷なので、そういうかたちで実践が先行していきました。「かたちにして伝えるしかない」という状況です。いろんなものが錯綜し、混在していた時期なので、目に見えるものじゃないと、地元の人にとって受け入れ難かったと思います。



discussion

コミュニティスペシフィックの価値

佐藤—— この展示は「コミュニティスペシフィック・スタディ」というタイトルでまとめられていますが、なぜ、こういうフレームで行ったんでしょうか。

北澤—— ここまで見てきた01から08まで、そのあり方、あり様、主体は、どんどん変わっています。僕の中では01、02、03が第1段階で、04、05、06が第2段階、07、08が第3段階と考えていますが、コミュニティに対して「もうひとつの日常」をつくっていくということの本質は変わらないと思っています。

この本（『児童館の新住民史』ドキュメント）に、なぜ「浮島」をつくったのかを少し書いているんですが、なぜ、こういうアートプロジェクトをやり始めたかというルーツから説明しないと話が通っていかないかと思うんです²。

たとえば、はじめて誰かと会ってコミュニケーションをとるじゃないですか。人と出会ったときに、なんで話をするのか。こういうコミュニケーションをとるのか。ひとつひとつの所作、言語が、自分の中でどうやって育まれているか。そのルーツが気になってきたんです。たとえば「彫刻作品つくります」といって、そこに込めるコンセプトすらも、どこから来ているのかと気になったら、謎は尽きないわけじゃないですか。そが、どうやって生成されているのか。「何をつくるか」よりも自分のルーツのほうが気になっちゃった。

そのときに、大きく言ってしまうと、どういう日常で、どういう人たちと何をしてきたかという、そのまとめ切れない「日常」というフレームしかないと思ったんです。今まで留意されてきた学校、病院、家という空間、家族という社会の中で、自分が育まれてい

た。それで、自分がつくられていることに気づくわけです。

それを塗り替えて、主体的にどう自分自身をつくっていくかという新しい生き方の方法がアートプロジェクトだったんです。自分の住んでいる環境の中に「もうひとつの日常」をつくって、そこに自分を投じる。それによって自分が更新されていく。というのが一番ミクロな僕のアートを始めた理由です。

そういう意味で「もうひとつの日常をつくる」ということは変わっていないわけです。「病院の村」で、病院の人、がんの人と話をする。「浮島」で野菜をつくりながら地域の人たちと仲良くなる。ということを経験しながら、新たな自分が生成されていく。

その経験、オルタナティブな感覚とか、あり得ない出会いが生まれること、それを他の人とも共有したくなってきたんです。だから、プロジェクトをつくったり、記録をとったりする主体がどんどん広がっていったわけです。

「コミュニティスペシフィック・スタディ」という流れでまとめたのは、どの環境、どのコミュニティにおいても、「もうひとつの日常」が生み出す関係性は変わらない、それによって生まれる、社会、コミュニティにおける変化は何事にも代え難いひとつの価値だと思っているからです。

それが、病院なのか、児童館なのか、団地なのか、ネパールなのか、家庭なのか、学校なのか、仮設住宅なのか、空き地なのかは、シチュエーション、コミュニティの違いでしかないと思っています。

これは僕の手法でしか生めないという行為には思わなくて、ある種のアートプロジェクトが生み出せる唯一の価値だと思っています。

² 北澤潤「日常へ消失する」『アーティスト・イン・児童館 北澤潤プロジェクト 児童館の新住民史 手記を辿る』東京文化発信プロジェクト室、2010年。

「リビングルーム」で説明すると、団地の空き店舗を開いて、カーペットを敷いた瞬間に、まず子どもが「何だよ、これ」と言って、わっと集まってくる。そこから、リヤカーを引いて、「居間つくりたいんですけど、家具ください」と言って団地をまわる。はねのける人、「なんか面白そうじゃん、使いなよ」という人、もしくは、もっと実利的に「交換したいんだよね」という人。そうして（プロジェクトを投げかけると）プロジェクトにリアクションしてくる人って、かならずいるわけですよ。

子どもにばかり、地域の大人にばかり、僕はプロジェクトでは創造性に訴えかけるコミュニケーションをとりたいんです。それに、リアクションしてきた人たちが集まるコミュニティは、唯一無二だと思っているんです。

そういう地域の中での関係性を編み直して、もうひとつのコミュニティをつくるのが、アートプロジェクトは可能だと思ってるんです。

もうひとつの日常が展開し、それが開かれることによって（関わった人々の）主体性が変わっていくことによって、「もうひとつのコミュニティ」という言葉が変わっていく。この「もうひとつのコミュニティ」は、どこであれ、同じようにつくられていく。

地域の中で再度（関係性が）編み直されたコミュニティが育まれていく状況。僕はいないけど、僕が体験していた視点、面白いと思う生き方を共感し共有する仲間がいる。彼らが自分の生活や共同体の生活にプロジェクトを還元してくれることで、そういう生き方が社会の中に生まれていったらいいと思ってるんですよ。

「浮島」で自己実現はある程度いいやと思ったこともあるし、既存の日常に勝てないという感覚もあって、どうにか勝ちたいと、いろんなところでやり始めた。どうにか開きたいという気持ちで地域の人に主体性を委

ねていけるかたちを進めていって、継続的になっていったわけです。

そういったコミュニティに根ざした、でも、かつ、どこのコミュニティでもあり得る状況というのを生み出すための考え方が「コミュニティスペシフィック・スタディ」だと思っています。

「コミュニティスペシフィック」は、もともと「サイトスペシフィック」というアートの言葉があるように、その場においてしか成立しない作品です。その流れで「コミュニティスペシフィック」と聞いてしまうと、そのコミュニティでしか成立しない作品となってしまう。コミュニティの歴史的な状況、特異な状況を読み換えた作品かと思われがちです。でも、そのコミュニティに根ざしたアクションを行って、「もうひとつのコミュニティ」を生み出す活動を僕の中では「コミュニティスペシフィック」と捉えています。「コミュニティスペシフィック・スタディ」という、この展示会は、それぞれ地域に根ざした活動だけど、引いた目で見れば、ひとつの共通点が見えてくるということを、社会に提示するためのアクションだと思っています。

佐藤—— たしかに、こうやって一覧すると、ひとつひとつの現場は全く違った動きをするんだけど、共通のやり方が見えてくる気がします。

たとえば、島も、村も、学校も、既に日常にある枠組みなんだけど、（プロジェクトでは）まったく違う使い方、つくり方をしている。そういう意味では、「もうひとつの日常」をつくるときに、ぶっ飛んだ、まったく違うものをつくるんじゃないくて、身近な、日常の中にある枠組みを使いながら、それをズラした違う使い方を提案していく。そういうやり方は共通しているように思いました。

記録とドキュメントの意義

佐藤—— ここまでプロジェクトの話と、どういふふうの日誌やペーパーをつくったかという記録の話があったかと思います。おそらくプロジェクト自体が見えないものだから、まず、それを見えるようにするため、プロジェクトでは日誌を書いたり、配れる新聞をつくったりということがあったかと思っています。

でも、それとは別に、ひとつのプロジェクトで本をつくったり（『放課後の学校クラブ活動記録ノート』）、プロジェクトを全部まとめた記録（『コミュニティスペシフィック・スタディ』）も自分でつくっているじゃないですか。それに理由はあるんですか。

プロジェクトの過程でつくる記録物と、終わった後、総括するためにつくる記録物は性質が違うと思うんですが。



|放課後の学校クラブ



|コミュニティスペシフィック・スタディ

北澤—— プロジェクトの中でつくられるアーカイブはさておき、ドキュメントのことだけ考えれば、個々のプロジェクトに対するドキュメントと、（全体を）まとめたドキュメントがあります。

たとえば「放課後の学校クラブ」の文脈

には、アートプロジェクトだからつくれる「もうひとつのコミュニティ」が、子どもとか地域の人が集まって新しい創造物を楽しむコミュニティが、意味をもつ社会課題というのがあるんです。つまり、放課後業界から「すげえ」と言われたり…（笑）。

業界があるんです、本当に。プロジェクトをやっていると、いろんな業界に関わりますよ。

そういう教育関係で動いている人たちに、もうひとつのコミュニティの創造性を翻訳することで、社会的な意味をプロジェクトから導き出すことは可能なんですよ。

「マイタウンマーケット」も今後（同様のものを）つくっていくことになると思うんです。災害において、人はどういふふうにして、新しいものを生み出していくのか。どういふふうにして、みんなで手づくりのゴザをつくっていた時間が、集会所の使い方のフォーマットになって行ったか、とか。

そういう隠れたストーリーが（プロジェクトには）たくさんあるんです。そういうところを断片的に翻訳することによって、いろんな社会に散りばめられた状況、僕が自然と狙って入っていったコミュニティの中に、ひとつの価値観をつくることができる。意味をつくることができると思っています、将来的には。それを説得するための材料として、個別のドキュメントを考えています。

また、それらを引いた目で見ると全体像を把握し、社会の中でのアートの価値を更新するためにまとめたものをつくるべきだと思います。そのときに「コミュニティスペシフィック」という新しい概念を組みこんでいこうような、個と全体の役割分担が『放課後の学校クラブ活動記録ノート』と『コミュニティスペシフィック・スタディ』ではなされています。

小っちゃいブックもできるだけつくってほしいし、もっと、みんなが見られるような

かたちでやれたらいいなどは思っています。いろいろな地域で「もうひとつのコミュニティ」をつくるアートプロジェクトをやっているわけですが、それを継続させていくには、そこに根ざした考え方にコミットしていくしかない。アートの意味を、いずれ問い直すためにも、続けていくには、その業界というか、そこで生きている人たちの評価を受けて続いていく必要がある。そういう壁にあえて挑んでいかないと「もうひとつの日常を営んでいる」「新しい生き方を共にしているみんな」は、生まれてこないと思うんですね。そういう広がりをつくるためには、ドキュメントは必須ですね。

大きく言えば、アートプロジェクトの価値を社会に広げたいということだと思います。その中で僕が考えている、日常に対して、もうひとつの視点を持つことという、すごくナイーブな感覚を共有するための作戦というのか、方法論だと思います。

昨日の話を引用すると、日本には、たくさん妖怪がいたらいいです³。でも、いろんな妖怪も「カッパ」って誰かが言ったときに、ほとんど「カッパ」になっちゃったりするわけです。それは、ちょっと雑なやり方なんですけど、たとえば柳田國男ができるだけ（たくさん妖怪がある状況を）生に残しつつ、そこに新しい妖怪が存在するんだと言ったときに、その周りにいる、みんなの社会的意識の中に（新しい妖怪の存在が）入っていくわけですね。そういうふうに意識を編集してい

くような感覚が重要かと思っています。

だから、アーカイブをただ残すというのは違うと思っていて、そういう戦略ありきの行為なのかなど。昨日の話は、柳田國男と水木しげるがいなかったら、妖怪はこんなに広がっていない、という話だったんですけど、ドキュメントは社会的な価値をつくっていくためのツールと考えています。

そういう意味ではプロジェクトのログみたいなものは、生ものに近いですね。そういうのを、もっと編集的な頭を働かせて（ドキュメントは）つくっているの、作品という感じではないですね。

佐藤—— ドキュメントはプロジェクトをどういうふうに伝えていくのか、社会的なものにしていくのかを意識的にやっていると思うんですけど、記録もいっぱい残っているじゃないですか。でも、それは別に残そうと思って残しているわけじゃないと。

北澤—— ないですね。

佐藤—— その現場で必要だから。

北澤—— 必要だったりもしますが、必要じゃなかったりもしますね。元々、どうやって動いていて、どうやってその視点が僕の中でも培われていっているのかという自分の変化、誰かの変化を、見て、考えて、残していかないと、もうひとつの日常が形成されていかないと、場をつくることと記録することは、ひとつの時空間としてのプロジェクトをかたちづくるために必要な要素だった。

3 本トーク前日に同会場で行われていた、スタディートーク「いかにして先人たちは日常に現れる謎を引き受けてきたかー妖怪の創造と伝承からコミュニティスペースをスタディする」のゲストトークの市川寛也（常民芸術研究家）との話。

明後日新聞社での経験

佐藤——（プロジェクトのプロセスに）関わっている人が変わっていったり、一緒にやっていく状況の変化を面白がって、こういうプロジェクト系のことをやることはあると思うんです。

でも、それを記録というかたちで残したり、ほかの人と共有するためのものをつくっていくことを、（北澤さんは）最初の頃からやっているじゃないですか。

北澤—— 最初の頃からやってます。

佐藤—— プロジェクトとセットでやることに理由というか、なんで、そういう方法をとったんでしょうか。

北澤—— アーカイブとして考えたときに、プロジェクトに対して、それを補完するもの、別の視点で語るものと捉えがちですけど、一緒なんですよ。

先ほど言ったように、日常のさまざまなコミュニケーションによって、人はつくられていっている。一言一言、ひとつの身ぶり、こう言われた、それで傷ついたみたいな細かい影響によって人は形成されているわけじゃないですか。「新しい日常をつくる」ということには、そのくらい微細なことが起こってくるわけです。

場を用意して、もうひとつの日常を設定するけれども、そこで行われている一番重要な要素は『村誌』に書かれているような、常に、すごく微細に行われていることなわけです。どうでもいいことだったりするかもしれないけれど、プロジェクトというかたちは、物でもないし、場でもないし、その総体なんですよ。それを、作品化してるといことなのかな、もしかしたら。

「病院の村」を見たときに、あの風景だけを見ても（プロジェクトのかたちは）何も分からない。村誌見て「何だろう、これ」と思ったときに「テント、あ、あれ」みたいにつな

がるじゃないですか。そうして「もうひとつの日常」を人が認識できるようなかたちにしていくなです。

だから、（日誌などは）アーカイブとか、記録物というような感じではやってないです。ひとつの作品をつくるための要素という感じで始めてるんです。だから、すごく自然な…。

佐藤—— その考え方が生まれるのに、参考になったことってありますか。

北澤—— ありますね。

佐藤—— そういう記録をするのが好きだということもあると思うんですけど。

北澤—— いや、それはないですね。日常に対する謎というか問いは、ずっともっていたんです。それがアートという方法論と出会ったのは妻有なんです。僕の師匠は日比野克彦なんですけど、日比野さんとの出会いがアートとの出会いだったんです。日比野さんが妻有で明後日新聞社という山奥の村の中で新聞をつくる活動をしていて、アーカイブ、記録物メインみたいな感じだったけど、僕は明後日新聞社の活動を日比野さんと3年間ずっと続けたので、その「書く」ところは、そこでしっかりやっていました⁴。それにオーバーラップするかたちで、自分のプロジェクトを始めたことがアーティストとしてのスタートでした。

佐藤—— 日比野さんが、自分のプロジェクトの一方で明後日新聞社みたいな活動を行っているのを見ていた。それではっきりとは考えていなかったけれど「（プロジェクトと記録は）セットだな」と思ったんですか。

北澤—— 僕の勝手な解釈なんですけれども、明後日新聞社は村の人と関わりあうことを新聞にして、それを地域の人が見ることによってコミュニケーションを再認知する装置

4 2006年9月から2009年6月まで5代目編集長を務める。明後日新聞社文化事業部については、<http://asatte.jp/>を参照。

として新聞をつくっていたと思います。でも、日比野さんにとっては、もっと別のものだったと思うんです。

普通に芸術祭のレポートをしたりしていたわけですから、新聞社をつくったアーティストとしては「新しいものをつくり出し、そのレポートをする」くらいだったと思います。

僕は明後日新聞社を自分なりに解釈して、できるだけ村に通って、村の人と話して、村の人との話を村の人に見せる流れをつくっていったんです。それは日比野さんがそういうことをやっていたからというよりも、ある意味、自分の理解、解釈を日比野さんのプロ

ジェクトに入れさせてもらっていったという感じですね。活動に参加する中で、アートは受け皿が広いなと思いながら、自分のこれまで考えてきた問いに向き合うことと、アートとしての表現は一緒にやれるなという感じを覚えたのは、あの現場ですかね。でも、そういう作品としての記録と場というのが、完全にミックスしていたとは、明後日新聞社に対しては思っていないです。

佐藤—— でも、そこであった方法が、自分の解釈の中で、(身体的に) 落とし込まれていった部分はあると。

北澤—— それはあると思います。すごく。

事務所という存在

佐藤—— 現代美術家であり、北澤潤八雲事務所代表という肩書ですが。最初から八雲事務所としてプロジェクトをやっているじゃないですか。

北澤—— この事務所の前に栗原事務所という別の歴史があるんですけど、筑波に住んでいたときの「病院の村」から(事務所として) やっていますね。たいしてプロジェクトを知られているわけでもないのに意識的に。

佐藤—— 記録が明後日新聞社の影響があったようなことが、事務所というやり方にはあったんですか。

北澤—— どういうものがきっかけになっているのか分からないですが、普通に考えれば「日常に対してもうひとつの日常をつくる」なんて言っても、現場の人たち、たとえば病院の人には分かりづらい。一見、意味が分からないことなんです。けれども、その意味の分からないことを社会に対して企てる状況を社会化したかった。普通にそういうことをやる、やっていい社会みたいなことは言っていないといけないなという、うっすらとした使命感はあります。

あと今は過渡期だとは思っていますが、アー

ティストという名がどこまで必要かですね。もうひとつの日常を共有したコミュニティがやっていること、たとえば「マイタウンマーケット」を続けてやっている人たちのやっていること、発想し、それを生み出していくという作業を「マイタウンマーケット」のはみんはもうやっているわけですよ。そのときに、なんで僕がアーティストで、彼らがアーティストではないのかを考えるべきだと思う。アーティストは、1つの新しい生き方を持っていて、それを誰かと共有する人だとしたら、その人たちもアーティストになるわけじゃないですか。つまり、個人のアーティストとしての職能が、何かを生み出すということから、生み出す土台をつくる方にシフトしてきているということだと思います。そういう状況がきっと生まれていくというビジョンは、最初の時点でもある程度あって、それに対して自分がいかに振る舞うべきかは考えました。

八雲は地区名なんですけど、東京事務所ではなくて、コミュニティに根ざした表現を行うという意味で八雲事務所にしました。そういう作家発信じゃない、別のレイヤーを用意するべきだとは思っていて、事務所という

かたちをとっているんです。

佐藤—— 個人じゃなくて、最初から社会的な存在としての会社がつくっている、と。創作物が、ひとつのプロジェクトとして、集

団でつくっているように見えてくる。そういう意識で、個人というよりも、法人のような社会的な存在を前面に出したんですね。

北澤—— そうですね。重要だなと。

プロジェクトの書き方／伝え方

佐藤—— ここまで北澤さんが自分でつくってきた資料を一通り見てきましたが、今日は他の人が編集して残したカタログなどを持ってきました⁵。

いくつかの文章で、北澤さん、どういうことがあったかを物語風に書いているじゃないですか。

たとえば「病院の村」のことを書いた文章。ひさしぶりに病院に行ったときの出来事を書いている⁶。

北澤—— はい。

佐藤—— こっち(『ミルフィユ』)ではマイタウンマーケットが、100年後にどうなっているかというところを物語的に書いている⁷。これ(『放課後の学校クラブ活動記録ノート』)は、ご自分でつくられたものですけど、「放課後の学校」がどうできてくるか、そこにいる人たちの会話がずっと載っている。

これをやって、こういう社会的な価値がありましたということより、そこで何が起こっていたのかを記述することは意識的にやっただけですか。

たとえば、放課後業界へのプレゼンだったら「放課後における子どもにこういう効果がありました」という言い方もあると思うんですけど…。

北澤—— それを前面に押し出すことはやりたくないですね、やっぱり。

佐藤—— 作品の説明というより、そこで起こったことを書くことのほうが、やっていることを伝える手段として一番すんなりきているのかなと思ったのですが。

北澤—— 『放課後の学校クラブ活動記録

ノート』はターゲットがあって、それに対して訴えかけるものとしてつくっています。

でも、そうは言っても僕はプロジェクトの当事者です。毎週現場に行き、その子がどうやって、なんと行って、それを受け止めて、(プロジェクトを) つくっていつているのか、僕を驚かせている生のコミュニケーションも知っていて、それがすごく重要だとも思っている。外に出すときには、そこも踏まえて説得したいというのがあるんですね。

ソーシャルダイブ展のカタログのときに考えていたのは、プロジェクト現場は、すごく生ものじゃないですか。そこでしか分からないものなんですけど、それを展示しちゃうと一番大事な部分が抜け落ちる。

今回(黄金町展示)は、それをある程度あきらめて、新しい概念、共通性を見いだすために画一化させているんですけど、「病院の村」を展示するようになったときに「病院の村」に来たほうが伝わるわけです。でも、そうすると各地のプロジェクトがあって「もう出来上がっていますよ」という状態から展示するとなると劣化したものしか出せないわけですよ。ドキュメントもそうです。

でも、これは、どれだけ劣化させないようにするかに答えようとして、対話を載せている。「再会する記録」という、あえて終わったプロジェクトに、もう一回会いに行き、どうなっているのか。「村誌が置いてあった」「会いたかった防犯相談役、今年で定年みたいなの」、そういうことに会いに行くわけです。

この『コミュニティスペシフィック・スタ

⁵ 詳しくは参考文献を参照。

⁶ 北澤潤「再会する記録」『ソーシャルダイブ 探検する想像 記録集』3331 Arts Chiyoda / ARTS FIELD TOKYO、2011年3月18日。

⁷ 北澤潤「いつかの少年へ」『ミルフィユ 04』せんだいメディアテーク/赤土舎、2012年、154-167頁。

ディ』もそうですが、そうやってドキュメントをつくることで「ああ、あいつ、あんなとき、あんなことを言っていたんだな」というような新しい視点を、編集側もプロジェクトに対して持ちながら、プロジェクトを実際に見るときとは違った価値というか面白さを提起しようとしているわけですね。

「ソーシャルダイブ」の展示もそうです。「村誌があった」、「(村誌が) 残ることによって、何が見いだせるのか」、「そのときの余韻ってなんなんだ」みたいなところは、「病院の村」をそのものを見るよりも、この展示を見たほうが面白いと思うんです。

プロジェクトの50パーセントしか展示できない展示だったら、やる必要はないと思っていて、100パーセントを、どう変えて、どう新しい見方を伝えるため(展示を) つくっていくかを毎回考えています。「また、展示だよ」とか思いながら(笑)。どうやってずらせるか、すごく意識的に考えています。

佐藤—— それって北澤さんのプロジェクトだけではなく、「アートプロジェクト」と呼ばれる活動の共通の悩みなんじゃないでしょうか。常に現実で感じているものを、最終的にまとめてみせようとするときの劣化感や、それをどう伝えればいいのかという悩み。日誌を全部読めば、それなりに状況は理解できると思うんですけど、それは無理だと思うんですよね。普通に考えて。

北澤—— 無理ですよ。そうですね。

佐藤—— そのときに、そのエッセンス、一番伝えたい部分を、ある程度のボリュームで伝えようと思ったときに、その状況を描くことが有効だとすれば、編集した物語として読み物にするということも価値の伝え方としてあり得るのかと思いました。

北澤—— 読み物になってしまうのは、面白いですよ。100年後の「マイタウンマーケット」を考えたのは、この震災直後の状況で、「マイタウンマーケット」を見て、「アート、すげえ」

となるとは、なかなか思えないし、「アート、すげえ」でなくとも、「マイタウンマーケット」に、こういう独自の面白さがあるという、その「独自」を提案していきかったからです。

今、現場で起きている状況を外の人たちに直接説明したら「仮設住宅の人にとって助かる」「新地町の生活支援活動、すげえ」という価値観になってしまう。でも、100年後にマイタウンマーケット実行委員会の子どもが、震災を受けて生まれた活動だということを知って、度肝を抜かれるという(文章で伝えることで)「そこまで残っている」という別の視点をつくりプロジェクトの本質を伝えることができる。

「リビングルーム」もそうなんです。埼玉、徳島の「リビングルーム」で感じていた「空き店舗活用」、「多世代交流」みたいな話に引張られるジレンマも「ネパールでやっちゃった」と言ったら「リビングルーム」も面白いなどなるわけです。こういう現場を超えたジャンプみたいなものは、すごく重要だと思ったんです。ドキュメントでは、常にそれを意識しています。これ(『いつかの少年へ』)、実行委員会のみ人も見ているんです。子どもとか「100年後って、うそしか書いてねえや」みたいな感じなんですけど、現場の人も見てるんですよ。そこは、どっちにも伝えていきたいなと思っています。だから、欲張っている。基本的に欲張っているなと思っています。

佐藤—— でも、「100年後の自由研究」と設定した時点で、100年続けていくようなお祭りの方向性に(プロジェクトを) もっていきたいことが表現されている。メッセージがきちんと入っているじゃないですか。

北澤—— そうですね。

佐藤—— たとえば、ひとつのプロジェクトのことを、ずっと書いてみたらどうかなって思ったんですけど。

北澤—— なるほど。物語化して。それ、いいですね。

評価される文脈

参加者 B—— 評価の面からひとつ聞きがあったんですけど、地域の既存の生活に、もうひとつの日常をつくることを「どうでしたか」と聞く際に、「これは、既存の日常に、もうひとつの日常をつくったんですけど、どうでしたか」と聞くんですか。

北澤—— それは、聞かないです。

参加者 B—— 「これって、ぶっちゃけ、どうでしたか」という、どこまでを彼らに評価としてフィードバックを求めますか。プロジェクトの種明かしじゃないですけど、北澤さんも思っていたことに対して、どうだったかというか。私たちは「こうしたかったんだけど、それに対してどこまでできたか」ということを聞くのか、もうまっさらな状態で「よかったですか」とか…。

北澤—— 想像しているよりも、はるかにその(ステイクホルダー同士)の距離感は近いですね。飲み会で、「いや、放課後の学校クラブはさ…」「なんであんなに子どもの主体性を引き出せるのとか」で、それを聞いてメモして、そういうぐらいのことでしかないですね。

だから、評価するために何かっていうことでもないし、意識的にはやっていないですね。「もうひとつの日常をつくったんですけど、どうですか」ということも言いません。

僕は地域の中でアートだということをはとんど言わないし、言えないんです。アートだって言われて考えたときに、アート自体の既存のイメージにとらわれるじゃないですか。それぞれの個人のもっている創造性に訴えかける、その創造性がアートだというふうに置き換え直したい。「マイタウンマーケット」と出会って、楽しんでいて、それがこれまでにないものだったら、それでいいんじゃないかなんかと思っている。でも、「それって、すごい子どもの主体性を引き出しているよ

ね」という地域にある文脈の評価にもなる。そこは緩やかにつながっているところですよ。

佐藤—— とくに「リビングルーム」は、いろんなところでやっているじゃないですか。他のプロジェクトも、いろんなところで、できたりするんですか？

その放課後業界に伝われば、その人たちが「これやりたい」と来てしまうじゃないですか。

北澤—— 来るでしょうね。うまくいけば。

佐藤—— それ、どうするんですか。

北澤—— 「お、やれば」という感じですね。でも、いくつかタイプはあると思ってます。「リビングルーム」は僕のプロジェクトのなかでは、一番システム的。場を用意し、家具を集め、物々交換のサイクルが回れば、「リビングルーム」として、ある程度は成立するんです。だから、さまざまな場所で展開可能なプロジェクトだと思います。

ただ、「放課後の学校クラブ」は何が違うかというところ、「リビングルーム」は「居間づくりましよう、皆さん」と言っているわけじゃないんですよ。居間をつくるんだけど、そのために、こうこうこうましよう、それをみんなできやましよう、それを言葉として投げかけているというより態度で示す。家具をとりに行くためにリヤカーを持ち出して、子どもが寄ってきて、コミュニケーションとって、というようにやってるわけですけど、「放課後の学校クラブ」は、アーティストとしてのそういう仕事を、どんどん削除していくとか、少なくしています。「放課後の学校クラブ」では「学校をつくらう」としか言っていないわけですよ。どうやってつくっていくか、どうやって生み出していか、その方法論すらも、子どもたちと一緒にやっていくことになる。コミュニケーションの方法論をつくっていくことが、完結するのかどうかだと

思うんです。こういうコミュニケーションをとって、こういうルールで、ここは絶対に駄目というのが、たとえば分厚いルールブックになりうるのだったら、それをもって頑張っ
てねというふうにできるかもしれない。でも、そんなシステムになるかも、まだ分からない
ですね。「マイタウンマーケット」もできるか
どうか分からない。

ひとつの広がり方として「リビングルーム」
はいろんなところで広がっていている。ほ
かの広げ方としては多種多様なプロジェクト
を多種多様な地域でやるのがどんどん増
えていくと思うんです。それか、まったくシ
ステムのないものをひとつのモデルに育て
て、伝えていくやり方ですね。このモデルは
伝わるのか、伝わらないときに、モデルを見
て、それをいろんなところで、いろんな人た
ちがやるという状況なのか、「おれら、頑張っ
ているけどさ、あの『放課後の学校クラブ』
というのはいくらも伝説だよな」みたいなモ
デルでもありかなとは思っています。現在進
行形で、いろいろ考えているところです。

佐藤—— 社会的に発信していくときの記
録のつくり方は、その方向性によってまっ
たく変わってきますよね。

北澤—— そうなんですよ。

profile

北澤 潤

現代美術家／北澤潤八雲事務所代表

現代美術家 / 北澤潤八雲事務所代表。国内外各地の地域コミュニティと協働しながら、人びとの生活に寄り添うアートプロジェクトを企画・運営している。日常性に問いを投げかける場を地域の中に開拓することで、個人と個人、個人と地域、地域と地域の新しい関係性が生まれるきっかけづくりに取り組む。継続性を重んじた近年のプロジェクト群は、その活動が日常に浸透し、コミュニティの生活文化として営まれていくことを目標とする。代表的なプロジェクトに、不要な家具を収集し物々交換することで変化し続ける「居間」をつくる《リビングルーム》や、授業が終わった放課後にオリジナルの「学校」を開校する《放課後の学校クラブ》、仮設住宅のなかに「手づくりの町」をつくる《マイタウンマーケット》などがある。

- 2012/09 《サンセルフホテル》 茨城県取手市井野団地 [茨城]
- 2011/10- 《放課後の学校クラブ》 水戸市立浜田小学校 [茨城]
- 2011/10-11 《家庭の宿題サークル 2011》 GTS 観光アートプロジェクト [東京]
- 2011/09-10 《放課後の学校クラブ》 星槎中学高等学校、空の芸術祭 [神奈川]
- 2011/07-08 《LIVING ROOM in Nepal》 Sankhu, Kathmandu [Nepal]
- 2011/06- 《マイタウンマーケット》 小川公園応急仮設住宅 [福島]
- 2011/03-4 「ソーシャルダイブ 探検する想像」展 3331 Arts Chiyoda [東京]
- 2011/03 《School of Sky》 Druk School, Thimphu [Kingdom of Bhutan]
- 2010/12-2011/03 《放課後の学校クラブ》 水戸市立五軒小学校 [茨城]
- 2010/10-11 《家庭の宿題サークル 2010》 GTS 観光アートプロジェクト [東京]
- 2010/7-11 《リビングルーム 徳島両国本町》 両国本町商店街 [徳島]
- 2010/4 《歩く町》 徳島 LED アートフェスティバル 2010 [徳島]
- 2010/3- 《リビングルーム 北本団地》 北本団地、北本ビタミン 2010 [埼玉]
- 2009/11-2010/3 《児童館の新住民史》 練馬区立東大泉児童館、アーティスト・イン・児童館、東京アートポイント計画 [東京]
- 2009/7-8 《浮島》 日本海政令市にいがた 水と土の芸術祭 2009 [新潟]
- 2008/11-12 《病院の村》 筑波大学附属病院 [茨城]
- 2008/11 《九日間の家》 国民文化祭いばらき 2008 [茨城]

◇ …プロジェクト名称 []… 実施地域

参考文献・ウェブサイト

『ミルフィユ 04』 せんだいメディアテーク／赤々舎、2012 年。

『ソーシャルダイブ 探検する想像 記録集』 3331 Arts Chiyoda / ARTS FIELD TOKYO、2011 年。

『アーティスト・イン・児童館 北澤潤プロジェクト 児童館の新住民史 手記を辿る』 東京文化発信プロジェクト室、2010 年。
北澤潤八雲事務所 < <http://www.junkitazawa.com/> >

第II部

アートプロジェクトを捉えるために

アートプロジェクトの価値は、記録や調査を行うことで捉えることができるのでしょうか。できるとすれば、どんな方法がありうるのでしょうか。そのためには、どんな人々と共に、どんな視点をもって現場と関わっていけばいいのでしょうか。第II部では、アートプロジェクトの現場に評価とリサーチの視点で関わった3組のゲストの話から、「アートプロジェクトのつかまえかた」の具体的な実践方法を見ていきます。

Topic3 記録・調査の体制づくり

吉澤 弥生 辻並 麻由

[recip] NPO 法人地域文化に関する情報とプロジェクト ▶ 46 頁

Topic4 リサーチの手法

石幡 愛 NPO 法人クリエイティブサポートレッツ ▶ 60 頁

Topic5 プロジェクトのインパクト

大澤 寅雄

ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室 / 文化生態観察 ▶ 78 頁



Topic3

記録・調査の体制づくり

チームという戦略、現場との距離

Guest: 吉澤 弥生 辻並 麻由

NPO 法人地域文化に関する情報とプロジェクト [recip]

2012年7月28日(土) 15:00 ~ 17:00
東京文化発信プロジェクト ROOM302

吉澤 — 本日は暑い中お越しくださいまして、ありがとうございます。大阪のNPO recip から参りました吉澤弥生です。

辻並 — 辻並麻由と申します。

吉澤 — 今日は、現在私たちがやっていることと、過去やってきたことについて具体的にお話しさせていただこうと思います。

まずは事例の1つ目NAMURA ART MEETING '04-'34 というアートイベントが2004年から大阪でおこなわれていまして、私たち recip が中心となり、記録のチーム「projct scanner program (psp)」をつくり、実施しました。「なぜ、こんな名前がついているのか」も1つの要素として重要です。2つ目の事例として、今まさに動いている「種は船 in 舞鶴」という日比野克彦さん監修のプロジェクトに関する記録と調査のプロジェクト。この2つの事例のお話をさせていただきます。

recip と remo

NPO 法人 recip は、もともと大阪市のフリーペーパーをつくっていた数名の編集者、デザイナー、ジャー

ナリストの人たちを中心に2004年春につくられたNPOです¹。そこに研究者や社会人がメンバーに加わって2004年秋にNPO法人化しました。設立以降4つの柱で活動を続けています。最初はプロジェクトや事業を実施する、メディアを制作する、そして調査研究という3つの柱だったんです。3つめについては「調査機能をしっかりやりたい」と設立者の人たちから社会学者に声かけられ、私はそれで入りました。そして2006年から施設管理の仕事をするようになりまして、現在はそれを合わせた4つの柱で仕事を進めています²。

今日のお話にかかわりがあるのは3つ目の柱の調査研究です。設立当初、お金は大きくないんですけど、すごくやりがいのある記録と調査の仕事が舞い込んできました(注:NAMURAの「psp」、詳細は後述)。設立と同時にですね。

辻並 — 同じタイミングで。

吉澤 — それ以降は、大阪府、大阪市の文化事業、民間のアートイベントなどの記録、調査研究、報告書づくりを毎年なんらかの形でやっています。この話は昨年ここでお話しさせていただいたので、ご関心のある方はそちらをご覧ください³。そして、2012年の2月、李青さんからメールが来て、バタバタと話

が決まって、2012年は「種は船」という大きなプロジェクトに関わっています。

次にご紹介したいのが、recip と非常に近い、これも大阪を拠点にしているremoというNPOです。大阪市にフェスティバルゲートという都市型遊園地がありました。その経営が立ちいかなくなり、空きスペースが増えたとき、アートNPOを招へいして実験的芸術の拠点、創造的な拠点につくりかえようという画期的な事業を大阪市がはじめました⁴。その開始時の2002年につくられたNPOで、「記録と表現とメディアのための組織」という名前です。今は、メンバーも3人ぐらいかぶってるのかな、recip と?

辻並 — そうですね、3人。

吉澤 — 今日お話しする記録と調査のプロジェクトでもチーム編成に必ずremoの人が入っています。この2つのNPOの共通点を私なりに整理すると、まず、メディアの社会的な使い方を広く一般に涵養していくような取り組みをやっているということだと思います。recipにはコネクタテレビという一般の人たちが企画を持ち込んで、一緒にアートや文化に関する映像番組をつくれる仕組みがあります。remoは、あとで少しお話すると思いますが、remoscopeという映像を媒介とした場づくりなどを進めています。

recip と remo のもうひとつの共通点は、記録やアーカイブの社会性や政治性、もしくは「誰が何のために記録をするのか」、「何のためにアーカイブをするのか」というあたりをすごく気にするところですね。こういった2つのNPOが臨機応変にチームを組んで、大きな仕事に対応しています。

ではさっそく、事例の1つ目。NAMURA ART MEETING の話を。

事例1:NAMURA ART MEETING'04-'34 project scanner program

辻並 — まず、NAMURA ART MEETING を簡単にご説明します。大阪市の住之江区というところに大きな造船所の跡地があります。演劇やアート関係

のプロデューサーの方とその土地の地権者の方につながりができたことから、「じゃあ、そこで30年間アートプロジェクトをやるために使ってくださいよ」という話になったのがはじまりです。30年っていうのは土地の貸し借りの1つの単位だそうです。京都、大阪、神戸で活動する数名のアートプロデューサー、ギャラリスト、アーティストが実行委員会のメンバーとなって始まったプロジェクトなんですね。実行委員は、実際に企画を考えていく人たちで、マネジメントの手がなかったこともあって、当時、法人化を進めていた recip に声がかかりました。そして、最終的にマネジメントではなく、記録を担うことになりました。

NAMURA ART MEETING '04-'34

- 2004年 Vol.00 「臨界の芸術論」
- 2005年 Vol.01 「臨界から臨海へ」
- 2007年 Vol.02 「起程 I」
- 2008年 「臨海工業跡地の芸術・文化的有効活用に関する調査研究」
- 2009年 Vol.03 「起程 II ~海路へ臨む祭礼~」
- 2012年 Vol.04 「臨界の創造論」

2004年から始まって、2005年、2007年、2008年(この年はイベントではなく、調査研究をしているんな学識のある方などが世界各地の事例紹介などをする勉強会のような感じでした)、2009年、今年2012年の10月に4回目が開催されます。当初から実行委員会の人たちは「30年間やってきたことを残したい」という意識がありました。でも、記録を残すというところは、自分たちでは手におえない。

recip も、やっと人が集まってきたぐらいだったんですけど、ほぼ並行して記録の話をいただきました。当時の recip のメンバーが「project scanner program」という名前を考え、記録チームとして動くことになります。このチームで、30年間続くアートプロジェクトのドキュメンテーションを担うことになりました。NAMURA ART MEETING っていうのは、いわゆる作品を展示する、ライブをやる、クラブイベントをやる、そのうちの1つだけにアーティストを呼んでやるわけではなくて、芸術について語り合う場をついたり、企画側も名村造船所の跡地という場所では

1 正式名称は「特定非営利活動法人 地域文化に関する情報とプロジェクト」。recip は「regional culture information and projects」の略。 < <http://www.recip.jp/> >

2 京阪電車にわ橋駅アートエリア B1 (ピーワン) の施設管理。 < <http://artarea-b1.jp/> >

3 「アートプロジェクトを評価するために2：評価のケーススタディと分析」公益財団法人東京都歴史文化財団、2012年。 < http://www.tarl.jp/cat_output/cat_output_record/1546.html >

4 詳しくは、吉澤弥生『芸術は社会を変えるか?』、青弓社、2011年。

ろんなことを考えたりしながら30年間続けていこうとしているプロジェクトです。なので、単に作品の写真が残っていればいい、話された言葉が残っていればいい、だけではなかったんですね。NAMURA ART MEETINGは30年続けるためにも、写真撮って、音声残して、アンケートもやっていくんですけど、それが30年後にどうなるかは、2004年のスタート地点に立っている人たちが想像するしかない。いかにプロジェクトの多様な面を残していくかを想像しながら、チーム編成を考えていきました。

とにかくいろんな面を残す

吉澤 — 30年後なんて本当にわからなくて、造船所の海を眺めながら「どうすんねん」って話をしたのは、すごく覚えています。「60歳過ぎてるやん」とか。そして、できるだけ漏れがないやり方で記録したいと思うがゆえに、このあと、おそろしい作業量を自らに課すということになるんです。

佐藤 — これは誰が最初に声かけしたのでしょうか。
辻並 — 実行委員会のメンバーが大阪市関連でフリーペーパーをつくっていたメンバーに声をかけました。それがrecipの甲斐賢治で、今はせんだいメディアテークで「3がつ11にちをわすれないセンター」などをやっています⁵。私は、初回のNAMURAはボランティアメンバーだったので始まりについては全く知らないんですが、自分たちでつくった(NAMURAの)分厚い報告書に実行委員会のメンバーリスト履歴が残ってるんですね。それを見るとrecipの創設当初は、マネジメントはもちろん、ギャラリーの運営やアーティスト活動の個人では賄えない事務局的な部分も合わせた相談があったみたいなんですけど、それはその後別の方にお話がいききました。甲斐はremoのメンバーでもあり、映像や冊子の編集もやっていたので、何かを残すとか記録することに常々関心があって、記録を残すチームとしてrecipに話きたんですね。

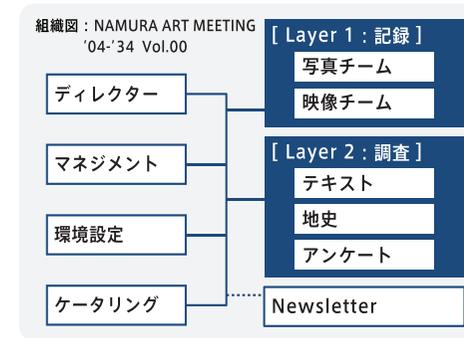
project scanner programに「scanner」という言葉がついているのは、とにかくいろんな面を残したい

という想いから来ています。プロジェクトの表だけじゃなくて裏でも起こるいろんなこと、たとえば、ボランティアの人たちの声や写真を残したい。スタッフワークの様子って記録としてあまり残っていない。一方で、メインのアーティストの活動風景はプロのカメラマンさん呼んで撮影することはプロジェクト運営する方にも容易に想像がつくだろうし、アーティストの方も必要なので自分ですることもあるとは思ってます。pspでは、チームのボランティアの人たちに、企画をやっている人たちの視点や華やかなところだけではなく、とにかくいろんな視点を持って現場に入ってもらっています。つまり、映像にしろ、写真にしろ、プロでもない人たちが撮るのも大切だということでチームを組んでいくんですね。

「プロジェクトの軌跡を残すことの意味を見いだす」という言葉がpspのコンセプトシートには書かれています。単に写真撮る、アンケート採ることをやっていけば、記録がたまってはくる。年を重ねるごとにイベントの規模が小さくなっていても、ベースとなる手法は基本的に変わらない。そのなかで、どんな意味が変わっていくのかを残すことが大事なんだと。常に自分たちにも軌跡を残す意味について問い続けながら、実行委員会の方たちにもアクセスしながらやっていくことが大事だと最初から考えていたんですね。また、コンセプトシートにある「姿勢そのものを批評の一形態としてとらえる」ということは、評価につながってくると思います。1つの視線じゃなくて、いろんな人のもっている視線、視点をすべて拾っていくこと。それらを集めて残していくことで評価もできるだろうし、「こんなことがあったんだ」ということがより立体的に残っていくんじゃないかという考え方です。

チーム編成と作業

辻並 — これがvol.00の時のチーム編成です(図2)。総勢30名ぐらいいました。まず左側がディレクター、まとめる人。マネジメントは、いろんなチームが動いているので全体をマネジメントする役割。このディレクターとマネジメントは兼任している体制でした。



このときは人数も多く、初回ということもあり、NAMURAに関わっている人が全体的に何かしらの熱をもって動いているような状況でした。pspもちょうどこれぐらい(会場となった東京文化発信プロジェクトROOM302)の部屋がひとつ割り当てられました⁶。テーブルを置いて、パソコンを置いて、ネットワークをきっちりつけて、プリンターもセッティングして。そういう環境設定をする技術者を置きました。36時間ノンストップでやり続ける企画だったので、とにかく寝ずに36時間過ごす人もいました。そういう人のケアもしたり、ケータリングでおいしいごはんを手配する人など、いろいろお世話をしてくださる人がいました。

レイヤー1(記録)、レイヤー2(調査)で大きく分かれて、写真と映像で記録を残していました。映像は音声も含まれています。数名からなる写真・映像のチームにはそれぞれチーフがいます。映像チームはほぼ全員が映像をやったことがある人、もしくはお仕事をやっている人でした。写真チームはチーフ1人以外は全員ボランティアでした。写真学校に行かれています方、趣味でされている方、それがメインではないけど仕事もしている方という体制で写真は撮りました。この写真チームは、あくまでも記録写真ですね。たとえば、カタログをつくるためにアーティストの作品の写真を撮る人ではなく、いろんな場面の記録写真、記録映像を撮るためのチームでした。

レイヤー2の調査チームには、吉澤さんはじめ社会学者の方、地理学者の方が入っていて、「テキスト」「地史」「アンケート」の3つの班があります。「テキスト」が何をするかというと、36時間に5本か6本のトー

ク、シンポジウムがあって、2時間、短くても1時間30分をリアルタイムで文字起こしするという。だから、正面で誰かがしゃべってれば、後ろでpspの誰かがずっとカタカタカタカタ…と文字を起こしながら聞いている。当然、その場で全部できるわけではないので、空いている時間で文字起こしを仕上げていく。報告書の段階で調査チームは、トークで何度も出てくる人やキーワードを抽出する、専門用語は注釈をつけました。

吉澤 — 2か月ぐらいかかりましたね。

辻並 — 「ニュースレター」は、オプション企画のような設定でしたが、たまたま私とそのチームに入って36時間リアルタイムで、どういう状況かの情報発信をしました。3人、4人ぐらいのチームで3時間に1回ぐらいのペースで、A4で1枚のニュースレターをつかって、プリントして、コピーして、複数の会場があったので、それぞれのスタッフが折って手配りました。今ならスマホ1個持っていればいくらでもSNSに情報をあげられるんですけど、当時はツイッターもフェイスブックもなかった。なぜニュースレターを発行することになったかは思い出せないんですけど。

たとえば「駐車場にどれくらい車が来てます」とか「次はどんなイベントが始まります」とか。客観的に淡々と事実を書いて、各チーム、他の現場の人たちにも伝えるのを目的にやりました。

吉澤 — 辻並さんはNAMURA ART MEETINGのボランティアスタッフに応募してきたはずが、記録のチームに入っちゃったんですね。

佐藤 — このときは記録用にもスタッフを募集したんですか。

吉澤 — いえ、NAMURA ART MEETING本体でボランティアを募集して、後から「記録チームもあります」といって、記録のほうにもボランティアに来てもらいました。

⁵ 正式名称は「3がつ11にちをわすれないためにセンター(わすれん!)」。市民や専門家が協働し、東日本大震災による甚大な影響や、震災からの復興の過程を発信、記録保存するプロジェクト。せんだいメディアテークは、美術や映像文化の活動拠点でありつつ、さまざまなメディアを通じた情報のやりとりを支援する公共施設として2001年1月に開館。 < <http://www.smt.city.sendai.jp/> >

⁶ 会場となった東京文化発信プロジェクトROOM302(もとは学校の音楽室)ほどの広さ。

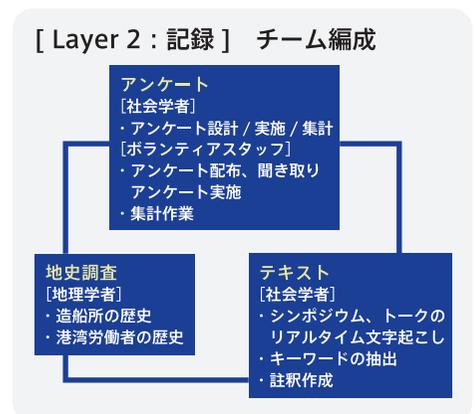
記録と調査への熱

辻並 — NAMURA は初回だったせいか、数十名集まっていたボランティアスタッフも写真や記録に残す、写真を自分が撮れることにとても興味がありました。アンケートも A4、3 枚、4 枚綴り。

吉澤 — 裏表4枚。

辻並 — 40 問ぐらいあるんです。psp チームの社会学者が設計したアンケートなんですけど、30 年間集めるという前提で、30 年間続けるための基礎情報プラスその時々を残すためのものでした。とにかく規模が大きく、熱をもって 36 時間走るために、前段階でもたくさん会議をして進めていました。

調査チームの具体的な様子を言うと、まずアンケートチームは、社会学者の渡辺太さんという方がアンケートの設計をやっています。一般的に1枚の紙はどこから来ましたか」とか10問ぐらい設問があると思うんですけど、NAMURA で、今でも集めているアンケートには、たとえば「どんな雑誌が好きですか」とか「年収はいくらですか」とか「フリーペーパーをつくったことがありますか」みたいな質問も含めて40問ぐらいのものを手渡ししたり、聞き書きをしたりしています。お客さんにお渡しすると結構書いてくれます。そしてそれを集めたり、配ったりするだけでなく、アンケートの集計にも、ボランティアスタッフの方が参加しました。



吉澤 — いい話のように宣伝して集まってもらう

ですけど。でも、入力、集計作業ってすごく地味な作業で「だまされた」って思っている人も多いと思う(笑)。

辻並 — なんですけどでも…。

吉澤 — 楽しかったね。

辻並 — アンケートに現場で答えるのに長時間かかるんですよ。その40問あるアンケートの答えを見ると、ボランティアの人たちにも想いが残っていたり、記録に残ったりすることで活動にさらに興味関心が強くなってきます。1回目は規模が大きかったので、集計作業も recip の事務所にボランティアの人たちに何回か集まっていたって行いました。テキストチームは、リアルタイムで文字起こし、キーワードを抽出して注釈をつけるという作業を行い、報告書に載せました。

吉澤 — ゲストの言葉を起こした本文があって、その言葉1個1個に注釈がつくんですけど、本文と注が同じぐらいの量があるような膨大なテキストができあがってしまった(笑)。本当に熱にうかされていたと言いか言いがいいですね。

佐藤 — 実物を見せていただいた時に、今のウェブだったらキーワードにリンクを貼ることで、1ページで何枚も重ねているレイヤーが全部紙になってあるって。そのキーワードをグラフィカルにつなげたり…。

吉澤 — 環境設定の技術者が wiki を使って私たちがテキストを準備するための環境をつくってくれたので、やりやすかったですね。

アンケートについて付け加えると、来場者アンケートが終わった後、ボランティアスタッフに対するインタビューもやっていました。それはそれで別途集計、別の冊子に。もう本当に…。

辻並 — スキャナー。

吉澤 — スキャナーですからね。

辻並 — あと「地史調査」が何かというと、名村造船所跡地がある川沿いの地域はもともと周辺にたくさん造船所があった地区で、そういうところで働いていた人の歴史、土地の歴史、開発の歴史なんかも調べる専門の地理学者さんがいらっしゃいました。

膨大な記録と報告書

辻並 — 報告書って普通は「10 ページぐらいでいいかな」「このコンテンツが入ってればいいかな」という最初の設定があつてつくると思うんですけど、この時は30年続くプロジェクトの一番最初であり、どんなふうに36時間が過ぎるのか誰も想像ができない状況でした。その中で、「記録をとりました。残しましょう。報告書もつくってください」という「報告書」が、一体どんなものになるのか、どんなものにしたらいいか、現場を走りながら考えていたんです。

ケータリングのチームに1人デザイナーを忍び込ませて、「君は当日そんなに働かなくてもいいから、とにかく全貌を見ておけ」と。デザイナーさんって、その現場の空気とか、どんなふうにみんなが熱を持って動いていたのか、裏で何が起こっていたのかをすべて見ていくことで、より適したデザインができる。編集者もそうだと思うんですけど。結局、私はこの編集にも最後までかかわることになりました。

吉澤 — ケータリング班に忍び込まされたデザイナーとニューズレターの編集長だった辻並さんが、私たち研究者の膨大なテキストを2〜3ヶ月かけて報告書にしてくれたんです。ボックスに入っていて、全11冊。あと映像と写真がDVDで付いています。

ただこの報告書について残念だったのは、基本的に実行委員会のみが閲覧できるという扱いになってしまったんですね。もちろん、実行委員会の人たちが、今後30年続けていくために、それを材料として考えてもらうのはとても意味のあることなんですけど、「両手で足りるぐらいの人しかこの報告書を読まないんだ」って思ったときの絶望感、成果が共有されないという脱力感はすごかったですね。

佐藤 — 最終的に何セット、つくったんですか。

吉澤 — 5セットです。そのうちの1セットが recip の事務所にあるので、ご興味がある方、大阪の recip の事務所にお越しいただければご覧いただけます。

辻並 — ただし、貸し出しができません。

佐藤 — (大阪で) 見せていただいた実物は独特の空気感がありました。全部がきれいに装丁されているんですよ。

吉澤 — 手づくりでね。

佐藤 — 翌年は普通のファイリングになってましたが。

吉澤 — そうそう。

佐藤 — 1年目のオーラがすごかった。



「NAMURA ART MEETING '04-34 Vol.00 報告書

プロジェクトを振り返って

吉澤 — 結局、ここまでの規模でやったのは1年目だけです。その後は、参加者へのアンケート、ボランティアスタッフへのアンケート、スチール写真と映像はとってます。レイヤー2のテキストについては、たとえば、浅田彰さんの講演なんかは文字起こししますが、注釈はそんなにつけたりしないです。規模も縮小されています。

初年度のスタッフ約30人中の半分、15人ぐらいはボランティアでした。そういう人たちが、私たちが熱にうかされているのに同調して一緒にやってくれた。それがなかったら、たぶん無理でしたね。recip としても「あの予算額でこれをやってはダメだね」と反省が残りました。楽しいからといって、無茶をするなど。

辻並 — ここまでの情報が残ったのは、私たちの考える「記録を残す」ということからすると、網羅的に、いろんな側面の言葉を集めることはできたのかなと思います。プロジェクトを動かす方からすると、予算との問題が出てくるような状況ではあったんですけど、

集めた内容はマックスの状況で、隔々まで集められるだけ集めた。今後も残していきたいと考えていて、今年もあるのどうやっていこうかを常々考えています。

佐藤 — 記録の公開は事前にそれほど話さないままにやっていたんですか。記録をとにかくとるのが大事で。

辻並 — 写真や映像を撮るときは、たとえば「実行委員会の活動を紹介するのに使います」、「今後プロジェクトを続けていくにあたって公開されます」という注意書きをイベントに入場される皆様にはお渡ししていました。腕章をつけた記録担当者も大勢いたので、もしかしたら、その見た目に圧迫感を感じる人もいたかもしれない。それほど記録班がいたので、会場の入り口で紙を配って説明をしていました。

ただ、報告書の公開は、何らかの事情で駄目になったんだろうなど。見れないことはないんですけど。

事例2：記録と調査のプロジェクト「種は船」

吉澤 — 2つ目の事例として、現在進行中の「種は船 in / from 舞鶴」というプロジェクトの記録と調査です。「種は船」という名前前で、「種は船」があちこちの港に撒いた種の成長を見届けるプロジェクトです。「種は船のようだ」で始まった「種は船」を反転させて名付けたんです。でも、去年、舞鶴でつくっていたチラシの中で既に「種は船になることを目指します」って書いてありますが。

「種は船」は、2003年の越後妻有筋平の、日比野克彦さんの「明後日朝顔プロジェクト」にさかのぼります。2007年にその朝顔の種が、船のかたちをとりまします。そして2010年、船づくりのスキル、ノウハウのある舞鶴という港町で、ついに自走船をつくるというプロジェクトが動きだします。それが2010年から12年の「種は船 in/from 舞鶴」というプロジェクトです。舞鶴市と、主に日本財団、アサヒビールなどから助成を受けながら動いています。2010年度は日比野さんと舞鶴の市民の方々で段ボールの模型船をつく

りました。その過程は非常に熱を帯びていたそうです。軸は木で、周りを段ボールで、すごく大きなものをつくってしまっ。保管場所に持っていくにも大きすぎて道路を運べないので、その船を3枚におろして運んでまた組み立てたそうです。

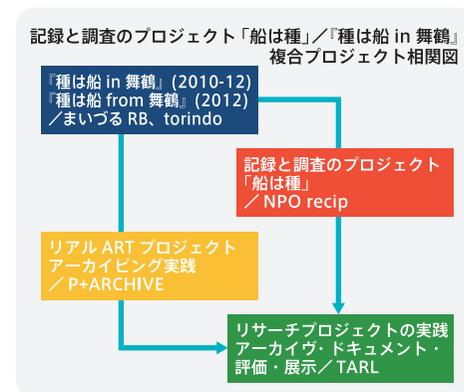
2011年度から本物の船づくりを行うということで、設計図づくりをプロの設計士さんをお願いしました。日比野さんは「種だから船を丸くしたいんだ」と言う。設計士さんは「いやいや、船というものは尖がってないと進まないよ」と言う。そういう意見のやりとりがあって、設計図ができあがっていきます。

この年は並行して、船にかける網をみんなで編むワークショップをやりました。2011年の終わりぐらいには、船にかける網もできて、設計図もできて、船体も徐々にできていく。そして実質半年で船をつくり、先日2012年5月19日に舞鶴港を出港して。現在(7月28日)どこでしたっけ。

辻並 — 新潟県の糸魚川。

吉澤 — 新潟に入りましたね。8月6日に新潟港に入港予定です。こういうプロジェクトが今動いていて、このプロジェクトのリサーチを佐藤さんと森司さんに依頼されたわけです。私たちとしては、お受けしたものの、いろいろと頭を抱えることになりました⁷。

まずは、関わっている団体を整理してみました。



まず左上の「種は船 in 舞鶴」は、舞鶴でのプロジェクトですね。と同時に「種は船 from 舞鶴」が、5月19日に船が出航して、動いています。その主体は森真理子さん率いる MAIZURU RB、2012年からは一般社団法人 torindo です。

⁷ 森司 (もりつかさ、1960年-) 愛知県出身。東京アートポイント計画 ディレクター。

このプロジェクトに対する記録と調査の部分に NPO recip が関わっています。recip の記録と調査は、舞鶴にもフィードバックはするんですが、リサーチプロジェクトの実践、アーカイブ、ドキュメント、評価、展示という、より大きなプロジェクトにデータを渡すというかたちになりますね。それと並行して、「リアルアートプロジェクトアーカイビング実践」ということで P+ARCHIVE の方が舞鶴のプロジェクトに対して、講座を通してアーカイブの実践をしています⁸。

佐藤 — P+ARCHIVE は「アーカイブセンター」として、この部屋で全国のアートプロジェクトの資料を集めています⁹。

今回は Tokyo Art Research Lab の一環として、記録をアーカイブする、調査して記録をつくる、それを評価することを試みています。普段であれば「種は船」は、船をみんなでつくって船を出港するところでプロジェクトは終わってしまう。でも、「種は船」だけでなく、「種は船」がまだある、プロジェクトのサイクルに、あと半周あるんだ、と。それを可視化するための連携プロジェクトとして動いています。

現場と併走する記録と調査プロジェクト

吉澤 — 大阪チームはこういう感じで自らの立ち位置を理解して動いています。ただ、動き出すにあたって、考慮すべき条件がいくつかありました。

まず、3年目を迎える進行中のプロジェクトの最後の半年だけ入るという準備期間の短さですね。これは非常に悩むところでした。

それから2つ目は関係する団体が4つあって、recip のクライアントが2つあるというややこしさですね。NAMURA の例だと、実行委員会があって、recip がいる。すごくシンプルなかたちです。でも、今回の関係の複雑さは、これを調整する事務局がいるんじゃないかと思うぐらい大変です。

佐藤 — アーカイブの言語と、リサーチをする側の現場との関わりの言語が違う。パーツパーツが揃った

としても(サイクルは)一周回らない。パーツ同士をつなぐものは何なのかがテーマですね。

吉澤 — 3つ目ですが、「種は船」自体のスケジュールです。「明日この港に行くかも」と言っていたのに行けなかったとか、「明日はこままでにします」って言うんだけどその先まで行きましたとか、スケジュールが読めないんですね。記録調査チームはそれに対応するわけですが、みな他の仕事もしているので、調整が非常に難しい。

難しさの4つ目としては、recip チームのいる大阪と、舞鶴と、舞鶴からちょっとずつ動いていく船の寄港先との物理的な距離です。時間もお金もかかりますから、やはり負荷になります。ただ、舞鶴側と日比野さんが記録と調査に非常に協力的だというところが何より大きかったと思います。舞鶴の方々ばなんでも撮っていいよみたいな状況なんですね。他の調査現場で感じることもある、「何しにきたの」みたいな不穏な感じ、警戒心が全くない。ディレクターの人が私たちと同じ社会科学の出身の人であることも関係するかもしれません。それから、日比野さんが、この複合的なプロジェクトの言いだしっぺで、「アーカイブが欲しいな」と日比野さんが言ったことからはじまったと聞いています。だからとても協力的。それらはメリットとして作用していると思います。

こういった条件をいろいろ考慮し、私たちは船が舞鶴を出て行った後も舞鶴に行き続けることを選択しました。3年間の舞鶴での人々の関係性、1個1個の場所と人々に結びついた記憶を掘りおこすことを丁寧にやろうとしています。

具体的な記録の方法としては、「船種のつどい」という集まりを2、3週間に1回のペースで開いています。記録は、これが大きな柱です。調査に関しては、関係者インタビューを丁寧にしています。舞鶴だけで平均1時間弱ぐらいのインタビューを、20数名やっています。それから、ワークショップ参加者のアンケート。実質的にアンケートができたのは1回だけなんですけど。ゴールデンウィークに行った船に色をつけるワークショップで参加者アンケートをしました。過去、torindo ではアンケート調査をやってないんですけど、

⁸ P+ARCHIVE レクチャー&ワークショップ 2012 リアル ART プロジェクト・アーカイビング実践

— Case Study 日比野克彦 種は船プロジェクト — < <http://www.art-society.com/parchive/> >

⁹ 水曜、木曜の13:00 ~ 18:00 は東京文化発信プロジェクト ROOM302 をアーカイブセンターとして利用できる。

ワークショップやイベントにどんな人が来て、何を思っているのかを知るの、主催者にとってとても意味のあることだと話して、一緒に実施しました。最初現場のスタッフは怪訝そうにしていたのですが、回収後は手書き文字で反応が記されているのを熱心に読んでいました。

こうして、大阪チームの仕事は7割、8割が舞鶴での「船種のつどい」を中心としたものになっています。航海に関しては調査のみで、寄港先の関係者のインタビューを私がしています。

主体的な行為としての記録

辻並 — 「つどい」は大阪チームのメンバーがやっているんですけど、裏テーマとして、記録の設計をするオーダーに対して、いかに舞鶴の現場でかわっている人たち自身に記録癖をつけるかをプロジェクトの作業としていました。

（「つどい」を実施する過程で）何度も思い出して写真を撮る人がいる、映像を撮る人がいる。プロの技術ではなくて簡単にできる手法があるんですけど、それを使って、現場にいる人たちみんなが記録を残していける状況をつくっていくというテーマがありました。舞鶴では割としっかりやっています。クルーの方々も、みなさん、その手法を身体に入れていただいて、実際に船の上で撮ることを行っています。

吉澤 — 先ほど、大阪チームはプロジェクトでの自らの位置を見定めるまでに時間がかかったと言いましたが、私たちは記録をとるのかとらないのか、つまり、舞鶴の人たちが（自分たちで記録を）とることを促す役割に徹しようと決まるまでが、長かったですね。私たちもついついとっちゃうので。でも、そうすると、私たちが行かなくなった後は、写真なり映像なり記録データが残らなくなってしまう。だから、我々がいなくなった後でも記録と調査を続けられる方法がつかれないかということに重きを置いています。企画書は何度も書き直しました。ちょっと大事なところだけ読ませていただきます。

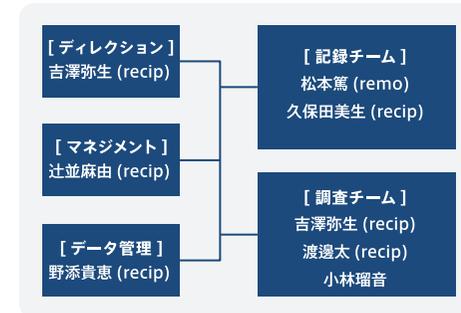
本プロジェクトでは、アートプロジェクトの当事者の手によってさまざまな関係性や歴史、人々の記憶を前景化させることを主眼に置いた記録と調査の設計をおこなう。当事者によって集められたデータはたんなるプロジェクトの記録調査という受動的・消極的な行為であることを止め、プロジェクト自体を構成する主体的・積極的な行為となるだろう。なお、記録と調査は連動して実施されるが、その方法は本プロジェクトメンバー（NPOrecip+NPOremo）が随時現地に赴き現場スタッフと共有することとする¹⁰。

記録は、プロジェクトの2次的な、付随的な行為ではなく、アートプロジェクトに、そもそも記録調査が組みこまれているべきだという発想の転換、視点の転換を試みたんですね。この文章は私が書いたんですが、記録のテキストを書いたremoの松本は「日比野克彦監修のアートプロジェクト」という語られ方をするのであろうこの「種は船」に対して、「日比野さんの存在自体を相対化するような、当事者による記録の集積を僕らは志すんだ」というようなことを書いています。さっき日比野さんは記録調査に非常に協力的と言いましたが、そこも、ずっと入ったらしいんです。ポスターつくるほどノリノリになっています。

佐藤 — 舞鶴に行って面白かったのは、舞鶴でプロジェクトに関わっている人たちが、現場としては、「種は船」は自分たちでやっているものであって、日比野さんも構成員の1人でしかないみたいに受けとめられていたことでした。それだけにアートプロジェクトを語る時に大事だと言われるものが本当にはっきり出ている。その部分を捉えようとしたときに、記録の仕掛けとしても当事者たちに発話させる方向になる。でも、それを選ぶまでが大変だったと。

チーム編成

吉澤 — これが今のチームの組織図です。



ディレクションを私がやっています。マネジメントは辻並です。全体を見る作業は2人共、pspの頃からやっているので、なるべくしてなったのかと。データ管理を同じくrecipの野添がやっています。彼女もNAMURAの頃からのpspメンバーです。そして、記録チームにはremoの松本篤。彼は「AHA! 人類の営みのためのアーカイヴ」という事業を進めています¹¹。「家庭に眠っている古い8ミリビデオありませんか」と訪ねて、フィルムを集めて、DVD化し、アーカイブする。上映会を開いて、その映像を囲んでみんなで語り合う場をつくることを重視しているのも特徴的です。もう1人の記録担当、recipの久保田美生は、さきに紹介したコネクタテレビチームのメンバーです。そして小山田徹さんと『ちっちゃい火』を囲む』を開催するなど場づくりに興味がある人です¹²。一方の調査チームは、まず私(吉澤)がインタビューとその事前事後の調整をやっています。渡邊太、彼はNAMURAでアンケートつくった人なんですけど、今回は監修の役割です。アンケートの集計作業は経済学出身の小林瑠音がやっています。アートのスペースでも働いている人で、今回初めて入ってもらいました。

NAMURAとの違いについて、あらためて見てみると、まず、映像、写真チームは編成していません。最も悩みどころだったんですけど、これは舞鶴の森真理子さんの知り合いの方で3年間ずっと記録をしている映像作家の方に引き続き入ってもらいました。と

はいえ、私たちもシャドウワークの位置づけで映像、写真は撮っているので、それを最後どうするかはこれから考えることになると思います。もうひとつは、プロジェクト終了後に、現場に記録と調査の方法を渡すことを試みる。ここもやったことがない。どうやって私たちはフェードアウトするかを、ようやく話し始めたところです。

次に、「船種のつどい」の概要を説明します。この「つどい」は集う場所です。何のために集うかという、「フネタネスコープ」という映像を撮る。とくに映像の専門家でもない参加者の人たち、中学生、お母さん、お父さん、そういう人たちが参加する。どうやったら簡単なやり方で撮れるかをビジュアルにした「手引き」もつくりました。それを見ながら撮ってきてもらう。そしてこの「つどい」では、みんなが撮ってきた映像を、みんなで見、「あの時どうやった、ああやった、あの人そういえばどうしてんねやろ」みたいな話を自由にしてもらおう。終わった後に、私たちが用意した「ふりかえるシート」に思い出したことを書いてもらいます。「フネタネスコープ」というのは「1分間、定点撮影、ズームなし」という3つのルールにのっとった映像です。「remoscope」というルールが6つある映像の形式を、3つのルールに変えて簡単にしました¹³。なので、名前も変えて「フネタネスコープ」にしています。

佐藤 — これは現場のいろんな人が撮ってるんですか。

吉澤 — 撮ってますね。

辻並 — 映像は、ちょっと難しいので、デジカメでも十分撮れる手法にしました。remoscopeは、手法として、映像で俳句をするようなものなんです。俳句は、ルールが決まっています、その枠にあてはめていくので、長い小説を書くより、やりやすいじゃないですか。今回はその手法を応用しました。舞鶴の人たちは、ビデオカメラは少ないんですけど、デジカメをもっている人は多いので、それでもどんどん映像を記録に残していってもらえるように名前や説明の方法を考え、渡していっています。

吉澤 — 今、舞鶴の人たちが撮ったフネタネスコープがどんどんたまっているところです。

¹⁰ 記録と調査のプロジェクト「船は種」企画書「1 目的と方法」より抜粋。2012年5月16日、吉澤作成。

¹¹ 正式名称は「Archive for Human Activities / 人間の営みのためのアーカイブ」

¹² 小山田徹 (こやまだとおる、1961年-) 鹿児島県出身。京都市立芸術大学准教授。「ちっちゃい火」を囲む < <http://chibihi.blogspot.jp/> >

¹³ remoscope は次のサイトに詳しく掲載 (英文) < <http://remoscope.net/> >

現場との距離感

吉澤 — さっきの佐藤さんの話（トーク冒頭の説明）に、「（現場との距離感が）ずくずくになる」という話がありました。まさに今、それが起きています。私たちは記録のチームとして舞鶴の現場に入ったんですが、舞鶴のディレクターの森真理子さんは航海にあたって、クルーの人手が足りないと言った時に言ってるんですね。あるとき「辻並さんと久保田さん、こっちにちょっと来てもらっていいかな」って言われて。「本人たちがいいって言うならいいよ」って答えたら…ね。

辻並 — はい。先週なんですけど、富山県に大阪チームではなく、完全にクルーとして「種は船 from 舞鶴」に参加をしてきました。記録を舞鶴の人として撮り、Facebook に情報をあげ、船を追いかけて、日に焼けて真っ黒になることをやってきました。

吉澤 — この話を「ずくずく」って言葉を聞いて、まず思い出しました。

佐藤 — それで、船に乗っているところは、新聞にも載りましたね。

吉澤 — そうそう、京都新聞です。プロジェクト主催者の真ん中で、写真に収まって。

佐藤 — 船に乗っちゃうぐらいの距離感になったから、このレベルで記録をとる活動が出来ていることもありますよね。

辻並 — プロジェクト佳境の段階に遠くから全然知らない人たちが突然入ってきて、記録だなんだと、仕事がたくさんあるときに仕事を増やすという状況が生まれたんです。でも、記録が必要だと思っていたのか、もともと抵抗感がないのか、すんなりと進みました。

不穏な空気も、ある部分ではあったんですけど、ほとんどなかったのは、活動していた人たちの、もともとの現場のつくられ方もあったと思うんですね。プロジェクトをやっている人が華やかな部分、たとえば、航海をしっかりルポして、最後にカタログなどの本にしておきたいのであれば、当然プロジェクトのお金の配分、スタッフの力もそっちに重心を置かれるはず。

出航後の舞鶴は置いてけぼりをくらうと思うんですが、そもそもそういう感じではなかった。

佐藤 — 受け入れ側にもその視点（記録や調査の）をもっている人がいないとたぶん受け入れられない。でないと、外側からの情報しかとれないし、プロジェクトの中にいる人たちが自分たちで記録をつくっていくような方法はたぶんとれない。

吉澤 — これも「ずくずく」の話なんですけど、八島アートポートの夏祭りで商店街の出し物の4回シリーズの最後の回を私たちが企画することになりました。昼過ぎから準備を始めていてこんな感じになりました。



『夜市八島幻燈夜会 - よるいちやしまげんとうやかい - 』

お祭りでは、商店街の古い写真をもってきていただいて、スキャナで読みこんで、商店街に吊り下げたスクリーンに映すという企画です¹⁴。また、スキャンした古い写真をプリントアウトして段ボールに貼ったりしたので、道行く人が、みんな足を止めて見えています。だんだん暗くなってきて、スクリーンに上映をはじめると、みなさん足を止めて「ああ、これはどこそこや」「これは自分や」とか、そんな話をしてくれる。商店街の方々も、スクリーンの前後は電気を消して下さったり、マイクを貸して下さったり、協力してくれました。

佐藤 — 「フネタネスコープ」は映像そのものも記録なんですけど、それによって話をする場をつくることができる。そこが「船種のつどい」なんですね。

辻並 — かつて作業をしていたけど、今は何も無い芝生広場のみを1分間切り取った映像を見る。それだけで、過去に関わっていた人たちから、たくさんの言葉が出てくる。記憶がまた思い出される。その話をし

た人もそうだし、それを聞いている人たちにも記憶が定着していく。それが繰り返されていく感じですね。

佐藤 — 「種は船」は、船をつくるプロジェクトとして、船ができた今年には出航しちゃった。そうすると船をつくった舞鶴の人は船から置いていかれる。でも、記録としてインタビューを撮ったり、ということがあったのか調査をしたり、そのことによって船が動く背景で、派生してプロジェクトに動きが出てきているという。

吉澤 — そうですね。「船は種」の掛け声としては、「舞鶴を船は出航するけれども、舞鶴のみんなは記憶と記録の海に航海するのだ」と。

私たちは当初、出航したら舞鶴の人たちはきっとしゅんとなるだろう、そのためにも何かイベントを用意したほうがいいんじゃないかと思っていたんです。でも、全然そうじゃないんですね。船を追っかける人は追っかけるし、「種の根」という違うプロジェクト始める人もいるし。いい誤算でした。その辺も拾えるように、インタビューも対象者を変えたり、対応をしているところです。

チームで動くこと

佐藤 — 「記録、調査、検証の体制をいかにつくるか」という今回のテーマで考えたときに、テーマだけを聞くと「記録、調査、検証をするためにどうすればいいのか」と作業ベースの話になるところだと思うんです。でも、実際に事例を伺ってみるとそれ自体（記録、調査、検証）がプロジェクトと一体化している。NAMURAもスタッフがインタビューすることによって、その人たちに変化が起こる。もはや、「船は種」という記録と調査のプロジェクトは「種は船」の一部になっている。でも、そうすることで今までとれなかったような情報がとれるし、それで、みんなが「面白い」と思っていた部分に迫れている記録になっていくんだと思うんです。

「記録調査はひとつのプロジェクトの中にある動きなんだ」という認識をつくっていくことは、今までの調査

観みたいところから見ると、すごく内部に入っちゃっているし、現場の現象も変化させてしまっている。逆にそこまでやることによって、そこで起こっている重要な変化を捉えることができるようになっていく。

そういう意味では、調査するとき、現場との距離を自分の中で測っていて、それを客観性として捉えて、他の人に（調査内容を）伝えるときに、その距離も情報として伝えることに意味が出てくる。

とくに「評価」といったときには、あえて外側の人を連れてくる方法をとるし、むしろ、そういうふうにやることが大事だと思われる。でも、今回は、あえて調査といっても、その方法をとらなかったわけじゃないですか。

吉澤 — そうですね。でも、そこはチームプレイなんですね。ディレクターと調査者である私は、たぶん外部者の立場がいいんです。だからクルーにもならないし、インタビューも知った仲の人にも他人行儀に調査依頼書を渡して行く。チーム内に「ずくずく」になる人たちがいればいほど、私は逆に遠いポジションを取っている自覚はあります。当初は内部者による記録を重視するのと同じ流れで、内部者による調査も受け渡せたらいいと思ってたんですが、森真理子さんと話すなかで、「やっぱり私たちだと聞けないことがあるから、そこは外部者としてしっかりやってほしい」というオーダーがあった。そういうこともあって、立ち位置が複数あるというか、役割をチーム内で分担できたらいいのではと。

辻並 — 私は大阪チームでも何をやっているかわからない立ち位置ですね。舞鶴にもそんなに行っていない。ただ、今回クルーとして行ってしまったのでクルーの人たちと距離が近くなったものの、常に外部者であることの意識が自分の中にはあります。NAMURAのニューズレターのとくもそうですが、「ずくずく」なんだけれども、客観的に事実を残そうとする癖があると思うんです。それぞれの距離感が近かったり、遠かったりしながら、わりと全体を客観視しています。記録班は、完全に「舞鶴の人じゃないか」って思われる状況になっているんですけど、それとはま

¹⁴ 2012年7月21日（土）に、『東舞鶴はまっご夜の市』の一環として recip + remo コーディネート『夜市八島幻燈夜会 - よるいちやしまげんとうやかい - 』が開催された。

た違う中間的な立場です。(現場との距離感は) 3段階ぐらいありますか。

チーム編成で必要な人材

参加者B — お話を伺っていて、すごく大変な作業だったと思うんですが、ボランティアを脱落してしまうとか上手く進まないこともあるかと思います。チームワークとマネジメントについて、どういうことを心がけていらっしゃいましたか。

吉澤 — いまのところ、誰1人欠けてはいないんですけど、トラブルっぽいことは起きますね。上手いかな、意思疎通ができないとか。だから、マネジメントを上手くやれているかは分からないです。ディレクターとして7人チームをまとめるのも初めてなので。今回、最初から「私はボトムアップのディレクションをするからね」と言って、まずは専門能力を責任もって発揮してもらい、そして全部を透明化して共有するやり方で進めています。ただ一方で、強力なリーダーシップが必要なこともあります。プロジェクトの終わりが見えてきたので、最近はその意識するようにしています。

佐藤 — チーム編成をしていて、こういう人がいたらいいと思うことはありますか。

吉澤 — それは、調査のメンバーです。実質、私1人で動いているので。アンケートとインタビューの担当者は分ける必要があると痛感しましたね。

辻並 — 「船は種」は、メンバーがシンプルというか必要最小限できる範囲で、それぞれ役割もあっていいと思います。むしろ、もっと早くから入っていれば、舞鶴側だけでなく航海に行っている側のいろんな面白いことも残せていけたという想いを、クルーに行き感じました。

吉澤 — 船の寄港先や随伴船の交渉の瞬間は、すごく面白いんです。もし、準備期間もあって、お金もあって、人も用意できたら、航海の面白いところが記録できたのかなと思ったりします。その辺が残念だという話は、よくしています。やれることは限られているからしょうがないですけどね。

profile

吉澤 弥生

大阪大学招聘研究員

追手門学院大学・成安造形大学非常勤講師

NPO 法人地域文化に関する情報とプロジェクト [recip] 代表理事。

1972年生まれ。大阪大学大学院修了、博士(人間科学)。専門は芸術社会学。労働、政策、運動、地域の視座から現代芸術を研究。近著に論文「グラスルーツと文化政策」(『現代思想』2012年5月号、青土社)、単著『芸術は社会を変えるか?—文化生産の社会学からの接近』(青弓社、2011)、調査報告書『若い芸術家たちの労働』(2011)『続・若い芸術家たちの労働』(2012)など。

辻並 麻由

NPO 法人地域文化に関する情報とプロジェクト [recip] メンバー

1976年生まれ。2004年から recip の活動に関わる。アートプロジェクトの記録や調査、編集、事務局などを担当。

NPO法人

地域文化に関する情報とプロジェクト [recip]

2004年大阪で設立。「文化の地産地消」を掲げ、(1)文化事業の企画運営、(2)映像番組や広報誌などのメディア制作、(3)アートプロジェクトや文化事業の記録と調査、(4)施設管理業務という柱で活動をすすめている。なかでもアートや文化にかかわる人や現場をとりあげるインターネット配信の「コネクタテレビ」では、スタッフが制作するだけでなく一般の人々が企画撮影編集をおこなう枠も設けており、映像技術やメディアの社会化という点でも地道な取り組みを続けている。

< <http://www.recip.jp/> >

< <http://www.connectortv.net/> >

Topic4

リサーチの手法

評価という技術、実践としての評価

Guest: 石幡 愛

NPO法人クリエイティブサポートレッツ/東京大学大学院教育学研究科

2012年9月15日(土) 15:00 ~ 18:00
東京文化発信プロジェクト ROOM302

石幡——「どのように評価するか：リサーチの方法」ということでお話をさせていただきます。石幡といいます。私は、去年まで東京大学の教育学研究科で院生をやっています、今も在籍はしていますが、ちょっと休学をして、浜松にあるNPOで働いています。在学していたころは子どもの遊びの研究をやっていて、ワークショップだとか、そこまで構造化されていない遊び場に出向いてって、フィールドワークをしていました。

その中で、その場を設計する人が、どういう信念を持って、ワークショップなり遊び場なりをデザインしているのかということと、そこに参加してくる人たちが、そういう場や、ツールや、教材をどう用いて、何をやっているのかということを観察とか、インタビューとか、そういう方法で研究していました。

今は、クリエイティブ・サポート・レッツというNPOにいます。どういうことをやっているかというと、いろんな人が集まる場をつくることで、社会の中の、多様性に対する寛容性を育てていくことをミッションに掲げています。具体的には、福祉施設の運営をやっています。あとは、町中でチラシが集まる、人も集まる情報センターというか、フリースペースというか、そういうのを運営しています。

そこで、私は事務局をやっています。評価に絡めて

言うと、今までやってきたようなフィールドワークの手法を使って、そこでやっていることを、なんとか外に発信できるかたちにできないかなとか。あとは、日々の業務の中に、記録をとるということを埋め込んでいくというか、業務とは別に記録をとるとすぐタスクが増えるので、業務の中でそういうものが蓄積されていくような仕組み作りのことを考えています。

今日は、評価とは何かという話と、実際に、2010年と2011年にやったプロジェクトを、具体的に、事例としてご紹介して、評価の手法についてお見せしようと思っています。

評価とは何か

まず、評価とは何かということです。評価は、「記述・測定」することと、それに対して「解釈」を加えること、この2つで成り立っていると思います。「記述・測定」は、膨大な現象の一部を何らかの枠組みで切り取る。「記述」は、質的に切り取る。「測定」は、量的に切り取る。こういう意味で使っています。いろんなことが起きている中で、映像を撮るにしても、写真を撮るにしても、エピソードを書くにしても、その一部を切り取っているわけです。情報をどうい

ふうにピックアップするかが、第一段階としてあります。それに対して、どういう意味付け、価値付けをするかが「解釈」です。記述・測定したデータについて、どういう意味を持っているのか。この「意味」というのも、どの人にとってどういう意味があるのかという、多面的な意味があると思います。そういう意味、誰にとってどういう価値があるのかを解釈していく。この2段階からなっています。

評価には「理想の評価」と「状況に埋め込まれた評価」という、教育学で、授業の評価などでよく使われる2つの区分があります。

まず「理想の評価」は目標に対して現状がどうなっているのかを見ます。たとえば、達成目標を立てたとして、それが実際にどうなのかを、理想と照らし合わせて評価する(記述・測定して解釈する)、というのが「理想の評価」です。

もうひとつが「状況に埋め込まれた評価」。ある実践が、現場にどういふ変化を持ちこんでいるのか、どういふふうに関能しているのか、ということの評価する。大きく分けると、この2つのパターンに分かれます。

この2つは、どちらかにきっちり分けられるものではなくて、ほとんどの評価は、その間のグレーゾーンに位置づけられるんじゃないかとも思います。今回はこの2つの事例をご紹介しようと思います。

理想の評価：
なないろチャンネル

まず「理想の評価」の事例です。「学生メディアセンターなないろチャンネル」という東京アートポイント計画で2010年に実施されたプロジェクトの評価です。ウェブサイトからコンセプトを引っ張ってきました。

Webテレビの放送局という設定のもと、メディア掲載とクロスメディアコミュニケーションの在り方を検証し、実験の場をつくり出していきます。美術系の学生をはじめとする参加者が集う活動拠点を設置。UstreamやTwitterといったウェブツールを用いながら、都内各地域ならびに全国

各地との実験的なコミュニケーション活動を展開すると共に、新たなコミュニティの構築に取り組みます。また、東京アートポイント計画事業のほか、様々なアート活動の現場取材しウェブを通してリアルタイムに広く発信していきます

と、ウェブサイトには載っていました。

ウェブサイトの説明だけだと具体的に分かりづらいですが、「ななちゃん」(略称「ななちゃん」って呼んでいます)のメンバーがアートプロジェクトをやっている人たちに取材に行ったり、それをUstreamに流したり、ブログに記事を上げたりするかたちでレポートする「取材活動」、そういうところで出会った人たちと交流会をし、その中から、小さな企画を立ち上げていくという「交流」と、その立ち上がった企画を実際にやってみるという「企画」、この3本柱でやっていました。

かならずしも、取材があって、交流会があってという流れではなく、交流会をやっているところにいきなり入ってきた人がいたり、企画から立ち上がって交流会に来たり、そこはいろいろでした。

私は、このプロジェクトにメンバーとして関わっていたんですが、年度末に「ななちゃん」の活動をまとめた「DVDと冊子をつくろう」となり、その冊子に評価の部分を入れてみました。そのときにフィールドワークなどをやっていた背景があったので「やってもらえないかな」と頼まれ、データをとったという経緯があります。

リサーチクエスチョン

リサーチをするときに、まず「何を明らかにするのか」というリサーチクエスチョンを立てます。この評価プロジェクトでは、3つ立てました。

1つ目は「関わった人にとって、ななちゃんはどう受け止められていたのか」ということ。それから、「学生メディアセンター」という冠がついていますが、「参加した学生にとって何か効果はあったのか」というこ

と。3つ目に「どのような関わり方をした人が、どのように感じてくれたのか」ということ。この3つを明らかにしたいと思いました。

この3つの項目について、漠然と聞いても良かったんですが、1年間活動していくなかで、「こういうことが伝わってほしいな」みたいな目標、理想が、コアメンバーにはぼんやりながらも見えてきたという感覚があったんですね。なので、膨大な量をガザッと集めるというよりも、そのメンバーが思う「ここを大事にしたい」という部分が本当に伝わっているのか、どれぐらい達成できたんだろうかということ、今回は評価しようということになりました。

そこで「(大事にしたい) この部分」は何かをコアメンバーへのヒアリングを通して浮き上がらせる予備調査を行いました。それをもとにアンケートを作成しました。項目の種類としては「ななチャンに対する認識や理解に関する項目」、「参加の仕方に関する項目」、そして「参加してよかったことに関する項目」を設定しました。これを質問紙(アンケート)にして、参加して下さった方、企画や運営にかかわってくれた学生、Ustream を見てくれた人、取材に応じてくれた人など、いろんな人に配りました。

今回は、主に一緒に企画をした人、同世代の人たちから得た情報を分析した部分をピックアップしてご紹介したいと思います。

たとえば、質問項目の例ですが、「ななチャンに対する理解とか認識に関する項目」として「ななチャンに対してどのような印象を持っていますか。当てはまるものを選択してください」というのがあり、「面白い」から「つまらない」まで4段階中どこかに○を付けてもらいます。必要性、活気があるかどうか、斬新さ、有用性に関しても、それぞれ4段階で評価をしてもらいました。

質問項目の例：理解・認識

Q ななチャンに対してどのような印象を持っていますか。当てはまるものを選択してください。

- 1. 面白いーやや面白いーややつまらないーつまらない
- 2. 必要ーやや必要ーやや不要ー不要
- 3. 活気があるーやや活気があるーやや活気がないー活気がない
- 4. 斬新ーやや斬新ーややありきたりーありきたり
- 5. 役立つーやや役立つーやや役立つー役立つ

次に、関わり方についての項目ですが、「あなたはななチャンの活動にどのようにかかわりましたか。当てはまるものを選択してください」という質問で、自分の関わり方に当てはまるものを、複数選択可で選んでもらいました。「ユーストリーム中継をする」、「アーカイブを作成する」、「ライブや展覧会に出演・出展する」、「イベントを企画・運営する」、「イベントに来場する」、「ツールの開発・制作」(既存のユーストリームなど、いろんなメディアを使っているんですけども、それをカスタマイズしたり、中継をしやすいようにモバイルツールを作ったり)、「その他」で関わり方を書けるような選択肢を設けました。

質問項目の例：関わり方

Q あなたはななチャンの活動にどのように関わりましたか。当てはまるものを選択してください。(複数選択可)

- 1. Ustream中継をする
- 2. 映像や文章のアーカイブを作成する
- 3. ライブや展覧会に出演・出展する
- 4. イベントを企画・運営する
- 5. イベントに来場する
- 6. ツールの開発・制作
- 7. その他()

それから、3つ目の効果について、「参加して良かったことはなんですか。当てはまるものを選択してください」と、これも複数選択可にしました。ここに挙がっているものは、「ななチャン」のコアメンバーが考えている目標、理想です。「こういうことが伝わってほしい」、「こういう経験を参加してもらった人に提供できていたらいいな」という理想に対して「どれぐらいの人がこういうことを感じてくれたのか」を評価しようと設定した項目です。

質問項目の例：効果

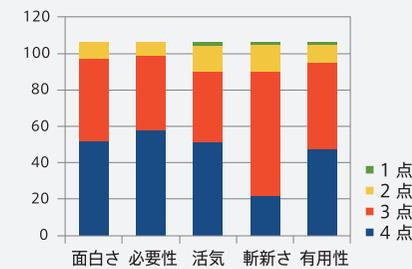
Q 参加してよかったことは何ですか。当てはまるものを選択してください。(複数選択可)

- 1. 参加すること自体を楽しむことができた
- 2. スキルアップや学びにつながった
- 3. もともとやっていた活動やスキルを活かすことができた
- 4. やりたかったことへと一歩踏み出せた
- 5. 大学の課題や自分の制・研究の場になった
- 6. 魅力的な人たちと出会えた
- 7. 地域との接点を持つことができた
- 8. 特にない
- 9. その他()

結果ですが、まず、理解・認識に関する項目は点数化をしました。「面白い」から「つまらない」だったら、「面白い」が4点、「やや面白い」が3点、「ややつまらない」が2点、「つまらない」が1点と、すべての項目に1点から4点まで点数化しました。

結果：理解・認識

Q ななチャンに対してどのような印象を持っていますか？



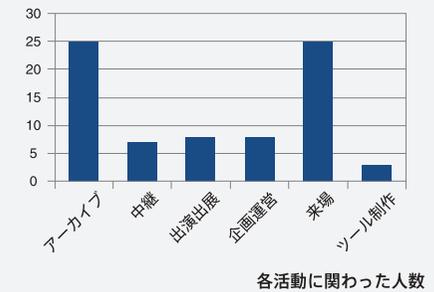
「斬新さ」を除いて、40%以上の人が高い評価をしています。「やや」も含めて言えば、9割以上の人々がポジティブに評価してくれている。ただ、アンケートに答えてくれる時点で、かなり好意的な人であろうというバイアスは考慮すべきだと思います。「斬新さ」が低い理由として、自由記述で出てきたのは「ただ単に、他の人たちのプロジェクトを中継しているだけじゃないか」「ななチャンの独自性は何なのだ」という指摘が結構ありました。そこが「ありきたりだ」という評価につながっているような気もしました。

次に関わり方ですが、一番敷居の低いのは「イベントに来場する(お客さんとして来る)」ということでした。それから、ユーストリーム中継も、iPhone やカメラを

持っていけばいいので、敷居が低くて、そういうところから入ってくる人が多かったというのもあり、ここが関わり口としては大きくなっています。

結果：関わり方

Q あなたはななチャンの活動にどのように関わりましたか？

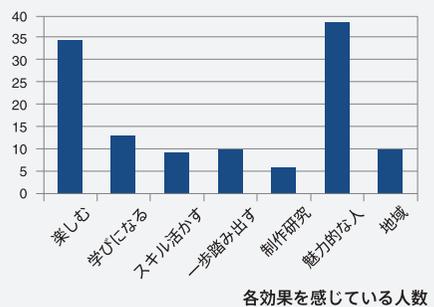


それに対して、アーカイブ作成などはそれなりのスキルが求められたり、作業量も多くなるため、関わった人は限られている。展覧会に出展する、ライブに出演するというのも主に芸大の学生に限られています。

企画・運営も、来場だけよりは、長期的にコミットすることになるし、ツール作成は、そもそも機会が少なかった。「参加して良かったことはなんですか」という効果に関しては、「企画に参加すること自体を楽しめた」という反応がいちばん多く、次に、魅力的な人と出会うことができたという、この2点がすごく高く評価されています。

結果：効果

Q 参加してよかったことは何ですか？

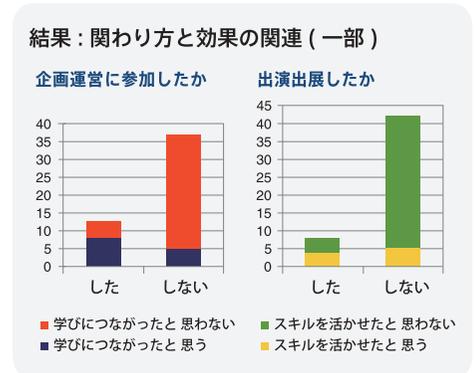


もちろん、ここもコアメンバーが大事にしている部分だったんですけども、それ以上に、学生にとって鍛錬の場、試行錯誤の場になっていて、スキルアップ

して、次に進んでいく場にしたいという願いがありました。なので、学びになったとか、自分の既に持っているスキルを生かしたとか、やりたかったことへと一歩踏み出せたとか、大学での制作や研究と直結して、そのフィールドとして生かしてもらえたり、そういうことも狙っていたんですが、そういう効果はちょっとほかと比べると少なかったようです。

これは各選択肢を選んだ人数なんですが、マックス 50 のうち 10 ちょいなので、5分の1から4分の1ぐらいという感じです。「学びになる」、「スキルを生かす」、「一歩踏み出す」、「制作・研究」のどれか1つでも選択した人とカウントすると、4割ぐらいの人が、こういうことを感じてくれたことが、別な分析で明らかになっています。

問いの3つ目の、関わり方と効果の関連に関してなんですが、どんな関わり方をしてくれた人が、どういう良さを感じてくれたかを、こういったグラフで、一度、整理してみました。



たとえば、企画・運営に参加したかしないかというグラフで、赤（学びにつながったと感じた）と青（感じなかった）の割合が違っているなということはグラフを見て分かると思うんですけど、今回は統計学を使いました。一見差があるけれども、単なる偶然に起きた差じゃなくて、信じていい差があるのか、それがどれぐらい確かかを、検定という数学的な方法で示すことができます。今日紹介しているのは、検定をやった結果、意味のある差を見出せた項目です。

企画・運営に参加した人のほうが、より学びにつながったと感じてきている人の割合が多い。でも、全

体のサンプル数が少ないので、ちょっと信頼性に欠けるところがあるかもしれません。

それから、右側のグラフは、同じように、出演・出展をしたかしないかによって、自分の既に持っているスキルを生かしたと思うか、思わないかという割合がどう違うかを示したグラフです。出演・出展をした人は、スキルを生かしたとは思っているという結果でした。

ほかの例ですと、今回はデータでご紹介はしませんが、「こういう活動に今後も参加してみたいですか」という、参加の意欲に関する項目を聞いたんですが、それと、さっきの「参加して良かったことはなんですか」の関連、つまり、どういう良さを感じてくれた人が、今後も参加したいと感じてくれるのかという分析もしました。その結果、「楽しかった」とか「学びになった」と感じてくれた人が、より、今後も参加したいという傾向があることが分かりました。ちょっと解釈が難しいですが、「魅力的な人に出会えた」というのは、逆にマイナスの効果を示していて、魅力的な人に出会えたと思っている人ほど、今後、参加したいとは思わないという傾向が出ていて、これは、どう解釈したのかかと思っています。

分析の技術とフィードバックの時期

佐藤—— その分析の技術は、どれぐらい専門的なんですか。

石幡—— 関わり方と効果の関連の分析は、カイ二乗分析という統計の手法を用いました。今後の参加に対する意欲と、参加したメリットの関連は重回帰分析を使っています。統計をある程度勉強しないと、こういうことを分析したいときに、どの分析の方法を使ったらいいか分かりません。でも、心理学や社会学をやっていた人だったら、学部レベルの知識である程度の分析はできると思います。こういう分析をするときの条件はこうじゃなきゃいけないとか、そういうことを考え出すと、いろんな細かい知識も必要になるんですが、そこまで厳密さを求めずにやるのであれば、ちょっと統計の教科書を見るときできるかなと。

分析する際に、エクセルだけだと難しいので、統計ソフトを使う点がハードルになる気もします。むしろ、データの分析はできる人にやってもらって、前段階の「ここをこう分析したい」ということさえ、プロジェクト内で考えることができればいいんじゃないかと思えます。そこまでだったら、ちょっと教科書で勉強すれば、なんとなく分かる。

佐藤—— 結果のフィードバックはどういうふうにしましたか。

石幡—— データをまとめたものを小冊子にして、DVDと一緒に配りました。DVDには、取材活動、企画の様子を収録し、取材記事を冊子に掲載し、そのDVDと冊子をセットでお配りするとかたちでフィードバックしました。

佐藤—— リアクションはどうでしたか。

石幡—— そうですね。フィードバックしたものに対するリアクションですか。自分が絡んでいたプロジェクトに関しては、DVDを見てくれた人も多かったみたいですが、他の部分は、そんなにリアクションはなかったかなと。

佐藤—— タイミングは全部の事業が終わった後でしたか。

石幡—— そうですね、3月末、4月頭ぐらいじゃなかったかな。

佐藤—— その次の年もやったんですか。

石幡—— 次の年はやっていないですね、2010年のみです。次のところへどうつながっていくのかということも見れていません。

佐藤—— 完全に、やったことがどうだったのかという。

石幡—— そうです。3月の時点で、来年はないだろうと。コアに関わっていた人たちが、卒業したり、それぞれのプロジェクトに入っていきのを見て、次はないだろうという感じもあったので、総括という印象があったんです。プロジェクト内の雰囲気としても。逆に、次年度につなげようという意識がもっと強かったら、どう改善したらいいのかを考えるのに役立つようなデータをもっと集めたと思うし。

佐藤—— フィードバックの時期って難しいですよね。続いていく事業の、次につなげるために評価をやらうと思ったら、終わった段階では間に合わない。前年の秋頃に次の計画をつくって、助成金とかを申請するじゃないですか。そうすると3月に「こうでした」と言っても、結果として、次の年に微調整のレベルでしかフィードバックできない。根幹的な部分を改善のターゲットにしたときには、また違った方法を取らないといけない。

石幡—— そうなんです。このケースの場合は、いきなり2月ぐらいに「評価をやって」という話がぼんと来て、そこではじめてデータを集めはじめた。そのデータというの、参加した人に「振り返って、どうだったか」を聞いているわけじゃないですか。そうすると、その当時どうだったかという話とは、ちょっと違いますよね。しばらく自分の中に経験として蓄積されて変化したものが、アンケートに出てくるわけです。もうちょっとリアルタイムで情報を収集していけるような仕組みも必要なんじゃないかなと思ったりもしました。オンゴーイングなデータもあるといいんじゃないかと。評価のことを意識して、その都度、アンケートを採っておく、写真や映像を残しておく、インタビューや雑談の中で拾った言葉を蓄積しておくことだと思います。

状況に埋め込まれた評価：ぐるぐるミックス

次は「状況に埋め込まれた評価」の事例です。幼児創作教室「ぐるぐるミックス」、東京アートポイント計画で2011年から現在まで実施されているぐるぐるヤ→ミ→プロジェクトのプログラムです。概要としては、

こどもとアーティストとまちの大人が谷中を舞台に、くらしのそばから「あそび」をうみだす創作教室。平成23年度より通年教室として開催いたします。本教室は1クール（3回）ごとに地域の人を一名ずつゲストに招き、そのゲストにまつわるテーマを設け、創作活動をおこないます。講師に美術作家のきむらとしろうじんじんを迎え、若手アーティ

ストと協働してテーマに多角的側面からアプローチし、こどもの好奇心や興味を引き出していきます¹。

とウェブサイトには載っています。

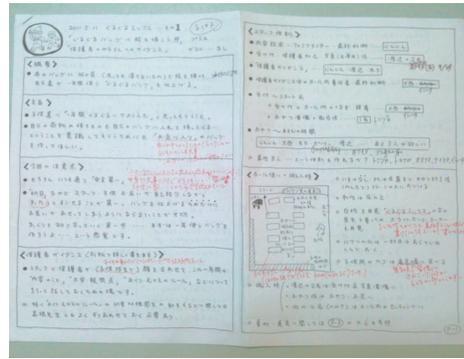
谷中の初音幼稚園が舞台になっています。その幼稚園に通っている子を中心に、いろんなところに声をかけまして、年中さん、年長さんの子どもたち大体30人ぐらいを相手に創作教室をやっています。隔月、3週連続で、だいたい2時間ぐらいのプログラムをやっています。

このプロジェクトに、私は当日のスタッフとして関わっていました。「評価をやって」ということで入っていったわけではないですが、個人的な関心もあって、ちょっと記録をとったりしていました。

マルチメソッド

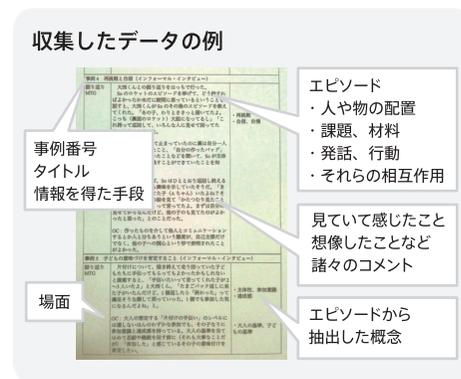
リサーチクエスションですが、「ぐるぐるミックスは何を目指して、何に重きを置いて行われているのか」という実践の信念、ここで大事にされている価値観を明らかにしたいなと思いました。そして、「その価値観や信念は、ワークショップのデザイン、関係者同士のインタラクションにどういうふうで反映されているのか」という2点に興味をもって記録をとっていました。

手続きとしては、参与観察、インタビュー、資料収集など、いろんな手法を寄せ集めてやる「マルチメソッド」でやっていきました。集められるだけ情報を集めました。事前のミーティングで話されたこと、そこで配布された資料、プログラム実施中に起きたエピソード、その写真・映像。プログラム実施直後に反省会をやるんですけど、そこで話されたこと、メールもやりとりしていたので、そこに書かれていること。あとは雑談の中で出てきた言葉。それを文字にして残しました。「フィールドノート」という日誌みたいなものなんですけど、観察したこと、聞いたこと、それに資料を添付するかたちで毎回の記録を蓄積していきました。それを繰り返し、フィードバックしました。収集したデータの例がこれです。



要は、指導案みたいなものです。「この回の趣旨はこれで、こういうプログラムを、こういう空間配置でやります。スタッフの分担はこうで、2時間の流れはこうで…」みたいなものが毎回つくられました。これに起こったことをメモして行って、分析の対象としました。

フィールドノーツはフォーマットを決めていて、事例の番号、タイトル、情報を得た手段（インタビュー、観察など）を書く。あとは、どんな場面でどういうエピソードがあったのかを書いて、自分が感じたこと、と根拠はないけれど「こうなんじゃないか」と思ったことをばーっと吐き出したり…。それをちょっと客観的に分析してみて、こういう概念が抽出できるんじゃないか、こういう文献を引っ張ってくると、この現象はこう解釈できるんじゃないかというメモを貼りつけたり…。



佐藤—— これは独自につくったんですか。
石幡—— そうですね。でも、フィールドワークでは、こういう風に整理している人が多いと思います。かたちはいろいろですけど、要素としては、事例を端的

に表すようなタイトル、どういう場面で起きたかの詳細を言語データにする。時々、図も入ってきます。それを分析する。

私が気をつけていたポイントは、客観的なエピソードと、感じたことや疑問に思ったことを、できるだけ分けて書くことです。

記述は、できるだけ客観的な、誰が見てもそういうふうで記述するだろうという表現で書く。「楽しそうにしていた」「にぎやかだった」というのは印象じゃないですか。だから、「楽しそう」というならば、「何を楽しそうと思ったのか」の「何を見て」の部分をちゃんと書いておく。それに対して、「私は楽しそうだと思った」ということは、分けて書いておくようにしていました。

というのも、最初「楽しそうだった」と見えたことが、後で記録を見直したときに「あれは、楽しそうというよりも、騒がしかった」「統制が取れていなかったんじゃないか」と印象が変わることがあるんです。逆に、「これは問題だ」と思っていたことが、後になってみると、「これはいい感じだったんじゃないか」となる場合があるので、できるだけ、その状況を記述しておくことを心掛けていました。

「誰々ちゃん」に変化するというアーティストの価値観

たとえば、これは2010年の8月12日に京都に行ったとき、じんじんさんにお会いして、カフェで雑談したときの会話の記録です。

私は、子どもたちに対するどういう効果をねらっているのかと尋ねた。すると、じんじんさんは「のびのびアトリエ」でのエピソードに言及しながら、こう答えた。

「子どもたちにどんなふうになってほしい」というよりも、「子ども”っていうコレ（クォーターションのジェスチャーをしながら）がはずれて、「誰々ちゃん」になるのが嬉しいんやろなあ。何遍も会ってると、『誰々ちゃん、今日はちょっと元気ないねんかな』とか『誰々ちゃん、今日の好きな子やねん』って、自然と分かってくるやろ。」

「（のびのびアトリエで）でっかい氷を教室に持ってって『今日はこれ描くでー』ってやったことがあります。そういうのおもしろい思うてる、じんじんっていうのがあったなあっていうのが、大事なんです。めっちゃくちゃ食いついてくる子もあつたし、他のこと気になってしゃあない子もあつたけどな。ほくはこれがおもしろいやけど、誰々ちゃんはどうやろって？」

(2010.8.12 きむらとしろうじんじん 京都のカフェで)

「ぐるぐるミックス」がはじまる半年前ぐらいですが、じんじんさんに「ぐるぐるミックスで何をねらってやるんですか」と聞いたんですよ。じんじんさんは、京都で「のびのびアトリエ」という（ぐるぐるミックスと）同じように幼稚園児を対象にして造形教室をやっているんですけど、そのことに言及しながら「（子どもたちにどんなふうになってほしい）」というよりも、「子ども”っていうコレ（クォーターションのジェスチャーをしながら）がはずれて、「誰々ちゃん」になるのが嬉しいんやろなあ。何遍も会ってると、『誰々ちゃん、今日はちょっと元気ないねんかな』とか『誰々ちゃん、今日の好きな子やねん』って、自然と分かってくるやろ。」と、話してくださいました。「誰々ちゃん」になっていくことに価値を置いているんだなということが、ここから見えてきます。

また「（のびのびアトリエで）でっかい氷を教室に持ってって『今日はこれ描くでー』ってやったことがあります。そういうのおもしろい思うてる、じんじん

¹ 「ぐるぐるミックス」谷中のおかってウェブサイト 〈<http://okatte.info/guruyami2011/mix/index.html/>〉

ていうのがおったなあっていうのが、大事なんですよ。めっちゃくちゃ食いついてくる子もおったし、他のこと気になってしゃあない子もおったけどな。ぼくはこれがおもしろいやけど、誰々ちゃんはどうやる?」というエピソードを挙げながら答えてくださいました。「個人」、「子ども」というカテゴリーで捉えていたものが、「誰々ちゃん」という見え方に变化していくことに重きを置いてやっている。じんじんさんは、そういうスタンスで「ぐるぐるミックス」にも関わっていることが分かってきました。

「暮らしのそばにあるあそび」という実践共同体の価値観

ここからも(ぐるぐるミックスの説明文にあった)「暮らしのそばにあるあそび」が浮かびあがってくるんですけど、2010年の12月に「谷中のおかって」のメンバーが参加者募集のためのチラシをつくっています。そこに載っている説明文の第1稿には、

まちのあちこちでさまざまな人たちとの出会いを通じて、ふだんあたりまえに暮らしのそばにあるもの、人やことの面白み、魅力、わくわく感＝「あそび」を作り出す力を引き出します。そんな「あそび」で生きる力をつけていく、新しい創作教室がはじまります。(2010.12.19 「谷中のおかって」メンバーが書いた説明文の第一稿)

と書かれています。ここで「暮らしのそばにあるあそび」が出てきています。

では、個々のプロジェクトの中で「暮らしのなかのあそび」が具体化されているのか。「打ち水散歩」というプログラムの第1回目のレジュメに載っていた趣旨の部分の文章を見えます。この回は「おけとひしゃく作り」をしました。ゲストは谷中霊園のお墓参りに来た人に休んでいただくお茶屋さんのおかみさん。(お茶屋さんには)おけとひしゃくがたくさんあって、お墓参りの人たちは、それをもってそれぞれのお墓に行くという場所なんですけど。

打ち水散歩 第1回 おけとひしゃく作り
 ・ずっとむかしからこの町にいて霊園を見守ってきた人、よしこさんに出会う。
 ・三原屋さんの最も日常的な仕事道具「おけとひしゃく」に触れる。あらためて「どんな道具なのか」を聞かせてもらうことが大事。
 ・三原屋さんのお仕事の全部は分からないけれど、すごく特殊なお仕事をしている人から、その人の使っているスペシャルな道具について教えてもらえたという出会いの感触を大切にしたい。
 (2011.6.25 第3クール企画書より抜粋)

というふうに趣旨説明が載っています。

霊園のお茶屋さんには珍しい仕事ですが、(ゲストの方は)普通に生活されているおばあちゃんですよね。「おけ」と「ひしゃく」という道具も幼稚園では、なかなか見かけないかもしれないけれども、なんの変哲もない、言ってしまうとどこにでもあるものなんですよね。そういうものと、そういう人に出会うことが、すごく大事なこととして掲げられているわけです。こういうところからも、「暮らしのそばにある、ふだんあたりまえにあるものを大事にしていこう」という、この実践共同体の価値観が見えてきます。

ひとりひとりであること

また、これは、じんじんさんから送られてきたメールです。一部を抜き出してみました。第2クール、全6回のワークショップが終わって送られてきたメールです。

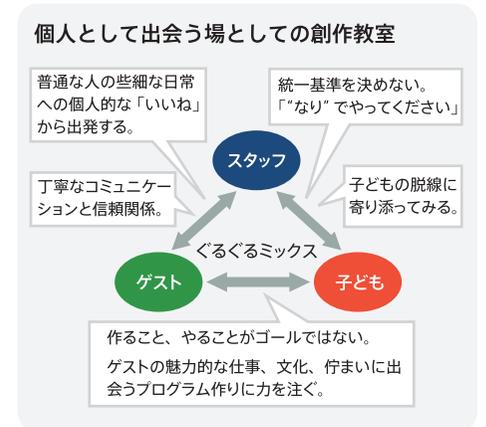
僕が、「ぐるぐるいいなあ～行けるぞ～」と思える根拠は、…コアスタッフのみなさんが、子供達の様子に対して「ちゃんと具体的に一喜一憂している」「喜んだり困ったりしてる」「感情が動いている」という点です。何を今さらなんですけど…僕はこれが一番重要だと思っています。どんな「優秀な仕組み」でも「それ」がないと起動しないし継続もしない。
 (2011.6.9 第2クール終了後のメール)

振り回されながらも絶対的な正解は見えなくても、自分たちの思うところ、予想するところの「魅力」を子供達の前に具体的にはっきりと置きたいし、それを楽しんでほしい……ぐるぐるはそこから始まるし、それがどこまでも続くと思っています。

ここではスタッフも個人として、その場その場で考えていることが大事にされています。実際にワークショップ中も、「ぐるぐるミックス」としての統一基準を決めていないんですね。どこまで脱線させるか、こういうことをやっていたら注意するか、一緒に乗っちゃうかみたいなのが、統一されていない。全体の統制をとろうと思ったら、ある程度、基準を決めておいて、全スタッフがそれを守る手もあると思うんですけど、じんじんさんは「“なり”でやってください」とよく言っていました。「自分なりに判断してやってください」と。面白いと思ったら乗ればいいし、それは嫌だなと思ったら叱ればいいし、止めればいい。その場でちゃんと自分の価値観や判断基準と照らして、即興的に判断していくことをすごく重要視している。

あるときは「基準が人によって違うことで混乱する子どももいるかもしれないけれど、この人はこういうことをすると怒る人なんだな、この人はこういうことをすると一緒に楽しんでくれる人なんだとか、そういう経験をさせるのも、子どもにとってはマイナスではないと思う」という話になったことがありました。スタッフもスタッフじゃなくてひとりひとりであることがすごく重要視されている。そういう現場だということが見えてきます。

こういう雑多な情報を集めて考察した結果、「ぐるぐるミックス」を、「個人として出会う場としての創作教室」というふうに言えるんじゃないかと考えました。



他にたくさんある創作教室のなかでも、ぐるぐるミックスが大事にしていること、その特徴が何かと聞いたら、いろんな人が個人として関わっていくということです。

スタッフと子どもだったら、「なり」でやってください」という言葉に象徴されているように統一基準を決めない。全体のプロットはあるけれど、時々脱線しながら子どもの興味に付き添ってみる。

子どもとゲストの出会いに関しては「これをつくりましょう」みたいなことが毎回あるけれど、それがゴールではない。それを通して、ゲストの魅力な仕事、文化、佇まいに子どもが会う。それをどうしたら子どもたちに知ってもらえるだろうかを愚直に考えていくんです。プログラムづくりのときには、そういう会話がなされています。

スタッフとゲストの間でも、普通の人の些細な日常への個人的な「あの人のああいふ佇まいがいいんだよ」みたいなところからプログラムが発生していく。三原屋のおばあちゃんのおけとひしゃくも、「びしゃつとまく、あの感じがいいんだよ」というところからプログラムが始まったんですね。ホームレスの人から一人暮らしのおばあちゃんまで1軒1軒回っているおまわりさんがいるんですけど、その仕事っぷりがいいということから「一緒にパトロールを子どもたちとやってみよう」というプログラムもありました。

打合せでも丁寧なコミュニケーションをしていくことで、信頼関係ができていく。「谷根千音頭」を作曲した方と一緒に踊るという回があったんですが、けっ

こう高齢の方だったので、リハーサルするにも疲れるわけです。毎回、来ていただいたときに、おうちまで一緒に歩いて送っていくといったことを丁寧にスタッフたちがやっている。

外部から求められることは、創作教室が回っていくための仕組みづくりとかなんだらうけれども、「一番重要なのは、そういう小さなやり取りなんだらう」「それがあるからこそ、他のまちの方や、ゲストになってくれる人たちが、『次もやろうね』と言ってくれる」という話がスタッフから出たり、個人としてスタッフとゲストが会っていくことに、すごく重きを置いて運営していることが見えてきました。

こういったことを、その都度、私がフィードバックするように心掛けていました。プログラム実施直後に、その日のエピソードをいくつか抜き出し、コメントをつけてスタッフに返すというふうに。2クール終わった時点で、コアスタッフと、反省会の観点(=観察の観点)について話し合いました。それらを踏まえて、全スタッフとの2クール分の振り返り会を実施しました。

2011年は、私が率先して、文章による記録をしたんですけど、現場のスタッフ一人ひとりがやったら、いろんな視点の情報が集まって、情報が厚くなる。私だけの興味で絞っちゃうよりも、いろんな興味を持った人が見ているほうがいいんじゃないかなと。

ただ、それは写真や映像の撮り方、文章の書き方の技術を教えれば済む話ではなくて「どういふ(ざる)を持って情報を渡(こ)すか」ということで、その(ざる)をもたないといけないわけです。「その(ざる)ってなんなんだらう」ということについて話さなきゃいけない。そうじゃないと、せっかくの知識や技術も生かせない。その(ざる)というか、フィルターというか、「観察の観点」について話し合いをしました。「どこに興味をもって関わっているのか」を、それぞれの人から聞いて「それを記録するためにはどうしたらいいか」を話しました。

最初は直後の振り返りの内容に事務的なものが目立っていましたが、後半になるとエピソードに基づく振り返りがたくさん出てくるようになりました。しかも、「誰々君がこんなことをしていて、こんなふうに思っ

た」、「こうだったから、次はこういうアプローチしてみたら、もっと遊びが広がるんじゃないか」という話がちやんと出てくるようになった。フィードバックをしたり、フィルターのことについて話をしたりするようになった。そういうことが成果としてよかったのかなと思います。

評価のポイント

評価のポイントとして、まず1点目は、目的に応じた方法を選ぶことです。目標の達成度を知りたいのか、プロジェクトの意味や機能を知りたいのか。知りたいことによってアプローチが変わってくる。また、現状を知りたいのか、変化を知りたいのか、何かと何かの関連性を知りたいのか、それによって、どの時点でどの情報を集めておくべきなのか、どういう分析をすべきなのかが変わってきます。

あとは、評価のための情報を提供する人は誰なのかです。同じプロジェクトを評価するにしても、どういう立場の人が評価をするのか、その情報を誰が提供するのかによって出てくるものが違います。たとえば、ぐるぐるミックスは、スタッフがどうだったのか、子どもがどうだったのか、ゲストがどうだったのか、(直接関わっているわけではないけれども)子どもの親御さんがどう感じているのか、というふうに。いろんな人が直接的、間接的に関わっているので、誰からのどういった側面の情報を得たいのかも考慮する必要があります。

実践としての評価

評価というと、まず軸や尺度など評価のための道具が事前にある、それを現象やプロジェクトにあてはめて測れば結果が出てくるというアプローチが主流だと思えます。でも、本当にそれは正しいのかと、フィールドワークをやっていると思います。

というのは、プロジェクトに入ってしまったときは、そこが何を大切にしているのかも分からないし、往々

にして、現場の人も分かっていないことが多いです。一緒に評価のための記録をしていくプロセスで、話し合ったりしていくときに、「これが軸だよ」というものが見えてくるのが、よくあると思うんです。そう考えてみると、評価の軸や尺度という道具と、結果は、同時に生成されるんじゃないかと思うことがあります。要は、軸や尺度を生み出して、精緻化していくプロセス自体も評価と言えるんじゃないかということです。

「実践に対する評価」と「実践としての評価」があると思うんです。「実践に対する評価」は、評価者が、その実践を俯瞰し、影響を与えないように注意して、評価を行う。「実践としての評価」は、評価者が実践に影響を与えざるを得ないことを、むしろ利用して、実践をよりよくしていく。評価者が実践に全く影響を与えないことがそもそも不可能なんじゃないかと思うわけです。

たとえば、インタビューにしても、客観的な評価をしたいと思っている人は、インタビュー＝情報提供者が考えていることを言葉というメディアでそのままアウトプットしてくれることを願っているのかもしれない。けれども、そこに「この人(評価者)」がいること、それで会話が起きていることで、情報提供者はインタビューが始まる前は思ってもいなかったようなことを、会話のなかで「あっ」と思いついて言うかもしれない。そうすると、インタビューをすることで、その人の考えや価値観に影響を与えずにはいられないわけです。

ということ、逆に利用しちゃうのはいいんじゃないかと思っています。(影響を)与えざるを得ないことを利用して、その人の実践に対する考えが深まればいいんじゃないかと。そういうインタビューを通して、実践がよりよくなっていく、実践者本人が、自分の実践について知っていく機会になる。

そういう「実践としての評価」を考えていくと、倫理の問題をどうしても考えざるを得ないと思うんです。杉万さんという研究者が「科学は言説空間を豊かにする営みであり、人間科学は当事者と研究者が協同的实践の中から知識を紡ぎ出す営みである」と言っています²。ここで、「当事者」というのが実践者で、「研

究者」というのが、評価という立場で加わる人だと読み換えると、インタビューも対話という協同実践だと思えます。そこから、知識を紡ぎだしていく営みだと捉えることができる。

続けて、「しかし、いかに、当事者が、その生の中に問題を抱え、苦悩していたとして、それが言説空間を豊かにすることによって解決されるのかどうか、それは個別的な事情に依存する。豊かな言説空間を紡ぐ協同的实践が、当事者の問題解決に有効な場合が多いのは事実であろう。しかし、同時に、当事者にとって、研究者との協同的实践などどうでもいい場合もある。また、研究者との協同的实践など百害あって一利なしという場合もあるであろう」と書いてありますが、(現場で) そうだと思えることがたびたびあります。

先日、女川のプロジェクトのモニタリングに行ってきました。(東日本大震災の)津波で壊滅的な被害を受けたところで「迎え火」をやろうというもの。そこに住んでいた人たちがお盆の時期に集まって、そこでたき火をする。何も無い、更地になっているようなところなんですけど、そこにぼつぼつとたき火が点在するようなイベントでした。

すごく記録体制が充実していたんです。いたるところにカメラをもった人がいました。記録も大事なんだけれども、静かに火を囲みたい人たちにカメラを向けるのは、デリケートなことだと思うんです。「家族写真を撮らせてください」とは言えないと私は思ったんです。

でも、震災があったことと、かつての自分の家の区画が分かるのも今年までだろう、と。そこに戻ってきて、たき火をやっている、その瞬間を記録しよう、伝えようとするからこそ、カメラを向けたのだと思うんです。ですが、それは、ある意味、すごく暴力的な面も含んでいると感じたんです。

そういうことも考えさせられる場面が、評価やアーカイブというものにはつきまってくるんじゃないかと思っています。

佐藤—— 評価の実践における現場との関わり方、そのフィードバックのあり方は、ここで議論してきたこ

2 杉万俊夫「人間科学における主観的言説の重要性」『集団力学』2009年。

と共通しているように思いました。プロジェクトのプロセスが大事であり、その、ある種閉じられた部分の価値を捉えるために現場に入って行く。それを価値化しようと思ったときに、「既に現場に入っている」という距離感をどう考えるのか。でも、距離をとらなかったからこそできたことがあって、それがすごく有効である。現場に入って実践をしている人こそ、それを感じていて、評価の一般論にあてはめていくと、どうしても、客観性ととの整合性がとれなくなる。でも、それが、ひとつの方法としては必要なんだろうな、と。この話が（アートプロジェクトと評価について）議論すると繰り返し、出てくる感じがします。

石幡—— 評価をして何が良かったのか、誰が得をしたのか。特に「ななちゃん」の評価では、コアメンバーが一番得をしたんじゃないかと思うわけです。自分たちの1年間のプロジェクトは何だったんだろうと一緒に考えたことで、もやもやしていたものが、かなり言語化され、整理された。

冊子というかたちでアウトプットをしましたが、周辺的に参加していた人たちに対する説明ということよりも、それをつくることで、自分たちの価値観みたいなものが評価のプロジェクトに関わったコアメンバー内で、言語化することができた。それぞれの次の活動に離れてはいったけれども、それを踏まえて次に行くというようなことになった。「ななちゃん」で大事にしてやっていた部分を自分のプロジェクトとしてやっていく、というふうに（新しい活動が）立ち上がっていった気がします。そういう意味でも、一般的に思われている評価とは、ちょっと違う、「実践としての評価」という側面があったかなと。

佐藤—— 「ぐるぐるミックス」のフィードバックの話で、いままでは事務的な振り返りしかなかったことが、価値の確認などを通して最終的にどうなるかを考え始めたときに「エピソードが大事だから、それを残さなければ」となっていったことは（現場に）変化を起こしていたと思うんです。

石幡—— そうですね。

佐藤—— 「個人として出会う場としての創作教室」

ということが見えてきたのは、評価という意味だけでなく「ぐるぐるミックス」に関わっている人が「それはなんですか」と言われたときに説明できる言葉をつくったぐらいになっていると思うんです。

石幡—— 外部に対する説明としての評価というだけじゃなくて、次の実践を、どういう指針に基づいてやっていくのかを日々考えている実践者たちが、考える道具を持つための評価だと、私は思っているんです。

こういうことを自分たちは大事にしてやっているんだと認識することでも実践は良くなるし、それを他の人に伝えるための言葉や概念を獲得することでも良くなる。次のプログラムデザインの指針のために、いろんな道具をもつための評価になればいいんじゃないかと。

関係者への説明責任を果たす意味では、報告書にまとめるなり、親御さんへのフィードバックや説明会なり、幼稚園に掲示して貼っていました。そういうところで、こういうコンセプトで、こういうことを大事にして、日々実践を行っていますということを出していくことも必要です。

でも、常に実践も大事で、自分たちの活動を良くしていくための、あるいはその価値を伝えていくための道具を、現場の人が持つことを願いながら、私は関わっていました。

そうなので、毎回フィードバックすることを大事にした。ただ漫然と現場にいるんじゃないくて、一緒にエピソードを拾っていくこと。その中から、次を考えるための材料をスタッフひとりひとりが見つけていくんじゃないかなと思ったので。じゃないと、私が見て「こうだよ」と言って、それだけになってしまう。

みんな、既に「こういうところが面白い」ということをもちながら関わっているんだけど、それがより共有できる現場になる。そういうことが大事だと思っていました。

佐藤—— 記録は、今も続いているんですか。

石幡—— どうなんだろう。最近は離れてしまって関わっていないんですが、メールを見ていると、いい感じで進んでいるなという感じがしています。レジュメも送られてくるので、そういう情報は追っています。

「個人として出会う」ということが明確になってくると同時に新しい課題も出てくるわけです。スタッフワー

クとして全体を見渡すことと、個人に寄り添うことが矛盾する場面があちこちで出てくる。

子どもが脱線しようとしたときに顕著なんですけれども、そこに寄り添いつつ、全体の流れも意識しなきゃいけない。そのことにスタッフたちが気づいて、どういうバランスで自分はやっていこうかと考え始めるフェーズがありました。たぶん、今はまた違う問題にぶちあたりながら、考えているんじゃないかなと思います。

佐藤—— でも、それを続けていくためには、現場にずっと物理的に寄り添っているわけにはいかないですよ。記録の取り方が変わっていくような方法を、日常業務の中にどう埋めこんでいくのか。スキルを渡していくみたいなことが必要なんですかね。

石幡—— そうですね。今の職場でやっているのがそれにあたるのかと思います。福祉施設で、スタッフが障害のある子どもたちと接していて、その日々の記録をとっていきます。マインドマップみたいに真ん中に子どもの名前が書いてあって、1人ずつ、1日1枚で、誰々とどんなことをした、どんな感じだったか、を記録していくことをやっているんです。スタッフが1人1色ペンを持って、その子について見たことを記録していく。

ただ、毎日やると飽きてきて、行き詰まってくる。情報も飽和してくるし、「この子はこういう感じだな」というのも見えてくる。スタッフもモチベーションが下がってくるし、マンネリ化してくる。

そこで、私が提案したのは、たくさん集まったものを抽象化する作業をやってみたらどうかと。ふだん、私がフィールドワークをやるときに、毎日の記録を、ある程度たまたら見返して、それを抽象化していました。何かしらの概念を作ってみるとか、傾向を見つけるとか。そういう方法を、福祉現場の記録にあてはめて提案したんです。

そうしたら、スタッフのほうでは、策で細かいものを渡して、大きい塊だけを取り出す作業だから、「渡し作業」と名づけてやりだしています。それでも、続けると、またマンネリ化してくるわけです。次は、雑多な情報を毎日書きこむんじゃなくて、子どもそれぞれに担当の職員がいるので、担当の職員が「今日はこの情報を集めよう」という軸を設定して、それについ

てみんなに書いてもらうことを提案しました。

そうしたら、それを「トピック立て」と彼らは名づけてやっているんです。それも、私が観察をしているときに、最初は全体的に注意を払って、雑多に、なんでも情報をかき集めることをやるんですが、興味がある程度絞れてくると、それについて選択的に情報を集めることをするんです。その枠組みをそのままあてはめて提案をしたんです。

そういうふうに調査の手法を提案すると、それが現場なりのやり方やネーミングが変わって、定着していく。「渡し作業」を通して「この子は、これが課題だから、こういう方針で支援したい」という方針が見えたり、「トピック立て」では「この子のいいところを歌にしたいから、みんな、この子について何か思っていることを書いてください」と呼びかけるようなことが、日々起きてきています。

その実践の場に合わせたかたちに（記録の手法が）変わって、そのやり方のバリエーションが派生していつている状況です。これは、業務内で記録がとられて、その記録が生かされていくようになった事例かと思えます。

佐藤—— 「ぐるぐるミックス」も、元から振り返りをやっていたけれど、そこに（評価の活動を通して）エピソードの記録やその見方の手法が埋め込まれていったかたちでしたか。

石幡—— そうですね。そういう振り返りになってから、私はほとんどやるのがなくなったんです。（振り返りで）一視点でしかなかったんです。その日あったことが、いろんな方向から蓄積されるようになっていって、そういう意味では記録の質は上がったんじゃないかと思います。豊かさというか。

「評価」という言葉

佐藤—— 前半話を伺って、具体的に使えそうだと思いますでしたか。

参加者 A—— そうですね。でも、評価って言葉はネガティブな印象があるじゃないですか。現場でどう使っているのか、と。

石幡—— アサヒでは「検証」と言っていますね。

佐藤—— アサヒ・アート・フェスティバルは5～6年前ぐらいから、評価を入れていて、2年目ぐらいに、ものすごい量のアンケートをやって、報告書をつくった。けれど、すごく現場の評判が悪くて、その後はピアモニタリングという方法をとっている。プロジェクトをやっている人同士が、課題とか問題点を共有し合う場をつくるという方法をとってますね³。

そういうピアモニタリングという手法を、アサヒ・アート・フェスティバルは導入している。「フラットであること」が重要視されていて、全員が実行委員になれて、そこから検証チームをつくって、現場に見に行くと、最後の報告会で報告をし、みんなでディスカッションをする方式をとっている。それを検証というネーミングでやっている。あの方法は有効だと思います。

石幡—— そうですね。

参加者 B—— それは、評価者がいるのではなくて、みんなが同じようなペースで話し合うことだと思うのですが、記録として残していかなければ意味がないんじゃないかとも思いました。次に生かす評価にするとしたら。

石幡——（アサヒでは）報告書もつくります。現場からの自己評価のシートにモニタリングの担当者が現場でヒアリングをしたことや、「もっとこうしたいんじゃないか」みたいな意見も。会期が終わった後に、検証の会が行われるんですけど、そこで話されたことも全部報告書に載ってきます。

佐藤—— 明確に外に説明をしたり、どういう価値があったとはっきり言うような方法はあえて取らない。というか、そこはあまり重要視していないんじゃないかなと。むしろ、そこを重要視した瞬間に、評価とい

う言葉が近づいてくる感じがします。現場から離れた視点で自分たちの価値を評価されることに対する違和感みたいなものが（評価という言葉のネガティブな印象の）前提にある。もっとプロジェクトをよりよくやっていくため、問題解決をするためのミーティングが強いような気がします。

でも、その方法をとったときに、先ほどの質問にあった「関係者だけじゃなく、どう共有するか」ということが、ひとつ越えなきゃいけない重要な壁になってくるのかとは思っています。

昨日、ちょうど複数年度の事業実施をほぼ完了したプロジェクトのディレクターの方と、そのプロジェクトの評価について議論をしていたのですが、そのときに（プロジェクトの終了年度なので）プロジェクトをよりよくしていくための評価をできなくなっているから、純粋にプロジェクトは、なんだったのかを考えないといけない、という話になりました。

そのなかで、ディレクターの方は、プロジェクトが「面白い」ということを共有していくことに限界を感じていると。そうすると、とにかく、場をつくって、参加してもらって、「面白い」と思ってもらうことでしか広げられない。結局、みんなを内輪にしていくしかない。

究極的に、そこに参加して「面白い」と思わなくても、それは「活動として重要だよ」と思ってもらうことも、すごく重要なスタンスとしてあるじゃないですか。課題を共有して、自分たちの活動をブラッシュアップしていくのは、それを共有できる人とはできるけれど、その課題や成果も含めて、そこにいない人たちに伝える方法を編み出していけないと、活動にすごく限界を感じる部分があるのかなと。評価のあり方として、実践にインパクトを与える方法をとりつつも、そこで見えてきたものを外の人に伝わるかたちで発信をしていくことをできたときに初めて、それが、今までやっていた評価とは違うオルタナティブな方法として機能してくるのかなと思いました。

石幡—— それは評論みたいな視点とは違うんですか。たとえば、アートという文脈で、このプロジェクトがどういうオリジナリティーをもっていて、社会に対

してどういう新しい価値を提示しているのか。そういう観点から、プロジェクト全体を評論することができるじゃないですか。そのプロジェクトに興味があるわけじゃなくても、ある文脈に興味がある人が、その文脈から入ってきて、プロジェクトを知ってもらえる。文脈というのは、「アート」だけじゃなくて、「地域」とか他にもいろんな文脈がある。ぶかぶか浮いている個々のプロジェクトが、そういう文脈に対していかりを下ろすような作業。そうすると、その文脈を共有している、プロジェクト外の人たちとの接点が出てくる気がします。

評価者の役割

参加者 C—— 今回の話を聞いて重要だと思ったのは、チーム内での振り返りの機会はかなり重要じゃないかなと。ある現象に対して、どういう手法をとっていくのかは、内部に入ってみないと分からない。現象の不安定さに対応して、どういう手法をとるのかを反省する機会を常にもたないといけない。

あと、チームには、いろいろな人がいると思うんですけど、それによって言語ってかなり違うだろうと。その内部の言語を、どう調整していくか。

そして、外部との関係の中で、外部に発信する言語をどうしていくのかも常に調整が必要になる。そういう、バランス調整機関みたいなものをチームの中にもっておかないといけないのかなと思いました。

佐藤—— そういう意味で石幡さんが「実践としての評価」として、そういう役目として、現場に入っていたのかなと。評価という仕組みが入ったというよりも、それを実態化する人が入ったことによって、「その人と一緒に何をやるか」とミーティングをする。そういう場で、自然と評価のモードで話をするようになる。それで現場の現象が変わったということだと思うんですけど、それが重要だったのではと。

石幡—— 役目って大事ですね。実践者は、どうしても目の前の課題で手一杯で、振り返ったり意味づけたりする余裕がなくなるんですよ。両方をひとり二役

でやろうとするとけっこうキツイ。だから、いろんな役割の人がいるチームの中に、評価的な視点を持った人がいるというのが、無理なくバランスよくできる秘訣だと思います。その人が評価を一手に引き受けるということではなくて、何かと評価の視点から発言する人、みたいなのがいることで、「そういう視点もあるな」と思ってもらえる、というか。

私は、仕組み＝ツール＋ルール＋ロールだと考えていて、ロールというのが役目のことです。プロジェクト評価に関する議論って、どういう指標で評価するかというツールの話だけになりがちですが、それを現場に埋め込んでいくためには、ルールとロールに関する議論ももっとされてよいのではないかと思います。

³ 詳しくは、「アートプロジェクトの評価：ピア・モニタリング編」『評価ゼミ レクチャーノート』公益財団法人東京都歴史文化財団、2011年。

profile

石幡 愛

NPO 法人クリエイティブサポートレッツ
東京大学大学院教育学研究科

1984 年生まれ。様々なアートプロジェクトや地域教育プロジェクトに関わり、心理学の調査法を活かしたプロジェクト評価を行っている。特に、実践共同体の暗黙の文化・規範・作法が人々の相互作用によって構築・解体されるプロセスに関心があり、そういった部分を浮き彫りにするアプローチを模索している。

参考文献・ウェブサイト

石幡愛「コラム【第5回】プロジェクト評価の1、2、3」『アーティスト×子ども』

「第1回 評価とは何か」2011年10月11日。

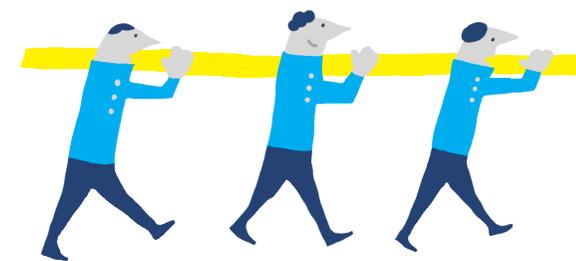
< <http://artists-children.net/column/2011/10/512311.html> >

「第2回「理想の評価」と「総括的评价」に重点を置いた評価」2012年1月22日。

< <http://artists-children.net/column/2012/01/123-2.html> >

「第3回「状況に埋めこまれた評価」に重点を置いた評価」2012年5月1日。

< <http://artists-children.net/column/2012/05/71233.html> >



Topic5

プロジェクトのインパクト

ロジックモデル、インパクトのリスク

Guest: 大澤 寅雄

ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室/文化生態観察

2013年2月9日(土) 16:00 ~ 18:30
東京文化発信プロジェクト ROOM302

大澤—— 大澤寅雄と申します。ニッセイ基礎研究所というところで、文化政策やアートマネジメントの調査研究をしています。今回は「文化生態観察」という肩書きもつけていただきましたが、私は常々生態系として文化を見たいと思っています。

私は、世の中と文化は関わり合い、アート・文化が社会に対して影響を及ぼし、社会からアート・文化にも影響が及んでいるだろうと考えています。生態系のような有機的な環境があるというまなざしで文化を見たいなど常々思っています。

今日は「プロジェクトのインパクト」というお題をいただきました。最初は文化政策的なものから、広い意味でのインパクトの可視化できる事例をよもやま話的にしたいと思います。

クリエイティブシティ・ヨコハマ

クリエイティブシティ、創造都市。今も横浜は、がんばっています。ただ、それも(始まってから)多少時間が経っているからこそ、インパクトを少し可視化できる部分もあるのではないかと。

クリエイティブシティは、2003～04年頃から横浜市の施策として始まったものです。

BankART Studio NYK、ヨコハマ創造都市センター(前・BankART 1929 Yokohama、旧・第一銀行)、急な坂スタジオ(旧・老松会館)、東京藝術大学大学院映像研究科(前・BankART 1929 馬車道、旧・富士銀行)などの大規模なリノベーションによる文化施設は、横浜の創造都市政策の目玉としてスタートからありました。多くの人は、横浜の創造都市政策という、まずこうした建物の存在を知っているのではないかと思います。

開港博 Y150

もうひとつ(クリエイティブシティの取り組みとして)知っているとしたら「Y150」ですね。この開港博 Y150 については、いろんな評価があります。たとえば Y150 の経済波及効果はいくらだったのかというところが話題にのぼりました。いわゆる「インパクト」としては見やすい評価でもあると思います。

黄金町バザール

他にもクリエイティブシティ・ヨコハマのインパクト

としてぜひ紹介したいのは、黄金町です。みなさんも「黄金町バザール」をご存知だと思います。

現在、京急線の高架下にスタジオやアトリエ、おしゃれなショップが並んでいますが、かつてこのエリアは、薄暗くなってくると、どこからとなく夜の仕事のお姉さんたちが立ち始めるような違法飲食店街、要するに売春宿の集積地帯でした。

これも、ひとつのインパクトを可視化していると思います。

寿町

もうひとつは寿町です。簡易宿泊所が集積している、いわゆるドヤ街と呼ばれている日雇い労働者たちが集まっているエリアです。そこに、このクリエイティブシティの政策の一環として、そのエリアにアーティストが関わることで、普通の人は泊まりにくいような簡易宿泊施設をリノベーションしてきれいにする。あるいは、アーティストのスタジオのように作品制作をする若いアーティストがいる。そのことで、なんとなく若い人や外国人のバックパッカーも入れるエリアになってきた。

僕は昨日と一昨日、こうした寿町のホテルに泊っていました。1泊 3,000 円ぐらいで、朝食のパン付きでした。そこでは日本に旅行中の若い女子や日雇い労働だと思われるおじいちゃんと同じ場所で普通に朝食を食べている。その風景を見て、かつての寿町には泊まったことはないから分からないのですが、きっと大きく変わったのだらうなと思いました。

求心力のある磁場が形成された

横浜の創造都市政策を地図で見ると、いろんなゾーンに、いろんな施設や NPO があることが分かります。それが創造都市政策によって集積された。一種の求心力がある磁場が形成されたという創造都市政策の一端が(地図から)見えると思います。

横浜の創造都市政策は他にもさまざまなことがあります。佐藤さんが印象に残っていることはあります。

佐藤—— アーツコミッション・ヨコハマが展開しているクリエイターのための事務所支援プログラム「芸術不動産」ですね。関内のあたりにも数多くありますよね。

大澤—— デザイナー、クリエイター、アーティストたちの集積をはかって、年1回、そういう人たちが交流するための「関内外 OPEN」もやっています。横浜は東京に比べると比較的歩けるサイズなので、そういうところを渡り歩いて楽しめますね。



横浜創造都市マップ

徳島県神山町

次に紹介したいのは、徳島県神山町です。私が神山を知ったのは2年前ぐらいでしたが、今、神山は毎日視察に駆けつけなければならないほど、注目を浴びています。

徳島市内から 40～50 分のところに、神山町(徳島県名西郡)という町がある。人口は 6300 人ほど。高齢化率は 46% に達する山間部の過疎の町だ。ところが、今年になって、静かな町に異変が起きた。転入者が転出者を上回ったのだ。しかも、神山町に拠点を設ける企業も増えている。

実は、その背景には神山町に拠点を置く NPO 法人グリーンバレーの存在がある。彼らが生み出す場の雰囲気がクリエイティブな外部の人材を呼び寄せ、その人材が新たな場を作るという好循環を生み出した¹。

1 日経ビジネス ONLINE「奇跡の NPO、グリーンバレーの創造的軌跡」
< <http://business.nikkeibp.co.jp/article/report/20120705/234176/> >

本当に山間の過疎の町です。この土地柄で、転入者が転出者を上回った。すごいことです。自然増減で言うと減っているのだけでも、社会増減は上回ったという。神山町に拠点を設ける企業も増えていると。それを仕掛けているのが「NPO 法人グリーンバレー」というところです。

神山アーティスト・イン・レジデンス

毎年8月から3ヶ月間、海外からのアーティスト2名と、国内のアーティスト1名を招聘する「神山アーティスト・イン・レジデンス(KAIR)」を1999年度から行っています。たとえば、作品が神社にされたり、かつての芝居小屋に美術作品が展示されたり、山中カメラという現代盆踊り作家がレジデンスをして「神山スダチ音頭」をつくっています。

これを仕掛けているのは NPO 法人グリーンバレーの理事長の大南信也さん。この方が全てと言ってもいいかもしれません。本当に気のいい田舎のおじさん、この神山町に籍を置いている小さな土木建設業の社長さんです。会って話すると、本当に頭いい、人柄がいい気さくな方です。

「どうして建設業の社長さんが、アーティスト・イン・レジデンスを始めたり、NPO を始めたりすることになったのか」と聞いたら、「この先、日本の田舎は工場を誘致したり、コンクリートで自然を固めたりしたら続かないよ」と言う。とても先見性のある方です。

この方は「せかいのかみやま」ということを標榜されている。みんなでアーティストと食事をしたり、アーティストが神山町で木工技術を持つ方から制作を教わったり、アーティストが子どもたちとワークショップをやったり…。地域の人とアーティストが近くて密接な関係であることが特徴的です。

神山サテライトオフィス

インパクトはこれだけでなく、小さな IT 企業が神山に事務所を設けていると「神山サテライトオフィス

という活動も話題になっています。これも仕掛けたのは大南さん。町内のどこでも Wi-Fi を使えるように公共投資を町に提案し、それが実現できた。古民家を改装し、IT 企業が生活の場所と仕事の作業場を、とても近い位置でできるようにした。

今は、大きなサーバーを企業内にドーンと置くのではなく、クラウドにアクセスできればどこでも仕事ができるという IT の仕事のインフラは整っている。そうすると、普段の生活や仕事の環境もできるだけリラックスできるのであれば、別に東京でなくともいいと。

また、面白いのが「農下村塾」。学習塾のない町です。そこで子どもたちに勉強を教える人たちが来ています。

人口を健全な状態に維持する

つまり、NPO 法人グリーンバレーは、人口を健全な状態に維持することを仕掛けている。単に人口を増やすということよりも、健全なバランスの人口構成を維持できれば、この町は持続可能だと、大南さんは言っている。仮に人口が減り続けたとしても、確実に小学校の各学年1クラスが成立する人口構成さえ整っていれば、この町は持続可能なんだと。そのためには子どもを持つ夫婦が毎年5組ずつ転入してくれば、必ずこの町は持続可能だと。先を予測して、何をすべきかを考えている。

しかも、クリエイティブな人に来てほしいと。クリエイティブな人は、クリエイティブな人を呼んでくるはずだからと。ここがすごい。

クリエイティブな人材はクリエイティブな人材を呼んでくる。だから、まずアーティスト・イン・レジデンスを始めたことが、正解だったと大南さんは言います。

僕も実際、数年前に神山に引っ越して来た夫婦にインタビューをして「そこに窓が開かれている感じがしました」という言葉が、とても印象的でした。アーティスト・イン・レジデンスがあることで、「この町は、よそから来ても受け入れてくれるんだな」という印象を持った。それで神山に移り住んだという話が、非常に

印象深かったです。これも転入者が転出者を上回るようになったという、ひとつのインパクトが目に見える事例だと思います。

北京 草場地芸術区

最後の事例は、北京の草場地(ツアオチャンディ)芸術区です。北京には 798 芸術区という相当大きな芸術村があります。そこは北京の観光地化もしているのですが、最近、この草場地(ツアオチャンディ)が注目を浴びています。行ってみると、本当にびっくりするぐらい大きい。

2002 年から、広大な敷地にスタジオ、ギャラリー、アトリエが集積するようになりました。ひとつの区画がすごく大きい。



草場地芸術区の看板

看板群を見てみると、いろんなスタジオ、ギャラリー、アトリエの名前が書いてあります。ひとつひとつのアトリエが大きな石垣壁に囲まれていて、その石垣の1つの区画が、もう相当な大きさで、スタジオとかアトリエに入るのに、守衛さんが重くて大きな鉄の扉を開けてくれるわけです。

三影堂

その中でも「三影堂(Three Shadows Gallery)」という機関を訪ねました。ロンロンとインリという2人の写真家のカップルがギャラリーとして使っています。

とにかく、敷地は広大です。



三影堂内部

写真のようなギャラリーが、3つ、4つある。写真のギャラリーで、こんなに広さが必要なのかと驚くぐらいです。実際に展覧会では、相当大きなスクリーンに写真をプリントする。そういう機材も置いているそうです。

Platform China

もう1カ所、訪ねたのは Platform China という、ギャラリーとアーティスト用のレジデンスも運営しているという機関です。三影堂と同じように広大な敷地にスタジオとギャラリーがあります。

ここを運営している方に話を聞いたのですが、中国は文化政策としての助成金や補助金は、まずないと言っていい。中国、北京はアートマーケットがとても活況で、その収入からスタジオの運営を行っている。別に営利でやっているわけではないと言っていましたが、また、スタッフは15人くらいと言っていたと思います。

これだけの建物の規模とスタッフの体制を聞くと、それをアートマーケットからの収入で運営しているということは、日本では東京でさえも、あり得ないと思います。北京の経済成長のすごさに圧倒されました。

長い時間をかけて「慣れる」

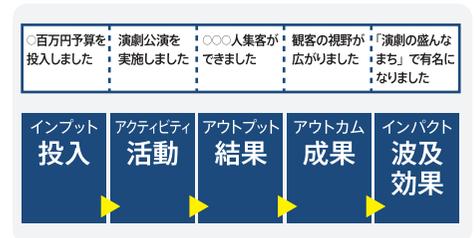
インパクトという意味では、草場地芸術区は、10年前からこういう芸術村になりはじめました。それ以前は単なる村だった。土地の多くはリンゴ畑だったそうです。

案内してくれた運転手さんの話が面白かったんです。その運転手さんは1989年にここへ引っ越してきて、2002年頃から芸術村になってきた。次々と村にアーティストが移り住んでくることを、村の人はどう受け入れたのか。それとも、受け入れなかったのかと聞きました。そしたら、「慣れました」と(笑) その「慣れた」という言葉が、しっくりくるのだろうかと思いました。

その「慣れる」ということも、1つのインパクトなのではないかと。インパクトという何か劇的なものを想像してしまう。でも、長い時間をかけて「慣れた」ということが、1つのインパクトのあらわれ方としてあるのだらうと思います。

ロジックモデルと論理的な因果関係

インパクトという言葉、評価の際に考えるときには、ロジックモデルという理論があります。



このような流れをロジックモデルというふうに、私は理解しています。文科省のウェブサイトでも「ロジックモデルとは、ある施策がその目的に達成するに至るまでの論理的因果関係を明示したもの」と紹介されています。ここに「論理的な因果関係」と書いてありますが、実際のところ、僕はインパクトという最後の部分は、本当に因果関係を説明しきれぬかは疑問が

あります。

簡単におさらいしておく、最初のインプット(投入)のレイヤーは、その活動にどのくらいの資源(お金、人、時間、場所など)を投入するか、という予算や組織体制、実施期間、労働力、施設・設備があります。

アクティビティ(活動)は、活動そのもの、あるいは活動に向けたプロセスです。制作活動や広報活動、公演や作品なども、このアクティビティ、あるいはプロセスに組みこんだ評価対象だと思います

結果(アウトプット)。これが従来の行政評価では、常につきまとう評価ですね。その活動で、言い換えれば、その資源の投入によって、どのくらいの人やお金が動くのか。「入場者数は何人か」「批評、メディアにどれだけ掲載されたか」は、行政に説明するときに常に言われることですね。いわゆる評価と言ったときに、ここが相当大きな割合を占めるような気がします。

でも、アウトプットに至るまでは、インプットやアクティビティも評価のひとつになります。アウトプットはインプットがあつてのアウトプットなわけで、インプットが小さければ、アウトプットも小さくて当たり前じゃないかということもあるわけです。

次にアウトカム。僕は評価を考える上で、ここを見逃して評価をすることはできないと思っています。その活動が本質的に何を目的として、何を期待するのかということです。

多くの場合、アートに関わっている人は、その活動や作品の卓越性、表現手法が先駆的であること、より新しい手法を確立したい、といった、より高い質を追求していると思います。マネジメント的なことでは、観客や参加者の層を広げたい、アーティストやスタッフのキャリアをステップアップしたい、といったことをひとつの成果として求めていく。

非営利でアートプロジェクトをやる以上、そこを目的として、それを実現したいと思う。その場合、「お客さんを何人集めるか」ということは、必ずしも本質的な目的にはならないと僕は思います。

インパクトの諸相

最後に、その波及効果、インパクトです。長い目で見て、その活動が世の中にどんな影響を与えるのか。これは直接的に影響を与えようと、間接的に影響を与えようと、因果関係が証明できないことも含めて、インパクトを捉えたほうがいいのではないかと考えています。

本質的な部分でのインパクトを言うと、例えば芸術表現の革新があります。ある表現が後々の表現を変えたということです。デュシャンが「泉」をつくったことで、その後の芸術表現を一切変えてしまった。ジョン・ケージの「4分33秒」がその後の音楽を変えた。そういうインパクトです。

その時点では、インパクトは分からない。でも、長い目でみると、そうだったと言えるようになる。

そういうインパクトもあれば、あるアートプロジェクトをやったことで、地域住民の誇りが醸成されたということもあります。シビックプライドという言い方もありますが。神山町では、地域の人たちが、「余所の人から神山は面白いと言われる」「そう言われるとやっぱりうれしくなるよね」という話を聞きました。それは確実に神山アーティスト・イン・レジデンスのインパクトだと思います。

定住・交流人口の増加もそうですね。神山でも言えば、北京の草場地にしても、クリエイティブシティ・ヨコハマにしてもそうですね。

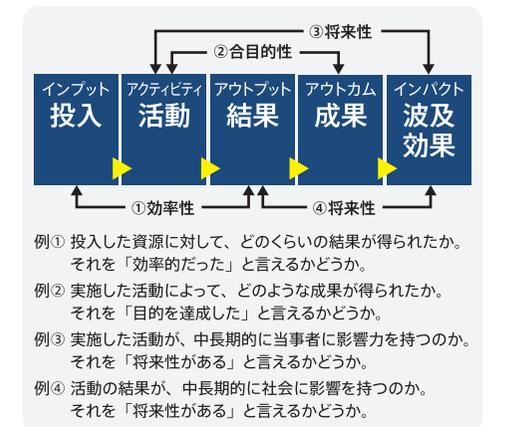
また排除しない地域社会の形成ですね。ソーシャルインクルージョンという言い方もしますが、寿町のアートプロジェクトは、そういうインパクトとして起きるといいのではないかと外からは見えます。

よく言われるインパクトが経済波及効果ですね。「越後妻有アトリエンナーレでは、何億の経済波及効果があげた」といった話は、常に言われるわけです。ただ、経済波及効果の測定の仕組みを見てみると「波及」なんですね。たとえば「15億の経済波及効果」という報道に接するとき、何もなかったところから15億は生まれなわけです。10億の事業費をアートプロジェクトに投資したら、15億の経済効果が生まれた。1.5

の生産誘発係数があったと言える。ただ15億という数字が1人歩きすると、まるで0から15が生まれたかのように聞こえてしまう。そんなことはないわけです。

ロジックモデルから評価を組み立てる

5つの評価のレイヤー、ロジックモデルを見たときに、インパクトの測定は、経済波及効果の例のように、一言で「15億の波及効果」というだけでは、高いのか低いのか、実際のところはよく分からない。私が考えるのは、この5つのレイヤーから、たとえば「投入(インプット)に対して結果(アウトプット)」が効率的だったのか、「活動(アクティビティ)に対して成果(アウトカム)」が合目的だったのか、といった複数のレイヤーを見比べてときに、初めて評価が可能になると思うわけです。



例えば、「投入した人的な資源に対して、これだけのお客さんが来た」と組み立てる。そうすることで、それが効率的かどうかを考えるとすることができます。

あるいは、実施した活動(アクティビティ)がどんな成果を得られたかと考える。成果そのものが良かったかどうかではなく、「この活動によってこういう成果が得られた」という2つのレイヤーを照らし合わせる。それを目的が達成したと言えるかどうか。「この活動は表現の先駆性をとにかく高めたかった。それをアピールしたかった」という活動が、単に「多くのお客

さんが来た」という結果と照らし合わせると「え？ そうだったの？」という話ですよね。「だったら、最初の目的と実際の成果は違ってるんじゃないの？」という事は起こり得るわけです。

あるいは将来性という考え方ですね。その結果（アウトプット）によるインパクト、あるいは活動（アクティビティ）によるインパクト。この2つを照らし合わせたときに、中長期的に当事者がそれでステップアップできるのか。あるいは社会に影響力を与えるのかどうか、この2つのレイヤーを見比べたときに評価をすることが、少し立体的に見えてくる。インパクトだけを切り取って、それが高いのか低いのかというよりは、その活動が続いてきた結果と照らし合わせないといけない。

たとえば、神山の例で言うと「転出人口より転入人口が増えた」ということが、多いか少ないかは、今まで、どれくらいその活動を続けてきたことによって、「まだ増えない」「変化の兆しがあった」「やっとならなくなった」ということと照らし合わせてみないかぎり、将来性は見えてこないわけです。

インパクトのリスク

インパクトについて語っておきたいこととして、リスクがあります。インパクトというと「経済波及効果こんなにあった」、「観光客がこれだけ増えた」のように、あたかもそれこそが成功かのように見えます。

しかし、インパクトは本来的な目的ではない。何を成果（アウトカム）とするかの、本来プロジェクトの目的なわけです。結果として「こんなところにインパクトが現れました」とは言えるけれど、それが目的になってしまうと、目的と手段が変わってしまう。経済波及効果を生むためにアートプロジェクトをやっている、とすりかわってしまう。インパクトを重視しすぎるとそういうことが起きてしまいます。

また、先ほどの黄金町バザールで売春宿の町だったところが、きれいになったと話をしました。地域の人たちは、それで安心して暮らせるようになった。これはひとつのインパクト、あるいはアウトカムかもしれ

ません。けれども、そこにいた夜の仕事の女性たちは排除されたわけですね。その人たちは、その仕事を強制的にさせられていたという見方もできるわけで、そういう意味では二重の被害に遭っているという気もするわけです。

「ジェントリフィケーション」という言葉があります。スラム街にアーティストが入り、そこをスタジオ化したりと、ギャラリー化したりする。そうすると、そこが少しずつ高級化して、土地の価格が上がったりする。おしゃれなギャラリーやショップの経営者が（不動産を）買い取り、1階部分のギャラリーは残るけれども、2階のアーティストのスタジオや生活空間が、家賃が高くなってしまい、出ていけなくなるといける。あるいは、そこに暮らしていた低所得者層の人たちが排除されるようになってしまった。

そういうことが「ジェントリフィケーション」と言われるわけですが、インパクトと言ったときに、影にこういうリスクはあるということも、私は認知しておく必要があると思っています。

「インパクト」の必要条件

いくつか事例を見てみると、インパクトには3つほどの必要条件があるように思います。ひとつ目は、インパクトが顕在化するためには、相応の時間が必要だと分かります。今年事業を行って、「今年のインパクトはどうでしたか」という都合のいいものではない。インパクトと言うかぎりは、相応の時間の経過がないことには顕在化はしないと私は思います。

2つ目は、もし、即効的で大きなインパクトを求めるとすれば、相応の大きな投資が必要になる。越後妻有アートトリエンナーレは、あれだけの投資をすれば、経済波及効果は大きな数字になります。でも、神山のような場合や数多くの小さなアートプロジェクトは、「20年間やり続けて、ようやく変わった」「やっとならなくなった」というくらいの時間の長さが必要になると思います。

3つ目は、インパクトを求める以上、往々にして予

測不可能で偶発的な有機的な連携や連鎖を、その組織や活動は許容しなければいけない。言い換えると、閉じられた組織で閉じられた活動をやっているかぎり、インパクトは起きようがない。たとえば、固く厚い壁に閉ざされた美術館の中で活動している以上、社会的なインパクトは起きようがない。プロジェクトが開かれていることによって、有機的な連鎖が起きる。「え？ そんな人とそんなことになっちゃったの？」みたいな予測不能な出会いや連鎖が、どんどん起きて、それがあつた種のインパクトを呼びこむ要素になるという気がしております。

佐藤—— ありがとうございます。インパクトの話をするときに、やはり時間や規模を考えていくのは大事だなと感じました。大澤さんの言うように、因果関係が取れないようなレベルでの成果を考えたときに、長い時間や、そこまで考えておく必要があるのかなと。

北京の例で「慣れた」という話がありましたが、インパクトが本当に実現されたときは、それがすぐ日常化している場合がある。それはさまざまな偶発的な要因や目的と合致した事柄が達成されていった結果だと思います。でも、10年後にそのインパクトを見ようとしたときに、その前段に何があったのかが見れないと駄目なのだろうと。そうすると、ロジックモデルにあった段階（レイヤー）で、時間的に区切りながら見ていく作業は重要になってくるのだと思いました。

写真の町・東川町

大澤—— そうです。きょうの配布資料に、北海道旭川市東川町の例があります²。東川は写真の町として「写真の町条例」をつくり、毎年、国際写真フェスティバルや「写真甲子園」として全国から高校の写真部を集めた全国大会をやっているところです。

そこでもいろいろと話を聞いてきました。それを事業評価の「インプット、アクティビティ、アウトプット、アウトカム、インパクト」という5つの階層に整理しました。ここも20年ぐらいやっていますが、「何年から何年はこうだった」とは、なかなか言いにくい。話

で聞いた、フレーズやキーワードを拾っていきました。こんなにきれいに整理したのは、僕が解釈してやっていることなので恣意的といえば恣意的です。でも、東川町の職員さんや関係者には、おそらく「ああ、こうだった」と納得してもらえそうです。

最初は事業を予算化するために、条例化しました。そのときにはインプットしかないわけです。実施すると、多少お客さんは来るのでアウトプットとして「何人来た」ということは言えるようになる。

また、当初、国際写真展の運営は民間のイベント制作会社へ委託していたそうです。それが徐々にボランティアの参加が増える、町の職員が自発的にそこに関わるようになることが、成長段階で起きてきた。住民の参加意識や町職員と町民との距離が少し縮まってきた。

「写真甲子園」が始まったのが、状況が変わったきっかけだったという話もありました。そこでアウトプットが少し変わったわけですね。アクティビティが変わったことで、アウトプットも変わってきた。マスメディアも紹介を始めて、ようやく、15年ぐらいいつたときほど町民の人たちの意識が変わってきたね」となる。

「なんで写真の町なの？」という町民の意識から、「私の町は写真の町です」と言えるようになってきた。町民が「どこに住んでいますか」と町の外で聞かれたとき、「写真の町の東川です」と言えるようになってきた。そういうことが、ようやく実現されてきて、最近になって「移住者が増えてきた」という話が出てきた。あるいは「写真の町」ということが知れ渡ってきて、東川町のブランドになってきている。町の農産物のパッケージに農家の人の写真を貼って販売するようになる。そういうブランディングにも寄与しているという話になってきています。

インパクトのイメージ

佐藤—— インパクトと言ったときには「この事業をやっただけでいい」というよりも、「こうなったらいいな」くらいの大きなイメージをもつ必要があるのかと思います。

2 資料として「図：文化・芸術による成果や効果の発展イメージ（写真の町・東川町をモデルとして）」（『地域における文化・芸術活動の行政効果』文化・芸術を活用した地域活性化に関する調査研究）地域創造、2012年、19-20頁）を配布した。報告書は、〈<http://www.jafra.or.jp/j/library/investigation/22-23/index.php>〉よりダウンロード可。

す。評価のサイクルの中でも腐っていくという過程は絶対に見過ごしてはいけない。たとえば失敗や予測していなかった出来事、トラブルはサイクルの中で必ず肥料になるはずなので。

インパクトを記述する

佐藤—— この本（『文化による復興』）で書かれているのは、アリオスという場所があり、実施してきた活動があり、そこから自分たちの何らかの活動を始めた人たちのストーリーが描かれている。アリオスという施設の本なのだけど、外の活動というか、そこから生まれてきた活動が書かれている。

大澤—— インタビューでは、ひとりひとりの個人史みたいなものを長々と語ってもらいました。

佐藤—— これまでも、それぞれの実践の成果を外に伝える言葉をどう紡いでいくのか、それをどう積み上げて、表現をしていくのか、ということは何度も課題として挙がってきました。データ処理をし、グラフをつくることもあるけれど、物語のように出来事をピックアップして記述を積み上げていくというも方法としては必要なかもしれないという話もありました。

大澤—— データも、僕はそういうふうに見られるといいなと思っています。たとえば、アンケート調査からグラフをつくります。たとえば、回答者の属性や経年変化をクロス集計かけて、満足度を見るとする。そこから、何を読み取るかも、生態系のまなざしが、僕は必要だと思います。

「そうか、男性が劇場に来る比率がずっと減っていたけど、今年は増えたのか」「それは公演の演目が影響しているんだろうな」「このお客さんが、次も来てくれるとしたら、どういう企画が必要なのだろうか」と考えるのは、マーケティングと言ってしまうと、一言で終わるかもしれない。でも、生態系を見るように考えると、「この鳥は、なぜこの木に寄ってくるのだろう」「この実が好きなのか、あるいは、この花の色に反応しているのか」「この鳥が落とした糞が、新しい種を落としていったのか」と。そういうふうと考えられると、評価も楽しいかもしれないですね。

profile

大澤 寅雄

ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室／文化生態観察

1970年生まれ。(株)ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室准主任研究員、玉川大学・跡見学園女子大学非常勤講師、NPO法人アートNPOリンク事務局、NPO法人STスポット横浜監事。慶應義塾大学卒業後、劇場コンサルタントとして公共ホール・劇場の管理運営計画や開館準備業務に携わる。2003年文化庁新進芸術家海外留学制度により、アメリカ・シアトル近郊で劇場運営の研修を行う。帰国後、NPO法人STスポット横浜の理事および事務局長、東京大学文化資源学公開講座「市民社会再生」運営委員を経て現職。共著『これからのアートマネジメント“ソーシャル・シェア”への道』『文化からの復興 市民と震災といわきアリオスと』。



おわりに

アートプロジェクトのつかまえかた

「評価」のためのリサーチの設計と実践を行うためには、まず、設計のための十分な議論を重ねること。多様な関係者との議論を通して、評価やリサーチの目的や対象を確認し、手法を検討すること。「はじめに」でも触れたことですが、「おわりに」を書くにあたって、あえて、もう一度、本年度の講座から見えてきた重要な論点として記しておきたいと思います。

本書に収録されたゲストの実践は、評価とリサーチの設計のための議論を重ねるため、そしてそれを実践へ落としこむための視点や具体的な手法まで、多様な示唆を与えてくれました。ここでは、今後の議論を設計から、より実践へシフトしていく足がかりとして、3つの論点を提示することで本書を閉じたいと思います。

評価とマネジメントの適切な関係

本講座では評価を「プロジェクトを発展させる戦略的な手段」として位置づけ、議論を進めてきました。そのような態度で評価に接すると、プロジェクトの成果を振り返ることは、プロジェクトの目的や目標を確認することと、ほぼ同意義であることが明確になってきました。たとえば、トピック1の臼井隆志さんとの議論では、プロジェクトの目的や重視する価値、多様な関係者とその期待、組織の未来など、プロジェクトの運営状況について話をしながらも、評価というテーマを介することで、プロジェクトの「成果」を多彩な角度から確認する作業となりました。

いみじくも、非営利組織を「使命」に基づく組織として位置づけ、その成果重視のマネジメントを提唱したドラッカーは、組織の使命と成果を表裏一体のものとして扱っています¹。組織や事業の使命、目的、目標など、プロジェクトのマネジメントを行うための根本的な議論は、評価とリサーチの基本設計のための作業と同じといえるのかもしれませんが。評価をマネジメントサイクルの一部として切り離すのではなく、プロジェクトの根幹部分を議論する際に必要な視点として入れこんでいくことは、作業的にも現場へ落としこみやすくなるはずです。

しかし、その際には、トピック5の大澤さんが指摘した「インパクトのリスク」についても心に留めておく必要があります。マネジメントのミッションや目標、目的の達成へ議論を収斂させるだけでなく、長期的な視点で予想外の成果も拾い上げ、表現するための手段として評価を生かすことへ視野を開いておくことも、また、重要になってくるのだと思います。

記録＝共有の方法

記録を残していくことは、後々の検証や評価を行うためには必要な作業となります。多様な記録があること、その記録へアクセスする手段が開かれていることは、多様な人々がそれぞれの語り口で検証や評価ができるようになることへつながっていきます。

加えて、本年度の講座を通して、記録とその活用をプロジェクトの一部として同時に展開するという方法の可能性も見えてきました。たとえば、トピック2の北澤潤さんは、自らのプロジェ

1 たとえば、次の著作に詳しい。P・F・ドラッカー、G・J・スターン『非営利組織の成果重視マネジメント』ダイヤモンド社、2005年。

クトの手法として日誌やカードなど積極的な記録づくりを行っています。ただ、それは、いわゆる「記録」として行っていたのではなく、「もうひとつの日常をつくる」ためのツールとして機能させていたと言います。これはプロジェクトに関わる多様な人々との関係性を生み出すという、不可視なプロセスや行為を表現とするアートプロジェクトを可視化する重要な手段となっているようにも見えます。

また、トピック3の recip の吉澤さんと辻並さんが「船は種」プロジェクトで導入した「フネタネスコープ」（設計は remo のメンバーを含む）は、映像による記録ということだけでなく、「船種のつどい」を組み合わせることで、記録を介したコミュニケーションを誘発する仕掛けも加えていました。そこには、これまでのアートプロジェクトの記録では、なかなか可視化されてこなかった、プロジェクトに関わる作家以外の人びとの視点を拾い上げ、また本人たちの手によって記録を主体的に生み出していこうという企てもありました。

記録は時間が過ぎた後に多様な検証を生み出すという役割だけではなく、とくにアートプロジェクトにとっては表現としても不可視なプロセスを可視化する手段として、またプロジェクトに関わる多様な人びとの動きや想いを、主体的に、即自的に、それぞれの視点から表現する行為やメディアとしても有効に機能するのかもしれない。プロジェクトの実践と同じ時間の流れのなかで、記録の生成と共有が行われ、プロジェクト内外へ影響を与えるような手法を設計することは、とくに、ウェブを介した技術の活用によって実現する可能性があるように思います²。

チーム編成の作法

評価とリサーチの実践に向かうためには、誰と、どのような手法で実施するかという問題を選けては通れません。本年度の議論からは、多様な技術をもったメンバーとチームをつくるのが有効であることが明らかになったように思います。たとえば、トピック3の recip は remo といった近い NPO のメンバーや研究者と組むことで、多様な記録や調査活動を実現していました。チームにプロジェクト名をつけることや、組織図に「環境設定」や「マネジメント」という役割があることで、プロジェクトチームとして独立した動きができるよう設計されています。それは、現時点では、プロジェクトのなかに埋めこんでしまうと、なかなか見えにくい記録や調査の活動を、「プロジェクト（チーム）」という活動体として可視化し、実効的な活動を展開する、ひとつの戦略とも見えます。

また、トピック4では、評価の技術的な話題を提供してくれた石幡愛さんの「目的を共有し、スキルが必要な部分は、できる人にやってもらう」という実践的なアドバイスもありました。この点においても、多様な技術をもったメンバーとチームを組むことは重要になるように思います。

評価者（記録、調査者）と現場との距離の取り方も課題として議論に挙がりました。そこには、石幡さんの「実践としての評価」という提案や、現場に深く入りながら記録と調査を行

2 東京アートポイント計画の一環として実施された、としまアートステーション構想「Table」のためのリサーチプロジェクト「diVISION」では、ソーシャルメディアを活用し、プロジェクトのプロセスをウェブサイト上で可視化が行われた。記録と共有を同時に表現するメディアを新たに構築するのではなく、既存のメディアを活用したことは、実践のコストを考慮すると現実的な活用方法なのかもしれない。詳しくは〈<http://divisiontable.web.fc2.com/>〉

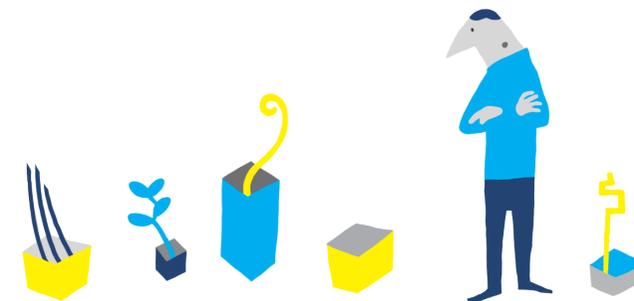
う recip の姿勢が大きな示唆を与えてくれるように思います。前者は、本講座の目指した「プロジェクト運営の戦略的な手段としての評価」のひとつのあるべき姿を示し、後者は、地域や関わった人びとの変化というアートプロジェクトにおいて重要とされる価値を捉える方法として有効だと思われます。あわせて recip の例では、チームを組むことで対象となる現場との距離を複数のスタンスでとることができるというメリットもありました。

記録や調査の手法の多様化や、アートプロジェクトの現場における価値の捉え方やアプローチの手法として、チームという戦略は有効である。とすれば、その「多様なメンバー」の範囲には、「アート以外の」という分野だけでなく、いわゆる「調査者」や「評価者」とは違った属性の人びとも連携をしていく必要があるように思います。

設計から実践へ向かうとき、もっとも大きな障壁となるのは、現場での作業量です。新しい仕事が増える、下手をすれば、余計な仕事が増えるという現場の懸念にもつながりかねません。しかし、これまで見てきたように、記録、調査、評価という活動は、プロジェクトにとって運営とは「別のもの」と切り分けられるのではなく、プロジェクトについて根本的な議論を交わすことへも有効です。記録や調査は、アートプロジェクトで重要とされる価値を捉え、表現する手段となる可能性をもっているはずです。

実践への落としこみは「何をやるのか」という作業についての会話ではなく、「何のためにやるのか」「何が大事なのか」という成果や目的について議論することからしか始められません。本書が、それぞれの現場での実践に向けた議論を生み出すこと、また近い将来、現場で実践を共にするチームメンバーへ届くことを切に願っています。

「評価」のためのリサーチの設計と実践 コーディネーター
東京アートポイント計画 プログラムオフィサー
佐藤李青



.....

開催概要

Tokyo Art Research Lab 「評価」のためのリサーチの設計と実践

講座趣旨：

継続的なアートプロジェクトの運営にとって、評価を通して、その成果や課題を振り返り、次の実践へ反映させることは重要です。単なる査定や価値判断ではなく、記録・調査・検証というプロセスで実施される評価は、戦略的に使いこなせば、プロジェクトを進化させる強力な武器になるかもしれません。本講座では、受講生＝リサーチチームのメンバーとして、ゲストレクチャーやディスカッション、リサーチの実践を通して、アートプロジェクトの運営サイクルに組みこむ評価づくりを目指します。

期 間：平成 24 年 7 月～平成 25 年 2 月 ※ 初回と最終回は公開講座として実施

会 場：東京文化発信プロジェクト ROOM302

(東京都千代田区外神田 6-11-14 [3331 Arts Chiyoda 3F])

受講費：無料 定員：15 名

対 象：アートプロジェクトにリサーチの視点で関わりたい人

プロジェクト運営の現場に評価の視点を組み入れたいと思っている人

コーディネーター：佐藤李青（東京アートポイント計画 プログラムオフィサー）

主 催：東京都、東京文化発信プロジェクト室（公益財団法人東京都歴史文化財団）

スケジュール：

第 1 回 7 月 28 日（土）15:00～17:00

記録・調査・検証には、どのような体制が必要なのか？

ゲスト：吉澤 弥生、辻並 麻由

(NPO 法人地域文化に関する情報とプロジェクト [recip])

第 2 回 8 月 18 日（土）15:00～18:00

何のために評価をするのか？：ステイクホルダーと目的

ゲスト：白井 隆志（アーティスト・イン・児童館 プログラムディレクター）

第 3 回 9 月 15 日（土）15:00～18:00

どのように評価をするのか？：リサーチの手法

ゲスト：石幡 愛

(NPO 法人クリエイティブサポートレッツ／東京大学大学院教育学研究科)

第 4 回 11 月 24 日（土）16:00～18:00

評価の準備に何が必要なのか？：アーカイヴとドキュメント

ゲスト：北澤 潤（現代美術家／北澤潤八雲事務所代表）

第 5 回 2 月 9 日（土）16:00～18:30

何を評価するのか？：アートプロジェクトのインパクト

ゲスト：大澤 寅雄（ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室／文化生態観察）



Tokyo Art Research Lab (TARL)

アートプロジェクトにまつわる問題や可能性をすくいあげ分析することで、アートプロジェクトを持続可能にするシステムを構築することを目指すリサーチ型の人材育成プログラムです。

〈 www.tarl.jp 〉

東京アートポイント計画

東京アートポイント計画は、東京の様々な人・まち・活動をアートで結ぶことで、東京の多様な魅力を地域・市民の参画により創造・発信することを目指し、「東京文化発信プロジェクト」の一環として東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が展開している事業です。

〈 www.bh-project.jp 〉

.....

アートプロジェクトのつかまえた

「評価」のためのリサーチの設計と実践の記録

平成 25 年 3 月

発行:

公益財団法人東京都歴史文化財団

東京文化発信プロジェクト室

〒 130-0028

東京都墨田区両国 3-19-5 シュタム両国 5 階

TEL: 03-5638-8800

FAX: 03-5638-8811

編集: 佐藤李青

編集協力: 高橋りほ

イラストレーション: 古山菜摘

レイアウト: 高橋桜子・古山菜摘

© 東京文化発信プロジェクト室 無断転載・複製を禁じます。

.....

tarl TOKYO ART RESEARCH LAB



東京文化発信
プロジェクト

東京都 / 東京文化発信プロジェクト室 (公益財団法人東京都歴史文化財団)