Tokyo Sculpture Project
Rehearsal Book



Tokyo Project Study 2

東京プロジェクトスタディ
2

Tokyo Sculpture Project
Rehearsal Book

tarl

004 まえがき　佐藤慎也
010 プロローグ
012 十年で考える
017 エピソードⅠ
二〇二七年ミュンスターへの旅
022 調べてみることから始める
027 ぼんやりが問題
031 彫刻に憧れる
035 東京捉えられない問題（フィクションを使う）
039 台座って、なんだ？
046 誰のため・何のため問題　その①
051 とりあえず歩く
054 リハーサルをする
057 エピソードⅡ
東京彫刻計画
058 公共が問題
065 境界が問題というよりも
069 みんなって、誰？（範囲の問題）
076 公共は誰のもの？
080 見えないもの、どうやって見る問題
084 消費しちゃうかもしれない問題
095 エピソードⅢ
トーキョー・スカルプチャー・プロジェクト
096 誰のため・何のため問題　その②
100 東京で「つくれない」
107 現実をなぞる
113 「居てみる」をやってみる
123 成立しているって、なんだ？
128 立場の問題（問いの追求の角度）
133 あいだの〝ひろがり〟
142 つくりたいものは何か
144 「つくる」が大問題
151 トーキョー／スカルプチャー／プロジェクト
155 エピローグ
続　リハーサルをする
158 あとがき　居間 theater
162 おわりに　坂本有理

まえがき

佐藤慎也

本書は、「東京プロジェクトスタディ」で行われた三年間のスタディの記録である。それがどのような「スタディ」であり、なぜ本書のタイトルが「Rehearsal Book（リハーサルブック）」であるかは、続く本編を読んでいただければ分かるだろう。また、このスタディでは、居間 theater の四人と私がナビゲーターをつとめてきたが、本編の執筆は、五人を代表して東彩織がつとめている。まず最初に、ここでは「プロジェクト」ということについて考えてみたい。

アートのなかでプロジェクトという言葉が用いられたのはいつからだろうか？　最も初めの例かは分からないが、一九三五年に世界恐慌下の芸術家支援として、アメリカ政府は「連邦美術計画（Federal Art Project）」という数多くのパブリックアートを生み出す計画＝プロジェクトを行った。また、このスタディの発端である一九七七年に開始された「ミュンスター彫刻プロジェクト（Skulptur Projekte）」は、地図を片手に街なかの作品をめぐる芸術祭の原型となった。これらが初期の例であるだろう。

それでは、プロジェクトとはどのような意味を持つだろうか？　アートディレクターの芹沢高志はプロジェクトについて、《「前に」という意味のプロ（pro）に、「投げる」という意味のジェクト（ject）がくっついて、時間的な前方に現在の構想を投げる、未来のスクリーンに構想をプロジェクションする、つまり映し出すといった感じ》[*1]と述べている。そう考えるとプロジェクトは、完成した静的なものというよりは、変化する動的なモノ／コトを指し示しているのだろう。そしていまでは、アートのなかでプロジェクトという言葉は、アートプロジェクトを始めとして、さまざまな場面で使われている。例えば、完成したものだけでなく、そのプロセスをも含み込んだ作品が、プロジェクトと呼ばれている。

そして、二〇一七年のミュンスター彫刻プロジェクトでは、彫刻＝スカルプチャー作品のなかにパフォーマンスまでが含まれていた。また、演劇評論家のエリカ・フィッシャー＝リヒテは、《造形芸術であれ、音楽であれ、文学であれ、演劇であれ、すべては「上演において／上演として」実現される傾向にある。芸術家は作品を創作する代わりに、彼ら自身だけでなく受容者・聴衆・観客も巻き込む「出来事」を生み出してきている》[*2]と述べている。これを美術の演劇化と単純に呼ぶつもりはないが、美術と演劇の考えかたが、日本のアートプロジェクトなどにおいて、プロジェクトということばのなかで混ざり合っているのではないだろうか？

それは私が、建築を専門とする立場から、美術館や劇場、さらにアートプロジェクトを通して、美術と演劇に同時に関わってきたことから実感したものである。ものとして固定された作品を収蔵・展示する美術館と、一時的なパフォーマンスとしての作品を稽古・上演する

劇場は、当たり前のことだが、それぞれの目的に向けた施設として最適化されている。一方で、施設を飛び出してプロジェクトが街なかで繰り広げられるとき、施設により生じる制約から逃れた作品がつくられることがある。さらに街なかでは、目的を持って訪れる観客だけでなく、地域の人たちと直接対面することになるし、まちづくりと呼ばれるような社会的な意義すら担う場合がある。それらのことが、美術や演劇の作品にとって必要なことであるかは、それぞれの専門家に委ねたい。もちろん、これまでのように、美術館（アトリエ）と劇場（稽古場）のなかで、それぞれの作品を先鋭化させていく選択肢もあるだろう。しかし、施設の制約を逃れた美術と演劇がプロジェクトとして出会い、そのことによって見えてくるモノ／コトがあるのではないだろうか？

そう考えていくと、このスタディは、彫刻＝スカルプチャーを起点として、パフォーマンスを出自とする居間 theaterとともに、プロジェクトという言葉を介して、美術と演劇の接点を考える場であったように思う。今後、またそれぞれのジャンルに明確に分かれていくのか、プロジェクトを介して統合された存在になるのかは分からない。しかし、プロジェクトが指し示す、展示のような静的なありかたに留まらない、上演のような動的なありかたは、それを作品と呼ぼうが呼ぶまいが、美術と演劇の双方から再考すべきことではないだろうか？そして、私の専門に引きつけて考えれば、そのための施設のありかたもまた再考される必要があるだろう。

そのとき、プロジェクトのつくりかたを考えるスタディにおいては、美術や演劇だけでなく、さまざまなつくりかたが要請されるだろう。そんなことの一端が本書には収められている。さらに、二年目の終わりからは新型コロナウイルス感染症が広がり始め、それによって予期せぬ展開にこのスタディも巻き込まれていくことになり、結果的にこの時代ならではの記録となっている。「スタディ」、「プロジェクト」、そして残る「東京」については、ぜひ本編を読んでいただきたい。

＊1　芹沢高志「アートプロジェクトとは何か？ 地域の課題を創造的に乗り越えていく方法」二〇三頁（『地域を変えるソフトパワー アートプロジェクトがつなぐ人の知恵、まちの経験』（二〇一二）青幻舎）

＊2　エリカ・フィッシャー＝リヒテ　訳：中島裕昭、平田栄一朗、寺尾格、三輪玲子、四ツ谷亮子、萩原健『パフォーマンスの美学』二八頁（二〇〇九）論創社


Bartholl
Bunte
App
Kliggelhöller
Rückriem
Schneider
Armaiani
Tanaka
Sany
Adams
Bispinghof
Johannisstraße
Gerdes
Bunte
Peles Empire
Anselmo
Tuttle
Knight
Dean
Pitz
Whiteread
Schultz
LWL-Museum
von Bonin
Rothenburg
Feldmann
Bike Rental
Buren
Wagner & de Burca
CAMP
Baumgarten
Byrne
Pirici
Bunte
16:00 ~ 20:00
Münster-
Information
Burr
Rosler
Pure Consciousness
Picasso Museum
Baghramian
Wagner
Matherly
Schütte
Oldenburg
Adenauerallee
Am Stadtgraben
Promenade
Boyce
Fürstenbergstraße
Sonnenstraße
Alter Steinweg
Salzstraße
Maritzstraße
Alter Fischm.
Bullr
Domplatz
Prinzipalmarkt
Klemensstraße
Hein-Brüningstr.
Mühlenstr.
Aegidiistraße
Breite Gasse
Grüne Gasse
Stubengasse
Loerstraße
Königstraße
Ludgeristraße
Universitätsstraße
Krummer
Tiefe
Münsterische Aa
Rosenstraße
Hörstenstraße
Ballenstraße
Kirsten
Schmitz
Kirsten
Safety

プロローグ

二〇一八年六月　東京

都内某所、あるカフェにて。

アーツカウンシル東京の坂本有理より、アートプロジェクトの担い手を育てるためのプログラム「ＴＡＲＬ（Tokyo Art Research Lab）」の新事業「東京プロジェクトスタディ」のナビゲーターとして、居間 ｔｈｅａｔｅｒ（パフォーマンスプロジェクト）と佐藤慎也（建築家）に声がかけられる。ＴＡＲＬでは、ディスカッションプログラム、レクチャープログラムなど、アートプロジェクトをめぐるさまざまな講座が開講されているが、ことこの東京プロジェクトスタディにおいては、「東京で何かを『つくる』としたら」という投げかけのもと、「ナビゲーター」と、公募で集まった「メンバー」がチームとなり、リサーチや実験を繰り返しながら新たなプロジェクトの核をつくる、という趣旨が特徴だという。初年度として同時に五つのスタディが開始され（三年目からは三つのスタディ）、単年ずつメンバーを募集し、月に一〜二回のペースで約半年間の活動を実施するとのこと。このとき、居間 ｔｈｅａｔｅｒと佐藤は坂本に、前年に訪れたミュンスター彫刻プロジェクトの経験について共有する。

二〇一七年八月　ミュンスター

二〇一七年は、世界的な三大芸術祭が同時に開催される十年に一度の年だった。十年おきに開催される「ミュンスター彫刻プロジェクト」（ドイツ・ミュンスター）、五年おきに開催される「ドクメンタ」（ドイツ・カッセル）、二年おきに開催される「ヴェネチア・ビエンナーレ」（イタリア・ヴェネチア）である。その年の八月、居間 ｔｈｅａｔｅｒと佐藤は、それぞれヨーロッパへ向かった。そのなかで両者が最も感銘を受けたのが、ミュンスター彫刻プロジェクトである。

ミュンスター彫刻プロジェクトは、一九七七年から始まり、この年は五回目の開催。無料で全ての作品の鑑賞が可能であり、レンタサイクルでまわることができる適度な規模もあいまって、街と作品の双方を楽しむことができる芸術祭である。居間 ｔｈｅａｔｅｒの四人は自転車を借りて、半ばピクニック気分で街をめぐった。佐藤は予定していた三日間の滞在では足りずに延泊して、過去の出展作品を含めた全作品を見てまわった。

日本の芸術祭は三年おきに開催されるものが多いが、ミュンスター彫刻プロジェクトは十年おきに開催される。出展作品のうちいくつかは街のなかへ恒久設置されるため、四十年前から十年ごとに設置された作品がいまも街に点在している。「彫刻」プロジェクトと冠していながらも、時代に呼応した作品たちは、少しずつ素材や形式を変化させている。そして、

二〇一七年の出展作品の特徴としては、「パフォーマンス」作品がいくつか見られたことが挙げられる。

再び二〇一八年六月　東京

坂本にミュンスターでの体験を共有した後、スタディで扱う内容や方向性が話し合われる。ミュンスターにおける「彫刻」の変化の延長に「パフォーマンス」も見据えられると考えた一同は、「ミュンスター彫刻プロジェクトへの出展を目指す」という設定を掲げ、「二〇二七年ミュンスターへの旅」というスタディを立ち上げる。

十年で考える

初めまして。ナビゲーターの東彩織と申します。このドキュメントの執筆を担当します。最初に、ナビゲーターについて少しだけ。

パフォーマンスプロジェクトの居間 theaterと建築家の佐藤慎也は、このスタディ2のナビゲーターを三年間、担当させてもらいました。[*1] 居間 theaterと佐藤は、二〇〇九年ごろから同じプロジェクトに継続的に関わった経験があり、「演劇の考えかたを使いながらも劇場ではない場でいかに上演を展開するか」ということを考えてきました。数年間のプロジェクトでノウハウを身につけ始め、東彩織・稲継美保・宮武亜季・山崎朋の四名は、二〇一三年から居間 theaterという名義で活動を開始。佐藤ともたびたび協力をしながら作品を展開してきました。気がついたら、最初に出会ったプロジェクトからこのスタディ開始までに、約十年の月日が経っていました。

以上のような、一応の出自が演劇やダンスなどのパフォーミングアーツ（舞台芸術）の居間 theaterと、建築が専門である一方でパフォーミングアーツの現場に関わる佐藤慎也という二組が、ゴリゴリの美術の芸術祭に二〇一七年に（それぞれで）訪れた、というわけです。その当時、私を含め居間 theaterのメンバーは、いわゆるヨーロッパの大型芸術祭で作品をその目でしかと見るという体験をしたことが、ほとんどありませんでした。そこで「いっちょ行ってみるか！」という旅行気分で、しかしお金がないのでバンコクを経由する格安航空券を使って、二十七時間ほどかけて向かったのです。

前置きが長くなりましたが、ミュンスター彫刻プロジェクトで居間 theaterと佐藤の五人が抱いた感想は、率直に「おもしろい」でした。個々の作品への言及は割愛しますが、芸術祭自体の特色や雰囲気、仕組みに興味を持ちました。日本の「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」もミュンスター彫刻プロジェクトの影響を受けているといいます。

そして何よりも十年という時間感覚（間隔）について。ミュンスターという小規模な街に点在する作品群（スカルプチャー）と、それと共存する街や人という公共的（パブリック）な側面。自転車で移動しながら過去の作品をめぐると見えてくる、美術における作品メディアの変遷、十年ごとの時間の蓄積。それは作品形態の変遷だけではなく、社会の変化を内包しています。作品が街に残され蓄積されること、街や人と作品が共存することは、パフォーミングアーツを背景にしつつ劇場の外で活動をしてきたわれわれにとって、純粋に魅力的に見えました。

また、パフォーマンス作品や、いわゆるアートプロジェクトと呼べるような作品も発表されていたのも印象的でした。十年という時間の感覚をもって、作品や世界の変化を捉えたとき、次の十年にはパフォーミングアーツ（舞台芸術）と美術の領域のパフォーマンスアートはより融解していくかもしれない。あるいは、もっと別の存在として展開されるかもしれない。十年という時間の見かたは、目の前にあるものだけではない何かを捉えられるような気がしたのです。

このスタディが始まる二〇一八年は、二年後に東京２０２０オリンピック・パラリンピックを控えていました。「オリンピック以後」の二〇二一年には、東京の経済や社会、そしてアートはどうなっているだろう。そういう感覚を少なからず抱いていた最中に、十年先のことを考えてみるということは、絵空事のような一方で、少し切実な気持ちもあったのです（その後、感染症の流行という、より予想外の出来事が世界で起こります）。

こういうわけで、「東京で何かを『つくる』としたら」というお題に対し、「十年後のミュンスター彫刻プロジェクトを見据えた上で、東京で何かを『つくる』としたら」というねじれ現象のようにも見えるスタディが始まりました。ちなみに「ミュンスター彫刻プロジェクトへの出展を目指す」ということばは、十年後の社会やアートの状況を考えるための、真面目かつユーモアを入れた、スタディ開始時の設定です。しかし活動が進むにつれて、さまざまな興味関心・思考が移り変わっていき、まさに「スタディ」の様相をなし、紆余曲折を経ていきます。

この本では、そのようなスタディの活動を記録した文章と、活動のなかで交わされたさまざまなことばの一部をもとに、三年間の歩みを追っていきます。記録は、スタディのアーカイブサイト[*2]をもとに再編集を行いました。合わせて、スタディの進行に伴って、

私、ナビゲーターの東が考えたことを挟みながら進みます。文章だけでは疲れてしまうので、合間には同じくナビゲーターの稲継による「まんが」も入れています。皆さんには「こういう実験があったのだなぁ」と、少しだけ頭のなかで状況をイメージしながらお読みいただければ幸いです。

それでは、どうぞおつきあいください。

＊1 学生とアーティストによるアート交流プログラム「日大×藝大＋ｍｍｐ『戯曲をもって街へ出よう。』」（コンセプト：長島確、佐藤慎也／二〇〇九〜一〇／東京文化発信プロジェクト室ほか）および「アトレウス家」シリーズ（コンセプト：長島確／二〇一〇〜／東京文化発信プロジェクト室ほか）

＊2 東京プロジェクトスタディの活動を記録したアーカイブサイト。詳細およびＱＲコードは奥付参照。





エピソードⅠ

二〇二七年ミュンスターへの旅

2018

九月一四日（金）　ROOM３０２

初めての活動日。場所はアーツ千代田　３３３１内のＲＯＯＭ３０２。東京プロジェクトスタディの「スタディ2」として、面接を経て選ばれた六人のメンバーとともにスタートする。まずは自己紹介。ＮＰＯでアーティスト支援を行う人、建築関係者、長年アートを見ることが好きな人など、さまざまな立場でアートや表現活動に関わってきた人たちが集まる。

自己紹介の後はナビゲーターの佐藤より、レクチャー「ミュンスター彫刻プロジェクトのアーカイブから見る傾向と対策（前編）」が行われる。このレクチャーは、ミュンスター彫刻プロジェクトのアーカイブサイトを参照し、これまでの全ての出展作品について、作品形式別に出展年・展示場所・所有者などの情報をリストアップした資料を作成し、それを用いて解説を行うもの。ミュンスターという街の特徴、各回の出展作品数と現存数などを交えながら、四十年分の作品を読み込んでいく。そして、二〇一七年からはパフォーマンスのような表現も含まれてきており、次回の二〇二七年に開催される際にも作品形式の変化が予想される。

レクチャーの後、それぞれの感想を交わすことになる。

感想を交わすメンバーたち

「なぜ〝彫刻（sculpture）〟ということばが芸術祭のタイトルについているんだろう」

「作品と地域の関係性、芸術祭後も残る作品の所有や維持管理は誰が主体となっているのだろうか」

「みんなで彫刻を見るフィールドワークに出かけたい」

「彫刻の専門家に話を聞いてみたい」

九月一七日（月）　ROOM３０２

三日後。美術ジャーナリストであり、過去に三度もミュンスター彫刻プロジェクトを訪れている村田真氏をゲストに迎える。先に、前回に続き佐藤による「ミュンスター彫刻プロジェクトのアーカイブから見る傾向と対策（後編）」を行い、その後、村田氏の「ミュンスター彫刻プロジェクトについて」のレクチャーを聞くことに。

村田氏のレクチャーでは、ミュンスター彫刻プロジェクトを訪れた際に村田氏自身が見た作品が紹介される。写真やデータからだけでは分からない、作品の詳しい状況もたっぷりと交えてくれている。村田氏は日本の芸術祭とミュンスターを重ね合わせ、「社会的価値（公共性）」よりも「美的価値（芸術性）」に重きが置かれていた一九七〇年代から、社会的価値を持った芸術祭が定着する一方で「地域アート」批判が起こった二〇一〇年代までの変遷を振り返る。

また、十年に一度という開催間隔についても、十年というスパンが、来訪者も自分を振り返ったりすることができる、重要なポイントなのではないかという指摘を示す。

一通りレクチャーを終えて、質問と対話の時間になる。作品への批評性の話から始まり、日本の芸術祭や美術館の役割についても話が及んでいく。

メンバー「ミュンスターに比べると、日本の芸術祭では地域の人を主役にするため、アートをツールにしているように感じる」

「社会的価値を重視した芸術の批評性が失われていることについて、どう考えますか?」

村田「アートのためか、地域のためか、何のために芸術祭をやるのかという問いに行き着く」

メンバー「社会的価値を重視した作品や活動がどのように保存されていくのか」

「美術には〝残す〟という問題がどうしてもつきまとう」

「いま、新しいと思っていても、月日を重ねると新しくなくなる。表現や時間の重ねかたを考えていく必要がある」

そして最後に村田氏から、次の投げかけを受ける。

村田「(二〇二七年に向けた)傾向と対策を考えても仕方がないと思う」

「これって、〝東京〟のプロジェクトスタディなんですよね」

そう言われ、頷く一同。



調べてみることから始める

何かをつくるとき、あるいはプロジェクトや企画を始めるとき、何から手を着けたらいいのでしょうか？　二〇二七年のミュンスター彫刻プロジェクトを考えるとしたら。そう意気込んで始まったこのスタディですが、鑑賞者としてミュンスターに行っただけのわれわれナビゲーターたちは、特に具体的な策も持っていないし詳しい人もよく知らない状態でした。

そこで、とりあえず調べてみることに。佐藤がミュンスター彫刻プロジェクトのアーカイブサイトから、一九七七年から二〇一七年までの出展作品の全てを表にまとめました。一覧表にしてみると、おもしろいことに、作品の形態の変化や傾向、十年ごとの移り変わりがみるみる可視化されます。全くの無知の状態から、少しずつミュンスター彫刻プロジェクトのことを知っていくのは、なんだかささやかな喜びを感じます。

しかしその後、村田さんに「ミュンスター彫刻プロジェクトへの傾向と対策を考えても仕方がない」と指摘されます。そのとき一同の口から出たのは、「そうですよね」という納得と苦笑いの入り混じった返事でした。受験勉強ではないので対策はないとはみんなが分かっていただろうけれど、十年先の予測不可能さを改めて実感しました。

何を扱ってどんな作品をつくるかは、社会や時代の状態によってつねに流動的です。とはいえ、佐藤の調査自体に全く意味がなかったわけではありません。調べると、知ることができる。少しでも認識して把握することができる。そこで起こっていることや、そのこと自体を考えるきっかけができる。現にこのときは、十年ごとに作品の傾向を捉えていくことで、これまではっきりと分かっていなかった美術分野の大きな流れを把握することができました。

とりあえず風呂敷を広げてみて、そこから考えてみる。もちろんボツになるアイデアや資料もあるけれど、知らないこと（でも興味があること）を素朴に調べてみるのは、シンプルに楽しいものです。それに、そういうことから手を着けてみるしかない、とも思うのです。

一〇月二一日（日）　ROOM302

約一ヶ月の間があき、第三回目にして会議の日。冒頭では、芸術祭やアートプロジェクトが行われる場やそのありかたについて、資料を見ながら話していく。短い会期でお祭り的に行われる〝祝祭的〟ということばと、長い時間をかけてプログラムを行ったり場をひらいたりする〝日常的〟ということばで、芸術祭やアートプロジェクトを捉えてみる。また、アー

トプロジェクトという多様な活動形態を持つアートが行われる時代のなかで、美術館という場がどのように変容していくかについても話題が及ぶ。

佐藤　**「現状のミュンスターは〝祝祭的なアートプロジェクト〟だけど、いまの東京を見ると、そうじゃないありかたとして〝日常的なアートプロジェクト〟の可能性も考えられそう」**

続けて、ナビゲーターの稲継から、次のことばが紹介される。

> ぼんやりした思想の領域、ぼんやりしたコミュニケーションの領域があり、それは、そのぼんやりしていることがするどく当事者によって自覚されているかぎり、科学においても、芸術においても、宗教においても、政治においても、日常の生活の領域においても、すぐれた創造のきっかけとなりうる（ツイッターの「鶴見俊輔ｂｏｔ」@shunsuke_bot より）[*3]

稲継　**「これまでのレクチャーを踏まえて、はっきりとした考えやそれぞれの専門分野に引きつけた話ではなく、ただぼんやりと思うことを話してみよう」**

そして、あらかじめ用意された「お題」が記されたカードを引きながら、そのお題について、みんなでぼんやり、もやもやと話をしてみることとなる。

「記録」「美術館」「場所」「パフォーマンス」。いくつかのお題について、各々がぼんやりと思っていることを交わし、最後のお題「彫刻」を引く。お題を引いたメンバーから、広場や公園に設置されている銅像やモニュメントが気になるという最初の発言が出ると、話題は、福島駅近くに設置された防護服姿の子供像『サン・チャイルド』[*4]が市民からの反対で撤去されたという記事へと広がる。防護服姿の子供像に対して、街なかにある裸の銅像については問題にならないのか、という問いが立つ。そこから、日本中に多数存在する女性裸体像に興味を持ち、その場で検索を始める。また、公共空間の女性裸体像について書かれたＷＥＢ記事[*5]を読むと、どうやらそれは平和の象徴として、戦後に軍人像が置き換えられたものであるということを知る。話はどんどん広がっていく。

天皇行幸の記念碑にまで話は及び、日本の公共彫刻はコトをつくり、公共空間におけるモノに対する意識が低いのかもしれない、という仮説が生まれる。さらにインスタグラムのアカウントを作成し、目についた彫刻を収集することで、街なかにはどんな彫刻が存在するのかを探ってみることにする。

次第に、彫刻そのものについて深く知りたいという想いが募っていく一同。『サン・チャイルド』および女性裸体像の両記事の執筆者である小田原のどか氏に、詳しく話を伺えないかと考える。

彫刻に興味を持ち始めるメンバーたち

「平和の像や武将などのモニュメントを、彫刻と思っていいのだろうか」
「銅像を〝置き換える〟ことに意味があるだろうか」
「大学の彫刻科ではどんな勉強をしているのだろう」

＊3 本文章の引用元は「日本の思想言語」二〇頁（『鶴見俊輔集3　記号論集』（一九九二）筑摩書房）より。本来は、日本における哲学的言語のありようや日本人が持つ言語観に基づく記述であり、鶴見の示す〝ぼんやり〟という概念と、このスタディにおいて使っている「ぼんやり」という語は一致していない。この場においては「ぼんやり」という語が持つ思考へのアプローチを気に入って引用した。

＊4 小田原のどか「拒絶から公共彫刻への問いをひらく：ヤノベケンジ《サン・チャイルド》撤去をめぐって」（WEB版『美術手帖』二〇一八年一〇月一九日掲載）

＊5 小田原のどか「彫刻を見よ――公共空間の女性裸体像をめぐって」（『アートスケープ』二〇一八年四月一五日号掲載）

ぼんやりが問題

プロジェクトが動くとき、誰が決めるのか。あるいはどんな力が、かかっているのか。

村田さんのレクチャー以後、一同は、この後どのようにこのスタディを進めていくか、少し困っていました。スタディ自体の性質が、明確なゴールを決めずにトライアンドエラーをよしとするものではあるものの、試す方向性がないことにはトライアンドエラーも起こせません。

何かを決めるのは難しい。例えば職務として明確な役割が定められていて、アーティストやディレクターがその責任において決めることはできるでしょう（とはいえ決めること自体は大変です）。しかしこのスタディは、単年ずつではあるもののナビゲーターとメンバーがチームを組んで、実験を繰り返しながら進めることが求められています。そのようななかで「みんなで進む方向を考えよう」といえども、何を試せばいいのか。誰かの（ナビゲーターの）一存で決めていいのか。プロジェクトという船が沖合で一時停滞しているみたいです（おそらくこの停滞が極まってくると、風も波もなく浮かんでいるだけ、みたいな凪の状態になります）。とりあえずどこかへ進むには、小さくてもいいから船を動かす運動の力を与える必要がある。このときは、稲継のアイデアで「ぼんやりとした領域」について話してみる、というごくわずかな力点をつくりました（鶴

見俊輔さんのことばは考えるためのヒントとして使わせてもらいました）。

スタディでは、ぼんやりとした状態のことを「はっきりとは分からないけれど何かおもしろいことはあるし、進むべき先があるような気がする状態」と設定して、その状態のなかでなんでもいいから話し合ってみることにしました。ぼんやりは「もやもや」とも呼んでいました。なんだかとにかく話し合ってみると意外と盛り上がって、このときは彫刻に関する記事にたどり着き、そこから次のゲストを決めました。

プロジェクトの進めかたは色々あるはずです。誰かが、えいっと決める場合もあるし、ただただ待ってみるという場合もあるかもしれません。この「ぼんやり会」は進めかたの方法の一つでした。ぼんやりしていることは分かるので、そのぼんやりを話し合ってみる。この方法は二年目にも登場することになります。



一〇月下旬

ナビゲーターの宮武が小田原氏にメールを送り、ゲストとしてレクチャーを打診する。

一一月二三日（金・祝）　ＲＯＯＭ３０２

彫刻家でありながら研究・執筆・出版活動も行っている小田原のどか氏をゲストに迎える。日本で彫刻教育が始まって約百四十年が経過した現在、「彫刻とは何か」という問いが成立しなくなってきていると小田原氏は語る。その流れの一つとして、美大の彫刻科の学生たちには映像作品やパフォーマンスなど、いわゆる彫刻作品以外のものをつくりたいという人が増えているという。彫刻における彫ること、刻むこと、付け加えるなどの行為は、全て身体で行うものだし、つくっている間は物体が変化するので、作者の視覚には映像的な変化が起こる。彫刻というメディアに興味を持って学ぶ学生たちに、パフォーマンスや映像などの作品をつくりたいという欲求が生まれるのは自然なことではないかという。また、ミュンスターにおいてもそのような形式の作品が増えているのも必然ではないかという指摘を得る。

さらに前回のぼんやり会でも話題にのぼった、軍人像の撤去後に設置された女性裸体像（『平

和の群像』）の事例を始め、彫刻に関する歴史や教育、そしてフィギュアに至るまでさまざまな側面からレクチャーが進んでいく。話題はsculptureということば自体にも及ぶ。

小田原　**「ヨーロッパには〝彫刻〟という教育は無いようで、西洋ではsculptor（彫刻家）を名乗る人はほとんどいない」**

「（ミュンスター彫刻プロジェクトが）あえてsculptureを冠することは、西洋美術史や美術館システムに対する言及でもあったのではないか」

もともと「figure（彫像、人物像）」や「statue（彫像、立像）」だった立体表現の名称が、美術館が普及するときにアートヒストリーがつくられ、「sculpture」ということばも誕生したという話を聞き、「sculpture」と日本語の「彫刻」が同義ではないという重要な指摘を得る。ミュンスター彫刻プロジェクトのドイツ語名称はSkulptur Projekte（英語名称：Sculpture Projects）であり、これまで「スカルプチャー」＝「彫刻」と認識していた一同。しかし、スカルプチャーということばを今一度捉え直す必要があることが発覚した。

さらに彫刻とパフォーマンスの共通点や相違点についてまで話題が広がっていく。

メンバー　**「彫刻は、時間を扱う点でパフォーマンスと交点があるのではないか。他の美術メディアよりも〝ここ性〟のようなものを示せるのではないか。その素材は身体でも可能な気がする。そこにも、パフォーマンスと彫刻の交点があるのではないだろうか」**

三時間ほどの小田原氏との時間を経て、ある興味がスタディのなかで育ち始める。それは、「彫刻という概念とその拡張、パフォーマンスとの交点」と「ミュンスターに対して、東京という街の彫刻やパブリックアート、芸術祭について」ということ。実際に彫刻を見てみたいという気運が高まっていく。

彫刻に憧れる

私は彫刻のことをよく知りません。彫刻に関する教育を受けたわけでもなければ、彫刻をつくる技術を持っているわけでもない。私も含めナビゲーターやメンバー全員がそのような人たちでした。専門の方から見たら、このスタディ自体が門外漢の集まりでしょう。にもかかわらず、この三年間のスタディ全体の一つのキーワードとして「彫刻」（後半は「スカルプチャー」）を据えているのは、彫刻という（自分からしたら）よく分か

らないものに感じるおもしろさがあるからです。ミュンスターで、そしてこのスタディを通じて私が感じたそのおもしろさについて、ここで少しだけ述べておきます。

一つは、彫刻本体の〝時間〟について。彫刻という物体そのもの。それは、ある形を保っていて、その形自体が大きく変化することがありません（無論、経年変化などはあると思いますが）。その確固たる変わらなさのなかに、時間があること。私には、彫刻という物体のなかに時間が蓄積されているように見えます。そう思うのには、私や居間ｔｈｅａｔｅｒというチームが、上演芸術の考えかたをもとに創作をしていることに理由があります。ある一定の時間をいかにつくり出すか。上演芸術においては、時間は過ぎ去るものであり、モノも残りません。時間を保持・保存する術を持っていないのです。だからこそ、ミュンスターで出会った何十年も前からそこにある物体と、それが持つ時間の感覚に対して未知のおもしろさを感じました。そして彫刻に蓄積されている時間の背後には、誰かが彫った・削ったという行為がある。誰かの身体の形跡みたいなものが、彫刻という「形」になっている。もちろん絵画や他のメディアにも同様の時間感覚はあると思いますが、彫刻においてはより顕著に感じます。この時間感覚には、彫刻を置く場の要素が大いに連関しているのではないかと考えます。

それがもう一つのおもしろさ、場の要素。風景について。どういう空間に彫刻を置くか、どういう風景に置くか。それによって、彫刻自体の意味合いも、空間・風景の見えかたも変化します。特に街のなかに置かれた彫刻は、それ自体はそこに佇み続け、まわりの風景や社会は移り変わっていく。彫刻をとりまく背景が変われば、その彫刻自体の意味合いや見えかたも移り変わる。ある形を保ったまま、形以外が変化していく。風景を考えるということはすなわち、公共性を考えることにつながっていきます。

彫刻の持つ内側の時間と、彫刻をとりまく外側の時間。彫刻自体の固定された形と、変化していく風景や社会の形。その二面性とでもいうか、二つの局面が相互的に関わり合っているように思えるのです。それが妙に気になるし、街のなかで作品をつくる者にとっては無視できない気がしてなりません。

彫刻は、ある時間軸のなかで、そして風景のなかで「〝ここ〟だよ」と何かを指し示しているように見えます。彫刻の〝ここ性〟。そこを考えると、何かができそうな気配がしてくるのです。

一二月一二日（水）　メッセンジャーアプリケーション「ＬＩＮＥ」上

小田原氏のレクチャー以後、街なかにある彫刻やパブリックアートを調べながら、何かを

つくっていくことができるのではと仮定する一同。そのころ、佐藤が「東京彫刻計画」というアイデアを思いつく。

佐藤　百年前の一九一七年、もしくは藝大に彫刻科ができた一八八七年から、実は東京彫刻計画（プロジェクト）というイベントが始まっていた。それから十年おきに、都内の街なかに彫刻が追加されていってる。それを十年おきに見ていくと、彫刻の歴史をたどることができる。そして、二〇二七年にも同様な芸術祭が行われる。

という前提で、リサーチしたり、マップをつくったり、音声ガイドをつくったり、二〇二七年へ向けたプランを考える、ということ自体を最後のアウトプットにすればいいんじゃないかな、と思ってます。それに向けて、まずは東京のどこかを見てまわるのが次回。そして、そのアイデアが共有できないかな、と。

まあ、途中で変わってもかまわないけど、最初の設定としてのフィクションとしては、こんなのはどうだろう？

「一八八七年から十年ごとに開催されている架空の芸術祭」を設定し、このフィクションを街なかの彫刻に重ねるという。東京の彫刻を考えるフィールドワークを始めることとなる。

東京捉えられない問題（フィクションを使う）

「東京彫刻計画」というのは、一つのフィクション（虚構）の設定で、リサーチをするための口実でもありました。東京の街なかの公共彫刻をリサーチするための、見かたのガイドのようなものです。なぜそんなものを設定したのかというと、一つには「東京」という難しさがあります。東京には公共彫刻がかなりありそうだということが、ぼんやり会や小田原さんのレクチャーを経て分かってきたとき、「どこから調べていくか」が議題になりました。手当たり次第だとあまりにも果てしないし、それに東京には情報が多すぎて、何を見たらいいか分からなくなる。というか、何も見えなくなる気さえする。そこで、目の前にあるモノ（＝東京の公共彫刻）に、フィクション（＝「十年ごとに開催されている架空の芸術祭の出展作品」という設定）を重ねてみたら、何か見えてくるものがあるのではないだろうか。十年おきに設置されている彫刻を見てまわることで、現代に至るまでの「彫刻の概念の拡張」が浮かび上がってくるのではないだろうか。そういう期待からでした（結果、はっきりとした答えはなくて、でもなんとなく、ぼんやりと、東京の体感のようなものを得ました）。

そしてフィクションということばを使う出発点は、おそらく演劇的な考えかたに依拠しています。舞台の上の「何もない空間」において、テキスト・人の所作（演技）・道

具などを用いて、想像力で舞台上や物語の世界を補完する技術であったり、現実は昼間でも、舞台上は夜であるという了解で進行したりするルールのようなもの。それは、演劇というメディアの持つ特技です。その特技＝フィクションを目の前の風景にスライドしたときに、いままで見えていなかったものが見えたり、分かったりする瞬間がある。あるいは、分かっていたものが、分からなくなったりする。そういう、特技の〝使いどころ〟がある。おそらくですが、演劇に限らず音楽とか美術とか映像とか、それぞれの分野、それぞれのメディアにも特技があると思うのです。じゃあ、それぞれの特技ってなんだろう。使いどころはどこにあるだろう。それぞれの特技を使って東京を捉えてみたら、どんなふうに捉えられるだろう。



一二月二二日（土）　九段下

冷たい雨の日。九段下の『子爵品川弥二郎像』の前に集合。感想を交わしながら皇居周辺を歩き、三宅坂で『平和の群像』を見る。第二次世界大戦中の物資不足による金属回収で撤去された騎馬像『寺内元帥騎馬像』の台座に戦後に設置された、象徴的な女性裸体像である。広告代理店の電通が広告功労者顕彰のための記念碑として設置したというこの像は、菊池一雄が「愛情」「理性」「意欲」をテーマとして原型を制作したという。三体の女性像には元の台座が大きすぎるため、台座を低くしたり花のモチーフをつけたりして、「親しみのあるもの」にした、と前回のレクチャーで聞いたものである。日が暮れるにつれて冷えてくるが話は尽きない。金属回収の対象とならなかった彫刻の一つ『楠木正成像』を眺めているとき、偶然にもライトアップ点灯の瞬間に立ち会う。思わず「かっこいい」とメンバーから声が漏れる。

彫刻をじっくり見るメンバーたち

「（『子爵品川弥二郎像』を見ながら）なんで台座が高いんだろう」
「江戸時代が終わった直後につくられた台座だと考えると、当時の技術力はすごい」
「（『平和の群像』を見ながら）現代の『親しみやすいもの』となるように、もう一度置き換える必要があるんじゃないか」

同　丸の内

丸の内方面へ歩く。道中には、イルミネーションで彩られた街並みにも映える彫刻や、それとは対象的に夜の暗闇にひっそりと佇む抽象彫刻群を見つける。終了後、フィールドワークのルートと彫刻の位置をGoogleマップにまとめる。

台座って、なんだ？

東京・三宅坂の『平和の群像』という女性裸体像を実際に見たとき、これまで写真で見ていた銅像が目の前にドンと立っていることに妙な衝撃を受けました。同時に、彫刻が置かれた経緯やそれに伴う問いが、とてもリアルなものとして立ち現れたように感じます。これ以降、スタディメンバーにとって街なかの彫刻（特に女性裸体像）は、見つけると写真を撮ってスタディのインスタグラムアカウントにすぐ投稿してしまうくらい身近な存在になるのですが、ここではあえて台座について触れたいと思います。

台座が、彫刻を見上げるための装置でもあること、彫刻が撤去された空の台座に、次



に何を載せるのかという問い。「台座」自体も問題の一部であるということは、実は重要なことではないかと考えます。彫刻と台座の専門的な関係性については専門家にお願いするとして、台座をもう少し広く捉えてみることはできるのではないか。

あえて広く、作品を置く台のことを台座と呼んでみます。その上に何が載るのか、何を載せるべきか？　例えば、美術館のホワイトキューブの展示台の上に何を置くべきかと考えるならば、作家の問題でもあるし、キュレーションの問題にもなり得ます。あるいは、舞台（舞う台）の上に何を載せるのかと考えるならば、演出家や振付家の問題にもなるし、プロデュースの問題にもなり得ます。もしくは、そもそも作品を台座に載せるべきなのか？　床や地面に置くもののもあるだろうか？　台座には何も載せないで、まわりで盆踊りをしたっていいのか？　もはや台座がないのがアートプロジェクトなのか？

さらに広く捉えるならば、社会のなかで、何を台座に載せるべきか、ということすら考え得るかもしれません。社会における台座。議論の俎上とか問題に挙げる先といってもいいかもしれません。いま、私たちの社会のなかの、どの部分を台座という「場」に切り出して載せるのか。私たちはどの問題を置き、どの問題を撤去しているのか。

台座は物理的な作品設置の土台でもある一方、あらゆる議論の触媒のようにも思えてなりません。

二〇一九年一月一七日（木）　上野

前回のリサーチを踏まえ、街の差異と、そこにある彫刻の差異の有無を知るために、場所を移してフィールドワークを行うことになる。日差しが心地良い、冬晴れの上野公園。まず、一八九七年に高村光雲によってつくられた『西郷隆盛像』を見て、国立西洋美術館前へ向かう。ロダンの『カレーの市民』、そして同じロダンの『考える人』のキャプションには、「拡大作」という表記を見つける（鋳造年はロダンの死後）。上野公園内の『野口英世像』は、大きさの割に佇まいが可愛らしい様子。東京都美術館に向かうと、これまでの人物像から一転して、たくさんの抽象彫刻を見つける。さらに東京藝術大学では、名だたる教授陣の胸像や卒業生の作品を見る。

『西郷隆盛像』を見ながら話すメンバーたち

「第二回東京彫刻計画の目玉作品だ」

「ここにこうして残っているということは、戦争時の金属回収で溶かされなかったということかな」



『カレーの市民』を見ながら感慨深げにつぶやくメンバー

「こんなに上野の彫刻をじっくり見るのは初めて」



『考える人』を前にしたメンバーたち

「3Dスキャンもないのに、どうやって拡大したのだろうか」

『野口英世像』に向かって語るメンバー

「われわれの頭のなかですでにキャラクター化された野口英世のイメージが彫刻になっている」

同　水道橋

上野から電車で移動し、水道橋へ向かう。本郷給水所公苑まで歩き、三体の彫刻を見る。遠藤松吉の『母子像』の前では、小田原氏のレクチャーが端緒となった女性裸体像の問題が再び浮上してくる。

『母子像』の前に立つメンバーたち

「裸の女性と子供は何の象徴なんだろう」

「平和の象徴として女性を全裸にさせるのは疑問」

同　後楽園のイタリア料理店

フィールドワーク解散後、ミーティングを行うナビゲーターとスタディマネージャー。年度末に他のスタディと合同で行われる活動報告会のためである。報告会ではいままでにないような「楽しいプレゼンテーション」の方法を考えることに。

坂本「報告会のために無理に何かをつくる必要はなく、どうスタディを伝えるのかを考えたい」

稲継「スタディとしての転換期は、そもそも彫刻について何も知らなかったと気づいて興味を持ち始めたこと。いまは『東京彫刻計画』と名づけて調査を行っている状況で、壮大なおふざけのようだけれどもスタディの真面目さが出た部分でもある。そこを真摯に報告するためのパフォーマンスを考えたい。メンバー含めて、全員でチームによるプレゼンテーションを行うのはどうか」

一月一九日（土）　浅草橋のレンタルスペース

報告会の会場にて。一ヶ月後の本番に向けて、会場でミーティングを行うこととなる。稲継がこれまでの活動をまとめて考えたところ、大きく三つに分かれるという。受験勉強的にミュンスター彫刻プロジェクトの傾向を調べた第一期。村田氏や小田原氏のレクチャーを受け、「彫刻」というメディアそのものに興味を持ち始めた第二期。東京彫刻計画を口実に東京の公共彫刻をリサーチした第三期。そのため発表も三部構成にしてはどうかとの提案。この三期のプロセスをいかにおもしろく伝えるかが問題になる。

稲継「そもそも報告会とは何？」

坂本「スタディ2としてこれまでやってきたこと、かつ、to be continued 感（＝これから考えていきたいこと）を伝えるもの」

東「それならば、このスタディがなぜ立ち上がったのか、という前段のストーリーから盛り込む必要がある」

その後、会場の使いかた、構成、出演順、観客の位置、各パートの演出、場面転換、決めポーズ、パフォーマンスのコンセプト、ゲネプロの必要性などについて、さまざまな可能性を検討していく。その過程で徐々にこれまでの活動が整理される。

稲継「このスタディは『ミュンスターと彫刻（＝Münster）』という興味をきっかけに、新たに二つの興味『彫刻という概念とその拡張、パフォーマンスとの交点（＝Performance）』と『東京の彫刻やパブリックアート、芸術祭（＝Tokyo）』を得てきたのではないか」

この三つの興味「M」「P」「T」を報告会で伝えるために必要な作業を洗い出し、分担を決めることになる。

「M」＝ミュンスター彫刻プロジェクトの分析のビジュアライズ
「P」＝彫刻とは何かを考えるパフォーマンス
「T」＝東京彫刻計画の地図
加えて、全体を通した、発表のための台本の作成。



誰のため・何のため問題　その①

作品やイベントをつくるとき、「誰のために、何のためにやるのか」ということばがよく出てきます。

「誰のために」というのは「誰に向けて」と言い換えてもいいかもしれません。どういうお客さんのために、あるいは地域の人のために、あるいは自分たちのために、もしくは神様のために、とか、色々な「誰」が存在する。いずれにせよ、見せたり渡したりする相手がいるということだと思います。「何のために」は複雑で、具体的な目的のためのときもあるだろうし、もっと広く、この問題を投げかけるためにとか、社会のためにとか、漠然と世界のために、ということもあるでしょう。あるいは、誰のためでもない、何のためでもないときもあるかもしれません。

スタディの報告会のときでさえ、この問いかけは存在します。というか、何かをやってみせるときのほとんどに、「誰のため・何のため問題」は潜んでいるような気さえします。会議のプレゼンテーションをするとき、授業で話すとき。日常生活のなかで人に話すときにだって、誰に何のために話すのかを私たちは無意識に定めている。むしろ、それがないと何かを「やる」ということ自体ができないのでは、とすら思います。

報告会のためのミーティング時に、この報告は他のスタディ参加者やＴＡＲＬ事務局の方たちに向けて、このスタディの活動を伝えておもしろがってもらい、応援してもらうためにやる、という方向性を確認しました。普通はそんな確認さえ必要ないのかもしれませんが、現在進行形で進めている「東京彫刻計画」というプロジェクトは、なんとも分かりにくく伝えづらい。できる限り理解しやすく、かつおもしろく思ってもらうには準備が必要でした。加えて、誰か一人の意見だけで進んでいくのではなく、複数の人の意見や視点・体感が入り混じっている状態のなかで、漠然と何かを伝えるのはなかなか難しいのではないか。そういう意識もあって、伝えるための〝焦点〟を決める必要があったように思います。

一月二七日（日）　お台場

報告会の準備を進めつつ、三回目のフィールドワークに出かける。凍えるほど寒い新橋駅で集合し、ゆりかもめに乗り込みお台場へと向かう。駅を出るとすぐ、大きなゲート型の作品に出会う。ミュンスター彫刻プロジェクトにも出展しているダニエル・ビュレンの『25 Porticoes: The Color and its Reflections』。カラフルなボーダーが目を引くが、周囲の人は気にせず通り過ぎていく。

海風を受けながら黙々と歩みを進め、観光名所ともなっている二〇一七年に設置された『実物大ユニコーンガンダム立像』に着く。巨大で情報量が多い。また、付近に『自由の女神像』も確認する。

『実物大ユニコーンガンダム立像』の前に立つメンバーたち

「全てを把握しきれない」

「これをつくろうというモチベーションはなんだろう」



『自由の女神像』を眺めるメンバー

「お台場に置かれていることでレプリカ感を感じる」

同　芝浦ふ頭

再びゆりかもめに乗り込んで、芝浦ふ頭へ向かう。芝浦四丁目地区（芝浦アイランド）の再開発とともに設置された彫刻たちは、いずれも二〇〇七年に設置されている。この日の最後に、フェルナンド・ボテロの『DOG』という犬の彫刻を見る（設置された場所にちなんだ愛称がついている）。たくさんの人に撫でられたのか、頭部が変色している。設置された広場のタイル目地の向きと、この彫刻の設置の向きには関連がないことに一人のメンバーが気づく。彫刻そのものだけでなく、周囲の建築物や風景との関係性を考える。

『DOG』を前にしたメンバー

「建築がついていけてない。設置位置の微妙さが良い」



同　芝浦ふ頭の喫茶店

歩き疲れ、『DOG』の近くの喫茶店に入る。休憩しながらの議論。湾岸エリアは前回までのエリアと比較すると新しくつくられた街であり、彫刻の形態もはっきりと異なっていたことをみんなで確認する。

喫茶店にて話し合うメンバーたち

「等身大の人物像を見なかった」

「デフォルメされたものが多い」
「マンションの敷地にキャプションもなく存在する彫刻たちは、作品としてよりもエクステリア（外構）として置かれているのではないか」
「皇居周辺には具象的な作品が多かった」
「上野ではあまり抽象的な作品は求められていなかったように思う」
「丸の内はコンセプチュアルな作品が多い」

そして、全三回のフィールドワークを踏まえ、そのおもしろさをいかに報告会で伝えるかを相談。実際に彫刻と対峙することで感じるおもしろさは、未体験の人には伝えにくいというもどかしさを実感する。

メンバー「（彫刻を見るおもしろさを）共有するならば、体験として共有したくなってしまう」

喫茶店を出ると、あたりは真っ暗になっている。

とりあえず歩く

街なかでのプロジェクトや企画を行う際に、まずは「歩いてみる」ということがよくあります。このスタディでも公共彫刻をリサーチするために、とにかく歩いてみました。日によって時間は多少異なりますが、最低でも三時間、長い日だと五時間くらいのときもありました。でも、ふと改めて。なぜ歩くのだろう。「現場百回、まずは歩け」と誰かに言われたような言われていないような。その感覚が自然と身についていましたが、なぜ歩くのだろう。

私自身の経験からいえば、例えば街なかで上演を進めるプログラムの際には、誘導の導線や安全性、信号の有無や所要時間など物理的な問題を想定して本番に備えるために歩きます。街をテーマに創作を始める際には、歴史や土地の成り立ちなどを調べるために。時には、なんか良い場所ないかなと思いながらあてもなく歩く。ちなみに知り合いの研究者は、研究や論文の内容を頭のなかで整理するために歩くそうです。

「東京彫刻計画」においては、東京の公共彫刻を知るという目的はあったものの、それを知ってどうするのかとか、明確な企画につながるような歩きではありませんでした。とりあえず歩く、という「とりあえず感」が実にありました。とりあえず歩いて分かったのは、街は面でできているということ（「都市を面で見る」ということは、二〜三年

目にゲストで来てくれた地理人さんがつねに言われています)。東京という街を、公共彫刻というポイントを経由して横に移動していくと、ミュンスターで体感したような都市自体が内包している時間の経過や、ある一体のエリアが面的に開発されていることが明らかに分かりました。布がパッチワークでつながって一枚の東京という大きなカーペットになっているような。それぞれの布は時間という繊維で層になっていて、その上を歩く。そんな感覚です。

歩くときに唯一必要なことは、自分のからだが歩いているということだと思います。誰かの経験を聞くのではなく、地図だけを眺めているのでもない。実際に、何時間という時間をかけて自分で歩く。自分の体感で街を捉えることができる唯一の方法。歩幅とか、歩くのが好きとか嫌いとか、音が苦手とか、それぞれのからだの事情によって、体感が違う。だから自分で歩くしかない。さらに、「東京彫刻計画」のフィールドワークは毎回メンバー六〜七人で一緒に歩いていました。複数人で歩くと、ペースや視線も異なります。明確な目標を定めずに、みんなで歩く。繰り返すうちに、「彫刻と出会いながら街を捉える歩き」として徐々に定着していきました。

一月下旬〜二月中旬　浅草橋ほか都内某所

報告会に至るまで約一ヶ月。頻繁にミーティングと稽古を行う。作業は次の通り。やることがたくさんあり、本番前には毎日集まって準備を進める。

- Googleマップ上にプロットした東京彫刻計画の出展作品にあたる百七十七の彫刻の写真と情報を見ながら、可視化の方向性を探る。
- それぞれのシーンの演出方針と配役を決める。
- 発表に必要な映像やスライド、地図の作成。
- 各シーンの稽古をひたすら行う。　etc.……。

二月二四日（日）　浅草橋のレンタルスペース

報告会の本番である。会場には、スタディ1〜5の参加者が勢揃いしており、和やかな雰囲気がある。

報告は、ミュンスターとの出会いから、このスタディの立ち上げ、各ゲストのレクチャー

や対話で学んだこと、架空の芸術祭「東京彫刻計画」とフィールドワークでの気づきまで。パフォーマンスを始め、新劇、ＴＥＤ（著名人によるスーパープレゼン）、現代口語演劇、ラップなど、各シーンそれぞれに異なったモチーフを用いて伝える。全員がパフォーマーとなり、スライド、映像、音響、照明まで、場のスペックをフル活用した、スタディ２ならではの発表となる。



リハーサルをする

東京プロジェクトスタディでは、年度末に各スタディの活動を他のスタディ参加者に共有する報告会が行われます。何か完成された作品を見せるような趣旨ではないのですが、スタディ２は演劇の稽古ばりにリハーサルを行って臨みました。

ナビゲーターである居間 ｔｈｅａｔｅｒは、この会に限らず、何かを人に見せるときにリハーサルをします。どうしてもリハーサルをやめられない。練習したり、段取りを何度も確認したりしないと不安でしょうがない。舞台ではなく報告の会でもリハーサルをしないといけないとは……。こう言ってはなんですが、「大変だなぁ」と思います。

ところで、ふと「リハーサル」ということばの語源が気になって調べてみると、「re＝再び」と「hearse」に分かれます。hearse の語源はフランス語で「馬鍬でならす」、ラテン語で「熊手」という意味だそうです（熊手を逆さまにした形が昔の棺の上のローソクに似ていたから、hearse ＝霊柩車という単語になったとか）。つまり、熊手を馬に引かせる（馬鍬でならす）行為を何度も繰り返して畑の下準備をすることから、rehearse ＝下稽古するという意味に転じたらしいのです。そりゃあ大変なのは仕方がない。

本番までのリハーサルというのは、延々と畑の下準備をするように地味で、時に退屈で地道な作業ではありますが、下準備なので失敗することができます。やってみてだめだったら止めればいいし、うまく行かないところは直せるし、分からないことは試していい。リハーサルは身内しか見ていないので、失敗して恥ずかしいとかいうこともない。この報告会の際も、メンバーみんなで何度も練習をしました。

そう考えると、私たちは日々の生活のなかで、ミスが忌み嫌われる状態にいる気がします。メール一つでも失敗すると恥をかくし、株の取引なんて判断を一つ誤ると大損失につながりかねない（株取引をやったことがないのでイメージです）。

リハーサルのいいところは、みんなでやることです。誰かの失敗を共有したり、こうしたらどうかとみんなで確認したりできる。そういうことをしていくと、本番にうま

くいく確率も上がる。あるいは、本番で臨機応変に対応できる可能性が上がる。もしも、私たちが日々のなかでつねに本番の状態にさらされているとするならば、むしろ積極的にリハーサルをしていきたい。



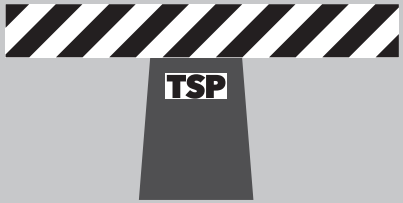
再び二月二四日（日）　浅草橋のレンタルスペース

五ヶ月間の活動の成果として、報告会でのパフォーマンスは次のセリフで締めくくられる。



「このスタディは必ずしも一つの答えは導き出していない。それぞれの参加者の視点から、彫刻に興味を持ち、彫刻を媒介として、それぞれが思考しているのです。可能性は無限大。刮目せよ！　旅はまだ始まったばかりなのである」

エピソードⅡへつづく



エピソードⅡ

東京彫刻計画

2019

公共が問題

ミュンスター彫刻プロジェクトを発端に、芸術祭そして彫刻そのものに興味を持ったこのスタディ。さまざまな公共彫刻が東京の街なかに点在していることを知り、フィールドワークをしながら、そのおもしろさを体感として捉え、少しずつ積み重ねてきました。

そして二年目がスタートします。プロジェクトは二年目ですが、東京プロジェクトスタディは単年度ずつの開催のため、メンバー募集を毎年行うことになっています（ナビゲーターとスタディマネージャー、記録スタッフは継続）。募集をするにあたり、まずはナビゲーターとスタディマネージャーで、二年目で扱う大きなテーマを決めることになりました。

「東京彫刻計画」の経験を踏まえつつ、活動のなかでつねづねキーワードとして挙がっていた「公共」ということば。ミュンスター彫刻プロジェクトの中心テーマでもある「公共空間と芸術の関係性」に、改めて照準を定めることにします。東京彫刻計画のフィールドワークを行うなかでも、「東京における公共とは一体何なのか」という問いが傍にありました。公共というものをどう捉えるか。アートはそれにどうアプローチしていくのか。オリンピック・パラリンピックという祝祭に向けて、さまざまなアートプログラムが展開されている状況においてこそ、改めて考えるべきと思いました。また直接的には全く関係がありませんが、ちょうど二年目のスタディが始まる前日の八月三日には、「あいちトリエンナーレ２０１９」内の「表現の不自由展・その後」の展示中止が決定されました。公・公共の問題が、あらゆる場で問われ始めていました。

そしてもう一つ。前年度ではっきりとは議論できていなかった、「パフォーマンス」ということばについて。彫刻という概念とパフォーマンスをより皮膚感覚で捉えるために、とりわけ美術におけるパフォーマンスの文脈や要素を把握する必要性を感じていました。

「公共」と「パフォーマンス」。二つのキーワードを両輪に据え、二〇一九年度のスタディが始まりました。

二〇一九年八月四日（日）　お茶の水

二年目が始まる。初回は、メンバーそれぞれのバックグラウンドや活動の紹介、ナビゲーター居間ｔｈｅａｔｅｒの活動と考えかたに触れ、昨年のスタディについて共有するガイダンス。そして「ミュンスター彫刻プロジェクト」「芸術祭」「東京」「公共」「彫刻」をキーワードに作品をつくりたい、とナビゲーターが抱負を語る。メンバーには、美術教育や建築を学ぶ学生、

演劇やパフォーミングアーツ、アートプロジェクトに興味のある人などが集まっている。

ガイダンス後は、お茶の水周辺の彫刻をめぐるフィールドワークに繰り出す。歌謡曲のようなタイトルの彫刻や、商業ビル敷地内に点在する現代彫刻、オフィスビルのホールにはフランスの彫刻家ブールデルの代表作『弓を引くヘラクレス』を見つける。狭い範囲のなかでも、さまざまな彫刻とともに街の様子を見ていく時間である。

九月一一日（水）　ＲＯＯＭ３０２

ナビゲーターの東による「東京における『劇場外の演劇』」に関するリサーチ報告と、ディスカッションが行われる。演劇の文脈から「街に作品を存在させる事例」を知ることで、今後のスタディのヒントを探していく。

報告は、一九六〇年代の状況劇場（唐十郎）、劇団黒テント（佐藤信）、天井桟敷（寺山修司）などの紹介から始まる。これらの試みは、一九六四年の東京オリンピックなどをきっかけに、めまぐるしい変化が起こりつつも、まだ整いすぎていない街のなかで、街や社会の抜け道を見つけ、反制度的なスタンスで繰り広げられたものであったことが示唆される。一方、近年におけるＰｏｒｔ Ｂ（高山明）、リミニ・プロトコルなどの、社会問題を強く浮き彫りにする試みも紹介。またアートプロジェクトや美術分野の芸術祭においても「劇場外の演劇」は数多く上演されており、演劇と美術の領域は横断的な状況になっていると、東は言及する。

ディスカッションするメンバーたち

「六〇年代はテントなどで劇場を丸ごと構築するのに対して、近年は客席という概念自体を考えることによってつくっているのではないか」

「演劇は、上演時間が終わった後は残らない、ということを強みにしているように感じる」

「公共彫刻は会期無制限、二十四時間上演していると捉えることができないか。時間無制限のアートプロジェクトをつくると、彫刻に近づけるのかもしれない」

ディスカッションから、「上演時間」というキーワードが見えてくる。演劇と美術、両方の側面から考えるため、次回は美術の視点からパフォーマンスを考えることに。

九月二九日（日）　上野〜ＲＯＯＭ３０２

初回の補講として、上野へ公共彫刻のリサーチに出かける。その後、ＲＯＯＭ３０２に移動。

ナビゲーターの佐藤によるレクチャーと、ディスカッションの日である。

美術の文脈上にあるパフォーマンス作品の映像を見ながら、キーワードとともにたどっていく。ハプニング、イヴェント、社会彫刻や、観客が作品に対して関わることで成立する参加型アート、リレーショナル・アートなど、美術の領域においても多様な作品がつくられてきたことが分かる。合わせて、クレア・ビショップの『人工地獄 現代アートと観客の政治学』(二〇一二)における「委任されたパフォーマンス」に簡略にでも触れるために、『美術手帖』の特集「ポスト・パフォーマンス」内の田中功起による論考[*6]も読んでみることに。

それによると、近年の現代美術におけるパフォーマンスでは、アーティストの他に第三者の身体を必要とする形態が主流となっており、ビショップのいうところの「委任されたパフォーマンス」は大きく三つの系譜に分かれる。第一に「プロではない人々への外部委託(アウトソース)されたアクションで構成される」。第二に「別の専門領域のプロフェッショナルな人々を招聘する」。第三に「ビデオやフィルムのためにつくられた状況」。とりわけ論考のなかで指摘されるのは第二の系譜で、パフォーマーに対してスキルがアウトソーシングされることが特徴であるが、その場合の多くは、長時間の展示や長期にわたる展覧会の会期に合わせ多数のパフォーマーを雇うことになり、かつパフォーマーには平均的なスキルで安定したパフォーマンスが求められる。それによって、作品は繰り返し、どこでも再演可能となる。すなわち、「パフォーマンスの一回性ではなく、あくまでもコンセプチュアルな枠組みの方が重要度が高い」。

パフォーマンスの中心的な概念である「ライブ性/即時性」ではなく、「非臨場性」「平均的なパフォーマンス」「再演可能性」の三点に、その特徴があると述べられている。

一通りこれらのパフォーマンスへの考えかたが共有された後、佐藤から議論のきっかけとして、次の投げかけがある。

佐藤 **「演劇と美術の違いを考えたとき、美術は『本物』だから実物が保管され得る一方で、演劇は舞台上で『本物に見えること(偽物・虚構)』が必要になる」**

「モノ的な作品からコト的な作品をつくることへ作品のありかたが変化するとき、物質的なものをつくる技術とは別の技術(非物質的な技術)が求められるのでは」

さらに佐藤より、テート・モダンから出版されている『Performance in Contemporary Art』(キャサリン・ウッド/二〇一九)という本の章立てについて紹介される。パフォーマンスアートの事例とアプローチの方法を語るにあたり、それぞれの章が「I(私・個人)、We(私たち・社会)、It(オブジェクト、物質)」に分かれていることが話題になる(Itの事例としてはギルバート&ジョージの「リヴィング・スカルプチュア」などが紹介されている)。

Itということばに若干困惑するメンバーたち

「I、Weときて、Itという並びがちょっと分かりづらい」
「『自分』対『物質』という考えがItにつながっている気がする。分からないけど」
「ダンスはI？　演劇はWe？」

最終的には、パフォーマンスや参加型アートは実際に見ないと分からないという意見があり、今後、実際に作品を見に行くことを検討し始める。

＊6　田中功起「パフォーマンス以後のパフォーマティヴィティについて」一一四頁（『美術手帖』二〇一八年一〇月号（二〇一八）美術出版社）



境界が問題というよりも

美術と演劇の境界はどこにあるか。二つの境界は融解しているのか。

演劇・美術の両面からパフォーマンスについて考える二回のスタディを行ったとき、ふと何年も前の、論文の審査面談での出来事を思い出しました。私の論文は劇場ではない場で行われた演劇の作品事例について記述していたのですが、それに対し審査員の美術系の先生から、「こういう作品は美術では十年以上前からやっている」という指摘を受けました。しかし別の演劇系の先生は、「それを言うなら、美術で『リレーショナル・アート』ということばが出るずっと以前から、演劇は集団創作だし、人間の関係性を扱っている」と言い返し、私をそっちのけで先生同士で議論が始まってしまったのです。

しかしこのスタディでの議論で強く感じたのは、演劇か美術のどっちが先かとか、アウトプットの形態の類似性・融合性といった〝境界〟が問題というよりも、その背景（バックグラウンド）に何があるのかということです。演劇と美術のパフォーマンスの差異を紐解いていくとき、さかのぼっていくと、考えかたやつくりかたの出発点が違うことに行き着きます。なぜそのアウトプットに至るのかという、起点や経緯が違う。当たり前といえばそれまでですが、アウトプットの形態だけが見えがちで、そこに注目がいきやすい気がします。どういう目線から、どういう立場でつくっているのか。そこに差異が

あるし、そこが大事なのではないか。でもその違いに対して、なぜそのように考えているのかは、演劇から美術にも、美術から演劇にも、アウトプットを見ているだけでは、お互いにたどり着くことが難しいようにも感じます。もしもそれを知ることができたら、どんなことが生まれるのだろう。

例えば今後、演劇と美術それぞれの考えかた・つくりかたの両方を持つ人（あるいは、そのどちらでもないつくりかたを持つ人）が出てくるとするなら、アウトプットもまた違うものになるのかもしれません。アートプロジェクトや芸術祭が多様な形態で行われているこの時代の先は、どういうつくりかたが生まれるのかしら。

一〇月二一日（月）　ROOM302

「パフォーマンス」というキーワードと並行して、彫刻から派生した「公共」というキーワードにも触れるため、社会学者の毛利嘉孝氏をゲストに招いてのレクチャーを行う。

話は、ストリートアートが生まれるきっかけとなったグラフィティから始まる。グラフィティには、都市文化・都市空間への介入と新しい文化運動という二つの側面があるという。欧米において公共空間や都市の景観は、所有者ではなく、歴史的背景や住人によって決定されていく側面が強い。にもかかわらず、そこに関与できていなかった一九七〇年代の黒人の住民たちが、自分たちの〝見たいもの〟として、グラフィティを公共空間に描くことで問題提起を行い、それを文化として力ずくで認めさせてきた歴史があるとのこと。

また東京港区の防潮扉で見つかった「バンクシーの作品らしきネズミの絵」の話題から、日本国憲法における「表現の自由」と「財産権」という二つの権利に話が及ぶ。バンクシーのようなイリーガルな作品は、路上や学校、どこに描こうとも表現の自由は担保される一方、それによって誰かの財産権を犯してしまう場合がある。本来、二つの権利にヒエラルキーはないが、日本では、財産権が何にも増して守られる傾向があり、街なかのグラフィティ（落描き）はとても少ないと毛利氏から指摘がある。

毛利　**「（財産権が守られる状態を）手放しに喜んでしまうことは、無意識のうちに支配者や管理者側の美学を内面化してしまっているのではないか」**

続いてディスカッションに入ると、「みんな」ということばについて、各々の実感をもとに議論が進んでいく。そして最終的に、ある問いが浮かんでくる。

メンバー　**「誰かが『みんな』を主張するとき、その『みんな』のなかに主張している本人は含**







まれているのだろうか」

毛利　「公共の所有者は『みんな』であり、それをたまたま、いまは行政が管理している、という意識を持った方がいいかもしれない」

メンバー　「災害大国でモノが残らないからか、所有しているモノ自体への執着よりも、所有しているという事実に執着しているように感じる」

毛利　「文化的イノベーションは起きにくいけれど、日本はグレーゾーンを上手に使ってきた」

メンバー　「わたしたちは『みんな』の『公共空間』にどう向き合っていくのだろう」

「『公共空間』を『所有』している意識はあるのだろうか」

みんなって、誰？（範囲の問題）

「みんな」って誰を指すのだろう。毛利さんのレクチャーを受けて、シンプルな疑問がメンバーのなかで浮かびました。「みんな」ということばほど、範囲が曖昧なものもないかもしれない。

「みんな」という範囲を考えるとき、居間ｔｈｅａｔｅｒの創作での失敗を思い出し

ます。少し唐突ですが、その話をしたいと思います。

二〇二〇年の夏に『だれかの いま／シアター』という作品をつくりました（これについては、スタディ三年目、メンバーが見学する作品としてエピソードⅢにも登場します）。創作は、コロナ禍の緊急事態宣言（一回目）の自粛期間に、それぞれの人が何を考えてどんな経験をしていたかをインタビューするところから始まりました。そのインタビューを書き起こして台本をつくり、作品の鑑賞者はその台本を使って体験をするというものです。このインタビューをしている時点で、「みんな」の声を拾うのは絶対に不可能で、それでも、その不可能さを踏まえた上で、インタビューをどう扱い作品に転化していくか、私を含め居間ｔｈｅａｔｅｒ全員が自覚的に考えていました。しかし「みんな」の問題は、思わぬところでやってきます。

会期中、すぐ近くで屋台をやっている作家がいました。それは「日替わり店長」と呼ばれる店長とお客さんが対話するコミュニケーション型の作品で、あるとき、ろう学校の先生をされている方が店長の日がありました。その方が、居間ｔｈｅａｔｅｒの作品を体験してくれることになったのです。そのとき、「あ」と思いました。作品の構造は、体験者自身が音声を聞き、発声する行為を含んだものだったのです。（その方は音が聞こえ、声を使って話すこともできますが、）そのときになって初めて、自分たちの作品がろうあ者の人には体験できない構造になっていることを自覚したのです。大いに反省しました。作品の構造云々ではなく、範囲の問題に無自覚だったからです。

作品をつくって発表する（見せる・やる）とき、鑑賞者とか体験者とか、とにかく相手が必要です。相手の定めかたは条件とか環境とか、誰に見てもらう必要があるかとか、さまざまな要因が、その時々にあります。つくって発表するときには、相手の〝範囲〟を区切らなければならない（そうじゃないとつくれない）ことは往々にしてあるはずです。その範囲をどこに区切るのかはつくり手の責任において決めるしかありませんが、このときの自分たちが問題だったのは、その範囲に無自覚だったことでした。無意識に、音声を聞いて声を出してもらう手段を選択していた。その手段がない人のことを少しも想像しなかった。無自覚に線を引いていた。範囲の問題が問題になっていなかった。「それはまずい」と危機感を覚えました。

創作の現場で「みんな」とか「他者」ということばが使われることはよくあります。でも、その「みんな」の内に誰が含まれて誰が含まれていないのか。「他者」といったときに、自分の想像の内の他者のみ括っていないか。それは本当に自分にとっての他者なのか。

自覚的であろうと、無自覚であろうと、範囲に線を引いてしまう。その外側にいる人が必ずいる。そのことを、どう忘れずにいられるか。気づけるか。自戒も込めて。

一〇月二六日（土）　小田原

「みんな」というキーワードを傍に持ちつつ、パフォーマンスについてももう少し考えることに。前々回の「美術におけるパフォーマンス」で、委任されたパフォーマンスの事例として挙がっていたアーティスト、ティノ・セーガルのパフォーマンスがちょうど日本で行われることを知った一同。そこで、小田原にある「小田原文化財団 江之浦測候所」へ足を運ぶことにする。

セーガルは、モノの展示を行うのではなく、指示に基づいて動くパフォーマー「インタープリター」の動きによって、観客を体験のなかへ誘うアーティスト。写真や映像で記録を一切残さないということでも知られている。

到着するとすぐにセーガル作品のある場所に向かう。相模湾と真鶴半島が一望できる断崖に位置している野点スペース。石のテーブルと椅子の横の地面に、一人のインタープリターがポツンと座っている。わずかな動きとともに、小さな声で何かを歌っている。じっと見ていると、二人のインタープリターがおもむろに合流。不思議なことばとボイスパーカッションのようなリズム、彼ら三人の歌声に海風や鳥の声が合わさる（このような声や身体の行為をセーガルは「ライブワーク」と呼んでいる）。スタディメンバーは近くに寄ったり、少し離れたところで見たり、距離を変えながら鑑賞している。

これまで資料やテキストを通して議論してきたが、環境や雰囲気などを含め、初めてメンバーみんなで一つのパフォーマンスを共有し、共通体験が生まれる。

小田原の中華料理屋にて話すメンバーたち

「インタープリターが見ている人たち全員にお茶を持ってきてくれるのが良かった」
「インタープリターは遠くで見ている人も意識していた」
「セーガルはどうやって作品を売るんだろう」

一一月一三日（水）　ＲＯＯＭ３０２

公共とパフォーマンスという二つのキーワードを少しずつ解きほぐしてきている。ここで、これまでの振り返りも兼ねて、ぼんやりとしたことを話す「ぼんやり会」を行う。それぞれがパッと思い浮かべたお題をカードに書き、くじ引きのようにランダムに選んでいく。お題「彫刻のからだ」ではモノとしての作品と同列に展示されていたセーガルのパフォーマンスについて話し、「時間」では長回しの映画の時間感覚とパフォーマンスの時間感覚を比較してみ

る。「ライブ性」では各々が自身の鑑賞経験に即しながら、パフォーマンスとの物理的距離はライブ性に関係するかなどを議論する。その場で浮かんできたことをおしゃべりのように話しながら、時にはお題と全く違うことを考えつつ、それぞれが気になっていることを共有していく時間である。

活動を振り返りながら議論するメンバーたち

「美術館のパフォーマンスでは、長時間の展示のために時間が平均化されて、どこから見ても変わらないものになっているという話がおもしろかった」

「（ライブ性の物理的距離との関係について）ライブハウスに行くと、フロアの前方と後方で楽しさが違う」

「映画館のライブ上映、応援上映とかはどうなんだろう」

そして、「公」と、「ストリートアート」というお題からは、毛利氏のレクチャーの振り返りだけでなく、落ち葉掃除や工事についてまで話がめぐる。

北海道出身のメンバー

「地元では行政にお金がなくて、『公共を私たちが使っている』という認識が強い。公共に対する感覚や、主要な産業の種類も水準も違う。税金の使い道が見えやすい。東京では税金の使われかたが複雑だと思う」

東京に長く住むメンバー

「家の近所でずっと工事が行われているけど、自分のために行われていると思えない」

北海道出身のメンバー

「東京の工事は常態化していて、始まりと終わりが感じられない。上演時間が長すぎて、ライブ性がないのかも」

東京の工事。取り留めのない話から、一つの興味が湧き出る。さらに「東京の工事をパフォーマンスとして見てみる」というアイデアも浮かんでくる。すると、上演時間がとても長い平均化されたパフォーマンスのようにも見えるし、工事の安全を守る警備員は美術館の展示監視員のようにも見えてくる。

「読みかたが分からないだけで、実はキャプションがあるかもしれない」
「キャストは何日で変わっているのだろう」
「演出家や舞台監督はいるのだろうか」

疑問は次々と出てくる。東京の公共工事を彫刻的パフォーマンスとして見立てるという方向性が定まりつつある。そこでまずは、各々がそれぞれの好きな方法で、工事についてリサーチしてみることとなる。

公共は誰のもの？

毛利さんのレクチャーやぼんやり会では、公共に対する「所有の意識」に話題が及びました。私たちには公共（や公共空間）を所有している意識はあるのだろうか、というメンバーの問いをここで少し拾ってみます。

ぼんやり会で「公」というお題になったとき、メンバーの誰かが「いまの日本に住む私たちは公＝行政という図式を自然と考えているのではないか」と発言しました（毛利さんのレクチャーでも同じ話題が出ていました）。なんとなくそう考えてしまいがちだけれど、本当にそうなのか？　それでいいのだろうか？

また、ディスカッションの途中では、公共の持つ性質（公共性）についても話が及んでいました。公共性は三つの意味「official（公務員が行う活動が帯びるべき性質）」「common（参加者、構成員が共有する利害が帯びる性質）」「open（公共的なものが担保しなくてはいけない性質）」に分類できるといいます[*6]。ここでは行政はofficialに含まれます。仮にこの考えを前提とすると、いまの（日本の）私たちにとって、「公共はみんなのもの」という考えかた＝commonの性質が著しく弱い（弱っている？）ということになる。答えの出ない問いが次々と出てきます。「公」と「私」で分けて考えていいのか。公共をみんなのものと捉え直す必要があるのだろうか。でも、どうやって？

そして、「東京の税金がどこにどうやって使われているか見えにくい」といった発言から、「東京の工事」という意外な（？）キーワードが生まれてきました。ここからは、公共という漠然とした存在を、工事という視点から触れていくことになりました。工事一色のスタディ。続きをどうぞ。

＊6　齋藤純一『公共性』（二〇〇〇）岩波書店

一一月三〇日（土）　ROOM302

ぼんやり会から二週間後。それぞれがリサーチをしてきた、工事にまつわるあれこれを報告する。メンバーそれぞれが見つけてきたモノ・コトは次の通り。

・足立区・千住仲町の工事：仮囲いに掲示されたオリジナルの新聞。「魅せる！　伝える！　下水道工事コンクール」に参加しており、新聞はその取り組みの一つ。
・千代田区・お茶の水の工事：夜間には大きな穴が開いている工事も、昼間は綺麗さっぱり姿を消し、車道に戻る。近くで繰り返し流れる注意喚起の音声を録音。
・「路上工事情報」：国土交通省によるオンライン上の工事マップ。専用企業による工事と、道路管理者による工事がある。マップを見ながら、夜間に工事を探す。
・横浜駅：「日本のサグラダファミリア」と呼ばれる終わらない工事の記事。
・道路のインターロッキング工事：職人の手仕事とその痕跡の観察。
・道路工事の観察：時系列に曲のタイトルのようにまとめてアルバムタイトル集を作成。
・工事現場での滞在：現場近くで二時間に及ぶ長時間滞在を決行。工事と街のコントラストを発見。
・ランマー音の収集：「ドドドド……」という音の録音や周囲の作業員の動きを観察。

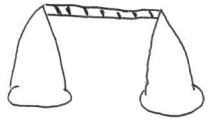


・工事写真に命名：作業中のコンクリートポンプ車を「生命的な工事ぐるま」、仮囲いに巻きつけられた発光体に「意図しないぐるぐる」とタイトルをつける。

一括りに工事のリサーチ結果といっても、種類も視点も、とてもさまざまである。その後のディスカッションでは、工事で着目すべきはプロセスなのか、人なのか、できたモノなのかが議題になる。目の前の工事を鑑賞するのか、工事という大きな現象を見るのか、リサーチしたものをどのように鑑賞に結びつけていくのか……。

工事について議論するメンバーたち

「新たにつくり上げて完成することよりも、維持・メンテナンスすることが工事なのでは」
「工事自体はモノをつくっているけれど、同時に、工事という出来事をつくっていると捉えられないか」
「実際にあるモノを観察することと、それをきっかけに東京全体を想像することを共存させる仕掛けをつくれないか」



見えないもの、どうやって見る問題

東京の工事をリサーチしてみることにした一同。調べていくうちに、ほんの少しずつですが、色々なことが分かってきました。

まず何よりも、工事は見えていないものであるということ。見えていないというのは、目視できないということではなく、見えないものにしているということです。本当はそこにあるけど、「ない」ものにしている、つまり情報をシャットアウトしている状態。工事に対して、私たちはそういうふうに接しているのではないか。

では、そういう、見えていないものを見るには、どうしたらいいのでしょうか？

以前とあるプロジェクトで、振付家・ダンサーの岩渕貞太さんにインタビューをした際、「東京でのからだの状態」について話をしてくれました。私たちは普段、例えば通勤時など、移動経路をからだが覚えているので、その過程にある色々な情報や変化をカットして歩くことができる。自分が必要としないもの、目的としないものを見ないことができる。それはある一つの人間の有益な機能である。でも一方で、どうしても窮屈さや何かが溢れてきそうになる。そういうときに、ちょっと道に寝転んでみたりとか、極端にゆっくり歩いてみたりするのだといいます。ただしゃがんで花を見る程度のこと。ただそれだけのこととして、自分のからだで実行するのだと。

岩渕さんは身体を扱うアーティストなので特別なように見えますが、実はそんなことはなく、このスタディでも近しいことを行っていると思います。ただ通り過ぎていただけの工事現場を何往復もしてみたり、夜にわざわざ出かけてみたり、じっと同じ場所にいたりする（一年目に、彫刻を見るためにひたすら歩いたときも同様です）。本当に単純な、わずかな行為であっても、次第に見えてくるものがある。街や周囲のペースから少しだけずれて、自分のからだや頭のペースを落としたり、移動や停止の時間を引き延ばしたりしてみる。地面に座ったり、人が止まらないところで止まってみたり。そうすると見えてくるものがあるはずなのです。

一二月四日（水）　ROOM302

リサーチを続ける。引き続き、工事の報告。前回報告があった千住仲町の工事現場内部の見学をしてきたというメンバー。その実態は、地下五十メートル、マイナス三度の世界で繰り広げられる大雨浸水の対策工事。職人たちはエレベーターで降りていき、作業を進めるという。見学の最後には、工事現場を背景にインスタントカメラで写真を撮ってもらえたと、体験したメンバーは楽しげに語る。迷惑工事と捉えられがちな下水道工事のイメージアップ

と工事の必要性を訴えるために、コンクールが行われているとのこと。
後半は、空想地図作家の地理人こと今和泉隆行氏も加わり、東京の地下における公共性について議論を行い、地面の下に想いを馳せる。

今和泉「公共とそうでないものの境目は、人によって認識が違うと思う。例えば駅は民営であっても、公共空間だと考えている人もいる」

年度末にはスタディでの活動をもとに作品をつくり、試演会を予定している。どんなアウトプットをするのか、アイデア出しを始める。

一二月二二日（日）　ROOM302

また二週間の間があき、工事の報告から始まる。
歩道橋の塗装工事についての報告。足場で包まれた歩道橋へ警備員に誘い込まれて入る体験は、まるでアトラクションだったという。

歩道橋の工事を通り抜けたメンバー「みんなが使うものをみんなのお金（税金）でつくる、という公共がある一方で、警備員が優しく対応してくれることも公共だと感じた。公共性はどこにあるのか。私たちは、今回の作品のどこで公共したらいいのだろう」

この意見から、「公共する」という新しい動詞が発見される。さらに作品化に向けて、佐藤からある指摘が入る。

佐藤「本物を扱えば扱うほど、搾取のようなものが起きてしまう。工事現場にパフォーマンスを委ねる『委任されたパフォーマンス』では、搾取が起きてしまわないか。それを乗り越えるための『フェアトレード』みたいなものを考えられないだろうか」

議論が白熱するメンバーたち「工事現場や工事をしている人に対する距離感を、考えずにやってはいけない気がする」
「そもそも、工事現場にはいつも『ご迷惑をおかけします』という掲示があるように、工事自体が必要以上に腰が低く、すでにフェアではないように感じる。ライフライン工事などは私たちの生活に欠かせないはずなのに」

「税金を払うこと自体をマイナスに捉えている人もいる」「工事を見ること自体に搾取はなく、工事を見ることにアートの見立てを重ねることが搾取なのではないか」

消費しちゃうかもしれない問題

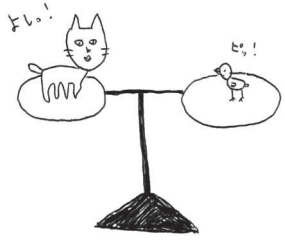
搾取ということばは、一般的に労働における労働力や賃金に関連して使われますが、スタディの議論のなかでは、工事をパフォーマンスとして見立てることが、ある種の消費なのではないか（一方的に消費する＝搾取的なもの）、という意味合いで出てきました。またフェアトレードとは一般的には貿易用語で、経済・社会的に弱い立場（途上国）にある生産者と、強い立場（先進国）にある消費者が対等な立場で行う貿易のことです。つまりここで問題になっていたのは、工事や工事に関わる人を作品で扱うにあたり、作品をつくるという立場（強い立場）から工事側を勝手に消費してしまう可能性がある（搾取的）。そのときに、対等になれたり、納得ができる方法＝フェアトレードを考えるべき、ということでした。ここではこの問題を「消費しちゃうかもしれない問題」と名づけて書いていきます。

この議論の同時期、居間 ｔｈｅａｔｅｒで岩手・釜石で制作を行ったときにも、似たような問題に直面しました。二〇二〇年二月のことです。「記憶」を中心テーマとした複合的なイベントのなかで、「日々の生活の一部を土偶にする」というワークショップを開催しました。地域の方に参加してもらい、思い思いに土偶をつくってもらうというものです（なぜ土偶なのかは長くなるので割愛します）。ワークショップが進み、日に日に参加者の土偶が増えていくなかで、それをどう展示して見せるのかという問題が発生しました。これを居間 ｔｈｅａｔｅｒの手柄ということにはもちろんできないし、作品的に見せかたにテコ入れをすると、土偶自体やつくった人たちの想いみたいなものを、われわれが消費してしまいかねない。

このときは、自分たちで別の土偶をつくることで解決しようとしました。釜石で見た風景・聞いた話を土偶にして、みんなの土偶と等しく並べて展示する。それぐらいしか思いつかなかったのですが、自分たちも同じようにせっせと手を動かしてつくることが、そのときはフェアだと思ったのです（ちなみに誰も美術とか工芸の技術は一切ない素人です）。釜石の人々がつくったもの、それはそれとしてそこにあって、自分たちも釜石の外の人間の立場から、提出する。片方の天秤に自分たちを担保として置きました。

工事についての議論もまさに同じような状況に直面していました。何か・誰かを作品の対象として扱うときに、その対象を消費してしまわないか。何かを切り取って作品と

して提示するとき、そこにはささやかでもパワーが働きます。ならばそのパワーを使う代わりに、自分も何かを負わなければいけないのではないか。責任とか、自分の身体とか、労働とか対価とか。天秤の片方に何かを載せる。フェアへの担保。



二〇二〇年一月一八日（土）　ＲＯＯＭ３０２

年度末の試演会について、居間 ｔｈｅａｔｅｒからメンバー全員へ、一つの提案が行われる。スタディでリサーチしてきたことを客観的に捉えるために、レクチャーパフォーマンス（作家みずからが舞台に立ち観客に「語る」）の形式を採用してみたいとのこと。そのために、まずは今年度のスタディの変遷を六つのキーワード（ミュンスター・彫刻・公共・パフォーマンス・東京・工事）を用いて語ってみることに。パフォーマンスということばを鍵に、劇場外の演劇と美術のパフォーマンスについて考えた後、毛利氏のレクチャーで日本における公共について考えた。合間に、美術の文脈上のパフォーマンス作品を小田原で見学し、ぼんやりとディスカッションを行った。その公共性に関する議論から生まれた「工事」というキーワード。そして工事のリサーチを始めた。振り返ると、パフォーマンスと公共という二つのキーワードをつねに並行させながら議論を行ってきたことが改めて自覚される。

これまでの活動を再認識しながら、再び「委任されたパフォーマンス」に関する議論を行う一同。そして、作品の〝強度〟について話が及ぶ。

ディスカッションするメンバーたち

「美術では、一人のカリスマ（＝アーティスト）が作品をつくる時代から、人や社会を巻き込み作品をつくる時代に変化したことで『委任されたパフォーマンス』という考えかたが生まれた。一方で、演劇はつねに集団創作で、誰かと一緒につくっている」

「作品に対して強度のある／なしを感じることがある」

「強度は『重心』とも捉えられないか。おもしろい作品やアートプロジェクトにはどこかにちゃんと『重心』がある気がする」

「パフォーマンスは、ある種の『ゆるさ』が強度に変わることがあると思う」

後半は、試演会で扱う内容を検討する。パフォーマンスと工事をいかに共存させるか、創作する自分たちの立場をつねに気にしながらディスカッションは進む。

創作の内容に悩むメンバーたち

「試演会で行おうとしている『パフォーマンス』は演劇的なもので、そこで主題として扱おうとしている『パフォーマンス』（工事）は美術的？」

「街なかの『彫刻』を何に見立てても誰も傷つかないが、『工事』を使うことには『委任されたパフォーマンス』と同じような問題がある」

「工事には、上演時間が長い、ストリート、東京、というポイントがある」

開始から四時間が経過。試演会全体に何かしらのフィクションの設定を重ねることで、複数の作品をオムニバス的に観客に見せることが決まった。これまでは同じ場所に集い、時間と考えを共有してきたが、少しの間、個別での思考と作業が続く。

二月　都内各所

いよいよ本格的に創作を進めていく。ナビゲーターとメンバーが個別相談を繰り返し、いま作品をつくるとしたらどんなことをやってみたいか、それぞれのアイデアをもとにディスカッション。テレビCMや短編ドラマなど、既存の何かのフォーマットを作品づくりの手がかりにして具現化を進めていく。また、それぞれのアイデアに、他のメンバーも関わりながら作品をつくる状況も生まれる。

クリエイションを進める一方、新型コロナウイルス感染症が世界中で猛威を振るい始める。東京でもいくつかのイベントの中止が起き、試演会予定日の三月一日に開催予定の東京マラソンでは一般ランナーの参加が中止と発表される。メンバーのうち一人はこの件をアイデアの発端とし、一人はオリンピックへの不穏な予感をもとに創作を始めることにする。

並行して、それぞれを一つの上演にまとめる全体構成についても検討していく。最終的には、ラジオの公開収録仕立てとして居間 theater が全体を進行し、それぞれの作品をコーナーとして登場させることに決まる。

本番の三日前から、実際の会場での作業とリハーサル。客席の位置決め、立ち位置や入れ替わりの練習、音や光などの環境づくり、映像の最終調整など、準備は本番直前まで続く。

三月一日（日）　西日暮里駅構内のイベントスペース

試演会の当日である。西日暮里駅構内、小さなイベントスペース。二面が大きなガラス窓で、道路に面した窓からは道ゆく人や車の流れが見える。もう一面の窓はコンコース工事のための仮囲いに面しており、工事や新型コロナウイルス感染症に関する注意喚起音声が漏れ聞こえてくる。感染者は日に日に世界中で増え続けている。この試演会も一般公開を中止、関係者のみを観客に招いての開催となる。

試演会、およびそこに登場する架空のラジオ番組のタイトル『WORK IN PROGRESS』は工事中・進行中の作業という意味である（タイトルのアイデアは、リサーチの際にメンバーの一人が紹介した海外の工事現場の「工事中」の標識から）。ラジオ番組『WORK IN PROGRESS』のなかで、メンバーそれぞれがこの一ヶ月間でクリエイションした作品が次々と登場するように構成されている。

佐藤の前説からゆるやかにパフォーマンスに移行し、ラジオ風のジングルで『WORK IN PROGRESS』は始まる。

― 試演会『WORK IN PROGRESS』―

『前説』佐藤慎也
　スタディの概要説明、および今年度のスタディの趣旨説明を行う簡易的なレクチャー。公共とパフォーマンスという二つのキーワードの交点を探った活動の変遷を共有。

『つなぎ』山崎朋
　スタディのなかでの気づきと興味をスクリーンに投影しながら、彫刻的な身体を考えるパフォーマンス。

『WORK IN PROGRESS』
　進行・パーソナリティ　稲継美保、宮武亜季
　進行・転換　東彩織、山崎朋（二人は工事作業員に扮している）

1　「ひな散歩」鈴木ひな
　工事をリサーチするなかで得た時間の感覚をもとに、工事現場をめぐる様子をお散歩系テレビ番組風に映像化。

2　「うらら想像美術館」松野麗
　工事現場の写真に空想の物語をつけていき、美術館のギャラリーツアーのように紹介。

3　「みんなの工事〜体調不良編〜」成澤茉由・清田菜央
　自分たちの日常と工事を重ね合わせることで公共を考える物語を書き、パフォーマンス化。ＣＭ仕立てで上演。

4　「黄色いパトランプ」藤城滉俊
　寝ている間に街が工事でアップデートされることをテーマにした短編物語。写真とセリフで展開される映像。

5「おたよりコーナー　その1」坂本有理
スタディの活動の変遷を振り返る。
6「KABEI BINGO!!」壁井美佑紀
工事のかっこいい写真を撮影して景品化。ゲーム仕立てで工事の風景写真を渡す。
7「みんなの工事〜路上パフォーマンス編〜」メンバー全員
前述のCM仕立てのパフォーマンスをメンバー全員で上演。
8「おたよりコーナー　その2」碓氷光
東京という都市における集中できなさや、デモや公共について考えるため、実際に都内で三十キロほどの距離を走って試演会の会場を目指し、走った後の疲弊状態の身体で行うパフォーマンス。
9「NANASEカレンダー」酒井七瀬
一九六四年のオリンピックに伴う工事で東京が著しく発展したことを踏まえ、公共を考えながら二〇二〇年の東京オリンピックを待つ「アドベントカレンダー」を発表。

道ゆく人々や車が通り過ぎる窓の外の風景、駅構内に流れる工事アナウンス、オリンピックを控えている世間の背景、新型コロナウイルスが近づいてくる不安感。現実の状況があいまって、それぞれの作品は、試演会が行われている〝いま・ここ〟東京という場自体にも重なっていく。公共・彫刻・パフォーマンス・東京といったキーワードとともにメンバーが思考してきたことが、じわじわと浮かび上がり、約九十分の上演は終了する。

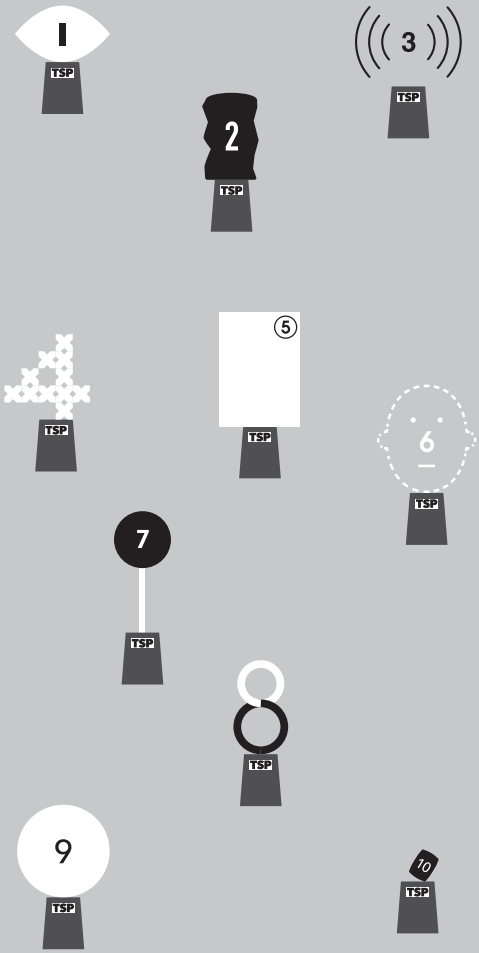
スタディは、『WORK IN PROGRESS』ということばが示すように、未だ進行中である。



そして、昨年度から掲げていた「東京彫刻計画」という概念は、「東京」自体をも彫刻として捉えつつあるのかもしれない。そんなぼんやりとした予感を携えながら、二〇一九年度の活動は幕を閉じる。



エピソードIIIへつづく



エピソードIII

トーキョー・スカルプチャー・プロジェクト

2020

二〇二〇年四月〜六月　東京

四月七日、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い緊急事態宣言が発出される。そのころ、ナビゲーターとスタディマネージャーは、初めて扱うオンライン会議アプリをそれぞれ自宅からつなぎ、会議を重ねる。この状況のなかで、どのようなスタディが可能なのかを検討することになる。

誰のため・何のため問題　その②

二〇二〇年の四月〜六月にかけて、ナビゲーターと、一〜二年目のスタディマネージャーの坂本さん、新スタディマネージャーの大内伸輔さん、村上愛佳さんと、ときたまTARLディレクターの森司さんを交えて、ぼんやりとしたことを話す週一回のオンラインミーティングを行っていました。コロナについても、自粛生活についても、全ての人がまだよく分からない状況だったので、「今週は何をした」という近況報告をするだけで、はっきりと何かを決めることはありませんでした。そのなかのいつだったか、森さんが（どういう流れだったか、はっきりとは覚えていませんが）、順序の話をしていました。このようなある種の〝危機〟の状況において、社会が優先するのはもちろん第一に生命で、第二に（いまの社会においては）経済活動が再開される。われわれがやっている文化芸術活動は、それらが守られる状態の後に動き出す、いまはその準備をしている、というようなことを仰っていたと記憶しています。そのとき、私は妙に「そうだなぁ」と思ったのです。その実感をはっきりと覚えています。

先に書いておくと、文化芸術は生きるのに必要か否かという議論をここで問題にしたいのではありません。ただ、稲継が出演予定だった舞台が何本も中止・延期になったり、自分が関わっていた劇団の公演が中止になったりして、物理的に活動が「止まる」という現象を目の当たりにしたときに、これまで見えていなかった〝順序〟がはっきりと立ち現れてきたのを実感して、シンプルに「そうだなぁ」と自覚したのです。無論、活動が停止して生活を脅かされている人々が実際にいます。あらゆる集団が、見通しが立たない危機的状況にあります。そうでなくても、文化芸術に限らず生活自体が危ぶまれている人が大勢います。その問題を放置していいと言いたいわけではありません。

ただ、〝危機〟の状況のなかでは、やっぱり足元には否が応でも順序がついていて、いまのところその順序に逆らうことができない。逆らうことが正しいとも安易に思えない。あるいは、その順序を踏まえて、それでも創作活動をうまくやる方法をまだ見出せ

ていない。とりわけ感染症という生物災害は、分断や格差を浮き彫りにする。この順序という存在をどう自覚して、どう折り合いをつけていったらいいのだろう。

そういう状態のなかで何かをつくるとしたら、誰のため・何のためにやるのか、という問いは、より鋭利に自分たちに突き刺さってきます。いま、あえて、やるのか。やらないのか。やるとしたら、いま、誰のため・何のためにやるのか。

九月二日（水）　ＲＯＯＭ３０２

三年目がスタートする。新しいメンバー九人、前年度からの継続メンバー五人、ナビゲーターとスタディマネージャー、スタッフを合わせると、総勢二十三人の大所帯である。入室時には検温と手指消毒を行い、距離を取るために大きな円を描くように着席。全員マスクを着用しているので、顔は半分しか見えない。

最初にナビゲーターの佐藤から、これまでのスタディの変遷について紹介がある。出発点



の「ミュンスター彫刻プロジェクト」、一年目から二年目にかけての『東京彫刻計画』。三年目はスタディタイトルを『トーキョー・スカルプチャー・プロジェクト』とし、「トーキョー」「スカルプチャー」「プロジェクト」というキーワードを携えながら進めていくこと。次に同じくナビゲーターの居間ｔｈｅａｔｅｒから、自己紹介を兼ねた活動紹介が行われる。

これまではリサーチやディスカッションを主軸としたスタディだったが、今年度はゲストであるアーティストと一緒に考え、「つくる」実践を行っていくことになる。ゲストによるワークショップとその振り返りの会を一セットとして複数回行い、年度末には居間ｔｈｅａｔｅｒと一緒に、作品としてアウトプットを行うことを予定している。

最後にメンバーの自己紹介。美術、広告、オーケストラ、写真、ダンス、パフォーマンス、コミュニティなど、それぞれの興味が垣間見える。

居間ｔｈｅａｔｅｒ

「ゲストと話したり、小さいワークショップのなかで生まれる言語から、作品を立ち上げてみたいと思います」

東京で「つくれない」

一年目は、レクチャーや東京の街なかにある公共彫刻のリサーチを行い、報告会にて成果を発表。二年目は、「公共」について、そこから派生して「東京の工事」についてテーマが進み、リサーチをした後に試演会を行いました。そして三年目。それまでのリサーチベースのスタディの成果も感じる一方、東京プロジェクトスタディの大きなテーマである「つくる」ことに注力しきれていなかったことを踏まえ、ワークショップベースで「つくることをやってみる」ことを主軸にスタートします。それにあたり、四人のアーティストにゲストとして声をかけました。実際に何かを体験してみる時間・手を動かす作業の時間を含めたワークを行い、小さいながらも何かをつくってみる。そして毎回、ナビゲーターと振り返りの会をもうけ、気づきや疑問についてさまざまな議論を行う。年度末には、居間 ｔｈｅａｔｅｒと集中的にクリエイションを行い、一般のお客さんに見せる。以上の大まかな進行を決めました。ゲストは、地図・パフォーマンス・音・映像や映画など、それぞれの手法で創作に向き合う方々にお願いしました。それぞれ異なったメディアを扱うアーティストのつくりかた・考えかたに触れることで、「スカルプチャー」のさまざまな拡張性について考えられるのではないかという期待もあってのことです。

「つくる」という実直で大変なキーワードを真ん中に据えたのは、実はもう一つあるように思います。それは、コロナの影響によって、これまで通りには「つくれない」状態になったから。特に東京という人口密度も人流も激しい都市で、集まってはいけない・距離を取らなければいけない、という新しい前提の上では、「東京でつくる」という態度・方法を見直さなければなりません。そこで、改めて何かをつくり続けるために、あえて「つくる」を前面に立たせてみる。誰にとっても未知の「感染症のある世界」のなかで、とにかく考えながらやってみるしかない。

九月二七日（日）　京島

スタディは始まったばかり。マスクもしていて、メンバー同士はまだお互いの顔すら把握できていない。まずは関係づくりも兼ねて、作品や芸術祭を体験することになる。墨田区で開催されている体験型芸術祭『すみだ向島ＥＸＰＯ２０２０』の見学に出かける。

居間 ｔｈｅａｔｅｒは、この芸術祭に『だれかの いま／シアター』という作品を出展しており、メンバーはその作品を体験しつつ、少人数のチームで芸術祭全体と街をめぐる。芸術祭の会場となっている墨田区曳舟エリアは、戦火を逃れた都内でも有数の木造住宅密集地域

であるが、都市開発や防災などの観点からも少しずつ開発が進む、新陳代謝の気配を孕んだ街である。展示会場の多くは長屋や元店舗などの古い建物で、鑑賞者は地図を頼りに展示をまわることになる。

半日ほどかけた見学の後、芸術祭の代表である後藤大輝氏と芸術監督の北川貴好氏を迎え、芸術祭の開催意図や背景を伺う。

後藤「古い、汚い、危ないを理由に取り壊される建物と、それとともに失われてしまう文化を引き継げるものにしていきたいと考えている」

北川「『アートロジィ向島博覧会二〇〇二』という、この地域で行われたアートプロジェクトから二十年を経て、いまだからできる博覧会を、この地域で制作活動を行い、街のことを分かっている人たちとともに、改めて開催したいと思った」

また、居間 theaterの作品と北川氏の作品『宿の家』について話を進めるうち、それぞれの作品における〝時間〟に対する感覚とつくりかたの差異が明らかになる。『宿の家』は、鑑賞者が長屋に一晩宿泊し、翌朝までさまざまな体験をするもので、一組の鑑賞時間は十五時間以上に及ぶ。対して、『だれかの いま／シアター』は、鑑賞者が台本を手がかりに、劇場内の客席と舞台（に見立てられた空間）を移動しながら一人で過ごす。体験時間は平均二十分程度である。

北川「体験する時間をつくるというよりも、『長屋に一泊する（宿る）』という事実に対する〝プロセス〟をいじって（操作して）つくっている」

佐藤「事実としてのプロセスに興味があって、そのプロセスを体験させるのに結果的に時間がかかるということですね」

東「私たち居間 theaterは、先にどういう体感時間をつくるかを考えて、後から手順やプロセスを考えていると思う」

両者の作品は、形式やそれに伴う鑑賞者の行為に似た部分があったとしても、それらの捉えかたや目的が異なっている。前年度の「美術におけるパフォーマンスのレクチャー」でも触れた、演劇と美術のつくりかた・考えかたの差異。一つの具体的な事例を得る。

一〇月一八日（日）　市ヶ谷　アーツカウンシル東京の会議室

いよいよゲストを招いてのワークが始まる。密閉・密集・密接の三密を避けるため、アーツカウンシル東京オフィスの広い会議室にて換気を行いながら実施する。

今回のゲストは、前年度の工事のリサーチの際にも来てもらった、空想地図作家の今和泉隆行（通称：地理人）氏。「空想地図」とは、実在しそうだけれど実在しない都市（＝空想都市）の地図である。実在しないものの、現実に即して描かれている『中村市（なかむらし）』には、路線図やコンビニのロゴなども存在する。まず初めに、今和泉氏が八歳ごろに描き始めた手描きの地図の紹介から。鉛筆の線で描いていた地図は、歳を重ねるごとに徐々にその技術力や精巧性が上がっていき、グラフィックデザインソフトで描く現在の状態にまで至る。

今和泉「空想地図は現実にそっくりだけれども、事実（＝本物の暮らし）が存在しない。実在の地図には事実があるから想像の余地がないけれど、空想地図は想像でしか入れないんです」

さて、レクチャー後に取り組んだワークは空想地図づくりである。同じ縮尺で印刷されたタイプの異なる東京の街（渋谷、新宿、清澄白河など）の地図素材を台紙の上に切り貼りして、

それぞれが思い思いの空想地図をつくる。独自の幾何学的なルールをもとに地図を並べる人、理想の都市像やストーリーを持ってつくる人、一つの街だけを素材にして再構成する人など、さまざまな手つきからつくられる地図。今和泉氏は、出来上がった地図の作者を「住民の方」と呼びながら、つくる過程でイメージした空想都市の特徴や出来事を聞き出していく。

今和泉「（メンバーがつくった地図を眺めながら）この交差点は複数の文化が接するので、いい飲食店があるはず」

「ここはお堀に囲まれた城跡を中心とした街で、街区が大きいところは武家屋敷跡なのでは」

最後に、全員で一つの空想地図を眺めつつ、その都市で開催される芸術祭を空想してみる。

空想都市での芸術祭を空想するメンバーたち

「芸術祭をやるなら、拠点としての美術館がほしい」

「過疎もないし、人もたくさん住んでいるこの街で、芸術祭をやる意味はなんだろう」

「駅前の公園には路上生活者が多そう。ここでアートをすることは路上生活者の排除だと言われそうでもあるし、逆に一石を投じるパフォーマンスもできそう」

現実をなぞる

「なんでこんなことをやっているんですか?」と聞かれたときに、はっきりと答えられるだろうか。

地理人さんとはかれこれ数年来の知り合いですが、なぜ空想地図を描いているのかという問いかけをしたことがありませんでした。このレクチャーのなかで地理人さんは、「なぜやっているのかというと、おままごとやごっこ遊びに近い」と説明してくれました。ごっこ遊びは、自分のからだを使って身近な出来事を表現していくけれど、自分にとって空想地図とは、馴染みのある表現手段（地図）で、馴染みのあるモチーフ（都市）を表現することだというのです。あえて自分の手でなぞって再現することで、それ自体をつかむことができる。それを大人になってもやり続けているのだと。

おもしろいのは、地理人さんいわく空想地図は理想の都市ではない、という点です。自分の理想を具現化するのではなく、都市の生成の過程にある合理性や非合理性、人々の感情など、あらゆる複雑な要素を含んで描こうとしているので、色んなところでせめぎ合いが生じるのだそうです（空想地図の解説をするときに、彼は語り口を自分ではなく、「住民」「開発者」「行政」などを主語にして語ります）。それは現実の都市が、ある一つの理想型では成り立っていないので、現実をなぞって考えていくと自ずと空想地図



もそうなる、という理屈のようです。

現実を「なぞる」という行為。おままごとも空想地図も、自分で何かを再現することで実感に変え、その感覚とか理屈を習得していきます。分からないものや知らないものを、なぞっていく。現実をなぞるために、実感を得るために、自分の手やからだをひたすら動かし続ける。その意義というかモチベーションは、なんだかとても必要な気がしてなりません。

一〇月二三日（金）　ＲＯＯＭ３０２

空想地図のワークから一週間後。続けて、ダンサー・振付家・演出家のトチアキタイヨウ氏をゲストに招く。三日間連続の集中ワークである。

初日。円を描いて座るメンバーと、その中央に立つトチアキ氏。

トチアキ「パフォーマンスをしようかな」

（おもむろに動き出す――パフォーマンスの時間）

トチアキ「パフォーマンスの間、何を見ていましたか？　何かを思い出しましたか？」

「何を見ているのかなって、（僕は）よく考えます」

そうメンバーに問いかけた後、文字だけの簡易なスライドを見せながら自己紹介を進めていく。

スライド【世界的なカンパニーのダンサーだったのに、表現に悩んで、石を食べる活動をはじめたおかげでフレンチのシェフになった人】

トチアキ「キャッチーな自己紹介を書きました。自分ではちょっと違うなと思ってるけど、他の人には興味を持たれることってありますよね。そのギャップが、自分でテーマを見つけるのに大事なんじゃないかと思っています。こんなふうに、自己紹介をしてみませんか？」

（メンバー全員でキャッチーな自己紹介を書く時間）

スライド【作品とは「境目に現れるもの」】【それ以外のすべて。】

トチアキ

「と、書いてみました。さっきの（パフォーマンスを）見る、というのもそうですが、じっと構えていると見れないと思うんです。油断していないと捉えられないものがある。フォーカスを合わせているものは焦点が合ってよく見えるけど、〝それ以外〟をどうやって捉えることができるのか、と思っていて」

「自分の作品制作の過程としては、テーマに関係ありそうだけどできるだけ遠いことを、色々やってみています。リサーチから始めて、小さい作品をつくりながら、テーマを深めていく」

「リサーチの目的は、いまはまだ焦点が合わなかったり、輪郭が捉えられないような物事を予感すること。そのために試しています」

一〇月二四日（土）　両国　江戸東京博物館および周辺

二日目。前日から場所を移して、江戸東京博物館内、がらんと広い会議室に集合。今日は、



建物の内や外で色々試してみようというトチアキ氏。「居心地の良い場所を探すこと」と「目的のないものを探すこと」をテーマに、各々が建物内で時間を過ごす。陽の当たるベンチ、他人にギリギリ認識されない角度で人を見ることができる物陰、横向きに座ると心地良い椅子……。それぞれが見つけた場所を共有しつつ、後半は両国の駅前をみんなでぐるりと一周。最後に、一日を通して印象に残ったことについて、みんなで共有する。

江戸東京博物館のピロティで話すメンバーたち

「目的のないものを探すという目的を考えてしまい矛盾を感じた」

「白菜を買って手に持ったら、街の住民に馴染んで、街のなかに居ることができた」

「博物館の敷地を出て街を歩いているときが一番無目的だった」

一〇月二五日（日）　両国　江戸東京博物館および周辺

三日目。「小さくつくる、かたちにする」をテーマに、前日の経験を踏まえて一人一人がつくる日。メンバーは建物の内外へ散り散りになり、約三時間後に再集合。それぞれが考えた・

つくったものを一つずつ共有していく。

遊具がない江戸東京博物館で自由に遊ぶ子供の姿から、自分も遊んでみようと編み出した『広場のタイル模様を使ったゲーム』、自分にとって最も無目的な行動である『鼻歌の歌いかたの指示書』、人によってピロティという場所の使い道が異なる（待ち合わせ場所や通行路）ことから考えた『ピロティを公園という目的で使うことを試みた映像』、『ゴミ箱に捨てられていた空袋に新たな目的を与えるためにつくったカバン』など……。

明確に自分が指し示すことができる〝それ以外〟のこと。いまはまだ焦点が合わないことを探ること。何かをつくり始めることへのヒントを受け取り、三日間のワークを終える。

トチアキ　**「かたちにすることをギリギリまで避けつつ、ドキドキするけど、なんとかなるかな、みたいなことってあります。数多くつくってみるのがいいと思う」**

「居てみる」をやってみる

スタディのメンバー同士は、一ヶ月に一〜二回の頻度でしか会いません。毎日顔を合わせていれば少しずつ馴染んでいけますが、お互いが、何をおもしろいと思って、何を大事だと思うのか、少ない頻度では共有が足りない。さらにコロナ禍で、食事にも一緒に行けず、世間話もほどほどにしか交わしていない。そういう状況のなかで、一緒に作品をつくったり、一つのプロジェクトをやろうというのは、なかなかに難しい。つくるための共通言語のようなものを、どうやって手に入れたらいいのでしょう？

トチアキさんのワークの二日目に、そこに「居てみる」ということを行ったとき、居間ｔｈｅａｔｅｒや佐藤が参加していた「アトレウス家」というプロジェクト[*6]のことを思い出しました。アトレウス家の上演の会場は、古い家であったり、区民施設であったり、時には山であったりと、劇場ではないさまざまな場で、その稽古は毎回、まずはただその場に「居てみる」ということから始まっていました。一日中、ただ居るだけ。そのときは、場の居心地の良さを考えたり、時間や場の状況の移り変わりを体感してみるという目的もあって、そういうことをしていました。とはいえ大概は、ぼーっとしたり、寝たり、退屈したり、本当にただ居るだけ。生産性のない状態を数日続けるという、側から見たら怠けていると思われてもおかしくないことをしていました。次第にアトレウス



家のメンバーの「居てみる」はどんどんうまくなっていって（図々しくなって?）、居るだけじゃなく、居心地の悪いところを居心地良くするワザまで身につけ始めました。

けれども、トチアキさんのワークで「居てみる」ことを改めてやってみた際、かつての「居てみる」は、実はワザだけではない別の何かも生み出していたのではないかと、私は考えるようになりました。

江戸東京博物館に散在していたメンバーたちは、数時間程度ではありますが、みんなが等しくその場にいて時間を過ごすという「状態」にありました。建物のなかで自分がどこかに居てみると、少し離れたところに他のメンバーがいたり、落ち着かない感じで歩き回っているメンバーがいたりします。そういうお互いの「なんとなく」の雰囲気やペースを感じ取りながら、建物のなかの時間や状況の移り変わりを眺めたりしている。そういう、なんとも明言しがたい状態に、みんなが等しくある。ただただ、その場で時間を過ごす。ぼーっとしたり、退屈をしたりする時間のなかに、一緒にいる。

「居てみる」時間が一段落すると、（はっきりとは言い表せませんが）何か共通した感覚や経験を得たように感じられました。繰り返しますが、「居てみる」時間をやっている間は、ぼんやりとしているだけです。でもこれが、自分たちがかつてやっていた「居てみる」の本当の正体なのではないか？　ただ同じ状態に身を置いているだけの時間。会話をするでもなく、何かをつくるでもない。その状態こそが、何かを共有していたのではないか……？　居てみたら、なんとなく同じ時間を過ごし、なんとなく同じ場を共有することができたのです（つまりアトレウス家では、ずっと居てみたら、自分たちも気づかない間に共通の経験や感覚が蓄積されていっていた、ということになります）。

ただ同じ場で、同じ時間を過ごす。それは忙しいとできません。でも、「居てみる」ようなことから、ある種の共通感覚とか経験が生まれるのだとしたら、まずは急がずに「居てみる」状態を一緒にやってみる必要があるのではないか。何度も言いますが「居てみる」は、暇じゃないといけません。この、言い表しがたい共通の感覚を得るために、いかに積極的に、「居てみる」ことをやってみるか。さらには、このコロナ禍で一緒に同じ場に居ることすら難しい場合、「居てみる」ようなことは、できるのだろうか。何か他の方法が、あるだろうか。

＊6　現在の街にかつてのギリシャ悲劇の一家「アトレウス家」が住んでいた（いる）という設定で展開される演劇プロジェクト。参照：長島確『アトレウス家の建て方』（二〇一三）




FUKUSHIMA FILE
3F
横山

再び一〇月二五日（日）　両国　江戸東京博物館の会議室

トチアキ氏のワーク終了後。次回に向けた連絡事項が共有される。

稲継「今年は『つくる』ことを愚直に問うていければいいかなと思っているので、つくるって何かを言語化してみようと思います。なので、これまでのスタディで考えたことや、つくることは何か、など思ったことを書いてきてほしいです。言語にした瞬間に抜け落ちちゃうこともあると思うけど、話してみるのがいいと思う」

一〇月二八日（水）　ＲＯＯＭ３０２

二つのワークを終えたメンバー一同。それぞれが書いてきたことをきっかけに、思考を広げる回である。「つくるとは」「作品とは」という視点を持ちながら、議論が進んでいく。この日は、ＴＡＲＬディレクターの森司も参加している。話題は「作品」から、作品自体が孕むエネルギーについてまで及ぶ。

メンバー「これまでのスタディを通して、つくることは見えない（見えていない）部分をかたちにすることや、可視化するようなことかもしれないと思った。自分が思う普通を疑ったり視点を変えることによって、つくっていたと思う」

別のメンバー「作品とはなんだろう。家に置いてある未発表のものも作品と呼べるのだろうか」

佐藤「自分だけでも作品だと思っていれば作品である一方で、外から評価されると他者からも作品として認識されるようになるのではないか」

森「作者自身が『いい』と言っても、他人は勝手に『だめ』と言う。その居心地の悪さやズレを埋めるためには、継続してつくることが必要。外との関係性における作品の〝位置関係〟は、自分の行為でつくっていくしかない」

メンバー「作品を出すとき、怖いと思うことがある」

森「作品があれば力が働く。エネルギーが集約されれば暴力的になることもある。取り扱いを間違えて暴力にならないようにマネジメントすることが必要になる」

「暴力」や「エネルギー」といった重要なキーワードが出てくる。ナビゲーターやメンバー、スタディマネージャーがそれぞれの経験や考えを交わす時間となる。

一〇月三一日（土）　市ヶ谷　アーツカウンシル東京の会議室

振り返りから四日後。アーティストの大和田俊氏をゲストに招いて、週を跨いだ二日間のワークが行われる。

一日目は、大和田氏の活動紹介レクチャーから。音を扱う作品をつくる大和田氏は、音を伝える役割を果たす空気や音響機材を、情報伝達の〝あいだ〟にあるもの（不純物）と捉えているという。音が鳴ったり聞こえたりすることそのものの〝背後〟に何があるのか。「私が〝聞いている〟」ではなく、「私が〝聞こえている〟」ように音が空気を伝わっていること。そういった興味を持って、創作活動を行っているとのこと。

大和田　**「聞こえているものの背後にあるものがいっぱいあって、その薄い境目が気になっている。音にピュアに向かうのではなく、背後にあるものに遡行していくことで、音が聞こえない生き物たちのことや、聞こえることの条件を考えている」**

そして、大和田氏から出されたワークのテーマは、「音を交換し、その音を『一方的に』受け取る『手段』を考える」こと。抽象的なテーマに戸惑うメンバー。質問と応答を繰り返す。

大和田　**「聴取は、等価交換ではない。自分の耳にそういうスペックがあるから聞けている。じゃあ、耳がないやつは？」**

「『一方的に』というのは暴力と自由の境目でもあると思う」

「『まだ聞いたことがない音』について考えると、何に使うか分からない触覚が働き始めるのではないか。よく分からない音をもらって対処していくことで、（別の感覚がひらいて）生物としての状態が変わる」

くじ引きで音を交換する相手を決め、各自、一週間後までに音の交換と受け取る手段への思考をめぐらせることに。

一一月七日（土）　市ヶ谷　アーツカウンシル東京の会議室

大和田　**「つくるときに、コンセプトと技術のバランスが取れていなくて『成立している／してない』ということばが使われるけれど、あまり簡単に言わない方がいいと思っている。今日は成立を目指すよりも、技術の側からきちんと考えられるといい」**

大和田氏のことばを踏まえ、制作がスタートする。約三時間の制作時間の後、それぞれの「音を受け取る手段」を発表する。

化粧水のスプレーが吹き出す音を受け取ったメンバーは、バケツに張った水のなかにスプレーの吹出口を沈めて吹き込む。水中に沈めることで、スプレーの吹き出す音が小さくなる一方、水泡を視覚で捉えられる。スプレーが終わりに近づくと、手で持っていられないほどスプレー缶が冷たくなっていく。

その他にも、筋トレ、音楽、映像、日記、物体など、音を聞く・発するだけではないさまざまな手段が発表される。

大和田「日常に戻って『聞く』行為をしたとき、みんなこれまでとは違うように聞いていると思う。生物としての状態が変わっている、ということが大事だと思います」



成立しているって、なんだ?

大和田さんのワークで「成立しているか」ということばが出てきました。つくるときに、自分たちもよく言う。「これ、ちゃんと成立してる?」でも、ふと思う。成立って、なんだ?

どんな状態を成立しているというのでしょうか? 例えば、家を建てるときを考えてみます。まず、どこに建てるかを考えて、土地を決める。設計図を描いて、地盤の上に適切に構造が組み上げられる。構造が木や鉄骨で組まれて、壁とか屋根をつける。そのあたりで概ね、家が「成り立つ」と仮にいってみます。

じゃあ、作品とかプロジェクトの成立ってなんだろう? 作品の地盤はどこにあるのか、構造はどう建つのか。地盤は、例えばどういう場所で誰とやるか、みたいなことかもしれません。はっきりと固く決まっているときもあるだろうし、もっとゆるやかな足元のときもあるかも。あるいはどんな時代にとか、どんな社会状況においてとか、そういうのも地盤に含まれるかもしれない。構造は、例えばどんなテーマを扱うか、どういう問いを投げかけるか、どういう方法で行うか、とかでしょうか? アウトプットの形態も含まれるかもしれません。どこか一箇所に力がかかってしまうと壊れるから、色んな技術・道具を駆使して家が建てられているように、作品やプロジェクトも、色んなも

ののバランスで成り立っていると仮定します。
　ここでややこしいのは、作品やプロジェクトの場合は決して綺麗なバランスばかりで成り立っているものだけではないという点です。地盤がゆるゆるのところに絶妙なバランスで建ってしまっているものもあるだろうし、ものすごくガチガチに固められた構造の場合もあるかもしれません。そしてさらに、家を建てても地震が来るように、つくる地盤が揺らいでしまうことがある。それは、例えば私たちの生きる社会が大きく変化してしまうとか、時代が変わるといったバックグラウンドの変化もあるし、単純につくる場所が物理的に変わるだけでも、同じ構造が通用しないことがある。どんなに計算していても、地盤も構造もぐにゃぐにゃ変わる可能性がある。
　さらに、そもそも完成物よりも、過程（プロセス）が重要な場合もあります。そのときはさらに複雑で、このタイミングではうまく成り立っているけど、あのタイミングではぐちゃぐちゃ、ということもあるかもしれません。
　成立って、ややこしい。でも、ある。成立している作品。成立しているプロジェクト。成立って、なんだ？

再び一一月七日（土）　市ヶ谷　アーツカウンシル東京の会議室

稲継「大和田さんが活動紹介のレクチャーで言っていた、『最初に問いを立てて、問いに応える作品のつくりかたはしないけど、つくったものから問いを抽出することができる』ということは大事だと思う。今回のワークを通して得た『問い』を考えてきて、次回の振り返りで共有しよう」

一一月一一日（水）　ＲＯＯＭ３０２

大和田氏のワークから四日後。前回のワークの経験から「問い」を抽出し、それをメンバー内で共有してワークを振り返る日である。

問いを共有するメンバーたち

「音は動詞（動作）によって出ているけど、動詞の手前には何があるのか」
「意味のある音と意味のない音の違いってなんだろう。そもそも、意味ってどんな意味か」

「意識と無意識の境目をつかみたい。一方で、どこが無意識かを思う時点で、意識しているジレンマもおもしろい」

後半、佐藤から問いかけがある。つくることをどのように進めていくか、どういう立場で考えるか。今後のスタディが進む方向を考えるにあたっての全体への投げかけである。

佐藤　「チームとして『つくること（＝スカルプチャー）』を考えるとき、『プロジェクト（＝問い）』をひらくという感覚がある。つくる上で、色んな視点の持ちかたが必要なので、つくる立場についても考える必要がある」

さらにもう一点。このスタディの前提である「東京」をどのように扱っていくか。現時点では「つくる」ということに注力しており、あまり東京の要素に触れられていない。

佐藤　「『トーキョー』に触れていくにはリサーチが必要。視点の広げかたと、判断して縮めていく方法を考えないといけない」

東京について議論するメンバーたち

「東京でつくることって、二度見するようなことなんじゃないか。新しいものを生み出して足すというよりは、すでにある要素からピックアップしてつくることが、東京でつくるときの所作？」

「イタリアに行ってから、東京の魅力が分からなくなった。東京には歴史を感じられる場所や、心の拠り所とされている場所があまりない。東京を好きになりたい」

「東京は、問題をすごく孕んでいるけど、問題がありすぎて問題が見えない。自分の実感はあるけど、どこをどういう角度で見ればいいのか、何から触ったらいいのかが分からない」

立場の問題（問いの追求の角度）

振り返りでは、メンバーからさまざまな報告や投げかけがありました。漠然とした問いもあれば、具体的なものまで、その大小はさまざまです。

ここでは、問いを立てた次に（あるいはその周辺に）、何があるのかを考えたいと思います。一つには、アーティストとして問いをさらに追求していくこと。それは、問いを維持したり、転換したり、深堀りしたり、展開することといえるでしょう。トチアキさんがワークのなかで仰っていたように、疑問や関心を広げてみたり、大和田さんのように、次の作品につなげたりする。それが一つの追求の方法だと思います。

一方で、もう一つ。佐藤が言っていた、「つくるモノ／コトとは別に、つくる立場についても考える必要がある」ということです。私なりにこのことばを言い換えてみます。つくる＝問いを追求するときに、アーティストとしてだけではない立場での追及がある。すなわち、マネジメントの立場。アーティストではない立場で問いを追求したり、プロジェクトに関わるなかで追求する方法もあるはずではないか、という指摘です。

実はこの問題は、このスタディをどう進めればいいかという、ナビゲーターやスタディマネージャーの問題でもありました。このスタディは、それぞれが個々でつくることについて深めるのか、あるいは、誰かと一緒にやってみたり、集団でつくることで、マネジメント的な立場からの問いの追求を目指すのか。そこが決めきれなかったのです。

決めきれないことには理由がありました。一つにはこのプログラムがスタディという枠組みであること。居間 theater と佐藤は、ナビゲーター（アーティスト、ディレクターなど、関心や属性の異なる「つくり手」）という立ち位置でこのスタディに呼ばれています。創作の経験値はあれど、メンバーと一つのチームを組んで進めていく、先生と生徒のような明確な区分ではない関係性が求められています。「あなたはこの立場ね」と一方的に決めることはできません。

そしてもう一つは、スタディに集ったメンバーはそれぞれに欲求があって、それぞれに参加する想いが違うという前提です。作品を個人でつくりたい欲求が高い人もいるし、もっと違う角度で考えてみたい人だっています。そのときに、それぞれの欲求が満たされるように進めればいいのか、それとも……。そもそも、「立場」って誰がどうやって定めるのか？

思うに、それぞれの欲求や関わりしろが異なっていても、一緒にいられる方法はあるはずなのです。彫刻をみんなでリサーチしたように、あるいは工事についてそれぞれ考えたように。重要なのは、それぞれの問いの追求の仕方や角度が、一つではないことをどうやって了解し、それぞれが立場を見つけ、発揮できるか。つまり、それぞれの欲求の違いをどう了承し合って、一緒にいられるか。

一二月一一日（金）　ＲＯＯＭ３０２

アーティストの友政麻理子氏をゲストに招いたワークは、三日間連続で行われる。まずは一日目、友政氏の活動紹介から始まる。

友政　**「テーマにしようと意識しているわけではないけれど、人と人が関わろうとしているところを扱っていることが多いです」**

いくつかの作品や活動について話した後、友政氏から投げかけられたワークのテーマは、「デート」。人が人と連れ立ってどこかへ行くデートは、友政氏がいま一番気になっていることだという。

メンバーは、各自が事前に身近な人から聞いた、デートにまつわる話を紹介していく。携帯電話がなかった時代に連絡の取りようがなく相手に出会えずに終わった初デート、オンラインでしかデートしたことがないため身長が分からないチベット人の恋人、など。

明日は実際にデートに出かける。集合時間と待ち合わせ場所を決めて、デートに備える。

一二月一二日（土）　竹の塚　元渕江公園

翌日、元渕江公園の彫刻『はばたく』の前に集合したメンバーたち。再集合の時間だけが決められ、デート中は過ごしかたも移動手段も自由だと伝えられる。くじ引きで二人一組のペアをつくり、デートへと出かけていく。

同　北千住　文化施設の会議室

デートを終え、再集合したメンバーたち。友政氏がそれぞれのペアに、一日の出来事をヒアリングする。



デートを共有するメンバーたち

「お寿司を食べて、ビールを飲んで、荒川で夕日を見ながらアイスを食べて歩いた」

「喫茶店で、パートナーが知らない間にお会計を済ませてくれていてキュンとした」

「古着屋でコートを羽織ってみたら、パートナーに『違和感ないよ』と言われ、セールに後押しされて購入した」

「スーパーで焼き芋を買ったけど、食べる場所にこだわりすぎて結局食べることができなかった。カバンのなかに入っている」

友政

「明日はデートをテーマにシナリオをつくるので、アイデアを考えてきてほしい。シナリオは、セリフがない状況設定だけの指示書でもいいし、セリフが並んでいてもいいです。他の人が演じることを前提としたものにして、最終的にメンバー全員で上演してみたい。それを映像にも撮ってみます」

一二月一三日（日）　市ヶ谷　アーツカウンシル東京の会議室

最終日。前日のデートを踏まえてのシナリオづくり。メンバー一人一人、表現したいことや場面設定などを友政氏と相談しながら書いていく。

宇宙人と地球人の超遠距離デート、待ち合わせから出会うまでの時間の出来事、オンラインデート、明日のデートの感想を言い合うカップル、別れ際のバリエーション、焼き芋を食べる場所を探す物語……。いずれも、前日のデートで得た実感や興味が散りばめられている。

最後に、それぞれのシナリオを使って、一回限りの上演をすることになる。とはいえ、基本的には会議室にある椅子や机と、居間ｔｈｅａｔｅｒが持参した少しの小道具を使い、ほとんど即興での上演である。登場人物を演じる人、椅子やパーティションを動かして場面転換する人、照明のオン／オフでシーンを切り替える人、シャボン玉で演出をする人、カメラを持って映像を撮る人、カメラのケーブルを捌く人。シナリオごとに、臨機応変に役割を担いながら上演するうち、メンバーには自然と一体感が生まれていく。最後のシナリオを演じ終えるころには、みんな不思議な達成感に満たされている。

あいだの〝ひろがり〟

「デート」のワークを振り返ってみましょう。

デートは（最低）二人で行うものです。各ペアにどのようなデートだったかを共有してもらうと、てんでバラバラでした。それは、相手が何を好きか、何が食べたいか、どこに行きたいか、などといったことを、互いに気を使いながら過ごした結果です。

そのデートをもとにシナリオを書いてもらったところ、やはりそれらもてんでバラバ

ラでした。ただ共通していたのは、自分と相手のあいだで起こった出来事、ハプニング、何を思ったか、といったことがシナリオに顕著に現れていたということです。二人のあいだで起こったこと。二人のあいだで大事だったこと。二人のあいだで違和感があったこと。とにかく、二人のあいだ。

友政さんの作品に私が強く感じるのは、誰かと誰かのあいだが出発点になっているものが多いことです。そして、そのあいだ自体が〝ひろがり〟を持っているということ。例えば、友政さんの活動紹介の際に、『ハナデンシャでいこう』という作品の紹介がありました。その出発点は、友政さんと、友政さんのお祖母さんが延々と話をしながら、紙の花のロープをつくったところにあります。家族でそのロープを使い電車ごっこをしてお墓参りに行った後、ロープだけが残り、ギャラリーやレジデンススペースで展示したところ、全く関係のない第三者がおもしろがり、どんどんロープが伸びていったといいます。最終的には、ロープを使って街のなかで電車ごっこを行うイベントに発展します。最初は、友政さんとお祖母さん、二人だけだったことが、家族へ、そして見知らぬ第三者へ展開されていく。自分が誰かと一緒にいて、そこで起こる会話や出来事が、作品へとつながっていく。始まりは私的な問題だったとしても、いずれそれ自体が〝ひろがり〟を持って、他人のものにもなっていく。

もう一つ思うのは、誰かの手を介して〝ひろがり〟を持ち始めたときに、自分がそれを手渡せるかどうか、ということです。私的な問題や出来事は自分自身のものだから大切で、他人に軽々と渡せないものだってあるはず。でもそのときに、みずからひらいていったり、他人がおもしろがれるように渡すと、それは〝ひろがり〟を持って転がっていくのではないだろうか。友政さんとお祖母さんの二人のことだったはずなのに、あるときから他人がおもしろがっていき、結果、その人たちにとっての「何か」にもなっている。二人のあいだの出来事を大事にしながらひらいていったら、第三者が何かを感じる。そういう素朴で丁寧な手つき。その〝ひろがり〟に、なんとも形容しがたい輝きを感じます。

規模も経緯も全く異なりますが、このワークでも似たようなやりかたを踏まえてくれていたように思います。デートという二人のあいだの経験を、シナリオにすることによって第三者が実行することができる。丁寧にそのあいだに触れていくことから、つくれる何かがある気がするのです。

一二月一六日（水）　ＲＯＯＭ３０２

毎回恒例の振り返り会。三日間のワークを振り返る。

三日間を振り返るメンバーたち

「友政さんの目力がすごかった。おもしろく人を知ろうとしていた」

「それぞれの異なったイメージが含まれている『デート』ということばだからこそ、捉え直してみるおもしろさや奥深さがある」

「シチュエーションだけ決まっているシナリオでは、何もないところから無理やり物語を立ち上げるおもしろさがあった」

「『デートごっこ』というフィクションを経験して書かれたシナリオが、上演されると演じた人のリアルになっているようでおもしろい」

そして、一月に行う最後のクリエイションに向けて、居間ｔｈｅａｔｅｒから投げかけがある。クリエイションでは、これまでのワークを通して得た経験や感覚に基づいて、つくってみてほしいという。それぞれの作品発表を兼ねつつ、全体としても一つのまとまりがあるものを目指すとのこと。全員の作品を一つに束ねる枠組みの部分を居間ｔｈｅａｔｅｒがディレクションし、会場を借りて、一般の観客・鑑賞者に向けて実施することを目指す。

クリエイションにあたり、居間ｔｈｅａｔｅｒから提案された二つの大きな目標は、次の通りである。

・人に体験・鑑賞してもらう作品を、自分自身が興味のあるテーマや引っかかることに触れながらつくる。
・パフォーマンスをしている（演じたり、ふるまいに自覚的になる）という共通した状態をみんなでつくる。

さらに、演じる・つくるためのとっかかりとして、「検査」というキーワードに思い至ったと稲継から共有がある。「検査」は、空港の手荷物検査、水質検査、土地の測量、実験など、さまざまに読み解くことができる一方で、いまは誰もがＰＣＲ検査を思い浮かべ、どきっとすることばでもある。

居間 theater

「検査をして、結果を白黒つけてもいいし、よく分からない答えが導き出されてもいい」

「お客さんは『検査』と言われると『被験者』みたいな気持ちになるかもしれないし、お客さんが検査をする側になってもいいかもしれない」

本番直前に全員が集まるまでは、年末にかけてそれぞれの作品アイデアを共有し、年明けからは個別にオンライン面談を重ねてクリエイションを進めていくことになる。この日は、最後に「良いお年を」と挨拶を交わし解散。

東京都内の新型コロナ感染者は日に日に増え続け、世間では「静かな年末年始を」「帰省は十分慎重に」と呼びかけられている。コロナ禍の二〇二〇年が終わろうとしている。

二〇二一年一月初旬　ＷＥＢ会議サービス「Ｚｏｏｍ」上



年が明けてすぐ。メンバーそれぞれから提出された作品のアイデアペーパーをもとに、居間ｔｈｅａｔｅｒとＺｏｏｍで個別につなぎながら、コンセプトや見せかたについて相談がなされる。複数あるアイデアのなかで、一番の興味のポイントはどこにあるのか。興味に対して、個人的な感覚と社会的な視点の両方を取り入れることができないか。会場を訪れる鑑賞者にさまざまな「検査」を体験してもらうべく、クリエイションが進められていく。



一月八日。東京都へ緊急事態宣言が再び発出される。それまでのクリエイションを一時停止し、ナビゲーターとスタディマネージャーで、なんとか実施できないかと検討するも、対面での活動は禁止との判断がなされる。予定していた本番は中止を決定。

一月一六日（土）　メッセンジャーアプリケーション「ＬＩＮＥ」上

東　お疲れ様です、居間です。緊急事態宣言発出後に新たな動きがありまして、今一度、実施に向けて検討せざるを得なくなってしまいました。結論からいうと、対面は全てＮＧ、創作・稽古で集まることも原則ＮＧということになりました。現状の、部屋を分けて非対面の作品をつくるというプランも難しいと判断し、一月二二～二四日の発表は中止することにします。

しかし、最後の創作をやめることはしたくないので、諦めず、形態を変えて新しい方法でつくりたいと思います。制限を踏まえ、皆さんとのやりとりは全てオンラインで行い、

二〜三月にかけて創作・発表を目指します。
　現状それぞれ考えているプランは捨てないで取っておいてください。いま考えていることをベースにつくっていければと思います（もちろん形態が変わるに伴ってゼロから考えるでもOK）。色々と状況が変わり、皆さんにも混乱を招いてしまってすみません。でも、新たな形態を考えて、おもしろいものをつくりましょう！　とりあえずは一月二二日に話しましょう。

一月二二日（金）　WEB会議サービス「Zoom」上

　本番の会場で準備を始める日のはずだった。今後の方針を確認するためにZoomで集まったメンバー一同。居間theaterから、形態を変えて新しい方法でクリエイションを続けることが提案される。そのために、「検査」に「郵送」という手段を新たに加え、「検査キットを鑑賞者に送る」という枠組みで考えてみるのはどうか。鑑賞者と対面できない距離があることを踏まえて、鑑賞者の自宅に直接作品を送る「郵送」という手段を選びたい。またメンバー同士も対面できないため、一人一人が個別につくるしかない状況ではあるが、それを

逆手に取り「郵送する期間を長時間の上演と捉え、検査という名目で色々なことが起こる」とすることで、つくるときは個人戦であっても作品全体としては団体戦としたい、ということが告げられる。
　ここで参考資料として、郵送を表現の手法として取り入れた「メール・アート」や、鑑賞者への指示（instruction）を中核とする「インストラクション・アート」などがナビゲーターから紹介される。郵送という方法の特徴、非対面の作品を「上演」にすることはできるのか、郵送するものがスカルプチャーになり得るのか、といったことについても議論がなされる。三月八日を郵送開始日と定め、鑑賞者と非対面で行う「本番」（約二週間の作品郵送期間）を目指すことになる。

二月〜三月　オンライン上

　クリエイションの期間。序盤はZoomをベースに対話し、じっくりアイデアを練る。後半は主にSlackを用いて、作品の細部や送付物のデザインを調整するなど、スピード感のあるやりとりになっていく。

メンバー　「検査しているつもりが、いつの間にか被験者になっているような違和感を感じさせたい」

居間 theater　「被験者になるとお客さんはどんな体験を得ることができる？」

メンバー　「郵送は一方的に人の家に入ることができる。その感覚を活かしたい」

居間 theater　「受け取った人の深読みや誤解をおおらかに受け入れてみるのはどうかな」

つくりたいものは何か

「検査」「郵送」をテーマとした創作を進めるなかで、ある問題に直面しました。それはメンバーのつくりたいものは何かということ。もう少しいうと、何を扱いたいのか（扱うべきなのか）ということです。創作では、居間 theaterが「検査」や「郵送」といった見せるための「枠組み」を決め、メンバーそれぞれが具体的な中身を決めることにしました。もしかしたら、居間 theaterのつくりたいものを一緒につくってもらうとか、スタッフとして関わってもらうという選択肢もあったのかもしれませんが、そういうことに興味が持てなかったし、あまり意味がないと感じていました（先の「立場の問題」も前提にありました）。また創作がリモートになったこともあいまって、個々人でテーマを決めて考えてもらうことにしたのです。

ここには、私個人としては過去の「つくりかた研究所」[*8]の経験がありました。考えることをやめることができないこと。手放すことができないアイデア。そういったものを自分で提起することから、何かを始めること。なんらかの、それぞれにとっての切実さとか、実感を持った問い。そこを無視してはいけないと思っていました。

しかし難しいのは、個人の切実な問い、切実な実感というのは、多くの場合、「自己」に結びついている点です（前述の友政さんの作品の話につながります）。自分の内側の、何かくすぶっている部分。繊細で、傷つきやすい部分。だからこそ、その人にとっては問題であったり、手放しがたかったり、あるいはただ認めてもらいたかったりするのではないか。そしてそれ自体はすごく大事なことで、だからこそ何かかたちにできたときに、喜びや達成感もあるのではないかと思います。

翻って、でもやっぱり、社会とか世界には、自分以外の他人、〝相手〟がいます。仮に出発点が自分の私的な問題だったとして、それをどうやって他人に提起できるのか、他人と関われるのか、あるいは社会の問題に接続することができるのか、そこを考えずにはいられないのです。

＊8「長島確のつくりかた研究所」（二〇一三〜一六／東京アートポイント計画ほか）。研究員という名のメンバーの自治によるユニークかつ多彩な研究活動を通して、既存の方法論ではカバーしきれない「つくりかた」を発明・検証するプロジェクト。ナビゲーターの東彩織と佐藤慎也が参加。参照：つくりかた研究所編『つくりかた研究所の問題集』（二〇一六）。

「つくる」が大問題

さて、創作が全てリモートになったことにより、個別にZoomで相談しながら進めることになります。個々の作品をかたちにするために、メンバーのアイデアをもとに、居間 theaterから「どこに興味の中心があるのだろう」「こう考えると、こういう可能性が出てくるかも」と投げかけをしながら、話し合っていきました。

しかし。実はここに、本質的な、そして重要な問題が潜んでいました。

（メンバーそれぞれにもより、一概には言えませんが）創作を進めるなかで、どうしてもメンバーと居間 theaterの関係性が、生徒と先生のようになっていたのです。「これをこうしなさい」という指示はしていません。けれども、「こうしたらどうか？」「これはどう考えようか？」と、「一緒に」考えてはいるものの、アイデアを練ったり、話を進めるために投げかけをしていくうちに、ものすごくうっすらと、でも確実に、全くのフラットな関係性ではなくなっていました。

実はここには、「経験値」の問題があると考えます。例えば彫刻のリサーチを思い出してみます。あのとき、プロジェクトの中心にあったのは、街なかの公共彫刻というメンバー全員にとって未知の存在でした。もちろん、まず歩いてみたりとか、調べてみたりという「方法」の経験値はナビゲーターにありました。けれども、彫刻については（あるいは工事についても）、誰もよく分かっていなかったのです。

一方で、この三年目は「つくる」をキーワードに据えていました。この創作のなかで、もちろん検査や郵送というテーマは全員が初めてですが、「つくる」ことにおいては、居間 theaterは経験値を持っていました。過去の創作からの経験です。実はこの「つくる」ということばに、落とし穴がありました。

私の理解ですが、経験値には実はパワーが潜んでいます（振り返り会などで、「パワー」「エネルギー」などのキーワードが出てきました）。誰かのあるアイデアに対し、経験値を踏まえて投げかけをすると、少なからずパワーが働きます。もちろん、それを転換したり、跳ね除けたりしていいのです。でも、作品をつくったことがない場合（＝経験値がない、または少ない場合）、それ自体が正解のように見えたり、指針に見えたりします。

そうすると自然と、先生と生徒、または先輩と後輩のような、微妙な力関係が発生します。ここが学校であれば立場は明確です。先生と生徒という関係性で「つくる」を教えればいい。しかしながら、これはスタディで、一つのプロジェクトとして進めていくべきもの。果たして、その力関係で良かったのだろうか。経験値から発生する関係性を、把握できていたか？

そしてもう一つ、経験値によってわれわれは失敗をしました。創作が追い込みの時期になり、メンバーそれぞれに大変そうで、間に合わなさそうで、居間 theater は各人のフォローをしていたのですが、メンバーのなかにも、作品をつくったことがある人、全くない人でばらつきがありました。そのときに、あるメンバーに対して「この人は自分で全部つくることができるはず、任せていて大丈夫」という居間 theater 側の一方的な思い込みによって、フォローの度合いに不平等が生じました（アウトプットのための印刷作業や、作業場の使用優先順位など、物理的なレベルにも不平等が生じました）。しかし実は、そのメンバーは独りでプレッシャーを感じていて、不平等であることに違和感を持っていたと、のちに告白してくれました。そのメンバーの持つ違和感に気づかず、作業にも精神的にも負荷がかかってしまい、本当に申しわけないことをしました。

ここには、われわれのマネジメント力不足、メンバーとのコミュニケーション不足の問題がありますが、居間 theater 側の一方的な憶測が起因していると思います。立場の問題が再燃しますが、「つくる」ということに対して、それぞれに欲求があって、それぞれにスピードがあります。そして「つくる」といったときにイメージする「つくる」は、自分の経験からのイメージであって、その濃度やペースや判断は、実は人によって全く違う。このときの居間 theater の「つくる」は、これまでの自分たちの「つくる」経験の立場から進めていました。でも、それに乗っていない、乗れていない人もいるのです。「つくる」ということばの後ろには、本当はそれぞれの経験の差異があって、ペースや欲求が個々人にあるはずなのに。

ただ、経験値はとても重要です。つくるヒントに満ち溢れていますし、経験値を積み重ねていくことでしか、つくることは続けられないとすら私は思います。重要なのは、その差異をお互いに踏まえた上で、どうやって一緒につくっていくか、なのではないか。でも、どうやって？



三月初旬〜中旬　都内某所

それぞれの作品がかたちになり、いよいよ郵送の準備に入る。未だ多人数での対面の作業は認められないため、梱包・発送作業は居間 ｔｈｅａｔｅｒの四名で行う。作品到着までのタイムラグや、鑑賞者の受け取り・開封のタイミングはコントロール不可能であるが、郵送で届く作品との出会いを鑑賞者にいかに体験してもらうか、想像しながら送付順などを決めていく。また郵送の一連の流れと全体の統一感をつくり出すため、デザイナーの福岡泰隆氏にプロジェクトのロゴと作品番号のシールのデザインを依頼。封筒や箱に一つ一つ貼っていく。

大量のモノを郵送するという初めての経験をする居間 ｔｈｅａｔｅｒは、さまざまなトラブルや発見に出会う。レターパックの品名欄に「検査キット」と書くと、窓口で「検体が入っているのですか？」と止められる。しかし「アートなんです」と説明するとすんなりＯＫ。郵送可能な最小サイズを調べると、「一二センチ×六センチの耐久性のある厚紙又は布製のあて名札を付ければ差し出し可」。実際に試みるも、物品とあて名札の固定が足りないと拒否される。海外からの申込者宛に送ろうとするも、コロナ禍で輸送ラインが制限され空輸ができない。船便を使っても到着まで三ヶ月ほどかかるらしい。

梱包場は家内制手工業の作業場の様相を帯びている。毎日一作品ずつ、郵便局や宅配センターに出しに行く。

三月八日（月）〜二二日（土）　郵便・宅配便

居間 ｔｈｅａｔｅｒからの手紙を皮切りに、約二週間の『パフォーマンス検査（キット）』が開催される。キットを申し込んだ鑑賞者の自宅には、十の作品が、日々、届く。

―『パフォーマンス検査（キット）』―

1　『あなたの瞳検査キット』成澤茉由
鑑賞者は、検査シートと付属の定規を使い、鏡を見ながら自分の瞳を計測する。細かなサイズと問いに答え、原寸大の瞳のサイズを絵に描き返送する。のちに、返送者全員の瞳が一枚のポストカードとなって返事がくる。

2　『PRESSURE』サカイナナセ
箱に入った潰された缶とＱＲコードが送られてくる。ＱＲコードからは缶を潰す動画が視聴でき、また他の缶が潰される動画（四十種類）も見ることができる。

3　『音を言葉に翻訳する』柏原瑚子
封筒に入ったポストカード一式。言葉が書かれたカードと、空白のカードによって構成されている。

4　『とびら』ふじたまい
箱に入ったタイルと説明書が送られてくる。鑑賞者はそのタイルを使い、動画でのアナウンスを参照しながら、一連の検査を行う。

5　『あなたへのエントリーシート』野口萌々音

三枚の「エントリーシート」が送られてくる。鑑賞者はエントリーしている三名のうち「どの人とともに働くか」を選び返送する。

6
『SAMPLE　M』小野美幸
Ziploc（保存用プラスチックバッグ）に入ったZine（小冊子）が送られてくる。紙面は写真、テキストのほか、香り、歯形など複数の素材で構成されている。

7
『scitsitats』齋藤千春
「検査キット」という熨がついた箱のなかに、複数の物品が入っている。鑑賞者は検査指示書にしたがって小さな検査を一つ一つこなしたのち、返送する。

8
『けんさ、どこへいく』松野麗
質問事項が書かれた検査シート。質問は全てひらがなで書かれている。鑑賞者もひらがな・カタカナで質問に答え返送すると、のちに返事が送られてくる。

9
『On or De-performance kit』内堀律子
戯曲（テキスト）と上演を行うためのキットが送られてくる。鑑賞者はキット内の紙を「人」に見立てて、自分で戯曲をなぞり、上演を進めていく。

10
『MOTS-10』藤城滉俊
「パフォーマンス検査（キット）」の一連の郵送物のなかにQRコードが隠れており、そこからWEBサイト上で短い連載（全十回）を読むことができる。途中、連載と連動して小さなシール、キーホルダーも送られてくる。

トーキョー／スカルプチャー／プロジェクト

『パフォーマンス検査（キット）』は、最後までメンバー全員が集まることなく創作を終えました。半年間、できる限り対面でのスタディを行ってきたけれども、最終的にはリモートとなり、その難しさと可能性の両面を感じる、まとめの創作だったといえます。

つくることを主軸のテーマにした三年目のスタディでは、タイトルでもある「トーキョー・スカルプチャー・プロジェクト」のそれぞれの要素に、細かく触れることはできませんでした。けれども少しだけ、『パフォーマンス検査（キット）』にその要素が現れた結果となりました。

緊急事態宣言下の東京においての創作。非対面・非接触の生活におけるそれぞれの実感。距離が必要なコロナ禍において、さまざまなモノ／コトが「郵送」されること（一方で、郵送することでプライベートな空間まで踏み込めてしまう、ともいえる）。そんな「トーキョー」の要素。

そして、郵送されてくるさまざまなモノ。行為を促す指示書のようなものやゲームのようなものもあれば、冊子、空き缶、鑑賞者に参加してもらうものまでありました。このさまざまなバリエーションは、三年間のスタディのなかにつねにあったキーワード「ス

カルプチャー」を少なからず想起させるものだったと思います。

さらに、これら一連の郵送は「検査」という名のもとに行われました。いわゆる検査らしいものから、これも検査と呼べるかも、というものまで。「検査」というフィクションがある期間、ある集団によって「郵送」で行われる「プロジェクト」でした。

以上のようなことは結果論で、初めから想定していたものではありません。ただ創作を進めるなかで、一つ感じたことがあります。検査キットは一般鑑賞者とメンバー・関係者分を含めて、全四十セットを制作しています。各々が自分のアイデアと向き合い、四十セットをつくる作業を一つ一つ実行し、つくるために手や頭を動かしました。動かした結果、紛れもなく「つくった」という事実になりました。当たり前のことではありますが、しかし、対面ができず一人でつくることに向き合わなければいけないという状況下において、その作業は実は難しい。さまざまなモノ／コトはそうやってできているのだと、改めて実感しました。

一方で、対面ができないことによる「できなさ」もありました。議題に上がっていた東京のリサーチは結局行わず、二年目までに少しずつ分かり始めてきた「パフォーマンス」と「スカルプチャー」について発展させるまでには至らず、プロジェクトとして一つのチームで集うことは最後まで叶いませんでした。とはいえ、それまでの数ヶ月間を一緒に活動してきた経験が、少なからずお互いの関係性をつくり出していたのも確かで、それゆえにリモートでのアウトプットを進められた、ともいえるかもしれません。

「つくる」というテーマによって、二年分のスタディの蓄積とは別の方向に舵を切ったように見えます。実際にその通りですが、このコロナ禍においては「つくる」ということ自体が切実な問題だったのだとも感じます。

四月一七日（土）　ＲＯＯＭ３０２

『パフォーマンス検査（キット）』の本番が終わり一ヶ月ほど。三密に注意しながら対面での振り返りを行うことになる。年末に「良いお年を」と言ってから、四ヶ月半が経っている。

一般の鑑賞者と同様に、スタディメンバーのもとにも『パフォーマンス検査（キット）』は届けられた。それぞれの創作意図を共有し、郵送物を受け取った鑑賞者としての感想を交わす。作者と鑑賞者、二つの立場からの感想戦となる。

終わりに居間ｔｈｅａｔｅｒから、この創作を経て生まれた問いが共有される。

東「郵送って、劇場とか美術館とかに『来られる』人だけではない先に届けられる可能性があるのではないかと思う。例えば病気で入院している人とか、子供がいて行きにくい人とか。そういう人にどのように接して届けられるだろう」

稲継「緊急事態宣言下でなければ選ばなかっただろう『郵送』という手段だけれど、実はいま、切実な問題なのかもしれないとも思う。普段、自宅に送られてくるものは、自分が消費したくて得たものばかりだけれど、今回は注文していない（消費しようとしていない）作品が送られてくるということに、消費するものと作品の違いがあるのかなって感じます」

コロナ禍を挟んで進んできたスタディは、『パフォーマンス検査（キット）』の終了とともに三年間の活動に幕を下ろす。同時に、活動のなかで生まれた問いは、それぞれのなかで続いていく。



エピソードⅢ　幕



エピローグ

続　リハーサルをする

最後に、そして改めて。この三年間とは一体、何の時間だったのでしょうか。

ここまでお読みいただいて分かる通り、はっきりとした答えはありません。スタディのなかで交わされたことばは、「こうかもしれない」「こういうことではないか」とぼんやりしていて、明確な分析や解答は定義できません。

ただ、三年間で共通している点があるとすれば、「居合わせる」ことでした。その場や時間に居合わせて、共通の時間を経験する。そのときに、自分たちのからだがそこにあって、からだが経験している。リサーチもゲストを呼んでのワークも、メンバーみんなで「経験」しました。その体感を伴う経験値（体験値？／体験知？）のようなものは、少なからず蓄積されているはずです。このスタディはそういう意味で、からだ（もちろん頭も）の経験値を探ろうと、紆余曲折、進んできたのではないかと思います。

居合わせること、そしてからだで経験することについて少し。（エピソードⅡでも触れましたが）居間　ｔｈｅａｔｅｒが東北・釜石で滞在制作を行った際に、とある元市役

所職員の方にお世話になりました（その方は二〇一一年の震災当時、災害対策の部署に勤められており、壮絶な経験をされていました）。その方が仰っていたある一言が、頭のなかにずっと残っています。「とにかくこれから大事なことは、災害に対する教育（訓練）だ」ということです。当時の記憶が薄れたり、震災を知らない人が増えたとして、いかに「そのとき」の対応がからだに身についているか。疑似的にでも、からだで経験できているか。それこそが何より大事だ、と。そのことばには何よりも実感が伴っていて、その重大さと困難さを否応なく感じました。とにかく、やる。実際に、できる限り大きく想定をもって訓練する。自分たちのからだで、やる。……もちろん、災害への訓練とこのスタディは、全く異なるものです。けれども、からだを使って訓練＝準備をするという行為は、なんだか切に必要な、そして重要なことではないかと思うのです。

東京プロジェクトスタディの説明文のなかに、以下の文言があります。「まだ見ぬアートプロジェクトの『核』をとらえるために、『つくる』筋力を養うスタディ」。筋力を養う。このことと、先の「訓練」を結びつけて考えたとき、われわれはこのスタディで来（きた）るべき〝何か〟への訓練や準備をしたと言えないだろうか。アートプロジェクトを運営するためなのか、作品を個人でつくることなのか、はたまたもっと大きな話で、これから生きていくなかで何かをつくるためなのかは分かりませんが、来るべきそのとき、来るべき〝本番〟がきっとあるのではないだろうか。

ここで再び、「リハーサル」。私はこの「リハーサル」ということば（概念?）をもって、この三年間の活動を束ね直すことにしました。来るべき未来の本番へのリハーサル。どんな本番が来るかは分かりませんし、予測も管理もできません。トーキョーはどう移り変わっていくのか。スカルプチャーという概念はどう広がって、次のミュンスター彫刻プロジェクトにつながっていくのか。（アート）プロジェクトはどうあるべきで、どう変化していくのか。その本番がどうなるかは分かりませんが、想像したり、考えたり、やってみることはできる。みんなで試したり、失敗したりする。そういった一つ一つを、自分の手や頭やからだを動かして、やる。それがリハーサルであり、「つくる」筋力を養うという行為なのではないか。

実のところ、リハーサルも本番も、やってみた本人たちにしか体感は分かりません。けれども、（訓練と同じように）疑似的にでもなぞることはできるのではないかと思います。そういう意味で、このドキュメントを「Rehearsal Book（リハーサルブック）」と名づけました。皆さんに覗いていただいたのは、スタディという、ある一つのリハーサルの記録です。



あとがき

居間ｔｈｅａｔｅｒ（東彩織、稲継美保、宮武亜季、山崎朋）

居間ｔｈｅａｔｅｒは「リサーチ」ということばが好きだ。ちょっと高級なアフタヌーンティーに行くときも、散歩でぶらぶらするときも、某夢の国に行くときにすら「リサーチ」と言い張る。そういう場合、大概の時間はただ遊んでいるだけだ。自分たち自身、おもしろ半分に「よし、リサーチ行くで！」というノリで使っている。

けれども、ふとした瞬間（これは本当にその場にいないと説明しがたい感覚なのだが）、「あ、いま何か見つけたかも」と感じることがある。遊びの時間が、ぬるっとスライドする。といっても急に真面目になって「ふむ、これは……」とか言い出したりするわけではなく、遊びの延長でグラグラ笑いながら、おそらく四人ともが「なんかいま、おもしろいな」と思っている。ちなみに「おもしろい」のポイントはそれぞれ全く違っていたりもする。

そういう膨大な、ふざけているような真面目なような「リサーチ」の時間のなかで、ほんの少し、ほんの一瞬、未来の創作の手がかりをつかまえることがある。そしてそういう手がかりは、（少なくともわれわれにとっては）この「リサーチ」のようなよく分からない時間のなかからしか得られないのでは、とすら思う。

「スタディ」というのも、実はそのような時間に似ているのではないか。「スタディ」はその字面だけを見ると、教える人・教わる人がいて、確実に何かが分かったりできるようになったりしなければいけないような感じがする。本編にもある通り、時にはわれわれ自身がそのイメージにまんまととらわれ、先生のようにふるまってしまったこともあった。

しかし改めて振り返ってみたときに「大事だったんだなぁ」と思うのは、そのような直線的に求められる成果みたいなものではない。ただ毎回、次に会うことを約束して、待ち合わせて、会って、話して、一緒に時間を過ごしたこと、そしてそのなかで「あ、いま何か流れが変わりそう」とか「あ、いま妙に楽しい」とかいう実感を、メンバーやゲストの方たちとともに重ねていったことだったように思う。気づけばそういう時間のことをこそ、われわれは「スタディ」と呼んでいたし、それらの積み重ねがスタディ2の不定形な航路の指針となってきたことは間違いない。

みんなで何かを見に行った時間や、同じ話をうんうん頷きながら聞いていた時間、誰かの何気ない発言のなかに、数えきれないほどあった「あ、いま」。このリハーサルブックには、そのような小さな瞬間がたくさん記されている。また、それらをもとに一つ一つの出来事を丁寧に見つめ直し、改めて問いとして抽出してより多くの方にも共有できるように書き起こしてみた。このような熟考ができたのは、幾度もの「あ、いま」という具体的な経験があったからこそだ。

結局のところ「スタディ」については、はっきりとした、そして気の利いた総括はできない。ただ一つ言えるのは、三年間の活動を経て、われわれにとって「スタディ」ということばの響きが変わったということだ。「あ、いま」が生まれるための集まり。「あ、いま」をつかむための時間。そこにこそ、つくるヒントがあるのではないかと思いながら、「リサーチ」を、そして「スタディ」という新しく手に入れた術（すべ）を携えてみようと思う。

スタディ2には本当にたくさんの方々が参加してくれた。終わりに代えて、ここで述べておきたい。スタディで出会った、出自も視点も実にさまざまなメンバーたち。彼ら・彼女らとの時間のなかで、誰も予期していなかった「あ、いま」が生まれる瞬間が幾度もあった。ナビゲーターだけでは見過ごしてしまうようなことに対しても、たくさんの気づきを与えてくれた。また、われわれの唐突な、時に不躾とも思えるようなリクエストにお応えくださったゲストの方々。スタディに並走し「あ、いま」を記録し続けてくれた記録チーム。そしてスタディを見守り続け、このようなドキュメントを制作する機会をくださったスタディマネージャーを始めアーツカウンシル東京の方々に、心からお礼を申し上げたい。

このスタディに関わってくださった方々、そして本を読んでくださった方々も、それぞれの生活のなかで愉快な「スタディ」の時間を過ごせますよう。

そしてまたいつか、集まりましょう。

東京プロジェクトスタディ2
Tokyo Sculpture Project

ナビゲーター
居間 theater［東彩織、稲継美保、宮武亜季、山崎朋］ パフォーマンスプロジェクト
佐藤慎也 プロジェクト構造設計／建築家／日本大学理工学部建築学科教授

二〇二七年ミュンスターへの旅 エピソードⅠ

メンバー
青木祥子 NPO職員／役者／パフォーマー　小笠舞穂 会社員／建築設計
関恵理子 NPO職員　田中麻未也 大学職員／建築学科
西島慧子 大学職員／研究者（建築学）／アートマネージャー　プルサコワありな アートベース・リサーチ

記録
加藤甫 写真家　堀切梨奈子 日本大学助手

スタディマネージャー
坂本有理 アーツカウンシル東京プログラムオフィサー／「思考と技術と対話の学校」教頭

ゲスト
村田真 美術ジャーナリスト　小田原のどか 彫刻家／彫刻研究者／出版社代表

東京彫刻計画 エピソードⅡ

メンバー
碓氷光 会社員　壁井美佑紀 学生（写真）　清田菜央 大学生／アートマネジメント
酒井七瀬 大学生（建築学）　鈴木ひな 大学生（美術教育）　成澤茉由 大学生（建築学）
藤城滉俊 大学生（建築学）　松野麗 大学院生（建築）

記録担当
加藤甫 写真家　堀切梨奈子 日本大学助手　西島慧子 大学職員／研究者（建築学）／アートマネージャー

スタディマネージャー
坂本有理 アーツカウンシル東京プログラムオフィサー／「思考と技術と対話の学校」校長

ゲスト
毛利嘉孝 社会学者／東京藝術大学教授　今和泉隆行 空想地図作家

トーキョー・スカルプチャー・プロジェクト エピソードⅢ

メンバー
内堀律子 俳優　小野美幸 会社員　柏原瑚子 大学生（美術史・視覚文化）
小池陽子 ダンサー／振付家　齋藤千春 大学生（地理学）　酒井七瀬 大学院生（建築学）
篠崎徳光 役者　髙橋ひかる 大学院生（建築学）　成澤茉由 大学院生（建築学）
西島慧子 大学職員／研究者（建築学）／アートマネージャー　野口萌々音 大学生（経営学）
藤城滉俊 大学院生（建築学）　藤田麻衣 タイル制作など　松野麗 大学院生（建築）

記録担当
堀切梨奈子 日本大学助手　冨田了平 フォトグラファー／ビデオグラファー

スタディマネージャー
大内伸輔 アーツカウンシル東京プログラムオフィサー　村上愛佳 アーツカウンシル東京プログラムオフィサー

ゲスト
後藤大輝 すみだ向島EXPO実行委員会代表　北川貴好 すみだ向島EXPO実行委員会芸術監督／美術作家
今和泉隆行 空想地図作家　トチアキタイヨウ ダンサー／俳優／演出家
大和田俊 アーティスト　友政麻理子 現代美術家／映像作家

おわりに

坂本有理　アーツカウンシル東京プログラムオフィサー
「思考と技術と対話の学校」校長

「アートプロジェクトを『する』から『つくる』へ」。これは2018年に、Tokyo Art Research Labが設定したテーマだ。社会情勢が急激に変化するであろうポストオリンピック時代に求められるアートプロジェクトとは何か。従来のアプローチにとらわれず、アートプロジェクトの必然性を問い直し、つくりかたやチームのありかたなどさまざまな方向から更新する試みを始めた。そのひとつが東京プロジェクトスタディだ。

2021年度までに8組のナビゲーターとスタディを進めてきた。ナビゲーターの問題意識や興味関心を起点に展開するが、ナビゲーターが明確なゴールイメージや答えを持っているわけではないのが特徴だ。「東京で何かをするとしたら」という投げかけのもと、新しい何かをつかもうと、それまでのやりかたではない方法を選んだりしながら、小さな実験や大胆なチャレンジに取り組む。そうした試みに、多様な背景と経験を備えた人々が向き合った。

ナビゲーターは、アーティスト、事務局長、ディレクターなど普段の肩書きはさまざま。スタディ2では、パフォーマンスプロジェクトの居間theaterと建築家の佐藤慎也がナビゲーターを務めた。居間 theaterは、それぞれ得意分野を持ちながらも、全員でパフォーマーとなることもあれば、みなで裏方業務をバランス良く捌くなど柔軟な動きをするチームだ。執筆やテクニカルを担当する東、役者であり演出も担当する稲継、制作やコーディネートの宮武、パフォーマーでありテクニカルなどマルチに動く山崎（これらの役割もつねに流動的だ）。そんな4人が、アートプロジェクトの構造や、骨組み、仕組みなど構造設計を考える役割の佐藤と軽快にやり取りをしながら、「東京」、「彫刻」、「芸術祭」、「公共」、「パフォーマンス」といったキーワードを行き来しつつ、真面目かつユーモラスにリサーチや試演を重ねた。

大抵の場合、プロジェクトの核をつくるプロセスはあまり他者に見せることがない。試行錯誤する部分はなかなか共有しづらい。ナビゲーターには、そうした普段他者にはひらかない部分もひらいていただき、スタディを進めていただいた。なぜなら、プロジェクトが形づくられる前段の時間と向き合うこと、新たなものを生み出す瞬間を目撃すること、試行錯誤の現場を身をもって体感することは、アートプロジェクトの担い手にとって非常に重要だからだ。そうした「つくる」プロセスに関わることのできる学びの場として、講座型ではなく、スタディという共創型のプログラムを用意した。

ミュンスターを目指して動き出したスタディ2は、彫刻を追い、工事に着目し、郵送によるパフォーマンス作品を生み出した。紆余曲折を経て、最終年にはパンデミックによって既存のシステムや常識が世界規模で塗り替えられる状況も体験し、そうしたなかで「つくる」ことのスタディを重ねた経験は、ナビゲーターやメンバーにとって、さらにはその記録をたどる人々にとって、新たな創造性につながることを期待する。今すぐ何かのかたちにならなくても、時間をかけて社会を変える新たなプロジェクトが生まれることになるだろう。

居間 theater
東彩織、稲継美保、宮武亜季、山崎朋の4人からなるパフォーマンスプロジェクト（2013〜）。日常的なふるまいをもとにしながら、現実を異化させるような体験型作品をつくっている。

佐藤慎也
日本大学理工学部建築学科教授。八戸市美術館館長。専門は芸術文化施設（美術館、劇場・ホール）の建築計画。建築に留まらず、美術、演劇作品制作にも参加している。

東京プロジェクトスタディ2
Tokyo Sculpture Project Rehearsal Book

執筆　東彩織

編集　稲継美保、宮武亜季、山崎朋、佐藤慎也
まんが　稲継美保
写真　加藤甫（pp.008-009, p.038, p.092）、冨田了平（p.106, pp.116-117）
協力　堀切梨奈子
デザイン　福岡泰隆

発行日　令和3年7月30日
発行　公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
〒102-0073 東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス8階
Tel 03-6256-8435 Fax 03-6256-8829
https://www.artscouncil-tokyo.jp
ISBN978-4-909894-26-7 C0070

本冊子はTokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」の一環として制作されました。

Tokyo Art Research Lab（TARL）とは
公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京の人材育成事業として、アートプロジェクトを実践するすべての人々に開かれ、ともにつくりあげるリサーチプログラムです。現場の課題に対応したスキルの提供や開発、人材の育成を行うことから、社会におけるアートプロジェクトの可能性を広げることを目指しています。
http://tarl.jp

東京プロジェクトスタディ2の活動内容は、他のスタディと合わせて、年度別に「東京プロジェクトスタディ アーカイブサイト」にて公開しています。チームで思考したこと、新たな方向性につながったことば、学びを深めるための資料など、各スタディが「つくる」に向き合ったプロセスを時系列で追うことができます。チームの試行錯誤を追体験するようにご覧ください。
https://www.tokyoprojectstudy.jp/

ARTS COUNCIL TOKYO

tarl TOKYO ART RESEARCH LAB

文化でつながる。未来とつながる。
THE FUTURE IS ART
Tokyo Tokyo
FESTIVAL