

平成28年度

博士後期課程学位論文

「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」に対する表現の研究
—協話と笑い—

東京芸術大学大学院美術研究科

先端芸術表現研究領域

1311922

佐藤悠

目次

序論

1 研究の背景について	5
2 本論の構成について	7

第1章 アートプロジェクトについて

第1節 アートプロジェクトの成立と歴史	
1-1 1950～1980年代	9
1-2 1990年代	11
1-3 2000年代	13
1-4 アートプロジェクト史の総括 1950～00年代まで	15
第2節 アートプロジェクトの定義について	16
第3節 アートプロジェクトの構造について	20
第4節 アートプロジェクトを支える精神について	22
第5節 アートプロジェクトの課題について	24
第6節 アートプロジェクトの現状総括と本論の扱う範囲について	27

2章 物語とアートプロジェクトの関係について

第1節 アートプロジェクトと「物語行為」	35
第2節 アートプロジェクトと「物語構造」	37
第3節 アートプロジェクトの「物語構造」の検証	
3-1 アートプロジェクトの物語構造分析	39
3-2 検証1 リビングルーム	43
3-3 検証2 マイタウンマーケット	45
3-4 検証3 サンセルフホテル	47
3-5 検証4 ゼロダテ	48
3-6 検証5 長者町ゑびすパーティwithナウイン	50
3-7 検証6 長者町山車プロジェクト	51
3-8 検証7 STUDIO TUBE	51
3-9 検証8 トロント・プロジェクト	52
3-10 検証9 プロジェクト・オン・ルーズヴェルト・アイランド	54
3-11 アートプロジェクトの物語構造分析総括	55
第4節 アートプロジェクトと物語的因果律	56

第5節	アートプロジェクトと物語の消費行動	
5-1	物語消費論	58
5-2	データベース消費	60
第6節	物語なき時代	62
第7節	「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」	64
第3章	「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」を相対化する表現	
第1節	口承による表現	
1-1	口承言語	69
1-2	口承文芸	71
第2節	シンローグ	72
第3節	シンローグの現代的な例 カタリ主体のシンローグ	
3-1	テーブルトークRPG	74
3-2	タートルトーク	75
3-3	カタリ主体のシンローグ	76
第4節	シンローグの現代的な例 ハナシ主体のシンローグ	
4-1	ネット上のポリローグ	77
4-2	サイファー	78
4-3	ハナシ主体のシンローグ	79
第5節	「いちまいばなし」	
5-1	「いちまいばなし」とは	79
5-2	「いちまいばなし」の話法	81
第6節	類似の物語共作メディアとの比較	
6-1	カタルタ	86
6-2	ローリーストーリーキューブ	87
6-3	微分帖	87
6-4	「いちまいばなし」と他の物語共作メディアとの違い	89
第7節	「物語構造」を相対化するシンローグ	91
第4章	「物語構造」を相対化する「笑い」	
第1節	「笑い」に導かれる物語	95
第2節	「笑い」についての考察	
2-1	コミュニケーションの側面	96
2-2	「笑い」の起源と分類	98

2-3	「いちまいばなし」での「笑い」の分類	99
2-4	「いちまいばなし」での「笑い」の構造的生成	103
2-5	笑いの構造「二世界型」	104
第3節	「物語構造」を相対化する「笑い」の意義	107
終章		
1、	本論の総括	110
2、	「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」に対する表現	111
3、	展望	115
図表		117
参考文献		118
巻末資料		
1	アートプロジェクトの物語構造分析についての資料	121
2	「いちまいばなし」に関する資料1 話法	145
3	「いちまいばなし」に関する資料2 現場のやり取り	149
4	「いちまいばなし」に関する資料3 類型分析	155
謝辞		

序論

1 研究の背景

2009年より始まった「ゴロゴロ筋平（あざみひら）」（図1）をきっかけに、筆者の活動は、ある土地やコミュニティーに入り、その環境や住人達と共創する事が中心になっていった。新潟県十日町筋平集落にて行われている「ゴロゴロ筋平」は、直径3mの竹製の球体に作者の佐藤悠が乗り込み、山の斜面にある集落の坂道の頂上から麓まで一気に駆け下りる行いで、09年より毎年夏のお盆の時期に行われ、2016年現在までに8回開催されている。この活動は、同集落で03年から継続的に「明後日新聞社文化事業部」というアートプロジェクトを展開している日比野克彦から、集落での作品制作依頼を受けた事から始まった。筋平集落は山の片側の斜面に立地し、一本の大きな坂が集落を貫いている地形が印象的であり、この坂道を作品に活かすアイデアが筆者にまず浮かんだ。また、住人たちと筆者の表現が初めて会う機会として、彼らから展示などに出向く形ではなく、こちらが大きく目立つ行いを成すことで、筆者の表現が彼らの生活の場に向かう形が自然ではないかという思いもあり、「巨大な物体に乗り込み、集落を貫く坂を転がる」という、「ゴロゴロ筋平」のイメージが出来上がった。

09年の7月末から集落に滞在して竹でゴロゴロの球体を制作し、8月のお盆にいざ実行してみると、この行いは思いのほか盛り上がり、その後、毎年継続した行事として行われるようになる。「道中」という、ゴロゴロが坂を下るプロセスでは、様々な人々の思いがけない協力や、即興的な工夫が、活動の中で新たな行いを生み出している。初年度は伴走する人々から「かけ声のリズム」、2年目は沿道の住人から「かけ水」、6年目は見物客から「おひねり」が道中で自然発生的に起こった。筆者はそのような偶発的に起こった出来事が起こす波を、次年度さらに波及させ、増幅させるような仕掛けを企てる。その企てと、道中の実行での反応や結果が毎年呼応するように連鎖しながら「ゴロゴロ筋平」は展開されている。

この「ゴロゴロ筋平」により、特定の「場」、周期的に繰り返す積み重なる「時」、他者が表現に関わる「関係性」など、非物質的な要素を扱い活動を行うことを筆者は初めて体験した。これを機に筆者は同様の状況で行われる「アートプロジェクト」という分野に興味を持つようになり、「場」「時」「関係性」などを重視する、プロジェクト型の表現が活動の中心となっていった。しかし、活動を続ける中で、その内実を他者へ伝えることが非常に困難であるという事も次第に感じるようになった。「場」「時」「関係性」など、形に残りにくい要素を持つプロジェクトは、映像や、写真などでいくら記録を取って伝えても、現場で生まれた特殊な価値観や、人々の変化など、プロジェクトの核になる部分を伝えることが非常に困難である。また、多様な「関係性」を特に重視するアートプロジェクトでは、普段このような分野に興味を持っていない人々を、活動に巻き込んでゆくことも非常に重要であるが、そういった人ほど、前述のよ

うなアートプロジェクトが重要視する独特の価値観や、その前提となる芸術に関する概念や言語を共有しておらず、それが原因で活動の意義が、単に人々を集め喜ばせるイベントなどと混同して理解されてしまう危惧も大きく感じた。

そのような問題意識の中で、自身のプロジェクトの伝達を繰り返すうちに、筆者はプロジェクトを「語る」行為の重要性を意識するようになった。「語る」というのは、ある因果関係に沿ってプロジェクトの進行を描写しながら話すことである。映像や画像などを主に提示してプロジェクトの伝達を行いながらも、それらの要素は結局語りによって意味付けられてゆく。プロジェクトを他者に伝える機会を何度も経ると、その内容は語り手が話しやすいよう、聴衆が聞きやすいよう編集されてゆき、完成されたエピソードとしてまとまりを持ってゆく。そのように仕上がったアートプロジェクトの語りは、聞く者の心に残りやすく、伝達手法として非常に有効な物として感じられた。

このような経験を経て、プロジェクトを語る事によって伝達する方法の有用性に気付いた時、筆者はアートプロジェクト自体を一つの「物語」として捉えられるのではないかと考えるようになった。新たなプロジェクトを始める時、そこにあるのはコンセプトとイメージ図、模型ぐらゐのもので、活動の本質となる人々や状況の変化などの実態は何もない。企画者はまだ見えない活動を語ることで、あり得る未来を「物語」の顛末のように想起させる。その未来のビジョンに魅せられた者が、さらに自身の「物語」として活動を語る連鎖反応が起こり、関係者や協力者を増殖させてゆき、プロジェクトが動き出してゆく。

活動が終わった後も、基本的にその場にはほとんど何も残らないことが多い。活動に使用された作品やモニュメントは物体として残るが、そこからプロジェクトをイメージするのは、神社に安置されている神輿から祭りの喧騒を想像しようとするようなもので、実体には程遠い。画像、映像、音源など多くの記録資料は残るが、内容の伝達としては十分ではなく、結局はプロジェクトの体験者が語る無数の小さな「物語」が、リアリティを持って場の実態を伝えてゆく。「物語」がプロジェクトを始め、繋ぎ、残してゆく。アートプロジェクトは「物語」と非常に強い関係を持っているのではないか。そのような思いが、本研究のきっかけとなっている。

アートプロジェクトを一つの「物語」と捉え、様々なプロジェクトの記録などを見てゆくと、そこには活動の進行や、出来事の因果関係に、共通したものがあるように感じられた。ある場所やコミュニティーに、アーティストなどの部外者、よそ者がやってきて、表現活動として、その場の日常とは異なる行いを試みようとする。その事によって、もともとの住人に賛同、黙認、批判、否定、無関心など様々な反応が起こる。住人の中に協力的な者が現れ、さらに活動

が展開し、時を経ることで協力者、参加者が増えてゆく。しかし、同時に活動に対する大きな摩擦や不和、拒否反応も表面化し、活動の在り方や今後の展開について再考する機会になる。最終的に発表会、展示など活動の区切りを総括するための開かれた機会が設けられ、その時間を通して活動に関わる人々や、その周囲の人々に認識や行動の変化がもたらされる。

このような流れは、様々なプロジェクトの記録の中にも見られる他に、筆者自身が活動を経験する中で感じた事でもあり、アートプロジェクトを語る上での一種のひな形のような展開にも感じられる。この状況の背景には、「場」「時間」「関係性」「社会との対峙」という、非物質的な要素を軸に持ち、活動自体の有機的な変化をも内包するアートプロジェクトの複雑なあり方が感じられる。複雑な関係を好んで育み、どこまでも領域を拡張してゆくプロジェクトの実態を、「物語」という多くの人々になじみのある形に落とし込むことで、理解や伝達が容易になる。始まりと終わりがあり、仲間や敵対者の出現、困難の克服、そして最終的な人々や場の変化による目的の達成など、物語の中でも特に民話などにあるような物語構造にそれぞれの状況や、関係者を当てはめて伝達することでアートプロジェクトは非常に分かりやすくなる。本論では、このような民話の構造に似た展開で行われるアートプロジェクトの伝達形式、記録形式の変遷を「物語構造化」と呼ぶ。

アートプロジェクトの「物語構造化」を行うことは、その複雑さと伝達の困難さを乗り越えるためには有効な手段であると考えられるが、同時に危惧も感じられる。分かりやすいこと、伝わりやすいことが優先されてしまうと、アートプロジェクトが本来持つべき偶発性、意外な接続、拡張性などが「物語構造」の枠内に収まってしまう可能性が考えられる。「場」「時間」「関係性」「社会との対峙」などの要素を、アートプロジェクトが扱う意義は、本来それらの要素の複雑さそのものに向き合うためでもあると考えられる。複雑だからこそ伝わりにくい、分かりにくいという課題を克服するために「物語構造」が用いられているが、「物語構造化」が必要以上に推進されれば、アートプロジェクトは本来の複雑さに対峙する意義を失ってしまうだろう。このようなジレンマを内包するアートプロジェクトであるからこそ、「物語構造」との関係性を明らかにし、自覚的にその構造に向き合う態度を醸成することが必要であると筆者は考え、「物語構造化」するアートプロジェクトに対峙する方法を模索するため、本論を執筆するに至った。

2 本論の構成について

1章では、成立の歴史、定義、構造、精神、課題などについての先行研究を参考にしながら、本論が扱うアートプロジェクトについて考察する。まず、「場」「時間」「関係性」などの非物質的な要素を主に有し、「社会事象との意識的な関わり」をもつ表現活動をアートプロジェクトとし、

また、その中でも、近年日本国内で多く開催される傾向のある、「日本型アートプロジェクト」に注目する。その特徴として、活動によって関係を持つ共同体への帰属、維持を図りつつも、明確な社会的目的を持たないという傾向が、他の近接領域と異なる部分であることを述べ、「日本型アートプロジェクト」を、本論の扱うアートプロジェクトの領域とする。

2章では、アートプロジェクトと物語の関係について、野家啓一や、大塚英志などの物語論を参照して論ずる。直接知覚が不可能な経験を共同化するための「物語行為」とアートプロジェクトの体験が不可分にあることに着目し、物語としてしかその記述や、伝達が困難であることを指摘する。さらに、民話や神話などにおける、成年式的構造という物語の共通構造が、アートプロジェクトの記述の中にも見られないかを検証するため、論文や書籍に書かれたアートプロジェクトの記述9例の構造を分析する。そして、「物語構造」や「物語的因果律」を我々が求めてしまう状況の背景について、「物語消費」などに触れて論じ、アートプロジェクトの過度な「物語構造化」によって生じる課題とその状況に対する態度について大塚や東浩紀を参照して述べる。

3章では「物語構造化」によって生じる課題への態度として、その構造化を相対化する表現について考察する。手掛かりとして、固定的な話者と聴者の関係を持ちにくい、口承文芸、中でも協話によって物語を共同制作する川田順三の「シンローグ（協話）」に注目し、誰もが物語の生成に関与する、有機的な物語作りの在り方を論ずる。その中で自身の活動「いちまいばなし」に触れながら、物語を相対化する「シンローグ」的表現について論じ、「物語構造」を相対化する可能性を探る。

4章では、3章で扱った「いちまいばなし」の現場で、何が物語を導く価値的な指針となるのかを探る中で、現場で起こる「笑い」に注目する。シンローグの場におけるコミュニケーションとしての有用性と共に、構造を相対化してゆく笑いの「二世界型」の志向を参照し、「笑い」がもたらす解離的な作用を、芸術の在り方に照らし合わせ、美学不在と言われているアートプロジェクトの新たな価値基準のひとつとなる可能性を論じる。

終章では、これまでの論を総括し、アートプロジェクトと物語の関係を意識することで、現在指摘されている課題や、閉塞性を転換する可能性を提示し、論を閉じる。

1章 アートプロジェクトについて

目的

本論で扱うアートプロジェクトがどのような物であるのか、歴史、定義、構造に関する先行研究を参照しながら考察する。さらに現在指摘されている課題について整理することで、アートプロジェクトが置かれている現状の把握を試みる。

第一節 アートプロジェクトの成立と歴史

本節では様々なところで論じられているアートプロジェクトの歴史と成立の背景について、総合的にまとめる。熊倉純子「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」の概説的な研究を中心に、多くのアートプロジェクトの遍歴を社会構造、教育、福祉と関連付けて論じた谷口文保の博士論文「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」と照らし合わせて検証し、さらに補足的に加治屋健二「地域に展開する日本のアートプロジェクト」、北澤潤「もう一つの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究、吉田隆之「トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望」の考察を引用して述べ、総括する。

1-1 1950～1980年代

50～80年代は、熊倉によって「アートプロジェクト前史」と呼ばれ、(註1) 作品と空間の関心が新たな展開を見せた時代とされている。

50年代には、「具体美術協会」、「九州派」などの野外美術グループによる野外展が行われた。熊倉によると「美術館や美術の制度に対する批判的な意識はさほど強くなく、あくまで野外という「空間」への興味が中心であった」(註2)とされている。また加えて「当時は現代の美術家が美術館で展示する機会はほぼなく、画廊で展示するよりも多くの眼に触れることを考えた結果として野外美術展が行われた」(註3)という見方もあり、野外空間への単純な興味や、展示機会を求めた動きが、アートプロジェクトの潮流の発端にあったことが伺える。

60年代には、「ハプニング」、「イヴェント」、「反芸術パフォーマンス」などの身体的な芸術表現が野外で行われるようになり、「野外彫刻展」、「アンデパンダン展」など、新たな展示形態、表現形態が生まれる。また、「フルクサス」の活動なども重要な動向である。加治屋は「反芸術パフォーマンス」について、「展示空間に対する反撥というよりは、それを含んだ、より大きな文化と政治のシステムに対するアナーキズム的な攪乱であった」(註4)と述べ、また地方でのアンデパンダン展については、「展示空間は自分たちの手で作り出していくものという意識が芽生えることになった」(註5)としている。

北澤は、「野外彫刻展」について、「現代日本彫刻展」「神戸須磨離宮公園現代彫刻展」の例を挙げ、「パブリックアート」ではなく、「野外彫刻」として認識されていった動向を、「アートプロジェクトの発生に直接的に関連するものではなく、その後1970年代以降全国各地で実施されるようになった「彫刻のあるまちづくり」における彫刻設置事業の一形式と捉える方が自然であろう」（註6）と述べ、さらに今井祝雄が野外彫刻の設置を「アーバンアート」として捉えた事にも触れる。展示空間として都市が利用されている、「レディメイド方式」、作品の一部として都市が取り込まれる「オーダーメイド式」の2段階のうち、後者に後のアートプロジェクトにつながる「サイトスペシフィック」が志向されていると考察している。（註7）

同時期の美術動向について、谷口は「ランドアート」や「アースワーク」などの野外での大型の作品、また「ミニマルアート」、「もの派」、「アルテ・ポーヴェラ」などが手法として用いた、「インスタレーション」の表現法式と、さらには川俣正によるプロセスそのものに表現としての可能性を見出した「ワークインプログレス」がアートプロジェクトの成立と発展に大きな影響を与えたと述べている。（註8）

このように、60年代は、50年代に引き続き野外空間への表現の拡張が進み、その手法や方法論が徐々に形作られていった時代だと言えるだろう。

70年代に入ると、野外美術展が急増し、日本におけるアートプロジェクトに大きな影響を与えた海外の先駆的な事例である『ミュンスター彫刻プロジェクト』が始まる。（註9）北澤は「現代美術野外フェスティバル」、「スペース戸塚70」、「点展」などの例を挙げ、数名の作家による小規模な展覧会スタイルが増えていった時期としている。（註10）70年代のアートプロジェクトに関連する美術動向について、谷口はヨーゼフ・ボイスが提唱した「社会彫刻」の概念を挙げている（註11）。また、この年代に盛んになった住民参加による合意形成を行うための「まちづくりワークショップ」もアートプロジェクトの原点の一つであるとし、さらには、75年に始まった「わたぼうしコンサート」を、95年ごろに起こる障害者の表現によるアートプロジェクト「エイブル・アートムーブメント」の原点だと指摘している（註12）。

80年代以降は、「空間」から「場」へと概念が拡張し、「サイトスペシフィック」という概念が広まってゆく。熊倉は80年の「浜松野外美術展」、84年の「大谷地下美術展」などの例を挙げ、中でも84年の「牛窓国際芸術祭」を「自由工場」のきっかけとなったことから、「アートプロジェクト史の重要な契機となる事例」と特筆している。（註13）しかし、続けて「80年代前半は、いまだ作品が展示される『空間』への興味が野外に出る主な動機となっており、場の

歴史性や、今この場所が同時代の社会や人々とどのような関係を持ち得るのかという、時間軸も含めた、より広義な『サイトスペシフィック』であったとはいいがたい」（註14）とも述べ、同時代の人々も巻き込んだ「場」という概念を含んだプロジェクトが生まれるのは、80年代後半であるとしている。熊倉はその例として、ヤン・フートが企画した「シャンプルダミ」をあげ、「現代アートプロジェクトと言われる事例の先駆けととらえられるだろう」と指摘している。（註15）ヤン・フートの活動に関しては、加治屋も詳しく触れており、「野外美術展」「パブリックアート」と共に、日本のアートプロジェクトの3つの源流の一つであると述べている。（註16）また、加治屋はこの年代の美術動向を、「全国的に公立美術館の建設が盛んとなり、美術家が作品を発表できる機会が出てきたものの、野外美術展も引き続き行われた。野外展の規模は再び拡大するようになり、アースワークの色彩が強い作品を含む、多くの作品が発表された」（註17）としている。

さらに同時期のアートプロジェクトに関連する社会的な動向として、谷口は以下の事例を挙げている。ヨーロッパで始まり80年代に日本全国で盛んに行われた、彫刻家が現地で作品制作を行う「彫刻シンポジウム」（註18）。80年代後半からのバブル経済と都市の再開発が成立させた大規模な「パブリック・アート」事業（註19）。美術館での教育普及活動がワークショップへ発展していった点（註20）。急激な円高と、米国渡航のビザ免除制度により、日本人の海外旅行者が増加し、欧米文化が身近になり、海外の芸術祭に多くの人々が出かけるようになった点（註21）。芸術系大学の新設が1980年代末から加速し、大都市だけでなく、地方でも芸術に携わる人々が身近になった点や、マンガ、アニメ、ゲームの普及と、海外での高い評価を受け、芸術文化の相対化が起り、身近な親しみやすい存在に変化していった点などがある。（註22）。

70年代から80年代にかけては、単なる広がりとしての「空間」から、様々な有機的な要素を含んだ「場」への概念の拡張が大きな変化であることがまず挙げられる。海外の先駆的なアートプロジェクト的事例との接触が、盛んに起り始めたのもこの時期である。日本国内では、街づくり、福祉、教育など、アートとは文脈が異なる社会的な分野から、アートプロジェクトに類する動向が始まってゆく。

1-2 1990年代

90年代を熊倉はアートプロジェクトの萌芽としている。バブル景気の余波を受け、企業が余剰資金を文化イベントへ活用するようになり、社団法人「全国企業メセナ協議会」が発足した。さらに、「芸術文化振興基金」の創設、地方自治体の文化に対する関心の高まりによって、文化施設、野外彫刻の設置も盛んになっていった。社会における文化環境の変化の中で、芸術の新しい環境を目指し、同時代の社会の中に入り、個別の社会的事象とかかわりながら展開される、共創

的芸術活動が見られるようになり、その2つの出発点として、熊倉は「アートキャンプ白州」と「ミュージアム・シティ・天神」を挙げている。「アートキャンプ白州」については、作品制作だけでなく「暮らす」という視点が加わったこと 運営にボランティアが携わったこと、助成金によるファンドレイジングなどの要素を含んだ活動であったことが、現在のアートプロジェクトに近いと述べ、空間としての面白さだけでなく、仲間が集う場の重要性、持続的なネットワークを形成する活動であったことも指摘し、同様の活動として、「自由工場」と「C. A. P[芸術と計画会議]」を挙げている。「ミュージアム・シティ・天神」については、アートが社会システムへと関わり始めた兆しがみられる重要な事例とし、美術関係者だけでなく、行政や企業など様々な立場の有志によって運営された点が画期的であり、プロジェクトの社会的な視野の広がりを感じさせたと述べ、また同様に社会システムとの関わりの中で生まれた活動の例として「灰塚アースワークプロジェクト」を挙げている（註23）。

谷口は90年代からの流れを、90年から93年を「黎明期」、94年から99年を「実験期」とし、以下のような分析を行っている。90年から93年の「黎明期」については、熊倉も指摘していた、90年の「芸術文化振興基金」「全国企業メセナ協議会」に触れ、財源や組織に関してアートプロジェクト支援の基盤ができた「特別な年」としている（註24）。また、「ミュージアム・シティ・天神」の他に、91年の「アンブレラ・プロジェクト」にも触れ、プロジェクトが生み出した状況が、多くのアートプロジェクトのひな形になったと指摘している。（註25）94年から99年の「実験期」においては、その後のプロジェクトに大きな影響を与えてゆく事例が、先駆的な芸術家たちによって主導され発生し、その後、芸術家の意図を超えて、それらの活動は教育や町づくり、福祉など多様な人々に影響を与え注目されるようになったと述べ、アートプロジェクトの本格的な実践、活動の支援研究が本格化、社旗認知が進んだ時期としている（註26）。谷口は、94年を実験的なアートプロジェクトが複数開始されている重要な年であるとし、その例として「イズミワク・プロジェクト」、「灰塚アースワークプロジェクト」、「C. A. P[芸術と計画会議]」を挙げている（註27）。加治屋は、日本のアートプロジェクトの3つの源流の一つとする、「パブリックアート」の流れから、この時期に行われた94年の「ファール立川」、95年の「新宿アイランド」の2つを取り上げ、文化的、歴史的な文脈よりも、空間的な文脈を意識したものだたと述べている（註28）。

95年は、阪神淡路大震災が発生し、その復興に際してボランティアやNPO組織の必要性が社会に共有されたことで、アートプロジェクトの発展にとって大きな影響を与えた。谷口は、震災に関係する「阪神アートプロジェクト」、「南芦屋コミュニティ&アートプロジェクト」とその発展形である「注文の多い楽農店」を紹介すると共に、この年に障害者福祉改革の波を受けて誕生した「エイブル・アート」の流れにも触れ、プロジェクトを主導した播磨の言葉から、震災と同

年の地下鉄サリンによって、社会不安に対する危機感がプロジェクトを開始した動機になったことを指摘している（註29）。

また、同年代には、加治屋が日本のアートプロジェクトの3つの源流の一つとする、ヤン・フートの日本での活動が行われた時期でもあり、加治屋は91年の「ヤン・フート IN 鶴来 現代美術と街空間」、95年の「水の波紋‘95」を例に挙げ、サイトスペシフィックな作品制作が、ヨーロッパの現代美術の新しい動向として、日本で広く知られるようになったと述べている（註30）。

この時期には、94年に財団法人地域創造が設立され、情報発信や研究助成など、アートプロジェクトの推進に大きく貢献し、さらに、アートプロジェクトの概念の共有化を促進し、その内容を発展させるきっかけとなった95年「ドキュメント2000」、96年「トヨタ・アートマネジメント講座」が開始された。震災がきっかけとなり、98年には「NPO法」が制定されたこともあり、谷口は、アートプロジェクトの担い手が芸術家個人から社会的組織へと広がり始めた時期だと述べている（註31）。

谷口は、アートプロジェクト発生の公共政策的な背景の一つとして、実際の社会とかがかわる中で教育を実践してゆく「プロジェクト・メソッド」という教育法を挙げており、98年に創設された「総合的な学習の時間」をその教育法を継承した教育委の取り組みであるとし、「プロジェクト・メソッド」を教育とコラボレーションするアートプロジェクトを考える上で重要な方法であると指摘している（註32）。

90年代後半を谷口はアートプロジェクトの多用な実験が行われた時期とし、その例として、98年-08年の「コールマイン田川」、同じく98年の「時の素性 柿の木プロジェクト」、「秋葉原TV」、「家プロジェクト」を挙げている（註33）。

90年代は、アートプロジェクトと呼べる先駆的な事例が日本国内で始まってゆく。それらの活動は、以前に比べ、社会システムと意識的に関係を持ちながら活動を行うことが特徴的であり、財源や組織に関するアートプロジェクト支援制度の整備も始まる。90年代後半には、アートプロジェクトの実践と認知が広がると共に、震災をきっかけにした「NPO法」の成立、教育改革、障害者福祉改革などの社会的変革が活動の後押しにつながり、アートプロジェクトがより社会的事象と強い結びつきを持つようになってゆく。

1-3 2000年代

熊倉は、00年代の動向として、90年代初頭のバブル崩壊後から、徐々にハコモノ行政批判が起き、ハードからソフトとしての文化を工夫する意識が生まれ、また震災をきっかけにアートと社会の接点を作る動きが見られ、「アートマネジメント」が注目されようになり、芸術を芸術としてとらえるのではなく、まちづくりなど他分野と結びつき、社会の仕組みへ働きかけるアートプロジェクトが生まれ始めたと分析している。そのあり方の一つを確立したものとして、00年から行われている、「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」を挙げ、地方自治体が主催している点が特徴であり、新しい地域づくりの在り方としての評価を確立したと評している。また、これを契機として、アートプロジェクトが地域社会に働きかけた結果、経済波及効果のみならず、地域コミュニティ活性化に寄与するという指摘が急増したことにも触れ、10年のあいちトリエンナーレの「長者町プロジェクト」を例に挙げて、さらに、そのような市民の関わりに注目した支援活動として、02年より始まった「AAF アサヒ・アート・フェスティバル」を挙げている（註34）。

谷口は、00年代の特徴として、熊倉と同様に「大地の芸術祭」を例に挙げ、行政と連携した大規模なアートプロジェクトの社会的可能性を知らしめ、その後のアートプロジェクトの発展に影響を与えたものと評価している。また、障害者福祉の改革、教育改革も進み、領域横断のアートプロジェクトの実践を促進した点を挙げており、アートプロジェクトが全国に普及、発展した時期だとしている（註35）。また、文化政策の面では、01年には国や自治体が芸術文化の振興に責任を持つことを定め、日本の文化政策の法的根拠が確立した「文化芸術振興基本法」の成立や、同年に「独立合成法人国立美術館」の発足、03年に「指定管理者制度」が開始されることで、美術館や文化施設の運営の転換、観客動員での評価など従来以上に経営努力が求められることとなり、その影響が、作品購入予算の減少を招く一方、教育普及やアウトリーチ事業の台頭、地域貢献の推進につながり、地域社会と美術館のつながりを強化した側面を持つと指摘する（註36）。同様に、06年には「教育基本法」の改正があり、地域社会と学校の関係づくりの法的根拠を明確にし、学校と地域社会の連携による教育が重要な課題となったことで、アートプロジェクトの発展に大きく作用したとしている（註37）。

00年代のプロジェクトの例として谷口はほかに、99年「取手アートプロジェクト」、00年「かえっこバザール」07年「上勝アートプロジェクト」、07年「神戸ビエンナーレ」、07年「広島アートプロジェクト」、09年「別府現代芸術フェスティバル」、09年「水都大阪」、10年「あいちトリエンナーレ」、10年「六甲ミーツアート」、10年「瀬戸内国際芸術祭」を挙げている（註38）。

谷口は、00年代後半のアートプロジェクトについて、明確に地域性、関係性を重視しており、

また小規模プロジェクトを集合させた、大規模なアートプロジェクトの形態が各地で行われるようになった特徴を挙げ、その企画運営に際して、芸術家の人脈、自治体、地域住民、企業との交渉、専門的な経験、独自の経営感覚が必要となり、その事が北川フラム、芹沢高志など、先駆的なアートディレクターの登場、アートマネジメントに関する教育研究の発展につながっていたと評価している（註39）。

さらに谷口は00年代後半から10年代にかけての動向として、深刻かつ回避不能な社会問題と向き合うプロジェクトを指摘している。10年の「やさしい美術プロジェクト」、08年の「KOTOBUKI クリエイティブアクション」、07年の「こころーム」の例を挙げ、特殊な歴史を持つ地域環境で社会から忘れ去られようとしている住民の社会包摂を、現代美術によって実現していこうとする活動であると述べている（註40）

00年代は、先駆的なアートプロジェクトの試みによる社会の変化が、経済波及効果、地域活性化にとって有効であると認知され始め、そのことにより、アートプロジェクトが全国に普及する。この時期のプロジェクトは明確に地域性、関係性を重視する事、また小規模のプロジェクトを集合させた大規模なアートプロジェクト（芸術祭、ビエンナーレ、トリエンナーレなど）の形態をとることがあげられる。90年代に続き、教育、文化、障害者福祉に関する改革もさらに進み、アートプロジェクトの発展に寄与した。

1-4 アートプロジェクト史の総括 1950～00年代まで

以上、50年代から2010年代にわたる、アートプロジェクトの系譜を追ってきた。芸術が、美術表現の拡張として新たな場を目指したことが、表現が野外へ進出するきっかけとなり、アートプロジェクトの前段階となった。50年代から始まるこの動きは、既存の制度に対する批判などではなく、単純な「空間」への興味に端を発している、その後、60年代にパフォーマンス、やインスタレーション、プロセスなどの、身体、制作過程といった新たなメディアを軸に置く表現方法の創出と共に、「時間」や「関係性」を重視する流れは強まってゆく。70年代には、ランドアート、アースワーク、野外彫刻など、空間拡張を狙う表現がさらに盛んになってゆき、80年代には、空間から「場」に概念が発展する。たんなる空間の広がりとしてだけでなく、そこに存在する人間の関係や、歴史的背景をも取り込んだ「場」を意識した表現が発展してゆく。海外の芸術祭への接触の機会も増えたことや、都市開発によるパブリックアート事業の隆盛、美術館の教育普及、芸術大学の新設など、美術をとりまく社会的な背景も変化し始め、アートプロジェクトの萌芽が始まる社会環境が徐々に生まれ始める。90年代には、「企業メセナ」「芸術文化振興基金」の創設などにより、アートプロジェクト支援の基盤が誕生する中で、多くのアートプロジェクトが生まれ、そのネットワークや認知の広がりも見せた。さらに社会システムとの向

き合い方や、社会的な視野への意識も広がり、教育、福祉、まちづくりなどとの関係も接近してゆく。そして00年代、アートプロジェクトは全国に普及し、小規模プロジェクトを集合させた大規模なアートプロジェクトも盛んに行われるようになる。芸術文化、教育、福祉の分野における法整備が進んだことも後押しし、経済波及効果や、地域コミュニティの活性化、社会問題との対峙など、アートプロジェクトは、社会システムへの働きかけの一つであることを明確にしてゆく。

それぞれの時代の特徴を構成する要素で整理すると、50年代にまず作品や表現を取り巻く「空間」を拡張する活動が起こり、そこから60年代～70年代にかけ、持続性、出来事の過程とその変容など、一定の幅をもった「時間」、従来の作品と鑑賞者といった固定的な関係を再考するとともに、様々な立場の人が、多様な方法で関わる「関係性」へと芸術の構成要素が拡張してゆく。80年代には「空間」が、人間関係や社会的文脈をも含んだ有機的な「場」へと発展し、非物質的な要素を主軸とする表現が成熟してゆく。90年代にはそのような表現や活動と社会事象との接触が多く起こり、さらに00年代には、「社会事象との関わり」がより明確になりながら、アートプロジェクトという方法論が波及してゆく。

アートプロジェクト史を俯瞰しながら、その総括を試みると、「場」「時間」「関係性」という、非物質的要素を取り入れた芸術表現が、「社会事象との関わり」との関係を意識する中で生まれた活動が、「アートプロジェクト」に結実していったと言える。既存のメディアや展示空間など、これまでの芸術領域からの拡張を目的にした運動が、野外空間から有機的な場、さらに社会そのものが抱える事象にまで行きついた。法改正や支援組織の充実など芸術環境の整備と共に、芸術に対する社会的要請も大きくなり、それによって現在のアートプロジェクトは、社会システムとの有効な関係を意識せずにはいられない状況になっていることが伺える。

第2節 アートプロジェクトの定義について

前節では、アートプロジェクトの成立の流れを整理しながら、その構成要素を述べた。本節では様々な人物が論じているアートプロジェクトの定義を比較検討しながら、現在おかれている状況を考察してゆく。

「アートプロジェクト」の定義について、初めに前節でも取り上げた熊倉の「アートプロジェクト 芸術と共創する社会」における「定義の試み」部分を引用する。この一文はこの節で後述するアートプロジェクトに関する書籍や論文のほぼ全てに引用、参照されており、今日、アートプロジェクトの定義を考えるうえでの基礎的な共通認識であると考えてよいであろう。

「アートプロジェクト」とは

現代美術を中心に、1990年代以降日本各地で展開されている共創的芸術活動。

作品展示にとどまらず、同時代の社会の中に入りこんで、個別の社会的事象と関わりながら展開される。既存の回路とは異なる接続/接触のきっかけとなることで、新たな芸術的/社会的文脈を創出する活動といえる。

- 1、制作のプロセスを重視し、積極的に開示
- 2、プロジェクトが実施される場やその社会的状況に応じた活動を行う、社会的な文脈としてのサイト・スペシフィック
- 3、さまざまな波及効果を期待する、継続的な展開
- 4、さまざまな属性の人びとが関わるコラボレーションと、それを誘発するコミュニケーション
- 5、芸術以外の社会分野への関心や働きかけ

などの特徴を持つ。その活動は、美術家たちが廃校・廃屋などで行う展覧会や拠点づくり、野外/まちなかでの作品展示や公演を行う芸術祭、コミュニティの課題を解決するための社会実験的な活動など、幅広い形で現れるものを指すようになりつつある¹⁾。(註4 1)

熊倉の定義では、前節で指摘した「場」「時間」「関係性」「社会事象との関わり」などの要素が簡潔かつ網羅的に述べられており、多くの定義で引用されているように、アートプロジェクトの定義の基礎となる物と言ってよいだろう。それ以前の定義としては、90年代の日本のアートプロジェクトを記録する、00年の論集で村田真がアートプロジェクトの特徴を述べたものがあり、

「サイトスペシフィックな活動で多くの人を巻き込むこと、多数のボランティアを必要とし、しばしばワークショップをおこなうこと、計画の立案や実現までのプロセスを含んだ概念であること、継続的な事業であること、個人の美術家ではなく非営利の団体が運営していることなど」
(註4 2)

を特徴としている。この村田の定義は、「場」「時間」「関係性」の要素を内包する活動であることは熊倉の定義と共通しているが、加治屋は、村田の定義は、美術館の外に出て活動する現代美術の最も新しい展示形態として、アートプロジェクトのことを考えているのに対し、熊倉の定義は、個別の社会事業と関わること、社会的文脈を創出することに注目し、アートプロジェクトの社会的な役割が協調されていると比較している(註4 3)。

加治屋が指摘する部分は、村田の論集が扱う90年代という時期が、谷口の述べるところのアートプロジェクトの萌芽期、実験期であることと、熊倉の定義が発表された00年代のアートプロジェクトの発展期への変遷状況の違いとして興味深く、芸術からの視座を発端とした活動に、社会的な期待や要請が内包されていく過程が見て取れる。しかし、熊倉の定義は、確かに加治屋の指摘するように、村田のものよりも、社会との関係性を重視しているように思えるが、社会に懐柔されているわけではなく、芸術と社会の距離感には一定の線引きがうかがえる。「現代美術を中心に、1990年代以降日本各地で展開されている共創的芸術活動」と、最初の文にあるように、時代を追うごとに強まっていた、芸術と社会の意識的な関係性について、あくまでも芸術を活動の主体としており、その社会との関係は、「新たな芸術的/社会的文脈を創出する活動といえる」と並記され、両者が並置の関係にあることを感じさせる配慮がうかがえる。社会に関する芸術のアプローチについても、その効力や効果については明確に言及せず、「実験的」、「展開」、「働きかけ」など、有効活用の可能性を含んだ表現にとどまっている。さらに同書で熊倉は、アートプロジェクトが社会的課題への具体的な回答や改善策を提示する可能性を秘めているとしながらも、特効薬と考えるのは早計で、因果関係を明らかにできるものではなく、新たな文脈や接続を生み出すことで、既存の価値観では創出できないような視座や行動力をもたらす漢方薬的な存在である(註44)と述べており、社会的な課題、社会システムからの要請に対するアートプロジェクトの有用性についてはっきりとは明言していない。熊倉の定義は、社会との関係性を明示した部分は村田のものとは異なるが、加治屋が指摘している「現代美術の最も新しい展示形態として、アートプロジェクトを考える」という部分は、あくまでも芸術に軸を置くことを意識しているという点で共通していると考えられる。

芸術活動として出自を持つアートプロジェクトが、社会事象に接近していった過程は1節で詳しく参照してきたが、加治屋が着目したように、その「芸術」と「社会」のバランスをどのように活動の中でとってゆくのかという部分が、それぞれの定義の特徴となることが考えられる。以下、アートプロジェクトの定義における「芸術」「社会」という2点の関係性のとらえ方に注目しながら、いくつかの定義を参照してゆく。

谷口は、13年の論文の中で、アートプロジェクトには「芸術創造的側面」と「公共政策的側面」の2つの側面があるとし(註45)、そのような両側面の共創が起きるアートプロジェクトを「共創芸術」と位置付けている。アートプロジェクトの「芸術創造的側面」としては、芸術の相対化と、新たな芸術の創出という2点の価値があり、「公共政策的側面」としては、持続可能な共生社会を促進する価値があると述べるとともに、両側面は近代的な芸術や公共政策についての課題に伴って創出されたものだとし、アートプロジェクトを生み出す土壌となった「近代化」との

関係性についても詳しく論じている。(註46) 谷口の論文では、「芸術創造的側面」と「公共政策的側面」を熊倉同様に並置させている構成から、「芸術」と「社会」のバランスが拮抗させる意識が感じられるが、1章2節での「用語の定義」において、アートプロジェクトを「地域に芸術を投げかける社会的活動」と定義する(註47)としており、しいて言えば「社会的活動」の方に若干主体が置かれている印象も受ける。これは、「芸術」と「社会」の関係を並置させながらも、あくまでも「芸術活動」に軸を置く印象のある熊倉の定義と、綺麗な対称形を見せているように感じられる。

定義について、さらに他の事例とも比較して検討するために、吉田隆之が「トリエンナーレは何を目指すのか」の中で参照した定義について見てみたい。吉田は、前述の熊倉、谷口も含め、小泉元宏、三田村龍伸、野田邦弘、などが提唱する多くの事例を挙げて参照している。小泉はアートプロジェクトを、

「地域の過疎化や疲弊と言った社会問題、あるいは福祉や教育問題など、さまざまな社会、文化的課題へのアートによるアプローチを目的としながら展開している文化事業、ないし文化活動(註48)。

としており、「社会事象との関わり」を特に重視している点が特徴的である。アートプロジェクトが関連すべき具体的な課題について明示し、文化という言葉を使い、芸術だけではなくより広い事業や活動を包摂した定義を行っている。目的として社会・文化的課題へのアプローチであるという事を指摘している部分が特徴であると吉田も評しており、芸術表現というよりも、活動の社会的価値に主軸を置いた内容であるといえるだろう。

三田村は、

「既存の作品観を超えてアートを社会事業の触媒として使い、企画の立案から調査・交渉・経営・制作・発表にいたるすべてのプロセスを「作品」と考える芸術活動の一つ」(註49)。

と述べている。アートプロジェクトの歴史における、表現の拡張という部分が発端であることを捉えているところや、文の締めくくりに「芸術活動の一つである」として、芸術を主体にした活動として文を締めくくりながらも、「アートは社会事業の触媒として使い」という部分では、社会事業の遂行を目的とする芸術の媒介化を示唆しており、最終的な目的を芸術や表現ではなく、それらを包括するさらに大きなフレームとしての社会に重きを置いているように感じられる。野田の内容は、オルタナティブスペースでの制作展示や、サイトスペシフィック性に触れており、

吉田の分析によれば「場」に対する意識が特徴的であるという（註50）。

このような定義の中で、吉田自身は博士論文の中でアートプロジェクトの定義について、

「①地域への働きかけを伴いながら、②美術館や劇場などの専用施設ではなく、まちなかでの展示やパフォーマンスを行う現代アートを中心とした展覧会、あるいは事業」（註51）

とし、さらに論文を発展させた著書「トリエンナーレは何を目指すのか」では、

「①作品制作も含むプロジェクトのプロセスで、②人々の自発性、もしくは地域・社会の課題にコミット（接続・接触）することを特徴とする③現代アートを中心とした芸術活動」（註52）

と位置付けている。この定義の中では、「場」「時間」「関係性」の要素が網羅されているように感じられ、また、他の定義には見られない「現代アート」という語句を用いながら、「芸術活動」として締めくくっている点から、文面からは芸術を軸にした意識が感じられるが、吉田は自身の定義の特徴を「アートプロジェクトのコミュニティへの影響を端的にとらえようとしている」（註53）とし、論文の内容もアートプロジェクトにおけるコミュニティ形成の可能性についてものになっており、「社会事象との関わり」に重点を置いていることがうかがえる。

このように、吉田の参照した定義や吉田自身の定義では、加治屋が熊倉の定義を村田のものと比較した以上に、その多くがアートプロジェクトの社会的価値や、社会に対する可能性を重要視しており、芸術表現としての発展や価値について語られている部分は少ない。前節のアートプロジェクト史で述べたように、当初は表現の拡張として始まった活動が、00年代以降、徐々に社会的な要請、期待と無縁ではいられない状況へ進行していった事と同様に、定義やアートプロジェクトの研究の分野においても、その社会的価値に対する期待と興味が高まる傾向を見ることができる。

第3節 アートプロジェクトの構造について

ここまでアートプロジェクト成立の流れと、定義の傾向を参照しながら、その構成要素と現状を論じてきた。さらにその他、今日のアートプロジェクトを論じるうえで重要と思われる構造について、北澤潤の博士論文を参照しながら述べておく。これまでに参照したアートプロジェクトに関する論述は、ほとんどが批評家、研究者によってのもので、そのためか芸術表現としてよりも、社会的活動としての観点が大きいことは、これまで論じてきたとおりである。その中で、北澤はアーティストとして、アートプロジェクトの実践と参与観察を行い、自らが行うプロジェクトを

「もう一つの日常」を生み出すアートプロジェクトと定義し、その構造と特徴を論じている。

第一節で指摘した「場」や「関係性」を要素として内包するアートプロジェクトは、熊倉の定義にあるように、「4、さまざまな属性の人びとが関わるコラボレーションと、それを誘発するコミュニケーション」（註54）を生みだし、その中で誰もが当事者として関わることのできる広がりを持ち、作り手、受け手の芸術の専門性をあいまいにしながら、創造を行ってゆく。北澤は、アートプロジェクトの主体となる人々の「非専門性」に着目し、鶴見俊輔の「限界芸術」の枠組みを当てはめている。専門的芸術家による専門的享受者を持つ「芸術」、専門的芸術家によって作られ、享受者として大衆を持つ「大衆芸術」に対し、非専門的芸術家によって非専門的享受者ともつのが「限界芸術」である。日常の中に芸術を見出し、芸術・非芸術の境界を無化しながら、参与者自らが作り手となって「自分たちの芸術」を共有するアートプロジェクトの構造は、「限界芸術の現代的再生」であると述べられている（註55）。

また、鶴見による「限界芸術の研究者」としての柳田国男の解釈に目を向け、かつて日本の民族社会にあった、人々の創造性を発揮するための場としての「小祭」とアートプロジェクトの共通性についても述べている。鶴見は祭りの条件に集団性と時間性を挙げ、時代を追うごとに従来の小祭が大型化し、信仰の形骸化と見物人の台頭によって、見せるための「大きな祭り」になっていったのに対し、新しい小祭を作ることの重要性を述べており、そこから北澤は、アートプロジェクトは新しい小祭を自分たちの方法で創造するための在り方を示すものだと論じている（註56）。

さらに、アートプロジェクトという非日常的な時間と空間の中で、参与者が日常と異なる自分を獲得してゆくことに注目し、日常から非日常が生まれるプロセスを「儀礼」の過程と重ね合わせ、文化人類学者のヴィクター・ターナーの「リミナティ」「コムユタス」という概念を用いて論じている。「リミナティ」とは、流動的な役割転換が起こる、非日常的で限定的な時間のことであり、その中で現れる、未分化で未組織な人間の共同体が「コムユタス」である。北澤は、アートプロジェクトが儀礼的な「リミナティ」を内包する「コムユタス」を作り出すことで、構造化された社会からにおける人間の硬直化、制度化からの解放する手段として一定の効果があると述べ、日常的なコミュニティに立脚しながら、一時的に既存の関係性から解き放たれた「コムユタス」を生み出すことができる自らのアートプロジェクトの手法を「コミュニティー・スペシフィック」と名付けている。（註57）

ここで北澤が触れている「小祭（狭義の祭り）」という概念は、アートプロジェクトを、芸術の非専門分野の人へ分かりやすく伝える際に、非常に有用な比喩として機能する。実行集団として

一時的な共同体が必要であること、またそれを成り立たせるための、場の歴史や人々の営みと強いつながりを持った、継続的な共同体の存在が不可欠であること、日常とは異なる非日常的で一時的な時空間を作ること、専門、非専門を問わず様々な人々が参与し、その共同体独自の方法を参加者が主体的に創造することなど、「小祭」は「場」「関係性」「時間」という非物質的な要素を軸とする出来事の実行であり、さらにそれが行事という日本における既存の社会事象として広く認知されていることも、アートプロジェクトという概念を伝える際に有効に働く。

前節で参照した谷口の論文でも、北澤が「小祭」や儀礼に着目したように、近代以前の芸術的な行いとアートプロジェクトの関係について述べられている（註58）。純粋性、専門性、個人性を特徴とする近代芸術と異なり、「近代以前の芸術」とは、芸術でありながら技術の側面を持ち、労働や生活と連動し、政治や宗教に深く関わるものであり、機能性、親和性、集団性というアートプロジェクトと同様の特徴をもっていると谷口は指摘する。（註59）さらに、アートプロジェクトが近代以前の芸術と親和性を持つ要因として、近代芸術の批判から新たな表現を創出してきた現代芸術の実験の成果がアートプロジェクトであることを挙げ、アートプロジェクトが近代芸術の基本的な概念と対立する特徴を持っていることと、近代化以前の芸術と共通の特徴を持っていることは、コインの裏表のような関係ではないかと述べている（註60）。北澤の論文のなかで、吉澤弥生がアートプロジェクトについて、限界芸術の現代的再生であるという文言を引用しているように、谷口も同様にアートプロジェクトの発展について、現代社会に民族芸術が再現されてゆく過程であるかのように述べている（註61）。

このように行事、祭礼などとアートプロジェクトが比較されることは多々あるが、北澤の論文では、儀礼を引用しながらその構造を、もう一步踏み込んで論じている部分が特徴的である。専門性を問わない「限界芸術」の側面をもち、参加者の「主体的な関わり」によって、日常を異化する限定的な時間「リミナティ」とその中で成立する一時的で特殊な共同体である「コムユタス」が生まれる。というのが、アートプロジェクトの構造として把握できる。

第4節 アートプロジェクトを支える精神について

前節では構造について述べてきたが、ここではその構造をよりよく機能させるための精神について述べたい。「場」「関係性」を要素にもつアートプロジェクトでは、必然的に複数の人間がかかわることが前提となり、仮設な集団や、既存の共同体を基盤に活動が行われる。その中で、時に集団は排他性を孕んだり、参加者の多様性や主体性を委縮させる危険性をも伴うこともあり、社会事象との関わりを志向するアートプロジェクトにおいてその傾向はしばしば問題視される。北澤はコムユタスを定期的に作り続ける中で起こりうる、アートプロジェクトの形骸化の問題を指摘し、変化し続けるためには、「反省作用」「内省性」を失わないことが重要であると、青木

保を引用しながら述べている。「反省作用」とは他者を自己として体験しつつ、同時に自己を他者とし投企することによって自己自身に対して意識的、反省的となる心性作用のことであり、ジョージ・ハーバード・ミードによる「内省性」の概念と呼応するという（註62）。このように絶えず現状や日常を見つめなおす意識が失われれば、コミュタス体験の形骸化が起こると北澤は指摘し、それを防ぐためには「内省性」そもそも包含したアーティストによる「問いかけ」が重要で、それに主体となる個々人が反応しあうことで、日常的な制約から解き放たれたコミュタスの体験を得るという（註63）。

同様の課題への対処について、戯曲家の岸井大輔の「東京の条件」における「いき」の概念についても触れておきたい。岸井は、自分の作品の前提として、「人間は演じている。職場で学校で道で家庭で、あらゆる場所であらゆる瞬間に」（註64）と述べ、人間の行いや営み全てを演劇ととらえている。そのうえで、その演劇や演劇を生み出す方法やきっかけを「戯曲」と呼んでおり、アートプロジェクトもその一つの上演例であるという（註65）。アートプロジェクトを演劇としてとらえる例は他にもあり、ドラマトルクの長島確は、後述する北澤の「サンセルフホテル」というアートプロジェクトの様子を演劇作品のようだと評している（註66）。岸井の活動の目的は、アートプロジェクトそのものの実施ではないが、その上演を美しくなりたさせる人々の演劇を生み出す要因＝戯曲についての試みであり、その理解は、アートプロジェクトを良い状態、美しい状態で続けるための提案ともいえるだろう。

「東京の条件」において岸井は、ハンナ・アレントの「人間の条件」を戯曲とみなして引用しつつ、「東京に公共を作る」という課題に演劇の概念を用いて取り組み、さまざまな集団を美しく成り立たせる構造や精神についての思考を試みている。その中の集団の調査において、岸井は日本人にとっての「鍋」の作用に着目している。

「私たちは「鍋」をすることでコミュニティが生まれ、育まれ、仲の良さが促進され、企画が立ち上がり、プロジェクトの問題が整理・解決され、次につながる、と信じているようだ。」（註67）

とし、自身も3週間鍋を行い続け、その経験を分析した。その結果、「鍋」には理想的な状態である「良い鍋」と、甘えが生まれてしまう「悪い鍋」に分ける美学が存在し、その美学が九鬼周造の「いき」であるとしている（註68）。「いきの美学」とは、「恋」「あきらめ」「意気地」を包含し、肉体の要求に付き合いつつ、それをあきらめつつ、しかもなおコミュニケーションをやめない美学である。そこには、地震が多く人工の世界はすぐに崩れ去る日本の無常的な環境の中で、永続的な世界を信じず、崩れることを前提に人工物を作り続ける意気地と仮説技術が大切に

されるという背景がある。「良い鍋」を永續させるためには、そもそもの話をし続け、この世界全体は仮説であることに目を覚ませ続ける役割を担う「企画者」が必要であり、「企画者」が「いきの美学」を維持しなければ、積極的対他性である甘えが生まれ「悪い鍋」になってゆくと岸井は指摘する（註69）。

北澤の指摘する「反省作用」と「内省性」、岸井の「いき」は、どちらも他者や共同体との関わりの中で発生し変容し続ける複雑な関係性に対して、解釈をし続ける態度であり、試みや理解の不可能性を感じながら、それでもあきらめず、その関わりに対して、コミュニケーションをし続ける態度である。関わりの煩雑さ、複雑さに目を背けることは、活動の形骸化、マンネリ化、甘えにつながる。日常に対して問いかけを行い続ける北澤の「反省作用」「内省性」と、仮設し続ける意気地を持った岸井の「いき」は、アートプロジェクトを美しく継続させるための、精神といえるだろう。

第5節 アートプロジェクトの課題について

ここまでアートプロジェクトの変遷、定義、構造、精神などについて記してきたが、最後に現在日本のアートプロジェクトの課題として指摘されている部分について触れておきたい。

谷口は、芸術創造と、公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトを「共創芸術」と称し（註70）、それぞれの観点から、その課題を以下のように分析している。芸術創造的観点からは、表現の低俗化と、芸術の脆弱化の2点を挙げている。低俗化については、竹田直樹、村田、工藤安代などの言説を引用しながら、アートプロジェクトの大衆性の優先や文化祭化、政治的側面がほとんど見られない点などを指摘している（註71）。また、脆弱性については、芸術創造と公共政策の二つの側面を持っていることが、アートプロジェクトの大きな可能性であるとしながらも、そのことが、芸術作品や、芸術活動の自立性を弱めているのではないかと懸念を表している（註72）。

公共政策的観点からは、芸術の副作用と、芸術の権力構造の2つの問題を取り上げる。橋本敏子が、プロジェクトの中で地域住民に対する参加の強制や、精神的な圧迫が起こる可能性があることを、一種の「暴力」と述べているのを引用し、そのような負の効果を、プロジェクト実施の効果に対する「副作用」と表現している（註73）。また、芸術家の持つ権力にも言及し、成長や教育効果などの成果などの効果に触れつつも、地域住民やスタッフへの支配や搾取にもつながる危険性を指摘している（註74）。

このように谷口は、芸術的側面については価値の問題、社会的側面については権力と搾取の問題

を指摘しているが、藤田直哉は、「地域アート」の中で、そのようなことが起こる要因である、アートプロジェクトの現状や構造について指摘し、美学的な価値判断が存在しない状況や、敵対的な内容を排除するマイクロユートピアの傾向、またコミュニケーションの成立に対する無条件の評価が起こす問題に警鐘を鳴らしている。

藤田はアートプロジェクトの価値判断不在の原因として、田中功起の言説を引用し、オープンエンドなあり方を指摘している。「プロジェクトは完結せず常に進行形で見せられる。そこには複数の人達が関係するため、誰も全体像を把握することができない。(中略)『全体が把握できない』という作品の在り方は、その外見が開かれているように見えて、ある一点において、実際はとも閉じられている。それは暗黙の内に誰かによる批評や分析を封じている」(註75)と田中は述べており、「場」「時間」「関係性」など、1節で挙げたアートプロジェクトの持つ非物質的な要素が、批評や分析を遠ざける原因になることを指摘している。

また、同書の中では、アートプロジェクトの理論的根拠になることが多い、98年刊行ニコラ・ブリオーの「関係性の美学」、またその批判を表したクリア・ビショップの「敵対と関係性の美学」に対する考察が様々な人によってなされ、アートプロジェクトの課題について分析されている。「関係性の美学」について、星野太は、その背景には、第三次産業が主流となった先進国の産業構造の変化があると述べ、90年代「ヤング・ブリティッシュ・アーティスト」などを代表とする、美術界の商業主義的な流れに対するカウンターとして「関係性の美学」はまとめられた概念であることを指摘し、「商業主義的な芸術に対するある種のオルタナティブとして出現した」と述べている。(註76)

「関係性の美学」に対する批判として提示された、クリア・ビショップによる「敵対と関係性の美学」については、加治屋が「関係性を持つことを重視するあまり、それがどのような関係性なのか十分に検討していないことを批判し、その関係性が調和的共同体と統合的主体を前提としており、それらを支えると同時に不可視にさせられている、社会における敵対性や分断的主体にこそ目を向けるべきであることを指摘した。」(註77)と論じており、また星野も、アートプロジェクトの中で敵対性が排除される状況について、「マイクロユートピア」化、「すなわち、うちわで盛り上がっているだけで排除的な傾向がある。美術の制度などにある程度適応している人間などの「関係」でしかなく、スラムやゲッターに住んでいる人との「関係」は排除されているのではないか、(註78)」と指摘している。

物質主義、商業主義的な美術へのカウンターとして表れた「関係性の美学」と、その敵対性を排除する傾向に対する批判である「敵対と関係性の美学」であったが、藤田は「関係性の美学」に

ついて、90年代当初は画期的だったが、「非物質的な生産」をめぐる状況が当時と一変した2010年代にそのまま適応できるかは疑問であり、むしろ現代では、非正規雇用、認知労働を美化し、自己肯定するものとして作用しかねないと述べている。(註79)

また「関係性の美学」ばかりが参照されがちなのは、日本のアートプロジェクトが「マイクロユートピア」化、すなわち「安定的で調和的な共同体のモデル」を志向している」点にあり、その背後には「日本の地方や土地をユートピア的にしようとする欲望」があると藤田は指摘する(註80)。クリア・ビショップが「関係性と敵対性の美学」で指摘しているように、「関係性の美学」では、コミュニケーションや関係が質を問わずに価値化されており、コミュニケーションの生成そのものが＝「アート」とされている。そのことが、境界環境でのサービス労働と、アートの境をあいまいにし、やりがいの搾取や、認知労働、非正規雇用の自己肯定に用いられ、また、敵対性を排除した「安定した調和的な共同体のモデル」＝「マイクロユートピア」を志向することにもつながるとしている。

熊倉は前掲書「日本型アートプロジェクトの歴史と現在1990→2012」の補遺の中で欧米と日本のアートプロジェクトの違いの一つとして、「政治的メッセージや社会批評的視点を明確にした表現が少ないこと(註81)」を挙げているが、これも調和をよしとするマイクロユートピア志向から生まれたものだと考えられる。この章で幾度も引用している谷口は、アートプロジェクトの公共政策的側面の価値として、「持続可能な共生社会」を促進する点を挙げているが(註82)、それは藤田の指摘する「安定した調和的な共同体のモデル」と非常に近いイメージを持ったものであると考えられる。このような理想の社会像が無批判、無条件でアートプロジェクトの目的として掲げられると、マイクロユートピア化が大きく促進することが予想される。それを防ぐためには、5節で述べた、北澤や岸井が挙げる、問いかけ続け、コミュニケーションをし続ける精神が必要であろう。

星野は、物質的、商業的な芸術に対するカウンターとしての思想である「関係性の美術」は、美術批評の影響力が弱まった、90年代後半から2000年代にかけて、言葉だけが独り歩きし、オープンエンドな作品の氾濫や、「やりがいの搾取」が行われるような状況下で、「関係(性)」がそれを正当化するための有用な概念に思われた側面があると指摘している(註83)。これは、1節で参照した、当初は表現領域を拡張するための空間進出や、領域横断の活動を源流に持つアートプロジェクトが、徐々に社会事象との関わりを強め、現在は芸術表現以上に、社会的価値や貢献を求められるような状況の変遷と類似しているように思われる。藤田はこれを、「最初にはカウンター的に打ち出された理論が、正しく批評されないまま、のっぺりと広がってゆく現状」と危惧し、また、「美術作品が固定した感性を持つことを拒絶すること、社会の中で関係性の布置

を変更させること・・・(註84)」など、アートプロジェクトにも参照される理論の多くは、「なぜか1968年前後に生まれたものから調達されることが多い」とし、「現代の日本で行われているアートが、それらの過去の運動を自身の正当化の根拠のようにしながら、結局は、国策の一環であるかのような「地域活性化」に奉仕してしまっ、閉じてゆく(註85)。」状況を、68年間的な前衛的な物が、日本の田舎に吸収されながら「アートプロジェクト」として復活する「前衛のゾンビ」と称している(註86)。藤田は、この状況を非常に危惧しており、前掲書「地域アート」の全編を通じて、アートプロジェクト(地域アート)が自らの質を問えるような、批評や美学を構築することの重要性と、そのうえで、芸術にしかできないことは何かということを考えてゆくことを説いている。

谷口や藤田の指摘するアートプロジェクトの課題としては、まず活動の質を問う、美学、批評、が不在であることが挙げられ、そのことが、関係性やコミュニケーションそれ自体の礼賛につながり、敵対性を排除したマイクロユートピア化ならびに、権力構造や搾取構造の構築を進行させる。そして、均質化、陳腐化したアートプロジェクトが乱立させることとなる。

このような状況への対策はあるのか。谷口は、自身の提示した2つの課題に対して、芸術創造的課題には芸術性の担保が、公共政策的課題については公正性の担保が必要であると端的に述べている(註87)。一方、藤田は藤井光との対談の中で、「地域アートが批評性を排しているというよりも、批評家の力量が足りないのでは」という指摘に対して、「方法論が見つからない」とアートプロジェクトの批評の困難さを認め、たうえて、「今のところ批評家としてできるのは、敗北感を感じながらも、方法論と言葉をアップデートする方向性を指し示すことだけ(註88)」だと述べている。これも4節で参照した、北澤の「内省性」や、岸井の「いき」とも通ずる信条であり、オープンエンド、非物質性、関係性、公共性など、複雑で広範囲な事象を扱うアートプロジェクトの課題に対しては、抜本的な対応策はいまだなく、その現状にあきらめを感じつつも、不断の解釈と思考を持って向き合い続ける態度の必要性を感じられる。

第6節 アートプロジェクトの現状総括と本論の扱う範囲について

最後に1章で検証してきた様々な事柄をまとめ、本論の扱うアートプロジェクトの範囲を明確にしておく。その中で、今日「アートプロジェクト」という言葉はかなり広範囲の活動や表現を指すようになっているため、近接領域との腑分けを行っていきたい。

1節より、「アートプロジェクト」の定義は、まず「時間」、「場」、「関係性」など非物質的な要素を持つ芸術表現を発端としていることが分かった。その歴史で触れたように、90年代中ごろまでは、「時」=パフォーマンスアート、ハプニング、イベント。「場」=アースワーク、ラン

ドアート、パブリックアート。「関係性」＝リレーショナルアート。など、それぞれの要素を扱う他の表現に、非常に近い、もしくはそれらの表現から派生したものを指す活動であった。しかし、その後日本では、活動と「社会事象との関わり」が明確になってゆき、ソーシャリーエンゲージドアートなどの領域とも近いものなる。さらに、近年では「社会事象との『有効な』関わり」を求められるようになり、ソーシャルデザインや、コミュニティーデザインとも近しい関係になっていると考えられる。このように「アートプロジェクト」という言葉は、上記に挙げたような非常に広範囲な表現や活動を指すことがあると考えられるが、近年日本で多く行われているアートプロジェクトは、そのどれでもない特殊な物である。その特徴としては、活動が展開する場に属する共同体を非常に重要視し、時には芸術表現よりもそのあり方を優先、尊重し、さらに活動の結果としてその共同体への帰属、または関係強化、維持が図られるという点が、2節以降の検証で明らかになった。

2節では、アートプロジェクトの定義について書かれたいくつかの論述を比較検討する中で、その社会的有効性、社会的有意義性に対する要請は近年強まりつつあることが判明した。3節より、その特徴として、限定的な時間や共同体を生み出し、限界芸術的な関わりによって誰もが主体的に参加できる構造を持っている事が分かった。日常と非日常の転換を行う、儀礼や小祭など前近代的な行いの構造がその背後にあり、このような過程を経ることで、共同体の帰属性や維持力の強化を促すことが考えられた。また、4節より、良い状態で「アートプロジェクト」を行うためには、共同体の中で絶え間なく発生する複雑な関係性に対する、「反省作用」「内省性」や「いき」といった、不断の解釈と反省を行いつつ、コミュニケーションを継続させる態度が求められることが明らかになった。これも、活動によって生まれた共同体を、外部からの動機付けにとって強引に動かしてゆくのではなく、内部から共同体のありようそのものを見つめながら、その複雑さに付き合っゆくという配慮が感じられた。5節により、アートプロジェクトの問題点としては、質を問える明確な価値基準がなく、批評、分析が困難であることと、社会事象との関わりを深めていった結果、社会に調和的で安定した活動を取らざる負えない状況に陥っている事の大きく2点があげられた。それによりアートプロジェクトの乱立、均質化、陳腐化、マイクロユートピア化、暴力や搾取を生む権力構造化など様々な問題を引き起こしている。このような課題の原因にも、芸術表現よりも共同体への有効性、そのあり方が優先されていることが考えられる。

以上、1章を通じて明らかになった、近年日本で多く行われているアートプロジェクトの特徴は、「時間」、「場」、「関係性」という、非物質的な要素を持った表現であると共に、活動が展開する場に属する共同体を非常に重要視し、活動の結果としてその共同体への帰属、または関係強化、維持が図られるものである。

そのような特徴を持つアートプロジェクトを指す言葉として、熊倉の「日本型アートプロジェクト」を参照したい。熊倉は「日本型アートプロジェクト」の特徴として、以下のような点を挙げている。一つは、政治的メッセージや社会的批評的視点を明確にした表現が少ないことである。(註89) これは、ビショップなどが指摘している、関係性における敵対性の排除がなされているという部分であり、極端に言えばアートプロジェクトの芸術表現としての可能性よりも、共同体への有効性のある関係を重視しているともとれる態度である。またもうひとつの特徴として重要であるのが、活動において「あまり社会的なミッションを明確に掲げようとしない」(註90)「目的も対象者も達成目標も明確に定まっていないことが多い」(註91)という曖昧さである。このような状況の背景について、「日本人が政治的議論を好まず社会運動や市民運動に対してもあいまいな立場を取りたがる背景も関係しているかもしれない」(註92)と熊倉は指摘している。確かに日本的な態度がその曖昧さの背景にあるかもしれないが、筆者の考えでは、この曖昧な部分をあえて保持している理由として、日本型のアートプロジェクトが非常に共同体との有効的な関係を重要視しているため、ここでさらに明確な社会的有効性を持った目的を有してしまうと、完全に芸術表現であることの意味が消失し、ソーシャルデザイン、コミュニティーデザインといった、社会的課題を解消する活動との境界が無くなってしまうという問題があるのではないかと考えている。曖昧さを有するがゆえ、「日本型アートプロジェクト」は芸術表現としての可能性を保ち、また谷口や藤田の指摘するような、公共的側面と芸術的側面の課題、芸術の自律性の問題があるとも考えられる。

よって、本論が扱うアートプロジェクトは、「時」「場」「関係性」など非物質的な要素を重視する表現でありながら、属する共同体への有効的な関わりを本質的に内包する。その点において、同様に非物質的な要素を扱う近接的な領域、すなわち、パフォーマンスアート、ハプニング、イベント、アースワーク、ランドアートと区別される。また、活動を通じてその帰属性を強化する傾向があり、政治的、社会的スタンスを露わにしない点において、リレーショナルアート、ソーシャリーエンゲージドアートとも区別することができる。さらに、社会的で明確な活動目的を有しない、曖昧な立場をとることから、ソーシャルデザイン、コミュニティーデザインとも異なるものであると言える。これらの特徴を持つものを「日本型アートプロジェクト」とし、本論の扱うアートプロジェクトの領域とする。

1章で検証してきた「日本型アートプロジェクト」の置かれている現状は、当初は表現の領域拡張として始まった活動が、「社会」に接近していき、明確な関係性を持ち始めたが、その中で徐々に「社会性」や「公共性」が引力を持ち始め、芸術表現を社会的価値増進のための触媒として用いる状況が進行しつつあるというものである。「日本型アートプロジェクト」は、その可能性としても、課題としても、「社会的事象」との関係が重要であり、特に活動に対して社会的価値を

求められる状況に対し、芸術表現の自律性を有したまま、共同体との関係に向き合い、どのようにプロジェクトを構築してゆくのかという点が今後非常に重要な焦点となることが予想される。次章からは、本論のもう一つの軸である「物語」について、整理を行い、このような要素を持った「日本型アートプロジェクト」という活動との関係を検証してゆく。

- 1) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 3 *北澤は50-70年代を「アートプロジェクト前史」としている。「もう一つの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究 北澤潤 2014 p 17
- 2) 同上、p 3
- 3) 「地域に展開する日本のアートプロジェクト」 加治屋健二「地域アート」藤田直哉 2016 p 104
- 4) 同上、p 104
- 5) 同上、p 104
- 6) 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」 北澤潤 2014 p 18
- 7) 同上、p 18
- 8) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p 16-18
- 9) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 3
- 10) 「『もう一つの日常を』生み出すアートプロジェクトに関する研究」 北澤潤 2014 p 18-19
- 11) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p 18
- 12) 同上、p 21-22
- 13) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 4
- 14) 同上、p 14
- 15) 同上、p 14
- 16) 「地域に展開する日本のアートプロジェクト」 加治屋健二「地域アート」 藤田直哉 2016 p 109-111
- 17) 同上、p 105
- 18) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p 18-19
- 19) 同上、p 18
- 20) 同上、p 19
- 21) 同上、p 20-21
- 22) 同上、p 20
- 23) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 4-5
- 24) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p 30

- 25) 同上、p 24
- 26) 同上、p 31
- 27) 同上、p 24
- 28) 「地域に展開する日本のアートプロジェクト」 加治屋健二「地域アート」 藤田直哉
2016 p 106-109
- 29) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
24
- 30) 「地域に展開する日本のアートプロジェクト」 加治屋健二「地域アート」 藤田直哉
2016 p 109-111
- 31) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
31
- 32) 同上、p 21
- 33) 同上、p 25
- 34) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 6
- 35) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
32
- 36) 同上、p 27-28
- 37) 同上、p 29
- 38) 同上、p 25
- 39) 同上、p 26
- 40) 同上、p 26-27
- 41) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 2
- 42) 「地域に展開する日本のアートプロジェクト」 加治屋健二 「地域アート」藤田直哉 2
016 p 101
- 43) 同上 p 101-103
- 44) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在」 熊倉純子 2012 p 15
- 45) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
179
- 46) 同上、p 191
- 47) 同上、p 6
- 48) 「トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望」吉田隆之 2015 p
30
- 49) 同上、p 30
- 50) 同上、p 34

- 5 1) 同上、p 3 2
- 5 2) 同上、p 3 3
- 5 3) 同上、p 3 2
- 5 4) 「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」 熊倉純子 2012 p 2
- 5 5) 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」 北澤潤 2014
p 23-26
- 5 6) 同上、p 26-27
- 5 7) 同上、p 28-30
- 5 8) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
185
- 5 9) 同上、p 183
- 6 0) 同上、p 185
- 6 1) 同上、p 185
- 6 2) 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」 北澤潤 2014
p 30
- 6 3) 同上、p 31
- 6 4) 「東京の条件」 岸井大輔 2013年 p 3
- 6 5) 同上、p 7
- 6 6) 「アートプロジェクトの美的・社会的価値についての考察」 熊倉純子—「日本型アート
プロジェクトの歴史と現在 1990→2012」補遺 アートプロジェクト研究会 201
5 p 29
- 6 7) 「東京の条件」 岸井大輔 2013年 p 59
- 6 8) 同上、p 75
- 6 9) 同上、79-91
- 7 0) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
186
- 7 1) 同上、p 200
- 7 2) 同上、p 200
- 7 3) 同上、p 201
- 7 4) 同上、p 202
- 7 5) 「前衛のゾンビたち—地域アートの諸問題」 藤田直哉—「地域アート」 藤田直哉 201
6 p 30
- 7 6) 「まちづくりと「地域アート」—「関係性の美学」の日本的文脈」 星野太 藤田直哉—
「地域アート」 藤田直哉 2016 p 55

- 77) 『『地域アート』その先の芸術—美術の公共性とは何か』 田中功起 遠藤水城 藤田直哉
「地域アート」藤田直哉 2016 p 144
- 78) 「前衛のゾンビたち—地域アートの諸問題」藤田直哉—「地域アート」藤田直哉 2016 p 28
- 79) 同上、p 25
- 80) 同上、p 28
- 81) 「アートプロジェクトとは何か？その歴史性と地域の関係性」 熊倉純子 長津結一郎—
「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2012」補遺 アートプロジェクト
研究会 2015 p 4
- 82) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
198
- 83) 「まちづくりと『地域アート』—『関係性の美学』の日本的文脈」 星野太 藤田直哉—
「地域アート」藤田直哉 2016 p 53
- 84) 「前衛のゾンビたち—地域アートの諸問題」藤田直哉—「地域アート」藤田直哉 2016 p 33
- 85) 同上、p 35
- 86) 同上、p 35
- 87) 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 谷口文保 2013 p
203
- 88) 「エステティック・コンディショナー—美学をかこむ政治や制度」 藤井光 藤田直哉 「地
域アート」藤田直哉 2016 p 290
- 89) 「アートプロジェクトとは何か？その歴史性と地域の関係性」 熊倉純子 長津結一郎—
「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2012」補遺 アートプロジェクト
研究会 2015 p 4
- 90) 同上、p 4
- 91) 同上、p 8
- 92) 同上、p 9

2章 物語とアートプロジェクトの関係について

目的

前章では、アートプロジェクトについて成立の背景や先行研究を追いながら、その特徴について整理を行った。2章ではそれをもとに、「物語」と「アートプロジェクト」との関連性について考察する。

筆者がアートプロジェクトと物語の関係性に興味を持ったのは、実施しているプロジェクトを他者に伝える経験を重ねた事がきっかけであった。映像や画像、音声などの記録媒体を用いても、他者にプロジェクトの内容を伝えるのは非常に難しく、特に「アートプロジェクト」という表現形態を全く知らない対象への伝達は困難を極めた。この要因は、前章で述べたように、アートプロジェクトの主な要素が、「場」「時間」「関係性」などの非物質的な物であることが考えられる。プロジェクトが起こることで、「場」「時間」「関係性」といったものに、どのような変容が起こったのかという事を伝えるには、映像などの記録を提示しながらも、不可視な部分を口頭で補う必要がある。筆者は、自身の活動についてのプレゼンを繰り返すうちに、この「語り」の行為がアートプロジェクトの伝達において重要であることを実感した。それは、単に言語によって欠落した情報を補っているだけでなく、プロジェクトの過程やその効果などを、因果関係に沿って構造的に伝えてゆく役割を担っていた。「あるところにこんな場所があり、そこにはこのような関係性があり、そこでこのようなアクションを試みると、こんな事になった。」という風に、起承転結を持った流れに落とし込むことで、目に見える要素だけでなく、現場で起こった変化の重要さや、その過程自体を価値あるものとして伝えやすくなる。自身のプロジェクトを語り、また他のプロジェクトの報告を見聞きする中で、筆者は、その因果律の在り方にある傾向があることを感じるようになった。プロジェクトによる非日常的な経験や、困難を経て、新たな価値を獲得する活動の流れは、作家や参加者を主人公にした民話のように感じられ、このような状況を、アートプロジェクトを一種の「物語」として語るものだと、筆者は考えるに至った。本章では、アートプロジェクトと物語との親和性とその背景を分析すると共に、物語の構造に影響されてゆくアートプロジェクトの状況を「物語構造化」と称し、その変化における危惧について論ずる。

第1節 アートプロジェクトと物語行為

「アートプロジェクト」と「物語」の親和性は、非物質的で直接知覚できない事象を主に扱う、プロジェクトの伝達不可能性の克服から始まることが考えられる。物語論的歴史哲学を説く野家啓一は、著書「物語の哲学」の中で、「世界」「歴史」など、人間が直接知覚できない事象を認識するための「物語行為」について論じている。

「物語る」ことは、われわれの多様で複雑な経験を整除し、それを他者に伝達することによって共有するための最も原初的な言語行為の一つである。(中略) 見聞きした事柄はやがて忘却の淵へと沈み、意識の下層に沈殿する。それを再び記憶の糸をたどって甦らそうとすると、我々は知覚の現場で出会った出来事を残りなく再現することはできない。(中略) われわれは記憶によって洗い出された諸々の出来事を一定のコンテキストの中に再配置し、さらにそれらを時間系列に従って再配列することによって、ようやく「世界」や「歴史」について語り始めることができる。(註1)」

と、野家は述べ、「出来事、コンテキスト、時間系列」という要件を備えた言語行為を「物語行為」とした(註2)。前節で述べたように、「場」「時間」「関係性」などの、非物質的な構成要素が関わるアートプロジェクトでの伝達行為にも、野家の述べる「物語行為」と同様のことが作用すると考えられる。プロジェクトで起こった「出来事をコンテキストに再配置し、時間系列に従って再配列」することによって、アートプロジェクトは任意の人の経験として語られる「物語」となり、伝達可能になる。

もちろん、アートプロジェクト以外の物質的作品にもついても、作品について語ることは可能であるが、それらは物体として独立している点や、視聴覚など記録媒体に容易に置き換えられる感覚で多くの情報を捕らえられる点などから、完結した作品そのものや、二次的な記録を他者の前に提示することで、言語行為に頼らずとも内容の伝達を行うことも可能であり、またその過程でアートプロジェクトほど情報の欠落は起こらない。一方、非物質的な構成要素をもつアートプロジェクトは、それだけで完結した提示は困難であり、記録媒体での要素の欠落も大きい。さらに、それらの要素がオープンエンドな形態で無限に拡張してゆくため、その活動全体を知覚することは不可能であり、その不可能性に対処するための行為として「物語行為」が機能する。1章5節で、アートプロジェクトのオープンエンドなあり方が批評や分析を封じているという、田中功起の指摘に触れたが、田中はその「全体像を把握できない」状況を「継続した体験が連続しているようなもの(註3)」と述べている。全体像をつかむことが誰もできないアートプロジェクトは、「物語行為」によって任意の人の「体験」の連続として語られることでしか伝達され得ないのである。

田中が「継続した体験の連続」と言う「体験」とは、以下野家の述べる「経験」と置き換えることが可能であろう。野家は「カタル(語る)」という言葉は、「カタドル(象る)」に由来し、それは「経験」を象る物であるという。言葉が「経験」に形を与え、出来事として描写し、他者の前に差し出すことが可能になる(註4)。本人のみ接近可能な私秘的経験は、言葉を通じて語られることによって公共的な「経験」となり、伝承可能あるいは蓄積可能な知識として生成される。

そして、「経験を伝承し、共同化する言語装置をわれわれは『物語』と呼ぶことができる（註5）」と野家は述べている。

田中が指摘するように、アートプロジェクトは全体そのものを把握できないため、個々人の体験を物語行為によって因果関係のコンテキストに落とし込み、「継続した体験の連続」としてしか共有、伝達することができない。経験が物語行為と離れて存在できないように、アートプロジェクトも物語行為を離れて存在できないといっていよう。

「物語」とは、本人以外知覚不能な経験を伝承し、共同化する言語装置である。非物質的な要素を多く含み、オープンエンドであることから全体の把握が困難なアートプロジェクトは、その知覚、伝達に経験の共同化が必要不可欠であり、「物語行為」と不可分な関係にあるといえる。

第2節 アートプロジェクトと「物語構造」

筆者は、このような伝達共有の有用性を持つ「物語行為」が内容にも影響を与え、「アートプロジェクト」そのもの自体も、ある物語的な構造を持つようになっていったのではないかと考えている。本来はプロジェクトの中で起こった出来事を因果律によって説明するという順序が逆転し、伝達しやすい因果律に沿ってプロジェクトが構造化され推進されていく可能性はないだろうか。

物語的な語り口で語られ、伝承されていったプロジェクトが継続、再現を繰り返していった結果、プロジェクトを始める段階において、活動の過程において、当事者たちの脳裏にすでに「語りやすい物語構造」が前もって想起され、活動の実態自体もその構造のように推移してゆく可能性はないか。本節では、物語として語られたアートプロジェクトが持つ形態の傾向、すなわち「物語構造」について、大塚英志の物語論を参照しながら、アートプロジェクトの構造との類似点について述べる

前節では「物語行為」と「アートプロジェクト」の関係が明らかになったが、本節では「物語行為」によって語られた内容の構造の傾向について考察する。本章の初めに筆者は自身の経験から、語られた「アートプロジェクト」は、同一の傾向が見られ、それは民話のように感じられると述べたが、それが具体的にどのようなものであるのかをまず提示したい。

「民話」に共通する構造の研究を行っている大塚英志は、その文法となる基礎構造を分析しており、多くの民話に共通する「欠如と回復」「行って帰る」という2つの様式と、その過程で行われる「成年式」的な構造を物語の基礎文法となる物だと指摘している。

「欠如と回復」について、ウラジミールプロップは「昔話の形態学」において、ロシアの魔法物語に含まれる要素を31の機能によって分類し、あらゆる魔法物語がその構造において単一の類型にあることを示した。機能とは、話の筋によって意義が決まる登場人物の行為であり、キャラクターの外見などにとらわれず、行為によって起こされる意義や作用によって定義づけられるものである。31の機能は省略されることはあれ、その継起順序は常に同一である。プロップの分析によると、物語の発端において最も重要な機能は、「加害あるいは欠如」であり、その回復を求めて物語が動き出す。加害については、主人公の敵対者が婚約者やアイテムを奪う、重要なものを破壊する事などがこの機能にあたり、欠如については主人公が結婚相手を求める、お金が欲しいと欲することなど、自身の足りない状態を自覚するという部分が該当する（註6）。そのような敵対者の加害や、主人公の内発的な欠乏感による、欠如の状況を回復させるために登場人物は行動し始め、物語が展開してゆく。

欠如が起こることで、最終的な回復の状態に向かって、「行って帰る」という行動が行われる。「行って帰る」とは、主人公がある場所から移動し、ある場所に帰ってくるという流れを示す。鬼退治に行って凱旋する桃太郎や、竜宮城に行って帰還する浦島太郎のような民話から、漫画、アニメ、映画に至るまで、このような移動がある物語は枚挙にいとまがない。また、主人公が主体的に移動しなくとも、来訪者が主人公の元に来て元の世界へ帰っていくような、竹取物語や、鶴の恩返しなども構造的には同義である。このような移動があることによってどのような効果があるのか。瀬田真二は、日常や現実の確かさを感じ、現実を再発見するためだと言及し、さらに藤田省三は、その移動の過程に成年式のプロセスを見出している。主人公は日常にある「いまここ」から、非日常的な「向こう側」へ境界線を超越し、さらには帰還することで、出発した時とは異なる何ものかになっている。その構造が民俗学的な儀礼の一つとしての「成年式」、つまりは子供が大人になる過程を物語によって表しているという（註7）。

「欠如と回復」が主人公の動機にあたり、そのために「行って帰る」という行為が生まれ、主人公はその過程で不確定な自己存在を自覚し、非日常的な世界を経ることによって、最終的に共同体へ帰属する承認を得て、自己存在が安定する。物語が進行する中で、結果として主人公は「成年式」的な成長を達成するというのが民話などの基礎文法になると大塚は指摘している。

大塚の指摘するこの成年式構造は、北澤がアートプロジェクトの過程として指摘した「儀礼の構造」と類似する。「儀礼」と「成年式」は、どちらも非日常の時間「リミナティ」の中で、普段とは異なる役割を担う限定的な共同体「コムユタス」を経て、日常に再統合され、以前より共同体により強く帰属する過程をつくるものである。

1章で検証したように、「時間」「場」や「関係性」などの非物質的要素を特徴として持ちながら、特に共同体への帰属や関係強化を重要視する、「日本型アートプロジェクト」の性質からしても、プロジェクトの中で生まれる共同体を拡張、維持するために機能する、この儀礼的、成年式的構造は非常に有効であるといえる。

第3節 アートプロジェクトの「物語構造」の検証

3-1 アートプロジェクトの物語構造分析

非物質的な内容を伝達するため、そして共同体への帰属意識を高めるため、物語的な構造が、どのように「アートプロジェクト」に引用されているのか。その検証として、「アートプロジェクト」について記述された文章を物語構造的に分析していきたい。大塚は、「キャラクター小説の作り方」において、アラン・ダンデスの「民話の構造」を参照し、ノンフィクションやドキュメンタリーを冠するテレビ番組の展開推移を、以下のように簡易にパターン化している。

- 1、 何かが欠けている。
- 2、 課題が示される
- 3、 課題の解決
- 4、 欠けていたものがちゃんとある状態になる

テレビカメラのクルーは取材の中で、上記の構造に当てはまる「事実」のみを抜き出すことで番組は出来上がってゆくと大塚は述べ、小説や映画などの他のメディアの例を出しつつ、その根底には共通した物語の構造があると説明する（註8）。大塚が参照するダンデスは、前述のプロップの物語の機能を参照しており、大きくは「欠如」と「回復」という基本の流れがありながら、そこに「禁止」と「違反」、「欺瞞」と「成功」など対になる他の要素がこの基本形に挟み込まれてゆくという。このような分析を参考にしながら、「アートプロジェクト」の記述から、共通する流れを以下のように見出した。

野家は、時間を隔てた2つの出来事を指示し、過去時制で語られ、行為を記述する文である、A. ダントーの「物語文 (narrative sentence)」の概念を参照し、(註9)、「物語文」が、複数の出来事を時間的コンテクストの中に位置づけ、関連付けることによって、一つの物語を構成する。(註10)。としている。これを参照し、「アートプロジェクト」での出来事が、時間的コンテクストに配置されることにより、因果関係を表している記述を、「アートプロジェクトの物語文」とし、いくつかの例において共通する構造を以下に述べる。

「アートプロジェクトの物語文」について

- ・「アートプロジェクトの物語文」は、1 : 「前提となる情報、目的」、2 : 「プロジェクトの展開、協力、困難」、3 「小祭的時間」の3つの段階から成り立っている。
- ・「アートプロジェクトの物語文」は、文全体を通して「欠如」と「回復」の構造を持っている。
- ・個々の「アートプロジェクトの物語文」において、1～3の段階の契機順序の前後、繰り返し、また省略、一部が発生しない事などの差異が見られる。
- ・3の描写が複数回あるような、長期間継続的に行われている「アートプロジェクトの物語文」については、記述が進むほど1、2の段階の省略が大きくなり、構造が希薄になってゆく。

各段階について

1 : 「前提となる情報、目的」

この部分は、物語の背景説明である「プロローグ」に当たる部分となる。(註1 1) 活動が本格的に始動する以前の企画、構想、概要説明の段階がこれにあたる。

1-a : 場についての情報。背景、経緯、調査。

プロジェクトが行われる場の情報、プロジェクトが行われることになった経緯が書かれる。プロジェクトの企画者が物語文の著者である場合、著者自身の心境や近況、事前に行われた調査の様子などが記させる。

1-b : プロジェクトの概要、目的

企画者による活動の構想、コンセプト、目的などが明らかにされる。その内容は「欠如」を意識させるものになる。物語構造での「欠如」は、敵対者による「加害」(お姫様がさらわれるなど)によって「あるものが失われた」という事以外にも、「お金や嫁が欲しくなり行動する」というような、主人公の現在の状態に足りないものの自覚、「欠如の自覚」も含まれる(註1 2)。アートプロジェクトの場合も、かつてあったものが失われ、それを回復する目的である場合と、企画者の投げかけや問いかけによって、「場にいまないもの」を想起させ、「欠如の自覚」を促す両方の場合がある。

北澤は、桜井徳太郎を参照し、アートプロジェクトの構造に民族学における「ハレ」と「ケ」の概念を見出している。日常世界である「ケ」が衰退する状態が「ケガレ」、日常へのエネルギーの再生産が「ハレ」であり、日常態維持のために「ケ」→「ケガレ」→「ハレ」の循環が行われることで、人間社会の諸機能は正常回転をするという(註1 3)。現代社会では日常と非日常が入り混じる状態が常であるため、「ケ」→「ケガレ」→「ハレ」の循環が起こりにくくなってお

り、アートプロジェクトは、「ケガレ」状態を「日常」の中に意識的に発生させることで、その循環不全を補完すると述べている。「アーティストが可視化されている日常に対して、不可視化された領域（ケガレ的領域）を意識化する問いを投げかけることによって、各々の日常に揺さぶりがかけられる」（註14）とあるように、現在の状態から日常を意図的に衰退させることによってケガレ状態＝「欠如の自覚」を呼び起こすことがプロジェクトの目的につながることも多い。

通常は、（1-a）から（1-b）へ進行し、2「プロジェクトの展開、協力、困難」の段階へつながってゆく場合が多い。しかし、変容する現場の作用や、プロジェクトの目的が重層的である場合は、概要（1-a）と目的（1-b）の記述が繰り返されたり、活動しながら方向性を見出してゆくスタンスをとる場合、活動の展開、拡大（2-a）や、「困難」の表出（2-c）に触発され、2の段階の中で（1-b）が再提示されることがある。

2：「プロジェクトの展開、協力、困難」

実際にプロジェクトが動き出し、その過程や、協力者の出現、困難な状況が示される。

2-a：活動、展開

実際にプロジェクトが始動する様子、または展開してゆく様子が描写される。現場での制作活動などだけでなく、必要品の準備、会議、実行委員会の開催などの場合もある。非日常的な時間や空間の始まりであり、プロップの物語の機能で言えば11「出発」に相当する。非日常と日常を往復する物語の基本構造「行って帰る」の「行く」という部分である。

2-b：協力者

プロジェクトの理解者、協力者となる住民や参加者、専門家について描写される。場合によってはそれぞれにプロジェクト内での仮の役割が与えられる。プロップの登場人物の分類にあてはめると、魔法やアイテムを授けてくれる「贈与者」、もしくは自分自身が主人公をサポートする「助手」に相当する存在が現れ、プロジェクトを援助する（註15）。例外として、プロジェクトの構想段階から、複数人で活動を行っている場合、1の段階で（2-b）と同様の記述がある事がある。しかし、この場合は「協力者」ではなく共同企画者とみなし、（2-b）の段階は当てはめない。

2-c：困難の露呈

プロジェクトが進行する中で、拒否、不安などネガティブな反応が表出する。「関係性」の要素を軸に持つ「アートプロジェクト」にとっての「困難」は、事故やアクシデントではなく、人同士のコミュニケーション不全のことを差す。そのような「困難」が起きた場合、対応する解決策

が試みられることや、補償機能を持つようなポジティブな反応の描写が行われ、「困難」の解消、緩和の描写が続く傾向がある。前述した大塚のテレビ番組のパターンの「3：課題が示される」「4：課題の解決」がこれに当たる。「困難」の内容が、(1-b)で示されるようなプロジェクトが回復すべき「欠如」と大きく関わる場合、解消や緩和の描写は、3「小祭的時間」の段階で全体の「回復」としての描写に集約される場合もある。

「アートプロジェクトの物語文」では、最も大きな盛り上がりは次の3「小祭的時間」に集約され、そこで1の段階で示された「欠如」の「回復」が象徴的に行われるため、(2-c)では、その予備段階として小規模な「欠如」と「回復」＝「困難」とその「解消、緩和」が行われる。この(2-c)は、アートプロジェクトを物語として見た時に、終盤(3小祭的時間)にかけての盛り上がりの部分にあたる。

3：小祭的時間

北澤が柳田を引用して指摘する「小祭」が行われる。イベント、展覧会、お祭りなど、限定された特別で総括的な時間、機会が訪れる。そこには普段はプロジェクトの外部にいる人々が招かれることが多く、その存在が非日常的な状況を作り出す。物語の最も大きな構造である、「欠如」の「回復」を達成するための象徴的な場として設定され、この時間を通じて起こる人々の変化が印象的に描写される。その変化は現場で起こった象徴的な出来事と結びつき、かつての日常と比較されて語られるようになる。ここでの描写は、(1-b)で提示されたプロジェクトの目的と対応している。

また、この段階において、プロジェクトに関わった人々の回想的なコメントがある場合、プロジェクト中での不安や葛藤など、本来段階的に(2-c)であらわされるような内容が、ここで差し挟まれることがある。

このような構造を踏まえ、9つのプロジェクトを対象に、上記の分類に当てはめ詳しく分析を行ったものが「巻末資料1 アートプロジェクトの物語構造分析についての資料」である。これらのプロジェクトは、本論を書くにあたり、引用した書籍の中に記載されたもの、また引用した作家が記した書籍に記述されたものである。10数ページに及ぶ長いものから、2～3ページの短いもの、作家自身が描いたもの、現場に詳しい第三者が描いたものまで様々である。

まずは、アートプロジェクトと、儀礼的な構造との関係を論じている北澤の3つのプロジェクトを取り上げる。次に、「問いかけ」から「未だない状況」を想起させることでの「欠如」―「回復」の構図をもつ北澤と対照的に、かつての場にあった物を取り戻すことでの「加害からの欠如」―「回復」の構図を持つプロジェクトとして、中村政人の「ゼロダテ」を分析する。さらに、作

家自身ではない関係者が書いた例として吉田隆之の「あいちトリエンナーレ」における記述を3例取り上げる。最後に「日本型アートプロジェクト」に懐疑的な立場をとっている川俣正の例を2例記述する。

初めに北澤潤のプロジェクトの本人による記述を3例取り上げる。北澤は1章で触れたように、アートプロジェクトを、儀礼や小祭と関連付けて論じており、その構造に意識的である点、また非常に詳細なアーカイブと記述を行っているため、検証対象とした。

3-2 検証1 リビングルーム

2010年「もう一つの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究 北澤潤 2014
p 43-71

団地の空き店舗の中に、公共的な居間を作り、物々交換や、スタッフの構想からイベントを不定期に行うプロジェクト。2010年から始まり今も続く継続的な活動内容が記載されており、3の段階が幾度も書かれているが、後半になるにつれ、1、2の段階の省略が大きくなるため、今回は「北本ビタミン2010 北本まちの雑木林」での「リビングルーム」の常態展示と、「文化デザイン会議2010 アートプロジェクト with 北本市」にあわせ、「コンサート」を企画した2回の記述に限定した。

1回目の実施の段階について、プロジェクトの現場である埼玉県北本団地の概要、プロジェクト企画の経緯などが書かれ(1-a)、居間を空き店舗に再創造する事、物々交換をすることなどプロジェクトの方法が書かれる(1-b)。さらにプロジェクトの目的としては、「建物の内部にあるはずの居間が、商店街の空き店舗という解放された場所に在るといふ異質な風景を想像した。(註16)」というように、プロジェクトの投げかけによって現れる特殊な場を作る事が示唆されている。「北本団地という魅力的な場所に出会ったので、ここでの「もうひとつの日常」はどんなものがあるのか、という思考に多くの時間を使う(註17)」とあるように、ここでは、地域の課題への対処という「欠如-回復」という図式ではなく、北澤の個人的な場への興味がまずあり、そこから起こる状況への投げかけが、「異質な風景」という未だ見ぬ状況を想起させることで、「欠如の自覚」を促している。

プロジェクトが始動し(2-a)、すぐに地元の小学生が協力者に加わる(2-b)。また、ここで、協力者には「店員」という役割が与えられる。大人にも協力の輪が広がり、プロジェクトは展開してゆく。しかし、異質な場所であることが、周囲の大人たちの不審感を高め、ついに「リ

リビングルーム禁止令」という、子供たちが現場へ近づかないように喚起する反応が表出する（2-c）。この「困難」に対して、活動が新聞へ掲載されたことにより、不審感の要因である、大人にとっての「分からなさ」は和らいだという補償的な記述がなされ、「困難の緩和」が見られる。

3の段階として「北本ビタミン2010 北本まちの雑木林」というイベント期間が始まり、その一環としてリビングルームは、活動が粛々に行われている様子を公開した。その様子として、この特殊な場の空気感の中で、関わる人々が自己をどのようにその場に添わせるかという、リビングルームの問いかけと、それに伴う来客の戸惑い。役割の揺らぎが「結果的に世代の壁を超えた多様な人々による賑わいを生み出していた（註18）」とあり、イベント期間によって、外部の人の来訪が多くあることで、場の異質な性質が可視化され、さらに共同体の安定が図られたことが記載されている。これは（1-b）にあった、「異質な風景」の創出と対応しており、プロジェクトの目的が達成されたことを示している。リビングルーム自体の活動は普段と変わらないが、それを取り巻く環境がイベント期間に変化したことで、活動の場や人に変容をもたらしており、プロジェクトが非日常的な、小祭的時間（3）を経ていると言える。

記述では、ここまでの総括があり、次に2回目のリビングルームの実施状況が書かれている。（1-a）の段階は、前回から5か月しか経過していないこともあり、大幅に省略されている。プロジェクトが再スタートし（2-a）、前回関わった人々もまた集まり（2-b）、活動は順調に進んでゆく。しかし、多くの子供たちが訪れ、無秩序に過ごすことが目につきはじめる。子供以外の参加も促したい思いや、子供の預かり場所のために開いているのではないという問題意識が書かれ、（2-c i）の「困難」が表されている。

ここで、「地域と関わる中で<リビングルーム>を主体的に再造像してゆく方向性を見出す（註19）」という新たな目的（1-b）が設定されており、1の段階と2の段階が交錯している。ここではプロジェクトが進行する中で、活動の目的が見出された状況が推測される。続いて、先ほどの「困難」に対しての対応策として、物々交換に使用する「ウォンテッドカード」の試みがなされ、その成果は「予想以上」であり、反響、コミュニケーションが増え、「<リビングルーム>を気にするきっかけを地域住民に対して少しずつ開いていった。」という、「困難の緩和」が書かれている。

さらに2度目の「困難」（2-c ii）として、美容院との店主から、活動についての厳しい意見があり反論するが、不毛な議論に終わったという描写があり、その対応として、活動が「不審なまま定着することへの抵抗として、新たな解釈を与える「体現」の手段を模索し始めていた。（註20）」と書かれおり、ここでも困難の解消には至っていないが、補償作用が見て取れる。また、

見方によってはこの部分も（1－b）である目的の設定のし直しととらえることもでき、活動の反応によって目的が更新されてゆく傾向が感じられる。

3「小祭的時間」として、「文化デザイン会議2010 アートプロジェクト with 北本市」にあわせた「コンサート」が開催される。「普段は閑散とした商店街の通りは住民で埋め尽くされ、異様とも言える盛り上がりを見せた（註21）」という、場の非日常的な変化と共に、「筆者やスタッフからなる店員だけでなく自治会や出演者が協力しあうことで成し遂げられた（註22）」とあるように、その場を担う人たちの主体的な関わり書かれ、（1－b）「主体的に再創造してゆく方向性を見出す」という部分に対応した内容となっている。

3－3 検証2 マイタウンマーケット

2011年「もう一つの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究 北澤潤 2014
p 74－120

東日本大震災で被災した仮設住宅を舞台に、市場のような一時的な自分たちの町を作るプロジェクト。記述全体では3年間、前段階も含めると12回の「小祭的時間」が書かれているが、「リビングルーム」と同じく、後半に進むにつれ、省略が多くなってゆく。そのためここでは「マイタウンマーケット」の前段階である「小さな喫茶店」、「第1回」「第2回」の3度の「小祭的時間」に限定して分析を行った。

まず、（1－a）として現場となる新地町についての情報、被災の状況が書かれ、続いて市場のように私たちの町＝マイタウンを作るというプロジェクトの概要が記される（1－b）。「街の再考」、「一時的な小さな復興」、「プロジェクトが発展した場合に関わる人々の主体性をもとに継続しうる仕組みを作る」など、プロジェクトのコンセプト部分が続くが（註23）、この（1－a）、（1－b）は、ここから始まる継続的なプロジェクト全体のプロローグの役割を持っており、次からは「小さな喫茶店」のプロローグに当たる部分が新たに始まっている。図にするとp 125のような形になる。

「小さな喫茶店」についてのプロローグパート（1－a）では、北澤がこの現場に関わることになった個人的な経緯が書かれ、（1－b）では端的に「絨毯を編む」という意向と方法が書かれている。（2－a）で絨毯を編み始めると、リビングルームの際と同じく小学生から関わりが生まれ、大人に関係が波及していく（2－b）。（2－c）では、北澤自身がこの活動がどうなっているのか分からないという不安が吐露されているが、これに対する補償的な記述は見当たらず

ない。そして3「小祭的時間」として「小さな喫茶店」が開催され、その結果として、関係性ができた、絨毯を編むという行為が受け入れられた、イメージしたものが、実際に可能になった。(註25)という、(1-b)の目的と、(2-c)の不安、双方に対応する内容が書かれている。3「小祭的時間」で起こった変化から考察すると、この「小さな喫茶店」の記述における「欠如一回復」の構造は、北澤自身がその場に受け入れられるかどうかという事に集約されていると考えられ、これは非日常的な時間を通して共同体に受け入れられるという、成年式の構造を彷彿させる。

この前段階を経て、次に「第一回マイタウンマーケット」の開催へ向けての記述が始まる。避難所から仮設住宅への生活の変化が書かれ(1-a)、次いでマイタウンマーケットへの展望が書かれている(1-b)。ここでのプロジェクトの目的は、「マイタウンマーケットの実現」としてよいだろう。ゴザ編みが始まり(2-a i)、再び仲間が集まり(2-b i)、さらに制作の規模が拡大され(2-a ii)、新たな関係性の輪も広がった(2-b ii)。ここでの記載では、(2-a)と(2-b)が繰り返し、活動の展開と広がりが表されている。(2-c)では、前回と同じく、震災を経験した人々に「町を作ること」を提案することの躊躇、戸惑いという、北澤自身の不安が描写され、補償するような内容も記載されていない。そして「第一回マイタウンマーケット」が実施される(3)。子供たちがそれぞれ役割を見つけて活躍し、他地域からの来客もあって盛り上がる。さらに、突然の嵐が起こったことで、中断してしまったイベントを再開する描写が印象的に書かれ、「本当にみんなで作っている機運を肌で感じた。」「その場にいた町民同士が自然と助け合った」というような、住民の主体性、協働性が感じられる描写が見られる(註26)。ここでは、このパートの(1-b)「プロジェクトの成立」という目的と、全体の(1-b)である「プロジェクトに関わる人々の主体性をもとに、継続しえる仕組みを作る」という目的の双方が達成されていることがわかる。さらに言えば、「町を作ることが受け入れられるのか」という(2-c)の不安を解消する内容にもなっており、「小さな町の喫茶店」の際と同じく、北澤の試みが受け入れられるのかという、成年式構造がここでも見て取れる。

第2回の実施についての記述では、3か月の準備期間(1-a)、第2回の実施(1-b)、企画の準備や会議(2-a)、自然と広がる活動の輪(2-b)、など、それぞれの段階はかなり簡略化されて書かれ、(2-c)の描写も特にない。「第2回マイタウンマーケット」が開かれ(3)、結果として「関わる人々の一体感をより一層高めた」(註27)としている。

第2回の描写では、筆者が想定する物語構造がかなり簡略化されており、その後この論文には11回までの開催の記録が書かれているが、物語構造はさらに薄れ、プロジェクト構造の分析など、抽象的な内容が多く含まれたものになってゆく。これは「リビングルーム」の描写にも共通して

おり、(3)の状態が幾度も起こる継続的なプロジェクトを記述する場合、そのプロジェクトの在り方が見出される初期の期間に、「物語構造」が最も明確に適応された記述が現れることが考えられる。「物語構造」を用い、読み手にプロジェクトの概要を理解させたうえで、その後、徐々に抽象的な内容の記述にシフトしていき、「物語構造」をから離れた記述になってゆく傾向がある。また、震災という外部から多きな「加害」がもたらされた状況が現場の背景にあるが、このプロジェクトではその「加害」により失われたものの「回復」を目指すのではなく、あくまで北澤が活動の中で投げかける問いかけが引き起こす「欠如の自覚」やその受け入れが行われるプロセスが書かれていることが特徴的である。

3-4 検証3 サンセルフホテル

2013年「もう一つの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究 北澤潤 2014
p 123-160

団地の中の一室を「ホテル」としてしつらえるプロジェクト。地域住民は「ホテルマン」として外部から宿泊客「ゲスト」にオリジナルのサービスを提供する。宿泊日の夜には人造の太陽が象徴的に空に浮かぶ。約1年半の期間が記述され、その中で(3)にあたる「宿泊日」は3回開催される。前述の2例と同じく後半へ行くほど物語構造は薄れるため、「第1回宿泊日」のみを分析した。

まずプロジェクトの現場となる茨城県取手市について、またそこで行われている取手アートプロジェクトについて、サンセルフホテルの構想に至るまでの経緯が書かれる(1-a)。プロジェクトの仕組み、団地にホテルを作ることによる日常の再構築、「日常とは何か?」という問いを他者に聞く、という目的が書かれる(1-b)。説明を開始するところからプロジェクトが始動し(2-a i)、興味のある人々が集まる(2-b i)。具合的なアイデア出しと実現に向けての実践が始まり(2-a ii)、企画者と参加者が対等になってゆくように協力や関係の深まりが書かれる(2-b ii)。しかし、(2-c)の描写はここでは行われない。

「第一回宿泊日」の様子が書かれる(3)。ここでは参加したゲストやホテルマンの日記、インタビューによる記述によって多くが構成されており、宿泊したゲストが書いた「非日常体験でありながら、自分の日常を考えさせられる、当たり前を過ぎている生活や人との繋がりを見つめなおす機会(註28)」という宿泊日記から、(1-b)での「日常への問いかけ」という目的が達成されていることが示され、「『問いかけの』の力をゲストから感じ得ただろう(註29)」と著者自身も述べている。また、ここで宿泊日を経たホテルマンたちのインタビュー描写があり、

準備期間での「これで間に合うのか?」「これで大丈夫か?」という不安な気持ちと、本番を通じた達成感が話されており、(2-c)を担う描写が回想的にまとめられているのが特徴的である。構造的にはp 129のチャートのようになっており、記述上では困難(2-c)が小祭的時間(3)と並記されており、イレギュラーな流れであるが、時間軸で捉えると1-2-3の基本的構造と合致する。

次に中村政人の行う「ゼロダテ」について取り上げる。このアートプロジェクトについての書籍「コミュニティ・アートプロジェクト ゼロダテ／絶望をエネルギーに変え、街を再生する」が、作品や現場写真主体のカatalogアーカイブではなく、テキストを主に用いた詳細な経過描写を有している事から検証対象とした。

3-5 検証4 ゼロダテ

2007年 「ゼロダテ」(東京展。大館展) 中村政人

コミュニティ・アートプロジェクト ゼロダテ／絶望をエネルギーに変え、街を再生する

中村政人著 アートNPOゼロダテ編 p 12-29

中村の故郷である秋田県大館市、その老舗デパートが倒産したことに端を発するアートプロジェクト。書籍には「ゼロダテ」と名付けられたプロジェクトの様々な取り組みがかかかれているが、今回はその最初のプロジェクトであり、事象の因果関係が詳しく表記されている、東京と大館で行われた展覧会の経緯について分析する。このプロジェクトでは、地域の衰退という明確な「加害」が活動の中心にあり、あったものがなくなり、それを取り戻すという非常にわかりやすい「欠如-回復」の構図を持っている。

老舗「正札竹村」の倒産の描写から始まり(1-a)、中村自身の地元への危機感と罪悪感が語られる。この出来事からプロジェクトの本格始動までは5年の経過があり、その中で、中村は同じく大館出身の石川拓真、普津沢画乃新との出会いによって、プロジェクトの具体化へ近づいてゆく。これは(2-b)「協力者」のようにも思えるが、プロジェクトの企画段階である(1-a)で出会いがあり、「3世代の同郷のクリエイターがそろったことが創造的なシナジーを生み出すきっかけとなった」(註30)とあるように、発起人の中村と同等の立場である「共同企画者」として認識したい。(1-b)では、「原動力は、元気だったころの大館の記憶と郷土愛。(中略)今動かなければ街も自分も何も変わらないことへの、切羽詰まった気持ちでもあった(註31)」とあり、過去に街にあった物の「欠如」への反応としての動機が語られ、「大館をテーマにした展覧会を開催する」という具体的な方法が決まる。

そして、プロジェクトが動き出し（2-a i）、倒産した正札竹村の内部調査、市役所への表敬訪問などが前述の3人で行われる。街の危機感について、住民にと話すと、ほとんどが「完全にあきらめている。しまいには怒られるくらいの勢いだ（註3 2）」という不和の状況が示され、ここで協力者の出現を飛ばして、早くも（2-c i）の描写がある。そして、ネガティブな反応を補償するように、「そうした中にも、何人かの同級生や新たに出会った人たちは、一緒にプロジェクトを作ってゆくことへの期待感が高まっていた（註3 3）」という記述が続く。次いで同級生30人が集まり、「第1回の実行委員会のようなもの」が開かれ、思いをぶつけあうことで、絶望感がゼロダテのエネルギーになっていったという、（2-b i）の記述が前後して登場する。「ゼロダテ」というプロジェクト名が決まり、展覧会へ向けての準備が始まる（2-a ii）。東京在住の同級生や、藝大の学生らの協力があり（2-b ii）、展覧会「ゼロダテ／東京展」がオープンする（3）。作品に感涙する同級生や著者の姿が描かれ、「（中略）涙の価値が町を変えてゆけるのではないか。この（中略）やりきれない熱い感情が来場者の街への思いと重なり、その夏の「ゼロダテ／大館展」へ向けて瞬発力と勇気を与えてくれた。（註3 4）」と続き、次の展望に希望を感じられるような描写によって、街への危機感、絶望感という「欠如」に対応する明確な「回復」を表す内容になっている。

続いて「ゼロダテ／大館展」開催までの経緯が書かれる。（1-a）についてはほぼ省略され、目的である「ゼロダテ／大館展」の開催と、具体的な方法として、空き店舗を利用した作品展示が示される（1-b）。プロジェクトが始動し（2-a）、実行委員会の発足準備会議が開かれる。発足準備会議に20名の市民が参加し、サポーター説明会に約100人が集まり、実行委員会のメンバーも増える（2-b）。（2-c）として、空き店舗の会場探しが難航したことが示され、「なんでそんなことをするんだ？」「売名行為か？」等と住民との摩擦が書かれる（註3 5）。その状況への補償的記述として、空き店舗を清掃する「掃除ワークショップ」についての描写があり、多くの市民ボランティアが参加したことで、状況の風向きを変え、街に直接触れているような意識の芽生えがあったと書かれている。

「ゼロダテ／大館展」が開催され（3）、結果として、「若い人も多くみられ、かつての活気を取り戻したかのように活気づいた。」「いつもの10倍は売り上げた店もあった。」（註3 6）というように、過去の町の姿やそこへのアプローチを彷彿させる「（加害からの）欠如—回復」構造を持った描写で結ばれている。

続いて、吉田隆之著「トリエンナーレは何を目指すのか」内に収録された3例を取り上げる。プ

プロジェクトの中心人物である作家ではなく、参加するもの、鑑賞するものの視点を有する記述であることから、検証対象とした。

3-6 検証5 「長者町ゑびすパーティwithナウイン」

2010年 あいちトリエンナーレ2010長者町プロジェクト内

壁画「新生の地」 「長者町ゑびすパーティwithナウイン」ナウイン・ラワンチャイクン
トリエンナーレは何を目指すのか p98-p103 吉田隆之

タイ人アーティスト、ナウイン・ラワンチャイクンが、地域住民にインタビューを行って制作した壁画作品のプロセスと、そのお披露目会である「長者町ゑびすパーティwithナウイン」について書かれている。一連の経緯は、吉田隆之著「トリエンナーレは何を目指すのか」の中に記載されており、作家自身ではなく吉田が、愛知県職員及びあいちトリエンナーレ実行委員会事務局員として、プロセスを内部者として観察した知見に基づく記述である。(註37) この記述は、インタビューによって壁画作品「新生の地」ができるまでの期間と、作品のお披露目パーティーが開かれるまでの期間の2つに分かれているが、最初の期間について明確な(3)の段階が存在せず、また完成した壁画そのものが起こした変化や状況よりも、パーティーでの出会いの創出という価値に記述のウェイトが置かれているため、インタビューや作品制作過程もパーティーの準備過程と考えて構造を捉えた。

(1-a)で作家選定の経緯について書かれ、インタビューを通じて壁画制作を行う意向が書かれる(1-b)。インタビューの準備が始まり(2-a i)、コーディネートする名畑恵、14名のインタビュー参加者が選ばれる(2-b i)。お披露目会が企画され(2-a ii)、ここで「出会いの創出」という目的(1-b)が示される。ここで目的記述の前後があるのは、(2-b i)と(2-a ii)の間に、インタビューを行う過程で、住民同士の出会いが触発された記述があり、「出会いの創出」という目的が、がプロジェクトを行う中で見えてきた目的であるからと考えられる。パーティー開催のために若手経営者グループが受け皿として指名されるが(2-b ii)、参加に二の足を踏む(2-c)。しかし説得の末重い腰を上げ、積極的に協力的ようになる。パーティーが開かれ(3)、感極まって泣き出す人がでたり、町の組織に批判的な人が笑顔で参加している姿があった等、人々の変化が描写され、「(中略)人の大きな変化を見るにつけ、アートと町の関わりの素晴らしさを感じた(註38)」というように、普段は接点がないような人同士の出会いが創出されたことによる達成感が書かれている。

3-7 検証6 「長者町山車プロジェクト」

2010年 「長者町山車プロジェクト」 KOSUGE 1-16

トリエンナーレは何を目指すのか p 103-108 吉田隆之

同じく「あいちトリエンナーレ2010長者町プロジェクト」内で、長者町にかつてあった山車を再創造し、住民によって引き回しを行うプロジェクトである。これも吉田の著述による。

アーティストの紹介が簡潔に行われ（1-a）、戦争によって焼失した長者町地区の山車に替えてアート山車を制作するという目的が設定される（1-b i）。

企画が始動し（2-a）、長老たちに山車の歴史についてのインタビューを行う（2-b）。作家は住民自身が山車の引手になることを提案するが、事故の危険などから、長者町は引手を外から雇うことを提案し、摩擦が起きる（2-c i）。そしてここで、「山車という面倒な物をあえて長者町に投げ込むことで、地域の支え合いを促そうとした（註39）」という活動の目的が新たに記述される（1-b ii）。

若手経営者らと話し合いを重ね、引手を担うことを受け入れてもらうが、試運転において、困難が多数表出する（2-c ii）。引手の動きがまとまらず、「事故がいつ起きてもおかしくない状態（註40）」になり、中止の要望まで出る。しかし、引き回しの練習や研究を重ね、困難な状況に対応する記述がなされ、「あびす祭り」当日（3）では、観客を魅了するまでになる。多くの観客の喝采を博し、その達成感が、その後、当初は決まっていなかった山車の補完、存続の流れを生み出した。

（3）では、目的の達成とともに（2-c ii）の困難の解消も行われ、非常にきれいな「物語構造」を持った記述であると言える。このプロジェクトでは、まず、戦争によって焼失した山車の再生という、過去にあった物に対する分かりやすい「欠如—回復」の構図が最初にあり、さらに中盤で「山車を通じた地域の支え合い」の創出という、いまだない状態を生み出すことでの「欠如—回復」が図られており、2重の意味で「欠如—回復」が行われていることが特徴的である。

3-8 検証7 STUDIO TUBE

2013年 STUDIO TUBE Nadegata Instant Party (以下 Nadegata)

トリエンナーレは何を目指すのか p 186-192 吉田隆之

「あいちトリエンナーレ2013」における長者町地区でのプロジェクト。参加者を巻き込み、特撮スタジオで映画を作るプロジェクト。同じく吉田の記述による。

展示場所について、作家選出の経緯が書かれ(1-a)、「建物を回廊する空間をうまく使い、特撮スタジオで映画を作る。」という具体的な内容が記される(1-b)。説明会、ミーティング、掃除が始まり(2-a)、130名の参加者があり、「クルー」と呼ばれるようになる(2-b)。ここでアイデア出しが難航し、参加者の戸惑いや、作家の絶望感が書かれる(2-c)。その後、完成作品の紹介や、集大成の「エンディング」撮影などの描写があり、吉田はこのような経験を経ることで、クルーは、そのほとんどがアートや町づくりに関心がなかったが、祭りに参加したり、芸術祭を見に行ったりして、閉幕後も長者町で新たな活動の継続につながっている旨をと記述しているが、明確な(3)「小祭的時間」と呼べる期間の描写は見られず、作品のコンセプトなどと、起こった変化による「欠如一回復」という対応関係ははっきりとは見られない。

これは、作家自身が活動の目的に対して、「欠如一回復」という意識をもっていない事が考えられる。Nadegataの一人である中崎は「ただいい作品を作るのに興味があって、」とコメントしており、吉田はNadegataの姿勢を「人々の自発性にコミット(接触)しながらも、まちづくりにやや距離を置いている(註41)」と評している。ここから、この活動では、「ただ良い作品を作る」という目的が中心にあり、吉田がとらえたような活動の過程や結果で起こる人々の変化はあくまで副産物と捉える姿勢がうかがえる。「ただ良い作品を作る」という目的は、「欠如」やまたはそれを類推させる「問いかけ」を積極的に意識させるものではないため、この記述の構造では「回復」を描写する(3)の状態が明確には書かれることがなかったのではないかと考えられる。

ここからは2例、川俣正のプロジェクトを取り上げる。川俣は、「ポピュラリティに傾倒した大型フェスティバルないしアートプロジェクトに対し非常に批判的な姿勢を示している。」(註42)とあるように、本論で扱っている「日本型アートプロジェクト」に対してのスタンスが、他の例と大きく異なる為、検証の対象とした。

3-9 検証8 トロント・プロジェクト

1989年 トロント・プロジェクト 川俣正

アートレス 川俣正 p46-60

街の空いた空間に、建築廃材を再構成した作品を制作するプロジェクト。プロジェクトの経緯が

書かれ(1-a)、序盤にディレクターとの出会いがある。これは、ゼロダテの例と同じく、企画段階での協力者の出会いなので、「共同企画者」とみなす。その後、トロントを訪れ、展示場所となる空き地を発見する。(1-b)では、以前その場所に同じ立っていた建物の廃材を、全く違う組み立て方で作るという、プロジェクトの具体的な方法が示され、プロジェクトを通して、「ここに住んでいる人たちが、どのようにこの町の歴史、建物、町並みなどを考えるのかをこのプロジェクトを通して見てみたい(註43)」という目的が明らかにされる。これは川俣自身の興味を発端とする、まだ見ぬ風景の想起による、「欠如の自覚」を引き起こしていると考えられる。

プロジェクトの準備が始動し(2-a i)、実行の許可を得るため、議会でのプランの協議が行われる。市議会議員の一人がプロジェクトを説明。進めるべきだと意見するが(2-b i)、何人かは提案を却下するような申し出を起し、「困難」が表出する(2-c i)。危険さのある程度クリアするならば許可するという提案がされ、前例がないなら、やってみなければ分からない、初めての試みであるなら、なおさら進めるべきだという、正攻法な意見によって全体がまとまり、一票差で許可が降りる。僅差で実行が可能になるドラマチックな出来度とも含め、「困難」に対する補償機能を持った記述がなされている。

プランが決定し、スケジュールが生まれ、準備が進む(2-a ii)。5~6名の若いアシスタント、地元アーティストがアシスタントに現れる(2-b ii)。制作が始まると通行人からさまざまな反応が出始め、時には罵倒しあうようなネガティブな状況も起こる(2-c ii)。しかし、著者にとって理解者の数は問題ではなく、また多くの観客を最初から期待していないという記述が続くことで、衝突や無理解も含めた、反応自体に興味を示され、ネガティブな状況は「問題ではない」とする補償的な内容が書かれている。構造物が大きくなると、より批判的な反応が始めるが(2-c iii)、半面、同じくらいの数の人から賛同の声があがる。メディアに乗ることで話題性が大きくなると、プロジェクトのスクランダラスな側面が、目的だにとらえられるようになったが、それは川俣が意図するところではなかった。プロジェクトの評価が独り歩きし、企画者も困惑する(2-c iv)。しかし、何人かの人たちがこのプロジェクトを最後まで支持してくれ、約1か月の展示が可能になった。「小祭的時間」(3)については、その明確な表記はないが、住民の反応を通じた活動の結果として、パブリックな場での個人の行為がどのように推移し、受け止められるのかを知るといふ、目的の達成が書かれている。

このプロジェクトでの構造的な特徴は、(2-c)「困難」の状況が多々ありながらも、毎度それを補償し、緩和する記述があることがまず挙げられる。また、記述全体としては、(3)「小祭的時間」がもつ非日常的な限定的時間な時間の存在が感じられるが、その明確な表記はみられ

ないことも特徴である。他のプロジェクトでは、(3)を経た人々の変化が、記述の終盤に書かれ、達成と結びつけられることが多いが、そのような他者の変化ではなく、他者の変化を通じての川俣自身の変化についての記述に比重がおかれている。

3-10 検証9 プロジェクト・オン・ルーズヴェルト・アイランド

1992年 プロジェクト・オン・ルーズヴェルト・アイランド 川俣正

アートレス 川俣正 p 66-86

ニューヨーク、ルーズヴェルト島で行われた、5年6か月にも及ぶ長期プロジェクトの記述。まず、ルーズヴェルト島について、現場となる病院の廃墟についての概要が書かれ(1-a i)、次に、建物から見えてくる過去と現在の時間のギャップ、その原因や意味について、プロジェクトを通して探るといふ、プロジェクトの目的が書かれる(1-b i)。ニューヨークに住み、リサーチする計画のことが書かれ、ここで段階的には(1-a ii)に戻る。プロジェクトを通して、自身がいろいろな問題と向かい合うことによって、変わった部分、変わらざるをえなかった部分を改めて検証したいという、目的(1-b ii)が示され、冒頭で(1-a)、(1-b)が繰り返す構造を持っている。この部分には、プロジェクトの実行までに逡巡し、プロセスに長い時間を要したことが伺える。

プロジェクトの準備が始動し(2-a i)下調べ、プロポーザルの提出を行う。友人の協力者たちと出会い、広報活動事業などを依頼する(2-b i)、島の使用許可がなかなか下りず、交渉が難航する(2-c i)。時間は多くかかるが、何とか許可が降りる。次は建物の使用許可がおりず、長い説得が必要になる(2-c ii)。「困難」の描写が2度あった後は、プロジェクトの進行(2-a)と仲間の協力の描写(2-b)が交互に6回も繰り返す。3か月の作業が終了し、現場がオープンするが、鑑賞の特殊なシステムに対して、受け入れられないと、多くの苦情の電話をうける(2-c iii)。3回目の「困難」の描写と、その補償として、現場を訪れた人たちの中から、好意的なメッセージが届き始め、救われたという描写がある。

このプロジェクトも(3)「小祭の時間」は明確に描写されていないが、いとも簡単にすべてのことを消費してゆく流れについていけないと、このプロジェクトを最後に、ニューヨーク、アメリカから距離を置こうとする、活動を通しての著者の心境の変化が述べられ、(1-b ii)の「プロジェクトを通して、自身がいろいろな問題と向かい合うことによって、変わった部分、変わらざるをえなかった部分を改めて検証したい」という目的が達成されている。

全体を通して（2-c）「困難」の描写の多さと共に、何度も繰り返すプロジェクトの進行（2-a）と、協力者の描写（2-b）が印象的であり、（3）「小祭的時間」としての盛り上がりよりも、プロジェクトのプロセスに比重が置かれた構造であることが感じられる。これは、このプロジェクトが記述された章の最後に提示される、「ワーク・イン・プログレス・プロジェクト」の思考とつながっていると考えられる。このプロジェクトの後に同著「アート・レス」に記されている「アルクマー・プロジェクト」の記述では、（3）の描写は全くなく、（2）の段階からプロジェクトを総括し、章を終えており、前述の「トロント・プロジェクト」から一貫して、プロセスそのものに活動の重点を置き、そこで生まれる小祭的時間や、仮設的な共同体にはほとんど興味を持たない川俣のスタイルが感じられる。

3-11 アートプロジェクトの物語構造分析総括

9例の分析をまとめると、1：「前提となる情報、目的」、2：「プロジェクトの展開、協力、困難」の流れまではどれも共通しており、ある一定の「物語構造」が読み取れるが、「STUDIO TUBE」と川俣の2つのプロジェクトについては、明確な3：「小祭的な時間」の描写がない。他の例とこの3つの例との違いは、プロジェクトが作る一時的な共同体についての興味にあると考えられる。3例以外のプロジェクトは、北澤の指摘する儀礼構造のように、その共同体がプロジェクトの期間を経ることによって、どのような変容があったのかが描写の最後に必ず表されており、共同体の安定や強化がプロジェクトの最も根底にある目的であるともとれる。それに対してNadegataは「ただ良い作品を作る」という事が制作の根底にある。川俣も制作のモチベーションになっているのは、場や状況に対する自分自身の個人的な興味であり、そこで生まれる共同体について特別な思い入れは感じられない。また、川俣はそもそも「日本型アートプロジェクト」に批判的な態度を取っており、「大型フェスティバルはそのサイトスペシフィックな展開ゆえに、作品を作る側も見る側も画一的なパターンができ上がり、展覧会としては飽和状態にある（中略）そしてそのなかでこの画一性をどう壊していくかが、アーティストに求められている役割」と述べている（註44）。1章で、藤田直哉が日本のアートプロジェクトが「マイクロユートピア」＝「安定的で調和的な共同体のモデル」を志向していると指摘したが、3：「小祭的な時間」の描写があるプロジェクトには、「一体感をより一層高めた」「その場にいた町民同士が自然と助け合った」など、そのような調和的、協力的な共同体を想起させる描写が多々あることが特徴的である。対して、Nadegataと川俣のプロジェクトは、吉田がNadegataの姿勢を「人々の自発性にコミット（接触）しながらも、まちづくりにやや距離を置いている」としたように、そういった共同体の在り方に一線を引いていることが感じられる。初期は単純な表現の広がりを求めて始まった活動が、90年代を境に「社会的事象との関わり」を余儀なくされ、社会システムとの有効な関係を意識せずにはいられなくなったアートプロジェクトの変遷を1章

で見てきたが、Nadegata や川俣は、その変遷に照らし合わせると、まだ芸術表現が主導にある初期型のプロジェクトであり、その他の例は90年代以降に多く見られる、社会との有用な関係性を志向する傾向を持つプロジェクトともいえるだろう。よって、1～3の段階を持ち、物語的な因果関係が強く意識されるプロジェクトは、「社会的事象との関わり」を強め、プロジェクトが作る共同体の在り方について「マイクロユートピア」的な志向をもったものすなわち、「日本型アートプロジェクト」となる。また、そのような社会的に望まれる共同体を強化、深化するために成年式的、儀礼的な物語構造が用いられているともいえるだろう。

第4節 アートプロジェクトと物語的因果律

3節でみてきたように、プロジェクトの構造や展開が、民話などに共通する「物語構造」に当てはまり、その成年式的作用によって、属する共同体への帰属性を高める傾向にある状況を、「物語構造化」としたい。このような「日本型アートプロジェクト」のいわば「物語構造化」に見られる過程を経ることによって、プロジェクト内共同体の維持、深化が図られることになる。それはプロジェクトを進行させるうえで、企画者にとっても、関わる者にとっても非常に有用であり、意図的であるないに関わらず、プロジェクトの企画段階でそのような「物語構造」を設定してゆくことや、進行する中で活動が「物語構造」に傾いてゆくことは容易に想像できる。しかし、物語と強い親和性をもつアートプロジェクトが今日これだけの隆盛を誇っている現状を見ると、単に有用性の面だけでなく、そもそも人々にとって根源的に「物語構造」を求める思いがあり、その高まりからアートプロジェクトの中に理想の「物語構造」を見出し、享受しようとしているようにも感じられる。

なぜ、人々は「物語構造」を求めるのか。そこには近代以降、大きな物語が失効した中で、自己と世界や歴史を結び付けるための物語的因果律を必要とする思いがあると大塚は指摘する。前述した説話構造の他にも英雄神話などを題材に、大塚は様々な物語の共通構造を研究しており、またその構造を「物語の文法」として読み解いた物語作者のマニュアルともいえる書籍を多数出版している。物語の構造分析をいかに物語創作に転用させるかというこのような試みは、70年代おいてすでに始まっていたと大塚は指摘しており、続く80年代では、このような物語論を利用し、ポストモダニズムによって失効した大きな物語の復興が行われたと述べている(註45)。

「スター・ウォーズ」以降のハリウッドの映画や、コンピューターゲーム、日本では宮崎駿などのファンタジーまんがなどの例などがそれにあたる。そして、物語論的構造を持った作品が台頭することにより、人々が現実の状況を解釈する思考も「物語的な因果律」に徐々に支配されてゆくと論じている。

大塚は複数の著書で、9.11に端を発する、アメリカのテロとの戦争を例に挙げ、現実の戦争

がまるで物語のように進行していったと述べている。同時多発テロ後のアメリカを中心とした世界情勢の推移に対し、我々はそこにハリウッド映画や、西部劇のような展開を期待してしまっており、「戦争という事態を解釈する思考が経済でも思想でもなく『物語的な因果律』によってとって代わっているという事態」に陥っていると述べている（註46）。

大塚はロランバルトのエッセイを引用し、「三面記事」が理解しやすいのはその中の情報が物語として完結しているからで、三面記事以外の情報をふまえる必要がないからであり、世界が複雑化していればいるほど、その世界を理解する煩雑さに耐えかね理解しやすい物語的因果律は支持され易いと指摘する（註47）。

世界を物語的因果律で解釈する傾向の動機には、複雑化し情報が断片的になってゆく社会状況が深く関係していると考えられ、また非物質的な要素を主に用い、オープンエンドな範囲を扱うアートプロジェクトも、同様に非常に複雑な構造を持っているため、おそらくこのような物語的因果律が強く力を持ってしまう事は想像に難くない。

このように、共有、掌握が困難である複雑な状況を把握するために、物語的因果律を求めてしまう一方、かつては個人が社会を認識、判断するために、各共同体に自己と世界や歴史をつなぐためにあった「大きな物語」が失効している点にも、このような因果律を希求する原因が認められる。大塚は「物語消費論」において物語を求めるニーズが増大している現代の背景を以下のように述べている。

近代を経て「大きな物語」に帰属しなくなった我々は、物語的因果律の中で世界を理解することで、共同体との関係物語を強化し安定しようという傾向がより強くある。近代以前のムラ社会では、一人の人間が生涯に消費する物語は1000話程度であり、その機能はムラの神話的秩序を構成し、ムラの成り立ちや、規範、世界観を語り、ムラという共同体に個人を拘束するものであった。親族や語り部など以外の外部から物語が持ち込まれることもあったが、それさえもムラの内外を鮮明にすることで、よりムラの輪郭を明確にするために機能し、人は物語によって共同体に統合され、安定を得ていた。それが近代化を経ることで、国家というより大きな単位の共同体にムラが吸収された結果、多くの物語が帰属する場を行き場を失い、共同体の中で解釈される必要のない立ち立した物語として解放された。こういった物語ソフトの量的な拡大は、近代社会の特徴の一つである。人が物語を欲するのは、物語を通じて世界を理解するためのモデルだからであり、物語は共同体に帰属する人間の倫理や行動を決定するモデルである。物語に縛られることで良くも悪くも人間は安定する。今日の社会では人を生涯にわたって人を縛る共同体が存在しないため物語への飢餓感は増大しているが、多くの物語は共同体との関係性を剥奪されてお

り、その欲求は満たされることはなく、人はより物語を求めようになるという（註48）。

第5節 アートプロジェクトと物語の消費行動

このような「物語構造」への希求が増すとどうなるのか、その先の想像力を得るために、大塚と東の物語の消費行動についての論説を参照したい

5-1 物語消費論

近代以降「大きな物語」との分断によって、物語への飢餓感が増す中、人々はパッケージされた物語ではなく、自ら主体的に物語ることでその欠落を解消しようとする動きが生まれ、さらに物語への飢えを二次的な消費として補う「物語消費」が出現したと大塚は述べ、以下のように定義している。

- ①<物語ソフト>ではなくモノないしサービスが消費の直接あるいは見せかけの対象となる。
- ②そのモノ及びサービスは、<物語>によって秩序付けられるか、あるいは秩序付けられるべく方向が与えられている。
- ③消費者は消費行動を通じて、<物語>を擬似的に創作するか体験ないしは演じる。（註49）

「物語消費」は物語を規定する世界観と共に与えられる断片的な物語情報を、消費者が自ら再構成することによって、物語自体を二次創作的に消費する行為であり、ビックリマンの様なマーケティングのあり方や、同人誌などがその例にあたるという。大塚はこの意味合いを歌舞伎用語である「世界」と「趣向」を用いて説明している。（註50）「世界」とは、ある作品が繰り返し上演され親しまれることで送り手と受け手の間にこれら<物語>の「背景になる時代、事件（ストーリー）、登場人物の名前（役名）とその基本的な性格・立場・行動の型などすべての面にわたり、大幅な改変を許さない、作劇上の前提としてあらかじめ存在する枠組み」として共有されたものを指し、物語作品そのものではなく、その物語が生成する場を「世界」としている。それらの「世界」の中で創案される個々の「物語」を歌舞伎では「趣向」と呼び、例えば「仮名手本忠臣蔵」は、「太平記の世界」で繰り広げられる内匠頭人情事件についての「趣向」であり、同じ事件を「小栗照手の世界」という別の「世界」で展開したものが「鬼鹿毛無佐志鑑」という狂言となる。物語を発信することによって、送り手と受け手の間で共有される枠組みとしての「世界」が生成され、その中で多種多様な「趣向」を生み出してゆく構造は、歌舞伎も「物語消費」も共通しているが、「物語消費」においては、「趣向」の選択権が消費者にあり、新たな物語を作ってゆくのも送り手ではなく消費者である点が特徴的である。消費者はマンガやゲームなどの作品が生成する「世界」の枠組みの中で、「趣向」である無数の物語を自らが創作し物語り、より強く物語世界とアクセスし、同じ世界を共有する仲間と共同体の認識を持つことで、かつてあった

共同体への帰属への擬似的な代償行為を行っているが大塚は述べ、この消費行動が現在のマーケティング手法に取り入れられていると指摘している。

このような「物語消費的」な構造は、アートプロジェクトにおいても見ることができる。アートプロジェクトの儀礼的な側面を論じる北澤は、熊倉の分類法を参照し、自らのプロジェクトの在り方を、「アーティストが活動のきっかけや仕組みを作りながらも、一般の人々が活動の担い手になることで、「アーティストの作品」という概念をはみ出す、システム型のアートプロジェクト」であると述べ、またその他の代表例として日比野克彦の「明後日朝顔プロジェクト」、藤浩志の「かえっこ」を挙げている（註51）。北澤が企画するプロジェクトでは、「学校」や、「ホテル」、「市場」など、実際に存在する社会的なシステムやインフラをあえて「もうひとつ」作り出し、そのオルタナティブなコミュニティを枠組みに、関わる者に「先生」「ホテルマン」「店主」などの役割を与える。そして、それぞれが「何をしたいのか」「そのために何をすべきか」という事を主体的に思考するきっかけを提示し、関わる者自身の行動でプロジェクトは稼働し、さらに変容してゆく。システム型のプロジェクトにおいてアーティストは、プロジェクトが人々の関わりによって稼働してゆくためのシステムをまず構築し、活動の初動において問いかけや理念などを関わる者に投げかけるが、一度プロジェクトが動きだすと、関わる者の働きかけや思考によって、その枠組みや理念すらも拡張、変容し、関わる者の手により展開できるように促してゆく。このような現場での、自ら主体的に関わろうとする姿勢は、プロジェクトを「自分ごと」にしてゆくかという言葉でよく表される。

「本書で何度か登場する『自分事』ということばは、いかに関係者が自覚的にプロジェクトを自分のものとして語るようになるかを意味します。そして、そのような状況がプロジェクトに生まれるかが事務局の力量として問われてくるのだと思います」

「アートプロジェクトのつくりかた 『つながり』を『つづける』ためのことば 森司監修（註52）。

とあるように、いわばアートプロジェクトという「大きな物語」＝「世界」の中で、関係者が物語消費的、二次創作的な関わりを持って「小さな物語」＝「趣向」を自己生産してゆくという図式をここに見ることができる。北澤の指摘する、参加者の誰もが非専門的な作り手になることが可能な「限界芸術性」の特徴とも相まって、アートプロジェクトの枠組みの中で参加者が自己生産を行うことで、その構造に強くコミットしてゆくことは活動の基礎とも言えるような一般性を持っており、物語消費的行動がアートプロジェクトの中にすでに組み込まれている。

これまで見てきたアートプロジェクトと物語の関連性、現代において失効した大きな物語と我々の関係性、また谷口が指摘する近代への対峙性と、前近代性への親和性を考えると、関わる者が

物語消費的にアートプロジェクトに介入することで、かつてあった前近代的な「世界」をプロジェクトに見出し、そのオルタナティブな共同体の中で介入者自らが「世界」と自身を結び付ける物語的因果律を自己生産することで、共同体への帰属意識を満足させているとも言える。大きな物語を失った時代の人間が、物語消費によって小さな物語を無数に自己生産し、共同体への帰属を欲望するように、アートプロジェクトも物語消費による共同体幻想を進める媒介になっているのではないだろうか。

5-2 データベース消費

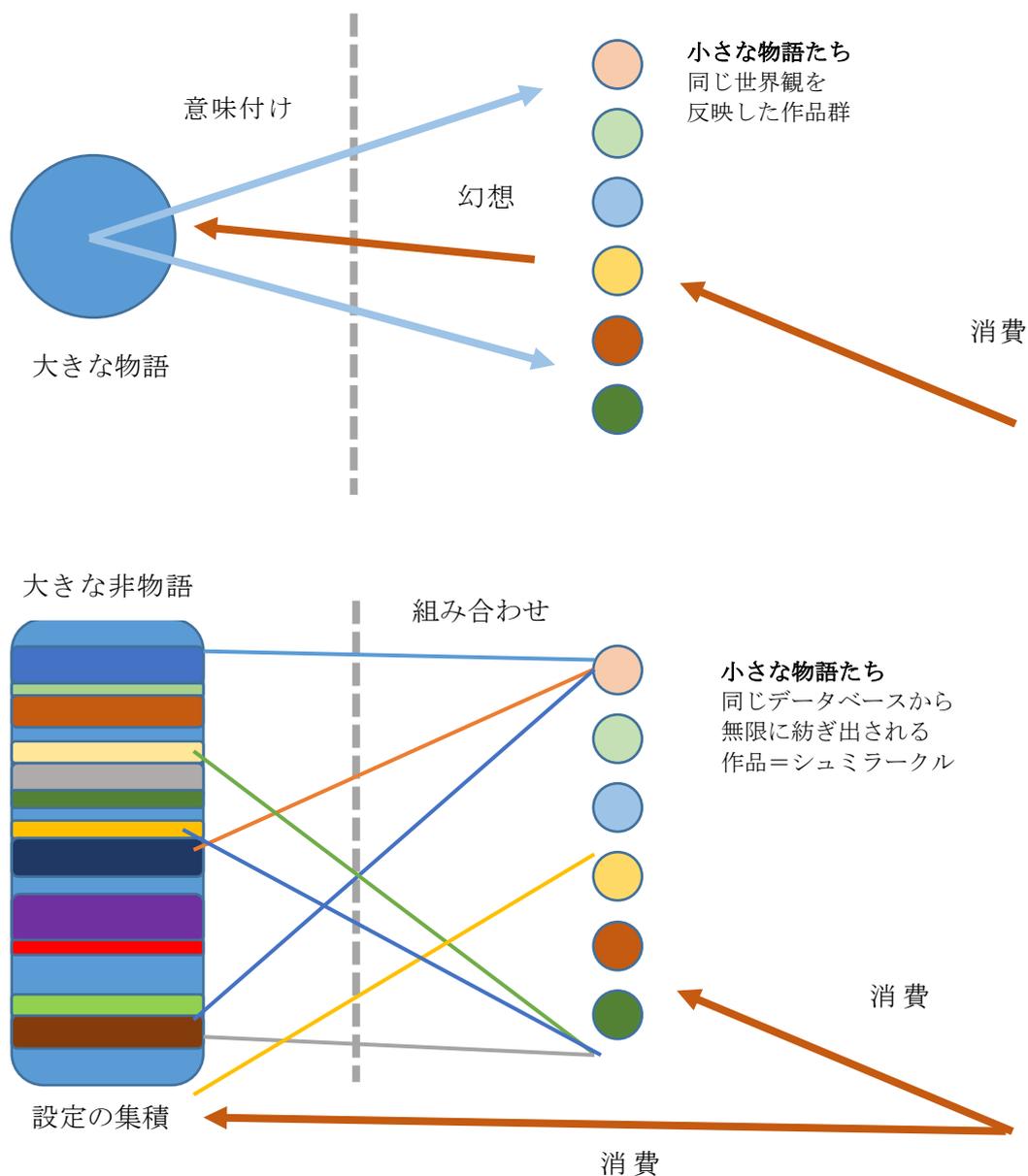
「物語消費」とアートプロジェクトの関連性をさらに考察するために、「物語消費」の次の時代を論じた東浩紀の「データベース消費」に触れておく。

「大きな物語」が規定する共同体を失いつつある我々が、「小さな物語」を二次消費することで、失った「大きな物語」をねつ造し、帰属しようと欲望するというのが、80年代におけるサブカルチャー状況を論考した大塚の物語消費論であるが、90年代のサブカルチャー状況、特にオタク文化を中心に批評する東は、著書「動物化するポストモダン」の中で、すでに消費者は「大きな物語」のねつ造すら放棄し、物語を形成する単純な情報の断片＝データベースを欲望し、それ単独を消費する段階に至っていると述べる（註53）。

東によると大塚の物語消費論では、個々の消費者が二次創作する「小さな物語」は、その深層にある「大きな物語」の入口としての機能を果たしている。70年代の政治的なイデオロギー、もしくは政治運動への挫折の反動として、サブカルチャーが物語消費的に「大きな物語」をねつ造する必要があったが、その後の世代では、初めから世界をデータベースとしてとらえるようになり、「大きな物語」のねつ造の必要性が弱まると共に、作品の持つメッセージや意味に無関心になり、その興味は個々のキャラクターや設定に向いて行き、作品の断片＝「小さな物語」が「大きな物語」の補てんとして機能する状況ではなくなっているという。（註54）

東は、ボードリヤールが示したように、オリジナルとコピーの区別がなくなり、その中間形態であるシュミラクル（二次創作）が全面化してゆくポストモダン状況の中では、物語消費的なツリーモデルが崩壊し、深層のない、表層の記号だけが無限に多様化してゆくと指摘する。このようなモデルを、東は「データベース・モデル」と呼んでいる。このモデルは、インターネットのように中心がなく、読み込む側の設定で、表層のデータが変化するため、深層よってのみでは表層は決定されないという特徴を持つ。東は、表層の単純なデータを欲望する物語消費が、すでに深層の「大きな物語」を必要としない独立したものになっており、さらに言えばその二重構造を分かったうえで、あえてそこに意味を見出そうとすらしていると指摘し、「データベース・モデ

ル」の深層にある物を、大塚の「大きな物語」に対して、物語性を持たない存在であるという、「大きな非物語」と名付け、物語消費のように、「小さな物語」（作品）とそれを規定する「大きな物語」（世界観）を消費することではなく、また、物語性を持たない「大きな非物語」（設定やキャラクター）を消費することでもなく、その奥にあるオタク文化全体の情報の集積=データベースを消費することにつながっており、大塚の物語消費に対して、「データベース消費」と定義している。（註55）



上段が「物語消費」、下段が「データベース消費」

東浩紀「動物化するポストモダン」の図を元に筆者作成

「小さな物語」を二次創作することで、その背後にある「大きな物語」へ回収されることを欲望

するという、80年代の大塚の物語消費に対して、そもそもすでに「大きな物語」の関心や、機能が無くなっており、物語性を持たない情報の東の単純な消費を行っているというのが、90年代を分析する東のデータベース消費である。東は、消費者が20世紀は大きな物語がすでに失われ、そのことは誰もが知っているが、だからこそ、そのフェイクをねつ造し、大きな物語の見かけ、つまりは生きることに意味があるという見かけを信じなければならなかった時代だと述べ、形式的な価値をあえて信じようとする、スノビズム、シニニズムなどの価値観を参照し、「あらゆるものの価値が相対化されてしまったあと、無意味なものにあえて意味を見出し、そしていつの間にか、そのあえてから逃れられなくなる状況」（註56）と指摘している。

大きな物語の不在を分かったうえで、サブカルチャーに代替物を求め、自らの生きる意味を延命させた物語消費の時代がさらに押し進められ、物語性ではなく、形骸化された物語の断片（データベース）を消費することに至っているという東の論考は、アートプロジェクトが物語消費的であると仮定する本論からいえば、アートプロジェクトの未来を示唆しているとも考えられる。無論データベース消費は、インターネットやゲームなどの実体を持たないデータが構造の基礎になる文化、さらに言えばオタク文化に端を発するものであるため、アートプロジェクトにそのまま当てはめることは一見困難にも思われるが、現在プロジェクトの課題となっているような、個々のプロジェクトの排他性や、マイクロユートピア化がさらに進めば、東の指摘するような形骸化した形式や、大塚の指摘する「物語構造」そのものを賛美し、その活動が目指すべき目的を必要としなくなることも十分に予想される。実際、アートプロジェクトの中で基礎となる活動には、様々なプロジェクトの中で共通するものも多い。今は希薄になった共同体で行われていた過去の風習や、営まれていた行為などの再演＝祭り、共同作業などを中心とした活動。学校、ホテル、郵便局など擬似的な社会インフラを仮設することをベースにした活動。共同体の内側と外側の行き来を繰り返す＝旅や移動を中心とした活動。など、筆者自身の実体験としても、関係性の作りやすさや、共同体へのアプローチのしやすさなどから、アートプロジェクトを立ち上げる際に、選択されやすい行為やメディア、素材にはある程度の類似があると思われる。藤田が危惧しているように、アートプロジェクトの芸術についての価値言及が先送りされ、共同体の強化など谷口の述べる「公共政策的側面」の価値のみが優先され、さらに「物語構造化」が広がれば、上記にあげたようないわば「アートプロジェクト的な」行為が、東のデータベース消費の中で形骸化した情報の断片の例として挙げられた「萌え要素」のように、背後にあるメッセージや意図を必要とせず、それ単体での組み合わせのバリエーションとして消費されるような時代が来ることも考えられる。

第6節 物語なき時代

大塚の「物語消費」も、東の「データベース消費」も、近代を経た人間が「大きな物語」＝「自

己存在を規定する共同体との関係性としての物語」の喪失をどのように補うのかという態度であった。特に日本は、明治維新と敗戦によって、いびつな近代化を遂げてしまった過去があり、日本独自の力でなしえなかった近代へのコンプレックスや、幻想が文化全体に大きく横たわっている。成年式をベースとする「物語構造」や、物語的因果律を援用し、さらには物語消費的な二次創作の手法を用いながら、共同体への帰属意識を高めるアートプロジェクトは、日本がなしえなかった近代と、さらに言えばその近代を乗り越えたポストモダンや、オルタナティブな仮設世界の中で欲望するための装置として機能しているようにも考えられる。

東は、近代の人間は、「小さな物語」から「大きな物語」へ移行し、近代からポストモダンへの移行期の人間は、両者をつなげるために無意味であることが分かっているが、そこに形式的な価値を見出すスノビズムを利用した。そして、ポストモダンの人間は「小さな物語」と「大きな物語」という水準を関連付けずにバラバラに共存させてゆくようになったと述べる（註57）。これを考えると、「物語消費的」な動向は見られるものの、「データベース消費」には至っていない、日本のアートプロジェクトの状況は、まさに東の言う近代からポストモダンの移行期であると考えられる。個々のプロジェクトの持つ仮説的世界＝「仮の大きな物語」の中で、関わる人々が自分事として物語消費的に「小さな物語」を制作することで、共同体への幻想＝「ありえた大きな物語」を求め、さらに言えばすでにその「小さな物語」と「大きな物語」への関係がすでに無意味なものであることにうすうす感じながらも、あえて形式化した仮設世界での活動をやめられなくなっている状態ではないかとも考えられる。

消費者が消費する「小さな物語」は、すでに機能しなくなった「大きな（非）物語」へ決して行きつくことがなく、そのため本質的には多くの人々が共感する物語が成立しにくいからこそ、分かりやすい物語因果律を持った形式が欲望される。東はこの状況を「物語が成立しない、むしろあまりにたやすく成立する時代」（註58）と評している。また大塚は物語消費が一定の段階に達すると、創作行為や社会的運動を擬態することがあり、それが消費者相互の「自発的な動員」が始まる事態に陥った場合、独裁者不在の大衆主導の自己動員が始まることを危惧している。物語が成立しにくく、あまりにもたやすく成立する時代において、共同体への幻想を持った分かりやすく美しい物語が求められ、人々も容易にそこへ回収され、自主的な動員さえ起こってしまう危険性がある現状の中、物語と親和性の強いアートプロジェクトの中で何ができるのか。大塚は「物語消費論」が実用化する環境が整ったこの時代において必要なのは、個人の物語の自己管理能力であり、「物語をハンドリングできる個人」を啓蒙してゆくべきだと述べている（註59）。大きな物語を喪失した我々は、今後また幾千もの物語と付き合っていかなければならない。単一でありふれた「物語構造」しか知らないままでは、物語因果律として最適化されたものを無批判に受け入れることになり、ますますアートプロジェクトのマイクロユートピア化、形骸化は進ん

でゆくだろう。共同体への帰属だけを物語の価値とするのではなく、様々な物語の可能性を想像する中で、自らの手で目の前の「物語構造」を読み解き、自分の言葉で語り直すための「物語る力」を試す場として、アートプロジェクトの仮設的でフィクショナルな世界を利用することはできないだろうか。

第7節 「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」

2章で論じた物語とアートプロジェクトの関係を以下にまとめる。1章で参照したように、「場」、「時間」、「関係性」など、非物質的な構成要素を主に持ち、オープンエンドで拡大してゆく性質を持つため、直接知覚することが困難なアートプロジェクトを、認識、伝達するための有効な手段として、出来事をコンテキストの中に再配置し、さらに時間系列によっては再配列する「物語行為」が用いられる。「物語行為」とアートプロジェクトが結びつくことで、語りやすい内容としての「物語構造」がそこに見出される。その構造とは、多くの民話に共通する「欠如と回復」、「行って帰る」などの要素を持つ、「成年式」的な構造である。日常からの分離、再統合を経て、共同体に強く帰属するという構造は、物語の基礎文法であることから、「物語行為」における語りやすさがあると共に、否が応でも現場に共同体を発生させ、また特にその帰属、維持の強化を図る「日本型アートプロジェクト」の進行において、非常に有用であることが推測され、3節の検証では実際多くの事例にこのような構造が見られた。

そのようないわば「物語構造化」を求める態度とその背景においては、「大きな物語」を失い、複雑化、情報化、断片化する世界の認識方法として、「物語的因果律」を求める状況、物語の欠乏に対して、物語の受け手自らが物語を二次創作的に再生産し消費する「物語消費」が認められた。さらに、「データベース消費」の参照において、今後のアートプロジェクトのさらなる形骸化の進行も予期され、物語とアートプロジェクトの関係の再考が必要だと考えられる。

本章を通じて、「物語構造」と「日本型アートプロジェクト」は密接な関係を持っているという事ができるだろう。また、1章5節で指摘したアートプロジェクトの多くの課題は、本章で述べたアートプロジェクトの「物語構造化」が過度に進行した結果、露見してきたものではないかとも考えられる。筆者はその課題の総括において、活動の質を問う、美学、批評、が不在であることを挙げ、そのことが、関係性やコミュニケーションそれ自体の礼賛につながり、敵対性を排除したマイクロユートピア化ならびに、権力構造や搾取構造の構築を進行させ、均質化、陳腐化したアートプロジェクトが乱立する。と述べた。美学、批評が不在である理由は、田中の指摘するようなアートプロジェクト把握の不可能性が大きく関わっていると考えられる。拡張し続け、一人ではとらえきれないプロジェクトを経験化、内面化するために、無意識にのうちに「物語行為」による認識と伝達が行われ、プロジェクトが継続されることにより、その内容も「物語行為」の

影響を受け、徐々に万人に共通した語りやすい顛末、すなわち「成年式構造」をもった物語に変化してゆく。共同体への帰属を促すこの「物語構造」は、プロジェクト内の関係性を堅牢にしてゆくと共に、物語として語りやすいアートプロジェクトを志向してゆく。「物語構造」を内包したプロジェクトは伝達も容易になり、把握の不可能性を緩和する。さらに、「物語的因果律」や、「物語消費」も、アートプロジェクトに関わる者にプロジェクトを内面化、主体化するうえで効果を発揮し、プロジェクトという、仮設的な共同体のシステムの中での関わる者自身の自己動員を促してゆく。

このように、「日本型アートプロジェクト」の「物語構造化」は、その活動自体を強化、継続するには非常に有用な物である。しかし、その構造自体は、美学的な観点とは関わりが薄く、共同体との関係の強化という意味で、谷口が指摘するアートプロジェクトの「公共政策的側面」においての効果はまだしも、もう一方の「芸術創造的側面」においての効力は期待できない。「物語構造」によって社会的側面のみの要素が肥大してゆくと、芸術としての自律性が阻害され、マイクロユートピア化ならびに、権力構造や搾取構造の構築が進行することが考えられる。つまり、マイクロユートピア化などの問題によって引き起こされる「均質化、陳腐化したアートプロジェクト」というのは、過度な「物語構造化」が進行し、どこかで聞いたことのある、分かりやすいハッピーエンドの物語になってしまったプロジェクトを指すのではないだろうか。

そもそも、近代芸術に反抗するためのカウンターとしての源流を持つアートプロジェクトが、その内容に前近代的な手法を取り入れた結果、共同体への帰属性などの強い引力が発生し、結局は公共政策的側面のみがプロジェクトの中で重視されるようになり、初期段階で有していた批判性が薄まり、結果、近代のオルタナティブとしての可能性を目指すことなく、結局はかつてあった前近代的な世界への単純なノスタルジーや憧憬に終始してしまう。そこに認識や伝達の有用性、共同体の強化や、主体的な関わりを促すために、「物語的因果律」「物語消費」などを用いた「物語構造化」が見出されると、さらにその状況は加速することが考えられる。

アートプロジェクトが行われる場において、否応なく発生する「物語構造」の力は、前近代的な共同体幻想を容易に呼び起こしてしまう危険があり、その引力を北澤や岸井が述べるような「内省性」や「いき」などの精神で是正していかなければ、プロジェクトはマイクロユートピア化と形骸化の一途をたどるだろう。そこで必要となってくるのが、大塚の指摘するような物語の自己管理能力や、そのハンドリングである。次章では、そのような「物語構造化」に対する態度の試みを論じる。

- 1) 「物語の哲学」 野家啓一 2005 p 16
- 2) 同上、p 17
- 3) 「前衛のゾンビたちー地域アートの諸問題」藤田直哉ー「地域アート」藤田直哉 2016
p 30
- 4) 「物語の哲学」 野家啓一 2005 p 80
- 5) 同上、p 83
- 6) 「ストーリーメーカー」 大塚英志 2008 アスキー・メディアワークス p 55-58
- 7) 同上、p 26~41
- 8) 「キャラクター小説の作り方」大塚英志 2013 p 210
- 9) 「物語の哲学」 野家啓一 2005 p 84
- 10) 同上、p 85
- 11) 「物語の体操」 大塚英志 2013 p 93
- 12) 「ストーリーメーカー」 大塚英志 2008 p 56
- 13) 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」 北澤潤 2014
p 34
- 14) 同上、p 35
- 15) 「ストーリーメーカー」 大塚英志 2008 p 50
- 16) 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」 北澤潤 2014
p 46
- 17) 同上、p 46
- 18) 同上、p 52
- 19) 同上、p 55
- 20) 同上、p 57
- 21) 同上、p 58
- 22) 同上、p 58
- 23) 同上、p 77-78
- 24) 同上、p 80
- 25) 同上、p 82
- 26) 同上、p 88
- 27) 同上、p 93
- 28) 同上、p 134
- 29) 同上、p 134
- 30) 「コミュニティ・アートプロジェクト ゼロダテ／絶望をエネルギーに変え、街を再生する」 中村政人著 アートNPOゼロダテ編 2013 p 14

- 31) 同上、p 14
- 32) 同上、p 17
- 33) 同上、p 17
- 34) 同上、p 24
- 35) 同上、p 28
- 36) 同上、p 29
- 37) 「トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望」吉田隆之 2015
p 75
- 38) 同上、p 103
- 39) 同上、p 105
- 40) 同上、p 105
- 41) 同上、p 193
- 42) 「ケーススタディー『日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2012』の
概要から」アートプロジェクト研究会・編「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1
990→2012」補遺 アートプロジェクト研究会 2015 p 23
- 43) 「アートレス マイノリティとしての現代美術」川俣正 2001 p 49
- 44) 「ケーススタディー『日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2012』の
概要から」アートプロジェクト研究会・編「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1
990→2012」補遺 アートプロジェクト研究会 2015 p 23
- 45) 「ストーリーメーカー」大塚英志 2008 p 150-151
- 46) 同上、p 150
- 47) 同上、p 149-150
- 48) 「物語消費論改」大塚英志 2012 p 238-243
- 49) 同上、p 245
- 50) 同上、p 245-246
- 51) 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」北澤潤 2014
p 12
- 52) 「アートプロジェクトのつくりかた 『つながり』を『つづける』ためのことば」森司
監修 2015 p 12
- 53) 「動物化するポストモダン オタクから見た日本社会」東浩紀 2001 p 47-5
4
- 54) 同上、p 55-62
- 55) 同上、p 77-78

56) 同上、p 106

57) 同上、p 122

58) 「ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2」 東浩紀 2007 p 26

59) 「物語消費論改」 大塚英志 2012 p 85

第3章 「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」を相対化する表現

目的

前章では、「物語構造化」するアートプロジェクトについて論じてきた。その状況の背景として、大塚は「物語消滅論」において、イデオロギーによって世界像が見えなくなった今、説話的因果律が復興し、世界を物語的に解釈しようという背景があり、「物語的因果律」自体がイデオロギーとして機能していると述べる（註1）。そのように「物語構造」が支配する世界では、状況の進行に対して、物語の機能が優先され、「なぜそうなるのか？」という問いかけが抜け落ちたまま、無自覚に、無批判に「物語化」が進行し、果ては「物語的因果律」を利用した大衆動員が起きると大塚は危惧している（註2）。このような「なぜ？」を不成立にする「物語構造化」は、アートプロジェクトの美学や批評が成立しにくいという現状と無関係ではないように感じられる。

このような兆候についての態度として、大塚は「物語の自己管理能力」または「物語のハンドリング」が必要であると述べ、具体的な方法として、物語論の技術論としての再構築を行うことでの因果律の可視化と、そのうえで物語を批判する文芸批評を確立するべきであると指摘する（註3）。では、芸術表現としてその「物語構造化」が進行する状況に対して何ができるのであろうか。大塚の態度を参考に、筆者がここで提示したいのは、近代以前の物語の在り方に根差しながら、誰もが意識的、能動的に物語を創造し、かつその「物語構造」を相対化してゆく方法、つまりは誰もが物語を積極的に語りあう方法である。とにかく物語を作りあう中で、構造化された物、構造を逸脱する物、様々な種類の物語に対峙する機会を増やし、その構造を意識しながら相対化の中で、物語に対する耐性を身につけてゆく方法を提案したい。

本章では、自ら語りあう中で「物語構造」を見出し、その引力を感じながらも構造を相対化する「口承文芸」を発端にした物語の共同制作「シンローグ」に着目し、筆者自身の表現活動である「いちまいばなし」と共に「物語構造化」に対する表現について論じてゆく。

第1節 口承による表現

1-1 口承言語

「物語構造化」と我々の関係を再考するうえで、芸術表現としてどのような可能性があるのか。2章で、アートプロジェクトと物語の関係を検証する中、直接知覚不可能な経験や出来事をコンテキストに落とし込み、時系列に再配列することで認識、共有する「物語行為」に注目した。筆者がプレゼンの際の「語り」に着目することがきっかけになったように、アートプロジェクトを伝達する際、テキストの記述と共に、このような口から口へ伝わってゆく「口承言語」が多く用いられる。自身が体験した経験を想起して、または画像や映像、テキストなどの資料を基に、「語

り」を行うことで、アートプロジェクトは伝播してゆく。

この「口承言語」とはいかなるものか。野家は、音声による言語「音声言語」と、文字による言語「文字言語」双方の特徴を持つものであると論じている。「口承言語」の特徴は音声による伝達であることにおいて、「音声言語」に近く、発話状態の共時性と文脈依存性とを超えた通時的伝達であることにおいて「文字言語」に近い特徴を持っており、声の直接性と伝承の歴史性の双方を内包しているという（註4）。音に依拠した言語でありながら、話者の不在性や、時間を超える特徴を有する「口承言語」は、音声を用いた言語であるが、人を介して繰り返し発声され伝達されてゆくことで、「音声言語」にはない「文字言語」的な通時性や、話者の不在を超越する特徴を持つものである。

さらに口承によって伝達される物語は、その都度話者の身体を通過することで、一種の「解釈学的変形」を被る（註5）。口から口へ伝える口承において、伝えられている内容が、話者や聴き手により変容される可能性は非常に大きい。野家は前節で述べた「物語行為」を支える基盤として、この「解釈学的変形」という効果を次のように説明している。

「過去に生成した出来事は、物語行為によって語られた事柄の中にしか存在せず、現存しつつある知覚的体験は、物語行為を通じた「解釈学的変形」を被ることによって、想起のコンテキストの中に、過去の「出来事」として再現される。さらに、過去の知覚そのものや、知覚的現在に解釈学的変形を介さずには存在せず、「知覚的体験」は、「解釈学的経験」としてしか経験できない」（註6）。

直接知覚できない出来事は、「物語行為」によってしか存在することができず、そこには「解釈学的変形」が必ず伴う。よって、過去の出来事や他者の経験という直接知覚できない事柄には、厳密には「物語行為」による解釈の変容可能性をも含んだ認識が必要であるといえる。野家は著書の中で「口承言語」について、この「物語行為」の「解釈学的変形」的共通性を見出し強調している。

そのような変形作用を常に伴う「口承言語」の伝承は、忠実な「伝聞報告」であると同時に、話者の裁量に任された「創造的発話」でもある（註7）と野家は述べ、それゆえ「口承言語」にとって「唯一の作者」という概念は意味をもたず、無数の作者が存在するという。口承が行われるたびにその内容は「解釈学的変形」を被り、その意味で話者は、新たな物語の作者となり、口承が行われた数だけの作者がいるということになる。

潜在的な作者（話者）とは、その前段階において口承の読者（聴き手）である。野家は柳田を引用し、口承文芸の背景にある無名の常民の姿、「背後なる凡庸の力」を指摘する（註8）。物語が伝承されるうえで、必要なのは著名な「作者」ではなく、匿名の話者であり、その伝承内容の判断は聴き手にゆだねられることから、口承文芸は「聴き手または読者に指導せらるる文芸」であると述べられている。またその判断は、物語が伝達される「場」や「コンテクスト」による影響をうけ、話者は絶えず聴衆の顔色によって影響を受ける。物語の享受は話者や聴き手や読者の想像力を梯子にした「ずれ」や「ゆらぎ」を無限に増幅させつつ進行する。この変形作用を、野家は「リゾーム状の生成」とし、「誇張」「単純化」「転倒」「換骨奪胎」「寓話化」「引用」などの操作を介され、削除また増殖してゆくと述べている（註9）。

このように「口承言語」と「物語」には密接な関係があり、「解釈学的変形」を余儀なくされる伝達様式による、作者の不在性という特徴が、「口承言語」を作者の死を乗り越えて通時性を持ちうる言語であらしめている。他者の知覚、過去の経験など、共有や再現が不可能な事象の伝達において、完璧な経験の共有や再現を試みるのではなく、その過程で起こる「解釈学的変形」を免れないという共有不可能性をも含んだ様式が「物語」であり、「口承言語」なのである。その可塑性を内包した解釈と伝達の在り方が、把握の不可能性とオープンエンドで有機的な広がりを持ったアートプロジェクトを発信するうえで、逆説的に有効に働いていると考えられる。

「口承言語」は、その都度話者の身体を通過して伝達されることで、「解釈学的変形」が起こり、その伝承は伝聞報告であると同時に、「創造的発話」を伴いながら展開してゆくことが特徴であり、それは唯一の作者、完成という概念の意味を解体し、全ての聴き手が潜在的な作者になる可能性と、内容のリゾーム状の生成を拡大し続ける。

「口承言語」には、複数の他者の介入と改変を前提とし、「作者」や「完成」を持ちえない「物語」の変形作用を許容する構造を持っており、それは「物語的因果律」などの、物語と我々の単一構造的、固定的な図式を相対化する可能性を有しており、「物語構造」との関係性を再考する際にもう一度この「口承言語」に立ち戻る必要が考えられる。この口承言を用いた表現を行うことで、「物語構造化」への態度を醸成できないであろうかと筆者は考える。

1-2 口承文芸

「口承言語」と結びついた表現にはどのような物があるのか、柳田は書かれた文芸に対し、口承によって成立する、文芸の原初形態を、ポオル・セビオが用いた「口承文芸」という概念で紹介し、「口承文芸史考」の中で多くのものを例示している（註10）。

単純な物でいえば、新たに出現したものや、外来語の翻訳における「命名技術」や「新語」の開発から、「ことわざ」、「タトエ」や「格言」、「謎」、「唱え事」、「童言葉」、歌との関係を持つ、「手毬歌」、「子守歌」、「仕事唄」と「恋歌」、「踊」、「くどき」、「かたりもの」、そして物語としての体裁をもつ、「昔話」、「神話」等を挙げている（註11）。

それらの特徴として柳田は、作品の受け手である聴衆が文芸の産出に関与することだと述べ、「いずれにしたところで聴く者の言わんとしたあたる感覚を、代表するより他のことはできなかった（註12）」として、その聴衆が影響を与えるバイアスを「背後なる凡庸の力」と称した。また野家も柳田の物語論を参照し、「口承言語」が「音声」を媒介とするコミュニケーションである以上、そこには自ずから「取捨選択」の力学が働き、その選択は、物語が伝達される「場」や「コンテキスト」の圧力によって積極的に促進されることから、柳田の「口承文芸論」を一種の「受容美学」と述べている（註13）。

音声を眼前の聴衆に向けて発し、その反応を見ながら創造的発話を展開することで成り立つ「口承文芸」には、確かに唯一の作者や起源、完成といった物語を固定する特権性に対する自由があると言え、そこには把握の不可能性を持った事象に対する伝達の有効性や、誰もが潜在的な作り手として関与する限界芸術性など、アートプロジェクトと親和性のある部分も見受けられる。しかし、本章で試みているのは、「物語構造化」に対する、「自己管理」や「ハンドリング」を目的とした、「誰もが意識的、能動的に物語を創造し、かつその物語構造を相対化してゆく方法」であり、その観点から見ると、この「口承文芸」における、話者に対する聴衆の働きかけは間接的であり、受動的である。「背後なる凡庸の力」が働くことで、近代文芸的な物語の固定性、作者の特権性は免れているが、直接的、能動的に介入できるのは、やはり限られた話し手のみであり、また物語の可塑性の把握も、その変化の過程を俯瞰的に見る視点を有していないと難しく、現場で物語を聞いている者が、意識的に「物語構造」を見出すことは困難だと考えられる。本章が求めるのは、「口承文芸」でありながら、開かれた参加構造を持ち、さらに物語の創造的変容性を即応的に把握できる方法である。場に属する誰もが自ら物語を創造し変形し得るという意識を無くして、「物語構造」の相対化や、ハンドリング能力は養われないだろう。

第2節 シンローグ

野家の述べる「口承言語」の「解釈学的変形」「創造的発話」などのゆらぎを内包しながら、柳田の「口承文芸」よりもさらに直接的な話者と聴き手の介入性がある方法として考えられるものは、口承というより、さらに共時的コミュニケーションに近いものになると考えられる。それは、これまで扱ってきた「物語」に用いられる「語る」というよりは、「話す」行為に近いものであ

る。

「話す」と「語る」の違いにおいて、野家は「話す」は話し手と聴き手の役割が自在に交換可能な「双方向的」な言語行為であり、「状況依存的」で、「出来事的」であるとし、「特定の場面における対話の相手の反応や応答に応じて言葉を臨機応変に繰り出すという一種の相互行為であり、話がどこに落ち着くかは成り行き任せという面がある」と述べている（註14）。対して「語る」は、語り手と聴き手の役割がある程度固定的な「単方向的」で、「状況独立的」であり、「構造的」な言語行為であり、「聴き手の反応や応答とは独立に、その落ち着き先はあらかじめ語りの構造と仕掛けによって定められている（註15）」と述べている。また、国文学者の西郷信綱を引用し、「ハナシ」について、言葉を口から自由に出して雑談する物であり、「カタリ」は始まりと終わりのある、方式の整ったものとしている（註16）。よって、柳田の論ずる「口承文芸」とは、話される場での反応、また口承される過程においての「背後なる凡庸の力」による創造性や可塑性を帯びているとはいえ、話される状況は単方向的であり、聴き手の自由な介入、話し手との役割の交換などは行われなことから、基本的には「ハナシ」よりも「カタリ」としての側面が大きいといえるだろう。

筆者が着目する、物語の自己管理能力やハンドリングのために必要なのは、「カタリ」としての構造的な枠組みを持ちつつも、「ハナシ」の自在な双方向性によって、その構造自体を変容させるような、「ハナシ」と「カタリ」の双方の特徴を合わせ持ったものである。そのような言語行為の例として、ここで川田順造の「シンローク」を参照したい。「シンローク」は「協話」とも示され、作者が一人で語る「モノローク」（独白）、受け手と対話しながら語る「ディアローク」（対話）に対し、固有の作者を持たず、人々が集まる座の中で、そこにいる一人一人の即興の語りの相互作用の中で昔話が語られるものである（註17）。川田は、この「シンローク」を、アフリカのモシ族という無文字社会における、夜のまどい「ソアスガ」の中で行われるお話に見出している。

モシ族には、お話やなぞなぞを総称する「ソレムデ」という名称があるが、夜の座の集まり「ソアスガ」の中で行われる、長い「ソレムデ」においては、その内容の大部分は「座」によって支えられ、形作られており、聴き手の相槌や様々な言葉の介入があって進行し、時には座の他の人々によって直され、忘れたりつかえたりしたところを補ってもらうという。聴き手は話の受信者であると同時に「潜在的な話し手」であり、お話を声にして「実現する」ことに参加し、また次の話し手にもなりえる。そこでは聞く喜びにもまして、話す喜びが大きいことを川田は述べている。そこでは発話者の資格は一切問われず、言技つまり「芸」だけが問題となる（註18）。聞き手の能動的な介入が「ソアスガ」での「ソレムデ」には見て取れるが、この場でのほとんど

の話は、すでに聞き手、つまり座にいる人たちによっても知られているものであるという。聞き手は、その共同体にとって周知の話が、ある話し手の個性と「芸」を通して話され、さらに、聞き手も参加してシンローグとして声になって実現するのを楽しみ、そこでは声による一つの共同性、共犯関係が成り立つという（註19）。つまり、シンローグでは、資格を問われず介入できる「ハナシ」の相互性と、共同体に周知の物語が再現されるという「カタリ」の構造的側面が混在する行為だといえ、筆者の着目する物語との関係作りにおける態度として、示唆的な物だと考えられる。そこで、次節からはこのシンローグの形式を持つ他の口承文芸について検証し、さらにその特徴を明確にしたい。

第3節 シンローグの現代的な例 カタリ主体のシンローグ

3-1 テーブルトークRPG

「ソアスガ」でのお話は、ある共同体に共有されている「カタリ」を、複数人の「ハナシ」によって補完しながら「語る」ものであるが、同様の構造を持っている遊戯として、テーブルトークRPG（以下TRPG）があげられる。

物語論や物語構造を物語製作の技術として習得することを進める大塚は、物語製作の実践例として、著書の中で幾度もこのTRPG、特に代表的な作品として「ロードス島戦記」を取り上げている。TRPGとは、何人かのプレイヤーと、1人のゲームマスター（以下GM）が集まって会話で進めるゲームである。GMはゲームの世界観、大まかな物語の流れ、またルールなどを設定、管理する役割を担い、プレイヤーはGMの設定するゲームの登場人物になったつもりで話し、行動を選択しながら、ストーリーを進行させてゆく。GMは、ストーリーの状況をプレイヤーに説明しながらゲームを進め、適宜「ここでどうするか？」などの問いかけをプレイヤーに投げかける。プレイヤーはそれぞれが役になりきった会話を行いながら、問いかけに対する選択を行い、ゲームを進行させエンディングを目指す（註20）。TRPGの特徴は、GMが設定した大まかな物語の筋がありつつも、ゲームの進行や展開は、その場のプレイヤーやGMとの会話の中で行われるため、予期せぬ事態や双方の思い付きによって、物語が拡張してゆくことにある。大塚はこのTRPGを制作すること、またはプレイすることは、物語製作の訓練に応用可能だと紹介しており、また一度行われたTRPGのプレイ内容を、ゲーム内で行われた会話などを中心に文字に起こし、読み物として発表する「リプレイ」というメディアなどもある。

TRPGは、GMが設定した「カタリ」の中に、プレイヤーが参加し、「ハナシ」を行うことで「カタリ」の一部分を補完することでゲーム全体としての物語を共作してゆく点で、「ソアスガ」のお話と共通しているが、座の全員に周知の物語を語る「ソアスガ」でのお話とは異なり、ゲーム（「シンローグ」）を行う際に、多くの設定やルール、物語の背景などをプレイヤーとGMが共

有する過程が事前に必要であることがTRPGの特徴である。

3-2 タートルトーク

「ハナシ」と「カタリ」について、同様の構造を持ったものとして、さらにもう一点、テーマパーク「東京ディズニーシー」にある「タートルトーク」というアトラクションを紹介しておく。このアトラクションは、映画「ファインディング・ニモ」に登場する海亀の「クラッシュ」というキャラクターと、観客が会話する約30分のプログラムで、一度に最大200人以上が参加することができる。プログラムが始まると、シアターのような会場のスクリーンにクラッシュが登場し、客席から任意の観客を指名してコミュニケーションを行う。やりとりはコールアンドレスポンスに始まり、クラッシュから観客への質問や、観客からクラッシュへの質問などを行い、最後は再びコールアンドレスポンス的な掛け合いを行い、クラッシュが退場し終幕となる。このアトラクションでは、クラッシュとの会話における観客との即興的なやり取りが毎回大きな笑いを誘い、作中のキャラクターと実際に会話をしているような感覚を味わうことができる。特に観客からクラッシュへの質問のパートでは、発話の主導は観客にゆだねられているにもかかわらず、どのような質問が出ても、キャラクターの設定を崩さずにアドリブで答えたいうえで、さらに笑いを作ってゆくクラッシュの話術が大きな見どころである。

この「タートルトーク」も、クラッシュが属する「ファインディング・ニモ」という映画の世界の中で、クラッシュと観客の「ハナシ」によって「カタリ」が補完し進行されているという点で、前述した2例と共通点がある。しかし、アトラクションの中では、基本的にクラッシュからの問いかけに対して観客が返答しリアクションするという単方向型のコミュニケーションが大部分を占めており、クラッシュが設定する「カタリ」の強度は「TRPG」のそれよりも高いと思われる。また、「カタリ」を設定する話者としてのクラッシュ役は相当な技量が必要であり、「TRPG」のGMのように容易にその役割を担えるものではない。そういった意味で「タートルトーク」は、「カタリ」が「ハナシ」によって補完される構造というよりも、「カタリ」の中に「ハナシ」を許容するパートがあり、その自由度を即興的にGMの技量によってコントロールする、「口頭構成法」に近いといえるだろう。

大塚によると、「口頭構成法」とは、山本吉左右が提示した概念であり、文字を習得していない語り部による、「説教節」「ゴゼ歌」などの口承文芸に見られる手法である。(註21)語り部は、語りの内容を全て暗記しているわけではなく、多くの決まり文句(フォーミュラ)を用い、様々な異なった物語に転用することで、「聴衆を前にしてその場その場で、物語を新しく、しかも急速に作り出す(註22)」と山本は述べた。そのような状況を大塚は「語り部の中にまさに『辞書』がある。しかし、その辞書のボキャブラリーは極端に偏っていて、なおかつ一定の状況と不

可分な形で結びついている。つまり語り部はストーリーラインを管理する能力を内在化している。」(註23)と表し、よって語り部は同じ物語をその時の聴衆の具合によって長く語る事も、短く語る事も出来たと述べている。

このような話法は、「タートルトーク」のクラッシュによる語りの形成部分と類似しており、参加者の自由なハナシを口頭構成法的な話法によって管理していると考えられる。このように「タートル・トーク」は、「TRPG」に比べ「ハナシ」の自由度は限定的であるが、口頭構成法的な「カタリ」の強度を高めることで、「TRPG」のようにプレイヤーが様々な設定やルールなどを前もって理解する必要がなく、会話さえ可能であれば参加者は「ファインディング・ニモ」の世界観すら共有していなくとも楽しむことができるほど、参加のハードルは低いのが特徴である。

3-3 カタリ主体のシンローグ

ここまで、「シンローグ」の例として挙げた前述の3つの例はどれも、ある程度認知された、もしくはすでに設計された「カタリ」の枠組みが話者から提示され、聴き手(潜在的な話者)はその構造を意識しつつ、「ハナシ」を行うことにより、「カタリ」の細部が補完され、物語として成り立つ方法をとるものである。

このような「カタリ」主体の「シンローグ」の特徴は、「ハナシ」の自由性はある程度保ちつつも、その「カタリ」が行きつく結末はすでに設定されているという点である。先に「カタリ」は始まりと終わりのある、方式の整ったもの」と述べたように、共同体に周知の物語の再現である「ソアスガ」でのお話、ゲームの終了条件が決まっている「TRPG」、「ハナシ」部分は一部であり基本的に定型シナリオにそって進行する「タートルトーク」は、どれも物語が行きつく先はあらかじめ決まっている。「ハナシ」の展開によっては、多少最初の設定とは異なった着地点になることもあるが、もともとの「カタリ」の世界観を逸脱することはない。

「カタリ主体のシンローグ」には、強固な「カタリ」の枠組みが存在し、「ハナシ」がそれを逸脱しようとしたときには、話者やGMによる「カタリ」の体裁を保とうとするバイアスがかかる。

「ソアスガ」のお話は、話者が流れを忘れてたり言葉に詰まったりすると、周囲に「直され」(註24)、「TRPG」のGMは、「脇道にそれそうになるキャラクターを何とか事前に考えたプロットに誘導」し(註25)、「タートルトーク」の「クラッシュ」は、自分や自分の住んでいる海以外のことは知らないという設定があるため、それ以外の質問については、逆に観客に質問を返し、世界観を崩すことがないように設計されている。このように「カタリ主体のシンローグ」においては、強固な「カタリ」の枠組みの中で「ハナシ」は「カタリ」を補完し、いまだ見えない細部を描写してゆくことはあっても、「カタリ」それ自体の枠組みを再構築するわけではない。

「物語構造」を再構築するというよりも、想定外の「ハナシ」が起きても、「カタリ」の技によって物語構造内に収まるようにする手法であり、構造を支持する態度ともいえる。本章の目的である、「物語構造化」の再考を試みるためには、「ハナシ」によって「カタリ」の構造部分をも再創造できる「シンログ」が必要であり、前述の例では不十分に考えられる。そこで次節では、逆に自由で雑多な「ハナシ」から、「カタリ」を見出し、立ち上げてゆく「ハナシ主体のシンログ」を行う例を検証してみたい。

第4節 シンログの現代的な例 ハナシ主体のシンログ

4-1 ネット上のポリログ

大塚は「シンログ」の双方向的な創造性を、「固有の作者」が成立しにくい現代の情報論的社会と親和性が高いと述べ、「L I N U X」など、オープンソースのソフトウェアの共同開発の例を引き合いに出して指摘し、「シンログ」とともに、さらに川田の「ポリログ」という概念を参照する。「ポリログ」とは、「街中や広場において、それぞれが勝手に発話している喧騒状態」であり、そのような無秩序から、不定形であるがゆるやかな一つの物語がやがて生成する可能性を大塚は示唆し、「2ちゃんねる」の掲示板にあるようなネット上の「ポリログ」状態の中から、公共性や民主主義が成立するののかという事に注目している。(註26)

また大塚と同じく、東も「2ちゃんねる」の中で生成される物語について言及しており、既存のマスメディアが該当する一方向性のメディアを「コンテンツ志向メディア」、インターネットやゲームのような双方向的なメディアを「コミュニケーション志向メディア」と分類し、特定のメッセージや物語を伝える目的を持った前者に対し、後者はコミュニケーションを行うこと自体が目的であるとし、さらにそのコミュニケーションの副産物として、多くの物語を生み出すと述べている。東は「2ちゃんねる」内で作られた「電車男」の例を出し、大塚の「TRPG」のプレイを物語として出版したものと同様のものだと述べている(註27)。大塚や東が指摘するように、ネットなどの双方向、即時的でありながら、膨大なコミュニケーションのやり取りの中では、時にその「ポリログ」の状態が「シンログ」に転化し、物語が生成される場合がある。

先に書いた「2ちゃんねる」では、掲示板内の特定の話題に対する投稿の集合を「スレッド」と呼び、あるトピックについて様々なユーザーが感想を述べあう「ポリログ」的なものや、スレッドを作成した特定のユーザーが創作の物語や、自身の経験談を語る「モノログ」的な物もあるが、その中で、不特定多数のやり取りが一定の方向性を持って推移していく場合や、ある文化内で周知の形式的なやり取りを、暗黙の了解の上で再現する「シンログ」的な展開が起こることもある。例えば、自身の行動内容を、他のユーザーの投稿内容によって強制的に決定、実行する「安価」と呼ばれる種類のスレッドでは、その行動選択と結果のやり取りが「TRPG」のよ

うであるし、「元〇〇（特殊な職業等）だったけど、何か質問ある？」というような自身の特異な経験について他のユーザーからの質問を募集し、回答する類のスレッドは、ユーザー同士の問答によって「カタリ」が作られる「タートル・トーク」を彷彿させるものがある。これらのやり取りは発話ではなく、あくまで文字によるやり取りであるが、ネットの即時的な双方向性を考慮すると、「ハナシ」的な会話のやり取りから、「カタリ」が立ち上がる「シンログ」と同様の創造性を持っているといえるだろう。

4-2 サイファー

各々が勝手に「ハナシ」を行っている「ポリログ」の喧騒状態から、ひとつの「カタリ」的な構造が立ち上がってゆく様子は、複数の音楽家が即興的に演奏を行い合わせてゆく「セッション」に類似するものがある。発話を用いたこのような例として、ラッパーが行う「サイファー」というセッション形式のパフォーマンスがある。押韻しながら、リズムカルに喋るように歌う「ラップ」自体は、西アフリカの口承文化である「グリオ」などを起源であるという説もあり（註28）、音律にのった「ハナシ」ともいえるだろう。

「サイファー」は、「複数のラッパーが、輪になって即興でラップしあうこと」（註29）が定義とされており、駅周辺や公園などで催されることが多い。ビートと呼ばれるヒップホップ・ミュージックのインストメンタルや、ボイスパーカッションに合わせて「フリースタイル」と呼ばれる即興のラップを行うことが一般的だが、アカペラで行われる場合もあり、歌い手の交替やパフォーマンス終了の時間、発話の順番から、テーマの設定など、それぞれの場で独自のルールのもとに行われている。

サイファーの場合自体がラッパー同士の出会いの場として機能していることもあり、そこでラップされる内容は、歌っているラッパー自身のバックボーンや、ヒップホップという文化に対する個人的な態度、自分が他よりどれだけ優れているかというアピール＝「セルフ・ボースト」（註30）であることが多い。しかし、「サイファー」でのラップは、単なる「モノログ」ではない。ここで行われる即興のラップ「フリースタイル」では、自身の発する言葉だけでなく、他者のラップで発された言葉を引用し、即興的に韻を踏むことや、他者がラップで投げかけたメッセージに対しラップで返答する「アンサー」が重要視され、外的要因から引き起こされる予期できない事象に対して、いかに柔軟に即興的に反応し、ラップできるかが大きな価値や評価につながる。そのため、「サイファー」でもそれぞれのラッパーの自己主張が、他者のラップの言葉を引用しながら、メッセージを投げかけあうように横断的に行われ、「サイファー」に参加しているラッパー全体で対話するように展開してゆく。

そして、それらのラップの背後にはヒップホップという、ラッパー同士が共有する強固な文脈がある。「サンプリング」や「ブレイクビーツ」など、過去の音源を引用する手法に代表されるように、文脈を重要視するヒップホップ・ミュージックの中で「フリースタイル」やこの「サイファー」も、過去に歌われた曲の歌詞や、フリースタイルでの言い回しを巧みに引用することが、テクニックの一つとなっており、他にも独特の言い回しやスラング、スタイルとしての美学など、「サイファー」に参加している者にとって周知の文脈をいかにラップに織り込んでゆくかが重要視される。これは、共同体に周知の物語を発話することで実現することを楽しむ「ソアスガ」での話とも類似している。「サイファー」での「フリースタイル」は、「ラップ」という話法で発話される「ハナシ」が、「ヒップホップ文化」という強固な世界の枠の中で生成され「カタリ」として紡がれる、「ハナシ主体のシンローグ」を行っているといえるのではないだろうか。

4-3 ハナシ主体のシンローグ

「ハナシ」から「カタリ」を、「ポリローグ」から「シンローグ」を立ち上げてゆく例として、電子掲示板でのテキストチャットや、「サイファー」を挙げたが、これらが「カタリ主体のシンローグ」と異なる点は、「ハナシ」の前後を決定する「カタリ」の枠組みが前もって明確に決まっていない点である。「ハナシ主体のシンローグ」では、「カタリ」の枠組みは、「お決まりの流れ」や「過去の文脈」「属している文化」など参加者にすでに内面化されており、また尺や内容など「カタリ」を構成する多くの要素がその場の「ハナシ」の中で即興的に決定されてゆく。物語の枠組みが明確ではない分、「ハナシ主体のシンローグ」は「カタリ主体のシンローグ」に比べ、「ハナシ」の自由度や、参加者の決定権が大きいといえる。しかし、「ポリローグ」状態の中で、どの部分からが「カタリ」であるのかという物語の体裁が非常に見えにくい部分や、物語として成就せずに終始「ポリローグ」のままで終わってしまう事も多々ある。また、時として「ポリローグ」が「シンローグ」として転化した場合でも、「電車男」がスレッド内容そのままを書籍化していないように、物語として成立するには後に編集作業が必要であると考えられる。よってこれらの例については、「ハナシ」から「カタリ」が立ち上がってゆく「ハナシ主体のシンローグ」というには不確実な要素が多く、その可能性を有するという段階に留まると言える。

第5節 「いちまいばなし」

5-1 「いちまいばなし」とは

「カタリ」としての構造的な枠組みを持ちつつ、「ハナシ」による自由な創造性によって、その構造自体を変容させる、「シンローグ」に類するメディアを様々検証してきたが、「カタリ主体のシンローグ」においては、「カタリ」の強固な枠組みのからの逸脱が難しく、「ハナシ主体のシンローグ」では、変容性は大きい「カタリ」としての形を安定して保持することが困難であることが明らかになった。物語の自己管理やハンドリングを目的とした、「誰もが意識的、能動的

に物語を創造し、かつその『物語構造』を相対化してゆく方法」については、前述の考察を経て、「ハナシ」「カタリ」双方の特徴を生かしつつも、前述とは異なった物語製作のアプローチが必要であると考えられる。そこで、これまでの「シンログ」の例を踏まえながら、筆者が近年行っている「いちまいばなし」の試みを紹介したい。

「いちまいばなし」(図2)とは、一枚の紙に絵を描きながら、その場に集う人と共に即興で物語を作る活動である。筆者が進行役となり、物語の展開を参加者に順番に聞いてゆき、その展開を1枚の紙に書き足すということを繰り返して即興の物語が紡がれてゆく。

基本的な「いちまいばなし」の作り方は以下のような形である。

準備物：紙(大きな画用紙のようなもの)、ペン、拍子木(任意)

<段階>

- 0、参加希望者を集め(3~20人程度)、少人数でどんなことを行うのか練習する。
- 1、本番に向け、物語を作る順番と全員が何回答えて終わるのかを決める。
- 2、司会は物語の始まりのモチーフを参加者から募集し、紙に書く。
モチーフは具体的なものでも、絵にできない抽象的なものでも良い。
- 3、司会は物語をより面白くするための3つのルールを参加者に伝える。
 - i、知らないものが出てくると面白くないので、みんなが知っているものを答える。
 - ii、他の人が答えているときに横入りしないよう、順番を守る。
 - iii、誰かが答えにつまんで、場に沈黙の時間が訪れても、温かい気持ちで見守る。
- 4、司会は最初に決めたモチーフから「始まり、始まり～」と物語を始め、次の展開を順繰りに参加者に聞いて行く。そして、答えられた内容をその都度、絵に反映させて行く。
- 5、4を繰り返し、最初に決めた回数をこなしたところで、最後の回答者が物語の「オチ」をつける。「オチ」が決まれば、司会の「めでたしめでたし～」で物語作りは終了する。
- 6、司会は最初から物語をおさらいし、最後に物語のタイトルを参加者全員で決める。
- 7、「いちまいばなし」の「物語構造」と「共作の困難さ」について解説する

*「いちまいばなし」の具体的な物語作りについては巻末資料2と3に詳しく掲載した。

筆者は2011年よりこの活動をはじめ、現在までに450話以上、約2500人と物語作りを行ってきた。室内で参加希望者に対してワークショップのような形の実施や、野外で通りすがりの人に向けての大道芸のようなスタイル、人数も最低3人から最大60人まで、様々な方

法で実践を行ってきている。

活動の中で、当初は不特定多数の参加者から即興的に飛び出す普段は考えもしない想像力の融合や、突拍子もない言葉の結びつき、つまりは「共作することの面白さや楽しさ」を価値として考えていた。しかし、続けていく中で徐々に、出来上がった物語の面白さよりも、そこに行きつくまでの現場の緊張感や沈黙、不和や拒否、妥協なども含めた、人々の関わり合いそのものの魅力に興味を持つようになった。参加者の緊張をほぐし、うまく言葉を出させ、「共作することの面白さ」を体感してもらうよりも、前述のルールによって各自を孤立させてプレッシャーを与え、参加者それぞれの業や性がせめぎあうような状況を作ることを心がけるようになった。今では「共作の困難さ」をどのように体感できるかを主眼において活動を行っており、この部分が他の類似した物語製作のワークショップと異なる点であると考えている。

5-2 「いちまいばなし」の話法

「いちまいばなし」は、座の集まりの中で物語を即興で創作する「シンログ」であるが、前述した例と比べ、自由度の高い「ハナシ」の面と、物語として構造化する「カタリ」がどのようなバランスで成り立っているかを手順に沿って見てゆきたい。

手順の段階0で最初に練習の機会が設けられ、さらに段階1～3でルールを段階的に説明する。ここで事前にチュートリアルがしっかりと行われることで、参加者全体で「物語」をつくるという意味を明確にし、「カタリ」としての最も外側の枠組みを作っている。

その後、段階4から本番の物語作りが開始され、司会と参加者が問答方式で対話を行ってゆく。ここでは全体として「カタリ」としての体裁の意識はあるが、そもそもどのような物語になるのかという筋は誰にも見えておらず、対話形式の「ハナシ」が繰り返し行われる中で、参加者や司会は「カタリ」の枠組みや筋を見出し、創造していかなければならない。ここでの司会の話法は、巻末資料2のチャートにあるように、「口頭構成法」的な要素を持っており、そこには「ハナシ」をコントロールし、「カタリ」内に収めようとする意志がある。しかし、多くの場合「ハナシ」はそのコントロールを逸脱し、「カタリ」部分の枠組みも参加者側によって容易に書き換えられてしまう。これは、話者が一定の順番で交代してゆく話法上、内容が毎回書きされながら展開していくことや、絵を一枚の紙に描き重ねてゆくことが要因である。司会からの発話で参加者と問答形式の「ハナシ」が始まるが、前述のように参加者の「ハナシ」を完全にコントロールできることはなく、司会と参加者が相互に主体となりながら「ハナシ」が行われる。「ハナシ」はその自由度ゆえにどこまでも物語を上書きして展開させてゆくが、事前に参加者が返答できる回数を決めてあるため、ある時間で必ずオチをつけなければならず、物語は段階5の時点で終了する。物語作りが終わると、段階6で内容の振り返りと、題名を命名

し、ここで全体の枠組みとしての「カタリ」を再び意識させる。そして段階7で、これまで制作してきた「いちまいばなし」の構造や類型（巻末資料参照）などについて、さらに詳しく解説し、今ここでできた「ハナシ」を「カタリ」として再度認識させる。

「いちまいばなし」の話法は、シンログとしてどのような特徴を持っているのか。他の「シンログ」の例と「いちまいばなし」を比較するため、その特性ごとに表にした。

	主体	役割	物語の筋や結末	カタリの設定	参加のハードル
ソアスガ	カタリ	任意交代	全員がわかる	内面化	中
TRPG	カタリ	GM	GMのみわかる	事前に詳細な説明	高（多くの設定の共有）
タートル・トーク	カタリ	GM（専門）	GMのみわかる	進行の中で簡易な説明	低
掲示板	ハナシ	任意交代	誰もわからない	内面化	中
サイファー	ハナシ	任意交代	誰もわからない	内面化	高（ラップの技術）
いちまいばなし	カタリ	GM	誰もわからない	進行の中で簡易な説明	低

「主体」については、「シンログ」の主体が「ハナシ」「カタリ」どちらを主体にしているかという分類で、基本的には前章の分類の通りである。「いちまいばなし」については、「ハナシ」「カタリ」両方の要素を有しているが、「ハナシ」を最終的に「カタリ」としてまとめる意思がある為、「カタリ」主体と判断した。

「役割」については、任意の役割交代など関係が相互的なのか、「TRPG」のGMに代表されるような入れ替え不可能な統括者が存在するかで分類を行った。「いちまいばなし」でも司会がGMに当たる。「TRPG」と「いちまいばなし」のGMは、簡易な習練があれば任意の者が担うことができるが、「タートル・トーク」のクラッシュについては、高い専門技術が必要であると共に、その資格を有する人間は非常に少ない事が特徴である。

「物語の筋や結末」については、事前にそれらを知りえるものがあるかという分類である。共

同体で周知の物語を再現する「ソアスガ」は場の全員が物語を知っており、逆に「掲示板」「サイファー」「いちまいばなし」などは、展開が「ハナシ」の成り行き任せになる為、結末は誰にもわからない。一方「TRPG」や「タートル・トーク」では、結末を知らない参加者と物語を統括するGMとの間に情報の差があることで、「ハナシ」が「カタリ」に導かれてゆくことや、「ハナシ」によって「カタリ」が補完されてゆくことを、参加者が楽しめる構造を持っている。

「カタリの設定」については、「カタリ」としての枠組みの設定がどの程度行われているのかを分類した。「ソアスガ」「掲示板」「サイファー」は、作るべき物語の構造は参加者に内面化されており、特に事前に概要の説明などは行われない。「タートル・トーク」「いちまいばなし」では、「シンログ」の流れの中で簡易な説明が行われる。対して「TRPG」は、事前に詳細な背景描写や数値の設定などを行うことが特徴である。

「参加のハードル」については、事前の説明や知識がどの程度必要であるのを考慮し分類を行った。参加するにあたり、予備知識、詳しい説明が事前に必要のない「タートル・トーク」「いちまいばなし」は「低」に分類した。「ソアスガ」「掲示板」は、共同体に内面化した物語を再現してゆく側面があり、ある程度の事前知識が必要なため「中」に分類した。事前に細かな設定の確認、キャラクターの能力値などを決める必要のある「TRPG」、発話に「ラップ」という一定の技量が必要な「サイファー」は「高」に分類した。

表を見ると、「ハナシ」「カタリ」というそれぞれの「シンログ」の主体の大きな違いは、創作される物語の筋や結末を知りえる存在がいるかという部分に最も明確に表れており、それは、物語の可変性、枠組みの堅牢性にも関わる要素である。「いちまいばなし」は「カタリ」を主体にしながらも、「ハナシ」主体の「シンログ」の「誰も筋や結末を知らない」という構造を有していることが特徴的である

本章で検証してきた「シンログ」の特性として、物語の可塑性や自由度を高めるために「ハナシ」主体に進行させると、まとまりのない「ポリログ」になってしまう危険性があり、逆に「カタリ」を明確にするために「ハナシ」の制約や設定を明確にするほど、その自由度や可変性は妨げられるというジレンマを持っていた。これに対し、「いちまいばなし」では、「カタリ」「ハナシ」双方の特性を生かしつつ、互いの領域を犯し過ぎないように考慮されている。

「カタリ」の枠組みについて、「いちまいばなし」で「ハナシ」を制約する要素としては、参加者の発話の順番と回数の制限、物語の絵が平面の画面の中に納まることなど、その多くが完成

させる「物語」の筋や内容に抵触しない部分で最低限に設定されており、さらにその枠組みが参加者の意識化に顕著に表れないように配慮されている。これは、「掲示板」や「サイファー」など、「ハナシ主体のシンログ」の例にみられるような、「カタリ」の設定の内面化と類似している。「ハナシ主体のシンログ」において、自由な「ハナシ」でありながら、それが「カタリ」となり得る可能性を持つのは、「ハナシ」が行われている座の共同体に共通の美学や、表面化されない暗黙の了解の共有があり、その見えない「カタリ」の枠組みが作用すると、「ポリログ」が「物語」を象るように生成されてゆく。「いちまいばなし」では、偶然集まった座の共同体の中で、見えない「カタリ」の枠組みを構築していくかが非常に重要であり、さらに言えばそれは前述のようにルールとして提示する枠組みのほかに、参加者には完全に見えない場の設定も存在する。

【ポイント2】他人を入れる

参加者を募るときは、それぞれにとっての他人を必ずメンバーに入れて下さい。これは司会側のサクラでも構いません。見知った人のみで行うと、緊張感が薄れて内輪ネタにはしり、物語が小さくなってしまふ事が多々あるので、家族や友達のみで行うときは注意してください。「こんな事言って大丈夫かな?」「これって理解してもらえるかな?」という気持ちが重要です。

(註31)

「いちまいばなし」の手引き書にはこのような記述があり、ここには、参加者同士の緊張感を高めることで、「カタリ」の質をコントロールしようとする意図がある。他者へ対する緊張感に影響を受け、発話内容が選択されることで、「物語」の矮小化を防いでおり、座の構成員を調整することから、すでに見えない部分での「カタリ」の枠組み作りは始まっている。これは柳田の言う「背後なる凡庸の力」を強く引き出せる環境づくりといってもよいだろう。

「カタリ」の枠組みを構築するものとして、もっとも力を持つと思われるのは、司会が参加者に問いかけることによって発話が行われる部分であり、「物語構造」を熟知した司会の裁量によっては「ハナシ」の自由度を過剰に奪ってしまいかねないリスクがある。「TRPG」や「タートル・トーク」同様、「いちまいばなし」も司会＝「GM」の存在があるが、前者2例と異なる点は、強固な「物語構造」を持たず、「GM」自身も「物語」の筋や結末を知らないという部分である。場に属する誰もが筋や結末が見えず、それらが「ハナシ」によって常に書き換えられてゆくことで、特定の人物による恣意的なコントロールが行いにくい状況を意図的に作り出している。さらに、司会が「物語」のコントロールを過剰に行わないように、以下のような心得がある。

第3段階 「丸投げ」

展開を丸投げして物語を広げて行きます。もっとも回答の自由度が高い問いかけなので、後半はこの展開を繋げて物語を広げて行き、オチの前もこの質問で終わると良いでしょう。

j) 展開： 「～すると、どうなった？」

話の続きを丸ごと問いかける。

(註32)

巻末資料2にあるように、司会の話法としてはまず「主体」「行為」「場」など物語の情景を明らかにしてゆき、次に「理由」、「方法」、「反応」などその情景を補う内容を問いかけていきながら、物語の目的や方向性を見出してゆく。これは「ハナシ」によってプロップの「物語構造」にあるような「カタリ」に必要な要素を意識的にそろえてゆく形の話法であるが、ある程度物語の筋道が見えてきたところで、上記のような「展開」という内容を丸投げする問いかけを行う。ここで「ハナシ」、「カタリ」の主導を参加者側へ託すことにより、司会は参加者の回答に翻弄されやすくなる。通常、「TRPG」や「タートル・トーク」などのGMが存在する「カタリ主体のシンローク」では、「ハナシ」が「カタリ」を逸脱しないような話法やルールによって、GMの権威や役割が揺るがないような配慮がなされているが、「いちまいばなし」では、司会も物語作りの中で回答内容に翻弄され、参加者と立場が同等、場合によっては逆転するような構造を持っている。このようなGMとしての権限を相対化するような心得は、他にも司会も含め場の全員が必死に参加しないと成立しない危機感を共有するという「泥船感（註33）」や、司会が物語作りの権限を放棄し、さらに参加者にその重責を擦り付けることを奨励する「責任と無責任の間（註34）」など、前述の入門書の随所に見られる。

このように、「いちまいばなし」では、「カタリ」構造の内面化や、GMの権限の緩和を心がけることによって、司会は「口頭構成法」的な手法で大まかな采配は行いつつも、「ハナシ」を完全に支配することはできず、大部分は制御不能なまま物語は進行してゆく。司会も参加者も物語をこうしたいという意思を持ちながらも、双方が互いに制御できない部分を持つことで、「カタリ」の持つ構造性と、「ハナシ」の有する創造性の双方の特性を生かした、「シンローク」を成立させていると言える。

ここまで見てきたように、「いちまいばなし」では、その発話段階で直接的な「ハナシ」と「カタリ」の相対化を行っているが、さらに物語が完成した後に、司会がこれまで作成してきた物語の傾向や分類を提示することで、物語製作時とは異なるアプローチでの、物語の俯瞰的な相

対化を行っている。「いちまいばなし」の物語の流れ、登場するモチーフ、オチのつけ方、タイトルのつけ方などにはある傾向がみられ、異なった参加者や場所で制作しながらも、巻末資料4にある類型を発見するに至ったように、類似する物語が存在する。「カタリ」の過度な構造化を防ぐための発話を促してきたはずが、このような状況が起こるのは、2章で提示した大塚の「物語的因果律」が強く我々に内面化されているためだとも考えられる。参加者自身は創造性に富んだ自由な発話であると思っている物が、実際は内面化された物語因果律の無意識の表出であることが、「いちまいばなし」を行っているとき多々発生する。ここで筆者が問題にしたいのは、参加者の創造性の有無や卓越性ではなく、内面化された「物語構造」に無自覚であるという部分である。大塚がたびたび危惧しているように、状況の背後にある物語的因果律に対する意識を欠いてしまう事は、因果律を持った認識や価値判断を、無批判に受け入れてしまう体制を養ってしまい、ひいては意図的に因果律を潜ませた状況の推移に、自発的に関与し動員されてしまうという危険性がある。そこで、「いちまいばなし」では、その場で制作した物語をこれまでの傾向と照らし合わせることで、制作した物語の俯瞰的な相対化を行い、無意識下で働く「物語構造」を意識化することを試みている。

6 節 類似の物語共作メディアとの比較

「いちまいばなし」の特徴をさらに明確にするため、それ自体がシンログとは言い難いが、物語を共作するという共通点を持った3つのメディアとの比較を最後に行っておく。

6-1 カタルタ

カタルタは、思考や対話をゲーム化し、楽しみながら理解やコミュニケーションを深めるため、メドラボの福本和人が開発し、販売されているカードである。（註35）トランプを模した発想支援、コミュニケーションツールのためのカードであり、54枚それぞれのカードにはトランプ状のスート、数字と共に、「もし」「例えば」「偶然にも」などといった、「リンクワード」（接続詞）が描かれている。このカードを引き、出会った「リンクワード」を使用しながら会話を行うというのが基本的なルールであり、そのことによって、語り手が意図しない会話を引き出される状況を軸に、さまざまな遊び方が考案されており、1人でも複数人でも遊ぶことができる。その遊びの一種に、複数人でカタルタを引きながら物語を作るという「ストーリージャム」（自由に集まった人たちと即興で物語をつくること。）という形式があり、「いちまいばなし」と類似している。54枚1組のカードには、「スタンダード版」の他に「ラブカタルタ」「こどもカタルタ」など、用途に合わせたバリエーションも存在し、収録されている「リンクワード」がそれぞれ異なるが、同様の構造で遊びが成り立っている。ホームページの紹介によると

「カタルタ」は、発想力を高め、コミュニケーションを豊かにするカードセットです。発見を促し、視点を変えるスキルを育てます。対話や思考をゲーム化するため、仲間や初対面の人との対話はもちろんのこと、自己との対話にも新しい発見をもたらします。“語り”を“遊び”に変え、“遊び”を“インスピレーション”へと導くツールとして開発されました。日常に、思考のトレーニングを忍ばせることを可能にしたのが大きな特徴です。誰もがかんたんに使えて、どんな相手とも楽しめるでしょう。みんなでつむぐ即興の物語セッションをはじめ、ブレインストーミング、アイスブレイクなど役立つシーンは様々。このシンプルで強力なツールが、新しい視点の発見をユニークなアプローチで支援します。（註36）

とあり、基本的には、発想支援、コミュニケーションの鍛錬、拡張のためのツールであり、ブレスト、自己紹介、アイスブレイク、などに遊びの重点が置かれており、物語を作るのはそのための手段の一つとしてとらえられている。

6-2 ローリーストーリーキューブ

ローリーストーリーキューブは、The Creativity Hub が製造販売している、物語を作るための、様々な絵が描かれた9つのサイコロのセットである。このサイコロを振り、でた絵柄を全てつなげて一つの物語を作るというのが基本的な遊び方であるが、カタルタ同様に単純なツールであるがゆえに、使い手にその遊び方は委ねられており、一人でも複数人でも遊ぶことができる。サイコロに書かれた絵は、案内標識の様なピクトグラム調で描かれており、人によって様々な解釈ができ、また単一の言語に頼らず遊べる配慮もなされている。「アクション」「冒険」など、テーマが異なる絵柄が描かれたバリエーションも存在する（註37）。実践ガイドには

頭脳トレーニング：想像力の“筋力トレーニング”で常に脳をクリエイティブに保ちます。

沈黙を破ったり緊張をほぐしたい時に：ビジネスや社交の場でとても役に立ちます。

ライティング力向上に：想像力が求められる作文や執筆のツールとしても最適。

学習ツールとして：言語学習や読み書き練習のために学校でも広く採用されています

（註38）

と書かれており、やはりカタルタ同様に学習、鍛錬、コミュニケーション拡張を基本目的とし、その方法の一つとして、複数人での物語作りのセッションがあるという位置付けである。

6-3 微分帖

前述の2種が、学習やコミュニケーション鍛錬のツール、商品である事と異なり、「微分帖」はアーティスト宮田篤による、表現としての物語共作である。ただし、口承ではなく、記述を元にした製作であることが大きく異なる。製作方法は、2つ折りの紙を用意し、冊子を作る様に4ページにわたり、ひとつながりの言葉、おはなしを書く。次の順番の人は最初の紙の中央に、2つ折りの紙をはさみ、前後が繋がる様にまた4ページにわたり言葉、おはなしを書く。この行いを繰り返し、物語の中央部分が新たな参加者によって書き足されてゆくことで物語が共作されてゆく。ウェブページに紹介されている製作過程の例を引用すると以下の様になる。
(註39)

微分帖制作過程

(「」内が新たに作られた箇所)

<1人>

「みんなで
パンを
食べた。
おいしかった。」

<2人>

みんなで パンを

「こねたり
焼いたり
作って
バターつけて」

食べた。おいしかった。

<3人>

みんなで パンを
こねたり 焼いたり

「投げたりする
大会があつて
さんざん騒いで
飽きて、豆腐」

作って バターつけて
食べた。おいしかった。

<4人>

みんなで パンを
こねたり 焼いたり
投げたりする 大会があつて

「決勝まで
日本代表として
勝ち残って
優勝して金メダルもらって」

さんざん騒いで 飽きて、豆腐
作って バターつけて
食べた。おいしかった。

この様な形で、任意のグループで書く順番を繰り返し行うことも、テキストであることの性質を利用し、作りかけの物語を展示して見知らぬ誰かに託す様に続けることもできる。そう長くはないテキストが蓄積されることで、物語が共作されてゆく様子は、前述したウェブ上のテキストチャットのやりとりにも似ており、実際「微分帖」はツイッター上でも展開されている。

6-4 「いちまいばなし」と他の物語共作メディアとの違い

前述した3つの物語共作メディアは、とも非常に自走性の高いシステムを構築しており、商品やプログラムとして高い波及性を有する部分は「いちまいばなし」と大きく異なるが、その行為の様子や、メディアを通じた体験が「いちまいばなし」と類似している様に捉えられる。5節で「いちまいばなし」と他のシンローグを比較した時に用いた項目に照らし合わせてみても、「物語の結末が誰にもわからない点」「参加ハードルの低さ」など、ほとんどの点で一致する。しかしその中で一点、「GM」の存在が唯一異なる点として浮かび上がる。つまり、ハナシの広がりやカタリとして管理しようとする存在の不在が「いちまいばなし」と根本的に異なっている。

3つのメディアは参加者の発話や、テキスト製作を誘発するためのツールであり、場で起こるハナシの自由度を際限なく拡張してゆく特徴を持っている。そしてそのことが「カタルタ」

や、「ローリーストーリーキューブ」が目的としている、アイスブレイクや自己紹介、コミュニケーションの鍛錬などへの有効性につながっている。「ローリーストーリーキューブ」の説明には、以下の様な一文がある。

子供のころ丘を走って下っていく時にスピードがつきすぎて止まれなくなったり、ころんで転がって行ってしまった事を憶えていますか？この事はローリーズストーリーキューブスを使って物語をつくる時も同じです。あまり深く考えず出来るだけ早いスピードで物語をつくってみると、意外にも簡単に物語が出来てしまいます。自分の能力にビックリするでしょう。最初は難しいと感じるかもしれません。5 kmのマラソンを初めて走る事と同じで、最初は難しいですが、すぐに慣れて簡単に感じます。（註40）

坂道を止まれぬほど早く降ってゆく様に、ハナシの拡張性の加速度を増してゆくの3つの中でも特に「カタルタ」と「ローリーストーリーキューブ」の特徴である。カードやサイコロが持つ偶然性の意外さと、リンクワードや絵柄によって引き出されるイメージが、ハナシをより円滑に、より柔軟に拡張してゆく。「微分帖」は、文字言語による表現のため、口承言語のような共時性、またポリログとなり得るテキストチャットのような即時性を持たないが、だからこそ参加者は、独立状況的に物語に参加する事が可能になり、場を同じくしない見知らぬ誰かに物語を託せるという特徴を持つ。このような物語共作の在り方は、ハナシの持つ自由度や拡張性を向上させる意識はあるが、物語の管理者＝GMが不在であることで、生成されたハナシをカタリとして構造化しようとする、物語構造への意識は介在していない。

対して「いちまいばなし」では、GMが存在することで、そこに必然的に参加者のハナシをカタリとして管理しようとする意志が働く。そして、その試みが毎度ハナシの自由度によって阻害され、カタリの構造化とハナシの逸脱行為がせめぎ合うような状態をあえて作り出すことで物語が紡がれてゆく。この部分が前述の3例を含め、多々あるハナシの促進拡張のみを目的とした、物語共作メディアと「いちまいばなし」の異なる部分である。

ハナシとカタリ両方の特性を宿らせるために、「いちまいばなし」には前節で述べたように様々な配慮がなされている。ハナシの創造性、拡張性を鑑みれば、本来管理することが不毛であることを知りながら、それでもカタリの枠組みにはめ込もうとする業、把握不可能な状況を、カタリとして把握したい、構造化したいという性もちながら、その思いが毎回ハナシによって打破される二律背反の状況をあえて作り出すことが「いちまいばなし」の大きな特徴である。前節で「『共作の困難さ』をどのように体感できるかを主眼において活動を行っており、この部分が他の類似した物語製作のワークショップと異なる点である」とも述べたよう

に、「いちまいばなし」はコミュニケーションの不可能性、我々は互いに分かり会えないという前提に軸を置いていることが根本にあり、その上でやはり分かち合いたい、コミュニケーションを取りたいという、人間のジレンマそのものを現場に宿らせることで成り立っている。

このように「いちまいばなし」では、様々な方法で「ハナシ」と「カタリ」両者の特徴が混在し、物語の構造化と、その逸脱が繰り返す矛盾状況を作り出している。筆者自身はこの活動を繰り返す中で、即興の中で生まれる「物語構造」を見出し、「口頭構成法」的な話法へのフィードバックを行い、「丸投げ」の技法のように「ハナシ」の決定権を参加者に与えながらも、メタレベルで絶えず「シンローグ」をコントロールしようと腐心している。もちろん、その試みは失敗に終わるのが常であるが、この姿勢がなければ、「カタリ」と「ハナシ」を行き来する「いちまいばなし」の絶妙なバランスは崩れてしまうと感じている。その姿勢は、不毛であることになかば気付いていながら、それでもコミュニケーションをとることをやめない、北澤の「内省性」や岸井の「いき」と共通した精神性があると考えられる。

第7節 「物語構造」を相対化するシンローグ

本章では、「物語構造化」、物語的因果律が強まる状況の中で、大塚が提示するような、物語の自己管理やハンドリングという態度を目的とした表現として、「とにかく物語を作りあう中で、構造化された物、構造を逸脱する物、様々な種類の物語に対峙する機会を増やし、その構造を意識しながら相対化する中で、「物語構造」に対する耐性を身につけてゆく方法」を見出そうとし、その中で口承言語、口承文芸を主とする表現に着目した。「解釈学的変容性」やそれに伴う「創造的発話」を内包する口承は、「物語構造」の相対化を行う上で有用であり、その中でも誰もが能動的に「カタリ」に参加できる川田順三の「シンローグ」という概念を取り上げた。川田はその例としてモシ族の夜のまどいではなし「ソアスガ」を挙げたが、さらに現代的な類似例として、「TRPG」、「タートル・トーク」、「電子掲示板でのテキストチャット」、「サイファー」などを提示し、「カタリ」と「ハナシ」双方の特徴に基づき前者2つを「カタリ主体のシンローグ」後者2つを「ハナシ主体のシンローグ」と分類を行った。しかし、前述のシンローグは当初見出そうとした「誰もが意識的、能動的に物語を創造し、かつその物語構造を相対化してゆく」シンローグとしては該当しなかったため、双方の特性を持った筆者の活動である

「いちまいばなし」を提示した。その特徴を明らかにするため、「いちまいばなし」の話法を分析し、「カタリ」「ハナシ」双方の特性を取り入れ、物語の構造化と相対化が絶えず続いてゆくように、様々な手法が取り入れられていることの解説を行い、「いちまいばなし」が「誰もが意識的、能動的に物語を創造し、かつその「物語構造」を相対化してゆく」シンローグとしての可能性を有していることを明らかにした。次章ではこの「いちまいばなし」の根底にある価値観を分析することで、「物語構造化」に対する態度としてだけでなく、一つの表現としての自律

性を明らかにし、引いてはその美学を、「物語構造化」するアートプロジェクトの課題へ照らし返す試みを行ってゆきたい。

- 1) 「物語消滅論」 大塚英志 2004 p178
- 2) 同上、p185
- 3) 同上、p210-218
- 4) 「物語の哲学」 野家啓一 2005 p30
- 5) 同上、p17-18
- 6) 同上、p18
- 7) 同上、p63
- 8) 同上、p67
- 9) 同上、p73
- 10) 「口承文芸史考」 柳田国男 1976 p15
- 11) 同上、p41-74
- 12) 同上、p29
- 13) 「物語の哲学」 野家啓一 2005 p73
- 14) 同上、p99-100
- 15) 同上、p99-100
- 16) 同上、p99-100
- 17) 「物語消滅論」 大塚英志 2004 p150-151
- 18) 「口頭伝承論」 川田順三 1992 p94
- 19) 同上、p84
- 20) 「キャラクター小説の作り方」大塚英志 2013 p180-181
- 21) 「物語消滅論」 大塚英志 2004 p74
- 22) 「くつわの音がざざめいて 語りの文芸考」 山本吉左右 1988 p10
- 23) 「物語消滅論」 大塚英志 2004 p75
- 24) 「口頭伝承論」 川田順三 1992 p84
- 25) 「キャラクター小説の作り方」大塚英志 2013 p186
- 26) 「物語消滅論」 大塚英志 2004 p150
- 27) 「ゲーム的リアリズムの誕生」 東浩紀 2007 p143
- 28) 「文科系のためのヒップホップ入門」 長谷川町蔵 大和田俊之 2011 p33
- 29) 同上、p34
- 30) 「サイファー／MCバトルの方法論」 DOTAMA ACE CHARLES 「ユリイカ」 2016年 6月号 p214
- 31) 「いちまいばなし入門」 佐藤悠 2015 p8
- 32) 同上、p22

- 33) 同上、p 29
- 34) 同上、p 30
- 35) 「ABOUT meddo lab」カタルタ公式ページ <http://www.kataruta.com/meddolab/>
- 36) 「PRODUCT」カタルタ公式ページ <http://www.kataruta.com/product/>
- 37) ローリーストーリーキューブス公式ページ <http://www.rorysstorycubes-japan.com>
- 38) 「HOW TO DEMO」実演ガイド 日本語版 ローリーストーリーキューブス公式ページ <http://www.rorysstorycubes-japan.com/pdf/howtodemo.pdf>
- 39) 微分調 <http://divnote.strikingly.com>
- 40) 「Ways to Play」ローリーストーリーキューブス公式ページ <http://www.rorysstorycubes-japan.com/ways-to-play/>

第4章 「物語構造」を相対化する「笑い」

目的

本論では、1章でアートプロジェクトの背景、定義、課題、2章でアートプロジェクトと「物語構造」の親和性、3章ではアートプロジェクトが過度に物語構造化することに対する、表現としての態度として、「シンローグ」を用いた物語作りについて述べてきた。「物語構造化」、物語的因果律に対する態度を養うための具体的な方法として、「いちまいばなし」による、「ハナシ」と「カタリ」が混在する状況での物語製作を提示し、そこで筆者は有象無象の物語に予期せず会うことで、その構造や因果律を意識しながら相対化してゆくことを指摘した。

しかし、もう一步考察を進めると、「いちまいばなし」は「アートプロジェクト」と物語の関係性への着目から展開した表現であるが、とにかく物語を作るということを単に肯定するのみでは、表現としての価値は衰退してしまいかねない。その価値を担保するものを提示しなければ、「物語構造化」する情勢に対する単なる対処法となってしまう、コミュニケーションの生成そのものを価値とするような、1章で論じた「アートプロジェクト」の陳腐化などに対する批判と同様の指摘を免れないであろう。

1章5節で考察した藤田の論説では、「アートプロジェクト」の課題として、美学の置き所、価値をどこに見据えるのかという要因が指摘されていながらも、美学や価値そのものについては具体的に明示されることはなかった。この表現における価値の置き所、美学の設定こそが、非常に困難ながらも、アートプロジェクトの現状を変容させるべき重要な指針になることが考えられる。よって本論は最後に「いちまいばなし」での価値基準を検証することで、アートプロジェクトの在り方を再考するための一つの美学＝「笑い」の提示を試みる。

第1節 「笑い」に導かれる物語。

柳田は、口承文芸の話者は絶えず「聴衆の顔色によって影響を受ける」ものであり、そのバイアスとして「背後なる凡庸の力」を指摘した。では、その主たるものは何か。「物語構造化」を相対化する「シンローグ」、「いちまいばなし」において、物語が生成される過程で、もっとも影響を与えている要素は、現場で起こる「笑い」である。

笑いが物語を導く

物語を作る時に参加者はその行く末などについて、基本的に相談などができずに暗中模索で物語の面白さを探ってゆく状態にありますが、会場に起こる笑いが「今この物語の何が面白いのか」を表す手掛かりとなり、参加者が物語の方向性などを想像する良いきっかけとなります。

司会者は、会場で起きる笑いについて常に敏感であってください（註1）。

「いちまいばなし」入門にはこのような記載があり、「笑い」を物語作りの際の価値指標としている。「いちまいばなし」では特に「カタリ」のなかで「ハナシ」の特性を最大限に生かすため、「カタリ」の枠組がなるべく意識化に現れないよう配慮が行われ、ソアスガやハナシの主体のシンログ同様に「カタリ」の枠の内面化が様々な形で図られている。そのため、司会も含め、参加する誰もが物語の筋や結末を予期する手掛かりが全く分からない中、手さぐりで物語を紡いでゆくのが特徴である。その中で、今ここで何が価値とされているのかを明確に共有できる反応が、互いの「笑い」なのである。あるやり取りに対して「笑い」が起きることで、全員が今この場で何が価値となっているかを明確に共有でき、それが生成される物語を決定付ける指標になってゆく。ウケた部分が強調されることで流れが生まれ、どれだけ心地よく笑えるのかという事が場の集団を連帯させ、物語を導いてゆく。それは「タートル・トーク」や「フリースタイルラップ」など他の「シンログ」でも同様の状況が見受けられ、柳田が述べるような、聴者が産出に関わる口承文芸において、「笑い」は大きな役割を果たしていると考えられる。

「いちまいばなし」に限らず、他の「口承文芸」「シンログ」においても、なぜ「笑い」が重要な要素となり得るのか。その要因は「笑い」が持つコミュニケーション機能の側面と、「物語構造」の相対化、無化の機能にあると考えられる。

第2節 「笑い」についての考察

2-1 コミュニケーションの側面

聴衆の反応を受け取りながら紡がれる「口承文芸」において、聴衆の最も分かりやすい反応が「笑い」である。まずはこの「笑い」の起源を探ることから、感情の伝達能力について述べてゆきたい。

精神生理学的に「笑い」を論じた「人はなぜ笑うのか」の中では、「笑い」の持つ機能の中でも、特にコミュニケーションの役割について多く述べられている。志水彰は、人間の表情について、系統発生的に他の動物を調査する中で、その起源の一つとして、危険な刺激に対して感覚器を保護するために顔の筋肉が示す反射する動きを挙げている（註2）。そのような反射的な表情や身振りが度重なることで自働的習慣になり、実際には必要のない場合にも同じ刺激や情動に対して起こるようになったものが表情の起源だという。

表情を表すような表情筋や感覚器官の発達は、哺乳類が最も進化しており、中でも木の上で生活するようになったサルは他の哺乳類に比べて顔が扁平になり、顎が小さくなり、目の位置がより

前に移動したことで、立体視ができるようになった。さらに表情筋も発達したことや、顔から毛が失われたことなどから、表情による多量な情報伝達が可能になったという（註3）。その中で笑いの表情は、様々な表情の中で最も認識しやすい表情であると中村真は述べている。瞬間的に表情写真を見せてどの感情を表しているかを答える実験を行うと、笑顔が最も正答率が高く、判断にかかる時間も最も短いという。また、記憶の実験では、笑顔が何の表情も表していない顔に比べると記憶に残りやすいことも判明しており、その要因は他の表情に比べて笑顔が顔面の大きな動きによって表されることや、他の表情と似ていないこと、肯定的な感情を表しているからだと考えられている（註4）。さらに、様々な国において、ある表情とどの感情が対応するのかという実験でも、笑い顔の的中率はどの国でも100%に近い高確率であり、笑顔の視覚的な認知度の高さは国を超えても変わらないことがわかる（註5）。

生理心理学者のディンバークの実験では、第三者のある表情をビデオに写し、その表情を見ているときの被験者の表情筋の筋電図を記録し、他者の表情を見ている時にどのような表情をするかという調査をしているが、結果、被験者は自身が見ている表情と同じパターンの表情筋の筋放電を無意識に生じさせていることが分かり、表情の自動的な伝播性が判明した（註6）。前述のように、笑いは他の表情に比べ、きわめて認知性が高いため、このような伝播性も非常に高いことが考えられる。

また、「笑い」の要素として視覚的な物の他に、笑い声という聴覚的な物もある。笑い声についても、中村は同書の中で、郡史郎の分析を引用し、笑い声の質が笑っている人と相手との相対的な社会的立場に関係することを指摘し、「わっはっは」「へっへっへ」などの笑い声の違いで、その場の優劣関係を推定できるという。中村はこれについて、「笑いという本来非常に本能的な行動と、声という言葉に通じる高等な行動とのちょうど中間的な『笑い声』という行動に、すでに社会的地位というかなり高度に知的な要素が入っていることをしめしている。（中略）笑いは声をともなったとき、本能的なものを離れて、社会的、随意的、道具的、武器的な物になっている場合があると考えられる。」と述べ、笑い声が伴う含意について指摘している（註7）。

このように、ある情報を受け取り、その肯定的な反応を周囲に投げ返す際、「笑い」は表情において発信、伝達の認知性が高く、さらに声が伴うことで高度な含意が可能なこともあり、言語を介さない意思伝達のコミュニケーションにおいて非常に重要であることが考えられる。そして、その事が、「口承文芸」や「シンローグ」などの中で話者が、言語的なフィードバックを用いずに聴者の反応を観察するうえで有効に働くため、このような分野で「笑い」へ対しての関心が高まると考えられる。

2-2 「笑い」の起源と分類

前節では、「笑い」が持つコミュニケーション機能について述べ、話者が聴衆の物語に対する反応を見るうえでの有効性が見られた。ではそもそも「笑い」は「物語構造」を相対化する「いちまいばなし」の中でどのように発生し、作用するのか。次に物語を語り創造する現場で、その笑いがどのような作用を与えているのかを再び人間の「笑い」の起源を探ることから検証してゆきたい。

動物の中で笑うものは、人間と霊長類のサルやチンパンジーのみであるといわれ（註8）、動物学者のファン・フーフは、マカク類というサルの表情に人間の笑いの原型を見出している。一つは劣位のサルが優位のサルにあったときに、敵意のないことを示す「劣位の表情」が人間の「社交上の笑い」につながり、子供のサルに多い遊びの場面で相手との関わりを求めながら、しかも攻撃はしないときに見られる「遊びの表情」が人間の「快の笑い」へと進化したものと考えられている。危険な物から感覚器官を守る反射的な行動が、表情の起源であると先に述べたが、哺乳類の笑いの表情の起源は、有害な物を吐き出そうとする時の動作であるという。口角を後ろに引き、歯を出し、下を突き出し、さらに有害な物を吸い込まないように声門を閉じ、呼吸を止めた後、急に強く吐き出すため、高い叫び声をあげることが多いという（註9）。哺乳類よりより進化した霊長類では、叫び声や下の動作は無くなり、歯をむき出す動作だけ残る。そしてそれは吐き出すときではなく、驚いた時に出るようになり、危険の伝達、つまり防衛のシグナルとしての意味を持つようになるという。サルではこの口の動きと共に目の周辺の動きが加わった表情が、自分が攻撃する気はないが攻撃されるかもしれない相手に会った時に起こるようになり、自身が劣位であるとき、相手にこびるときに見られることから、「劣位の表情」「あいさつの笑い」と考えられ、これが人の「社交上の笑い」に発展したと志水は推測している（註10）。

「快の笑い」について、人間の感じる快感は、触覚、聴覚、視覚の刺激であり強くないものが、心理的な要因と結びついて快さをもたらすとし、本来驚きという強い刺激に対しての反射であった歯をむき出すという動作が、弱い刺激に対しても起こるようになり、やがて快に伴う笑いに変化したと志水は述べている（註11）。そのルーツである子供のサルの遊びの場面に見られる表情＝「遊びの表情」について、相手を攻撃しないが、何か相互的にじゃれあうことを求めて「これは遊びだよ」と示す表情として、口が大きく開かれ、口の周囲はリラックスし、発声はないが「ハッハッ」という激しい呼気を伴う状況が見られ、それが人の「快の笑い」に発展したという説を紹介している。

人間においては、生後一か月以内の乳児に、授乳後に満足したほほえみが現れ、それが「快の笑い」の始まりだといわれている（註12）。6か月を過ぎると、笑顔を見せることで相手が喜ぶ

ことを学び、コミュニケーションの手段として「社交上の笑い」が始まる。基本的な表情はもともと遺伝的に組み込まれており、その上に模倣が加わって乳児の笑顔ができるのではないかと志水は述べる。上記のような「社交上の笑い」「快の笑い」に「緊張緩和の笑い」を加え、清水は笑いを以下のように分類している（註13）。

1：快の笑い

- 1-① 本能充足の笑い・・食欲、性欲など生理的欲求が満たされた時のわらい
- 1-② 期待充足の笑い・・期待、念願がかなった時の笑い
- 1-③ 優越の笑い・・優越感を感じるとき、失敗した者を笑うとき
- 1-④ 不協和の笑い・・期待外れ、意味の取り違えなどのずれが起こすもの
- 1-⑤ 価値逆転、低下の笑い・・ある物の価値が通常と反転するとき起きる笑い

2：社交上の笑い

- 2-① 協調の笑い・・挨拶をするときの笑い、協調を高めるためのつられ笑い。
- 2-② 防御の笑い・・心の内面を知られないようにする笑い。
- 2-③ 攻撃の笑い・・冷笑、人を笑う笑い。
- 2-④ 価値無化の笑い・・都合の悪いことをなかつたことにする笑い。笑ってごまかす。

3：緊張緩和の笑い

- 3-① 強い緊張がゆるんだ時の笑い・・緊迫した状況から解放されたときの笑い。
- 3-② 弱い緊張がゆるんだ時の笑い・・与えられた刺激にまず驚き、次にそれが無害、愉快であることに気付いて弛緩した時に起きる笑い。ダジャレによる笑い。

志水は、笑いはこのような種類に単純には分類できない側面もあり、複合的に関連して発生するとしているが、笑いに対して大まかな腑分けを行うためには有効であると考えられる。

2-3 「いちまいばなし」での「笑い」の分類

この分類に基づき、「いちまいばなし」を行う中で発生する、物語の内容が引き起こす笑いを分析してみたい。

まず、1「快の笑い」について、1-①「本能充足の笑い」のような生理的な状態変化が、活動を通じて行われることはまずないため、この種の笑いが起こることは少ないと考えられる。1-②「期待充足の笑い」については、展開が困難な物語がうまく進行した際に発生することが予想できる。1-④「不協和の笑い」、1-⑤「価値逆転、低下の笑い」、ついで1-③「優越の笑い」については、「シンローグ」状態において、最も直接的に物語の内容と関わる笑いであり、問答によってこの笑いがまず発生することで、次に述べる2「社交上の笑い」が誘発されると考えら

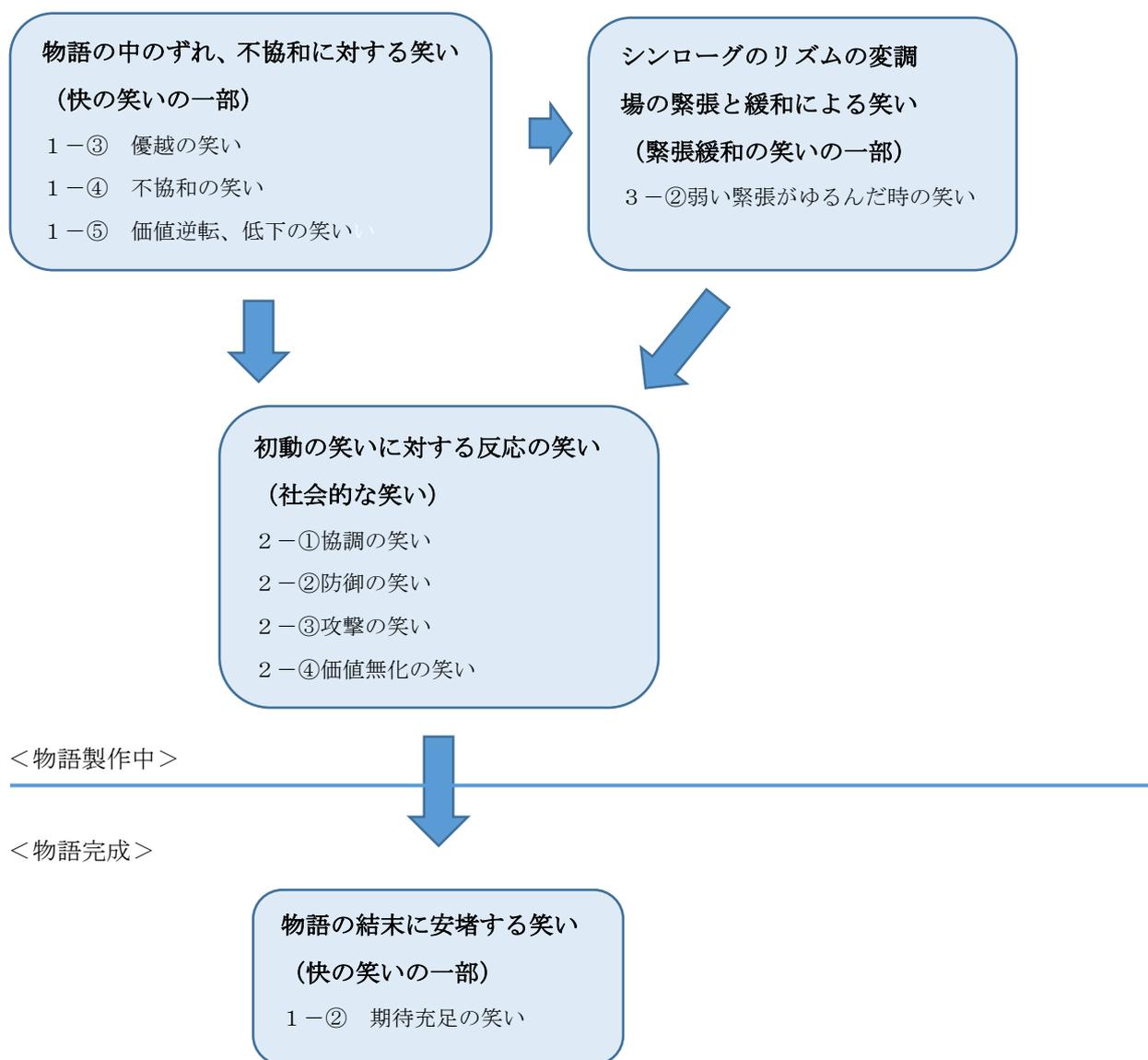
れる。

2「社交上の笑い」については、1節で述べたような話者と聴者間のコミュニケーションとして起こると考えられ、物語を聴者の反応によってけん引する笑いであるが、物語の内容との関連は、1-③～1-⑤に比べて間接的である。

3「緊張緩和の笑い」については、「シンローグ」状態の緊張感は、3-①「強い緊張がゆるんだ時の笑い」のような強いものではないため、軽度の緊張である3-②「弱い緊張がゆるんだ時の笑い」の笑いが当てはまると考えられ、さらに、この笑いは物語内容よりも、話者の口調や現場の雰囲気や依拠する部分が多い。

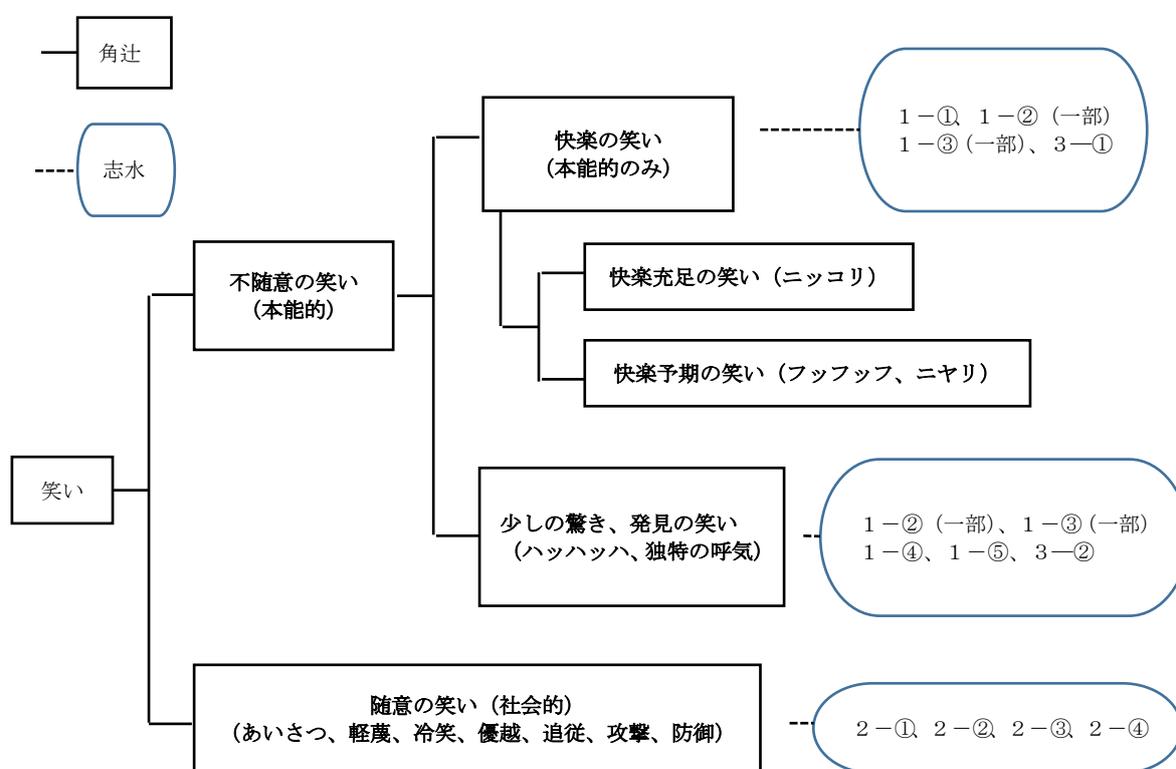
上記の分類に当てはめ、「いちまいばなし」の中で起こる笑いの契機順序を記したい。巻末資料2にある「いちまいばなし入門」の進行の手順によると、まず司会は、「主体」、「場」、「行動」といった、物語の情景を問答によって聞き出し、その中で妙な事、違和感があることを見出し、その部分をクローズアップさせることで参加者の興味を引いていく。万が一そのような違和感がない場合も、「すると、どうなった？」と「転換」を促し、違和感を誘発する対処法がとられている。このような進行から、まず1-③、1-④、1-⑤のような主に物語内の「ずれ」や「不協和」に関する笑いが起こる。また、その中で話者の口調や、現場の緊張感の増減から3-②の緊張弛緩の笑いも状況に応じて発生する。さらに、そこで起きた初動の笑いに対する、評価、反応を表し伝達するものとして、2-①～④のような「社交上の笑い」が主に聴者の中で誘発される。そして、その笑いは柳田の言う「背後なる凡庸の力」として話者にフィードバックされ、今何が面白いのかという、物語の価値観や、方向性を見出す指標になってゆく。この「ずれ」と「不協和」が起こす「快の笑い」、それに対する反応である「社交上の笑い」が繰り返され、笑いが物語を導いてゆき、「シンローグ」が作る座のリズムと緊張感が「緊張弛緩の笑い」を生む。そして、物語が進行、完成した際、その内容に満足、安堵した場合、稀に1-②のような期待充足の笑いが現れることがある。

いちまいばなしで起こる笑いの契機順序についての図



このように、1-③、1-④、1-⑤のような主に物語内の「ずれ」や「不協和」に関する笑い
と、その口調や雰囲気を作り出す、弱い緊張弛緩の笑い3-②が起ること、2-①～⑤の「社
交上の笑い」が引き出され、そのフィードバックがさらに笑いを方向づけ、展開させてゆく。こ
の流れが基本となって、「いちまいばなし」の「シンローグ」が行われていると考えられ、1-
③、1-④、1-⑤並びに3-②において起こる初動の笑いが直接的に物語の内容と関わる、重
要な部分であると言える。「人はなぜ笑うのか」において、志水と共著者である角辻は、志水と

は異なる人の発達を中心に考えた笑いの種類の分析行っており、そこに志水が自身の種類を当てはめたものを重ねると以下ようになる（註14）。



「人はなぜ笑うのか」 p 39 図1-8 進化から見た笑いの分類（角辻）をもとに、同書 p 45 図2-1 笑いの分類 という志水の笑いの分類を重ね合わせた図（筆者作成）

人の発達を中心に笑いを分類する角辻は、まず下等で本能的な「不随意の笑い」と、口頭で社会的な意味の強い「随意の笑い」に分ける。この「随意の笑い」は清水の「社交上の笑い」とほぼ対応する物となる。「不随意の笑い」は、本能的な物のみによる「快樂の笑い」と、「少しの驚き・発見の笑い」に二分され、さらに「快樂の笑い」はさらに「快樂充足の笑い」と、「快樂予期の笑い」に分けられる。その中で、「いちまいばなし」の物語部分に関わる志水の笑いの分類に属するものは、すべて角辻の「少しの驚き・発見の笑い」に含まれている。この種の笑いについて、角辻は、外因性、内因性に関わらず、与えられた刺激にまず驚き、思わず息を吸ってとめ、次にその刺激が無害または愉快であることに気付いて安心し、止めた息を吐き、その笑い声はハッハッハとなるという。ジョークによる笑い、自己の失敗に対する苦笑い、など、刺激に対して新鮮さや当分無害、愉快であるという記憶や推理の上で成り立つ笑いであるため、本能的な笑いの中ではより高等な笑いであると述べられている（註15）。

角辻の分類に当てはめれば、「いちまいばなし」で中心になるのは「不随意の笑い」の中の、「少しの驚き・発見の笑い」であり、それが「随意の笑い」の反応とフィードバックを生成し、繰り返すことで物語がつむがれ、最終的に活動全体を経たうえで高い満足感が起こった場合、「快樂充足の笑い」「快樂予期の笑い」も起こる可能性があると言えるだろう。

2-4 「いちまいばなし」での「笑い」の構造的生成

生理学的な面で笑いを分析し、「いちまいばなし」において物語を誘導する笑いの種類について、「少しの驚き・発見の笑い」が、その発端にあることが分かった。物語を無化し、「物語構造」を相対化してゆく試みとしての「いちまいばなし」。その「シンローグ」をけん引する「笑い」には、物語を解体し再構築する構造があるのではないか。本節では先ほど腑分けした、「いちまいばなし」の核になる「少しの驚き・発見の笑い」をさらに詳しく調べ、笑いが起こるロジックを明らかにすることで、物語を無化する役割に注目してみたい。

もう一度「少しの驚き・発見の笑い」について整理してみたい。角辻のこの分類に対して、志水の分類を当てはめると（註16）、1-④喜劇などでよくある笑い、意味の取り違え、ギャップによる「不協和の笑い」。1-⑤吾輩は猫である、立場が逆転した時に起こる笑い「価値逆転、低下の笑い」。3-②「弱い緊張がゆるんだ時の笑い」弱い刺激がすぐに無害愉快だとわかったとき、ダジャレ、なぞかけの笑い。ということになる。特徴的であるのは、この3種の「笑い」について、例として漫才、喜劇、文学、ダジャレなど、創作として作られたコンテキストが提示されていることであり、したがってこの種の笑いは、論理的なコンテキストにおいて作り出される随意的なものであることが予想される。しかし、角辻の分類に従うと、この「少しの驚き・発見の笑い」は、「不随意の笑い」とされており、本能的な笑いに分類されている。また、社会的な「随意の笑い」が含む、挨拶、軽蔑、冷笑、優越、追従、攻撃、防御などの笑いは、「少しの驚き・発見の笑い」が含む、取り違えの笑いや、価値逆転、低下の笑いと非常に近いように感じられる。

では、類似したこの2つの笑いを分けるものは何か。筆者はこのように考える。「随意の笑い」は現実の状況に対する、社会的反応を主としている。実際に自身が直面し、関係する社会的状況においての、挨拶、軽蔑、冷笑、優越、追従、攻撃、防御などの反応を意識的に表出させ、コミュニケーションをとるために「随意の笑い」が起こる。それに対し、「少しの驚き・発見の笑い」については、与えられた刺激に驚くが、それらが無害、愉快であることから起こる笑いといわれる（註17）。「刺激が少なくとも当分の間は無害あるいは愉快であり続けるであろうという見通しがないければ、のんびりと笑ってはいられない。」（註18）とあるように、実際自身に直接影響

のある社会的な状況からは距離があるからこそ、この種の笑いが起きる。よって、現実の状況ではない、架空の状況、漫才や喜劇など創作されたコンテクストとの親和性が高い。「少しの驚き・発見の笑い」が、「随意の笑い」が含む社会的コミュニケーションの笑いと類似しているのは、創作された架空の状況に対して、不随意に引き出されてしまった随意のコミュニケーション反応であるからだと考えられる。つまり「少しの驚き・発見の笑い」は、「不随意なる随意の笑い」というべきものであり、喜劇や漫才、または「いちまいばなし」で創作される物語など、創作のコンテクストのロジックによって、本能的に引き出された社会的反応としての笑いが、「少しの驚き・発見の笑い」であり、「いちまいばなし」の「シンローグ」の核となる物であると考えられる。

2-5 「笑い」の構造 「二世界型」

さらに「少しの驚き・発見の笑い」を詳しく検討するため、創作のコンテクストによる、笑いを引き出すロジックについて考えてみたい。現代の日本における漫才や、コントなどを総括するいわゆる「お笑い」のロジックについての研究を行っている、井山弘幸の「笑い方程式」では、日本の「お笑い」における様々な笑いの創造法を分析している。

「少しの驚き・発見の笑い」に含まれる、1-④意味の取り違え、ギャップによる「不協和の笑い」。1-⑤立場が逆転した時に起こる笑い「価値逆転、低下の笑い」。についても詳しく述べられているが、その中で井山は、現代のお笑いの主流をなす4つの型を分類している。すなわちダジャレなどを主とする「同音異義・類音変換」、自賛、自虐、あるあるネタなどの「日常のパッケージ化」、シナリオの構造で笑わせる「取り違え・すれ違い」、不可解な要素をもった「シュール」の4つである。そして、その全ての型の根底には「二世界形式」があるとし、

「笑いは必ずと言ってよいほど2つの世界の比較対象を行う。それらは時に『ボケ』と『ツッコミ』であったり、『シュール』と『現実』であったり、『事実の断片』(あるあるネタ)と『評釈』であったりするが、いずれにしても比較される何かを要件としている事には変わりはない。両者は観客や視聴者の視点から比較され、互いにリアリティーを得ようと競合するという意味で、パラレルな関係を有している。」(註19)

と述べる。ダジャレなどの「同音異義・類音変換」であれば、音的な類似性を持った一つの言葉が想起させる2つの意味が競合する世界となり、自賛、自虐、あるあるネタなどの「日常のパッケージ化」においては、誇張された世界や、よくある状態への批評世界が、実際の日常との二世界を生み出す。「取り違え・すれ違い」では解釈の異なる二世界を表すことで、両者が競合する際のずれが笑いとなり、「シュール」では不可解な世界観が、あるべきもう一つの日常世界を観

客に想起させることでの異化作用が笑いにつながっている。

このような二世界型の笑いの思考は、喜劇における笑いについて論じたベルグソンの著書「笑い」にも同様のことが指摘できる。ベルグソンは「笑い」が起こる構造として、人間の中に「機械的なこわばり」が見出される点に着目し、全く同じことが繰り返し起きることなど、本来の自然状態では人間に生じるはずのない状況や効果が、喜劇の中で創造されるときに、笑いが生まれるとしている。人間が物のように見えたり、その活動が自動化された状況の中にあるときなど、人間の生の中に、機械的な要素を見出しうる時に笑いが起こり、生のない運動を真似する人間的出来事（註20）、生を真似る一つの遊戯が「喜劇」であるとしている。さらにベルグソンは、「笑はずなによりも矯正である（註21）」とし、社会へ適応しない人や物事を、滑稽であると笑うことによって屈辱を与え、矯正する効果がある旨を述べている。あるべき自然的、人間的、社会的な生の世界に対し、あるべきでない機械的、不自然、非社会的な世界の可能性を提示することで笑いが生まれる。ここでも井山同様に、二世界型の笑いの思考が根底にあると考えられる。

社会的である振る舞いと、非社会的な振る舞いの二世界間で笑いが起きるというロジックは、落語家の立川談志の著書『「現代落語論」其二』の中にもみられる。談志は落語の本質を「人間の業の肯定を前提とする一人芸である（註22）」とし、

「“人間の業”の肯定とは、（中略）具体的に言いますと、人間、本当に眠くなると“寝ちまうものなんだ”といているのです。分別のある大の大人が若い娘に惚れ、メロメロになることもよくあるし、飲んではいけないと解っていないながら酒を飲み、”これだけはしてはいけない“という事をやってしまうものが、人間なのであります（註23）」

と述べ、赤穂浪士を例に出し、落語は討ち入りに参加した47人よりも、参加しなかった200余人を主題に扱うものだとし、人間は逃げるものであり、そのような人間の方が世の中には多く、その人間の業を肯定してしまうところに落語の物凄さがあると論じている（註24）。笑いが社会の矯正作用であるとするベルグソンと、非社会的な人間の業を肯定してしまう談志では、笑いの作用の置き所には差異があるが、笑いが起こる構造としての、社会的—非社会的な二世界方式は共通していると考えられる。

井山の提示する二世界型の笑いの思考は、このように喜劇や落語の中にもみられる、あるべき世界と、それに相反する世界の二世界が、創造のコンテキストの中によって観客に想起されることによって、互いの世界が競合することで笑いが起きるというものである。それが創造のコンテキストによって引き起こされる笑いの構造であり、「いちまいばなし」の物語をけん引する笑い、

すなわち「少しの驚き・発見の笑い」の核となる物である。物語で言えば、あるべき流れや構造が予期される展開に対して、相反する物語の可能性が示されたときに笑いが起きることになる。

「いちまいばなし」では、司会と参加者の問答により物語を語り作ってゆく。毎度の問答では、参加者に物語の次の展開への分岐をゆだねており、その際にパラレルな世界への接続機会が頻繁に発生する。これまでとは全く異なる世界や、予想外の世界が接続されることで「少しの驚き・発見の笑い」が起り、さらにその滑稽さを場で共有するために「社交上の笑い」が起きる。場で起こった肯定的な笑いという反応から、他の参加者は「あるべきでない世界」の接続が、この場での価値であるという事を認知し、その「あるべきでない」選択が加速され、大きな笑いと共に「いちまいばなし」の物語が構築されてゆく。喜劇や漫才のように、台本があり、観客（参加者）が想起する世界が、あらかじめ予想されているのではなく、「いちまいばなし」は、全ての参加者がそれぞれのパラレルな世界を想起しながらシンローグを行っていく点が特徴的であり、二世界というよりは、n次世界型の笑いの思考であるとも言えるだろう。

問答、シンローグの部分で、物語の分岐可能性が毎回発生し、パラレルな世界が幾度となく接続されることで笑いが起きる「いちまいばなし」の物語製作は、毎度その個々の参加者が持つ物語の接続部分、問答部分において、物語の別の可能性が示され、構造の相対化が起こってゆく。ここでは笑いによって導かれたシンローグによって、「物語構造」の相対化が行われていると言える。そして、その接続は、「笑い」というシンローグを陰で支える「背後なる凡庸の力」によって、「あるべきでない」接続を促される。本来は接続しえない物事を、無理やり想起しながら接続しなければならないところに「いちまいばなし」が作る物語の面白みがある。この「非接続的な接続」に「笑い」とそれによって行われる物語構造相対化の原因があり、この部分が「いちまいばなし」の「美学」とも言える。

構造化する状況への対抗策としての、このような非接続的な想像力の例として、美術作家の池田剛介が、「アートと地域の共生についてのノート」や、寺井元一との対談「アートと地域の共生をめぐるトーク」において提示している、哲学者の千葉雅也の「解離」（ディソシエーション）という概念を参照しておきたい。

我々は、現実世界のあらゆる物事を因果関係として「連携、連合」（アソシエーション）させることで了解し、経験の世界を形成しているが、「現実世界」に対する「フィクション」のように、「現実」の因果関係から切り離されて、別の関係性を考えることが、「解離」（ディソシエーション）である。A=Bであると連合的に経験されている世界を、その結びつきを解離させて考える

ことで、新たな可能性の創造が可能となる。

「アートと地域の共生をめぐるトーク（註25）」において、コミュニティに関連する活動の連続性、アソシエーションが強まることで、途中で抜けられない、やめられなくなってゆくような、閉鎖性を帯びてゆく問題点が指摘されたとき、池田はこの「解離」（ディソシエーション）によって、現実の因果とは別の連合ないし、連帯を捉えられる可能性を指摘している。

「重要なのは、「現実」と思われている世界もまた、一つの相対的にメジャーなフィクションに過ぎないという事。そうした「現実」の中で強い連合によって結び付けられている観念を、一旦バラしながら別の再連合の可能性へと導くことが、フィクションというもののもつ作用だと思います。」

と池田は述べ、現実を相対化するフィクションの在り方を示唆している。このような「連合」（アソシエーション）化してゆく状況の課題に対し、「解離」（ディソシエーション）によって新たな関係を創造する在り方は、「いちまいばなし」の「非接続の接続」が起こす「物語構造」の相対化の態度と同様の物であると考えられる。

第3節 「物語構造」を相対化する「笑い」の意義

本章では、「いちまいばなし」が持つ物語の相対化構造である「笑い」について論じてきた。参加者同士のコミュニケーションが制限された「いちまいばなし」にとって、「笑い」の持つコミュニケーション機能が非常に有効に働き、場の誰もが認知しやすい肯定的な反応となることで、「シンローグ」を導く推進力となる。

さらに「いちまいばなし」の物語が生み出す笑いの中心には、「少しの驚き・発見の笑い」という、創造されたコンテキスト、フィクションと関連の深い笑いがまずあることが分かった。その「少しの驚き・発見の笑い」が発端となって、場で滑稽さを共有するためのコミュニケーションとして「社会的な笑い」＝「随意の笑い」が連鎖的に生まれる。笑いが笑いによって共有、増幅されることで、場の価値観、物語の面白さがどこにあるのかを、参加者同士が語らずとも認知することができる。「少しの驚き・発見の笑い」の構造には、井山が指摘する「二世界型」があり、「あるべき世界」と「あるべきでない世界」の二世界が、「シンローグ」によって参加者の頭に想起され、相反する世界が競合することで笑いが起きる。この「二世界型」の笑いの在り方は、物語を相対化する構造を追っており、「シンローグ」における問答によって、n次世界の「非接続的な接続」が起こることによって、「いちまいばなし」の物語は絶えず笑いの中で相対化をし続けてゆく。

「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」に対する表現として、3章では「カタリ」と「ハナシ」を横断する「シンローグ」、「いちまいばなし」について述べ、本章ではその核となる価値「笑い」について検証した。「いちまいばなし」においては、この笑いの多さや大きさが、物語の方向性を決定し、制限されたコミュニケーションの中で、場の構成員全体があるビジョンを共有することを可能にする。笑いが大きいという事は、より大きく、非現実的な「非接続」、「解離」(ディソシエーション)が起きたことを意味し、それによりさらなる笑いの連鎖が起きてゆく。要するに、笑いが起きるかどうかということが、「いちまいばなし」で作られる物語の価値の中心にあり、その事が「物語構造」の相対化を加速させる。「笑い」こそが、「物語構造化」するアートプロジェクトへ対抗する際の表現としての価値の指標、すなわち「美学」となり得るのではないだろうか。

- 1) 「いちまいばなし入門」 佐藤悠 2015 p 29
- 2) 「人はなぜ笑うのか 笑いの精神生理学」 志水彰 角辻豊 中村真 1994 p 15
- 3) 同上、p 22
- 4) 同上、p 146
- 5) 同上、p 154
- 6) 同上、p 148
- 7) 同上、p 109
- 8) 同上、p 15
- 9) 同上、p 27
- 10) 同上、p 30
- 11) 同上、p 31
- 12) 同上、p 33
- 13) 同上、p 45
- 14) 同上、p 39、p 42
- 15) 同上、p 39
- 16) 同上、p 42
- 17) 同上、p 39
- 18) 同上、p 40
- 19) 「笑いの方程式」 井山弘幸 2007 p 13
- 20) 「笑い」 ベルグソン 1938 p 84
- 21) 同上、p 179
- 22) 『現代落語論』 其の二 あなたも落語家になれる」 立川談志 1985 p 14
- 23) 同上、p 17
- 24) 同上、p 20
- 25) 池田剛介+寺井元一：アートと地域の共生をめぐるトーク 後編
「メジャーな価値観によって成立している既存の世界の傍に、別の世界を並置する。」

<http://dotplace.jp/archives/21674>

終章

1、本論の総括

本論では、「アートプロジェクト」と「物語」の関係性を明らかにしてきた。1章では、アートプロジェクトの成立と変遷、また定義や構造、近年の課題を追うことで、その特性を考察した。結果、アートプロジェクトは、「時間」「場」「関係性」という、非物質的な要素を持つ芸術表現を発端とし、「社会事象との関わり」について意識的な活動であり、特に近年その社会的意義に対する要請が高まりつつある状況にあるという事が分かった。また、その特性として、限定的な共同体を生み出しながら、日常と非日常を行き来することで、関わる全ての者が主体的な製作者になり得る可能性を有することが明らかとなった。さらに、良い状態でプロジェクトを進行するには、絶え間なく発生する複雑な関係性に対し、不断の解釈と反省が必要であった。そして、現在アートプロジェクトが抱えている課題としては、質を問える明確な価値基準、美学と呼べるようなものがなく、批評、分析が困難であること、また、社会事象との関わりを強めていった結果、社会に調和的で安定した活動を取らざる負えない状況になり、芸術の自律性が問われている状況などがあげられた。またその事がアートプロジェクトの陳腐化、均質化、マイクロユートピア化、暴力や搾取を生む権力構造の構築につながっていると考えられた。このような検証を経て、様々なアートプロジェクトの中でも、共同体の帰属や維持を重視する傾向にある「日本型アートプロジェクト」を、本論の扱う領域とした。

2章では、物語とアートプロジェクトの親和性を以下のように考察した。非物質的な要素を持ち、オープンエンドで拡大してゆく性質により、直接の知覚が不可能なアートプロジェクトを、認識、伝達する有効な手段として、「物語行為」が用いられる。出来事をコンテキストの中に再配置し、さらに時間系列によって再配列するその「物語行為」が繰り返されることで、アートプロジェクトは、語りやすい物語として認識されてゆくのではないかと考え、検証を行った。語られたアートプロジェクトに共通の構造として、民話に共通する構造を参照し、「欠如と回復」「行って帰る」、さらにそれらを通した全体構造としての「成年式」的構造を、アートプロジェクトの記述に照らし合わせ、9例を分析した。結果、多くの事例に共通した構造が見られた。なぜ、このような「物語構造」を求めるのかについては、アートプロジェクト内で発生する共同体の維持強化を、物語の成年式的構造で図るという理由の他に、「大きな物語」を失い、複雑化、情報化、断片化する世界の認識方法として、「物語的因果律」を用いて分かりやすく解釈しようとする傾向や、物語の欠乏に対して、物語の受け手自らが物語を二次創作的に再生し消費する「物語消費」が進行する状況を指摘した。このようなアートプロジェクトの内外に端を発する「物語構造化」の過度な進行が、ひいては現在アートプロジェクトが抱えている課題を引き起こすのではないかとこの危険を提示し、その状況に対する態度として、物語をハンドリングし、自己管理する能力を述べ

た。

3章では、「物語構造化」、物語的因果律が強まる状況の中で、物語をハンドリングし、自己管理する能力を身に着けるための表現の試みを論じた。とにかく物語を能動的に作りあう中で、有象無象の物語に対峙する機会を増やし、物語構造を意識しながらも相対化してゆくような方法を模索し、その中で、口承言語、口承文芸に着目した。「解釈学的変容性」と、それに伴う「創造的発話」を内包する口承は、「物語構造」の相対化を図るうえで有効であると考え、特に座の誰もが能動的に、相互に語り合いながら物語を創造する「シンローグ」に注目した。アフリカのモシ族に見られる「ソアスガ」という夜の語り合いを発端に、シンローグの現代的な類似例をいくつかあげ、「カタリ」の持つ「物語構造化」の側面と、「ハナシ」の持つ物語相対化の双方の特性を考慮して分析を行った。そして、その双方の特性を生かした「いちまいばなし」を、「物語構造」を相対化するシンローグとして、その話法などの分析を行った。

4章では、「いちまいばなし」の現場で物語を左右する参加者の「笑い」に注目し、その機能や構造を分析することで、「笑い」の持つ相対化作用を明らかにした。非言語的なコミュニケーションとして、認識、伝達に非常に有効であることで、シンローグをけん引する大きな力となり、また「いちまいばなし」のようなフィクションの中で起きる笑いは、「二世界方式」を持っており、あるべき世界と、もうひとつ他の世界を想起させることで、世界の競合がおこり、その事が笑いを生むという事が分かった。池田の述べる解離的な接続が、二世界間で起こることで笑いを起こし、それがすなわち、「物語構造」を相対化してゆく仕組みである。この「笑い」の作用は「物語構造」の相対化のみならず、美学が不在とされているアートプロジェクトにとって、一つの価値基準となりうるのではないかと結論付けた。

2、「物語構造化」する「日本型アートプロジェクト」に対する表現

アートプロジェクトについての記述や、語りに対する、ある種の共通性を意識したことを発端に本論の検証は始まっている。アートプロジェクトの記述を民話的な構造に落とし込み、分析することで、その中に「物語構造」と言えるような共通の構造を見出すことができた。この「物語構造」に状況の推移が傾倒してゆく「物語構造化」が進行する理由として、1章で述べたように、アートプロジェクトに社会的価値を強く求める外部状況や、プロジェクトの中で生まれる共同体を非常に重視する、「日本型アートプロジェクト」が隆盛している現状があると考えられる。社会や共同体に対して、より開かれたものとして、分かりやすく、共感しやすく、受容しやすく伝えるには、物語因果律を用いて説明することや、物語消費的な枠組みを設定しておくことが有効であり、プロジェクトを通して成年式的な経験を参加者が経ることで、そこで生まれた仮想的な共同体の維持と強化が行われる。このような状況から、アートプロジェクトの「物語構造化」

が加速し、非常に予定調和で、物語らしい物語を目指してしまうようになり、ひいてはそれが現在指摘されている、アートプロジェクトの形骸化、陳腐化、マイクロユートピア化という課題につながっているのではないかと筆者は考えている。

その状況に対する態度として、大塚は物語のハンドリング能力、自己管理能力を挙げる。問題は「物語構造」そのものではなく、我々がその構造を意識していないことである。様々な物語に出会い、誰もが主体的に物語を作り、壊し、相対化することで大塚の述べる能力は養われるであろう。筆者はその対処法を表現として表す、シンローグ的な物語の共同製作法「いちまいばなし」を実践してきた。ハナシとカタリの間を行き来しながら、絶え間なく物語の相対化、構造化を行い、解離的な状況を異いかに接続してゆくかを試みている。「いちまいばなし」はあくまで表現としての態度であるが、このような姿勢をアートプロジェクトに実装するにはどうすればよいのか。プロジェクト内のシンローグに類するものは、参加者同士の話し合いや、会議ではないだろうか。場にいる誰もが相互的にコミュニケーションをとりながら、一つのビジョンを見ようとすることは、「いちまいばなし」を行っていると、ほとんど不可能のようにも思われる。しかし、それでもコミュニケーションをあきらめないことが、物語の引力に抗いながら語り続ける方法なのではないだろうか。ここで、北澤や岸井が述べていた「内省性」や「いき」という、アートプロジェクトを支える精神に立ち戻る。この精神はプロジェクトの構造化を防ぐために不可避の方法であり、相互的なコミュニケーションを行う中で、参加者が投げかける様々な可能性を許容しつつ、その行いをアートプロジェクトという器に落とし込むための、「カタリ」の枠組として機能しているように考えられる。不毛と感じながらも、コミュニケーションをやめない意気地にこそ、「物語構造化」に拮抗する力が宿るものだと筆者は考える。

上記にある不断のコミュニケーションの試みは、あくまでひとつの方法であり、1章で大きな課題となっていたアートプロジェクトの美学の問題を解消するものではない。藤田が指摘するように、アートプロジェクトには現在明確な美学たるものが存在しないため、「物語構造化」に対して社会的価値の観点以外から批評、評価する術を持たず、その進行を根本的に止めることができない。そこで筆者は、「いちまいばなし」の際に物語を導き、その良し悪しを暗黙の内に決定している要素「笑い」に注目し、これをアートプロジェクトの美学の一つとすることを提案したい。つまりは、プロジェクトが笑えるものであるかという事を、評価、批評の基準として用いるのである。志水や角辻の笑いの分類を参照した結果、フィクションが生み出す、笑いの発端には、井口の述べる「二世界方式」があることが分かった。それはあるべき接続に対して、常に別の接続の可能性を想像させるものであり、相対化の笑いであった。池田の述べる「解離」を意図的に起こし、そこに驚きと発見を見出させ、笑いを生む。プロジェクトが面白いのか？笑えるのか？というのは、常に別の世界との接続可能性が開いている状態にあり、物語を相対化し続ける構造を持

つものであるかという事になる。

熊倉がアートプロジェクトの定義の中で、「既存の回路とは異なる接続／接触のきっかけとなることで、新たな芸術的／社会的文脈を創出する活動」と述べ、また北澤も自身の活動のキーワードとして「もうひとつの日常」という事を挙げているように、アートプロジェクト自体、「いま、ここ」にある世界とは、異なる世界の可能性を志向するものであると考えられる。しかし、井山の言う「笑い」における「二世界」、池田の言う「解離」とは、先に述べたような現実の世界の延長上にある、「ありえた世界」、「あったかもしれない世界」を志向することではない。現実の延長軸を飛び越え、時に逆走する、「あるべきでない世界」、「あるわけのない世界」を積極的に想像することである。

2章で筆者は、「関わる者が物語消費的にアートプロジェクトに介入することで、かつてあった前近代的な『世界』をプロジェクトに見出し、そのオルタナティブな共同体の中で介入者自らが『世界』と自身を結び付ける物語的因果律を自己生産することで、共同体への帰属意識を満足させているとも言える。」とし、アートプロジェクトが物語消費的に消費されることで、共同体幻想を高める媒介になっているのではないかと危惧を述べたが、現実世界の延長にある可能性から見出される「ありえた世界」を、アートプロジェクトの中で立ち上げることは、このような前近代的な共同体への憧憬を呼び起こしかねないと筆者は考える。「いま、ここ」ではない想像力を求める思いが、過去から今につながる世界の選択肢や可能性の中から見出された場合、結局過去への回帰に帰結するのではないか。そうではなく、全く別の、接続にならない接続、「解離」的な「非接続」によって、想像された「あるべきでない世界」、「あるわけのない世界」こそ、「笑い」を内包し、その相対化作用によって、強固な「物語構造」とその引力から逃れられるのではないだろうか。

このような例の作品として、現代芸術活動チーム「目」によって行われた、宇都宮美術館館外プロジェクト「おじさんの顔が空に浮かぶ日」（註1）があげられる。

「同美術館が主催し、現代芸術活動チーム「目（め）」を招いて行われる同プロジェクト。同チームメンバーの荒神明香（こうじんはるか）さんが夢で見た、「お月さまのように、大きなおじさんの顔が空に浮かんでいた」という風景を芸術作品として実現するもの。作家らだけでなく、一般参加のボランティア「顔あげ隊」も加わって約1年かけて準備を進め、顔の長さが約15メートルという「おじさんの顔」のバルーンを空に浮かべる壮大なプロジェクトとなった。」

（註2）宇都宮経済新聞2014年12月15日版

と記事にあるように、それこそ荒唐無稽な、ある個人の夢で見た風景という、実施される「場」「時間」「関係性」に対して、ほとんど必然性がないように思える現象を、多くの人の関わりと、長い過程の中で実現させるという、ある種の無為さが、「笑い」を生じさせる「二世界」感や、「解離」性を感じさせる。

同様に非接続的に「あるわけのない世界」を構築する手法として、アーティストが人外の姿になり、人間社会の関係から離れた存在として、他者とコミュニケーションをとるものがある。カップパになりお茶を振る舞う遠藤一郎の「カップ師匠」（註3）や、モグラになりインターネットテレビやラジオを放送する開発好明の「モグラTV」（註4）などの作品では、人間ではない存在とのコミュニケーションが持つズレや、所在なさが「二世界」を生んでいると考えられると共に、もうひとつ別の二重性も想起できる。

2章で触れた岸井が言うように、アートプロジェクトが演劇であるとする、プロジェクトを仕掛ける側であるアーティストは、戯曲家の立場に当たり、演者である参加者がよりよい演戯（活動）ができるための戯曲を書くことが本分であると言えるだろう。ここにおいて、共同体に帰属するための物語構造的な戯曲が書かれ、参加者も物語消費的にそれに乗って演戯をしてしまう傾向が強くなるのではというのが、本論の指摘するところである。特にその戯曲が巧みに書かれ、演じていることも忘れて参加者が活動をした場合、非常に美しくもある反面、自主的な大衆動員を引き起こす恐れもある。そのリスクを抑えるための「内省性」や「いき」の精神であったが、カップパやモグラになる遠藤や開発は、自身が演戯者であることを自ら積極的に表すことで、従来の物語構造的な文脈が場に現れることを回避しようとしているようにも見える。このような表現形態は、アートプロジェクトそのものというよりは、パフォーマンスとして捉えられるだろうが、「ありえた世界」を現実の上に再現するのではなく、始めからありえないフィクションを演じている姿を提示して関係を構築してゆく手法は、アートプロジェクトにも応用できるものではないだろうか。

「笑い」という要素を美学に据えることで、アートプロジェクトの「物語構造化」が相対化され、その無自覚な進行や、さらにはそれに端を発する形骸化、陳腐化、マイクロユートピア化などの諸問題がいくらか緩和されるのではないかと筆者は考えている。2章でみたとおり、アートプロジェクトと「物語行為」、「物語構造」の関係は不可避な物であると考えられるが、だからこそ、その事への課題意識と、その相対化の方法を我々は身につけておくべきである。そのために「あるべきでない」「あるはずのない」世界を想像する「笑い」という美学を抱き、不断のコミュニケーションを続けてゆく意気地を持つことが重要である。

3、展望

本研究でアートプロジェクトが陥る「物語構造化」の傾向が見えてきた事により、今後は、あえて活動の中で現在進行している状況の「物語構造」を参加者に明かす方法や、逆にさらに構造化を強固に行って、活動の進行方法をマニュアル化する方法、徹底的に相対化してゆくポリロゲ的な方法など、物語との意識的な関係の在り方を持ったアートプロジェクトなども可能になる。また、プロジェクトが煮詰まった場合にも、構造的に分析を行い、相対化し仕切りなおすことの一助になる可能性も考えられる。また、アートプロジェクトの評価として、「笑い」の観点をもつことで、社会的価値のみの判断だけでない価値判断の議論を活性化し、ひいてはアートプロジェクトの「美学」の置き所を明確にしてゆくことが望まれる。

- 1) 「おじさんの顔が空に浮かぶ日」 <http://www.oji-sora.jp/>
- 2) 宇都宮経済新聞 2014年12月15日版 <http://utsunomiya.keizai.biz/headline/127>
- 3) 福住廉 artscape レビュー 遠藤一郎 個展「吉祥寺に潜伏しているというカップ師匠の部屋」 http://artscape.jp/report/review/10111373_1735.html
- 4) 大地の芸術祭 モグラTV http://www.echigo-tsumari.jp/artwork/mole_tv

図表



(図 1)



(図 2)

参考文献

文献

- ・東浩紀「動物化するポストモダン オタクから見た日本社会」2001 講談社
- ・東浩紀「ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2」2007 講談社
- ・荒木繁 山本吉左右 編注 「説教節 山椒大夫 小栗判官他」1973 平凡社
- ・井山弘幸「笑いの方程式 あのネタはなぜ受けるのか」2007 科学同人
- ・大塚英志「キャラクター小説の作り方」2013 星海社
- ・大塚英志「キャラクターメーカー 6つの理論とワークショップで学ぶ『作り方』」2014 星海社
- ・大塚英志「ストーリーメーカー」2008 アスキー・メディアワークス
- ・大塚英志「物語消費論改」2012 アスキー・メディアワークス
- ・大塚英志「物語消滅論」 2004 角川書店
- ・大塚英志「物語の体操 物語するための基礎態威力をみにつける6つの実践的レッスン」2013 星海社
- ・河合隼雄「昔話と日本人の心」 2002 岩波書店
- ・川田順三「口頭伝承論」1992 河出書房新社
- ・川田順三 山本吉左右 編 「口承伝承の比較研究3」1986 弘文堂
- ・川俣正「アートレス マイノリティとしての現代美術」2001 フィルムアート社
- ・岸井大輔「戯曲 東京の条件」2013 東京文化発信プロジェクト室
- ・グリーンズ編「ソーシャルデザイン 社会をつくるグッドアイデア集」 2012 朝日出版社
- ・佐藤悠 「いちまいばなし入門」2015
- ・志水彰 角辻豊 中村真 「人はなぜ笑うのか 笑いの精神生理学」 1994 講談社
- ・ジョーゼフ・キャンベル ビルモイヤース 「神話の力」 2010 早川書房
- ・立川談志「あなたも落語家になれる 現代落語論其の二」1985 三一書房
- ・中村政人
「コミュニティーアートプロジェクト ゼロダテ／絶望をエネルギーに変え、街を再生する」
2013 特定非営利法人アートNPOゼロダテ
- ・野家啓一「物語の哲学」2005 岩波書店
- ・パブロ・エルゲラ「ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門 アートが社会と深く関わるための10のポイント」 2015 フィルムアート社
- ・長谷川町蔵 大和田俊之「文科系のためのヒップホップ入門」2011 アルテスパブリッシング
- ・平田オリザ 「わかりあえないことから コミュニケーション能力とは何か」 2012 講談

社

- ・ベルグソン「笑い」1938 岩波書店
- ・藤田直哉「地域アート」2016 堀之内出版
- ・森司監修「アートプロジェクトのつくりかた「つながり」を「つづける」ためのことば」
2015 フィルムアート社
- ・原案 安田均 作 水野良とグループSNE「RPGリプレイ ロードス島戦記I」 1989
角川書店
- ・安田均 村川忍「テーブルトークRPGがよくわかる本」1994 角川書店
- ・柳田国男「口承文芸史考」1976 講談社
- ・山崎亮「コミュニティデザイン 人がつながるしくみをつくる」2011 学芸出版社
- ・山本吉左右「くつわの音がざざめいて 語りの文芸思考」 1988 平凡社
- ・吉田隆之「トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望」 2015 水曜社

論文

- ・北澤潤 「『もう一つの日常』を生み出すアートプロジェクトに関する研究」 2014
- ・谷口文保 「芸術と公共政策の共創を誘発するアートプロジェクトの研究」 2013

雑誌

- 「サイゾー」2016年6月号 サイゾー
- 「プロジェクトX 物語 vol.1」2002 ぴあ
- 「ユリイカ」2016年6月号 青土社

ウェブサイト

- ・「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2010」
http://www.tarl.jp/wp-content/files_mf/artproject_researchall193.pdf
- ・「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990→2012」補遺
http://www.tarl.jp/wp-content/files_mf/j_pdf_n150.pdf
- ・東京ディズニー公式ページ タートルトーク
http://www.tokyodisneyresort.jp/attraction/detail/str_id:aw_turtle/
- ・カタルタ <http://www.kataruta.com/>
- ・ローリーストーリーキューブ <http://www.rorysstorycubes-japan.com>
- ・微分調 <http://divnote.strikingly.com>
- ・池田剛介+寺井元一：アートと地域の共生をめぐるトーク
<http://dotplace.jp/archives/21674>

- ・「おじさんの顔が空に浮かぶ日」 <http://www.oji-sora.jp/>
- ・宇都宮経済新聞 2014年12月15日版 <http://utsunomiya.keizai.biz/headline/127>
- ・福住廉 artscape レビュー 遠藤一郎 個展「吉祥寺に潜伏しているというカップ師匠の部屋」 http://artscape.jp/report/review/10111373_1735.html
- ・大地の芸術祭 モグラTV http://www.echigo-tsumari.jp/artwork/mole_tv

巻末資料1 アートプロジェクトの物語構造分析についての資料

以下表記の仕方

通し番号—1；

プロジェクト発表年 プロジェクト名 実施アーティスト

掲載資料名；ページ数；著者名

通し番号—2；

プロジェクトの物語構造図解

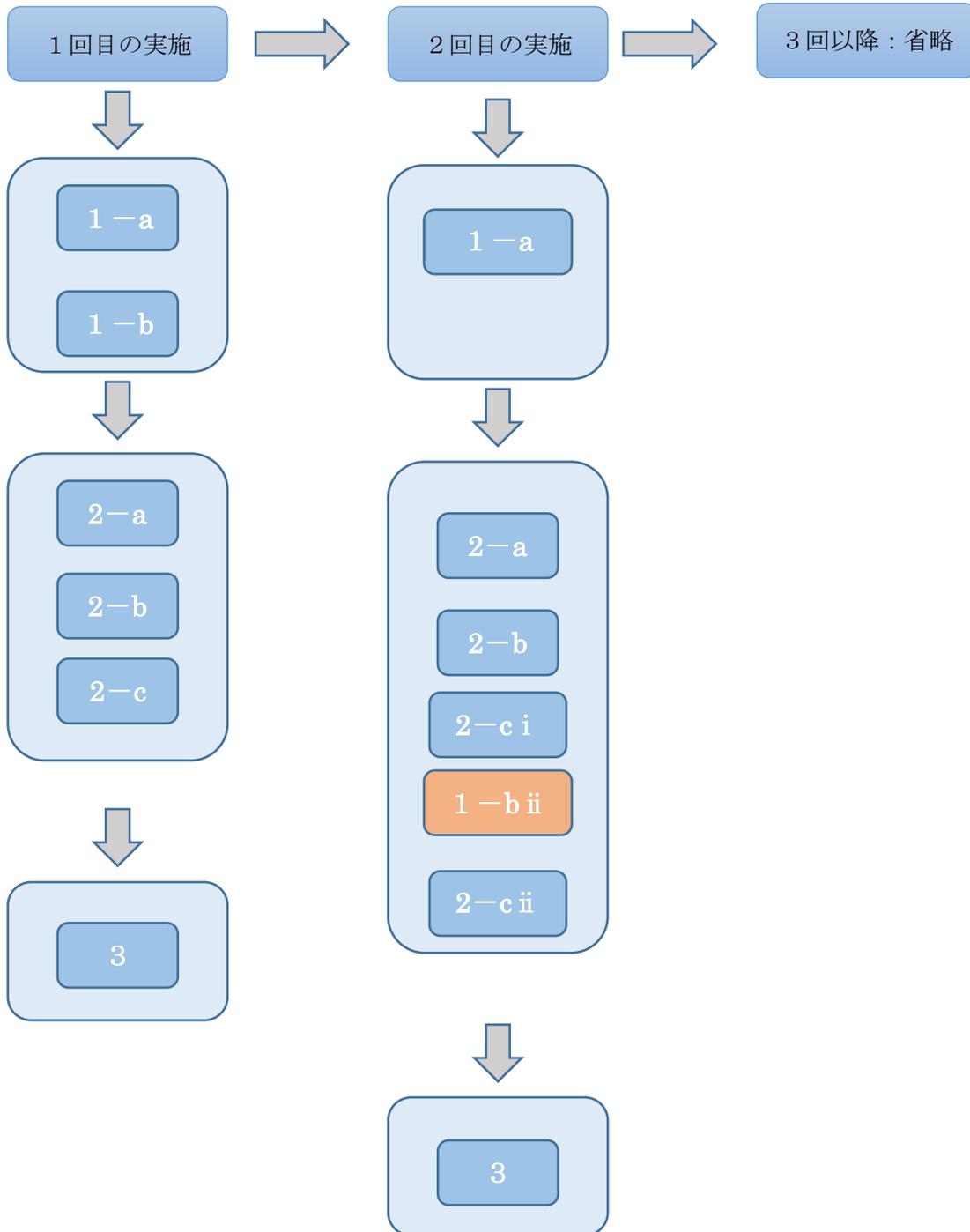
通し番号—3；

プロジェクトの物語構造詳細

1-1: 2010 リビングルーム: 北澤潤

「もうひとつの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究: p 43-p 59: 北澤潤

1-2



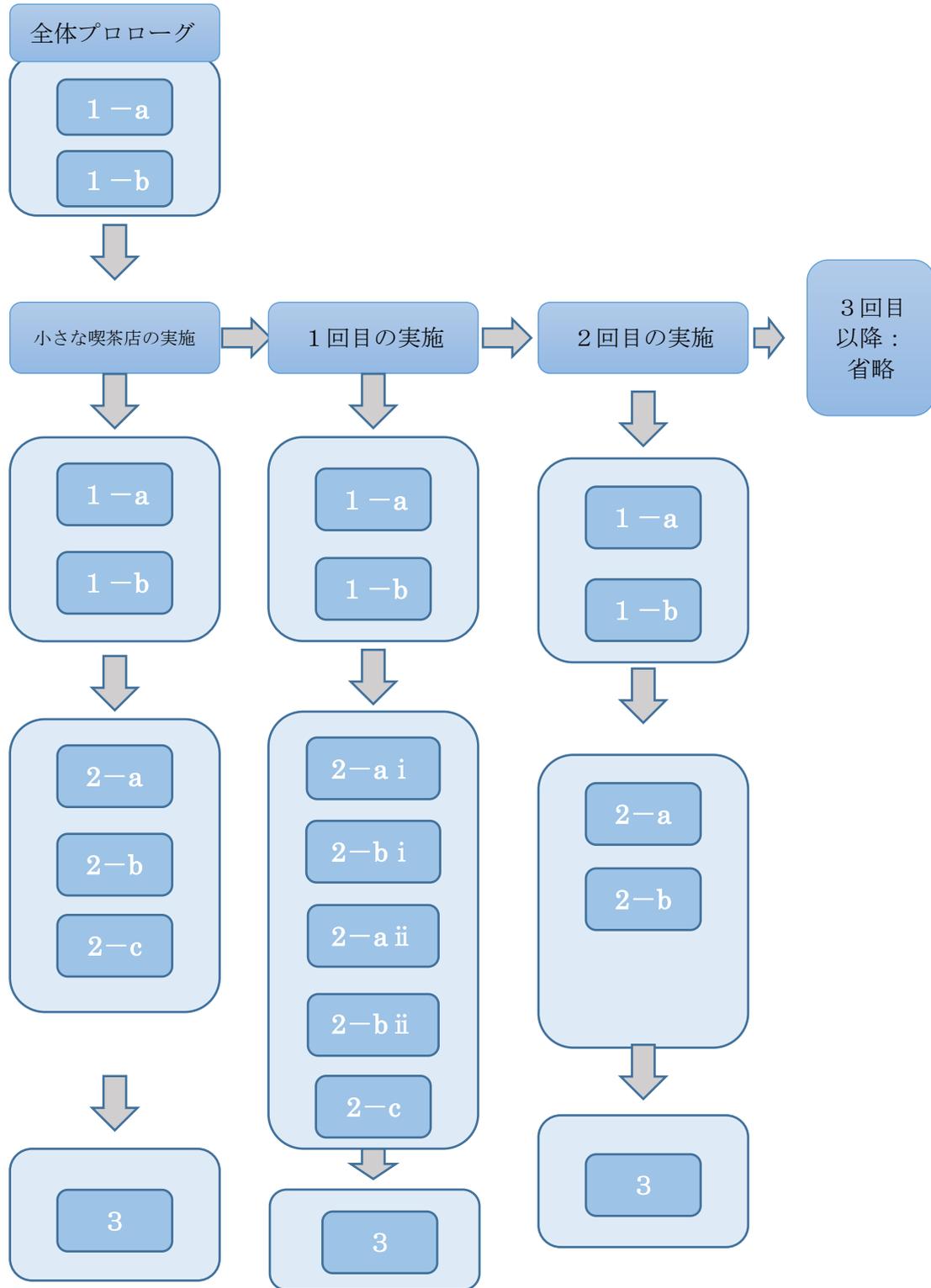
段階	内容	ページ数
1回目の実施		
1-a 概要、経緯説明	北本団地についての概要、	p43-44
	自治会役員の高齢化、シャッター街化	p44
	北本ビタミンについての概要	p44-45
	筆者によるリサーチ	p45
1-b プロジェクトの詳細、目的	居間の風景を、商店街の空き店舗という開かれた場所に再創造する。プロジェクトの説明。物々交換	p45
	「建物の内部にあるはずの居間が、商店街の空き店舗という解放された場所に在るといふ異質な風景を想像した。」	p46
2-a プロジェクト始動	カーペットを敷く、地図を壁に貼る、不可解な場を開く。	p47
	不要な家具の収集、常務日報に記録を始める	p48
2-b 仲間、協力者	地元の小学生3人が毎日放課後に通います。	p47
	気になって話しかける人、好奇心が高ぶり入り込む子供たち。	p47
	店員という役割。	
	地域の子供たちの他に大人も集まるようになった	p49
	物々交換、広報の手伝いを率先して手伝う子供たち「プロジェクトにおける立派な協働者」	p49
2-c 困難とその解消、緩和 補償	不審がって近寄ろうとしない人の存在	p49
	異質な場所についての保護者の不審感により、リビングルーム「禁止令」に発展。	p50
	リビングルームに対する子供たちの異常な執着心、単ににぎわっているというレベルを超え、喧嘩も勃発する、非常に不安定な状態	p50
	新聞へ活動の趣旨掲載により、不審感の要因でもある大人にとっての「分からなさ」は部分的には和らいだ。	p50
3 小祭的時間	「北本ビタミン2010 北本まちの雑木林」2010年3月20日	
	プロジェクトが肅々と行われている様子を公開	p51-52
	この特殊な場の空気感の中で自己をどのように添わせるかという、リビングルームの問いかけと、それに伴う来客の戸惑い。役割の揺らぎ「結果的に世代の壁を超えた多様な人々による賑わいを生み出していた」	p52

2回目の実施		
1-a 概要、経緯説明	2010年の運営状況。	p54
2-a プロジェクト始動	片づけてあった家具の配置のし直し。	p54
2-b 仲間、協力者	以前来ていた子供たちが再び手伝いに参加、熱狂の様子が業務日報に記される。	p54
2-c i 困難とその解消、緩和	多くの子供たちが訪れ、無秩序に過ごす。子供以外の参加も促したい思い、子供の預かり場所のために開いているのではないという問題意識。	p55
	交換を希望する物を提示する「ウォンテッドカード」の試み。「効果は予想以上」。	p55
	反響、コミュニケーションが増え、「<リピングルーム>を気にするきっかけを地域住民に対して少しづつ開いていった。	p56
1-b プロジェクトの詳細、目的	地域と関わる中で、リピングルームを主体的に再創造してゆく方向性を見出す。	p55
2-c ii 困難とその解消、緩和 補償	美容院の店主とのやり取り。厳しい意見、活動に対する不満を聞き、北澤が反論するが、不毛な議論に終わる。	p57
	活動が不審なまま定着することへの抵抗として、新たな解釈を与える「体現」の手段を模索	p57
3 小祭的時間	「文化デザイン会議2010 アートプロジェクト with 北本市」にあわせ、コンサートを企画。	p57
	「普段は閑散とした商店街の通りは住民で埋め尽くされ、異様とも言える盛り上がりを見せた。」	p58
	「筆者やスタッフからなる店員だけでなく自治会や出演者が協力しあうことで成し遂げられた」	p58

2-1: 2011 マイタウンマーケット: 北澤潤

「もうひとつの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究: p 74-p 93: 北澤潤

2-2:



全体プロローグ		
1-a 概要、経緯説明	福島県相馬郡新地町について。震災の被害について	p74—76
	「関係性の被災」	p76
1-b プロジェクトの詳細、目的	「市場=マーケット」のように一時的な「私たちの街=マイタウン」を作る。街の再考。	
	一時的な小さな復興	p77
	プロジェクトに関わる人々の主体性をもとに継続し得る仕組みを作る。	p78
前段階 小さな喫茶店		
1-a 概要、経緯説明	著者が関わる経緯。	p78—79
1-b プロジェクトの詳細、目的	絨毯を編むプラン。	p79
2-a プロジェクト始動	絨毯を編み始める	p79
2-b 仲間、協力者	最初に小学生の女の子が編み始める。	p79
	様々な人が関わりはじめ、アドバイス、協働、対話が生まれる。	p80
2-c 困難(その解消、緩和)	今回の活動がどうなってゆくか分からない 葛藤	p80
3 小祭的時間	絨毯上で「小さな喫茶店」オープン 2011年4月29日	
	「関係性ができた」から、「小さな喫茶店が可能になった」	p82
	「絨毯を編む」という行為が受け入れられた	p82
	イメージしたものが、実際に可能になった。	

2 - 3 - 2

1回目の実施		
1-a 概要、経緯説明	避難所から仮設住宅へと生活の変化	p83
1-b プロジェクトの詳細、目的	「マイタウンマーケット」への展望。スケッチの存在。	p83
2-a i プロジェクト始動	ゴザづくりが始まる	p84
2-b i 仲間、協力者	寺島夕子、子供たち7人ほどで、場所の準備、ゴザ制作。	
	自治会長、近くの人、仲のいいおばちゃん、みゆきさん。	p84
	ボランティアセンターのスタッフがホストとなる。	p85
2-a ii プロジェクト始動	規模の拡大。集会場は工房ようになる。	p85
2-b ii 仲間、協力者	「一連の関係性の構築は、筆者から子供、さらに大人へと活動が伝播してゆく中で日に日になされていった。」	p85
2-c 困難とその解消、緩和	震災を経験した人々に「町を作ることを提案することの躊躇、戸惑い。	p86
3 小祭的時間	「第一回マイタウンマーケット」開催2011年7月10日	p87
	子供たちが前線に立つ。それぞれ役目を見つけながら活躍。町内の他地域からも来客。盛り上がりを見せた。	p87
	「嵐を超えてもう一度マイタウンマーケットを始める瞬間、本当にみんなで作っている機運を肌が感じた。」	p88
	その場にいた町民同士が自然と助け合った。	p88
	「私たちはあの津波を経験して生き残ったメンバーですので、このくらいの嵐はどうってことありません」自治会長の一言。一体感を高める	p88
	「一時的な一体感を生じさせるハレの場としてのマイタウンマーケット」	p88

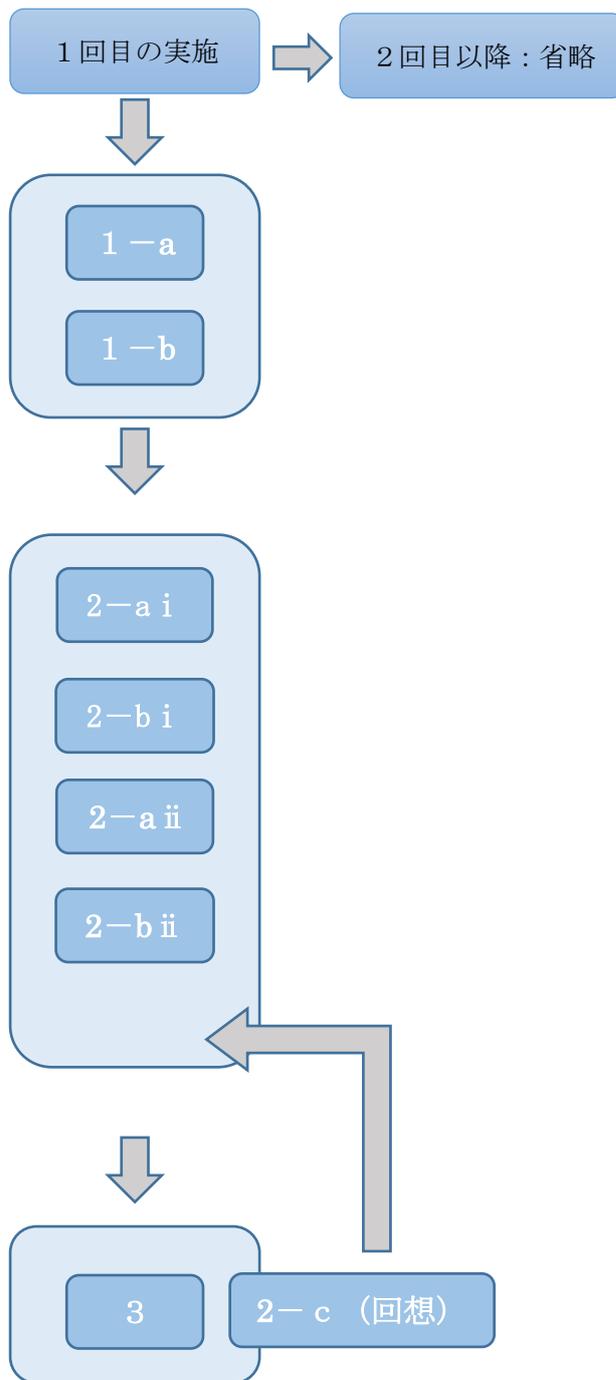
2 - 3 - 3

2回目の実施		
1-a 概要、経緯説明	3か月の準備期間	p91
1-b プロジェクトの詳細、目的	第2回マイタウンマーケットの実施。	p91
2-a プロジェクト始動	企画の開始	p91
2-b 仲間、協力者	第1回を経て自然に集まった大人たちが、子供たちのアイディアに耳を傾ける。	p91
	「自然と広がってゆくかたち」で活動の輪を広げていった。	p91
	小川公園応急仮設住宅の人々を中心とした自主的なイベントへ。	p91
	子供のリーダー小野永遠	
2-c 困難(その解消、緩和)	なし	
3 小祭的時間	第2回マイタウンマーケット開催 2011年10月10日	p93
	関わる人々の一体感をより一層高めた。	p93

3-1: 2013 サンセルフホテル: 北澤潤

「もうひとつの日常」を生み出すアートプロジェクトに関する研究: p 123-p 136:
北澤潤

3-2:



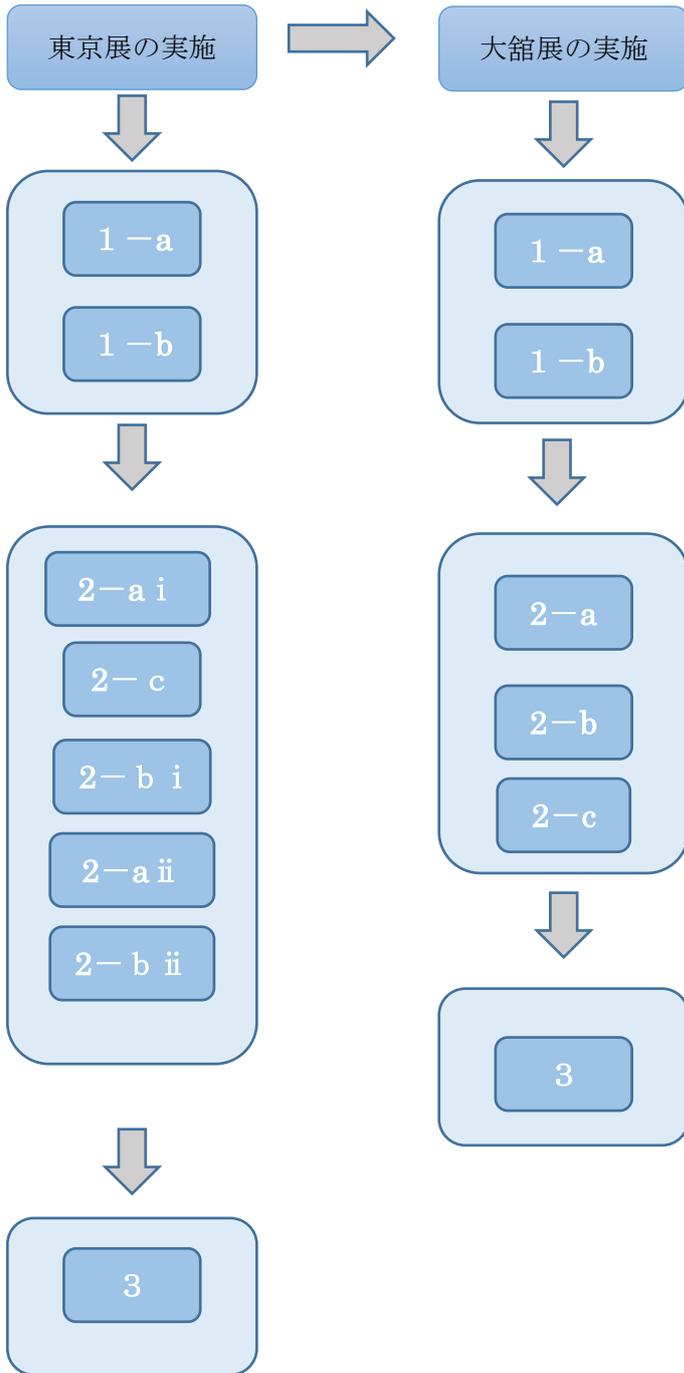
段階	内容	ページ数
1-a 概要、経緯説明	茨城県取手市井野団地について	p123
	取手アートプロジェクトについて	p124
	サンセルフホテルの前段階について	p25-26
1-b プロジェクトの詳細、目的	サンセルフホテルの仕組みと狙い	p126-129
	団地にホテルを作ることによる日常の再構築	p126
	日常とは何かという問いを他者に開く	p128
2-a プロジェクト始動	「ホテルづくり市民講座」の開始	p129
	ソーラーワゴンの制作	p129
2-b 仲間、協力者	客室の飾りつけの制作	p131
	興味をひかれた人々が集まる	p130
	藤野電力の小田嶋電哲 ソーラーワゴン担当	p130
2-a プロジェクト始動	「ホテルづくりアイデア大会議」	p131
	アメニティ、サービス作り	p131
2-b 仲間、協力者	著者の事務所、取手アートプロジェクト、地域住民が対等な関係性を構築していった。それぞれの垣根を超え、「ホテルマン」としてのチームへ	p132
	牛乳パック集めの協力。	p132
2-c 困難(その解消、緩和)	とくになし	
3 小祭的時間	「第一回宿泊日」13年4月13～14日	p134-136
	数えきれないハプニング・・・2-c 的な役割	p134
	手紙「夢のような体験」ホテルマンの達成感を高めた	p134
	非日常体験でありながら、自分の日常を考えさせられる、当たり前前に過ぎている生活や人との繋がりを見つめなおす機会。	p134
	問いかけの力を感じ得た。	p134
	達成感が口々に	p135
	ずっと間に合うのか、	p135
	これで大丈夫か 2-c の役割が差し込まれる	p135
	プロジェクトの主体性を高める大きなきっかけ	p135
	メディア露出、活動に誇りを持つきっかけ	p136

4-1: 2007 ゼロダテ (東京展、大館展) : 中村政人

コミュニティアートプロジェクト ゼロダテ/絶望を希望に変え、街を再生する。:

p 12-29 中村政人

4-2:



「ゼロダテ／東京展」		
1-a 概要、経緯説明	老舗「正札竹村」の倒産、地元への危機感と罪悪感	p12
	著者自身の背景	p13
	石川拓真、普津沢画乃新との出会い	p13-14
1-b プロジェクトの詳細、目的	大館をテーマにした展覧会を開く。まずは正札竹村から始める	p15
2-a i プロジェクト始動	5年ぶりに正札竹村のシャッターを開ける	p15
	市役所に表敬訪問。報道陣に囲まれる。	p15
	正札竹村の内部をリサーチ	p16
2-c 困難(その解消、緩和)	街の人たちの反応、「完全にあきらめている。しまいには怒られるくらいの勢いだ。」	p17
2-b i 仲間、協力者	そうした中にも、何人かの同級生や新たに出会った人たちは、一緒にプロジェクトを作ってゆくことへの期待感が高まっていた。	p17
	同級生30人が集まり、「第1回の実行委員会のようなもの」が開かれる。	p17
	思いをぶつけあう。絶望感がゼロダテのエネルギーに	p17
2-a ii プロジェクト始動	ゼロダテというプロジェクト名が決まる。「もう一度、ゼロから私たちの街を見つめてみよう。初心に帰り未来の大館を創造してゆこう。」	p20
	展覧会の準備がスタート。	p20
2-b ii 仲間、協力者	「東京在住の同級生やその友達など、秋田出身の人が随分と手伝ってくれた。」	p20
	「コマンドNメンバーはもとより藝大の学生たちも協働してくれた。」	p20
3 小祭的時間	展覧会「ゼロダテ／東京展」2007年1月27日オープン	p24
	「廃墟の中で埃をかぶり死にかけていたものたちが、こうして東京のギャラリーでスポットを浴びる日が来ると、いったい誰が予想しただろうか。」	p24
	「オープニングは予想をはるかに超える200人以上の大盛況となる。」「半数以上は大館出身者だった。」	p24
	作品に感涙する同級生、著者。その涙の価値が町を変えてゆけるのではないか。やりきれない熱い感情が来場者の街への思いと重なり、その夏の「ゼロダテ／大館展」へ向けて瞬発力と勇気を与えてくれた。	p24
	その後も大きな反響、広がる出会い	p25

4-3-2

「ゼロダテ／大館展」		
1-a 概要、経緯説明	省略（「ゼロダテ／東京展」開催までに含まれる。	p12-25
1-b プロジェクトの詳細、目的	「ゼロダテ／大館展」の開催。	
	空き店舗を利用した、作品展示	p27
2-a プロジェクト始動	実行委員会の発足準備会議。	p27
2-b 仲間、協力者	研究室の学生6人が滞在調査。	p27
	発足準備会議に20名の市民。	p27
	サポーター説明化に約100人が参加	p27
	実行委員会のメンバーも増える	p27
2-c 困難(その解消、緩和) 補償 補償 補償	会場探しの難航。ぼろくそに言う人	p28
	空き店舗を清掃する「掃除ワークショップ」に多くの市民ボランティアが参加。風向きを変える。	p28
	市民によって風を入れられることによるインパクト。新聞にも大きく取り上げられる。	p28
	街に直接触れているような意識の芽生え	p29
3 小祭的時間	「ゼロダテ／大館展」の開催。2007年8月10日	p29
	「若い人も多くみられ、かつての活気を取り戻したかのように活気づいた。」	p29
	「いつもの10倍は売り上げた店もあった。」	p29

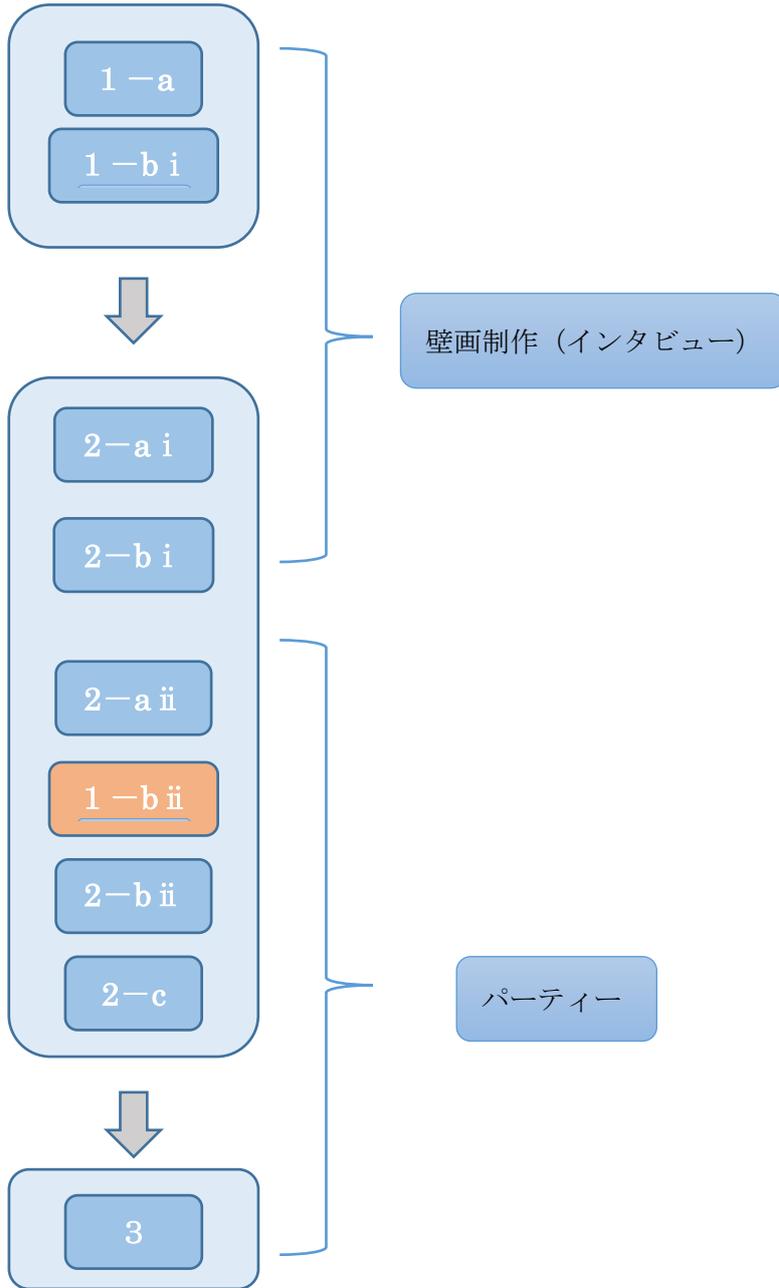
5-1: 2010年 壁画「新生の地」 「長者町あびすパーティwithナウイン」

ナウイン・ラワンチャイケン

トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望:

p 98-p 103 吉田隆

5-2:



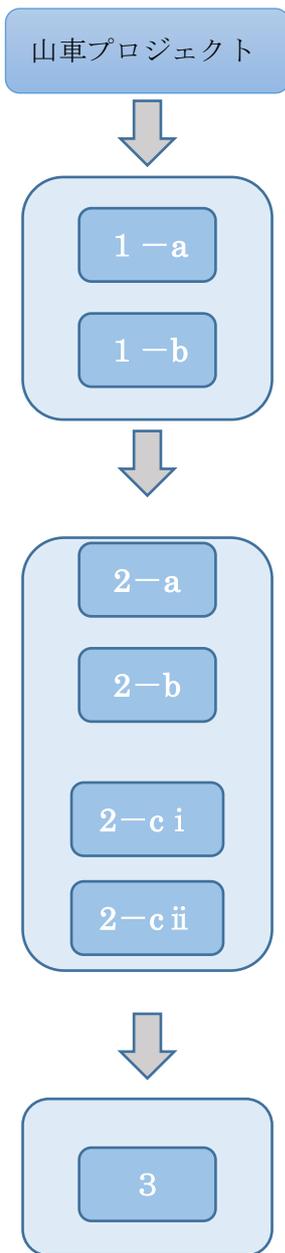
5-3:

1-a 概要、経緯説明	経緯説明	p98
1-b i プロジェクトの詳細、目的	インタビューを行い、絵画を制作する	p98
2-a i プロジェクト始動	インタビューの準備始動	p98
2-b i 仲間、協力者	名畑恵がアーティストとキーパーソンをつなぐ	p98
	インタビューに参加する14名 インタビューが人々の出会いのきっかけになる。	p100
2-a ii プロジェクト始動	「長者町廻りすパーティーwith ナウイン」の実施準備。	p100
1-b ii プロジェクトの詳細、目的	出会いの創出	p101
2-b ii 仲間、協力者	若手経営者のグループ青長会に白羽の矢	p102
2-c 困難(その解消、緩和)	青長会が参加に二の足を踏むが、説得の結果重い腰を上げる。	p102
3 小祭的時間	「長者町廻りすパーティーwith ナウイン」開催2010年8月21日	p102
	感極まって泣き出すものもいた	p103
	町の組織に批判的な人が笑顔でパーティーに参加	p103
	「反対した人の大きな変化を見るにつけ、アートと町の関わりの素晴らしさを感じた。」	p103

6-1: 2010年 「長者町山車プロジェクト」 KOSUGE 1-16

トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望: p 103-108 吉田隆之

6-2:



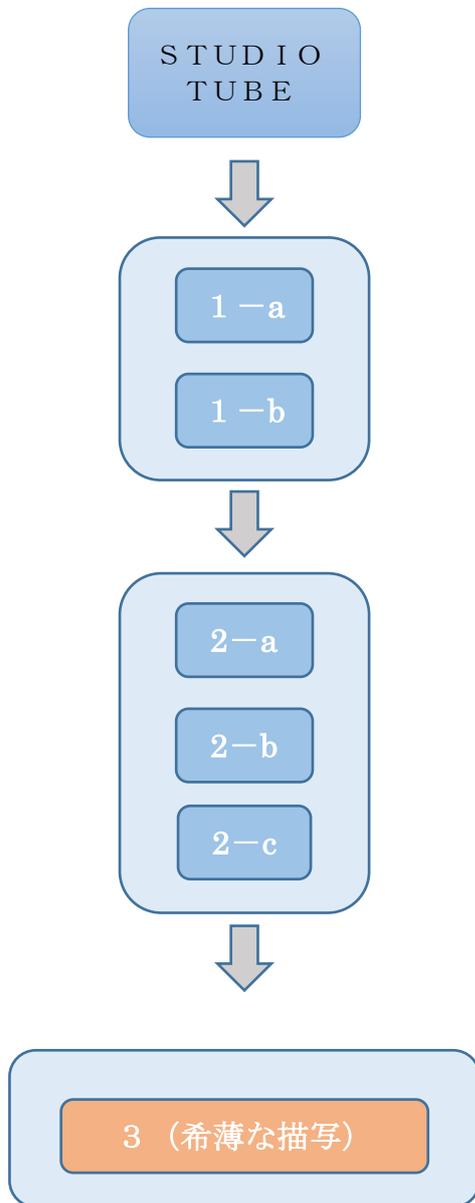
6-3:

1-a 概要、経緯説明	プロジェクトの経緯	p103-104
	KOSUGE I-16の紹介	p104
1-b プロジェクトの詳細、目的	戦争で焼失した長者町地区の山車に替えて、アート山車を制作。	p104
2-a プロジェクト始動	省略（企画始動）	
2-b 仲間、協力者	織物協同組合の二代目の長老に山車の歴史をインタビュー	p104
2-c i 困難(その解消、緩和) 補償	引手を余所から雇うことを提案する長者町と、住民に引手をさせたいアーティストとの対立	p104
	若手経営者と話し合いを重ね、彼らが引手を担うことを受け入れる。 (2-b)	p104
2-c ii 困難(その解消、緩和) 補償	試運転、困難が多数、まとまらない。「事故がいつ起きてもおかしくない状態」。中止の要望。	p105
	引き回しの練習、研究を重ねる	p104
3 小祭的時間	「ゑびす祭り当日」	
	技量の向上、観客を魅せる腕前に。	p104
	多くの観客の喝采を博した。	p108
	その達成感が、当初はあきらめていた山車の存続を促した。	p108

7-1: 2013年 STUDIO TUBE Nadegata Instant Party

トリエンナーレは何を目指すのか 都市型芸術祭の意義と展望 : p 186-192 吉田隆之

7-2:



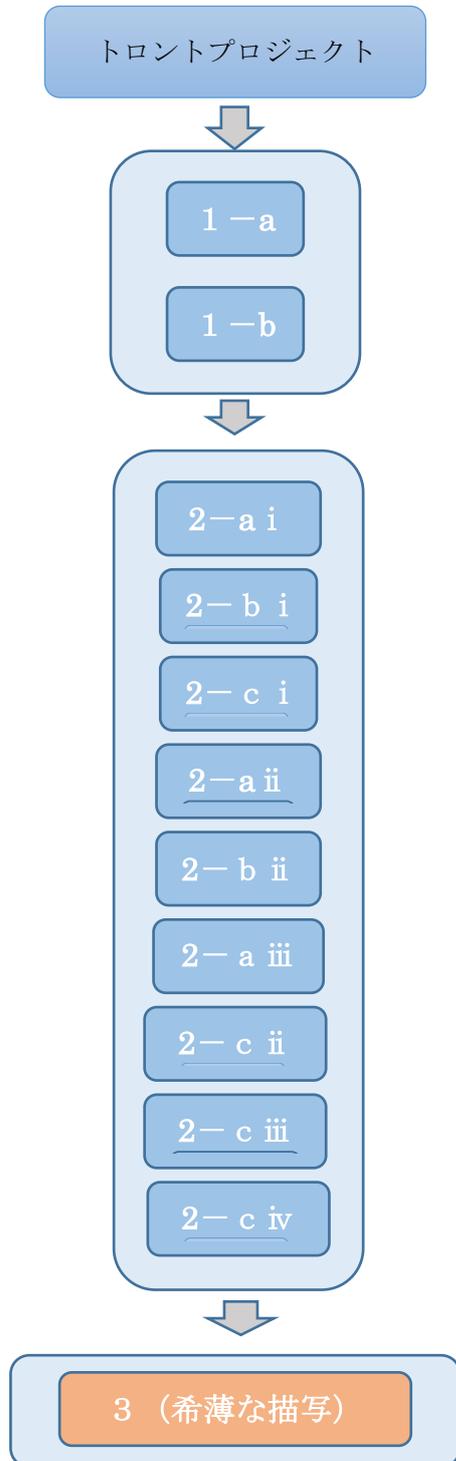
7-3 :

1-a	展示場所の概要、経緯	p186
	アーティストの経緯	p187
1-b	建物を回廊する空間をうまく使い、特撮スタジオで映画を作る。	p187
2-a	説明会、掃除、ミーティングの開催。	p187
2-b	130名の参加 「クルー」という役割	p187
2-c i	参加者の戸惑い。いい加減だな。無茶ぶり。	p188
	出てきたアイデアに対するアーティストの絶望感。	p188
3	作品の完成。	
	クルーは、そのほとんどがアートや町づくりに関心がなかったが、祭りに参加したり、芸術祭を身に行ったりして、閉幕後も長者町で新たな活動の継続につながっている	。p192

8-1 : 1989年 トロント・プロジェクト 川俣正

アートレス マイノリティとしての現代美術 川俣正 p 46-60

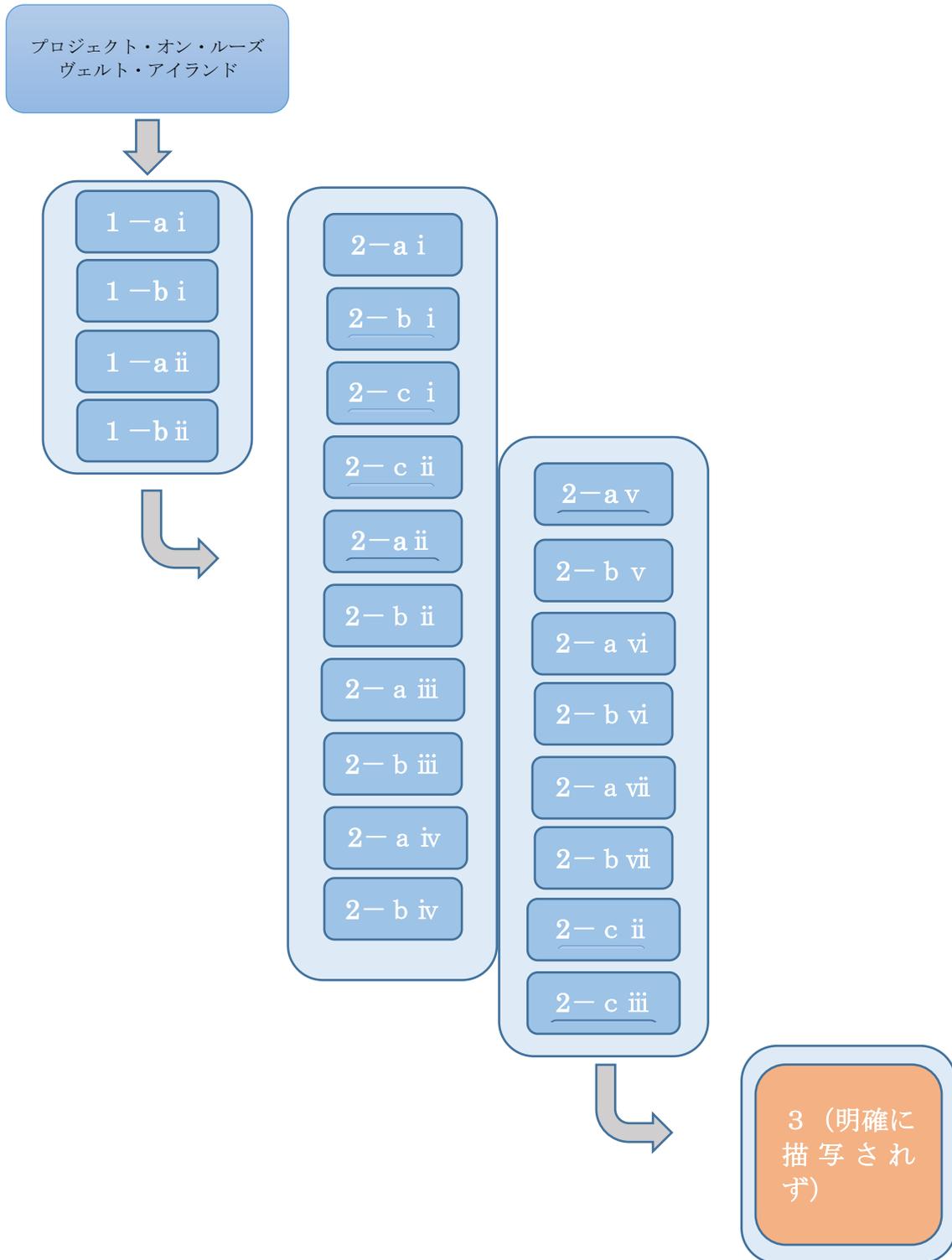
8-2 :



1-a	経緯	p46
	ディレクターゼロダテと同様	p46
	トロントを訪れる、空き地の発見	p47
1-b	同じ材料で全く違う組み立て方で作る。この町に対して、全く違った機能を有する物。	p49
	それをおして、ここに住んでいる人たちが、どのようにこの町のことを考えるのかを見てみたい。	p49
2-a i	議会でのプランの協議	p49
2-b i	市議会議員がプロジェクトを説明。進めるべきだと意見。	p49
2-c i 補償 補償 補償	何人かは提案を却下するような申し出。	p49
	何人かは危険さをある程度クリアするならば許可するという意見。	p49
	最後に前例がないから、あってみなければ分からない、初めての試みであるなら、なおさら進めるべきだという、正攻法な意見によって全体がまとまる。	p51
	挙手、一票差で許可が降りる。	p51
	ヴィジュアル・テロリストという、次の日の新聞の見出しにうんざり。	p51
2-a ii	プランの決定、スケジュールが組まれ、準備が進む。	p51
2-b ii	5～6名の若いアシスタント、地元アーティストがアシスタント	p51
2-a iii	木材到着、道具到着、作業開始	p52
2-c ii	通行人からさまざまな反応、時には罵倒。軋轢を感じる。	p57
	著者にとっては、理解者の数は問題ではない。多くの観客は期待していない。	p57
2-c iii 補償 補償	構造物が大きくなると、より批判的な反応が出始める。	p57
	半面、同じくらいの数の人から、賛同の声もあった。	p57
	大学でレクチャー、メディアにも紹介される。	p57
	賛成、反対、両極端に大きく割れる。	p57
2-c iv 補償	スキャンダラスなことが、目的だととらえられるようになったが、それは著者が意図するところではなかった。プロジェクトの評価が独り歩きし始めた。	p58
	何人かの人たちがこのプロジェクトを最後まで支持してくれた。そのため、約1か月の展示が可能に。	p58
3	小祭的な時間が設定しにくい	
	結果としてパブリックな場での個人の行為がどのようになるのかを知る。	p60

9-1 : 1992年 プロジェクト・オン・ルーズヴェルト・アイランド 川俣正
アートレス マイノリティとしての現代美術 川俣正 p 66-86

9-2 :



9-3:

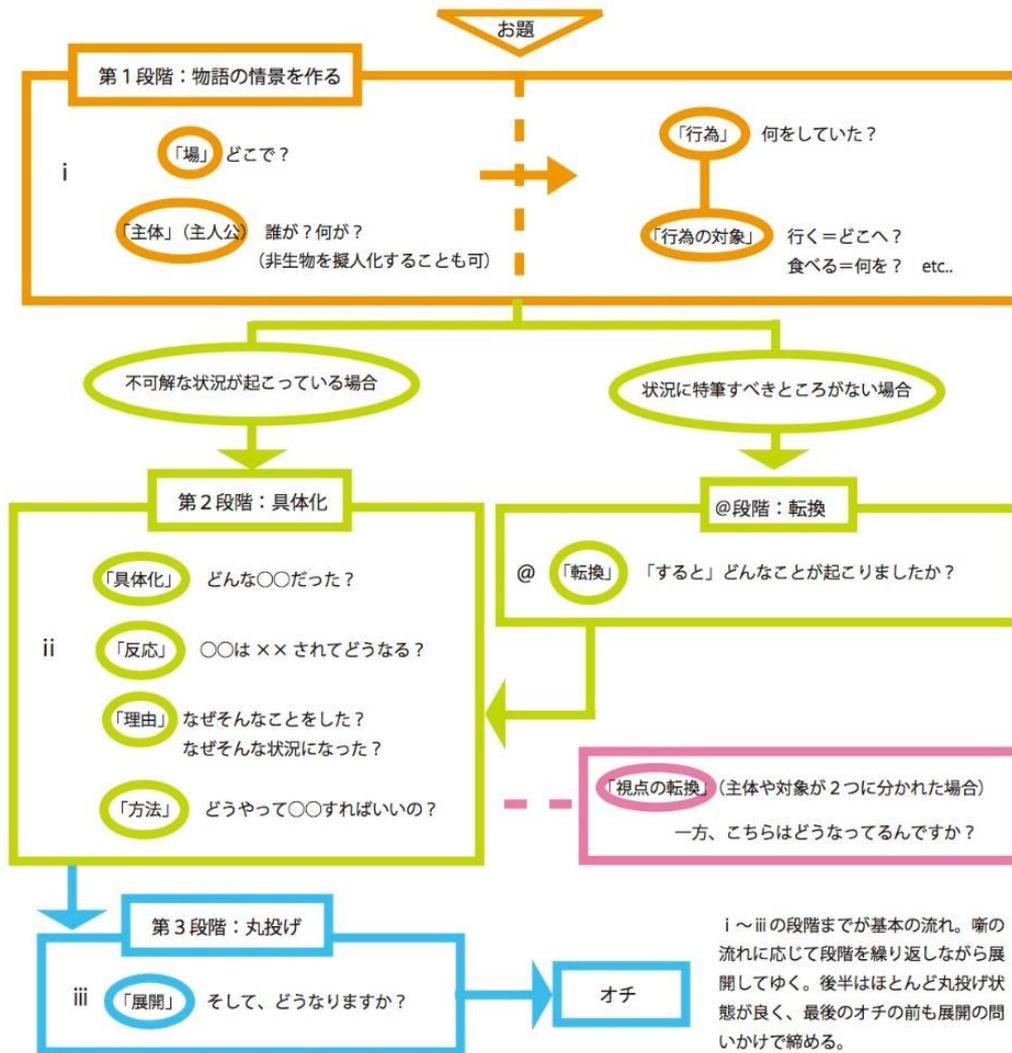
1-a i	ルーズヴェルト島について、病院の廃墟について。	p66
1-b i	建物から見えてくる、過去と現在の時間のギャップについて、その原因や意味について、プロジェクトを通して探る。	p67
1-a ii	ニューヨークに住み、リサーチする計画	p67
1-b ii	プロジェクトを通して自身がいろいろな問題と向かい合うことによって、変わった部分、変わらざるをえなかった部分を改めて検証したい。	p68
2-a i	1987年夏、ニューヨークへ下調べ、プロポーザルの提出。	p68
2-b i	クロウディア・グールドと会い展覧会の話聞く。	p68
	友人の知り合いに広報活動事業を依頼する。	p68
2-c i	書類のやり取りの繰り返し。管理事務局にとって、プロジェクトの明確なビジョンが見えてこないという問題。	p72
	自分たちでは何も自主的に動かないで、企画に対してはいろいろなことを要求してくる管理事務局の態度に、著者がしびれを切らしたことが何度かあった。	p72
	プロジェクトが進まず、交渉が棚上げになる状態も続く。	p73
	新たなメンバーが管理事務所に加わり、初めてポジティブな反応を得て、許可申請を作り直す。	p73
	ツアーコンダクターをつければ、意向が通ることになり、大変な飛躍があり喜んで受け入れた。	p73
2-c ii	病院跡の廃墟の使用許可がなかなか下りず。	p73
	以前著者がニューヨークで関わった事件について言及を求められ、その事については後に了解は得られたものの、引き続き長い説得が必要だった。	p74
	ついに使用許可が降りたとき、なぜかそれが偶然であるかのような感じがした。急速にプロジェクトが現実味を帯びてきた。	p75
2-a ii	ドローイングを描き、建築家と打ち合わせ。	p75
2-b ii	エンジニアの真摯な態度に、信用して仕事をゆだねようと思う。	p76
2-aiii	予算集めについて、個人のパトロン探し	p76
		-p 77
2-biii	大阪のある画廊が興味を示し、サポートするようになる。	p77
2-aiiv	本格的にプロジェクト始動。ニューヨークに長期滞在	p77
2-biv	日本から来た何人かの友人、ボランティアの学生たちと共同生活。	p78
2-av	廃材を集める仕事	p78
2-bv	何人かの人は好意的に受け入れてくれた。	p78
2-avi	廃材の分類	p78
2-bvi	アシスタントが15人増加	p78
2-avii	毎日の作業風景。	p80
2-bvii	数多くの若いアーティストが次々アシスタントとして参加。	p80

2-c iii	3か月の作業終了。現場のオープン鑑賞の特殊なシステムに対して、受け入れられないと、多くの苦情の電話。	p82
	現場を訪れた人たちの中から、好意的なメッセージが届き始める。	p82
3	明確に描かれていない	
	このプロジェクトを最後に、ニューヨーク、アメリカから距離を置こうと考えた。	p86
	いとも簡単にすべてのことを消費してゆく流れについていけない	p86

巻末資料2 「いちまいばなし」に関する資料1 話法

「いちまいばなし入門」2章「いちまいばなし問答法」より抜粋 p 19-23

「いちまいばなし」を行う際の、口頭構成法的な話法について解説。



1：基本の情景をつくる

まずは、核となる情景を作っていきます。誰（主体）がどこ（場）で何をしている（行為と対象）。という状況が、「いちまいばなし」の基本の情景となります。

主体：

「誰（何が）がいますか？」

物語の主人公や、登場人物を聞く。*誰が？と聞くと回答が人間に限定されてしまうことがあるため注意。

場：

「これはどこ～ですか？」

場所を聞く。

行為：

「何をしているんですか？」

主体などが行っている行為を聞く。

対象：

「何に（行為）してるんですか？」

行為や働きかけの対象を聞く。

食べる→何を？

行く→どこへ？

あげる→誰に？

1@：転換

第1段階の状況で妙な展開がすでにできていると、第2段階への移行がスムーズに行えますが、「お父さんが、家で、カレーを食べている」等、なんの変哲も無い話ができてつつある時はその後の展開がしやすくなるように、「すると」というマジックワードを使って物語の転換を促します。このことによって、物語に変調が生まれ、話が広がるきっかけとなります。

転換：

「すると、どんなことが起こったんですか？」

「すると？」にイントネーションを置くと良い。

2：情景の具体化

基本の情景の詳細を具体化し、その理由付けや原因を聞いて行きます。物語の妙な部分、不思議な部分にフォーカスを当て、情景の解像度を上げて行きます。

具体化：

「どんな〇〇なんですか？」

主体、行為、場所、反応などが具体的にどのようなものだったかという詳細を聞く。

反応：

「〇〇はどうした？」

行為や働きかけによる主体や対象の反応を聞く。

理由：

「どうして〇〇したんですか？」 「どうしてこうなってしまったんですか？」

主体などが行った行為の理由、もしくは現在の状態の原因を聞く。

方法：

「どうやって〇〇したらいいんでしょう？」

行為などが遂行されるための方法を聞く。

3：丸投げ

展開を丸投げして物語を広げて行きます。最も回答の自由度が高い問いかけなので、後半はこの展開を繋げて物語を広げて行き、オチまで持ってゆくと良いでしょう。

展開：

「～と、どうなった？」

話の続きを丸ごと問いかける。

3@ : 上級テクニック

より高度に場を扱うためのテクニック。

視点の転換 :

「一方こちらはどうなってますか？」

物語の軸が分岐していった場合にもう一方の状況を聞く。

選択 :

「○○か××がどっちなんでしょう？」

「これはこのままでいいの？」

「これは美味しかった？」

回答に窮してしまうような参加者がいた場合、問いかけを是非で答えられるよう簡易化する。

ツッコミ :

物語の不可解な内容などに対して、皮肉や驚きを表し笑いを誘う。また、ツッコむことで想像力が広がることもある。

主体の目的、解決すべき問題の明確化 :

よいタイミングで理由について問いかけ、主体の目的や意思をはっきりさせること、（どうしてこんなことをしているのか、何がしたいのか等）物語の中で解決すべき問題をあらわにすること（病気を治したい、店にお客さんがこない等）ができれば、参加者がどのような方向で物語を進めるべきかのヒントとなり、展開がしやすくなる。

巻末資料3 「いちまいばなし」に関する資料2 現場のやりとり

「いちまいばなし入門」3章「実践編」より抜粋 p 34-42

実際の現場のやり取りと、その背後にある司会の采配を記述。

ここからは、実際の流れをもとに問答を解説してゆきます。

◆司会の問いかけ：◇参加者の返答：*現場の状況 と表記します。

<完成した物語>

「真秋の夜の夢」

2015年8月9日 新潟県十日町市にて

あるところに米作りをしているおじいさんがいました。
田んぼの石ころをとるために、
近所のおばあさんと作業をしていると恋が芽生え、
おじいさんは長い手紙を書いて、おばあさんを月見に誘いました。
おばあさんはお団子をつくりましたが、
その日は天気が悪かったので、おじいさんの頭で月見をしました。
今度は、おばあさんがおじいさんを紅葉デートに誘いました。
おじいさんは喜び、田んぼをがんばっていると、
どんどん体が鍛えられていき、モテるようになりました。
若い娘に興味を持つようになったおじいさんを見て、
おばあさんも化粧をするようになり、きれいになり、
モテるようになりました。
すると村ができ、
田んぼがなくなるほど人が増えてしまいましたとき。

お題：米作り（行為）

- ◆「あるところで米作りが行われていたらしいですけども、
どこで米作りが行われていたのですか？」：場
- ◇「たんぼ。」
- ◆「誰がやっていたのですか？」：主体
- ◇「ひっこしてきたおじいさん。」

米作りという「行為」から始まった話なので、まずは「場」と「主体」を揃えてみるが、展開が特殊なものにはならなかった。強いて言えば「引っ越してきた」という部分が少し広がりを持ちそうなワードなので、心に留めておく。

◆「このまちに新しくやってきたおじいさんが米作り。」

米作りにはいろいろな段階がありますが、
今はどういう段階？」：具体化

◇「田植え。」

◆「田植えはどんな感じ？」：具体化

◇「石ばかりで苦労している。」

「行為」を具体化してゆく。発語された単語はできるだけ広がりを持って受け止め、その可能性の中から具体化することで、一見何でもない単語から広がりを持った展開を生み出せることがある。「海」→「海のどこなのか？」→「深海」、「雨」→「どんな雨？」→「豪雨」、などと続けば状況の特殊性が増して展開しやすくなる。「具体化」の質問であっても、ふわっとした抽象的な回答でかわされてしまうことも多いので、今回のように連続して聞くなどして、文字通り「具体的」なワードを引き出すことが重要になる。

◆「なるほど、田んぼに石がごろごろしている。」

田植えできる段階じゃないと、どうする？」：方法

◇「人を呼んできて一緒に。」

◆「誰をよんできたらいい？」：対象

◇「近所の人。」

◆「ひっこしたばかりで知り合いがらるんですかね？」：選択

◇「できました。」

「石がゴロゴロしている」という困難な状況が出てきたので、どのようにそれを解決すべきか聞いてみると、「人を呼ぶ」という「方法」が出てきたので、その「対象」を聞いてみる。「近所の人」との答えに、「引っ越してきた」という状況との食い違いを感じたので、その部分を膨らませるように切り返した。司会はこのような状況の違和感に常に敏感であるべきで、その違和感にそって質問をしてゆくとよい。

◆「誰ですか？」：具体化

◇「となりのおばあさん。」

◆「手が早いですね！もう女の人を捕まえて～

このあとどうなるの？」：ツッコミ 展開

◇「とりあえずみんなで石を掘りおこして一カ所にまとめる。」

対象を具体化する段階で「おばあさん」が出てきた。恋愛の状況は展開を加速させるきっかけとなる事が多いため、主体の「おじいさん」と恋愛関係の発展を匂わせるようなツッコミを一つ入れておく。

◆「石をとりのぞいてどうする？」：展開

◇「稲を植える。」

◆「すると、どんなことがおこる？」：転換 展開

◇「植えているうちにおばあさんと仲良くなる。」

◆「仲良くなって二人はどうなる？」：展開

◇「おじいさんからおばあさんに手紙を書く。」

思惑通り、話の筋が2人の関係に傾倒していったので、ここからはその筋をメインに「展開」の質問を主にしながら続けてゆく。

◆「ラブレターですかね？おばあさんに何を伝える？」：具体化

◇「まずは拝啓からはじまって、

いつもお手伝いありがとうございますなどとぐだぐだ書いて、

3枚目くらいから体どうですか？と心配しつつ、5枚目から～」

◆「これ自分の経験はいつてます？」：ツッコミ

◇「5枚目に実はおばあさんあなたが気になるんだ、

今度月見でもしませんか？と。」

*ラブレターの内容の具体化については、かなり面白い答えが得られたが、一人の人物が話しすぎの印象があったので、ツッコミによってその流れを緩和した。物語を誰にもコントロールさせない（司会も含め）事が「いちまいばなし」の面白さにつながる。

◆「お月見デートだ！そんな手紙をもらって、

おばあさんどうする？」：反応

◇「だんごをつくる。」

◆「月見団子をこしらえて、どうする？」：展開

* 順番が来た小さい男の子が悩んでいる

◆「この恋の駆け引きが彼にどう伝わっているんですかね？」

：ツッコミ

恋愛の話に大人はかなり盛り上がるが、子供にとっては感情移入がしにくく、このように沈黙が起きてしまう事が多々ある。ここではその差異を「ツッコミ」によって際立たせる事によって笑いに変え、場を和ませている。子供は特に質問に対して最後まで真剣に向き合ってしまう事が多いので、このように場をほぐして「まあいっか」という気分を作る事も必要。

◆「腕組みシンキングタイムですね。

ワンクッション置きましょうか。順番チェンジで次の方。」

◇「おばあさんの家に訪ねる。」

このまま沈黙が続くと良い流れを止めてしまいそうなので、次の人に回答権を渡す。このあたりの采配は非常に難しく、悩んだ末に面白い事が出てくる事もあれば、場が硬直して重い雰囲気になる原因にもなる。臨機応変な判断が必要。

◆「おじいさんがおばあさんの家に行くとき？」：展開

◇（男の子）「その日は曇り空だった！」

* 会場 男の子の答えに感心する

ここで回答権を男の子に戻す。悩んだかきがあつてか面白い答えが出てきた。会場からも関心の声漏れる。このように会場の反応が大きかった時は、次の司会の一声も大きく応え、「この流れ面白い！」という事を全体に伝えるとよい。

◆「あらちょっと、お月見にはあんまりよくない。

どうしましょう？」：展開

◇「とりあえず、おじいさんの頭でお月見をする。」

* 会場笑い

◆「このお月見大丈夫？おばあさんの反応は？」：反応

◇「大丈夫です！おばあさんは心が照らされる。」

このあたりで参加者のイメージもかなりほぐれ、物語の流れも明確になってきたので、「展開」

の丸投げ連続で転がして行く。

- ◆「おじいさんのハゲ頭に照らされて、
おばあちゃんはどうなっちゃうの？」：展開
- ◇「おじいさんに好印象を持ったから、
今度はおばあさんから紅葉デートに誘う。」
- ◆「おじいさんはどうする？」：展開 反応
- ◇「誘われてうれしくなって、田んぼの世話をがんばる。」
- ◆「田んぼをがんばるとどうなる？」：展開
- ◇「すごい体に……」
- ◆「おじいさんの体が鍛えられてムキムキに！
どうなっちゃう？」：展開
- ◇「おばあさんを捨てて、若い娘にはしる。」
- ◆「モテはじめて、若い娘に興味がでてきちゃった。
大丈夫なんですか？おばあさん。」：反応 視点の転換
- ◇「おばあさんはおめかししだす。」
- ◆「おばあさんが化粧をしてどうなる？」：展開
- ◇「若返る。」

この辺りで、おじいさんとおばあさんが別方向に行動してゆく予兆があったので、おじいさんの方ばかりに展開が集中しないよう、「視点の転換」を行う。

- ◆「歳を感じさせなくなるほどおばあさんの容姿が美しくなって、
どうなっちゃう？」：展開
- *先ほどの男の子にまわる。沈黙
- ◆「男と女っていう感じの流れできて、
それを彼に託すという鬼畜な流れですね～」：ツッコミ
- *男の子沈黙
- ◆「一回クッションで、男としての先輩に聞きましょう。」
*彼のお父さんにまわる
- ◇「おばあさんもモテはじめる。」
- ◆「おばあちゃんもモテちゃって、どうなっちゃう？」：展開
*再び男の子へもどる。男の子沈黙。
- ◆「おじいちゃんモテモテ おばあちゃんモテモテ、

さあどうなっちゃう？」：展開

* 男の子沈黙

◆「完全に男と女のラブゲームに巻き込まれ、

彼大事故ですね～」：ツッコミ

* 会場笑い

◆「じゃあ、いったん次の方へ行って、オチがんばる？」

* 男の子頷く？

先ほどと同じような沈黙が起こり、ツッコミや連続質問での追い込み、順番の交代など、様々な手で男の子にアプローチをかけるが状況は変わらず。最終判断としては彼の回答力に賭け、オチを託す事にする。

◆「両方がモテちゃってたまらない。どうなっちゃう？」：展開

◇「新しい村ができる。」

◆「新しい村ができて…最後どうなっちゃう？」：展開

◇（男の子）「田んぼがなくなった！！」

* 会場笑い

◆「田んぼがなくなるほど家がたくさん建ってしまったと。

農業より少子化対策をとったのですね。

なるほど、めでたし、めでたし～」

<総括>

最初の「主体」「場」「行為」「対象」の段階で、特筆するところがない展開だったので、「転換」の「すると」を入れても良かったが、「具体化」の段階で石がゴロゴロしているという「困難な状況」が自然に出てきたため、そこを起点にすることで物語が良い形で展開していった。おばあさんが対象として現れ、おじいさんとの関係作りを「ツッコミ」で匂わせたところ、そこへ話が傾いて行き、後半の流れの筋が決まっていた。恋愛をベースにした事で、子供の回答が難しくなるデメリットもあったが、回答を後ろへパスしたことが功を奏し、その子は自分の力で答えることができ、なおかつ面白い回答を出すことができた。

巻末資料4 「いちまいばなし」に関する資料3 類型分析

「いちまいばなし入門」第4章「類型」p44-50より抜粋

1：流れの類型

対立系

戦いや競争が起こり、登場人物が対立状態になる中で物語が展開してゆくもの。

ロードムービー系

移動してゆく中で物語が展開してゆくもの。

連鎖系

捕食や贈与などの行為が連鎖することで物語が展開してゆくもの。

恋愛系

登場人物の恋愛や結婚が中心になって物語が展開してゆくもの。内面を問いかけてゆくと盛り上がる。

祭り系

お祭りやイベントが中心になって物語が展開してゆくもの。

オセロ系

「でも」「しかし」などの逆説を用いた、内容の覆りが多い展開。

神頼み系

神様に何かしらの願いを託す展開。ただ、素直に願いがかなえられることは多くない。

乗っ取り系

物語の途中で、いつの間にか主人公が入れ替わっている展開。

天井系

何度も同じ行為などを繰り返す流れ。（お笑いの用語に由来）

全滅系

物語の途中で登場人物が全ていなくなったり、死に絶えてしまう展開。何もいなくなったところから植物の芽が生えてくるという展開につながることが多い。

サメのおにぎり

普段は出会わない複数のモチーフが合わさってできる、新たなイメージのこと。（第1話を参照にして命名）

Ku:nelコンボ

「食べる」という行為の後に「寝る」という行為が連なる展開。その後の展開がしにくくなるので注意。

クジラ52

発話されたものの、物語と何の関係も持たずに存在してしまったモチーフのこと。（1匹だけ音の波長が合わず、誰ともコミュニケーションが取れていないという孤独なクジラをもとに命名）

自主回収系

自分が発話したものの、他の誰もいじらなかったモチーフや展開を、発話者自らが次の周回で展開させてゆくこと。

2：タイトルの類型

タイトルで一言

物語の中に入れきれなかったメッセージや、後付けの設定などをタイトルに入れこんでしまうもの。

「クリがある」「バナナが欲しい」等

タイトルオチ

タイトルで物語のオチを言ってしまうもの。物語にオチをつけた直後にタイトルを決めるので、こうなってしまうことも多い。「穴掘って出られなくなったクマ」など

&系（金子みすゞ系）

「〇〇と××」のように、2つのモチーフを並べて命名されたタイトル。モチーフが3つ以上になると、「金子みすゞ系」になる。（「わたしと小鳥と鈴と」から命名）「タヌキと人間」「モンスターとダイヤモンド」など

3 : オチの種類

パーティーオチ

込み入った状況や、収集のつかない状況の中で、終盤唐突にパーティーや宴会、バーベキューなどが行われ、なんとなくまとまった物語にみせるオチ。

スクランブルエッグオチ

パーティーオチとは逆に、終盤までまとまっていた展開をいきなりかき混ぜて不可解な終わり方になってしまうオチ。

儀式オチ

不可解な展開を、そういう儀式だったという理由付けをするオチ。

タヌキオチ（キツネオチ）

不可解な展開を、タヌキやキツネの仕業として理由付けをするオチ。

食われオチ

何かに食べられてオチが付くもの。

アメリカオチ

最後になぜかアメリカに着いてしまうオチ。(ハワイ含む)

謝辞

本論文の作成にあたり、審査と指導をしていただいた、主査の日比野克彦教授、副査の八谷和彦准教授に深く感謝いたします。副査の古川聖教授には、昨年の論文審査において、丁寧な助言をしていただいたことが、もう一年論文制作に向き合うための糧となりました。本当にありがとうございました。