

関 直子

序

およそ3年に及ぶ工事休館を経て、2019年春に再開した東京都現代美術館では初夏まで、全てのフロアでコレクションの展示が行われた。建物東側のコレクション展示室では、近年収蔵された作品と休館中に修復した作品を中心とした「ただいま／はじめまして」展、西側の企画展室では「百年の編み手たち—流動する日本の近現代美術—」展を実施した。

後者の企画展は、日本における創造のありようを主題のひとつとして、多様な要素の選択的な編集を通して制作する美術家を「編み手」と捉え、当館の作品や資料を通して、その活動を辿り直し、日本の近現代美術の或る側面を再考するものであった。現在では世界共通のものとなっている、イメージや情報の編集という制作態度を、近代以降の日本の作家たちが、先駆的に示してきたことに注目したのである。

展示会の開幕に際し、開催趣旨を記した同名の図録も刊行されたが、総点数を鑑み、その図版は出品作品の全てを網羅するものではなく、また美術図書室の特別文庫の資料の掲載は僅かばかりにとどまった^{註1}。本稿では、筆者が担当した第1章から9章までの、展示の実際について、図録からは測り難い、いくつかの点を記しておきたいと思う^{註2}。



図1 第1章 「はじめりとしての1914年」

1 展示のはじまり

改修工事直後に開催すること、そして3年近い館内での展示の空白といった状況を考慮し、リニューアルにあたってはコレクションを活用することが館内で提案された。課題の一つは、3フロア、4300㎡の空間構成をコレクションで構想するにあたり、展示のはじまりをどこにおくか、という点にあった。当館の名称は1995年の開館の際に、日本語では現代(英語では同時代)という言葉が付されたが、コレクションは、1926年開館の上野の府美

術館に端を発する都美術館から移管された背景をもつため、19世紀末からの、元号で言えば明治後半の作品も含まれている^{註3}。しかしそれは数点であり、当館の現在に至るコレクションの構成を眺めると、文部省が主催する展覧会(1907年—)に対抗する姿勢を打ち出した二科展が開設された1914年を重視することが有効性をもつと考えられた。何より、1938年に二科会の内部で結成された九室会の吉原治良、斎藤義重、山口長男等は、戦後美術を牽引する作家として、新館時代の都美術館での企画展や当館での展示の中心的な作家と位置付けられてきた経緯がある。当館のDNAは、反官展に発するとと言えるだろう。同年には、洋画部門を開設した再興院展のほか、版画家の恩地孝四郎らが同人誌『月映』を発刊するなど、いくつかの芸術家集団が新しい表現を発表するメディアを手探りで生み出し始めてもいる。

更に、1914年はヨーロッパで第一次世界大戦が始まった年であり、半世紀にわたり主に印刷物を通じた西洋近代美術の学習を続けてきた美術家たちは、流通する情報の減少という状況の中で、新しいものを学習する段階から、古今東西の多様な表現や考え方を編集することへと転じていく、そのような契機としても捉えることができる。複数の内的また外的な要因を踏まえた上で、岸田劉生とその周辺、ポスト印象主義から次第に距離をとり、北方ルネサンス、そして宋元の人物表現への展開を、上記の文脈で考えてみたのである。

以上のようなわけで、このはじまりの部屋は、二科会の第1回展の出品作^{註1}、美術図書室で収蔵する『月映』^{註2}、そして現代美術館の建つ木場を、木版であらわした、二科結成メンバーの石井柏亭の作品など、1914年に関わるもので構成した。

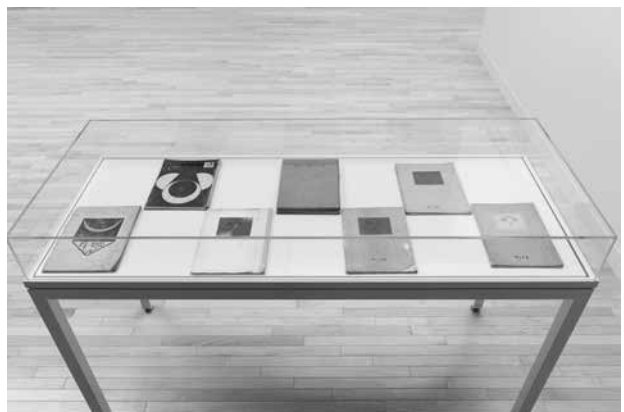


図2 第1章展示ケース 『月映』



図3 第1章 第2室目 武者小路実篤旧蔵の岸田劉生の作品

次の第1章の第2室目には、武者小路実篤旧蔵の、白樺派周辺の美術家たちの作品と資料を展示した。岸田劉生の1912年、1914年、1920年の自画像という、この画家の最も重要な変化の時期を包含する作品群は、1970年代後半に武者小路家から都美術館に寄贈されたものであり^{図3}、また関連資料や蔵書は、特別文庫として美術図書室に収蔵されている^{図4}。ロダンの《スフィンクス》像^{図5}もこの彫刻家から武者小路に贈られた旧蔵作品であり、この時代の郵便的ネットワークの、実体的な手触りを証するものとなっている。



図5 第2章 「震光の前と後」 第1室



図6 MAVO チラシ等



図4 美術図書室蔵の岸田劉生個展、遺作展、草土社展資料

2 時代を跨ぐ活動の展開と資料——柳瀬正夢、中原実、桂ゆき

第2章「震災の前と後」の第1室では、1920年代における、ロシア革命後のソヴィエトからの未来派の画家たちの来日や、日本からベルリンへの留学生など、第一次大戦後の新しい表現の作品や作家を通じたより直接的な交流の様子を、パリモフのコラージュを用いた油彩画や、ベルリンの個展に際しての村山のコラージュ作品を通して紹介した^{図5}。

本展は、関東大震災や二つの世界大戦など、社会の動きと緩やかに連動する章構成をとりつつも、その主眼は、各章を、即ち時代を跨いで活動した柳瀬正夢や中原実、桂ゆきのように、現実世界の変化に対し、作家たちがどのように表現やその発表の場を展開したかを辿ることにあつた。例えば前衛的なサークル内に閉ざされた美術の実験からスタートして、より広い観衆を求めて、映画や装丁の仕事、労働者に向けた風刺漫画やルポルタージュなどへの柳瀬の仕事の広がりが、1920年代から30年代の各部屋のケースの中の資料で辿れるようにした。震災の直前に結成されたグループMAVOのパンフレットやチラシ^{図6}、震災後に発行された機関誌『MAVO』^{図7}は、2章の第1室に、震災直後の東京をスケッチして歩いたノート3冊^{図8}は、第2室目との間に展示した。

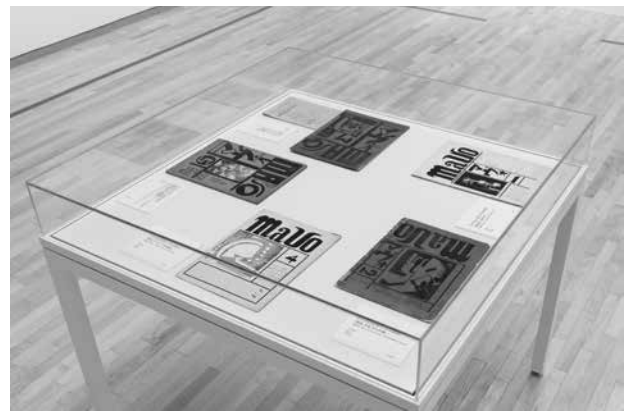


図7 『MAVO』



図8 柳瀬正夢 震災後の東京を記録したスケッチブック

さらに、日活向島撮影所の月刊誌『向島』や、『日本及日本人』に連載した風刺漫画の原画、本の装丁の仕事を紹介⁹⁾した。

1930年代の動向を紹介する第3章「リアルのゆくえ」の部屋では、労働運動のための仕事が増えていった様子を示す、柳瀬の旧蔵書の一部を展示した¹³⁾。それらは、柳瀬の生前に壁の中に封印されたが、近年およそ70年を経て発見されたもので、30年代のマルクス主義関係の原書や、翻訳書、柳瀬が関心を寄せていたジョージ・グロスの画集などが含まれている。



図10 柳瀬正夢 中国大陸での取材写真



図9 第3章 「リアルのゆくえ」柳瀬正夢 『向島』、『日本及び日本人』挿絵原画

また、1930年代末から40年代初頭にかけて、柳瀬は新聞連載記事の取材などで、中国大陸に赴いており、その旅程や、考現学的なスケッチ・ブック、スナップ写真を残している^{10,11)}。

更に帰国後、中国での滞在に基づく絵画作品の個展を東京や九州で開催しており、1940年の「北支風物油絵展」の芳名帳には、久保貞次郎の弟で西洋史学者の小此木眞三郎や、戦中にヴィンケルマンの翻訳を手がけた美術史学者の澤柳大五郎をはじめ、幅広い分野の来場者があったことが記されている¹¹⁾。



図11 柳瀬正夢 中国大陸の取材旅程、スケッチ、個展芳名帳



図12 柳瀬正夢の資料と清水登之や向井潤吉による1937年の中国大陸での作品



図13 柳瀬旧蔵の書籍

柳瀬は関東大震災の直前にMAVOでのグループ活動を開始し、その後、現実の都市空間や社会の中で、より広範な受容者に向けた幅広いジャンルやメディアでの表現活動を展開していった。同じ時期に、欧米留学から帰国後、医学者、教育者としての仕事と並行して、持続的に絵画制作と画論を執筆することになる中原実は、震災後の東京で、内外の新しい表現の発表の場を運営したり、演劇的なパフォーマンスを自ら行うなど多分野での仕事を行ったことが知られる。震災後の東京では、都市空間の実相に対し、様々なアプローチでの制作が行われたわけだが(鹿子木孟郎¹⁴、牧野虎雄¹⁵)、その中で、中原の前衛芸術のオーガナイザーとしての活動や、劇場の三科での上演プログラムである「Pensées Sans Langage 又は(蒼穹の尺度)」等から窺えることは¹⁶、表現メディアの多面性と、形而上学的内容の点で突出したものであったことである。



図14 第2章 左壁面は震災を記録した鹿子木孟郎のスケッチと油彩画、右の壁面は中原実の欧米から帰国後、1923年から1930年代の作品

戦後の中原は、留学から帰国直後に発表の場とした二科会で再び発表活動を続けた。《杉の子》や《兜の昇天》¹⁷は、戦前に試みた、世界を科学の理論で分析し、それを絵画で表現する「理論絵画」とは別の、現実の家庭生活から出発し、近接過去の時間との継続性の中で、現在の広い世界での立ち位置を探る、そのような絵画となっている。

それらは1940年代、50年代の動向の中で、異質な絵画空間を示すものなのだが、それは20年代からすでに同時代のアプローチとは距離をおく、独自の体験と思考から生まれたものとして、捉えられるものなのだ。



図15 中原の作品の対面の壁には、同時期の東京で、アトリエから眺める庭を描き続けた牧野虎雄の作品



図16 中原実が参加した、三科の展覧会や舞台のパンフレット



図17 第4章 戦後の中原実の、二科展への出品作



図18 第3章 桂ゆきの戦前の作品

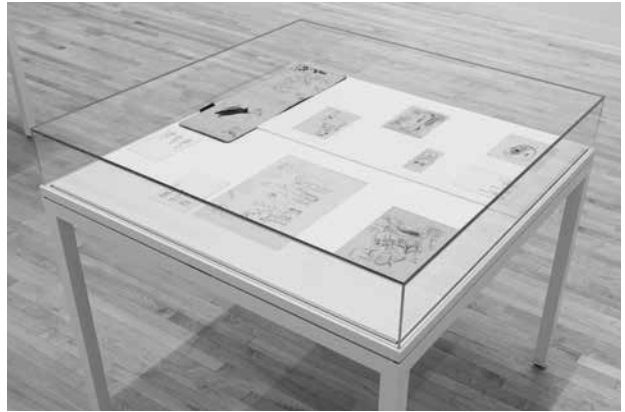


図19 桂ゆきの戦前のスケッチブック等

戦前と戦後を跨ぐ活動、別の言い方をすれば、1930年代(第3章「リアルなゆくえ」)から1950年代(第4章「戦中と戦後」)を繋ぐ作家として、桂ゆきは、戦前と戦後の美術界において同じように重要な仕事をしている。1935年にコラージュによる個展で発表活動を開始した桂は、コルクや布などのコラージュだけでなく、油彩による細密な描写や、戯画的な表現を併用し、絵画表現そのものに対する批評的な制作を展開した。九室会の結成の際に、関西の吉原治良から参加を要請された存在だったが、戦前の作品は僅かばかりしか現存しておらず^{図18}30年代から

40年代という不寛容な時代の社会を冷静に見つめていたことが判るドローイング類は貴重である^{図19}。

また、戦後、1950年代には、占領を経た日本社会の抱える政治的な問題を主題として、寓話的な手法を用いて表現していく過程が^{図22}、スケッチ・ブックを通して了解される^{図21}。50年代後半からの5年に及ぶ海外滞在からの帰国後、現代社会に対する批評性は鋭く、しかしよりユーモアの度合いを増していく^{図20}。それは、ジェームズ・ボールドウィンの小説や花田清輝の本の挿絵などでも示されている^{図23}。



図20 第4章 桂ゆきの1970年代の作品



図21 桂ゆきの1950年代のスケッチブック等



図22 桂ゆきの1950年代の作品



図23 桂ゆきの1960年代のドローイングとカット原画

以上のように、柳瀬、中原、桂の、時代を跨ぐ活動の展開を検討するためには、作品と資料の両輪が不可欠なのだが、当館で収蔵する戦前の作品は限られているが故に、この時代の作家資料は、一層重要な意味をもってくるのである。

なお、資料の問題とは離れるが、30年代と50年代を繋ぐ存在として、本展でとりあげた吉原治良と瑛九の存在を指摘しておきたい。吉原は九室会でのバイリンガルの機関誌の編集といった情報の発信や、展示といった集団での活動の経験を、戦後は年長のリーダーとして、自らも制作しながら、具体をオーガナイズすることに繋げていったと言えるであろう。

また瑛九の場合は、1930年代に手がけた、デッサンに基づく型紙を用いた「フォト・デッサン」と呼ばれる写真作品の制作プロセスを、戦後1957年の壁画的なサイズの油彩《カオス》で展開している。批評家、久保貞次郎邸で、デモクラート美術家協会の若い世代の磯辺行久等が、絵筆で大型の絵画に取り組んでいるときに、瑛九は板に型紙をおき、エアブラシを使って瞬く間に作品を完成させたのだという²⁵。さらに、30年代からのエスペランティストとしての瑛九の考え方は、メンバー同士のフラットな関係を信条とした、デモクラートへと繋がり、吉原が率いた集団活動とは対比的な展開を辿ることになったと考えることもできるだろう。

3 分野を跨ぐ活動の展開 — 朝倉摂、多田美波、三島喜美代、田中千鶴子、オノ・ヨーコ

前章では、主に戦前と戦後を跨ぐ活動の展開を、作品と資料を通して辿り、制作環境の変容と作品の変化の関係を考察することが本展の一つの狙いであったことにふれた。次に、本章では、1階展示室、即ち、第二次世界大戦後から1970年代頃までの展示において、当館でこれまで展示される機会の多かった作品のみならず、新たに、分野を跨ぐ活動を展開した作家の仕事をまとめて紹介することで、この時代の美術動向の展開を、これまでとは少し異なる観点から捉えることを試みた点について記しておきたい。

本展では、1950年代に展開したグループ活動、デモクラート美術家協会、具体、実験工房を3つの部屋に分散させ、東京での作家の活動が交差するデモクラートと実在者から1階の展示を始め、さらにルポルタージュ絵画へと繋げた²⁴。その次の部屋には、40年代初頭に日本画家として発表を開始し、戦中は働く女性像を描き、50年代以降は、同時代の各地域が抱える社会的な問題を主題とする岩絵具による絵画をタブローだけでなく、展示の汎用性の高い屏風形式で制作したことで知られる朝倉摂の代表作をまとめて展示した²⁵。同時代の油彩によるルポルタージュ絵画や、隣の桂ゆきの仕事と接続させた²⁷。朝倉は60年代半ばから、より広い観衆との直接的な作品を通じた交感を求め、舞台美術に軸足を移していく²⁶。この時代の美術館をはじめとする美術をめぐる制度の状況も一因であろうが、1920年代生まれの世代の表現者にとり、作品を通じた社会とのコミュ

ニケートが重要な意味を持っていたことが協働的な制作や、より開かれた作品享受に向かう背景として考えられるであろう。



図24 第4章 手前は中村宏、池田龍雄、奥は朝倉摂の作品



図25 朝倉摂の作品



図26 朝倉摂のスケッチブックと舞台の仕事



図27 手前は朝倉摂、奥は桂ゆきの作品



図28 第5章 「アンフォルメルとの距離」

50年代後半は、フランスの批評家ミシェル・タピエがアンフォルメルと呼ばれる考え方を日本でも展開することを考え、関西や東京で作家たちと交流し、展覧会を開催したこともあり、具体の絵画や日本画などの平面だけでなく、多様なジャンルにその余波が散見された。社会的なテーマを扱った部屋の後の第5章ではこれらの動向を集めた^{図28}。東京の画家の中でタピエが目にした福島秀子は、丸い缶に絵の具をつけ、それを画面にスタンプすることで円環の連続を表現するなど、中心のない反復の構造による絵画といった、位相幾何学に基づくこの批評家の理論にかみ合うものだった^{図29}。福島は、50年代の東京で音楽や文学、技術者も参加したグループ、実験工房のメンバーでもあり、舞台を始めとする総合芸術や、映像機器などの新しい技術を使った作品発表にも関わり、次の第6章「光を捉える」の部屋には、音楽家の福島和夫との共作の映像《水泡は創られる》^{図30}が展示された。

第5章は、光や空間といった周囲の環境を、作品を構成する要素として取り込む60年代後半の動向について、実験工房を始めとする50年代にその起点を求め、その後のメディア・アートを牽引した山口勝弘の《ヴィトリヌ》や《Cの関係》を展示した。その部屋の半分は、山口とグループ展を共にするなど、やはり60年代半ばから、アルミニウム蒸着メッキなどの新素材を用いて、周囲の環境をその表面に映しこむレリーフや立体の制作を展開した多田美波の作品をまとめて紹介した^{図31}。



図31 第6章「光を捉える」手前 山口勝弘、奥 多田美波の作品



図29 第5章展示室の福島秀子の作品



図30 第6章 福島秀子・和夫
《水泡は創られる》

多田は油絵の制作から出発し、1956年には、光を周囲に発する変電所を主題とする絵画を二科展で発表している^{図32}。エネルギー政策の転換期にこのような鉄塔を主題とする制作態度は、同時代の朝倉摂が電波塔や送電鉄塔を描いたことと通じる。

多田は、60年代後半以降は、モニュメンタルな彫刻と並行して、公共空間の大型の照明や壁面レリーフなど、建築的な仕事を多く手掛けていく。また晩年には自身が使用することも視野に入れた、ユニヴァーサル・ユースの、新素材を使った食器のデザインを試みるなど、作品を通じた現実社会とのコミュニケーションに心を砕いた点は、朝倉と同じように1920年代作家に共通する一つの資質と捉えることができるかもしれない。



図32 多田美波《変電所》



図32 第6章 「イメージを編む」 三島喜美代 《Package 82-A》

第6章「イメージを編む」でとり上げるのは、麵棒をみて発想したという、土をシート状に薄く延ばし、新聞や広告紙の印刷を、当時習得した版画の技法で写し、それを焼いた作品で知られる三島喜美代の仕事である^{図32}。現代社会で瞬時に不要物となる情報を壊れ易い陶によって視覚化する作品は、70年代から、素材のユニークさとユーモアによって、現代美術の中で、独自の立ち位置を占めてきた。この作品と同じ空間に展示した田中千鶴子の《卵》^{図33,34}は、ブロンズ、鉄、ガラスという異なる素材が脱皮を繰り返しながら、ガラスの殻が最終的に砕けて、その内部が空間へと拡散していく様子が表されている。卵の載るアルミニウムの板はグリッド状に刻まれ、有機的な卵のフォルムと対比的な表情を見せている。この作品が制作された1977年頃は、絵画においても、グリッドから、有機的なイメージの形象が平面上に立ち現われてきた時期であった。田中はその後も一貫して金属彫刻を手掛けてきたが、この作品が、ブロンズと鉄とガラスを用いたものだったために、工芸に分類されたことは、その評価にある種のバイアスをかけることになったことは否めない。

第7章「言葉と物による(世界認識の)再編」では、もの派の菅木志雄の作品など、70年代のコンセプチュアルな動向を紹介する中で、オノ・ヨーコによる『Museum of Modern (F)art』^{図35}等を展示した。オノは音楽と詩作から創作活動を開始し、音楽における楽譜にあたるものを、言葉に置き換えることで、コンセプトとそれを実現する人が必ずしも同じである必要はない、インスタレーションと呼ばれる作品のあり方を提示した。オノの活動が音楽と美術を跨ぐものであったが故に、MoMAでの架空の個展の図録を作品化した『Museum of Modern (F)art』のように、70年代にはまだその活動の一般的な理解は充分とは言えないものだった。



図33 第7章 「言葉と物による再編」 田中千鶴子 《卵》

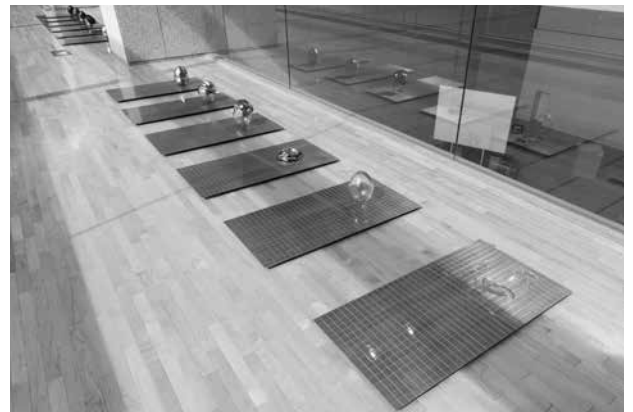


図34 田中千鶴子 《卵》



図35 オノ・ヨーコ『Museum of Modern (F)art』とワード・ピース
©YOKO ONO 2020



図36 オノ・ヨーコ
《クラウド・ピース》

ジャンルを跨ぐ作品やそのあわいにあるという作品のあり方が、当該時代の評価を、やや難しいものとしてきたことは事実であろう。しかし一方で、以上の作例が全て女性作家によるものだったことは、そのようなジャンルの裂け目の中に、作家たちが制作の可能性を見出してきたことを示している。今回、それらが、裂け目から、より広い展示の文脈の中へ広がったものとなっていたか、問うているところである。

結びにかえて

以上、展覧会の図録では紹介しきれなかった、資料の問題、時代やジャンルの横断などを中心に列挙した。なお、本展は、戦前の創作版画誌をはじめとする様々なグループの同人誌や吉田博の試み、また1970年代のコンセプチュアルな動向における実験など、当館のコレクションで大きな意味をもつ版画の役割が、それぞれの時代に通奏低音の如く響くよう構成したことを記しておきたい。

1階の第9章「地域資源の視覚化」では、画家から出発してエコロジカル・プランナーとして1970年代より環境計画の公的な仕事に携わってきた磯辺行久の仕事を紹介する中で、特に、都市空間と自然環境の変化を主題とした近年の作品に光をあてた³⁷。それらは、本展の各フロアで一部屋をさいた、美術館の立地する木場という地域をめぐる作品群の一つとして位置付けられるものであり、この主題は、「編集」と共に、展覧会という楕円の二つの核を構成するものなのである。



図37 第9章「地域資源の視覚化」磯辺行久の作品

註

1. 『百年の編み手たち—流動する日本の近現代美術』美術出版社、2019。全14章で構成される本展の主題と、3階、2階、1階に展示された第1章から第9章までの構成と作品選定、展示を筆者が担当し、地下2階の第10章から14章は藪前知子が担当した。図録の編集と図版構成、各章の解説と担当部分の小論は両名がそれぞれ担当し、図版データ、著作権、校正等の編集作業は森山朋絵、北澤ひろみ、八巻香澄が中心となって進めた。工事に伴うコレクションと図書資料、展覧会資料の引越し作業と並走するなかで、作品の輸送は、加藤弘子、森千花、小高日香理、楠本愛、井波吉太郎が、事業係の牟田行秀、藤井亜紀、鎮西芳美、西川美穂子と連携して担った。休館中の準備室での特別文庫等の調査は、美術図書室全員の尽力で可能となった。
2. 図録末尾のリストは、図録掲載図版のリストであり、最終的な出品作品と資料のリストは、2019年度の年報に掲載した。個別の作品研究は、本稿の趣旨とは異なるので、別稿で論じることにした。
3. 浅井忠や黒田清輝の油彩画など。
4. なお、第3章「リアルのかげ」の展示室には、柳瀬と桂に関係する資料のほかに、1927年の「新ロシア美術展」を準備した矢部友衛の関連資料の展示ケースも置いた。矢部は、第一次大戦後モーリス・ドニの下で学び、キュビズムをはじめとする動向を吸収し、1922年に帰国後二科や三科、造型で発表。その後、1926年にロシアに赴き準備を進めた矢部の資料として、日本プロレタリア美術家同盟の印刷物や、運営に関わったプロレタリア美術研究所での写真などを紹介した。
5. 2019年5月13日、磯辺行久へのインタビュー、東京。後述するエスペランティストとしての活動について、磯辺は、瑛九の理想主義的者としての側面を非常によく示すものと回想し、「ロマンティスト」だったと肯定的に語っている。

図版について

会場写真は伊奈英次が撮影した。図版のうち、桂ゆき《作品》1940年(図18)、朝倉撰《黒人歌手ポール・ロブソン》1959年(図27)は東京国立近代美術館蔵。桂ゆき《虎の威を借りた狐》1955年(図22)、朝倉撰《働く人》(図25)、《日本1958-2》(図27)は、山口県立美術館蔵。桂ゆき《人と魚》1954年(図22)は愛知県美術館蔵。多田美波《周波数37306776MC》、《Phase Space 6941》は多田美波研究所蔵、《変電所》(図32)は韮崎市大村美術館蔵。上記のほかは全て東京都現代美術館蔵。

「サテライト」という言葉は人工衛星を意味する。通信や観測などを目的として作られ、惑星の軌道を回り続ける。そこから派生し、サテライトオフィスやサテライトクリニックなど、本体とは離れたところに作られた小規模なアクセスポイントを指す言葉として、日常でも使われている。さて、当館がメンテナンスのための長期休館に入った2016年度に始まった事業「MOTサテライト」だが、当初は名前が示す通り、美術館から離れて、まちの中のアクセスポイントにおいて美術館活動を行うものであった。それがリニューアルオープンした美術館の中に拠点を移したことにより、大きく様変わりしたのが第4回目の「MOTサテライト2019 ひろがる地図」である。本稿ではこの展覧会の意義を改めて振り返るとともに、参加アーティストたちの実践について紹介したい。

1. サテライトとはどこか？

さて、東京都現代美術館は「美術館がまちに出る」をうたい、清澄白河のまちなかの空き店舗や空き倉庫、そして商店街事務所などの地域拠点を会場として展覧会を行ってきた。当館がこの「MOTサテライト」を開始するに至る経緯、および清澄白河というまちの移り変わりについては、東京都現代美術館研究紀要第20号に詳しいので、そちらを参照されたい¹⁾。

2017春「往来往来」、2017秋「むすぶ風景」、2018秋「うごきだす物語」は、6ヶ所ないし7ヶ所を展覧会場「MOTスペース」とした。その他、営業している店舗やカフェの一角で小規模な展示を行う「MOTスポット」も含め、ホワイトキューブではない親密な空間において、このエリアをテーマにした作品を見せる地域アート・プロジェクトとして、街歩きの楽しさとあいまって好評を得てきた。清澄白河のまちに点在するアクセスポイントを、まさしく美術館のサテライトとしたわけである。

しかし当館が事業を開始してからこの数年の間に、まちは変化しつづけていた。会場として借りることのできる物件が、どんどんなくなっていったのだ。「MOTスペース」となった物件はすぐに次の借り手がつき、人気エリアとなった清澄白河で新たな空き物件が出ることはほぼない。そのため2019年度のMOTサテライトは、美術館の展示室をメイン会場にするという苦渋の決断をした。これでは休館中にせつかくまちに出た美術館が、また引きこもっていくような印象を与えかねない。「美術館で展覧会を行うだけならば、何が『サテライト』と言えるのだろう」言葉遊びだけにはとどまらないこの自問の末にたどり着いたの

が、「MOT(がまちの)サテライト」というキーワードである。美術館活動をまちの中のサテライトにアウトリーチしていくのではなく、来場者がまちと出会うためのアクセスポイントを東京都現代美術館に置くという考え方だ。統計的な情報、観光ガイド的な紹介、美味しいお店についての口コミなど、まちを知る方法は様々ある中で、美術館が提供するのはいは、「まちを知るとはどういうことか」という問いを込めた、現代美術からの視点である。

2 目的地に最短距離でいくためではない地図

特定のまちや地域をテーマとしたアート・プロジェクトは、世界中で実施されており、この東京近郊だけでも数多い。その中には、田中功起が「何度かサーチで訪れたとしても、そのサイトに対応した『大喜利』になってはしょうがない。²⁾」と批判的に述べたように、アーティストの手法に土地固有の情報を載せただけになってしまうものもある。その土地の歴史や人々が搾取されてしまうようなあり方、そして情報で答え合わせをするだけのような作品は、その地域とサステイナブルな関係を築く際には、避けなければならない。例えばある地域の以前の産業をモチーフにした作品から「ああ、養蚕があったのだな」「炭鉱があったのだな」という事実を再確認するだけで終わらしたら、それを見た人は地域を知ったと言えるだろうか。それよりは、路地をさまよひ、開けた場所でぼんやりと空を見上げ、ここにはどのような人が暮らし、どのような物語があったのかと思いをめぐらす……そんな展覧会を目指したいと考えた。

それは辛抱強さが要求される回り道である。清澄白河を説明する作品を展示するのではなく、観客自身が清澄白河を歩くこと自体を作品の鑑賞体験として読み替えていくのだ。そこで展覧会のタイトルは「ひろがる地図 Wandering, Mapping」とし、鑑賞者自身が歩くことで地図が広がっていくイメージを、遊歩するという意味のwanderに重ねた³⁾。



図1
MOTサテライト2019 ひろがる地図 メインビジュアル
清澄白河に本店を構えるハンドメイド日傘のお店Coci la elleのデザイナー ひがしちかによるドローイング2種を組み合わせたメインビジュアル (デザイン: いすたえこ)。海に浮かぶ群島の地図のようなイメージ

展覧会には、今和泉隆行、マリー・コリー・マーチ、光島貴之、サトウアヤコ、orangcosong+進士遙の5組の作家が、展覧会のテーマにあわせた新作を制作し展示した。その他、東京都現代美術館の収蔵品から荒木珠奈、柳幸典、栗田宏一、ナイジェル・ホルの作品をとりあげ、国立民族学博物館の収蔵品から民族資料の地図、株式会社ゼンリンのコレクションからヨーロッパの古地図を紹介することで、土地を知ること／記述することの多様なありかたを見せた。また、関連プログラムとしてGPS絵画の浜元信行+やっさん、コンテンポラリーダンスユニットのアグネス吉井も参加した。さあ、どのように地図が広がるのか、以下具体的に作品を見ていこう。

3. 展示室を遊歩する

①空想地図 今和泉隆行(地理人)



図2
今和泉隆行《中村市 北部詳細都市地図》(部分)、2019年

展示室に入って最初に目に入るの、見慣れたフォーマットの市街地地図である。ターミナル駅が中心にあり、古くからの文教エリアや新興住宅地、開発が止まってしまった団地などがあり、地名や駅名や店の名称なども書かれている。新宿だろうか？名古屋だろうか？鑑賞者はその線路の形や地形をヒントに、どこ

の土地の地図なのか推測しようとするだろう。しかしそこに書かれている地名は、全く知らないものばかりである。それもそのはず、これは架空の都市を描いた空想地図なのだ。

ここは中村市。首都である西京市から南に30km離れた内陸部にある、人口156万人の都市である。実際には存在しない土地を描く空想地図は、具体的に描きこめば描きこむほど、整合性をとることが難しくなるが、今和泉隆行の描く中村市の地図は、地理に関するマニアックな知識が担保する整合性や、いかにもありそうなロゴデザインなどの造形が空想地図業界の中でも群を抜いており、熱狂的なファンも多い。地図から情報を読み取ることに慣れていない鑑賞者のために、不動産屋の店先に貼られた住宅チラシを模した《中村市内の物件情報》や、街の人の口コミをまとめた《中村市内のエピソード》もあわせて展示され、街の様子をありありと想像させる。中村市が実際に存在しているかどうかはもはや問題ではなく、鑑賞者は自分の知っている様々な土地の様子を投影して中村市を理解する。



図3
今和泉隆行 展示風景 撮影：Alloposidae

地図という手法に惹かれる理由として今和泉が語るの、地図が「究極の俯瞰」であるということだ。主人公の視点から物語を紡いだり、強調したい部分を詳しく記述し興味のない部分や隠したい部分を省略したりする主観的な視点とは対極に、すべてにおいて平等に客観的な記述をする。ここには様々な考え方の人が暮らし、日々利害の対立や葛藤があるが、それについて彼は「誰にも肩入れせず、誰のことも無視せず、あらゆる他者になりながら描く^{註4}」と述べている。描いているのはあくまで架空の都市であるが、現実の都市の中にあゆる他者が存在していることへの気づきを内包した、すぐれて現実社会を描写した作品と言えるだろう。

中村市というフィクションの世界と現実世界が交わる仕掛けも用意された。《中村市の粗大ゴミ》と題された作品は、中村市が発行している粗大ゴミ回収券を貼った壊れた椅子(今和泉が家で使っていて壊れた、本当の粗大ゴミ)と、中村市指定のゴミ袋からなるインスタレーションである。展示室の一角が中村市のゴミ収集所となり、最終日の閉館後にそれを回収した美術館の清掃スタッフは、本当に中村市のゴミ収集の業務に携わったことになる。また《中村市の住人の落とし物》という作品は、中

村市の住人が清澄白河を訪れて落とした財布という設定で、それぞれ江東区深川江戸資料館、デリカやまこし、ワールドネイバーズカフェ清澄白河にて展示された。落ちていた場所ともあわせて、財布のデザインや身分証、ショップのスタンプカードやレシート類から持ち主の人となりを読み取れるのが面白みとなっている。



図4
今和泉隆行《中村市の住人の落とし物・駒田洋平》、2017/2019年 MOTスポット
デリカやまこしにおける展示風景 撮影：Alloposidae

さらに今和泉は会期中何度も会場を訪れ、大きな中村市の地図の周囲の壁に、鉛筆で地図を描きかたしていった。毛細血管が再生していくように、印刷された地図から壁に根付いていく鉛筆の線。それはちょっとしたいたずらのような現実への介入であるが、中村市が現実世界と地続きであることを鮮やかに示している。

面白いことに、彼の作品が冒頭にあることで、この展示の中で登場する「本物の地図」がまるで空想地図のように見えると多くの鑑賞者がコメントしていた。展示室内に設けた、記憶の地図や空想地図を描いたり参考図書⁸⁵を読んだりするワークコーナーには、清澄白河エリアの詳細な住宅地図(提供：株式会社ゼンリン)が高さ4m幅6mの大きさに展示された。この地図の前で鑑賞者が思い出を共有したり、駅から美術館までの道を確認したりと会話を生むための装置として設置したもののだが、空想地図を知った後で目にすることで、「本物の地図」とは何であるのかという問いにもつながっていた。

②アイデンティティ・タペストリー マリー・コリー・マーチ

高さ20mの吹き抜けを有するアトリウムには、マリー・コリー・マーチというカリフォルニア在住の作家による、観客参加型のインスタレーション《アイデンティティ・タペストリー》と《東京からの便り》が展示された。《アイデンティティ・タペストリー》はアメリカやスイスでも発表されたもので、本作が13作目となる。白い壁に個人のアイデンティティを示す言葉が刻印されたプレートが250個配置され、参加者は自分が当てはまると思う言葉に毛糸をかけていく。すると、人々の多様な選択によって毛糸が交差し、大きなタペストリーになるというものである。毛糸は300本すべてが異なる色や太さになるように作家が手染めで用意したもので、白い繭のような器(“クレイドル”(ゆりかご)と呼ばれ

ている)に入っている。参加者はそこから自分を表していると感じる糸を選び取り、まずは壁の左側にある地図の上で、自分の生まれた場所に糸の端を結びつける。そして左から右へと、プレートの言葉を読み、糸をかけながら進んでいく。途中で糸がなくなってしまったら、あるいは最後の言葉までたどり着いたら、そこで糸玉を(もしくは糸玉の中心に入っていた石を)床に置いて終了である。



図5
マリー・コリー・マーチ《アイデンティティ・タペストリー #13》、2019年

今回マーチに本作を依頼した理由は、まちをテーマにした展覧会の中で、コミュニティの中の人を単純化しないためである。例えば清澄白河に暮らす人のパーソナリティは「下町っ子」と描写されることがあるが、すべての住人がいつでも「下町っ子」的であるわけではない。地域やコミュニティについて考え続けていくにあたって、シングルストーリー⁸⁶に回収させることは厳に避けなければならないと考えた。また、町内会や商店街振興組合などコミュニティで積極的に活動をしている人がいる一方で、そうした関わりを好まない人や機会がない人もまた、コミュニティの一員である。このように多様な人たちが現実の世界の中には暮らしており、そのすべての人々の存在が等しく尊重される様子を、この《アイデンティティ・タペストリー》は伝えてくれる⁸⁷。今和泉の空想地図と同じメッセージを、より直接的に糸で表現しているのが本作である。

アイデンティティを示す言葉は、「私は男性だ」「私は女性だ」「ジェンダーは自分で決める」から始まり、「家族に愛されていると思う」「自分を信じている」といったポジティブなこと、「いつも居心地が悪い」「もうだめだと思うことがある」などのネガティブなこともあり、「虐待に苦しんでいた」「障害がある」などのセンシティブな内容も含まれている。発表する場所にあわせて内容や配置を変えているため、今回も東京バージョンの制作に向けて、作家と展覧会担当者として、東京に暮らす人々にとって必要な問いかけは何か、ディスカッションを重ねた。日本の鑑賞者に伝わりにくいものは削除し、かわりに「空気を読むのが得意だ」「空気を読むのは自分にとってストレスだ」などを加えている。人類学や社会学のバックグラウンドをもち、またME/CFSという難病を患い日常生活にも大きな制約を感じている作家の、包摂的な視点が色濃く表れていると言えるだろう。



図6
マリー・コリー・マーチ《アイデンティティ・タペストリー#13》(部分)、2019年
撮影：Alloposidae

この作品は多様性を示すだけでなく、鑑賞者に対するエンパワメントとして機能した。自分と同じ人もたくさんいるという安心感、マジョリティと違っていいという自己肯定感、そして社会的にマイノリティであったとしてもそれは自分自身を構成する一要素にすぎないという気づきが鑑賞者のコメントに散見された。そして最後に配置された「自分の人生が好き」「自分は恵まれている」というポジティブな言葉にたくさんの糸がかけられていることも、励ましとなったようである。



図7
マリー・コリー・マーチ 展示風景 撮影：Alloposidae

この作品と対になるものとして、同じく観客参加により作られたのが《東京からの便り》である。参加者は光のスペクトルのように並べられた美しい和紙の中から一枚を選び、「東京の良いところ、または問題点は何だと思いますか?」「あなたにとって、東京にいることにはどんな意味がありますか?」といった問いかけに対する答えを書く。そしてそれを壁に張られた長い水引に紐で結びつけると、神社のおみくじ掛けや絵馬、七夕飾りを思わせるインスタレーションとなる。清澄白河に限定せず、広く「東京」をテーマとしたことで、東京以外に住む人や海外からのツーリストも参加し、暮らし方や住む場所と自分の関係について、さまざまな葛藤や希望を垣間見せた。

③まちを歩く 光島貴之

次によりやく清澄白河に取材した作品が登場する。アトリウムのガラス面にカットニングシートとラインテープで描かれたの

が《美術館を体感するスケッチ》、その次の部屋に大小さまざまな木製パネルを組み合わせた《ハンゾウモン線・清澄白河から美術館へ》と続く。制作者は、光島貴之である。光島の作品を語るには、まず彼が視覚を使っていないということに言及する必要があるだろう。10歳で失明した全盲の光島は、触覚と音や匂い、対物知覚(天井の低いところに入ると圧迫感を感じたりする感覚)によって風景を認識している。そしてそれを造形として表現するのだが、視覚を使う人間が1点からの遠近法で描くのに対し、光島は横から見た形と上から見た形、触り心地を示すために手元をアップしてディテールを表現したかと思えば、時間的な経過も同時に描きこむといったように、キュビズムやモンタージュとも言える手法によって、より自由に対象を描き出す。光島の作品には、まるでロードムービーのように彼が体験したことを次々と描く《指先で街を歩くーぼくの治療室から》(2004年)、《路地を通り抜けると》(2015年)などがあり、それらの旧作の展示とあわせて、清澄白河を描く新作を依頼した。



図8
光島貴之《ハンゾウモン線・清澄白河から美術館へ》(部分)、
2019年 撮影：Alloposidae

《ハンゾウモン線・清澄白河から美術館へ》は、光島が2018年から新しくはじめた、木製パネルに釘や画鋲を打ち、その連なりが描く形や間隔、高低差、傾きなどで表現する手法で制作された。これまで彼が用いてきたのは主にカットニングシートとラインテープであり、基本的には平面で表現されていたが、この釘を使ったシリーズは高低差による3次元的な表現が可能になった他、使う釘などの種類によって手触りの違いも活かすことができる。カットニングシートによる色彩を手放したかわりに、より繊細に触覚を使って鑑賞することを鑑賞者に促す作品となった。会期中も多くの人があえて目を閉じて、「これはなんだろう?」と言いながら触覚を楽しんでいた。会話が自然と生まれるのが光島の作品の魅力であるが、それはつまり「見れば分かる、触れば分かる」といった思い込みを捨て、一人一人が異なる感覚特性・異なる認識を持つことを前提として、「これは何だと思うか?」を互いに確認する場が生まれているということである。光島の作品について継続的に研究している服部正は「光島が用意した作品を媒介に、鑑賞者自身が触覚を通じて世界を把握するその理解のあり方が主題化されている。」¹⁸⁸と述べている。



図9
光島貴之 展示風景 多くの来場者が触りながら鑑賞している



図10
光島貴之《一人でスタート》、2019年 MOTスポットしまぶっくにおける展示風景
撮影：Alloposidac

制作にあたり光島は、アシスタントと共に数日かけて清澄白河を歩き回り取材を行った。そうしてできあがった作品には、半蔵門線の清澄白河駅のホームからエスカレーターで地上へ上がり清澄庭園を散策するところから始まり、滞在していたホテルを出て資料館通りを歩き、深川江戸資料館や近隣の店に立ち寄り、路地をせわしなく往来するフォークリフトに驚いた後カフェで一服して、最後に美術館の展示室にたどり着く様子が表現された。展示室の壁の右から左に19枚のパネルでたどる道のりは、ちょうど南を上にして見た地図となんとなく重なるように配置されている。カフェや店舗の情報も入っており、清澄白河のちょっとした観光マップのようにも見えなくもない。しかし、光島が泊まっていたホテルの部屋番号や、看板につまずいたことなども表現されていて、多くの人と共有する情報として編集されたのではなく、ごく個人的な体験をそのまま描いたのだと分かる。今和泉が究極の俯瞰として地図を描いていたのとは対極に、光島の作品は、まちを知るのは自分で体験することから始まるということ、そして様々な視点や興味から濃淡のある認識が組み合わさって全体像が結ばれるということを直截に伝える。知らないまちに出会った時、景色を観たり、人と話してみたり、お店に入ったりという経験の積み重ねから、そのまちのイメージが自分の中で醸成されていく。光島は造形作家として、自分にとっての清澄白河を鮮やかに描き出して見せてくれた。

なお光島は美術館展示室の他にも、清澄白河のまちの中で

も新作を制作・発表した。商品の魅力に加え、天井が高くて気持ちがいい、狭い階段やスロープが面白いなど空間に着目して選んだのは、オールプレス エスプレッソ 東京カフェ&ロースタリー、チーズのこえ(北海道チーズの専門店)、しまぶっく(古本屋)、HOZON(保存食の専門店)の4か所である。いずれもその空間の特徴と商品のもつ物語性に着目した作品となった。

④民族学資料と古地図 国立民族学博物館と株式会社ゼンリンのコレクション

本展は地図の種類や歴史について体系的に紹介する意図はない。統治や軍事を目的とした古地図が好きで歴史ファンや、地形やその土地の歴史を読み取るのが楽しい街歩きファンの期待には、残念ながら応えていない。しかし、土地を記述し伝えるということの豊かな広がりを知ってもらいたいと考え、敢えて現代の私たちが「地図」という言葉から想像するようなものとは異なる例を紹介した。

まずは太平洋上マイクロネシアに位置するマーシャル諸島で使われていた「スティック・チャート」と呼ばれる海図である。貝殻が島をあらわすこの海図は、島と島の位置関係だけではなく(ただし島の形や大きさはまったく表現されない)、ヤシの葉柄が表す線によって海流やうねりを表している。スターナビゲーションと呼ばれる天体に基づいた高度な航海術をもっていた海洋民族にとって、この海図を読むことが船乗りとしての重要な修行であったという。その読図術はもはや失われているが、高度に抽象化されたこの図の中に自然と人の営みが込められていることに畏敬の念を抱かずにはいられない。

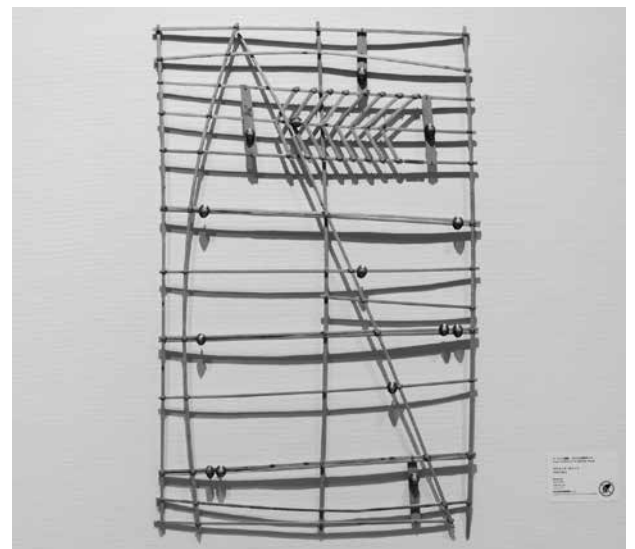


図11
マーシャル諸島のスティック・チャート 国立民族学博物館蔵
撮影：Alloposidac

次に、オーストラリア先住民による絵画も展示された。現在ではアクリル画に置き換えられてはいるが、もともと「ドリーミング」と呼ばれる創世神話を語りながら、砂絵を描く儀礼の伝統を持っていた。彼らは自分たちの祖先と考える動物やその精霊の旅を、軌跡を描きながら物語るのだ。彼らはエスニック・グループごとに異なる精霊を祖先としており、原則として自身

の祖先の物語しか描くことを許されていない。泉や人々が暮らすキャンプは同心円で、動物や鳥は足跡で表現される。これは物語でもありながら、祖先の旅の軌跡を描いた地図といえる。オーストラリアの地を描くことで、自分たちが拠って立つところを確認する営みであるのかもしれない。

展示室の中央に置かれたのは、カメルーン北部に暮らすバミレケという民族が使用している絞り染めの布である。これは現存しないバムン王国(カメルーンがドイツやフランスの植民地になる前に存在していた民族国家)の王宮の敷地内の様子を様式的に描いたものと言われている⁸⁹⁾。中央に王と見られる人物がおり、謁見の間や食料庫などが記号的に示される。王宮の地図を文様として使い続けることには、彼らバミレケの人々にとってどのような意味があるのであろうか。失われた王国への哀惜の念なのか、王権の魔術的なパワーをお守りとして機能させたのか、想像を膨らませてしまう。



図12 手前の展示台の上がドップ、奥の壁に掛けられた4点がオーストラリア先住民による絵画 国立民族学博物館蔵 撮影：Alloposidae

また、株式会社ゼンリンは日本が描かれたヨーロッパの古地図をコレクションしているが、その中から3点を紹介した。正確な測量に基づくものではなく、口伝の情報や行基図などの断片的な情報を組み合わせて編集したもので、東日本が逆に南に向かって延びていたり、現実には存在していない伝説の島も描きこまれていたりする。失敗している伝言ゲームを見るようなおかしみがあるが、現在では当たり前のもので目にしていく国土の形を知るまでに、人類がどれだけの時間をかけ試行錯誤を行ってきたのかを示すものでもある。

⑤東京都現代美術館のコレクションから

東京都現代美術館のコレクションからも、地図をイメージさせる作品を4点紹介した。荒木珠奈の《Caos poetico—詩的な混沌—》は、縦横無尽にからまった電線が家を模した小さな紙の箱に明かりを灯している。作家がメキシコシティで見た、貧しい人々がおのおの勝手に盗電をしている光景を作品化したものだが、一つ一つの家の中の様子が想像できるような暖かみがある。道路ではなく電線から見れば、それぞれの家のつながりはこんな「地図」で表現されるのかもしれない。

中央に緑色の四角が描かれた絵が12点並ぶ《トーキョー・ダ

イアグラム H' 6)は、柳幸典の作品である。平成6年の時点での東京の地下鉄の路線図だが(清澄白河の駅がまだ存在していない)、一般的な路線図はすべての路線を一つの画面に収めることで乗り換えなどの情報を示すのに対し、この作品はそれぞれの路線を別の画面に分けて描くことで、皇居を絶妙に避けて中央がヴォイドになっている東京の様子を明らかにしている。誰もが知っている路線図であるからこそ、それを逆手にとることで違和感が露わになる。



図13 荒木珠奈《Caos poetico—詩的な混沌—》、2005年、東京都現代美術館蔵 撮影：Alloposidae

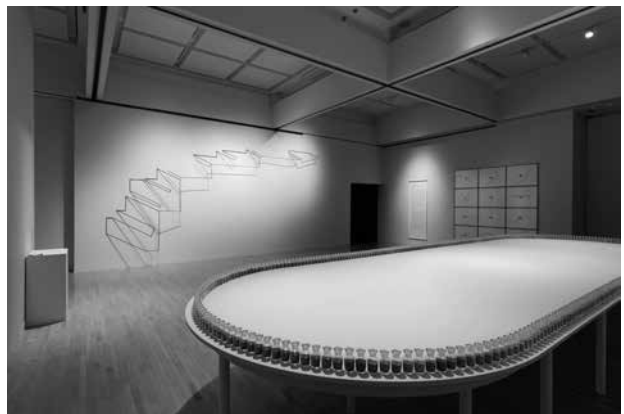


図14 手前) 栗田宏一《ソイル・ライブラリー-JAPAN》、2008年
右奥) 柳幸典《トーキョー・ダイアグラムH' 6》、1994年
左奥) ナイジェル・ホール《無名の土地への入口》、1981年
すべて東京都現代美術館蔵、撮影：Alloposidae

白いテーブルの上に小さなガラス瓶が並んでいるのは、栗田宏一の《ソイル・ライブラリー-JAPAN》である。日本全国365箇所で採集した土が、一つ一つ地名ラベルのついた瓶に収められている。46億年前に地球が生まれてからの環境、気候、地理的条件などによって色の異なる土が、グラデーションになるように並べられる。隣り合った瓶のラベルは、必ずしも近い地名ではない。普段あまり意識していない土の色から、その土地を知ることの驚きがある。

ナイジェル・ホールの《無名の土地への入口》は、金属の棒を組み合わせた抽象彫刻作品である。1943年イギリス生まれのホールは、リチャード・ロングやハミッシュ・フルトンと同年代で、新しい彫刻を牽引した。草原を歩いた痕跡を写真によって記録した《歩行による線》で知られるロングや、「walking artist」と自称するフルトンの試みに顕著に表れているように、ホールも移

動によってランドスケープや空間との関係性を変えていくことを強く意識している。この作品も、展示室内を移動しながら鑑賞することで、階段のような形が現れたり扉が見えたりと変わりゆく風景を体験することができる三次元的な表現が特徴である。また、この作品を正面から眺めた時の形は地図の上に描かれた軌跡のようにも見える。地球上のどこかでこの彫刻作品を辿るように歩いてみたら、その不思議な土地への魔法の扉が開くのではないだろうか。そのような思いから、今回は本作のGPSアートの制作を依頼した。それについては後述する。

⑥日常記憶地図 サトウアヤコ

展示室内の遊歩は、ここで再び清澄白河にたどりつく。1960年代から現在まで、このエリアに住んでいた、または住んでいる人にアーティストが「日常記憶地図^{註10}」という手法でインタビューし、複数の語り手のナラティブを並置することで、深川・清澄白河という土地の姿を浮かびあがらせるものである。話している内容はごく個人的な記憶だが、木場(貯木場)の粋な文化、水上小学校、八幡様の緑日、番外地だった豊洲、スポーツクラブB&G、親水公園、ギャラリーコンプレックス、川と橋、コーヒーなど複数の話者によって繰り返し語られることから、深川・清澄白河という土地の姿がだんだんと見えてくる。



図15
サトウアヤコ《日常記憶地図 深川・清澄白河編 1960-2019》、2019年
撮影：Alloposidae

サトウは「mogubook^{註11}」や「カードダイアログ^{註12}」など、普段なかなか言語化できないことを敢えて言語化し対話を促進するメソッドを開発し、ワークショップなど実践を積み重ねている。その一つの手法である「日常記憶地図」は、インタビューに家や学校、職場、よく歩いた道やよく行った場所などを地図に描きこんでもらうことから始まる。その後、なぜそこによく行ったのかを聴き取る。単純に「この街が以前どうだったか教えてください」という質問の仕方をした場合、おそらく自分自身の記憶とは関係なく、教科書的な答えが返ってくるだろう。そして「昔の話をしてください」と尋ねた場合には、人によっては何度も話した鉄板の面白いエピソードを出してくるかもしれない。しかしもう忘れていたような、奥底に眠っている記憶を思い出すことはできない。そこでインタビュー本人が意識していなかった「弱い記憶」(サトウによる造語)を呼び起こすために、反復して訪れた場所を地図にプロットした後で、その場所やそこ

に行くまでの道のりについて、一つ一つの理由や習慣を説明してもらうのだ。他にも行き方が複数あるのに、いつも同じ道を歩いていた理由は、景色が良いからとか、厳しい近所のおじさんの家の前を避けたからとか、途中で寄り道をするためとか、何か自分にとっての心地よさがあったのだろう。そのような弱い記憶から、日常の風景が立ち上がってくる。最後にこの街について自由に語ってもらった内容は、「コーヒーとアートの街」「おしゃれな下町」といった、外から見た商業的なキャッチコピーとは異なり、自分とまちとの関係について再認識する中で紡がれた言葉であった。



図16
サトウアヤコ《日常記憶地図 深川・清澄白河編 1960-2019》(部分)、2019年
撮影：Alloposidae

さて、地域と関連したプロジェクトで地図といえば、「みんなで作る防災マップ」「私たちの街のガイドマップ作り」といったような、複数人で協力して情報を持ち寄り、一つの地図を作るというイベントが広く開催されている。街の魅力や問題点が明快に可視化される分かりやすさが人気の理由だが、それに比べると、10のインタビューと地図を少しずつ読み進めていかなければならないこの作品は、まだるっこしく感じられるかもしれない。しかしここでサトウは敢えてそのような編集(年表を添えたり、同じエピソードを集約したり)は行わず、一人一人のナラティブを尊重しそのまま提示する。並置されたインタビューを拾い読みしていく中で、繰り返し登場する場所やエピソードが印象に残ることを意図している。「こうしてまちをテーマにすると、まちについて知ってもらおうとしてしまいがちだが、知るだ

けでは愛着は生まれない。愛着は反復から生まれる^{註13}」と語るとおり、作品の中でも反復を重視しているのだ。サトウ自身がインタビューと文献調査を積み重ね、継続・反復してこの土地について知っていったプロセスを、鑑賞者もまた同じようにたどっていく。

鑑賞者は次に、《あなたの場所の記憶 深川・清澄白河編》への参加を促される。昔の図書館目録カードの引き出しのような木の箱が壁に並べられ、そこに自分自身の記憶を書いた「場所の記憶カード」を入れていくというものだ。当初作家が想定したのは、このエリアに思い出のある人の記憶を集めるということだったが、こちらの想定を超えて、清澄白河に限らず様々な場所についての記憶のカードが寄せられた。《日常記憶地図》が鑑賞者の「弱い記憶」を引き出したことにより、それと対になる《あなたの場所の記憶》の1,163枚のカードには、台風が来て怖かった記憶や、駄菓子屋が小学校ごとの縄張りでもいつもと違う駄菓子屋に行くのに緊張した話、駅に家族を迎えにいくとホームの向こう側から手を振ってくれた記憶など、その人の風景が伝わってくる臨場感のある言葉が並んだ。今回サトウはこれに加え、家族の風景を聴取し共有するワークショップの実施、そして個人で体験することのできる「日常記憶地図ノート」の販売と、様々なレイヤーで弱い記憶の言語化に手を差し伸べている。

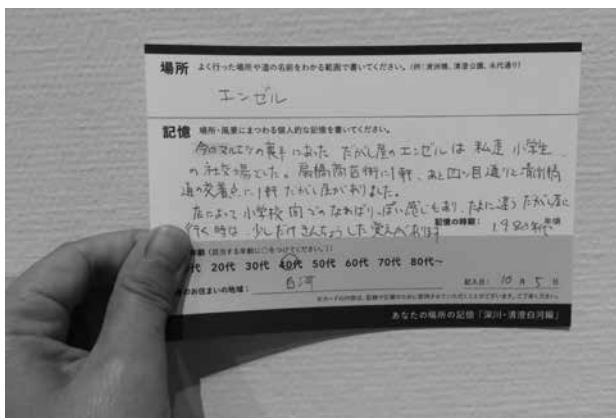


図17
サトウアヤコ《あなたの場所の記憶 深川・清澄白河編》、2019年 来館者が書いたカードの一例

⑦演劇クエスト orangcosong+進士遙

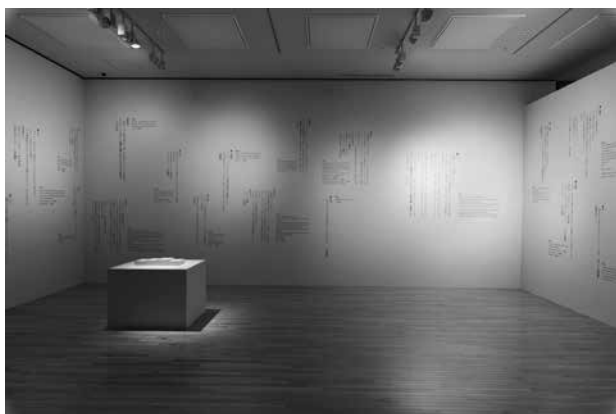


図18
orangcosong+進士遙《演劇クエスト メトロポリスの秘宝》、2019年
撮影：Alloposidae
ゲームブックへの導入となる展示室の様子

最後の展示室は少しトリッキーだ。いくつかの番号のついたパラグラフが壁にちりばめられており、スポットライトがあたった展示台の上には本が積まれている。鑑賞者は「演劇クエストの部屋へようこそ。」で始まる「▼一」のパラグラフから、選択肢に応じて次のパラグラフへと読み進め、〈冒険の書〉と呼ばれる本を手にしたらそれを持って美術館内を冒険する。ゲームブック^{註14}の形をとっているが、本だけでは読み進めることはできず、実際に現実世界の中で移動して、図書室の棚の番号や、道路沿いの公衆電話の管理番号、公園の遊具の動物の歯の本数などを確認しないとプレイできない。現実のまちなに残る歴史の痕跡や風景に触れながら、架空の物語を読み進めていくという作品なのだ。地図という展覧会全体のモチーフも活用しながら、震災、空襲、再開発と繰り返されてきた破壊と再生をテーマに、メトロポリスの秘宝を探す。美術館からスタートし、木場公園を通って清澄白河のまちをさまよひ、あるアイテムをゲットするところを最初のセーブポイントとして、越中島や門前仲町、砂町、豊洲など江東区を中心に、様々なエリアを冒険することとなる。すべてをプレイするのに1週間程度必要で、通常的美術展であれば1~2時間、大規模な都市型アートイベントでも1~2日で体験するのが慣例となっている美術ファンには、なかなかハードルが高い。



図19
《演劇クエスト メトロポリスの秘宝》プレイ中の様子 〈冒険の書〉の記述と現実の風景が一致する

まちを歩きながら作品を鑑賞し、それによって現実世界を見る解像度を上げていくという手法は、ジャネット・カーディフがNYのセントラルパークで展開した《Her Long Black Hair》(2004年)や、ダンカン・スピークマン&サラ・アンダーソンのさいたまトリエンナーレ出品作品《Songs For A Thousand Duets》(2016年)など、音楽と語りによるサウンドワークの分野で広く試みられている。高山明/Port Bの《東京ヘテロトピア》(2013年)や藤井光《饗宴のあと》(2015年)などのように、具体的にその土地の多層的な歴史を紐解く作品も、音声によるイマーシブな作りになっているという点で、同じ文脈で語ることができるだろう。目の前に見えている現実と作品の中の語りがリンクする不思議さは、この《演劇クエスト》にも当てはまる。しかし《演劇クエスト》がそ

れらと大きく違うのは、鑑賞者が自分の選択をすることができるということ、そしてサウンドによる誘導ではないため所要時間も鑑賞者自身に委ねられているということである。

すなわち《演劇クエスト》は、都市を舞台に徹底的なリサーチを積み重ねて制作され、没入感を作るために現実介入する仕掛けもちりばめているが、パラグラフの選択肢のどちらを選ぶか、疲れたまま歩き続けるか休憩するか、または途中で冒険をやめて帰るか寄り道するかも含めて、すべてが鑑賞者の自由に委ねられている。もちろん道に迷う可能性もあり、また天気によっては見えるはずの風景が見られないことも、立ち寄るべき店が臨時休業ということもある。ちなみに〈冒険の書〉は発表後数年間引き続きプレイすることができるように考えて作っているとのことだが、目印となるお店が閉店したり、社会情勢が変化し同じルートを通れるかどうか分からないケースもあるという。劇場での数時間ないしは美術館での数日間とは異なる制御不能な現実を引き受けて歩く《演劇クエスト》は、「普段とは違うモードで街を歩く、サバイブのためのリハーサル¹⁵」でもあるのだ。そのリハーサルを通して、見慣れた日常の風景の中に沈んでいる歴史のレイヤーや、普段は意識しないローカリティや、自分の生活の澁などが見えてくる。



図20
美術図書室にヒントを探していくミッションのため、ヴァルター・ベンヤミンの著作の横に置かれた〈冒険の書〉

残念ながら時間的な制約や、興味のあるなしで、〈冒険の書〉を手にとらなかった来場者もいたため、実際にプレイした人は展覧会来場者の一部だろう。しかしこの「ひろがる地図」展で最後に鑑賞者に手渡すのは、美術館やアーティストが編集したガイドマップではなく、「何に出会うかはあなた次第だ。幸運を祈る。¹⁶」という鑑賞者への信頼なのだ。

⑧ 身体によるマッピングとGPS絵画

最後に、本展に作品展示以外の形で関わってくれた二組のアーティストの試みを紹介したい。

まずトークとワークショップ「街の隙間でこっそり踊る ～ダンス・マッピングの手法～」を行った、白井愛咲とKEKEの二人組ダンスユニット アグネス吉井は、毎月あちこちの街を訪れて

は、その場で生まれた短いダンスの動画をnote¹⁷やInstagramに公開し続けている。劇場ではなく、道端や住宅街、公園などといった様々な景色の中で踊る彼らのダンスメソッド「マッピング」は、自分たちの身体を見せるのではなく、風景や物の存在を際立たせるように踊ることを目指す。例えば、直角の物があつたら角に自分の腕を沿わせてみる、動くものがあつたら逆に自分たちは動かない、など。暗渠や道路などの地形を読んだり歴史を知ったりする街歩きは、テレビ番組¹⁸の影響もあって近年人気が高いが、その形式を借りながら、身体が前景に来るはずのダンス領域において、身体を背景にして街を表現するという手法のユニークさを高く評価したい。



図21
アグネス吉井

また、GPSアーティストである浜元信行とやっさんに、前述のナイジェル・ホルの作品をもとにしたGPS絵画の指示書《「無名の土地への入口」への道》の制作を依頼した。移動の軌跡をGPS(Global Positioning System)の機能で記録して描くGPS絵画は、ランナーやロードバイカーに人気のアクティビティだが、現代美術の文脈においても、「歩く」「軌跡を残す」作品は数多い。二人を招いて開催したトークイベントでは、その現代美術における系譜をたどった。その際、「最大のGPS絵画」でギネス世界記録をもつやっさんも、42.195kmのマラソンルートで顔の形を描く顔マラソン研究所主宰の浜元も、実際にそのルートを移動している時に感じた街の印象や、そのプロセスで考えたことなどに言及しており、単に大きな絵を描くことが目的なのではなく、心理地理学的なアプローチをしていることが伺えた。そうした視点で《「無名の土地への入口」への道》のルートを実際にたどってみると、美術館前の交差点から菊川まで北上し、錦糸町付近を経由して亀戸まで足を延ばし、そこから引き返して森下、清澄、門前仲町を経由して美術館に戻ってくる過程で、川を渡ると変わっていく風景、橋につながる道路の傾斜、開発から取り残された地域と再開発された地域の格差、路地を一本入っただけでガラリと変わる街並みを見ることができる。普段は足を運ばないエリアにも足を踏み入れ、東京の様々な諸相が互いに連続している様子をまざまざと目の当たりにする契機になるという点で、《演劇クエスト》ともつながる。



図22 浜元信之+やっさん「無名の土地への入口」への道、2019年

4. 遊歩のあとに

さてこの展覧会では、コミュニティの人とは誰か、私はどのようにして土地を認識しているのか、土地を記述するとはどういうことかといった様々な視点から、「まちを知る」ことについて考察してきた。特に新作を制作した5組の作家に関しては、それぞれの作品が別の切り面を形成し、ある作品に注がれた光が別の作品に反射して新しい解釈をするための補助線を描くように、相互に対話をする展示になっていたのではないと思う。今和泉の作品に見るフィクションと現実の交錯は、最後に《演劇クエスト》にバトンが渡される。コミュニティの中の多様性は、今和泉によって客観的に描かれた後、マーチの作品では主要なテーマとして表現され、サトウのインタビューにも表れる。自身の感覚を活かしてまちを知っていく過程は、光島の作品と《演劇クエスト》で堪能できる。誰かの体験の断片を組み合わせて自分の体験として認識していく面白さは、光島とサトウの作品で味わうことができるだろう。そしてどの作品も、アーティストがすでに持っている情報を「作品」という形に整えて提示したものではなく、アーティストがまさにこのまちを知っていくプロセスを鑑賞者自身がたどっていくものである。

また今回は、これまでのMOTサテライトで前面に出ていた地域のキーパーソンと美術館とのネットワークは少し後景に退き、地域にあまり関わらない暮らし方をしている人やツーリストも含め、個人のあり方に焦点を当てるよう意識した。「コミュニティの人」を固定化・単純化せず、「地元の人たち」「私たち」といった複数形の主語を使った際に生まれてしまう境界や違和感・疎外感を避けることが、多くの人に自分ごととして展覧会を体験してもらうことにつながったのではないかと考える。

美術館の来館者は、清澄白河のことをよく知る人ばかりでも、現代美術ファンばかりでもない。知らないことと出会う、少しばかりの気まずさやためらいを取り払い、足を踏み出すための地図を提示すること。それが今回のMOTサテライトの狙いである。「最寄り駅から遠い」と言われ続けている当館だが、ここまでの道を自由に歩いて得た感覚が美術館での新しい作品との出会いのためのプラクティスになり、また逆に美術館での体験が日常の遊歩を彩るという往還を生み出すことで、「美術館が街にあること」の意義を深めていきたい。

註

1. 藪前知子「美術館がまちへー『MOTサテライト2017春 往来往来』の実践の可能性」、『平成29年度 東京都現代美術館年報・研究紀要 第20号』、東京都現代美術館、2018年、pp.39-50 また、MOTサテライト2017春のフェロー・プロジェクトとしてアート アーカイブ部が同展の詳細なドキュメントを作成しており、そこにも清澄白河についての記事がある。
兼松芽永「序 清澄白河／深川とはどこか」『アート アーカイブ MOTサテライト2017春』、2018年3月20日発行 http://www.artto.jp/files/MOTS2017_archive_20180402.pdf pp.8-10
2. 「【鼎談】今日の表現を巡ってー藤井光×田中功起×高山明 (2015年3月開催)」、芸術公社ウェブサイト上のレポート、2015年05月20日公開 <http://artscommons.asia/reports/teidan/5>
3. 歩くを意味する英単語がいくつもある中でwanderを選んだのは、レベッカ・ソルニットの『ウォークス 歩くことの精神史』(東辻 賢治郎訳、左右社、2017年)の原題*Wanderlust: A History of Walking*へのオマージュである。
4. 「7歳のときから空想だけで地図をつくる男 第8回 地理人の地図論。」「ほぼ日刊イトイ新聞」<https://www.1101.com/chirijin/2018-12-07.html>
5. ワークコーナーには「Cartographer's Bookshelf」と名付けた棚を置き、地図をテーマとした展覧会カタログや美術評論集、地図を描くワークブック、地図に関連した絵本などを設置した。Hans Ulrich Obrist, *Mapping It Out*, Thames & Hudson, 2014 や、原寸大の地図がやがて朽ちていくホルヘ・ルイス・ボルヘスの短編「学問の厳密さについて」を含む『汚辱の世界史』なども紹介。
6. ナイジェリアの作家チママンダ・ンゴズィ・アディーチェが提唱した、一つの出来事が繰り返し語られることにより、固定観念が形成され、唯一の真実であるかのように認識される危険性を表す言葉。 https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story/transcript?language=ja
7. とはいえ作品制作に参加できたのは展示室に足を運んだ人だけなので、そういう意味では社会に存在するあらゆる人を包摂できているわけではないことにも留意が必要である。
8. 服部正「見えないことを考える美術 一光島貴之の作品展開について」『甲南大学紀要 文学編』甲南大学文学部、第164号 2013年度、p.178
9. Thomas J. Bassett, Indigenous Mapmaking in Intertropical Africa, David Woodward, G. Malcolm Lewis (Eds.), *The History of Cartography, Vol. 2, Book 3*, The University of Chicago Press Books, 1998, pp.44-46
10. <https://my-lifemap.net/>
11. <http://mogobook.net/about>
12. <https://dialogue.mogobook.net/>
13. サトウアヤコへの筆者のインタビューより。彼女の指摘の元になっているのは、1968年セネガルの森林・水資源担当行政官ババ・ディオウムがIUCN(国際自然保護連合)総会で語った「In the end we will conserve only what we love, we will love only what we understand, and we will understand only what we are taught.(結局のところ、私たちが守ろうとするのは、自分たちが愛するものだけだ。私たちが愛するのは、自分が理解するものだけだ。私たちが理解するのは、教えられたことだけだ)」という言葉で自然保護やまちづくりの中で繰り返し語られてきたパラダイムだが、現在では知識を与えるだけでは行動は変えられないとされている。
14. ゲームブックは1980年代に流行したが、その後コンピュータゲームでのRPGの隆盛により衰退した。近年、リアル脱出ゲームや謎解きのブームにより、再び知られるようになってきた。
15. MOTサテライト2019 ひろがる地図関連プログラム orangcosong+進士遙アーティストトーク「『演劇クエスト metroポリスの秘宝』ができるまで」(2019年10月14日開催)より藤原ちからの発言
16. 『演劇クエスト metroポリスの秘宝』東京都現代美術館、2019より
17. もやよし(もやもやアグよし)<https://note.com/aguayoshi/m7a11a1c0287b>
18. 『プラタモリ』(NHK総合、2008年～)、『ちい散歩』(テレビ朝日、2006～2012年)から続く散歩シリーズ、『モヤモヤさまぁ〜ず2』(テレビ東京、2007年～)など

パブリックスペースのサイン計画・什器について

パブリックプロジェクトチーム

加藤 惟・工藤千愛子・鳥居 茜・西川美穂子・藪前知子・山本ふじ代

東京都現代美術館は2016年6月からおよそ3年の休館を経て、諸設備の改修と利便性の向上のための大規模改修工事により2019年3月末にリニューアル・オープンしました。そのリニューアル・オープンに伴い、パブリックスペースの什器・備品の選定と、館内・外構及び周辺のサインデザインを合わせて、空間のトータルデザインをすることにより、リニューアルに係るデザインやコンセプトの統一を図ることが求められました。そのため美術館では事業係、企画係、教育普及係と管理係の中から6名の担当を設け、各係からの課題や意見を集約していくプロジェクトチームを立ち上げました。

リニューアルに際して主に挙げられた現状の課題や要望などについては以下のようなことがありました。

- ・空間の全貌がわかりにくい。特に、一番奥にあるコレクション展示室と、一番手前の教育普及棟への誘導が難しく、サインが錯綜している。
- ・迫力ある空間だが、圧迫感もありくつろげない面もある。
- ・サブエントランスが機能していない。公園側からの誘導がされていない。
- ・駐車場からの上り口や公園側の出入口とインフォメーションカウンター・チケットカウンターが遠いなど、動線に問題が多い。
- ・休憩場所としても機能するようにしたい(ただし、飲食は原則禁止)。
- ・各施設(展示室、図書室、ショップ、レストラン、カフェ、ロッカー、トイレ等)へお客様を円滑に誘導できるような空間の活用方法を提案してほしい。
- ・展示やイベント等の際に撤去できるように可動式であること。
- ・清潔さと安全を保つため、メンテナンスしやすいものであること。
- ・ショップから中庭に入る動線が新設され、二層にわたって回遊できる空間となることを活かす。
- ・エントランスホールは美術館のイメージを決定する空間であり、柳澤孝彦による建築の特徴がもともと出ている場所でもあるため、既存の空間を活かしつつのリニューアルが求められる。



写真：開館当初の様子



写真：開館当初の様子



写真：2009年にサインや什器を改修をしたときの様子（撮影：上野則宏）

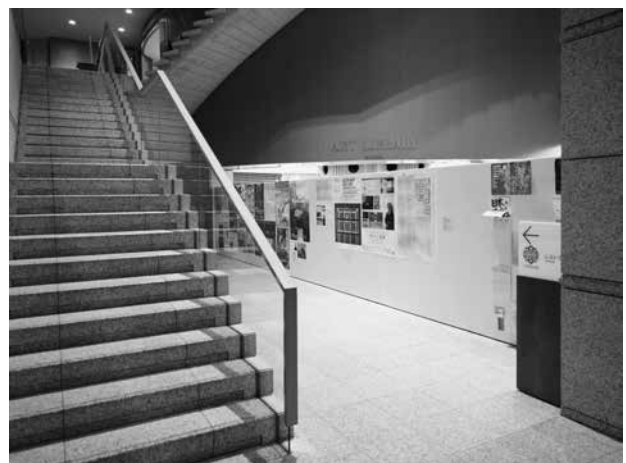
このような課題や意見をもとに、パブリックスペースの空間プランニング及びサインデザインの委託先を決定するためにどのような企画提案方式のコンペティションとするか、下記のように要件をまとめていきました。

- ・家具の選定・デザインによって、柳澤建築の良さを活かしつつ、その空間の流れに変化を与え、使いにくさの原因となっていた諸々の問題点を解決しようとするものである。
- ・一連のリニューアルのプロセスの可視化により、美術館の再オープンを印象付け、そのビジョンを提示する機会ともなる。

・コンペ案の具体的な内容によって選定するというよりは、美術館の機能について理解し、現状の課題を美術館側と共有し、トータルなデザインができるプロフェッショナルを選定するものである。よって、コンペの具体案については、今後美術館側との協議を続け、より良いものになるように変更や修正を行っていくことを前提とする。

具体的に必要となる主なアイテム例

- ・インフォメーション・カウンター
- ・チケット・カウンター
- ・展示室入り口の改札
- ・来館者用椅子
- ・案内板
- ・図書室と情報コーナーを区切る壁
- ・全国の美術館、ギャラリーおよび財団、行政等の広報印刷物を配架するための棚等
- ・椅子、机



写真：リニューアル前の案内板や美術図書室と情報コーナーを区切る壁



写真：リニューアル前の案内板や図書室と情報コーナーを区切る壁

これらを踏まえて行ったコンペティションにより、2018年3月末、サイン什器設計を建築家の長坂常氏(スキーマ建築計画)、サイン計画をアートディレクターの色部義昭氏(株式会社日本デザインセンター色部デザイン研究所)に依頼することが決定しました。

美術館側からの様々な要望をもとにしてスキーマ建築計画から、館内のアクティビティに柔軟に対応できる什器・家具のシステムとしての「インターフェース」の提案がありました。什器・家具に開けられた穴をきっかけとして、パーツを付け替えて様々な形に変化させられたり、ハンドパレットを使用して重いものでも移動が可能で、用途に応じてフレキシブルに使うことができるといったインターフェースの構想を、長坂常氏と色部義昭氏が以下のインタビュー対談で語っています。

【パブリックスペースのリニューアルについて 長坂常×色部義昭インタビューより】



写真：色部氏(左)、長坂氏(右)

～既存の建築にどうアプローチするか～

長坂 建物自体の改修で、今まで行けなかったところが行けるようになる、カフェから中庭に入れるようになって、そしてまたショップから中庭に入れるように中庭同士が上下で繋がるような、そういう構造に建築側が変わった。そこで今まであまり活かされていなかったパブリックスペースの改善

をとということが美術館の最初の意向としてあったと思います。

柳澤さんが『新建築』(新建築社)に書かれていたコンセプト文を読んだ時に、最初に印象に残ったのが、公園からのアプローチという話があって。でもそこが今ひとつ通じてないと感じて、出来るならば外から中、中同士の関係みたいなものを実現できたらと考えて、それをどうやって計画するかということを考えました。

本来であれば、建具を変えて、屋外の建築のアプローチ、段差のところをスロープにするとかですけど、建築はいじってはならないという条件だったので、それをどうやって実現させるかというのに結構悩みましたよね。

今まで美術館に来たときの印象として、やっぱりこの細長い、こう何て言うんでしょう、何か強いですよね。強い印象というか、ここを歩いていくっていう、ある意味高揚感を高めるっていう意味の強さはあると思うんですけど、道が最初から決められている、ある意味ちょっとネガティブな部分もあって。ですけど、元々の柳澤氏のコンセプトからすると、公園側から見ると、どっちにも行けるっていう選択だったプランニングだと思うんですけど。それはやっぱり魅力的で、そのどっちの選択も出来るっていうようなアプローチをもう一回再生させたいということがあって。清澄白河側から来るアプローチは、もちろんもうこの美術館に来るために来る人のアプローチで、それは順路がちゃんと決まっても何の不都合もない、と。でも一方、やっぱり公園側から来る人は、まだ特に何かを観てっていう強い目的があるわけじゃないから、いろんな選択がある。カフェに行くかもしれないし、中庭に行くかもしれないし、展示を観に行くかもしれないし、っていうふうに、いろんな選択がある顔がそちらにはあって、それを出来るだけ上手く活かしたいなっていう。

といっても、建物は圧倒的にボリュームが大きいし、僕らが触れるところはほんの僅かしかない。家具よりちょっと大きなボリュームのものだけで、それに更にサインが関わるといことで、多分バラバラにそこに向かって活動してもあまり実現しない、パンチが弱いというのがあって、どうせだったら一緒にサインと家具を合体させて、その空間に対して手を打てないかなというのが最初に考えたことですよ。

それで、色部さんに協力をお願いして、考え始めた時に、最初はバーバパパっていうことを漠然とコンセプトにしていたんですよ。何かバーバパパが橋代わりになって、体をこう自由に形を変えて、その上を子供が歩いていくとか、そういう絵があったかと思うんですけど。何かあんなような存在として、我々がつくるもので建物間を繋いでいくようなことができれば良いなということをイメージしてバーバパパを出しましたよね。

～プロジェクトの着想について～

色部義昭(以下色部)『バーバパパのがっこう』(アネット・チゾン/タラス・テイラー, 講談社, 1976)っていう話がある。バーバパパが黒板になったり、いろんな遊具になったり、何か人と活動を繋ぐ、いろんな様相をとるんですよね。

長坂 人と人とを繋ぐっていう感じですかね。

色部 人と人を繋ぐ。それに対していろんな様相を変化させながら対応してるというのが面白いねという話が、長坂さんのほうからあって。それをじゃあサインとしてどう考えるのかっていうのも、同時にお題として受け取りながら始めたって言う感じだったような気がしますね。

長坂 そう、建築でもないんですよね。そのバーバパパの存在っていうのは。かといって家具ほど小さくもなくて。何か建築と建築の間をこう縫うような存在感があるもので、っていうのが確か最初のスタートで。それをサインと家具の合体で構成していくっていうことだと思いますけど。そう、最初は色がありましたよね。

色部 ありました。あと最初バーバパパというコンセプトを説明したとき、皆さんきょんととして…。



職員向けの説明会の様子



職員向けの説明会の様子

長坂 ものすごい僕らの中で納得いっていたので、何で通じないのか僕全然わかんなくて。バーバパパじゃん、って言って、そうだよバーバパパじゃん、とかいう感じで、かなりこっちで完全に盛り上がっていたので、なかなか通じないのにちょっときょんとしましたけど。あの頃はちょうど絵も色があって、最初の提案が確か赤とか黄色とか、多分複数の色がサインに合わせて作られていたんですけど。

色部 そうですね。内容に合わせてやるとか、あと素材もゴムチップでやるっていうところで。ただ実際来るのは子供達だけではないとか、もっといろんな来館者層がいるというようなフィードバックを受けて、確か色がどんどん消滅していったような気がしますけどね。

長坂 そうですね、確かに色があると子供の遊具というイメージが強く…。でも多分僕らも最初そういうイメージが、公園の中に入って言ったときに、主役はどちらかという子供を想像していたような気がしますよね。でも実際に公園にいたり、美術館に来ている人は子供だけじゃなくてということに合わせて変わっていったっていう。

実際にゴムチップをオリジナルで作ろうとすると、大変な金額がかかるっていうことが途中でわかって。型をつくってそこに流し込んで、色を全部オリジナルでつくっていかなくちゃいけないっていうのが結構手間だと。どのくらい耐久力があるのかわからないっていうこととかもあって無くなっていきましたよね。

結果的には、我々がよく使っているコルクを什器に使用しようってなって。コルクはそんなに硬くはない。あ、柔らかくはないんですけど、でも柔らかい印象がありますよね。なのでコルクは人に優しいということ、実際子供にも優しいし、ということでコルクを使うように考え始めたんです。



CGイメージ



CGイメージ



リニューアルしたサイン什器



リニューアルしたサイン什器 (上・下) photo: Kenta Hasegawa

～公園と館内を繋ぐ「インターフェース」という考え方～

色部 何か結局、そのサインと家具というものを通して、公園と館内を繋ぐっていうことと、よく長坂さんが「染み出す」って言葉を使っていて、中の家具が公園にも染み出すし、公園も館内に染み出してくるような、そういう相互関係を家具とサインで作っていくっていうこと。最終的にバーバパパっていうところで言うと、少し変化しながら染み出して繋いでいくってところが残っているんだという気がしますけどね。

長坂 最近すぐそここの部分にはまっているというか、注目していて。昔からバリとかは、建物も触っちゃいけないので、何か問題があったとしてもあんまり大きく建物で改善は出来ない都市の構造がある。そのときに彼らはその間にもう一つ何か、僕らが言っているインターフェースという存在を間に置いて、家具と建築の間にもう一つ何か違う人格を置いて、街のアクティビティを結構豊かにしている。例えば、マルシェ。朝行くとマルシェでこう埋め尽くされている街並みが、昼過ぎるとばたっと無くなって車が通過するような街になったり、夏頃になるとセーナ川付近でダンスを踊っているおばちゃん達が占めているようなステージが作られていたり。冬行くと全くそんなものは無かったりっていうふうに、街の人達の気持ちに都市が答える装置がちゃんとあって、そういった状態を見ていると、日本に今ひとつまだあんまり無いっていう。

でも今回のプロジェクトもそうだけど、そろそろ建築もそ

う簡単には手をつけにくい建物も増えてきていて。なかなかプログラムの改善が出来ないっていう問題は、今後色々出てくるのかなあと思うんですよ。そういうときに、パリで見たとようなそういうインターフェースと呼んでいる存在があると有効かなと思ったんですよ。

最近色々ところで、アクティビティをどうデザインするかっていったときに、そのインターフェースっていうものを置いてやっているんですけど、今回ここでの試みも実際建物に一切触れない、建具一つ変えられないといったところで、バーバパパが人と人を繋ぐと言うか、建物と建物を繋ぐ関係のようにそのインターフェースが、建物と建物、人と人を繋ぐみたいな、そんな関係になるのかなあということが今回のメインのコンセプトになったと思うんですけど。

～管理者だけが動かせる領域＝「インターフェース」～

長坂 家具っていうのはユーザー、お客さん自身が動かせるじゃないですか。基本的に椅子にしてもテーブルにしても、そういったものは動かせる。でも、建築っていうのは全く動かさないといいですね。プロが動かそうとしたり、計画をきちっと決めて段取りをつけないと動かしちゃならないものになってます。その二つだけで人の動きをコントロールしようとすると、ちょっとやっぱり窮屈。

そのときに、ユーザーじゃなくて、管理者が自由に動かせる仕組みを持ち込むことによって、もう一つ違うレイヤーが設定出来るのかなという、それがインターフェースと言っているもので、実際はハンドリフターとか、手で持って動かそうとすると重くて動かさないけど、ハンドリフターっていう普通の人が持ち歩いてないものを使って、動かせば動かせるっていう、それが定義になってますね。

そうすることによって、管理側がある程度自由に、明日ここにあった台を向こう側に動かそうっていうのが出来る。だけれどユーザーは、押しでも全然押せないのだから出来ない。そういうプロと、素人というお客さんとの間にもう一つ、建物を管理している人たちが操作できる、そういうゾーンを作ろうっていうのが、インターフェースのコンセプトです。



ハンドリフターを使って動かす様子

コルクだったりカウンターだったりは何かあったときにがさっと全部動かして、その場を何か違う目的で使うことが出来る。そういうふうに操作できるものをインターフェースと呼んでいます。

～サインのデザインのコンセプトについて～

色部 サインのコンセプトから始まったというよりは、やっぱり長坂さんの考えと、インターフェースとかバーバパパっていう、そこに今回は付随するものだなっていうのがあります。長坂さんの中で公園と繋ぐみたいところはもう既に頭の中にある、それを更に家具とサインっていうのを別パートでやるのではなくて、一緒にやるっていう、その考えはもう決まっていたと思うんですね。そういう中で僕はサインとして、何でそれを補助できるかっていうところが重要なあと。

僕は違う観点でサインを建物のインターフェースだっていうふうに思っていて、それは単純にオーディオでいうとオーディオのボタンに入ってるグラフィックもインターフェースですし、今だとタッチスクリーンの中でユーザーを引き込むためのユーザーインターフェースが設計されていると思うんです。サインの場合は特に利用者が常に触れるものなので、その利用者が触れるものの質とか、あるいは、よく僕サインのことを「案内人」という言い方をして、人に例えてそのキャラクター設定を建物に応じて作っていくんですが、今回の場合はこの建物にとってどういう案内人がいるのか、あるいは今考えている公園と美術館を繋ぐっていうことを設定した時に、どういうキャラクターが良いのか。あともう一つ言うと、なかなか僕もこれだけの大空間のサイン計画を担当したことがないので、とにかく大きな空間に対して、どれくらいの音量のサインが必要なのかというところは結構悩んだし、一番格闘した部分ですね。



長坂 そうですね。

色部 最初提案したサインとか、皆さんの反応としては、これ大きすぎるんじゃないか、みたいな話もあったんですけど、ただ僕は経験上、これくらいの建物だとこれくらい大声を出してもあんまり聞こえないっていうぐらいの算段もあって。今回そういう意味で、キャラクターとしても声の大きめな人だし、何かすごく繊細に空間に寄り添うというよりは少し仮設的に、モノが建物よりも前にポンとあって、それがしっかり主張しながら、人と人を繋いでいくような、そういう関係性の収まりが良いだろうなっていうふうになりました。



～「抜き差しなる関係」～

長坂 サインこそインターフェースですよ、建物のね。たしかに質感を建物に寄せないっていう話は結構この計画の大事なところだったような気がするんですよ。あまりにも建物の持っているデザインのコードが、既存のものが、やはり一つの方向にコントロールされているので、何か隙がないというか。そこにこう、作家はもちろん絡めると思うんですよ。それを生業としてやっているし、ホワイトキューブはそのために用意されているけど。でもそこに一般の人たちが流れ込んでくる隙っていうものは、やっぱり今のままだとちょっと冷たいっていうか。もちろんそれが一つの、高い意識を表現することになる一方、やっぱりこの辺の公園で遊んでいる人たちを引き込む誘導にはなかなかならないなと思っていて。それなので今回パーチ材だったり、コルクだったり、足場の素材を使って作ったりっていうような、そういうちょっと、やんちゃな要素、全く異なる質を持ち込んだことによって、これから何か少し他のこともやれそうな

空気が出るのかなど。

色部さんのサインのボリュームの話もそうだと思うんですけど、建物に寄り添い過ぎると、今回の場合は違うかなというか。その辺で結構、建物から外すっていうのが一つの大事なポイントだったなって、今の話を聞いていて思ったんですけど。

どうしても一人の人格で物事をコントロールすると、そのデザインコードをみんなが理解してしまうので、そこに習ってしまうっていうところがあるんですけど、やっぱり僕ら普段よくリノベーションとかをしていると、ちょっとそこから外すことによって、間にこう隙ができるので、人がこう関与しやすくなる。

それを僕ら「抜き差しなる関係」って言っているんですけど。抜き差ししない緊張感があるときにやっぱりすごく美しいものを作り上げることに繋がることはある。と同時に、やはり人に関わらせる余地が無くなってしまいうところがあるので、このパブリックスペースではやはりそうじゃない環境を作るのがいいなと思ったんで、まさに「抜き差しなる関係」のある場所っていうのを考えたっていうことかなと思いますね。

色部 本当、隙だらけですよ。例えば、座れるサインなんて僕今まで経験したことがなくて。サインというのは人が立って見るものという、あくまでもそういう外にある関係のものが、気がついたらそこに寄りかかっているみたいな瞬間が今回の計画の中には入っていて。その関係がつくる風景って、どういう風景なのかなあっていうのがすごく個人的にも楽しみにしてる部分ではありましたね。

長坂 確かにサイン見ている人のところに、ここに子供が座っている可能性が。逆に見られていたりするっていう関係が起る…。とは言えやっぱり建物大きいので、僕らの仕事かどこまでこうボリュームとして届くのかっていうような。

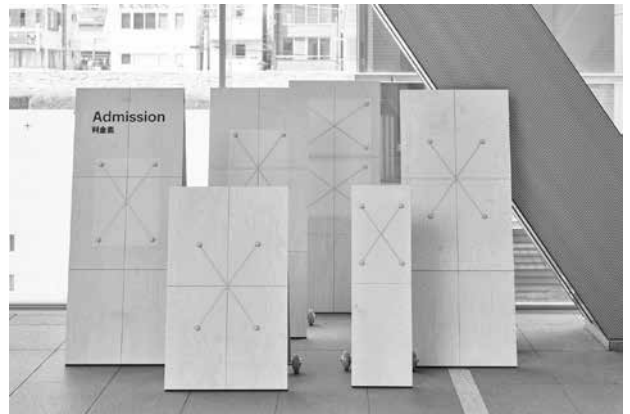


Photo: 岩崎慧 (株式会社日本デザインセンター)



Photo: 岩崎慧 (株式会社日本デザインセンター)

～「普段使い」してもらえ美術館～

長坂 そうですね。色部さんとそこは僕も共通しているところで、お子さんの世代が比較的近いので、色部さんは駒沢公園で、僕は昔、世田谷公園、最近は砧(公園)のほうなんですけど、そこで子供と一緒に遊んでいて、親が子供の遊んでいるのを見ているっていう境遇を何となく共有しています。そのときに何か意外と公園の周りって良いところ無いんだよねみたいなことを僕がぼろっと言ったら、「いや僕のところにはありますよ」って言っていましたよね。え、どこですか、みたいな。

色部 駒沢公園のとある喫茶店が、本当に公園のすぐ隣というか、窓が全部公園側を向いてたりして見えるんですよ。そこでコーヒー飲んだりお酒飲んだりしながら子供の遊んでいる様子が見れるみたいな、そういう続いた関係っていうのが凄く良いなあと。そういう、子供も安心して遊べるし、親もくつろげるみたいな、両方にとって良い関係を作る場所みたいなものももっと増えると良いなっていうのは個人的に思っています。

長坂 そうですね。今回のこのロケーションが公園と美術館ということで、美術館のカフェが、美術館のためだけではなくて公園のほうに向いて、公園に来た人たちが「あそこにカフェあるからちょっとあそこに寄って休んでみようよ」っていうようなことが想像できるような場所になったら良いなっていうふうに思っていますね。



Photo: Kenta Hasegawa



Photo: Kenta Hasegawa

長坂 そうですね。最初展示室の中に入るために来なくても、段々と美術館に対しての距離感が近づいてくるような場所作りが出来たらなと思って。知らず知らずのうちに、暖かいし、とか、涼しいし、っていう感覚で中に入ってきて、あ、コーヒーも飲めるんだって行って、あ、子供もちょっと何か遊べそうな場所があるね、みたいなことに気づいてもらって。知っている人が段々友達を呼んで、何となくいつも居るような場所になって。そこに、たまに見たことのあるような絵のポスターがポってあったら、きっと入ってみようかなっていうふうに、今までなかなか美術館に足を運ばなかった人たちが、もう少し近づいてくれるきっかけがこれによって生まれたらなというふうに思っていましたけど。

そんなこともあって何か気候の良いときとかはフードトラックがこう止まって、また外にもそういう人へのアプローチ出来るきっかけがあったら良いねとか、色々話していたと思うんですけど。そうは言っても、あの強い、かなり距離のある公園と建物の間にあるアプローチのところで、色部さんがサインをどうやって強く出すかっていうことで、非常に重要なポイントだったと思うんです。大きさ、それからサインのかたち。

色部 今回結構全体的にサイン大きめなんですよ。あと、やっぱりバリアフリーっていうのを、今の時代でもありますし、意識しないといけないし、皆さんからの要件としても受け取っていて。一番のバリアフリーって何かって言うと、よく多言語化みたいなことを言うんですけど、絵で、いわゆるピクトグラムで伝えていくっていうことが、一番誰にも直感的にわかりやすい状況が出来るかなと思ったので、とにかく視認性のあるピクトグラムをつくらうっていうことで。今多くはJIS規格とかそういう標準的なピクトグラムが使われているんですけども、そういうものをベースにした、更に改良を加えて、遠くからでも、少し弱視の方でも見えるような、コントラストのしっかりある、潰れのない、目が乱視の人でも見やすいみたいな、そういうピクトグラムを実はつくったんですね。それを実際、美術館の中で検証のために、色弱の方にも見ていただいたりとか、いろんな方にヒアリングをして、その調査の中では結果的にこっちのほ

うが見やすいだろうという結果も出たので、そのまま途中まで計画として進めていました。そのピクトグラムっていうのは視認性だけじゃなくて、当然今回のプラン全体の中でキャラクター設定というのをしている、すごくフォーマルな感じというよりは、どちらかというとカジュアルで遊びのある感じ、ざっくりした感じっていうのをテーマにつくっていったものなんですけどね。そういう意味で、ピクトグラムっていう意味では少しやり残した部分もあるんです。

長坂 そうですよ、我々のその素材感とかに、ある意味ぴったりの感じの、フランクな、そういうサインが本当はあったんですよね。

色部 もっと勢いづいて言うと、何でそういうものをわざわざ統一されたものじゃなくてつくるかっていうと、統一してわかりやすいっていうことも大事ですが、やっぱり個性ってとても大事で。東京都施設のピクトグラムは全部本当に一緒に良いのか、全部キャラクターと一緒に良いのかっていうことになっちゃうので、それぞれの相応しい人格っていうのを大きく変えなくても、最適化して、ちょっと調整してやっていくみたいなことは、僕はあっても良いんじゃないかなと思うんですけどね。

(2019年2月18日 東京都現代美術館にて)

コルクや木(バーチ材)とスチールを組み合わせたインターフェースの提案をもとに、およそ700あまりの旧サインを洗い出し、再検討、再検証を行ったり、他館へのリサーチやヒアリングを重ね、什器の仕様やサイン計画などを詰めていきました。

実施設計図書が整った段階で、パブリックスペース什器およびサインの製作・設置業務の委託についての入札を行い、株式会社デザインアートセンターに委託することが決定しました。株式会社デザインアートセンターは製作期間およそ4か月の中で、施工図、マテリアル製作、モックアップ製作、設置工事などの業務を行いました。



モックアップ



取り付け



取り付け



工事の様子



現場調査



製作

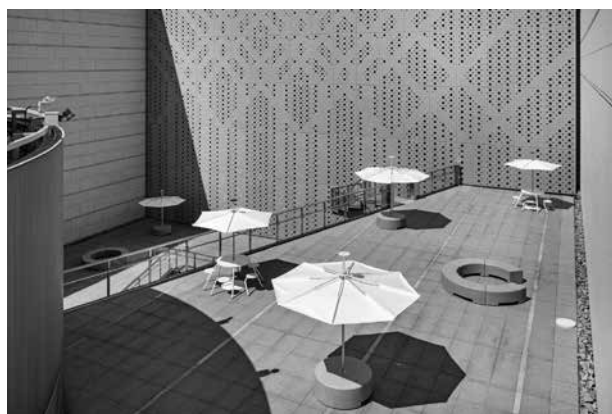
目の前に広がる木場公園の、その続きのように普段使いを
してもらえる美術館をコンセプトに、こうしてパブリックスペー
スの整備を行ない、東京都現代美術館は2019年3月29日にリ
ニューアル・オープンを迎えました。



(エントランスホール)



(パークサイドエントランス)
右: アンソニー・カロ《発見の塔》1991



(中庭/テラス)



(美術図書室前の情報コーナー)



(こどもとじょしつ)

パブリックプロジェクトチーム担当者

加藤惟(管理係)、工藤千愛子(企画係・広報班)、鳥居茜(教育普及係)、西川美穂子(事業係)、藪前知子(企画係)、山本ふじ代(管理係)

小高日香理

1. MOTサテライト2017秋のフレームワーク、コンセプトについて

東京都現代美術館が工事休館に入った2016年度より、年度に1回のペースで地域を舞台/テーマにした企画「MOTサテライト」が開催されている。

その第2回となる「MOTサテライト2017秋 むすぶ風景」では、3人の学芸員が企画に携わり、「地域連携」「教育機関連携」「国際連携」を3本柱に据え、清澄白河のまちなか及び東京藝術大学上野キャンパスにおいて作品展示やプロジェクト紹介、関連イベントの実施を行った。東京藝術大学での取り組みについては本誌pp.119-122の崔敬華による報告を参照されたい。清澄白河では、シリーズの第1回となった「MOTサテライト2017春 往來往來」から大まかなフレームワークを引き継ぎ、近隣の人々や施設、店舗の協力を得ながら、工場跡地や地域拠点を活用したメイン会場「MOTスペース」6か所と、店舗の店先などを借りたMOTスポット9か所にて展示を実施した。地域の特色ある拠点の活動を紹介する「地域パートナー」も引き続き参画し、サテライト開催期間中の清澄白河を盛り上げた。MOTスペース及びMOTスポットはほとんどが清澄通り近辺から三ツ目通り近辺の間のエリアに位置し、徒歩で周っても半日かかるかかからない程度の距離である。新たな取り組みとして上記エリアの中ほどに案内所を設けたことも記しておきたい。(図1)この案内所にはスタッフが1名常駐し、ガイドマップを配布したり、質問に答えたりして、訪れる人に直接サテライトやまち、美術館の情報を提供するほか、近隣の催しの案内チラシ等を配架するなど、地域からの文化情報が集まる場としてそれらを発信していく役割も担った。



図1
MOTサテライト案内所 撮影：白井晴幸

この地域の一般的なイメージは、主に古き良き下町情緒の深川、あるいはお洒落なサードウェーブコーヒーのまち清澄白河という2つに集約できよう。古きと新しきが共存するこのエリアは、緩やかながらも常に変化しており、観光客だけでなく居を構えたり、生業を始める人も増加している。そうした中で、現代美術館として何ができるのかを考えたときに浮かんだのは、地域の自己発信力のあるコミュニティとの協力関係を保ちつつ、同時に名前のつかない何気ない風景や市井の人々の営みに焦点を当てることであった。いつからあったかわからないような店の看板や、地元の人が近道に使う路地、思い出の中だけに存在する景色…そういったものをあらゆる角度から可視化し、アーティストと鑑賞者、過去と現在を結ぶこと、バックグラウンドの異なる人々やコミュニティの出会いを創出することを目指して、本企画は「むすぶ風景」というタイトルを持つことになった。

このようなコンセプトを前提にしつつ、清澄白河における展示やプログラムは、「地域連携」、「教育機関連携」の柱に基づき、以下の2つの方向性から展開した。

①<まち [清澄白河] の風景をえがく>

国内外で活躍する現代美術作家たちが、地域の記憶や人の営みから浮かび上がる風景を、作品を通して表現する。MOTスペースA、D、E、F、MOTスポットa～iにおける作品展示及び関連プログラム

②<体験からみる清澄白河>

教育機関に所属するアーティストや研究者たちが地域をテーマに体験型作品を中心としたプロジェクトを紹介する。MOTスペースB、C、案内所における展示及び関連プログラム

本稿では、①に参画した現代美術作家5組の活動実践について報告する。②については、本誌pp.123-132の森山朋絵による報告を参照されたい。

2. 清澄白河を描く

それでは、5組の現代美術作家がどのように地域と関わり、作品を制作していたのかを具体的に紹介していこう。作家はいずれも地域の外に住んでいるが、これまでに様々な土地を訪れ、綿密なリサーチや住民とのコミュニケーションを通してその土地に複層的な視点を与えるプロジェクトを行ってきた若手～中堅作家である。

(1) 下道基行《見えない風景/深川編》

下道基行(1978-)はフィールドワークやリサーチを行いながら、日常の風景の中に埋もれている人々の営みや記憶をテーマに、テキストや写真、オブジェを使って見えない「かたち」を顕在化させるプロジェクトを行っている。その代表的なプロジェクトの一つが、落書き、路地園芸、誰かが置いたオブジェなど、まちなかの何気ないランドマークを言葉でスナップし、地図をつくるワークショップ「見えない風景」だ。銅像や建築物などモニュメント化された目印ではなく、人々の営みの痕跡をたどっていくようなこの試みは、これまで各地で展開され、見慣れた場所の別の姿を浮かびあがらせてきた。今回は、そのワークショップの《深川編》を清澄白河で実施し、その記録を資料館商店街通り商店街協同組合事務所1階にて映像と資料という形で展示した。(図2)



図2 下道基行《見えない風景/深川編》展示風景 撮影：白井晴幸

9月2日の小雨の降る中、「MOTサテライト」開幕前のプレイベントとして、作家と11名の参加者による約6時間のワークショップが実施された。作家は事前にまちなかを入念に歩き回り、とある公園を「集合場所」に決めていたのだが、当日駅についた参加者はまず作家の作った言葉の地図によってそこに誘導されることになった。言葉の地図に書かれるランドマークのチョイスは、寺や路地園芸など清澄白河のまちの特徴を捉えながらも、個人の生活の痕跡が垣間見えるもので、また時間の経過によってなくなってしまうような目印もあった。到着した参加者は公園でオリエンテーションを受けると、そこから各自作家が作っておいいた白地図を片手に歩き始める。(図3)公園の東西南北には美術館の目の前にある三ツ目通りのような大きな道路はなく、細い路地が入り組んでいたりと、民家や集合住宅の植栽がせめぎ

あっていたり、かと思えば突如開けた工場の前に出たりと非常に変化にとんだエリアだ。そこで、見つけた興味深い「目印」たちをメモしておいて、「言葉の地図」として清書した後は、他の参加者とそれを交換して歩いてみる。言葉の地図がどこに行きつくかは自由で、どこか見せたい風景で終わっても良いし、公園に戻ってきても良い。順路のほんの一例をあげると以下のような形になる。

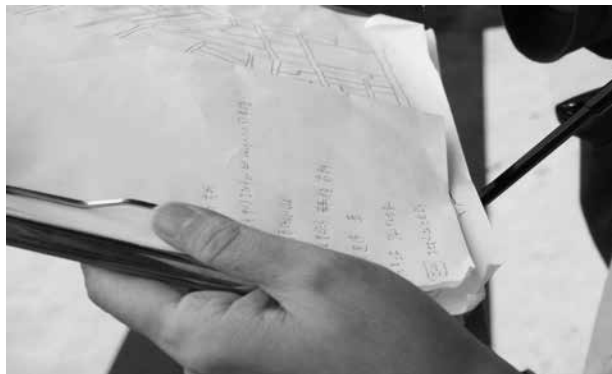


図3 《見えない風景/深川編》ワークショップ

「道路に出て右折」→「交差点を右折」→「左手、もたれかかる自転車」→「右手、ピンクのゾウさん」
→「右手、猫が大嫌いな人の家」→「左手、カラーコーンの抜け殻」→「交差点を右折」…

このように目印を辿りながら進んだり曲がったりすることになるのだが、その目印は誰にでもわかりやすい「マクドナルドの看板」などではないため、彷徨いポイントが発生することも珍しくない。更に言えば目印は、あくまでも歩いた当事者が端的に(たまたに詩的に)言葉で表したものである。例えば「右手 窓に猫」と書いてあった場合、窓辺に本物の猫がいるのか、絵や置物があるのかは読んでいる側にはわからない。窓は低いところにあるのか、高いところにあるのか?視線が上下左右に動き意識のチェーンがあらゆるところにあわせられ、目的のものを見つけた瞬間はまさしくラジオが明瞭に聞こえた時のような達成感がある。ある風景を通して、地図の作成者と読み手のチャンネルがピッタリ合う瞬間だ。

タワーマンションも増え続けている清澄白河だが、まちがまだまだヒューマンスケールであることが、このワークショップに重要な役割を果たしていると考えられる。関東大震災や東京大空襲を経て大きなモニュメントやランドマークが少ないことも関係しているだろう。郵便受けに乗ったみかん、建物の隙間に放置されたオブジェ、塀の上のたわしとスコップ、洗剤のにおいがする路地…それらは生活のインデックス(痕跡の記号)であり、その風景をつくった主体の姿は見えない。しかし私たちはその営みの主体を想像できる距離感(物理的にも時間的にも)で、それを眺めることができる。この遊歩者と地域の交感、先ほども記したように記録映像となって会期中上映された。編集されているのですべての目印や道順を網羅しているわけではもちろんないが、鑑賞者の中には「ここはウチの近くで…」と解説

してくれる人もいれば、「ここに行ってみよう」と、場所を探して追体験を楽しむ人もいた。映像の中で登場した住民が見に来てくれることもあった。

ちなみにこのワークショップは会期中にも1度開催され、11名が参加した。

(2) 鎌田友介《不確定性の家》

鎌田友介(1984-)は、建築が内包する時代性や政治性を紐解き、交錯する複数の記憶や視座を映像やインスタレーションに編み上げる制作実践で知られている。代表作のひとつとして、韓国にある日本統治時代の日本家屋や空爆実験用にユタ州に建設された日本家屋、日本に現存する日本家屋などをリサーチし、異なる場所に生まれ様々な意味合いを孕んできた建築から近代史にアプローチするプロジェクト《The House》がある。城郭や寺院のように半永久的に残されることを前提としない、庶民のための建築をプロジェクトの題材とする作家は、調査の過程でかつて深川の風景の一つを構成していた木造の家屋の多くが震災や戦災、建て替えて姿を消していることに着目した。そこで作家は、地域に長く住んでいる人々にインタビューを行い、昔住んでいた家について語ってもらうと同時に、個人の記憶というマイクロな視点と対比するように、深川地域の近代建築史や都市計画に詳しい専門家にもインタビューを行い、その背景と土壌を探っていった。このようにして複数の個人の記憶とまちの記録が重なり結実したのが、住民の思い出の中にのみ存在する家を、骨組みのインスタレーションとインタビュー映像によって浮かび上がらせた《不確定性の家》である。(図4)展示場所は、かつて本の丁合いをしていた工場のスペースだ。



図4
鎌田友介《不確定性の家》展示風景 撮影：白井晴幸



図5
鎌田友介《不確定性の家》展示風景(部分) 撮影：白井晴幸

ステンレス製の引き戸で区切られた入口を抜けると、木の柱が複雑に組み合わさった構造体が床面積の3分の2程を占めているのが目に入る。これは釘やボルトを使わず、木組みを槌で叩いて仕上げたものだ。「間」(約1.8m)をベースとした尺度で構成されており、かつての家屋の構造を模したものではあるが、それが複数重なり合っているため視線はどこに照準をあわせるべきか一瞬逡巡する。

構造体には3台のモニターと2つの地図が組み込まれている。(図5)3台のモニターには、前述したインタビューの映像が流れている。そのうち2台には70代後半～80代の地域在住の協力者5人が出演しており、彼らが昔住んでいた家(いつの時点でもよい)を思い出しながら間取りを描いている映像が上映されている。いずれも顔ではなく手元がクローズアップになっており、紙にペンを走らせる様子や当時の写真や資料を指差す様子が見られる。カメラのフォーカスを合わせていくように、出演者のおぼろげな記憶が辿られ段々と家の図が紙の上に現れていく。台所の流しと風呂の洗い場/洗濯場が兼用だったことや押し入れのすぐそばに階段があったことなど生活空間の構造の話に加え、物置で昼寝をしていたことや土間のある古い家に家庭教師が来ていたこと、家の周りの薄暗い路地で友達と遊んだことや夜に柱時計の音に怯えていたことなど、子供らしい思い出が語られる。ほとんどの人が小学生の時に疎開を経験しており、中には帰ってきたら何もなくなっていたので最初の家はよく覚えていないと言う人もいれば、鮮明に覚えている人、生家ではなく疎開でお世話になった家について話す人もいた。異なる生活を送っていた語り手のクロスポイントとなるのはやはり東京大空襲である。日々戦禍の気配を感じつつも、東京大空襲により一夜にしてその暮らしの場がリセットされてしまった衝撃は想像に難くない。しかし、米軍の飛行機が上空を飛んでいたことや焼夷弾により一帯が焼野原になったこと、そこから復興していったことについては、間取りを描くのと同じようにあくまでも淡々と語られる。

骨組みの構造体にはめ込まれた2つの地図は、それぞれ東京大空襲と大正12年9月1日関東大震災の被害についての地図だ。「客観性」の極致といえる地図が個人の記憶を辿る語り手と対比するかのようには提示されているが、実際はモニターも地図も、複数の視座を表すかのように少しずつ違う方角を向いている。残る1台のモニターでは、2人の専門家が歴史的・地理的見地から、地域の家々の消失と復興、継承と変化について説明する様子が流れている。震災と戦災で焼失したのは、家屋だけでなく写真や図面等当時の建築資料についても同じであるが、それ以前に当時の「一般家屋」を知るための手がかりそのものは非常に少ないこと、大工が図面など引かず規格品の材木を使いつつ、ある程度モジュール化した家を建てていたことなどが語られる。インタビューの終わりには、資料や歴史的建造物だけを保存するのではなく、土地の感情も踏まえて歴史をかえりみることの意義や、新しいものを受け入れつつも流れた時間が見えるまちであり続けることへの希望についての言及があった。

人々の記憶の中のみ断片的で曖昧に存在する家屋の特徴を収集してできた《不確定性の家》は、家を手掛かりにしつつ個人史と近代史のシームレスな往還を鑑賞者に促し、不確定な風景を共有できる可能性を提示した。

(3) Atsuko Nakamura《内在する速度》

Atsuko Nakamura (1982-)は自然と人々の営みの新たな可能性を探求し、自然の現象と協働しながら、塩の結晶や流木、水などを使ったインスタレーション等を国内外で発表している。自然の中のコントロールできない部分を制作実践に取り入れ、生命の儚さや力強さ、人間のライフスパンを凌駕するような時間性を提示しつつも、自然と人間の関係性を問いなおす作品を制作する。

MOTサテライトでは、かつて建具倉庫であった場所を会場に、水とともに生きてきた木場の記憶をテーマにしたインスタレーションを展示した。江東区木場はその名の通りかつての材木置場(貯木場)であり、木材を運搬するための運河や水路、乾燥や虫を避けて保存しておくための掘割があちこちにある水都であった。元々材木置場は茅場町を中心に点在していたが、寛永・明暦の大火を機に江戸市中での火事の温床となるのを防ぐ目的から比較的影響が少なく、運搬が容易な隅田川の河口地にまとめられ、「木場町」が形成された。江戸から明治、昭和を通して、筏状に連結された木材に川並が乗り、水路で運搬する風景が見られていたが、昭和50年頃東京湾の埋め立てが進むと貯木場の機能は新木場へと移転し、無数にあった掘割や水路の多くが埋め立てられた。

そのような歴史を踏まえつつ、作家は住民との交流から「ゆるやかな変化のあるまち」としての清澄白河に着目し、木場時代の生活リズムが無意識に街全体の体内速度となって受け継がれていると仮定した。調査過程で偶然の縁があり、木場公園のほど近くに住む秋田杉を専門に扱う木取店(丸木を角材にする生業)を営んでいた男性に出会い、当時の仕事の内容、生活や遊びのこと、近隣の道路や川の風景、戦後の復興や高度成長期を経てそれらがどのように変化していったかを聞き取り調査する機会を得た。そこから見えてきたのは、運河や水路のように流れつつづける水もあれば、掘割に溜まる水もあるように過行くものと残るもののバランスがまちのリズムをつくってきたことや、生業として水を利用するだけでなく、川を下ってくるお神輿や水かけ祭りなど人々のハレの場面にも水が重要な役割を果たしていたことだ。

そこで作家は、江戸、明治、昭和、平成の地図を調査し、かつて水路や堀だった場所と現在水路のある場所を約170ヶ所ピックアップして、そこに流れる環境音を採録した。そのようにして録音した音を水の入った大きな盥に流し、その振動によって引き起こされる水面のさざ波の模様を、時代ごとに色を変えた絵具を用いて木材にマーブリングの要領で転写した。例えば江戸時代まであった堀はAの色、明治時代にあった堀はBの色、江戸から明治まであったものであればAとBの混色、といった具合

だ。もちろんそれは本当の水面を写したものではないが、水面は川の流れ以外にも、音や風、虫の動きなど周囲の目に見えないあらゆる振動によって変化するため、今ここに掘割や水路があったら本当にこのような水面が写し取れるのではないか、という想像を掻き立てる。

このようにマーブリングされた木材はロープで筏のように組まれ、奥行きのある材木倉庫のロフト部分から川が下ってくるようなダイナミックな方法で展示された。(図6)その大きいくねる水流のような形態は、筏状に連結された木材がかつて川にのって運ばれていた様子や、あちこちの掘割で丸太が浮かんでいた風景などを思い起こさせる。この構造物の脇を通って展示室の奥にまわると、右手の壁にリサーチ過程で入手した印刷物や江東区の俯瞰写真、水のあった場所を示した近隣の白地図、作品プランなどが貼られている。奥の棚には水のプリントに使った絵具や用具一式、左側には同じくプリントに使用された盥が展示されている。その後ろの壁にはモニターが取り付けられ、作品制作の過程の映像が上映されている。(図7)筏状のインスタレーションが象徴する過去から現在への旅路は、このような資料や映像を通してその強度を増し、元建具屋という木材を扱っていた空間において必然性をもって表現された。



図6 Atsuko Nakamura《内在する速度》展示風景 撮影：白井晴幸



図7 Atsuko Nakamura《内在する速度》展示風景 撮影：白井晴幸

作家は水の表面を写し取る手法を用いて「水のプリントワークショップ」を会期中に実施した。自分の声や息の振動をマイクで増幅し盥の水を震わせ、そこに好きな色の絵具を垂らして紙に波紋を写しとるといったものだ。イベント当日は東京を大型の台風が襲い、大雨・大風の中での実施となった。それでも地

元の人たちを中心におよそ30人の参加者があったことは特筆すべきことである。水を介して自分が発する声や息の一瞬を切り取った、他にふたつとない模様に参加者が歓声を上げる様子が見られた。

(4) 守章《周囲内見》

守章(もりあきら)は、1996年から守雅章と守喜章による双子の兄弟ユニットとして活動を開始し、映像、写真、音など様々なメディアを使用した展示で、自己と他者との距離や集団・社会、公共空間に存在する見えない境界を探っている。当館で2000年に開催された「MOTアニュアル 低温火傷」展では全裸の双子のアーティストが背中合わせにお互いを支えあうように体重をかけ、最後にはバランスを失って崩れ、映像が暗転することを繰り返すインスタレーションを展示したが、MOTサテライト開催当時は弟の守喜章のみがその名を引き継ぎ活動していた。作家は今回、平野地区にある印刷所の跡地を舞台に、音による新作のインスタレーションを展示した。(図8)



図8
守章《周囲内見》展示風景 撮影：白井晴幸

印刷所は材木店と並び地域の重要産業であり、「木場」の役目を終えた今も紙を扱う工場や会社は多くある。会場となったスペースで印刷所を営んでいた会社は数年前に別の場所に移転しており、残っているのは使われなくなった水道とシンク、蛍光灯だけで、インクの染み付いた床や壁がかつての名残を示していた。作家はそんな空間に視覚的にはほとんど手を加えず、「音」を介入させることにした。そこでは誰もいない空間に人の営みを想起させる音が響いてくる。部屋の中ほどからは紙を断つ裁断機の音が、(図9)蛇口付近からはテン、テンと水滴がシンクを打つ音が、壁に立て掛けられた蛍光管に近づけば、キン…キン…とランプが切れかけた時の音が。これらの音は、作家が録音したり集めたものであり、バイブレーションスピーカーを通して来場者の鼓膜に届けられる。バイブレーションスピーカーは硬い素材に取り付けて表面に振動を伝えることにより、その素材そのものをスピーカーに変換するというものだ。直径3-4cmのごく小型のものをシンクの下や扉などに直接取り付けしており、パッと見ただけでは気づかれないために来場者はポルターガイスト現象に遭遇したかのような体験をする。

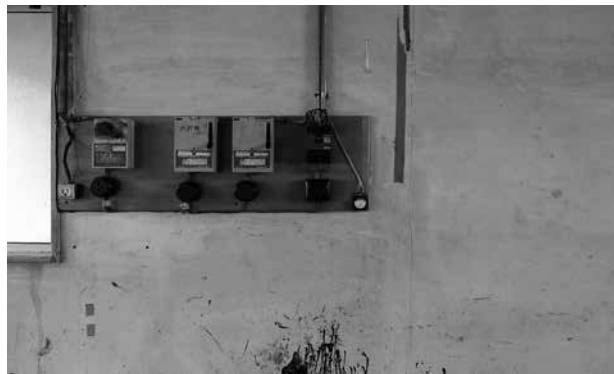


図9
守章《周囲内見》展示風景(部分) 撮影：白井晴幸

この作品において重要なのは空間を指向する意識であり、作家が着目したのは「周囲」というキーワードだ。会場で配布されていた作家本人による作品の考察テキストを以下に掲載する。

周囲と内見についての考察

守章

本作のタイトルは『周囲内見』(しゅういないけん)と読みます。

不動産屋で部屋探しの際に下見をする手続き(内見)の視点を変えてみる機会、という意味が込められています。部屋の内見をする時と言うのは、その場所に対しては訪問者であり、かつてそこにあった生活感からは客観的な立場に居るのかと思います。

この会場には、かつて印刷所として運用されていた気配がありながらも、部屋に残された古いカレンダーからは長い時間が経過していたことが窺い知れます。人の営みが失われ、内部に居ながらも、外部にさらされているかのような感覚、つまり内部と外部の気配が闊^{せう}ぎあう状態であると捉えられます。

今回の展示では、かつてあった部屋の気配とそこを訪れる人々の身体が受け取る感覚、その闊^{せう}ぎあう範囲を周囲と名付けました。その際に、この場所の周囲とはどこで何であるかと言うことを探る方法として音を介在させることに決めました。内と外の境と思われる場所から、この場所に関わる音、この場所を彷彿とさせる音が響いてきます。それぞれの音が不定期に混じりながら現れる場所に、観覧する人々がその音に立ち会うことを考え、このタイトルに辿り着きました。

周囲と近隣は親戚関係にあるようなもので、周囲にあるものはその場所の住人になることで時間をかけ近隣に変換するものなのかと思います。

このテキストを最初に読んだときに思い起こされたのはS.フロイトのUnheimlichという概念だった。ただし、本作においては「heimlich」(慣れ親しんだもの)が時間を経て「Unheimlich」(不気味なもの)に転化するのと逆の現象が起こりうる。来場者の多くはこのスペースになんの縁もないので、自分のテリトリーの「外」としての印刷所に入り込み、自分ではない他者の気配を感じることになる。しかしテキストで示されているように、(実際はありえないことだが)その住人になり時間をかけることで、

「過去/他者の気配」と「現在/自身の身体」の闘ぎ合う範囲＝周囲にあるものは、親しみをもった「近隣」に変化する未来が示唆されている。時間を経た身体感覚の変容の可能性こそが作品の醍醐味と言えらる。

周囲といえば、この空間で最も特筆すべき音は、出入口の扉から聞こえてくる音だ。正面の道路を行きかう車の音や歩行者の音といったリアルな環境音に混じって、選挙カーの音や鳥の鳴き声といった建物の「周囲」で聞こえてきそうな音が実は「内部」から鳴らされている。これらは実際の音だと思いつづかない人もいたが、「引き戸を開け閉めする音」では、誰かが入ってきたと思つて振り返ると誰もいない、という出来事から仕組みに気づく人が多かった。

音を介して空間自体をメディア化し、内と外の領域の境界を揺るがす守章らしい作品であるとともに、まちや環境の変化に私たちの身体はどう適応・対応していくのかを考えさせるMOTサテライトならではのプロジェクトとなった。

(5) 石塚まこ《反転する視点》、《二重の橋》

石塚まこはヨーロッパを中心に様々な場所で暮らし、自身とそれを取り巻く環境にある心理的・社会的距離に着目しながら、インスタレーションの制作、随想の執筆、人々とともにワークショップやソーシャルプロジェクトを行うなど幅広く活動している。MOTサテライトでは、地域に点在する9つのMOTスポットで、《反転する視点》、《^{ふたえ}二重の橋》という2つのプロジェクトを展開した。

MOTスポットとは、前述の通り施設の一角や店舗の店先などを借りた小規模展示会場である。第1回MOTサテライトから引き続き協力を仰いだ6つの店・施設(オールプレス エスプレッソ、smokebooks、大久保クリーニング、Coci la elle、三河屋精米店、江東区立深川図書館)に加え、三ツ目通りにあるインド料理店「ナンディニ」と商店街通りの和菓子屋「御菓子司 双葉」、不動産を扱う「株式会社スタートライン」に参加してもらった。

初夏に清澄白河エリアを訪れた作家はまちを歩きながら様々な人と交流を行う中で、世話焼きでおしゃべりな人が多く住んでいることや、自分の土地からもりもりとはみ出すような路地園芸の多彩さに気づくと同時に、地域で学び、働き、暮らしている海外にルーツを持った人々に着目した。「外」にルーツを持ちながら「内」としての地域で営みを送る彼・彼女達を「案内役・媒介者」としてまちを考察することからプロジェクトがはじまった。そうしてまちや人から得たインスピレーションを海外に長く住む自身の経験と結び、そこから生まれる「思考の地図」を店の窓ガラスにドローイングする《反転する視線》が結実した。(図10)これは、日々の営みに現れる境界線の引き方や越え方に地域の気質や価値観を見出すという試みであり、外と内を隔てて繋ぐ「窓」ないしは客席とキッチンを仕切るガラス壁がその舞台となった。制作にあたっては、作家は窓の内側、つまり店の中から外にいる人が読めるように鏡文字で思考を書きつけてい

たため、ライブパフォーマンスをしている、と思った歩行者もいたかも知れない。展示場所である店に関係したキーワードや、そこで働く人と話したことを出発点としつつ、自分の経験や読んだ本の内容、制作中に話しかけてくる歩行者との交流までを自由につなぎ、ことばを紡いでいく。出来上がった思考の地図は、ニューロンのように絡み合い展開し、次から次へと視線を誘導する。繋がっていく思考を辿るうちに、想像の中の風景が現代から江戸時代へ、清澄白河からブラジルやオランダ、インドへと飛躍するような感覚を味わう。その飛躍の媒体となっているのは、食であり、動植物であり、気候であり、言語であり、伝統文化であり、人のふるまい方であり、日常を構成するありとあらゆる要素といえる。反転した視点で、しかしフラットに紡がれる言葉によって、文化や地域による境界線の引かれ方の違いやひとつの事象の捉え方の違いが浮き彫りになると同時に、認識のずれやずれ違い、「よその人」の視線や思考であるが故の豊かさも見えてくる。三河屋精米店の協力を得て借りた「三河屋さんの米置き場」では、思考の地図のドローイングとあわせ、紙バック等で自作したカメラを展示し、道行く人やのぞき込む人の姿を「反転」し写して見せた。(図11)



図10
石塚まこ《反転する視点》オールプレス エスプレッソでの展示風景
撮影：白井晴幸



図11
石塚まこ《反転する視点》三河屋さんの米置き場での展示(部分)
撮影：マリアナ・ウマニャ

《反転する視点》と緩やかに関連しつつ、異なるアウトプットとして実現したのが《^{ふたえ}二重の橋》である。(図12)深川図書館の1階のスペースに展示ケース2台を設置し、その中で作家が来日前に読んだ江戸についての書籍や、深川図書館の郷土資料室で出会った資料、海外の知識人による日本での体験記などと、自



図12
石塚まこ《二重の橋》深川図書館での展示風景 撮影：白井晴幸

身の経験との交叉点の数々が星座のように結ばれるように展示された。深川図書館は浮世絵を所蔵しており、浮世絵関係の書籍や資料を多く所蔵するが、本作の着想点となっているのは歌川広重『名所江戸百景』の複製をまとめた書籍の中で紹介されている『深川万年橋』と『大はしあたけの夕立』という2つの橋を題材にした浮世絵である。前者は、永代橋での亀の放生を描いており、後者は隅田川の大橋(現在は新大橋)と安宅幕府の御船蔵に大降りの雨が降っている様子を描いたもので、ゴッホが模写した浮世絵としても有名である。作家が清澄白河で出会った亀にまつわるエピソードの数々、おしゃれな傘やレインコートを扱い雨の日を“ハレ”に変える地元の店、ゴッホが日本を外側から見つめる眼差し、版の余白と都市風景の余白など、作家がリサーチをしたことや考えていたこと、地域で思いがけずに発見したことが展示ケースの中で、緩やかに重なり結ばれる様子が、資料やノート、書籍の引用文、図や文字を反転させる鏡によって表現される。これも《反転する視点》と同じく、辿っていくことで作家の思考の旅の追体験が可能になるが、絵や文章の引用が介在することから鑑賞者の想像の余地が大きくなっている。本作は深川図書館で展示されたこともあり、本を返却/借りに来た来館者が、熱心にノートの文字や引用文を読んでいる様子が見受けられた。

3. 彷徨い、出会う風景

これまで5組の作家が地域をテーマに取り組んだ作品について、その過程や成果を自分の考察も含め報告してきた。木場や空襲の記憶、江戸の文化など歴史を拾いつつ、現代に生きる人や自然のささやかな声を拾い上げる作品、消えてしまいそうな何気ない風景や営みに着目する作品などが揃い、鑑賞者に様々なレイヤーの「風景」を見せ、時間の流れや地域の変化についての考えを促すことができたと思う。美術館外で行う展示会の常であるが、ここに紹介した作品は最初からこの形であったわけではない。作家には複数の提案をしてもらい、関係者と調整をし、紆余曲折を経て最終的なプロジェクトとして実を結んでいる。結果論ではあるが最短距離の実現ではなく迂回を経たことにより、様々な人、コミュニティ、知識と出会うことができた。道を歩くこと1つとっても、何往復もするうちに作家が商

店街の人や住民に顔を覚えられ、挨拶を交わし、時には立ち話を延々としてしまう、ということもあった。一見作品とは関係ないような会話の中にも、それぞれの作品のレイヤー(層)の厚みの形成に寄与するようなキーワードや知見が隠されており、作家はそれを逃すことなく感知していたと感じる。

また全体として、作家だけでなく鑑賞者にとっても「まちを歩くこと」が(点から点への場所の移動ということ以上に)意識させられた企画になったことも特徴的であった。下道基行「見えない風景」のほか、別稿で言及されるARまちあるきツアーやミリアム・レフコウィッツによる参加型パフォーマンスなど、まちを遊歩し風景の多様な見え方を考察するタイプの作品が見られたことを記しておく。ガイドスタッフによるツアー「ガイドとめぐるMOTサテライト」では、作品の解説だけでなく、それぞれ発見した興味深いものやスポットを織り交ぜつつ時に寄り道をする光景も見られた。

作品やイベント、またそれを通じた観客同士のコミュニケーションから、かつてあった風景や他者の見ている風景に気づき、地域の進む方向性についてひとりひとりが考えるためのきっかけづくりができたのであれば本望である。美術館も地域も変わっていく中で、引き続き当館が地域の一員として何ができるのかを考え、実践していきたい。

註

1. 詳細は平成29年度発行 東京都現代美術館研究紀要 第20号における「美術館がまちへー『MOTサテライト2017春 往来往来』の実践と可能性」(藪前知子執筆)を参照のこと

振る舞いの機微を問うー「MOTサテライト2017むすぶ風景」におけるカディスト・アート・ファウンデーションとの共同企画展「ないようで、あるような | Almost nothing, yet not nothing」

崔 敬華

「MOTサテライト2017むすぶ風景」では、東京都現代美術館のミッションである「創造を担う次世代の育成」を掲げ、東京藝術大学と連携し、上野キャンパスにあるアーツ・アンド・サイエンス・ラボを会場として、展覧会「ないようで、あるような | Almost nothing, yet not nothing」を開催した。これは、カディスト・アート・ファウンデーション(パリ)との共同企画として行われた展覧会でもある。同組織は、2006年に設立された非営利団体としてパリとサンフランシスコに拠点を持ち、世界的な現代美術作品の収集と展示を軸に、教育的プログラム、オンライン・プログラム、アーティスト/キュレーター・イン・レジデンス、世界各国の文化機関との連携事業などを通じて、アーティストの支援や普及活動を行っている。当館は2016年、この組織からの事業連携の提案を受け、本稿が取り上げるMOTサテライト 2017における小展示、2019年5月-7月のカディスト(パリ)での展示、そして2020年3月-6月の当館での展示の3つにわたって共同企画を行うことを合意し、企画はすべて筆者と、カディスト・アート・ファウンデーションのキュレーターであるエロディ・ロワイエ氏が担当した。

その最初の展覧会としての本展は、一般の鑑賞者はもちろんのこと、美術大学生や若手アーティストに向けて、現在の現代美術の状況を踏まえ、彼らの参照項となるような実践を紹介することを主な目的とした。また、展示と合わせて、彼らに向けての教育的事業を充実させるために、ワークショップや上映会、鑑賞者参加型のイベントを、本展を実施した上野、そして「MOTサテライト2017むすぶ風景」の主な拠点である清澄白河で開催することとした。



図1
《時間の彫刻》展示の様子 撮影：白井晴幸

展示テーマ

本展示は、共同キュレーターであるロワイエ氏との議論を経て、MOTサテライトが目指すコミュニティとの連携、もしくは現代美術によるエンパワメントということについて、観賞者の考察を促すことを目指した。これを取り上げた背景としては、MOTサテライトのように、ある特定の地域やコミュニティを対象にしたアートプロジェクト、芸術祭、ビエンナーレなどで、アーティストたちがその地域の人々と関わり制作をする機会が今も増え続けているという現代美術の状況を踏まえている。そのような場において問われることは、アーティストが人々の関わりを通じて何を可視化するのかということにある批評性だけでなく、彼らがいかに関わるのかという振る舞いの機微である。合意を前提とした対話や関係性だけでは現代社会の複雑性を考えることは不可能である。では、アーティストはどのように対話と交渉の場を創出し、そのような場は社会を見直し刷新するための、いかなる可能性を湛えているのか。本展はこのような問題についての考察を促すプラットフォームとなるよう試みた。アーティストが生きる時代や社会の具体的な問題を探るために、人々といかに考え、どう表現したかを比較しながら、それぞれの対話の仕方はどのような社会政治的な文脈から生まれているのか、そのコミュニケーションはいかなる意図や状況の判断に基づくものなのか、アーティストが作品/表現におけるオーサーシップ(authorship)をいかに捉えているのか、などについての差異や共通性を読み解けるような作品群とした。

展示構成

105平米のアーツ・アンド・サイエンス・ラボでの展示で取り上げたアーティストは、ウェンデルリン・ファン・オルデンボルフ、冨井大裕、ユリアス・コラー、エリック・ボードレル、ミリアム・レフコウィッツの5名。映像インスタレーション、パフォーマンス、記録写真、指示書など、異なる表現言語を用い、さまざまなプロセスを経た実践を紹介した。彼らが探求する問題領域としては、人々が経験した具体的な社会政治的問題を扱う作品から、身体感覚によって自己と都市空間の関係性の新たなあり方を探るものまで、幅広く取り上げることで、現代美術が社会と関わりをもつということは何かという問いを提起することを試みた。

ウェンデルリン・ファン・オルデンボルフ | Wendelien van Oldenborgh (1962 年オランダ生まれ)

《Après la reprise, la prise》(2009)

ファン・オルデンボルフは映像作品の制作を通して、社会の異なる立ち位置で生きる人々が、ある具体的な歴史や社会的状況、人々が与えられた社会的役割などについて対話をする場を創造してきた。その多くにおいて、映像の台本は参加者たちの個人的な経験や知識、感情が共有される過程で生成される。本展で紹介した作品は、ファン・オルデンボルフがベルギーの職業学校の学生たち、そして二人の女性俳優と協働し制作した作品である。俳優たちはかつて、半年にわたる抵抗運動にも関わらず工場閉鎖によって職を奪われた労働者として、その出来事のある著名な演出家と演劇化した経験を持つ。3台のスライドプロジェクターを使ったスチル画像によって展開する本作品では、俳優と学生たちが使われなくなった縫製教室で対話する様子や、学生同士の何気ない会話の端々が一連のスライドと音声で展開してゆく。そこでは、職だけでなく人間としての尊厳を奪われた労働者としての経験、あるいは文化生産に携わる労働者としての生活の危うさを女性たちが共有しながら、自らの声を上げることの大切さが語られる。スライド映像は展示室の中に作られた、この作品の一部としての建築物に設けられた開口部の外から投影されるような構造になっており、空間構成によって、作品が扱う演劇性、物語性について考察を促すものでもある。

会期中は、ファン・オルデンボルフを招聘し、一般の鑑賞者向けの上映会とレクチャー、および映像制作に関するワークショップを開催した。上映会では2015年のあいちトリエンナーレでも展示された《From Left to Night》を上映した後、彼女がこれまでどのように現在の社会的状況や歴史のあり方について、社会のさまざまな立ち位置の人々とともに考え、映像表現を行ってきたのかについてのレクチャーおよび質疑応答を行った。ワークショップについては後述する。



図2
ウェンデルリン・ファン・オルデンボルフ作品上映後の質疑応答の様子
撮影：マリアナ・ウマニヤ

富井大裕 (1973 年新潟県生まれ)

《body work #1-#22》(2012-)

彫刻を学んだ富井は、素材そのものを変化させることなく、

曲げる、並べる、重ねるなどの最小限の行為によって、モノのあり方、または私たちがモノをいかに認識しているかに介入するような実践を行ってきた。それは、私たちがモノに見出す日常性や芸術性といったさまざまな認識が、どのように形成されるのかを問うものでもある。指示書から成る作品も多く、それは一つのかたちを制作する過程で生まれる思索がどのようなものか、想像を巡らせたり、実際に体験みすることを鑑賞者に促すものである。今回展示した作品《body work》シリーズは、体操用マット2枚が敷いてある台の上に置かれた指示書に基づき、そこに描かれている2人の人間の身体で構成された「彫刻」を実際に作るというもの。指示書にはたやすくできるものもあれば、個々の身体の体重や身長などの特徴によって自分や相手を受け、与える負荷が変わってくるもの、あるいは到底実現不可能なものなどがある。身体を使ってある形を作るという行為を通じて、見る対象から見られる対象になるということだけではなく、自らの身体で何かを作る行為を通じて立ち現れてくる感覚、または他者の身体と関わり交渉しながら作るという過程で生じる感情や関係性にフォーカスが当たるようになっている。11月4日(土)には、このシリーズの新作《時間の彫刻》を、会場付近でアーティスト本人と学生を含むパフォーマー5名と共に展示した。(図1)

ユリアス・コラー | Július Koller

(1939 年チェコスロバキア生まれ、2007 年没)

《PING-PONG (U.F.O.)》(2007)

コラーは、1960年代以降の東ヨーロッパにおける重要なアーティストの一人として評価されている。彼は、1968年に起こったプラハの春以降のチェコスロバキアにおける社会的抑圧に対して、共産主義的芸術から距離をとりつつ、新鮮でシャープな遊び心と皮肉を込めたコンセプチュアルな作品を制作した。テニスや卓球を好んだコラーは、スポーツと政治的なステートメントを組み合わせ、ゲームを成立させる明確なルールや、行き交うボールそのものを、民主主義的なコミュニケーションや社会的相互作用の象徴とした。1970年、ブラティスラヴァ(スロバキア)のユース・ギャラリーで「J.K. Ping-pong Club」と題した個展を開いたコラーは、鑑賞者を招いて卓球を行ったが、本展ではその時の様子や、1970年以降、彼がどのようにこのモチーフを展開してきたかの記録写真を展示した。タイトルに付いた「U.F.O.」の略語は、彼が作品として制作した「文化的シチュエーション」に付けたもので、Uはuniversal(普遍的)、Fはfuturological(未来学的)やfantastic(すばらしい)、Oはobject(オブジェ)やotaznik(スロバキア語でクエスチョン・マーク)などを表し、そこに彼の言葉遊びを見てとることができる。同様に頻出するクエスチョン・マークは、彼の実践そのものや、日常生活や現実への批評的な眼差しの普遍的シンボルと言える。本展で再制作した、鏡にうつる自分を相手にプレーする卓球台では、鑑賞者が実際に体験できるよう設えた。

エリック・ボードレール|Eric Baudelaire(1973 年アメリカ生まれ)

《ドラ・マール校 始まり エピソード 1》(2015-2019)

ボードレールは、映像、インスタレーション、写真、版画など、リサーチに基づいた作品を通じて、イメージ、映画、そして闘争の歴史と関わっており、イメージがいかに観る者に働きかけるかを問いつつ、現代社会の複雑さを物語る。本展で発表した作品は、ボードレールが2015年から2019年まで、パリ郊外の中学校ドラ・マール校の生徒たちと共同制作した、彼らの学校に関する一連の映像作品である。制作のプロセスを通じて、それは生徒たちについての映像から、次第に、生徒たちが制作する映像へと変化してゆく。現在進行形のプロジェクトとして本展に展示したこのプロジェクトのエピソード1では、舞台となる学校や、生徒たちとボードレールとの協働プロセスの初期の進展を捉えている。また、生徒たちの会話からは、彼らが現在のフランスの政治的・社会的状況を、自らの実生活を踏まえていかに捉えているかも伺い知ることができる。本展への出品に際し、ボードレールは、映像がどのように展示されるべきかについても生徒たちと議論し、それをもとに複数の生徒たちがドローイングを描いた。クッションやソファ、サイドテーブルなどを置いた展示空間は、ボードレールが採用したその中の一つをベースにデザインされた。またアーティストからの提案で、採用したドローイングは壁に拡大して展示し、その他のドローイングも展示することで、生徒たちの本展との関わりを鑑賞者に示した。

ミリアム・レフコウィッツ|Myriam Lefkowitz

(1980年フランス生まれ)

《Walk, Hands, Eyes (Tokyo)》(2017)

主にパフォーマンスをメディアとするレフコウィッツは、ひとりの鑑賞者とひとりのパフォーマーが対になり、周囲への意識や相手との関係性、あるいは自らの感情に知覚を拡げてゆくような状況を作り出す作品を制作してきた。本展のために制作された《Walk, Hands, Eyes (Tokyo)》は2008年から続く参加型パフォーマンス《Walk, Hands, Eyes (a city)》のひとつのバリエーションとして、展示室内に指示書とその音声を展示し、また会期中に鑑賞者がパフォーマーのガイドに従ってまちを歩くという参加型パフォーマンスを清澄白河で行った。これは、パフォーマーに導かれながら目を閉じて1時間まちを共に歩くというシンプルな行為を通じて、鑑賞者が見慣れたまちを、普段あまり意識しない感覚を通じて新たに経験するというもの。途中、鑑賞者はパフォーマーが立ち止まったいくつかの場所で、瞬きの速度で目を開けるよう指示される。その瞬間に切り取られたイメージや、周りの音に耳を澄ますことによって、まちの空間に対する認識を新たにすることだけでなく、自らの感覚そのものに意識的になることも意図している。この参加型パフォーマンスは、レフコウィッツによる数日間のワークショップでトレーニングを受けたパフォーマーを必要とする。今回は若手のアーティストや学生を募り、絵画や映像を専門にする美大生だけでなく、音楽理論を学ぶ学生からも参加があった。これについては後述する。

ワークショップ

本事業では展示と共に、教育的事業を実施することを重視し、教育者としての経験も豊富なアーティストを意識的に選出し、招聘した。エリック・ボードレールの来日は本人の都合により叶わなかったが、ミリアム・レフコウィッツとウエンデリン・ファン・オルデンボルフは、それぞれ一般向けのイベントに加え、美術大学生や若手アーティストたちに向けてのワークショップを実施した。



図3
ミリアム・レフコウィッツによるワークショップ初日：アーツ・アンド・サイエンス・ラボでのレクチャーとエクササイズ 撮影：マリアナ・ウマニャ



図4
ワークショップ2日目：パフォーマー同士で上野を歩く 撮影：マリアナ・ウマニャ



図5
ワークショップ3日目：清澄白河を歩いてルートを考える 撮影：マリアナ・ウマニャ

ミリアム・レフコウィッツ《Walk, Hands, Eyes (Tokyo)》

日 時：10月9日(月・祝)、10日(火)、11日(水)10:00-15:30

会 場：東京藝術大学アーツ・アンド・サイエンス・ラボ
球形ホール(10月9日、10日)、清澄白河(10月11日)

参加人数：7名(学生5名、若手アーティスト2名)

内 容：自らの身体や空間に対する意識や現実への認識を変容させる経験とはどのようなものかについてのアーティストによるレクチャーの後、身体を使ったグループ・エクササイズやディスカッションを行った。3日目は10月14日と15日に実施するパフォーマンス当日のリハーサルとして、会場となる清澄白河のまちを歩きながらグループ・エクササイズを行った。(図3～図5)



図6
清澄白河でのパフォーマンスの様子 撮影：マリアナ・ウマニャ

ウェンデルリン・ファン・オルデンボルフによる映像制作者のためのワークショップ

日 時：10月31日(火)10:00-16:00

会 場：東京藝術大学美術学部中央棟第八講義室

参加人数：16名(美大生13名、若手アーティスト3名)

内 容：ある具体的な史実や社会的問題を、多様な社会的バックグラウンドを持つ人々との対話から掘り下げ、制作することについてのファン・オルデンボルフによるレクチャーの後、参加者を4つの小グループに分け、テーマを設定し撮影を行うための計画を立てるエクササイズを行い、その後、各グループの発表と質疑応答を行った。



図7
映像制作者向けワークショップでのレクチャー 撮影：マリアナ・ウマニャ

おわりに

コミュニティや個人と直接的に関わる際のアーティストの振る舞いから、彼らの表現方法に見られる美的な戦略や批評性、そしてこのような実践が持つ社会的可能性についての問いを提示しようと試みた本展は、「美術館がまちへ出る」ことを目指したMOTサテライトに、異なる角度から応答するものとなった。また本展は、美術館の活動を、他の組織や私的・公共空間を含んだ美術館外で展開するというMOTサテライトの枠組みを活かし、協力を得ることで、通常の企画展関連イベントの範疇では実現しにくい公共空間を用いたパフォーマンスや、制作者に向けてのワークショップを実施することができた。一般の観賞者に作品を見せる場を拡張するという他にも、なかなか美術館に足を運ばない美術大学生たちに、直接的な学びの場を提供するワークショップのような方法で、美術館がアウトリーチしてゆく意義はあるのではないと思われる。

レフコウィッツ、ファン・オルデンボルフ、富井の3名は展示だけでなく、ワークショップ等のイベントのために綿密な準備をし、参加者とのコミュニケーションに多くのエネルギーを注いしてくれた。共同キュレーターを務めたエロディ・ロワイエ氏は残念ながら来日は叶わなかったが、企画に関する議論の時間やアイデアを惜しむことなく、キュレトリアルな協働プロセスとしては充実したものとなった。さらに、カディスト・アート・ファウンデーションによる積極的な広報展開や、東京藝術大学の社会連携課による展示室とワークショップ会場の提供など、本企画を実現するためのさまざまな協働と協力があった。ここで改めて感謝の意を表したい。

森山 朋絵

1 はじめに

東京都現代美術館の改修工事にともなう休館中に展開された「MOTサテライト」シリーズは、大型文化施設という本来のプラットフォームが存在しない期間に、美術館周辺の地域と美術館の活動がどのように溶けあい、連携しながら新しい創造性を発信できるか、というネットワーキングの試みであった。同展は、近年日本でも各地に定着した芸術祭(瀬戸内芸術祭、越後妻有トリエンナーレ)に見られるように、観光資源・リゾート型の芸術祭というよりも、アートミュージアム的な異空間をまちなかに出現させ、まちの持つリソースをアート&テクノロジーの手法で生まれかわらせるなどの連携・往来＝フィードバック要素を持ち、オーストリア・リンツ市の各所を会場に40年にわたり展開されてきた“アート&テクノロジーと社会”のフェスティバル「アルスエレクトロニカ」^{註1}とも目的は共通している。当初の計画段階においても、MOTサテライトの第1回からリニューアル開館以降にかけて、地域連携・国際連携・教育連携・社会連携などの要素を段階的に拡げ展開していくことが検討されており、それは、開館20周年以上となった東京都現代美術館が、地域の中の記憶の拠点として機能するためにも重要なプロセスであった。

本稿では、MOTサテライト2017 / 2018を通じて筆者が展開した教育・研究機関(東京大学、東京芸術大学)や企業(大日本印刷株式会社ほか)とのコラボレーションや、試行した展示支援システムを中心に、実験的手法による展示、回遊システム、ワークショップやトークイベントの実績を紹介し、まだ日本の公立美術館では確立しきれていない、外部機関との連携協力や往来のあり方について考察する。

2 「MOTサテライト2017秋 むすぶ風景」における教育連携パート「体験からみる清澄白河」

2-1 MOTサテライトについて

「MOTサテライト」とは、改修工事のため休館中の東京都現代美術館が、その活動を館の外に拡張し、清澄白河の商店街(資料館通り商店街)などをはじめとする外部組織・機関とのネットワークを築きつつ、展示、パフォーマンス、トークなど多彩なプログラムを毎年都内各所で実施する事業である。2017年春に第1回「往来往来」^{註2}を開催し、第2回となる2017年、第3回の2018年と2年間にわたり、東京都現代美術館と教育機関との共同事業を含め、多様なプロジェクトを展開した。いずれも、主な展

示会場となる「MOTスペース」、小規模な展示をカフェや店舗等にて行う「MOTスポット」、同時期企画を開催する「地域パートナー」で構成されている。

2-2 「MOTサテライト2017秋 むすぶ風景」について

2017年は、東京都現代美術館周辺の清澄白河エリアに加え、新たに東京藝術大学内の社会連携センターにも拠点を広げ、フランスのカディスト・アート・ファウンデーションと連携したプログラム「ないようで、あるような」展が開催された。詳細は崔敬華による論考を参照されたい。^{註3}同展は、異なる時代や場所で生きる5人のアーティストたちが社会の問題を人々に問いかけ、ともに考察する可能性を探求した映像、パフォーマンス、インスタレーション作品を展示し、ワークショップやイベントも上野と清澄白河とで実施された。また、清澄白河エリアには新たに「案内所」を設け、会場の巡り方やイベント情報の案内、地域の人たちが発行している各種マップやパンフレットの紹介など、町歩きを楽しむための情報を提供した。さらに、詳細は後述するが、防災やVRの視点からまちをとらえた展示を資料館通り商店街に位置する案内所内に設置した。^{註4}



図1 「MOTサテライト2017秋」ポスター

清澄白河エリアのMOTスペースでは、「まち[清澄白河]の風景を描く」として、国内外で活躍する現代美術作家たちが、地域の記憶や人々の営みから浮かび上がる風景を、作品を通して表現するパートが展開された。また、「体験からみる清澄白河」として、教育機関に所属するアーティストや研究者たちが、地域や清澄白河というまちをテーマに取り上げ、多様な視点から、体験型作品を中心としたプロジェクトを紹介するパートを実施し

た。

前者のパートでは、近隣を歩きながら言葉の地図をつくる参加型作品、外国人コミュニティとの交流から生まれるドローイング、まちの形と歴史をたどるインスタレーション、自然や防災の視点を取り入れたプロジェクトなど、人々にとっての日常風景の隙間や暮らしの背景に潜むものを見つめ、新旧の文化や住民が織り成すまちの記憶や歴史に流れに着目する展示やワークショップが開催された。詳細は同様に、本書所収の小高日香里による論考に詳しく述べられている。^{■4} さらに後者のパートでは、江東区観光協会・東京大学との連携により清澄白河の過去と現在の風景を時間旅行する「ARまち歩き@清澄白河」(東京大学廣瀬・谷川・鳴海研究室)などの体験型プロジェクトを展開し、大日本印刷株式会社「読みアシスト」やAR道案内「MOT Navi」による展示支援や回遊支援を行った。そして、東京藝術大学芸術情報センター(Art Media Center=AMC)との共同事業として、地域のリソースを素材とした研究者やアーティスト(教員・学生)の研究成果や授業の成果作品である「東京藝術大学芸術情報センター(AMC)清澄白河プロジェクト」を構築し、展示やワークショップを開催した。

2-3 東京藝術大学芸術情報センター 清澄白河プロジェクト

上野公園に隣接する上野キャンパスに設立された東京藝術大学芸術情報センター(以下、AMCという)^{■5} に筆者が非常勤講師として招かれ、授業「メディアアート・プログラミングI・II」を担当するにあたり、主担当教員(田所淳)及び助教(大谷智子)やAMC助手らとのディスカッションを通して、東京都現代美術館の「MOTサテライト」シリーズとの教育機関連携(共同事業)というスタイルで、教員作品の展示と学習の成果発表展示を行うことが計画された。音楽・視覚芸術など専攻の別なく全学から集まり、このセンターで初めてコンピュータ・プログラミングを学ぶ履修学生にとって、課題のための課題を出題してそれを評価するよりも、たとえば個々の学生作品を短い尺の動画作品の集積として展示の中で成立させ、社会に発信する機会を持ち、より貴重な経験としたほうがベターであると考えたからである。また、同様に若手アーティストの集合体であるAMCの教員らによる展示を併せて行い、サテライト展示の会場のひとつをプロジェクト発表の場とした。以下に、2年間にわたり展開された「MOTサテライト」との教育機関連携の概要、各作品の内容と成果を紹介する。

■展示

MOTスペースB

(グランチェスター・ハウス2階 / 江東区三好3-8-5)2階展示室

「AMC清澄白河プロジェクト」の会場となったのは、商店街の中ほど、資料館通り商店街協同組合事務所に隣接するギャラリー「グランチェスター・ハウス」の2階展示室である。英国グランチェスターと清澄白河を往来しつつ写真・映像・版画を制作

するギャラリーオーナー志村博氏が、自身のギャラリーを使い、1階では東京大学、2階では東京藝術大学とのコラボレーションを行った。1階では、後述する詳細のとおり、東京大学 廣瀬・谷川・鳴海研究室+志村博「思い出のぞき窓・清澄白河」と題して、志村博撮影による1960年代の「木場・仙台堀川・豊洲運河風景」が、ARコンテンツとして現在の現地の360度映像と重畳表示され、地域の人々の共感を得た。そして2階展示室では、情報メディアやファブ리케이션による講義・創作支援機関としてのAMCが、若い才能のショーケースとしてAMC教員らの専門領域からなる地域連携作品を展示し、あわせて「メディアアート・プログラミング」履修学生によるProcessingを使った学生作品集「むすぶ風景」を展示した。^{■2}

■展示参加メンバー

古川聖 / 大谷智子 / 鈴木葉音野 / 田部井勝彦 / 網守将平 / 藤田佑樹 / 肥後沙結美、藤木淳(現・札幌市立大学准教授、前・東京藝術大学芸術情報センター JST研究員)、「メディアアート&プログラミングI・II」履修生チーム



■2 Processingによる学生作品集「むすぶ風景」(上下とも)

■作家・作品の詳細

鈴木葉音野

紙の「情報をのせるメディア」としての一面と、厚み・色・質・匂いなど物質性の一面とを掛け合わせ、紙を生地のように編み込んで作品を作り、グラフィックとテキストの間の表現の可能性を探る。本展では、株式会社 森木ペーパーの協力を得て、清澄白河ゆかりの紙を素材に交えた新作「PAPER/FABRIC」を発表した。^{■3}

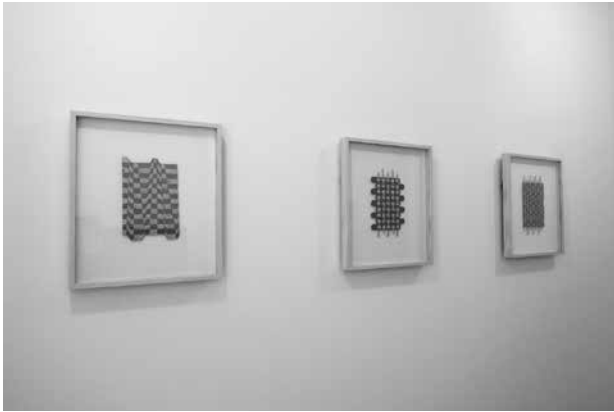


図3
鈴木葉音野「PAPER/FABRIC」

田部井勝彦

田部井勝彦名義にて、情報技術と立体物によるインスタレーション作品の制作活動をする傍ら、その経験を活かしてデジタルアート作品の修復活動を進める。本展では、藤木淳による作品の修復保存をテーマにした「Migration project Case:『ゲームキョウカイ』藤木淳」を展示し、藤木とともにアーティストトークに登壇した。^{図4}



図4-①
田部井勝彦作品 展示風景 撮影：白井晴幸

網守将平

室内楽からオーケストラ作品までを手がけ、近年は映像作品・TV番組の音楽制作やインスタレーション作品、アルバム『SONASILE』リリースほか音楽に軸足を置きつつ、領域を超えた多角的な活動を行う。本展では「清澄白河の音」を録音した作品「Untitled」で、モニタ・スピーカによるフェイク空間を出現させた。^{図5}

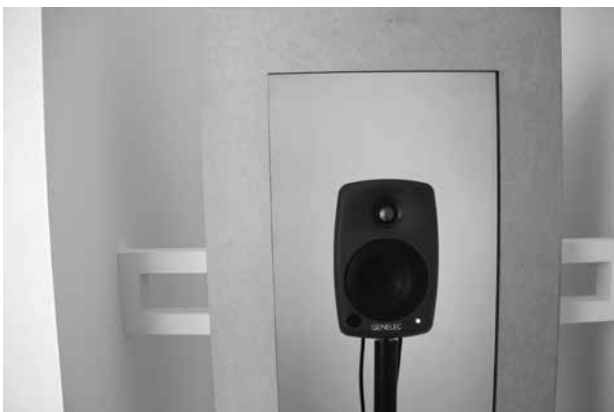


図5
網守将平「Untitled」 展示風景
126

藤田佑樹

音響システムの研究室に籍を置きつつ、水琴窟(すいきんくつ)による音響のシミュレーションを研究し、本展では清澄白河のガラス工房GLASS-LABの協力を得て、ガラスの水琴窟「ガラスの水琴窟プロジェクト_清澄白河」を制作し、黄色ガラス器の展示とともに、iPadを用いた音響シミュレーションを展示した。

図6



図6
藤田佑樹「ガラスの水琴窟プロジェクト_清澄白河」

肥後沙結美

プログラミングや映像を用いた実験作品と、伝統技法やアナログの手法を用いた作品を展開し、人間の本能的な感覚や思考と記憶、社会とのつながりについて考察しつつ制作を続ける。本展では小さなオブジェを空間に配置する作品「Echinodermata」を、グランチェスター・ハウス1階の歴史書籍書架の中や2階の窓際に展示した。^{図7}



図7
肥後沙結美「Echinodermata」 展示風景（上下とも） 撮影：白井晴幸

藤木淳

研究者として多数の作品を制作し、錯視によるインタラクティブ作品《OLE Coordinate System》をベースにしたPSP / PS3対応ゲーム「無限回廊」(ソニー・コンピュータエンタテインメント)など、人間と物理の新たな関係性を築く研究を展開。前述の田部井による作品修復プロジェクト及び「P055E5510N」を展示した。



図4-②
藤木淳作品 展示風景 撮影：白井晴幸

「メディアアート&プログラミングI・II」履修学生による作品集「むすぶ風景」

履修学生ら約12名が「むすぶ風景」をテーマに清澄白河や地域に取り組み、初めて体験するプログラミング言語Processingを用いて制作した短編動画作品集を発表した。作品は、デル株式会社の機材協力により、モニタとDell Canvasを用いた作品選択GUIによって公開された。

■パフォーマンス/ワークショップ

会期中に、清澄白河の建築や空間が楽譜に自動生成されるプロジェクトや、まちのかたちを再発見する「サッカク・ブロック・ワークショップ」を開催した。

古川聖・藤井晴行・濱野峻行・小林祐貴「Architecture dreams Music / 建築が夢見る音楽」

古川聖、藤井晴行、濱野峻行、小林祐貴が、建築と音楽の関係を、構造や素材のみならず、構造と認知のレベルにおいてつなぐ方法を模索するプロジェクト。地域に実在する建築空間から音楽表現を同時生成するコンピュータプログラムを開発し、部分的に発展させつつプロトタイプによる演奏を行い、建築空間と音楽をインタラクティブにつなぐ多次元のマッピングを行う。雲光院という寺院を会場に、建築音楽コンサートが開催された。^{図8}

参加人数：43名



図8
「建築が夢見る音楽」ワークショップ風景

錯視ブロックワークショップグループ (大谷智子、中村美恵子ほか)「サッカク・ブロック・ワークショップ」

マルチモーダル感覚情報処理等の研究者であり「錯視ブロックワークショップグループ」の代表を務める大谷智子と、人間の視覚的認知や感性情報を生かした人間とシステムのインタラクションについて研究する中村美恵子(ファシリテーターとして参加)が、白河こどもとしょかんを会場に、親子参加のワークショップを展開した。

参加人数：のべ70名

2-4 東京大学 廣瀬・谷川・鳴海研究室

一方、先述のグランチェスター・ハウス1階展示室では、バーチャルリアリティの研究や発表を国際的に展開している東京大学 廣瀬・谷川・鳴海研究室の特別協力を得て、研究室から派遣された研究者(准教授、大学院生ら)が、AR(拡張現実感)テクノロジーを使って、私たちが日頃よく知っていると思い込んでいた風景の上に、同じ地点の歴史的な風景写真を重ね合わせ、現実空間と人工現実感の空間が結びついて往来するような感覚を与える空間を出現させる展示を実験的に行った。同研究室は、教授：廣瀬通孝、特任准教授：谷川智洋、講師：鳴海拓志から成る東京大学大学院情報理工学系研究室として、バーチャルリアリティ技術によるインタフェース技術について多様な研究を展開し、人工現実感・拡張現実感技術、五感を扱うインタフェースやライフログ技術、ビッグデータ処理技術などの基盤技術開発、技術ドリブンのコンテンツや社会展開をテーマとしている。^{註6} 多様な技術を文化施設(デジタルミュージアム)やパブリックアート(「空気の港」、羽田空港国際線ターミナル)に取り入れて新しい表現領域の確立を目指すプロジェクト^{註7}や、高齢者のスキルを社会に役立てるための「高齢者クラウド」プロジェクトなどに取り組んでいる。江東区の今と昭和の風景写真が溶け合う「思い出のぞき窓」は、オリンピックの聖火が通った道や木場風景(現・東京都現代美術館付近)を題材とし、特に高齢者の社会参加も視野に入れた研究背景ゆえに、地域の人々の共感を得た。

■展示

MOTスペースB (グランチェスター・ハウス2階 / 江東区三好3-8-5)

1階展示室

展示室では「思い出のぞき窓・清澄白河」と題して、志村博撮影による1960年代の「木場・仙台堀川・豊洲運河風景」の額装写真が壁にかけられ、展示台の上のタブレット(iPad)を手にとって額装写真の前にかざすと、ARコンテンツの再生が始まる。3台のタブレットが用意され、現在の現地の静止画と重畳表示されるだけでなく、鑑賞者が両手でタブレットを持ってその場でぐるりと回転すると、写真に写された地点と現在の現地の360度映像とが重畳表示され、しかも動きを持って眼前に迫ってくる展示となった。^{図9}



図9
「思い出のぞき窓 清澄白河」 展示風景 撮影：白井晴幸

■ARまちあるきツアー「清澄白河/MOTサテライトをめぐる」

一般財団法人 江東区観光協会、法政大学大学院 地域システム研究所と東京大学廣瀬・谷川・鳴海研究室、江東区観光ガイドの会の協力を得て、AR(拡張現実感)を使って現在と過去の風景をタブレット端末に映し出し、熟練した観光ガイドの解説を聞きながらMOTサテライト会場周辺を散歩する「ARまちあるきツアー」を開催した。既に江東区で開催され人気を博したツアーの番外編として、小学生以上(小学生は保護者同伴)10組を対象に事前申込制で実施し、多様な年齢層の参加者により活況を呈した。

参加人数：14名

2-5 のらもじ発見プロジェクトと案内所(東京大学地震研究所ほか)、道案内アプリ「MOT Navi」

広告代理店勤務を経て、金沢美術工芸大学で教鞭を執る下浜臨太郎、ウェブデザインなどを幅広く手がける西村斉輝、自らのデザイン事務所を通して活動する若岡伸也によるグループ「のらもじ発見プロジェクト」の作品が、MOTスペースC(旧喫茶店/江東区三好3-4-7)にインスタレーションとして展開された。「のらもじ発見プロジェクト」とは、古いまち並みや看板に残る個人的で味のある素敵な文字たちを「のらもじ」と名づけ、発見→分析→フォント化し、その魅力を再発見するプロジェクトである。^{註8}今回は清澄白河をロケハンして歩き回り、「コインラン

ドリー チューリップ」という店を発見した彼らが、そのビニールのひさしにある看板文字から「チューリップフォント」を構築し、「ゲンビ」というロゴを新たに制作した。そのオリジナルロゴは、後述するAR道案内アプリ「MOT Navi」による会場回遊スタンプラリーの景品(のらもじティッシュ、のらもじステッカー)に使用された。^{図10}

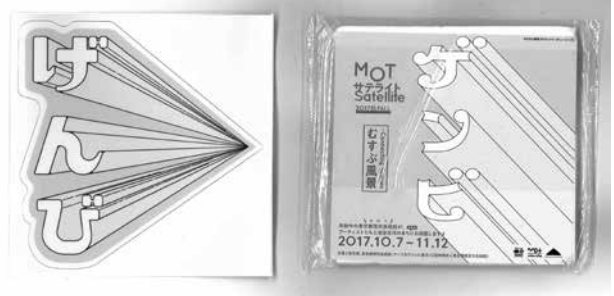


図10
のらもじティッシュ、のらもじステッカー

■展示

MOTスペースC (旧喫茶店/江東区三好3-4-7)

三つ目通りに面した旧喫茶店をオーナーから借り、のらもじ発見プロジェクトによるインスタレーションを展示した。壁面にはプロジェクト紹介と日本の各地で採集された過去ののらもじフォントを掲出し、喫茶店の天井から吊られた2枚の白いTシャツに「チューリップフォント」を含む各種のロゴが投影され、来場者は書き割りのようにその後ろに首だけを出して立ち、あたかもTシャツを試着したような写真が撮れる。SNSでの拡散を目論んだ展示スタイルになり、デザイン展の要素が加わった空間になった。^{図11}



図11
のらもじ発見プロジェクト展示風景

案内所 (江東区三好2-17-11)

資料館通り商店街に位置するMOTスペースA「深川資料館通り商店街協同組合事務所 1F」(江東区三好3-8-5)にもほど近い交差点の角に、もと駄菓子屋の店舗を活用した「案内所」を設け、受付員を配置し、地域のフライヤーを配架してコミュニケーションをはかるとともに、ガラス張りのショーウィンドウを活用して外の道路に向け、デル株式会社の機材協力により、画面にRのついたパノラマ型ディスプレイ2台を用いて動画を展示した。展示映像の内容は下記のとおりである。

東京大学地震研究所「防災アーカイブ」

防災研究の権威、寺田寅彦ら著名な研究者が所属した歴史ある研究所が、一般にもわかりやすく地震や防災をテーマに制作し、江戸時代の「鯰絵」なども交え公開しているタブレット教材を展示した。

Unlimited Corridor制作チーム／東京大学廣瀬・谷川・鳴海研究室「無限回廊-Unlimied Corridor」

VRゴーグルをつけ、壁面に触れながら歩き続けると実際は非常に限られた空間を巡っているにもかかわらず無限の回廊にいるように感じられる、触覚も援用したバーチャルリアリティ体験装置の紹介ビデオを上映した。

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社／大阪大学大学院情報科学研究科／慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科ほか「Hiyoshi Jump」

ドローンにカメラを搭載し、ティルト(傾き)センサー付ビューワーを使って、あたかも自分の視点が何百メートルも上空に移動して鳥の視点を手に入れたかのようにジャンプできる驚きの映像を展示した。^{図12}



図12
(上)「無限回廊-Unlimited Corridor」「Hiyoshi Jump」展示風景
(下)「防災アーカイブ」展示風景

回遊型AR道案内アプリ「MOT Navi」

MOTサテライト事業と同時並行して、来館者サービスの観点から、AR道案内アプリ「MOT Navi」を開発・実装して配信し、各MOTスペース間の回遊に役立てることを試みた。マップ上に表示されるARスタンプを集めていくと、ノベルティとして「のらもじティッシュ」がゲットでき、清澄白河会場と上野会場をコンプリートすれば「のらもじステッカー」がゲットできる

ルールとした。また、アプリ上でカメラを開くと、MOTサテライトの会場である屋外の路上に「MOTスペースAまであと〇〇メートル」などという道案内表示がマンガのフキダシの形で表示され、回遊する人々の道案内を務めるというシステムも実装した。この道案内のゴールには、「休館中」のロゴ入りイラスト出力シートが貼られた工事用フェンスがあり、ゴールした来場者がカメラをかざすと、ロゴ入りイラストが可憐なアニメーションに変わり、生きいきと動き出すというギミックも用意してあった。^{註9 図13}



図13
「MOT Navi」ゴールのフェンス

3 「MOTサテライト2018秋 うごきだす物語」の概要及び教育連携プロジェクト

3-1 「MOTサテライト2018秋」の概要

前章までに述べてきた第2回に続き、2018年秋に開催されたMOTサテライト第3回では、深川江戸資料館通りを中心に、主な展示会場となる7ヶ所の「MOTスペース」において各々の会場の特色を活かした本格的な現代美術作品の展示を行い、カフェや店舗の一部、屋外壁面など6ヶ所の「MOTスポット」において、まちと一体化した作品展示を展開した。また、周辺地域の文化施設、寺院、オルタナティブ・スペースなど多様な会場で関連プログラムを開催し、館の活動の多角的な紹介のためまちなかでの収蔵作品展示や演劇公演、図書館・寺院での教育普及プログラムなど、さらなる充実が試みられた。出品作家は、海外作家、日本の中堅・若手作家、地域の作家や研究者など多岐にわたり、映像、立体、インスタレーション、絵画、演劇公演、回遊型ツアー、スタンプラリーなどバラエティに富んだ構成で開催された。さらに、大日本印刷「YORIP」(経路案内型アプリ)による寄りみち型の道案内や、江東区とMOTサテライトが協同した「のらもじスタンプラリー」を楽しみながら、多くの観客が地域を回遊した。^{図14}



図14 「MOTサテライト 2018秋」ポスター

3-2 「MOTサテライト2018秋」における教育機関連携

教育機関連携プロジェクトとして、前回に続き、地域と教育機関(東京大学/東京藝術大学芸術情報センター/大阪大学/早稲田大学ほか)が連携し、清澄白河の過去と現在の風景がARで溶け合う展示や、前回と同じく「うごきだす物語」をテーマに履修学生がコンピュータ言語Processingを用いて制作した短編映像作品集の発表と、清澄白河周辺の地図の上に錯覚ブロックの建物を作る/まちの看板の文字を採集するワークショップが行われた。また、芸術やテクノロジーを通して心の豊かさを考える講座として、地域の寺院である龍徳山 光厳教寺 雲光院を会場に、心臓ピクニック・日本のWellbeing プロジェクトによる「心臓ピクニック@清澄白河」を開催した。

3-3 東京藝術大学芸術情報センター 清澄白河プロジェクト

深川資料館通り商店街協同組合事務所 1F(江東区三好3-8-5)を会場とし、基本的には前回と同じスキームで展示とワークショップを展開した。「東京藝術大学上野キャンパスにある東京藝術大学芸術情報センターは、学内共同利用施設として、上野・取手・横浜・千住・奈良キャンパス(美術/音楽/映像)全体を対象に、情報メディアやファブリケーション機材を用いた講義・ワークショップや、情報技術を用いた情報発信サポート等を行っている。」というAMCの活動紹介と併せて、前年のMOT サテライト2017秋に続き、専攻の枠を超えた多様な学生や教員らが、地域連携の展示やワークショップを行った。

■展示

錯視ブロックワークショップグループ (MOTサテライト2018 ver.メンバー)

前年に続き、大谷智子・中村美恵子に加えて丸谷和史(NTTコミュニケーション科学基礎研究所)、ヒガキユウコ(IRON 100°C)、中村美恵子(東京藝術大学芸術情報センター)、磯谷悠子(日本映画大学/東京藝術大学 芸術情報センター)、天内大樹(静岡文化芸術大学)が参加、レーザーカッターで造形された清澄白河周辺地図の上に、グループメンバーが作った錯覚ブロッ

ク建築や、ワークショップ参加者が作った「思い出の中の清澄白河」「未来の清澄白河」の建物を設置した。

田所 淳「ブラジルの1匹の蝶の羽ばたきはテキサスで竜巻を引き起こすか?」

二分割されたモニター画面に表示されたヴィヴィッドなコンピュータグラフィックス動画が、微小な差異ながら次第にずれていく時間軸の動きを与えられ、気づいたときには二画面がまったく違うフェーズに進んでいるという作品を展示した。本来のスピードであれば非常にラジカルであるはずの動画作品が、まちなかという環境を前に、時間軸を引き延ばすという方法論をとって公開された。

「メディアアート・プログラミングI・II」履修学生による作品集「うごきだす物語」

前年と同じく履修学生らが「うごきだす物語」をテーマに地域に取り組み、Processingを用いて制作した短編動画作品集を、田所淳作品とともにデル株式会社の製品Dell Canvasを用いた作品選択GUIで公開した。来場者が自らの指で作品を選び、ショートフォーマットの映像をいくつか鑑賞する形式をとった。^{図15}



図15 田所淳作品、学生作品集「うごきだす物語」展示風景(上下とも)



図15
田所淳作品展示風景

3-4 東京大学 廣瀬・谷川・鳴海 研究室×DNP ARプロジェクト

案内所機能を持たせたMOTスペースA(深川資料館通り商店街協同組合事務所 1F、江東区三好3-8-5)にて、前年より引き続き東京大学による研究プロジェクトを展示した。前回は大日本印刷の展示支援実験「読みアシスト」タブレットを1階・2階の入り口に設置して展示解説の可読性をアップする実験を行ったが、今回は「行動誘発」に関する実験を試みた。展示の中における通常の視覚情報のみならず、視覚的エフェクトや音声情報による刺激や誘導を与えることで、鑑賞者のふるまいや鑑賞順序に影響を与えることができるかの検証を行う試みである。

(技術開発: 東京大学助教 吉田成朗、東京大学 大橋敏、沼田俊之、矢田浩章)

清澄白河の音楽スタジオ「スズキスタジオ1」のオーナー・鈴木義智氏が1964年に撮影した東京オリンピック聖火リレーの風景を、モノクロ写真のオリジナルプリント展示と、額装されたプリントにタブレットをかざすとARパノラマに変わる体験型展示として提示した。また、鑑賞者が展示室入り口から入ってきてどちらの順路へ進むかのログをとるために、個人が特定できないようサーモカメラにて上方から人の動きのみを撮影し、分析するための材料とした。

■ワークショップ・トーク

参加作家によるアーティストトーク 志村博 ゲスト: 中谷日出 (NHK解説委員)

江東区立深川図書館 3階ホールにて「時空を超える」をテーマに、清澄白河と英国グランチェスター、ケンブリッジを往来しつつ制作してきた写真・映像作品について、スライドショーを見せながら作家が語るトークを開催した。ゲストの中谷日出氏は事情により遠隔会議ロボットを用いたオンライン中継で出演、タブレットにライブ映像で顔写真を表示されたまま、客席とも近しく楽しいやりとりが展開した。

参加人数: 22名

トーク&ワークショップ のらもじ発見プロジェクト

同じ会場にて、のらもじ発見プロジェクトが清澄白河で採取したフォントを使い、参加者がアーティストと一緒に味のあるフォント作りを体験し、50音すべてのフォントを完成させるワークショップを開催した。多様な年齢層の参加者が思いおおいに文字を選び、手書きでフォントを描き、完成させたそれぞれの文字はひとつの大きな額に集積して糊付けされ、完成後は案内所の情報コーナーに額装掲出された。

参加人数: 21名

錯視ブロックワークショップグループ(MOTサテライト2018 ver.メンバー)「サッカク・ブロック・ワークショップ」

江東区立深川図書館 3階ホールを会場に、心理学的背景や建築などへの応用について最初に解説を聞き、参加者どうして語り合いながら錯覚ブロックを組み立て、だまし絵や知覚のトリックで知られる「錯視」の立体版を作り、遠近法の不思議さを体験しながら携帯電話などで撮影を楽しみ、共有するワークショップを開催した。^{図16}

参加人数: 25名



図16
「サッカク・ブロック・ワークショップ」と案内所での展示風景(上下とも)

東京大学 廣瀬・谷川・鳴海 研究室×法政大学大学院 地域創造システム研究所×江東区観光協会「ARまちあるきツアー@清澄白河」

前回までの開催内容を基本的には踏襲し、ARを使って現在と過去の風景をタブレット端末に重畳表示で映し出しつつ、ガイドの解説を聞きながら、松尾芭蕉ゆかりの地を散歩した。元禄2年(1689)3月27日、芭蕉が門人曾良を伴い「奥の細道」の旅に

出てから330年の節目にあたり、松尾芭蕉記念館の協力を得て、小学生以上の10組が隅田川沿いを楽しく散策した。

参加人数：16名

心臓ピクニック・日本的Wellbeing プロジェクト「心臓ピクニック @清澄白河」

国際的に活動する研究者・アーティストを含む多彩なメンバーによるトークとワークショップを行うプロジェクトとして「日本的Wellbeing プロジェクト」が、Wellbeing(ウェルビーイング=心身のよりよい状態)を考えるトーク&ワークショップを開催した。「心臓ピクニック」は、手のひらで振動する装置を用いて心臓の動き・鼓動に触れ、自分や他者の「生命」を理解・実感するワークショップである。心の豊かさのために芸術やテクノロジーにできることは何か、多角的な視点からWellbeing について考えることを目的に、初対面の人々が一緒に体操をしたり、心臓の鼓動を記録した装置を交換して語り合った。まちの人々／まちを訪れた人々が、自分／他者の心臓の鼓動に触れて「生命」を実感する契機となり、地域のお寺である雲光院の本堂を会場に、平等院の神居住職の講評でしめくられた。

出演：安藤英由樹(大阪大学)、渡邊淳司(NTT コミュニケーション科学基礎研究所)、ドミニク・チェン(早稲田大学)、青山一真(東京大学)、神居文彰(平等院住職)

ワークショップファシリテーター：川口ゆい(ダンサー) サポート：安藤英由樹、渡邊淳司

* JST社会技術研究開発センター(RESTEX)人と情報のエコシステム研究開発領域「日本的Wellbeingを促進する情報技術のためのガイドラインの策定と普及」研究プロジェクトのアウトリーチ活動の一環として開催された。

参加人数48名

■のらもじスタンプラリー (MOTサテライト+江東区スタンプラリー)、電子スタンプラリー (道案内アプリ「YORIP」)

AR道案内アプリとして展開した前年に対して今回は、プラットフォーム型寄り道案内アプリYORIP(大日本印刷株式会社)を採用し、マップの上に、近隣の情報がポップアップしてくるシステムを通してMOTサテライトの会場めぐりを提案した。一方で、のらもじ発見プロジェクトによる魅力的なのらもじフォントを使って、スタンプ台紙を配る通常のスタンプラリーを展開した。江東区観光キャラクターコトミちゃんとのコラボや、同時期の江東区民祭りと相乗効果もあり、多くのお客様がのらもじスタンプラリーと、電子スタンプラリー(YORIP)の両方に参加する結果となった。

のらもじスタンプラリー (MOTサテライト+江東区スタンプラリー)

のらもじ発見プロジェクトによる記念品(付箋)限定500部と、コトミちゃんノベルティは限定300部を用意してスタートしたが、11月5日までに予定の500部を超えて好評のうちに終了し、以降も参加は続き、計805名が参加した。

電子スタンプラリー (道案内アプリ「YORIP」)

位置情報とAR(拡張現実感)を使った道案内アプリを今年度の受託事業「来場者案内システム」として作成、MOTサテライト会期にあわせて展開し、下記の実績を得た。

YORIP公式サイト(単独ページ閲覧数)553PV、ストアからのYORIPダウンロード数 499 DL、参加ユーザーが回遊したのべ会場数(MOTスペース・MOTスポット) 合計 302箇所

4 おわりに：教育機関連携プロジェクトの課題と成果

前章までに記した内容で、約3年にわたる東京都現代美術館の改修工事期間中、2度の教育機関連携を展開した。その課題と成果については、以下のように考えられる。

事業全体において、地域との関係については、第1回「往来往来」の開催時には手探りしつつ実施した連携が、前回までに築いた協同の関係性が、展示作品やイベントのクオリティ向上に繋がり、作品内容においても、地域の観光資源を表層的に引用するにとどまらず、本質を掘り下げるような地域との対話が生まれたという評価が、来場者を対象としたアンケートの自由意見等から得られた。取り壊しになる町会会館の外観をライトアップした作品や、地元で長年写真を撮り続けてきた作家の50年にわたる足跡の集大成としての展示など、地域の人々のみならず多くの来場者の驚きを生む充実した展示・イベントが数多く実現した。

教育機関連携パートについては、課題として、スキーム面からの理解促進が挙げられる。省庁や教育機関との連携プロジェクトの経験を持つ公立文化施設としての「美術館」や事業担当者は意外と少ない。経験者にとってはごく通常のことであり「連携のリテラシー」(①協定や覚書の締結が必要であること、②協力機関の名称表記の記載が印刷物等に義務づけられること)の理解共有が、今後の課題となると思われる。展覧会事業において協賛金や機材協力を得て実施する対価として、会場・宣伝物・ホームページ・図録に必ず協力表記を掲載することは通例となっているが、同様のベネフィットが教育機関連携においても必要であるという認識がまだ浸透していないのである。コンピュータアートは1960年代には既に我が国で先駆的に試みられ、海外に発信されていたことを思うと、2020年から学校教育においてコンピュータ・プログラミングが必修となるのはごく当然の流れと思えるが、それを使った作品表現に対しては、公立美術館等においてはまだ展示の機会が多いとは言えない。一方で、美術館と連携した教育機関の若手教員や学生らが会場となる現地へ通い、履修学生らもプログラミングの題材を求めて地域を散策した。コンピュータテクノロジーやバーチャルリアリティを含む、地域の日常とは違うテクノロジーや表現を持ち込むことで、受け入れる側である地元の人々や通りかかった観客としての人々との対話が生まれたことは大きな成果であったといえる。土地の人々にとってはごくありふれた素材であっても、若手教員らの手にかかってテクノロジーとともに織り込まれ、新

たな息吹を得ることもあった。採集された「のらもじ」が、閉店してしまっただ喫茶店を使って生きいきと展示されたり、「自分のお祖父ちゃんが若かりし日に一生懸命カメラをかまえて撮影した聖火リレーがARパノラマに生まれかわった」のを見て、孫たちもワークショップ参加者の私たちも、あたかもその場／その時と空間にタイムスリップするかのような没入体験を共有することができた。また別のプログラムでは、遠隔会議ロボットを使って、MOTサテライト会場に駆けつけられなくなったパネラーが、深川図書館に集まる地元の観客の前にアバターとして降り立った。あるいはこのようにして「夢のようなタイムマシーン」はいつのまにかまちなかで実現していたと言えるのではないだろうか？

MOTサテライトを複数年にわたって開催することで、リニューアルオープンまで拠点がなかったにもかかわらず「地域の中にある美術館」としての存在意義を深めることができた。生きている作家、今を生きる私たちが感じ考えること、変容を続けるテクノロジーさえも乗り物にして展開される表現などを扱う現代美術の文化施設にこそ、ホームを出てアウェイで展開されるこのような試みは、たとえ名称や規模が変わっても、変わらず継続していく姿勢が必要だと思われる。

註

1. 40年前に地域連携の電子音楽祭からスタートし、オーストリア・リンツ市で毎年行われるフェスティバル。Prix Ars Electronica (コンペティション)、常設のセンター(美術館)、エキスポ(国際展覧会)、研究機関Future Labなどで構成され、日本におけるメディアアート関連の教育文化事業、コンサルティングおよび先端研究を行うアルスエレクトロニカ・ジャパンも近年発足した。

<https://ars.electronica.art/festival/en/>

2. 藪前知子「美術館がまちへー『MOTサテライト2017春往来往来』の実践と可能性」、平成29年度 東京都現代美術館年報 研究紀要 第20号、pp.39-50

3. 崔敬華「振る舞いの機微を問うー『MOTサテライト2017むすぶ風景』におけるカディスト・アート・ファウンデーションとの共同企画展『ないようで、あるような | Almost nothing, yet not nothing』」、平成30年度・令和元年度 東京都現代美術館年報 研究紀要 第21・22号、pp.119-122

4. 小高日香理「清澄白河の窓からー『MOTサテライト2017秋 むすぶ風景』」、平成30年度・令和元年度 東京都現代美術館年報 研究紀要 第21・22号、pp.112-118

5. 東京藝術大学芸術情報センター <https://amc.geidai.ac.jp/>

6. 廣瀬・谷川・鳴海研究室は、2019年4月より葛岡英明教授の着任で廣瀬・葛岡・鳴海研究室となった。廣瀬・谷川・鳴海研究室「鉄博との共同研究」<http://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp/~digitalmuseum/teppaku.html>

7. 東京大学「デジタルパブリックアートを創出する技術」プロジェクト・廣瀬通孝 ほか「Digital Public Art in Haneda Airport 空気の港 テクノロジー×空気で感じる新しい世界」、美術出版社、2010年

8. のらもじ発見プロジェクト <http://norameji.jp/>

9. MOT Navi「スタンプラリーをしながら美術館へ。」

<http://motnavi.com/>

“MOT Navi は清澄白河駅から東京都現代美術館までの道のりが楽しめるAR ナビゲーションアプリです。商店街を歩きながらアプリをかざすと、簡単にスタンプラリーが楽しめます。たくさんスタンプを集めて、素敵なオリジナルプレゼントをGETしよう!”

The exhibition “Weavers of Worlds: A Century of Flux in Japanese Modern / Contemporary Art,” held in celebration of the Grand Reopening of the Museum of Contemporary Art, Tokyo in spring 2019, took conditions affecting artistic practice in Japan as one of its themes and viewed Japanese artists as “weavers” who create by selectively editing disparate elements. Through artworks from the museum’s collection, the exhibition traced their creative actions in this regard and reexplored a characteristic facet of modern and contemporary art in Japan. A catalogue of the same name was also published for the exhibition, yet its plates do not cover all the exhibited works, and the catalogue reproduces only a small portion of materials in the museum’s art library. In this writing, I clarify points concerning the actual exhibition and its intentions that are difficult to grasp from the catalogue.

One point is explanation of the reasoning behind establishing 1914 as the exhibition’s starting point and structuring the exhibition on that basis. A second point concerns the period

from the 1910s to 1970s (third and first floor galleries) this writer was responsible for. In structuring this period, the narrative flow was loosely related to large social events such as the Great Kanto Earthquake and two world wars. Each section, then, examined artists whose work spanned eras, such as YANASE Masamu, NAKAHARA Minoru, and KATSURA Yuki, with a focus on tracing each artist’s expressive development in response to changes occurring in the real world. In cases where few extant works remained from pre-war period, this was done through exhibition photographs. A third point concerns female artists who, in the postwar years, discovered new expressive possibilities in working across genres or in between them. Setting up a room featuring such artists as ASAKURA Setsu, TADA Minami, and TANAKA Chizuko, in a first floor gallery, their efforts to present a narrative differing from that of established art history were highlighted.

MOT Satellite 2019 Wandering, Mapping—To Plot Your New Encounter in This District

The exhibition “Wandering, Mapping” featured works of contemporary artworks on map or on community. The aim was to empower each viewer to experience the city, using a “map,” which is both an aid for entering unknown territory and a mirror reflecting how we perceive the world.

The framework for this exhibition, the project series “MOT Satellite,” was launched in fiscal 2016 when the Museum of Contemporary Art Tokyo closed for renovation work. This time, the fourth “MOT Satellite” was held. The previous three times it was held, while the museum was closed, the project found its venue in empty shops and warehouses in Kiyosumi-shirakawa. As such, the exhibition this time, taking the art museum’s gallery as its main venue, may appear to have retreated from its “community art project” concept. In fact, however, the exhibition featured numerous devices enabling viewers to have a more personalized experience in their encounter with Kiyosumi-shirakawa.

Some works enabled viewers to experience the process itself by which the artist became acquainted with the city. They included a roadmap expressing the sensations a blind

artist experienced in Kiyosumi-shirakawa (MITSUSHIMA Takayuki), a work that visualizes regional change by plotting on a map 10 people’s spoken narratives about everyday life in the district (SATO Ayako), and a quest to discover and feel Tokyo’s multilayer landscape by interweaving fictional stories with actual landscapes, guided by a gamebook (orangcosong+SHINJI Haruka). Then other works cast new light on the community people, in contrast with dominant narratives by a key person or majority, showed how many different voices all have equal value. These included a tapestry of yarn strands wrapped around statements concerning personal identity (Mary Corey MARCH) and an imaginary map reminding us that actual society is born of conflicts of interest among countless people (IMAIZUMI Takayuki). We hope that each participant, whether a local resident or museum visitor, could curate their own City Walk and thereby give depth to Kiyosumi-shirakawa’s significance as a district with an art museum.

About signage design for interior and exterior public spaces.

Yui KATO, Chiako KUDO, Akane TORII, Mihoko NISHIKAWA, Tomoko YABUMAE, Fujiyo YAMAMOTO

The Museum of Contemporary Art Tokyo (MOT) celebrated its Grand Reopening in late March 2019, three years after closing in June 2016 for major renovation to upgrade its equipment and improve its utility as a museum building. In order to unify all aspects of MOT's renovation in design and concept—including the selection of fixtures and equipment, and the design of signage for the interior and exterior public spaces—a total design approach was sought. For this purpose, six coordinators were selected from the curatorial, educational program, permanent collection, and management and public relations sections, and a project team responsible for aggregating the issues and opinions of each section was launched.

As the result of a competition held on this basis, architect

NAGASAKA Jo (Schemata Architects) was selected to handle the signage equipment design, and art director IROBE Yoshiaki (Art Director, Irobe Design Institute, Nippon Design Center, Inc.) to handle the signage planning in late March, 2018.

Based on the museum's goals, Schemata Architects proposed a fixture and furniture system employing an "interface" concept for flexible response to activities in the museum interior. Concretely, the "interface" consists of holes cut in fixtures and furniture to enable the insertion of hand pallets and other components for easy moving and reconfiguring of the furniture. As a result, interior spaces can flexibly be rearranged to accommodate the desired activity.

MOT Satellite 2017 Connecting Scapes—From the Windows of Kiyosumi-shirakawa

Hikari ODAKA

"MOT Satellite" is an art project series held with the cooperation of shops, facilities, and residents in neighborhoods around the art museum. The project, in its second term in 2017, was led by three curators, and exhibits and events were held on the theme of tracing Kiyosumi-shirakawa's historical background and process of transformation. In this writing, I examine a project held by five contemporary artists in the Kiyosumi-shirakawa area where the museum is located. SHITAMICHI Motoyuki, KAMATA Yusuke, NAKAMURA Atsuko, MORI Akira, and ISHIZUKA Mako

have created works in wide-ranging locations around the world, based on fieldwork and research conducted in those locations. This time, they walked about Kiyosumi-shirakawa, talked to the district's people, and observed it each from their own vantage point. Their subsequent artworks revealed hidden aspects of the district's scenery—both past aspects of urban reconstruction after the Tokyo air raid and old time lumberyards and factories, and contemporary aspects easily overlooked—and succeeded in connecting people of different generations and nationalities.

Reflecting on modes of engagement—the collaborative exhibition *Almost nothing, yet not nothing* as part of MOT Satellite 2017

Kyonfa CHE

The exhibition *Almost nothing, yet not nothing* was organized as part of *MOT Satellite 2017 Connecting Scapes* at Arts and Science Lab in Tokyo University of the Arts in Ueno, Tokyo. It was conceived as the first step of a long-term collaboration with KADIST, a non-profit organization based in Paris and San Francisco, whose programs focus on exhibiting works of artists represented in its collection and developing collaborations with artists, curators and art organizations around the world. The exhibition was co-curated by Kyongfa Che from the Museum of Contemporary Art Tokyo and Elodie Royer from KADIST, featuring 5 artists – Myriam Lefkowitz, Eric Baudelaire, Motohiro Tomii, Wendelien van Oldenborgh and Július Koller. The exhibition aimed to show a variety of artists’ practices that involved different forms of engagement with individuals and communities in specific socio-political contexts. The works, of which media ranged from film to

installation to performance, reflected various relations among people in the society or people and their society, and explored the potentiality to understand issues or imagine relations differently through specific modes of dialogue and reflection. Through those works the exhibition tried to encourage the audience – especially young generation of artists and art students – to reflect both on the potentiality and challenges in artists’ direct engagement with the public, that is increasingly expected of artists by various platforms including biennales, triennales, art festivals and community-based projects.

Alongside the exhibition, the curators organized a series of discursive events for young artists and art students, including workshops led by Myriam Lefkowitz, Wendelien van Oldenborgh and Motohiro Tomii, as well as a screening, lectures, performances for the public audience by those artists.

MOT Satellite 2017 Autumn and 2018 Autumn—The Art Museum’s Linkage Project with Education and Research Institutions

Tomoe MORIYAMA

The “MOT Satellite” project series held during the Museum of Contemporary Art Tokyo’s closure for renovation—a period when the surrounding district and we lacked the platform of a large-scale cultural facility—was a networked endeavor to link with the district’s people and us by implanting the museum’s activities in neighborhoods around the museum and thereby generate new creativity.

In recent years, the trend is moving from the art festivals taking root in various regions of Japan (ex. Art Setouchi and Echigo-Tsumari Art Triennale), or else tourist resource and resort-type festivals, to art museum-like, different-dimension spaces that manifest directly in town. Such projects, based on the element of “linkage-interaction = feeding back,” employ artistic and technological methods to transform the town’s resources, guided by aims similar to those of Ars Electronica, the art, technology, and society festival held for forty years in the Austrian city of Linz.

The staged development of regional, international, educational, and social collaborations, from the first “MOT Satellite” to after the museum’s reopening, was also an important process enabling the Tokyo Metropolitan Museum of Contemporary Art, which has operated here more than 20 years, to function as a base for memory in the region.

In this paper, I report on and discuss the element of linkage-interaction, a concept still new to Japanese museums, with a focus on our MOT Satellite 2017 and 2018 collaborations and exhibit-support-systems with educational and research institutions (Tokyo University and Tokyo University of the Arts) and companies.

I additionally look at exhibitions, wandering systems, workshops, and talk events conducted using experimental methods, and report on the results. It is hoped that, through this paper, such endeavors as this will be taken up by more museums, hereafter, and achieve diffusion.

平成30・31年度 東京都現代美術館年報
研究紀要 第21・22号

令和2年3月発行

編集・発行

公益財団法人 東京都歴史文化財団

東京都現代美術館

〒135-0022 東京都江東区東陽4-1-1

東京都現代美術館

電話03-5245-4111

製作

光写真印刷株式会社