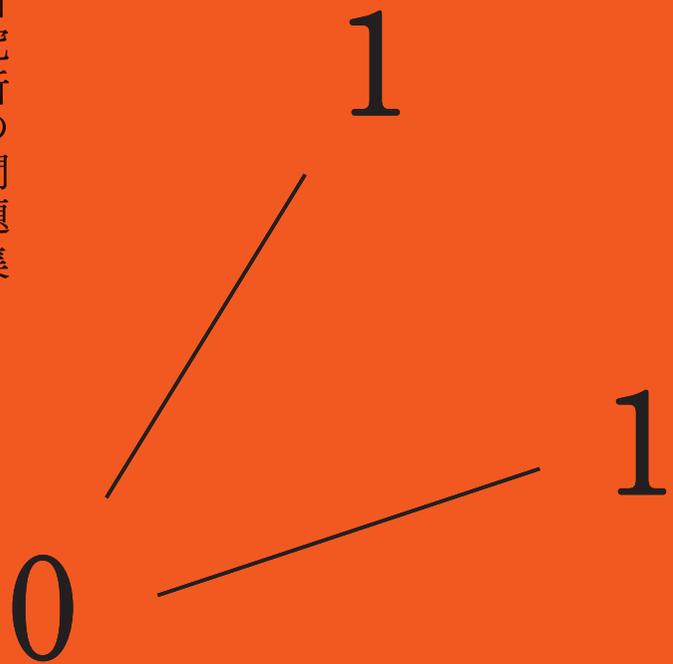
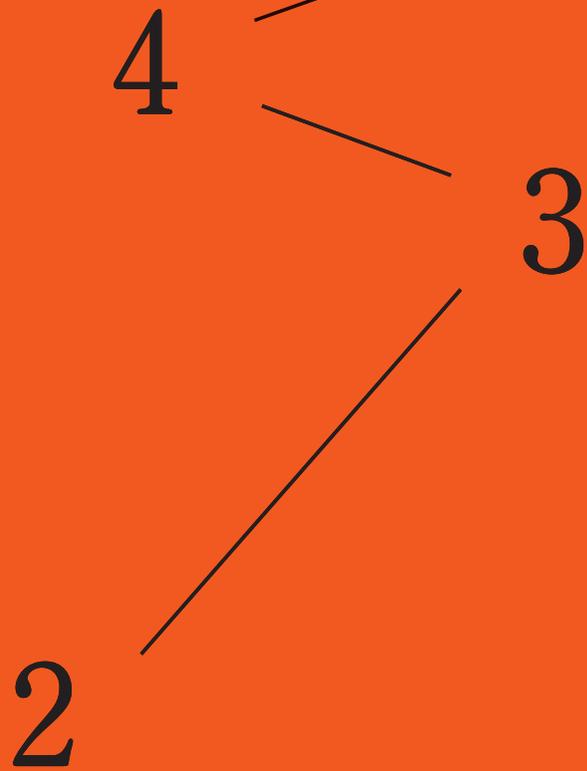


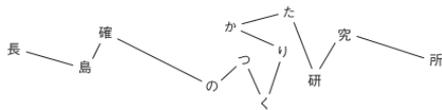
つくりかた研究所の問題集



つくりかた研究所の問題集



つくりかた研究所の問題集



目次

004	まえがき
007	1 アイディア
031	2 諸問題（理念的な）
061	3 研究室など
062	中野成樹
069	つくりかたの共有
080	つくりかたの思想史
089	客者評判記
099	エスノドラマ
110	土地の記憶
119	東京23区
124	うごきかた
131	寺山
139	川瀬一絵
148	環境音楽
160	さばきかた
169	テレビ
181	アーカイブ
187	須藤崇規
200	経理
208	小澤英実
210	大川原脩平
222	年表
225	あとがき
228	索引



## まえがき 佐藤慎也

佐藤慎也はつくりかた研究所の所長。建築家でありながら、建てるよりも場を見つけたり活かしたりを考えて、数多のアートの現場に関与。

四年後に東京へオリンピック・パラリンピックがやってくる。その頃には、新しい国立競技場が完成していることだろう。ザハ・ハジド案の白紙撤回から隈研吾案の再選定まで、ひとつの建築物を“つくる”ことが、こんなにも話題になったことがかつてあっただろうか。その一方で、五年前の東日本大震災以降、雑誌で「建てない建築家」が特集されるようになり、これからの新しい建築家には“つくらない”ことも要求されている。しかし、いくら建築家が交替しても、与えられる条件が替わらなければ巨大で巨額な競技場はつくられるだろうし、いくら被災地であったとしても、求められる建築物はつくられなければならないだろう。つまり、“つくる／つくらない”の二項対立が問題なのではなく、その“つくりかた”こそが問題ではないのだろうか。そして、この状況は建築に限った話ではない。

本書は、東京都内でひそかに活動していた「つくりかた研究所」という名のアートプロジェクトの三年間の記録であり、“つくりかた”を考え続けてきた研究員たちの文章をまとめている。

とめている。とは言え本書は、“つくりかた”を学ぶハウツー本でもマニュアル本でもない。タイトルに「問題集」とあるように、それぞれの研究員たちが“つくりかた”を考えるなかで直面した“問い”を言葉にしたものであり、そこには、もちろん“答え”は書かれていない。本書は三部で構成されており、「第一部」では創設者である長島確が設立からのアイディアの変遷を語り、「第二部」では長島が自治へと向かう過程で直面した理念的な問題を語り、「第三部」では各研究員たちが直面した問題を語る。最初から読むことをすすめるが、もちろん、どこから読んでもらってもかまわない。

被災地では、一刻も早い復興のために建築物が必要とされているかもしれない。オリンピック・パラリンピックの間に合わせるためには、一刻も早く競技場の工事を始めなければならぬかもしれない。ここでは、“つくりかた”なんて考えている暇はないかもしれない。しかし、こんなときだからこそ、あえて“つくりかた”に立ち戻る「つくりかた研究所」では、つくるかと思えばつくらなかったり、つくらないかに見えてつくっていたり、周囲から見たら得体の知れない活動を真摯に続けてきた。ゆつくりと考えることでしか到達できない“問い”にこそ、即効性とは異なる重要な意味があると期待して。本書は、そんなアートプロジェクトという名の実験を続けてきた記録である。

所長としてもう一言。東京アートポイント計画ディレクターの森司さんが、この研究所

の「裏」の創設者である。「戯曲をもって町へ出よう。」から「アトレウス家」を経て、「つくりかた研究所」までの七年間、ホワイトキューブからストリートにやってきた森さんにそのかされるまま、ここまでやってきた。ここから先は、ホワイトキューブ（美術館）とかブラックボックス（劇場）とかストリート（アートプロジェクト）といった場所・制度の問題を超えて、「つくりかた」そのものを問題とすることによってどこまで行けるか、もう少し研究してみたい。本書が読まれることで、一緒に考えてくれる新しい研究員が増えるのであれば幸いです。

# 1

アイデア

## アイデア 長島確

長島確はつくりかた研究所の創設者。ドラマ  
トウルク。さまざまな演劇の現場を経て、ア  
トプロジェクトにも関わる。「つくりかたから  
考える」とはどういうことか。つくりかた研  
究所はどうあるべきか。頭を悩ませつつける。

つくりかた研究所、というのは、ひとつのアイデアです。アイデアというものは、あるとき誰か（一人とはかぎりません）の頭のなかで芽ばえ、他人と共有されたり、誤解されたりしながら、成長していきます。その途中でさまざまに使われ、何かの役に立ったり、何かを破壊したりしながら、どんどん姿かたちや意味合いを変えていきます。問題を解決したり、問題を起こしたりもします。もちろんアイデア自体が枯れたり、死んだりすることもある。

あるいは人間の側からいうと、アイデアを温めたり、こねくり回したりしながら、ひとはいろんなものを生み出したり、破壊したりします。アイデアを育てているつもりで、じつは自分が育てられていたりする。うっかりすると、アイデアのために生きたり、アイデアのために死んだりする。そこまで大げさでなくても、アイデアにはどこかしら希望のようなところがあるし、同時に呪いのような面もある。アイデアは恐ろしい。

つくりかた研究所は、ひとつのアイデアである一方、実体をもった組織として、京都の文化事業である「東京アートポイント計画」のなかで、二〇一三年から三年足らず存在しました。その具体的な活動がどんなものであったか、説明するのはたいへん難しいのですが、つくりかた研究所という「アイデア」のたどった道をお話しすれば、何かが伝わるのではないかと考えました。

以下は、創設者の長島確の立場から語る、つくりかた研究所というアイデアが生まれてからの経緯です。

\*

つくりかた研究所につながる最初のアイデアは、演劇の現場から生まれました。演劇といっても、かなり特殊な現場です。私はそれまで十年以上、仕事として演劇の創作現場に深く関わってきました。その延長線上で、ひよんなことから「東京アートポイント計画」の枠内で、「戯曲をもつて町へ出よう。」および「アトレウス家」シリーズというプロジェクトをやらせてもらい、とても大変な目に遇いました。これらは演劇の発想やノウハウを劇場からもち出して、まちなかで何かをつくってみよう、という企画です。

劇場から一步出た外の世界は、自分が知っていると思っていた、演劇のつくりかたの常識がことごとく通用しない場所でした。

例えば、演劇の上演には場所が要ります。せっかく劇場から外に出るのだから、劇場つぽくない場所でやろう。ところがそういう場所を、どうやって探したらいいかわからない。見つけたとしても、どこに許可を取ればいいのかわからない。ひとつだけ具体的な話をすると、こんなことがありました。江戸川の河川敷で上演したいと考えて、あちこちに問い合わせた結果、公園を管理する役所から「(今回の企画であれば)金銭のやりとりと、占有さえしなければ、犬の散歩と同じです」という味わい深い回答をもらい、自分たちのやっていることは犬の散歩と同じかと感慨にふけりつつ、何度も下見し、計画を立て、いざ本番当日にその場所に行ってみると、いままで一度も見かけなかった近所のおじさんが、平然と椅子を並べて釣りをしている。まもなく観客が来てしまうが、どいてくれとも言えない。バカバカしいかもしれないませんが、こんなことの連続で、野生の力というか、ストリートの凄みというか、ちゃんと予約して借りられる劇場との違いを思い知らされました。

こんな「釣り人問題」を皮切りに、足かけ四年、試行錯誤するなかで、劇場の便利さを痛感するとともに、劇場の外でもっといろいろなことができそうだ、という期待の地平が広がるのを感じました。劇場という場所は演劇に最適化されていて、たしかに便利だけれど、逆に劇場が演劇の中身や見せかたを規定してしまうこともある。劇場から外に出たのなら、劇場とは違うやりかたで、違う文法で、もっといろいろなことができるのではないか(私の専門が演劇のため、劇場の話ばかりになっていますが、これは美術や音楽その他のジャンルにも言えることで、すでにそれぞれの分野で、そういった試行錯誤もされています)。

そして、そういうことをするためには、アーティストとは別に、その実現を助けるエンジニア(技術者)のような人材が必要ではないか。アーティストだけではなく、マネジメントやテクニカル(技術スタッフ)も、ストリートとかオープンフィールド、要するに各ジャンルに最適化された専用施設では「ない」。まちや野山での経験を積み、ノウハウをもつ必要があるのではないか。ジャンルを横断し、内と外の混交するゾーンをよく知るエンジニアがあちこちにいれば、もっといろいろなものが生まれるのではないか。そういう特殊な人材はどうしたら増えるのか。こういったことを、私だけでなく、東京アートポイント計画ディレクターの森司さんや、私と一緒にやっていた建築家の佐藤慎也なども、二〇一〇年ごろには考え始めていました。

劇場には劇場に向けたつくりかたがある。劇場を出たら、別のつくりかたをしないといけない(というか、同じやりかたをより押ししたら、けつきよく「劇場」を再生産するだけで、

つまらない)。つくりかたから考えないといけない。つくりかたからつくらないといけない。アトレウス家のプロジェクトの最中にも、そういう問題意識から、「構造ゼミ」や「構造茶話会」という勉強会を設けたことがありました（当時は「構造」という言いかたでの問題を考えようとしていました。つくるプロセス、作品の自身、鑑賞体験の、それぞれがもちうる時間的・空間的な構造の全体を、どうしたら把握できるのか。このあたりのことは『アトレウス家の建て方』に書きました）。その次のステップとして、あらためて「東京アートポイント計画」のなかで、基礎研究と人材育成をかねたプロジェクトを始めようということになりました。ただし、「戯曲をもつて——」や「アトレウス家」の反復再生産ではつまらない。それにこういうことは授業形式では教えにくい。座学ではなく、実地で試行錯誤できるようなラボがいい。

こういう下地があつて、やがてつくりかた研究所というアイデアが生まれました。二〇一三年春のことです。

\*

研究所であるからには、研究員を集めます。

研究員は二層に分けることにしました。すでに何らかの「つくりかた」を修得し、専門としている「ベテラン」枠。そして人材育成の対象である「若手」枠。ベテラン／若手で二層化したのは、人材育成が目的でありながら、教師／生徒の関係にしたくなかったからです。教師／生徒となると、教師は上からモノを言うようになりやすし、生徒は生徒で口を開けてエサを待ってるだけの「お客」になりかねない。関係上、与える側／もらう側がくつきり分かれてしまう。その関係自体が悪いわけではないけれど、ここは研究所だ、学校ではない。だから、学校の授業みたいにならないように、教師／生徒の代わりにベテラン／若手の区分にしたのです。

このアイデア、じつは刑事物のドラマが元ネタで、ベテランと若手の刑事が組んでひとつのヤマを追うイメージでした。これだと、ベテランからいろいろ教わりつつ、ミッシェンはあくまで（捜査という）共同作業にできる。助け合ったり、競ったり、出し抜いたりもできるかもしれない。そんなことを考えての二層でした（これでは研究所ならぬつくりかた警察ではないか、とは問わずに）。

ベテラン枠のほうは、ほぼ私の独断で、このプロジェクトに加わってもらったら面白そうな人を選び、声をかけました。演出家、写真家、建築家、映像ディレクター、文筆家、そして音楽家。私自身を含め、みなベテランというほどの歳でもキャリアでもないので、

ベテラン枠というのはなんだか居心地が悪い。でもいま述べたような、研究所の構造に関わるアイディアなので、ガマンしてもらおうしかない。のちに「研究主任」と呼ぶことにしたけれど、最後まで定着しませんでした。「中堅」にでもすればよかったか。

一方、若手枠は、公募をすることにしました。

告知にはチラシとウェブを使い、つくりかたから考える研究所を開設すること、若手を募集すること、ベテランと一緒に企画に取り組むこと（当初は「だれかのみため」というパフォーマンスのイベントを想定していました）、人材育成だけと学校ではないこと等々、趣旨を説明するために、私が長々と文章を書きました。よくある人材募集のような、諸条件だけが事務的に箇条書きされている募集要項には、絶対にしたくないと思っていました。そのような形式だと、どうしてもお互い、権威や知名度や肩書きや経歴や資格といったもので判断しがちになる。それはいやだ。そんなものは、たぶんこの研究所では通用しない。それよりもこちらの考えをちゃんと伝え、それを受けて応募してきてくれる、やはり何かを考えようとしている人を探りたい。

約一か月の募集期間を設けて、応募を待ちました。募集人数は一二名としていたのですが、予想をはるかに上回る三〇名の応募がありました。しかも、勘違いとか記念受験的な応募が一人もいなかった。みな募集の文章をよく読んで、切実な何かをもって応募してく

れていて、採否を決めるのは大変なことになりました。

問題は決めかたです。応募者全員と個別に面談をし、最低でも一時間、長いと二時間近く話をしました。こちらからも、何を考えてこの研究所を始めようとしているのかを丁寧に伝え、応募者にも、日ごろ何を考えているのかを根ほり葉ほり聞かせてもらいました。たんなる情報のやりとりだけではなく、お互いの感情が動くまで話そうと決めていました。感情が動く、というのは、この人はこういうことを嬉しがるんだ、とか、こういうことに憤りを感じてるんだ、とか、相手の見せた感情に対して、自分も心が動くということ（相手をわざと怒らせたりするようなテストとはまったく違います）。そういうことがお互いに起こるように、相手の話を聞けばかりでなく、こちらも自分をさらす話をかなりしました。

なぜこんなことをしたのかというと、これまでの経験から、しんどい現場ほど、感情的な関係（相性）が重要だということを痛感していたからです。うまく説明できませんが、いわゆる仲のよさとは違うかたちで、感情的な信頼関係が重要で、それがあれば踏ん張れるし、なければあっさり崩壊する。そこでは肩書きとか権威とかは、じつは通用しない（それらでごり押しすればブラックになります）。つくりかた研究所は間違いなく、へんな人たちでしんどい現場になるはずだ。そのためのチームづくりには、感情的な相性まで見極

めておかなければならない、と考えていました。

ただし、全員と面接した結果、感情の動かない面接はなかったし、また、みんな切実な何かを抱えていました。ほかに強いて判断材料をいえば、いまいる場所とは別に、もうひとつの場所を求めていること（これは全員がそうだった気がします）、あとは、なるべく他に行き場がなさそうな人。という用語があるかもしれないですが、何か考えてるんだけど目標が不明瞭だったり専門が不明確で分類しにくいタイプ。はつきりこれという専門技能をもっているよりも、もっと曖昧模糊としたゾーンこそが、この研究所にはふさわしいように思えました。けっきょく優劣などつけようがなく、組み合わせの相性（私とのではなく、メンバー同士の）とバランスを考えての判断になりました。採用は、予定より三名多い一五名。年齢は、下は大学二年から、上は三〇すぎまで（「若手」かどうかは自己判断につき）。これにベテラン枠とスタッフ枠（というのを設けていました）の総勢二八名で、実体としてのつくりかた研究所がスタートします。

\*

梅雨明けを数日後に控えた七月二日。全員揃って顔合わせを行いました。この時点では、

全員のことを知っているのは私だけです。ぐるりと全員の顔を見回すと、思った以上にシャイな人たちの集まりで、これは私のせいもなくはないでしょうが、そもそも「つくりかた研究所」というアイデアが、こういう人間たちを招き寄せたのだとも思います。

この日は、「つくりかたから考える」をテーマに掲げる研究所の発足を宣言するとともに、もうひとつ重要な話をしました。「だれかのみたゆめ」についてです。

「だれかのみたゆめ」というのは、このプロジェクトの副題にもなっているフリーズで、この時点では、初年度に行う予定でいた企画のタイトル（テーマ）でもありました。研究所を発足させたら、みなでひとまず取り組む課題として、まちなかに「だれかのみたゆめ」が出現するようなイベントがくれたら面白いのではないかと考えていたのです。目撃した人が「なにこれ、だれの見た夢なの??」と思うような（たとえそれが悪夢でも）。ちなみにアイディアのソースは夏目漱石の『夢十夜』です。「だれかのみたゆめ」をタイトルにし、「こんな夢を見た」で始めさえすれば、相当自由にいろいろな種類のことができるという目算がありました。

ところでこのフリーズについては、もう少し考えていることがありました。「だれかのみたゆめ」は取り組む課題のテーマでもありますが、それ以前に、この研究所自体が「だれかのみたゆめ」でありえるはずだ。私の夢ともいえるし、このプロジェクトを一緒に温め、

進めている東京文化発信プロジェクト室（現アーツカウンシル東京）の人たち、発足にあたってのベテラン／スタッフ一同。そして応募してきた若手研究員。みな何かしらの期待をもってここに集まってきているはずで、その意味で「つくりかた研究所」はここにいるみんなの見た夢、見ている夢だと言えなくもない。こういう物言いは青臭いような気恥ずかしいような気がしますが、でもそういうことです。そうなっていくに違いない。

さらに、唐突ですが、中国の古い言い伝えに、蜃気楼の語義の話があります。蜃気楼とは、天気の良い日に地上や海上に見える幻のアレですが、漢字では「蜃（はまぐり）」の「氣」の「楼（大きな建物）」と書き、海底で大きなはまぐりが吐いた気（空気、泡）が、海上で都市の姿になるんだということです（江戸時代の妖怪図鑑『画図百鬼夜行』シリーズのなかで、鳥山石燕という画師が描いています）。このイメージは面白い。というのも、妄想を飛躍的に拡大すれば、いまわれわれが生活しているこの都市も、どこかのはまぐりが吐いた気かもしれない、海底で眠るはまぐりの見ている夢かもしれないのです。まあ、はまぐりはともかく、しかし例えば東京という都市を、やはり「だれかのみたゆめ」の実体化と考えることは、あながち的外れではないはずです。この都市を計画した人たちがおり、この都市の膨大なディテールを日々更新しながら生活している人たちがいる。そういう「だれかのみたゆめ」の集積であるまちなかに、小さな「ゆめ」のひとつとして、研究所が

実体化する。ここでは研究員たちが、さらに「だれかのみたゆめ」を（イベントとして）実体化すべく研究にいそしんで……。

キックオフの時点では、こういうコンセプトを考えていました。

\*

とはいえ最初の課題は、研究員たちの関係づくりでした。「仲よくなる必要はありません（それが目的ではないので）」と、私は口をすっぱくして言っていました。でもゆくゆくは連携や共同作業が必須なので、研究員同士がお互いに知り合うためのよい方法はなにかと、所長となった佐藤（慎）やスタッフの東彩織と考えました。

東京都の文化事業の一環であるこのプロジェクトは当然ながら東京が舞台で、しかも（発端である演劇系としては）劇場からまちへどんどん出ていこうという理念だったので、若手研究員にはまちのリサーチをしてもらうのがよい。ならばこの二〇年足らずですっかり増えたコミュニティバスに乗りまくって、報告を上げてもらうことにしよう。

コミュニティバスを選んだのは、ふつうの電車やバスよりも地域に密着したルートを走っており、料金が安いためでもあります。しかしこのときの一歩の理由は、夏の暑さで

した。近年の夏の暑さは酷すぎる。さらに都心部となると常軌を逸しています。そこを無理して出歩いて体を壊すわけにもいかない。かといってまだよく知らない同士、まだやることもはっきりしないまま閉じこもって顔を突き合わせているのもしんどい。だからバスを使って外に出ようというわけでした。

東京といつてもはじめから全域が対象では広すぎるので、ひとまず二三区に限定し、それを五つのエリアに分けて、数人ずつのグループで担当してもらうことにしました（一部スタッフやベテランも参加）。このグループ分けは、所長が中心となって、やはり相性を考えて、かなり慎重に組み合わせを決めました。

このバスリサーチ（「外回り」と呼んでいました。ちなみに「内回り」は文献調査）は、報告を受けているかぎり面白そうで、いろいろな可能性を秘めていると感じました。まもなく今年度の課題として取り組むイベント「だれかのみたゆめ」にも、バスが使えるんじゃないか、とも考え始めました。いっそバスを走らせる（バスに乗ってめぐる）イベントにしようか。だとしたら、とっとと試しにバスを走らせて、自分たちで乗ってみようか。研究所内（主に私や所長近辺ですが）でにわかになんかという気運が高まり、九月には実際にバスをチャーターして独自のルートを走ってみることにしました。

この通称「バステスト」では、二日間に分けて、二つのコースを試走しました。いまこ

こで詳しくは紹介しませんが、ひとつは若手研究員から出た、地元を知る人がガイドとなって回るプラン、もうひとつはベテランから出た、架空の人の一生をたどりつつ、都心を横断するプラン。どちらも大変だったけれど、いろいろな発見があり、面白かった。

この二日間にわたるリサーチを受けて、若手研究員たちには、翌一〇月の全体集会までに、何らかの企画アイデアをもち寄ること、という課題が出されました。

これが、つくりかた研究所のありかたを根本的に再考させるきっかけとなったのです。

\*

その日、一〇月一日は、昼間、夏が戻ってきたかのような暑さで、風も強く、商店街のシャッターがガタガタと音を立てていました。日が暮れて、会場である秋葉原の建物に、研究所のメンバーが集まってきました。

この日は若手研究員が企画をもち寄り、それがもしかしたら年度末のイベントにもつながるといふことで、文化発信プロジェクト室から森さん、研究所担当の坂本有理さん、三田真由美さんも聞きに来ていました（三人ともバステストにも参加していました）。

若手が一人ずつ発表し、それに対してベテランがコメントする、というかたちで会は進

みました。緊張する若手の発表に、ベテランが明らかに上から寸評を加えるような具合になり、とても重い、嫌な空気になりました。若手にとっては初めての、自由な思いつきの発表の機会であったはずなのに、いきなり最終審査会のような基準で、着想の妥当性と実現可能性を厳しく問われるような場になってしまった。

このときのことは、いま思い返しても残念で、不本意で、悔しくなります。こういう事態になったのは、場を取り仕切っていた私の責任です。権威主義的だったり暴力的だったりすることを日ごろあれだけ嫌悪しているのに、自分がそうなってしまった。

あの場には、いくつかのすれ違いというか、位相の異なる力が働いていました。私には、年度の終わりにイベントを行い、成功させなければならぬプレッシャーがかかっています。それは研究所のスタートにあたって事業計画書に盛り込んでいた事柄で、それを含めてこのプロジェクトはGOサインをもらい、東京都との共催事業として、予算をもらっているのです。たんなる未定の予定では済まない、約束です。そのプレッシャーが当然ありました。

そして実現させるためのスケジュールを逆算すると、もうそろそろ具体的に考えなければならぬタイミングが近づいていました。そういう焦りもあり、知らず知らずのうちに、若手の発表に、実効性のあるアイデアを探そうとしてしまっていたのです。

しかし、私のプレッシャーや焦りは、若手研究員にとっては預かり知らないことでした。急にそんなものを押しつけられても困る。腹を立てて、厳しい（誠実な）メールをくれた研究員もいました。私は面談でその研究員が権威的なもの、父権的なものを嫌っていることを知っていたので、なおさら申し訳なく思いました。

ただし、ここで問われていたのは、たんなる私の振る舞いではなくて、この研究所がいつたい何なのか、ということでした。

ここが学校ではない、というのは最初から公言していたことです。では職能集団かという、当初はエンジニアのような人材の育成も想定していたけれど、実際の応募を経て集まってきた（採用した）顔ぶれは、必ずしもそうではない。演劇関係からの者が多いといえど多いが、劇団のような集まりでもない。私はこの研究所を、アーティストの養成機関でもなく、マネジメントのプロの育成機関でもないと考えていて（そういう場は他にいくつもあります）、たしかにここに集まった若手メンバーは、いわゆるアーティスト志望とも、マネジメントのスキルを磨きたい意識のもち主とも違う、ずれた志向をもっていました。そこそそを私が、よしと思つて選んだのです。しかしこのゾーンはいつたい何だろう。個々にはタイプもバラバラですが、そのばらつきも含めひとつの集団として見たとき、これは例えば私が教えに行っている芸術系の大学の学生たちとも違い、学者や研究者とも違

い、演劇の制作現場とも、観客の集まりとも違う、私には経験のない種類のグループでした。私はいったいどういうカテゴリーの集団をつくってしまったのだろう。そしてこのメンバーと何ができるのか。

ここでひとつの決断をしなければなりません。時間のないなかで、来るイベントを成功させるなら、私かベテランの誰かの主導で進めてしまうのが確実です。というかそれしか手はない。トップダウンで進め、みんなは指示と役割分担に従って実働部隊としてがんばれば、イベントは実現でき、経験も積めるだろう。だがそれでいいのか。

私のお膳立てがいかにまずかったとはいえ、ここに若手として集まっている人たちは、上から何かを指図されてやらされることに、驚くほど敏感で、抵抗を感じるタイプなのだという 것도、私はこの日、痛いほど感じました。この敏感さと抵抗は、何を意味しているのか。いずれにせよ、この感度を無視してごり押しすることは、何も生まないばかりか、害にしかならない。では、どうするのか。

彼らと「つくりかた研究所」をどうつくっていくのかが問われていたのです。

\*

つくりかた研究所は、そもそも何をする場なのか。ここに集まったメンバーは、いったい何者なのか。プロジェクトを主導する立場にありながら、私は根本的なことがわからなくなりました。

彼らがアーティストで、ここがその育成や活躍の場だったら、話はずっと単純です。

私の理解ですが、アーティストというのは（「足るを知る」ならぬ）「足りないを知る」人たちで、何かが足りないと感じ、それを何とか自分でつくろうとする。そして自分の作品についても、傍目には完成しているように見えても、本人にとって何かが足りなければ、絶対に納得しない。他人には見えない「足りなさ」にいつも追い立てられている。だから基本的に満足していないし、焦っていて、自分でどんどん積極的にやろうとする。自分でやらなければ、この「足りなさ」はけっして埋まることがないのも知っている。

こういう人たちは、放っておいても勝手に何かをやるし、本人たちがどんどんやるかぎり、サポートもできる。私がふだんドラマトゥルクという肩書きでしている仕事は、こういう「足りないを知る」人たちが何かをつくる際に、その「足りない」を理解（しようとし、本人が一層自覚的に、精度を上げて、作品としてかたちにするのを手助けするようなことです。これは相手がベテラン（研究所内の区分でなく、いわゆる世に言う）でも若手でも学生でも変わりません。

ところが、研究所の空気は、そもそもそういう感じではない（アーティスト志向の者も、また何らかの専門技能をもっている者もいらないわけではないけれど）。だからといって、アーティストの作品づくりを手伝いたい、とかいうのとも違いそうです。勉強したいから手伝わせて下さい、というのはよくある健全な現場への入りかたのひとつですが、そういうモチベーションとも違うようだ。もつと何かくすぶっている。

私の頭が混迷を極めている一方、若手研究員の間では、自主的な活動が始まろうとしていました。若手同士でも、お互いが何者なのかまだ知らなさすぎる、ということ、それぞれがこれまで関わってきた「つくりかた」を話す／聞く会が生まれてきました。また、読書会のようなものや、まちの隙間にじゃがいもの種を植えられるか、といった得体の知れない自主企画のようなものが動き出しつつありました。

こうしたなかで、いちばん最初に誰が口にしたかは思い出せないので、*「研究室」*というアイデアが生まれてきました。開室日（このプロジェクトは研究所といってもフルタイム稼働ではないため、活動日以外にも、ときどき拠点となる部屋を開けて、研究員が雑談できるような日を設けていました）に集まった数人のうち、誰かが口にしたのを、その場にいた私が拾ったのです。研究所なのだから、研究室があつて当たり前。なぜ今まで思いつかなかつたのだろう。「つくりかたから考える」研究所が、みなでひとつのつ

くりかたを考えなければならぬ理由はない。みなでひとつのことに取り組もうとするかぎり、統率上どうしても上下関係・主従関係が出てきてしまう。そして上から降ってくる「お題」に答えるようなかたちを、この研究所の誰も望んでいない。それは上に立つことになる者もきつと同じに違いない。

私を筆頭に、おそらくみな、誰か一人がえいっと仕切って進めてしまえば、何かがかたちになるのはわかっていました。でもそれがこの研究所に似つかわしいとは思えないし、それをあえて実行したところで、誰も幸福にならない。この研究所は、誰であれ、特定の誰かの「作品」をつくるためにあるのではないし、他の者もそれを手伝うために集まっているのではない。ならばいっそ、全員で何かに取り組むようなことはやめて、個々の研究員が、個別の研究室を立ち上げるようなかたちにするのがいい。研究課題から自分たちで見つけたい。

こうして研究所は、トップダウンの組織から一八〇度舵を切り、ほとんど自由放任の、小さな活動の集合体へと姿を変えようとしていました。

\*

複数の研究室からなる研究所。この、ごくありきたりの組織形態への方針転換の裏には、いくつかの大事な問題意識がありました。

まず、「つくりかたから考える」を看板に掲げたわれわれは、そもそも自分たちの組織をどうつくるか、から考え始めざるをえませんでした。

このことを無視して、トップダウンでほしいに進めてしまえば、楽だし、それなりの成果だつて出せるでしょう。バスを使ったイベントだつてきただろうし、または、世の中のいろんなつくりかたを研究・カタログ化し、社会科の教材（よくも悪くも）みたいな図鑑をつくることだつてできたでしょう。しかし、「つくりかた研究所」である以上、その手前で、自分たちの活動や組織がどうあるのがよいのかを、考えずにはいられませんでした。じつに面倒くさい話です。でもこのことは、「つくりかた研究所」というアイデアがじつは必然的に要請してくることであり、そこに吸い寄せられていくようなメンバーが、そもそも集まっていたのです。

もうひとつ、大事なことがあります。こうやって表出してきた問題は、すなわち、アートプロジェクトのような活動を、どう考え、実行していくか、その根幹の部分にふれていました。与えられた枠組みに乗っかって、楽しく活動するのもよい。けれどもそうすることに、何か違和感をもち、どこか乗り切れずにいる人たちもいる。そういう人たちが、で

も何かできないか、もうちょっと違う場はないのか、という期待を込めて、「つくりかた研究所」というアイデアに集まってきたのではないか。だとしたら、何かしらのフォーマットができつつあり、乱造されつつあるいろいろな活動やイベントの、枠組みやルール自体を、いま一度立ちどまって考え直し、馬鹿正直に問い直すのには、うってつけの集団だということになる。そこからやらないで、何が「つくりかた研究所」か。

初年度の終わりに向けて、つくりかた研究所の活動の意味合いは、たんなるスキルやハウツーの蒐集・研究・開発というよりも、はるかに倫理的な様相を帯び始めました。倫理的、というのは、「なぜ」を問うという意味です。もちろん「どうやって」も大事だし、「つくりかた」の研究の大半は「どうやって」の側にある。けれども、それとセットで、「なぜ」を考えずには進められない。どうやって／なぜアートプロジェクトのような活動をするのか。どうやって／なぜ集団をつくるのか。

いまさらですが、この研究所の、プロジェクトとしての正式名称は「長島確のつくりかた研究所…だれかのみたゆめ」といいます。私の名前が恥ずかしげもなく冠についているのは、私が率先して企画し、始動させたからです。この得体の知れない活動で、万が一何かあったときに、責任を取らされる、という意味でもあります。クビを差し出しているわけです（冗談ではありません）。研究所の初年度に予定していたイベント（「だれかのみ

諸問題（理念的な）

## 2

ためめ」は、いまお話したような、活動体制の大幅な変更にともない、中止することに決めました。おかげで初年度には、外部に出せる成果が何ひとつなく、東京アートポイント計画の年度末の活動報告会（一〇以上の団体が参加しています）で、私はガチガチに緊張して、そのことを白状しなければなりませんでした。

けれども、とにかく、つくりかた研究所は、いつそう「つくりかた研究所」らしく、二年目へ継続することになったのです。

# 諸

問題（理念的な） 長島 確

第二部は諸問題。第一部とはスタイルを変え、もうちょっとシリアスに、研究所の重要な問題を、個別に見ていこう。順序は必ずしも時系列ではない。執筆者は引きつづき長島 確。

## ひとつひとつは小さくて、多様な偏り

つくりかた研究所は二年目以降、体制を一新し、研究室ごとの活動が中心となった。だから全体の流れでは説明しにくいのだが、概要だけ見ておこう。

研究室体制と同時に、有志を募り、全体の事務や連絡を担う事務局を置くことにした。各研究室は、年度の初めに企画書を出し、それが通れば活動予算（制作費）を得ることができる。この審査は長島と佐藤（慎）が担当した。研究室ごとの活動はバラバラで、各自に任せられる。二年目の冬には、各研究室が活動を発表する合同のイベント（「だれかのみたゆめ 展示と実演」）を行った。三年目もほぼ同様の流れだが、発表会のようなものはない代わりに、東京アートポイント計画におけるこのプロジェクトの最終年度なので、創設者の権限で、研究室ごとにこのドキュメントへの参加を義務とした。

研究室体制。これはアートプロジェクトをさらに小さくさせた、一種の社会実験だった。アーティストでもマネジメントのプロでもない者たちが、どうしたら、何かを自分たちの手で進めていけるのか。自分たちで課題を見つけ、企画にし、実行する。このプロセス（「つくりかた」）を試すためには、ある程度の裁量の自由が必要だが、規模が大きすぎると手に負えなくなる。大きすぎると、よくも悪くも「プロ化」し、効率的に遂行しなやかたにならなくなる。そのことは一年目に痛感したし、また「プロ化」がこの研究所で取り組むべき課題でないことも、よくわかった。

だから、チャンスを細分化し、小さなチャンスが複数あるような状況が必要だと考えた。チャンスはそのまま、リスクと言いかえてもよい。小さなチャンスなら、自分たちで心配できるし、失敗も、基本的にそのサイズで済む。そして数があれば、成功も失敗もあって当然であり、いくつか失敗があっても、他の成功でカバーできる。ところがこれが、プロジェクト一丸となって大きなワン・チャンスに全実存を賭けてしまうようなかたちだと、万が一失敗したときに、プロジェクト全体が潰れる。失敗も大事な研究対象であるつくりかた研究所にとつても、その意味で初年度の振る舞いはかなりリスクだった。

こうした考えは、保身のためではない。東京アートポイント計画のような、公的な財源（この場合、都民の税金）に支えられた活動枠のなかで、自分（たち）の活動の公共性

を、どのように考えるかという問題である。ここ数年、アートプロジェクトに関わってきた、行政の事業だと、公平性を気にするあまり、極論として、何をするにも「すべての納税者」や「すべての住民」に還元できないといけないような気になってしまうのが、重荷だった。アートは尖ってなんぼ、偏ってなんぼ、その尖りや偏りが思わぬ力を発揮するはずだが、それを公平に均せば均すほど、毒にも薬にもならないものになってしまう。これは公共事業としてのアートプロジェクトの抱える矛盾だと思う。それを避けるには、万人に支持されるような大きなひとつの事業など目指さず、逆にそれぞれ違った偏りかたをした小さな事業を、無数に集めて、それで結果としてさまざまな期待や要望に応えられるようなかたちにするしかない。しかない、というか、それこそが文化／社会の多様性であり、この多様性が許されないと、どう考えても生きづらい。

話が大きくなったが、研究所も、二十数人とはいえ、やはりひとつのことをみなで、というのは窮屈だった。その結果の細分化であり、研究室体制というかたちで、再スタートを切ったのだった。

## 自治と「市民自治」

研究室体制へのシフトチェンジとともに、「自治」が考えるべきキーワードとなった。

このキーワードは、数年前に企業メセナ協議会の加藤種男さんの口から聞いたのがとくに印象的で、ずっと気にかかっていた。加藤さんは「市民自治」が大事だとくりかえし仰っていて、私も参加していた「すみだ川アートプロジェクト」の運営委員会（「肝煎」という面白い名で呼ばれる集まり）でも、ディレクターの独裁ではない、自発的、水平的な運営組織の重要性を説いていらした。

つくりかた研究所の自治について考えるとき、もうひとつ、私のなかで結びつく出来事がある。研究室というアイデアが出た直後の、二〇一三年一二月初めのことだ。

その日私は、上野でチェンバロの演奏会を聴いた後、国会議事堂周辺のデモに来ていた（雰囲気のアマリのギャップに驚きながら）。夕方、特定秘密保護法案が参議院の特別委員会で強行採決され、今夜中にも本会議通過か、という状況で、夜九時を過ぎても議事堂周辺は反対のデモで騒然としていた。私は法案そのもの以前に、「一部少数のトップだけが情報をもち、スピーディーに判断をすればよい。あとの者たちは知らなくてよい、黙って乗っかっていけばよい」というような考えかたに反対だった。当時はそういう考えかたが、

政府にも、ビジネスの現場にも、いま以上に強くあった気がする（いまは慣れてしまっただけかもしれないが）。とはいえ、デモの現場に着いてみると、絶対の自信をもって声を張り上げ、反対を叫ぶ、コールの最前線にも、気後れして加われないのだった。

もらったプラカードを片手に、居場所を探してうろろした。そのとき、デモの群集から少し距離を置いて、地下鉄駅の出口付近に、ちょっと違う種類の人たちがいることに気がついたのだった。

彼らはいがいが若者で、男女どちらもいたが、ほとんど一人で来ているようだった。とくにプラカードを掲げるでもなく、声を上げてコールに加わるでもなく、でもじつと立って、その場に居続けるのだった。私の勝手な推測（自己投影）かもしれないが、彼らはふだん、積極的に政治に関わろうとはしなさそうだが、それでもいま進行している問題に、居ても立ってもいられずやって来て、しかし声を張り上げる自信もなく、最小限の主張として、「（疑問をもっている人間が）ここに（も）いるよ」と姿をさらしているようだった。

デモは効果がないから無駄だ、という人がいるが、私はそうは思わない。デモは議員や議会に向けてやっているのでは、じつはない。社会のどこかで迷い、疑い、自信をなくしている人に、「同じ考えの人がここに（も）いるよ」と姿をさらして示してみせる行為なのだと思う。

そういう、静かなデモンストレーションとして、群集からちょっと距離を置いて立っている彼らの姿を見たとき、政権の主導に乗っかるでもなく、逆に反対派の勢いに乗っかることもできない、この温度の低い、しかし何かを考えようとしている第三極の「自治」こそが、いまの日本に必要なんじゃないかと、ひどく勝手に確信したのであった。乗っかれないうのなら、自分たちで考えるしかない。

これまた突飛な連想だが、この夜、この彼らに混ざって立ちながら、研究所の研究員のことを考えていた。バスの企画発表の際に、上から評価されることにあれほど反発をし（演劇の学生の集団ならああいう空気にはならなかったと思う）、しかし何かをしたくて集まってきた研究員たちが、この第三極とどこかで重なっているような気がした。

このバラバラの、いわば「乗っからない」人たちが、自治を探る場としての研究所。そうだとしたら、研究所は何者として、誰に向けて、「ここに（も）いるよ」と姿をさらすことになるのだろうか。



## 拠点のない場所

活動をするのに（どんな）場所が必要か。

つくりかたの研究所は、あえて場所をもたずに始めてみた。この得体の知れない研究所が、具体的な建物をもつのはなかなか想像しにくかったし、「東京のどこかにあるらしい」というような、都市伝説めいた実体感のなさが似合っているとも思っていた。

だから特定の拠点をもたずにスタートした。

とはいえ集まる場所がまったくないと不便なので、秋葉原のアーツ千代田3331という建物内にある、アーツカウンシル東京の部屋を、必要なときに使わせてもらうようなかたちにした。キックオフや全体のミーティングも、やがて研究室体制になってからの、個々の集まりやワークショップのようなことも、だいたいこの部屋で行った。

場所のないのが似合う、といった曖昧な理由の一方で、もう少し積極的に、「場所がなければどうなるか」という実験を試みたい気持ちもあった。ちょうど研究所を始めるころ、イギリス・ウェールズの新しい国立劇場（ナショナル・シアター・ウェールズ、以下NTW）の活動を知り、感化されてもいた。

NTWはウェールズの二番目の国立劇場（ウェールズ語だけを使う国立劇場が先にあり、

それにつづく、英語を使う劇場)として、二〇一〇年にオープンした。いちばんの特徴は、建物をもたないことである。ふつう国立劇場といったら、立派な建物を建てそうなものだが、彼らはあえてそうせず、ウェールズ国内を月ごとに移動し、そのつど場所を変えながら、初年度一年間で一三か所、一三本の作品の上演をした。驚くべき機動力である。

面白いのは、「国立劇場」自体が国内を移動することだ。今月はこの町に「国立劇場」があり、翌月はあそここの山が「国立劇場」になる(既存の施設にかぎらず、屋外の公演も多かった)。相撲の巡業のようでもあり、「国立劇場」の概念やイメージがゆらぐ、こういう感じはとても面白い。そのぶん大変な労力がいるはずだが、彼らはハコモノの所有・維持管理に予算を使うことをせず、その代わりすべてを人件費とソフト(制作費)に注ぎ込む判断をしたのだ。彼らももっている固定の場所は、カーデیفにある事務所と、あとはウェブサイトだけである。

つくりかた研究所は国立劇場ではないし、規模も意味合いも比較にならないほど異なるが、場所をもたずに、そのつどふさわしい場所が「研究所」になったら面白いだろうな、と思っていった。表札だけつくつてもち歩こうか、とも考えていた。

ところが、実際に活動を始めると、占有できる場所がないというだけで、面倒くさい実務的な問題がつきつきともち上がった。3331の部屋は、アートポイント計画の他団体

も利用するので、当然のことながら鍵の管理が難しく、使えるタイミングも、いつも自由にとりわけにはいかなかった。多少の備品を置くロッカーはあったが、部屋の使いかた自体、基本的にそのつど原状復帰が必要だった。

フリーランスの働きかたとして、ある時期ノマドという言葉が流行ったが、個人レベルでも実際に場所をもたずに仕事をするのは、けっこう大変である。パソコンや周辺機器は、どれだけ軽量になってももち歩くには重いし、それらを広げて仕事に集中できる場所を探すだけで、心身ともに消耗する。さらに複数人での打ち合わせ(話だけならまだしも、机を広く使った作業)となると、場所を選ぶ。内密の話もしにくい。スカイプなどを使う手もあるが、これはすでに人間関係が築けていて、話し合う目的がはっきりしていないと、うまくいかない気がする。新しいメンバーが集まって、漠然と「何か」を始めようとするには、やはり直接顔を合わせる場所がないと難しい。

研究所でも、二年目以降、拠点は必要か否か、という議論が起こり、他のアートプロジェクトの拠点を訪問取材させてもらうなど、調査から始めることになった(居場所研究室、というのが開設された)。とつと場所を借りてしまえば楽なのに、そこがまた研究所らしいところでもある。全員が集まれるような大きな場所が必要ないが、せめて事務所的なスペースはほしい。ではそれが東京のどこにあるのがふさわしいのか……。悩み始め

るとキリがなく、二年目の終盤にはみないかげん研究所の進みの遅さに飽き始めていた  
ので、最後は、偶然タイミングよく出会った物件に、えいっと決めてしまった。豊島区上  
池袋にある古いアパートの一室で、前年「としまアートステーション構想」というプロジェ  
クトの一拠点（としまアートステーションY）として使われていた物件だ。

こうしてつくりかた研究所は、三年目になって、やっと自分たちだけの場所をもつこと  
になった。個人的には、占有できる場所があることがしみじみとありがたく、もつと早く  
もつべきだったと思う。

ただし、拠点の問題はこれで解決したわけではない。アートプロジェクトの拠点はどこ  
にあるべきか、という問題がある。

アートプロジェクトが比較的、地域密着型であるかぎり、拠点はその地域にあるのがよ  
い。ぜんぜん別の場所にあつたら不便だ。地域との関係も結びにくい。運営する団体（N  
POなど）の事務所が別の場所にある場合は多いだろうが、それは拠点とは呼べない。

言いかえれば、ある土地に拠点をもつということが、そこでプロジェクトを行う、とい  
うことの証となる。拠点をもつことが、地域に対して「ここで活動します」という表明に  
なるし、拠点がそこにあることが、その地域を活動の対象やテーマとすることの根拠にも  
なる。

それはまた、地元ができる、ということでもある。メンバーがそこに住んでいるかどう  
かは関係なく、そのプロジェクトにとつては、拠点のある土地が地元となり、ホームとな  
る。だから、「墨田区で活動しています」とか、「豊島区でやっています」と、人にも説明  
しやすい。東京アートポイント計画という枠組み自体、そういうふうに、都内の土地々々  
に、アートのポイント（拠点）をつくることを推奨している。

だが、「つくりかた研究所」の拠点というのは、それと同列に語れるだろうか。この研究  
所に、地元やホームがありえるのだろうか。個々の研究室の活動のレベルでなら、特定の  
土地と関係をもつことはある。また、各メンバーには当然地元がある（いま住んでいると  
ころであれ、出身地であれ）。けれども、そんなふうに土地に根を下ろすことから、あえて  
離れたところで成立しようとする関係や活動は、どのように場所をもちえるのだろうか。

## ロゴと実体

得体の知れない組織であるぶん、ロゴは重要である。

つくりかた研究所のグラフィックデザインを担当している福岡泰隆さんとは、「アトレ

ウス家」のプロジェクト以来の付き合いだ。私自身の（あまり豊富でない）経験からすると、デザイナーには二種類いて、こちらが細かく具体的に注文をつければつけるほどよい結果が出てくるタイプと、むしろ根本的なアイデア（コンセプト）だけをしっかりと伝えて、あとは丸投げに等しいくらい思い切ってお任せしたほうがよいタイプとがいる。

福岡さんは間違いなく後者だと思う。

だから福岡さんに依頼するときは、核になるアイデアだけはしっかりもって、あとは考えるヒントになりそうなネタ（これは打ち合わせのプロセスのなかで大事な手がかりになるが、最終的には絶対にこの通りにならない、つまり捨てゴマになることを覚悟しておかないといけない）をいくつか用意して、話をする。もちろん福岡さんだって、こちらの注文通りにやってくれと言えばやってくれるだろうが、黙っていたほうが、こちらが自力でイメージしていたよりはるかに面白いものが、絶対に出てくる。

研究所に関しては、あやしい感じがほしい、ということから始めた。あやしい、といってもいろいろあるが（怪しい、妖しい……）、研究所の名称の「つくりかた」をわざと平仮名にしたのと同様、どことなくやわらかくとぼけた感じがほしい。硬く、権威的な研究所にはしたくないと考えていた。そこで参考に、漫画家の杉浦茂や、絵本作家の佐々木マキの本をもったいった。絵本や昔の子供向け漫画に出てきそうな「けんきゅうじょ」のイ

メージである（煙突から「あやしいけむり」が出ていそうな、と伝えた記憶がある）。

二時間ほどの打ち合わせで、福岡さんは研究所のコンセプト（第一部の初めに書いたような）をふんふんと聞き、私の持参した絵本や漫画もひととおり眺めて、帰っていった。

それから三週間あまり。福岡さんから送られてきたのは二案。片方は絵本や漫画的な「あやしさ」を踏まえ、肉太の文字がぐるりと丸まったりした、なるほどユーモラスなものだ。

しかし、もう一案は、そういった装飾をほとんど排した、構造だけでできていると言ってよいものだった。文字自体にはほとんど飾り気がなく、ただ「長島確のつくりかた研究所」の一字ずつがバラバラに配置されていて、星座のようにそれを短い線が結んでいる。線を順にたどれば、ちゃんと名称が読めるのだが、あちこちへんな位置で折り返した配置のせいで、本来続かない文字が隣り合って、例えば「島のり」とか「つくた」とかの文字列がぱっと目に入ってくる（海苔？ 佃煮？）。「研究所は直線では行かないだろうな、あっちへ行ったりこっちへ行ったり……そういう紆余曲折の、面倒くささが出ると思います」とのことだった。しかもこれは、文字を線でつなぐ、というルールだけでできているので、それさえ守れば自由に変形可能で、いくらでもバリエーションがつくれ、どんなスペースにも収まるのだった。さらには、やはりこのルールを守るかぎり、手書きでも、メールなどのテキストでも、自分でつくることさえ可能なのだった。

福岡さんの本命は間違いなくこっちで、私も望むところだった。実際、研究所はこのロゴの通り、あるいはそれ以上に混迷を極め、渦を巻いたり、伸びたり縮んだりした。

## お客化する世界

自治を掲げる研究所の歴史は、「お客化」との戦いの歴史だった。お客化、というのは、もてなされる立場に慣れること、世話をされて当然、と考えるようになることである。また逆の立場から、過度に気を回し、世話を焼きすぎて、いつの間にか相手をお客化してしまうこともある。役割分担や、人に委ねること、任せることは必要だが、ほんのちょっとした意識の角度のずれで、お客化は容易に起こる。

ふつうお客化は本物のお客（購買者だったり、観客だったり）に起こり、度が過ぎるとクレマーのようなかたちで問題となるが、購買者や観客ではない立場の者にも、お客化は起こる。研究所でいえば、初期には長島が気を使いすぎて他のベテランや研究員をお客化してしまったり（過保護）、スタッフや事務局が一生懸命がんばるほど、他の研究員が

次第にお客化してしまったりと、さまざまなレベルやシチュエーションで発生した。

サービスする（させられる）側にとってはブラック労働問題（奴隷化）、サービスされる（お客化される）側にとっては愚鈍化が起こりかねない。もちろん、適度なもてなしは、するほうにも満足感があるし、されるのも嬉しいものだが、限度というものがある。

公共事業としてのアートプロジェクトでも、行政が納税者や住民をどこまでお客化しているか（しているのか）、考える必要がある。

またその一方、あまりに（または一切）もてなさない、お客にすべて自分で何とかしろ、というのも、別種の暴力でありうる。その意味で、自由放任へ舵を切った研究所は暴力的だが、研究員たちはお客ではないのだから、そこはしかたがない。

いずれにせよ、お客化は、自治とは相容れない。「ちょっと待て、お客じゃないんだから」というツツコミを、絶えず用意しないといけない。相手にも、自分にも。

ちなみにツイッター情報によると、《お客さまは神様》という（いまや暴力に等しい）フレーズに対して、《神は死んだ》とニーチェを引用して返した猛者の店員がいたらしい。

## 逆進（その先は沼）

研究所が自分たちで何かを進めようとする、*「逆進」*とも呼ぶしかない現象が起り始めた。この用語が正しいのかわからないが、ここでは、前へ前へ進むより、手前へ手前へと遡っていく運動を指す。

研究室体制となり、全体の運営も有志の事務局で進めてみよう、となつてから、活動の速度が目に見えて遅くなつた。研究室体制にしたのは、少人数のグループになれば動きやすくなるはずだと考えたからで、しかも各研究室内の物事の進めかたは合議制でも独裁制でもかまわないことにしていたから、それぞれやりやすいように決めればよく、どんな活動は進むはずだった。

研究所全体としてはトップダウンを避けて自治の方向へ舵を切つたけれど、それはトップダウンや独裁がダメだということとは違う。どういう決めかた、進めかたを選ぶか、そのことから自分たちで考えようということであり、そのプロセスこそが、つくりかた研究所の研究対象になるということである。

しかし、これは予想以上に面倒なことだった。

打ち合わせをするにも、日取りと場所を決める前に、それをどうやって決めるかを決め

ないといけない。打ち合わせの決めかたを決めるために打ち合わせをしないといけない……。そのためには、まず話し合つて……。

物事を進めていくことは、すなわち決断を下していくことであり、小さな決定の積み重ねで、いろいろなことが進み、かたちになってくる。モノをつくるとはそういうことだし、プロジェクトを進めるのもそういうことだ。

でも、つくりかた研究所は、「つくりかたから考える」がゆえに、何かを決める手前に広がっている、深い沼に落ちてしまった。手前から手前から、馬鹿正直に考えようとした結果、肝心の議題になかなかどり着かないのだった。

こういうときは、こうして決めるのがいい、こんな場合は、こうするとすぐ解決できる、というような知恵は、本当に役に立つし、ありがたい。けれども、そのことに慣れて、何も考えなくなると、自動化が始まる。何かを量産するならそれでいいが、われわれがやっていることは、量産するようなことなのか。また、われわれのやっていることの意味は、結果を出すことにあるのか。そうでないとしたら、こういう停滞、または逆進とも呼ぶべきような、物事の進めかたの検証作業に、いったいどんな意味があるのか。わざわざ何のために、こんな面倒くさいことをするのか。

個人的にこの問いに対する答えの方角だけは、割とはつきりしている。それはやはり、

自治のためである。

## 遅さの発見

二年目の一二月に、『だれかのみためゆめ 展示と実演』というイベントを開催した。名前のとおり、複数の研究室による「展示」ないしは「実演」の場で、六つの研究室（十有志のイベント）が参加した。初年度に全員で取り組む課題として計画していた企画（パス）が流れ、年度が変わり研究室体制になって、あらためて合同の発表の場をもとうというものだった。全体のディレクションは研究主任（ベテラン枠）で演出家の中野成樹。

企画の募集が夏から始まり、準備は秋になって本格化した。これがなかなか進まない。中野を筆頭に、所長の佐藤（慎）、長島あたりは、すでに秋口から時間がないことに焦り始めていたが、この焦りが各研究室と共有できないことがまた問題だった。それぞれ研究室なりに焦っていたのかもしれないが（本当に土壇場になってからはさすがに火がついた）、イベント本番から逆算していつごろまでに何ができていないとヤバイ、という感覚が、どうも共有できない。

私がとくにヤキモキしたのは、集中作業に踏み切るかどうかの判断だった。研究室が取り組んでいる課題やアイデアが面白いのはわかっており、それをしっかりかたたちにできれば、きつとよい活動成果になる。短期間でもそれだけに専念して仕上げれば、かなり質の高いモノになる。だが実際の研究室の活動はあまりに遅く、のんびりしていて（そう見えた）、このままではかたちにするチャンスを逃すと思った。研究所全体の進行に関しては、無理に介入して加速はさせないようにと考えていたけれど、このイベントに向けた具体的な制作物については、ハッパをかけ、急がせたほうがいいのではないかと、真剣に悩んだ。だが、ふとこれは、自分がふだん関わっている、プロの仕事のしかただと気づいたのだ。何かを仕上げるのに必要な時間の目安を立て、とくに短期集中で時間を確保して、えいやっと仕上げてしまう。その呼吸は確かに大事で、有効確実なのだが、これは、そういう作業を職業としているプロのやりかたに違いなかった。別に仕事をもち、生活しながら何かをつくっている場合、こういう集中的なスケジュールの確保は不可能なのだ。

平日は仕事をして、夜だけ、または、休日だけ、何かをつくる。それは、平日の仕事時間に職業として何かをつくるのとはまったく違う時間感覚である。そういう時間感覚のなかでのつくりかたとはどんなものなのか。また、そうやってできあがるものの質を、たんにつくる時間配分が違うというだけのものとして、プロと同じ評価軸ではかることができ

るのか。プロと同じ評価軸で評価し、「足りない」と見えた場合、プロ化すれば解決するの。プロ化、というのが、技術的な優劣・巧拙の問題というより、生活時間における專業の度合いだとすれば、あえてプロ化しない方向に、別の道はないのか。

そのうえで、ひとつの問題。楽器の演奏において、音楽としてきちんと成立させながら速く弾くことは難しいが、それと同じか、もしかしたらそれ以上に、遅く弾くのは難しいのだという。技術だけでなく、集中力も関係しているだろうか。実際の経験として、仕事をしながら、とびとびの休日だけを使って何かを進めることは案外難しい。短期集中ならかたちに進めるものも、時間をかけると変質し、こちらも飽きてきたりして、続かなくなってしまう。たんなる思いつきや、一時の盛り上がりだけでは、遅いペースで続けることはできない。本人が本当にやらずにはいられないこと、やめられないことでないといけない。

## 問題の問題

研究所の活動を進めるうちに、「問題」について考えるようになった。

とくに「自治」をキーワードに、研究室単位で活動を始めてから、たくさん問題が現れてきた。多くはごく実務的なレベルで、いろいろなことを決めたり進めたりするのに必要な、知識やノウハウ、スキル（がないこと、足りないこと）が問題だった。こういうことは、誰かに教わったり、試行錯誤したりしながら、身につけていくしかない（身につけていけばいい）。

それとは別に、もう少し感情的というか、メンタルな問題も現れてきた。例えば、他の人に気を使うこと。遠慮がちなこと。それらは必ずしも悪いことではないが、誰か一人がえいっと飛び出すのを恐れて、全体的にブレーキがかかり始めた。または、何となく全体が動き始めた後も、こんどは遅い人に合わせようとして、やはりブレーキがかかることがあった。こうなると問題だ。あまりの遅さに、ほとんど止まっているんじゃないかと思うような瞬間（というには長い時期）もあった。ものすごい同調圧力が働いて、空気の粘性がねっとりとしたかのような時期もあった。おそらくその一方で、あまりの遅さにイライラしたり、もういいや、自分は知らん、と思った人もいたはずだ。

主に気づかいかから生じる問題（とくにブレーキ）は、研究室がそれぞれ動き出し、研究員同士の関係もできてくると、次第に解消されていった。自然に発生した道路渋滞が、自然に解消していくような感じだった。時間はかかるけれど、時間が経てば解決するのだった。とりわけ二年目に顕著だったこういう問題を、創設者の立場としてどうするべきか、私

はかなり迷った。もちろん、相談されれば応える。個別にはアドバイスもし、必要ならテコ入れもする。けれども、積極的に介入するべきなのか。そうはしなかった。そして、こんなふうに関心があるのは、ネグレクト（育児？放棄）じゃないのか、責任の放棄ではないのかと、たえず考えた。もちろん私自身の怠惰や、他の仕事の忙しさもあつたけれど、迷うたびに、積極的な無為を選んだ。

なぜかという、もう一步先の「問題」が見えてきたからだ。

ここで唐突だが、アートの話。

アートの役割は、問題の発見にある、という言いかたがある。アーティストの思いも寄らぬ発想によって、政治や経済が解決するところか気づいてさえいないような問題が、発見され、提起される。そのことに意味がある、というわけだ（問題を起こす、ということと、ときに紙一重でありながら）。

または、アートが、問題の解決までもたらず場合もある。必ずしもアートが発見したのではない、しかし他の手段では解決に行き詰まった問題を、アートによって解決しようとする。このときアートは、既知の手段とは別の、問題解決の手段でありえる。

アートプロジェクトと呼ばれるものは、従来のアート以上に、こうした役割を期待されている気がする。あるいは関係者が、日頃こういうロジックでもって、アートプロジェクト

トの存在意義を説明しようとしている、ということかもしれない。いずれにせよ、そのこととはよい。アートは役に立ったり意味があつたりするべきではない、と主張する人もいるだろうが、そういうアートもあればいいし、そうじゃないアートもあればいい。

つくりかた研究所は、アートプロジェクトとしてスタートし、さまざま問題に直面してきた。それは実務的なレベルの問題から、メンタルな問題まで、多岐にわたつた。だがやがて、「問題」そのものを、もう一步踏み込んで考えずにはいられなくなった。

ある哲学者がこんなふうに書いている。いわく、人は問題の解決、答えばかりを重視するけれど、その前に問題自体を検証することが必要だ。問題が正しく提起されれば、おのずと正しい答えが出る。しかし、提起がそもそも間違っていたら、けつして正しい答えにはたどりつかない。だから、問題それ自体の真偽（当否）から考えないといけない。

これは、数学（算数）を例に考えるとわかりやすい。算数の文章題から、正しく式が立てられれば、答えはおのずと出る。しかし、式が間違っていたら、正しい答えは絶対に出ない。言いかえるなら、式を正しく立てることは、問題を正確に捉えることと同義であり、またそれは、問題の解決に直結する。そしてそのための発想・ひらめきは、ときに創造的だ。数学における新しい概念の発明の歴史は、「問題」の発見・創造の歴史だといえる。その発見・発明によって、それまで考えることのできなかつた新しい地平が、突

然拓けてくるのだ。

しかしわれわれは、このように「問題」自体を問うこと、発見・発明することに慣れていない。学校教育において問題を与えるのはいつも教師であり、生徒はそれを解く訓練ばかりさせられている。社会においても同様で、われわれは与えられた問題の解決ばかりを求められ、問題それ自体から考える自由をもてずにいる。これは一種の奴隷制に他ならない。(G・ドゥルーズ『ベルクソンの哲学』)

「問題」から考える自由。それは学問でもアートでも生活でも重要なことのはずで、つくりかた研究所が研究室体制になつて探り始めたのも、おそらくこの「自由」だった。

しかしながら、自由とは厄介なものである。研究課題として、何を選んでよい。こう言われたとき、何を、どうやって選べばよいのか。課題を与えられるほうがはるかに楽で、それをこなすことにこそ、充実感も達成感もあるのではないか？ 自由にしている、というのは、ほとんど地獄のようなものではないか？

この「自由地獄」のなかから、いくつもの研究室が立ち上がり、そのうちいくつかは残ったが、いくつかは消えていった。廃墟か残骸のようになっていくものもある。またその一方、きちんと立ち上がるに至らないまま、しかしいつまでたっても消えないものもある。

それはなぜだろう。ドゥルーズは、「問題」のもうひとつの側面として、暴力性について

でも語っている。真に重要な問題は、暴力的に襲いかかってくる。解かすには生きていられない。そういう問題だけが、解くに値するのであり、解いても解かなくてもよい問題は、取り組むだけ時間の無駄だ。その意味で、本当に切実な問題に対して、人は受け身である。好きなときに問題のほうへ行ったり行かなかったりできるわけではなく、問題のほうか、否応なくこちらにやってくる。はじめは正体不明の暴力として、謎として、襲いかかってくるその何事かを、人は問題として発見し、正確に提起しなければならぬ。

こういう問題観は、問題をアイデアに置きかえると、よくわかる気がする。考えても考えなくてもよいアイデアは、思いついたときどんなに興奮しても、どんなに面白そうでも、すぐに忘れてしまう。それに対し、考えるのをやめることのできないアイデアというものがある。アイデア自体が謎として、呪いのようなものとして、べったりと貼りついて、考えるのをやめさせてくれないことがある。そういうアイデアを、どんなふうにも企画などのかたちにしていくのか。またそもそも、そういうアイデアに、謎に、問題に、どうやって出会うのか。

気をつけなければいけないのは、この問題の訪れ(襲来)は、例えば教師から問題を与えられることは、似て非なるものだということだ。発見済み・提起済みの問題を与えられるのでは足りない。何かをきっかけに、襲ってきた問題を、問題として自分で発見し、

自分で提起しなければならぬ。

この意味で、問題を提起することと、研究室を立ち上げることは、ほとんど同義である。研究室の名称はそのまま、扱おうとする問題の名だと言ってよい。

結果として残った研究室は、そのメンバーにとって、何かしら価値のある問題に出会ったということなのだろうし、消えていった研究室は、問題にそこまでの価値がなかった（または、即座に解決されてしまった、または、問題がまだはるか遠くにある）ということかもしれない。そして、よくも悪くもプロ化せず、生活のなかでこうした活動を進めていくには、何らかの、切実な問題、考えずにはいられない問題が相手でない、足りない。そうでなければ続けていくことができない。

あとひとつだけ、問題の大きさについて。研究所の二年目にあたる二〇一四年に、別の仕事で二度ほどパレスチナへ行く機会があった。イスラエルによる占領政策を間近で見、考えさせられた。それはパレスチナの人びとの強いられている、ひどい人権侵害の境遇についてでもあるけれど、同時に、それと比較して、自分の住んでいる東京の問題についてだった。

パレスチナの場合、占領という恐ろしく大きな問題が襲いかかっており、対処する態度に多少の違いはあっても、占領が共通の問題として認識されていることはまず間違いない。

かたや東京は、はるかに平和であるが、では問題がないのかというと、そんなことはまったくないと思った。むしろ、みなが共通の問題として認識・共有できるような大きな問題がないだけで、当事者にとっては深刻な、しかし全体から見たら小さな問題が無数にあり、しかもそれらは、年齢や性別や住む地域や職種や雇用形態や、その他さまざまな微細なカテゴリーによって分断され、属するカテゴリーがちよつとでもズレると、もうそれが問題であることすら認識できないような、ものすごく細分化された状況に、われわれは生きていくのではないか。

震災は日本にとって大きな共通の問題であったし、いまもそうであるけれど、あつという間に細分化され、共有されにくくなってしまった。東京という場所では、そのような細分化の力が、あらゆる分野にわたって、とくに強く働いているような気がする。大きな問題に襲われるのは不幸だが、小さすぎて他人と共有できない無数の問題に覆われているのも不幸に違いない。

もちろん問題は辛く苦しいものばかりではない。だがいずれにせよ、そういう小さな問題に、どう向き合っていくのか。それらを誰が、どうやって発見し、共有し、解決していくのか。行政や経済ができることもたくさんあるが、そこからこぼれるものも無数にある。こぼれたものをアーティストがすくいとることもあるが、アーティストとはかぎらない者

がすくい取ることもありえる。だが、どうやって？

そのためには、小さな、小さな、試行錯誤が必要である。無数の、多様な、自治による試行錯誤が必要である。何かを始めるために、バカバカしいほど手前から始めなければならなかったり、関係をつくるために、呆れるほど長いこと、しゃべらなければならなかったりする。最終的なアウトプット（作品）の質ではなく、プロセスの質（とは何か）を高めるために、とんでもなく面倒な回り道や足踏みをしなければならなかったりする。

この試行錯誤ができる、実生活とは別の、もうひとつの時間と場所。しかもプロでもアーティストでもない人間でも、それを試せる時間と場所。というところに、アートプロジェクトの価値はあるのだと思う。

そのための基礎研究が、つくりにかた研究所。

三年間かかって、このあたりまで考えた。

### 3

研究室など

## 中野成樹

中野成樹は演出家。ベテラン枠で参加。誤意訳という独自の手法で翻訳劇を手がけるほか、まちなかでの作品づくりも。研究所では二年目のイベント『だれかのみため 展示と実演』を取りまとめる。

たとえばそれを思い返したとき、まず頭をよぎるのは、「あれ、やる必要あったのかなあ……？」ということ。決してネガティブな意味ではなく。なんというか、研究所って「やったら負け」だったんじゃないかなあ、などと。そう、よく思う。やったら負け。なんだそりゃ？

僕は、劇団を主宰しているし、企画・演出などをやってもいるので、基本「やる」人間だと思っている。おもしろそうな戯曲を見つけては「やる」し、いい劇場やスペースを探しては「やる」し、日々なんでもいいから「やり」たかったりもする。パスがくればシュートするし、弁当が出れば食うし、山があれば登る。というか、やる人間なので、まずはシュートを打てる位置に居場所を探すし、お腹がすぐほどの作業をしまっし、山の前に立つときにはすでに登山靴を履いていたりもする。つくる人間、それが普通。とずっと

思っていた。つくる人間、それはやる人間。しかし、研究所は違った。

パスがくればその行く先に視線を送り（自分はスルー）、弁当が出れば写真を撮り（蓋を取って、撮って、もしかすると録って、また蓋をする）、山があれば谷に思いを馳せる。なんだそりゃ？

「つくりかた」は「つくること」ではない。ぼんやりとだが、それはその通りだとわかる。「料理レシピ」は「料理」ではない。通常、料理レシピは実際の料理につながる。それで、美味しい！ だの、不味い！ だの。しかし、研究所はこのつながりに疑問をはさむ。むしろ、料理レシピを料理から独立させようとさえしているのでは？ 独立した、競技としての料理レシピ、とか。

もし、料理レシピ・コンクールがあったとして、その審査を実際の料理なしに行うことは可能なのか？ おそらく研究所は可能だと考える。「料理名…にんじん、素材…にんじん、調理…なし」のコンセプトで準優勝、「文字のポイント数とフォントのチョイスが素晴らしい！」で優勝。なんだそりゃ？

中野 どうして実際につくらないんですか？

長島 いや、つくったら負けっというか……

中野 負け？

長島 いや、違うな……。勝ち負けじゃないし、つくってもいいんですけど、

中野 はい……。でも、つくらない？

長島 つくるのは、みんなもうやり尽くしてるんじゃないかなあ……

中野 やり尽くしている……

長島 なんというか、もう一度、レシピつてもものを見直さなきゃダメな気がして、

中野 レシピつてもものを見直す……？

長島 混乱させるかもしれないですけど、レシピって、もう文字になった瞬間からレシピじゃなくなっというって、

中野 レシピじゃなくなる……？

長島 あー、なんて言えばいいんだろう、レシピってどうしても主観が入ると思うんですよね……

中野 それが余分だと？

長島 いや、むしろ、それなんじゃないかなって、

中野 それ？

長島 その主観が一番大事っというか、

中野 はあ、

長島 その主観ってのは、主張っいってもいいんですけど、だったら、わざわざ実際に料理をつくらなくても、十分に主張は読み取れるんじゃないかって、

中野 なるほど……

長島 昔、鎌倉時代に弦念っという僧侶がいたんですけど、天台宗かな……？

中野 はい、

長島 その人が、ものすごく細かく料理の、いまでいうレシピを書いてるんですけど、で、僧侶だから、いわゆる精進料理的なものが中心なんですけど、なかには、熊のステーキみたいのとか、鹿の足の煮込みみたいのもあって、

中野 え、僧侶なのに？

長島 だから、実際に弦念はつくってないし、食べてないんですよ、

中野 え？ え？

長島 完全に創作なんですよ、

中野 え、でも、世間には実際にあった料理なんですか？

長島 もしかしたらあったかもですけど、たぶんない、まだそんなに食肉がすすんでな

いんじゃないかな……？

中野 え、じゃあ、それはなんなんですか？

長島 たぶんですけれど、弦念が、色々な精進料理の記録を残しているうちに、「たぶん、これならいけるだろう」っていう、予測？ を書いたんじゃないですかね？

中野 食べたこともないのに？

長島 たぶん、

中野 予言？

長島 ですかねえ？ で、そうだったのが、小さい木版みたいのにびっちり彫ってあるんですよ、

中野 なんかヤバイじゃないですか、

長島 妙なんだなあ……でも、レシピっていう、

中野 なんか、それはもうレシピっていうか、行いじゃないですか、

長島 そうなんですよ、だからレシピっていうのも、その書いた瞬間の、思いついていうか、情念みたいな、それそのものの気がして、

中野 なるほど……そりゃ、実際につくったら負けですね……

長島 つくってもいいんですけど、

中野 うーん……。

『だれかのためゆめ 展示と実演』の際、僕は、それなりにずっと苛立っていて。それは、主には研究所のメンバーの作業進行の緩さや、観客へのおもてなしの準備不足に対してで（という僕もかなり遅れましたが……）。作業物の提出締め切り日になって「コンセプトから見直したい」だとか、直前に「新たに〇〇さんにインタビューをしたい」だとか、当日も「セッティングはしたので、あとはお客さんが各々で見所を発見して、楽しんでもらえれば……」などなど。「おせーよ！ ってか、おそくてもいいから、お客さんまかせの、そのぬるさをどうにかしろや！」などと心のなかで大いに怒鳴り散らしながら、口から出た言葉は「実際問題、これじゃあちよつとヤバイかも……？」というソフトなもので。それはきつと、「ああ、俺、つくりかた研究所なのに、実際（につくられたもの）の話をしちゃってるんだなあ……」と、少し申し訳ない気持ちになったことが大きな原因かもしれず。

実際につくる、そしてそれを外部に開く。その際には、多くの場合どうしたって「いますでにある、あらゆる『良い』を取り入れざるを得なくなる」。だって外の人に、自分の思いや狙いなどを少しでもストレートに伝えたいから。そして、そのための『良い』方法

がすでに沢山あるのだから。

その「良い」の扱いには、おそらくはつきりと習熟度がある。ゆえに出来不出来を指摘できてしまう。研究所の、とくに若手には、その出来不出来の指摘を極端に嫌う気配があり、正直、ある時期の僕には病的とさえ思えた。しかし、弦念さんの、すみみとか、おもしろさを感じてしまっただけは、実際につくらなくてもいいのかなあ、とも思いとすると、出来不出来の指摘はまったく必要ないものにも思える。しかし一方、やはり僕はやる人間であり。

やる人間は、実際、習熟度、つまり出来不出来が、問題になる。

やったら負け、つてのはこういうことだったんじゃないだろうか。そして、「あれ、やる必要あったのかなあ……」と。

さて、では、出来不出来を問題にすることは問題か？ つてことで。さてでは、というよりも、そもそもということかもしれず。

じゃあ、こんな文章も、この冊子も、どうでもよくね？ つてわけにはならないよねえ……？ うん、なんだそりゃ？

編集注…中野と長島の会話はフィクションです。

## つくりかたの共有 佐藤成行

「つくりかたの共有」は互いのつくりかたを知る会。研究員の佐藤（成）と朝比奈が企画。研究所メンバーの話を聞く場をつくる。計三回実施。

つくりかた研究所一年目後半、全三回の「つくりかたの共有」という会を実施した。これは研究所のメンバーのつくりかたを知るために、若手研究員の佐藤（成）と朝比奈が勝手に企画をしたものだ。実施できた回数は少ないし、つくりかたを共有したかった人は他にもいるものの、互いのことをあまり知らないでつくりかた研究所というプロジェクトがスタートしたので、手の内を知ることが重要なことだと考えていた。本稿は、「つくりかたの共有」に至るまでの記録である。

## 二〇一三年十月 | HESJAY

若手研究員がバスの上演に向けた企画を持ってきてプレゼンをする、つくりかた研究所全体のミーティングが行われた。この日、東京アートポイント計画の森司さんも来ていたため、ベテランも緊張し、着地点を見失っていたのだと思う。この日、若手の持ってきた

企画に対して、ベテランがいわゆる「上から物を言う」ミーティングになってしまった。そもそも事前に「一人ひとつは企画を持つてくること」という連絡が回ってきており、それはのちの研究所からはかけ離れた態度だった。空気はとても悪くなり、自分なりにそれをどうにか打破しなかった。この日のことに関しては僕も朝比奈も少し腹が立っていた、というのが「つくりかたの共有」の最初の推進力になっていたと思う。

二〇一三年一〇月八日 6:22

朝比奈にメールを送る。前に会ったときに「今度飲みましょう」なんてやりとりをして別れたものの、僕自身お酒や飲み席が得意でないので「お茶でもしませんか」と誘った。つくりかた研究所には開室日という漠然とした集まりがある。もともとは研究所が始まったころ、ベテランと若手研究員たちがなんとなしに訪れて雑談ができるように、秋葉原にあるアーツ千代田3331の一部屋を借り、月に数回、長島と研究員の東（当時はスタッフとして参加）が常駐した状態で開いていたものだ。居心地のよい空間だが、環境を変えてみたく、朝比奈と別のところで会うことにした。

二〇一三年一〇月十四日 6:22

朝比奈と、昼時の東京大学本郷キャンパスを軽く散歩して、構内の屋台でタイカレーを買いラウンジで食べながら、おしゃべりをした。

一緒に企画を進めていく上で、互いの手の内（考えかたとか、作品のつくりかたとか）を知らないというのはどうなんだろう、知らなくても企画は立てられるけれど、知ることと生まれてくる企画とかもありえるだろう、というような話をした。また、共通の文脈があることは組織において便利だろうとも思っていた。共有された知識や体験などがあればやりとりはスムーズになるし、それによってより一歩踏み込んだ話ができるだろうとも考えていた。そうして「つくりかたの共有」のアイデアが出てきた。

当時、他の研究員のことは全然知らなかったが、僕は研究員の久保とバスリサーチのチームと一緒に、台東区のコミュニティバスをリサーチしたときに、彼女のダンスのつくりかたについて聞く機会があった。高校の創作ダンス部での創作過程の話。「つくりかたの共有」で話したらおもしろそうだと感じ、久保に打診してみる。

二〇一三年一〇月十九日のこと

朝比奈にメールを書いた。久保に会って聞いたこと。久保のつくりかたは、演出家のトッブダウンでつくらない。みんなで意見を出し、延々と話し合う。大学でも新しい仲間と同



じ方法でつくっているという。演出、照明、衣装など担当はあってもそれを越えてフラットに意見を出し合える環境。

そして、以上のようなつくりかたに関心・関係がある人、もしかしたら対極にあるかもしれない人がこの会に同席したらいいと考えた。例えばベテラン枠の中野（演出家）や、研究員のオノマ（劇作家）など。もう少しプランが固まってきたら、サイボウズ（つくrikata研究所内で使われているSNS）とかにも投げてみようかと思った。

## 二〇一三年二月八日（金）

つくりかた研究所のメンバーリングリストに案内のメールを送る。件名は「（つくrikataのつくりかた）n乗のお誘い」。実際に送ったメールのサマリーは以下のようなものだ。

様々なバックグラウンドをもつ方々が集まっているわたし達は、まだまだお互いのことを知りません（と思ってます）。

もしかしたらお互いの思考、知識、技能を共有できたら、もっとできること、やってみたい企画が見えてくるかもしれません。

と、同時にそうした「つくりかた」の共有方法も探していけたらいいな、と。

ワークショップやプレゼン、報告書だけじゃなく、もっと有機的な方法が見つかったらいろいろな人やモノにつながれるんじゃないでしょうか。

この会は、その人の作品の創作方法（つくrikata）をどうやって発見したか、あるいはどうやってつくったのか（つくりかたのつくりかた）を知るものだ。そして同時に、参加している人のつくりかたも共有され、それが参加者の分だけ明らかになれば。そのような意味で「（つくりかたのつくりかた）n乗」というサブタイトルをつけた。

## それから開催までのこと

メンバーリングリストを送ってからの一か月弱は、会の形式をより細かく詰めていった。この会を一方的に久保が話す、というようなものにするつもりはなかった。一〇月一日の全体ミーティングがトラウマになりかけていたし、トップダウンではないつくりかたについて話を聞く予定だったので、参加者でおしゃべりするようにできるといいと思った。漠然とした集まりである開室日に近いと思う。開室日に話題だけ与えるようなかたちにしたいいと思っていた。

また一人のつくりかたを参考にして他の人のつくりかたも相対的に見えてきたらいいと

思っていた。そういう意味で久保を「重要参考人」と呼んでいた（朝比奈の議事録によると、「参考文献」とか「参考資料」とも呼んでいる）。参考人という立ち位置に配置することで、参加者それぞれのつくりかたの違いや共通点を浮き上がらせたかった。なにが違うのか、なにが一緒なのか。つくりかた研究所は演劇やダンスなどの舞台芸術関係の人が多いが、当たり前だと思ってしまうわざわざ話したりしないことも、この場では改めて話をする必要があるだろう。

#### 二〇一三年二月九日のこと

「つくりかたの共有」の実施当日。最初にざっくりと久保の話聞き、会の半分以上の時間はおしゃべりのような感じだった。途中抜けや途中参加の人もいて、七人前後の人がつねにいたが、会話が分かれてしまうことはなかった。嫌な緊張感はないが、改まって話すことの緊張感はあるって、これはかえってよかったと思う。

#### 二〇一四年二月十九日のこと

二回目の実施。研究所のグラフィックデザインを担当しているデザイナーの福岡さんを重要参考人に呼んだ。同日は研究所内の報告会もあり、その前の時間に行った。そのため

時間的な焦燥感に駆られたかもしれない。

デザイナーはクライアントが言うままをあたりに起こす仕事（ラフ画をもらってそれを清書するような）をする人だと僕は思い込んでいたけれど、福岡さんはコンセプトを受け取ってそこから何案も出していく。何よりも興味を湧かせたのは、福岡さんと長島のデザイン決定のやりとりが、犯人と探偵みたいな推理合戦だったこと。お互いに相手がなにを考えてデザインしているか、いかにデザインの意味を読み取るか、ということをくりかえして仕事をしているようだった。長島からその話を聞いてずっと気になっていた。

長島との過去の仕事や研究所の名刺のデザインのパターンなどを持ち込んでもらって、これまでの話を聞くことができた。みんなでおしゃべりというよりは、ややインタビュールのような形式になったことを記憶している。

#### 二〇一四年三月二十八日のこと

三回目の実施。研究員の深海（人類学者）を重要参考人に呼んだ。人類学の研究方法に関する話ではなく、研究対象の話をするというのは、「つくりかた」そのものとは違うが、深海の話したいという強い要望があったことと、また深海の研究対象であるポリアモリー（誠実な複数愛）について話すことを通じて、何かの「つくりかた」に触れられると思った。

初めに深海からポリアモリーについてのプレゼンテーション（大学の授業に呼ばれることもあるらしくよく準備されていた）を聞き、それからは参加者で、それぞれの恋愛体験も交えてしゃべる時間も設けられた。

### その後のこと

時間が経つにつれて「つくりかたの共有」のようなお膳立てがなくても、互いにいろいろなことを聞いたり話したりできる環境・関係性ができてきた。そのため「つくりかたの共有」が、手間の割に効果が弱いと感じられるようになり、以降は「つくりかたの共有」は実施しなかった。ただ、他にもっとつくりかたを共有したかった人（若手研究員の中村、鈴木（平）、初年度経理担当の戸田など）もいる。

### 二〇一六年二月のメモ

最初の「つくりかたの共有」を終えてから、二年以上の歳月が経って振り返ってみても、「この会の効果ってよくわからない」と思っている。ただ、答えが出しづらいものの、効果が見えにくいものがつくりかた研究所には山ほどあり、久保のつくりかた（とことん話し合う）のような状況は、その後何度か出くわすことになった。もしかしたらそういう話し

合いに向けての事前講習会みたいな効果はあったかもしれないし、それほどじゃないかもしれない。

でも、もっと一方的な共有もありえるし、おしゃべりのなかではうまく伝えられない人（福岡さんの共有がインタビュウのようになったことはかえっていろいろ聞けたようにも思う）、自分で語らずに人に語ってもらう方がおもしろい人もいるんじゃないだろうか。あるいは口頭ではないコミュニケーション手段もありえると思う。例えば、研究員の経歴とか履歴をまとめてみる。どんな演劇が好きで、どんな本や演出家に影響を受けているのか。そこからその人のつくりかたが見えてくるのではないか、ということも考えていた。研究員のリサーチというか、報告書のようなかたちで共有されるようなものもあろうんじゃないだろうか。実施したかった中村、鈴木（平）、戸田はこういった方法でやってみたと考えていた。

二〇一四年度（二年目）から次第に研究室体制（研究員同士が集まった小さなプロジェクト）ができてきた。それは「つくりかたの共有」の想定する目標のひとつだったが、研究室体制に移ったのは、開室日の存在とそこでおしゃべりとそこで培われた研究員同士の関係性の賜物だと思う。でも、もしかしたら「つくりかたの共有」もその一端を担ったのかもしれない。

「つくりかたの思想史」はつくる背景にある思想を知る研究室。研究員の朝比奈、佐藤（成）、ササキによる。「インスタント／インスパイア教養」をキーワードにブックガイドを作成。

## はじめに

つくりかたの思想史研究室（以下、思想史研）は、芸術の諸ジャンルや文化活動において、制作の背景にあった思想・発想（つくりかたの思想）の研究を行い、その変遷をまとめ、大きな見取り図として示すことを試みました。

情報が氾濫した現代に必要な、インスタントに／インスパイアする「教養」のかたちを提案するため、「朝比奈竜生によるアートのための教養ブックガイドα版」を制作し、『だれかのみためゆめ 展示と実演』で発表しました。その後ブックガイドを増刷し、活動を停止します。ブックガイドは、さまざまな芸術・文化の分野や、思想・哲学やアートマネジメント、批評など、一九の分野について概説書や入門書を中心に網羅的に本を載せ、簡単に紹介するコメントを書いたものです。全分野を合わせて五〇〇冊ほどの本が紹介されています。アーティストにとっても、観客にとっても有用な「つくりかたの思想」に触れる

ことを目指した本のリストです。

## ブックガイドで何を目指したか

ブックガイドをつくった目的は、基本的には文化・アートに関わる人がもつ共通言語や教養といったものをつくることです。現代アートでは制作の背景となるアイデアが重要であり、作者の意図を知るのは観客としても面白いのではないかと、あるいは、作者の立場として他分野のアーティストの発想が刺激になるのではないかと、ということが元々の狙いのひとつでした。当初はかなり即物的な「教養」を目指していましたが、制作の途中で、別のことも考えるようになりました。

つくりかたの研究所自体が、メンバーの多くが演劇やダンスに関わっているとはいえ、それぞれ背景が異なり、また、バス企画が失敗したこともあり、共通の体験もなく、共通言語に乏しいように感じていました。また、研究所に限らず、日本の演劇の世界では多様な形態があることもあってか（これは日本の演劇の豊かさでもあると思うのですが）、共通言語が乏しいように思えました。

僕自身、大学の演劇サークル出身ですが、基礎的なことを知ろうと思っても、周りには良い本を勧めてくれる人はいませんでした。本にこだわるのは、「なんとなく経験を重ね

たり、先輩の話聞く」ことで学んでいくのではなく、「とりあえず、これだけ読んどけ」という信頼できる本のリストを読む方が、効率が良く、情報の出所がハッキリして信頼できると思ったからです。異なる芸術・文化のジャンルに関しては、なおさらだと思います。

この共通言語をつくる上で、全体をざっくり見通すこと、わかりやすいことが重要だと思います。ピエール・バイヤールの『読んでいない本について堂々と語る方法』という本には、ある本について語るときに重要なのは、その本の内容の細部ではなく、その分野での一連の重要書Ⅱ「共有図書館」内での位置づけであり、細部より、ざっくり全体を見通すことが大事だ、と書かれています。この「共有図書館」をつくるのが、ブックガイドの目標なのかもしれません。そして、わかりやすければ、情報を得るために必要な時間ややる気のコストが低くなり、そのコストを気にして（Ⅱ勉強するのが面倒くさくて、時間がなくて）情報を得ようとしなかった人に情報が届きやすいと思いました。

### 共通言語

共通言語とコミュニケーションの問題について、日本社会全体から考えてみます。ブックガイドでは全体を見通すことにこだわっていますが、全体を見通せない、ということとは、日本の現代社会が抱える問題ではないか。多様性の時代になっていくなかで、日本

では過去の歴史が積み上げられずに消えていっているように思うのです（欧米は、過去の歴史の蓄積をもったまま、いまの多様性にあたっている、という個人的印象なのですが）。また、科学の発展と専門分野の分化により、全体が見えない、という状況も昔からでしょうが言われています。

そういった問題への一つの解決策として、乱暴ですが、ざっくりとでも全体の流れを見る、ということに自分はこだわっているのだと思います。カタログ的にすべてを等価値に並列しては、重要性の違いがわからず（そもそも、カタログ的並置は重要性をつけることの否定という位置づけなのでしょうが）、ストーリーがないため、わかりづらいので、情報を得ようとするときの負担が大きいのです。

わかりやすさ、というものには、もちろん、危うさもあります。わかりやすく、簡略化したことで、元の意味と変わってしまうこともあります。どうしても、簡単には説明できない、ややこしいこともあるはずですが、過剰な多様性による共通言語の欠如の原因は、おそらくコミュニケーションの欠如でしょうから、このコミュニケーションのコストを減らすことは大事だと思うのです。

また、そもそも芸術は共通言語を求めざるを得ないのではないかと。例えば、現代アートの分野において、美術評論家のアーサー・ダンターなどの議論から、アートの定義はその

作品をアートの文脈（＝共通言語）に位置づけられ、アートに関する人に認められること、とされています。

または、助成金の問題にしても、いま、多くの芸術は税金に基づいた公的な助成金を受けていますが、その作品が助成金を受けるだけの社会的・芸術史的・人類史的価値があることを、共通言語や価値観に基づいて納税者に説明する必要がある。

西村清和『現代アートの哲学』によると、芸術という概念は西洋の歴史のなかで、人を啓蒙するものとして考えられてきましたが、現代アートの文脈では啓蒙する芸術という概念は相対化されていきます。しかしまだ、人を啓蒙する、歴史的・人類史的（＝共通言語に基づく）価値を生もうとする傾向は芸術に残っているのではないかと、デュシャンの『泉』ですら、やはり、ある種の啓蒙を目指していたのではないかと、僕は思います。そして、そういった価値がなければ、あえて芸術とそうでないものに分ける必要はないのではないかと、固定した知識や概念としての共通言語が必要のではなく、ある文脈のなかで新しい価値を更新しようとすることは、新しく共通言語をつくらうとする動きなのではないかと、ということ。納税者にとっての価値にせよ、人類にとっての価値にせよ、それはある種の共通言語、共通の価値観に基づくもので、だから、芸術に関わろうとする人は共通言語を求めようとする動きに必然的に関わらなければならないのではないかと。

日本の共通言語のなさ、共通の価値のなさ（あるいはその言語化の足りなさ）、大きな思想のなさについて、思想家の丸山眞男は、日本が西洋の思想を歴史的な文脈を踏まえずにつまみ食いの受容したとしています。歴史的に、ある思想がどのように前の思想を更新したかが理解されないため、併存してしまうのではないかと。芸術もそういったつまみ食いの受容がいまも続いているのではないかと。

それが日本的だ、という考えもあると思います。大きな思想がなく、つねに、その場しのぎのブリコラージュ的な態度で良いじゃないかと。もちろん、その良さもあり、程度の問題だとは思いますが、一方で、司馬遼太郎の従軍体験の話を思い出してしまいます。日本軍は、たとえば戦車が故障したときに現場で、その場しのぎで直す、ということは得意な一方、その戦車自体の装甲がロシア軍の戦車の砲弾が貫通するかもしれないほど弱いこと、あるいは、そもそも戦争全体をどうするかという戦略が欠けていたということです。人は大きな流れには逆らえず、ただ流されるしかない、という考えもあると思います。ですが、それに逆らおうとすることが間違っているとも思えないのです。

### 研究室運営での問題

思想史研の室長として研究室を運営していて、多くの問題がありました。その一つに、

『展示と実演』の時期に僕が研究室のメンバーの一人とケンカをしたことがあります。ブックガイドの印刷・製本の際の、製本のやり直し作業中に、印刷前に校正を出すべきだったことを僕が彼のせいにしたためでした。自分としては冗談のつもりでしたが、疲れていたこともあり、言いかたのニュアンスが良くなかったのかもしれない。あるいは、スケジュールが切羽詰まっていた、どちらも気づくべきだった校正の出し忘れに気づかなかつた、慣れない作業や研究所以外の仕事で疲れてストレスが溜まっていたからだと思います。とはいえ、他に問題がなかったのか。ミーティングでは要点を詰めて話し、その後、雑談をする、というようにしていました。ですが、ちゃんと理念ややりたいことを話し合えていたのか。あるいは、一緒に何かをする上で、ユーモアや言葉のセンス、ノリが合うことは重要だったのではないか。より単純に、慣れていないからか。

共通言語をつくるための企画で、この「ケンカをした」というのは重要だと思います。ユーモアや言葉のセンス、ノリの合わなさを原因として挙げましたが、これも、これまでの経験や興味の差によるもので、広い意味で共通言語のなさから生まれたのだと思います。さらに、きちんと話し合えていたか、不安でもありました。

共通言語を求めるのは、ひとつには共通言語がないことによる不便さの解消を目指したためです。ですので、このケンカを不快に思う、ということは、まさに共通言語が必要な

のだと言えるかもしれません。

一方、当たり前なのですが、共通言語のないなかで対面する相手と、なんとかやりくりすることが重要だとも思います。ブックガイドという手法は、共通言語を生む一つの手段になりうると思いますが、そうでないコミュニケーションの取りかたも重要なのでしょうか。

### 活動を停止した理由

ブックガイド完成後、配布した人々から反応を聞いたところ、作成時のブックガイドの目標や対象とする相手が明確でないように思えてきました。全体性を目指したものの、ざっくりとした感じやわかりやすさはつくれなかったように思います。長島からも、もう少し載せる本を削るよう勧められました。

削るためには、さらによく本を読み、考える必要がありました。実はもともと思想史研を立ち上げる際に、この研究室は僕の独裁で進行させることを決めていました。責任をもって関わり続ける人が必要だと思ったこと、企画進行上での意思決定の方法を明確化した方が良いと思ったこと、そして自分が納得できる企画にしたいと思ったからです。ですが、ブックガイドに関しては、コンパクトにしすぎると全体性に欠け、「個人的に重要だ」と思う本のリスト」という、よくあるものになるのではないか、それでは意味がないので

はないか、と考えるようになりました。またこれ以上、一人で本を読み続けることにモチベーションが上がらず、時間がないこともあり、諦めました。本のリストをより良いものに更新し、WEB版をつくることも考えていましたが、実行には移せませんでした。

活動を停止した他の理由として、研究所の外で勉強会を始めたこともあり。同年代の人達と定期的に読書会を始めました。誰も利用せず、載っている本を読まないかもしれないブックガイドの作成を続けるより、レジュメを切り、参加者に本の内容を説明しつつ、議論した方が、ブックガイドの目標である共通言語の作成に役立つのではないかと考えました。

勉強会のメンバーを巻き込みつつ、研究所の活動の一環として、ブックガイドの作成ができないか、とも考えたのですが、長島に「研究所でやるには共催事業の関係上、企画を上げて承認を得ないと動けない仕組みがある」「朝比奈君がやりたい、早いスピードで臨機応変に進めるのは、研究所では難しいかもしれない」とアドバイスされ、研究所とは切り離れた活動にすることにしました。

勉強会の方では、ブックガイドのWEB版としてやりたかった、WEB上の同人誌のようなものを不格好ながら始めようとしていて、そちらで思想史研でやろうとしたことを継続しようとしています。

## 客

者評判記 堀切梨奈子

「客者評判記」は読書会。江戸時代の歌舞伎の観客評論本『客者評判記』を読みながら、現代の観客のありかたについて考える。研究員の堀切を中心に、中村、新庄、池上、ホシ、ササキ、大川原の七名で構成。小冊子『読みかけ客者評判記』作成やコラム執筆も。

劇場で遊んでいたある日。客席に目を向けてみると、男役、女役、敵役や娘役など、よりどりみどりの役柄をお客さんが演じているように見えました。逆に役者は、客席を観劇しているようでした。そんなお客さんたちを、すらりと並べてみたのがこの本です。

（『芝居客者評判記』文化八（二八二）年あとがき意訳）

『客者評判記』は、江戸時代に出版された、歌舞伎のお客さんを題材にした本です。江戸時代の戯作者（≡作家）、式亭三馬によって執筆された滑稽本で、江戸時代において二〇〇年にわたるロングセラーであった『役者評判記』のパロディ本です。『役者評判記』は、舞台上の歌舞伎役者の容姿や技芸を評した本ですが、『客者評判記』では、客席にいるお客さん（≡客者）のふるまいや楽しみかたが評する対象となっています。

この本に登場するさまざまなお客さんの姿をきっかけに、現代の芸術活動の場における

お客さんを語ることができないだろうか、という思いから、「客者評判記読書会」をはじめました。二〇一四年に、つくりかた研究所のなかで客者評判記読書会がはじまってから一年と少し。活動を通して考えてきたことを、客者評判記の内容と、読書会自体の運営という二つの側面から考えてみようと思います。

### 「観客」と「お客さん」と「客者」

「観客」という言葉から多くの方がイメージするのは、暗くした客席に座り舞台上の役者を観る姿ではないでしょうか。手元の分厚い辞書をひいてみると、「観客——観る人、見物人」と書かれています。

しかし、最近では、客席に座り舞台上につくられる世界を観ている「観客」は、お客さんの姿のひとつのバリエーションでしかなく、考えたり、歩いたり、参加したり、演じたり、終演後には語ったり、といったさまざまなアクションをしているお客さんの姿をよく見かけるようになりました。「観る」だけではないお客さんの姿は、作品によってきつかけがつくられているものではありませんが、そのなかでなにを考え、どのような行動をとるのかは、つくり手側の演出の及ばない、一人ひとりのお客さんにゆだねられている部分であり、そこも含めて作品と呼ばれることが増えていると感じています。そのようなお客さ

んの姿を考え、語るにあたり、観る人という意味をもつ「観客」という言葉だけを使うことに、少し違和感がありました。また、このようなお客さんのありかたの変化は舞台芸術に留まりません。例えばアートプロジェクトでは、アーティストとともに地域の人がつくりあげる状況が作品であることが多くあります。

『客者評判記』では、全部で五四種類の歌舞伎のお客さんが「客者」として紹介されています。たとえば、特定の役者目当てに足しげく劇場に通うのは「巖貞常連」、昔からの芝居好きで今と比べて昔はよかったと言つてばかりいるのは「昔巖貞」です。ほかにも、一番端っこの席でも楽しめる「巖藤敷の見物」や、奥さんのお付きで来たもののぼつちりメイクの「岩藤どの」なんて客者も紹介されています。一人ひとりが、「観る」だけに留まらない自分なりの楽しみかたをもつ江戸の客者たちは、現代の「お客さん」を考える、よいきっかけになると思いました。

### 現代の客者

読書会のなかで、「あのときの僕は「見巧者」だった。文脈おさえてるよね、なんて言っちゃう」「家族で宝塚を観にいったとき、静かにひとりで楽しみたい気分だった私は「むすめ」と同じ気持ちかもしれない」「前日から劇場近くに泊まり、そわそわしている「お

宿下がり」という客者は、好きなバンドのライブのために遠方に足を運ぶ、遠征のバンギャのようだ」といった具合に、過去の自分やこれまでに見かけたことのあるお客さんと、江戸の客者とを重ね合わせて話すことがよくありました。客者評判記に登場する客者は、江戸時代だけのものではなく、現代にもいると思えるようになりました。

また、『だれかのみたゆめ 展示と実演』では、来場してくださった方々からも、見かけたことのある客者を募集しました。「初めてストリップにきた若者に、こと細かにいろんなことを教えてくれるおじさん」は、暗黙のルールを知っている「芝居通」。「知らないお客さん同士で楽しくおしゃべりしている」のは、社交も楽しむ「御新造」。映画や観劇に行く时必须寝るお母さん」は「居眠好」。『あえて後ろの方に座って、観客席も含めて劇場を楽しむ』のは、「聾杖敷の見物」……。ほかにも、「一生懸命拍手する人」や「劇を観に行くのに、その劇作家の作品を全部読んでから行く人」など、江戸の客者にはあてはまらない現代オリジナルの客者も多く教えてもらうことができました。現代版の客者評判記をつくる時には、この人たちもラインナップに入るかもしれません。客者を通してお客さんを考えることで、それぞれの楽しみかたをもつ「現代の客者」の多様な姿が見えるようになってきました。

### 客者を考えることで考えたこと

『観る』だけのふるまいにとどまらないお客さんに対して「観客」という言葉だけを使うことに違和感を感じたことがこの企画をはじめたきっかけである、と冒頭に書きました。その気持ちはいまでも変わらず、いつかは現代版客者評判記をつくって、『観る』に留まらないさまざまなお客さんがいることを、たくさんの言葉で表現したいと夢見ています。

また、この活動を通して私自身がお客さんでいることをもつと楽しむきっかけとして「客者」という概念を考えたいと思うようになりました。客者評判記を手にとりながら、「今日は「聾杖敷の見物」しよう」とか、「今日は積極的に参加してみよう」といった具合に、作品に対する自分の関わりかたを自分で演出するようなイメージです。それから、客者という概念をもって客席を見てみると、「あの人「居眠好」してる」、「あの人いい感じに参加してるな」と、舞台上とは別に、客席に客者という劇が立ち上がってくるかもしれません。客者評判記は、江戸の芝居小屋という舞台芸術におけるお客さんを評した本ですが、この「客者」の考えかたは、アートプロジェクトのお客さん（地域の人）にも応用できると思っています（アートプロジェクトにおいて地域の人をお客さんと捉えることに違和感がある方もいるかもしれませんが、作家が作品をつくり、鑑賞者が作品を観るという関係を基本とした場合、作家と対峙する作家ではない人として、地域の人をお客さんと呼んでいます）。

アートプロジェクトがつくり出す状況には、さまざまな人が絡まっています。キーパーソンと呼ばれるような声の大きい人に注目が集まりがちですが、客者という考えかたをきっかけに、いろんな人がいろんな人に注目することができているのではないかと考えています。「お客さん」を、舞台上と客席の観る・観られる関係の「観客」としてだけではなく、ホワイトキューブで作品を観る「鑑賞者」としてだけではなく、それぞれの楽しみかたをもつ「客者」として捉えることで、お客さん自身がお客さんであることを誇らしく、楽しく思えるようになってほしいな、と思っています。

### 役割と脱線

客者評判記読書会は、二〇一四年六月に七人のメンバーでスタートしました。この会を開催することは、一冊の本をきっかけにして複数の人が集まる「場」をつくることだと思います。

みんなで読めば、ひとりでは咀嚼できなかつたものも、イメージが湧いたりします。みんなで読むために、メンバーに毎回重点的に読んでくる担当箇所という「役割」を決めました。読書会では各々が役割を発表したあとに、参加者全員でそれを基にした「おしゃべり」をします。体験談、妄想、イメージ、ときには話がとんでもない方向に脱線するときもありました。ちゃんと話を元に戻すため、読書会で脱線する前には「全然違う話なんですけど」と言うことが口癖になっていました。思い返せば、その「おしゃべり」のなかではたたくさんの大切なキーワードが出ており、「役割」は、会に足を運んでもらうための口実だったようにも思えます。

また、より面白い脱線とおしゃべりをするために、毎回なにかしら、客者評判記に関係ありそうな、なさそうな本や、ちょっととした小ネタを持ち込むようにしていました。『江戸名物評判記案内』からは「なにはともあれまず褒めよう」という評判記のスタンスを学びましたし、『おじさん図鑑』からは、詳細に対象（おじさん）を観察・分類しながらも特定の個人を示さない美しさを学びました。

読書会自体の主題は「客者評判記を読むこと」でしたが、そこに留まらずさまざまな脱線をみんなで共有し面白がれたことが、後々なにか形あるものをつくるときや、なにかを決めるときに原動力になっていったと思います。

### 手書きメモ

読書会の場を記録するために、メンバーの誰かに手書きのメモをとってもらおうようにしていました。主にメモをとっていた中村は、文字だけでなくイラストを描いたりもするの

でイメージが湧きやすく、会を重ねるごとに、その文字やイラストを見ながらみんなで話をするようになりました。新庄は、X軸とY軸があるような図を使って客者の話を盛り上げました。文字や図、イラストで埋められていく紙の上が、みんなで話を共有する場になっていたのだと思います。

### 労力的低コスト

これは、『展示と実演』の際、主に準備を進めていた中村と私の間での合言葉です。自分たちが展示準備にあてられる時間と作業量をしっかりと捉え、無理のない計画を立てようと心がけました。なので、サボろうとかいった意味ではないです。

普段の読書会では決めないこと、答えを出さないこと、脱線することばかりしていた私たちですが、この言葉を掲げたことと、日々たくさん脱線し多くのイメージを共有していたことで、限られた時間のなかで、ひとつの展示の形をつくり出せたのだと思います。自分たちのやりたいことに対して回転数が足りないと思うことも多くある私たちにとっては、新たな側面を発見したような、新鮮な感覚でした。

### 進めないと進まない

なにかを進めるにあたって、どこまで自分たちで決めて、どこまで相談するのか。どこを任せるべきなのか。ということについて、よく悩まされました。どこまで誰がやるのかが明確になっていない（＝役割のない）つくりかた研究所、そして客者評判記読書会ならではの悩みです。とくに、二〇一四年度末に作成した小冊子『読みかけ客者評判記』の制作にあたっては、自分たちで進めないと進まない事案であったにも関わらず、誰かが進めてくれることを待ちすぎてギリギリのスケジュールになってしまいました。

「役割があつた上で自由にふるまえる余白があること」と、「役割がないこと」は違うのかもかもしれません。とはいえ、はじめからの役割がないことでメンバーのみんながその時々自分の役割を見つけていった二年間は、とても面白かったと思っています。

### 外に発信する

いままたひとつ、新しい問題について考えています。それは、いままで自分たちだけで盛り上がってきたものを外に発信することの難しさです。私たちが考えてきた「客者」というお客さんのありかたを、多くの人と共有し、自分たちのためだけの活動ではなくすために、越えていかなければならない問題です。

## おわりに

ここまで、客者について書いたことと、会の運営について書いたことは、根本的には同じ問題意識の元に繋がっていると思っっています。

お客さんが客者として自分のふるまいに意識的になることと、読書会でメンバーが役割を見つけていくことは、どちらも人が主体的になることです。その関与方法が能動的であれ受動的であれ、自分で自分のありかたや関わりかたを選択することや、そこに意識的になることに、人の主体性があるのではないかと考えています。また、その選択する幅が存在していることが、「継続していく場（＝活動・状況）」のきっかけになるようにも感じるので。

## エ

エスノドラマ

深海菊絵

「エスノドラマ」は民族誌＋演劇の研究室。研究員の深海を中心に、池上、オノマ、久保、塩田、ササキ、鈴木（平）、中村の八名で構成。ポリアモリー（誠実な複数愛）の人生ゲームをつくるなど。

## つくりかたへの関心

わたしの専門は社会人類学で、博士後期課程に在籍しています。初めて「長島確のつくりかた研究所」の募集要項を読んだとき、「演劇やパフォーマンスなどと関わりがないわたしには無縁の話」と思いましたが、なぜか強烈に惹かれたのを覚えています。既存の方法ではなく、つくりかたから考えるというスタンスは、わたしの研究テーマであるポリアモリー（Polyamory）に通じるところがあったからです。

ポリアモリーとは、同時に複数のパートナーと合意の上で親密な関係を築く恋愛スタイル、生き方のことで、一九九〇年代初頭にアメリカで誕生しました。わたしはポリアモリーを実践する人びとが、婚姻制度や一对一の恋愛倫理にのっとらずに、独自の恋愛倫理を築いている点に関心をもっています。彼らの倫理のつくりかた、ポリアモリーという関係のつくりかた、を彼らの日常から探求すべく、フィールドワークも行ってきました。

人類学は現地で人びとと時間を過ごすことで得られた知見を頼りに、彼らの世界との関わり方を分析、考察する学問です。人類学者の大事な仕事のひとつは、調査対象の文化や生き方を描いた「エスノグラフィー（民族誌）」を書くことです。しかし、生き方を書く、文化を書くとは、いかにして可能なのでしょうか。この問いをめぐって、多くの議論がなされ、数々の実験的な試みがなされてきましたが、依然として人類学に付きまとう課題でもあります。

文字で伝えることの限界は、研究テーマにも関わる問題かもしれません。わたしの場合、ポリアモリーという親密な関係をテーマとしているため、「ここ」の動きや「やりとり」に注目する必要があります。ここで言う「やりとり」とは、言葉だけではなく、身体的なやりとりや沈黙なども含みます。一体どのような日常的なやりとりのなかで、傷つけ、傷つけられ、倫理らしきものがいかに生まれていくのか。これを説明するのではなく、状況で示した方がいい場合もある、と感じたことが何度ありました。

### エスノドラマ研の萌芽

ある日、つくりかた研究所で出会ったオノマから、次回公演の稽古を「オブザーバー」として見学しないか、と誘われました。そこで稽古初日から参加し、週一で稽古場を見学

しました。わたしがまず驚いたことは、ひとりで台本を読んだときの印象と、俳優が台本を声に出して読んだとき、動いたときの印象が違うということでした。まるで違うものを受け取っている気がしました。

フィールドワークでも似たようなことがありました。調査に行く前に文献からイメージするポリアモリーと、実際に目にしたときのそれとは違います。また、想定内の出来事であっても、身体を介することで強烈なインパクトになります。不快さや緊張などコントロール不可能なものに関しては、よりダイレクトに伝わります。

公演終了後、わたしはオノマに感想をメールしました。そこには複雑な心情がそのまま表現されている点がよかったこと、オノマにいつかポリアモリーを題材に戯曲を書いてほしいと思ったこと、を書きました。次にオノマと会ったときには、なんとか公演を実現させましょう、という話をしていました。

そんなとき、ちょうど、研究員が自分の関心をもとに研究室をつくるという動きがありました。わたしとオノマは長島にポリアモリーの演劇企画を話し、各研究室をつくる流れに、なにかしらの研究として参与してよいか、と相談しました。長島は「いいと思う」と答えました。研究室を立ち上げるには企画書と予算案が通らなければなりません。そこで企画書の作成にとりかかりました。

## 問の整理

企画書を書く段階で自分のなかの問いや関心が整理されていきました。ポリアモリー演劇から出発した企画でしたが、最終目的を演劇公演にしたいわけではない、という思いがありました。おそらく一年の間で研究所で培った感覚的なものが働き、プロセスを研究すること自体に関心が向いていたのだと思います。

人類学と演劇をキーワードに、面白そうなことを探しました。人類学においては、人類学者ヴィクター・ターナーの試み以外には見当たりませんでした。映像人類学がひとつの分野として確立し賑わっているのに対し、「演劇人類学」があまりに手つかずの状態であることに驚きました。

ターナーは、エスノグラフィを演じることで、フィールドを再演することに関心をもっていました。この試みは追体験や体感することに通じます。エスノグラフィはある人びとの文化や生き方を描いたものですから、自分以外の人の生き方に身体を介して近づいていくという試みになります。わたしはこのアプローチ方法に関心をもち、エスノグラフィを体感する可能性を探求する「エスノドラマ研究室」を立ち上げることにしました。企画書を提出、プレゼンをした後に、数人からこの企画に興味をもっている、と声をかけてもらいました。わたしは少しでも関心を示してくれた人を積極的に勧誘しました。な

にかひつかかるということは、分野が違ったとしても問題意識が重なっているからに違いない、と思ったからです。これは、わたしが研究所に応募したときの心境でもあります。企画に通ったエスノドラマ研究室（以下、エスドラ研）は、九名（のち八名）でスタートすることになりました。

## 「ポリアモリー」的ワークショップ

エスドラ研で具体的にどのような活動をしていくか。これについては、企画書をブラッシュアップする目的で行われた長島との面談が役に立ちました。長島は、短期集中でワークショップをやったらどうか、そして、ポリアモリーの演劇も既存のやり方ではなく、つくりかたから研究することを提案しました。わたしにはワークショップという発想がなかったため、興味深いと思いました。

エスドラ研の初めての活動は、エスノドラマに詳しい高尾隆先生へのインタビューでした。こちらは、研究員の大川原の紹介で話が進み、実現しました。

その後、六月から月に一度のペースでポリアモリーに関するワークショップを四回開催するという予定を立てました。しかし、わたし自身これまでワークショップに参加してきた経験は数回しかなく、ワークショップをどのようにすればよいのかまったくわからな

い状態でした。そこで実際にワークショップに参加することにしました。先述した高尾先生が設立した即興実験学校の「インプロ」のワークショップです。このワークショップに参加し、自分がワークショップを開催する際に二つのことを心がけたいと思いました。ひとつは、テーマについてまったく知識がない人でも安心してその場にいられること。もうひとつは、なるべく楽しく気楽な時間にする、ことです。

具体的にワークショップの始め方、時間配分、構成を考える際には、高尾先生の『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか？』を参考にしました。この本はまさに「インプロ」のエスノグラフィと呼べる本で、高尾先生が開催されてきたワークショップの詳細と考察がありました。もともと高尾先生にインタビュをする前に準備として読んでいた本で、ワークショップを意識して読んでいたわけではありません。このように考えると、一連の流れはフィールドワークのプロセスに似ています。つまり、あるひとつの出会いで得たコネクションや情報を、次の流れに繋げて道をつくる、ということですね。

手探りしながら第一回ワークショップのコンテンツを考えます。エスドラ研メンバーのオノマには全体のイメージを伝え、ワークショップで使用する短い台本をつくってもらいようにお願いしました。一方、ファシリテーター経験が豊富な大川原にも、前半のファシリテーターをお願いしました。このように身近な人の力を少しずつ借りた、まさに「プリ

コラージュ」的なワークショップとなりました。

第一回目のワークショップを開始するとき、わたしは大変緊張していました。いつもとテンションが違うと言われましたし、声が震えていたそうです。研究発表では一方的に話していればよいのですが、ワークショップはそうもいかないからです。ワークショップの目的を、「ポリアモリーについて身体を使って知る」に設定しました。つくりかたに関しては乱暴な部分もありましたが、終了後に参加者たちが性愛について自らの経験や思いを自然に語り出すような雰囲気が出ていました。ただし、このワークショップは研究所メンバーと身内に限定していたから通用していた部分もあり、外部に開くにはより多くのことを考慮しないと無理だとも思います。

### 「ポリアモリーの人生ゲーム」

一〇月に入ると『だれかのみたゆめ 展示と実演』に出展する「ポリアモリーの人生ゲーム」づくりが始まりました。そもそも何故、人生ゲームになったのか。正直なところ、きちんとした理由はありません。『だれかのみたゆめ 展示と実演』監修の中野を筆頭とするスタッフチームとオノマとわたしでミーティングを行った際に、中野がボードゲームを提案したことがきっかけでした。あまりに想定外で初めはピンとこなかったのですが、「な

んか面白そうだ」「それならできそうだ」と思い、人生ゲームを制作することに決めました。人生ゲームづくりは、市販の人生ゲームをプレイするところから出発しました。初めの一か月はとにかく実際に人生ゲームをプレイし、マス目の文章を考えます。この作業はとも楽しく、ポリアモリストの友人が「うれしい」と言っていたことや怒っていたエピソードを思い出しながら書きました。人生ゲームということで、ライフイベントを盛り込みつつも、だれにでも起こるような日常のささやかな出来事も入れました。大変だったのは、ゲームとして成立させることや、つじつまを合わせることでした。微調整をすると、違うどこかが破綻してしまう、ということの繰り返しでした。

人生ゲーム制作にすべてのエスドラ研メンバーが参加していたわけではありません。主なメンバーはわたしとオノマ、池上、中村の四名でした。エスドラは基本的にどんな活動も自由参加でした。なので、メンバーによってはこれまで一度しか活動に参加していない人もいますし、すべての活動に参加している人もいます。いつやめてもいいし、たとえ活動に参加していなくてもメンバーでいたければいい。それくらいのゆるさですが、わたしは心地よいと思っていました。ただ、自分についてはそうもいかない気がしていました。エスドラ研の設立者であるということは、エスドラ研の責任者ということなのだろうか。メンバーが活動に関して困っていることがあるとき、わたしがなにか手をつくすべきなのか。

わたしがメンバーのだれかに仕事をお願いしたら、権力の行使になってしまうのか。自分の立ち位置について悩むこともありました。

人生ゲームづくりで精神的に行き詰まったのは、本番の十日前あたりでした。予定ではデザインが上がつてきている頃でしたが、デザイナーからはおおまかなイメージだけが届いている状態でした。初めにいただいたものは、わたしが伝えたイメージと違うものでした。わたしはイメージの伝え方がわからず、また、身勝手かもしれませんが、自分の焦りや思いが共有されていないことも苛立ちました。相手方が友人であり、仕事なのか協力なのか曖昧な状態で依頼していたこともいけなかったのかもしれない（実際に少額の謝礼しか出すことができませんでした）。最終的には大変満足のいくデザインをいただきましたが、スケジュールの切り方や交渉の仕方、伝え方について、反省する点は多々あります。この人生ゲーム制作が他のエスドラ研の活動と大きく違っていた点は、締め切りがあることでした。エスドラ研メンバーは、仕事をしていたり、学生だったり、バイトをしている人たちです。人生ゲーム制作に関わっていたメンバーも、他にやるべきことがあるなかで、人生ゲーム制作に関わっていました。そのような集団がひとつのものをつくりあげていくとき、締め切りがあるのと、ないのとでは状況がだいぶ異なります。期限があるときには、ある程度の調整とゆるやかな役割分担（タイムキーパーなど）があったほうがよかつ

た、と後になって思いました。

### 達成すべき目的はなく、つねに関心だけ

初めは、単に面白そうだという理由でつくり始めた「ポリアモリーの人生ゲーム」でしたが、結果的にポリアモリーを知るにはとてもよい媒体になったと思います。第一に、プレイしながらポリアモリーの日常やライフイベントについて触れることができる。第二に、自分がとまったマスの文を読み上げることにより、ポリアモリーと自分の距離を感じることもできる。これは台詞マスをつくった効果でもあります。第三に、複数人とプレイすることで、さまざまなポリアモリーライフのバージョンを知ることができるからです。

そもそもエスドラ研の関心は、身体を使って「他者」の生き方に近づいていくことでした。それは決して演劇に限らず、さまざまなプレイ(あそび)を通じて可能であるということをし、人生ゲーム制作を通じて感じました。

二〇一五年三月には、日本のポリアモリー実践者とゲームをプレイする機会を得ました。さまざまな意見をいただき、バージョンアップする予定でしたが、結局手つかずのままです。

また、六月には「エスノフィクション」に詳しい映像人類学者の川瀬慈先生に話をうかがうため、国立民族学博物館を訪れました。このリサーチで、トランスジェンダーの当事者がトランスジェンダー役を演じた、フィクションの映像作品を観ました。これらの機会は、「当事者／非当事者」「フィクション／ノン・フィクション」の境界についてだけでなく、これら二項対立を超えて「他者」あるいは「わたし」の生き方に接近することについて考えるきっかけとなりました。

その後、研究所とは別の場所で、ポリアモリーを題材とする演劇公演の話が具体化し、エスドラ研メンバーの半数は主にそちらの活動に携わりました。エスドラ研設立のきっかけとなったポリアモリーの演劇化が、思わぬかたちで実現することになったのです。決して目的が達成されたというわけではないのですが、素直にうれしいと思いました。

エスドラ研には達成すべき目的はなく、つねに関心だけがあった気がしています。だれかの関心に、他のだれかの関心が重なっていくことで、活動が成立していました。相乗効果で互いにより影響が与えられる反面、モチベーションが下がればいつ活動が停止してもおかしくないような、脆く危うく興味深い集団だったように思います。

## 土地の記憶 ホシマリ

「土地の記憶」は土地固有の記憶を読み解く研究室。研究員のホシと南で活動。定期リサーチを行い、探った記憶をその土地にどう還元するかを考えつつける。ラジオと新聞を作成・発表。

そこに昔から住んでいるわけでもない「よそ者」が土地を舞台になにかしらのプロジェクトをはじめるとなれば、まず「土地の記憶」を読み解くことが必要なのではないか？ そんな疑問がいつのころからか浮かんでいた。

土地の名前がつくプロジェクトは多数存在する。ただ、主催者が「よそ者」であったり、たとえば文化芸術などなにかしらの特化した人間であればあるほど、妙に上から目線だったり、土地の名を借りているという意識がとても薄い気がするように感じていた。もちろんそれらすべてが問題だと言いたいわけではない。「よそ者」にしか見えないこと、「よそ者」だから発見できるよいこともたくさんある。少なからず、土地に根ざしていくことが目的のプロジェクトで、その土地からのなにかしらの支援を受けているものであるのなら、つなぎ手である側の人間は読み解く行為を大切にすべきではないだろうか。

そんな思いがきっかけで、土地に執着した研究室を立ち上げることにしたのは二〇一四

年のはじめのころ。とはいえ、偉そうに「土地の記憶」を読み解くことが必要だと考えてはいたものの、具体的な方法論をとくに持たなかったので、実際にこの研究室を通じて模索していくことにしたのだった。それが、「土地の記憶研究室」である。

そして「土地の記憶」という言葉に興味を持ってくれた研究員の南と私の二人で、「記憶」をめぐる旅ははじまったのだった。ここでは、活動を振り返りながら、二人で共有した問題意識を当時の記録とともに記していきたいと思う。

### 住まう者としての意識

研究室をはじめたばかりのころ、私たち二人は東京という都市には住んではいなかった。私自身は、実家が東京の二三区なのだが、当時は千葉県のとある市に密着したまちづくりの会社に勤めていて、その市に住んでいた。その土地でやっていくのならば、「よそ者」としての目線と住まう者としての目線も必要だという思いと、東京という都市を客観的に見たくなくなったという思いが重なり、東京から千葉県に移り住んでいた。そして南もまた、東京には住んでいなかった。

まだお互いのことを知らなかったため、私たちは会合のあとには必ず日記のように思ったこと・感じていたことを素直にテキストに記し合うことにしていた。そんなころに南が記

したテキストがとても印象的だったのを覚えている。その土地に住むということを、私たちは互いに強く意識していた。

私は東京に一度も住んだことがない。東京へ行く場所、遊ぶ場所であって住むところではないという感覚。しかし、高校、大学生となるうちに東京に行くことが増え、東京に住んでいる友人も増えてきた。

そうしたらだんだんと東京の居住区が見えてきて「あ、東京で住めるんだ」となんだかへんてこな感想が出てきた。住む場所でないと言っておきながら、いつかは東京に住んで東京で仕事がしたいという思いがある。そのときに、つくりかた研究所が立ち上がり参加した。

ではなぜ「土地の記憶」なのか。住むだけなら別に昔のことを知る必要はないのではな  
いかという疑問が浮かぶと思う。

私は住むだけは嫌なのだ。隣に住んでいる人の顔も知らないなんて嫌なのだ。住むなら  
できるだけその地域に馴染みたい。私の本当の居場所はどこではないと思いつながら住み  
たくない。そう思う要因は、隣の顔どころか町内みんなの顔が見えていて回覧板が回っ

てごみ捨て場掃除の当番も回ってくる、そんなお互い気にし合う環境で暮らしているか  
らだと思う。

東京では珍しいことなのかもしれないけれど、昔はみんなこんな感じだったのでは？  
いまだってそれが残っている地区はわからないだけであるはず。それが二三区内にあっ  
たらものすごく感動するしそこに住みたい。だからそういう「記憶」をほじくりだして  
知り、昔からいる人には思い出として、新しく来る人には記録として「土地の記憶」を  
感じてもらいたい。多分ご近所のごたごたがこれで少なくなるかもしれないし、土地の  
研究が広まればもしかしたら東京のコミュニティが復活して、住みやすい（とくに私が）  
まちができるのではないかなんて大きいことも思っている。

(二〇一四・六・二七 南とも子 記録より)

## 「よそ者」としての問題

リサーチを進めるために、「土地の記憶」を読み解くエリアを限定することにした。と  
はいえ、絶対にこの場所で、という執着があったわけでもなかった。東京に点在する階段  
に南が興味があったので、東京二三区なかで一番標高が高い所に行くことにした。それ

が、芝愛宕山だ。

ビル群が立ち並ぶその場所からは、かつては東京湾が見えたという。いまはまったく見ることはできないが、見えない東京湾を二人で感じようとした。愛宕山を中心とする地区をくまなく歩いた。二本の高い建物が建つ脇には、その土地の歴史を色濃く感じられる神社や仏閣、元ラジオ放送局、そして想像していた数よりも多い民家が建っていた。民家のある路地裏はともひっそりしていた。平日の昼間だから出かけている、そういうひっそりではない。ゴーストタウンのような静けさがそこには満ちていた。住まう者はもういない、そんな場所だった。

偶然にも、はじめて訪れたその地は、再開発のプロジェクトが進んでいる経済特区で、あたらしく生まれ変わろうとしている場所だったのだ。東京で住むということを意識していた私たちは、この地にただならぬ縁を感じた。

それから、二週間に一回、テーマを決めては愛宕山で待ち合わせ、何度も同じ場所を歩くことが続いた。訪れるなかで、戦前よりその土地に住まう夫婦の話聞くこともできた。戦争前後の移り変わり、かつては東京湾の潮風が香るまちだったこと、文化芸術のこと、住む家の前にとっても高い建物が建ったことに対する思いなど、とても貴重な話だった。

その話を伺った後、私たちは「よそ者」であること、そしてそのありかたをとっても意識

した。おそらく、彼らの「記憶」を次の世代である私たちが残していけたらよいのではと、そんな観念にかられたからかもしれない。

『だれかのみため 展示と実演』という企画が開催されることになったのはちょうどそのころで、研究室の活動のメインは、「土地の記憶」を素材にして徐々に作品に落とし込んでいくことにシフトしていった。発表作品はその土地になにかしら還元されるものではなくてはならないということをつねに、念頭に置いていた。

おそらく、それが「よそ者」としてできることなのではないかと、きつと感じていたのだろうと思う。「よそ者」という意識のありかたについて、南はこう記している。

私とホシさんは何者か。「よそ者」だ。私たちはどう頑張っても「よそ者」にしかたない。だからよそ者で探ろうとしている変質者。そして、この場所を昔から知っているような「よそ者」だと思う。

(二〇一四・六・九 南とも子 記録より)

### 伝えていくべき「記憶」と役割

作品にするにあたり、「記憶」をどう体感させることができるだろうか。そのことが一



番の問題となっていた。「記憶」というものは個々に感じるものであるので、読み取る方法もアウトプットの形態も、あらかじめこれだと決めるのではなく、試し探すことに注力した。

過去には未来はないが、過去にはヒントがある、忘れてはいけない大切なピースが含まれている……ということをも、私たちは前提として感じていたのだと思う。私たちよりさらに上の世代の人々が残してくれた欠片は土地のどこかに生き、そして時とともに忘れられようとしていることに、なにかしらの危機感を覚えていた。それは仕方のないことだけれど、なんらかのかたちで思い出したり後世へとつないでいかなければならないのではないか。それを担うのは作品やメディアなのかもしれない（もちろん、必ずしもそうあるべきだというわけではないのだが）。その可能性を、おそらく研究所に参加した時点で互いに意識していた。

だからきつと、なにかしらの作品やメディアになることで、「記憶」が伝達しやすいかたちにならないかということも試みたのだと思う。その土地でプロジェクトを遂行する今と昔そして未来のつなぎ手として。様々な土地がそれぞれ持つ「記憶」を読み解きつなぐための一つの方法として。そのため、『展示と実演』では、ラジオと新聞という架空のメディア形態をとったのだった。

伝えたいという思いばかりが先走り、無理やり詰め込み、あまりに一方的で押しつけ気味なやりかたになってしまい、結果としては作品という形態にこだわりすぎ、伝わりにくいものになってしまったのだが……。だれのために、なにをどう伝えたいのか……。その目的がしっかりしていなければ伝わるわけもないのだが、そんなことにも気がつけないほど、なにかしらの強い問題意識に苛まれていたのかもしれない。

このときの失敗の「記憶」があり、以前より、引いた目線で見ることができるようになったように思う。試すということができる環境が与えられた研究所での「時」はこれからの糧になっていくのかもしれない。

ここまで活動してきたが、足で立っているその土地の見えない部分を読み解き、どう「記憶」をアウトプットし伝えていくことがよいのか、そしてどう土地を生きるものたちに還元していけばよいのか、いまでも答えは出ていない。

出会った土地には未だに不定期ではあるが足を運んでいく。住まう場所ではなくなくていく地のこれから見続けたいという思いもあるが、まだ還元という意味で答えが出ていないこともある。これからもその答えを見つけるため、過去から現在、未来へ向けて、記憶をめぐる旅はまだつづけていく。きつとまたどこかで。

## 東

京二三区 佐藤成行

「東京二三区」は東京の土地勘を探りたい研究室。研究員の佐藤（成）がひとりモヤモヤしつつ。研究室と名乗ることでアンテナを張りつづける。

東京二三区研究室は、東京二三区の都市の構造を理解する方法（土地勘の身につけかた）を研究する研究室です。ただ、やりたいことをうまく言葉にできず、説明できないモヤモヤを抱えています。

言葉にできなかったがゆえに、なにから手をつけていいかわからず、活動はWEB上の色々な地図データを集めるだけでほぼ終わってしまいました。ただ三年目の秋に小さな、しかし幸運な出会いがあり、その霧が晴れ、そして言語化できるようになると同時に、途方もないことに手をつけようとしていたのだということに気がつきました。

### 研究室設立に至るまで

初年度に行われたバスリサーチと、そこから実施される予定だったバスの企画は、公演を企画していく段階で消えてしまいました。企画を出し合ったときにトップダウン型の組

織の悪い部分が出て、ベテランと若手の間が一瞬ギクシヤクしてしまったせいだと思っています。バスの企画自体はとてもよいものだと感じていました。

「バスのリサーチ先に板橋区の「りんりん号」というのがありました。僕はリサーチで初めてこのバスを知ったのですが、その路線は僕にとっては近道となるようなルートで走っていました。コミュニティバスは一般的に色々な場所を巡るため遠回りになることが多いので、地味ですが珍しい特徴です。学生のころ、国際興業バスの定期券を使って、あちこち行くのにバスを利用したルートを開拓していたのを思い出しました。移動のルートを考えるのは学生のころから好きなことでしたが、これは電車オタクやバスオタクとも違うと感じていました。ある場所とある場所を「移動」でつなげていき、その間に感じることができる場所同士の意外なつながりを発見することや、「移動する人」の営み（移動の仕方も「最安・最短・最楽」以外に色々あって、そのルートを使うであろう人のニーズを考える）というようなことに楽しみを見出していました。

二三区研究室は東京を二三区スケールで見えていく、東京の土地勘をつけていく方法を探すというスタンスでスタートしました。こうしたリサーチは、ある地域を取り上げて深掘りしていくものが多いと思いますが、浅くなってもできるだけ広い地域を扱いたいと考えていました。自分に馴染みがあって（なにより自分自身がより土地勘を身につけたくて）

ギリギリ扱えそうな広さというと、東京二三区ではないかと考えました。

### 二三区研究室のモヤモヤが晴れるまで

とにかく最初は、小学校の地理の授業でやったような白地図とそこに情報（調べて足を運んで気づいたこと）を書き込んでいくのはどうか、ということを考えていました。色々なデータが集まったらそれをレイヤーで分けてみて、土地勘をつけるのに役立つかもしれないと思いました。しかし作業量に二の足を踏んでいるうちに断念してしまいました。

二年目が始まってまもなくのころ、あまりに多くの研究室が立ち上がったため、研究員の大川原がいくつかの研究室の統合を提案しました。そのときピックアップされていたのが二三区研究室・土地の記憶研究室・団地研究室です。結局、土地の記憶研究室が強クノーを突きつけたことでこの件は流れましたが、それぞれの研究室でやっていることが、外から見ると非常にわかりにくく、また明確に説明できていないことがわかる出来事でした。もし三研究室で会って話すことができたら、相対的に二三区研究室の位置づけが見えてきたかもしれません。

いつかの開室日（研究所内の漠然とした集まり）に長島と話していて気づいたことなのですが、情報をいつでもツールを通じて引き出せること（アプリやインターネットの路線

検索など、もろもろ」と、情報が頭のなかに入っている状態とでは、応用力が全然違ってくる。このことが「土地勘」の正体なのかもしれないという予感がしました。

また二年目の秋頃、研究員の朝比奈から、彼の予備校時代の世界史の講師の話が聞きました。世界史を理解するためには世界地図を理解する必要があるですが、その先生が用意した地図は一般的な世界地図ではなく、だれでも描くことができるように簡略化した世界地図なのだそうです（ちなみにこの世界地図はつくりかたの思想史研究室のブックガイドの表紙に使われています）。

実際にこのロジックで、川と道路を参考に、簡易的な二三区地図を描いてもらいました。しかしこれでは二三区を理解したことにならないと感じました。描き上がった地図よりも「描き方」が大事だからでしょうか。世界地図なら捨てるべき地形と捨てるべき地形を選定しやすいのかもしれない。あるいは簡略化する際に、選んだ指標が間違っていたのか、それとももっとディテールが必要だったのか、わからないままでした。

二〇一五年（つくりかた研究所三年目）の秋に、「空想地図」をつくらせている地理人（今和泉隆行）氏の展示『中村市万物収集展』が東京・谷中のHAGISOで開催されました。地理人氏がつくらせて公開している架空の都市「中村市」と、そこから二次創作で生まれた中村市のさまざまなもの（紙幣や時刻表、まちの鳥瞰図、不動産案内など）が展示されて

おり、僕は一鑑賞者として足を運びました。地理人氏はこの中村市の地図を制作するとき「すでに存在している架空の中村市を読み取るように、地図に起こしていく」というようなことをキャプションに書いていました。中村市を二三区に置き換えると腑に落ちたように感じます。ずっとうまく説明できなかったこと、自分の頭のなかで言葉にならなかったモヤモヤが少しだけクリアになりました。まちができてあがる時間的な流れや、そこに住んでいる人の暮らし、地理的・交通的なつながり、景色といったことを多角的に捉えていかなければならない。それが最低ラインで、二三区スケールでやるのはとても大変であることがわかりました。同時に二三区がまるまる自分のなかに土地勘として入ってくるこの魅力も『中村市万物収集展』で感じました。

やろうとしているモヤモヤを少しクリアにできたことで、少しですが先に進むことができます。これだけ時間をかけてようやくスタートラインに立ったわけですが、「研究室を立ち上げる」というかたちでアンテナを張っていたおかげで土地勘の正体の話や、朝比奈の簡易地図、なにより先人である地理人氏に行き着くことができました。時間もかかりましたし、端から見たらなにも進んでいませんが、自分のやろうとしていたことがなんなのか、それとおそらく最初の一步の踏み出したことを知ることができたのはよかったです。

「うごきかた」は「都市の振り付け」を考える研究室。研究員の新庄とササキで活動。まちを歩き、場所に動かされる身体のあるようを探る。

### 気になっていたこと

うごきかた研究室を始めるきっかけとなった景色があります。カフェの窓際の席から外を眺めたときに見える、人が行き交う姿です。私はそれを見ているのが好きで、よく眺めていました。普段私はダンスの作品をつくり、振り付けを考えたりしていますが、窓越しに見る風景もダンスを見ているように眺めていました。まちのなかで歩いたり、立ち止まったり、座ったり、おしゃべりをするという日常的な行為がダンスに見えてくることを面白く感じていました。

これをダンスと考えたとき、まちを歩き交う人々の動きの自由度について考えました。まちを歩くときは多くの場合、ある目的地があり、そこに行くまでの移動をしています。近代化されたまちでは道が舗装されていて、つくられた動線に沿って歩いていく必要があります。歩く人の動機や感情の他に外部の力として、こうした道路や建物が身体の動きに

大きく影響を及ぼしていることは、東京のような都市で暮らす人々には共有しやすいことではないでしょうか。外部の力によって「動かされている」という感覚は、気持ちの悪い感覚でした。そういった「気持ち悪さ」は、日常生活において意識しないようにしていますが、東京の狭い道での身体の振る舞いや道に引かれた線に対する反応など、身体感覚にコードとして根付いてしまっていることがいくつもあるように感じられました。

まちを歩き交う人々の姿は気持ち悪く感じられ、また美しくもあります。その外部の力を「振り付け」として、風景のなかから発見していくことはできないかと考えていました。そこで、「都市のなかで動かされている身体を発見していく」という「うごきかた研究室」を立ち上げることにしました。

### 「研究室」にするにあたって

動かしている主体と動かされている身体を見ることが私の興味の中核にあり、そこから派生して戯曲や楽譜にも興味をもっていました。楽譜というと音符や五線譜のイメージが強いですが、図形や言葉だけで構成されている楽譜もあり、指示書といったほうが近いものかもしれません。ダンスでも、あまり多くはありませんが「舞踏譜」というものがあります。これは音楽ほど体系ができておらず、さまざまな手法はあるものの実際にダンスを

つくる場ではあまり使われません。

「都市の振り付け」を考えることは、動きをつくるというより、隠れた動きやその規律を発見していくという掘り起こし作業に近いものをイメージしていたので、動きを詳細に捉える必要がありました。「動き」は指一本を上げるにしても複数の筋肉や骨が働き、複雑です。一方で、「言葉」は身体の一部だけを指すことが可能で、詳細に捉えるには動きそのものよりも、一度はつきりとしたものに置き換えるのがいいのではないかと。そうして「都市の振り付け」を「舞踏譜」にしてみるという大きな道筋を決めました。

ところで、研究室をつくる際に長島や佐藤（慎）に言われて印象に残っているのが、研究室の風通しをよくすることです。研究所内に研究室をつくと各々が閉じてしまうことも十分ありましたが、それはせずにお互いの意見交換や情報交換、人の行き来が可能なように、と。そこで、私は個人では「つくったものを見てもらう」ことを活動の基本としています。「研究室」という名前のもと、そうではないやりかたで進めていくことにしました。「都市の振り付け」を「舞踏譜」にするという目標はあったものの、「つくる」ことを最終目的に置ききらず、「調査をしていく」ことを主な活動内容として、うごきかた研究室の企画を考えていきました。

## 都市とは

「都市の振り付け」といっても、何から手をつけていいのかわからず、私と研究員のサキは、まちを歩いてみることから始めました。ここで扱う「都市」とは、ビルが建ち、地面が整備され、車道と歩道が分かれている近代的などこにもあるまちをイメージしていたため、どこか特定の場所を想定しているわけではありません。

しかし「どこにでもある」というイメージは共有がしづらく、どこでも可能なため、かえって場所を選ぶことが困難に思えてしまいました。かといって場所を特定しようとする場所の意味が加わってしまうため、それも憚られます。初めはどちらがいいのかわからなかったため、場所について検討をすることもありません。

## まちを歩く

「都市」とは何なのか、という問題に対し、まち歩きの体験をすることで少しずつ見えてきたことがあります。うごきかた研究室では、どこか特定の都市Ⅱ場所を決めてしまわずに、さまざまな場所でうごきかたを見つけていくのがいいのではないかと。研究室が発足してから一年以上が経ち、ようやく見えた「都市」のイメージです。「都市」のうごきかたを調査するために、その土地がどのような場所で、どのようにつくられてきたかという

知識を頭に入れてから見る土地の見かたもありますが、場所に対する特別な希望がない以上、それを求めても出てこないという至極当たり前なことがわかっただけです。

千葉・松戸を研究員のホシに案内してもらおう、「案内人」とともにまち歩きを行った際のこと。その土地の記憶を聞き、おしゃべりをしながら歩いていくと、一つひとつのエピソードは色濃く記憶に残りますが、道やまちのスケール感などがあまり捉えられませんでした。物語と結びついた場所のことは覚えていますが、その道中のがすっぽり抜け落ちてしまったかのようなのです。「話を聞く」という態度は、まち歩きの体験を大きく変えるようでした。記憶のしかたが身体から言葉にシフトして、「まちを歩いた」という感覚から、「松戸を歩いた」という特定された場所の記憶になっていく。それはこの研究室で目指していることではないため、「案内人」のいるツアー形式のまち歩きは適していないようです。

では、うごきかた研究室において「都市の振り付け」とは何か。いくつかの場所を実際に歩いてみて、場所によって見られる動きが異なることを意識するようになりました。たとえば、北池袋周辺では玄関に植木鉢を置いている家が多く、それを見るために立ち止まる人がいたり、台東区は飲食店が多く、そこに吸い込まれるように人々が入っていきます。そうした歩いている途中で不意にそれってしまう行動や、その場所との関わりかた、居かたを含めて「都市の振り付け」として、この研究室では考えるようになりました。歩く個人

の身体感覚よりも、複数の人が同時に関わる「場所」について、身体のさまざまなありかたを探っていくことが、「都市の振り付け」を再発見する上で一番納得のいく視点かもしれません。

## おわりに

研究所のなかにはいくつか研究室があり、私もササキも複数の研究室の活動をしていきます。また研究所以外にもやることがあり、割ける時間や体力はわずかなものです。互いの都合がつかなくなったり、忙しい時期がずれたりすると、進めるにはなかなか難しいものがあり、メールで希望だけを伝えても、なぜそう思っているのかを字面で汲み取るのは難しいことでした。逆に、たまに顔を合わせるとさくさくと進みます。直接会わなくともスカイプなどで会話をするだけで、互いに思っていること、問題点などがすぐに明らかになり、会う機会の少ない研究所の活動でも話すことは重要でした。

研究室で活動をする前までは、つくりながら試していくやりかたをしていて、そこでは都度選択することが必要でした。しかし調査となると裾野が広がっていくばかりで、さまざまな意見を聞いていくうちに、とりとめがなくなっていくきました。調査でも発表するには選択が必要ですが、それを避けてきたため、知ることばかりが膨大に広がっていったよ

うな印象もあります。

「つくりかたから考えていく」というこの研究所ならではの地道な模索は、「つくりたくないし、見てもらわない」のではなくて、その手前の「話したり考えたりする」場だったように思えます。公園に行つて誰かと話したり、することはなくてもただそこに行くことに近いかもしれません。

## 寺山 鈴木平人

「寺山」は寺山修司を研究する研究室。研究員の鈴木（平）がひとり密かに考えつづける。寺山修司の「再演」（とは何か？）を思考。

### 役者とダンサー

たしか初年度だったと思う。役者をやっている研究員の鈴木（勇）がダンス作品に出演するといふので、仕事帰りに観に行つたことがある。そのころ私はある劇場でスタッフとして働いていて、このまま劇場で働きつつ、なんとか自分の作品を形にしたいと考えている時期だった。その劇場では月に三〜四本の公演があるのだが、公演後の劇場控え室は、その日の演目の出来が良くても良くななくても、その演目の空気がずっと漂っているようなところだった。それが、正直鬱陶しくもあり、かつ、居心地良くも感じられた。ただ、厳肅そうな空気にビクついていることの方が多かったように思う。

その日観に行つたダンス作品に参加していた彼とは、研究所の集まりで何度か顔を合わせ、帰り道に少し話をしたりしていた。独特な感性をもった人だなあとということと、ちよつと投げやりっぽい話し方のなかに見える誠実さが魅力的だなと思つてた。これまでは役

者として活動していたが、今度はダンス作品に参加するということで、慣れない現場だけでやってみようと思うと、そのときの公演については話していた。

その公演はいわゆる群舞で、男女大勢が参加していた。十数人のダンサーに混じって役者も数名参加していたのだが、そこで見えてきたのは、役者とダンサーの身体の扱い方の違いである。役者を見るときは、その役者の身体を通して、その役者がそのときどういう世界を生きようとしているのかを見ているように思う。そのときも、彼の身体を通して、彼が生きている世界の輝きを見させてもらったように思う。それとの対比で考えると、ダンサーの身体は、どこまでも「今」を生きようとする身体であるように思った。練り広げられる身体の妙技からは、これまでの経験の蓄積が見えてくる。演劇は空間芸術であり、一方、ダンスは時間芸術なのかもしれない、というふうにも考えた。

このときの公演とは直接は関係ないのだが、結びつけて思い出すのが、フィギュアスケートのつまらなさである。どれだけ上手くても、なんだか発表会を見ている気分になってくるのである。滑るのに精一杯で、身体がのびのびとしていないかもしれないが、「うまく踊れているでしょ」と見せられている感じがして、身体が踊っていないように思うのだ（と個人的には思っていたが、先日、テレビで羽生結弦の演技を一緒に見ていた人が、「彼は、これまできちっとやってきたことを、人前で見せているな」と言っていて、

なるほどそうか、と思ったことがあった）。

公演終了後、前述のようなことをそのまま本人にも伝えてしまったので、次の日コケてないか勝手に心配したりした。

### ひざ下五〇センチ

つくりにかた研究所でなにをするか、まだ明確に決まっていなかった時期、「ひざ下五〇センチ」のことをしたいと話していた。アートプロジェクトに取り組むとき、決して表には出てこないが、それがないと成り立たない部分。アートプロジェクトは、アーティストもスタッフも、参加者や観客も含めて、みんなで同じゆめを見ようとする。その「同じゆめを見ようとしている」という目的を共有しているのが、アートプロジェクトの特性と言ってもいいように思う。その目的に向けて、各段階で努力を重ねていくわけだが、それを、一番の足元で支えているのはなにか？

個人的には、それは演技の問題として考えたいと思っていたのだが、演技というものを議論の俎上に載せると、それは無遠慮な暴力をはらんでしまいうので、結局、「演技の問題」を言い出すことはできなかった。しかし、ほかの研究員と関わりながら、一番考えたいと思っていた演技の問題を考えるために、なにかワンクッションあった方がいいと思ひ、研

研究室体制となった段階で寺山研究室を立ち上げることにした。

### 寺山修司の印象

なぜ寺山修司の研究をしようと思ったか。研究所創設者の長島と話すなかで、「寺山の活動に対してなんとなくの違和感を感じている」と言ったことを拾われ、それなら、ということで寺山の著作を何作か読んでいた。たしかに活動の一つひとつ、評論も含めた文章の一つひとつはそれぞれ独自の主張があつて面白いのだが、活動全体として見ると、少しパフォーマンズがかり過ぎて鼻につくような印象をもっていた。胡散臭いのである。その後、当時感じた寺山に対する違和感が解消したわけではないが、なんとなくの目処は立った。寺山には、「見世物の復権」と言ってみたり、これ見よがしなところはあると思うのだが、それとは別に、ある目的に向けて、明白に、人工的になんとかしようという雰囲気がある。違和感の理由は、その人工的な手つきだけが目について、その目的がわからなかったせいなのかもしれない。

マッチ擦るつかのま海に霧深し身捨つるほどの祖国はありや

美輪明宏は、寺山修司をカラージュの芸術家だと評する。この短歌は、寺山の諸作品のなかでも私が好むもののひとつだが、ここでは、言葉によるカラージュの技法を駆使して鮮烈なイメージを生むことに成功しているように思う。その強烈なイメージからは、寺山が終始囚われ続けた、敗戦後の日本の状況や故郷青森のことが鮮やかに浮かび上がる。そして、寺山作品の、もつとも見事で、いまでも繰り返し読まれるべきものはこの類のものだと感じている。ポケットに忍ばせておき、絶えず自らを律してくれるようなものである。そのようなカラージュによって生じるイメージの強烈さと、その先に偶像的に現れてくる「母」というテーマについて研究してみようと思い、著作を読みながらとったメモをほかの研究員とも共有し、なんとなくの反応を伺っていた。しかし、研究室として具体的に動き出すところまでは至らなかった。「マッチ擦るつかのま海に霧深し身捨つるほどの祖国はありや」と言ったときに生じる切断の感覚が、結局、個人的なものでしかなく、演劇としては、それを他者と共有するための回路をなんらかの形で構築しなければいけなかったのだが、それがいまのところは実現できていない。

### 寺山修司と「再演」

二年目に行われた『だれかのみため 展示と実演』には、結局予定が合わず参加を見

送ったのだが、初期の打ち合わせでは、寺山研究室として「再演」をテーマになにか作品を発表したいと話していた。つくりかた研究所の寺山研究室で、どうしたら「再演」がテーマになるのか。個人的に寺山の真髄は、先に引用した短歌に現れてくるような、故郷の面影を強烈に残す一瞬の身体イメージだと思っていて、それは、私たちの意識に切断をもたらずにこそが効用であると思う。身体イメージとはたとえ一瞬でも具体的なものであり、他者の身体イメージを読み取ることは、私自身の意識にとってはある種の切断をもたらすものだと思う。とすれば、それを実際に出現させるものは、具体的には「再演」という形をとるだろうと考えていたのだ。短歌における一瞬の身体イメージを、実演あるいは展示として現すためには、「再演」であることがわかっているうえで、それでも新たなものとして取り組むという姿勢こそが適切ではないかと考えていた。

しかし、寺山は演劇作品においては偶然の出会いを組織することを考えていたので、「再演」というテーマについては、字義どおりに考えるなら相当遠いものだ。でも実は繋がっていないか？ むしろ演劇の本質を言い当ててないか？ ということを言いたかったのだろうが、それを言うためには、演劇の上演までしっかり構築する必要があるだろう。しかも、ここで言わんとしているような「演劇の本質」などはなく、上演してしまえば演劇なのであって、というところがまず、とくに寺山にはあるので、やはりちよっと無理筋と

いう感じがする。しかし、そうも言い切れないのは、上演してしまえば演劇だとは言っても、その、上演するということが自体に潜む再現性のうちに、意識の切断と「それでも」の再演ということがあって考えているからだと思う。演劇という形式自体が、そもそも「それでも」で支えられた形式だということ。演劇の本質としての再現性をよりはっきりさせるための方法として、寺山研究室では「再演」ということを考えていたのだと思う。なにかを再現しようとするときに必然的に生まれる状況の置き換えが、いたるところに偏在する世界の輝きを表現するのである。

寺山が生きた時代背景も考慮に入れて、彼の活動を考えてみる。特攻隊までも生み出してしまふような日本人の心性が、敗戦後の日本人についても実際あまり変わっていないからではないかと推測するのだが、そのことと、それでも経済成長を成し遂げるための実際的な苦労との間にあるものとはなにか、という問いかけが、寺山の活動にはあったのではないか。その問いかけを演劇で現そうとしたとき、寺山の活動は「再現性」という演劇の本質的なところからのアプローチを、知らずにとっていたのではないだろうか。そのことが、コラージュという特性として現れているのではないか。

## 「寺山の戯曲からワークショップを立ち上げる」

『展示と実演』には参加を見送ったわけだが、予定が合わなかっただけではなく、当時はまだここまでのことを言い切ることができなかったからだと思う。演劇を純化させていったときに残る「再現性」と、それに付随する状況の置き換えという問題。そして寺山を題材にとるなら、この純化していく過程で（その題材がたとえエッセイであつても）必ず身体を巻き込む。意識の切断とそこから渦巻き始める新しい身体性、みたいなことをなんとか取り出したいと考えていた。そして、そのことが「ひざ下五〇センチ」と言つて考えようとしていたことだと思う。

マイペースで進めようと思ひ、まずはとくにメンバー募集もせずに、一人でぼちぼちと著書を読むところから始め、著書を読みながらとつたメモを、研究員のメンバーで共有できるところに上げていった。当初は、「寺山修司の戯曲からワークショップを立ち上げる」という、その意味するところがよくわからないことを、よくわからないまま目標として掲げて活動に取り組んだが、いまのところ、まだワークショップを開催するまでには至っていない。

## 川瀬一絵

川瀬一絵は写真家。ペテラン枠で参加。研究所の記録写真がどうあるべきか、首をかしげながら、撮ったり撮らなかつたりする。

## おぼろ

二〇一六年の初夢は、朦朧としながらとぎれとぎれに見ていた。なぜ朦朧としていたのかというと、現実にいる場所は深夜の分娩室で、お産の最中なのは私ではなくて私の妹だったのだが、妹は子宮の収縮と産道開通の激痛に苦しみ、生まれてくる子を外の世界で保温するための母体の機能により、微熱に悶えていた。そして私は、苦しそうな彼女にうちわで風を送りながら、本当に申し訳ない話だが、なんということか睡魔と戦っていたからだった。

妹にかかっているタオルケットの赤っぽい花びら模様が、夢と混ざってなにかわからぬ。夢の感覚を思い出そうとするが、すうっと消えていく。薄明るいオレンジ色の照明と、熱と、独特のにおい、妹の息づかい、助産婦さんと母。ストーブの音。

数時間後、赤ちゃんは生まれてきた。そのときはさすがに睡魔には打ち勝っていたけれ

ど、思い出す映像は夢のなかみたいだ。カメラで映像も撮ってはあるが見返していないし、どうしてもというきっかけがない限り、見ないと思う。音と色温度の情報を思い返すことができれば、おなかいっぱいな出来事だった。

これまでもこうして人が生まれてきているのに、ドラマでもなんでも出産シーンが大抵おきまりの表現であるのは、それなりにグロイからという理由だけではないように思った。第一子の出産に二日を費やした難産経験をもつ妹が、再度自然分娩を選択するわけそのあたりにあるのかもしれない。数日後、妹にそのことを聞いてみたら、痛さはもう忘れてたと言っていた。

### つくりかた研究所

つくりかた研究所の三年間を思い出そうとすると、これもまたすうつと消えそうになる。理由は絶対違うが、通じる場所があるように思う。

この研究所は、本体の体裁よりも本体の熱が外界に触れているばーっとしたあたりで活動をしていた印象だ。それほど芯の部分を大事に守っていて、かたちを示そうとしなかった。御神体みたいである。簡単に体裁を整えるわけにはいかねえぞという態度でさえあった。共有されていたのは、「だれかのみたゆめ」ということばと、蟹気楼を吐き出すハマ

グリのイメージ、それから「つくりかたから考える」という意識。「つくるもの」は、それぞれの興味・趣向に任されていた。研究員たちは、ふだん感じているなんらかの違和感や、各々が抱えている問題を昇華させること、それを考える場所や同志に会うことを期待して、この研究所に集まったのだと思う。

そのころの私は、写真の依頼に応えることに必死になっていた時期だった。写真は良いところだけを限定して抽出できるし、光や色などをコントロールすることでイメージの操作ができる。実物にスパイスを利かせるための技術を、私は撮るものに対しての自分のテンションをおいてけぼりにしたまま、体裁を整えるために使う、という落とし穴にはまってしまっていた。求められるイメージにテンションが上がらないわけは、自分の価値観が異なるからなのか、実際のところ良くもないからなのか。その違いを見据えることもできず、器用なフリをして自分を見失いかけていた。

写真はそこにあるものありきで、単純に反応して撮りたい。イメージを合致させるためにがんばることへの違和感を感じつつ、あるイメージを切り取るために無視している、フレームの周辺の出来事が気になっていた。だが、悶々とするのは自分の解決能力のなさに問題があって、既成概念ではなく、いま起きていることや、いまのムードを汲みとった発想を提示して答えを出さなければいけないところだった。

そんなところに、長島からつくりかた研究所のお誘いがやってきたのだった。研究所への参加を決めたわけのひとつは、いわゆる「良いかんじの写真」が求められていなかったことである。

プロジェクトの実態が未知であるのは、不安も感じたがそれ以上に魅力的だった。この研究所の写真を撮ること自体が、自分が少なからず習得してしまっている撮りかたを一回捨てて、真の撮りかたを研究することになりそうな期待があった。

もうひとつは長島の不思議な感じである。それまで私の知る、ものごとを動かしていくひとつというのは、大体声が大きくてみんなを盛り上げ、巻き込んでぐいぐい引つ張っていくようなタイプだった。楽しく頼もしい一方で、雰囲気で牽引するのでそれを壊しにくい空気が生まれ、周辺の小さな意見や感覚が表に出にくい面もある。長島は小さな声で淡々と、確かに思っていることを声にして発するような話しかたをするひとだ。ちよつと変わったペースと、丁寧な態度で。そんな長島がつくろうとしているつくりかた研究所。おもしろそうだった。また、私が衝動的に撮っている写真を見て研究所に召喚してくれたので、お断りするわけがなかった。

こうして、このへんてこな研究所に参加していることが、自分の制作活動のよりどころのようになっていた。この「よりどころ」というのは、拠点というよりは精神的なことだ。

作品をつくる衝動や動機をおさめておく場所のような、またはできた作品をノックして開いたらそこへ行けるようなイメージである。ほかの연구원たちも、つくる場所はそれぞれ研究所の内外にもついでいて、そこでおこなっているつくりかたを捉え直したり、一から（あるいはゼロから）始めたりすることが暗黙の任務になっていったようにも思う。

説明しにくい、こういうへんところが本場に存在しているんだぞ、という事実は心強かった。でもそれが理解してもらえないうちは、ただの逃げ口ともいえるので心もとなかった。

研究所の活動は、まったく進まないように見えた。せっかく私の好きなバスに関する企画が動いていたのに、消えた。のちにそれは意図あつての策だったと知るが、ひととお金を動かしてやってきたことがなんの成果物にもならず消えたことに衝撃を受けた。だがこれも、「既存のつくりかた」が染み付いている証拠なのだった。間違いに気づいたらやめる。訂正する。これは正しいことなのだ。

のちに、いろいろな研究室が立ち上がって活動を始める。ちよつどつくりかた研究所にノックするドアが何方向からも立ち上がったような感じだった。

## つくりかた研究所の写真を撮る研究

つくりかた研究所のドキュメント写真は、周辺の出来事をすくい上げていって集積して全体を見るしかないなと思っていたが、これは私個人の作品制作のアプローチとも同じだ。コンセプトを決め込む前に周辺や細部から収集していって答えを導き出すようなつくりかたは、まったくもって効率が悪い。それでもふと気づいて捉えるプロセスを優先している理由は、限定して周りを見落とすのが恐いし、自由に捉えるほうが楽しいからだ。それにそういうふうに見つけるものにはどうしたって真実味がある、という強みがあるのである。この撮りかたは、つくりかた研究所に合っていた。

一目で説明できるものも、なんの説明にもならなさそうなものも、なんでもあっていることにして、ただ撮るときや選ぶときに、「なんか良い」と思うものをつかまえることに集中した。「なんか良い」は、きつと本質的なものだと思っているが、自分がフラットに構えていないとキャッチしにくい。捉われているものがあつたり、構図などの画面を成立させることばかり考えて写真を撮ろうとしていると見逃してしまう。「なんか良い」が見つかったときはテンションが上がって、今日はこの席から撮ろう、と座り込んでいても立ち上がって撮りたくなる。そういう衝動を頼りにした。研究所の場合は、「コレハナンデスカ？」と「しょうがないなあ……（笑）」の衝動バージョンも含む。

アーカイブの場合、とにかくたくさん量の量があるほど精度が上がるということを、研究員のササキに教わった。それは確かに正しそうだ。だが私の場合、むやみにたくさんあつても精度が下がるだけだということを、ふだんの撮影から身をもって知っていた。たくさん撮るのだが、のちにセレクトする際、あそびの幅をもたせて選んだとしても、言い得ている写真は絞られていくからだ。

一年目の全体会では、複数の研究員たちが写真や動画やボイスレコーダーで音声を録っており、記録への熱意を目の当たりにしたこともあって、安心して「むやみに撮らない」をやってみた。「いっそ撮らない」ということまでやってみてしまった。

たまに拠点に行くと、メンバーはいろんなことを言ったりやったりしていて、ある意味バラバラであったが、つなげて会話をしていく様子からは、丁寧な態度がうかがえた。私はその場に参加しながら、たまに写真を撮るといふ具合だった。

「なんか良い」を私の視点だけではなく、研究所と共有することも必要だし、会って話すから共有できることは結構ある。それから写真の量のためにも、たくさん拠点に顔を出せなかったのが反省点。

## だれかのみたゆめ（記念写真）

二〇一四年の暮れに行われた『だれかのみたゆめ 展示と実演』。途中成果発表会のイベントだが、私は研究室の進行状況をほとんど知らずにいたので、観客と同じ状況で会場にいた。そしてそれぞれの展示や出し物を新鮮に楽しんでいた。

写真はいつものように撮っていたが、なにげに使命感を感じて撮った写真があった。集合写真である。

「集合写真を撮りましょう！」というのは、どこか恥ずかしい。みんなも渋々という感じで応じてくれる。ひとの顔が並び、まわりの景色が写し込まれ、日付と場所が添えられている、おもしろみのなさそうなおきまりの一枚。背景の時代やいろいろな記憶を重ね合わせながら見始めるが、ひとによって思い出す記憶や核となる想いは異なる。そしていつの間にか、「集合写真」のデジタルではなく、想起した別のものを「見て」いる。時間が経つほど威力が増すし、身内ネタでなくても味わいがある。むしろ念が籠っているのを感じて、見ないようにしているくらいだと思う。

この型のあり加減は、特定メッセージを定めないうつくりかた研究所とも似ているように思う。『展示と実演』はいくつかの研究室のアプローチが集積されたものだったが、母型につくりかた研究所があった。

研究所は継続されると思う。少なくとも、私が研究所で出会ったメンバーと話をするときには、つくりかた研究所モードに入りそうだ。このモードを共有していることが強みだから、近いうちに一緒になにかつくりたいと思う。

# 環

環境音楽 金光佑実 国広和毅

「環境音楽」はもっぱら「トイレの音姫」の研究室。研究員の金光とベテラン枠で参加の国広の二人で動く。実際に装置を制作し、さまざまなトイレに実験的に設置する。

## 一 環境音楽研究室のはじまり（金光）

### 新しいトイレ用擬音発生装置、プロジェクト

環境音楽研究室では、二年間「トイレの音姫」について研究がおこなわれていた。女性にはおなじみのこの「音姫」だが、男性にはなじみのない人もいるようなので、簡単に説明をする。トイレ用擬音発生装置、通称「音姫」は、トイレでの恥ずかしい音、たとえば排泄音などを消すための装置で、川のせせらぎのような流水音が小さなスピーカーから流れてくる（一般的に定着している「音姫」の名称はTOTO株式会社の登録商標である）。

普段、舞台の音響に関わっている私は、どんなに劇場内の空間をつくりこんでも、トイレはいつも通りのトイレであることに違和感を覚えていた。とくに「音姫」。今時のトイレ、個室に必ずといっていいほどひとつ、あるいはふたつ、音姫がついている。あの狭い空間に、音の出る装置がひとつずつ付いているなんて、なんて贅沢なんだろう。なのに、音も見た目も一辺倒で、なんでもつたいたいことをしているんだろう。せめて劇場や、美術館など、空間を大事にする場所くらいは、もっとオリジナリティに溢れていたっていいんじゃないだろうか。静かな美術館で、あの流水音が漏れ聞こえてきたときなんて、興奮しました。

音で我々がアプローチできる部分が、きつとあるんじゃないだろうか？ 職場でも、遊び場でも、どんな環境にも存在するトイレ。それぞれの環境のなかで、もつともふさわしい音が、その場所でのトイレの時間がちよつと好きになるような音が、あるんじゃないだろうか？ そんな風に考えたのが、環境音楽研究室のはじまりである。

元々、自分が立ち上げた研究室のなかで何でも好きなことをやってみていいと言われていた。好きなことをやるといっても、公共のお金を使ってやらせてもらっているのだから、ただの趣味になってはいけない。けれどそこにフェチズムが感じられなければ面白くない。誰かのためになる、何かを残すことは念頭に置きながら、自分の好きなことを本気でやる。仕事でもなくて、趣味でもなくて、というすぐく微妙なラインで物事を進めなければならぬ。環境音楽研究室では、まず一年間かけて音姫についてのリサーチと試作

をおこない、次の年には実際に店舗やビルなどで使ってもらえる、実用的な擬音発生装置の制作を目指すことにした。

### 「だれかのみたゆめ 展示と実演」

二〇一四年初夏、『だれかのみたゆめ 展示と実演』に出展予定の研究室は、具体的な発表の内容を決め始めていた。環境音楽研究室も参加を決めていたが、当初全体の企画は上演作品がメインとなる想定だった。そんななかで音姫の研究が本当に演目として成り立つのか。その不安は、ほかの研究員にそのままぶつけることで一気に解決へと向かうことになる。

私のなかにある音姫への疑問や考えを話していると、一人で「演目」に凝り固まって考えているよりも遥かにたくさんのアイデアが出てくる。やはり実際に制作した音姫は使えるものが多いし、音源のダウンロード販売ができるなんてどうだろう。使うなら、それ用の便器があるといいんじゃないか……。さまざまな意見が飛び交った。演劇やダンスなどの公演形式に無理に仕立て上げなくていいのだと確信し、ここからようやく、展示の実現に向けてリサーチと実作業が始まった。

ある日、ツイッターで「音姫」と検索をかけてみると、予想を遥かに上回る量の「音姫」関連ツイートが出てきた。平均して一時間に五〜六件ものツイートが全国でなされている。これはとても貴重な意見の宝庫だと気づいた私は、出展が決まってから半年間、音姫に関するツイートをまとめて統計をとってみることにした。

また、誰かに会うたびに、音姫について軽くインタビューをしていた。音姫は普段使うか、どんな音姫だったらもっと使いたいと思うか。大抵の人がそれまでは音姫についてなんて考えたこともないといった感じであり、男性に関しては音姫の存在に気づいていない人すらいた。知っている人でも、使ったことがある人なんて一人いるかいなか、という程度だ。知人いわく、トイレの音姫を使って自分の排泄音を隠そうとしていること自体が恥なのだそうだ。

### 実作業と展示

二〇一四年冬。新しいトイレ用擬音発生装置の制作は進められていた。

従来の音姫は無機質で装置感が強すぎてあまり好きではなく、何か別の、インテリアとしても成り立つよう、外身は木でつくることにした。再生機の部分は中身だけキットを購入して、スイッチを加工し、自作した木の箱にそれをおさめる。とにかく、この外身の部分をつくるのに苦労した。本当は音が一番つくりたいのに、ハード製作が一番時間と労力

をとられてしまう。人には得意不得意というものがあって、全部自分でやろう、というのはなかなか厳しいのかもしれない。人に任せられるところは任せよう、というか一緒にやろう。それがこのときのハード製作の経験で得た一番の教訓である。

肝心の音源制作については、DNAが修復される、細胞が回復する、体調改善、などの効能があるとされる五二八ヘルツの音を中心に添え、水の音などを交えたヒーリングミュージックをつくった。すこしカルトチックだが、もともと馬鹿らしいとも思われがちなことに真剣に取り組んでいる環境音楽研究室だから、ここにこだわって音をつくるのもアリだ。その他に、ベテラン枠の国広と、ほか二名の音楽家に音源制作の協力を仰ぎ、四つの音源を用意した。

協力してくれていた建築学科の学生に装置を入れるびつたりの柵をつくってもらい、会場のトイレに設置する。やはり、技術的なことは専門としている人に頼むのが一番安心で速い。

しかし展示開始から半日が過ぎたころ、さっそく装置が一台壊れてしまった。なかの再生機の基盤が断線してしまったのだ。もともと、ど素人の私が見よう見まねでつくった装置のため、耐久性に欠けるのは覚悟の上ではあったが、まさかこんなに早く壊れるとは思わなかった。一日終わったころには、二台目が壊れてしまった。とりあえず二日目のため

に慌てて直したが、ハード面に関しては課題がたくさん残った。

何か新しいものをつくりたいと思うと夢は膨らむが、実現するとたくさんの困難が付きまとう。とくに研究所内でモノをつくるということは、税金が関わっているのも大きなポイントだった。ただ自分のしたいことをするならば、趣味でいいじゃないか、となる。何かを研究し、つくることで、後に誰かにとつてもプラスになるものが残らなければいけない。教科書通りのことをやっても仕方がないのだ。二〇一四年の活動のなかで私は、自分自身で思考し、リサーチも制作も発表も自分でおこなった。もちろん色々な人の助けを借りながらだが、それでも、何かひとつ行動するたびに何度も壁にぶちあたってきた。さすがに音源をつくる際は自身の本業なのでスムーズに事は運んだ。けれど人前で発表するとなったとき、どういう形式でおこなうのかを考える時点で行き詰まってしまったし、ハードの製作なんて一番手間取った。誰かに頼るといっては決して逃げなんかではなくて、とくに何かをつくるとき、絶対的に必要なことなのだ。

そして課題は山積みだが、次年度から、ついに実際の店舗やビルなどに設置する擬音発生装置の制作が始まるのであった。

## 設置決定と制作

二〇一五年初冬。知人が務める会社のギャラリースペースへ訪れた際、トイレに擬音発生装置が設置されていないことに気がついた。そこで環境音楽研究室の装置を設置させてもらえないかと打診し、良い返事を得た。すぐにでも設置してほしいとのことである。

さっそく研究室長の金光に報告し、装置の提供を依頼した。しかし装置は故障しており、修理したとしてもまたすぐに故障が見込まれる、とのこと。長期間の、しかも不特定の人々の使用に耐えうる装置を新たにつくる必要が生まれた。金光室長は多忙につき実務にあたれないということで、国広が二台の装置の制作を実働部隊としておこなうことになった。

## どんな音が良いか

環境音楽研究室には音楽家が二人（金光、国広）在籍しているため、音楽的アプローチで音デザインに取り組むことができる。これは既製品との差別化を図る上で強力なアドバンテージである。

試作段階ではスマートフォンのスピーカーを使用していくつかのソフト（再生される音）

を試してみた。例えばモーツァルトのヴァイオリンソナタのような美しい音楽で消音ができたらどんなに良いだろう。もよおすことが美しく高貴な行為に感じられるかもしれない。しかしこれは失敗に終わった。一般に美しく感じられる楽音というのは、排泄音と周波数の特性がかけはなれていることが多いため、排泄音をマスキングしないのだ。マスキング効果のことを考慮すると、水音やノイズ音のように全周波数がまんべんなく含まれる音が良いようだ。そこで次の案を試した。

テレビの砂嵐音は赤ん坊を泣き止ませる効果があるらしい。ノイズ音というのはやかましい／不快というイメージとは逆に、癒しの効果もあるのではないか、との仮説のもとノイズミュージックでの消音を試みた。しかしこれも失敗に終わった。スマートフォンのスピーカーから流れるノイズ音は周波数に偏りがあり、中音域のみが強調されて耳に届いため、非常に不快な音体験しか生み出さないのだ。消音効果は高いが、快適なトイレ体験とはならない。やはり水の音が良いのだと気づく。

そこで水音を用いたリズム中心の音楽をつくってみた。しかしこれにも問題があった。リズムというのは音符と休符の組み合わせである。休符の間は排泄音が丸聞こえになってしまうのだ。これでは本来の消音という目的が果たせない。実際に使用する際にはそれは許されないだろう。

そこで、つねに水音が途切れずに流れているような土台をつくる。それに楽器音をブラスする。メロディー主体の曲では飽きが出てしまうだろうと考え、繰り返し中心の控えめな曲調にした。結局これに落ち着くことになった。こうして言葉で書くとは簡単だが、音楽家としての経験がものをいう、とても繊細な作業である。

既製品とのさらなる差別化のひとつの方向性として、ソフトのワンオフ化を思いついた。設置する空間ごとに新たな音楽を書きおろすのだ。例えばウッドディーナ内装のカフェのトイレには木琴の音色が合うかもしれない。クールな雰囲気美術館のトイレには電子音が合うかもしれない。このように空間のもつ雰囲気／空気に合わせて、ふさわしい音楽を毎度新たに つくるのだ。

さらにシーズンごとに曲をつくり替えるというのも良いかもしれない。春には春向けの、夏には夏向けの音が流れるようにする。こうなると作業量は膨大になってしまうが、各社の既製品との差別化を考えたとき、こういった方法は有効だろう。ここまでやって初めて大企業に対抗しうるものができるのではないか。このプロジェクトの目的は必ずしも大企業への対抗ではなかったはずだが、やるからには意義のあることをやりたい。トイレに座ることを楽しんでもらえるような擬音発生装置をつくりたい。まるでベンチャー気分だ。色々構想していると夢が膨らむ瞬間がある。

### 見た目だってこだわりたい

ソフト面に関しては、チーム内に音楽家が二人いるというアドバンテージを活かすことができたが、ハード面に関して我々のチームは完全に試されていた。電子工作が苦手で知識もなく予算も限られている。試作品は半日で内部のハンダが外れて機能しなくなってしまうという過去もある。どなたか外部の方の知恵と技術を借りなければならぬと考えた。

まずはハード開発を一から外部に依頼する案を検討した。とある零細企業にOTTOの音姫のような機能をもつハードの開発の見積もりを依頼した。しかし試作品をひとつつくるのに六〇万円はかかると言われ諦めざるを得なかった。そこで市販の電池式再生装置を流用することにした。中身自体は市販品を流用するのだが、自作のケースで覆うなどしてデザインを工夫すれば、独自性を保ちつつコストの削減を図れるのではないかと考えた。

OTTOの音姫などの場合、衛生上の理由で押しボタン式でなく、赤外線によるセンサー式が主流である。しかしコストの問題もありセンサー式を諦め、押しボタン式を採用せざるを得ない。なんとかこのハンディキャップを克服しなければならぬ。あえてスイッチ式を採用する意義を付加できないだろうか。うまく「触りたい欲求」を刺激し、ついつい押ししたくなるようなボタンデザインにできないだろうか。この問題を良い出会いが

偶然解決してくれた。ハード製作に協力していただいた美術家の三好由起さんに顔型の木製コースターを提供していただき、その顔の鼻部分を赤いスイッチにすることを思いついたのだ。赤い鼻を押せば音が流れる仕組みであれば、使用者もついつい触りたくなるであろう。

スイッチ部分に限らず、外見上のデザインはソフトの場合と同じくワンオフ化するのが良い。設置場所ごとにふさわしいデザインのケースをつくった。設置方法もその場その場に合わせた。広いトイレであれば台がすでにあり、その台に装置を置くだけで良いが、狭いトイレでは直接壁に設置するための機構をつくらなければならない。デザインや設置方法をワンオフ化することで既製品との差別化を図る。やはりこのやりかたでしか我々の存在意義はアピールできない。

### 環境音楽研究室のちがころ

二〇一五年春。二台の擬音発生装置が無事完成し設置された。その後さらなるフィードバックを得ようと別の場所へ移動させるため回収、デザインの変更作業がおこなわれた。

そして二〇一六年初冬。東京都歴史文化財団事務所のトイレに新しい擬音発生装置を置いてもらえることになった。見た目も音も一新し、その場所らしさをもった新しい装置が

またひとつ生まれた。新たにWEB上にアンケートフォームをつくることで、フィードバックを得やすい仕組みにした。今後もカフェ、個人宅のための装置を制作予定である。

「さばきかた」は生きものがモノになる過程を考える研究室。研究員の東と塩田で活動。屠畜をはじめ、さまざまな「折り合いかた」について考える。

### おぼへん

「さばく」という言葉には、二つの漢字があります。「裁く」と「捌く」。前者は、理非を明らかにする裁判の意味。後者は、「魚を捌く」など解体・処理したり、扱いにくいものをうまく扱ったりするという意味があります。さばきかた研究室は、その名の通り「生きものの捌きかた」を考える研究室でした（魚を三枚おろしにする方法を研究するわけではなく）。我々の普段の生活のために他の生きものが沢山使われているということを改めて思い返し、その上でどのように暮らしていくか、ということを考えるための活動でした。生きていく限り、肉や魚や他の命を貰い続けなければいけません。それはどうしようもないことで、その前提に対して何らかのアクション——反対や抵抗を起こそうというわけではありませんでした。他の命を貰うという行為の是非を決める（＝裁く）ことは到底できません。ただ、どうしようもないことを考えないのは、よくないのではないかと思っ

のです。

それは「食育」や「道徳」ともまた違い、一種の諦めのような、前向きな「あきらめかた」について考えるということだったように思います。つまり、どうしようもないことを、どうにかうまく扱ったり折り合ったりできる地点を探す（＝捌く）こと。言い換えるならそれは、目の「そらしかた」ではない何かでした。

### 「後ろ」のこころ

少し私的な話をします。私は小学生のころ、一夏のあいだ蚕の幼虫を大切に育てました。毎日餌の桑の葉を取りに行き、その実を自分もおやつとして食べます。夏休みが明けたある日、その日の理科の実験は蚕の蛹を熱湯に入れ、生糸を巻き取るというものでした。厚紙に一ミリほどの生温い糸を巻きつけると、糸は光に当たってキラキラしてとても綺麗です。湯のなかの蚕は沈んで死んでいました。

私はこのことをよく思い出し、考えてしまいます。当時ふと思ったのは「この糸が布になって服になる」という当たり前のことでした。つまり、自分はこの虫の犠牲の上で服を着ているということです。いま見えているものの「後ろ」を初めて見たとき、子どもながらにとっても恐ろしくなったのを覚えています。

JS CO. LTD.

バス

ワンステツババス



研究員の塩田は似たようなことを、肉について思っていたといいます。コンビニのチキンの陳列を見て、その「後ろ」のことを想像してしまう。我々は何を隠したり、見ないようになっているのだろうか、と。

何かを考え、つくり始めるとき、一体何からスタートすべきなのでしょう。仮に一人のアーティストであったなら、自分の思う創作をして作品をつくるかもしれません。ここはつくりかた研究所でした。一人のアーティストではない研究員が、誰かと何かを始めるには、普段どんなことを考え、どんなものを見ているのかを知り、お互いが味方になることが第一歩でした。我々の場合は、この「後ろ」についてが、一つの信頼関係になりました。自分が考えてしまうことに関して、他人でも同じように考えているひとがいる。それはもしかしたら、そのことについて考える必要性や価値があるということなのかもしれない。そんなことを考えながら、さばきかた研究室を始めました。

### つくる手前

当初の問題意識や興味は、生きものが「モノ」になる過程のことでした。たとえば、牛が食用肉になる変換点はどこにあるのか。グラデーションか、境界線か。「モノ」にするときに、人間にはどう折り合いをつけている・いないのか。そんなことを考えながら、積

極的にリサーチを始めました。食に関する展覧会、博物館や資料館に行き、肉を題材に扱っているアーティストや写真家に会い、屠畜に関する書籍などを読み始めました。

ところで、さばきかた研究室は、早い段階で研究室と名乗り、リサーチに回り活動の履歴をつくり、それを他のひとたちに意識的にアピールしていたように思います。つくりかた研究所がトップダウンでない方法で活動をするにあたり、自分たちで何かを始めるということを積極的に実践してみる（みせる）ことで、他のところにも火がつけばいいと思っていました。実際のところ、さばきかた研究室は最初の勢いだけで終わり、他の研究室が盛り上がっていったのですが。

それでも、足を使い調べたり考えたりしに行くことは、とても必要なことでした。知識のない状態から「つくる」には、まずそのことについてよく知り、考える必要がありました。そもそも屠畜とは何か、屠畜業とはどんな仕事か。そこに関わるひとは。どんなしがらみがあって、どんな歴史があるのか。製糸業は。知るべきことは無限にあります。他の研究室への布石というのはまったく真の目的ではなく、結局のところ必須活動だったのです。

屠畜という対象について、どういう目線で切り込み、どういう狙いでつくるのか。それには前提として、対象がどういう歴史や問題をもっている現在あるのか、ということをおわかっていて必要を感じていました。その上で、つくる方法や目線が選択できるのではない

か。我々はまず、その選択の手駒をもつことから始めなければなりませんでした。

### さばけない問題

少しずつですが順調にリサーチを進めたさばきかた研究室は、二〇一四年五月、研究室活動のプレゼンテーション会を迎えました。しかしこのとき、偶然にも何か大きな方向性に引っぱられていました。東が長年飼っていた老犬が亡くなり、塩田がお世話になっていた大学の先生が急逝されました。それぞれは何の関係もなく、それぞれの話でしたが、ただあまりにもあつげなく、この出来事はそのときの自分たちを強く揺さぶりました。偶然にも同じ春先の出来事でした。

結果、さばきかた研究室はそれまで考えていた、食や日常生活のなかでの問題だけではなく、もっと大きな範囲の折り合い、つまり生き物の「死」自体への意識が強くなっていました。葬儀やさまざまな看取りの方法、誰かが死んだあと自分はどう折り合いをつけていくのか、といったことが話題に上がり、次第に関心の対象となっていくたのです。

しかしプレゼンテーション後に気がついたのは、問題や対象が大きすぎることでした。何より、「死」自体に対する精神的な追求が必要になってしまい、それについて自分たちはまだ何も考えられません。対象は、我々がいますすぐに考え扱える範囲を大きくはみ出し

ているように感じました。

ここでさばきかた研究室は、自らストップをかけました。研究室活動に予算をつけず、『だれかのみたゆめ 展示と実演』でも発表せず、リサーチ費用はこれまで通り自分たちで出し、内々で考えることを引き続きすることにししました。その年（または次の年も）発表できる企画や作品としてかたちにすることを目指すのはやめたのです。

### 目の「そらしかた」ではない何か

では、さばきかた研究室は失敗したのでしょうか。なくなったのでしょうか。

つくりかた研究所での三年間を顧みて、さばきかた研究室が積極的なストップをかけたことを考えると、作品や企画を「つくらないこと」というのは必ずしも「やめにする」「目をそらす」「考えない」とは同義ではないように思います。むしろ「つくらない」＝アウトプットしない＝考え続ける、という、先に向けた気の長い行為のようにも思えるのです。

では、考え続けたら、つくったり発表したりできるのでしょうか。そもそも、生きものの生死を扱った何らかの作品をつくったり発表したりすることはどれくらい必要なのでしょうか。こんなことをいったら元も子もありませんが、どうしても考えてしまいます。何かをつくる時、それは何のために、誰のためになるのでしょうか。

つくらないという問題には、もう一つの側面がある気がしています。私も塩田も普段はそれぞれ、演劇活動なりアートプロジェクトなり、何かしらの「つくる現場」に関わっています。そこでは日々、何かをかたちにするための試行錯誤が繰り返され、面白い発見に満ちています。ただ、「つくって出す、そして次へ」というスピード感は新鮮なものを生み出すためにとても重要だと思う一方で、どうしてもそれだけではしんどい気もしてしまうのです。私はいまあるものの「後ろ」を想像します。作品の「後ろ」を考えたとき、それは誰によってどのようなようにつくられて、そして誰が消費しているのでしょうか。観客やお客さんでしょうか。それとも、作家やつくる現場のひとたちでしょうか。

つくられた研究所はつくってもいいし、つくらなくてもいい場所でした。さばきかた研究室はその結果、「つくらない」という状態にあります。マグロが泳ぎ続けなければ死んでしまうように、つくり続けなければ死んでしまうひともいるかもしれません。やはり同時に、つくり続けていると死んでしまうひともいるはずです。私はさばきかた研究室を、インプットし考え続ける場として保っておきたかったように思います。それは、自然と見えなくなってしまう（目がそらされてしまう）部分、つまり、生活の「後ろ」や創作の「後ろ」に目を向け続けることだったようにも思うのです。

## テレビ 池上綾乃

「テレビ」は黎明期のテレビ番組を観て始まった研究室。番組の背景、つくる人々に興味をわく。次第に「集団」について考えるように。研究員の池上とササキで活動。「集団のメモ」の映像とテキストの展示を行う。

### 気になっていたこと

日本では一九五三年に始まったテレビジョン放送。黎明期のテレビ番組には、制作者自身がテレビというメディアの特性を自覚的に捉え、ユニークな方法論のもとで制作されたものが多々あります。しかしそれらのテレビ番組の多くは、テレビのもつ一過性や権利上の問題などから、現在では見る機会すら限定された状況にあります。私は幸運なことに、あるシンポジウムの上映会で黎明期のテレビ番組に出会い、その斬新さと面白さに驚愕しました。なかでも夢中になったのが、一九七〇年代に放送された今野勉演出の旅番組シリーズ『遠くへ行きたい』です。番組構成が毎回違い、それぞれがまるで実験映画のような自由さで、とてもテレビ放送されていたとは思えないものでした。「どうしてこんな番組が生まれたのだろうか」「どうやってつくったのだろうか？」と考えるも、まったく見当がつかない奇抜な番組で、演劇のプロジェクト（「アトレウス家」）を想起させるような質

感ずられました。昔のテレビ番組が現代の演劇を想起させる、私にとってそれはまったく予期せぬ事態で、黎明期のテレビ番組は決して過去を生きるものではなく、「いま」なにかをつくること／考えることに生かせるのではないかと思うようになったのです。

### 「研究室」という旗を上げる

私は黎明期のテレビ番組への熱い思いを長らくひとりで抱えていましたが、つくりかた研究所が研究室体制をとったとき、初めてその思いを自分以外の人に知らせることができました。黎明期のテレビ番組からなにが考えられるのか、なにかをつくること／考えることに生かせるのではないかという漠然とした関心と直感しかありませんでしたが、「こんなことが気になっている人もいます」と知らせる旗を上げるような気持ちで「研究室」を立ち上げようと思いました。ミーティングをするためのミーティングをする、*「逆進」*の習性をもったつくりかた研究所の「研究室」だからこそ、具体的な目的や方向性が定まっていなくても、番組のなかに焦点を当て、どんな活動をするのか、そこから考えられると思ったのです。

### テレビ研究室(テレ研) 立ち上げ時

私は研究素材である今野勉の『遠くへ行きたい』を観て、つくり手たちがテレビをつくることで、土地を記録・記憶しているような番組の質感、創作方法、どういう集団によってつくられていたのかが気になっていました。そのため、立ち上げ時に気になる項目として挙げていたのは、「記録性」と「テレビをつくる集団」です。一方で、テレ研研究員のササキは、テレビというメディア、放送、一九五〇～六〇年代という時代、記録など、かなり広い関心をもっていました。それは私にとっては新しい視点で、なにかについてひとりで抱えるのではなく、複数人に開いて考えることの面白さを改めて感じました。また、ササキは黎明期のテレビ番組を鑑賞できる機会が限定されていることにも問題意識をもっていました。加えて、ほかの研究員に『遠くへ行きたい』の斬新さ・面白さを説明しようにも言葉ではまったく伝わらない歯痒さから、私たちは研究所内部で番組を見る場、「テレビを観てみる会」を設けました。観る人によって気になる部分や感想は違うので、番組からなにが考えられるのかをリサーチする機会にもなると思ったのです。

### リサーチそのものを本質として取り組む／線を引き

立ち上げからしばらく経ったころ、私は自分が気になっていることに対してどんな研究

活動が適しているのか考えあぐね、具体的な企画案に結びつかず困っていました。そんなとき、ササキから柔らかな提案がありました。それは、最終的な形態を先んじて画定することで取りこぼしてしまうものがあるとしたら、リサーチそのものを本質として取り組んで、気になっていることに対して適切なあたりのつくりかたを編み出すことにもっと時間をかけてもいいのでは、というもの。しかし一方で、プロジェクトイブ（投企的）に動くために線を引きこともまた必要だろう、とも言われました。前者は、つくることを主眼としない、つくりかたの研究所だからこそ大切にできる考え方だと思います。正直、いまの私であればその道を選んだかもしれません。このとき「つくりかたから考える」がどういうことなのかしっくりきていなかった私は、ササキが残した後者の言葉に反応しました。なにかやってみる、やりながら考えられることがあると思っただけです。ちょうど『だれかのみたゆめ 展示と実演』への参加不参加も決める時期で、この中間報告の場でなにかしから発表すると設定して取り組んだほうがモチベーションも維持しやすいと思っただけ（しかし、自分たちでモチベーションを維持する環境をつくること、これはつくりかたの研究所で活動する上で非常にむずかしく、大きな課題でもありました）。

### 「記録」に焦点を当てる

線を引きくことを選択したテレ研はいくつか企画を考えましたが、時間・エネルギー配分、ゼロからなにかをつくることに対する私の尻込みなど諸々の条件から、「記録」に焦点を当てようと思いました。たとえば、エスノドラマ研究室のワークショップ。その時間、そこで起こっていること、そこでの参加者の反応こそが面白いと感じていたため、彼らが『展示と実演』に向けて動き始めたときにこぼれ落ちてしまうものを「記録」して、第三者にもそれを伝えられないだろうかと思っただけです。しかし所長から、研究室単体ではなく研究所全体のことに目を向けてもいいのではと提案をもらい、研究所そのものへと関心が広がりました。

### ひとりではつくれな

このころ、何度か企画書を書き直し、混乱し始めていました。ひとりではつくれな、無理だと思いい、テレ研の研員ではないけれど一緒に『遠くへ行きたい』を観たり話をしていた研究員の堀切に、『展示と実演』の企画のみでいいから、テレ研の相談に乗ってほしいと特別協力を頼みました。ひとりではつくれな、逐一相談できる人、話を聞いて整理してくれる人が必要で、その点で信頼できるのは、堀切をおいてほかにいないと

思ったのです。

### 『思想とプロパガンダ』に打ち戻る

『展示と実演』一か月前の報告会で、研究員の佐藤（成）からの「テレ研は、テレビのなにを研究しているの？」という素朴な問いにはっとしました。テレビと企画とのつながりを自分でもうまく説明できなくなっていたことに気づき、テレ研でそれまでにふれていた資料を読み返して「思想としてのテレビ」に立ち戻りました。テレビ制作者今野勉の研究者である松井茂は、放送としてのテレビが無くなっても、今野勉の生き方、テレビに向き合う態度である「思想としてのテレビ」は残るだろうと言っています。『展示と実演』では、その組織論の部分に注目することにしました。今野は、テレビマンユニオンという日本で初めてテレビ局から独立した制作者集団、番組制作会社を設立した人でもあります。テレビにおける集団について、少し長いですが以下に引用します。

#### 《横一線で走る組織》

今野…日本の映画界、演劇界では、徒弟制度が当たり前のようがありました。「……」つまり映画や演劇を作る集団とか組織は、表面的には非常に新しい革新的なことを扱っ

て、時には革命だとか人間の平等をテーマにしていますよね。しかし内部に行くと、女性蔑視だったり、すごい権威主義だったりすることがある。トップが天皇で、下の方は奴隷みたいな組織になっているとか、義理人情だったりする。「……」いまはどこでも大分改善されてきたと思うんですけど、そういうことが日本では当たり前だったわけですよ。

今野…テレビマンユニオンの組織の原理は、「合議」「対等」「役割分担」なんです。それは制作現場にそのまま現れるわけですね。カメラマンであること、オーディオマンであること、ADであること、ディレクターであることは、「役割分担」であって、人間の上下じゃない。「対等」なんです。作品に対して、役割は違うけれど、責任とか使命は同じ。

#### 《民主主義から作品は生まれない?》

今野…テレビマンユニオンが始まった頃にこういう議論がありました。「民主主義から作品なんて生まれない。独裁だろうがなんだろうが、結果としての作品がよければいい。途中の過程は関係ない」という議論です。

つまり民主的に作品を作ったって、そんなものは何を保証するわけでもなく、自己満足だけだという議論です。だから、組織の原理がスタッフの人間関係を作り、その人間関係が良い番組を作る。そういう相関関係を実証しなきゃいけない。テレビマンユニオンがそれを実証できたのかはわかりませんが、どこもやってこなかったし、誰もやってなかったことを始めたことだけは確かなんです。

《今野勉は指示しない》

今野・自分だけの世界をつくるんじゃないやなくて、いろいろな人がそれぞれに参加する形をつくりたい。そうするとディレクター不在になるという話になる。ところが本当に不在では番組は作れない。なぜならば、そういう方法を作り出すことがまさしくディレクターだから。ディレクターが存在しないように作るという作り方をディレクターが編み出さないとそういう番組はできないんです。

(対談『思想としてのテレビ』今野勉×松井茂「より抜粋」)

つくりながら考える、その権利

一月末、『展示と実演』の監修中野からツッコミを受けました。『遠くへ行きたい』をつくる集団への関心から、つくりかた研究所という集団へ、「巧妙にすり替わってない？」と。研究員へのインタビューも開始し、それ自体意義があると感じながら進めていただけに、「テレ研としてそれやる意味があるの？」と問われたときには消沈し、その問いに対して言葉を返せないことにも消沈しました。魔のミーティングだったと落ち込みながらの帰り道、私は堀切と話しながら徐々に開き直りました。変な話、私はつくるプロじゃない、つくりかた研究所の研究員だということを出したのです。私は日頃から、誰でもなにかをつくれるわけではないと思っています。でも、誰でもつくっていいとも思っています。つくりきるまでいかなくとも、つくりながら考える、その権利はあると思っています。そういう意味では、誰でもつくれる場があってもいいのではと。私は、つくりかた研究所をそのひとつのかたちと捉えて参加していました。プロじゃないので、うまくつけれないのは当然のこと。でも、だからといって「つくりかた」ではなく、たとえつくりきるまでいかなくとも、つくる大変さ+（プラス）なにかを得てもいいと思うのです。秋葉原駅で堀切とふたり、どう整理しても「巧妙にすり替えられている」ことは否定できず、認めざるをえませんでした。でも、飛躍はしたものの『遠くへ行きたい』を出発点とした私の興味関心からは外れてないという感覚があったので、それを頼りに、飛躍を自覚した上でインタビューを続行しました。

あらためて「集団」をキーワードに掲げる

最終的にテレ研は「集団」というキーワードの調査過程を報告しました。つくりかた研究所にはどんな人たちがいて、彼らはどんなことを考えているのか、研究所のメンバー二四名にインタビューを行い、「集団のメモ」をとったのです。当初は、集団を構成する個人にフォーカスを当てるためにインタビュー映像の展示のみを計画していましたが、製作途中、映像編集の参考とするため各々の回答をテキストに起こしていたところ、質問項目ごとに並べた表がササキと堀切の目に入り、ふたりはその表に強い関心を示しました。この表の形式が回答の多様さや傾向、すなわち集団の性質と呼ぶうるものを把握させることを発見したのです。予期せぬ嬉しい発見でした。そんな経緯で、それぞれの発言のディテールや人となりを伝えるものとしての映像と、映像によるリニアな語り方とは違って「集団」の面的な把握を可能にする一覧表形式をもつ印刷物を、一対の展示とすにりました。

#### テレ研から、つくりかた研究所のこと

テレ研は「集団のメモ」を展示しましたが、なにかをつくったような気はしませんでした。つくったというより、黎明期のテレビ番組という出発点から「集団」を考えている時間、渦中だったのだと思います。その後、テレ研としての活動は休止しましたが、なにか止まっ

たり、終わったりという感じはせず、テレ研という旗から少し離れた、移動したという気持ちです。

話は飛んで、つくりかた研究所全体のこと。「つくりかたから考える」、創設者が繰り返し口にしてきたこの言葉、三年目にしてようやく身体に染みてきました。私はとくに、人の集まりのつくりかたを考えてきたように思います。研究所内部の報告会、テレビを観てみる会、テレ研インタビュー、研究室のミーティング……どれも人の集まりが関係していました。とりわけ報告会からの発見は多かったです。当日進行を積極的に引き受けていた研究員の塩田と報告会係の私が欠席し、代わりに研究員の大川原が進行したときのこと。いつもなら終了後にゆるゆるとおしゃべりが続き自然と交流の場が生まれていたのが、やけにさっぱり解散したそうです。そのあと大川原から、「だれが司会進行をするかで報告会の空気・性格も変わる。報告会は研究所にとって唯一定期的に開催する大切な集まりなので、塩田を正式に報告会の進行役にして、毎回の質・空気を安定させよう」と提案をもらい、即採用しました。初年度使用していた秋葉原のA331の部屋から北池袋の拠点に移った際には、空間が狭くなり緊張感が増しました。どうしたらそれぞれの状態をキープした居心地の良い集まりにできるか、話し手な人が話しやすくなる環境をいかにつくるか、集中しすぎない、良い意味で意識が分散される環境づくりなど、報告会

前にはよく塩田と電話で相談して、毎回、報告会のつくりかたから考えていました。

つくりかた研究所という集団を考える上で気になるのは、強制力と指示のなさです。これは良くもあり、ときに乱暴でもあると大川原は言っていました。私もそう思います。強制力がないと、こぼれ落ちてしまうものもあります。自発的に残そうとしなければ、研究所の活動を通して思っていたこと、考えたことも消えてしまうのだなと思ったりします。つくりかた研究所は不思議な集まりです。全員がメインの活動を研究所の外にもついで、研究所の活動をしない時期もあるけれど、それぞれの場所で研究員としていられる。考えていることや活動にかなりばらつきがあっても、つくりかた研究所の研究員という状態はキープされています。この状態は身体に染みていて、消えなさそうな気がしています。

## アーカイブ ササキユイイチ

「アーカイブ」は研究所の記録活動。研究員のササキが主に担当。研究室をどうつなぐのか、どう可視化できるのか、を考えつつつける。

### 研究所自体のつくりかたに対する関心

バスリサーチをしていた頃から、「つくりかた研究所」自体がどういうふうにつくられていくのか、活動がどうやって動いていくのかをウォッチするというか、記録していくことに関心がありました。ある部族のなかに入る文化人類学者のような感じで、いわゆる「アートプロジェクト」の現場で、道具立てとか言葉遣いも含めて、どういうアクターが動いているのかを記録したいという思いです。なので、バス企画の頓挫があり「研究室」という言葉が出てくるあたりの、その変わり目には、かなりテンションが上がったというか、もちろんそこにはネガティブな動揺みたいなものもあつたし、どこか「ここがふんばりどころだよね」といったムードもありました。

誰がなにをしているのかわからない、裏でもぞもぞ動いたり、集まっているような、うごめきというか、その状態が面白いと思っただんです。わからないなかでも、誰かと会うこ

とで盛り上がったりする。テレビのことで盛り上がった(テレビ研究室)、とりあえず集まる場をいろんな仕方で設定しようとしている佐藤(成)がいたり、「基礎体力上げとく？」という感じで僕と朝比奈が勉強会を企画したりしている。そのときは、集まり自体が試されていたような気がしています。その状態は、すぐ可能性や面白みが感じられました。そういった、もそもぞした動きのなかから「研究室」というものが出てきて、その後は、そこに収まっていったように思います。

オートポイエーシスという生命システム論の概念があって、そのモデルとして、例えばこんな話があります。家をつくるとき、だいたいはある設計図を元に大工たちが集まってきて家が建てられるわけですが、オートポイエーシスにおいては、そういったトータルプランはなくて、ただ大工たちだけがいる。で、個々の大工たちの働きだけでもって、家らしきものができていく。もちろん、これ自体ひとつの比喩ではあるのですが、少なくとも触発はされるでしょう。そういう新しい組織の動き方や集まり方みたいなものは考える必要があるだろうと思いました。

その頃、長島とベテラン枠の須藤が、「研究室がどんどんできていくけど、絶対どんどん潰れていって、研究室の廃墟みたいになっていくだろう。すごく面白い」というような話をしているのを聞いて、なんというか、むかつ腹が立ったことがありました。上から視線というか、先を読まれている。先の例でいえば、設計図・トータルプランみたいな見通しを、握られている。そういうときに、じゃあ「廃墟」になる前に、研究室というものをもうちょっと面白がれないか、ということを考え始めました。

### 研究室をマッサージする

研究室ができてきて、なんとなく「この研究室に所属してます」みたいな感覚がそここに生まれていきました。それぞれでできた研究室、という「部屋」に、分けられてなのか、自ら望んでなのか、入っていくような感じでした。けれども、研究室ってそういうものだけではないんじゃないか。もっと別な人たち、例えばタグみたいなものとしても考えられるんじゃないか。

僕自身は、つくりかたの思想史、テレビ、エスノドラマ、うごきかた、さばきかたなど、いろいろな研究室に参加したり、見学に行ったりしていました。横断する動きを示しているのとはどうかと考えることです。もう少し研究室を横断して話せる場があったほうがいいんじゃないか。同じ悩みをなんとなく抱えていたり、他の研究室にとっても知っておいたほうが良いこと、一緒に考えたほうがよさそうなこともあるかもしれない。いま置かれている状況自体も、俯瞰して見える場があってもいいんじゃないか。それぞれが活動的な

かで知った面白いことや、見つけた方法を、もうちょっと共有できる場や仕組みがあったほうがいいんじゃないか。そういう考えでした。別な言い方をすると、研究室という言葉が強く効きすぎているんじゃないかということです。研究室という概念は、もつとこねるというか、マッサージされるべきだと思います。いろんな研究室が活動していくなかで、それぞれは動いていたり動いていなかったりしましたが、組織がどう動いていくのか、決まっていなかったときのももぞとしたうごめきは、二年目以降は見られなくなっていました。同時に、本格的に、誰も研究所の「全体」がわからないという状況になっていきました。

#### 「全て」を把握させる、アーカイブズという表現

アーカイブズはコンテナーをデザインすることだという考え方があります（アーカイブズ＝複数のアーカイブを保存管理するシステムや施設）。分別されていないごみのような、雑にして多量なものを収容する容器を設計するのがアーカイブズの作業であると。研究員が研究室に収まってきたころに、研究室がアーカイブにおけるコンテナーみたいなものになったらいんじゃないかと考えました。ちょうどその時期（研究所二年目）に、東京アートポイント計画が実験事業として開発したデジタルアーカイブのシステムを、研究所

でも使ってみるようになりました。それは「リソーススペース」と「ワードプレス」という、どちらもオープンソースのソフトウェアを用いて、事業で発生する記録資料の一元管理と公開を行うというものでした。そのシステムを借りながら、研究所をそのままアーカイブしようと考えました。研究室それぞれの動きに対して活動や成果を横断的に入れられる容器をつくれば、出来事が終わったあとでも、アーカイブを見ると活動の全体がわかるようになるということです。

アーカイブズのインターフェイスは、三年間の活動期間が一つの画面で一望できるというプランです。一コマが一日と紐付けられていて、三六五日×三コマ（三年分）がずらりと並んでいる。そのコマのなかに、その日になされた活動とかが格納されている。グリーンマップのように、クロスアップしたりズームアウトすることもできる。

このかたちには二つの理由があります。一つは、そうすると絶対に空白のコマがたくさな出てくるはず。例えば、ある研究室の三六五×三コマのタイムラインが横並びになっていて、色がついて埋まっているところと、空白なところがある。そのリズムみたいなものが見えてくる。「土日に活動してたんだな」とか、「コンスタントに平日もいろいろ入っているな」とか、「口ばっかりだな」とか（僕のことですけど）。その、三年間というそれぞれの生活、つまりライフのリズムと、その活動のリズムがどういう重なり方をして

いたのが見えるといいだろうと思いました。これは研究所の活動をおのれの生活のなんと位置づけるのかという問題に通じています、金銭面を含め――。

もう一つは、そのような仕方では仮設的にであれ、研究所の「全体」を望める視座を用意するという事です。ちなみに、タイムラインは研究室だけでなく、任意のキーワードでソートすることもできる。そういうプランでした。

ドキュメントのように、ある種の暴力がないとつくられないものがあるのは確かです。でも、それでは拾い切れないものがある。もちろんなにをしても「全部」や「全体」みたいなものは幻想なわけですが、けれどやはりアーカイブズでの表現は、ドキュメントとは別なものになるはずはです。

このドキュメントを読まれる方は、つくりにかた研究所は研究室の集まりだと思われるかもしれませんが。でも、それは固まっているわけではなく、あっちゃこっちゃ行ったりなかで、このようになってきたわけで、研究所だから最初から研究室があった、というわけではありません。つまり、つくられたものには見えていない「裏」がある、ということです。「裏」といっても楽屋ネタではなくて、研究所の場合はそこが本体だったはずなので、なおさらそこが重要だ、という感じがしています。

編集注：本稿は、編集・東によるインタビューに基づいて作成されました。

## 須藤崇規

### ドキュメンタリーは存在しない

映像の誕生は記録ものドキュメンタリーでした。蒸気機関車がホームに入ってくる映像を見て、観客が「ぶつかる！」と思い逃げ出した、という逸話が残っています（本当かどうかはわかりませんが）。一八九五年、リュミエール兄弟が撮影した「ラ・シオタ駅への列車の到着」です。それから一二〇年。ドキュメンタリーはどのように変わったのでしょうか。

ドキュメンタリーはその被写体や環境に対して演出をしない、つまり映像のための環境づくりをせずにありのままを撮ることを意味します。しかし対象への演出はいまでは当たり前に行われています。対象への演出をしないという形式は、表現としての強度を上げるために見ぬ振りをされることとなりました。さらに、ドキュメンタリー風のフィクション（モキュメンタリーと呼ばれたりします）なども現れました。ドキュメンタリーは

須藤崇規は映像ディレクター。ペテラン枠で参加。アーカイブ及び記録映像をどうしたものかと考えつづけ、カメラを回す。ウェブサイトの技術も担当。

記録である以上に表現となり、ドキュメンタリーとフィクションの境目は曖昧となったのです。

別の視点から考えてみましょう。なにをどのように撮影するのか。これは監督やカメラマンの意図によります。フレーミングは恣意的なものです。なにかを映すことは、それ以外のことを映さないことを意味します。また、撮られた素材を編集する際、エディター（映像編集者）は意識的にも無意識的にも自身の意図を加えてしまいます。映像を仕上げていく各プロセスそれぞれに、誰かしらの思惑が働き、撮られた対象の姿は真実から離れていく。つまり純粹なドキュメンタリーは理論的に存在しえないのです。非常に乱暴な言い方ですが、映像・映画の学術的な研究では、このような認識が一般的になっています。

ドキュメンタリーか、フィクションか。記録か、表現か。

そんなジレンマを内に抱えながらつくられる映像たち。「記録もの」と呼ばれる特殊な分野の映像、とくにアートに関わるものについて、その当事者の立場から考えてみようと思います。本稿ではドキュメントという言葉は記録映像を指す言葉として扱っていきませんが、文章や写真に関しても当てはまることがあるかもしれません。

#### ドキュメンタリーとドキュメント

そもそも演出をまったくせずに映像を撮ることは実はとても難しいことです。対象に演出を行うことができない、最適なカメラの場所を確保することができない、照明の調整をすることができない、録音の最適化ができない、撮り直しができない、といった映像を撮るにあたって当たり前のことができないなか、良いものを撮ることがどれだけ困難かは想像に難くないでしょう。困難というより「映像的に良いものを撮るのは無理」な環境なのです。「記録もの」はいつだってそんな過酷な環境で撮られています。

たとえばウェディング。学生のころわたしが撮影バイトをしていた業者では、あるフォーマットに合わせて挙式・披露宴を撮り、フォーマットに合わせて編集するのが当たり前のようでした（もちろん当時もそうではない業者はあっただろうし、いまはもっと状況が違うだろう、ということをつけ加えておきます）。しかし、そのフォーマットは限られた環境のなかで最大限良いものをつくり出そうとした結果です。撮りようのないなかで、それでも良いものを撮影しようと努力した結果、撮られたものは画一化していったのです。ウェディングに並ぶ「記録もの」の代表。それがダンスや演劇などパフォーマンスの記録映像です。わたしの仕事はパフォーマンスの記録映像の監督が大きな割合を占めています。レベルの低いものをやっているという意識は「もちろん、ない！」と言

い切りたいところですが、その他の映像分野に対しての嫉妬や劣等感がゼロかというところ、それはやはり嘘になります。「舞台は生もの」とよく言われます。実際、毎回ビミョーに変化し、回数を重ねることで進化すらする作品を見ると「ああ、生きているな」と思わずにはいられません。ですが、わたしがつくるものはその「生もの」自体ではなく「生もの」の冷凍保存のようなものです。ここにもある種の劣等感を感じざるをえません。

わたしがつくるものは、アートという「表現の記録」です。個々のアートはまぎれもないひとつの表現です。その表現を映像という別のかたちに置き換えること。それがわたしの仕事の本質です。しかし映像である以上、そこにはドキュメンタリーと同じ罫が潜みます。つまり「表現の記録」という表現」になる可能性がある。これは思考の遊戯ではありません。行われた表現と記録がかけ離れることが仕組み上避けられないことは、実際少なくないのです。

わたしがつくるものは、映像として未熟で舞台としてはニセモノです。この表現の構造上のジレンマは、わたしに劣等感以上の面白さを与えてくれています。

### ドキュメントはなぜつくるのか？

公演・イベントや関係者にとって、記録映像はなによりも資料として重要です。また、

とある公演・イベントの重要性が、のちの研究等によって再発見される際も、映像は研究材料として重宝します。あるいは、記録映像を見ることが思い出すことがなにかしらあるでしょう。記憶を刺激し引き出すスイッチのような役割も、記録映像にはあります。「いつ、どこで、だれが、なにをしたか」を適切に記録すること、それが資料的価値の根幹にあります。

一方、映像のクオリティが高ければ万人が感動する可能性もあります。記録映像には表現としての側面も、もちろんあります。

ここで考えたいことは、資料的価値を担保することの難しさです。その難しさは、表現の多様性・複雑さと密接に関わっています。たとえば、同時にいくつもの場所で行われるアートプロジェクト。たとえば、まちなかでお客さんと一緒に歩きながら行われる演劇。たとえば、インターネットで配信されること自体が観賞形態に組み込まれているダンス作品。このような作品では、移動に三秒遅れたから撮れなかった、なんてことが往々にして起こるのです。「とりあえず撮っておく」ことすら困難な表現には、綿密なプラン作成と優秀なカメラマン、丁寧な編集が必要になります。

「資料として残す」だけでもシビアナオペレーションが求められる作品がずいぶんと増えました。芸術全般の表現方法が多様化していることは改めて言うまでもありませんが、

その多様化に記録はついていけているのでしょうか？ 撮り直すことができず、かつ撮ること自体が困難な作品では、あらかじめ「撮ったものをなにに使うのか」「誰が見るものなのか」を考えることが重要だと感じています。

誰のためのものなのか。なぜつくるのか。

その答えは、誰が出すべきものなのでしょう。

### ドキュメントは誰がつくるのか？

映像制作には大きく、撮影のための準備、撮影本番、編集や合成加工という三つの過程があります。これはドキュメントだけでなく、どのような映像にも言えることです。パフォーマンスアーツのドキュメントにおいて、いままで比重が大きかったのは撮影本番でした。いまでもわたしは撮影前は手が震えます。その微細な振動が三脚に伝わらぬよう、また唇と唇が触れる音も入らないよう、息を殺しながら撮ることもしばしばです。

ところが、撮影以上に準備・編集が大変な作品が増えてきました。撮影にかかる時間は、どんな作品でも大差はありませんが、準備・編集に必要な時間は、作品のスタイルによって大きな差があります。舞台美術のない素舞台で踊られるソロダンスと、まちを歩きなが

ら行われるツアー作品では、必要な準備がまったく違うのは想像に難くないでしょう。編集も然り、見るもの／見られるものの関係が複雑になればなるほど、編集に時間がかかる傾向があります。

ここで現れるのが映像ディレクターです。いままでの本番偏重の現場では、カメラマンの腕が映像の質を左右する一番の要因であり、最も重要視される部分でした。しかし撮影の前後が重要な記録では、カメラマン以上に映像ディレクターの技術と経験、ディレクション能力が記録のクオリティを左右します。

映像ディレクターという肩書きで働く人はたくさんいます。映像のための現場では、すべてを映像のためにコントロールすることができます（もちろん実際はリソースに限りがあります）。暗ければ明かりを足す。カメラの位置を最適化するために、道具を動かす。そして、間違えたら撮り直す。撮影現場のこのような当たり前の努力・工夫を、記録映像では行うことができません。カメラマンの臨機応変な対応が求められ、そしてその対応すべき幅を見定めておくことが重要になります。それが記録映像ディレクターの最も大きな役目です。

これからもディレクターの役割は変わり、さらに他に必要な職種も現れるかもしれません。余談ですが、アメリカでは二〇〇八年ごろ、DIT (Digital Imaging Technician) と

いう新しい職種が生まれました。撮影素材がフィルムやテープなどの物からデータに移り変わったことで、撮影素材を適切に管理しすみやかに編集作業に入れるように整理するところが重要になり、その専門職が生まれたのです。アートプロジェクトでもいろんな人がいるんな立場で写真や映像を撮っていますが、それらを適切に管理保管するのは難しいし、いざ編集しようと思っても適切に整理されていないこともしばしばです。もしかしたらアートプロジェクトにもDITが必要なのかもしれません。

作品をつくるプロセスが変化し、作品そのものが変化するのに合わせて、記録のプロセスも記録自体も変化する。アートをつくる人がアーティストだけではなくなったのと同様、記録をつくる人も「カメラマン」だけではなくなる。これから先の記録映像をつくるのは、いったい誰なのでしょう？

### ドキュメントはいつ、どのようにつくられるのか？

先ほど述べたとおり、映像の制作には準備・本番・編集の三つの工程があります。パフォーマンスアーツなどの「本番」がある公演・イベントの場合、この三つの工程が具体的にどのようなものか、想像しやすいと思います。ではこれが、もし数か月、長ければ数年にわたって行われるアートプロジェクトの場合、どのように考えればよいのでしょうか。

「本番」があるのであればまだしも、それがなかったとしたら、準備とはなんでしょう。

「とりあえず撮って後から考える」場合、撮影素材のクオリティは撮影者に一任されます。完成した記録映像を視聴する際、素材間のクオリティの差はストレスになってしまうことがよくあります。撮影者が決まっていない場合は、誰がなにを撮っているのかの把握も難しいでしょう。

そしてなにより、完成するもののイメージを持ってないことが問題です。なにを目指せばよいかわからない。なにを撮るべきかわからない。なにが大切なことなのかかわからない。このような状態では、映像ディレクターやカメラマンの本領が発揮できないかもしれない。言い換えれば、台本や図面、演出家や制作者の言葉のような指針となるものがある場合でしか、映像ディレクターの力は発揮できない。

と、わたしは思っていたのです。

### つくりかた研究所が問題

わたしは研究主任として（それは当初「ベテラン」という、心を軽く逆なでするような名で呼ばれていました）つくりかた研究所に参加しました。

ミーティングのたびにカメラを回し、たまにインタビューを撮ってみたいものはしたものの、次第に自分のやっていることがどこに向かうのか、わからなくなっていたことは確かです。二年目以降、各メンバーが研究室という小さな単位で活動を始めたとき、そのすべてをまんべんなく追うことができないことが明らかで、いわゆる「プロセスを撮る」こともやめました。研究室を立ち上げる背景に「自治」というキーワードがあり、それからの連想で「各研究室の記録はその研究室自身が行えばよい」と考えたのも理由のひとつです。そして、小さな研究室が立ち上がったことにより相対的に研究所という大きな単位での動きが見えにくくなったのでした（少なくともわたしにとつては）。

表現者がなにを表現しようとしているのか。本番を撮る前の準備のあいだ、わたしはひたすらそれを考え続けます。誰が見るのか、そのお客さんたちがなにに感動するのか、そういうポイントを考え続けます。その感動ポイントこそが撮られるべきもので、それをどのように映像で表現するのかを考えるのです。

そういった作品の根幹を見つける作業こそが準備のキモなのですが、いつもすんなりと見分かるわけではありません。時間がすすむにつれ変化することもある。そして最終的に「誰もが感動するのはここだろう」という、客観性をもった最大公約的な感動ポイントが見つかるのです。

ところが研究所ではそれを見つけられない。本番もないから、いつも手がけているパフォーマンスアーツのドキュメント工程どおりにもいかない。個々の研究室ではなく、研究所全体をどのように記録するのか、アイディアがないままにわたしは「適当に」撮り続けました。そしてそれはいまも続いています。

この「適当に」撮られた三年分の素材がどうなるのか、この原稿を執筆している時点で、わたしには予測がついていません。

でも、撮るたびに頭の片隅になにか見えることがある。

「彼のいまの言葉は、プロジェクト全体を牽引するキーワードになりえるだろう」「この漠然としたミーティングの、発言者の一言一句を撮ることよりも、この漠然さをそのまま画にするほうが面白そうだ」「前のミーティングでも同じようなことが話されていた。この繰り返しはプロジェクトのノロノロとしたスピード感を表すのに使えるかも」「ここでなされているのは、情報の交換や共有ではなく、感情の共有だ」「各研究員が研究所自体について知っていることに随分と差がある。この情報格差はなぜ起きるんだろう」

本番を撮るために下見をしているときの感覚です。多くの場合、このような点のようなイメージがいつのまにか繋がって、時間を伴った線のイメージに変化します。つまり編集し終えた完成版のイメージになっていくのです。ところが、この研究所をいくら撮っても

その完成版のイメージは見えてこず、点が増えていくばかりでした。つくりかた研究所は、わたしにとって、最初から最後まで下見でした。

「準備のない本番」ではない。

「本番のない準備」だったのです。

### 記録か、表現か、べつのなにか

撮影はウソをつくることができる。映さないことは映すことと同様、意思をもった行いです。わたしが撮影した映像素材の多くは、「研究所とはこういうものだ」と万人に説明できる客観性を欠いているでしょう。

編集はウソをつくることができる。使わないことは使うことと同様、意思をもった操作です。もし仮に編集された完成版ができたとして、その編集はわたしの恣意にまみれ、完成品は「わたしが見た研究所」の域を出ないものになるでしょう。

ドキュメンタリーとフィクション。この二つの境界はいまではもう曖昧なものになってしまいました。全体ではなく一部だけを恣意的に拡大したものが、あたかも真実のように見える。映像という方法自体がもつジレンマです。

これから先、つくりかた研究所のドキュメントはこのジレンマに向き合うことになりま  
す。「いつ、どこで、だれが、なにを」したのか、そしてそれがなぜ必要なことだったのか。  
そのような資料的価値を、恣意の固まりである映像でどのように見せることができるのか。  
憶測ですが、このジレンマを突破するヒントは、そのジレンマの構造的問題自体にある  
のではないのでしょうか。わたしたちは、少なくともわたしは、主観と客観、嘘と真実、ニ  
セモノとホンモノという二項対立のなかで考えることに慣れすぎてしまっています。

この研究所には、その名前から連想されるようなラボもなければ仕組みもありません。  
すこし離れたところから見たいわたしにとっては、組織というよりは、社会そのものの  
縮図のような気すらしてきます。それを捉えるには、いままでの映像のセオリーから離れ  
ることすら必要なのではないか。

記録か、表現か。

この古くから問われ続けてきた問題への答えではなく、この問題自体を超えること。そ  
れが、わたしがつくりかた研究所で細々と考え続けた問題です。

# 経 理 佐藤成行 塩田将也

「経理」は研究所のお金にまつわる実務。初年度は制作の戸田が担当。二年目より若手育成および「自治」の観点から、研究員の佐藤（成）・久保・池上の三名が立候補し担当。三年目は佐藤（成）の一人体制。戸田およびアーツカウンシル東京の担当者のサポートのもと、研究所にふさわしい経理のかたちを探る。

## 一 実務の歩み（佐藤）

### 経理チーム

つくりかた研究所は東京都とアーツカウンシル東京との共催として実施されており、共催事業のルールとして、年に四回（四半期ごと）に、予算の申請と収支報告をする必要があります。なにより三人ともせっかくの機会に経理の経験を積みたい、勉強したいという理由で名乗りをあげたので、四半期ごとに当番を決めて書類の準備を進めていくことにしました。

初めての経理作業だったこともあり、まずは東京文化発信プロジェクト室（現アーツカウンシル東京）の芦部さん・三田さんの手を借り、経理作業を教わりながらおこなうことにしました。データを見ながら作業を教わる際に、そもそも共有のノートパソコンも持つ

ていなかったため、データを持ち運ぶことすら問題になりました。三人のそれぞれのパソコンの機能やソフトはバージョンにばらつきがあり、またセキュリティのルール上、USBメモリなどの外部のデバイスの使用もできないのです（備品としてノートパソコンを買い、作業環境は改善しました）。

また、全四回（決算報告を入れると五回）の書類手続きを、前述のとおり当番制でおこなうことにしました。せっかく実務をさせてもらえる機会なのだから、その機会が全員に均等に行き渡れば良いと考えたためです。このことは完全に私たちの都合であるがゆえに、業務上足を引っ張ってしまうことは避けられませんでした。三人が同等のスキルを持っているので、たとえば一人が本業が忙しく書類作成に手間取ってしまうような場合、ほかの二人にヘルプを求めることができます。このことには何度か救われました。

経理が三人いることで起こった問題の一つは、窓口が複数できてしまうことでした。各研究室に対して経理担当者を振り分け、コミュニケーションが取りやすいようにと考えましたが、かえって混乱が生まれました。担当者がそれぞれ受け取った書類をチーム内で共有しそこなうミスが起きます。たとえば、四半期ごとに担当を交代したために、研究員が書類をうっかり前の担当者に送ってしまい、それが次の担当者に引き継がれなかったということがありました。

### やっかいな交通費

各研究室の交通費を精算していくにも、どのような精算方法がよいか模索しました。まずは経理チームが秋葉原にあるアーツ千代田3331の一部屋に一日滞在し、研究員はそこに訪れ、書類に記入して精算をするというかたちでおこなってみました。しかし、後から山ほど修正点が見つかる、複数の研究室に所属している人は書類の枚数がかさむなど問題が多々ありました。次に、研究室の室長がまとめて交通費を申請し、経理が書類を作成・チェックをする方式にし、各研究員には精算書を確認・押印だけをしてもらいました。なにかあったときの修正作業は軽減されましたが、それでもこの方式には多くの労力を割かざるをえませんでした。

また交通費をめぐるもう一つの問題として、つくりかた研究所自体のプロジェクトとしての側面がありました。公的なお金をもらってやっている関係上、公私混同は許されないので、交通費が出る場合と出ない場合を明確に線引きする必要があります。しかし研究所は二年目の時点では拠点がなく、ミーティング一つおこなうにしても都内の喫茶店を転々とするところがありました。それでは正当な理由とならず、個人の前後の予定と混ざってしまうこともあり、ミーティングとして使える場所を数か所に限定することにしました。それでも利便性やタイミングの関係で、カフェに集まってミーティングをおこなう人もいま

した。これらは交通費として認定されず、自己負担として扱っていました。アーツカウンスル東京と共催事業をおこなっている他団体の多くは事務所があり、そこが活動の拠点となります。東京アートのポイント計画の交通費の認定ルールも拠点があることが前提だったため、つくりかた研究所の交通費はそこうまくはまれませんでした。

また逆に、すべての交通費をちゃんと精算しなければなりません。つまり「ミーティングには参加したが、交通費は精算しなくてもよい」という人の存在を許していない状態でした。議事録上は規定の場所でミーティングに出席したはずなのに、申請が来ていない人に確認を取るなどする必要があったのです。

### 三年目は自己責任

三年目、経理メンバーの就職など生活環境の変化に伴い、経理体制も一新することになります。そもそもこれまで経理チーム自身も手探りだったため、他の研究員にケアをしすぎたのではないかとこのことを考え、研究員たちにも自己責任でやってもらうようにシフトしました。交通費は、研究室長が取りまとめるのではなく、各自で申請し、各自で精算の連絡をするようにしました。また三年目に拠点ができたことで、交通費の申請対象が前年度に比べかなりクリアになりました。一方で、研究員の多くの人にとって北池袋の拠

点は交通の便が悪く、交通費対象外のカフェなどでミーティングがおこなわれることも少なくありませんでした。

ともかく、こうしたことにより経理チームの作業は大幅に軽減され、三年目の経理は佐藤一人で担当するようになりました。一気に責任が増したものの、情報の共有の問題や、誰が最終決定権を持つかという問題からは開放されました。また本当に困ったことがあれば、池上・久保・戸田やアーツカウンシル東京の担当者の芦部さん・古屋さんに助けを求められる環境でもありました。

## 二 「事故」の起こり（塩田）

三人体制での経理チーム発足の初期、前年の経理担当であった戸田から「参考に」と預かった資料の紛失が起きました。僕はチームに参加していませんでしたが、長島からこの件について聞き、こうしたプロジェクトで起こりうる「事故」の事例として参考になるように、経理チームや戸田から事情を聞いて回ることになりました。

### 素人の集団

経理チームは、言ってしまうえばすべてにおいて素人の集団でした。経理の素人でもあったし、集団の素人でもありました。経理のノウハウがゼロに近い状態で、しかも、三人は明確な同じ目標のもとに意気投合して集合したわけではありませんでした。

「事故」（とあえて呼びます）の原因は、書類を紛失した場合のリスクに対する認識不足、それを根としたチーム内での管理体制の不備であり、経理を専門に扱う人ならば、まず起こせない事故でした。しかし、根本的な要因と、彼らが専門ではない「素人」であったことには微妙に開きがあるように感じます。戸田はこの事故を振り返り、「信頼して預けるには相手を知らなすぎた」とコメントしました。この言葉はシビアですが、この微妙な開きを言い当てています。これがもし「信頼して預けるには相手が素人すぎた（相手」が「知らなすぎた）」だとしたら、研究所が探ろうとしているさまざまなお話否定されてしまいます。

### 「コンセプト」と「預けた」

誰かに大事なものを預けるとき、最も手っ取り早いのは相手を最初から信頼しないことではないかと思えます。すべてに指示を出し、その通りに行動してもらおうスタイルです。

この場合、素人はいわばたんなる運び手であり、根幹に関わる部分はすべてプロが担い、責任もプロが負います。

しかし、「つくりかた」から考え直し、「自治」を探るつくりかた研究所には、これらの方法はそぐいませんでした。

社員研修のように、経理としての心構えやノウハウを伝授すればよいのでしょうか。ある種、素人をプロ化させる、という方法です。この考えかたも、つくりかた研究所のコンセプトと対立します。ノウハウそれ自体がひとつの完成された「つくりかた」であり、それに当てはめて物事を処理させることは、経理という物事に関してつくりかたを考えることを放棄してしまうことになるでしょう。

しかし一方で、事故はすべてをゼロにするかもしれない出来事です。経理という領域でコンセプトを優先した結果、失敗をすれば、つくりかた研究所そのものが終わってしまう。この選択はそうしたリスクをはらんでいましたが、プロも素人も、そのことに対して誰もが無自覚でした。

### 信頼のために

素人をたんなる運び手にするのではなく、素人をプロ化させるのではなく、素人とプロ

でともになにかをつくったり進めたり、同じ場所に居たりするには、「両者の結びかたはどのようなものが有りえるのでしょうか。

前提として、素人とプロには認識の溝があります。しかも、その多くは事故が起きるまで見えない溝です。戸田は「経理が普段触れる書類を扱うように」扱うだろうと思って預け、結果、経理チームは「自分たちが普段触れる書類を扱うように」扱いました。そこに、ひとつの見えない溝がありました。

書類を預けた時点で、戸田にはそもそも経理が三人のチーム制であることが伝わっていませんでした。素人を管理せずに、こうした致命的な溝をきちんと共有するためには、まずお互いがお互いを知ろうとすることが必要不可欠なものではないでしょうか。同時にでなくとも、どちらかがまず歩み寄ること。預ける相手がどんな相手なのか。また、預かるものがどんな意味を持つものなのか。

## 小澤英実

小澤英実は文筆家。ベテラン枠として初年度より参加。途中で休みに入るも、研究員の活動を見守りつづける。

つくりかた研究所の活動期間に二か月ほど入院していました。基本的に病室から一歩も出られない、牢獄みたいな生活でした。

そのときつくづく思ったのは、アートやパフォーマンスっていうのは、外に出られない人にはまったく無縁のものだなということです。つくる人も観る人も貧乏だと思うけど、お金と時間があつて、自由があつて、そのうえ健康じゃないといけない。この最低条件をクリアしないと参加できないことで、それは「最低」っていうてもかなりハードル高いよなつて。外に出られない人にとっては、アートに触れるというのは映画か小説読むかぐらいで、演劇やパフォーマンスはむしろ社会からの疎外感が募るものです。プロジェクトがそういう人たちを排除して完結しているというのは、やっぱりもつたないし、なにかが欠落していると思います。

だから、つくりかた研究所がやろうとしていることを、どうやってその人たちに届けら

れるかなつて考えるようになりました。まだ答えは出ませんが、これからも考えるべきテーマだと思っています。

# 大川原脩平

大川原脩平は舞踏家、仮面屋。若手研究員として入り、二年目から事務局。三年目は佐藤（成）と二人体制で事務局長見習い。つくりかた研究所とは何か、を問いつつける。

## つくりかた研究所という我々

アートプロジェクトというものは、どのようなかたちで行われるにせよ、あるひとままとまりのものであるという以上の明確な構造をもたない（はずである）。それゆえに、多くのプロジェクトはある一定の期間ののち、本書のようなアーカイブの機能をもった成果物としてまとめられることが一般的である。しかしながら、本書が一般的なそれと少し異なる点は、プロジェクトの参加者がそれぞれの視点で、それぞれの興味に従って自らの活動を記録しようとしている点である。我々があえてこうしたかたちでアートプロジェクトを記録しようとしているのは、普通ならば切り取られてしまう失敗、あるいは「ゆらぎ」や「ぶれ」といったものも含めて記録に残しておくことの必要性を強く感じているからにはかならない。我々はあえて、一見して意味のないと思えるようなところまで含めて、赤裸々に記述している（はずである）。そのため、ほかのアートプロジェクトの成果物と比べてみ

ると、失敗ばかりに見えるかもしれないし、悩みや問題点ばかりに思える。むしろ、何の成果も残していないようにさえ見えるかもしれない。だからここでちよっとだけ理念をねじ曲げて、あえてのあえて、きわめて乱暴に「我々」という一人称で研究所の記録を書いてみようと思う。「我々」が書けばこそ、つくりかた研究所という複雑怪奇な活動のなかにあるわかりにくい成果たちを、明快に記述できるはずだからだ。そもそもこうしたねじ曲がりかたこそが、つくりかた研究所の最初のスタートラインであったはずなのだから。本稿を進めていくにあたっては、二つの大きな「問題」にしたがって話をしていく。これらの「問題」は、つくりかた研究所と三年間かけて関わってきた上で、もっとも重要だと思われる事柄で成り立っている。そして興味深いことに、そのもっとも重要だと思われる事柄たちのほとんどは、ある意味ではほとんどどうでもいい問題でもある。

## つくりかた研究所の問題

つくりかた研究所の行ってきた大きな活動のひとつは、端的に言えば、「問題にすらないようなどうでもいい問題」について「だからだと考え続ける」ことである。そのことについて、創設者の長島は次のように書いている。

「つくりかたから考える」。ただしこの問題意識は、まっ先に自分たち自身に向かつてきました。つまり、この研究所自体をどう運営し、進めていくのか、まずそのことから考える必要がでてきたのです。その結果、「決め方をどう決める?」「打ち合わせの仕方を打ち合わせる?」といった具合に、物事をいちいち手前から考え直す、〈逆進〉とでも呼ぶべき現象が起こり始めました……

(「だれかのみため 展示と実演」チラシ)

この時点で、大の大人が公的なお金を使ってやっているとは到底思えない事業であるが、こうした問題について、本当に三年間かけて考え続けてきたのだから、現代におけるアートの問題が相当にねじれておかしな方向に行っていることは、アートプロジェクトに明るくない方でも想像がつくだろう。こういったことを考えること自体がやはり研究所の課題なのであって、この問題は巡り巡ってあらゆる社会問題などと結びついていく(気がする)のである。

研究所は、三年間ずっと、つねにこうした「問題にすらなりえないようなどうでもいい問題」とともにあった。決めかたをいつも決めかねていたし、とりあえず集まってきたから、これから話す内容を何にするかといったようなことをずっと話していた。これらの活動(と呼んでいいかはいまだにわからない)を報告したとき、三菱UFJリサーチ&コンサルティングの

太下義之氏は「古代ギリシア人が民主主義について議論をしているようだ」と言った。うまい例えをするものだと思ったのだが、確かに、我々は民主主義とは何か、一度も理解したことがないのではないか。もちろん知識として知ってはいるものの、我々のなかの誰が検証して発案したというわけでもなく、我々にとって民主主義というものは生まれたとときからそこにあつたのである。そうしてあつた民主主義というものを、我々はなんとなく享受しているにすぎない。そう考えると、研究所の活動は民主主義の再検討とも言える。もちろん、たんなる思考実験とも言えるし、ごっこ遊びとすることもできる。具体的な意味のある話し合いと、ごっこ遊びの狭間をつねに揺れ動いているなかで、研究所は危うく成立していた。

民主主義の再検討をした結果、結論として何が生まれたかと問われれば、おそらくそこにはとくに何もなかった。あるいは結論がなかったと言ったほうが正しいのかもしれない。しかし、結論がなくても物事は進んでいくし、何かが決まったような気にもなる。人が数人集まれば話もするし、ものすごく良いアイディアが浮かぶ場合もあれば、そうでないときもある。しかもそれは、議論をしようとか、崇高な問題意識があるとか、そういうこととは一切関係なく起こるのである。ただしそういうことがおぼろげにわかってきたのは、もう少し後になってからのことだった。

### どうでもいい問題は どうでもいい問題

何度も言うが、つくりにかた研究所での三年間は、基本的に「問題にすらなりえないようなどうでもいい問題」について「だからだと考え続けて」きた。ところが、こうした問題について「だからだと考え続ける」ためには、やはりこうした問題がどうでもいい問題だとは認識していないという必要があるらしい。ふと気づくと、こうしたどうでもいい問題について、やはりどうでもいいと思った研究員が、すぐに先を急ごうとする事態が起き始めた。ただし、先を急ごうとしても、急ぐ先がないのだから結局のところどうしようもなく、謎のフラストレーションがたまっていた。一方で、どうでもいい問題をどうでもいいと思っていない研究員ももちろんなかにはいた。そうした層は先を急ぐことに違和感をおぼえ、やはりフラストレーションがたまっていたらしい。これこそが「どうでもいい問題は どうでもいい問題」である。「どうでもいい問題は どうでもいい問題」はしかし、問題がどうでもいい場合に限らず起こることであろう。そもそもこの種のいら立ち、問題がどうでもいいということよりも、なんら生産性のなさそうな会議に出席しなければならぬ自分の境遇への呪いや、自分のやるべき役割が明確でないことに対する不満であったりするように思われる。ただしそうしたフラストレーションは、なんとなく微妙な空気として流れるものの、大きな感情の発露として外へ表されることはほとんどなかった。こ



これは研究員たちの性質によったのかもしれないが、いずれにしても、こうしたぶつかり合  
いのような不満やいら立ちと、なんとなく感覚的に進行していくアートプロジェクトの  
ような場がまじりあった結果、わかりやすい成果（あるいは失敗）としての「自治」や「研  
究室体制」といった概念がなぜだか生まれてきたのである。

こうした出来事は、二つのことを意味している。ひとつは、人が集まれば何か話をする  
ことがあるということ。もうひとつは、何もしていなかったり、やることがないと感じる  
と、人は何かをしたいと思うのだということである。ここ数年世間を賑わせている「ブラッ  
ク労働」と呼ばれる類の働きかたに比べると、こうした「何もすることがない」「役割がない」  
という状態は、逆の意味で異常である（もちろん研究所のやってきたことが「労働」また  
は「活動」なのかどうかについては議論をする必要があるだろう）。集まる必要があるの  
に、やることや話し合うことがないので、言ってしまうえば極端な話、来なくてもよいの  
である。実際に研究所の活動は、来なくてもとがめられるようなことは一切なかった（事実、  
研究所の活動の半ば以降、活動に一切来なくなった研究員もいる）。これは「ブラック労働」  
とは別の意味で、かなり厳しい状況である。「研究員」という名前だけが与えられ、曖昧  
なアイデンティティのなかで「何もしなくてもよいが、何かをしてもよい」という自由の  
沼に放り出される。こうした状況が、まったく三年間続いたのがつくりかた研究所であっ

た。いやむしろ、こうした状況をつくるためにこそ尽力していたといっても過言ではない。  
そうでなければ、やはりアートプロジェクトはたんなる「労働」の枠のうちに貶められて  
しまうだろうから。実際、我々はあらゆるものをつくりかたを知っているし、つくってい  
る人は確かにいる。あらゆるリソースが共有されている社会のなかで、何かをつくっても  
いいし、つくらなくてもいいと面と向かって言われることほど、大変なことはないだろう。  
つくらなくてもいいのだという現実、つくっていることの否定でもある。そうした現実  
を突きつけられてもなおつくっている人、あるいはつくらないことを選択できた者だけが、  
つくりかた研究所の入口に立つことができたのだと言えよう。「どうでもいい問題はどう  
でもいい問題」は、その意味で、つくりかた研究所への関わりを試すためのプロセスであっ  
たし、一方で、研究所という建築の大黒柱でもあった。

#### だからだと考え続けるために

ところで、つくりかた研究所にしたって、どうしても決めなければならぬ問題という  
ものはある。アートプロジェクトとして進んでいる以上、報告をしたり、事務作業的なこ  
とはついてまわるし、誰かが決断を下さなければならぬことは必ずある。そういうとき、  
我々は「じゃあ、○日あたりにだから話しましょうか」と言う。そうして実際に、早い

ときは朝の一〇時ごろから集まって、長いときは八時間以上にわたってだらだらと話すのである。集まってくる人数はばらばらで、ただ様子を見に来たり、途中でやめて来たり、すぐに帰ったりする者などがある。もちろんこの間、肝心の議題について話している時間はほとんどない。研究所の人はみなシャイで、たいがい「最近どうですか」といった当たり障りのない会話からスタートする。こういう、初対面のお見合いみたいな空気は、三年かかって薄れてもついに消えることはなかった。それから誰ともなく、だんだん「このあいだ、〇〇の公演を見たんですよ」などという話が始まって、へえ、とか、なるほど、とか言いながら、なんとなく現在の問題意識と重なったりして、本来の議題によりやくたり着いたりする。たどり着いたと思ったら、まったく別の話で盛り上がりたりする。そうこうしているうちに、もうそろそろ帰ろうかという段になって、ふっとアイディアが降ってきたりする（もちろん、来なかったりもする）。アイディアが降ってきたときはしめたものだし、来なかったらたんに残念である。しかし、だいたいの場合は何か降ってきて、我々を助けてくれる。そういった物事の決めかたが、研究所全体に浸透していたかどうかはわからないが、わりあいこんなかたちで何かが決まっていたように思う。

この何かの決めかたの構造は、意外にも別の場所でも発見することができる。たとえば、西洋でいうとインプロ（即興演劇）のシアターゲームなどに似た構造がある。「同じ理由で出るゲーム」とか呼ばれているそれは、アイディアの打ち合わせをせずに、複数の人間が同じ理由で舞台の外へ出ることができたら成功というゲームである。舞台の上で何となく立っていると、誰かが「ここは暑いね」などと言ってみんな外へ出たりする。このゲームのポイントはシンプルで、そこにあるアイディアを見逃さないことである。暑いねというアイディアが出るときなどは、実際に暑いのである。どんな話し合いもそんなものではないだろうか。アイディアや解決策なんていうものは、実は最初からそこにあるものなのかもしれない。

話を戻すが、世間ではだらだらと長いだけの会議が非難されている昨今、研究所のこうした決めかたは一見非常に非効率的に思える（し、実際に非効率的だ）。しかし大事なものは、これは最初から会議ではなく、「だらだら話すため」に集まったのだということである。そのため問題は、決まったり、決まらなかつたりするのだが、それを責めてはいけないうし、責めるだけの正当な理由もない。そして、本当に大切なことは絶対に決まるのである。むしろ決まらなそうなときは問題が大きすぎたり、あまりに些細な問題だったりして、つまり問いの立てかたが間違っているのである。正しい問題を発見できれば、それはもう問題を解いたも同然である、と偉い人が言っている（らしい）。ただし、問題を発見するのは時間がかかる。だから、すぐに解きたい問題はこういう場を持ってこないほうがいいか

もしれない。我々はプロジェクトそのものを問題のほうへすり合わせるというやりかたでもって、いくばくかの時間を得ることができた。問題を発見するのに時間がかかりそうなときは、枠組み自体を変えてしまうというのがおすすめの方法のひとつだ。ただしそれは問題を早期に解決するよりも面倒なやりかただし、いかにも茨の道だ。それでもやってみたいという奇特な方のために、こうした決めかたをするにあたり、大切だと思われることを少しでもだけ記しておきたい。

ここでメソッドとしてもっとも大切なことのひとつは、話が脱線したり、あらぬ方向へ進んだときに、無理に話を引き戻さない努力である。そうしてだらだらと話していると、たぶん、人生で迷っている方向とか、あの人の意外な一面が見え隠れしたりして、けっこうおもしろい。もちろん、ある大切な議題があるのだったら、そのことが気がかりでしようがないかもしれないが、ここはひとまず置いておくと場がいいかんじである。何度も言うが、その場合は「だからだと話す」ために集まったのであり、決してある議題について結論を出すために集まったのではないのだ。さらに言うなら、別にひとつの輪で話す必要もない。話したい話題がちがうときはそとと離れればいいし、まったく別の作業をしていい。話したい。たくさん人数がいるときはたくさんさんの輪ができたりするし、なんとなく輪に入れずに過ごしている人もいる。実を言うと、ある種の人にとってはかなりストレスフ

ルなメソッドでもあるらしい。

唐突に思えるかもしれないが、ここでベテラン枠の須藤が報告会のなかでつぶやいた一言を引用したい。彼は「研究所は組織じゃなくて、社会なんだと思う」と言った。社会とは、しっかりしているようでいて、実はひどく緩いつながりによって成り立っている。研究所もそのようなものだったかもしれない。社会であるからには、働こうとしても働けない人や、ものをつくっている人やつくっていない人、ひたすら興味を求めている人や、まるで何にも関心がないかのように見える人など、本当にさまざまな人たちがいる。それらを肯定するでもなく、否定するでもなく、やっぱり社会というものはただなんとなくそこにあって、彼らは何を信じていようがお構いなしに先へと進んでいくのであった。そう考えると、東京の片隅に小さな社会を出現させたこのプロジェクトは、社会の隅と隅にいる交わりようのない人間同士に、ある種の疑似的な接続を行っていたらしい。それはつまり対話とも言いきれない、だが想像をつねに超える対話のかたちであり、たんにだらだら話していたということ以上には意義があったと捉えられるべきである。いや、より正確に言えば、それはまさにたんなる雑談ではあったのだが、たんなる雑談の潜在的効果を再発見するに至ったと言えるのではないだろうか。

つくりかた研究所の年表

二〇一三年度	初春	育成事業の準備開始 「だれかのみたゆめ」のアイデアが生まれる	研究室の始まりや動き	世の中
二〇一三年度	五月	「長島確のつくりかた研究所」だれかのみたゆめ」事業開始		
	六月	若手研究員を公募 面談を行う		
	七月	二日・キックオフ バスリサーチ開始		
	八月	週二〜三日の「開室日」が始まる		
	九月	情報共有SNS SNSサイボウズ使用開始 バステスト実施 ウェブサイトに開設		
	一〇月	一日…若手研究員によるバス企画プレゼンテーション しかし会自体が失敗 研究室という案が出る	つくりかたの共有、つくりかたの思想史、じゃがいも企画(のちに撤退)	
	十一月	「失敗できる場所」がキーワードに		
	十二月	「自治」の概念登場		
二〇一四年度	一月	新年会 研究所の名刺ができる	団地(のちに停止)	
	二月	長島の発言「研究所の問いの所在は。何を解かずにはいられないのか。」 「自治」にあたり、事務局メンバー募集	さばきかた、土地の記憶、居場所(のちに拠点探しへ)、楽譜(のちのうきかた)、抗議活動・クレーム・炎上(のちに停止) 環境音楽、東京二三区	特定秘密保護法案可決 連日反対デモおこる
	三月	長島の発言「小さくていいから企画を立ち上げて回せる人。事務局とアーティストの中間を探る。」 「新年度キックオフ(以降、年四回の内部報告会)」 経理チーム発足	エスノドラマ、テレビ、植物と演劇をかんがえる(のちに停止)、断章(のちに停止)、つなぎかた、群れ(のちにアーカイブと合流)、つくりかた自撮り部、周辺からのドキュメント	消費税増税 ソチオリンピック開催
	四月	研究室の企画・予算プレゼンテーション 各研究室と長島・佐藤(慎)が面談／若手がベテラン(中野)企画を審査 拠点探し開始	各研究室による勉強会、開室日、読書会などが行われる 客者評判記読書会 さばきかた停止	
	五月	年末のイベント(中野企画)参加者決定	読書会、ワークショップ、リサーチなど盛んに寺山研	W杯ブラジル大会開催 イスラエルによるパレスチナ・ガザ地区空爆
	六月	デジタルアーカイブ「リソーススペース」運用開始	年末のイベント企画提出	
	七月	二〇日・二一日…イベント「だれかのみたゆめ展示と実演」	エスノドラマ、環境音楽、客者評判記、つくりかたの思想史、テレビ、土地の記憶、中野成樹が出演	
	八月	写真を振り返る会	つくりかたの思想史、テレビ停止	
	九月	勉強会「伝わらない作文」	エスノドラマ、環境音楽、客者評判記、土地の記憶など各リサーチ、勉強会、創作など活動を継続	ネパール大地震
	一〇月	大川原の発言「つくりかた研究所は休日」	「問題集」執筆 ゆっくりと始まる	SEALDs 結成
	十一月	「つくりかた研究所の問題集」発行		戦後七〇年 安全保障関連法成立
	十二月	イベント「休日再考！」実施予定		パリ同時テロ
	一三年度以降	事業としてのつくりかた研究所は終了		マイナンバー制度始まる



あ

とがき

東彩織

東彩織は「つくりかた研究所の問題集」の編集長。初年度はスタッフとして、二年目より研究員として主に事務局を担当。研究所の三年間を改めて見つめ、編集を進める。

つくりかた研究所は、つねに「いまあるものを疑う」場所だった。それは、本書に関しても例外ではない。どうつくる、誰が、そもそもなぜ。そんなことばかりが議論になる。本という形態を取る時点で、取りこぼされていくさまざまなものがある。果たして、プロセスを残すにはどうしたらいいのか。ペテラン梓の中野は「つくったら負け？」と書いたが、それはまったくそうで、しかしそういうわけにもいかない。もはや禅問答のようである。つくりかた研究所はつねに矛盾との戦いでもあった。

一方で、本書の編集を進めるなかで、改めて考えたこともある。

世のなかには大きく分けて二種類の人間がいるとする。つくる人間とつくらない人間。長島や中野が書いたように、つくる（プロの）人間にとって、つくりかた研究所のような場所は、ただのやきもきする生温い者達の集まりに見えるだろう。つくる人間はなにか呪いのような、希望のようなものを背負って、つくり続けることを疑わない。だからこそ彼

らはアーティストであり、つくるプロなのだ。

対して、つからない人間にとって、つくることはなんだろう。

本書の編集にあたり、何度も執筆者とやりとりをした。そのなかで、私はしきりに「もっと問題を掘り下げてほしい」と言っていた。そこにはどういう問題があるのか？ 面白かった、大変だった、ということのほかに、どんな問題につながるのか？ しかし、いっこうにこちらの思うような話が出てこないことが多々あった。そしてあるとき、ふと気づく。つからない人間（あえてこう呼ぶ）にとっての問題は、なにかをつくったという事実や、試行錯誤した過去や、そのときの楽しみ、苦しみ、それ自体なのではないか？

つくることは、苦しかったりつらかったりするはずだ。孤独になるかもしれないし、扱う題材は重く闇に満ちていることもある。しかしながらそれは、「プロ」の通例であって、つからない人間（あえて言うなら市民もしくはアーティストではない人びと）にとっては苦勞以上に、つくり上げることそのものの喜びのほうに勝っているように私には思えるのだ。そしてそれこそが、アートプロジェクトが見る「ゆめ」ではなかったか。

つまり私が「問題を掘り下げてほしい」と言うことはお門違いではないか。問題の掘り下げは、こちらから頼んでさせるものではない。本人が問題だと思っているならば自然に掘り下がる。そしてそもそも、同じつくりかたの研究所であっても、私が思っている問題を、

必ずしも他の人が問題と思っているとは限らない。その人にとってはもっと別の大事な問題があるかもしれない。

ここで新たな問題がまたひとつ生まれる。ではその、つくる人間とつくりかたがない人間が、またはひとつの同じ物事を問題と思う人間と思わない人間が、どうしたらともに一緒にいられるのか。ここでは、「つくる／つくりかた」の二項対立は必要か。

無論、答えは（まだ）ない。ただ、あるとき研究員の大川原は、「つくりかたの研究所は休日だった」と言った。それは、ある者にとっては、本業や日々の生活のなかでの余暇、すなわち休日を使って、なにかをつくる（つくりかたを考える）活動をしていたということ。またある者にとっては、自分のすでもつくりかたを見直す、またはつくることすら休む、精神的な意味での休日だったということだ。つくりかたの研究所は、そんな「休日」という感覚をもって、その問題に近寄ろうとしていたのかもしれない。

問題を解決する最も簡単な方法は、その問題を忘れることだという。つまり、問題を問題として取り上げず、見て見ぬふりをするということだ。その方法はとっても生きやすい。しかしその生きやすさは一体なんだろう。つくりかたの研究所は、多少生きにくくても、問題を見据える選択を採った。この本は、その選択の結果である。

## つくりかた研究所の索引

作成：中村みなみ

mmp × 東京アートポイント計画

「長島確のつくりかた研究所：だれかのみたゆめ」

創設者 長島確（ドラマツルク）

所長 佐藤慎也（建築家）

研究主任 中野成樹（演出家） 須藤崇規（映像ディレクター）

川瀬一絵（写真家） 国広和毅（音楽家）

小澤英実（文筆家）

研究員 朝比奈竜生（つくりかたの思想史、つくりかたの共有、ジャがいも、2年目事務局、議事録、企画審査 など）

大川原脩平（事務局長見習い、広報、お茶会 など）

オノマリコ（エスノドラマ、新年会、企画審査 など）

金光佑実（環境音楽、バスルート など）

久保枝里紗（エスノドラマ、2年目経理、拠点 など）

ササキユイイチ（うごきかた、エスノドラマ、つくりかたの思想史、テレビ、客者評判記、アーカイブ など）

佐藤成行（つくりかたの共有、東京23区、つくりかたの思想史、経理、事務局長見習い、拠点 など）

塩田将也（さばきかた、エスノドラマ、2年目事務局、報告会 など）

新庄恵依（うごきかた、客者評判記 など）

鈴木平人（寺山、エスノドラマ、2年目事務局 など）

鈴木勇輝（ジャがいも など）

中村みなみ（客者評判記、エスノドラマ、「だれかのみたゆめ 展示と実演」制作、企画審査 など）

深海菊絵（エスノドラマ など）

ホシマリ（土地の記憶、客者評判記、新年会、2年目事務局進行、企画審査 など）

南とも子（土地の記憶 など）

東彩織（事務局、さばきかた など）

池上綾乃（テレビ、エスノドラマ、客者評判記、2年目経理、報告会 など）

堀切梨奈子（客者評判記、ほうこくしよ係 など）

デザイン 福岡泰隆

制作協力 戸田史子 西島慧子

HP <http://howtomakelab.org>

Twitter @howtomakelab

アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）

森司（東京アートポイント計画ディレクター）

芦部玲奈 古屋梨奈 三田真由美 坂本有理（東京アートポイント計画プログラムオフィサー）

主催 東京都 アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）

一般社団法人ミクスメディア・プロダクト

協力 日本大学佐藤慎也研究室 東京藝術大学市村作知雄研究室

中野成樹+フランケンズ

**アーカイブ**…145, 181\*, 184\*~186\*, 187, 210  
記録…004, 005, 066, 069, 095, 111, 113, 115, 139, 145, 171, 173, 181, 185, 187~199, 210~211

**違和感**…028, 091, 093, 134, 141, 148, 214  
居心地が悪い…014 気持ち悪さ…125

**お客**…013, 046\*~047\*, 067, 089~094, 097, 098, 168, 191, 196 観客…010, 024, 046, 067, 080, 081, 089~094, 133, 146, 168, 187

**おしゃべり**…071, 075~077, 079, 092, 094, 095, 124, 128, 179 お茶…070 雑談…026, 070, 086, 221

**遅さ**…042, 050\*, 053 おせーよ…067 遅く(い) …048, 051, 052, 053 だらだら…211, 214, 217\*~221\* 生温い…161, 225 ぬるさ…067 ノロノロ…197 のんびり…051 ゆっくりと…005 緩い…221 ゆるさ…106 緩さ…067

**逆進**…048\*~049\*, 170, 212 足踏み…060 決めかねて…212 休止…178 進まない…050, 097\*, 143 進んでいません…123 ストップ…167 立ちどまって / 立ち止まった(る) …029, 124, 128 立ち戻る…005, 174 中止…030 停止…080, 087, 088, 109 停滞…049 二の足を踏んで…121 プレーキ…053 ほとんど止まって…053

**拠点**…026, 039\*, 041\*~043\*, 142, 145, 179, 202, 203

**コミュニケーション**…079, 082, 083, 087, 201  
シャイ…017, 218 やりと…010, 015, 070, 071, 077, 100, 226

**自治**…005, 035\*, 037\*, 046, 047, 048, 050, 052, 060, 196, 200, 206, 216 各自に任せ…032 自分たちの手で…033

**失敗**…033, 081, 118, 155, 167, 206, 210, 211, 216 頓挫…181

**社会**…028, 033, 034, 036, 056, 082, 084, 099, 199, 208, 212, 217, 221 公共…033, 034, 047, 149 公約な…033, 084, 202, 212 集団…023, 024, 029, 037, 107, 109, 169, 171, 174, 177, 178, 180, 205

**(誰か)一緒に**…006, 011, 014, 017, 071, 086, 132, 147, 152, 173, 183, 191, 227 風通しをよく…126 共同作業…013, 019 共有…008, 050, 059, 069\*~071\*, 074\*~076\*, 078\*~079\*, 082, 095, 096, 097, 107, 111, 125, 127, 133, 135, 138, 140, 145, 147, 184, 197, 200, 201, 204, 207, 217 誰かと何かを始める…164 とともに…091, 128, 207, 227 複数人に開いて…171 プリコラージュ…085, 103, 104 ⇨孤独…226 独裁…035, 048, 087, 175 ひとり(一人で) …036, 088, 091, 094, 101, 119, 131, 138, 150, 170, 171, 173, 204

**誰のため**…167, 192 誰かのため…149 誰に向けて…037 だれのため…118 なぜ…015, 026, 029, 054, 056, 112, 129, 134, 139, 176, 190, 192, 197, 199, 225 何のため…049, 167

**つくらない**…004, 005, 063, 064, 071, 130, 167, 168, 177, 217, 225~227 いっせ〜やめて…027 「いっせ振らない」…145 調査から始める…041 「調査をしていく」…126 ついたら負け…064, 066, 225 つくらなくても…065, 068, 168, 217 プロセスを試す…033 プロセスを研究する…102 やったら負け…062, 068 リサーチそのもの…171~172

**手前**…028, 048, 049, 060, 130, 164, 212 「後ろ」…161\*, 164\*, 168 裏…006, 028, 114, 181, 186 背景…080, 081, 137, 146, 169, 196

**トップダウン**…024, 027, 028, 048, 071, 075, 119, 165 上から…013, 022, 024, 027, 037, 070, 110, 182 権威…014, 015, 022, 023, 044, 175 権力の行使…107 上下…027, 175 トップ…035, 175 徒弟制度…174 父権…023 ⇨水平的…035 フラット…074, 144 横一線…174

**パス**…019~021, 028, 037, 050, 069, 071, 081, 119~120, 143, 181

**ブラック**…015, 047, 216 実働部隊…024, 154 たんなる運び手…206 奴隷…047, 056, 175

**本業**…153, 201, 227 研究所以外…086, 129 研究所の外…088, 180 自分の制作活動…142 専門…011, 013, 016, 026, 083, 099, 152, 194, 205 特化…110 プロ…023, 033, 051~052, 058, 060, 177, 206~207, 225~226 別に仕事を…051 他にやるべきこと…107 ライフのリズム…185

**まち**…009, 011, 017, 018, 019, 026, 062, 111, 113, 114, 122~123, 124~125, 127~128, 191, 192 ストリート…006, 010, 011 東京…004, 018, 019, 020, 039, 041, 058, 059, 111~114, 119\*~122\*, 125, 221 都市…018, 039, 111, 119, 122, 124~129 都心…020, 021 都内…004, 043, 202 町…040, 112

**モチベーション**…026, 088, 109, 172 自主的な…026 主体性…098 やる気…082

**役割**…024, 046, 054, 094\*~095\*, 097, 098, 107, 115, 175, 191, 193, 214, 216 担当…020, 021, 032, 043, 074, 076, 078, 094, 181, 187, 200, 201, 204, 225 当番…113, 200, 201

**夢(ゆめ)**…017, 018, 093, 133, 139, 140, 153, 156, 226 だれかのみたゆめ…014, 017\*~020, 029, 140, 146 「だれかのみたゆめ 展示と実演」…032, 050, 062, 067, 080, 086, 092, 096, 105, 115, 116, 135, 138, 146, 150, 167, 172, 173, 174, 176

\*主なページ

## つくりかた研究所の問題集

編集長 東彩織  
編集室 中村みなみ  
久保枝里紗  
佐藤慎也  
長島確

デザイン 福岡泰隆  
写真 川瀬一絵

印刷 株式会社アイワード

発行日：平成28（2016）年3月22日

発行：

公益財団法人東京都歴史文化財団

アーツカウンシル東京

〒102-0073 東京都千代田区九段北4丁目1-28

九段ファーストプレイス8階

TEL:03-6256-8430 FAX:03-6256-8827

[www.artscouncil-tokyo.jp](http://www.artscouncil-tokyo.jp)

本プログラムは、「東京アートポイント計画」の一環として実施されました。

東京アートポイント計画は、地域・市民が参画するアートプロジェクトを通じて、東京の多様な魅力を創造・発信することを目指し、東京都とアーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）が展開している事業です。まちなかにある様々な地域資源を結ぶアートプロジェクトを、アーティストと市民が協働して実施・展開することで、継続的な活動を可能にするプラットフォームを形成し、地域社会の担い手となるNPOを育成します。  
[www.artscouncil-tokyo.jp](http://www.artscouncil-tokyo.jp)