



都市のカルチュラル・ナラティブ

はじめに

昨年度——2020年度の都市のカルチュラル・ナラティブは、新型コロナウイルス感染症の急拡大をうけて、ほぼすべての活動をオンラインで行ったが、今年度も昨年に引き続き、コロナ下での活動となった。

パンデミックという未曾有の状況に手探りで対応した昨年度に対して、今年度は、オンラインでも対面でも参加できる「ハイフレックス（Hybrid-Flexible）」形態の企画を取り入れるなど、前年の経験を下敷きに、ある程度の準備をした上で活動を展開することができた。

しかしそれでも、感染拡大への影響を考慮して、イベントへの参加呼びかけを控えざるを得なかったり、会場が使えるのか、そして参加者に現地に来てもらえるのかに最後まで確信が持てなかったりと、さまざまな要素が不確実な状況の中での活動は、とても負担の大きいものだった。

この1年、参加者としても色々な文化活動に関わったが、2020年とは異なる難し

さを感じた。パンデミックが始まった年、文化に関わるひとびとは、主催者も参加者も、なんとか新しい、実行可能な方法を試してみようとみな懸命だったし、そこにある種の目新しさもあった。

しかし、緊張感を伴うそのような方は、やはり長くは続けることができない。新型コロナウイルス感染症に対応する中で生まれたあたらしい方法を、そのままの形で引き継ぐわけにはいかない、というのが実感だ。

同じように見えても、日々状況が変わり、ひとびとも変わっていく——常に更新されていく都市の中で、文化に関わる活動を続けるためには、どの部分をアップデートして、そしてどの部分をそのまま残すのかを考えてゆかなくてはならない。

本書では、「更新される都市文化」をテーマに活動した今年度のプロジェクトの取組を「文化を伝えることを学ぶ」「地域の文化をともに伝える」「持続的・包摂的な文化活動をつくる」の3セクションに渡り報告している。また、今年は活動のアーカイブ・コンテンツ製作にも積極的に取り組んだ。コンテンツの多くは、プロジェクトのウェブサイトで公開しているので、是非アクセスしてみたい。

はじめに 2

都市のカルチュラル・ナラティブ——更新される都市文化 本間友 6

○ 文化を伝えることを学ぶ

カルナラコレッジ<sup>21</sup> 「カルチュラル・ナラティブの旅支度」 大島志拓 12

「六本木再描画：Chit Chat Mapping」の実践から見えるもの

Chit Chat Mapping 企画チーム 24

○ 地域の文化をともに伝える

「どうして残す？ どのように残す？」

子どもたちと修復について考えるワークショップ 橋本まゆ 42

「コレクティヴ・メモリー」参加学生によるレポート 石井諒太 山口舞桜

60

コラム

「文化体験のプロトタイプをつくる」 本間友

78



持続的・包摂的な文化活動をつくる

アクセシビリティ検討ワーキング・グループ 森山 緑

80

文化活動が手の届くところにもいつまでもあるために

——カルナラのコンテンツ製作 本間友

88

都市のカルチュラル・ナラティヴ 活動記録

92

おわりに

101

Urban Culture, Continuously Updated:  
Project overview, scope of activities,  
summary of events and products 106

## 都市のカルチュラル・ナラティブ ——更新される都市文化

本間 友（慶應義塾大学アート・センター）

現代文化の発信地であり、大使館が多く立地する国際都市として知られる港区は同時に、寺社や史跡、そして歴史ある企業が所在する歴史都市でもある。

わたしたちのプロジェクト、「都市のカルチュラル・ナラティブ」は、地域の文化をナラティブの集積として捉えることによって、文化のもつ複雑さ、柔軟さやダイナミズムを社会に対してよりよく共有することを目指している。今年度は、「更新される都市文化」をキーワードに、以下のような課題意識のもと活動した。

再開発後の街に、地域文化資源を再接続するためには？

現在、港区では虎ノ門・麻布、六本木、竹芝などで大規模な再開発が行われ、街のありかたや産業が大きく変化している。現代都市においては、あたらしいひとびととあたらしい活動——コミュニティがつねに生まれ、非常な流動性をもって変容してゆく。文化やコミュニティの分断を防ぐためには、あらたに生み出される文化をどのように受容し展開させてゆくのか、またこれまで培われてきた文化をあらたなコミュニティにどのように接続するのかを、実践を下敷きに考える必要がある。記憶を継承する機関としてのミュージアムやアーカイヴには、地域コミュニティの変容にあわせ、文化の継承と時代に即した更新を助けることが期待される。

生活様式が変容してゆくなかで、文化体験を持続的に提供するためには？

新型コロナウイルス感染症の流行によって、現実の場に集うというこれまでの方法で共通の文化体験を持つことが困難になった。従来の文化活動はひとつの場所と時間を共有する、同期型の体験を主軸に据えていた。しかし新型コロナウイルス感染症への対応と、急激に進展するデジタル・トランスフォーメーションの中で、デジタル技術の導



入、デジタルとフィジカルとの接続、アーカイブ機能の強化による非同期型体験の設計など、文化体験を届けるあらたな手法を考案し、実践することが求められている。

### 地域文化資源や文化体験のアクセシビリティを向上させるためには？

SNSの隆盛に顕著に現れているように、現代においては若年層〜現役層が情報を入力・発信するプラットフォームがデジタル／オンラインに移行している。また前述したデジタル・トランスフォーメーションも、その流れに拍車をかけている。

プラットフォームやコンテンツのデジタル化は、地理的・時間的な制約をなくし、文化資源や文化体験のアクセシビリティを大きく向上させた。一方でデジタル技術は、世代やコミュニティによって習熟度や環境が異なり、デジタル・ディバイドを生み出している。情報環境や生活様式が変容してゆくなかで、世代やコンテクスト、使用言語などの違いを超えて、包摂的な文化体験を提供するため、コンテンツのアクセシビリティについてあらためて検討する必要がある。

## 活動の構成

今年の「都市のカルチュラル・ナラティブ」には、昨年から引き続き、NHK放送文化研究所・NHK放送博物館、味の素食の文化センター、虎屋文庫、Japan Cultural Research Institute、泉岳寺、増上寺、草月会、東京海洋大学マリンサイエンスミュージアム、慶應義塾大学アート・センターの10チームが参加している。チームがそれぞれ、虎ノ門（愛宕）、赤坂、青山、竹芝、高輪、三田、港南と、独自の歴史的背景を持つ場所で活動し、さまざまな地域コミュニティと結びついていることも、本プロジェクトの強みだ。

本年度は、前述したテーマと課題を踏まえ、以下の5つの軸を立てて活動した。

### (1) あらたな手法に基づき、伝統文化と現代文化を接続する文化活動を行う

デジタル技術を活用し、同期／非同期型体験を組み合わせるなど、文化体験を提供するあたらしい手法を開発する。参加チームの専門性を生かし、伝統文化と現代文化を接続するガイドツアー、ワークショップ、展覧会などの文化活動を行う。

(2) 文化の持続的成長を支えるアーカイヴ・コンテンツをつくる

地域の新旧コミュニティにおいて、伝統文化の継承と、あらたに生み出される文化の受容を進めるために、文化活動の記録化や、文化財を紹介する映像の制作など、幅広く活用可能なアーカイヴ・コンテンツを制作する。

(3) アクセシビリティに関する検討を行い、包摂的なコンテンツをつくる

デジタル・デバイスなど、現代的な課題を解決し、包摂的な文化体験を提供する方法について検討する。また、コンテンツの多言語化や多メディア化を通じて、アクセシビリティの向上を図る。

(4) 課題・技術・運用をまとめた技術資料を作成し、モデルを構築する

地域文化の持続的成長を実現するために取り組む課題、必要な技術と運用などをまとめた技術資料を作成する。また、プロジェクトの実践を広く共有するために、プロジェ

クト活動モデルの構築を行う。

(5) 地域のひとびととのコラボレーション

地域のひとびと（在住・在勤・在学者など）とともに、課題をリサーチし、検討結果だけではなくそのプロセスも共有するワークショップを開催する。

これらの活動のうち、とくに力をいれているのが、「地域のひとびととのコラボレーション」である。プロジェクトの成果だけを発信し提供するのではなく、その過程から、地域の文化活動の将来的な運用と発展を担うひとびとと共同することで、地域の文化にとって本来に必要とされる取り組みを選択しながら実践していくことができる。さらに、このプロジェクトに参加し、学びを深めたひとびとが、いづれあらたな文化体験をつくりだすことも期待できる。過程から地域のひとびとの関わりを導入することはまた、その時々々の時代感覚を取り込み、プロジェクトの枠組み自体をアップデートできる点で、活動の持続可能性を高める意味も持っている。

## ○ 文化を伝えることを学ぶ

カルナラ・コレッジ<sup>21</sup>

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」

ナレーター

大島志拓（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）

地域の文化資源と大学が持つアカデミックなリソースを結びつけながら社会へ発信できる人材を育むために、都市のカルチュラル・ナラティブでは、社会人を対象としたカルナラ・コレッジと呼ばれる学びのプログラムを展開している。大学が主催する社会人向け講座では、一般的に参加者の年齢構成や学習動機が多様であることが多く、場合によっては実務に役立つような即効性のある知識の伝達を期待されることもある。しかし、今年度のカルナラ・コレッジでは、運営者と参加者が教員と学生のような関係を築

き、一方的に知識を伝達するのではなく、年齢や動機にかかわらず誰もがそれぞれの立場から主体的に地域と戯れ、気付きを得るプログラムを目指した。

### 企画にあたって

2021年度のカルナラ・コレッジでは、講座の目的である「地域の文化資源と大学が持つアカデミックなリソースを結びつけながら社会へ発信する」という営みを「終わりのない旅」に見立て、そうした営みを自律的に行なっていくための事前準備、いわば「旅の支度」をする機会として全体のプログラムを企画した。そうした特徴を示す副題として「カルチュラル・ナラティブの旅支度」という名を付けるとともに、具体的な内容の検討にあたって下記の要素を念頭に置いた。

#### 「プレイフルな場をつくる」

楽しみながら夢中でチャレンジすることが学びに繋がっていくという視座から、参加者には遊び心を持ってプログラムに臨んでもらうことを企画の初期段階から意識した。

その結果、プログラムのタイトルや広報物などの素材を一貫したモチーフで演出していくというアイデアに至り、今回のプログラムでは「旅」を想起させるモチーフを採用するとともに、各回の活動の中でも「マップ」「トランク」といった小道具を登場させることにした。様々な経験を積んできた社会人は、ともすれば「頭が固い」状態になりがちだが、そうした人々に向けたプログラムであるからこそ、遊び心を多分に取り入れることが必要ではないかと考えた。

「身体性を伴う体験をつくる」

港区内には広く知られたランドマークや最先端のスポットはもとより、古くから地域で親しまれる数多くの名所や旧跡が点在している。今回のプログラムは港区内在住・在勤・在学者を対象として募集を行なったが、各々が暮らす地域を自身の足を使って改めて巡ることで、地域が持つ知られざる表情に触れる機会を提供できるのではないかという発想から、参加者が実際に街を歩き、机上ではなく街の中で気づきを得られるような時間をプログラムの中に設けることにした。

「緩やかな繋がりをつくる」

参加者同士が主体的にコミュニケーションを図ることで、運営側の意図を超えた参加者相互の学び合いが生まれることを狙い、従来のカルナラ・コレッジよりも多くのグループワークを取り入れるとともに、Slackを使ったテキストチャットやInstagramによるビジュアルコミュニケーションのチャンネルを用意し、参加者同士が緩やかに繋がり合うための基盤を設け、プログラム終了後の継続的な活用も目指した。

#### 各回の様子

「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」は、2021年8月17日（火）から9月11日（土）にかけて、5回連続のワークショップとして開催された。昨年のプログラムでは、台風の影響や新型コロナウイルス感染症の影響など、様々な要因によって日程の見直しを余儀なくされ、結果的に約半年に亘って開催されたが、長期間に亘る開催は参加者と運営側の双方にとって負担が大きいことから、今年は出来るだけ短い期間の中で開



催することを心がけ、基本的には1ヶ月程度で完結することを想定してスケジュールを設定した。各回の様子は以下の通りである。

第1回 自分のマップをつくる …… 8月17日（火）

参加者同士による自己紹介を行なってから、事前に提出してもらった「自分と関係するエリア」をペアで共有し、「その場所と相手との関係」「どんなモノやコトに出会ったか」「どんな思い出があるか」といったことをお互いに聞き出しながら相手のマップを作成。「自分のマップを誰かがつくる」と名付けたこの活動では、該当エリアの地図を印刷した用紙（白地図）を使って、相手から聞き出した情報をもとに、マップ上にイラストや言葉などを自由に書き込み、そのマップの特徴を示す名前をつけた。

第2回 みんなのマップをつくる …… 8月24日（火）

「マップ」に対する様々な観点を育むために、参加者が持ち寄った私物のマップを共有してもらい、そこにどのようなテーマや視点が込められているのか、どのような表現方

法で作成されているのかを発表した。また「アカデミック・スキルズ」として、調査や研究などの活動にあたってアクセス可能な情報をいかに活用するかというテーマでの講義を行なった。その後、事前課題として提出してもらった「興味のあるエリア」ごとにグループを指定し、前回は参加者それぞれが個人的なものとして作成した「マップ」を、より多数のグループ単位で作成することで、前回描き出された各自の興味関心と次回の街歩きとを繋ぐ活動に取り組んだ。

第3回 街をめぐる…………… 9月4日(土)

参加者全員が一堂に集まる機会は設けず、グループごとに4つのエリアへ別れ、現地集合・現地解散で港区内の街歩きを行なった。実施にあたっては各グループにプロジェクトのスタッフが1名ずつ付き添うとともに、グループを中継する担当として慶應義塾ミュージアム・コモンズ(KAMCO)を拠点とする「本部」を設置し、計5カ所での分散型・同時並行型での開催とした。なお、実施にあたってはグループごとに大まかな行程プランを考え、以下の通り、街歩きのテーマや出発地点・中間地点・到着地点の予定

を事前に共有した。

A 六本木エリア「歴史とアートを巡る街歩き」

〔移動ルート〕 国立新美術館〜麻布支所〜パンコク（タイ料理屋）

B 麻布―芝―新橋エリア「みなトーク、みなウォーク」

〔移動ルート〕 有栖川公園〜イタリア大使館〜増上寺

C 麻布―白金エリア「芝白金三光町の大正〜昭和を記録する旅」

〔移動ルート〕 恵比寿3丁目交差点〜北里研究所病院〜恵比寿3丁目

D 芝浦―泉岳寺エリア「白金・芝浦の今昔」

〔移動ルート〕 白金台駅〜明治学院〜SHIBAURA HOUSE

また、当日の移動中に発見したもののや気になったものを撮影し、Instagramへ投稿してもらったことにした。分散型・同時並行型での開催ではあったものの、ビジュアルな要素も含めた様々な情報を共有していくことで、プログラムとしての一体感を感じられるよう配慮した。

#### 第4・5回

旅のトランクをつくる……………9月11日(土)

第4回および第5回は同日に連続での開催となった。第4回では、前回行なわれた街歩きの様子を手短に振り返るとともに、最終発表へ向けて「街で出会ったモノやコトを整理する」ための時間とし、続く第5回では、街で出会ったモノやコトを通じて各々の学びを得るために、グループごとに最終発表を行なった。最終発表にあたっては、街歩きの中で物理的に収集してきたモノを小さなトランク型のケースに収めて展示するとともに、スライドを使用したプレゼンテーションを10分ずつ行なった。また、最終発表終了後に「参加メンバー同士が繋がり続けるための方法を考える」というパートを設け、今回のプログラムをきっかけとする緩やかな繋がりを継続的に保つ方法を模索した。



第1回  
自分のマップ  
をつくる



第3回  
「街をめぐる」  
芝浦・泉岳寺エリア



第4回・第5回  
「旅のトランクをつくる」  
（街で出会った  
モノやコトを整理し、  
トランクをつくる）



## プログラムを振り返って

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」は、プレイフルな場・身体性を伴う体験・緩やかな繋がりといった要素を持たせることを念頭に置きながら、全5回のプログラムとして開催した。企画意図が十分に伝わらなかった場合、不満を持つ参加者もいるのではないかと考えたが、プログラム終了後に寄せられた以下のようなコメントからは、多くの参加者が企画意図を理解し、好意的に受け入れたことが分かった。

● 良い意味で『ゆるさ』がとても良かったです。学校でも仕事でもボランティアでも無い集まりな訳ですが、だからこそ、自由に有り難く、ワクワクと楽しめたのだと感じます。『問い』は既に其々にあるものの、『解』を出さなくてはいけない、そんな雰囲気のない今回のカルナラ・コレッジ<sup>21</sup>でした。

● 港区在住して1年半経ちますが、全く知らなかったスポットやお店のことが知れてよ

かったです。また、港区にゆかりのある方々ともお話ができて大変面白かったです。

一方で、「各回の間隔が短すぎて課題に取り組む時間がなく、消化不良の状態が続いていて残念」といったコメントや、「あつという間に終わってしまった」というコメントも見受けられた。短期間で集中的に開催するという方針は前年度までの反省を受けて掲げたものであったが、「社会人を対象としたプログラムとして適切な期間」をいかに設定するかという点については、まだ改善の余地があることが分かった。

本企画では、「地域の文化資源と大学が持つアカデミックなリソースを結びつけながら社会へ発信する」営みを「終わりのない旅」に見立てたが、近いエリアで生活していることが判明した参加者同士が、プログラム終了後も継続的に交流を続けている例や、プログラム終了から約半年間が経過した本稿執筆時点でも、SlackやInstagramなどへの投稿が時折見られる。今回のプログラムには挑戦的な面も多々あったが、それぞれの旅の始まりを多少なりとも後押しできたのではないだろうか。



## 「六本木再描画：Chit Chat Mapping」の 実践から見えるもの

ナレーター Chit Chat Mapping 企画チーム

「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトと六本木アートナイトとの共同企画も今年で3年目を迎えた。「My Night Cruising」と題した2019年のワークショップには、日本の学生だけではなく、多くの留学生が参加した。トークとフィールドワークを組み合わせたプログラムで、この共同企画の基本的なフレームワークを形作るものだった。六本木の街とアートの関わり、六本木アートナイトの成り立ちなどについて、実践の場から講師を招いたトークを行い、参加者は、その内容を踏まえて、友人や近い人と共に六本木アートナイトに参加し、その体験をブログやSNSで広く伝えた。

2020年の「Roppongi Imagery（六本木イメージリ）」は、新型コロナウイルス感染

症の拡大により、六本木アートナイトの開催が見送られる中での開催となった。しかし、オンライン・トークや、東京スリバチ学会会長、皆川典久氏の協力を得て行ったワールドワークを通じて、六本木の地形や、街とアートの関係について学び、その学びの前後で六本木のイメージがどのように変わったかを、写真や映像を使ってクリエイティブに表現することを試みた。

今年の「六本木再描画：Chir Char Mapping」では、19年から「参加・体験・共有」という要素を、20年からは「クリエイティブなアウトプット」という要素を引き継ぎつつ、「学生主導による企画設計」と「展覧会形式でのプレゼンテーション」という新たな実践を展開した。

### 学生主導による企画設計

第1回・第2回のワークショップと今回のワークショップとが大きく異なる点、それはプログラムの企画設計者である。第1回・第2回は、六本木アートナイトと「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトの担当者（慶應義塾大学アート・センター）

がプログラムを設計していたが、「六本木再描画」では、慶應義塾の学生5名による企画チームがそれを担った。

この企画チームは、報告書などを通じてこのワークショップシリーズを知り、活動に積極的に関わりたいと自らアプローチしてきた学生と、その学生の声かけで集まった有志によって構成されている。ワークショップを「作る」側にも学生を参加させることにより、一歩踏み込んだ相互学習（co-learning）の場を作ることができているのではないかと考え、学生チームとともにプログラムを企画することにした。

## 企画の検討

学生企画チームは、まず、「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトと六本木アートナイトのコンセプトや活動について概要を学んだのち、六本木アートナイトや六本木という街に対してそれぞれが持っている問題関心を出発点に企画を検討した。

初回のブレインストーミングで出たアイデアはどれも刺激的なものだった。沢山のアイデアを「歴史を学ぶ」「アートに関わる色々な人に会う」「アートナイトの作り方を知

る」「六本木の街を知る」「名物・ローカル」「距離を縮める（コミュニケーション）」「作品を知る」「SNS／みんなのもの」「学生の視点」などにグループ化し、全6回のディスカッションを通じて、今年実施したい／実施できる内容を絞り込んでいった。

#### 「六本木再描画：Chit Chat Mapping」

アート・センターやアートのスタッフからのアドバイスを入れつつ、学生企画チームが最終的に練り上げたプログラム「六本木再描画：Chit Chat Mapping」は、「六本木アートナイトを入り口に、ハードルが高いと考えられがちな現代美術について学び」、「その学びを下敷きとして、現代美術のハードルを下げる活動に取り組む」という二段構えのプログラムとなった。

プログラムに参加した学生は、企画チームを入れて計26名。総合政策学部、環境情報学部、文学部、理工学部、経済学部、商学部、メディアデザイン研究科、法学部と様々な学部からの参加があった。プログラムの各回の内容については、活動一覧（92ページ）を参照していただきたい。

学生にとって授業は「義務」的な学びとなりがちだ。しかしこのワークショップは、単位取得が目的ではない積極的な関わりや学ぶ意志を試される新しい場として機能していたように思われる。さらに、アートの領域において第一線を走る人々との出会いは、アートの裏側へと興味の対象を拡張し、エンドユーザー的な視点から、アートを支える側の視点へと転換する一つのきっかけともなっただろう。

一方で、いくつかの困難もあった。新型コロナウイルス感染症の影響で、トークイベントは原則としてオンラインでの開催としたが、オンラインでのディスカッションは、ディスカッションの雰囲気を作っていくことが非常に難しい。今回は、学生に主導性を持たせることが重要な企画だったため、「大人の」スタッフはあまり強く場に介入しない姿勢を取った。そのため、一部の学生が「最初の一步」的な発言を頻繁に担う形になつてしまい、負担が大きかった。

しかし何より大きな困難は、六本木アートナイトの開催が2022年3月に延期されたことだった（その後、2021年度の開催中止が決定）。アートナイトは、レクチャーやトークを通じて学んだ現代美術を実際に体験するフィールドとして設定されていた

ため、代替の機会として、六本木の美術館やギャラリーを個別に訪ねることにした。しかし、現代美術の展覧会、とくにギャラリーで開催されている展覧会を訪れるハードルはやはり高く、ワークショップの趣旨とは反対に、現代美術のハードルの高さを改めて感じてしまった参加者もいたようだ。

一方でこの経験は、六本木アートナイトの、現代美術のエントリーポイントとしての意義を認識する機会になった。先端的な作品が展開するアートフェスティバルでありながら、来るものを拒まない、ある種ローカルな祭りとしての性格を持つ六本木アートナイトが、東京の現代美術の場と社会を繋ぐ重要なフィールドとして機能することを改めて実感した。

### 展覧会形式でのプレゼンテーション

今回のワークショップで試みた、もう一つの新たな実践が「展覧会形式でのプレゼンテーション」である。ワークショップでは、大学の講義のような一方通行の座学の形式ではなく、トークやディスカッション、フィールドワークによる「体験」を通じて現代

美術を知ることを目指していた。そのため、学生企画チームから、そのアウトプットも、レポートや口頭発表ではなく、一つの体験として造形するという提案があり、最終プレゼンテーションの形式を、みなで作る展覧会として設定することにした。新型コロナウイルス感染症の影響もあり、大学施設の利用が制限される中での展示となったが、慶應義塾大学三田キャンパスにあらたに開館した「慶應義塾ミュージアム・コモンズ」のデジタル・ファブリケーション・ラボ「KeMCo Studio」を会場に、2日間の展覧会を開催することができた。

展示設営の訓練を受けていない学生とともに、しかも学生の制作物を「作品」として展覧会を作ること、プロジェクトとしても初めての経験であり、多くの発見と反省があった。参加者には、博物館学芸員課程を受講している学生もいたが、すでにある作品を展示するのではなく、自らが作品を作り、それを展示してゆく難しさ、そして、自分の思考を他者に伝わる形で造形し表現していくことの難しさを感じていた。基本的に制作の現場から遠いところにいる総合大学の学生にとって、現代美術の作品と向き合う際の、大きな示唆となる経験だったと思う。

「参加者からのフィードバック」

● 同世代の様々な学生が、現代アートに対して関心を持ち、それぞれが違う形でプログラムを消化していたことが自分の中でとても刺激になった。普段話せないようなことも、アートを通すと話しやすくなり、自分の身近にある問題や相手のことをより深く知り考える貴重な機会になった。

● プログラムを通してアートの見方を知る、作品を見る「インプット」そして議論する、作品を制作する「アウトプット」のバランスが良く、自分の考えを深めたり表現したりする貴重な機会だった。

● 普通の授業では関わるることができない講師に出会えたことが非常に良かった。現代アートに関して視界が広がり、自分の鑑賞時の後ろめたさを解消してくれた。



## プログラムの概要

- 1 オリエンテーション
- 2 トーク「現代アートを見る方法」
- 3 フィールドワーク「森美術館 アナザーエナジー展」
- 4 ディスカッション「『アナザーエナジー展』を深掘りする」
- 5 展示準備オリエンテーション
- 6 フィールドワーク「六本木で現代アートを見る」
- 7 トーク&ディスカッション「エリアマネジメントとアート」
- 8 「展示準備期間」 展示制作
- 9 成果発表「『六本木再描画：Chit Chat Mapping』展」
- 10 講評とトーク「アートと現代社会」

- 2 難解で敷居が高いと感じられがちな現代アートに近づくための基礎知識を学ぶトーク。現代アートの主軸となる作品例を紹介しつつ、現代アートを多角的な観点で紐解いた。森美術館ラーニングキュレーターとコーディネーターが展覧会の企画意図やねらいについて紹介。参加者にとって馴染みのなかった展覧会づくりの裏側にも触れた。
- 5 最終成果発表に向けた展示準備のオリエンテーション。学生間でディスカッションを行い、展示の内容や展示構成、作業分担やスケジュールを検討。
- 6 六本木アートナイト構成団体の美術館・文化施設、過去のアートナイト参加ギャラリー等を訪ねるフィールドワーク。エリアブランドディングの観点から、六本木アートナイトのこれまでの歴史や活動を紹介。
- 9 ワークショップでの一連の学びを紹介するブースや、学びを踏まえた参加者の個人制作物に加え、六本木でのアート体験を地図上に配置した映像など、様々なコンテンツを用意した。
- 10 ワークショップから得た学びに関する、参加者によるプレゼンテーションと意見交換。さらに、文化政策の観点から、社会におけるアートの役割を考えるレクチャーを行った。



成果発表会「六本木再描  
画：Chit Chat Mapping」  
展。展覧会には、地域の  
人々や学生の友人らが来  
場した。



Chir Char Mapping 展は、プロジェクトの記録／個人の学び／六本木の街の3パートで構成された。天井から下がっている蛍光パネルでは、WS各回のサマリーを紹介した。







子どもたちと修復について考えるワークショップ「どうして残す？ どのように残す？」で、子どもたちは、作品をじっくり鑑賞しながら、学芸員の解説を聞いていた。







「どうして残す？どのように残す？」ワークシートの。宮崎安音氏が修復のための診断を行う様子を見学した。修復に使う道具の紹介も。





展示ケースに入っていないと、作品との距離がぐっと近づく。「どうして残す?」どのように残す?」ワークショップでは、子どもたちの鑑賞を手助けするワークシートも作成。

commonsで見られる作品は全部で7点あるよ！

られるかな？

てスタンプを押してね！

この展示室の作品で一番、重症だったの

じ。



のうえこうぞう はな  
井上公三 《花》

アクリル樹脂絵具、カンヴァス  
ポリエステル布、亜麻布)

場所にかざってあったので、  
学生のいたずらのあとがいくつも見られました。  
やぶれたあともあったよ。

みんなが修復家だったら、  
5枚ある作品の色を  
どうやって合わせていく？

修復の前と後、  
色がこんなに変わ  
それぞれどんな風  
印象は変わる？

ポーズを  
マネして  
みよう

はせがわ えいさく  
長谷川栄作  
1917年 | 木

ガだらけでした。  
思う？



わだ かへいじ  
和田嘉平治  
ふくざわゆきちぞう  
《福澤諭吉像》  
1932年 | 着色石膏

ばん  
やすい部分は  
か考えよう。



この作品は  
失われた部  
後から復元  
どこを復元  
分かるかな

おおくまうしひる  
大熊氏廣  
ふくざわゆきち  
《福澤諭吉像》  
1897年 | 銀

ストリートアートのようなかっこいい作品。  
どんなことが原因で、傷んでしまうと思う？

おおやま  
大山エンリコイサム  
しきこうとうがっこうへきが  
《志木高等学校 壁画》  
2003年 | アクリル性エアロゾル塗料、  
コンクリートブロック



## ○ 地域の文化をともに伝える

どうして残す？ どのように残す？

子どもたちと修復について考えるワークショップ

ナレーター

橋本まゆ（慶應義塾大学アート・センター）

宮崎安章氏（修復研究所二十二）を講師に迎え、慶應義塾大学三田キャンパスで開催中の展覧会「我に触れよ（Tangible me）」：コロナ時代に修復を考える」を題材に、美術作品の修復について子どもたちとともに考えるワークショップを実施した。対象は、港区立御成門中学校「美術部」、慶應義塾幼稚舎「美術を楽しむ会」の児童・生徒たちである。

子どもたちが修復について触れることは、制作から長い時間を経て、現在に至り、さ

らにこれからも残していくべき対象としての美術作品について、改めて感じ考えるきっかけになるに違いない。さらに、本ワークシヨップを通じて、芸術作品のみならず、身近なものに対してもその現状に気を配り、未来に向けて大切にしていける、そのような子どもたちの心を育めればと考えている。

コロナ禍という状況を考え、対面での実施が可能な人数単位として、部活動・クラブ活動での参加を提案し、両校に声をかけた。学校のご協力のもと、幸いにも計画通り対面での複数回にわたる実施がなかった。

それぞれの作品の修復には、その作品固有の問題とそれに応じたきめ細やかなケアが求められる。どのような考えに基づいて作品を修復してきたのか、どのような処置が施されているのか。実際の修復に際して使用された道具類や参考資料を交えて、彫刻、壁画、絵画等、それぞれの作品の修復の過程を読み解いた。

（報告の中で言及する作品の基礎情報は、文末にまとめて記載）

## 港区立御成門中学校 美術部とのワークショップ

### 第1回

#### 作品を見る

#### イントロダクション

イントロダクションでは、修復について、生徒たちが身近な経験に照らして考えられるよう導入を行なった。修復を医療行為に例え、美術作品も私たちの身体と同じように、具合の悪い箇所があると作品にとっての医師と呼ぶべき修復家が症状を診断し、必要な処置を施す、という流れを説明し、「どこを修復したのか」と考えながら鑑賞することを呼びかけた。

#### 作品と出会う

続いて展覧会を鑑賞した。はじめに自由鑑賞の時間を設定し、生徒たちが各自のペー

スで作品を鑑賞した。ある時は一人で、また、ある時は友人同士言葉を交わしながら、それぞれに関心のある作品を熱心に鑑賞する姿が見られた。自由鑑賞後、《引接》《福澤諭吉像》《灯台》いずれも彫刻作品である三点を取り上げ、スタッフの解説とともに鑑賞した。解説にあたっては、スタッフから生徒たちへ一方的に知識を伝達するのではなく、スタッフが作品に関する問いかけを發して、それに応える過程で、生徒たちが自ら修復について考えるようにした。さらに、展示されている作品はいずれも修復後の作品であるため、修復前の作品写真を用意し、修復前後の比較を通して、修復の過程が視覚的に理解できるよう努めた。

例えば《引接》を鑑賞する際には、作品と等身大に出力した修復前のカラー写真を提示し、修復前後を比較し、どのような違いがあるかを述べてもらった。「水がかかったような感じがする」と実際に作品が受けた被害を指摘する生徒も見られた。修復前の写真と実物を見比べ、色調の補正がいかに丁寧に施されたかを実感できたようだ。

また、《灯台》の鑑賞では、「この作品はある部分が失われていたため、後から復元をしました。それはどこでしょうか。」とスタッフが問いかけると、生徒たちは細部まで

丁寧に鑑賞していた。

次にキャンパスへ移動し、慶應義塾図書館旧館を訪れた。北村四海の《手古奈》の鑑賞では、まずは作品を見て、感じたことや気づいたことを述べてもらった。少女の表情から「悲しそう」と作品の印象を語る声が聞かれた。空襲など戦争の混乱の中で像が損傷し腕が失われたこと、完全な状態に修復するのではなく、戦禍の記憶をとどめる状態での修復がなされたことを伝えた。感想文の中で「ただ直しただけでは伝えられないものがある」と自身の考えを深める生徒も見られたように、《手古奈》の鑑賞は、多様な作品修復の在り様を知る機会となった。《手古奈》のほかに重要文化財に指定されている図書館旧館の外観、館内のステンドグラスを案内した。

最後は慶應義塾大学アート・スペースを訪れ、中西夏之の《男子総力タログ'63》と西協順三郎の《作品》を鑑賞した。《男子総力タログ'63》の修復箇所を尋ねると、生徒たちからはすぐに、テープ痕やシワ、破れを指摘する声があがった。長尺の作品の扱いの難しさについて説明するとともに、制作者自身も破れの処置に関わった可能性があることや、制作された時代の痕跡が残る貴重な材料が使用されているため、そうした点に配

慮しながら修復がなされたことを伝えた。西脇順三郎の《作品》では、描画部分が消えかかってしまった要因についてともに考えた。一人の生徒から、時間の経過と支持体と顔料の不適合について言及する意見が出た。アート・スペースでは現代美術の多様な表現とその修復について触れることができた。

第2回 修復について考える — 修復家・宮崎安章氏を迎えて

修復について知る

第二回は修復研究所二十一の宮崎安章氏を講師に迎え実施した。宮崎氏によるスライドレクチャーの後、ともに作品を鑑賞した。

レクチャーでは、はじめに「修復について大切なこと」として、「ものを大切に扱う」「観察する」「記録を残す」「多くの人の意見を聞く」といった基本的な方針や心構えが説明された。次に「修復と修理の違い」について、修復は文化財を対象とすること、修



理とは家電や日用品等を使用できるように直すことであると示されたのち、さらに「文化財とは何か」といったことにも言及された。修復の実践事例に加えて、通常光では見えない作品部位の写真、素材の組成を示す断面図等、豊富な写真と資料によって、修復の実際を説明して頂いた。

続いて展示作品の中から井上公三《花》、猪熊弦一郎《デモクラシー》の修復過程を取り上げた。《花》では破れや落書きをどのように修復したかについての説明があった。さらに修復の過程で明らかになった制作時の状況について、修復に携わった立場からの見解が述べられた。《デモクラシー》については、足場を組んだ大掛かりな修復であったことや、一枚一枚合板を外し搬出し作業をしたことが示された。戦後すぐの物資の乏しい時期に制作された作品であるにもかかわらず、良質なシナ合板と顔料が使用されており、材料の選択から作者の制作への強い意欲が窺えるとお話があった。洗浄、充填、接着剤による顔料の固定、補彩、パネルを固定するネジ穴の処理等についての説明もなされた。

## 修復家と作品を鑑賞する

レクチャーのあとは、道具類の展示を鑑賞した。展示中の資料に加えて、普段、宮崎氏が使用している道具類も特別にご用意頂いた。生徒たちは興味深そうに、手に取り、触れて、感触を確かめていた。見慣れた道具も多くあったようで、身近な道具を用途に合わせてアレンジして使用していることを知り、親近感を抱く様子も感じられた。

その後、展示室で宮崎氏とともに《花》を鑑賞した。実際の修復箇所について、ポインターで示しながら一緒に鑑賞した。宮崎氏の指摘がなければ、画面から修復箇所を見つけ出すのが困難なほど、精巧に修復されている。明るい色彩を使用した絵画では、オリジナルの色彩に補彩を合わせていくことがいかに難しいかを実感できたのではないだろうか。

次にキャンパスへ移動し、《デモクラシー》を鑑賞した。生徒たちは事前にスライドで見た作品の実際の大きさを体感し、改めて大掛かりな修復作業であったことに思い至っている様子であった。また、部活動の中で壁画を制作する体験に照らしながら、熱心

に鑑賞していた。《花》《デモクラシー》ともにレクチャーを通して知ったばかりの作品について、宮崎氏の案内のもと、実物をじっくりと鑑賞することができた。

最後に《旧ノグチ・ルーム》を訪れた。中へ足を踏み入れると、歓声が上がった。夕方、時間のすでに周囲は暗くなっていたため、照明に照らされた幻想的な雰囲気を経験した。家具、床、階段等、各所に注目しながら室内をめぐった。宮崎氏からは修復としてメンテナンスを継続して行っていること、床のワックスがけ、窓の紫外線防止フィルターの設置や家具カバーによる紫外線防止についての説明があった。今後はカバー内の温度の上昇についても対策を考えていく必要があることも述べられた。

二日間を通して、彫刻、絵画、壁画、そして空間芸術である《旧ノグチ・ルーム》まで、様々な美術作品を鑑賞し、修復の実際に触れた。生徒たちは鑑賞する作品のみならず、キャンパスを移動するあいだにも、目に入る校舎や環境に新鮮な眼差しを向けていた。初めての場所でも丁寧に熱心にその環境に触れ合う姿が印象的であった。また、中学生は職場訪問の機会があるように、職業に対する関心が芽生える時期である。感想文

からは、本ワークショップが修復家とその仕事に出会う貴重な機会であったことが伝わってくる。

今回のワークショップは生徒たちが身近な地域にある大学の文化資源に出会い親しむきっかけとなったのではないだろうか。私学のミュージアムと区立の学校がパブリック、プライベートの枠組みを超えて連携することは、公立の博物館や美術館が自明のこととしてその自治体の域内における公教育と接続し、教育事業を实践するのとはベクトルが異なる。私学が有する文化資源をどのように地域に開放していくのか。大学ミュージアムは、地域の教育の場としてどのような活動が可能であるのか。今後も地域の学校と連携し、教育活動に取り組んでいきたい。

## 慶應義塾幼稚舎 美術を楽しむ会 ワークショップ

### 第1回

### 作品を見る

事前打ち合わせで、顧問の先生から子どもたちの主体的な鑑賞を重視したいとの希望を伺い、展示室では、スタッフから全員に対する一斉の解説は行わず、子どもたちが自身の関心に合わせて作品をめぐる形式をとった。そのため鑑賞を手助けするワークシートを作成した。ワークシートには鑑賞作品全てが掲載されており、各作品に鑑賞のポイントとなる問いかけを記した。設問を考えるにあたっては、出品作品の解説文を作成したスタッフ全員が関わり、どのような視点から作品を鑑賞してほしいかを検討した。

例えば《福澤諭吉像》には「修復前の福澤先生はケガだらけでした。どこをケガしていたと思う？」という問いかけを設定した。作品を前にどの部分が壊れやすいかを考え、耳や鼻等、突出している箇所が破損しやすいことに気づいてもらう意図で設定し

た。ワークシートは記入し、答えを完成させることを求めるのではなく、あくまで子どもたちが感じ考えることを助けるために考案した。そのため、作品鑑賞の際にワークシートを活用するかどうかは、子どもたちそれぞれに委ねられた。スタッフは一斉の解説を行わない代わりに、鑑賞中に適宜子どもたちに話しかけて、考えを引き出し、必要に応じて情報を与えるようにした。

さらに慶應義塾ミュージアム・コモンズ、慶應義塾図書館旧館、三田キャンパス生協食堂、慶應義塾大学アート・スペースの四箇所をめぐるため、キャンパスの環境に親しむための仕掛けとして、ワークシートにスタンブラリーの要素を取り入れた。四箇所それぞれのスタンプを製作し、作品を鑑賞したら、スタンプを押すようにした。

#### ワークシートを手にキャンパスをめぐる

最初に訪れたミュージアム・コモンズの展示室では、ワークシートや冊子を手に、各自気になる作品を自由に鑑賞した。身をかがめて作品を鑑賞する姿、一人静かにワークシートに記入する姿、友人同士で話しながら鑑賞する姿が見られた。《灯台》を鑑賞

で撮影していた児童は、精巧な技術に関心を抱き、さらに、自身の兄が設計に関心があるため、ぜひ見せたいと思つて記録しているとのことだった。他にも子どもたちの様子から、各自が関心に応じて主体的に作品と関わっていることが感じられた。

続いて図書館旧館へ移動し、今度は全員一斉に《手古奈》を鑑賞した。スタッフが作品の印象を尋ねると、すぐに腕が無いことを指摘する声があがった。作品が完成した時期の写真を見せて、現状と異なる点を比較した。1945年の空襲の被害にあったことを伝え、被害にあった際の黒ずみの残る顔の拡大写真を見せた。スタッフが「みんなだつたら、どういう風に直してあげたい？」と尋ねると「綺麗にしてあげたい」「腕を修復すると元に戻るけれど、このままの方が戦争の苦しさが逆にもっとわかる」という意見が出た。どのくらいの重さがあるかと尋ねると「自分たちより重そう」と答えるなど、実感を大切に鑑賞する態度が窺えた。約1トンの重さがあること、大理石でできていることを伝えると、子どもたちは驚いた表情を見せた。《手古奈》の鑑賞では、空襲の被害にあったという事実を伝えながらも、作品の題材となる物語には触れず、また作者、素材といった作品情報は最後に補足するにとどめた。それによって、子どもたちの

感じたことを起点に、修復という観点を織り交ぜながら、対話を通した鑑賞がなかった。

続く猪熊弦一郎の《デモクラシー》では、タイトルを取って伝えず、スタッフが子どもたちに「どんな雰囲気の商品か」「どんな様子か」と問いかけ、各自タイトルをついてみるように声をかけた。猪熊は幼稚舎の壁画も手がけており、子どもたちにも親しみのある芸術家である。どのように修復したと思うかと尋ねると「一枚一枚線が入っているので、そこで分けて修復した」と答えが返ってきた。来週この作品の修復について、修復家・宮崎氏から詳しく説明があることを伝えた。

最後はアート・スペースを訪れた。ミュージアム・コモンズと同様に子どもたちがそれぞれに鑑賞する姿が見られた。以前に《旧ノグチ・ルーム》を訪れたことのある児童は、*child*に収められている過去の写真から、展示されている丸椅子が《旧ノグチ・ルーム》で見た四点のうちどの一点であるかを特定した。

各自のペースに合わせて、スタッフとの会話を通して作品を鑑賞すると、子どもたちは自身の考えや印象を豊かな言葉で表現してくれた。一人一人の鑑賞経験に耳を傾け、と



もに鑑賞することの大切さをスタッフ全員が実感することができた。

第2回 修復について考える——修復家・宮崎安章氏を迎えて

修復について知る

第二回目は、宮崎氏によるスライドレクチャー、作品鑑賞、幼稚舎所蔵作品の修復のための診断を見学する、という大きく三つの内容で、慶應義塾幼稚舎にて実施した。

はじめのレクチャーでは、修復の基本的な考え方や手順について、豊富な写真と資料により、分かりやすく丁寧に説明して頂いた。続いて《デモクラシー》の修復過程について取り上げた。

次に幼稚舎の正面玄関脇壁を彩る藤城清治の大作《光陰の中の巣立つ仔馬たち》の修復過程について詳しく取り上げて頂いた。本作は縦270cm、横240cmの大きな画面に、駆け上がり躍動する仔馬たち、幼稚舎のけやきの木や校舎等が切り絵で表現されて

いる。自身も慶應義塾の出身である藤城が、未来に羽ばたく子どもたちへの深い思いを込めた作品である。2019年の修復では、支持体から浮き上がった紙やフィルムでできた切り絵を手作業で一つ一つ固定していく作業が繰り返された。あわせて、作品背後の照明を蛍光灯からLEDに変更した。その結果、作品表面温度の上昇による支持体の伸縮を抑え、切り絵が支持体から浮きあがったり、剥がれたりすることを防いでいる。

また修復にあたり、宮崎氏が制作技法についても文献に当たって調査したことも述べられた。経験に即して修復の方法を探るのみならず、同作家の他作品との比較や文献調査といった地道な手続きを経て、修復方法の検討を重ねていく過程を教えて頂いた。

### 修復家と作品を鑑賞する

スライドレクチャーの後は、幼稚園の玄関へ移動し、実物を鑑賞した。普段は照明をつけていないが、今回は照明を点灯し、宮崎氏より修復箇所を説明して頂いた。子どもたちに作品の印象を尋ねると、「光が消えている時は切り絵のようだけど、光をつける」とステンドグラスのようだ」「光をつけていると映像のようで綺麗。消えていると地面

のシワに気づく」「光っているところは立体的に見える」といった感想が聞かれた。三名の児童が作品の裏側に設置されている照明室に入った。中は「暖かく天井が高い」と報告してくれた。

### 修復のための診断を見学

造形室へ戻り、幼稚舎が所蔵している二点の絵画作品を取り上げて、宮崎氏が修復のための診断を行う様子を見学した。作品をよく観察し、解説とともに修復が必要となる箇所を確認した。懐中電灯で側光をあて、絵具の剥落箇所を観察した。今回診断を見学した二つの作品を修復後に子どもたちが鑑賞する機会があれば、実際の修復の作業がより深く実感できるだろう。最後に宮崎氏が修復に使用する道具類も紹介して頂いた。大工道具、ピンセット、ノコギリ等、修復に特化した道具というより、他分野の道具で使えそうなものを活用しているといったお話もあった。

幼稚舎の校舎内には多くの作品が展示されている。本ワークショップは、子どもたち

がいつも眼にしている作品がどのように制作され、修復を経て今ここにあるのかを改めて知る機会となった。

「報告書中で言及した作品」

中西夏之《男子総カタログ'63》1963年、西脇順三郎《作品》、大熊氏廣・鈴木長吉《福澤諭吉還暦祝 灯台》1897年、和田嘉平治《福澤諭吉像》1932年、長谷川栄作《引接》1917年、井上公三《花 グランドスイング》、北村四海《手古奈》1909年頃、猪熊弦一郎《デモクラシー》1949年、藤城清治《光陰の中の巣立つ仔馬たち》2008年

参加学生によるレポート

ラーニング・ワークショップ「コレクティヴ・メモリー」

公的に編纂された記録だけではなく、個々人のナラティヴが積み重なって生まれる記憶の地層こそが、街の記憶の形成には重要なのではないか——「コレクティヴ・メモリー」は、このような視点から「街の記憶」を考えるワークショップだ。「コミュニティ・アーカイヴ」をテーマとした今年の取組を、参加学生にレポートしてもらった。

ワークショップ 各回のサマリー

「コレクティヴ・メモリー」は「都市のカルチュラル・ナラティヴ」プロジェクト（以下、カルナラ）がホストする全5回のラーニング・ワークショップだ。「都市に息づく

文化を多様な視点から物語り、つなぐ」ことを目的とするカルナラは、各個人のナラテイヴを通じて文化に接することによって、テンプレート的な、真つ当な説明だけではない、単一の言葉に収束しない文化の側面たちが見えるのでは？ということを考えているという。「コレクティヴ・メモリー」は、外部の方をお呼びして、〈個人のナラテイヴ〉と〈共有の文化／歴史〉がどのように関わるのかについて、参加者と一緒に学びを得ようじゃないかという企画である。山口

## オリエンテーション

初回のオリエンテーションでは、この企画の位置づけと、参加者も教員もフラットにディスカッションしながら学んでいこうという姿勢、これからお話を聞く講師の方々について紹介があった。「声が小さい人の記憶も残しておけないか」という渡部葉子さんの言葉がキーワードに感じられた。その後、参加者が自己紹介をした。カルナラに参加したことのある人、初参加の人、学生、港区に長く住んでいる人、都内に働くために来っていたので学びも得てみたいと思った人、コンサルティング会社から働き先を慶應に変

えた人などなど。ぜひともじっくり話してみたいという人ばかりで、これからの4回がとても楽しみになった。山口

### コミュニティとアーカイヴ

第一回目のワークショップにお招きしたのは、京都市立芸術大学芸術資源研究センターの文化人類学者、佐藤知久さん。文化人類学が専門の佐藤さんは、まさにアーカイヴのプロである。そんな佐藤さんの現在の関心はコミュニティ・アーカイヴ。市民自らが、自分の暮らす地域や、関係するコミュニティにおいて生じた出来事を記録し、それをアーカイヴとして継承しようとする活動である。

佐藤さんは、かつて、仲間がHIVに感染したことをきっかけにHIV患者の研究に乗り出したという。HIV患者への差別と戦うべくアーティストの仲間とともに活動し、研究者としてHIVの正しい知識づくりに取り組んだが、HIVへの差別は変わらなかった。

しばらく意気消沈していたなかで、東日本大震災後、佐藤さんと親交のある甲斐賢治

さんが仙台で取り組んでいた「3がつ11にちをわすれないためにセンター」という活動に出会った。それは、佐藤さんのアーカイヴについての認識を揺さぶるものだった。アーカイヴといえは、一般的には公的機関が一定の形式のもとで公式の文書として残したものや、研究者が後の検証に備えるために科学的に記述したものなどが思い当たる。しかし、仙台にあったのは、いわゆる「普通の人」が映像などの記録を独自に残している姿であった。専門家や報道機関のブロによる震災の記録と、実際に現地で暮らしている人たちの震災の経験には齟齬があり、被災地の方々の感じるもやもやをきっかけにリアルな発信が生み出されたという。このような経験から、佐藤さんはガイドブック『コミュニティ・アーカイヴをつくろう！』を編集し、コミュニティ・アーカイヴの方法論を日本ではじめてまとめあげたのだ。

ディスカッションでは、集団の記憶とはなにかについて話が及んだ。集団の記憶は、地域に根付いた個人のなかにある記憶と、書物や学問のなかで語られる歴史との間にある。単に個人の記憶の蓄積ではなさそうだ。言うべきことのフレームが集団で形成され、その範囲が集団の記憶となるのではないか。小野和子の『あいたくてききたくて旅



にできる』や山田稔『こないだ』を例に紹介されたのは、個別具体的に特定の集団にしか分からない話や経験の記述でありながら、それでも時代や場所を代表している語りだ。

経験していなくても、思い出し方や精神には共感ができるのだ。

「3がつ11にちをわすれないためにセンター」では記録を無編集でそのまま放り出すことはしていない。どのように考えたのか、どのように聞いたのか、聞いた自分はどのように受け取ったのかが表示されている。ただ記録を定着させたり、できごとそのものを伝えるのではなく、思考を通して語るのである。各々が持つ記憶にあるできごとは、一つの事例に過ぎないが、一度きりのはっきりとした思考の過程を通すことで共有物になる。受け手はいわば三角測量を行う。できごと、思考を通したナラティブ、そして自分の三点を通して捉えるのだ。 **石井**

### 麻布未来写真館プロジェクト

港区に、街の記憶を記録している活動がある。港区の五つの支所の一つである麻布地区総合支所で独自に実施されている「麻布未来写真館」だ。今回は麻布未来写真館の座

長である近藤敏康さん、事業の運営にコンサルタントとして参加している大橋俊平さん、麻布支所の担当者である板橋勝之さんにお話しを伺った。

麻布未来写真館の活動の中心は、写真とキャプションからなるパネルの製作と展示である。パネルは、タイトル、複数枚の写真、テキスト、地図などで構成されている。タイトルは様々だ。天体観測から昆虫、オリンピック、新型コロナウイルス、交差点まであり、時代も様々である。展示するパネルの一部は、富士フィルムの協力によって、100年耐える印刷技術が使用され、記憶を伝えるための装置としてパネルが永く機能するようになっていく。

麻布未来写真館のおもしろさ、参加のしやすさには、いくつかポイントがある。たとえば、情報量の多い写真を選ぶこと、デザインフォーマットを統一すること、展示の機会を多く確保することなどだ。

複数の写真を組みあわせてキャプションをつけることで、撮影された時点での記憶や現在との繋がりが見えてくる。写真とキャプションが繋がることで、ナラティブがみえる。写真のコンテキストを伝えるために、特定のオブジェクトを大写しにしたような写真で

はなく、背景や周りの状況などの情報量の多い写真を用いるようにしている。確かにパネルの写真は必ずしも上手とは言えないが、上手い下手という基準に限られた街の記録ではなく、各々が街で感じたことや注目したことが伝わるような写真が理想なのだ。

それぞれに異なる街への視点をまとめ上げるための工夫が、フォーマットの統一だ。パネルの内容は基本、参加者が自由に制作するが、ただ、自由度が高すぎるとは構成に迷ってしまう。そこでパネルにフォーマットを設定し、制作にあたってはひとつのテーマと写真・キャプションだけを考えればよいようにした。

これらのパネルを、港区役所や有栖川公園、麻布地区の学校など、多くの場所で展示する。展示の機会を豊富に設けることで、活動が意図せず区民の目に触れる機会も増え、そうして興味を持った人に街の記憶が伝わっていく。また、展示を頻繁に行うことで、波のない活動を作ることができる。活動に波が無ければ、波に乗れない参加者が発生することもない。

麻布未来写真館の活動はまさに学園祭であり、前に述べたような工夫を凝らしながら、楽しく皆が関わられるかたちで自由に制作をしている。麻布地区での仕事や暮らしに

忙しい地域住民が、自身のペースとノウハウで企画を作りあげる満足感と緩さ。これが地域に根付いたアーカイヴ活動の大事な要素であるのだろう。山口

### 街の記録／記憶を展示する

三回目は、東京都美術館で学芸員をされている大内曜ひかるさんに、武蔵野市立吉祥寺美術館にて作られた記録集『はな子のいる風景 イメージを（ひっ）くりかえす』の制作過程を中心に、市井の人たち（バブリックな、ローカルな人たち）の想いに紐づく記録／記憶のかたち化についてうかがった。

大内さんは元から、残すことや、素朴な「残したい、伝えたい」という思いに関心があつたという。祖母が繰り返し話す戦時の記憶を聞きながら、話すことは残したい・伝えたいという思いの表れなのではと考えていたそうだ。その後、残すことを考え続けていくという思いで、武蔵野市立吉祥寺美術館の学芸員になった。

吉祥寺美術館で担当した展示「カンバセーションピース…かたちを（た）もたない記録」にもまさにそういった関心が現れている。誰しもの記憶を刺激し、在りし日の風景

を誘い出そうとする、ぼやかされた家族像を描く小西紀行。8ミリフィルムに残された映像を人々が共に観ることで記憶が刺激され、よみがえる―その場そのものに注目し、アーカイヴと捉えるチーム「AHEAD」。両者と共に作った本展は、記憶の断片たちが来場者の記憶をもゆらりゆらりと引き出す場になっていただろう。照明を限りなく落とした鑑賞空間や、本展示のための8ミリフィルム収集時に立ち現れた〈会話〉をまとめた一冊『あとを追う』を読むために設置された椅子・机・小さなライトの存在から感じられた、その場を記憶の流出／入を促す間とするための深い配慮が非常に印象的だった。

『はな子のいる風景 イメージを（ひっ）くりかえす』のきっかけは、「カンバセーション・ピース」展に際し、8ミリフィルムを持ち主と共に観る中で、はな子の話題が何度も出てきたことにある。1949年にタイからやってきて井の頭自然文化園のスターとして長年愛されてきたはな子。知らない人たちが同士が、はな子という一頭の象を通して結びつくことを実感した。はな子の写真を集めれば市井の人々の記憶が集約され、またそこから各人の記憶が刺激され、広がっていくのではという発想が湧き上がり、武蔵野市における新たなアーカイヴ作りの試みが始まった。

しかし、写真集めの準備をしている最中に、はな子が亡くなってしまった。69歳だった。何年も前から亡くなくなってもおかしくないと言われていたが、プロジェクトを開始してからタイミングで亡くなってしまった。それでもはな子の写真を集め始めることにした。すると思いのこもったたくさんの写真が美術館に届けられた。直接写真を持って来館し、思い出を語る方もいたという。しかし悩ましい問題もあった。当初の目的は、はな子を中心において〈はな子と関わった人々の記憶〉を浮かび上がらせることだった。しかし、このままでは、〈はな子〉の写真集という性格が強くなりすぎてしまう。写真提供者と話す機会もあった大内さんはプロジェクトの本来の目的と市民の望みに板挟みになったという。

しかし、編集の松本篤さん（AHA）と、デザイナーの尾中俊介さん（Caramari, Inc）と話す中で、本記録集のコアとなるのは「はな子を愛する人とはな子を全く知らない人の双方に届くような本を作ること」であると考え、本の最後に「イメージを（ひっ）くりかえす」という冊子を入れることにした。この冊子には、撮影者と被写体にまつわるエピソード、撮影された当時の印象に残っているエピソード、あなたがこれまでに失っ

た大切なもの一つとその経験、という三つの項目が記載されている。これらの項目を入れることによって、この本をはな子の写真集のように見てきた人も、一緒に写っていた人が目が行くようになり、イメージがひっくり返される。大内さんは、市民の気持ちに寄った自分と、遠隔地から参加した二人が共に作業を進めたからこそ、上手いバランスに落ち着いたのではないかと振り返った。

### 大学と街の関わり.. 大学のある風景

最終回のゲストは、慶應義塾福澤研究センターの都倉武之さん。福澤諭吉と慶應義塾の歴史を伝える福沢諭吉記念慶應義塾史展示館での展示活動を担っている。

お話の冒頭では、慶應義塾の学風を伝える興味深い資料が共有された。学風と地域は相互的な影響を持つ。地理的な側面で言えば、三田山上の丘の上という立地は、周囲と隔絶されたキャンパス空間を作り上げた。しかし、慶應義塾の学生はそんな隔絶された狭いキャンパスから積極的に出ていく気風をもっているという。他大学では、寮の文化にも象徴的に現れているように、大学の中に閉じこもって強固な共同体を築く例もある

が、慶應義塾の学生（以下、塾生）には、外の世界と積極的に関わり、実社会を知ろうとする姿勢があった。地に足をつけて実学を学べとの福澤の教えの通り、勉強をしながら三田で風呂屋を経営する塾生もいた。

大学を巡る語りの記録も紹介された。大学に隣接していた多田質屋の娘さんが語る、昔の恋の記憶に出てくる競争部や水泳部の塾生。塾生行きつけの山崎理髪店や茶の子稲荷に残る記録。三田地域の人々の記憶のなかには、大学に向かうものがたくさん存在する。過去の一瞬を切り取った個々のナラティブは、大学を中心とした記録ではないにもかかわらず、当事者意識や没入感を伴う大学の記憶として立ち現れてくる。

地域にある個人的なナラティブは、慶應義塾の記憶の一面を明らかにする。個々のナラティブは断片に過ぎないが、その断片性やズレを意識しながら、大学という一つの場所の上にナラティブを展開することによって、記憶のレイヤーが複層的になり、豊かになっていく。



## 物語にも小さい声を

山口舞桜（慶應義塾大学 文学部 民族学考古学専攻）

第4回目のワークショップ、「街の記録／記憶を展示する」で紹介された「はな子を媒介に地域の記憶を立ち上げる」というアイデアは、それぞれの地域の（はな子的なるもの）を探せば、他の地域にも転用可能なものに見えるし、かたち化していく際の想起を目的とした写真の選定基準、質問項目の設定の仕方には大いに学ぶところがあった。個人的には、私的な写真や文章のアーカイヴは、それらを直接知らない人には届きづらいものだと思っていた。しかし、誰しもが記憶を呼び起こされる「家族」というトピックを主題にアーカイヴを作ったことで、はな子に会いに公園に行ったことのある人はより多くの情報を持って記録集を楽しめる一方で、そうでない人も家族との思い出や動物園に行った記憶を思い出しながら『はな子のいる風景』に浸れるのである。これは非常に画期的で、面白い取り組みであると感じられた。

一方で、記録集によって引き出された記憶は、最大公約数的な、テンプレート的な家族像や、あたたかい記憶のみなのではないかと思う。ワークシヨップの初回で発された「声が小さい人の記憶も残しておけないか」という言葉を念頭におくと、このような、幸せなトーンの記録集からはじき出されてしまう人も存在するのではないかと感じる。声の大きさを言うと、この本は公平に掲載写真、聞き取り対象を選んだため、声の小さい人の記憶も、大きい人の記憶も残されたのだと思う。しかし、はな子というテーマの前に、どんな人もあたたかい記憶を語りたくなったり、聞き取り手にそういったものを期待されていると感じてしまったりしそうです。

では、声が小さい人の記憶も残すアーカイヴ作りは難しいのだろうか。いや、そういうことではないと思う。この本は第一に「あたたかい記憶」を保存し、読んだ各人に思い出させた。同時に、はな子を失った人が「本当に失ったものは何か」を質問により浮かび上がらせ、それに向き合うことで読者は「自分が本当に持っているものは何なのか」を考える。そんな本になっていた。記

録集自体には声が小さい人の記憶はあきらかにされていなかっただろうが、読み手の想起の空間には、普段は人に語らないような記憶も浮かび上がっていたのではないかと思われる。

本当なら、声の小さい人も記憶を気軽に話せる世の中になったらいい。しかし、そういった人の中には、文字に残るのは怖い、自分の話は大了内容のものじゃない、わざわざ人に知られたいとは思わない、といった人も多いのではないかと思うのである。そこで、想起の空間に様々な人、声の小さい人も、大きな人も呼んで、お互いの知らない、お互いが心に秘めていた物語を語れるとよいのではないだろうか。各自の物語は、他者に知られることで、現実にあつたこととして受け止められ、社会に発現する。そうして、知らなかった他者への気遣いが出るようになる。

他者の知らなかった物語を心穏やかに知ってみようとする場が日常にも広がっていったらどんなにいいことか。ぼやけたアーカイヴから始まる、想起のストーリーテラーが生まれる間を作りたい。

## 多様性の時代に

石井諒太（慶應義塾大学 経済学部 経済学科）

コミュニティにおける各構成員は、一定の目的のもとに集まっているとしても、異なる点は互いにある。それでも全体を説明し得る何かをまとめ上げる。

「コレクティヴ・メモリー」の到達点はそこにあると考えていた。多様性の時代といわれているなか、お互いに違いを認めることでより生きやすい社会を作ることが求められている。違いを受け入れつつ共に生きていくためには、異なる主体間で対等に共有できる舞台が必要で、何か合意できるものが彼らの上にある、そこに迫るのだと考えていた。そして、民族や宗教、政治体制などの違いから生じる対立・紛争が絶えないこの世の中に対して、処方箋を与えることができるのではないかと期待していた。

ワークショップのあと、共有するためには合意は必要なものではないことに気が付いた。過去の事実認識のように、白黒で決着をつける場では共有に至る

ことはできない。ただ、各個人がどう考えたのか・どう捉えたのかという、決定的な思考については、他の人がどう言おうがそうした思考のプロセスがあったのだ。だから人に示すことができるし、受け取る側も受容する余地がある。そして興味を持つことができる。

それでは果たして集合の総体として、何か新しいものを作ろうとしているのか。麻布未来写真館で用いられるフォーマットや、象のはな子や慶應義塾を中心とする円など、上の集団からは一定のフレームが下ろされる。下の個からは唯一つの事象に根ざしたナラティブが打ち上げられる。その両方がアクティブな点は、一事象という個々人の経験のプロットが一個人の思考という関数を通じた先にあり、さらに一定の枠内に収まっている。唯一性を依然保持しながらも、一定のスキープの制約を守りつつ圧縮され切り取られたナラティブは、コミュニティの参加者が会話できる次元に落とし込まれ、共感や理解が可能になる。

結局のところ、新しいプラットフォームを集団の参加者の上につくっている

のではない。合意なんてする必要がない。みんなで移動する先があるのではない。各個人の居場所はぼやけていたりしてお互いにうまく見えないが、みんなが見ることができるとスクリーンがあつて、各個人を光源にしてスクリーンに鮮明に照射する方法があつた。

コレクティヴ・メモリーは、プロジェクト「都市のカルチュラル・ナラティヴ」の一つに位置付けられている。しかし、今回の学びはリアルな都市を脱した世界にも含意がありそうだ。ノンフィジカルやバーチャルな世界での他者との接触が増えると、目的・背景を伴つて初めて他者と関わることになる。何かしら共通項を持つてコミュニティに参加する。その共通項が中心・コアとなる。象のはな子でもプロ野球チームでもジェンダーアイデンティティでもいい。中心がありつつも、各個人の実体は中心との関係性にのみ存在する。そこに、誰からも排除されることなく、理解や共感も対象となる自己を認める。リアルを含め複数のスペースを生きて多重なアイデンティティで自己を確立させるのだろうか。コレクティヴ・メモリーは多様性の時代を生き抜く方法である。

## 「文化体験の プロトタイプを つくる」

「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトでは、「カルナラー！イベントシリーズ」と銘打って、プロジェクトのコンセプトを具体的に表現し、社会に届けるためのイベントプログラムを実施している。プロジェクトメンバーの多様性を活かし、現代美術・寺院・建築・放送・生け花・食・和菓子といった幅広い主題をフィールドに、港区で展開する都市文化をその歴史的・文化的文脈とともに紹介する講演会、展覧会、ガイドツアー、ワークショップなどを企画してきた。

今年のカルナラーは、「更新される都市文化」（6ページ）をキーワードに、「文化を引き継ぎ、いま

と混ぜ合わせること」「あたらしい文化体験」「アクセスしやすい文化」「コラボレーション」について考え、小さな実践を重ねてきた。企画されたイベントにも、プロジェクトの試行錯誤があらわれている。

「どうして残す？ どのように残す？」（42ページ）は、子どもたちと修復について考えるワークショップだ。文化財の修復は、過去に生み出された文化を現代に生かし、活用していく技術ともいうことができる。ワークショップでは、いま・これからの時代を進む子どもたちとともに、修復された作品を観察し、修復に携わるひとびとから直接に学ぶことによって、文化の過去といまを体験の中で接続することを目指した。

地域の名建築を紹介するヴァーチャル・ツアー「港区の名建築——モダニズム漂う榎文彦建築」

では、デジタルテクノロジーを用いて、あらたな文化体験を生み出し、文化体験のアクセシビリティを向上させることを試みた。カルナラの建築関連の企画ではこれまで、歴史的建造物や近代建築を取り上げることが多かったが、今年は現代建築を対象にし、日本を代表する建築家、槇文彦の作品を詳細に解説するコンテンツを制作した。現地で行う見学ツアーでは難しい、参考資料の提示や非公開部分の紹介などを盛り込むことにより、現実のツアーの代替物ではない、異なる文化体験を作り出そうとしている。また、コンテンツをオンラインで共有することで、物理的な距離や時間の制約を取り除き、さまざまな人へのアクセスを開くことを狙った。

ミュージアムなどの文化機関が主催する文化活動は、基本的に、完成された企画として参加者に

提示される。その背後には、専門家による緻密な計画と準備があり、それが文化体験の質や完成度を支えている。一方、今年わたしたちが考え、取り組んだのは、「コラボレーション」を中心としたあり方——計画の過程に参加者を巻き込むことによって、毎日更新されていく都市文化のいまに関わることだった。その実験の一つの現れがラーニング・ワークショップ「コレクティブ・メモリー」(60ページ)である。このワークショップでは、個人の持っている記憶材を地域や集団の記憶として公共化し、体験を通じて新旧コミュニケーションをつなぐ対話を生み出す方法について、プロジェクト・メンバーと、ワークショップ参加者がともに学ぶ場所を設定することを目指している。

(本間 友)



## ○ 持続的・包摂的な文化活動をつくる

地域文化資源や文化体験のアクセシビリティについて考える

アクセシビリティ検討ワーキング・グループ

ナレーター

森山 緑（慶應義塾大学アート・センター）

地域文化資源や文化体験のアクセシビリティについて、社会的課題を把握し、その解決への糸口を見つけることを狙いとして、3回のワーキング・グループを開催した。

### 第1回

アクセシビリティをめぐる文化機関の取り組みを知る

対応するメディアや言語の拡大、デジタル・デバイドの解消など、包摂的な文化体験を提供する手法について検討するため、さまざまな機関や団体が取り組んでいる事例

を調査しリスト化して、共有した。そこからまず浮かび上がってきたのは、視覚偏重である美術展の鑑賞において、視覚に障害を持つ方や視力が衰えてきた高齢者などの鑑賞体験をどのようにすれば充実したものにできるか、という課題であった。日本では、早くは1980年代から、視覚障害者のための展覧会が企画されたり、触図を用いた図録などが発行されているが、それはごく限られた地域にとどまっていた。全国規模で美術館等が取り組む事例が急速に増加したのは、とりわけ2010年代以降である。近年は健常者が障害者を（一方的に）サポートするのではなく、「一緒に体験する」「共につくりあげる」ことを主眼に置く取り組みが徐々に見られるようになった。

また、デジタル・情報通信技術の発展もアクセシビリティを巡る状況に大きく関わっている。プラットフォームやコンテンツのデジタル化は、地理的・時間的な制約を解消するといった点では、アクセシビリティの向上に大きく寄与しているが、一方でデジタル技術は、新たな隔たり（デジタル・デバイド）を生み出している。そのような注目されるのは、民間の企業や自治体が市民と協働する、シニア世代に向けたデジタル・デバイス解消への取り組みだ。たとえば渋谷区とKDDIが2021年7月から開始

した事業は、65歳以上の区民1,700名にスマートフォンを2年間貸与し、利用促進プログラムを組んで、デジタル環境への慣れと習熟をめざそうとするもので、企業・自治体・対象区民の三者にとって有益な事例であると言える。

こうした調査に基づき、有識者、実践者の方々へのアプローチを決定し、さらに2回のワーキング・グループを実施した。

## 第2回 感覚をスイッチするデバイス／モノは身体で探る

モノに触ることができないとき、音が聴こえないとき、人間は感覚を総動員してそのモノを把握しようとする。今回はそうした領域でデバイスを開発した本多達也さん（富士通株式会社）と、「触感」を核に人間の五感とモノの関係を探る研究者、仲谷正史さん（慶應義塾大学環境情報学部准教授）に話を伺った。

聴覚に障害を持つ人は、音の強弱やリズムを把握することがむずかしい。たとえば子どもたちが打楽器で合奏しようとするとき、音が聞こえないと皆で合わせることをむずかしいのである。そこで本多さんは、デバイス「オンテナ」(<https://ontenna.jp>)を開

発し、色と振動によってリズムや音の強弱を把握できるようにした。「オンテナ」は、現在ではろう学校の8割以上に採用され、音楽や体育の授業等で活用されている。

本多さんは、「聴こえる人も聴こえない人も共に楽しめる」をテーマに開発を続けている。たとえば、卓球の試合を体育館で観戦する場合を考えてみよう。卓球台やラケットから発生する音は、観戦席まではなかなか届かない。そこで観戦時に「オンテナ」を装着するとどうなるだろうか。打球音やテーブルに当たる球音が、振動を介して身体に伝わる。この臨場感は、本来、聴覚から伝わる「音」を振動という「触覚」に変換したことで生まれる。このように「音」を「触覚」に変換する事例として、ほかにもタップダンスや映画、狂言、各種スポーツとさまざまな分野のエンタテインメントで「オンテナ」を導入した例が紹介された。

香川県豊島にあるクリスチャン・ボルタンスキーの美術作品《心臓音のアーカイブ》をオンテナで鑑賞する事例では、香川県のろう学校の生徒と、地元・豊島中学の生徒たちが一緒になって「オンテナを個人の感じ方にカスタマイズする」ワークショップを行った。感じ方は人それぞれに違うので、自分のオリジナルの色や振動のタイミングを調

整する作業をすることで、より深い鑑賞体験になる。中学生たちがとても楽しそうに鑑賞しているのを見ると「つくる段階から一緒に」作業をする点も重要であると改めて気づかされた。

つづいて仲谷正史さんには「触覚」研究の一端を紹介していただいた。仲谷さんの話で、ひとつのキーワードになっていたのが、表面の質感ではなく、味覚や聴覚などから深い質感を感じる「深奥質感」だ。たとえばある音を聴いたとき「ぞくぞくする」ことがあるだろう。あるモノから入ってきた情報を身体が受けるとき、音（聴覚）から「触覚」を推定する場合があるのだ。視覚・言語・記憶・聴覚・味覚が触覚と結びついてモノを認知するということは、つまり身体でモノを認知するということだ。同一ではない身体をもつ以上、モノの認知が身体の数だけ多様であり得るということは大きな発見だった。

第3回 ともにつくる、ともに鑑賞する、ともに分かち合う

美術展の鑑賞や文化体験プログラムに、だれもが参加でき、充実した体験を得られる

ようにするにはどのような気構えがホスト側に必要であるのか。そのヒントを得るために、第3回では実際に美術館で鑑賞プログラムを実施している方々に話を伺った。

東京都写真美術館では、2017年より任意団体「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」と、インクルーシブ鑑賞ワークショップを行っている。今回はワークショップの運営ホストである林建太さんと中川美枝子さんにもお越しいただき、最初に参加者全員で実際のワークショップを体験する時間を設けた。

1点の写真作品がモニターに映し出され、参加者がそれぞれ思ったことを口に出す。それは「何が写っているか」や「どういうメッセージを読み取るか」という美術史教育でしばしば行われる「記述・解釈」ではない、発話である。デモンストレーションの前に林さんが説明した重要な点は「見えること・見えないこと・わからないこと」の三段階の語りのモードがあるとして、特に重要なのは「見えないこと」や「わからないこと」と、たとえば言葉になる以前の、意味になる手前の沈黙やため息、もやもや感など、通常は切り捨てられる発言も含めて、その場に立ち上がる現象を参加者が共有すること、であった。その場で初めて出会う複数の語り手は、即興的な、ひとり言のような、

あるいは個々の記憶と結びついた、そうしたさまざまな語りを紡ぎ出す。それを共有することで、作品を自身のなかに落とし込み、自らの言葉で作品を語ることができるようになる。

中川さんが指摘したなかで印象深かったことのひとつが、「視覚障害者」として他者が設定した枠の中では、ある情報を与えられ、またそれに対応する回答を求められることが多い、という点だ。それは生活上、安全上必要なことではあるけれども、それがすべてだと窮屈でもある。美術鑑賞の場において、自身の発言が過度に注目されずに、他の鑑賞者と同じように感覚的な言葉を発する場でこそ、ゆるやかで豊かな関係性が保てるのではないか、との中川さんの実感は、普段わたしたちが気づかない点であり新鮮な視点を与えてくれた。林さんが示した「まっすぐモード」の語りはまさにわたしたちが無意識に陥ってしまう状態である。健常者と障害者が共に居ると、どうしても「ガイドする、効率的な説明」（「まっすぐモード」）に終始する語りになる。一方で「ぶらぶらモード」はとくにゴールを設けず即興的に生まれる語りを大切にする。その「場」（オンラインであれオフラインであれ）で語りを共有することがもつとも重要な点なのである。

武内厚子さん（東京都写真美術館）は鑑賞教育を専門にしており、MoMAが行った対話型鑑賞VTS（Visual Thinking Strategy）を念頭に「インクルーシブ鑑賞」ワークショップを立ち上げた。これまでの経験から、従来多くの地域で行われている、たとえば視覚障害者の鑑賞教育における「触らなければ意味がない」「作品に触れればいい」という考え方に違和感を持っていたという。そこで障害者に「特化した」ものではないプログラムを模索した。さまざまな背景を持つ人たちが集まり、ともに作品を鑑賞することによって、個人個人の「見え方」に新しい観点が共有される。障害者のみならず高齢者や外国人など、多様な鑑賞者を包摂する取り組みがいま、求められているのであるが、武内さんによれば学芸員側・スタッフ側でもまだその認識が低いと言わざるを得ない状況もある。そこには「知らない」「分からない」「ゆえの不安と配慮という名の過剰な対応があるだろう。今回のワーキング・グループ全体を通じて、わたしたちの「知らない」「分からない」の不安は、ほんの少しの分量であるけれども減少した。全国的に行われているさまざまな取り組みの事例調査を今後も継続し、魅力的な鑑賞プログラムの開発を進めていきたい。



文化活動が手の届くところにもいつまでもあるために

——カルナラのコンテンツ製作

ナレーター 本間 友

2021年のカルナラは、スキル、世代、使用言語、障害などさまざまな違いをこえて、ともに文化を体験するための方法について考えてきた。アクセシビリティWG（80ページ）の取り組みはいうまでもなく、プロジェクトが開催したそれぞれのイベント（78ページ）もその検討と実践の場となった。

文化活動を伝えるためのコンテンツを作るときも、アクセシビリティを強く意識した。新型コロナウイルス感染症の流行は、現実の場に集い、同じ時間を共有することを前提とした文化体験のありかたを見直すきっかけとなった。パンデミックという状況でなくとも、居住地や体調やライフステージなど、さまざまな事情によって、文化活動が

行われているその時、その場所に足を運ばないことはいくらでもある。そう考えると、「いつでも」「だれでも」「自由に」体験することができるような、文化活動のアーカイヴを作り、共有してゆくことが重要だろう。このような観点から、今年は、現代美術展覧会のギャラリートーク、重要文化財の本殿を持つ寺院の見学ツアー、海洋文化をテーマとするシンポジウム、街と人を撮る写真ワークショップをアーカイヴした。

このような記録は、広い共有を目指すためにオンラインで公開している。しかし、コンテンツはただ置いておくだけでは利用が進まない。とくに、オンラインで共有される場合、デジタル・スキルによっては、コンテンツにたどり着いたり、あるいはさまざまにインターフェイスを使ってそれを利用したりすることが難しい場合もある。このようなデジタル・デバイスを乗りこえるために、コンテンツを利用したり、デジタル技術を用いて提供される文化活動へ参加することを助けるガイドを作成した。

ガイドを作る中で、デジタル・コンテンツを活用するためのリアルな場所の設計が今後は重要になると感じた。デジタル・スキルのサポートをデジタルで行うことの難しさだけではなく、文化活動において重要な交流や双方向性という要素に、デジタルのみの

場では制約が加わるからだ。足りないスキルを補うのではなく、デジタル・コンテンツと現実の活動が融合した新しい場をつくることによって、世代の別なく体験を共有することができる。このような場の設計においては、これまでさまざまなひとびとを来館者として受け入れ、教育普及プログラムを実践してきたミュージアムが大きな役割を果たすのではないだろうか。

文化活動が展開するメディアを多様化する試みも、アクセシビリティに関わる取組の一つだ。テキストメディアでは、多言語化に加え、イベントの音声記録の書き起こしを進めた。映像メディアでは、ドキュメンタリー映画監督とチームを組み、ビデオで文化活動を捉える「港画」シリーズの撮影を行った。書店、ロードサイド、修復家の仕事にカメラを向け、普段は通り過ぎてしまう生活の中の文化や、逆に非常に専門的な職人の世界を描くことを試みた。

今年あらたに、音声コンテンツのプロトタイプ開発も行った。この試みは当初、視覚障害を持つひとびとに文化活動を伝えることを目的としていた。しかし、アクセシビリティWGで「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」のチームとディスカッシ

ヨンの機会を得たことで、情報ではなく体験を伝えること、そして、視覚障害者と晴眼者の体験とともに豊かにするコンテンツを作る必要性を感じた。ミュージアムにおける音声コンテンツの多くが、情報提供を主として制作されているなかで、体験の共有という観点からのプロトタイプ開発は、とても挑戦的なものとなった。

アクセシビリティに加えてもうひとつ重要なのが、文化活動や関連するコンテンツを、現在だけではなく、長期にわたって体験できるようにすることである。文化活動やその共有化の試みをサステイナブルにしてゆくためには、さまざまな取組が必要だが、このプロジェクトでは「更新」し続けていくことを重視している。活動の枠組みやコンテンツを一度作って終わりにするのではなく、時代の変化を取り入れながらアップデートする。そのためには、小さなアウトプットを積み重ねていくことが必要だ。今年、プロジェクトの実践をホワイトペーパーとして共有し、「更新」していくためのモデルの提案を試みた。

都市のカルチュラル・ナラティブ<sup>21</sup> 活動記録

6月 地域における文化活動の記録映像撮影対象に関する検討 1

6月8日(火) 社会人を対象とした集中ワークショップ企画打合せ(以降定期開催)

6月25日(金) 文化資源ドキュメンタリー映像制作 キックオフミーティング 2

15~16時 慶應義塾大学アート・センター/オンライン

6月28日(月) 文化財の修復をテーマとする子ども向けワークショップ打合せ 3

16時~ 御成門中学校

7月 地域の文化を紹介するためのコンテンツ多言語対象に関する検討 4

7月19日・20日(金) 地域の文化と記憶を読み解くワークショップ企画検討 5

1 「文化の持続的成長」「新旧のコミュニティの接続」という観点から、プロジェクトメンバーが今年度実施する、あるいは過去に実施した文化活動を概観し、記録映像の撮影・編集の対象とする活動について検討。

2 参加者：大川景子、阿部理沙、藤川史人

3 担当者：橋本まゆ、桐島美帆(慶應義塾大学アート・センター)(以下：KUAC)

4 アクセシビリティの向上という観点で、テキスト・メディアを作成するコンテンツ、また多言語化を行うコンテンツを検討。

7  
9 (金)

「都市のカルチュラル・ナラティブ」全体会 6

10～11時 オンライン

7  
17 (土)

「河口龍夫 無呼吸」作品が語るギャラリー・トーク」記録映像撮影・配信

ドキュメンタリー映像上映会「港画…都市と文化のビデオノート」 7

13～15時半 慶應義塾大学(三田) 北館ホール

8  
月

カルナラ・コレツジ<sup>21</sup>

「ナラティブ」12頁

8  
17 (火)

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」#1 自分のマップをつくる 8

18時45分～20時 芝コミュニティはうす

8  
24 (水)

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」#2 みんなのマップをつくる 9

18時45分～20時 芝コミュニティはうす

9  
月

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」#3 街をめぐる 10

9  
4 (土)

15～17時 港区内各所

(六本木エリア、麻布―芝―新橋エリア、麻布―白金エリア、芝浦―泉岳寺エリア)

5

個人の記憶を地域や集団の記憶として公共化し、新旧コミュニティの融合を目指す取り組み。当初は、写真の撮影や収集を行うフィールドワークを中心としていたが、新型コロナウイルス感染症の拡大状況から、コミュニティ・アーカイブの手法と実践を学ぶプログラムとして企画を再検討。

6

出席者…川尻秀雄・笠倉知子(味の素食の文化センター)、川村誠・下田伊知郎(NHK放送博物館)、村上聖一・東山一郎(NHK放送文化研究所)、横田茂・藤井由有子(Japan Cultural Research Institute)、磯部昌子(草月会)、赤羽道宣(増上寺)、平野浩一郎・中山圭子(虎屋文庫)、川辺みどり(東京海洋大学)、内藤正人・渡部葉子・後藤文子・本間友・松谷美美(KUAC) 出席者28名

7

登壇者…阿部理沙、藤川史人 モデレーター…本間友 参加者…32名

連携のための協議（港区） 11 17時～18時／慶應義塾大学（三田）

9 11(土) 「カルチュラル・ナラティブの旅支度」 #4 旅のトランクをつくる（ワーク） 12

13～15時 慶應義塾大学（三田） 東館 G-11a

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」 #5 旅のトランクをつくる（最終発表） 13

15～17時 慶應義塾大学（三田） 東館 G-11a

連携のための協議（港区） 14 17時半～18時 慶應義塾大学（三田） 東館 G-11a

9 13(月) 音声コンテンツプロトタイプ版 開発に向けた検討 15

9 22(水) 地域の名建築ツアーチャル・ツアー 開催形態に関する検討 16

10月

現代文化ワークショップ（ナラティブ…24頁）

10 4(月) 「六本木再描画：Chit Chat Mapping」 #1 オリエンテーション 17

19～20時 オンライン（ハイフレックス）

8 講師…大島志拓（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）、本間友 参加者…12名（他…港区2名）

9 講師…大島志拓、本間友 TA…石本華江（KUAC） 参加者…12名（他…港区1名）

10 TA…大島志拓、本間友、石本華江、山田桂子（KUAC）

参加者…14名（他…港区1名）

11 参加者…布田亜里沙（港区産業・地域振興支援部地域振興課文化芸術振興係）、本間友

12 講師…大島志拓、本間友 TA…石本華江、山田桂子 参加者…13名（他…港区1名）

13 講師…大島志拓、本間友 TA…石本華江、山田桂子 参加者…13名（他…港区2名）

14 参加者…布田亜里沙、本間友

10 6 (水) 子どもたちと修復について考えるワークショップ 打合せ 18

16時～ 御成門中学校

10 10 (日) 「六本木再描画：Chit Char Mapping」#2 **トーク** 現代アートを見る方法 19

14～15時半 オンライン（ハイフレックス）

10 17-11 (日) (月) 「六本木再描画：Chit Char Mapping」#3

**ファイルドワーク** 森美術館 アナザーエナジー展 20 森美術館（個別見学）

10 18 (月) 「六本木再描画：Chit Char Mapping」#3.5

森美術館 ラーニングチームによるピフオアトーク 21

18時半～20時半 オンライン（ハイフレックス）

10 21 (木) モデル構築のための検討会 #1 22 12～13時 慶應義塾大学アート・センター

「六本木再描画：Chit Char Mapping」#4

**ディスプレイセッション** 「アナザーエナジー展」を深掘りする 23

18時半～20時 オンライン（ハイフレックス）

15 文化財・文化活動の領域における音声コンテンツの既存例についての調査を開始。

16 港区の歴史的建造物や近現代建築を紹介するオンライン・ヴァーチャルツアー。当初は、リアルタイム配信を予定していたが、新型コロナウイルス感染症拡大の影響で、講師や撮影スタッフ、また会場の予定に不測の変更が起こる可能性が高いため、オンデマンドコンテンツとしての配信に開催形態を変更した。

17 ファシリテーター（以下、「ファシ」）：本間友、石本華江、戸塚愛美（六本木アートナイト事務局）参加者：26名

18 担当者：橋本まゆ、桐島美帆、山田桂子

19 講師：山本浩貴（金沢美術工芸大学）「フアシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：26名



10 25 (月) 「六本木再描画：Chit Char Mapping」#5 展示準備オリエンテーション 24

19〜20時 オンライン（ハイフレックス）

10 28 (木) 「六本木再描画：Chit Char Mapping」#5.5

森美術館ラーニングチームによるアフタートーク 25

18時半〜20時 オンライン（ハイフレックス）

10 29 (金) 地域の文化と記憶を写真から読み解くワークショップ企画決定 26

11月 「六本木再描画：Chit Char Mapping」#6

「フィールドワーク」六本木で現代アートを見る 27

11 14 (日) 六本木各所

11 2 (火) 子どもたちと修復について考えるワークショップ **ナラティブ：42頁** 28

港区立御成門中学校編（第1回）イントロダクション／展覧会鑑賞

16時半〜18時 慶應義塾大学（三田）／オンデマンド

11 5 (金) モデル構築のための検討会 #1 29 16〜19時 慶應義塾大学アート・センター

20 参加者：26名

講師：白木栄世（森美術館アソシエイト、ラーニング・キュレーター）、岡田真澄（森美術館ラーニング担当リーダー）「ファシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：5名

22 メンバー：内藤正人、渡部葉子、本間友

23 講師：白木栄世、岡田真澄、小山田洋子（森美術館コーディネーター）「ファシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：26名

24 「ファシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：17名

25 講師：白木栄世、岡田真澄 「ファシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：5名

11 9  
(火)

子どもたちと修復について考えるワークショップ

港区立御成門中学校編 (第2回) 修復について考える 30

16時半～18時 慶應義塾大学 (三田) / オンデマンド

11 10  
(水)

「六本木再描画：Chit Chat Mapping」 #7

【トーク】 エリアマネジメントとアート 31

19～20時半 オンライン (ハイフレックス)

「六本木再描画：Chit Chat Mapping」 #8 展示準備期間

11 19-15  
(金)

子どもたちと修復について考えるワークショップ

慶應義塾幼稚舎編 インポートロダクション 32

15～15時15分 慶應義塾幼稚舎

「六本木再描画：Chit Chat Mapping」 #9

【成果発表】 「六本木再描画：Chit Chat Mapping」展 33

10～18時 慶應義塾ミュージアム・ロハズビル KeMCo Stud/O

26

実践の共有とディスカッションを組み合わせたラーニング・ワークショップ「コレクティブ・メモリー」として開催することを決定。登壇者の選定を行い、依頼を開始。

27 参加者：26名

28

講師：橋本まゆ、桐島美帆、山田桂子、長谷川紫穂 (慶應義塾ミュージアム・コモンズ [KeMCo])、島田和 (KeMCo) 参加者：生徒11名、教員2名

29

メンバー：渡部葉子、本間友

30

講師：宮崎安章 (修復研究所二十一)、橋本まゆ、桐島美帆 参加者：生徒13名、教員2名

31

講師：三戸和仁 (六本木アートナイト実行委員会事務局長)、「ファシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：26名

11 21 (日) 「六本木再描画：Chit Chat Mapping」#10 講評とトーク アートと現代社会 34

14～15時半 芝「コミュニティはうす／オンライン（ハイフレックス）」

11 25 (木) 子どもたちと修復について考えるワークショップ

慶應義塾幼稚舎編 展覧会鑑賞 35

15～16時10分 慶應義塾大学（三田）／オンデマンド

アクセシビリティ検討ワーキング・グループ ナラティブ…80頁

（第1回）アクセシビリティをめぐる文化機関の取り組みを知る 36

17～19時 慶應義塾大学アート・センター

12月 デジタル・コンテンツ活用ガイド 掲載内容に関する検討 37

12 2 (木) 子どもたちと修復について考えるワークショップ

慶應義塾幼稚舎編 修復について考える 38

14時35分～15時45分 慶應義塾幼稚舎／オンデマンド

32 講師：橋本まゆ 参加者：児童6名、教員2名

33 参加者：19名 来場者数：45名

34 講師：若林朋子（立教大学・プロジェクトコーディネーター）「ファシ」：本間友、石本華江、戸塚愛美 参加者：18名

35 講師：橋本まゆ、桐島美帆、山田桂子、長谷川紫穂、島田和 参加者：児童7名、教員2名

36 座長：森山緑（KUAC） メンバー：石本華江、本間友

37 デジタル技術に習熟していない人々が、文化活動に関わるデジタルコンテンツを活用することを助ける活用ガイドの内容について検討。

12 4 (土)

「時が重なる寺院、瑞聖寺に歴史と文化を訪ねる」記録映像撮影

12 10 (金)

ラーニング・ワークショップ

ナラティブ…60頁

「コレクティヴ・メモリー」#1 オリエンテーション 39

19〜20時 芝コミュニティはうす／オンライン（ハイフレックス）

12 17 (金)

「コレクティヴ・メモリー」#2 コミュニティとアーカイヴ 40

19〜20時半 慶應義塾大学（三田）東館Q118B／オンライン（ハイフレックス）

1月

モデル構築のための検討会 #3 41 17〜19時 慶應義塾大学アート・センター

1 7 (金)

「コレクティヴ・メモリー」#3 麻布未来写真館プロジェクト 42

19〜20時半 慶應義塾大学（三田）東館Q118B／オンライン（ハイフレックス）

1 24 (月)

「コレクティヴ・メモリー」#4 街の記録…記憶を展示する 43 時間・場所同右

1 28 (金)

「コレクティヴ・メモリー」#5 大学と街の関わり…大学のある風景 44

時間・場所同右

38 講師…宮崎安章、橋本まゆ、桐島美帆 参加者…児童8名、教員2名

39 講師…渡部葉子、本間友、森山緑 参加者…13名

40 講師…佐藤知久（京都市立芸術大学芸術資源研究センター教授）、渡部葉子、本間友、森山緑 参加者…17名

41 メンバー…渡部葉子、本間友

42 講師…麻布未来写真館プロジェクト（近藤敏康、大橋俊平、板橋勝之）、渡部葉子、本間友、森山緑 参加者…15名

43 講師…大内曜（東京都美術館）、渡部葉子、本間友、森山緑 参加者…19名

2月

「コレクティヴ・メモリー」「子どもたちと修復について考えるワークショップ」レポート、地域文化の持続的成長のための技術資料、多言語コンテンツ完成

2月4日(金)

アクセシビリティ検討ワーキング・グループ(第2回)

感覚をスイッチするデバイス/モノは身体で探る 45

14~16時 慶應義塾ミュージアム・コモンズ

2月25日(金)

アクセシビリティ検討ワーキング・グループ(第3回)

ともにつくる、ともに鑑賞する、ともに分かち合う 46

10~12時半 慶應義塾ミュージアム・コモンズ

2月26日(土)

竹芝写真ワークショップ「竹芝図譜」記録映像撮影

3月5日(土)

文化資源ドキュメンタリー映像、地域の名建築ヴァーチャル・ツアー完成

3月

3月31日(木)

「都市のカルチュラル・ナラティブ'21」報告書発行

講師：都倉武之(慶應義塾福澤研究センター准教授)、渡部葉子、本間友、森山緑  
参加者：15名

講師：本多達也(富士通株式会社)、仲谷正史(慶應義塾大学環境情報学部准教授)  
座長：森山緑 参加者：7名

講師：林建太十(中川美枝子(視覚障害者とつくる美術鑑賞ワークショップ)、武内厚子(東京都写真美術館) 座長：森山緑  
参加者：7名

おわりに

この本を作りながら、昨年の報告書を編集していたことを思い出した。新書サイズで、図版はモノクロ。小説を読むような体験に寄せたいと思ってデザインしたが、実は、イベントがほとんどオンライン開催になり、手元にある写真が「パソコン画面のスクリーンショット」ばかりだったという事情もあった。それぞれの活動の特徴が伝わるよう趣向を凝らしたつもりだが、いまページをめくりながら振り返ると、やはり一方で、規格化された印象を受ける。一方本書にはカラーページが数ページ挟み込まれている。そこには、パソコンの画面から飛び出した、現実の場での活動が映っていて、少しずつ日常が戻ってきているのを感じる。コロナへの対応の中で、アクセシビリティや共同性などの重要性を強く実感した。今年度の活動には、その実感に根ざした取組が多く含まれている。地続きだけれども、あたらしい日常の中で、どのような文化体験をつくらせてゆくののか、引き続き「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトで考えていきたい。

# 都市のカルチュラル・ナラティブ'21

発行日 2022年3月31日

執筆 大島志拓、石井諒太、Chit Chat Mapping、企画チーム、

橋本まゆ、本間友、森山緑、山口舞桜

編集 「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクト

デザイン 福田敬子（ボンフエゴデザイン）

協力 篠律子

発行 「都市のカルチュラル・ナラティブ」

プロジェクト実行委員会

慶應義塾大学アート・センター

〒108-8345 東京都港区三田2-15-45

電話・03-5427-1621

FAX・03-5427-1620

<http://art-c.keio.ac.jp/artefact>

助成 令和3年度文化庁博物館を中核とした文化

クラスター形成事業（更新される都市文化…

地域文化機関の連携に基づく文化とコミュニ

ティの持続的成長モデル形成事業）



CULTURAL  
NARRATIVE OF A  
CITY

都市のカルチュラル・ナラティブ

## CULTURAL NARRATIVE OF A CITY '21

Written by Yukihiro Oshima, Ryota Ishii, Planning team of Chit Chat Mapping,  
Mayu Hashimoto, Yu Homma, Midori Moriyama, Mao Yamaguchi  
Edited by the Cultural Narrative of a City project and Keio University Art Center  
Designed by Keiko Fukuda (Bonfuego Design)  
Assisted by Ritsuko Shino

Published by the Cultural Narrative of a City project and Keio University Art Center  
2-15-45, Mita, Minato-ku, Tokyo, 108-8345, Japan  
+81-3-5427-1621  
<http://art-c.keio.ac.jp/-/artefact>

Supported by the Agency for Cultural Affairs, Government of Japan in the fiscal 2021  
“Urban Culture, Continuously Updated: Project to Model Sustainable Development of  
Culture and Community Based on Collaboration between Local Cultural Institutions”

31 March 2022

art workshop 'Chit Chat Mapping'. Please refer to our website for details of our activities.

## Products

We were very conscious of accessibility when creating content to deliver cultural activities. Without the Pandemic, there are many occasions when people can't join cultural activities at the exact time and place due to various reasons, such as place of residence, physical condition or life stage. It is important to create and share an archive of cultural activities that can be experienced 'anytime', 'by anyone' and 'freely'. From this perspective, we archived a gallery talk at a contemporary art exhibition, a temple tour with an important cultural property, a symposium on maritime culture and a photography workshop to capture the city and its people.

These records are published online for broad sharing. However, some people might not reach and use the content when shared online, depending on their digital skills. We developed a guide to help people access content and participate in cultural activities using digital technologies to overcome this digital divide.

In producing the guide, we felt that designing real places to utilise digital content will become more important in the future. This is because digital-only places are limited in ensuring interaction and interactivity, which are essential in cultural activities.

Rather than supplementing missing skills, we want to create new places where digital content and real-life activities merge and thus encourage shared experiences without generational barriers.

We also diversified the media where cultural activities are presented. In addition to translating texts into multiple languages and transcribing audio recordings of events, we commissioned documentary film directors to work on local cultural resources. We turned our cameras on bookshops, roadside and restorers' work and tried to portray the city's culture and daily life that we usually pass by, or, in contrast, the highly specialised world of craftsmanship. Our newest challenge was to prototype audio contents from the perspective of conveying experiences rather than information and enriching the experiences of both visually impaired and sighted people.

The project also addresses the need to ensure that cultural activities and related content can be experienced in the present and over the long term. The keyword for this is "update", which is also the project's theme. The project builds up a series of small outputs and updates these outputs to incorporate changes in the times. This year, we produced a series of white papers as a model for sharing the project's practices quickly.



improve accessibility by developing multilingual and multimedia resources.

#### **4. Publish a technical document and model the project**

Prepare technical documents that summarise the challenges of the project and the necessary technologies, operations and utilisation methods to achieve sustainable growth of the local culture. We will also develop a project model to share our practice widely.

#### **5. Collaboration with local people**

Organise workshops with local people (residents, workers, students, international students, etc.) to discuss the project's challenges and share the results, including the discussion process.

This year we particularly focused on “collaboration with local people”. By collaborating with the people responsible for the future operation and development of cultural activities, rather than only providing the results, it is possible to select and implement programmes that are truly necessary for the local community. Furthermore, we expect that the participants who learned in the project will eventually create new cultural experiences. Involving local people in the project process also increases the sustainability of the activities, as it allows the project framework itself to be updated by introducing fresh insights of the time.

## **Events**

“Why and how we restore cultural objects?” is a workshop to think about restoration with children. The restoration of cultural property is a process of utilising the past culture and keeping it alive today. The workshop aimed to connect the past and present of culture through experience by observing restored works and learning directly from the restoration professionals, together with children living in the present and future. In the virtual tour “Masterpieces of Minato City - Fumihiko Maki's Modernist Architecture,” we introduced renowned buildings in the city. There we used digital technology to create new cultural experiences and to improve the accessibility of cultural experiences.

Cultural activities organised by museums and other cultural institutions are often presented to visitors as fully completed projects. However, this year we worked on a collaborative way to create cultural activity - involving participants in the process of planning. This also helps our project engage with the current state of urban culture changing rapidly every day. Examples are the learning workshop ‘Collective Memory’ and the contemporary

forms for young people and working-age people to obtain and disseminate information are shifting to digital/online. The digitisation of platforms and content has removed geographical and temporal constraints and greatly increased the accessibility of cultural resources and experiences.

At the same time, digital technology proficiency and environments vary across generations and communities, creating a digital divide. As the IT environment and lifestyles continue to transform, we need to rethink the accessibility of content so as to provide inclusive cultural experiences that bridge differences in generation, context and language of use.

## Scope of activities

This year the project includes ten teams, NHK Broadcasting Culture Research Institute and NHK Museum, Ajinomoto Foundation For Dietary Culture, Toraya Bunko, Japan Cultural Research Institute, Sengakuji Temple, Zojo-ji Temple, Sogetsu Foundation, Museum of Marine Science at Tokyo University of Marine Science and Technology, and Keio University Art Center.

The strength of the project is that each team works in a different location with its own historical background - Toranomon (Atago), Akasaka, Aoyama, Takeshiba, Takanawa, Mita and Konan - and is linked to a variety of local communities.

The project worked on the following five objectives this year based on the mentioned themes and challenges.

### **1. Organise cultural activities that connect traditional and contemporary culture based on new methods**

Develop new methods to deliver cultural experiences, such as using digital technology and combining synchronous/asynchronous experiences. Use the expertise of participating teams to organise guided tours, workshops, exhibitions and other cultural activities that connect traditional and contemporary cultures.

### **2. Create archival content that supports the sustainable growth of culture**

Create archival content such as documentation of cultural activities and films introducing local culture, and help new and old communities to pass on traditional culture and embrace the newly created culture.

### **3. Consider accessibility and create inclusive content**

Consider methods to address contemporary issues such as the digital divide and provide inclusive cultural experiences. Additionally,

## Urban Culture, Continuously Updated

The Minato City is a centre of contemporary and historical culture. Here the traditional and contemporary cultures coexist in a cosmopolitan environment, and diverse 'Cultural Narratives' are created by the people active in the city.

Our project "Cultural Narrative of a City" aims at sharing the complexity, flexibility and dynamism of the culture with society by considering local culture as an accumulation of narratives. This year, with the overall theme "Urban Culture, Continuously Updated", we worked on the following action items.

### **1. How can we reconnect local cultural resources to the city after redevelopment?**

Currently, in Minato City, the Toranomom-Azabu, Roppongi and Takeshiba areas are undergoing large-scale redevelopment, resulting in significant changes in the nature of the city and its industries. New people, activities, and communities are constantly born in modern cities, transforming with great fluidity. In order to prevent the fragmentation of cultures and communities, it is necessary to consider how to adapt and develop new cultures and how to connect the existing cultures to new communities based on practice. Memory institutions like Museums and Archives are expected to help culture grow sustainably by inheriting culture and updating it in line with the changing of the times and the local community.

### **2. How can we make cultural experiences sustainable when lifestyles change substantially?**

The outbreak of COVID-19 has made it difficult to have common cultural experiences in the way we previously did. Cultural activities were mainly synchronous experiences, sharing the same place and time. However, in response to the Pandemic and the rapidly advancing digital transformation, new methods need to be devised and implemented, such as introducing digital technology, connecting the digital and physical, and designing asynchronous experiences through resources archived. These new methods are not trade-offs with traditional cultural activities. They complement the traditional ways and construct new models after the COVID-19 Pandemic.

### **3. How can we improve the accessibility of local cultural resources and cultural experiences?**

As is highlighted by the rise of social network services, the plat-

