

都市のカルチュラル・ナラティブ

2023



CULTURAL CITY
NARRATIVE OF A
都市のカルチュラル・ナラティブ



P. 02 はじめに
本間 友

01 包摂的な文化体験の創出

P.04 01-01 寺院における包摂的な体験を立ち上げる
ワーキング・グループ&ワークショップ
森山 緑

P.10 01-02 トークセッション
地域の文化資源を活用したインクルーシブ・ワークショップの実践
本間 友

P.14 01-03 コレクティブ・メモリー 3 技術編
地域の文化と記憶を映像資料で読み解くラーニング・ワークショップ
石本 華江

02 多様性を見出し、受け入れる:「オブジェクト・ベースド・ラーニング」 ワークショップの実施とモデル構築

P.18 02-01 地域文化資源を対象とした「オブジェクト・
ベースド・ラーニング」モデル化のための WG
渡部 葉子

P.20 02-02 トーク&ワークショップ
「修復家の手とまなざし×オブジェクト・ベースド・ラーニング」
新倉 慎右

03 地域の文化資源を可視化し、相互に繋ぐラーニング・ワークショップの開催

P.22 03-01 寺院に江戸の庭園を訪ねる: 寺院の文化と現代における活動を学ぶ
ワークショップ
本間 友

P.24 03-02 ピア・ラーニング・ワークショップ
大学生と一緒に、見えない『都市のいきもの』の図鑑をつくろう
本間 友

P.26 03-03 港区の文化財を見る／学ぶ／知る: 地域の建築を開くワークショップ
新倉 慎右

P. 30 活動記録

都市の
カルチュラル・
ナラティヴ
2023

都市のカルチュラル・ナラティブ '23

本間 友／慶應義塾大学アート・センター

現在、港区では各地域で大規模な再開発が行われており、街のありかたや産業が大きく変化している。新たなコミュニティと新たな活動がつねに生まれ、変容してゆくことは都市のダイナミックな魅力であるが、その背後で様々な分断を生じさせてもいる。情報化の進展によりかつてない速度で変化していく社会の中で、世代、デジタル・リテラシー、障がい、ライフステージ、価値観などが様々に異なるコミュニティの分断の拡大を防ぎ、人々の孤立化を防ぐことは、都市における大きな課題である。

また、大規模なビジネスが集積する国際都市である港区は、現代文化の発信地であると同時に、江戸時代からの文化財を継承する歴史文化都市でもある。伝統文化から現代文化にいたる多様な文化資源を対象に、様々なプレイヤーが様々なレベルで活発に活動を行っている一方で、それらをつなぐコミュニティが育っているとはいいいがたい。

「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトは、「社会の変化によるコミュニティの分断」と「多様な地域文化資源に根ざした文化活動をつなぐコミュニティの不在」というこれらの課題に対して、文化の継承と時代に即した更新、そして社会への再接続を担うミュージアムの機能を強化するモデル

を提示することによって、対応することを目指している。

本年は「包摂的な文化体験の創出」「オブジェクト・ベースト・ラーニング・ワークショップの実施とモデル構築」「地域の文化資源を可視化し、相互につなぐラーニング・ワークショップの開催」「プロジェクトの運営・モデル化」の4事業を軸に活動を行い、8つのイベントを実施した。

いずれのイベントも、前述した地域の課題に対して、ミュージアムが関わるためのアプローチを示すものであったが、イベントは（あらためて述べるまでもなく）、限定された時間と空間の中で行われる一過性の出来事である。そのため、その日、その場所に居あわせなかった人々がイベントの内容やメッセージを受け取ることは難しい。

都市のカルチュラル・ナラティブでは、イベントをはじめとするプロジェクトの活動を、モデルとして外部から参照可能にするため、映像やテキストによる記録化とそのアーカイブ作成に注力している。テキストに基づくアーカイブの一貫として、本冊子では、1から3の事業において行われた活動について報告する。

Cultural Narrative of a City '23

Yu Homma/ Keio University Art Center

Minato City is undergoing major redevelopment, transforming the city's landscape and industries. New communities and activities are constantly emerging and evolving, adding to the dynamic charm of urban life. However, this also means that Minato City continues to become divided. In a society that is changing at an unprecedented pace due to advances in information technology, a significant challenge in urban areas is to avoid widening the gap between communities based on generation, digital literacy, disability, life stage and values and to prevent individuals from becoming isolated.

In addition, Minato City is an international city with a concentration of large corporations. It is a hub of contemporary culture and a historical and cultural city that has inherited cultural assets from the Edo period. While various actors actively engage in cultural activities ranging from traditional to contemporary culture at different levels, it is hard to say that communities connecting these activities are flourishing.

The Cultural Narrative of a City Project aims to address these issues: 'community fragmentation due to social change' and 'lacking community connections rooted in diverse local cultural resources'. It seeks to present a model that enhances the museum's function of inheriting cul-

ture, updating it for the times and reconnecting it with society.

This year, the project focused on four initiatives:

- Creating inclusive cultural experiences
- Implementing and modelling object-based learning workshops
- Conducting learning workshops to visualise and connect local cultural resources
- Managing and modelling the project

The project hosted a total of eight events based on these initiatives.

Each event demonstrated the museum's approach to the aforementioned local issues. Events are inherently temporary and limited to a specific time and place. It is thus difficult for people who were absent at that time and place to receive the content and message of the event.

In the project, we focus on video and textual recording and archiving to make the project's activities, including events, externally referential as models. This booklet reports on the activities of initiatives 1 to 3 as part of the text-based archive.

寺院における包摂的な体験を立ち上げる ワーキング・グループ&ワークショップ

報告 | 森山 緑

「都市のカルチュラル・ナラティブ実行委員会」の構成機関はすべて東京都港区に在し、多様な文化財や歴史資料、美術作品を所蔵している。こうした文化機関が現在直面している問題のひとつは、多様な属性の人々にどのように文化資源を開いてゆくかである。現在、港区では大規模な再開発が行われており、街のあり方や産業が大きな変貌を遂げ、コミュニティのあり方も変化している。また港区は元来外国大使館も多く在し、外国からの訪問者も多い地域であることや、港区に限らずとも超高齢化社会を迎える日本においては、さまざまな機関においてアクセシビリティの向上が求められている。地域の文化資源は世代を超えて継承されてゆくのが望ましいと考えられるが、そのためには多様な人々のニーズに対応しながら文化資源の活用を促進していく活動が必要と思われる。

文化機関のなかでもいくつかの美術館や博物館においては、地域の文化資源へのアクセシビリティ改善がはかられるとともに、ワークショップや鑑賞プログラム等を実施し、学芸員や職員・スタッフの関心も高まっている。令和3年度アート・センターではアクセシビリティを検討する勉強会や鑑賞プログラムのデモ体験を開催し、その経験を踏まえて令和4年度には寺院とインクルーシヴについての座談会を実施した。さらに博物館との共催で視覚や聴覚に障害のある人も含め、誰でも参加でき一緒に体験する鑑賞プログラムを行った^{*}。

今回「寺院における包摂的な体験」と、あえて「寺院」という文化機関を設定したのは、令和4年度に実施した増上寺（港区芝）でのワーキンググループ「インクルーシヴを語る会」を通じて新たな課題を見出したからである。そこで語られた体験談のうち、目の見えない人、見えにくい人にとって寺院は訪ねる場所として少しハードルが高いと感じていると複数人から発言があったのである。美術館や博物館と異なり、目的やそ

の場でふるまいについてあまり体験する機会もなく、施設に「受付」や「インフォメーションデスク」のようなものもない。人々にとって寺院は何かの出来事が生じた際に訪れる宗教施設であるものの、一面では歴史をもつ名所旧跡であり、文化財を所蔵（あるいは公開）する機関でもある。気軽に、より豊かな体験を多くの人が持つためにはどのような方法があるか、今年度も寺院の協力を得て座談会とワークショップを実施した。

＊『都市のカルチュラル・ナラティブ'21』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、2022年；『都市のカルチュラル・ナラティブ'22』『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、2023年。

| Event Data |

2023年12月18日（月）

牟田 賢明／萬松山泉岳寺

井戸本 将義／視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ

浦野 盛光／視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ

齋藤 歩／公益財団法人港区スポーツふれあい文化健康財団

小貫 智之／公益財団法人港区スポーツふれあい文化健康財団

インクルーシブな寺院体験について考えるワーキング・グループ

港区高輪にある曹洞宗萬松山泉岳寺は1612年、徳川家康が外桜田（現在の虎ノ門あたり）に創立した寺院で、1641年の大火で焼失したことから現在の港区高輪に移転した。三代将軍家光の時代に五大名に命じて泉岳寺を復興させ、その大名の中に浅野家があり、のちの赤穂義士の討ち入り後に義士たちが埋葬され墓が建立されたことにつながっている。

今回の座談会では一般の参加者は募らず、「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」の方々や泉岳寺の牟田賢明氏にお話を伺うかたちを取った。また、公益財団法人港区スポーツふれあい文化健康財団の方々が見学者として参加した。

牟田氏にまず本堂を案内してもらい、本尊をお参りしたのち広々とした空間を皆で味わいながら本堂のしつらえ、本尊の大きさなどを具体的に発話しつつ目の見えない方たちと共有していった。木魚や鐘を実際についていただき、その音も聴くこ



ができた。その後、場を移し別棟で座談会を行った。

泉岳寺の歴史や赤穂義士の墓にまつわるエピソードなどを牟田氏が説明してくださると、これまで遠い存在であった寺院がより身近に感じられ、墓所にお参りするという行為の意味や、歴史資料等が公開されている記念館が美術館や博物館と同様の文化機関であると再認識したとの意見が聞かれた。泉岳寺では目の見えない人も見える人も外国の方も車椅子の方も、要望があれば、かつ人員が充足できれば案内等は柔軟に対応している。何かルールを決めて行動するのではなく対応可能なことを臨機応変に行うという方法は、実はガチガチな規範を設定するよりも、人に寄り添える可能性が高いかもしれないと気づかされた。

目の見えない参加者からは「目的がないことをしづらい」「目的は何ですかと常に聞かれる」との発言があった。どこかでぶらっと、ぼうっとする、ぶらぶらする、という体験は日常的にとてもしづらいのだと言う。そう考えるとお寺を訪問する場合には何か確たる目的が必要なのだろうか、と皆で意見を出し合った。

寺院が文化資源を公開する例は多いものの基本的には宗教施設であるので参拝をすることが主たる目的となる。寺院に赴く際にもっとも本質的な参拝すなわちお参り等をしたいので何かサポートをしてもらえるかどうかと要望することは可能であるが、寺院側がつねに 100% 要望に応えることは一般的にむずかしい。100 か 0 ではなく、あいまいさを残しつつ双方がコミュニケーションを取る場、チャンネルがあると良いかもしれないとの意見も出され、今後の課題として共有できた。



牟田氏と対話する参加者

Event Data

2024 年 1 月 29 日 (月)

赤羽 道宣／大本山増上寺

林 建太／視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ

井戸本 将義／視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ

浦野 盛光／視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ

大石 将弘／俳優

目の見える人と見えない人 ぶらぶら&まっすぐモードで体験する増上寺の境内散歩

港区芝にある大本山増上寺は浄土宗の七大本山の一つで、1393 年現在の千代田区平河町付近に創建された。1598 年、現在の芝の地へ移転し、徳川家の菩提寺となった。以後、幕府の手厚い保護のもと繁栄し、徳川家ゆかりの文化財を数多く所蔵している。地域にとって重要な寺院であると同時に国内外からの来訪者も多く、宗教施設にとどまらない文化機関としての役割も持つ。

前述したように令和 4 年度に増上寺で視覚に障害がある方を含む参加者とともに「インクルーシヴを語る会」を開催し、その後も数回にわたり目の見えない人、見えにくい人、耳の聞こえない人などとともに博物館や美術展での鑑賞プログラムを実施した。その中で、慶應義塾大学三田キャンパス内を散歩するツアーを実施した際、屋外で対話をしながらの散歩ツアーが、とりわけ充実した体験となったと多くの感想をいただいたことをふまえて、寺院の広大な境内を歩きつつ参加者同士が対話することによって、その空間を体験するワークショップを企画した。

視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ（以下、とつくるさん）の林氏をはじめとするスタッフとともに事前打ち合わせを何度か行い、再度「寺院を訪ねる目的」や「寺院で何を体験したいのか」など、どのようにプログラムを組み立てるかについて話し合いを重ねていった。美術館や博物館等で「展示物を鑑賞する」のであればプログラムの組み立ては比較的たやすいが、増上寺の広大な境内とそこに点在するさまざまな施設の特徴を考えながら、限られた時間内でどういった体験を皆で共有するか、時間をかけて議論をした。同時に、増上寺の赤羽道宣氏は実施の 4 ヶ月ほど前から日程調整やプログラムの趣旨説明で打ち合わせの時間を取っていただいた。大本山である増上寺では年中行事のほかにも各種催事の計画や突発的な葬儀等の行事も避けられず、また屋外でのプログラムでは気象状況も大きな心配ごとの一つでもあった。

プログラムを計画する段階で、俳優の大石将弘氏の参加が決まり「説明ガイド的ではない音声」を作成してもらうことになった。これはとつくるさんが以前、横浜美術館で実施した「ガイドらない音声」を模したもので、事前に大石氏がスタッフとともに何度も増上寺を訪れて環境音を採録したり大石氏自身

赤羽氏にお話いただいた



が境内で感じた体験から言葉をつむぎ出し音声を作成したものである。

今回は、境内の中で立ち止まるスポットを2箇所つくり、あらかじめ用意した音声を個々で聴いたあと対話を始める形式をとった。YouTube上に音声ファイルを置き、ツアー開始時に配布するQRコードを参加者がスマホで読み取ることで音声ファイルにアクセスできるようにした。この音声は、通常の解説ガイドではなく、その場所で過去の時間に録音された環境音と、俳優がつむぐ感性的な言葉によって構成された3分程度の音声で、聴き終えたあと皆で感想を言い合ったり、その場所から何が見えるかを伝えあったりしながら個々の経験や知識もおりまぜながら対話をした。

立ち止まるスポット2箇所の一つは、境内入口すなわち三解脱門をくぐってすぐの場所で広々とした空間である。当日は青空が広がり、すがすがしい天気となった。皆で音声を聴いたあと、あれこれと話をし、通常の境内散歩とはひと味ちがう経験となった。その後、本堂に入り参拝を済ませたあと徳川家霊廟へ移動し、二つめの音声を聴く時間を設けた。この墓所には二代將軍秀忠公をはじめとする徳川家の人々の墓があるが、音声には過去の時間からの語りかけのようにも感じられる部分があり、皆それぞれに時空を超えた、少し不思議な感覚をもつ場所の体験を共有した。墓所の墓石は、通常われわれが見る／お参りするお墓とは異なり、形も大きさも独特の墓石である。見える人、見えない人、見えにくい人がそれらを言葉で表現しながら共通のイメージを構築していく体験は充実したものとなった。

最後に通常非公開である「経蔵」を見学し、輪蔵を各自で回す時間を設けた。赤羽道宣氏が事前打ち合わせで当初から提案してくださった「目の見えない人も見える人も共に体験」できることの一つとして、実際に木造の輪蔵を手で押しながら回す体験は、寺院が所蔵する経典が世代を継いで保存されてきたことへも思いを馳せることができ、貴重な経験となった。さらに増上寺会館の檜の間（ツアーはこの部屋でのガイダンスから開始された）に戻り、住職が用意してくださった仏像を皆で触りながら御仏のかたちを鑑賞して全行程を終了し、視覚・聴覚・触覚をフルに稼働させながらの境内散歩となった。

本プログラムのタイトルにある「ぶらぶら＆まっすぐモード」には、とつくるさんの鑑賞プログラムの根幹をなす、参加者同士の対話を重視する姿勢が現れている。視覚に障害をもつ人



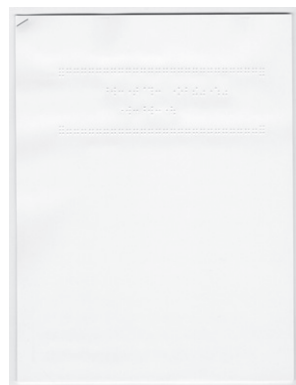


が視覚的な対象を鑑賞しようとする場合、総じて解説や説明を一方的に聴く状況が生まれやすい。むしろ知識や情報を得る点では学びにつながるのであるが、こうしたいわば「まっすぐモード」の解説や説明は見える人にとってもガイドツアーやギャラリートークでよく経験することでもある。一方「ぶらぶらモード」は目的を設定せず双方向型の対話モードで、見える人も見えない人も他愛ないおしゃべりや雑談のように会話をしている状況を言う。そこから個々が自らの中に鑑賞対象を立ち上がらせていくことにより体験を充実させる方法であり、今回のプログラムも「まっすぐ」と「ぶらぶら」のバランスに注意して時間配分を設定した。全体のスケジュールとしてはおおむね予定通りに進めることができたものの、皆で行う「振り返り」はツアー終了時刻を過ぎてからの実施となった。

増上寺 パンフレット 点訳

インクルーシブ・ワークショップで境内のツアーにご協力いただいた大本山増上寺の案内パンフレットの点訳を実施した。今回ご協力いただいた1月29日に実施したプログラム以前にも、増上寺では視覚に障害を持つ方の団体参拝ツアーを実施するなどしている。今後も対応を拡充していきたいとの要望も鑑みて、増上寺にはどんな施設があり、それはどのような歴史や由来を持っているのかが簡潔に説明されたパンフレットをより多くの方々に点字でも提供できることが可能となり、点訳の意義は大きいと考える。今回も時間的制約から、境内図の図版部分は点訳できなかったため、今回はぜひ図版部分の触図化も試みたい。

増上寺のパンフレットとその点字訳



トークセッション「地域の文化資源を活用したインクルーシヴ・ワークショップの実践」

報告 | 本間 友

「都市のカルチュラル・ナラティヴ」プロジェクトでは、2021年度より、地域文化資源のアクセシビリティについて考え、さまざまな主体がそれぞれの現場で可能な実践を探ってゆくための活動を行ってきた。本トーク・セッションでは、これらの活動から、視覚や聴覚に障がいのある方とともに行ったインクルーシヴ・ワークショップの実践を取り上げ、活動にご協力をいただいた方々を登壇者として招き、3年間の取り組みを振り返った。

トーク・セッションは2部構成で行われ、登壇者からの事例共有に続いてディスカッションが行われた。ここでは登壇者からの事例共有の内容を簡潔に報告する。

本間友

イントロダクション

「都市のカルチュラル・ナラティヴ」では、アクセシビリティを高めるためのさまざまな試みを行ってきた。例えば、外国語話者の参加を促進するために簡易的な言語サポートを導入したり、コロナ禍でのオンラインイベントの増加を受けて、デジタルツールの使い方を共有するガイドを作成するといった実践がある。本日のテーマであるインクルーシヴ・ワークショップは、このようなアクセシビリティに関するプロジェクトの実践の延長上にある。

プロジェクトで、インクルーシヴ・ワークショップに取り組むにあたって大事にしたことは、個別性を積み重ねていくこと。プロジェクト全体のテーマである、「小さな物語の集積」を踏襲するものでもある。それぞれの企画において「今回できること」を探して実践し、それを積み重ねていくこと、なにか最初に完成された図を描いてそこを目指すのではなく、その場その場の状況や限界、企画の目指すところ、あつまったメンバー、

Event Data |

2024年1月27日（土）

林 建太／視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ
井戸本 将義／視覚障害者を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
森山 緑／慶應義塾大学アート・センター
石本 華江／慶應義塾大学アート・センター
本間 友／慶應義塾大学アート・センター
渡部 葉子／慶應義塾大学アート・センター



そして参加者に応じて、可能な実践をしていくというアプローチだ。

これから3つの報告を共有するが、それぞれの報告は、なにかを代表するものではなく、その活動が行われた現場、企画固有のものであるということを念頭においていただければ幸いである。

武内厚子

インクルーシヴ・ワークショップを巡る活動について

まず初めに、武内厚子氏より、東京都写真美術館における実践が報告された。東京都写真美術館では、2020 東京オリンピックの開催決定を受けて、さまざまな人の鑑賞を可能にするためのバリアフリー化の取組が行われていた。障がいのある方に来て頂くプログラムについても検討を行ったが、写真は、触覚・聴覚ではなかなか捉えることができないメディアで、取組方が難しいと感じていた。その時に、「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」について知り、障がい者のかたも健常者も参加していること、障がいのありかたも多様なところ、また、取組への姿勢が自由で、障がいのある方のためだけになっていないところに大きく共感した。そこで、「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」のみなさんに協力を依頼して、2017 年から年に6 回程度、定期的に共同プログラムを実施している（プログラム名称「見るときき見えない、のち話す、しだいに見える」）。

このプログラムは、見える人、見えない人が参加するもので、美術館の展示室で実施していたが、コロナ禍を機にオンラインでも実施するようになった。見える人の参加動機として、見えない人と触れあいたい、見えない人に説明してあげたい、見えない人がどうやって作品を理解するのか知りたいといったものがあるが、参加を通して、自分が見えていると思っているだけで見ていなかったことに気づくというプログラムになっている。

2022 年2月に「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトのアクセシビリティ検討WG（ワーキング・グループ）に参加した。このWGでは、写真を対象にしたインクルーシヴ・ワークショップのデモンストレーションが行われたが、その後の議論で共有された、視覚障がい者の鑑賞の変遷が興味深かった。時代によって、キーワードが変化しており、80年代は、鑑賞する権利の獲得、90年代になってからは、相互の関係性

トークセッションの様子



やコミュニケーションに焦点が当たっている。2010 年代以降では、見える・見えないにかかわらず、人が違えば感じることはそれぞれ違うという、個別的な経験を大切にしていこうという観点が出てきている。

森山緑・石本華江

事例紹介：東京海洋大学マリンサイエンスミュージアムでのワークショップ、寺院におけるワーキング・グループとツアー

次に、「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトの森山と石本が、プロジェクトにおけるインクルーシヴ・ワークショップへの取組について報告した。プロジェクトにおける取組は、2021 年度のアクセシビリティ検討 WG から始まった。

初年度は、さまざまな文化機関の取組を知ることを活動の中心とし、事例調査に加え、実践者を招いての意見交換会を開催した。この意見交換会において、「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」の活動について知ったが、インクルーシヴ・ワークショップが、何かを強制されるという場ではないという観点が強く印象に残っている。

この意見交換会を踏まえて、2022 年度からは、「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」の協力を得て、プロジェクト・メンバーの機関においてワークショップの試行を行うとともに、さまざまな場所における実践について考えるために WG を開催した。2022 年には、東京海洋大学のマリンサイエンスミュージアムでワークショップを開催したほか、寺院におけるインクルーシヴな文化体験を考える WG（インクルーシヴを語る会）を増上寺、泉岳寺で開催している。このうち増上寺では、2024 年 1 月に WG の議論を踏まえたプログラムを企画している。

視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップは、通常、美術館で活動をしているため、自然史系の博物館であるマリンサイエンスミュージアムや寺院の境内という屋外での試みは、彼らにとっても新たな挑戦であったという。

林健太・井戸本将義 × 本間友

3 年間のワークショップを振り返って

最後に、「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」の林建太氏、井戸本将義氏より、「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトと協働した 3 年間の振り返りの報告が行われた。



「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」は、2012年頃から、全国の美術館・博物館・学校など、主に公共の文化施設で、いろいろなものを見て話をしながら、ものを見るときはどうかを考えるプログラムを行っているグループである。

プログラムの実施方法はさまざまだが、常に「言葉にする」こと、見えること（客観的なこと）、見えないこと（主観的なこと）、分からないこと（はっきり言語化できないもの）を言葉にすることを大切にしている。また、重要なコンセプトに、物事を見る・人と話すときの「まっすぐ」と「ぶらぶら」モードがある。目的が明確な語り、説明や教授といったものがまっすぐモードで、健常者と障がい者という支援の必要な場でもよく出てくる。ぶらぶらモードは、雑談的で、目的が曖昧な語りで、まっすぐモードよりも下に見られがちだが、日常生活の中では多く使われている。この二つのモードを行き来しながらプログラムを進めて、多種多様な言葉が流通するようにしたいと考えている。

「都市のカルチュラル・ナラティブ」と協働したプログラムを振りかえると、マリンスサイエンスミュージアムで、参加者の方から「骨のクジラ（鯨の骨格標本）が気持ちよく泳ぐ様子が見えた」というフィードバックがあった。これは、企画者側が用意したものではなく、参加者が自分で立ち上げた見る経験だった。提供されたものを受け取るのではなく、周りからのさまざまな影響を受けながら、その人自身が見る経験を自律的に立ち上げることが重要だと思う。世の中の文化やシステムが、健常者や、多数派によって作られているが、障害者やマイノリティーにとっての経験を問い直す必要があると感じている。

なお、本イベントでは、情報保障に対応した運営を行った。【全体】プログラムや配布資料などの情報に、自分のペースでアクセスできるよう、ウェブサイトを作成した。ウェブサイトの作成にあたっては、デジタル庁 ウェブアクセシビリティ導入ガイドブックを参照した。紙の配布物には、UD フォントを使用した。【見えない・見えづらい方に向けて】登壇者はスライドを使用した。スライドの内容を可能な限り読み上げる、あるいは解説することを確認した。また、前述のウェブサイトの URL を、ナビレンスのアクセシブル QR コードを用いて提供した。【聞こえない・聞こえづらい方に向けて】イベント中、UD トークを用いて発表・議論の内容を書き起こし、スクリーンに字幕として表示した。

コレクティブ・メモリー 3 技術編

地域の文化と記憶を映像資料で読み解くラーニング・ワークショップ

報告 | 石本 華江

私たちが行ってきた「コレクティブ・メモリー」では、個人の持っている記憶を地域や集団の記憶として公共化することについて「写真」を切り口に学んできた。都市において文化やコミュニティの分断を防ぎ、蓄積されてきた文化の接続を図ることは、大きな課題である。これまで新旧コミュニティのコミュニケーションの創出を目指し、2年間におよぶ活動を行ってきた。

今回は「バクトゥザフューチャー」と題したラーニング・ワークショップにおいて、個人を通じた地域の記録を発掘し、いかに保存するかに注目した。第一回では若年層の参加者を中心にアート・センターの収蔵庫で資料やデジタル化の現場を見学する機会を設け、まずはメディア論と歴史の問題を絡ませながら、メディアの移行に関して議論した。そして世代の別なく大量廃棄する時流の中でデジタル化の必要性を再確認しつつ、「もの」を存続させることの重要性を改めて考えるための討議を行った。続く第二回では大量生産・大量廃棄、新たなメディア・テクノロジーの登場によるそれ以前のメディア・テクノ

| Event Data |

第1回：2023年9月27日（水）

三浦 和己／国立映画アーカイブ

第2回：2023年12月20日（水）

平 諭一郎／東京藝術大学

第1回



第2回



ロジーの陳腐化などが起こっている状況を確認。「コミュニティとアーカイブ」というテーマを一つの背景とし、我々が何を残し、何を受け継ぐのかという問いかけから、どのようなアーカイブを作るべきかについて考える契機とした。

アナログ媒体を扱っていた優れた技術者の多くが定年を迎える今、デジタル偏重に陥らずアナログの技術を若い世代に伝達することがフィルムを扱う映画業界だけでなく、さまざまな分野で喫緊の課題となっている。「もの」を残すだけでなく、いかに技術を継承するのか。これもアーカイブについて考える上で、重要な視座である。今回 10 代から 70 代まで幅広い方々が参加されたが、中でも若い世代が多くに関心を寄せてくれた。彼らには馴染みのない「もの」に、まずは出会い興味を持ってもらうきっかけになったという手応えがあった。大学で開催した利点はここにあると感じている。全 2 回にわたる今年の取り組みから何を受け取ったのか、参加した大学生にレポートしてもらった。



第一回のゲスト講師は、独立行政法人国立美術館国立映画アーカイブの主任研究員、三浦和己さん。二部構成で、第一部が慶應義塾大学三田キャンパス南別館2階アート・センター内収蔵庫、第二部が慶應義塾大学三田キャンパス南校舎で行われた。

第一部では収蔵庫に所有されている多種多様なメディアを実際に手に取ったうえで担当者による解説が行われた。若年層の参加者には馴染みのないメディアが多く扱われたが、様々なニーズに合わせて派生していたという情報共有もなされ、世代を超えたアナログ技術についての知見伝達が行われた。更にはメディア（例えばビデオテープ）の保存についても意見が交わされ、メディアは単に収蔵庫に保管されているだけでなく、それをデジタル化することが重要であると述べられた。そこではデジタル化を行う上で、現在主流ではないメディアの再生機械が必須であること、そして再生することでメディアが壊れる可能性を孕んでいることについて、収蔵庫での実例をもとにした解説があり、資料保存の道筋について参加者同士で考える契機となった。

第二部では教室に場所を移し、国立映画アーカイブで行われているフィルムのデジタル保存について三浦さんの解説後、参加者間で議論が行われた。デジタル保存の課題として、再現性の担保に関する課題があげられた。アナログ媒体をデジタル化することは、その二つの間でズレが生じることを意味する。鑑賞体験を含め、その二つが完全一致することはなく、ここにはオリジナルの価値が変動する可能性も存在する。そして参加者との議論において、デジタル化の線引きについても議論された。デジタル化が行われるフィルムだけでなく、デジタル化されないフィルムも多く存在し、そうしたものが物質の劣化により消え去ってしまうことが課題として述べられた。何をデジタル化し何をしないのかについて、選択基準は現在の視点でしかないことを前提としたうえで、パブリックとプライベートな立場双方から何を残していくかという問いが生じることとなった。

第一部では実際のメディアを目の前にしながらデジタル化のプロセスを実感でき、貴重な経験となった。とりわけ取り上げる中には現役大学生にとっては馴染みのない媒体も多く、そのようなメディアにどのような特性があるのか、どのように向き合っていくのかを理解することがアーカイブに取り組むうえで重要であるように感じられた。そして、ここで改めて世代を超えた技術の伝達が必要であると痛感した。それと同時に、デジタル化を行う上のメリットとして特性の平準化があるのだと考えた。元は別々のアナログ媒体だったものが、同じ機械・同じ操作で再生できるということは、次の世代に資料を引き継ぐ際に重要になってくると指摘できる。

第二部ではデジタル化を行う際の難しさについて、参加者同士の議論を通して考える機会となった。アナログ媒体のデジタル化の基準は、現在の価値観によって決められる。人や時代によって残す判断基準が異なることは、後世の人にとって不利益となる可能性も孕んでいる。例えば演劇ではデジタル化が行われるうえで作品本編がその対象とされているがそれ以外の、例えば上演前後の動画についてはどうだろうか。つまり作品の内容だけではなく、作品が成立した文脈についてはどのように扱うべきなのだろうか。アーカイブという役割から考えてみると、単にそれらをノイズとして全て切り捨てるのではなく、ある種のシグナルとして扱う態度も良いのではないだろうか。そうした際に、パブリックとプライベート、ジャンルの垣根を超えて様々な立場の人が語り合い、何を残すかについて議論を行うことはデジタル化を考えるうえで、そして後世に受け継ぐという点で重要な営みなのではないかと考える。選択せざるを得ないというデジタル化の性質上、どのようなものを残すかについては私自身、今後も考えていきたい。そうした点で第一回では、様々な分野から参加者が集まり自由闊達な議論が行われていたため、有意義だったといえるだろう。

学生による受容



第二回は、日比野克彦による1994年のCD-ROM作品『KATSUHIKO HIBINO INTERACTIVE EXHIBITION 日比野克彦インタラクティブ作品集』を例に現代において「作品」がどのように再生可能か、また未来に残せるかということをテーマに実際に作品に触れ、体験することを始めとして会場全体でインタラクティブに議論が進められていった。

本催事ではデジタル作品であるオリジナル版とMacBook Pro. Early 2015 (OS9)を用い再制作された2020年版を比較した。参加者は実際にオリジナル版を操作し、再現された作品との体験の差を体感した。

このような体験を経て、会場には再現とは何かとの問いが投げかけられる。古いものを古いまま再現し、体験させるのか。そもそも再現は可能なのだろうか。たとえば今回取り上げられた94年当時の技術を搭載したパソコンを使った作品で言うならば、まず立ち上がりは遅いし、耳をすませばディスクの回る音や動作音が聞こえる。現代の技術からすれば、再現の際にはこれらを意図的に作り出す必要がある。果たしてそれは再現といえるのだろうか。

ナムジュン・パイクの『Fuku/Luck, Fuku=Luck, Matrix』(1996年)は180台のブラウン管を用いた作品だが、ブラウン管が壊れると作品の中核となる映像が映らなくなってしまう。その際に液晶に変えるという事例もあるが、そうすると色味や比率が変わってしまうという。これはメディア・アートの収蔵や運用において関係者を最も悩ませる「ナムジュン・パイク問題」と称され、昔のデジタル作品を再生するときの問題として取り上げられた。

ここで同一性について議論が進められる。果たしてどこまで故障や劣化が進んだら、作品が「喪失した、変わった」といえるのか。メディア・アートにおいてその臨界は特に曖昧であることが指摘される。

このような問題への一つのアプローチとして、絵画や建築など、文化財の修繕が参考になるのではないかという考えが提示された。具体的には西洋の修復の在り方と東洋的(日本的)その差異が比較された。ここでは石と木造という両文化間の建築の差異が、「モノ」に対しての態度の違いに関係していることが示唆された。

ここ最近ビートルズのベスト盤通称「赤盤」「青盤」がリマスターされ話題になった。2022年には「Revolver」がリマスターされ記事やラジオで頻繁に取り上げられていた。

映画でも近年過去の名作が続々とリマスター化されている。ここ最近で印象深いのは鈴木清順の「浪漫三部作」の4K修復版が上映されていたことだ。

音楽でも映画でもリマスターの作業を担う側の人間からすると、「モノ」の持つ良さを損なうことなく伝えたいという意思が少なからずあるように思える。「モノ」は必ず劣化するが、彼らがかつて感じた感動は損なわれない。「モノ」のもつ性質は時間の経過によって失われる。しかしある「モノ」に触発された人間の感情は、技術をもってして「モノ」に本来の性質を呼び戻し、「モノ」は命を吹き返すことができる。こうして呼び戻されたモノはさらなる影響力をもって新たに人間の中に感情の炎を滾らせる。

今回の催事へ参加して、ここ最近触れてきたこれらリマスター作品とそれらを取り巻く想いが想起された。真に再現されるべきは、「モノ」を通して伝わる感情、印象、つまるところの体験ではないかと思う。一方でこの感情や印象は学問的な意味においては客観性がなく、再現不可能なものとする。その意味ではこの表現には矛盾が孕んでいる。

感情をどう再現するか。いや、再現なんかする必要はない。そもそも時代、環境、性格が違うのだから同じように感じられるわけがないだろう。むしろ重要なのは形式ではなく「何かを感じた」という事実なのではないだろうか。結局「再現されるべき感情」というのも時間の経過によって記述的に修飾される可変的なものである。人間はモノを「再現する」のではなくモノが人間に「再現をさせている」のかも知れない。人間があるモノを未来に残さなければいけない意思を抱くのも、出逢いや偶然性という要素が関わってくる。

現在はスマホ一台で手軽に記録ができる。日常のあらゆる場面对象化され記録されるが、どこにでもあってどこにもないような印象も抱く。多様性や繋がりがという言葉の裏をめくると流行り廃りに踊らされた画一的な表現や孤独が蔓延している。

94年のパソコンをいじって、マウスの速さの違いにすら驚く。速く動くカーソルがないと、それが遅いとすら感じられない。実際の時間の流れとは異なり、現代は比較対象がどんどん増えていき感覚が刺激される。遅いカーソルの動きによって、現代の加速度が浮き彫りになったみたいだった。

加速がもたらすのは肉体の崩壊か、はたまた回帰して減速か。

自分の肉体をもってして、モノへ執着し続けよう。

学生による受容

地域文化資源を対象とした「オブジェクト・ベースト・ラーニング」モデル化のためのWG

報告 | 渡部 葉子

「オブジェクト・ベースト・ラーニング（OBL）」はイギリスやオーストラリアの高等教育機関において特に盛んに実施されている学習方法である。OBL では、学び手がオブジェクト（＝文化財）と直接出会うことによって、文化財と自らの繋がりを深めるとともに、文化財を通じた他者との対話が促される。「内省」と「他者との対話」を促すという特徴から、近年、ウェルビーイング領域での OBL の実践が進展しつつある。

本 WG では、OBL のウェルビーイング領域への進展や地域社会での貢献を視野に入れて、インクルーシヴ OBL の可能性についての実践試行とレビューを行った。実際の視覚障害者の方と OBL 試行ワークショップを行い、その分析を施し、可能性を検討した。

実施にあたっては、事前準備の段から、視覚障害者との美術館鑑賞を実施しているグループ（視覚障害者を含む）と対話・検討を行った。双方の、これまでの授業等で実践した OBL 実

| Event Data |

2023 年 12 月 4 日（月）

渡部 葉子／慶應義塾大学アート・センター
長谷川 崇徳／慶應義塾大学ミュージアム・commons
武内 厚子／東京都写真美術館

視覚障害者の方との OBL の実践は初めて



践の経験や、美術館でのインクルーシブ鑑賞プログラム実践の経験を踏まえながら、視覚障害者と晴眼者がともに参加する形のWSを試行した。WS試行にあたっては、美術館において対話型鑑賞教育を長年にわたって行っている実践者、若年層のオルタナティブ教育に携わるスタッフなどにもオブザーブをしてもらい、多視点からの検討を行った。

このインクルーシブ OBL の WS は、恐らく日本で初めての試みであり、近年、美術館や地域活動で重要度を増している包摂的な活動においても、オブジェクトを介して本質的な対話を促進する OBL の観点からも新しい可能性を開くと想定される。今後、本格的な WS の実施に向けて、さらに検討を重ねていくことは意義深いことと言えよう。



トーク&ワークショップ

02-02

「修復家の手とまなざし × オブジェクト・ベースト・ラーニング」

報告 | 新倉 慎右

本催事では、鑑賞体験はひとつに限定されるものではないということを示すため、そのオルタナティブの提供を目指すものである。駒井哲郎の版画作品は、小さい画面の中に版画技法と紙が織りなす緻密で深遠な世界が広がっている。このような彼の作品に関する理解を促進するため、当センターで開催された展覧会「Artist Voice III: 駒井哲郎 線を刻み、線に遊ぶ」に関連したトークイベントとワークショップを企画した。トークイベントでは駒井哲郎ご遺族を招聘して家族から芸術家への眼差しを語ってもらい、ワークショップでは出品作品の修復を担当した修復家を交えて、オブジェクト・ベースト・ラーニングを実践した。これらのイベントを開催することによって以下のような、美術館で作品を鑑賞するだけでは知ることのできない、通常とは異なる鑑賞体験を提供することができた。

駒井哲郎を語る家族のまなざし

駒井哲郎ご子息の駒井亜里氏を登壇者としてお迎えし、芸術家である駒井哲郎が家族の眼差しからはどのように見えていたのかをお話いただいた。当然ながら通常の鑑賞者は芸術家として駒井を捉えるが、亜里氏のお話により、美術館などで作品と対面するだけでは知ることのできない、家庭人としての駒井の姿がありありと想像できた。また駒井作品の展覧会はこれまで多く開催されているが、最近でもブックカバーなど

| Event Data |

2023年11月29日(水)

駒井 亜里／駒井哲郎ご遺族

渡部 葉子／慶應義塾大学アート・センター



父・哲郎について語る駒井氏

に駒井の作品が使用される機会がしばしばあるのを見ると、ずっと前に亡くなった父が今も愛されているのを感じる、という垂里氏の言葉が印象的であった。駒井の版画作品について、図録や専門書ではさまざまなことが語られている。しかし彼はそうした作品について、息子には冗談まじりに説明などしており、当講演会は作品からだけでは窺い知れない芸術家の一面を知る機会となった。

| Event Data |

2024 年 1 月 30 日 (火)

有村 麻里／修復家（修復研究所二十一）

修復家の手とまなざし：オブジェクト・ペースト・ラーニングワークショップ

当展覧会に出品された《白い黒ン坊》や挿図類の修復を担当していただいた、修復研究所二十一の修復家である有村麻里氏を招聘し、その技術と「もの」としての作品への眼差しをお話していただいた。まず WS 参加者にも「もの」として駒井の作品を見てもらうため、ワークショップ冒頭に参加者に対してオブジェクト・ペースト・ラーニング（OBL）を実施した。はじめは作品に描かれたイメージを見る傾向が強かったが、次第にインクや紙、色などのより基礎的な要素に参加者の目が向いていく経過が観察できた。「もの」としての作品を見る目を養った上で有村氏の話を書くことで、修復作業の過程で、他の誰よりも作品に「もの」として向き合う修復家のまなざしを追体験することができた。さらに OBL と組み合わせることで、単純なバックヤードトークではなく、エデュケーションの機会としてもワークショップが機能したといえるだろう。



寺院に江戸の庭園を訪ねる

寺院の文化と現代における活動を学ぶワークショップ

報告 | 本間 友

都市とともに歴史を重ね、現代に活動する寺院は、都市が蓄積する歴史的・文化的地層を見通す窓であり、過去から現在へと繋がる都市の物語の証言者でもある。港区には、江戸時代からの歴史と文化財を継承する寺院が多く存在している。「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトでは、地域寺院の歴史や日々の活動、寺院建築、文化財などについて学び、現代を生きる寺院の有り様を体験することで、都市文化の物語を読み解くヒントを得ることを目指す見学会を開催している。

本年は、江戸時代初期から三田寺町に所在する浄土宗寺院、黄鵠山大松寺の見学を行った。まず、酒井亮一住職より、大松寺の歴史、大松寺が継承する文化財についてのレクチャーをいただき、その後質疑応答、寺宝の拝見、庭園の見学とプログラムを進めた。

大松寺は、慶長年間に八丁堀から現在の三田の寺地に移転した。開山は信誉上人良阿。本尊の阿弥陀如来像は、良阿が京都御所内道場の供養僧を辞して江戸に帰る際に、後陽成天皇より下賜されたものと伝えられており、造像様式および手法には平安時代、12世紀後半から13世紀にかけての特色が認められる。見学時、大松寺は本堂の改築準備に入っており、庫裏を仮本堂としていた。そのため、平時であれば本堂の須弥壇高くに鎮座されているご本尊を間近で拝することができた。参加者は住職に招かれて、代わる代わるに本尊を拝見したが、その間にも、近年行われた修復で眼にはめ込まれた水晶を取り除いたこと、台座・後背は江戸時代の作であることが語られた。また、像内に納入されている文書からは、安政5年(1858年)頃に像が修復されていることが分かったという。

本見学会の会場となった庫裏は、明和年間の建築で、関東大震災と第二次世界大戦をくぐり抜け、260年以上にわたり

Event Data |

2024年2月5日(月)

酒井 亮一／大松寺

本間 友／慶應義塾大学アート・センター

酒井亮一住職



使い続けられている。庭園も同時期に造園された。庫裏と庭園の造営に関わった当時の住職が近江の出身だったため、庭園の池は琵琶湖を模した形になっている。また、大松寺に伝わる地藏菩薩像（堅田地蔵）、弁財天像も、近江から招来されたものだといわれている。さらに、大松寺には、増上寺との長い所縁から、狩野一信の「五百羅漢図」の小下絵が20幅所蔵されている。今回の見学では、そのうちの数幅を拝見することができた。

見学会は、東京都内が大雪に見舞われた日だったが、参加者は雪の降りしき中、外にでて庭園を散策した。庫裏内から見ただけでは分からない庭園の高低差や興味深い細部を、住職に質問をしながら確かめることができた。

参加者からは、一般非公開の寺院やその文化財を見学する貴重な機会となった、寺院の維持管理の大変さを知った、寺院の継承してきた庭園や文化財を、地域の人々と一緒に育てる可能性について考えたなどの感想が寄せられ、少人数での見学会ならではの深い体験・学びの機会を提供できたと考えている。

大松寺の庭園



大学生と一緒に、見えない『都市のいきもの』の図鑑をつくろう

報告 | 本間 友

メディアの多様性やメッセージ性の強さなどから、理解が難しい、ハードルが高いと考えられがちな現代アートにアプローチする方法を学びその体験を他者に共有することによって、より多くの人を現代アートの文化体験に招くことを目指したワークショップ・プログラム。現代アートに対する知識や経験をあまり持たない若年層に対しては、一方的なレクチャーではなく、学ぶもの同士がフラットな関係で教えあう形式が有効ではないかと考え、ピア・ラーニング形式の企画を準備した。港区で10年以上にわたり開催されている都市型アートフェスティバル「六本木アートナイト」をフィールドに、現代アートや地域のアート・フェスティバルについて、大学生が主体的に学び、同時に、中学校の生徒にその学びを共有するためのラーニング・プログラムを設計・実施した。

大学生は、現代アートの鑑賞方法、アート・フェスティバルの狙いや実践例、ワークショップの設計方法などについて、六本木アートナイト実行委員会のメンバーや慶應義塾大学で活動するラーニング・デザインの専門研究者によるレクチャー・サポートをうけながら、プログラムを設計した。

ラーニング・ワークショップは「大学生と一緒に、見えない『都市のいきもの』の図鑑をつくろう」と名付けられ、7月26日（水）、7月31日（月）の2回開催された。

大学生は、レクチャーの中で学んだ、一般論やラベリングでひとくくりにするのではなく、参加した生徒たちのそれぞれ個人に合わせてプログラムを調整しながら進めていく、という姿勢を大事にしながらワークショップの運営に取り組んだ。

まず、プログラムの導入として、六本木アートナイトの解説をした後、「都市のいきもの図鑑」という六本木アートナイトのテーマに沿って、「都市の中にいる見えないいきもの」について考え、それを作品として造形した。作品制作は、近くに

Event Data |

第1回:2023年7月26日（水）

第2回:2023年7月31日（月）

本間 友／慶應義塾大学アート・センター

戸塚 愛美／六本木アートナイト実行委員会事務局

慶應義塾大学学生

慶應義塾中等部生徒





それぞれが制作した作品を互いに鑑賞し、意見を出し合った

る参加者とまずアイデア出しをしてから、一人一人が作品を制作し、タイトルを付けるという流れで行った。その後、お互いの作品を鑑賞し、付箋を使って感想を残した。その後、作品制作・鑑賞の感想をグループで話し合い、大学生がまとめて発表した。

試行錯誤のなか行なった本企画だが、大学生・中学生の双方にとって、普段、学校生活や社会生活の中で求められる、与えられた指示に従ったり、正解を探したりすることとは異なる思考を展開し、それを造形化していく体験であり、アートが社会に向き合う姿勢やプロセスの一端を共有することができた学びのプログラムとなったと考えている。

港区の文化財を見る／学ぶ／知る

地域の建築を開くワークショップ

報告 | 新倉 慎右

建築公開日（建築プロムナード）

慶應義塾大学アート・センターでは、義塾が有する歴史的・文化的価値が高い建築物を社会に開いていく普及活動を行っている。旧ノグチ・ルームが示すように、文化財は価値の共有がされず忘れ去られると、驚くほど簡単に損なわれてしまうことを認識し、また文化財を管理する立場にある我々にとって、こうした活動は貴重な文化財を次の世代に残していくための義務でもある。

そのような観点からアート・センターでは例年「建築プロムナード」を開催し、マップを配布して三田キャンパスの建築物を鑑賞してもらう機会を設けている。普段入れない演説館や旧ノグチ・ルームにも入ってもらうことで、屋外彫刻も含めて文化財の存在とその価値を認識してもらうこのイベントは、毎年多くの参加者を迎えている。

2023 年度は前年度に引き続き、「令和5年度文化庁 Innovate MUSEUM 事業」の助成を受けて開催した。新型コロナウイルス感染症の扱いが変更されたためか、本年度は前年の2倍を超える参加者を数えた。学生の参加も多く、本イベントが慶應義塾内部や地域において一定の存在感を獲得してきた証左ともいえるだろう。

| Event Data |

2023 年 11 月 14 日（火） - 16 日（木）

新倉 慎右／慶應義塾大学アート・センター

森山 緑／慶應義塾大学アート・センター

慶應義塾大学三田キャンパスの
ガイドツアー



日常の風景の中に紛れた文化財である建築は、ひとたびそうと認識するとたちまち他の建築物とは違うものとして浮かび上がり、何の変哲もない景色を一変させる力を持っている。こうした問題意識のもと前年度に引き続き実施された建築ガイドツアーでは、慶應義塾大学三田キャンパスだけでなく、その近くに位置する普連土学園を訪問させてもらうことができた。大学のキャンパスを含め、前年度に訪問した建築は、ある程度多くの人間が入り出ることができた。しかし普連土学園の、建築家大江宏が 1968 年に建設した中学校校舎は規模の点でも女子学校という点でも、そして人通りの多い道路から奥まった場所にあるという立地の点でも、建築を理解する機会に限られる環境であるといえる。その意味で、今回訪問させてもらったことで、地域に存在していることは知っていても目にすることができなかった貴重な近代建築を体験することができた。

神奈川大学建築学科教授の松隈洋氏と、法政大学デザイン工学部建築学科教務助手の藤本貴子氏の案内・解説のもと、大江作品の中でも特徴的な建築空間を体験することができた。さらに休み時間に教室から出てきた生徒たちのおそらく無意識でさまざまな、思い思いの動きを見ると、この建築空間が彼女たちのさまざまな振る舞いを包含できる懐の深さがあることも理解できる。時代にそぐわない部分には不便さがあるとしても、こうした「奥行き」のある建築で多感な時代を過ごすことで利用者が愛着をもち、保存・継承されてきたことは、他の建築にはない学校建築の特徴でもあるだろう。



見学の機会が限られる普連土学園中学校舎を訪問した



学校建築に求めた大江宏のモダニズム

—— 法政大学から普連土学園まで

| Event Data |

2023年12月19日（火）

松隈 洋／神奈川大学

ガイドツアーは催事の性質上参加者の人数を絞らざるを得ないため、建築についてより多くの人に知ってもらう機会を設ける必要があった。そこで今年度はガイドツアーだけでなくレクチャーも企画し、地域の建築を中心として文化財としての建築を学ぶ場とした。レクチャーではガイドツアーと同じく、松隈氏を講師に迎え、近代建築についてのお話を伺った。普連土学園中学校舎を設計した建築家である大江宏をテーマに、法政大学の校舎を初め、普連土学園中学校舎を含む彼のモダニズム建築が紹介された。松隈氏は大江が遺した言葉を丁寧に拾いながら、この建築家が学校建築に対していかに強い思い入れを有していたかを明確に説明してくれた。

「慶應義塾の建築プロジェクト」として大学の建築について研究する当センターにとって、法政大学の校舎を手がけた大江の言葉は特に印象的であった。「我々の設計している校舎が、果たしてどれだけ学生生活の感動を受け止められているか」と自問する彼の姿には、その空間で過ごす人間について考え抜くモダニズム建築家の姿がよく現れているのではないだろうか。

講演終了後も来場者からの質問とそれに対する応答を通して活発な議論が行われた。これにより講演会は大江宏だけで



講演する松隈氏

なく近代建築の保存、建築界の動向や近代の捉え方など、幅広い事象についての認識を新たにする機会となった。問題意識を共有することができたことは参加者アンケートからもわかり、そうした人たちが周囲に伝えることでさらに多くの人が建築に目を向けることになるだろう。レクチャーを開催したことにより、ガイドツアーのみを開催した場合よりも多くの人の関心を惹起することができた。



2023-2024 活動記録

01 包摂的な文化体験の創出

01-01 寺院における包摂的な体験を立ち上げるワーキング・グループ&ワークショップ

2023年12月18日

インクルーシブな寺院体験について考えるワーキング・グループ

参加者 | 5名 場所 | 萬松山泉岳寺

講師 | 牟田 賢明 (萬松山 泉岳寺)、林 建太、井戸本 将義 (視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ)、

齋藤 歩、小貝 智之 (公益財団法人港区スポーツふれあい文化健康財団)

2024年1月29日

目の見える人と見えない人：ぶらぶら&まっすぐモードで体験する増上寺の境内散歩

参加者 | 8名 (うち視覚障害者1名、弱視1名、同伴者1名) 場所 | 大本山増上寺

講師 | 赤羽 道宣 (大本山増上寺)、林 建太、井戸本 将義、浦野 盛光 (視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ)、大石 正弘 (俳優)

01-02 トークセッション「地域の文化資源を活用したインクルーシブ・ワークショップの実践」

2024年1月27日

参加者 | 32名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

登壇者 | 林 建太、井戸本 将義 (視覚障害者を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)、

渡部 葉子、森山 緑、石本 華江、本間 友 (慶應義塾大学アート・センター)

01-03 コレクティヴ・メモリー 3 技術編：地域の文化と記憶を映像資料で読み解くラーニング・ワークショップ

2023年9月27日

第1回 | バックトゥザフューチャー 1：未来を記録したもの

参加者 | 16名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

講師 | 三浦 和己 (国立映画アーカイブ) 司会 | 久保 仁志 (慶應義塾大学アート・センター)

2023年12月20日

第2回 | バックトゥザフューチャー 2：未来を記録せよ

参加者 | 18名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

講師 | 平 諭一郎 (東京藝術大学) 司会 | 久保 仁志 (慶應義塾大学アート・センター)

02 多様性を見出し、受け入れる：

「オブジェクト・ベースト・ラーニング」ワークショップの実施とモデル構築

02-01 地域文化資源を対象とした「オブジェクト・ベースト・ラーニング」モデル化のための WG

2023年12月4日

参加者 | 6名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

ファシリテーター | 渡部 葉子 (慶應義塾大学アート・センター)、長谷川 紫穂 (慶應義塾大学ミュージアム・コモンズ)

オブザーバー | 武内厚子 (東京都写真美術館)

02-02 トーク&ワークショップ「修復家の手とまなざし × オブジェクト・ベースト・ラーニング」

2023年11月29日

駒井哲郎を語る家族のまなざし

参加者 | 25名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

登壇者 | 駒井 亜里 (駒井哲郎ご遺族)、渡部 葉子 (慶應義塾大学アート・センター)

2024年1月30日

修復家の手とまなざし：オブジェクト・ベースト・ラーニングワークショップ

参加者 | 9名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

講師 | 有村 麻里 (修復家/修復研究所二十一) ファシリテーター | 新倉 慎右 (慶應義塾大学アート・センター)

03 地域の文化資源を可視化し、相互に繋ぐラーニング・ワークショップの開催

03-01 寺院に江戸の庭園を訪ねる：寺院の文化と現代における活動を学ぶワークショップ

2024年2月5日

参加者 | 15名 場所 | 大松寺

講師 | 酒井 亮一（大松寺）、本間 友（慶應義塾大学アート・センター）

03-02 ピア・ラーニング・ワークショップ「大学生と一緒に、見えない『都市のいきもの』の図鑑をつくろう」

第1回 | 2023年7月26日（水）

第2回 | 2023年7月31日（月）

参加者 | 慶應義塾大学大学生（プログラム企画・実施）：7名、慶應義塾中等部中学生（ワークショップ参加者）：11名

場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

03-03 港区の文化財を見る／学ぶ／知る：地域の建築を開くワークショップ

2023年11月14-16日（ガイドツアー：14日、15日）

建築公開日（建築プロムナード）

参加者 | 859名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

ガイドツアー講師 | 新倉 慎右、森山 緑（慶應義塾大学アート・センター）

2023年11月16日

ガイドツアー 普連土学園 × 慶應義塾大学

参加者 | 14名 場所 | 普連土学園／慶應義塾大学三田キャンパス

講師 | 松隈 洋（神奈川大学）

2023年12月19日

レクチャー 学校建築に求めた大江宏のモダニズム —— 法政大学から普連土学園まで

参加者 | 31名 場所 | 慶應義塾大学三田キャンパス

講師 | 松隈 洋（神奈川大学）

* 「障害」の表記は、「障（害／碍／がい）」などヴァリエーションが存在する。本書では一部のテキストを除き「障害」の表記で統一した。これは、慶應義塾協生環境推進室の考え方、「障害」は社会や環境の側にあるということにより意識する観点（障害の社会モデル）にもとづく。

都市のカルチュラル・ナラティヴ '23

執筆 | 本間 友／渡部 葉子／新倉 慎右／森山 緑／石本 華江

編集 | 「都市のカルチュラル・ナラティヴ」プロジェクト（新倉 慎右）

協力 | 常深 新平／木原 有紀子／長谷川 紫穂

発行 | 「都市のカルチュラル・ナラティヴ」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://www.art-c.keio.ac.jp/>

助成 | 令和5年度文化庁 Innovate MUSEUM 事業

2024年2月19日

Cultural Narrative of a City '23

written by | Yu Homma/ Yohko Watanabe/ Shinsuke Niikura/ Midori Moriyama/ Kae Ishimoto

edited by | Cultural Narrative of a City Project (Shinsuke Niikura)

cooperated by | Shimpei Tsunefuka/ Yukiko Kihara/ Shiho Hasegawa

published by | The Cultural Narrative of a City Project
Keio University Art Center
2-15-45, Mita, Minato-ku, Tokyo, 108-8345, Japan
+81-3-5427-1621
<http://www.art-c.keio.ac.jp/>

supported by | The Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
in the fiscal 2023

19 February 2024

表紙 | 普連土学園中学校舎（撮影：新良大）

Cover | Friends Junior High School Blding (Photo by Ryota Atarashi)

