

あいちトリエンナーレ 2019

ラーニング 記録集



Documentation of Aichi Triennale 2019 Learning













はじめに

様々な話題を振りまいた「あいちトリエンナーレ2019」ではありますが、外野から見えていた印象と、内部で起きていた事実の間には多少の乖離がありました。SNS上の応報とは裏腹に、実際にラーニングプログラムの多くの現場では、アートを通じた豊かな学びが展開され幸福に満ちた風景に何度も出会いました。

そんな今回のトリエンナーレにおいて、ラーニングプログラムがどのようなねらいで計画・運営されてきたか、ということをもとめたのがこの報告書です。

報告をまとめる作業を通して思うのは、これまで私がミュージアムエドゥケーターとして活動してきた経験や、温めてきたアイデアのうち相当な割合が今回のラーニングプログラムには反映されているという手応えです。取り巻く状況としては決して平穏ではありませんでしたが、そうした中でも「アートの傍らで展開される学びとはどうあるべきか」という問いに、活動を通じて真摯に向き合うことが出来たと感じています。

教育という言葉を、知識の伝達とは考えていない私にとって、それぞれの場所でトリエンナーレに関わった一人一人が自らの眼で洞察し、自らの頭で思慮深く考察し、自らの手で紡ぎ出していった表現の全てが、「学び」へとつながっていると確信しています。最高の学びの環境というのは、状況に応じて学習者自らがづくり出しているものだとは私は考えているからです。

トリエンナーレの会場に足を運んでくださった来場者の皆様にとって、またサポートしてくださったボランティアの皆さんにとって、そしてラーニングチームの中心で頑張ってくれたコーディネーター、ファシリテーター、サポートスタッフの皆にとって、この「あいちトリエンナーレ2019」での経験が今後の人生の糧になることを願ってやみません。そしてこの報告書が、今後アートの現場で学びに関わる多くの人たちに、少なからぬインスピレーションを与えることになれば幸いです。

2020年1月
会田大也

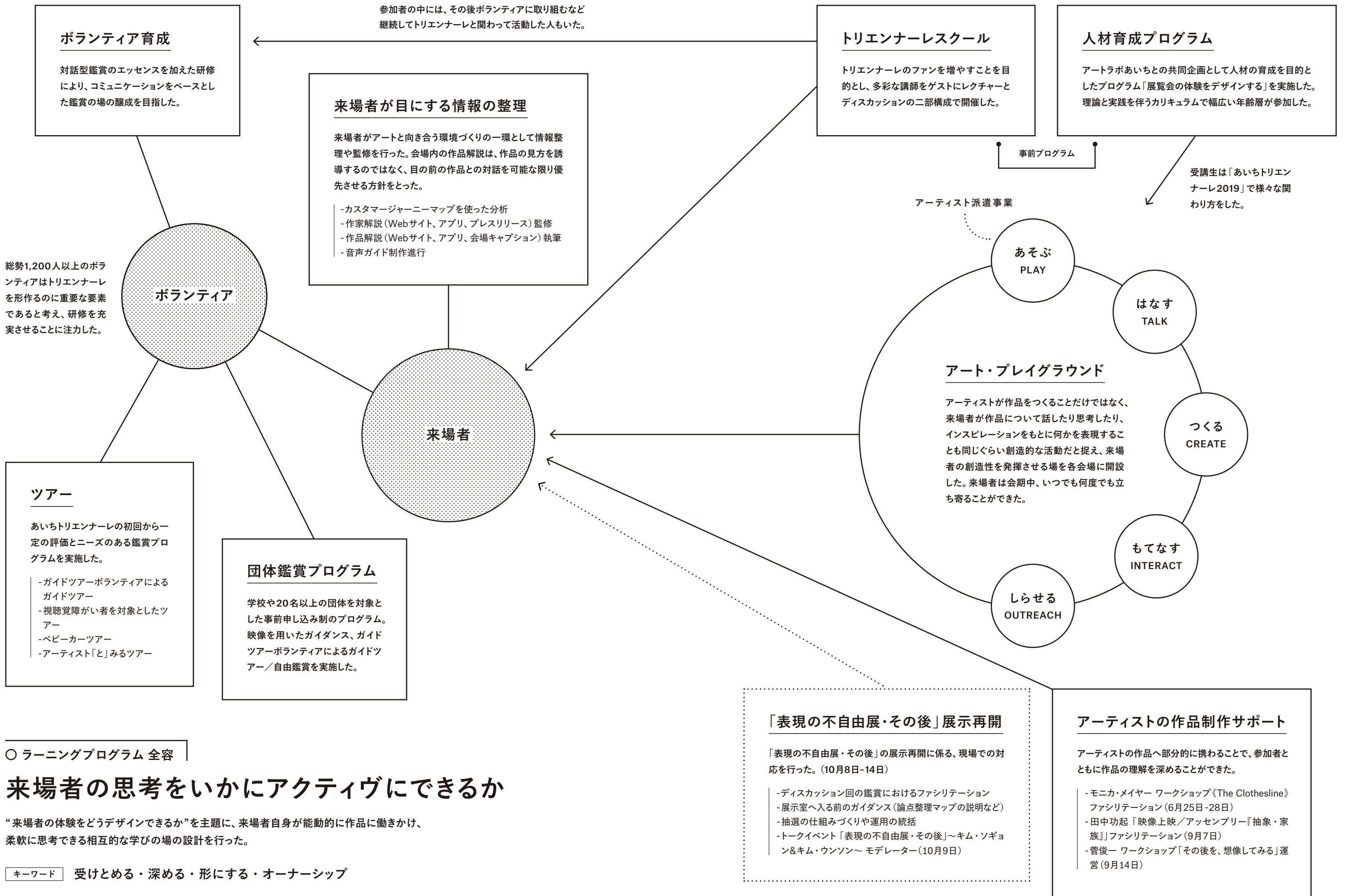


あいちトリエンナーレ2019
Aichi Triennale 2019
テーマ
情の時代 Taming Y/Our Passion
芸術監督
津田 大介 (ジャーナリスト／メディア・アクティビスト)
会期
2019年8月1日 (木) - 10月14日 (月・祝) [75日間]
会場
愛知芸術文化センター
名古屋市美術館
名古屋市内のまちなか (四間道・円頓寺)
豊田市 (豊田市美術館及び豊田市駅周辺)
企画概要
国際現代美術展
映像プログラム
パフォーマンスアーツ
音楽プログラム
ラーニング

9
12 - 13
14 - 17
18 - 21
22 - 23
24 - 25
26 - 27
28 - 29
30 - 31
32 - 33
34 - 35
36
38 - 40
41 - 48
49
50 - 51
52 - 54
55 - 57
58
59
84 - 61
付録

CONTENTS

はじめに
ラーニング プログラム 全容
アート・プレイグラウンド あそぶ PLAY
アート・プレイグラウンド はなす TALK
アート・プレイグラウンド つくる CREATE
アート・プレイグラウンド もてなす INTERACT
アート・プレイグラウンド しらせる OUTREACH
ツアー形式の活動
ボランティア育成／ガイドツアーボランティア活動
団体鑑賞プログラム
人材育成プログラム「展示会の体験をデザインする」
トリエンナーレスクール
分断を乗り越え、オーナーシップを育む
会田大也
美術館の近代を〈遊び〉で逆なでする
— あいちトリエンナーレ・ラーニングプログラム「アート・プレイグラウンド」
小森真樹
「アート・プレイグラウンド はなす TALK」という場と、アーカイブのあり方
高森順子
「アート・プレイグラウンド あそぶ PLAY」によせて
遠藤幹子・日比野克彦
コーディネーター×会田大也 座談会
今回の経験を経て、新たにつくられた理想とは？
ファシリテーター×会田大也 座談会
そこに身をおく前と後、これからについて
執筆者プロフィール／ラーニング チーム プロフィール
ラーニング 企画体制
「アート・プレイグラウンド はなす TALK」受け手ノート
TIMELINE／情報メディア



会場
愛知芸術文化センター
8階J室

参加者数
50,772名
-あそぶエリア入場者数
6,306名
-見学ルート通行者数
44,466名

担当者
コーディネーター
谷薫、山口麻里菜
ファシリテーター
山本千愛

「あそぶ」とは、ものごとを楽しむこと

“PLAY” is enjoying the world around you.

来場者が主体性や創造性を発揮して、その場をかたちづくる存在になれる場所。決まったあそび方やルール等を用意せず、来場者がその場で思いつくまま、好きなようにあそぶことができる空間を設えた。会場は、廃品回収業者から提供されたダンボールで構成し、あそぶための道具や場の環境そのものも自由につくり変えられるようにした。来場者はダンボール工作自体を楽しんでもいいし、新しいあそびをつくるために遊具を開発してもいい。また、他の来場者がつくり残していったものに手を加えたり、付け足したりしてもいい。このように、あそぶこととつくりが行き来していくうちに、会場の空間は変化し続けた。会場全体が一望できる「見学ルート」には、場の変容や出来事が日々記録され、その場をつくる主体が来場者自身であることがわかる設計とした。また、アーティスト派遣事業と兼ねることで、建築家の遠藤幹子とアーティストの日比野克彦の参加によるプログラムが実現した。

アーティスト派遣事業

「あいちトリエンナーレ2010」より継続して行ってきたアーティスト派遣事業。今回は、散発的にアーティストを派遣してワークショップを行うのではなく、会期中の活動とひとつながりにすることで、参加した子どもたちにより強い記憶や手応え、技術を残せるような仕組みを考えた。

参加校は公募に加え、県内の周縁の小学校へもアプローチすることで、愛知県全体で行われている事業であることを明確にし、あいちトリエンナーレに対するオーナーシップをより強く醸成することを狙った。また、インターネットを使って情報を交換し合い、空間的な隔たりを越えて様々なノウハウを集積、発展させる状況をつくりだすことで、「情の時代」というテーマのひとつの側面を表現した。

1

「ダンボール研究会」の発足

2

「特別授業」と 「ダンボール研究会」の実施

3

会期前制作（会場づくり）

「あそぶ」の会場そのものや、そこに設置するための遊具を、子どもたち自らが発案、制作できる力をつけることを目的とする「ダンボール研究会」を発足。

「ダンボール研究会」によって獲得したいもの

- 会期前の会場制作のみならず、展覧会がオープンした後にも会場を自由に発展、改変させていくための制作技術
- 集団でものをつくりあげることでできるコラボレーション能力
- 他人とアイデアを共有するための表現力

県内5箇所の小学校へそれぞれ3～4回訪問し「特別授業」と「ダンボール研究会」を行った。

「特別授業」

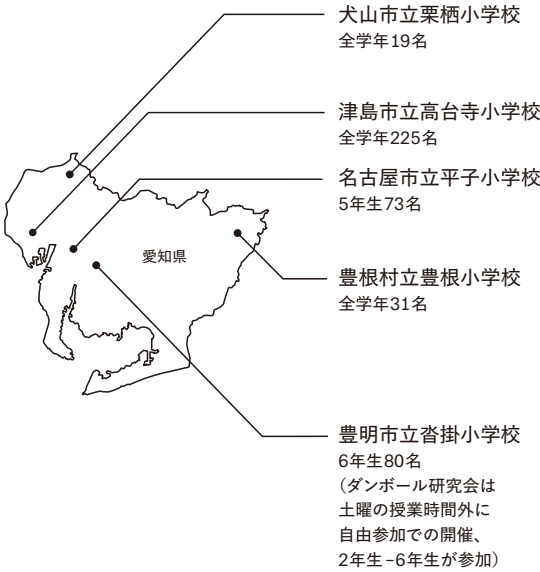
- 「特別授業」を、子どもたちにとって創作することの起点と位置づけた。日比野克彦によるデモンストレーションによって創作の不思議さ、楽しみに出会い、これから行う研究やそれに続く会期前制作への原動力としてもらえるよう設計した。

「ダンボール研究会」

- コーディネーターやファシリテーターが、道具や素材の扱い方のレクチャー、遊具づくりのワークショップなどを行った。
- 各校での研究の進捗状況は、研究会参加者（研究員）のみ閲覧可能なウェブサイトや学級新聞のような紙媒体にて共有された。

普段の学校を離れ、初めて顔を合わせる他の小学校の研究員と共に会場にて制作を行った。各校での研究会の成果物の搬入のみならず、その場で思いついた新たな遊具を制作した。また、施工業者が先んじて設置していた建築足場に対して危険箇所の洗い出しとその対策を施すなど、会場の環境づくりを担当した。

〔参加校〕 ※参加人数は特別授業実施日



〔招聘アーティスト〕



遠藤幹子&日比野克彦

遠藤幹子 | えんどう・みきこ

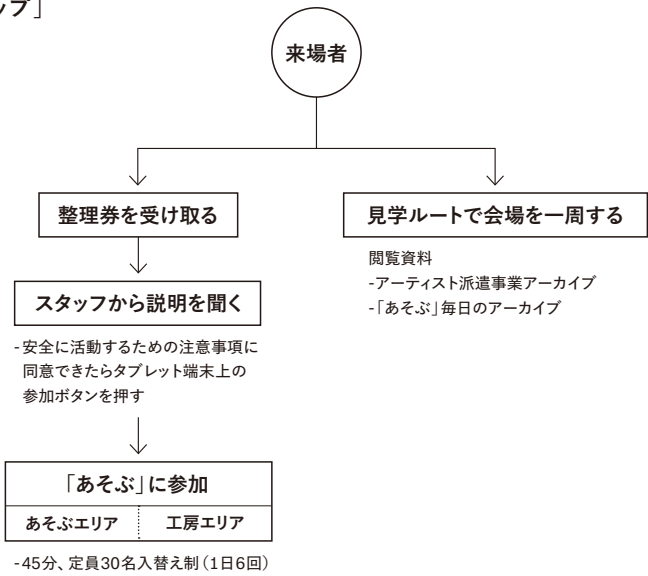
建築家として誰もが楽しめる公共空間設計や、設計者／支援者／利用者が協働できる仕掛けづくりも得意とする。また、遊び場の安全性に関する研究会を共同主宰。今回は、会場の設計・会期中の運用を監修。会期前には、会場づくりの指揮をとりながら、ダンボール研究会に参加した小学生への指導などを行った。会期中は約1ヶ月間滞在しながら来場者の様子や空間の変化を観察し、スタッフへのケアや空間整備、あそびを誘発する仕掛けづくりを行った。

日比野克彦 | ひびの・かつひこ

活動の初期よりダンボール素材を用い、完成作品や支持体の永続性を問う作品を発表。近年は、アートを社会の中で機能させる試みとして、各地域で多業種の人々とのプロジェクトを展開している。「特別授業」では、生徒の目の前で作品を制作することで「作品をつくる喜び」を伝える役割を担った。会期中は何度も会場に足を運び、移り変わっていく空間に来場者を刺激するヒントを提供した。



「来場者の体験マップ」



「イベント」

○もようがえ

随時

制作物で空間が埋まってきたら、残すものと素材としてリユースするものを取捨選択し雑然としないようにディスプレイした。その選択基準は「ユニークなもの／スタッフがピンときたもの」とした。

○きょうのミッション

なにかつくりたいけど、どうしたらいいかわからない来場者向けプログラム。

8月12日（月・振休）-10月14日（月・祝）

「ダンボール山をつくる」

上に乗っても壊れない丈夫なダンボール箱を大量につくり、積み木のように重ねて登れる山をつくった。さらに壁には標高を提示し、あそびのバリエーションを増やした。

9月21日（土）-27日（金）、10月5日（土）-14日（月・祝）

「くもの巣をつくる」

幅約10～15cmほどの短冊状に切ったダンボールをつなぎあわせてくもの巣をつくり、天井に吊った。展示室の空間上部を活用するためのものだったが、その後これを使ったあそびも生まれた。

○おとな会議

8月16日（金）

参加年齢層をより広げるため、会場に居合わせた大人と、どんなあそびができるかミーティングを行った。例えば、「人生相談居酒屋」が実現した。ダンボールで居酒屋をつくり、来場者が客と店員になることで大人同士でも積極的に交流することができた。

「託児サービス」

ラーニングとして来場者の体験をデザインする中で、来場者の選択肢を増やすため、あいちトリエンナーレでは初めての試みとして託児サービスを実施した。トリエンナーレでの体験とのつながりを意識して「あそぶ」内に「託児エリア」を設けた。

○ツリーのゆくえアンケート

8月20日（火）-28日（水）

会場内にある巨大なツリーの活用についてアンケートを実施。得票数の多かった「穴をあけてプラネタリウム」に決定。鉛筆などで穴をあけ、ツリーの内部に漏れる光を星に見立てた。

○あそぶだけの日

8月27日（火）

新たなあそびを発掘するために、ダンボール工作をする「工房エリア」をクローズし、当日の会場環境の中であそびに集中する日を設けた。

○ダンボール研究会 研究員がたくさん来た日

9月18日（水）

アーティスト派遣事業参加校の児童たちが、学校単位で研究員として来場した日。小学生が気心知れた友達同士／大人数であそぶと、猛烈に盛り上がるということがわかった。

○きょうのオークション

10月14日（月・祝）

会場内の制作物は会期終了後に撤去（リサイクル）するため、欲しいものは持ち帰り可とした。会場内で使用できる通貨を発行し、オークション形式で自由に値段を付けた。

○ぶっこわしあそび

10月14日（月・祝）

最終日しかできないあそび方として、ひたすら制作物を破壊した。

日時 | 毎日 13:00-17:00

対象 | 3歳から小学校就学前までの幼児

定員 | 最大6名

「プログラムを振り返って」

長い時間、広大な空間、たくさんの人々 | 谷薫（コーディネーター）

「アート・プレイグラウンド」には「つくる」というテーマを冠した別の場所があり、ここははっきりと「あそぶ」という看板を掲げているにも関わらず、あそぶこととつくることが明確に分化されていないところが特徴だと思う。「あそぶ」ことの創造性の中に、手を使って実際になにかを創り出す行為が含まれているからだろう。なんでもできる、どんなあそび方をしてもいいのだ！というイメージと実力を発揮して能動的に関わっていけるのがこの場所であり、美術館の中でその状況を成立させるために、素材をダンボールで統一することは自然な成り行きだった。また、ダンボールという素材は、完璧に確立されたりサイクルのシステムによって、永遠に輪廻転生を繰り返している。結局は一時的な見世物である展覧会が持つ負の側面＝会期終了後に多かれ少なかれ廃棄物が発生するという事態を、ほぼ解消できたことの素晴らしさは強調

しておきたい。

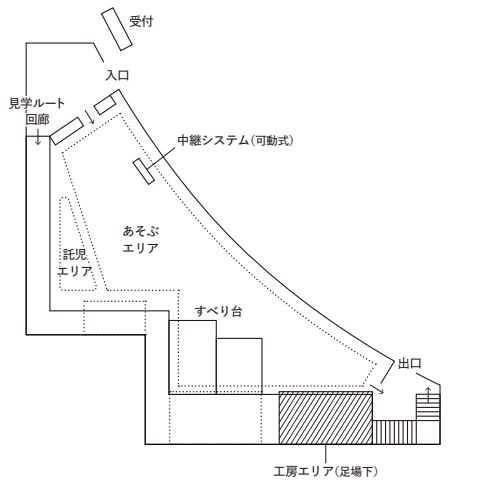
アーティスト派遣事業の「特別授業」「ダンボール研究会（ダン研）」活動は、初めてこの場を訪れる来場者より一歩先んじて、「アート・プレイグラウンド あそぶ PLAY」のコンセプトを体現し、他の来場者にとっての「先輩」となるような人材を育てるための取り組みだった。また、「会期前制作」というダン研研究員たちによる会場設営は、4月末から続けてきたアーティスト派遣事業の集大成であると同時に、この場の「成り立ち」が、訪れた誰にでもひと目で伝わるような空間とするためにも必要だった。「あそぶ」は、いわば二部構成になっていて、アーティスト派遣事業がその第一部ということだ。会場の入口付近の壁面には、「ここまでのあらすじ」としてその第一部の様子が示されていた。その場に純粋にあそびに来た人にとっては関



係ないことのようにも見えるだろう。しかし、実際その場を構成する全ての要素が、そうやってものすごく手間暇のかかったやり方で形づくられているという事実が、結局にも知らない純粋な来場者に「ここはなんか面白いな！」と思わせるものだ。そして、会期中のエントロピーの増え方についてはもう書く空間もない。私は普段、色々なモノをつくる事を生業としているのだが、「単なるモノ、コト」が外部からの様々な働きかけによって「すごいモノ、コト」に跳躍する、その境界線はいつも興味深い。今回の取り組みでは様々な場面でそういう境界線を目の当たりにすることができた気がしている。あそびに来てくれた皆さん、ありがとう！



「見取り図」



床・壁をダンボールで覆い、毎日変化していく「舞台」としての場と、それをみる「観客席」としての見学ルートを設定した。

「参加者からのコメント」

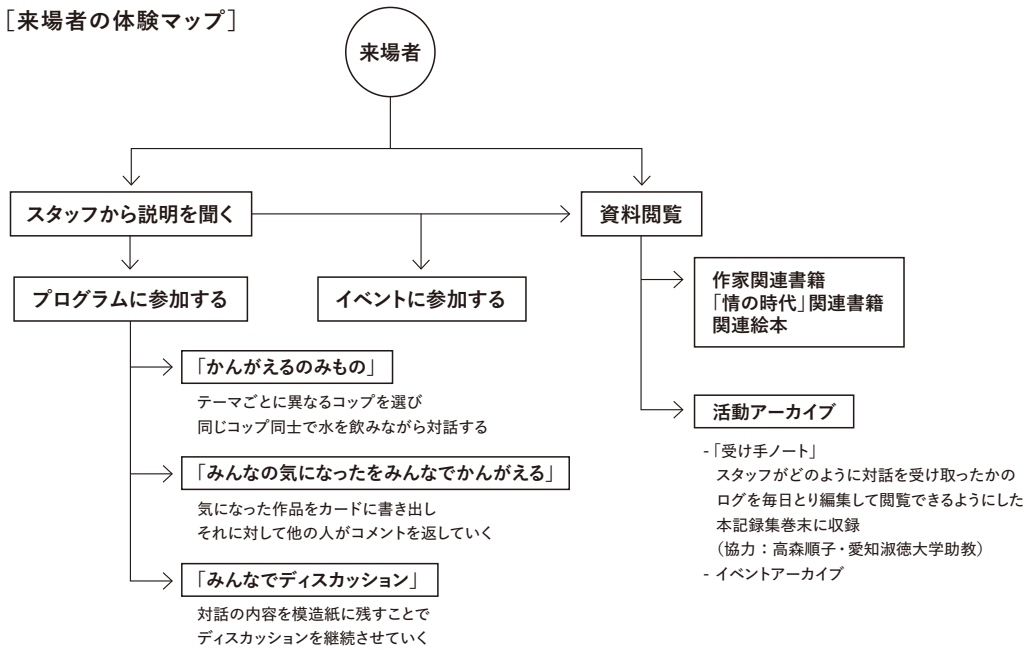
私は8月の中頃から、「あそぶ」に通い出した。ここはまるで現世のいろいろなしがらみから隔絶されていて、だからこそ解放的な場所のように思えた。「ダンボールしかない世界」という異空間で、その場で出会った子どもや大人たちとあそぶことは、一種のロールプレイのようにも感じられた。心身を解放して、思いつき「あそぶ」ことができた。（一般来場者）

「はなす」とは、考えを深めること

“TALK” is enriching your thought with others.

体験を誰かと共有したい、誰かの意見を聞きたいという、作品鑑賞後のアウトプットの場を設定した。設定にあたっては、「健やかな対話の場所」となることを目指した。自分の鑑賞体験を振り返りながら、言葉にして外へ出すことは、自分の思考を整理し、内省的に体験を深めていくことにつながるが、「対話」であることによって、相手の意見を「聞く」機会が生まれる。自分とは違う人の意見は、自分の考え方、視点に新しい方向性や可能性、展開をもたらしてくれることがある。相手が考えながら言葉にした内容を聞くことは、場合によっては「待つ」ことも必要になってくるが、スタッフが間に入り、対話の交通整理をし、クッションになることによって、その時間も楽しめるように場をつくりあげることに注力した。安心して対話に身を委ねてもらうことによって、作品やテーマについての解釈に多様性が生まれ、深まっていくことの面白さを体験することができた。

「来場者の体験マップ」



「イベント」

○かんがえかたをかんがえる ― 作品からみる「情の時代」
ひとつの作品をとりあげ、作品についての感想や考えたことをきっかけに「情の時代」について考えるディスカッションプログラム。

9月8日（日）
「dividual inc.《ラストワーズ／タイブトレース》からかんがえる」
ゲスト | ドミニク・チェン (dividual inc.メンバー、本展参加アーティスト)、会田大也 (本展キュレーター[ラーニング]) / 18名

10月5日（土）
「澤田華《Gesture of Rally #1805》からかんがえる」
ゲスト | 澤田華 (本展参加アーティスト)、鷺田めろろ (本展キュレーター)、茂原奈保子 (本展アシスタントキュレーター)、会田大也 (本展キュレーター[ラーニング]) / 21名

各日 14:00-16:00、定員 30名
進行 | 高森順子 (愛知淑徳大学助教)

○「トリエンナーレスクール・アンリミテッド・ナイトディスカッション」
金曜夜に行った参加者同士のディスカッションを中心にしたプログラム。

9月6日（金）「面白さってなに？」 / 15名
9月13日（金）「表現するってなに？」
ゲスト | 森幸久、武藤沙智 (社会福祉法人名古屋ライトハウス名古屋盲人情報文化センター) / 19名
9月20日（金）「見立てるってなに？」 / 20名
9月27日（金）「自由ってなに？」 / 24名
10月4日（金）「思いやりってなに？」 / 26名
10月11日（金）「分かるってなに？」 / 32名

各日 16:00-19:00、定員 30名
進行 | 会田大也 (本展キュレーター[ラーニング])

○菅俊一 ワークショップ「その後を、想像してみる」
出展作品の一つであるアニメーションの「その後」を想像するワークショップを行った。「その後」を想像して絵に描き、アニメーションとドッキングさせた。一人では考えつかないような多様なパターンの「その後」が生まれた。

9月14日（土）13:00-16:00
講師 | 菅俊一 (本展参加アーティスト) / 110名

「プログラムを振り返って」

「健やかな対話」であること | 松村淳子 (コーディネーター)

「自分の考えが改めてよくわかった」「作品の違う一面を発見できた」こういった参加者の実際の言葉から見えてくるような、誰かと対話することの楽しさや充足感は、実は最初から思い描いていた「はなす」のイメージだった。「はなす」での体験が、作品鑑賞の体験をより充実したものにする可能性は高いと想定され、実際の反応からも間違っていなかったが、それを実感できたことは大きかった。また、対話することによる作品鑑賞体験の深まりは、ほとんどの人が実感するのだが、にも関わらず、これまで美術館をはじめとした作品を鑑賞する場所に存在していなかった、ということをよくよく認識できたことも発見だった。重要なのは「話す」のではなく「対話する」ことである。スタッフにとって難しかったのは、まさにこの部分だっただろう。対話とはどういうことか、それぞれが自問自答し、真剣に考えてく

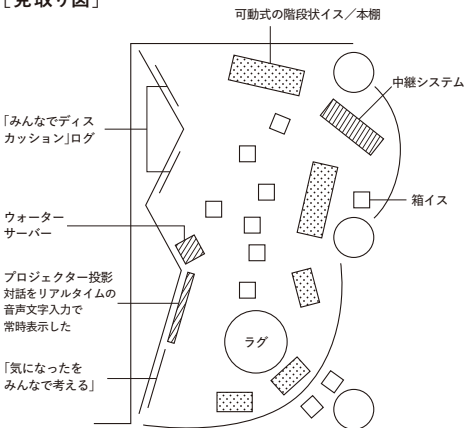
れたことで、活動内容はどんどんと充実していった。想定された成果が実際にもたらされたのは、こうしたスタッフの努力に拠るところが大きい。対話によって、これまで思いもしなかったことが目の前に並べられ、認識される世界が広がっていく。そうした瞬間を「はなす」の中で度々目にしてきた。その世界がどのように広がり、それがどのように意味を成し、今後に影響を与えていくのか。それは計り知ることができないし、意図して操作できるものでもない。今回、表現の自由／不自由を巡り、想定しきれなかった様々な事象が起こったが、それに対して「はなす」では肅々と対話することにつとめた。それは、「健やかな対話の場所」として機能することが、例えば主義主張の違う人同士がお互いの意見に耳を傾けたり、先入観などで生まれた垣根を飛び越えさせることにつながる



「かもしれない」からである。

ただし、具体的な成果ではなく「考えることを促す」ことを目的にした。自分以外の考えを認めることで、自分の思考の選択肢が一つずつ増えていくことを体験すること。それが「健やかな対話」だと考える。考えた先に何があるかは、参加者に委ねられ、それが「はなす」でのオーナーシップのあり方だったように思う。また、個人的にこれまでの自身の活動も「その先を相手に委ねること」だったのではないかと改めて捉えることもできた。さらに、常に自分自身を問い直す場でもあり、そうした意味でも相互に学び合う「ラーニング」の姿勢が体現されていたといえるだろう。

「見取り図」



フラットな空間づくりのため出入り口を設けず、可動式の什器で状況に応じて柔軟に変形する有機的な場づくりをした。

「参加者やスタッフからのコメント」

対話し続ける事は、分かっているハズという偏りから解放され他者や世界への理解を深めていくプロセスで、そして多様な考えに耳を傾ける事は本当の自身を知る機会だと思いました。普段の生活では意外に持っていない“はなす”こと自体に注目した時間と場は、改めてその大切さを考える貴重な体験でした。(アート・ブレイグラウンド サポートスタッフ)

「はなす」は作品を元に偶然出会った様々な人と話す素晴らしい学びの場でした。今回の展覧会は SNS 時代の問題点を浮き彫りにしました。こういう時にこそ実際に会って相手の話に耳を傾けながら「はなす」ことは重要です。これから焼け野原の後に如何に話し合い芽を育てていくか？が大事だと思います。(一般来場者)



司会進行役がテーマについて投げかけ、3〜4人の小グループに分かれた参加者同士が席替えを繰り返しながらディスカッションを行う。対話と思考を深めていくプログラムのアーカイブとして、生き生きと活動内容と雰囲気伝えることと、多くの人に興味を持ってもらうために、写真をメインに漫画風にまとめた。このZINEは会場内に設置するとともに、公式WEBサイトでも公開した。（編集・制作：松村淳子）

9月20日（金）
「見立てるってなに？」



10月4日（金）
「思いやりってなに？」



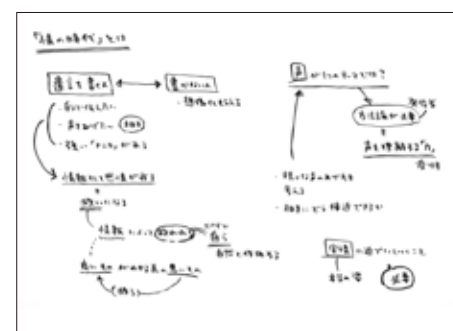
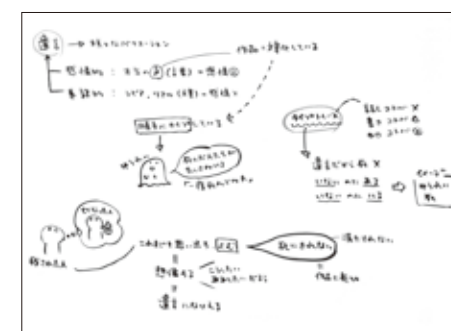
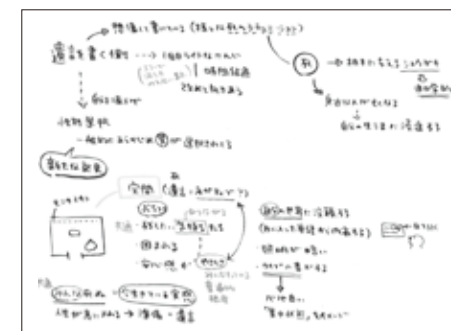
10月11日（金）
「分かるってなに？」



1つの作品を深く読み解き、作品からトリエンナーレ全体のテーマである「情の時代」について考えていくディスカッションシリーズ。司会進行役（高森順子：愛知淑徳大学助教）の整理の下、参加者の意見をグラフィックレコード担当者が板書し留めていく。対象となる作品の作家と、担当キュレーターも参加し、多様な立ち位置から議論を深めた。グラフィックレコードがキーとなるため、アーカイブでは当日の板書をそのまま再現し、写真と説明書きとあわせて簡易ボードにまとめ会場内に設置した。（編集・制作：松村淳子）

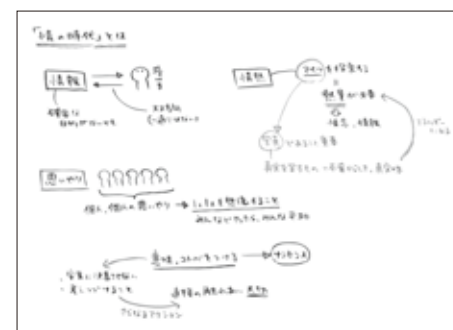
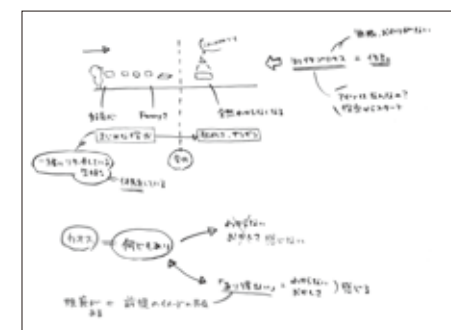
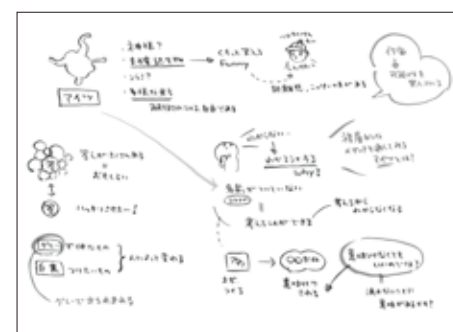
9月8日（日）
「かんがえかたをかんがえる dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》からかんがえる」

作品から受けた感想や印象は「遺言を残す」ことについて、死を意識して書いているかどうか、という視点を中心に語られた。作品の展示空間から受ける印象やその心理的効果について言及した場面もあり、「死」という一見ネガティブなテーマから「落ち着き」「希望」「救い」といったポジティブな面が見出された。そこから思考した「情の時代」も、これから先への希望や期待について広がった。



10月5日（土）
「かんがえかたをかんがえる 澤田華《Gesture of Rally #1805》からかんがえる」

「解決のない永遠に続く探求」という印象を作品から受けた参加者が多く、解を得られないということに面白みを見出し、肯定的に捉えていた。なんだろうと思うこと、調べていくこと、それらを繰り返していくこと、アナログチックで地道な心の動きに共感する人が多く、「情の時代」についても解を求めずに延々と探求していくことの重要性について語られた。作家と参加者が対等に意見を交わしていたことも印象的だった。

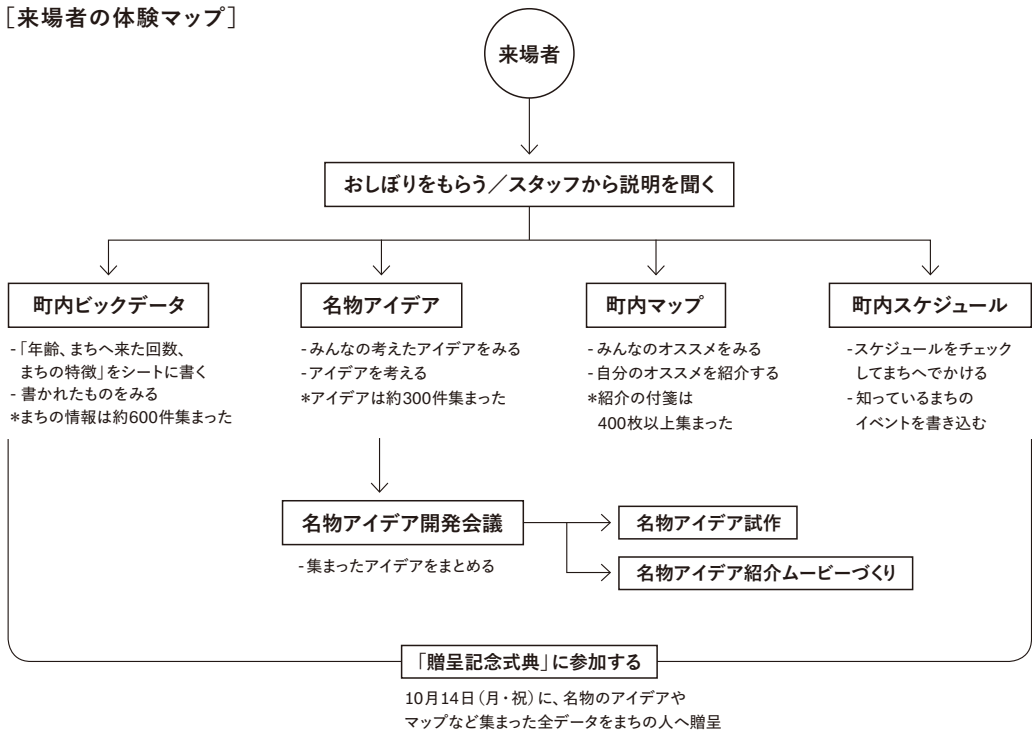


「もてなす」とは、互いに影響し合うこと

“INTERACT” is influencing each other.

まちなか会場にある唯一のアート・プレイグラウンドであることから、来場者とまちとが有機的につながり、互いに影響し合うことができる仕組みを考えた。芸術作品を鑑賞するような洞察力でまちを見てもらうために、この地域の名物を開発する研究室を設置した。来場者は、おしぼりを受け取ることをきっかけに、まちの印象をメモしたり、オススメの場所を地図に書き込んだり、名物のアイデアを出したり、アイデアへコメントするプログラムに参加した。集められたまちに関する様々な情報によって、来場者同士が時間を越えてもてなし合うことになった。活動後に「どのような名物ができうるか」という視点でこの地域を歩けば、さらに別の角度から新鮮なまちが見えてくるだろう。これらの活動を通して、この地域と来場者の関係がずっと未来まで続いていくことを期待したい。

〔来場者の体験マップ〕



〔イベント〕

○「名物開発研究会」

8月12日（月・振休）、8月25日（日）、9月16日（月・祝）、9月28日（土）、10月6日（日）
集められたアイデアをひとつひとつ確認しながら、カテゴリに分け、それぞれにコメントをしていった。会議の内容はマインドマップ形式でまとめた。

○「名物のアイデア試作会」

8月30日（金）、9月19日（木）、9月22日（日）、9月23日（月・祝）、9月26日（木）、10月1日（火）、10月2日（水）
集められたアイデアの中から、試作品を制作した。

○「名物アイデア紹介ムービーづくり」

10月10日（木）、10月11日（金）、10月13日（日）
コメント数やビックデータの内容、汎用性などから、動画化する名物アイデアを選定した。ロゴの展開、ニーズ、四間道（道幅）をキーワードに、アビールポイントを一分程度の動画にまとめた。

○「“もてなす”より名物のアイデア他、贈呈記念式典」

10月14日（月・祝）18:00-
これまでに集めた情報を全てパッケージ化し、まちの人々へ贈呈した。名物アイデアシートをコピーして製本するとともに、名物アイデア紹介ムービー、町内ビックデータはファイルのアップロード先アドレスを入れ、町内マップの写真とあわせて、1つの箱に収めた。

〔プログラムを振り返って〕

パワー・トゥ・ザ・ピーポー | 近藤令子（コーディネーター）

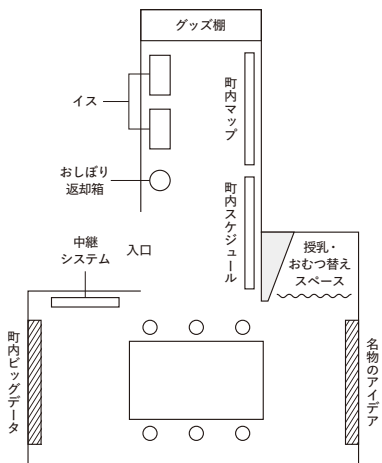
名物を考えたり、まちの情報を集めたりする行為だけをみれば、ぬるいまちづくりの活動のようにも捉えられるし、おしぼりを渡して雑談している様子は休憩所だと思われることもあったかもしれない。しかし、唯一まちなかに存在しているアート・プレイグラウンドとして重要だと考えたのは、どのようにまちとトリエンナーレの関係づくりをしていくかということだった。まちの名物を考えることは、まちに頼まれたものではない。だれかが残していったまちの情報は、はじめてこの地を訪れた人にとって、だれかの視点でまちをみるきっかけにもなったし、まちの人にとってもこの地域の新たな着眼点に気がついたのでないかと思う。また、自分が考えたアイデアが、その後どうなったのか、もしくはだれかのアイデアが名物として実現したのか。ここに関わった人たちに少なからずそのような気

持ちを残すことで、トリエンナーレ閉幕後もまちとの関係を築くことができた。一方で、単におもしろい場所だったということも重要だったと思う。一見なにをやっている場所なのか見当がつかない。入室すると突然おしぼりを渡され、疑問や不安を抱いているところにスタッフが笑顔でこの活動の説明してくる。部屋の中は、トリエンナーレの過去のグッズや、マップがあったり、標語が掲げられていたり、だれかのアイデアが壁いっぱいに貼ってある。スタッフとまちやトリエンナーレについての話をたのしんでいるうちに、リラックスして（アートのこともたまには忘れて）、気がついたらまちの特徴や、アイデアを考えている。実は、色々なところにおもしろがるタネがたくさん蒔かれていたのだ。そんな場所をつくることができたのは、ファシリテーターの半澤の存在が大



きかった。スタッフが一番にたのしむ、おもしろがることで、よい空気が生まれ、伝播し多くの人に参加してもらえたと感じている。私は、初回のあいちトリエンナーレから立場を変えながら関わってきた。そこで感じるのは、育てられる側から育てていく側にシフトしてきたということだ。共に学び考える場所をつくり出すことや、そこに入り込んだ人が変わっていく様子のおもしろさに改めて気づかされた。今回の経験から今後、さらに同じように育てる人、タネを蒔く人をたくさんつくりたいという新たな理想が生まれた。これから先は、どのようにすればその理想的な環境づくりができるか考えていきたい。

〔見取り図〕



昔からあった場所を「その場らしく」使うために、椅子や机、雑貨など身近なものを集めて空間づくりを行った。

〔参加者からのコメント〕

正直に言うと、最初は全く期待してなかったです。アート・プレイグラウンド? 「もてなす」? って、まるで案内所なのかと思いました。でもそれは間違いでした。様々な人々の情と情報の集積・交流が、心・感情を動かす“芸術”になっていくのを拝見・体感させていただきました。私に「情の時代」を最も感じさせてくれたのは、「アート・プレイグラウンド もてなす」、そして他のアート・プレイグラウンドと繋がるモニターネットワーク（中継システム）でした。（一般来場者）

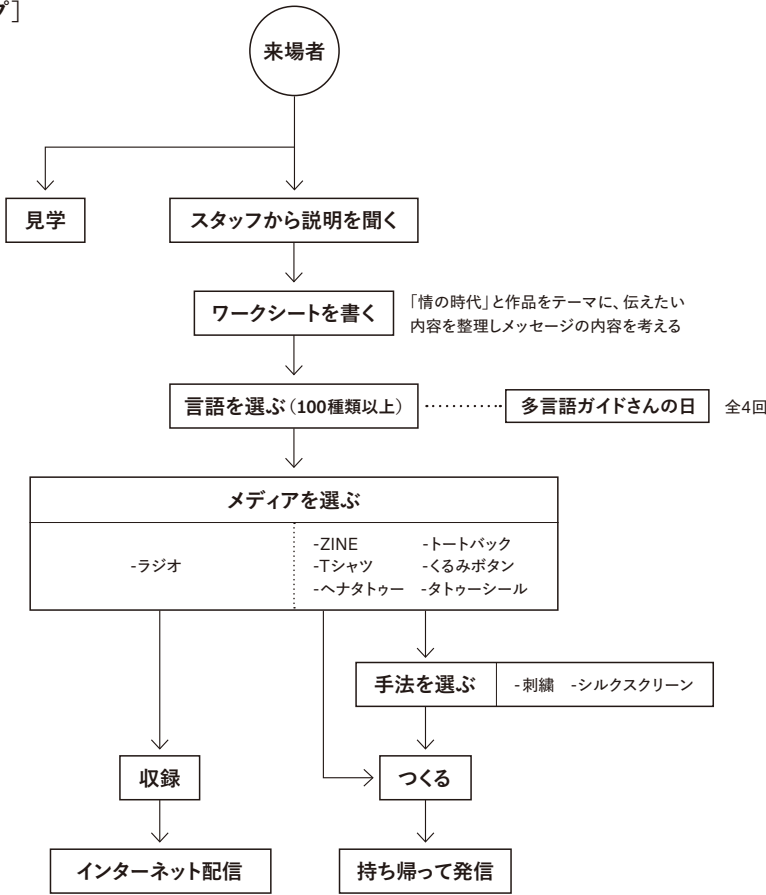


「しらせる」とは、外の世界に自分をひろげること

“OUTREACH” is spreading your voice to others.

展示作品やテーマである「情の時代」に関しての自分の意見、感想、着想したことを様々な言語を用いてメッセージとしてかたちにし、ネットラジオ番組、ZINE、刺繍やシルクスクリーン印刷をしたTシャツやトートバック、タトゥーシールなど、様々なメディアを通して伝えるための場。鑑賞者の創造性を引き出すことを目的とするアート・プレイグラウンドの中でも、インプットしたものをアウトプットして伝えるということに特化していた。現在 SNS を筆頭に様々な知らせるためのメディアが溢れている。このプログラムは、自身のメッセージを適切なメディアで発信するためのリテラシーを養う一環としても機能した。参加者がメッセージとメディアの関係を考え、自らの手でメディアを制作し、会場の外で「しらせる」ことを試みるまでが一連の活動であった。

〔来場者の体験マップ〕



〔イベント〕

○多言語ガイドさんの日

普段は翻訳機でメッセージを翻訳していたが、本イベント実施日には、各言語を話せる「多言語ガイドさん」に来てもらってメッセージを翻訳した。

参加者は、言葉のニュアンスの微妙な違いを使い分けてメッセージを作れるほか、ガイドさんと話しながらメッセージをつくった理由や、想いを整理することができた。また、その言語が話されている地域の文化、価値観などについても深く知ることができた。

8月25日（日）
「ヒンディー語、マラヤーラム語、マラティ語の日」
ガイド | メノン・カルティカ / 12名

8月31日（土）
「シンハラ語の日」
ガイド | ダイアス・ナンディカ / 17名

9月7日（土）
「シンハラ語の日」
ガイド | ダイアス・ナンディカ / 18名

9月16日（月・祝）
「ブラジルポルトガル語の日」
27名

会場
豊田市美術館
ワークショップルーム
――
参加者数
1,001名
――
担当者
コーディネーター
山口伊生人
ファシリテーター
小瀧美緒

〔プログラムを振り返って〕

「しらせる」ができたこと | 山口伊生人（コーディネーター）

ワークシートは、あくまでもブレインストーミングのためのツールであり「誰に、何を伝えるか」ということを想像しながら書く、または描くものなのですと、私たちは参加者に促し続けた。結果として、例えばたくさんのキーワードを羅列する、長文を書く、絵を描いて文章で解説するなど、多様なワークシートが生み出された。ワークシートを設けることで「しらせる」が「刺繍やシルクスクリーン印刷ができる場所」ではなく、あくまでメッセージを考える場であることを意識させ、コンセプトの理解につながり、トリエンナーレに参加者自身の中でじっくり咀嚼することができただろう。

また参加者のメッセージが込められたグラフィックには、彼らの出自や好きな物事に関連したモチーフが使われることもあれば、一見なにが描かれているのかわからないものもあり、偏ったモチーフばかりでないことが印象的で

あった。

これらの様々なメッセージやグラフィックの下書きは、拡散し紆余曲折し後戻りしました進んでいく膨大な量の思考の痕跡と捉えられる。同時に参加者が創造性と想いを持った個人であること、そしてその想いの多様性をも証明するものであったと考えられる。

さらに、翻訳機や多言語ガイドさんとの協働による言語選択の機会を積極的に取り入れることで、言語もまた、伝わる範囲を規定するツールでありメディアであるということを参加者が理解したと推測できる。

会期中、「表現の不自由展・その後」の展示中止について、またそれが発端となった様々な社会の状況についての意見を「しらせる」参加者が多数いた。参加者はどうしてこのような状況になっているのか、ということをワークシート上で分析し、伝えたいメッセージを様々なメディア

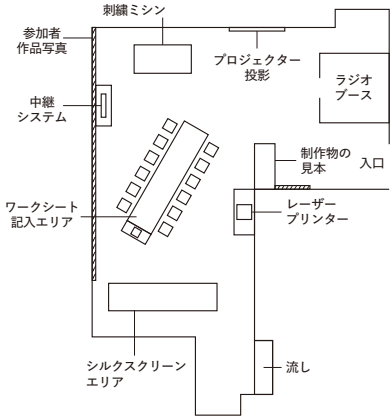


に載せていた。

展示中止と、それをとりまく社会の状況は、「しらせる」力、リテラシーの重要性を多くの人に投げかけ、それが「しらせる」の活用へと直接つながったといえるだろう。どのようなメッセージをどのように伝えるのが良いのか。当該問題はそれを考える題材として作用したと考えられる。このプログラムには、現代アートが好きな人、普段からつくるのが好きな人達が多く参加した。そのこと自体は重要ではあるが、それだけでは本活動の範囲を広げることにならない。もし次回さらに一歩進めることができるとすれば、普段そのようなことは距離を置いている人たちにも参加してもらいやすい環境づくりを行いたい。



〔見取り図〕



世界地図に、各地域で使われている言語をマッピングした画像を壁面に投影し、多言語を使用する場所であることの象徴とした。

〔参加者／協力者からのコメント〕

「しらせる」為に曖昧な想いを言葉にし、バラバラな思いを整理してイメージ化。普段面倒でやらないこの過程を、スタッフの心優しい支えとシルクスクリーン等体験し難い成果物を得る喜びとで十数回も繰り返せました。芸術への接し方の深まりとこの創造性に富んだ日々は大切な宝物です。心より感謝致します。（一般来場者）

今回のイベントに参加することで芸術表現を多言語で伝える難しさを知りました。しかし国籍、言語を関係なく皆さんが伝えたい事は同じであり、自分達が伝えたい事を言語、国籍を問わず伝えていく事がとても大事なことであったと認識できる良い機会でした。今後も同様の活動を増やしていきたいと思っています。（ダイアス・ナンディカ：多言語ガイド）

あいちトリエンナーレでは、2010年の初回から「鑑賞プログラム」を行ってきた。一定の評価とニーズがあり、今回もツアーとして「鑑賞プログラム」を実施した。「高校生鑑賞プログラム」をのぞく全てのプログラムで、ガイドツアーボランティアに、サポートまたはメインの実施者として参加してもらい「対話型鑑賞」の研修を受けた成果を発揮する機会とした。過去に行ってきたプログラムを見直すことで研修や活動内容を改善していくことができた。小学生が主な対象であった過去3回に対し、対象の幅を広げたことも今回の特徴となった。アーティストと作品鑑賞をする新たな取り組みでは、大人の鑑賞者に対して、作品を見る視点を広げるきっかけにつながった。

アーティスト「と」みるツアー

アーティストが“先生”として“正解”を答えるのではなく、“新しい視点の提案者”として、来場者の作品の見方を拡張し、作品鑑賞の体験がより広がり、深まることを目指した。(定員10名)

- 8月12日(月・振休) 14:00-15:00
下道基行(アーティスト)／10名
愛知芸術文化センター
“動線”に着目し、順路、入り口やキャプションの位置、作品の順番、椅子の置かれている場所など、普段はあまり考えない部分について思考しながら、キュレーターやアーティストの考えをなぞっていった。

8月17日(土) 14:00-15:00
宮永愛子(アーティスト)／14名
名古屋市美術館
フロアごとの自由鑑賞のあと、参加者とアーティストの区別なく作品について意見交換し共有する時間をつくり、対等な関係性を築いた。

8月31日(土) 15:00-16:00
小栗沙弥子(アーティスト)／10名
豊田市美術館
アーティストが気になる作品を中心に、参加者から作品の感想や疑問を引き出して、一緒に鑑賞していった。

- 9月7日(土) 14:00-15:00
山本高之(アーティスト)／12名
愛知芸術文化センター
展示中止になった作品の展示室をめぐったあと、ダンボールや画用紙などを使って、部屋の模型をつくり、記憶やインターネットを頼りに「見られなくなった作品をつくる」ことに挑戦した。

9月28日(土) 10:00-11:00
山口恵子(BRDG 共同代表／俳優／演出)／10名
豊田市駅周辺
演じることは真似することからはじまる、というアーティストの言葉から、映像作品内の仕草を覚えて真似してみること、身体的に作品を感じることを体験した。

9月29日(日) 16:00-17:00
寺内曜子(彫刻・インスタレーションアーティスト)／10名
寺内曜子(彫刻・インスタレーションアーティスト)／10名
四間道・円頓寺
“目の前にあるものをよくみる”をキーワードに、じっくりと作品を鑑賞し、気づいたことや思ったことを話し合いながらまちなかを巡った。



ベビーカートツアー

キュレーターとともに、大人がリラックスしながら小さい子どもと一緒にトリエンナーレを楽しむ機会を提供した。(定員5組、18ヶ月までの子どもと保護者)

- 8月12日(月・振休) 10:00-11:00
飯田志保子(本展チーフキュレーター)／3組
愛知芸術文化センター

8月17日(土) 10:00-11:00
茂原奈保子(本展アシスタントキュレーター)／3組
名古屋市美術館

8月31日(土) 9:00-10:00
能勢陽子(本展キュレーター)／3組
豊田市美術館



高校生鑑賞プログラム
「探求・アート・私・君・街」

県内の高校生と、四間道・円頓寺会場にて鑑賞プログラムを行った。グループディスカッションを通じて作品への理解を深めていった。(定員100名)

- 9月21日(土) 10:00-17:00／99名
四間道・円頓寺
共催 | 愛知県高等学校文化連盟
協力 | 株式会社スペース



筆談ガイドツアー

聴覚障がい者を対象にした、筆談によるツアー。ツアーはガイドツアーボランティアが組み立てた。(定員20名)

- 9月18日(水) 10:00-11:30／17名
9月23日(月・祝) 10:00-11:30／6名
愛知芸術文化センター
協力 | NPO 法人愛知県難聴・中途失聴者協会



視覚障がい者向けガイドツアー

視覚障がい者を対象にした、言葉による鑑賞ツアー。ツアーはガイドツアーボランティアが組み立てた。(定員20名)

- 9月22日(日) 10:00-11:30／12名
14:00-15:30／4名
愛知芸術文化センター
協力 | 社会福祉法人名古屋ライトハウス 名古屋盲人情報文化センター



ボランティアの活動は、会場にて展示誘導などを主に行う「会場運営ボランティア」と、ボランティアによるガイドツアーに従事する「ガイドツアーボランティア」の2種類がある。ボランティア育成では、全ボランティアを対象とした「全体研修（必須）」と「選択研修」、ガイドツアーボランティアのための「専門研修」を実施した。ガイドツアーボランティアは、選考試験を受け専門性を高めるための研修を重ねた上で、対話型鑑賞でのツアーに取り組んだ。また研修においては、外部よりボランティア育成特別講師として、対話型鑑賞の実践・研究を行う平野智紀氏を招聘した。

ボランティア選択研修

ボランティアがあいちトリエンナーレについて理解を深め、より一層楽しめるように、対話をしながらアート鑑賞する意義を体感でき、かつ、ボランティア同士も交流できる研修を組み立てた。この研修は、選択制をとり希望者が受講できるようにした。

研修目標に、「対話を通じてアート鑑賞することの楽しさ・難しさを理解する」「あいちトリエンナーレの出展作品について知る」「対話型鑑賞と鑑賞のファシリテーションを体験する」「ボランティア同士の交流を深める」を掲げ、対話型鑑賞の実践やグループディスカッションを実施した。※ガイドツアーボランティア希望者は、この選択研修に複数回の参加が必要

ガイドツアーボランティア試験

ガイドツアーボランティアは、運営の都合により人数の上限を100名程度とした（豊田市美術館専属ガイドボランティア30名程度を含む）。そのため、一次で現代アートの基礎知識を問う試験を実施し、二次で対話型鑑賞のロールプレイングを行い、対話型の美術鑑賞ガイドの適性をはかった。試験問題については、（一社）美術検定協会の協力をあおいだ。

一次筆記試験	現代アートを中心とした選択問題にオンラインで回答
二次実技試験	10名程度のグループで対話型鑑賞を実践
筆記試験参加者数	175名 合格者数 105名
実技試験参加者数	105名 合格者数 74名
ガイドツアーボランティア活動人数	72名 ※豊田市美術館専属ガイドボランティアはのぞく

ガイドツアーボランティア専門研修

ボランティアがガイドとしてあいちトリエンナーレを深く理解し、ガイドツアーをデザインできることを目指し、対話型鑑賞のファシリテーションの仕方、鑑賞者のニーズを捉えたガイドのあり方、ツアーのつくり方について実践を通して学んだ。

研修目標に「鑑賞のファシリテーションを自分なりに実践できる」「あいちトリエンナーレの出展作品について説明できる」「ガイドツアーのコンセプトとコースをつくることができる」ことを掲げた。

「ボランティア育成特別講師からのコメント」

平野智紀（東京大学大学院博士課程／内田洋行教育総合研究所主任研究員）

対話型鑑賞、とくに京都造形芸術大学アート・コミュニケーション研究センターによる対話型鑑賞ACOP（エイコップ）の考え方をベースに、選択研修・ガイドボランティア専門研修・中間研修（会期中、特別に実施した）を担当させていただきました。ボランティアのみなさんは、一番近い位置にいてくれるあいちトリエンナーレのファンだと考えています。ガイド・会場運営ボランティアのみなさんが、対話型鑑賞の考え方を踏まえてトリエンナーレを率先して楽しむ背中を見せることで、対話を通じて多様な他者の考え方を知る楽しさを感じたり、作家の意図や制作背景の当てっこゲームだけが鑑賞ではないと気付いたりしてくださった方が少しでも増えていたら、ボランティア活動は成功だと思います。



「プログラムを振り返って」

学びあい、委ねるデザイン | 阿部美里（コーディネーター）

1,200名以上もの登録があるボランティアに「対話型鑑賞」を広めていった今回の取り組みは、化学反応のように相互的な学び[learning]を連鎖していくプログラムであった。約半年間に渡った研修は何かを教え込もうとするのではなく、ボランティア個人が元来持っている知識や経験を活かす方法論を伝えることを目的としている。それらは、会期中には来場者の言葉を引き出しながらボランティア自身も触発される鑑賞体験を生み出すものとして機能していた。研修では「ボランティアや来場者は芸術祭が終わった後もアートを楽しみ続ける存在である」ことを意識して、会期後も地域のアートシーンを活性化させていく存在として捉えた。次の3年間、この中長期的なデザインが地域にどのよう

に作用していくのか、プログラムが終わってからも楽しみは続く。

運営において今回特に意識したのは、ボランティアとの連絡・対話を出来るだけ早く、密にすることであった。連絡・交流手段を複数つくっておくことや、ボランティア自身の話に直接耳を傾けることも重要であった。アートボランティアは「やりがい搾取」と言われることも多い。ボランティアはそれぞれ志望動機や活動目的が異なるが、充実した活動を下支えするのはキュレーターをはじめとする運営側の対応スピードでもあるだろう。

また、今回はボランティア自身の「オーナーシップ」も重視した。当事者意識を持って活動できるよう、鑑賞する作品の選定やツアーのタイト



ルなどは全てボランティア自身に任せ、その結果、ユニークなツアーが数多く生まれた。

楽しみながらオーナーシップを発揮してくれたボランティアも多い一方、「活動の負担が大きかった」という感想もあり、任せて自由に活動することと、デザインし管理することの均衡をどう取るかという課題も浮かんた。うまく機能しないオーナーシップは丸投げとも取られかねない。個人の負担を減らし、自由度の増えた活動をするためのマネジメントはどうすべきか、これが今後の課題である。

授業や校外学習など学校行事を活用して、児童・生徒が現代美術に触れる機会となるように、引率教員を含め参加者の観覧料が無料となる事前申込制のプログラム。映像を用いたガイダンスと共に、ガイドツアーボランティアによるガイドツアーもしくは自由鑑賞の2種類のプログラムを実施。ガイドツアーでは参加者同士で語り合い、考えをひろげていく機会となるように、少人数制による対話型鑑賞を行った。また、20名以上の一般団体を対象としたプログラムも同様に実施した。

〔学校向け団体鑑賞プログラム〕	〔一般向け団体鑑賞プログラム〕
実施会場 愛知芸術文化センター ^{※1} 、名古屋市美術館、豊田市美術館 ^{※2}	実施会場 愛知芸術文化センター、名古屋市美術館、豊田市美術館
実施日 8月6日(火)～10月11日(金)の土日祝日、	実施日 8月6日(火)～10月11日(金)の毎日
休館日を除く毎日 参加校数 54校 参加者数 1,639名	(豊田市美術館は火曜日・金曜日のみ)
※1 一部土日祝実施、※2 2019年8月13日(火)～16日(金)はのぞく	参加団体数 18組 参加者数 601名

ガイダンスビデオについて

鑑賞を始める前のガイダンスでは、スタッフが一方的に伝えるだけでなく映像を上映することで、分かりやすく楽しく伝えられるように工夫した。映像は津田大介監督が「あいちトリエンナーレ2019」の概要を説明するビデオ、作品の文脈や鑑賞の注意事項などを伝えるアニメーションの二本立てとした。アニメーションは子ども向け番組の映像制作にも携わる映像作家／音楽家の岡江真一郎が担当した。

「さくひんのミカタ？」(4分22秒) 作詞・作曲・歌・アニメーション：岡江真一郎

この作品どうやってみればおもしろい？ 全体みたり細かくみたりしてみよう 君の友だちよりも細かくみたらおもしろい？ 見つけた入り口 作品の中にもぐってみよう	みんなは何みて感じているのか楽しもう ぼくらは何みているんだろう／ぼくらは何感じているだろう いったい何が起きているのか見つけよう
ちょっと待ってじっくりみてどうしてこんなものが しぜんのものやたてものだったり人かもしれないし よくみてじっくりみて考えてみると どうして自分が気になったのか気になるよ	美じゅつ作品は王様のものだった だけどフランスでしゅんかくめいが起きて 美じゅつはみんなのものさ そう日本でも美じゅつ館でみられます(管理します)
ぼくらは何みているんだろう／ぼくらは何感じているだろう みんなは何みて感じているのか楽しもう ぼくらは何みているんだろう／ぼくらは何感じているだろう いったい何が起きているのかみつめよう	遠いみらいにとどけよう／ていねいほぞんをしています つうじょうさわるのダメです メモをとときは／ぜったいキズつけないように インクのペンよりえんぴつなどをつかいましょう
この作品どう考えたか教え合おう となりの友だち 目の前友だち 話してみよう 君と友だち思ったことはいろいろさ 同じようてみんなちがった人だから	昔の絵の具や古い紙／虫に食べられることもありえます 飲み物、食べ物持ちこむと／作品をよごしてしまいます
ちょっと待って こんなところにつくった人が あんなことやこんなことを考えてつくったのさ ぼくらがみて考えたことをつたえてみよう だれも知らない新たな世界が広がるかもね ぼくらは何みているんだろう／ぼくらは何感じているだろう	作品みるのは楽しいし／話をするのもいいけれど 一人でみたい人もいる／みんないろんな見方ある 大声出したり走るとだれかが悲しむよ
	ぼくらは何みているんだろう／ぼくらは何感じているだろう ぼくらは何みて感じているのか楽しもう ぼくらは何みているんだろう／ぼくらは何感じているだろう いったい何みて考えるのかを楽しもう



〔プログラムを振り返って〕

対話の現場にある姿 | 後藤祐希(コーディネーター)

今回の学校向け団体鑑賞プログラムでは、参加者15名に対し1名のガイドツアーボランティアが対応する少人数体制による対話型鑑賞を実施した。現場では、どうしたら参加者にとってより良い経験になるだろうかと、試行錯誤しながら生徒1人1人と向き合うガイドツアーボランティアの姿があった。生徒によって会話の得意不得意の差が大きいと、相手の反応に応じ

て問いかけ方を変えたり、混雑具合によって鑑賞ルートを変更したりするなど機転を利かせた対応が対話を密なものとしていた。教員向けに行ったアンケートの結果では、「団体鑑賞に参加したことで、貴校の児童・生徒が現代美術に関心を持つ機会になったと思われるか」という項目に、「とても思う」と回答していたのは前回は56名中19名(33.9%)であっ



たのに対し、今回は35名中25名(71%)であった。より多くの教員がこのようなに評価するようになったことは、ガイドツアーボランティアが生徒1人1人と交流しながら構築していった対話型鑑賞による成果の1つとして捉えられるだろう。

あいちトリエンナーレの関連施設であるアートラボあいちとの共同企画として人材育成に焦点を当てたプログラムを実施した。かねてよりこの地域におけるアート分野の専門家の育成に課題を感じていたアートラボあいちディレクターの服部浩之と、ラーニングにてアート・ブレイグラウンドの構想を抱いていたキュレーターの会田大也が企画した。

プログラム構成

「展示会」とはどんな環境で成立し、鑑賞者はどのように「展示会」を体験するのか。内側と外側の視点を学べるよう、プログラムはレクチャー形式での「理論編」と実際に展示会そのものをつくっていく「実践編」で構成した。また、参加者募集の際には、事前に公開された服部浩之と会田大也による連続対談を読むことを応募条件とし、実践者である両者の対話を通じてプログラムが目指す方向性を示した。

「理論編」

2018年9月1日（土）14:00-16:00

「展示会の体験を作るとは」

講師 | 服部浩之、会田大也

2018年9月17日（月・祝）14:00-16:00

「ミュージアムエデュケーションとは」

講師 | 会田大也

2018年10月13日（土）14:00-16:00

「展示会の設営について」

講師 | 服部浩之、会田大也

2018年10月27日（土）14:00-16:00

「こんな設計で作られてました」

講師 | 服部浩之、会田大也



「実践編」

サイト&アート02「窓から。」

アーティスト | 今枝大輔、大洲大作、津田道子、堀辰雄

2018年10月27日（土）-11月25日（日）

会場 | アートラボあいち2、3階

アートラボあいちが入る建物の歴史や立地といった背景を起点に展示会を企画するシリーズ『サイト&アート02「窓から。」』を実践の場として位置付けた。受講生は搬入施工やサイン計画、出品作品である堀辰雄の小説「窓」の展示構成と、会期中のアート・ブレイグラウンドの企画運営を行った。

○堀辰雄「窓」展示構成

出品作の「窓」は約3,700文字の小説、そして物故作家であるため、展示方法は受講生が担当した。展示場所には自然光が入る独立した一つの部屋を与えられ、小説を空間にどう落とし込むか話し合いが続けられた。「小説を壁一面に手書きで書く」「朗読した音声を会場で流す」など様々なアイデアが出たが、最終的には「にじり口のような入り口」「天井から吊るされた1灯の電球」「2台のベンチ」から構成された。ベンチには小説が印刷された用紙が積まれており、鑑賞者はその空間でベンチに腰掛けながら小説を読む。室内から入り口に目を向けると、真四角の真っ黒な窓のようにも見え、テーマを体験としてより強く意識させる設計であった。

○「アート・ブレイグラウンド」プロトタイプ試行

「アート・ブレイグラウンド」を考えることの意義を、来場者にとって「展示会での体験」とは何か、どんな状態が理想なのかを考えるプロセスととらえ、会田と受講生らで試行錯誤を繰り返しながらハード面／ソフト面からアプローチを重ねた。会期中には複数のコンテンツが遂行され、多くの来場者が参加した。

「絡まれテーブル Kara-mare Table」

場の仕掛けとして「絡まれテーブル」と称する大きなテーブルを設置。展示会をより深めるドロップイン式のワークショップや、受講生がファシリテーターとなるガイドツアーやワークショップを行った。

「会場でのくつろぎスペース」

展示会に関する資料の閲覧や鑑賞後にゆっくり過ごす場所としてリラクセスエリアを設けた。

「来場者感想メモを蓄積していく壁」

鑑賞者の感想を共有することで、様々な視点の交換を試みた。

「アーカイブス・記録冊子」

レクチャーや実践をで行った活動、作家のインタビューを収録した「alazine magazine vol.0」を編集・発行。設営スケジュールやアート・ブレイグラウンドの思考プロセスが追えるマップ、スタッフへのインタビューなどプログラム全体が概観できる冊子を自主制作した。本書はアートラボあいちで閲覧可能。

「連続対談」

応募時に必読とした、服部浩之と会田大也の対談

第1回「展示会を作るとは？ひとつの山を登る異なる2つのアプローチ」

展示会がつくられる背景はもちろんのこと、それぞれの専門分野におけるスタンスや、どういう眼で社会を見つめているのか、具体的な事例を交えながらの対話 <https://aichitriennale.jp/ala/project/2018/c-002319.html>

第2回「能動的な鑑賞者とは？受け取る、深める、作り出す」

二者が携わった展示会をベースに、柔軟なつくり手の話から、自由に振る舞える鑑賞者を生み出すことについて

<https://aichitriennale.jp/ala/project/2018/c-002364.html>

第3回「アートで人が育つとは？」

大学で学んできたことを出発点に現在の活動へと繋がつくプロセスやアートの現場で培われた価値観の多様性、創造性への気づきがもたらすものについて <https://aichitriennale.jp/ala/project/2018/c-002368.html>

「概要」

人材育成プログラム「展示会の体験をデザインする」

搬入・展示作業期間 | 2018年10月3日（水）-10月26日（金）

展示期間 | 2018年10月27日（土）-11月25日（日）

撤収・搬出期間 | 2018年11月26日（月）-11月30日（金）

募集方法 | 募集要項による一般公募を募り、面接の後、参加者を決定

受講生（19名） |

池本桃、石原琢也、遠藤周、小瀧美緒、桂川大、神村泰代、児玉真伍、鈴木比呂子、谷口綾美、谷口なな江、生川珠央、半澤奈波、古橋敬一、宮田明日鹿、武藤沙智、森かん奈、森本真由、他

企画 |

服部浩之（キュレーター、アートラボあいち ディレクター）

会田大也（本展キュレーター[ラーニング]）

プログラムマネジメント・運営 |

近藤令子（本展、アートラボあいち コーディネーター）

谷 薫（本展コーディネーター[ラーニング]）

野田智子（本展コーディネーター[ラーニング]）

「プログラムを振り返って」

批評する眼——学びの実践で育まれたもの | 野田智子（コーディネーター）

あいちトリエンナーレ初の人材育成プログラムは3つの機運に恵まれ実施された。アートラボあいちは設立ミッションのひとつに「ともに学び考える=コ・エデュケーション」を掲げていること。あいちトリエンナーレの教育普及事業名が「エデュケーションプログラム」から「ラーニング」へと変更されたこと（「エデュケーション=教育」は教える／教えられるを想起するのに対し「ラーニング=学ぶ」は受け手が主体となる語感がある）。そして、このプログラムを企てた服部浩之と会田大也は旧知の仲であり、ともに共有できるビジョンをもっていたことに拠るだろう。募集数10名という枠にも関わらず予想をはるかに超える応募数があり、受け入れ枠を広げるかたちで最終的に19名の受講生となった。人材育成とはいえず、何かを一方向的に教えていくやり方ではなく、運営側の私たちも一緒に学び

たいということに重きをおいていたため、レクチャー内容の細かいディテールは受講生の反応を見ながらその場その場で決めていくという即興的なものだった。実践では、年齢層も経験もバラバラの19名が、何をすべきかを問われ続けた。グループワークを行い、時に協力し、時にぶつかり合いながら一つのことをかたちづけていくことは、面白さばかりではない。当然、苦悩や戸惑いの姿も見られたが、アイデアを出したり練ったりしながら実現化していく姿には、何度も目を奪われた。全てのプログラムを終えた頃、受講生の中からこれまでをまとめる冊子を作りたいという話が立ち上がった。企画運営者にも質問をしたいと渡された質問表を見て、ハッとした。いつの間にか私たちが問われる対象となっていたのだ。彼らは受け身としての「受講生」から自分ごとと



して捉え行動していく「実践者」へと変貌を遂げた。冊子には、彼ら自身の思考プロセスや記録写真、プログラムに関わった全ての人の声が収録されている。プログラムを相対化し省みるだけでなく、冊子というメディアに落とし込むことでアーカイブという機能をもたせ、広く知らせることも目的としているのが分かる。彼らの批評を見事に体現しているこの冊子を、人材育成のひとつの成果と捉えることは、いささか単純だろうか。また、この受講生の中から「あいちトリエンナーレ2019」で実施したアート・ブレイグラウンドのファシリテーターが生まれたことも成果としてここに記しておきたい。

「あいちトリエンナーレ2019」の開催に先駆け、2018年よりレクチャーとディスカッションから構成するトークシリーズ「トリエンナーレスクール」を毎月開催した。参加者が様々な視点を通じて、考え方や学び方を発見していくことを目的とするため、ゲストには多様な分野で活躍する専門家を迎えた。各回のテーマは、社会における今日的なテーマとアートの創造性を組み合わせることで「クリエイティブな発想」を身近に感じられることを目指した。

当日の進行	レクチャー(60分)	休憩	ディスカッション(45分)
14:00	15:00	15:15	16:00
※第16回のみ、14:00-17:00 レクチャー90分／ディスカッション75分			

第1回目 | 2018年2月24日(土)
「アーティストック／ディスカバー 地域の魅力を見つける方法」空閑理(編集者)／アートラボあいち／44名

第2回目 | 3月18日(日)
「アーティストック／ディスカッション 地域を作る対話方法」堀見和道(高知県佐川町長)／名古屋市美術館／36名

第3回目 | 4月22日(日)
「ワークショップと対話のデザインについて」安斎勇樹(東京大学大学院情報学環特任助教／株式会社ミミクリデザイン代表取締役)／アートラボあいち／64名

第4回目 | 5月20日(日)
「ビエンナーレ／トリエンナーレはなぜこんなに開催されるのか?」能勢陽子、鷺田めるろ(本展キュレーター)／アートラボあいち／59名

第5回目 | 6月17日(日)
「テクノロジーと幸福は比例するか?」ドミニク・チェン(情報学研究者)／アートラボあいち／53名

第6回目 | 7月15日(日)
「赴くこと、滞在すること、創ること」渡辺望(アーティスト)／アートラボあいち／36名

第7回目 | 8月19日(日)
「14歳の私が行動を起こした時から現在まで」川口加奈(社会起業家)／アートラボあいち／34名

第8回目 | 9月16日(日)
「ふるまいをデザインする建築家」遠藤幹子(建築家)／アートラボあいち／44名

第9回目 | 10月21日(日)
「2019年ラーニングのプログラムが目指すこと」会田大也(本展キュレーター[ラーニング])／長久山円頓寺／51名

第10回目 | 11月18日(日)
「音楽情報メディアを運営する憂鬱と幸福」大山卓也(本展キュレーター[音楽プログラム])／愛知県図書館／56名

第11回目 | 12月16日(日)
「アートが、ビジネスに対して出来ること」孫泰蔵(シリアルアントレプレナー／Mistletoe株式会社ファウンダー)／アートラボあいち／50名

第12回目 | 2019年1月20日(日)
「芸術祭におけるボランティア活動の楽しみかた」津田大介(本展芸術監督)会田大也(本展キュレーター[ラーニング])／アートラボあいち／50名

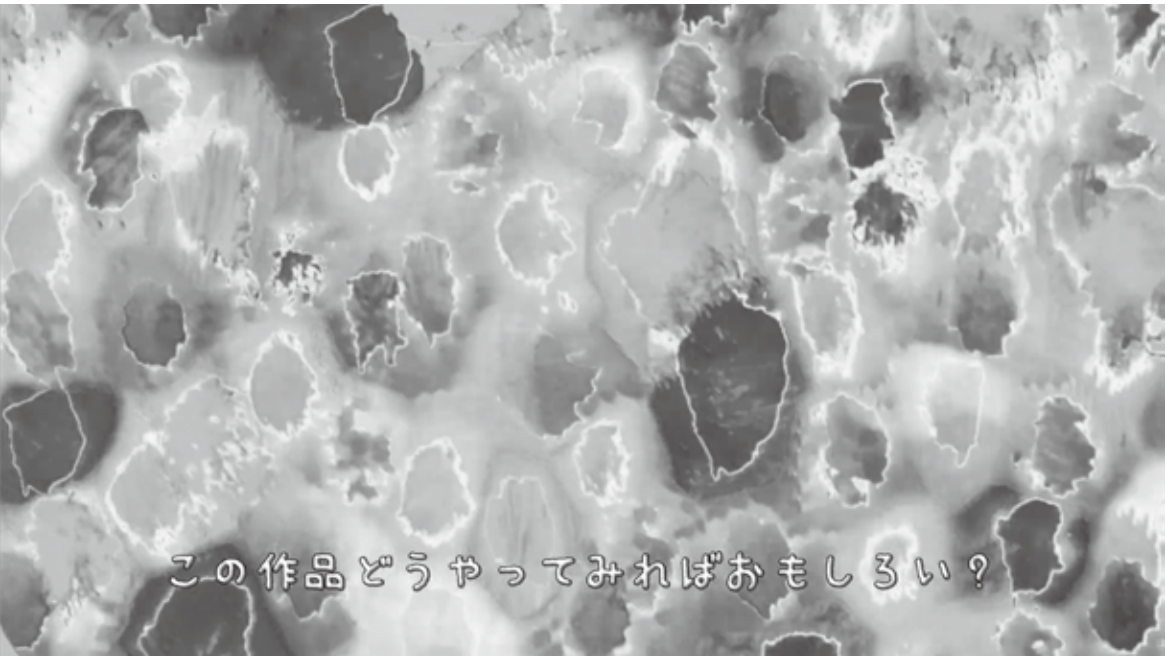
第13回目 | 2月17日(日)
「先端技術にとって美とは何か」江渡浩一郎(研究者／メディアアーティスト)／アートラボあいち／45名

第14回目 | 3月17日(日)
「世界と日本における芸術祭の歴史と文脈」加治屋健司(美術史家)／豊田市中央図書館 6階多目的ホール／45名

第15回目 | 4月21日(日)
「がんと共に歩む力を～マギーズ東京の試み～」秋山正子(認定NPO法人マギーズ東京センター長)／アートラボあいち／41名

第16回目 | 5月19日(日)
「創造と共生の場：美術館から保育園へ」長尾朋子(やまご保育園home 園長／Spiber株式会社)／アートラボあいち／59名

第17回目 | 6月16日(日)
「演劇を1000倍楽しむ方法」相馬千秋(本展キュレーター[パフォーミングアーツ])／豊田市中央図書館／69名



分断を乗り越え、オーナーシップを育む

会田大也（本展キュレーター[ラーニング]）

1

ワールドカフェは、参加者同士が気軽にブレインストーミングをするための一つの手法。4人一組のグループで自由に議論しつつ、時間ごとに席替えを行い、多くの人と意見を交わすことで、視点や論点の共有や交換を目指す。トリエンナーレスクールでは、レクチャー後の質問では手を挙げにくい人でも少数数のグループなら自分なりの考えを話やすく、話す過程で考えをまとめたり深めたりできるため、この手法を取り入れた。

全体コンセプトに呼応して

「あいちトリエンナーレ2019」のラーニングプログラムでは、全体を貫くキーワードとして「受けとめる・深める・形にする・オーナーシップ」という言葉を掲げてきた。この言葉を少し噛み砕いてみると、鑑賞者がアート作品に触れることで触発され、それについてじっくりと考えたり調べたりし、その上で自らの表現を構築したり、他者と交換したりする。こうした体験を繰り返すことで、トリエンナーレというアートフェスティバルに対するオーナーシップ、ひいては世界に対する生の手応えのようなものを感じられるようになることを目指した。逆に言い換えれば、単に用意された企画またはサービスに対する従順な顧客を創出したわけではないし、アートは単に鑑賞者を楽しませるためだけのサービスではない。つまり鑑賞者は企画者の意図通りに飼いならされるだけの存在ではない、と鑑賞者の一人として筆者は考えている。

こうした狙いに至った背景として、簡単な自己紹介をしておく必要があるだろう。筆者は山口県山口市にあるメディアアートをテーマとしたアートセンター、山口情報芸術センター[YCAM]に、2003年の設立当初より教育普及担当として従事してきた。ミュージアムエデュケーションという世界に足を踏み入れたのはその時が初めてだ。それまで「美術館教育」について学んできたことはなく、実際の現場で試行錯誤しながら、手探りで模索してきたというのが正確な説明だろう。現場では作品の前で来館者がどのように振る舞っているのかというミクロな視点から、地域にとってアートセンターがどんな存在であるのかといった広めの視点までを何度も往復しながらアート、教育、公共といったことに思いを巡らせてきた。

そんな中で今回「あいちトリエンナーレ2019」にキュレーター(ラーニング)として関わる事になった。「情の時代 Taming Y/Our Passion」という象徴的なコンセプトを掲げたトリエンナーレは2019年8月1日に幕を開ける。「表現の不自由展・その後」が話題をさらった感はあるが、そもそもコンセプトテキストに現れていた「世界の分断」という課題に対してラーニングとして何かしらの応答をすべきと考えた。あらゆる分断をもたらす要因として、様々な課題を自分ごととして掴むことが難しくなっているという社会状況が思い浮かんだ。産業革命以降、役割を分担して効率的に世界を駆動してきた人類が、一方で自らの職能や役割または実存と「関係ない」ことについて、情報やコミュニケーションを切り離すことも簡単になった。そうした背景の中で「そうは言っても情によってつながる回路があるのでは?」という提言を含むトリエンナーレのコンセプトは、様々な困難を「自分ごと」として捉え直す契機になる。筆者はキーワードの中に「オーナーシップ」という語を加えた。

キーワードを掲げつつ具体的なプランを立ててきたわけだが、その中から象徴的な事例をいくつか紹介しながら全体のコンセプトを辿ってみようと思う。

トリエンナーレスクール

まず、2018年2月よりスタートしたのが「トリエンナーレスクール」という連続レクチャーシリーズである。これまでのトリエンナーレでも実施されてきたトークシリーズだが、今回のトリエンナーレでは、なるべく企画者であるキュレーターの顔を見せて紹介をした。キュレーターにとっても、直接来場者とコンタクトをもらう契機になった。また、これまで以上にゲストの幅を広げて、必ずしもアートとは関係がない領域からも、その分野のバイオニアをゲストに選んだ。例えばベンチャービジネスやアカデミックな研究、または社会福祉といった分野から、その分野を開拓して来た際の創造的なチャレンジについて伺った。アートの領域に限らなかったのは「アートや文化は自分に関係ないや」と思っている人にもなにかしらの接点を築きたいと考えたからである。また各回の形式も工夫を凝らし、2時間のイベントの中で45分以上はワールドカフェ形式¹でディスカッションする時間を設けた。話を聞いた上で他の人と意見を交換することで内容が深まり、一方的に話を聞くだけに比べて話題を自分ごととして捉えてもらうための工夫である。プレイベントとしては全17回で836名の参加があった。

2

実際にはボランティア向けの研修では「知識がなくてもよいです」とは説明しておらず、「自信を持ってガイドするには知識も必要」と伝えている。しかし、完璧な知識がなくても、鑑賞する人の興味や関心を引き出し、議論を整理したり、他の鑑賞者のコメントなどを共有したりすることで、鑑賞の楽しみがぐっと広がることを多くのボランティアに知ってもらよう努めた。

ボランティア研修

あいちトリエンナーレには、登録者が1,200名を超える巨大なボランティア組織がある。実際に全員が実働するわけではないが、それでもかなり大きな規模だ。期間中はこのボランティアが「会場運営ボランティア」と「ガイドツアーボランティア」の活動をする。それぞれ、会場の案内をしたり来場者に対応したりすることと、ボランティアによるガイドツアーの計画実施を行う活動だ。従来のボランティア研修は応募者が集まった2月の時点でガイドツアー希望者を募り、審査をクリアした人に向けて専門的な研修を行う方式だった。つまり専門的な研修を受けたくても審査をクリアしないと受けられない。だが今回はこの研修の方式を改め、ガイドツアーボランティア適正試験の時期を6月まで後ろ倒しにすることで、なるべく多くの希望者が研修を受けられるようにした。研修の種類を「全体研修」「選択研修」「専門研修」と3つに分け、全体研修と選択研修については試験と関係なく受講できる。試験をクリアしたボランティアへ7月に集中的に専門研修を行った。研修内容は、特別講師として対話型鑑賞の専門家である平野智紀さんを招聘し、研修内容の組み立てや実際の講義を筆者と分担した。会場での案内を行うボランティアへも対話型鑑賞という手法を知ってもらうようにした理由は、会場を訪れた来場者とのコミュニケーションの際に、一方的な説明ではなく、対話を通じて作品を楽しむという手法を知ってもらうためだ。たとえ専門的な作品の知識が無かったとしても²、相手との対話を通じて交流することで作品が何度でも楽しめるという鑑賞方法を知ってもらえば、トリエンナーレ終了後もこの地域でこうしたアートの楽しみ方が継続し根付いていく。1,200名という規模であればそれが有効だと考えた。

専門研修以外の研修はボランティア一人あたり14時間、専門研修についてはさらに20時間の研修を準備した。できるだけ希望に添えるよう平日休日、日中夜間と選択できるよう研修を組み立てたため、積算すると講師担当として120時間もの時間を費やしていた。これまでのボランティア研修と異なりボランティア自身はもとより事務局へも多くの負担をお願いすることにはなったが、ボランティアというのは無料の労働力ではなく、自らの時間を費やしてもトリエンナーレに関わりたいと考えてくれている貴重な仲間であり、地域の文化を支えるかけがえのないサポーターと言える。これだけ多くのサポーターがいることは大変心強く、またトリエンナーレが終了した後にもこの地域の文化基盤を支える重要な役割を担ってくれることとなるだろう。ボランティア研修の内容や質が、そのまま直接地元の宝や誇りとなるならば、多くのリソースを割くことは無駄にはならないはずである。ボランティアに対する事後アンケートでは、研修に参加して「良かった」または「どちらかといえば良かった」と回答した人は、全体研修で77.9%、選択研修で86.1%という結果であった。

アート・プレイグラウンド

今回のトリエンナーレで特徴的なのは、「アート・プレイグラウンド」と名づけたラーニングプログラムだろう。詳細はpp.14-27以降を参照いただくとして、ここではそのねらいを解説してみたい。

ここでポイントになるのは「表現(Expression)」ということだ。人間は母親の胎内にいる頃から手足を外側(Ex-)へ押し拡げ(Press)ながら、自分のいる世界の手触りを確認する。自ら外側へ向かって働きかけを行うことで、その行為への反応から自分が生きている世界を知る。ときに対象物を手に掴んで口に入れ味わったりすることもあるし、熱いものに触れて火傷をしたり、鋭いもので傷つくこともあるが、そうすることでそれらの特徴を知り理解していくという原則は変わらない。直接的な接触だけではない。例えば2歳から3歳頃になると、通称「イヤイヤ期」と言われる時期がやってくる。周囲が何を言っても「イヤ!」と尝试してみる。親としては大変な時期でもあるが、これは「拒絶」と捉えるよりも、そうした表現を通して世界を知ろうとしているのだと考えることも可能だ。それまでは周囲からの働きかけに対しては素直に受け入れるだけだった本人が、「拒絶」という手段を採ることで、周囲から別の反応が得られるのである。象のぬいぐるみを渡されたときに「はい」と受け入れてしまえばそれまでだが「イヤ」と言えば別のものが引き出せる。ある種の「表現」を使って周囲とコンタクトし、自分との関係を構築していく様子の原初的なパターンだと言えるだろう。

世界への働きかけを何度か試して同じ反応が返ってくることが予想できるようになると、興味をなくして別の対象へと関心が移っていく。ある種の表現というのは、反応が予想できないことに対する働きかけ、を一つの原理としていることが分かれば、アーティストが行っている表現への見方も筋道がつきやすい。作品は周りに対して「これってどう思う?」と問いかけている。だとすると観客はそれに対して反応を返していく必要がある。鑑賞者自身はどんな反応を返すかという点で、創造的な役割を担っている。いわゆる批評や解釈というのは、作品を見ている側が行っている創造的な行為だ。単なる感想から一歩踏み込んで、作品から周囲のコンテクストを呼び込んで解釈を構築していくこと。例えば「この作品を科学技術史と絡めて考えると、本来戦争のための技術として開発されたこれらを用いて云々…」といった具合である。アーティストが自身の予想した反応以外が返ってくるのを意外と喜ぶこと理由

3
pp.52-57参照のこと。

4
「目玉の数さえ十分あれば、どんなバグも深刻ではない」はエリック・レイモンドによる名著「伽藍とバザール」にて、リーヌスの法則と呼称した至言。リーヌスとは、世界で最も有名なフリーウェア開発プロジェクトの一つであるLinuxの中心人物、リーヌス・トーヴァルズのこと。カタカナでは、リーナス・トーバルズと表記されることもある。彼の主張では、ボランティア開発者が多く関わることで、バグ（プログラムの不具合）はどんどん修正されていくという意味。

5
Google の検索結果を決めるページランクシステムも、学術論文の引用数を自動計算する仕組みを着想したところから生まれてきた。現代人にとってキーワードの検索結果が「使い物」になるのは、このページランクの仕組みがあるからこそだ。

6
現在ではアール・ブリュットなど他の言葉へ言い換えられることもあるが、障害を持つ作家の作品を評する際にアウトサイダー・アートという語が使われるのは2000年代初頭まではそれほど珍しいことではなかった。ここでは定義の詳細というより、アートの世界には、背景となるコンテキスト（文脈・歴史などの知識体系）を共有している前提が、暗黙の了解とされていることが少なくないことに触れておきたい。その反省の顚れの一つとして、例えば2017年のドクメンタ14では「Learning from Athens（アテネより学ぶ）」というタイトルが掲げられ、現在のルーツを辿るという側面も在りながら現在のEUから脱落しそうなギリシアへの視点が交錯した複雑な文脈観を醸し出していた。また、やや古くなるが2002年のアルスエレクトロニカでは「UNPLUGGED」というテーマを掲げ、当時まだインターネットに接続していない地域を話題の中心に据えていた。このように西洋中心主義からの逸脱は自己反省的にアート界でも常に考えられてきている。

は、周囲からの創造的な反応を期待しているところがあるからだろう。

アート・プレイグラウンドに話を戻そう。現在の美術館活動の中で上記のようなことを踏まえた教育プログラムが充分に行われているのか?と問われると否、と言う他ない。大切な展示物を見せるだけで、それが鑑賞者の中でどんな創造的な反応へと展開するかを充分考慮したミュージアムというのはごく限られた数しか無いだろう。なので「あいちトリエンナーレ2019」においては、作品を見てインスピレーションを受けた鑑賞者が、その刺激を元に自己の内部または他者と共に経験を深め、最終的には自分の表現へとつなげていけるような場を準備してきた。それらが「アート・プレイグラウンド」を創設したねらいだ。来場者にはこうした一連の活動全体をアート体験と捉えてもらい、その全ての体験について、またそうした体験が出来たイベント全体について、「自分のもの」にして欲しい、という思いが「オーナーシップ」という語に込められている。

人は自ら表現をしながら世界に働きかけ、私という自我または自分なりの世界観を構築していく。それはだれにも侵すことができない私だけのものである。しかし場合によっては自分の求めるものが何か、分からなくなってしまう人もいる。この場合、自分というものを周囲の期待や抑制によって型に嵌め、規範に従うことを強いられてきた可能性を疑ってみる必要がある。親や先生、力のある外部の人間によって、自身が何を求めるかを考えるよりも前に「ああしなさい、こうしなさい」「あなたのためを思って言っているのよ」などと、自らの進むべき道にレールを敷かれ過ぎてしまうことで、自発的に世界と接触する経験を阻害されてしまうような状況である。少し飛躍するが、あいちトリエンナーレといった大きなイベントごとになると、ある種のサービスを市民に提供するという形になってしまうことで、行き過ぎるとサービス提供者と顧客という形式に嵌まりすぎるきらいがある。鑑賞者が自分の反応を返す余地がなくなり、混雑した会場でただベルトコンベアーのように次から次へ送られていく鑑賞者集団へと仕立てられてしまいかねない。そうではなく、一人一人の鑑賞者が種々の異なった反応を返す一つの人格として企画の一員となること。これは大変なことではあるが、今回どうしても実現したかったことでもあり、実際関わったスタッフの振り返りなどを読み返して³も、そのコンセプトを充分に汲んで各々の持ち場で奮闘してくれた様子が窺えた。自らの手応えを感じながら、アートからの刺激を自分なりの表現へとつなげることが、当たり前前の環境としてアートの傍らにある状態。これを目指したのが「アート・プレイグラウンド」なのだとと言える。

目玉の数さえ十分あれば、どんなバグも深刻ではない

筆者がこうしたオーナーシップの考えに基づいたラーニングプログラムを思い至った背景には、筆者がメディアアートを学んできたことが影響している。「目玉の数さえ十分あれば、どんなバグも深刻ではない」というのは匿名の開発者が参加するコンピュータ開発プロジェクトからの至言⁴だが、コンピュータの世界では、コンピュータの利用者というのは単にアプリケーションの利用をするサービス享受者という存在にとどまらず、そのアプリケーションの改善点を見つけて指摘したり、場合によっては自分がその修正作業に加担したりするような存在と見なされている。1985年にリチャード・ストールマンによって設立されたフリーソフトウェア財団は、全てのソフトウェアはユーザーによって作成・頒布・改変する自由が与えられるべき、という理念を敷延することを目的としている。極端に偏った思想であるという指摘は少なくないが、一方で、コンピュータ発展の軌跡には学術論文の共有の仕組み⁵など、「良い知恵を人類が共有すること」を目指してきたという傾向が見て取れる。人が構築したものが完璧などということは無いのだから、まずいことがあればそれを皆で直していけばよい、というこの考え方は、ソフトウェアに対するオーナーシップも同時に育むことは言うまでもない。自分が貢献したプロジェクトに愛着が湧くのは当然である。あいちトリエンナーレも来場者の創造性に拠るところが多いので、関係者全員がオーナーシップを育むプラットフォームとして機能して欲しいと願うのは欲張りすぎだろうか。

おわりに

アートがある種の業界として、つまり西洋美術史という本流の歴史や文脈を前提として現代から未来へとつながっていることは否定しようがない事実である。しかし、その文脈を共有している人たちだけで世界が成り立っているわけではなく、文脈を共有していない人から「アートは分かりにくい」と言われてしまう状況は実際には変え難いだろう。一生懸命説明すればするほど「複雑で難しい」「敷居が高い」と言われてしまうことも、今後変わっていかないのではないかと予測している。西洋美術史に関わらない人間の創造活動を「アウトサイダー」と決めつけてしまう高慢さ⁶はいつかしっぺ返しが来る。しかし今回のトリエンナーレを経て「アートを教える」という視点が孕む危うさを自覚し、アートの傍らで教育的な活動がどのように行われていくべきか、引き続き考え続けていきたい。そう決意を新たに出来たのは、何ものにも代え難い幸運な機会であった。

美術館の近代を〈遊び〉で逆なでする

—— あいちトリエンナーレ・ラーニングプログラム「アート・プレイグラウンド」

小森真樹（ミュージアム研究・アメリカ文化研究）

1	ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミン・コレクション』近代の意味』(ちくま学芸文庫、1995)、650-651。以下、訳出がある場合、便宜上邦訳のみを挙げる。
2	
3	日本語の「芸術祭」がしばしば「アートプロジェクト」と同義とされるように、用法に混乱がみられる。類語に関する議論をここでまとめておきたい。加治屋健司は用語が統一されないために研究が蓄積し損ねたと指摘し、過去の議論とつなげる意味で以下の類語を列挙しつつ、日本特有の存在として敢えて「アートプロジェクト」を用いる。欧米の美術界で用いられるものに、「関係性のアート (relational art)」「対話型のアート (dialogic art)」「ニュージャンルパブリックアート」「社会参与のアート (socially engaged art)」、日本語の用法に「コミュニティアート」「地域アート」など。加治屋健司「アートプロジェクトと日本」(『広島アートプロジェクト2008』、2009)、「日本のアートプロジェクト」(『広島アートプロジェクト2009「吉宝丸」』、2010)、「地域に展開する日本のアートプロジェクト」(『地域アート』)、用語に関しては97-100、アートプロジェクト論は註2に記載の一覧を参照。さらに、欧州語圏でもクレア・ビショップやトム・フィンケルバルらが用法の混乱を指摘している。前述を除くと、「コミュニティ・ベースド・アート (community-based art)」「潮間帯のアート (littoral art)」「協働的なアート (collaborative art)」「参加型 (participatory)」「介入型 (interventionist)」「調査研究型アート (research-based)」「実験的コミュニティ (experimental communities)」があり、ビショップは「社会的協働 (social collaboration)」を、フィンケルバルは「社会的協同 (social cooperation)」を使うよう提案している。当事者が芸術活動よりも社会実践に重点を置き「アート」の語を避ける場合の「社会実践 (social practice)」という用語も普及した。トム・フィンケルバル「社会

2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	
61	
62	
63	
64	
65	
66	
67	
68	
69	
70	
71	
72	
73	
74	
75	
76	
77	
78	
79	
80	
81	
82	
83	
84	
85	
86	
87	
88	
89	
90	
91	
92	
93	
94	
95	
96	
97	
98	
99	
100	

1. はじめに

近年日本各地で増え続ける芸術祭は年間100件を超えているとも言われ²、多くの人々にとってのアートへの入り口となっている。今まで一度も美術館に足を運んだことがなかったが、芸術祭で参加したワークショップが初めて触れた「現代美術」だったという人も多いことだろう³。芸術祭の普及と並行して美術館教育のプログラムも充実してきた。日本の美術館ではこれまで「学芸員」が企画から研究、保存や教育普及までを総合的に担うのが通例であったが、欧米型のように各部門が個別にプログラムを作り、「エデュケーター」「キュレーター」などと役割を明示することも普及しつつある⁴。

美術教育・美術館の歴史から見れば次のような背景がある。1990年代末、英国のテートモダン、デンマークのストックホルム近代美術館、オランダのアッペ美術館といった欧州の美術館から美術教育に関する抜本的な変化が起こった。作品鑑賞を主軸とするのではなく、来館者が主体的に学ぶための教育プログラムを重視するようになったのである。これは教育的転回 (educational turn) と呼ばれる⁵。変化は美術館に限ったものではなく、同じ頃、美術の制作が社会活動 (social practice) として行われることも増えた。この結果、「美術教育」は、教室や展示室を超えて各所で行われるようになったのである。アーティストのパブロ・エルゲラはこうした傾向を論じて、美術の学びとは「作品について知ること」以上に「美術を通じて世界を理解すること」だと再定義し、美術教育それ自体が創造的な行為だとして、この見方を超教育学 (transpedagogy) と名づけている⁶。近年「教育＝エデュケーション」を「学び＝ラーニング」と言い換えることが増えたのは、こうした美術館教育・美術教育の変化を受けてのことである。

この潮流のなかで、日本の芸術祭や美術館では実験的な教育プログラムが生まれた。他方で、文部科学省中央教育審議会による2017年の答申で「アクティブ・ラーニング」という言葉が登場したことに示されるように、学校教育においても生徒・学生の主体性重視が叫ばれるようになった。さらにこれ以前——とりわけ阪神淡路大震災が起きた1995年の「ボランティア元年」——からのアートNPOやボランティア活動など、市民の社会参加の高まりもまた、美術館や芸術祭でラーニングプログラムが普及する下地となった。

しかしながら、いまだに美術館の「花形」は作品・展覧会だと見なされている。それらと比べると教育プログラムが目目されることは圧倒的に少ない。それでも、日本の美術館でも「教育普及」と「企画」部門が交差し、ときに協働するプログラムも増えつつあり、国内においても教育的転回は起こったようにも見える⁷。それにもかかわらず、美術館の教育プログラムはいまだに美術展企画の「おまけ」と見られている。すなわち、その存在感に比して批評の対象として見過ごされてきたのである⁸。本稿では、こうした問題意識から、芸術祭やミュージアムにおけるラーニング＝教育プログラムの意義について論じる。「あいちトリエンナーレ2019」のラーニングが展開した「アート・プレイグラウンド」を事例として、本芸術祭のラーニングおよび現代美術展の部門がどのように異なる指向を持っているのかについて、芸術論・ミュージアム論の立場から考える。両者の違いをここでは次のように特徴づけたい。「ラーニング」とは、人々の参加や関わりから生まれる創造性を重視するものである。一方の「現代美術展」とは、美術界・美術史という特定の枠組みの中で専門家たちの特殊技能が生み出す創造性に主眼を置く。非専門家が制作に参加するアートプロジェクトなど、例外に見えるものもあるが、力点をどこに置くのかという指向性の違いとして両者を理解することで、美術館・芸術祭でラーニングプログラムが行われる意義について考えていきたい。

的協同というアート」(アート&ソサイエティ研究センターSEA研究会編『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践　芸術の社会的転回をめぐる』フィルムアート社、2018)、14-21。他方で、上記した「社会学」的な指向性とは別に「人類学・地理学」的な用語に以下がある。「民族誌的／エスノグラフィー(ethnography)」「フィールドワーク(fieldwork)」「場づくり(siting)」「マッピング(mapping)」。ハル・フォスター「民族誌家としてのアーティスト」(『表象』2011/5)。このように用語を整理した上で指摘したいのは、本稿が扱う「ラーニング」や「ワークショップ」などの「教育論」的な用語がこれらに近い作品・活動を指すにもかかわらず、上記の議論には挙がらない現状である。本文でも触れたように、この事実も教育論的な芸術が批評の対象とみなされていないことを反映しているように思う。以上、訳出は邦訳文献を参考に筆者が整理した。

4　代表例を挙げるならば、美術館では金沢21世紀美術館、科学博物館なら科学未来館がよく知られる。その一方で、学芸員が1名のみのいわゆる「一人館」がほとんどの日本の小規模ミュージアムの現状であることは忘れてはならない。大原美術館の柳澤秀行による以下のシンポジウムでの発言など。「博物館のこれから」(日本文化政策学会・文化資源学会、2019/11/22)。

5　Irit Rogoff, “Turning,” e-flux, 2008 http://www.e-flux.com/journal/turning/

6　バプロ・エルゲラ『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門』フィルムアート社、2015。

7　例えば、東京都現代美術館の「オバケとパンツとお星さま—こどもが、こどもで、いられる場所」(2013、企画：郷泰典)、「あそびのじかん」(2019、企画：小高日香理)など。郷泰典「実践報告」(『触発するミュージアム』あいり出版、2016)、114–117、「東京都現代美術館『あそびのじかん』ってどんな展覧会?」(東京都歴史文化財団、https://www.rekibun.or.jp/art/artnewstokyo/interview/2019_08_03/)。また、2019年2月の『BT美術手帖』特集「みんなの美術教育」では多くの事例が紹介された。

2. 五つの述語で「アートを学ぶ」

アート・プレイグラウンド(以下、APG)は、「あそぶ PLAY」「はなす TALK」「つくる CREATE」「もてなす INTERACT」「しらせる OUTREACH」という5会場を拠点に、ワークショップを主軸として実施された。述語で名づけられた各会場のタイトルにみられるように、参加者は5種類の「行為」を行うことになる。

はなす TALK

愛知芸術文化センターで開かれた「はなす TALK」は、コンセプトに示されている通り、参加者は「はなすことで考えを深める」ものである。展示室の傍に開放感のあるスペースが設置され、掲示板や椅子・机などが置かれている。話すことで考えるためのコンテンツが供される。例えば、テーマ・ディスカッション、アーティスト・トークや、給水機の水と話のお題が同時に提供される「かんがえるのみのめ」など工夫を凝らしたものもある。スタッフはガイド役として話を促す。また、室内環境にも発話を引き出すための仕掛けがある。例えば画集や書籍が置かれた本棚、トークテーマを示すホワイトボードやプロジェクター投影など。スツールやベンチに座るのはもちろん、床に寝そべることさえできる。スタッフは会期を通じて環境を改善し続けた。キュレーターの会田大也は展示室の出入口付近という立地を意図的に選んでおり、多くの参加者が「はなす TALK」で議論した後、展示室へと戻って再び作品を観ながら話を続けたという。展覧会の作品とは、ここでは参加者が「はなす」ための円滑油のひとつなのである。

愛知芸術文化センターの「はなす TALK」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「しらせる OUTREACH」の会場。

作品や展覧会を通して、長短浅深さまざまに言葉が交わされた。つまり、芸術を介して、来場者同士、そしてスタッフと来場者の間だけでなく、スタッフ同士の間でも対話が生まれ続けたのである。「はなす TALK」の会場は、不幸にも「表現の不自由展・その後」の中止という事件が起こったまさにその現場である。しかし、普段出会えない人々と出会い、言葉を交わすことによって考えを深めるための場がすぐ隣りにあったことは不幸中の幸いであり、事実この一件についても多くの対話がなされていた。ここで生まれた豊かな思索とコミュニケーションの一端は、本記録集に掲載の「受け手ノート」をご覧ください⁹。来場者そしてスタッフたちが、対話を続けながら、自分たちが属している社会で作品が見られなくなったことを、自分たちの問題として血肉化していったことがみて取れる。再開した「不自由展」では、展示室で来場者が主催者や作家らと言葉を交わす時間を設けられたが、それにも呼応して、「はなす TALK」は、芸術や美術館が何のために私たちの社会にあるのか、すなわち芸術や美術館の公共性について現場にいながらにして考えるものとなっていた。

つくる CREATE

名古屋市美術館会場の「つくる CREATE」は、芸術制作の過程をワークショップ形式で体験するものである。次のように段階分けされていて、アートを「つくる」ことができる。

-「つくる」とは、新しいものを生み出すこと!いままでつくられてないものを考えてみよう! - 思いいついたら“つくるシート”を書きましよう(つくるものを絵や文字にしてみよう／コンセプトやなぜつくりたいと思っ たかをメモする／日付と名前も忘れずに) -さあ、つくってみよう!(シートができたらつくりかたをスタッフに相談してね) -完成したら写真をとって(“つくるシート”のうらがわの)“できたシート”をかきます(シートと写真はアーカイヴします)	

名古屋市美術館の「つくる CREATE」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「しらせる OUTREACH」の会場。

これらの一連の流れは、基本的にはプロのアーティストが制作する過程と同じものである。つまり、過去の作家による制作物のリサーチ、オリジナリティを目指すアイデア出し、計画書・コンセプトシートの作成による制作目的の言語化／視覚化、アドバイザーとの相談、素材・方法の選定、そして実制作、保管・記録という流れである。一方雰囲気は小学校の簡易図工室のようであり、技術的な点から見れば難なくできそうなことが選ばれていて本格的なものではない。これによって、子供を含めて一般の人々が誰でも制作過程を体験することができる。アートの制作教育の体験学習ではあるのだが、「うまく切る」とか「バランスよく色を塗る」といった、制作に用いる一部の技術を学ぶものでないところにポイントがある。ここでは、(プロの)アーティストはこういうことをやって美術作品を実現しているのだ、とプロセス全体を知ることが重要で、それによって体験者は「美術・アート」(≠工芸や図工)の制作とは何かを把握することになるし、同時に作品鑑賞の際に背景にあるプロセスを想像するようになるだろう。英題がMAKE——単に「作る」——ではなく、CREATE——「創造する」、すなわち、今まで世界にない新しいものを生み出す——とされている意味はここにある。

しらせる OUTREACH

豊田市美術館内の会場で行われていた「しらせる OUTREACH」では、参加者は伝えたいメッセージを考案するところからはじめて、それをどのようなメディアに乗せて伝えと効果的かについて頭を悩ます。さらに実際にその手段となるモノを制作し、情報を伝えるところまで行う。例えばTシャツやタトゥーシールなどがあり、レーザーブリンタ・刺繍ミシンを使うこともできる。コンピュータや、ラジオ放送のためのスタジオもある。様々な手段で参加者は

8　あいちトリエンナーレに関する報道や美術雑誌での扱いは美術展が中心で、ラーニングへの批評はほとんどなかった。そして(美術展や芸術祭に関してはしばしば叫ばれるような)「批評が不在であること」への批判も存在せず、「ラーニング」と「美術展」についての言論には非対称な構造がある。以下は、例外的に見られた批評的なコメントである。長谷川新はトリエンナーレ全体を評する中で、「つくる」と思わしきワークショップに触れ、参加者がバトンを渡しながら継続していく形式を高く評価している。その一方で、「名古屋市美で見かけた、子供向けのワークショップ」と企画名には正確に触れず、他の美術作家やキュレーションに言及する際と明らかに扱いの違いが見られる。展覧会やワークショップ企画者を記すかどうかは、敢えて隠した方が良くと考える立場もあるので(学芸員からしばしば聞かれる)一概にそうすべきと言うのではないが、企画名に関しては明示することで議論が引き継がれるという意義がある。ここでワークショップは「作品」として語られていない。長谷川新「騒動を越えて、作家と作品の試みをレビューする。評「あいちトリエンナーレ2019」(BT美術手帖、2019/10/29 https://bijutsutecho.com/magazine/insight/20774)。保坂健二郎は、わずか見開き2頁の記事でもラーニングを取り上げ(もう一名は高嶺格)、キュレーター会田大也の名前も挙げ、現代美術展やパフォーマンスアーツとラーニングが並列だと「強調したい」としている。それに続き「表現の不自由展・その後」の中止問題に触れ、子供が芸術を見る権利が奪われたことへの批判につなげている。「あいちトリエンナーレ2019と子供の権利」(『すばる』2019/10)。報道でも、例えばラーニング参加作家の日比野克彦のコメントを載せながらも、ラーニングの内容にも参加についても触れないという奇妙な扱いとなっている。「社会問題、アートで斬る」(『朝日新聞』2019/7/30)。	
9　『「アート・プレイグラウンド はなす TALK」受け手ノート」本記録集、61-84。	
10　キュレーターの会田大也は、会期前にボランティア教育のためにワークショップを繰り返し開いたが(本記録集39頁参照)、これ自体、アートへの理解がある層を地域に育てる効果をもたらすことを意識したものだった。筆者による会田へのインタビュー(2019/10/13)。「ラーニング」やボランティア育成の意義に関する会田の意見は、以下のインタビューにも詳しい。「『ミュージアム・エドューケーター』があいトリで果たした役割。会田大也に聞く『ラーニング』の重要性」(BT美術手帖、	

「情報の流通」を体験できる。アートにはメッセージが込められているということは、鑑賞教育でも制作教育でも学ぶことだが、ここでは「どのように伝えるのか」という点に重きをおいて、情報の容れ物=メディアとしてのアートの機能について学ぶ。

名古屋市美術館の「しらせる OUTREACH」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「つくる CREATE」の会場。

「つくる CREATE」では、モノが出来上がるところまでを「作品」と設定したのに対して、「しらせる OUTREACH」では、何がどう誰に伝わるかという過程を総じて「作品」と捉える。「アートはアーティストの内面にある何かを伝えるもの」という表現主義的な視座に立ち、参加者はこの立場からアートについて考え発信する過程で、社会(他人)に表現・意見を発信することの意味や責任について考えることになる。英題のOUTREACH(アウトリーチ)とは「手を差し伸べる」という意味で、福祉やミュージアム教育の分野では「情報が行き届くべきだが取り残されたところ(少数派や弱者)に届ける」という含みをもって使われる用語であるが、ここにも情報を届けることの社会的な意義を学ぶという意図が見える。

名古屋市美術館の「しらせる OUTREACH」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「つくる CREATE」の会場。

さて、これらのプログラムでの学びを、「はなす=対話型の鑑賞教育」や「つくる=体験型の制作教育」、「しらせる=立案型の情報伝達教育」などと呼んでしまうと、その意義を半分くらい見落とすように思う。「現代美術展」プログラムと対比させながら、美術展とラーニングが美術館で同時に提供されていることの意義に着目してみよう。冒頭に指摘したように、美術館における美術作品との関わりは、展示室での鑑賞が主なコンテンツと理解され、時系列(=美術史)や個展形式(=作家論)で並べられた作品群を観て感じて楽しみ、学ぶものとイメージされがちである。だが、そうした「アーティストから美術館・キュレーター、そして来場者へ」というような一方の伝達モデルで理解されるような、直線的なアートとの関わり方は、数ある回路の一つでしかない。ラーニングでは、作品を意見交換の素材としたり、創造の仕組みを理解するための見本としたりする。つまり、作品や展覧会は「手段」であり、主体はあくまで「参加者」の側にある。だから、各スポットの名称は述語なのである。プログラムの正式名もぶっきらぼうに「ラーニング」とされているが、この動詞の進行形にも「誰かが行うこと」を重視する姿勢が見て取れる。

名古屋市美術館の「しらせる OUTREACH」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「つくる CREATE」の会場。

美術館とは「研究」を「教育」する機関なのだと見れば、キュレーターがアーティストの作品を集めて研究し、美術史というひとつの物語に編んで一般に向けて展示することが美術館の役割となる。その一方で、様々な教育の実験が進んだ美術館では、「作家と作品」のみならず「来館者」へも関心を向けてきたのである。これは、「プロフェッショナルの創造」から「アマチュアの創造」へ重心が移行したというよりは、むしろ、「プロ／アマ」を創造性の高低で捉えず、創造への関わり方が違うものと考えようになったと理解すべきである。美術館は射程を拡げ、美術界という専門家の領域だけを対象とするのでなく多様な創造性へと開かれた機関となることで、社会の創造性全体を底上げしようとしているのである。

名古屋市美術館の「しらせる OUTREACH」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「つくる CREATE」の会場。

もてなす INTERACT

プログラムの説明に戻ろう。円頓寺地区の街並みの一角という立地を生かした「もてなす INTERACT」では、びっしり書き込んだ町内マップ、関連企画のスケジュールボードや、地域の「名物」についてブレインストーミングしたアイデアメモ、来場者が見つけたこの地区の特徴を書いてもらったアンケートを並べた「町内ビッグデータ」などが、所狭しと壁面を埋めていた。スタッフたちは、会期中継続的に近隣住民の声を聞いて、それらをおびただしい数の「コンテンツ」とした。来場者の人たちは、同じ建物内に「現代美術展」部門の作品展示があったり、休憩所の機能を持たせていることで(入とまず、おしほりを手渡される)、違和感なく滞在することができる。「もてなす」の英訳が「INTERACT＝相互に関係する」となっているように、スタッフや地域住民という「場を作る側」と、観光客・来場者という「訪れる側」が何かを交換しあうという構造に主眼がある。コンセプトにも「もてなすとは、互いに影響し合うこと」とある。一方日本語では「場を作る側」が主体となる動詞が選ばれているように、地域住民や運営スタッフが「訪れる側」へ創造性を魅せることに力点が置かれていることもまた、その名に反映されている。

名古屋市美術館の「しらせる OUTREACH」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「つくる CREATE」の会場。

いったいこれが美術教育にどう関連するのだろうか？と疑問に思われるかもしれないが、これはあいちトリエンナーレではすでにお馴染みとなった、ボランティアなど数々のスタッフがアートの現場と関わるための仕組みとして機能している。また一方では、会場となる地域住民や商店街の側のアートに関するリテラシー教育という側面もある。美術館の枠組みを超えて社会と関わりながらつくるアートプロジェクトが芸術祭でも一般的なものとなったが、日本中の小規模自治体にはもはや「アート慣れ」しているところも多いだろう。その先駆者的なアーティストのヨーゼフ・ボイスは、こうした社会全体の創造性を育むことを「社会彫刻」と名づけてアートの射程と位置づけた。「もてなす INTERACT」は、いわば社会という彫刻=アートを育てることに主眼を置いたプログラムである。

名古屋市美術館の「しらせる OUTREACH」の会場。写真左側は「あそぶ PLAY」の会場。写真右側は「つくる CREATE」の会場。

もちろん、長期的な視野で広い意味での創造性に関わる人材・社会を育成する意義は、「もてなす INTERACT」に限らない。各所のコーディネーター役には美術教育の現場で働く美術作家だけではなく、展覧会を設営するアートエドューケーター、建築士デザイナーなど様々な文化芸術関連の分野で活躍する人たちが現場に入っており、彼らもまた美術の現場のネットワークを多くの隣接領域へと拡げていくだろう¹⁰。そして、彼らとともに活動するスタッフに

2020/2/16 <https://bijutsutech.com/magazine/interview/21252>

11
「あいちトリエンナーレ2019」芸術監督の津田大介は、ボランティアとの交流を強く意識しており、会期終了後アーティストや作品は現地からいなくなってしまうが、ボランティアこそが主役だし彼らにもそう伝えていたという趣旨の発言をしている。「緊急連続講座あいちトリエンナーレ・その後　芸術監督に聞く　表現の自由とは」(専修大学現代ジャーナリズム研究機構・ジャーナリズム学科、公益社団法人自由人権協会、2020/12/5)、「新春放談Radio Sakamoto」(2020/1/5 https://www.j-wave.co.jp/origin_al/radiosakamoto/program/top.htm)

12
会田大也は、これまでも一貫してメディア構造を意識したアプローチで公共性を育む企画をしてきた。山口情報芸術センターエデュケーターとして企画した、マルチメディアを利用した「コロガル公園」(2012。以降定期的にアップデート版を発表。)について、子供たちが公園の存続をかけて署名活動を行うなど、「公共」が生まれる現場を目撃したと述べている。会田は、都市計画史及びメディア論的視座からコロガル公園について論じた博士論文を、東京藝術大学大学院映像研究科映像メディア学専攻へ提出予定である。会田大也「コロガル公園シリーズ」(『触発するミュージアム』ありり出版、2016)、山口情報芸術メディアセンター「コロガル公園」(<https://www.ycam.jp/archive/works/korogaru-koen-park/>)、筆者による会田へのインタビュー(2019/12/27)。

13
遠藤幹子「マタニティハウスPV」<http://mother-architecture.org/2015/08/4429/>

14
対象となる学校は、県内の「周縁」地域から選んだ。それには、今回のあいちトリエンナーレの会場が、過去のもの比べて名古屋など「中心」へ偏っているのを解消しようという意図があった。筆者による会田へのインタビュー(2019/12/27)。本記録集14頁も参照。

15
栗栖小学校のワークショップにて。通称「くりすツリー」「クリー」と呼ばれた。

16
ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』(里見元一郎訳、講談社学術文庫、2018)、15-60。

は学生を中心に若い人材も多い。これらの人々、そしてワークショップ参加者へと少しずつ広がった「社会彫刻」の種が、長いタイムスパンでアートに関わる社会を支えることになる¹¹。このようにラーニングはさまざまな水準の理解者の育成を通じて、社会「が」アートを学ぶものでもある¹²。

「はなす TALK」では、お客さんがプロフェッショナルからアートを提供されるという付き合い方ではなく、アートを起点に言葉と対話で考える方法を学んだし、「つくる CREATE」ではアーティストのやり方をなぞることで、アートとは自分が創るものだと感じて、「お客さん」から「アーティスト」になる方法を学んだ。「しらせる OUTREACH」では、誰かが間に立って情報が伝達されていることを理解し、アートを伝える道具にすることを学んだ。そして、「もてなす INTERACT」に関わった様々な立場の人々は、アートによる社会のつくり方を学んでいた。これらの行為の主体となることで、アートを「自分ごととして捉えること」——つまりラーニングがキーワードに掲げた「オーナーシップ」を学んだ。「アート・ブレイグラウンド」とは、暮らしの中にあるクリエイティヴな要素を5つの述語をキーワードに体験することで、社会「にある」アートを学ぶプログラムというだけでなく、社会「が」アートを学ぶプログラムでもあった。

3. アートを学ぶ=遊ぶ：あそぶ PLAY

ところで、もう一つのスポットの説明を残してしまった。「あそぶ PLAY」である。取材の中で、この企画だけは別のタイムラインで進められてきたのだと知ってなるほどと納得をした。私自身5つのプログラムがそれぞれ並列というより、「あそぶ PLAY」がプログラム全体を支える土台のようなものに思えてきていたのである。プログラム全体の名称も「アート・ブレイグラウンド(遊び場)」であるし、各プログラムは色々な「遊び」なのだ。たちまち「遊び」と「ミュージアム」に関する研究のことが頭に浮かんた。ここからは、それらも頼りに「あそぶ」とは、「アート・ブレイグラウンド」とはなんだったのかを考えてみたい。

まずはプログラムについて説明したい。吹き抜けを挟んで愛知県美術館と同じフロアの一面を会場に開催された「あそぶ PLAY」は、入替制で遊び場を提供するものである。一階には子供が十分に走り回ることができる空間が広がっている。参加者だけが入口から仕切られた空間に入ることができる。コーディネーターやスタッフ、そして建築家の遠藤幹子は子供達を時折リードする。各所にはダンボールなど素材があり、参加者はそれらを使って遊び道具、つまりおもちゃを作ることができる。例えば、子供の身長ほどある仮面、リアルな魚の模型、魔法のステッキ、椅子にテーブル、さらには滑り台やそびえ立つタワーまで。これらは会期中蓄積され、次第に増えていった。自分たちで作ったおもちゃで遊ぶ。作る過程も遊びとなる。空間は遠藤によって随時調整され、ディスプレイの仕方やトーンの統一といった視覚・造詣面の調整が、居心地の良い遊び場に最適化された空間設計を生み出した。ここには、過去に彼女がザンビアで妊婦のための施設を建てた時の経験が生かされていたようだ。妊婦ら利用者が一から建築に関わることで、「自分ごと」として施設のことを感じるようになり、自主的にメンテナンスや運営に関わるようになる。「あそぶ PLAY」でも、「オーナーシップ」を意識して遊び場が調整された¹³。

遊びながら遊びを作る。公園など遊び場でも同様のことが起こってはいるが、APGが周到なのは、遊びが促進される要素を会期前から準備万端詰め込んでいる点である。愛知県内の5カ所の小学校で事前にワークショップを実施した¹⁴。ここで中心的な役割を果たしていたのが、もう一人の参加作家の日比野克彦である。「ダンボール研究会」(略して「ダン研」)と名付けられたワークショップでは、「親方」日比野のリードのもとで、子供達自身が「ダンボール」を観察し、各自それぞれの使い方を考え、ダンボールを素材におもちゃを作り、遊びを作り、遊び場さえ作る。会場中央にある巨大なタワーはワークショップで作られたものだ¹⁵。「遊びかた」を覚えてラーニング企画に最適化された「プロ子供」を養成する。トリエンナーレ開幕後には、仕込まれた彼ら「プロフェッショナル」が場を温める。彼らに倣って、遊びの「アマチュア」達も次第にわざを覚え、プロ化していく。まねぶ(真似て、学ぶ)ことと、各自が新しさを取り入れることが混じり合う。模範に倣いながら、少しずつ創発するので、個性が生まれても自然と大幅な逸脱は起らない。集団=場を枠づける力が生まれる。模倣と逸脱の均衡は、模擬的な〈社会〉である。

ここで起こっていたのは、遊びの本性に関わるものであり、そして人間社会の根幹に関わることである。遊びの思想で知られるヨハン・ホイジンガによれば、遊びとは、人間のあらゆる活動の基盤であり、文化を生む根源的な力である¹⁶。さらに日本語の「遊び」には、「遊戯」の他に「ゆとりがある」という意味もある。これを使ってホイジンガの議論を言い換えるならば、私たちは「遊び=余白」を持つことで自分たちを人間たらしめていると考えてみよう、となる。余白のない、目的に即した息苦しい「労働」だけで我々は生きているのではない。むしろ経済活動としての仕事も全て余白=遊びの部分を確認することで、活動が人間性を保ち、それによって我々は仕事の時間にも意義を見出すことができる¹⁷。「アートの遊び場=ブレイグラウンド」は、生命維持のための「労働」ではなく、芸術という文化活動を通じて「遊びのある仕事」を学ぶ場である。遊びが人間的な活動を裏書きする。人が集まり、遊びの連鎖が文

17
ハンナ・アレントは『人間の条件』のなかで、生物が生きるために必要な「労働labor」は人間の動物的な領域であり、それに対して、自分の生を未来に残すことを志向する「仕事work」はヒトを人間たらしめている領域であり、後者の最も人間的な例が芸術であるとしている。ハンナ・アレント『人間の条件』(ちくま学芸文庫、1994)。

18
ミゲル・シカルは「遊び」について、文脈を変える「流用的 appropriative」な行為と特徴づけていることもブリコラージュに通じる。ミゲル・シカル『プレイ・マターズ』(フィルムアート社、2019)。

19
コロガル公園の最新版は「コロガル公園コモンズ(共有地)」と題したもので、シリーズはより公共性を重視する方向へと移行しているように見える。番外編的なものと位置づけるなら、遊び場やそのルールを参加者がつくっていったアート・ブレイグラウンドを「コロガル公園サイティング(場づくり)」などと呼んでみることもできるかもしれない。「コロガル公園コモンズ」(山口情報芸術センター、2018/7/21-10/28)。

20
大人の参加者がダンボールで非常に精密なカゴを作り子供達に教えたが、制作が難しすぎて子供には伝播しなかったという。このエピソードは、このプログラムが本質的にモノよりコトに支えられているということ象徴している。

21
Tony Bennet, *The Birth of The Museum* (Routledge, 1995)。

22
吉見俊哉『博覧会の政治学』(ちくま文庫、1992) 村田真理子『思想としてのミュージアム』(人文書院、2014)、53-83。

化をかたどる。子供らは、人間的な〈社会〉をつくる過程を学んでいたのである。

「あそぶ PLAY」で子供達は、素材を工夫しておもちゃや遊び場を作って遊んでいた。そこにある、目の前にあるモノを手にとって、工夫し何か別のモノに作り変えていく。集団の中で関わりが生まれると、模倣や創発が生まれ、さらなる工夫の連鎖で高度なモノが生まれていく。文化人類学者クロード・レヴィ=ストロースは、これらは原始社会から見られるモノづくりの原理であり、そこに人間の持つ文化の根源があるとみた。つまり、芸術=アートの素である。近代科学的な思考に対置されて理解される「野生の思考」とは、自然や動植物を自らの眼で観察し、耳で聴き、時に舌で味を見ながら考えることである。そして、手で触れてその特徴を理解しながら、あり合わせの素材を当面の目的に合わせて臨機応変に用いること——ブリコラージュによって、モノは何かの道具へと昇華されていく。何らかの統合的な目的が先にあるって設計(デザイン)するのではなく、遊び心をもったブリコラージュで「行き当たりばったり」に生まれるのが、芸術(アート)の原理である¹⁸。

「あそぶ PLAY」で子供たちは、野生の思考で〈社会〉をつくった。大きな目的に従って一つの方方向に向かうのではなく、目の前にあるモノや道具やメンバーや、はたまた彼らの体調や気分などの条件によって、自由にコトが動く。「遊び」があるのだ。人が集い、遊ぶためのモノを遊びながらつくり、そして遊ぶ。アーティストやスタッフが「インフラ」となり(密かに)ガイドし、場はさらなる厚みを増す。これが繰り返されてわざの経験が蓄積していく。「あそぶ PLAY」は、仕切られた空間に「世界」をつくり、野生の思考とブリコラージュが支配する子供の〈社会〉を生みだしていた¹⁹。

会期を経るごとに子供達が作ったおもちゃや遊び場が蓄積されていく。時に巧みに作られたモノが生まれる。しかし精巧な「展示」がそこにあるからと言って、それは即「あそぶ PLAY」空間の魅力にはつながらない²⁰。それは、社会とは本質的に人間あってのものだからである。同じモノや建築があろうとも、生きる人々が違えば全く異なる体験が生まれる。筆者は9月半ばと10月会期終了直前の二度に渡って取材に訪れたが、一度目にはガラ空きで数名の子供たちがゆったりと時間を過ごしていたが、二度目には、けたたましい声を上げながら遊具の数々を縦横無尽に駆け巡る「恐るべき子供たち」が遊びの限りを尽くしているのを目撃した。展示物単体がいかに素敵な造形であっても、それらは遊ばれて初めて生をなす。

4. 美術館の近代、遊びの反近代

遊びとは、人間そして社会にとってあまねく不可欠な原理である。だからこそ、「あそぶ PLAY」、そして「アート・ブレイグラウンド」は単に美術についての教育を超えた、社会で人間が生きていく術=遊びを教えるものなのだと思う。ここではさらに、遊びの学びが「美術館」で行われる意義について論じたい。美術館でラーニングプログラムが行われることにはどのような価値があるのか。遊び論に加えて美術館の歴史について論じながら考えてみよう。

まずは美術館の歴史をひもといてみよう。ミュージアム研究において「近代」という時代は極めて重要なモーメントとされる。それは、王権から解放された「市民」が誕生したことで、王侯貴族の宝物庫や知識の秘匿装置のような存在だったミュージアムから、国民国家体制と民主主義への理念に基づき、市民を「国民」として教育する手段へとミュージアムが変容を遂げたためである²¹。「ミュージアム」というと普通は近代以降のミュージアムのことを指す。モノは科学的に秩序立てられて近代知を成し、国家の共有財産として保管される。分類で秩序立てられ、自然史博物館では自然物の観察によって万物の理が、科学博物館では近代科学の合理性が、そして美術館においては人類の技芸の成果が展示された。他方で、「見ること」に特化した展覧会という装置は文字を読めない人々も含めて高い情報伝達力があつた(例えばテレビやマンガのヴィジュアルがどれほど効率的に情報を伝えるだろう?)。また、「公の空間」で見せるという方法は「国民」というまとまりをつけるのに都合が良い。こうして、見ることで市民が教化される仕組みが完成したのである。万国博覧会とは、展覧会教育の期間限定の普及版とでも言ったもので、ヴェネツィアビエンナーレに始まりあいちトリエンナーレに至る「国際芸術祭」とは、それをアートに特化したバージョンなのである²²。

美術館とは、こうした近代性を帯びた装置なのである。市民革命に始まり近代市民の教化=啓蒙のために作られた美術館、そして万博とそのアート版後継者としての国際芸術祭であったが、それらは次第にひとつの方向へと向かう。すなわち、科学的な思考法としての「美術史」という基準において価値がある作品に絞られていくのである。個々の作品の質がいかに高くとも、王侯貴族の宝物の集積では科学的な市民啓蒙教育という「語り」が生み出せない。美術館は、学術的で科学的な近代教育を名目として、単なる宝物庫ではなく美術史を参照した語りによって啓蒙的に教育を行ってきた。その代表格かつ先駆者で、その後進を輩出し続けるのがニューヨーク近代美術館(MoMA)であり、当時の館長のアルフレッド・バー・Jrが採用した「モダンアート(近代美術)」という特定的美術史の語りである。具体例を少しだけ挙げると、モダンアートとは次のような語りである。アルベルティが『絵画論』で確立した遠近法による写実性の上に積み重ねられてきた視覚芸術の歴史。これに対して、視覚の可能性を探究する実

23
マーティン・ジェイ「近代性における複数の『眼の制度』」『視覚論』（平凡社ライブラリ、2007）。

24
キャロル・ダンカン『美術館という幻想』（水声社、2011）。「モダンアート」から「コンテンポラリーアート（現代美術）」を直ちに線で結ばない見方も当然ある。美術批評における「コンテンポラリー」についてのまとめは以下を参照。『これからの美術がわかるキーワード100』（美術出版社、2019）、23、103–104。

25
詳しい系譜は以下の拙論。小森真樹「ミュージアム研究における『展示の政治学』論の系譜——受容論的転回と展示の詩学」（『ムゼイオン』63（1）、2018）。

26
藤川哲「知っておきたい、歴史を変えた11の展覧会」『キュレーションの現代』（フィルムアート社、2015）。

27
キュレーターニコラ・ブリオーがテートブリテンで2009年開催した同名の芸術祭で提示した概念。Nicolas Bourriaud, “Altermodern Manifesto,” (e-flux, 2009 https://www.e-flux.com/announcemements/38261/altermodern-manifesto/).

28
Naomi Rea and Kate Brown, “What Can We Expect From Ralph Rugoff’s Venice Biennale?” (artnetnews, 2019/3/18 https://news.artnet.com/exhibitions/ralph-rugoff-venice-biennale-analysis-1488382).

『「ジェンダー平等は美術界の国際的潮流になる』。津田大介が語るあいちトリエンナーレ2019のジェンダー平等」（BT美術手帖、2019/4/3 https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/19606）。

29
ニコラ・ブリオーがキュレーションで用いた「関係性の美学」は、註3で挙げた「社会参与」や「社会実践」などその後に続く様々な議論を生んだ。クレア・ビショップはブリオーにおいては「批判すること=敵対」が目的化しているとし、この言葉が登場する前にも何十年と続いてきた社会的な芸術実践が美学化によって忘却されると批判する。グラント・クスターは「観客や地域住民など関係性のアートの参加者らの反応が“織り込み済み”であり、結局素材にしているに過ぎない」と批判する。こうした議論は、モダンアートの美術史の規範を、社会一般や非芸術専門家の規範へと開いて「民主化」した時の矛盾をいかに調停しうるのかに関する議論

験をはじめた19世紀の印象派に始まり、セザンヌを起点に、キュビズム、ダダ、シュルレアリスム、抽象表現主義やポップアート…と続くお馴染みの説明である²³。これが同時代の世界に存在するアート全体ではない、という当たり前の事実に着目する必要がある。ここでは、欧州からアメリカ合衆国へと続く「地域」、そして絵画と彫刻の媒体で表現されるという「ジャンル」、言い換えれば、色と形に偏重した「形式」がモダンアートの代表として恣意的に選択されているのである。それらの「主流派」以外は「亜流」として展示されないか、二次的な存在として貶められる²⁴。これが「モダンアート」の美術史的語りであり、現在に至るアートワールドに残る主流／亜流という中心／周縁構造の歴史的由来である。

そして、このモダンアートを批判的に見る視座から、モダンアート史とどう折り合いをつけるかという命題を抱え続けているのが、ある時点以降の「美術館の美術史」である。ここでは、ポストコロナル批評やフェミニスト批評、ニューアートヒストリーなどの分野に代表される多文化主義な立場から、主流の美術史に対して批判や再評価がなされる²⁵。ドクメンタや光州ビエンナーレなどの国際芸術祭もこの歴史と並行しており²⁶、近代美術史再考の試みが盛んに行われている。ポストモダニズムとはこの「モダニズム（近代性）とモダンアート」への批判に一つの呼び名を与えたもので、その亜流的にオルターモダン（もう一つ別のモダン）なのだという語りもある²⁷。社会背景を受けて思想的潮流が生まれ、それに応じてこうした美術界の物語は作られる。昨今では、ブレグジットやトランプ政権以降にせり出した「分断」に対する処方箋といった物語がかまびすしい。あいちトリエンナーレが掲げた「情の時代」はこの一つである。2019年にはあいちトリエンナーレだけでなく、最古参の芸術祭ヴェネツィア・ビエンナーレも参加作家のジェンダー平等を目指したが、この背景には「物語=歴史」を書きかえようという意思があるのだ²⁸。これらを「モダンアート」の延長と呼ぶかどうかは別として、未だに、エリート主義かつ啓蒙主義的な特定の判断基準に基づいている傾向は否めない²⁹。ヒエラルキーがヒエラルキーとして存在するならば、順列が組み替えられるのみに終わる。「モダンアート」の歴史的起源を転覆し、全く別の価値観を取り戻すものではないのである。

ラーニングを美術館という教育制度で行う価値を、ここに見たい。展示室における美術教育の主流がモダンアートの鑑賞であるならば、それとは違う所作——「美術の遊び方」を学ぶことで、展覧会での美術鑑賞もその「主流」の価値をひっくり返すわざを獲得できる。美術館の近代を、遊びの反近代で自由に読み替えるのである。

遊びとは、近代社会で「無駄」と思われた「余白」の領域だった。ホイジンガの見方が新しかったのは、それ以前には、「遊び」のことを「仕事」の対義語として労働中心の人間観で捉えたり、また、進化の過程で誤って残った「エラー」と見なし、合理的な動物として不用な欠点と捉えてきたが、それに対して、むしろ「遊び」とは人間が人間であるために必要な本質であり、ゆえにそれはあらゆる人間の活動に見られるというふうに、逆転の発想で示して見せたからである。

この「遊び=余白」は、「働くこと」のように、合理的で目的に即して生きていることが人間の「本筋」として見られているからこそ、その扱いが云々されてきたのであるが、こうした「本筋=労働」という生活が全ての人間の理念・基本形とみなされたのは意外に最近のことであり、近代社会が成立して以降のことである。市民革命によって王権から「市民」が「個人」として「自由」になり、また産業革命によって「労働力」として多くの人間がその中で生きている（べき）という認識が生まれたのである。だからこそ単純な見方では「余白」は「不要なもの」だった。ホイジンガ流の「遊び」が刺激を持って受け止められ、現在では文化人類学者のものとなっているのは、こうした近代主義の考え方への批判を含んでいたためである。

遊びには、このような近代社会の構造を批判する力が隠されている。ミハイル・バフチンは中世における祭りを考察しながら、近代以前の社会秩序の原理をみる。祭りとは祝祭性（カーニヴァル性）を帯びた非日常の空間であり、近代に一部の領域へと追いやられたが、当時は「全民衆のための普遍的な催し」だった³⁰。そこでは一時的な価値のひっくり返りが起こる。司祭は愚者になり、道化師や奴隷は偽の王様となって戴冠する。カーニヴァルとは、呪術・儀礼的で、嘲けりと笑いによって風刺を生み出す、常軌を逸した過剰（エキセントリック）で転覆的な「あべこべの世界」である。衣装、化粧、振付等カーニヴァルのアイテムは、陽気で相対的な力を持つおもちゃである。儀礼と笑いで「遊び」を作り、近代に疎外された人間性を社会に取り戻す。祝祭は喜劇によって革命を起こすのである。

遊びの有するカーニヴァル=祝祭性とは、芸術祭という祭りが本来的に兼ね備えた力であり、まさしくあいちトリエンナーレが初回のコンセプトに掲げたものだ。祝祭性によって、日常にある非人間性を打ち壊す遊びを目指すというのである（会場で遠藤幹子が王様の衣装を着ていたのはそのためだ）。さらには2019年の今回は、「情の時代」のテーマを掲げる。ラーニングにおける「情」とは、バフチンのいう、象徴的に生と死、変化と更新へと向かっていくパトス（=情熱）を持ったカーニヴァルの遊びである。これこそが、芸術祭を通じて美術館に取り戻されるべきものである。

いくら素晴らしい展示物が揃ってもそれだけではカーニヴァルは起こらない。人々が集い、遊び、笑うのが祝祭なの

と見ることができる。以下の拙論では、2000年代後半の美術専門家コミュニティの間で、日本語の「コミュニティアート」という言葉がまとうていた「批評性・芸術性の欠如」の感覚を指摘し、使用価値を重視する地域の非専門家と、美的価値を重視する美術専門家を調停する意義について論じた。小森真樹「町づくりと芸術の互惠関係」（『都市計画』日本都市計画学会、62（4）、2013、47-50）。

30
ミハイル・バフチン『ドストエフスキーの詩学』（ちくま学芸文庫、1995）、259。

31
pleasurableには「快を与える」の訳も。シカール前掲書、16。

32
筆者による会田へのインタビュー（2019/12/27）。

33
Rogoff、前掲記事。

34
Maria Lind, “Returning on Bikes: Notes on Social Practice,” (*Living as Form*, 2012), 49.

35
以下の著書とそれをテーマにした一連の展覧会が契機となった。アメリア・アレナス『なぜ、これがアートなの?』（淡交社、1998）。

36
森美術館アソシエート・ラーニング・キュレーター白木栄世、東京ステーションギャラリーキュレーター／美術批評家の成相肇による指摘。『「観ること・つくること」から、何を学ぶのか?』（BT美術手帖」、2019/2）、52。

37
日本の美術教育における技術偏重については、概説的には神野慎吾「美術で何を学ぶのか?」（前掲書）、108–115。明治期から現代に至る包括的な歴史研究は荒木慎也の『石膏デッサンの100年—石膏像から学ぶ美術教育史』（アートダイバー、2018）。

である。ラーニングが持っていたもう一つ重要な点が、「遊び」とは「楽しめる」ものであることだ。ゲーム論者のミゲル・シカールの説を引くならば、遊びとは、必ずしも「楽しいfun」必要はないが、しかし「楽しめるpleasurable」ものである³¹。遊びが作り出す快は、必ずしも楽しさや気分の良さといったものとは限らない。ゲームのタスクは時に人を悩ませ、苛立たせるが、それでも人は楽しむことができる。「つくる CREATE」でいうなら、設計図を書く、ガムテープを細かく切って貼る、糊づけするという個々のタスクは単純作業であっても、ここに意味があればたちまち楽しい遊びとなる。故事に、親を残して先立った子は賽の河原で石積みを強いられ、鬼がそれを壊す、この繰り返しが永遠に続くという話がある。これは「無意味な事が永遠に続く」という点が恐ろしいのである。ひとたびこれに遊び心があれば「楽しむpleasure」ことが「できる-able」。見方次第である。「できる」ための条件を整えるのがラーニングプログラムの仕事であり、APGの参加者たちは、遊び心でアートを自らに引き寄せて楽しんでいたのだ。

再び「はなす TALK」のことを思えば、作品について語ることは、展覧会での鑑賞を楽しむ技術だった。ラーニングの視座には、美術史におけるモダンアートや、美術館・芸術祭の歴史に横たわる特権性をひっくり返す豊かさがあるのだ。「美術のお勉強=モダンアートの鑑賞教育」とは、アートに向き合う態度が全く異なる。「楽しめる」ように作られた場所なのである。「美術のお勉強」はモダンアートの「正しい」見方を学ぶことであり、余白を失った近代社会における労働なのだ。APGの祝祭空間は、「楽しめる遊び」として、アートを近代の美術史と美術館から解放したのである。

「ラーニング」対「美術展」。実は、この美術館の有する二つの指向は「あそぶ PLAY」でもはっきりと示されている。先に論じたものとは別に、ここにはもう一つの構造があった。プレイグラウンドを覆うように足場が組まれ、数メートルの高さの二階へと「回廊」が延びている。一本の動線が引かれ階下の広場を見下ろすことができる。これは、遊んでいる子供達を観たい家族や、あいちトリエンナーレの全展示を周りたい人に向けて、鑑賞用に設計されたものだ³²。グラウンドと回廊にはそれぞれ別の入り口と出口があり、世界が区切られている。もうひとつ別の世界が存在していたのだ。

文字通り俯瞰するこの視点を芸術祭・美術館にインストールしたことは、また別の意味を生んだ。「ギャラリー」には“回廊”だけでなく、“展示室”や“観客”の意味もある。通路は展示を／観る／大人の領域である。「階上のギャラリー=大人の世界」が、「階下のグラウンド=子供の世界」に対比されている。このように「あそぶ PLAY」は、遊ぶ子供の世界と、俯瞰／観覧する大人の世界——美術館内にある二つの世界を白日のもとにさらす。APGは、ラーニングと美術展の対立を可視化して、美術館の教育について暴いていたのである。

5.「時に」で社会と美術館の回路をつくる

「あいちトリエンナーレ2019」ラーニングについてここまで見てきたのが、日本における教育的転回の一例である。転回の主眼は、アートや美術館での学びの主体を市民とすることであった。しかし強調しておきたいが、それは「美術館の美術史」や「展覧会鑑賞」の否定を意味するのではない。教育的転回を唱えたイリット・ロゴフが2006年に欧州各地のミュージアムをつないで展開したACADEMYは、「美術館が見せ教えようとするものを超えて、美術館から何を学べるか」をテーマに様々なプログラムを模索した³³。ストックホルム近代美術館のキュレーターマリア・リンド自身が専門職の特権性を否定したのは³⁴、「アーティスト」「アート」もまた創造性総体の一つに過ぎないと位置づけなおすという意味である。アートの「特権性」は否定されるべきではあるが、アートそれ自体の価値はむしろ否定してはならない。そうでなくては、なんのための美術史であり、なんのための専門性なのか。対話型鑑賞の火付け役となったアメリア・アレナスの著作もまた、専門知を軽視しているわけではない³⁵。にもかかわらず、日本においてそれは鑑賞者の「自由な解釈の豊かさ」を讃えるメソッドへと矮小化されたきらいがある³⁶。相対主義が「なんでもあり」として曲解されたのである。そうではなく、多様な視座への可能性へとひらきつつ、柔軟に、専門的知識と芸術資源の活用について考えるのが理想的だ。

言い換えれば、「美術教育」や「美術館教育」の多くが王道のモダンアートの鑑賞教育に偏っているのなら、あるいは逆に学校教育の美術も図工も「制作教育」に傾き過ぎているのであれば³⁷、それらを有機的につなげる仕組みづくりが、美術館におけるラーニングの可能性である。実際「つくる CREATE」が掲げた「つくる=新しいものを生み出すこと」という定義はまさしくモダンアート史観に立ったものであり、この意味でAPGは、「美術」とは単なるモノ作りの技術ではないというこの視座を、ワークショップを通して体験的に伝えている点で、両者をうまく組み合わせている。公式ステートメントには、「トリエンナーレにやって来た人たちが、**時**にお客さんになり、スタッフになり、先生になり、生徒になり、友達になり、仲間になって、トリエンナーレのいろいろな楽しみ方を考えて実践していくプログラム」とある。「時に」という言葉に込められているのは、立場や尺度を固定してしまわない柔軟さである。この「時に」の普及によって、美術館と社会の健全な回路をつくるのが、ラーニングプログラムの強みではないだろうか。

興味深いことに、「表現の不自由展・その後」再開のための抽選・運用等の設計を担当したのは奇しくもラーニングチームであった。

美術館での教育は、未来という「タテ」方向に開かれていることに加えて、世界へと開かれて「ヨコ」方向へも波及する。2020年だけでも、不自由展出品作の「平和の少女像」を購入したスペインのコレクターが過去に検閲を受けた作品を展示する Freedom Museum を、また台北当代芸術館では「表現の不自由展・その後」自体の巡回展が開かれる予定である。

「専門家(=送り手)が、素人／消費者(=受け手)に与える」モデルから、「専門家が、人々(=遊び手)が主体性を発揮するための仕組みをつくる」モデルへ。教育的転回を経て、美術館は未来に向けて社会の公共性を培う場となり、ラーニングはその推進力になることができるはずだ。「表現の不自由展・その後」をめぐる騒動を引き起こした一因が、「炎上」のようなネット空間の不健全なコミュニケーション、情報の歪曲や単純化なのであれば、美術館という場やラーニングはそれらへ対抗する力を持つ。なぜなら、「その場でしか起こらないもの (site specificity)」である展覧会は現場に来なくては語れないものだからである。そして、教育的転回を経て、美術教育は、「正しさ」を振りかざすのではなく価値の多様性を考えるためのものとなり、美術館は、異なる立場の人々が健全に対話する場となったからである。日本の公共性の在り方を問うた爆心地のすぐ横で³⁸、対話と交流が生まれ、〈子供〉と〈社会〉の教育がなされていたことに希望を見たい³⁹。

ここまですを振り返ろう。ラーニングプログラム「アート・プレイグラウンド」とはなんだったのか。また、あいちトリエンナーレという「国際芸術祭」で、そして「美術館」でそれが行われた意義はどこにあったのか。それは、第一には、アートや美術館を「道具」として市井の人々の手元にたぐり寄せることであり、第二に、遊び=余白が持っている逆転の発想で近代の構造を転覆することである。そして第三に、モダンアートや美術館という制度が培ってきたものを捨ててのではなく、むしろ最大限活用して公共性を育む回路を作ること。APGは、これらの可能性を示したのである。

6. おわりに——祭りのあとに

「壊しあそび、やりたい人〜？」最終日最終回の「APG あそぶ」での光景が、何よりのハイライトだった。スタッフの掛け声のもとで、天井に届くような高さのタワーや、造形物としても美しい、まさしく「作品」と呼びたくなるような立体を、子供達がたちまち単なるダンボール片へと変えていったのである。見せるために創ることの否定。吹き抜けを挟み、向かいにはモダンな美術館がある。

「あそこに展示してあるのは、普通のものじゃない。美術館にあるのはモダンアートの見世物だ。」——恐るべき子供達は、叫び散らしながらすべてを壊した。「これは美術館で展示して鑑賞するものじゃない。だから僕らは全てを破壊する。」全てのアートが「見せ」するための「物」ではない、と高らかに宣言した。

しかし、彼らは彼らの「世界」も壊してしまった。それも遊びで。子供が「遊ぶ」祝祭の世界は、その実、期間限定で仮に構られた祭りであった。泡沫の夢だった。

カーニヴァルは、一時の興奮を与えて日々の病を忘却させる。しかし、「ガス抜き」によって、日常は維持されていく。「祭りのあと」の寂しさはここにある。アートの学びは、実社会でインスタントに“使える”ものではない。閉館そして会期の後は、生き抜くべき日常が続く。ラーニングは、数値化とか効果測定といった、さもないことを言う領域とは全く別の世界のものである。寂しく、そして感動的なフィナーレだった。

「アート・プレイグラウンド はなす TALK」という場と、アーカイブのあり方

高森順子（社会心理学）

2019年8月17日、私はキュレーター(ラーニング)の会田大也さん、コーディネーターの松村淳子さんと話し合い、「アート・プレイグラウンド はなす TALK」(以下「APG はなす」)の場で、何が話され、スタッフたちがそれをどのように受け取っているかを文字化して残す仕事に取り組むことになった。ここでは、そのログを残すことになった経緯と、ログの取り方のプロセスを記述する。この文章が、「アーカイブ」なるもののあり方を考えるきっかけになれば幸いである。

私とトリエンナーレとの関わりが始まったのは、2019年5月、松村さんに「APG はなす」において、もっとも深い対話の場をつくるサポートをしてほしいとの依頼があったからである。私は、今回のトリエンナーレのテーマである「情の時代」を来場者とともに考えるために、草の根の哲学的対話実践である「てつがくカフェ」の手法を用いて、1つの作品を深掘りすることを提案した。このとき、アーティストやキュレーターを観客と分け隔てなく着席させ、彼らをオーサー(作者)としてリスペクトしつつ、オーソリティ(権威者)にはしないという形でフラットに対話できる場にしたいと提案した。また、議論する作品として、dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》、澤田華《Gesture of Rally #1805》を選定した。その際、「表現の不自由展・その後」も候補に挙がったが、その中には多数の作品が含まれており、来場者がどの作品を取り上げるかがわからず、場合によっては議論が深まらないのではないかと予想された。また、不自由展の実行委員も関わっているという性質上、「情の時代」を考えるためには展示の構造が複雑すぎるのではないかという懸念もあり、この対話の場で取り上げることは見送った。

「あいちトリエンナーレ2019」が8月1日に開幕すると、まもなくして、「表現の不自由展・その後」をめぐる諸問題が起きた。社会全体がこの問題に注目したが、そのあり方は熟議を促すようなものとは言えなかった。ウェブ上では憶測や虚偽、ヘイトも含め様々な言説が飛び交い、それらによって多くの人が傷を負った。

しかし、メディアでの狂騒ぶりとは異なり、「APG はなす」は、そのような状況の中でも安全な対話の場として機能し続けていた。それは、スタッフ全員が試行錯誤を繰り返しながら、来場者とながらうと、声をかけ、目を合わせ、膝をつき合わせ対話していたからである。

私は、ここで話されたことを残すことが、今後、「あいちトリエンナーレ2019」において「何があったのか」を知るための手がかりになるのではないかと考えた。一方で、「APG はなす」の健やかな対話の場としての機能が、アーカイブしようとするふるまいによって棄損されることが懸念された。そのため、来場者の声をそのまま残すような形ではなく、スタッフの声を編集して残すことを提案した。

この提案の後から、スタッフの声のアーカイブは、「受け手ログ」と称された。「受け手ログ」の編集プロセスは、(1)1日の終わりにスタッフ全員が松村さんとファシリテーターの遠藤周さんを受け手として振り返りをし、その対話を音声入力で文字化する、(2)私はその文字データを受け取り、読みやすいように修正し、テキスト化する、(3)松村さんがそのデータを「受け手ログ」としてプリントし、会場に配架する、という手法をとった。「受け手ログ」は、その名が表すように、来場者の声に対して、現場のスタッフ、松村さんと遠藤さん、そして私という、3層の「受け手」が介入することによって成り立っている。そして、本書に収録されることによって、その読み手もまた、「受け手」となる。

このトリエンナーレをめぐるは、スリリングで鋭い重要な言説が多く生まれたのも事実である。しかし、言いつばなし、書きっぱなしで投げられることばには、人々を分断してしまうような暴力性がしばしばそなわる。一方で、多くの受け手を介して錬成されたことばには、人々をゆるやかに連帯させる力があるのではないか。この意味でこの「受け手ログ」は、会場の雰囲気、スタッフの姿勢、来場者の考え方の一端を、健やかな形で伝えている。

「あいちトリエンナーレ2019」は、様々な場で「はなす」ことがなされた、ないし話されざるを得なかった芸術祭だった。私は、会田さんによる対話の場のつくり方に共感し、松村さんを中心につくられた「APG はなす」という場に関わった。そこでは、ややもすると切り離されがちな芸術と市民を再びつなごうとする、スタッフ一人一人の真摯な姿勢があった。約9万字に及ぶ「受け手ログ」を通じてその一端を後世に残すとともに、あいちトリエンナーレをはじめとする世界中の芸術祭のさらなる発展を願う。

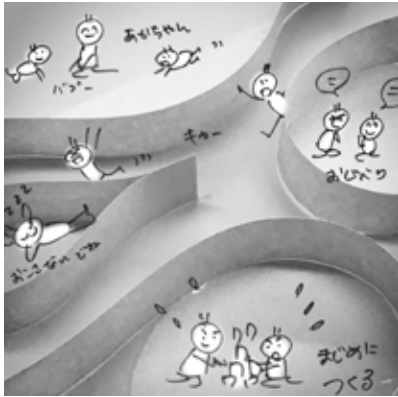
あそびをスパーク! させる 場のつくりかた

遠藤 幹子 (建築家)



1 / 超・没入感

右を見ても、左を見ても、上も下も、みーんな段ボール! ここにいたら「ダンボール語」しか話せなくなるよ! というくらい、圧倒的な世界に没入してもらいましょう。空間のありとあらゆるところを一つの素材でくるんでしまうのが、効果的。



2 / あそびのゾーニング

のんびりあそび、はしゃぎあそび、コンコンあそび、せっせとあそび。それぞれの遊びが守られ、集中して行われるように、ゾーンははっきり分けてまとめましょう。ただし、互いのあそびを横目で見ながら、みんなが一体感を味わえることも忘れずに。



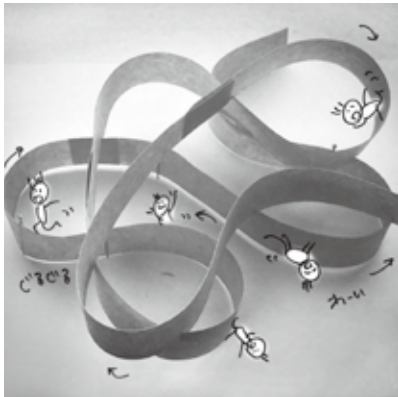
3 / シンボル・ランドスケープ

山があったら登りたい! 坂があったらすべりたい! 大きくてシンボリックなランドスケープは、思わずあそびたくなるスイッチとして欠かせません。空間のところどころにシンボリックに配置して、わくわく、うずうずムードを盛り上げましょう。



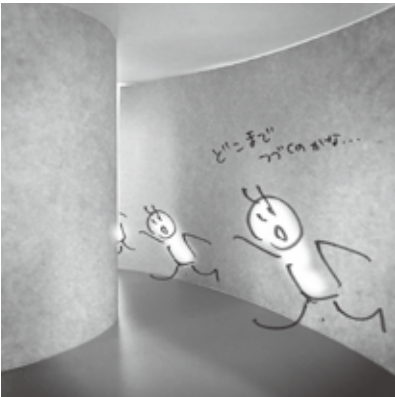
4 / みんなの痕跡

誰かが一所懸命つくったもの、開発したあそび、発したコメント、つぶやいた声などを、めいいっぱい空間に飾って、楽しかった痕跡をその場に残しましょう。「わあ、みんな、すごい!」と思わせるように、美しく、丁寧に展示することが大切です。



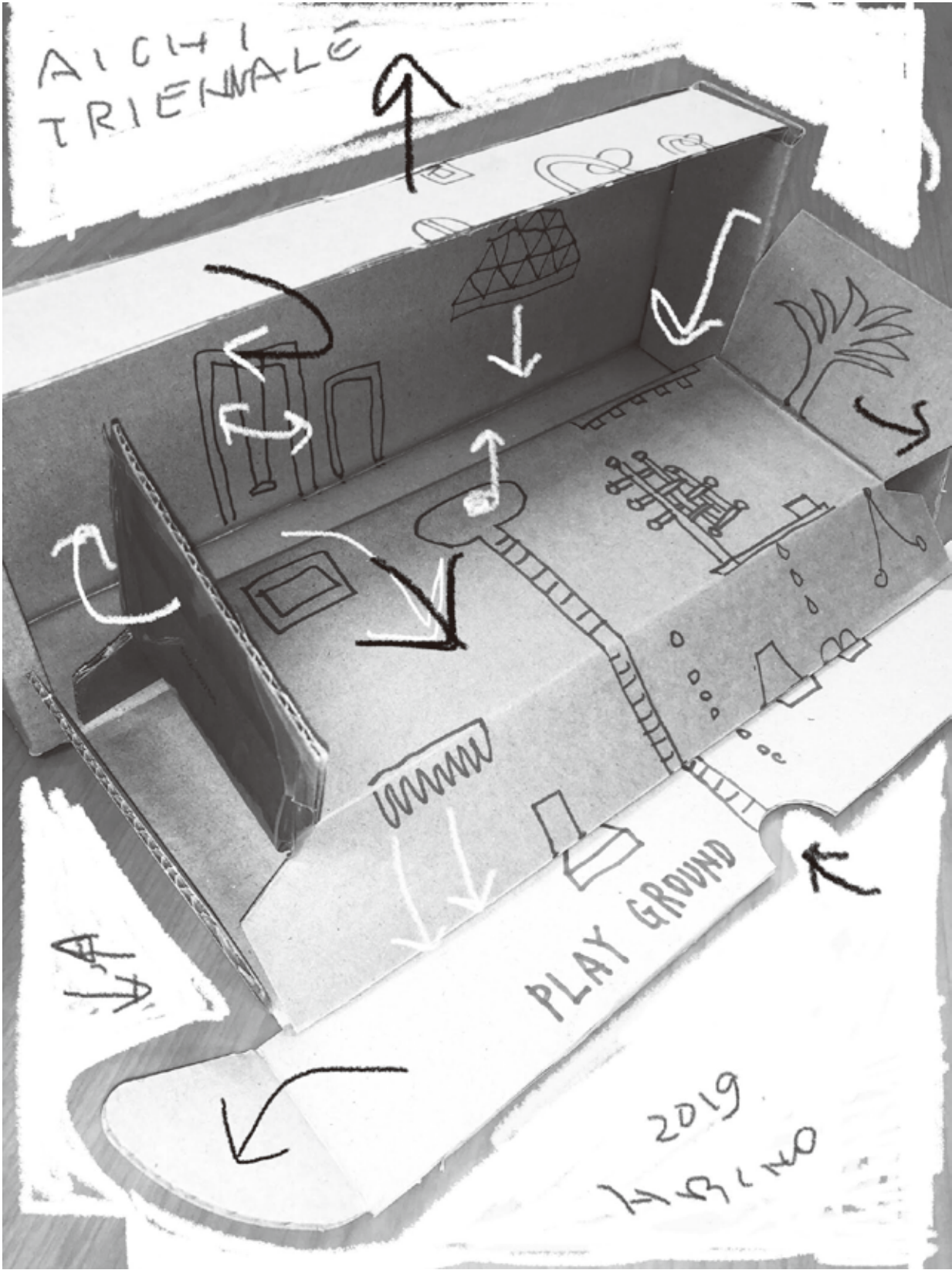
5 / 回遊性

少しあそんで飽きてしまっても元も子もありません。ぐるぐるどこまでも、何度でも探索したくなるような、複雑な回遊性のある動線をつくりましょう。細道、近道、広い道。高い道、低い道、もぐる道。バリエーションがあればある程、なお良しです。



6 / まかふしぎ感

あそびの世界は不思議世界。現実的でシカクい頭をコネコネ壊してあげましょう。終わりのない廊下、謎の空洞、魔物が住む闇、天地がひっくりかえった反転世界。そんな空想に思い切りひたれる場を、たくさんたくさん仕掛けてください。



「あいちトリエンナーレ2019」ラーニングのためのドローイング

今回の経験を経て、新たにつくられた理想とは？

「コーディネーター」 野田智子 近藤令子 谷薫 松村淳子 山口伊生人 山口麻里菜	
凡例：本文では「アート・ブレイグラウンド」を「APG」、各拠点名は日本語で記した。	

会田大也さん（左）と近藤令子さん（右）が、2019年10月10日、東京・有明コロシアムで行われた「アート・ブレイグラウンド」のイベントで、来場者の方々と交流している様子。

会田 | 理想というのは常にどこかにあるわけだけど、その理想に向かって、現状とのギャップを埋めるのが仕事ということになります。そして、これまでみたこともないことに遭遇すると、その理想が更新されるのが人間だと思う。今回の経験を経て、その理想の変化について話してもらうことで、思考のプロセスというものがあぶり出されるんじゃないかなと思っています。

会田大也さん（左）と近藤令子さん（右）が、2019年10月10日、東京・有明コロシアムで行われた「アート・ブレイグラウンド」のイベントで、来場者の方々と交流している様子。

近藤 | 普段アートがあいちでの活動に取り組んでいるというのもあるのですが、今回を経て、さらに「育っていくこと」に興味があります。会田さんやみんなと一緒に働いたことで具体的な理想に近づいているとも思っていて。去年行った人材育成のプログラムもそうだし、今回のサポートスタッフも、そして来場者の人たちも、そこに关わることでいろんな種がまかれて、それが芽吹いて育っていることが目に見えて実感できたなど。

会田 | 手応えあったよね。

近藤 | それは自分がなんとなく漠然と思い描いていた理想というものが、現実的にちょっとつかみ始めたみたいな。自分が次に何ができるのかっていうところを考えていかにくちやいけなんだらうなって。仕事を始めて約10年の中で、育てられる側から育てる側に、どんどんシフトしているという意識を持ち始めている。理論的な何かを学んでいるわけではないのだけど、日々仕事をこなしていく中で発見できている。理論的にもう少し勉強するなり、またいろんな人と一緒に仕事をしていくことで、もう少し言葉にして誰かに伝えていくことができるといいなと思っ

会田 | 論文にするしかないね。

近藤 | いろんなバックグラウンドを持っている人たちと、ともにあることの面白さを今回の活動を通して見えてきたってことで、多様な視点を広く取り入れることの重要性も知れた。それは今後の自分の理想像をつくってく上でもすごく良いきっかけになるって思っています。

会田 | アート業界と縁が遠い人と一緒に仕事を

する興味が湧いている状態かなと思いますね。

近藤 | トリエンナーレスクールに参加していたある男性は、何度も参加するうちに自分も何かできるのではないかと思

会田 | アート〇〇〇かって言っちゃうとね。アート好きだけが集まっちゃうからね。そうじゃない人がどんどん入り混じる場所っていいの

近藤 | あと、特に立場を主張してこなかったなと思っ

会田 | 面白いですね。次の人当ててください。

近藤 | では、谷さん。

谷 | そうですね。最初に紫Tシャツ着るのとか「ダセェな」とか思ってたんですが、それはちょっと違ったなと途中で思っ

会田 | 意味が変わってそうですね。

みんながどんどん混ざっていく場をつくる

谷 | そういう自分の中の変化が面白かったです。

もともと作品をつくっているっていうのもあって、作品づくりのモチベーションが自分を表現するみたいな事もあるけど、なんだかんだいっ

会田 | よく分かる。少し世代が上のアーティストなんかはワークショップをやるでも何でも、アーティストっていう署名が必要だと。僕はそれよりは少し後ろの世代だから「俺がやった」っていうことにならなければいいの

谷 | そして一人一人はやっぱり、みんな作品を残したいとかいう欲望もあ

山口 | ちょっと理想には届かなかったなっていうのが正直な気持ちです。最初の理想は、全然アートとか関係ない、トリエンナーレも見

会田大也さん（左）と近藤令子さん（右）が、2019年10月10日、東京・有明コロシアムで行われた「アート・ブレイグラウンド」のイベントで、来場者の方々と交流している様子。

山口 | ちょっと理想には届かなかったなっていうのが正直な気持ちです。最初の理想は、全然アートとか関係ない、トリエンナーレも見えてくる、そういうプラットフォームをつくる。まあ、めっちゃアートっぽいちゃア

かったっていうのが、正直なところ

僕 | 僕にとっ

会田 | 次やるなら、人数制限もしなくて

山口 | | そうですね。では次、麻里菜さん。

山口 | 今みんな話を聞いてても思ったし、参加しても思ったのがアートに関わる人達の中でも、「人」の部分に興味がある人は面白

会田 | そうか、確信に変わった感じですね。じゃあ将来に、麻里菜さんがどんなパートナ

手厚くて丁寧な対応がされていることで、削がれていること

山口 | | そうですね。やっていて思ったのは、充実した時間ではあったけれども、

山口 | | そうですね。やっていて思ったのは、充実した時間ではあったけれども、すごく手がかかっている。ものすごく賛

くならその方がいいなと思

会田 | その「サポート」ではないスタッフの関わり方があるかもしれないね。僕が関わっている「VIVITA」というスペースでは、プログラミングツールを子どもたちに使わせながら開発をしている。開発陣たちが、子どもと直接触れるような環境になんない

山口 | ケアが厚いのは、良いのか悪いのかっていうのをちょっと思っ

会田 | やりすぎちゃうと良くないっていうのは、もちろんある。観察を主体とした関わり方

山口 | 芸術祭っていう形式の難しさもあるなと思いました。75日間で、サポートスタッフ研修会も1回だけで、でもそれでもあ

近藤 | その辺はボランティア育成も同じようなことが言えて。今回のガイドツアーボラン

会田 | そうだね、来場者の脳みそが回っているか、みたいな基準なんだろうね。来場者の脳みそがぐるぐる回っている状況をどう

松村 | 最初のアイデアでは来場した人たちそれぞれが話しているスポットが生まれていく状況をつくり

ただ、何かを体験した時に誰かと話すことはとても大事だとずっと思っ

会田 | 本当はもっと信念があるタイプの人間だと自覚してたっ

松村 | もともと強くはないんですけど。「はなす」には本当にいろんな人が来

会田 | 話を聞くにつれ、これ適任だったなと思ってますけど

松村 | 会田さんも言ってますけど、理想だなと思うのは、こ

会田 | 「はなす」なんていう場所がなくても、美術館の中は喋っ

人が思考して発案したり、新しいものに会って自分ごとにする

野田 | いいチームだったなと思いました。私は芸術祭の中で教育普及をやる必要があるのか、漠然とした疑問を持っ

だと。それでやっと自分の仕事が理解できた。しかも、当初からAPG構想を会田さんが描いていて、どう考えても「チーム」をつくらないとやれないなど。ラーニングプログラム自体が人と関わることだから、それぞれの関係づくりを丁寧に行ってチームビルドしていくことが念頭にありました。なので、私の理想は「いいチームになる」ということだったなと。あと、会田さんがずっと言い続けてきている「絶対に誰ももっている創造性」に関しては、実は私はその言葉の実感を当初持ててなかった。それはアーティストの職能、大げさにならば特権でもあるのではないかと。

でも、ラーニングのプログラムに関わって、スクールに何度も通ってくれた来場者の姿とか、人材育成の受講生とか、さらにこのチームができていく中で、創造性が発揮されるのを感じる場面があって。APGでも何度も目にしたけれど、人が思考して発案したり、新しいものに出会ってそれを自分ごとにしていくこと、それそのものが創造性なのかって。そこにとても感動しました。

会田 | 初めて何かをやる時にクリエイティビティが最大限発揮されると思うんだよね。見たことない状況に放り込まれた時に、観察とか洞察をして近未来を想定して、どうやることが一番合理的なのかを判断していく。そのプロセスが創造性と僕は思っていて。初めて見た状況の時にどう動けるか。そういう意味で、アーティストが持っている特権ではない。でもアーティストじゃなくても、前提がなきゃなにも出来ませんっていう人は、クリエイティブでないと思うんですよ。

野田 | そういう場面今回たくさんあったね。あと、諦めないでちゃんと話していく、対話していくっていうことも大事だなと改めて。

会田 | 諦めたら本当にダメ、すぐ終わるし。こっちも思考停止する。だから、やってて面白かったですけどね。今回、粘り強くずっと対話をして。何か打開できないかなって探ること自体は、僕にとっては作品をつくるのと同じぐらい面白かった。

野田 | この人数でゼロから一緒につくるチームは初めてだったから面白かったですね。思い返すと、いい意味でこんなにもプレッシャーを常に感じる仕事は初めてだったかもしれないです。

会田 | 失敗したらどうしようっていうこと？

野田 | 失敗したらというか、やりたいことをやる場所をつくれているかどうかですね。チームのみんなに最大限の能力をちゃんと発揮してほしいと思ってきたから。特に、不自由展の再開は最大のプレッシャーを感じましたね。

会田 | 再開するだけなら簡単だけれど、それを最終日までキープし続けるのはプレッシャーだった。あらゆることを考え、対策をしておかないと、あれだけ注目されている中で再中止に追い込まれるわけにはいけないから。再開できたのはあらゆる人が、みんなで知恵を絞った成果だとおもう。

近藤 | 私がこの仕事でのびのびやりたいことをやれたのは、会田さんが放任的に見てくれつつ、野田さんが細かいところの相談にのってくれたりとか、全体を見た時にどう思うか常に問い続けてくれた。それがあから、自分も思考を止めないし、どうするべきかを常に考えることができた。さらには傍にAPGのコーディネーターたちがいたからうまくできたかなっていう。自分の理想を掴んでいくことができたのは、このメンバーだったからだと思いますね。

野田 | 一方、ちょっとクリティカルな話をすれば、やっぱりコーディネーター6人が集まって何かやるっていう場面があんまりなかったね。それができていたら、もっと広がってたかもしれないなあ、とかは思うところですね。

ディレクションのバトンさえも渡していい現場

近藤 | 私も想像してたのは、例えば9月ぐらいに落ち着いたタイミングで「はなす」に全員が来て。もっとトークしたかったなとか。それぞれが、それぞれのAPGに行って。

会田 | 1日店長やるとか。

松村 | 「はなす」は、始まる前にもっと話したかった。方向性とか、可能性とかこれで本当にいいのかなとか、コンセプト自体のプレスト。

谷 | それはできたらよかったなっていうことだけど、何でやれなかったのかっていうこと。つまり、ちょっと風呂数が広がったっていう。

近藤 | 風呂数は広がったと思う。

谷 | リソースっていうのは決められているから、それに対して風呂数がちょっと大きかった。不自由展があったから出来なかった、薄まっちゃった、予期せぬマイナスが起きちゃったということもすごい大きいけど、最初のプランのところがちょっと大きかったかもしれない。

山口い | シミュレーションがほとんどできなかった。

野田 | トリエンナーレ自体の人の流れ、オープンしてお盆までは人がめっちゃ来るとか聞いてたけど、どういうレベルの人がくるとかは想定し難い。まして初めてやってみることだしね。現実的に言えば、途中でコンテンツを見直しブラッシュアップする機会をつくれればよかったのかな。

会田 | それができるためには、2週間ぐらいまでの間に各APGに、他のコーディネーターが行くっていう。

近藤 | 時間が足りなかったですね。風呂数もデカいし、準備の時間もタイト過ぎて、その準備の期間にやらなきゃいけないことがめっちゃくちゃあったじゃないですか。もうちょっとあそびがほしかった。

山口い | みんなそう思ってたんだ。よかったー。俺、バカなのかもしれないと思って。なんでみんな、こなせるんだろって。

近藤 | みんなギリギリでやとったんだわ。笑

谷 | なんとかいい感じになったけど、ギリだよね。

山口ま | それが出来てれば、ファシリテーターとコーディネーターの役割分担も、もうちょっと明確にできた気がして。ファシリテーターがちゃんと現場を自分がトップに立ってまとめるんだっていう意識も生まれたかと。

野田 | そうだね。そのバトンの渡し方はもうちょっとやれたかもね。APGって、ディレクションのバトンさえも渡していい現場だった。だけどそれがファシリテーターには伝わりきらなかったし、お互いに渡す／受け取る準備までいかなかったのかもしれないね。

山口ま | でも、強制的にでも、いなくなった方が良かったなって。

谷 | なんとかあったけど、結構やばかったっていうのはすごいあるね。

近藤 | でも、あれだね。楽しい。まだまだ喋れる。

野田 | まだまだ喋れるから、また1ヶ月後に振り返りやりましょうか。

全員 | いいね。

（収録 | 2019年10月24日 アートラボあいちにて）

ファシリテーター×会田大也 座談会

そこに身をおく前と後、これからについて

【ファシリテーター】	【コーディネーター】
遠藤周 小瀧美緒 半澤奈波 宮田明日鹿 山本千愛	野田智子 近藤令子 谷薫

凡例：本文では「アート・ブレイグラウンド」を「APG」、各拠点名は日本語で記した。

会田 | 今日は三つの事を聞きたいと思っています。

1. トリエンナーレの仕事に誘われてから考えたこと。2. 実際にやりながら考えたこと。3. 今後何をしていきたいのか。この三つです。

宮田 | これまで自身のプロジェクトとしてやってきた「港まち手芸部」での経験を活かせるのかなっていうことを考えていました。けれど、実践してみないと分からない事もありました。

会田 | これまでやってきたプロジェクトとはもちろん違うと思うけれど、気をつけた事はあった？

宮田 | 感じていた不安とも繋がるけど、自分の作家性とかは出さないようにしようと思っていました。今までとは違うことをやってみようという気持ち。これまでチャレンジしてみたけど出ていなかった、たとえば織り機をつくってみたっていうのもそのひとつですね。

半澤 | 私も、この春まで通っていた大学ではできなかったことをしてみよう!という感じでした。去年この場所（アートラボあいち）で行われていた人材育成プログラム¹⁾に参加しましたが、トリエンナーレは対象人数も展示内容も全く異なる。「もてなす」というテーマも決まってて、楽しみという気持ちの方が大きかったです。全く想像はできていなかったのが最初はめっちゃめっちゃ悩んでいましたが。

小瀧 | 私は人材育成プログラム参加後、しばらくしてコーディネーターの野田さんから「働かない?」って声をかけられて、仕事を辞めてっていう順序でした。全く実情が想像が出来てなくて、とにかく不安でした。でも、人材育成プログラムで出てきていた「アート・ブレイグラウンド」は半分ぐらい理解していて、それがまたできるかもという思いや、その時に経験したことや考えたことを活かせるかもという期待があったという感じです。

遠藤 | 入場料も発生するような、芸術祭という場で経験を積みたいと思いました。さらにその来場者から創造性を引き出すってことは、今後、こういう公共的な芸術の場でも、商業ベースの場でも重要になっていくこと、重要だけど難しいことだろうなと思ったので、どうしたら引き出せるのかを試したいなと、期待が膨らみました。

山本 | 私の場合は、みんなの中でも一番最後に合流しました。すでに「あそぶ」のアーティスト派遣事業が始まったところからの合流でしたね。私はこの中でどう関われるだろう?っていう心境でした。ワークショップそのものは大学の美術教育の授業の中でやったこともありましたが、教育の文脈で行うワークショップとは違ってアーティストが行うワークショップは、やはり異なるなど。自分の役割が徐々に腑に落ちてきたのは搬入の時期で。会場をスタッフが手作りするとは思っておらず、最初は戸惑いました。作業を進めながら、自分も内側から場をつくっていく立場に変化していったという意味で、あの搬入がポイントでしたね。

会田 | では、二つ目の質問に行きましょうか。実際にやりながら考えていたことは何でしたか?どう変化していましたか?です。

宮田 | 最初の時期は夏休み期間ということもあり親子連れが多かったです。「来場者同士をつなげてみよう」と、木工が得意そうなお父さんに別の家族の子どもたちの作業を手伝ってもらったら、楽しそうにアドバイスしてくれて「こうやって運営していけば良いのかも」と手応えを感じていました。ところが9月に入り、来場者が単独でなにかをつくることが増えて、導入の仕方が似たようなものばかりになってしまったんですね。例えばぬいぐるみや椅子づくりが流行したりとか、スタッフとしては新鮮な気持ちを維持するのが難しかったです。また制作の計画を立てるためのワークシートもありましたが、幼い子どもはゴールまでイメージするのは難しくて、本当に必要なのか悩みました。単純に、危険やトラブルを避けて現場を回すといった感覚にも陥っていましたね。

会田 | 初めて来る人の場合は、どれぐらいがぬい

ぐるみや椅子という定番のものをつくっていったのかな？

宮田 | ぬいぐるみは毎日つくってたような気がしますね。椅子づくりは、8月が一番多くて、9月になったら減ってしまいました。初めての人はやっぱり、ぬいぐるみやカバンといったものづくりがちで。でも、レシピのようなものも徐々に出来てきて、短い時間でやりたい人にとっては取り組みやすく、とても良い仕組みにはなっていました。

「面白がれる力」というのが開拓されていった

半澤 | 私が会期中に考えていたのは、円頓寺でAPGをやる意味についてです。単なる休憩所とかまちづくりの一環とか、いろいろな観点がありますけど、トリエンナーレの文脈を踏まえると、そんな単純なことでもないなと。最初の頃は私自身もうまく理解できていなかった。地域の情報を集めるといっても最初から充実しているわけでもありませんしね。それが途中からいろんな人が参加して、私の中でもプライオリティの変化が起きました。例えば最初は地域の名物のアイデアが大切だと思っていたんですが、むしろ街の印象を集めた通称「ビッグデータ」に、あらゆる人たちの視点が集積されて、こっちこそ大切なんじゃないかと思えたり。トリエンナーレ終了後もこの情報って価値あるかも、などと想像したんですね。途中ちょっと面白いことがあって。会場に準備であつた名物のアイデアを書き込む「アイデアシート」を、自宅に一度持ち帰ってから持ってきてくれる人が現れて。その時までは、目の前のお客さんだけしか見えてなかったんですが「この人は自宅でもトリエンナーレが続いていたんだな」という気持ちになれた。最初は、私自身も来場者の方が提供してくれる地域のグルメ情報を見て「単なる食ベログじゃん」って思っていたんですが、途中から「グルメ情報だって地域の大切な情報だよな」「こういう情報があるからこそ、数居が高いつて身構えずにいられるよな」ってことに気がついて、全部ひっくるめて、地域を見つめるきっかけになっているんじゃないかなと。後半になればなる

ほど私自身がどんどん認識を新たにしていきました。私自身の「面白がる力」というのが開拓されていった感じがあります。今度はそれを、サポートスタッフに共有していくのが難しかった。

会田 | うん、面白いね。APGの捉え方が変わったって、手応えに変わっていったという感じかな。言葉にすると単純なことだから共有するのが難しいっていうのもよく分かる。

小瀧 | 私たちはとにかく企業から協賛してもらった機材²⁾がたくさんあって、オペレーションを確立していくまでが大変でした。想定していたよりすごく忙しくて。また、来場者の滞在時間がとても長いというのが分かって、人数を減らしても、じっくり付き合おうって決めて、やり方を途中で変更していきました。はじめのうち、シンプルにモノづくりを提供したときは、「何のためにやっているんだ?」と感じていて。でも、途中からサポートスタッフ一人一人が自分で動いていけるような体制をつくっていったことで、お客さんにしっかりと「しらせる」のコンセプトを理解してもらえる時間がつくれるようになりました。8月は来場者が多すぎて現場を回すだけだったけれど、9月に入ってペースを落として、もっと深く考えてもらえるような場所に变化してきて、来場者に対して「どんなメッセージなんですか?」と、声掛けしながら深掘りしていくようになりました。ワークシートをすらすら書ける人もいる一方で、20分ぐらい熟考している人もいて。手が止まっているというより、考えているその時間に意味があるって捉えていけるようになった。本当に一言のメッセージを生むために、びっしりとメモを書き込む人もいて。その時間が、APGが想定していた「来場者の創造性」ということとつながっていた。そんな中、中継システム³⁾を通じて別会場から「昨日ね、このバッグ、「しらせる」でつくったんだよー」なんて声を掛けてくれる人がいたりもして、周囲に「しらせている」様子が想像できて、嬉しくなりました。Face to Faceのやり取りで伝わっていくというのが、現代だからこそ有意義だなと思っていました。

遠藤 | 最初の3日間は愛知芸術文化センター8階の入場口付近で怒鳴り込んでくるような人もけっこういました。自分としては、少女像が今回出品されたのは、政治的象徴となってしまっている中、作品として見ることで、フラットに語らうことが意図かと解釈していたんですが、SNSでは作品を見てないような人からも、対立を煽るような言葉が散見されて。少数ですが作品を見ているも喧嘩腰で「はなす」に来る人もいました。現場でその思いを受け止めきれず辛い思いをしたスタッ

フがいたのは悲しかったですね。作品を見て語り合う機会が少ないという前提で「はなす」ができたと思っていたけど、今回は逆に言葉が先行してしまった感もあった。展示の状況も目まぐるしく変わる中で正直やるべきことを迷ってました。一方で、最初の3日間でも「少女像も実際には素朴に感じた」という感想の人もちらほらいて、もう少し展示を続けられたらもっと様々な感想をすくい取れたかなとも思います。来場者やスタッフの中でも「政治の話をしてはいけないんじゃないか」といった雰囲気も出はじめたり。実際はそんなルールはなかったんですが、そうした雰囲気が覆っていった。

会田 | まさにあらゆる人たちが自然とつくりあげていってしまう自己規制だね。

遠藤 | 8階は閉鎖している展示室も多かったの で仕方ないかなと。でも、話すことすら不自由になっていく空気は感じました。基本的なルールとしては「作品について語る場」としていたので、単なる政治的な主張だけして帰るみたいはことは防ぎたかった。一方で、閉鎖されて見れない作品が多くなると、結果的に「語ってはいけないこと」が増えてしまうというジレンマもあり、かなり悩みました。でも、検証委員会が「再開の方向」を示したことで、自分としても気持ち切り替わりました。あと、何日も行くことを前提にフリーパスを買っている人たちがこんなに沢山いるなんて考えられないなと。トリエンナーレがすごい地元に根付いてるのを目の当たりにしてやっぱり素晴らしいなと思いました。中には31回も来てる人とかもいて。

野田 | こういった根付き方をしているっていう現場の声は、多くの人に知られるべきだね。山本さんはどうですか？

周囲の人たちの刺激によって成り立っている空間

山本 | 「あそぶ」では想定してた小学校高学年よりも低い、低学年から幼稚園児ぐらいの子達がたくさん来てたので、道具の使用や安全管理について考えてました。けど、そういった細かいことはサポートスタッフに任せて、やるべきことは大きな視野で方向を決めることなんじゃないかって思うようになりました。

会田 | ディレクター的な目線ですね。

山本 | 8月中旬頃にそうならなくちゃって思う瞬間があり、実験的にいろいろルールを変えてみてました。例えば「人が乗れる箱をつくって天井まで積み上げよう!」という企画をしたり。あとは「少女像」のミニチュアをつくった家族がいて、そのまま置いてたんですが、それも他の作品たちと同様に淘汰されて撤去されてもいいのかなとか、こ

の判断っていうのは私のエゴなのか?と悩んだりもしました。けど常にトライ&エラーが出来たっていうことと、遠藤さん日比野さん、会田さんとかが、ある意味で完全に丸投げしてくれていたからこそ、かえて企画の根本的な意味を意識できた。

会田 | そういう、あらゆる階層でディレクションの意味を反芻するのって、ものすごく大事なんですよ、実は。

山本 | ある日、様子を見にきてくれた日比野さんが蜘蛛の巣をつくるっていうアイデアを出したら、子ども達が食いついて45分くらいで大きい蜘蛛の巣がいくつもできて、天井から下げたら全く違う空間になったことがあって。どうディレクションするか悩んでいたから、そのすごさに悔しくもあったんだけど、あの空間は周囲の人たちの刺激によっても成り立っている空間であり、それを受け止めて変化していけるのはとても魅力なんだと感じられました。周りの影響で成り立つという点では、展示作品がどんどん閉鎖になる中、ラーニングはガラバゴスみたいに感じて、周りの状況に応じなくていいのかということを、最後の2週間ぐらい感じていたんですね。でも、来場者の特に大人が「もうこの場って無くなっちゃうんですね」「こんなに自由に遊べる場所はほかに無いのに」って言い始めて、ほかの場所には自由がないことに気づいてもらえたのかも、現実と繋がってみんなの中にも変化が起きてるかもと思って、すごい手応えを感じました。

会田 | 9月30日付で、知事からアーティストに検証委員会の報告に関するレターが送られ、遠藤さんと日比野さんへ転送したんだけど、翌日に日比野さんから返事が来て「あそぶは、全てを受け入れる空間になっている。そういう役割は大事!」と書かれてて。それはおそらく知事の手紙への応答で、その「全てを受け入れる空間である、ってことを貫きなさい」というメッセージだと僕は受け取ったのね。結局それってすごい政治的な態度だなと。日比野さんはアートと政治を結びつけて語るような人じゃないんだけど、態度としては一貫してるなって思いました。では最後の質問。今後一年間でやりたい事、野望を聞きたいです。

遠藤 | 僕自身、来場者の創造性を引き出すっていうコンセプトに共感しました。今後就職するので、会社や仕事の中でも取り込んで行けたらいいなと。直接人と話することはインターネット上で話すことに比べて身体的な制限があるけど、相手の顔が見えないことで起こる対立の危険は逆に少ないと感じました。あと、あまりにすごい人とだけ触れてても創造性って伸びないのかもなと思いました。相互に刺激しあえる仲間がいることで、変化していけるというか。こうしたある種の制限や限界があることの効果を考えてました。

宮田 | 多くの人がものづくりの場所を求めている

てことを感じました。ものづくりだけしに来てる親子とかも結構いて、こういう場所はやっぱり貴重なんだなと。自分がどう関われるかは分からないけど、こういった場所が増えるといいなと。何より欲してる人がたくさんいるって、いいことだなと。

会田 | 普段の「港まち手芸部」の活動。この意味づけとかも変わってきた？

宮田 | それはすごい感じました。普段は手芸部のおばあちゃんたちと濃密に関わっているけど、トリエンナーレのような短期だと、参加者の顔とか全然覚えられなくて。

会田 | 逆に関係性を築ける活動の意味が改めて見直せるね。次は、半澤さん。

半澤 | 学校とか美術館じゃないところにも面白い人とか事っていっぱいあるなと実感してます。「もてなす」って最初は、しょうもないように思えるんだけど、それを「面白がる力」がついたっていうのが、自信みたいな気持ちで、そういう感覚をもって、おばあちゃんになるまで生きていこう!と。

みんなが自分ごととしてオーナーシップを感じた活動

半澤 | これが仕事になるかは全然分らないんですけど、単に名物をつくるっていう簡単な話じゃなくて、これはもしかしたら批評とかそうした視点に近い事なのかなって。いろんなことを様々な角度や細かさで見えて考えていくという。あの場だけでなく日常の隅々まで染み込んでいくことに気がつきました。

山本 | 今回で恒久性のないものがすごい面白くなって思いました。75日という期間もそうだし、ダンボールという素材もそうだけど。毎日6〜8時間ぐらiyorってると、肩の力を抜きつつできて、私の中では新しい感覚でした。

ファシリテーター

	遠藤周 えんどう・あまね 「はなす」担当。 農学を専攻する大学院生。
	宮田明日鹿 みやた・あすか 「つくる」担当。 テキスタイル作家として活動。

会田 | 反恒久的なことの面白さは、80年代から日比野さんがやってるんだよね。

山本 | それを生身で体感したから、なるほどなって思いました。

会田 | 日比野克彦という作家の、恒久性や権威性への批評的な視点を、この時代だからこそ再び語ってもよいというのは、僕も感じてます。じゃあ、小瀧さん。

小瀧 | 私はオーナーシップをどう体験してもらえるかを考えられたのは貴重だと思いました。この経験を生かして、他の分野の活動へ転用していただけたらと。APGと違ってまちづくりなんかは終わりがあるものではないですよ。その違いも意識しつつ、みんなが自分ごととしてオーナーシップを感じた活動を経て、また別の活動に移っていく、っていうのは面白いだろうなって思っています。私は大学は政治学、仕事は金融業、そしてアートのことに踏み込んで。自分の軸はぶれてはない気がするんですけど、大事にしたいものや価値観が変わっていくことに対してあんまり恐れていなくて。今後、アートについて専門的に学ぶのもいいかなと思っています。

会田 | コーディネーターのみなさん最後に一言。

近藤 | ファシリテーターたちが各々の場所で誇りを持って準備から運営をして、その中で変化を恐れず試行錯誤をして場所や来場者との関係を育んでいて、さらにこの場でちゃんと言葉にしてってことを一連で聞くことができて、いい仕事できたなって思う。オーナーシップを育てるという意味や、アートに関わること自体の考え方みたいなことは、私も教わったなと思っていて。共に学ぶことが出来たっていうのを改めて今回実感できたのが、すごく良かったなと思っています。

谷 | やっぱその来場者とともに形作っていくというのが、まさにラーニングだと。相互に影響しあっていく。建前ではなく本当に具体的に目の前の事

として展開していく。ファシリテーションのやり方一つとっても、経験値もそれぞれ違うけど、各々の濃度で学んで、それがすごいなと。

野田 | 日頃アートに関わる仕事の能力ってどうやって高めていけるのか考えているのだけど、今日キーワードとして「面白がる力」っていう話が出てきて。アートの仕事って、結局そこだよなって。それは批評力、審美眼、美しさの基準だったり、自分の経験を肥しに育んでいくしかない。今回、みんなそういった力を確実に蓄えたと思うんですよ。

会田 | 僕は初めて就職したのが26歳。創立したばかりの施設で、全部自分で手探りで仕事していたんですね。2年で習える事を5年かけて独習するみたいな。今思えばそれがすごく良かったなって思っているんです。そして、教育普及プログラムがアートキュレーションに対する斜めの位置、批評的なポジションがとれるということもここで気がつきました。これを鑑賞者に沢山探してもらう活動が作品を磨いていくといった手応えを感じた。たまに、お客さんがお客さんじゃなくなる瞬間がきて。我々が想定していたx-y軸とは全く異なるz軸を打ち立ててしまうようなことが出現することがあって、その瞬間が一番ドキドキするんですよ。完璧にはつくり込まず隙をつくって、お客さんが場をハッキングできるように、そのバランスはいつも気にかけるようにしてるかも。今回は、もう一段階層が挟まってて、それはまさに現場を預かるファシリテーターやコーディネーターのみんなのことで、各々が自分の頭と身体で考えて場をハッキングしていった。今日のみんなの話を聞いてて、来場者もスタッフも「自分たちの身の回りのことを自分たちの手で書き換えていく楽しさ、責任を味わうこと」。僕はそれを「手応え」って呼んでいるんだけど、それを手にしてもらえていた、つまり、みんなと目指した方針が間違っていなかったことを確認できました。

(収録 | 2019年10月22日 アートラボあいちにて)

執筆プロフィール

小森真樹 | こもり・まさき

1982年岡山市生まれ。武蔵大学人文学部英語英米文化学科専任講師。東京大学総合文化研究科博士課程修了。テンブル大学歴史学部研究員、東京外国語大学ジュニアフェローを経て現職。専門はミュージアム研究、アメリカ文化研究。言論対立の場としてミュージアムを考察する方法で、芸術や科学をめぐる権力構造について研究。主な論文に、『『劇場』としてのデパート美術館——西武美術館の文化戦略における現代美術の消費とアメリカナイズーション』(2010)、『芸術化する医学博物館——フィラデルフィア医師協会ムター博物館における改革』(2017)『デジタル・ミュージアム・研究——デジタル時代のミュージアムとモノと場所』(2018)、『ミュージアム研究における『展示の政治学』論の系譜——受容論的転回と展示の詩学』(2018)。アートプロジェクトに、「かじこ」(岡山市出石町、2010。『かじこ——旅する場所の108日の記録』)など。
<https://masakikomori.academia.edu/>

高森順子 | たかもり・じゅんこ

1984年神戸市生まれ。大阪大学大学院人間科学研究科博士後期過程満期退学。愛知淑徳大学助教。専門はグループ・ダイナミクス。2010年より阪神・淡路大震災の手記集制作を行う「阪神大震災を記録しつづける会」事務局長。2014年に井植文化賞受賞。2011年より3年間「人と防災未来センター」において災害アーカイブに関する実務を担当。被災体験の分有の場の創出に関するアクションリサーチを継続している。

ラーニング チーム プロフィール

会田大也 | あいだ・だいや | キュレーター

ミュージアムエデュケーター。山口情報芸術センター[YCAM]に教育普及担当として勤務(2003年-2014年)し、鑑賞プログラムや市民参加プログラム、メディアワークショップや公園型展示作品の企画運営を行う。ラーニングのキュレーターとしてプログラムのディレクションを行った。

野田智子 | のだ・ともこ | コーディネーター (ラーニングセクションマネジメント担当)

アートマネージャー／アーティストコレクティヴ「Nadegata Instant Party」メンバー。美術作品やアーティストのマネジメント、国際展の広報、アートプログラムの企画・運営などに携わる。今回は進行管理をはじめ、キュレーターのアシスタント業務などラーニングプログラム全般のマネジメントを担当した。

近藤令子 | こんどう・れいこ | コーディネーター

アートコーディネーター／アートプログラムユニット「フジマツ」メンバー。「あいちトリエンナーレ2010」より断続的にあいちトリエンナーレの事業に携わる。2011年よりアートラボあいちの運営・コーディネート業務に従事。今回は「アート・ブレイグラウンド もてなす INTERACT」「ボランティア育成／ガイドツアーボランティア活動」「団体鑑賞プログラム」「ツアー形式の活動」を担当した。

谷薫 | たに・かおる | コーディネーター

インストーラー。アーティストの作品制作や展示会の施工・設営を行うかたわら造形教室での講師経験をもつ。今回は「アート・ブレイグラウンド あそぶ PLAY」「アート・ブレイグラウンド つくる CREATE」「アート・ブレイグラウンド もてなす INTERACT」を担当。またプログラムにおける空間づくりなど造形制作も担った。

松村淳子 | まつむら・あつこ | コーディネーター

エデュケーター／アートプログラムユニット「フジマツ」メンバー。「あいちトリエンナーレ2010」「あいちトリエンナーレ2016」の教育普及事業を担当。美術館や文化施設のワークショップ講師としてエデュケーションプログラムの企画を行う。今回は「アート・ブレイグラウンド はなす TALK」「ツアー形式の活動」を担当した。またイベントレポートなどの執筆も行った。

山口伊生人 | やまぐち・いおと | コーディネーター

一級建築士／フォトグラファー／ヘゴ追いを紹介するZINE「HEBO」発行人。フォトグラファー、設計デザインを行うかたわら、ヘゴ追いのリサーチを通じて人びとの創造性に着目し活動している。今回は「アート・ブレイグラウンド しらせる OUTREACH」を担当。またラーニングの活動記録として写真撮影も担った。

山口麻里菜 | やまぐち・まりな | コーディネーター

アートマネージャー。障害福祉分野での活動と並行しながら文化プログラムやアートプロジェクトのコーディネート、アーティストやミュージシャンのマネジメントに携わる。今回は「アート・ブレイグラウンド あそぶ PLAY」「アート・ブレイグラウンド つくる CREATE」を担当した。

阿部美里 | あべ・みさと | コーディネーター

美術館での学芸員、アート・コミュニケーターの経験をもつ。今回は「ツアー形式の活動」の事務、「ボランティア育成／ガイドツアーボランティア活動」を担当した。

後藤祐希 | ごとう・ゆき | コーディネーター

文化行政での勤務を経て、大学院にて芸術作品鑑賞者の創造性を鑑賞前後のプロセスから発見する研究を行う。今回は「アート・ブレイグラウンド あそぶ PLAY」の事務、「団体鑑賞プログラム」を担当した。

ラーニング 企画体制

キュレーター
会田大也

コーディネーター
(ラーニングセクションマネジメント担当)

野田智子

コーディネーター
近藤令子
谷薫
松村淳子
山口伊生人
山口麻里菜
阿部美里
後藤祐希

ファシリテーター
遠藤周
小瀧美緒
半澤奈波
宮田明日鹿
山本千愛

アート・ブレイグラウンド サポートスタッフ
阿知波秀紀
安藤環
石川悠帆
今井あや子
岡本佳枝
折井千佳
兼松さやか
桐谷広成
小清水泰代
小林泰子
近藤詩乃
斉藤誠
榊原民恵
さのとわか
下村葉由
杉山紗那
瀧下亜紀
田口美香
タナカアリフミ
谷圭子
谷口なな江
土屋穂波
中村恵美
服部真歩
原田直美
平松和弘
福田ふじ江
藤原あつみ
古田晃典
ベイカー道子
前川咲貴
松井民恵
松下江里
間宮智美
水野茂朋
水野菜津子
宮内陽子
森本真由
他

協賛
Mistletoe Japan 合同会社

協力
株式会社リコー
リコージャパン株式会社
レンゴー株式会社
株式会社石川マテリアル
ホリゾン・インターナショナル株式会社
ブラザー工業
ソースネクスト株式会社
株式会社リテイル
東和毛織株式会社
堀江織物株式会社
公益財団法人一宮地場産業
ファッションデザインセンター
株式会社マイブックサービス

Document of Aichi Triennale 2019 Learning
あいちトリエンナーレ2019 ラーニング 記録集

編集ディレクション
野田智子

編集
近藤令子、野田智子、松村淳子

執筆
近藤令子、谷薫、野田智子、松村淳子、
山口伊生人、山口麻里菜

監修
会田大也

写真
岡村靖子、大坪奈央 (VA INC.)
あい撮りカメラ部
山口伊生人

デザイン、構成
中西要介、根津小春 (STUDIO PT.)

印刷会社
株式会社イニユニック

発行
あいちトリエンナーレ実行委員会

本書は「あいちトリエンナーレ2019」ラーニングの記録集として制作されました。
本書を無断で複製・複写・転載することを禁じます。
©Aichi Triennale 2019

Printed in Japan

2020年3月発行



広報物



人材育成プログラム「展覧会の体験をデザインする」フライヤー、A4



人材育成プログラム展覧会「サイト&アート02「窓から。」」フライヤー、A4
デザイン：森葉月 (COUPGUT inc.)



県内小学生向けタブロイド版
タブロイド、D3二つ折り
デザイン：森葉月 (COUPGUT inc.)



学校向け団体鑑賞プログラム フライヤー、A4
デザイン：森葉月 (COUPGUT inc.)



トリエンナレスクール フライヤー、A4/A3二つ折り
デザイン：森葉月 (COUPGUT inc.)

アート・プレイグラウンド インスタグラム

各アート・プレイグラウンドの情報発信をする媒体として[インスタグラム](#)を活用した。終了後はアーカイブになることも目指し、活動の様子を毎日投稿した。



8月18日から最終日までの58日間に及ぶ「対話」のアーカイブ

*凡例…本文では「アート・プレイグラウンド」を「APG」、各拠点名は日本語で記した。

「アート・プレイグラウンド はなす TALK」受け手ノート

「APGはなす」の活動の中でどんな対話が生まれたのか、それを受けてスタッフ自身がどのように考え、どんな発見があったのか、スタッフの言葉によって毎日記録した。「APGはなす」会場内で閲覧資料として設置し、このノートをきっかけに新たな対話や思考が生まれた。

協力…高森順子（愛知淑徳大学助教）

2019.08.18

◎15歳の女の子。母親と一緒に来ていた。最初、私が声をかけて、一緒にお水を飲みながら話をした。女の子はこういう話をする場所があるというのには知らず、話ができることはすごく嬉しいと言っていた。移民に関する展示が一番印象に残ったと言っていた。自分の学校にも外国にルーツがある子がいるから重ね合わせたと言っていた。そして、自分の将来についても話してくれた。奈良から来たという、コマーシャル関係の勉強をしている中国人の留学生の女の子。移民に関する展示に影響を受けたのか、自分の国のことを話してくれた。香港でのデモについては複雑、そして怒っているという。最初は流暢な日本語で話してくれていたが、感情が高ぶったのか日本語が少し乱れてきていた。私は日本語教師をしているので、スタッフとして一線を超えたかもしれないが「日本で勉強頑張ってるね」と思わず言った。感情を持って話せたことが嬉しかった。

◎「APGはなす」を始めるまで、アートのことを話すということでは難しいのではと思ったが、意外と語ってくれる人が多い。そのことから、アートを見て語り合うような場がなかったり、それを話し合える友人が普段いなかったりする人が多いのでは実感した。特に、一人で見て来ている方は、うまく語れない「もやもやしたもの」をちよっと吐き出したいという心情がある

のだと思う。私の周りにはアート関係の人が多いが、それが当たり前だと言うと世間とのズレが生じる。日本において職場でアートのことについて語る環境は全くないことが多いと思う。今回、たまたま私と出会うって思いのたけをぶつけてくる人が沢山いる。そのことを認識できたのは良かった。

◎「APGはなす」の写真を撮っていた男性。「どんな世界について興味がありますか」という問いかけから話を始めた。その方はグラフィックデザイナーで「自分は興味がある世界はたくさんあります」と言われた。アンテナをいっぱい張り巡らして、実際にやってみて、感じたことや疑問に思ったことから想像を膨らませて、ポイントを絞り、落とし込んでいくことで形にする、という彼の世界観を伺っていた。これは、仕事と言うよりも、彼の生き方だと思った。最近、居合道を始めて、高く身体を持つための感性を知りたいと言っていた。2人の女性。彼女たちは既に愛知県美術館、四問道、豊田市美術館を見ていた。とても細かいところまで鑑賞していて、かえって私の方が教えてもらおうような状況だった。今日時点でリビーターの方がたくさんいらっしやることもなかったで、私たちも、少なくとも全ての作品を見て、さらに作品を深く知って対話に応えられるようにしないと、誤魔化しがきかなくなってきたいるかなと思う。私にとって現代アートは難しい。けれど、少し時間をかけて一つ一つと向き合えばその本当の面白さみたいなものがわかるのではないかと、おととい豊田市のトットン《Dig Your Dreams》にボランティアとして一番多くの時間をかけたことから分かった。時間をかければ、作品の面白さが分かるし、それを人に話せる。

◎映像というメディアを使った作品は、親密感があって入りやすい印象を持ったと、逆にしっかり腰を落着けないといけないと捉える方がいた。「表現の不自由展・その後」を話題にされた方。今日から作家側、ト

リエンナー側、両方のステートメントが貼り出されていて、潔いと思う一方、対立構造も見えたと言っていた。過去のトリエンナーレでペロタクシの運転手をされていた方。体力勝負だったけど楽しい時間だったと言っていた。アートについては特別詳しいということではないようだったが、2010年からトリエンナーレの写真を撮っていて、見せてくれた。一般の方にもトリエンナーレが浸透していると感じた。

◎哲学に関心のある男性。「私と世界について」という内容で話をした。私と世界とのあいだにはせめぎあいがある、そのなかで私が存在していると言っていた。気になった作品としてDNAから再現した顔の作品《ヘザー・デューイⅡハグボーク》(Stranger Visions)》を挙げていて、人間はDNAだけで決められるのではなく、取り巻く環境や育ったプロセスも関係すると言っていた。植物も、同じ種でも植えた場所が違うと成長は変わると言い、私も、確かに様々なものが関わり合いの中で存在していますねと話した。今日で作品が見られなくなるものがあるのでそれを見に来たという方。タニア・ブルゲラの作品が気になっていたが、全然涙が出なくて、それが悲しいと言っていた。タニアの作品の部屋はメンソールの香りがして、狙いとしては涙を流すことで悲しい気持ちになるというものだと思いが、この方は泣けなかったことがむしろ悲しいと自分における「情」が欠けているように感じて、悲しくなったのかもしれない。「作品そのものが体験できなくなっちゃうことをどう思いますか」と聞かれたので、あまり政治的なことには踏み込まずに、アーティストの立場としては、1回出したものを引っ込めるのは嫌なのではないかと伝えた。「APGはなす」でのやりとりは、中学や高校のなんてことない問題について話していたころと似ていると思う。ともすれば壮大な話心的な話、世界の話になりがちだが、学校に行くとか働くとか、身の回りのことが大事だと感じた。

2019.08.20

◎これまでを振り返ると、正直結構しんどいことが多かった。アートについて、特に展示中止となった「表現の不自由展・その後」について、自分自身を問われるようなことが何度も何度も押し寄せてきた。一方で自分の意見が言えないというジレンマがあった。最終的には作品についてというよりも、本当に個人的なことを話した瞬間に、それまでガンガン問いただしてきた人も繋がったと感じた。それは右か左かに寄らないものだと思う。「表現の不自由展・その後」について説明するときに、少女像があつて、イスが置いてあります、と伝えた。すると「なんだか軽い説明だな」と言われたけど「私は私でやるべきことをやるだけです」と応えた。そのとき、その人と繋がった感じがした。それは私にとって学びになった。いろんな価値観の人がやってきた。今まで親子で議論することはあっても価値観が全く違う大人と話すことはなかった。そういう機会があることは、学びが多いと思っている。

◎カップルで来た若い男女。今日のプログラムのテーマは「長く見たなあ」という作品について」と「愛について」。どちらのコップの水を選ぶのかな、きつとカップルだから愛を選ぶのかなと、ちよっと下世話な感じで後ろから見ていた。結局2人が選んだのは「長く見たなあ」という作品について。最初は通り一遍の話をしていたように思う。そろそろ終わりかなという頃に「ホワイトボードにご意見を書き込んで頂いていますのでどうぞ」と声をかけると、男性が立ち上がり書き込みに行った。そのとき、女性の方がおもむろに私に「どうしてテーマが2つあるんですか、いつも変わるんですか」と聞いてきた。私は「今日はこのテーマで、トップのスタッフが変えるかどうか判断しています」と伝えた。彼女は「移民に関する作品を見た後に「愛について」という言葉を見たときに、いつもより重

たい感じがあった。移民の方の場合、愛とは何か違いますよね」とぼつりと言った。そこから、私と2人で深い話できた。2人で来たとしても、スタッフと一対一の方が話しやすい場合もあるのではないかと感じた。彼女は、移民の愛は、離れ離れになる愛だと言っていた。カプセルで話しているときに出てきたかった **dividual inc.（ラストワーズ／タイブトレース）**についても「思うことがあった、あれも愛する人に向けたものですよな」と。私は「私自身、誰に宛てるのかなと考えても、今は思いつきません」と伝えた。彼女は本当は愛について話をしたかったのかなと思った。日曜日にいらしたご家族。最初、A P Gをつなぐ中継画面を見ていて、声をかけて「はなす」のコーナーへ導いた。長い時間滞在し、話をしてくれた。お母さん、お父さんは嬉しそうに話をしてくださった。息子さんは多分ダウン症で、私も質問したが、恥ずかしかったのもあってか、なかなか言葉が出てこなかった。けれど、最後にホワイトボードに意見を残してくださって、息子さんは「楽しかったよ」と書いてくれた。嬉しそうな笑顔がとても印象に残っている。

◎支援学級の美術部の高校生たち15人。私は先生と、6人ぐらいの高校生たちと一緒に「**愛について**」対話をした。最初、支援学級とは知らず、様子を見ているなかで、この子は言葉の表現が苦手だな、とか、表現はしたいけど言葉にはできないのだな、ということを理解した。そこで「言葉ではなく身体で表現しましようか」と提案した。まず私が、愛を身体で表現すべく、寝転がって地球を抱えているような感じのポーズをしたら、高校生たちは4つのグラスがまるで会話をしているように重ねあわせたり、手をハートにしたり、息い思いの表現をしてくれた。そのことに感動したり、ひざを抱えてうずくまるポーズをした学生さんに「これはどういう表現なの」と尋ねてみると、「夢の中でお友達と背中合わせで座っている。それがとても幸せだったから表現した」と応えてくれた。その時の表情から本当に愛を感じているんだなというのがありありと伝わってきた。表現の方法は言葉だけではなく、手足を使って、身体で表現したい人もたくさんいるのではと思った。大学生のグループ。「**愛について**」の対話でちよっと盛り上がりつついたが、最後に「どうでしたか」と尋ねると、一人の女の子が「この議論は全く深くなかった」と言った。私自身も気恥ずかしさとおちゃらけちゃったかな、確かに深くなかった、と少し反省していたら「あなたにとって愛ってなんなの」と、

他の参加者に直球で聞いていたが、それに対しては当たり障りのない話をしていて。最後に「あなたにとって愛ってなんですか」と一人ひとりに聞いてみたら、それぞれ素直に愛について語ってくれた。「A P Gはなす」に入ってしまった人。展示中止前に「**表現の不自由展・その後**」を見ていた方。メッセージ性の強さ、報道、テロ予告なども含めて、自分がこの作品について思ったことを反対意見の人と一緒に見ると「この野郎」と言って襲い掛られるかもしれないという不安があったという。子どもと一緒に来るのは正直重かったと言っていた。**タニア・ブルゲラ**のメンソールの部屋に入りたかった方。今日展示が一時中止になったと聞いて残念だったけれど、逆に入れなかったことで、それでもそこに空間があり、匂いは嗅げないけれど、逆に嗅げないからこそ自分の身体に入ってきたような気がして、作家の行動と表現の仕方に感極まるものがあったと言っていた。

◎友人に会いながら名古屋にきて、トリエンナーレにも来た男性。「**愛について**」対話をした。彼は愛とは人類愛だと言い、自分はクリスチャンで、過去に過酷な体験をしたそうで、宗教を媒介とすることによって救済されたと言っていた。話をしている間、手が震えていたが、話をするなかで時間が経つうちに落ち着かれていた。東京よりは100万から200万程度の政令都市が好きらしく、名古屋を気に入りたと言っていた。芸大志望の浪人生の男性たち。将来建築を専攻したいといった人は、作品カードに**ミリアム・カーン**を書いてくれて、他の2人も好きだと言っていた。若い男性が好きなおートなのだと思った。芸術祭ファンの人。今回のトリエンナーレももう何度も見ていて、今日は展示が中止になったことを見に来たとのこと。すべての作品に興味があると語っていた。

2019.08.21

◎なるべく来場者の方から自発的に話してもらおうように生懸命働きかけをしているが、話題によってはなかなか広がらないものもある。「どう思いましたか」と尋ねても、話題が深まらないうこともあり、どのように反応し、切り返していくか、関連した他の話題に繋げていくかなど、試行錯誤している。来場者によってどこまで作品を網羅的に見ているか差があることも分かってきた。全然見えていなかで「ノリ」で入ってきちゃっ

しいという愛のありようは、子どもを見る親のような感覚に似ているよねと言っていた。私個人としては愛情とは何か、と考えたことはあまりなかった。小さい頃だったら、恋愛をしているならともかく、小学生の男の子が混ざって一緒に becoming「愛について」話でできるといふことに感動した。愛について話すことは、必ずしも恥ずかしい事ではないのだということを感じられて嬉しかった。女子高生の女の子4人のグループ。そこに1人女性の方が加わって5人で話をした。5人とも「**愛について**」のグラスを取った。最初は戸惑われていたが、小学生くらいの男の子も今日「愛について」対話したと伝えたら、結構女の子達も興味を持ってくれた。一人の女の子は「愛は人生の中で一番長く考えていることだと思う」とはっきり言った。するともう一人の女の子が「だとしても終わりはいつか来る」と言った。あとの二人の女の子はまだはっきり答えが出ないようで、先に意見を言った二人を中心に愛の話をしていった。「いつか終わりが来る」と言った子になぜそう思うか尋ねると、「周りにも、たとえ家族とかでも離れていってしまう人がいるから」と言っていた。それに對して、個人の中では相手への気持ちが終わってない、続いていくものだと思う、という風に話が流れていた。その後、彼女たちの学校の先生が来て、一日話は中断した。その先生は、愛という漢字が好きではないという。「愛は概念みたいなもので、言葉では表せない。関係そのもの」だと言う。確かに愛は目に見える形ではないですよな、一言で言うことはできない、と伝えた。また、彼女たちの先生は、この子達は高校生だから、親になってみないと分からないことだよ、といったようなことを言っていたが、それに対して話に合流した来場者の女性が「この子達なりにも愛に對しての考え方はあると思いますよ」と話していた。その後、愛について語るというよりかは、友達の個性について話が及んでいった。リーダーシップをとれる子、それを暖かく見守る子、冷静に分析ができる子、と言葉に表さなくても友達同士でちゃんとみていることを教えてくれた。それって愛だなあと感じた。

◎工系系の大学で学んでいる車椅子の男性。「**長く見たなあという作品について**」対話。1時間ずっとモニター越しに役者の方はこちらを見て微笑んでいる作品（**アンナ・ヴィット（60分間の笑顔）**）について。この人はなぜここに立って笑っているんだろう、お金で雇われているんだろうか、と深読みしていたという。「いまでもここに作家さんがいたら何を質問したいですか」と

聞くと、「意外にそういう時にはちよっと整理しきれなくて」と言っていた。印象的だったのは「自分は今までいろんな作品を見てきたけれど、中学校の時の見方から変わっていないんだ」と言われたこと。私は、一緒にグラスの縁を見ながら「もしかすると縁をぐるぐる回って、同じところにいるような感じかもしれないけれど、見方を変えたら螺旋階段になっていて、実は高くなっていつているのかもしれませんね」と言った。彼はそこから展示に向かっていた。女子高生の女の子4人のグループ。そこに1人女性の方が加わって5人で話をした。女性は途中から彼女たちの先生が入った時、先生と生徒と両者をつなぎながら話を作ってくれた。普段からグループリーダーのようなことをされている方だったと途中でわかってきたのだが、一人一人の特徴や、思いをよく見ているなと思った。◎家族のグループと20代の女性2人。女性2人が先に来て「**推し**」の話をしていて、一方は「推し」を布教したい、もう一方は自分だけに秘めておきたいという。その後、マニアックなバンドが好きなのがいる家族がいちゃって、お母さんが「マニアックなものが好きな気持ちって子どものことを思う親に似ている」って事をぼろっと言った。私から導き出したというよりも、言葉を拾って、広がった。広からない会話というのは、そういう言葉を見落しているのではないかと。対話の広げ方、深め方について、まだ自分では掴めていないし、わからないが、今日はこの対話も含め、他の対話も良いなと感じた。

2019.08.22

◎**作品について気になったこと**を伺うことが多かった。多くの方が応えてくれて、詳しく教えてくれた。また、少ない人数で話している時には話が広がらなかつたものが、話の輪に参加する人が増えると多様な見方が共有されていき、来場者同士で盛り上がりそうなシーンも見られた。そこから、「自分が気づかなかつたところをもう1回見えます」と言って、展示に向かわれる方が何人かいらきちゃったのが印象に残っている。私の場合は考えすぎずに、気になったことをどんどん聞いてしまおうので、話が広がっていくように聞いていくためのコツのようなものは言葉では表現しにくい。自分自身が作品を見ていない状態のものだと、話が深まるどころまでいくのが難しい。豊田にはまだ行ってい

た来場者の方もいる。切り返し方について悩む中で掴んできたこととしては、スタンダードな尋ね方としては「どんな作品がありましたか」というのが考えられるが、「あなたはどうでしたか（どう思いましたか）」と聞くことが大切だと思う。ウーゴ・ロンディノネ《**孤独のボギヤブラリ**》について「これ運搬するのはすごく大変そうだよ」と感想を言われた方に「ワリド・ベシエティ」という人の作品で、運搬について考えているものがあります。面白いと思いますよ」と他の作品に導いていくことをした。なるべく他の作品との共通点を探していく、一つの作品だけではなく、美術展全体で面白いと思ってもらう、テーマの共通性を見出ししていく、というのが対話において大切なのだと思う。

◎テーマによっては話が広がらないものがある。それをどうするかというのを迷いながらやっている。最初は私自身が結構話をしてしまうことが多かったので、後半はなるべく抑えて、来場者の方が話すのを待つようににした。今日はスタッフと来場者、一対一で話すことが多かったが、一対一、二人で話すところが質問ばかりしている、意見は言わないという状況になることがある。しかし、それだと会話が成り立たないことが多い。私も意見を言いながら、一方で、「A P Gはなす」は鑑賞者が作品を見てどう思ったのか受けとめることが大切なので、質問することは忘れないようににした。グループで来られた来場者の方で、話がテーマから脱線してしまった時に、どういう風にテーマに戻したらいいのかが難しい。話の空気を読みながら、空気を交換していくために、言葉を反芻して言ってみることを意識すると良いと感じたので、この試みはもう少し続けたいと思う。

◎20代ぐらいの女性の方2人。「**愛について**」対話。2人ともある役者さんを「推し」ている。2人とも「推し」への愛は強いが、一方は布教したいタイプで、もう一方は自分の中で楽しんでいたタイプだという。同じ愛でも、見せ方、持ち方が違う、という話をした。お母さんと子ども。「**愛について**」対話。そのお子さんは自分の好きなバンドについて学校ではあえてあまり友達に喋らない、なぜならその話題だと盛り上がりがないから。そのバンドは好きで有名にしたいけど、と言っていた。誰か（何か）への愛を人に広めたいか、自分の中で楽しみたいかというのを、人によって違うね、あまり有名になりすぎると、自分からちよっと遠くなってしまうように感じて、愛情が冷めてしまうのではない

ないので、どんな作品なのか聞くことから始まる。ただ、作品がどんなものか知っていれば、何か別の角度で提案がしやすいのではないかとと思う。◎このお仕事に関わって良かった、そして「A P Gはなす」が良い企画だなと思うのは、一人で来館された方が、作品を見た気持ちで話すことで、自分の考えがまとまっっていくのを肌で実感できるところ。僕自身、アートをより一般人の人にも身近に感じてもらいたいと思っている。そのお手伝いを、対話を創り出すこのプログラムに関わることでできていると思う。来場者の方から、社会に出るとひとつのテーマについて深く話し合うというような機会は今までなかったと言われて、それは僕自身もよくわかることだなと思った。考えを深める経験が記憶に残ると思う。色々な人の考えを聞くことは、**情の時代**というテーマにおいても大切なことだと思う。話すことで、例え同級生や友人であったとしても、自分とは違うルーツ、違う生活、違う経験を辿ってきたことを知ること繋がるし、ある作品にぶつかった時に最初に出てくる言葉というのは全然違うことから、気づかされることがあると思う。そういう、（作品に對する）感じ方の交換が、現代美術について一見からないものを前にした時に特にうまく発揮されるのだと思う。

◎5人の大学生。今日は普段より落ち着いていて、結構長く話をした。テーマは「**長く見たなあという作品について**」。で彼らが撮影した写真を見ながら、これまで見てこれた数々の作品について感想を聞くような形になった。**藤原奏**の絵が、アルパカを描くことによつて遠近感を出しているんじゃないかとか、顔に見えるんじゃないかとか、一つの絵に対して色々話できたのはすごく面白かったと思った。様々な作品について対話した時間は長かったが、印象に残ったのは**藤原奏ミリアム・カーン**。その他は私の記憶の中で結構流れてしまったものもある。一方で、来場者の方は対話を終えて何が印象に残ったのが気に掛かる。話した後に残るものがあると思う。それはスタッフみんなの課題。対話型鑑賞は解説を聞くよりも、それについて深く話すことが、印象に残るという方法だから。◎なるべく自分のことを話さず、来場者の言葉等待つようにしていたら、突然「時間なかで」と切り上げられてしまった。あまりそのような経験が今までなかったので、もうちよっと話し方を工夫をすればさらに話ができていたのかな、と思うことがあり、難しかった。女性2人。ものすごく密度の濃い話できた。僕

いかという話をした。自分のものでいてほしい、というのは、子どもに対する愛情にちよっと似ているのではないかと、話が深まっていた。「**長く見たなあという作品について**」話をした方。どうしてか気になって長く見たけどわからなかったと言っていて、「A P Gはなす」の皆で考えたが、結局明確な答えは出なかった。その作品は**永田康祐**のもので、作品の写真の中にパーセンテージが書かれているものだよという。そのパーセンテージが一体何を示しているのか分からなかったという。対話のなかで、初めは色の三原色に関わるパーセンテージなのではないかと話をしていた、そこに合流した別の来場者は、使用頻度ではないかといっていた。結局答えは出なかったが、どういう意味なのか、作品への考えを巡らせることで、作品への解釈は深まったと思った。**石場文子**の写真に興味を持った方。生活の風景にあるものに、実際に縁取りをしたものを写真に撮っている作品。「すごく生活感がある作品で、この人は誰と一緒に住んでいるのだろうか」と気になったという。初めは男性と女性で住んでいるのかなと思ったが、シャンブーなどを見るうちに女性2人かなのではないかと思ったという。そこから、別の来場者の方が来て、「複数人で住んでいるんじゃないか。玄關で傘が結構たくさんあるし、結構ごちゃごちゃしているし」と言った。そこから、作品の外側というか、その写真がどうやって撮られたかを考えるのも、想像が広がって面白いという話になった。今日はすべての来場者の方が積極的に話してくださる方だったのですごく助けられた。どちらかというとスムーズだったのかなという気がする。皆さん、考えながら作品を見ていただいていて、こちらも発見があり、楽しいと感じた。反省点としては、**ユエン・グアンミン**の作品がすごかったという話になったのだが、そこからあまり話が広がられなかった。作品における「爆発」について、もっと声をかければ良かったなと思った。

◎女性3人と、小学生の男の子1人のグループ。「**愛について**」対話。4人ともあるバンドのファンだという。小学生だと、愛とか話をするのは気恥ずかしいかなと思ったが、しっかりと話してくれた。一人の女性は自分の好きなバンドについて色々伝えたい、広めたいと言っていて、もう一人の女性は自分の内に秘めておきたいという。愛の表現の仕方は対照的だった。男の子は伝えたいけど周りに知っている人がいないから伝えられないと言っていて、お母さんは知ってもらいたいよねと話していて、離れてしまうようで切ない、でも知って欲

は今日それで救われた。**アンナ・ヴィット《60分間の笑顔》**で並んでいる8人はG8を表しているんじゃないかという。1時間笑い続けているのは、国同士の緊張感を表しているんじゃないかと、みんな外面と違うかなんと仲良くやっていこうとしている一方で、疲れも出てきているのではないかと。男性2人とドラ・ガルシア《ロミオ》の俳優の1人。テーマは「**愛について**」。恋と愛の違いという話から入っていた。印象的だったのは《ロミオ》を演じている方が、医者や教師という仕事は、仕事についてうのも超えて愛情を持って、それに対して思ってるものだと言っていたこと。専門学校の1年生の女性。母親と来ていた。母親は展示が中止になったことへの思い、地下鉄を降りたところで、展示中止に関してマイクで訴えかけている人たちを見てきたという。美術館に入る前に先入観が生まれてしまふと言っていた。彼女たちと話したテーマは「**愛について**」。娘さんは母に愛されているという。彼女はイベントを企画するコースに在籍していて、課題でミュージカル公演を取り仕切ることに携わっているという。トリエンナーレを見に来ると、裏側では色々大変なのだろうなと想像ができたと言っていた。僕は、学芸員の方とかとコミュニケーションを取っていく中で愛情があるから乗り越えていると繋がった。「愛について」というテーマだと、**dividual inc.《ラストワーズ／タイブトレース》**に繋がると思い、振ってみた。お母さんは遺言を送る相手について「ふと思った時に誰かとも思い浮かばなかった、家族に悪いけど、でも多分わかってもらえていると思う」と言っていた。

◎展示中止になった作品がいくつかあったことから、対話で取り上げられる作品がこれまでと違ってきたように思う。ユエン・グアンミン、伊藤ガビン、キャンディス・ブレイツについて話される方が多かった。私の中でも新鮮だった。様々な意味で、中止の影響が大きいと感じる。豊田市美術館を見てきたお子さんとお父さん。お子さんは**スタジオ・ドリフト（Shyft）**の作品は、上から見た時よりも下から見た方が綺麗で面白かったという。お父さんはクラゲに見えたという。家族のコミュニケーションの中で、子どもの想像力から感じたことを聞き出そうとするのが素敵だと思った。

2019.08.23

◎「**表現の不自由展・その後**」が中止になってしまった

ことを受けて、社会派な作品が減ってしまったと残念に思う。他の作品でも、アートでこんな見方ができるんだと話を振ることもできる。ただ、「表現の不自由展・その後」があれば、社会的な対立について議論するような機会がもっともつとあったんだろうという気がする。そういう対立に、アートがどう媒介するのかに興味があったので、その意味でもちょっと寂しいな、残念だという風に感じることがある。「表現の不自由展・その後」に関連することで思い出した来場者の方は、自衛官の息子さんを持つ女性、その方はバク・チャンキョン《チャイルド・ソルジャー》が印象に残ったという。作品に映し出される北朝鮮の兵士の姿を見て、息子さんとすごい近いような境遇にあると感じられて心が動かされたと言っていた。また、「表現の不自由展・その後」もご覧になって、少女像について、プロバガンダ的なイメージがあったけれども実際に隣に座してみると、作品をめぐる対立の文脈から離れて見ることできて、本当にただの少女であったことに感情を動かされたと言っていた。この2作品、どちらもなくなってしまうということをすごく嘆いていらっしやっていた。そういう微妙な感情はTwitterみたいな短い文章だと、右翼とか左翼的とかそういうジャンル分けによって埋もれてしまうところがあると思う。そこをなんか乗り越えていける力みたいなものが、その作品たちについて「はなす」ことにあったんじゃないか。今は展示中止になっていることもあって「APGはなす」の現場でそういう対話が起きにくくなっていることがすごくもったいないと感じることがある。そのことは他の来場者の方からも言われることがある。昨日も、こういう場所です不自由展の問題であるとか、関連して展示中止になってしまった作品に関して議論するような場みたいなものを作ってほしいという要望をいただくことも何度あった。それを行ってみたいという気持ちがある一方、すごくそれは難しいだろうな、そういう場をきちんとこなせる自信が自分にはあまりないなという葛藤、ジレンマみたいなものを感じる。そんななかでサナトリウム（円頓寺商店街で寿山凡太郎と加藤翼が中心となったアーティスト主動の議論の場）が立ち上がることが起きている。芸術祭を越えてアーティスト達が独自の活動を始めているなかで、「APGはなす」はどういう文脈に立つべきか、どんな立場でいるべきなのか、考えている。

◎お父さんとお母さんと、高校生くらいの息子さん。テーマは『**愛について**』。息子さんに「愛について」と質問

として、友人同士の疑似家族をテーマにした作品を作りたいという。また、別の作品では、村山悟郎が題材にしたデュシャンを参考にして、大学のアトリエをしごをいるんな人に昇り降りしてもらい、その軌跡を作品にしたいという。彼の創作について、皆に共有する場となった。

◎印象的だったのは村山悟郎の講義を受講したことがある学生さん。作品についてよく話してくれた。これから村山作品を観るという女性がいて、彼女に伝えるという関係が創られたので、お互いウインウィンでよかったのではないかなと思う。今日お話しした方々は興味を持った作品と、その人の生き立ち、仕事、創作について話すことができたように思う。最後、暑い中頑張ってね、と声をかけられたり、対話が握手で終わったりとか、創作の大変さを共感しあうようなシーンが見られた。その姿が良いなと感じた。

2019.08.25

◎作品に詳しい方もいればそうではない方もいる。いろんなきっかけを持って来て頂いている。そんな中で、興味を持って作品を見てもらったり、もう一度来てもらうきっかけ作りになるような会話ができたらいなと思って「APGはなす」に関わっている。話の流れとしては、一番気になった作品をみんなで共有するというのが最初としては良いと思っている。例えば、サカナクションのコンサート前の来場者の方の場合、会話の工夫としては、限られた空き時間の中で「そんな見方ができたんだ」というのを知ってもらうようにすること。実際にまた見てみたいと思ってくれるのではないかなと思う。今回はワンデーチケットだったけれど、差額を払えばフリーパスにできるし、という風に次につながるようにすると良いと思っている。今後来てくれるのかもしれないなという期待を持っている。

◎2組の家族。小学校低学年くらいの子どもたちが3人いた。あまり作品について深く話すことはできなかったが、一緒にお水を飲みながら休憩時間を過ごした。そのあと、まだ幼稚園ぐらいの男の子と気になった作品について話をした。その男の子が気になった作品はdividual inc.（ラストワーズ／タイフトレース）。なぜ10分間パソコンが自動的に文字を打っていると思うのかを聞いたら、お化けが動かしいるんだと思うと答えてくれた。昨日、小さな子どもと作品について話を

したら、動物愛護というテーマで話をしてくれた。彼は動物の愛というものに、愛護法という法律、ルールがあることが不思議だと言っていた。なぜそういうものがなければならぬのか、理由に疑問があるという。お父さんは物静かでロマンチストな方だったのか、愛はとてども一言では言えない大切なものだと静かにおっしゃってくれた。それはホワイトボードにも書いてくれた。愛についてと聞かれて、動物愛護というテーマを持ってきた息子さんの発想が面白いと思った。若い女性。どうやら福岡からあいちトリエンナーレのため会社休みに休みをもらって見に来たという。結構長くお話をした。『**愛について、何を思い浮かべますか**』と話しかけたら、インスタのレンタルさん（レンタルなんもしない人）の話をしてくれた。レンタルさんは男性で、何もしないけど一つだけあなたの要望を聞いてくれるという。彼女が面白い例として出してくれたのは、サラリーマンの男性がプランコに乗り続けるからそばにいてほしいという依頼。サラリーマンが1人で黙々とプランコに乗ると不審者になるからと。また、人に愛情を持ったことがなくて愛について知らないから愛について話してほしいという依頼。レンタルさんは自分の妻とどう出会って、といったような自分の愛について話したという。来場者の彼女は、この依頼主に共感したと言っていた。自分もそういうところあるからと。そこから、気になった作品についてだーっと話した。その最中、たまたまドラ・ガルシア《ロミオ》の俳優さんがきたので少し会話に加わってもらった。

◎印象的だったのは田中功起の作品を机の裏側も含めてくまなく見たという方。椅子の形が全部違うとか、周りにあった箱の数とかを教えてくれた。ゲームをよくされる方で、リアル脱出ゲームみたいで面白かったですと言っていた。今思えば、例えば作品の色を見ているときにどう感じたかとか、もっと話を広げられたのかなと思う。もう一人印象的だったのがナシゴレンなどを調理している様子を映した作品、永田康祐《Translation Zone》について話をした方。この方は料理人だったので、料理人目線でどう思いますか、と話ができたのは楽しかった。あおりが甘いか火力が弱いとか、そんなところから確かにこの人素人だなんてわかるよね、とおっしゃっていて話が広がった。

◎偶然昔からの友人がきていて、3人で話をすることができた。実は彼と先日『**表現の不自由展・その後**』について、あれはアートなのか、ということで喧嘩をした。彼はまだ見に来ていない状況で、ネットの情報ば

◎高校生の男性。テーマは『**愛について**』。1年くらい前にお父さんが柴犬を買って来て飼い始めたという。最初はなんだかぬいぐるみみたいでそんなに愛情を注いでいた訳ではなかったが、気づいたら旅行で離れることで、一緒に遊べなくなるのもしんどいなと思うくらいになっていったという。彼にとってペットは、本当に家族以上の存在で、家族愛をありありと感じるのだという。バンク・ロック・スワップ《進化の衰退》を観た方々。テーマは『**長く見たなあと**という作品について』。蟻の進化、退化の様子が描かれている。蟻が道具を使ったりしているので、進化の流れを示しているのだろうと話していたが、違う見方をした方がいた。その方は、むしろ同時に様々な世界が存在していて、文明が発達したところもあれば、そうでないところもあるけれど、同時代を生きているということを描いているのではないかなという。このような見方は初めて聞いたので、すごく面白いなと思った。進化の流れが描かれていると話していた方は何度も来ている方で、同時代を生きていることが描かれていると話した方は家族で初めて来たという方だった。私自身は、同時代で先進国もあれば途上国もあるという見方が、タイトルからすれば作者の意図とは違うかもしれないが、ある種の正しさを感じて、ストンと腑に落ちた感じがした。

◎初めてトリエンナーレを見に来たという方。展示中止により見られなくなった作品について、何でこういう状況になったのか、愛知県民のためにもしっかりしてね、と問いかけられ、今後を気にされていた。そのことに対し、僕もこの事態を全体として理解しているのではないし、様々な意見があるが、アーティストはそれぞれで考え行動していることを伝えた。その上で、展示内容を変える、ないしは撤去するアーティストもいれば、それらが正しいと思っていないアーティストもいるということも伝えた。さらに、様々なことを踏まえたうえで、監督を含め、スタッフ一同がシンポジウムなどの話し合いの場を設けるような方向に、きちんと最後を迎えられるように持っていくるように動いていくはずであるということ述べた。また、円頓寺でアーティストランスペースが参加作家たちによって立ち上がり、そこで最初に話し合いの場が設けられる予定だと伝えた。すると、すごく納得されていた。僕自身、これからどうなった方がいいかということとは中々

かりを見ていて、慰安婦像とか天皇の顔を燃やすのはどうなんだということを僕に聞いてきた。それがテンプレな、ネットで飛び交う言葉そのままで、それをぶつけて来られて、怒ってしまって喧嘩になった。6時間ぐらいLINEで喧嘩して、私的に大きな事件だった。もう彼と会えないんじゃないかと思っだし、会いたくなくたけど、ここに来てくれて色々とか喋り、見たことと体験をしたことを話すことができて良かった。『**表現の不自由展・その後**』についてニュースをよく見かけるということで気になって、トリエンナーレに来てくれた方。展示が中止になったため、見ることはできなかつた。少女像に対しては、無表情で正直ちょっと怖い、もつと少女らしい優しい表情でも良かったんじゃないかなと思うと言っていた。田中功起《抽象・家族》をよく見ていた方。映像だけではなく、空間を意識してよく見ていたという。机の周りにある椅子がそれぞれ違うのは、家族の個性みたいなものを表現しているのではないかと。自分たちの好きな椅子じゃなさそうなんだけど、そういう個性のあるものが一室を開んでいるのが、ルーツが違っても一つの家族なんだと感じたと言ってくださった。私は基本的に映像しか見ていなかったで良い視点を共有していただいたと感じた。また『**表現の不自由展・その後**』をめぐるって、展示中止になったもの、ステートメントが貼り出されているもの、再アレンジされたものについて、そういう作品が美術作品かどうかというのは分らないが、美術館という施設にそういうものが展示されることによつて、それらを美術として鑑賞できる、考えることができるのが良かったって言ってくださった方がいた。『**愛について**』長く話をした方。恋愛は脳のバグだということ、出産と社会経済の関係について。最初、結婚は忍耐だといった話から、社会や女性のあり方に話が発展していったのは面白かった。結構私のプライベートな話も聞いてくださって、興味を持っていただけだったので話が広がったと感じた。もう少し自分から来場者の方に質問を投げることができたら良かったというのが反省点としてある。

2019.08.24

◎印象的だったのは、映像作品をはじめとして、鑑賞者の人が思っていた以上にじっくり見ないとわからないような作品もかなり集中して丁寧に見ていること。驚

言えない。また、トリエンナーレを本当に楽しんでいる方も多い。だから、おすすめの作品を伝えることが大切だと思っった。あなたが市長に直接意見を伝えてくれ、とも言われたが、アンケートを勧めて、こからの言葉が一番届くと思うと伝えた。それは、アンケートで多くの声が集まることに意味があると思うから。その方は、色々なことを話したかったようので、僕が全部受け取ると、喋りすぎてごめんなさいね、と言って去って行かれた。石場文子作品について面白くと言ってくれたお父さん。子どもと一緒に来ている。彼は寡黙な感じに見えたが、どの作品が面白かったか聞いてみたら「あれはよかった」と話してくださった。輪郭をかたどるという、ちょっとしたことによつて、日頃見慣れているものが非日常に変化することが面白いねと言っていた。ともにスタッフとして入った女性。ミリアム・カーンの作品について。彼女は絵画を勉強していて「トリエンナーレは絵画作品が少ない」という。僕はびっくりして「藤原義さんもあるよ」と言った。僕はお客さんと話しているときも、藤原作品の話を含む。今村洋平《surugi》(peak)は時間の積み重ねと、それによるインパクトがある。そういう作品の話をするときに、藤原義の作品はどう思いますか、というと、ああ、そう言えば、という感じで話が始まる。藤原義の作品も時間がかかっている。一方で、彼女の作品はある種「弱さ」のようなのがあると思っっている。それについての答えを自分も知りたいたいと思っっている。エキニモ自身も、自身の作品《The Kiss》について、Twitterで彫刻とか絵画って素通りされるのかなといっている。これらの作品は確かにある種素通りしやすいのかもしれないが、どういう見方をすると面白いのか、違う評価をする方の意見が聞きたいなど思っている。

2019.08.27

◎今日は来場者の方が少なかったと思う。声はかけていたのだが。男性と女性。テーマは『**愛について**』。個人的には自分の父親世代が「愛について」どのように思っているのか知ることができて良かった。愛について」というと、恋愛の「愛」を想像してしまうので年配の方は少し難しいのではと思っっていたが、孫への愛など、話が広がるのだなと思った。美術とは遠ざかってしまうのだが、当たり障りがない、攻撃的な話にな

きだった。小学生2人の兄弟。台湾の作家、ユエン・グアンミン《日常演習》《トウモロコシランド》をじっくり見てくれていた。一方は台湾で日々行われている日常の風景における軍事演習の様子を捉えた作品。もう一方は遊園地の爆発が繰り返される作品。10代の人3人組ともその話を聞いた。じつくり作品を見てくれている方は、小さいお子さんからご年配の方まで、お話をされる際も自分なりに見たこと、そこから気づいたことを話してくださる。そして、それを友達同士でも、「APGはなす」ではじめて出会った知らない人同士でも、会話が弾んでいく。自分の見ていたことを話すことで、相互に気付いてなかったところを共有していく。対話がどんどん展開していくことが多かったの、自分一人で見ている時よりも違った感覚を持てるような体験をできている印象を持った。会場の展示内容が変更になったこともあり、鑑賞者の生の意見がよりリアルにこちらにも伝わってくる。もつとこういう作品を期待してきたのに、といった意見もある。県や美術関係者の人だけではなく、ボランティアあるスタッフの方々も沢山いるのがこの芸術祭。ここにスタッフとして入るたび、状況の変化を私自身も感じている。来場者の方々の大半が、暖かい言葉をかけてくださる。参加一家の方ご本人の声として、展示方法の変更や中止など、メディアで調べれば知ることができる。来場者の声もこの場にいると耳にすることができ。芸術監督の津田さんの言葉も耳にしたりすることがある。いろんな形の声が聞こえてくる機会って中々ないんじゃないかなと思っっていて、様々な声から考えさせられる芸術祭だなと思っっている。

◎美術大学の学生。彼の話を「APGはなす」にいらっしやる方とスタッフで聞いた。田中功起《抽象・家族》と、彼が所属する大学で指導をしているという村山悟郎による《Decoy walking》について。作品について、具体的に何を表現しているのか、そこにどんな工夫がされているのか、という話をしてくれて、まだ作品を見てなかった人もすでに見た人も、作品に誘うような話の仕方をしている、魅力が伝わってきた。村山悟郎は作品の一部にデュシャンの階段を降りる人という絵画作品を下地にしているという。彼もたまたまそのアイデアで作品を作ろうとしていたけれど、村山や他作家の作品をみて、プロがつくるこんな風になるのかとすごく感心していた。彼は友人同士でグループを作って友人の家で展示をすると考えているという。彼は田中功起が題材とするような家族のあり方の一つ

らなかったのは良かったと思った。

◎今日の午前中はスタッフで『**愛について**』ディスカッションをした。ホワイトボードに議論したなかで出てきた言葉を書き出したので、午後に来場者の方々と話しやすかった。大学4年生の男性。恋愛に関する話になったので、ホワイトボードがなかったらそのまま話が続かなかったかもしれないと思った。最初は、別れた彼女のこと、遠距離だったとかいう話をしていた。そこから、ホワイトボードを見ながら、愛国心について話が及んだ。ついこの間特攻隊の劇を見て、自分なりに祖先の人たち、過去の人たちが特攻隊という形で国を守ってくれたから今の平和があるんだなと思っって愛国心という気持ちが少しわかったような気がします。そういうことを話してくれた。医者を職業としている男性。彼は一番興味がああり、かつ、長く見た作品がミリアム・カーンだという。話のなかで、小児性愛とか虐待とか、「愛」をめぐるネガティブな、暗い言葉が何度も出てきたが、それを彼女の絵から感じるという。ミリアム・カーンが描く人間らしきものの頭が大きく、バランス的に子どものように見えるところからその印象を持ったという。彼はそういう絵が好きで、スマホから何枚も絵を見せてくれた。もう一人のスタッフもミリアム・カーンの本を見せてくれて、より専門的な知識が増えたし勉強になった。一つの作品であそこまで深く話し合ったことがなかったの、これからはだんだんと深い話をする来場者が増えるのかもしれないなとも思う。会期が進んでいっているのでリピーターも増えてきている。4つの会場全部を回った、もう全ての作品を見たといつて、満足そうな方もいる。そういう方が今度来るとしたら、自分の好きな作品だけを深く一緒に話していく可能性も出てくるだろう。これからは我々スタッフ側もある程度知識なり、作者の意図なりがわかるという状況にしておいた方が、自信を持って話ができるんじゃないかなと思う。女性の方。今回のトリエンナーレほど難しいものはないなかつた、もつと単純に楽しみたかったと言っていた。彼女はブレ（内覧会）から見に来ていて、展示中止になって見られなくなった作品があまりに多いという。ブレの時々は楽しかったと。その時はきつとしか見られなかったが、自分はそれで見ることができたからまだ良かったと言っていた。それが、日を追うごとにどんどん見られる作品が少なくなっていくというのはとても残念だし、こんな事もあるんだと思ったと言っっていた。

◎**気になる作品は何ですか、と聞いたときに、一つの作**

品ではなく、展覧会全体について語られた方。色々な意味で分断された世界を、トリエンナーレ自体が表現しているのではと言われた。特別作品に特化して語ることは難しいという。男性。テーマは「愛について」。遠距離恋愛が終わりを迎えた話からはじまって、最近、特攻隊をめぐる演劇作品を見て愛国精神というものを改めて捉え直したと言っていた。今日だけでミリアム・カーンの作品を気に入ったという人が3人來られた。何か惹かれるものがあるのだと思う。また、トリエンナーレ全体で絵画作品が少ないので、それも印象に残る理由の一つなのではないかと思う。彼女の作品のどこがいいとか、そこまで対話が進まなかったのは残念だった。単純に美しいとか色がインパクトがあるとかそういうところから、なんとか深められるようにしたいなと思った。

2019.08.28

◎ミリアム・カーンの作品を長く見たなと思った方。原爆について話が及んだ。彼も含め、今の人たちは他人事のように感じているという。祖父母が戦争に関わったことがある世代はまでも、その次の世代、今の中学生くらいの世代は話を聞く機会が少ないので戦争というものに対して距離ができてしまっているという。私もそのように思うところがあったので考えさせられた。この方と話した後に他のスタッフとの話の流れから、南京大虐殺があったのかどうかということが最近身近な話題としてあがったことを話して、戦争と真実について考えることがあって、共通の問題を感じることがあった。その方は、キャンデイス・ブレイツ《ラヴ・ストーリー》についても、移民という問題に距離を感じていると言っていた。その方の話を伺って、共感したし、自分より彼の方が若いので、若い人たちが戦争を客観視しているという事実を再確認させられた。これからの日本がどうなっていくのか考えていた。

◎20歳の男性。テーマは「愛について」。dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》について、かなり考えを巡らせていた。ただ、話し終えた時にかなりすっきりされて、晴れ晴れとした表情をして帰って行かれたのが印象に残っていた。「APGはなす」であったり、トリエンナーレの作品であったりが、そういう風に思ってた帰ってもらえることにつながるのはいすごく良いなと思った。僕だけの力ではないが、そのお手伝い

んな風に見れるんじゃないか、というアイデアが生まれた。このメンバーで「はなす」ことをしたからそのアイデアがあり、話した甲斐があったと感じた。◎今日は時間が後半に差し掛かるに連れて、いつもの沢山の来場者とお話しすることができたのですごく充実していた。特に印象的だった方を述べるのは難しいが、今、目下議論されている「表現の不自由展・その後」をめぐる問題において、展示が歯抜けになっている現状について話が及んだときに「10年後に分かるかもね」とおっしゃった来場者の方がいた。具体的に何年後って言われたのは初めてだったので「確かにそうかもしれないね。今わからないと思っているものは10年後に落ち着くかもしれないですね」と伝えられたのは面白かったと感じた。その方はデキスタイルの作家で、どちらかと言うと仕事は「こうでなければならぬ」というしつかりとした規範を叩き込まれて育ってきた世代だという。そのこともあってか、デジタルな作品が多いのがあまり受け入れられなかったという。

一方で、今村洋平《surugi》《peak》のような美しくて物質感のある作品がとても好きだったという。その方は、2010年のあいちトリエンナーレでの西野達《豆腐仏陀と醤油の後光・極楽浄土》のエピソードを覚えていて、そのときは衝撃とともに受け取ったが、それから10年が経って、未だによく覚えていくことから推測するに、今日、来場者が感じたことを10年後に振り返った時に、ひょっとしたら何か答えが出せるかもしれないと話してくれた。こういう長いスパンで考えるような距離に作品があり、彼女は「額がない」という言い方をしていたのだが、作品との距離が近く感じられたという。彼女はデジタルな作品がたくさんあって面白かったと言っていたが、一番良かったのはミリアム・カーン《美しいブルー》他の作品だという。近くで見た時と離れて見た時と感じ方が違ってたと言っていて、それはデジタル作品にはない魅力だと言っていたのが印象的だった。最後にお話しした女性たちは、こちらの様子を見ているような状態で、彼女たちを招くことができて良かったと思う。私自身も、今まで出会ったことがないような人たちと会話するのが楽し

が出来たならよかった。僕たちも傾聴していたし、彼も深く考えてくださった方だったと思う。

◎個人的に今日はあまりうまくいかなかった。「長くみたな」という作品について。フリーパスを持っていた、一回では見きれない映像を中心に見てきたという方。

映像を長く見たとき、と言われて、そこからどうしたか、と振ったときに私も映像を全部見ていないこともあって広げられるものがなく、話が終わってしまった。トリエンナーレのボランティアをしている男性と、通常パスで見に来られた女性の方。テーマは「長く見たな」という作品について」。どちらかが長く見た作品についての話がまずあって、そこからお話を広げられれば良かったのだが、二人とも見ているものが結構バラバラで、それぞれが報告しあうような形になってしまった。良かったよ、と伝え合うのもいいが、そこからどう思いましたか、という流れにつなげたかった。これから見る上でのお勧めは言っても良かったが、見てもらわないと分からないね、となっていました。このパターンは多いように思うので、今後は「どうだったか」を深掘りできるようにしたい。

2019.08.29

◎ゆっくりと話す人がいなかったのでもうちょっと寂しかった。男性の来場者。四間道内頓寺のキュンチョメ《声枯れるまで》について話をした。ジェンダーや性に対する話をするなかで、今、世の中に認められているかいないかの「はざま」にいる人々と、目線が逸れてしまふ感じ、面と向かって話さない感覚というのがあるというところに話が及んだ。「これ言っていないのかと遠巡してしまふ感じがあるという。それは大きな気づきとしてあった。恐れであったり不安であったり、そういう感覚が「話したいけど話せない」という状況をつくることに気づいていかないといけないと思う。

◎今日は元気な子どもたちが多く、まとまってじっくり話すことはできなかった。話していて一番面白かったのはヘザー・デュイイ《ハグボーグ》《Stranger Vision》について話した方。街頭のゴミから得られたDNAからその人の顔を作る作品で、この方は自分も似たような作品を考えていたから面白いと言っていた。私はこの作品を見たとき、DNAから色々調べられてしまふのが怖いと思っていたので、認識の違い、捉え方の違いがわかって面白いなと思った。

い。接客業もやってきたけれど、こういう場所でドキドキしながらお話しするっていう機会はないから。僕自身、最後に「愛について」話をしていたが、何か途中で飽きてしまっていた。一つの事について考えあう、深めあうとか、「表現の不自由展・その後」をめぐる問題に関して作家が集まって話そうぜ、となることとかには、ちよっと引いちゃう感じがある。人の考えを受け止めるのはすごく好き。勉強している気がするから。ただ、そこまで自分は熱く考えられないかなということも思う。教えられるのは好き、勉強するのは好き。だが、もつとよく知っている人が決めたらいいのでは、と思ってしまうところもある。

2019.08.31

◎若い男性と女性たち。テーマは「愛について」。男性の来場者の方が「日本人の愛の概念ってなんなんだろう」という疑問を投げかけて下さって、皆で家族愛だとか、人類愛だとか、愛の概念について話をした。また、愛を感じた作品についても話が及んだ。対話に参加した皆が「日本人は普段から愛といったようなことをオープンに表現しない」と言っていて、そこから話をどう展開させていくのが良いのか、とても難しかった。話のなかでは、キリスト教における愛について話して下さった方もいる。愛という言葉一つとっても宗教観、育ってきた環境、文化の違いによって認識が違ふ。皆が同じ言葉で違う感覚を持っているという前提で、それをどのようにディスカッションして深めていくのかは難しいと痛感した。抽象的なテーマを話し合う場合、物事に対して哲学的な興味を持ってきた人と、漠然と過ごしてきた人とのあいだの「埋め方」も考えていく必要がある。

◎「愛について」のテーマで語った来場者。日本語における「愛」と英語における「LOVE」は違うという。語源からしても、無理やり日本語にしていると思うと言ふ。英語の「LOVE」は家族愛に結びつくが、日本語の愛は恋愛系を想起させる。そういうことを語っていった方がいて、子ども2人とその母親の家族、中年男性、男女のカップルのグループ。テーマは「愛について」。「好き」と「愛している」は違うということから話が始まった。男の子が「好き」はよく使うけど「愛している」は使わないと言ふ。「このコップが好き」「このデザインが好き」というのは使っけれど「俺は愛し

◎今日はあまり腰を落ち着けて話される方が少なかった。そのなかでもゆっくり話しができた人はリビーターの方が多く、展示も何回も見えたり、他の会場にも行っていたりする方々だった。男性の来場者。3日間かけて愛知芸術文化センター会場を周っているという。映像作品もほぼすべてみたと言っていた。どれが一番印象に残りましたかとお聞きすると、田中功起《抽象家族》だという。一緒に話していた別の男性もその作品が一番好きだと話していたところだったので、一緒にですねと盛り上がった。この作品のどこが引っかかったのかを尋ねたら、映像の中に登場する女性がふと「普通ってなんだろうね」と言ったところだという。本当に普通ってなんだろうと考え込んでしまったという。そこからスタッフ2名と来場者の男性2名で「普通」について考えを深めていった。4人それぞれに独自のものさしをもっていて、そこに当てはめて、「普通」かそうでないかを判断している。だから結局のところ「普通」というのは個人差があって千差万別になるのではと話が進んだ。そこから、転校したり外国に行ったりすると、これまでの常識が通じなくて、全く違う「普通」に出会うことが絶対にあるから、やっぱりそれぞれの「ものさし」によるよねという話に膨らんだ。でもやっぱり「普通」って定義しにくいよねということに戻っていき、「普通」ってルールのことかもしれないというひらめきのようなものが生まれた。けれど「普通」の人ってルールとどう関係するんだろうというところでもたもたに戻ってしまった。行きつ戻りつの楽しい時間だった。「普通」ということを捉え直すことから、色々な視点からそのごとをみるようにしていて、画一的な捉え方、考え方にならないようにしている」と男性のうちの1人が話してくれた。今回のトリエンナーレも色々な視点で考えることができるからとてもいいねと言ってくれた。

2019.08.30

◎弟と10年間連絡を取り合っていないという方。テーマは「愛について」。家族について話が及んだときに、自分の家族は個人主義的でそれぞれが独立しており、弟とは仲が悪いわけではないけれども10年連絡がなかったと言っていた。希薄な家族関係が寂しくもあるが、その関係が今の自分を作ってくれている。そのことが有難いと言っていた。女性。ミリアム・カーン《美しいブ

ている」は使わないと言ふ。では、どんなときに「愛している」と言うか聞いた。すると、子どもたちのお母さんである女性が「私は子どもたちにもう思われていても、愛しているって思ってます。それは家族ができてからそう思うようになってきました。それまでは愛するものはなかった。子どもたちができて無償の愛を実感することができた」と言った。下の息子さんが「どうしてだろうね」と言ってから「自分を産んでくれたからじゃないかな」と言った。上の娘さんが続けて「愛という言葉は生き物に使うのかなと思う。けれども、生き物のなかでも虫には使わない。でも動物に対してはありえそう」と話した。それに対して「犬だったら喜んで尻尾を振ってくれる。感情がわかるものに対して使ったり、思ったりすることなのかな」と応えた。そのとき、中年の男性が入ってこられて、彼にも愛について聞いてみた。彼は「今はあまり使わない。けれど、昔は使ったことがあります」と言った。それはどんな時だったか尋ねると「少し格好つけたい時。恥ずかしいけど使ってみたくなった時」と言った。その時の相手の反応を聞くと、「自分も恥ずかしくて相手の目を見られなかった。ちよっと斜め上を見ながら言った気がする」と言った。その後、男女のカップルが来られて、女性の方は「愛しているって言葉にすることはない。なんだか重いような気がします。でも、あの女の子が「愛している」って使うときは穏やかな時に使っくんじゃないか」と言っていた。それを聞いた時、そこにいた皆が、ああ、なるほどねと頷いていた。

◎「表現の不自由展・その後」をめぐることがあったので、緊張感があつたという男性の話。ここが美術館であるということもあって、ちよつとでも作品に近づくとスタッフが制するというような緊張感があつた。けれど「APGはなす」はそういうことが全くなくて、そのことをすごく衝撃的で面白いと言ってくれ、スタッフもとても和やかで雰囲気良かったと言ってくれた。また、作品の写真を撮ってもいいとわかって、全部撮って良いのか、という感じで携帯でどんどん撮っていたという。そうすることで、自分もアートと地続きにあると感じられて、それを次に繋げたいと思つたという。「ポケモン」みたいな写真を撮って、作品一つ一つがキャラみたいな感じに捉えられていて、自分もその一つになっている感じがして、すごく面白かったと言っていた。私自身、緊張感があつた。何か起こるかもしれないと思つて、子どもが心配してきて夜一緒に寝てきたこともある。いろんなニュースを聞いてから、

ル」他の作品が気になったという。単純に美しいというところから興味を持ち、作者がユダヤ人であるという背景にも関心が向き、自分なりに調べてみたいと言っていた。また、名古屋市美術館で展開されていた今津景《生き残る》についても言及していた。タベストリアー風の作品の情報量が多く、何をどう見たらいいのかわからないのだが、何か引っかかるものがあったという。今回のあいちトリエンナーレは平面絵画、タブローが少ないということで、だからこそ、これらの作品が気になるのかもしれないと語っていた。

◎女性。息子2人の母である彼女と「愛について」話をした。自身が母親として、息子たちとの関わり方についての話になった。自分の母（息子たちにとっての祖母）との子育ての仕方の違いを感じており、自分自身がしたかった子育てのあり方はあったものの、自分の母からの、孫への思いが強く、その影響もあって長男に関しては縛り付けるような子育てをしてしまったと言っていた。一方で、次男に関しては少し自由にすることができていたという。つい最近、長男が病気になる、それをきっかけに家族でコミュニケーションをより深く取るようになったという。今まで溜まっていた鬱憤など、これまで話せなかったことも話したそうで、長男は良い息子を演じてたと伝えてきたという。愛情のあり方はそれぞれで、過去を否定せず、これからについて話ができているという。あいちトリエンナーレを見て、家族が変わり始めているんですと伝えてくれた。この家族にとって、トリエンナーレは一つの転機になったという。次男は制作活動をしていて、家計を助けるわけでもなく、実家に支援されている状態だという。長男はそのことに対して、馬鹿馬鹿しい、もうやめてしまえばいい、芸術なんかなくていいという感じだったという。それが、長男が病気になるってから、あいちトリエンナーレが始まって、長男自身がそれを見に行き、やっぱり芸術って大事だと思ったという。そして、弟に対して、今までそういう目で見えてしまつて申し訳ないと思うようになったという。家族の一員として、母親として、コミュニケーション取ることって大事ですよんと言っていた。彼女は最近食育に興味があつて薬膳料理の勉強をしているという。親ができることとして、おにぎりを握るだけではないから、食に関することを支え合つた方が良くも言っていた。

◎2人の来場者。ユエン・グアンミン《トウモロランド》《日常演習》について。それぞれの作品の見方を共有し、スタッフからの提案を組み合わせ、それならこ

トリエンナーレの「APGはなす」に入って、来場者の方に「色々ありましたよね」と言われて「確かに私の中でももちろん怖いなっていう時もありました」と言ったが、「もちろんですよ。それもありながらスタッフからその場にいるっていうこと、プロとして頑張っている姿がわかります」と言ってくれた。それにじーんと心にくいて、すごく有り難かった。服飾の関係のデザインをしていらっしやる女性。昨日、ラジオで「APGはなす」という場があることを知り、ここを目指してやって来られたと言ふ。話をしていくなかで、最後に戦争についての話になった。それは作品からも影響を受けている。その方は戦争に興味があるというけれど、ある種それは不謹慎なことでもあると思つていて、それを口外してはいけないといったような罪悪感があると話してくれた。そこから話が繋がった。「何で戦争に興味があるんですか」と紐解いていくと、彼女は、武器に興味があるわけでもなく、それをめぐる作品に興味があるわけでもなく、人に興味があると言ふ。なぜ人があんなにエネルギーを持って戦争を起こしてしまうのかという、根本に関心があるのだと言ふ。戦争についてこうやって語り合っていくなかで、彼女のなかに、根底には人間があるという気づきがあったようで、最後は安心したようだった。また、戦争をどうやって教育において伝えていくか、他の国における戦争についての教育はどうなっているのか、色々な疑問も生まれた。

2019.09.01

◎今日は初めてグループディスカッションに参加した。テーマは「愛について」。初めはスタッフ4人で、途中から来場者の方々3人が参加してくれた。最初、スタッフのうちの1人が「愛について」連想するとき「割愛」という言葉が浮かぶと言つて、それが意外に感じて、ここからどんな風に話が展開するんだろうと思つた。そこから、割愛の「割」が「分ける」こととして捉えられる、ということや、時間が割く（き）くという意味としても捉えられたいいうことへ、と話が進んでいった。普段「APGはなす」では「対」、ないしは少人数で対話の場をつくることが多いので、人数が多いからこそ、それぞれの発想を共有しあうといった展開の仕方ができて良かった。普段は、来場者の方々にこちらからお声掛けをして、興味を持ってくださったらそこから

ら会話が生まれるという流れだが、今日のように、スタッフ間でグループディスカッションを進めている場合だと、あらかじめ議論が膨らんでいる状態から来場者の方々に参加していただく形になる。普段とはまた違う話の展開、誘導もできる状況だったため、この場を取り仕切る意味において気持ちも楽でもあった。これまで「愛について」の議論だと、抽象的なことからスタートするで話の展開のさせ方に難しさも感じていた。ただ、今回は、「割愛」、「愛国心」、「恋愛」といった形で、「愛」における視点を変えることで話を進めることができた。たとえば「愛国心」であれば歴史について掘り下げてみることもできた。また、国や世代間における感じ方の違いなどに話を深めることもできた。来場者も1時間ほどじっくりと参加してくださり、良い場になったと思う。参加してくださった来場者の方が、ヴィム・ヴェンダースの映画「世界の果ての鼓動」を見た話をしてくれた。映画のキャッチコピーとしては、ラブストーリーとして紹介されていたが、実際に見たらシリアの戦争や難民問題について切り込んだもので、深く突き刺さったという。その方は、恋愛よりもそちらの方が伝わった映画だったと言った。そこで、キャンディス・ブレイツ「ラヴ・ストーリー」という作品があり、これも戦争や難民に関するものだと伝えた。そして、「ラブストーリー」といった言葉に使われる「ラブ」という言葉や、キャッチコピーで使われている「ラブ」という言葉の意味やそこから感じるニュアンスと、実際の作品にギャップがある、ということが、対話のなかで皆に共通認識として生まれた。今までなら、ただ漠然と「ラブストーリーって言われてもピンとこないな」と思っていただけだったのが、意見を共有していくことで徐々にモヤモヤがクリアになった感じがあった。

◎今日は「APGはなす」の入り口付近でお話させてもらっていた。そのため、「**どんな作品を見られましたか**」と聞くことが多かった。それに対して「バツと見ただけなんです」とおっしゃる方が多い。しかし、そこから「その中で記憶に残っているのは何でしょうか」と聞くと、結構じっくりと話をしてくださる。実際に話を展開していくと、結構しっかり作品を見ていて、鑑賞するなかで好きな作品も見出せている。けれど、「さっ」と見ただけなんですよ」と恐縮される方もいる。自分と比べるものもおかしいかもしれないが、私の気付かなかったところに注目されている、気づいてもらっしやることもあり、教えてもらえることが多かった。

い。そのため、対話の場づくりにおいて、必要以上に来場者が恐縮なくいい方法を考えないといけない、そういう言葉の掛け方を考えなければいけないと思っただ。男の子の来場者。今村洋平（**tsurugi**）（**Peak**）について。作品が「上から重ねている」ということに気づいて、それに気づくことを促す映像があるにせよ、すごいと思った。女の子の来場者。パンクロック、スラップ「**進化の衰退**」が版画であることをわかっていて、私に教えてくれた。「あんなに大きな作品が一枚でできるのかな」と尋ねたときに、「（版の）切れ目も見えている。それを見た」と言った。ユエン・グアンミン《**トウモロランド**》についても、爆発の順番やメリーゴーランドの位置も覚えていた。しっかり見ているのだと思った。

◎親子連れ（お母さんと息子さん）の来場者。テーマは「**愛について**」。アンナ・ウィット《**60分間の笑顔**》を見て、お母さんは、この作品は参加型にしたらいいんじゃないか、来場者が60分間営業スマイルを続けるということを経験してみたらいいんじゃないかとおっしゃった。この提案が印象的だった。私が思うに、この作品において人物は確かに動いているんだけど、それが分かりづらい。もしかしたら数秒見ただけで、それが動いていることがわからずに他の作品鑑賞に移動してしまう方もいるかもしれない。彼女が言ったように、参加型にすることで、自分でそれを体感すると、作品の見方が変わったり、作品のことをもっと深く知るようになるきっかけになるんじゃないかと思った。彼女は、大学の先生から聞いた話として、愛情は一方的に与えるものではなくお互いが努力して受け止めあうことであり、その繰り返しによって育つのだと教えてくれた。母である彼女にとって、愛は育てるのだという考えなんだと知り、興味深かった。一方、息子さんは愛について、相手がどうかということではなく、こちらの一方的な想いがあるというニュアンスのことを話していた。

2019.09.03

◎瀬戸内国際芸術祭がきっかけとなり、日本各地の芸術祭に赴くようになった方。その方は立休柵にすごく感情を動かされるといい。あいつトリエンナレにおいては「アート・ブレイグラウンドあそぶPLAY」を独創性があって面白かったと言っていた。テーマは

ち話の方が多かった。座っていただいた方は美大の関係の男性2人。「**感情を揺さぶられた作品はありましたか**」と伺うと、ユエン・グアンミン《**日常演習**》《**トウモロランド**》を挙げた。無人の街をドローンで空撮した映像と、遊園地が爆発される作品には非常に驚いて、強さを感じたという。その方達は他の作品を見ながら説明を読んでなるほどと理解するというような、「自分の納得」プラス「自分で読み解いていく」ところが面白かった、良かったと言っていた。姉妹の来場者。解説が多くて、作家の思いが読み取れて良かったですと言っていた。一方で、今までは解説が無いなら無いで、こちらで考えることができて、それはそれで良かったということもあるという。テーマの1つ「謎を感じた作品について」を伺った時も、説明がないものは自分で考える分、印象に残ったかもしれないと言っていた。彼女たちが特に気になった作品というのは話に出なかったが、全体を見渡して印象に残った作品を伺った時に、**文谷有佳里**《**なにもな風景を眺める**》を挙げていた。遠近両方に描画があり、それが重なり合って人の形に見えたり、ボケモンに見えたりしたと言っていた。何回もトリエンナレにいらしている方。以前よりもアート・ブレイグラウンドのように来場者が参加する場所が増えたことが印象的だと言っていた。ホワイトボードに結構目向ける方が多い印象があった。今日は「感情について」のテーマで、グループトークをまとめて文字化したいたが、それを見て自分なりに読み解いていこう、語ろうとする方があったり、長い間足を止めて眺めている方がいたのが印象に残っている。

2019.09.05

◎今日は午前中「**感情について**」グループでディスカッションして感情が動かされるプロセスについて話し合った。そこから（1）共感すること（2）感情移入すること、（3）自己投影すること、という3つのワードが出た。そして、それぞれの（1）共感（2）感情移入（3）自己投影をメンバーそれぞれで考えることをしていった。ゼロから考えてみると、今まで感情についてあまり深く考えてきたことがなかったことに気付かされた。共感が自己投影や感情移入とどう違うのか、など、それぞれの差異を考えた。人が何かを思う時に共感が来て、感情移入が入り、そこに自己投影して最終的に何で自分が最初に共感したのかを分析してい

「感情について」だったが、雑談としても色々と話ができて、楽しく過ごしてもらえたことが良かった。また、スタッフログもしっかり読んでいただき、他の来場者の意見も見ただけで、気になった作品についての感想を言っていたけれど、コメントを書いてくださった。◎今日、たまたま2人の来場者が「見たように**作品をみればいいんだ**」と言っていたのが印象に残っている。そのことから、トリエンナレに行くことという行為と、見るという行為はある種別個にはたらいいて、トリエンナレに行くということは、自分のペースで何かができる自由さを味わっているという部分もあると私には感じられた。その方はアートは本当に面白いと言っていて、意味が分からなくてもいい、手応えのなさみたいなものに惹かれると言っていた。今日、たまたま別の方も近いことをおっしゃっていたので、その言葉がさらに印象に残った。心が自由になる場であるとか、日常の決まり事を考えないといけない状態から離れる場として、トリエンナレが機能しているというところを、改めて意識させられた。最後に様々な人々と話すことで、色んな意見や感覚、感想を知る体験ができること、体験に広がりが生まれるし、素敵だなと思った。対話の自由さが保たれた状態、空気が維持できるといいなと思った。もう一つ印象深かったのは「**表現の不自由展・その後**」をめぐることを、こっち（鑑賞者）に任せて欲しかったなと言った方。実際に作品を目にすることで考えたいものもあるし、見たくない人は考えない。私たちに任せて欲しかったという。そうであれば、見る／見ないの選択もできるし、見た上でどうするか、どう考えるか自分たちで選ぶことにながったのでは、と述べていた。

◎2人の来場者。一方は「**表現の不自由展・その後**」がなるかもしれないと思い、実際に「表現の不自由展・その後」を見て、今日また来られた方。2人と話をし、て、共通していたのは、展示は実際に目で見て判断した方がいいよね、ということ。それは僕も納得できた。一方で、展示が中止になる、ならないではなく、純粹に見て楽しめる作品もやっぱり良いと思うし、安心して美術館を楽しめることも大切。それも共通していた。この2人の来場者はたまたま話す回が違ったので、2人が対面してお話ししてもらうことはできなかったが、2人のように考えることも大事だなと改めて考えさせられた。

る、という結果に落ち着いた。これをしっかり考える余裕があれば、人と人が分かり合うことになるのかなと思った。一方で、共感と同調とも似ていると日本人は思うのかもしれないと思う。共感と同調は違う概念だが、共感の1つとして同調を含めている人が多いかもしれないと思う。それは日本人が結構同調しがちであると言われることを思い出したから。「なるほどそうだよね」とか、たえそう思っなくても言っているところがあり、そこから同調も共感の1つとして感じるところもあるのかなと思う。海外の人と話をすると、その感じ方や感情の表し方は変わってくるんじゃないかと思った。改めて感情について考えてみると、表情だったたり、言葉だったりを通じて、分かり合えないこととはないんだろうなと思った。「表現の不自由展・その後」や、それに関わる形で閉鎖されてしまった作品がもう一度戻ってきてくれたらと思った。

◎メディア芸術を専攻されている学生。キャンディス・ブレイツ「**ラヴ・ストーリー**」に一番衝撃を受けたという。移民の方の個々人のエピソードが語られているモニタールームで聞いた事は、やはり胸が苦しくなったという。もう一つ印象に残っているものとしては、ミリアム・カーンのペインティング群だという。彼女が経験している概要を見てから、作品を見たことによっ、こちらも胸が詰まる思いになり、共感したという。フリーパスを持つている女性。今回中止になっていた作品も多い中で、見る作品に変化を捉えることができるのが、**スチュアート・リックホルト**《**原子力の時計**》だという。以前見た時はなかった下に置いてある球が今回見た時に発生していたといっていた。また、映像の作品では、以前は子どもと一緒に来ていたのでさっさとしか見れなかったけれども、今回は違うシーンが見られたということが新しい発見となったといっていた。そんな風に、何度も見ることで違いが生まれた瞬間を見てもらえたのは良かったと思った。

◎今日一番印象に残っている方は、最後に話した女性の方。8階の2つ目の作品があるんだと思い、かなりショッキングな体験だったという。その後はあまり他の作品が頭に入らなかったという。それがすごく印象的だった。僕と来場者の彼女の持った印象とのズレがあったのがさらに印象深かった。**ジェームズ・ブライドル**《**継ぎ目のない移行**》は、僕はある種ジャーナリズムがその目で見えないところを暴いていく意義のような感じで見ていたが、その方は自分とは遠く離れ

2019.09.04

◎1組の男女のカップルと1人で来られた男性の来場者。テーマは「**感情について**」。1人で来られた男性の来場者が、いつも理性的であるうとしているが、興奮しすぎてしまうという情に流されてしまい、炎上してしまうという。本当に伝えたいことを話すのだが、結局自分のなかにある理性と情のエッジ（境目）をいつもどーんと踏み込んで行ってしまう。そして、結局訳がわからなくなるという。「APGはなす」は知らない人がいて、知らない人と話すことで、情にハンドルを奪われることなく喋ることができるといっていた。さらに「**情**」について話を深めていった。例えば、情を駆り立てることで戦争を仕掛けられるということもある。恐怖や不安で人々を煽り立てる。本当は別にその国家間にイライラがあるわけではなくても、市民が日常で我慢していたり、お金が稼げないとか食物がないとか、恐怖やイライラを利用して、情で操作してしまうことがあるという話をしてくれた。情と、カップルで来られた女性の方が、私は人間にある情を良い方向に使っていきたい、けれど本当にそう思っているても良い方法が思い浮かばないんだと話をした。そこからまた話が流れて、女性の方が、街中で偶然ユザンさんに出会ったことを話してくれた。ユザンさんは一言「その自転車かわいいね」と言ってくれたという。ただ自転車のことを言われただけなんだけれど、その一言、「かわいい」っていうのも情だと思うけれど、そこで繋がれたと思ったという。それに対して1人でできていた男性も同意していて、マッサージで頭とか肩とか凝りをゴリゴリ押すのではなくて、さするだけで自浄作用でエネルギーが変わってきたり細胞が緩むことにたとえながら、自分が何かを積極的に「する」っていうことではなくて、自分が一つの個として自分を生きるということ、一人一人がそこから始めていけばいいのではないかと言った。そして、それは大きなデモとかしようにとか、起業しようとか、賛成／反対のようにはつきりと分かれることではない形で、自然とダイナミックに起きることじゃないかと言った。個としての自分とは何かっていう話に移ったので、名古屋美術館で展示中の**モニカ・メイヤー**の**子どものバージョンのプログラム**（「APGつくる」で実施した）「こどもであることで不利益を感じたこと」について体験などをカードに書いていくプログラムの話を投げかけた。すると、カップルで来ていた男性は、部活で軽音部に入り

たところの人権を無視されるようなことが起きていて、普段はそういうことはあまり目に見えないけれど、展示を見るとたまさまと見せつけられるというところでショックを受けたという。確かにそういう見方もあるなと思った。意見を交わした人とは違った見方をしていることもあるし、色んな見方をすることで理解が深まっていくということはある。僕自身も作品を観る手助けをしてもらっている。フリーパスを持っている方だったら、ここの話を聞いて、また見てみたいなと思ってもらえるようにできたらいいなと思う。

2019.09.06

◎今回の出来事で、**作品展示を変更・中止しているアーティスト**と、**作品展示を続行しているアーティスト**の違いに触れて話をした男女のカップル。今回の出来事に関するアーティストの気持ちを読み取るうとしていたり、作品変更によって謎が深まったことに注目して考えを深めていた。私も今回の事でアーティストの苦悩が、「表現の不自由展・その後」に関わる人はもちろん、全体に波及しているということを考えていたが、それを来場者の皆さんと一緒に考えられたことがよかった。また、改めてそう思うという意味で、新しい視点を頂いた。それは、ここまでこの件について深く話をしてくださった方が初めてだったからだ。男性の方が、**菅俊一**「**その後を、想像する**」の作品が、トリエンナレ自体、この次どうなるんだろうという状態で、ある種作品になっているのではないかという話もあった。私も確かにそうだと思った。作品を1つずつ見ていくだけでなく、トリエンナレ全体を俯瞰して話せたことは新しい発見的な見方だと思った。

◎島根から来た男女。テーマは「**感情について**」。拒絶してしまうものがあるのはなぜか。経験からくるのか。無意識にあるDNAの奥深くからあるものなのか、ということを話していった。男性の方が高いところだ

メなのはどうしてなんですかねと言っていて、生まれつき高いところが苦手だが、それは何かあったのではないかと思うと言っていた。一方、女性の方は小さい時から高いところが全然大丈夫だけれど、それもまた経験が原因になるからかなと言っていた。

◎**ウーゴ・ロンディノ**「**ネ（孤独のボキャブラリー）**」について話をした方。テーマは「**感情について**」。あそこにいるピエロたちは一見無表情に見える。けれど、感

情があるように感じたことを話してください。では感情というのは私たち周囲の者たちが勝手に決めているもので、周囲の状態を見て決めているものなんじゃないかという話になった。たとえばビエロが無表情でも、その周りに子どもが楽しく遊んでいたら楽しそうに見える。私たちは相手の感情を決めてついているし、逆にその感情を決めつけるというのでもまた自分の感情で あるという話になった。そして、その感情はそこから来るのか、感情って一体何なのかという話をした。今日のトリエンナーレスクール・アンリミテッド・ナイトディスカッション（以下、ナイトディスカッション）でも、私は無意識から面白さっていうのは無意識からくるものであると言ったんだけど、私はこういう「感情は感情からくる」「無意識は無意識からくる」といった答えが結構腑に落ちるのだけれども、もう少し他の答えもあると良いと思っている。

◎本日は初めてのナイトディスカッションを行った。テーマは「面白さってなに?」。分かっているようで分かっていない言葉の定義を新たに考えて話してみると、様々な人の経験から発せられている言葉がたくさん出てきて、来場者それぞれの考えに作用していく。出てきたワードから、共感するように考え方が動いて、新しい意見がわかったり、新たに出てきたりする場面がたくさんあった。最終的にまとまった数の概念が提出されて、それをもとにまた話を膨らませていくとまた違う考えが生まれて、面白い展開になった。来週も楽しみにしている。

2019.09.07

◎今日は「感情について」スタッフでディスカッションを行った。まず感情から遠いものとして、虫や爬虫類、クラゲには感情があるのかということから話を始めた。最終的に終着点がなく、もやっとした感じで終わった。ディスカッションにおいては、いくつか論点を挙げて、まとめた形で終わるというのも1つの方法としてはありうるのだと知った。ディスカッションでは、AIには感情があるかないかというのを考えた。「私たちには感情がある。だから感情のないものに感情を読む取っっている。それが感情があるのだと思っっている」という話が私にとって一番腑に落ちた。ホワイトボードのメモを見ていた男性が2人いて、そのメモは「親近感を感じた作品について」をテーマにしたものだった。

と、一番強い感情は「特別」なことによって起こると思っただか。例えば「怒り」という感情であった場合、何かその人にとっての琴線に触れるような「特別」嫌なことがあったから引き起こされるのだと思う。感情が出る時は、何かしらの「特別」があるような気がする。それについて、もう少し深めていきたいいなと思った。今回は「特別」というキーワードから派生して、「直感」というキーワードが出た。直感が感情なのかという話から、最終的に直感は心の中の無意識の反応ではないかという結論に到達した。それが今までと同じなので、同じであることが悪いことではないが、もう少し別の糸口が必要だなと思った。

◎今日は老若男女、様々な方々がいらした。若者の方と高齢の方。テーマは「感情について」。SNSは感情が直に反映されてしまうということ、そして、フォローワーの多い一人が投稿したことによって、集団が動くことについて話が及んだ。高齢の方は、投稿に共感することとは、それに振り回されていることもあるし、集団でしか動けないような感じに捉えられてしまうと言っていた。また、相手に自分の感情や意思を伝えるプロセスが今はあまりにも簡単に出来てしまうから、若者の未来を懸念しているとも言っていた。そして、作品は最初は難しくてわからなかったけれども、自分の経験だったり、自分の身の回りに起きている事に当てはめて見てみると、理解が難しい作品も視野が広がって自分なりに深みのあるものとして見ることができると言っていた。それに対して私は、自分の家のできる絵画があったらどうかとか、ユエン・グアンミン《日常演習》《トゥモローランド》だと、ここに人がいなくてよかったとか、自分の想像でできるシチュエーションを考えると、難しいとされている現代美術にフレンドリーに接することができると言った。また、アーティストも一人の人間であるし、発端は自身の感情から生まれたものであるから、そこからどういうプロセスを踏んで作品になったのか、そして、作品がここに置かれてからのプロセスもまた作品であるということも考えると、さらに面白さが見えてくるのではないかという話にもなった。最初、若者の男性は作品が難しかったので、この作品が生まれるに至る感情がわからないといったようなことを言っていた。けれど最後には、作品の見方として、自分のことを当てはめて見ることで、現代アートが難しいものではなくなると言っていた。アートを勉強してない人にも、現代美術を見るときに「考えたい」と思ってもらえてとても嬉しかっ

片方の男性がウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキヤブラリー》のビエロたちに親近感を持ったと言っていた。その人はミジンコでも毎日一緒にいたら多分親近感が湧くだろうと言っていて、それは愛着が湧く、ひいては親近感が湧くということかと思うと言っていた。そして、何より、ビエロやミジンコのような彼らに感情があるから感情を抱くという風に、言葉の意味から思うと言っていた。それについて、なるほどと思った。もう一方の男性は、友達に対しても、その人が感情があるのかはわからないという。感情があるかどうかというのは本人じゃないと分からない。友達でもこいつ感情はあるのかと思うときにたまにあるという。2人は真逆の話をしていることが多かった。アンナ・ヴィツト《60分間の笑顔》は、作品を見ると大体の人はその作品を見ながらつられて笑っている。しかし彼らはこの作品を前にしても笑っていなかった。その理由を聞くと、一方の男性は「サービシ的な笑顔は本心はあるかどうかわからない。それと思うと笑えなかった」と。もう一方の男性は「裏で笑ってなかったとしても表で笑顔を作っていたらそれは笑顔だから、笑顔として受け取っていいと思う」と言っていた。正反対の意見をいうように思える2人だが、友達同士だからこそ言えるのだなとも感じていた。

◎今日は今までで一番多くの方とお話しできた。印象に残っているのは中学生の団体の来場者。テーマは「感情について」。中学生は一番多感な時期ではないかと思う。そう思ったこともあり、彼ら／彼女らが本当に思っていることを引き出すことは難しかった。なので、生活している中で、身近にある感情に絡む話をした。家では暗いけれど、学校では明るいといったように、感情は周りの環境によって変わるよねという話になった。そして、どちらの自分も同じ自分だからどちらも否定しないでいいということ伝えられた。それが良かったと思う。

◎今日一番印象に残っているのはサエボーグ《House of 》について話をした方。一回しか見ていない方と、まだ見ていないスタッフとで話をした。展示作品について普段話すときよりも対等に話ができて新鮮だった。そして、見ていない人も見について楽しめるいいなと思った。パフォーミングアーツは期間も短い、見ている人と見ていない人が話す内容に関する話に終始するパターンもあるが、謎は謎のままで答えが出ないのも面白いと思った。

た。普段、現代アートを勉強していると、それを専門で学んだ人にしかわからない言葉で会話したりもするが、それは他の人が聞いた時はわからない。「APGはなす」という場で「一般の人が現代アートを見るきっかけ作りが生まれていることを知ることができてすごく良かったし、嬉しかった」

◎今日は6組くらいの方とお話できた。料理人の方、永田康祐《Translation Zone》について、料理に関する作品で自分の今後のモチベーションになると言っていた。そして「APGはなす」のように作品について話せる場があつてとても楽しかったと言ってお帰りになった。この場所に入ることを迷っている方が結構いらして、うまく話せるかどうかわからないからと言って迷っている方に声をかけていった。モニカメイヤー《The Clothesline》にショックが隠せない状態でいらした方。話したいんだけどうまく言葉にできるかと悩んでいらっしゃったが、その方とお話することができてよかった。若い青年が色々な世代の方々と話をしながら、アートの楽しみ方を知って帰っていったのが良かった。世代も背景も違う人同士が意見を交換することの楽しさを感じてもらえたようだ。

2019.09.11

◎今日は昨日に引き続き「感情について」ディスカッションを行ったが、同じテーマなのに内容も全然違う方向に広がって面白かった。前回は結構概念的な話が多かった。今回は感情があるものとなないものっていう幅を作ったうえで、人間、哺乳類、鳥類、爬虫類などがある感情があるか／ないかというのを分類分けしていった。さらに、動物だけではなく、金属や紙などの無機物や、AIといった人間が作り出したもので検討していった。個人的には、感情があるかないかという分類分けて、金属はどうかと言われたら、どうひっくり返しても感情はないと、100人に聞いたら100人でもないだろうと答えそうなところを、あえて掘り下げて行ったのが面白かった。また、来場者の方で、紙に感情があるとはいわないけれど、人の手によって感じ方もあるんじゃないかとおっしゃっていた方が印象的だった。私はそういう発想が全然なかったので、新たな発見が出来て面白かった。

◎今日は来場者の方は少なかった。私が話した来場者の方は3人いて、3人とも名古屋の方ではなく、大阪と東

2019.09.08

◎今日は朝のディスカッションに参加した。テーマは「感情について」。スタッフと4人の来場者の方々と一緒に話を進めることができた。感情が生まれるプロセスには、その元には記憶があり、そこから生まれてきたものが感情ではないかという話が出た。抽象的、概念的な話という印象を受けた、けれど、終盤にスタッフとのやり取りの中では、医学的な話にまで発展していったので面白かった。また、自分の意見を言うよりも聞く姿勢を大切にすることだったので、来場者の方に「どうですか」と質問を投げかけてみたり、伺った言葉を言い換えることでそこにいる人々がその人の言いたいことを分かりやすくすることを心がけた。それがうまくできていたなと思います。

◎今日はディスカッションプログラム「かんがえかたをかんがえるー作品からみる『情の時代』」があった。進行人は高森順子、グラフィックは松村淳子、ゲストはBritta Bieのドミク・チェンと、ラーニングキューレーターの会田大也。題材となった作品は《ラストワーズ／タイフトレース》。印象に残ったのは書き言葉と話し言葉と受け手との関係。受け手の「受け取り方」の差異に話が及んだ。また、それとともに、文字を書かない人達においては、そのやりとりと、受け取り方はどうなるのかという問題提起が出てきた。それは、確かにそうだなと感じた。自分自身、アカデミックな世界に近いところに今いる中で、そこでは論文など、文字にして書かれたものが評価されるということを感じていた。本当に良いものを持つていたとしても、文字化されないとなるとどうなるのかということについてすごく疑問に感じていた。「良いもの」と文字化との関係について、今後も自分で考えてみたいなと思った。また、最後にドミクさんが、今のインターネットの中では本当に完璧超人を求めている、SNSではそういう人しか使えないような媒体になりつつあるということを書いてた。それもすごく僕自身その通りだなあと思った。そのような世界は、いつも何かそこに不完全さがあり、結果的には意見の発信をしていかないと、何も言えなくなるような息苦しい形になると思う。その意味で、今回の10分の遺言の試みを通じて、たとえ不完全であったとしてもそれを表現することの大切さというのは、来場者の方々に伝わったのかなと思うし、自分自身もそれがすごく大事だと思う。

京から来られていた。その方たちにもう一度見たいという作品について聞いた。お一人は、伊藤ガビン《モダンファート創刊号 特集没入感とアートあるいはプロジェクションマッピングへの異常な愛情》が凄く面白かったという。その方は、職業柄、映像やプロジェクションマッピングを使っているのですごく感銘を受けたと言っていた。もう一方はdividualing《ラストワーズ／タイフトレース》の10分遺言がもう一度見たいという。エピソードの締め言葉の使い方など、その方を通して私自身も話を聞いて、感動してうつときた。今日対応した来場者の方は皆さん名古屋以外の方だったので、作品から名古屋という地域性についてわかったこと、気づいたことがありますかと聞いた。すると、瀬戸内国際芸術祭や横浜トリエンナーレなどに比べて、作品自体からその地域というものが、名古屋という地域性をそこまで感じるものがなかったという。一方で、ここまで作品を見に来ようとする、名古屋の地に降り立つことで、モニングの文化があったり、美術館を中心に街が発展していることにびっくりしたといっていた。私自身は名古屋は身近な場所なので、そこまで客観的に見ることはできないが、トリエンナーレに行く、作品を見に来ようとするのが名古屋に来る始まりとなるのはすごく嬉しいなと思った。また、来場者同士で交流の輪が広がって、一緒に作品を見て回るとか、考えを深め合うことをされていて、距離が縮まっていく様子を見たのは嬉しかった。

2019.09.12

◎今日は朝から参加して感情について議論した。昨日とは話の進め方もまとめ方も全然違う視点からだったので新鮮だった。まず、感情を揺さぶられる作品について、それぞれが具体例をあげていった。そこから、なぜその作品によって感情が揺さぶられるのか、そのプロセスを話していった。感情が揺さぶられる作品について話したが、そこから最終的にアートとは何かといったような、誰も答えを出せていないところまで踏み込んでいったとか、貨幣経済をやめようといったような壮大なテーマにまで広がっていた。また、私が勝手に「表現の不自由展・その後」をめぐる「連の駆動を何かタブー化しているところがあるのかもしれない」と思った。多分皆が誰もこの話題に触れないようにしているような感じがあると勝手に思っていた。そ

2019.09.10

◎印象に残ったのは「感情について」のディスカッション。感情が生まれるプロセスやそれをめぐることについては昨日までに結構話し尽くしていたと思っっていた。それは僕だけじゃなく、その他のスタッフも思っていたと思う。なので、今日は感情がないと思われものをどんどん挙げていって、感情がないというところか、というのを考えていくところから進めていった。動物、機械、物、AIなど、どこまでが感情を持っているんだろうか、なぜ僕たちはそれらに感情があると思うのか、そして、その帰結として、逆に僕たち自身には本当に感情があるんだろうかという、昨日までとは違った形にたどり着くことができた。その時はプレイクスルーをした印象を持った。最終的に僕たちにも感情があるのかわからないという帰結になったことが、最初にあったのならば、そこに到るまでの広がりとは多分生まれなかったと思う。その広がりがあると思っただまだ対話を通して深掘りできるところがあると思っ た。サエボーグ《House of 》を見てきた方。作中において、女性や動物が搾取されていくパフォーマンズがあり、その終わり方は女性が服を脱ぐというショッキングなものであったという。その方は、なぜ男性ではないのだろう、そして、もし男性がそこにいたとしたらどんなショッキングな搾取のされ方をして終わっただんどうかと思っ たという。パフォーミングアーツは一過性のものであるし、他の作品形態とは違って基本的に何度も見直すことはしない。だからこそ、厳密に作品における事実を元になくても良いとか「もしそうだったら」といったような、ある種の誤読を受け入れ、読み込んでいくことで新たな解釈が生まれるという構造的な面白さがあると思う。その意味を踏まえると「APGはなす」で話してくださった方さえも、作品について話すことはハードルが高いと感じていると思う。作品を深く読み込めてないから話にくいと思われる方も多いと思うが、誤読でも良いので、作品を通して考えを深めていく、想像を広げていくことの面白さを伝えていければと思っている。ここで話される方はもちろん、ここに入れない方にも想像が広がる可能性の片鱗を感じてもらえる場にできれば、もっと面白い話がたくさんできるのではないかと感じた。

◎今日は「感情について」ディスカッションをした。最初は具体的な例から見えていった。その中で「特別」というキーワードが私の中でピンときた。なぜかという

のなかでスタッフの一人が少女像に関する話題を持ってきたことで、切り込みづらい話題に切り込んでくれて、そこから深く話ができた。あまり今回の件について人と話す機会が少なかったので、こういう場で意見交換ができたことはとても良かったと思う。

◎今日はトリエンナーレに複数回いらっしゃっている方のお話を伺った。「もう一度見たいと思った作品について」というテーマでお話をしたところ、ユエン・グアンミン《トゥモローランド》がリビートして何回も見なくなるような作品だという。また、伊藤ガビン《モダンファート創刊号 特集没入感とアートあるいはプロジェクションマッピングへの異常な愛情》は、部屋全体がプロジェクションマッピングになっているので、一度の参加では見えなかった部分をもう一度見たいと思うといった。さらに、パフォーミングアーツのサエボーグ《House of 》をご覧になり、こちらも一通りを見たのだけれども、一度ではよくわからず、かつ面白かったのもう一度見てみたいといっていた。もう一度見たいと思った作品というのは、じっくり何度も見ていくと楽しめるような内容になっていると思う。◎今日は朝から「感情について」をテーマにして考えていった。色々な作品を見て、そのときどのような感情が起ったかということを細かく深く探っていき、その中の共通点を探した。そのなかでは、アートというのは、アーティストの言葉にならない感情を作品として表現することで、抽象的な感情を来場者にある種コントロールさせたりするということ、そして、その抽象的な感情を受け取った来場者がそこからモヤモヤを抱えたとして、それを「APGはなす」や様々な場で語り合ったりすることで、それが言語化されるということ。さらに、そのことが、来場者の方の感情表現に繋がり、表現することの達成感から、もっと表現をしたいという表現の原点に戻るんだということが話された。他にも、アートの定義は出来るか／出来ないのか、といった話だったり、アートをどのように見たのかについても考えることができた。来場者の方と芸術とジャーナリズムの違いについて話し合った。その方は、情報は感情が原点にあるという話をされていた。また、たくさん人の感情が入ることで「事実」なるものを変えることができるという。それを受け手がどう捉えるかは人それぞれだから、作品からの「事実」なるものをどのように受けとるのかについても考えさせられた。私は、作品はただ美しければ良いということではなく、相手に感情を想起させることができるもの

だと思っている。鑑賞者に想起の義務はないが、例えば社会と向き合うことのきっかけとして芸術は大きな役割を果たしていると思う。今回のトリエンナーレはジャーナリズム性の強い社会的な作品が多いといわれているが、私はこの時代にとってはすごく必要なことではないかと思う。美しいものだけに目を向けるのではなく、負の現実も知り、そこをどのように美しさを孕ませて相手に伝えるということをしていくかがアートなのではないかと思う。ジャーナリズムの生々しい感じが、アートを介することで伝えやすいようになっているのだと痛感している。

2019.09.13

◎男性の来場者。テーマは「**未来について**」。名古屋のポテンシャルについて話が及んだ。名古屋は東京や関西に比べて保守的だという。文化的要素もあるし、トヨタを筆頭に自動車産業もあるという話をしていたら、農耕民族は内々で全てが賄ってしまうと、よそを受け入れていくことが少なく、結果として人材は東京に流れてしまうのではないかという。彼もそれを危惧していた。その人は役所の関係者だといっていた。昔はいろんな施策を名古屋で展開していたが、それがなかなか広まらないという苦悩があったという。名古屋で国際デザイン博覧会を何回か繰り返していたにもかかわらず、デザインという見えないものには名古屋人はお金を出さない。だから結局いい人材が来てもまた東京に行ってしまうという。私たちも「えー、そうなんですか」と聞いている、では未来はどんな風になったらいいですかねと振った。けれど、やっぱり名古屋は保守的で…と言っていた。私は、名古屋がそういう努力もしていたことを知らなかったし、そういうことに尽力していた人がいたことが嬉しかったし、そうだからこそいい街だなと思った。彼は、結構高齢の方で、今もNPOを掛け持ちして、デザインをまとめるオーガナイズもしているという。そういう方が若者を支えることで、はっちゃけたオープンな街になっていくのではないかという希望も持った。今回のトリエンナーレでは女性と男性のアーティストの割合を同じにするなど、新しい試みをしている。トリエンナーレが起爆剤となって、この街が世界を受け入れるオープンな街になるといいなと思った。

◎今日はテーマが新しく決まり、「**未来について**」話を

の感動や安らぎを感じるのかという話になった。それに対して、今の時点では技術が不完全だという側面もあるかもしれないが、本物の植物の美しさは越えられない部分もあるのではないかという話が出た時は少しハッとさせられた。また、今回のトリエンナーレが政治情勢をはじめとして社会的なテーマを扱っている作品が多いせいか、未来のイメージが現実的かつ深刻で、あまり明るいイメージの話が出来なかった。多様な方向性、多様な未来の話題を話すことができればいいなと思った。

◎午前中のデイスカッションは「未来について」話し、午後は未来について」と「もう一度見たい作品について」という2つのテーマで、両方とも関わることでできた。2人の来場者。テーマは「**もう一度見たい作品について**」。男性の来場者はウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》に親しみを感じると言って、それは何故かということ話をしていた。また、女性の来場者はベルーの歴史に関する小さなモチーフが展示されているクラウディア・マルティネス・ガライ《・・・》でも、あなたは私のものと一緒にいられる・・・》をもう一度見たいと言っていた。その話を受けて男性の方は、他国に支配されていた時代は、支配者側の影響を色濃く受けるものであり、それは被支配者側の文化にも影響を与えているということだと言った。そこから、映画の話になった。日本の映画産業においては洋画がアメリカのものが多くが、それはアメリカと日本の関係性が影響しているのではないかという話になった。そこから、地域同士の関係性について話が広がっていった。「未来について」も「もう一度見たい作品について」も、総じてシリアスな展開だった。それも確かに良いのだが、もっと気楽に話せるような場にもできたらと思っている。

2019.09.16

◎「未来について」のデイスカッション。私はこのテーマに関わってから2日目になる。来場者の方からは、dividual inc《ラストワーズ／タイプトレース》からは人々の人生が垣間見えるという話や、ユエン・グアンミン《日常演習》は見えないところが見えるという話がでた。《日常演習》は、ドローンからの映像になかなか違和感を感じてはいたけれども、それがなぜかすぐに気づけなかったという。その理由が人が居ないから

した。スタッフを中心に行ったデイスカッションは、DNAのこととか寿命のこととか、未来の生命技術についての話をしていたが、来場した方は地域の活性化をはじめとした地域の未来について話をしてくれて、これから名古屋がどうなっているのかを話してくれた。ただ、なかなか現場についての話から、未来につなげるのが難しかった。来場者の方は今の名古屋の現状とか地方の現状とか、そういう話をしたかと思うので、頷いて聞いている。ここから色んな話が聞けそうで、とても広がりがあるテーマだなと思うので、今後も掘り下げていきたい。**ナイトデイスカッション**。テーマは「**表現するってなに？**」。話が色々な方向に行くことがあるので、まとめようと思ってなかなか伝えるのが難しかったり、話が伝わったとしてもそれがいいのか悪いかわからないところもある。人に伝える難しさを感じた。理解度というと語弊があるかもしれないが、私の言い方もあるし、来場者の方々の伝え方もそれによって全然違うので、伝わらなくてもいいかなぐらいい心持ち、ともすればデイスコミュニケーションと言われている事態に対してもっと寛容になれるばとも思っている。ここはスタッフも来場者もニューtralでな場であるので、そういう場に溶け込むことを心がけられたらと思う。

◎**ナイトデイスカッション**。テーマは「**表現するってなに？**」。たくさんの方の色々な意見が出る中で、どこか誇張されたものが出がちだったかもしれない。一人ひとりがどのように思っているのか、本当はどのような思っているのかを、些細な単語だったり、フレーズだったりをクリックアップして整理したり、引き出したり相手の言っている真意を理解したり、引き出したりすることができるとはいいかと、自分が仕事をするなかで思った。小さい子どもが描く絵画は、点とか丸とか、全て意味がある。そんな風に、私たちの言葉一つひとつにも意味がある。その一つひとつを読み取るのが一番重要で一番難しい事柄だと思った。このような「哲学カフェ」みたいな場を設けられることは良いことはあるが、一方で、アートのことについてわからないという人は縮こまってしまうこともある。そういう人たちのモヤモヤした思いが言葉になる機会があるということはずごく本当に重要なことだと思う。トリエンナーレ以外の場所にもこういうところができるいいなと思った。

だということには、映像を見てしばらく経ってから気づいたという。変な空間だとはわかるが、それに自然と気がつくまで時間かかると言っていた。面白かった作品はありままだか、という問いかけに対して、分らない作品が多かったという話があった。例えば、ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》は、ビエロの竹まいからアーティストが言いたいことが分かりやすいと言っていた。一方で、理解が難しい作品、わからなかった作品もいくつかあったという。けれど、「**わからない**」と言っても、それが今、わかってもらえなくてもいいのではないとも言っていた。それこそ100年後、2000年後にわかってもらえるかもしれない。現代美術は答えを出さなくてもいいのではない。だから、今、名前が売れているアーティストが後世に名前が残るとは限らないので、今売れなくても良いのではないかということをやっていた。◎今日は1日「**未来について**」というテーマで話をした。先日未来をテーマに来場者の方と話をした。「未来」という言葉そのもののイメージは、明るいものにも暗いものにも捉えられるが、一方で実際話してみると、どうしても暗い方向に行きがちだった。今日は少し方向性が変わったように思う。午前中の「未来について」のデイスカッションでは、最終的には約10人の来場者の方々、一番年齢の若い方で15歳ぐらいから上は60代ぐらいの方が参加して、10年前の2009年に想像していた2019年と、実際の2019年現在を過ごすなかで感じたことについて話をした。そこから、50年前の1969年と比較したり、10年後の2029年はどういうふうになっているのか、想像し、話題を掘り下げていった。例えば、10年後の2029年には少子化と高齢化によって仕事の種類が増え、海外からの移住者が増えるのではないかという現実的な話題がでた。ネガティブな未来についての話をすると暗くなってしまうかなと思ったが、皆さん生き生きとデイスカッションに参加して、テーマを深めていた。時間に区切りをつけなければ一日中話し合えるのではないかというくらい盛り上がりつつたので、「未来について」というテーマに可能性を感じた。

◎東京から来た来場者。じっくり座ってお話を聞いた。テーマは「**もう一度見たい作品について**」。話を伺うと「全部もう一度見たい」という。「特にどれが良かったですか」と伺うと、ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》、ユエン・グアンミン《日常演習》《トゥモローランド》を挙げてくれた。昨日は豊田会場

2019.09.14

◎今日は特別ワークショップとして菅俊一「その後を想像してみる」を実施した。映像作品の続きを考え、絵にして映像とドッキングさせるというもの。菅俊一は作品について、来場者の皆さんが話してくださるので、気がなっていたが、展示場所が分からず次行こうと思っていたら10日間過ぎてしまった。ワークショップで今日の今日、見に行くことができた。来場者の皆さんは私が想像している以上に作品を知っていた。菅俊一という名前を知らなくても「あのアニメーションね」という感じで、このワークショップが今日行われることを知らない方でもご存知だった。ワークショップに参加された方々はたまたま来られた方が多かったが、これを目指してきたと言う親子がチケットをギリギリで受け取って頂いて入ることができて良かった。よく「APGはなす」にいらっしゃるという方と、菅俊一の作品についての話をさせてもらった。人はそれぞれが思っているイメージを脳が勝手に想像しているという話をされて、確かにそうだと思った。来場者の皆さんがワークショップで映像作品の続きを作ったが、その作品を見ると、100人なら100通りという具合に違う。そこが面白いということも凄く納得した。

◎今日は菅スペシャル回(特別ワークショップとして菅俊一「その後を、想像してみる」を実施。映像作品の続きを考え、絵にして映像とドッキングさせるというもの。「はなす」テーマも菅俊一作品について。だったので、「APGはなす」にお誘いするときは、今日の概要を話していた。菅俊一作品についてゆつくりじっくり伺うことはあまりできなかったが、何度か立ち入りてお話をすることができた。ある来場者は、菅俊一というアーティストのユニークさについて語っていた。ちよっとした作品なんだけれども、想像力をかきためてから面白かったし、逆にわからなさが良かったとも言っていた。わからないことを見る側に訴えかけているのが面白かったし、そこに見る側への自由度を感じたという。映像作品の中で線が立ち上がつてくるが、これはつまり円を描くかなと思ったら角砂糖のようなものがスツと落ちて、この作品の中に重力があることがわかるというのがあるという。それは、その後を想像してみるというよりも、別の見方を提示されたようで「そうきたか」と面白く見たと言っていた。

に行き、今日はこれから四間道に行き、明日は名古屋市美術館に行くといっている、結構タイトなスケジュールだったようだ。この方は急いで「APGはなす」を後にされた。女性の来場者。途中から男性の来場者が一人加わった。テーマは「もう一度見たい作品について」。彼女はトリエンナーレの各会場を周ったという。最初に挙げた作品はホー・ツーニエン《旅館アポリア》。愛知芸術文化センターの会場だとユエン・グアンミン《日常演習》を良いと言っていた。彼女は、新しいことを知ることとても魅力を感じると言う。「これはなんだろう」「すごいな」という感覚を得てから、じっくりわいわわ考えていくというプロセスに魅力を感じていると言っていた。彼女は、10年ほど前に芸術祭巡りに目覚めたという。「瀬戸内国際芸術祭」や「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」など、各地の芸術祭を周っているという。芸術祭に参加することは、街の魅力の再発見になるという。芸術祭では特に作品の力だけではなく、会場の力、建物の力が加わることで、真の力が発揮され、作品がより印象的になるという。また、旅のついでに美術館巡りもすると言っていて、これも街の魅力の再発見という、先ほどの話にも繋がっていた。しばらくすると、男性の来場者が加わった。さらに「もう一度見たい作品について」話を続けていった。彼は初めてのあいちトリエンナーレで、たまたま愛知県高浜市の美術展でトリエンナーレを知ったという。せっかくなので、女性の来場者の方から各会場のおすすめ作品をお話してもらうような形で、2人の関心を擦り合わせていくような流れを作っていた。立ち話をした来場者の方々だと、50代ぐらいの女性の方。張り出されたデイスカッションの紙をよく見ていた。声をかけて、「未来について」お話をした。

これまでのデイスカッションの内容を見ながら、「参加者の年齢によっても捉え方、話す内容が変わるのよね」ということを言っていた。また、「もう一度見たい作品について」というテーマで話をするなかでは、30代、40代の年齢層の来場者の方々は、シビアな、ともすれば暗いテーマに話がいきがちであるとの印象を持った。◎宮崎から来た女性の方。コップのお水を飲みながら「未来について」話を伺っていた。ヘザー・デューイ「ハグボーグ《Stranger Visions》」は、皆が捨てたものからDNAが取られ、顔まで再現されたことにすごくショックを受けたという。これから先、未来においてDNAの取り扱い扱いであるとか、個人情報のある方がどうなっていくのか少し不安だと話されていた。その方は今週の黄色い紙(皆でメモをとりながら行うデイスカッション)のログの模造紙のこと、そして興味を持ち、全部くつてじっくりと見ている。そして、自分が関心のある作品について触れられたところについて、話をしてくれた。しばらくまた作品鑑賞をするため「APGはなす」を離れたあと、再び来て、スタッフの受け手ログのアーカイブもじっくり見ている。それぞれの作品について、過去に誰がどのように感じた

2019.09.17

◎学生の来場者。過去に湘南のギャラリーで今村洋平の作品を見て、そのとき勇気をもらったので見に来たという。一人で周られていることもあって、もっと話を

2019.09.15

◎今日はたくさんの方々とお話できました。男性の来場者。テーマは「**もう一度見たい作品について**」。ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》を挙げた。理由を伺うと、友達がその場にいるような感じがしたからだという。もしパフォーマーがビエロをやっていたり、動いていたとしたらそんな風に感じなかったし、多分、動かない人形だったからそう感じたのだという。彼は、知らない人であったら緊張感が走るし、人間だとしても友達だったら緊張感は走らないという。そして、人形は友達みたいにみえると言っていた。男女のペアで来られた来場者。テーマは「**未来について**」。dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》から未来を感じたという。「遺言」は昔から、それこそ文字ができた頃かあるものだと考えられるけれども、その文字の出し方や、今まさにタイピングして書いているような表現が未来を感じさせると言っていた。また、女性の方が、菅俊一「その後を想像する」のアニメーションではなく、モノについて話をしてくれた。菅作品はアニメーションについて話をされる方が多いので印象深かった。彼女はモノの展示も何かがあるんじゃないかと思い、2人で話をしながら想像を巡らしていたという。彼女は、スタンドライトの電球の展示を見て、例えば電球が切れるとか、スタンドの首が動くとか、そういう近い未来を想像したという。一方、彼は、1000年後に皆が入り朽ちるとか、遠い未来を想像したという。2人で同じものを見るなかで、差異が生まれるのが面白かったという。そのようにその先を想像したのは、結局何も起こらなかつたからかもしれないと言っていた。女性2人組。テーマは「未来について」。彼女たちも菅俊一「その後を想像する」を挙げていた。確かに未来も感じるけれども、途中で終わるのがモヤモヤした感じも残ると言っていた。

◎最初はお一人の来場者と「未来について」話をしていた。最終的には7〜8人ぐらいい、お子さんからご年配の方までの方々とともに話し合った。「あいちトリエンナーレの作品のなかで**未来について**連想させるような作品はありましたか」と聞くと、ヘザー・デューイ「ハグボーグ《Stranger Visions》 dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》、スタジオ・ドリフト《Shlight》が挙げった。この作品は植物のリズム(就眠運動)を元にして、新しい技術が使われている作品だが、これを見ることによって実際の植物の美しさへ

したいという気持ちを表してくれながら、1時間ゆつたりと「APGはなす」で過「されていたのが印象的だった。今村洋平《Yunagi》《pea》が気になったという方は今日だけで3名ほどいた。通常の作品はどのような成り立ちで出来上がつているのか、そのプロセスを見ることができないが、今村作品は映像でその一端を知ることができる。通常の作品とは違う興味の持ち方ができる作品として印象に残ったようだ。ベトナム人の女性と日本人の男性のカップル。dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》の印象が強かったようだ。作品のなかで、長く書き溜められていたけれども、全部消して、また一から書き綴り、短い文章にまとめたいた執筆者がいたと聞いて、その振る舞いがとてもリアルなこととして受け止められたという。

◎今日は「**未来について**」のテーマで、スタッフ含め様々な方と話をした。皆さんそれぞれ自分のバックグラウンドを話し、私の話も聞いてくれた。私が日常の「コマだ」と思っていたことを、それが面白い、と言ってくれて、皆さんのそれぞれの暮らしをめぐる話を聞き、目からウロコだった。自分は日常だ、あたりまえだと思っていることが、他人にとっては非日常で、それが面白いということに話が広がっていった。女性の大学生の来場者。受験で悩んでいたときに元気づけられた作品があったという。それを見たいと思い、それだけのために今日、茅ヶ崎からやってきたと言っていた。「APGはなす」常連の方。「もう一度見たい作品について」のテーマで様々な作品の面白さを話すなかで、最後にドラ・ガルシア《ロミオ》が一番面白いと言っていた。

◎宮崎から来た女性の方。コップのお水を飲みながら「未来について」話を伺っていた。ヘザー・デューイ「ハグボーグ《Stranger Visions》」は、皆が捨てたものからDNAが取られ、顔まで再現されたことにすごくショックを受けたという。これから先、未来においてDNAの取り扱い扱いであるとか、個人情報のある方がどうなっていくのか少し不安だと話されていた。その方は今週の黄色い紙(皆でメモをとりながら行うデイスカッション)のログの模造紙のこと、そして興味を持ち、全部くつてじっくりと見ている。そして、自分が関心のある作品について触れられたところについて、話をしてくれた。しばらくまた作品鑑賞をするため「APGはなす」を離れたあと、再び来て、スタッフの受け手ログのアーカイブもじっくり見ている。それぞれの作品について、過去に誰がどのように感じた

2019.09.18

◎ 1人で来られた方。テーマは「もう一度見たい作品に ついて」。10分くらい話をした。この方は **Uyduhalin:《ラストワース／タイプトレース》**の10分遺言が気になったそうだが、構造的に一つの遺言をゆっくり見ることができなかったので、一つ一つをもう少し長い時間をかけて見てみたいという話。その方との対話のなかでは、映像作品はある程度の時間を必要とするので、それらをあらためてもう一度見たいという話になり、それぞれの作品について深く掘り下げることはできなかったように思う。

◎今日は平日にも関わらず色々な方と話すことができた。印象的だったのは「**未来について**」のテーマで話をすなかで、**未来の教育**についての話が出たこと。今、教育の現場では個性を伸ばすことが求められるが、今先生をしている世代は抑圧され、無個性を強いるような教育を受けてきた。それもあった、どうやって子ども個性を伸ばせばいいかわからないという。一方で、今も、ある美術の高校では学生が一斉に立って挨拶し、それが遅かったら注意されるといった話があり、「礼儀正しさ」と、強制された礼儀はかなり違うという話になった。私も、礼儀正しいのは確かに大事だけれど、それが抑圧によって礼儀正しくさせられたものだ、それは無個性につながると思う。例えば学校で挨拶をしない子どもがいたとしても、ある意味でそれは彼や彼女の個性にもなるかなと思う。教育的に挨拶を教えることは大事だけれど、今その子が挨拶しないという状態を認めて、受け止めてあげることも必要なのではないかと思つて。子どもの今の状態としての個性を尊重することが大事なのではないかと感じた。

2019.09.19

◎今日、チケットは持っているけれど、報道などをとおして伝えられる、**トリエンナーレで今起きていること**を気にして、見に来な 選択をする方々がいることを来場者の方から伺った。そういうことは見聞きしていたし、きっとあるだろうなとは思っていたが、残念ながら持ちこたった。けれど、今日は男性の来場者が来られて、彼の妻と子どもはトリエンナーレに行くことを躊躇っているが、彼自身は今日トリエンナーレを見てとても感銘を受けたといつてくださった。だからこそ、

生み出し、世に出すわけで、本当はこの世にあるもの全部アートなのではないか、という話になった。彼は、トイレの便器も、今日使つていたコップもアートなんじゃないかという。私は、芸術家は自発的な衝動に任せて作るものだと思つていたが、自分だけでは完結しないもの、他と関係すること生まれるものもアートなのだと思つた。

◎今日は**ナイトデイスカッション**に初めて参加した。毎週金曜日に「〇つてなに」をテーマに参加者同士のデイスカッションを行うプログラム。今回は「**見立てるってなに?**」をテーマに、名古屋盲人情報文化センターから全盲者の方と暗眼者の方、2名をゲストに招きデイスカッションを行なった。結構色々な世代の方が参加して、皆、デイスカッションを楽しんでいたの、すごく良い場所だと思つた。付箋に意見を書き出していき、4つの意見にまとまつた。それらについて改めてデイスカッションを行なったのだが、その時点で新しい視点、新たな意見が出てきた。そのとき私は「**共有している無意識**」という単語がとても気になっていた。デイスカッションをするなかで、言語化されてない共通認識つてたくさんあるよね、という話になった。それが、再デイスカッションする前までは出てこなかった観点だったことが印象に残っている。共有している無意識」というのは、例えば映画「ジョーズ」の曲が流れたら怖い気持ちになる、といったようなもので、多くの人の無意識に刷り込まれ、共有されてはいるが、普段は言葉にはしないようなことだと思ふ。私たちが無意識に共通認識していること、そして、共通認識していると思ひ込んでいることはたくさんある。目が見えない方や、日本に住んでいる外国籍の方は、共通認識なるものにズレを感じるから「わかり合ふ」ということは困難がともなうという話になった。まだまだ色々な意見がでると思つた。

2019.09.21

◎午前中のデイスカッションのテーマは「**未来について**」。来場者3名とスタッフ3名で円頓寺商店街の葛宇路(グウ・ユル)の作品《**葛宇路**》をきっかけに、土地は誰のものなのか、誰が管理するものなのかという話や、人々の意識が法律を変えた事例はどのようなものが挙げられるのか、逆に法律が人々の意識を変えた事例はどのようなものが挙げられるのかを考えた。

やはり、より多くの人々に見ていただけるようにしていく動きが生まれればいいと思う。来場者の方々と対話するなかで、自分が選ばない作品や自分が気づかない視点を取り上げて話すことによって、対話がより膨らむということを改めて思つた。それが私だけじゃなくて、来場者の方々も感じてもらえるのかもしれない。『未来について』のテーマでは、対話の輪に入ったものが、どういうプロセスを経て、どうまとまつたのかが気になっている。このテーマでないものも含め、全般的にこのスペースで皆が話したこと、議論の流れを一目で見られるように可視化するのと思つた。来場者の方々のなかには「また来ます」といつてくれる方もいる。そのような人たちのためにも継続して考える場でもあることも大事であるし、もちろん、初めての方にとっても良い場であつて欲しい。

◎今日は午前中のグループデイスカッションに参加した。テーマは引き続き「**未来について**」。取っ掛かりとして『未来』から距離のある作品や、逆の視点から考え始めていふ。すると、作品ではなく「アート・ブレイグランド あそぶ P L A Y」がある種原始的で、人間の根源的な活動欲求にたいする取り組みではないかという話になった。議論の途中で男性の来場者の方が加わつた。そこからは、未来を感じる作品、未来を感じない作品、両方を挙げていった。終盤では、これまでの議論も踏まえながら、人の気持ちが動くプロセスは(1)理解できそうと思う、↓(2)（そこから）魅力を受け取る、↓(3)（そして）想像してしまふ、↓(4)（さらに）その先の未来、という段階があるのではないかという共通理解が生まれた。来場者の男性も私も、面白い議論ができたと感じている。50代、60代くらいの女性2人。テーマは「もう一度見たい作品について」。キャンデイス・ブレイツ《ラヴ・ストーリー》がわからなかったわ、と話してくれた。これは当事者の語りと、演者の語りによる作品なんですよ、と言つたら、そうだよね、本当の体験者だったらもつと言葉に詰まつたり、話せなかつたりするのではないかと感じていた。20代の男性2人。テーマは「**未来について**」。2人にとつて未来はどんな風に感じられるのかという切り口から話をスタートした。最初は、自分や他人の喜びや笑顔を感じられると良い、といったような、そうありたい未来観を語ってくれた。最初は2人に共通点が見られたが、質問を重ねていくなかで2人にコントラストがあることがわかつていった。たとえとして、彼らを白の服、赤の服で分けて説明してみる。

これまでは「場所」について考えるときに、土地と呼ばれる実際の場所を想定していたが、今では情報社会になったことにより、インターネットにも「場所」としての存在を考える必要があるようになった。そして、今後ますます、個人の意識と公共の関係を考える必要が出てきていく。これから、このような議論が必要になるし、活性化していくのではないかと考えた。

◎今回1日が終わつた時、印象として今まで一番様々な人々と対話することができた日だと思つた。1人の来場者の方や、ペアでこられた来場者の方など、短時間で何組ものグループの方々と今日のテーマについて話をすることができた。彼ら／彼女らと色々な話をするこができて良かった。中でも一番印象的だったのは「**もう一度見たい作品について**」のテーマで話をした女性の来場者の方。彼女は、対話のテーマそのものについて考え、もう一度見たいという作品が必ずしも良い作品だからもう一度見たいなというわけではない、という話をしてくれた。彼女は**弓指寛治《輝けること》**が印象的で衝撃を受けたという。ただ、一度見たということとは、そこに何があるのかは分かっているということになるので、ある意味での面白みが薄れてしまふのであれば、最初の1回を丁寧に見ることが大切であるということを知っていた。そのうえで、もう一度見たい作品とは、もう一度見ることによって、違う視点、別の角度で見ることができ、それによって新しい発見が生まれるようなものではないかと思つていた。多くの来場者の方は、これまでも「もう一度見たい作品について」というテーマを投げかけると、好きな作品を挙げてくださっている。一方で彼女は「もう一度見たい」ということそのものについて、概念的な話をしてくれた。そのことはとても印象に残つた。

◎今日もたくさんの方と話すことができた。**もう一度見たい作品について**」のテーマでは、**ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》**を挙げる方が多かった。その中でも、男女のカップルできた来場者が、ピエロたちが人に見えるけれど、人ではないというところが怖いと言つていたことが印象に残っている。また、「感情について」のテーマでは、2人の来場者が印象に残つてた。1人目はキャンデイス・ブレイツ《**ラヴ・ストーリー**》について。作品では俳優たちが、難民の当事者たちの語りを再構成して演じているが、俳優たちの方が当事者たちより感情が表に出ているように見えたといつていた。私は逆の見方をしていたので、印象的だった。2人目は**タニア・ブルゲラ《T01505》**

白い服の男性は作品を語るときに演出家の視点で、ライティングなどを気にしていた。「APGはなす」の見せ方について何うと、壁面に映る文字が目止まつた、仕組みが気になるし、すごいですねといつていた。また、未来を感じるような作品はありましたかと問うと、今日この瞬間に見てしまった時点でそれはもはや未来ではない、その次に何か加わつていくことが新しい未来を感じさせるものになるかなといつていた。そこに創作家の視点を感じた。また、未来について普段話すことはあるか問うと、家族とも日頃からフランクに話していて、未来に向かうための今をどう生きるかということを考えながら行動しているといつていた。一方、赤い服の男性は、あまり先のことは考えずに、今を大事にしながら仕事をしているといつていた。未来を感じる作品について何うと、分らないものも多くて、未知なるものはたくさんありましたといつていた。また、未来について普段話すことはあるか問うと、自分で考えることはあるが、今日のように人と話すなんてことは初めてだったといつていた。2人も共通していたのは、こういう対話の場をつくるような企画はとてもいいですねといつてくれたこと。彼らはグループデイスカッションのログの紙をめくつて見ていたり、金曜日のナイトデイスカッションにも興味を持っていた。

◎東京からきた来場者。仕事の休みをぬつて名古屋に来たという。ガイドマップのビジュアルモデルにもなっている**ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》**のピエロたちを見たかったという。「もう一度見たい作品について」という土地この作品だという。この方は、私に、**名古屋**という土地柄は保守的なのか、お金の使い方は堅実的なのか、ということを知っていた。知っている作品の確認の延長のような、自分自身が持っているイメージの確認というような気持ちなのかなと思つた。名古屋という土地柄が儉約家のイメージがあるということは知っていたが、私個人としては、お金の使い方が堅実的なねと言われたこともないし、日々の当たり前のことを改めて体感することはないが、そういう風に言われてみると、使うべき時に使うために貯めることはしているかもしれないけれど、それが愛知県民の特徴なのかどうかというところまでは実感はできなかった。閉じられた「表現の不自由展・その後」の扉で行われている貼り紙のアクション(あいちトリエンナーレ参加アーティスト有志 [Refreedom, Aichi] の活動の一環「自由を制限されたことはあり

について。この作品は今、展示一時中止として展示室が閉鎖されて見られなくなっているが、強制的に感情を操作されるという作品に引き寄せられる、見たかったと語っていた。とても印象的だった。

2019.09.22

◎午前中の「**未来について**」のデイスカッションでは、藤井光《無情》、毒山凡太郎《君之代》《ずつと夢見てる》《Synchronized Cherry Blossom》、ホー・ツニーエン《旅館アボリア》など展示会場が芸文ではない場所の作品名が挙がつた。午後の「かんがえるのみもの」のときにも、午前中に行われたデイスカッションのログの紙を見せながら、来場者の皆さんに話を聞くことができた。上で挙げた作品のほとんどを見ていなかったという方。デイスカッションログを見せながら、トリエンナーレをまた新たな角度で見ることができまふよ、と案内した。その流れで戦争について話が及んだ。その方は、戦争を想起した作品は芸文会場だと**藤原葵《Confagration》**だとうい。この方は、藤原作品から原子爆弾を連想したという。普通の爆発は赤いイメージがあるが、《Confagration》で描かれている爆発は黄色が全面に押し出されていたのが印象的だったという。「怖かったですか」と伺うと、怖さはそこまで感じず、怖い作品は**ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》**のピエロたちの方だとうい。話がこのような方向に飛んでいくとは思わず、意外だった。その方は3回ピエロたちを見たそうだが、2回目までは本当に人が入っていると思つていたという。3回目ガイドツアーに参加して、初めて本物ではないと知つたという。そして「これは人である」と感じた自分の先入観が怖いと思つたという。「怖い」で思ひ出した印象的な来場者は、**ミリアム・カーン**の作品群を「怖い、怖い」と言つていた男性「APGはなす」にはミリアム・カーンの画集を置いている。彼はそれを見て、「美しいブルー」のような冴えた色の絵だけではなく、色のない絵に対しても「怖い」と言つていた。同伴した女性の来場者の方にもどのように感じているか伺ったところ「彼が怖いと何度も言っているので私もつられて怖いです」と言つた。この言葉がとても印象的だった。自分がどのように感じるのかは、他者の感想も大きく影響すると思う。

ますか?」「差別を受けたことはありますか?」などの質問が書かれたカードにコメントを書いて、閉じられた扉に貼っていくというもの)を見に来たという方。今回このようなことが起きなければ見に来なかったが、興味もなかったという。少し不思議な気持ちだったが、関心を持ってもらえるのであれば良いのではないかと思つた。会社の打ち合わせのついでに寄られた方、トリエンナーレはすでに何回か見に来ているという。デザイン関係の仕事をしている方で、今日はゆっくり見にきたという。この方も「**表現の不自由展・その後**」について考えを持っているようで、「APGはなす」で行っている、気になった作品に関するカード群(気になった作品をカードに書いて掲示し、それについて後から来場した人たちがコメントを残していくというもの)がアークイブされいているファイルを、文字を1つ1つ拾いながらじっくりと見ていき。そして、田中功起《抽象・家族》をもう一度見たかった、といったような感想を添えてくれた。その方は腎臓を悪くされているのか透析をしないといけないという。自分が持つている不自由とうまく付き合っているというこで、様々な不便や不都合を抱えながら、それでも生きていくという思いを伝えてくれた。

2019.09.20

◎学生の方々11人くらい。興味を持った作品について全員にお話を聞いた。ヘザー・デューイーハグボーク《Stranger Visions》(Unvisible)を挙げる人々が多かった。また、デザイナーの方と学生の方3名で、答えがないものを追求めるのが面白いという話をしていた。それは共感した。彼らは、アートは問いが膨らんでいくところが面白いとも言っていた。それはなんでもそうかもしれないと思う。何でも問いが膨らむと、対象にたいして興味が増して面白いと思つた。

◎今日は、対話を進めていくなかで、最終的に**アートとは何なのか**という話になったグループがあった。最初どの作品が心に残つたかを考えていた。グループのうち、一人がデザイナーの方で、アートは商業的なのだろうかという話がでた。デザイナーは会社など、あるところから依頼を受けて、自分のこだわりも踏まえつつ、依頼に基づいて忠実にかたちにしていくことが求められるという。そうすると、結局、この世の中にある大抵のものは、何かの要求に対して作り手が何かを

2019.09.23

者の方5人とスタッフ1人で話をした。最初に「かんがえるのみの」のコップを取った方がアート関係の仕事に携わっている北海道からいらした方だった。その方は周囲の方からアート・ブレイグラウンドを見に行った方がいいよ、と言われて、まずこちらに足を運んだという。何回もあいちトリエンナレを見て周った方がいたので、その方からおすめの作品を何う形で話を進めていった。豊田会場のインフォメーションで地図をもらうとわかりやすいよ、であるとか、あの作家の作品は整理券がないと入れない、であるとか、この時間帯のほうが見やすいですよ、といった、周り方のコツを来場者同士で紹介するのは、遠方から足を運んだ来場者の方にも印象に残る機会になったのではなにかと感じた。何度も「APGはなす」に足を運んでいる方は、自分1人で作品を見ていた時よりも、同じ作品を見て違った印象を抱いた方と、このような場で会話を交わすことで、トリエンナレや作品に対しての関心や理解が深まったといっていた。

◎今日は全体として「**未来について**」の対話において、遠い未来というよりも、すぐそこにある未来について話すことが多かった。そこで話される未来は、あまり明るいものではなく、不安が多いという意見が多かった。夫婦で来られた方。「**表現の不自由展・その後**」をめぐる話になった。ニュース等においてはネガティブなものが多いが、彼らはそれがきつかけでトリエンナレを見に来たし、実際に来て、不自由展は鑑賞できなかったが、トリエンナレ全体として良かったと感じたという。途中から30代のデザイナーの方が入って来られて、夫婦の2人はデザイナーの方に「あなたは近い未来、どんな中になつて欲しいか」と言っていた。と質問をした。それに対してデザイナーの方は、今自分がラジオをやっていて、そこで、ジェンダーやセックスなど、皆が普段話題にしないとすることをインタビューして、流しており、皆がそういうことを自由に発言できるようにになったら良いと思う、と言っていた。夫婦の2人は、今の時代は昔より色々な人が意見を言えるようになっていくから、少し良くなっているよね、と言っていた。京都アニメーションの焼失現場を見に行ったという方。ニュースで見た感覚よりも、実際に現場を見た時に、その周りの風景がすごく普通にあるような住宅街だったので、そこにショックを受けたという。そういった普通の場所で、突然に事件が起きてしまふ、未来が変わってしまふことの怖さを感じたといっていた。

◎私は今日はじっくり座って話をする方は少なく、色々な掲示物も一緒に見ながら来場者の方々と立ち話をしていた。男女ペアで来られた方々。彼らは「**氣になった作品**」のカードを見ていた。声をかけると、**dividual inc.「ラストワーズ／タイブトレース**」の10分遺言が気になったということを教えてくれた。タイプがパチパチと動いていく感じは、手書きの文書における間合いや行間を感じたといっていた。私たちも10分遺言を書いてみようかな、といっていた。50代くらいの方。昨日、ボランティアのガイドツアーに参加したといっていた、参加して説明を受けたが、まだモヤモヤしたところがあったので今日改めて見に来たという。例えば、今村洋平（*Yunpei "peak" ya*、ジェームズ・ブ

思った。保育士さんだったり音楽の先生だったり、色々な職業によっても意見や視点が違う。皆が違うというのが本当に貴重なことなのだなと思った。作品を見るということ、色々な人の視点を知った上で見るということでは、作品の捉え方も変わってくるのではないかと感じた。

◎男女のカップル。テーマは「**ふるさとについて**」。男性の方は、童謡の「ふるさと」について話をしてくれた。彼はその歌から日本人のふるさとのイメージが教育されたという。教育が、日本人の共通意識としてのふるさとというのもイメージを作っているというのは、確かにそうだと思った。また、心のふるさとという言葉は、ポジティブな意味で普通使うことが多いというのも確かにそうだと思った。

◎東京の大学に通うため下宿しているという来場者。テーマは「**ふるさとについて**」。地元から離れた時にふるさとがどこにあるのかということを改めて感じたという。一方で、ふるさとは、場所というよりも、そこにいる家族や友人など、人なのではないかとも話していた。若い女性。彼女は出生時の国籍は韓国だけれども、生まれた時にはすでに日本にいて、その後は転々と色々な場所に移り住んでいるという。彼女はふるさととはどんな増えているといい、過ごした時間だけ思い出に沿ってふるさとが増えてくるといっていた。台湾からの留学生。この方に「ふるさとについて」意見を聞きたかったのだが、ふるさどというのの日本語の意味が伝わりきらず、英語で home といったことが、伝わっているのが分らなかった。日本語の意味合いの深さと、それをわかり合う難しさを感じた。

2019.09.26

◎前回のトリエンナレより今回は弾けているとおっしゃった方。伊藤ガビン《モダンファート創刊号 特集 没入感とアートあるいはアロジエクシオンマツピングへの異常な愛情》が好きで、人を笑わせることで作品の中に自分も取り込まれていくようにだと思ったと言っていた。また、海外で見えたものとして、作品の前に立つ警備員もその一部であるというという作品の話をしてくれた。そうした作品においては、来場者も作品の一つであるのではないかという。私は、その意味だと**ドラ・ガルシア「ロミオ**」が近いすかねと話をした。その方は「ロミオ」が中止になったままだと思っ

アイドル《継ぎ目のない移行》などを話題にしている、それが何を表しているのかということを探掘りたいと思ったという。私は、知っている範囲で補足をするような形で話をした。少しすっきりされたようだった。

父親と男の子の親子。父親は、シルクスクリーンをするということ、**今村洋平（sunugi）**に非常に驚いたという。僕たち以上に実感しているようだった。男の子は、**スチュアート・リングホルト「原子力の時計」**が気になったという。動かないのかな、と待っていたときに、ドラ・ガルシア《ロミオ》の男性が補足説明をしてくれた。地球の玉が詰まっていって動かないということとか、10億年先は1日34時間になっているということを考慮している特殊な時計であるとか、を話してくれた。そうすると、親子共に納得したようだった。母親と中学生くらい女の子の親子。女の子は、**ウーゴ・ロンディノーネ《孤独のボキャブラリー》**のビエロたちが面白かったと話してくれた。また、「**表現の不自由展・その後**」は見なかったといっていた、それが再開されると、きつとすごい人が来るだろうといっていた。お母さんにも声かけると、作品というよりは、今日、芸術監督の津田さんと会って話ができたことに舞い上がってしまったて、作品の感想が消えたといっていた。津田さんとかどんなことを話したのか何うと、津田さんから今後も展示が変わっていくと思うので、楽しみにしていってくださいねと言われたという、彼女たちはまた来たいと言っていた。「**未来について**」話を聞く中で、**ユエングアンミン《日常演習》**がすごく印象的だったといった女性の来場者。日本の平和の感覚とはまた違うものが国際社会にはあると気付かされたと話していた。眼鏡をかけた女性。今のトリエンナレのテーマはちょっと重たく感じて、楽しいという気分にはなれないという。気になった作品を記入するカードを見ながら、その方が気になった作品を伺ったら、名古屋美術館に展示されている **Sholim の映像作品《Sholim Inspired by Tokyo Story》**が、マグリットの作品を連想して面白かったと言っていた。

2019.09.24

◎今日から久しぶりにテーマに変更し、グループディスカッションでは「**ふるそについて**」といテーマで話をした。まず、故郷と聞いてパツと思いつくアーティスト名を出して言った。すると、キynchョメ、毒山

ていたので、ロミオはこの会場のどこかにいますと話した。その方はロミオを気にしながらこの場を後にした。男女ペアの来場者。テーマは「**パツ**」と思い出す作品について。女性の方はミリアム・カーンが腕に落ちなかったということで思いつきと言っていた。2人は「**APGはなす**」という場でできたことが良かったと言っていた。女性の方がミリアム・カーンの作品が腕に落ちなかったのは、情の時代というテーマに沿って考えていたからだという。その理由はうまく言葉にできないと言っていたのだが、男性の方がボツリと「絵に人がいたからじゃないか」と言っていた。情の時代に沿ったと思った作品は、複雑な情を持っている人間に対して、人がいないものではないかと思ったという。女性も納得していたようだった。

◎今日は5人の方と「**ふるさとについて**」話をした。大分からきた方、富山からきた方、私含めて3人が名古屋在住、あと1人は出身を明かさなかった。大分の方が、大分の温泉にはローカルルールがあると言っていた。例えば観光客が小さい温泉に来ると、地元の方は熱いお湯が好きなので水を足すなど言ってきたり、温泉の縁石に腰掛けるのはだめだと怒れるという。そこから、その地域に根付いた固有のルールがあるという話になっていくと思いきや、意外にも地域には境界がないのではないかという話になった。例えばお雑煮の中の餅が角餅か丸餅かみたいな話も、結局家庭によって違う。富山の方は、まず寿司は家庭によって推しの店の味が違うと言っていて、家庭によりけりだという。そこから、そもそも県民らしさってなんだ、という話になった。名古屋は金びかで派手な名古屋嬢のイメージが強いが、1人1人見ていくとそれぞれ個性があり、違う。そう考えると、ふるさとのイメージも含め、個人が自分の心で見ること、地域なるものと必ずしも紐付けできないのではないかという話になった。

2019.09.27

◎午前中はスタッフで「**ふるさとについて**」ディスカッ

凡太朗、キャンディス・ブレイツ、田中功起、リョン・チーウォーサラ・ウォン、トモトシなどの名前が挙がった。整理をしていくと、キynchョメ、キャンディス・ブレイツ、田中功起は共通点があり、対して毒山凡太朗は台湾の人々が受けた日本語教育の痕跡をインタビューから映像化したものであり、親日のなところがあることにつながるのかなという話になった。一方、トモトシ、リョン・チーウォーサラ・ウォンの作品は、アーティスト自身は対象となった場所が自分たちのふるさとは全く関係がないかもしれないが、その作品を見て、愛知に住む人たちが故郷を思い直すのが良いのではと私は思った。そして、**ふるさととは何か**考えていった。ふるさとは人の心の中にあるものと、環境的ルーツとして変わらない、地域に根ざしたものとあるということが分かった。その構造が見えたことは、腑に落ちている部分もあって納得ができた。人の心の中ふるさとに関しては、それらは個々人の内面にあるものなので多様なあり方がある。別の国の教育を受けてもそれをルーツとして受け入れている台湾の方が出てくる毒山凡太朗《君之代》や、血の繋がっていない他者が家族といえるようになるという田中功起《抽象・家族》は、人と人がつながっていくふるさとのあり方を考えさせられた。環境に基づいたふるさは雪、雨、海のようなイメージからくるもので、それはたとえ行ったことがなくてもそういったイメージを共有していれば故郷に感じることができるよう、という話になった。その後にも、1人の来場者とふるさについて話をした。その方は、ふるさとして今の私たちが現代人からするとあまりないのではないかと話していた。都会に住んでいるから、そこがふるさとかと言われると、そうではない。ならば私たちのふるさとはどこなんだろうという話になった。私にはオンラインゲームの中になぞつという友人がいたので、彼らからすると半分そこがふるさともきれない、という話になった。前半のディスカッションと違った視点の話だったので、話すことができて良かった。

◎今日は**自分が異星人だ**と思う方と話をした。その方はある意味とても常識のある方で、自分の世界観を押し付けない、その人の言葉を借りると「地球人には地球人の常識がある」ということを分かっている方だった。彼はそれを尊重して、自分が地球人でないこと、異常であることは見せないといっていた。とても優しい方だなという印象を受けた。彼とは「**パツ**」と思いつく作品について」をテーマで話していた。私が興味を持つ

ションを行なった。ファシリテーター以外は全員愛知県出身者なので、愛知県民にとってふるさとはなんだろう、という話題になった。愛知県は進学先や就職先にも困らず、住みやすい。県外に出る機会があったも戻ってきて、地元から離れない人が多いように思う。そもそも「ふるさと」はあたたかいもので、自分を受け入れてくれる環境であるというイメージがあったが、そうではない人もいることをあまり考えたことがなかったという意見にはハツとさせられた。スタッフのディスカッションが終わった後、来場者の方と午前中に話した内容をメモを通して話す機会があった。その方も愛知県民で、同じようにここから離れたことがないから他の地域と比較したことが無いということ話をしてくれた。その方はディスカッションのログの紙の前でしばらく熱心に話してくださったので、他地域から見た愛知県だったり、他地域に住む方のふるさとのイメージについても伺ってみたいと思った。

◎今日は初めての**ナイトディスカッション**に参加した。一言で言って面白かった。テーマは「**自由ってなに？**」。まず、少人数に分かれてテーマについてディスカッションを行なった。最初は色々話飛び、少しまとめにくい感じもあったが、繰り返すことに少しずつ議論が自分の中に残っていく感じがあった。テーマについて説明する自分のベストアイデアをふせんに書いて貼り出す作業が、すっきり感があった。そして、皆さんのベストアイデアを改めて眺めて、さらにすっきりした感触があった。このような感覚が得られたのは、皆で同じテーマについて、お互いを尊重しながら話しあえた結果かなと思う。「APGはなす」の場所の魅力を再発見した感じがあった。最後は皆さん拳手をして意見をしていたが、そこでも想像以上に積極的な話が広がった。これも、議論を繰り返していく中で打ち解けた成果だと感じた。印象に残ったのは、自由と不自由のあいだについて。会田大也さん（ラーニングキュレーター、ディスカッションの全体進行役）が全体進行をする中でも自由を最大限獲得したのはフランスだという話の流れがあったが、自由というものは種人々が話のなかだと感じる。今、自由／不自由という対局で語られているが、例えば「未自由」、未だ至らずの自由であるとか、自由／不自由のようなもののその枠外を考えることも必要かなと感じた。

◎今日は高校生の来場者の方と長い時間、話をした。彼は聡明な方で、色々話が深まり、忘れてしまったこともあるが、印象的だったことを残しておく。その方

は**ユエン・グアンミン**（**トウモロコシ**）が印象に残ったといった。破壊されているのを見たいという衝動と、破壊を怖いと感じる、この場から去りたいと思うことに揺れていて、それでももっと見たいという葛藤があったという。それが、人間が誰しも持っているであろう、破壊衝動を想起したといっていた。また、**ジェームズ・ブライドル**（**継ぎ目のない移行**）など、CGで作られた作品におけるリアリティについて考えを深めていて、例えば二次元の絵であれば完全に作られた物だと感じることもできるが、三次元だと実際にあるように思えてくるという。一方で三次元のCGのツルツルとした質感に恐怖を覚えるということもいっていた。トリエンナーレの作品群は政治的なテーマなど、様々なテーマを持っている。その方は、そのような問題があるということに気づく機会になること自体に、アートの意味があるといっていた。ニュースでそのことを知るよりも、アートを介して感じるのが、世界にはこういうことがあるのだということをよりアクチュアルに感じることができるので、それはとても意義のあることだといっていた。

2019.09.28

◎友人同士の2人。この方々はセザンヌ、モネ、ドガといったような印象派をよく見てきたとい。なぜトリエンナーレに来たのか何うと、1人は現代的な展覧会に憧れがあり、もう1人は友人に引つ張られてやって来たという。「**パツ**と思い出す作品について」は、ヘザー・デューイ―ハグボークの作品群を挙げていた。現代美術はいかがでしたかと尋ねると、「映像のことなんですね」と応えた。確かに、2人が見てきた印象派の絵画と比較すると、今の時代を映し出しているのは映像メディアを使用した美術かもしれない。私は、流行り廃りもあるので、きつと映像が現代美術の主流ではない時代も来ると思いますよ、と話した。この方々にとって現代美術イコール映像になっていたことが氣にかかった。愛知芸術文化センターの8階部分を見落としていたという方。この方は四間道・円頓寺や豊田市にも出向いていたが、愛知芸術文化センターの8階はないものだと思い込んでいたという。その方は「**パツ**」と思い出す作品について「豊田市美術館の**レニール・レイバ・ノボ**《**革命は抽象である**》を挙げた。今回、展示一時中止となっている本作だが、作品を見せ

のは誰しもが持っているはずなのに、どこかでそれを否定しているということがあるという話になった。なるほどなと思った。その流れからネット上における誹謗中傷の話になった。ただただ批判している人たちの中には、自分が逆に攻撃される立場になるとそれはとても悲しいし、守りたい気持ちもあると思う。守りたいものがあるが、その守りたいものを表現することにおいて、Twitterなどは文字数が少ないので表現しきれない点もある。また、自分の思ったことを考え抜くことなくポロポロと出しがちだと思う。けれど、文章になった時点で、それが読まれるということを意識するというのは大事だと思う。

◎**碓井ゆい**《**ガラスの中で**》がとても氣になったという女性の来場者。刺繍の作品で、モチーフはほとんど左右対象だが、時々アシンメトリーな部分があり、そこが男女だったり、夫婦だったり、DNAだったり、様々なかたちに見えて、その繊細さに女性ならではの視点を見たという。モニカ・メイヤー《**The Clothesline**》、**青木美紅**《**1996**》も女性ならではの視点の作品だといっていた。女性であることによつて感じる問題が表現されているという。彼女は、美術館に行ってもアーティストの性別を気にしたことがなかったという。今回は女性だから感じることでできる問題を捉えている作品と出会って、驚いたといっていた。私は彼女が、男性からみてその作品が女性ならではの、または男性ならではのと思うのか氣になっているということを話した。

◎30代の男性2人。眼鏡の方と帽子の方。眼鏡の方が、今回トリエンナーレに初めて来て、正直よくわからなかった、といった。そして、**現代美術の楽しみ方**として、初心者向けのアドバイスはありますかといってきた。それに対して私は、まずは少し不思議だなとか、面白いなという感覚を楽しむのが良いのでは、と伝えた。彼は、作品は深読みしたほうがいいですかね、と尋ねてきた。私は、可能ならばキャプションも読みながら、作品のテーマに踏み込んで見返して、味わっていくという感じだと、段階を踏んで二度美味しい、みたいになつていくのではないかと伝えた。その方が言っていたことで印象深かったのは、アーティストは作品制作を通して社会を変えたいとまで思っているのか、ということだった。私はそれに対して、それはアーティストの立ち位置で様々な可能性があると思うが、直接聞いてみたいですよねと言った。彼の言葉でもう一つ印象深かったのは、今回展示を中止したり、展示方法を変

ないという「表現」あるいは「見せ方」があることを知り、そこが氣に入つたと言っていた。この方は作品が新聞やゴミ袋で置かれる以前については知らないとのことだが、閉じ方のアイデアに感銘を受けたと言っていた。他の展示一時中止の作品は、完全に閉ざされているものもあるが、この表現は覆われている新聞も同じ内容で統一されており、それを見るということを促されたと言っていた。

◎今日の「APGはなす」最後の来場者の皆さん。大人数で話が盛り上がった。「**表現の不自由展**」その後の展示一時中止を受けて、作品展示をボイコットしたり、作品の展示内容の変更を余儀なくされている作家がいる。そのこと自体が、状況に応じて可変するインスタレーションとして有効であり、それはそれで価値があるものだと感じている方がいた。**弓指寛治**《**輝けることも**》について、作家は交通事故の遺児の視点にひたすら寄り添っていると感じた方。普通は被害者と加害者の双方の立場に立つ傾向の作品が多いのに、弓指作品は被害者に寄り添っていると感じたという。私には誤読のような氣もしたが、そこに感銘を受けたということはいかなることなのか、考えたい。年配の女性。文科大臣があいちトリエンナーレへの助成金を交付しないと発言したことについて、文化庁長官の意向を氣にしていた。現状、トリエンナーレをめぐる問題は、文化庁の長官の意向を飛び越え、政権の意向が反映されているのではないかという感想を持っていた。

◎午前中は「ふるさとについて」話すことが多かった。自分のいる場所によつてふるさとの場所も変わるのではないか、という話が面白かった。ある来場者の方が言っていたのは、例えばサッカーの試合を応援する場合、まづ自分の母校を応援する。そして、母校が負けてしまったら次は愛知県の代表を応援する。さらにそこが負けてしまったら次は中部圏の学校を応援する。そしてゆくゆくは日本を応援するということを挙げた。そして、自分の置かれている立ち位置によつてふるさとの範囲が変わると言っていた。また、海外に行くところになると日本になる、という意見は何度か出た。「**パツ**」と**思い出す作品について**。「**ウーゴ・ロンディノーネ**《**孤独のボキャブラリー**》を挙げた人は2人いた。1人はすごく楽しく感じてる一方で、色々なピエロがいて、それぞれが何をしているのか探したと言っていた。一方、もう1人の方はどちらかというどピエロたちに静かな印象を持ったようで、眠っているピエロたちが明日の力を蓄えようとしているように見えたとして、もう一度

えたりしていることについて、それも含めて表現であることが羨ましい、と言っていた。「羨ましい」と感じたとところ、そう表現することに新鮮さを感じた。一方でメガネの方は、帽子の方の話を傾きながら聞いており、金沢21世紀美術館も見てきたといつて、今回も楽しんでいける、いいなといっていた。60代の男性。氣になった作品云々というよりは、「**APGはなす**」のアーカイブを読まれていて、関心を持っていたようだった。こういう風に作品について話す場所は楽しいねといつて、ぜひトリエンナーレを続けて欲しいと伝えてくれた。彼はこれから四間道に行くと言っていて、町の人と知り合いになったということも教えてくれた。

女性の来場者。金曜日のナイトディスカッションに参加されていて、先日はどうも、と声をかけてくれた。彼女は札幌から来られていて、会期末まで名古屋に滞在するという。またナイトディスカッションにも参加しますねと言ってくれて、ぜひ参加してくださいと話した。

2019.10.02

◎昨日からメモを取りながらお話を伺う「かんがえるテーブル（お水つき）」になったこともあり、今までよりラフな雰囲気ですこしができたように思う。30代くらいの女性。テーマは「**氣になった作品について**」。

今村洋平（**tearugli**）《**peak**》を挙げた。彼女は今村み出すということに、エネルギーを感じたという。また、**石場文子**《**2と3、もしくはそれ以外**（**わたしと彼女**）》を見て、モノに直接様を描いて写真に撮るということによつて、身近なものが作品になることに感銘を受けたという。彼女は現代アートの特段詳しいわけではなく、今回のトリエンナーレの作品を見て、現代アートは映像をはじめとした様々な身近なものが作品になることを知ったという。60代くらいの男性。先ほどの女性と一緒に話をした。彼は2010年の最初のトリエンナーレで作品を出展するため参加していたという。出展した作品は透明な神輿であったが、却下されてしまったという。（公募企画に応募した結果、落選）彼はこの作品を通して神は見えないものであるということを表そうとしていたというが、私はそれを知って、今回のトリエンナーレのテーマ「情の時代」に

起き上がり、ピエロとして生き生きと活動しようとする物語性を感じたという。同じ作品でも見え方が多様であることを改めて感じた。

2019.09.29

◎会期終了が迫っているので、まだ見えない作品を見ようと来られる方が多い。そんな中、今日初めてトリエンナーレに足を運んだという方も何人かいた。夏休み中、子どもの相手をしていたので来るのが遅くなつてしまったとおっしゃっていた方。その方はいつも子どもと一緒に芸術を見に行くとのことと、今日も子どもと一緒に見にこられていた。その方は、ヘザー・デューイ―ハグボークの作品を見て、私たちがそういう時代に生きていることにこれまで気づけなかったことに危険を感じたといっていた。短時間お話しした方。名古屋美術館の**梶本佳子**《**五重塔／晝ほか**》を見て、特にイカをモチーフにした陶器の作品を玄関に置きたいので持つて帰りたいといっていた。子どもと一緒にこられた方。アート・ブレイグラウンド全てを制覇したといっていた。お子さんは「APGはなす」にも来られましたか、と伺うと、津田さん（津田芸術監督）と写真撮ってもらったので利用できました、といっていた。「**アート・ブレイグラウンドあそぶPLAY**」について感想を述べてくれた女性。ダンボールの世界を見て、あんなに柔らかく工作できることに感動したという。

◎20代の女性3人。テーマは「ふるさとについて」。1人は今、名古屋市内の実家で暮らしていて、名古屋とその周辺の街が彼女の生活圏内であり、そこがふるさとだと感じるという。彼女は、例えば東京へ出かけていって、帰りに名古屋駅に着いたときに「帰ってきた」と思い、なんだかほっとするという。彼女にとつて、「ほっとする」というのがふるさとなのではないかといっていた。また、もう1人はドイツに留学した経験があるとのことと、彼女が「ほっとする」ポイントが帰りの飛行機で日本のカレーを食べたときだったという。土地だけでなく、食べ物からもふるさとが想起されるのではない話になった。食べ物つながらで思い出した別の来場者の方の話。大阪からの来場者の方で、なんでもボン酢をかけるそうと、海外に調味料を一つ持つて行くとしたら絶対ボン酢だといっていた。今日はふるさとと味に関する話をよくした。

合致していると思った。私は、現代の作品とは、見えないものを可視化するという側面があると思う。20代の女性2人。1人の方は東京藝大の出身で「**表現の不自由展**」その後の」をめぐる問題について東京藝大などで集会が行われていることから、氣になって実際の現場を見に来たという。一方、もう1人の方は現代アートについては詳しくはないそうだが、報道で知るなかで実際に見なくてはいけないと思ひ足を運んだという。この方は言語に詳しい方で、**dividual inc.**《**ラストワーズ／タイアトレス**》がわかりやすかったといっていた。そして、文字とアートの話から派生して「表現の不自由展」その後」について話が及んだ。彼女たちは、不自由展は一度展示を拒否された作品を集めたものだが、それは、分らないものは価値がないというふう捉えられ、それがいないでは展示拒否につながったものであると感じたという。これまで文豪や芸術家と呼ばれてきた人は、彼らが持つ高度な技術や強い作家性などにより、作品の価値がわかりやすいということもあるのではないかという話になった。そして、現代は価値がわからないものは価値がない、というふう捉えられやすい世の中になりつつあるという話になった。

着物を着た方。パンクロック・スワラップ《**進化の衰退**》が氣になったという。その方は描いてあることが比喩的で面白いといっていた。私は、その方が作品を読み込んで、それが理解できたから面白いと思われたのではないかと思った。

◎今日は3つ女になったことがあった。1つ目は**パンクロック・スワラップ**《**進化の衰退**》を見て笑ってしまったという方。これまでシアスに捉えている参加者が多かったので「笑ってしまった」という感想は驚きとともに少しほっとした。この作品は表現手法が他の作品と比べて超アナログで、テクノロジーに対してある意味で抵抗する考え方を持っている。また、言語ではなく蟻たちの生活を絵画で表現することで文字を読めない人にも届く表現になっている。そして、木版画であることから、コピー機なしで複製して伝えていることができる。それらは、マレーシアらしいアートスタイルだと言っていた。2つ目は**現代アートがわからない**という方。問いがわからないということは、自分の立ち位置、土台がない感覚をもたらすという。それについて、来場した方々やスタッフとともに考えた。そして、その感覚は決して悪いことではなく、その先に新しい価値観が生まれ、新しい自分に出会えるのではないかと話した。3つ目はあいちトリエンナーレ初

◎1人の来場者。テーマは「ふるさとについて」。ふるさとは当たり前にあるもので、自然とくつろげる場所ではないと思うという。この方にとって、ふるさととは幼少の頃に住んでいた場所だと感じるという。この方はずっと名古屋に住んではいるが、そこはくつろげる場所ではあるが、ふるさとではないという。年末年始に帰る場所がふるさとだといっていた。「故郷」を「ききょう」と読むか「ふるさと」と読むかで、イメージが変わるという話もした。「故郷（こきょう）」と読むと、出生地や小さい頃に住んでいた意味として捕えられるが、「故郷（ふるさと）」と読むと心象風景を含め、様々なイメージが広がるという。京都で教育について学んでいる大学生。テーマは「**パツ**」と**思い出す作品について**。名古屋美術館の**藤井光**《**無情**》を挙げていた。台湾の人々を「日本人化」するという教育のありようを再演する様子を一番最初に見たときは強烈で見えられなかったという。2回目ようやくじつくり見ることができて、自分も将来教育する立場なので、その加担者になるのではないかという気持ちになったという。見る人の立場によつて作品の見方も感じ方も違うと思った。

2019.10.01

◎スタッフとのディスカッションにおいて、自分と真逆の意見が出たことが印象的だった。好きな作品について話していて、私は**キンチョメ**《**声枯れるまで**》が氣になるといった。私は、本名と全く関係のないあだ名がついていることにモヤモヤして、未だに悩ま続けているところがあった。スタッフの一人は自分の苗字がすごく氣に入っているという。苗字が氣に入っている人もののかと思うと同時に、名前について注目して話をするということも今まであまりなかったため、当たり前に存在すると思っているものについて改めて聞いてみるというのも面白いと思った。**ユエン・グアンミン**《**日常演習**》について。私はこの作品はどうしても怖くて、作品の前を通るだけでもハラハラした気持ちになる。一方で、スタッフのなかには、そこがすごく落ち着く空間だと思っている人もいる。その時にはなぜ落ち着くのか聞けなかったが、他のスタッフに伺うと、なぜ落ち着くのかは具体的にはよくわからないけれど、落ち着くといっていた。その後、女性の来場者の方と話をする中で、爆発や暴力など、衝動的なも

回の2010年から今回まで見続けてきたという2人。あいちトリエンナーレの状況や変化を俯瞰して話してくれた。私もとても勉強になった。そのなかで、作品の幅が子どもに対して狭まっているのではないかと、指摘があった。ジェンダーをはじめとした社会的・政治的な問題は子どもに伝えることがなかなか難しい。けれど、今回の「**情の時代**」というテーマにおいて、人間の根底にある課題である「情（なさけ）」に焦点を当てれば、子どもたちにもわかるのではないかという。自分自身も、他者も、ともに大切であるという「情（なさけ）」を子どもたちに伝えるようなラーニングプログラムも素晴らしいのではないといっていた。「情の時代」というコンセプトとつなげて子どもたちが学べることもありうると提案され、確かにそうだと思った。

◎今日はテーブルで話すより立ち話をする方のほうが多かった。そのなかで印象的だった話を残しておく。「**氣になった作品はありましたか**」と聞いた時に、初めはちょっと難しかったんで、と戸惑い気味だった方。しばらく伺うと、**ウーゴ・ロンディノーネ**《**孤独のボキャブラリー**》が氣になったという。今回のトリエンナーレでジュエルのには目立つ作品だったということもあると思うが、それでもやっぱり氣になるのはこの作品だという。理由を伺うと、ピエロたちが日常の動作をしているとキャプションには書いているが、本当にそのような動作をしているようには見えなかったという。全て探したわけではないのだが、この方の考えでは日常生活において、自分も動作をするときに他者にわかるように動作をしていないから、他者にわかるようなポーズではないのではないかという。そして、ピエロたちは内面的には個々の動作をしているのではないかという。ピエロのポーズに注目する来場者はこれまでも何人かいたが、その動作を内面的に行なっているという意見は初めてだった。面白いと思った。**文谷有佳里**《**なにもない風景を眺める**》がとても氣になったという方。この作品がどこまで計算して描いているのかわからないと言っていた。この方は「**情の時代**」というトリエンナーレのテーマを事前によく知っていた。そこから「**情報**」に関する作品が凄く多いかと想像していたという。しかし、実際足を運ぶと「**感情**」について作品が多かったといつて、驚いていた。そして、感情を伝えるための手段として情報があるのではないかといっていた。

^[1] アート・ブレイグラウンド はなす TALK」受け手ノート

2019.10.03

◎菅俊「その後を、想像する」について。線のみで表現しされたものから想像力を働かせることの面白さを語っていた方が印象的だった。普段私たちは色のついた立体の世界で暮らしている。一方で、昔作品は線のみで表現をしているため、一見すると何を表しているのかが分からないうち、いかようにも解釈することができる。だからこそ想像が膨らむということをいっていた。ユエン・グアンミン《トゥモローランド》について、

実際にある遊園地を爆破するよりも、ミニチュアであるということが逆にアクチュアリティを高めることに繋がっているのではといった方がいた。その理由について、映画やテレビによって衝撃的なものを見ることに私たちは慣れてしまっていて、それが撮影のためのもの、つまり虚構なのではないかと自然に考えるようになってしまっている。その点、何か不自然で、既視感のないものが爆破されている《トゥモローランド》は、鑑賞者を引き込む魅力があるという。また、ユエン・グアンミン《日常演習》は、ドローンで実際の街並みを映したものが、その作品の方が虚構のように感じたことも印象的だったという。虚構であるはずがアクチュアリティを感じる《トゥモローランド》と、リアルであるはずが虚構のように感じる《日常演習》と、対比的な2つが1つの作品として成立しているという感想は興味深かった。

◎今日は初めて「かんがえるテーブル」に参加した。聞きながらメモを取っていくという作業を見たことはあったが、やってみるのは初めてだった。実際やってみると、一語一句迷わず残そうとして、言葉が多くなりすぎてしまったり、まとめがうまくいかずに議論が散らばってしまったりして難しかった。今日1日を通して少しでもメモの残し方、対話の進め方のコツがつかめたらいいなと思っていた。男性2人。テーマは「**氣になった作品について**」。ユエン・グアンミン《トゥモローランド》《日常演習》の話になった。互いの作品が隣同士にあることで、一方の作品を見るとときに、もう一方の音が聞こえることについて言及された。そして、その音がサイレン、爆音といった、普段は聞きなれない音であるため、互いの空間がある種のパニックを疑似体験するような環境になっているといった。また、『日常演習』は実際の街並みを映したものであるにもかかわらず、人がいないことなどにより、現実味がないように感じる。一方で《トゥモローランド》はミ

ニチュアの遊園地であること、つまりは作り物であることがすぐに分かるのだが、そこにはリアリティを感じるといっていた。彼らがなぜリアリティを感じたのかははっきりと説明はつかなかったようだが「APGはなす」に来る前から2人で対話を続けていたようでも、まさに考えが深まっている瞬間に立ち会っているのかなと感じた。

◎印象深かったのはタニア・ブルゲラ《1015005》について、メントールの空間を設えることの意味についての話になった。視覚的に見るということ、体験すること、この違いや、その違いによって起こる繊細な感情の流れを語ってくれた。この作品の意義や奥深さを改めて考えることができた。アーティストがキャプション以上のことについて、どこまでを考えているかについて、知りたい、考えたいという感想が多かった。他の来場者と話していて感じたのは、対話の方向性を誘導しすぎるのはあまり良くないかもしれないと思うが、同じ感想が繰り返し出てくる方に聞いたら、その言葉の一步先を一緒に探せたいのではないかと**思った。「氣になった作品について」**のテーマで、あらゆる作品について「驚いた」「衝撃的だった」という言葉を繰り返ししていた方。実はさらに表現したい言葉があると感じて、その言葉を一緒に探してみたいと思った。ユエン・グアンミン《トゥモローランド》の爆発音、タニア・ブルゲラ《1015005》のメントールの刺激、サエボーグ《House of 1》のグロテスクな表現などを挙げていたのだが、そういうパツと感じる感覚の先にある、鑑賞者を感じること、考えることというのがあるような気がした。印象的だった作品に共通する部分や、なぜそういったものに惹かれるのか、ということも一緒に探求していきたいと思った。

2019.10.04

◎今日は初めて「考えるテーブル」でのディスカッションに参加した。今日は、日を通して、dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》の10分遺言に興味を持った方が多かった。女性の来場者《ラストワーズ／タイプトレース》の作品のなかで、母から子に宛てた遺言があり、そこには「私はあなたのユニフォームになりた」と綴られていた。彼女と。彼女とAPGはなす」のスタッフと一緒に、もし自分が大切な人の何かなれるとしたらどんなものになりたいかを話し

かけるとすぐ応答してくださり、美術が好きなのだろうなと感じた。その方が言っていたのは、現代アートは作品に価値がつくのではなく、アーティストに価値がつくということ。ジェフ・クーンズの彫刻「ラビット(Rabbit)」が100億円で購入されたことがあったが、それも、アーティスト自身に価値があったからだと言っていた。

2019.10.05

◎今日は澤田華(Gesture of Rally #1805)を通して「情の時代」を考えるラーニングディスカッションプログラム「**かんがえかたをかんがえる・作品からみる『情の時代』**」が行われた。進行は高森順子、グラフィックは松村淳子が担当し、ゲストにアーティストの澤田華、アートキュレーターの鷺田めるろ、茂原奈保子、ラーニングキュレーターの会田大也を迎えた。僕の中では澤田作品を、情報のあふれた現代社会において、インターネットを駆使してなんとかして検索して調べ上げてみても、それでもわからないということがあるんだということ伝えているものだと思えていた。一方で、ディスカッションを聞いて見ると、それだけではない意見の方も参加していて、作品は様々な捉えて良いこと、そして、さらに疑問を持っていくプロセスで良いのだと感じた。アーティストの澤田さん自身の話を聞いていて、一つの正解ではなく、あらゆる選択肢の可能性があることをいっていて、はっきり白黒つけない方がむしろ良いといっていたことが面白かった。

◎私の友人は澤田華(Gesture of Rally #1805)における「アイツ」が何なのかがわかったといっていた。彼女は個人授業のごとくそれを説明してくれた。一方で、私はそれが答えになっているのかもわからなかった。今日、「ディスカッションプログラム」**「かんがえかたをかんがえる」**の後、一般客として来場していたサポートスタッフと話したところ、彼女は「アイツ」が何なのか答えを出さなくても良いといっていて、2人でスツキリした。彼女は作品を作ったり、アート・ブレイグラウンドに参加したり、様々なアクションを通して多くのの人にアートを見てほしいと思っているが、身内は全く来てくれないという。そして、その理由として多くの人が「わからないから」と応えるという。彼女は、わからなくても来てほしいという。人は往々にしてわからないということを隠そうとする。けれど、私も、わ

からなくてもいいので来てほしいと思っている。私も誰かとアートを見るときに、わからなくてもすごいとか怖いとか、一言が欲しいと思うが、ただわからないと言われることが多い。わからないと言われるのは辛いと感じる。そう思うと、アートをわかんないという人にとってのアートなるものと、私にとっての澤田作品は同じなのではないかとも思った。

2019.10.06

◎豊田市美術館に行かれた方が、あいちトリエンナーレに関するのではなく、**クリムト展**について話してくれた。その方はクリムトが好きではないが、友人がクリムト好きだという。友人がなぜクリムトに惹かれるのか気になりながらクリムトの作品を見てみると、クリムトの作品を通して友人を知ることができたように感じたという。誰かが何かを好きであるということとは、その人の大切な何かを知るきっかけになるという気づきをもたらった。今日は子どもの来場者も多く、**菅俊「その後を、想像する」**を何度も見たお子さんが来られたことが印象に残っている。自分が気になったことを絵にしたり、言葉にしたりして、丁寧に外に出そうとしている姿がとても初々しくて、自分の気持ちを表現することの素晴らしさを改めて考えさせられた。

◎印象的だったのは「APGしらせる」でシルクスクリーンを体験したという方。**今村洋平**がシルクスクリーンで作り上げた作品《sunu》(sun)を見て、自分が体験したからこそ、その凄さを実感できたという。シルクスクリーンの技術の難しさを体験したことは、今村作品について、解説を読むだけではわからない感覚を得ることができたという。体験することは、自分のなかにある出来事を受け入れるということなので、それによって「しっくりくる」というような理解の仕方が生まれるのだと思った。「かんがえるテーブル」での「わからない」ということについての話でも、他者の意見を聞くとともに、自分で実際に見る、体験することの大切さという話になった。それと同じ質をもつ話だと思った。

◎今日は午後からスタッフとして入った。入れ替わり立ち代わり「かんがえるテーブル」に来場者があり、盛況だったように思う。皆で机を開んで話することが多かった。印象的だったのは、**言語化できないものとは何か**という話。言語化ができないものの最たるものは

た。切り花、アロマキャンドル、ぬいぐるみなど、様々な考えがあった。ひとつの遺言の内容を元にして対話を進めることで、今まで何度も見て、何度も話したところのある作品を新鮮に感じることができた。私が次に「APGはなす」にスタッフとして滞在する日は、おそらく「表現の不自由展・その後」の展示再開、およびそれに伴う他の作品の展示再開がなされていると思う。しばらく見るのができなかった作品が長期の展示中止を経て、どのように見えるのか、また、来場者の皆さんとどのような話になるのか、心配な面もあるが、楽しみでもある。

◎**ナイトディスカッション**に参加した。テーマは、**思いやりってなに?**。ワールドカフェ自体はこれまでに何度か経験があったので、状況を把握するのは早かったと思う。全国で行われている「てがつかくカフェ」に約150箇所参加したところのある方が来られていて、興味深かった。その方は東日本大震災が起こった後に、災害について考えるてがつかくカフェにいくなか参加したと言う。そして、被災地から距離が離れるほど、思いやりが薄れていくように感じたという。自分や、自分の親戚が関係していると他人事ではないと感じるが、大阪くらいまで離れると「くよくよしてるんじゃないよ」といったような言葉が出てくるという。被災という出来事と、そこからの距離が、思いやりにと関係するかについて、彼が見聞きしてきたことを知ることができたのは興味深かった。「くよくよしてるんじゃないよ」と言われた被災者の方は、それに対してシュンとしてしたり、怒りを覚えたりしたのではなく、それによって別の考え方が生まれたと捉えていたという。この話が一番印象的だった。

◎今日はハツとさせられるような新鮮な言葉を投げかけられることが多かった。**伊藤ガビン《モダンファイト創刊号 特集 没入感とアート**あるいは**プロジェクト マッキングへの異常な愛情**」がすごく面白かったといつて、かなり高いテンションで「APGはなす」に來られた方。私自身は、伊藤ガビン作品の面白さはわかるのだが、しっくり来ない感じがあった。その方はこの作品が雑誌をメタファーとしているところが面白さのキモだという。作品中に時々CMや小ネタが挟まれているところが、雑誌をめくっている時に目に飛び込んでくるコマ・シャルベージュのようだという。また、上映前に携帯はマナーモードにせずに通話してくださいと、映画館などとは真逆の注意をされることも、雑誌を見るときに頭の中で自由に「うんうん」と頷いたり

美術なのではないかと話された方がいた。美術はまだ言葉にできないものを表現するもので、言葉はその後に追隨するようにしてやってくるのではないかという。それが、批評であるという。また、言葉と対比するものは感覚であり、人はまず感覚が先立ち、言葉は後からついてくるという。その方は美術の歴史に絡めて話をされていたのが印象的だった。美術について、必ずしも今すぐに言葉で表現できなくても良い、ないしは、言葉で表せないものであるという意見は、共感できた。「かんがえるテーブル」以外で印象的だったのは、**ドラ・ガルシア《ロミオ》**のロミオたちは本当に館内にいるのかという話になったこと。ポスターは出ているけれど、本当はいないのではないかと思っている人がいた。その方はロミオとまだ会ったことがないと言っていて、探そうとしていたが、ポスターを見ることに一生懸命になっていて気づかなかったという。

2019.10.08

◎**ドラ・ガルシア《ロミオ》**について。ロミオたちが来場者に話しかけてくるのは、お金をもらっている、雇われているからというように言及した人がいた。それは例えば学校の先生も同じで、雇われているから生徒たちに話しかけるといった働きかけをするのだと気がついたという。私は《ロミオ》を単純に楽しんでいて、こういう見方もあるのかと気付かされた。

◎今日から「**表現の不自由展・その後**」が再開したこともあり、特に今日の前半、不自由展に関する話が多くあった。女性の来場者。不自由展が中止になり、そこからは他の作品もバタバタと中止になっていったことが悲しかったといっていた。なぜこういうことになったのかという話になったとき、彼女は「情報」だけでは伝わらないことがあること、「情報」そのものも少なかつたこと、「情報」の底を支えるコンセプトをもつと表に出した方が良かったことを挙げた。彼女は展示再開をととても喜んでた。男性の方。不自由展の展示再開は上述の女性と同じくとても嬉しいうちになっていた。一方で、彼は自身もアーティストとして活動しており、少女像に関しても良い思いは持てないとはっきりいっていた。彼はまだ少女像を実際には見ていないそうだが、作家は作品を出した時点で自身の思いを表現できるが、鑑賞者は一方的に受け手となり、その思いは作家に伝わらないということを問題視していた。それは、作家

することとリンクしているという。この見立てにはとても腑に落ちる感じがあった。dividual inc.《ラストワーズ／タイプトレース》の10分遺言において、母から子への遺言で「私がもし亡くなったらあなたのユニフォームになりた」という言葉があったことを話してくれた方。亡くなったらあと何かなれることしたら、ということまで話を進めていった。アロマキャンドル、切り花、ぬいぐるみ、メガネ、特別なペン、扇風機など、たくさんの考えが共有された。それぞれ、なりたいたものに込められた思いが違い、その人の性格が表れるなど思った。この話に後半から参加した来場者の方が、私はいつでも死ぬ覚悟をしているから、1ヶ月先の予定は立てないといっていた。私はほとんど予定を入れてしまいが、この人は毎日を真剣に向き合っているように思えて、感慨深かった。**ナイトディスカッション**に参加した。テーマは「**思いやりってなに?**」。最後に「思いやりとは」を説明するアイデアが提出された。そのアイデアとは、(1)愛情未満無関心以上、(2)自分の体験の広さと深さに応じてできる相手への心の想像力、(3)対話を生むきっかけ、の3つだった。私の自分の枠を超えて相手のことをわからうとすることは困難なことだといわれた。私自身、自分の体験に応じることで、物事を限定的に捉えることだと考えていた。一方で、その方は私の中でできる精一杯を出した上で、の相手への想像力だという風に「思いやり」を捉えていた。その言葉はとても謙虚で、なるほどなと思った。私と真逆だと思うような意見の方と対話することで、腑に落ちる感覚があり、気持ちよかった。

◎工業系の大学に通う女性。氣になった作品について伺うと、**碓井ゆい《ガラスの中で》**を挙げた。理由を伺うと「作れそうだから」と言う。手芸をされるんですかと聞くと、それはやらないという。また、**榎本佳子《五重塔／壺ほか》**も作れそうだという。彼女はアートを見るときも素材から見ると言っている、例えば油絵を見ても、それが何を表現しているかというよりも、どんな砂が入っているのか、というところに着目するという。印象に残ったのは、ナイトディスカッションにお誘いした方。喉の調子が悪いそうだが、こちらが問い

から鑑賞者への一方通行の思いであり、ある種の傲慢さもあるといっていた。私はその考えに疑問は持ったが、彼の考えを聞いて、言葉に詰まってしまった。私の中では新しい意見だったので、そういう見方もあるということに耳を傾けていた。ただ、彼は誰しも表現する自由があり、それは尊重されるべきであり、排除はあってはならないともいっていた。だからこそ、このように不自由展と、それに同調してアクションした展示が再開されたこと、アーティストが戻ってきてくれたことを嬉しいといっていた。彼が再開の嬉しさと、展示の問題点、その両方を言及していたことが印象的だった。今日から「かんがえるテーブル」のテーマが変更され「**好きな作品と情の時代について**」話し合った。

「情」という文字の意味について、私は情報、感情、情けということを考えていた。男性の来場者が、情報はすごい速さで私たちのあいだを往来するが、情念は残るといっていた。その言葉がとても腑に落ちて、作品にもそれが表れているものが多いと思った。私はトリエンナーレを多くの人に見てもらいたい。ただ、遠方の知り合いや友人は誘いづらいところもある。私はトリエンナーレにスタッフとして関わっているから、誘うのではないかなと思われる気がして躊躇してしまうところもある。一度、夫になぜトリエンナーレに来てくれないのかを聞くと、君はそこに関わりがあるから擁護したいんだろう、みたいなことをいわれたことがあった。それ以来、色々な人になりエンナーレについて伝えることをストップするようになった。今、トリエンナーレで起こっていることを私の視点で言うべきなのか、言うことで遠ざかってしまう人がいるのではないかと、逡巡していた。けれど、今日、来場者やスタッフと話をする中で、やはり情報を発信することが大事だと気づいた。そして、それが「情」なのだと感じた。

2019.10.09

◎昨日から「表現の不自由展・その後」が再開されたので、昨日になるかと思いがながらスタッフとして入った。午前中に來られた高齡の男性2人。2人と**現代アート**は好きではない、というスタンスだった。私と直接話をした1人は、現代アートはズバリ嫌いです、といった。今日はトリエンナーレの様子を見に来たとして、この企画はお金もつたない、他に使った方が良いのではないか、という意見をされた。彼らは芸術関係に

対する興味がそもそものかとも思ったが、より話を深めていくと、古典芸術はとても好きだといった。そこから考えるに、私は彼らのことを、現代アートに関心がないというよりは、自分の好みではないということだと受け取っている。40代くらいの女性、気になった作品のカードを見ていたので声をかけた。今初めてトリエンナーレに足を運んだという。元々愛知の出身だったが、10年間離れていたそうで、トリエンナーレの期間と愛知にいる期間がちやうど被ったためここへやってきたという。彼女はこれから作品を見ると言うことで、じっくり見てきますとおっしゃってこの場を後にされた。過去に何度か「APGはなす」に来ている若い女性。途中から画像が好きな女性が入り、3人で話をした。キーワードとして挙がったのは「**本物を見ること**」。本物を見ることの大切さの話のなかで「クローン作品」というキーワードも出た。ク

ローン作品は絵画や彫刻などの忠実な複製品のこと、またその技術のことだが、本物を見るということ、クローンを見るということの差異についての話に発展した。本物はいわば「歴史をくぐってきた」とも言える。それは、本物を現在まで守ってきた人の営みを見ることにもなる。そのような話になり、とても興味深かった。今日が私にとって「APGはなす」スタッフとしての最後の日になる。2ヶ月半ほど参加して、一言感想を言うなら、すごく楽しかった。自分1人で鑑賞するだけでは得られない様々な見方を人々と共有することができた。それをきっかけにして、2度3度見た作品もあった。そうやって作品を改めて見直すことで鑑賞体験が深まったと感じる。おそらくここに来場された方、話をされた方もそういう経験ができたのではないかと思っている。「APGはなす」という場の意味の深さを感じた。また、たとえ意見が対立したとしても、簡単に切って捨てるのではなく、相手の見方を考えながら、どのようにすれば和解できるかということを考えるようになった。さらに「APGはなす」の企画が最初のアイデアをそのまま変更せずに2ヶ月半運営するのではなく、日々取り組みを見直し、創意工夫を凝らしていくという様子に触れたことがとても良かった。サポートスタッフでは分からない苦労もあっただろうと思うが、そこに思いを馳せて感謝の気持ちでいる。

◎アートの可能性について、アートとニュースを対比して話したことが印象的だった。アートの場合、自分で受け止める範囲が調整でき、もし受け入れられなかったら拒否することもできる。また、鑑賞体験によって得られる解釈もある程度多様なものになり、1つのカチツとした答えがないからこそ、完全な二項対立になることが少なく、多面的なディスカッションができるという話になった。一方でニュースは揺るぎないものとしての事実を決めて話すことが前提となりやすいので、二項対立になりやすいという話になった。アートの考える、アートから考える、アートを体験する、といったような、アートの可能性を感じた。また、今日は「表現の不自由展・その後」の作品をどうしても自分の目で見たい、現物を目の当たりにしたいという人が何人か来られた。その思いはすごく大事だと思った。

◎男性と女性。2人とも、*dividual inc.*《ラストワーズ／タイプトレース》、ヘザー・デューイー《ハグボーグ《Stranger Visions》》がとても良かったといっていた。主に*dividual inc.*の話をしていたのだが、男性の来場者が10分遺言の中におそらく知り合いだろうと思われる投稿を見つけたという。ペンネームや内容から、おそらく知り合いであることが推測されたりしく、その人のことを考えながら観ていたという。私はそこに何が書かれていたのかは聞かなかった。10分遺言は、書き手はそれを見られる可能性があることももちろん想定しているし、鑑賞者は書かれている内容を他言しないという注意書きもある。彼は、本人には聞けないが、内容もなんとなく知っていることに言及していたので少し複雑な気持ちになったといっていた。私は10分遺言について、書き手の知り合いが鑑賞者となる可能性というのも無きしもし非ずだと思っていたが、実際にその体験をした人と出会ったのは初めてだった。彼に、それを目撃してしまっで悲しいとか、ショックだとかという気持ちがあるか何うと、知り合い本人かどうか確定はできないし、憶測だけで判断してはいけないけど、多分そうだと思っで、その上でこのことは心の中に留めておきます、といった。私は2人に、以前「APGはなす」に来られた来場者が、10分遺言のなかで、あなたのユニフォームになりたい、といった投稿があったことを共有してくれたことを話した。そして、もし自分に死が訪れたら誰かの何になりたいか伺った。女性の方は腕時計になりたいといっで、自分がいなくなっても身につけてもらっで一緒に行動したいといった。一方、男性の方は万年筆になりたいといった。理由を伺うと、手紙や日記などは、特別なことを体験したあとに書くことが多い。それを一緒に体験したいし、共有したい気持ちがある。また、常に一緒に

たら拒否することもできる。また、鑑賞体験によって得られる解釈もある程度多様なものになり、1つのカチツとした答えがないからこそ、完全な二項対立になることが少なく、多面的なディスカッションができるという話になった。一方でニュースは揺るぎないものとしての事実を決めて話すことが前提となりやすいので、二項対立になりやすいという話になった。アートの考える、アートから考える、アートを体験する、といったような、アートの可能性を感じた。また、今日は「表現の不自由展・その後」の作品をどうしても自分の目で見たい、現物を目の当たりにしたいという人が何人か来られた。その思いはすごく大事だと思った。◎男性と女性。2人とも、*dividual inc.*《ラストワーズ／タイプトレース》、ヘザー・デューイー《ハグボーグ《Stranger Visions》》がとても良かったといっていた。主に*dividual inc.*の話をしていたのだが、男性の来場者が10分遺言の中におそらく知り合いだろうと思われる投稿を見つけたという。ペンネームや内容から、おそらく知り合いであることが推測されたりしく、その人のことを考えながら観ていたという。私はそこに何が書かれていたのかは聞かなかった。10分遺言は、書き手はそれを見られる可能性があることももちろん想定しているし、鑑賞者は書かれている内容を他言しないという注意書きもある。彼は、本人には聞けないが、内容もなんとなく知っていることに言及していたので少し複雑な気持ちになったといっていた。私は10分遺言について、書き手の知り合いが鑑賞者となる可能性というのも無きしもし非ずだと思っでいたが、実際にその体験をした人と出会ったのは初めてだった。彼に、それを目撃してしまっで悲しいとか、ショックだとかという気持ちがあるか何うと、知り合い本人かどうか確定はできないし、憶測だけで判断してはいけないけど、多分そうだと思っで、その上でこのことは心の中に留めておきます、といった。私は2人に、以前「APGはなす」に来られた来場者が、10分遺言のなかで、あなたのユニフォームになりたい、といった投稿があったことを共有してくれたことを話した。そして、もし自分に死が訪れたら誰かの何になりたいか伺った。女性の方は腕時計になりたいといっで、自分がいなくなっても身につけてもらっで一緒に行動したいといった。一方、男性の方は万年筆になりたいといった。理由を伺うと、手紙や日記などは、特別なことを体験したあとに書くことが多い。それを一緒に体験したいし、共有したい気持ちがある。また、常に一緒に

それは怖いという話になった。今回、トリエンナーレで起きたこと、その全体の流れをこの時期に振り返ることができた。

2019.10.13

◎小さいお子さんがいる家族。お子さんが話したいというので、こちらも、どうぞとお迎えしたのだが、「かんがえるテーブル」の輪の中に入るのはためらいがあったようだった。そのため、お子さんとは「かんがえるテーブル」から少し離れた場所で話をした。そのお子さんは今回のトリエンナーレで行われた参加型のプログラムがとても気に入ったそうで、「APGつくる」などに参加をしたという。お子さんの母親は、トリエンナーレのことは今年初めて知ったといい、1人で豊田会場にも足を運んだという。彼女は、自分の子どもが参加型プログラムに参加できるようなアート・プレイグラウンドの場について、良かった、と評価していた。現代アートは難しい面もあり、1人で見ただけではなく、感じたことを共有する場があると良いといっで、また次のトリエンナーレにもこのような場を取り入れて欲しいと伝えて欲しい、といっでいた。

◎東京からきた男性2人。「表現の不自由展・その後」の抽選結果を待つ間に立ち寄られた。1人は当選し、1人は落選した。2人とも朝から会場にきていて、落選した方は楽しみにしていたのに、ここまで来て見られなというのは、と戸惑っでいた。ただ、スタッフのことを、本当に大変だねといっで、氣遣っでいた。朝会場オープンと同時にやって来て、当選結果が出て、結果外れたとなると、落胆してしまっことは否めない。ただ、彼はキャンデイス・ブレイツによる《「ワウ・ストーリー」》を例に出して、難民の人がそれを見たら、こんなことで落胆していたら怒るんじゃないかといっで、自分はこの程度のことでは嫌な気持ちにならないといっでいた。「**表現の不自由展・その後**」に当選された方。その方はトリエンナーレ全体を1日でまわる予定でいて、かつ、遠方から来られていた方だった。その方は、映像作品が多く、ビュッフェを食べている感じで頭が追いつかない、ちよつと悪い言葉になっでしまっで映像が多くて来場者のことを考えていない、といっでいた。不自由展が当たったことでさらに時間がなくなり、今日見たことは家に帰っで整頓しますといっでいた。「表現の不自由展・その後」に当選された女性。集合5分前

なくて構わない、といっでいた。以前、この話をしたときに、女性は男性に比べてそばにいたいと考える傾向が強かったことを話すと、男性と女性で感じ方が違うのかもしれないですね、という話になった。とても興味深かった。

2019.10.10

◎沖縄出身の学生の来場者2人。作品を見て、モヤモヤしたものがあるが、そのモヤモヤを説明しきれないといっでいた。2人とも沖縄から来ていて、地域性としてのんびりと過ごしてきたということがあり、ずつと考え続けることにあまり慣れていないこともあるかもしれない、といっでいた。今回、トリエンナーレに来て、その情報量の多さに整理しきれなくなったという。「APGはなす」に来たのは、ここにくればモヤモヤを少し整理できるかもしれないと思っからだといい。2人とも作品を見て何を感じたか、というところまで話すには至らなかったが、その手前の、自分自身が抱えているモヤモヤを噛み砕いていく段階まではともにいることができたと思う。その第一歩に立ち会えたような気がした。対話をする大切さを実感した。

◎今日からテーブルが大きくなったこともあり、大人数で対話する機会が多く、途切れることなく来場者がいた。テーブルに置かれたログを辿っでいくと、今日話されたことの情報量も多い。最初に来られた来場者好きな作品を聞くと、ウーゴ・ロンディノール《孤独のボキヤブラリー》のビエロのお腹がぼこつと出ていたのが和む、といっでいた。また、澤田華《Gesture of Rally #805》において、作品自身が答えを求めないことが特に面白いといっでいた。そこから、すでに分かっているものより、分からないから考えていくような作品の方が日常生活に変化をもたらすという意味で面白いのではないか、という話になった。そこから、作品を見て感じるモヤモヤした感じについて、そして、現代アートとは一体何なのか、という話に広がっでいった。現代アートにおける歴史について、パトロンの存在、芸術に「なる」とはいかなることか、という話がでた。この場では終わらない、答えの見つからない、答えが求められない対話に広がっでいったことが印象的だった。トリエンナーレに関するニュースが多いこともあっで、「表現の不自由展・その後」をめぐる問題、天皇に関する話など、話題は多岐にわたっでた。

に「APGはなす」にふらつと立ち寄られた。ここで何をやっていのか聞かれたので、作品についてディスカッションなどを行っているという説明をした。彼女は「かんがえるテーブル」の様子を遠巻きに見ながら、不自由展の鑑賞＋ディスカッションの回に入ることに不安を感じていて、「APGはなす」の様子も不安そうに見ていたが印象に残っている。

◎立ち話をした方。「表現の不自由展・その後」以外は全部見ることができたという。不自由展は抽選が外れてしまったといい、ワンピースだけ欠けてしまったようだといっでいた。その方は現代アートについて、難しい、わからないといっでいた。そして、Refreedom、Aichi #YourFreedomプロジェクトの様子の話をされて、それを見ていると辛くなるねといっでいた。そのとき、目に涙をためていたことが印象に残っでいた。話をすることで、辛い気持ちにさせてしまっで申し訳ないと思っだが、現代アートをわからないと思いいながら、アートの手法に触れて心が動かされているところを垣間見た気がした。それはアートが存在する意義の一端であるように思われた。とても印象的だった。

2019.10.14

◎今日はトリエンナーレ最終日ということもあっで、芸文会場は来場者で賑わっでいた。「かんがえるテーブル」ではドラ・ガルシア《ロミオ》についての話が印象に残った。トリエンナーレで《ロミオ》が一番面白い作品だという来場者の方。その方はあるライターが書いた記事を読んだそうで、《ロミオ》の楽しみ方として、ロミオたちが写っているポスターをあまり見ずに、ロミオたちがどんな顔をしているのか分からない状態で会場をまわることを勧めていたという。それは、そこにいる全ての人がロミオかもしれないと思いいながら鑑賞するという稀有な体験ができるからだという。また、他の来場者で、金曜日に開催しているアンリミテッドナイトディスカッションの時にロミオと話をしたという方も、《ロミオ》について話をしていた。その方はロミオと気づかず話をしていて、後にポスターを見て彼がロミオだと気づいたという。他にもロミオを探しながら作品鑑賞を楽しむ方や、ロミオが美術館にいることによって、美術館全体が《ロミオ》という作品に支配されているみたいだといっでいる方がいた。1つこの作品に対して、様々な楽しみ方ができるの

時間の流れは一本だが、話の内容は枝葉がどんどん広がっでいった。

◎今日の「かんがえるテーブル」では、最終的には10人くらいの方々と対話することができた。世代も様々で、県内の方もいれば、東京、大阪、福島、沖縄など、遠方から来られた方々もいた。一番印象に残っているのはウーゴ・ロンディノール《孤独のボキヤブラリー》の話になったときのこと。ある来場者の方が、普段アートの接しないので、「孤独のボキヤブラリー」は色彩が鮮やかで分かりやすいので好きです、といっで。一方、他の来場者たちは、この作品は様々な想像が膨らみ、ある意味で分かりにくさもあるといっでいた。作品は見える人によっで、その見え方が異なることを改めて知った。また、《孤独のボキヤブラリー》において眠っでいるビエロの顔についての話になり、ある来場者はその人形の別の表情を想像していたといっでいた。また、今回の部屋は白い部屋にビエロたちが置かれていたが、部屋が赤ければビエロたちは怒っでいるように、黒かったら憂鬱であるように見えるだろうといっでいたことも印象に残っでいる。

2019.10.11

◎50代の男性の来場者と一対一で話をしていた。しばらくすると20代の女性の来場者、30代の男性の来場者、そこからさらに友人同士だという20代の女性2人の来場者が話の輪に加わった。50代の男性の来場者と一対一で話をしていた時には、作品において、抽象化することが1つのテーマを訴える力を持つのではないかという話になった。一方であまりに具体的であるとか、それを攻撃的だと捉える人も出てくるのではないかという。物事を抽象化するプロセスを経て、アーティストの訴えるテーマが抽象化されることで、受け手の捉え方が多様になり、偏りのある捉え方になりづらいののではないかという。その後、20代の女性の来場者が加わり、どの作品が好きだったかということ伺った。その方は音楽をやっている方で、名古屋市美術館のカタリーナ・ズィディエーラ《Shoun》における、音楽の歌詞を手分けして文字化していく様子が印象に残ったといっでいた。そこに30代の男性が加わり、彼にも好きな作品を伺った。彼は豊田市駅周辺の和田唯奈《しんかぞく》《レンタルあかちゃん》が印象に残ったといい、話の輪に加わっでいた方々もぜひ見たいといっでいた。

ということを知ることができて興味深かった。「APGはなす」では色々な背景、価値観を持つ人々と話をすることができた。それによっで、新しい作品の見方を発見することができた。対話をするということ、話を通っでそこから何か取り出していくこと、質問などの新たなアクションをすることの難しさも実感し、苦労も重ねた。

◎煩雑な日常が、アートによるシンプルな表現によっで豊かに見えるという話をした方。四間道・円頓寺のアイン・ホルクメン《Living Coral / 16-1546 / 商店街》《Living Coral / 16-1546 / 町》は、円頓寺商店街のアーケードの紐の色、紙袋を珊瑚色にしている作品だが、私はそのことに全く気が付いていなかった。きつと気がつかなくても良いものなのだと思うが、気がつくことで生まれる楽しみや気づきがある。それは作品のあるなしに関わらず、普段日常で気づいていないこと、通り過ぎてしまっことが沢山あり、日々の暮らしの中で「気づかないことがある」ということを気づかせる作品が多くなっているのではないか、という話になった。私は対話をする中で、抽象画は、物事を抽象化することで、見る側の想像力によっで多種多様な捉え方が生まれるということ考えた。また、話の中で、現代アートの役割を考えると、普段気づかないものを気づかせたり、不可視なものを可視化することではないかという意見が出た。私もそのように感じた。今日立ち話をした方。話をしている中で涙された。その方に好きな作品を伺うと、Refreedom、Aichi G #YourFreedomプロジェクトだといっでいた。身の回りで感じる不自由なことを来場者の方に書いてもらい、扉に貼るというものだが、その方も参加をされたようで、自分が言葉を選びながら書いたことを思い出して涙された。「APGはなす」でもそのことについて話をすることができたといっでいて、心の中の言葉を外に表すということ、そしてそれを共有する場があるということに、私自身も色々な気づきがあった。私は話を伺うということが得意ではなかったが、「APGはなす」でスタッフとして居たという経験が人生勉強になった。作品を何度もある機会があり、作品の見方も変わった。私は、現代アートは見えないものを可視化するものなのだと感じた。

◎感慨深い。今日は来場者も多く、スタッフとして15時から入ったときにはすでに「かんがえるテーブル」は多くの方で盛り上がりつつでいた。そこで語られたことは現代アートとは何か、ということだった。現代ア

トの捉え方を日本の文化のあり方と重ねて表現された方。日本は曖昧な表現が時として必要であるシーンが多かったり、ふすまや障子によって仮想的に境界線を作ったり、無くしたりできる住宅のあり方からも、日本こそ現代アートの最先端ではないかといっていた。例えば茶道の設え、そしてそこで繰り広げられる所作は、インスタレーションのようである。禪問答はコンセプトチュアルアートのようであり、呂宋の壺はデュシャンの泉を想像させる。煌びやかな障壁画はルネッサンスの壁画のようでもある。こうして振り返ってみると、今最先端の現代アートの主張が次々と出て、なんだか誇らしく思った。現代アートのわからなさに対峙し、苦しんでいる方々も多かったが、一方で、日本人の寛容さにも触れたような気がした。今日は最終日ということで、何度も「APGはなす」に足を運んでくれた方々も顔を出してくれた。ある方は「APGつくる」で行われた会田大也さんのイベントを見学されたという。そこでは背もたれのある椅子を作ることになったという。その時にすごく驚いたといっていたのは「作る」ということはどこにでも潜んでいるということだったという。普通は準備をして、「よし」となってから作るというプロセスが始まると思っていたけれど、「APGつくる」の現場では、素材と対話しながらゆるやかに作るというプロセスが立ち上がっていったという。他の方で何度もトリエンナーレに来られたという方。一番印象に残ったのがカンパニー松尾《A Day in the Aitch》だったという。この作品を通じて、名古屋が大好きになった、感動したと話してくれた。3人の女性のグループの来場者。キャンデイス・ブレイツ《ラヴ・ストーリー》について、楽しそうに分からない、分からないと話してくれた。私も分からなかったから、それを共有してくれたことが嬉しかった。彼女たちは、先に俳優たちの映像を見て、その後奥に入って、難民の方々のインタビュー映像を見ながらプロセスではなく、難民の方々のインタビュー映像を見てから、俳優たちの演技を見たので、混乱してしまっただけという。また、俳優たちの話は多重人格のようで、話が色々と飛んでいく。「私は今どこにいるの」「何なの」という思いにかられていたという。そして再び奥の部屋に行くと、言語が訳されていないのでさらにわからなくなり、クエスチョンがどんどん広がったという。そこで私が感じたのは、もしかしらこの彼女たちの大混乱という感情は、作者が意図して作り出したものではないかということだった。難民になるとい

うことは、すべてのものを捨て去り、土地も、そこで話される言語もわからないところに行くことを意味する。その混乱を、鑑賞者は擬似的に体験しているのではないかと感じた。彼女達が素直に、楽しそうに、分からず、分からないと話してくれた姿が、私にとっで大きな気づきを与えてくれた。「APGはなす」の現場は、年齢も職業も名前も全てが分からない人々と突然対話をし、彼女らはいっしょに出て行くのかもわからない。そのような様々なわからなさの中で、皆で話を聞いたり、一緒に考えたりするというこの作業は、初めは大変だった。その上で、貴重な体験ができたと感じている。こういう場合は、話すことに敷居の高さを感じていた人たちが、もともとと自由になんが表現したり考えたり悩んだりできることを促すのではないかと思った。また、展示がすべて再開して本場に良かったと思う。私は、展示が閉じている間の来場者の萎縮した姿を目の当たりにしていた。子ども連れでいけない、自分の意見を作品の場で言ったら横の人に殴られるのではないかと感じていた方がいて、この状況のままで会期終了を迎えてしまうのは、とても恐ろしい世界を作ってしまったのではないかという不安があった。アーティストや地元住民との対話を経て、いろんな困難をくぐり抜けて展示再開できたということはとても大きい意味があったと思う。本当に展示再開できて良かった。

◎今日だけではなく、全体を振り返って感じたことを残しておく。「APGはなす」という場所の意義を深く感じさせられた。トリエンナーレのテーマである「情の時代」は、誰でも思ったことをインターネットを通じて表現することができる。けれど、難解なテーマであったり、確固たる1つの答えが出ない、ないしはわからないものを話すという場合、相手の顔を見ながら議論できるというのは、思いがけないところに解決のヒントを見出すことができたり、お互いの理解度、対話の深度を確認しながら対話を進めていけるので、すごく魅力があると思った。そういった意味で「APGはなす」という場は良い場所だと思っただけ、僕自身が何かに対して理解したいと思っただけに、はなすということとそれに対して取り組むことができた良いなと思った。また、「APGはなす」に来場される方々は、自分の目で見て確かめてから何かしらの意見を持つこと、そしてそれを表現することを大切にされている方が多かった。「情の時代」においては、実際にそのものを目の当たりにしなくとも、情報の6割7割は得るこ

とができるかもしれない。そのようななかでも、実際に見る、何度も見るということを大切に、そこで初めて分かることがあるということは、ここにスタッフに入ったことによって気づかされた。

◎第1回目のトリエンナーレから毎回来ている男性の来場者が3人来られた。今回のトリエンナーレは、作家同士がリンクしていると感じたという。隣の展示室まで音が響き、匂いが立ちこめているということがあった。それが、作品の邪魔をするという風に捉えるのではなく、テーマが共振し、リンクしているという風に捉えられたという。それは、トリエンナーレのテーマである「情の時代」に基づいていることがはつきり見えたことも要因の1つではないかといっていた。私もそう感じていたので、来場者の方も同じ感覚を持っていたのだと知ることができて良かった。大学生5人くらいで以前に「APGはなす」に来られた方。そのなかの女性2人が「表現の不自由展・その後」が再開したということで「APGはなす」に立ち寄ってくれた。彼女たちは過去にここで話をしたログを見ながら「こういうことがあったね」とか「こんな話したね」と互いに確認しながら話をしていた。彼女たちはウーゴ・ロンディノネ《孤独のボキャブラリー》のビエロたちが、不自由展の展示中止を経て顔に傷がついていたといっていた。それを聞いた私は、展示再開してから《孤独のボキャブラリー》を見てなかったの、本当にそうだろうかと思ひ、お昼休憩に見に行った。確かに傷がついていた。けれど、私が8月15日に撮ったビエロたちの写真を見比べたら、シミや傷一つ違っていないかった。そして、ビエロたちには最初から傷がついていたことに気づいた。実はビエロたちは会期中変わっていきなかったが、彼女たちは最初見たときは真っ白で傷がなく、展示再開を経て傷がついたと思っただけだった。展示が閉じたということが彼女たちにも何らかの影響があり、傷を負ったのではないかと、そして、その心の傷が作品に投影されたのではないかと思っただけ

**Document of
Aichi Triennale
2019
Learning**



情の時代

Y
A

あいち
トリエンナーレ
2019

AICHI TRIENNALE 2019:
Taming Y/Our Passion