文化芸術による地域資源発信事業の研究

Research of the transfer works of the native projects by art and culture

磯村　克郎
デザイン学部生産造形学科
Katsuro ISOMURA
Department of Industrial Design, Faculty of Design

谷川　真美
文化政策学部芸術文化学科
Mami TANIGAWA
Department of Art Management, Faculty of Cultural Policy and Management

根本　敏行
文化政策学部国際文化学科
Toshiyuki NEMOTO
Department of Regional Cultural Policy and Management, Faculty of Cultural Policy and Management

Projectability ～この街でおきていることはどうしておもしろいのか？～と題された展覧会を浜松市のまちなかで開催し、144 頁の同題の冊子を制作した（2014 年 3 月）。

浜松市内では、市民の自主的な活動による様々なプロジェクトがみられる。それらは、まちづくりに通じたり、ものづくりをおこなったり、ひとを育てたり、種々雑多である。筆者たちは地域の NPO と協同して、14 プロジェクトを調査、その内 5 プロジェクトと協働した。活動の現場では、主催者の思いや社会的な意義を認めることができた。展覧会は、その姿をアートワークで表現し、市民や社会に還元しようとする試みである。冊子には、活動の様相をビジュアルとテキストで記録している。

本稿は、その調査、活動参加、編集、制作の経緯を報告するものである。

An exhibition entitled Projectability ~ Why are projects in this city interesting?~ was held in downtown of Hamamatsu City, and the booklet of the same title of 144 pages was produced . (March 2014)

In Hamamatsu city, a variety of projects by the voluntary activities of citizens can be seen. They are miscellaneous including community development, manufacturing, and human resource development. In cooperation with the NPO in the region, we investigate the 14 projects and participate 5 projects of them. In the field of any project, we were able to recognize the thought of the organizer and the social significance. We tried to transfer native projects to society and citizens through the artwork in this exhibition. The booklet, we recorded the appearance of the projects.

In this paper, we report the circumstances the investigation, activity participation, editing, and production.

1. 研究の背景と目的

浜松市は、中心市街地の衰退、郊外大型商業施設の進出による都心機能の分散化や空洞化、グローバリズムや世界同時不況による産業への深刻な影響、中山間地域のコミュニティや林業の衰退等の課題が関連し合い顕在化しており、社会的な課題となっている。また、高齢化や少子化や障がいなど全国的にもかかわる課題があることは言うまでもない。一方で、豊かな自然環境を持ち、先端的なものづくりの産業を発展させ、多くの優秀な起業者を輩出した地域性と人材は、浜松ならではのまちづくりの可能性を十分に持っている。近年では、健康寿命の長さを支える豊かな環境や、連携性が高い地域医療、創造都市への挑戦など地域全体のポジティブな要因も現れている。その中で、さら

写真 1　まちなかの展示会

写真 2　Simple Forest の展示

に地域をクローズアップすると、市民の自発的な活動による様々なプロジェクトが存在することが見て取れる。

本研究では、多くの地域活動の実績を持ち、他の活動の人材とも交流を持つ NPO と協働して、調査と活動への参加を行った。現場の活動やひととの関わりを持つことで、統計や鳥瞰的な調査からはなかなか見えてこない情報の収集をすることができた。活動の現場は、等身大で手づくりの素朴さとそれぞれの個性に加え、外部との交流による創造性を持ち、誰もができる可能性と社会を変える可能性を予見できた。

対象とする市民活動は行政のプロジェクトと違い、マスタープランは存在しない。また、活動相互の交流も基本的には少ない。現状では、それぞれ個別の活動であり、当事者以外にはなかなか見えづらい活動なのである。

そのような市民活動が一堂に会し、社会に認識されたり、相互交流の契機を持ったり、可能性を感じた市民が活動の動機を得たりすることは、活動の活性化と主体的な市民社会に向けて意義深いことではないだろうか。

本研究は、地域の 14 の活動の情報を編集・視覚化した一冊の冊子の制作と展覧会の開催をし、地域資源としての市民活動の発信を行うことで、市民社会における地域での活動のしかたを提案することを目的とするものである。

2. 研究の経緯

2-1 対象プロジェクトの抽出

浜松市における市民活動はすべてを把握しきれるものではないが、協働する NPO が関わったり熟知している活動と、浜松市の助成事業「みんなのはままつ創造プロジェクト」（2013 年度）の採択事業を研究の発端として対象にした。

プロジェクトを併置してみるとまさに雑多な様相を示すとともに試行錯誤の重なりも見て取れた。それぞれに創造的だが、一般に言うプロジェクトの分野や対象や成果の段階もとらえどころがないのである。プロジェクトは、浜松市内の市民の方々の自発的、同時多発的な活動である。相互に直接の関係性はない。それぞれの活動主体の方々が強い意志や楽しみを持って、個人の思いを地域に拓こうとするプロジェクトなのである。

今回の研究としては 10 程度のサンプルを抽出することとした。市民の自発的なプロジェクトには共通の枠組みなど存在しない。プロジェクトの要素を定量的に推し量れるデータがある訳ではない。選定基準もないのである。それでも、地域のプロジェクトの展覧会を行って、それぞれを認識し、地域や社会に発信しようと目論んだとき、編集的思考とデザイン的思考によって、プロジェクトを抽出し表現することを考えた。

編集的思考とは、現場の情報を丹念に収集し、理解して、複数員の議論を経た上で編集者の知力と感覚によって、プロジェクトの情報の選定と位置づけを割り付けるものである。ここでは、地域で多くのプロジェクトを見守ってきた NPO のコーディネーターとプロの編集者が研究チームと議論しつつプロジェクトを吟味した。その結果、14 のプロジェクトを抽出し、それぞれの特性や隠れていた共通要素を見出すことができた（表 1）。それに基づき、地域のグラフィックデザイナーと協働して市民のプロジェクトを集めた冊子を制作することとなった。

デザイン的思考とは、現場の情報を観察して解釈し、複数員の議論を経た上でデザイナーの知力と感覚によって、プロジェクトの情報を視覚化して表現するものである。ここでは、地域にアートを関わらせるアーティストと大学のデザイナーがチームと議論しつつプロジェクトの表現をデザインした。その結果、14 のプロジェクトのコンセプトを視覚化し、活動を解釈して展覧会として表現した。実現にあたっては、地域の建築家やプロダクトデザイナーとさまざまな検討を経て案をつくっていった。また、プロジェクトの表現は冊子のデザインにも展開された。

議論に際しては、ふたつの思考を橋渡しし、情報やデザインの適用のバランスをとり、地域のクリエイティブな活動の公共性を担保できるように、大学の現代アート研究者が議論の要となった。

編集の議論の中から抽出されてきたのは、次のような特性を持つプロジェクトであった。

写真 3　オリジナル注染ゆかたと本学学生

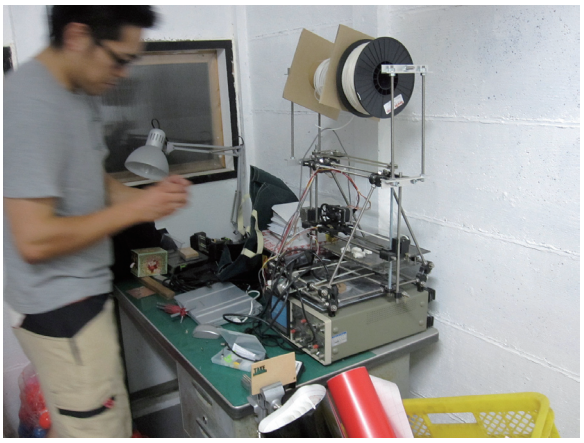

写真 4　Take Space(Fab Lab Hamamatsu)

写真 5　浜松市根洗学園の本学での展示会

	基本情報				コンセプト	団体概要	事業概要
	タイトル	主催団体	プロジェクト構成要素	キャッチコピー			
1	**Simple Forest**	Simple Forest	風土 地場産業 ものづくり 専門家	山に潜む、まだ見ぬ魅力	森とまちの交流	天竜の山で仕事をするきこり、林業従事者と、日常的に山に接点のない木工作家、アーティスト、OLなど異業種の集まった任意団体。 仕事場、生活の場として山や森に向き合う知識や知識に裏付けられた視点と、門外漢の視点を混ぜ合わせた議論を繰り返し、山や森に対してさまざまな角度から焦点をあてたプロジェクトを展開している。 http://www.facebook/simpleforest	立ち上げ初年度であった2012年には、「人の創造力を刺激する山の環境」を反映した遊具づくりを行った。人それぞれに遊び方、過ごし方が違い、受け取るものも違う、という山の環境そのものに着目し、遊ぶ人それぞれに合わせて形を変え、受け取る印象に幅を持たせた遊具の制作プロジェクトを実施。 翌2013年は「音」に焦点を絞り、参加者が山でサンプリングした音を編集し組み合わせた音楽を制作。毎回の成果物を発表するための、来場者が自由に過ごせる遊び場をつくり出すイベント「One day playground」を、この年はライブ形式で開催。
2	**オリジナル注染ゆかた**	オリジナル注染ゆかた	商店街 ものづくり 伝統 地場産業 専門家	自分柄の注染ゆかた	伝統的な注染技法を使った着物、コミュニティの踊り	浜松で大正時代頃から盛んに行われている注染染めの展開づくりに取り組む任意団体。注染を伝え、普及するため、現在は小ロットの発注窓口づくりに取り組んでいるが、PR活動としてアーティストがデザインした浴衣制作も行っている。	2012年には、浜松在住のアーティスト・戸塚ゆうデザインの浴衣を2パターン、各2色を制作。シーズン中最低3回は着用して外出し、その写真を送ること、レポート提出を条件に、60名ほどに配布した。 2013年は、「注染×シルクスクリーンプロジェクト」として、同じく浜松を拠点として活動するアーティスト・スサイタカコにデザインを依頼。染色した後、シルクスクリーンを施し、それぞれの技法の特色を活かした図柄を生み出した。第61回七夕ゆかた祭り盆踊り会場にて発表。
3	**TAKE SPACE**	TAKE SPACE	ものづくり コミュニティ 学び	思い立ったが吉日なデジタル加工室	まちの工作工房	3Dプリンター、プロッター、レーザーカッターといったデジタル加工機を揃えた会員制の工房。会員に工房を開くだけでなく、ワークショップやトークイベントなどを一般に開いて開催している。 元々工場に勤めていた代表の竹村真郷がアメリカ発祥の「maker movement」（誰もが製造業者になれるものづくりの運動）に刺激を受け、自宅の倉庫を改装して開設。アメリカのFabLab、Tech Shop、hacker spaceを巡ったり、「maker fare japan2013」などのイベントに参加しつつ、知見を広げながら運営している。 http://www.take-space.com	2013年度は浜松市の助成金「みんなのはままつ創造プロジェクト」の参加プロジェクトとして、「3Dプリンター、カッティングプロッター、レーザーカッター等のデジタル加工機を用いた新たな教育プログラムの開発」を展開。トークイベントの開催、近隣小学校におけるデジタル加工機を用いた授業の実施などを行った。
4	**浜松市根洗学園**	浜松市根洗学園	こども 障害 学び 専門家	家族と療育をつなぐ	こどもの絵からおかあさんが読み取る	「落ち着きがない」「あそべない」などの気になる行動、ことばや社会性の発達がゆっくりな就学前のお子さんを、療育するところ。“何でも食べられる子”“自分のことは自分でできる子”“友だちとあそべる子”を目指し、家庭と協力しあって子どもたちの健やかな成長をはかる。設立40周年を迎える来年度には、「療育」についても発信していくことを計画中。 http://www6.ocn.ne.jp/~nearaien	日頃通園してくる、ことばや社会性の発達がゆっくりな就学前の子どもたちに対して“療育※”の実践を行い、幼稚園、保育園に移ったり、進学するために必要な力を育んでいる。その中で外部の人を積極的に受け入れ、協力した現場運営を行っている。 2008年からはNPO法人クリエイティブサポートレッツのコーディネートの元、アーティストの深澤孝史を迎えたプログラムを開始。月1回毎回内容の違うワークショップを繰り返している。「お弁当画用紙」は、2009年度に考案され、今では年少グループを中心に毎年実施する恒例プログラムとして定着しつつある。 また、ほぼ同時期から、音楽家の片岡祐介との年数回のワークショプも開始されるようになった。人の演奏を聞く、自由に楽器で音を出す、連弾、歌づくりなど、さまざまな形で音と遊ぶプログラムが展開されている。
5	**BED project**	BED project	医療 看護・介護 ものづくり 戦略的素人	超個人的な想いと効率の交差する病院ベッドサイド	入院環境や空間を考え直す	「ベッドの数だけある療養されている人の思いや要望に応えていけるよう、ベッドサイドを良くしよう！」という考えのもとに集まった医療従事者、大学教員、企業職員で構成される任意団体。医療従事者による現場ならではの思いに対して、視野を広く持ち、異分野の専門性や発想とかけあわせた、展開を導き出すことに可能性をみている。 facebookページ　BEDプロジェクト	看護師や作業療法士といった医療従事者から、デザイン、アート、福祉施設職員、医療用品メーカー、大学生など、幅広いジャンルと年齢層の参加者35名を集めたワークショップを開催。アイデア創出を支援する専門家がブレインストーミングの手法を用いて構成したワークショップを通じて、116件のアイディアが生まれた。それらをさらに7件に絞り込み、それぞれを実際の実現に向けた具体的な工程を検討し、動画プレゼンテーションにまとめた。
6	**万年橋パークビル**	田町パークビル株式会社	商店街 コミュニティ 場所 外部人材	様々な人の専門性が交錯する駐車場	商店街と個人をむすぶ自由空間の運営	10階建てのビルを管理運営する会社。1階路面店舗と2階から8階の東側に事務所テナントスペースを備え、それ以外の2階から8階までが立体駐車場、9階10階がマンションとなっている。駐車場部分は2011年4月以降、浜松市から賃借して田町パークビル（株）が経営。 1984年設立。現代表取締役の鈴木基生さんは、2005年から現職。 http://mannenbashi.blog.fc2.com	空いているテナントスペースを、商店会の会合場所として使用したり、資材の保管をしたり商店街との関係はもともと根深く持っていた。また建築家の提案からシェアオフィス運営を実験的に行ったり、能の稽古場を設置したり、さまざまな試みのサポート役となっていた。 2010年頃から8階の駐車場スペースをイベント利用ができるフリースペース「hachkai」と名づけ、トークイベント、演劇講演・稽古、ライブ、ワークショップ、遊び場などさまざまなイベントが開催される受け皿として運用開始。同年、NPO法人クリエイティブサポートレッツに委託し1階テナントスペースに情報センター「たけし文化センターINFO LOUNGE」を設けた。 2013年には、山に囲まれた天竜区水窪から古民家の囲炉裏を移築するプロジェクトを実施。事前連絡すれば、誰でも利用可能。
7	**本と遊びの家**	本と遊びの家	こども 学び 専門家	深い水たまりの底にある人形劇シアター	物語の創作から人形づくり	絵本の店キルヤを拠点として立ち上げられた“子ども性”に主眼を置いた任意団体。子どもが“子ども性”を発揮し、大人が子どもから学び“こども性”を再発見する。言葉や創造性の力に信を置き、表装でなく、本質的な上質を嗜好した、自ら感じ、考えることを大切にした丁寧なプロジェクト運営が特徴。 http://hontoasobinoie.com	2013年に、移動式の人形劇を制作するプロジェクトを展開。 アーティスト・戸塚ゆうをメインの参加作家として、サポートとしてスピーカー職人、アーティストなどを配し、緻密に配慮が散りばめられたプロジェクトマネジメントを軸にプロジェクトが進行された。 参加者がそれぞれに物語を制作。ストーリーづくり、台本づくり、人形・小道具制作など一連の作業を参加者が主導で行われ、アーティストやクリエイターがそのサポートに徹した。出来上がった物語は、アーティストが設定した大枠のストーリの中に乗せられ、全体としてオムニバス形式の人形劇が形成された。
8	**非常用リチウムイオン電池電源装置開発と、まちづくりへの展開のためのアート作品制作**	Public Studio	ものづくり まちづくり 地域企業 学び・教育	プロダクトと街と教育の融合	まちを照らすバー	ある時はデザインオフィス、ある時は学生との制作活動のワークショップ、またある時はサテライト研究室、という場をつくるために大学教員が設立。公と個人、教育と実務、大学と地域をつなぎ、ひらかれたデザインを目指して活動中。	浜松市に拠点を構える株式会社ナユタが開発した非常用リチウムイオン電池電源装置※のデザインとまちづくりと絡めた公共利用の可能性を探るプロジェクト。全国各地で行われる地域と連動したアートプロジェクトにおいて活躍するアーティスト・住中浩史を招聘し、大学生とともにワークショップを実施。街のさまざまなシーンにおいて使ってもらえるような装置とはどのようなものか？をベースに、アイディア出し、制作を行った。実際に浜松市中心部で開催されたイベント会場に完成品を持ち出しての利用もあった。 また、地域のデザイナーや技術者と協働して、電源装置をベースにしたLEDライティング装置を制作した。 ※　550whから3300whまで4種類のサイズがある。
9	**ZING**	ZING	ものづくり 場所 コミュニティ	街のみんなの小さな印刷工房	まちの印刷工房	「magazine」が語源とされる少量生産の冊子のことを指す「zine」に対する関心から始まった活動。「zine」を集めた展覧会、期間限定の工房運営などを通して、誰もが気軽に表現を行うことのできる機会を提供している。 http://zinggniz.blogspot.com	2012年5月の2週間の参加型展覧会という形の「ZING vol.1」で活動開始。その結果を踏まえ、翌月6月末に「ZING vol.2」を開催。11月には1ヶ月に会期を伸ばし工房要素を強化。2013年は9月から6ヶ月間、zine工房兼印刷工房を運営する「AmaZing」という企画を実施。コピー機、3Dプリンター、活版印刷、シルクスクリーンなどを用意し工房としての機能を提供するとともに、ソムリックボールと名付けたブラックライトの下での卓球、映画上映会、写真展、ワークショップなどを開催した。
10	**じいじばあば萌え**	じいじばあば萌え	高齢者 看護・介護 場所	街と介護施設の合体	高齢者とのコミュニケーション提案	高齢者介護現場のマニュアル化が進むなか、利用者と職員の関係性がサービス一辺倒になる傾向がある。その元となる職員個々の視点、日常的に起こる出来事の捉え方などに、一種の“萌え”的な要素がある点に着目し、その大切さを掘り下げること、その伝達を考えること、を目的として、介護施設職員、福祉職員、高齢者と同居する個人などで構成されるゆるやかな集まり。	変則的な個々のスケジュールや、立ち上げたばかりの団体であることを考慮し、メンバー間で日常生活や職場、日々の暮らしで出会った出来事、記事、エピソードなどを交換し、ネット上での意見交換や議論を通じて、今後の実活動へ移行するための土台づくりをしている。 2013年は、現場のエピソードや考えを元にし、街と融合させた高齢者介護施設の提案模型を、静岡文化芸術大学空間造形学科とデザイン研究科にて建築を学ぶ大学生の協力を得て制作した。
11	**月いち民謡舞踊と創作盆踊り**	月いち民謡舞踊	伝統 コミュニティ 専門家	盆踊り、現代版アップデート	新しい民謡舞踊をつくる	もっと気軽に民踊に触れる機会をつくるため、月一回の踊りの練習会を開催する任意団体。日本民踊研究会浜松支部とともに浜松市中心部に関係する市民が主体となっている。	2013年夏に行われた七夕ゆかた祭りの盆踊り企画をきっかけに活動を開始。盆踊り本番に向けた練習会を浜松市中心部の公会堂や駐車場を会場とした定期練習会を実施。本番の盆踊り以降も、月一回の練習会を継続している。 　民謡舞踊の土着性が薄れているなか、曲と踊りを新たにつくり、市民が親しみを感じ、自分たちのものとなっていくよう育てよう、と音楽家あいのてさん（野村誠、尾引浩志、片岡祐介）を招きワークショップ形式での曲と踊りづくりを実施した。
12	**ぶっとびアート**	ぶっとびアート	こども 障害 学び	こどもの”こだわり”に係わる発明	自閉症児から学ぶこだわりの美学	2005年にNPO法人クリエイティブサポートレッツの一講座として、当時レッツのスタッフであった村松弘美が活動を始めた。翌年、臨床心理士の笹田夕美子が加わり、2010年春からは独立した任意団体として活動を継続。「子どもとおとなのあそびゴコロをくすぐり、本気で遊んでみる」をコンセプトに、月一回のワークショップを開催。それぞれの人がそのままで自分を生かし発揮できる場づくりを目指している。 http://buttobi.hamazo.tv	子どもと子どもをとりまく大人を対象とし、障がいのあるなしに関わらず参加できる月一回のワークショップを基本とした活動。毎回用意されるプログラムには、積極的に参加するのも一興、脇道にそすむのも一興という自発性を重視した場作りをしている。それによって親やきょうだい、ボランティアスタッフの大人たちも、それぞれに“遊び”を見つけ、それぞれに楽しむ場となっている。 2013年は、「こどもがせんせい！こだわりワークショップ」を開催。子どもたちの「こだわり」をお手本にしてワークショップを行ったあと、7人のこどもせんせい（金城琉斗、酒井友章、白畑鑑浩、鈴木青海、藤野洸希、星野智、村松菜央）の作品、参加者の作品、コラボアーティストによる作品を展覧会で発表した。
13	**RE**	media project UNTENOR	学び コミュニティ 場所 専門家	街の持つ教育的価値	クリエイティブプロセスの共有方法	2010年より静岡県浜松市を基点に運営されるメディアプロジェクト。リサーチ活動、レクチャーシリーズの運営、ワークショップのディレクションを通して、さまざまな地域主体とともに、教育的価値と 社会関係資本を醸成していくことを目的としている。ワークショップ、リサーチのディレクション、教育スキームの提案、企業研修のオーガナイズ、その他建築、デザイン、まちづくりに関する業務を扱う。 http://www.untenor.com/	media project Untenorが展開するプロジェクトのひとつ。街を舞台としたリサーチ、ワークショップ、レクチャー、イベント企画運営といったプログラムの実践を通じ、都市の持つ教育的価値の掘り起こしを行っている。6回目となるRE06では、「専門性を深めること　専門性を広げること」というテーマで、現代の専門領域についてのレクチャーを実施。また、遊んでいるだけで実際のまちづくりを体験できるカードゲーム「The Creative Center」の商品開発を実施するワークショップも開催した。
14	**レディオ体操**	障害福祉サービス事業所アルス・ノヴァ	障害 場所 専門家	障害者施設のラジオ体操コミュニケーション	障がい者がまちでラジオ体操を行う	障害や国籍、性差などさまざまな違いを乗り越えて、すべての人々が互いに分かち合い、共生できる寛容性のある社会づくりを行うことをミッションとして、2000年から活動を始めたNPO法人クリエイティブサポートレッツが、2010年に開設した障害福祉サービス事業所。 施設利用者それぞれのやりたいことを軸とした福祉サービスを提供し、障害のある人が“その人”らしく、社会と関わりを持って暮らすための福祉を実践している。 http://arsnova22.exblog.jp/　　http://cslets.net	「レディオ体操」は、施設の日常アクティビティとして行われるラジオ体操から見えてくる、障害のある人たちの“そのまま”の魅力を伝えるため、2013年から取り組み始めた事業。日常的に行うのはもちろんのこと、外部団体主催のイベントにも積極的に出張しながら、北村成美（ダンサー）、片岡祐介（音楽家）、マッスルNTT（音楽家）らと施設利用者、職員が共にステージをつくり上げた。

- 人をまちに拓くプロジェクトであること
- 対象となるジャンルが二つ以上にまたがっていること
- 主体者の強い意思が根底にあり、継続性が見込まれること
- 異分野の人と人をつなげるプロジェクトであること
- こどもや障がい者、医療介護など日常で阻害されがちなエリアを拓いていること
- 新しい暮らしやものづくりを行う場をつくっていること
- プロジェクトの参加者が新しい学びを手に入れることができること

もちろん、私たちは地域のすべてのプロジェクトを知っている訳ではない。同様な条件を備えた未知のプロジェクトがあることは当然だと考えている。今回は、14のプロジェクトを抽出したのだが、これをきっかけに次々と新しいプロジェクトに出会うことができることを望んでいる。各プロジェクトと協働し、リサーチする中で、特性や要因を一覧表にまとめたものが表 1 である。プロジェクトの構成要素を抽出した結果、表に示すようなキーワードが表れてきた。いずれも現在の地域の課題を顕著に指し示すワードである。2013 年度の浜松市市民インタビュー (浜松市企画調整部企画課) の結果の概要マップの重要ワードとほとんど一致している。

これらのワードは、前述のように、各プロジェクトに複数認められ、各々が現実的な課題に複合的に応えようとするものであることが見て取れた。

2-2 プロジェクトの表現

以上のような、編集的思考によって抽出されたものは、表 1 のような一覧表に整理されたのであるが、14 のプロジェクトはそのような客観的な一覧表だけで表現できるものなのだろうか。キーワードは言葉のレベルでは共通だとしても、各プロジェクトでは異なる視点や思いで活動されているはずである。だからこそ、雑多で試行錯誤中なのである。これを表現するために、プロジェクトにおけるキーワードの構成を立体的につくり、プロジェクトの視点からみたその構造を視覚化することを試みた (図 1)。

キーワードは、4 つのレイヤーに配分され、それぞれ次のような構成となった。

①「外部人材」のレイヤー [専門家・戦略的素人]
②「活動の場」のレイヤー [風土・伝統・地場産業・地域企業・商店街・コミュニティ・場所]
③「ものことづくり」のレイヤー [ものづくり・学び・医療・看護 / 介護・まちづくり]
④「社会の課題」のレイヤー [こども・高齢者・障がい者]

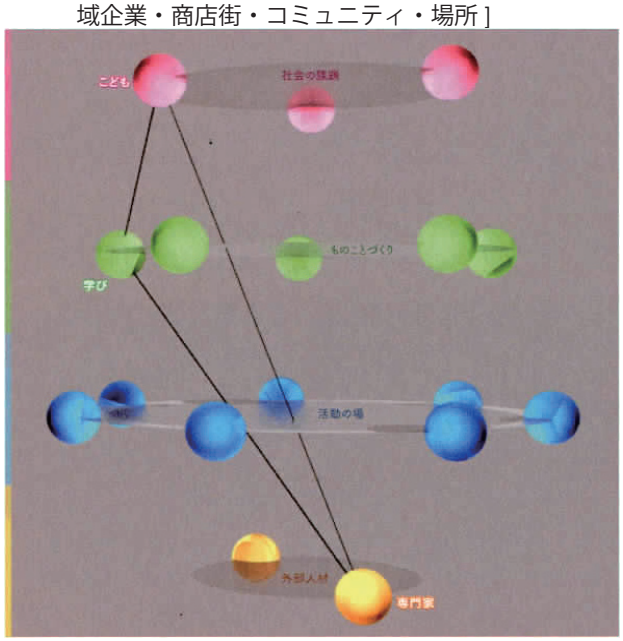

図 1　プロジェクトを表現する 3D モデルの例

プロジェクトに外部人材を導入しているか、活動の場はどこか、ものやことを成果としてアウトプットするのか、社会的課題を改善しようとしているのか、4 層でプロジェクトの成り立ちを設定した。図 1 では上 2 層は成果と課題改革、下 2 層は活動のインフラと考えられる (例えば、万年橋パークビルは、直接成果を求めずインフラに徹している。RE や ZING や TAKE SPACE は、学びやものづくりの場をつくることを主眼としている。レディオ体操は、外部人材を導入しつつ、社会の課題を改革しようとしている)。プロジェクトごとに顕著な要素をレイヤー間でつなぐと、プロジェクトの様相を視覚化できる。あたかも分子モデルのように、プロジェクトならではの形になる。この形は 3D データでモデリングされていて、自由なアングルでみることができる。プロジェクトごとに異なった重要な視点から視る、つまりプロジェクトの主体者の視点から活動の構図を眺めることができるのである。

二次元的な表ではなく、3D データで表現された構造は、プロジェクトなりの視点から視覚化することでそれぞれの特性を反映した分子となる。仮に、キーワードの組み合わせが同じだとしても、プロジェクトによってはどのレイヤーのどんなアングルからの視点を持つかによって異なった様相を示すのである。3D データでそれを表現しようとすることもデザイン的思考のひとつである。この図から、各々のプロジェクトの多様さとコンセプトを実感することが可能となる。

写真 6　展示会風景

写真 7　プロジェクトカタログの表紙

2-3 プロジェクトの発信ツール

各プロジェクトのコンセプトを理解した上で、編集されたテキストと活動のビジュアルによってプロジェクトカタログとしての冊子が制作された。冊子は、3D データで表現したプロジェクトの構造図を扉にして 14 プロジェクトの情報を掲載している。それぞれの章は、デザイン担当者をあえて別々にすることで、プロジェクトの特性やイメージに沿った多様なレイアウトがなされているが、テキストは編集者による取材結果が一定の語り口でプロジェクトを縫うように流れている。巻頭や巻末では、展覧会の様子やその読み解き方、研究チームの座談会などでより深い読み方ができるようになっている。地域のグラフィックデザイナーの活気あるデザインで、思わず手に取りたくなるような仕上がりになった。

さらに厳選されたテキストと活動を表現するアートともデザインともとれる展示物で、プロジェクトを視覚化し、展覧会を構成した。

会場は、プロジェクトが展開されるまちの現場感覚をとらえるため、まちなかの空き店舗に設定された。市内のゆりの木通り商店街の西端に位置し、浜松城公園やかつての大手門に近接している。ここを、建築ではなく公園としつらえることで、街角に開かれた展覧会の場とした。外壁まではみ出した展示物は、道行く人に情報発信し、一歩会場に入るとアルミ箔の落ち葉 48 万枚が敷き詰められ、内部と外部が反転した光景を目の当たりにする。プロジェクトを表現する展示物は、相互に何の統一性もない。それぞれのプロジェクトでそれぞれの立場をヒアリングし想像して制作した。プロジェクトの雑多な様子や試行錯誤中の成果が表現されている。

一方、展示ごとのテキストは、コンセプトや主体者の情報等統一的なフォーマットで示されている。テキストはその内容の種類ごとにカラーリングされていて、同じ色合いの情報を見て行くと、横つなぎに比較できるようになっている。つまり、プロジェクトの展示物は現状に即して別々のものなのだが、テキストの横連携によって根底のキーワードが共通なもの同士を結びつけるきっかけも用意しているのである。

3. まとめ

展覧会は、2014 年 3 月 1 日（土）から 3 月 23 日（日）まで、17 日間開催された（平日 13:00 から 19:00 開館・休日 11:00 から 20:00 開館、火・水曜日休館）。観覧者は 557 人であった（受付要員のカウンターでの計測による）。NHK、静岡新聞の取材と報道（3/20:NHK たっぷり静岡、3/3 静岡新聞朝刊）も行われた。会場アンケートでは、114 人の回答を得た。一例をあげると、本学・NPO・展示関係者からの情報による来場者は、12・13・14 人、口コミを含めたメディアからの情報による来場者は、53 人、通りすがりの来場者は、22 人であった。かなり能動的に来場していただけたらしいこと、通りすがりの来場者も少なからずおられたことなど、展覧会の意図に沿った来場者の属性だと考えられる。率直な感想のコメントとしては、アートワークの楽しさ・創造性・実感性、地域の活動の再認識、

写真 8　BED project ワークショップ後の研究

写真 10　レディオ体操の展示

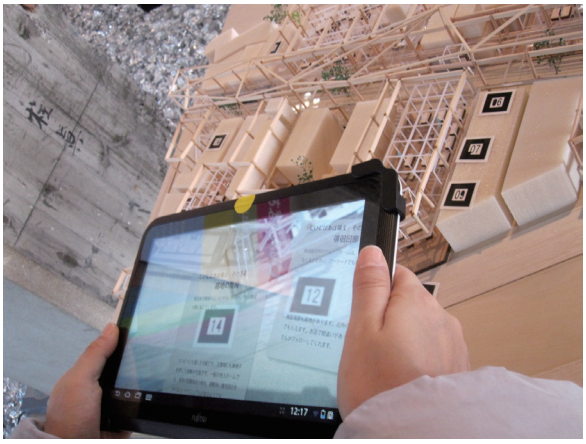

写真 9　じいじばあば萌えの展示 (高齢者施設の提案と AR)

写真 11　展示パネルのテキストのつながり

空きビルの活用への興味といった肯定的な内容を多くいただいた。一方で、展示がわかりにくいというご意見も一部いただいた。

冊子（プロジェクトカタログ）は、B5 版 144 頁無線綴じカラー刷 1000 部を制作、印刷した。NPO、大学関係者、希望者等に配布した。

これらの成果は行政の関心も呼び、浜松市の創造都市推進会議（企画調整部企画課、外部委員）でのプレゼンテーションを行った。

研究表題である「文化芸術による地域資源発信事業」という観点からすると、研究成果は一定の発信力を持ち、地域の動きの契機にはなったのではないかと考えられる。これによって、それぞれのプロジェクトが成果を出し、交流し、新たに発生し、地域のプロジェクトのネットワークをつくることを今後の課題としていきたい。

注

本稿は、冊子「Projectability ～この街でおきていることはどうしておもしろいのか？～」の筆者原稿を加筆・再編集し、研究報告としての構成を行っている。

「文化芸術による地域資源発信事業の研究」(平成 25 年度学長特別研究)
研究代表者 : 磯村克郎 (生産造形学科教授)
研究分担者 : 谷川真美 (芸術文化学科教授)、根本敏行 (文化政策学科教授)
研究協力　:NPO 法人クリエイティブサポートレッツ

協働プロジェクト

【おべんとう画用紙】
浜松市根洗学園、深澤孝史、松本知子 (浜松市根洗学園園長)、佐藤愛美 (浜松市根洗学園)、足立志伸 (空間造形学科 3 年)、荒川真由美 (芸術文化学科 3 年)、大岡茜 (芸術文化学科 2 年)、小田桐麻衣 (芸術文化学科 3 年)、小柴希菜 (芸術文化学科 1 年)、柴野遥 (芸術文化学科 2 年)、清水久美 (芸術文化学科 1 年)、鈴木真衣 (芸術文化学科 2 年)、鈴木里圭子 (芸術文化学科 3 年)、外山芽衣 (芸術文化学科 3 年)、中真穂 (芸術文化学科 3 年)、中神智美 (芸術文化学科 1 年)、藤井由貴 (芸術文化学科 1 年)、藤田沙織 (芸術文化学科 3 年)、藤原亜弓 (芸術文化学科 1 年)、松永百恵 (芸術文化学科 3 年)、森井睦実 (芸術文化学科 3 年)、谷川研究室
【Simple Forest】
大石るみ (folklore forest 主宰)、柏原崇之、ホシノマサハル、前田剛志、山田真由美、Taishi Kamiya、TENKOMORI、磯村研究室
【注染 × シルクスクリーンプロジェクト】
大石麻衣子 (ファッションきものいしばし)、スサイタカコ、株式会社二橋染工場、株式会社 edition ED、関穂菜美、菅内祐未子、川村早紀、藤澤友希、山本瑞季、稲垣葵 (全て生産造形学科 3 年)、磯村研究室
【創作盆踊り】
あいのてさん (野村誠、尾引浩志、片岡祐介)、粉川弘子 (日本民踊研究会浜松支部支部長)、磯村研究室
【じいじばあば萌え】
近藤洋輔 (デザイン研究科 1 年)、新城大地郎 (空間造形学科 3 年)、和田天風 (空間造形学科 3 年)、磯村研究室

展覧会

開催期間 :2014 年 3 月 1 日 (土) ～ 23 日 (日)
月･木･金 /13:00～19:00、土･日 /11:00～20:00、火･水 / 休館
開催会場 : 文泉堂書店跡 (静岡県浜松市中区連尺町 314-1)
website = http://projectability.info

アートディレクション : 磯村克郎 (静岡文化芸術大学)、鈴木一郎太 (株式会社 大と小とレフ)
展示品デザイン : 磯村克郎 (静岡文化芸術大学)、鈴木一郎太 (株式会社 大と小とレフ)、FUNCTION( )
展示品制作 :FUNCTION( )
展示品制作アシスタント : 河合紘太郎 (空間造形学科 3 年)、坂野貴洋 (空間造形学科 3 年)、渡邉弘平 (生産造形学科 3 年)、岸根紳之祐 (生産造形学科 2 年)、佐藤毅秀 (生産造形学科 2 年)、森川堅斗 (生産造形学科 3 年)、山田高寛 (デザイン研究科 2 年)、403architecture【dajiba】
会場構成 :403architecture【dajiba】
チラシデザイン :Siphon Graphica、植田朋美 (有限会社キーウエストクリエイティブ)、桑田亜由子
会場写真撮影 : 尾張美途、Siphon Graphica
展示品制作協力 :
【オリジナル注染浴衣】大石麻衣子 (ファッションきものいしばし)、スサイタカコ、戸塚ゆう、edition ED
【Simple Forest】神谷泰史、中澤聡子、TENKOMORI(天竜これからの森を考える会)
【じいじばあば萌え】磯村研究室、和田研究室　　建築担当 : 近藤洋輔 (デザイン研究科 1 年)、新城大地郎 (空間造形学科 3 年)、和田天風 (空間造形学科 3 年)
AR 担当 : 笠井尋 (メディア造形学科 3 年)
【本と遊びの家】青島右京、杉本文椰、戸塚ゆう、戸塚友紀規、畠中梓、星野紀子 (絵本の店キルヤ)、ホシノマサハル、南達也、山下将光、吉田朝麻
【TAKESPACE】FUNCTION( )
【ZING】植野聡子、辻琢磨
【レディオ体操】片岡祐介、北村成美、佐々木友輔、障害福祉サービス事業所アルス・ノヴァ、マッスル NTT
【月いち民踊舞踊と、創作盆踊り】上野壮大 (静岡大学 4 年)、山崎源太 (メディア造形学科 2 年)
【ぶっとびアート】沖村舞子、酒井友章、鈴木青海、宮口夏洋、TAKESPACE
【BED project】大東翼、河合紘太郎 (空間造形学科 3 年)、坂野貴洋 (空間造形学科 3 年)
【浜松市根洗学園】片岡祐介、深澤孝史
【非常用リチウムイオン電池電源装置開発と、まちづくりへの展開のためのアート作品制作】住中浩史、Public Studio、(以下すべて生産造形学科 3 年) 関穂菜美、菅内祐未子、川村早紀、藤澤友希、渡邉弘平、山本瑞季、中島渉
【RE】友野可奈子、吉田朝麻
【万年橋パークビル】鈴木基生 (田町パークビル株式会社)、友野可奈子、彌田徹 (403architecture【dajiba】)、坂之上莉奈 (生産造形学科 2 年)、東由里恵 (生産造形学科 2 年)

website 制作

アドレス : http://projectability.info
デザイン : 和田研究室、井坂匡秀 (デザイン研究科 1 年)

プロジェクトカタログ制作

Projectability ～この街で起きていることはどうしておもしろいのか？～
2014 年 3 月 31 日 発行
発行 :[静岡文化芸術大学]　[NPO 法人クリエイティブサポートレッツ]
編集 : 紫牟田伸子 / 紫牟田伸子事務所

本文テキスト : 磯村克郎、谷川真美、紫牟田伸子 (Sh)、鈴木一郎太 (Su)
文字おこし : 鈴木真衣 / 芸術文化学科 2 年、住 麻紀
マネジメント : 鈴木一郎太 / 株式会社 大と小とレフ
デザイン :Siphon Graphica、植田朋美 / 有限会社キーウエストクリエイティブ、桑田亜由子
印刷所 : 松本印刷

浜松市　みんなのはままつ創造プロジェクト 2013http://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/kikaku/intro/souzou/h25minpro.html
浜松市企画調整部企画課 「新・総合計画の策定に係る市民インタビュー」2013
http://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/kikaku/documents/3_siryou3_d3.pdf