

ヨイタタンサケイカクの一年目

First Year of Mapmaking Project “Yoita Tansa Keikaku”

北 雄介

KITA Yusuke

キーワード：都市の様相、フィールドワーク、地図づくり

Keywords：urban modality, fieldwork, mapmaking

The author and his laboratory students are now working on a fieldwork-based mapmaking project in Yoita, Nagaoka City. This article reports on the process of the first year of the project.

We first explored Yoita in a small group and decided on two themes, “Ayashii (strange)” and “Kawaii (cute),” for the map to be produced. Next, NID students participated in a citywalk event and collected a large number of “strange” and “cute” objects. We created two maps reflecting these items, and held a citywalk and exhibition to unveil the maps. The maps caused interaction with various actors such as students, local people and event participants, and shifted total mode of the project dramatically.

1. はじめに

本稿では、長岡市与板町（以下「与板」）において筆者の研究室で進めている研究プロジェクト「ヨイタタンサケイカク」¹⁾の、初年（2019年10月～2020年9月）の活動を報告する。ただし地図制作の過程については既に、学生たちがデザイン学会の大会論文にまとめている^{2), 3), 註1)}。本稿ではプロジェクトの発足から地図の公開に至る過程を紹介した上で（2～4章）、研究者であり、学生たちの指導教員であり、与板の住民でもある筆者の立場から見えてきたことを考察する（5～6章）。

2. プロジェクトの発足経緯と狙い

筆者は2019年度に本学に赴任した際に、与板に家借りることになった。昔ながらのコミュニティが今なお息づく与板であるが、よそ者である筆者らも暖かく受け入れてくださった。その中で街の未来を担う同世代の方々との出会いがあり、彼らが進めている与板の魅力発信プロジェクトに、筆者も仲間に入れていただくことになった。

筆者自身は「都市の様相」(urban modality)の解読をテーマに、研究を行なっている。都市の全体的な在り方を意味するこの語は、建物、道や木々、人や車、音やにおい、風

といった多様な事象の全体像として立ちあらわれ、都市の雰囲気やイメージとも深く関係する。

この茫漠とした対象を解明する方法の一つとして、多主体によるフィールドワークを実施し、感じたことや見つけたものをデータとして収集し、それを地図に仕上げる活動を行なっている⁴⁾。これまでは京都府や静岡県各地域でオノマトペ、英語、歴史などをテーマにした地図を制作してきたが、いずれも一地域につき地図は一種類で終わっていた。与板に腰を据え、地元住民や学生と連携して長期的にプロジェクトを進めれば、さまざまな地図をつくることができる。地図というレイヤーを重ねることで、与板の街の様相なるものに多面的に迫れるのではないかと考えた。

したがってこのプロジェクトは、地元メンバーにとっては街づくりの文脈で捉えられるものであるが、筆者はあくまで、都市の様相の解明やその方法論の確立に第一義を置いている。ただ無論、筆者自身も与板の住民として、制作する地図が街の歩き方や感じ方を変えるような面白いものになり、ひいては与板を歩く人が増えればとも願っている。また学生たちにとっては研究や制作の方法論を身につけながら、自分たちの構想力や造形力を世に問えるチャンスである。このように本プロジェクトには、多様な主体がそれぞれの動機をもって参画している。この関係主体の多様性については、5章以降で再び考察する。

3. フィールドワークを通じた地図の制作

地図は、大きく3つのステップで制作された。与板という街を知り、地図のテーマを探るための少人数でのフィールドワークから始め、次にそのテーマに沿って地図に掲載するデータを多人数で収集するフィールドワークを行なう。そしてデータを整理して、地図のグラフィックを仕上げる。

3.1. 地図のテーマの探索

2019年10月22日、最初のフィールドワークを行なった。研究室の3年生（当時）7名を主体とした少人数で、与板の街を徹底的に歩く一日である。

バインダーに挟んだ白地図を持ち、歩いたルートと、感じ考えたことを何でもよいから文字やスケッチで書いていく（写真1）。これは筆者自身が数々の都市で用い、本学の授業でも導入している手法であり、自らの発見や感情を逃さず記録できるばかりか、書くことを通じて思考をドライブさせられる側面もある。特にデザインや研究の、仮説生成の段階において有効だと筆者が考える手法である。この日も白地図の上に、各々の発見や思考、地図についての



写真1 フィールドワークの様子

アイデアの断片などが書き込まれていった。

歩き終えた学生たちはフィールドノートや写真を持ち寄って振り返り、地図のテーマを出し合う。水路、すり硝子、隙間からの風景、等々。この中から、「あやしい」「かわいい」「五感」という3つのテーマ案をまとめ、地元関係者に対してプレゼンテーションした。「あやしい」というテーマは、古い狛犬と真新しい狛犬が向かい合う神社や、街中に点在する「消」と書かれた赤い看板など、何か「妖しい」（「怪しい」ではなく）ものを探す。赤瀬川原平氏らの「トマソン」探しを思い起こさせる⁵⁾。「かわいい」では、商店街のサインのレトロなフォント、歩道のタイル、カラフルな日用品などを収集する。「五感」では小さな水路の音、草の匂いなどを、犬や猫の気持ちになって見つけ出す。

3. 2. 地図に掲載するデータの収集

テーマ案を研究室で再検討し、「あやしい」「かわいい」の2つのテーマで地図を制作することになった。そのためには最初のフィールドワークで見つけたよりも多くのデー



写真2 イベントの集合写真



図1 「あやしい」チームのワークシートの一例



図2 「かわいい」チームのワークシートの一例

タを集め、精査する必要がある。そこで、多くの本学学生に、与板を歩いて「あやしい」「かわいい」を徹底捜査してもらおうイベントを開催することとなった。もっともイベントは、長岡の厳しい冬が訪れる前に実施しなければならない。準備期間が約1ヶ月と非常に短い中で、大急ぎで企画を立て、PR活動を展開する。その結果、学年や学科をまたぐ21名の学生が呼びかけに応じてくれた(写真2)。

2019年11月30日に行なわれたイベントでは、まず参加者たちはグループでエリアを分担して歩き、「あやしい」ものや「かわいい」ものを見つけ、カメラにおさめていった。冬の入口の寒い日であったが、造形大生にはそれに打ち勝つだけの好奇心がある。約4時間のフィールドワークで集まった写真は、合計1,300枚以上にものぼった。

次に、「あやしい」「かわいい」チームに分かれてワークショップを行なう。写真をすべて集約して印刷し、会場となったお寺の床にかかるたのよにばらまいて、めいめいに好きなものを取っていく。「あやしい」チームでは、あやしいもののバックストーリーを妄想する(図1)。椅子に括りつけられたゴミ箱は拷問を受ける侵入者に見立てられ、達筆すぎて判読できない貼り紙はこの地で独自に発展した「YOITA語」になる。「かわいい」チームでは、そのかわいさは何によるものなのかを、レーダーチャートや文章で分析する(図2)。螺旋を描くホースは色や形が、畑の看板は色とともに手作り感がかわいさの源泉になっていることがわかる。ワークシートを、写真を撮った場所に対応づけて大きな地図上にプロットし、この日の作業を終えた。

3. 3. 地図の制作

制作においては地図の装丁がまず議論に上がった。通常の四角いものではなく、手にした人が「あやしい」「かわいい」という地図の世界観に入り込むのを促すような装丁を検討した。その結果、前者は巻物のかたちを取ることになった。与板のあやしいものにかかわる、真偽不明の伝説が書き連ねられた古文書。筆で描かれたような地図の横に、「あやしい図鑑」がつく。後者は、与板のかわいいものを詰めこんで贈る手紙の形式。手触りのよい薄い紙に印刷した地図を折りたたんで封筒とし、中にはかわいいものの一つのイラストに分析や詩を添えたポストカード(全9種類)を封入する。巻物や手紙という媒体のもつイメージを援用して、地図のコンセプトを強化する狙いがある。

大枠が固まったら、作業に移る。ワークショップで得られたワークシートの中から実際に地図に使用するものを選び、現地での追加調査も行ないながら精度を上げる。絵と文章の作成、レイアウト調整などを分担してデータを仕上げ、印刷を発注する。ただしこの地図は、印刷しただけでは完成しない。巻物は木の軸に接着し、巻きつけて紐で結わえる作業、手紙の方は地図を折りたたんでポストカードを封入する作業が必要となる。コロナ禍で大学に入構できない中、学生たちが自宅で地道な内職を続け、ようやく各500部の地図が完成した(図3, 4)。

4. 公開

地図づくりの地元メンバーがかかわっている「キャンドルナイト@与板」というイベントに日程を合わせて、2020年9月12日に街歩きイベント「ヨイタと地図と歩くボク。」

と、屋外ブースでの展示を行なった。地図のお披露目としての意味合いもあるが、制作した地図へのダイレクトな反応を知ることができる貴重な場でもある。

4. 1. 再び、街歩きイベント

イベントはコロナ禍の状況もあって集客が心配されたが、30名もの参加者が集まった。与板町内と町外からほぼ半数ずつで、本学の学生や教員からも10名ほどの参加があった。

キャンドルナイトの会場であるお寺の境内に集合した参加者を「あやしい」「かわいい」の6チームに分け、研究室の学生が1名ずつアテンドして街を案内する。彼らは与板の住民ではないが、少なくとも与板の「あやしい」「かわいい」に関しては誰よりも熟知している。最初のイベントが街の中から「あやしい」「かわいい」を見出していくものであるのに対し、今度は巻物や手紙を片手に、そこに掲載されているものを巡って歩く(写真3)。一風変わった観光ツアーである。しかしそれだけではなく、歩いていると地図にはない「あやしい」「かわいい」も発見できる。今回も写真に撮り集めると、220枚にもなった。

4. 2. 制作プロセスの展示

展示については学生と議論した結果、地図を制作するプロセスを、なるべく生のままに見せられるものを目指すことになった。前章で示した3つのステップに沿って1年間の活動を振り返る構成とするが、フィールドノート、撮った写真やワークシート、試作品などはなるべく現物のままディスプレイする。デザインやアートの世界では普通、展示されるものは完成した製品なり作品である。わざわざプロセスを、飾り立てずに見せるのは、ゼロからテーマを探索し、地元住民やイベント参加者を巻き込みながらつくりあげる過程そのものにプロジェクトの意義があるからである。順路を最後まで進むと完成品の地図が置いてあり、それを持ち帰ることができる。境内を蠟燭で照らすキャンドルナイトイベントとともに、この展示も美しくライトアップされ、多くの方が熱心に鑑賞されていた(写真4)^{注2)}。

5. プロジェクトにかかわるさまざまな主体とその反応

5. 1. 学生の自主性の発露

プロジェクト自体は筆者が中心となって始めたものであるが、すぐに、学生7名が筆者以上の熱意やこだわりをもって進めてくれるようになった。



写真3 「かわいいまっぷ」チームの街歩きの様子



写真4 展示の様子

たとえばデータ収集のためのイベントを開く際、準備期間が1ヶ月しかなく、参加者集めが難しいことも経験上わかっていたので、筆者自身は実は、研究室メンバーだけで再度街を歩いてデータを集めるべきだと考えていた。しかし学生たちは、与板を知らない多くの人の視点を元に地図をつくることにこそ価値があると考え、筆者を押し切りイベント開催に踏み出した。地図制作の際にも通常の体裁の地図でよいと告げたのだが、彼らは妥協せず、内職作業を覚悟で凝ったつくりを採用した。他にも、お披露目に向けてオリジナルの歌やアニメを制作するなど、与板を舞台に主体的な「遊び」を展開した。学生たちが、レイヴらの言う正統的周辺参加⁶⁾を経て共同体の中心へと進み、実践・研究を進めながら何かを学び取ってくれたのではないかと筆者は感じている^{注3)}。



図3 よいたあやしいまっぷ



図4 よいたかわいいまっぷ

5.2. 地元住民の驚き

本プロジェクトは、地元住民と来街者との街に対する認識の違いを浮かび上がらせるものとなっている。

たとえば、最初のフィールドワークで見出されたいずれのテーマも、地元の関係者に大きな驚きをもって迎えられた。彼らは自分たちの生活環境を、「あやしい」「かわいい」「五感で感じられる」街として全く考えたことがなかった、と言う。筆者自身も引越してきた当初は「消」の看板を不思議に思い、レトロなフォントを面白がって写真に収めたものだが、わずか半年暮らすうちにその感性を失っていたことに、学生たちのアイデアを見て気づかされた。

与板の魅力といえば、直江兼統の城下町、日本のビールの父とも呼ばれる中川清兵衛など、歴史の側面からアピールされることが多い。しかしこの日初めて街を訪れた学生たちは、何でもない街の日常風景の中に、地元住民の知らない宝物を見出した。ここに、街に対して外の人間の視線が向けられることの価値があると言えるだろう。地図は今後も与板の店舗や公共施設で展開する予定で、手に取る人の反応が楽しみである^{注4)}。

5.3. イベント参加者の街への没入

2つのイベントともに、参加者へのアンケートでの評価は非常に高かった。プログラムに注いだ学生たちの創意工夫が功を奏したとも言えるが、それよりも着目すべきは、「あやしい」や「かわいい」を探しながら街を歩くことによる体験についての反応であった。

お披露目イベントに大学院生とともに参加くださった本学の小松佳代子准教授から、ご自身の美術研究の観点からイベントでの街歩き体験についての所感を記した文章をいただいた。それによると、最初は地図に記された「あやしいもの」「かわいいもの」を探するために歩き始めたが、やがてその目的が後背に退き、自分にとっての与板を発見していく能動的なものへと変わっていったようだ。これは重要な示唆である。他の方からは「あまりにもあやしいものが多く、街の人がエキストラに見えた」という感想も寄せられた。地図に導かれて来街者の体験が変容し、街へと没入していく。同時に、彼らの目に映る街自体もまた、姿を変える。掲載された名所の確認作業に終わりがちな、従来の観光地図による街歩き体験とは、大きく異なったものである。

6. 研究プロジェクトとしての考察と今後

筆者自身はプロジェクトの中で、学生の活動のフォロー、地元関係者や印刷業者との調整など、さまざまな端役を演じてきたが、都市の様相の解明という研究としての狙いに改めて立ち返り、プロジェクトの意味を考察しておきたい。

都市の様相を多数のレイヤーに分けて記述できるとすれば、各々のレイヤーは一定のフォーマットに従って記述されるべきだという考えに基づいて、筆者はこれまで研究を進めてきた。それでこそ、都市の様相なる漠とした対象を科学的に分析できる。しかし「あやしい」「かわいい」という2つのレイヤーは、各々に豊富なものを含んでいるばかりか、突き詰めて考えた結果、記述の方法も全く違ったものになった(巻物と手紙の対比がそれを象徴している)。そして各々のレイヤーが地図という媒体に表現されること

で、地元住民や来街者の街に対する見方を変える、つまり認識的な意味での都市の様相を一変させるという再帰的な関係も示唆された。筆者の研究の狙いはやや外れたかにも思えるが、人と街と地図とが渾然一体となって変容していくその在り方は、また興味深い研究対象である。

ヨイタタンサケイカクは2020年10月から学生が代替わりし、2期目の活動がスタートしている。与板という街の様相のレイヤーの一つひとつ丁寧に記述して地図をつくり、その地図と多様な主体との間のインタラクションを内側から観察する試みを、今後も続けていきたい。

注釈

注1) デザイン学会の発表大会は、残念ながら中止となった。

注2) 展示ブースには、学生のうち3名が3年生後期の演習で制作した「ユグラル」というインスタレーション作品を転用した。ユグラル自体が元々、彼女ら自身の制作過程(スケッチや文章などの断片と、制作作業そのもの)を開示するものとしてつくられた。同じ目的のもと、しかし内容や場所、平面形態を変えて転用されることもまた、ユグラルというオブジェクトの辿る過程として興味深い。

注3) この活動は、学生らの卒業研究にもつながっている。一人は、フィールドワークで見つけた「消」と書かれた赤い看板(後に、消火活動用の堰板だと判明した)の調査を引き続き与板で行ない、もう一人はお蔵入りとなっていた「五感地図」のアイデアを、別のフィールドで探究している。

注4) お披露目のイベントには、地元の子どもたちもたくさん参加していた。彼らは地図を辿る冒険を楽しむとともに、自らの通学路では思わぬ街の遊び方を披露し、大人たちを驚かせたという。街歩きが、世代による認識の差をも浮き立たせる活動になりうるということがわかる。

参考文献・サイト

- 1) ヨイタタンサケイカク webサイト(<https://yoitatan sakeikaku.net/>)
- 2) 乗原清多・伊藤崇宙・内田夢乃・久保田章斗・小山倅平・砂長玲南・高橋蛸・北雄介: 街歩きを通じた、地図のテーマ設定とデータ収集-「よいたあやしいまっぶ」「よいたかわいいまっぶ」制作プロジェクト(その1), 日本デザイン学会第67回春季研究発表大会概要集, pp.294-295, 2020.
- 3) 伊藤崇宙・乗原清多・内田夢乃・久保田章斗・小山倅平・砂長玲南・高橋蛸・北雄介: 街の雰囲気や印象を伝える地図のデザイン-「よいたあやしいまっぶ」「よいたかわいいまっぶ」制作プロジェクト(その2), 日本デザイン学会第67回春季研究発表大会概要集, pp.292-293, 2020.
- 4) 北雄介: オノマトペを用いた街歩きによる都市の様相の記述と分析, 日本建築学会計画系論文集, Vol.83・No.749, pp.1285-1295, 2018.
- 5) 赤瀬川原平: 超芸術トマソン, 筑摩書房, 1987.
- 6) レイヴ, J.・ウェンガー, E.: 状況に埋め込まれた学習 正統的周辺参加, 佐伯胖他訳, 産業図書, 1993.