

地域文化継承の再構築

-情動的展示による「喪失体感」を通して-

Reconstructing Local Cultural Heritage

-Through “Experiencing Loss” in Emotion-Driven Exhibitions-

■ 王 佩琦 WANG Peiqi

愛知県立芸術大学大学院 柴崎幸次研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：地域文化、文化継承、展示方法

はじめに

現代において日本の地域文化が直面している問題として、住人を含む参加者の減少、観光的な消費の増加、標本のような展示形式などが存在する。地域内では歴史、風土、人に関連する生きた文化を守りたいという要求が強く、地域外からは鑑賞・体験したいという要求が強まっているにもかかわらず、文化が衰退し続けているというジレンマを抱えている。

本研究は、地域文化を「見る」だけの参加ではなく、主体的に「継承する」これまで衰退が止まらなかった文化の保護活動では限界があり、さらに強い動機を醸成する試みが求められるからである。そこで本研究では、観客の感情を強く揺さぶる情動的・激情的展示を探索し、その手法を暴力性詩学(ポエティクス・バイオレンス)と名づける。意識をつくるための展示を提案するものである。

事例として、秋田竿燈祭と愛知県有松絞りに関して、インタラクティブデザイン・舞台芸術などの空間デザインを総合的に組み合わせた実験的な展示を構築する。「静かに消えゆく文化の可視化—行為の要求—介入による不安の喚起—神聖性の動揺—破壊による再構築」という連続的プロセスを通じて、文化の現状を身体的に体感し、新たな参加意識を生成することを目指す。

1. 研究背景

1.1. 参加者と継承者の減少、観光と消費の増加

過去二十年間にわたり、日本各地の伝統的な祭礼や工芸は、「見る人が多く、行う人が少ない」という構造的矛盾に直面してきた。都市化と少子高齢化により地域の若者が流出し、祭礼が依拠してきた長期的な訓練体系や師弟関係が弱体化している。その一方で、祭りが「イベント化—観光化—メディア化」することで、映像や記念品を中心とした消費が拡大し、「見る」ことの敷居は低く、「参加する」ことの敷居は高くなっているという状況がある。

秋田竿燈祭を例にとると、来訪者数や露出度は年々増加しているが、持続的に訓練を担える若手演者の補充は追いついていない。有松絞りもブランド化や観光体験によって注目を集めているが、一度限りの体験を長期的な学びや文化継承へと転換することは難しい。結果として、文化は賑わいの中で“消費”され、「できる・やれる・続けられる」という基盤が徐々に失われつつある。



図1 文化の継承と消費のイメージ図

1.2. 展示手法の「標本化」

博物館的展示に代表される従来の手法は、保存・安全・美観を重視する。ガラスケースや解説パネル、静止映像は形態情報を伝えることはできても、祭礼や工芸の成立を支える身体性、失敗のプロセス、リズムや社会関係を再現することは難しい。文化が生活の場から切り離され、「見られる対象」としてのみ提示されると、観客が得るのは形態的知識であり、実践的知識ではない。結果として文化が“標本化”されることになるのである。



図2 標本のような保存方法

“意味を経験として編成する媒体”として機能する。

1.3.若年世代の疎遠化:「見る」と「参加する」の断絶

現代の観客は、時間構造とメディア習慣が断片化・プラットフォーム化しており、短時間の閲覧・撮影・共有といった「到達型体験」が主流である。これに対し、実践的な文化活動は「苦勞—ゆるやかな上達—長期的承認」といった遅延的報酬構造を持ち、現代的な消費リズムと相反する。

既存の参加デザインは両極端に偏りがちである。すなわち、専門的訓練や固定スケジュールによる高い参加障壁、または体験型イベントにおける浅い関与にとどまるものが多い。その中間に「10分の入門 → 数時間のワークショップ → 定期的な参加 → 共同制作」という漸進的な参加階梯が欠けている。そのため、文化に関心を持つ若者であっても、持続的な実践関係を築くことが難しく、文化と若年世代との日常的な接点が断たれている。

2.「暴力性詩学」とは

本研究における「暴力性」とは、観客の感情や感覚を強く揺さぶり、より能動的なインタラクションを引き出す意味を込めている。一方、「詩学」とは、文学的・美学的な構造を通じて体験を組み立てる方法論である。

(普通の展示) :

観客 → 観る (受動的に受け取る) → 展示物を簡単に理解

(暴力性詩学による展示) :

観客 → 見る → 体験する → 問題を直視する → 考える → 行動する

図3 展示効果の対比

本研究が提唱する「暴力性詩学」は、文化そのものを破壊するものではなく、「見るだけ」という受動的関係を打ち破るための理論的枠組みである。強烈でありながらも慎重に設計された感覚的・相互的介入を通じて、観客を〈感受—思考—行動〉へと導き、地域文化の当代表現と継承において、“単なる観覧”から“能動的な参加と省察”へと転換する契機を創出することを目的としている

3.先行研究

3.1.展示空間デザイン:〈容器〉から〈叙事〉へ

近年の展示空間研究では、「ガラスケースからの脱却」や「没入的ナラティブ」という視点のもと、展示は単なる物品を収める容器ではなく、動線・章構成・リズムを通じて意味を生成する装置として捉えられている。観客の空間内での移動は、知覚を組織化するプロセスであると同時に、問題意識を導く行為でもある。

この考え方は、チームラボの実践において顕著に表れている。前者では、複数の部屋を越えて作品が連動し、「歩行」そのものが物語を進行させる要素となる。後者では、多入口・多文脈的な空間構造を通じて、観客が探索的に物語を再構築する仕組みが形成されている。

したがって、展示空間はもはや“物を置く場所”ではなく、



図4 チームラボの展示スペース

3.2 インタラクティブデザイン:〈楽しさ〉から〈教育的装置〉へ

たとえば Random International《Rain Room》では、「身体の移動—雨の回避」という直感的なフィードバックによって、参加者は「自分がこの場を変えている」という強い感覚を得る。このような事例から導かれる設計原理は二つある。第一に、観客を引き込むだけの十分な魅力(アトラクション性)が必要であること。第二に、デザインのリズムと内容によって、インタラクションが単なる娯楽的装置に堕さないよう制御することである。



図5 《Rain Room》雨インタラクティブデザイン

多くの没入型展示が「快楽的体験」を目的とするのに対し、本研究では、インタラクションを「内省へ導く契機」として用いる。すなわち、インタラクティブデザインは「傍観者から行為者へ」という変容を促す教育的装置としての役割を担う。

3.3.舞台芸術:〈場面の強度〉による倫理的体験の構成

舞台芸術理論と現代パフォーマンスの実践は、もう一つの方向性を提示している。それは、光・音・遮蔽・リズムといった場面の演出構成を通じて、観客に「逃れられない在场感」を与え、思考を喚起する方法である。



図6 《獵犬》舞台芸術

たとえばパンチドランク《獵犬》に代表される没入型演劇では、観客の位置・選択・移動経路そのものが物語の一部を形成し、体験が「観覧」から「在場—選択—責任」へと転化するものである。

4. 試作

4.1. 全体計画

本章では、「暴力性詩学」の核心命題——すなわち、感覚の強度と身体的介入によって「見るだけ」という受動的関係を打破する——を中心に、三つのインタラクティブ・プロトタイプ的设计と検証を展開する。

一般的に情報補完を主とする展示とは異なり、本研究では観客をナラティブ構造のトリガーとして位置づける。観客が行動しないとき、文化は「静寂」とともに消え去る。観客が軽率に介入するとき、文化は脆弱さと不安定さをもって反発する。観客が自覚的な身体参加によって介入するとき、文化は再び顕現し、再生する。したがって、プロトタイプの目的は娯楽的なインタラクション効果を提供することではなく、「感受—理解—行動意志」へと至る省察的な教育的プロセスを構築することにある。

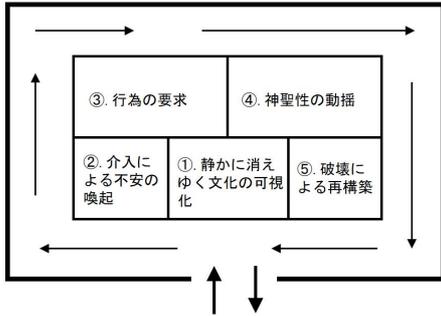


図7 展示構想

4.2. 試作 1: 静かに消えゆく文化の可視化

本試作は、秋田竿燈祭の現場映像を素材とし、その全体を初期状態において高いぼかし処理の視界下に置くものである。観客が「観るだけ」の姿勢を保つ限り、映像は終始判別しにくいままである。しかし、マウスや手のジェスチャーによって最小限の指示やクリックを行うと、その部分のみが一時的に可視化し、短い時間の後に再びぼやけていく。

この仕組みは、現場における「学習曲線」に近い。観客はすぐに「何もしなければ＝見えない」という原理を理解し、より持続的かつ多様な動作によって、より多くの領域を顕在化させようと試みる。

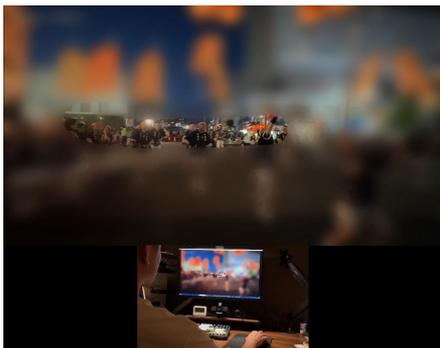


図8 静かに消えゆく文化の可視化

4.3. 試作 2: 近づくほど崩れる有松絞りの紋様

本原型は、有松絞りの紋様を題材とし、「接近—不安定化—崩壊」をテーマとして構成されている。観客の手の距離が遠・中・近の三段階に応じて異なる視覚的反応を示す。遠距離では文様がはっきりと見え、中距離では徐々にぼやけや輪郭の漂いが生じ、近距離では粒子化と断裂が発生する。

さらに、システムが「握り拳」というより強い意志を示すジェスチャーを検知すると、紋様の局所が急激に波打ち、破碎する。観客が離れると、画面は数秒の遅延を経てゆっくりと元の状態に戻る。

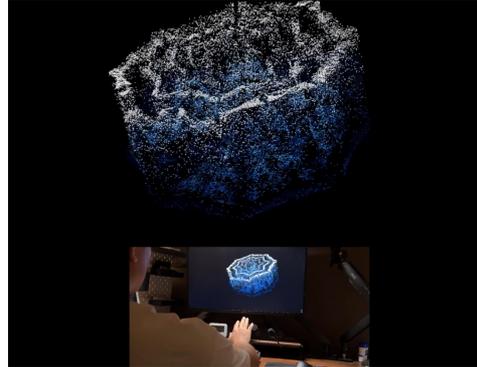


図9 近づくほど崩れる有松絞りの紋様



図10 近づくほど崩れる有松絞りの紋様 2

この原型が強調するのは「制御」ではなく抑制である。観客は、急激に、あるいは力強く介入すればするほど、画面が激しく不安定化し、短時間では回復しにくくなることを体感する。この仕組みは、文化的介入における「加減」や「距離感」の重要性を暗示し、行為と結果の間に存在する緊張と責任を、身体的経験として提示するものである。

4.4. 試作 3: 竿燈の再生 — 手による共鳴と協働の可視化

4.2と同じ秋田竿燈祭を題材とし、もはや「不可視」や「不安定」ではなく、白黒静止画を基調に、手の動きを鍵とする部分的な再生を主題としている。観客が手を映像認識領域に差し入れると、その範囲が白黒からカラーへと変化し、それに対応して短く連続的な動画断片が再生される。

両手、あるいは複数人が同時に介入すると、異なる領域の動きが同期したり、干渉したりしながら、映像と音響のリズムが空間内で微妙に変化する。音場もまた、手の位置や数に応じ

てわずかに移動し、観客の行為が空間全体に反映されるよう設計されている。



図 11 竿燈の再生

この原型は、「自らの行為が伝統を点灯させる」という明確で肯定的なフィードバックを提示すると同時に、協働の必要性をも示唆する。複数の観客が同一領域を同時に奪い合うと、映像の秩序が再び乱れ、観客は協調と交替の中で「共に点す」ためのリズムを探ることを余儀なくされる。

こうして、本試作は「欠席」と「誤介入」の問題提起から出発し、責任ある共同行為の可能性へと展開していく。

4.5.有松絞りの実地調査

愛知県名古屋市有松地区において絞り染めの見学および短期実習を行い、伝統技法の制作工程(布の準備、括り、染色、解きのプロセス)を体系的に把握した。また、鹿の子絞・蜘蛛絞・折り縫い絞など代表的な絞り模様の分類と、その造形的特徴・作業負荷の差異について記録した。試作を通して、模様生成が「身体操作の蓄積」と「共同作業のリズム」に支えられていることを理解し、地域技法の継承課題(後継者不足、制作時間の長さ、産業構造の変化)を実感した。本調査は、地域文化を“体感的に理解する”展示空間設計における基礎知見として位置づけられる。



図 11 見学・試作による絞り染め

5.今後の研究計画

本研究は「暴力性詩学」を方法の核心とし、展示空間×インタラクティブ×舞台化の統合を通じて、プロトタイプから正式展示への閉ループ検証を行う。

2025 年度では、文献および事例の枠組みを固め、三つの試作作品を安定版へと改良し、小規模な試演を実施する。

前期では、五区構成のナラティブ空間を統合した小規模展示を行い、滞在時間・インタラクション回数・前後測(認知/意欲/感情)・自由記述などのデータを収集し、中期評価と反復改良を行う。

2026 年度では、正式展示と体系的評価を実施し、論文および図録を完成させる。成果の判定基準は、認知と参加意欲の有意な向上、感情強度との相関、行動変容(関心・応募・再訪)であり、地域コミュニティとの対話と承認を通じて、方法の芸術的有効性と研究の検証可能性を確保していく。

参考文献

- ・ 文化庁無形文化遺産の保護に関する条約(2010).文化庁出版物
- ・ 秋田市竿燈まつり実行委員会.秋田竿燈まつり公式ガイドブック.秋田市.
- ・ 森ビル & teamLab (編). (2018). MORI Building DIGITAL ART MUSEUM: teamLab Borderless 図録. 東京: 森ビル

謝辞

本研究の実施にあたり、有松絞りの歴史や技法について多くの貴重なご教示とご協力を賜りました

有松鳴海絞会館の皆様へ、心より感謝申し上げます。

現地調査や資料閲覧を通して得られた知見は、本研究および作品制作において重要な示唆となりました。

ここに深く御礼申し上げます