

## 劇場で、偶然みつける ―― 創造と研究の手がかり、 「ラボラトリー機能」の可能性について

### 登壇者

高嶺格（アーティスト／多摩美術大学彫刻学科教授）

山本麻友美（京都芸術センター副館長／京都市文化政策コーディネーター）

吉岡洋（京都芸術大学文明哲学研究所教授／美学芸術学）

### 司会

森山直人（多摩美術大学演劇舞踊デザイン学科教授／演劇批評）

2024年11月4日（月・祝）春秋座においてシンポジウム「劇場で、偶然みつける――創造と研究の手がかり、「ラボラトリー機能」の可能性について」を開催。前半では近年の研究プロジェクトのダイジェスト映像等を上映。後半では、以下に採録した「劇場で、偶然みつける」というテーマでの公開討議を行った。

森山 2013年、舞台芸術研究センターを母体として発足した共同利用・共同研究拠点では、アーティストと研究者・批評家が共同研究チームを組み、「創造のプロセス」を構築していく場を「ラボラトリー機能」と捉えて活動をしてきました。そこでは性急な作品化や研究成果の発表ではなく、じっくりと「偶然の力」

を受け入れつつ進行する実践的なプロセスを特徴としています。

ここでは、その「創造のプロセス」について、もう少し一般化した形として考えていきたいと思っています。先ほど観ていただいたダイジェスト映像はひとつの記録ではありますが、作品を仕上げるまでの「プロセス」ではないですよ。ここに映っていないたくさんの「創造のプロセス」があるわけで、それらをどう共有するかは難しいことですが、非常に大事なこともあると思います。それには3時間程度のシンポジウムでは不可能で、東浩紀さんの「ゲンロン」ではありませんが、時間無制限で夜中までしゃべる覚悟を決めないと本当の意味で共有はできないのかもしれない。

しかし今回は、そういうことを考えていくためのアイデア交換のようなことができるのではないかと思います。そこで今回は吉岡先生が2006年に発表されたエッセイ「セレンディビティの彼方へ——」「じゃけん・運の力」再考」からキーワードをいただき、これを切り口に考えてみたいと思います。まずは「セレンディビティ (Serendipity)」ということに関して、吉岡先生からお話しいただけますでしょうか。

吉岡

このエッセイは、私がI A M A S (情報科学芸術大学院大学) で2006年に開催した「岐阜おおがきピエンナーレ」のディレクターをしたとき、テーマの「じゃけん・運の力」について書いたものです。だから展覧会のテーマを説明するような文脈で書いています。

セレンディビティとはどういうことかという点、「創造のプロセス」だけではなく「生きるプロセス」ですね。未来に何がおこるかわからない状態であるのと、後から成功や失敗を振り返って解釈するときでは、まったく違う風景が見えているものなのです。しかし後から解釈するときには言葉が必要なので、そういうときに使う言葉の1つだと思っています。これは誰でも知っているわけではないですが、結構、人気のある言葉です。たとえば、2001年にアメリカで『セレンディビティ (Serendipity)』という映

画ができました。それから2009年に折笠富美子さん、2011年に渡辺美里さんのアルバム名になっていますし、2015年には倉木麻衣さんが、最近では2017年にBTSのジミンがソロで「Serendipity」という曲を歌っています。つまり魅力的な言葉なのだと思います。ちょっと意味がわからないけれど、音がかわいいですね。

本来、セレンディビティとは、16世紀頃に古いペルシャ語で書かれた『セレンディップの三人の王子』という、おとぎ話から造られた造語です。セレンディップとは現在のスリランカの古い名前ですね。物語を少しだけ紹介しますと、昔、セレンディップに3人の王子がいました。王は王子たちに国を任せようと思いますが、未熟なので修行のために旅に出します。そこで王子たちは旅の商人に出会い、「私のラクダがどこかに行ってしまった」と聞かれます。すると王子たちはそのラクダを見たこともないのに「そのラクダは片目が見えず、片足を引きずっていて、上には妊娠している女性が乗っていた。両サイドにはハチミツとバターのツボがぶら下がっていましたね」と言うわけです。すると商人は「その通りだ。そんなに詳しく知っているのだから、盗んだのはお前だ」とペルシャの王様の前に引き出します。そこで王様が「どうしてお前たちはそのラクダを見たこともないのに、そんなにも特徴を正確にいい当てられるのか」と聞くわけです。王子たちは「下を見ていると道の片方の草だけが食べられた跡があったので片目が見えないラクダだとわかった」とか「道の片方にアリが集まり、片方にハエがたまっていたから、これはアリが好きなバター、ハエが好きなハチミツがこぼれた跡だ」というのです。このような推理で当てられるとは到底、思えないのですが、王様はとても感心して、王宮に賓客として留まってほしいといい、王子たちはしばらく滞在したという話です。

この話は後にイタリヤ語に翻訳され、フランス語になり、フランス語から英訳され、それを18世紀にホ

レス・ウォルポールというイギリスの作家が見つつけ、王子が何かを偶然に発見して成功するという話から、「セレンディピティ」という概念を作りました。この言葉がどのように広がったかという点、よく科学者が偉大な発見や発明をしたとき、「私はこれを作ろうと思って研究したのではなく、他のことを研究していたら、たまたま見つかったのです」といいますよね。偶然見つかったもののほうが役に立ったり、有名になったりして、元々の目標だったものはそれに比べるとたいしたものではないと後からわかる。そのようなことを振り返つていうときに使われてきました。ですから自然科学者が一番この言葉を愛用していると思います。

これをもう少し一般化すると、人生もそうですが、ものを作るプロセスでもよく経験することです。つまり、チャンスや運の力が非常に強く作用するということです。ところが成功して褒め称えられるとそのことを忘れてしまうんですね。インタビュで「このようなことを思いついたのは弛まぬ努力の成果ですね」といわれると、本当は、偶然発見したようなことでも「いや、まあ」といつてしまう。ですから表には見えにくいのですが、最初にいった「生きるプロセス」や「創造のプロセス」の中には予測不可能な要因がたくさん入っているのに、後から見ると、なるべくしてなったように見えがちであるわけです。ですからセレンディピティとは、現在進行中の「創造のプロセス」が持っているリアリティを救い出すために使える言葉だと感じています。

森山 偶然、何かが見つかる。思っていたこと以上のものが見つかるということが、よくいわれる意味でのセレンディピティということですね。確かに作品を作っていると最初に思っていたものとは違う、もつというものが見つかるということがあります。

高嶺さんはアーティストとして、セレンディピティについてどのように感じられますか。

高嶺 いくつか作品の映像を用意してきましたのでお見せしたいと思います。はじめに、山口市にあるYCAM（山口情報芸術センター）で発表した作品です。YCAMはメディアアートを中心に据え、いろんなメディアを相互させたラボラトリー機能を持つ、まさにクリエーションの現場です。スタジオAは椅子が全部収納でき、巨大なブラックボックスにもなる、いろいろな機能に対応した空間です。そこで大友良英さんとコラボレーションしたのが『Orchestras（オーケストラズ）』（2008）という作品です。

山口市内のさまざまなところで集めた600点ほどの廃材をアンブレラ状に吊つてもらい、その下にコンピュータ制御で自在に方向が変えられるミラーを5つ付け、上からスポットライトを当てると反射した光線がオブジェを照らすという装置を作りました。大友さんが作った曲に合わせて、激しいパートではミラーがワーツと動き、ゆっくりなところはソーツと動くようなものです。

さらに、この奈落はこの劇場（春秋座）のステージくらい広いのですが、そこへ降りる階段を作ってもらい、奈落も展示空間としました。このときはテーマが音だったので、廃校の音楽室から集めたもので構成しました。制作時間が短い中、とにかく思いつく限りのことをやったという感じです。

次もYCAMでやった影絵のパフォーマンスです（《いかに考えないか？》2010）。お客さんがタッチパネルでお題を、たとえば「酔っ払い」と入力すると、内部生成された「酔っ払い」のCGがスクリーンに写しだされ、その裏でパフォーマンスたちが即興でお題のパフォーマンスをやり、影絵を作るところです。パフォーマンスは山口市内在住の60歳以上の男女十数名で、庭に設置した仮設テントのようなどころで1日6〜8時間やりました。おもしろいのかおもしろくないのかよくわからない時間が延々と続くので、お客さんの反応がすごく微妙なんです。でもなんだかずっと観ちゃうんですね。たまにおもしろい動きがあったりするので。《いかに考えないか？》というタイトルの作品なので、パフォーマンスにも「何

も考えずにやってください」と伝えたのですが、考えないということは無理だし、お客さんも解釈しようとしてしまう。そのジレンマも含めてどうしようもない時間のやりとりでした。

次は横浜の BankARTI 929 でおこなった《脱皮的彫刻》というパフォーマンスです。今、私は多摩美術大学の彫刻学科で教えているのですが、私は彫刻のバックグラウンドがないので基本的に彫刻を教えられない。それで彫刻とパフォーマンスの中間地点を探れないかと常に探っているのですが、BankARTI 929 の空間を見たとき、白亜の殿堂のような白い柱と高い天井、この空間では石膏を体に塗ったらいいのではないかと思いました。

パフォーマンスとしては1時間半ぐらい。まず1人ずつ前に出てきて独白をします。このイニシエーション、これまでの自分を脱却して次のステージに行くというようなことを語ったあとに、ひとりずつ石膏で固められていきます。石膏は10〜15分ぐらいで固まる便利な素材で、繊維を入れて固めると自立することがわかった。パフォーマンスが石膏から抜け出る、つまり脱皮すると、抜け殻だけが残るというのをエンディングにしました。

最後は京都市役所前でやったレイブパーティです（『ジャパン・シンドローム〜ベルリン編』2013）。1時間弱ぐらいの短いイベントだったのですが、市役所庁舎の全面にパブリック・プロジェクトアクションし、周囲に響き渡る音量で音楽をかけたなら、あつという間に千人ぐらい集まりました。最後には突然音楽が止んで、このイベントのコンセプト、「ドイツありがとう」というテキストを出しました。

2013年におこなったものですが、福島原発事故の翌年、2012年ぐらいまで、日本では原発に対して判断がつかないというか、グレーゾーンにいる人が多いと思っていた。しかしその翌年、ドイツへ1年間レジデンスに行き、日本の状況を見てみると、グレーゾーンにいる人が激減したように思ったんで

す。つまり原発反対のイベントには反対の人しか来ず、賛成のイベントには賛成の人しか来ない。それで戦略を変えて、レイブイベントという体裁をとって、踊らせておいて、最後に原発を廃止する判断をしたドイツに対して「ありがとう」という。あえて原発という言葉は使いませんでした。

森山  
ありがとうございます。高嶺さんのさまざまなクリエーションにも、予想できない偶然性みたいなものを想像させられるディテールがあったような気がします。

別の視点から山本さんをお願いしたいと思います。山本さんは、現在、京都芸術センターの副館長でいらつしやいますが、京都芸術センターも制作室の利用なども含めて「創造のプロセス」に関して独自のスタンスを持っていらつしやるのではないかと思います。そのあたりをお話いただけますでしょうか。

山本  
京都芸術センターは、四条烏丸から徒歩5分ぐらいの旧明倫小学校をリノベートしたアートセンターです。私たちはジャンルを問わずアーティスト支援をしています。制作室というスタジオをアーティストに無償で貸し出すことが事業のメインです。

今回は「偶然」がテーマですが、まず京都芸術センターでの最近の展覧会についてお話ししようと思います。2024年9月に行った、フランス人のキュレーター、セバスチャン・ブリュオによる展覧会「偶然性の美学—Life is what happens to you while you are busy making other plans」です。タイトルが難しいので最初は変えようと思案したのですが、彼は九鬼周造の『偶然性の問題』にヒントを得て、さらにフルカサスの影響も受けているのでこのタイトルになりました。

どのような展示か少し見ていただきます。この写真（図1、右）は、散歩の途中で見つけたただの木の枝に見えると思いますが、実は折れた枝を伝統工芸の技で組み合わせています。色が変わっているところは別の木を繋ぎ合わせている部分です。この写真（図1、左）は、ギャラリに紙を丸めたゴミが3つ捨ててあ



図1:「偶然性の美学・Life is what happens to you while you are busy making other plans」より  
 右: ファビオラ・ブルゴス・ラブラ《無題》(撮影: 守屋友樹)  
 左: マーク・ジェフリオ《With greetings from an easy world》(撮影: 守屋友樹)



図2: KAC パートナーシップ・プログラム 2024 バストリオ『Holy cow/ わたしたちは一度しかない』  
 photo by manami tanaka

るように見えますが、1つはクシャットと丸めた紙、残りはそれと同じように折り紙の達人に折ってもらった作品です。内側に書かれたテキストを読むためには、紙を広げ、壊さなくてはいけないという作品でした。また別の作品ではアーティストのカティンカ・ボックから指示書をもらい、10人の参加者に、自分が思う1メートルや10センチ、1センチをロール紙に記してもらい、それで折尺(折りたたみ式の物差し)を作りました。

この展覧会の「偶然性」は、セレンディピティではなく「コンティンジェンシー (Contingency)」という言葉を使っています。コンティンジェンシーは「不測の事態」というか、思ってもみないことがおきてどうしようもない、という意味合いかなと私は理解しています。それにどう対処するか、そのときに生まれる創造性を楽しむ展覧会です。

でも、実際に準備を進めるうえで、不測の事態がたくさん発生し大変でした。たとえば実務を担当するスタッフは、当然ですが、作品の安全性を重視します。でも、私がセバスタンから感じたのは、たとえば作品は壊れないほうがいいけれど、壊れたらその事態にどう対処するか考えるし、そのことも含んでいる展覧会だから別に神経質になる必要はないということですね。実際にはそういう不測の事態を楽しむことはとても難しい。クリエイションの現場では、そういう試行錯誤のプロセス、何かと折り合いをつけていく行為や時間に醍醐味があると思いますが、当事者にはストレスでしかないというのも経験上よくわかります。

もうひとつはバストリオのパフォーマンス『Holy cow』わたしたちは一度しかない』(図2、2024)です。こちらの大学(旧・京都造形芸術大学)出身のグループによる作品で、水や火を使い様々な偶然を誘発する仕掛けがありました。そのアフタートークで演出家・振付家の倉田翠さんが「本番で自由自在に鼻血が出るようになることを目指している」といわれていた。舞台作品を作っているけれど、作為の先にあるリアリティをどうやって生み出すかというときに、「鼻血出したい」と。それを聞いて「確かに!」

と思いました。アーティストの中にそういう偶然性を求める気持ちがあったらあるのだろうなと。「偶然性」と聞くとジョン・ケージのことを思い出しますが、ケージも、コントロールされた音楽のありかたを見直したかったと思います。アーティストが作品を作るとき、偶然性を取り込みたいという気持ちがあるのは理解できます。

最後に、公的な文化施設や事業は、成果の不確実なものはとても嫌がられるんですね。私は京都芸術センターで長く働いてきましたが、「これはどういう成果が上がるのか?」「どういう結果か、数字を出してほしい」などと常にいわれて、それがとても辛いと感じてきました。ところが最近、文化政策コーディネーターとして京都市に勤めるようになり、市職員の方たちと話をしていると「芸術センターはもつとめちやくちやなことをやったほうがいい」といわれることが増えてきました。今まではそのようなことをいわれたことがなかったのですが、若手芸術家の支援を考えたときに、成果は一朝一夕に出るものではないし、長期的な視点で、かつ俯瞰して見ることが出来る人が増えたというか……。そういう人たちもいてくれるんだな、と最近感じています。

森山  
ありがとうございます。今、お話しいただいたバストリオのアフタートークですが、私もその場で聞いていて、要するにこういうことなんですね。舞台上で血を出すことは簡単にできるけれど、それはあまり意味がなく、観客にとっては作りものの血とたいして変わらない。むしろ鼻血くらのほうが絶妙で、作りものじゃないように思える。つまり芸術的なリアリティの発見と作為についての話でした。

そして最後には、文化施設としてどういうことが求められるのか。偶然性を許す、ある種の場のありかたの問題が出てきたと思います。この拠点を作ったとき、まさにそういうことが許される場が、日本の中に少なくなってきたのではないかとこの問題意識がありました。日本の舞台芸術の現場は、基本的に作品主義ですよ。何も決まっていないうちに会場を2年前に押さえ、会場を押さえたから作品を作らなく

てはいけないという感じ。そうしたアウトプットに振り回されるということに対して楔を打つことができないうか、という問題意識でできたのがこの拠点の「創造のプロセス」の構築なんですね。偶然性を見つめるまでにはさまざまな試行錯誤が必要で、その間にいろいろな遊びも必要だと思います。そしてそれが許される環境というのはどういうものなのかということがありますね。

山本  
実際には、時間的な積み重ねも重要だと思っています。たとえば大学を出て十数年経て、ようやく自分が思っていたような作品を作ることができるようになる人たちがたくさんいるわけです。短期的な視点で見ると成果があるのかわからないけれど、10年、15年と創造を積み重ねていくと、あのときにあの人がここでやっていたことが今の作品に繋がっている、と説明できるようになるのかなと思います。

森山  
それは続けていくことの強みでもありますよね。高嶺さんは、クリエーションする場について、どのよう

高嶺  
今日、お話ししようと思っていたのがダムタイプのことです。私は大学に入ってすぐにダムタイプに出会いました。私は漆を専門に学んでいたのですが、そういった確固たる素材のジャンルとダムタイプのようなノンジャンルとの狭間にいる大学生だったのですが、80代後半から90年代前半の、ダムタイプの作品が発展していく様子を間近で見ている、とてもおもしろかったですよね。昨日も京都市立芸術大学でパフォーマンス《UE》の上映会がありました。《UE》は、劇場の舞台構造に頼らず、空間を一から組み立てることに挑戦した唯一のダムタイプ作品です。平地にイントレで客席を組み、それを構造として、コンピューター制御で動くバーなんかがあるのですが、イントレが少しでもずれているとバーがうまく動かない。まったくツアーに向いてない舞台装置ですが、彼らの挑戦、意気込みにすごく興奮したのを覚えています。

当時はまだ他の舞台をあまり観たことがなかったのですが、その後、ツアーをしながらいろいろな作品を観るようになって、《PE》がとても特異な作品だということがだんだんわかってきました。《PE》は、テクノロジーを取り入れながら、テクノロジーを批評的に扱うという視点を持っていた。この時期のダムタイプが欧米で熱狂的に受け入れられたのは理解できます。その後には作られた《SZ》はダムタイプ唯一のポリティカルな作品とっていいと思いますが、ディレクター（古橋悌二）がエイズに罹った事態を前にして、舞台の構造をはじめ、スタイルへの挑戦は《PE》でやりきってしまったからもういいよと。既存のプロセミアム舞台を易々と受け入れた、あるいはツアーの効率性に鑑み、より多くの場所で公演することを優先した。その潔さといえますか、《PE》から《SZ》への変移はともドラスティックなものだったなと思います。私は若いときにそういう現場にいたから、「誰に」「なんのために」やるのかという感性が膨らんでしまったかもしれない。実験はもちろんん大事だけれども、「実験」というとき、私にとっては「社会の中に仕掛けていく」という意味合いが強いですね。

森山

ダムタイムが活動していた頃、まだ京都芸術センターはなかったわけですよ。今は京都芸術センターやこの拠点のような「プロセスの創造」の場がありますが、それがないうちにクリエイティブな実験性を発揮できた。なぜそれができたのでしょうか？

高嶺

ダムタイプは「偶然集まった異能集団」といいと思います。それを支えていたのがアートスペース無門館のプロデューサーだった遠藤寿美子さんです。遠藤さんが無償でスペースを貸してくれなかったら作品はできていなかったと思う。あとはセゾンの助成金ですね。遠藤さんに関していうと、強烈なおばちゃんでしたけど（笑）、すごい嗅覚の持ち主で、ダムタイプを支援することが世界のためになるぐらいの感じで、本気で支援してくれていました。

森山

吉岡先生は、今までの話を聞いていかがですか。

吉岡

京都芸術センターやYCAMは例外的にいい場所だと思います。一般的には山本さんがいったような予測不能なことをなるべく排除していいという力が強くて、偶然性とかセレンディピティなどが通じない雰囲気がありますよね。それで高嶺さんが今いった「嗅覚」というのは非常に大事です。僕はその嗅覚がある人間が少なくなったとはまったく思わない、今でも。直感力のある人とならない人はいつの時代にもいると思いますけど、現代では嗅覚がある人がディレクションをしたり、ある種の力を発揮できたりするようなポジションに上りにくくなったことは確かです。

たとえば1980年代ぐらいまでは、行政の中にも比較的そういう人がいたんですよ。それはなぜかという、少し大きな話に聞こえるかもしれませんが、冷戦時代だったからだと思うんです。つまり偶然性というのは「何がおこるかわからない」ということと関係があるんですね。冷戦構造がなくなり、東西対立がなくなると、まるで世界は計算可能であるかのように見えてくる。情報テクノロジーの発達もあり、90年代以降の新自由主義的な雰囲気の中ではすべてがプログラム可能じゃないかと思えてくるんです。

今、行政や企業など大組織の中で重要な意思決定権を持つポジションにのぼり詰めたり、出世したりするには、リスクを取らないで予測可能なことだけをする人がなりやすいんですよ。ですから個人はそんなに変わっていないけれど、社会のダイナミズムが変わったという感じがするんですね。リスクを取らず安全なことだけをやって出世した人は歳を取っても偶然性のおもしろさを経験したことがない。ですから偶然性のおもしろさを経験したことがある人が偉くなり、社会に戻ればよくなると僕は思うんですよ。ある程度、自分の人生の中で予測不能なものに対する認識、コンティンジェンシーに対するポジティブな経験をしてきた人が、組織の中で増えるほうが望ましいから、もう少し世界はわからなくなっていくはず

うがいいなと僕は思います。そういう意味で今はターニングポイントですね。明後日、アメリカの大統領選挙があり、世界が混乱することは必至です。予測不能性はこれから増していくので、偶然性の時代は来るだろうという希望を持っています。大変で怖いですけど（笑）。

森山 吉岡先生のセレンディピティに関する2006年のエッセイですが、後半の話もおもしろいんですね。少しだけ紹介すると、先ほどのセレンディップの王子たちは、海の向こうの国で、「巨大な5本の指が現れて、時々、あたりの人をつまみ上げて海に放り込むので困っている」という話を聞かされます。それで皇帝になんとかしてくれといわれるんですね。王子たちはその国へ行き、5本の指が出てきたとき、王子の1人が自らの手を差し上げて2本の指をバーンツと出したら5本の指がスーッと消えていったという話ですよ。これ、めちゃくちゃな話です（笑）。

吉岡 「恐怖の右手」と呼ばれる話なのですが、森山さん、その話すごく気に入っていますね（笑）。つまりこれはバーに対してチョコキを出すということですね。とはいえジャンケンに勝ったというのではないんです。後で皇帝に問われて、王子たちは「5本の指は人間を苦しめるために現れたのではなく、王国には5人の賢明な支配者がいなければいけない」というメッセージを伝えるために指を出していた」というんです。指に対して「今の支配者は賢明なので5人もいららない。2人でいいんだ」と示したら、指は「ああ、そうか」と去っていった、と。

これは何を意味しているのかというと、元々この王国の人々にとって5本の指は、台風や地震のような自然の猛威に過ぎなかったのだけれど、王子たちはそれをメッセージとして読み解いたということなんです。わからないものに対して、あえてメッセージを返した。それはさっきのラクダの話と違って、たぶん王子たちが何も考えないでやったことだと思えます。というのも、なぜ王子たちにそれがわかっ

たのか物語の中では説明されないんですね。

これに対して僕は「正念場」という言葉を使ったのですが、正念場というのは、本性を出すしかないギリギリのところ自分で自分を追いつめるような経験ですよ。舞台の経験でもそうでしょ。色々と練習して覚えてきたのに舞台上に立った瞬間に頭が真っ白になる経験があるじゃないですか。普通はよくないことだと思いますが、必要なことでもある。つまり頭で理解したことや憶えてきたことにこだわっていると最大限のパフォーマンスが出せない。だからたぶんわれわれの身体はわざと頭を真っ白にしていると思うんです。緊張感が高まると、わざと理解できていたことを忘れるような状態になる。それで失敗することもあるけれど、思いがけないことがおこる可能性もある。正念場は、そういう働きをするわけです。人生の中でもそういう経験がある程度、積んでいけるような世界が望ましいと思います。

森山 「コミュニケーションが成立したように見える」ところが大事で、たまたま2本の指を出してみたら天災が収まってしまったというのは非常におもしろいし、あり得ない話に思わないような場所は絶対に必要ですよ。それはアートでしかできないことかもしれない。

今、どこもかしこもPDCAサイクル (Plan-Do-Check-Act cycle) ばかりですが、今の5本の指の話はPDCAサイクルがまったく成り立たない世界ですね。PDCAサイクルが悪いわけではないですが、それがないと世界が回らないと思っっているような世界になりつつあるのは、とても窮屈な感じがします。そういう意味でアートの場をこれからのように育てていけばいいの。大学も文化施設も含めて大きな課題だと思います。

山本 ひとつ思い出したことがあるのですが、京都市には京都市芸術文化特別奨励制度という若手アーティストに300万円を支援する制度があります。今すでに活躍している人より、伸びしろのある人に奨励金

を交付する制度です。この制度を作ってください先生が、京都市から「成果はどうするか」と聞かれたとき、「そんなものわかるわけがない。100年に1人ぐらい天才が生まれたらそれでいい」といつて乗り切ったと聞いて、すごいと思いました。でもこれは真理で、セレンディピティのように後から解釈するわけではないですが、そういうおおらかな姿勢がないとある意味、文化は育たないですから。とはいえ、不確実なことに300万円を使うことを厳しく問われることもある一方、そのおおらかさや長期的な視点が大事だと思ってくれている人もいます。行政の中で制度として継続しているのが奇跡だな。先ほど出てきた「嗅覚」がなくても、そういうことの積み重ねでもなんとかなるのではないかなと少し楽観的に思っている部分もあります。

森山

企業にもクリエイティブが大事とか、いろいろなことがいわれていて、それはもちろん大事なことでともいえますが、反面、クリエイティブという言葉を知る文脈の中に押し込めようとする、そういう感覚もある。さきほどのセレンディピティの話は、一種、合理的な考えかたの積み重ねですから、まさに探偵小説の世界ですよ。そういう合理性、PDCAサイクル的な必要じゃないわけじゃないけど、それはあくまで人間の世界のひとつの側面ではない。一方では、時間では測れない、10年、20年に1人とか、そういう世界を生きている側面も人間社会にはあるわけです。その両方を同時に肯定することが必要なですね。吉岡先生のエッセイでも、今は両方が必要なのにバランスが悪く、崩れているというようにお書きになっています。結果が出るのが10年、20年先かわからないけれども300万円を出す。何もわからずチョコキを出す。チョコキを出したら10年に一度ぐらいすごいのが出ちゃったみたいな、そういうところを信じる。これはゆとりといってもいいのですかね。

吉岡

今いわれたことは難しいところがありまして、たとえば僕が美学をやっているというので、企業の人たち

から「アート思考は大事ですよ」といわれるわけです。つまりクリエイティブはいらないなんて誰もいわないんですよ。肯定してくる。だからチョコキを出すことも肯定してくれるのかなと思ったら、結局、成功例を話してあげると喜ぶんですよ。これはもうセレンディピティじゃない。たとえばアメリカで大成したIT企業のCEOが若いときにこんなめちゃくちゃしていたけれど、今や誰でも知っているような製品を開発したという話は喜ぶんですよ。でもそれは後付けですよ。試行錯誤や失敗が実を結んだという物語だから。そういうものに反応して創造性とかいってもらってもしょうがないという感じで、これは難しいですね。

森山

まだまだお聞きしたい話はあるのですが、時間がきてしまいました。プロセスの共有や公開のようなことができる、実験できる場所があり、こうやって事例を見たり話したりできる機会がすでもう貴重だと、改めて思いました。ありがとうございました。