

「文化財を生かす」を実践的視野から考える

－二条城におけるLiving History促進事業を例に－

濱崎 加奈子 (Living History in 京都・二条城協議会)

1. はじめに

「文化財を生かす」試みが全国で行われている。筆者はこれまで、「伝統文化の領域において、学術と実践者、享受する人々、またものづくりの現場などをつなぐ活動と場づくり」を「伝統文化プロデュース¹⁾」として行ってきた。伝統文化プロデュースの事業は、結果的に今回のテーマである「文化財を生かす」(あるいは「使う」)活動になっていることも多く、また文化と経済の循環といった現代的な課題に取り組むことになっていた。

そのような中で、学術を現場に「生かす」ことをもっと積極的に考え、取り組むべきではないかと考えてきた。現代資本主義社会においては、本質的な意味において、文化と経済を直結させることは非常に難しい。しかしそのとき、学術は実は大きな知恵を与えてくれる。「学術と文化と経済の循環」は、これからの時代の新しい価値のありかたを生むことができる可能性があるだろう。

平成29年に内閣官房と文化庁は「文化に対する戦略的な投資は経済成長の起爆剤にもなり得るとの認識の下²⁾」国家戦略として「文化経済戦略」を策定した。その後、各地で文化と経済が好循環をなすための様々な取組が進められてきた。しかしながら、これら取組の現場においては、文化と経済の循環を短絡的に捉えすぎているのではないかと感じる場面も多い。この時、学術的な見地をうまく機能させることができればと考える。

平成31年度(令和元年度)よりはじまった文化庁

による「Living History(生きた歴史体感プログラム)促進事業」は、学術と文化財の活用、文化体験、経済を循環させるシステム構築の試みと捉えることもできるだろう。本稿では、「文化財を生かす」試みの現場として、Living History促進事業として採択された京都・二条城での取組について述べ、国庫補助事業としてのいくつかの課題を提起してみたい。

2. Living History in 京都・二条城の取組

(1) Living History促進事業とは

平成31年4月、「Living History(生きた歴史体感プログラム)促進事業」がスタートした。目的は「国指定・選定文化財を核として、文化財の付加価値を高め、収益の増加等の好循環を創出するための取組を支援する³⁾」ためとされている。国際観光旅客税(出国税)を財源とした補助金で、観光による収益を文化財の維持や修復のために循環させ、貴重な観光資源を永く持続させる仕組み作りがより大きな目的であり、その第一歩を踏み出す機会と捉えることができる。

補助対象事業は、「往時を再現した復元行事・歴史体験事業の実施、及び当時の調度品や衣装の整備・展示等を通じて歴史的な出来事や当時の生活を再現することにより、生きた歴史の体感・体験を通じて文化財の理解を促進する取組⁴⁾」とする。補助されるのは調査費、プログラム開発費、調度品などの物品制作や購入費などで、体験事業や展示等にか

かる経費は対象とならない。補助率は1／2(但し、諸条件に該当する場合、2／3を上限)とし、補助を受けた事業は補助終了後には自立すること、つまり収益を生むことが求められる。

初年度の平成31年度は第一回目の募集で2件、第二回目の募集で9件が採択され、筆者が関わる「Living History in 京都・二条城」の事業も含まれている。

(2) 「Living History in 京都・二条城」の実施体制

「Living History in 京都・二条城」の事業の実施体制について概説する。

まず、二条城は、城域全体が旧二条離宮(二条城)として国の史跡に指定されており、二の丸御殿(6棟)が国宝、22棟の建造物と二の丸御殿の障壁画計1016面が重要文化財、二之丸庭園が特別名勝に指定されている。また、1994年に登録されたユネスコの世界遺産(世界文化遺産)「古都京都の文化財」の構成資産の一つである。

実施団体は、「Living History in 京都・二条城協議会」(以下、LH二条城とする)である。LH二条城は京都市観光協会等の京都市外郭団体やJR西日本といった交通関係の団体の担当者、また公益法人等の文化団体の長によって構成される。発足は令和元年7月。財政基盤は文化庁からの補助金と京都市の財源で、令和元年度は4千万円(うち補助金は2千万円)であった。

運営については、協議会が京都市と連携しながら進めることを前提に、企画や催しの実施については、歴史文化事業を手がける複数の個人事業者と連携しながらコンパクトに進める体制を選択した。

(3) 3つのプログラム

事業の内容について説明する。LH二条城では、「生きた歴史の体感」のためのプログラムとして、3つの歴史的な出来事をテーマに掲げた。一つ目が、「寛永の行幸」、二つ目が「大政奉還」、三つ目が「大正天皇の御大礼の饗宴」である。

「寛永の行幸」とは、寛永3年(1626)に後水尾天皇が二条城に行幸された出来事のことである。京

都における江戸時代の始まりを刻む歴史的イベントとも言えるこの出来事は、京都の町にも大きな影響を及ぼした。寛永時代(1624-43)には、「寛永文化」と呼ばれる文化が花開き、産業が興り、文化と経済の循環は伝統産業として現代に受け継がれているものも多い。

「大政奉還」は、慶応3年(1867)に江戸幕府第15代将軍徳川慶喜が政権を朝廷に返上することを奏上し翌日天皇が奏上を勅許したことである。二条城は慶喜が大政奉還を表明した場所である。江戸幕府初代将軍家康が作った二条城で、江戸時代は幕を閉じることになったのである。

「大正天皇の御大礼の饗宴」は、大正4年(1915)、京都御所の紫宸殿での大正天皇の即位礼に続き仙洞御所跡の大嘗宮で大嘗祭が行われ、その後に開かれた饗宴のことである。当時天皇の別荘(二条離宮)として使われていた二条城では、饗宴のために新たに様々な建物が造られ、華やかなお祝いの場となった。

以上の3つの歴史的出来事は、二条城の歴史を語る上で欠かせない重要な出来事であり、これらを柱に、プログラムを開発することにした。

本稿では、この中でも二条城の本質的価値を考える上で最も重要で現在の二条城の形をなす契機となった「寛永の行幸」について取り上げたい。それは、現在も残されている建物(国宝及び重要文化財)の由来を物語る出来事であり、また、いま「日本文化」として取り上げられる様々な分野において大きな影響を及ぼした出来事であるからともいえる。

LH二条城では、「寛永の行幸」にかかわる事業を、3年かけて練り上げるべき取組として初年度から手がけることにした⁵⁾。また、令和2年度に「大正天皇の御大礼の饗宴」を取り上げ、令和3年度に「大政奉還」プログラムの開発を計画している。

(4) 寛永行幸に因む歴史体感プログラム開発

1) 前提としての史実

二条城における寛永の行幸のプログラム開発について述べる。プログラム開発は、歴史を正しく捉え

ることが前提であり、そのための学術的な調査から始まる。この時、調査は可能な限り幅広く行うことが理想と考える。後に述べるが、プログラム開発において、歴史的な出来事を俯瞰的かつ総合的に見ることが思いもよらないときに重要になることがあるからである。

そもそも二条城は徳川家康の命により京都御所の守護と将軍上洛の際の宿所として築城された。慶長6年（1601）に造営がはじまり、完成したのが慶長8年。この時の二条城は、現在の城域東半分の二の丸御殿の部分と言われ、西北隅（現在の清流園付近）に天守がそびえていた。元和6年（1620）、二代将軍秀忠の五女・和子が後水尾天皇に入内。その6年後に行われたのが寛永行幸である。家光に将軍職を譲った秀忠は、天皇を迎えるにふさわしい城にすべく、大改修を行った。城域を西に大きく拡張して本丸を造営し、行幸御殿、中宮御殿、女院御殿を新築し、本丸の西南隅に新たに天守が築かれたとされる。また、二の丸御殿には狩野探幽をはじめとする狩野派の絵師により障壁画が描かれ、重要文化財として寛永の時代を今に伝えている。

後水尾天皇の行幸は、寛永3年（1626）9月6日から5日間にわたり行われた。内裏から二条城はおよそ2.6kmの道のりだが、行幸の行列は、参列者が9千人、馬540頭、牛車12台、輿470基とされる。先頭が二条城に到着しても最後尾はまだ内裏を出ていなかったという。また行列を見物する多くの人で道の両側が埋め尽くされた様子は行幸屏風などからも窺える。そして、後水尾天皇が二条城に滞在されている間、雅楽、舞楽、能楽、蹴鞠、和歌、乗馬など、数々のもてなしのプログラムが用意されていた。

以上が寛永行幸のごく簡単な内容である。

2) プログラム開発のポイント

さてこの出来事を元に「歴史体感」プログラムを構築することになる。前提は「往時の再現」である。とはいえ、当然ながら、そのまま全てを再現することは不可能である。そこで、「どの部分を」「どのようにして」再現するのかが問題となる。

この際、指針とすべきは、以下の四つの観点ではないかと考える。①出来事の歴史的な意義から考えること、②何のために行うのかを考えること、③今行う意味を考えること、④長期展望における効果を考えること。そして、そこから、ア) どのような内容の「体感」を提供すべきか、イ) どのようにすれば効果的に「体感」してもらえるのか、ウ) 主にどのような方々に「体感」いただくのか、といった「体感」の方法について実際の運用にかかる議論へと進むことができると考える。

3) 内容検討時の四つの観点

以下、四つの観点から寛永行幸を捉えてみよう。

①再現対象の歴史的意義

寛永行幸はのちに「寛永文化」とよばれる文化的状況を生み出した時代を導き、またこの時代を象徴する出来事である。江戸時代前期の朝幕対立のなか、後水尾天皇のもとに徳川和子が入内したことは幕府の融和政策であったが、その財政的支援により寛永文化が開花することになった⁶⁾。寛永文化は、新旧の様々な文化と伝統が重なり合い、また天皇、公家、武家、町衆、僧侶などの様々な階層に享受されたこと（「総合性」）、また公家社会において蓄積された古典文化が武家や町衆に解放されたこと（「啓蒙性」）が特徴とされている⁷⁾。寛永文化はサロン文化として展開していることも特徴的で、さまざまな身分や階層の人々が集い、交流するなかで、「もの」や「思想」が生まれている。寛永行幸のプロデューサーでもあった小堀遠州をはじめ、本阿弥光悦、俵屋宗達、千宗旦、松花堂昭乗、池坊専好といった歴史に名をはせる綺羅星のごときスターがそのサロンの担い手であり、そこから今につながる伝統文化や伝統産業の数々が生まれていることは見逃せない。

このことから本事業ではサロン文化の追体験を目指すことにした。

②再現事業の目的

補助事業の実施においては、補助の枠組みの中で内容を考えていくことになる。しかしながら、事業を組み立てる際には、ひとたび補助の枠組みを離れ

て、文化事業としてのより大きな目的を定めることが重要と考える。しばしば現場において目的意識を失うことがあるが、そのような時にも、当初定めた目的に立ち戻り、より広い視野から事業の意図を捉え直すことは、解決の早道となる。

補助金の目的は、文化財を生かした歴史体感事業を通して、文化財の本質的な価値を認識してもらうことにある（目的1）。また文化財の維持や修復のための収益構造を作ることも目的になっている（目的2）。これらの目的は、二条城にとって意義深く、また文化財を未来へと伝えていくために必要かつ有益なプロジェクトであると判断できる。

以上のことから、寛永行幸にかかる事業の目的を、二条城の建物が今の形になった「寛永の時代を体感してもらうこと」と設定した。そうすることで、なぜいまの建物がこの形になったのか、出来事の後どのような影響がもたらされたのか、といったことまで理解し、また新たに検証していくきっかけになるのではないかと考えるからである。

③再現の現代的意義

寛永文化を体験することが、今の時代にどのような意義を持つだろうか。

寛永の時代、文化を携える層に資金を提供し、様々なジャンルの達人たちが古典の復興に取り組み、新たな文化的運動が沸き起こり、市中が活気づいた。また、新旧の勢力や考え方が交わることにより新たな文化が創造された。

有形無形の文化財は、鉱物資源の乏しい日本のような国にとって貴重な資源である。この、先人が育て保持してきた豊かな文化資源を「使い」、国や地域行政は数々の観光施策や事業を行ってきたが、残念ながら表層的な観光「コンテンツ」の開拓に終始しがちな状況があるのではないだろうか。それらのために、有形無形の文化財を失ってしまっている現状もあることを、正しく捉えるべき時がきている。

文化財は消費される対象ではなく、そのような文化財を私たちは守り伝えるための「行動」の重要性を伝える運動を起こしていくことが必要と考える。

生きている歴史とは、私たちが歴史に「参加する」ことである。歴史に「参加」し、何かしらの貢献をすることが、未来をともに作ることになる。そのことをこそ理解し、また実感していただく必要があると感じる。

そうした体験の仕掛けづくりは、文化財に対する深い理解や魅力の発見に繋がり、文化を支える人々の以後の具体的な行動への動機づけとなることで、これからの観光や文化財維持に繋がると考える。

なお、寛永行幸は内容の多彩さから市内の他の施設や産業との多様な事業連携や展開が可能と考えられ、将来的な収益構造を作るに際しても有効ではないかとも考えられる。

④再現の長期的意義

文化財や、またその中で体感される無形の文化を扱う際、長期的な展望は極めて重要である。例えば、良きにつけ悪きにつけ、ひとつの事業が文化財そのものの未来を決めてしまうこともあり、またそれに関わる人やその人が携える文化のこれからの道筋を左右することもあるからである。歴史的な原点と、10年先、100年先のビジョンを繋ぎ、「今」何をすべきかを見極める作業を慎重に行うことが大切である。

寛永行幸プログラムにおいては、2026年に行幸400年を迎えることから、この5年間で具体的な展開も含めて計画を立てるべきと考えた。もちろん、より長期のビジョンも必要である。しかしながら、寛永の行幸について、京都市内においてすら、あまりにも認知がなされていない現状から、まずは本事業を通して二条城の成り立ちと二条城が京都にあることの意味を理解してもらうことが必要であると考えた。文化財としてのこれからのビジョンを描くための第一段階としての事業という捉え方である。

4) 再現方法検討の三つの論点

前項であげた指針のもと、以下の「体感」の方法が議論となった。

A. 本来的内容と提供内容

前項①の作業により、歴史上、どのような人々が

享受したのかを把握することは大きなヒントになる。当時、寛永行幸のプログラムを御殿内で体感できたのは、天皇と将軍家以下限られた階層の人々だった。一方で、寛永文化は、天皇と将軍のみならず、町衆や僧侶など、身分階層を超えたサロン文化の展開に特徴が見出される。この事実から、天皇と将軍と町衆が交わり共に作り上げたサロン文化という質の高さと、身分を超えた交流から織り成される高いエネルギー感を体感してもらえたらと考えた。このため、どのようにすれば参加者がサロンの一員であると感じていただけるかという点を、催しの組み立てにおいて常に頭に置き、細かい判断を重ねた。

イ. もの与人に関わる体感の方法

「体感」にとって忘れがちなのは、「もの」とともに「人」である。

まず、「もの」の製作については予算的な制約が大きい。例えば、当時、今でいえば億単位の費用をかけてなされたであろう事業を、いま同じ程度の質で再現することは不可能に近い。とはいえ、質を下げることはできるだけ避けるべきだろう。サロン文化をテーマとする時、空間体験の質を下げることにつながりかねないからである。そこで、今でき得る限りの質を担保するためにも、再現する「もの」については焦点をどこに絞るかが要となる。焦点をあてる「もの」を選定し、その上で、数を減らすのか、あるいは逆に数が重要なのかというようにして考えていく。さらに場合によっては製作ではなく同等の物の借用もあり得るだろう。

次に「人」である。「もの」の数を絞らざるを得ないところを補うのも「人」の役割である。「人」が作り出す空気感や体験の質は、数値で評価することが難しいが、五感に訴える体感を目指す事業において、極めて重要であることを忘れてはならない。

今回は当時の人の所作までは不明のため正確な再現はできないが、史料や伝承による所作についての研究と実技実験を重ねるとともに、伝統的な所作を身に着けているリアリティーのある「人」を配置することによって本質的な価値にふさわしい質の高い体

験が可能になると考えた。

ウ. ターゲット

体験を提供する対象については、行政においては広く一般にという形を想定しなければならないが、一方で「広く」することによって、歴史的な体験の内容や質が変わってしまうこともある。文化と経済の好循環を構築する上でも、このことについて考えるべき時が来ているように思う。対象とする文化財の本質的な価値に照らし合わせ、どのような形で体感いただくのが最も適切か、またこれからの文化を生み出し、文化財維持に貢献することになるのかを考え、対象をある程度絞ることも選択肢とすべきではないかと考える。

それは必ずしも経済的な観点から絞るという意味ではない。例えば、建物や歴史に関心をもつ層、文化財の維持に積極的な関心をもつ層を最初に主な対象として定めることで、これからの文化財維持の考え方を広めていくことに狙いを定める、というような考え方である。

LH二条城では、二の丸御殿（国宝）の黒書院をメインとなる体感場所に設定した。体験の内容とともに、通常の観覧場所や整備状況などを鑑みての選択である。場所が決まれば、そこで人数や体験の内容に制約が発生することになる。この制約のもとで費用を算出し、このことによって、体感して頂く対象が絞られることもある。今回も、黒書院に安全にお入り頂くことのできる人数と、事業にかかる費用を考えれば、ある程度対象を絞ることを考える必要があると判断された。そこで、様々な制約のなかで可能な限り質の高い「体感」プログラムと、そこから得られるエッセンスを抜き出して「広く」体感いただけるようなプログラムの両方を開発することになった。このような場合、まずは質の高い体感プログラムを十分に練り上げながら実施を重ねることが肝要である。このことが体感の価値を高め、文化財の価値を広く正しく伝えることになるからである。また、「広く」体感するには、バーチャルによるものも取り入れていく必要があるだろう。コロナ禍以

後の世界では、「広く」には、どのような状況でも世界中からアクセスできることも必要だと考えるからである。これからの時代の「体感」と、価値と収益の構造の構築のために実験的な実施に取り組むべきだろう。

このため平成31年度は、1席13名と人数を限り、1人当たり7千円という料金設定を行った。お茶一服を飲むことに対する価格と考えると高いように思われるかもしれないが、国宝御殿で天皇と将軍のサロンの追体験という贅沢な仕立てであり、その価値を理解頂くことこそが体験事業提供者として必要だと考えた。なお、平成31年度とは異なり、令和2年度は自立的な実施に向けて定員を10名、参加費を1人当たり3万円に設定し、現在実施の準備をしているところである。

5) プログラムの骨格

目的

以上により、寛永行幸の体感プログラムの具体的な形が徐々に定まってきた。目的は行幸の歴史的な意義を知ってもらうことであり、そのために寛永行幸のおもてなしプログラムを再現することとした。

事業内容の絞り込み

しかしながら、ここで、一つの大きな制約があったことを述べよう。それは、「過去に開発済みのプログラムは補助対象としない」という制約であった。平成27年10月、東京オリンピック・パラリンピック2020のキックオフ事業である「スポーツ・文化・ワールド・フォーラム」（主催＝文科省、スポーツ庁、文化庁）が二条城にて開催され、各国の関係者が招聘された。その際のおもてなしプログラム開発においても、筆者は総合プロデューサーとして参画させていただいたのだが、この時もテーマを「寛永行幸」としたのである。寛永行幸は、天皇を迎えるという意味において、日本最大の歴史的な「もてなし」であり、二条城において開催するならば、最も喜ばれるものになるとの考えからであった。その時も同様の指針をもって検討し、寛永行幸のプログラムの中から、立花・能楽・蹴鞠を抽出し、二の丸御殿内に

て披露させていただいた。その際、京都市また関係者の尽力により、国宝の御殿内で水を用い、また掛け軸をかけるなど、文化財を生かすための試みが行われた。また、夜間の御殿への入場や、大広間の窓を開放することにより座敷から庭を眺めることができるようにするなど、画期的な試みとなった。それらによって御殿には、これまで感じたことのないような新鮮な空気が吹き込まれる様子を体感することができた。しかしながら、1日限りの催しであり、また実現できなかったことも数多くあった。寛永行幸という、二条城が最も輝いていた時の再現がLiving Historyとして最もふさわしく、是非とも行幸のプログラムの再現をと考えた。しかし、すでに述べた補助金における条件をクリアすることができないとの判断から、行幸プログラムの再現は補助事業としては採用しにくいということになった。

寛永茶会

とはいえ、Living Historyとして二条城の本質的価値をなす寛永行幸の要素を外すこともできない。そこで、知恵を絞り、すでに実施した立花の実演・能楽そのものの上演・蹴鞠の実施といった「見物プログラムではない、寛永行幸」を象徴するものとしての「寛永茶会」構想を練り上げた。

それは、四つの観点に示したように、寛永の時代における二条城の役割を知ってもらい、二条城において寛永の時代の意味を色濃く演出し、体感してもらう、というものである。そもそも寛永の時代に現れた文化の担い手たちは、ほぼ全て茶人であった。とりわけ、後水尾天皇や徳川家光など、政治の中心人物が茶に関わる記録を残しているのは極めて重要な事実である。当時の茶は、現在一般的に理解されているようなお稽古事としての茶ではなく、政治的な意味合いも濃いものだった。例えば茶事をつかさどる茶堂（茶頭）は幕府の要職であり、寛永行幸のプロデューサーであり茶人としても名を残す小堀遠州は作事奉行で、家光の茶湯の師であった。つまり、茶を語らずして寛永時代を体感することはできないともいえるのである。しかも、茶会というひとつの

サロンにおいて体感することは、サロン文化として発展した寛永の時代を知るにももっともふさわしく、効果的な形ということも言える。以上により、寛永行幸の歴史体感プログラムは「寛永茶会」に決まった。

しかしながら、残された後水尾天皇の行幸の記録に「茶会記」は現段階では見出すことができない。室札の記録はあり、また行幸前後に各所で関係者が茶会を開いている記録は数多く残されている。御殿内での行幸の正式なプログラムには茶会はなかったのかもしれない。とはいえ、5日間の二条城における滞在の間に、茶の場は本当に無かったのだろうか。そして、もしそこに寛永の時代を代表する茶人たちが集ったなら…。時代考証の結果、「寛永茶会」は、そのような夢の茶会として構想がスタートしたのだった。

ここから具体的なプログラム開発を進めていくことになるのだが、その際、何度もつまづいたことは、「Living History（生きた歴史体感プログラム）」とは何をさすのか、ということであった。新しい補助金制度の中で、その目ざすところを読み取りながら、いかにその場所と時代に応じたプログラムを実施できるのか。実際に何を大事にして、何を抽出するのか。何を「再現」するのか。また何のためにプログラムを実施するのか。実施することによる効果をどのように考えるのか。日本の文化財政策の未来を牽引する一翼を担うかもしれないプロジェクトは、初年度において、現場ではその定義を模索することから始まったと言ってもいい。しかしながら、「定義」を考えることは、本質を考えることでもあり、歴史的建造物の歴史と未来を考える有意義な時間になったと感じている。次に、実施内容と現場をレポートする。

（5）生きた歴史体感プログラムの実施

1）物品製作

初年度は、調査研究と、それに基づく物品の製作、プログラムの開発、プログラムの実施の四項目全てを実施しなければならなかった。しかも、採択が決

まったのは8月。そこから年度内にプログラムの実施まで辿り着くのは並大抵ではなかったことをお伝えする。（4）において述べた議論は、実際には時間と費用の制約によって、理想的な進行を遂げることはできなかった。

とりわけ、物品製作にはそれなりの期間を要するものであり、当初から「期間内にできるもの」をいう制約の中で進められた。そうしたことから、期間内にできないものは借用することを前提に考えざるを得ず、そこでまた「借用できるもの」つまり現在存在し、また現実的に借りることのできるものを使うことも前提に組み立てなければならなかった。しかもその費用は補助金で賄うことができないため、イベント費として捻出せねばならない。さらに、物品製作期間を考えての学術調査は極めて短期間で行わねばならず、多忙な専門の先生方に話を聞き、入手できる文献を読み、集まっていたいて議論を重ねた。議論の焦点は、「何を製作するのか」「誰がどのように製作するのか」「どのような演出をするのか」「来館者にどのような説明をするのか」等、多岐にわたった。このような議論は学術研究者に求められないことも多いが、時間的余裕がないこともあり、プロデュース側と意見を戦わせながら適切な妥協点を見出す、という形で展開させた。その間、（4）に述べたような観点から検討を重ねていった。

プログラムの開発についても、学術調査の力を大いに借りている。学術は、物品製作といった静的な対象だけでなく、文化財空間における動的な「体験」にも有効な視野を与えてくれる。実際、過去の文献を読み解く学術的な行為は、残された手がかりをもとにあらゆる可能性を考え、想像力を働かせる作業でもあり、現場を立体的に起こしていく作業と似通っているところがある。専門分野の研究者の方々と一緒に体験プログラムを構築することは、体験の内容を大きく広げてくれることも多い。しばしば常識を覆していただけることもあり、現代の私たちの視野がいかに狭くなっているのかということを実感させられる。とにかく学術と現場をつなぐ第一段階

の創造的な作業は非常にエキサイティングな時間である。この時のワクワク感が、実は実際に体験される方々に伝わるものであり、伝わるようにするのがプログラム開発の肝でもあると考えている。

とはいえ、学術的な内容を現場に反映させることは、様々な点で困難を伴う。第一に予算の問題。第二に学術的に完全に解明することはできないという問題。第三に体験の享受者は、目の前で繰り広げられる出来事を、本当に過去にあったものそのままである、と受け止めがちなことである。実際、過去に再興された行事や展示によって歴史への誤解が広がってしまう例も多い。再現・再興は、歴史に対する一定の責任を伴う行為であるという認識も必要となる。そこをどう解決するのかが知恵の絞りどころである。

以上により、プログラムの開発については、学術研究から抽出されたワクワク感を、現場におけるあらゆる制約の中でいかに体感してもらうかということを中心とし、その際、できる限り歴史認識における誤解のないような形（物品、室礼、衣装、所作、音など五感の全てにわたる環境と、説明等）を構築することが必要となるのである。

2) 人の所作

令和元年度のプログラムの開発でのより具体的な勘所について、紙面の都合上、ここではあえて一点だけ述べておこう。それは、「誰が体験を提供するのか」ということである。つまり、時代を演出する「人」をどのように選ぶのか、ということである。

(4)の4)にも述べたが、文化の体験にとって「人」の存在はことのほか大きい。例えば通常の茶会においても、茶会の亭主が誰であるのかは極めて重要である。むしろ、本質であるといってよい。点前作法の形だけを見ることも一つの文化体験ではある。しかしあえていえばそれは茶会の本質的な体験とはいえない。

その上で、歴史体感における「人」の選定はどのようにすればよいのだろうか。歴史的な意味を理解した上で、その場に集う人とのコミュニケーション

ン（言葉での説明に限らない）をなすという、二重の役割をこなす必要がある。この事業においては、そのような「人」の育成も視野に考えていくことが必要だろう。

この時、現実的かつ有効な一つの方法は、歴史的に伝承されている所作を身につけている人に協力をおこなうことである。所作には、時に文字では残されていないことも伝えられていることがある。もちろん、伝承されているからといって、歴史的に全く同じ形が伝えられているわけではないことも確認しておく必要はある。

今回は、所作については学術的には研究途上であることから、学術研究者と一緒に研究いただく形で、徳川家の武家作法指南であった弓馬術礼法の小笠原流宗家及び一門の方々と能楽師の方々に協力いただいた。能楽師の方々の起用については、以下のいくつかの理由がある。寛永期の装束が能装束に似ていること、寛永期の茶会では能などの芸能が行われることが多かったこと、寛永行幸において能楽師が能を舞った記録があること、今も京都で能を伝承する京観世の一家が寛永行幸と深い関係がある可能性があることなど、複数の歴史的な理由が挙げられる。時代装束を着しての所作を身につけていることは、体験の提供にとって質的に（結果的に経済的にも）大きな貢献となる。衣装は単にまともなわけではない。歴史的にも、所作に従って衣装の形は変化し、逆に衣装の形によって所作が定まってきた側面もある。所作と衣装は、両者の相互作用の中で考えるべきであり、五感に訴えるLiving History体験において極めて重要な要素となる。

3) 国宝建造物内で火と水を用いる意味

国宝の御殿内における茶会の開催ということで課題となったのは、火と水の使用についてであった。炭火を熾して釜の湯を沸かし、茶を点てるという一連の流れは茶会の重要な要素だが、これまで二の丸御殿では、火や水が用いられることはなかった。水については前述のスポーツ・文化・ワールド・フォーラムにおいて花を立てる際に初めて用いた

が、今回は火を熾すということを活用事例として実現させることができた。そもそも、近年においては御殿内で飲食をするということも行われてなかったが、客は菓子を食べ、茶を飲むことによって、味覚や、それに伴う嗅覚や触覚など、五感の全てを刺激する総合的な体験を実現することができた。

4) 実施したプログラムと実績

プログラムの実施については、令和元年11月20日（招待）、21日（招待）、22日（一般）の3日間、1日2回、1回10～13名程度、参加費7千円にて行うことになった。

参加者は、二の丸御殿の御清所（重要文化財）に集合し、行幸屏風（複製品を貸借）の前で徳川和子と女官に扮する女性に歴史的な説明を受け⁸⁾、庭に出て小笠原宗家一門による弓馬術礼法を体感する。その後、黒書院内で後水尾天皇役や徳川家光役陪席という、寛永時代を象徴する茶会を体感する。この二つの体感は、それぞれ、武家と公家を象徴しており、すなわち「菊」と「葵」の歴史的な出会いを体感していただく趣向である（図1）。

参加者には、最初に、寛永文化に関わる文化関係者や歴史研究者を招待し、今後のプログラム展開のための意見を伺う場とした。次に一般販売（窓口とインターネットによる）を行い、各地から参集いただいた。参加者は、建築や歴史に関心のある方々が多く、ほとんどの方に、これまでにない二条城の歴史体験に満足頂くことができた。



図1 「寛永茶会」実施イメージ

なお、令和2年度は、令和3年3月に開催予定である。

3. Living History促進事業の課題

国庫補助事業の現場ではどうしても補助金の条件を満たすために奔走しがちである。補助金の「先」にある目的を共有し、補助金制度そのものへの提言も活発に行えるような環境づくりが必要と考える。コロナ禍ということもあり、社会の求めるものや状況も刻々と変化している。臨機応変にシステムを変えていくことも必要だろう。知恵は現場にある。その声を反映して積み上げていく形を積極的に作るべきと考える。

本事業を通して見えてきた現段階での、主として補助事業としての課題を以下に述べる。未だ事業は実施途上であり、また筆者の理解不足により至らない指摘も多々あると思うが、ご理解いただければ幸いである。

1) 学術調査に時間的な余裕を

年度内にスタートさせて成果を出すという制約の中で、学術調査を行うことはほとんど不可能に近い。最初に述べたように、学術と文化財活用と経済（観光）をつなぐ補助金制度は新しく、是非とも良い形で活用が広がることを期待したい。そのために、あえて提言させていただければと思う。例えば、一つの史料でも、基礎的な調査だけで複数年かかることもあり、さらにそこから具体的なプログラム開発に至るには、様々な角度から検証される必要が生じる。同じ一つの史料でも複数の解釈が可能となることも多く、そのことが、プログラム開発にとって有効なこともあるだろう。つまり、「学術と現場をつなぐ」という新たな取組においては「学術調査だけ」「現場づくりだけ」において予測される日数を加算しても、その通りには進まないことを考慮に入れて開発スケジュールを組む必要があるということである。もちろん、補助制度において、複数のプログラムを開発する場合は複数年の開発を可能とする枠組みが用意されているものの、一つの史料から読み取る

ことのできる一つのプログラム開発についても、もう少し長期的な事業展開が可能になるようにできればと考える。そうでなければ、既存の調査を上部だけ取り込むことになりかねず、せっかくの国庫補助事業が十分に効果を見せられないと感じる。

2) 事業の練り上げも補助対象に

Living Historyの取組は、新たな枠組みを作り上げる事業でもあり、学術と現場における知識や技術の往還を繰り返し、ある種の実証実験的な試みを許容しながら、将来にわたりより良い事業になるように進めていくことが極めて重要と考える。例えば、初年度に実施した事業についても、改良することをむしろ前提とした補助金システムが求められる。令和二年度および三年度についてはとくに、新型コロナウイルス感染拡大の影響で準備が不十分にならざるを得ない上に、事業実施の判断を迫られることになり、事業そのものについても中途半端なものになりかねない状況がある。

3) 物品の製作について

補助対象となる、歴史再現のための物品製作について、製作にかかる時間をもう少し長く見ることができシステムが必要と考える。伝統的なものづくりの現場においては人手不足の現状があること、また技術伝承が危ぶまれており、昔のものを再現するためには技術の検証から始めなければならないことも多いことなどが理由として挙げられる。LH二条城でも、江戸時代に製作できたものが今はできないといったことに多々直面し、新たな技術と融合させながら進めた事例もある。そのためには製作期間の十分な確保が必要なのは言うまでもない。

また、物品を作るための費用の考え方についてもいくつかの壁がある。重要文化財や国宝の建築物のなかで扱う物の製作には、それに見合う質と技術が求められる。当然ながら費用がかかるが、予算的な制約のほかに、しばしば費用面において市民の理解を得る必要があるという制約が生じる。国庫補助事業を使った史跡等での復元建物が宮大工等の技術の伝承の場ともなっているように、文化財を永く伝え

ていくための技術や材料確保の面における良き循環を、補助金活用によって作ることができればと願う。

なお、補助金内でふさわしい物品製作ができない場合に、本物を保有している美術館、博物館等との連携を図ることも積極的に考えるべきだと考える。このような連携についても、Living History促進事業において推奨し、例えば貸借に伴う枠組み作りにかかる費用を補助対象にすることを提案する。二条城における取組についていえば、同じ徳川家ゆかりの、同時代の名品を所蔵する名古屋の徳川美術館との連携などが一つの提案として挙げられるだろう。

4) 物品の管理について

文化財を管理する施設や団体によっては、新たな物品の製作やその活用について不慣れな場合もあるだろう。調度品や衣装などの物品は製作すれば管理が必要となる。管理がうまくできなければ活用もできない。歴史再現による物品は高価なものや、手入れが必要な場合も多い。しかしながら、手入れをすることにより、文化財を学び、人材育成と継承に貢献することにもなる。積極的に管理方法を学び、管理者を育成すべきである。管理者育成も、補助金制度の中に取り込むことを提案する。例えば、職員が入れ替わっても管理をし続ける必要があることから、物品の取り扱いのための研修など、管理者の設置と育成のための仕組みを作ることができればと考える。

5) 事業の評価について

文化事業の評価は、「時間軸」で捉えるべきだと考える。歴史的にみて見合うものかどうか、将来的に文化財の価値を損なうことがないかどうか。過去と未来に照らしあわせて評価することが肝要と考える。

本事業は文化財の収益構造を作る目的があるために、開発したプログラムは翌年より自立した運営することが求められている。しかしながら、これまでも述べてきたように、取り組む事業や文化財の規模にもよるが、調査や物品製作、プログラム開発が短期間で完了するとは考えられないことも多いだろ

う。そのような場合は、試行錯誤を繰り返し、長期的にみて収益を生む形を模索することが必要ではないかと考える。これに伴い、事業の評価についても、補助事業の期間だけで評価するのではなく、より長期的な視野において評価をしていくような考え方を、事業実施主体とともに行政や享受する市民も含めて持つことが必要だと感じる。

6) 人材育成が急務

学術と現場、職人などの技術者や生産者をつなぐ人や組織は少ない。しかも、そのような事業で短期的な収益を生むことは難しい現状がある。しかしながら、長期的な視野に立つ時、文化資源の開拓は有益であり、ために伝統文化プロデュース人材の育成は急務であるといえる。

4. おわりに

文化財を含む伝統文化は今、その継承において岐路に立たされている。それらをどのようにして伝えていくのかについて考える時、あえて、それらが成立し、また伝えられてきた歴史に立ち戻って考えてみることは有効である。そのような作業は、しばしば遠回りにみえて実は極めて効果的であることを実感してきた。

この、歴史的な原点に立ち戻る作業においてどうしても必要なのが学術である。LH二条城の取組においていえば、例えば、二条城の現在の姿が形作られた寛永の時代を歴史的な原点として、そこに立ち戻る作業が寛永行幸プログラムの実施と言える。すなわち、出来事の歴史的な検証から現代的な意義の掘り起こし、具体的な再現プログラムの検討と体感事業の実施である。このことを通して、文化財の本質的な価値がはっきりとした輪郭をもって浮かび上がり、それによって、人々の間で文化財の継承への新たなエネルギーが沸き上がるのである。

これこそ、文化と経済の循環において学術が有効な理由の一つである。とはいえ、学術も文化も経済も、それぞれの価値観、考え方の尺度や方向性が想像以上に異なっていることは十分に認識しておくべ

きである。短絡的な意味での循環を想像すべきではない。長期的視野において、それらが絡み合い、あたかも生命体のように連鎖している状況によって、はじめて本来的な意味において循環しているということができるのである。

*

新型コロナウイルス感染拡大の状況は、文化財の維持に大きな影響を与えることになった。ここ数年進めてきたような、数多くの観光客に足を運んでもらうことにより収益をあげることは、これからも難しい状況が起こりうるだろう。観光における量から質への転換は指摘されてきたものの、実際に「質とは何か」「どのように質の高い事業をするのか」についての本質的な議論はなされてこなかったように思う。本稿で述べたLiving Historyのような事業が、3.において指摘したような点において改善されながら継続的に進められるなら、可能性は見えてくると考えている。

筆者はいくつかの文化体験の場の運営に携わっているが、新型コロナウイルス感染拡大の状況は、場の運営にも深刻な影響を与えている。人と人が集う場や、文化財などを保持または運営する公益法人などへの支援は少なく、これまで新たな文化が育まれ続けてきた場は現実的に維持ができなくなっている。

このような中で、どうしても考えなければならないことは、「リアルとバーチャル」という問題だろう。筆者が重要視する「場」の問題にせよ、文化財（建物や物）にせよ、リアルに訪れること、見ること、触れることの「意味」を、今一度捉え直さなければならない。

例えば、筆者が運営する有斐斎弘道館⁹⁾では、緊急事態宣言のさなかに、オンラインによる茶会（インターネット経由で配信する茶会）を行った。茶会といえば、人が同じ場所に集い、飲食を共にし、道具を手にとり、匂いや音、味など、五感の全てを通して人と人がつながりあう場である。それが、人と人が「会ってはならない」という事態になったとき、

茶という文化は消えるしかないのだろうかという不安に襲われた。五百年以上続けられてきた茶会という営みは意味を失ってしまうのだろうか。

そのような中で開いたオンライン茶会は、茶のもつ力を試す実験の場でもあった。結果、オンラインであっても人と人の心のつながりが育まれることがわかった。もちろん工夫は必要である。では、茶会はオンラインだけで十分だろうか。もしも茶会はオンラインで満足ということになれば、それは茶という文化が歴史上新たな展開を遂げる瞬間でもあると言えるかもしれないが、リアルな「場」は必要ないということになる。

この時感じたことは、リアルとバーチャルの問題は、茶道に限らず、多くの伝統文化が、遅かれ早かれ経ることになる試練なのということである。テレビの時代が訪れ、インターネットの時代となり、「リアルに訪れること、見ること、触れること」の意味は、徐々に人々の間で見失われてきたのではないかと、ということである。もちろん、それらの意味は厳然として「ある」はずなのだが、知らず知らずのうちに、人の五感はやえ、これまで生活の中に組み込まれていた芸術文化は効率化のもとで失われ、メディアで取り上げられる「わかりやすい」対象だけが「文化」として浮上する現象が起こっている。コロナの襲来は、自然環境との共生の問題であるとも言われているが、人が内なる自然との対話ができなくなっている現代の状況と重ねあわせたとき、文化をリアルに「体感する」ことの極めて重要な役割が浮かび上がるのではないかと考える。

これから私たちは、物・場・人・時におけるリアルとバーチャルの問題にかからねばならない。もはやさほどの猶予はない。「物におけるリアルとバーチャル」の問題は、例えば美術展示のもつ意味をどう捉えるのか、という問題である。モノを実際に「見る」意味がどこにあるのだろうか、ということである。私たちは「モノ」のもつ力を信じるができるか、感じるができるか、という問題に帰着するのかもしれない。

それは、人が文化をつくりあげて、伝承しつづけてきた営みを検証することでもあるだろう。そして、これから先、未来に何を伝えていくのか。筆者はやはり、人の伝えてきたものや「場」を信じたいと思う。場を感じる力、時間軸を感じられる力。それが、本当の文化力であり、AI時代、ポストコロナ時代において求められ、育成すべき力ではないだろうか。そのとき文化財が果たす役割は大きい。

【補註および参考文献】

- 1) 2003年5月に任意団体「伝統文化プロデュース連」（その後、2014年に合資会社伝統文化プロデュース連を設立し、2014年より非営利の一般社団法人として運営）を設立し、この時「伝統文化プロデュース」という語を定義した。伝統文化プロデュースの事例については、濱崎加奈子 2020「伝統文化プロデュースの現場から」『中世に架ける橋』森話社 pp.341-356、を参照。
- 2) 文化庁ホームページ「文化経済戦略」より。
- 3) 文化庁Living History促進事業ホームページより。
- 4) 文化庁Living History促進事業ホームページより。
- 5) 初年度に実施した事業については次年度以降の補助対象にならない。
- 6) 熊倉功夫 2010『後水尾天皇』中公文庫、熊倉功夫 2018「寛永文化とは何か—にない手と性格—」『寛永の雅—江戸の宮廷文化と遠州・仁清・探幽』サントリー美術館
- 7) 柴橋大典 2018「『寛永の雅』展の開催にあたって」『寛永の雅—江戸の宮廷文化と遠州・仁清・探幽』サントリー美術館
- 8) 行幸の折にこの場所に徳川和子が座していたことは認められないが、行幸の説明と「体感」に欠かせない存在として登場いただく判断をした。
- 9) 有斐斎弘道館弘道館は儒者皆川淇園（1735-1807）が設立した「弘道館」址の数寄屋建築と庭で、2009年に取り壊しの危機に遭い、有志による保存活動により一時保存を達成、2013年より公益財団法人として運営をしている。