

横浜トリエンナーレ 冒険ノート

この「冒険ノート」には、①～②⑥までの番号がつけられた短い文章が書かれている。それぞれの文章の最後には、次に君が取るべき行動や、進む先の番号が示されている。いくつかの進み方があるときは好きな方を選んで、その選択肢の指示に従おう。この文章を読んだらさっそく「スタート」に進んでみよう。

スタート



君は荒れ地に一人立っている。

周りに生い茂る野草は、手で引っかく抜けそうなか弱いものにも見えるが、厳しい環境のなか好き勝手に伸びて、生命力を見せつけているようにも思えてくる。どうやら完全に道に迷ったようだ。さて、これからどうする？
助けが来るのをひたすら待つ→⑦へ
とにかく前に進んでみる→⑪へ

① 「そんなににらむなよ。まあ、ちょっと反抗的な気分なんだろ。君のことならなんでも分かるよ。前にもこういう気分のこと、あったよね」

ふと、最近した「ナナやかな反抗」のことを思い出した。どんなことがあったか、忘れないように書きとめよう→⑤へ

② なんの建物だろう？動物の毛皮や木、ビニールシートなんかできている手づくり感満載だ。周りの風景に溶け込んでいる感じがするけど、素材はこの建物の周辺を探して集めたんだろうか。いま自分の周りの、横浜で見つけられるものでつくった建物はどんなふうになるだろう？想像しつつ、先を急ごう→⑬へ



ヨアル・ナンゴ (GIRJEGUMPI: The Sámi Architecture Library in Jokkmokk) 2018年 撮影: Astrid Fadnes

③ 「ありがとう。世の中にはたくさんの方がいるけど、こうやって色々な人と出会うたびに、それぞれ違う『ひとりのひと』だと思って。自分でもそう思うこと、ある？」

自分が他とは違う「ひとりのひと」だと強く感じるのはどんなときか教えてあげよう→②④へ

④ 気づけばいつのまにか、建物の中に迷い込んでいたようだ。もう少し建物の中を散策してみる→⑬へ
建物の外に出る→⑫へ

⑤ 「あはは、いい話だ。じゃあ、ここから抜け出す道を教えてあげる。というか君はもう行き方を知ってるんじゃない？」その言葉を聞くと、おぼろげに行くべき道が頭にうかんだ。思ったとおりの道に進む→⑧へ
あえて思ったのとは違う道を進む→②⑤へ

⑥ 道がかなり険しく、この先を進むには時間がかかりそうだ。なんだかお腹もすいてきた。どうする？
周りで食べられそうなものを探してみる→⑬へ
やっぱり引き返す→⑮へ

⑦ 「チームオーバー」
いつまで待っても助けはやってこなかった……

この作品をつくったのは建築家・アーティストのヨアル・ナンゴ。ノルウェーの北部やスウェーデン、フィンランド、ロシアにまたがる地域に住む「サーミ族」にルーツをもつそうだ。作家についてくわしく知りたい→②⑥へ

⑧ たどり着いたのは、半円形のバルコニーが特徴的な洋風の建物。もともとは100年くらい前に銀行として建てられたらしい。この100年で横浜の街はどんな変化をとげて、これから100年でどんなふうに変化していくんだろう。君が生き延びながら、「いま、ここ」を感じながら、夜明けを待つことにしよう。

ゴール

旧第一銀行横浜支店に到着！



建物の外壁にも注目してみよう

⑨ 目をこらすと、前の方に人影のようなものが見える。近づいてみる→⑮へ
やっぱり引き返す→⑫へ

⑩ 「そっかあ。じゃあ、右のほうにずっと進むといい。気をつけてね。バイバイ」→⑮へ

⑪ 倒れた木が道をふさいでいる。近くによって観察してみよう→⑮へ
ここは通れないようだ。別の道を探そう→⑫へ

⑫ たてもの建物の正面に立ってあたりを見てみた。石張りの大きな建物がたっているのは、さっきまでの光景がウソのような、高層ビルが立ち並ぶみなとみらいの街の一角だ。でもなんだかこの冒険の前とは、世界が少し違って見えるような気がする。

ゴール

横浜美術館に到着！



撮影: 笠木靖之

②④⑥をはじめ、一番多くの作品と出合える会場だ

⑬ 道が二手にわかれている。どちらへ進む？
右へ→⑮へ
左へ→⑨へ

⑭ 真っ白でなんだか動物の骨みたいだ。この木はいつ倒れてしまったんだろう。根元は折れていないからまだ生きてるのかも。でも自分の力では起き上がれず、ただぶんぶんとうるさいハエに囲まれてじっとしている。まるで時間が止まったようだけど、今この間にもこの木は死に向かって進み続けているのだろうか。

じっくりと観察し、再び歩き出すことにした→⑬へ



オズギュール・カー「倒れた木」2023年 ビデオ 撮影: Robert Apa

同じ作者オズギュール・カーの作品が、会場の別の場所でもう一点みられるそうだ。誰かの声が聞こえてくるかも。作家についてくわしく知りたい→②⑥へ

⑮ 前から声が聞こえてきた。「おーい、こっちへおいでよ」
声のする方へ向かう→⑮へ
やっぱり引き返す→⑬へ

⑯ 気づけばいつのまにか、建物の中に迷い込んでいたようだ。もう少し建物の中を散策してみる→⑨へ
建物の外に出る→⑫へ

⑰ シャガみこんで食べ物を探していると、横から声をかけられた。「大変そうだね。さっきの看板を無視したこと、後悔してる？」立ち上がって声の方をみると、声の主も立ち上がってこちらをみた。無言でにらみつける→①へ
助けを求める→②③へ



⑱ 「ここだよ、ここ。僕のお願い聞いてくれないかな」声の主は、なにやらうようによと動く物体。これはなんだろう？



お願いを聞いてあげる→QRコードを読み込んで、②④へ
今忙しいので……→⑩へ

⑲ 目の前に小屋のような、不思議な建物があらわれた。近づいてみる→②へ
やっぱり引き返す→⑫へ

⑳ 「君と話せて楽しかったよ。お礼にいいところへ案内してあげる」案内してもらおう→⑧へ
もう少しひとりで散策する→⑩へ

㉑ 近くで姿をよく見たら、なんだか様子が変だ。ひとつの身体の中にいろんなパーツが混ぜこぜになったこの人は、男性？女性？それとも、その両方？肌の色もパーツによって異なるみたいだ。道に迷っていたことも忘れて、色々考えこんでしまう。この人の身体をみて、何を感じた？その理由も書きとめよう→④へ



ビッパ・ガーナー「Just a Girl」2020年 ミューストメティア 撮影: Benoit Perez

作者のビッパ・ガーナーは他にも男女が混ぜこぜになった作品をつくっているらしい。作家についてくわしく知りたい→②⑥へ

㉓ 「おっ。生きるためなら手段を選ばないね。じゃあ助けてあげる代わりに、君のことを教えてよ。なるべく君の根っこの部分に関わることがいいな」最近

「いま、ここで生きてる！」と感じたことを一つ思い出して教えてあげよう→⑤へ



㉔ 「やったー！僕の体、たくさん動いてかっこいいだろう？もともとは僕も動かない文字だったけど、自分の個性が欲しくなってね。ここを通りかかった色々な人の字を食べて形を変えてるんだ。

君の文字も食べさせてよ
手書きで「いま、ここで生きてる」と書く→③へ

㉕ たどり着いたのは、赤いレンガの柱が特徴的な四角い建物。もともとは倉庫に使われていたらしいけど、今はおしゃれなお店なんかも入っている。時代や社会の大きな流れに飲み込まれたり、逆らったりしながら、この建物も選されてきたんだろうか。ちょっとだけ親しみを覚えながら、この冒険を締めくくろう。

ゴール BankART
KAIKOに到着！



足元にも目を向けると、発見があるかも？ 撮影: 大野隆介

②⑥ 作者について、QRコードからくわしく見られるようだ。ここでは紹介していないすてきな作品にも出会えるかも？

