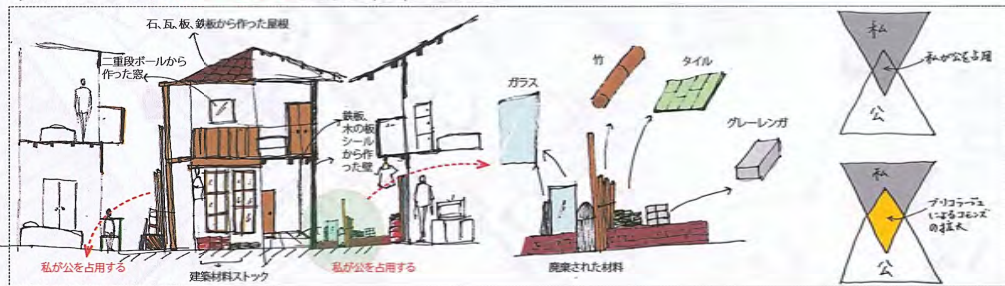


# 野蛮人の思考

## プリコラージュによるインフォーマルコモンズへのアプローチ

**1** 世界中のメガシティに点在されるスラムは、全体を把握せずして、部分から状況の変化に合わせて柔軟に対応して秩序をつくりあげていく自己組織化というメカニズムである。そのシステムが生み出した廃棄物を別の資源に変えていく仕組みが従来からあった。その仕組みは身の回りの資源と、それを繰り返し利用するスキルやカスタマイズといった、スラム内での物質サイクルにおける「コモンズ」に属する。

こういう「コモンズ」をもっと発展させると、これまで出会うことがなかったであろうモノ・コト・ヒトが偶発的に邂逅してしまうことによって、社会においてなにか新しいものが生まれてくるだろう。要するに、「プリコラージュ」的な考え方である。



▲スラムのコモンズ

## 2 スラムにおけるプリコラージュのコンセプト

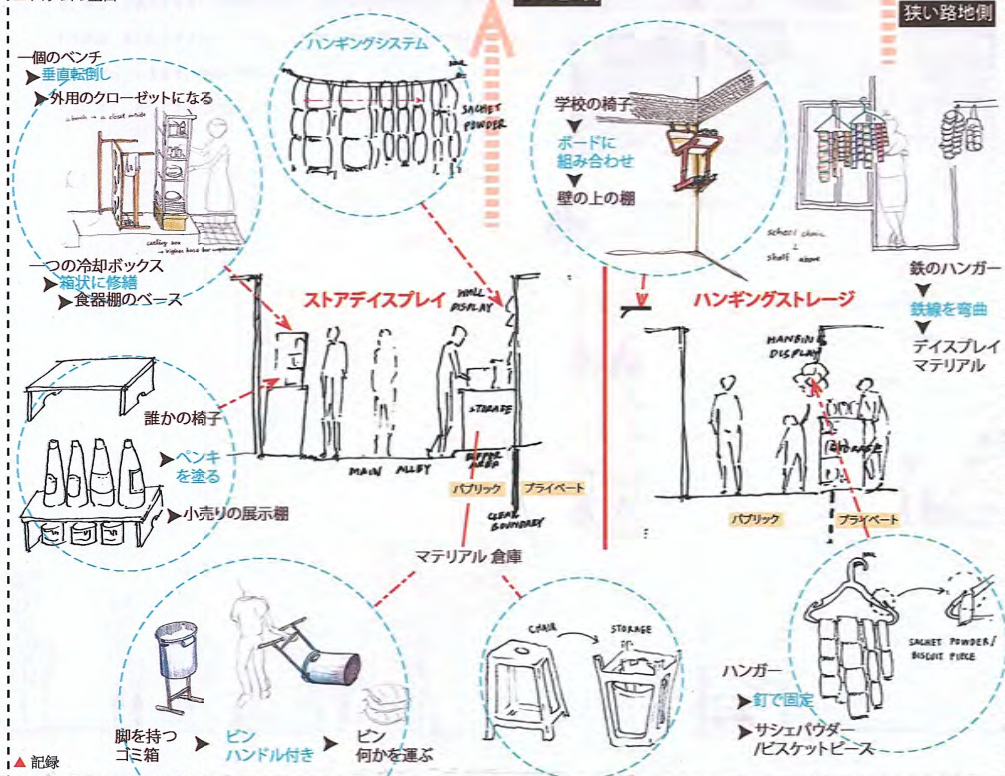
スラムの住民たちはその場で手に入る材料を寄せ集め、それらを別物の部品として何が作れるか試行錯誤しながら、最終的に新しい物や場を出来上がる。ありあわせの材料あるいは廃棄物を用いて入り用の物を作る場合に例えられ、それは眼前の事象を考える際に、その事象と別の事象との間にある関係性に注目し、それと類似する関係性を有する別の事象群を連想しつつそれらを再構成する。そして、それらの事象に異なる意味を与え、プリコラージュによって新しい「コモンズ」を生み出せるという訓練である。

## 3 レコード

そして、このプリコラージュを実現するためにはまず「観察」が必要とし、スラム中で既に存在している標識を見つける。プリコラージュは何であるかを知るためには、スラム中のプリコラージュを記録する必要がある。



▲スラムの立面

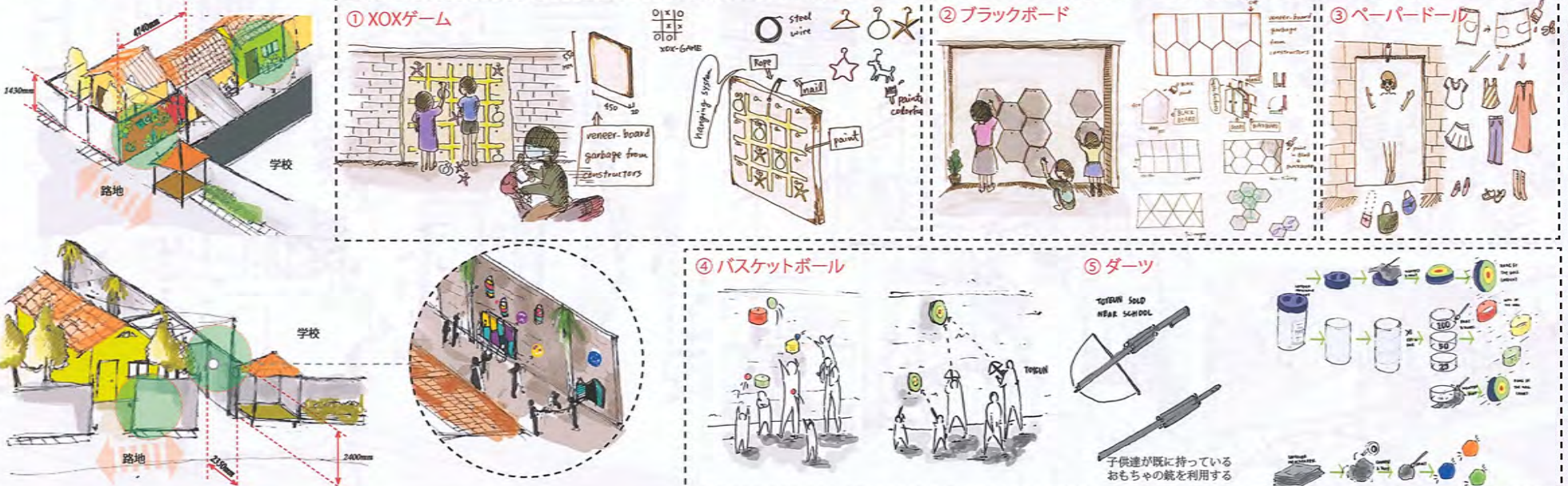


▲記録

## 4 Bea プリコルール

次はプリコルールになる、既にある物を寄せ集めて物を作るプリコルールは、創造性と機智が必要とされる。雑多な物や情報などを集めて組み合わせ、その本来の用途とは違う用途のために使う物や情報を生み出す。

- スラムで材料を探す、住民の要らない木材、ベニヤ板、レンガ、バスケット、組、ハンガーなどの材料を手に入る。入手した材料の特性による可能性を考える。
- 子供たちは路地を走り回ることが好き。路地のいくつかのポイントを設計した。XOXゲーム、ペーパーボール、バスケットボール、ダーツ、などで1である。これらのポイントは路地に円状のルートを形成し、走り回る子供たちが様々なゲームを遊んだり、異なるボードで絵を描くことができる。
- これらの壁は小学校の隣にあり、子供たちは学校に通ってこの壁を通過する。より多くの子供たちがこれらのゲームを使用できる。
- レンガや板紙に色を塗る、軽い製作、補助など、小規模なワークショップは子供と一緒にやる。
- このプログラムによって、一緒に働いて、遊ぶ子供たちは、お互いにコミュニケーションと助け合いを学ぶ。壁にかけられた移動できる黒板を通して、彼らは学習への関心や想像力を高めることもできる。このようなコモンズは、スラムには欠けている。



## 5 プリコラージュによるコモンズの実験



## 6 インフォーマルコモンズ

