

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER

パイ
ン
ト
・
パ
ジ
ン
グ
・
ア
ー
ツ



12

FEATURE

02 | LET'S EAT ART アートを食べよう！

久遠チョコレート・くつろぎカフェ オリジナルスマイ
恋する豚研究所・1K good neighbors POTATO&CAFE
WOOD&FURNITURE

“おいしい”アートをお取り寄せ

12 | ART GALLERY

megumi・raito・伊藤峰尾・森陽香

18 | INTERVIEW

大西麻貴・多木陽介

22 | 新しい世界のとびら

by 田中みゆき

LET'S EAT ART

アートを食べよう!

特集「LET'S EAT ART」では、食とアートの関係性に注目します。生産、加工、調理、販売、デザインなど様々な形で食に関わる福祉施設や作家たちから話を聞き、そこから生まれるアートを特集します。LET'S EAT ART. さあ、アートを食べよう!

〈久遠チョコレート〉のカラフルな「QUON テリヌ」。



久遠チョコレート

LET'S EAT ART 01 チョコレートがみるみる アートに変わっていく。

文・飛田恵美子 写真・齊藤有美

ゴロゴロゴロ。乾燥した茶葉が石臼で粉砕されていく。トントントン。ドライフルーツやタルト生地が小型包丁で細かくカットされていく。真剣な表情で、目の前の細かな作業に集中する職人たち。でも、「おすすめ商品はありますか?」と話しかけると、手を動かしながら「チョコミント。テリーヌの」「リッチベリーです」「ミルクチョコのタブレットは世界一おいしいかもしれない」と得意そうに答えてくれた。

〈久遠チョコレート〉は、愛知県豊橋市に本社を置くブランドだ。代表商品はピュアチョコレートと日本各地の食材を組み合わせた「QUON テリーヌ」で、その種類はなんと150種以上。なかでも、生地の上に色とりどりのドライフルーツやナッツがのった美しいプレミアムテリーヌは一つひとつ表情が異なり、見てるだけで心が躍る。

フランチャイズを含め、全国に生産・販売拠点を持つ〈久遠チョコレート〉。その特徴と言えるのが、

そこで働く570名のうち、半数以上が障害者であること。そして、一般企業での就労が困難とされる障害者が働く就労継続支援B型事業所の全国平均工賃が月額1万6千円ほどであるなか、その数倍もの工賃を払っていることだ。代表の夏目浩次さんは、都市計画コンサルタントをしていたときに障害者の就労環境を知り、その選択肢の少なさと工賃の低さに疑問を抱いたという。2003年に独立し、愛知県の最低賃金を守って障害者を雇用するパン屋を開店した。

「でも、理想と現実のギャップは大きかったんです。パン作りは工程が複雑で、焼きたてのパンを開店時間までに用意するには、分刻みのスケジュールで動かなければいけません。誰にでもできる仕事ではなく、ついてこれない人を解雇したこともありました。経営も厳しくて、一時期は本当に大変でした。……創業から10年、何か活路はないかと悶々としていました」

転機となったのが、現在〈久遠チョコレート〉でシェフシヨクラティエを務める野口和男さんとの出会いだった。「チョコレートは正しい材料を正しく使えば誰でもおいしいものが作れる」という言葉を聞いて、夏目さんは半信半疑で野口さんの工場を見学する。そこでは、隣の日本語学校で学ぶ外国人たちが休み時間に高級ブランドのチョコレートを作っていた。

「本当に単純な手作業の繰り返しで、素人でも高単価の仕事に携われるんです。間違えても溶かせばまた使えるし、賞味期限も長い。チョコレートはパンと違って、人に時間を合わせてくれる素材だと思いました。『この作業ならあの人でもできる』『こう工夫すればあの人にも』と、それまで置き去りにしてしまった人たちの顔がぱっと浮かび、『チョコレートを事業にしよう』と決心しました。

隣の人に寄り添うために みんなが本気でもがいたら

2014年に〈久遠チョコレート〉を立ち上げてから、働く人一人ひとりの障害や特性に合わせて環境を整えてきた夏目さん。2021年には、重度障害者が働く生活介護事業所〈パウダーラボ〉を豊橋市内にオープンした。テリーヌに使う果実やお茶の粉末を作る工場、冒頭で紹介したのがその製造風景だ。

「生活介護事業所は就労を目的とした施設ではないため、B型事業所より工賃が安く、一説では月3千円から5千円と言われています。でも、障害が重くてもできる仕事はあるはずだと思ったんです。何かを生み出すことは苦手でも、壊すことは得意という人もいますし、工夫すればそれも立派な価値になる。パウダーラボでは、月額5万円以上の工賃をお支払いしています」

最初は車で送迎されていた人が仕事にやりがいを感じて自分の足で意気揚々と歩いてくるようになったり、少しずつできることが増えていったり、この1年でうれしい手応えを感じているという。パウダーラボも全国展開していく予定だ。

「パウダーラボができたことでテリーヌの品質は高まり、作業の効率も上がりました。働きたいのに働けなくてうなだれている人が隣にいたから、その人にできることを真剣に考えた。そうしたら、それが自分たちの成長につながった。同じことが、ほかの業界でもできるはず。隣の人に寄り添うためにみんなが本気でもがいたら、日本は本当の意味で豊かな社会になるのではないのでしょうか」

おいしいだけでなく、見た目が美しいだけではない。〈久遠チョコレート〉のカラフルなテリーヌは、「こんな社会になったら楽しいと思わない?」と聞かれるアート作品と言えるかもしれない。

1集中して果物のカットをしていたスタッフ。2作業の合間に折り紙。これが良い気分転換になるのだとか。3職人が描いた絵をパッケージに使ったカラフルなタブレット。4テンパングも慣れたもの。5パウダーラボにて、作業の合間にパチリ。みなさんいい表情! 62021年12月にオープンした焼き菓子専門店〈QUON チョコレート DEMI-SEC〉。7見目麗しいプレミアムテリーヌは贈りものにぴったり。8.9こちらはB型事業所として運営している豊橋工場の作業風景。フルタイムで働けば月17万円ほど稼くことができる。10「多様な選択肢がある社会になれば」と夏目さん。

〈久遠チョコレート豊橋本店〉
住所：愛知県豊橋市松葉町1-4
電話：0532-53-5577
10:30～20:00 月曜休
https://quon-choco.com/
※久遠チョコレートは2022年9月現在、57拠点で全国展開しています。

福岡県福岡市東区。用水路の流れがゆったりした空気を作り出す町の一角に〈くつろぎカフェ オリジナルスマイル〉はある。松の木をくぐるようにして建物内に入ると、温かみのある木づくりの空間が広がる。奥の窓は中庭に面しており、広々とした店内にさらなる開放感をもたらしている。

開店時刻の11時を過ぎると、お昼時にかけて、友人グループ、夫婦、ママ友とその子どもたちといった風のお客さんが次々に来店。カウンターには一人客の姿もある。45席ある店内は、あつという間にほぼ満席になった。

ランチの人気メニューは、週替わりランチと生パスタ。スイーツのメニューも目移りするほどたくさんある。どのお客さんも、食事とその前後の時間をゆっくりに楽しんでいる印象だ。

1 カウンター内でドリンクを作る奥野成美さん。お昼時は息をつく暇もない。2 推しのパフェを運ぶ、森都裕さん。ドリンクの提供タイミングをいつも気遣っている。3 パフェを運ぶベテランの淵野浩平さん。月に一度の風船パレーが余暇の楽しみ。4 淵野さん考案「抹茶と白玉のはつこいパフェ」。はつこいは添えられたサブレの商品名。5 森さん一押し「プチパフェ キャラメルマキアート」。6 〈菓子工房 ぶぶる〉の焼き菓子はカフェでも購入可能。全て九州産米粉を使用しており、しっとりした口どけ。シフォンケーキにクッキー、マロングラッセがゴロリと入った菓のケーキも人気。

2006年にオープンしたこの店を運営しているのは社会福祉法人〈明日へ向かって〉。法人を利用する11人のメンバーが、キッチンやホールのスタッフとして働いている。

お菓子の販売から叶えた カフェ勤務の夢

メンバーの一人である奥野成美さんは、以前は同法人が運営する〈菓子工房 ぶぶる〉でチョコレートを作る仕事をしてきた。場面緘黙症があり、家の外では話せなかったという。

〈オリジナルスマイル〉リーダーの滝下未沙さんは、奥野さんについてこう話す。

「もともと奥野さんは、休みの日にも気になる店に行ってメニューを研究するほどのカフェ好き。カフェで働きたいという意欲が強かったんです。でも、そうすると仕事に接客が含まれる。カフェで働くために、話せるようになっていくと決めました」と。

〈菓子工房 ぶぶる〉は、販売方法がユニークだ。「待っていたって売れないから」とは法人の主宰・末松忠弘さんの言葉。近隣の取引先企業に直接訪問して販売する方式をメインにしているのだ。

この販売への同行が奥野さんの転機になる。営業担当の職員と一緒に、取引先に通うようになった

くつろぎカフェ オリジナルスマイル



1



7

7 奥野さん考案の「コーヒーゼリーパフェ」。上に載っているのは「カップくん」クッキー。8 店の前で。自然と笑顔が弾ける様子が仕事の楽しさとチームワークの良さが伝わってくる。



8



2



3



4



5



6

奥野さんは、少しずつ発話の機会をとらえ、外で話すことに徐々に自分を慣れさせていった。家族の送迎を必要としていた通勤も一人でバスを使ってするようになり、やがて4年勤めた工房からカフェへの異動をかなえた。

奥野さんの担当業務は、コーヒーを淹れること。一杯一杯、ハンドドリップで淹れるため、忙しい時間帯は「汗をかきますよ」とサラリと話す。一見クールで、でもその実、静かに仕事への情熱を燃やしている奥野さんはここで、多様かつ唯一無二の自身を表現している。

店には、奥野さんがカフェ研究をして企画したスイーツのメニューがある。休みの日に自宅で試作し、器を買って盛り付け、写真を撮って滝下さんに見せた。その熱意に触れた滝下さんは「これはどうしても店のメニューにしたい」と考え、皆でブラッシュアップ。晴れて店のメニューに並ぶこととなった。

こうして生まれたのはコーヒーゼリーパフェ。コーヒーのしっかりした苦味がバナナアイスの甘さが包みこむ。アクセントに、〈菓子工房ぶぶる〉が店のキャラクターをかたどって作ったクッキーが載せられている。

パフェのオーダーが入ると、奥野さんはお客さんの前では決して顔には出さないが、裏でこっそり「よっしゃ」と喜ぶ。ただ、オーダー数は思うように増えないという。なにしろスイーツメニューが大変豊富で、ライバルが多いのだ。今はガラスのコップに盛り付けているが、取っ手付きのガラスの器に変更したらどうだろうかなど、奥野さんは忙しい仕事の合間、「我が子」の売り上げアップ策をしっかりと練っている。

「奥野さんが学校を卒業して法人の利用をスター

トするときに、学校の先生は『奥野さんが外で挨拶できるようにするといいですよね』と話していたんです。滝下さんは、カフェで周囲とコミュニケーションを交わしながら働く奥野さんを見ながら、当時を思い出す。

「奥野さんは人に喜んでほしいという気持ちが強く、努力家。いつの間にか基本的な手話を覚えてきたことがありました。それは店に時々来てくださる聴覚障害のお客さんのため。役に立ちたい一心からでした」。滝下さんはそうも教えてくれた。

メンバーの活躍の場であり 町に溶け込むカフェでもある

「〈オリジナルスマイル〉の名の元になった、SMAPの曲『オリジナル スマイル』の歌詞が好きで、曲を聞くと、自分も笑顔で、心に力を入れて思うんです。僕らのチームワークで、お客さんに笑顔になってほしい」。そう話してくれたのは淵野浩平さん。カフェスタッフ歴14年の大ベテランだ。

続いてお話を伺った森都裕さんはカフェ歴8年目。忙しい時間帯は「手が追いつけないくらい」だが「仕事は楽しい。チームでフォローし合って働くことにやりがいを感じる」と話す。森さんにおすすめメニューを聞くと「プチパフェ キャラメルマキアート。コーヒーゼリーの部分を僕が作っているんです」と爽やかに教えてくれた。淵野さんも森さんも、奥野さん同様自分がかかわるメニューに誇りを持ち、イキイキ働く姿がかっこいい。

〈明日へ向かって〉はカフェ、菓子工房のほかには雑貨の工房を持ち、インドネシアの伝統音楽・ガ

ムランの演奏活動に、ファッションショー、よさこい踊りと文化活動も盛んだ。

最近では、重度の障害がある人のリラクゼーションに役立つのではと考え、360度の映像を映し出すプロジェクターを導入した。先進的な活動に、主宰の末松さんは「特別なビジョンはないんです」とあくまで謙虚。ビジョンを掲げるのではなく、160人を超える法人のメンバー一人ひとりが生きやすく、自分らしくいられるよう社会の当たり前を超えて駆け抜けてきた結果に、現在のユニークな法人の形があるのだ。〈オリジナルスマイル〉はその中で、ここでしかできない表現に喜びを感じるメンバーの活躍の場として、そして町に溶け込むカフェとして、両面から欠かせない唯一無二のピースになっている。

〈くつろぎカフェ オリジナルスマイル〉
住所：福岡県福岡市東区若宮 5-7-22
電話：092-671-4618
11:00～17:00 日曜・祝日休
<https://www.swca.or.jp/shop/smile.php>

「ああ、おいしい」を生み出しながら、働く人、食べる人、 地域や環境もケアしていく。

文・山本梓 写真・馬場わか



2

湯気が出てから5分。目の前で砂時計の砂がさらさらと落ちる。

「おまたせしました、どうぞ」

蒸籠のふたを店員さんが開けてくれる。もくもくの湯気とともにあらわれたのは、スチームハンバーグ。千葉産の色とりどりの蒸し野菜と、ふっくらとした白いハンバーグに「わあ」と思わず声が出る。

かわいらしい焼印が入ったハンバーグにそっと箸を入れ、口へ。豚肉の甘みが口いっぱいに広がる。後味もさっぱりとしている。聞けば、原材料は豚肉100%。つなぎの卵も使っていない。

ここは千葉県香取市にある〈恋する豚研究所〉。同市で飼育された豚の肉やその加工品の製造・販売を行っている。名前の由来は、育てる人、つくる人

1 スライスされた肉を台紙の図形に合わせて梱包していく。2 見事なラグビーボールに！ 3 8種の野菜と恋する豚のスチームハンバーグ（1903円）。4 ハンバーグの成形する3人（中央が石塚さん）。5 建物全体の設計を建築家ユニット「アトリエ・ワン」が担当。成田駅から車で約30分。



4

恋する豚研究所



3

が愛情たっぷりに豚に接するという意味だという。なんともユニーク！

そこで冒頭のハンバーグ。2階のレストランでいただくことができるのだが、その味と聞いたら「恋をする豚」は、たしかにいるんだ。

「おいしい」になるまでの工夫

豚肉を加工する工場へ。みごとに手さばぎで成形されるハンバーグ。慣れた手付きで作業をする石塚郁模さんが、コツを教えてくれた。

「最初はくるくる回るように回してって、あとはすくうように軽く転がします。そうすると、ラグビーボールのような形になります」

1つ約110gで量られた豚ひき肉は、3つならんだラグビーボールになっていた。この姿のハンバーグは、スーパーや道の駅など一般向けに販売される場所で買うことができる。

ここで、気がついた。床が緑色とオレンジ色に分かれている。衛生度がさらに高い「クリーンルーム」と呼ばれる場所をオレンジ色にし、緑色の床で作業すると交わらないようにしているという。ユニフォームも、色分けされている。

ほかに、磁石をずらしてその時々に行っている作業が確認できる進行管理表や、スライスした豚肉を台紙に記された四角い図形に合わせて包んでパッキングするといった工夫に出合った。視覚情報が、わかりやすくなっているのだ。

〈恋する豚研究所〉は障害のある人たちがともに働く、就労継続支援 A 型事業所でもある。

「食」からどんどん広がっていく

ここにはおいしいものが、まだある。〈恋する豚研究所〉の隣に位置するのは〈栗源第一薪炭供給所〉。〈1K〉の名で親しまれるこの場所は、畑で栽培したサツマイモをスイートポテトにしている。〈1K good neighbors POTATO & CAFE〉で食べられるスイートポテトは、蒸したサツマイモを裏ごしし、紙型に入れたものを毎日焼いている。オープン前にスタッフの方にお話を聞いた。すると、2回に分けて焼いているという。一番下のサツマイモの皮を混ぜたキャラメルと真ん中のスイートポテトの層の生地を30分かけて焼いたあと、さらにスイートポテトの生地を重ねて30分オープンで焼くとのこと。

そんなに手間暇がかかっているのか。食べたい



5



6

……。スイートポテトを販売する建物の2階でいただくことに。うーん、濃厚。地元で獲れたベニハルカのねっとりとした甘みがあとをひく。そしてキャラメルの苦味がプリンのもようでもある。

スイートポテトを味わいながら、ふと窓の外を見ると、サツマイモ畑の横にある森でなにやら作業中の人たちがいた。〈1K〉では地域の山の木々を間伐し、薪や家具をつくる仕事もしている。もともと林業が盛んな地域だったが山に入る人が減り、里山の荒廃が問題になっていた。そうした地域課題に、里山の間伐をして薪にしてエネルギーをつくるという取り組みをしているのが〈1K good neighbors WOOD & FURNITURE〉の部隊である。

工場にお邪魔すると、木の香りが強くなった。杉の木の小さな輪っかをヤスリがけしている人や、木材にかながけをする人がせっせと働いている。木材加工場に大きく掲げられているのは、「安全第一・効率第二」の文字。さらに森の中も見せてもらうと、スイートポテトを食べているときに見かけた人たちがいた。丸太を薪に加工する山本達季さんが声をかけてくれた。

「まず丸太をチェーンソーで3分割にします。それをこの薪割り機を使って、最終的な薪の形にします」

作業を見せてもらうと、簡単なレバー操作で薪を割ることのできる薪割り機が使われている。誰にとってもやりやすい方法が、徹底して取り入れられている。〈1K〉のメンバーとともに作業をする支援員であり、木工作家の照井大さんにお話を聞く。「このあたり、栗源地区の森林を預かりして、間伐作業をしています。台風で倒れてしまった木の処理が多いですね。その木を薪に加工して販売しています。最近はキャンプ需要も増えているので、よく売れますよ」

薪ストーブと薪ポイラーが置かれ、〈1K〉内での燃料として使われている。森に入り、荒れた木々



7



8

の間伐をすることは、地域の景観を守る活動につながると、照井さんは言う。

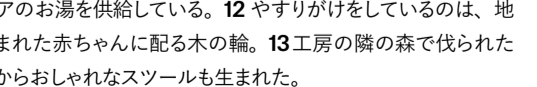
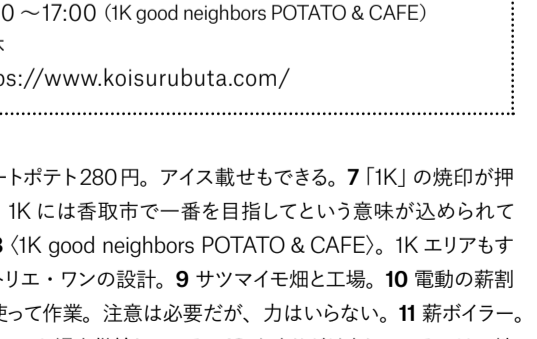
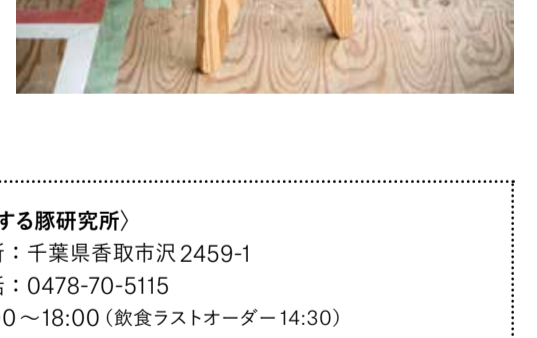
「サツマイモ畑を耕すこともそうですね。年をとって農業を続けられないと困っている人がいれば、できることを考える。地域の困りごとからスタートして、仕事生まれるんです。途方に暮れていた人がほっと安心してくれたり、笑顔になることも、大きく見たら福祉なんだと思います」

「食べる」から始めて「人」や「空間」、「環境」までもケアをしていこうと取り組んでいることが、それぞれの場所から伝わってきた。

働く人たちみんなの働きやすい空間づくり。サツマイモ畑を整えてスイートポテトをつくること、荒れた山に入って林業をすることで、目の前の景色が変わる。固定観念にとらわれず、地域に必要とされることをのびのびと展開している。「福祉はもっと自由にクリエイティブであっていいんだよ」と言われたような気がした。

1K good neighbors POTATO&CAFE

WOOD&FURNITURE



〈恋する豚研究所〉
住所：千葉県香取市沢 2459-1
電話：0478-70-5115
11:00～18:00（飲食ラストオーダー 14:30）
11:30～17:00（1K good neighbors POTATO & CAFE）
無休
<https://www.koisurubuta.com/>

6 スイートポテト280円。アイス載せもできる。7「1K」の焼印が押される。1Kには香取市で一番を目指しているという意味が込められている。8 〈1K good neighbors POTATO & CAFE〉。1K エリアすべてアトリエ・ワンの設計。9 サツマイモ畑と工場。10 電動の薪割り機を使って作業。注意は必要だが、力はいらない。11 薪ポイラー。1K エリアのお湯を供給している。12 やすりかけをしているのは、地域で生まれた赤ちゃんに配る木の輪。13 工場の隣の森で伐られた杉の木からおしゃれなスツールも生まれた。

“おいしい”アートをお取り寄せ。

通信販売で手に入れることのできる全国のお菓子、お酒、調味料などを集めました。ぜひ、実際に取り寄せて、携わる人たちの想いのこもったアートを味わってみてください。きっと、日々の暮らしを豊かに彩ってくれるでしょう。QRコードは商品販売サイトにリンクしています。

文・井上英樹 写真・高田康文

1

東京都

〈かすたねっと〉の焼き菓子

食べると聞こえる心地よいリズム



〈かすたねっと〉は東京・練馬区にある手づくりの焼き菓子専門店。1986年の創業以来、知的障害のあるスタッフたちと共に、クッキーやパウンドケーキを焼いている。シンプルだけど、一口食べるとその味わいの深さに微笑みがこぼれるはず。幼少期、誰もが手にしたであろう楽器のカスタネット。その名を冠した店の焼き菓子は、食べるたびに心地よいリズムを奏でる。写真は「クッキーとケーキの詰め合わせ」。

かすたねっと
住所：東京都練馬区練馬 2-1-9
電話：03-3948-1640
URL：https://casta.jp/



2

岩手県

〈アールペイザン
ワイナリー〉のワイン



芸術と農民が織りなすワイナリー

社会福祉法人悠和会が運営する〈アールペイザンワイナリー〉。悠和会は介護施設の運営や障害者の就労支援など多様な取り組みをしている。2016年、花巻市がクラフトワイン・シードル特区の認定を受けたことで、小規模施設でも花巻産果実を原料とした酒類の製造が可能となった。フランス語によるアール（芸術）ペイザン（農民）の名は「芸術の域にまで高めたワインをいつの日か創りたい」という思いから。写真は爽やかなミネラル感が心地よい「シャルドネ 2021」。

アールペイザンワイナリー
住所：岩手県花巻市幸田 4-35-1
電話：0198-41-8566 URL：https://artpaysan.stores.jp/



3 菓子工房

滋賀県 〈IROUYA〉のお菓子

美しくも儂いアートを食べる

「食べるのがもったいない!」。手にした多くの人がそう思うはず。宝石のような美しいお菓子を生み出したのは菓子工房〈IROUYA〉。運営する〈ゆとりあ〉(就労継続支援B型事業所)では、20年以上クッキーなどの焼き菓子を製造し、提携ショップで販売してきた。2022年5月に満を持して〈IROUYA〉をやまなみ工房敷地内にオープン。写真はギフトボックスに入った「黒丸黒角BOX」。手作業のため一つひとつ異なる模様をぜひお楽しみいただきたい。



IROUYA
住所：滋賀県甲賀市甲南町葛木 877
電話：0748-86-6906 URL：https://irotuya.com/



4 〈Open Village ノキシタ〉の
宮城県 「Sendai ノキシタビール」

人と人を繋ぐクラフトビール

東日本大震災で被災された方が多く移住してきた仙台市宮城野区田子西地区。〈OpenVillage ノキシタ〉は、この新しい地で「人のつながりで社会問題を解決したい」という想いを持つ人たちが集まり誕生した複合施設。ここでは高齢者も障害者も垣根なく同じ時を過ごす。〈ノキシタ〉では、ビールの原料となるホップを栽培(なんと3種類も!)。そのホップを使い、酒や地ビールを手がける〈世嬢の一酒造〉が醸造。多くの人が共に作るほろ苦く、香り高いビールで乾杯を!



OpenVillage ノキシタ 株式会社 AiNest
住所：宮城県仙台市宮城野区田子西 1-12-4
電話：022-352-3022
URL (Ai Nest)：https://www.ainest.jp/
URL：https://www.sekinoichi.com/fs/sekinoichi/c/nokishita
※ QRコードは販売先の〈世嬢の一酒造〉にリンクしています。



5 燻製京だし醤油の
京都府 「イブリデイ」



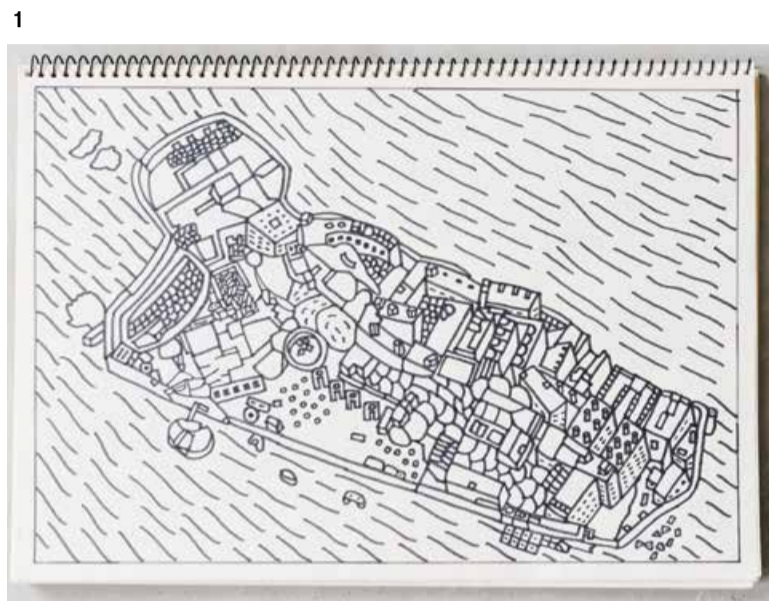
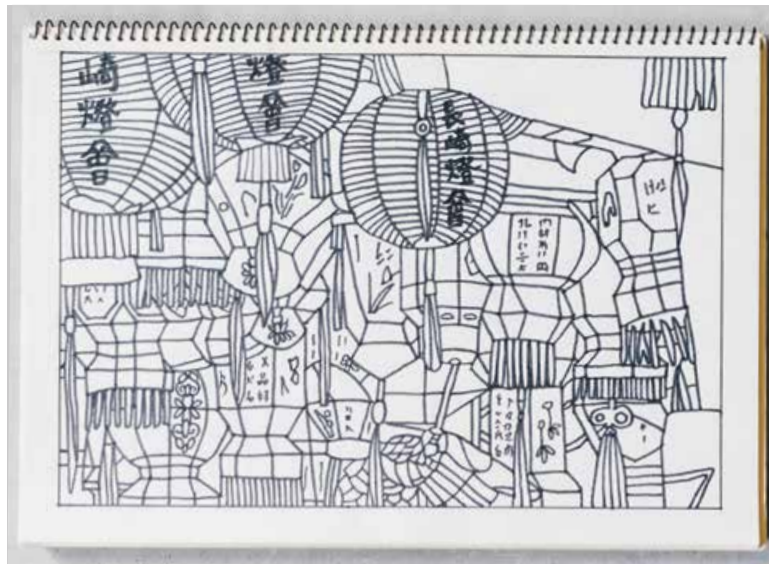
想いと共に燻された香り高い燻製醤油

かけるだけで燻製の香りを楽しめる燻製醤油の「イブリデイ」。いつもの卵かけご飯、冷奴、餃子が燻香をまとう。醤油は天保元年(1830年)に創業した城戸平左衛門商店のだし醤油を使用。それを桜のスモークウッドでじっくり燻製する。この商品を製作するのは〈テンダーハウス〉。燻製作業、瓶詰め、ラベル貼りをして全国の燻製ファンに味と香りを届けている。写真は燻製京だし醤油と燻製京白だし醤油の「イブリデイ」。

社会福祉法人 菊鉾会 テンダーハウス
住所：京都府京都市左京区新柳馬場通仁王門下ル菊鉾町 316
電話：075-752-4636 URL：https://iburiday.com/



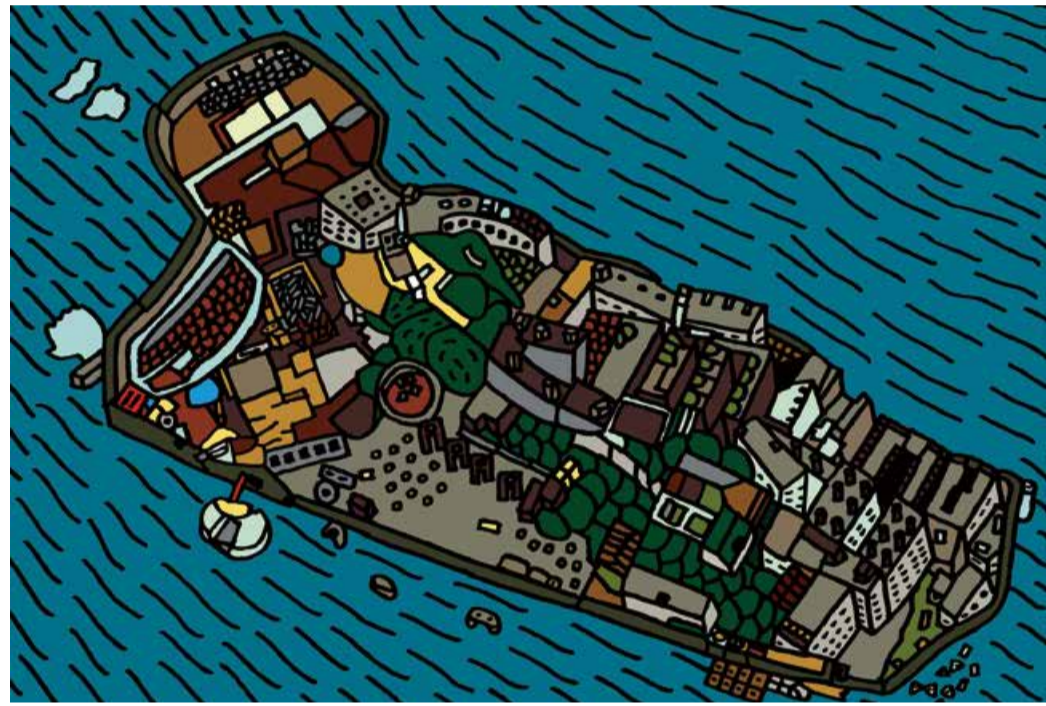
2022年9月15日現在の情報を基に記事を制作しています。



7



3



4

1《ランタンフェスティバル 線画》/スケッチブック、サインペン/287×202mm/2019 2《軍艦島 線画》/スケッチブック、サインペン/287×202mm/2018年 3《ランタンフェスティバル1》/スケッチブック、サインペン、デジタル着色/282×202mm/2019年 4《軍艦島1》/スケッチブック、サインペン、デジタル着色/287×202mm/2018年 5《コマダ珈琲》/スケッチブック、サインペン、デジタル着色/287×202mm/2019年 6 静かな行まいで、淡々と線画を描き進める megumi さん。7 megumi さんが名画を模写したシリーズを印刷した、カードケース (各1000円)。

megumi

文・小野好美 写真・中村紀世志

大胆な色変がもたらす、ポップな内面世界への移動感覚

佐世保の風景や食べものをモチーフにしたポップな作品。作者は、長崎県佐世保市〈MINATOMACHI FACTORY(ミナトマチファクトリー)〉で活動する megumi さんだ。モチーフの写真を見て、丸みとエッジの間に、「ここ」という輪郭をつかみ、線画に置き換えていく。その線はどこかファニーで温かい表情をもっている。

着色は、PCに線画を取り込み、Adobe Illustratorで行う。その工程に megumi さんは熟達していて、素早く、テンポ良く色をつけていく。

1枚目は、元の写真に基づいた色合いに。2枚目からは完全にオリジナルの色づかいで、例えば空がピンクに、人物の顔は緑になったり紫になったりする。元の写真がモノクロなら、1枚目から megumi さんオリジナルカラーになる。色違いの作品を合わせて4点ほど仕上げることがいつものスタイルだ。並べると、現実世界から megumi さんの内側に広がる世界へと色味がどんどんスライドしていき、不思議な移動感覚がやってくる。

〈ミナトマチファクトリー〉で megumi さんは当初、PCスキルを学ぶつもりだった。ところが勧められて描いたイラストが評判になった。コマダ珈琲店の公募に応募すると、見事採用。豆菓子のパッケージやポスターになった。今や〈ミナトマチファクトリー〉を代表する職業イラストレーターなのだ。

14

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER 12

ART GALLERY

raito

文・小野好美 写真・中村紀世志

「こういうふうに見える」人物や動物、街並みから浮き上がる文様

海岸線のような、等高線のような複雑で細かな線と、その線が作り出す図形。この独特の文様をもつ作品は、長崎県佐世保市〈MINATOMACHI FACTORY(ミナトマチファクトリー)〉で活動する raito さんによるものだ。

2016年に〈ミナトマチファクトリー〉を利用すると同時に、この作風になった。文様について raito さんは「こういうふうに見えております」と教えてくれた。この日、スケッチブックにトビウオの絵を描いていた raito さんは、ちょうど文様を細かく描き込んでいるところだった。描いているエリアに定規を当て、気持ちよく尖らせた鉛筆をゆっくり動かす。机の上にはいつも、ハンドルを回す鉛筆削りが置いてある。時に手を止めてじっくりと、制作途中の作品を見つめる。ごく慎重に raito さんの細密な創作は進んでいく。だいたい3〜4か月かけて、一枚の絵を仕上げる。作品は鉛筆で描いた後、色鉛筆で着色したり、カラーペンを色鉛筆の上から重ねることもある。

文様は、次第に細かさを増しているという。確かに以前の作品に比べて、制作途中のトビウオは、文様が広い面積を占めているようだ。raito さんは現在20代。これからどんなふうに変化しながら、どんな線で世界を切り取っていくのだろう。



1



2



3



4



5

1《夏目漱石》/鉛筆/175×250mm/2017年 2《ジミ・ヘンドリックス》/鉛筆/175×250mm/2017年 3《アインシュタイン》/鉛筆/250×175mm/2016年 4《マリリンモンロー》/鉛筆、カラーペン/175×250mm/2019年

ART GALLERY



6



7

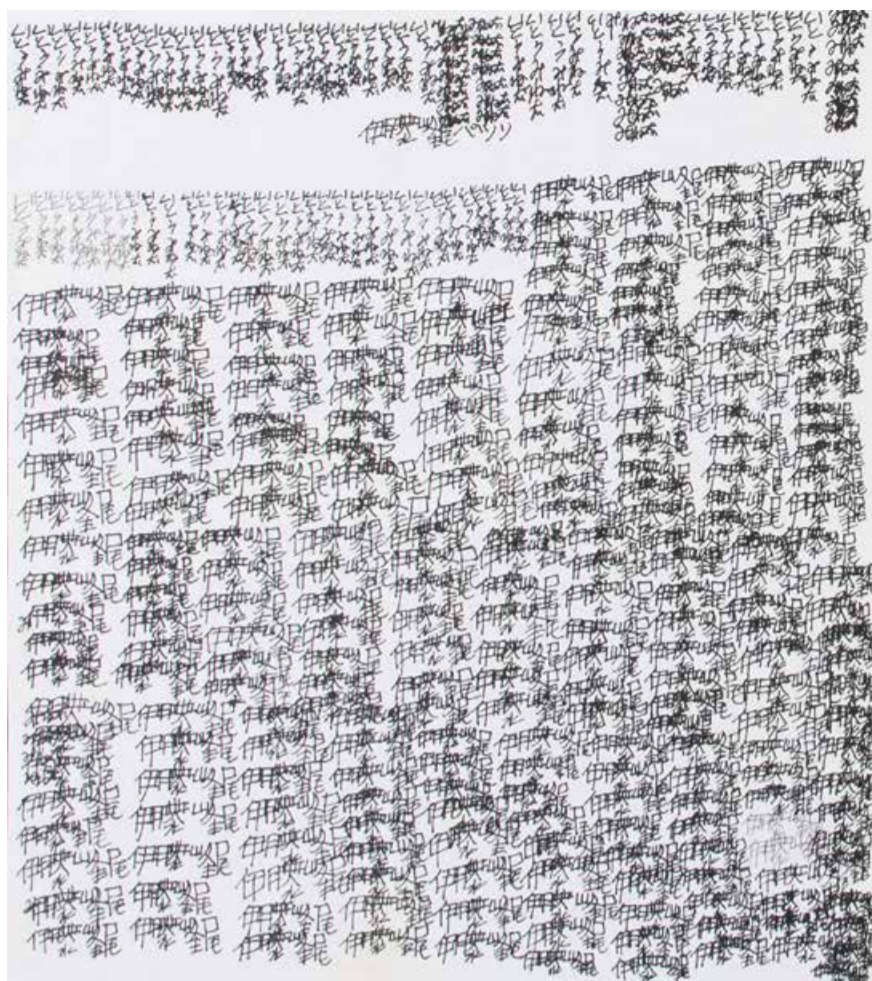


8

5 raito さんには漫画作家としての顔もあり、オリジナル作品やキャラクターが描かれた20冊近くの大学ノートを持ち歩く。6《クレオパトラ》/鉛筆/175×250mm/2017年 7 鉛筆を手に、しゃんとした姿勢でこちらを見る raito さん。8 raito さんによる、制作途中のトビウオの絵。

15

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER 12



1「無題」／紙、油性ペン／210×235mm／制作年不詳 2一心不乱に描く伊藤さん。3部長スタイルが板に付いている伊藤さん。4「無題」／和紙、油性ペン／330×239mm／制作年不詳 5「ウルトラマン」／紙、油性ペン、水性ペン／180×257mm／2019年

伊藤峰尾 / ITO Mineo

アート活動のはじまりは
自分の名前を書くことからだった

文・和田紀子 写真・パツ、はじまりの美術館提供

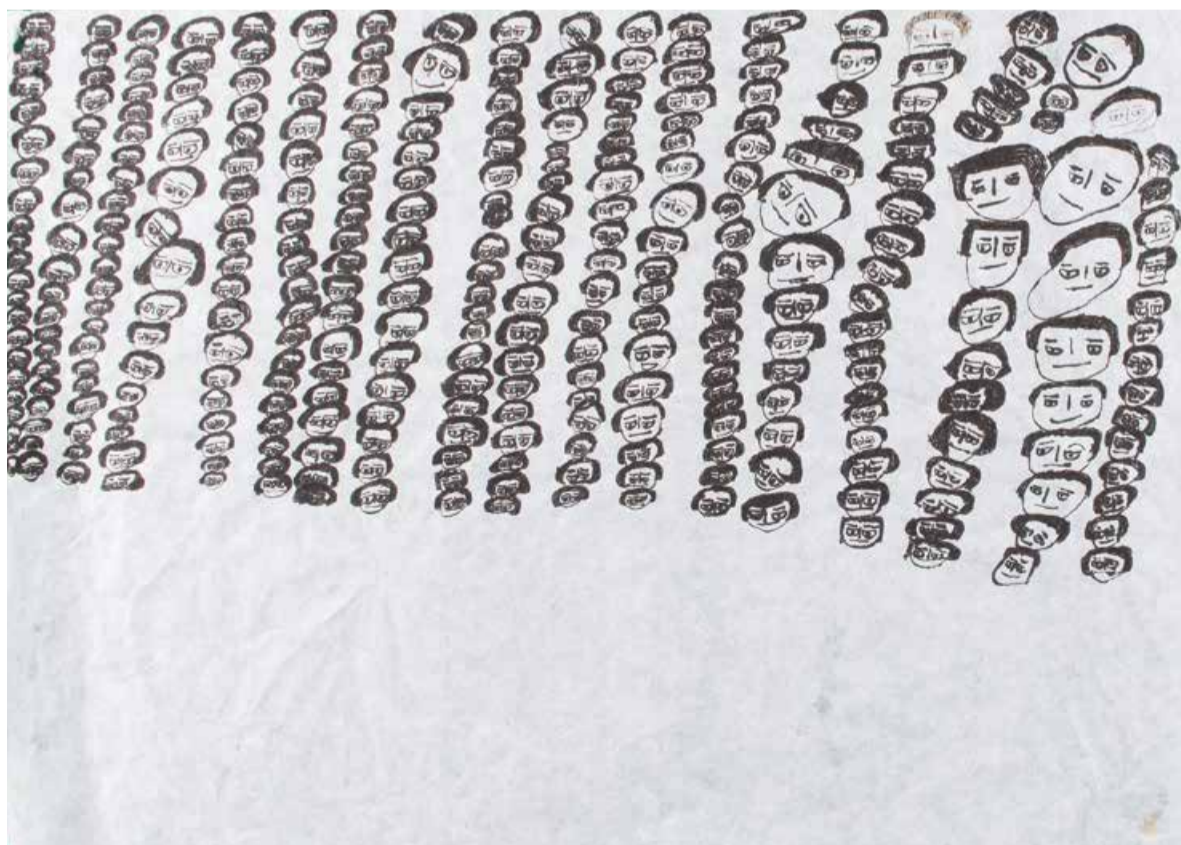
毎朝出勤するサラリーマンのように、背広にネクタイ姿で地域生活サポートセンター〈パツ〉(福島県)にやってくる伊藤峰尾さん。専用のデスクに座り、まるで仕事をするかのように作品を生み出しながら、大きな声を出している人やきちんと椅子に座っていない人を注意したりする姿はさながら部長。さすがは〈unico(ウーニコ)〉に所属する筆頭作家だ。

伊藤さんの創作の原点は、自分の名前を書く練習だった。紙に覆いかぶさるように顔を近づけ、ときにはひらがなで、ときには漢字で、一文字一文字じっくり時間をかけて書き込む名前の連なりは、まるで生き物のように有機的だ。彼の手から生まれる名前は、ひとつとして同じ形がなく、それらが集まることで、文字を超えたグラフィックデザインとなる。パリで開催された「アール・ブリュット・ジャポネ展」(2010年)に出品された作品を見た俳優のイッセー尾形さんは、「まるで楽譜のようだ」と衝撃を受け、そこからひとつの短編を創作した。伊藤さんの作品には、見るものの想像力を掻き立てる力があるのだ。

文字だけでなく、彼が描く人物も表情豊かで生き生きとして、“伊藤部長”の他者に対する優しいまなざしが伝わってくる。



3



4

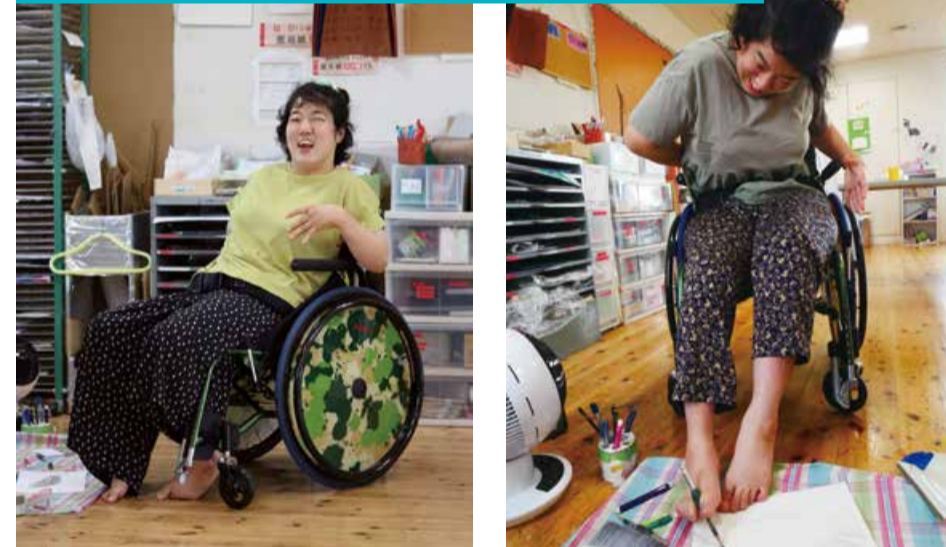


5



1

森陽香 / MORI Haruka



2

3

絵の中で彼女は走る
そして、溢れる情熱は枠をはみ出す

文・和田紀子 写真・パツ、はじまりの美術館提供

福島県の〈unico(ウーニコ)〉に所属する森陽香さんは、車椅子に座った足の指に筆を挟んで描く。幼少期の頃は、他の子どもと同じように手で描いていて、絵を描くことがあまり好きではなかったという。小学校3年生のとき、支援学校の先生から「手でなくても使えるものを使って描いてみたら?」と言われたことがきっかけで、最初に足で描いたのが当時大好きだったドラえもん。「全然形にはなっていなかったけど、慣れていくに従って、手よりも自分が思った通りの線や色が描ける手ごたえがありました」と森さん。

彼女が描くのは、動物や魚などの生き物が多い。自身が車椅子で動ける範囲に限られるため、自由に草原を駆け回り、海を悠々と泳ぐ生き物に憧れ、自分の思いを託しているのだ。

「枠にとらわれなくてもいい。画面からはみ出すのが自分の個性」と話す彼女の作品は、ダイナミックな構図と色使い、力強いタッチに圧倒されるが、実は緻密な計算と構図によってできている。まずは鉛筆でデッサンを描き、輪郭をとらずに絵具やペンで色を塗っていく。絵筆を握っているときの険しく真剣な表情とは裏腹に、スタッフと談笑しているときの森さんは、その名の通り太陽のように明るく朗かだ。そんな温かい人柄がそのまま絵に表れている。



4

1「コブダイ」／画用紙、アクリル絵の具、水彩絵の具、水性マーカー／530×380mm／2019年 23にこやかな森さんも描くときは迫力の表情。4「海底を漂うコブダイ」／段ボール、布、新聞紙、ビニール袋、布ガムテープ、綿、アクリル絵の具、水性マーカー／1150×680mm／2019年 5足で描きやすいよう筆にはシリコンで滑り止め。



5

INTERVIEW

1 / 大西麻貴 ONISHI Maki

建築家・
一級建築士事務所 o+h 共同主宰



PROFILE

建築家。2008年より、一級建築士事務所大西麻貴+百田有希 / o+h を百田有希と共同主宰。公共建築から住宅、店舗やまちづくりまで、さまざまなプロジェクトに取り組む。主な作品に「二重螺旋の家」[Good Job! Center KASHIBA]など。著書に『大西麻貴+百田有希 / o+h|8stories』(LIXIL 出版/2014年)。http://www.onishihyakuda.com/

インクルーシブという考え方は、 建築のあり方を深く変えていける。

文・多田智美 (MUESUM) 写真・志藤康平

2022年4月、山形市片谷^{かたやま}地に、全国にも事例の少ないインクルーシブな遊び場が開館した。その設計を手がけた建築事務所 o+h の大西麻貴さんが考える「すべての人にひらかれた場」とは？

— まずは、〈シェルターインクルーシブプレイス コパル (copal)〉(以下、copal) がどのような場所か教えてください。

山形市の子育て環境整備の一環として新設された児童遊戯施設です。性別や年齢、国籍、言語、障害の有無、家庭環境の違いにかかわらず、多様な背景や特性をもつ、すべての子どもたちのためのインクルーシブな遊び場として今年4月に開館しました。子どもたちが幼少期から「遊び」を通して、さまざまな背景をもつ人や幅広い世代と出会うことで、一人ひとりの多様なあり方を大切にできる共生社会の実現を目指す場でもあります。今回は PFI 事業ということで、建築の設計をはじめ、私たち o+h を含む 10 社が共同出資した特別目的会社・株式会社夢の公園 (代表企業：株式会社シェルター) の一員として、設計から15年間の運営を担うかたちで関わっています。

— 特徴である「インクルーシブ」というコンセプトは、どのような経緯で生まれたのでしょうか？

私たちが関わる前から「インクルーシブな遊び場」という方針が掲げられていました。そのきっかけとなったのは、近隣で福祉事業所を営む女性の声でした。日々、重度障害のある子どもたちと触れ合うなかで、「公園に行ったことがない」「行っても遊べる遊具がない」という公園に対する寂しい想いを耳にしていた彼女は、山形市さんへ市民の声として要望を届け、それが方針へと反映されました。当時は予想だにできなかったのですが、要望を提出した彼女も、運営の中心メンバーです！

— 「公園」と聞くと、誰もが自由に使える場というイメージがありますが、足を運びにくいと感じる方も少なくないんですね。

そうですね。改めて、公園に目を向けると、段差も多く、すべり台は上まで階段を登らないと遊ぶことができない。また、障害のあるお子さんがゆっくり登る様子を待ってあげられず、つい「早くして!」と言ってしまふ雰囲気もあります。それに日本では、車椅子や寝たきりの子どもたちが遊べるブランコもまだ身近ではないですね。誰もが自由に利用できることを目指す公園も、物理的なバリアや人間関係など、さまざまな要因が重なって、実はすべての子どもたちにひらかれていない、そんな現状に気づくことができました。

— 〈copal〉では、「すべての子どもたちにひらかれた場」をどのように試みられたのでしょうか？

まず、建築の存在感ですね。建築の佇まいから、「ウェルカムであること」が伝わってくる外観にし

たいと考えました。すべてをどーんと受け止めてくれるような豊富なイメージです。ただ一見すると、不思議なカタチだなあと思われるかもしれませんが、だけど実は、背後にある美しい蔵王連峰の山並みに呼応していて、まわりの風景に溶け込むような建築を目指しました。

— 体育館、大型遊戯場、そして、外の広場と、どこにいても誰かの気配や活動が感じられるような空間が心地いいですね。

今回は、「インクルーシブ」「遊び」という言葉から、建築を見つめ直していきました。それが象徴的なカタチで表れているのが、空間全体をつなぐゆるやかなスロープです。一般的にスロープは段差を解消するために設置されるものとされています。ですが、少し視点を変えてみると、つい駆け下りていきたくなくなるような、そんな坂道や大きな滑り台にも見えてくる。そう考えると、特定の方のバリアを解消するためのものではなく、空間をやわらかくしたり、人をわくわく楽しい気持ちにさせたりするような存在にもなりうる。特定の人だけの安全安心を追求すると、窮屈な空間になってしまう。そこをもうひとつの機能を付加させることで、ひらいていくような感覚です。

子どもの頃、階段の段差で、「チ、ヨ、コ、レ、イ、ト」「バ、イ、ナ、ツ、プ、ル」と遊んだ記憶はありませんか？ 遊具がなくても、子どもたちで自由に遊びを生み出していき。遊びって、「誰かに与えられるもの」ではなく、「自ら発見していくもの」なんですよ。そう考えると、ちょっとした段差や坂、湾曲した壁、その一つひとつが人間の身体を触発し、遊びを生み出すきっかけとなる可能性がある。そんな状況を想像して、まるで野山で自由に遊びを発見するように、試してみたい、探検したいという気持ちが自然と生まれるような空間を目指しました。部屋の開口部を囲った異なる質感のタイルも、壁を伝って歩くことを想像することで生まれたアイデアでした。

— なるほど。バリアを解消するだけでなく、新しい遊びや学びのきっかけと捉えたら、それを必要とする他者の存在にも気づくことができる。室内では、床の色や質感の異なる部分もありましたね。

階段やスロープの踊り場には、誘導ブロックの設置が義務づけられているんです。でも、ここでも「法律で決められているから」という理由だけではない、自然なあり方が模索できないかと考えました。そこで、この法律が生まれた背景を調べてみたんです。すると、「明度差をつけること」「足で違いを感じ取れること」が重要だとわかって。そこから、運営者のみなさんとの対話を重ね、誘導ブロックが必要な方が求める機能を果たしながらも、足触りの違いから遊びが生まれるような余白

をつくることができました。

— たしかに、安全性の面から、建築をつくる上では、たくさんの法律が定められています。安全性を担保しつつ、その意味をどう読みほぐすかが大事なんですね。

そもそも建築って、壁、床、天井、サッシなど、慣習的なもので構成されているんですね。だけど、「インクルーシブであること」を深く考えてみることで、その一つひとつを疑っていけることがすごく面白い。「ぶつかっても大丈夫な壁」「転がっても気持ちいい床」を突き詰めて考えると、見たこともない、ふわふわな建築が生まれてくるかもしれない(笑)。あるいは、すべての人たちの想像力が刺激される、居心地がいい空間ってどんな場所だろう、という新たな問いが生まれてくる。「インクルーシブであること」を考えることで、機能性や必然性を求める傾向が強い建築の慣習的な部分を更新していく可能性があるんじゃないかなと思うんですよ。

— 〈copal〉って、愛嬌のあるカタチで、周囲を走る車からも「あれはなんだろう?」と思ってもらえそうな、新しい街の一員が誕生したような印象がありますよね。

機能や効率の追求から四角いかたちの建築が増えていくなか、私たちは個性的で愛嬌のある、寛容な建築の必要性を改めて感じています。互いの違いを認め、また違いを大切にするというインクルーシブな考え方は、「個」から出発した小さな共感の輪が重なり合い、全体を包摂していくような社会を目指し広がっています。そのような社会では、均質的で効率的、洗練された美しさという価値基準だけではなく、建築のあり方が求められるのではないのでしょうか。現在の建築は、サッシひとつとっても、機密性、耐久性など、建材単体で完成度を高めていく傾向がある。でも、場のつくり方、チームのつくり方など別のことで補うこともできるかもしれない。不完全なものを集めて、補い合う方が健全だし、可能性が広がるんじゃないかなと思うんですよ。



蔵王連峰の山並みに呼応する〈copal〉。「山々にかかる雲のような大きな屋根の下に、屋外の丘やくぼみの形状が建物のなかにまで自然と連なる、のびやかな遊びと学びの場として構成了ました」(大西麻貴)

「物語る」ことが、ケアになる。

演劇の演出、写真表現の展覧会などを経験し、現在はデザインに関する文筆から教育活動まで幅広く手がける多木陽介さん。1988年の渡伊後、ローマを拠点とする彼は、近年、イタリアで更生支援として盛んな刑務所演劇に携わるひとりの演出家とともに、囚人たちと絵本を創作したという。そのプロジェクトと背景について伺った。

— 絵本『IL BOSCO BUONANOTTE (おやすみなさいの森)』を制作された経緯を教えてください。

北イタリアはピエモンテ州サヴィリアーノを拠点とする劇団「ヴォーチ・エランティ」を主宰する、グラツィア・イソアルディさんとの出会いがきっかけでした。彼女は20年以上にわたり、近隣のサルツォという町の刑務所で、演劇指導を行うベテラン。イタリアには「全国刑務所演劇評議会」という組織があり、毎年各地でフェスティバルを開催しているのですが、2017年はローマが会場になり、僕もそこではじめて彼女たちの舞台を観ました。

— ご覧になってみて、いかがでしたか？

本当に素晴らしいかったです。公演後すぐに劇団の拠点まで後を追ったほどです(笑)。囚人の背景や心情に向き合いながら、演劇を通して根源的な更生に導こうとする取り組みに、強く惹かれましたね。そして、グラツィアさんのものを度々訪ねるうちに、彼女が囚人の子どもについて話してくださって。

実は、父親が収監されている子どもたちの約半数は、不在の本当の理由を知らないそうなんです。家族は「ちょっと遠いところで仕事をしているから」とお決まりの嘘をつくれど、成長するにつれ、それは子どもたち自身を傷つけることになる。あるときは、真実を教えてくれない母親への怒りを、また「自分が悪い子だから、パパは帰ってこないんだ」という自責の念を生んでしまう。タブー化された父親の存在が、子どもたちの不安を高め、心を病ませてしまう状況を、何度も目にしてきた。

— 子どもにも辛い局面が生じているんですね。

真実との向き合い方は、子どもの成長を大きく左右します。だからこそ、リアルを突きつけるのではなく、父親の境遇を理解するきっかけを、童話として囚人たちと一緒につくれないかと、グラツィアさんが主導してプロジェクトが立ち上がりました。

参加したのは、サルツォにあるロドルフォ・モランディ刑務所の囚人13人。終身刑を二重に通告されている元マフィアもいれば、麻薬に手を染めた人もいます。彼らとともに、グラツィアさんと僕によるクリエイティブ・ライティングのワークショップと、心理学者2名、人類学者1名による集団カウンセリングという2つのラボラトリーを同時進行させ、ほかにも刑務所に常駐するエドゥケーター、出版社、イラストレーター、学生といったメンバーが加わりました。

当初は、囚人の家族や子どもにも参加いただく予定だったのですが、プロジェクトをはじめた2019年秋から、モランディ刑務所が重犯罪者だけの収監所となり、警備の面から叶わなかった。でも、囚人であり親であるというテーマを、多角的に深めていくためのいいグループになりましたね。

— 多木さんたちのラボは、どのようなプロセスを経ていったのですか？

まずは言葉や空間を使ったエクササイズからはじめました。たとえば、ペンや紙、玩具などを使って、子どもと会う理想のシチュエーションをつくってもらった。これは、想像力を掻き立てる準備にも、親子関係をうかがう効果的な手段にもなりました。

それから、「旅」にまつわる物語の創作。たくさん写真や新聞の切り抜きから好きなものを選び、誰と行くか、どんな素敵なこと、困難に遭遇するか、どのように終わるかという条件を設けた上で、自由に考えてもらうというものです。ある囚人は、民俗仮面の写真を手に取り、「私はずっと仮面を被って人生を送ってきた」と書きました。つまり、嘘をつき続けてきたと。彼の本音を告白するメタファーで、参加者全員の心にぐさりと刺さる言葉でした。このアイデアは、絵本の基軸にもなっています。

物語は、主人公の男たちが市場を訪れるところからはじまります。そこには裏で不思議な透明の仮面を売る店があり、それを被ればなんでも欲しいものが手に入る。これは、卑怯な手段で物を奪う犯罪者の隠喩です。しかし、その仮面はお金では買えず、心の半分を渡さなければいけなかった。

仮面を買った男たちは、大金を得て大喜び。でも、そんな暮らしを続けるうちに、世界は色褪せて見え、記憶も危うくなり、自分の家に帰れなくなってしまう。そうして辿り着いたのが、真っ暗な森だった。そこは木々が密集した場所で、四角く小さい窓のような隙間からしか、空を見ることもできません。これは、刑務所のメタファーなんです。

森には“自分でできることをしてはいけない”という掟があり、それこそが刑務所のエッセンス。囚人は食事や面会などの時間を待つだけで、自分からは何をすることもできない。そうした、人間的な主体性が抑圧された刑務所の本質的な条件が、この森に表現されています。

— 彼らの経験をもとに物語を編まれたんですね。

はい。ちなみに「おやすみなさいの森」は、南イタリアのカラブリア州に実在するそうです。囚人のひとりが「2年ほどそこに隠れていた」と語ってくれたことから、タイトルが決まりました。

— 創作の過程で、印象に残っている出来事は？

子どもと会う理想のシチュエーションを考えるエクササイズをした際に、「できない」と言った囚人がいました。親子関係が悪化していて、とても想像できないと。でも、みんなが楽しそうに取り組むのを見て、途中からメモを取りはじめた。最後に手を挙げ、「一緒に自転車に乗ったり、チェスを教えたりしたい」と読み上げると、涙を流したんです。誰かに自分のことを語るといことは、本当の意味で解放される瞬間なのだと感じましたね。

— 刊行後の反応はいかがでしたか？

2021年の春から、ナポリのある中学校の先生が、絵本を国語と演劇の教材として使ってくれていることになって。経済的・文化的な貧窮地域で、就学率も50%ほどの地区です。その町の中学校には、父親が収監された子どももたくさんいるので、絵

文・鈴木瑠理子・多田智美 (MUESUM) 写真・平野愛

本を教育に生かす意味がありました。

最初は刑務所で生まれた絵本だとは伝えず、言葉や色の意味についてディスカッションしたり、コラージュをつくったりして、自分自身と向き合うプロセスを経ていったそうです。なかには、学校に全然来なくても、その授業には顔を出す子どももいたとか。絵本を通して「お父さんも、本当は君のことを愛しているんだよ」と伝わっていたら嬉しいですね。最後にはみんなで舞台として作品を表現してくれ、グラツィアさんと現地まで観に行きました。

— 「自らを投影して物語る」という意味で、絵本づくりの過程も「もうひとりの自分」を演じる側面があると感じました。

そうですね。僕が2016年に執筆した『(不)可視の監獄—サミュエル・ベケットの芸術と歴史』(水声社)では、劇作家であるサミュエル・ベケットの作品を参照しながら、現代社会を、人間性が無意識に閉じ込められる“見えざる監獄”として捉えようと試みました。彼の代表作『ゴドーを待ちながら』は、その考察のなかでも特に重要な一作で。

これは、2人の主人公がゴドーという決して来ない人物を待ちながら、時間を潰すためにただしゃべり続けるという芝居です。何が起るわけでもないその不可解さから、1953年の初演以来、しばしば「不条理演劇」の範疇に入れられてきました。しかし、同年冬に、ドイツのある刑務所で、囚人が仲間を俳優に上演すると、鑑賞したほかの囚人たちは難なくこの芝居を解し、感動したといいます。

— ああ、自らの状況と重ねたんですね。

そう。彼らが「待つこと」の厳しさを身をもって知っていたからでしょうね。だから「これは俺たちのことだ!」と共感した。彼らにとって『ゴドー』を演じ、鑑賞することは、自分自身がなんたるかを改めて理解する機会だったとも言えます。

僕がグラツィアさんと協働して感じるの、彼女の取り組みはいわば“人間修復ラボ”だということ。囚人はみなどこか、人間性を破壊されています。その傷ついた部分を、演劇のエクササイズを通して少しずつ癒していく。つまり、ケアの手段として演じる行為を用いているんですね。また、役やモチーフに自分を重ねることで、「自分はこういう人生も歩けるんだ」という気持ちになる。だから、彼らの尊厳のためにも、演出家は絶対にいい作品をつくらなければならないと思います。



絵本の随所に登場する蝶は、自由を求めてハンググライダーで飛び立つ男の物語を書いた、ある囚人の文章に由来。変態する蝶は“生まれ変わり”の象徴で、囚人たちの更生した将来を祈るメタファーでもある



2 / 多木陽介 TAKI Yosuke

演出家・批評家・アーティスト

PROFILE

1988年に渡伊、ローマ在住。演劇活動や写真を中心とした展覧会を各地で催す経験を経て、多様な次元の環境(自然環境、社会環境、精神環境)においてエコロジーを進める人々を扱った研究を展開。芸術活動、文化的な主題の展覧会のキュレーションおよび会場構成、講演、そして執筆と、多様な方法で生命をすべての中心においた人間の活動の哲学を探究する。主な著書に『アキッレ・カスティリオーネー自由の探求としてのデザイン』(アクシス、2007年)、『(不)可視の監獄—サミュエル・ベケットの芸術と歴史』(水声社、2016年)など。

新しい世界のとびら

第1回

自分が接している世界だけが、世界の全てではありません。身体の特長や知覚の方法によって、世界のとらえ方は変わるもの。そんな新しい世界へのとびらを開けた人に話を聞きました。未知なる世界を体験して、わくわくしてみませんか。

構成・岡田カーヤ イラスト・山口洋佑

01 義足は新しい身体の可能性

人間の身体の未来を先取りする人たち

2008年の北京パラリンピックで、南アフリカ共和国代表のオスカー・ピストリウスが、短距離種目で3つの金メダルに輝いたときのこと。両脚の膝から下が義足だった彼の走りが力強く躍動していたのを見て「これは新しい身体の可能性だ」と衝撃を受けました。人間はこの先さらに寿命が延びて、身体の一部が人工物に取って代わる時代が来るでしょう。彼らはそれを先取りした、時代の先端をいく人たち。その後、義足ユーザーたちに会うと、パーツの素材を変えたり、写真を貼ったり、いろんなヒールの高さに合わせて足首の角度を変えられるようしていたり、スマホのケースを変えるように、装飾や工夫がされている。“人間らしい身体”という概念からはなれることができれば、そこにはデザインの可能性が広がっていると感じました。



03 盲学校での体操

見えないから生まれる余白に触れる

盲学校へ見学に行くと、体育の授業で体操をしていたんです。先生が「腕を上げて」というと、上に上げる人もいれば、横に上げる人、前に上げる人もいて、みんなばらばら。でも「手を上げて」といわれたことに対して、すべてよしとされていた。見えていると、無意識のうちに先生や他の生徒が上げている方向に従おうとしてしまうけれども、見えていないと確かめようもないし、指示に余白があるから、自分が思う方向に上げていい。見えないことによる解釈の広がりをおもしろいと感じたできごとでした。



とびらを開けた人 田中みゆきさん

キュレーター、プロデューサー。文化施設での勤務後、「障害は世界を捉え直す視点」をテーマに活動を開始。見えないという視点から映画制作の過程を描いた映画『ナイトクルージング』（2019年公開）、音声ガイドから着想したテキストを用いて、見える人と見えない人が一緒にダンスを鑑賞する『音で観るダンスのワークインプログレス』（2017年～、KAAT 神奈川芸術劇場など）、音からイメージを立ち上げてプレイする『オーディオゲームセンター』（2017年～、銀座ソニーパークなど）などを企画、プロデュース。

02

足は2本ないといけないの？

自然な姿と求められる姿、社会とのコミュニケーションのずれ

日本科学未来館で『義足のファッションショー』に関わったとき、幼いころに片足を切断した女性に話を聞きました。彼女は片足で移動できますが、外出時は義足をつけるといいます。なぜなら、義足をつけないと、親やまわりの大人が悲しむから。「脚ってなんで2本ないといけないんですか？」という彼女の言葉を聞いたときの衝撃は、今も忘れられません。問題は彼女の身体でも義足でもなく、本人が思う自然な姿と、社会が求める姿が違っているために起こる、コミュニケーションのずれにこそあるのではないかと思います。



04

顔のない世界

“わたし”が存在していれば身体はいらない？

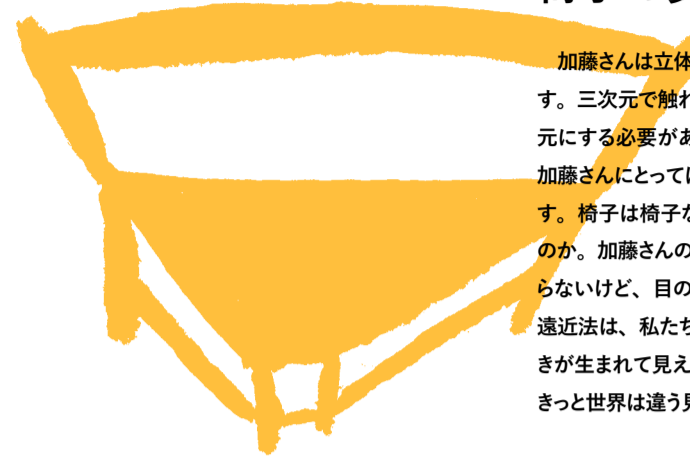
生まれたときから全盲の加藤幸幸さんが映画制作をする『ナイトクルージング』の準備をしているとき、「全盲の監督の映画には顔がない人が出てくると思われない」という加藤さんの思いにより、顔の研究をしている先生のところに話を聞きに行きました。そこではいろいろな顔の模型があって、そのひとつが私に似ていたので「私に似ている顔があるけど、どれだと思う？」と質問したら「顔なんて想像したことがない」という返答。確かに、誘導するとき加藤さんは私の肩には触るけど、顔に触る機会はありません。となると、加藤さんは、私をどのようにイメージしているのだろう。魂のようなものがぼんやりあるのかもしいし、声だけで身体は肩しかないのかもしいない。自分がイメージしたことのない「顔のない世界」をいろいろ想像しました。

05

遠近法ってなんだろう

遠くても近くても 椅子の質量は変わらない

加藤さんは立体を平面図に起こすことが理解できないといえます。三次元で触れる世界が周りにあるのに、どうしてそれを二次元にする必要があるのかと。同様に、生まれつき目が見えない加藤さんにとっては、遠近法という考え方も馴染みがないものです。椅子は椅子なのに、遠くに移動するとどうして小さく見えるのか。加藤さんの世界では、遠くに行っても椅子の大きさは変わらないけど、目の見える人は小さく見えるという。考えてみれば遠近法は、私たちの目が前向きにふたつ付いているから、奥行きが生まれて見えるというだけのこと。目が真横についていたらきっと世界は違う見え方になるでしょう。

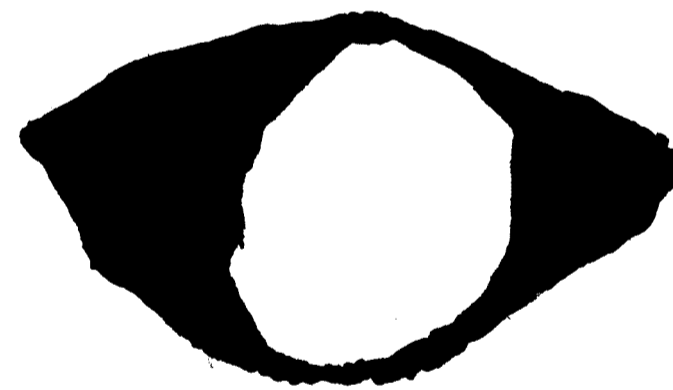


07

情報への貪欲さ

音や空気からも想像する

目が見えない人とさまざまな活動をやってきたと思うのは、「障害のある人への期待を低く見積もる人がまだまだ多いなあ」ということ。目の見えない人がダンスをすると「目が見えないのにすごい」という感想になりがちだし、視覚障害者は視覚が欠けていて、ものを十分にみる事ができなくてかわいそうだと思っている。でも、目の見えない人たちの多くは、目の前にある音の情報や、気配やたたずまいなど、さまざまな方向から情報を得ようと感覚を広げています。「こんな音がしたから、こういう動きをしたに違いない」「周りの空気が張り詰めたから、緊張感ある場面だろう」など、あらゆる手がかりからイメージを立ち上げる。見えていると、見えているものがすべてのように思ってしまうけれど、見えない人は意識を研ぎ澄まし見えているものを想像するだけでなく、そこに見えていないものまで楽しんでいることに気づかされるのです。

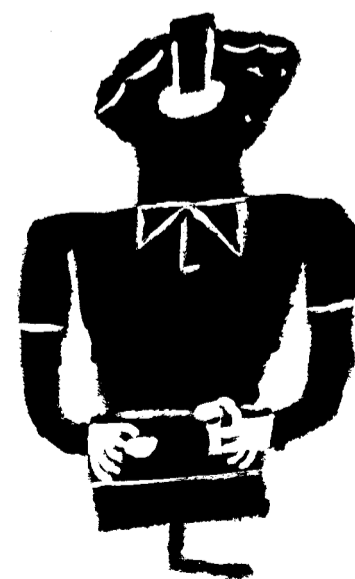


08

オーディオゲーム

校庭が砂漠になった

オーディオゲームは、音だけで構築された世界で遊ぶゲーム。主に目の見えない人が開発していて、世界中で楽しんでいます。「オーディオゲームセンター」は、こうしたゲームで遊ぶことで、目の見えない人の世界を体験するというより、音から想像する世界を視覚の有無関係なく楽しむ場をつくらうというアプローチで企画しました。私が最初にプレイしたのは、目の見えないプログラマーがつくった、学校を舞台にしたRPG。横に移動するだけでなく、上下にも移動したことを音の位置や音色の変化で把握するのですが、私がプレイする横で「今、木の上にありますよ」と解説してもらっても、全然わからない。校庭にでたときは、砂漠にいるかのようにどこへもたどり着けず途方に暮れました。

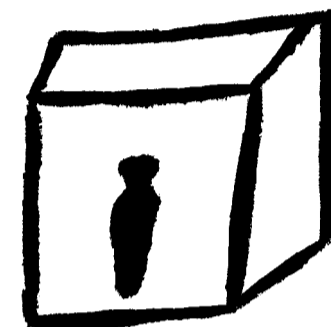


06

音で観るダンス

舞台の後ろからだって観ることができる

目の見える人と見えない人が、それぞれのイメージを重ねてダンスを形づくるような場所をつくりたい。そんな思いで『音で観るダンスのワークインプログレス』を始めました。ダンスは、ストーリーにもとづいて構築されていないことが多いから、いろいろな感じ方ができる世界。始めた当初、目の見えない人たち5～6人と目が見える人たちで研究会を行っていました。最初にダンサーが踊ったあと、見えない人たちに感想を聞くと、ひとりの女性が「私は、舞台上でダンサーの後ろで踊りながら観ていました」と言ったんです。もちろん頭のなかの話ですが、ハッとさせられました。見えているとどうして客席から見る前提で話してしまうので、ダンサーを後ろから想像しようとはなかなか思わない。舞台は正面から見るものだという暗黙のルールがあるからです。いかに常識に縛られているかを考えさせられました。



とびらを開けると、「こうでなければならぬ」という暗黙のコードに縛られない、自由に豊かな世界がありました。

09

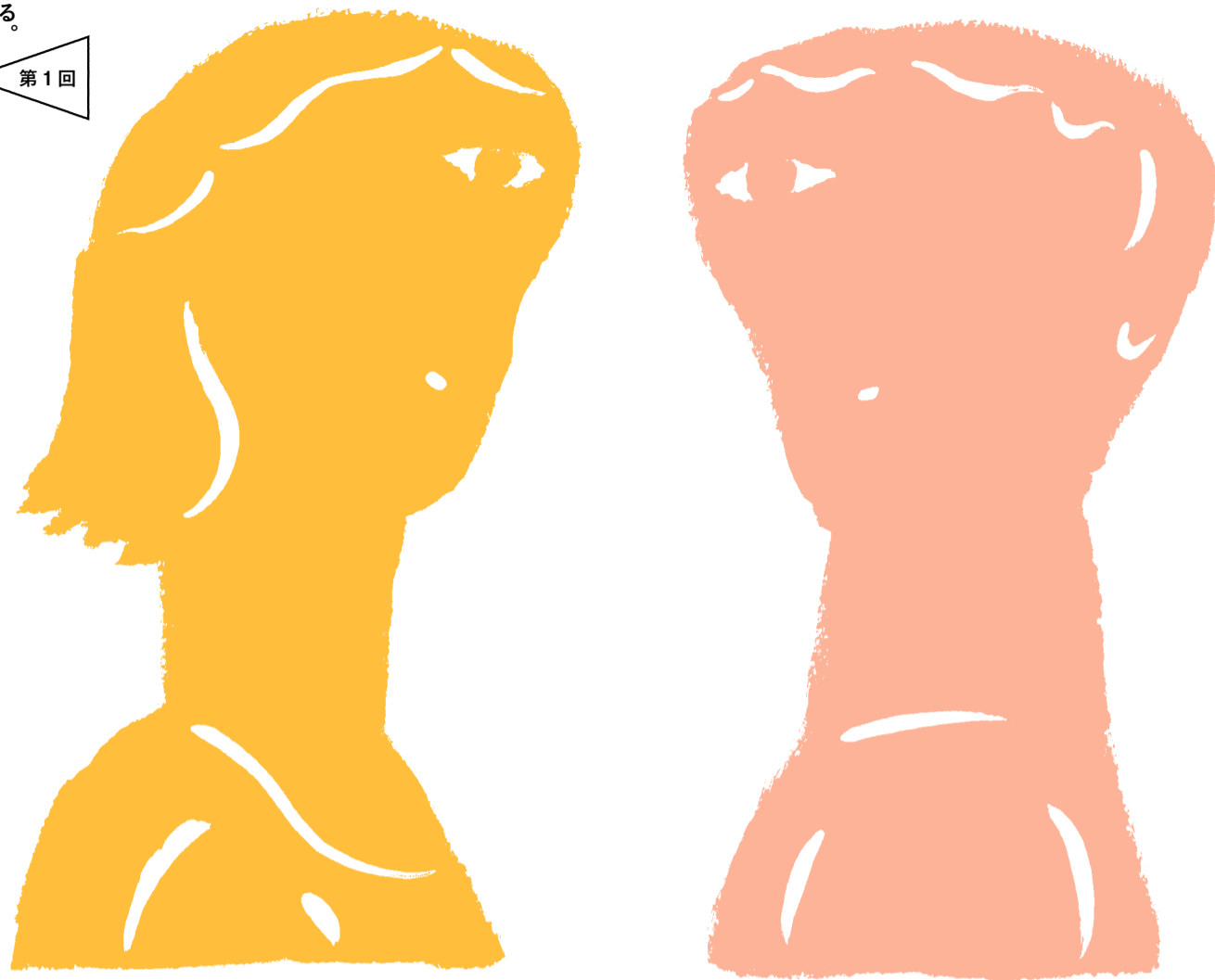
必要に迫られたライフハック

楽しみながら音のインターフェイスを増やす

こうしたゲームをするだけでも十分おもしろいのですが、ゲームによって音から想像する楽しさに気づいて、生活の中でも実装されていてほしいと思っています。たとえば、横断歩道を渡る時。目の見えない人は、横に立った人が持っているビニールバッグが擦れる音が動くことで「青になった、進んでいい」と認識することができると思います。彼らは、社会が自分たちに向けてデザインされていないために、周囲の情報をどうハックしたら生活しやすくなるかということ日々ゲームのようにやっています。その裏返しとしては、そうせざるをえない現実がある。みんながそういうことに気づいて、「音があったほうが誰にとっても良いよね」というように、義務的ではなく楽しみながら音のインターフェイスを増やしていくことができれば、世界は少しずつ良い方向に変わっていくのではないかと思います。

新しい世界のとびら

第1回



10 音声ガイド

言葉にすることで見える世界もある

映画や映像の視覚情報を補助する「音声ガイド」をつくるための養成講座に通っていました。そこで発見したのは、同じものを見ても、なにを感じるかは人それぞれだということ。

たとえば男女が向かい合って立っている1分間の映像に音声ガイドをつけるとします。「男女が向かい合って立っています」ただだと具体的なイメージが湧かないので、一人ひとり見たものを言葉にすると、服装の話をする人、表情の話をする人、背景にある景色の話をする人など、さまざま。同じ見えているといっても、見ているところがこんなにも違うんだということがわかります。

私たち日本人は暗黙のコードのように空気を読んで、あえて発言しないという場面が多々あります。でも、見えていることとわかっていることは、同じではない。

たとえばどこかの店に行ったとき。その場に目の見えない人がいると「どういうつくりになっているか」「どのように人が座っているか」「どんな人がいるか」などを話すことになりました。普段は口にしないけど、見えない人がいることでそうした会話が生まれていく。それって、すごく良い対話の機会だと思うんです。見えない人は情報を得られるし、見える人同士でも、お互いその状況をどうとらえているかが理解できるから。

障害のある人って、「助けてあげる」というのではなく、むしろ私たちがこれまで見えてなかったことに「気づかせてくれる」存在だと私は思っています。ただ健常者がその価値を受け取るだけでなく、彼らもこれまで得られなかった情報や体験を得ることができたり、人とのつながりが広がっていくような機会をつくりたいと思っています。

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER 編集後記

今回の特集は「LET'S EAT ART (アートを食べよう!)」でした。取材で訪れた工房やお店、取り寄せた食べ物・飲み物。どれもが美しいものでした。それは形やデザインだけではなく(もちろん、それもありますが)、企画した人、作業をする人、素材を用意する人、買う人たちの気持ちがひしひしと伝わってきました。だからこそ、美しく感じたのでしょう。そして、どの商品も愛おしく、大変おいしいものでした。

そもそも「食」は信頼の連続です。企画、生産、輸送、加工、調理、配膳や販売の過程でひとつでも信頼を裏切る行為があれば、台無しです。時に命を落とすこともあります。私たちは信頼のなかで、毎日を生きています。今回の取材で、その輪のなかに、障害のある人たちが積極的に加わり、さらに多くの方がサポートや共鳴している姿を目撃しました。クッキーを、チョコレートを、ワインをいただきながら、その信頼の連鎖のなかにいる幸せを噛みしめました。『DIVERSITY IN THE ARTS PAPER』はwebメディアと連動し、障害のある人たちの表現活動や、取り巻く文化を紹介しながら、新しいプラットフォーム作りを目的としています。私たちもその連鎖の一端として、できることを考え続けて行こうと思います。

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER
編集長 井上英樹

DIVERSITY IN THE ARTS TODAY



発行：2022年9月30日
発行元：日本財団 DIVERSITY IN THE ARTS
住所：東京都千代田区神田神保町1-6 神保町サンビルディング4F
電話番号：03-5577-6627
編集：井上英樹、岡田カーヤ (MONKEYWORKS)
アートディレクション&デザイン：TAKAIYAMA inc.
表紙：megumi
校正：鷗来堂
印刷：朝日プリンテック
©2022 The Nippon Foundation DIVERSITY IN THE ARTS