

# DIVERSITY IN THE ARTS PAPER

ダイ  
バー  
シティ  
パ  
ー  
ティ  
ン  
グ  
イ  
ン  
ザ  
ア  
ー  
ツ

日本  
国際  
DIVERSITY  
IN THE  
ARTS

## FEATURE

### 02 | テクノロジー、その先へ

ICD-LAB・ホットライフ・= VOTE  
たんぽぽの家

### 10 | ART GALLERY

東島ゆきの・安永憲征  
山田恵子・saori

### 18 | INTERVIEW

山城大督・はらだ有彩

### 22 | 新しい世界のとびら


by 山下完和 (やまなみ工房)

13



# Beyond Technologies

## テクノロジー、その先へ



私たちの身の回りにはテクノロジーが溢れています。そして、アートにもテクノロジーは欠かせない存在になっています。CGやVR（仮想現実）が現れたと思ったら、AI（人工知能）が登場。テクノロジーの発達によって、アートの領域もますます広がりを見せています。同時に、私たちはテクノロジーとの付き合い方を考える時期に来ているのかもしれません。テクノロジーとアートの関係、その先を考えます。





岡田美智男さん

雑談の場に引き込まれる

**Muu む〜**

最近のニュースについて「雑談」する3体の「む〜」。それぞれが持つ情報は少ないが、お互いに補いあうことで会話が成立する。人はそれを聞いてのだけでも、話の輪に入ってもいい。対峙しない自由な関わり方ができる。



物語の大切なことを忘れる

**Talking-Bones**

トーキング・ボーンズ

昔ばなしを話す途中で「あれ、なんだっけ?」ともの忘れをしてしまう。人が教えてあげること話が進む。つたない語りも健気で愛らしく、展示会などでは大人だけでなく子どもたちも積極的に関わろうとするそうだ。



おどおどしながら消毒液を吹きかける

**iBones アイボーンズ**

ロボットの手元に手のひらを差し出すと、アルコール消毒してくれる。終わったらべこりとお辞儀をし、また別のの人を探しに行く。手を出すタイミングが合わない失敗することもあるが、それがかえって心を緩ませる。



ひそひそと内緒話をする

**PoKeBo Cube**

ポケボーキューブ

「む〜」と同様に最近の出来事について「ポケボーキューブ」が向き合って会話をしているが、こちらは話が3体だけで完結するようになっている。内緒話をするような様子について人は聞き手として参加してしまおう。

自分ではゴミを拾えない

**Sociable Trash Box**

ゴミ箱ロボット

「もこ」と言いながらヨタヨタと人に近づき、体を前に少し傾ける。この不完全な言葉と動きが人の自由な解釈を引き出し、ゴミを拾う行為を完結させてしまおう。中にゴミを入れてあげると「もっこもん」と返してくれる。



**01 Beyond Technologies**  
豊橋技術科学大学「ICD-LAB」

ひとりではなにもできない「弱いロボット」とつくる豊かな社会

文・坪根育美 写真・萬田康文

「むかしむかしね、あるところにね、おじいさんとね、おばあさんがね、すんでいたんだよ」

卓上のロボットが、幼い子どものようなたどたどしきで、昔ばなしの「桃太郎」を語り始めた。こちらは見守るような気持ちで「うん、うん」と聞き入ってしまう。このまま話が続いていくかと思いきや、おばあさんが川に洗濯をしにいったところで、流れが変わった。

「おばあさんがね、かわでね、せんたくをね、しているね、どんぶらこ、どんぶらこ、おおきな、ええと……あの……なにがながれてきたんだっけ?」

なんと、もの忘れ! こちらにまっすぐ向けた顔は助けを求めているようにも見える。「ももだよ」と教えてあげると、「その子」は「そうそう、ももだった! それでね、ももがね、ながれてきたんだよ」と、話の続きを再び語りました。

この一連の動作がとてもかわいらしく、その場は和やかな雰囲気。この後も、「その子」はもの忘れを繰り返したが、もはやロボットという感覚ではなく、気づけばひとつの物語をともにつくっている同志に近い気持ちになっていた。

**不完結・不完全がもたらすもの**

このなんとも愛らしいロボットは、「トーキング・ボーンズ」。豊橋技術科学大学の教授・岡田美智男さん率いる ICD-LAB が研究している「弱いロボット」のひとつだ。

「弱いロボット」とは、一言でいうと「誰かの助けがないとなにもできない不完結・不完全なロボット」のこと。ロボットといえば、人間の代わりに複雑かつ精密な動作を行うものを想像する人も少なくないかもしれない。その反対にあるのが「弱いロボット」だといえるだろう。

「自分の中にいろんな機能を備えて自己完結するのではなく、周りに半ば委ねつつ、支えてもらうことで物事を成し遂げることを『関係論的な行為方略』と呼びます。この考えから生まれたのが『弱いロボット』です。『弱いロボット』の不完結・不完全な部分は、人との関わりの中で相手の強みや優しさを引き出し、結果的に物事を成し遂げてしまうのです」と、岡田さんは話す。

例えばゴミ箱型の「ゴミ箱ロボット」は、自分で

ゴミを拾う機能はない。代わりに近くにいる人のそばにヨタヨタと近づき、少し前かがみになる動きをする。その姿は「ゴミを拾ってほしいのかな?」という気持ちを引き出し、人の行動を促す。そうして結果的にゴミ拾いを完結させてしまうのだ。

岡田さんが「ロボット同士で言葉足らずの会話をさせたいと思ってつくった」と話す、大きなひとつ目の不思議な生き物の姿をした「む〜」もユニークだ。3体の「む〜」がこんな話をしてた。A:「公開されたね」B:「そうなんだあ、なにが公開されたの?」C:「アオウミガメの赤ちゃんだよ。それぞれの言葉はつたないが、そのぶんお互いの内容を補いながら会話を進めている。この会話に人が参加することもできる。先ほどの続きだと、「どこで公開されたの?」と聞けば、「葛飾の水族館だよ」と返してくれるという具合だ。

「私たちの普段の会話では『聞く人』と『話す人』がいて、『あなた』と『私』の『対峙する関係』になっています。でも、言葉足らずな発言をする「む〜」たちは、その『弱さ』によってお互いを支え合い、人を会話に引き込むことができる。こうすると

『私』と『あなた』ではなく『私たち (we)』が、ひとつの会話を生み出している。認知科学で「we-mode」と呼ばれるこの状態は、コミュニケーションとしてとても豊かな感じがしますよね」

**「弱いロボット」と人がつくる未来**

これまでに多種多様な「弱いロボット」を生み出してきた岡田さんだが、「僕らは『弱さ』をデザインしているわけではありません」ときっぱり。

「人間は根源的に不完結で不完全なんです。例えば歩く行為ひとつにしても、足を上げたときに一本足になるためとても脆弱な状態になります。このとき僕たちは自分の身体だけで支えているのではなく、地面を信じ、半ば委ねることでしなやかな動きを作り上げています。言葉を繰り返すときも同じで、頭にパツと浮かんだ不完全な意味のまま言葉を発し、相手が受け止め支えてくれることで初めてその言葉が意味をもちます。僕らはこうした人間がもつ『弱さ』を『弱いロボット』を通じて顕微鏡で見るように拡大させ、現実で行っているコミュ

ニケーションを見直しているんです」

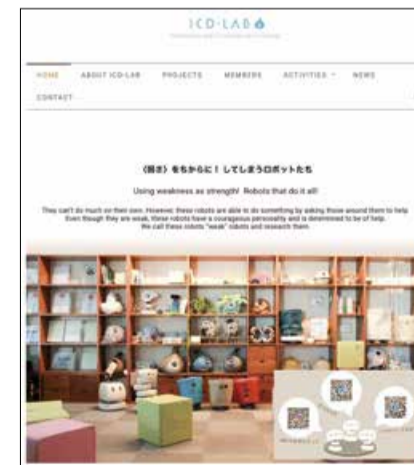
「弱いロボット」の「弱さ」とは、人間の本来の姿だったのだ。

「弱さ」を内に隠さずさらけ出すことは、関わりのお互いができることであり、さらにお互いの不完全さを補えない、強みを引き出しあえる関係性を生み出す。「弱いロボット」はそれを証明しているが、人と人との関係でも同じだと岡田さんはいう。「でも僕らはひとりでなんでもできることをよしとする社会でずっと生きてきたため、弱さを見ることがなかなかできません。それでも、さらけ出して相手に委ねてみると、強みに変わるときもある。『弱いロボット』が豊かでしなやかな関係性を取り戻すためのお手本になったり、社会の中にある不寛容さを緩めるきっかけになればいい」

さらに、岡田さんは教育や療育の現場にも「弱いロボット」を生かしていきたいと考えている。「『弱いロボット』と関わりの中で、子どもたちにものごとの考え方を学んでほしいと思っています。また、その関係性から生まれる we-mode のようなつながる感覚や、一緒に行為を成し遂げる達成感

は、協働的な学びの場づくりにも貢献できると期待しています」

上下関係や「する側」「される側」という境界線を溶かす「弱さ」は、関係性をより豊かにする「強さ」をもっている。その私たちが目指すべき多様な社会の本質を、「弱いロボット」は教えてくれた。



ICD-LAB  
<https://www.icd.cs.tut.ac.jp/>



# メ タ バ ー ス 仮想空間から生まれる新たなつながり、 アナログな仕組み



1



2



3

1.3 (ホットライフ)では利用者が自分の分身「アバター」を操りながら、仮想空間で講座を受ける。2 長崎県東彼杵に今年2月オープンした(=VOTE)では福祉施設で作成された原画も販売。4 (=VOTE)のプロジェクトは同名のペーパーフレームからスタート。資源再生利用率95%といわれる段ボールでつくられたペーパーフレームを購入することで、福祉施設のアートを社会に循環させる取り組みに賛同する一票になる。この循環を広げたいという思いから(=VOTE) (投票するのと同じ)と名付けられた。

文・岡田カーヤ 写真・中村紀世志

日常のコミュニケーションが苦手でも、仮想空間でならば「人とのつながりかた」が変わるかもしれない。そんな仮説とともに仮想空間アプリ「クラスター」の活用を始めたのが、長崎県佐世保市にある(ホットライフ)だ。デザインを軸に就労移行支援を行っているこの事業所では、週に一度ほど仮想空間で「バーチャルビジネスマナー講座」を実施している。利用者は、自分の分身となる「アバター」を作成して、スマートフォンやタブレットからログインする。自宅にいても参加できる。

講座中は自由にふるまうことが推奨されていて、利用者たちのアバターは仮想空間内を走り回ったり、踊ったり。それでも講師によるクイズ形式の問いかけには、間髪入れずにチャットで答える。

「これまで知らなかった利用者さんの一面が見えたんです」というのは同施設ブランディングマネージャーの坂井佳代さん。「アバターだと元気よく返事をして、発言や会話ができる人もいます。新しいコミュニケーション手段のひとつだと感じています」

課題もある。現状使っているアプリは、大勢へ向けたスピーチは得意だけど、双方向でのコミュ

ニケーションにはあまり向いてない。「だったら全国の福祉施設と協力して、いろいろな人が講師となって授業をするのもありですね」。(ホットライフ)を運営する(フォーオールプロダクト)代表、石丸徹郎さんは考える。「おもしろいのはこうしたテクノロジーを利用したら、教える側だと思っていた職員が、教えられる側にもなるということ。ものづくりに必要な新しい機械を導入したときもそうで、利用者さんが先導してどんどん使いこなしていく。そんな逆転現象がたびたび起こるんです」。

## 企業×福祉施設をマッチング

アーティストの作品を特殊印刷機でプリント、縫製してカードケースなどのプロダクトを製作する(MINATOMACHI FACTORY)、オリジナルデザインでアクセサリを製作する(in or U)、国産ロープでハンモックを編み上げる(FOR GO/OD)など。石丸さんは、福祉施設が主体になって行うものづくりのプロジェクトを、長崎県内でいくつも立ち上げてきた。

そんな石丸さんが実感しているのは、福祉施設にはものづくりの高い技術があること。新しいテクノロジーを媒介することで、これまでにない関係性や仕組みをつくりだせるということ。

今年2月に石丸さんが新しく始めた(=VOTE)は、そうした思いを形にしたプロジェクトだ。「企業の廃材」と「福祉施設のものづくり」を結びつける仕組みをつくり、そこで生まれたプロダクトは仮想空間上の店舗とともに、長崎県東彼杵町にある同名の実店舗でも販売される。

「福祉施設のものづくりの課題のひとつが素材でした。そこで目をつけたのが企業の廃材。廃材といってもいい素材が多いので、それを有効活用すればクオリティがぐっとあがるんです」

すでに製作しているのは畳ベリを利用した財布、使用期限が切れた高所作業用のロープと使用済みのクルーザーの帆を利用したトートバッグ、建築現場ででた木材や資材をつかった積み木や張り子など。今後は、企業の廃材とともに福祉施設のできることをデータベースにして、ものづくりに興味のある人がアクセスできるようにするという。



5 ペットボトルを利用するフラワーベースカバー1870円。6 コロナ禍で大量につくられたアクリル板にペイントしたモビール(参考商品)。7 紙製の糸巻きに色づけしたマルチスタンド1540円。8 Tシャツの廃材を中に詰めて縫製したクッション3850円。9 木材の端材をカットして絵付けをしたフラワーベース3850円。10 材木のカット工場からでた端材でつくった積み木3850円。11 畳ベリの廃材を利用したコンパクトウォレット2970円。12 断熱材の端材でつくった張り子3850円。13 高所作業用のロープとヨットの帆でつくられたバッグ3850円は、耐久性がある素材同士の組み合わせ。14 印刷場で廃棄されるTシャツを加工したエコバッグ1650円。15 (=VOTE)店内。企業と福祉施設をマッチングさせたプロダクトのほか、長崎県内の福祉施設でつくられたプロダクトも販売する

## 福祉施設のイメージを変えるために

「たとえばデザイナーさんが、この素材と技術でこんな商品にしたいんじゃないかということ提案して、採用されれば収入が入るようにする。ものづくりをしている福祉施設って、高い技術でいい仕事をするのに、下請けとしてパーツづくりをしているところが多い。(=VOTE)では、福祉施設、企業、デザイナーが並列で結びつく展開にして、それらを活かしたものづくりをしていく。企業側にしても福祉施設の使い方を固定化して考えているところが多いけど、仕組みを変えることで関係性も変わっていくはず」

仮想空間で店舗をもつのは、いくつかの理由がある。ひとつは、新しい技術をつかってこれまでにない仕組みをつくらば、おもしろい人たちが集まってくるから。もうひとつは販路を広げるため。

「どんなにいいものをつくっても、継続して売り続けるのはたいへん。とくに地方だとおさらで、価格もあげられない。でも、圧倒的に大きな市場

であればたくさんの人に見てもらえし、価格をおさえる必要もないですよね」

「ふらりとアートを買いに行く場をつくりたい」という思いがあるから実店舗の存在も欠かせない。

福祉施設ではたくさんのお客さんが生み出されるが、その多くが人の目に触れることすらなく棚の奥へとしまわれていく。そうしたアート作品をもっと身近に感じてほしいと考え、石丸さんは昨年、ペーパーフレームを商品化した。段ボール製で軽く、内部に20枚近くの絵を収納できるその額縁は福祉施設で組み立てて販売することで収入につながり、額縁があることで作品も買われるという循環を生み出した。今回の(=VOTE)のプロジェクトもその延長上にあり、福祉施設でつくられたプロダクトとともに原画も販売していく。

「絵をお金に換えるって簡単ではない。でも、アート作品が流通して、豊かな感性でつくられた創作物に触れられる店が地域にあることで、福祉施設のイメージを、地域の人にも、企業の人にも変えてもらいたい」と石丸さんはいう。これまではプロダクト自体を評価してもらったから、「福祉

施設がつくっていること」を前面に出さずに販売していたが、(=VOTE)では「福祉施設がつくっていること」を打ち出し、みんなの意識を変えていくつもりだと石丸さんは考えている。

新しいテクノロジーを利用して、新しい関係性や価値観をつくりだす取り組みのベースにあるのは、やっぱり人と人とのつながりだ。そのつながりは物質的な制限のない仮想空間同様、どんどん広がっていくのだろう。



=VOTE (イコールポート)  
 長崎県東彼杵町東彼杵戸郷1025-2  
 11:00~17:00、火・水休  
<https://vote.base.shop/>





1



4



2



3



5



6

1 作品をVR空間で再現し、アーティストと一緒にその世界に入るアイデアも出ている。2 電子書籍を読む武田さん。この数年は筆を握ることができず、アートサポーターが武田さんと一緒に手を動かして、作品を制作してきた。3 武田さんの机。4 (HANA)のアーティスト・十亀史子さんは、文章を入力して画像を生成するAIを使い、出力されたイメージをアレンジして作品を制作している。5 左から〈たんぼの家〉スタッフの後安美紀さん、Zoomで説明してくれた小林大祐さん、図師雅人さん。6 さまざまな個性を持ったアーティストが在籍する〈HANA〉のアトリエ。こちらは十亀さんの制作風景。

1 VR (仮想現実)



Takram デザインエンジニア・緒方壽人さんとともに進めているVRプロジェクト。〈HANA〉のメンバーとダンサーの佐久間新さんが行ってきた即興的なダンスの取り組みをいかに、VR上でダンス体験ができるようなアプリの開発の構想もある。

2 3Dプリンタによる 装具づくり



〈たんぼの家〉では、2017年から技術を活用して新たな仕事や働き方、心地よい暮らしの環境をつくる「IoTとFabと福祉」プロジェクトに取り組んできた。自分の身体に合った装具や補助具を利用者自身が3Dプリンタでつくる試みも行っている。

3 3Dプリンタによる グッズ化



〈たんぼの家〉が運営する〈Good Job!センター香芝〉のオリジナルグッズ「Good Dog」。(左)〈HANA〉のアーティスト・中村真由美さんが制作した張り子をスキャンして3Dプリンタで型を出力、手作業で紙を貼り付け制作している。一点ものでも大量生産でもなく、必要な数や注文に応じて適量を生産できる点がポイント。

〈たんぼの家〉が取り入れているテクノロジー

03 Beyond Technologies  
〈たんぼの家〉の Art for Well-being

身体と向き合い、新たな表現と出会う

表現によっていきいきと自分らしさを解放し豊かに世界とつながっていた人が、もし心身の変化によって創作活動ができなくなってしまったら——？福祉施設で生み出されるすばらしいアートに触れるなかで、そんな疑問を抱くことがある。いま、テクノロジーを通してこの問いに向き合っているのが奈良県奈良市にある〈たんぼの家〉だ。同団体では、病気や事故、加齢、障害の重度化により心身の状態がどのように変化しても、さまざまな道具や技法とともに、自由に創作を始めること、表現を継続することを模索する「Art for Well-being」プロジェクトに2020年から取り組んでいる。

きっかけとなったのは、〈たんぼの家アートセンター HANA〉で長年活動してきたアーティスト・武田佳子さんの存在だ。脳性麻痺のある武田さんは1985年に油絵を始め、加齢による体力の低下に直面しながらも、パステル画、水墨画、張り子と

画材を変え、〈HANA〉のスタッフや複数人のアートサポーター（※）とともに、試行錯誤しながら創作を続けてきた。アートサポーターの提案や影響を受け、画材や描くものが変化することもあったという。「誰かと一緒に表現することを続けてきた武田さんがAIと出合ったら何が生まれるだろう」「AIをアートサポーターと位置づけて、武田さんの表現を支えられないだろうか」と、Art for Well-beingの模索は始まった。※障害のある人のアート活動を支えるスタッフ

AIが学習して描いた絵は、「武田さんの絵」と言えるのか？

「Art for Well-Beingプロジェクトで、アドバイザーとして関わっている情報科学芸術大学院大学の小林茂さんと意見交換をするなかで、まず行ったのは、武田さんの絵をAIに学習させ、新たな

作品を生成する取り組み。はたしてその結果はというと……「試みとしての面白さは感じつつ、手放して『武田さんの新しい作品だ、すごい』とは思えず、モヤモヤするものが残りました」と、〈HANA〉のスタッフでアトリエを担当する図師雅人さんは語る。しかし、「そのモヤモヤを出発点としてみんなで表現について考えられないか」と、2022年10月から11月にかけて『武田佳子と考える表現の成り立ち』という展覧会を開催した。

「武田さんがやってきたことは、19世紀の画家たちが絵の具チューブや写真の発明を受けてものの見方を変え、印象主義を生み出したようなことと重なる部分があると感じています。それは現代を生きる私たちがAIなどのテクノロジーとどう関係を築いて新たな表現を生み出すかという問いにも通じます。〈HANA〉の若いメンバーにとっては、自分がこれから歩む道かもしれない。武田さんの

経験を外に開くことが、Art for well-beingを深めることにつながると思いました」

会期の前半は、武田さんと関わってきたアートサポーターやケアサポーター、〈HANA〉の仲間が集まり、武田さんや表現について語り合う非公開の場として設定。後半ではそこから出てきた言葉を作品とともに展示し一般公開した。

「『いつまで表現を続けたい？』『誰かとか（表現やケア）をすとき、お互い大事に思うことってなんだろう？』と、大切な問いがたくさん出てきました。人間は新しい技術と出会うとモヤモヤとしたものを感じ、それと向き合うことで本質的な問いが生まれ、表現活動が発展していくのではないのでしょうか」

その後も、アーティストで株式会社 Qosomo 代表の徳井直生さんが〈HANA〉のメンバーに対してAIによる画像生成ワークショップを実施するなど、その探究は現在進行形で進んでいる。

よりよく生きるための芸術、よりよく生きるための技術

武田さん×AIのプロジェクト以外にも、さまざまなテクノロジーを取り入れた試みを行っている〈たんぼの家〉。訪問した日、〈たんぼの家〉のメンバーは分身ロボットで京都のミュージアムを訪れて現地スタッフとコミュニケーションし、VRゴーグルをかぶって仮想空間を探索していた。一般的な福祉施設のイメージを覆す、最先端の光景。でも、スタッフにもメンバーにも気づいたところはなく、日常の延長線上として楽しんでいることが伝わってきた。〈たんぼの家〉スタッフの小林大祐さんは、「その人らしさや日常と離れることのないように進めたい」と語る。

「人が生きること、表現することに対してテクノロジーは何ができるのかを探るプロジェクトなので、

ただ『今日は新しいことを体験したね』で終わりでなく、『これが自分の生活の中に組み込まれたらどうなるだろう？』と想像してもらいたい。テクノロジーによってこれまでできなかったことができるようになって、新たな楽しみが生まれて、それが日常になったらいいなと思っています」

人生100年時代、いま心身ともに健康で特に困ったことがなくても、将来はわからない。よりよく生きるための芸術、よりよく生きるための技術を探る〈たんぼの家〉の取り組みは、私たちみんなの道標になるのではないだろうか。

〈たんぼの家〉  
<https://tanpopoonye.org/>  
Art for Well-Being の note  
<https://note.com/goodjobproject/m/m700230dba906>





# ART GALLERY



(左) 東島ゆきの / 《Summer sunflower》 / 紙、アクリル絵の具 / 530×455mm / 2021年 写真提供：PICFA  
(右) 安永憲征 / 《えんそうのとき》 / 紙、油性ペン、アクリル絵の具 / 455×380mm / 2020年 写真提供：PICFA





福田繁雄「北極」／ポスター、水彩、紙、540×380mm、2011年





世界にあふれ出す  
色とりどりの花

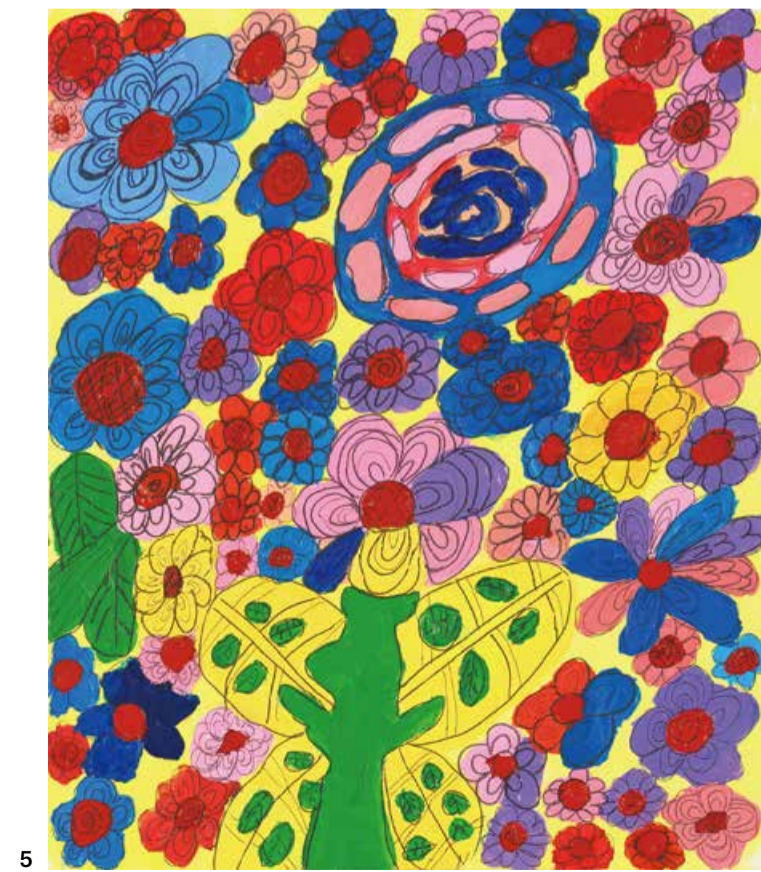
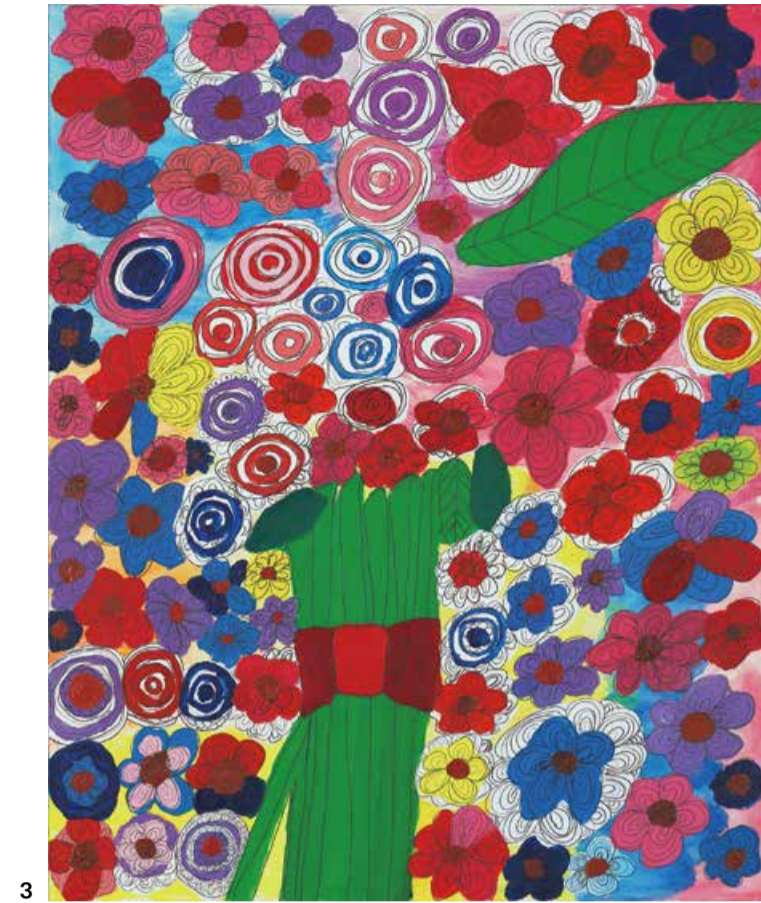
東島ゆきぎの / HIGASHIJIMA Yukino

文・井上英樹 写真・中村紀世志

東島ゆきぎのさんは今日も〈PICFA〉(佐賀県)で花を描く。花は時間をかけて紙を覆い尽くしていく。まるで筆のような色鉛筆の使い方だった。紙にそっと色を添え、短いストロークを優しく重ねていく。彼女はきっと温厚な性格なのだろう。静かに色鉛筆を動かす東島ゆきぎのさんからは優しい気配がにじみ出ている。「よく笑うようになりましたね」と〈PICFA〉代表の原田啓之さんは感慨深げだ。昔の東島さんは絵に対して自信を持っているように見えなかったそう。自信を持ってもらうには、どうしたらいいのだろう。原田さんは社会的な評価が必要ではないかと考えた。デザインカに定評のある〈PICFA〉では様々な企業とコラボレーションを行っている。「コンペに参加してもらおう!」。経験豊かな作家たちが参加したコンペで、東島さんの作品が見事採用され、コンビニのコーヒーマグのデザインに使用されることとなった。東島さんは涙を浮かべて採用を喜んだそうだ。この経験が彼女にとって大きな自信となったのは言うまでもない。

中庭が見える窓辺で、東島さんは何も見ずに画用紙に花を描いていた。この花はどこから来たのだろう。尋ねてみると「頭の中にある花を描きます」と東島さんは笑う。その顔を見て、こちらも笑顔になる。東島さんはまた花を描きはじめた。花がまた世界にひとつつ生み出された。東島さんは今日も花を描く。

1 窓辺で花の絵を描く東島さん。〈PICFA〉の室内には植物が多く置かれている。2 東島さんが原画を描いた LAWSON のコラボ商品。コーヒーマグの後にティッシュボックスにも採用された。3 《Rich colorful rose bouquet》/紙、アクリル絵の具/910×727mm / 2022年 4 《star colorful pop》/紙、アクリル絵の具/1167×910mm / 2022年 5 《perfect pop flower》/紙、アクリル絵の具/455×380mm / 2022年 作品写真提供: PICFA



安永憲征 / YASUNAGA Noriyuki



1 自作の絵があしらわれた巨大クッションと安永さん。2 《不思議な青春劇》/紙、油性ペン、アクリル絵の具/652×530mm / 2022年 3 《にわとりお面であう》/紙、油性ペン、アクリル絵の具/606×500mm / 2021年 作品写真提供: PICFA 4 安永さんの作業はとても丁寧。この日もゆっくりと色を塗っていた。

## 大きく、静かなる男が描く ファッションブルで多弁な人々

文・井上英樹 写真・中村紀世志

ファッションブルな衣装に身を包んだ男女。アクリル絵の具で丹念に塗った色層を細いペンで枠取りをしていく。彼が描いた人物たちは楽しげで何かを話しているように見える。しかし、〈PICFA〉に所属する安永憲征さんは寡黙な人だ。190センチ近い体を屈め、熱心に絵筆を動かす、人物像に息を吹き込んでいく。

〈PICFA〉の原田啓之さんは、安永さんに会った当時のことを話してくれた。「それまでは絵を描くことはなかったらしいのですが、絵の具を渡すと迷うことなく描き始めた。はじめから画風が確立していましたね」。原田さんの仮説だが、自閉症の人は、子どもの頃からイラストなどの視覚要素を用いたコミュニケーションを用いることがある。安永さんは見た世界を絵に自由に変換できるのかもしれない。

安永さんの描く人物の顔かたちには、あまりバリエーションはない。男性には太い眉、女性にはまつげがあるという特徴くらいだ。ただ、じっと絵を見ていると、表情が見えてくる。「実は表情豊かな絵なんです。そこに彼の心の豊かさを感じますね」と原田さんは言う。安永さんを見ると、大きな体を机の前で屈め、一心不乱に賑やかな絵を描いていた。大きく、静かなる男の安永さん。だが、彼の描く線が代わりに多弁に話す。この言葉を聞き取ることができるだろうか。それは絵を見る私たちに委ねられている。







1「いつもよりおしゃれをしてみました」と話す、水玉のワンピース姿の山田さん。2《森の中の、オウムたち》／水性ペン、コピック、紙／380×540mm／2021年 3《桜の世界のライオン》／筆ペン、紙／540×380mm／2012年 4《ジャングルの中にあるチンパンジー達》／水性ペン、紙／540×380mm／2013年 5《林の奥の方の、植物の回りにいるフラミンゴ》／水性ペン、コピック、紙／380×540mm／2021年

## 山田恵子 / YAMADA Keiko

つながりたい。よろこんでほしい。  
人が好きだから、私は描く

文・小野好美 写真・中村紀世志

「魚のイロブダイって、歯がすごく丈夫で、サンゴを食べるんだって」  
「それなら豚足も食べるかいな？」

福岡県福岡市の〈工房まる〉多賀のアトリエで活動する山田恵子さんの作品制作は、そんな楽しい会話から始まる。話したり、コーヒーを淹れてもてなしたり、人と関わるのが好きな山田さん。絵画のモチーフも工房スタッフと話しながら決まっていく。

着彩に発色のいいマーカー「コピック」や水彩絵の具を使い始めたことが転機になった。それから山田さんの作品は、動物や植物を中心に、水玉やストライプ、個性的な線を交えたカラフルな現在のスタイルに。工房スタッフの池永健介さんによると「動物の重なりを表現するのに、どうしても線のうえに混乱が生まれる。でも山田さん自身は常に意欲的で、描き抜く力がある。だからこそ結果的にももしろい線になるんですよ」。辻褄が合わない、ユニークで歪んだフォルムの動物がかえって魅力を放つ。

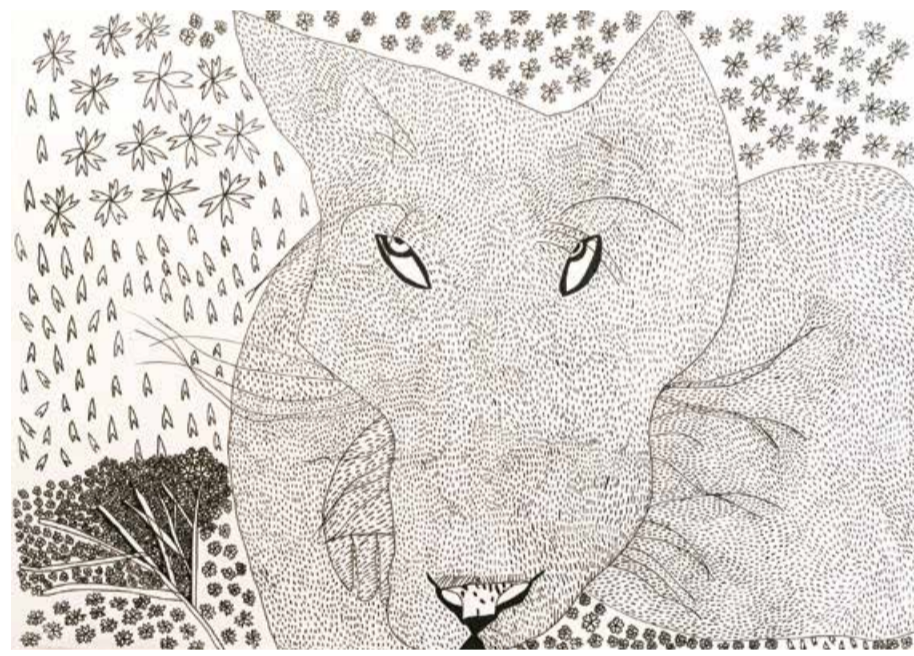
2021年には個展を開催。山田さんは会場にいろいろな人が来てくれるのがとにかくうれしかったという。絵がカラフルなもの、人によるこんでほしいから。どうしたって人とつながりたい強い思いとホスピタリティ。それが山田さんを創作に向かわせる熱源だ。



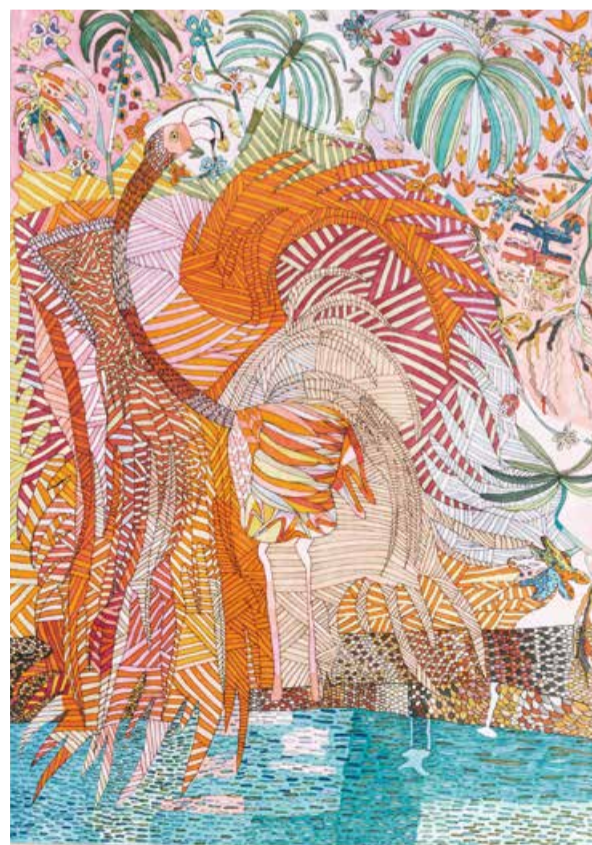
4



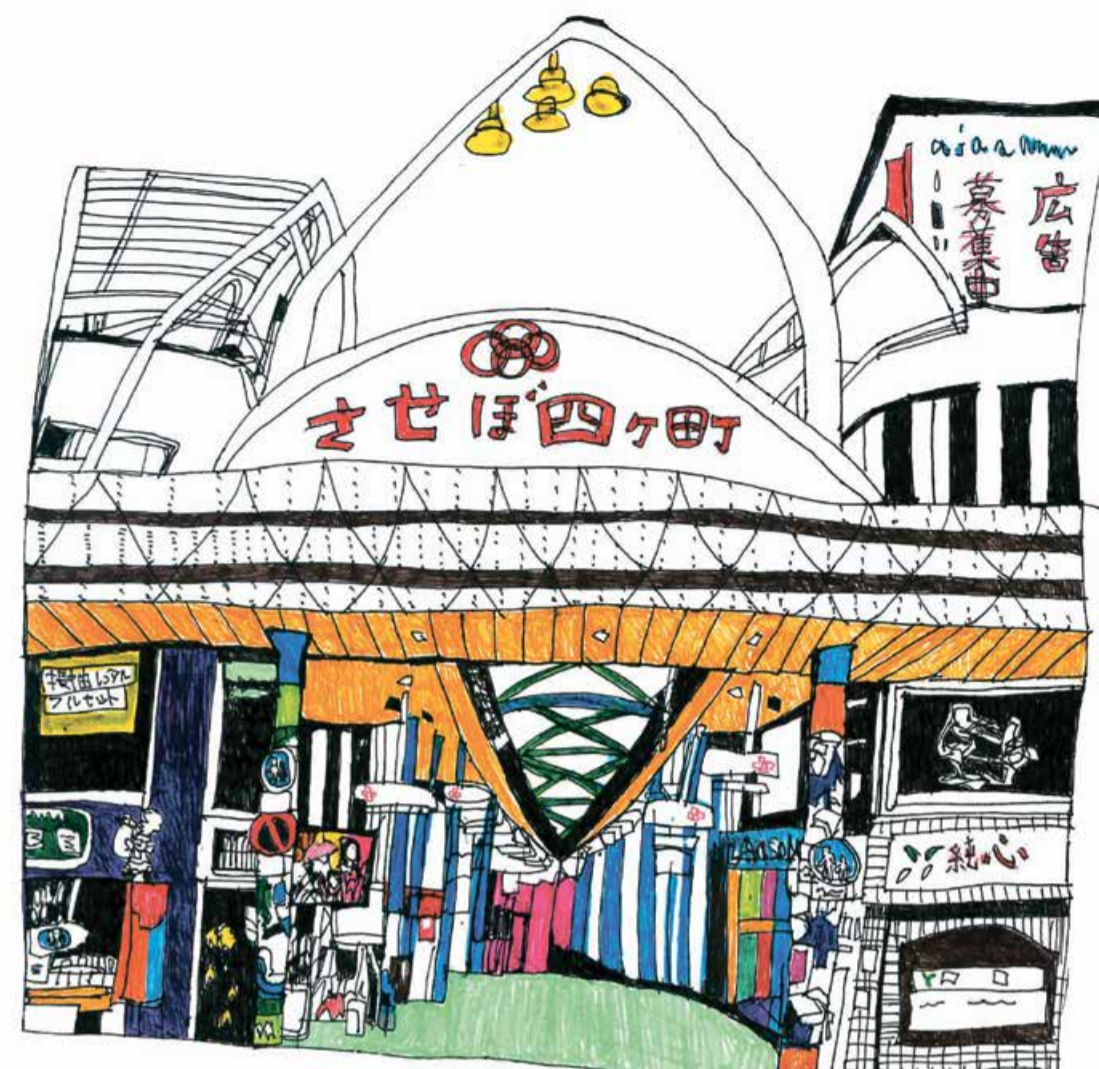
2



3



5



1



4



5

1《アーケード入口》／ボールペン／250×180mm／2014年 2《イーゼル》／ボールペン／250×180mm／2014年 3《くっけん広場》／ボールペン／297×210mm／2014年（1～3の写真提供（MINATOMACHI FACTORY））4《国道》／ボールペン／297×210mm／2014年 5《ピンクに白のボールペンを重ね、氷のニュアンスを表す。6 自らの作品が印刷された紙製ジャケットを着用した saori さん



2



3



6

saori

0.5 ミリのボールペンで  
静かに猛然と描く  
もうひとつの佐世保の風景

文・小野好美 写真・中村紀世志

saoriさんのペンケースを見せてもらると、30本近いカラーボールペンがぎっしりと詰まっていた。「SARASA」の0.5ミリ芯がsaoriさんのお気に入りだ。0.3ミリは色を塗るには細すぎ、さらに細い0.1ミリだと紙が破れてしまう。それで0.5ミリが主力選手になったのだという。ボールペンのことを話すsaoriさんは少しだけ言葉が多くなる。文具が好きな気持ちが伝わってくる。

saoriさんは長崎県佐世保市（MINATOMACHI FACTORY）で活動するアーティストだ。精緻のボールペンで描く作品の中でも人気なのが、金物店や書店、路地など、佐世保にある商店街の風景だ。実際に街を歩いた後で作品に触れると、そのカラフルさが一層楽しいものとして目に飛び込んでくる。

取材の日にsaoriさんは、いちごのシロップがかかったかき氷を描いていた。写真を見てピンクと白のボールペンを選び、二色をさらさらと塗り重ねる。そうしてふんわりと空気を含みつつシャープさもある、氷の質感がつかられていく。一方、氷が盛られた器やスプーンの部分は、単色を強い筆圧でぐりぐりと。テーブルクロス模様の一いちごは、赤、山吹、水色と自由な色合いに。物静かに、でも猛然と、saoriさんはボールペンで世界を生み出していく。



# INTERVIEW

## 1 / 山城大督 美術家・映像作家 YAMASHIRO Daisuke



**PROFILE**  
京都市在住。映像の概念を空間やプロジェクトへ応用し、その場でしか体験できない《時間》を作品として展開する。アーティスト・コレクティブ「Nadegata Instant Party」メンバー。東京都現代美術館、森美術館、あいちトリエンナーレ2013など全国各地で作品を発表。第23回文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品受賞。京都芸術大学専任講師。

# 感覚をひらくことから はじまるコミュニケーション

文・鈴木理子・多田智美 (MUESUM) 写真・平野 愛

美術や映像表現の手法を用い、人間の知覚や感覚をテーマとした作品制作を行う山城大督さん。近年、その探究心は、文化施設の事業ディレクションやワークショップ企画などにも展開を見せている。2022年秋には、大阪・万博記念公園内にある国立民族学博物館で開催された特別展「*Homō loquēns*『しゃべるヒト』—ことばの不思議を科学する」へ出展。その制作背景から、山城さんの関心の根っこを探る。

—まず、「*Homō loquēns*『しゃべるヒト』—ことばの不思議を科学する」展（以下、「しゃべるヒト」）についてお聞かせいただけますか？

国立民族学博物館（以下、みんぱく）教授で言語学者の菊澤律子先生による、“ことば”に着目した展覧会です。でも、そのアプローチはかなり多角的で。さまざまな分野の専門家が参加し、言語を話す人間の身体・脳の仕組みから、方言の特徴や異言語に見る文化背景、手話・音声言語の習得プロセスやコミュニケーションに至るまでを、幅広く考察したものでした。展示のすべてに、ろう者が担当した日本手話による動画解説を付けた点も、これまでにない試みだったそうです。

—本展へ出品することになった経緯は？

菊澤先生から、みんぱく准教授で映像人類学者の川瀬 慈さんへ「展覧会のシンボルとなる作品を、誰かにお願いしたいのだけど……」と相談があり、僕を推薦してくれたことがきっかけでした。個人的にも、万博記念公園は実家からも近く、子どもの頃から国立国際美術館（2004年に大阪公園内から大阪市内の中之島へ移転）やみんぱくはたくさん刺激をもらってきた思い出のある場所。なので、とても光栄なオファーでした。

けれども、僕は言語の専門家でもないし、今回は美術展とも異なり、作品プランや制作に併走するキュレーターがいるわけでもありません。「何ができるだろう?」と悩みながら、どう展覧会に共鳴できるテーマを見出せるかを考えていきました。

—どのように構想していったのでしょうか？

まずは、展示場所を検討するために館内を案内してもらったんですね。そのなかで、普段は展示室として使われることのない地下の休憩所に惹かれたんです。団体で来館した際の集合場所や、雨天時にお弁当を食べる場所として使われる半屋外のスペースで、人の出入りもあり、天候や外気音など、ある種のノイズが入り込む環境に可能性を感じました。とはいえ、当初、菊澤先生は、展覧会の象徴となる作品を想定されておられたと思うので、それを裏切るような選択になったかもしれません（笑）。でも、今回の展覧会を僕なりに読み解くなかで、“コミュニケーション”にヒントを得た表現——日常でも特別な時間でもない場

をつくること——に挑戦したいと考え、今回の作品《SPATIAL TONE》へとつながりました。

—《SPATIAL TONE》というタイトルには、どのような想いが込められているのでしょうか？

僕はわりとコンセプトとなる言葉から構想を考えていくことが多いです。今回の《SPATIAL TONE》は、直訳すると、「空間の音色」。もう少し噛み砕いて言うと、「雰囲気」のようなものを指しています。たとえば、ある場所に対して「ここは居心地がいい」「あんまり居たくない」と感じるとき、僕たちは視覚的な情報から察知することもあれば、音や匂い、はたまた爪の先や足の裏から感じ取ることもある。自らの感覚をそれぞれ複雑に組み合わせて、その場を掴んでいるんですね。《SPATIAL TONE》では、僕たちが無意識のうちに働かせているセンサーのような、“見えない力”を扱いたいと考えました。

—「コミュニケーション」を起点に「それぞれが察知する力」へフォーカスしていったんですね。

そうですね。《SPATIAL TONE》が展示されている地下空間には、特別展示室で「しゃべるヒト」展の鑑賞を終えた人たちが、最後に辿り着きます。細長い半屋外の空間に、落ち着いた色の絨毯が敷かれ、一角には丸いアクリル板のついた長い机と丸椅子、また居心地のよさそうな椅子が点在し、スピーカーからは音楽なのか環境音なのかかわからない音が流れている。一見、どこに作品があるのかもわからないかもしれませんが（笑）。この作品では、空間を共有することで、訪れた人たちそれぞれの存在やふるまいが互いに影響する、という状況がつけられたらと考えました。

たとえば、ここでひとり佇んでいるとき、にぎやかな人たちが入ってきたら、時間の流れが歪んだように感じられるかもしれません。また、少し離れた場所でも誰かが椅子に座っていたら、その存在を感じ取りながら、なにか感情が動くかもしれない。その時間、その場に起こっていることを、観客自身が受け入れる。それによって互いが反応し、次の行動が生まれ、場が動いていくことを体験してもらえたらと思っています。

また、椅子は、人間の「座る」という行為に基づいて設計されています。「ひとつ」の椅子に、「ひとり」が座る。だから、8人いるのに、7つしか椅子がなかったら、みんな空気を読んで座らないことってあると思うんですね。つまり、椅子からは「座っていい」というメッセージを発していても、座るかどうかはその人の意思次第。そこに、ゲームのような状況が生まれることが面白いなど。《SPATIAL TONE》は、そういった小さなコミュニケーションを試行する場としてつくった作品でした。

—《SPATIAL TONE》は、言葉を介さないコミュニケーションとも捉えることができますね。

そうですね。ただ、僕は言葉でのコミュニケーションにも置き換えることができる話だとも思っています。たとえば、「赤い靴」という言葉を聞いたときに、意味は共有できるけれど、それぞれが頭のなかで想像する形状は人によって全然違う。赤いスニーカーを思い浮かべる人もいれば、真っ赤なハイヒールを思い浮かべる人もいれば、お人形さんの赤い靴を想起する人もいるかもしれない。そのズレをすり合わせていくことが、コミュニケーションの難しさであると同時に、面白さでもあるのかなと思います。—どうして人間がもつ感覚の機微に関心を持つようになったのですか？

少し極端な話をしますが、10年ほど前、はじめて子どもが誕生して見守るなかで、「1,200年前の0歳児と今の0歳児って、あまり変わらないんじゃないか」と感じました。生後3ヵ月くらいまでは、言葉も自意識もなく、相手と自分との境界もない。それは、時代背景や国籍などが違っていても、おそらく、人間の根源的な成長プロセスとしてそんなんじゃないかなと。

もう生後6ヵ月の頃には、「自分」という存在が「自分」のなかにおいて、自身をコントロールしていると気づきはじめてるように感じたのですが、0歳児の物事を認知する方法やスピードは変わらないのもあって。持論ですけど（笑）。

だから、自我が芽生える以前に物事に触れる感覚はどんなものだろう、全世界の赤ちゃんが一堂に集まったら、どのようにコミュニケーションをとるんだろうと、すごく興味があります。しかも、僕たち人間は誰もがその時期を経験してきている。そこに、新しい“感じ方”を発見する手があるのかもしれないと考えています。



取材は《SPATIAL TONE》の作品空間で行った。野鳥の声や遠くで鳴る工事の音が、無意識のうちに会場の音に重なって聞こえるのが心地よい。話し終えて立ち上がったときには、団体見学の中学生たちがぞろぞろと階段を下りてきた。自らが立つ舞台が転換するかのよう、場の雰囲気が変わり変わる感覚が新鮮だった



# 日々を楽しく生きることも “静かなる抵抗”になりうる

歴史上の物語に登場する女性の境遇に、現代を生きる女性の抑圧を投影した著書『日本のヤバイ女の子』（柏書房、2018年）をはじめ、世の中の「当たり前」に対する違和感を明らかにしてきたテキストレーターのはらだ有彩さん。日々の生活で直面する課題へのアクションを「抵抗」と捉え、個々の意思を尊重しようと試みる姿勢に迫った。

——まず、はらださんのはじめての著書『日本のヤバイ女の子』が生まれた背景をお聞かせください。

こつこつと書き溜めていたブログがもとになっています。2009年に芸術大学を卒業し、大阪にある制作会社に就職したのですが、「女性だから」という理由でお酌を求められたり、出張で取引先からホテルに誘われそうになったり……。そこで、世の中にはジェンダーに根ざしたレギュレーションが存在するんだと身をもって感じたことがきっかけでした。——以前から、そうした不均衡を感じていた？

いえ、むしろ無自覚でした。自我が芽生えたのも26歳くらいだったので（笑）。でも、振り返ってみると、芸術大学も、学生の大半が女性なのに、教授の多くは男性だったり、雇用や評価の機会も、圧倒的に女性より男性にひらかれていたりする。ただ、そうした状況に違和感を覚えつつも、自分自身に紐づいたこととしては認識していなかったですね。それが、就職とともに、我が身に降りかかってきたという。

一方で、実は私の母もフェミニストで。子どもの頃、洗濯用洗剤のテレビCMを見ながら、よく「なんで女の人しか出てこんの！」と怒っていた姿が印象に残っています。家事=女性の仕事という社会通念への憤りに、私自身も幼心に「たしかになぁ」と納得していましたね。

——気づかぬうちに芽生えた視点なのかもしれませんね。そのまなざしが、民話や神話に登場する女性たちとつながったのはどうしてだったのですか？

父が1856年から続く煎餅屋を営んでおり、古いものが伝え継がれ、淘汰されることに関心があったんです。そこで、「昔の女の子たちはどうだったんだろう？」と物語を調べていくと、自分自身にも通じてくるような感覚が湧いて。

たとえば、夫婦円満の教訓として知られる「おかめ伝説」。大工である夫のミスで、妻のおかめが機軸で助ける話なのですが、おかめは夫の名誉を守るために自死するんですね。現代の視点からすると「そこまでする？」と思えるほど衝撃的な話ですが、「女性だから」というレギュレーションと、それにいつの間にか取り込まれている女性のあり方は、今も昔も変わらないのかもしれないと感じました。

——刊行後、どんな反響がありましたか？

当時は、SNSやデモを通じて性被害を告白する#MeToo運動が世界中に浸透した頃でした。これまで「私」だけが抱えていた課題を、「私たち」

の課題として語れることで、勇気づけられた人も多かったんじゃないかと思います。『日本のヤバイ女の子』もその時流にあり、歴史上の女の子を通して、自らの課題と向き合うための糸口を見つけたように感じていました。

ただ、ある読者の方からは「たしかに勇気はもらった。でも、明日も会社に行かねばならないし、平穩を脅かす上司は出社してくる。どうしたらいいんですかね？」という声もいただいて。なるほど。共感にとどまらない、次の一手を考えていく必要があると思ったんです。

——それが、続編へとつながっていったんですね。

そうですね。『日本のヤバイ女の子 静かなる抵抗』（柏書房、2019年）では、対抗でも抗争でもない、かと言って、やられっぱなしでもない、“静かなる抵抗”という言葉が生まれました。「抵抗」というのは、必ずしも拳を上げて、声高らかに意思を訴えることだけではないと思うんです。もちろん、時には、そういう行動も大切。だけど、即座に声を出せない人もいますよね。そんなとき、「何もできなかった」と落ち込まずに済む方法があるといいなと考えたんです。

この本には、松浦佐用姫という女の子が、恋人と離れなければならなくなり、悲しみのあまり石になるという話が出てきます。石化するというのは、「恋人と一緒にいられなくなった」という状況に打ちめされた、受動的な行為に映るかもしれません。でも、これを能動的な行為として捉え直してみると、石って人間より寿命が長くて、理不尽な世の中に「何百年も消えずに存在し続けてやる」と、静かに怒りを表す態度ともとれる気がして。

——たしかに、「私の怒りをなかったことにはさせない」という意志が感じ取れるようにも思います。

私が本を書いているのも、自分自身がキレて往來で暴れまわらないようにするためでもあるんですね（笑）。フェミニズムの議論は進んできてはいるものの、まだまだ社会は追いついていない。生活レベルでは、日々議論にまったく至らない「おかしい」出来事がたくさん起こっているのが現状です。

私自身も、仲のいい女友だちと学生時代からルームシェアをしていて、もう18年になるのですが、「いつまで一緒にいるの？」と聞かれることに違和感があった。友情であれ恋愛であれ、女性同士は“未達の関係”だと扱われているように感じてしまうんですね。そして、それが男女のペアであれば、「いつ結婚するの？」という問いかけになる。

本を通して、社会に潜むそうした手つきを浮き彫りにすることも、一種の抵抗だと考えています。もちろん、それは必ずしも表現することでなくていい。嫌だなと感じたときに、すぐに何も言い返せなかったとしても、その感情を抱いた理由を考えると、誰かと話すこと。あるいは、自分のなかで忘れず

文・鈴木理子・多田智美（MUESUM） 写真・平野愛

に考え続けることも、社会のレギュレーションへの抵抗になる。そうやって「抵抗」の解釈を広げることが、自分自身をエンパワメントすることにつながるのではとないかと考えています。

——「抵抗」の解釈を広げていくことは、多様な人のあり方を肯定することにも通ずるように感じます。

そうですね。一方で、自分の反応を示すということ、他者からの反応を受け取るということでもあって。近年、フェミニズムの界限も、ようやく「声を上げていい」という潮流になってきました。でも、深刻な訴えかけが「マジレス乙」と揶揄されたり、無視されたりする現実もある。そんな反応もあると頭では理解しつつも、いざ直面するとものすごく疲れるし、元気がなくなってしまいますよね。怒らざるを得ないから怒っているのに、“怒り”だけが取り沙汰され、「生きているのがつらなさそうなんです」と見なされてしまうのは、二重に損をしていると感じます。

——怒りの根本を伝えるはずが、疲弊して、逆に想いを表しにくくなってしまいかもかもしれません。

そこで、自分たちが怒り続けることのできるサステナブルな抵抗の方法を生み出したと、「深刻なことをぶさげながら考える」をテーマに書いたのが『ダメじゃないんじゃないんじゃない』（KADOKAWA、2021年）でした。

この本では、成功体験談ならぬ失敗体験談を綴っているんです。「あ、これ、あの本で読んだやつだ!」と経験則的に取り入れて、自分が体験した嫌なことに対して「これは怒っていい出来事だ」と認識してもらえるといいな。

日々出くわすモヤモヤした違和感にツッコむにも、元気がありますよね。そうじゃないと、「もういいや」「またか」と、諦めて受け流すことに慣れていきかねません。でも、参照事例がひとつでも多ければ、その想いをスルーせずに済むとか、自分がとった行動を「抵抗と捉えていいんだ」と思えるようになるかもしれない。そういった、元気をキープするための実践です。

「怒る」という行為は一見ネガティブに聞こえるかもしれませんが、自分の意思を無下にしない、生きるためのポジティブなアクションだと考えています。



はらださんがこれまでに手がけた著書。『日本のヤバイ女の子』シリーズ以降、社会が女性へあてがうレギュレーションに、多様な角度から焦点を当て続けている

## 2 / はらだ有彩 HARADA Arisa

テキストレーター

### PROFILE

関西出身。テキスト、イラストレーション、テキスタイルをつくる“テキストレーター”。著書に『日本のヤバイ女の子』シリーズ（柏書房／角川文庫）、『百女百様 街で見かけた女性たち』（内外出版社）、『女ともだち ガール・ミーツ・ガールから始まる物語』（大和書房）、『ダメじゃないんじゃないんじゃない』（KADOKAWA）。デモニッシュな女の子のためのファッションブランド《mon.you.moyo》代表。雑誌・ウェブメディアなどでエッセイ・小説を連載中。





# 新しい世界のとびら

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・井上英樹 イラスト・浅妻健司

## 01 出会いをデザインするそれが自立支援

障害のある人たちに対する差別や偏見はなくなると言う人がいます。だけど、僕はなくなると断言します。差別や偏見は、自分の心や目で触れる機会がないから生まれる。世の中には障害のある人たちに対して、かわいそう、生産性がないなんて考える人がいる。なぜでしょう。身近に触れあっていないからではないでしょうか。身近に彼らと触れあう場所や経験がなければ、偏見や差別はなくならない。障害のある人と健常者と呼ばれている人たちが、どうすれば自然な形で出会うことができるか。そこをデザインするのが一番の障害者自立支援につながると思います。



## 03 便利な物を使えないとどんどん不便になる世界

僕が〈やまなみ工房〉に来て30年以上。その間に留守電、FAX、パソコン、メール、スマホが普及し、コミュニケーションの方法が変わりました。たしかに便利です。だけど、工房には新しい技術を扱うことが難しい人たちもいます。日々、大多数に向けた技術やコミュニケーション方法が作られています。世の中が大多数にとって便利になればなるほど、それを使えない人たちは不利益を被ります。一度、便利な世の中から取り残されてしまうとどんどん追いやられてしまう。僕は「便利な物」が使えない数パーセントの人のことを、もっともって考えて世界のデザインをしなければと思う。そうすれば、100%の人たちが幸せになれるのですから。

### とびらを開けた人 やましたまさと 山下完和さん

社会福祉法人やまなみ会〈やまなみ工房〉施設長。高校卒業後、様々な職種を経た後、1989年から〈やまなみ共同作業所〉に支援員として勤務。1990年に〈アトリエこころぼっくろ〉を立ち上げ、一人ひとりの思いやペースに沿って、自分らしく生きることを目的に様々な表現活動に取り組む。2008年からは〈やまなみ工房〉の施設長に就任。現在、施設利用者は約90名。  
<http://a-yamanami.jp/>



## 02 障害というものが生まれる場所

〈やまなみ工房〉では一般の見学者を受け入れています。来てくれた人のなかには、障害者と自分とは「違う存在」と考える人がいます。だけど、見学をしていると、障害のある施設利用者との間にコミュニケーションが生まれることがあります。また、すごい作品を作る施設利用者を目の当たりにして驚きます。そんな経験をする、見学者は施設利用者を「障害者」なんて思わなくなる。すごい絵を描くAさん。面白い立体作品を作るBさんというように。障害という言葉は人との間に生まれるものです。「今日ここに来て、自分の中の障害がなくなりました」という感想を聞いた時、見学してもらって良かった、触れあって良かったと嬉しくなりましたね。



## 04 誰か僕たちの周りで寂しくしていないかな

ある時、〈やまなみ工房〉の展示会に30名ほどの団体が来ました。みなさん、「聞こえない、話せない人たち」でした。「聞こえる、話せる僕」は、彼らとはすぐには会話が成り立ちませんでした。みなさん、楽しそうに「会話」をして、展示会を楽しんでいるのに、僕だけ彼らの輪に入れなかった。その経験を経て、ふと思いました。僕の住む町にもコミュニケーションの外にいて、寂しい思いをしている人がいるのではないかな。〈やまなみ工房〉を利用する人たちも、一歩外の世界に出たら寂しい思いをしてはいないかな。相手のことを、もっと知り、思いやらなければと感じました。普段と違う環境に身を置くことで気づいた気持ちでした。



## 「差別や偏見はなくなる？」

そんな訳はない。絶対に変わるよ」という思いで目の前の人との時間を大切にする。とびらの向こうは明るい世界が広がっていました。



## 07 利用者ファーストではなくスタッフファーストな場所

僕はスタッフが働きやすい場所を作りたい。「いやいや、利用者ファーストでしょう」と笑われる。けれど、僕はスタッフファースト。〈やまなみ工房〉で働いて良かったと思えるようにしようと日々考えています。だって、施設利用者にとって、一番大切な存在がスタッフなんですから。スタッフの満足度が高ければ、余裕が生まれ、利用者のことを深く考えて行動します。「この人はどんなことが好きなんだろう」「どういう場所が居心地が良かったらう」って。結局、スタッフファーストこそが、利用者ファーストにつながると思う。



## 05 彼らが描き、創り出す僕は喋り、運転をする

〈やまなみ工房〉には魅力的な人が多い。だけど、自分のことを紹介するのが苦手な人が多い。僕はアート作品を作れないけれど、車の運転ならできる。彼らは自分のことをあまり喋らないけど、僕はべらべら喋ることができる。みんな、それぞれに役割があるんですね。僕はべらべらと喋りますが、アートも医学も専門的なことはわからない。たとえば「自閉症とは何ですか？」と聞かれても正確なことは言えません。医者じゃありませんからね。ですが、工房の人たちのことはよく知っている。彼らの中には足し算ができなかったり、名前が書けなかったりする人もいます。だけど、僕からするとすごい人たちばかり。社会の「障害者の概念」と、僕が見ている彼らの姿に開きがありすぎる。そこを少しでも縮められたらと思います。だから、僕は彼らのことをたくさん話そう、伝えようと思うのです。

## 06 こんな時代だからこそ人と人が触れあえる場所をつくる

世の中を見回すと、新型コロナや防犯という名目で安全管理が徹底されています。たしかに、社会から隔離したり、遮断をしたりすれば、安全かもしれません。〈やまなみ工房〉では遮断はできません。だって、これまで築き上げてきた人間同士の関係性まで断ち切ることになってしまうからです。僕は施設や社会、家庭にかかわらず、風通しが必要だと考えています。「え？こんな時代に？」と言う人がいます。そうです。「こんな時代」だから、僕はたくさんの人に工房に来てもらい、素敵な人たちと出会って欲しいと思う。前よりもまして、人と人を身近に感じることのできる機会を作らなければと思います。







# 08

## アートはわからなくてもいい 生まれたものを 大切にす気持ち

〈やまなみ工房〉ではたくさんの作品が生まれます。だけど、僕はアートを見抜く力が一番ない伴走者かもしれない。だから、無理に作品の評価をしようとは思いません。作品を大切にしておけば、いつか人目に触れるチャンスがあるでしょう。小さい頃に描いた絵を、家族が大切に取っておいてくれたら嬉しい気持ちになるじゃないですか。僕にできることはその人から生まれたものを、その人と同じぐらい愛情を持って大切に扱うこと。それだけです。世の中にはいろんな価値観のある人たちがいますから、届け方にもいろんな方法があります。美術が好きな人には展覧会がいいでしょう。ファッションが好

きな人には服にしたらいいかもしれませんね。多様な届け方をすれば、若者にも、福祉に興味がない人たちにも届きます。作品をいろんな媒体に変えることで、作品を作りだした人と社会との接点を作る。〈やまなみ工房〉がそんな「ツール」になればと思います。そこで大切なものは、作りだした人たちに対するリスペクトです。売り上げ重視でチープなものを大量に作ったり、粗末に扱うことがあってはならない。作品や作家との接点を作れば、作品とその人との関係性がつながっていく。それが僕たちにできる、もっとも大切なことだと思う。

### DIVERSITY IN THE ARTS PAPER 編集後記

特集「テクノロジー、その先へ」をお届けしました。この数年、取材の現場でテクノロジーと出会うことが徐々に増えてきました。絵のモチーフをスマホ検索で探すのは当然のこと。絵筆を置きマウスやタブレットで描く作家も増えてきました。コンピューターで音楽を作ったり、VRで表現をしたり、AIで画像を生成し、それをベースに描く作家もいます。数年後には、NFT（ブロックチェーンを基盤にして作成された代替不可能なデジタルデータ）を仮想通貨で売買することが日常になるかもしれません。良いか悪いかを別に、いまアートの世界は大きく変わりつつあります。

今回の特集ではテクノロジーを利用した3つの現場取材しました。それぞれが可能性に満ちていましたが、なかでも豊橋技術科学大学の岡田美智男さんの「弱いロボット」の思考は、やさしい未来につながるテクノロジーだと感じました。人とテクノロジーがどのような関係性を構築していけばよいのかの道標のようなアイデアでした。ミスや曖昧さを肯定する心とテクノロジーが融合すれば、より良い未来にたどり着ける予感がします。皆さんには、どのような未来が映ったでしょうか。

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER  
編集長 井上英樹

### DIVERSITY IN THE ARTS TODAY



発行：2023年3月25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：山田恵子 / 《桜の世界のライオン》部分 撮影：中村紀世志  
校正：鷗来堂  
印刷：朝日プリンテック  
©2023 The Nippon Foundation DIVERSITY IN THE ARTS