

あらゆる境界線に見えてくるもの

# DIVERSITY IN THE ARTS PAPER<sup>05</sup>



# DIVERSITY IN THE ARTS PAPER INTRODUCTION

“障害者”と聞くと、どこか心がざわざわとします。多くの人にとって、未だ彼らは遠く、未知の存在。このざわざわは、どこからくるのだろうと見つめてみると、知らない人とはじめて対面するときの感覚とも、少し似ているような気がします。たとえば、はるか遠い国に暮らす人々は、どんな言葉を持ち、どんな生活を送っているのだろう？ という未知と同じように。そして、その未知の向こう側にあるいくつかの違いを越えて理解しあえたときには、大きな喜びが待っていることも、私たちは根本的には知っています。

この「DIVERSITY IN THE ARTS PAPER」は、日本財団が新たに発足した「日本財団DIVERSITY IN THE ARTS」という取り組みのもと、日本各地で表現活動を行う障害のある人たちのアート作品と、それを取り巻く文化を広く紹介すること、そこから新たなプラットフォームを作りだすことを目的として創刊しました。

彼らの中には、言葉を持たない人もたくさんいます。そんな彼らが心の平穏を保つため、または、心を喜びで満たすために必要なものの一つに、アートなどの表現活動があります。そう、彼らにとって、何かを表現することは食事をするのと同じくらいに大切なことでもあるのです。

ここで私たちが扱うアートという言葉は、美意識や知識がないと語れないような高尚なものではありませんし、作品につけられた高い値段だけがその価値を決めるものだとも思っていません。それはただ、一つとして同じ生き方などないと、感覚に訴えてくれるもの。言葉のない世界で、ともに喜びあえるもの。凝り固まった思い込みから解放してくれるもの。純粹に、心惹かれるもの。画一的な生き方などつまらないと思っているたくさんの人たちに、彼らが描く世界を知ってもらいたいと思っています。

今号のテーマは、“であい”。私たちの日常は、日々有形無形の出会い(出会い)にあふれていますが、ときに垣根を越えたふれあいから、想像もしなかった世界が拓けてくることもある。ここではそんな、未来への種となるような“であい”をご紹介しますと思います。

表紙の作品:  
SHOKKI × デイセンターさくら・桑野フレンドリーハウス  
セラミック / 2018-2019年  
写真:黄瀬麻以

# CONTENTS

[特集] であい

02 INTRODUCTION  
CONTENTS

03-08 ARTISTS

国保幸宏 / 佐久田祐一 / 志多伯 逸 / 五十嵐朋之 / 稲田萌子 / 齋藤陽道 / 清水貴久 / 保科貴子

09 ATELIER

わかたけアート / Atelier みるく / クラフト工房 La Mano

10-13 INTERVIEW

無垢な精神、作品に“であう”とき  
皆川 明(ミナ ヘルホネン デザイナー)

[写真] 阿部 健(ポートレート)  
[文] 水島七恵

14-15 REPORT

「状況のアーキテクチャー」がもたらした、  
さまざまな“であい”

[写真] 中矢昌行  
[文] 中村悠介

16-17 INTERVIEW

描く楽しさとの“であい”をくれる。  
アニメーションの可能性  
しりあがり寿(漫画家)

[写真] 富樫実和  
[文] 小川知子

18-19 INTERVIEW

ごく普通の福祉事業所と  
セラミック・レーベルとの“であい”から生まれた、  
どこまでも自由な陶芸

SHOKKI × デイセンターさくら・桑野フレンドリーハウス  
[写真] 黄瀬麻以  
[文] 石田エリ

20-21 INTERVIEW

精神医療とアートのプラクティス。オランダで  
20年続くアーティスト・イン・レジデンス  
〈フィフス・シーズン〉の試み

エスター・フォセン(フィフス・シーズンディレクター / キュレーター)  
[写真] 阿部 健  
[文] 佐藤恵美

22 SERIES

THE OUTSIDE IN ART

Dr. ロジャーのアートレクチャー  
第2回「ヴィジョン」

[構成・文] 石田エリ  
[コラージュ] ガイ・メイマン

23 SERIES

アートの境界線に立つ

村上 慧(美術家)

家を背負い、路上を歩くことで見える世界  
[構成・文] 井出幸亮

24 ARTISTS

SHOKKI × デイセンターさくら・桑野フレンドリーハウス



## このオーラ、塗り込んでこそ表れる

国保幸宏 / YUKIHIRO KOKUBO (1974-)

京都市伏見区(アトリエやっほ!!)。その片隅を陣取り、画用紙にクレヨンをぐいぐいと塗り込む大男がいる。国保幸宏さんはこれまで数々の展覧会に参加してきたアーティストだ。制作は写真を見ながら描く、というかクレヨンを紙に侵食(侵色?)させる勢い。だから作風はどれも重厚で、もはや立体物のようなオーラを放っている。たとえばオムレツの絵だって、ただ“おいしそう”などとお決まりの観点では測れない深度あり。国保さんは壊れかけのものを見かけると破壊したくなる衝動にかられるというデストロイな側面があるそう。早合点かもしれないが描く姿を見ていると、これも壊す行為と似た原始的な快感に従って、のめり込んでいるようにも思えてくる。[中村悠介]

1. こんべいどう / 789×549mm / アクリル絵具、オイルパステル、紙 / 2010年 / 京都市ふしみ学園蔵
2. ひまわり / 546×790mm / アクリル絵具、オイルパステル、紙 / 2013年 / 京都市ふしみ学園蔵
3. チェリスト / 546×790mm / アクリル絵具、オイルパステル、紙 / 2015年 / 京都市ふしみ学園蔵



1



2



3



## 大好きな記憶を、文字と絵に留める

佐久田祐一 / YUICHI SAKUTA (1987-)

「つばめ」「しずか」といったひらがなや「観光」「工事中」などの漢字。佐久田祐一さんが画面いっぱいに貼り付ける大量の「切り絵文字」は実にカラフルで、味わいあるフォルムを備えている。一見脈絡のないように見える文字も、母の和代さんによれば「心に深く刻まれている名前や物、思い出」とのこと。じっくり見ていくとどこかに繋がりが感じられるものも多い。佐久田さんが貼り絵の作品をつくるようになったのは中学生の頃。美術部の先生が用意した画用紙に、色紙の魚を1匹、貼り付けた。そこから1週間制作を続け、最後に先生がパネルにしてくれたのがきっかけだった。文字群と人や動物、建物などをコラージュした独自の作品世界は、佐久田さんの記憶から日記のように生み出されている。[井出幸亮]

1. パリでエレベーターにのろう! / 500×400mm / 色紙、のり、色画用紙 / 2009年 / 作家蔵
  2. つばめ工事中 落石のおそれあり / 900×600mm / 色紙、のり、色画用紙 / 2005年 / 作家蔵
- 写真:黄瀬麻以



1

## 徹底的に観察した上で、架空の世界を作り上げる

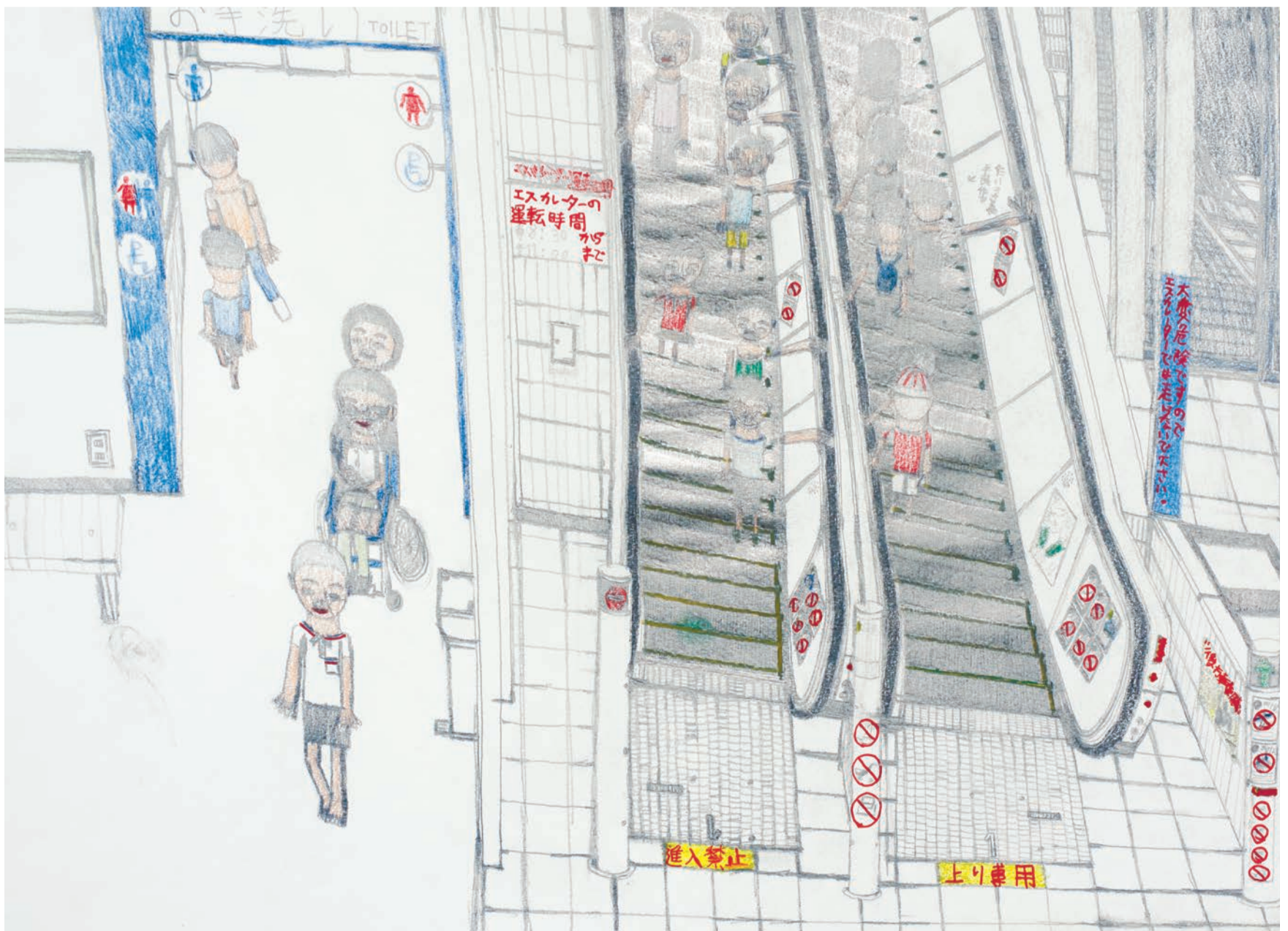
志多伯逸 / SUGURU SHITAHAKU (1994-)

エスカレーターのステップの表面に施された「溝」の一つひとつを、定規と鉛筆で丁寧に細かく描き込んでいく。沖縄県浦添市の〈わかたけアート〉に所属する志多伯逸さんはエスカレーターが大好き。描かれた風景は架空のものだが、ディテールにはリアリティがあり、徹底した観察眼から生み出されている。インターネットで気になるエスカレーターを見つけ出したり、実際に見学に行ったりしているという。描き続けるもうひとつの題材は「花火」。黒画用紙に色とりどりのボールペンで描く花火の絵もまた、実物を観察することから生まれている。いずれの作品にも、細部に至るまで見逃さない観察と、それをそのまま描くのではなく新たな絵画世界として再構成するイマジネーション、繰り返し線を重ねていく高い集中力が感じられる。[井出幸亮]

3. エスカレーター / 約380×540mm / 鉛筆、色鉛筆、画用紙 / 2015年 / わかたけアート蔵
- 写真:黄瀬麻以



2



3



## 生き物と言葉のミスマッチ

五十嵐朋之 / TOMOYUKI IGARASHI (1977-)

昆虫、魚介、植物。図鑑から飛びだすさまざまな生き物たちと、「植物園 いるような。」「ホケン研修旅行損保」など、どこからか降ってきたような言葉が緻密なステッチで描かれた、五十嵐朋之さんの刺繍作品。その言葉には無意識にもユーモアがあって、一度触れるともっと他の作品が見たくなる不思議な魅力を持っている。染めと織りの福祉作業所「クラフト工房 La Mano」のアトリエスペースから生みだされる五十嵐さんの刺繍をコースターにしたり、サコッシュにしたりと、素敵な商品に仕上げてくれるのがスタッフの山川温子さん。この謎めいたアイテムたちが、年に2回開催される「染織展」でじわじわと人気を博している。五十嵐ワールドに心掴まれた人は、「昆虫ダンサー」や「昆虫カラオケ」など、画伯の絵画にもぜひ触れてほしい。[石田エリ]

1. 五十嵐刺しゅう 御守り / 約110×65mm / 藍染綿布、松煙染糸 / 2017年～ / クラフト工房 La Mano 蔵
  2. 旅行用クッション 植物園保険 / 320×310mm / 藍染綿布、松煙染糸 / 2015年 / クラフト工房 La Mano 蔵
- 写真: 阿部健



1



2



## 身体感覚から生まれる抽象絵画

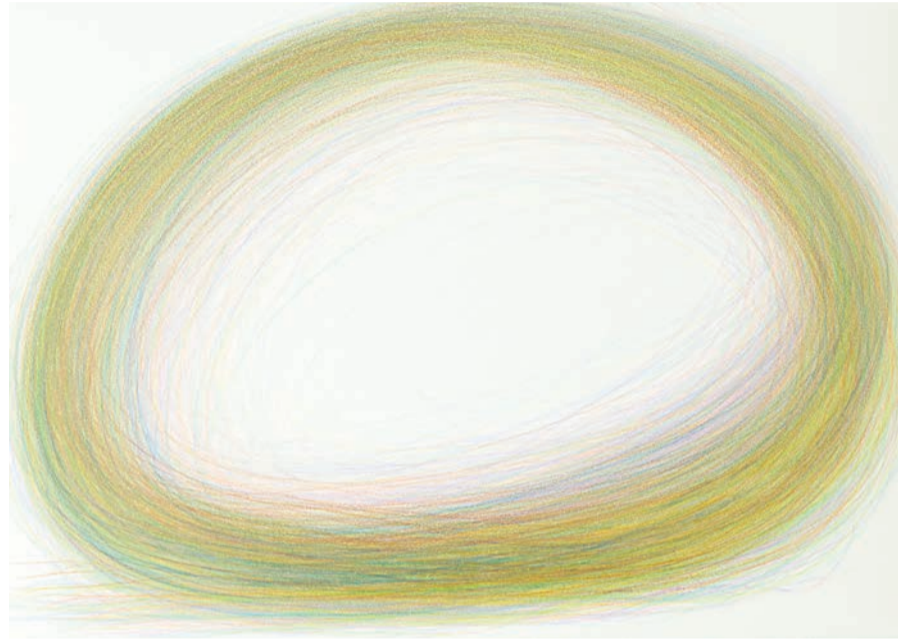
稲田萌子 / MOEKO INADA (1985-)

ただ、円を描いている。色鉛筆で、何重にも何重にも。左手には、違う色の鉛筆を2~3本持って、気分によって色を替えている。そのうちに、塗り重ねられて濃くなる場所と薄いところが生まれ、渦の  
ように柔らかな“質感”さえ表れてくる。そして、稲田萌子さんの代表作でもあるこの円のシリーズは、細胞分裂のようにいくつも生まれてきた。東京都町田市にある染めと織りの福祉作業所(クラフト工房 La Mano)の工房の2階にあるアトリエスペースで、「たき火」の童謡を口ずさみながら立ったまま筆を左右に動かす稲田さんの姿は、絵を描いているというよりも、音を奏でているような印象があった。円のシリーズ以外にも、綿棒にインクをつけて画用紙にボンボンと色を載せた作品や、自分で色付けした和紙でボンボンと貼り絵をする作品もある。いずれも一時期気に入って繰り返していた“動作”なのだという。グルグル、ボンボン、シャツシャ……稲田萌子さんの絵は、内側から沸き起こる音楽のリズムに即したオノマトペのような身体感覚から生みだされている。[石田エリ]

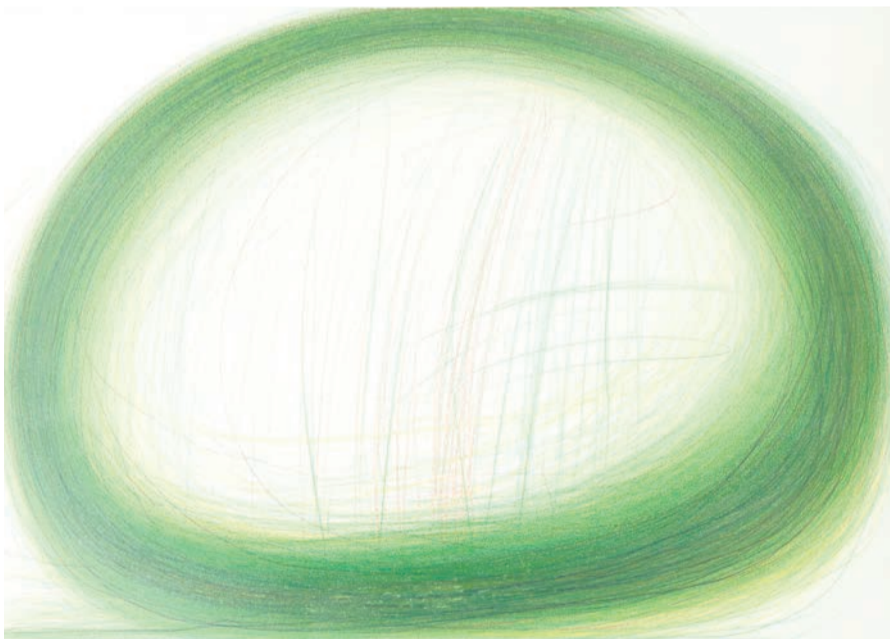
1. 無題 / 364×515mm / 色鉛筆、紙 / 2014年 / クラフト工房 La Mano 蔵
  2. 無題 / 364×515mm / 色鉛筆、紙 / 2014年 / クラフト工房 La Mano 蔵
  3. 無題 / 364×515mm / 色鉛筆、ボールペン、紙 / 2016年 / クラフト工房 La Mano 蔵
  4. 無題 / 364×515mm / 色鉛筆、紙 / 2016年 / クラフト工房 La Mano 蔵
- 写真:阿部健



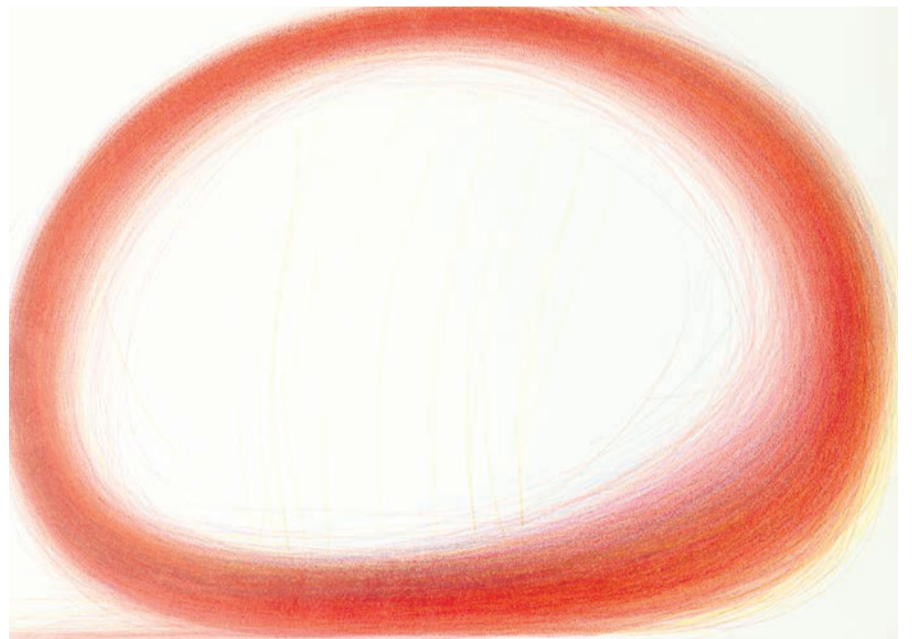
1



2



3



4



**出会うことの喜びに立ち戻るために**  
齋藤陽道 / HARUMICHI SAITO (1983-)

写真家として活動する齋藤陽道さんは、2015年、福島・京都・広島・高知の4カ所の障害者支援施設と美術館にて滞在制作をした。滞在したのは各数日ほど。それぞれの場所で職員や利用者らとともに仮面をつくり、写真におさめ、このプロジェクトを「なにものか」と呼んだ。当時の齋藤さんのメモから推測するに、仮面はさまざまな出会いのための「仲介者」だったのかもしれない。そして同時に、彼が写真に取り組む衝動でもある見えるもの・見えないものといった「なにものか」に出会うための旅でもあった。本誌に掲載した2点は、みずのき美術館(京都)とはじまりの美術館(福島)にて制作したもの。齋藤さんは一連のプロジェクトを展示した際に、京都での1人の利用者との出会いを思い出し「異なることが、うれしい」という言葉を残した。[編集部]

- 1. 「なにものか」シリーズより / 200×251mm / 発色現像方式印画 / 2014年 / 日本財団蔵
- 2. 「なにものか」シリーズより / 607×506mm / 発色現像方式印画 / 2015年 / 日本財団蔵



2

**貼り付けずにはいられない、その値札が見せる世界**  
清水貴久 / TAKAHISA SHIMIZU (1985-)

長野県上田市真田町にある地域活動支援センター(いこいの家)で、ある日、それは偶然発見された。本物そっくりに描かれた値札が貼られた空のペットボトル。その主は、(いこいの家)に所属する清水貴久さんのものだった。以来、支援員を務めている山崎まゆみさんは、清水さんから空のペットボトルが出るたびにこっそり捨てずに取っておいた。次第にそれはペットボトルに限らず、プリン、チョコレート、アイス、パックのジュースなど、種類も豊富になっていく。そしてそのどれにも清水さんの手書きによる値札が付いていた。貼り付けずにはいられない、作らずにはいられない値札。作るその動機はわからない。けれど作っているときは本当に満たされた表情をしている。そして完成した後は一切の執着がないというその姿は、どこまでもマイペースで、どこまでも繊細だった。[水島七恵]

- 3. 無題 / 10×20mm / 紙 / 2016~2017年 / 社会福祉法人かりがね福祉会 風の工房蔵

写真:中矢昌行  
※商品に貼られている値札は創作物であり、価格については実際と異なる場合があります。  
※販売を終了している商品もあります。



1



3



## いつものソファに腰掛けて、<sup>しよくしよく</sup>肅々と編んで、 描いて満たされる

保科貴子 / TAKAKO HOSHINA (1980-)

長野県伊那市、天竜川沿いにある多機能型事業所〈伊那ゆいま〜る〉の一室。利用者たちの憩いの部屋にある茶色いソファの右端が、保科貴子さんの定位置だ。周囲がどんなに賑やかでも、日々このソファに腰掛けて、編み物やドロイングに勤しんでいる。幼少期の頃、母や祖母を真似るうちに編み物を覚えたという保科さんの独創的な作品は、毛糸一玉を使い切って完成することが多い。平行してドロイングも積極的に行っているが、キャンバスとなるのは画用紙ではなく、大事な書類やハガキ、ティッシュペーパーの箱などを好む。鉛筆を使って描く保科さんの筆圧はとても強く、手が疲れないかと少し心配にもなってしまうが、本人の表情はいたって凛としている。何より編み物もドロイングも、その作品の輪郭はどこか共通しているものがある。[水島七恵]

1. 無題 / 280mm×350mm / 紙(ティッシュボックス)、色鉛筆 / 制作年不詳 / 伊那ゆいま〜る蔵

2. 無題 / サイズ不詳 / 毛糸 / 制作年不詳 / 伊那ゆいま〜る蔵

写真:中矢昌行



1



2



## わかたけアート / WAKATAKE ART

### 人との関わりのなかで放つ光

【写真】黄瀬麻以 【文】井出幸亮

さんさんと太陽の光が注ぎ、風が通り抜ける開放的な空間で、10名ほどが思い思いに好きな絵を描いたり、器作りをしている。沖縄県浦添市の〈社会就労センターわかたけ〉が、週に1度の創作時間を設けるようになったのは10年ほど前。このアート活動を続けることは、利用者の生活向上だけでなく施設の職員や周囲の人にも影響を及ぼしている、と総合施設長の村田涼子さんは語る。

「バスや運転手の絵を描く狩俣さんは、停車したバスに乗り、運転手の名札を確認しては降りる行為を繰り返すので、バス会社から苦情がきたことも。それで私は、彼の絵を持ってバス会社に謝りに行き、説明しました。狩俣さんは迷惑をかけたいのではなく、もの見方が違うだけなんだと。その後バスの運転手さんが娘さんと展覧会に来てくださり、狩俣さんの絵を見て『父によく似ている』と喜ばれたので、それをプレゼントしました。作品は人や社会との繋がりも発生させる。「みんなそれぞれ素晴らしい才能を持っていると思いますが、その光を引き出すにはやはり人との関わりが必要です」と村田さんは話す。

【Information】

社会就労センターわかたけ

沖縄県浦添市前田998-3

tel. 098-877-0664

<http://wakatakehp.or.jp/shuurou.html>



## Atelierみるく / ATELIER MIRUKU

### それぞれが持つ「太陽」に照らして生きていく

【写真】黄瀬麻以 【文】井出幸亮

先生がつまびく琉球壺琴のゆっくりとやさしい音色に、数人の子どもたちがじっと静かに聴き入る。沖縄県名護市の〈Atelier みるく やんばん〉は未就学児から18歳まで幅広い年齢の子が利用できる多機能型障害児通所支援事業所だ。ここをはじめ計3カ所の〈Atelier みるく〉を運営するのは、一般社団法人NAP。壺琴やピアノ、リコーダー、三線などの楽器演奏のほか、絵画、刺繍、彫刻から貝の採集まで、音楽、美術と自然体験を通して創作を行うその活動の根底には、沖縄古来の子育て文化があると施設長の田中美也子さんは語る。

「沖縄には子どもたちを歌や踊りで育ててきた歴史があります。芸術を楽しむ上で、障害はマイナスになりません。また沖縄には「ていーだぬふあ(太陽の子)」という言葉があります。これは琉球王国時代の言い伝えから生まれたものですが「それぞれの内なる太陽に照らして生きていく。行くべき道は自身の中にある」ということ。子どもたちを叱るときも「あなたの太陽はどこにあるの?」と問いかけています」

【Information】

Atelier みるく やんばん

沖縄県名護市宇茂佐1543

tel. 0980-43-9756



## クラフト工房 La Mano / LA MANO

### 1,000人のボランティアが支える、自然に囲まれた染織工房

【写真】森本菜穂子 【文】佐藤恵美

スペイン語で「手」という意味を持つ〈クラフト工房 La Mano〉(以下、ラmano)は、染めと織りによる製品づくりと表現活動を行う障害者就労継続支援施設だ。広い庭と木々に囲まれた木造古民家で働くのは、約30人のメンバー。はじめに通りの作業を体験してその人に向けた仕事を探していく。〈ラmano〉ではアート活動も仕事のひとつとなっている。

そんな〈ラmano〉を支えるのは年間1,000人にも及ぶボランティアだ。「関わるうちに自分の方が癒されるようになる。そうした魅力があって、みなさん続けているんじゃないでしょうか」とボランティアの枝松和子さんはいう。縫製を終えた生地を袋いっぱい持ってくる主婦、熱心に樹木の刈り入れをする元サラリーマンなど、さまざまな人がこの工房にやって来る。こうした多くの出会いが生まれたのは、積極的に工房を外に開いてきた長年の蓄積と居心地のよさにあるのだろう。自然豊かで開かれた環境、そして〈ラmano〉のメンバーやスタッフが作る柔らかな雰囲気、たくさんの人を惹きつけるのかもしれない。

【Information】

クラフト工房 La Mano

東京都町田市金井5-14-18

tel. 042-736-1455

<http://www.la-mano.jp>

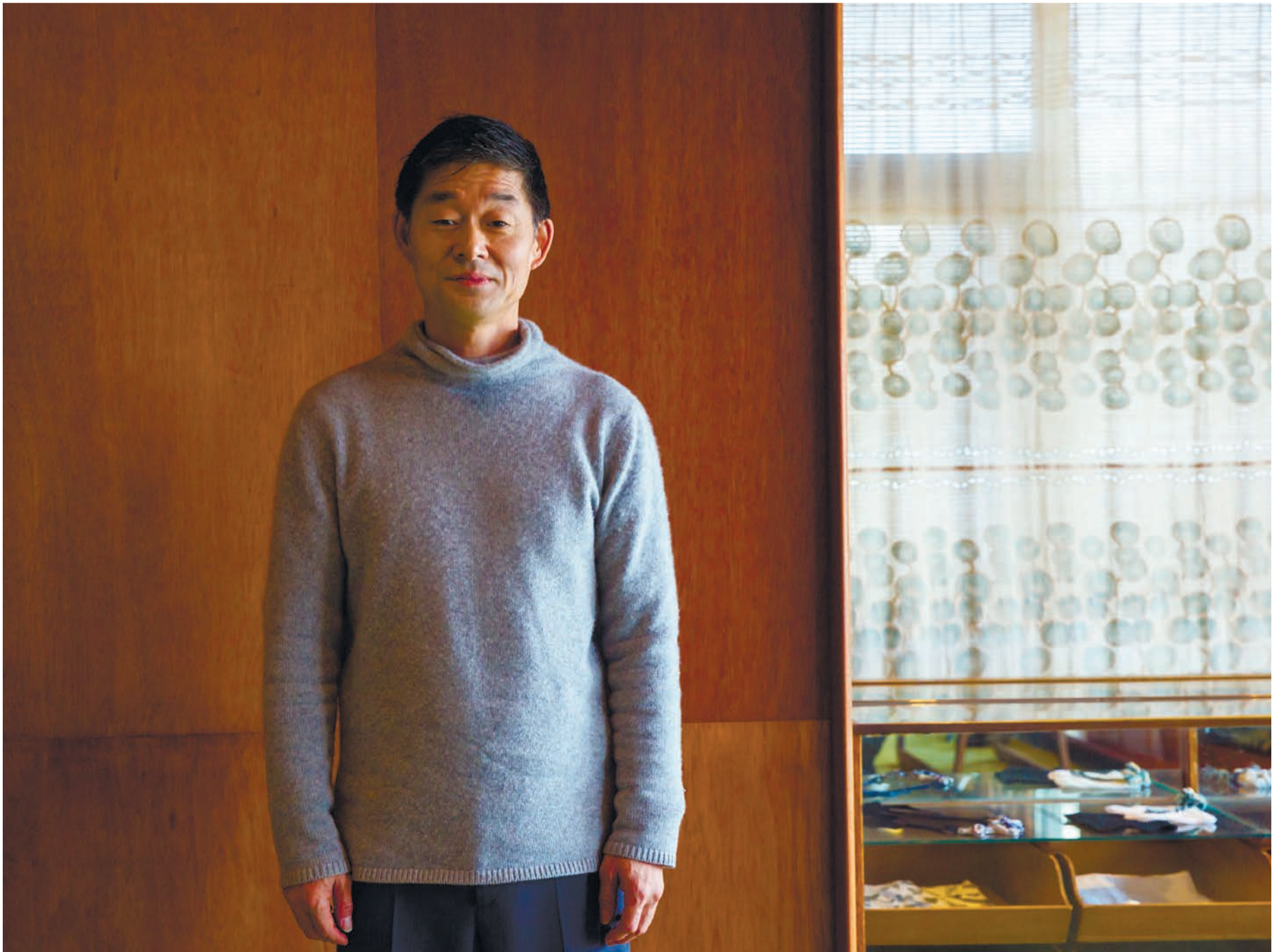




# AKIRA MINAGAWA

無垢な精神、作品に“であう”とき

皆川 明 (ミナ ペルホネン デザイナー)



生成りの紙に墨一色で書かれた  
ドットのような線は、とても正直で、  
とにかく線が生きていた。  
そのみずみずしい線との出会いをきっかけに始まった、  
鹿児島にある知的障害者支援施設  
〈しょうぶ学園〉と皆川明さんとのものづくり。  
それは障害という概念を捉え直す日々のはじまりでもあった。

—  
[文]水島七恵 [写真]阿部 健(ポートレート) / minä perhonen





左から〈しょうぶ学園〉施設長の福森伸さんと奥様で副施設長の順子さん、皆川さん。



〈しょうぶ学園〉での制作風景。

## 私たちが持っていないものを、彼ら彼女らは持っている

—— 皆川さんはこれまで誰かの表現や作品との出会いを通じて、ご自身のクリエイションが変化したり、影響を受けた経験はありますか？

断片的に何かを受け取ることはよくあります。でもそれで自分自身が大きく変わるような経験はないかもしれません。きっとそれはものづくりをする上で、自分の内面的なものに対する固執が強いからだと思います。その点においてはひょっとすると、〈しょうぶ学園〉のみなさんとも通じ合える部分があるような気がしています。みなさんもまた、他者や周りの環境に関係なく、自分が何をしたいのか、何を作りたいのか、自分のこだわりに対してとにかく忠実です。その癖というか姿勢は、私自身の中にも深く根付いている部分だと思います。

—— その〈しょうぶ学園〉との出会いは、雑誌『装苑』のデザイン大賞(2005年)の企画ですね。

はい、デザインを公募して、大賞を受賞された方の作品を商品化しようという試みでした。そのときたくさんさんのデザインが集まりまして、その中から自分が選んだ作品が、〈しょうぶ学園〉の園生である翁長ノブ子さんのものだったと後から知りました。そもそも人の感情やエネルギーというのは、技術的に上手い、下手、美しい、美しくないなどといった基準では測れないものの中に立ち現れてくるものです。そういった意味で翁長さんの作品に出合ったときには瞬間的になんてピュアな内面性がそのまま作品に表れているんだろうと、心に響きました。生成りの紙に墨一色で書かれたドットのような線は、とても正直でとにかく線が生きていたのです。

—— 「生きている線」と言えば、皆川さんはブランド立ち上げ当初からずっとご自身の手で図案を描き、織りやプリント、刺繍などのテキスタイルをデザインされてきました。そのテキスタイルを通して感じるのは、ご自身の中のフィジカルな感覚をとても大切にされているのではないかと、ということです。

絵を描くときには、自分の筋力が今どのような状態にあるかということが、とても重要になってきます。たとえば手が疲れていれば、描く線も自分の意思では制御しきれなくなってしまう、側から見ると変わりなく感じる線も、自分で見ると違和感を覚えることもよくあります。だからこそ自分のフィジカルな感覚はとても大切にしていると思います。それは「自分の線」をキープし

〈しょうぶ学園〉へ足を運んだ皆川さんは、園生の手によって生み出された作品のアーカイブを1日中眺めたときもあるという。「徹底してひとつのものに凝り続けるという、その執着の度合いにはやはり圧倒されますし、心動かされてしまいます。」



ていたいから。一方で〈しょうぶ学園〉のみなさんは、均一性の取れた線ではなく、描くという行為に向かっている瞬間の感情こそが大切ですから、疲れた手によって描かれた疲れた線もまた、魅力になってきます。ものづくりをする上で、私と〈しょうぶ学園〉のみなさんとの違いは、ひとつそこにあると思います。

—— 〈しょうぶ学園〉のみなさんのように、ありのままの線に想いを込めることはありますか？

〈しょうぶ学園〉のみなさんの作品を見ながらいいなと思うのですが、私自身はデザインとして自分の描く図案と向き合わなくてはいけないので、結果的に自分の意図をキープしながら手を動かすことの方に視点が向きます。絵を描く目的もまた、〈しょうぶ学園〉のみなさんとは違って来るんですね。

—— 『装苑』をきっかけに、その後もしょうぶ学園とのものづくりの交流は続いています。そのひとつに、インテリアブランド「IDÉE」による「POOL」というプロジェクトがあります。皆川さんはこの「POOL」で監修を務めていますが、商品完成に至るまでのプロセスの中で、〈しょうぶ学園〉のみなさんとはどのようなコミュニケーションを図っているのでしょうか？

さまざまですが、基本的には〈しょうぶ学園〉にお任せしている部分が多いです。たとえば「無印良品」のランプシェード。「土台の部分に、ペインティングをしてください」など、描いていただく範囲はある程度限定した状態で依頼しますが、描くものについては一切制約を持たないように心がけています。

—— こうしたものづくりにおいては、障害という概念について捉え直す時間でもあったのではないのでしょうか。

そうですね。早く社会は障害という言葉の使い方や表現を、修正した方が良いのではないかと



### 「POOL」の取り組み

ものづくりの過程で発生するハギレや端材、流通の過程で発生するキズ・汚れ等で販売できなくなってしまった商品をためておき、さまざまな企業やクリエイターと共に新たな価値のある商品に再生する取り組み、「POOL」。2015年秋、インテリアブランド「IDÉE」によって立ち上げられたこの「POOL」は、皆川さんが監修を務め、〈しょうぶ学園〉の園生たちもまたクリエイターとして参加している。





POOL×しょうぶ学園「マチマチの灯り」。家具の端材を用いた土台に、園生が一つずつ図柄を描いたランプ。シェード部分に使用したのは、ミナ ベルホネンと無印良品の生地。

思っています。人にはそれぞれの特性があるわけですが、今の社会はその特性が自分たちとは違っているがゆえに障害と呼んでいるように思えてなりません。それはかなりゆがんだ表現ではないでしょうか。

——確かに障害という概念に対してつねに違和感がありますし、障害という言葉が発する自分自身に居心地の悪さを感じることもあります。この状況を変えるためには何を知って、何に“であう”ことが良いと思いますか？

私たちが持っているものを彼ら彼女らは持ってない、そして私たちが持っていないものを彼ら彼女らは持っている。きっと、ただそれだけのことなんですよ。なのに人数の差で、彼ら彼女らが持っているものを、私たちは普段意識する機会があまりないために、「私たちに持っていないものはない」と錯覚している。そのことに気づくべきですし、金子みすゞが言うように、本来「みんなちがってみんないい」はず。だからこそ早く障害に代わる言葉を見つけて、それを

POOL×しょうぶ学園「コロコロのもの」。シンプルな磁器のB品に、園生が描いた図柄をカラーージュして、プリントした白磁のテーブルウェア。



POOL×しょうぶ学園「タテヨコシリーズ」。ファブリックの残反に、園生が描いた図柄を大胆にプリントした、キッチンテキスタイルシリーズ。

言い続けていく必要が今の社会にはあるのかなと思っています。そして人と人は違うんだということを実感するだけでなく、その違いをどうやったらこの社会で生かし合えるのか。つねに考えていかなければならないと思っています。

——自分がいかに世界の見かたが偏っていたか。彼ら彼女らに出会っていつも感じるのはこのことです。

障害のある人の特性も一人ひとり全然違いますし、彼ら彼女らに出会う度に世界が広がります。それを障害という言葉ひとつで括っていくことは、そもそもできることではないはずです。

## アートは人の記憶に直接作用する

——皆川さんはアーティストと障害のある人、企業・職人や市民をつなぎながら新たなものづくりや表現活動に取り組む「SLOW LABEL」の理事もされています。そのきっかけについて教えてください。

もともと「SLOW LABEL」は、「スパイラル」と株式会社ワコールアートセンター、横浜市が実施した障害のある人とアーティストによるものづくり事業「横浜ランデヴュープロジェクト」が発端となって生まれたレーベルです。「ミナ ベルホネン」はもともとスパイラルさんと深い関わ



## 「sing a sewing」の取り組み

2014年から始まったこの「sing a sewing」は、横浜市の福祉施設〈港南福祉ホーム〉の利用者のみなさんが「ミナ ベルホネン」の生地に思い思い自由に刺繍を施し、さまざまな作品を生み出すプロジェクト。写真は、2018年12月15日～25日の期間、東京の青山〈スパイラル〉の5階にある「ミナ ベルホネン」によるセレクトの店〈call〉にて、展示販売を行った作品





横浜市の福祉施設〈港南福祉ホーム〉とのプロジェクト「sing a sewing」より。  
Photo: Hua Wang



3年に1度開催される、障害者と多様な分野のプロフェッショナルによる現代アートの国際展「ヨコハマ・バトリエンナーレ」。2014年度に開催された本国際展では、〈港南福祉ホーム〉のメンバーが「ミナ ペルホネン」の生地(ミナペルホネン)に刺繍を施し、時間をかけてアート性に富んだプロダクトを生み出すプロジェクトを行った。写真は制作風景。  
Photo: Kyohei Asano

りのあるなかで、自分自身、このようなアート活動やものづくりに関心を持っていたこと、何よりも障害のある方たちと密接に関わり合う社会であったほうが良いと常々思っていたので、自分自身、何か力になれるならという気持ちで理事になりました。

— そんな中、「SLOW LABEL 横浜」と皆川さんのプロジェクト、「sing a sewing」がありますが、そこでご自身が体験したこと、実感したことについて聞かせてください。

「sing a sewing」は横浜市の福祉施設〈港南福祉ホーム〉と「SLOW LABEL 横浜」との関わりがまずあって始まったプロジェクトですが、そもそも私自身が取り組みたいと思ったことは、〈しょうぶ学園〉のように利用者の方たちが社会と接点を持って、ある種の経済活動を生んで、それを生活の糧とし、何かフィードバックされるシステムが確立されたいのではないかと。そして何より彼ら彼女らは自由に表現できるんだという事実が、もっと全国各地に増えていけばいいという思いがあったんですね。

— その上「sing a sewing」では、〈港南福祉ホーム〉の利用者のみなさんが「ミナ ペルホネン」の生地を使って自由に刺繍をしていくというワークショップを行っていますね。

もともと〈港南福祉ホーム〉さんは、規則正しく布に刺繍をしていくクロスステッチなどの作業をされていたのですが、「sing a sewing」では「何か決まったもの」というより、「自由度の高い作品」を作れたらいいなと思っていました。だから布は作りやすいようにサイズだけはそろえて、色々な種類のものを持って行き、自分たちが提案するのではなく、みなさんの意思で自由に選べるようにしました。自由ということで、最初はみなさんかなり模索されている印象があったんですが、一度気持ちを解放してしまえば合理的な仕組みとは違う、本当に無垢な状態で作り続けるという時間が生まれていきました。それを実際に体感できたことは、私自身、大きな収穫となりました。

— 2014年から始まった「sing a sewing」は、今も継続的に行われていますね。

作品ができあがったら、今度は我々がそれを広く人に伝える場を持たせたい。こういうプロジェクトの実例がだんだんと増えていって、人と人が繋がる場になるといいと思いながら「sing a sewing」はゆっくりと活動をしていて、昨年12月にも青山の〈call〉で展示を行いました。

— 「POOL」を通してみる〈しょうぶ学園〉のみなさんの作品も、「sing a sewing」を通してみる〈港南福祉ホーム〉のみなさんの作品にも、それこそ、皆川さんが先ほど言っていた「私たちが持っていないものを彼ら彼女らは持っている」ことが楽しく、そして切実に迫ってきます。

今のこの日本の暮らしの中では、人としての無垢な状態を維持するということは、かなり難しくなっていますよね。それは〈しょうぶ学園〉施設長の福森伸さんの言葉を借りればまさに「本来こちら側が障害だよ」という状況に陥っている。〈しょうぶ学園〉や〈港南福祉ホーム〉のみなさんが、そうした意味での障害とは関わりのないところで無垢な精神で作品を作っている姿をそばで見ていると、よりそのことを実感します。

— そんなみなさんが作られた作品は時としてアートの文脈で語られ、また実際に評価もされているわけですが、そもそも皆川さん自身はアートの定義をどのように携えていますか？  
基本的にデザインは人の外側にあるもの、たとえば暮らしに作用して、一方のアートは人の内側、心に作用するものだと自分は捉えています。ただいずれにしても心に強く作用するものというのは、その両方の意味性を持っていることが多いので、デザインとアートを完全に切り分けることはできないと私は思っています。

— その上でアートとは、暮らしの中でどのような役割や価値を担っていると思いますか？

私は人が生きる上で、「記憶」こそが一番重要な要素ではないかと思っているんです。嬉しいこと、悲しいこと、人は日々さまざまな体験を重ねていきますが、そののちに記憶としてその体験が心に残ったとき、必ずしも悲しい出来事は悲しいまま記憶されるわけではなくて、色々変化していくものです。そしてその記憶の持ち方というのが、人の人生においてある種一番コアになる部分だと考えているのですが、そのときアートは人間の記憶において、とても直接的に影響を与えられるものだと私は信じています。



皆川 明 / AKIRA MINAGAWA

1967年東京生まれ。文化服装学院卒業後、1995年にファッションブランド「minä (ミナ)」を設立。2000年、白金台に初の直営店をオープン。2003年、ブランド名を「minä perhonen (ミナ ペルホネン)」に。アパレル、家具、器などのデザインを手がける一方、美術館や東京スカイツリー®のユニフォームデザインも行う。著書に「ミナを着て旅に出よう」「ミナ ペルホネンの時のかさなり」など。2019年11月16日(土)から2020年2月16日(日)まで、展覧会「ミナ ペルホネン / 皆川明 つづく」が東京都現代美術館で行われる。  
<https://www.mina-perhonen.jp>





## REPORT 「状況のアーキテクチャー」がもたらした、さまざまな“であい”

あのカオスはいったいなんだったんだろう。  
 奈良県〈Good Job! センター香芝〉で「状況のアーキテクチャー」パフォーマンス公演が開催された。  
 繰り返すが、あのカオスはいったいなんだったんだろう。

【写真】中矢昌行 【文】中村悠介

### このメンツ。このやり方。そして、この場所

「彼らが出合ったことのないものに出合って欲しいと考えたんです」。

そう語るのはアーティストで京都市立芸術大学の教授、高橋橋さん。今回紹介する「状況のアーキテクチャー」、そのプロジェクトリーダーだ。

2018年12月、奈良県香芝市にある〈Good Job! センター香芝〉で「状況のアーキテクチャー」パフォーマンス公演が開催された。ここはアートやデザイン、いろんな分野を超えて、障害のある人たちと新しい仕事を作り出すことを目的とした施設だ。施設、とはいえその言葉の堅さは似つかわしくない。

工房をはじめ、カフェやショップもある館内で、特徴的なのはいくつもの壁が多面的に配置されていること。それらは仕切るための壁ではなく、つながるための壁として設計されたという。なるほど。たしかに壁によって閉じられた空間があるわけではなく、窓も通りに面している。加えて2階は吹き抜けているので、すこぶる風通しが良い。にも関わらず、ひと目はすぐに空間全体を

把握できないところがおもしろい。

センター長の森下静香さんいわく、コンセプトは「多様な人のための居場所で、多様な働き方をつくる場」。柔軟で寛容で、つまり現在形の多様性を考える上で、この建物と仕組みは、福祉からの視点のみならず、建築やデザイン業界においてもひとつのモデルケースとなっているようだ。

そんな会場で行われた今回のパフォーマンス公演はまず、これぞクロスオーバーというか、まさしく異種格闘というか。出演者はセンターの利用者やスタッフ、そしてcontact GONZO（コンタクト・ゴンゾ）、Shing02（シンゴツー）。つまり障害のある人たち、異色のパフォーマンスユニット、一筋縄ではいかないヒップホップMC。と、まずもって予想不可。いや、予想できてどうする？ そんなハブニングのような試みなのかもしれない。それにしても、このメンツ。このやり方。そして、この場所。なぜこんなチャレンジングな試みを？ 続けて高橋さんに聞いてみよう。

「アートとケアを考えたときに、それはどこかマイルドだったりアットホームなものだったり。それには驚きがない、というかよく見かけるものでもあると思うんです。だから、こんなエッジの効

いたプロジェクトがあっても良いのではないかと考えたんです」

とはいえ、ただ奇を衒うわけではなく（そうだったとしてもこれはかなり興味深い試みだけど）、発端は高橋さんがさまざまな福祉施設を訪ねていく中で気付いたことだそうだ。

「たとえば、障害のある人たちの描く絵には子ども向けのような情報がたくさん入っているわけです。いわゆるアニメ的なアイコンですね。それらは、もしかしてただ与えられているだけであって本当に好きなのかどうなのか？ という部分はグレーだと感じました。だから、このプロジェクトでは出合ったことのないものに出合って欲しいと考えたんです」

### 自分を客観視することで世界が変わる

今回のパフォーマンスは、2018年4月からcontact GONZO、Shing02、それぞれが〈Good Job! センター香芝〉で実施してきたワークショップの延長上にあるけれど、そのアウトプットや成果発表ではないという。

「このパフォーマンスは、いわゆるショーではない。だから、失敗も成功もないんです」と高橋さん。念頭に置かれたのは、何かを完成させることではなく「プロセスの共有」だった。では、ワークショップではどんなことが行われていたのか。まずShing02さんに話を聞こう。

「詩を書く。朗読する。韻を踏む。リズムに乗って歌う。そんなラップみたいなことにチャレンジしてみるというワークショップです。僕はそこでアドバイスやアイデアを与えたり。ですけど、大事なのは本人がどうやりたいのか？ それはこういう施設だから、というわけではなく自主性がいちはん大事で、それが本人も一番楽しい達成感もあると思うんです。

僕は、障害という言葉が好きじゃないというか。その言葉が社会的にどんな使われ方をしているのか、あんまり分かっていません。自分は今ハワイに住んでいて、そこで高校生を対象にワークショップをやったりしているんですが、それと同じ感覚でした。だからここでやることも深く考えてないんです。まず会って、ということから始めて。僕のスタンスとしては、僕が来ることによって、みんなの普段とは違う部分を引

〈Good Job! センター香芝〉の建築を手がけたのは、「o+h/一級建築士事務所」の大西麻貴さんと百田有希さん。何度も奈良へ足を運び、話し合いを重ねながら設計していった。

パフォーマンス中のShing02さん。着ているジャケットはここで展示されていた仙台の多夢多夢中山工房制作による「めぐるトワル」のもの。







みんなのバランスが肝。たくさんの木の枝を会場の参加者で支え合うcontact GONZOの協働パフォーマンス。



流れるビートの上で絵本「じごくのそうべい」のストーリーを語る得田育宏さん。

き出すことをお手伝いできたら、という考え方ですね」

「チーズケーキが、食べたい!」「結婚、式で暴れる!」。突然、話の最中にそんなラップが大音量で耳に飛び込んできた。見ると、センターの利用者でさっき、カフェで注文を取ってくれたおとなしそうな青年がいつのまにかノリノリになっている。本番に向けたりハーサルだったのだが、Shing02さんの話を掻き消すほどのシャウト。ワークショップで水を得たのか、もう取り憑かれたようにマイクを離さない。このプロジェクトの中では家族も知らない一面が発揮されることも少なくないそうだ。

「誰でもマイクを通したり、録音された自分の声を聞くのは新鮮ですよ。違和感もあるけど、リズムに乗っている自分の声がかっこよく聞こえたり。僕はそれを今でもやっていますけど(笑)。それで世界が変わるんですよ。自分の声をマイクに通すというのは、自分が自分から離れ、自分を客観視することでもあるんです」

### やりたくないならやらなくていい

今回、高橋さんはワークショップを「言葉という内発的なもの、そして身体を使った外から内へ、というもの。内からと外からの2つのベクトル」での構成を想定したという。では「外からのベクトル」を担当したcontact GONZOのワークショップはどのようなものだったのだろう。まず「この建築からインスピレーションが受けられる」(塚原悠也)という。それは、過去にライブハウスからサッカーコートまでを舞台にパフォーマンスを繰り広げてきたcontact GONZOならではの視力かもしれない。

「僕らの場合はあまりワークショップという感じではなくて。あえてそういう風にしたところも

ありました。自然に遊びを提案しながら、どう思う?とか、やってみる?というような相談を持ちかけるというか。進める中で、もちろんこちらもアイデアを出すんですけど、この場所をどう理解するか? どう遊び場に変えるか?ということと一緒に考えよう。こちらが用意したプランはあくまでこちらの都合であって、やりたくないならやらなくていい、という考えです。というのも、自分たちもそうでありたいと思っているんです。いわゆる舞台作品はすべてがガチガチに固まっているわけですけど、その考え方から離脱する発想があってもいいという気持ちで」(塚原)

「だから(ワークショップに)来ない参加者がいても驚かなかつたし、そんな小さな事故を含めて全部見せてもいいんじゃないか、と。たとえば、舞台袖は隠すためにあるわけですが、自分たちは普段それを取っ払うことも多いんです」(三ヶ尻敬悟)

そんな彼らのワークショップは、高橋さんいわく「(contact GONZOのパフォーマンスにある)過激な殴り合いをしている、と最初はみんな誤解して恐る恐るだったんですけど、途中からそうじゃないと気づき始めて」コミュニケートし始めたという。

「(利用者たちは)外から来る人に対する好奇心がはつきりして、それを躊躇なく表現してくれるからやりやすかったですね。(ワークショップでは)2回目からぐいぐい混じってくる人がいたり」(塚原)

「そうですね。あんまり垣根がなく、向こうから来て参加してくれるというのはありましたね」(松見拓也)

「むちゃくちゃだけどそれがおもしろいんですよ。(ワークショップは)たとえばダンサーの人たちを相手にするより楽しいというか。感覚的で反応がダイレクトだし」(三ヶ尻)

「本番はどうなるか。ほんとに分からない(笑)」(塚原)

### 渾然一体。みんながどう考えるのか?

結果、約80分に及んだ公演は、これぞ予定調和のない世界がおおいに展開された。カテゴリーできない、そんなパフォーマンス+αがこれでもか、と。たとえば、朗読のようなラップあり。女性3人組の語りあり。乱入する者あり。上半身裸になる者あり。ごはんを食べている者あり。シェーカーを振るバーテンダーあり。しりとりにラップあり。ぶつかり合う男たちあり。踊る者たちあり。漫談のようなストーリーテリングあり。たくさんの木の枝を使った協働のパフォーマンスあり。この公演のために壁に鏡が貼り付けられたため、より多面体空間となり館内がディスコのようにも見えたり、宇宙ステーションのようにも見えた。

ラストの7名のマイクリレーによるボッセカット(仲間に参加する曲)の大団円まで、いったい誰がパフォーマーで、誰が観客なのか。誰がスタッフで、誰が利用者なのか。それぞれの立場と役割がどんどん混ざり、溶けていくような。大きな多面体空間がさまざまな人間の増場と化するような。そんな渾然一体の、いくなれば状況劇場。このカオスはいったいなんだったのだろう?しかし利用者のみならず、この場にいた人たちはきっと「出合ったことのないものに出合った」はずだし、一つひとつのパフォーマンスはどうやって生まれたのか?とその道のりを想像せずにいられなかったはずだ。最後に、高橋さんはこのプロジェクトを継続していきたいと語る。

「いわゆる鑑賞とはまた違う、経験の共有の仕方、その提案にならないかなと考えています。このプロジェクトを芸術的価値の中だけで判断してしまうと本末転倒で、というもこれをみんながどう考えるのか?ということがとても大切な

んです。それに、経験したことを理解して言語化できるまでは1年くらいかかる人もいますよ。だから、これからも繰り返してやっていくことが理想です。作品制作も同じですけど、作っている中でだんだんと分かってくる。そのサイクルが大事だと思っています」

#### [Information]

状況のアーキテクチャー

1880年開学の京都市立芸術大学が、2023年に予定される都市部への移転を控え、「芸術であること」「地域であること」「大学であること」の意味を、改めて問い直す作業として立ち上げたプログラム「状況のアーキテクチャー」。今回のパフォーマンスは、このプログラムの一環として行われた。

<http://www.kcua.ac.jp/art-m/2018/>

Good Job! センター香芝

〒639-0231

奈良県香芝市下田西2-8-1

tel. 0745-44-8229

<http://goodjobcenter.com>

パフォーマンス中のcontact GONZO(塚原悠也、三ヶ尻敬悟、松見拓也)と参加者。



生きている意味を問うラップを披露する大坪明美さん。





# KOTOBUKI SHIRIAGARI

描く楽しさとの“であい”をくれる、  
アニメーションの可能性  
しりあがり寿 [漫画家]

漫画家のしりあがり寿さんが、  
障害のある子どもたちとともに  
ワークショップでアニメを作るプロジェクト、  
墨田区主催「アニメで墨田!」が進行中。  
しりあがりさんが語る、アニメーションが  
もたらすさまざまな可能性とは？

[文] 小川知子 [写真] 富樫実和

## 「アニメで墨田!」とは？



「すみだ北斎美術館」の開館記念としてスタートした、「みんな北斎プロジェクト」の一環。北斎が生きた隅田から新しい障害者アートの波を起こそうと、全国障害者アート公募展「みんな北斎」を開催。2017年、漫画家でアーティストのしりあがり寿さんなら、ユニーク且つさまざまな表現を受け入れてくれるだろうと、「現代の北斎!？」として監修をオファー。プロジェクト「アニメで隅田!」を始動する。2018年度には障害のある人の文化活動で2020年のオリンピック・パラリンピックを盛り上げるべく、「未来アスロン編」を実施。墨田区の中学校、小学校の特別支援学級、福祉施設でワークショップを行い、そこで生まれた素材をもとに、しりあがりさんがストーリーを担当し、アニメーションを制作・発表した。

<http://minnahokusai.ableart.org/>



## アニメのもととなる絵を描くワークショップ

—— アニメに登場するキャラクターなどの素材を制作するワークショップというアイデアはどこから生まれたんでしょうか？

2000年くらいに、美術館で子どもたちを集めてワークショップをやったことがあったんです。そのときにまず、みんなに自分の弱点を描かせたの。寝坊するとか忘れ物するとかね。それはきっと妖怪のせいだということで、「ネボウスルジャー」とか、そういう名前を付けて妖怪を描いてもらった。それをもとに、夜中に50人くらいの妖怪がパレードして夜明けとともに去っていくというアニメーションを一晩で作ったら、好評だったんです。子どもたちにとっては、弱点が妖怪の形になって去っていくから面白かったみたいで。治りはしないんだけどさ(笑)。それに、自分で描いた妖怪の声を演じてもらったから、声優デビューみたいな気分であんな楽しそうだったし、緊張して喋れなくなる子や泣いちゃう子もいて、声を出さずって大切なことなんだと実感して。その経験をアレンジして何かできないかなと思ったんです。まとめるのは僕らがやるけど、アニメーションのもととなるキャラクターを子どもたちに描いてもらって、それに声を入れてもらえたらいいなと。

—— じゃあ、具体的に何をやるかはしりあがりさんも交えて話し合いながら決めていったんですね。

最初はぼんやりしててなんだかよくわからない感じで(笑)、やりながらだんだんわかってきたんですね。そもそも、障害のある子たちになぜ絵を描かせなきゃいけないのか、いろいろそれなりに考えるわけじゃないですか。まず前提として、障害のある人だって、音楽が得意な人もいれば苦手な人もいるし、絵も同じで

好きな人、嫌いな人がいる。障害があるからと言って誰もが個性的な絵を描くわけじゃない。その前提の上で、ワークショップで絵を描かせてみたら、割とみんな楽しそうだった。嫌がったり気の進まない人もいただろうけど、結局みんな描いたよね。やりながら、自分もいろいろ勉強になって。

## 描いたら気持ちいい、を大切に

—— 具体的に、どんなことを学ばれましたか？

つい僕は、描いた絵が商売になるんじゃないとか、賞をとらないとか、評価する側やそれを所有する側のことばかりを考えがちだけど、やっぱり描く人の気持ちが一番大切だなという気がした。だって、画家とかアーティストという商売ができる前から、人って絵を描いてたじゃないですか。頼まれなくてもさ。歌を歌ったり、発言するのと同じで、描くというのは人にとってとても自然な行為でしょ？ 描いたら気持ちいいんだから、単純に、絵を描いてもらった子どもたちは楽しいだろうなと。楽しいものを、ちゃんと楽しく感じてもらいたいなと思って。

—— 楽しんで描くだけでは終わらないのがアニメというのポイントなんですね。

そう。以前、ワークショップで、子どもたち全員に丸を描いてもらったことがあったんだけど、全員ちよつとずつ形が違うんですよ。小さく描く人もいれば大きく描く人もいて、筆圧が強い人もいれば弱い人もいるし、絵ってその人の身体とものすごく繋がっている。親指の長い人と短い人でも、描く絵が変わる。格好良く言えば、絵ってその人の生きたその瞬間の軌跡が残るようなものだから、優劣の前に描くことが大切だなって。それで、そういう機会を与えられたと考えたときに、アニメーションっていいんじゃないかなと思ったんですよね。だって、自分の描いたものが動き出すわけだから。それは描いた人にとって、すごく嬉しいことだと思う。描くときは何か描きたいものがあると思うから、その気持ちの延長で描いたものが動き出すっていうことがあると、無理なく気持ちが乗ってくるような気がしたんですね。

—— ほかに工夫されたことはありましたか？

俺はただ、現場で「みんな描いてー」と言って、描いたら「いいねー」って言ってただけ。見本もあまり上手に描くと敷居が高くなるから、わざと下手にして(笑)。でも、ただ描くだけじゃなくモチベーションを高められないかなと思って、2020年のオリンピック、パラリンピックもあるし、ちょっとレースみたいな要素も取り入れてみました。結果も、一般のみんなの人気投票で決めよう。だから、完成したアニメーションに出てくるレースシーンで一等賞になっているのは、一番票が集まったチームなんです。あんまり、「何でもいいよ」としてしまおうと張り合いもないかなと思って、勝敗があるっちゃあるという軽いルールを取り入れてみたんです。それも恐る恐るだけね。他に思いつかなかったからさ(笑)。





—— 平等性にとらわれすぎると、モチベーションを下げてしまうことにつながるかもしれないですね。

社会が平等でないのに子どもに平等しか教えなかったら社会に出られなくなってしまう。競争のある社会へ出すのに、子どもに一切競争をさせないのはいかがかなと思うよね。まあ、平等っていろんな側面があるから、簡単には言えないけど、軽く競争があってもいいんじゃないかな。負けた子が「悔しい！」って頑張るといいんだけど、落ち込んだりしちゃう可能性もあるしね。反応に個人差があるから、競争って難しいんでしょね、きっと。

—— 実際のワークショップの現場での発見ってありました？

現場に行って、初めて発達障害の子たちと接してビックリしたんですよね。全然普通じゃんって。ちょっと落ち着きがないだけで、俺も昔そうだったよと思った。中学校まで、椅子の背もたれに腰掛けて授業受けてましたから。手を挙げて先生が指してくれないって、授業中に怒ったりして。でも、そういう子だからという感じで放つかけてました(笑)。

## プロジェクトのこれから

—— プロジェクトはまだまだ続きますが、今後の課題は？

この魅力的な絵を使って何ができるかという可能性もそうだし、まだ見えていないことが多いですね。今はオリンピック・パラリンピックに向けた枠の中でやっているけど、障害のある子どもたちが参加しているんだという意識は、自分たちはもちろん、世の中にとってもいいことだと思うし。だけど、クリエイティブな作品として今のままでいいかという、きっとまだ物足りない。障害のある子どもたちが作ったものをもっといい作品にして、その子どもたちの存在を世の中に広く知らせるという可能性があれば、単純作業が得意な子にはそういうことをもっとさせてみたらいいんじゃないかとか。でもそうすると、学校の授業にはおさまらないですよ。本当にいろんな可能性があって、いろんな限界もあって。

—— アニメーションの分野での障害のある人たちの活躍には、まだまだいろんな可能性がありそうですね。

アウトサイダー・アートの視点から認められている障害のある人の絵は多いけど、障害のある人のアニメーションはまだ少ないんじゃないかな？ 今後、障害のある子がアニメーションを通じて発信できる仕組みができれば、それは世界中に広げることができる。だから、子どもたちがどうなっていくのがいいのかという目標から考えなきゃいけないよね。目標は作品の評価ではなく、子どもたちがどうなっていくか？ そういうことを、僕らがこれから考えます(笑)。

—— ちなみに、本プロジェクトで「現代の北斎!？」と呼ばれているしりあがりさんのとらわれない視点は、どうやって形成されたものなんですか？

墨田中学校の特別支援学級のワークショップ。今描いたばかりのキャラクターの声優に挑戦する生徒たち。



すみだ北斎美術館のワークショップにて。キャラクターにかけたい応援セリフを吹き出しに描いて壁にベタリ。

俺が大学を卒業した80年代初めは、たとえば学生がイベントをプロデュースしたり、現役女子大生の「オールナイターズ」とか、素人に光が当たっていたんです。プロのクオリティとは違う世界。1977年にセックス・ピストルズがデビューして、ロックが出てきたし、漫画ではヘタウマが出てきた。言ってみれば、「コンチクショウ!」とか「バカヤロー!」というメッセージを世の中に発信するのに、上手に描く必要はないんだと。下手くそであっても、一応発信できているわけで、それはそれでひとつのメッセージじゃないですか。優劣を付けるわけじゃなくて、そういうメッセージを大切にしていこうという。まさに、そういう時代だったんです。

—— 多様化は進みながらも、同時に物事の線引きが激しくなっている現代に対してはどういう思いがありますか？

人って、何でもいってわけにはいかないんでしょね。何かしら順位だったり、秩序だったり、優劣だったりそういうのを付けようとするのはわかる。理解するための手がかりが欲しい。多様性と、その整理は両方必要だし、整理には上下左右の取捨選択がつきもの。一度整理したと思ったら、また新しいものが生まれて、また整理して……みたいな、ダイナミックなイタチごっこが必要ですよ。世の中って、生物の世界でもそうだけど、多様なものがエントリーして、その後、選択淘汰されていくわけじゃないですか。すべてが残らないのはしょうがない。そういうダイナミックさが必要で、いろんな物事が生まれてくることに対して規制をかけようとするのはおかしいですよね？ 生まれてきたものが、どういふふうにかこれからの環境に合うように選択淘汰されていくのか、そっちの仕組みのほうが大切なのであって。

—— 二元論になってしまうと、選択淘汰される前提のものはそもそもエントリーしづらくなっちゃいますもんね。

みんな社会の中じゃなく、あらかじめ空気を読んで頭の中だけで選択淘汰のジャッジをしているけど、そればかりになったら、普通にいいアイデアって残っていかないですよ。エントリーするもの自体が少なくなってしまうから。日本は、そこがずっと上手くいってないよね。選挙にしても、就活にしても、人間にしても、アイデアにしても、この国は一体どういう選び方をしているんだろうと疑問に思う。だから、自分は専らエントリーを増やすほうに力を注いでいますけど、それを淘汰する側にがんばってほしい。

—— しりあがりさんは、活動を通じてご自身のそういう考えを伝えようという意思はあるんでしょうか？

ない(笑)。言われたら、その範囲で頑張るけど、意思はないです。自分でわかってるからさ、能力的にも時間的にも、そんなにできないって。やるなら、ちゃんとやらなきゃ子どもたちにもみんなにも悪いから。いつも及び腰オーラを出しまくってます(笑)。

—— 最後に、北斎は自由な表現方法で知られていましたが、「みんな北斎」というこのプロジェクト名を、しりあがりさんはどうとらえていますか？

漠然としてるけど、絵が好きだったら誰でも北斎になれるよってことかな。もうちょっと言うと、これは願いになっちゃうんだけど、絵の前では障害のある人もない人も同じ、関係ないよということだと思っています。



### しりあがり寿 / KOTOBUKI SHIRIAGARI

1958年静岡市生まれ。1981年多摩美術大学グラフィックデザイン専攻卒業後キリンビール株式会社に入社し、パッケージデザイン、広告宣伝等を担当。85年、単行本「エレキな春」でマンガ家としてデビュー。パロディーを中心とした新しいタイプのギャグマンガ家として注目を浴びる。幻想的あるいは文学的な作品など次々に発表し、マンガ家として独自の活動を続ける一方、現代アートの世界でも意欲的な活動を続ける。代表作に『真夜中の弥次さん喜多さん』『弥次喜多 in DEEP』など。



# SHOKKI × DAY CENTER SAKURA・ KUWANO FRIENDLY HOUSE



01

## ごく普通の福祉事業所とセラミック・レーベルとの “であい”から生まれた、どこまでも自由な陶芸 SHOKKI×デイセンターさくら・桑野フレンドリーハウス

昨年1年間で20組と、実にさまざまなアーティストやブランドとのコラボレーションによって型にはまらない陶芸作品を次々発表しているセラミック・レーベル「SHOKKI」。その中のひと組が、〈デイセンターさくら〉と〈桑野フレンドリーハウス〉、岡山県にある2つの障害者支援施設だ。これまで特に、外へ発信するためのアトリエ活動は行ってこなかったという生活介護・就労支援施設と「SHOKKI」の“であい”は、どんなきっかけからもたらされたのか。

【写真】黄瀬麻以 【文】石田エリ



02

ひと口に「食器」と言い切るには少し歯切れが悪く、陶芸であって陶芸の領域からはみ出している。たとえば指で成形した跡がそのまま残っていても「ま、いっか」と、それも味になってしまう軽やかな「SHOKKI」は、実際誰がつくっているのか、メンバーは何人いるのか、どこに拠点があるのかなど明かさず活動している。そんなSHOKKIと2つの障害者支援施設とが“であった”のは、1年ほど前のこと。この施設で働いている小林拓馬さんのある思いがきっかけを作ったのだという。昨年夏は、〈デイセンターさくら〉と制作した作品を岡山県内で展示。そして現在、〈桑野フレンドリーハウス〉に場を移して、新しいシリーズを制作している。成形作業が終わり、焼き入れ前の最後の色付け作業を行うという日に施設を訪ね、「Plan P」と名付けられたこのプロジェクトについて話を聞いた。

### 「なにか面白いこと」を 現実化する

—今回のコラボレーションは、小林さんから



03

SHOKKIに持ちかけて始まったと聞きました。それは、どんな思いからだったのでしょうか？

SHOKKIディレクター（以下、SHOKKI）：2～3年前になりますよね。小林くんがいろいろと悩んで悶々としていたときで。

小林拓馬（以下、小林）：いや、ネガティブな悩みではないんですよ。自分が働いている施設の利用者が、社会との接点を増やすにはどうすればいいんだろうと、ずっと模索していたんです。最近では、アート活動に特化した障害者施設も増えてきて外に開かれている感じがありますけど、僕が働いているところは普通の生活介護事業所なので、そこでレクリエーションの時間に絵を描いたりはしているけれども、それを発表したり展示会をするというようなものではないんですね。だから、意識的に外との接点を生みだすようなことが何かできないかと。ここは通所施設なので入所施設ほどではないにせよ、意識しないと利用者も同じ職員としか接していないという単調な日々が続いてしまうんですね。ただ、利用され

ている方の中には、同じことを繰り返すことで安心するという性質の方もいるのでルーティンの仕事もとても大事なのですが、たまには外からの刺激もあっていいのではないかと。それに、僕自身も飽き性なところがあって、モチベーション高く働き続けていくためにも、何か自分にとっても刺激になる面白いことがしたかった。それで、ある縁があってSHOKKIに話を持ちかけたんです。

SHOKKI：でも、「何かやらない？」と最初に言われたときは、いろんな人とコラボレーションしてみたいという構想段階で、実際には始めていない時期でした。障害のある人と何か一緒に作ってみたいなど興味は抱いたものの、どんな風にコラボレーションを紹介していけばいいのか、または、作るからには最終的には作品として販売したいという気持ちがあったので、その時点では制作の方法が定まらなかったんですね。そんな段階を経て、SHOKKIもいろんなアーティストとコラボレーションするようになり、作品への落とし込み方、販売の仕方がだいたい掴めてきたので具体的にやってみようと昨年ようやく話が進んでいきました。



04



—施設で働いている若い人の中には、小林さんのように外部のアーティストやクリエイターと何かやってみたいと思っている人は少なからずいるんじゃないかなと思います。そして逆に、実はアーティストやクリエイター側にも障害のある人たちに興味はあっても出会うきっかけがない、入って行きづらいという人もいるんじゃないかと思うんです。そうした意味では、小林さんのようにドアを開けてくれて、接着剤になってくれる人がいるといいですね。実際には、このコラボレーションをやってみたくて施設長や他の職員の方たちに初めに話したときはどんな反応でしたか？

小林：2つとも同じ法人内の施設で、僕は今〈桑野フレンドリーハウス〉で働いていますが、その頃は〈デイセンターさくら〉の就労支援の方にいたんです。でも、就労ではなく生活介護の方が組み込みやすいかなと思って、生活介護の職員の方に「SHOKKIとは」という説明から始めて。最初は「え？」って、ハテナが飛び交っていましたが、よくわからないながらも受け入れてくれました。



SHOKKI:名前も顔も明かしていない、素性がわからないという、得体の知れない相手ですからね……断られるだろうと思っていたんです。でも、もし断られたら、施設としてではなくて、小林くんがつながりのある障害のある方、個人と何かやれたらいいのかなと思っていました。ところが、わりとすんなり受け入れてもらえてトントン拍子に決まっていって。小林くんへの信頼性というのもあるので、こんなにもフレキシブルなところなんだと思って。意外でした。

——実際には、生活介護の余暇活動に組み込んだのでしょうか？

小林:新たに設けました。もともと「地域活動」という時間があったので、その時間に充てました。大人数なので、実は一つの活動を組み込むのも調整が大変で……。利用者さんには、3カ月で1クルールのシーズンごとに、どんな活動がしたいかと希望を聞くんですね。そこから振り分けていく。なので、1年のうちに3カ月しか表現活動しない人もいます。この人は素敵な絵を描くからといって、その人が1年間絵を描き続けられるのかというと、そういうわけでもないんです。ある程度、平等に機会が与えられなければならない。施設の方針としては、いろんな活動を提供する、ということが主眼になっていますから。

### ゴールを定めず、ジャッジしないこと

——SHOKKIはそれまで障害のある人と接したことはあったのですか？

SHOKKI:ありました。個人的な話ですが、母が特別支援学校で美術教員として働いていたんです。まだ彼らを障害者だと認識するようになる前に、彼らの作品と出合っていて。なんだかすごい絵だぞと、子どもながらにゾクゾクした記憶があります。

——SHOKKIのコラボレーション相手としては、相性がよさそうですね。SHOKKI自体、いい意味で陶芸という概念のボーダーラインにあるような表現活動だと思うので。

SHOKKI:そうですね。だから一緒に何かを作れたら、思いもよらないところに行けるかもしれないと直感的に思ったんだと思います。

——実際にはどういった方法で制作したんですか？

SHOKKI:(デイセンター・さくら)で、始めて粘土の成形をする日は、事前にあれこれ考えてた



05

んですよ。外の人間と接する機会がそれほどないという施設に、いきなり入ってって受け入れられるのだろうか、全くコミュニケーションが取れないんじゃないかと思っていたら、実際にはそんなことはなくて。最初に自己紹介したときは誰も聞いてなかったんですけど。

小林:それよりみんな、目の前に置かれた粘土が気になっちゃって(笑)。

SHOKKI:そう(笑)、でもすぐにその場に馴染んだし、作り始めると皆それぞれに意思を感じる事ができました。言葉を読まない人も多くいましたが、こうしたいんだろうな、こう作りたんだろうなというのは、なぜか言葉がなくてもよくわかるんです。でも手伝いはしません(笑)。見守るだけ。(デイセンターさくら)のときは、成形を少し手伝ったり、色付けはこちらでやったりしたんですが、それも任せる方がもっと面白いものになると思った。だから、(桑野フレンドリーハウス)では一切手出しをせずに進めてきました。

小林:職員たちは、SHOKKIを外から来た先生として見ているんですけど、何を教えるわけでもないで、利用者たちはアシスタントだと思っているんじゃないかな(笑)。

SHOKKI:そうですね、雑務をする人……。

——そうすると、もはや共同作業ではないという。

SHOKKI:2018年20組のアーティストとコラボレーションしたのも、レーベル単体での活動とは反対に、SHOKKI自体の作家性を消したかったんです。“レーベルとして存在する”ということを目指していたので、今回に限らず、他のコラボレーターの時も極力相手にゆだねるように作っていて、結果としてサポート役にまわる場合もあります。それと大抵、最初に「こういうものを作しましょう」というゴールを設定しない方が、結果的に面白いものが出来上がるんですけど、障害者事業所は、それが一番いい形でできる相手だと思いました。



06

——そうして焼きあがったものを見たときは、いかがでしたか？

SHOKKI:いいも悪いもジャッジしないんです。もともとSHOKKIは出来上がってくるものに対してほとんどジャッジしないので。「これはどう見ればいいんだ？」という前衛的なものはたくさん出来上がりました。陶芸も経験を重ねていくと、「こんなに分厚いと焼きづらいな」と思って無意識に焼きやすい形にしてしまうんですけど、彼らにはそんな考えもないので気持ちが良かった。彼らの自由さを羨ましいと思う瞬間もありましたけど、どんな相手でも比較するのは意味のないことだと諦めます。

### 価格は、“作品”としての指標

——(デイセンターさくら)との作品は、岡山県内で展示会もやりましたよね？ そのときは、作者も観に来られたんですか？

SHOKKI:もともとコラボレーションするのに展示も込みで考えていました。作者も観に来てもらうことを考えると、岡山県内で展示した方がいいだろうと場所を探して。

小林:職員も観に来てくれて好評でしたよね。

SHOKKI:でも値段に驚いていましたよね。

小林:そうですね。作って売るという流れ自体が、施設の中で定着していないので免疫がないというか……。SHOKKIは、初めから販売すると言っていて、ぜひそうしようと思って進めてきたんですけど、結局(デイセンターさくら)には前例がないということでお金を納めない方向でまとまりました。なので、(桑野フレンドリーハウス)では、最初にパーセンテージを決めて、売れたら事業所の分の売り上げを何かしらの形で還元していくということになって。たとえば、画材を買ったり、おやつを買ったり。

——制作した作者自身にお金を渡すことは難しいんですか？

小林:参加していない人もいますので、平等ではないという部分が大きくて。それならお金ではない何か物品の方がいいという結論に至りました。でも、いずれにせよ、金銭は絡んだ方がいいなと思った。こうしたことがもしかしたらお金に変わるかもしれないという気づきになるし、そうした事例が何個も生まれていくことが、施設全体の活気を生み出していくんじゃないかと思うんです。

——さっき職員の方が「値段に驚いた」というのは、高いということですか？

SHOKKI:そうですね。想像していたよりあまりにも高すぎたみたいで、言葉を失っていました。よく福祉事業所で売られているような商品って、200~300円の安価なものが多いじゃないですか。その何十倍の値段だったので見慣れない数字に驚いたんだと思います。でも200~300円では絶対に売れなかった。コラボレーションで作品として売る以上は、きちんと価値づけをしたかったんです。

小林:実際にそれで買ってくれる人もいましたから、いいざわつきだったと思います。

——先ほどの制作時間では、(桑野フレンドリーハウス)の管理者も好意的に手伝われていて、「今の若い人で自主的に企画を提案するなんて、小林は珍しいタイプで頼もしい限りです。これはバックアップしてやらない」とお話しされていました。これからやってみようという意気込みはありますか？

小林:今回の取り組みは、僕の中でも施設としても大きな一歩になりました。これを機に、いろんな外部の人と関わりを持つ「Plan P」というプロジェクト名もつけましたし、8月には(天神山文化プラザ)という場所を借りて、画家の方と違う試みを企画しています。これは、僕だけではなく福祉職員何人かでやることになっていて。他にもやってみようという意気込みが膨らんでいるところです。





## 精神医療とアートのプラクティス。オランダで20年続くアーティスト・イン・レジデンス〈フィフス・シーズン〉の試み

エスター・フォセン(フィフス・シーズン ディレクター)

精神科病院にアーティストが滞在し、患者やスタッフとの交流のなかから制作や作品の構想を考えるプロジェクト〈フィフス・シーズン〉。オランダ・ユトレヒト州の精神医療センター、アルトレヒト病院で1998年に始まったこのプロジェクトは、医療にとって、そしてアートにとってどのような影響を与えてきたのだろうか。現代アートのさまざまなプログラムを行うNPO法人アーツイニシアティヴトウキョウ[AIT/エイト]が日本財団との共催で立ち上げた「dear Me」プロジェクトの招へいで東京に滞在した〈フィフス・シーズン〉のディレクター、エスター・フォセンさんに話を聞いた。

【写真】阿部 健(ポートレート)

【文】佐藤恵美

【取材協力】NPO法人アーツイニシアティヴトウキョウ[AIT/エイト]

【通訳】池田 哲

アーティストの滞在期間は3カ月。これまで数多くのアーティストが〈フィフス・シーズン〉に参加し、アルトレヒト病院の広大な森の敷地にあるアーティスト・ハウスに滞在した。そこでつくられる作品、実施されるプロジェクトは、結果として病気のイメージや認識に焦点をあてるものとなっている。アートは精神医療にどんな役割を果たしているのだろうか。

### 変化の前の、静寂な季節

— 〈フィフス・シーズン〉は、直訳すると「5番目の季節」という意味になりますが、どのような思いが込められているのですか。

ドイツ人の作家、クルト・トゥホルスキー(1890-1935)が第2次世界大戦前に書いた物語の名に由来しています。トゥホルスキーは、夏の終わりで秋が始まる前の季節を「フィフス・シーズン(=5番目の季節)」と描写しました。この5番目の季節を、これから何か始まるのではないかといった予感を秘めた、静かな季節だと考えていたのです。アーティストが精神科病院での滞りで、自身を見つめ直し、そこから何か新しいものをつくっていく。そんな意味を「フィフス・シーズン」という言葉になぞらえています。

— アーティストにとって自分を見つめ直す3カ月ともなるわけですね。どのようにして過ごすのでしょうか。

可能な限り、病院内のさまざまなところへアプローチします。患者やスタッフの方々に関わりながら、日々の治療に参加することもありますね。そして3カ月の滞りのなかで、アーティストは見るものや触れるものからインスピレーションを受け、新作に取り組んでいきます。色々な患者に出会うなかでコラボレーションも生まれますが、それは義務ではありません。どこまで関わるかは患者の意志に委ねています。

— 医療側からアーティストに対して、注意やリクエストなどはあつたりするのでしょうか。

いまのところ、アーティストが「やりたい」ということに制限は設けていませんし、リクエストもありません。ただ、滞在生活をするにあたりアーティストには一番始めに「こういう行動をしましょう」「これはよい、これはだめ」というガイダンスを行います。たとえば、治療中の患者の



オランダ・ユトレヒト州のアルトレヒト病院内にある、〈フィフス・シーズン〉の拠点。



〈フィフス・シーズン〉のディレクター、エスター・フォセンさん。NPO法人アーツイニシアティヴトウキョウ[AIT/エイト](www.a-i-t.net)が行う、子どもと福祉とアートの未来を考えるプロジェクト「dear Me/ディアミー」のワークショッププログラムのあと、お話を伺った。

なかにはお酒を飲むと薬の効き目が変わってしまうこともあるので、「患者さんとお酒は飲んではいけない」というようなことだったり。女性の作家には、セクシーすぎる服を着て刺激を与えないように気をつけてほしい、などです。

### 精神病を身近な存在に

— 〈フィフス・シーズン〉が立ち上がったきっかけや目的を教えてください。

約20年前、〈フィフス・シーズン〉を立ち上げたのは、スーザン・オクスナーというアート・ディレクターです。アルトレヒト病院はすでに多くのアートコレクションを持っていたこともあり、アートが治療において重要な要素である、という意識がありました。当時は、世界的にもアーティスト・イン・レジデンスが増え始めた時期という背景もあり、スーザンを中心に実験的に始めた〈フィフス・シーズン〉が今日まで続いた形になります。私たちがこれまで活動を続けてきた目的には、精神病の存在を社会に見える形にすること、より身近な存在にすることがあります。

— その後、エスターさんはどのようなタイミングで関わり始めたのですか。

私はもともとユトレヒト州にある精神医療組織でアート・コンサルタントとして働いていました。そこでは医療組織のアートコレクションのマネジメントやキュレーションなどを担当していたのですが、〈フィフス・シーズン〉で人材の募集があり応募しました。私はおもにアーティストを招へいしたり、滞っているアーティストの相談を受けたり、キュレーターの観点から作品のアドバイスをしたりしています。

### 「患者」という立ち位置から抜け出すこと

— その後、2014年にニューヨークで〈ビューティフル・ディストレス〉が始まりました。このプロジェクトも〈フィフス・シーズン〉と同じアーティスト・イン・レジデンスで展開しているのですよね。

〈フィフス・シーズン〉の運営メンバーは、〈フィフス・シーズン〉をさらに国際的なレベルに発展できないかと模索していました。あるとき、医師であり〈フィフス・シーズン〉のメディカル・ディレクターであるウィルコ・タウネブライヤーが、ニューヨークで講演をする機会がありました。その聴講者のなかに、精神病院の役員のような立場の人がいて、その人が「うちの病院で〈フィフス・シーズン〉のようなことをしないか」と持ちかけてくれたのです。そこから〈ビューティフル・ディストレス〉は始まりました。

— 〈ビューティフル・ディストレス〉というのはどのような意味でしょうか。

「精神疾患がある」ということは、一般的には「悪いこと」「悲しいこと」というイメージを持たれがちですね。ですが、絶対的にそうかというそうでもないと思うのです。その症状は見方によってはポジティブな側面もあるかもしれません。たとえば、その人がユニークなキャラクターだと評価されることもあるかもしれない。疾患のポジティブな側面もとらえてもらえるように「ビューティフル・ディストレス(=美しい苦惱)」という名前にしています。





〈ビューティフル・ディストレス〉に参加したアーティスト Marijn Ottenhof による演劇プロジェクト「Staging Anxiety」(2017年)。精神科診療所の内外の世界の融合や異なる環境でのそれぞれの類似性に着目する Ottenhof は、患者へのインタビューをベースに台本をつくり、治療のためのグループセッションや誕生日パーティーなど診療所の日常で起こりうる状況を再現した。即興を取り入れながら他者の経験を想像し再現することで生まれる混乱の要素や、パフォーマンス後の演者によるコメントも作品に反映され、芸術と治療的アプローチの交差の可能性や他者の苦悩や孤独をどれだけ私たちは想像を寄せることができるのかを考察する。背景にある黄色の壁はドメスティック・バイオレンスについて、青い壁は孤独について、それぞれのテーマで制作された。



〈ビューティフル・ディストレス〉に参加した Yasmijn Karhof による、オランダ・ティルブルクのテキスタイル博物館との協働で制作したタペストリーの作品「Reality is a Fingerprint」(2016年)。モチーフの写真は、メッセージが描かれたプラカードを持っている病院のスタッフたち。一般的に言われる「普通」であること、概念や、「健康」と精神的な「病気」の定義の揺らぎに関心を持つ彼女はキングス・カウンティ・ホスピタルに滞在中、患者とスタッフに「現実を把握できなくなった瞬間」についてのインタビューを行い、そこから抽出した、絶望や恐れ、混乱、排除や壮さにまつわる言葉をプラカードに書いてスタッフに掲げてもらった。病院内での会話や頭の中の言葉が、作品を通して人々の目に触れることで「現実とは何か、そして私たちは本当にそれを知っているのか」という哲学的な問いを投げかけた。

—— 患者さんのポジティブな側面を引き出せるのがアーティストの力でしょうか。

〈フィフス・シーズン〉も〈ビューティフル・ディストレス〉も、患者さんの可能性や才能、スキルを伸ばすことのできるものだと思います。実際に、アートに関わった患者さんにとって何が有効だったのかを証明するのは難しいのですが、作家と関わることでその人の新たな能力を発見したり、スタッフやほかの患者さんと普段よりコミュニケーションをとるようになったりといった変化があるのです。そうして「患者」という立ち位置から抜け出すことは非常に重要なことです。

## アーティストがいると医療の現場が変わる

—— 実際に、関わった患者さんにあった変化はどのようなものだったのでしょうか。

たとえば、何も話さず黙り込んでいた患者さんが、アーティストの活動に参加してから多くのことを話すようになりました。通常の治療だと、医療者を前にした患者さんは「こういうことが求められているんじゃないか」「こうしなければいけないんじゃないか」と感じ、自然と口数が少なくなってしまうかもしれません。ですが、作家とはより自由に関係性をつくることのできる。アーティストと関わることで活動的になり、いろんな人たちとコミュニケーションをとるようになった患者さんは多くいます。

—— では、医療スタッフには変化は見られますか。

アーティストと関わって、自身でドローイングを始めたり写真を撮り始めたりする患者さんもありますので、そういった変化から多くの気づきを得ていると思います。そのなかから患者さんの好きなものや可能性を発見し、治療のオプションが増えたりすることはありますね。

—— いま課題だと感じていらっしゃることや、今後の展開についても教えてください。

やはり精神病や精神障害への偏見はまだあります。それをどのようにして取り除いていけばいいのかというのは課題です。私は8年前からフィフス・シーズンに携わっていますが、そのころより意識しているのは、展示など病院の外に開く活動の幅を広げること。よりたくさんの人にこのプロジェクトを見てもらうことです。



〈ビューティフル・ディストレス〉が行われている、キングス・カウンティ・ホスピタル・センター。

それから教育的なプログラムにも力を入れています。医師や看護師、セラピストなどの精神医療に関わるスタッフや学生に向けたワークショップを行っています。美術大学ともタイアップし、美大生に向けて1年に1回、精神医療の話しながら、作品をつくってもらうようなワークショップも行っています。今はオランダとアメリカの2カ所でプロジェクトを行っていますが、もう少しほかの国、たとえば日本でも展開していけたらいいなと思っています。

—— 今回、日本財団とオランダ大使館の助成で、日本で参加された AIT の教育プログラム MAD (Making Art Different) の一貫で行ったワークショップ・プロジェクトは、そのステップのひとつかもしれませんよね。エスターさんが、アーティストの和田昌宏さんと一緒に考えられたワークショップでは、参加した子どもも大人も表情がいきいきとしていました。

和田さんや AIT の運営スタッフと一緒に、事前のウェブミーティングなど長い時間をかけて準備をしました。私が面白いと思っているアイデアを日本で実施するとどうなのか、を真剣に考えてくださったのがうれしかったです。

和田さん自身、非常にコミュニケーション能力に優れた方で、彼の作品が大人だけではなく子どもにも伝わっていた。非常にエネルギーにあふれていますし、子どもをやる気にさせられる部分が素晴らしいと思いました。ぜひ〈フィフス・シーズン〉にも来ていただきたいです。



エスターさんがアーティストの和田昌宏さん(写真右奥)と一緒に企画に参加したワークショップ「オランダと日本のおとぎばなしを読んで、登場人物の気持ちや絵や形に表現しよう!」助成:日本財団、オランダ王国大使館(2018年9月1日、東京・代官山)。その名の通り、2つの国の話から子どもたちが自由に絵や形に表現した。「MAD2018 子どもとフクシとアートのラボ」の一環で開催。  
Photo: Takaaki Asai

## エスター・フォセン / ESTHER VOSSSEN

フィフス・シーズン ディレクター/キュレーター。オランダ、コーボレートアート協会 (VBCN) の理事およびモンドリアン財団の委員を務める。ジャーナリズムを学び、オランダ国立放送 (VPRO) の番組制作者として働いた後、アート・アカデミーとアムステルダム大学で美術史を学ぶ。1998年以降、アベル・アーツ・センター、オランダ国立博物館の精神医学部門、ドルハウス美術館などの美術機関においてプロジェクトマネージャーおよびキュレーターとして働く。

<http://www.vijfde-seizoen.nl/en/>



# THE OUTSIDE IN ART

## Dr. ロジャーのアートレクチャー

アウトサイダー・アートの生みの親、ロジャー・カーディナルからアートを学んだキュレーター、ロジャー・マクドナルドの連載「THE OUTSIDE IN ART」。アートの主流から少し外れたオルタナティブな視点で、過去から現在まで、時代を自由に行き来しながらアウトサイダー・アートを紐解く誌面上のレクチャーです。第2回のテーマは「ヴィジョン」。幻視や目に見えない内面世界を意味するこの言葉とアートとの関係について考えてみましょう。  
[構成・文] 石田エリ [コラージュ] ガイ・メイマン



## 第2回「ヴィジョン」

正規の美術教育を受けていない者はアーティストとして認めないと、長きにわたりアカデミズム主導の美術史からこぼれ落ちてきたアウトサイダー・アート。日本におけるアウトサイダー・アートの歴史も、まだ短いと言わざるを得ませんが、日本のアートシーンの中で存在感を増すきっかけとなったひとつには、1993年に東京（世田谷美術館）で開催された「パラレル・ヴィジョン—20世紀美術のアウトサイダー・アート」展がありました。パラレル・ヴィジョン展とは、1992年にロサンゼルス（カウンティ美術館）でモーリス・タックマンが企画し、マドリッド、バーゼル、東京と、世界4都市を巡回したアウトサイダー・アートの展覧会。カウンティ美術館は、この6年前に「芸術における霊的なもの—抽象絵画1890-1985」展を開催しており、これは、神秘的な領域に踏み込むアーティストたちの内面から湧き出す霊的な“ヴィジョン”と芸術との結びつきを見せるものだったのですが、パラレル・ヴィジョン展は、この続きとしてアウトサイダー・アーティストにフォーカスした展覧会でした。そして、日本では同時に「日本のアウトサイダー・アート」展を開催、山下清や草間彌生、京都（みずのき）の小笹逸男や福村惣太夫など作品が追加展示され、大きな話題を呼びました。

### カール・グスタフ・ユングが研究し続けた無意識との対決

“ヴィジョン”という言葉から、私の頭にまず浮かぶのは、スイスの心理学者、カール・グスタフ・ユングです。ユングと聞いて、アートとの結びつきを連想する人は少ないかもしれません。けれども、ユングは心理分析を追求する中で視覚芸術へとたどり着き、この2つの領域を繋げて考えた人でした。ユングは、医学からアートを見たとき、アート制作には2つのアプローチがあると言います。一つは、サイコロジカルモード。もう一つはヴィジヨナリーモードです。サイコロジカルモードとは、人間の意識下で生まれる理解可能な芸術。具体的に目の前にある何かを描くような、説明のつく表現です。それに対して、ヴィジヨナリーモードとは理解不可能な芸術。不気味で不思議、人間の意識が及ばないところから生まれてくる表現。何かに取り憑かれるような、または、突き動かされるような衝動を指すヴィジヨナリーモードは、まさに人間の潜在意識下の深いところから湧き出てくるもので、ユング自身の研究領域である夢の世界にも通じるものでした。

私はこれを、鑑賞する上でも当てはまる指針だと思っています。ある作品を前にしたとき、どこまで自分の理性で掴みとれるのか。そこで戸惑ったり、想像力が高まったり、あるいは言葉を失うような説明のつかないものを、ヴィジヨナリーモードの芸術と呼ぶことができるでしょう。これをユングは夢や神話から読み解こうとしましたが、言葉で説明のつくことに重きを置くアカデミズムの美術史からは、ふるい落とされてきたのです。

ユングが生きた時代から随分と時が経ち、アウトサイダー・アートにとってもうひとつの重要な展覧会が開かれました。2013年の「ヴェネチア・ビエンナーレ」です。歴代最年少のキュレーター、マッシミリアーノ・ジョーニによる、日本語訳で「百科事典の神殿」と題されたこの展覧会は、現代アートとアウトサイダー・アートが混ぜ合わせて構成されました。そして、この展覧会の中心的な位置に、ユングの「赤い書」が展示されていたのです。

第一次世界大戦の前に恐ろしい幻覚（ヴィジョン）を体験するようになったユングが、自らの幻覚を研究対象とした緻密な記録。この「赤い書」には16年の歳月の中で、ユング曰く「無意識との対決」を通して描かれた134点の素晴らしい絵とカリグラフィも収められていました。ジョーニが、この本を展示できたこと自体が成果であったというほど、本来のアートの本質を突いたものだったのです。

### 霊能力を持つアーティスト、ヒルマ・アフ・クリント

この流れから、「百科事典の神殿」にも出展されていた、霊能力を持つスウェーデンのアーティスト、ヒルマ・アフ・クリントを紹介します。この展覧会では、アウトサイダー・アーティストだけでなく、正規の教育を受けていたけれど、美術史に入っていかなかったアーティストを再発見するという意味合いも込められており、彼女は後者のひとりでした。

彼女は、自分にはガイド・スピリット（指導霊）がいて、トランス状態に入るとそのガイドが降りてきていろいろなことを教えてくれると言ひ、目覚めると、その教えを絵に描きました。その絵は、ユングにも似た神話や曼荼羅のようなフォルムの抽象絵画で、ワシリー・カンディンスキーやピエト・モンドリアンなどが抽象絵画にたどり着く以前の、いわば先駆的な表現だったため、これを見た周囲の画家たちはとても驚き、「不可解な絵」だと評価の対象にはなりません。彼女は正規のアート教育を受けていながら、霊能力が備わっていたという興味深いケースです。そして、彼女が残した数々の作品は、本人の意向で自身の没後20年間、公表しないようにと遺言されていました。今世に出しても社会の理解がつかず、馬鹿にされて終わってしまう。20年先には、評価されるときが来るだろうと予測していたのです。それは見事に的中し、20年後の1960年代、世に出た途端、評価を得ることに。そこから研究が進み、今ではスウェーデンを代表する近代画家となっています。

### 部族の神話的ヴィジョンを描いた、エミリー・ウングワレー

オーストラリアの中央に位置する砂漠地帯、先住民族・アボリジニのコミュニティで生まれたエミリー・ウングワレーは、まさに神話や儀式のヴィジョンを高いレベルで絵に表した、ヴィジヨナリー・アーティストでした。長く迫害されてきたのち、保護区域でしか生きられなくなったアボリジニに対し、1977年、政府は文化の継承を目的として美術・工芸のワークショップを開きます。それまで儀式の際に、砂の上や女性の体に模様を描いてきたエミリーでしたが、これをきっかけにキャンバスに絵を描くようになります。このときエミリーは部族の女性にとって重要な儀式を司る長老であり、70歳を超えていました。

地面にキャンバスを置き、座り込んで描いたと言うエミリー。古代から部族に代々伝わる神話を伝承するために描かれてきたシンボリックな絵は、キャンバスに落とすことで見事な抽象絵画として人々を魅了しました。そして、亡くなるまでの8年間で、パディック（ろうけつ染め）とキャンバス画、3~4000点もの作品を残します。彼女も位置付けとしてはアウトサイダー・アーティストで

したが、今では市場でかなりの値段がつくオーストラリアを代表するアーティストとなっています。

### 権威的な環境から自分を解放しろと言う ウィリアム・パロウズのメッセージ

最後は、また少しアートから外れますが、アメリカの小説家、ウィリアム・パロウズを“ヴィジョン”の観点から見てみたいと思います。パロウズは、ジャック・ケルアックやアレン・ギンズバーグなどと並ぶ、1950~60年代のビート・ジェネレーションの作家のひとりですが、『裸のランチ』（1959年）をはじめとする前衛的な作風と、その破天荒な生き方も当時の若い世代から絶大な支持を得ていました。

パロウズは、世の中を人とは違う角度から見ているユニークな思想の持ち主でした。我々現代人が置かれている社会の権威的な環境は、我々の心や価値観、主体性にダイレクトに影響を及ぼし、形づけているのだと。それを加速させたのが、60~70年代のテクノロジー革命であるラジオやテレビ（のちにはインターネットも含まれる）であり、これらは直接人間の神経系に作用する。だからこそ、そこから意識的に逃れなければならないと言います。何も考えず権威的な環境にただ流されるのではなく、一人ひとりが自分の環境を再プログラムすること。そして、権威的環境から隔離された自分のテリトリーを作るために、文学や映画、そしてアートはひとつの有効な方法だと言いました。

パロウズが編み出した有名な文章編集技法「カットアップ」(完成した文章をバラバラに刻んでランダムに繋げる実験的な方法)も、彼にとっては秩序を壊す行為であると同時に、理性から解放されて無意識へと近づく方法でもあったのでしょうか。これには、デヴィット・ボウイやブライアン・イーノなどのミュージシャンたちも大きな影響を受けました。けれども、パロウズは言います。自分のテリトリーを作り、自分のヴィジョンを描くことは特殊な作家性を持つ人にしかできないことではない。誰にでもできる、やるべきなのだ。

### ロジャー・マクドナルド / ROGER MCDONALD

アーツイニシアティヴトウキョウ [AIT/エイト] 副ディレクター。1971年生まれ。ケント大学にて宗教学修士課程修了後、美術理論にて博士号を取得。博士号では近代アートとスピリチュアリティーを研究。2002年、仲間とともにAITを立ち上げ、現代アートの学校MADを開講。現在もプログラム・ディレクターをつとめる。個人美術館フェンバーガー・ハウス（長野県佐久市）ディレクター。現在は、アートと変性意識の関係をテーマに、研究やキュレーションを行う。  
<http://www.a-i-t.net/ja/>



# アートの境界線に立つ

アートを観る、創る、体験する、学ぶその時、意識に立ち現れざるを得ない「アートとは何か?」という問い。額縁がつけられ、美術館に収められ、ホワイトキューブの中に並べられる作品だけがアートなのか。そのボーダーの上に立ち、日々考える人々に聞く。

村上 慧 [美術家]  
家を背負い、路上を歩くことで見える世界  
[構成・文] 井出幸亮

## 散歩を通じて、 街を自分たちの手に取り戻したかった。

子どもの頃から図工が好きでしたが、同時に昆虫にも強い興味を持っていました。ダンゴムシやアリのいる地面に目を近づけていくと、彼らの世界が見えてくる。“解像度”を上げることで、普段の自分が住んでいる世界とは異なるレイヤーに自分の身を置くような感覚に惹かれていました。

そうした体験を求めていたせいか、高校生の頃には「散歩」にハマりました。毎晩、実家の周囲を2時間くらい歩き回ります。親から「どこへ行くの?」と尋ねられるんですが、ただ散歩しただけだから、自分でもわからない。とにかく、毎日見ている同じ街の風景を、歩くことで何とか変えてみたいと思っています。音楽を聴きながら歩いてみたりすると、街の感じ方や捉え方が変わる。だけど家に戻ると、親が2時間前とまったく変わらない様子でテレビを見ていたりする。ずっと同じ場所にいる彼らには自分が感じたこの感覚は得られないんだな、と不思議な気持ちになったのを覚えています。

美大に進学してからは、2時間かけて電車通学していたのですが、車窓から眺める風景が、駅ごとにテレビのチャンネルのようにガチャッと変わるような気がして、そのことに奇妙な違和感を感じていました。阿佐ヶ谷と荻窪の「間」の街の風景を自分は知らない。そこで、大学で「散歩サークル」を作り活動を始めました。シチュアシオニスト<sup>01</sup>の人々が提唱した「漂流(デリーヴ)」という方法論にない、地域を歩き回ること、行政上の地区や産業化された風景でなく、自らの視点で街を再構成し、街を自分たちの手に取り戻したいというような気持ちがありました。

## 家賃を払うために働き続ける、 息苦しい生活を相対化する。

大学では建築を学んでいたのですが、空間を設計することよりも、そこで行われる人の住まい方みたいなものが気になって、建築家になることには興味がなくなってしまいました。依頼を受けて住宅を設計し、他人の生活のあり方を規定し、それを自分の「作品」とすることで名声を得ていくようなシステムに抵抗を感じたようなところもあった。卒業後は美術家として活動しながら、色々なアルバイトをして食いつないでいました。

その頃、家を借りて一人暮らしをしていたのですが、「大家」という会ったこともない人に毎月、家賃を払うためにひた



2017年に熊本市現代美術館で行われたグループ展「風を待たずに村上慧、牛嶋均、坂口恭平の実践」では、震災で被災した建物の跡地を借りたプロジェクト「夏休みアトリエ菜園計画」を展開した。

すら働き続ける、そんな日常が無限ループのように思えて息苦しく感じていました。見えないガラスに囲まれ、閉じ込められているような。そんなことを思っていた頃、三宅島を訪れる機会があったのですが、そこには火山の噴火で流れ出した溶岩に自宅が埋まってしまった人がいたりして。彼らはすでに存在しない土地のローンを払い続けていた。そういう現状を見て、土地とは、家とは何だろう? という疑問が湧いてきたんです。「土地の所有」という共同幻想のようなものを作り上げて、みんなで騙し合っているだけなんじゃないかと。

その時、ほんの思いつきなんですけど、「人間一人が寝ることができる、最低限のサイズの家を作り、それを移動させながら、毎日、他人の家の敷地に根を下ろして暮らす」というアイデアが出てきました。リヤカーを引いて移動生活するとかではなく、家そのものを背負って歩く。そうすることで、家賃を払うために仕事をする生活や、その繰り返しの中で無目的に生産性を上げ、経済成長を目指すようなこの社会を相対化できるんじゃないかと思ったんですね。2014年4月から、ホームセンターで買った発泡スチロールで自作した小さな家を担いで移住する生活を始めました。

## どんなに小さな行動でも、 社会的なアクションになり得る。

持ち物は、3日分の下着と寝袋、絵を描くための筆記用具、ノートパソコン、ソーラーパネルの充電器。歩いて行った先で、寺の境内や民家の庭、駐車場などの一角を借りて、家を置いて寝泊まりし、頃合いを見てまた移動する。トイレは公衆トイレやコンビニのトイレ、風呂は銭湯、洗濯は道の駅の水場やコインランドリーなどを使う。そうした生活を続けながら、関東から東北、中部、関西、九州と断続的に移動し、多くの人に交渉して敷地を借り、生活してきました。

面白かったのは、僕がやっていることを「家を背負って日本一周する」という目標を達成するためのプロジェクトなんだと思いついた人が少なからずいることです。僕にはそんな目的はなかったし、ゴールもないので始まりも終わりもないわけですが、人は自分の理解できる範疇だけでものを見たがるんですよ。今は一時的に家を大阪の知人に預かってもらい、東京を拠点に生活していますが、活動が終わったと考えているわけでもありません。

移動生活の過程では、理不尽で不快な経験もあるのですが、一方で、自分と同じように社会に対して疑問を感じている人たちがたくさんいるんだということも知りました。土地を借りるためにお寺の住職さんと話す機会が多かったのですが、自分が移動生活をしている理由を伝えると、「その気持はわかる。だから自分は出家したんだ」と話してくれたり。自分が態度をきちんと見せれば、レスポンスは返ってくるということになりました。

また東北の被災地を回った時には、他人のために自分を犠牲にしているかっこいい人にたくさん出会いました。自分のまったく知らない所で、本気で頑張っている人がこんなにいるんだと知って、己のことしか考えていない自分が恥ずかしくなったというか。移動生活を始めた頃の自分はたぶん、すごく気が立っていたんですね。「誰も自分を理解してくれない」という気持ちが強くてニーチェやオルテガの本を読んで、どこかで「大衆は愚かだ」などと思い込んで、怒りの塊ようになっていた。だけど、各地を自分の足で歩いて、多くの人々に



出会って、自分もまたどこにでもいる大衆の一人なんだと気がついたんですね。愚かなのは自分だったんだと。

そうした経験を経てからは、以前よりも他人と話すようになったし、本もより読むようになった。自分の目線を超えた大きなものに振り回されるのではなく、地に足を着けてクリティカルなことをやっていこうと。そのためには、色々なことを吸収して人間として成長しないとダメなんだという、当たり前のことがわかった気がします。

移動生活をしている最中、「自分一人でやっているだけでは意味がない。社会に影響を与えられない」とよく指摘されたりしたのですが、人間はどれだけ他人と関わらずに生活をしようとしても、電気代や水道料金を払ったり、食事を購入したりしなければ生きていけないわけで、そこでは何らかの社会的な役割を引き受けざるを得ません。逆に言えば、どんなに小さな行動でも、社会的なアクションになり得るということ。そうした身近な活動の方が、自分の領分を超えて世界を一気に変えようというよりも、むしろ態度として誠実なんじゃないかとも思う。自信をもって、自分にできることをやっていけたらと思っています。

### 01 シチュアシオニスト

1950年代から70年代初頭のヨーロッパ諸国で、高度資本主義社会における芸術、文化、社会、政治、生活への批判と実践を試みた前衛的な芸術運動集団「シチュアシオニスト・インターナショナル」に参加した人々。



### 村上 慧 / SATOSHI MURAKAMI

1988年東京都生まれ。2011年、武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業。美術家。友人と借りたアトリエの鍵を受け取った日に東日本大震災が発生。2014年4月より発泡スチロール製の家に住む。著書に「家をせおって歩く」(「たくさんのふしぎ」372号、福音館書店)、「家をせおって歩いた」(夕書房)がある。主な個展に「移住を生活する 1~182」(Gallery Barco, 東京, 2015)、グループ展に「瀬戸内国際芸術祭 2016」(香川, 2016)、「吉原芸術大サービス」(東京, 2015)、「六本木アートナイト2013」(東京, 2013)など。第19回岡本太郎現代芸術賞入選。

### 井出幸亮 / KOSUKE IDE

編集者。1975年大阪府出身。旅や文化・芸術を中心に雑誌、書籍その他で編集・執筆活動中。



**「なにを作ろう」もなく、カタチができあがる  
SHOKKI×デイセンターさくら・桑野フレンドリーハウス/  
SHOKKI×DAY CENTER SAKURA・KUWANO FRIENDLY HOUSE**

さまざまなアーティストやアパレルブランド、出版社などのコラボレーションによって、“陶芸のあり方”を拡張し続けるセラミック・レーベル「SHOKKI」が、〈デイセンターさくら〉と〈桑野フレンドリーハウス〉、岡山県にある2つの障害者支援施設と制作した作品。あらかじめ「なにを作ろう」とは決めず、ただ粘土を捏ねているうちにできあがる“カタチ”は、脳で挟んだだけのもの、ぎゅっと握っただけのもの、はたまた大好きな「嵐」の名前を表面に彫った（おそらく）小皿など、実にさまざま。日本の障害者施設で作られる陶芸作品は素焼きのものが多い中、カラフルで独創的な色付けも目を惹く。昨年からは今年にかけて、岡山県・宇野港での展示をはじめ、SHOKKIのコラボレーションシリーズの巡回展「TOO MUCH TO MATCH」ほか、東京・原宿の「TOKYO CULTUART by BEAMS」などでも展示販売された。[石田エリ]

1,2. セラミック / 2018-2019年  
写真:黄瀬麻以



1



2

第1刷発行:2019年3月29日 / 第2刷発行:2021年3月31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:石田エリ・佐藤恵美 / アートディレクション&デザイン:橋詰 宗  
印刷:朝日プリンテック  
©2021 The Nippon Foundation DIVERSITY IN THE ARTS  
All Right Reserved.



**DIVERSITY IN THE ARTS TODAY**  
ウェブメディア「DIVERSITY IN THE ARTS TODAY」にて、障害のある方たちのアート作品とそれらを取り巻くさまざまな文化をお届けしています。  
**www.diversity-in-the-arts.jp**