

人々を排除しない参加型デザインへ！

2015年11月23日 / 東京都美術館 講堂



ジュリア・カセム

(京都工芸繊維大学 KYOTO
Design Lab. 特任教授)



松下 計

(東京藝術大学美術学部
デザイン科 教授)



ライラ・カセム

(東京藝術大学大学院美術
研究科 後期博士課程在籍)



日比野 克彦

(東京藝術大学美術学部
先端芸術表現科 教授)

※ 肩書きおよび所属はすべてレクチャー当時

インクルーシブミュージアム—幅広い人々の関わりをデザインする ジュリア・カセム

私は昨年、2014年の5月からKYOTO Design Lab.という新しい組織で働いています。ここでは、デザイン中心の様々なプロジェクトを企画していて、様々な人と一緒に実施しています。日本の伝統工業はものすごく優れた技術を持っているのですが、一方で、市場が今、どんどん少なくなっているという問題があります。これは日本全体の問題です。だからこそ、この問題にデザインがどう応えられるのか、というようなことを考えています。私はどんな話題であっても、インクルーシブの発想は必ず取り入れたいと思っています。KYOTO Design Lab.のロゴマークは、4つの×です。この×は京都の構造を表しています。京都を上から見ると、縦横十字の構造でできていますよね。たくさん交差点があります。私たちは活動の中で、様々な専門性が交差する場をつくろうとしています。

身の回りの様々なアクセス

私は1984年から1999年まで、ジャパントイムズの美術部門のコラムニストでした。1996年から1999年にかけて日本全国にたくさんの美術館や博物館がつくられ、私は毎週のように美術館・博物館に通って記事を書いていました。美術館・博物館は物理的なアクセスがとても良いですが、一方で私は、もっと他のアクセスが必要なのではないかとも感じていました。そしてどうやってそれを学芸員たちに伝えればいいのか、考えていたんです。

『AERA』という雑誌で「博物館は文化の棺桶だ」という記事がありました。つまり、立派な作品を見せてはいるけれど、お客様に対しての態度が非常に冷たいんですね。コミュニティとして生きていない場所だという気がしました。私は当時名古屋に住んでいて、よく名古屋市美術館に通っていました。学芸課長だった山脇一夫さんとは、よくそういったアクセスの話をしました。私が感じていたのは、当時の文化施設は行政の文化で、必ずガイドライン(行動や運用するための指針)に沿ってものごとを決めていたということです。しかし、指針に従うだけではよいデザインは保証されません。

いくつか例をお見せします(スクリーンにいくつかの画像を表示)。例えば「美学のない指針」としては、自動販売機。すごく使いやすいのですが、まず、醜いですよね。

大阪の安藤忠雄が設計した建物の前には、「駐車禁止」のポールの前に、視覚障害者が出入りするのための点字ブロックがあります。でも、視覚障害者がこの点字ブロックに沿って歩いていくと、駐車禁止のポールにぶつかってしまうんです。これは「理解のないまま指針に沿った」例といえます。指針を遵守した上で考えて必要なものをつくってはいるのだけど、実際に使う人を想定していない。このようなことがものすごく多いと思います。

長崎のグラバー園では、アクセスを提供するために、非常に美しい庭園にこういう大きなエスカレーターを置くんですね。「感度のない指針」になっていると思います。

沖縄の新しい美術館に盲導犬のトイレができました。「補助犬用トイレ」と看板に書いてあり、扉もついています。でも犬が文字を読めるのでしょうか。これは「常識のない指針」ですね。盲導犬のために、確かにトイレはつくりましたが、博物館の中にはサービスする気持ちがありません。私は指針がいらないとは決して言いませんが、でも指針だけでは十分なアクセスを提供できないと思います。

アクセスには様々なものがあります。これはあくまで私の解説ですが、「物理的アクセス」「認知的アクセス」「感情的なアクセス」「感覚アクセス」「文化的なアクセス」の5つに分けられます。「物理的なアクセス」は、例えばランプがあるかどうか、エレベーターがあるかどうかなどの物理的なもの。「感情的なアクセス」が最も複雑で、この施設に入りたい気持ちがあるかどうか、温かい態度が見せられるかどうかです。もうひとつ重要なものが「文化的なアクセス」です。東京はオリンピックが予定されていますし、それ以前に、外国の方がかなりたくさん住んでいるので、その意味で、多様な文化に応えるべきだと思います。この5つのことにインクルーシブデザインはどう応えるか、話したいと思います。

エクストリームから生まれるデザイン

1994年に名古屋市美術館で展覧会を企画しました。それは視覚障害者のための展覧会でしたが、視覚に障害がある方だけではなく、一般の方でも障害のある方でも一緒に楽しめるものとして企画しました。藤本由紀夫さんの音の作品や、アメリカの写真家の写真、重松あゆみの陶器の立体など、で

きただけ幅広く作品を展示しました。幅広い感情と情報を感じてほしかったんですね。そして展覧会が終わったあとに、名古屋市リハビリテーションセンターの視覚指導課の原田よしみさんと、アクセス・ビジョンという会をつくりました。1994年から1998年の間は、毎月必ず、どこかの美術館や博物館、植物園などにこのグループを案内しました。このグループのおかげで、私は目からウロコが落ち、たくさん学ぶことができました。この経験のおかげでわかった一番大きなことは、エクストリーム(極端)を理解するとメインストリーム(主流)のイノベーションが可能になる、ということです。それが私のやり方のベースの考えとしてあります。

1998年にイギリスに戻った後、ロンドンのロイヤル・カレッジ・オブ・アート(RCA-Royal College of Art)に入ってヘレン・ハミlynセンター・フォー・デザイン(Helen Hamlyn Centre for Design)で様々なプログラムをつくりました。そのプログラムは、障害を持つ人々とデザイナーと一緒に考えて一緒につくるものでした。それから、世界中をまわっている授業をやりました。

エクストリームを理解するとメインストリームのイノベーションが可能になる、とはどういうことでしょうか。この椅子を見てください。これはフィンランドのアルヴァ・アアルトという建築家が1931年にデザインしたものです。この椅子も、当時は非常に革新的なものでした。木材をこのように柔らかく曲げる加工方法は、このときから始まりました。写真を見ると、ただ良いデザインという感じがしますが、この椅子は、実は肺の病気の方のためのものです。この角度を見てください。この角度は、肺が一番開きやすいデザインなんです。患者のことをすごく考えた上でのデザインなんですね。その意味で、イノベーションがエクストリームから出てきました。こういう例はたくさんあります。特にコミュニケーションデザインの中に、です。例えばタイプライターとか人間の音声を人工的につくるシステムとか。その全てのルーツが障害にあります。今日はこの視点からお話したいと思います。

排除しないデザイン

「ユニバーサルデザイン」と言われることもありますが、「インクルーシブデザイン」とは、排除しないデザインということです。排除しないデザインには、アクセスと同じようにいくつかの種類があります。

この写真はアイルランドの首都ダブリンで撮りました。この写真だけで5つの種類の排除が見られます。わかりますか？例えば、この女性は非常に背が低い。彼女はATMにアクセスしたいのですが、できません。手が届かないのです。これは「物理的な排除」です。また、ATMはサービスの入口でもあるので、彼女は「サービスの排除」も感じていることになります。ここに2つの排除があります。

もうひとりの女性はどうでしょう。彼女はおそらく東ヨーロッパから来ている方だと思います。彼女はお金欲しい。しかし、おそらく英語は話せません。ここに「語学的な排除」がひとつ。英語が話せない

から社会参加ができない。ここには語学と「経済的な排除」があります。さらに、おそらく彼女の立場はすごく難しい。だから「感情的な排除」も感じているわけですね。このように、この写真で分析すると、5つの排除が現れているわけです。

インクルーシブデザインにおいて重要なことは、まずどんな種類のデザイン排除を人は感じるのかを認識し、その後に、どうそれに応えるべきかを考えることです。

これは上海で行ったプロジェクトなのですが、彼女は中国語の読み書きができません。だから地図が読めないし、地下鉄にも乗りません。中国語が読めないのでATMや銀行へ行くことができず、現金生活しかできません。このように、たったひとつのことが輪のように広がっていろいろな影響を与えるわけですね。

ミュージアムについて見てみましょう。ミュージアムには外国から来ている人が多いですね。ロンドンのミュージアムでは、テキストよりピクトグラムをよく使います。ピクトグラムはひとつの重要な答えです。

プライマリーインターフェイスの重要性

では、もっと重要な「最初に目にするインターフェイス(プライマリーインターフェイス)の重要性」についてお話ししたいと思います。これは、ソウルで撮った写真です。このおばあさんたちの情報のインターフェイスはどこにありますか？情報を得るなら看板を見る必要があります。でもこの看板は、彼らの身長からするとあまりにも高く、見ることはできません。ここが問題です。これはコーヒーマシーンです。カップを置く場所のちょうど上に「押さないでください」と書いてあるボタンがありますね。でも、丸いものは押したくなってしまうので当然押してしまいますよね。間違いやすく、良くないデザインです。

例えば美術館だと、情報のプライマリーインターフェイスとしてキャプションがあります。しかし、キャプションでどこまで語るのかという問題があります。例えばこれは、イギリスのヴィクトリア時代の特殊なブローチです。スタイルから、だいたい100年程前のものとわかります。しかし裏を見ると全然違う話が見えてくるんです。ブローチの裏には髪の毛が入っているのですが、なぜだかわかりますか？ヴィクトリア時代に人が亡くなると、特に未亡人は亡くなったご主人の髪の毛を切って、ブローチの裏に入れて、心臓のところに付けるわけです。今はもうそういうことはしませんが、この頃はそういった習慣がありました。でも表だけ見ると、この裏の話はわかりませんよね。

これはどうでしょうか。非常に有名なロシアの画家、マレーヴィチの「ブラックスクエア」という作品です。キャプションには作家の名前、生きていた年代、作品の制作年、素材、大きさ、作品の所有者が書いてあります。このキャプションは、美術の専門家だったら意味があるかもしれないけれど、大半の一般の来館者にはあまり意味がないですね。これだけで情報が足りるかどうか、もっと積極的なアプローチが必要だと思います。

イマジネーションのオープンスペースとしての美術館

2週間前にヨーロッパの博物館に行きました。この博物館の名前は、Museum of Broken Relationships(壊れてしまった関係の博物館)といいます。あるクロアチア人の夫婦がいて、彼らは離婚したかったんですね。でもふたりの持ち物をどう分けるのかという問題があって、その上でこの博物館ができました。彼らが考えたのは、どんなものにもでも裏にストーリーがあるということです。この博物館はそんなに大きくないですし、いろいろなものが展示されています。例えば花瓶にはこういうキャプションがあります。「薬関係の花瓶」。日にちは「2002年、5ヶ月間」。その下に場所「クロアチア」。そして説明があります。「ビジネスの関係が不倫関係に変わり、やがてふたつとも失敗してしまった」。もしクロアチアに行くことがあれば、ぜひ行ってみてください。

例えばいくらモネの作品が有名であっても、やはり作品にも、ものにも、非常に個人的なヒストリーがあるわけです。そしてそれは、見る人によってもできてくるものです。今ここで取り組まれている「とびらプロジェクト」の重要なところは、ただ一方的に学芸員が考えたストーリーではなくて、様々なストーリーを様々な人が共有できる場所だと思います。そういった、イマジネーションのオープンスペースの場であるということが、美術館・博物館の重要なところだと思います。

もうひとつ、これはロンドンにある帝国戦争博物館(Imperial War Museum)です。ここには、飛行機など戦争関係の設備がたくさん展示してあります。どの展示物も綺麗に磨き上げられていてとても美しいのですが、この博物館の館長は、この美しさの裏の悲しさをどう伝えるのかということを、詩人のマリオ・ペトルーシに相談しました。マリオは展示されている機械の中に詩を書いて、来館者が見つけて読むようにしました。詩を読んで、そして思い出すわけです。これは非常に創造的な発想だと思います。

情報をデザインすること—美術館へ来る人、来られない人へのアプローチ

私は、情報をデザインすることが最も重要だと考えているのですが、イギリス北部の国立メディア博物館(National Media Museum)の学芸員から非常に興味深い話を聞きました。彼らは来館者に「あなたはどんな雑誌を読みますか」「あなたはどんな新聞を読みますか」という、ふたつの質問をしたというのです。その問いが面白いですね。雑誌だったらどんなものが好きなのか聞くことで、その人の趣味がわかります。新聞だったら政治的な意見もそうですが、だいたいの読み書きの能力や文化的な度合いがわかります。スポーツ新聞と日経新聞の違いのようなものですね。アンケートから、だいたい3種類の来館者がいる

とわかりました。「3S」つまり、Streakers,Strollers,Studentsです。

Streakersはざっと博物館に入ってすぐに出る人たちです。彼らはショップとレストランを利用するけれどそんなに時間をかけません。2番目がStrollers。Strollersが過半数なんですね。彼らはゆっくり見て歩いて、興味のあるものの前に立ち止まります。でも全てを見るわけではありせん。3番目はStudentsです。彼らは学ぶために美術館・博物館へ来るわけですね。目的があります。

情報デザインはその3つのレベルに合うように提供すると、だいたいの人の情報のニーズに合うようです。例えば解説の文章を例にすると、Streakersのためには見出し程度。Strollersには専門用語を避けた50語以内の説明。Studentsには、50語以内の説明ですが、関連した情報がどこで拾えるかという情報も入れます。1990年代にこの話をきいて、とても印象的でした。展覧会をつくる時や出版物を出すときには、できるだけこの分け方をして考えます。

美術館からは見えない人も、ものすごく多いです。美術館に来る人には様々なサービスを提供することができのですが、感情的な排除を感じている人たちにはどうアプローチすればいいのでしょうか。これはロンドンのダリッジ・ピクチャー・ギャラリー(Dulwich Picture Gallery)です。非常に古いコレクションを持っています。しかしあまり予算がありません。それに、非常に交通の不便なところにあります。この近くには貧しい地域もあります。こういう博物館が例えばブリクストンにいる移民たちとか、家に絵がひとつもない、本もひとつもないような家庭にどうアピールできるのか。ある方が、とても賢いサービスを考えました。それが、ジリアン・ウォルフという非常に有名な方です。彼女は30年ほど前にここへきて、どんどんサービスをつくりました。アート・コミュニケータのようなボランティア組織もつくりました。彼女はすごく大きなビジョンを持っていたんです。高齢者と若い人を一緒にしたスクールプログラムも行いました。そして私の大好きなものが、この、美術館に来ることができない人のためのプログラムです。彼女は地域のお医者さんに、ひとり暮らしのお年寄りなど、寂しさを実感している人を紹介してくれるように頼みました。そして、薬の処方箋のかわりに美術館の切符を差し上げました。そして美術館の中でプログラムをつくったんです。見えない来館者に対して、どう与えればいいのか。それがとても重要なところだと思います。

もうひとつは“artmobile”です。この車で老人ホームや刑務所、美術館に来られない方のためにプログラムをつくって施設へ持って行く。それももう一つの方法です。

Common space としての美術館

インクルーシブデザインの非常に重要なところは、多様性と違いを認めることです。この写真は、私の7人兄弟の足です。私たちは同じ親から生まれましたが、足の形もマニユキアの色の趣味も違います。

家族の中でも多様性がありますよね。インクルーシブデザインの非常に重要な課題は、違いを削るより違いを認めて、どうやって受け入れるかということです。イギリスの美術館・博物館が、これをうまくとりあげました。

これは1954年、小学校時代の私の写真です。見てわかるように、全員が白人でイギリス人です。移民の子供は誰もいませんでした。しかし今はどんな小学校に行っても、こんな写真は撮れませんね。イギリスの社会も10組に1組は、違う民族の人と結婚しています。このテキストを読んでください。

Museums are an under-utilised tool in struggles for social justice. They can provide a space for finding common ground and for starting some of those conversations that are so difficult to have, but which are so desperately needed – Peggy Levitt.

つまり、美術館・博物館は“common space(公共空間)”であるということです。この公共空間は、誰のものでもありません。みんなのものです。だからこそこのスペースでは、例えば文化的な排除といった、非常に難しい話でも、自由に議論することができます。

ひとつの例ですが、イギリス北部のまちブラッドフォードはデイヴィッド・ホックニーの出身地ですが、昔は木綿の繊維産業で栄えたところです。1950～60年代には、パキスタンやインドから大勢の人が移住してきました。現在は、人口の63.9%が白人のイギリス人、20.3%がパキスタン出身です。しかしここでは、人々は自分のコミュニティに分かれて暮らしているという問題があります。ある学校はパキスタン系の子供が多く、ある学校はイギリス系の子供、というように分かれています。ですので、ソーシャルインクルージョンがなかなか難しかったんですね。そこで、ナショナル・メディア・ミュージアムが面白いプロジェクトを行いました。まず、まちの様々な小学校に連絡して、小学校にカメラを送りました。そして子供たちに、そのカメラで自分の家庭の写真を撮って来るようにお願いしたんです。子供たちは自分の家庭の写真を撮り、博物館に持ってきてカメラを交換します。この時点でキャプションはありません。それから、白人のイギリス人、パキスタン系のイギリス人が、違うコミュニティの子供たちの写真を見てキャプションを書きました。そして写真の展示をしたんです。写真の下にはふたつのキャプションがつけられました。実際にこの写真で何が行われているのかという、撮った本人によるキャプションと、違うコミュニティの子が写真を見て想像して書いたキャプションです。その上でいろんなディスカッションやワークショップができました。でも考えてみるとこういう取り組みは博物館でしかできません。そういう意味で、私は美術館・博物館のオープンスペースとしての可能性が大きいと思っています。美術館・博物館は、できるだけ外にいった活動をしたほうがいいですね。

デザイン教育の現場におけるクリエイティブ・インクルージョン

松下 計

松下です。グラフィックデザインやアートディレクションを専門にしています。

現在、東京藝術大学(以下、藝大)でデザイン教育に携わっていますが、私たちは今、悩んでいます。今の学生たちが社会の中心となる10年後とか20年後、彼らが30代とか40代、50代になったときに、デザインがどのようになっているのかということを正確に予想することはとても難しいです。もしかしたら、今私がいるグラフィックデザインの業界なんてものは、なくなっている可能性もあります。そういったことも考えながら、では今、何をすべきか、ということを考えています。それで悩んでいるわけです。

海外のデザイン教育にも目をむけて参考にしています。例えばイギリスのデザイン教育を見にいくと、必ずディベートをしています。みんなで議論をしていて誰が先生なのかわからないような状態です。イギリスではそういうことが高校生や中学生くらいのときからトレーニングされているので、日本にそのまま持ってこようとするのが難しいところがあります。でもやはり日本のデザイン教育は立ち遅れているな、というのは感じるんです。一方で日本のグラフィックデザインが世界でどういう評価を受けているかという、実は高い評価を受けているんですね。

デザインの教育の現場で迷っていることを簡単にいうと、表現と社会、あるいは個人と社会の関係をどうするかという点です。それについては私たちだけではなくプロのデザイナーも含めていろいろ議論があるわけですが、その方法論がまだちゃんと見つかっていない。それを今、手探りしているところなのではないかと思います。

先日フィンランドのアアルト大学の副学長が藝大に来られて、面白い話をされました。アアルト大学というのはもともと工学系の大学なのですが、そこにデザインコースができて、かつ両者が溶け合うようなスペースをたくさん持っているんですね。自分たちの専門性の中だけじゃなく、いろんな専門性を持っている人たちが議論をかわせるようなコミュニティスペースをたくさん持っている。まさにクリエイティブ・インクルージョンです。しかし、ただ溶け合う場所があったとしても、それをどう溶け合わせるのか、そこに何かプロセスがあるんじゃないかと思って聞いてみました。先生は、「Tシェイプ」という言葉をおっしゃいました。Tの字というのは縦軸と横軸が重なってできています。縦軸が専門性、横軸がつながりです。縦軸を学部の中に終わらせて、大学院からは横軸になるのが理想だとおっしゃったんですね。これを藝大に照らし合わせてみると、大学院でもまだ縦軸を結構やっていると気づいたんです。藝大というのはもともと縦軸がしっかりしている大学で、絵のうまい人たちを集めて、自分の専門性を見極めて集中して学んでいる、というところなので、それをTシェイプのように「溶け合わせる」というのはこれからのキーワードだなと思います。

そのTシェイプを説明するときにアアルト大学の副学長が、ジャズの演奏をしているイラストを私たちに見せてくれました。ジャズというのはそれぞれの専門性を持ったドラマーがいて、ピアニストがいて、

みんなで楽譜のないところをアドリブで演奏するんだと。ただ自分のソロの時間になると、それぞれがものすごいテクニックを発揮して演奏するんです。でも見ている人は、実はソロではなくセッションしているところを主体的な印象として持ち帰っている。そういうふうに、「つながる」というところを一番に考えるように教育をつくっていければいいのではないかとおっしゃっていたんですね。

10月に、多摩美術大学の情報デザイン学科をつくられた須永剛司先生が藝大に着任されたのですが、須永先生は、藝大のクリエイティブのレベルの高さには期待しているとおっしゃいました。でもつながるためにはレベルをちょっと下げてもらわなきゃいけないと思う、ともおっしゃったんです。つながるということを先に考えるんだったら、それは必要なことだと。

ここ10年ほど、東京大学(以下、東大)の工学系の学部と藝大のデザイン科が一緒になってプログラムをやっているんですが、わからないことがあれば相手に聞きに行くという関係です。つまり、どちらかがペースを握ってどちらかがアシスタントになるという関係になってしまって、必ずしもうまくいっていないんですね。プログラムに関しては工学系の東大生は絶対的な自信があるので、ここには口を出さないでね、という構えがあるわけです。それはクリエイティブに関しては藝大生も同じ構えを持っている。だから溶け合わない。これを溶け合わせるにはお互いちょっとだけ腰をかがめる必要があります。それはつまり、チャンネルを持つということだと思うんです。自分で専門的なことをやるのは先ほどのアールト大学の先生の言葉で言えば、「学部のときにやっておきましょう」と。大学院に入ったら少し腰をかがめて、「つながるということが大事なんだ」と考えてやっていかないとはいけません。

これはデザインのみならず日本のグラフィック業界全体の問題なのですが、今はみんな、表現ということにこだわりすぎている。自分探し、俺探しになっているわけですね。自分って何なんだ?ということをどんどんどんどんやっていくと、深〜い穴に入りこんで結局出てこれなくなってしまう。そうではなく、ソースを他のところから持ってくるという勇気を持つためにも、他の人とプロセスを共有するということをやらないといけないのではないかと、ということを今考えてやっています。

私は個人的に古い家を借りてコミュニティスペースを開いています。いろんなジャンルの人たちが情報を掛け合わせて発信するという場所にしていって、セミナー、ワークショップ、展覧会など、いろいろなイベントを開催しています。ゼミや打ち合わせ、プロセスを見せる展覧会もやって、とても面白かったです。

こういったことの背景には、やはり混ぜる、混ざる、ということが大事だという考えがあります。いっそのこと学生も、工学系の学生たちと非常に早い段階で混ぜ合わせちゃいたい。しかし、それをするためにはまずは軸足がないと、自分は何の人、と言えないと混ぜることができないので、今までどおり造形を守ってきた藝大は、それはそれで大事にしながら、一方で少し腰をかがめて、他の専門領域とつながっていく、溶け合っていくということが、これからのテーマなのかなと思っています。

対等の立場でつくるクリエイティブ・インクルージョン

ライラ・カセム

はじめまして。東京藝術大学デザイン科博士課程、先にお話された松下先生の研究室で研究しています、ライラ・カセムです。今日は私の活動を紹介したいと思います。

私はもともとグラフィックデザインを専門としています。また、先ほどの母のプレゼンのような視点を幼い頃から持っていました。グラフィックデザインと、インクルーシブデザインというような方法、そしてプロセスをかけあわせて、障害者施設というコンテキストのなかでそれをどう活用できるかというのが私の研究テーマです。こういう活動を始めたのは、母と一緒に旧ユーゴスラビア諸国の障害者が雇用されている工場や作業所で、デザイナーや障害を持つ職人、知的障害を持つアーティストとコラボレーションしたプロジェクトを行ったことがきっかけでした。母が美術館や視覚障害者と組んでプログラムをしたときに目からウロコが落ちたように、このときに私はデザイナーの立場というものを考えるようになりました。

2010年に藝大に通うことになったのですが、その数年後世界中で障害者が雇用されている工場に危機が起きました。例えばイギリスでは障害者雇用法に基づいて設立されたレンプロイ (Remploy) という数千人の知的障害者を雇っていた政府系福祉工場が全て閉鎖されました。障害者の人権運動が活発になるにつれて、障害者を雇う福祉工場というものがとても差別的なのではないかという議論が発生し、障害者を雇用する工場に対して国からの援助が打ち切られたからです。でもそれは、仕事に就いて独立した生活をするということが障害者の自立なのだという、すごく偏った視点だなと私は思っていました。仕事をするということが独立した生活につながるのではなく、人それぞれに社会の中で様々な居場所があるからこそ、独立した生活があるのではないかと思います。特に知的障害者は、普通の職場では働けないですし、難しい面もあるのですが、であれば彼らの能力を発揮できる居場所をどんどんつくってあげればいいのかと思っています。

私が日本の障害者施設で特に好きなのは、アートに大きな可能性を感じているところです。アートをもとにした商品をつくって売っているところがたくさんあります。私もそうした動きをどんどん活性化していきたいなと思い、どこか一緒にコラボレーションしてくれる施設はないかと考えていたときに、ご縁がありまして足立区にある綾瀬ひまわり園とコラボレーションすることになりました。

綾瀬ひまわり園(以下、ひまわり園)は、あだちの里という社会福祉法人が運営している総合障害者福祉施設です。あだちの里は16箇所の施設を運営していて、ひまわり園はその中のひとつなのですが、ここでは約90名(2015年現在)の知的障害を持つ成人のメンバーが通っています。その中には知的障害をもちながら自閉症も持っているという人も10人ほどいます。こういう総合施設ではパンづくりや梱包作業など、仕事になる作業をやりつつも、生活介護といって日々の生活のための訓練や、セラピーなどになるアート活動やダンス活動をしています。こういうアートの施設は割と多くあるのですが、その多くに

は福祉以外の専門家のスタッフはついていません。私はメンバーである彼らの絵を見て、可能性を感じていました。そこからまたご縁があり、母と海外の知り合いとともに、ひな祭りを再解釈しようというプロジェクトを立ち上げ、メンバーの絵をもとに様々な作品やデザインをつくるというワークショップを行い、施設でもつくれるような商品を試作してみました。

でもここで私はまたひとつの疑問を持ちました。ワークショップには人がたくさん来てくれて盛況だったのですが、でも、これが本当に施設の利用者さんのインクルージョンへとつながるのか、ということです。その先には、どうやってその商品をつくるのか、どうやって施設のスタッフがそれに対応するのか、ということがあります。そこで私はこれから紹介する3つのことを考えながら2年間活動を続けました。

ひとつは、スタッフや家族の方に、アートの価値を見えるようにすることです。これが一番の問題でした。私にはわかっているけど、スタッフや家族の方に、これまでアートの価値や可能性を共有できていませんでした。さらに、デザイナーとして私が手を加えすぎていました。そうすると、施設のメンバーに自分がやったこととしての意識がなくなるんですね。自分の作品にどんどん手を加えられて他のものになってしまう。そうしないために、まずはアートの質を上げようと思いました。私は誰にでもクリエイティブな力はあると思っているので、それをどう開花させるかということを考え、ひとりひとりに向き合っ、その才能を発掘することに力を入れました。

私には造形の基本知識もあるし、どこをどう変えたらうまくできるのかという知識があります。一方、施設のスタッフは、ひとりひとりのメンバーの特徴や興味、どのようにして問いかけるかなどをわかっている、それをかけあわせて、一緒にひとりひとりの想像力を開花させる方法をつくりました。

具体的に何をしたかというと、例えばその人に合わせて描く素材を変えました。知的障害の人は筆圧がすごく弱い人もい、視覚が悪い方も多いんですね。自分の描いているものが見えていないわけです。ですので、普段色鉛筆で描いているところを発色の良いマーカーに変えると、この人の絵の才能が目に見えてきます。そうすると、この素材だとこんな絵が描けるんじゃないか、という創造性がみんなの間で起こります。

絵は描けないけれども感覚的なものが好きだという人には、道具をつくりました。シンプルな色塗りを教えてあげたり、またその人にスタンプをつくって押してもらったり、というふうにして1年半から2年かけて、デザインのもととなるアートをつくりました。そしてそこから商品にしていくために、極力手を加えず、私がちょっとした転換をしてテキスタイルのパターンにして、現在クッションなどをつくっています。普通のデザインの市場でも売れるような、みなさんの日常の現場でも見られるようなものを、です。ポストカードも施設で売っています。これまで一点物のアートとして価値があったものを、流通できるものへと少し変えていきました。

もうひとつは、私が外とコラボレーションしてこうした商品をつくる以外に、施設の中では何ができる

かを考えました。例えば施設ではパンを売っています。でもすごく単価が安いんですね。そこでみなさんの絵をスタンプにして、茶封筒にスタンプを押すと、それだけでパッケージができます。これは施設のメンバーでもできる作業ですよ。園外で売るときには、このパッケージで50円をプラスして販売すると、それだけ利益が上がります。

3つ目は、「施設の利用者さんのアートをもとに社会とのつながりをつくる」というところが大事だと思ったので、展覧会を開催しました。メンバーのアートを使って社会参加のきっかけをつくるということです。来てくれたご家族は、初めて自分の子の才能を目にします。メンバー自身も来て、積極的に話してくれるので、それがアーティストとしてのプライドを高めてもっともっとコミュニケーションしたいという気持ちにつながります。

サラエボで障害をもつ職人が言った言葉で、今でも私の頭の中に残っている言葉に「魚が来るのを待つのではなく、自ら魚を釣れる方法を見つけなくてはいけない」というのがあります。私の仕事は周りのみなさんと一緒に手を組んで対等な立場で向き合って、どうやったらこの魚が釣れるだろうね、ということを考えながら一緒につくっていくことじゃないかなと考えています。ありがとうございました。

世の中には自分と他者しかいないのだから…

日比野克彦

こんにちは日比野です。ジュリアさん、松下さん、ライラさんのお話を聞いていて、今私たちがやろうとしていることは、15年前20年前に既に始まっていたことなんだと改めて思いました。あのときも一時のムーブメントがあったかと思います。そして今再び、こういううねりが来ているのだと思うんですけど、ただその時とはちょっと違う状況があるかなと感じています。かつては美術館の活動として、福祉やアール・ブリュット、インクルーシブということにそれほど関心がなかったけれど、それが今、社会の中の共通認識になりつつあるからなのだと思います。ジュリアさんにしてみればやっと来たかという気がするでしょうし、まどろっこしいところもあるかもしれませんが、十分に熟成をして、今みんなで動いていくところにきて、それが見える化している時期なんだと思っています。

私がこれからお話するのはより具体的に、公共機関や行政機関がしっかりと取り組んでいくために始める東京都とアーツカウンシル東京主催の企画、TURNフェスのご紹介です。

東京都が行うTURNの前に、私は日本財団と一緒に、全国にあるアール・ブリュットのミュージアムを

巡回する展覧会を行っています。そのときの展覧会タイトルが「TURN ー陸から海へー」でした。京都のみずのき美術館、広島の本の津ミュージアム、高知の藁工ミュージアム、そして福島にできた、はじまりの美術館。この4館のアル・ブリュットの美術館をきっかけとした展覧会を監修させていただきました。展覧会の企画にあたっての要請としては、アル・ブリュットの作品を展示するということだったんだけど、私としてはそれに限らず、もう一つ俯瞰した視点で枠を広げて、アル・ブリュットとか障害というものが、次の社会の中で役割を持つきっかけとなる考えかたを生み出せるような展覧会がつかれないかと考えていました。それにはまずアル・ブリュットやアウトサイダーという言葉自体が、やっぱり伝えやすいというのはあるんですけども、ある程度意味を限ってしまうと言葉の良し悪しがあると思いました。そこで考えて出てきた言葉が、TURNという言葉です。

世の中には人がたくさんいますが、私は、私しかいません。当たり前のことなんですけど、よく思うんですね。自分も絵を描いたりとかデザインをしたりします。自分の表現というものを人に伝える際に、すごく残酷な言い方をすれば、絶対にわかってもらえないというのが、どこかにあります。絶対わかってもらえないだろうな、と思っているけれども、少しわかってくれる人がいたりとか、時々わかってくれる人がいたりするだろうなと。もっといえば、自分も描いていて、この絵が本当に100パーセント完璧なものなのかな、いやまだまだ改良の余地があるんだけど、まあこれぐらいなんだろうな、と思いながら描いている。数学のように絶対的な答えとか、100人いたら100人が全員正解という答えを求められるような世界ではないというのが、アートの素敵ところで、アートのアートたる所以だと思います。自分というものは自分にしかわからない、ひょっとすると自分さえもわからないかもしれないし、自分と世の中は、女と男とか子供と大人とか、外国人と日本人とか、いろんな分け方があるかもしれませんが、絶対的な分け方があるとすれば、自分と他人です。親と自分であろうが恋人同士であろうが、自分と他人というのは超えられないものとしてあります。他者に対してどう自分を伝えるか、その他者のものをどう受け止めるのか。もうその関係しかないと思うんですよね。そして、アートというものが一番その世界観に近い。自分と他者。自分の世界観を他者に伝える、他者の世界観を自分が受け止める、という関係性。それを今回のTURNフェスでのステイトメントにしています。

人は、たくさんいます。

けれど、

わたしは、わたししかいません。

あなたには、わたしが見えていますか。

あなたの中にいるわたし。

わたしの中にいるあなた。

わたしがあなたと会って

人がはじめて持っている力を共有した時

わたしは、あなたへTURNする。

あなたがわたしを見つめて

人がはじめて持っている力に気づいた時

あなたが、わたしへTURNする。

たくさんの人がTURNする試みを行っている空間が

TURNフェスになっていく。

TURNフェスに参加するアーティストは、いろんな施設に出向いていきます。「魚を待っててもしょうがないから道具を考えようよ」と、さっきライラさんが言われていましたが、「みんなおいで」と言うのではなくて、まずはこちらから進んで現場に行く。アーティストたちがいろんな施設に行くんです。

日本財団と一緒にやったTURN展のときに、4つの美術館が母体になっている障害者福祉施設に僕が訪ねて行って、そこで長いときは1週間くらいのショートステイをしました。スタッフではなく入所者として時間を過ごしました。朝起きて歯を磨いて髭を剃って食事をして、共同作業をしたりとか、就労したりとか、創造活動したりという経験をしました。最初は自分がどこにいていいのかわからない、何をしていいのかわからない。いろんな障害を持った人たちがいますので、ちょっとびくっとしたり、攻撃を受けたり、自分の居ていい場所がどこかわからないような状況があったんですけど、これが1日経ち2日経ちとしてくると、入所者の人たちの表現がだんだんわかってきます。こんな気分なんだな、とか、昨日とちょっと違うなとか、昨日よりちょっと距離感が縮まってきたな、というように少しずつ打ち解けてくる感じがありました。その中で、一緒にものをつくる人もいました。僕がショートステイを終えて帰ってきて展覧会を開催すると、今度は入所者の人が訪ねて来てくれるということがありました。

ライラさんのプレゼンの中にも、就労が社会的な復帰なのかという点と必ずしもそうではない、という話がありましたけれども、まさに彼らにとって入所している中だけの生活じゃなくて、もっと社会の中に出てくるきっかけをつくること。僕らが「ここに来てください」というのではなくて、まずは出かけて行って、何か関係性を築けたのであれば、出てきてくれるんじゃないかな、そういうチャンスができないかな、というのが今回のTURNフェスです。アーティストというのは、そこに一体何があるのか、どんな価値観があるのかということを見つけるのがわりと得意な性質の人が多いので、ここに名前を挙げているアーテ

ィストたちに施設に行ってもらって、その施設「らしさ」を見つけて、そこにいる人たちの魅力を感じて、TURNフェスに参加するということを考えています。どういうものが出てくるのかは、これからです。今実際に何人かのアーティストが施設へ通って活動を始めたところです。

それぞれの立場からのクリエイティブ・インクルージョン パネルディスカッション



稲庭

東京都美術館の稲庭です。パネルディスカッションの進行を務めます。ここからは、本日ご登壇いただいた方々の話をもとに、さらに踏み込んだお話を聞いていこうと思います。これまでのお話の中で、人々を排除しないインクルーシブデザインに持っていくまでに、様々な困難や新しいチャレンジが必要だということがわかってきたと思います。でもそのチャレンジをするためには、やはりモチベーションが必要なわけですね。それぞれの方がチャレンジをしていくためにはその元となる、切実な何か、やっぱり変わりたい、変わらなきゃいけない、そちらの方向にいきたい、そういう思いがあったからこそ、アクションを起こしていращやるかと思います。それぞれの方の背景やモチベーションについて伺えますか。

日比野

ひとつには、世の中に限界を感じているんだと思います。今の社会は分断されて、管理しやすくなっていると思うんですが、まだ管理するのか、これ以上もっと細分化して種類別に分けていった先にどうなるのか、という限界を感じているので、「ちょっと待て」という気持ちです。「この分類法、ちょっと考え直さないか」というところで、インクルーシブという考え方が出てきているのだと思います。

稲庭

先ほど、20年くらいの時間の流れのなかで、今またムーブメントが来ているとおっしゃられていましたね。

日比野

あの頃はまだ20世紀です。21世紀や未来に対して明るい希望を持っていたし、あと10年後には未来が変わると思っていました。今10年後といってもあまり世の中変わらないだろうし、東日本大震災以来1,000年スケールで世の中を考えるようになってきたけれども、あの頃はまだ10年スパンで考えていて、まだ自分たちが自分たちの力で時代を変えられると信じていました。

また、自分たちが変わらなくても、何か参考事例を持ってくれば、今のまま成長できるという考え方があったと思います。例えば一時期のヨーロッパの美術には、メインストリームがちゃんとあって、ひとつの事例としてプリミティブアートやアフリカンアートを参考にするというような、上から目線な感じがあったのかもしれない。でも今は違います。僕らよりも障害を持つ人のほうがもっと、人がはじめて持っている力を、より純粋に持っているんだという認識がある。そんな風にぐると意識が変わったのが、20年前とはずいぶん違うなと思います。

松下

モチベーションの話に直接つながるかわからないんですけど、ライラさんが僕の研究室に来て、論文で何を書こうかと話していたときに、DSRという言葉をご口頭と言ったんですよね。“Designer’s Social Responsibility”、デザイナーの社会的責任です。デザイナーと名乗る以上は社会意識がなきゃだめだということを、大学のカリキュラムに入れてしまおうと話していました。学生に対しては、社会意識を経験するというフェーズをつくって、そういう形でモチベーションをうまく引き出して巻き込んでいくというやり方がひとつあるのかなと思います。

というのも、学生というのは大学にいるときは比較的、表現のほうに寄っているんですよね。でも社会に一歩足を踏み出した途端、ビジネスにいきなりバーンと巻き込まれてしまう。それはアメリカからきた考え方だと思うんですけど、どちらかというと、今はもう少し地域や市民を考えるヨーロッパ型の考え方に、ゆっくり向かっていっている最中だと思うんです。そして学生を見ていると、そういうことを誰かに教わったというわけではなく、自然な空気感としてつかんでいるような気がします。それはやっぱり震災以降だと思います。

稲庭

ライラさんは学生でいらしてどういう感じがありますか？

ライラ

そうですね。イギリスには、日本みたいに就職活動がないんですね。卒業したら、あなたはあなたのみでやりなさい、と大学から投げ出されるんです。そしてそこからインターンシップをひたすらやって、運が良かったら仕事につけます。例えば私の同級生でもデ

デザイナーをしている人は2人しかいなくて、他の人はウェイターだったりマーケティングだったりをしています。インターンシップでは、私はアルバイト程度のことしかやってこなかったんですが、それでもデザインの現場というものを俯瞰して見ることができました。そのときに、事務所の中で現場と向き合う時間がすごく少ないなって思ったんです。でもなぜ私がデザインを選んだかという、自分の表現だけでは物足りなくて、人のために何かしたいという思いがあったからです。そう考えたとき、デザインで、自分で現場を持って活動するということはまだできないなと思って、研究という形を今は選んでいます。

もうひとつ言うと、私自身も障害があるのですが、各地で会う障害を持っている人たちが、自分たち自身をどう見ているかということに衝撃を受けたんですね。サラエボでイギリスのデザイナーと、地元のデザイナー、障害を持つ職人とのワークショップをやったときに、障害を持つ職人の一人が、「実は私、芸術大学に行きたかったの」と言いました。何で行けなかったのかと聞いたら、「私には資格がないと思ったから」と答えたんです。それはやっぱりショックでした。そして日本に帰ってきたときに、障害への見方が、私が1998年にイギリスに帰ったときとあんまり変わってないな、ということに気づいて、これは何か、自分の任務なのかなと思って活動を始めました。

稲庭

ありがとうございます。それぞれの活動の背景に実感をともなった切実な思いがあって活動されているということがわかりました。そういう思いが重なってだんだん時代が醸成されていく中で、それに関わっていく学生もいると思うんですけど、先ほど松下さんがお話しされていたように、今度はやり方を変えなければならないという壁にぶつかっていくわけですね。例えば私たちもとびらプロジェクトを進めていくなかで、美術館と大学のように、論理や常識がそれぞれ違う組織と、それから一般の方々と対等に話していく関係をつくるのは、やっぱりすごく難しいと思う場面があるんですけど、そうしたときに了解事項というか、つながるためにお互いが少し腰をかがめていく、ということの共有はどのようにされていくのでしょうか。

松下

企業とプログラムをやるときには昔からそうなのですが、第3の島をつくるようなイメージです。企業がやるのでもなく、大学がやるのでもなく、別のコミュニティをつくる。3つめの場所をつくってその中にお互いに乗り込んでいくというやり方です。まずそういうフレームをつくって、相手のトップにそのことを十分説明することが必要です。一緒にやる、新しいイノベーションと一緒に起こすんだって。お互いに学びの場なんだということを、一生懸命絵に描いて説明するんです。そんなのわからないよと言われちゃうかもしれないんですけど、わからないでも一緒にやるのがおもしろいじゃないですか、と説得する。なのでフレームデザインというか、事前にどういう形で持っていくかという部分にウエイトがかかりますね。そこが大事なところですよ。

稲庭

その3つめの場所、私の陣地でもあなたの陣地でもない、もうひとつの陣地みたいなものをつくるということですか。

松下

はい。目的を一緒につくってやっていくということですね。最終的にどうなるのかということ、こちらからプロポーザルするのではなく、最後のビジョン自体をまず一緒につくる。お互いにとって良い形は何か。結局もうひとつの場所や第3者、社会とか市民とか地域って言葉を持ってこない、接着剤にならないんですよ。

稲庭

なるほど。美術館でもリニューアルして市民と関わりをつくるにあたって、どうやって対話をつくっていくのかというときに、美術館だけでは独り相撲になってしまうようなところがあって、藝大の日比野さんをはじめとして対話の相手になっていただきました。そこでまさに第3の場というか、どちらの陣地でもない場所で話し合おうということが始まったんですけども、他の事例では何か、違う陣地で話すということの大切さなど、ありますか？

ジュリア

さきほどお話したように、英語の言葉に、“common space”があります。イギリスの歴史の中では、どんな村にもみんなのためのスペースがありました。主に牛とか馬に草を食べさせるところだったのですが、私の中では博物館はそのような存在としてあります。とくに日本の教育システムでは、学校はそういう役割を果たしません。大学もそうです。しかし、美術館・博物館や公民館は、“common space”の役割を果たせますし、中でも美術館・博物館の重要なポイントは、やはり作品があるということです。作品が人と人の間に立ってくれるので、普段コミュニケーションできない人でも、十分コミュニケーションをすることができます。そういう意味で、私はこういう場所が非常に重要だと思います。

稲庭

離婚した夫婦がつくったミュージアムのお話がありましたけれども、あれも、ものがあることで、見に来る人たちの様々な「壊れてしまった関係性」の記憶が引き出されて話すことができるのだと思いました。この美術館でも、作品があるからこそ対話がはじまるというのは非常に有効だなと感じていて、今保育園くらいの小さい子供から大人まで、文化財を介してアート・コミュニケータと一緒に様々に話をしていくという活動を続けています。

日比野

ジュリアさんのお話の中で、美術館を訪れる人のタイプが3Sに分けられる、というのがありました。通りすぎる人、立ち止まる人、学生の3つです。でも日本の場合、この通りすぎ

る人というタイプは、美術館に来ないと思うんです。絵が好きだとか、モネが見たいから来るといった目的のある人や、学校の授業の一環で来たりする人はいるけれど、日本の美術館の場合は通り過ぎる人が来ないから、実際は3Sではなく2Sしかないのかなと思います。

私たちにとっては、美術館というどうしても敷居が高い。この10年間行ってないとか、小さいときは学校で行ったけど大人になってから行ってないという人たちのほうがほとんどだと思うんですよね。ヨーロッパでいう美術館と、日本でいう美術館とは、生活の中での意識が大きく異なる気がするんですけども、ジュリアさんは日本に長いこと暮らして、その辺りはどう感じていますか。

ジュリア

イギリスの美術館がなぜ革命的に変わったのかというと、1989年にイギリスの文部科学省が、新しいナショナル・カリキュラム(学習指導要領)を発表したからです。そのカリキュラムには、博物館、美術館、図書館の3つを教育の素材として機能させるべきだとはっきり書かれ、それが大きな影響を与えました。文部科学省がそう明言すれば、どんな美術館・博物館でも、実際の展示物を使ってどんな風に国の求めるレベルにつなげることができるかを検討するようになったんです。もちろんその対象の中には特別支援学校も入っていました。特別支援学校ですから、当然一般の学校とは違いますので、理解の促進のために様々な教育素材をつくる必要があるわけです。もちろん、そのための予算も付いてました。

それまでの美術館・博物館では学芸員がステータスのトップで、教育事業を担当するスタッフのステータスが低かったのですが、今では教育のセクションが力を持つようになりました。それがまずひとつですね。もうひとつの大きなきっかけが、予算の問題です。当時は80年代90年代のサッチャーの時代で、彼女は美術館・博物館の予算を大幅にカットしました。そうすると、少なくなった予算でどうやって創造的な活動を提供できるか。イギリス人は、国民性だと思うのですが、やってみようという精神が強いんです。間違ってもかまわないから、とりあえずやってみよう。それは非常に大きな影響だったと思います。私が日本に来た頃は、イギリスの美術館・博物館は本当につまらないところでした。でも今は非常に面白い。なぜなら、美術館・博物館がコミュニティにどういう役割を果たすべきかを40年かけて考えてきて、もうだいぶんわかってきたからです。

日本にもすごくいい例がありますよ。80年代、ちょうどジャパントイムズの仕事で駐在していたときに、富山県に美術館ができました。富山はもともとあまりお金がない県だったのですが、その美術館は、ポスターと家具を常設展示することにしました。だから大型の作品はありませんが、それが本当に賢かったのです。まず常設展示を非常に集めやすいものにする。次に、10年かけて富山県内の各学校でアートプロジェクトをやりました。子供がアートプロジェクトをやると、子供と親とおじいさん、おばあさんは必ず美術館にやって来ます。そうす

ることで、その10年間非常に多くの富山県民たちが美術館を訪れました。非常に戦略的なやり方です。日本にもそういう例があります。

稲庭

ナショナル・カリキュラムは、日本でいうと学習指導要領にあたるとは思うんですけども、日本の学習指導要領の中にも美術館・博物館を利用して鑑賞をすすめるとか、社会に博物館を利用するといった記載はあって、この10年で事例もぐんと増えていっていると思います。

松下

美術館自体が第3の島になりうるということですね。



質問1

自分の思っていることを表現したい人は、障害を持っている人以外にもたくさんいると思うのですが、でもそれを形にしようと思ったときに、まだ難しい状況がたくさんあるのではじゃないかと感じています。ジュリアさんが紹介されていた、壊れた関係性のミュージアムの話はすごく面白く感じました。どうやってあの展示ができたのか、もう少し詳しく伺いたいです。そこからもらえるヒントがたくさんあるんじゃないかなと思いました。

ジュリア

彼らは建築家だったんです。お互いに大事なものがあつたし、自分のものも、ふたりのものもあつたし、そこからコンセプトが出てきました。最初は展覧会として成立しました。その展覧会はあちこちを巡回しましたが、今はザグレブのきちんとした会場で、ミュージアムとして設立されています。すごく人気がありますよ。私は2回行ったことがあります。毎回違うものを展示しています。終わりが無い、非常に賢い美術館です。なぜかという、関係性の話は終わりが無いでしょう？いつか人は別れる。ゲームデザインでは、賢いゲームは終わりが無いゲームなんです。つまり、いつまでも続く。ここも一緒ですね。コンセプトが非常にしっかりしていると思います。その裏にはやっぱり、ものが語るというコンセプトがある。それと

同じように、美術館・博物館にあるものには、今よりも前の生活、ストーリーがあったわけね。前の生活が非常に面白い。アート・コミュニケータの非常に重要な役割は、目の前にあるものをもとにして、どうやって裏の世界、全体のストーリーまで語ることができるかだと思います。

稲庭

出会いというのは割とポジティブなこととして人々の間で共有されたり語られたりすることがあると思うんですけど、別れというのは、それにフォーカスして語られることはなかなかないですね。出会いと同じくらい別れもあるはずなのですが。ものを持ってきて展覧会をすることで、今まではあまり真正面から見られていなかったものが可視化されるというところが、ミュージアムの面白いところかなと思います。

日比野

質問した方が質問の最初のほうで言ったのは、スキルがあったり、障害を持ってるということでサポートしてくれる人がいたりするわけでもなく、みんな表現したいんだということですよ。でも、そういうことがわかるというのも、時代のひとつの変化ですよ。いわゆる展覧会をやるわけでもないし、美術のスキルを持っているわけでもない、必ずしも可視化してなくても、それでもみんな表現したい気持ちはあるんだな、という気持ちで日常を過ごすと、ほんとにそれはもう、すれ違う人全てが全然違って見えてくると思いますね。

質問2

カセムさん親子にお聞きします。いろいろな美術館に行かれたと思うのですが、外国の方の目から見て、美術館のアクセシビリティで気になった点や、もっとこうしてほしい、もっとこうしたら外国の方が美術館に来られるという点がありましたら、お聞かせください。

ジュリア

まず情報は日本語だけではなく、様々な方法で伝える必要があると思います。日本人のためだけではなく、いろいろな人のために伝えようという、そういうメッセージがあまり伝わっていないと思います。もっと積極的なコミュニケーションの形が欲しいですね。

ライラ

外国人に限らず、美術館自体が外に出ようという気持ちがまずないですね。人をどうにか連れてきたいとは考えているんだけど、外へ自分たちの概念を伝えきれてないんじゃないかなと思います。例えば、イギリスへ行ったらまずみなさん美術館にいくと思うんですよ。それは、美術館に行けば何か面白いことがあると思うからです。その体制がまだ日本ではできていなくて、閉鎖的な部分が残っているのかなと感じます。

ジュリア

それから、今日本に住んでいる人と観光で来た人は区別して考えるべきだと思います。アート・コミュニケータで英語を喋る人がいたらいいですね。いろいろな言葉でアート・コミュニケータ

ションができる人がいたらいいのではないかなと。そうすれば自然に人が来ると思います。アート・コミュニケーションの運動はすごく民主主義的です。そういう意味で入りやすい。日本人だけのためのではなくて、もっと東京に住んでいる、いろいろな方に機会を提供したらいいじゃないですかね。

稲庭

とびらプロジェクトの中にも少しずつ外国にルーツを持つ方がメンバーとして入ってきたり、他の言語をつかって何か活動をしようという「とびラボ」が立ち上がったたり、徐々に動いてきています。

質問3

私は普段の仕事で、障害者の方や、高齢の方、社会的な弱者と呼ばれるような方々にお会いする仕事をしています。例えば介護が必要になった方や、障害者手帳を申請される方の中に「自分は介護なんか必要じゃない」「自分は障害者なんかじゃない」と拒否をされる方もいらっしゃいます。そうした意識のバリアを打ち破る、デザインの可能性について意見をお聞きたいです。

日比野

「排除しない」という言葉には、否定が二つ入るじゃないですか。TURNの中でも言っているのは、否定+否定でマイナスをプラスにするんじゃないで、もともと人にはそれぞれ持っている力があって、自分と他者には絶対的な境界があるけれど、それ以外で比較するものはないという考え方です。でも世の中では、集団生活をする上で、よかれと思っていろいろルールをつくってしまいます。まず学校にいて教育を受ける、社会に出て自活をする、そして年をとったら保険を使って自分の力で生活していくとかね。集団の中でよかれと思ってどんどん分けていくことによって、それが排除につながっているのかもしれないという感じが昨今あります。では、排除しないということは縦割りの境界線をなくすことなのかというと、これをなくすと社会ってもっともっと混乱してしまうと思うんですね。だから、なくすのではなくて、その大元にあるもの、人がはじめから持っている力というのを意識した上で、集団の中での生活をしていこうという考え方が僕の中にはあります。よかれと思って手を差し伸べたのに、相手に拒否されてしまうみたいなこともよくありますが、でも、人がはじめから持っている力というものを意識した上で接すると、また違ってくるのかなとも思うんです。

デザインについてですが、例えば誕生日って誰にでもあるわけですよね。誕生日がない人はいない。Facebookなどでもお誕生日おめでとうというメッセージがよく届きます。それというのは、誕生日はみんなにあるよ、ということを、SNSを使ってデザインした人がいるというわけですよね。それはある部分で、何かみんなに同等にやってくるもの、必ずみんなが持っているものを互いに喜び合えるというか、認め合えるということをデザインしたってことなんです。もしデザ

インというものが、見える化とか視覚化とかいう意味でのデザインということであれば、そういうものをもっと社会の中で見せ合っていく、お互いにコミュニケーションをするツールとして使うというのは、方法としてあるのかなと思います。みんなが持っているもの、排除しようがないものをもっとデザインしていくということかなと。これはひとつの例ですけどね。

ライラ

障害を持っている人に言わせると、「自分には障害はない」と言い切るプロセスが必ずあるんですね。「いや、僕は介護がいりません」っていうのは、その人はプライドを捨てたくないんです。自分ができないんだということを認めたくない。だから、あなたが差し伸べた手がだめだということではなくて、違う方法がきっとあるからまた違ったアプローチを試してみる必要があるのかなと思います。何でこの人はこう言っているんだろう、というwhyをもっと掘り下げていくんです。

デザインの良いところは、1がダメだったら2を考える、2がダメなら3を考える、という風に、いろんな方法論を考えて、なおかつ可視化できるということですよ。私も実はひまわり園に行く前にいろんな施設をまわったんですが、「あなたの言ってることは大きすぎます、私たちは日々の仕事で大変なんだ」と言われて断られました。その後、ひまわり園とのご縁があったのですが、ひまわり園は他の施設と比べてアート活動がそこまで盛んではありませんでした。週2日、2時間しかやってないんです。でも逆に、ではどうやってここからアートを開花させていこうかという気持ちになりました。自分の発想が開花されたんです。デザイナーにとって一番大事なのがチャレンジなんですよ。新しいチャレンジを見つけて、ひまわり園で実践したことによって、他の施設にも伝播するのかなと思います。

障害者サービスでも、ひとつの方法をみんなに適用できているのですが、でも障害者の中でも面白い人もいれば、性格の悪い人もいますよ。みんな凸凹なんです。凸凹だからこそ、その人の環境やその人自身のことを別の角度から見てみたり、個人として向き合いながらやっていくことが大事だと思います。拒否されて悔しいって思ったら、とりあえずやってみようという力に変えていけば、誰でもできるんじゃないかなと思います。

日比野

排除しないことの正解というかゴールはないと思うんですよ。排除しないことをやり続けるには、いろんな人がどんどんどんどん感化していくという運動体を続けるしかない。でもその先に排除しない世界があるかという、それははないと思うんですね。何らかのテリトリーというカテゴリーが絶対に出てくるから。でもそれでも続けるということが、今回の参加型デザインということになってくるんじゃないですかね。

稲庭

回路を探し続けて、ということですね。よくとびらプロジェクトでも、楽しそうな話をする「そんな楽しそうな話はもういいので失敗例を教えてください、その失敗をしな

いようにしたいから」と言われます。でも失敗例って考えると難しいんですね。失敗しても次々と別の回路を見つけていくので、それを失敗とは思わない。だからプロジェクトが続けられるのであって、失敗ということの捉え方を変えていくということが、プロジェクトを続けていく上で重要だなと思っています。そのデザインを続けて継続していくことが、排除しないことにもすごく大切なんじゃないかなと思います。

今、このソーシャル・インクルージョンとかクリエイティブ・インクルージョンという言葉が美術館で使えるようになったことでさえ、私はすごく時代の変化を感じています。東京都美術館がリニューアルした2012年には福祉的な社会課題の視野を持つ本日のようなテーマは美術館の活動の範疇ではないと思われていて、ソーシャル・インクルージョン、社会的包摂などの言葉をプロジェクトの中に入れるのが難しかった。しかし、今は福祉的な課題が文化行政の文脈でも語られるようになってきて、それはやはり2020年のオリンピックという国際的にも日本が外から見つめられ、こちらからもメッセージを発しなければならないという時代にきていて、風が変わってきているなと感じます。これからかなり速い速度でこういう流れができていくと思いますので、いろんな場面で今日のような話をみなさんと続けていけたらと思っています。

〔編集〕 小山冴子、福井尚子 〔編集協力〕 米津いつか（ノマドプロダクション） 〔デザイン〕 安藤次朗