

もぞもぞする現場からのレポート2024

もぞもぞする現場

ミズのように「もぞもぞ」と豊かな土壌を創る。

「未来の美術館」、こうだったらいいな。

芸術と障害にかかわるひとたちの、アセンブリー

グループB

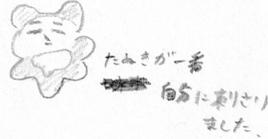
「ながよしゲーム イニエール」のやつ → このレタリコグが  
味わい深い  
昭和感ある

動物がたこにいるところに花が咲いた。  
味わい深い表情をして  
一生ひまわり



湯たんぽ  
同感!!

さるとくまと グリウだけ、前に手があがるのも  
味わいあります。 → よく見ると!!!  
びびり◎◎



3人のお洋服に水玉もようがある  
と思ったら、服にも水玉が続いてた。  
とんなゲームだろ?! 気になる...

3人の豆夏のみわり(背景)だけ白なのはなんで?  
一部が  
...と思ったら、たぶん髪の色と  
かぶらないようにするためかな??

全員水玉のやいのがヤスしい! ライオンキングの  
キャラクター

色の存在の強さ  
か強さ

くうぐうと強いの生命  
存在感 強い

「名画 福の」ステキ。

「抽象画の 4点」色で世界をどう表せる

# もぞもぞする現場3

— 芸術と障害にかかわるひとたちの、ネットワークづくりのためのアSEMBリー

「もぞもぞする現場」は、芸術と障害 disability について、障害者・アーティストをふくむ私たち自身が、「そもそも」のところから考え、話す場所です(どなたでも参加可能です)。

「それぞれの現場でもぞもぞしてる話を聞きたい」「いろんな人とつながってネットワークを広げたい」と、2022年度にはじまった「もぞもぞ」。2023年度は、「美術館でこんなことができたらいいな」という妄想を自由に広げて、話題は時に「障害」を大きく超えていきました。

3年目をむかえた今回は、さまざまな美術館で「美術館をおもしろくしたい!」とがんばっている方々をお招きしつつ、実際の展示会場で「こうだったらいいな」を少しずつ実践させてもらいながら、〈未来の美術館〉についてさらに具体的に考えていきます。

障害者にとっても、アーティストにとっても、あらゆる人びとにとっても「おもしろい美術館」とは何か? どうしたら、どんなふうに、誰が美術館を変えて行けるのか? 美術館やギャラリーの協力のもと、実験を繰り返しながら、〈未来の美術館〉現実化への道をたどります。

(「もぞもぞする現場3」フライヤーのリード文より)

## 目次

- もぞもぞする現場からのレポート ..... 4P
- まずは、公立美術館の教育普及プログラムの実例を知る・学ぶ。(Meet up ①②③) ..... 6P
- もぞもぞメンバーで遠足。障害のある人たちのアトリエや  
作品収蔵庫や美術館を見学させていただく。(Meet up ④⑤) ..... 8P
- 空っぽの展示空間で、やってみなかったことをやってみる。(Meet up ⑥) ..... 10P
- 実際の展示会場で「こうだったらいいな」をすこし実践させてもらう。(Meet up ⑦⑧) ..... 12P
- おわりに—美術館でさまざまな鑑賞者が主体となることの可能性を考えながら。 ..... 14P
- 特別編 in 和歌山「奥村一郎さんと、障害者によるアートについてもぞもぞ話す」 ..... 16P
- もぞもぞメンバーのことは ..... 19P
- 講師、ゲスト、言い出しっぺ紹介 ..... 24P

「もぞもぞ」って何？

「もぞもぞする現場——芸術と障害にかかわるひとたちの、ネットワークづくりのためのアセンブリー」のこれまで。

プロジェクト名にもなっている「もぞもぞ」ということばからは、2つのイメージが想起される。1つは、「もぞもぞする現場」のチラシに毎年描かれている「ミズの糞塚」(画：小山田徹さん)のように、ミズがもぞもぞと土中で活動しながらその土壌を耕している様子。もう1つは、“障害”と“芸術”の両領域間を行き来しながら活動する人たちが何かモヤモヤする気持ちを抱えていて、居心地のよい姿勢を探っているような動作。「もぞもぞ」は、そのように手探り続けながらわたしたちの文化の土壌を育ててゆく、という態度表明と言えるかもしれない。

日本での障害者による文化芸術活動の支援は福祉の分野から始まったが、近年は文化と福祉の2つの政策領域をまたいで推進されるようになり、さらには経済との接続も大きな政策目標となっているように思う。初年度の「もぞもぞする現場」(以下、「もぞもぞ」)では、“芸術”と“障害”について“そもそも”のところから考えるために、その両方について示唆をくださる方々——研究者や福祉施設スタッフ、地域の文化活動の担い手、美術館の教育普及を担当する学芸員、そしてアーティスト——をゲストに迎えて、全5回の講座を開催した。各回の後半には「美術／美術館とは何だろう?」「障害とは何だろう?」といった話題について、「ゆるゆる対話」と称して皆でとめどなく語り合った。ひとりの参加者が「ここでは障害と芸術の両方について考えている人たちに会えるのが嬉しい」と、帰り際に筆者に伝えてくださったことがある。このように、アセンブリー(=集会)としての「もぞもぞ」はまず、問いを共有し共に考える仲間と繋がることから始まった。

2年目は、「未来の美術館」をテーマに対話を続けた。そのなかで、自分は鑑賞者であるという人からも、展覧会を行うことのあるアーティストからも、「美術館が遠い存在に感じる」という声があがった。美術館とわたし(たち)の間には、施設のバリアフリー化といった物理的な障壁を取り除く取り組みだけでは解消できない(もちろんそれも大切ではあるけれど)ハードル(=障害)があるようだ。そこで、既存の美術館の機能や鑑賞方法を思い浮かべながら「こんな美術館が、あったらいいな」というアイデアを皆で出していった。視覚障害をもち、触覚や共感覚を用いて制作活動を行う美術家・光島貴之さんもゲストに招き、アイデア出しに参加してもらった。実現可能性や、芸術の本質に沿っているかといったことはひとまず置いておいて、まずは自由に妄想を広げてみるという趣旨で、隔週程度のペースで集まり、話した。その内容は「未来の美術館」アイデア集として小冊子にまとめられた。(※1)

(※1)「この場、このメンバーだから、好きなように発言して、共有できたことだ」と参加者の皆さんと話し合った結果、内容は公開はしていない。

## もぞもぞする現場からのレポート

内山幸子(「もぞもぞする現場」言い出しっぺ兼コーディネーター)

この文章は、年齢や活動領域や関心が異なるさまざまな人たちが参加するプロジェクト「もぞもぞする現場」に初年度からコーディネーターとしてかかわっている筆者による、ごく主観的なレポートです。「もぞもぞする現場」は5ヶ年計画で、「未来の美術館を構想する」というお題はあるものの、何をどのように実現するかは決まっておらず、それを探しながら進んできました。プロジェクト名の「もぞもぞ」ということばのように、前後左右、進行方向が不明な小さなこの運動。その途中経過を、アートマネジメントへの私的な関心をまじえた視点から紹介していきます。



京都市京セラ美術館・談話室での Meet up ①の様子

### 「もぞもぞする現場3」

そして、今年度。前年度に引き続き京都市立芸術大学の共有空間「カフェ・コモンズ」を拠点としつつ、実際の展示会場などにも出かけながら、全8回のMeet upを実施した。まずは公立美術館で行われているラーニング・プログラムの実例を学ぶ2本立ての講座からスタートし、皆で大いに刺激を受けた。続くMeet upでは、前年度に話し合われた「未来の美術館」のアイデアのうち対話型鑑賞を中心としたさまざまな鑑賞方法を、展示会主催者の協力を得て実際の展示会場で試させてもらった。対話型鑑賞は、いざやってみると想像以上のおもしろい広がりを見せた。

まずは、公立美術館の教育普及プログラムの実例を知る・学ぶ。

Meet up ① 京都市京セラ美術館ラーニング・プログラムのお話をきく+館内見学  
2024年9月15日(日) 京都市京セラ美術館  
講師 | 藤田龍平(京都市京セラ美術館ラーニング担当、美術家)

京都市京セラ美術館を会場とし、同館ラーニング・プログラム担当の藤田龍平さんを講師に迎えて「学び合い」をテーマにした取り組みについてお話を聞いた。コレクションを通じて多様な価値観の学び合いを目指しているというラーニング・ツール「名画との縁結びシート」には、題材となる作品について学芸員でも答えを持ち合わせていない問いが書いてあり、鑑賞者が自由に想像した答えにはベテランの学芸員もうなずくことがあるという(※2)。また、同日開催されていたコレクションルームの会場では、藤田さんのファシリテーションによる対話型鑑賞も体験した。

(※2) 京都市京セラ美術館のラーニングプログラムやラーニング・ツールについては、同館ウェブサイトも参照できる。  
[https://kyotocity-kyocera.museum/learning\\_program](https://kyotocity-kyocera.museum/learning_program)



Meet up ② 横浜美術館教育普及プログラムのお話をきく  
2024年10月13日(日) 京都市立芸術大学カフェ・コモンズ  
講師 | 瀧口桃(横浜美術館教育普及グループ エducator)

横浜美術館は1989年の開館当時から「市民のアトリエ」と「子どものアトリエ」を有し、創作活動の場を提供してきた。他にもアウトリーチや大学や企業との連携、人材育成など、その活動は実に多岐にわたり、10名程度の教育普及グループ職員が運営している(※3)。この日の講師で同館エデュケーターの瀧口桃さんからは、近年取り組んでいるアクセスポイントプログラムとして、引きこもりの方や就労支援を受けている方、障害のある方、日本以外の国にルーツを持つ方や日本語以外を母語とする方などを対象としたプログラムについても紹介された。

(※3) 横浜美術館の教育普及事業については、同館のウェブサイトに掲載されている年報も参照できる。  
<https://yokohama.art.museum/about/activities/>



Meet up ③ Meet up ①②を受けとめて、みんなで話す  
2024年10月26日(土) 京都市立芸術大学カフェ・コモンズ

参加者同士の対話はこの回が最初ということで、皆で自己紹介をしてからグループに分かれ、Meet up ①②の感想を共有した。どちらの美術館にも長い取り組みの歴史があり、皆さん感心しきりで、今さら自分たちが何か新しく付け加えられるのだろうか、と不安になるほどだった。でも今年度は「とにかくいろいろやってみる」が目標だ。

ところで、「もぞもぞ」での対話はかなり醸されてきて、企画運営側と参加者側の線引きも曖昧になってきた。そこで今年度から、これまで「企画チーム」としていた表記を「言い出しっぺ」に変えた。このレポートでは、言い出しっぺとその他の参加者を仮に総称して「もぞもぞメンバー」とする。

もぞもぞメンバーで遠足。障害のある人たちのアトリエや  
作品収蔵庫や美術館を見学させていただく。

Meet up ④ みずのき美術館の展示会場で、もぞもぞしてみる  
2024年11月4日(月・休) みずのき美術館、障害者支援施設みずのき  
ナビゲーター：阪本結(美術家、「もぞもぞする現場」言い出しっぺ)

亀岡市の障害者支援施設みずのきのアトリエと収蔵庫、そしてみずのき美術館の「HOZUBAGと巡り堂による展示会『作業する場がある』」(以下、展示会)(※4)を会期前に特別に見学させていただき、同館学芸員の奥山理子さんと、言い出しっぺでみずのき美術館スタッフでもある阪本結さんから、これまでの活動や制作中のアーカイブのこと、そして展示会開催の経緯についてお話を聞いた。美術館の2階展示室は、画材循環プロジェクト「巡り堂」に届けられたリサイクル画材や、HOZUBAGに使われた生地のはぎれが置いてあり、好きなものを持ち帰ることができたり、それらを使ってその場で創作もできる工房として設えられていた。もぞもぞメンバーは、床に座ってリサイクル画材を消毒液で拭いたり、材料を分類するなど、工房のメンテナンス作業に没頭する人が多かった。でも中には、作業台をパーカッション代わりにして即興音楽を始める人たちも(振動で卓上のものが落ちるのですぐにストップ!)。他にも、静かに作品や資料を眺める人、巡り堂の説明を詳しく聞く人、他の参加者に「未来の美術館」のための取材をする人がいて、皆が思い思いに過ごした。

もぞもぞメンバーで京都市外へ出かけるのも、皆で何か作業するのも初めてだったが、移動中やランチタイムや作業する時間に雑談が生まれて、皆の距離がぐっと縮まった回だった。

(※4) 亀岡市で展開されている2つのプロジェクト、飛ぶ役目を終えたパラグライダーから新しいプロダクトを生み出す「HOZUBAG Mfg.」と、家庭で不要になった画材や文房具をリユースする「巡り堂」のバックヤードが、みずのき美術館の収蔵作品と共に紹介された。2024年11月8日から12月22日までみずのき美術館で開催された。(主催:みずのき美術館)



Meet up ⑤ Meet up ④までを受けとめて、みんなで話す  
2024年11月23日(土・祝) 京都市立芸術大学カフェ・コモンズ  
ゲスト|光島貴之(美術家・鍼灸師、アトリエみつしま代表)

Meet up ④でそれぞれが感じたことを皆で共有しつつ、3グループに分かれてMeet up ⑥に向けて話し合った。Meet up ⑥では、普段は展示を行うギャラリー展示のための空間で「未来の美術館」の妄想についてただ話し合う予定だったが、いつのまにか「空っぽのアトリエみつしまで何をしようか!」という話題で盛り上がりつついった。この日は昨年度に続いて光島貴之さんに同席してもらい、作品づくりのお話も聞いたので、皆の創作意欲が刺激されたのかもしれない。

空っぽの展示空間で、やってみたかったことをやってみる。

Meet up ⑥ 空っぽのアトリエみつしまで、もぞもぞ話す  
2024年12月7日(土) アトリエみつしま  
ゲスト|光島貴之(美術家・鍼灸師、アトリエみつしま代表)

Meet up ⑤をふまえて、「空っぽのアトリエみつしまでやってみたかったことをやってみる」に内容が変更された。この日、アトリエみつしまのギャラリーに入ると、光島貴之さんの作品が2点展示されていた。光島さんは、「視覚障害者が館長の美術館というのは、全国に他にない。ここは未来の美術館です。誰かがつくった下絵を他の人が作品に起こしてくれたり、創作のための素材づくりをする場所。皆さんも、すでに未来の美術館にいて、今日はいろんなことを試してみてください」と皆に語った。

Meet up ⑤で考えた、「未来の美術館」での作業メニューは次の通り。それぞれが好きな作業に参加した。

- A. 思い思いの品を展示台に置いて、いろんなやり方で照明を当ててみる
- B. 美術家・光島貴之さんの制作方法を体験する
  - ①釘を使った作品シリーズの制作体験
  - ②共感覚を見つける体験
- C. ギャラリーを掃除した後、2階の広間に寝転がって天井の作品を眺める
- D. その他、やりたいことがあればやる。

Aグループは、自分が展示したいものを持ち込んで、照明や置き方によってどんな効果の違いが生まれるのかを実際にやってみた。立てて置いた文庫本が、照明の当て具合でビルのように見える。それを眺めるもぞもぞメンバーの顔が、これまでになく輝いていた。

Bグループは、二手に分かれて作業に取り組んだ。1つ目のグループの作業は、下絵をもとに木の板に釘を打ちこんで、半立体の作品を仕上げていくというもの。「下絵」と呼ばれているのは、紙で作られた模型のようなもので、その立体感を釘の並べ方や打ち込み具合で再現していく。光島さんはなんとこのために「もぞもぞ」をテーマにした下絵を準備してくれていた。下絵をつくる人と釘で表現していく人との共同作業により生まれていく作品制作を体験した。



もう1つのグループの作業は、アトリエみつしまの空間のなかに色のイメージを見つけて、そのイメージをシールの色や貼り方で表すというもの。光島さんが制作において着目している「共感覚」(※5)の体験だ。

Cグループは、掃除という行為を「展示場所に対して自分の場所のように愛着を持ってみる」試みと捉えて、ギャラリーの掃き掃除と雑巾がけを始めた。2階の大広間では、天井に展示された阪本結さんのドローイング作品を畳に寝転がって眺めた。

ふと、ギャラリーに散らばってめいめいに好きなことをしている人たちを見て、可笑しみがこみ上げた。1つの場所/イベントに集まりながら、皆が異なる方法や価値観で「芸術」を楽しんでいる。でも、美術館というのはそもそも多様な人たちが集まるのが前提の場所なのだから、ここで繰り返されている風景は、「もぞもぞ」が目指している未来の美術館をまさに先取りしたものではないだろうか。

(※5) 音を聞くとも色が見えるというように、一つの刺激が、それによって本来起こる感覚だけでなく、他の領域の感覚をも引き起こすこと。(松村明監修、デジタル大辞泉・第二版、小学館、2012)。光島貴之さんは、10歳頃に失明するまで見えていた色の記憶があり、失明してからも、点字を思い浮かべると共感覚として幼少期に見ていた色が想起されるという。



実際の展覧会場で「こうだったらいいな」をすこし実践させてもらう。

Meet up ⑦ Meet up⑥をふまえて、展覧会場ですこし実践させてもらう #1  
2024年12月21日(土) 京都市美術館別館  
ナビゲーター|今村遼佑(美術家、「もぞもぞする現場」言い出しっぺ)

もぞもぞメンバーそれぞれの志向性が見えてきたところで、Meet upの第7回。「2024年度共生の芸術祭『いま、なにしてる?』」(※6)の展示会場で、もぞもぞメンバー以外の鑑賞者もいる場で対話型鑑賞を実践させてもらった。

もぞもぞメンバーから提案されたメニューは次の4つ。

- A. 発話による対話型鑑賞
- B. 筆談を介した対話型鑑賞(感想を書いた紙を、交換して書き加えていく)
- C. 音で感想を交換する(展示を見た後に、会場の外に出て行く)
- D. その他、自分の好きな鑑賞方法を試す

開始前に、ナビゲーターの今村遼佑さんは「人の話を“きく”ことで自分が変わっていくこと、“きく”ことのクリエイティビティを味わってほしい」と語った。

各対話型鑑賞方法のルールづくりは、それぞれのグループに参加した人たちにお任せした。これまでの実践を経て、参加者の皆さんが堂々たる進行役となってきた感があって、頼もしい。

鑑賞後、別会場に移動してそれぞれの実践を共有し合ったところ、Aの発話型はライブ感がある、Bの筆談は複数の話題を同時に進行できたり、絵で表現することができるなど、それぞれの良さが語られた。Cは最も抽象度が高そうだが、参加したメンバーに大好評だった。他にも、会場にいた作家やその保護者の方のお話を聞きながら鑑賞した方、お子さんと鑑賞して、制作方法を再現するために色の種類をメモする方がいた。

(※6) きょうと障害者文化芸術推進機構(事務局: 京都府障害者支援課)が運営するart space co-jinが企画・実施する展覧会。2024年12月12日から12月22日まで京都市美術館別館で開催され、京都府内外の9名の障害のある方の表現が紹介された。



Meet up ⑧ Meet up⑥をふまえて、展覧会場ですこし実践させてもらう #2  
2025年1月18日(土) 京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、カフェ・コモンズ  
ナビゲーター: 阪本結(美術家、「もぞもぞする現場」言い出しっぺ)

もぞもぞメンバーが鑑賞方法を発案して、仲間を誘ってやっていくスタイルの第2回目。阪本結さんが出展しているグループ展「ダイヤモンドから夢を放つペルセウス」(※7)でさまざまな鑑賞方法を試させていただいた。

もぞもぞメンバーから新たに3つの提案があり、次の5つのメニューが用意された。

- A. 発話による対話型鑑賞
- B. 筆談による対話型鑑賞
- C. 作品の続きを想像してスケッチする(えんぴつでササッと)
- D. オノマトペ等、意味をもたない音で感想を共有する
- E. からだを使って感想を共有する

C、Dは描いた絵を皆で見たり、パフォーマンスで再現することで、鑑賞後の対話の場をつくることにも繋がりそう。Eでは、阪本結さんの絵の前で寝そべりながら感想を表現する方がいて、阪本さんが「自分が寝そべって描いていたときのからだ、作品を見る人にも乗り移っているみたいだ」とコメントした。今年度最後の「もぞもぞ」はこのように終了した。特に結論づけられることはないが、もぞもぞメンバーとまだまだ新しい鑑賞のあり方を発明していける予感がある。

(※7)「半透明の美学」と現代の絵画(仮)展実行委員会の企画で、2025年1月11日から2月11日まで京都市立芸術大学ギャラリー@KCUAにて開催された(2024年度京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA申請展)。出展作家は阪本結、下村悠天、橘葉月、西原彩香、峰松沙矢。

おわりに

——美術館でさまざまな鑑賞者が主体となることの可能性を考えながら。

美術館では一般的に、「作品に手を触れてはいけない」といった作品の保存に留意した禁止事項や、「展示室で通話してはいけない」といった他の鑑賞者を念頭に置いたマナーがある。鑑賞者には他にも心理的な制御がかかっており、例えば、作品の前で地べたに座ったり寝転んだりして鑑賞したいとか、作品に触発されて飛び跳ねたり歌いたいという気持ちになっても、実際にはほとんど行動に移されない。そのようにふるまえば、周りの鑑賞者や監視スタッフを困惑させてしまうとわかっているからだ。もしくは、作品やスタッフに促された場合のみそれが許されると知っている。そのような芸術のたしなみ方を知っている人、“芸術”側の意図を受け取れる人だけを“真の鑑賞者”と想定しているような空気があって、それが「美術館が遠い存在に感じる」感覚に繋がっているのではないか。

こういった芸術の側と鑑賞者の側の非対称性を、どのように超えていけるだろうか。鑑賞者は、どのように美術館での鑑賞方法のあり方を提案する主体になりえるだろうか。素朴に考えてみる。美術作品を成立させる条件の1つが誰かに「視られること」であるならば、鑑賞者も美術をつくる主体であるはずだ。「芸術の見方は人それぞれでいいんだよ」なんて言いながら、その鑑賞者の主体性を、美術の側は本当は大事にしてこなかったんじゃないだろうか。もももメンバーたちが、何かから解放されたかのように、ことばやからだや音を使って鑑賞したり、妄想も込みの感想を隣の人と共有し受け止め合って、「楽しかった!」と言う姿を目の当たりにして、そんなことを思わずにいれなかった。「わたし(たち)がわたし(たち)の好きなように作品を受け止めて、それを表現してもよい」ということに気づいたもももメンバーたちと、次年度以降は美術館の人たちも交えて、さらに実現可能な鑑賞のアイデアを探ってゆけるとよいと思う。

もう1つ、最終回の終わりに、初年度からの参加者が「自分たちがさまざまな鑑賞方法を楽しむことに夢中になって、障害当事者と美術館の関係について考えることを忘れていないか」と指摘した。このことばは、筆者も含めた多くのもももメンバーの心にしっかりと刺さっている。

最後にもう一度、「ももも」がやってきたことと、やっていくことを確認する。わたしたちはまず、自らが感じている美術館へのハードル(=障害)について考えてきた。特に今年度は、さまざまな鑑賞の工夫を通じて、自分たちが鑑賞者として主体的に楽しむ方法を発見してきた。もももメンバーが、そういった実験を一緒にできる仲間になってきたと思う。このような経験を経て、わたしたちは「あらゆる人にとっておもしろい美術館とは何か?」をさらに考えてゆきたい。

これまでの「もももずる現場」のレポートや、試みたさまざまな鑑賞方法や特別編のトーク映像の一部を、WEB上でご覧いただけます。



<https://haps-bunka.space/mirai/>

#### MEMO

「未来の美術館」のアイデアを思いついたら、忘れないうちにメモして、ぜひ、もももメンバーに共有してください。



## もももずする現場3・特別編 in 和歌山 「奥村一郎さんと、障害者によるアートについてもももず話す」

開催日 | 2025年1月25日(土)

場所 | 本町文化堂

ゲスト | 奥村一郎(和歌山県立近代美術館学芸員)

「もももずする現場」言い出しっぺ | 今村遼佑(美術家、art space co-jin スタッフ)

阪本結(美術家、みずのき美術館スタッフ)

中川真(「もももずする現場」ディレクター・本トーク進行役)

「もももずする現場」(以下、「もももず」)では、「未来の美術館構想」について妄想を広げつつ、どうかそれを実現する方法を模索している。そこで今回は、公立美術館では「障害者によるアート」をどのように考えているのか、もしくはそれについてどんな葛藤があるのか、和歌山県立近代美術館の学芸員である奥村一郎さんにお話を聞きに行くことにした。美術館は工事のため休館中で訪れることができなかったが、代わりに和歌山市内の本屋「本町文化堂」のイベントスペースでトークを開催させていただいた。

和歌山県立近代美術館では戦前の渡米画家たちの仕事を調査研究・作品収集の対象とし、展覧会を行っている(※)。奥村さんはこの移民による美術という、近代美術史において周縁的な存在に位置付けられてきた活動に関する研究やキュレーションの手法を、障害者によるアートに対しても何らかの投影していけるのではないかとという予感はあるものの、そこにはまだもももずするところがあるという。美術館のこれまでの方針に照らしながら、「障害者によるアート」をどのように分類し、どんな評価軸をもって価値づけをしていくのか。近年、障害者によるアートに特化したデジタ

ルアーカイブや美術館設立が進んでいるものの、まだ十分とは言えない。特に障害者によるアートは発表を前提としていないものや匿名の活動も多く、全体像が見えないなかで美術館に価値づけや評価を求められるのが非常にもどかしいと言う。

同じ話し手として登壇した、「もももず」言い出しっぺの今村遼佑さんと阪本結さんはいずれも美術家であり、それぞれ障害者によるアート作品を扱うギャラリーや美術館で、主にデジタルアーカイブの制作スタッフとして仕事をしている。“障害”と“芸術”の両方の領域を行き来している立場から、奥村さんのお話に応答してもらった。阪本さんは、「展覧会では、支援者が書いた作品のキャプションもその表現の一部になっている。障害者によるアートは支援者を含めたコレクティブな創作であるとも見ることができ、施設ごとに表現の傾向やその変遷がある」と語った。また今村さんも、「障害者によるアートと言うと、作家の内側から湧き起こる表現のように語られることが多いが、実は身近な材料やモチーフ、もしくは宗教や文化に影響されている。それらに同時代的な表現を見出せることもあり、それは障害のあるなしに関係なく、芸術の研究と同じなのでは」と反応した。これに対して奥村さんは、「近代美術では、近代的な自我に支えられた“オリジナリティ”が作品の価値と切り離せないものとされてきた。障害のある人のアートというのは、作家の

主体性やオリジナリティの範囲が測られにくいからゆえに、近代美術史で語られづらかった、語られてこなかったのかもしれない」「それぞれの作り手や作品のことを細かく見て語っていくことも大事。それがその人や作品を尊重することにも繋がっていると思う」と話した。一方で、障害者によるアートは美術史教育の現場でもマイナーなテーマであり、他の美術分野と比較して研究が進んでいないことも大きな課題として浮かび上がった。

会場には、和歌山在住の方や旅の途中に立ち寄ったという方、京都から遠征してくれたもももずメンバーが集まっていて、最後に全員にこの会についてのコメントをもらった。「美術館の常設展より障害者アートの展覧会の方が見に行く気持ちになるのはどうして?」「マーケットのために作られた価値あるものではなく、見る人ひとりひとりにとって価値があるものを見せる、それが多様な価値観を認めることだし、文化施設や美術館が担うべきことなのではないか」といった問いかけがあり、短い時間ながらも皆で考えた。

いつもながらもももずとしていて、そのすべてはともこの紙幅に収めきれない。でも障害者によるアートと芸術をめぐる普遍的な問いかけも、和歌山というローカルな文化状況から生まれる問いかけも両方あって、さまざまに考えを巡らせることができた。「もももず」での対話を他の場所でひらいていく意味を感じた回だった。(内山幸子)



(※) 2023年秋に開催された「トランスポーター 和歌山とアメリカをめぐる移民と美術」展は、アート360°による360°VR映像の記録がウェブサイトで開催されている。

<https://art360.place/exhibitions/transbordering-migration-and-art-across-wakayama-and-the-usa/>



## もももメンバーのことば

「もももずる現場3」はどんな経験だったのか。どんなことを感じて、考えたのか。参加した方々にコメントを寄せていただきました。

私は普段、福祉の仕事をしています。アートにはあまり興味がなかったのですが、ひょんなことから障がい者アートの企画に携わることになりました。その中で、芸術や障害に関わることをもっと知りたいと思い、この取り組みに参加してみました。

アートという敷居が高い印象があり、不安もありました。でも、美術館を巡ったり、講師の方とゆっくりお話ししたりする中で、美術館がさまざまな外に開かれた活動をしていることがわかり、少し親しみやすくなったように感じます。

特にみずのき美術館の回はとても面白かったです。ケアとアートについて深く考えさせられる経験となり、芸術の視点を持つことで、障害福祉の仕事ももっと面白く捉えられるのではと感じました。これからも、参加して気づいたことや学んだことを、現場でももももと取り組んでいきたいです！（ふくもと）

「もももずる現場」に参加するようになり2年度目。美術の会話をできる人がたくさん増えて、今まで家に籠りがちだった生活も変わりました。自分のやりたいことがあったり、人の意見を聞いたり、今まで見えなかった自分の新しい部分を再発見できたように思います。人と繋がることによって美術館の新しい未来の可能性を考えることは、内に込められていた自分の考えを整理して、発展させることができるんだと感じています。そのような自身の成長が美術館の成長に繋がっていくのではないのでしょうか。

専門性の有無関係なく、意見を美術館に絞って出し合うことは小さな個々の考えを変えていき、それが美術館の大きな歴史を変えるきっかけになっていくのだと思いました。

今年1年、大事な一步を踏み出せたと考えています。（奥西果奈）

今までの「もももずる現場」の活動を踏まえて、いよいよ実践の場へ踏み出したと強く感じました。参加者同士も今まで以上に対話の中で、忌憚のない意見や感想、疑問などを交わすことができたと思います。私自身も美術館やアート、障害に対する凝り固まったイメージが少しずつ変化していく実感を得ることができました。

今回の「もももずる現場」は対話から実践へと移り、その都度可能性や課題が浮かびあがり、それによって参加者の意識や行動も変化していくスリリングな体験の連続でした。美術館がいろんな人が集まり交わり、混ざり合うパラレルな場所になることを願ってます。（生駒美加）

今回は、美術館など現場の“中の人”からお話をうかがい、実際の展示会場にていろいろな発見をできたことが大変ありがたい経験でした。

障害福祉事業所を運営している立場上、事業所に通われている利用者さんが、どうしたらアートをきっかけにそれぞれの世界を広げていけるか、を念頭に参加していますが、その意味では横浜美術館の教育普及プログラム、障害者支援施設みずのきでのお話が、支援当事者として大変実践的で参考になりました。

障害分野とアート分野をつなぐコーディネーターの存在をどのようにつくっていくかというのが今回得た大きな課題ですが、やはりお互いの分野がまだまだ知られていないなど実感することも多く、「お互いを知る」ことをテーマに、次回以降もまた参加させていただければと思います。(土居久礼)

私は福祉系の教員で、絵本とアートに関心がある者です。3年目となります今年も、「もももずる現場」ワークショップは、芸術と障害について深く考える貴重な機会になりました。

今年は実際にみずのき美術館や京都市立芸術大学ギャラリー@KCUAなどさまざまな展示会場に足を運び、〈未来の美術館〉についてイメージをふくらませました。あらゆる人々にとって「おもしろい美術館」とは何か、どう変えるのか。昨年より作業等することがあったり、参加者や「言い出しっぺ」と過ごす時間が長かったためか、打ち解けた雰囲気だったように思います。参加者同士でアイデアを共有する場面もあり、インスピレーションを得ることができました。(AM)

「もももずる現場3」に参加して、美術館の課題は劇場に共通する部分があるのではと更に思えました。

劇場では近年アクセシビリティが言われています。もし美術展で実施する場合にどのようにするかを対話型鑑賞の実験で考えました。一人の人と話すのもいいのですが、舞台上で取り組みはじめた「感想シェア会」のようなものも対話型鑑賞会に取り入れたらと思いました。

観る人に「選択」する余地を残すという考え方が舞台にはあります。これが美術ならどうするか考えたのがアトリエみつしまでの寝ながら鑑賞する実験です。これは作品との距離の調整が難しくなるかわりに、作品に対する高さや角度を変えることができるという、新たな楽しみ方が発見できました。

舞台の劇評での体験から思いついたのが、アトリエみつしまで試したキャプションです。多くの人がわかりそうな短い言葉で書いてみました。これについての効果は定かではありません。

お話を聞き、舞台上での発想も使い探っていく時間でした。(Yumi)

途中参加であり内容について理解していなかったが、5か年計画で展示会をつくるような集まりであったことが最終日ぐらいで何となくわかった。

「新しい展示会の在り方」と、抽象的な課題に対して立場の違うメンバーで、展示会の方向性を考えるのは難題である。公立の美術館で公的資金で計画するのならば、選択肢は、既存の展示会を利用して鑑賞者へのアプローチ。新しく展示会を企画して、無償か安価で場所を借りて、出展者を選び、鑑賞方法を企画。ぐらいいか私の頭では考えつかない。

あと2年で考えるには時間が足りない気がする。「言い出しっぺ」の人と一般参加者の話し合い時間も、もっとあっても良いかなあと思う。(猪口雅夫)

「もももずる現場」のことは大学の講義で知り、自分もひらかれた美術館に貢献する方法を学びたいと思い参加しました。社会人経験のある参加者が多く不安でしたが、皆さん優しくほとんどの回で楽しく参加できました。

このイベントを通して色々な立場の人と関わることができ、意見交換できる貴重な経験になりました。また「すべての人にひらかれた美術館」にするにはどうすればいいのかという課題にも、「もももずる」を通して能動的に考えるきっかけになりました。みずのき美術館やアトリエみつしまのことを詳しく知ることによって美術と福祉の繋がりに興味を持ち、アール・ブリュット(アウトサイダー・アート)の研究をしたいという目標も生まれました。来年度も「もももずる」に参加して、美術を通じて社会貢献出来る術を皆さんと学びたいです。(青木香里奈)

参加者同士のプラットフォーム作りができたように思います。自由に語り合うことができ、「この人たちと一緒にご飯を食べたりお茶を飲んだりしたい」と思うようになりました。美術館等の展示を鑑賞した回では、作品から感じたことを、文字や言葉、絵や音楽・身体表現といったそれぞれ的手段で表現しました。参加している人たちの多様な考え方を垣間見ることができ、よかったです。

最終回では、「障害当事者や障害者のケアをしている方が参加したい状況になっているのか?」という疑問が投げかけられました。多様な参加者同士の関係性は構築できましたが、それを障害を包摂するという点に、どう結び付けられるのかというもやもやを抱えながら終わったように思います。

今年度はアートの鑑賞方法を深めていけたので、次年度は障害に焦点を当て、アートを通じて人々と「障害」が関わっていけるようなものを考えていきたいと思っています。障害当事者だけでなく介助者の意見も聞いてみたいですし、普段、障害者と関わっていない人がどのように「障害」を認識しているのかといった考え方にも触れていきたいです。障害者のアートが、「障害者芸術」という特別なジャンルの中で語られるものではなく、社会にとって身近なものになるよう、アイデアや意見を出し合い、実践に繋げていければいいと思います。(関本彩子)

背筋を伸ばして踏み入れる場所だったはずの美術館が、もっと楽しいところなんじゃないかと思えるようになってきた。「未来の美術館」なんていう言葉を聞くとワクワクするし、参加者のアイデアを聞くのが楽しくて仕方ない。

実際の展示会場での「もぞもぞ」は刺激的で、交換日記をするように作品の好きなところを筆談で伝え合ったり、作品のつづきを妄想するのもテンションが上がった。提示される作品情報をすっかり飛び越えてしまって、作品と私だけの親密な関係を築けたみたいでうれしい。アートの楽しみ方も、美術館のあり方も、もっといろんな可能性がありそうだ。

年配の友人から、とてつもなく横長のショッピングモールで毎日ウォーキングをしている話を聞いて、そんな過ごし方もあるのかとびっくりしたことを思い出す。美術館では想像以上にいろんな過ごし方ができそうだし、そういう緩やかさを受け入れてくれる場であつたらいいと思う。(高内洋子)

「もぞもぞする現場」で、もぞもぞさせていただきました。

自分が見ている美術館が一面的であることにも気づかされました。もともと美術館にはあまり行きません。なぜかというと、静かにする、走り回らない、作品に触れない、混んでいたら順番を待つといったルール化されていることの他にも、絵画をじっくり見て理解を深めないといけない、作品への驚きがあってもその場で表現する方法がないといったことが苦手だったのかもしれません。

でも、「もぞもぞする現場」を通して「美術」や「美術館」はもっと自由で可能性のある場所だと感じました。寝転がって、天井を見上げながら作品を見たり、他の人と対話したり、作品の感想を絵を描いて表現したり、自分も作品展示に関わったり、様々な方向から「美術」や「美術館」に関わることがわかりました。展示会を見る人、アーティスト、展示会をつくる人は分かれているのではなく、どの部分にも関わられる可能性があるのが面白かった。そういった可能性が生まれる余白を作って、その余白で遊ぶのを許容できるのが「未来の美術館」に期待することかな、と思いました。

その関わり方は、身体の特徴や、話す言語や宗教やジェンダーなど、その人次第で異なり、何が障害となるのかわかりませんが、どのような人であっても関わられる可能性があって、その関わりについて思考し続けられることも大切かなと思いました。(まじでもじもじ中)



もぞもぞメンバーが試みた鑑賞方法より|阪本結さんの作品《Landscapes》を鑑賞して、作品の続きを想像してスケッチする(Meet up⑧)

「もぞもぞする現場3——芸術と障害にかかわるひとたちの、ネットワークづくりのためのアセンブリー」

#### Meet up①

##### 講師

**藤田龍平** ふじた・りゅうへい

京都市京セラ美術館ラーニング担当、美術家

同館リニューアル開館当初よりラーニング担当スタッフとして、ラーニング・ツールの制作やプログラムの企画運営に携わっている。京都市美術館（京都市京セラ美術館）を遊び場のようにして育ち、京都市立銅駝美術工芸高校西洋画科（現・京都市立美術工芸高校）在籍時には放課後にもよく立ち寄っていた。東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業後は各地でドローイングパフォーマンスや滞在制作を行い、舞踊家や音楽家の舞台美術も担当している。最近の活動では、「戸外活動のすすめ」と称して《畑の小屋》《公共美術館》などの作品を発表している。

#### Meet up②

##### 講師

**瀧口桃** たきぐち・もも

横浜美術館教育普及グループ エducator

神奈川県出身。2019年京都市立芸術大学大学院美術研究科構想設計修了。4年間中学校教諭として勤めた後、2023年より現職。横浜美術館「子どものアトリエ」のスタッフとして、さまざまな造形体験を提供するプログラムの企画・運営に携わっている。親子を対象としたワークショップ「“じゆう”に!わくわく紙遊び」(2023年)や、第8回横浜トリエンナーレのファミリープログラム「描こう、つくろう、野草になろう!」(2024年)などを担当。子どもの居場所、子どもの育ちの場としての美術館のあり方に興味がある。

#### Meet up③④

##### ゲスト

**光島貴之** みつしま・たかゆき

美術家・鍼灸師、アトリエみつしま代表

京都生まれ、在住。10歳頃に失明。鍼灸を生業としながら、ラインテープやカッティングシート、釘、布などを用いたコラージュによって平面や半立体の絵画作品を制作している他、「さわる絵画」や「触覚コラージュ」といった新たな表現手法を探求している。2020年にギャラリー兼自身の制作アトリエ「アトリエみつしま」を立ち上げ、バリアへの新しいアプローチを実践する拠点となることを目指して、活動の幅を広げている。近年の主な展覧会に「MOTコレクション 歩く、赴く、移動する 1923→2020 Eye to Eye—見ること」(2024年、東京都現代美術館)など。

もぞもぞする現場3・特別編 in 和歌山

「奥村一郎さんと、障害者によるアートについてもぞもぞ話す」

##### ゲスト

**奥村一郎** おくむら・いちろう

和歌山県立近代美術館学芸員

戦前アメリカへの移民と美術、近代日本の写真、サウンド・アートなどさまざまな領域での企画・展示や、「なつやすみの美術館」シリーズなどの教育普及活動に携わる。近年担当した主な展覧会は、「トランスボーダー 和歌山とアメリカをめぐる移民と美術」(2023)、「なつやすみの美術館 12 妻木良三 はじまりの風景」(2022)、「ミティラー美術館コレクション展 インド・コスモロジーアートの世界」(2022)、「島村逢紅と日本の近代写真」(2021)、「特集展示 鈴木昭男 音と場の探究」(2018)など。

「もぞもぞする現場3」言い出しっぺ

※お休み中：小山田徹、船戸彩子

**今村遼佑** いまむら・りょうすけ

美術家。日々過ごすなかで記憶に残ってくるものやふとした気づきを元に、ものごとの確かさと不確かさを探求するような作品を手がける。近年の主な展覧会に「今村遼佑×光島貴之 感覚をめぐるリサーチ・プロジェクト〈感覚の点P〉展」(渋谷公園通りギャラリー、2025年)、「味／処」(神奈川県民ホール、2023年)など。作品制作と並行して、2018年よりart space co-jin(運営：きょうと障害者文化芸術推進機構)に勤務し、障害のある方たちの表現の展覧会企画やアーカイブに関わる。

**阪本結** さかもと・ゆい

美術家。自身の生活の周辺に見られる要素をコラージュして継ぎ足しながら風景の絵をつくっている。大学院在学時にみずのき絵画教室(京都府亀岡市)のデジタルアーカイブ作業に参加、現在はみずのき美術館(京都府亀岡市)にてアーカイブの更新や作家のリサーチ、展覧会企画に携わっている。近年参加した展覧会に「ダイヤモンドから夢を放つベルセウス」(京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、2025年)など。京都市立芸術大学共創テラス・連携推進課コーディネーター。

**佐藤知久** さとう・ともひさ

文化人類学者として、芸術に関する個々人の経験と記憶を集積・継承する「創造のためのアーカイブ」のありかたについて研究している。著書に『コミュニティ・アーカイブをつくろう!——せんだいメディアテーク「3がつ11にちをわすれないためにセンター」奮闘記」(甲斐賢治・北野央と共著、2018年、晶文社)など。HAPS(東山アーティスト・プレイメント・サービス)副実行委員長。京都市立芸術大学芸術資源研究センター教授・専任研究員。

**中川真** なかがわ・しん

「もぞもぞする現場」ディレクター。アジアの民族音楽、サウンドスケープ、アーツマネジメントについて研究する。著書『平安京 音の宇宙』(平凡社)でサントリー学芸賞、京都音楽賞、小泉文夫音楽賞、現代音楽の活動で京都府文化賞、アーツマネジメントの成果で日本都市計画家協会賞特別賞(共同)を受賞。京都市芸術振興賞、インドネシア政府外務省文化交流表彰。大阪公立大学都市科学・防災研究センター特任教授。チュラロンコン大学(タイ)大学院 Curatorial Practice コースの招聘教員も務める。

**内山幸子** うちやま・さちこ

「もぞもぞする現場」コーディネーター。2012年よりフリーランスのアートマネージャーとして関西で活動。アートを受け取る側の存在を中心に据えたアートマネジメントを心がけている。これまでの活動に、京都精華大学アートマネジメント人材育成事業「芸術実践と人権——マイノリティ、公平性、合意について」(2018-21年)、「あなたの隣を歩く人がいる」(2023-24年)コーディネーターなど。ラテンアメリカ文化と猫が好き。

「もぞもずする現場3  
——芸術と障害にかかわるひとたちの、ネットワークづくりのためのアセンブリー——

実施概要

期間 2024年9月—2025年1月 全9回  
会場 京都市京セラ美術館 [京都市左京区岡崎円勝寺町 124]  
京都市立芸術大学 [京都市下京区下之町 57-1]  
みずのき美術館 [亀岡市北町 18]  
障害者支援施設みずのき [亀岡市河原林町河原尻下五丹 12]  
アトリエみつしま [京都市北区紫野下門前町 44]  
京都市美術館別館 [京都市左京区岡崎最勝寺町 13]  
本町文化堂 [和歌山市本町 3丁目 6]

主催 文化庁、一般社団法人 HAPS  
共催 京都市立芸術大学  
制作 一般社団法人 HAPS  
協力 京都市、art space co-jin、みずのき美術館

言い出しっぺ

佐藤知久 (言葉を見つける人)、小山田徹 (綾なす人 ※お休み中)、  
今村遼佑 (想う人)、阪本結 (手を伸ばす人)、船戸彩子 (探る人 ※お休み中)、  
中川真 (耕す人)、内山幸子 (醸す人)

公立美術館のエコロジー：障害者等の文化芸術活動の可能性を拡張し、  
共生社会実現のための象徴空間のあり方を可視化する：未来の美術館構想講座事業  
(文化庁委託事業「令和6年度 障害者等による文化芸術活動推進事業」)

もぞもずする現場からのレポート2024

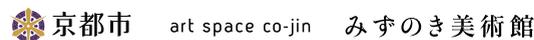
2025年3月28日 発行

発行元 一般社団法人 HAPS  
京都市東山区大和大路通五条上る山崎町 339

執筆 もぞもずメンバー、内山幸子  
撮影 有佐祐樹 [p.12, 16, 17]、沢田朔 (HAPS)、内山幸子  
編集 内山幸子  
編集協力 有佐祐樹、吉田守伸  
デザイン 有佐祐樹  
ドローイング 小山田徹

印刷 株式会社グラフィック

著作権法で定められた範囲を除き、本書の無断での複製、複写、転載を禁じます。



坂本結 作品 色が無いのニ、ずとみて工と色やにおいて感じる。しん。

色のない世界 絵の中に入りこんでいくような感覚

少しずつ変化していく様子の切り取り 時と空気の流れを感じる

どこかで見た風景 風？ 筆致と書き込みの量で  
空気の重さを感じる。

視線の角度 そこに並んでいる高さからの 風景 → 没入感

なつかしい気持ちになる 入りこんだ気持ち。

子どもの頃の世界？ なつかしいけど明るい工の少ない。 筆致が  
ちよと心がずんぞんするに “表現したい” 気持ち  
見る風景 (白と黒の色彩で) 感じる。

↓ うらやましいなあ  
表現したいなあと思う。

↓  
モトーンだから 余計に古い記憶の  
ような印象  
↓  
こういう気持ちにさせる  
作品ってすこしいてする！  
かみで気持ちよさを  
線とみえと、  
うらやまし。  
葉っぱのうらやまし。

人々いるとホッとする  
お天が

