

# CASE STUDY 1-1

## 事例発表1-1

11月2日(土) 13:00-15:00

## 演劇で問う 社会課題

### —「Both Sides, Now」 での取組から

コク・ヘン・ルン



シンガポールの劇団「ドラマボックス」創設者のコク・ヘン・ルンさんが、演劇で社会課題に向き合う方法として、過去10年にわたって展開されてきた、尊厳ある最期と死について考えるプロジェクト「Both Sides, Now」について発表しました。

執筆：あかしゆか

### 社会参画型の劇の制作

わたしたちの劇団「ドラマボックス」は、過去20年間にわたって社会参画型の劇を制作してきました。社会参画型の劇では、社会的・政治的な問題を取り上げ、コミュニティや聴衆を巻き込んで、それぞれが相互に作用するような手法を取ります。

こういった劇をつくる場合に大事にすべきことは2つあります。一つ目は「関係性」。どういったものが必要とされているのか、コミュニティの声をしっかり聞き、その声に対応していくことが必要です。多くの時間を割いて耳を傾けるからこそ、最初のアイデアがどんどん発展し、多くのプロジェクトは平均3年以上の時間がかかります。

もう一つの大切なことは「尊厳」です。シンガポールの有名な社会学者、テオ・ユー・イェンの言葉に「尊厳とはきれいな空気のようなものである。つまり、どんなにそれが重要かは、なくなっただけでしか分からない」という言葉がありますが、まさにそうなのです。

関係性や尊厳は居場所のなかで育まれます。わたしたちは、個人的で、感情的で、知的で、精神的で、反省的で、勇気が出る場所をつくらなければいけません。そうやって初めて自分が自分であると思え、恐れずに声を上げることができるのです。

### 死を考える「Both Sides, Now」

さて今日は、「Both Sides, Now」という、わたしたちが2014年から2024年にかけてArtsWok Collaborativeという中間芸術組織と取り組んでいるプロジェクトについて話をします。

「Both Sides, Now」とは、リアン・ファンデーショーンというシンガポールの財団と一緒にはじめたものです。この財団は2010年に、アジア全体で自分たちの死についての考え方を調査しました。そこでわかったのは、シンガポールの70%以上の人々が「緩和ケア」を知らないということ。シンガポールでは、高齢化や死は、必ず痛みや苦しみが伴うと思われ、タブー視されてきたのです。調査によると、医療従事者ですら、患者とその家族に対して死の準備について話すのは難しいと答えていました。

だからこそ、芸術文化に取り組む団体が病院や医療従事者に接触し、かれらにこの重要な問題を考えてもらうような働きかけをすることが必要だと、わたしたちの劇団に声がかかったのです。

プロジェクト名は、ジョニ・ミッチェルという歌手の歌のタイトルからつけました。どうして「Both Sides (両側)」なのか？ それは、死を考えるためには、生きることを考えずにはいられないからです。よく生きることをしないと、よく死ぬこともできない。さらに最期を迎える

プロセスには、「いまこの瞬間」を重要視することが欠かせません。生と死の間にある「いま」を大事にすることが重要だという意味を込めて「Both Sides, Now」と名づけています。

### 公共住宅での出来事

「Both Sides, Now」の事例を一つお話ししましょう。

わたしたちは、社会福祉事務所と一緒に仕事をしました。かれらは、わたしたちが協力できる、とある公共住宅を発見してくれました。そこは低所得の高齢者が多く住んでいる場所で、さらに、ほとんどが独居老人だったので。まさに、死を迎えることについて話をすべき場所だと思いました。

わたしたちは4人のアーティストを招待し、まずは散策することからはじめました。シンガポールの公共住宅は、居住棟の1階部分が「ヴォイド・デッキ」と呼ばれる壁のないオープンスペースになっています。人々がそこに



「ヴォイド・デッキ」での住民との話し合いの様子。

集まって活動ができるような設計になっているのです。

その場所に通っているうちに、自然と住民と話をするようになりましたが、そもそもあまり人が見当たりません。なぜか？ 次第に分かったのは、この場所が好きだけど、不衛生だから行きたくないという人が多いということでした。夜になると酔った人が吐いたり、鳩にやった餌が散乱していたり……。高齢者の住んでいる部屋は狭くて暗いので、本当はここに集まって時間を過ごしたいはずですが、そうは思えない状況があることが分かりました。

「1階で何をしたいですか？」と住民に聞くと、「もっときれいな場所にしたい」「アクティビティがほしい」という声が出てきます。そこでわたしたちはマッピングセッションやソーシャルワーカーとの話し合いをはじめ、スペースデザイナーや建築デザイナーなども巻き込んで改善していきました。

さらに一人ひとりの住民に声をかけ、パーティーを開催したところ30～40人ほどが来てくれて、ご飯を食べ

ながらいろいろなアイデアを共有しました。そうした活動を続けているうちに、尊厳ある生き方について考えるための場所になっていったのです。人が集まるようになって、公共住宅には多様なルーツの人たちが住んでいることが分かり、自然発生的に活動が生まれていきました。

例えば、高齢者のなかに、昔は料理人として働いていたけれど、高齢になってあまり料理をしなくなったという人たちがいました。かれらが「いま食べているものは質がよくない」と言うので、みんなに料理をふるまってもらおうという話になりました。

しかし、衛生上の懸念から、オープンスペースで料理はできません。そうしたら、イスラム教徒の女性が「自分の家のキッチンを使って」と言ってくれました。これはすごいことです！ 彼女はイスラム教徒なので、食材の扱い方や調理法に気をつけなければいけませんが、近所に住む中国人がキッチンを使うことをいいと言ってくれたのです。

市場で買い物をして、彼女の家で料理をし、みんなでそれを1階で食べました。自然な成り行きで彼女の家のなかに入って、ソーシャルスペースを個人的な居場所にもでき、関係構築もできたすばらしい出来事でした。

アーティストがこのプロセスを映像にして、展示会でも発表したところ、ほかのコミュニティの人たちもやはり、こういことをやりたいと言っています。

### アートは時間がかかる

多くの都市で「死」という問題を扱うことは難しい現状があります。都市は自分が成長する場所であり、どうやって生きていくかを考える場所だからです。死んでいくことも生活の一部ですが、死はネガティブで、喪失につながるため、それについてなかなか口をひらきたくありません。でも、「Both Sides, Now」は「死」という問題を見つめます。つらくて重い質問かもしれませんが、でも、どんな人でもまったく違うストーリーをもっていることを認め、いままで気づかなかった死に対する考え方を共有してもらいたいです。自分の死に向かってちゃんと準備したかどうかを自問するだけではなく、さまざまな人や場所とのつながりを自覚すること。ほかの人の声に耳を傾けること。どうやってうまく生きるのか、そしてどうやってうまく死んでいくのかをともに考えることはかけがえのない経験です。

このような居場所をつくるには、とにかく時間がかかります。わたしはこれを「スローアート」と呼んでいます。アーティストの仕事は、人々から時間を盗むようなものかもしれません。でも、そうすることでしかなしえない、意味のある関係とつながりがきつとあるのです。

コク・ヘン・ルン

[アーティスト、ドラマボックス創設者]  
芸術を通してさまざまな問題に地域社会を巻き込み、多様な社会的セグメントにまたがる市民的言説を支持することで知られる。シンガポールの劇団「ドラマボックス」の創設者であり、アーティストとして30年以上のキャリアをもつ。シンガポールのさまざまな社会課題に焦点を当てた作品を多く演出し、国内で数々の賞を受賞。2016～18年には、芸術部門を代表する指名国会議員も務めた。



Both Sides, Now 两面之间  
Telok Blangah 直落布蘭雅  
(2019)

- From Personal Space to Social Space
- From Social Space to Third Space
- A space for exchange and learning

公共住宅でのプロジェクトは「パーソナルスペースがソーシャルスペースへ」「ソーシャルスペースが第三者の居場所に」「交流と学びの空間」になったと語る(コク作成)。

# CASE STUDY 1-2

## 事例発表1-2

11月2日(土) 13:00-15:00

# ろう者の オンガクを 追求する

牧原依里



日本ろう芸術協会代表理事の牧原依里さんが、自身が共同監督した映画『LISTEN リッスン』以降、日本手話とろう者の身体を中軸とした、ろう者にとっての「オンガク」の探究過程について発表しました。

執筆：あかしゆか

## ろう者のオンガクを研究する

いまから10年前、27歳の頃にわたしは『LISTEN リッスン』という映画を舞踏家の栗境<sup>だけい</sup>さんとともに作りました。「ろう者のなかに音楽はあるのだろうか。あるならどんなものだろうか？」をテーマとした約1時間の無音映画です。これをきっかけに、ろうコミュニティのなかで8年間にわたって同じテーマで議論を続けてきています。

これまでも「音楽」は、さまざまな学者によって定義づけられてきました。「音楽の音響を生み出すのは人間の行動だ」と提唱したアラン・メリアムや、「人間はすべて音楽的な存在だ」と考えたジョン・ブラッキング、音楽様式を定義したレナード・マイヤーなど、たくさんの理論があります。しかし、これらの音楽の定義にろう者は含まれているのでしょうか？ いままで聴者がつくってきた理論をもとに検証し、わたしたち\*1は「ろう者のオンガク」をリサーチしているところです。

わたしたちがろう者のオンガクを考えたときの「ろう者」は、「目で情報を捉えている人」を前提としています。難聴者を排除するという意味はなく、ろうにはいろんな状態の人がいることを理解しながらも、議論を重ねるなかで、わたしたちのリサーチでは「音という概念がない身体をもつ人」を対象とすることが重要だと感じたのです。目で世界を見ている人、音の概念をもたない人にとっての「オンガク」を考え続けています。

## キーワードは「映像」

音楽とは、聴者が音を聞き、そこから生まれた文化

です。聴者の場合は、街を歩けば、しゃべり声や電車のアナウンスなどさまざまな音が聞こえてきますよね。一方ろう者は視覚で生き、すべてを目で捉えています。通訳者がうなずくタイミングや見ている場所などを注意深く捉え、365日、視覚で生きているのです。

そんなろう者のオンガクを考えると、まだ完全にしっくりはきていないのですが、「映像」が大きなキーワードとなりそうです。まず、ろう者が使っている日本手話では顔の動きを非常に大切にします。聴者の場合は顔の動きでは感情を示すだけですが、手話では顔の動きに文法も含まれます。眉を上げたり、目を見開いたり閉じたり、顎を動かしたり、肩をすぼめたり、広げたりする動きによって言葉の意味が変わってきます。

そしてろう者の文化や、ろう者の世界で生まれてきた芸術の例として、手話で詩を奏でる「サインポエム」や、身体の動きや表情・象徴的なサインを用いてストーリーを映画のように伝える「VV (Visual Vernacular)」といった表現技法などがあります。

また、ろう者はどういうものに音楽性を感じるのか、どういうものが心地よいのかをろう者たちに聞いてみると、「動いているもの」「連続的・断続的なもの」という答えが多くありました。電車など動きがあるもののほかに、自然の雨や風などにも、また映像のモニターや編集の切り替わる瞬間にも音楽性を感じるそうです。これらのことから、ろう者のオンガクとは、視覚からさまざまなものを集めて表現するものとも言えるでしょう。

## ろう者のオンガクに関する仮説

さまざまな議論を分析してわたしたちが立てた「ろう者のオンガク」に必要な要素について、3つの仮説をご紹介します。

一つ目は、先ほど紹介した映画『LISTEN リッスン』から考えたことです。この映画では、プロの役者ではなく、素人のろう者に出演していただきました。ダンス

## 音響(sound)をろうの世界に置き換えてみる

音声 ≡ 手指 / 音 (音響) ≡ 映像？

		聴者の音楽	ろう者のオンガク
発信側	肉体	身体の器官 (喉頭・声帯・舌・顎・唇など) → 音・振動	身体の器官 (指・手・手首・腕・胸・目・口・顎など) → 映像 (色・光・動き・形) ・振動 (ない場合もある)
	物	自然の加工物 / 人工物 → 媒介 (身体の器官・機械など) → 音・振動	自然の加工物 / 人工物 → 媒介 (身体の器官・機械など) → 映像・振動
	自然	自然 → 音・振動	自然 → 映像・振動
受信側	肉体	身体の器官 (音と振動を受信する耳・身体)	身体の器官 (映像と振動を受信する目・身体)

音響をろうの世界に置き換えてみた表。実際は、聴者の世界とは異なるアプローチがある(育成×手話×芸術プロジェクト ろう者のオンガクディスカッション報告会より引用)。

等を専門にしているろう者は、聴者の文化やリズムなどを無意識に取り入れてしまい、なかなかそこから脱することができません。わたしが知りたいのは、「手話を自然に獲得し、育ってきた人たちが心地よいものを奏でるとどうなるのか」ということであつたため、プロではない人たちに出演していただきました。

すると、ろう者が身につけている身体的な特徴として「張り」と「緩み」があることが分かってきました。例えば、生まれつきネイティブで手話を身につけた人と、後天的に手話を学習した人とでは手話が違います。音声言語で育っていると、張り」と「緩み」があまりない。他方、ろう者の手話にはそれがあるわけです。

これはどこかで習ったわけではなく、自然に日本手話という言葉に身につけるなかで用いるようになった「固有感覚」だと思ひます。固有感覚とは、身体の深部に染み付いた感覚のこと。例えばみなさんが泳ぐとき、感覚として染み付いているものがあると思ひます。同じく自転車も、一度乗れるようになると自分のなか

に感覚が生まれますよね。手話も同じです。その固有感覚が、ろう者のオンガクに非常に深くかかわりがあるのではないかと考えています。

二つ目は「眼の動き」です。視線を素早く移動させるときに生じる急速な眼球運動のことを「サッケード」と呼びます。同じところばかりを見ているのではなく、上下を見たり、繰り返し動いたりすることで心地よさを感じる。日本手話を身につけた人たちは、その眼の動きに張り」と「緩み」を感じ、これもまたろう者のオンガクと深くかかわりがあるのではないかと思ひます。

三つ目は「間」です。音声言語というものは、音から来ているものが基本です。例えば「あいうえお」や音楽の楽譜など、基本的には発せられた音が文字化されてきたのが聴者の文字ですが、ろう者の場合は視点が変わります。手話そのものが点ではなく動きから生まれているがゆえに、点よりも動きを重視します。

このことに気づいたのは、リズムについて議論をしていたときのことでした。例えば、手拍子でリズムを叩

くとき、聴者たちは手が叩かれる瞬間だけに注目しませんが、ろう者たちは体の動きを入れながら手を叩きます。指示していないにもかかわらずです。手を叩く間にろう者は自然に張り」と「緩み」を取り入れ、無意識に共有するのです。そのこともオンガクを考える上でのヒントになると思ひています。

既存の音楽とろう者のオンガク。先ほどの「既存の音楽の定義にろう者のオンガクが含まれるのか」について、これからも継続して議論すべきポイントだと思ひています。また、現在、東京2025デフリンピックに向けて、ろう者と聴者が遭遇する舞台作品『黙るな 動け 呼吸しろ』を東京都と東京藝術大学とともに制作しています。

ろう者たちのなかでも、自然に出てくるさまざまなオンガクがある。今後それらを集めて分析して体系化し、ろう学校の授業などに取り入れ、新しいオンガクが生まれる土台づくりをしていけたらと思ひています。

#### 牧原依里

[一般社団法人日本ろう芸術協会 代表理事]  
映画作家、アーティスト。ろう者の「音楽」をテーマにしたアート・ドキュメンタリー映画『LISTEN リッスン』(栗境と共同監督、2016年)など、視覚と手話を中心とする自分／ろうコミュニティの身体感覚を通じた創発を実践し続けている。東京国際ろう映画祭ディレクターや手話を拠点とするワーキング・プレイス「5005」の共同運営など、ろう・難聴当事者の人材育成とろう者と聴者が集う場のコミュニティづくりに努めている。

#### ※1

栗境、西脇将伍、松崎丈、横尾友美などのろう者を集めたメンバー。

## 日本手話とは

日本手話 = 言語 日本語とは異なる、独自の文法を持った言語

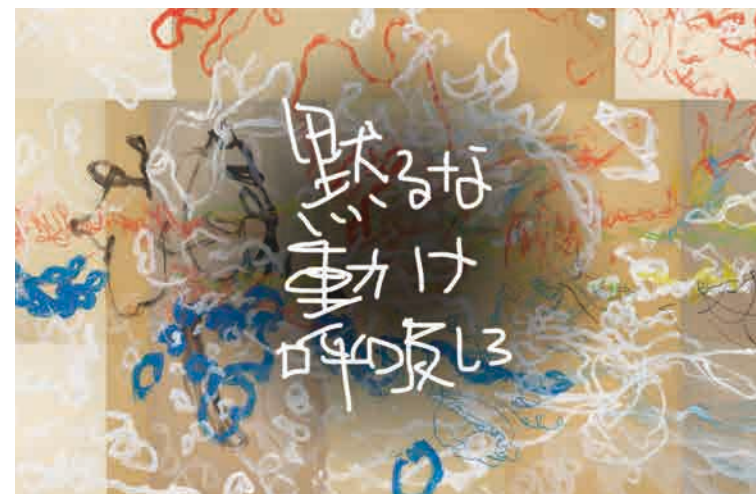
### NMM(非手指標識)

眉の動き・顎の動き・  
口の形・首の動き・  
視線の向きなど

手型・手の動き・位置  
など



日本手話では、顔や手の動きによっても言葉の意味が異なる(育成×手話×芸術プロジェクト ろう者のオンガクディスカッション報告会より引用)。



TOKYO FORWARD 2025 文化プログラム『黙るな 動け 呼吸しろ』のメインビジュアル(メインビジュアル・タイトル:日比野彦)。 <https://duk-tokyoforward2025.jp>

# CASE STUDY 1-3

## 事例発表1-3

11月2日(土) 13:00-15:00

## 居場所を創る 建築家

金野千恵



建築家の金野千恵さんが、地域共生文化拠点「春日台センター」の事例を中心に、地域に根ざす生活、その営みや関係性を読み取る視点から、文化の成り立ちを考えました。執筆：あかしゆか

### 豊かさが長く続く建築

大学生の頃、わたしはフィレンツェにある「ロッジア・デッラ・シニョリーア(Loggia della Signoria)」という建築に魅了されました。14世紀に建てられた、軽やかな三連アーチをもつゴシック様式の開廊建築です。もともとは国の公式な行事のためのステージとしてつくられたものですが、時代とともに役割が変わり、小麦を市民に配給するための場所になったり、傭兵の寝床になったり、現在は美術館の彫刻のギャラリーとして使われています。

このように、600年経っても社会のニーズに柔軟に対応しながら使われ続ける場所に魅力を感じ、豊かさが長く続く建築を自分でも設計してみたいと思い、修士の頃からずっとロッジアの研究をしています。

### 初めてのケアの仕事

わたしが手がける建築は、住宅や家具にはじまり、公共施設やオフィスなどさまざまですが、2014年に設計した「地域ケアよしかわ」をきっかけにケアの仕事が増えていきました。それは、社会福祉法人福祉楽団の理事長・飯田大輔さんからの依頼で、埼玉県吉川市にある商店街の一角で訪問介護の事業所をつくるというものでした。

それまでは、訪問介護の事業所など福祉の拠点に対して、窓がスモークフィルムなどで覆われていて、何だか覗いちゃいけないような印象を持っていました。まずはこの印象を変えないとケアの分野がフィジカルに変わらないのではないかと思います、思い切って窓を

オープンにし、外から見えてまちの人も入って来られるような場所にしませんか？と提案しました。

福祉楽団はクリエイティブなケアを目指しており、飯田さんは当初からこの拠点に「地域ケアよしかわ」という名前をつけたいとおっしゃっていました。「訪問介護に来る人だけではなく地域を耕していく拠点をつくりたいから、そういったデザインは大賛成」と言ってくれました。「ケア」という言葉には、看護や世話をするという意味を超えて、「耕す」という意味がラテン語の語源にあることを教えてくれたのも飯田さんです。そして、透明感のある事業所をつくることになりました。

とはいえ訪問介護の事業所なので、高齢者サロンみたいなことがはじまるのかな、などと予想していたのですが、オープンしてみて実際にわらわらとやって来たのはこどもたちでした。そうすると、一人でカップラーメンを食べて、夜までこの拠点で過ごしているこどもがいることに気づいたおばあちゃんが「みんなの食堂」をはじめてくださったのです。10年ほどを経たいまもこの食堂は健在で、中学生が部活帰りに寄ったり、子育て中の親御さんが来たりと、さまざまなことが自然

発生的に起きていきます。

建築や思想の余白が人の居場所になり、地域の見えていなかった課題を炙り出し、予想もしていなかったネットワークが生まれはじめる。お互いが自然に手を差し伸べる関係性が生まれていく光景を目の当たりにして、わたしがロッジアに感じていた魅力と近いものを感じるようになったのです。

### 地域の課題やニーズをともに探す

そこからケアの仕事が増えていきました。神奈川県愛川町にある地域共生文化拠点「春日台センター」もその一つです。

クライアントの社会福祉法人愛川舜寿会の理事長・馬場拓也さんと初めて会ったのは2015年のこと。実際に建物が完成したのが2022年なので、約6年半の歳月をかけたプロジェクトでした。

最初は施設ではなく、シャッター街の物件の一つを開けて、訪問介護の事業所をつくりたいという話だったんです。先ほどの「地域ケアよしかわ」と同じようなこ



「地域ケアよしかわ」の外観。撮影：横山公太郎

とをやりたいというのが最初の要望でした。

この敷地は愛川町の工場地帯の近くで、それを支える住宅団地が形成され、その中心となる商店街のなかにあります。商店街の多くはシャッターが閉まっていて少し寂しい雰囲気がありつつも、長く時間を過ごす子どもたちが木の下に集まっていたり、地域の人たちが井戸端会議をする大きな屋根のひさしがあったり、まちのスーパーではおばあちゃんとの交流があったりと、とてもよい空気が流れていると感じました。特にこのスーパーでは、子どもがレジにいる店主と言葉を交わすなど、コンビニや大手チェーンでは生まれないうややりとりがありました。でも、近くに大手のショッピングセンターができて経営が苦しくなり、そのスーパーが閉店してしまったんですね。そのときに、シャッター街のなかに訪問介護の事業所だけをつくるのでいいのだろうか？ という問いが浮上し、地域の根底にある課題のようなものを感じました。

馬場さんとは、計画を一度白紙にして「本当にみんな

が何を求めているのかを地域の人と話し合いたい」という話をして、「あいかわ暮らすラボ」、通称「あいラボ」という寄り合いをはじめました。

最初はおじいちゃんの昔話を聞いたりするような小さな集まりだったのですが、続けていくうちに、40人、50人と参加者が増えていきました。地域の人話にとにかく耳を傾けると、不登校になっている海外にルーツをもつ子どもたちに寺子屋をひらいて勉強を教えるおばあちゃんがいることや、コインランドリーが若者の集まる場所になっていることを教えてもらうなど、地域のいろいろな課題やニーズが見えてきました。

「あいラボ」の活動を3年ほど経た頃に、「やっぱりこの地域には、みんなが集まれる場所が必要だ」と強く実感するようになりました。そして、馬場さんが福祉の機能を軸にした拠点をつくる決断をしたことで、前述のスーパーの跡地を借りて新たに文化拠点施設をつくるプロジェクトに育っていったのです。



「春日台センターセンター」の様子。撮影：森中康彰



## 気かけながら、安心・安全をつくる

そこからさらに3年半ほどの年月をかけて完成したのが「春日台センターセンター」です。自分たちがどうやって生きていきたいのかというビジョンを、クライアントやまちの人とともに考えながら歩んだ7年間でした。

この場所には、高齢者の住まいやデイサービス拠点、障害のある人の働く場、子どもたちが通える寺子屋、コインランドリーやコロッケスタンド、誰でも入ることができる「コモンズルーム」などがあります。

これだけいろいろな機能を組み合わせると、大きい箱を合理的につくり、見通しがきいて管理がしやすいようにと考えるのがこれまでのケア施設だったのですが、今回はまちの人とのつながりを重視し、建物が大きくなりすぎないように3つに分け、同時に屋根がひと続きにつながって商店街のアーケードから連続する設計としました。

いまでは、子どもたちが「プロムナード」と呼ばれる建物前面の広場に自転車を止めて、放課後に集まる場所になっています。左側には高齢者が住んでいるのですが、敷地境界の塀も設けなし、防犯カメラもありません。子どもたちがくつろいでいる場所も、実はデイサービスの床だったりします。でも、そこで暮らすお年寄りが静かにしているときには「いま、こっちはダメそうだよ」などと言って、ほかの場所で遊ぶのです。

互いの様子を気かけながら、みんながおのこの環境を尊重し、安心・安全をつくっていく。そんな環境を生み出すことができたのは、地域の方々と対話を重ね、あらゆる人にとっての拠り所がまちにあることでもたらされる安心感を、実感できたからだと思っています。

## 金野千恵

[建築家]

1981年神奈川県生まれ。2005年東京工業大学工学部建築学科卒業。大学院在学中の2005～06年スイス連邦工科大学奨学生。2011年東京工業大学大学院博士課程修了、博士（工学）。2011年KONNOを設立ののち、2015年よりteco代表。2021年より京都工芸繊維大学特任准教授。主な作品は、住宅「向陽ロジックハウス」（平成24年東京建築士会住宅建築賞金賞ほか）、地域共生文化拠点「春日台センターセンター」（2023年日本建築学会賞【作品】ほか）など。

# CASE STUDY 2

## 事例発表2

11月3日(日・祝) 13:00-15:00

# KINO ミーティングの 手法

阿部航太 ティ・ウシン



日本で暮らす海外に(も)ルーツをもつ人たちが映像制作を行う「KINOミーティング」。プロデューサーの阿部航太さんと、ワークショップ設計を手がけ、映画の監督も務めたティ・ウシンさんが、その手法を紹介しました。執筆：萩原雄太

## コミュニケーションが生まれる場

阿部: KINOミーティングは、国外のさまざまな地域にルーツをもつ人々が一緒になって、一つの映画作品をつくるプロジェクトです。

ティ: “海外に(も)ルーツをもつ人たち”を対象にした映画制作のワークショップにおいて、展開参加メンバーは自身とは異なるルーツをもつ人たちとグループを組み、互いの視点を交換し、協働しながら映画作品をつくります。その制作の過程で生まれる新たな映像表現、新たなコミュニケーション、新たな協働関係のあり方を発見すること、そしてその手法を確立して発信することをプロジェクトの目標としています。

阿部: このコンセプトにあるキーワードを解説していきましょう。まず「海外に(も)ルーツをもつ人たち」という言葉です。

わたしたちは、海外にルーツをもつ人たちの視点と創作に着目してきましたが、このプロジェクトを通して、「ルーツ」という言葉自体にもいろんな解釈があり、それぞれの認識によってその意味も変化することに気づきました。そこで、「(も)」という言葉を加えることで、複数のルーツや、時代や地域をまたがるルーツなど、複雑で曖昧なものを内包するプロジェクトになるよう意識しています。

次のキーワード「映画制作」についてですが、既に東京には多様なルーツの人々が住んでいます。しかし、そうした人たちが一緒に「ものづくり」をする機会は少ないという現状があります。そこで、映画制作という場があれば、これまでにないコミュニケーションや表現が発見できるのではないかと考えました。

ティ: 映画制作は「一人ではできない」というところがポイントですね。

阿部: みんなで一つのものをつくるためには、コミュニケーションをとる必要に迫られます。そうした状況をつくるために、映画制作という手法を用いています。

## 映画ができるまで

阿部: 2022年、KINOミーティングでは映画『ニュー・トーキョー・ツアー』をつくりました。ティさんはこの作品の監督を務めています。

ティ: この映画はこんなストーリーです。東京で暮らしている主人公リーは、仕事をなくして恋人とも別れて、もう東京にいる意味も分からなくなっていた。そんなある日、日本に来て間もない外国人と出会い、彼女の観光ツアーに巻き込まれていく……。

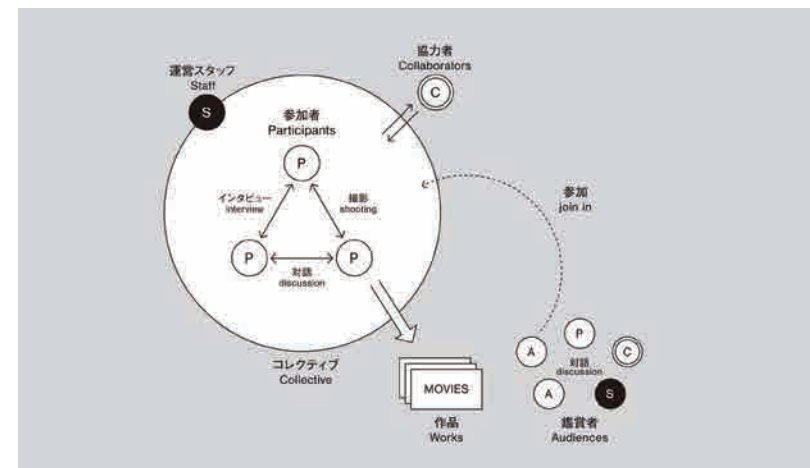
ストーリーはフィクションですが、フィクションのなかに、参加メンバーが実際に体験したエピソードを織り交ぜています。

阿部: この映画をつくるにあたって、まず、参加メンバーたちそれぞれの個人的なエピソードを掘り起こすことから始めました。ここで使っているのが、僕らが「シネマポートレート(Cinema Portrait)」と呼んでいる手法です。

このワークでは、3人1組でグループを組み、「探す人」「録音する人」「撮影する人」という3つの役割に分かれて街を歩きます。そして、「探す人」は、自分のルーツとリンクする風景や瞬間に出会ったら、そこで想起された自分のエピソードを語ります。

ティ: そして、探す人が語るエピソードをレコーダーで録音するのが「録音する人」です。さらに、探す人の旅の様子を「撮影する人」がインスタントカメラで撮影する。そうして生まれた音声と写真を編集したものが、その人のルーツを描く短い映像作品になります。

わたしが「探す人」になったときは、化粧の話をしたのを覚えています。「誰でも化粧をしていいのではありませんか?」とか「化粧をしないことがきっかけで、昔の恋人と喧嘩した」というような、パーソナルな話もした。



KINOミーティングの運営体制図 (阿部作成)。

チームメンバーが共感してくれたこともあり、そのあとも気軽に喋ることができました。

### いくつもの言語が飛び交う撮影現場

**阿部:** こうして、参加メンバーそれぞれのエピソードを収めたシネマポートレートが完成します。そして、ここで語られたそれぞれのエピソードを引用しながら、テイさんが『ニュー・トーキョー・ツアー』の脚本を執筆。これを元に、参加メンバー全員が撮影スタッフや俳優など複数の役割を担いながら映画が作られていきました。

しかし、メンバーの間には、ルーツの多様性はもちろん、言語の壁もあります。実際に創作していく上で、メンバーとのコミュニケーションについて難しさを感じましたか？

**テイ:** プロジェクトがはじまる前、自分の日本語は流暢ではないので、間違えたら恥ずかしいな……と、とても不安でした。ただ、映画の制作現場は時間に追われます。正しい日本語にこだわらず、分かりやすい日本語や英語、中国語を織り混ぜ、とにかくメンバーが理解できること、スムーズに進行していくことを第一に考えました。

**阿部:** KINOミーティングでは、映画制作が未経験で

あるメンバーも多いことも重要だと思いました。普通の撮影現場では監督を頂点としたヒエラルキーがつけられますが、ここではほとんどの人たちが初めて。だからこそ、そうした常識にあてはまらない関係性やプロセスが求められる現場でした。

**テイ:** わたし自身も映画を監督するのは初めての経験でした。そのため、ほかの撮影の現場と比較せず、KINOミーティングのメンバーと新しい映画の作り方を探ろうという意識をもっていったんです。例えばカメラの構図も、ほかのメンバーとディスカッションして一緒に決めたり、演技についても俳優と話し合ったり。そうやって、一緒につくることをすごく大事にしましたね。

### 自分がリセットされる場所

**阿部:** KINOミーティングでは、「作品をつくる」ことがプロジェクトの核となっています。この目標は、このコミュニティにどんな影響を与えていると思いますか？

**テイ:** わたしが感じたのは「リセット」ですね。

**阿部:** リセット？

**テイ:** はい。参加者のなかには自身で作品をつくった

ことのある人もいますが、KINOミーティングの現場ではそれまでの経験やセオリーがリセットされ、集まったメンバーなりのやり方で作品の完成という目標へと一緒に進んでいくことになります。

そして、もう一つは、本当の自分に戻るという意味でのリセットです。KINOミーティングでは上下関係はなく、誰でも自由に意見を出せる。日本語の正しさも気にしないし、自分の意見がジャッジされることを心配する必要もない。どのように見られるかという不安をリセットした「本当の自分」として接することができます。

**阿部:** 集まっている人たちの経験や価値観がバラバラなので、一つの常識が通用しない。KINOミーティングは、自分がそれまでにやってきたコミュニケーション方法を変えて、他人と意見や価値観をすり合わせる対応力が求められる現場だと思います。

最初は、すり合わせる行為が煩わしく思えるかもしれませんが、一旦それが身につくと、コミュニケーションが有機的になり、集団がダイナミックに動いていく。いろいろな言語や価値観が飛び交いながら作品が作られていくクリエイティブな制作現場は、KINOミーティング最大の魅力だと思います。

**阿部航太**

[デザイナー]

1986年生まれ。ロンドン芸術大学卒業後、廣村デザイン事務所を経て、2018年よりデザイン・文化人類学を指針に活動を開始。2018年から19年にかけてブラジル・サンパウロにて、現地のストリートカルチャーに関するリサーチを行い、映画『街は誰のもの?』を発表。近年は、異なる背景をもつ他者との協働に可能性を見出し、多様なルーツをもつ人たちの映画制作プロジェクト「KINOミーティング」を展開している。

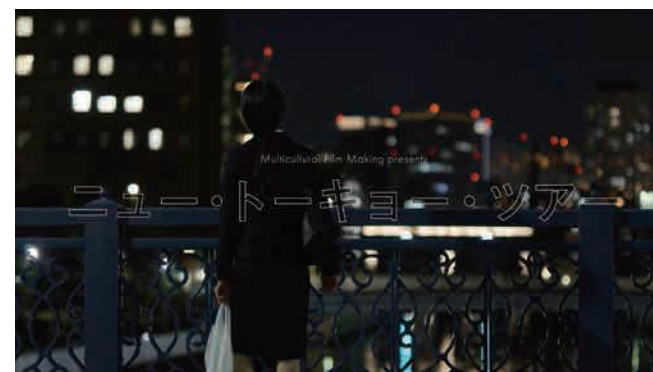
**ティ・ウシン**

[翻訳者、映画監督]

台湾・台北生まれ。台北芸術大学映画学科卒業後、2016年に来日。都市や異文化をテーマにした演劇、映像などのアートプロジェクトに携わっている。近年は演技ワークショップやアート作品のリサーチ翻訳・制作通訳を行う。映画『ニュー・トーキョー・ツアー』監督(2022年)。



シネマポートレートの写真の一部。



映画『ニュー・トーキョー・ツアー』予告編  
<https://www.youtube.com/watch?v=TFZhVygRh2Y>