

## 発達の資源としてのバリア：大崎晴地氏インタビュー

大崎 晴地（アーティスト）<sup>1</sup>

青山 慶（岩手大学）

心と身体、発達のリハビリテーション、精神病理学の領野にかかわりながら作品制作、研究活動を展開しているアーティストの大崎晴地氏にインタビューを行った。4層のシートが媒質を包み込むようレイアウトされている氏の作品「エアトンネル」で起きることから、出会いと気配、遮蔽とフィクションなど今後の生態心理学における発達研究への示唆を得た。なお2021年11月「エアトンネル」の体験ワークショップ開催後、茨城県取手市のスタジオにてエアトンネルの実体験後に行われた。

**キーワード**：触覚、媒質、遮蔽、バリア、包囲、触覚的無視

## Barriers as Developmental Resources: An Interview with Haruchi Osaki

Haruchi Osaki (*Artist*)

Kei Aoyama (*Iwate University*)

### 1 エアトンネルの概要

**青山** 本日は、心と身体、発達のリハビリテーション、あるいは精神病理学の領野にかかわりながら作品制作、研究活動を展開しているアーティストの大崎晴地さんにお話を伺いたと思います。大崎さんはこれまで臨床家や認知科学者、また建築家らとの協働を通して体験的な作品を制作されており、発達障害や認知症の方の療育やリハビリに関わるような作品を展開されています。とりわけ生態心理学においても示唆に富んだお仕事をなさっています。

本日はエアトンネルの設置をしていただきありがとうございました。エアトンネルは約10m四方の4層の布の中に入っていく体験型の作品ですが、非常に薄くて軽い素材であること、またサーキュレーターによって空気が送り込まれることで、自分の動きを包み込むように膨らみができますね (Figure 1)。ふわふわと揺らぐ膨らみがそこここできて、エアトンネルの中では動き回っていてもぼんやり寝転がっていても心地よく滞在できました。特に私は初期ヴァージョンを2000年頃に体験させて頂いて以来だったので、とても快適になっていて驚きま

---

<sup>1</sup> E-mail: [airtunnelproject@gmail.com](mailto:airtunnelproject@gmail.com)

した。エアトンネルに関して、大崎さんから簡単にご説明を頂けますか。

**大崎** エアトンネルの初期バージョンでは空気が入っていませんでした。これは今、発達障害児の施設などでも設置することがあって、療育的な目的も兼ねていろんなところで展示してきましたが、最初のころはまだそういった関心が自分になくて、もっと抽象的な、幾何学的なところからこの空間がつくられていました。

**青山** 先にコンセプトが先行していたんですね。

**大崎** 現在のバージョンでは一層目だけサーキュレーター風の風を送り込んでいます。エアトンネルは四枚の布が重なっています。普通の建物であれば階に分かれていて、空間、隙間が空いています。それが全部重なっている状態をイメージしてもらえると良いです。それぞれのフロアが布でできていることから、人間がその隙間に入ることによって、別のレイヤーと干渉してしまう。そういう空間になっていて、面と体積の中に自分が点のようになって入っていく、そういう抽象的な空間のイメージが最初にあったわけです。



4層に重なる布は、下へ降りていく穴と上に登っていく穴があります。

銀色の穴が一番下の層につながるワープゾーンです。  
中に入ったら上の層へ上っていきましょう！

ただの穴（表面の穴）は下へ降りていく穴です。一番下の層まで来たら上から出ましょう。

一度に入れる人数は5人までです。

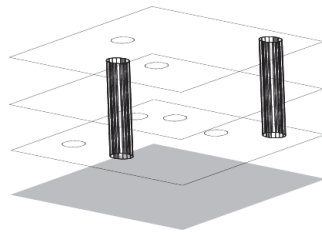


Figure 1. 上 = エアトンネル外観 (左), 内観 (右) 2021年11月3日, 大崎氏スタジオにて

下 = エアトンネル展開図 (リーフレットより抜粋)

**青山** レイヤー間に空気が入ることで抽象的幾何学的なものから人間が実際に入って動き回れるものになるというのは面白いですね。

**大崎** そういう動的な抽象空間をつくろうとしています。普通の建築だったら自分が動いても

建築自体は不動で、動かないものです。けどこのエアトンネルの空間は、自分の動きを包み込んでいて、その自分が動くことで包む側も形を変えて移動していく。そういう意味では単なる静止した物質ではなくて、流動していく極めて媒質に近いような空間だと思っているんですね。

**青山** 媒質に近い空間ですか。ギブソンは、広さに対して十分近い距離で物質を取り囲む2つの平行な表面が形作るものをシートとして定義しています。十分な近さというのは、要するに媒質が2つの背中合わせの表面で区切られているようなイメージだと思います。

**大崎** エアトンネル自体は媒質に布の輪郭を与えて可視化させてるような空間だと思います。ただ、空気以前にもともとは自分の体の動きがまず先行してある。空間は与えられてあるのではなくて、まず自分の運動が空間に先行してあるわけです。

初期のヴァージョンでは空気が全く入っていない状態なので、自分がいるところだけしか本当に空間がない状態です (Figure 2)。体験者は、移動しながらその空気、空間ごと移動していく。そうすると自分の足元しか見えないように視界の範囲が限られて、体験者は自分が玉のようになった感じで中を移動していく。

**青山** 今日体験させていただいて、まさにそういう感覚がありました。

**大崎** 外から見ると、ちょっとお化けのような物体が移動していくように見えますけど、中からだと自分の足元が、床のレイアウトがどんどん変わっていくそのただ中にいる。

また、方向感覚が失われるので、ある意味では広大な砂漠にいるような、それぐらい迷い込むわけです。迷うってことが先行しているけど、でも迷路というわけではない。それもやっぱり自分の運動が空間を迷わせていくという、エアトンネルはそういう構造になっている。

**青山** 不動の建築へのアンチテーゼという意味合いは強かったのでしょうか。

**大崎** いえ、アンチテーゼっていうわけではないんですが、要するにトポロジー空間っていうのかな。自分を括弧に入れることができない。自分の身体が巻き込まれることで、その空間がトポロジカルに変容していく。二人で一つの空間を作って進むこともできるし、少し離れた人との間で突然、長いトンネルが立ち上がる瞬間があって、中にいる二人の視線が繋がったり、そういう出来事がこの作品の面白さだと思います。

要するに内部しか見えない状態なので、その内部で起きてる出来事とか現象っていうものがこの作品の重要な体験になってますが、それを外から見ると中にいる人とはものすごいギャップがあるんですね。

中にいるとこの空間の大きさとか位置が全く想像できなかつたりするので、中で迷った後に外へ出ると、ものすごく驚く人もいたりします。エアトンネルの中では座標空間ではない体験をしているんですね。



Figure 2 エアトンネルの初期バージョン (2010)

**青山** 確かに一番下のレイヤーにいると、光は通して暗くはないですが、外の構造までは把握できなくて、気づかぬうちに方向感覚がなくなりますね。そして上の層に来たときに、それぞれ部屋の出口がこっち側にあることに結構びっくりします。エアトンネルの上を歩いている人と、1層目にいる人と、中層にいる人では全然違いますね。

**大崎** そうですね。エアトンネルの中で別の層にいる人は、気配そのものが動いてきてるっていう感じはあると思います。外にいる人の足の着地してる場所がつかまるので、そこに何か存在の痕跡が見られるわけです。

**青山** 中から外の方は動きが分かりますが、外から中の方が気配すらしないぐらい分からない時がありました。会話をしながら、うっかり相手を踏んじゃいそうな感じがします。

**大崎** 触れてるものは確かに触覚的に感じてるんだけど、気配のほうを感じながら進んでいくから、自分の体はある種ツール化して、触覚的には無視しながら気配のほうを感じ取り、現象を追いかけてくみたいな感じがあって、だから運動と触覚的な無視とが両方あるところが、割と発達的なことに関わってくるっていうか。

**青山** 自分のほうに関心が向き過ぎないようになっているということでしょうか。

**大崎** そうですね。やっぱり運動と触覚の感覚刺激みたいなものが、前景化しているので、そういう割と外側の定位する情報っていうのが攪乱されてしまうというかね。運動を促す空間だから、自分の場所でリセットされ続けちゃうっていうところはあると思います。

## 2 エアトンネルの包囲：衣服と建築の間

**青山** いま気配と触覚的無視ということをおっしゃいましたが、その関係についてはもう少し詳しくお話して頂けますか。

**大崎** カッツ<sup>2</sup>という研究者が空間充満触という言い方してて、色彩と対比させて触覚の話をしています。

<sup>2</sup> David Katz(1884-1953) ドイツの心理学者。『触覚の世界』(1925/2003)、『色覚の世界』(1935)などにおいて、実験現象学を展開した。

僕の作品には直接触れたものとその奥にあるものとの関係を探索させる特質があって、表面で触れてるものは不動なんですけど、中の情報が変化するという。

僕は最初、それを間接的に触れるとか、イメージと呼んでいました。2010年の認知科学会でも「見えないイメージに触れる」という表現で「ラファエルの暗箱」という自分の作品の分析をしました。それがここにある作品です (Figure 3)。

この作品は、中に玉が入っていて迷路になっています。この作品も、玉を操作して迷いながら箱の中が知覚されていくという順番です。空間が最初に視覚的に与えられて、その中を迷うのではなくて、まず迷う主体の運動が先行して、外側を知覚していく。

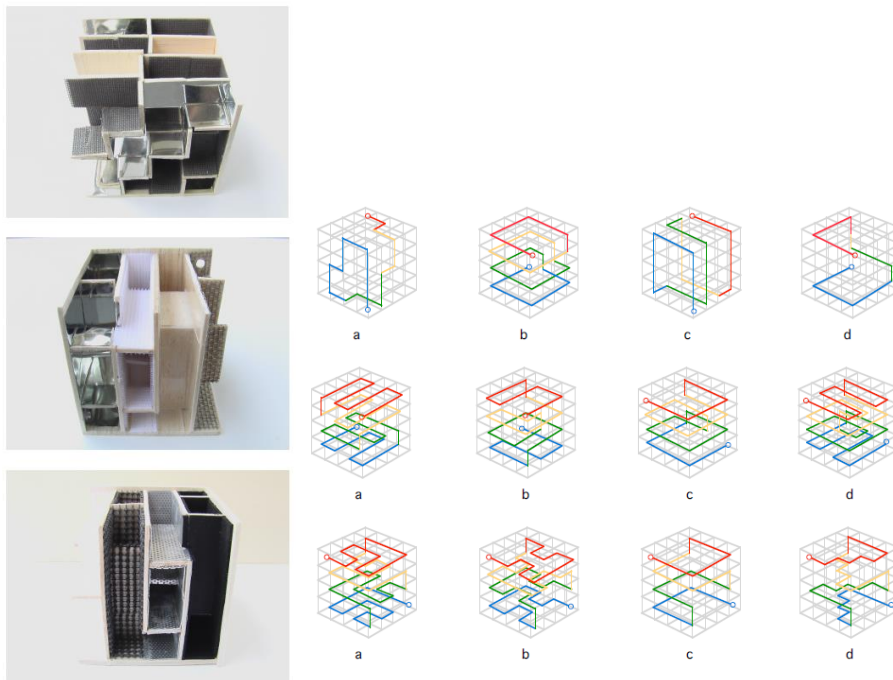


Figure 3. 認知症や中枢性疾患の人のリハビリテーションを目的として制作された。

**青山** 中が見える迷路をボールが移動するような玩具ではありますが、「ラファエルの暗箱」は中が見えないんですね。

**大崎** だからある意味、直接的なんです。カッツが充満触って言ってるのは、媒質のこと、主に液体とかです。液体っていうのは、粘性の違いはありますが境界がない。でもそこには確かに触れてるものはある。あとは空気とかも風とかで触れますね。それも充満触ってという言い方で、要するに媒質に対しての触覚みたいな話をしています。エアトンネルの場合はその媒質に、ある種、境界を与えてるといって、その境界に触れることで、その裏側の見えないボリュームに触れてるものだと思います。

だから触覚だけじゃなくて、その奥の気配とか知覚の剰余みたいなところに関わる。それを僕は最初のころはイメージだ、イメージだと言っていたんですが、それはひょっとしたら生態心理学的にはもうちょっと別の言い方がされるかもしれない。

**青山** 「ラファエルの暗箱」を触ってみた感覚では、ボールの動きを通して感じるのは、イメージというよりはかなりリアリティがあります。

**大崎** そうですね。だから逆に言えば、そのイメージがこれだけ外在化されるっていう話でもあります。外側に自分のイメージないしは「包囲触」っていう言い方は多分全然なっていないんですが、僕がやりたいのはまさにそういう包囲光に対して包囲触みたいなこと、自分を包む空間をつくりたいっていうのがこの作品です。それは、だから「ラファエルの暗箱」では、この箱の中だったんだけど、今度は自分がこの箱の中にある玉のようになってるわけです。

**青山** そういう意味では、エアトンネルは「ラファエルの暗箱」の発展版ですね。

**大崎** エアトンネルの場合、この空間の範囲の中だけで、いろんなそれこそ死角が、死角というか遮蔽、もしくは射影幾何学にちょっと近いかなと思うんですが、次元的な隔りがあります。そういう射影的幾何空間によって死角がたくさんつくられることで、この中だけで自由運動している人間がいて、そこから複数の人間たちによる1つの結晶化が起きる。それは、それこそ複雑系だったらベナール・セルっていう熱力学で、熱を加えることで表面が結晶化する現象のようなものです。

先ほど玩具の話がありました。エアトンネルも例えば「スポーツとかあるいは遊園地とかどう違うの？」という話があったりするかもしれません。構造的な意図がここには込められているから単なる遊具ではない。単なる発散していく遊びとはちょっと違う。それは、この空間の建築物っていうとちょっと違いますが、テリトリーがつけられているっていうことです。

**青山** テリトリーが作られていくということ、もう少し詳しく説明していただけますか。

**大崎** 2つのことが多分起きていて、包囲を継続していくことと、それから知覚的な空間を探索していくことという、2つのことが恐らく進行しています。これらは多分うまく折り合わない理論だと思います。

包囲を継続していくということは外を攪乱していくことです。だけど逆に知覚していくってことは知覚探索の話になって、それを目的とした行為みたいな話になります。そのギャップみたいなものはあるのですが、発達で僕が言えるかなと思うのは、要するにこのギャップを体験する装置としてこれらの作品はあって、迷うっていうこととそれをちゃんと制約するバリアがあるってことです。

このバランスをデザインすることが1つ発達的なポイントとして挙げられる。そのときに重要になるのが、棒とか図像とか物質っていうものを介してじゃなくて、身体全体を包み込む媒質であるということです。その媒質の中を動くことによって、空間とともに「自分」が、自分と外という形ではなく、全体の関係性によるダイナミクスによって自己が生成される。

**青山** 動きとともに空間が、空間とともに「自己」が立ち上がることを体験する作品ということですね。

**大崎** あと1つポイントかなと思うのは、布をこう持ち上げると、フロアが移動するでしょう。これって衣服と建築の間の感じがあって、ただし、この布は着るっていうほど密着してなくて、中を移動する。だから、まさに建築と衣服の間。自分が穴の中心に立ってその周りの「地」のほうを持ち上げてることになる。視界が変わるわけですが、エレベーターともちょっと違う。エレベーターは自分が移動していっちゃうけど、これは自分がいる位置は同じで、視界が変わ

る。地が変わるわけです。それはフロアを手で移動させているようなものです。

**青山** なるほど。

**大崎** 白い壁の前で何も知覚情報がなくて、ちょっと壁が傾いたりすると、自覚はしてなくても自分の重心がちょっと揺れてしまうという実験がありますよね。ちょっとあれに似ていて、包まれてる空間であって、地である自分の背景全てが作品であると。

**青山** それが方々で生じているので、エアトンネルの揺らぎに包まれる感じになりますね。

### 3 出会いの場としてのエアトンネル

**青山** 体験してみて、エアトンネルを介した他者との出会いはとても重要に思えました。現在は複数の人で同時に使うのが基本というか、前提なのでしょうか。

**大崎** そうですね。他者との関係の中で空間がつくられていくのは1つこの作品のコンセプトなんです。

確かに、エアトンネルではいろんな出会い方があるんだということが分かります。特に今、コロナで対人が厳しくなり、オンライン上で、ある面、顔と向き合っているわけだけど、例えば、その1枚薄い布を隔てただけで、近くにいるんだけど距離を感じるっていうことが起きる。

**青山** 中層のメッシュのシートを挟んですごく近くにいる相手を遠く感じるようなことがありました。

**大崎** 違う空間にいるって感じでしょうか。それは例えば、物理的な距離としては近いんだけど、実際にシートを超えるには迂回してそこに回り込まないといけないっていう経路の距離感みたいなものもその知覚に織り交ざっているのかなと思います。そうすると、そこにいる他者というのは、他者の軌道や軌跡みたいなものと一緒にそこにいるということが知覚されているのかなと。

**青山** 対人という読んで字のごとく人に対するという感じがします。でも、人と人の出会う方というのは、必ずしも人と人が面と向かって出会うだけではなく、相手が通ったあとにできたモコモコを踏みつける、みたいなこともありますね。

**大崎** 面としての二次元的なものが、隙間ができることで空間ができる。さっきまで自分がいた空間が床になってるっていう。それは他人が下のレイヤーにいたら、さっきまで自分がそこにいたところに他者がいる。それを上から見るっていう、なんかそこで通常の空間的なコミュニケーションじゃない、それは均質な空間だと何か存在がもう規定されちゃうけども、自分の存在っていうのはこれだけ可変的なもので、別様でもあり得るんだっていうことも知覚できる。その感覚それ自体が芸術というか。

芸術家が岩から彫刻を彫るときに、完成された像の形がその中にすでに存在していて、それを掘り起こすのだ、みたいな話がありますが、この場合は誰もが接触を通した媒質から、可変的な存在の形を流体的に感じることはできるんです。

青山 エアトンネルで使われている布が本当に薄くてフワフワしているので、自分が作り出すシートの膨らみが何かの拍子に変形した際に、そこに誰もいなくても何か気配のようなものを感じる事がしばしばありました。

大崎 そういったことはつながってますよね。そこではすごく他者っていうのが拡張されて、他者の気配とかが、そのまま他者につながって知覚されるという話だと思います。そこは他者ともものは分けなくても良くて、じゃあ何だっていう(笑)。さっき包囲触っていう言い方をしましたが、包囲触であるってことは、そこで感覚する出来事が情報なわけだから。

青山 その笑いは？

大崎 話のオチがちょっとよく分かんないんです。いや、つながってるって話なんですよ(笑)。

青山 では、気配的という意味では遊離物の配置は確かに他者を映し出していると思いますが、一応動かさなければ止まっていてくれますよね。ところが、エアトンネルにある空気の塊のような場所は、操作される対象でありながらもずっと媒質的ですね。

大崎 液体とか水に近い感じがありますね。これは多分、この布が極めて薄いから媒質に乗ることができるんだけど、これが重い布だと、ここまでうまく膨らまなかったり、あるいは人間が持ち上げないといけない。そうするとだいぶ雰囲気も変わってきます。だから物理的な制約あるいはテクスチャーの感じとか素材の制約っていうのも産業的な進歩の制約があって、あと経済的な理由とかもあって、現在のところは最小限でこの形になっているわけとかね。

青山 自分の動きで空間ができるという意味では、エアトンネルの膨らみは自分と出会う場ですが、同時に膨らみを帯びる複数の人が出会う場でもある。複数の人との多様な距離感を感じあえる体験としても興味深いと思いました。

#### 4 遮蔽縁とフィクション

青山 先ほど「別様でもあり得ることの知覚」というお話がありました。何もないと「別様」ということも出てこない気がします。その辺りについてはいかがでしょうか。

大崎 そうです。そういう意味では形は可変的になっていうことだけど、だけでも構造はある。逆に言うとフィクションとかもあり得るわけです。それは絶対的なものじゃないから、フィクションであるという空虚さみたいなものがこの中で、恐らく感じられるのではないのでしょうか。

リアルな人間がそこにいることと空虚さとの関係というのは割とパラレルだと思います。その中に誰がいるのかも分からないし、知り合いなのか赤の他人なのかも分からないし、もしくは空気が入っているだけかもしれない。そういうフィクションもない交ぜでボリュームができる。そういう意味では実在論なのか、あるいは空虚をどう科学したらいいのかって話になるんですが。

青山 気配というのを、知覚の不十分な状態と考えるのか、それともそれ自体である何かしらの知覚と考えるのかということでしょうか。



**大崎** それってすごくダーウィンのだだと思います。ダーウィンが種と変種っていうものを同じようなものとして捉えて、しかも実在的にそれを知覚してるのだと、たしかリードが言っていた<sup>3</sup>。まさにそういう単なる分類ではなくて、実在的に気配的なものが流動しているっていうか、それが間近に感じられると。

これは文化とも関わってくると思うんです。あるいはアニメとか、アニミズムの問題になるのかもしれない。何か遮蔽されて隠されているところに培われる想像。宿るとか、棲みつく想像力とかがあって、それは人間の社会だからそういったことが起きる。

ギブソンだったらそれは遮蔽の話になり、アニメーションの遮蔽のことからもそういった話ができると思います。けども遠くの月とかだと角度が変わらないじゃないですか。だからあっちの世界はまあ向こうの世界なんだけど、こっちの世界は隠れる死角がたくさんあるから、想像がはびこるし、妄想がつけられる。そういった空虚と感覚とが一体のこういうレイアウトがたくさんあるし、そこからいろいろ文化も生まれてくるというか。

**青山** 遮蔽縁で起きることとアニメ、アニミズムの関係性というのはとても面白いです。どこまでフィクションでどこからリアルかというのも簡単ではないでしょうね。妖怪なんていうのも、フィクションと実在のはさまの感じがします。

**大崎** もちろんギブソンはそうは言わないだろうけど、遮蔽縁みたいな話は、やっぱりそこにイメージがあると思うんです。精神病理学の宮本忠雄が、実体的意識性ということで、自分の死角にはそういった霊的なものがはびこって妄想化して実態化していくという話をしています。これもすごくエアトンネルを制作する際のイメージにも近い問題意識があって、自分もレイヤー上に生きてる。妄想の中の幾つものレイヤーの中にです。

逆にそれを遮蔽縁という形で実在論的に見たのがギブソンで、それは自分の移動に伴って付いてくる有機体なわけです。有機体というか、幽霊です。つまり、僕のイメージを喚起するのは、幽霊っていうのはドーナツ状の形をしていて、まさにエアトンネルみたいに自分を囲い込む空間です。外から見るとオバQで、中から見ると自分を囲い込むこういったドーナツ状の空間。

**青山** オバQがドーナツ状ですか？

**大崎** 囲い込むから。自分が中心にいて、周りが囲い込みだから。これは結構オバQみたいな形してる。

そうすると、自分が導いてる気配とか雰囲気っていうもののレイアウトによって、自分を構成してくる幽霊って話ができると思うんです。それは幽霊というとオカルトみたいな話になるとあれなので、そこはもうちょっと環境から考える。環境と呼ばれているものがそういう風に、こちら側の発達を促進してくる何者かなわけでしょう。

<sup>3</sup> Reed, E. (1978). Darwin's evolutionary philosophy: The laws of change. *Acta Biotheoretica*, 27, 201-235

(リード, S. (2001). ダーウィン進化論の哲学 佐々木 正人・三嶋 博之 (編訳) アフォーダンスの構想 (pp.213-267) 東京大学出版会)

だからさっき言ったのは隠れがあるところのこの社会の環境だから、そういったお化けみたいな幽霊の話が出てくるんで、月だったらあれはもう角度がないから、ただ裏があるから。

青山 ウサギはいることになってますね。

大崎 ウサギはいる。ウサギはいるよね。

青山 あとかぐや姫とか。

大崎 ああ、そうか。だからあの世なんだ、要するに。あの世なんだ、ここ。この世はこうやって隠れるところがたくさんあるから妄想がはびこって、幽霊とかがさ。幽霊って要するにこの世にいるから幽霊なんでね。

## 5 エアトンネルの展開



Figure 4. 福祉施設の設置例

青山 ものを作る際に、例えば遮蔽をレイアウトするという側面があると思います。大崎さんの最近のお仕事では、バリアを取り除くということ以前に、バリアのもつ可能性についてもう一度問い直すような試みがあると思いますが。

大崎 それは、僕の作品のものすごい特徴だと思います。発達障害児の療育施設あるいは特別支援学校、インクルーシブな幼稚園とか、いろんな福祉関係の施設でエアトンネルを設置しています (Figure 4)。特に ADHD の子どもにこれがすごく療育的な目的にもなるという作業療法士の声があって、いつもは対人関係が難しいっていう子でもこの中で遊んだことで友達ができたという声が多くありました。

青山 エアトンネルの中で子供たちはどのように過ごしますか？

大崎 とにかく子供はもう本当にここの中でずっと戯れ続けられる。それはやっぱり空間がずっと形成されるから飽きないっていうのが 1 つあると思います。屋外の公園とかで展示したときも親子連れのリピーターが何組かいました。ここで起きることは、なにかどンドン経験を更新し続けるところがあるので、何度入っても新しい空間がそこにある。それは物理的に同じ空間ができないってこともあるけれども、発達の能力という点でも体験者側が変化していく

からだと思います。

だから探索といっても体験者の探索の仕方も変わっていくし、見えてる情報もいろんなものが見えてくようになる。何かそういう装置としてつくってるので、単なる展覧会の場に限らず、恒常的にこれを使ってもらうこともしています。

**青山** これは特別支援関係の施設の映像ですね (Figure 5)。

**大崎** 特別支援、発達障害児の施設では、子どもたちがこの中ではしゃぎまくって、すごい走ります。ぶつかって危ないんじゃないかと思うんだけど、ほとんど事故はない。暴れやすい子が入ったりすると、ちょっと作業療法士の人たちが気にかけていますが、この時は、大人が周りにこう立ち上がって大きな部屋ができています。子供たちがその中を走りまわっている、なんか大人の身長ぬくもりを感じながら、部屋が生成変化する、そういうことも起きました。



Figure 5. 特別支援関係の施設の設置例

**青山** これはまた別のケースですね (Figure 6)。このケースではどのようなことが起きていますか。

**大崎** この子は、寝たきりですね。この場合はこの1層目に入って、空気を感じたり光の明暗の変化を感じたりできます。今、周りで大人がかがんで布を上下させてるように、上から舞い降りてくる空気感、風の変化みたいなものを感じさせることができます。自分の下から他人が潜り込んでくるという経験はめったにないでしょうから、こうやって寝たきりの子に風を送り込んで、布を近づけてみたりとかして。最初、空気を入れてなかった頃は全部人間がやってたから重たくて、かなり出てくるまで大変だったけど、この場合はもうちょっと流体的になってきたし、重度の心身障害の人、寝たきりの人でも腕を持ち上げるだけで、空間をふわっと開くことができ、それはすごく使えるなと思いました。

**青山** なるほど。

**大崎** このケースで面白いのは、こういうふうに寝転がって、このしわを寄せてく運動をしています (Figure 7)。この子は歩けない子で、杖を突いて歩くんですが、こういうふうに転がると相当活発に動きます。ここの手前まで、またこの子は戻ってきて転がってくる。ものすごく楽しんでました。



Figure 6. 重度の障害がある事例 1



Figure 7. 重度の障害がある事例 2

青山 上手くいかないケースというのもあるのでしょうか。

大崎 逆に体験できなかったケースももちろんあって、入れない子は自閉症の子で、1人の子は布の周りをずっと延々と回り続ける。彼の場合はそれがそういう体験の仕方だったんだと思います。それはそれでいいだろうと臨床心理士の方はおっしゃっていましたが、

ある子供には色の刺激が強過ぎる可能性もあります。経験としてはちょっとつまらなくなるかもしれないけど、単色にして、色の刺激を落とせば、もうちょっと実用的になるという話もある。この色のカラフルさってというのは、ある障害児には割と刺激が強いかもしれなくて、触発されて暴れ過ぎてしまう可能性もある。

こういう点では、すでにいくつかの施設でトライアルとして遊んで使ってくれてはいますが、科学的に検証されているかという点、まだそこまでは行っていません。ただ科学的にすればするほどアートからは離れていくと思います。

## 6 発達とエアトンネル

大崎 アートはだから普遍的な話をすると、アリストテレスの言うようにカタルシスですね。子供は、子供といっても発達障害の子供の場合だったら、均衡点としての身体運動のある種の病理的なところを狙ってるようなところがありますが、病理とか治療とか、言葉で言うとすごく極端になってしまいます。この作品を最初に作ったときは、そもそも障害という言葉はコンセプトに入っていないし、バリアという言葉も使っていませんでした。後々、「《障害の家》プロジェクト<sup>4</sup>」を始めたので障害というものの関係を探りたくなる場所もあるのですが、でも逆に言うと、僕のスタンダードな関心はこういうエアトンネルみたいなところにある。

青山 大崎さんのスタンダードな関心は、まず包囲的、媒質的なところにあるということですね。障害として顕在化したり規定されるより前の段階。

大崎 包囲にとつてのバリアみたいなこと、そこから考えていかなければ言葉で理論的に考えると問題が多くなり過ぎてしまう。

発達でいうと、なんか能力ができるようになるっていうのも発達かもしれないですが、もうちょっと全体的な経験の発達というところから考えたときに、体験が変わっていく、経験を動かすことを考えています。機能的なことを何か意図して、それを習得して発達するという話ではなくて、むしろ変化率を問題にしているというか、変化率の高いものの方が、乳幼児の知覚に親和性が高いというエレノア・ギブソンのインターモダリティーの話がありますね<sup>5</sup>。自分が触れたものと、視覚的に見えたものの柔らかさが同じか違うかという。それが1カ月と1歳児では結果が反対だったっていう話で、生後1カ月の場合は自分が口にくわえた棒とは違う

<sup>4</sup> 《障害の家》プロジェクトは、生活空間のなかに「障害」を取り入れることで、バリアフリーやユニバーサルとは異なるバリアや障害の持つ豊かさ、その積極的な意味を建築から問い直すプロジェクト。

<sup>5</sup> Gibson, E., & Walker, A. (1984). Development of Knowledge of Visual-Tactual Affordance of Substance, *Child Development*, 55, 453-460.

棒の柔らかさのほうを凝視してたという、かなり微妙さを含んだ実験だったと記憶しています。

**青山** たしか大崎さんが東大大学院のゼミで発表されてましたね。

**大崎** 新生児の場合、変化率の高いほうに知覚が向きやすいというか、経験が動くほうに向きやすい。大人の場合はもう神経系がかなりでき上がっちゃって、機能的な頭になってるから、なかなかそっちのほうに向きにくくなる。でも空間を制約して、変化率が高い方へ特化した経験だけに集中することができれば、極めて1カ月に近い神経系をもう1回つくっていく方向の出来事に向かわせることができるかもしれない。

神経シナプスの話で、刈り込みの発達時期が生後にありますね。興奮性のシナプスと抑制系のシナプスとあって、刈り込まれるのは興奮性のシナプスだという。要するに発達というのは興奮性を抑制するという側面がある。機能的なものを習得して増えてくのではなくて、まずは興奮して変化率が高い状態があって、そこから抑制して機能系が残ってくみたい。その順番から考えてみると、機能系を習得するというんじゃなくて、変化率が高いところに居続けて、意識に非線形に関わる空間をどう促すかが問題になる。アートをどうつくるかっていうことです。

**青山** 非線形のイメージをもう少し説明していただけますか。

**大崎** 行為してるものは自分の行為を繰り返してるだけなんだけど、それが観察者から見たら、ある因果関係として見えてしまう。あるいは行為がうまく成功しているように見える。だけど、実際は非線形に関わってるからうまくいってるというか。

これはダーウィンの性選択の話なんかにちょっと通じるかなと思っています<sup>6</sup>。美の進化を考えたとき、性選択で異性に選ばれるために雄の美が、競争、進化を加速したんだって話があります。でもダーウィンは、極力そのような単純な因果関係を避けて、ほかの可能性もあるんじゃないかということを考えている。つまり、美の進化はそれ単体でも自足して成立するものなので、別の可能性も考え得るわけです。美の進化が異性にとっての選択の道しるべになると捉えられるけど、実際は美の進化はもっと非線形にそれが起きてるんじゃないか。そう考えると発達と美の問題はどこかつながるようにも思えてきます。

要するに身体運動を促す作品をつくる上で、その知覚体験というのは運動に寄り添って体験されるものなので。

**青山** 本日は、具体的なエアトンネルの体験というところを入り口にして、触覚、媒質、遮蔽、バリア、包囲、触覚的無視など、発達についてさらに考えていく切り口を頂いたように思います。貴重なお話をありがとうございました。

<sup>6</sup> 大崎晴地 (2022) . 遂行的美学, 河本英夫・稲垣諭(編), 創発と危機のデッサン:新たな知と経験のフィールドワーク 学芸みらい社.