

たくさんの いろんなものと 生きる おもしろ社^{しゃ}



Mission

使命

たくさんの いろんなものと生きる おもしろさを 分かち合い
ひとりひとりの声や想いを大切に扱う社会を実現させる

公園、学校、図書館、博物館など

たくさんのいろんな人の居場所になり得る場に対して、
「年齢性別、障がい、国境の壁を超えて、互いの話を聴き合い
“たくさんの人と一緒につくる”プロジェクト」を、
企画・提案をしています。

Service

サービス

たくさんのいろんなサービスの中から、
今回は「空想スケッチ®ファシリテーション」の
紹介をします。

空想スケッチ® ファシリテーション

空想スケッチ®をつかって、リアルタイムで対話を図に置き換え
ワークショップや会議の質を向上させます。

「ファシリテーション」とは

会議やワークショップが生産的かつ効果的に進むよう
に発言を促進し、話の流れを整理し、また参加者の合意
形成をサポートすること。

「空想スケッチ®」とは

話を丁寧に聴きながら、目の前で図や絵を描いていきます。
具体的な風景を想像することで、思考がクリアになり、空
想していた夢を実現に近づけさせる効果があります。

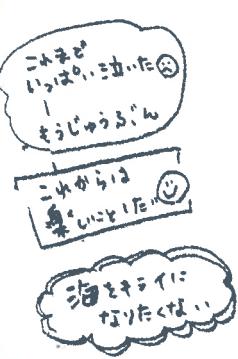
※空想スケッチ®は登録商標です



Features

特徴1

図をかきながら
話を深めらる



公園閉鎖はま

…

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

現状
課題

VS

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

：

Features

特徴2

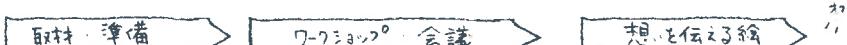
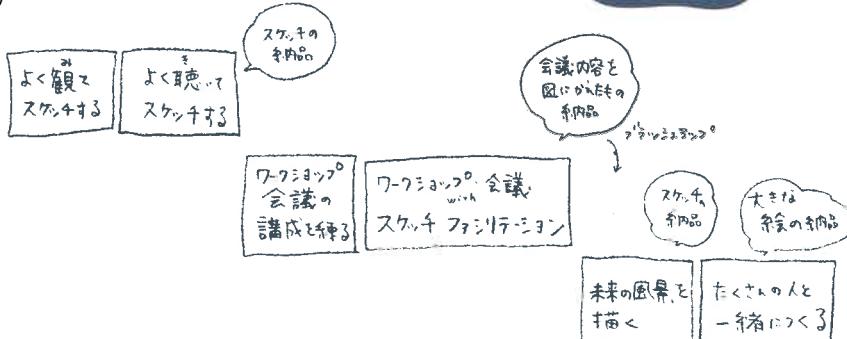
MAP Architecture
地図 建築



ボトムアップ
Bottom-up

- 準備段階から関わることで、より効果的なワークショップ・会議設計を提案することができます。
- 必要に応じて、事前の取材、リサーチを丁寧に行います。今ここ、をよく観てスケッチすることで、現場理解を深めます。現場と乖離しきれないワークショップの開催ができます。
- ワークショップに必要な参加者に、出席してもらえるように工夫します。(新築の学校設計前のワークショップで、子どもの姿が見当たらない!などといった事態を防ぎます。)
- オプションとして、ワークショップ内容をまとめたアート作品を住民参加型で制作します。(公共施設の壁画として、施設設計前に話し合った住民の声を残し伝えます。)

今こそよく見る
観察する



大角真子
Ooakumako

Profile

プロフィール

大角真子 おおかくまさこ

空想スケッチ®ファシリテーター
スケッチジャーナリスト、時々詩人

一般的なグラフィック
ファシリテーションの場合

文字への依存度が高い

空想スケッチ®ファシリテーション
の特徴

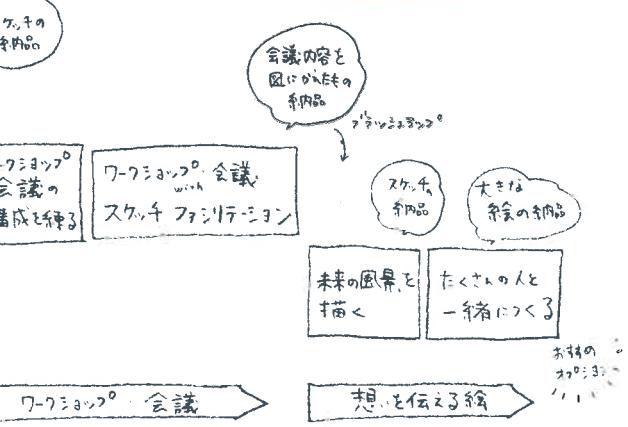
地図や建物などを考慮し、空間要素をいたれたスケッチで発言者のアイディアを描くことができます

効果

より現実的な検討ができ、実現可能性の高いディスカッションになります。ポジティブな未来を想像しやすくなり、合意形成を支援することにつながります

Service - Flow

仕事の流れ



名古屋市立大学芸術工学部でデザインの基礎を学んだのち渡豪、タスマニア大学大学院にてMaster of Architecture取得。州都ホバートの屋外公共空間についてのリサーチプロジェクトに参加。リサーチをもとにしたデザイン提案(修士設計)はオーストラリア建築士会タスマニア支部から表彰された。「Junction Arts Festival 2012」アーティストとして参加。かつ、メインビジュアルを手掛けるなど、オーストラリアでキャリアをスタートさせた。2022年、書籍『スケッチジャーナリスト』上梓。副題は「絵を描いて、料理をして、旅をして、潜り、感じて、考えて。たくさんのいろんなものと生きること」。
▶連絡先/qoosoosketch@gmail.com

Achievements

実績紹介



『みんなの森 ぎふ メディアコスモス』(岐阜県岐阜市／2023年-) スケッチジャーナルと運営の提案

図書館+複合文化施設の、今ここ、をスケッチを通して観察します。スケッチの過程で見つけた場の特性について、運営委員会で報告。「数字で表しにくい場の魅力を拾い上げることができる、」との評価をいただいています。現場理解をベースにした、イベント提案を準備中。スケッチは『季刊 メディコス文化道』の表紙を飾っています。



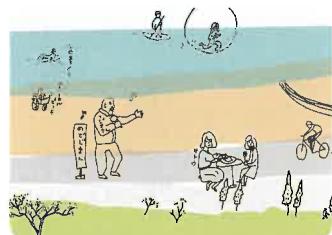
『まちくらしたもの会議』(長野県長野市／2014年-2016年) 官民が協働する会議のファシリテーション

毎週1回開催する会議のファシリテーション。自治体職員、不動産屋、建築士、大学教授、大工さんなどが集まり、市民の相談にのりながら、遊休不動産の活用方法を探ります。発言内容に、発言者の気持ちも添えながら図に描きおこすことで、対話を深めていきました。中心市街地活性化協議会の遊休不動産活用事業のひとつ。



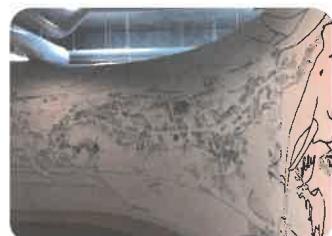
『白浜ビーチパーク』(宮城県石巻市／2018年) 住民ワークショップ

震災後の海辺の公園を、どう使っていいかを話す住民ワークショップ。発言者の似顔絵を交えるなど、場の空気を和ませながら、対話内容をリアルタイムにその場で図にしました。ワークショップ内容を示す絵は、最終的には公園に設置する案内看板となりました。



『野尻湖ナウマンゾウ博物館』(長野県信濃町／2018年) 地図壁画制作

博物館単体ではなく、周辺地域も一緒に盛り上げていくことを目標に、地図を壁画にしました。レストランやボート乗り場等現在のまちの地図に、発掘現場地点を落とし、さらにナウマンゾウが生きていた頃の風景が重なります。「たくさんの いろんなものと生きる おもしろさ」のつまった壁画です。発掘作業にも参加。



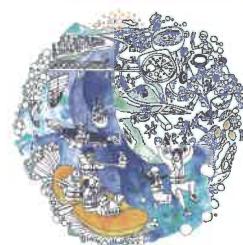
『本町BASE』(岐阜県関市／2020年-2023年) 住民参加型の壁画制作

「関市立地適性化計画」に基づく具体的な施策の一つ『本町BASE』にて、参加型壁画制作の企画運営をしました。全4回の壁画制作イベントで、少しづつ壁画が成長しています。「美濃手漉き和紙」と「柿渋」をつかっての制作会では、1才の子どもから、身体障がいのある方も制作に参加。より多様な住民の手が加わることで、施設への愛着を持つ人を増やします。

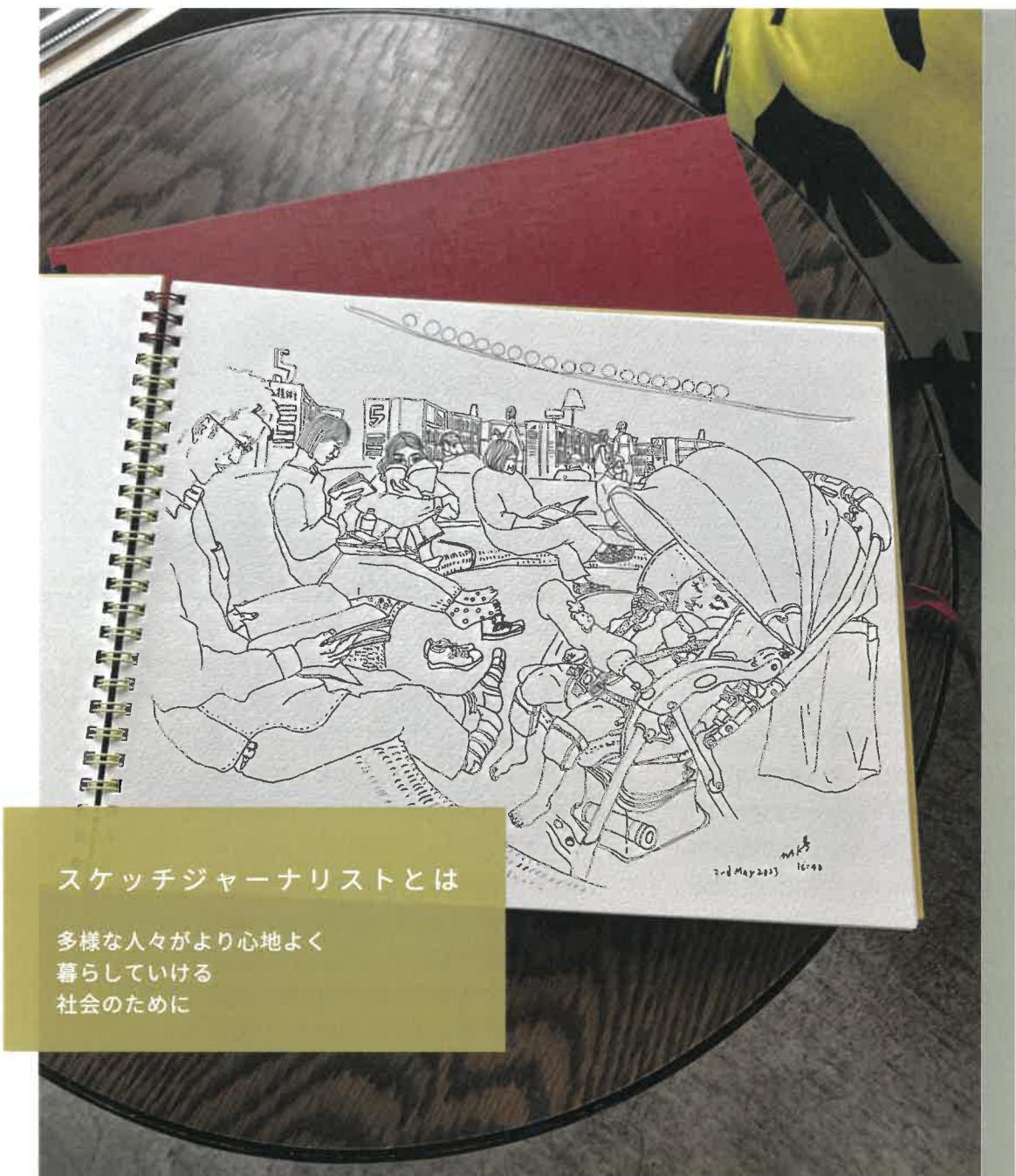


『リバーポートパーク美濃加茂』(岐阜県美濃加茂市／2018年) 想いを伝える絵

官民連携し、公園のリニューアルに取り組んだ事業の、キービジュアルを担当。「人と人・川と街をつなぐ、地球と遊べる街、美濃加茂」を発信する公園」というコンセプトをダイレクトに伝えるよう、地球をイメージさせるヴィジュアルにまとめました。



MY NEWS LETTER HITOTONARI



MY NEWS LETTER 特別企画
「hitotonari ヒトトナリ」

スケッチで現状分析、そして未来への提案する人

スケッチジャーナリスト 大角真子



「この絵で表現したかったことは何ですか？」そう質問すると真子さんは、困ったなどと言う表情で下を向き考えこんでしまった。聞いてはいけないことを聞いてしまったのだろうか？それではと少し質問を変えてみる。「じゃあ、この絵で見て欲しいところは？」やはり下を向き、うーん、と考えてから「この、この人が靴を脱いでいるでしょう？靴下がね、5本指だったんです。なんだかリラックスしていくいいなあって思いました」と、彼女は捻りだすように答えたのだった。

私も人物の絵を描くが、そこには必ず意図がある。「ああ、この子の柔らかな頬の曲線を描きたい」「愁いを帯びたまなざし、無表情に見えるけれど心の奥底にある悲しみを表現したい」など、絵は自分の心が惹かれたものを表す手段だと言ってもいい。逆にそういうものがないと何を描いたら良いのかわからない。おそらく写真ですら撮影をするときには意図がある。撮影者が場面を切り取るとき、なんらかの思惑があるはずだ。しかし真子さんはそうではないらしい。私にとって衝撃的なことだった。ではどうやって絵を描き始めるのか？聞けば「とにかくペンを走らせる」と言う。そこに彼女の意図は

ない。いやむしろ、フラットであることを心掛けているのかもしれない。眼に映るものに忠実に、無心で描いていく。

彼女は著書※で思考が偏ることを恐れていると言っている。社会や環境に対して、取り返しのつかない行為を行ってしまうことも。だから誰にも忖度することなく、自分が美しい行為であると信じただけをするために組織には属さない選択をしている。日本は島国であるからか、私達を取り巻く社会は「集団」に対して誘因性や権力を感じやすいよう思える。大きな集団に入っていれば、とりあえず安心だと考えたり、少数派であると心細く感じたり。そして力のある集団に属することを目的にする人や、自分の考えを持たないまま大きな流れに乗ってしまう人もいる。確かに違う価値観を理解するには努力が必要であるし、同じ価値観の人と一緒にいる方がラクだ。しかも違う価値観を持つ人が少数派なら、理解するより排除する判断がされることもある。しかし全く同じ人間など存在しない。100人いれば100通りの考え方がある。似た意見はあれど、突き詰めればひとりひとり違う。同じものを見ても感想はそれぞれだし、同じ音楽を聴いても皆いろい

※大角真子著『スケッチジャーナリスト

絵を描いて、料理をして、旅をして潜り、感じて、考えて。たくさんの いろんなものと 生きること。』

ろな表情を浮かべるだろう。そしてそれを忠実にスケッチしたいと、ただペンを走らせるのが真子さんなのだ。

イラストレーターは自分の世界を表現するためにイメージを膨らませ、象徴的なものを描いたりするという点で絵の主導権を握っている。それに対し、目の前の情景を見たままにスケッチしていく真子さんの絵に描き手の意図はない。何が描かれるのか、おそらくその時にならないとわからない。なぜなら彼女が大切にしているのは、確かにその瞬間にある現実だからだ。ジャーナリストには日々の出来事を記録する人という意味があり、真子さんが「スケッチジャーナリスト」と名乗る所以はそこにあるのだろう。そして眼前にいる人やモノを忠実に描いていくという行為の根底にあるのは、その存在に対する敬意なのではないだろうか。彼女の前にいる人を自分の世界観を表現するために変化させるのではなく、その人のあり様をそのままにスケッチしていく。それはその人の存在をまるごと受け入れるということだ。

真子さんは著書の中で「私が私のまま、受け入れてもらえないのは、とてもさみしいことです」と語っている。親子でも親友でも、どんなに近い間柄であろうと別個体である以上、すべてを理解するのはおそらく不可能だ。ましてや生まれた地域や育ってきた環境も違い、異なった意見を持つ人を受け入れることは容易ではない。しかし、自分の前にいる人

が何に喜びや哀しみや楽しみを感じるのか、安易に「わからない」と笑き放すのではなく理解しようと努めることは、地球上の「誰一人取り残さない」という考え方のもとに作られたSDGsに通じるものがある。真子さんはタスマニアに留学し、様々な国の人とシェアハウスで暮らす経験をしている。意見が違っても相手を尊重し、お互いなんとか落としどころを見つけ、話し合いが終われば同じ食卓で笑って食事を楽しむことができたのは、目の前の人をそのまま受け入れようとする姿勢があったからなのだ。

真子さんは今ある現実の風景だけでなく、その場所の未来がもっとよくなるように丁寧に聴いて集めた人々の声をもとに、空想スケッチで未来への提案をビジュアル化している。百聞は一見に如かずというが、言葉だけでなく視覚からのアプローチで人々はよりイメージしやすくなり、共通の認識を得ることができるとだろう。加えて更なる発想も生み出すかもしれない。

多様な人々がそれぞれ心地よく暮らしていける社会にするには、社会通念という枠に人を当てはめるのではなく、ひとりひとりの声や想いを大切に扱う社会を目指さなければならない。その第一歩として私達に出来ることは、周りの人に目を向け都合の悪いものから目をそらさない意識を持つことだと「スケッチジャーナリスト真子」は教えてくれているのである。

MY NEWS LETTER
前 智美

ひとりひとりの
声や想いを
大切に扱う社会を
実現させるために



スケッチ・ジャーナリスト

大角 真子

OKAKU Masako

名古屋市立大学芸術工学部にてデザインの基礎を学んだのち渡豪。タスマニア大学大学院にてグリーン・アーキテクチャーを学びMaster of Architecture取得。2012年ジャンクション・アーツフェスティバル（オーストラリア/2012）を皮切りに、スケッチジャーナリストとしての活動開始。日本とオーストラリアの各地で制作を重ねる。2015年～2019年、長野県長野市にアトリエ兼イベントスペース「WANDERLUST」を主宰。現在は愛知県在住。

[主な仕事]

- ジャンクション・アーツフェスティバル（オーストラリア/2012）
- ヒルバーンレシピ（オーストラリア/2012）
- リバーポートパーク美濃加茂（2018）
- 野尻湖ナウマンゾウ博物館（2018）
- 八十二銀行デビットカード（2019）
- 松代城址・真田邸プロジェクトマッピング（2020）
- みんなの森 ぎふメディアコスモス（2023～）

[著書]

スケッチジャーナリスト（2022）
「絵を描いて、料理をして、旅をして 潜り、感じて、考えて。たくさんの いろんなものと生きること」



CONTACT

qoosoosketch@gmail.com

発行 MY NEWS LETTER

365mynewsletter@gmail.com
<https://365mynewsletter.com>

