

## 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〉展における

### デザインとアクセシビリティのための印刷実験

### インタビュー動画（約 27 分） 文字起こし

- 門 この動画は、東京都渋谷公園通りギャラリーが 2024 年から 2025 年にかけて取り組んだ、展覧会における印刷物を点字・触図付きで制作する印刷実験を振り返るものです。司会は、東京都渋谷公園通りギャラリーの門 [ルビ：モン] あすかが務めます。ここからは、デザイナーの芝野健太さん、全盲の美術作家光島貴之さんにお話しいただき、この一連の取り組み全体を振り返りたいと思います。
- 芝野 グラフィックデザイナーの芝野健太と申します。印刷物のデザインとか、印刷の設計、ディレクションというのを担当しております。
- 光島 光島貴之です。美術家、それから鍼灸師という肩書きでやってきていますが、10 歳ぐらいで完全に見えなくなっています。今は全盲なんですけれども、ある時から作品を作り始めて、作家としてやっているところです。よろしくお願いします。
- 門 この印刷実験は、「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〉」展と並行して行われたものです。展覧会に先駆けて行われたプレイベントで、点字・触図付きのチラシを制作したんですけれども、触図の部分がうまくいかなかったということがありまして、展覧会本番に向けてチラシや印刷物を作るために、このプロジェクトをスタートすることになりました。芝野さんは、実際にこういう相談が来て、どう思われましたでしょうか。
- 芝野 目の見える方も見えない方も同時に楽しんでもいただけるような広報物のあり方という、これまで自分が全く考える機会がなかったようなテーマで取り組むにあたって、このグラフィック部分の表現というのをどういうふうに見せられるかなというのが今回のプロジェクトのポイントだったので、幸いにも今回、印刷実験という機会を設けていただいたのはすごくありがたかったなと。わざわざたくさんテストして、比較検討して、そうする機会すらなかなかないと思うんですけど、デザインと情報保証の調和というテーマだったんですけど、なので当然点字は印示するけれども、グラフィック部分にも触って楽しんだり、どういう形態かを想像したり、そういう要素を盛り込めたのが、すごく難しい部分ではありましたが、面白かったなというふうに思っています。

### プレイベントチラシ

- 芝野 このプレイベントのチラシを一番最初に作って、上と下に点字を印刷しているんですが、本来は中央のグラフィックにも特殊な印刷を実際的に少しうまくいかないところがあって、フライヤーとしてうまく作ることができなかったと。
- 光島 この真ん中のちょうど何もないというか、ちょっとザラッとしているところにPのイメージがあったんですよね。それがなくて、僕はこれをどうしても何もないというところが気になって、それをちょっと触ってみたいなと言い出したのが、きっかけになったかもしれません。

### 印刷実験

- 芝野 続いて印刷実験は、最終的には紙が3種類、イメージ違いで2種類、かける印刷の技法違い

で2種類を作りました。そこに至る過程にはいろいろ取捨選択があって、特殊印刷自体は4種類で一番最初のテストをして、かつ紙も10種類程度セレクトして行っていたのですが、どうしても紙の薄さとか、印刷との適性というところで難しいものがいろいろ出てきて、そこで少し種類を減らして2回目のテストをまた行いました。

光島 とにかく次から次から紙が回ってくるんですね。紙の質も手触りも違うし、印刷の方法もUVの印刷から。その時は何があったんですかね。

芝野 その時はUVシルクと発泡印刷とUVインクジェットのデジタル印刷とエンボスですね。その4種類があって、紙もたくさんあったんです。

光島 どれくらい時間やったんですかね。かなり長い時間触っていて、それこそちょっと手が疲れるくらいだったんですけど、いろんな印刷の手触りが違うので、それだけでも面白かったことは面白かったんですけれども。

芝野 展覧会のフライヤーを作ることも前提にしていたので、あまり紙を厚くできないという制約もあったりして、どうしても印刷すると、シルクのインクの濃度によって紙がしわしわになってしまうみたいなことがありました。というのと、逆に紙が薄いと、エンボスの技法とかでは盛り上がりがそもそも少なくて、読み取れないみたいなそういった問題もあったり、光島さんの助言もいただきながら触ってもらって、かつフライヤーとしてもちゃんと成立している形というのはどういったものがあるのかなというのを、皆さんと探り探りでやっていたというところでした。

## 展覧会チラシ

芝野 展覧会のチラシは、印刷の実験で得た結果を踏まえて、UVシルクの印刷を行いました。UVインクというのは、UVのシルクスクリーンを指しています。版を作って、版の隙間からインキが落ちることによって紙に定着すると。UVなので、インキが紙に落ちたときにUVランプで硬化させることによって立体感を持ったまま紙に定着させることができる、そういう印刷方法です。上と下にはプレイベントと同じく基本情報載せる。展覧会の基本情報、作家、展覧会タイトル、会期、会場といった情報、時間も含めて。右下の方にはQRコードを入れていて、QRコードの周囲に四角の縁を入れています。展覧会ページにとべるQRコードを印刷していて、読み込んだ先には音声の読み上げの機能があると。

光島 後から何人かの視覚障がいの人に聞いたら、好評でしたね。今までQRコードがあってもどこで読み取ったらいいかわからなかったけど、これだったらしっかり読み込めて、情報が読めてよかったということを聞きました。

芝野 中央のグラフィックはアーティストのカワイハルナさんの作品。展覧会のテーマを伝えたいって作ってもらったんですけど、様々な形態の構造物が、すごく絶妙なバランスで成り立っているのか成り立っていないのか、わからないようなバランスで成り立っているグラフィック。それを手に触れて、形態を想像してもらうようなグラフィックの表現というのはどういうものかなということを考えたときに、隣り合うボリュームとボリュームの境目の差を出したりとか、点の大小とか点の粗密とか、線の連続した並びとか、いろんな形態を、色情報を点とか線とかに変換していく、そういうイメージでUVシルクの版を作ったというような感じですね。

光島 輪郭線を割と入れたりした方が触図としてはわかりやすいのかもしれないんですけども、

今回あえてそれを入れずに、微妙なんですけど点々の具合がずっと変わっていく。これがすごい心地よいなというふうに思いました。

芝野 図形の隣同士の関係性によって変化をつけていくことで、触り心地の変化をつけていこうとすることによって、このグラフィックの形が頭の中で想像できるようなものになればいいなと思ひまして作りました。

芝野 点字自体の読みやすさとかはどうでしたか？

光島 僕はこれが若干普通に点字器で打つ点字よりは、点の大きさとかがちょっと大きめで、点と点の間も少し開け気味で大きめの点字なんですけれども、僕はこれでちょうど読みやすいかなというふうに思いました。

光島 一番下の3行の点字が本来の点字の大きさぐらいになっていると思うんですね。上はちょっと大きい点字なので、表題とかを表しているという意味でも、この大きさの違いがあるというのがアクセントになっていいと思いますね。いわゆる点字用紙に打ち出す点字プリントでは絶対できないことなんですよ。点字の大きさを途中で変えるなんていうことはできないので、それが僕はとてもいいなと思っています。

もう一つ僕がこだわったところは、今村遼佑×光島貴之という「かける」の表現なんですけれども、点字で書くと「かける」とひらがなで3文字使って書くか、ちょっと特殊な記号を使うかなんですけど、いずれもちょっとなんとなく合わない感じがして、このバツ印、墨字でいうバツ印を点字と点字の間に入れてもらったんですけどね。これが結構自然で良かったかなと思うんですけど、これはどうでした？何か、わかりにくいというような話はありませんか？

門 今回の印刷実験で制作したチラシとハンドアウト、会場マップについては、視覚に障害のある方5名にモニタリングをしていただきまして、それでフィードバックをいただいているんですけども、「かける」についてはわからなかった、もしくは何か点字が失敗してしまったのではないかなど、間にあることのややこしさのようなものを少し感想としていただいているので、点字と同じ大きさで作っているんですけども、情報の中に入ってしまったという難しさがあったようです。

光島 点字の枠内に入ってしまったので、何か点が5つあるのかなと思ったりするかもしれないけど、もう一回り大きかったら良かったかもしれないですよ。ただ、こういう表現は普通は点字の本とかではしないことなので、これも新たな試みとして繰り返しやることで皆さん慣れていくかなと思ったりもしているんですけど。

芝野 UV印刷は、厚く盛り上がる部分、上下の点字と、中央のグラフィックを別の版にしたというところ。点字は当然厚く盛り上がって、触ってわかるようにしないとイケないので、分厚い版というか、よりインキがたくさん紙に落ちる版を使用しています。中央のグラフィックは、それよりももう少し網の目が細かくて、インキが落ちづらい版を使用しています。本来は、中央のグラフィックも点字と同じようにしっかり伝わるほうが良かったんですけど、フライヤーの紙自体はそこまで厚くできなかったという事情も踏まえて、中央のグラフィックまで点字と同じ厚い版にすると、これも紙がしわしわになるという問題がありました。なので、点字部分とグラフィック部分では版を分けて作ったというのがこのフライヤーです。

光島 展覧会のチラシとかをよく受け取るときに、まず一つあるのは、何もないつるつとした紙をもらうことがあって、これはもう僕の場合はゴミ箱行きですね。次に若干点字が書いてあるものがもらうこともあって、それはちょっと大切にしておきたいものなんですけれども

も、この三つ目のグラフィックの点字ではないデザインの情報が入っていると、すごい贅沢なもののような気がして、大事に大切にしまっておく。置いておく。また誰かに見える人がいたら見せたくなる。こちらからこれを発信したくなるという、そういう贅沢な立派なチラシになったと思うので、それがすごい嬉しかったですね。

## ハンドアウト

門 実際に展覧会が開いて、作品の配置や会場構成などを伝えるために、ハンドアウトに触図をエンボス印刷で施しているんですけども、そちらについてこの後お話ししていきたいと思っています。

芝野 会場マップの方は、墨地で印刷したマップの、ほとんどそれと重なるようにエンボス加工というのを施しています。紙を物理的に盛り上げる、凹判と凸判があって、それにサンドイッチすることで紙を盛り上げるという技法で、一部、今村さんの作品を設置している場所は、印刷が入っていないくて、エンボスだけが入っているというような状態なんですけど。おまかにこの黒い線とか図のところに、同じようにエンボスを施して、これもチラシと同じく、右下の方にはQRコードを記載し、左上の方には展覧会のタイトルをエンボスの点字で記載する、そういう方法で行いました。

門 このハンドアウトについては、文字情報も裏面に作品リストが入っているなど、視覚的な情報を得るためのツールとしても使えるものになっています。

光島 どれくらいかな？半年以上ぶりに触ってみたんですけども、なかなかよくできていますよね。自分で言うのも悪いけど。展覧会の会場を説明した、こういう図録的なものが時々あるんですけども、だいたい壁の輪郭と通路ぐらいが入っていて、入り口がどこだっていうのぐらいが入っているんですけど、これは中の構造、柱とかも書いてるんですけど、それと同時に作品がどういうふうに展示されているかっていう、大まかな僕の作品がここにあるとか、今村さんの作品がここにあるとかっていうところまで書き込んでるんですよ。こういうふうなことで書き込んだマップというか、そういうのは今まで見たことがないので、これは画期的なことじゃないかなって僕は思いました。

門 今村さんのインスタレーションをどのように表現するかとか、光島さんの色点字、《さやかに色点字》の作品も、壁にぽつぽつとあるものを一連の作品としてどのように表現するかっていうところが、建物の構造だけを伝えるのとは違う情報を入れ込まなければいけないというところが、このハンドアウトの会場マップの難しいところだったかなと思います。

光島 最初、門さんから、作品の位置を表したいというふうに確か聞いたと思うんですけど、そんなんできるの？って思ったんですよ、最初は。どこまでできるのかと思ったんですけど、ちゃんとできてますよね。

門 よかったです。ありがとうございます。

光島 今村さんの作品が本当に点々になっているので、その意味では今村さんの作品が迫力に欠けているような気がしてしまうかもしれないかなというところがありますけどね。

門 今村さんの作品は空間全体を使って見せるインスタレーションで、そのもの自体はぽつぽつと床なり壁なりに置いてあるものだったので、先にそれをここにありますって言うってしまうとネタバレになってしまうという、現代美術をどういうふうに伝えていくのかっていうのが、また触図を作るというだけでなく、どう観る人に伝えていくのかっていう難しさがあったかなと思います。

- 光島 今ほとんど点字を読まないで日常生活を送っている人が圧倒的に多いし、僕自身もそうなんですよ、よっぽどの時しか点字を使わない。パソコンとか iPhone で音声にして聞くとか、そういう形で済ましてしまっているの、点字そのものが読めない人も多いので、でもそういう人でも何となくこのマーク、形とか手触りで、ある程度のところまで理解してもらえたら嬉しいなというふうに思っていました。
- 門 光島さん、もう少しお聞きしたいのですが、会場マップを作るときに、確か当初おっしゃっていたのが、ギャラリーの全体の構造を知りたいということをおっしゃっていたかと思います。
- 光島 みんながみんな構造を理解してから歩き始めるとか、作品を鑑賞するということではないと思うんですけども、全体の部屋の構成がどうなっているとか、どこに何があったのかというようなことを知りたいけれども、知らずに作品だけ見て帰ってくるということが圧倒的に多いので、歩きながらでは結局全体がなかなかわからないので、それを後から振り返るという意味でも、事前に知っておくという意味でも、全体の部屋の構成も作品の構成もわかったほうがいいかなと思って、そんなことを言っていたかと思います。実際に今これに触ってみて、自分がやった展覧会はこんなことをやったなというのを改めて思い出していますけど。そういうことがなかなか普通はできないことが多いので、触れるものがあると記憶を呼び出すのにすごい役立つなと思いました。
- 門 実際にギャラリーがこのあと、施設案内などを作るときにも、実際に何のために何を伝えたらいいのか、こういう展覧会に合わせてやってみることで、分かってくることがあるんじゃないかなと思い、本当に一過性のものに対してどこまでやるのかというのは難しかったんですけども、思い切ってやってみて、いろいろなご意見をいただくことができてよかったかなと思っています。

## カタログ

- 芝野 今回の展覧会の記録をまとめたカタログが完成しまして、展覧会のチラシのときは比較的薄い紙に印刷をしていたこともあって、先ほど申し上げた制約ということもあったんですが、カタログの表紙においては紙はすごく厚くて、より面積も小さいということもあって、グラフィック部分もこの上の点字と同じ版を使って印刷をしました。これまでのテストや実際のイベントや展覧会のチラシで得た成功もあれば失敗もある、足掛け1年くらいの経験を、このカタログに集約させたいなという気持ちもあって、今回のカタログを作りました。これまでよりも触って、すごくわかりやすいような、グラフィックの上に施された特殊印刷もすごくはっきりしている。
- 光島 手触り的にもこの表紙は、特にグラフィックの部分は前のチラシに比べたら、霧が晴れたような、手触り的にくっきり出てきて、すごくわかりやすくなっただけですけども、見た目には盛り上がりが大きいとか、線がちょっと太いのかなとかいうところは、どうなんでしょう。見た目のデザイン的にはちょっと、もっちゃりするんでしょうか。
- 芝野 はっきりはしていますね。見た目的にも。インキが盛り上がっている状態。断面的に見ると球体のような形に近いので、その分光も反射しやすいというか、見た目的にも少し変わっているという感じですね。今回イベントの時からずっと通底していた考え方は、目の見える方も見えない方も一緒に楽しんでもらえるようなところ。それが両立しているような状況を作ればなという気持ちがあったので、実際にグラフィックの上に粒々が載ってい

でも、それはそれでうまくいったのかなというふうには思っているのと、あと少し特徴としては、カタログの背の方にも点字を入れさせてもらいました。

光島      これがいいですね。

芝野      これは校正の時には背の文字の部分に点字があるものと、ないものというのを試して、僕にとっては、それがいいものかどうかというのは、正直、自信は持てなかったんですけど、光島さんの方から、「すごくいいです」と言っていたこともあったので、よかったなと思っています。

光島      実際に読めなくてもというか、これを本棚に、こういうふうに立てておくこともあるので、その時に背表紙のところに、こういうふうに書いてあると、これが点字のPカタログだというのが、手で触っても、他のものに紛れていてもわかるので、これはすごいよかったと思います。もちろん他の点字の本でも、こういうふうにしてあるのも少ないですけどあるので、いい発想だと思いました。ここまで出来てきたら、本当の中身も全部わかるようにしてもらえればと思いましたけど、一応、点字で文字部分は作られているのかな、作れるんですね。

門        この後、読み上げ用のデータ版と点字版を制作する予定です。

光島      ありきたりな言い方ですけども、企画の段階から当事者である僕が関わるということの意味は、自分なりに大きかったかなと思うし、それに携われたことを、とても嬉しく思っています。これから美術館とかギャラリーでいろんな企画をされると思うし、触ってわかる図録とかマップとかが、どんどん出来ていくことを望みたいなと思っています。でも、これだけのことをなかなかどこにもでも望むというのは、なかなか難しいと思いますけれども、その一部でも、例えば会場のマップだけとか、一部の作品の触図とか、部分的でも結構ですので、何かがある、手がかりになる、手で触れるものがあるというのがやっぱりすごい喜びにつながるので、そういう形でぜひやっていって欲しいなと思います。一方で、情報保障というのかな、そういう文字での情報とか、そういう面は、どちらかといえば点字図書館とかそういうところにむしろ任せておいた方がいいので、ギャラリーや美術館としては、情報の中でもデザインをどうするか、デザインをどう伝えるかみたいなことに特化して、考えていって欲しいかなと思っています。以上です。

門        ありがとうございます。

これで、インタビューを終わります。