アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画

ドゥーリアのボールルーム

2026.6.10（水）ー 6.28（日）

ごあいさつ

「CRAWL」は、株式会社リクルートホールディングスが運営するアートセンター BUG で行っているアートワーカー（企画者）向けのプログラムです。企画書をコミュニケーションツールとして、メンターとの壁打ちや参加者同士のピアレビュー、ネットワーク構築などアートワーカーの機会と場をつなぎ、未来へつづくつながりを形成していくことを目的としています。

本プロジェクトは、異なるマイノリティが交差する地点を検証し、新たな連帯の可能性を模索する試みとしてスタートしました。

「ケア（生を支えること）」「クィアネス（規範を揺さぶること）」あるいは「グリーフ（喪失と共にあること）」が重なり合う場所に立ち、その「居合わせ」の瞬間に生まれる Aesthetics（美学／感性学）を解明していく。そのプロセスを走らせ、その状態をあるがまま提示しようとするものです。

大きな見どころとして、会場では医療的ケア児の家族によるライブ・パフォーマンスを行う予定です。また、パフォーマンスが行われない時間、会場はその姿を変容させます。写真・動画・生物を起点としたインスタレーションを通じ、アートセンターを市民のための「公園」の理念に沿うような、開かれた公共圏として再定義（アップデート）します。

展示、そして観客とのインタラクション の時間の中で、私たちが共に生きるための「居場所」の残像と予感 を描き出します。

企画者プロフィール

も／MO

台北育ち、京都市在住。
覚えやすくするために名字の一文字目を活動名の「も」としています。
2025 年まで NPO 法人 Dance Box のダンスカンパニー「Mi-Mi-Bi」のメンバーとして活動。

多様な在り方を持つメンバーそれぞれが「わたし」らしい踊りを仮に置くところからはじまり、（わたし、ではなく）その場に確信が表れるべく、稽古を続け、関係を揉み合っているうちに、上演日がやってくる、そのような日々を送っています。
システムエンジニアとしてキャリアを積む中、自身の病やそこからはじまる医療、医療以外の社会的な経験を通じて「ケア」とその手前にあるその対象が持つ共振性に関心を持つようになりました。言語化すると難しいことでも、アイディアを直感的に理解したり、いろいろな人と体験を共有できるような企画を立案していきます。

主な出演作に、Monochrome Circus「FLOOD」（2019、京都芸術センター）、
Mi-Mi-Bi「島ゞノ舞＞＞」（2024、豊岡演劇祭公式プログラム）など。

企画者もさまは 2026 年 4 月 19 日、ご逝去されました。最後まで本企画「ドゥーリアのボールルーム」の実現にご尽力いただきました。
そのご遺志を引き継ぎ、ご家族の皆さまのご理解もいただき、関係者一同で実現いたします。
もさまのご冥福を心よりお祈り申し上げます。

写真と映像について

もから今回のプロジェクトを聞いた時、そのコンセプトを写真でどう表現できるのか答えは出ませんでした。私はプロジェクト全体を、パフォーマンス＝エンタテイメント、写真 / 映像＝ドキュメントという2つの要素で成り立つ構造と捉えました。
しかし、この2つは対等な関係ではありません。会場は同心円状に中心からパフォーマンス、観衆、インスタレーションそしてその周縁に壁面作品が存在します。
社会は、障害のない人々や異性愛者を中心に形作られていて、その周りにさまざまな意味で「社会との間に障害のある人」が存在しています。解像度を上げてみても、障害者の中にも医療的ケア児というマイノリティがあって、それでもさまざまな支援によって彼女／彼らにスポットライトが当たる瞬間があります。そして、彼女／彼らの周りにケアラーが存在しています。中心と周縁の関係は、そうしていくつもの入れ子構造になっているように見えました。
また、もは、「物語に回収されないように。そのために極力説明をしない。」という長いメモを残しました。
写真の持つ力は大きく、あっという間に人の想像力を掻き立て壮大なドラマを作り出します。それは、「中心の写真」を見せているからかもしれません。写真という四角い紙ひとつずつに、実存的な個性があるとしたら、「周縁の写真」とは一体どんなものでしょうか。

フォトグラファー
菅野恒平

この展覧会のリップシンクパフォーマンスを「地平線」、展示作品群を「水平線」として仮定する。
前者は身体性や華やかさといった即時的な知覚へ接続し、後者は思考や内省の遅延のなかで立ち現れる感覚へ接続する。遠景を見つめた際に生じる蜃気楼のような揺らぎのなかで、それらの境界は曖昧に混ざり合い、ときに隔たりや違和感として知覚される。
映像展示では、表層的な理解へ回収されることを拒みながらも、断片的な共通性を漂わせる。そこでは感情表現は抑制され、実験映像的な形式へ閉じることなく、ドキュメンタリーの質感を保持したまま存在している。
パフォーマンスと展示、視覚と考察、その往復運動のなかで立ち上がるものは、作品自体に内在する感情ではなく、その場に「居合わせる」ことによって生成される感覚である。
本展における「居合わせ」の空間とは、ケアとクィアネスが交差し、関係性そのものが絶えず変容し続けるための「ボールルーム」となる。

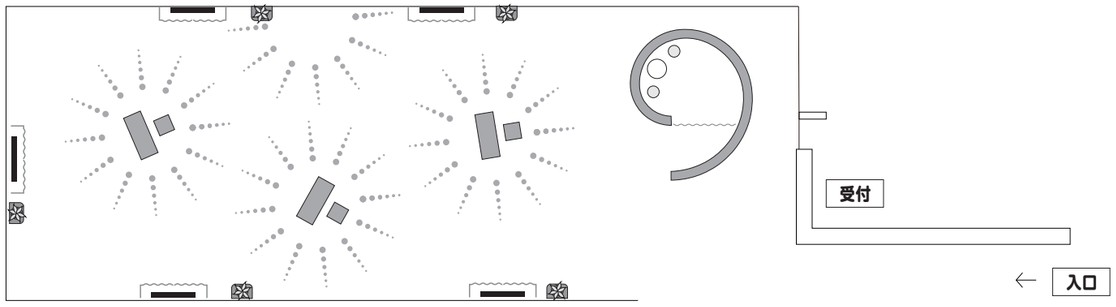
ビデオグラファー
拔井亮太郎

●カーミングスペースについて

展示スペースに入ってすぐ見える黄色いカーテンに覆われたスペースはカーミングスペースです。この場所の情報が多くて疲れたり、パニックになったときに落ち着けるような空間づくりを目指しました。大型の車椅子が入ってもゆったりとできる仕様です。

●マツバランについて

マツバランというシダ植物を展示しています。マツバランとは「奇品園芸」を代表する植物です。江戸時代中期の江戸ではじまり、幕末まで続いた自然に現れる植物の変異に価値を見出す園芸文化で、このプロジェクトにおいてはクィアを象徴するものとして展示されます。



パフォーマーからのメッセージ

大野郁子（ミナアピオン）

●ショー（衣装メイクを含む）のコンセプトは？
「銀河鉄道の夜」の蠍の話をモチーフにしています。この話の中で蠍は、自らを燃やし夜の闇を照らす、究極の「自己犠牲」の象徴として描かれています。医療的ケア児のケア者は、時に自己を犠牲にしてケアをすることがあり、またそれを美徳として語られることも少なくありません。私は、「自己犠牲」を美徳とすることに反発し、またケア者もケアされる存在であり、ケアによって自己を犠牲にするべきではないことを伝えられたらいいです。

●なぜこのドラァグネームにしたか？
生まれつきの疾患があり、医療的ケアがありながらも必死に生きた娘ミナと、蠍のスコーピオンをかけました。カタカナの「ア」は娘の声を表しています。

●なぜこのプロジェクトに参加しましたか？
娘に触れられなくなってから、娘がこの世に確かに存在したことを証明したくて、娘のことや娘への想い、また娘と過ごした日々をきっかけに学んでいることなどを SNS で発信してきました。その中でいつも感じていることは、娘と過ごした時間によって、私自身が確かに変わったということです。それを表現できるのではないかと思って参加しました。

竹之内祐子（ピンクノナースフクスキー）

●ショー（衣装メイクを含む）のコンセプトは？
普段身に着ける服や靴など全身黒ばかりということもあり、ドラァグクイーンになるため普段身に着けない華やかで女性を象徴するような色を身に着けたい、という願望で「ピンク」を主体にコンセプトを立てました。そこに偶然にも後付けでドラァグクイーンの名前の由来や動機などにそれらしい理由がついてきました。

●なぜこのドラァグネームにしたか？
「ピンク」といえば息子が幼い頃、ピンクのナースウェアを着た看護師さんに非常に反応が良く、笑顔を見せることが多かったこと。そして、自分は息子が小学生の時に、息子のために一念発起し、准看護師の資格を取得したこと。その二つの理由を繋ぎ合わせてみたら、ピタリと衣装のコンセプトと重なりました。そこで、息子がピンクのナースウエアが好き→ピンクのナース服が好き→「ピンクノナースフクスキー」となりました。

●なぜこのプロジェクトに参加しましたか？
お話をいただいた時は恥ずかしながら深い意味はなく、ただただ単純に「楽しそう！」でした。
動機も後付けになりますが、息子はお腹にいるときには特に重い異常は見つからず、出産時も自然分娩で大きな産声をあげ、元気に産まれてきてくれたものの、出産後は母乳やミルクの飲みが悪く、全然泣かない、からはじまり、目が合わない、首がすわらない、なんで？なんで？が続き、少しずつ先天的な重い障害や様々な内部疾患が発覚していきました。都度、医師から告知を受ける毎に当時は一生分の涙を使い果たしたのでは？くらい泣きました。ある日、彼が懸命に生きようとしてくれているのに、こんなに泣いてばかりでは母である私が息子を否定することにならないか、私が笑顔でいないと息子が不安にならないか、とふと思えるようになり、そこから少しずつ自分自身が強くなっていったそんな思い出があります。私が心から笑って接すると自然に息子も笑顔になります。いつでも息子と笑顔で過ごしたい。それがいつしか日々の願いになっていきました。そして、息子を育てていく中で楽しい場面でも苦しい場面でも、その都度、息子が繋いでくれた尊い出会いがあり、その出会いの中で綾介君ママなら喜んで参加してくれそう（その通り！）と今回声をかけていただき、参加するに至りました。

山本美里（キセツカニューラ）

●ショー（衣装メイクを含む）のコンセプトは？
人魚姫
わたしの子どもは 5 歳の時に食道静脈瘤が破裂した際の気管挿管からの抜管が難しく、そのまま気管切開になり、声をなくしました。物語の中の人魚姫は足を手に入れるために声をなくしました。わたしの息子も健康な体を手に入れるために声をなくしました。気管切開をしてから人魚姫と息子は似ているとずっと思っていたので、今回コンセプトに人魚姫を選びました。

●なぜこのドラァグネームにしたか？
キセツカニューレは気管切開部につける「気切カニューレ」をカタカナにしたものです。わたしにとっては身近なものですが、普段医療的ケア児に関わりのない人にはなんのことだか分からない単語だと思うので、ドラァグネームにすることで「どういう意味なんだろう？」と知るキッカケになったら面白いと思い、ドラァグネームに選びました。

●なぜこのプロジェクトに参加しましたか？
わたしは普段「写真」で表現活動をしていて、表現活動をすることはわたしにとって自分をケアする行為でもあります。今回お話をいただいた時、ふだんわたしがやっていることとコンセプトが同じで共感する部分がありました。パフォーマンスといういつもと違った表現方法なのでどのようなものが自身の中に湧き上がるのかを体験してみたいと思いました。

●ドゥーリアとは？

ドゥーリアはギリシャ語の「ドゥーラ」の派生語です。ドゥーラは産後の女性の精神・身体的な医療的ではない部分のケアを担う職能を指し、それをさらに拡大させたケアのあり方をエヴァ・フェダー・キテイという哲学者は「ドゥーリア」という名のもと提唱しました。本展はキテイの考えをボールルームという場において展開するプロジェクトです。

●ボールルームとは？

ボールルームは「舞踏室」の意味を持ち、本展では特に 1970 年代にアメリカのアフリカ系アメリカのクィアの人々が中心となり、つくったボールルームカルチャーのことを意味しています。人種差別や同性愛差別が現在よりも顕著に現れていた当時、何重にも周縁の立場に置かれた彼女ら／彼らの文化実践は自由ときらびやかさで満ち溢れていました。

●キャンプとは？

キャンプとは 1964 年に作家のスーザン・ソンタグが執筆した『〈キャンプ〉についてのノート』により広く知れ渡った美学的価値観です。悪趣味であったり、大げさ・誇張された容貌のことを指すことが多いですが、当人が真剣なのにもかかわらず、第三者からは逸脱しているように見えれば見えるほどその美学の真価に迫るという「キャンプ」という考え方をもとに、週末は医療的ケア児の養育者である 3 名の方がドラァグのパフォーマンスを行います。

皆さんが知っているようなパフォーマンスとは全く異なります。きっとこれまで見たことないものと出会ったことのない感情に出会えるでしょう。毎週土日 15 時から、お見逃しなく！

●医療的ケア児とは？

日常生活及び社会生活を営むために恒常的に医療的ケア（人工呼吸器による呼吸管理、喀痰吸引その他の医療行為）を受けることが不可欠である児童（18 歳以上の高校生等を含む。）を指します。厚生労働省によると、推定で全国に 2 万人いるとされています。

現在、18 歳以上の成人した重症心身障害者も医療的ケア児と同様の支援を続けられるための改正法案（「医療的ケア児等および重症心身障害者支援法」）が整えられています。

クレジット

企画：も

ドラァグクイーン監修：エスムラルダ

パフォーマンス監修：関根信一

植物（マツバラン）管理・衣装制作補助：森潔

会場内写真・映像撮影：菅野恒平、拔井亮太郎

パフォーマー：大野郁子、竹之内祐子、山本美里

会場設計：NPO 法人チア・アート

アクセシビリティに関するアドバイス：五十嵐純子

運営：檜山真有、小林祐希（BUG）

会場掲出物制作：堀田ゆうか、吉沢文江（BUG）

広報：野瀬明子（BUG）

告知物デザイン：堅田真衣

翻訳：植田悠、ベン・ゲーガン（Art Translators Collective）、鈴木理穂

インタビュー・会場撮影：金サジ、麥生田兵吾

設営：HIGURE 17-15cas

BUG