

財團法人國家文化藝術基金會

「共融藝術」國際案例蒐錄計畫_ SHIRO Lab. 摘要附表

基本資料	
案例/計畫名	「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」
計畫開始年度	2017 年度(2017.4~2018.3)
國家	日本
計畫執行地區/城市	宮城縣仙台市
計畫規模/等級	市級
主辦單位	NPO 法人 Able Art Japan
主辦單位機構屬性	NPO
其他協辦單位	仙台市健康福祉局健康福祉部障害者支援課 仙台市經濟局產業政策部產業振興課 株式會社樂天棒球團 公益財團法人仙台市運動振興事業團 一般財團法人浦公英的家
計畫重要成員	指導設計師 Laila Cassim(東京大學先端研特任助教)
計畫經費數額 (平均每年)	3,222,898 日圓(企業贊助費用未公開)
經費來源	自籌，仙台市補助款，企業贊助
計畫網址	http://soup.ableart.org/news/000131.php
計畫簡述	
藝術類型	視覺藝術，商品設計。
計畫型態	工作坊
主要參與對象或社群	身心障礙者
計畫模式&特點	身障藝術家實際參與現場球賽，將相關球隊的活動，作為創作主題，再搭配當地設計師的協助，讓身障藝術家的作品能被化為球隊商品，透過購買行為，可以協助增加身障藝術家的收入，並讓更多人看見能力與作品。
計畫效益或重要影響	與仙台市役所的提案合作，利用棒球團所提供「創造的場域」與市場通路，透過設計工作坊，來遇見對方，在相互摸索中，一同找到前往終點的方法與方向，共同作業，對身障人士、設計師、政府行政單位、福利設施團體、企業、以及 NPO 團體等來說，是不可取代的交流經驗。既能提供身障人士與設計師工作機會，又能以棒球運動的支援活動，來凝聚市民的向心力，是一舉數得的活動計畫。 透過 2016 年與 2017 年兩回「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」的活動實施，引起其他縣外行政單位的興趣，對於在如何協助身障人士生活的議題上，也套用相同的模式來進行。例如 2018 年的岡山縣與愛媛縣。

緩步、傾聽，陪伴身障藝術家發掘力量 日本「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」計畫

文 / 林佩宜

當身心障礙藝術家拿起畫筆時，我們看到的是生命裡的執著。

人，常常以自己僅限的經驗、知識，來看待一件事，例如，畫畫。拿起筆，是一件簡單的事，但下筆畫之前有猶豫、有質疑，或是自信滿滿、下筆如注，這都是站在成品前看不到的過程，通常會特意去想像創作過程的人也不多，因此或許會錯過背後的故事，或許會誤解以為眼見為憑的真相。

當我站在身障藝術家所創作的作品前，我也犯下同樣的誤解，單純地認為「就是拿起筆來畫，如果身障藝術家喜歡畫的話，那應該不難啊。」直到採訪了隸屬於「NPO 法人 Able Art Japan」（前身為日本障害者藝術文化協會），專門協助身障藝術家與企業進行媒合（翻譯）的「Able Art Company」職務負責人中塚小姐之後，才深刻地瞭解到，在作品表面之下，是一個一個身障藝術家，每天反覆突破身上獨有的身心難點後，才能開始動手畫畫，才能一件作品、一件作品地創作。

中塚小姐提到：「有些身障藝術家在早上睡醒之後，身體半邊麻痺，無法移動，得花一個上午的時間來暖身，讓身體肌肉恢復正常後，才能開始創作，那通常已經是下午以後的事了。」「還有一些身障藝術家，無法與人交談，眼睛無法聚焦在對談者身上，但一轉身，就開始拼命地畫，細節可以畫得相當細緻。而我們的工作，就像在幫他們翻譯一樣，把他們的語言、行為翻譯成一般健常者可以理解的内容。希望我們的存在，就像他們的夥伴一樣，所以組織名稱才選用了『Company』這個單字。」目前（2019年）登錄在「Able Art Company」的身障藝術家約有 113 人，合計 13,161 件作品。透過專屬網站（<http://ableartcom.jp/alist.php>），就能看見每一位身障藝術家的介紹與作品。在日本各地的身障藝術家組織裡頭，是屬於較大規模的。

那一般生活在日本的身障人士，通常是如何生活、如何工作的呢？中塚小姐說：「大約 18 歲成年後，有的會進入身障福利設施事業所，反覆代工製作商品或零件，以換取一小時 83 日圓的薪資。」但事實上，他們也如同健全者一般，有自己的喜好，以及表現想法的能力。因為不善口語溝通，所以選擇動手繪畫，來表達心中的想法。於是乎，一件件獨特的創作作品，成為通往心靈深處的一扇窗。然而，精彩的作品，除了透過不定期的展覽之外，似乎沒有太多曝光的機會。所以有些身障福利設施，會利用創作作品來製作原生商品，進行販賣，以期增加身障人士作品的曝光機會及收入。可惜的是，福利設施畢竟不是專門的行銷單位，經常面臨新商品設計能力低落，以及拓展行銷通路的時間與人才不足的窘境。同時商品也因為沒有品牌力，最後只能流於以慈善的方式進行販售，無法帶給身障人士正向積極的回饋與報酬。更遑論有新的工作機會或是提高時薪等緣木求魚的期望。

在東日本大地震之後，日本各地商業活動受挫，東北各縣在 2011 年開始，串聯一項名為「Good Job！東北 Project」的振興計畫。當中，宮城縣就以提升縣內的各身障福利機構商品的設計力及品牌力為其中一項支援事業。2016 年，宮城縣仙台市「產業振興課」、「障害者支援課」與「NPO 法人 Able Art Japan 事務局」共同合作，對於「協助身障人士自我養成生存能力」的課題進行討論進行討論。爾後，由「NPO 法人 Able Art Japan 事務局」接受仙台市政府委託，舉辦「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」（原文：SHIRO Lab. ともにつくる、実験場。）的活動計畫。

活動計畫名稱「SHIRO Lab.」的緣由又是什麼呢？原來在仙台市裡，曾經流傳著這樣的故事：背景是江戶時代末期到明治 35 年間，主人公是一位真實存在於仙台、名為「四郎」的人。四郎幾乎不說話，臉上總是掛著笑容，每天閒暇穿梭在街道巷弄。他走過哪條小路，小路邊的花兒就會跟著綻開，走進哪家店裡，那家店就會高朋滿座，被稱為「仙臺四郎」（「臺」為日本舊字），同時也被譽為商業福神，如同招財貓般，其畫像、人偶等，常被擺設在商家店內，以求生意興隆。如此特別的「仙臺四郎」原來自小有智能與溝通上的障礙，也就是現在所稱的「智能障礙者」。這樣的四郎可以

在家人的認同，與當時寬容的社會氛圍下，隨心所欲、無憂無慮地生活，確實可堪稱福氣滿滿。以此，「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」活動計畫便以「四郎」（SHIRO）為名，希望居住在仙台市的身障人士，能成為「現代仙台四郎」，讓他們也能理所當然地在社會裡，依自己的能力工作、得到應有的報酬，進而能與健全者、公司行號溝通交流。

2016 年度（2016.4–2017.3）第一回的活動，由「NPO 法人 Able Art Japan 事務局」招募居住在仙台市、有興趣參加的身障人士與身障福利單位，同時透過其他民間創意空間等，公告招募當地的設計師，而後假「仙台市八木山動物園」為場地，替動物園創作商品。活動結束後，經檢討活動執行所遇上的問題與成效，在 2017 年度（2017.4–2018.3）以同樣的共同合作計畫案，向企業——東北樂天金鷲棒球團提案，讓第二回、第三回（2018 年度，接受仙台市役所委託舉辦）的「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」，能在企業支援下，得以順利進行。



圖片提供／SHIRO Lab.

2017 年 7 月 27 日，在東北樂天金鷲棒球團「樂天生命 Park 宮城」的球場裡，因為「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」的活動，募集了包括三位個人名義的身障人士、四所福利機構，以及仙台市當地的設計師六位，計 28 位參加者，共分為五組。每一組的成員都是以身障藝術家、福利機構陪同人員、設計師，三方所組成。在分組相認後，便由福利機構陪同人員與身障藝術家一起在球場裡觀察散步，同時觀戰球賽，讓身障藝術家能用繪畫的方式，記錄自己所關注到的關於東北樂天金鷲棒球隊的樣子，或球場裡觀戰球賽的民眾，以及球場氣氛等。



圖片提供／SHIRO Lab.

引導活動的指導設計師，東京大學先端科學技術研究中心特任助教——Laila Cassim 希望身障藝術家，在當天無論是用繪畫或寫字的方式來做紀錄皆無妨，重要的是先以愉快的心情來度過這一天。他並請參與的設計師以對話的方式，來留心、傾聽身障藝術家所關心的事物，以便接下來能順利地將其創作的作品運用在商品設計裡。參加者當中，也有好幾位東北樂天金鷲隊的球迷，一整天開心、興奮地沉浸在球隊比賽的熱烈氣氛中。當然，在正式進行商品設計之前，身障藝術家可以再將所畫的繪畫紀錄做整理，便於日後提出與設計師討論。

接著，8月1日、2日兩天，假球場餐廳「Eagle's Nest」為設計工作坊會場，開始進行為期連續兩天的「設計馬拉松」。第一天，指導設計師 Laila Cassim 先介紹了日本各地經由身障藝術家與設計師合作，所創作出的設計商品。並以 2016 年，第一回活動在八木山動物園進行過的商品設計為例，說明引導如何將身障藝術家所畫的草圖或概念，透過設計師的巧思，被運用在商品設計裡。與球團討論後，球團希望今年的設計商品定位，並非只是一般偏向男性的球隊加油商品，而是女性或生活中也能使用到的用品，以增添球團商品的多樣性，提升商品在生活中的能見度。決定製作的商品分別是「側背袋」與「毛巾」，另一個原生商品則交由各組討論決定。各組就包含圖像的造型、顏色、意義，以及為作品定題命名等課題，進行討論。因為身障藝術家的溝通能力，並不等同一般人，因此福利機構陪同人員所扮演的角色，正如同潤滑劑一般，協助身障藝術家與設計師之間的討論能流暢地進行。

第二天上午，先在球場周邊進行散步與搭乘摩天輪，讓身障藝術家能放鬆一下心情，用不同的角度再次觀看、想像球場的氛圍。然後假同一個場地，透過指導設計師 Laila

Cassim 的建言，繼續進行圖案的修整與設計討論。在整個創作設計的過程中，因為不同於平時自由創作，必須針對球隊或球場的特定主題來繪圖、修整，對身障藝術家來說，具有相當程度的挑戰性。另一方面，對設計師而言，必須學習理解並傾聽身障藝術家的想法與表現意涵，也是不同於往常工作型態的挑戰。



圖片提供／SHIRO Lab.

活動最後，各組分別展示呈現他們的设计提案，球團的活動負責人也來參與聆聽，並一同討論進行设计商品的决策。從五組设计團隊的提案中，選出三組作品來製作側背袋與毛巾。原生商品的部分，各組都以鑰匙圈為提案，最終決定五組的设计作品皆採用。



圖片提供／SHIRO Lab.

在參加活動與討論的過程中，身障藝術家們，大多數是第一次將自己的繪畫作品化為商品，體驗到「自己自由繪畫的作品，該怎麼進行设计，原來得透過好幾回的討論，

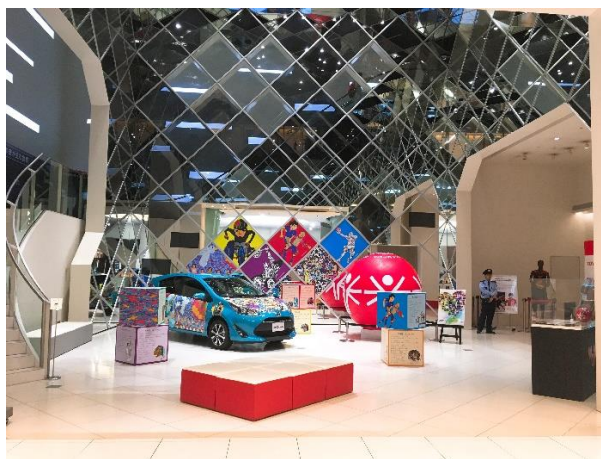
才能有商品設計的提案產出，所以當作品被設計成商品時，感到好滿足。因為是第一次的經驗，所以有很深刻的感觸。」另外也有「很高興透過與設計師的溝通討論，能讓自己的作品被更多人看見而感到開心」的感想。另一方面，設計師則提到「必須學會瞭解並保留身障藝術家的創作想法，將其轉化為商品，來傳達給消費者，同時配合大企業在商品設計上的要求等，都是相當特別的學習經驗。」還有一位設計師在參與活動後，仍與福利團體保持良好的聯繫關係，他則是感受到「設計師能夠結合日常生活中的許多感動，而做出設計作品，是相當有趣的一件事。」企業方則認為「對於能與地方居民做深層的聯繫互動，不僅使身障藝術家的作品能被更多人看到，球團商品也能被廣泛使用，感到相當開心。」對於「NPO 法人 Able Art Japan」來說，接受仙台市政府的委託舉辦活動，利用棒球團所提供的「創造的場域」與市場通路，透過設計工作坊的方式，來遇見對方，在相互摸索中，一同找到前往終點的方法與方向，共同作業，對身障人士、設計師、政府行政單位、福利設施團體、企業、以及 NPO 團體等來說，都是不可取代的交流經驗。尤其宮城縣在大地震之後，許多工作機會相對減少，因此，既能提供身障人士與設計師工作機會，又能以棒球運動的支援活動，來凝聚仙台市民的向心力，是一舉數得的活動計畫。

透過 2016 年與 2017 年兩回「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」的活動實施，引起其他縣外行政單位的興趣，對於在如何協助身障人士生活的議題上，也套用相同的模式來進行。例如 2018 年，岡山縣「Ki-bi Lab.48 小時設計馬拉松 Fun Run Fagiano 岡山篇」，與當地的足球隊 Fagiano 提案合作。以及，以盛產柑橘聞名的愛媛縣，邀請當地設計師與身障藝術家，共同進行主題為「脫離柑橘！以各種形態的家庭來思考新的生活商品」的「48 小時設計馬拉松 愛媛篇」活動。每個活動都帶有當地的風土特色，不變的是，希望能喚起社會大眾對身障藝術家的支持。

透過參加活動，身障藝術家可以了解自己的繪畫能力，原來是一項謀生技能，除了參與現地的活動外，還能持續創作累積作品，以參加日本各地身障組織所舉辦的展覽、政府單位的公募展等。在累積成績之後，進而能受邀舉行個展或聯展。例如已經是第

二回參加「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」活動的淺野春香小姐，在 2017 年受邀參與福島縣身障福利設施「安積愛育園」的美術館所舉辦、關於植物主題的「Plants Planets」展覽。

另一方面，也能參加「Able Art Company」兩年一度的藝術家徵選，登錄為藝術家後，便有機會與其他設計師合作，或經由「Able Art Company」協助參加商展活動，與企業商談選用作品的相關事宜。目前已經有高島屋百貨公司、襪子專賣店、雨傘公司、彩妝保養品公司、汽車大廠的店面設計等案例，皆採用身障藝術家的作品。又例如，2019 年 3 月初，假東京中城設計中心（Tokyo Midtown Design Hub）為展覽場地，登錄於「Able Art Company」的身障藝術家，與日本視覺設計師協會（JAGDA），進行第二回的慈善活動（2018 年已進行過第一回活動，第三回預計於 2020 年進行），讓身障藝術家的作品化身為隨行杯的圖案，來進行慈善販售，盈餘將捐贈給日本殘障協會。身障藝術家由「被幫助者」的身分，轉為「幫助者」，讓他們有機會能以自己的能力，幫助需要幫助的人。由於「NPO 法人 Able Art Japan」長期關注身障人士在藝術活動上的表現，所以更懂得珍惜身障人士的能力，期望他們能適得其所地發揮所長。



《LEXUS GALLERY》



《HABA 護膚活動》 《隨行杯慈善義賣活動》



《Tabio 襪子專賣店》

圖片提供／SHIRO Lab.

如果說政府制定條文，打造寬容的環境，NPO 組織是一平台，媒合身障人士與社會的接點，企業設法拓寬前行的道路，那百姓民眾如你、我的眼光與掌聲，將會是身障藝術家努力發揮能力的營養點滴，一點一點，促使其成長茁壯。各個要項，缺一不可。

相關網頁

Able Art Company 專屬網站

<http://ableartcom.jp/alist.php>

「SHIRO Lab. 一起做，實驗場域。」2018 年度活動報告小手冊

<http://www.sendai-c3.jp/events/shiro-lab-48h-houkoku/>