

厨身見聞録 ベッラ・ファーベ



おかげさまで「ベッラ・ファーベ」は1周年を迎えました!!
皆様への感謝を忘れず、これからもお客様に幸せを提供し、地域に愛されるレストランとなるよう努力してまいります。今後とも、イタリアンレストラン「ベッラ・ファーベ」をよろしくお願いたします。
シェフ:竹林 克起

1周年を迎えたベッラ・ファーベの店内のこだわりについてシェフに取材してきました!

ベッラ・ファーベの店内はとても落ち着いた雰囲気です。壁面には大きな窓があります。さらにテラスも完備されていてとても開放感のある場となっており、テラスの側には多くの植物が植えられているので自然を感じながらのお食事が楽しめます。地域の皆様にも愛されるベッラ・ファーベのこだわりを聞いてみました。

こだわり①店舗周辺の草花

デザイナーズマンション「プランコート」の1階で隣が公園ということもあり、できる限りきれいに保つように心がけています。また、季節の料理を提供するイタリアンレストランとして窓から見える風景にも季節感を持たせることで、お客様に対して付加価値となると考えています。



こだわり②店内のオブジェ

店内のいたるところにオブジェを飾っています。それらのオブジェは店名と店内をリンクさせたものとなっています。「ベッラ・ファーベ」は日本語訳すると「美しいそらまめ」です。オブジェはそれぞれがマメを表現しており店名とオブジェをリンクさせることにより、レストラン自体の統一感を演出しています。



こだわり③食器

食器はお店の雰囲気に合わせることを意識しています。サービスの中で細かい部分に配慮することはとても重要なこと。なので、食器一つにこだわることはお客様への付加価値につながると思います。また、コース料理の一品一品で違う食器を使用することにより、お客様への驚きを演出しています。



「レストランはおいしいだけではだめで、人・空気・料理・サービス・内装・外装・ガーデニングなどがすべて揃わないとレストランとは言えない」とは、竹林シェフのことばです。



ベッラ・ファーベ

住 所: 大阪市西成区長橋3-7-28
T E L: 06-6568-3443
営業時間: 11:30~14:00 (ラストオーダー)
17:30~21:00 (ラストオーダー)
定休日: 日曜日

発行日 2012年11月1日
創刊日 2007年1月1日
発行 株式会社ナイス
発行人 代表取締役 富田一幸
印刷 南前山企画
住所 大阪市西成区長橋3-6-33
電話 06-6563-1156
E-mail info@nicene.jp
HP http://www.nicene.jp/

楽塾
創志塾
西成製靴塾

オフィス<Café inc>開店
⇒詳しくは9ページをご参照ください



やんぶと A-yan!! の日常



田中やんぶ氏 (A-yan!! 関西をアートで盛り上げるNPO代表)

田中やんぶ氏は「みんなでオモロイことを楽しく」をモットーに、関西を元気にするコミュニケーションアートを独自に研究、実践してきました。老若男女がかかわる、多くのまちおこし、商店街おこし、地域イベントなどを通じ、ご当地ヒーロー「アート戦士エーヤンダー5」というキャラクターも生まれました。これまで楽塾との相互協力もあり、今回のダイアログに登場していただきます。「こんな場で自分自身の振り返りが出来てよかった。年々忙しくなってきたが、いろいろな人たちのつながりが豊かになってきたと実感している」と話す田中さんですが、A-yan!!の活動は個性ある人たちとのかかわりが大きな源泉になっているのだと思います。田中さんの“オモロイ”活動を聞いてみました。

インタビュー：佐々木敏明 / 記録：安田壽斗

佐々木 (以下 佐)：「御堂筋パレード2005」が「A-yan!!」の活動開始時期になるが、活動の動機とは何であったのか？お母さんの存在にもかかわると聞いたことがあるが、またやんぶさんのももとのアート体験とはどんな経験だったのか？

田中氏 (以下 田)：母へのアピールは勿論だが、母を含めた社会に対する怒りが背景になった。それは自分の欠落

感にも由来するものだった。アートはもっと楽しいものであるはずなのに、多くの人はそれを認めようとならないのはなぜなのか。当時の自分を知る人には「あのときすごく怒っていた」とよくいわれる。

先日某百貨店でチラシを使った折り紙のワークショップをした。元は広告期間を過ぎたチラシをつなぎ合わせた大きな折り紙なのだが、自分

はその過程がおもしろいと感じている。百貨店のお客さんや子どもたちを巻き込んで作成したこのワークショップで、自分は久しぶりに原点にかえた気がした。自分の原点とは最初に実践した「御堂筋パレード」のとき。段ボールをガムテープでトラック(観覧車)にべたべたと貼り付け、そこに「A-yan!!」と書いて参加した。服装も新聞紙で作成した。ただ観覧車の写真をあまり撮って来ていなかった。そのときの自分はホームランか三振かだった。どんな形でも人にインパクトを与えたかった。そういった意味ではパレードに参加し、一定のアピールができたので怒りを爆発させることができた。自分はその時「つくられたアート」を破壊したかったのだと思う。

また自分はももとは役者として映画を撮りたかったこともあり、故黒澤明監督の「夢」のオーディショ

ンや劇団に入団したこともあったが、生活はダークな毎日だった。女にモテることばかり考えて、モテると感じた職業である映画監督とかバンドをしているなどとハッタリをきかせていたこともある。そんな生活の中で、インディーズの映画をたくさん作った。製作現場では一生懸命頑張っている日の当たらないスタッフたちのために何とかしたいと思い A-yan!! を誕生させたようなものなのです。

佐：「A-yan!!」の活動内容は多種多様だが、その場の演出には工夫がいると思う。そんな雰囲気作りをもってしても、予想もしない失敗や、想像以上の成果もあったと思う。そのような事例を聞かせてほしい。

田：「大正大すごろく」(大正区で催されたイベント)は予想以上に大ゴケしたイベントだった。広い体育館で大きな双六を作成し、いろいろな罰則や特典を作りながら、最終的にアガリを目指すもの。罰則も小学生ならではのものなので低学年の子どもたちはノリノリで参加するのだが、「大すごろく」では、彼らが集まったのは成功なのだが、来たのは高学年の思春期真っただ中の子どもたちだった。そんな中スタートすると、いろいろな罰則やプログラムを拒否する子どもたちが続出して、ドン引き状態になってしまった。いつもならシラけた空気を打破する自信があったのだが、それを越える雰囲気だった。





互いの了解点を作らなかったのが失敗の原因だったと思う。

反対に「お化け屋敷」のイベントは、シナリオを作らずネタを子どもたちが考え、自分たち独自のオリジナリティーを活かせることができ、大きな成功を得た。失敗は僕の責任なので、子どもたちがいかにうまく自信を持ってできるかを一瞬で考えて実践します。僕が案内役を務め、子どもたちが隠れている場所を打ち合わせしておき、登場のタイミングまで合わせて、いざ本番っていうときにタイミングがずれてしまう。しかし、ずれたほうが怖かったことがあったり、面白いときがあったりする。これは本当に興味深くと感じました。

あと、面白かったのは子どもたちの子どもらしさが見えたとき。参加する子どもたちの父兄が来て撮影なんかを始めると、子ども自身が恥ず

かしがり、親たちから逃げようとしている情景に興味を持てた。また男子生徒と女子生徒が互いにおどろかし、おどろかされる関係の中で、とくに大人しかった男子生徒が女子生徒をおどろかせることに喜びを感じ、男に目覚めて行く姿が非常に面白かった。

佐：「A-yan!!」の特色は、子どもたちの興味を引き出し楽しくさせる中で、生活の大切な物を気づかせる所だと思ふ。今の子どもたちが「A-yan!!」の次世代を引き継ぐ原動力になればいいと思うが。

田：A-yan!! は、カナダの炭鉱町の廃坑から生まれたサーカス「シルクド・ソレイユ」の方向性を理想としている。私たちがも谷町の「お化け屋敷」、生野の「お化け屋敷」などあちこちに「お化け屋敷」があってもいいと考えている。さらに大阪を「お化け屋敷の街」にして、観光産業の一つに、とも考えている。そしてその中に役者として成立できる産業を創生していければよいと思う。役者をしている方たちは大阪から離れて東京や京都にいてしまい、大阪が何年かに一度



空洞化する。これには憤りを感じている。さらに、僕は役者が役者として食べていけない現実はおかしいと思っている。役者をしながらバイトをしているなどは少し違うと思う。役者が役者につながる仕事を誇りをもってできて、将来的に「お化け役者」というようなものが成立できればいいと考えている。

将来「お化け甲子園」を作り、各區で恐怖の対抗試合をしながら、相互に楽しみながらやるイベントとして作り出せればいいと考えています。参加してくれるおじいさん、おばあさんたちの知恵を活かし、彼らの子どもたちでもある孫たちの親の協力を得て、三世代がつながる作品づくりを仕上げていきたい。それがA-yan!!の大きな柱です。

第二の柱にしたいこと。それは「オオサカンマダム」。大阪のおかあちゃん=OKAN を世界に発信すること。大阪が面白いのは大阪のお母さんが面白いから。たとえばオカン同士のスペインと大阪の相互交流を実現し、スペインのパエリアとか日本のお好み焼きを相互に紹介しよう。10月に近鉄百貨店阿倍野店の縁活プログラムでオカンたちの写真展を行った。実際写真を撮っていくと、大阪のオカンはとてもお上品で女性らしくて、でもおもしろいオカンという感じ。オカンたちの肖像を撮っていききたい、これは自分のオカンへのこれまでの

負い目の裏返しかも。これから自分も一人の芸術家として自己プロデュースしつつ世に出ていきたいというのが10年後の目標の一つです。



おわりに

奇しくも冒頭での母親へのアピール、母親に認めて欲しいという願いが動機となっているのが、最後の「オオサカンマダム」にあらわれ納得した。オカンへのこれまでの負い目がこんな形で現れていたのだという田中氏も「潜在的に母親のことが離れていなかったのだと、いまさらのように思った」と話している。

アートについては、「子どもたちの私たちへの作品を見る目がいちばん辛らつだった。彼らは自分にとって“おもしろいかおもしろくない”が基準。その判断で評価してくる。しかし、それはA-yan!!のモットーにしたいものでもあるのです」と言い、スターの少ないA-yan!!ではあるが、プロデュースをしながら、これからも役者として実践していきたいと語っていた。(佐々木)

新しいものが幅をきかせ、それまで使われてきた道具は捨てられる
 便利さや能率が、文化という人の営みや育みを追い払う
 知恵や工夫こそが、生活を支えるみなもとと考えるなび編集部は
 かつてわたしたちが活用してきたものたちに登場してもらおうと考えた

第13回

消えゆくことば 1



柄杓

いつの時代にも忘れ去られていく言葉があります。今回のテーマは私たちの生活から失われていった日常的空間とそれに伴う道具たちについて考えてみます。

それまでの、私たちの習慣や行動に根づいていた建築様式や家具調度の衰退が、生活スタイルの変化となり、いつの間にかそれ自身が持つ固有名詞とともに消えていきました。

住居も人も佇まい（たたずまい）だと考えます。住まいの佇まいとは、建築物の様子や形体であり風景だと考えます。人の佇まいとは行動や様子、立ち居振る舞いなどにあたるものだと考えましょう。人と住居は相互に作用をしい「格」を築きあってきました。家の格とは有様であり格調です。家族の格とはきまりごとや規則であり人格です。つまり格とは佇まいそのものでもあるのです。

たとえば手水（ちょうず）という言葉を考えて見ます。手水とは洗顔や手を洗うことで御手洗（みたらい）と同義語です。子どもの頃は、祖母なんかか「ちょっとお手水に」なんて言っていました。今なら「おトイレ」「お手洗い」といったところでしょう。つまり手水とはトイレをさす言葉でもあったのです。今でも神社仏閣などに行くと、境内には身を

清めるための手水所（ちょうずしょ）あるいは御手洗があり、清めの柄杓が置かれ、訪れた参拝者たちが手を洗う風景を見るでしょう。

家にある厠（かわや＝便所のこと）で用をすますと手水鉢（ちょうずばち）があり、ここに溜められた水で柄杓（ひしゃく＝湯や水を汲み取る道具）を使って手を洗いました。私の家の手水は、風情のある岩塊の最上部に



手水鉢

半円を彫り、その部分に水を溜め手水鉢とし、その上に柄杓が置かれてありました。

しかし私がトイレのあと、手水で手洗いをした覚えはありません。その頃の我が家には、使われなくなった手水鉢の上に水を溜めたタンクがぶら下がっていて、タンク下についているプッシュを一押しすると水が出る仕組み

で、それが私たちの日常の手洗いでした。この道具を何と呼んでいたのかは忘れしました。覚えていらっしゃる方はお教えてください。

このように、手水は私の世代よりはわずかに先輩世代の道具ではあったのです。現在のようにマンションやユニット形式での住居ではなく、当時の民家のトイレは座敷から独立した住居奥の庭の部分に並立していたことが多く、どちらかといえば庭一といってもちっちゃな庭でしたが一季節の花や、庭木立を見ながら用を足すわけですから、貧富にかかわらず無く、情操(?)や季節感を養う環境は整っていたのだと思います。

私たち世代の住居には、どんな小さな民家にも必ず床の間（とこのま）がほどこされていました。その家の主座敷となる一角を大黒柱などで仕切り、畳面よりも床を一段高くして、ここに畳3分の1ほどの空間（床板や畳が敷かれている）を作り、その空間に花を活けたり、置物を置いたりしていました。またその壁面は掛軸や絵画を飾るスペースとして機能し、我家の床の間壁面には、どういうわけか親父の書写で福沢諭吉の文言が、額にかかっていたことを覚えています。つまりは神



床の間

聖なる領域といえたのでしょうか。

床の間という空間は、近世以降に発展した日本建築の特徴だと思いますが、寝室としても使えないし、倉庫代わりとしては狭く、何の役にも立たない場所ではありました。しかし、無駄とも思える空間が、少年の情感やイマジネーションを後押ししてくれたことは間違いありません。またこれらが家の佇まいや格調を代表していたのではないかと。

いずれにしても、その家の財力に比例して、床の間の規模は大きくなったり小さくなったり、豊かなものや貧かなものにもなっていたのでしょうか。今では、私は家が人間の暮らしを支え、人間が丁寧に扱っていた家屋には霊力が宿り、大地の地霊が私たちを守ってくれていたと信じています。

ところが我家にも人並みにTVが出現した頃、この機械の置き場が検討され、あることが神聖なる床の間に設置されたのでした。私は神の宿る床の間でアメリカ発の『ローハイド』を夜毎楽しみに鑑賞していたのです。しかし当時の社会は、「TV、洗濯機、冷蔵庫」なる電化製品を買い揃えることが大衆の必須であったので、これらを三種の神器（じんぎ）*と呼んで憧れていたのです。だから床の間という神座で、TVという神器を拝謁（はいえつ）することは理にかなっていたのですね。

※三種の神器：1959年、都市部でのTV普及率は4.2世帯に1台、洗濯機が3世帯、冷蔵庫が17.5世帯に1台であった（87年刊/三一書房）

写真は「大阪くらしの古昔館」の展示品です。





10月20日(土)～21(日)にかけて、久宝寺緑地公園内で「ハッピーアースデイ大阪2012秋」が開催されました。このイベントは「幸せを感じる」をテーマに、会場は多くの家族連れの人たちの笑顔や楽しい模擬店でにぎわいを見せていました。いろいろなワークショップも催されていて、ハンコ作りやタイルを使った手作り工芸品など幅広く来場者を楽しませてくれました。

その中でも子どもたちが楽しそうに参加していたのが、おもちゃの交換会「かえっこバザール」と、遊びながら子どもたちの防災意識を高めることができる体験プログラムをあわせたイベント「イザ!カエルキャラバン!」。「かえっこバザール」は、いらなくなったおもちゃと欲しいおもちゃを交換でき、お金ではなくポイントを使用したオークション形式での交換会。オークション形式の交換会では子どもたちだけでなく、保護者の方も熱くなくてお目当てのおもちゃ獲得に向けて全力で参加していました。



防災体験プログラムでは水害紙芝居や、水消火器的(まだ)あてゲームなど、災害時に役立つ知識を遊びを通じて学び、いざ!という時に行動できる技を楽しみます。こんな防災イベントはあまり見かけることがないので、子どもたちは貴重な体験ができたと思います。



防災意識の向上やいろいろな技術を学べるワークショップ、楽しい模擬店などお祭り感覚で参加できる「ハッピーアースデイ大阪」。次回の開催時にはぜひ参加してみてください!

プードルのペンギン 二人の合図

私の顔に、お母さんの顔が近づいてくると、鼻と鼻をこすりあわせぬ。

お母さんの両手が私のほっぺたを優しく触る。

この仕草は、

『行ってきます。お留守番お願いね!』の合図。

仕事に行くとき、お買い物に行くときなど、出かけるときは忘れずしてくれぬ。

私は嬉しいような、寂しいような、複雑な気持ちになる。

お母さんの手のひらは温かい。

気持ちがいいからもっと触って、と心の中でつぶややく。

お留守番、一人にしないで寂しいかち、と心の中でつぶややく。

でも、『ただいま!』って、

帰ってきたお母さんの声が聞こえると、

しっほをいっぱい振りながら心の中で、『おかえりなさい。お留守番頑張ったよ!』と心の中でつぶややくんだワンワン!!

M
A



ボクらの お仕事の 現場から

「西成特区構想」が発表された

「西成特区構想有識者座談会報告書」が10月11日付で公表された。「福祉と経済の共振」が基調とボクは読んだが、抑制の効いた良い報告書になっている。それにしても、短期間でよくまとめたものだ」と鈴木巨大阪特別顧問をはじめとする委員の皆さんに敬意を表したい。

特区と言っても国に申請するわけではなく、橋下大阪市長に「西成区のえこひいき」を提案するのが西成特区構想で、そうすると、報告書ではまだ半ばとなり、臣永西成区長がこれに実現性を担保して本提案にすると理解したら良いのだろう。実現性の担保とは、一に、現行政策を適正化することで無駄を省くこと。二に、現行政策を付加価値を生み出す施策に再構築すること。三に、大阪市全般の施策を見通して西成区に先行投資してもらうこと。平易に言えば、臣永区長が1/3ぐらいの財源を捻出し、残りの2/3は橋下市長が捻出するというようなものか? 着任間もない臣永区長は大変だし、鈴木さんも構想の財源捻出も提案しなければならないから大変だ。

臣永区長の就任時の提案は三つあった。一つは、「生活保護を半減する」で、これはちょっと大見得だから、保護費を(半分とまで言わなくても)地域経済に還流させることと理解したら良い。二つは、「若者等失業者を公務員にする」だが、これは公共サービスで

雇用を生むと理解したら良いかと、過日区長に尋ねたら「そうだ」と答えられた。西成区最大の「雇用産業」は医療・福祉産業で、報告書が指摘するようにNPO等もこの産業を下支えし、ボクは賃貸住宅事業も「社会住宅」で福祉産業になると思ってきた。ここに西成の潜在力がある。報告書が、教育もまた産業であるという指摘も至当だ。公共サービスをもっと大きくしたような「社会サービス市場(ソーシャル・マーケット)」がそこにある。三つは、「西成区をきれいにする」だが、ボクは、臣永区長のこの提案が一番気に入っている。区長は、この提案への「えこひいき」を橋下市長に迫って欲しいと思う。西成区先行でゴミの分別回収モデルを実施できないか、

市の未利用地に就労支援型リサイクル工場をつくれぬか、はたまた、市長が打ち出した清掃事業の民営化を西成区で先行モデルとして「市民事業」でやらせてもらえないか、この地域環境事業に生活保護受給者も従事できないか、住民がボランティアで参画し、リサイクルの対価を地域活動に還流できないか等々。「えこひいき」ならぬ「エコひいき」だ。

ボクは、臣永区長のちょっと突飛な(失礼)アイデアと、「チーム鈴木」の力仕事(福祉と経済の共振)が響きあって、西成特区構想が走り始めると共感したが、読者の感想はいかがだろう。

(株)ナイス代表取締役 富田一幸





オフィス<Café inc>が開店。

新装ビル「アジュールコート」1階に、オフィス<Café inc(カフェインク)>が誕生しました。鶴見橋商店街となにわ筋の両サイドに位置するメインストリートに開業です。約80㎡の広さをもつオフィスには、備ナイス非営利部門くらし応援室をはじめ、三星温泉交流室で行われていた楽塾を<Café inc>に移し、10月より授業を始めています。

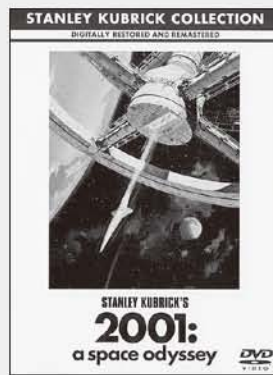
またオフィス<Café inc>では、気のあった仲間たちと起業計画を語り合い、地域を元気にする商業育成の場とする創志塾や西成製靴塾にも参加してもらいます。

就労や社会的困難な事情を持つ人たちへの応援活動を進めるくらし応援室が、従来どおり地域の相談窓口として機能する一方、ワークショップや市民グループなどの会議機能を持つ、パブリックスペースにしていきたいとも考えています。又、物品販売や展示会のための貸しスペースの相談にも応じています。

自分たちの活動拠点が見当たらない人たちに、安価な費用で<Café inc>を使っていただければ嬉しいです。どんなことでもご相談ください。先日、やっとオフィス外観のデザイン及び室内の整備が終わりました。ちょっとモダンな外装ディスプレイを見にぜひお立ち寄りください。



hidarimakiの この逸話 2001年宇宙の旅



監督：スタンリー・キューブリック
脚本：アーサー・C・クラーク
スタンリー・キューブリック
音楽：リチャード・シュトラウス
J・シュトラウス
キャスト：キア・デュリア
タイリ・ロックス
製作：68年米
カラー作品・邦画
脚録：リチャード・ビゾ

2001年なんて30数年もあとのまだまだ遠い未来だった1968年、僕は24才になった。アメリカと旧ソ連が有人宇宙計画を競い合い、一方地上ではベトナム戦争に介入したアメリカはベトコンに散々目に合わされ、そして沖縄は今と同じ戦争への前線基地だった。またソ連の軍事介入によりチェコは戦場化し、メキシコ五輪では2人の黒人陸上選手が、表彰式で右手のこぶしを振り上げ、アパルトヘイトへの怒りをあらわした。

映画「2001年宇宙の旅」の興味深さは、たとえば「猿の惑星」や「エイリアン」などのスペースオペラとは少しばかりおもむきが違う。そこにはスリリングな展開やヒーローが登場するドラマ展開はない。人類創生の起源に由来する道具の発見や暴力の歴史、そして生老病死を暗喩的に描く。無機的、無目的、抽象的に登場するモノリスの出現は、人の欲望とか闘争心、あるいは武器としてのシンボルだと想像した。

モノリスの存在が何かを探る宇宙探査船ディスカバリー号の乗組員と僕ら観客は、ヨハン・シュトラウス作曲「美しき青きドナウ」の名曲に誘導され、果てしなき太陽系

を共に旅するのである。SFの究極ともいえるこの映画に、オーストリア第二の国歌ともいわれるワルツがバックグラウンドとして使われたことが新鮮だった。本当に上手く演出されていて、この曲のおかげで宇宙を漂う臨場感を味わえたような気分になった。この一曲に加えリヒャルト・シュトラウスの「交響詩ツァラストラはかく語りき」がメインテーマなどで使われており、ニーチェの著作名から引用されたこの音楽を前面に出すことにより、神の不在、キリスト教への懐疑を暗示したかったのだろうか。宇宙空間を背景にもともと奥行きを持つ音楽がこの映画と協奏し、いっそう神秘的効果を持って迫ってくる。

2012年の現在、2001年という年は既に過ぎ去ってしまった。僕らが記憶する2001年の衝撃は、ニューヨーク市のWTCへの同時テロ事件だった。「2001年宇宙の旅」の讃歌ではなく暴力の惨禍があらわれた年として記録された。

この映画は人の知力を備え、宇宙船に搭載されたコンピュータHALが起こす人間への反乱であったと思う。類人猿たちが暴力によって他者を支配していく。動物の骨が武器に変わり、何百万年を経た現在、コンピュータという科学を支配したと錯覚した人間は、感情を持ったコンピュータHALの悪意によってかく乱される。漆黒の宇宙は戦場となり、人とHALとの凄絶な闘いを繰り返す。それは人間が止めることのない暴力の連鎖であり、過ちが累積した歴史を描いてもいた。人間が作り出す道具が生殺の規範を握ることへの危うさに対し、この映画は、その回避を訴えるべく老若をつなぐ2001年への啓示であり、モノリスをその象徴として描くことであった。しかし現実の2001年は悲劇の年であり、モノリスの啓示を裏切ってしまった。

2001年なんて30数年もあとのまだまだ遠い未来だった。しかしそれは既に過去になり、次の30年後は2042年だ。おそらく僕はもうこの世にはいない。

hidarimaki

