2017.04 - 2018.03

1

「昆虫（食）記」

THE STORY OF ENTOMOPHAGY

YUSUKE TAKAHASHI

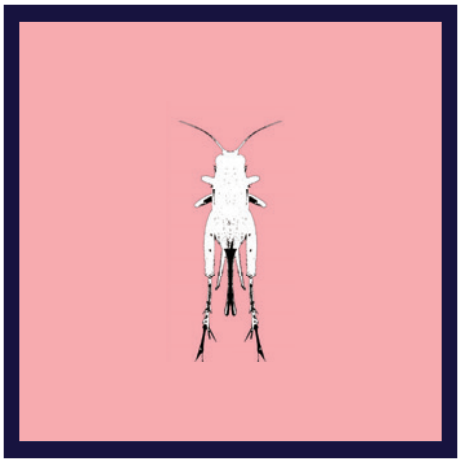
「昆虫（食）記」

The story of entomophagy

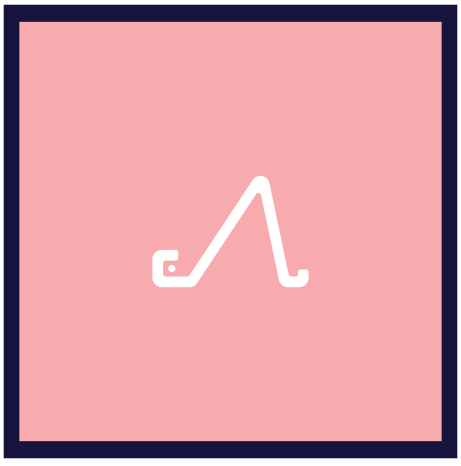
1

浮くゲンゴロウと沈むゲンゴロウを見て、やはり味に違いがあるのだろうかなどと考える。あまりに些細なことだが、どこかに繋がっている気がしなくもない。

Project: Yusuke Takahashi & many people
Design : Yusuke Takahashi
About : Graduation art project
Term : 2017.04 - 2018.03
State : in progress



Entography



Entomophahgy
+
-graphy

はじめに

「昆虫（食）記」について

「昆虫（食）記」という名前は「ファーブル昆虫記」からきている。分かりやすいネーミングだと思うのだが、このタイトルを見ると多くの人は大抵渋い顔をする。もっとかっこいい名前や含蓄に富んだ名前をつけたほうが良いとアドバイスをもらうこともあるのだが、長く使うことを考えるとシンプルが一番ではないかと思う。この本は長く続くことを前提に作っている。毎年 1 冊ずつ作っていければと思う。死ぬまでとは言わないが満足するまでは作っていきたいと思うし、それが積もりに積もって一つの文化の軌跡を記述・表現するものになればなどと企んでいる。そういえばファーブルの昆虫記は科学書ではなく、読み物的な側面が強いことで有名であるが、私の「昆虫（食）記」についてもそうでありたいと思う。

肝心の内容であるが、今回の本に関しては「昆虫食の探求と拡張」ということができるかもしれない。実際は色々と複雑で一言でまとめるのが難しいのだが、一貫して行なってきたことが探求と拡張であった。そのほかに、試行錯誤・記録・断片化・対話・問いかけなどがキーワードになってくる。ただし、これらすべてを制御できていたわけではない。収集がつかなくなりそうなことも何度もあったし、そもそもこの本に出てくる行為の多くはストレートに見れば失敗であるように思えるものも多い。そのような点から考えるとこの本の内容は「昆虫食の探求と拡張に関する無数の失敗とささやかな成功」とする方が自然かもしれない。失敗の多さについては第一巻ということで大目に見ていただければと思う。

そして、読む人には数分の体験だろうがその数分に 1 年分の昆虫食が詰まっていると思えば多少厚みのある本に感じることができるかもしれない。あわよくばそれが錯覚でないことを祈っている。

Entrance to ...

一般論として

「現代昆虫食について」

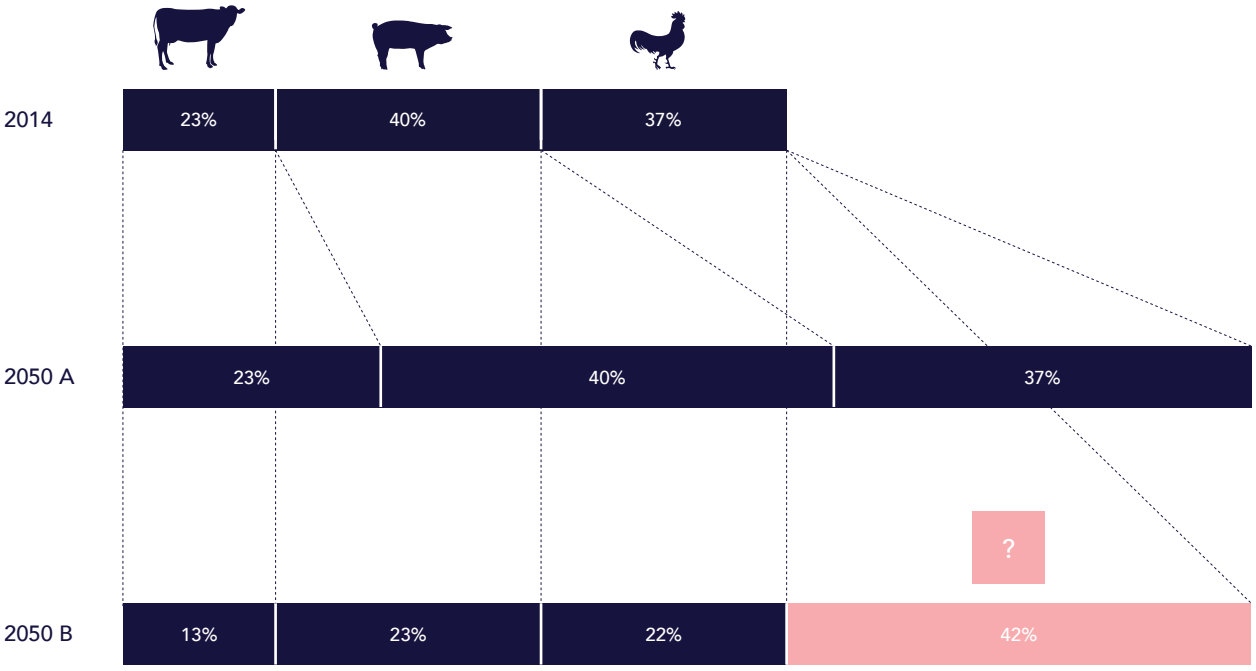
食糧問題と昆虫食

多くの場合、昆虫食は食糧問題の文脈で語られる。その理由は昆虫食が最近になって注目されるようになったきっかけに関係している。2013 年、国連の機関である FAO(国際連合食糧農業機関) から昆虫食に関する 200 ページを超える論文が出された。その中ではすでに特定の地域で飢餓が起こっていること、そして 2050 年になる頃にはその状況が悪化していることが書かれており、その解決策として昆虫食にスポットが当てられている。そこでは昆虫食の栄養価の高さや環境負荷の低さ、生産コストの低さが価値として記されている。実際、同質量の牛とコオロギを育てたとすると取れるタンパク質の量は 7 倍以上になると言われている。また育てる際に必要な水や飼料も現段階の家畜に比べると大幅に少なくて済む。

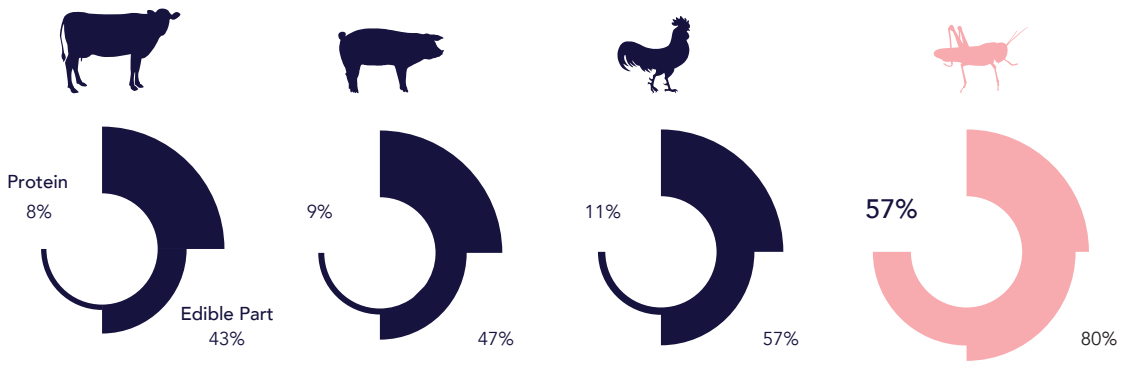
また 2050 年までに現在のおよそ 1.7 倍の食糧を生産しなければいけないと言われている。そのような時に現在の主なタンパク質源である牛や豚や鶏で増加分を全てまかなうことは得策であるとはいえない。もし現状維持をするとしても未来においては 42% 程度の新しいタンパク質源が必要になる。そして、そのタンパク質源こそ昆虫ではないかと考えられている。

この論文は世界中で読まれ、それをきっかけに多くのプロジェクトが立ち上がった。特にアメリカのヴェンチャー企業の行動は素早く 2015 年にはすでにコオロギを粉末にしてそこからバーを製作していた。そして、それらは普通のスーパーで売られるまでに至っている。2018 年現在ではカナダで大規模なコオロギの飼育が始まっていて、食用昆虫の安定供給を試みている。ヨーロッパでは「ノヴェルフードに関する規制」が施行されたことによりヨーロッパ全域で食用昆虫の取引が自由にできるようになっているし、昆虫料理を扱うレストランも現れてきた。一本の論文をきっかけに未来の食糧問題を解決せよと世界で同時多発的に興味深い試みがなされているという現状がある。このような状態は当分続くのではないだろうか。

1. 必要なタンパク質量の変化と昆虫食



2. 昆虫食とタンパク質



序説

「私の昆虫食プロジェクトについて」

とはいえ、食糧問題や新しい栄養という話は昆虫食の本質なのだろうか？私は現段階で美味しくなく、さして食として魅力のない食材を未来の食に据えることに恐ろしさを感じる。昆虫食とは何か。何のための昆虫食なのか。昆虫食には何が可能なのか。

- オモテ -

この制作では昆虫食をテーマに扱っている。昆虫食といえば食糧問題の解決策という文脈で語られることが多いが、ここではもう少し根本的なところを問うところから制作を始めている。それは「昆虫をたべるとはどういうことなのか」という問いである。昆虫食は未知の食である。既存の食材との類似点が挙げられることもあるが実際には独立した新しい食分野である。だからこそ昆虫食は新しい食文化になることができるのではないかと密かに考えている。とはいえ、未知な分野であるがゆえにどのように展開していくかが非常に重要になってくる。既存の食に関する視点だけから昆虫食を進めようとすれば最終的に昆虫食は既存の食の代替物にしかならない。そうではないやり方があり昆虫食ならではの食のあり方があるのではないか、あるとすればそれを見つけ展開したい。そのような考えからこの制作を始めた。当然、根本的なところを問うわけなので最終的に「昆虫食は食たりえない」という判断もありうる。しかし、たとえそうだとしても昆虫食を追う過程には広く食を考えるきっかけになるものがあるのではないかと考えている。

- ウラ -

オモテやウラと書くとあたかも建前と本音の関係にあるようなである。しかし、この本に関してはそのようなことはない。どちらも本音である。ただし、その性質がやや異なるので分けることにした。

気がつけば昆虫食と関わり始めて 3 年が経とうとしている。よほどの昆虫好きと思われるかもしれないが、昆虫は控えめに言っても苦手である。昆虫はエイリアンであるという説がまことしやかにささやかれているが、個人的にはそのほうが納得がいく。そのような態度を取っているとなぜ昆虫食をやっているのかと不思議そうな顔をされる。私自身も完全に自分のことを把握しきれていないが、少なくとも私が考える昆虫食の面白さはこれから昆虫食が展開していく過程にある。つまり、昆虫食が人々にどのように受容されるか、もしくはどのように淘汰されるか、その過程に関心がある。昆虫食が昆虫食という分野の中で完結するとは到底思えない。それは現在の食に問いを投げかけるかもしれないし、そこから政治や宗教に繋がるかもしれない。昆虫食の宇宙での可能性を聞くと、まだ知らない産業や文化へと繋がるものかもしれないと思う。私の下心は昆虫食が展開していく先にある昆虫食以上のものとの邂逅、そしてその過程にある。もちろん、そんなものは存在しないかもしれないが。

制作の目的

私は昆虫食を推奨しているわけではない。なので、この制作は「昆虫食を普及させる」といった特定のゴールを定めているわけではない。またよく勘違いされるが「美味しい昆虫食を作る」というのもアプローチとして行なってはいるが目的ではない。やや面倒くさい制作だと思われても仕方ないが、それほど誰も昆虫食のことはよくわからないし、昆虫食自体がまだまだ未熟な分野なのである。それでも私は 2 つの軸を持ってこの制作を行なっている。

1 つは、昆虫食ならではの食のあり方を目指すこと。つまり既存の食のコピーではなく昆虫食でしかできない食のあり方を作ることである。ここでいう食とは料理のことだけをさすわけではない。料理はもちろんのこと、生産から収穫、流通、販売、調理、礼儀作法、食べる空間など食の周辺全てを指している。もう 1 つは試行錯誤しつくすこと。今私たちが当たり前に食べている食は長い時間と膨大な労力が費やされ現在のあり方に辿り着いている。昆虫食についてもそれだけの試行錯誤をする必要がある。むしろ、そのような試行錯誤なしに評価を下すのはあまりにも早計であるし、逆にいえば試行錯誤次第でまだ見ぬ側面を見つけることができるかもしれない。

簡単に言えば、この 2 つの軸を持って昆虫食を広く深く展開することが目的である。その結果、昆虫食が繁栄するか衰退するのかということには興味はあるがまだ私の範疇ではない。

制作の概要

本制作は「昆虫食とはいかなるものなのか」といったことを念頭に置き、試行錯誤を行い、その過程を記録し、編集し表現するものである。ここでの態度としては昆虫食を否定も肯定もしてはいない。というのも、まだ私自身にも昆虫食の全貌が見えていないからである。そこで昆虫食がいかなる食であり、どのような特性を持つもので、どのように展開しうるのかを制作を通して個人で模索しつつ、それらを人々に提示することで社会レベルでも模索・展開していくことを試みている。

試行錯誤は多岐にわたる。はじめは昆虫を眺めるところから始まり、あるときには純粋な昆虫の肉をつくり、またあるときには料理家と共に昆虫食のためのレシピを開発したりしている。それらの要素が今までになかった昆虫食の側面をつくりだす。

そして、試行錯誤することと同じくらい記録し表現することを大切にしている。昆虫食に関する行為はできる限りすべて写真によって記録するようにしている。それは自分の試行錯誤だけでなく、他者との共創、人々が昆虫食に関わる瞬間など多岐にわたる。この記録は事実を残すためだけにあるわけではない。この記録が人々の思索や行動の拠り所・きっかけとなることを狙っている。昆虫食の今まで見えていなかった方向へ思索や行動が伸びていくための足がかりとしてこの記録が存在する。

第 66 回東京藝術大学 卒業・修了作品展 (2018) より

索引

INDEX

Main contents

Imitaion：模倣的制作 (P12-22)

制作の始まり。制作の拠り所を探しつつ、既存の食の知識から昆虫食を美味しくしようと模索し始める。

Exploratory：探求的制作 (P24-34)

模倣的制作からの気づきを得て、昆虫食ならではとはどういうことかということを念頭におき制作する。

Expansion：展開的制作 (P36-45)

昆虫食のためのレシピ作りを始める。料理家と協力することでより広い昆虫食の展開を狙う。

Application：応用的制作 (P50-58)

昆虫の肉というものに注目し、昆虫食ができる食の幅を広げようと試みる。

Participation：参加型制作 (P60-66)

昆虫食に関わる立場というものを考える。実験的に参加者に昆虫食を作ってもらうことにする。

Imagination：想像的制作 (P68-75)

レストランをつくることを前提に昆虫食の周辺を作ることにした。観覧者とのコミュニケーションを図る。

Sub containts

Colume1:「昆虫食と食文化」(P23)

Colume2:「原始的であることの意義」(P35)

Colume3:「食用昆虫を育てるということ」(P46-49)

Colume4:「食の受容と断片化」(P59)

Colume5:「昆虫食と関わる立場」(P67)

Colume6:「意味がある行為とは」(P76-77)

others

Conclusion + A (P78-84)

正しいものを読み取ろうとせず、自己判断で深読みし勘違いし勝手に妄想と結びつけてくれればと思います。というのも、勘違いや思い込みといったものには独特の飛躍がある、というのが最近の私の考えだからです。

Apr_2017

Imitation

模倣的制作

何をして良いか分からなかったため、とりあえずコオロギを焼いて食べた。ひどい味だった。そこから既存のレシピを真似して昆虫の料理やお菓子を作った。どれも美味しくないし、面白いものはできなかった。その代わりに昆虫の扱い方が少しわかってきた。

初期の制作場面。コオロギの火の通し方を試している場面。簡単なことしかできないが、それだけで十分。試したいことがあまりにも多かった。世の中の昆虫食は食として十分な追求がに行われているのだろうか。

コオロギを眺めている場面。とりあえず眺めながら昆虫と食について考える。食べ物に見えなくもない。いやそれは気のせいかもしれない。これは面倒な付き合いになりそうだと思う。見れば見るほど考えれば考えるほど昆虫は既存の食と似ていない。

コオロギを焼いている場面。何度調理しても美味しくならないコオロギに対して苛立ちを覚える。一体何がいけないのだろうと尋ねたが、逆に一体何を知っているのかと尋ね直された。

コオロギ粉を作っている場面。一向に美味しくならないコオロギに恐れを感じ粉末化の道へ。不味くはないから良いじゃないかと思う。一方で良いわけがないことも知っている。では、どうすればいいのだろうか。

コオロギ粉を使ったスコーンを食べる場面。10 種類目のお菓子である。どれも似たり寄ったり。見た目でごまかそうとする。食べてもらうと見た目と味のギャップで皆複雑な表情をする。昆虫を食べるとはどのような行為なのかわからなくなる。

昆虫粉末の利用法を考えている場面。しばし現実から距離を取る。無数の昆虫からできる無数の昆虫粉を組み合わせたらどんな食ができるだろうかと妄想する。味だけではつまらない。作るならば食感すらも作ってしまいたい。妄想は昆虫食を続けるための強力な原動力である。

コオロギを天日干ししている場面。ある時、ふと昆虫食における昆虫は食材であるという当たり前のことに気付く。牛には牛の魚には魚の下処理が存在する。どのような下処理をすれば美味しくなるのだろう。少しワクワクする。

様々な方法で昆虫を下処理している場面。とにかく色々なものにつけてみる。お湯、牛乳、ヨーグルト、塩、塩麹、味噌、ウイスキーなどなど。今までと少し違う昆虫に出会うことができる。昆虫食は変わりうると確信する。ただ、まだ食材への道は遠い。

コオロギを使って肉料理を作る場面。しっかりと下処理もしたのだから美味しくなるはずだ。見事に期待は裏切られる。異物が入っているように感じる。正体はコオロギである。昆虫を使って本当に美味しいものを作ることはできないのだろうか。

昆虫食制作現場にて談笑する場面。制作場にはふらっと人が現れる。彼らと昆虫食の制作について話す。浴びせかけられる無数のなぜに答えているうちに制作の断片たちが結合していく。制作の意味が見えてくる。作った昆虫料理を食べる。ため息をつく。

Colum 1

「昆虫食と食文化」

食文化という言葉を規定しておく。食文化については「物語　食の文化（北岡生三郎）」において以下のように記述されている。
「各民族、各国の文明が進むと人々の食生活にも、食材、調理法、加工法、味付けなどにそれぞれの特徴が現れ、関連して調理道具、台所、食事道具そして食事のマナー、食事のしきたり、嗜好などに特徴的な様相が形作られた。これらが食の文化である。文化とはそれぞれの集団における行動様式や生活様式の個別的、特徴的な様相で、衣食住のほか、集団内の構成、しきたり、芸能などにそれぞれ文化がある。集団のサイズも民族全体、国家全体から、地域、集落と、大きな集団から小さな集団までを含み、食文化については民族間の違いから、同じ民族内の地域間、また同じ地域内の集落間の差異がある。極端にいえば各家族ごとに微妙な食文化の違いがある。かくて地球上には多様な食文化が発展した。」

この制作においては上記の記述を持って食文化という言葉を規定する。ここで重要なことは食文化というものには各所属ごとに差異が生まれうるということだ。つまり、食文化に内包されている対象は独自の特徴を持ち、変化しうるものである。そして、その変化はどの集団においても起こりうるという点で分岐する余地を持ったものであることが望ましいと考える。結果的にそこから生まれる分岐が多様な食文化につながると考えることができる。

上記のように考えていくと昆虫食はどうだろう。昆虫食はアフリカやアジアの一部で長い歴史を通して食べられてきたし、現在では北米では EXO や ENTOMO FARMS のような企業によって栄養食品として粉末化の方向で売り出されている。またヨーロッパでは 2015 年に「ノヴェルフードに関する規制」が施行された。それにより今年から食用昆虫、もしくはこれを原料に含む製品が全 EU 加盟国で自由に取引できるようになる予定である。このような状態は前向きなものと言える。

ただ、気になる点が 2 つある。1 つは昆虫食自体のオリジナリティがないこと。2 つめは初めから昆虫食が食として不適格であるという認識からスタートしていることである。前者については昆虫食のレシピや提供のされ方などを見るとわかる。すでにあるレシピの再利用やステレオタイプ的な調理方法は必ずしも昆虫食に最適なものであるとは言えない。エビの代わりにコオロギというのは気持ちはわかるがやや早計ではないだろうか。昆虫食は既存の食に似ていないというのが基本的な私の考え方である。当然、類似点はあるがどの生物でも種が異なれば食材としての性質は大きく変わるはずである。後者については栄養還元主義的なアプローチを見るとわかる。最初から食べ物としてではなく栄養としてみていること、さらにそれを食べるという行為ではなく摂取という行為にすることは昆虫食の食としての特性を消すことに他ならない。それは安易に形状を分からなくしてしまえばいいという考えにも通ずるところがある。

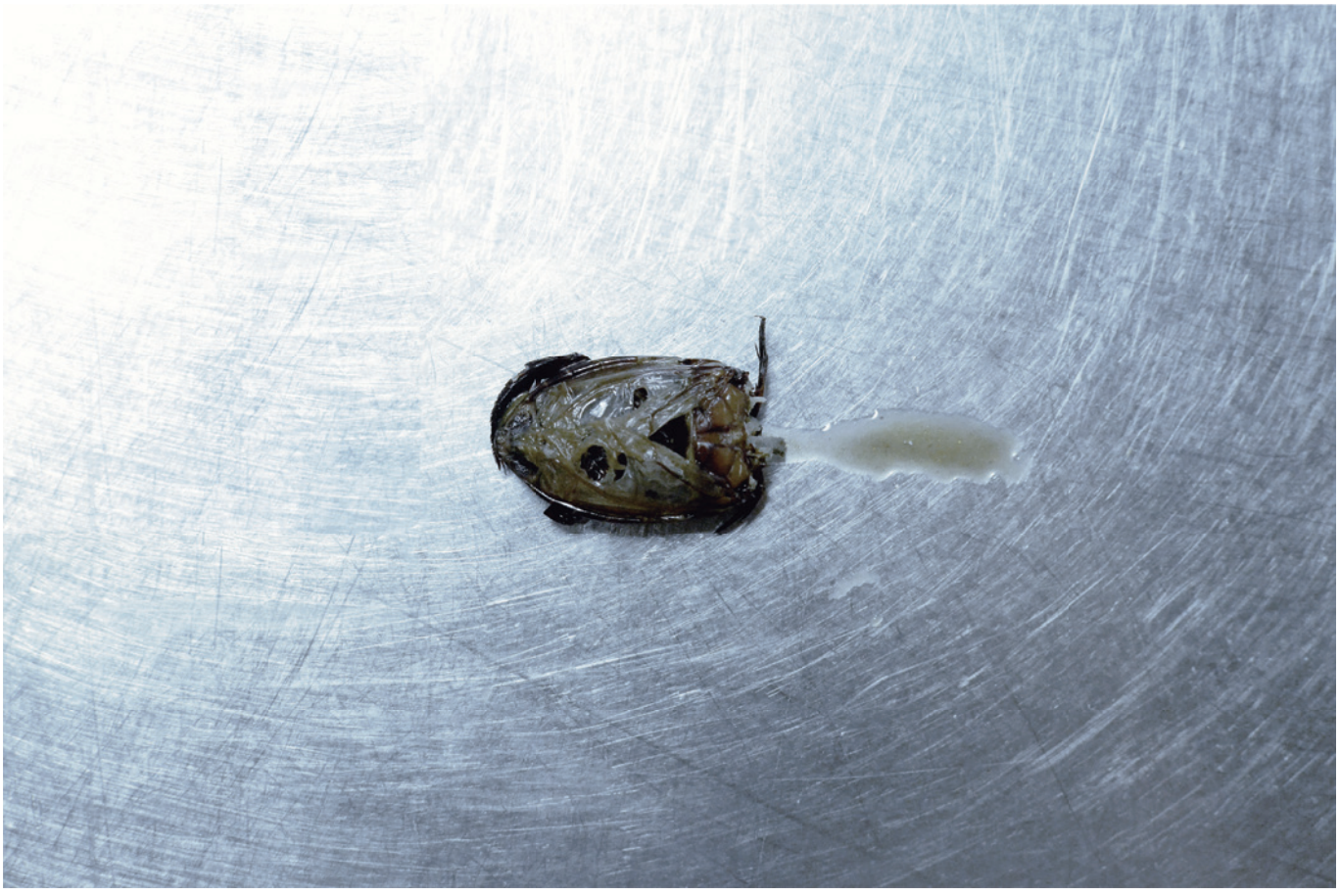
これらのような昆虫食のあり方が最終的に 1 つの到達点になりうる可能性はある。しかし、昆虫食がいかなる食か分からず、どのような展開の可能性があるのかを追求しない状態でそのようなあり方に固執してしまうのは勿体無いのではないだろうか。昆虫食は未知の分野であり、まだ見ぬ食があるかもしれない、というのが私の基本的な態度である。

すでにあるレシピの再利用やステレオタイプ的な調理方法は必ずしも昆虫食に最適なものであるとは言えない。エビの代わりにコオロギというのは気持ちはわかるがやや早計ではないだろうか。

Exploratory

探求的制作

昆虫の食材としての性質を探ることにした。色々な扱い方を試すうちに昆虫にも部位があるとわかった。次に昆虫の肉を見つけた。その肉の味に衝撃を受けひたすら昆虫の肉を集めた。その肉を組み合わせて新しい肉を作った。そうしているうちに昆虫が食材になってきた。



ゲンゴロウを扱っている時の様子。もげた首のところから液体が出てくる。一瞬のうちに身の危険を感じる。これを食べ続けてきたのか。たとえこの液体が安全だとしても誰が食べたがるだろうか。

内臓を摘出している場面。火を通せば安全では、と言われる。そういう問題ではない。得体の知れないものの内臓を食べるという行為が耐えられないのだ。内臓を抜いた後のコオロギは今までで一番混じり気のない味がする。

昆虫を部位ごとに分けている場面。コオロギはどの「部位」が美味しいのかと聞かれる。答えることができない。それまで全ての「部位」を等価に扱っているせいだ。そう思い、すぐに昆虫を解体し部位ごとにわけ始める。

コオロギのもも肉を発見した場面。ふとコオロギの太ももを開けて見たところ美しい肉と出会う。こんなところにこんなものを隠していたのかと驚く。このような出会いから昆虫に食べ物らしさを見いだすことができる。

ゲンゴロウの部位を観察している場面。コオロギと同じ要領で内臓の摘出に成功する。甲殻をとり、翅をとり、お腹を裂くとやはり美味しそうな肉が出てくる。これをお腹いっぱい食べることができたらという危険な考えが頭をよぎる。

ゲンゴロウの肉を集めている場面。男 2 人 7 時間かけてようやく 28g の肉を取り終える。手にはいくつかの傷とゲンゴロウのにおいがついている。軽く焼いて食べる。今まで食べたことのない昆虫食に出会い、驚く。

数種類の昆虫の肉を取り終えた場面。色々な性質の肉が取れる。そういえば各昆虫は違う生き物だ。またも当たり前のことに気づく。昆虫食という枠の広さに疑いを持つ。部位のときと同様、一緒くたにする行為は大事な要素を見落としかねない。

いくつかの昆虫の肉を混ぜ合わせて肉を作っている場面。脂質が少ない昆虫の肉、少し脂っぽい昆虫の肉、旨味のある昆虫の肉。色々な昆虫の肉がある。種類は虫の数ほど。将来はどれだけ多様な肉を食べることができるのだろう。

複数の昆虫肉からできたハンバーガー。かぶりつく。うまい。食べたことのない味がする。久しぶりに昆虫食を全て食べきることができる。感動する。我にかえり値段を計算すると 42,000 円。さらに冷静になる。明らかにマックの方が美味しい。何かが惜しいような気がする。

複数の昆虫肉を混ぜた肉を使い料理をする場面。ハンバーガーは何が惜しかったのだろうと考える。淡白な味の昆虫肉には味を染み込ませればいいのではと考える。名前のない料理が出来上がりハッとする。今ある料理は昆虫食のための料理ではない。

Colum 2

「原始的であることの意義」

私の制作のオリジナリティの１つは原始性からの追求にあると言える。ここでいう原始とは、まだ初期の段階で十分に進化・発達をしていないさまという意味で用いる。そのためここでの昆虫食における原始とは昆虫食が食として未分化で未発達な状態であることを指している。そのような未分化な昆虫食の始まり、つまり昆虫を食べ物として初めて認識したところまで立ち返り、そこから試行錯誤を始めたことがこの制作の特徴である。昔の人が知恵を絞り色々な考えを試しながら、木の実を柔らかくして食べたりフグの毒を抜いて食べたりしてきた過程は結果的にその食材を多様に展開し、知を蓄えることに繋がったのではないだろうか。そのような行為を昆虫食においても行おうとしている。ちなみに原始的な制作や原始的な試行錯誤という時には上記のような原始の意味に加えて、大昔の人がしていたかもしれない単純で地味な行為という意味も含むがそれによって現代的な手法を放棄するという意味はない。

ところで、現代では大量の情報を生み出し、共有することができるため物事を始める際にいくつもの段階をスキップすることができる。昆虫食においても同様の認識から多くの人が既存の食の知識を流用し、多くの試行錯誤の段階が飛び越えている。しかし、昆虫は哺乳類とも魚類とも野菜とも異なっている。似ているというだけで食の知識を当てはめてしまうことは昆虫の食としての可能性を大幅に狭めてしまう。根本的な部分を他のカテゴリーから借りてきてしまえば、それは昆虫食のオリジナリティの喪失につながりかねない。だからこそ、昆虫食のための原始的な試行錯誤が必要なのである。

そのような思いから私は大昔の人のように昆虫を捉え、扱い、原始から昆虫食を作り上げようと考えた。

しかし、それだけでは原始人と変わらない。現代に生きる私たちには現代だからこそできるアプローチを加えることが許される。具体的には開発された調理器具や家電を使うこと、科学による分析、類似事例を調べそれを参考にすること、カメラなどで行為を記録すること、そしてそれらを多くの人と共有し議論することなどである。私にとって原始的なアプローチをするということは使えるものに制限を設けることではない。より根本的な部分に立ち返り、問いを立て試行錯誤を繰り返し気づきを得て次の方向性を探ることである。そこで現代のツールを利用することは探索の時間を圧倒的に短縮し、試行錯誤の幅を広く深くするものである。昆虫はそもそも食べるべきなのか、どのような下処理が必要であるのか、食べられる部分と食べられない部分はどこなのか、部位ごとの味の違いはあるのか、昆虫のための加工法はあるのか、昆虫のための料理にはどのようなものがあるのか。そのような基本的なところに立ち返り、そこから制作を始める。この原始性と広義での現代技術の両立を基にした制作がこの研究の特徴である。

ここで留意しなければいけないことはこの原始から作る作業は唯一の強固な基盤を作るものではないということだ。昔の食が地域によって異なる発展をとげ、現代でその共通点を普遍的な知として扱い、差異を娯楽として扱っているように、昆虫食の原始からの分岐がここからいくつも生まれることが望ましいのである。

根本的な部分を他のカテゴリーから借りてきてしまえば、それは昆虫食のオリジナリティの喪失につながりかねない。だからこそ、昆虫食のための原始的な試行錯誤が必要なのである。

Expansion

展開的制作

美味しい昆虫食を作りたいと思った。今までの試行錯誤から得た知を元に昆虫のための調理方法とレシピを考えた。プロジェクトを面白がってくれる料理人も参加してくれた。まだ毎日食べたいとは思わないが初めて昆虫が中心に据えられた料理ができた気がする。

料理家と料理をしている場面。レシピは作りながら考えるといわれる。工程を見ていて納得する。「昆虫のための」レシピなど存在していないのだ。今あるレシピの改変は結局、今ある料理の偽物にしかならない。昆虫ならではの料理を模索する。

バンブーワームのための料理の材料。私はバンブーワームは青臭いと思う。料理家は食べてすぐに果物に合う風味と言う。そこから行われた繊細な足し算的料理。終わってみれば料理の中心にはバンブーワームがいた。気づけばレシピができていた。

調理をしている場面。バンブーワームの皮は厄介なもので、取るには手間がかかるが残すと食感が悪い。料理家はこの特性も一つの個性と考える。異なる食材で全体の食感を調整していく。徐々に料理ができる。バンブーワームらしさが残る。

コオロギの胸のための料理の材料。肉らしさはあるがくさみがきつい。料理家も顔をしかめる。今度はくさい、くさいと騒ぐ。ひとしきり騒ぎ終え、癖になるということについて考える。この臭みも癖になる、というのは都合が良すぎるだろうか。

料理家が料理をしている場面。料理の様子をじっと見てみる。味を見ながら次々に材料を加えていく。隠すところは隠し、目立たせるところは目立たせる。昆虫とはどのような食材なのかは料理をする過程が教えてくれるかもしれない。

コオロギの脚のための料理の材料。旨味はあるがくさみも強いコオロギの脚の調理はにおいの調整を大事にする。各種食材によって脚のにおいを調整していく。ところで、この臭みに対する嫌悪感は慣れの問題なのだろうか。

コオロギの頭を下処理している場面。恐る恐るコオロギの頭を食べてみる。全く臭みがない。それどころか旨味がある。部位に分けることは間違っていなかったとホッとする。それではどこまで細分化するのが良いのだろうかと思う。

コオロギの頭のための料理の材料。臭みがなく旨味があるコオロギの頭はとてもシンプルに調理する。とてもお酒に合う。うまい、うまいと騒ぐ。一瞬未来が見えたような気になる。冷静になってもう一度食べる。普通の食材に比べると普通だ。

皆で食事をしている場面。どれから食べようかと迷う。違う料理を食べた人からこっちは「こういう味がして ...」と教えられる。負けじと食べたものの感想を詳細に伝える。会話が弾む。リラックスした時間が流れる。

Colum 3

「食用昆虫を育てるということ」

私の昆虫食プロジェクトは慶應大学 SFC オオニシ研究室で始まった。その当時のテーマは食用昆虫の生産であった。結論から言えば最終的には「コオロギのための建築」(P49) ができあがっていた。制作開始時にはそのような制作物ができるとは思っていなかったし、必要性も感じていなかった。しかし、今になって思えばこの制作は少なからず生産システム以上の意義を持っているように感じる。そのような意義は制作物というよりは制作の過程や制作物が自分の手を離れた後の状態に宿っているように感じる。ここではその一端を記そうと思う。(現在、SFC オオニシ研究室にてこの制作をベースに改善が行われ新たな昆虫飼育環境の制作が行われている。)

この制作の一番の特徴は実験と観察である。こう書くとデータを軸にした合理的な方法を用いてデザインをしているように聞こえるが実際には逆と言って良いほど感覚的な方法である。ここでの実験とはプロトタイプを作りその中で実際にコオロギを一定期間住まわせてみるということである。

はじめにタイにあるコオロギ農場をリサーチ対象としてそこから最低限必要な要素を洗い出した。その中で最初に注目したのは立体構造であった。現在コオロギを育てる場合、卵パックなどが使われることが多いがそれは衛生的にも効率的にも視覚的に(P47_photo1) も決して魅力的とは言い難かった。そこでいくつかの立体構造を作り実験を行いコオロギを飼うための立体構造を模索した。作った空間の中で生きるコオロギは様々な行動をし、多くの痕跡を残すことで私にその空間の問題点を提示してきた。時には蒸し風呂のようになった空間の中から異臭がしてきたり、極端に動きが悪くなったり、頻繁に他のコオロギと喧嘩したりという風にである。なんとかできあがったのは切頂八面体を 1 つのモジュールとする立体幾何学であった。(P47_photo2) その後も実験と観察が続く。どれくらいのセルの大きさがコオロギには最適なのか。(P47_photo3) どのような餌をどのようにあげれば空間が綺麗に保たれるのか。(P47_photo4/5) 何度も細かい調整を繰り返しようやくミニプロトタイプが出来上がるが、それもコオロギの生活には則していないらしく大量の死者 (死蟋蟀) を出し、失敗に終わった。(P47_photo6) その後も実験と観察を繰り返し、何とか 1 つの形として P49 のようなものができあがった。もちろんこれも多くの欠点があり、改善点が星の数ほどあるものであった。機能だけ見れば残念ながら失敗作だろう。

それでもこの制作には発展への足がかりが残されていた。それは実験と観察という実にアナログな方法によるところが大きい。この制作における実験と制作はデータでは拾いきれない要素を拾うことができる。セルの大きさを探る際に気づいたことは餌の種類や与え方に関する示唆であったし、喧嘩を防ごうと試行錯誤している時に気が付いたことはなかなか交尾をしないことであった。何が言いたいかと言えばコオロギがその環境でどのように過ごしているかを見ることには想像以上の発見があるということである。その中にはコオロギが持続的に生きていくためのヒントが隠されているし、生産効率以上の興味深い要素が眠っていることもある。例えば、コオロ

何が言いたいかと言えばコオロギがその環境でどのように過ごしているかを見ることには想像以上の発見があるということである

Photo1 : オオニシ准教授によるタイのコオロギファームリサーチ (photo by Onishi)

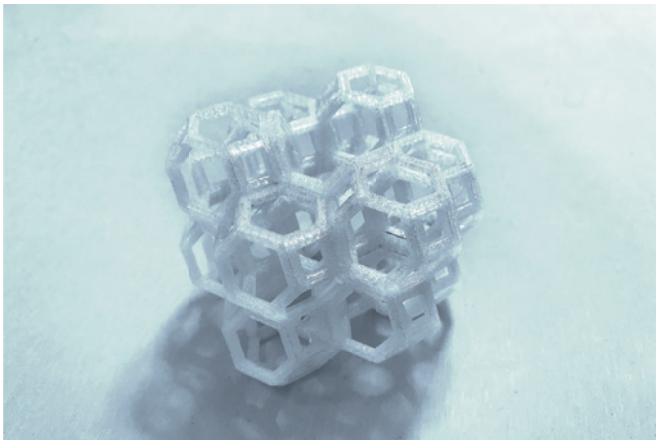


Photo2 : 切頂八面体をモジュールとした立体幾何学。３D プリンターで出力。

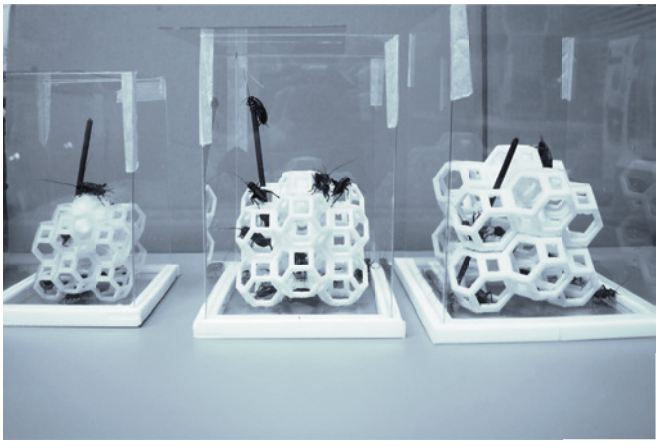


Photo3 : セルの大きさをプロトタイプを用いて実験している様子。

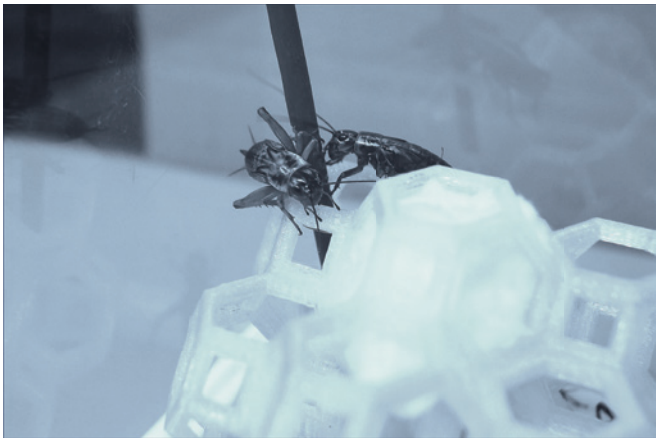


Photo4 : ポッキーを食べるコオロギ。登れることもできる優れもの。

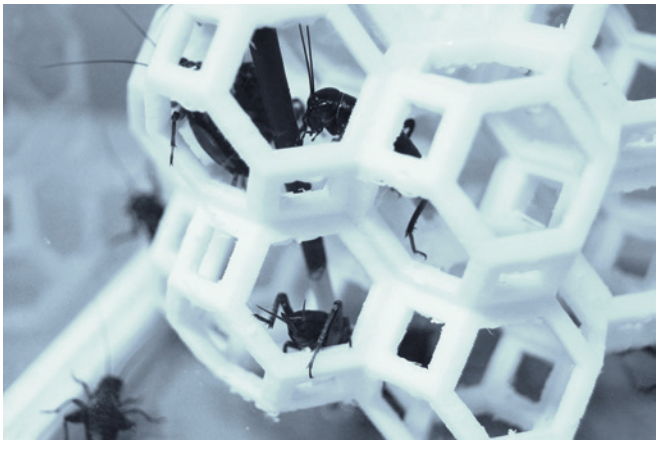


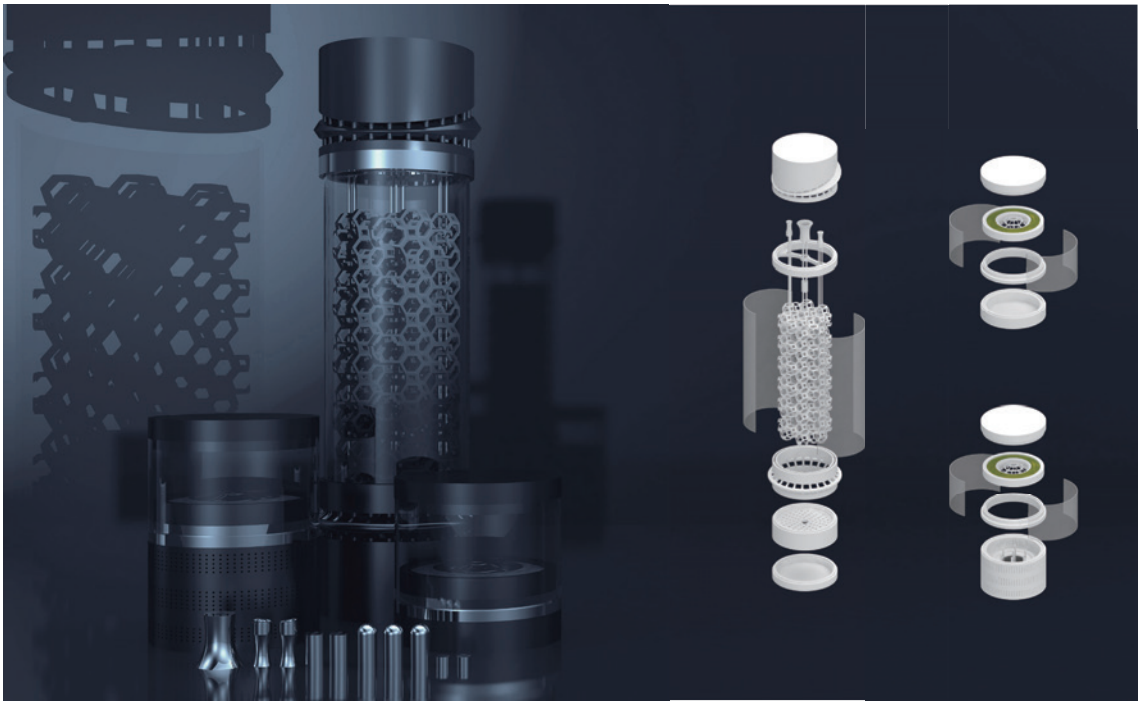
Photo5 : セルの中で生活するコオロギ。セルではなく下で生活するコオロギも。

Photo6 : いくつかの機能を１つに合成したミニプロダクト。

Colum 3

ギは餌によって食べる際の臭みが変わってくる。もっと緻密に餌を統制して育てれば味や大きさなども変えられるかもしれない。そのような気づきから、コオロギのための建築は一般の家や店舗に置くことを想定しデザインするに至った。家ごとや店舗ごとに味や風味の異なる食材を作ることができたとしたら、そのような未来は今よりも食の楽しみが広がりそうだと考えたわけである。また、昆虫に対する嫌悪感についても示唆が与えられた。この制作を進める中で生きている昆虫を見たくないという意見がある一方で、綺麗な環境で安全な餌を食べた昆虫であれば食における嫌悪感は薄れるという意見もあった。最近の昆虫食においてはできるだけ見せないことが一つのセオリーになっているが、食としての持続性や発展性を考えるならば昆虫がいかに安全で清潔な食かを育てる段階から見えるようにすることも重要になってくるかもしれない。そのようなことは頭で考えても分かることだが、その重要性は実験と観察を通して気づく方がずっと強烈であり、自分の制作の方向自体を問うてくれる。

もちろん、食材の生産である以上上記のような概念的な部分だけに固執するわけにはいかない。しっかりと大量に生産できなければいけないし、それを実現するためにはある程度理想を犠牲にしなければいけない場面も出てくるだろう。それでも人間だけの常識や既存の知識だけから大規模な工場を作ることには一定の限界があるだろうとも思っている。相手も生き物であるわけで人間の都合のいいように動いてくれるわけはない。とは言え、昆虫がわざわざ人間に嫌がらせをしてくるとも考えにくい。そう考えると必要なことは人間の都合と昆虫側の都合をうまいことすり合わせた上で設計・制作を行うことだろう。人間の都合の方はよくわかった気がするので、次は昆虫の都合を聞こうと考えたわけである。そういうわけで「コオロギのための建築」と銘打つことにしたわけである。



Expansion

展開的制作

昆虫食の非常に自由で常識が作られていないところが好きだ。だからこそ、今の食ではあまり好まれない方法をあえて適用した。着色や成型などである。それは 1 番は変わらず昆虫食ならではの食を作るため、2 番目に今後の昆虫食のあり方を問うために行なった。

利用している道具の一部。昆虫によって、部位によって使う道具を変える。増えて行く道具を見ながら、各昆虫に最適化された道具を作る必要性を感じる。昆虫と魚を扱う道具が同じなはずはない。

カエルの解剖をしている様子。カエルは昆虫ではないが昆虫食で必要とされている要素を持っているなと思う。それに昆虫よりはるかに肉がある。昆虫はカエルの餌になるのだろうか、そんなことを思いながら昆虫食の並行世界を模索する。

昆虫の肉を成型している場面。昆虫の肉から 1 枚肉が作りたいと思う。ただし、肉の特性を残したままで。寒天ベースのつなぎを作って肉を固めてみよう試みる。イメージはサシが入った 1 枚肉だ。未来で昆虫の肉はどのような形だろう。

昆虫の肉と普通の肉の合挽き肉を成型している場面。純粋な肉同士ならきっとうまく混ざるだろうと思い合挽き肉を作り成型する。狙いはひも状の肉で最終的に編み込んで食感を作ろうというもの。この肉は果たしてどのように社会に接続するのか。

増員された制作者とともに肉を作る場面。作業の過酷さに耐えきれず大量の愚痴が飛び出す。作業を終え顔をあげると死人のような顔が 2 つ。彼らの口からは愚痴の代わりに独自の昆虫観が。昆虫食を受け入れる方法は食べるだけではなさそうだ。

タガメから匂いを取り出そうと画策している場面。タガメを嗅いでみて驚く。信じられないほどいい匂いがする。青リンゴの匂いである。無数の昆虫の中には他にどんな特色を持った昆虫がいるのだろう。

昆虫の 1 枚肉。ゲンゴロウの肉をカイガラムシをベースにした色素で着色する。赤い肉自体は自然だが、血が赤くない昆虫から赤い肉が出来上がるのは不気味に思える。違和感を覚えつつも昆虫食ならぬ昆虫色に興味が湧く。

想定外の昆虫が混入していた場面。触れた瞬間ゲンゴロウではないと気づく。なんという昆虫かは分からない。これをきっかけになんとなく今行なっている作業について考える。制作のあり方が少々局所的になっている。

Colum 4

「食の受容と断片化」

ある地域の食文化の成立に際して、受容されようとしている食がその地域において断片化され再構成されることがある。例えば、ナポリタンは日本がトマトパスタを受容する際にトマトパスタを材料という要素で分解しベーコンがソーセージになり、トマトソースがケチャップになり、パセリがピーマンになることで再構成されたものである。食がその地域性と組み合わさることで差異が生まれ食に多様性が生まれることがある。それは日本の中華料理や海外の寿司やラーメンからもわかる。これに関して、おそらく昆虫食がある程度成熟した後、各文化圏において受容されていく際にも似たような現象が起こるのではないかと考えている。むしろもっと極端な形で昆虫食は各地域・各所属ごとに断片化され、再構成される可能性もある。なぜなら昆虫食が受け入れられない理由は国や地域、もっと言えば個人によって様々であり特定の形式が突然受け入れられるということは考えにくいからである。極端なことを言えば自分の家と隣の家で全く異なる形で昆虫食が受容されていてもおかしくない。それほど現代の多くの人にとって昆虫食は未知のものである。そして、他の食材が広く地域に受け入れられる際にかけてきた時間をかけずに受け入れられようとしているのである。

ちなみにここでいう昆虫食が受容されるという話は日本でチアシードが流行することとは全く別次元の話である。それよりも魚を食べたことのない地域に魚を食べる習慣が根付くようなものではないだろうか。ある地域が魚を食べるようになるとしてそれは長い間魚を食べてきた、例えば、日本と同じような料理や食べ方をすることは考えにくいだろう。きっと魚というものは断片化され、その地域性を取り込んでいくことで独自のものになっていくはずである。

私の制作はこの断片化と再構成をより多くの人に行ってもらうための装置とも言える。この制作は個人レベルで昆虫食が断片化され再構成され広く分岐していくことを狙っている。そうすることで他の食材がかけてきた膨大な時間や労力から生まれた広がりを昆虫食にも持たせることができるのではないかと考えている。そして、多くの食における断片化は出来上がったもの、つまり料理やそのレシピから行われる。この制作ではそれらに加えて、昆虫食の成り立ち、つまり試行錯誤のプロセスや昆虫食の周辺に関しても断片化し人々によって再構成されることを狙っている。つまり、出来上がったものから分岐させるのではなく、それが生まれるプロセスから分岐させてしまうことでより複雑な展開が生まれることを狙っている。

そのような断片化と分岐において写真は有効な方法である。スーザンソンタグは写真論の中で次のように述べている。「写真映像の基本的な知識は、『そこに表面がある。さて、その向こうには何があるのか、現実がこういう風に見えるとすれば、その現実はどんなものであるはずかを考えよ、あるいは感じ直感せよ』と言ってみることである。自分では何も説明できない写真は、推論、思索、空想へのつきることのない誘いである」（ 写真論 P30L14-17）昆虫食に関してもある表面を提示しつつも、その向こう側に何があるのか、それをどう受容するのかはある程度、各人に委ねる必要があるのではないだろうか。

極端なことを言えば自分の家と隣の家で全く異なる形で昆虫食が受容されていてもおかしくない。それほど現代の多くの人にとって昆虫食は未知のものである。

Participation

参加型制作

昆虫食に対する立場は色々ある。ふと人々が制作者として立場になったらどうなるのだろうかと考えた。実際に行ってみると面白い空間が出来上がった。異様な熱気に包まれたその会場では皆が昆虫食を自分のものとして扱い、昆虫食料理家として振舞っていた。

チームごとに話し合っている場面。空間に興味がある。そこでしか感じることのできない空気感や熱気、偶発的な会話、些細な所作を含む瞬間的な空間である。そのような空間は人々を未来志向的な緊張感から一時的に解放してくれる。

食材を選んでいる様子。顔を見ると皆真剣である。「これそのまま食べていいですか」と尋ねられる。皆、自分の感覚を持って昆虫をどのように使うかを考えている。嬉しく思うのもつかの間、隣から悲鳴が聞こえる。口に合わないものもあるらしい。

アヒージョを作っている場面。違うチームの人が匂いにつられてテーブルに近付く。試食を勧められる。料理の解説が始まる。周りで聞いていた人が会話に混ざってくる。1つのコミュニティが出来上がる。

真剣に制作している場面。先ほどまで笑い声がしていたテーブルを見ると皆黙々と制作している。その静けさに興味をもち徐々に人が集まる。完成すると同時にフッと息が抜けるのがわかる。その後は先ほどと同じように笑い声が広がる。

試作を大量製作している場面。昆虫の特性を捉えた上で食材として合わせて行く。うまくいくものもそうでないものもある。色々なものの試食を勧められる。何度も食べたはずの昆虫にもかかわらず初めて食べる味ばかりである。

あるチームの料理をいただく場面。虫のアヒージョが盛られたバケットは恐ろしいオーラを発する。食べようかと迷っていると後から来た人が当たり前のように食べる。人が当たり前に食べるのを見て、いつの間にかこわさは消えている。私もおどおどしていられない。

Colum 5

「昆虫食と関わる立場」

参加型制作での写真は「昆虫食〇△□」と題された制作会でのものである。いつもであれば体験型の会を行う際には作った料理を食べてもらうようにしていたのだが、今回は作る側になってもらうことにした。普段自分が昆虫食をつくるという行為から多くの示唆を得ていることもあり多くの人にそれを体感してもらうことを意図していた。結果としては私が当初考えていたよりもはるかに面白い事象が起こる会となった。

この会で特に面白かった点は次々に参加者の立ち位置が変わっていったことである。制作者のほとんどは昆虫食を食べたこともない人たちであり、そのような点から最初は昆虫食に興味を持つ観覧者であったと言える。それが食材選びなどで実際に食べてみることで彼らは経験者としての立ち位置に変化していた。この時に初めて外から昆虫食を見るのではなく、自分の身をもって昆虫食を経験していた。その後、調理を始めると彼らは制作者になっていた。経験者の時には、昆虫食を判断し評価するという立ち位置であったが制作者の立ち位置ではそこから、昆虫食の担い手として昆虫食を展開させる立ち位置になっていた。また、そこから単に作るだけではなくそれを周りの人に提供する提供者としての立ち位置に変化した人も多かった。プレイヤー兼アドバイザーとして参加していた実践女子大学教授の松下先生がこの状態に関連して次のようなことを述べていた。「経験者の時には昆虫食が美味しいのかどうか、食べられるのかどうかを考えていた。そこから制作者になる瞬間には、食べたいかどうかからどうすれば楽しく美味しく食べられるかという思考に自然と切り替わっていた。」これは興味深い指摘であった。私自身も苦手な昆虫をなんとか一部受容できるようになった背景には自分で昆虫を扱い、自分なりに昆虫というものを捉えたことが大きく影響していたと気付かされた。

これまでも昆虫食が食文化として成り立つためには人々を巻き込む重要性は認識していたが、それはあくまで無関心な人にどう昆虫食の展開の可能性を見せるのかやこの制作会で言うところの観覧者や経験者がいかに独自の昆虫食観を持つことができるようなきっかけや問いを作り出すかところに終始していた。しかし、この制作会から分かることは制作者や提供者として振舞うと言うことは昆虫食を自分なりに解釈し再構成する行為になっており、そのような経験の後では大なり小なり彼らの中に独自の昆虫食観が築かれているということである。思い返すと自分の制作の過程も観覧者、経験者、制作者、提供者としての立場を通ってきている。途中に飼育者という立場を経由したり、編集者、表現者、発信者としての立場も持っている点では必ずしも一致しているとは言えないが、経験者から制作者への立場への変化は昆虫食を考える上でより昆虫食をミクロに研究しようというきっかけになり、そこから提供者に変化する過程で逆にマクロに見て昆虫食全体の展開を考えようというアプローチにもつながった。このようなことから今までの自分で制作しその断片を投げかけるというアプローチに加え、人々を制作者などのより能動的な立場に引き込むためのアプローチを行なっていく必要性を感じた。それが今後進めていく昆虫食レストランの1つの核である。

経験者の時には昆虫食が美味しいのかどうか、食べられるのかどうかを考えていた。そこから制作者になる瞬間には、食べたいかどうかからどうすれば楽しく美味しく食べられるかという思考に自然と切り替わっていた。

Imagination

想像的制作

現在と未来を並置して提示してみようと考えた。今までの試行錯誤は既存の昆虫食感を崩し新しい昆虫食を考え始めるきっかけとして。未来は昆虫食の行先が私たちが想像している以上の展開をしうることを示すために。どちらも不完全であるが、それを補完するために議論をする。これが肝である。

とある展示の場面。色々な小道具や装置を作る。昆虫食レストランというものを伝え、一緒に考えるために。たくさんの質問が飛んでくる、はずだったが逆に私が質問する。色々な背景の人が専門分野からのアドバイスをくれる。昆虫食が少し進む。

昆虫食入門者用の昆虫食缶。食用昆虫はどのように売られるだろうと考える。昆虫の種類だけでなく部位や状態といった要素がありそうだ。用途について問われる。手間について問われる。種類の多さについて問われる。その場で考える。

専用のカトラリーを使って昆虫食を食べる場面。昆虫食はつまんで食べるのではないかと想像する。曲げられる木の器具をつくる。この器具に興味を持ってついでに昆虫を食べていく人が現れる。こんな興味の持ち方もあるのかと関心する。

昆虫食を食べた人の写真。昆虫食を初めて食べる人の写真を取る。皆、初めて食べる昆虫に真剣でカメラの存在に気がつかない。昆虫食に向き合う人々の顔が撮れる。現代でここまで食べるということに意識を注ぐことはどれほどあるだろうか。

昆虫食用の調理器具。様々な形や大きさ、そして多くの部位。いつも扱うときには膨大な道具を用意し使い分ける。面倒くさくなって素手で扱う。なるほど、食材としての昆虫は手先で扱うのがいいなと思う。プロトタイプが出来上がる。

展示についてのメッセージ。昆虫食に大事なものはなんだろうと考える。精密さや正しさだろうか。それは疑い用がない。ただ少し物足りなく感じる。人間味かなと思う。せめて昆虫食に関する言葉は自分の言葉で書くことにする。

好きなことを書いてもらうノート。基本は直接話を聞く。それでも紙にも書いてもらう。何気なく書かれたことに気がつかされることは多い。何よりも素直な意見をみると嬉しくなる。最終的に昆虫食を食文化にするのは彼らだと再認識する。

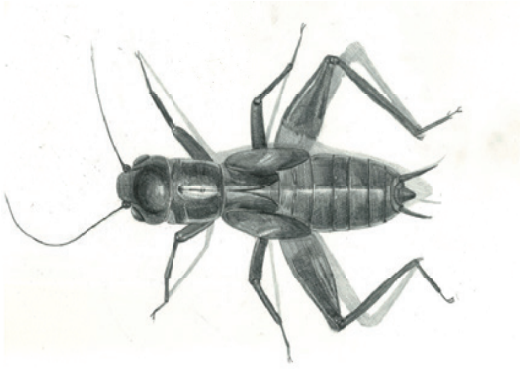
Colum 6

「対象を知ろうとすること」

大学院１年生のとき、私はコオロギを観察していた。ときに描き、ときにコオロギの住処をつくり、ときにコオロギの羽音に耳を傾けていた。色々と思考をめぐらし手をばたつかせていた。このようなアプローチから何か明確なゴールに繋げようと考えてたわけではない。ただ、「もっとコオロギを知った方良いのでは」と言われたことがきっかけであった。描いてわかったことは自分が好きなコオロギの部位が脚、特に太ももであること。住処をつくりわかったことは絶対に逃げないと思ってもどこからかコオロギは逃げるということ。羽音を聞いていたことはコオロギは羽音を使い分けているということ。最終的に私はコオロギが怒っているのか、求愛しているのか、なんとなく羽を鳴らしているのかがわかるようになっていた。あまりにも昆虫食から離れていると思われるかもしれない。当時の私も同様のことを思っていたし、これは大変なことになってしまったと思っていた時期もあった。しかし、結果的にこの観察のフェーズがあったからこそ現在のアプローチがあったことを疑っていない。食材として見るときにつぶさに観察すること、生きているときの状態に想いを馳せること。そのようなことをしていると自然と部位ごとに分けたくなるし、肉を発見することにも繋がる。何よりコオロギを観察していたからこそコオロギの特徴を捉えることができて昆虫食ならではの食のあり方があるはずだという今の軸を持つことに至った。どれもこじつけと言えばこじつけだが食材を詳しく知ることは食の基本ではないかと思う。かつてある農家の方が牛の所作１つで体調がわかると述べていたのを見たことがある。そして、体調に合わせて環境を変えることで牛はよく育ち、美味しい牛になるのだそうだ。

ここで難しいことはこのような行為は始める時、そして実際に行なっているときには先が見えず、そして多くの人の目には無駄なことに映る事である。コオロギのスケッチをしているときには「一体昆虫食にどう役立つのか」と聞かれることは少なくなかった。そして、それに対する明確な答えを述べることも難しかった。ただ、対象を知識以上に理解する必要がある場面というものがあり、そのような場面においては本を読むようなリサーチワークだけでは不十分ではないだろうか。言葉が話せない対象、それが虫やモノやシステムや文化であってもそれらと対話をすることが必要だと思う。その際に向こう側から一方的にメッセージを送って来ることはあまりない。だからこそ、対象に対して能動的なアプローチをすることが必要になって来る。私たちが能動的に接することで、対象からなんらかのアクションが返ってくる。例えば、コオロギのための家を作ればその環境で生きるコオロギの生態は 1 つのメッセージであるし、死んだコオロギを分解した際に太ももにある綺麗な肉も１つのメッセージである。もちろん、返されるアクション（= メッセージ ）は人間同士のときのように厳密に理解できるものではない。むしろ、多義的であり勝手に解釈する必要がある。そのような勝手な解釈をすることを対話と呼んで良いかはわからないが、それを繰り返していくことで対象を自分の中で理解することができる。そして、そのような理解の中にハッとさせられることがあるのである。

食材として見るときにつぶさに観察すること、生きているときの状態に想いを馳せること。そのようなことをしていると自然と部位ごとに分けたくなるし、肉を発見することにも繋がる。



限界と展開

「個から集団へ / ただし、あくまで個で」

個人の探求と集団の探求

この制作での重要なことは、制作主体である私が自分の疑問や意思を持ち試行錯誤してくことであった。それは私を含め、世界の誰も「現代の昆虫食」というものの本質を知っている人がいないからである。もちろん、昆虫食に取り組んでいる企業も研究者も多くいるがそこから導き出されるものは昆虫食の数ある側面のうちの 1 つである。そして、少なくとも私にとってはそれらの側面が昆虫食を十分に展開しているようには思えなかった。そういうわけで参照源を外に求めるのではなく、自分の内部に求めることにしたわけである。そして、そのような参照源を増やすためには試行錯誤をすることや記録をしていくことが重要であった。結果として、プロダクト的な意味では不十分な成果であったかもしれないが今後の指針を立てるには十分な制作であったように思える。ようやく私の制作の正式な序章を作ることができたというところである。

そして、ここからは新しい章を始める。そこでの変化は個人から集団へというものである。当然、ここまでの制作も多くの人の協力を得て行ってきた。そのような意味では共創的であったし、集団での制作であったとも言える。しかし、それらの関係性は「私と協力者」であった。ここからはさらに一歩進んで「私とあなた、そして彼ら」という関係性にしていきたい。前者はあくまでもプラットフォームはやアウトプットの出口は私の制作内にあった。一方で後者は、各々がプラットフォームを持っていて、アウトプットも各々で行う。ただし、それらのプラットフォームが決して独立しているわけではなく緩やかに繋がっているイメージである。企業ほど同一の理念を持ち動くわけではないが、相手の理念を自分の理念と見比べながら似た理念をどうお互いの能力で実現していくかを考える集団を作りたいと考えた。緩やかなつながりと聞くと、制作までも緩やかな気がするかもしれないがそのようなことは決してない。むしろ、各々がストイックに制作をすることで、言葉以外のところで相手を刺激しようというのである。

BUGOLOGY の結成

上記のような思いが形になったのが実験家集団として結成した BUGOLOGY である。私を含め、バーテンダーである関根共生とプロデューサーでありバリスタである大西陽によって 2018 年 3 月に結成された。皆が「昆虫食がいかなる食になりうるのか」という点に興味を持ち、かつそれを明らかにするために実験が必要であるという意識を持っていたために合流することとなった。ちなみに、この集団の始まりはタガメの匂いが良いものであるということを皆が面白がったところから始まっていて、これは BUGOLOGY の公式な結成理由になっている。

BUGOLOGY は制作やイベントを通して既存の昆虫食を解体していき、昆虫食を更新していこうと試みている。それを実現する 1 つのプラットフォームが「昆虫食解体新書」と題されたイベントである。毎回、いくつかのテーマを設けて昆虫食を展開していく。これを定期的に開催し、この集団の外にも昆虫食をモチーフに結成される集団ができることを狙っている。異なる思想を持つ集団ができることで昆虫食自体に多様性が生まれると考えている。

私は今までと変わらず個人での試行錯誤も進めていく。それは常に自分の疑問や違和感や思想が他者と共有できるとは限らないからである。それらを洗練させていくことは個人で行うことができるものである。ただし、これからはそこから生まれた視点やプロダクト、方向性というものを BUGOLOGY という集団から社会に落とし込んでいくことを目指す。個人から集団へ、そして集団から社会へというのが現段階の私のやり方である。

BUGOLOGY

「虫と酒」

本日三月六日は「啓蟄」の日につき

「啓」は「開く」、「蟄」は「虫などが土中に隠れ閉じこもる」意で、「啓蟄」で「冬籠りの虫が這い出る」という意を示す。春の季語でもある。

だからと言って食べなくても良いのでは。という意見はもっともである。とは言え、このような日なら昆虫食を体験してみても良いという人がいるかもしれないと思いたちこのような状況に至った。昆虫食との邂逅を楽しんでもらえれば幸いである。

本日出している虫酒は、私とセキネさん（バーテンダー）、オオニシさん（バリスタ）との新規プロジェクトの実験作という位置付けである。まだ始まったばかりで名前もないプロジェクトではあるが、虫と酒という組み合わせに大いに可能性を感じている。昆虫食は食糧問題や栄養、大量生産の文脈で語られる事が多いが、食として魅力的になる可能性も十分にあるだろう。虫酒はそのような方向へのきっかけの一つである。

セキネ トモイキ × オオニシ ヨウ × タカハシ ユウスケ

Bugology 第一回イベント「虫と酒」ポスター（A3）

寄稿文

「新しい昆虫食思考、実験的行為と食との接続」

日本の少子高齢化や過疎化などの国内事情とは対照的に、世界は今１００億人社会に向けて人口爆発の猛ラッシュの最中にある。世界人口は現在既に７６億人であり今後４０年ほどで１００億人を突破すると予測されている。また現在、途上国や新興国と言われる国々の経済成長の追い上げに伴い、多くのエネルギーや食糧の消費量が増大することが予想されている。特に動物性タンパク質の効率的な増産は様々な理由から困難だと言われている。そのような中で「昆虫食」はこの「動物性タンパク質を増産する」という文脈から語られる事が多い。私自身、デザイナーとしてより広域で地球規模、宇宙規模の問題解決に真剣に取り組まなくてはならないと信じており「昆虫食」という挑戦的な課題に２０１５年より取り組んでいる。

食は、文化、経済、工学、バイオテクノロジー、化学、農業学、娯楽、といった多くの領域が密接に関わっている。既存の食物はそれらのバランスが整った状態で社会に適合し、愛され、食されている。それに対し「昆虫」はまだそれらの点が未発達で、結ばれておらず、未だ産業として成立していない。その中で、私は「エネルギー・デザイン」という観点からコオロギの効率的な飼育システムのデザインに取り組んでおり、製造・生産の領域で貢献したいと日々研究を進めている。

それと同時に「食べる」行為を考えることもとても重要である。先に挙げた製造・生産の問題は技術的に解消できるが、「虫を食べる」という心のバリヤーを取り除く行為は、簡単に解決できないことが容易に想像できる。その大きな問題に取り組んでいるのが、この高橋祐亮氏だ。多くの場合、「虫を食べる」行為者は、ゲテモノ食いの勇者であることが多い。境界線を踏み越えることのできた快感は、行為者を優越感や達成感にも似た境地に置き、一般の人々から超越した存在になったかのような感覚を与える。しかし、ここで見られる高橋氏のプロジェクトはこれらの多くのステレオタイプとは大きく違って見える。それは恐らく彼本人がそもそも昆虫が苦手というユニークな構造によるところが大きいのかもしれない。当初から現在まで、彼の昆虫食への眼差しは恐々としていて、昆虫食に歩み寄る際はとても慎重であるように見える。そして、関わり方に吟味を重ね、距離を計りながら可能性を冷静に探る姿勢が私たちの共感と興味を誘う。

サイエンティフィックなアプローチで処置された食材、解剖学的に陳列された部位、美しく記録された写真、丁寧に編集されたレシピ、無菌室を思わせるような調理場の環境整備、料理人やバーテンダーとの協働に見られる創造の相互交換、飲食者を被験者と捉える場づくり、「試食」と言いつつも「実験」的なイベントの運び、そこから得られる「被験者」からのコメントの応用・フィードバック、小さなスプーンでしか配膳しない仕掛けなど、今までの「タイワン大イナゴ」の丸揚げを頬張る昆虫食とは大きく一線を画している。そのような彼のディレクションは、私たちの好奇心を捕らえて離さない。驚くべきことに彼のプロジェクトはまだ大学院生としてのものだ。この勢いで、卒業後も追及してゆくと思われる「昆虫食」のプロジェクトだが、今後どのように進化してゆくのかが、今から楽しみでならない。

オオニシ　タクヤ

[略歴]
武蔵野美術大学、工芸工業デザイン学科卒 (1994)
AA スクール、ディプロマ・オナー・卒業 (2000)
英国王立建築家協会、プレジデンツメダル受賞 (2000)
主宰 /Founder/Director at LAUNCHPAD05 (2001-)
取締役 /Co-Founder at ENERGY MEET Co., Ltd. (2010-)
ディレクター /Director at edp at KMUTT, Thailand(2014-)
慶應義塾大学環境情報学部准教授 (2014-)
Web : http://energymeet.org/

おわりに

「私の昆虫食について」

- オモテ -

この制作は 1 つの真実や価値を提供する類のものではない。その分、この制作自体の意義がどこにあるのかを的確に明確に記述することは難しい。読んでいただいた方には、その点がわかりにくく「つまり何が言いたいの？」とイライラさせてしまったかもしれない。「明確な何か」を求めてこの本を読んだ方には、とんだ苦行に付き合わせてしまったかもしれない。

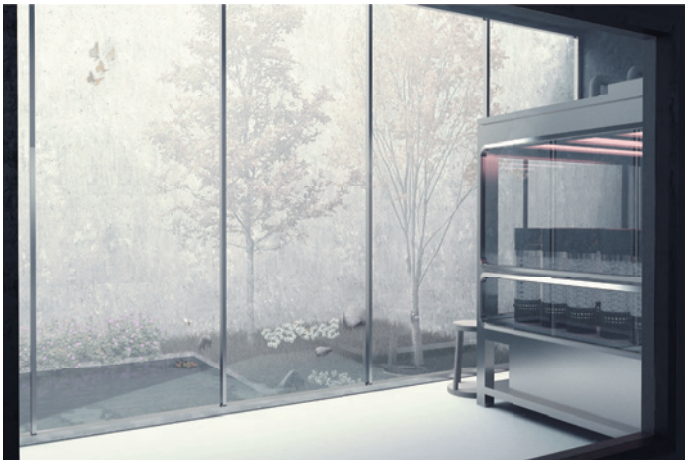
ただ、そのような方に分かっていただきたいことはこの制作はそれを初めから覚悟して始めたものであるということである。つまり、明確な真実や意味を求めるのではなく対象、ここでは昆虫食をいかに広げるかということに重きを置いていたのである。もちろん、その過程で全ての人が昆虫食を食べたくなる魔法のレシピや昆虫食が劇的に変わる表現方法などをつくることができればよかったのだが、そこにはついぞ到達できなかった。それでもこの本にまとめるだけの気力を保っているのは一部の人がこの制作を見て、芯を捉えているように思える意見を述べてくれたからである。それは時には賛同であり、時には否定でもあった。いずれにしても昆虫食の展開のきっかけになったというささやかな手応えのようなものを感じた。今後、制作はどんどん変容していくだろう。それでも変わらず昆虫食を展開していくという軸は持っていようと考えている。

- ウラ -

随分と長い時間この制作と向き合ってきたなと思い、計算してみると 1 年もたっていない。そして、恐ろしいほど他の記憶が曖昧なことに気づいた。貴重な 25 歳を完全に虫に捧げてしまったようである。長い人生を見れば 1 年くらいと言われるかもしれないが、実際のところ寿命がどれくらい残っているのか分からないし、次の 1 年はこのような状況が加速するかもしれないと思うと複雑な気持ちは避けられない。私の人生とは ..

というのは半分冗談であり、それくらい昆虫食というものに向き合ったと言いたいだけである。実際、この制作はとても刺激的であった。そして、自分の人生における能動的な活動の中では間違いなく上位に入る経験であった。「そう思う根拠は？」と聞かれると、あたふたするかたっぷりと時間をかけて説明するかしか今の私には方法がない。なので、そこは想像に任せようと思う。おそらく想像してもらった楽しさは当たらずとも遠からずだろう。そして、その差異の部分はどちらにせよ言葉では説明できないものなので、昆虫食のプロジェクトを立ち上げてみてはどうだろう。

制作と同様に言いたいことも断片的であり、わかりにくくなってしまう。が、ここまで読んでいただいた人には何かしら通じているのでは？と気楽に考えながら第一巻をおわりにしようと思う。



謝辞

「感謝を込めて」

謝辞と言うほどのものではないが編集の方法によって、まるでこの制作を全て私 1 人が行なったように見えることから慌ててこのページを追加した。そのようなことは一切なく、とても多くの人が協力してくれたことによってこの制作は成り立っている。名前を出せばゆうに数ページを要してしまうためそれは控える、一緒に作業してくれた人、一緒に考えてくれた人、適切なアドバイスを与えてくれた人、ダメなところを指摘してくれた人、昆虫食について教えてくれた人、デザイン面に力を貸してくれた人、発表の機会を与えてくれた人、試作を食べてくれた人、話を聞いてくれた人、疲れた時にお酒に付き合ってくれた人。挙げ出せばキリがないし、自分だけでできたところを探す方が難しいというのが正直なところである。今後も多くの人と関わりながらこの制作を進めていくことになるだろうし、そのような協力なしには何もできないはずである。深く感謝しながら今後も精進していこうと思う。

と終える前にある 1 人に関しては個人的な感謝を述べるべきだろうと考えた。多くの写真に手が写っている彼である。後輩であり、ある種の変人である。彼からは私に対して特別な尊敬の念のようなものは感じないしどうして手伝ってくれているのかは最後まで不明であった。それでも、彼の存在がこの制作に大きな影響を与えていることは認めざるを得ない。特に何を与えるわけでもないが彼にささやかな幸運が降ってくるぐらいはしてもいいのではと思う。

制作者について

名前

高橋祐亮

生年月日

1992 年 6 月 25 日

教育

2015-2016 慶應義塾大学 SFC オオニシタクヤ研究室 (建築 / プロダクト)

2016-2018 東京藝術大学大学院デザイン専攻 須永研究室 (情報設計)

勤務

2016-2018 蘆田暢人建築設計事務所 (3DCG/ パース制作)

その他

2017- 100banch

2018- BUGOLOGY

現在

フリーランス