



Title	「食べること」をデザインする意義とはなにか：マイエ・フォーゲルザングの実践を中心に
Author(s)	瀧脇, 翠苑
Citation	若手研究者フォーラム要旨集. 2025, 11, p. 65-68
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/102725
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

「食べること」をデザインする意義とはなにか —マライエ・フォーゲルザングの実践を中心に—

美学 博士前期課程1年
瀧脇 嗣苑

はじめに

食は、全人類に関わる普遍的なテーマであるにもかかわらず、デザイン分野では限定的に扱われてきた。商業デザインの下で、食にまつわるデザインは実践されなかつたわけではないが、あくまでもプロダクトデザインなどの一部として認識してきた¹。

「食」のデザインが統合された1つの分野、フードデザインとして広く認識され始めたのは21世紀に入ってからのことである²。

フードデザインの概念確立に先駆けて、「食べること」のデザインを実践してきたのが、オランダのデザイナー、マライエ・フォーゲルザングである。そのデザインは、私たちが普段意識することのない、食べるという行為に内在する文化的・社会的・身体的な性質を顕在化させる。それは、食を通じた人々の関係性を再構築するなど、「食べること」の多層的な意味について再考を促す試みとして重要である。

本発表では、フォーゲルザングのデザイン分析を通じて、「食べること」をデザインするアプローチが、私たちにどのような視座をもたらすのか、その意義を考察する。

デザインと食の関係性

本節では、デザインと食の関係性について概観する。20世紀末までのデザインの歴史を振り返ると、デザイナーは食器や台所機器などのデザイン、食品パッケージや広告のデザインを通じた食品企業のブランディングなど、食にまつわるデザインを様々に行ってきた³。ただし、それら食にまつわるデザインは、あくまでもプロダクトデザイン、パッケージデザイン、グラフィックデザイン、空間デザインなどの対象として、食にまつわる物事が選択された結果に過ぎなかった。食にまつわるデザインが、フードデザインという独立したデザイン分野として広く理解されるようになったのは21世紀に入ってからのことである⁴。

フードデザインの語がはじめて公に用いられたのは、2002年にイタリアのトリノに

¹ 柏木博監修『図鑑デザイン全史』東京書籍、2017年。

² Francesca Zampollo, "Food Design History: How the Food Design Discipline was Born and How it has Developed So Far," FrancescaZampollo.com, (2024): 5, <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.22579.75045>.

³ 前掲注1

⁴ 前掲注2

あるデザインスタジオ ONE Off が主催した展覧会においてである。その後、フードデザインの理論的パイオニアであるフランチェスカ・ザンポーロは、2009 年に International Food Design Society を設立し、2012 年にはロンドンでフードデザインの学術会議である、International Conference on Designing Food and Designing For Food を主催することでフードデザインの学術的基盤を築き、フードデザインの研究を推し進めた⁵。

ザンポーロはフードデザインの定義について、「フードデザインとは、生産、調達、保存、輸送から、調理、提供、消費、廃棄に至るまで、食べ物と食べる行為に関わるあらゆるものに対して、生き物と地球に革新をもたらす意識的かつ意図的な創造的プロセスである。」⁶ (Francesca Zampollo, 訳は引用者による)と述べている。この定義からわかるように、フードデザインは生産から廃棄まで食のプロセス全体に関わり、地球の未来に対して責任を負う仕事の総称であるといえる。

20 世紀末までの食にまつわるデザインの多くは、商業デザインの理念の下で、いかに消費を促すかという利益追求を目指していた。一方で、21 世紀のフードデザインは、食にまつわる様々な問題をデザインによって解決したり、それらの問題に対して疑問を投げかけるデザインを示したりすることで、人々の食に対する思想や価値観を地球にとってより良い方向へ導くことを目指している⁷。

「食べること」のデザイン

前節では、食にまつわるデザインがフードデザインの語によって、統合された 1 つのデザイン分野として理解されるようになったことを示した。本節では、そのフードデザインの理念が包括的に定義される以前から⁸、「食べること」に焦点を当てたデザイン実践を行っていたマライエ・フォーゲルザングの活動を概観する。

フォーゲルザングは、1978 年にオランダで生まれ、デザインアカデミー・アントホーフェンで、プロダクトデザイナーとしての教育を受けた⁹。在学中に様々な素材を扱う中で、他のデザイナーが扱っていない食をデザイン対象とすることに興味を持ち、1999 年に「食べること」にまつわる最初のプロジェクトをデザインして以降、世界中で「食べること」の意味を問い合わせ実験的なデザインを実践し続けている¹⁰。

フードデザインが食のプロセス全体に関わる広範な仕事の総称であるのに対し、フ

⁵ 同上

⁶ “What is Food Design?,” Francesca Zampollo, accessed August 1, 2025, <https://www.francescazampollo.com/food-design>.

⁷ 緒方胤浩, 水野大二郎編著『FOOD DESIGN フードデザイン－未来の食を探るデザインリサーチ』(BNN、2022) 29 頁。

⁸ ザンポーロは、フードデザインに関わった最初のデザイナーの 1 人としてフォーゲルザングを挙げている。前掲注 2、4 頁。

⁹ Marije Vogelzang, *Eat Love*. (BIS Publishers, 2009), 22.

¹⁰ “About Marije,” Marije Vogelzang, accessed August 15, 2025, <https://www.marijevogelzang.nl/about/about-marije/>.

オーゲルザングのデザイン実践は、特に食べるという行為とその行為の主体である人間に焦点を絞るため、「イーティングデザイン」と呼ばれる。そのようにデザイン対象を絞るのは、食に関する多くの課題に対処していくために、フードシステムの中心に存在する人間の価値観を変えることから始める必要があるという思想に基づいている¹¹。

そもそも人間が食べるという営みを行うからこそ、動植物は食べ物として認識されている。その意味において、食べる行為は食の根源だと捉えることができ、その行為主体の人間の役割は重要となる。食の根源である人間と食べる行為のあり方を変えない限り、フードシステム全体の変革は望めず、食に関する様々な課題の根本的な解決は不可能だというわけだ。フォーゲルザングは、食に関わるデザイナーとして、食の本質を捉え、一貫して「食べること」を問い合わせ直すデザインに取り組み続けているという点において重要である。

マライエ・フォーゲルザングのデザイン分析

本節では、フォーゲルザングのデザインを分析し、「食べること」をデザインする意義について具体的な考察を行う。イーティングデザインの機能は多様にあり得るが、ここでは、関係性の構築、記憶の覚醒、感覚の再認識という3つの機能を持つデザインをそれぞれ取り上げて分析を行う。

はじめに、関係性の構築という機能を持つデザインとして、『Sharing Dinner』(2005)¹²と『Eat Love Budapest』(2011)¹³を取り上げる。『Sharing Dinner』では、クリスマスディナーのデザイン依頼を受けて、会場に天井から切り込みを入れたテーブルクロスを吊るし、その切り込みから頭を出して着席するように参加者に指示した。初対面の参加者は物理的につながることで一体感を味わい、身体的な感覚の共有が、心理的な障壁を取り払うきっかけとなる。また、全員の社会的地位を示す服装が覆われることで、平等感が生まれた。さらに、皿を半分に分け、一方の皿にはメロンを、もう一方の皿には生ハムを配置するなど、他者と共有しなければ食事が完成しない仕組みをデザインした。フォーゲルザングは、「食べること」が他者とのコミュニケーションを促し、関係を深める働きがあることを浮き彫りにした。

『Eat Love Budapest』は、ハンガリーで行われたプロジェクトで、東ヨーロッパを中心にはじめに激しく差別、迫害されてきたロマの人々に焦点が当てられた。お互いの姿は見えない空間で、ロマの女性たちが、自身の物語を語りながら思い出の食事を参加者に母親のように優しく食べさせるという形式をとる。「食べさせてもらう」という、文化や言語を超える普遍的な親密さと信頼の経験を呼び起こすことで、社会的カテゴリー以

¹¹ 同上

¹² “Sharing Dinner,” Marije Vogelzang, accessed August 15, 2025, <https://www.marijevogelzang.nl/past-projects/sharing-dinner/>.

¹³ “Eat Love Budapest,” Marije Vogelzang, accessed August 15, 2025, <https://www.marijevogelzang.nl/past-projects/eat-love-budapest/>.

前の人間としての共通性を体感させる。ハンガリー社会においてロマの人々はマイノリティとして排除されているが、マジョリティであるハンガリー人の参加者はこの親密な経験を通じて、ロマの人々との関係性について再考を促される。

次に、記憶の覚醒という機能を持つデザインとして、『Black Confetti』(2005)¹⁴を取り上げる。『Black Confetti』は、ロッテルダムの歴史博物館スキーラントハイスが、第2次大戦末期の「飢餓の冬」に関する展覧会を企画し、フォーゲルザングに食にまつわるプロジェクトを依頼したことから始まった。フォーゲルザングは、第2次世界大戦を生きた世代の人々に、当時の貧しい食材を用いた料理を再現して、配給の形式で提供した。参加者は食べることで、忘れていた戦時中の記憶として、連帯意識や友情、食べ物への感謝といった価値観や感情などが鮮明に蘇り、参加者たちの間でそれらの記憶が共有された。ここでは、「食べること」が記憶を覚醒させるトリガーとして機能し、失われかけていた戦時中の価値観や感情を現代に取り戻した。

最後に、感覚の再認識という機能を持つデザインとして、『Mind Mouth』(2024)¹⁵を取り上げる。『Mind Mouth』は、アイマスクで参加者の視覚を遮断し、ヘッドフォンから聞こえる物語の展開に沿って食べ物を口にするという形式をとる。最大の情報源である視覚を遮断して食べることで、想像力が活性化させられ、口の中を舞台として想像力が視覚的なイメージを補填する。私たちは日常生活の中で、感覚を働かせるという行為に対して注意を払わず、感覚が与えてくれる繊細な経験を忘れがちであるが、参加者は自分自身と感覚が深くつながっていることを再認識させられる。

むすびに

以上の分析から、「食べること」のデザインは、「食べること」を単なる栄養摂取や味覚的快楽ではなく、関係性を構築し、記憶とつながり、感覚への意識を高めるという意味をもつ人間の根源的行為として捉え直す視座を提供することを明らかにした。さらに、現代において、デザイナーは商業主義の理念の下で効率や利益を優先してしまいがちだが、フォーゲルザングは、人間同士の関係性、記憶、感覚といった人間の本質的な価値をデザインの中心に据えることで、デザインの他でもあり得る可能性を示している。

このように、「食べること」をデザインする意義とは、全人類にとって根源的な行為である「食べること」のあり方をデザインによって問い直すことで、未来をより良く生きるために目指すべき人間のあり方について再考を促し、世界全体の意識を変革することができるという点にある。

¹⁴ "Black Confetti," Marije Vogelzang, accessed August 15, 2025, <https://www.marijevogelzang.nl/past-projects/black-confetti/>.

¹⁵ "Mind Mouth" Marije Vogelzang, accessed August 15, 2025, <https://www.marijevogelzang.nl/past-projects/mind-mouth-2/>.