

美術館 まで (から) つづく道

インクルーシブデザインの手法を活用したフィールドワークを表現へ

The Way to [and From]

the Museum

インクルーシブデザインとは

高齢者、障害者、外国人など、多様な人々を新しい物事を創り出すプロセスの最初から巻き込むことで、従来の思い込みを打ち破り、新たな発想力を引き出す手段として近年注目されているデザイン手法です。

Inclusive Design

Inclusive design involves from the outset groups self-identifying as minorities, such as senior citizens, people with special needs and overseas nationals. It aspires to be a driving force for the imagination, and a departure from conventional ideas.

茅ヶ崎市美術館

CHIGASAKI CITY MUSEUM OF ART

2019. 7/14 SUN → 9/1 SUN

主催 公益財団法人茅ヶ崎市文化・スポーツ振興財団

協賛 ホルベイン画材株式会社

協力 公益財団法人かながわ国際交流財団

株式会社インクルーシブデザイン・ソリューションズ

JI/EIDO 株式会社ボンド CHIGASAKI BASE

高砂香料工業株式会社 神戸芸術工科大学デジタルクリエイションラボ

MULPA Museum UnLearning Program for All
みんなで“まなびほぐす”美術館—社会を包む教育普及事業—

助成 公益財団法人 花王 芸術・科学財団

フィールドワーク協力者

町田 倫子 NPO法人日本視覚障害者セーリング協会
安原 理恵 会社員 / 特性：視覚
香川 賢志 写真撮影
金 明哲 映像撮影
湘南工科大学

このリーフレットの
テキストデータ →
Text file of this leaflet



聴覚特性者と歩く道 How to Walk with a Hearing-Impaired Person



歩道では車が前からくる道を選んで進み、お店ではiPhoneのメモ機能を使った画面を店員さんに見せて注文。店員さんから追加で質問されたオプションメニューの選択肢が多く、聞き取りづらくて思わず苦笑い。お店に流れている音楽の話を聞くのは嬉しいと、音楽談義。お互い目と口が見えるように話すため、隣に並んで歩くのではなく、正面から向き合いながら進む道でした。

A hearing-impaired person walks along the footpath with a clear view of on-coming traffic. They place orders in shops with their iPhone note-taking function. They make a bitter smile when questioned about options for the order. But they are happy when talking about the music played in the shop. We made the walk together, mouths and eyes facing, not side-by-side as when we look in the same direction.



西岡 克浩 Nishioka Katsuhiro 美術と手話プロジェクト代表、丹青社 / 聴覚障害者
文化施設の空間づくりに携わる傍ら、ユニバーサルミュージアム活動、ダイバーシティ研修等を実施。「色々な人と、ともに体験し、ともに考えていく」を合言葉に、様々な人と美術を楽しむ活動をしている。



和田 みさ Wada Misa
手話通訳士 / 美術と手話プロジェクトメンバー



市川 節子 Ichikawa Setsuko
手話通訳士 / 美術と手話プロジェクトメンバー

盲導犬ユーザーと歩く道 How to Walk with a Guide Dog User



雨の中、一人と一頭は予想を超える速さで颯爽と歩く。みんなで海を見た帰りには小径に入り、いくつかの角を曲がり、行き止りでは一休み。風を切り進む道では、家々からの香りはグラデーションに変化し、交差点では様々な香りがレイヤーを成し、松林で香りはクリアに澄みわたる。見えないものが次々と現れてくる様子はまるでミステリー小説の中に入り込んだような道でした。

A person and their dog proudly walk through the rain with unexpected speed. On their way back from the sea, they enter an alley, turn several corners, then coming to a dead-end, they have a rest. They smell a sequence of fragrances as they pass by houses, then encounter layered smells of a traffic crossing, clearing away at a pine forest. During this walk, invisible things emerged one after another, like the confusing plot of a mystery novel.



小倉 慶子 Ogura Keiko 盲導犬ユーザー / 視覚障害者
1999年障害者手帳取得。同年、日本視覚障害者セーリング協会(JBSA)に入会。世界選手権大会3回出場、銅メダル2回獲得。現在、江ノ島の「ピッコラくらぶ」でも活動中。



リルハ Riruha 2012年8月9日生まれ。2014年11月、日本盲導犬協会横浜訓練学校卒業。同時に小倉慶子とユニット結成。2019年4月9日、病のため急逝(享年6)。

小さな子と歩く道 How to Walk with a Small Child



道路標識のポールは、くるくる回するための遊具に代わり、坂道は上から下へ駆け巡るジャンプ台へ。足下にいた蟻に驚き過ぎて思わず踏んでしまい、水で何度も洗っていた松ぼっくりは、白くしたかったからと。みんなの中から出てきたキーワードは「自由な空間での負荷が好き」。ちょっとした困難をせつせと楽しむ2才の女の子と歩く道は、思ってもみなかったファンタジーあふれる世界へとつながる道でした。

For a little girl, a signpost becomes something to circulate, as a plaything. A slope becomes a ramp to go down. Surprised by ants, she accidentally steps on them. She washes pinecones, trying to make them white. Keywords extracted from this were: 'enjoying difficulties in liberated space.' Walking with a two year-old girl unexpectedly led to a world full of fantasy.

原 そよ Hara Soyo

当時2歳の子 / 子ども

原 美帆 Hara Miho

母親 / ベビーカーユーザー

好奇心あふれる女の子そちゃんと、お母さんの美帆さんの親子。

車椅子ユーザーと歩く道 How to Walk with a Wheelchair User



一方の手は車輪を回し、もう一方では花壇の植物に触れながら進む。道が狭くとも、曲がっていくと、相当急なスロープであろうと、臆することなく。むしろスピードは増し、歩き疲れた私たちのことを笑顔で振り返る。困ったとしても誰かが手伝ってくれるという信頼が車輪の速度を上げる。砂浜で車輪をとられつつ、辿り着いた海の家で食べた冷たいかき氷。まるで、夏の縁日をみんなで駆け巡ったような道でした。

As a wheelchair user moves, one hand rotates the wheels, the other touches plants in flower beds. Advancing without hesitation, even when the road is narrow. Meanderingly, or gaining speed on a steep slope, they turn around when we become tired. They go fast, confident that someone will offer help if they need it. After getting wheeled off the sand, we reach the beach house and enjoy the taste of crushed flavoured ice. The walk was something like running around at a summer festival.



和久井 真糸 Wakui Maito エーラスダンロス症候群患者会 / 車椅子ユーザー

結合組織が弱いエーラスダンロス症候群と中枢神経が壊れる視神経脊髄炎という難病をもつ車椅子ユーザー。患者の生活環境向上をめざし活動するとともに、障害や難病の経験を元に講演会を積極的に実施。

インクルーシブデザイン・ファシリテーター Facilitator of Inclusive design



鎌倉 丘星 Kamakura Kyusei 視覚障害、呼吸不全、車椅子ユーザー

神奈川県警察を難病発症で退官後、企業に入社するも難病が進行し退職。現在の会社インクルーシブデザイン・ソリューションズと巡り合い、役員として企業研修、商品開発、全国自治体の地方創生事業等を行っている。

作家による作品紹介 Introduction to artworks by artists

金箱 淳一 + 原田 智弘

おんりん

音鈴 On Ring

作品協力者：西岡 克浩 和田 みさ 市川 節子 中村 開 2019



一緒に過ごして体験を語り合う内に、ふわっと頭の中に生まれたアイデアが作品に結びついています。対話では感覚の言語化や、互いの感覚を掘り下げていくやり取りが非常に新鮮でした。「感覚の調和が生まれる、居心地の良い空間を作りたい」という考えに基づく本作品は、風に恵まれた茅ヶ崎の原風景について、音と触覚による記憶の記録を試みています。触れることのできる音の存在感に耳を澄まし、体を澄まして見て下さい。

The idea for this work came naturally from a conversation about experiences. We found it new and refreshing to articulate our sensations, and investigate them linguistically. The work developed from a concept of 'wanting to create comfortable spaces with a sensory harmony'. It sought to register acoustic and tactile memories taken from typical Chigasaki landscapes with their delightful breezes. I hope that as you listen to it, you will enjoy the work with your whole body as if you were touching the sound itself.



金箱 淳一 Kanebako Junichi

メディアアーティスト／神戸芸術工科大学助教 Media Artist / Haptic Designer

1984年長野県生まれ。楽器インタフェース研究者、博士(感性科学)。大学で教鞭をとる傍ら、障害の有無にかかわらず共に音楽を楽しむためのインタフェース「共遊楽器(造語)」を研究している。



原田 智弘 Harada Tomohiro

音空間デザイナー／ソラソレ堂 Environmental Sound Architect

1970年福岡県生まれ。作編曲家、音楽プロデューサー。カテゴリーに囚われないサウンドクリエーションを行い、公共空間のサウンドデザインの他、ユニバーサルサウンドデザインの提唱・開発を進めている。

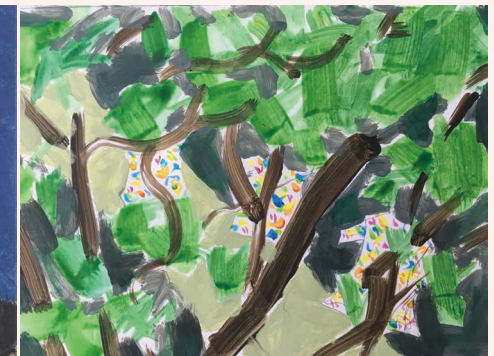
茅ヶ崎で過ごし、この地の風景を作品に描いた所蔵作家

萬 鐵五郎	Yorozu Tetsugoro	1885-1927年	三橋 兄弟治	Mitsuhashi Itoji	1911-1996年
小山 敬三	Koyama Keizo	1897-1987年	岡本 喜久司	Okamoto Kikuji	1920-1987年

特別出品「香りの種子」

蜂飼 耳 Hachikai Mimi 詩人・作家 Poet・Writer

1974年神奈川県生まれ。詩集に『現代詩文庫・蜂飼耳詩集』、『いまにもうおっていく陣地』(第5回中原中也賞)、『食うものは食われる夜』(第56回芸術選奨新人賞)、『顔をあらう水』(第7回鮎川信夫賞)など。



左) 渡り
右) 土手の上で

原 良介

とて うえ

土手の上 On the Bank

作品協力者：原 そよ 原 美帆 2018-2019

日頃共に過ごす娘が、階段、坂道などの縦軸の空間に無条件に反応するというのをフィールドワークで客観的に観ることで知りました。あの日、娘は鳥の柄の入った服を着ていました。鳥の服を着て鳥のような動きをする娘をみて、「自由な空間での負荷が好き」というフィールドワークで出てきたキーワードはとても腑に落ちました。そこで、テーマを鳥にしました。人と自然との距離を制作主題としている自分にとって、この上ないテーマとなった作品です。

I spend a lot of time with my daughter each day, but I recently learned something while watching her as part of my objective fieldwork. She unconditionally reacts to vertical axes, such as stairs or slopes. On that day, she was wearing a dress with bird patterns. I then saw her imitating the movement of real birds, I felt that this agreed very well with the keywords 'enjoying difficulties in liberated space', and I took birds as the subject for my work. It was an excellent choice as the underlying theme for my work has always been distance between people and nature.



原 良介 Hara Ryosuke

画家 Artist

1975年神奈川県生まれ。複数の時間や異なる空間を一つのキャンパスに描く絵画作品を制作。事象を概念的要素のみで描くことを試み、絵を描くことは次元の移動を可能にするという意識で制作している。

MULPA
Museum UnLearning
Program for All
みんなで“まなびほぐす”美術館
—社会を包む教育普及事業—

MULPAと本展との関係について

「MULPA: Museum UnLearning Program for All/ みんなで“まなびほぐす”美術館—社会を包む教育普及事業—」は、2016年に公益財団法人かながわ国際交流財団が、定住外国人や障害者を含むすべての地域住民のミュージアムへのアクセス向上やインクルーシブな教育普及事業の企画・検討を目的として、神奈川県内4館の美術館(神奈川県立近代美術館/茅ヶ崎市美術館/平塚市美術館/横須賀美術館)に呼びかけて始まったプラットフォーム型のアートプロジェクトです。本展は、このMULPAと連動する形でフィールドワークを企画し、立ち上がった展覧会です。



アーサー・ファン

ちがさきさんぽきおく きおくさいぼう

茅ヶ崎散歩記憶と記憶細胞

Chigasaki Memory Walks and Cells

左) 散歩記憶玉 右) 茅ヶ崎散歩記憶細胞

作品協力者：和久井真糸 平尾菜美

2019

本作は三部構成です。第一部は、ガラスケース内に茅ヶ崎の3Dマップを作ります。アクリルディスクと150以上の球体に、茅ヶ崎の散歩記憶が描かれています。第二部は、茅ヶ崎コミュニティ記憶地図です。様々な素材を使い、来館者が自分の散歩の記憶を残していく参加型のプロジェクトです。第三部は、アーティスト平尾菜美氏とのコラボレーションです。私のフィールドワークやその方法論を観察してきた平尾氏自身の観察記録を展示します。

This art work has three parts. The first part is located in the glass case which is transformed into a three-dimensional map of Chigasaki. The work consists of 'Memory Walks Drawings' from my Chigasaki fieldwork on acrylic discs and over 150 "Memory Walks Drawings" on styrofoam balls for days I visited art museums and/or galleries. There are also over 200 'Chigasaki Memory Cells' from my fieldwork photographs. The second component is the Chigasaki Community Memory Map. This is a participatory project where museum visitors can add their own memories of their walks using various materials provided in the exhibition space. The third part is a collaboration with artist Hirao Nami whose studio practice also explores the everyday. She has followed and observed my fieldwork in Chigasaki and will be sharing her observations and thoughts about my fieldwork methodology for this exhibition.



アーサー・ファン Arthur Huang

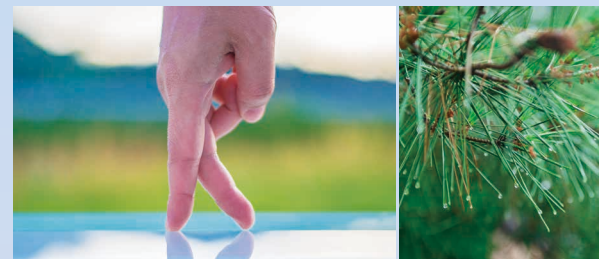
美術家／理化学研究所脳神経科学研究センター研究員 Artist / RIKEN Center for Brain Science Researcher / Technical Staff

1972年米国生まれ。毎日の通勤や散歩の記憶を線で描き、インスタレーションや平面作品として展開。日常のありふれた行動を見直す事により、物事に対して新たな視点を持つ事を意識している。

Relationship between MULPA and this exhibition

www.kifjp.org/mulpa

Museum UnLearning Program for All is an art platform launched in 2016 by Kanagawa International Foundation together with four museums in Kanagawa Prefecture (The Museum of Modern Art, Kamakura & Hayama; Chigasaki City Museum of Art; The Hiratsuka Museum of Art; Yokosuka Museum of Art). Its aim is to communicate with diverse groups and organizations so as to improve museum accessibility for people with special needs and foreign residents and education through the concept of 'inclusive design'. This exhibition has been realised using fieldwork carried out in association with MULPA.



左) うつしおみ 右) 道の香りパレット〔イメージ〕

MATHRAX〔久世祥三＋坂本菜里子〕

うつしおみ Utsushiomi

作品協力者：小倉慶子 リルハ 香料開発：稲場香織

2019

誰かと歩く時に生まれるリズム感やその時の空気感をインスピレーションに、私たちは「ひとつづきの道」を作ろうと試みました。それは自らの指によってめぐる「触感の道」です。体験者の知覚は、指で歩くサイズになった「わたし」と、時にその指を別の存在として見守ったり内観する「わたし」の間を往来します。自分でもあり自分でないものの感覚を想像することによって、音、光、香りのイメージは常に新しく姿を変えていきます。

We tried to create 'continuous paths' inspired by the rhythm and atmosphere of walking with someone, sharing an experience. These 'paths of tactility' traced with the fingers, as viewers' perceptions fluctuate between a 'self' small enough to walk with the fingers, and a 'self' that watches this objectively and externally. Images of sound, light and smell are constantly renewed by the sensation of being having a second self.



マストラックス

MATHRAX〔久世祥三＋坂本菜里子〕 Kuze Shozo + Sakamoto Mariko

アーティスト、エンジニア、デザイナー Artist, Engineer, Designer

電気、光、音、香りなどを用いたオブジェやインスタレーションの制作を行うアートユニット。デジタルデータと人間の知覚や感覚を題材に、人が他者と新たなコミュニケーションを創り出す作品制作を行う。

稲場香織

道の香りパレット Fragrances of the Path

2019

茅ヶ崎は海が近く、いつも風が強く吹いているような土地であり、まさにその風の流れと街を漂う様々なにおいの流れがリンクしているようでした。風の動きで次々と変化していくにおい、交差点でのにおいの交差、また美術館を取り囲む松林では風の影響が少なく、松林の下だけが独特の空気、においを放っており、全てがクリアな世界でした。そういったにおいの変化をパレットに落とし込みたいと思いました。

Chigasaki is close to the sea, so always breezy. Various odours wafting through town meet the sea breeze. Fragrances change according to wind direction. A crossroad is also a meeting point for smells. The pine forest surrounding our museum is a world of particularly clear air, and being less susceptible to wind, it has a distinct smell. I wanted to register these shifts using a 'palette of fragrances', as a painter uses a palette of colours.



稲場香織 Kaori Inaba

資生堂グローバルイノベーションセンター 香料開発グループ研究員 Fragrance Development Researcher at Shiseido

千葉県生まれ。香料会社ジュニアパフューマーを経て、エバリュエーターとして香りの評価・開発、メーカー等への香料の提案、プロジェクトマネジメントを行う。2015年、Musée International de la ParfumerieのPrix de l'Odeurを受賞。