



1 交通標識で遊ぶそよちゃん  
2 三又の道から美術館の入り口へ  
3 緑に囲まれた坂を駆け上る楽しさ  
(自由な空間での負荷)  
4 ワークショップ(「価値」を「色」)  
5 参加者各自の「色」を一つの作品に  
※撮影(1~5):香川賢志

3月25日、茅ヶ崎市美術館において「インクルーシブデザイン×デザイン思考」の手法を活用したプロジェクト(全5回)の第2回目が開催された。色彩表現得意とする画家が、茅ヶ崎駅から美術館までの道のりを「2才の子ども」と「お母さん」と一緒に歩き、親子がどのような経路を辿るのか他の参加者とともに観察するという回である。

筆者が普段から仕事としている「インクルーシブデザイン」は、デザイン思考の方法論の1つである。見えない、聞えないなどの様々な「感覚特性」をもった人を、「物」や「事」を生み出す企画設計の段階から包摂し、共に考え創造することで、誰もが使いやすい物、楽しめる事などを生み出す方法である(インクルーシブデザインでは、このような「感覚特性」を持った人を、目が見えづらくなったり、耳も聞こえづらくなったり、足腰も弱くなるなど、誰もが今後体験することになる高齢化社会の水先案内人として「リードユーザー」と呼んでいる)。近年、この方法論は各界から注目され、多くはビジネスにおいて、新規商品の開発や事業の創発などによく活用されている。

ただ今回は、筆者もこれまで体験したことがない「アート」において活用する

という試みである。実は、視覚障がい者である筆者にとって、茅ヶ崎市美術館は駅からの標識が少なく、ネットでの地図情報も異なり、決して辿り着くのが容易とは言えない。しかし、そうした課題を単なる文字情報の標記で解決するというこれまでの方法ではなく、インクルーシブデザインの手法を活用し、他の方法を模索することが目標とされているのである。更に、茅ヶ崎市美術館までの道のりに現われてくる地域特性とアートを結び、作品にまでつなげることを目指し、始動したプロジェクトである。

今回の感覚特性者は「2才の子ども」と「お母さん」の親子、そよちゃんと美帆さん。表現者は画家の原良介さん。そして、本プロジェクトの企画者である茅ヶ崎市美術館の藤川悠さん、テクニカルサポーターの久世祥三さん、アートディレクターの坂本菜里子さん、インクルーシブデザインのファシリテーターとして筆者を含む4名のコアメンバー。加えて湘南工科大学総合デザイン学科の学生とともに、親子の一連の行動を観察した。

道中、2才のそよちゃんが道にあった標識のポールと建物の狭い隙間を選んで通ったり、道ではない斜面を何度も楽しそうに駆け上ったり下ったり、自動的に

止まってしまう水道の蛇口を何度もひねる様子から、親子(特に子ども)が楽しめる「価値」としては「自由な空間での負荷(が好き)」であることがみんな確認できた。

このことをふまえて、参加者は絵の具を使用し「色」により今回の「価値」を表現した。その際、デザイン思考の特徴である「直感でプロセスを高速回転で考える」を基本に、制限時間3分で創り上げた。人によって異なる色のイメージがあることを共有し、最後には画家の原さんより、自身の作品制作にどのように今回の経験が活かせるかについてコメントをもらい終了した。

筆者自身が弱視でありインクルーシブデザイン手法を伝えていく立場として、次回以降も、様々な感覚特性者と表現者のコラボレーションを図り、美術館の新しい価値創造に関わっていきたく改め思える回となった。



1 高砂緑地の花の香りを楽しむ小倉さん  
2 美術館へつづく小路  
3 香りの移ろいを記録する調香師の稲場さん  
4 サザンビーチのランドマーク「茅ヶ崎サザンC」へ  
5 茅ヶ崎で見つけた「香り」を「音」で表現※撮影(1~5):香川賢志

茅ヶ崎市美術館は松林の茂る高砂緑地の奥にある。その道のりは緑豊かで美しく、私たちが別世界へと誘ってくれる。しかし同時に、幾度となく来館者を迷わせてきた。このプロジェクトは、美術館へのアクセスをテーマに、そんな「問題」を「価値」に変えて、沢山の人の楽しんでもらうために始まった。普段、美術館へのアクセスが難しいと思われる人々(障がいがある方、小さな子ども連れの方、外国から来た方など)が、このテーマに制作を通して挑む様々な表現者たちとともに、着想・構想段階から共に関わっていくという包摂的、かつ実験的な試みである。

また、このプロジェクトでは「インクルーシブデザイン×デザイン思考」という手法を用い、参加者が共に観察・創作を行うことを通して、新たな価値を生み出していく。当初、筆者には、すでに作品制作における独自の的方法論を持つ表現者たちに、なぜデザイン発想から生まれた方法論を適用するのだろうか?という疑問もあった。だが、この手法を用いることにより、参加者たちの環境がフラットになり、その人独自の生き方、考え方、制作方法、感性がより際立って見えるようにも感じるのである。

6月10日(日)に開催された第3回

目は、感覚特性者(特性:視覚)である小倉恵子さんと盲導犬のリルハちゃんを観察を中心に、表現者である調香師の稲場香織さん、プロジェクトのコアメンバーと、美術館から海へとつづく道の中で「香り」を感じながら歩くフィールドワークを行い、後にその気づきを表現に結びつけるためのワークショップを行った。

美術館を出発するころには、すでに梅雨らしい雨が降り始めていたが、防風を兼ねる松林の中では香りも留まりやすいのかもしれない。美術館のある高砂緑地では、稲場さんに花の名前を覚えてもらいながら、一同、緑地の梅の実やクちなシの花のみずみずしい香りをたっぷり吸い込んだ。

香りを楽しみながらサザン通りをまっすぐ歩いていると、小倉さんと盲導犬のリルハちゃんが次第に歩くスピードをアップしていく。私たちはこのふたりに追いつくために小走りにならざるをえなかったほどだ。ふたりには高揚感をもたらさず、ふたりだけの歩き方があり、それを実践して楽しんでいる。まるで軽快な音楽を感じさせるような歩き方は、参加者たちの中のふたりのイメージをすっかり一掃してしまった。

美術館に戻り、感覚特性者とのフィールドワークで得た気づきと香りについて深く掘りさげると、そこから3つの言葉が生まれた。『グラデーション』(道中、めくるめく変化する香り)、『レイヤー』(路地の交差点で交わる香り)、『クリア』(この日の透明感のある香り)。これらの言葉を題材に「香り」を「音」によって表現するワークを試みた。香りも音も目には見えず、その体験は「時間軸を伴う質の変化」がある点において類似しているといえる。身の回りにある日用品や簡単な楽器を使って奏でる音は素朴ではあったが、香りづくりとも共通する部分があるようである。グループワークでは、今までに作った音を多重録音して組み合わせ、音の作品を作った。3つの音の要素がめくるめく現れ、そのたびに、何かが立ち上がっては混ざり合うような不思議な気分を体験した。「香りを聴く」と表現することがあるように、茅ヶ崎の音のパフェーム(香水)をかぐことができる日もくるかもしれない。

(主催) 公益財団法人茅ヶ崎市文化・スポーツ振興財団/公益財団法人かながわ国際交流財団  
(協力) 湘南工科大学総合デザイン学科/株インクルーシブデザイン・ソリューションズ  
マルパ特設サイト: <http://www.kifjp.org/mulpa/>