

「もかけん」活動記録

2024 — 2026

mocaken



Hiroshima
MOCA

目次

- 03 — 「もかけん」2024-2026のプログラム
ピクトグラム編
- 04 — 勉強会「インクルーシブデザインから考えるピクトグラムの課題とは？」
- 05 — 勉強会＋座談会「トイレのピクトグラムのジェンダー表現をめぐって」
からだ編
- 06 — パフォーマンス・ワークショップ「踊る宝石」
- 07 — 上映会＋トーク／＋座談会「映画『目の見えない白鳥さん、アートを見に行く』」
- 08 — ワークショップ「はじめの記憶、ふれることば」
- 09 — トーク「言葉にとどまらないコミュニケーションの可能性とは？」
- 10 — ワークショップ「ことばをほどく、ことばをつくる」
- 11 — 参加型パフォーマンス「クリンゴン式茶会」
- 12 — 勉強会「美術館のアクセシビリティをめぐって」
- 13 — トーク「《エアートンネル》について」

- 14 — もかけん連動展示「ふれる、ほどける、トーン！」
- 21 — 大崎晴地
- 24 — MAGNET
- 28 — 福田恵
- 31 — ジダーノワ・アリーナ
- 34 — アクセシビリティの取り組み
- 35 — 出品リスト
- 36 — ふりかえり 来場者、スタッフより
川上真由子「ふれることで、感覚がほどけるー美術館との新しい関わり方」
笹野摩耶「言葉によらないコミュニケーションの可能性」「アクセシビリティの取り組み」
- 39 — 謝辞、奥付

はじめに

本記録集は、2024年3月から2026年1月にかけて実施してきた「もかけん」の取り組みをご紹介します。「もかけん」とは「もっとかわっていくための検討会議」の略称です。2024年3月に開始し、今年で3年目を迎えます。きっかけは2023年の美術館のリニューアルでした。改修工事では、エレベーターの増設や、だれでも・多目的トイレ、ベビーケアルームの新設を行い、バリアフリーの向上を図りました。美術館は年齢や障害の有無に関わらず、あらゆる人に開かれた公共の場であり、物理的な要因でその機会が制限されることがあってはなりません。一方で、設備による課題解決には限界があるとも感じていました。例えば一口に「障害」といっても、その種類や程度、置かれた状況は一人ひとり異なります。また、美術館の雰囲気を含む環境や制度など、無意識に前提としていることがバリアになっている可能性もあります。多様な世代や様々な背景を持つ人びとが安心できる環境をつくるには、まずは私たち美術館スタッフが学び続けていくことが大切だと考えました。そして、利用者の方々とも関わりながら取り組みたいという思いから、参加型のプログラムとして「もかけん」を始めました。これまで、「ピクトグラム編」「からだ編」といったテーマのもと、勉強会やワークショップを重ね、多様な視点から美術館のあり方について考えてきました。さらにこうした学びや試行を来館者と広く共有する場として、連動展示「ふれる、ほどける、トーン！」展を開催しました。最後になりましたが、本プログラムの実施に際し、温かいご支援とご協力をいただきました皆さま、そして参加して下さったすべてのの方に、この場をお借りして心より御礼申し上げます。

笹野摩耶(広島市現代美術館学芸員)

もかけん

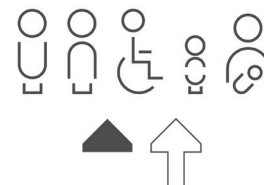
|| もっと かわっていくための 検討会議

広島市現代美術館がもっとかわっていくための検討会議。ワークショップやオープンな勉強会を通じて、だれもが安心して美術表現に親しめる場所となるための方法や視点について、研究者やアーティストを交えながら、一緒に学び考える機会をつくれます。

mocaken

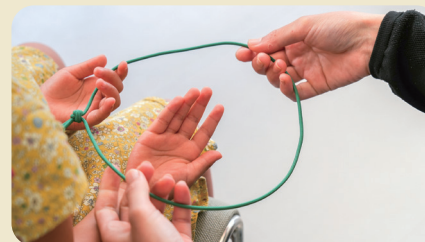
ピクトグラム編 2024年3月～4月

2023年の美術館リニューアルに際し、建築家・黒川紀章が設計した建物のかたちの組み合わせによって新しいピクトグラムをつくりました。人をあらわすピクトグラムについては、従来のステレオタイプな「女性」／「男性」のあらわされ方になるべく頼らないかたちや色を目指しましたが、「分かりにくい」等の声が届きました。そこで、当館のピクトグラムの問題を起点として、ピクトグラムが抱える様々な課題や研究の動向について学び、意見を共有する勉強会と座談会を実施しました。



からだ編 2024年11月～2026年1月

年齢や身体的特徴、受容してきた文化によって、私たちが経験することや感じ方は異なります。そうしたちがいに目を向けることは、人びとと美術館の間にあるバリアを理解し、一緒に美術館を楽しむための視点を学ぶことだけでなく、他者を想像したり、別の見方で世界を感じることもつながると考えます。勉強会や上映会、ワークショップを通して、さまざまな身体の違いを通して見えてくる世界の捉え方について学ぶとともに、異なる身体や異なるバックグラウンドを持つ者同士がどのように関わり合うことができるのかを探りました。



ピクトグラム編 ①

◎勉強会

「インクルーシブデザインから考えるピクトグラムの課題とは？」

2024年3月23日（土）14:00～15:45

講師：工藤真生

知的障害や自閉スペクトラム症を有する人の視覚認知特性に着目し、多様性に応えるピクトグラムのデザインについて研究を行う工藤真生氏を招き、勉強会を開催しました。

ピクトグラムの歴史をふりかえり、現行のピクトグラムが抱える課題について学びました。たとえば、トイレの様に高い識別性が求められるピクトグラムにおいては、外見や色によって性差のコントラストが過度に強調される場合があることが指摘されました。また、「受付」に女性を表すピクトグラムが用いられる例に見られるように、特定の役割と性別を結びつける表現が、無意識のうちにジェンダーバイアスを強化してしまう可能性についても問題提起がなされました。さらに、知的障害や認知症などの内的な障害のある人の視覚認知特性をふまえると、抽象度の高い図像よりも、具体的な動作などを表す絵の方が理解されやすい場合があることも報告されました。こうした指摘から、「標準」とされてきたピクトグラムの前提そのものを問い直す必要があることが共有されました。あわせて、九州大学が世界水泳2023福岡大会にあわせて実施した、インクルーシブなピクトグラムを目指す研究事例についても紹介されました。その上で、課題を一度で解決しようとするよりも、様々な人びとの視点を取り入れながら、使用される環境や状況に応じて柔軟に見直しや修正を重ねていくことの重要性が共有されました。

工藤真生（くどう・まお）

九州大学芸術工学研究院メディアデザイン部門助教。専門は視覚伝達デザイン、サイン計画、ピクトグラム。特に知的障害や自閉スペクトラム症等を有する人の視覚認知特性に着目し、より多くの人が「わかりやすい」と感じ、快適に情報を受けとることができるデザインを目指し、調査・分析・デザインを実装するまでを研究対象としています。

参考：社会包摂デザイン・イニシアティブ「多様性に応えるピクトグラムのデザイン」

https://www.didi.design.kyushu-u.ac.jp/project/cdl_tayou_signdesign/



ピクトグラム編 ②

◎勉強会 + 座談会

「トイレのピクトグラムのジェンダー表現をめぐって」

2024年4月29日（月・祝）13:30～15:00

講師・ファシリテーター：小林美香

広告など身のまわりにあるジェンダー表現を観察し、その意図や社会的背景、私たちに与える影響について分析する小林美香氏を招き、勉強会と参加者を交えての座談会を実施しました。

勉強会では、異なる時代や地域、文化に照らし合わせながら、ピクトグラムの造形がどのような背景のもとで成立してきたのかを概観しました。ピクトグラムには、社会や地域のなかでルール化されたジェンダー表現が反映されていることに加え、それらが社会に影響を与え、私たちのふるまいや認識までも規定する可能性があることが指摘されました。また、オールジェンダートイレのピクトグラムをはじめ、社会の変化を映し出す様々な事例と、それに対する社会の反応について紹介されました。これらを通して、ピクトグラムを単なる表示としてではなく、受け手のいるコミュニケーションのあり方のひとつとして捉え、社会の状況に応じて見直しや更新を行っていく必要性が示されました。

続く座談会では、仕事や日常生活のなかで感じるピクトグラム表現に対する違和感や考えを持ちよる機会となりました。「分かりにくさ」は身体的要因や環境的要因、認識の差異など複数の要因によって生じることや、「分かりにくさ」がもたらす不安や戸惑いについての率直な声も共有され、明確な答えを出すことの難しさをあらためて実感する機会にもなりました。

小林美香（こばやし・みか）

写真や広告におけるジェンダー表現に関連する記事の執筆や、翻訳を行うほかに、レクチャー、ワークショップ、展示会の企画、コンサルティングなどを手がけています。著書に『ジェンダー目線の広告観察』（2023、現代書館）、『その（男らしさ）はどこからきたの 広告で読み解く「デキる男」の現在地』（2025、朝日新書）など。

参考：小林美香「ピクトグラムを通して考えるジェンダー表現」(NewsPicks)

<https://newspicks.com/news/9978787/body/>



からだ編 ①

◎パフォーマンス・ワークショップ 「踊る宝石」

2024年11月23日(土・祝) 13:00~14:00

共催: 社会福祉法人三矢会太田川学園

協力: 笹川日仏財団

パフォーマー: Philippe Chéhère、Gaëtan Le Marchand、

太田川学園メンバー、かりやみほ、川口賢哉

フランス出身のコンテンポラリー・ダンサー、フィリップ・シェエール氏を講師に迎え、即興的なダンスを行うパフォーマンス・ワークショップを開催しました。シェエール氏はこれまで、様々な障害のある人を対象にダンスワークショップに取り組み、それぞれの身体に備わる美しさや創造性に注目してきました。今回はシェエール氏が事前にワークショップを重ねてきた社会福祉法人三矢会太田川学園のメンバーや、当日参加の人びとと一緒にパフォーマンス・ワークショップを行いました。最初に美術館の向かいにある「ムーアの広場」で、参加者同士が協力して身体を伸ばすウォーミングアップを行い、その後、衣装を羽織って美術館のアプローチプラザへと移動しました。参加者たちは円形の広場を舞台に、楽器の音やリズムを感じながら歩いたり、ペアになって踊ったりと、自然体で身体を動かす即興的なダンスを展開しました。

Philippe Chéhère (フィリップ・シェエール)

演劇分野の経験を経て、フランスモンペリエ国立振付センター現代舞踏養成コースで学びました。2003年からハンテントン病患者をはじめ、様々な障害のある人びとやその家族とのダンスワークショップを行っています。2006年、パリ第8大学博士課程で「舞踏家の知識と病院における芸術的実践」の研究を開始し、以後、発表と研究を続けています。

社会福祉法人三矢会太田川学園 (しゃかいふくしほうじんさんしかいおおたがわがくえん)

1966年に設立。1968年に初めての施設である知的障害児施設・太田川学園児童部を開設しました。現在は児童部をはじめとした13の施設があり、未就学児から80歳を超える高齢の方まで、およそ300人が利用しています。各施設では、月一回、絵画、書、音楽をはじめとした活動を実施し、利用者はそれぞれに合った展示やイベントに参加しています。



からだ編 ②

◎上映会 + トーク 「映画『目の見えない白鳥さん、アートを見にいく』」

2025年3月15日(土) 上映 13:00～、トーク 15:30～ ※手話通訳付

登壇者:三好大輔

◎上映会 + 座談会 「映画『目の見えない白鳥さん、アートを見にいく』」

2025年3月16日(日) 上映 13:00～、上映後に座談会

自ら各地の美術館の門を叩き、やがて「自由な会話を使ったアート鑑賞」という独自の鑑賞法を編み出した「全盲の美術鑑賞者」である「白鳥さん」の20年を振り返り、その友人たちや美術館で働く人びと、白鳥さんと出会った人びとを追ったドキュメンタリー「目の見えない白鳥さん、アートを見にいく」の上映会を、2日間にわたって開催しました。白鳥さんと晴眼者の友人たちが会話をしながら作品を鑑賞する様子は、「見える」「見えない」の境界や鑑賞のあり方を問い直すものでもあります。

初日の上映後には、三好大輔監督を招いてトークを実施しました。白鳥さんを撮影して考えたことや、バリアフリー版映画の制作プロセスについても話を伺いました。2日目の上映後には、鑑賞者同士で感想を語り合う座談会を開催しました。映画の感想に加え、バリアフリー上映を体験して得られた気づきや、障害のある人が身近にいる立場から感じたことなどについて意見を交わしました。

上映作品「目の見えない白鳥さん、アートを見にいく」(107分)

出演:白鳥建二、佐藤麻衣子、川内有緒、森山純子、ホシノマサル、大政愛、猪苗代町の人々ほか アニメーション:森下豊子、森下征治 (Ms.Morison) 音楽:権頭真由、佐藤公哉(3日満月) 企画・構成:川内有緒 撮影・編集:三好大輔 監督:三好大輔、川内有緒

2022年 / 日本 / カラー / 107分 / 16:9 / STEREO / DCP / 製作・配給:ALPS PICTURES INC

※UDCastを活用したバリアフリー音声ガイド、日本語字幕付

三好大輔 (みよし・だいすけ)

映画監督/プロデューサー。2015年株式会社アルプスピクチャーズ設立。映画を中心に映像制作を行う一方、全国の大学等で映像の指導を行うほか、市井の人びとが記録した8mmフィルムによる「地域映画」づくりをはじめ、全国にその活動を広げています。



からだ編 ③

◎MAGNETによるワークショップ

「はじめの記憶、ふれることば」

2025年8月13日（水）13:00～15:00

講師：MAGNET（高橋鴻介、和田夏実、Skyさくら／たばたはやと）

つなぐことを起点に触覚を通した遊びやゲームをつくるコレクティブ・MAGNETを講師に迎え、ワークショップを開催しました。MAGNETの遊びやゲームは、メンバーであり盲ろう者であるSkyさくら／たばたはやと氏の「ふれた記憶」を起点に生まれています。

このワークショップでは、触覚を通して参加者それぞれの記憶や体験をたどり、そこからことばを見つけ出すことや、自分と他者とのつながりを形として残すことを試みました。はじめに、アイマスクをして野菜や植物、布やぬいぐるみなどに触れ、「ふわふわ」「ざらざら」といった触覚から想起されるイメージや感想をことばにして共有しました。さらに、こどもの頃にだれかや何かに「ふれた記憶」を語り合い、触覚とことば、触覚と記憶とのつながりを探りました。その後、ペアになって触覚をつかった遊びを体験し、触覚を介して他者とつながる感覚を確かめました。最後は粘土をつかって、それぞれが持つ「ふれた記憶」や「だれかとのつながり」を形として表現しました。「触覚」がいかに創造性を促し、人とのつながりを生み出すかを、参加者自身の身体を通して体験する時間となりました。

MAGNET（まぐねっと）

発明家・高橋鴻介とリサーチャー・和田夏実、触覚デザイナーでありアーティスト・Skyさくら／たばたはやとを中心とした新しい遊びをつくるデザイン・コレクティブ。人と人がつい『くっついて』しまうような、コミュニケーションの種を見つけることを得意としています。ふれるという行為や、ものと人との関わりを起点に、人が出会い、共に在るきっかけとなるゲームや遊びを制作しています。



からだ編 ④

◎トーク

「言葉にとどまらないコミュニケーションの可能性とは？」

2025年9月27日(土) 11:30~12:30 ※手話通訳付

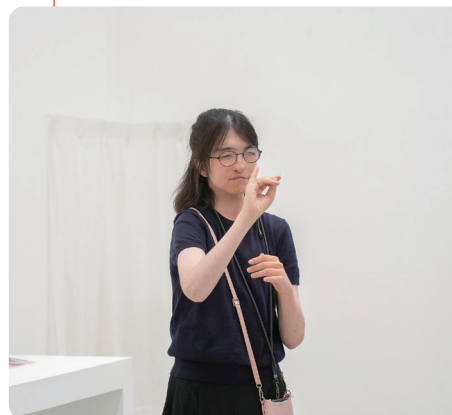
アーティスト:大崎晴地、MAGNET、福田恵、ジダーノワ・アリーナ

もかけん連動展示「ふれる、ほどける、トーン！」(2025年9月27日~2026年1月12日)の出品アーティストが展示をめぐるながらトークを行いました。本展は、異なる背景を持つ私たち一人ひとりの多様さや豊かさを浮かび上がらせる4名/組のアーティストを紹介する展覧会です。

はじめに、大崎晴地氏は複数の大きな布を重ねたトンネル状の作品《エアートネル》(2025)について話しました。療育の現場でも活用されてきたこのシリーズは、内部で偶然居合わせた者同士が空間を共有し、自然とコミュニケーションが生まれる装置としても機能してきました。続いて、福田恵氏はSFドラマ「スター・トレック」に登場するクリンゴン人と地球人による一場面に着想を得て制作した《クリンゴン式茶会(広島、2025年)》(2025)を紹介しました。一方にとって毒となるお茶を、解毒剤を用いながらも分かち合う様子に、「毒(死、あるいは戦争)を超えることができる友情や知恵」を見出しました。そして、ジダーノワ・アリーナ氏は、ロシアに生まれ日本で育った経験をもとに、忘却と記憶をテーマとする映像作品《バブシュカ》(2021)と《記憶の沿岸》(2022)について話しました。記憶を通して、他者が生きる文化や社会を見つめることができること、そして記憶が人をつなぐ媒介になりうることを感じ、制作したと言います。最後にデザイン・コレクティブであるMAGNETの展示では、メンバーのSkyさくら氏と和田夏実氏(オンライン参加)が「たっちまっち」や「YUBIBO」といった、ふれるという行為やものと人との関わりを起点に制作したゲームの制作背景について紹介しました。また、Skyさくら氏は自身が体験してきた触覚と記憶とのつながりについて話しました。それぞれの作品を通じて、「空間や時間をだれかと共有すること」、「記憶と出会うこと」、「ふれることで他者とつながること」など、言葉だけにとどまらないコミュニケーションについて考える機会にもなりました。

アーティストプロフィール・各展示について

- ▶ 大崎晴地 pp.21-23
- ▶ 福田恵 pp.28-30
- ▶ ジダーノワ・アリーナ pp.31-33
- ▶ MAGNET pp.24-27



からだ編 ⑤

◎ジダーノワ・アリーナによるワークショップ

「ことばをほどく、ことばをつくる」

2025年11月15日(土) 13:00~16:30

講師:ジダーノワ・アリーナ

忘却と想起をテーマに映像を制作するジダーノワ・アリーナ氏を講師に迎え、参加者それぞれが自分だけの架空の言語をつくることに挑戦しました。手がかりとなるのは、言葉になる前の「音」や「記憶」、「感情のかげら」です。日本で育ったジダーノワ氏は、幼少期に両親が話すロシア語を正確に理解するのではなく、その響きから意味を想像していた経験から、作品のなかで自身について語る際、ロシア語をベースにした自身考案の架空言語「ルーシェ語」を用いています。

ワークショップでは、参加者たちはまず「ルーシェ語」がどのような背景や発想から生まれたのかについて説明を受け、その後、参加者同士で子どもの頃の思い出などをテーマにインタビューを行い、互いの記憶を引き出しました。それらをもとに、それぞれがいくつかの単語を創作し、短い文章をつくる練習を行いました。

最後に、創作した言語を使って自分について伝える発表をひとりずつ行いました。音を伴う言葉だけでなく、ダンスのような身体の動きで伝える表現や、新しい文字を考案すること、絵を描くことなども含め、様々な形の言語が誕生しました。それらが伝える内容は共有され得るものではありませんでしたが、参加者からは、その人だけの言語があることの豊かさや、それを尊重することの大切さ、分からないまま受け入れることの面白さ、さらには、分からないからこそ知りたい／伝えたいという気持ちが芽生えるといった声が聞かれました。

また、たとえ共通の言語で会話していても、自分の理解と相手の理解は異なっているかもしれないという気づきや、言葉で語りきれない感覚にも意識を向ける機会となりました。

ジダーノワ・アリーナ

2025年に京都市立芸術大学大学院を修了。博士(美術)。ロシアで生まれ日本で育った自身の体験から、忘却と記憶の再構築をテーマに映像作品を制作しています。作家自身の記憶や、時間の経過とともに消えたり変化したりする記憶の曖昧さは、流動的なアイデンティティのあり方と重なります。また日本の中だけでなくフィンランド、ドイツ、フランス、ロシアなど各地に赴きながら、様々な私的な記憶を集めています。



からだ編 ⑥

◎福田恵 + Echo Hoによる参加型パフォーマンス

「クリンゴン式茶会」

2025年12月21日(日) 10:30~10:50、10:50~11:10、14:00~14:20、14:20~14:40

パフォーマー：福田恵、Echo Ho(オンライン)

福田恵氏とEcho Ho氏を迎え、「ふれる、ほどける、トーン!」展に出品されている《クリンゴン式茶会用茶器》(2019)を使用した参加型パフォーマンスを開催しました。本作はアメリカのSFドラマ「スター・トレック」に登場するクリンゴン人と地球人のお茶会の場面に着想を得て制作されました。そのお茶は地球人にとって毒となる可能性があります。解毒剤を使って共にお茶を分かち合うという内容です。福田氏が制作した《茶器》は、ふたりが一杯のお茶を分かち合うために制作されているものの、容易には飲めない形状になっており、客役である参加者たちは、福田氏とHo氏が設えた茶室のなかで、その困難な茶器を使用した茶会を体験しました。

これまで福田氏とHo氏は各地でこのパフォーマンスを行ってきましたが、今回は初めて、それぞれがいる広島とベルリンをオンラインで結んで実施しました。まず亭主役の福田氏が開始の音を鳴らし、客を一組ずつ茶室に招きます。客は用意された紙を一枚選び、そこに書かれた言葉(『茶の本』からの引用)を「遠方の人」に向けて読み上げると、モニターの向こうにいるHo氏はその言葉に応答します。遠く離れた場所にいる者同士が関わり合うことで、言語や文化の違い、時差、不安定なオンライン環境による理解のズレや違和感も味わう場とすることが意図されていました。参加者はお茶を飲む際、互いに茶器を持ち上げるのを助け合ったり、茶器を観察して飲みやすい箇所を一緒に探したりしながら、お茶を分かち合うことを試みました。その様子は、他者と共にいることや協働することの難しさを映し出すと同時に、障壁に向き合う過程で生まれる創造性を感じさせました。

福田恵 (ふくだ・めぐみ)

2001年に広島市立大学大学院芸術学研究所を修了後、ドイツに移住。現在は故郷・広島を拠点に、作品制作と教育に取り組み、自然と人工との関係性や、場の記憶、個と社会、生と死といったテーマへの関心をもとに、様々な表現媒体を用いて制作しています。また、祖父母の空き家を舞台に、自然との関わりから生まれる生活様式などを調査し、思考実験を試みるコレクティブ「イエロー・リバー・カレッジ」を主宰。



Echo Ho(エコー・ホー)

中国北京市出身のアーティスト、作曲家、研究者。現在はドイツを拠点に国際的に活動。芸術、哲学、文化、テクノロジーの交差に関心を寄せ、その融合から生まれる独自の表現を追求しています。約三千年の歴史を持つ中国の伝統楽器「古琴」と、現代のテクノロジーを組み合わせ、古琴の静謐な音から現代のノイズ音楽、古代思想からAIにいたるまで、広範なテーマとメディアを扱いながら、常に変容し続ける世界を反映させる作品を制作。2014年より福田と共にパフォーマンス《クリンゴン式茶会》に取り組んできました。

からだ編 ⑦

◎勉強会

「美術館のアクセシビリティをめぐって」

2026年1月10日(土) 15:00~16:30

講師: 池田 吏志

インクルーシブ美術教育を研究する池田吏志氏を講師に迎え、美術館のアクセシビリティをめぐり勉強会を行いました。はじめに「障害者」を定義する枠組について概観しました。障害学では、障害者が直面する問題を個人の特性に帰するのではなく、制度や偏見といった社会的障壁に起因するものとして捉えます。近年では、より多様な視点から「障害」を捉え直す動きもあり、その位置付けは更新され続けるものとして理解されます。また、アクセシビリティを考える際には、障害学の視点のみならず個別の特性や能力に応じた支援や教育を提供するリハビリテーション学の視点も含めた議論が必要であることが指摘されました。

続いて、イタリアとスペインの美術館で実施されているアクセシビリティの取り組みについて紹介されました。イタリアでは、NPO法人「L'abilità」が知的障害者とその家族を対象としたプロジェクト「Museo per tutti(みんなのためのミュージアム)」を実施し、美術館スタッフへの研修や、伝わりやすいガイドブックの共同制作などを通じて、美術館がアクセシビリティの知見を蓄積し継続的に取り組むことができるように支援しています。スペインの事例では、作品から受ける印象をダンスや音楽、物語などで表現する多角的なアプローチの実践や、外部の団体や当事者との連携が紹介されました。アクセシビリティを美術館による一方的な支援ではなく、様々な人びとと協働してつくるものとして位置付けていることが特徴的でした。

最後に、参加者同士で「障害者が美術館に来る文化」を育む方法について意見交換が行われ、情報発信の工夫や、プログラムの内容、スタッフの呼称等の見直しを含む包括的な取り組みが提案されました。

池田 吏志 (いけだ・さとし)

広島大学人間社会科学部研究科教授。博士(教育学)。アートと障害の交点を主な研究領域としています。2021年から広島県、広島県立美術館、広島県アートサポートセンターの連携による「アートと共生に関する調査及び施策一体型プロジェクト」に取り組み、障害者が出演する美術館利用案内動画の作成や福祉施設へのアウトリーチ活動、オンラインによる対話型鑑賞会などを企画・実施してきました。



からだ編 ⑧

◎トーク

大崎晴地による「《エアートネル》について」

2026年1月12日（月・祝）15:00～16:00 ※手話通訳付

講師：大崎晴地

リハビリテーションや精神医療の臨床現場の人びとともかかわりながら、認知や知覚、運動に働きかける作品を制作する大崎晴地氏を迎え、展覧会「ふれる、ほどける、トーン!」(2025年9月27日～2026年1月12日)に出品された《エアートネル》についてトークを行いました。制作された背景に加え、その仕組みと機能について「生命システム」、「リハビリテーション」、「精神分析」、「運動」、「色」といった視点から読み解きました。穴のあいた布を複数重ねた同シリーズは、大崎氏が学生の頃に脳性麻痺の臨床現場に通うなかで構想されたものです。2013年に完成し、発達障害児の療育・福祉の現場に設置され、実験的な使用を重ねてきました。特にADHDのこどもにとって、《エアートネル》の内部で自由に身体を動かすことは感覚統合を促すと同時に、下層に入ると布の重みが身体に圧迫感をもたらし、リラックス効果を生むことが確認され、療育につながるようになってきたそうです。また、別の層にいる人とは布を媒介に対面とは違うコミュニケーションをとることで、他者との関係を築きやすくなる効果もあります。一方で、《エアートネル》に使われる生地の色や模様の情報量の多さ、変化し続ける空間構造は、自閉症スペクトラム症のこどもにとっては課題として残されています。また、本展のための新バージョンについては、タイトルに含まれる「トーン」を着想とし、スペクトラムと補色関係を意識したデザインが施されていること、光が内部に差し込む部分と下層に行くにつれて遮断される部分を設けることで、明暗の変化を体験できる空間が設計されていることを明かしました。

大崎晴地（おおさき・はるち）

1981年、東京生まれ。2014年に東京藝術大学大学院美術研究科博士課程を修了。博士(美術)。障害のある人の経験世界に関心を持ち、リハビリテーションや精神医療の臨床現場の人びとともかかわりながら、認知や知覚、運動に働きかける作品を制作。2024年からは、建築家と一緒に「労働者協同組合 Barrier House Project YAZU」を立ち上げ、アートと福祉を接続することで地域社会が抱える様々な課題に取り組んでいます。

《エアートネル》について

▶ pp.21-23



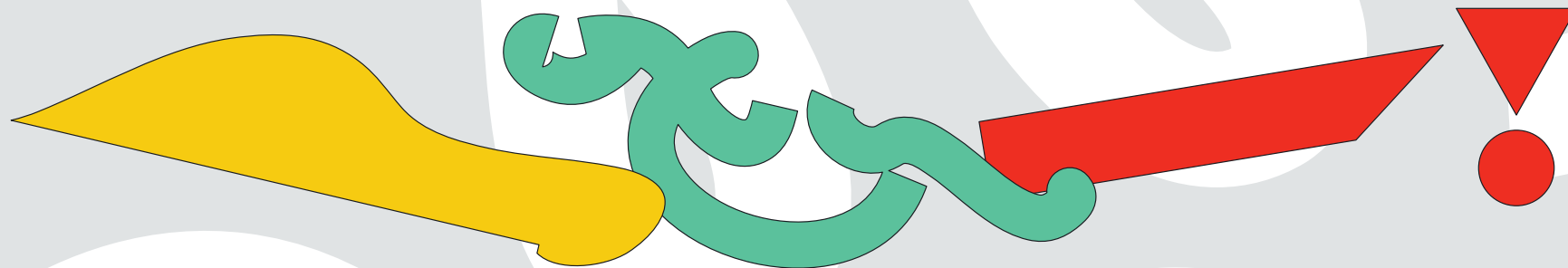
もかけん連動展示

ふれあう
ほら、ほら、ほら、
Touch, Untangle, Tones!

2025 9.27 (土) → 2026 1.12 (月・祝)

大崎晴地 | MAGNET |
福田恵 | ジダーノワ・アリーナ

Osaki Haruchi | MAGNET |
Fukuda Megumi | Zhdanova Alina



mocaken Exhibition

ごあいさつ

このたび、広島市現代美術館では「ふれる、ほどける、トーン！」展を開催します。

この展覧会では、大崎晴地、MAGNET、福田恵、ジダーノワ・アリーナによる展示をご紹介します。それぞれの表現は、私たちひとりひとりが持つ多様さや豊かさを浮かび上がらせるとともに、「空間や時間をだれかと共有すること」、「触れることで他者とつながること」、「記憶と出会うこと」など、異なる身体や背景を持つ者同士が関わり合うための多様なあり方を示しています。展示を通して、他者を想像し、言葉だけにとどまらないコミュニケーションの可能性について考える機会となりましたら幸いです。

なお、この展覧会は「もかけん（もっとかわっていくための検討会議）」と連動して開催するものです。「もかけん」とは、だれもが安心して美術表現に親しめる場を目指し、その方法や視点を学び、考えていくためのプログラムです。ここでは、視覚に加えて触覚や聴覚など色々な感覚に働きかける展示を通して、鑑賞体験を広げることを試みます。さらに、会期中は展示説明の音声読み上げ対応やセンサーキットの貸出しなど、展示のアクセシビリティ（利用しやすさ）に関する取り組みを試験的に実施していきます。こうした実践を重ねながら、来場者が安心して作品と向き合える環境を整えていくための一歩としたいと考えています。

最後になりましたが、展覧会の実現にあたりご協力をいただきました作家の皆さま、さまざまなかたちでご尽力をいただいた関係各位に心より御礼申し上げます。

2025年9月
広島市現代美術館



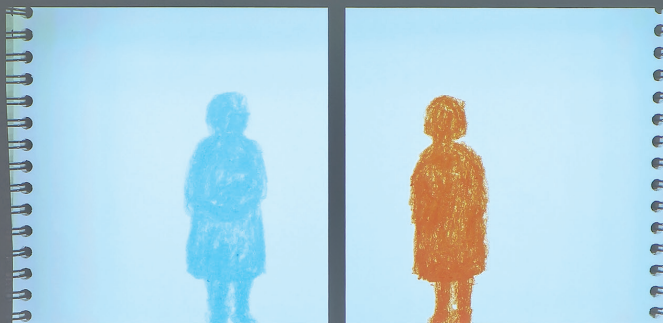
ロゴについて

「ふれる、ほどける、トーン！」という言葉の響きを、文字と形として可視化したロゴです。冒頭の「ふれる」は言葉への導入部として、可読性を意識した普遍的なゴシック体を用い、誰もが読み進められる入り口をつくっています。「ほどける」では結び目が解け、緊張がほどける感覚をタイポグラフィで表現し、「トーン」は言葉の勢いと楽しさを強調。多様な人の感覚や心が踊るコミュニケーションを促す、可変するシンボルを添えて設計しました。 デザイナー・久保章 (guide)









私の優しいバブシュカと
my gentle babushka



大崎晴地 Osaki Haruchi



《エアートンネル》(2025)は、様々な色と質感を持つ布を5層に重ねた、約6m四方の大きさの作品です。最上部の布には風が送り込まれ、やわらかくふくらみます。鑑賞者は上部に開けられた穴から中へ入り、布の層のあいだを通り抜けながら、身体全体で作品を体験することができます。

軽やかな布は、内部にいる人の身体や動きに応じてかたちを変え、居合わせた人々によって、常に新しい空間が立ちあられます。複数人が同時に中へ入ると、そこは他者と出会い、空間を共有したり一緒に空間をつくり出す場となります。その様子は、人と人との関わりもまた、その都度一緒に作り直されるものであることを示唆します。

2013年から制作を続けている《エアートンネル》シリーズは、大崎が脳性麻痺や発達障害のある子どもたちとの

関わりをきっかけに構想したもので、これまで、療育施設や福祉施設にも設置され、子どもたちが作品のなかで過ごすうちに、自然なコミュニケーションが生まれる装置としても機能してきました。

大崎晴地（おおさき・はるち）

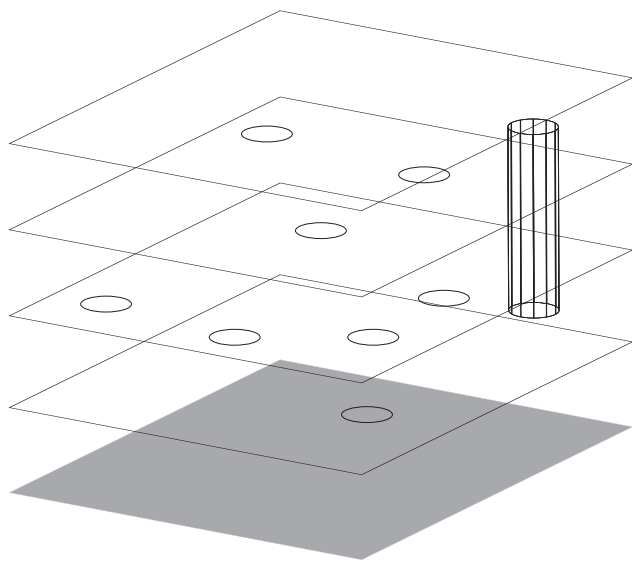
1981年、東京生まれ。鳥取在住。2014年に東京藝術大学大学院を修了。博士(美術)。障害のある人の経験世界に関心を持ち、発達障害のある子どもの療育や認知症の方のリハビリに関わるような臨床現場の人びとも関わりながら、認知や知覚、運動に働きかける作品を制作してきました。

あそ かた
遊び方

この作品は、5層に重なる布からできていて、
穴から中に入って体験することができます。
一番上に見えている穴は最初の入口です。
下へ降りていく穴と上に登っていく穴があります。

しま ちよう あな いち ぼん した そう
縞模様の穴が一番下の層につながるワープゾーンです。
なか はい うえ そう あが
中に入ったなら上の層へ上っていきましょう。

いち ぼん した い うえ い あな
一番下まで行ったら上に行く穴をさがしましょう。





MAGNET まぐねっと



デザイン・コレクティブ「MAGNET」が考案した、触覚を使って遊ぶ3つのゲームを紹介します。触手話[※]をヒントに生まれた「YUBIBO」は、指で棒を支える協力型バランスゲーム。プレーヤーは指を通じて相手の動きや意図を感じ取ります。異なる触り心地の布で作られているクッションのような「たっちまっちソフト」、カードの表面にさまざまな模様の凹凸がある「たっちまっち」は、それぞれ手や指でふれてちがいを読みとるゲームです。

これらは、メンバーのひとりであるSkyさくらの経験が起点となっています。例えば「たっちまっち」には、「波状のかたち=海」、「ポツポツしたかたち=ボタン」のように、これまでに出会った自然やものから想起する触覚イメージがあらわされています。先天性盲ろう者であるSkyさくらは、手でふれることや、風を肌で感じること、足で地面をふむ感覚といった触覚を通して世界を捉えてきました。あわせて展示している映像、そして貝殻やカーテンと

いった思い出の品は、Skyさくらにとっての触覚と記憶とのつながりを示すとともに、ふれることで生まれる感覚の豊かさを伝えます。

※触手話・・・相手の手話を手でさわって読むコミュニケーション方法

MAGNET (まぐねっと)

発明家・高橋鴻介、リサーチャー・和田夏実、触覚デザイナーでありアーティスト・Skyさくら／たばたはやとを中心とした新しい「あそび」をつくるデザイン・コレクティブ。さまざまな人とコラボレーションしながら、年齢や国籍、からだや知覚といったちがいを超えて、人と人がつい「くっついて」しまうような遊びを生み出すことを得意としています。



海に触れる

初めて海に行ったとき私はとても怖かったです。「海」という言葉を知らず、それが何かも知りません。突然、足に温かい柔らかい感触のものが触れ、歩きにくくなり、次第にお風呂でもないのに生ぬるい水が触れ、これが何か分からず、どうなるのか想像できず、私はずっと泣いていました。先生と砂浜に座り、ずっと砂を触り、先生が小さなバケツに海の水を汲み、私の手や足にゆっくりかけてくれました。ゆっくり歩き、海に入り足で波を感じました。なまぬるい水に触りました。潤れた砂を触りました。そして、海に生きる貝やカニに触れ、水の中に生きる命があることを知りました。

森のかたち

私は幼稚園に通っていたとき、山や海などに行き、直接さまざまなものに触れてたくさんの実験をしました。何度も山に行き、森や木を感じ、草や葉などを触って、この世界に在るモノを知っていきました。ものに触れて、手でその素材やものをすみずみまで観察することを、触察といいます。どこから何がどんなふうにはえているのか、花と茎の境目はどこにあるか、じっくりふれ、葉っぱの形や茎の形、そのそれぞれの生え方を探りながら世界と言葉とをみつけていきました。

ものと形

物を触ることで形や素材を知り情報を得て、行動しています。触ることでそれが何かの経験から、その存在の目的を知る。これまでの経験から、その用途を間違えることはほとんどありません。さらに、その形から私の行動に大事な情報を得ることが出来ます。電車で1人で乗る時、電車の手すりやつり革に触れることで、自分が間違えず目的の電車に乗ったことを知ることが出来ます。手すりの形は、私鉄とJRなど電車の種類によって異なります。新幹線には手すりがなく、座席に突起物があり、それを掴んで車内を移動できる。思わず触れてしまうものに助けられています。

つながるからだ

人々とながるのが好きです。伴走者と一緒に行ったり、誰かと一緒に二人乗りのタンデム自転車に乗ると、人とつながっている感覚が強くなります。伴走者とマラソンをするとき、輪になったロープを持ち、リズムを合わせて走ります。速く走りたい時は、伴走者に手話で伝え、どのくらい速く走りたいのかは、言葉ではなく感覚で合わせていきます。触手話で会話をしているとき、人の腕をつかみながら歩いているとき、輪になったロープをもって共に走っているとき、相手の存在に手がたえを感じます。つながっていることを実感できます。ぼんやりした私の日常が、くつきりとした感覚になります。

触手話

私は触覚を使いながら言葉の概念を獲得しました。そして、今も触手話や指文字など触覚を使ってコミュニケーションをしています。相手の手に触れることで、言葉の意味だけではなく、相手の気持ちが伝わってくる。触手話は手話の一部分が触れるだけで、相手が言おうとしていることの全体が分かりやすい言語だと思います。「次の予定は何か」と触手話で尋ねると、次を楽しみにしている気持ちも手の感触を通して相手に伝わり、触手話の相聞は、相手がどれくらい興味をもってきているのか分かる。気持ちが通っている感じが心地よいコミュニケーションです。

カーテンと風

最初にある記憶は1歳のとき。私は風で遊んでいました。そして、今も触手話や指文字など触覚を使ってコミュニケーションをしています。相手の手に触れることで、言葉の意味だけではなく、相手の気持ちが伝わってくる。触手話は手話の一部分が触れるだけで、相手が言おうとしていることの全体が分かりやすい言語だと思います。「次の予定は何か」と触手話で尋ねると、次を楽しみにしている気持ちも手の感触を通して相手に伝わり、触手話の相聞は、相手がどれくらい興味をもってきているのか分かる。気持ちが通っている感じが心地よいコミュニケーションです。

2-2. Skyさくら《身体の記憶を紡ぐ》2025年

MAGNET まぐねっと



たっちまっちソフトの遊び方

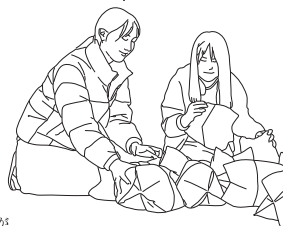
目を閉じてクッションを触り、同じ触り心地のペアを探す、かるたのような遊びです。いろいろな触り方を試してみましょう。

- クッションをよくシャッフルし、マットの上に広げます。



- 全員が目を閉じた状態で、1人がクッションを選び、**触り心地を言葉で説明**します。他のプレイヤーはその言葉から、同じ触覚のクッションをさがします。

例えば…
細かい毛がたくさんで、ざらざらした感じがする。



- 見つけたら、他のプレイヤーが新しいクッションを選び、繰り返します。
- 制限時間は**2分間**。すべてのペアを見つけられるでしょうか。

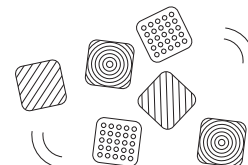


2-3. MAGNET「たっちまっちソフト」2025年

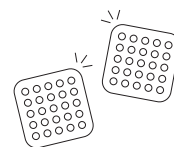
たっちまっちの遊び方

目を閉じて触覚カードを触り、同じ触り心地のペアを探す、神経衰弱のような遊びです。いろいろな触り方を試してみましょう。

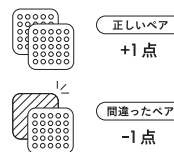
- カードをよくシャッフルし、テーブルの上に広げます。



- 全員が目を閉じた状態で、同じ触り心地のペアを探します。このとき、皆で同時に触りましょう。**制限時間は1分間**。



- 1分間経ったら、得点を計算します。正しいペアは+1点、間違いは-1点、**最も得点が高い人が勝ち**です。



2-4. MAGNET「たっちまっち」2020年

YUBIBOの遊び方

カードの指示に合わせて、指同士を棒でつないでいく協力型ゲームです。ミッションは、与えられた棒を落とさないようにみんなで支えること。お互いの指の動きや、指の力を感じながら、棒を支えてクリアを目指しましょう。

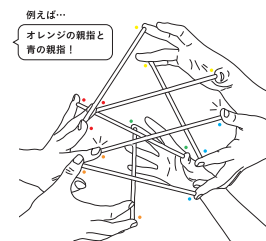
- 各プレイヤーは8枚あるカラーカードから1枚ずつ選んで、自分の色を決めます。



- プレイヤーと同じ色の指示カードを**すべて**抜き出して1つの山札にし、シャッフルします。



- 山札からカードを2枚引いて、カードの指示通りに指を棒でつないでいきます。
※同じ色のカードを引いたら、引き直し。
※各プレイヤーが使えるのは**片手のみ**。



- 棒を落としてしまったら、**ゲームオーバー**。山札がすべてなくなったら、**ゲームクリア**。
※プレイヤーが奇数の場合は、1枚カードが余ります。

©MAGNET



2-5. MAGNET「YUBIBO」2024年

福田恵 Fukuda Megumi



人間の頭部のようなかたちをした《クリンゴン式茶会用茶器》(2019)とドローイングは、アメリカのSFドラマ「スター・トレック」の一場面に着想を得て制作されたものです。クリンゴン人が茶会に地球人を招くものの、そのお茶は地球人にとっては毒となり得ます。それでもふたりは解毒剤を使ってお茶を分かち合うという内容です。福田はこの場面から「一方にとっての文化や歴史、思想や習慣が他方では毒になりうる」ということ、「さらにその毒(死、あるいは戦争)を超えることができる友情や知恵」の可能性に注目します。制作した茶器は、ふたりの人間が一杯のお茶を分けあって飲むためのものですが、容易には飲めない形状をしています。国や文化の違いなど、異なる背景を持つ者同士が困難さを抱えながらも共に生きる方法を、ユーモラスな仕掛けによって問いかけています。本展では、複数の文化の交差を示す茶道具や資料などもあわせて展示し、光や風、音、においも取り入れな

がら、福田はこの場所を独自の茶室と茶庭のような空間に仕立てあげています。

福田恵 (ふくだ・めぐみ)

2001年に広島市立大学大学院芸術学研究科を修了後、ドイツに移住。現在は故郷・広島を拠点に作品制作と教育に取り組んでいます。自然と人工との関係性や、場の記憶、個と社会、生と死といったテーマへの関心をもとに、様々な表現媒体を用いて制作しています。

3. 福田恵 《クリンゴン式茶会(広島、2025年)》2025年

福田恵 Fukuda Megumi



3. 福田恵、エコー・ホー 《クリンゴン式茶会（広島、2025年）》 2025年（「クリンゴン式茶会」後）

福田恵 Fukuda Megumi



ジダーノワ・アリーナ Zhdanova Alina



ジダーノワ・アリーナによるふたつのアニメーション作品を紹介します。ひとつはロシア語で「おばあちゃん」を意味する《パーブシュカ》(2021)。遠い日のおぼろげな記憶をたどりながら、自身のロシアの祖母のイメージを紡いだ作品です。1コマずつ手を加えた絵をつなぎ合わせ、その映像にロシア語によるナレーションと歌を重ねています。もうひとつは《記憶の沿岸》(2022)。様々な国で出会った人びとから聞き取った私的な記憶の断片をつないでいます。複数の言語の語りのなかにジダーノワ自身の声も含まれますが、それにはロシア語と日本語をもとに創作した架空の言語が使われています。自らの記憶と他者から集めた記憶をつなぎ、架空の言語を交えることで、作品には、ひとつに固定されない、ゆらぎのあるアイデンティティが表されています。特定のどれかのものだった記憶は、作品のなかで抽象化されることで、鑑賞者の記憶とのつながりが生まれま

す。記憶にふれ、その人物について想像することも、文化や時間の差を超えて他者と関わりを持つためのひとつの方法であるといえるでしょう。

ジダーノワ・アリーナ

2025年に京都市立芸術大学大学院を修了。博士(美術)。ロシアで生まれ日本で育った自身の体験から、忘却と記憶の再構築をテーマに映像作品を制作しています。また日本の中だけでなくフィンランド、ドイツ、フランス、ロシアなど各地に赴きながら、様々な私的な記憶を集めています。

4-1. ジダーノワ・アリーナ 《パーブシュカ》 2021年

ジダーノワ・アリーナ Zhdanova Alina



絵が得意だった
was good at painting



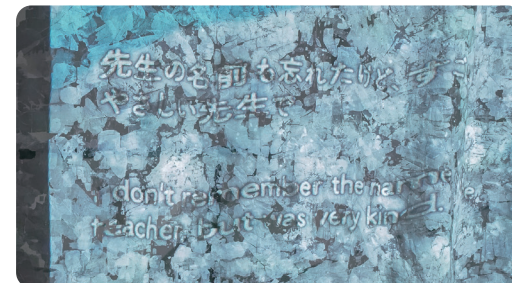
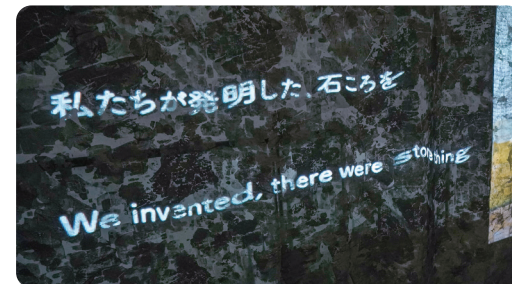
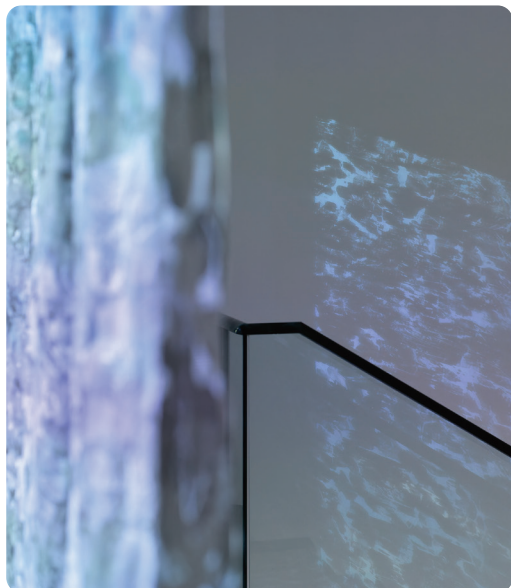
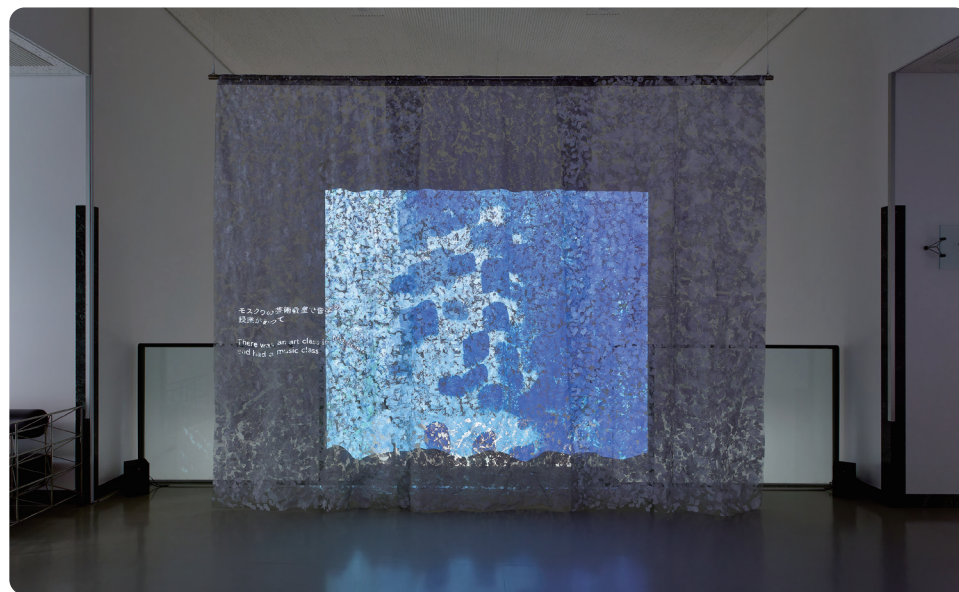
花が好きだった
loved flowers



私の優しいパーブシュカと
my gentle babushka

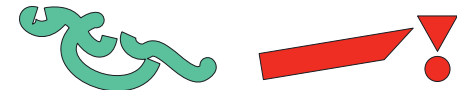
4-2. ジダーノワ・アリーナ 《記憶の沿岸》 2022年

ジダーノワ・アリーナ Zhdanova Alina





試験的に行ったアクセシビリティの取り組み



▶ 詳細はpp.37-38

その1



展覧会フライヤーには、展覧会ウェブサイト案内するQRコードを掲載し、その場所を特定するための半円切り欠き加工を施しました。

その2



展示説明パネルの位置を示す黄色いカーペットを設置しました。

その3



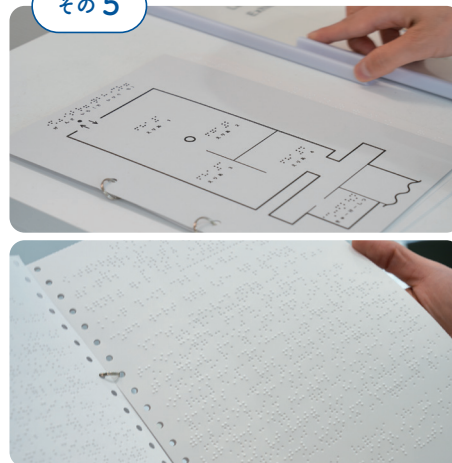
音声説明用のテキストを用意しました。展示説明パネルに掲載されたQRコード読み取り、スマートフォンの音声読み上げ機能で聞くことができました。

その4



展示説明パネルのテキストを手で読むことができる「拡大文字版」を用意しました。

その5



点字版の展示説明と会場の触地図を用意しました。

その6



音が響くエリア、強い光や匂いのあるエリアはマップで示し、会場内には貸出用センサーキットを入れたバッグを用意しました。

- 大きな音が気になる場合に使えるイヤーマフと耳栓
- 強い光が気になる場合に使えるサングラス
- クールダウンしたい時に使えるフィジेटトイ

その7



MAGNETの展示エリアでは、来場者が作品をより豊かに体験できるように展覧会サポーターが活動しました。「YUBIBO」、「たっちまっち」、「たっちまっちソフト」の遊び方について説明し、来場者と一緒に試遊しました。

出品リスト

もかけん連動展示「ふれる、ほどける、トーン！」

会期：2025年9月27日（土）— 2026年1月12日（月・祝）

主催：広島市現代美術館

観覧料：無料

大崎晴地

1-1
大崎晴地
《エアートンネル》
2025年
布、針金、ウレタン、サーキュレーター
作家蔵

1-2
大崎晴地
《エアートンネル》ドキュメント
2013年
ビデオ(カラー、サウンド)
8分30秒
作家蔵

MAGNET

2-1
Skyさくら
《記憶に触れる》
2025年
レースのカーテン、貝殻、シーグラス、草、ガイドロープ(テザー)
作家蔵

2-2
Skyさくら
《身体の記憶を紡ぐ》
2025年
ビデオ(カラー、サイレント)
15分
作家蔵
○ヘッドホンで副音声を聞くことができます

2-3
MAGNET
たっちまっちソフト
2025年
布
作家蔵

2-4
MAGNET
たっちまっち
2020年
『べばぶんたす004』(小学館、2020年8月号発行)付録

2-5
MAGNET
YUBIBO
2024年
協力：JELLY JELLY GAMES

福田 恵

3
福田恵
《クリンゴン式茶会(広島、2025年)》
2025年
ミクストメディア
作家蔵
○参加型パフォーマンス「クリンゴン式茶会」開催時に
展示の一部を更新

3-1
福田恵
《クリンゴン式茶器用茶器》
2019年
陶
作家蔵

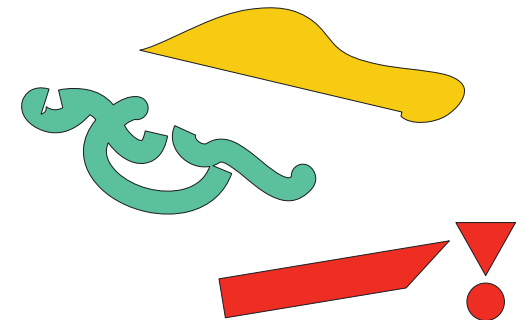
3-2
福田恵
《クリンゴン式茶器用茶器のためのドローイング》
2025年
水彩、各地で採取した塩・紙
作家蔵

3-3
Echo Ho
《Offering Five Kilograms of Salinity to the Sea》
2025年
ビデオ(カラー、サウンド)
ループ
作家蔵
○参加型パフォーマンス「クリンゴン式茶会」開催時に展示

ジダーノワ・アリーナ

4-1
ジダーノワ・アリーナ
《バープシュカ》
2021年
アニメーション(カラー、サウンド)
3分20秒
歌：Beloe Zlato
作家蔵

4-2
ジダーノワ・アリーナ
《記憶の沿岸》
2022年
アニメーション(カラー、サウンド)、ペイントされた布
5分27秒
作家蔵



ふりかえり

もかけん連動展示「ふれる、ほどける、トーン！」

川上真由子（広島市現代美術館学芸員）

○来場者より

フィジेटトイの存在を初めて知った。またそれを必要とする人や必要とする場面があることも初めての知見だった。

センサリーグッズを普通の展示にも置いてもらえるとう嬉しいです。イヤーマフうれしかったです。

放課後等デイサービスです。団体利用させて頂きました。多くに発達障害があり、体験を通して自身の特性を知り、社会参加の方法を模索しております。イヤーマフの準備もあります、と理解があることを知り、スタッフが施設選択する際のハードルも少し下がりました。

普段主とする視覚を使わずに行うゲームや、触れて感じる展示がとても新鮮でした。

触覚や形は普段意識していなかったけど、私たちの生活や人と関わっていると分かりました。難しい展示ではなく、自分の身近な体験と結び付けて考えることができた点が面白くて良かったです。

人とのつながりを感じられる展示で楽しかったです！

○会場スタッフより

音に敏感でイヤーマフをして鑑賞したい、という方は実際にいらっしゃったので、ニーズはあるのだと感じた。

「美術館＝静かに展示を楽しむ」という概念が払われ、誰でもどんな人でも美術館を楽しんでいいんだ、と思える空間作りがなされていたと感じた。

足元のカーペットは、6割くらいの方がカーペットを避けて立って、説明パネルを歪な位置で読んでいた。

白杖を持った女性が1回目はパートナーと、2回目は家族全員で来られました。ご家族は、女性に展示の情報を言葉で伝えるため、触った感触など色々確かめながら見ていました。

こどもさんが多く楽しそうにされているのが印象的です。

同じ環境に囲まれていてもそこからどのような情報をとり感じているかはとても個人差があると知った。周囲の方の世界を実際に体験することはできないけれど、それぞれ独自の豊さのきらめきを垣間見ることができたい気がします。

ふれることで、感覚がほどける —— 美術館との新しい関わり方

「もかけん」は、美術館に存在する様々なバリアを知り、だれもが共に美術館を楽しむための視点を学ぶことを目的として始まりました。そこでは、わかりやすい成果や結論を求めるのではなく、それぞれの立場や考え方を尊重し、言葉にならない感覚も含めて考える時間そのものが大切にされてきました。展覧会「ふれる、ほどける、トーン！」（以下、「トーン」展）は、そうした「もかけん」で積み重ねられてきた試行錯誤の場から派生し、鑑賞者自身の身体的な気づきを伴う新たな学びのプロセスとして立ち上がりました。

「トーン」展は、異なる言語や文化、身体性を背景に持つ作家たちが選ばれ、それぞれが異なるアプローチで作品を提示しました。また、展示と並行してアクセシビリティをテーマにしたワークショップや勉強会が企画され、作品を「どう理解するか」ではなく、「どのように関わられるか」を問い続ける視点が、展示の中にも組み込まれていました。私たちは普段、作品に接する際、そこに何が表されているのかを理解しようとしています。しかし本展では、その手前で、身体がどのように反応し、感覚がどのように揺さぶられるのかに焦点が当てられました。触覚や聴覚、距離感、他者の気配といった複合的な感覚が重なり合い、鑑賞体験はある一つの側面だけに収束することなく、感覚がほどけた状態のまま続いていきます。

展示空間で「ふれる」という行為は、単なる物理的接触ではなく、作品・鑑賞者・場の関係性を編み替える契機となりました。例えば、大崎晴地氏による、色彩や手触りに配慮された布が層状に重ねられた《エアートネル》では、中に入ることで生じる不自由さや感覚のゆがみを、身体を使って体験することができ、この作品は、児童療育施設などでの療育にも用いられてきたもので、人が入ることで形を変え、知らない同士が布越しに触れ合う状況を生み出しました。不自由さや違和感を通して、普段は意識されにくい感覚に触れ、自身の感覚をほどいていく体験がそこにありました。

また「トーン」展では、MAGNETがデザインした触覚にまつわる遊びをより深く味わうため、「展覧会サポーター」を一般から募りました。「来館者と一緒に遊ぶ」という一つだけの役割に、当初は戸惑いを見せていたサポーターもいました。しかし、いきなり声をかけるのではなく相手の様子を見ながらタイミングを探ったり、相手の年齢や人数に合わせてその場で新しいルールを考えたりするなど、それぞれの方法で来館者との関係を築いていきました。そのプロセスも含めて、美術館との新しい関係性を見つけたように感じられました。

「トーン」展は、「もかけん」という実験的な学びの場が、展覧会やワークショップへと形を変えながら連なっていく過程そのものを示しているようでした。その過程は完成された答えを提示するものではなく、むしろ、飛び込んでみなければ何が起こるかわからない、その不確かさを抱えたまま続いていく実践だったのではないのでしょうか。

笹野摩耶（広島市現代美術館学芸員）

言葉によらないコミュニケーションの可能性

「もかけん」連動展示として開催した「ふれる、ほどける、トーン！」展（以下「トーン」展）では、異なる背景を持つひとりひとりの多様さや豊かさを浮かび上がらせる、4名／組のアーティストによる展示を紹介しました。会期中は、展示やプログラムを通して「空間や時間を共有すること」や「ふれることで他者とつながること」、「他者を想像すること」といった、言葉によらない様々な関わり方が見受けられました。

大崎晴地《エアートネル》の内部では、初めて出会ったこともたちが、自然と一緒に遊び始める様子が見られました。また、直接の関わりが発生しない場合も、だれかが動くときと布が動き、それに応じて他の人も動くといったように、布を介して影響し合う関係が生まれていました。狭い空間のなかで互いの存在を意識しながら、それぞれの距離感で関わり方を探っているようでもありました。

MAGNETによる、互いの指で棒をつなぐ協力型のバランスゲーム「YUBIBO」は、盲ろう者が相手の手や指にふれることで手話を読み取るコミュニケーション方法である触手話から着想を得ています。手からは、言葉だけでなく相手の気持ちや気分などより多くの情報が伝わるといいます。会場では、外国からの来場者と日本人の来場者の組み合わせのように、偶然居合わせた共通の言語を持たない人同士が打ち解けてゲームを楽しむ場面もしばしば見られましたが、これもふれることによるコミュニケーションの効果であったように思います。

展示会場で開催された福田恵氏とEcho Ho氏による参加型パフォーマンス「クリンゴン式茶会」では、参加者が二人一組となり、容易には飲むことのできない形状の茶器を用いて、互いに助け合いながら一杯の茶を分かち合いました。上手いかず茶をこぼしてしまうこともありましたが、そのやりとりのなかには笑いがあり、他者と協働する過程で生じる困難さが、楽しさや面白さへと変わる可能性が感じられました。

さらに、ジダーノワ・アリーナ氏による創作言語のワークショップは、言葉について考えながら、言葉を超えようとする試みでもあったと言えます。最後の発表の時、参加者はそれぞれ独自に創作した言語で話すため、互いを理解することはできませんでしたが、「分からないまま受け止めることの大切さ」や、「分からないからこそ相手を理解しようとする気持ちが生まれる」といった感想が聞かれました。

展示やプログラムを通して得られたこれらの反応は、対話とは異なるかたちで他者と関わるための手がかりとなるように感じました。言葉によって分かり合おうとする姿勢は重要ですが、分かることをゴールとせず、ただ同じ空間で一緒に時間を過ごすこと、ふれてみることに、想像することというような身体的な経験を通して相手を知り、相手との関係を育むこともまた、異なる背景を持つ者同士が共にあるための方法となるのではないのでしょうか。

アクセシビリティの取り組み

「トーン」展では、展示のアクセシビリティ向上を目指した試験的な取り組みを行いました。今回の試みを一過性のものにせず、得られた反応や気づきを美術館スタッフ全体で共有し、今後の運営や展示に少しずつ反映していきたいと考えています。

◎視覚障害のある人に向けた取り組み

▶フライヤーの工夫

展示会フライヤーには、音声読み上げ機能を使って情報にアクセスできるよう、ウェブサイトへつながるQRコードを掲載し、その位置に切り欠き加工を施しました。また、フライヤー内容の点訳を別途作成し、通常のフライヤーとあわせて市内の特別支援学校で配布していただきました。

▶展示説明の拡大文字版と点字版の貸し出し

展示説明については、会場内のパネルの内容を手元で読むことができる「拡大文字版」を作成しました。点字版も作成し、会場の触地図とともに会場入口に配置しました。拡大文字版は一定の利用が見られましたが、点字版の利用機会は稀でした。視覚障害のある方が同伴者と一緒に来場する機会が多いことや、点訳のみを必要とする来場者が限られていたことが要因として考えられます。

▶音声読み上げ用テキストの用意

展示説明パネルに掲載したQRコードを、スマートフォンなどで読み取ることで、クラウド上の音声読み上げ用テキストにアクセスできるようにしました。テキストにはパネルの内容に加え、作品の色や形といったディスクリプションなどの情報を追加しました。また、文章を短く区切るなど、耳からの情報として理解しやすい工夫をしました。これらは、美術館のアクセシビリティ調査にも取り組むMAGNETの和田夏実氏に助言を受けながら準備を進めました。

ふりかえり

もかけん連動展示「ふれる、ほどける、トーン！」

▶映像の副音声

MAGNETによる映像作品《身体の記憶を紡ぐ》は、手話による会話を記録した映像です。字幕翻訳も行ったMAGNETの和田氏からの提案で、和田氏によるアフレコの音声を追加しました。必要な人はヘッドホンを用いて音声を聞きながら鑑賞できるようにしました。

▶体験型の展示

展示構成には、大崎氏およびMAGNETの展示のように体験型の要素を取り入れました。一方で、福田恵《クリンゴン式茶会》は茶器とドローイングを中心とした構成であり、視覚に頼らずどのように鑑賞してもらえるかが課題でした。作家の提案により、展示空間全体を独自の茶室／茶庭に見立て、音や匂い、光、風といった感覚に働きかける要素を取り入れることで、作品のコンセプトを伝えることを試みました。また、作品の茶器は作品保全の観点からケース内展示としましたが、参加型パフォーマンス「クリンゴン式茶会」の際には実際に使用しました。このパフォーマンスについては、広島市視覚障害者情報センターが情報発信にご協力くださり、視覚障害のある方からのご参加がありました。

▶展示説明パネルの位置を示すカーペット

展示説明パネルの位置が分かりやすいよう、床に黄色のカーペットを設置しました。足裏の感触からも伝わるよう、展示室の床とは異なる素材を選びました。

◎感覚過敏のある人に向けた取り組み

▶センサーマップの掲出

展示室内の音が響くエリア、光や匂いのあるエリアをマップで示し、展示室前に掲出しました。

▶センサーキットの貸し出し

大きな音が気になる場合に使えるイヤーマフと耳栓、強い光が気になる場合に使えるサングラス、気持ちをクールダウンしたい時に使えるフィジेटトイを入れたバッグを会場内に用意しました。キットの説明を掲出し、だれでも自由に手に取ることができるようにしました。特にイヤーマフは、実際に利用される場面がしばしば見られ、こうした用意があること自体に安心を感じるという声も寄せられました。フィジेटトイについては、必要とする人がいた一方、投げて遊ぶなど、想定とは異なる使われ方も見られました。

◎聴覚障害のある人に向けた取り組み

▶トークイベント時の手話通訳

申込不要のトークイベントの開催時は、広島県ろうあ連盟に手話通訳者派遣を依頼しました。ワークショップや小規模開催の勉強会といった事前申込制のプログラムについては、募集内容に「手話通訳等、参加にあたり必要なことがあれば事前にご相談ください」と明記しました。実際には手話話者の参加はなく、必要とする方に情報を届けられていなかった可能性もあります。

展示自体については特別な対応は行いませんでした。手話による会話の様子を記録したMAGNETの映像作品は字幕が付されており、またジダーノフ氏のモノローグで構成されたアニメーション作品にも字幕が付されていたため、一定の情報を伝えられると考えました。ただし、聴覚障害者向けの字幕ではないため、振り返ると不十分な部分もありました。例えば、ジダーノフ《記憶の沿岸》では、複数の人物の語りがつながっていく構成となっており、性別や年齢、言語のちがいと云った情報は音声から伝わります。アニメーションには人物の様子が表されなため、視覚からだけではその情報を把握することが難しく、声から伝わる人物の様子や語りのニュアンスについても伝えられる工夫が必要だったと考えています。

◎その他

▶展覧会サポーター、スタッフ

MAGNETの展示エリアでは、来場者の体験をサポートする4名の展覧会サポーターが活動しました。「YUBIBO」「たっちまっち」「たっちまっちソフト」の遊び方について説明し、一緒に試遊しました。会期中は、この展覧会サポーターの活動に加え、受付スタッフ、監視員、アートナビゲーターといった会場スタッフたちが柔軟に来場者と関わり、鑑賞をサポートしました。体験型の展示への対応も含め、アクセシビリティの取り組みを実際に機能させるうえで、会場スタッフの役割は非常に大きなものでした。

おわりに

これまでの「もかけん」の活動では、だれもが安心して過ごせる美術館を目指し、美術館にあるバリアを知ること、それらを取り除く方法を学び、実際に試みながら、異なる背景を持つ者同士がともに過ごすためのあり方を探ってきました。初回の「ピクトグラム編」では、多様な人が利用するもの／場所であるからこそ、ひとつの答えを提示することの難しさを実感しました。ピクトグラムの課題に限らず、美術館のアクセシビリティについて考える際には、対象が多様であるゆえに、すべてに当てはまる正解を前提とすることは難しいのかもしれない。だからこそ、利用者や専門家と悩みや考えを共有しながら試行を重ね、その都度、自館なりの答えを探り続けていくことが必要であると考えています。

活動を通して得られた大きな成果のひとつは、人びととの出会いでした。プログラムの実施や「トーン」展のアクセシビリティを検討する過程で協力いただいた福祉関係者の方々や、勉強会やワークショップなどのプログラムで講師になってくださった方々、展示を一緒につくってくださった参加アーティストの方々は今後も相談させていただける心強い存在になりました。そして、プログラムに参加してくださった参加者や、展覧会を訪れてくださった方々の存在も欠かせません。寄せられた感想や提案は、今後の美術館のあり方を見直し、環境を整えていくうえで大切な手がかりとなります。課題はなお多く、試行錯誤は続いています。これまでに築いてきたつながりを大事にしつつ、「もかけん」の活動を重ねていきたいと考えています。

最後に、美術館が包摂的であろうとすることは、社会的な責任を果たすことにとどまらず、美術表現そのものを支えることにも関わってくると考えています。多様な思考や価値観、複数の文化が交わるなかでこそ、表現の可能性はより豊かに拓かれていくのではないのでしょうか。そして、ひとりひとりの存在が尊重され、それぞれが異なるあり方や考えを持てる環境を大切にすることは、だれもが安心して生きられる社会を形づくることにもつながっていくはず。

○ 謝辞

「もかけん」ならびに連動展示開催に深い理解を示し、多大なる協力を賜りました皆様と関係機関に心より感謝の意を表します。(敬称略、順不同)

工藤真生 小林美香 フィリップ・シェール ガエタン・ル・マルシャン
大田川学園メンバー かりやみほ 川口賢哉 荻谷美穂 羽鳥智裕
三好大輔 久保章 久保麻記子 周藤美苗 大崎晴地 Skyさくら／たばははやと
和田夏実 高橋鴻介 田畑真由美 ジダーノワ・アリーナ 福田恵 Echo Ho
池田吏志 鈴木伸和 石塚浩之 北川わかな 松山沙樹 渡川智子

MAGNET guide JELLY JELLY GAMES 展覧会サポーターの皆さま
広島県ろうあ連盟 広島県聴覚障害者センター 広島市視覚障害者情報センター
社会福祉法人三矢会大田川学園 八頭町芸術交流プラザ あーとふる八頭

○ 「もかけん」活動記録 2024-2026

企画・執筆・編集：笹野摩耶、川上真由子
撮影：Kenichi Hanada(pp.16-21、p.24、p.25、p.26左、p.29、p.32、p.33上段・下段左側)、
Nonoko Kameyama(p.06)、五十嵐ヨウ(p.03、pp.08-12、pp.22-23、p.27、p.28、p.30、
p.34右下)、大崎晴地(p.23左下)、ジダーノワ・アリーナ(p.31、p.33下段中央・下段右側)
デザイン：久保章(guide)
発行：広島市現代美術館
〒732-0815 広島市南区比治山公園1-1
発行日：2026年3月



広島市現代美術館
Hiroshima City Museum of Contemporary Art