

ものがたりの出会う場所

ヴンダーカンマーがモバイル・ルームに乗って街にやってきた



2020年11月7日(土)～11月11日(水)

第1部 10:00～17:00 最終日は16:00 終了

第2部 18:00～20:00 7(土)・8(日)のみ開催

入場無料

場所:ハローガーデン

千葉県千葉市稲毛区緑町1丁目18-8

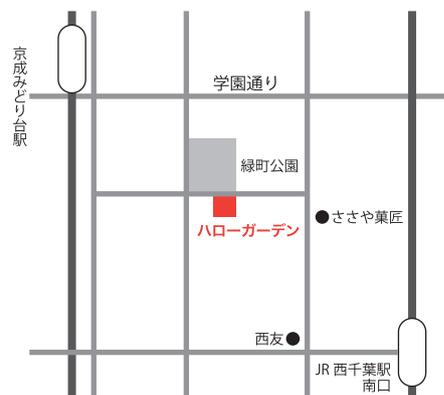
主催=株式会社アカリネ、日成ビルド工業株式会社

協力=シュピール・グート 遊びと玩具研究会

サイト=www.acarine.jp

メール=info@acarine.jp

mobileroomのロゴは登録商標です(商標 第6029263号)



交通=JR西千葉駅南口より 徒歩約5分
京成みどり台駅より 徒歩約3分

1. ヴンダーカンマー

あなたが長年集めてきた、大事なモノたち（コレクション）の部屋が**ヴンダーカンマー**（ドイツ語で**驚異の部屋**：英語ではwonder-rooms）なのです。16世紀のヨーロッパで世界中から様々なものが集められ、主に個人邸宅などにコレクションされ、その後の博物館の原型となりました。

2. 個人のコレクション=ものがたり

個人のコレクションは、趣味だと思われがちですが、日本の**数寄文化**を形成した源でもあるのです。今回は、企画者の個人的なコレクションを中心に集めて展示します。彼は、52歳の時にプロダクトデザイナーとして勤めた大手家電メーカーを希望退職し、1年間ほどフリーランスデザイナーとして仕事をする傍ら、**自らの過去：デザイン体験全般**を振り返りました。デザインを千葉大学で学び始めたころを起点に、影響を受けたプロダクトやあこがれのモノの収集を始め、製品を作り出した企業の理念や、設計者やデザイナーの思考などを調べるうちに、このプロセス全てが**ものがたり**であることに気づきました。



Olivetti Summa 19 & Valentine



Olivetti Divisumma 18



Olivetti Divisumma 28



Sony TR-55 & JVC GZ-S3



Braun Nizo S800 © 森宮 祐次

3. モバイル・ルーム

モバイル・ルームとは**居動するものがたりの出会う場所(サードプレイス)**です。居動(いどう)は、「居る、と動くこと」の相反する考えを足した造語です。**モバイル・ルーム**は、本来動かない**ヴンダーカンマー**である個人のコレクションを街の中に移動し展示することを目的とした部屋のことです。

4. サードプレイス=ものがたりの出会う場所

サードプレイスは、「コミュニティの核になるとびきり居心地よい場所」と言われ、レイ・オルデンバークが提唱した概念です。個人のコレクションである**ヴンダーカンマー**が**モバイル・ルーム**に乗って街へやってくる。そこでは、個人のコレクションが展示され、本人のものがたりがまた始まる。ここに訪れた人が、その展示品に関する**わたしのものがたり**に接し、何かを感じ、**あなたのものがたり**を語ってくれることを期待しています。

5. シュピール・グート=良いおもちゃ：特別展示

1954年にドイツのウルム美術館で始まった「良い玩具」展を機に「良い玩具」審議会がウルムに設立されました。1980年5月、遊びと玩具研究会が、デザイナー、小学校教諭、保母、母親たちで結成され、日本に初めて「シュピール・グート」巡回展示会が誘致されました。右の写真にある展示台と照明は、ウルム造形大学のオトル・アイヒラーのデザイン（1954年当時と同じモノ）で、1980年11月にドイツ文化センターで開催された1回目の展示会でも使用されました。この展示の時は、本モバイル・ルーム展示の企画者（当時大学4年生）もボランティアで参加しました。

6. コレクター=森宮祐次のプロフィール

1957年福岡県生まれ。1981年千葉大学工学部工業意匠学科を卒業。日本ビクター、ソニーを経て、2009年にソニー退職。グッドデザイン賞の大賞1件、金賞2件受賞。2010年から「ひとり家電メーカー」の株式会社アカリネを創業、代表取締役社長（現在は取締役）。2017年から日本大学 生産工学部 創生デザイン学科教授。

新型コロナウイルス対策

展示期間中は、展示室の換気、説明員のマスク着用、消毒等の対応をします。また、自治体等から展示イベントに関する中止指令が発令された場合は、本展示が中止になることをご理解願います。



2002年の山梨県立美術館での展示風景
(この展示台と照明は、今回はありません)