

研究会 ひらく ラボ

実施報告書

令和4年度

感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会

もくじ

はじめに 1

Part 1 美術館は、視覚だけに依らない鑑賞経験をどのようにデザインできるか 3

[課題意識の共有] 「感覚をひらく」の活動から 松山沙樹（京都国立近代美術館） 4

[話題提供]

- 京都国立近代美術館 感覚をひらく事業「ABC プロジェクト」について 中村裕太（作家） 7
- 国立国際美術館 視覚を超えた鑑賞探求ワークショップ「見れば見るほど見えなくなる ジャコメッティ《ヤナイハラ I》を徹底的に鑑賞しよう」 藤吉祐子（国立国際美術館） 14
- 小林古径記念美術館「手から味わうお茶会」 佐藤優香（東京大学大学院情報学環） 20

ディスカッション 27

Part 2 美術館は、「絵にさわる」体験をどのようにデザインし、届けることができるか 41

[課題意識の共有] 「さわるコレクション」と全国の美術館における触図の状況から 松山沙樹（京都国立近代美術館） 42

[話題提供]

- 愛知県美術館での触図制作と活用の事例 藤島美菜（愛知県美術館） 47
- 岡山県立美術館での触図制作とワークショップ 岡本裕子（岡山県立美術館） 53
- 三つの事例をふりかえって 広瀬浩二郎（国立民族学博物館）+参加者 60

「副触図」と触図を考えるキーワード —— 触図の議論のまえに 広瀬浩二郎（国立民族学博物館） 65

ディスカッション 69

参加者の感想 78

実施概要・参加者一覧 96

はじめに

「感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業」では、2023年3月11日・12日に研究会「ひらくラボ」を開催しました。

本事業ではこれまで、ワークショップの実施やツールの制作の過程でさまざまな課題や悩みに直面し、そのたびに自分たちが大事にしたいことを確かめながら進んできました。またこの間、全国の美術館においても視覚だけに依らない鑑賞プログラムや多様な人びとにひらかれた美術館のあり方を探る実践が広まってきています。こうした現状をふまえ、いくつかの実践事例を持ち寄り、そこに至るまでの試行錯誤やプロセスも含めてざくばらんに共有することから、新たな美術鑑賞のあり方や意義を多角的に考える機会を持てればと、研究会を企画しました。

各日のテーマは、本事業での実践から出てきた問いをもとに設定しました。1日目は「美術館は、視覚だけに依らない鑑賞経験をどのようにデザインできるか」。2日目は「美術館は、「絵にさわる」（絵画作品を二次元の触図を通して伝える）体験をどのようにデザインし、届けることができるか」です。全国の美術館現場で、視覚だけに依らない美術鑑賞の取り組みに関わっている／関心をお持ちの方を中心に声がけし、各日20名ほどの方々にお集まりいただきました。

本報告書は、この2日間の実践報告とディスカッションの記録です。研究会で共有されたさまざまな気づきが、新しい美術鑑賞に向けた取り組みをさらに深め、広げる一助となれば幸いです。

京都国立近代美術館 松山沙樹

本報告書は、新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会の主催で2023年3月11日、12日に開催された「感覚をひらく ひらくラボ」の実施記録である。

本報告書の作成にあたっては、当日の発表やディスカッションの文字起こしをもとに京都国立近代美術館教育普及室が再構成・編集し、発表者ならびに参加者が校正をおこなった。

1

美術館は、
視覚だけに依らない鑑賞経験を
どのようにデザインできるか

2023/3/11 Sat.

「感覚をひらく」の活動から

松山沙樹（京都国立近代美術館）

まずは私の方から、今日の研究会のテーマについて、当館の活動も含めてお話しさせていただきます。「感覚をひらく」事業は2017年に立ち上げ、今年度で6年目となりました。美術館をいろんな人に開いていこうという意識の中で、まず何から始めたらいいだろうと考えました。京都では、2002年頃から「ミュージアム・アクセス・ビュー」という市民団体が、目の見える方・見えないう方が一緒に言葉を使って、あるいは時には作品にふれたりしながら展覧会や美術館を楽しむ活動をしていました。彼らは、当館を含めさまざまな美術館やギャラリーなどで鑑賞活動をしており、当館も定期的に活動を受け入れていました。

私自身、当館に着任してから彼らと一緒に現場で時間を過ごす経験をさせていただく機会を何度か得ました。活動をともにする中で、見えないう方への一方的な説明ではなく、フラットな関係性の中で互いに気づきを与え合うような時間が自然と流れていることに非常に感動して、素晴らしい活動だなと思っていました。

こうした経験があって、美術館としてより主体的にいろんな利用者に向けたプロジェクトを立ち上げようとなったときに、これまでの経緯を踏まえて「まずは視覚障害のある方と一緒に美術館の楽しみ方や美術鑑賞のあり方を広げていくこと」を一緒に考えられないだろうか、と考えたのが最初のきっかけです。

ですので、ワークショップなどをやる際は、必ずしも視覚障害者向けということではなく、見える方も見えないう方も一緒に参加をしていただきます。単に情報を伝え合うとか正しく理解することではなく、参加者同士のコミュニケーションを楽しんだり、さまざまな価値観を交換していく機会になったりするといいなという思いで、活動を続けてきました。

*

「感覚をひらく」事業は文化庁から助成金をいただいています。これは補助金事業の良い部分でもあり悪い部分でもあると思うんですけども、(継続していけばいくほど)常に新しいことを作っていかなければならないという難しさも感じています。この事業は、何か一つの形を作り上げるというよりも、常に色々な可能性を探ってみようということで、毎回テーマを変えながら続けているということも特徴ですので、それもあって、なかなか新規性をアピールすることが難しい部分もあると感じています。

定着してきた活動ということで一つ挙げるならば、立体や工芸の所蔵作品をさわって対話しながら鑑賞するというワークショップです。今は年間を通じて定期的に行うことができるようになりました。ただ最初からこの活動ができたわけではありません。

事業の初年度は「作品を不特定多数の方がさわって大丈夫なの？」という声が、学芸スタッフの間から出ていました。ワークショップで作品を扱うノウハウや進め方なども分からない中で始めたんですね。ですので、1年目は美術館の建築を一つの美術作品に見立てて、建築を手ざわりや

1 美術館は、視覚だけに依らない鑑賞経験をどのようにデザインできるか



感覚をひらく事業ワークショップ「手だけが知ってる美術館」茶道具（左）、染織（中）、清水九兵衛／六兵衛（右）

[撮影：衣笠名津美]

音で探るワークショップをやってみたり、館外から作家さんの作品をお借りして1日限りの展示を行い、それをさわって鑑賞しディスカッションしたりする活動などを行いました。

それで、1年目を終えるタイミングで行った事業の実行委員会の会議の場で、委員の先生方から、美術館が持っているコレクションを使った活動をもっとやっていくべきじゃないか、といった意見が出されたんですね。そこで委員長であった当時の館長から、「本物の作品に直に触れてもらう活動をもっとやっていく」という発言がありました。それを受けて、2年目には初めて、実際に所蔵する立体作品を使って、事前申込された参加者と学芸員と一緒に会場を巡るギャラリートour形式で、作品にじかに触れるワークショップをやったり、講堂の中で、収蔵庫から出してきた作品をさわって鑑賞したりという機会を、年に1～2回試行しました。その中で少しずつ学芸スタッフも場数を踏み、学んできたという現状です。

今でもかなりの手探り状態で、実際にワークショップをやっている中でも、「失敗したな」とか「こちらの思いが参加者の方に伝わっていないかもしれない」と感じる場面があります。

私自身が忘れられない、茶道具をテーマにしたワークショップでの話をしたいと思います。所蔵作品の中から茶道具、茶碗やなつめ棗や花入などに実際に触れて、参加者どうし意見を交わしながら見方を交換しましょうという趣旨で企画したものでした。当時の参加者には、お茶を習ってお茶が大好きという方が何名かいらっしゃいました。その中のお一人が「普段、ガラスケースの向こうに展示されている、人間国宝の先生が作った作品に触れる機会だと思って楽しみにして来たんです」と目を輝かせておられて。その方にスタッフが「さわり心地はどういう感じがしますか?」とか投げかけるんですが、「それよりも、早くあちの作品も触りたい、早くあれを持ってきて」というふうにおっしゃられて。印象について色々引き出されるつもりはなかった、とご本人もやや困惑されている様子でした。途中でその方と直接お話をし企画の意図などもお伝えし、その場は皆さんのグループの中に入って、最後まで活動していただいたんですけれども。

そこでやはり思ったのは、この種のプログラムのコンセプトを参加者と共有するのは非常に難しく、けれども重要だということです。当たり前ですが、いらっしゃる方々はさまざまなモチベーションで来られますよね。貴重なものにさわりたい、さわることですごく満足感を得るといった経験もとても大切なことだとは思いますが。ただ「感覚をひらく」のプログラムは、いろんな背景の参加者が一期一会で出会う場で、その中で一つのものに対していろんな見方や感じ方があることを知ったり、自分とは違う見方に出会ったりして、自分にはなかった見方を他の人と話して知ること、自分が新しい見方でもう一度作品に向き合うことができる。そういったことを大事にしたいんだなど。苦い経験を通してふり返り、もっと改善できることはないだろうかと、ワークショップをやっては

反省してというふうに行ってきました。

こうしたプログラムは正解がない取り組みですので、「こんなときに難しさを感じた」とか「こんな失敗があった」など、同じような取り組みをされている皆さんとたくさん共有して、ディスカッションできればと思いました。具体的なトライアル・アンド・エラーの事例や、どういう思いで企画を立てたか、実際の参加者の方の反応がどうだったのか。そんな情報を持ち寄るような場所がもっとあるといいなと思ったんですね。それが、この会を主催した一つの思いです。

本日は、中村裕太さん・藤吉祐子さん・佐藤優香さんから話題提供をしていただき、後半はフロアの皆さんからも発言していただきながら進めたいと思います。一つの結論に達するのは難しいかもしれませんが、視覚だけによらない鑑賞体験を、美術館がどういうふうにつけていけるのか、その上で大事にすべきことや、課題や難しさがどんなところにあるのかとか、少しでも皆さんと共有できるものが見つかるといいなと思っています。

前半では話題提供を行い、そのあと会場に設置している「ABC プロジェクト」でのツールを皆さんそれぞれに体験していただく時間を設けています。後半はディスカッション、対話の時間としています。話題提供のお話を聴いたあと、本日の配布資料と一緒にお配りした付箋に、ディスカッションで「こういうことをもう少し聞いてみたい」「こういうテーマで皆と話してみたい」などをぜひ書いていただきたいと思います。登壇者でそれを見せていただいて、皆さんの問題意識や考えていらっしゃることも踏まえながら、後半のディスカッションを進めていきたいと思っています。

*

まず最初の話提供として、当館の「感覚をひらく」事業での「ABC プロジェクト」について、このプロジェクトに2年間関わってくださっている中村裕太さんからお話をさせていただきます。このプロジェクトの概要を簡単に説明します。

「感覚をひらく」事業は2017年に始まり、最初は先行事例の共有や基盤整備などをやっていました。ワークショップを重ねたりニーズを把握したりしていく中で、こうしたユニバーサルな鑑賞プログラム作りを美術館だけが主導してはいけないのでは、という考えを持つようになりました。

私も含め美術館スタッフはみんな目が見えて、視覚を使って生活しています。ですので、やはり視覚障害のある方や作家の方など、外の方ともしっかり対話をしながら、所蔵作品や所蔵作家をテーマにした鑑賞プログラムを作っていけないだろうか、ということで「ABC プロジェクト」を立ち上げました。ABCのAはアーティストのA、Bは視覚障害のある方＝ブラインドのB、美術館はキュレーターということでC。この三者がそれぞれの専門性を活かして協働するということです。2020年が1年目で、ちょうどコロナ禍と並行していたため難しさもありました。

これまで2つのプロジェクトをやってきました。第一弾は石黒宗麿という工芸作家をテーマに、「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ?」というプロジェクトを行いました。2020年度の当時は、対面でのワークショップがほぼできない状況でしたので、どういう形で体験してもらうのかについて議論を重ね、最終的には、展示(希望する人が展示室の中で触れて体験できる)ということに落ち着きました。第二弾として行ったのが、河井寛次郎をテーマにした「眼で聴き、耳で視る」です。これも引き続きコロナ禍ではありましたが、実際にABCのメンバーでリサーチを行い、その成果公開という形で、コレクション展の一角を使って体験型展示を行いました。

それでは、プロジェクトに関わられた中村さんから具体的にお話をいただければと思います。

話題提供

京都国立近代美術館 感覚をひらく事業 「ABC プロジェクト」について

中村裕太（作家）

僕は美術館の人ではなくて作り手なので、そちらのポイントからお話をしていこうかなと思います。まず、皆さんのお手元にチラシをお配りしているんですが、これは2020年にABCプロジェクトでやった「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ?」という展覧会のチラシです。

軽く表面をさわってもらくと、ポコポコと盛り上がっているところがあるのが分かりますかね。表や裏を見てもらえたらいいんですが、表側に壺、裏側に陶片の図版があって、透かしてみると壺の中に陶片が入っているように見えます。皆さんが天井見上げてるの、すごくいい感じですけども(笑)。こういう仕掛けのチラシを4種類作っていくところから、このプロジェクトは始まっています。展示のコンセプトを、導入としてチラシの中にも取り込もうということで、デザイナーの方と協働しながら作ったチラシです。

ただ、このプロジェクトはちょうど2019年、20年ぐらいから走り出したので、スタートの段階でコロナ禍に入って、展示自体が本当にできるのかという心配がありました。そこで、二つのことを並行して進めていきました。一つは展示ベースでやるということ。もう一つはウェブサイトにおいて「触覚的な経験」をどういうふうに醸成させていくのかということ、この二つのものを同時に走らせてやっていました。



ABCプロジェクト「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ?」チラシ(上)とウェブサイト「ABCコレクション・データベース Vol.1」(右)



陶片を手さぐり言葉にする ―「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ？」

まず展示の話をしていこうと思います。なかなか変なタイトルの展示だと思うんですけど、最初にイメージしていたのは、安原理恵さんという目の見えない方との協働で展示をして、彼女のもの知覚や認識を、擬似的であれ、目の見える人がどういふに追体験できるのかということです。それを展示の中で実現する上で、壺の中に手を入れるということは、穴の中にあるものを視覚を頼らず手探ることになる。それが擬似的ではあれ、触覚でものを鑑賞する入り口になり得るのではないか、というところから展示を作っていました。

この展覧会、意外とミッションがいっぱいあって、一つはそういうプロジェクトを立ち上げること、もう一つは、美術館の収蔵品をどういふに活用させていくかというポイントがあります。つまり、ただ単に新たな鑑賞方法を探るプロジェクトだけではなくて、美術の展覧会において研究的なもの踏まえながら、このときであれば石黒宗麿という陶芸家を新たな視点からどういふに読み解いていくことができるのか、というようなこと。と、ミッションがいっぱいあるんですが、それをどういふ形でまとめていくのが、この展示の重要なところになってきます。

石黒宗麿は、京都を拠点にずっと作陶をしていました。1955年に人間国宝になった著名な陶芸家です。私は作家をしつつ京都精華大学という大学に勤めていまして、大学が2000年代初めごろから、石黒が晩年まで制作をしていた京都の八瀬という所にある工房と母屋を管理しています。登り窯もあってすごく面白い所なんですけど、そこに「ものはら」と言われる、陶片などいろいろなものを捨てていく場所があるんですね。そこで掘り出された陶器の破片を、一つのツールとして使いながら展示を組んでいくことにしました。冬の寒い時期でしたけど、安原さんと僕と美術館のスタッフの皆さんで、この場所で陶器の破片をさわるところから、このプログラムは進んでいきます。

このとき、僕はたぶん安原さんとお会いしたのは初めてだったと思うんですが、いろいろと気づきがあったんですね。石黒宗麿の作品は、もちろん陶器ではありますが視覚的な芸術ではあるので、触覚的にそれを鑑賞することの可能性を感じました。



八瀬での陶片発掘

【写真：表恒匡】

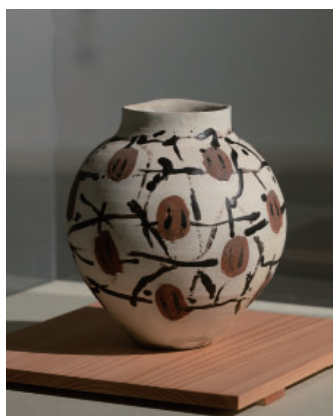
たとえば、安原さんは陶器のかげらを掴んだときに、それが陶器の内側か外側なのかを、その少しの曲線で理解したり、もしくは、たとえばざらざらとした質感だったら、「この、おせんべいの質感みたいな」と何かにたとえたり。あるいは、かけらからもの全体の形を想像しながら、これぐらい大きなお鉢だったのではないかといいふに、かけら

だけで見えない部分を想像していろいろお話をされる。もちろん、見えない方すべてにそういう感受性があるって、そういうことができるわけではないんですけども。

このときに僕が意識していたのは、目の見えない人と一緒に作るということよりも、安原さんと一緒にこの展示を作っていくということです。それで、二人の関係性、もしくは美術館との関係性の中で展示を作っていくことを考えました。これは八瀬で実際に、安原さんが色々と陶器のかげらに触れていただいているときの音声です。



「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ?」展示風景(上)
石黒宗麿《晩秋》(京都国立近代美術館蔵/右)[写真:表恒匡]



(安原さんが陶片をさわる映像)「縁が、さっきのよりも全然綺麗ですね。土の目も随分細かい感じで。高温で焼いたってことなのかな。すごく綺麗に割れてますね、四角く。薄いから綺麗に割れるのかな。中はすべすべしてて、外も同じ釉薬なんですけど外だけ……、あっ、思い出した。これは削ると、こういう模様というかガサガサになるんでしたね」

こういう感じで、それぞれの陶片について、安原さんが触れて言葉にするところを入り口にして、展示を作っていくことにしました。

陶片を触覚的に読み解く展示

ここ最近、僕は展覧会を作るときに、実験的なプロセスを取り入れてやりたいなと思っていて。科学的な技法でよく、観察して仮説を立て、実験して考察するというプロセスがありますが、そのプロセスに則って、石黒宗麿の陶片を触覚的に読み解いていくという展示になっています。

その中でお題にしたのが、《晩秋》という作品です。まずこれを「観察する」。「石黒宗麿は、壺に二十個の干し柿を描いている」としました。実際にこの作品を見ていくと、これは干し柿の模様なんですね。干し柿を黒いラインでつないでいる、この20個の干し柿が描かれている模様がまず視覚的に分かる情報を観察していく。

次に「仮説」として、「干した柿を紐から解き、手触りを味わえないか」と、次の「実験」で実際に皆さんが陶片に触れていくところに繋げていきます。壺の中にある陶片に触れることと、干した柿のイメージとが重なっていくような作品があります。

次に「実験」として「壺の中の二十種の陶片を手探りして、味わう」。これが先ほどの大きい壁の反対側の空間で、20個の陶片の入った壺が並んでいて、手前には安原さんが触察している映像と音声流れています。会場に来たお客さんは、手を壺の中に入れることで、中に入った陶片を鑑賞することができます。

ちょうど2020年の終わりぐらいで、コロナ禍でこの、触れることをとり入れるためには感染予防対策などを考える必要があり

壺のなかはなんだろうな？

壺のなかの陶片に触れていただくことができます。体験された方は、係の者にお声かけください。一度に体験できる人数は5人までです。陶片に触れる前に、つぎの文章をお読みください。

準備編
荷物は机の上に置き、壺や陶片を傷つけるおそれのある指輪・時計・ネックレスなどを外し、手指の消毒をお願いします。

体験編

- 1: 壺のなかには、八瀬陶窯から発掘された石黒宗麿の陶片が1個~4個ほど入っています。
- 2: 片手を壺のなかにさっと入れ、壺の底に置かれた陶片に優しく触れ、しばらく味わってみましょう。
- 3: 映像のなかの陶片や言葉、壺の側面に記された文字も手がかりになります。
- 4: 壺のなかから陶片をさっと取り出し、両手で陶片を味わいましょう。
- 5: 体験が終わりましたら、壺の底にさっと陶片を戻してください。

陶片に触れる方に配付したハンドアウト

ました。松山さんたちと相談しながら、触れるためのハウツー、どうやって体験するかを書いたハンドアウトを作ったりして展示を組んでいきました。これは、会場に実際に来た方が触れている時の映像です。

(来場者が陶片を触察する映像)「ツルツルしてる、なんか変わった形の何かがペッてついてます(笑)、ぐにやって」「持ち手?」「いや、ちっちゃい……、あれ? でも、カーブしてる、丸い薄い部分があって、そり返ってる。で、そり返ってるところに、にゅってなんか付いてて。そのくっついてるやつの一部分に、すごいきれいに親指がはまる(笑)」「へえ、なんだろう」「親指がすごいきれいにフィットする部分がある」

この映像は、陶芸をやっている友人などに協力してもらって撮ったんですが、やっぱり言葉にすることの難しさを感じます。他方で、安原さんの言葉にすることのうまさもすごく感じられます。また、視覚的じゃなくて陶片を触覚から味わうことで、普段思っている「石黒=人間国宝」みたいなイメージを少しずらしていくという機会にもなりました。

最後の「考察」のところは、「晩秋の干し柿は、手で揉むほどに熟してくる」としています。これは石黒が書も書いているんですが、その中で干し柿というか柿を描いて漢詩を読んでいる作品です。秋になると柿は色づいてすごく綺麗だけれども、陶器の下手な自分は白くなった陶片が裏にどんどん積もっていく、という詩で、石黒自身も陶片と柿をメタファーとして語っていた、みたいなのがここでオチとしてあるんですが。

この辺が展覧会のコンテキストになるんですが、今日の話のメインとしてはやっぱり、触れるということが展示の中にどう生きてくるのかを考えながら作っていたのが、この第一弾の展覧会でした。

河井寛次郎の仕事と暮らしをひも解く

2022年の二つ目の展覧会は、河井寛次郎という作家の、京都国立近代美術館の川勝コレクションをベースに作ってこうと始めました。河井寛次郎は皆さんご存知だと思いますが、民藝の文脈でも語られることがある作家ですし、京近美の川勝コレクションは非常に充実したものでもあります。



「目で聴き、耳で視る | 中村裕太が手さぐる河井寛次郎」のチラシ(左)とエンボス加工の見本(右)

チラシが皆さんのところにあると思いますが、今度はエンボスをゴリゴリに押しもらって、ちょっと分厚くなっています。2種類あって、仲居さんがお膳を重ねて運んでいるものとか、なぜかラジオがあったり数珠があったり、河井の作品の一部があったりと、色々な表紙になっています。

「目で聴き、耳で視る」という、展覧会タイトルにしました。ちょっと謎かけのようですが、これは実は河井寛次郎が、書で、漢字四文字を熟語にした言葉です。普通は「目で見て耳



河井寛次郎記念館での触察とその収録の様子(左)、「眼で聴き、耳で見る」中村裕太が手さぐる河井寛次郎」展示風景(右)
[写真: 表恒匡]

で聴く」というところを、ひっくり返すのが河井独特のロジックというか、ものの認識の仕方だと思うんですけど、ここを入り口にして見ていきたいと思いました。

石黒においてもそうですけど、河井寛次郎はファンも多いでしょう僕もすごく好きですけども、固まった見方をされがちなところがあります。民藝の文脈だけでなく、河井の仕事はどういうふうに見ていこうかと考えたときに、もう一つ、河井の言葉として「暮しが仕事、仕事が暮し」というのがあるんです。京都の五条坂に「河井寛次郎記念館」という、当時の河井の生活を残したような形の記念館が運営されています。そこに安原さんと一緒に行って、作品だけではなく、彼が実際に生活した空間がどういったものかを触覚的に体験するというのを、このときはやってみました。

展示室は先ほどと同じ空間なんですが、構成としては真ん中に大きく15畳の畳の間を作り、畳に上がってものに触れることができるようにしています。その前段として、いくつか問いかけをする形で、しかも寛次郎さんに問いかけるような形で、その作品を読み解いていく。けれど、QはあるけどAはない。「寛次郎さん、なんで人差し指の上に玉を乗せたんですか？」って、普通はなかなか立てないような問いだと思うんですが、この違和感があるような問いを色々立てていく。これがその作品《三色打薬陶彫》です。人差し指を伸ばした形の手があって、上に丸い玉が乗っていると。これがなぜなのかは、河井は当時の文献なんかでいろいろ語っているんですが。

何個か問いを立てて、Aまではいかないけれども、読み解きのヒントを徐々に出していくということです。二つ目は「寛次郎さん、枕元のラジオになにを視ていたんですか？」としています。これは僕にとって面白い話だったんですが、1960年代に寛次郎が松下幸之助の推薦で文化勲章を受ける話があったんですね。その時に、寛次郎は「個人として物を作っているのではない」と、民藝的な思考もあり「私だけが頂戴するものではない」と言ってそれを固辞するんです。けれども使いの人がお土産品として、バナペットという白い六石トランジスタラジオを持って来たときに、「今日頂戴し



河井寛次郎《三色打薬陶彫》(京都国立近代美術館蔵)
[写真: 表恒匡]



[写真：表恒匡]

た日本の文化勲章は、私にとってまさにこれですよ」と言ったと、後に書かれているんです。

いろいろな読み解きができると思うんですけども、この話を知ったときに、「六石トランジスタラジオ、パナペット」とヤフオクで検索をかけると 8000 円が出ていて(笑)。ポチッと手に入れたところから、この展示は始まっていくんですが(笑)。

普通、民藝の文脈で考えると、機械というものはだいぶ遠いところにあると思うんですけども、寛次郎は「機械は存在しない、機械は新しい肉体」という言い方をしています。これも、このプロジェクトを考える上ですごく面白い物の捉え方だなと思ったんです。この機械好きであった寛次郎を、一つの側面としてみていくこともしています。

三つ目の問いは、「寛次郎さん、なんでこの新聞記事を切り抜いたんですか?」。寛次郎は新聞の切り抜きを色々しているんですよ。その切り抜きが、寛次郎記念館に保管されていて、そこから寛次郎の暮らしぶりや、創作の源泉というものを、直接的ではないですけども何か感じられるものを引っ張ってこられるよう、切り抜きのスクラップブックを展示しました。

子どもの詩とかも切り抜いたりしていて、「みんなの手」という詩は、「おかあさんの手は おさいほうくさい おとうさんの手は やさいくさい 妹の手はおかしのにおいがする 私の手もおかしくさい くいしんぼうなのだろう おばあさんの手はそうじくさい 私が大きくなったら どんなにおいがするだろう」という。このあたりからは、玉の手の話が自分の中で重なってきたりします。

最後の問いとしては、「寛次郎さん、なんで階段の手すりを数珠にしたんですか?」というものです。記念館に行かれたことがある方は分かると思うんですが、建物自体がいわゆる京町家じゃなくて、郷土の島根県から、自分の兄弟ですけども安来の大工を呼んできて、結構太い材で建てたりしています。寛次郎の作品も非常にボリュームのあるものが多いんです。そういったものに囲まれている中で、記念館の1階から2階に上がる階段に、手すりがあるんですよ。天井から紐がぶら下がって数珠状になっている、ぶらぶら揺れる手すりなんですけど、それに安原さんが触れて、言葉にしています。

(安原さんの音声)「今、階段のところに来たんですけど、上からなんか数珠を真っ直ぐに伸ばしたようなものがぶら下がってるんですよ。玉がいっぱい、木の玉が繋がってロープに通してあるんですけど、一番下のは野球ボールぐらいなんですけど、だんだん小さくなって……、ちょっと階段登ってみましょう。20個ぐらいあるのかな。一番上のは、これは何て言うんですかね。金柑ぐらい? 金柑ってあの果物の、金柑ぐらいでしょうか、これは。上から本当に細いロープでぶら下がってるだけなんですけど、手すり代わりだったそうです。でも、

ぶら下がってもすごいゆらゆら揺れるので、まあね、落ちるのは防げるけど、どうなんでしょうと私は思いますけど……」

こういったことをいろいろお話しされるんですが、会場にもこの安原さんの声が流れています。それを聞きながら、河井寛次郎記念館をイメージさせるような、大きい丸い石であったり、寛次郎が新聞から切り抜いた、顔のように見えますが電車の連結部の写真、といった色々な物品から、僕がかたちに起こしたものを会場で一緒にさわったりする中で、それを追体験するようになっていきます。

また後で実際に触れてもらったと思うのですが、1年目は陶片というものだったのですが、それと同じように、さわると気づくような仕掛けがちょっとずつ隠されているんです。そういったものを、いろいろ触れながら見ていただくような展示になっています。

さわるツールを用いたアウトリーチ活動

さらにここで作ったものをもとに、アウトリーチとして、去年の年末に京都府立盲学校にお邪魔して、生徒さんたちとワークショップをしました。河井の陶器の作品は持っていけなかったため、それをブロンズに起こした作品を持って行って触れてもらいました。それから、この展覧会で展示した狛犬のような形のものについて、まず言葉で僕と松山さんが生徒たちに伝えて、粘土で形に起こして行ってもらいました。

それは、1人で1個作るんじゃなくて、6人1組ぐらいで、ヒントになる言葉を聞いたら形を作り、それが終わったら横の人に作品を渡し、それをどんどんリレーしていくというやり方です。なので、自分の作ったものだけか、みんなが作ったものだけよく分からないものが最後に出来上がってくるんです。色々な狛犬のようなものができるんですが、やはり手によってそれぞれのものが形作られる、視覚的というよりも言葉から粘土で形を作っていくプロセスが、すごく面白いプロジェクトでした。

ということで簡単にまとめますと、1年目は安原さんと、触れることをどう言葉にしていくのかというのがベースにありました。2年目になると、作品や有機的な粘土というものを通して、ただ単に言葉を聞くというよりも、対話をしていくという形で、プログラムをさらに展開させていきました。

今年10月に3回目の展示がありますが、そこでは「見える／見えない」というすみ分けではなく、世の中にはもっと不思議なもの、知覚しきれないようなもの、たとえば動物がどういう行動をしていくのかとか、植物はどうあるのかとか、そういった僕たちにも見えないものを、一緒に触覚や言葉を通して鑑賞できる展示をしていこうとしています。今までは陶器などの物品でやってきたんですけども、動物にまつわるものとか、美術館コレクションの中からあえて平面作品を使いながら、それをさらにどういうふうに深めていくことができるのかということも、今年は探っていけたらと思っています。



京都府立盲学校でのワークショップ「さわって、つくって、ひもとく、寛次郎さんのかたち」活動風景 [写真：麥生田兵吾]

国立国際美術館 視覚を超えた鑑賞探求ワークショップ 「見れば見るほど見えなくなる ジャコメッティ 《ヤナイハラ I》を徹底的に鑑賞しよう」

藤吉祐子（国立国際美術館）

企画の背景と意図について

これからご紹介するのは、やや長いタイトルですが、当館で見えない人に参加していただくプログラムを開始するきっかけとなったワークショップです。2019年に始めて、コロナ禍で少し中断しましたが、これをきっかけに現在も定期的に鑑賞プログラムやワークショップを開催しています。

もともと、どうしてこのワークショップを企画することになったかという、このワークショップで取り上げた、アルベルト・ジャコメッティが作った、矢内原伊作という日本の哲学者の胸像である《ヤナイハラ I》(1960-61年)をじっくり鑑賞していこうということがきっかけでした。どうして見えない人が対象になったのかという、当館では、ちょうど対象者を広げようとしていた時期で、そうしたときに、その当時は、他館で見えない人が参加するプログラムに参加すると、どうしても、対話するだけとか、さわるだけとか、どちらかに偏り気味なプログラムを目にすることが多くありました。そこで、見えない人を対象として、その両方をうまく取り入れられるようなプログラムを実施することができないかな、と考えました。

講師の人選をしているときに、伊藤亜紗さん（東京工業大学教授／美学者）たちによる、目の見える人と見えない人が一緒にスポーツ観戦をする「スポーツ・ソーシャル・ビュー」の体験ができるワークショップを見学しました。柔道なら、たとえば大きな紐を二人で引っ張り、その紐を見えない人が持つことで、柔道の特徴的な身体の動きをとらえたり、時には対話を交えたりして、柔道という競技に触れてみるというものでした。伊藤さんも、話すだけでもないし感覚だけでもない、両方を交わらせて、見えない人と見える人が交わっていけるようなことがないかと思われているような気がして、伊藤さんにお声がけをしたら、賛同くださいました。希望をお伝えし、話し合った結果、レプリカを作成し、そのレプリカをさわりながら模造するという内容は伊藤さんが考えてくださいました。

開催日は2019年11月2日の13～17時と、12月7日の13～17時で、2日開催しました。参加者は2日とも同じ方々で、合計8時間参加していただいたというプログラムになります。参加者の年齢は22歳から67歳の方で、見えない・見えにくい人が6名。そのうち全盲の人が1名です。見えにくい人も、ほとんど見えないという人がかなりいらっしゃいました。見える人が6名です。応募は44名ありましたが、見える人のご応募が37名あって、見えない人が7名という内訳でし

た。そこから1名キャンセルで、見えない人の参加は6名になりました。内容はこれからご紹介していきますが、実際、粘土で模造していく活動になるので、彫刻家の小田原のどかさんに特別協力として制作の部分などをサポートしていただきました。

伊藤さんと「こういうことができたらいいよね」と話し合っていたのは、私のオーダーでもあるんですが、触察と対話を織り交ぜながら作品へのアプローチを図るということで、ゆっくりじっくり一つの作品と向き合ってもらいたいということでした。というのも、たとえばさわる活動があっても、ささっとさわって一人ずつ意見を言って終わり、というような様子を多く目にするのもあったので、とことん作品と向き合えること。また、「さわってください」と言ってもさわりたくないような人がいる現場もよく見ていました。ですので、自然に、喜んで作品（レプリカ）にさわる、向き合えるような気持ちができるようなものにするということでした。

あとは、見えない・見えにくい人と見える人がお互いにサポートし合えること。どちらかが指導する立場とか、サポートされて動くというものではないものがあるといいなと。また、その際、対話・交流の拠り所となるものがあるものがあるといいなと考えました。

活動の流れと高精細レプリカの制作

ワークショップの流れですが、1日目はまず、自己紹介とアイスブレイク、《ヤナイハラ I》を中心とする特集展示の担当学芸員による作品紹介を行いました。なぜ作品紹介の時間を設けたかという、実際、見える人も、一つの作品をずっと見続けながら、作品に向き合うことって意外と少ないですが、一つの作品に丁寧に向き合った経験を持つか持たないかは結構大きいことで、見えない人も、そういう経験を共有したかったという思いがありました。段階を踏んで作品に迫っていくようなことをしたいなと思い、学芸員が実際の作品の前で解説をし、それを聴くという活動を取り入れました。そのあと、レプリカの触察、観察をし、そしてグループで実物大の塑像制作、最後に振り返りをしました。

2日目は、1日目から1か月後に実施し、まず1日目の発見の交換をしました。見える人、見えない人にかかわらず、手に残った感覚を、その1か月の空白の時間というのは、消化という自分の中に落とし込んでいく時間としては、わりと適切でした。2週間ぐらいだと短し、2か月、3か月になるともう忘れてしまうというようなことがあるので、1か月というのはいいいインターバルだったかなと思います。

2日目に、伊藤さんによるジャコモッティの紹介が入ります。ジャコモッティの「一つの顔を描くのは山と谷が錯綜している風景を描くようなものだ」という言葉をもとに、《ヤナイハラ I》を模造した作品を一つの風景などに見立てて、鑑賞していくことをしました。というのは、1日目に、レプリカではありますが作品を鑑賞しながら模造しました。この鑑賞して自分たちが作り出した、い



1日目、「コレクション特集展示 ジャコモッティと II」での作品紹介

わゆる鑑賞の結果出来上がった自分たちの彫刻を、今度は鑑賞することを通して、また元の作品に戻っていく。自分たちの鑑賞をさらに深めるためにも、この模造した作品を風景などに見立てて鑑賞していくことで、見立てたものを手がかりに新しいものを加えていくことをしました。

作品のレプリカについては伊藤さんからのご提案で、彫刻作品に迫るわけだから、レプリカを作って、さわられるようにしましょうという話になりました。さわらないと何も始まらない、ということですね。作品を3D スキャンして、そのデータを元に3D プリンターで出力したものを成形して型として、レプリカを作成しました。

《ヤナイハラ I》を模造する ― ワークショップ 1 日目

アイスブレイクでは、各自に持ってきてもらった石をさわりながら、どうしてこの石を選んだかという話をしていきました。次に、コレクションの特集展示室で実際の作品を見るという活動です。担当学芸員による簡単な解説として、ジャコモメッティや、《ヤナイハラ I》の背景、矢内原とジャコモメッティの交流のことなど、この作品に親しめるようなお話をしました。その後、レプリカと出会って、さわっていきます。通常の触察のプログラムだと、ここでさわって終わりとか、仮に模造をされることがあったとしても、作品と同寸のものをなるべく本物に似せて作ろうとすることはなかなかないのではないかと思います。

この時点では、「わあっ」と言って皆さんレプリカをさわるんですけど、そこまでじっくりさわら



レプリカを触察する

ないんですね。見える人・見えない人に関係なく、展示室で見た作品のレプリカがあって、それがかなり細かく、現物と見まがうほどではないけれど、かなりよくできている。歓声と共に皆さんがさわりはするんですが、そこまでですね。

続いて、いざグループに分かれて粘土で作り始めます。彫刻を作られる方はよくご存じかもしれませんが、木の周りに紐を巻いてそこに粘土の塊をつけ

ていきます。そこまでは、小田原のどかさんが事前に準備してくださっていました。見える人も見えない人も関係なく、まず、この本格的な塑像体験ができることが新鮮であったり、実際、ブロンズ彫刻の原型の多くのがまずは粘土で形作られているということを経験できるのも、なかなか珍しいことだったようです。皆さんが惹きつけられるようにどんどん粘土をつけていって、見える人・見えない人が交ざって一緒に作り続けるわけです。見える人が見えない人の手をとって、作り方のサポートをすることもなく、誰もが何度も何度も会場の真ん中に置いてあるレプリカをさわりに行き、さわっては自分が作っている場所に戻り、粘土をつけながら迷った部分が出れば、レプリカをさわって確認して、もう一度戻って、その部分を作る。

そのうち、なんとなく分担みたいなものもできてきて、このパーツは〇〇さんが仕上げていくとか、頭の部分をすごくこだわって作る人とか、肩の部分をこだわって作る人がいる、というような

ことが起きてくるグループもありました。

とにかく、何回も何回もさわりに行ってはもう一度戻ってきて、形造ります。実際、ジャコメッティも粘土をつけては、削ったり、ナイフでそぎ落としたりして作っています。

どうしても顔の部分などは見えている人が担当することがありましたが、鼻の形を見えない人がさわって、見える人が形を整えたとしても、見えない人が「やっぱりこの形じゃないな」と言って、もう一回レプリカをさわりに行って自分自身で整形したりすることもありました。そうするとたとえば、見える人がさわって鼻の形を作る。それがうまく行く場合もあれば、見えない人がさわりに行って鼻の形を作って「そっちの方がいいね」となることもあります。どの人が優位というよりも、見えない人も見える人も、同じようにさわって確認することによって、見ていたりちょっとさわったりしただけでは見えていなかった部分が、さわって作ることによってすごく鮮明に見えてくることを同じように実感することができました。1日目はこうして3体が出来上がりました。

1日目の振り返りの中で言われていたことは、こんなに長時間一つのをさわったことがないとか、見えない人は、さわることは多いけれども、こんなに集中的に一つのものだけをさわるとはまずなくて、「さわっている中で確認できる部分がいかに多いとは思わなかった」など。見える人も「見えていてあとから気づくことは結構あるけれども、さわりながらそれと同じような感覚を得られるとは思わなかった」「見るプラスさわっているから分かったと自分では思っていたけれど、こんなにさわることによって、見えていて印象が変わると同じぐらい、さわっていて印象がどんどん変わっていくとは思わなかった」などでした。

模造した作品は3体すべて、それぞれ違って、もちろんジャコメッティの《ヤナイハラ1》に似ていると言われるれば、そうではないかもしれませんが、このグループは顔よりも首から下に力を入れたとか、一体一体に各グループの特徴が出ていました。振り返りでは、他にも、「同寸のものを作ろうとしたから良かったね」という話が出ました。今回の取り組みを小さいサイズで作ると、たぶんそこで変換が起きてしまって、さわったことにあまり意味がなくなってしまうのではないかと。同じ大きさのものを作ることによって、さわった手の大きさ、形をそのまま持っていきながら作ることができたので良かったんじゃないか、という話が出ました。

今回のように粘土を大量に使うと時間もかかるので、学校やおうちにあるぐらいの粘土を使いながらもできる、短い時間で実施できるプログラムにすることも考えられるかもしれません。けれども、それだとやはり、今回のプログラムと同じ効果は得られないんだと思います。



用意した粘土の塊



粘土をつけたり削ったりして、グループで模造を制作



出来上がった3体の模造作品

模造をじっくりさわり、対話する ― ワークショップ2日目

2日目は、皆さんが作った3体の模造が会場で迎えてくれ、1日目を思い出しながら話をしていきます。1か月も前のことなので、話しながら思い出すということが多かったようで、「ああそういえばそうだった」みたいなところから始めました。

参加者の皆さんは、自分たちの作品に久しぶりに再会してすごうれしそうでした。「これだった、これだった、僕の」といった様子で作品をさわります。見えない人も、3体さわってどれが自分の作品かはもちろんすぐに分かりますし、他のグループの作品のことも「これは〇〇さんのところの作品だね」と言って判別していました。スライドの写真は、自分たちの作品に再会して、味わっているところです。

3グループのテーブルがかなり近い位置に配置されているんですが、こういう並びにしたのは、お互いの話が聞こえてきた方がいいからです。空間が広いのもっと離れて座ってもよかったんですけど、あえて人の話が邪魔になるぐらいの場所で実施しました。あちこちから話が聞こえてくる中で、1日目に起こったことを思い出しながら、ずっと一生懸命自分たちの作品をさわるところをしていました。

その後、自分たちの作品をさわってみて改めて思えることを話したり、伊藤さんがお話しされた、ジャコメッティが「一つの顔を描くのは山と谷が錯綜している風景を描くようなものだ」という言葉を思い出したりしながら、今度は自分たちの作品を新たな目、新たな手であらためて鑑賞するためにも、見たりさわったりしながら観察してみて、風景など何かを見出し、それを壁画のような絵にして形を与えていくことをしていきました。像の写真をプリントした紙に、見える人が、本人も含めメンバーが自分たちの作品をさわってどのように見えてきたかを記録しました。今回は、自分たちの作品を何度もさわって、時には、元のレプリカにもさわりに行って戻ってきたりします。それを繰り返しながら、自分たちが思ったことや見えたところを書き込んでいました。



模造作品に再会し、もう一度味わう

最終的には、みんなで集まって、それぞ

れのグループでどのような見立てがあったとか、鑑賞の深まりがあったかを、他のグループに紹介しました。それぞれのグループで注目するところが違って、あるグループは、自分たちの作品をさわりながら、鑑賞しながらジャコモッティの作品に迫っていく。見落とされがちな首より下の部分に繰り返しこだわり続けたり。《ヤハイハラ 1》は、他のジャコモッティの特徴的な彫刻よりも男の人の顔だと分かるように作られています。首より下と上の造形の違いをどうしてここまで出したんだろうというようなことを考えるグループもありました。

1日目は思っていた以上に作ることに必死だったことがわかりました。けれども、もちろんさわって鑑賞して作っているんですが、引いて鑑賞することはあまりできていなかったんです。一方で、2日目の活動を通して、ブロンズ像のレプリカと、それを解釈したと言える自分たちの模造とを行ったり来たりする中で、《ヤハイハラ 1》への新たな解釈のようなものがそれぞれの中に生まれてきたように思います。

さわればさわるほど、話せば話すほど、見えてきた

最後は全員で振り返りをしました。最終的には1日目と同じような話になるんですが、こんなに一つの作品をしつこく見ることはなかった。「ぼんきちさん」というあだ名で参加されていた方は、マラソン大会に出られているわりと有名な方で、美術館には来たことがないし、美術館の活動にも興味がなかったそうなんです。何かで情報を見て、そのときにマラソン大会がキャンセルになったこともあり、本当にちょっとした偶然で来られたんですが、「一つの作品と向き合うことがこんなに楽しいとは思わなかった」とおっしゃっていました。と同時に、ここまでの時間をかけて、自分たちと同じような経験を作ることはいつもできるわけじゃない。同じような気持ちを持ってもらえるようにするにはどうしていけばいいんだろうという話になりました。

ただ、どの人もおっしゃるのは、やはり鑑賞にはいろんなタイプがあるけれども、じっくりと一つの作品と向き合うことによって、その次の鑑賞が開けていくということは分かった、実感できたということでした。「見れば見るほど見えない」という話だったんですけど、さわればさわるほど見えてきた、話せば話すほど見えてきました。

とはいえ、さわるのは見るよりも本当に時間がかかるので、さわるという行為を通して鑑賞するときに、プログラムをどのように作っていけばいいのかということは、今でも課題です。さわればさわるほど良いということはよく分かっているのですが、ものすごく時間がかかりますし、さわれるものもたくさん必要です。見える人は同じ作品をみんなで見て一緒に確認できますが、さわる場合には全員で確認はできません。そういうようなことも、どうしていけばいいのかと考えています。今回のように、行ったり来たりする時間を設ければ可能になるのかもしれませんが、他に方法はないのかなと考えるきっかけになりました。

また、このプログラムを通して初めて見えない人たちと長時間接することになり、見えない人たちの美術館で作品に接したいというすごく強い気持ちに触れたことをきっかけに、今でも美術館として何ができるかということを考え、見えない人が参加できるプログラムを細々と企画しています。

小林古径記念美術館「手から味わうお茶会」

佐藤優香（東京大学大学院情報学環）

企画の趣旨

今日お話しする「手から味わうお茶会」は、目の不自由な方のためのワークショップではありません。新潟県立高田盲学校にたくさん残っていた教育資料を、どのように鑑賞してもらうのがいいだろうかと企画したのが始まりです。「どうぞ自由にさわってみてください」と台の上に置いてあっても、それをどうさわったらいいかわからない。目の不自由な人にとってその資料群がどんな感覚を持つものかもイメージしづらいだろうということで、茶道の「拝見」を手がかりにして、床に座って資料をゆっくり味わうのはどうか、というアイデアからお茶会を行いました。「守れ！文化財～モノとヒトに光を灯す～」というプロジェクトの一環として、チームで企画し実施したものです。

はじめから何をさわるかをお伝えしていたのではなく、「手で味わう場です」ということをうたっていました。これが、ワークショップのチラシです。会場は広い量の部屋だったのですが、ここは小林古径記念美術館の本館横に移築された小林古径邸の一室で、アトリエでした。この部屋を味わうだけでも、とても幸せになれそうな場で、もうこれは絶対、ここで座ってやってみたい



「手から味わうお茶会」のチラシ

という思いもありました。この部屋をワークショップの魅力の一つと考えたこともあり、チラシのデザインに会場図を用いています。

チラシの中に、目的や当日やることのヒントが隠れています。「ちょっと不思議なお茶会。視覚にたよらずにお茶やお菓子をいただきます。味わうのは舌だけではありません、手からも味わっていただきます。(中略) どんな手触りで何を触るのでしょうか。(中略) 新しい味わいと気づきのためのしつらえでお待ちしております」と書かれています。



前室に置かれた土器片、説明用のパネル、会場模型、立体文字の木片

活動は、大きく分けると四つのパートからなります。今見ていただいている手書きのものは、活動の流れを説明するパネルです。最初に、「味わう」ことのウォーミングアップをしました。このウォーミングアップは、先ほどお見せした広い部屋ではなく、前室で行いました。そこには、立体の文字と会場の模型とアイマスクが用意されています。

続いて味わうためのメインの活動なのですが、一つめの「味わう」はお茶のお点前を味わうということ、もう一つはいろんなものを手で味わうということです。お茶のお点前では、お点前の時間の流れそのものを味わってもらふことと、お菓子を味わってもらって、それからお茶を飲むということ、お茶を飲むときにはお茶碗をさわって、さわり心地も味わっていただくことをします。さらに、鑑賞するお茶碗の数を増やして、たくさんお茶碗をさわってもらふ。あと、土器のかけらや盲学校の資料群を用意しました。最後は全体でおしゃべりをして、感想を共有しました。いわば、最後はみんなの味わいそのものを味わうということです。

味わいのウォーミングアップ

会場となる部屋の前室に床の間があって、そこに小さな土器片と会場の模型を置いています。右側の写真で、四角い箱の中に手を入れているのが分かると思うのですが、ここでは、入った人から順番に「箱の中にメッセージがありますからどうぞ読み取ってください、手で読んで分かってでも口に出さないで隣の人に回してください」と伝えています。中がどうなっているかといいますと、「ようこそ」と、カタカナと平仮名で彫られた木片が並んでいます。高田盲学校の資料の中に、このような立体文字の木片があります。点字ではなく字



立体文字の木片

* 2022年3月13日、小林古径記念美術館内小林古径画室にて開催。

** 2006年3月閉校。

*** 令和3年度文化庁文化芸術振興費補助金「地域と共働した博物館創造活動支援事業」。プロジェクトに関わるメンバーのうち、ワークショップのデザインは、佐藤優香、武井二葉、宮崎俊英、山本哲也で主に打ち合わせ、この4名と伊東俊祐、剣持悟、下湯直樹、山内利秋の7名で試行し、さらに菅井薫、船津涼子も加わって実際の企画に供した（敬称略50音順）。



会場の模型

の形そのものを彫った木片を並べて使います。それを真似て、ワークショップを一緒にやっている剣持さんが作られました。比較的カタカナが読みやすく、平仮名は難しい。カタカナを読んで想像し、平仮名で確認するという方が多かったようです。一人ずつ読んで、回していきました。

もう一つ前室で見るのが、会場の小さな模型です。こちらはワークショップを一緒にやっている伊東さんが作っていただきました。アイマスクをして活動するので、ワークショップの部屋がどのような感じなのかを把握するために見てもらうことにしました。これは目で見てから部屋に入りました。目の不自由な方もいらしたので、その方にはさわってもらって場所の把握をしてもらいました。前室での「ようこそ」と模型をみる活動で、自ずとさわることに対するウォーミングアップができ、場の雰囲気もだいぶ温まってきて、これらの活動がアイスブレイク的な役割を果たしていました。

前室での活動の際に、今日やることを説明しました。「お茶のお点前を味わってもらいます」とか「アイマスクでやります」とか、「途中でアイマスクを外して、いろいろ鑑賞します」といった流れを全部説明しています。それで、大きな部屋に入るときに、見えないことで怖く感じる場合はアイマスクをしなくてもいいと伝えたのですが、みなさんアイマスクをされていました。

前の人の肩を持って、順番に部屋に入って行くという方法をとりました。募集の際には、特に障害に関することをうたわずにいましたが、耳の不自由な方と目の不自由な方が参加されました。耳の不自由な方への配慮として手話通訳と要約筆記に入ってもらいました。目の不自由な方に対しての配慮としては、横で逐一状況を伝える役割を中学生が担ってくれました。アイマスクをすると、耳の不自由な方はほとんど情報がなくなってしまうので、耳の不自由な方は、基本はアイマスクを外しておいて、見ないでやる方が面白い活動のときには着けてもらうことにしました。

手前を味わう — ひとりでじっくり

この写真が、全体的なしつらえです。お茶の先生が大変協力してくださり、このワークショップの意図をお話すると、それに合わせていろんなものを準備してくださいました。たとえば事前の試行の際に、先生は紬の着物を着てこられたんですね。一般的にお茶会では紬の着物をあまり着ないので、「紬を着ますか？」と聞いたら、「少しでも音がわかった方がいいので、衣擦れの音が鮮明になるように紬の着物にしましょう」とご提案くださいました。また、お茶碗をたくさん用意くださったのですが、それも手の鑑賞と目の鑑賞、両方のことを考慮して選んで持ってきて



茶室の様子(左)と、一つずつ形のちがうお菓子(右)



お茶碗を手で味わい (左)、土器片を鑑賞する (右)

くださいました。

最初に先生が「はじめにお菓子を運びます。着物の衣擦れの音、床を足袋で歩く音が聞こえると思います」「いま硬いお砂糖のお菓子を配っています。膝の前 10 センチのところに、懐紙という紙に乗っています」「次にお薄のお点前をさせていただきます。準備をする音がします、柄杓を構えて蓋置きに置く音がして、それがお茶を準備する合図です。蓋を開ける音などをお楽しみください」というふうに、アイマスクを着けて着座しているときに、これから何が起り、どんなことに注意すればいいのかということ言葉を説明してくださいました。

ご挨拶の後にお菓子を配りました。お菓子は一人ひとり形が違います。「お菓子は手と口で味わってください。形を手で覚えてください」と伝えました。「鑑賞してください」とか「見てください」という言葉は、このワークショップではほとんど使っていないと思います。「手で形を覚えてたら、どうぞ召し上がってください」とか「形を覚えてもらうことが非常に重要なので、絶対形を覚えてくださいね」と言ったので、みんな黙々と熱心にさわって、口に運ばれていました。

お菓子がひとしきり終わるとお点前です。お点前もお茶の先生が解説してくださいました。「お茶碗を運びます」とか、「今座りました」「柄杓を置いた音がしますよ」「袱紗でいま清めています」「お湯を今から注ぎます。お水とお湯とちょっと音が違うのを聞き分けられますか」と、いろんなことを声かけしてくださって、この間会場はシーンとしていて、みんなとても集中しているという印象でした。

お茶が点ったら、お茶碗を一人ひとり手にお渡しします。先生が丁寧に渡してくださって、「重いですが、三口ぐらいしか入っていないので、ゆっくり全部飲んでくださいね」と見えていないことをかなり意識した言葉かけをしてくださいました。お菓子を食べて、お茶を飲んで、ここまでがいわゆるお茶会的な感じです。

続いて、お茶碗を手で味わってください、と。このときはまだ皆さん、アイマスクをしています。取材も兼ねて来ていた新聞記者さんだけは早々にアイマスクを外しておられましたけど、他の人はずっとアイマスクをしたままで、手で鑑賞していました。一通り自分のお茶碗をさわったら、ある一つのお茶碗を全員に順番でさわってもらうことにしました。

「大ぶりのお茶碗を体験してもらいます。飲まれたお茶碗と違うものが来ましたので、手でさわって味わってください。どうぞどうぞと左の人に回してください」と先生が伝えています。このあたりは、茶道の拝見の手法を借りています。皆さん、引き続き目隠しをしたままで自分のお茶碗をさ

**** 武井伊呂波さん。

***** 稲葉摩利子さん。お手前は保坂香織さんが務めてくださった。

わったり、順番に回ってくる大ぶりのお茶碗をさわったり、隣の方のお茶碗をさわったりして、さりながらそれぞれにしゃべっておられました。この時、特にしゃべることは促していませんでした。

一通り好きにさわったあたりで「アイマスクを外して、次は目で見ていただいてもいいですよ」と、自分のお茶碗や大きなお茶碗、隣のお茶碗を目でも見て味わうようにしました。「ここだけさわっていたからザラザラしてたのね」と、さわったことへの理解を目で確かめているような話をしている方がいました。

続いて、土器片の鑑賞をしました。「この土器片のどれかが、みなさんが食べたお菓子の形と同じなので、自分がどの土器の形のもを食ったかを当ててください」と伝えました。クイズですね。これがすごく盛り上がりました。盛り上がりますよね。皆さん必死で、「これかな、これかな」とか「えー、私、お花の形とってたのに全然違う」とおっしゃっていました。お茶会なので、花の形のお菓子を配られたらと思っていらっしゃるんですね。「季節柄、梅のお菓子だと思って、どこがどう梅なのかと必死で考えながらさわっていました」と、後から感想として話している方がいました。見る前から、形の思い込みがあったのですね。

お菓子の形当てはクイズなのですが、なかなか難しく、どうやって正解かがわかるかと言うと、みんながお茶を飲んでいる間にこっそり後ろにもう一個お菓子を置いておいて、「じゃあ、どうぞ振り返って、自分が見た土器片と一緒にどうか、後ろのお菓子をもう一回もらってください」としました。大きくて特徴的な形の人は当たっていたように思います。

こうしてお菓子であれこれやっている間に、お茶碗をいったんすべて回収して洗って、もう一度見てもらいました。そうすると、最初は手だけで味わっているのに、模様とか色のことに全く意識がいきません。普通、可愛いお茶碗がくると絵柄しか見なかったりもすると思いますし、黒いお茶碗、白いお茶碗となってしまうのですが、ここではそれまで手だけで印象を得ていたのに、見た目非常に驚きがあったようで、またすごく盛り上がっていました。

盲学校の資料を味わう

ここまでさんざんさわって、やっと盲学校の資料を鑑賞していただきました。このときは、盲学校のことや鑑賞の仕方を積極的に伝えるのではなく「ご自由にどうぞ」という感じにしています。でも、実は、すべての盲学校の資料に親しめるように考えて、そこまでの活動をしつらえています。

盲学校の資料で触地図を二つ出していました。生徒が校内を把握するための校舎やグラウンドの配置を表した学校の地図と、修学旅行で京都に行くときに用いる京都市街の地図です。京都の



高田盲学校で使われていた触地図のうち、京都市街を表した地図(左)と盲学校の校内図(中)。それらの資料を鑑賞している様子(右)

地図は木できていて、山のところが粘土か何かで立体になっていて、名所等に画鋲が刺してあります。全体的な把握と1か所ごとの行き先の把握にこのような教材が使われていたのだと思います。この感覚をワークショップの中では、会場を小さな模型を使って把握するという経験と、目隠して会場に入るという経験から味わってもらっていました。このことから触地図資料を見たときに、より深く思うところがあるのではないかと考えました。

「ようこそ」の文字も、アイスブレイク的な役割を大いに果たしてくれました。高田盲学校で使われていた小さな「あいうえお」の木片がもともになっているので、資料を鑑賞する事前の取り組みとして生きています。ここでは、新潟県立歴史博物館にある、盲学校の歴史を紹介する展示のハンズオン用レプリカを鑑賞してもらっています。火焰土器は、ハンズオン用のレプリカです。この鑑賞に関しても、土器片とお菓子で十分味わっていることが活かされていると思います。このようにワークショップでは、学校関連資料や博物館のさわれる資料を何らかの形で小さく経験してもらおう組み立てになっています。

先ほども申し上げたように、お茶碗は吟味して選ばれたものがたくさん用意されていました。いわゆる美術品としての茶碗鑑賞をレクチャーするようなことはしていません。一つの資料を丹念にさわって味わい、その味わいを比較したり言葉にしたりするという部分でお茶碗を活用しました。これは、このワークショップの意図を理解したお茶の先生のお力添えで実現しています。おそらく何十万円もするようなお茶碗ではないと思いますが、茶道のお稽古やお茶会などに使うお茶碗を20個近く出していただいていますので、そこそこの価値にはなっているかと思います。20個でも先ほどのジャコメッティのレプリカよりは安い金額で用意できるんじゃないかな、どうかな。

手と目の違い、自分と他者との違い

お茶や鑑賞の活動が終わってから、みんなで「どうでしたか」みたいな話をする時間を設けました。参加者は大人がほとんどでしたが子どももいて、「昔の時代の形をしたお菓子がうれしかった」と言っていました。その他にもさまざまな話が出ました。やはりお茶碗をさわる鑑賞に長い時間をかけたので、お茶碗の感想が多くて、「手から予想していたものとは全然違った」「手から予想していたことが、目を開けてみたときに違った」と、自分の中の感覚の差異を話す人が非常に多かったです。まず、自分の中の差異から対象物を理解したり考えたりして捉えている印象を受けました。

そして、見えないということに対してのインパクトもあったので、見えないこと自体の感想もたくさんの方がおっしゃっています。あと、全盲の方がいらして、その方は子どもの頃から弱視で、途中で全盲になり、手に職をつけてずっと働いてきたという方でした。その方は、「ようこそ」の文字がすぐに読めたり、他にもすぐにいろいろとわかったりして、誰よりも鑑賞が素早く言葉になるんです。手が慣れているのでしょうね。それで、みなさんから尊敬の念を集めていました。

先ほども少し申しましたが、全体的な私の感想としては、手で味わってから目で鑑賞すると、個人の中に想定外があって、一人で少なくとも二重の経験ができる。小さい驚きがあって、それが個人の中の経験の差異となり、思考させられているとか、感情に働きかけられているとかになっている。一人の中で二度味わえる二つの味と申しますか。それも、見えている状態でさわるのではなくて、まずはさわるだけで、その後に見るので見たときに驚く。見ながらさわるのとはちょっと

違う経験がそこで生まれているという印象を得ました。

あと、他の人と思いを共有することによって、今度は他者と自分という差異が生まれますよね。なので、二つの差みたいなものがここにもできます。手と目が与えてくれる差と、あなたと私が与えてくれる差。ということは、一人で少なくとも二つは味わいを得ていて、それがさらに他の人も重なって、たくさんの鑑賞経験が重なる。その鑑賞の重なりが鑑賞を深めているのだということ、参加した皆さんのやりとりから思ったわけです。「手だから味わえる」ということと、だけど「手では気づけないこと」もあるというのが、鑑賞を深めるということです。

活動の目的を整理すること／経験の共有の仕方について

松山さんがお茶碗にさわるワークショップをなさったとき、「お茶碗をどんどんさわらせて」と参加者の方から言われたとおっしゃっていましたが、そういうことはここでは生じませんでした。はじめから「美術品をさわります」と言っていないからでしょう。さわる目的と、さわるのに適したものを選ぶということ、きちんと整理していく必要があるなど、今回改めて思いました。

先ほど藤吉さんが、ジャコメッティのレプリカについて「本物と同じ大きさを作ったことはすごくよかった」とおっしゃってました。彫刻の各部分を味わうには、同じ大きさで作らないと経験の再現性がない。小さくすると全体としての形は捉えられるけど、部分としての質感を味わうには適さない。一番伝えたい部分や一番味わってもらいたい部分に特化したいとき、どのようなものを用意するのがいいのか。イコールのサイズでイコールの質感のものを作れば一番いいのかもしれないけど、全体的な形の把握をするのであれば小さくてもいいし、細かな質感の把握であればその部分だけでもいい。このお茶碗のときには「手で味わうからこそできる部分」と「目で味わうからこそできる部分」の中で、一体どの部分を際立たせるのかということを考えさせられました。

あとは、一人ひとりの鑑賞が異なることもポイントになってくると思うんですね。そこで課題となるのは、このケースだけでなく、多くの鑑賞活動につきまとうことだと思うのですが、言語化することが得意な人とそうでない人、あと、共有することに積極的な人とそうでない人がいるということです。そういういろんな人がいる中で、言語化したり他のものに置き換えたりして他者と味わえる状態にする。中村さんの場合は、作家として他の「もの」に置き換えて他者と味わえるようにするという方法ですが、他者と味わい直すための表現の変換には、ある程度訓練がいるということ強く感じます。

経験を共有することはとてもいいことなのですが、共有のためのアウトプットは難しいですね。私としては、一人ひとりの鑑賞がより深まるためには、鑑賞者によく考えてもらった方がいいし、心が動いた方がいい。考えてもらったり心が動いたりということには、やっぱり多様な鑑賞の重なり、味わいの重なり合いがすごく大事だなと思っています。ですので、見るとか見えないとか、手だから、というよりも、多様な経験を重ねること、人といっばい会うということも含めて、多様な経験を重ねる、多様な鑑賞を重ねるというのがすごく面白いんだということを改めて確認いたしました。

ディスカッション

佐藤優香 + 中村裕太 + 藤吉祐子 + 松山沙樹 + 参加者

作品の選び方やレプリカ・代替品の活用について

松山 愛媛県美術館の田代さんから「さわる作品の収蔵の仕方」についてコメントをいただいています。中村さんが作られたさわる作品は、鑑賞ツールという形で制作をしていただき、現状、美術館での管理においては作品ではなく、教育普及備品ということになっています。作品として登録すると扱い方が難しくなることや、アウトリーチで盲学校などで活動すると作品の状態が変わっていくのが常です。なので、美術館側での作品収蔵の従来の規則に当てはまりにくい部分もあり、現状では教育普及のためのツールということにしている状況です。

中村 今後、触れることが前提になったり、おそらく美術館のコレクションのあり方が変わってきたりしているところなので、触れるということが必ずしもネックにならずに、活用しつつコレクションする方法を探っていくと有意義だと思います。コレクションにして、と言ってるんじゃないくて（笑）。そこにはまだ考える余地があるし、たぶんアーティストが今後関わっていくことがいろんな形で現れてきたりもする。

また、「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ？」はその翌年、高松市美術館にも巡回して展示をしました。そういう美術館同士の巡回とか、ツールを出張させていくとか、アウトリーチのあり方も必ずしも盲学校という場

だけじゃなく可能性としてある気がします。

田代 京近美さんでは1年後には収蔵作品がさわられるようになったとあったんですが、当館では学芸の中でも、やはりさわることは禁止したいという意見が根強く、一方で、視覚障害者からはさわりたいという意見もすごく多いので、制作依頼とかも考えていきたいと思っています。ただ全国的に見ても、まださわられる作品をどういうふうに収蔵するかについて明確な答えを出している館を、私自身も探せていません。

吉川 当館は立体も平面もあるんですが、立体作品も、素材的に脆いものもあります。そうすると、なかなかさわれないという雰囲気です。手袋をしたら大丈夫そうな素材もありますが、手袋をしてさわることについて、どうなのかという思いもあったりします。

松山 当館では、当時の館長から「本物を」という発言があり、当時の学芸課長が工芸担当だったこともあって、やきものや彫刻など、工芸担当の研究員の経験値から「これはさわっても大丈夫だ」という判断のもと選んでいます。プラス、たとえば抽象的な形など対話が盛り上がりそうな作品という観点から私からも意見を出しつつ、双方が折り合う作品を探す感じでやっています。

佐藤 作品をさわることに関しては、皆さん途上にあるようですね。それと、収蔵の仕方、収蔵作品としての番号を振っていくのかどうかという問題がある。私は以前、歴史系の博物館に勤めていて、そこでも、その前の



博物館でも、貸し出しのキットなどを担当していました。収蔵番号が付いてしまうとさわることのハードルが上がるので、さわれるものはさわれるものとして別に購入する、もしくはレプリカやキットを制作するという方法をとっていました。

あと、何にさわってほしいのか、何を経験してほしいのか。そっくりなものや本物をさわれるのなら、目的は活動のたびに決めればいいけれど、もし最初に目的を決めて企画するのなら、その目的に特化したかたちで、何か代替品を用意する。安価で簡易なものでも経験値としては足りるような代替品を用意するというやり方があります。たとえば屏風の場合、屏風にさわることの価値はどこにあるのか。形を知ってほしいとなると小さなレプリカを作れば足りるし、描かれたものを深く見てもらうとなれば拡大図を作るというふうに、その目的に応じて、大きさとか形を考慮しながらも、安価にするためにクオリティを調整して作るということを行っていました。

作品をさわることのハードルとはちょっと話は違いますが、作品をさわらねばならないという考え自体をいったん捨てるのも一つの方法かと私は思っています。立石さんが書いておられる「特別展やワークショップじゃない常設展の中でどう切り抜けるか」というのも、そこにヒントがあるかと思います。

私は、立石さんの所属されている国立アイ

ヌ民族博物館の仕事もさせていただいているんですが、資料はほぼガラスの中に入っていてさわることができない。一方、さわれるものは別立てであります（編註：国立アイヌ民族博物館「探究展示テンパテンパ」）。ある部分に特化してメッセージを伝えるために、さわることのできる資料を用意しています。さわることのできない本物のすぐ近くで、代替品で経験をするという方法です。さわることができない展示品を目の前に、何らかの経験を追加することで、味わいや理解を深めてもらうのも一つの方法だと思います。

武内 おそらく、「収蔵品の中でさわっていいものってどれですか」と学芸員に聞いて、「じゃあこれならさわっていいよ」って出された作品が、さわったところで何も面白くないということもあると思うんです。だから、収蔵品の中から何かさわっていいものを探すというよりは、中村さんの作品のように、さわることの意味のある作品を今後購入していくとか、そのときに館外に持ち出していいものを一緒に寄贈してくださいと言って、作家の希望で、これはそういう（さわる鑑賞）用に使うというようにすれば、アウトリーチにも持っていけるかもしれないと思うんですよね。

（東京国立近代美術館）工芸館でタッチツアー（編註：「タッチ&トーク」。東京国立近代美術館で2019年まで実施されていたプログラム）をやっていますよね。着物とかを鑑賞す

るときに、同じような素材のものを用意して、ここにある着物はこれと同じなんだよっていうようにしていますよね。ですので、先ほど佐藤さんがおっしゃったように、実際にそこにあるものをさわらなくてもいい場合もあると思います。

大高 工芸館の「タッチ&トーク」では、人間国宝制作による作品のコレクション等、ちゃんと温湿度管理しているものを用いて、別室で必ず卓上に毛氈を敷いて、「アクセサリとかは外しましょうね」という一種の“儀式”をします。ハードルを下げるという意味では、やはり別室で危なくない環境をつくり、そしてお客様にも作品保全の重要性を理解してもらった上でマナーが必要ですので、まず「手を洗いましょう」から始まるんですね。そういうことがスタッフ不在の常設展示室だと非常に難しいですよ。だから、「タッチ&トーク」の場合は、ちゃんと作品としてさわられるコレクションを、温湿度管理をして別室で活用している例なんです。

私自身は、たとえばアメリカのイサム・ノグチ・ミュージアムでツアーをやっていたことがあるんですが、アメリカは常設展でも、誰でもさわられるツアーをやるときがあるんですね。そのときはやはりプラスチックのすごく薄い手袋をして。手袋一枚だから違うんじゃないかと思われるかもしれませんが、さわってみるとわかりますけど、作家の意図にかなり近づいて鑑賞が深まることもありますので、触れる鑑賞における作品保全の対策はいろいろあるかなと思います。

佐藤さんのご意見もすごく大事で、絵画とかはもともとさわられるために作られている作品ではないので、言葉とか触図を別に用意して、それにプラスして、描かれているエッセンスについていろんな仕掛けをすることがやはり必要になると思います。

荒井 話は少しそれますが、光島貴之さんが

「アトリエみつしま」というところで今「感覚の果て」という展覧会をやっています。ご本人は目の見えない作家さんですけども、野外彫刻を手でひたすら撫でまわすという映像作品を拝見しました。私の感覚では、そんなでっかい作品をさわって、正直、面白いのかなと思う作品をさわっていらしたんですけど、それがものすごく面白かったです。

触れて鑑賞しようとなると、それぞれうちの所蔵品の「あれをぜひやりたい」という欲がわくとも思うんですが、たとえば、野外彫刻だから手入れはしていても野ざらしで、外にあって、ブロンズで、それほどフラジャイルではないものは、当館にも、さわられる、横に座ってもいいような野外彫刻作品があります。そういうものを対象にするならば比較的ハードルは低いかなと。そういうところから始められたら、意外と開ける道もあるかもしれないなと。

佐藤 さわることへのハードル、三つ答えがありそうですね。さわってもよさそうな作品からさわってみる。それから、さわり方そのものを学んでもらうような設えで、何かしらをさわる。そのときにさわられるもののクオリティはまた別の議論かなと。そして三つめは、代替品だけれど経験としては同じような経験や理解に近づくことができるというもの。

さわりたいという気持ちに向かうようなプログラム作り／なぜ、さわるのが

佐藤 「さわりたいと思わない人がいたら、どんなふうに進めましょうか」とか「さわるといふことの無意識をどうやって目的的にしましょうか」とか、さわるといふことへの自覚のようなコメントもありました。

松山 私自身も、「さわってみてください」と言ってもなかなか（参加者の）手が伸びないケースを経験しています。藤吉さんは、そこをプログラムの中で工夫されていたのかな

と思いながら話を聞いていました。大阪教育大学の渡邊さんのコメントでは「さわりたいと思わない人がいた場合、どのようにすることを勧めますか」と。また武内さんからは、「「さわる」ということが「見る」と同じくらい無意識にやってしまう行為で、その目的が人それぞれ……」。このあたりについて、どなたかご意見ありますか。

藤吉 あのプログラム（視覚を超えた鑑賞探求ワークショップ「見れば見るほど見えなくなるージャコメッティ《ヤナイハラ I》を徹底的に鑑賞しよう）は、当館で見えない人を対象とした初めてのプログラムでした。今まで主催者として実施したことはなかったんですが、他館のプログラムを拝見したときに、やはり、どなたかも書いてらっしゃいましたけど、見えない人が、「私はそんなにさわらなくてもいいです」というような反応をされることを見かけることがありました。見えている人でも同じだと思うんですが、さわれますよと言われて喜んでさわりに行く人と、そうじゃない人がいます。さわっても、片手でささっとさわってすませている様子を幾度も見ていたので、しっかりさわってもらうためにはどうすればよいかを考えました。

そこで、ワークショップでは、自分たちで実際に作るために、何度もさわって確かめるしかないという状況を作りました。確かめるたびに違う感覚がどんどん湧いてきて、自分が作っているうちに、さっきさわったものと違うなって。でも、それは見る鑑賞でも同じですよ。最初見たときに思ったことが、見ているうちにどんどん変わっていくのと同じだと思うんです。作ってみて、見えている人でも、見ていたつもりだけと違うとか、見えない人でもさわって行って違うとおっしゃっていました。このさわる、作るが作品制作のためには必要だったので、強制的でもなく、自然とさわる行為を取り入れられました。

でも、実際、他にもさわるプログラムを実施したときには、なかなかさわってもらえないというのは一つの課題でもありますね。さわらざるを得ない状況を作るとすると、さわってくださるのかなとは思いますが。そうだとすると、短い活動時間でさわる活動をすると、なかば誘導している感じにもなりかねないですから、長時間かけてゆったりと、さわって戻って、さわって戻って、みたいなことを繰り返すといいんだろうなと思いますけど、なかなか難しいですね。

佐藤さんが企画されたプログラムでは、あらゆる場面でさわっていくうちに指先が鋭くなるというか、敏感になっていくような仕掛けをいくつも取り入れていらっしゃるって、そうしてステップを踏むことによって、次またさわってみたいという気持ちを引き起こすいい取り組みだなと思いました。

佐藤 さわることの目的化ということとしてお聞きしていました。西洋美術館の長谷川さんが、私がやったワークショップの中で、「目を開けたときに答え合わせみたいになりませんか」と書いてくださっていて、ここにヒントがあるような気がします。さっきのお茶のワークショップでは、「ようこそ」を読むときは答え合わせなんですよ。それは指先で読んでいて。お菓子（の活動）も答え合わせなんです。それは、個人の中で、私は読めた／読めなかったという、指先で読む活動としてのさわるなんです。ところがお茶碗は、読むという活動にはなっていなかったと思うんですね。読むというさわり方と味わうというさわり方がある。お茶碗は全体で「味わう」感じで、地図みたいなのは「読む」だと思っただけです。読むようなタイプのさわり方と、形や手触り感を味わったりというような、味わうことを目的としたさわり方とは、違うと思ったんですよ。

さわりたくないという人はあのときはいな

くて、それはやっぱり、「お菓子の形を覚えておいてください」と目的化しているので、みんな必死で覚えなきゃと思ってさわっています。あと、お茶碗はそれぞれが違うお茶碗で、後から他のものもさわってもらえますと言っているので、自分のものをまずさわっておこう、というのはたぶんあったと思うんです。それに関しては答え合わせ感は全く生じていなくて、一人ひとり自分の中での反芻だと思います。つつつしていたのはここか、ザラザラしていたのはここかというふうに、他人との合っている／間違っているではなくて、個人の感想の中で、自分の中で確かめる活動が行われているという気がしました。読む活動だと答え合わせになるけど、味わう活動だと答え合わせにはならないのではないかと考えます。

中村 筑波の盲学校でずっと、動物の骨格標本をさわる授業をされているというのを最近、本で読みました。それを読んですごく面白かったのは、初めはやっぱり、牙があるよねとか、この形なので何の動物か、みたいなことなんですが、最後の方の授業になると、この骨だったらこういう筋肉がついてるよね、という話になっていく。ものをさわってその触感という話じゃなくて、それが導入になって、そこから見えない筋肉までを想像するところまであるなど。言語においてもいろんな階層があるのと同じように、触れることにおいても、たぶん「読む」という、佐藤さんが言われた入り口のようなことがあった上で、ただそれを読むことだけではなくて、さらにそこから次の発想が生まれてくるようなことや、見えないものをどうやって見ていくのかというところが、触覚にはおそらくあるし、安原さんと一緒にそこらへんの面白さを一緒に楽しんでいるのかなという感じがすごくしますね。

もう一つ、本物に触れるのかレプリカに触

れるのかみたいな話題が出ましたが、美術館と一緒に何かプログラムをやるときに、やっぱり現物に触れたいんですよね。いわゆるオリジナルに触れたいという欲望があって。それは、有名人にタッチしたいという気持ちに何か近いのかもしれないけども、やっぱり現物に触れることのリアリティはすごくあります。ジャコメッティのワークショップでやられたみたいに、ツールとしてああいう3Dで起こしたものに触れるというのは、もちろん言語と一緒に、間をつなぐものとしてはすごく有効なものですし、アーティストが今後そういうかたちで色々関わっていくときに、オリジナルのものであるということにリアリティを持つことが制作のきっかけになったりするかもしれません。

去年の河井寛次郎の展示と同じ時期に、銀座の資生堂ギャラリーで、資生堂150周年に関わる展覧会をしました。資生堂には色々な、たとえば香水瓶とかの現物もあるけども、なくなってしまったものはすごく精巧なレプリカを作っているんですね。けれど、あくまでもそれはレプリカ資料で、なんか展示したくないという思いがあって、現物が残っていなかったものは僕が粘土で作るという方法でやったんですね。じゃあ精巧に作るのかというと、あえて精巧には作らずに、もうなくなってしまったものなので、当時の新聞記事とかに出たものを元に形を作ったりしました。

だから、触れることにおいても、精巧に作ることが再現性としてすごく大事にされがちだと思うし、そこに何か本質があるように思うけど、意外と抽象的な形を持つことによって、人の想像がもう少しゆるやかに醸成してくることもあるような気がしています。再現性ということが一方ですごく大事であると同時に、そうじゃない方法でいかにそれを喚起させていくのか、ということもポイントなのかなと。さっきの、なぜ触れるのかというこ

とって、再現性だけとか現物だけってことじゃない、さわり方のバリエーションというものもあるかなという気がしました。

場づくりや関係づくりについて

渡邊 鑑賞をなぜするのかという鑑賞の目的について、一人（個）が何かをさわって発見するというのも大事なんですが、今回は、集団で一緒に活動するような人との交流のための鑑賞、という発表を聞いたように感じました。ですので、どういう人間関係のもとで実施したのか、人間関係が構築されていない人といきなりさわって話し合えるのか、みたいなのところが一番気になりました。初対面の人同士「さわっていいですよ」と言われても、自分の知り合いや家族だったらいいけど、知らない人がさわったものに触れるのに抵抗がある場合もあるのではと。そういうことはなかったのでしょうか。

私は教育現場にいるので、学校教育での鑑賞活動を例にあげますと、学ぶ集団での関係性がアウトプットする行為に強い影響を与えているということがあります。なので、全く見知らぬ人たちとどうしてこんなに話が盛り上がったのか、がちよっと気になりました。そこらへんで、何か工夫されたことがあったのかを聞きたいです。

藤吉 交流しないとプログラムが成立しない場合は、告知の段階で何をするかをわりと具体的に書きます。それに賛同する人がまず来ているという前提はあるかと思います。あと、佐藤さんがおっしゃった、さわる目的であったり、求められている行為の目的を参加者が感じられることが大事なのかなと思います。ジャコメッティのプログラムでは、参加者の皆さんは2日間《ヤナイハラ1》に向き合いますよと言われて、レプリカを目の前に置かれて、じゃあ1日目はとにかく模造しま

すよって伝えられました。目的がはっきりしているの、躊躇なく邁進されてました。

その中でももちろん話さない人もいますが、機嫌が悪いわけじゃなくて、黙々と作業に動しんだり、人の話を聞いていたり。独り言をつぶやく人もいたり。そういう中から自然と、交流や何でもない話生まれることはあります。

松山 当館のワークショップのときも、活動内容をあまり詳細は書かないんですけど、「参加者の皆さんで話をして意見交換をしながら鑑賞する会です」などと募集段階で書くようにしています。ワークショップの冒頭からいきなり鑑賞に入るんじゃなくて、アイスブレイクというか、ちょっと身体を動かすとか、グループの中で自己紹介する時間を必ずゆったりとります。この間の清水九兵衛のワークショップでもそうだったんですけど、今日はどういう人が来ているのかを共有して、その場になじむ時間を作るというか。この空間に初めて来られたことの緊張感や、普段とは違うことへの心持ちもさまざまだと思うので。空間に慣れることや、どういう人が来ているのかを少し知る時間を、普通のワークショップよりもかなり重視するようにはしています。

あと、グループの中に研究者も一人ずつ入って鑑賞するようにしています。それは第一に作品保護の観点からなんですけれども、参加者が何かをぼろっと言われたら、「それってこういうことですか」と会話の言葉を拾うようにしたり、発言されていない方にちょっと声をかけてみたり。研究者のタイプは違うんですけども、それぞれに気をつけながら、皆さんが取り残されないように気を配っている感じです。

佐藤 場づくりというテーマに入ろうとしていたのでちょうど良かったです。私は松山さんが企画された（清水九兵衛の）ワーク

ショップに参加したんですけど、みんなしゃべりたくてたまらないっていうふうに、どんどんなっていくんですよ。加えて、人がしゃべっているのを聞きたいんです、この人はなんて言うんだろうって。見ないでさわるといいうワークショップだったんですけど、自分がさわっているものがどんなものか、さわっているだけでは全然わからなくて、他の人の言葉からそれを補おうとするし、言われたら新しくさわりたいと思う。しゃべりたいし、聞きたいし、さわりたいし、というのが押し寄せてくるワークショップになっていたんですね。参加して、この実感はやってみないとわからないな、と思いました。

美術館にはこういう積極的な人たちが来ているのだと思いますが、学校教育で一律でやるときは必ずしもそうじゃないでしょうね。そうなると、やっぱりしつらえとか、一番メインになる活動までの間に一体何をするのかという部分が、すごく大事になってくるかと思えます。

私のワークショップデザインについての考えでは、無関係なアイズブレイクは絶対やらない。むしろ、メインとなる活動に近づくためのステップとして何かをやる。それはたとえば、今回の場合は、さわり方とか、さわったものを言いたいのに言えないようにわざわざしてあるわけです。あと、言うのが苦手な人の場合は、いったん書けるとか、違うもので表せるとか、表現のパラエティを用意しておく。そういうところは、各プログラムの作り手の工夫のしどころかなという気もします。

積極的でない参加者がいたとき、以前は「もうちょっとさわってよ」、「言ってよ」って促していたんですけど、最近は言わなくてもいいかなと思うようになりました。自分が大人になったからか、この子は今こういう関わり方をしているんだな、それも関わり方の一つだよな、と認めて受け入れていくのもあ

りで、そのときのそれぞれのあり方そのままでもいいと思うようになりました。

あと、石崎さんが質問で「どういうふうに関わり方をしておられますか」と書かれておられます。きっと何か悩んでおられるのかなと思うので、聞いてみましょうか。

石崎 中村さんの展示で、畳の上で鑑賞するという空間を作られていました。工芸や壺とかたちなので畳が合っていたのかもしれないんですけど、安全にさわられる環境の作り方といいますか、たとえば車椅子で来た人とかにはどのように対応していたのかなと疑問に思いました。作品に合った展示方法について、お話を聞かせていただければと思っています。

松山 会期中、車椅子の方は来られていたと思うんですが、畳の上以外にも、天井から数珠状の手すりを模したさわる作品があり、そうしたものをご案内するようにしていました。会場に専属のスタッフがついていたので、運べるものであれば、手元に持ってきてさわって体験していただくようにするとか、「上れません」ではなくて、現場での対応や案内をできる限りするようにという共有はしていました。現場判断でしていたのではないかなと。

中村 面白かったのは、看守の方にもいろんな方がおられて、ネタばらし的には言わないけれども、どうさわっていいかわからない人にちょっと誘導する看守の方がいて。さっきの狛犬のやつだったら、ジェスチャーで「開きますよ」みたいにされる方がいたっていう話を聞いて、それはすごく豊かだなんて僕は思ったんですよ。答えを知ってるからというよりも、教えてあげたい、というふうに看守の方が思っていることが、僕にはすごく嬉しかったです。一方で、やっぱりみんな美術品だと思っているから、びくびくという言い方はよくないですけども、そうやって自由にさわられる空間に緊張感を保たれて看守され

ている方もいて。ケースバイケースみたいなのところは多々あるかなと思うんですけど、そういう場が生まれることで、そこでの対処をどう楽しむか、経験していくかということは、毎回ABCプロジェクトをしていても興味深いところだなあと思います。

ちょっと話はずれるかもしれないけれど、アウトリーチを盲学校の生徒さんたち対象にやったんですが、前段に、同じワークショップを同じ内容で、補助される先生方に向けてやったんですね。そこらへんもポイントで、もちろん一緒に協働でやっていくという意味合いもありますし、当日実際に彼らと会話したりするのは横についている先生方なので、彼らをどう具体的に誘導していくのかということもありました。先生方にもアクションを毎回変えながら制作をしていただくんですが、最後に、目を閉じてしゃべらずやってみましょうと言うと、もちろんすごく静かになるし、今まで目で見て先生たちが作っていた狛犬の可愛いらしいものが、どんどん形が崩れていって、僕にとってはどんどん面白い抽象的な形のものに変わっていった。その経験が、おそらく教育の現場において普段されていることとちょっと違うとか、もしくは目の見えない生徒たちの造形というものに対して、先生方も何か感じ得るものがあったような時間があったんです。

そういう経験の上で生徒さんたちとのワークショップをやったという経験はすごく面白かったので、一方通行ではないあり方というのが結構ポイントだと思います。僕も高校で非常勤を8年ぐらいやっていたので、美術館が来るのがすごくスペシャルなものだというのが経験としてわかるし、日常の授業でそれを学生たちに、さらに構えずにどうやっていくかというのは本当に難しいですけど、そこらへんの工夫の仕方とか場づくりも含め

て、その場その場でどう対処していくのかを、楽しんでやるのがスタンスではあるかなと思います。

見える人にも見えない人にもさわる体験をひらいていくために

松山 半田さんからいただいたコメントで、「ご講演の中にヒントがあったのですが、視覚によらない鑑賞を視覚障害者に対象を限らないようにするためにはどのような工夫ができるか一緒に考えたいです」。当館は、例えば「見えない人何人、見える人何人」という（募集の）書き方はしていなくて、どなたでも歓迎しますということでやっていますね。ただ逆にそういう形で募集すると、藤吉さんの話にもありましたが、見える方が興味を持ってきてくださることが圧倒的に多いです。

美術館としては逆に、見えない方々にどうやって伝えるかをやってきたところがあって、プロジェクトを始めるまで私自身も全然分からなかったんですけど、例えばチラシを作ってそれに全部点字で情報を載せればいいのかなど思っていたら、点字が読める方は見えない方の1割に満たないと話を聞いて衝撃を受けたり。それだけじゃダメなんだということで、ウェブに飛ぶような工夫をしてみたり、さわって楽しいチラシにしてみたりとか。あとは、全国的な呼びかけは難しいんですけども、京都や大阪の視覚障害者協会さんにもお願いして情報を流していただいたところ、何人か来てくださって、その方がお友達を連れて次にまた来てくださったり。そういう形で、いろんな方ができるだけごちゃまぜになって、グループに分けたときに、各グループに必ず一人は見えない方が入るようにしています。理想は半々ぐらいなんですけど、見えない方へのアプローチにまだまだ工夫が必要だなと思っています。

あわせて、八戸市美術館の松倉さんから

「聴覚障害のある方に対するプログラム」についてコメントをいただいています。当館で再来週3月26日に、手話と声で、聞こえる人も聞こえない人も一緒に参加できる鑑賞プログラムというのをやります。それは、聞こえない方への広報というところで、ろう学校の先生や聴覚言語障害者福祉協会に個別に情報を送っています。個人的なつながりや、ろう学校の方は佐藤さんから情報をいただいたりして。やっぱり口コミや知り合いから聞くと、行こうかなって結構思うんですよね、それが大きいなと思っていて。もちろん当人に届くのは大事なんですけども、その周りにいる人たちやご家族だったり、友人に見えない人がいるよとか、あるいは施設の方からご案内していただいたりというルートもあるんだなというのが、やってきて少しわかってきたかなという感じです。

藤吉 当館では2020年から、0歳から参加できる未就学児向けのプログラムの中で、耳の聞こえない・聞こえにくい小さいお子さんたちが参加する回を設けています。作品鑑賞の前に少しずつ見ることに集中していけるような導入として、紹介する作品と少し関連のあるような絵本を見て、そのあと展覧会場に行くんです。そのプログラムは手話という聞こえない人たちの言葉の獲得、美術館だからこそ得られるかもしれない言葉の獲得を目的として開催しています。できるだけ美術館の中だからこそ味わえる新しい手話に出会えるような仕掛けとか、いろんな場面を設定して80分のコースにしています。

美術館の中で、作品の前でお話をするからこそ、作品のことを話すときの言葉やろうスタッフとの会話の中で生まれる言葉というがあるので、できるだけ機会を作っていきたいなと思っています。耳が聞こえないと、文字からの情報か、たとえば家庭や学校など、今いる場所、関わる場所の言葉を獲得してい

くほかないので、関わる場所の数をどんどん増やしていけるのがすごく大きなことかなと思っています。

佐藤 松倉さんは、手話はすごく経費がかかるので頻繁に開催するのが難しいとおっしゃっていて。先ほどのワークショップで手話通訳をお願いしているんですが、これは助成金をいただいているワークショップでした。(京近美では)手話じゃないのもやられていますよね。

松山 はい、筆談のワークショップに、「CONNECT ⇄」という別のプロジェクトで取り組みました。これも参加者同士のコミュニケーションのために、結局、手話通訳の方に来ていただいて。ファシリテーター、講師の方ご自身がろう者の方だったので、そこでのコミュニケーションを媒介するには通訳の方がどうしても必要でした。ただ、そのプログラムは、筆談で絵画をみんなで鑑賞するというもので、ロビーのリチャード・ロングの壁面作品の前に模造紙を広げて、作品について考えたこと、感じたことを皆さんで書いていって、鑑賞を深めるというものです。それは声を出さないコミュニケーションということで、鑑賞の間は手話通訳がなくてもできて、声のコミュニケーションとはまたちょっと違う時間の流れも現場で感じたので、これはこれで面白いなと思いました。

佐藤 私はろう学校でもここ数年ワークショップをしていて、鑑賞もするのですが、どちらかというと資料に親しんでもらうことをやっています。学校の先生が手話通訳をしてくださるのですが、できるだけ言葉を発しなくてもその人の思いが出るように、表現のかたちを多様にしていて。付箋に書いて貼るとか、小さい作品を作ってその作品を見せることで言葉がたくさん出なくても伝わるようにするというふうに、言葉ではないかたちの表現も取り入れています。手話ゼロだとなか

なか難しいかと思うのですが、言葉ではないかたちの表現を挟む。手話通訳さんってすごく大変で、たびたび交代していただく必要もあって、バリアを少しでも下げるためには、言語だけに頼らないようなワークショップも一つの解という気がします。

あと、鑑賞を深めて言語的理解をという意味でいくと、どうしても言葉になってしまうんですけど、美術の鑑賞を言語じゃないかたちでやりとりするとか、コミュニケーションの成立を違うところに求めるのも一つの答えかと思います。以前、肢体不自由のお子さんたちのところでアートワークショップをやりました。コミュニケーションが成立したら次のステップへ進んで作品化していくというワークショップでした。しゃべられない方もいて、一緒に活動をした大学生たちが、何をもってコミュニケーションが成立したかを決められないと言い出して。すごく議論をした結果、「コミュニケーションって何なのか」という話になりました。コミュニケーションができたとその相手と私が思ったときが、コミュニケーションができたときで、それは「目が合った」でもなんでもいいよね、と。言語の理解とはちょっと違うんですけど、作品の制作プロセスとコミュニケーションというのを、これまでイメージしてきたものとは全く違うかたちで味わっていくことにも、また新しいヒントが隠れているように思えて、お話しした次第です。

何をもって「成功した」と捉えるのか

佐藤 三重県美の鈴村さんから、「さまざまなポジティブ／ネガティブな反応が参加者からある中で、何をもってワークショップを「うまくいった」「成功した」と判断するか難しいかと最近考えています」というご意見をいただいています。

鈴村 当館の場合は、誰もが利用しやすい環境を整えますというビジョンを持っているので、とにかくフェアであることが最優先事項になっています。ワークショップをやったときに、たとえば見えない人、見えにくい人、見える人、視覚以外の障害をお持ちの方とか、そのような様々なバックグラウンドを持った人が参加されます。その中で、いろんな反応があって、こちら側が見ていてなんとなくうまくいっているかなと思ったけれども、後でいただいたアンケートで、ちょっとモヤモヤしたっていうご意見があったり、見えない人はあまり満足していなかったけど、見える人はすごく満足していたとか、そういうムラが出るのが結構あって。それは見る・見えない関係なくかもしれないけれどあるので、どうしたらいいのかなと悩んでいるという相談でした。

中村 何の回答もないんですけど、だいたい自分がうまくいったなと思うときこそ気をつけろっていつも思うし、うまくいかなかったなというときほどコメントで助けられることは多々あります。あんまりこっちがプログラムに結論めいたものを初めから用意しておかないことが大事な気がしています。今日の藤吉さんや佐藤さんのお話を聞いていても、やっていくうちに目的がどんどん、いい意味で横滑りして行って、その場で何かが発見されていくという経験が、特にこういう目の見えない方とのプロジェクトでは起きやすいのかなという気はすごくして。そこを失敗ととるか、うまくいったととるかは、こっちの裁量のような部分もあって、なるべく僕はそれをポジティブに捉えることかなとも思うし。

たぶんその場に集まる方って、こういう美術館でやる場合にはポジティブに来られる方がやっぱり多いので、今後さらに10年後、20年後の美術館のプログラムにおいて先駆

的なことをやっていて、今後そこらへんのソースになっていくのかなとも思います。あまりこっちの目標を決め込まないことが大事かなと。もしハプニングが起きたら、それをいかに許容していくかということで、僕は大学の授業もやっています（笑）。

松山 お答えにならないかなと思いつつシェアしたいなと思ったのですが、ワークショップが10年後、20年後とか、参加された方が日々の生活に戻っていった後に、お一人お一人の中にストンと落ちていくのか、いかないのか、ということも気になるなと思って。

私がそれを感じたのは、あるワークショップをやったときに、何人かの参加者の方にインタビューをさせていただきました。その中で、見えない方で、普段は会社員として働かれている方が、やっぱり見える人と一緒に働いていると、どうしても限られた時間の中で仕事をいかにこなしていくかみたいなことが重視されるけれど、この「感覚をひらく」のさわるワークショップで、一つのものと同じく向き合っていて、そこで正解がなくていろいろな人と意見を交わすみたいな場所に来ることで、自分が生活していく中で時間の考え方を見直す機会になっている、美術館に来るのはそういう機会なんだ、というような話をしてくださったんです。

それは、作品のことを深く知れてよかったですという次元ではもはやなくて、生活の中での価値観に美術館での体験がちょっとしたスパイスになっているというか、そういうこともあるんだなと教えていただいたことがあったんですね。なので、その場ではどうしても、うまくいったね、失敗だったねって一喜一憂してしまうけれども、それだけじゃないんだなと思った、ということです。

藤吉 答えになっていないかもしれないんですけど、私は自分が企画して実施したプログ

ラムで、うまくいったと思うことはなかなかないんですね。うまくいかなかった、と思うことが大半です。だから、うまくいかなかったことは何なのかを、自分で考えたり他の人と考えますね。もちろん、良かった面もたくさんありますが、どうも様子がおかしかった、腑に落ちなかったところを突き詰めて考えます。心からすべて良かった、と思ったことは一回もないです。どんなプログラムにおいても、いつも終わってからもプログラムのことを振り返り続け、引っかかっていることは何なのかなって考えています。

見るとさわるの共存 — ミュージアムでの体験の幅を広げること

立石 アイヌ民族博物館の立石です。さっきの半田さんのコメントとも重なるところがあるんですが、多様な人、多様な価値観を持った人が来たときに、全方位に展開できることがあるのか、ということにもなるかと思えます。去年、当館の常設展とは別の会場でさわる展示を設けたときに、明日登壇される広瀬さんに体験していただいたんですが、「これはまさしくオリンピックとパラリンピックの関係だね」とおっしゃっていて。広瀬さんは、オリンピックとパラリンピックというのは最終的に分けがなくなるのが理想ではないかとおっしゃっていました。（常設の展示品は）ほとんどがケースに入っている。文化財として美しく見せることを目的としているところもあって、見るという行為以外の鑑賞体験みたいなものを提供するところがどうしてもこぼれ落ちてしまっています。

まず、それがそもそも両立するのかということ。美しく見せるということになるかと思うんですけど、それ以外の鑑賞体験の場を提供したときに、それが成立するのだろうか。先ほどから出ているオリジナルとレプリカの関係にも通じるところがあるのかな

と思うんですけど、どうしても、点字があったり、これは教育教材だと言うと、あまり関心を持たれない方が出てきてしまう。これからどうしていこうかなと考えているところです。

中村 今の話はすごく重要なご指摘をされているような気がします。僕は美術館の人ではないですが、やはり現物に触れる機会って、美術館という場を前提とするからおそらく不可能性がいろいろと出てきたりしている。ただ、博物館以前の人々の交流の場って、たとえば趣味の人たちが集まっていたりとか、見せ合いっこの会みたいなことがあるわけですよ。珍品というか^{たんま}耽奇なものを持ってきて見せ合いっこする会というのをやっていた。いわゆる公的な場においてやるべき役割と、もうちょっと趣味的にそういうものを見たい人たちが集まってくる場というのが、美術館じゃなくて、開かれていて完全にプライベートというわけでもない、その間ぐらいの場所にある。そこでそういうことが何か起こり得るのであれば、それもあるでしょうし。

一次資料の重要性もあるけれども、たとえば地理的なところで関わってくるがあるのであれば、その周辺を歩くことで何かそれを追体験できるようなこともあるだろうし。どこにフォーカスを持ち得るのかで、ガラスケースで見せることの不可能性をクリアすることを目的にするのではない別のあり方とか、自然の中を歩くことがレプリカより直接的な経験になり得ることもあるでしょうし。そこらへんは僕にも答えはないですが、その前提とすべき場所をもう一回ゼロベースから考えてみるのが、一つの切り口にはなりえるのかなという気はしました。

佐藤 ミュージアムとは何かみたいな話のような気がしています。よく引用されるダンカン・キャメロンの「フォーラムとしてのミュージアム」「テンブルとしてのミュージ

アム」という分類がありますよね。立石さんがおっしゃった「美しく価値あるものを見せる」というのは、テンブル型ですよ。最近のミュージアムの議論傾向としては、フォーラム型で、そこでどんな議論ができるかというところを大事にするようになっていきますよね。フォーラムとテンブルって、対極のことで一見まるで反発しているかのように見えるけれど、共存もできるはずですよ。

ミュージアムがいろんな役割を持っている中で、館側からすると、どちらをどうやって提供するかであり、味わう側からしても、私は今日の味わい方をしに行くのかというように、選べるようになっていくと思うんです。必ずしも毎回深い議論をしながら鑑賞をしないといけないわけでもなく、散歩するようにミュージアムの中を歩いて、ミュージアムという場そのものを味わうような日もあるだろうし、何か一点すごく見たいものを見に行く日もあるだろうし、価値あるもの、美しいものを目で味わいたいと思って行く人もいるだろうし、誰かと議論をしたいということもあるだろうし。

それをもとに新しく価値創造の議論をしていこうというのが、今のミュージアムの方向ですが、その在り方がまだ利用者側にはそんなに浸透していないから起きてくる課題という気がしています。どっちも受け入れたいし、我々はどちらも発信していけたらいいんだろうけれど、まだ利用する側にそこまでミュージアムを知ってもらえていないという現実もあると。たぶん私たちが今日話しているようなミュージアムの使い方って、ミュージアムによく行く人の中でもほんの一部で。ミュージアムという場自体を利用している人も、社会全体からするとそんなに多くもない。なので、使われ方自体がフォーラム化していかないといけないというのが現状でしょう。開いていくというか、届けていくみたいなふうに

ミュージアムそのものになっていかないと、ということをお今の立石さんの投げかけから思いました。

博物館の授業を大学でするとき、学生に、どれくらいの方が博物館に行ってると思う？と聞きます。文化庁が出している調査結果だと、文化的な鑑賞を1年間に一度もしていない人は半分ぐらいいるわけです。映画はそこそこの人数の人が観ているけれど、ミュージアムに行ったという人は半分にも満たない。行っていない人たちに、なぜ行かなかったのかを聞くと、全く関心がないという人と、特に理由もないという人がこれまた半分ぐらいいて、世の中の多くの方がミュージアムに全く目を向けていない。今日、私たちは、その中ですごくよく利用していただく方の話をずっとしてきて、もちろんこの議論はすごく大事だけど、そうじゃないところでどう開いていくかという議論が同時に必要で、そのときに考えないといけないのがさっきの投げかけですよ。

立石 佐藤さんはよくよくご存知だと思うんですけど、当館の場合は年間入場者目標100万人というのを掲げていて、今はコロナもあって30万人くらいに落ち着いているんですけど。当館はアイヌ文化を専門にしているんですけど、来館者の多くはアイヌ文化のことは知らずに観光のついでに来るという人や、外国からの来館者を想定しているという状況です。そうした人たちの多くは、博物館に行けば、何かすごいモノを見られると漠然と想像して来るのではないかと思います。

堂々巡りになってしまうんですが、我々の場合でいくと、資料も、設立の経緯から言っても、本質的にはフォーラム型のミュージアムであるべきで、十分に理解してもらうためには、ただモノを見せるだけでは足りないということがあります。けれども一方で、今までの文化の位置づけを再認識してもらうという

意味でも、しっかりと見せることを手段として選んだということもあります。おそらく視覚的に見て理解してもらおうという想定で博物館は作られていて、ではこの先どう進んでいくかということです。

さっきの半田さんのコメントにも触れることかと思うんですが、それがまさに、多様である対象にどうアプローチしていくかということ。別室を設けて別のものを用意すればいいのか、それとも同じ空間で同居するのかなというのが、私の中では答えが出ていないのが現状です。ただ一つ思うのは、今は過渡期で、今までなされていなかった視覚以外の鑑賞体験ということが生まれてきているということです。これから進むべき道がどうあるのかというのを、ご意見として色々とお聞かせいただければいいなと思って今日来ました。と、締めちゃっていますが(笑)。

松山 そろそろこの場は締めることにしたいと思いますが、最後に一言ずつお願いできそうですでしょうか。

藤吉 今日は、松山さんからのご依頼で、見えない人との初めてのワークショップを開催した経緯と実施例をお話したんですけども、そのワークショップ以降は、見えるとか見えないという言葉が極力なくして、対象者を「誰でも」と掲げるようになりました。鈴木さんはもしかしたらそのへんを悩まれているのかなと思ったんですけど、「誰でも」にすればするほど、誰に向けて開催しているのかわからなくなってきた、ということも多々あって、「誰でも」という対象者に向けて、いかにブレずに実施していけるのかは悩んでいます。

中村 今の話に引きつけながら、僕は、どう運営するかじゃなくて、どう作るかの方になってきて、不特定多数というものに対してではない気はやっぱりするんですよ。そのときに、目の見えない人と一緒に作品を作っ

ていくという意識よりも、やっぱり安原さんと一緒に作っていく意識という、一見閉じた関係性のように見えるかもしれないですけど、そういう限定的なところで作ることで逆に、外から見たときに十分、そこにフックになるべき要素が色々と含まれているというか。ものを作るときに、すべての人に、となると何を作っていくかがわからなくなるけど、この人のために器を作るというときに、そこで生じる創造性というようなことが、やっぱり作る上ではポイントかなと思っています。

なので、美術館がどうあるべきかは僕にはわからないですけど、ある程度のマスを意識するよりは、何か具体的な人のことをイメージしながらやっていくのが、意外と入り口になりうるかなと、話していて思いました。

佐藤 今日は、とても特別な取り組みの話をしてきました。丁寧に鑑賞について考えることの大切さを思う一方で、ワークショップをするたびに、目の前のわずかな人数の方にしかこの経験を提供できていないという悩みも抱えています。今後は、このような活動をどのようにしてひらいていくかについても考えたいですね。普通に鑑賞して

いる中に、じっくり丁寧な鑑賞の共存を積極的に作っていく、場をひらいていく活動に踏み出したいです。

今日はいろんなヒントがあったので、どうやって開くかを、次は議論していきたいですね。よそにどうやって届けるかとか、普通に来た人が「あれ、あそこだけ違うことやってる」と振り返っちゃうみたいなこと、何ができるかを考えてみたいです。

松山 当館も本当に迷いながらやっていく中で、皆さんのお話を伺って、やっぱり何を目的にやるかと、そのゴールに向かってどういう体験を積み上げていくのかというところは、しっかり考えないといけないと改めて思いました。やってみてのフィードバックや、そこでどういう体験が生まれてどういうふうな会話・発見があって、というところまで追いかけて続けなければいけないなど、反省も込めて思った次第です。

まだまだ議論が足りないところもあると思うんですけども、時間も過ぎてしまいましたので、今日の研究会はこれで終了とさせていただきます。皆さん、どうもありがとうございました。

2

美術館は、「絵にさわる」体験を
どのようにデザインし、
届けることができるか

2023/3/12 Sun.

「さわるコレクション」と 全国の美術館における触図の状況から

松山沙樹（京都国立近代美術館）

京都国立近代美術館「さわるコレクション」

当館の「感覚をひらく」事業では初年度から「さわるコレクション」という、さわる図と文章で所蔵作品を伝えるツールを作り続けています。現在（2022年度末時点）ちょうど10種類できたところ。とはいっても、図を作るノウハウや、何を参考にすべきかなど全く分からず、手探りの状態でスタートし現在も試行錯誤を続けています。

2015年に広瀬先生が開催されたシンポジウムに足を運んだ際に、本日お越しいただいている藤島さんが関わられた愛知県美術館の「さわるアートブック」が紹介されていました。触図といっても、いろんな表現方法があるのかもしれないということを感じ、じゃあ当館はどういうものを作ろうかと議論しました。当時すごく衝撃だったことが、ご存じの方もいらっしゃると思うのですが、日本には図工・美術の点字の教科書がないということでした。盲学校での作品の鑑賞活動、とくに絵画作品を味わう・楽しむという活動については、現場の先生方が試行錯誤しながら行っているという現状を伺いました。

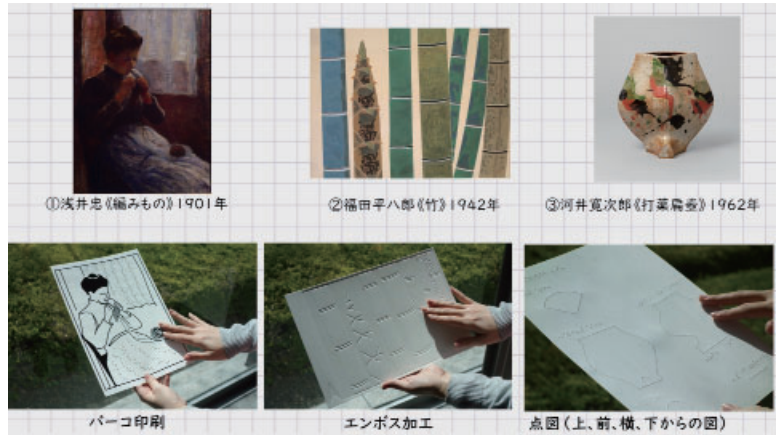
そこで「美術館にはこんな作品がある」ということをできるだけ多くの人に知ってもらいたいねという話になり、まずいくつかの触図の取り組みをリサーチしたところ、印刷費が結構かかるために少数しか作られていない事例が多いような印象を持ったんですね。それならばこのプロジェクトでは、なるべくコストを抑えつつ大量部数を作ることを特徴にしてみたらどうだろうか。そうした議論があり、1作品あたり1000部印刷して全国の盲学校やライトハウスや図書館、希望される方に無料で配布することにしました。

印刷コストを抑えるための一つの工夫として、UV印刷や点字印刷といった視覚障害のある方向けの技術だけではなく、既存の印刷物にも目を向けています。たとえばエンボス加工で凹凸を出す技術や、紙を貼り付けるとかペーパークラフトといったものは、もともと視覚障害者向けのものではないですが、触図の印刷に応用していけるのでは、ということです。

1年目に制作したのが、浅井忠の《編みもの》、福田平八郎の《竹》、河井寛次郎の《打薬扁壺》。《編みもの》はバーコ印刷という、UV印刷に似たつるつとしたインクによる表現です。《竹》はエンボス加工です。《打薬扁壺》は点図で、上から見た図、横から見た図、前から見た図、底から見た図というように、点字教科書で使われている表現を参考にして作りました。

2年目の4つ目は川端龍子の《曲水図》、UV印刷と紙の貼り付けで作りました。5つ目の作品は、上野リチの壁紙のデザインで、これは2段階の高さのエンボス印刷で表現しました。6つ目

* 公開シンポジウム「ユニバーサル・ミュージアム論の新展開—展示・教育から観光・まちづくりまで—」2015年11月28・29日、国立民族学博物館。



「さわるコレクション」1年目の作品と触図

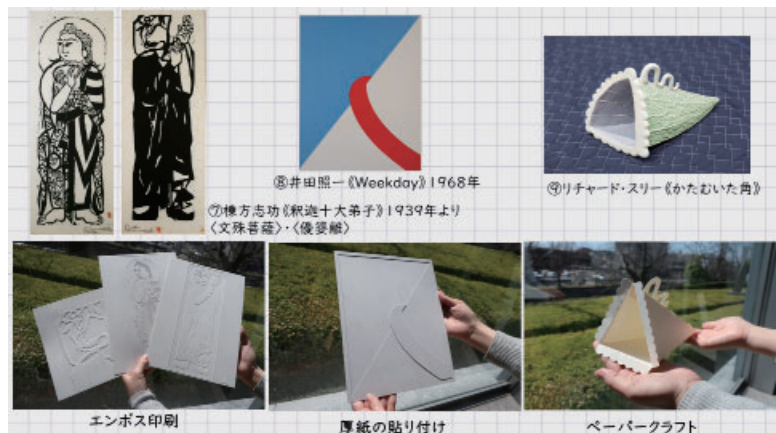
が八木一夫の《距離》という立体作品で、点図で表現して手のところに「みぎて」「ひだりて」と点字を打っています。

続いて7つ目、これは棟方志功の《釈迦十大弟子》という十二人の人物が描かれた木版画の作品で、そのうち二人の像についてエンボス印刷で表現しました。触図が3枚あり、優婆離^{うぼり}というお坊さんの像については頭部のみの拡大図を別につけています。8つ目、井田照一の《Weekday》というリトグラフの作品は、厚紙を重ねて貼り付けて作っています。9つ目のリチャード・スリーの立体作品は、ペーパークラフトで実際に組み立てる触図として表現をしてみました。一番最近制作したのが竹内栖鳳の《春雪》です。これはエンボス加工ですが、彫刻を施した金属の版を用いて複雑なテクスチャーを表しています。

ということで、毎年試行錯誤しながら、その作品に合う表現は何かを考えながらやってきました。

制作を重ねる中で見えない方との関わりも深まってきて、我々の意識の変化もありました。1、2年目はサンプルができた段階で、見えない方に「こういうものを今作っていて……」とお声をかけてさわっていただいていたのですが、「分かりやすい・分かりにくい」「手ざわりはどうか」ということに終始してしまい、なかなか作品自体についての深い議論までいけない感覚がありました。それならば、最初からどの作品の触図が欲しいかを一緒に話をして作っていったらどうか。

3年目の井田照一、棟方志功、リチャード・スリーの3点は、作品を選ぶ段階から見えない方



「さわるコレクション」3年目の作品と触図

が一人ずつ入るグループを作って、実際にコレクション展を鑑賞したり、立体作品はいくつかさわって鑑賞した中で「どの作品の触図があるとよいか」という議論を重ねて作りました。

「さわるコレクション」 竹内栖鳳《春雪》の制作

一番最近作った竹内栖鳳の《春雪》は、作家の方と視覚障害のある方、美術館メンバー、印刷会社の方々とで検討を進めました。エンボス加工を使って、単純な0か1かという凹凸ではなく、もっと複雑な彫刻のような表現ができないだろうかという課題意識からスタートしました。その技術開発も含めて一緒に取り組みたいと言ってくださったのが、有限会社コスモテックという会社です。そして彫刻家中谷ミチコさんにもご協力いただきました。

中谷さんに作品を実際に見ていただき、そこからまず石膏での半立体レリーフを作っていました。これを印刷会社の方、中谷さん、見えない方として本日もお越しいただいている半田こづえさんにご協力いただき、みんなでそのレリーフを実際にさわりながら、《春雪》がどんな作品かを共有することから始めました。

半立体のレリーフをもとに最終的にさわる図にしていくのですが、実際にどういう手ざわりの図だったら良いだろうかという議論を進めました。たとえば、この作品は雪が舞っている光景が描かれていますが、最初の石膏レリーフでは雪のマークのように記号的に表されていました。これについて半田さんから、「雪はもう少し、ほんものの雪のような柔らかい手ざわりがいい」という意見がありました。つまり、ここに雪があるという情報だけではなく、もう少し絵の情景に近い表現というか、「牡丹雪が舞っているような柔らかい指ざわりに近づけるのはどうだろうか」といったご意見でした。

そうしたさまざまなフィードバックを踏まえて中谷さんにもう一度レリーフを作成いただき、それを改めてさわってみました。その中では、見える人が作品を見た時に感じる雰囲気や印象と、目の見えない方がこの絵を触覚から感じ取っていく印象や頭の中にイメージする風景とをどれだけ近づけられるのか、(見える人のイメージと)どこまで重なる部分があるのかということとを何度も議論をしました。

最終的にレリーフを第三版まで作り、それをもとに今度はエンボス印刷をするための金属版を作っていました。金属版を作った後、実際に何種類の紙を印刷会社の方が選んでくださり、エンボス加工がよく盛り上がるものや、絵のテクスチャーに近いようなザラザラした手ざわりの紙を5種類ほどご提案いた

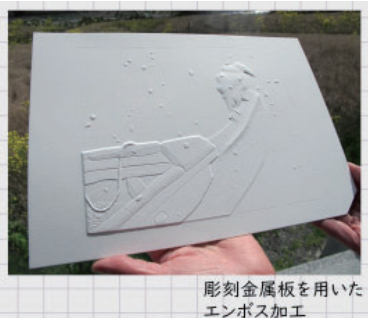


中谷さん制作のレリーフをさわって確認



⑩竹内栖鳳《春雪》

2020-21年度「さわるコレクション」
作品と触図



彫刻金属板を用いた
エンボス加工

だいて、それをみんなでさわりました。最終的に、作品の雰囲気に合うだろうということで「パチカ」という紙を選びました。会場にも並べていますので、ぜひさわってみてください。今回、視覚障害のある半田

さんから、さわって楽しいとか分かりやすいという観点などからかなり意見を出していただきました。見える人たちだけではそうした視点を持ちづらかったので、会議を重ねて意見を聞きながら作っていくプロセスは非常に重要だったなと思います。先ほどの雪の話もそうですが、記号的に表したほうが情報が正しく伝わる、だけどやはり絵そのものの雰囲気とか、ちょっと寒い空気感みたいなものを、「さわるコレクション」を通じてどこまで伝えられるのかは、作品に応じてその都度考えていく必要があると、私自身すごく強く感じたところです。

10 作品作ってきた中で、まだまだ課題も多くあると感じます。まずは、どういう作品を選ぶと良いのか。美術館の著名な作品だからという選び方もあると思いますし、「紙を貼り付けて作るならこの作品が扱いやすいよね」というふうに、印刷加工技術が先にあって、それに合った作品を選ぶという方法もあると思っています。また別の課題として、一枚の触図という限られた仕様の中で、構図やモチーフの情報だけでなく作品の持つ雰囲気や空気感などをどこまで伝えられるのか、あるいは伝えない／伝えられないことをどこでどう割り切るべきなのか、ということもあります。

また、出来上がったツールを作って、(盲学校などへ)届けて、それで終わってしまっているのも課題です。本来ならば、盲学校やライトハウスなどの現場でどんなふうに活用してもらうのか、そして使ってもらってどうだったのかというフィードバックを、次の制作に生かしていかないといけない。ただ当事者と言ってもいろんな方がいらっちゃって、評価をどういう基準でどのように行うのかも、考えていかなければと思っています。

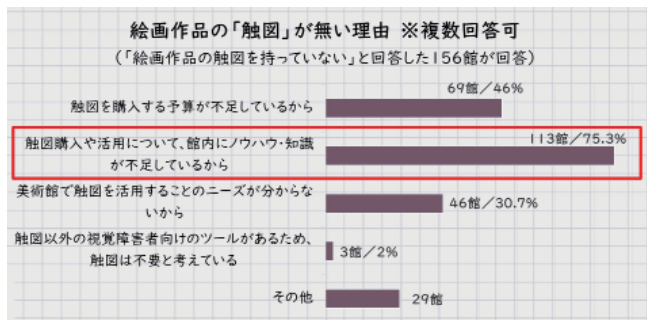
こうした問題意識を持っていたので、今回この研究会という場で、触図について皆さんと一緒に考える場を持ちたいと思いました。このあと2名の方から事例をご紹介しますが、触図の作り方について結論を出すことを目的にせず、ぜひ現場での失敗談や悩みや迷いなども共有していただきたいと思っています。触図を作る上での課題や問題点、ここは大事にしたい・守ってきたいということなどを、全体でシェアしていくような時間になるといいなと思っています。

全国の美術館における触図の状況

引き続き、私から触図の全国的な状況について、もう少し話題提供させていただきます。私が「感覚をひらく」事業とは別のプロジェクト(科研費での研究)に参加している中で、2021年に全国の美術館での触図の有無や制作実態などを調査しました。お示しするのは集計途中のデータですが、皆さんと共有できればと持ってきました。

全国の美術館と一部の博物館392館にアンケートを送り、175件の回答をいただきました。その中で「絵画作品の触図を持っていますか」という問いに対して、「ない」という回答が86%、156館ありました。「市販の触図がある」が4館、2%、「他の館から提供された触図がある」が4館、2%で、「制作した触図がある」と答えた館が15館ありました。

実際に「制作した触図があります」と答えた15館に、作品を選んだ基準や経緯について複数回答でお答えいただいています。「具象的なモチーフが表されているから」が5館、「著名な作家の作品だから」が2館、「美術館の代表的な所蔵作品だから」が一番多くて12館ありました。「著作権が切れているから」が1館。その他の理由として「学校の生徒さんと鑑賞する作品で、自由に創造する楽しさがあるから」、あるいは「触図にしやすい、理解しやすいシンプルな構図だから」「線描がはっきりしているから選びました」「シンプルな絵であって、穏やかなテーマであるので選んで



います」、また「構成やモチーフなど作品のクオリティーの点からも作るにふさわしいから」というお答えがありました。

中には、「展覧会の出品作品からどの作品を一緒に見たいのかを大切にしながら、展覧会の担当者や学芸員があらかじめ候

補作品を複数選んで、それを当事者や学芸員、サポーターなどと一緒に鑑賞しながら作品を選んでいく。そうした時は触図の作成・活用ともに大変充実した実感があります」と回答された美術館もありました。

さらに、ご自身でオリジナルの触図を作っている美術館に、工夫点などを尋ねました。こちらでも複数回答で「イメージしやすいように図をデフォルメした」が4件、「全体と部分を分けて作成した」が8件、「テキストチャーを工夫して表した」が5件、「大きさを工夫した」が0件、「複数の素材を使用した、複数の素材を組み合わせた」が7件、「遠近や重なり表現を工夫した」が5件でした。その他として、「描かれている事柄、畑とか麦わらとか人、服、靴などによってマークを分けて、何が描かれているのか分かるようにしている」「見えた、見える体験が少ない人でもわかるような工夫をしています」や、「色の違いの表現を工夫しました」というところ、「イメージしやすいようにあえて省略したが、何をどこまで省略するか決めるのは難しいです」といった回答がありました。

現場でも、さまざまな作品に応じて何を伝えるのか、どのような表現にしたらいいのか、ということがさまざまに模索段階にあるということが見て取れるかと思えます。

一方で、触図を持っていないと回答されたのが全体の86%・156館あり、その理由を複数回答で尋ねました。一番多かったのが「触図の購入や活用について、館内のノウハウや知識が不足している」で75.3%・113館。「触図を買う予算が不足している」が46%・69館。「美術館で触図を活用することのニーズがわからない」30.7%・46館。その他の具体的な記述として「ただ設置しておけばいいというものでもないと思う」「館内にノウハウや知識を持った人がいない状況では有効的に活用するまでなかなか難しいのではないか」というようなご意見が寄せられました。なかなか手が出せていないという館からの回答では、「絵は平面であるので、触図にすることで何がどう伝わるのか悩む」「当事者と対話することで作成するか否かを考えたい」という回答もいただいています。

触図のあり方についてもさまざまな意見がありましたので紹介します。「触図を理解する、分かるということで作品を鑑賞した気になってしまわないようにすることが大切だと思う」といったご意見や、「館内に置いておいて自由に使ってね、という類のものではなくて、対面で触り方や作品の説明を含めた全体の鑑賞手順も合わせて、初めて生かされていくツールではないか」などです。

おそらく今日お集まりの皆さんご自身が色々と感じていらっしゃるのと重なる部分もあれば、また別の課題意識を持っている方もおられるかと思えます。このあと藤島さん・岡本さん・広瀬さんの話を聞いて、深めていけたらなと思っています。

話題提供

愛知県美術館での触図制作と活用の事例

藤島美菜（愛知県美術館）

視覚に障害のある方との鑑賞活動

これから、愛知県美術館で作ってきました触図についてお話ししたいと思います。まず、当館の触図についてお話をする前に、当館で視覚に障害のある方との鑑賞活動をどのように行ってきたかという経緯と概要について、少しお話ししたいと思います。これらの活動の中で触図を用いてきたその活用方法をご説明し、具体的な触図の制作とその意図、使い方についてもお話しします。

愛知県美術館は1992年10月に、それまでの愛知県文化会館美術館を建て替える形でオープンし、30周年を迎えたところです。1995年に視覚に障害のある方との活動を試行的に始め、1998年1月から愛知県美術館の活動として本格的に開始しました。当館が開館した翌年の1993年当時、名古屋地域には視覚に障害のある方と鑑賞活動を行うグループが二つありました。いずれもボランティアグループで、一つは解散してしまいましたが、現在でも活動を続けているYWCAを母体とするグループと当時から関係を深め、現在に至るまで連携して鑑賞会を行っています。また、名古屋地区で点字制作を行っているグループにも美術館の活動にご協力いただいています。このように地域の人材と連携しながら鑑賞会を約30年近く続け、年に4、5回程度実施しています。だいたい1回あたり12、3人、視覚に障害のある大人の方がメインで参加し、その方たちとボランティアガイドという組み合わせで行っています。

ボランティアの方とは、事前準備として美術館学芸員とリハーサルを行います。それより以前の準備としては、美術館の担当学芸員2名が実際に展示室を歩いて、展示している作品の中から4～5点の作品を選びます。2時間のプログラムでだいたいそれぐらいの数が適当ということで、彫刻作品などの触れることができる作品と、立体コピーを使って鑑賞する絵画作品を組み合わせ、2時間の鑑賞時間の中で無理のないルートを想定し、作品を選択しています。

愛知県美術館は、企画展とコレクション



ボランティアの活動風景

展とを合わせて 約 3000 m²の広さがあるため、移動距離を考えながら、作品を決めています。選んだ作品は、色や形に特徴があり、動きがあるものや、造形性に魅力があるもの、それから作品にストーリー性や物語をつむぐことができるものなど、何度鑑賞しても何かしらの発見がある、結果的にクオリティの高い作品を選択しています。

鑑賞会では、参加者 1 人にガイド 1 人のペア、あるいは 3 人のグループになって展示室内を自由に行動します。学芸員が重点的に鑑賞したいと考えた作品については、複数のグループが一緒になって学芸員の話聞き、また次のグループが集まって話を聞いて、といったようにローテーションを組んで鑑賞することもあります。1 時間半経ったぐらいの時点で全員が集まって、同じ場所で同じ作品を鑑賞して意見を交わすなどの、共有する時間をもってから鑑賞会を終了しています。この一連の鑑賞会の中で使用する資料として、立体コピーと呼んでいます。カプセルペーパーにカーボンコピーしたものを立体コピー機に通して輪郭線を膨らませた触図と、墨字と点字による解説の資料を用意しています。

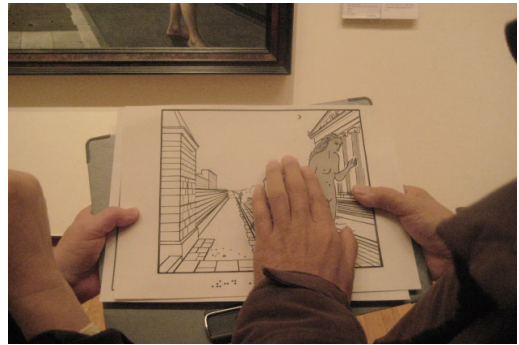
地域と連携して作る鑑賞補助資料

この作品は、愛知県美術館所蔵のアメデオ・モディリアーニの《カリアティード》という、1911～13 年に制作された作品です。ギリシャ神殿の柱にあるように、建築の梁を支える女性の体をした柱で、この作品では裸体の女性が両手を上へ上げて梁を支えるようなポーズをしています。手足が量感豊かに表現されているところが特徴的な作品です。プリミティブなものに関心が高いモディリアーニは、カリアティードという古典的な題材に則って、両手と脚の太いもと、細い腰が対照的、ある意味アンバランスで、その強弱が視覚的にも動きのある作品として表現しています。

この作品は構図としてはシンプルな線で表現されており、触図に起こしても作品のイメージに近いので、選びました。中央の女性は壁龕^{へきがん}の真ん中に立っています。黒い背景が壁龕になっています。黒い色が空間を暗示しているのですが、立体コピー図を使って、言葉で説明するにはその空間を感じ取ることが難しいと思いました。それで、この作品の造形性を理解するために比較したのが、オシップ・ザツキンの《チェロのトルソ》という 1956 年の彫刻作品です。《カリアティード》の作品の奥にある空間とか人体のプロポーションが似ていたものですから、作品の奥に空間が広がっていることを理解してもらうために、たまたま展示室にこの作品を展示していたので、その作品をさわることと組み合わせることで理解してもらうようにしました。

平面の触図でそのような造形要素の説明をするときに、必ずしも立体コピー図だけでは説明が困難なこともあるので、そんなときには展示室を見回して、これならできるかもしれないという作品と組み合わせることがあります。視覚に障害のある方と鑑賞会をするために作品を選択して特別に展示することは、当美術館ではあまりなく、展示されているものの中からどういうふうなプログラムを作るかを、展示ができた後に考えることが多いです。モディリアーニとザツキンの作品がこの二つの作品が毎回揃うことはないで、そのあたりが美術館の学芸員としてどういうテーマで作品の魅力や良さを伝えられるかを、その時々で考えるのがとても楽しい作業です。

愛知県美術館では、作品の立体コピー図は学芸員が手作りしています。作り方としては簡単で、作品の図版をコピーし、その上にトレーシングペーパーを乗せてなぞって書きます。日本画には筆ペンを使ったりします。またコピーするときに、再生紙だと黒い点が出てしましますが、その黒い



制作中の立体コピー図（長沢芦雪）（左）、展示室での立体コピー図の触察の様子（右）

点はすべて立体コピーのカプセルペーパーに写って、それが熱を通すと膨らんでしまいますので、コピーをするたびに丹念にホワイトで消していく、というようなことをしています。

鑑賞会の前にボランティアガイドさんとリハーサルをやるときに、立体コピー図を作り、ガイドさんにも実際にさわっていただいて、「ここが分かりにくい」と言われれば、少し色を濃くしたり、立体コピー機を通すときに熱をたくさんかけて膨らみを強調するといった修正するなどの作業を、ぎりぎりまでしています。スライド左側は与謝蕪村の《富嶽列松図》で、富士山の白色は実際は雪が載っていますが、それを表現するのに、山の稜線だけで描くと、山の威圧感とか、白がきれいであるといったところの説明がしにくいように感じられ、ここでは富士山を黒く塗っています。ただ、周りの富士山を覆っている雲の雰囲気は、残念ながらここでは表現していません。表現しない代わりに、墨字による解説やボランティアの方とのトークで補いながら鑑賞します。

先ほどのものは、主に筆ペンで描いた日本画ですが、こちらはペンもしくは鉛筆で作った立体コピー図の作例で、荻須高徳の《線路に沿った家》です。左下のところを見ていただくと、必ずしも忠実に作品のモチーフを表現しようとしているわけではないことがわかると思います。この《線路に沿った家》では、建物が不安定な形で線路際に立っているところと、鉄の柵の向こうに線路が続いていく空間を感じてもらえるように、この立体コピー図では柵の一部をあえて抜いています。この向こうに空間があるということを、話をしながら感じていただく。作品のどこを見せるか、強調するかによって、作品をすべて立体コピーの輪郭線で描き起こすわけではないということの一例です。

右側はムンクの《イブセン『幽霊』から一場面》という1906年の作品で、イブセンの『幽霊』という戯曲の一場面をムンクが描いたものです。これははじめ、ペンで描くか鉛筆で描くか、どう描き起こすかと悩んだのですが、部屋の建築的な天井とか床の線は、後で少しペンで書き足したりもしています。基本的に作品は暗い場面ですが、そのぼんやりとした感じを示すために、鉛筆で作図を行っています。ここでは、鉛筆で起こすことで少しでも柔らかい感じであるとか、なんとなくどんよりとした感じが示せばいいかなと思いました。人の身体の線のところ、線と人の身体の量感のところの間に隙間をあけて、少し盛り上がって見えるようにするといった工夫もしています。

当館では、鑑賞会の立体コピー図や点字などの資料は、地域のガイドのボランティアさん、点字のボランティアさんと学芸員とが連携して作り上げています。また当館には、30年ぐらいこれら触図を職人的な技で描き続けている学芸員もいます。

鑑賞に何か使えるものがないか探す

これは追加ですが、長沢芦雪展を開催したときに、展示会に和歌山県串本町の無量寺の長沢芦雪作の障壁画が出品されていて、展示室で方丈を再現した実物展示を行いました。スライドに、何も装飾していない、木の材料だけで組み立てられたものが映っていますが、これはディスプレイ業者が展示室で実物展示をするために作った方丈の縮小模型です。それが展示室にあるのを見つけて、ディスプレイの制作が終わったらいいただくことにしました。芸大と教育大のボランティアの学生さんが、視覚障害の方との触察による鑑賞のために、その模型に、実際の方丈を調べて100均で見つけてきた材料で装飾をしました。スライド右下が、視覚に障害のある方のプログラムで使ってもらっているところです。展示室で展示している最中に「何か使えるものがないか」と歩いて、こういうものがいかなと思ってやってみた結果、出来上がったものです。

後日談としては、これは無量寺にもらっていただけでした。ふだんは収蔵庫の中で眠っているそうですが、何かのときに活用してもらえたらと思っています。



無量寺方丈の展示模型

『さわるアートブック』の制作

続いて『さわるアートブック』です。今までのものは、カプセルペーパーにカーボンコピーして加熱処理をして膨らませるという手作りの立体コピー図で、本当に鑑賞会直前まで手直しができるというのですが、こちらはUVシルク印刷による本です。これは、愛知県美術館が2011～2013年にかけて、小・中学校の子どもたちの鑑賞学習の普及と、幼児や視覚障害のある方たちとの鑑賞の研究のために、文化庁の助成による事業を行った際に作ったものです。

こちらを作るにあたっては、広瀬浩二郎さんのところにお伺いしてそれまでの触察本の事例を見せていただきました。また、その当時、盲学校とプログラムを行った際に盲学校では点字の美術の教科書がないと聞いてとても衝撃を受けました。国語、算数の教科書といたものは点字に翻訳されていたのですが、美術の教科書は、一般の晴眼の子どもたちが通う学校の教科書を使っているということでした。そこで子どもたちが使えるアートブックを作りませんか、地域の美術館にも参加を呼びかけて作ったのがこの触察本です。『さわるアートブック』は2年にわたって2冊作りました。



『さわるアートブック②』2014年



美術の教科書がないと聞いてとても衝撃を受けました。国語、算数の教科書といたものは点字に翻訳されていたのですが、美術の教科書は、一般の晴眼の子どもたちが通う学校の教科書を使っているということでした。そこで子どもたちが使えるアートブックを作りませんか、地域の美術館にも参加を呼びかけて作ったのがこの触察本です。『さわるアートブック』は2年にわたって2冊作りました。

作るにあたって、私どもは愛知県ですけれども実績のある業者が埼玉県にあったので、業者さんに2～3回名古屋にお越しいただきました。愛知県内のそれぞれの美術館が、自分たちが作品に対して思っているイメージを、印刷業者さんが持っている技術と擦り合わせて、かなり綿密に触察面を調整し作りました。

こちらについては、愛知県美術館のホームページで、アートブックの図版と墨字による作品解説の各ページと、作品解説の点字、作品を所蔵する各美術館の電話番号やアクセス情報などを公開しています。全国に住んでいる方が愛知県美術館のホームページにアクセスすると、アートブックの全ページと点字による解説のPDFをコピーできて、手元に立体コピー機があれば点字で出力することができます。情報を公開し、作品の幅広い活用を試みています。

『さわるアートブック』自体はとても高価なもので、150冊程度作りましたが、やはり文化庁事業のような助成がないと、通常の県の予算ではとても作れないものです。これを使って、各美術館が学校と協力して盲学校で授業も行っています。

触図やさわるツールを用いた盲学校での授業

愛知県美術館では、紙をベースにした触図のほかこのような鑑賞ツールも作りました。こちらは、地域のアーティストに作ってもらった、グスタフ・クリムトの《人生は戦いなり》の立体絵画です。これは熊谷守一の《たまご》(1959年制作)の立体絵画を含む鑑賞ツールです。『さわるアートブック②』の中にこの作品は掲載しています。この作品を理解するため、実物のお盆に、石膏で作った玉子を鋏で固定したものを作りました。そして木で彫ったレリーフ、立体コピー図、油彩レプリカも作りました。これらは著作権者に許可をとって作っています。これらツールを使って盲学校で授業をしました。今日は会場にこの授業を一緒におこなった先生もいらっしやっているので、後でご意見をいただけたらと思います。

盲学校の授業では、油彩画のよさとか美しさを知る、作者の心情や意図を知る、身近なものをモチーフにした表現を行うということを目指しました。このように学校の授業に入り込むような形で、指導案を学校と美術館が調整して作成し、先ほどの鑑賞ツールを使って行いました。一連の授業を通して、参加していた高校生が作家自身や作家の他の作品にも興味を持つようになりました。

鑑賞ツールを使う上で工夫したことは、いきなり『さわるアートブック』を使うのではなく、先ほどの実物のお盆と石膏の玉子、そして、お盆を使った後にレリーフ、つまり実物からレリーフを使い、それから『さわるアートブック』を使っ



熊谷守一《たまご》の鑑賞ツール。上から、実物のお盆と石膏のたまご、レリーフ、油彩レプリカ

* 愛知県美術館『さわるアートブック』<https://www-art.aac.pref.aichi.jp/education/disabilities-program.html>

て、それから油彩レプリカを使うという、立体から平面へと移行させ、だんだんと段階を踏みながらその作品について理解を深めていきました。私たちでも油彩画には普段はなかなかさわることはできません。生徒は、レリーフと『さわるアートブック』を使った後に、油彩画レプリカをさわってもらい、つまり半立体から平面へとプロセスをたどることで、油彩の表面のかすかな線の跡も感じられるようになりました。

また、この作品を理解する際には、たとえばなぜこの玉子がお盆の端っこに寄っているのかということも生徒に考えてもらいます。これは玉子がお盆の上ののっているというだけではなく、絵の中ではやはりそこに奥に向かう空間が表現されているということです。この作品は真上からモチーフを見ているのではなく少し離れたところから見ているので、このお盆は斜めに見えています。レリーフでは離れたところから見えるお盆の淵の高さを斜めにして表現しています。こうした表現についても生徒に気づかせながら話をします。

長くなりましたので、ここまでにしたいと思います。

話題提供

岡山県立美術館での触図制作とワークショップ

岡本裕子（岡山県立美術館）

触図の制作・活用にいたるまで

本日はまず、触図活用に至る経緯、それから2番目に鑑賞補助ツールとしてのさわる絵画とそれを用いた「暗闇ワークショップ2019 触ってみて、みて!」について、そして結びとして、その後のことについてお話をさせていただきます。

まず触図活用に至る経緯です。当館では、たくさんの小学生や中学生の団体観覧を受け入れています。受け入れるとき、「せっかく来たのだから作品とじっくり向き合ってほしい、作品に対峙してほしい」と願っています。では、どういう鑑賞方法がよいのか、ということは長年課題になっていました。模索する中で、一つの鑑賞方法として対話を用いた鑑賞という方法にたどり着きました。基本的には学校と話をした上でどういうプログラムにするかを決めますが、時間的にゆとりがある学校は、子どもたちが作品とじっくり向き合う見方のようなものを体験させたいということに合意が得られることが多く、対話を用いた鑑賞を行っています。

プログラムのスタイルとしては、一つの作品を前に、エデュケーターである私、もしくは対話を用いた鑑賞に興味関心を持って研修を積んだボランティアスタッフがファシリテーターとなり、児童生徒と話をしながら作品をみます。当日対応可能なスタッフの数によって、対話を用いた鑑賞では最適とされる1グループ10人以下、5～10人ぐらいになる場合もあれば、1クラス35～40人というような状況も生まれますが、基本的にはグループで対話を用いた鑑賞を行っています。

このようなプログラムがスクールプログラムとして定着していく中で、2011（平成23）年に、岡山県立岡山盲学校高等部の先生から、岡山県立美術館でぜひ子どもたちが展示室で鑑賞する活動をしてみたいというご希望がありました。私たちは、というよりも私自身が、視覚に障害がある方と人生の中でそれまで接したことがありませんでしたが、このときから、視覚に障害を持っている方たちと作品をみるとは一体どういうことなのかを考えるようになりました。ですので、先生には、「私自身が経験をしたことがない、それでもいいですか」と、正直なお話をさせていただきました。そうしたら、当時の先生はすごく度量が大きかったといいますか、「大丈夫ですよ、僕たちはそのところはプロです。岡本さんは鑑賞教育のプロとして美術館でやっているんだから、そのプロとプロがやり合えばなんとかなるんじゃないですか」とおっしゃられました。それから始まったことが、岡山盲学校との取り組みにつながっています。

当然ながら、当初は美術館で作品をさわるということを学芸課内では誰も考えもしなかったし、当たり前のように「さわることができる作品はない」という結論でした。私も、当然だ、常識だと思っていた。ですので、当初は対話を用いた鑑賞で、来館した盲学校の生徒とともにみんなで話をしながら作品をみるプログラムを行っていました。こちらも経験がないので、できるだけ少数の生徒さんで行います。そして晴眼者が私1人ではやはり不案内なので、晴眼の先生にも入っていただくような形で行っていました。

盲学校が継続して来てくださることによって学芸課内の理解も得られ、展示室以外の場所に、彫刻の作品もしくは立体の作品を展示して鑑賞するというスタイルもとれるようになりました。あるいは、展示自体も参加型の展示や特別展が開催されるようになってきましたので、そのような展示を活用して、対話を用いた鑑賞プログラムを行うこともできるようになりました。

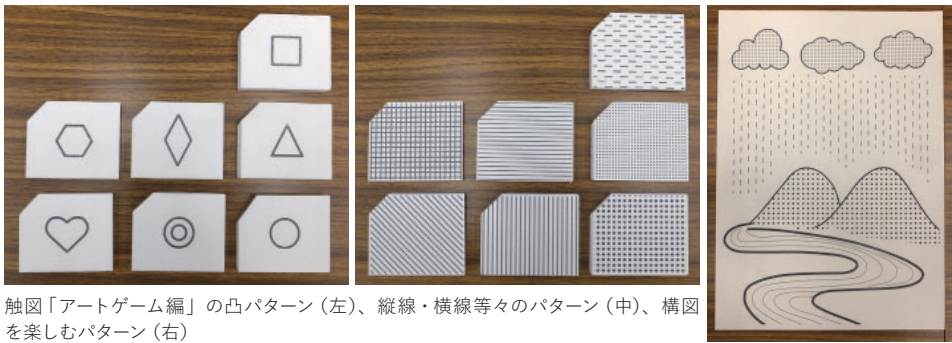
晴眼者が対話を用いた鑑賞をするとき、視覚から、作品の中に描かれているものについて情報を得た上で、色や形や配置といったものからいろんなことをイメージーションしながら作品をみている。だとしたら、視覚に障害がある方たちも、自分たちが情報を得る方法として、いわゆる触察をしてそこから情報をキャッチし、その情報を使ってイメージーションする。それは晴眼者も視覚に障害がある方も変わらない、ただキャッチする方法が違うだけではないか、という自分なりの仮説を立てました。

では、当事者の方たちが情報を能動的に得るためには何があるのかと考えたときに、触図、さわる絵画、立体コピーというものがあることを知り、さわる絵画の開発に取りかかりました。取りかかった当初、中国5県の盲学校の小学校と中学校が合同遠足で岡山県に来られることになり、じゃあそこで何かプログラムができないかということで、「ちょうどさわる絵画が出来上がりましたので、それを使った展示室での鑑賞プログラムにチャレンジをしてみたいんですが、先生どうですか」と提案し、先生方も「では、一緒にやってみましょう」と合意が得られ実施することになりました。

展示室でさわる絵画を活用した鑑賞プログラムを行うにあたり、私から学芸課の担当者に、実はこういうプログラムをしたいので、その作品の前に大きなスペース、空間を取ってほしいという依頼をしました。なぜならば、作品の前にさわる絵画を触察するための机や椅子を設置して、環境を整えたいという意図があったからです。

そういう状況で、4人の全盲の小学生と中学生を迎え入れました。4人のうち、さわる絵画でしっかりと触察ができたのは1人だけでした。私の知識不足、経験不足だったんですけれども、後で盲学校の先生方とお話をすると、盲学校に通ってくる生徒も、触察し慣れていない子どもたちが今は多いということでした。ただ1人だけ両手の指先を非常に丁寧に動かして触察した生徒がいて、その生徒さんを引率してこられた先生は「中学校に入ってきてから、美術の授業の中で触察を常に行っていました。今年3年生で、その成果がここで出たので、非常に自分も子どもも満足しました」というふうに言われました。この生徒さんには楽しんでもらえたようです。けれども、他の3人の生徒さんには、つらい思いをさせてしまったのではないかと思います。

この経験から、視覚障害者でもさわること慣れていないのであれば、それは私たち晴眼者も同じであると思いました。じゃあ、さわることを楽しむためには一体どういう方法があるんだろうということで、触図制作を依頼した触図制作者の方に相談してみました。その方から「触図を



触図「アートゲーム編」の凸パターン(左)、縦線・横線等々のパターン(中)、構図を楽しむパターン(右)

制作するだけではなく様々なプログラムをやっていると、同じようなことが起こりますよ。なので、まずさわることを楽しむツール、つまりゲーム的に、感覚的に楽しむツールも必要なのではないのでしょうか」という提案を受けました。ということで、「アートゲーム編」という、触図のゲームができるツールを制作してもらいました。

鑑賞補助ツールとしての「さわる絵画」

スライドに映っているものは、凸パターンという、線だけで表された形、四角とか三角、菱形、丸、二重丸、ハートのような形のもので、もう1種類、四角の中に縦線、細い線、それから間隔のあいた広い線、あるいは点々で埋め尽くされる、その点々も細かい点々で密に埋まっている面と、荒い点々で間隔がたくさん空いているものなどを用意してもらいました。

このアートゲーム編を実際にワークショップで使用するとき、広瀬浩二郎さんにファシリテーターとして来ていただきました。広瀬さんに「どちらを使いましょうか」と相談をしたら、「とてもじゃないけど、四角の中にたくさん線を描いたり、粗く線を描いたりしたものはうまく読み取れない」と言われました。ということで、ワークショップでは、凸パターンのものを使用しました。それから、所蔵作品をさわる絵画にしたときには当然、構図という要素も出てきますので、アートゲーム編としてその後、構図を楽しむ簡単なツールも制作しました。「所蔵作品編」は全部で6点制作しましたが、この後紹介するワークショップではそのうちの2点を使用しました。

所蔵作品編は、まず1点目として、当館で所蔵している松岡寿《ピエトロ・ミカの服装の男》のさわる絵画を、間違い探しゲームができるように2種類制作しました。それから2点目として、原田直次郎の《風景》のさわる絵画を4種類、足し算形式で作品を読み取ることができるように制作しました。

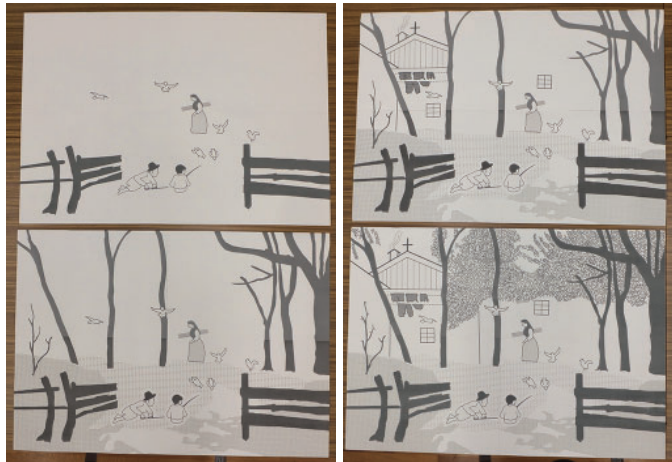


松岡寿《ピエトロ・ミカの服装の男》とさわる絵画

さわる絵画の制作には、点字触図工房 BJ を立ち上げて活動されている小川真美子さんに依頼をしています。彼女に立体コピーでさわる絵画を制作していただき、彼女自身は晴眼者ですので晴眼者のみの判断にならないよう、名古屋ライトハウスに以



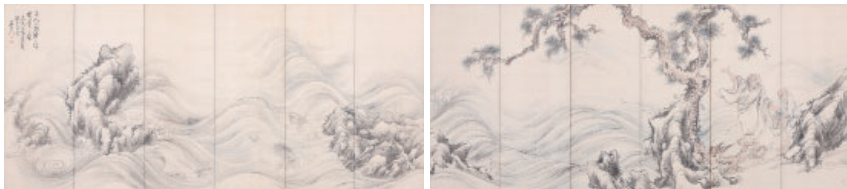
原田直次郎《風景》と4種類のさわる絵画



前お勤めだった藤下直美さんに触読校正に入っただき、何度かやりとりをした上で最終的に制作をしてもらうというやり方をとっています。

洋画作品のさわる絵画は、先ほど紹介した原田直次郎《風景》と松岡寿《ピエトロ・ミカの服装の男》、そして原撫松の《老人像》です。また、当館には洋画だけでなく水墨画も所蔵していますので、雪舟等楊が描いた《渡唐天神》と作者不詳の《渡唐天神》、作者が異なる二つの《渡唐天神》のさわる絵画を制作しました。さらにもう一点、藤本鉄石が描いた《放魚図屏風》をさわる絵画にしました。屏風の作品については、本図だけではなく、屏風仕立てのさわる絵画も制作しました。

作品の選定については、当館の所蔵作品の核となる作品というのが一つの条件になります。ただし、この条件は絶対ではなく、小学生や中学生と対話を用いた鑑賞をする際に、活用頻度の高い作品ということも条件に加えました。小川さんには、私が実際に対話を用いた鑑賞で中学生と作品をみている場に来てもらって、子どもたちが一体どういうところに着目して作品を鑑賞していくのか、どういったところから鑑賞が深まっていくのかをみていただいた上で、さわる絵画を制作するときに、作品情報の取捨選択やデフォルメの参考にさせていただきました。



藤本鉄石《放魚図屏風》と屏風仕立てのさわる絵画

また、触図の大きさについては、小川さんと話をし、両手を広げてさわれる範囲、奥行きは自分の手の届く範囲ぐらいというのが、移動しないで一番みやすいのではないかと考えました。当事者が若ければ縦横無尽に動くこともできるけれども、年配の方はやはり動くのは大変で、落ち着いて椅子に座ってさわりたい。その時には、やはり両手を広げた幅とか手の動く範囲というのが一番いいのではないかと。また、長時間さわるものなので、さわ心地も重要であろうと考えました。さらに、さわってわかること。つまり、作品が複雑になればなるほど全部をさわる絵画として立体コピー化したくなるんだけど、それではやはりわかることが複雑になりすぎます。ですので、作品の情報を取捨選択し、デフォルメするというとも言われていたと思います。

「暗闇ワークショップ 2019 触ってみて、みて！」

次に、さわる絵画を使ったワークショップについて簡単に紹介します。2019年に「触ってみて、みて！」というワークショップを行いました。目的としては、盲学校の子どもたちが来たときに、さわることに抵抗があったことがわかったので、これは晴眼者も基本的には一緒であろうと。だとしたら、参加者は視覚障害の有無に関わらず、どなたでもいいのではないかと。暗闇をあえてつくれる、晴眼者が来られても視覚に障害がある方が来られても、条件は一緒だということで、視覚障害の有無に関わらず誰でもが暗闇を楽しむことを目的としました。

プログラムは大きく分けて三つです。暗闇の中を楽しむための練習として、歩く。それから、暗闇の中でゲームをする——このときにさわる絵画、アートゲーム編と所蔵作品編を使用しました。ここがメインになります。そして最後、暗闇の中でおやつを食べながら、ワークショップをした感想等を気軽に話し合う、というようなワークショップを企画しました。

対象は視覚障害の有無に関わらず、小学生以上の広く一般を対象にした部と、高校生以上の広く一般を対象にした部の二つに分けました。なぜ二つに分けたのかというと、小学生と高校生以上では、気づいたことを話したりするときに、やはり話の内容に大きく幅が出てくる。だったら小学生以上と高校生以上に分けた方が、ファシリテーターも話をファシリテートしやすいであろう、ということで分けたと記憶しております。人数は各回6人、所要時間は90分程度。ファシリテーターには、広瀬浩二郎さんと元名古屋ライトハウスの藤下真美さんに来ていただきました。藤下さんは視覚障害当事者、つまり暗闇のスペシャリストであり、触読校正にも関わってくださった方です。

小学生以上のいわゆる「子どもの部」には、保護者の方とか、小学生以上広く一般なので、大人の方も参加されました。プログラムとしては、まず暗闇に慣れるために、アイマスクを着けて歩き、そのあと真っ暗闇の部屋の中に入って、アートゲーム編と構図を理解するバージョンを楽しむ。そして、当館所蔵作品を使ったさわる絵画を楽しむ。最後に、真っ暗闇の中でおやつの時間を楽



「暗闇ワークショップ 2019 触ってみて、みて！」導入部の様子

しみながら、感想を話し合うという流れです。

高校生以上広く一般の部、いわゆる「大人の部」では、特に導入の部分のやり方を広瀬さんはずいぶんと変えられました。子どもの部での導入の部分は暗闇の中で歩く練習をただけだったんですが、大人の部では、暗闇の中で参加者がお互いにリラックスした状況でコミュニケーションが円滑にできることを促すプログラムを最初に取り入れられました。その後、子どもの部と同じアートゲーム編を二つ——凸パターンのもと、構図を楽しむものを使用しました。そして所蔵作品編では、作品情報がより複雑な原田直次郎の《風景》を使用しました。《風景》は、足し算形式で触察できるように4種類つくっていたんですが、ワークショップでは2枚だけ使いました。これは、時間的なことと、4種類すべてを読み取るのは難しいのではないかという広瀬さんの提案によるものであったと記憶しています。そして最後は、暗闇の中で茶話会をして気づいたことや感じたこととお話する時間を設けました。

参加者の方から後日メールなどで、参加して感じたことなどが寄せられましたので、少しかだけ紹介させていただきます。お一人目は全盲で、盲導犬を連れて来られた一般の方です。「絵の鑑賞が楽しかったですね。私自身は絵（さわる絵画）の鑑賞が楽しかったですね。いろいろな情景を思い浮かべながら、紙の隅々までさわってみるのはなかなか楽しいです」。その後に自分の過去のお話も語られています。

お二人目は一般の晴眼者です。「指先に集中して一生懸命イメージを頭の中につくろうとしますが、うまくいかないですね。改めて《ピエトロ・ミカの服装の男》を展示室でみると、顔の角度、帽子の飾り、服のたすき、ひげの様子など、普段なんとなくみていた所を、よりよくみることができたと思います。全ての作品をさわるとはいかないと思いますが、自分の好きな作品はそういう見方ができるようになったらいいなと思いました」。この方は、たぶん、触察をするときにすごく丁寧に、意識を持ってさわられていたのではないかと思います。意識を持ってさわるという行為が、展示室で意識を持つという行為にもつながったのではないかなと推察しています。

その後 — 暗闇ワークショップ 2021、2022

この後、毎年1本ずつ何かプログラムを実施したいと考えていたのですが、2020年はコロナ禍で、プログラムを実施することができませんでした。継続実施できなかったことは残念でしたが、私にとっては、さわる絵画を使って触察をするというプログラムを今一度考える機会になりました。そもそもさわる絵画を使いたかったのか、それとも触察を楽しむことを体験してもらいたかったのかと考えたときに、さわる絵画というツールはもちろん大事だとは思いますが、そもそも視覚に障害があるなしに関わらず、触察、さわって楽しむ、さわってわかるということをやりたいか、そこを目的にしていたのではないかという思いにいたりしました。

ですので、2021年は、同じ暗闇ワークショップなんですが、「さわって、つくって、みる」というプログラムを実施しました。終始真っ暗闇の中で実施するという環境設定は同じですが、一人35kg（※研究会当日「10kg」と発言したのは誤りでした）の粘土を使うプログラムです。参加する晴眼者は、自分が35kgの粘土と格闘した足跡がどのようなものなのか気になり、視覚を使って確認したい気持ちがあるだろうということで、その解決策の一つとして、インスタグラムに格闘した足跡の画像を挙げました。こちらの取り組みについては当館の館ニュース138号で掲載しており



「暗闇ワークショップ 2021 さわって、つくって、みる」の様子

ます。ご興味のある方はホームページにアップしておりますので、ご覧いただけたら幸いです。^{*}

それから今年度、2022年には「さわって、はなして、みる」というワークショップを行いました。当館では寄託作品として、石の彫刻家の北川太郎さんから3作品を預かってあります。その作品を講義室の真っ暗闇の中に三つ並べて、広瀬さんと作家の北川さんにも来ていただき、お二人にファシリテートしていただく形でワークショップをしました。

藤吉さんが昨日登壇されたときに「いろんなワークショップをするけれども一回も満足をしたことはない」というようなお話をされたとお聞きしたんですが、私自身、全くその通りだなと思います。さわる絵画のワークショップを終えたときには、自分なりによかったのかなと思っているんですが、しばらく時間を置くと「やっぱり……」という思いが湧き上がってきます。そこで、2021年と22年は、さわる絵画をあえて使わないワークショップをやってみました。こちらの方がさわる絵画を使う暗闇ワークショップよりも、私自身も、また参加者自身も、満足度は高かったのではないかと思うんですが、まだまだ課題がたくさんあります。ファシリテーターの広瀬さん、北川さんも、まだまだ改善点はあるというふうにおっしゃっていたのを思い出します。

本日のテーマは触図ですが、触図というものの可能性と課題では、私自身は今、どちらかという課題の方が大きくなってきているので、昨年度と今年度はちょっと触図から離れて、暗闇の中で素材そのものを触察し造形することや、作品そのものを触察鑑賞することを試みてみました。ただ、今日は触図というテーマで多くの方々がお集まりになっていらっしゃると思いますので、やはり触図の可能性について皆様からいろいろと教えていただけたらありがたいなと思っています。

^{*}「岡山県立美術館ニュース」138号 <https://okayama-kenbi.info/kenbi/wp-content/uploads/2022/09/138.pdf>

三つの事例をふりかえって

広瀬浩二郎（国立民族学博物館）＋参加者

立体をさわることと触図をさわること

広瀬 まず皆さん、ちょっと立ち上がってもらって、目をつむって、アイマスクはしなくていいですから、皆さんが座っていた椅子をさわってみようと思います。どんな順番でもいいです。背もたれをさわって、肘を置くところ、そして座面があります。ちょっとしゃがんで脚の方、鉄の部分とかをさわってみてください。意外と、美術館の椅子はいい椅子ですね、座面もクッションがきいているので、長時間座っていても疲れない。

触察で三次元の彫刻作品をさわるというときには、いま皆さんに椅子をさわっていただいているように、形を楽しめますし、鉄と樹脂の違いとか、背もたれの微妙なカーブとか、さわって結構いろいろわかります。僕なんか気がなるのは、この座面が意外とクッションがいいんですけど、裏からさわってみると意外と厚い。いい素材を使っているのかなという感じがします。そういうふうに立体物をさわるのは結構ユニバーサルで、見える・見えない関係なく楽しめるものだと思います。

それに対して、もうちょっと目をつむったまま、今度は座面だけ、自分のお尻を置いたところをさわってみてください。何の変哲もない四角いもので、さわってもあんまり面白みがないですね。要は、触図というのは二次元にしますから、三次元の楽しさというのが伝わらない。それを二次元の状態で何とか伝えようとするわけです。だから、藤島さんや岡本さんの話にもあったように、たとえば椅子の絵を触図にするときに、この椅子の場合は肘掛けがちょっと短いけれども、図に

したらわかりにくいから長くしてわかりやすくしようとか、そういうデフォルメをしたりするわけです。

もう一つ、最初の半田さんの発言にもありましたが、単にさわってわかりやすいではなく、やっぱり鑑賞としてその深さを知りたいとか、面白い、感動したい、ということがあります。そうしたときに、この座面をちょっと押してみると結構弾力性がある。それは見るだけではわからな



いけど、この弾力性を触図にしたときになんとか伝えられないかというところで、実際に座れたら一番いいですけど触図に座るわけにもいかないので、素材を工夫したりということができます。そのへんが触図を作るときの面白さであるし、難しさでもある。この単純な座面でどれだけ椅子を伝えられるか、ということを考えることになると思います。

ここでは3人の発表に対して、事実関係を補足するようなコメントを何人かの方からしていただければと思います。半田さん、京近美の触図(のプロジェクト)に関わられた具体的な体験とか、松山さんの発表の補足や感想などありますか。

美術作品の触図における再現性と芸術性

半田 竹内栖鳳さんの《春雪》という絵の触図に関わって、まず驚いたのは、一緒にプロジェクトに参加されていたエンボス加工の会社の人たちがとても高い技術を持っていることでした。エンボスの縁の線の出方とか、紙の素材感とか、そういう一つ一つの要素がさわって感じる美しさや絵の印象に関わっている、というのが私の発見でした。見て感じる美しさについては、たくさん研究もありますし、個人差はあっても、ある程度理解が共有されているのではないかと思います。でも、さわって感じる美しさはまだ未開拓の分野です。私がこれまでさわった触図は、対象をわかるように表すことが中心でした。けれど触図にはなにか別な表現の方法があるかもしれない、と感じました。

昨日、中村さんがおっしゃったことに、とても大きなヒントをいただいたと思います。再現しようとするのが一つの方向性だけれど、もう一つの方向性として、再現するというよりもそこにある抽象性が加わったときに想像力が発揮されるということがあるのではないかと。私もそう思います。子どもたちに何かをちゃんと伝えるという触図もあれば、そうじゃなくて、もう少し芸術性の高い、決して完全な再現ではないけれど何か違った入口みたいなものを提示する触図もありうるかもしれません。

広瀬 ありがとうございます。僕も全く同意見で、理科とか社会で用いられる触図と、美術で用いられる触図は違っていいし、違っていいべきだと思うんですね。そんなことも議論できればいいと思いますが。次に鳥居先生、藤島さんと一緒に授業をされた感想などあればお願いします。

鳥居(信) 触図を考えることは、盲学校に初めて行って、考えました。どうやって美術で鑑賞をやるのかなって考えるところから始まりました。盲学校の先生とも、やっぱり鑑賞をしたいし、子どもを美術館に連れて行きたいな、美術とかかわる人の裾野を広げたいなと思っていました。なので、美術館と連携できて良かったなと思います。

触図を考えたときに、絵ってめちゃくちゃなことをしてるなと思って。空間的なものや質感的なものを絵画に落とし込んでいて、それを見ている僕らはなんとはいなしに頭の中で処理しているんですけど、それを改めて図に起こそうとすると、「これどうなってんのかな」みたいなことを改めて感じました。そこが課題だったり難しさだったりと思うので、これから皆さんにいろんなことを考えてやっていっていただいて、さっき言われた二つの方向性の再現性と芸術性みたいなところが広がっていったら、もっと面白くなるのかなと思いました。

触図の課題については、自分もやっぱり実際に目をつぶってさわったりしてみても、伝わるのかな、よくわからんな、と。でも、なんにもなしで鑑賞、というのはちょっと乱暴な気がして、そうする

と、作品の何をどうやって伝えるかというヒントみたいなものを触図に散りばめておく必要があるのかなと。そのへんのねらいを共有できるといいのかなと思います。あとは、子どもの見え方や今までの経験が全然違うので、そのへんを相談しながら触図や鑑賞の仕方みたいなのところに落とし込んでいけると深まるのかなと思いました。岡山の岡本さんが言われた、学芸員としての役割のプロということ、盲学校の教員としての、子どもに対するプロみたいなのところがうまく回ると、学校との連携はうまくいくのかなと思いました。

広瀬 盲学校の授業で触図を使ったときの具体的な生徒の感想とかエピソードとかはありますか。

鳥居(信) たとえば、触図をさわって全く違うことを言うんですね。「これって何だと思う?」と聞くと、たとえばさっき出た猫の絵(註:馬の絵)なんかも、ショベルカーで何かを持ってる絵、みたいなことを言われたのかな。

藤島 クリムトの絵を、象をショベルカーで引き上げてるところだと言っていました。

鳥居(信) そうなると、触図を使う授業の入り方として「これ何だと思う?」みたいなクイズ形式の要素はいらないな、と。こういうものが描かれていますよ、と初めに言っちゃった方が、鑑賞の深いところに入っていきけるのかなとか、色々子どもに試しながらやっていました。あとは鑑賞したときにこの作家の作品をもっと知りたいとか、また美術館に行ってみたいなというような声が聞けると、やっぱりうれしい。実際、愛知県美術館に視覚障害者向けの鑑賞会を僕が見に行ったときに、卒業した生徒がたまたまいて。その卒業生はちょうど担任していた子なので、美術を通して会えて良かったなど。そういう子が増えると本当にうれしいなあと思いますね。

広瀬 ありがとうございます。岡本さんの発表では、触図だけでなく触察というのを見常者の方にも広げて開いていこうという取り組みがすごく特徴的だと思います。同じように、晴眼者/見常者向けにさわるということを伝えようとするワークショップなんかをされている桑田さん、どうですか。

桑田 私が岡本さんのワークショップに伺ったのは、2018か19年のときだったと思います。そのときにはもうすでに広瀬先生は何度か岡山県美で(触察の関連の)ワークショップをされていたので、(さわるワークショップを共有する)空気ができていました。そして、私が最初に伺ったのは、また別の夏の機会でした。そのとき、岡本さんがされていたワークショップは、個人的になんとなく煮詰まりそうな気がしました。それはなぜかという、今日藤島さんがお話しされたのと比較して話すと、藤島さんの『さわるアートブック』には多様な要素が含まれているので、すごく広がりがあって、誰にでも理解できそうな雰囲気が全体からすごく出ているなという印象を持っていました。それに対して、岡本さんのワークショップは、条件とかを提示して、それらに基づいて参加していくような印象がありました。今日のお話を伺っていて、活動されていることも結構違うなと改めて考えていました。

岡本さんの活動を見ていると、やっぱり要素を削りシンプルにしていくほどに面白さは消えていってしまうところもあると思いますが、逆に極端にしていくと、できることとできないことが見えてくると個人的に思っています。2019年、コロナ前にユニバーサル・ミュージアムの展覧会に向けてのプレシンポジウムに岡本さんがご登壇さ



れたときにも、今日のような活動について発表されて、これからどうしようかなというお話をされてきました。私もシンプルな仕組みのさわる絵本を作る活動をしているので、そのときすごくその（同じような）苦しみを感じていたんですが、今日の2020年以降の活動のお話の中で、そもそも触図と触察のどっちがしたかったのかに気づいた、という話があって、「あっ」と思いました。それは一度自分をブレイクする要素だと思いますし、(岡本さんは)きっかけを得て、一歩進んだことがうれしかったです。そして、もうすでにそのことに気づいてから2回もワークショップされているとのこと、すごいなと思いました。

やっぱりシンプルな思考にすると見えるものもあるし、逆に広げていくと藤島さんのようにいろんな方を巻き込めるところがあると思います。私もワークショップをしますが、一回やって終わり、になりがちなんですね。たとえば10人に参加していただいて、自分と10人の参加者の空気でも楽しかった気持ちや、何か得られた手応えや、実施してみても思っていたリアクションではなかったということもあって、取りとめなく起きる事象が多く、「次(の内容は)どうしよう」となり、ぼかんとしてしまうんです。そんなときに、岡本さんの活動を参考にさせていただき、次の人がまた発展させていくことができると思います。今日、これからを考えようと話されている方がいらっしまったと思うんですけど、そういう方がすごく可能性を広げていくような気がしています。

どのようなねらいで触図・触察を取り入れるのか

広瀬 すでにディスカッションの種をいろいろといただきましたけども、3人の発表に対してごく簡単な事実確認やシンプルな質問があればお受けします。

松倉 岡本さんのお話で、一人に35kgの粘土を渡したというお話がありましたが、35kgって相当だと思うんですけど、どういう作品を作られたのかを聞いてみたいです。また、見えない中でちゃんと形になるのかなというのが見ている方(運営側)としては心配で、作品になるのかなと心配するところですが、やっぱり皆さん、何らかの形にはつくり上げてくるのでしょうか。

岡本 奥行きが約45cm、横幅が約180cmぐらいの一般的な長机の上に粘土をのせています。作品は、横長に全面を覆うようなものとか、(スライドの)右側の真ん中のその下にあるものが、一つの事例です。

単に「何かをつくりましょう」ではなく、広瀬さんと相談をして考えたテーマに基づいて、自分たちがイメージするものを表現してもらいました。ふだん造形活動をするときに、見常者だと他の人の作品がおのずと目に入って、それはある意味、自分にはできない新しい発想があったりして作品をつくるうえではヒントになる。そういったことが起こるので、学校教育では、あえて途中で相互鑑賞の時間を設けることがわりとなされていると思うんです。それも一つのいい方法だと思うんですけども、それが逆にマイナスになる場合もあるのではないかと。つまり人と自分を見比べて、自分は下手だなとか、ああいうふうにつくらなければいけないんだというのが、自分の思い、本能とは別のところにどんどん生まれてくる。自分のつくりたいものではなく他の人の作品を見て、ああすべきとか、自分はあの人に比べて下手だからもうつくりたくないという気持ちが起こることもある。でも(今回は)そういったことが、視覚を使わない暗闇の中での造形活動だったゆえに、すごくのびのびと自由にできたのかなと思っています。広瀬さんはどう感じられましたか。

広瀬 岡本さんのおっしゃるように、最初はまごまごして、それこそうまくかたちがつけれないと

か、確かに見ているときと違いますから戸惑いもあるんですが。見て美しいものを作るのが今日のワークショップのねらいじゃないよ、とある程度伝えられたら、見られていないことによる解放感で、かなり自由で大胆な面白いものができたと思います。

岡本 このワークショップは、できるだけ普通じゃないこと、普通って何なんだというのを考えてもらうというのが裏テーマとしてありました。35kgの粘土を使うなんて普通はないし、見常者にとって真っ暗闇でつくるという場面も普通はない。視覚に障害のある方にとっては暗闇は普通だけれども、35kgの粘土というのはやはり普通ではなかったようです。普通ではないことづくしでやってみたら何が起ころのかなどという感じでやってみると、あのような作品が生まれました。全部で6人×3回実施したので、18体。プラス広瀬さんの作品で20体近くの作品が出来上がりましたが、どれも同じものはなかったです。

松倉 八戸美術館も普通じゃない美術館を目指していますので、ぜひやってみたいなど。そのときはお声かけさせていただければと思います。ありがとうございます。

北島 触図を使わない方が参加者の満足度が高かったように感じられたというお話がありましたが、具体的なエピソードなど教えていただきたいと思いました。

岡本 広瀬さん自身、両方のワークショップのファシリテーターをしていただきましたが、広瀬さんはどのように感じられましたか。触図を使ったワークショップと、触図を使わないワークショップの両方があり、私自身は、触図を使わないワークショップの方が、参加者の満足度は高かったんじゃないかと思ったんですが。

広瀬 それはさっき皆さんに椅子をさわってもらったように、やっぱり触図というのは二次元ですから、読み取るためにかなりスキルも要るし、根気も要るわけですね。そこでしんどいなと思ったり、時間がかかるなと思っちゃう。もう一つは、北川さん（北川太郎さん）の作品をさわったやつだよね？

岡本 はい。北川さんののもそうですし、こっちの「つくってみる」ワークショップも。

広瀬 粘土にしても石の立体の作品にしても、そういうのはダイレクトに、冷たいとか、ごつごつしているとか、粘土がいっぱいある、となるので、入りやすさは絶対に三次元のほうが入りやすい。でもやっぱり今日のテーマでいうと、触図でじっくり入っていくのも捨てがたいよね、ということなんだと思います。

岡本 ありがとうございます。私が満足度と言ったのにはもう一つあります。当館の触図は鑑賞補助ツールとして作成していて、最終的には作品をみることにつなげたいと思っているんです。展示室で直接それをやったときには、盲学校でのプログラムの中で起こったように、作品の触図、所蔵作品編を作成しているので、それをいきなりさわると、さわりに慣れていなかったりして、うまく作品を鑑賞することにつながらなかった。だから、もうちょっとさわる練習というか、楽しさをつかんでもらうためにワークショップをしたんですが、それ自体で90分から120分かかってしまう。そのあとに作品を鑑賞するところまでプログラムに入れようとする、ちょっと長すぎるかなと思いい、触図を楽しむことに焦点を当ててワークショップをしました。そうしたがゆえに、私の中では、作品と結びつけられていないので、余計に満足度は低かったのかなと思います。

北島 前提となるプログラムがすごく大切なのかなというのを、昨日から参加していて思いました。ありがとうございました。

「副触図」と触図を考えるキーワード

—— 触図の議論のまえに

広瀬浩二郎（国立民族学博物館）

「副触図」について

僕自身は触図を色々触ってきていますが、自分で作るわけではないので、他人のふんどうして相撲をとるようなことになっていきますが、お話を伺った感想を含めて、ここから触図について議論するキーワードを出していければと思います。

まず僕が触図について説明するときによく「副触図」という言い方をします。皆さんご存知だと思うんですが、テレビに副音声というのがあります。最近は字幕放送が増えていますけれども、副音声というのは基本的に、画面を見ることができない視覚障害の人のために状況説明をするというものです。音声解説という言い方もありますが、副音声というのが一般的かもしれないですね。それになぞらえて「副触図」と言っています。

副音声について少し考えてみると、「副触図」の意味がわかってもらえると思います。副音声というのは、繰り返しになりますが、画面を見ることができない視覚障害の人のために状況を説明するもの。これはもう30年ぐらい前からいろんな蓄積があり、かなりクオリティの高いものになっています。いろんなものがあるんですが、僕がわりとよく聞くのは『相棒』シリーズですね。あの副音声は本当によく出来ていて、登場人物の表情とか状況とかの説明がセリフの合間にぱっぱと入る。初期の頃は解説が多すぎて「そんなこと言わなくてもわかっているよ」みたいなことを言っていたりしたんですけど、それがだんだん洗練されて今に至っています。それを考えると、美術館で用いられる触図というの、蓄積することによって練られていくのかなと思います。

副音声というのは、繰り返しになりますが、基本は視覚障害の人のためのものです。でも面白いことがあって、実は晴眼の方もそれを聞いていると、ときどき「ああそうか、こんなこと気づかなかったよ」みたいなことを言ってくれることがあります。たとえば、人物の表情もそうですし、最近僕が見た音声解説が付いているものでは、少し話題になった『ラーゲリより愛を込めて』という映画があります。シベリア抑留の話で、普通に見ていると、日本の捕虜が野球をやったりして余暇を楽しんでいて、その横でソ連兵がタバコをふかしているというシーンがちらっと映るんです。それは副音声を聞くと、実は余暇をして遊ぶことを認めてもらうために、日本人がソ連兵に賄賂としてタバコをあげたのを吸っていると。それは原作を読むとわかるんですけど、見ているだけではわからないので、副音声を聞くとちょっと得をするというか、「そうだったのか」とわかる。同様に

触図も、基本的には視覚障害の、絵を見ることができない人のために作るんですけど、でもそれが晴眼者のためにもなればいい、そっちの方向にも進んでいくといいなという思いを持って、美術鑑賞に新たな魅力や可能性を「副える」という意味で、この「副触図」という言葉を使っています。

ただ、繰り返しになりますけど、さっきの岡本さんの発表もそうですが、触図を健常者にもひらいていくときには、すごく微妙な問題があります。触図というのは美術鑑賞のツールとして本当にユニバーサルなもの、誰もが楽しめるものになるのか、それともバリアフリー的なもので視覚障害の人の美術鑑賞のためのものなのか、というところは、明確に線引きができない微妙なラインだと思います。理想を言えば、基本は視覚障害の人のためのものだけど、時には晴眼者、マジョリティ側の美術鑑賞にもインパクトを与えるものになっていけばいいなというところを目指しています。

すでにお三方の発表でありましたように、触図づくりで何が難しいのかというと、大きく二つあります。一つは触図の受け手である視覚障害の人たちの間での「触図リテラシー」と言いますが、実は意外と、見えない人もみんなが触図をさわるプロではない。美術の教科書がないということが象徴するように、意外と、見えなくても触図をさわることに慣れていない、触図を読み取ることが必ずしも得意じゃないという人が結構います。この点が、「当事者の人と意見交換をすればよい」というけども、本当に的確な意見が言える当事者をどれだけ確保していけるのかということです。三人の方々がそれぞれやっていますが、盲学校なんかと連携して、むしろ美術館の側が視覚障害者の触図リテラシーを上げていく取り組みも必要だと思います。

藤島さんのご発表では非常に丁寧に説明していましたが、触図を作るときには情報の取捨選択と強調表現・デフォルメということが当然必要になってくるわけですが、じゃあ、それを誰が、どういう責任でやるのかというあたりも非常に難しいことです。ここはマニュアルができなくてケース・バイ・ケースで考えなきゃいけない点なので、そのへんの表現をどうするのか。これも繰り返しになりますが、わかりやすいというだけじゃなくて、本当に鑑賞のツールとして感動や美を伝えるものを目指すには、やはり学芸員の知恵や業者との協働というのが必要になってくると思います。

事例発表を振り返って

真面目な話はそこまでにして、お三方の発表を聞いて僕なりのキーワードを挙げていきます。松山さん・藤島さん・岡本さんなので、勝手に「山」「島」「本」にしました。

まず松山さんの発表は、「山の発信」としました。キーワードは「発信」ですね。五七五で言うと「やってみる 試してみれば また課題」。これは、松山さんが発表されたように、いろんな触図を作って発送されていますけど、その制作のプロセスそのものがワークショップになる。意見を出し合うし、コラボしてそうしたワークショップ的な時間を共有することによって、クオリティの高い触図ができていくことが非常によくわかります。

「山の発信」としては、やはり多くの皆さんは松山さんの発表をお聞きになって、「それはうらやましいけど、うちは金がないよ」というご意見のところが多いと思うんですね。確かに今、京近美は助成金を得てかなり贅沢な環境でこの触図づくりができるし、年に1000部印刷して全国へ送ることができるというのはやはりメリットです。京近美はここを生かして、また仕事を増やして恐縮だけど、自分のところの「さわるコレクション」を蓄積していくのはもちろん第一ですが、今回のようにハブとなって、触図の情報、日本の美術館の触図情報がある程度集積するみたいな、データ

ベースという大げさですけども、せっかく調査もされているし、そういう方向で発信の拠点になってくれるといいなと思いました。

次の藤島さんですが、これは「島の発想」としました。五七五は「よく見れば みるみるうちにさわりたい」。これはお聞きになってわかるように、触図を作るときに、僕のような視覚障害の当事者が、できたものをさわって「これは素晴らしい、ああ、さわりたい」と思うわけですけど、実はそれができるまでに一つ一つの作品をすごくよく見ている。そこから学芸員ならではの発想、そして経験のある業者さんと組む、あるいは芸大の学生さんたちとコラボして、クオリティの高いものを作っていくということです。本当にさわりたいくなる、これはいい図だなというものを完成させるためには、学芸員の視点、「よく見ている」ということがあることがよくわかりました。

それで「島の発想」としましたけれども、今の藤島さんのように、本当に丁寧に原図を見て触図を作っていくのは、職人技という言葉もありましたが、現状はそんなにあちこちでできることではないわけです。ただ、島のように点在しているものがだんだんつながって行って、大きな広がりになっていくといいなということを含めて「発想」。学芸員の視点を大事にすることを感じました。ツールとしても、トークで補う、立体から平面のツールを色々作っているということで、かなり工夫して伝えることをされている。変な言い方ですけど、助成金はあるに越したことはないけど、やっぱり学芸員の知恵でいろんなことができるんだなということを感じさせてもらいました。

岡本さんですけど、これは「本の発見」としました。五七五は、「触れ合って 見えないものがみえてくる」。岡本さんのは字にこだわっていて、「みえない」は漢字、見学の「見」の「見えない」で、「みえてくる」という方の「みる」は平仮名で書くところの「みえてくる」。これは言うまでもなく、岡本さんの最大の特徴はコミュニケーションで、ご自身も対話型鑑賞の一つとして触図を直接のツールに位置づけるというお話でした。非常に特徴的なのは、視覚障害者対象、視覚障害と晴眼者の混在、それから健常者向けという、いろんなタイプの対象に対して果敢にワークショップをされています。その中からコミュニケーション、ふれあいということで、キーワードを「発見」としましたが、美術館の常識、視覚で見るというところを疑う、そこから新しい美術館像を築くということに、触図を手がかりにしている。触察もそうですけど、触察のツールとしての触図を手がかりにしているということがよくわかりました。

なんとなく、この「発信・発想・発見」というのが、触図を考える三つのキーワードになるかなと思います。発・発・発で揃って気分が良くなって、もう一つ「発」があると思って触図を統括すると、もう一つ「発掘」という発があることに気づきました。これは岡本さんの話もそうですし、さっきの副音声の話もそうですが、あくまでも、触図というのは視覚障害者が美術館で二次元作品を理解するためにあるというのが基本ですけども、やっぱりそこを追求していくと、最終的に美術館の新たな可能性を発掘することになる。先ほどの当事者のリテラシーというのも、教科書がないことに象徴されるように、さわりたいのにさわるチャンスがないということがまだまだあるので、そういう触察欲を掘り起こすことも、美術館が触図を提供することの意味であると思いました。

発信・発想・発見という三つの後に、最後の大きな目標として、新たな可能性を「発掘」することにつながっていくということです。皆さんの発表を聞いて、これはまたすぐ変わるとは思いますが、僕の美術館における触図の仮の定義（暫定版）ができました。

それは「触図とは、触常者と見常者のふれあい・コミュニケーションを通じて、美術館のすべての来館者に触発を与える図である」としてみました。また何かいい加減なことを言っていますが、最終的にはそういう触図が開発されていくといいなと思っております。

ユニバーサル・ミュージアム展の巡回について

最後に宣伝です。2021年にコロナ禍の中で、国立民族学博物館で「ユニバーサル・ミュージアム」という特別展をやりました。あの時期にさわる展示ができた、やらせてもらったというのには、いろんな意味で感謝しています。とはいうものの、お客さんの数としては3か月で2万7000人ぐらい。まずまずとは思いますが、5万人や10万人を目標にしていたので数的には残念でした。でも、ありがたいことに今こうやってコロナが収束に向かう中で、あの特別展を巡回しようということで、4月1日から岡山放送で開催されます。僕の中ではなかなか痛快なのが、ミュージアムも一緒ですが、「見る・見せる」を追求してきたテレビ局というところでさわる展覧会をやるということで、なかなか面白い時代になったなと思います。見るということに、限界でもないけれど閉塞を感じているところに、さわるのがフィットしたのかなと思います。

ありがたいことにその後、滋賀、北九州でも開催したいという話をいただいている、ちょろちょろと声がかかりだすと、だんだんと贅沢になってきて、それなら一年に1回ぐらいどこかでやろうと。今のところ西ばかりなので、東の方もいいなと思っています。いま、いろんな作家さんから作品を岡山に集めているんですが、巡回が決まらないと作家さんに返すことになります。返しちゃうとまた集めるのが大変なので、できれば切れ目なく続いていくといいなと思っています(笑)。

このユニバーサル・ミュージアムの展示でも、基本はやっぱり誰もが楽しめるということなので、三次元の立体物が多いんですが、中にはいくつか二次元をさわるものもあります。あとで辰巳先生から補足していただきますけど、京都市芸大の学生さんが作った「さわる絵画」という非常にユニークで面白い作品があります。残念ながら今回それは出せないんですけど、その代わりに若手の彫刻家さんが作った葛飾北斎の《神奈川沖浪裏》を立体で表現したものとか、いろんな触察本ということで、二次元をどうやってさわって理解できるだろうかというトライアルをしたものもいくつかございます。そういうものを、誰もが楽しめるということで提示することによって、また触図に対する意見とか感想、フィードバックがくるといいなと思っています。

以上、発信・発想・発見というキーワードを出しましたが、これ以後のディスカッションでは、それにこだわらず、いろんな方に、発表に対するご意見・コメントでも、僕に対する質問でも、フリーに出していただければと思います。

ディスカッション

広瀬浩二郎 + 藤島美菜 + 岡本裕子 + 松山沙樹 + 参加者

触図を作る際の時間・手間について

長谷川 当館でも触図を作っていますが、スタッフが自分で手作りしたり、盲学校の先生に協力していただいたりしています。自分たちで作るときに、トークの準備をして触図を作って、通常の業務をして、というふうになると結構時間がかかってしまってます。

発表してくださったお三方や他の美術館の皆さんにもお伺いしたいのが、皆さん、触図を制作するときに外部の方と協力されるということだったんですが、制作にはどれくらいの時間がかかりますか。また、館内で作られることを検討されたことがあるのかも伺いしたいです。

松山 半田さんと一緒に竹内栖鳳の作品は、2年かかっています。コロナ禍もあって集まれなかったためですが、本来でしたら1年で作りたかったです。その前年までは、1年間で3つ作っていました。検討会議を4~5回、当事者の方と一緒にやって、最後の印刷会社とのやりとりは美術館のほうでやります。そこまでの方向性みたいなものは、そのときは見えない方と、京都教育大学の学生さんと、見える方の大体3人くらいで1作品を担当して、作品をどれにするか、どういう表現にするかという会議をしました。

藤島 鑑賞会を計画するのが大体、2か月半くらい前で、展覧会が始まると同時に計画をするので、それで募集をかける。その間に展

示室に行ってどの作品にするか悩むんですけども。先ほどもちょっとお話ししたんですが、墨字で解説文を作るので、そこで学芸員2名の間でかなり議論をして、解説の内容をかなり練り込んでいくんですね。その解説に見合った触図を作っていくので、かなりギリギリまで調整します。なので、作品研究がうまくいっていないと、実はその先をやめることもあったりします。

文章を練り込んだ後に触図を作成して、ここを強調したければ線だけではなくこの部分を盛り上がるようにしようとか、この部分を加えることによってちょっと強調して、たとえば奥行き消失点をわかりやすくしようとか、そういう色々な議論をしていきます。それから、実際にガイドボランティアさんにレクチャーするリハーサルのときに、それを体験してもらいます。彼女たちもいろいろな美術館でそういう活動をしているので、わかりづらいところを指摘してもらって修正します。大体2か月半くらい。その間に（鑑賞会の）募集をかけたり、結構忙しいかなと思います。

『さわるアートブック』は文化庁事業で作りましたが、思い起こすと3か月くらいはかなり突貫で作りました。それでも、ある程度の構成ができた段階で触図に詳しい専門家の方に見てもらったら、ここには色の表現が入っているからよくないんじゃないかとか、いろんな意見をもらうんですね。それで、色の表現がある解説文と、色の表現がない解説



文を視覚に障害のある方に提示すると、やはり色や形といった造形性について言及しているものがあればイメージが広がるので、(言及が) 全くないものを作られるのは困るということで、また元に戻して、といった行き来はありました。

また色々と取捨選択をしながら本の中での統一がとれるようにしました。たとえば、このへんの岩のごつごつ感にはこのレベルのドットを使うとか、このへんの埴輪の手触り、土の感じにはこのへんのドットを使うとか。そういう統一ができるようにしました。

広瀬 少し補足です。松山さんがおっしゃるのはその通りだし、やっぱり触図はそれぐらい時間をかけないといひものができないし、意見交換を大切にというのは大原則なんですけれども、一方で、長谷川さんがおっしゃっていた学芸員が手作りした触図、これはこれで捨てがたいですね。触図というのは、今日お話に出ていたようにあくまでも鑑賞のツールであって、一つの手がかりになるもの。そう考えると、やや暴言になりますが、そんなに完璧なものを望まなくても、まず手作りで作ったものを提示してみる、そこに言葉で補ったりということ。

僕らさわる側からしても、「長谷川さんが手作りしてくれた」と感謝しながらさわるわ

けです。あまり精神論を言うのは良くないですが、気持ちを伝えることも大事なことだと思います。京近美みたいに時間もないしお金もないし、うちじゃできないよってということじゃなくて、まずやっぱりやってみよう。手作りでどんなのができるのかな、ということから出発していただくといひかなと僕は思います。

作品の翻案基準やガイドラインをどう設定するのか

立石 岡本さんのワークショップに参加させてもらったときに、触図というものに初めて触れました。特に私たちの場合は博物館で、主にアイヌの民俗資料を扱っているので、触図を作るよりもやはり直接触れてもらった方がわかりやすいことがあり、なかなか触図のことを考えることはありませんでした。あのとき、初めて触図に触らせてもらって、やっぱりすごく難しくて。まず見てどういう作品なのかということの後に触図に触れる経験になったので、どうしても答え合わせになってしまうし、さわったものと見たものが全く違うという感想を当時は持ちました。

その後、ウポポイのPRキャラクターが比較的単純な図案なので、それを触図で作ろうという話になりました。作家の方に、少しわ

かりやすくするために図を改変してもいいかとご相談しましたら、そういう目的ならば良いですという話になったんですね。そのときに改めて、言語の翻訳に似ているのかなと思いました。

つまり、それは日本語から英語に機械的に訳すことだとぱっと想像すると思うし、そこから見ると、その差異を「ここが違う、ここが一致している」という文法的な理解だけで考えられることもあるんですけど、(触図においては)そもそも翻訳という行為自体に意味があると。先ほど広瀬さんが言ったことにも通じるかもしれないのですが、権利も含めて、誰がどういうふうに訳すのかということが、理論体系も含めてもう少しあると、より触図の意味も含めて一つの体系としてできるのかなと、自分の経験を振り返って思いました。

広瀬 ありがとうございます。立石さんが言ってくれた、「誰が責任を持って」ということですけど、ちょうど適任の方がいらっしやいます。鈴木さん、いかがですか。

鈴木 そうですね。先ほど広瀬さんが松山さんに対しておっしゃっていた、ハブとなるような仕組みといますか、(国立アートリサーチセンターは)まさに皆さんから求められている立場ではないかと思います。皆さんが色々な具体的な経験や実践をされているけれども、ケース・バイ・ケースでやっていることをいかに統合的に捉えて、汎用性を持って色々なところに展開できるかというのを、これから作っていきたいなと思っています。たとえばガイドラインというアイデアもあります。今日のように皆さんで経験値を共有できる場やコミュニケーションの場も、すごく重要なのかなと思っています。

私は前職では東京都美術館と東京藝術大学と上野公園を舞台にしたアートプロジェクトに関わってまして、そこでもやはりコミュニ

ケーションがキーワードになっていました。今日の藤島さん、松山さん、岡本さんのそれぞれの発表でも、ただ触図を作る、触察するというだけではなくて、やっぱりそれを介したコミュニケーションで、人を介して伝わっていき、作品にまた近づいていくこともすごく重要なキーワードだと思います。汎用性を高く捉えたとしたら、そういう点かなと気づきました。

触図にする作品の選び方について

鳴原 3人の皆様の発表を聞きながら感じたことは、一つはやはり、視覚障害のある方へのガイドに関わらず、自館のコレクションを使ってコミュニケーションをしたり、コレクションの魅力を来館者の方に伝えていくというところで、コレクションの情報をきちんと知る、学芸員がしっかり研究を積み重ねていくことは、本当に美術館の根幹になるんだなと感じました。

自分の館での経験で、疑問というか、もやもやしていたことがあります。うちの美術館でも、絵画の鑑賞、印象派のわりとわかりやすい絵画と、もう少し現代に近い、わりと抽象的な前衛的な絵画の作品の2点をガイドしたことがあります。やはり後者の作品を鑑賞してもらおうのはすごく難しいなと感じて。何が描かれていますよ、とだけ伝えたところで作品の面白さが伝わるわけではないということもありました。ですので、もしそういったご経験があつてこういう工夫をしました、みたいなことがあれば教えていただけると大変ありがたいなと思いました。

大高 一つの解はないと思います。作家も、お客様も、学芸員も、人それぞれですし、作品もそれぞれなので。皆さんがおっしゃっていたように、まずは作品研究をよくすることが一つ。それから、ただ「どうぞ」じゃなく

て、言語、おしゃべりが大事です。

抽象のことで参考になるかもしれないと思うのが、私は自分が実施するときは制作活動を入れます。抽象の場合は、実は制作がすごくしやすいんですね。視覚に障害のある方には、コラージュ制作がお好きな方が多いです、取り組みやすいので、鑑賞作品に関連して、「今度はご自分でコラージュの抽象作品を作ってみましょう」、みたいにするのも一つかなと。つまり、鑑賞の仕方も様々だと思います。

田代 うちも徳島（県立近代美術館）さんの真似をして触図を手作りで作ることから始めています。それで、最初は職場体験に来た中学生と一緒に作り始めました。そうすると、階層や奥行きを全く無視して、気になるところから作り始める。するとさわっても全然わからないという、そういう本当に基本的なことから体験して、自分たちで見つけていっている、まだ途上です。

先ほど触察と触図の違いというお話もありましたが、実際にやっていると、視覚障害者の方は触図をさわった時点で「理解しました」と言われ、その後の質問が全く起こらず、鑑賞ができていて実感が全然湧かなかったこともありました。彫刻をさわっていても、実際に手ざわり感でわかる彫刻と、目で見てわかる彫刻というような違いがあったりすると同じで、触図というのもすごく難しいなと思っています。そこでうちではレイヤーを分けて作ってみたり、貼り絵のように付け足してみたり、いろんな工夫をしています、今回また違ういろんな工夫を見せていただいて、またいろいろ試しながらやってみたいなと思っています。

岡本 うちの館では、所蔵作品の核をなす作品を中心に、そして子どもたちと対話が弾みやすい作品をと、両方の条件に合うものを選んでいきます。やはり抽象的な表現、それは現

代美術に限ったことではなく、古い作品にも言えることではないかと思います。

たとえば、うちは古いものでは雪舟等楊の作品も持っていますが、その中でもはっきりした線で描かれているものは、触図に起こしやすいのですが、澆墨法などで描かれているものについては、結局作成することを断念してしまいました。なぜならば、担当の学芸員にも入ってもらって触図を作成する人と打ち合わせをしたんですけども、作品の重要な要素を、やはり立体コピーという触図の表現では、さわってわかるまでにはまだできないんじゃないかということでした。

そのあたりは、もしかすると別の方法、松山さんが言われていたエンボス加工あたりの表現方法がよいのかなと思ったりもします。でも、澆墨には（線の）境界があるわけではないので、それをどう触図に起こしていくことができるのか……今は全然わからない状況です。

触図を介した多様なコミュニケーション

井口 以前、私は名古屋ボストン美術館（2018年閉館）というところにおり、そこで色々やっていました。先ほど、時間はどのくらいかかりますかというご質問がありましたが、私たちが始めたときは、予算の範囲で自分たちが何ができるかを考え、展覧会が年に2回ほどあるんですが、とにかく展覧会ごとに作ると決めて、学芸課の誰かが専任となるんじゃないくて、展覧会の担当学芸員が、基本、作品も選びポイントも抽出して、みんなが担当する形式でやっていました。

触図自体は外注していましたが、いいものを作ろう、いいものを作ろうと思うと、いつまで経ってもできてこない場合があります。美術館にとって触図はすごく特別なものではなく、あくまでも鑑賞ツールの一つで、誰も

が楽しめる美術館になろうというのが目標だったので、その中の一つというものだったんです。

ワークショップもやりました。今から思えば本当に色々なことに気づかせていただきました。私が印象に残っているのは、視力を失われたのがかなり大人になられてからで、でも美術館が好きで来て、「こういうもの（触図）があるから、自分をもっと点字だとかそういうものに触れるというか、学んでみようって思いました」とおっしゃってくださった方がいました。必ずしも深い作品鑑賞までいなくても、美術館にまず来ていただいて、そこで何か気づいていただくきっかけになるだけでもいいのかもしれないな、と毎回毎回やっていたと思いました。

先ほど現代系の絵画の話も出しましたが、私どもは古典絵画から版画から日本の版画からいろんなものをやる中で、それぞれの学芸員が得たものをみんなで共有し合ってきました。やはりツールとしての触図では限界があり、ワークショップをするときは一対一対応で参加者に説明をしました。しかし、それぞれの学芸員の説明が当然同じじゃないんです。本当にそれでいいのかなと悩んだんですが、広瀬さんとお話ししたり他の方に聞いたりして、「そこが面白いんだ」と思えるようになりました。

たとえば、海がすごく激しく波打っているところを、私の隣で同僚の学芸員が、「実はですね、これは今、岩にぶつかってばーんとなって、がーんとなって、それでなんかバシャッとなってます」みたいなことを言っていて、でも他の学芸員は「線で描かれていて……」とか全然違う説明をしているんですけど、それはそれで面白いのかなと。また、それによって受け手に作品のイメージの層が積み重なっていくのだと思いました。

すごくいい加減なことを言っているかもし

れないですけど、受け手がどうしたら楽しめるかは考えても、あまり悩みすぎずに、まずやってみて、自分たちも一緒に学びながら改良していく。幸いなことに、そういうことを許していただけた美術館で、また来ていただいた方で「なんだ、このプログラムは」みたいなことを言われた方は一人もいなくて、すごく恵まれていたと思います。

鳥居 (茜) 今回の研究会の説明のところに「絵にさわる体験をどのようにデザインし、届けることができるのか」とあります。今回は触図を通して伝えるということですが、たとえば、「ユニバーサル・ミュージアム」の展示を拝見したときに、日本画の作品が展示されていて、それもさわっていいですよという見せ方をされていました。それを見たときに、日本画ってたぶん、美術館で展示されている作品の画面に触れるなんてことは、誰もしたことがなかったと思うんです。けれども、やはり日本画独特の物質感や、そういったものを触覚を通して味わえる経験から、伝わってくる、そこから開かれるものがすごくあるなと思ったんですね。

当館で作っている触察ツールも、たとえば、所蔵作品の油彩画とか版画は画面自体にはさわることができませんが、その技法や表現を伝えるためのツール作りをしています。たとえば油彩画には、ペインティング・ナイフで描いている作品もあれば、豚毛の筆の跡が残っている作品もあれば、あるいは絵の具をどちゃっと乗っけて、指跡が残ったり盛り上がりがあるような物質感がある作品など、様々です。そういった要素を感じられるようなツールをご用意しています。

昨年、盲学校の生徒さんたちが来たときに油彩画を鑑賞して、その後に「油彩画ってさわったことありますか」と聞いたら「ない」ってみんな言うので、そこでこのツールを使って鑑賞しました。最後に感想文が送ら

れてきたときに、やっぱりさわったことでびっくり驚きがあったり、油彩画のことを新たに知れたというようなコメントもあって。触図もそうなんですけれども、別の形でのさわる体験のデザインの方向もあるな、という印象がありました。

当館で作っているものを参考までに持ってきました。これは当館の所蔵作品の《ヘアリボンの少女》で、EasyTactix という立体プリンターで作った触図です。これはカラー印刷されていますが、元々 EasyTactix 自体はインクが付かず、インクジェットプリンターで印刷したものを EasyTactix にかけると、データがある部分だけ熱が加わって膨れて浮き上がり、カラーの触図が出来上がります。グレースケールで印刷できるので、グレーの濃さが低いものはレベルが低くなるし、濃い黒は凹凸がかなりはっきり出ます。

左右それぞれ回覧しますが、右に回しているものと左に回しているものは画面が違ってきます。コロナ禍で不特定多数の人が画面をさわりますので、私から向かって右手で回しているものは一枚シートが貼ってあり、左手のものはそのまま印刷したものです。シートというのは、宅配便が届いたときに（伝票の）個人情報剥がすつるつとしたコーティングがありますよね、それを貼ってあります。これだとみんながさわった後に消毒液をシュッと吹くこともできます。今はいろんなプリンターが出ていますが、これも情報提供までにお見せしています。

広瀬 ちょうどいま手元に、鳥居さんが回してくださった図があります。この触図がどうこうという話ではなく、やっぱり触図って難しいんですね。これは《ヘアリボンの少女》と点字で書いてありますが、正直いまさわって、向きもよくわからなかったし、リボンがどれか、どれが少女の顔なのかとか全然わからない。でもそれは別に、触図が悪いという

話ではなくて、触図とはそういうものなんです。

そこで、どのタイミングでどういう声かけをするか。ある程度一生懸命さわって「わからないなあ」と思っているところで、ささやくように伝えとか、あるいは最初に「これはこういう図で、こういう構図になっていますよ」と説明してからさわってもらう。これはケース・バイ・ケースだと思うんですけど、やはり強調しておきたいのは、触図というのは、これだけでは完結しないもので、いかに言葉を付け足して鑑賞を深めていくかということです。本当によく言うんですけども、手がかりになるものだと思います。

半田 私もこれは難しいと思いました。《ヘアリボンの少女》というタイトルなので、ヘアリボンはどこだろうと探したんですけど、リボンは見つけれませんでした。頭の上かなと思うところにあるのが葉っぱみたいだと思ったのですが、そもそもこの絵は、そういう見方をする絵ではないのかもしれませんが。形ではない何かで表現されているのかもしれませんが。なので、他の人と対話をしながら見ればもう少し楽しめると思います。あと、これは、個人的な感想なのですが、シートがない方が、線が綺麗だなと思いました。

自館のコレクションや資源を生かしたプログラムの可能性

石崎 先ほど田代も発言しましたが、愛媛（県美術館）でも触図を手探りで作りながら、いろいろ試しています。やはり、触図だけでは鑑賞にはなかなかつながらないなと実感しております。今日の発表者の方もそういう発表だったかと思うんですけど、やはり対話で見ると、それも一人の解説だけではなく複数の目で見ていくことが、絵の鑑賞に至るんだなと思います。一人だけの意見やイメージだけでは鑑賞に繋がりにくいので、複数で見る

ことが大切だなと実感しているところです。

抽象の作品で触図には置き換えられないものをどう伝えるかということで、制作の経験を加えるといいというお話を受けて、なるほどなと思いました。触図はやはり情報を伝える手段になりますが、触図で面白いと思える鑑賞をどうすればいいのかな、というのをぼんやり考えながら、今日は臨ませていただきました。

徳本 たくさんの情報を吸収するばかりで、整理するのでいっぱいいっぱいです。触図と触察の違いも、私はよくわかっていない状況だったなど、皆さんのお話を聞きながら思いました。そして、もし写真美術館でこれからさわれるツールを作るとしたら、どうしたものがいいかなと、今日のお話を受けて頭の中でぐるぐる考えていました。

写真というものは瞬間を切り取るもので、さらに意図せず写っているものもあつたりします。そういった写真作品の独特なところが難しいけれども、逆に面白いところなんじゃないかなという気がしてきました。さわって表現できるように、写真の中に写る何かをデフォルメしていくことであつたり、何か別の情報を入れることだったり、そういうことを考えるのは楽しそうだなと。

あと、平面作品である写真プリント自体を楽しむこともあるし、「撮る」という行為もやっぱり写真作品にはどうしても関わることです。そういった技法・技術的なものを体感的に感じられるような触察ツールも作れるんじゃないかな、なんて思いながら、たくさん宿題を抱えて帰るようなかたちになってしまいました。

広瀬 写真についてはすごく難しいけど、可能性もあるし期待も大きいので、ぜひ言葉だけじゃなく、さわること取り入れていただけるといいかなと思います。

大谷 いま庭園美術館で使っている触察ツ

ルというのが、今日の演台の机を少し拡大したぐらいの大きさのテーブルに、半立体の地図が埋め込まれていたり積み木のようなものが置かれているのですが、当館の建物が邸宅として使われていた当時の様子をさわって想像しながら鑑賞するというものです。それができたのが今から大体8年ぐらい前、私が庭園美術館に着任する何年も前のことです。館内の一室に常設していて、お客さんはいつでもさわれるようになっています。

部屋の中には監視のスタッフが一人いるんですけども、私が何かプログラムをするとき以外、普段はなかなか活用されていないなということがあります。今日皆さんのお話を聞いて、やっぱり触図でも何でも、それを使い続ける、コミュニケーションを続ける人が必要で、特にうちの場合は常設なので、それが今の課題だなと今日、改めて痛感しました。

もう一つは、うちは建物自体が恒常的で大きなコレクションで、いわゆる絵画作品がいつも飾っているわけではないんです。そういう中で、今日のテーマでもあつた絵画に関する触察ツールを当館でどう取り込んでみようかな、と改めて考えたら、壁画があることに気づいて。そこもやはり、建物の装飾性を知る、時代性を知る一つのきっかけになるなど。今日帰ったら考えてみようかなという、新しいヒントを得ることができました。なので、またいろんな方に知恵をお借りしながら、何かできたらいいなと思います。

触図そのものの位置づけについて

中村 広瀬さんのお話も含めて今日色々と考えていて、最後に広瀬さんがおっしゃっていたような、「触れることを触発するための触図」って何なのかなと。その中で、触図ってツールなのか、もしくはもうそれ自体が作品なんじゃないかなと改めて思っていて。

というのは、触図を、たとえば先ほど藤島さんが言われた職人的に作られていくという話を聞いたときに、触図を作ることも、表現というものに十分触れていることなんじゃないのかなと。別に、作家が作るものだけが表現とは全く思わないですし、何かを転換していくという意味においても、触図って単なるツールではなくて表現活動というか、表現されたものにもなりうるのかな、と改めて思いました。

そういう意味で、さっき半田さんが昨日の話に触れながら言われた、再現性ということだけじゃなくて、ある程度の抽象性を持ったあり方についてです。先ほど広瀬さんもそれを拾って、いわゆる理科の授業の触図と美術における触図って違うよねという話もちらっとされていました。そこらへんも聞いてみたいなと思いました。触れることを触発するためのものって何なのかなと、今日聞きながら考えていました。

辰巳 まず、いろんな美術館の皆さんが来られて、触図について考えて、またトライアルするということが日本中にこれだけ広がってきていると僕は知らなくて。こういうふうになってきたんやと思った、というのが最初の感想です。

その上で、私も近代美術館さんの事業に関わらせていただいていますけども、いろんな技法であったり手法であったり、どこまで伝えられるんだろうということのトライアル・



アンド・エラーと言いますか、それがこの後もし3年、5年、10年と重なってくると、かなりいろんなものが見えてくるんじゃないかというぐらい、すごく可能性を感じたということです。ですので、ぜひ続けていただいて、出来たものを私自身もさわってみたいし、そういう活動を知っていきなと思ったということで、まずはこの触図の未来にすごく可能性を感じました。

その上で、先ほど中村さんがおっしゃったことも少し伺っていたんですけど、触図自体がそこから非常に発展して、これは鑑賞のためのものなのだけれども、一つの作品に昇華していくというか、広がっていく可能性もあるだろうということも感じました。もう一つは、広瀬先生が企画して巡回もされている「ユニバーサル・ミュージアム」展の中では、やはり今度はいろんな新たな表現としての可能性が、触図から発展し、さわる作品というものが多様に展開されている。これは、一つの新しい美術の分野として、独自の発展を遂げていく可能性もあるんじゃないかなと思っています。

ですので、まずは触図で、こういう鑑賞が視覚障害の方に向けて広がっていくのは大事だなと。そしたら今度は触常者と見常者の両方に共通の体験みたいなものが見えてきます。それでまた、ユニバーサル・ミュージアムのような活動の中から、今までは視覚に依拠していることが美術では自明のことだったんだけど、それを今度は五感に展開するのが当たり前というか、そういう大きな広がりになっていったらいいんじゃないかなと。そうになっていくと面白いし、楽しいし、豊かな社会になるかなと思っているということです。

広瀬 ありがとうございます。辰巳先生がおっしゃるように、触図の話題でこれだけ人が集まって、こんなに熱心に、マイクを回したら止まらなくなるぐらい発言をいただいて、

これは本当にうれしいことです。

月並みなコメントですけれど、今日は、藤島さんと岡本さんという、僕も松山さんもわりと親しく付き合っている、触図の実践といえばこの二人、という方のお話でしたけど、今日お聞きしたように、いろんなトライアルをされている方々があります。なのでぜひ、松山さんにはプレッシャーをかけますけども、このフォーラムは定期的にやっていって、今日は一般参加、次は事例報告、というようなかたちで発展して、京近美でもリサーチセンターでもどっちでもいいんですが、その情報が集積されていくといいなと思いました。

松山 今日はどうもありがとうございました。皆さんに声も出していただけましたし、色々とお話できていい時間だったなと思っております。私自身は藤島さん、岡本さん、そして広瀬先生の話聞いて、もっと地に足を着

けて、なぜこれをやっているのかという活動の目的や、誰に向けてやっているのかというところにもう一度立ち返って、じっくり考えることが大事だなと反省しつつ、これからも頑張っていこうと思いました。

辰巳先生から先ほど、5年後、10年後という話もありましたけれども、こういう研究会は今回初めてやってみました。皆さんそれぞれ、色々取り組みながら、答えを見つけたいこうとする段階にあると思います。それぞれの経験を今回のように持ち寄ったり、現場でもやもやしていてもなかなか相談できる人がいなかったりする現状にいらっしゃる方もいるかなと思うので、今後も何かしらこのような場を続けていける方法を考えていきたいと思います。皆さん、本当にご参加いただきましてありがとうございました。

参加者の感想

感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業 研究会「ひらくラボ」に参加して

国立アイヌ民族博物館 立石信一

京都国立近代美術館で2日間にわたって開催された研究会では、各参加者の実践例が紹介されるとともに、各館で製作した触図が持ち寄られるなど、他館で行っている実践的内容についてじっくりと聞きながら、ときに具体物をもって知ることができた。ありがちな感想のようではあるが、美術館、博物館においてどのような活動実績があるのかを探すところから始める必要がある「感覚をひらく」展示について、この研究会自体がアーカイブの場として機能していたことは強調してもよいと思う。紙幅の関係もあるので個別の発表への言及は控えるが、視覚優位の仕組みによって成り立っている美術館・博物館にあって、このようなテーマを設定した研究会を開催すること自体が、既存のミュージアムのあり方から飛び出していこうとする冒険的な試みであると感じた。そこで今回の研究会に対する所見と、今後の期待を以下で述べてみたい。

ひとつ目に、今回の研究会が京都国立近代美術館で開催されたということもあってのことだと思うが、美術館に属し教育普及を専門とする参加者が多かったことが特徴としてあげられる。名簿によると、参加者のなかで博物館と名のつく組織に属しているのは、私と、2日目のホストとして参加していた国立民族学博物館の広瀬浩二郎氏の2名であった。発表の内容も、美術館での体験型のプログラムが多くを占めていた。「さわる」という能動的な行為を伴う「美術鑑賞」が主題の研究会であるため、それは必然の成り行きであったと言える。一方で、私は博物館に務めており、現在は展示企画室という文字通り展示を行うセクションにいる。また、専門は近現代史である。したがって、「鑑賞」体験とは何かを考えると、上記の属性を持つ参加者と何が違って何が一致しているのかに興味を持っていた。これについては今でも十分な回答を持ち得ないているが、私が博物館での「鑑賞」と聞いて即座に思いつくのは、展示室に展示されている資料をキャプションやグラフィックなどの補足情報とともに観覧することである。

もうひとつは、感覚をひらいて新たな美術鑑賞プログラムを作るには、どのような目的のもとに、何をどこまでやればそれが達成されたと考えるのかは、参加者によってイメージが異なることに改めて気付かされたことである。たとえば、さわる用の資料（作家に作品を作ってもらうことや、レプリカ、あるいは触図などすでにこれ自体が様々な方法論を含む）を作り、ワークショップ形式で参加者を募り、体験してもらう機会を作るのか。あるいは、展示室にある収蔵品を、その場で思い思いにさわられるようにするのか。目指すべき方向性は多様で、それを一元化することなどもとより不可能であると思われるが、それでもどこを目指し、何に向かっていくのかディスカッションしていくことは可能だろうし、研究会がそうした場になり得ていることを実感した。

以上は私が参加して得た所見であるが、前述の通り研究会がすでにアーカイブ化の機能を持つ側面がある。加えて、広瀬氏の研究会でのコメントの通り、仮に京都国立近代美術館が触図のアーカイブセンターの機能を有することになれば、点と点でつながっていたものが面的な広がりを持つようになり、それがさらなるムーブメントにつながることは想像に難くないし期待して待ちたい。

「新たな美術鑑賞プログラム」において、博物館と美術館では目的、方法などが異なるのか、あるいは共通しているのかを考察することは、「博物館」に属する私の今後の課題としたい。（2023年5月）

令和5年3月11-12日 京都国立近代美術館「感覚をひらく」研究会 受講レポート

八戸市美術館 松倉寛幸

私が所属する八戸市美術館は、2021年11月リニューアルオープンした新しい美術館である。建築コンセプトは「出会いと学びのアートファーム」。従来の「もの」としての美術作品展示のみでなく、アートを介して出会いや学びを誘発するプロジェクトで「こと」を生み出す「新しいかたちの美術館」が、出会いの輪を広げ、まちや暮らしをより豊かなものにする、100年後の八戸を創造することを目指している。

開館後、4つの企画展を開催し、市内外を問わず多くの方々に八戸市美術館を体感していただいたところではあるが、「誰もが楽しめる美術館であったか」を自問すると、「誰もが」ではなかったように思う。

これから進むべき道を考えたとき、コンセプトである「アートを介して出会いの輪を広げる」ために、これまで美術館に訪れなかった方々、中でも障がいを持つ方が、その障がいの別に関係なく美術館に触れることができるような企画をしていく必要があると考え、まずは、美術館の対応次第で進められる「聾啞者」を対象としたプログラムを企画し、そのプロジェクトを立ち上げていこうとしていたところである。

そんな折に今回、京都国立近代美術館が主催する「感覚をひらく」研究会に参加させていただき、私が感じたのは強烈な「危機感」である。目に見える聾啞者であれば、鑑賞自体に支障はなく、あとは運営側の対応（例えば、手話動画による作品ガイド、手話通訳者の配置等）さえ整備できればと考えていたが、同館を始め全国の美術館の先進的な取り組みに触れ、鑑賞に支障のない方に対しても気づきを与えているのを目の当たりにし、特定の障がい者にのみ一つずつ対応しては周回遅れにされる、との危機感である。

京都国立近代美術館の「感覚をひらく」企画・展示、国立国際美術館の3Dプリンタによる収蔵品レプリカ制作、佐藤優香さんの「手から味わうお茶会」、愛知県美術館の立体コピー機を活用した触図、岡山県立美術館の暗闇ワークショップ、国立民族学博物館のユニバーサルミュージアム。いずれも、障がい者の鑑賞を支援するだけでなく、鑑賞に支障のない方の気づきを促し、普段何気なく感じている「他者との間の壁のようなもの」を、アートを通して取り払うきっかけとなるプログラムとなっていた。

先日、当館運営協議会の会長である、日比野克彦東京藝術大学長からいただいた言葉がある。

「境遇や価値観の違う人々をつなぎ合わせる、これを得意とするのはアートである。」と。

「スポーツ」も同じような側面を持つが、何か勝負事であり、白黒がつく・つけるものであろう。

「アート」は勝負ではないし、他者との境遇・価値観の違いに白黒つけずに、そのままの互いを認め合う大らかさがある。これが、「アートが得意とするところ」であり、今後、社会に対してアートが果たしていく役割にもみえる。

本研究会には、私の感覚をひらいていただいた。次は、私が来館者の感覚をひらく番である。

今後も、様々なお力添えをいただければ幸いである。

最後に、本研究会に参加させていただいたこと、本当に感謝しています。

この取り組みがさらに広がり、より多くの美術館関係者の「感覚がひらく」ことを期待しています。

(2023年4月)

1 「感覚をひらく」研究会「ひらくラボ」参加に向けての課題意識

博物館法改正等の社会的な要請のもと、秋田県立近代美術館では、今年度新たに、「みんなのキンビ」プロジェクトを立ち上げ、取組を進めている。本プロジェクトは、当館を中核とし、地域の多様な主体と連携・協働しながら美術館が全ての人にひらかれ、地域のつながりや賑わいを創出することを目的とした取組である。当館ではこれまで、多世代間交流のプログラムの実践や障害児（者）への対応といった地域課題に関する取組の実績が乏しく、そのノウハウの不足が課題となっている。そこで、この度、「ひらくラボ」へ参加させていただき、視覚だけに依らない鑑賞プログラムの先進的な取組に触れることで、多様な人に向けた新たな美術鑑賞の在り方や、美術を介した人と人、地域とつながる新しい可能性を模索したいと考えた。

2 「感覚をひらく」研究会「ひらくラボ」での気づき

視覚だけに依らない鑑賞プログラムは多様な方との鑑賞が可能になるため、他者との感覚の違いはもとより、自分自身の感じ方への気づきにもつながり、鑑賞を深めることができる。各館の取組から、そのプログラムの具体について知ることができた。多様な方に参加いただけるようにその趣旨を明確にした告知、活動内容や日程を含めたプログラムの検討、その美術館ならではの切り口の設定など、各館の熟慮されたプログラムや実現に至るまでの試行錯誤に圧倒された。そして何よりも、視覚だけに依らない鑑賞プログラムについて、障害のある方への対応という視点から、鑑賞を深める視点への転換につながった。

また、いずれの美術館においても、プログラムの開発は障害のある当事者の方、大学教員、アーティスト、ボランティアスタッフなど、多様な人との協働で行っていることが印象に残った。特に京都国立近代美術館の取組は、そのプログラムの開発自体に関わる人の「感覚をひらいていく」過程であり、その結果、美術館という場がひらかれたものになっていくことを目の当たりにすることができた。中村裕太氏が「予定調和ではなく実験的に」と表現されていたが、多様な人との協働はそれぞれの思いや価値観が交錯するため「予定調和」とはならないことが多い。互いに感覚をひらき、その違いに気づき、認め合うことこそ、場をひらかれたものにするできると感じた。

3 これからに向けて

当館では、駐車場から美術館までのアプローチの長さがアクセス上の課題となっている。先日、地域の学校の教員との話し合いの中で、アプローチ自体を楽しめる工夫があれば心理的なアクセシビリティの向上につながるのではという話題になった。今年度、高校生と当館ボランティアスタッフがその課題に「実験的に」取り組む計画を進めている。今回「ひらくラボ」に参加させていただき、美術館が全ての人にひらかれた場となるには、作品の鑑賞はもとより、様々な活動を通して立場や世代を超えて互いに感覚をひらき、価値観を交流させることが必要であること、そのために、秋田県立近代美術館ならではの視覚だけに依らない鑑賞プログラムに挑戦していきたいと気持ちを新たにすることができた。

(2023年5月)

研究会「ひらくラボ」に参加して

埼玉県立近代美術館 鳴原 悠

「感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業」研究会「ひらくラボ」は、様々な事例をおききするとともに、プログラムに取り組まれている美術館の担当者や研究者の方と意見交換ができ、非常に貴重な機会となりました。ご報告いただいた事例やディスカッションは、視覚障害のある方に向けたプログラムに取り組む上で筆者自身が悩ましく感じていたり、他館の様子を知りたいと考えていたりしたことに対してヒントをいただけるような、アクチュアルで刺激的な内容でした。

当館では、視覚障害のある方からの作品案内の要望が増えたことを機に、2019年度より徐々にサービスを整備しています。サービス開始当初は触図を用いた展示室内での所蔵作品の鑑賞ガイドを、新型コロナウイルスの影響で展示室内のガイドが制限されて以降は屋外彫刻を触れて鑑賞するプログラムや、数種類のデザイナーズ・チェアに座ってデザインの違いを体感するプログラムなどを実施してきました。

当館の大きな課題は、ノウハウの蓄積とプログラムの継続です。当館には教育普及専門の常勤の学芸員は配置されておらず、視覚障害のある方向けの事業の担当者は人事異動のタイミングなどで数年ごとに交代します。筆者自身は企画展担当の部署に在籍しながら、副担当として2年間、今年度より主担当として同事業に関わっていますが、実施したいプログラムと現実的な業務量とのバランスに常に課題を感じています。また、現状では予算はつけられておらず、恒常的なマンパワー不足も相まって、広報や内容面で外へ広げられていないということにも悩ましさを感じていました。研究会に参加して、美術館全体で取り組んでいくことの重要性とともに、まずは試行錯誤してみることで新たな発見や課題が生まれること、そのことが新しい取り組みをさらに促してくれることにも気づかされました。

愛知県美術館や国立国際美術館、京都国立近代美術館の感覚をひらく事業など、ご報告いただいた事例で特に印象的だったのは、美術館のコレクションを活用したツールやプログラムを制作する際に、そのコレクションのどのような要素を伝えたいのか、情報の取捨選択が重要になるということです。そのために、コレクションを「良くみる」こと、つまり、継続的で地道な調査研究が土台にあることを改めて認識しました。同時に、プログラムを通して何をどのように届けていくかということについて、携わる人々の間でディスカッションを重ね、模索するプロセスそのものも、コレクションが持つ意味をより豊かに開き、美術館の可能性を広げてくれるのではないかと思います。

当館では一昨年より視覚障害のある方を対象にした鑑賞プログラムの補助を、コレクションをガイドするボランティアの方（サポーター）に依頼しています。熟練のサポーターの方々が持つ、相手との対話を積み重ねながら作品と美術館の魅力を伝えるコミュニケーションスキルには学ぶことばかりですが、研究会でご報告いただいたような学芸員や当事者の方、アーティスト、研究者などとの協働によるプログラムもまた、新たな視点を美術館に与えてくれる点で魅力に感じました。今後は、こうした館内外の人々との協働や連携も視野に入れながら、美術館の資源を活かしたプログラムを模索できればと考えています。

(2023年4月)

触図による“触発”——豊かな交流の場となった「ひらくラボ」

国立アートリサーチセンター 鈴木智香子

2023年3月、急遽開催された「感覚をひらく」研究会「ひらくラボ」。京都国立近代美術館（以下、京近美）の会場に集まり、顔を合わせての議論の場。コロナ禍にはこういう機会が減ってしまったこともあり、集まった20名の方々の顔を見渡すだけで充実感を覚えた。参加人数が少ないことが、逆に密な議論を重ね、より濃密な時間となるであろうことを期待して着席した。

私が参加したのは2日間開催されたラボのうち2日目。席は円周に配置され、お互いの顔を見られるようになっていた。プログラムの冒頭には主催者である京近美の教育普及室・松山さんからの開催趣旨の説明や、これまで実施されてきた「触覚を扱った教材ツールに関する調査」の発表などがあった。そこからは、松山さんの並々ならぬ思いを感じ取ることができた。京近美では10点もの「触察ツール」を開発してきたものの、当事者に活用してもらったという実例やフィードバックはまだ少ない。また、全国の美術館に対して調査をしてみると、どの現場においても手探りで、もっとお互いに情報や知見を共有できるような機会が作れないか、という思いからこの日に至ったという。続いて3名の美術館実践者の方の事例発表があり、それぞれの当事者との関係構築のプロセスや試行錯誤の様子を聞きながら、触察の扱いの「難しさ」も改めて実感した。

その後の全体議論も大いに盛り上がったのだが、私が一番に思ったことは、「ツールは作ったら終わり、ではなく、そのツールを介してコミュニケーションを生んでこそ生かされるのだ」ということである。当たり前のように思えるが、この状況を生むことは美術館現場では容易ではない。コミュニケーションを生むのは「人」であり、その人材の確保こそ課題がある。しかし、コーディネーターである広瀬浩二郎氏も会の中でこのように語られていた、「触図とは、触常者と見常者のふれあい（コミュニケーション）を通じて全ての来館者に触れること（触発）を与えるツールである」と。目の見えない方も見える方も、触図や触察というツールと「人」を介するからこそ、作品鑑賞の場が誰にとっても豊かなものになるという点を、あの場で共有できたのは何よりの成果だったろう。

また、参加されていた美術館関係者や大学関係者の中には、「これから触図を作ろうとしている」「実際に作ったが試行中」など、様々なスタンスの方が集まっていた。異なる立場同士でも、美術館という場をどのようにインクルーシブに、作品鑑賞を誰にとっても豊かな体験にできるかを真剣に話し合う姿もとても印象的であった。皆さんとの議論を経て、「人」の存在の重要性を伝えていくことを国立アートリサーチセンターの責務の一つとして改めて認識し、全国の美術館に資する活動をしていきたいと胸に刻んだ1日となった。

(2023年5月)

* 広瀬氏が「目の見えない人が、より触る感覚に慣れている」という考えから作られた造語。

「感覚をひらく」研究会に参加して

国立西洋美術館 長谷川暢子

2日間のとても充実した研究会に参加させていただき、本当にありがとうございました。

さまざまな館の事例について、プログラムのデザインから準備、当日の様子、ふりかえりまで具体的にお話をお聞きすることができ、大変勉強になりました。そして、参加していた皆さんの感想やお話から、同じような悩みや迷い、上手く言葉にできないもよもやを共有できる先輩方や仲間がいることに、とても励まされた2日間でもありました。

当館では盲学校と連携して触察を行っていますが、現在のプログラムは「触ること」、「作品を言葉にすること」に偏っているのでは、ともスタッフで話しています。1日目、藤吉さんが同様の問題意識を持たれていたことや、その上で実施したワークショップについてお聞きすることができました。「触って、手で作ったものが作品の解釈」、「レプリカと模造を行き来することで本物への解釈が深まる」というお話がとても印象深く、当館のプログラムのあり方、可能性についても改めて考えるきっかけをいただいたように思っています。

2日目の触図については、皆さんのご発表すべてが「なるほど～」の連続でした。松山さんからは、当事者の方やさまざまなプロフェッショナルと初期段階から連携することの大切さを教えていただきました。藤島さんのご発表では、触図や点字の資料にコストを掛け過ぎないこと、作品研究が重要であること、がとても参考になりました。当館でも、触図や点字の資料はコスト（時間・お金ともに）がかかり気軽に作成に着手できないという課題があります。愛知県美術館さんの取り組みのように、館内で印刷できる立体コピーであれば、参加者の方に気軽にお土産としてお渡しすることができるなど（気軽にとはいえ、作成には沢山のご苦勞があり、その積み重ねのうえで今の取り組みをされているのですが…）、参加者が能動的に作品と関わり鑑賞を深めるための「鑑賞補助教材」として、十分に役割を果たせるように感じました。点字と墨字の解説が視覚に障がいのある方の鑑賞方法に合っているか、その内容がとても重要であることも、つい触図ばかりに意識が向いてしまうことも多いなかで、強く心に留めて今後のプログラムに臨みたいお話でした。岡本さんも、プロ（盲学校の先生）×プロ（美術館スタッフ）の大切さをお話しされていましたが、私自身、美術館のスタッフとして何ができて、何をやるべきなのか、自分の役割を見失わないように取り組みたいです。

当館では、今後どのようにアクセス・プログラムを展開していくか、スタッフ同士で検討していく予定です。すぐにゴールは見えず、何度もみんなで悩み、試行錯誤しながら進めていくことになるかと思いますが、今回の研究会でこれから考えていくためのヒントを沢山いただきました。

このような貴重な機会をいただきましたこと、本当にありがとうございました。あらためてお礼申し上げます。

(2023年4月)

今回の研究会に参加させていただき、何よりも深く印象に残ったのは、それぞれの館で試行錯誤を重ねる参加者の皆さまの姿でした。この3年間は、新型コロナウイルス感染症防止対策のため、他者との身体的な距離を保つことが求められ、人とものを共有することや展示室内での対話を伴う活動が困難な日々が続きました。この研究会が開催されたのは、そのような社会状況が変わりつつある頃で、改めて“ダイレクトなコミュニケーションを介した鑑賞体験”をどう作っていくか、私自身もややと考えている時期でもありました。

研究会では、ゲストの方々による事例紹介に加え、参加者も交えてそれぞれの館での取り組みや課題、苦労などを率直に交わし合うことができ、現場担当者ならではの実践を伴う生きた情報を得ることができたように思います。いずれも興味深い話ばかりでしたが、とりわけ2日目のテーマとなった「美術館は、「絵にさわる」（絵画作品を二次元の触図を通して伝える）体験をどのようにデザインし、届けることができるか」と題したトピックスは、自館で進めている取り組みとリンクするもので、触図を介した鑑賞について改めて考える機会となりました。今回の参加者の一人で、視覚障害者の鑑賞について研究をされている全盲の半田こづえさんから「作品には日常の言葉に翻訳しきれないことがある。だから言葉以外の方法で感じ取って想像する」という発言がありました。改めて、言葉と触知は切り離せない関係で、それらが結びつくことで、実感を持った体験として作品の世界が広がっていくのだということを確認しました。

“触図”と一言でいっても、専門の印刷会社等を介して作られたものから、各館が所有する立体印刷可能なプリンターや厚紙等を用いた手作りの品まで作成方法は様々で、工夫次第で多様な情報を伝えることができます。作成にあたっては、まずは作品に見られる情報を整理し、その中の何を伝えるか——例えば、作品の雰囲気や伝えたいのか、あるいは状況なのか、作品に描かれた要素を伝えたいのかといった目的を明確にした上で、触図原稿を編集していくため、作成者の視点が大きく関わってきます。さらに、制作過程において、視覚障害のある当事者の方による触察のフィードバックも触図をブラッシュアップしていくためには欠かせません。当館でも触図作成の経験はありましたが、先駆的に取り組まれている各館担当者のお話と共に、実際に作られた触図にも触らせていただいたことで、担当者によるノウハウの蓄積や経験値の大きさを実感しました。

いずれにしても、触図には決まった型があるわけではなく、目的や使用環境に応じた編集方法や体裁の組み合わせが無数にあり、それらの選択にあたっては、試行錯誤の積み重ねが重要です。さまざまな触図の姿と、それを共に鑑賞し伝える人の姿との結びつきによって、鑑賞体験は変化する。今回の研修会を通して、改めて触図を介した鑑賞の在り方を考える機会となりました。 (2023年6月)

研究会へ参加して

東京都写真美術館 武内厚子

「感覚をひらく」に参加させていただいたのは、2017年の第2回フォーラム以来であった。その間約5年にわたり、京都国立近代美術館は丁寧この課題に向き合い、取り組み、先行例として様々な試みを提示し続けており、当館としても東京の地から注視してきた。

今回はこれまでの何年もの試みについて、ともにかかわってこられた方々の報告とともに振り返る2日間ということで、私は1日だけの参加であったが、とても刺激をいただいた。

2017年に参加した際は、国立民族学博物館の広瀬氏を講師に「触ればわかる」ということで、ものに触れることを重要視していた。ただしミュージアムとはいっても、博物館と美術館では触れる意味が大きく違うと感じた。何かの用途があるものが主な収蔵品である博物館では触ればわかることも多いだろうが、有用でないことが普通である美術作品を取扱う美術館では触ってもわからないことのほうに大きな意味があるという、その違いを受け止めることにやや課題を感じたが、それから5年を経る間に、数々の試みを行ったことを今回の研究会で知り、美術館ならではの「わかり方」「鑑賞の仕方」についての深い検討がなされており大変意義深いと感じた。

今回、アーティストの中村裕太氏からは、視覚障害者に向けて触る以外に音を使うことによる理解を試みた展示企画についての報告、また佐藤優香氏による、お茶会を開くことで味覚や嗅覚に訴え、触る以外の感覚を用いて美術作品を鑑賞する試みの報告などがあり、こうした様々な感覚を使った鑑賞についての試みの蓄積により、一步一步新しい可能性へ近づいていると感じた。

本事業の開始当初は視覚障害者が主な対象と思われたものが、美術館において「視覚」以外の感覚で鑑賞するということは可能なのかどうかという、障害の有無のための合理的配慮ではなく、あらゆる人にとっての新たな美術館の楽しみ方の可能性を探るものとなっていることは、世界的に見ても先端的な新たなアート鑑賞についての取り組みであり、かつ、美術館の新たな歴史を作るような大変意義深い試みとなっている。

2025年にデフリンピックが開催されることと、手話言語条例が制定されたことを受け、私の所属する東京都の美術館でも手話通訳など聴覚障害者へのサポートの充実に力を入れてきており、2025年までに特に聴覚障害の方へのサービスをトップレベルに引き上げるという目標を掲げて、あらゆる方へのサービス向上により一層力を注ぐことで進もうとしている。

本事業の行ってきた「触る」をはじめとする様々な感覚を使った鑑賞は、触るもの、音の出るもの、においのするものなどを準備したとしても、すべてには「対話」やコミュニケーションによるキャッチボールがなければ目的を達成しないものであり、改めてどの感覚をひらくにしても、必ず「対話」が重要なものであると感じた。これからも本事業が国内の先駆的存在となることを期待している。

(2023年5月)

90年前に建てられた邸宅を美術館として活用している東京都庭園美術館では、2014年より、建物を鑑賞するための半立体地図を館内に常設している。各部屋の内装の特色や邸宅時代の機能が、様々な素材を使って表され、触りながら当時の様子を想像し、建築空間を鑑賞するというもので、本ツールは他者とのコミュニケーションを誘発する役割も担っている。一方で、特定の部屋に固定されているため、視覚に障害のある方から「実際の空間や実物を前にして触れるものがあると嬉しい」という声をもらうようになった。当館では重要文化財である建物の保護のため鑑賞を目的に建物に触れられないという制約がある。新たなツールや鑑賞方法について考えて始めていた。このような課題感をもって参加した本研究会の2日目の事例発表の中で、特に当館での取り組みの参考となった2点を挙げたい。

一つ目は、触察による鑑賞は、一つのツールだけで成し得るものではなく、複数のツールの使い分けや、人との対話など、いくつかの方法を重ねることで深まるということである。愛知県美術館では立体の絵画や模型、点字、時には墨字やボランティアによるトークを組み合わせながらプログラムを行っている。作品の構図やモチーフ、画材などの情報を伝えるだけでなく、作品の表現、つまり魅力に迫るための工夫が多く凝られていた。「ツールを作る度、作品の魅力をどう伝えようか考えるのは楽しい」という同館の藤島学芸員の言葉は印象的だった。

二つ目は、様々な人が触ることを楽しめるようツールの開発に取り組むという点である。岡山県立美術館の岡本学芸員は、視覚に障害のある人やない人、さらに、その中でも作品鑑賞に慣れている人、慣れていない人など、様々な人を対象にプログラムをデザインしていた。「作品をみるのは楽しい」と思ってもらうための工夫は、障害の有る無しにかかわらず重要であり、触察の取り組みが鑑賞体験の可能性を広げていた。

研究会の2日目は絵画に関連した話題が中心であったが、建築空間に置き換えても通じる点を多く見出すことができた。建築自体が主な鑑賞の対象である当館においては、現在あるツールを活用しながら、さらに新たな視点を取り入れて建物の魅力を伝えたいと考えている。例えば半立体の地図で建物の全体を俯瞰した後に、各部屋でさらに鑑賞を深めるツールやプログラムを検討してみたい。また、新たにツールを開発する際には、視覚に障害の有る無しにかかわらず、あらゆる来館者がともに楽しめる内容になることを大切にしたい。

ミュージアムの学芸員を中心に、さわる鑑賞に取り組む関係者が集まった本研究会では、他館での先駆的な取り組みや困りごとが共有され、対話的に自身・自館の現在地を確認する貴重な機会を得ることができた。今後も本研究会での繋がりを励みに、当館でもさわる鑑賞への取り組みを一步ずつ進め、美術館での楽しみ方をさらに広げていきたい。

(2023年5月)

点から面へ — 2023年3月11日・12日 研究会「ひらくラボ」に参加して

放送大学 大高 幸

視覚だけに依らない美術館の鑑賞の機会提供の「日本におけるこれまでとこれから」を考える本研究会に参加させていただく機会を得たことを幸運に存じ、主催者、ご登壇者、参加者のみなさまに心よりお礼を申し上げます。

嬉しかったことの一つは、これまで実践を積み重ねていらっしかった、ご登壇者のみなさまの素晴らしい事例の数々を改めて学ぶことができたことです。これまでも、文献などを通して学ぶ機会はありませんでしたが、本研究会では、文献というメディアでは計り知れない、各実践者の情熱や想い、留意点、課題をうかがうことができ、悩みが尽きない美術館エドゥケーター（私もその一人です）への心強い励ましになりました。「継続は力なり」、諦めずに実践を積み重ねていらっしかったご登壇者のお仕事に、心より敬服いたします。

また、参加者間での交流ができたことも、嬉しいことの一つでした。全国からの参加者の方々が、各館や、展示、プログラムの素晴らしいチラシやパンフレット、報告書を持ち寄られ、それらを通して分かったことは、日本では、視覚だけに依らない鑑賞を考え、実践された、あるいは実践したいと願っていらっしやる学芸員が、多数いらっしやるということでした。例えば、愛媛県美術館の石崎三佳子さん、田代亜矢子さんは、令和4年度特別展『みる冒険 ゆらく感覚』開催記録リーフレットと令和2年度文化庁地域と共働した博物館創造活動支援事業の報告書『えひめ視覚障がい者をつくる「みることを考える」プロジェクト 記録集』を、配布されました。いずれも事業の全容が簡潔にまとめられたものです。リーフレットは、「本展では、触覚や聴覚を用いて鑑賞することが、来場者にとってこれまでにない新鮮な鑑賞体験につながりました。（中略）作品鑑賞を通して、日常を捉える感覚が揺るがされ、鑑賞者それぞれが「みること」について思考を巡らせることができたのではないのでしょうか」と結ばれています。このように、美術作家や視覚に障害のある方々など、多様な人々と連携して「全来場者」に向けた展示やプログラムを、助成金を得た事業から展開して実施していらっしやる事例があり、今後、助成金確保の過程を学ぶ機会もあればありがたいと思いました。

各登壇者のご発表や参加者の実践から、視覚のみに依る美術鑑賞を触覚、聴覚、嗅覚、あるいは歩くといった運動機能も駆使したものへと展開していくアプローチは多様で、それぞれ面白いことが伝わってきました。共通点としては、①採りあげる美術作品をよく研究すること、②身体のみでなく、発達障害や日本語が分からない外国人を含み、多様なお客様各人が何を必要としていらっしやるかを捉える仕組みをつくること、③全ての過程において言語によるコミュニケーションを重視することが、あげられると思います。どんなに素晴らしい触図であっても、それだけでは不十分で、聴覚や嗅覚教材、言葉と組み合わせることで、鑑賞を深めるだけでなく、そこに集う人々が仲間を構成していきます。いずれにしても、100%を目指すとは何も始めることができなくなりますので、今後も悩みつつ実践して参りましょう。

本研究会は、日本での視覚だけに依らない美術鑑賞のこれまでを点として学び、今後、面へと広がっていくための重要な契機だったと、心より嬉しく存じます。その記録集も、点から面へと貢献するものと、取りまとめてくださる松山沙樹さんのご尽力に感謝いたします。（2023年5月）

はじめにこの研究会を企画して下さった京都国立近代美術館の皆さまに心から御礼申し上げます。この研究会は、日本の美術館における「視覚だけによらない鑑賞」の歴史の中で、時代の画期となるものだと言っても間違いではないと思います。というのは、私はひとりの視覚障害者として、視覚だけによらない鑑賞の機会が増えることを願って研究を行っていて、国内・国外の文献を読む機会があります。その結果、ふれてみる鑑賞は大きく三つの時期に分けられると考えます。第1期は、ふれてみる鑑賞は不可能と考えられ、視覚障害者は美術館の来館者として想定されていなかった時期です。第2期は、おおよ 1960 年代後半から始まり、いくつかの美術館で作品・期間・対象者を限って作品やレプリカに触れたり、言葉による叙述などを通して鑑賞の機会が提供された時期です。そして第3期は、視覚だけによらない鑑賞が広がりを持ち始めた時期で、日本では 2000 年代に入ると、全国の美術館で「五感で感じる」、「手でみる」などのタイトルを冠した展覧会の報告が増えてきます。また、二日目にご報告のあった愛知県立美術館のように、視覚障害者が定期的に参加できる鑑賞会を開く美術館が生まれ、視覚だけによらない鑑賞が一過性の活動を脱する兆候が見えてきた時期でもあります。

そして私たちは、次の時期を展望できる時に差し掛かったのではないかと思います。それは、視覚だけによらない鑑賞が、視覚障害者を緩やかに含みながら、一つの普遍性を持った鑑賞のスタイルとして確立される時期とでも言ったらよいのでしょうか。例えば、京都国立近代美術館のプロジェクトに作家として関わっておられる中村裕太さんのご発言にあった「触れるということが美術館の展示や鑑賞の中でどう生きてくるのか」という問いはそのような広い視野を感じさせるものでした。また、彫刻家とともに触察と対話を織り交ぜながら、ジャコモッティの作品と向き合ってじっくり鑑賞を深めた、国立国際美術館のワークショップは、私が一つの理想とする形に近いもので、とても嬉しくなりました。

しかし、一方で、より本質的な課題も見えてきたと感じました。視覚だけによらない鑑賞は、言い換えると丁寧な鑑賞体験を提供する事です。しかし、これまで視覚に大きく依存してきた美術館にとってそのような鑑賞体験をデザインし、提供することは、方法論の問題だけではなく、基本的な館の運営の考え方として難しい面があるのではないのでしょうか。例えば、国立アイヌ民族博物館の立石信一さんの問いかけもその一つです。この博物館では、北海道の先住民族であるアイヌの人々の衣装や儀礼の道具などを美しく展示することによって、彼らの文化の価値を高めるような工夫をしているため、見ること以外の鑑賞体験を提供することが難しいという趣旨の発言だったと思います。その後の議論では博物館や美術館の展示や鑑賞の手法は多様であり、提供する側と来館者が選べるようになるという意見が出て、私もそのような方向に向かっていくことを願っています。そのような未来はまだ遠いかもしれませんが、その実現を目指す人たちの場として、このような研究会が続いて行くことを願うものです。

(2023 年 6 月)

ひらく、そのむこう

新潟市美術館 荒井直美

突然、本研究会に参加のお誘いをいただいたのは、視覚障害者の美術鑑賞に関するアンケートがきっかけだった。おそらくはかつて当館で手掛けた視覚障害者を対象としたいくつかのエピソードから、関心を汲み取ってくださり、案内に至ったものだろう。案内には「視覚だけによらない鑑賞ワークショップの取り組み」「触図制作や活用」というテーマが謳われていた。

都合により一日だけの参加となったが、私自身の感覚をひらく気づきを得られたと感じている。しかもそれは「視覚障害」をひとつの契機としながらも、それだけにとどまらない全感覚の動員や、複数の感覚相互の、あるいは参加者相互の双方向のコミュニケーションをも含めたより広い鑑賞の可能性に導くものであった。

当館での経験とはいっても、当館は視覚障害者向けのプログラムを恒常的に行っているわけではないし、むしろ一般的な意味におけるバリアフリー的な意味においても平均よりも遅れているといったほうが正確だ。だから今回の研究会で報告のあった事例は、どれも目をみはるようなものばかりで、内容、規模、スタッフ、いずれにおいても当館ですぐに実現することは難しいように思われた。それでもここに参加できたことの意義を感じているのは、それぞれの目指す、もっと大きな目標に触れることができたからである。

京都国立近代美術館でのABCプロジェクトは、視覚障害者を鑑賞プログラムの提案者側に迎え入れ、さらにアーティストの中村裕太氏がそこに寄り添い、プログラムを具現化していくという建て付けのところからユニークな事例だった。国立国際美術館のジャコメッティの彫刻を主題とした鑑賞ワークショップでは、見える人、見えにくい人とが協働し、鑑賞と制作（模造）を組み合わせて作品にアプローチしていくという思い切った事例に見えた。このプログラムは、塑像であるということ、ジャコメッティという最終的には捨象に向かってゆくことになる作家の肖像彫刻であるということ、ともあいまって、単に「視覚障害者と一緒に鑑賞をしよう」というだけでなく、対象である作家・作品を理解する上でその要素がびったりと合致しているところに学ぶところが大きかった。

美術館ではむしろ視覚障害者が不在であることに、われわれ自身も無意識のうちに慣れてしまっている。絶対的にアクセスしにくい条件下にある視覚障害者に対し、その壁を取り払ったり手をさしのべたりすることが第一段階とするならば、彼らをサポートの必要なハンディのある人としてではなく、プログラムづくりに協働するパートナーとして、あるいは参加者であると同時に見方の変容を促すファクターとしても働くキーマンとして、参画してもらうことのあるべき姿を、二つの事例から垣間見たように思う。

最後に紹介された「手から味わうお茶会」は、ずっと軽やかな方法で、見えない人も、聞こえない人も、どちらでもない人も、誰が優位ということもなく、それぞれの感覚をフルに使ってのプログラムを実現していた。茶道を学ぶ自分にとって茶の湯とは、全感覚を使う、かつリレーショナルという意味でも極めて現代美術的・美学的要素を含んでいると平日頃考えてきたが、こちらもまた、その形式を使って知らず知らずのうちに全感覚を総動員し、参加者がその場を共有する、興味深い内容となっていた。

本研修への参加を通して、あらためて「感覚をひらく」とは、SDGs 的意味でのユニバーサルであるべき理想の実現（マイノリティへ社会を開くこと）のみならず、個々人の感覚をひらいていくことであ

り、またそれを他者と共有することによってその広がりを実感することであると再認識することができた。本来、美術の役割自体がそれを内包しているが、一般の来館者にとって、鑑賞とは作品の(正しい)理解のことでありと誤解しているひとまだまだ少なくはないように感じられる。他方で、われわれが身体感覚を発揮する場というのは、情報技術の進展によって実はますます機会を奪われつつあるように思われる。美術を味わう上での基礎となる、集中して自己の感覚を働かせるという体験を準備する上で、感覚のあるなしを対比させたり、能動的な行為(見るだけでなくつくる、参加する)を用いたりしながら、(普段使わない)「感覚をひらく」機会はますます求められていくのではないだろうか。

障害のある人のためのサービスを充実させるというだけでなく、こうした観点から実践を重ねていきたい、またそれを館を越えてシェアしていきたいと願っている。(2023年4月)

「ひらくラボ」に参加させていただいた感想

三重県立美術館 鈴村麻里子

「ひらくラボ」には1日目のプログラムのみに参加しました。私が所属する三重県立美術館でも、文化庁の助成を受け、「美術館のアクセシビリティ向上推進事業」を2020年度から2022年度まで実施していました。そのため、発表や討論の内容だけでなく、研究会の企画や運営の手法からも、多くを学びたいという気持ちで参加いたしました。

初日のプログラム「美術館は、視覚だけに依らない鑑賞経験をどのようにデザインできるか」では、中村さん、藤吉さん、佐藤さんが、参加者や協力者と向き合って、丁寧にプログラムを作り上げていった事例について伺い、大いに刺激を受けました。それと同時に、リハーサルもままならない自館の事業を振り返って大いに反省したのも事実です。「誰にでも」利用しやすいミュージアムを目指すうちに対象が曖昧化し、誰でもない人に向かってプログラムを企画していたことにも気づくことができました。当事者や支援者との丁寧な対話が、対象を再び実体を伴うものにする鍵になりそうだ、と何となく課題解決の糸口もつかめた気がします。

各館の個性あふれるアクセス向上の取組や、触覚を使うプログラムについては、これまでも個別に調査に赴いてネットワークを築いていましたが、このような機会を設けていただくことで、短い線が長い線へ、線が円環へとつながっていくという印象を持ちました。アクセス・プログラムの導入を始める館が増えるなか、共通の悩みを持つエドゥケーターも多いのではないかと思います。今回の研究会のような情報交換をする機会が(「ひらくラボ」に限らず)継続的に確保できるとありがたいです。

(2023年4月)

はじめての研究会への参加―「感覚をひらく」研究会参加レポート―

滋賀県立美術館 吉川紀子

この度は、「感覚をひらく」研究会に参加させていただきありがとうございました。私は1日目の「美術館は、視覚だけに依らない鑑賞経験をどのようにデザインできるか」に参加しましたが、実はこのような研究会に初めて参加するので、ちょっと挙動不審な感じで会場をキョロキョロしていました。まわりを見渡すと、まず全国の美術館、博物館から学芸員の皆さんが参加されていたことに驚き、挨拶をしている様子から皆さんがすでにお知り合いであることにまた驚きました。これまで滋賀県立(近代)美術館でもものづくりのワークショップを主に担当していて、あまり館外の方との情報交換をする場を持つことがなかったので、新鮮さと焦りといろいろな気持ちでドキドキしながらの研究会デビューでした。

中村裕太氏の「ツボ_ノ_ナカ_ハ_ナンダロナ?」のお話で、安原理恵さんが視覚障害のある方としての属性ではなく、「安原理恵さん」として一緒に鑑賞方法を作り上げていった過程が大変興味深かったです。また、インターネット上でのアーカイブの完成度の高さに、展覧会とは別の楽しさや発見ができるコンテンツだと感じました。

国立国際美術館の藤吉祐子氏の「見れば 見るほど 見えなくなる ジャコメッティ《ヤナイハラ1》を徹底的に鑑賞しよう」は、タイトルからしてとてもワクワクするもので、内容も2日間の中でじっくり作品と向き合い、参加者同士がたくさんのコミュニケーションをとれる環境をつくられていたところに大変感動しました。

東京大学大学院情報学環の佐藤優香氏のお茶会の様式で鑑賞ワークショップをされていたお話も大変勉強になりました。特に「作品を味わう」という感覚が、見るだけではないのはもちろんのこと、触る、聞く、匂う、食す、など、五感をフルに活用することで「味わえる」のだという発見がありました。

滋賀県立美術館でも再開館してからの課題として、多様な来館者に対するプログラムをつくっていくというものがあります。これは視覚以外の感覚でいかに美術館(の作品)と来館者が出会うプログラムをつくるのかということでもあります。この研究会で学ばせていただいた、作品や来館者へのいろいろな角度からの丁寧なアプローチを、当館でもぜひチャレンジしてみたいと思います。秋の企画展「“みかた”の多い美術館展」(会期 2023.10.7～11.19)でも展覧会に関連するイベントとして、見るだけでない来館者の「感覚をひらく」ようなプログラムを考えたいと思います。

今後も研究会に参加させていただきたいと思っています。また、自分からも何か発信できるように精進してまいりますので、引き続きどうぞよろしくお願い申し上げます。(2023年4月)

大変興味深い内容でした。鑑賞の意義は、他者と見方を共有し、比較したり吸収したりすることで自分の感じ方を確立することにあると思います。本ラボの発表者の皆さんは、終始、盲の参加者がいらっしゃることを前提に、写真やスライドを使用しつつも具体的な言葉を選んで説明し、会話を進められているようでした。このように状況に応じ表現する力は、鑑賞する力に支えられるものだと思います。

目の見える人は、普通、視覚で（触れてもよさそうだとすることを）確かめてから触れるという習慣があるため、目隠しをして直に触ることには不安があると思います。触れるという距離感は、自分自身にとって安心・安全な距離にあるということだと本で読んだことがあります。安心して触れられる環境が用意されている、触ってみたいと思うような仕掛けがあることで触る行為に進んでいくというこれらのワークショップでは、そのような環境づくりにしっかり取り組んでおられたことがよく分かりました。

事例紹介を通して再確認させられた気づきは、鑑賞活動を行う際「触覚」もひとつの感受機能として私たちの感性を刺激するということです。晴眼者は、普段、目で確認→触るという順で感触を味わっていると考えると、目隠しをして（目で確認せずに）触る場合、感触を味わうというよりも、まずそれが何であるのかを知ろうとしてしまうのではないかと（認知）。一方、盲の方は、ものとの距離の持ち方や、触ることにたいする経験値が高く、触覚を通してかたちや感触を味わう方法について晴眼者とはレベルが違ふと考えると、盲の方がつくったかたちや触感あるいは触り方を伝えることで、経験の共有が行われるのではないかと。そのような意味で、晴眼の立場の人の感覚と思考をひらく場であったのではないかと思いました。ただし、触ることによる鑑賞の経験値を上げるような展示が美術館にないと、触り方のバリエーションは広がらないのではとも思いました。また、このラボでの刺激を受け、彫刻家や工芸家など材料に触れ制作する人は、どの程度視覚／触覚に頼っているのか、その割合があるのかなどについての疑問も浮かぶようになりました。

繰り返しになりますが、いろいろな立場の人と一緒に生活をする時、発せられる言葉や表現が、立場や感覚の異なる人と共に豊かなものになることが鑑賞を学ぶことの意義だと思います。鑑賞活動の意義を改めて実感できる研究会でした。刺激的な内容で楽しかったです。ありがとうございました。

(2023年4月)

研究会「ひらくラボ」に参加して

愛媛県美術館 田代亜矢子

最初に、視覚以外の鑑賞方法を模索している全国の美術館関係者が集う研究会を開催していただき、本当にありがとうございました。

当館で視覚以外の鑑賞方法を模索し始めたのも令和2年度からと日も浅く、全国で活動されている事例も十分に認識できておらず、様々な事例を拝聴できたこと、また皆さまと面識がもてたことをとても嬉しく、有難く思っています。

事例発表を拝聴し、特に「触ること」に興味を向ける活動が印象に残っています。京都国立近代美術館の壺の中に陶片を入れて展示された事例は、自然と触ることに集中できたのではないかと思います。またそのHPでの表現方法（音や暗転）も興味深かったです。そして、佐藤さんのきめ細やかな配慮と自然と触ることへ誘う、計画されつくしたお茶会。岡山県立美術館の暗闇の中で体感することで得られる感覚の気づきなどの事例紹介を受け、当館においてもワークショップや講座で、視覚以外の触覚を頼りに体感する機会を更に提供し続けていきたい、更に模索してみたいと考えています。

また、国立国際美術館のジャコメッティの模刻と鑑賞のワークショップを実施した時間（4時間×2日間）にも大変驚きました。触ることが許されない収蔵作品を3Dで複製されたこと、長時間の講座設定に興味を持ちました。当館では令和2年度に、視覚障がい者の方と晴眼者を交え、中ハシクシゲ氏の制作を追体験する触覚彫刻のワークショップを計画していましたが、ここまでの長時間の設定は想定していませんでした（コロナ感染拡大に伴い盲学校での実施に変更）

そして、先日の研究会において、様々な取り組みを紹介いただき、更に2か月が経とうとしている現在、課題として考えていることが、2点あります。

1点目は、触図の活用方法です。研究会でもお話があったように、触図の利点（視覚障がい者に平面作品の構図を理解してもらえ）を理解しつつも、欠点（構図が理解できても絵画鑑賞にならない。触図は視覚を閉ざした一人が触り横についた晴眼者のコメントが必須であり大勢での対応に不向き）もあると実感しており、ここ数年、当館での触図の使用頻度が減りつつあります。県内で2.5D印刷（盛り上げ）に力をいれている印刷業者（佐川印刷株式会社）の協力も得て、手作りの触図以外にも分版印刷した絵本調の文言をつけた触図（ボード4枚に分版し、それぞれに物語調の言葉をつけています）も試作しています。本年度も同社よりお声がけをいただき、別の所蔵作品で制作を試みる予定です。しかし、現在、折角制作した触図も個人対応には活用することがあっても、ワークショップ等の活動では上手く使えていません。本年度は、触図の活用方法も模索してみたいと考えています。

2点目は、研究会でも話題にあげさせていただいた触察作品の収蔵の仕方です。視覚障がい者をはじめ、「みる冒険」展の来場者からは触れる機会を切望されています。そのため、触察できる作品を所蔵していないこともあり、様々な触感の異なる素材をキューブ状にしたものや、作品素材を資料制作したりしていますが、やはり作品に触ってみたいと言われる方も多く、既所蔵作品で状態の落ち着いた安全なものに触れること（これには館内理解を得る必要性があり、当館でも課題ですが）や、新たな触察作品の収蔵（制作依頼で触る目的の作品を作っていただく）などを視野に入れながら、触察作品を増やしていきたいと考えています。そこで、制作依頼等で触察作品を作ってもらった際の収蔵の仕方に悩んでいます。既存作品を理解する目的として作られたものを、資料として収蔵することは理

解できますが、近年、触ることを目的とした作品制作をされる作家も出てきています。しかし、触れるというだけで永久保存作品としての価値が低く扱われたり、作品として通常の購入費での受け入れが難しいと判断されたりすることに戸惑いがあります。様々な館の様子や意見をお伺いしながら、検討を重ねていきたいと思っています。

また、次回もこのような情報や意見交換ができる場を設定していただき、皆様の活動や考えをお聞かせいただく機会がもてることを期待しております。
(2023年4月)

感覚をひらく研究会に参加して

愛媛県美術館 石崎三佳子

研究会に参加し、触る鑑賞の試みを実施されている事例と携わる現場の声をうかがうことで、美術館での触る体験を改めて見つめ直す機会となりました。

当館で触るツールを用いたとき、目が見える人は、先に目で見てしまうこともあり、少し触っただけで満足されたり、目が見えない人は事物を把握するだけにとどまったりと、利用者のもう一步踏み込んだ鑑賞に至らず、触るおもしろさが伝えられないもどかしさを感じることがありました。その点において、京近美の事例で、中村さんが視覚障がい者の安原さんをパートナーに美術館の所蔵品を鑑賞するプログラムは、触る鑑賞に親しまれている安原さんの鑑賞の様子を来場者に提示し、来場者の鑑賞の手掛かりとする仕掛けが大変参考になりました。ABCプロジェクトのように作家や視覚障がい者の視点を取り入れることで、触る鑑賞のアプローチの仕方が広がり、鑑賞が深まるように思いました。

佐藤さんの盲学校の資料を触って鑑賞するワークショップでは、お茶会という流れを用いて、触ることの醍醐味や盲学校の資料に親しみやすく組み立てられていて、プログラムのあり方を考えさせられました。

当館の課題であった触る作品の収蔵のあり方や収蔵品を触ることについては、いろいろな意見をうかがうことができました。資料として収蔵することで、触ることやアウトリーチでの活用を優先させるために、あえて作品ではなく資料として収蔵されていることや、「既存の収蔵品を無理に触れるようにする必要はなく、触って意味のある作品を触って鑑賞するべき」「レプリカや代用品によって伝えられることはある」など、とても参考になりました。作品の性格もありますが、触ることで伝えることや、どういう活用(触る鑑賞)をするのかを明確にすることで、作品か資料かの区分は整理できるように思いました。

触図については、作品の選定から伝えたいことや視覚による絵の印象をどのように触感に置き換えられるか当事者を交えて熟考されており、触図を作成する上で共感できる部分や改めて意識させられた部分があり、自身の取り組みを振り返ることができました。また、他の作品と組み合わせで補足したり、簡単なパターンの触図を使ったゲームを取り入れたり、触る鑑賞を深めるための工夫を知ることができました。また、触図に表しにくい抽象画は制作の体験を加えるという発言もありました。触図は絵の構図を伝える補助ツールという役割だけでなく、触ることの面白さや触ることで絵の印象が伝えられたり、1つの触図だけでなく触る以外の感覚とも組み合わせたりして、鑑賞を深めることを探っ

ていけると触図の活用の可能性も広がるように思います。

当館でも試行錯誤しながら触図を手作りで作成していますが、あくまでも補助ツールとしての使用にとどまり、ワークショップでの活用に至っておらず、愛知県美や岡山県美で実施している触図を用いた鑑賞のワークショップを実際に参加してみたいと思いました。

半田さんの触図は再現するのではなく、抽象的な伝えられる部分があってもよいという言葉や、触図開発者が作品の何を伝えるかを考え、デフォルメと省略を考えられていることをうかがい、伝えたいことを表現するという触るツールのポイントを再確認できました。

今後、当館としては、触ることでのわかること、面白さ、気付きがある触る鑑賞体験を展示やワークショップに引き続き取り入れたいと思っています。また、視覚に頼らない鑑賞を考える中で、社会的に配慮の必要な方も利用しやすく、参加できる展示、ワークショップを考え、あらゆる人がともに美術を楽しむ場をつくっていくことができればと思います。

今回の研究会では、視覚だけに依らず、触覚などを用いた鑑賞の取り組みについて、他館での実践事例や課題などを共有し、意見交換できる場を設けていただき、感謝しています。今回だけで終わらず、このような場が継続できることを願っています。

(2023年4月)

■実施概要

感覚をひらく研究会「ひらくラボ」

- (1) 美術館は、視覚だけに依らない鑑賞経験をどのようにデザインできるか

日時 | 2023年3月11日(土) 13:30～17:00

- (2) 美術館は、「絵にさわる」(絵画作品を二次元の触図を通して伝える)体験をどのようにデザインし、届けることができるか

日時 | 2023年3月12日(日) 13:30～17:00

会場 | 京都国立近代美術館 1階講堂

主催 | 新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会(中核館: 京都国立近代美術館)

助成 | 令和4年度文化庁 Innovate MUSEUM 事業

■参加者一覧 *敬称略、50音順。所属は2023年3月時点のもの。

[講師]

岡本裕子 岡山県立美術館
佐藤優香 東京大学大学院情報学環
中村裕太 作家
広瀬浩二郎 国立民族学博物館
藤島美菜 愛知県美術館
藤吉祐子 国立国際美術館

[参加者]

荒井直美	新潟市美術館 (3/11のみ)	武内厚子	東京都写真美術館 (3/11のみ)
有馬 楓	京都大学文学部 (3/12のみ)	田代亜矢子	愛媛県立美術館
石崎三佳子	愛媛県立美術館	辰巳明久	京都市立芸術大学 (3/12のみ)
井口智子	名古屋市美術館 (3/12のみ)	立石信一	国立アイヌ民族博物館
大高 幸	放送大学	徳本宏子	東京都写真美術館
大谷 郁	東京都庭園美術館 (3/12のみ)	鳥居 茜	東京都現代美術館
奥本素子	北海道大学 (3/11のみ)	鳥居信吾	愛知県立大府もちのき特別支援学校 (3/12のみ)
北島珠水	秋田県立近代美術館		
清田菜央	京都芸術大学大学院	長谷川暢子	国立西洋美術館
桑田知明	京都市立芸術大学 (3/12のみ)	半田こづえ	明治学院大学非常勤講師
嶋原 悠	埼玉県立近代美術館	松倉寛幸	八戸市美術館
鈴木智香子	国立アトリサーチセンター (3/12のみ)	吉川紀子	滋賀県立美術館 (3/11のみ)
		渡邊美香	大阪教育大学 (3/11のみ)
鈴村麻里子	三重県立美術館 (3/11のみ)		

[スタッフ]

松山沙樹 京都国立近代美術館
吉澤あき 京都国立近代美術館

令和4年度文化庁 Innovate MUSEUM 事業（地域課題対応支援事業）
感覚をひらく研究会「ひらくラボ」実施報告書

企画・編集 京都国立近代美術館 教育普及室
松山沙樹

デザイン 吉澤あき

発行日 2023年11月20日

発行 新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会
(中核館：京都国立近代美術館)

〒606-8344 京都市左京区岡崎円勝寺町 26-1 京都国立近代美術館内
TEL 075-761-4111

<https://www.momak.go.jp/senses>

© 京都国立近代美術館 無断転載厳禁