教育普及

動き続ける美術館を目指して

齊藤佳代

二〇〇三年より工芸館は主に夏休みの時期にあわせ、来館者が自分なりの方法で展覧会を楽しめるようなプログラムを提供してきた。本稿は、二〇一三年六月二十五日（火）から九月一日（日）まで開催された所蔵作品展「ボディ3」にて実施したプログラムのうち、子どもを対象とした三種を紹介し、それらの背景にある企画意図と、参加者の姿を省みることで、工芸館における鑑賞プログラムの成果と課題について検証するものとしたい。

ボディ×スタンプラリー（セルフガイド）みんなでつくるボディ図鑑（ワークシート）

「セルフガイド」とはその名の示すとおり、それを片手に展覧会を見ることで展示作品や展覧会に対する理解を深めたり、みどころを見つけたりするリーフレットで、多くの美術館で作成されている極めてポピュラーな鑑賞ツールだ。工芸館ではここ数年、いくつかの作品を選び、写真とみどころを示唆するコメントを併せて掲載し、それらをヒントに作品を探したり実作品と照らし合わせる行為の中で鑑賞を深めてもらえることを企図して制作してきた。当館のこれまでのセルフガイドでは多くの場合、作品の一部をクローズアップした写真を載せてきたが、今年はモノクロの全体図を採用してみた。部分写真と同様に情報量を制限することで利用者の好奇心を掻き立てるのが目的である。肉眼（＝フルカラー）でとらえる大量の情報からモノクロームで供された情報の持ち主（作品）を探すことで例年に比べ、より作品のフォルムや人形のポーズ、着物に描かれた文様の構図や配置に注目している姿が看取された。一点における部分と全体とを行ったり来たりしながら作品を同定、観察するのがこれまでのアプローチとするならば、今年は画像と実作品、周囲の作品と掲載作品を比較し、画像と作品とを一致させた上で鑑賞に進んでいたようだ。クローズアップやモノクロといった情報が選択された写真は、会場では作品を探し、みどころを観察するためのアイコンとなり、使用後は記憶を呼び覚ます鍵となる。この度のモノクロ写真の導入を通じ、改めて画像の適切な選択について考えることで、掲載作品のみどころと写真の特性とを精査する必要性など、セルフガイド制作をとらえ直す機会となった。

ワークシートは、参加者が皆に紹介したい作品を絵とコメントで表すもので、セルフガイドとセットで配布。鑑賞のアウトプットとして位置づけているが、作品をスケッチすることで更なる鑑賞／観察を促すだけでなく、紹介したい理由の言語化により、その作品を選んだ根拠を与え、自らの鑑賞活動に客観性を持たせることを励ますのが目的である。自分の成果を発表すると同時に他者の活動も見られるよう、会期中会場エントランスで「みんなでつくるボディ図鑑」と称して公開した。展示同様に一枚一枚を味わう観覧者も年代を問わず見られ、さながら子どもの眼により再構築された展覧会として、それらは今では夏の工芸館の風物詩のひとつだ。我々自身も彼らの切り口に驚かされ刺激されることも多々あり、相互作用的なプログラムとして成長してきたと感じた。

＊配布対象：中学生以下（先着二千名）

親子でタッチ＆トーク こどもタッチ＆トーク

これらふたつは工芸館における鑑賞プログラムの核となる「タッチ＆トーク」から派生したものである。「親子でタッチ＆トーク」は様々な、作品や資料を手にとって鑑賞できる「さわってみようコーナー」と展示室での鑑賞との二パートで構成され、工芸館ガイドスタッフ（ボランティアスタッフ）との対話を通じて進められる。二

「こどもタッチ＆トーク」さわった感想の共有。

「こどもタッチ＆トーク」指差しながら発見を言語化。

〇〇七年以降は一般と子どもの参加者がいるグループを分けて案内し、難易度や情報量はもとより、参加者の興味や理解に沿うガイドを目指している。ここでは子どもが鑑賞のリーダーとなることがしばしば起こるのが特徴的である。彼らの発言に大人は驚かされ、気づかされ、そして視点に誘われて作品の思いがけない魅力に触れる。ばらばらな属性のグループがガイドスタッフによるナビゲーションを通して鑑賞が深まる様は、対話を通じたトークプログラムの醍醐味であるが、近年ではあえて「親子でタッチ&トーク」への参加を希望する一般来館者が少なくないことからも、より多様な着眼点に基づいたグループ鑑賞への期待が確認できるのではないだろうか。

一方、二〇〇三年より行っている「こどもタッチ&トーク」は未就学児を積極的に受け入れるものとして早くから好評を得てきた。ともすれば初めて親と離れる体験ともなる本プログラムへの参加を通じ、極めて短い時間の中で子どもが大きく成長することに毎年驚かされる。タッチ&トークに工作を加えたこれは、鑑賞（みる、話す、さわる）と、つくる行為とが相互に働きあうよう工芸館とガイドスタッフとの協働によって内容が練り上げられる。企画者の意図がストレートに伝わるか否かは参加者の年齢からして難しいことではあるが、彼らは動き、話し、交わることで確実に何かを体得していることはその姿を見れば疑いの余地はない。

本年は自分の身体の長さや幅などをそのまま作品化する意味で、ベルトやブレスレットなど身体の部位に巻き付けるものを紐状の素材を織ってつくった。経紐を上下させつつ緯紐を右に左にはわせる動作の蓄積によって紐が面になるという、ある種工芸的な理路を体で感じる姿が見られたことは大きな収穫であった。

＊親子でタッチ&トーク　実施日：会期中の水・土曜日午後二時―

＊こどもタッチ&トーク　対象：三歳―小学三年生　実施日：八月四、五、二十五、二十六日

ワークショップ　ボディ×ファイバー

毎年作家を講師に招き本格的な制作体験を提供するワークショップを小学校高学年から中学生を対象に実施している。今年はアーティストの川井由夏氏を迎え、テキスタイル作家としての氏の活動をボディという切り口で参加者に還元するとしたら何が出来るかを考えた。その結果、羊毛を使ってボディのかたちを転写することで身体の構造をとらえ直す活動になることを本年の目的とした。当日はウォーミングアップとして素材に親しむための活動からスタート。拳にまきつけた羊毛をフェルト化させるのだが、ウールを絡み付かせ石鹸水と摩擦を加えると、ふんわりと綿状だった羊毛がみる間に面になり、やがては固く縮んで拳を圧迫する。この素材の変容に対して方々から驚きの声が上がり、中には拳から抜くのが難しくなるほど夢中に縮充を進行させた参加者もいた。ある程度素材に触れたタイミングで、講師より素材のメカニズムについてのレクチャーがある。フェルト化に関する羊毛にしかみられない構造を知るこの過程で彼らは自分の体験を一旦客観視し、素材の仕組みを理解することで、自身のつくり出したイメージを膨らませ、創作へとつなげるのだ。このように本格的な制作体験を提供することの意味は、あくまでも素材の特性を身体全体で知り、講師とのコミュニケーションを通じて素材や技法に関する論理的な裏付けを得、両者を結び付けることで自分なりの作品をつくること、即ち工芸作品の成り立ちを体感することにある。

ワークショップ　ボディ×ファイバー。
２人１組となり、羊毛のメカニズムを体感。

＊対象：小学四年生―中学三年生（各回十二名、抽選）　実施日：七月二十一、二十二日

さて、ここまで本年の取り組みについて触れてきたが、工芸館における〝教育普及〟活動の一端が伝わっただろうか。今ここで教育普及をカッコでくくったのは、個人的にこの語に対する居心地の悪さからである。筆者にとって美術館における学びは、学校あるいは家庭などこれまで築いてきた関係性から飛び出したものでありたい。日常の関係性や物事の成り立ちを壊したり、そうでなくても少し別の角度からみられるような、日常の語彙では表すことの難しい仕掛けのようなものではないだろうか。工芸館ではこうした活動を、何よりもまず工芸／工芸館を楽しむためのツールとして設定してきたが、それらの介入により作品を鑑賞する行為の解体が促され、鑑賞者の内に眠っていたかもしれないセンサーを呼び覚ませられればと思う。作品に触れ、他者に触れ、作者の思いに触れ、改めて自分に戻った時に自分の中の何かが更新されていたらと願う。日常における体験や知識、感性と呼応しあい、触感を始めとしたあらゆる感覚を覚醒する工芸だからこそできるシステム形成を来館者の声に耳を傾けながら、工芸館自体が変化し続けながら目指していきたい。（工芸課研究補佐員）