

シンポジウム報告

美術館・身体

大原美術館学芸課長 柳沢 秀行

はじめに

20世紀を迎えた頃から、西洋を基点とした美術の動向は、絵画や彫刻のみならず、映像あるいは機械仕掛けの作品をも新たな領域としてきた。またこうしたテクノロジーの発展に応じた展開の一方で、人間の身体そのものも重要な表現のフィールドとして見出されてくる。

パフォーマンス、あるいはパフォーマンス・アーツと総称されるその芸術は、時には人間の身体そのものに、またある時にはその場で起こる出来事に重きを置きながら、演劇、舞踊、音楽、映画、そして絵画、彫刻といったジャンルと不可分な関係を保ちつつ、まさに生きた芸術として豊かな成果を生み続けている。

しかし、その生きたという点、言い換えれば発生とともに消滅してしまう様態は、美術館にとって扱いの難しいものである。なぜなら美術館とは、基本的に物質として形の残るものを保存し、そのインデックスを作成していくことに、その成立の基盤を置くものだからだ。しかし、その責任領域に数々の身体表現が紛れもない刻印を残しているからには、美術館は、それを無視するわけにいかない。そのための対処として、映像による記録など様々なドキュメントの能力を駆使するが、やはり今に生きた芸術は、どのような記録の手からもすり抜けてゆく。

しかし美術館は、こうした人間の身体とともに生起する表現にまた別のやり方で関わることができる。それは美術館が、生の芸術の生成の現場となることである。そして、そうした関わり方は、「美術館が倉庫のようによどんだ単なる陳列場であるのではなく、常に生きて成長して」¹いくための貴重な契機であり、また美術作品達が持つ、過去の歴史を語る資料としてだけではなく、常に新たな創造を生み出す基点であるというもうひとつの重要な資質を生かすことにもなろう。美術館は、たんに新たな劇場として人間の身体を受けとめるのではなく、美術館が本来抱える可能性をより広く解き放つ重要な契機として身体と出会えるはずなのである。

鑑賞は創造の基点ともなる

日本ではこの20年ほどで、美術館を訪れる観客層が大きな変化を遂げた。それまでの高学歴の中高年を主とした限定された階層から、より広い観客層が美術館を訪れるようになったのだ。それは

全国での美術館数の増加、またその多くが公立施設であるゆえ行政施策として全ての社会階層を受益者として想定しての運営を行い始めたことに起因するであろう。

もっとも、元来からのコアユーザーである、教養を蓄積し経験値の高い客層が、現在においても美術館のヘビーユーザーであることに変わりはない。それゆえ新規参入者に対しては、美術館は特殊な鑑識眼や深い教養がなくては足を踏み入れられず、また美術館側もそうした観客層だけを対象としているという意識を払拭しきれないのも確かであろう。けれども、美術館は、恣意的にそうした特定の階層に奉仕することはない。美術館は、様々な特性を抱えた観客層に対して、作品を展示する高さ、そこに添えられる解説文の文面など様々な点で、観客の最大公約数を想定した設定を行っているのである。

ヘビーユーザーはその設定に対するリテラシーをすでに身に付けているからこそ美術館への敷居が低くなる。ならばと、美術館は、より幅広い観客層にそうしたリテラシーの普及を図り、あるいは子ども向けの展示解説文や車椅子に合わせた作品展示など、時には設定そのものも最大公約数を外した大幅な変更を行う対処をしているわけである。しかしながら全ての観客に対して同時に完璧である展示場を創出することは不可能であり、またリテラシー教育も一足飛びに進むわけではない。

そこで考えるべきは、作品と来館者をつなぐインターフェースを、想定される来館者の特性の多様さに対応して用意することである。そうすることが、そこにある作品の意味を増し、またリテラシー教育の一助ともなるだろう。ここで言うインターフェースとは、作品脇のキャプションにはじまり、解説パネル、図録、音声ガイド、あるいはレクチャーやギャラリートーク、さらにはワークショップのような参加体験型の活動など様々な手段を含むものである。これらの手段を、誰に、何を、という点を明確にしながら組み合わせることで、来館者に対する情報提供や、あるいは来館者の主体的な発見や認識の契機として活用するのである。美術館における教育普及活動とは、そうしたインターフェースの整備と提供の活動を総称するものとも言える。

ただ、そのインターフェースを設定する時、特に来館者の主体的な発見や認識を促そうとする時に留意すべきことがある。それは、作品を理解するためのゴール・帰結点と位置付けるのか、それとも鑑賞者の想像や創造を羽ばたかせるスタート・跳躍点として使うのかという点である。

理解の帰結点としての作品という捉え方は理解しやすいだろうが、一方の跳躍点としての作品と

いう、考え方について述べておきたい。

作品鑑賞は、とても創造的なことである。ただそれが実感し難いのは、その創造がアウトプットとして目に見える明確な形となることが少ないからであろう。けれども、大原美術館において年間延べ4000人にも迫る未就学児童を何らかのプログラムを伴って受け入れていると、鑑賞は創造と直結していることを確信する光景にしばしば出会う。

たとえば展示された作品の前で絵を描くプログラムがある。このプログラムでは、眼の前にある絵を正確に再現するための観察や描写よりも、子どもたちが作品から受けたインプレッションを、絵を描くというアウトプットで表現してもらうことを奨励する。しばしば見受けられる例を挙げると、ピカソ《頭蓋骨のある静物》を前にして、ある子どもは牛骨の角の形を熱心に描き、別の子どもは画面中央の花の白い色に取り組み、またある子どもは格子状の窓からの光りに反応する。これらのアウトプットを見れば、各々の子どもが絵の中の各々異なる要素に反応していること、そしてその出会いが彼らをして夢中になって絵を描かせるほどの強度をもっていることが直ちに実感できるのである。またある時、一心不乱に画面全体を赤く塗っている男の子がいた。その前にあったのはフォンタナ《空間概念—期待》。むらなく真っ赤に塗られた中央に鋭利な刃物で3筋の切込みが入られた作品だが、何が描かれているか、あるいは洗練された技術が盛り込まれているか、という限られた点からしか作品に接することができなくなってしまった大人たちを尻目に、小さな彼は集中しきった様子で画用紙の全体を塗り上げ、そして最後に3本の黒い筋を描き入れていった。彼は身体的な感覚のうちに作品を鑑賞し、その行為から充填されたエネルギーを使って彼なりのアウトプットを成したのである。彼は作品から創造を跳躍させつつ、もしかしたら、言葉として自覚はできなくとも、作品の本質ともいえる何かを理解したかもしれない。

このように、鑑賞とは極めて創造的な行為なのである。そして仲介者となるべき者にとって大切なのは、作品を跳躍点と位置付ける視点を明確に持ち、鑑賞者による新たな創造を引き出す器として、そのアウトプットを用意することである。

作品を理解する帰結点として用いるか、創造の基点として用いるか。まさにそれは、美術館がはらむ、過去のインデックス制作と新たな創造へと向うの二つの志向性の核とも重なることなのである。

大原美術館—チルドレンズ・アート・ミュージアム

美術館が身体表現の生成の場になること。そして、幅広い階層に対して美術館を開き、そして鑑賞の行為が創造へとつながる現場を目の当たりに

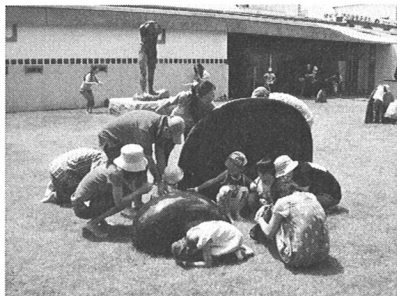
してもらうこと。この目的のための大掛かりな仕掛けとして、大原美術館は、2002（平成14）年からチルドレンズ・アート・ミュージアム（以下、チルミュ）を実施している。

これは、毎年8月末の土、日の2日間、美術館のいたるところで10以上の複数のワークショップを同時実施する企画である。インプレッションをエクスペリメンテーションする、つまり鑑賞を創造としてアウトプットする多彩なプログラムの集合体であり、そのアウトプットとして身体表現が重要な役割を演じる実験場なのである。

実施の狙いは多角的である。まず大原美術館は年間3万人に迫る学校団体を受け入れているが、団体来館に伴う制約を受けないよう家庭単位で来館してもらうこと。また家庭単位の来館により、働き盛りの30歳40歳代を父、母という特性のもとに美術館へと引き込むこと。様々なタイプのプログラムを同時に複数提供することで、来館者にプログラムの選択やその相対的な評価を可能にすること。

より表現に即した領域における狙いとしては、アーティストと呼ばれる天才の個人ではなく、その日たまたま参加した不特定多数の人々による制作が示す可能性、そして学芸員が構成した固定的な展示場ではなく、参加者の作品が順次展示場へと挿入されることで統一的な意識を持たない集団が作る可変的な展示場の可能性を見たいという欲求もある。さらには、遠来の観光客より近隣の在住者へのアピールであり、そうした地域に対してよりフレンドリーなものへと大原美術館のブランドイメージを刷新する目的もある。このようにチルミュは、美術館や美術作品へのインターフェースを磨き上げる実験場であり、そのデモンストラレーションでもありつつ、その狙いは多角的かつ広範なのである。

実施されるプログラムには、場所や道具を準備すれば、あとは誰が担当しても成立するものもあり、この場合は博物館学実習の大学生が現場運営にあたる。一方、参加者の記憶や認識に働きかけるような専門的なスキルが必要なものや、屋外での実施により熱中症などのリスクのあるものは外部から招聘したスタッフチームが担当する場合が多い。



この中で、身体の重要性が高い3つのプログラムを紹介する。

アーティストのみやじけいこが担当する「カラダで感じる♡美術館」は、内容を微修正しながら5回の実施を続ける人気プログラム。特製ゴーグルを着けることで視覚をいささか遮断された参加者が、触覚、聴覚、嗅覚など他の感覚をそばだてながら、米蔵を改装して各室で異なった内装を持つ工芸・東洋館を巡る。進行としては、最初に床も壁も石貼りの部屋で、参加者は裸足になり床に仰向けに寝転がり、緊張をほぐした後に特製ゴーグルを着ける。そして前の人の肩を掴んで5人ほどの列を作ってスタッフの誘導で次の部屋へと移動する。その後、いくつかの展示室をめぐりながら、スタッフの問いかけや用意された小道具によって臭いや音に敏感になっていく行程である。

視覚以外の感覚を用い、作品ではなく建築空間を素材とするプログラムは、ひるがえって視覚に大きく依存する美術館の存在を浮き彫りにする。また、このプログラムの重要な点は、参加者がその後美術館の展示室をめぐる際、様々なノイズを聞き分け、あるいは描かれたばかりの絵画の絵具や油の臭いを嗅ぎつけるように、いつもとは全く異なった位相のもとに美術館を体験する導入となることである。

次に、京都造形芸術大学の染色を主体としたプログラム。こちらも5年間継続的に参加するチームだが、学生への教育的配慮もあり毎年プログラム内容を変更する。このうち2007（平成19）年の「工芸館の舌」、2008（平成20）年の「工芸館☆染色隊」は、いずれも工芸・東洋館の中庭に20m近い帆布を設置して染色による集団制作を行った。

参加者はまずスタッフの引率で工芸館をめぐり、そこで自分なりにこだわりをもった色や形を見出す。次いで屋外の作業場に移り、複数の染料から自分が見出した色にかなうものを選択する。制作は、自身への土産となる小型の布で試行した後、大きな布のうち自分の担当する区画を手がける。

「工芸館の舌」においては、刷毛を用いて染料を布に置いていったが、この際に介添えのスタッフが意識させるのは、模様のお絵かきにならずに、参加者のストロークがそのまま表現となっていくことであった。実際出来上がった作品を観察すると、10歳を超えた参加者が作りがちな意図的な模様に対して、幼い子どもによるたどたどしいほどの身体の痕跡が立派な表現となって対峙している。ここには、洗練された技術を至上とせず、それぞれの身体が持つありのままの動きをそのまますくい上げようとする姿勢がある。

最後に「ダンス・ワークショップ 野外彫刻とあそぼう!」。岡山大学のモダンダンス部の卒業生と在校生によるチームSound of Bodyが担当し、

チルミュの初回以来継続して実施している。

ロダン、ヘンリー・ムーア、イサムノグチ、速水史郎の彫刻が据えられた分館前芝生広場を舞台に、親子限定プログラムを含め1日3回実施。各回の展開を指示するリーダー役が1名いて、残るスタッフはほぼマンツーマンで参加者と一緒に行動する。

進行はリーダー役によって異なるが、いずれも最初は身体ほぐしを行う。やがて、その場に据えられた彫刻と関係を作り始め、触り、登り、抱きつき、寄りかかり、匂いをかぎ、音を聴くという様々な所作を取り込みながら心身の開放へと誘う。その上で、ストップモーションをかけたたり、彫刻の形を模倣したりという指示によって身体の制御の段階に入ってゆく。最終的には、スタッフと参加者の身体が呼応することで、彫刻も含めて空間全体が踊り立つようなダイナミズムが生み出されるが、期せずしてそれは鑑賞の対象となるような素晴らしいパフォーマンスともなる。実際、常に多くの観光客が足を止め、ある時には周囲に50人以上のギャラリーを引きつけ、終了と共に大きな拍手が沸いたことすらある。

またこのプログラムは、参加者に強いリアリティーを伴う記憶を残すようである。私事で恐縮ながら、これに参加したまだ幼稚園児であった私の次男が、半年近く後にたまたま会場を通りかかったところ、突然、ここに自分たちが作った彫刻が埋まっている、と言い出し、びっくりしたことがある。彼の内には、暑かったこと、空が青かったこと、彫刻が熱く硬かったこと、そしてスタッフのお兄さんやお姉さんとの楽しかった関わりなどが体感として満ち満ちていたわけである。それが言葉となってアウトプットされるほどの強度を持っていたことが、このプログラムの充実度を示しているだろう。

このようにチルミュは、大原美術館の所蔵作品を創造の基点として活用し、美術館が生成の現場となることを目指している。

美術館においては、作品は保存する対象としてだけ捉えられると来館者は様々な禁止事項によってその身体を拘束されるが、こうして、作品を新たな創造の基点として活用しようとする場合、来館者の身体は、より積極的に解放を促されることにもなる。それに伴うリスクも当然大きいものであるが、21世紀における美術館の可能性、また、プロセスと成果の軽重、身体の露出度におけるアートの分類など、様々な課題を考えるための、小さな答えのひとつとして、今後もチルミュを継続してゆきたい。

¹ 「大原總一郎随想全集 3、音楽、美術」（1981年6月 福武書店）P307