

“喋らない”「対話型鑑賞」の試み  
— プログラムから可能性を検討する —  
*Possibility for “Non-Speaking VTS”*  
— *Consideration the Possibilities from the Programs* —

松村 淳子 MATSUMURA Atsuko  
(芸術教養領域)

## 1 はじめに

2020年、新型コロナウイルスの影響でこれまで行なわれてきた様々な日常生活・社会活動が、そのあり方の見直しを迫られている。毎日の暮らしにはじまり、働き方、対人関係などその影響は広範囲に及んでいる。文化芸術もまた大きな影響を受けた。美術館博物館は、開館することもままならず、ようやく再開しても、これまで行なわれてきた各種サービスやサポートは未だ実施できていないところが多い(2020年10月現在)。

その中でも美術館博物館で行なわれる「教育普及活動」は停滞を余儀なくされている。例えば、学芸員などが解説を行なう「レクチャー」や「ギャラリートーク」、子どもたちを対象とした「ワークショップ」などは密閉・密集・密接の「三密」を回避することが難しく、実施が困難である。そもそも展示室とは特殊な空間で、適度な温湿度に保たれているが、言葉を返せば密閉度が高く、換気に向いていないと言える。また、展示室内で鑑賞者の距離を保つことは困難なことでもある<sup>1)</sup>。鑑賞のペースは一人ずつ違う上、アミューズメントパークの行列のように、鑑賞する人を完全にコントロールして進めさせることもできない(もしできたとしても、それは鑑賞ではなくベルトコンベアーに乗せられた体験となるだろう)。展示室内でギャラリートークなどのイベントを実施すれば、定員を決めていたとしても、途中から人が増えてしまうことは想像に難くない。ワークショップでは体験や共同作業が中心の活動になり、参加者同士や参加者と講師の距離は近くなってしまう。

こうした状況の中、美術館博物館ではインターネットを活用した教育普及活動の実施例が増加傾向にある。もっとも多いのは、動画配信サイトを使った資料や展示の紹介、自宅でできるワークショップ(多くは工作)の紹介などである。海外では、360度カメラを利用したバーチャルツアーや、リアルタイムでの各種講座の配信もあり、オンライン上での様々な試みがみられる。

とはいえ、やはり「実際に集まって活動する」ことに勝る体験はないとも言える。筆者は規制が緩和された際、美術館を数ヶ月ぶりに訪れたが、実空間で体験していることの特別さを改めて感じる機会となった。もちろん、自粛生活を経た規制緩和に心動かされた部分も多分にあるだろうが、ある場所まで実際に出かけて体験することには、オンライン上

で体験することとは別の特別感があることを痛感した。

その「特別感」を掘り下げることも興味深いだろうが、本論ではもう少し対象をしぼり、コロナ禍で実施が難しくなった美術館博物館の活動について考えを広げてみたい。久々の美術館での鑑賞経験は、実空間で体験することの特別性を改めて感じさせたが、状況はなおそうした体験を容易には許してくれない。新型コロナウイルスの収束（終息）がはっきりみえない現状では、これまでと同じやり方で実施することが難しいからである。

近年、特に美術館において定着し、積極的な展開をみせている教育普及活動の一つに「対話型鑑賞」がある。「対話型鑑賞」では、1つの作品を複数人で鑑賞するため、参加者同士の距離が近くなり、「対話」を軸にしている点でも発話（飛沫）を回避することが難しい。「三密不可避」によって実施できなくなった活動の一つであり、規制緩和されて数ヶ月経っても再開の目処がたたないものでもある。

愛知県内には、名古屋市美術館や豊田市美術館に自主性の高いボランティア組織があり、彼らの「ガイド」は美術館活動の主要な部分を占めてもいる。この二館では「対話型鑑賞」をベースにしたガイドツアーを行なっているが、未だ再開されていない<sup>2)</sup>。

「対話型鑑賞」ができない現状について考えていたときに、ふと「喋らなければいいのではないか？」といういささか乱暴なアイデアが浮かんだ。「対話型鑑賞」が鑑賞者の経験として効果的であるのは、まさに「対話」があるからである。「対話」とは「向かい合って話をする事」<sup>3)</sup>である。それを会話しない、喋らない（発話しない）としたときに、それでも「対話」をすることは可能なのか。また、可能だとして、それが「対話型鑑賞」とイコールになるのか。こうしたことを検討するために、まずはその参考にできると考えられる事例について検討し、今後の研究の足がかりとしたいと考える。

## 2 対話型鑑賞について

まずは、「対話型鑑賞」について確認しておきたい。

1998年、福のりこ<sup>4)</sup>を中心として開催された展覧会「なぜ、これがアートなの？」<sup>5)</sup>をきっかけとして日本に「対話型鑑賞」の理念や手法がもたらされた。この展覧会は、ニューヨーク近代美術館（MoMA）で構築された「対話型鑑賞」の手法の一つ「Visual Thinking Strategy（VTS）」を紹介したもので、VTS自体は心理学者であるアビゲイル・ハウゼンとMoMAの教育部長だったフィリップ・ヤノウィンが提唱したものである。ハウゼンは絵画に関する膨大なインタビューを元に「美的発達理論」<sup>6)</sup>を提唱し、その理論をベースにしたVTSでは、「第1段階：物語の段階」「第2段階：構築の段階」「第3段階：分類の段階」「第4段階：解釈の段階」「第5段階：再構成の段階」という鑑賞能力の5段階をまとめ、「対話型鑑賞」の手法をつくりあげた。「対話型鑑賞」では、先生・講師役ではなく、かわりに「ナビゲーター」「ファシリテーター」と呼ばれる進行役が、参加者に問いを投げかけ発話を促すことで、鑑賞を深めていく。

VTSの特徴の一つに「オープンエンドな設問」がある。YES, NO で答えられない質問をすることで、自分の思考や感情を掘り下げた発話を促すことができる。「この絵のなかでどんなことが起きてますか?」「何をみてそう思ったのですか?」「さらに何かをみつけることはできますか?」これらのオープンな3つの質問を重ねることで、鑑賞者が作品をどう捉えたかを明らかにしていく。さらに、他の人の意見を聞くことによって、新しい視点や思考を獲得し、参加者全体のいわば協力体制によってそれぞれの鑑賞体験が深められていく。また、ファシリテーターによる「パラフレーズ（言い換え）」も重要な点である。参加者が発言したことを、内容は全く同じに、違う言葉や言い回しで言い換えるのだが、これを行なうことで、参加者の鑑賞体験が丁寧に整理されていく。こうしたパラフレーズによっても鑑賞は深められていく。

結果、「対話型鑑賞」がもたらすものは、『「観察力」、「思考力」、「言語表現能力」…中略…「分析力」、「判断力」、「批評力」（中略）「多様な価値観の共有」、「コミュニケーション力」、「自己肯定感」、「自己効力感」、「自己理解」、「他者理解』（松岡, 2012)<sup>7)</sup>など多岐に渡る。とりわけ、詳細な観察と、その結果を共有する過程である対話によるコミュニケーション、“新しい視点”（価値観や思考）の獲得が、「対話型鑑賞」の醍醐味である。

日本では前述の展覧会をきっかけにその手法が知られるようになり、急速に普及していくこととなる。豊田市美術館ではボランティアのガイドに早くからこの手法が取り入れられている<sup>8)</sup>。「対話型鑑賞」と題して行なわれている活動ばかりではないが、美術館での鑑賞活動は多かれ少なかれ「対話」を軸として展開することが多くなってきており、一方的に解説を聞くというスタイルから、実施者（学芸員、ボランティア等）と参加者同士がコミュニケーションをとるスタイルが美術館の中で浸透してきている<sup>9)</sup>。

### 3 参考事例としての「聴覚障害者を対象としたプログラム」

#### 3-1 『筆談ツアー』（「あいちトリエンナーレ2019」）

“喋らない”「対話型鑑賞」を検討するにあたり、「対話型鑑賞」と同じように①他者との豊かなコミュニケーション（対話）が生まれる、②“新しい視点”を得ることができる、③深い鑑賞体験を提供する、といった3つの要素を備えたプログラムの事例の一つとして、「聴覚障害者を対象としたプログラム」について考えてみたい。

筆者は「あいちトリエンナーレ2019」のラーニング部門コーディネーターとして鑑賞プログラムを担当した。あいちトリエンナーレでは、初回から聴覚障害者を対象としたプログラムを行なっていたが、それは次のようなものであった<sup>10)</sup>。

- ・ガイドボランティアと参加者が1対1（あるいはガイド1名、参加者2名）になる。
- ・それぞれのペアで動く。
- ・筆談で作品や作家の情報を伝える（その場で記述）。

ガイドボランティアのほとんどは聴覚障害者のサポートをした経験がなく、コミュニケーション手段は「筆談」に限定された。参加者の年齢層が高かったことも起因してか、作品や作家の情報を知りたがる傾向が強かった。また、ペアになっていたこともあり、それぞれのペアで個別に鑑賞するという形式になった。

「あいちトリエンナーレ2019」の聴覚障害者を対象としたプログラムではその内容を再検討することにし、前回担当したボランティアから出された「鑑賞（対話する）」というよりは、解説すること（作家作品の情報を伝えること）に手いっぱいになってしまっていた」という意見について検討をした。しかし、一方でこれは聴覚障害者の情報保障への依存度の高さを考えると当然の要望と反応であったとも言える<sup>11)</sup>。実際、参加者からは「自分の気になった作品や作家の情報をその場で詳しく教えてもらえる」と、一定の評価を得ていた。

4回目となった「あいちトリエンナーレ2019」では、通常のボランティアによるガイドツアーで「対話型鑑賞」を行っていたこともあり、聴覚障害者を対象とした場合にも、作品を鑑賞した時の気づきや感情を「共有する」ことに重きを置いたプログラム開発を試みることにした。ボランティアとともに内容を構成し、次のような改定プログラムを考案した。

- ・ガイドボランティアと参加者が1対1（あるいはガイド1名、参加者2名）になる。
- ・参加者全員で同じ作品を鑑賞する。
- ・鑑賞は2段階に分ける。

段階1 | ペアで鑑賞する（気づいたこと、感じたことを聞き、書きとる）

段階2 | ペアで鑑賞した結果を共有する（書き取ったノートを見せ合う）（図1）

- ・「情報保障」はまとめておこなう。

あらかじめ、作品作家情報を要約したノートを用意し、全体進行役が最初に説明する。

- ・よく使う「ワード」を用意しておく。

参加者からでた意見の書き取りに重点を置けるように「なにをみつけましたか?」「どうしてそう感じたのですか?」などよく使うワードをカードにする。

\*太字は改定点



図1 『筆談トーク』でスケッチブックに書いた意見を共有している様子（中央がガイドボランティア、左右が参加者）（著者撮影）

参加者からは「自分以外の人意見を知ることができて面白かった」「他の人の意見を

知る機会はあまりないので、よかった」というように、他者の見方に触れることで、新しい視点や思考を獲得することの面白さを実感した意見が寄せられた。一方で「自分がみたい作品を自由にみたかった」「もっと作品や作家の情報を知りたかった」という意見もあり、プログラム化することで柔軟性が減ってしまった点や、複数人で鑑賞し体験を共有することの面白さ、興味深さといった「作品鑑賞の楽しみ」を伝えきれていなかった面もあることがわかった<sup>12)</sup>。

聴覚障害者を対象とした鑑賞スタイルの模索として、情報を伝えるだけではなく、コミュニケーションをとることを主目的に置いたプログラムが実施できたことは、国際芸術祭における障害者に対するプログラムの内容に影響を与えるだろう。しかしながら、まだ「対話型鑑賞」の域までには達していないこともはっきりした。

### 3-2 『筆談でアート鑑賞』（徳島県立近代美術館「ユニバーサル美術館展」）

徳島県立近代美術館は1990年に開館し、徐々にユニバーサルミュージアム構想に取り組み、2011年からは手話通訳付きの解説をはじめ、聴覚障害者以外にも視覚障害者や高齢者、幼児、外国人など様々な対象へ向けたユニバーサルミュージアムの試みを積極的に展開し、2018年からは「ユニバーサル美術館展」として「だれでも」楽しめる展覧会を実施している<sup>13)</sup>。それぞれが持つハンディキャップを想定した工夫やサポートがされる一方で、作品鑑賞を楽しむこと、鑑賞を深めることを前提としたプログラム展開がされている。ユニバーサルを掲げたときに、身体的な補助や情報保障に偏りがちな傾向がある中、作品を鑑賞することの本質を味わえるような取り組みは全国的に見ても先駆的と言える。また、こうした取り組みが、ハンディキャップを持つ人だけにとどまらず、文字通り「だれでも」楽しめるものになっていることも特筆すべき点である。

その中から『筆談でアート鑑賞』（2019年）についてみていく<sup>14)</sup>。

このプログラムは、同美術館のアートイベントサポーターとして活動する、「聴覚障害当事者」（小笠原、2020）である小笠原新也氏がファシリテーターを担当し、活動は展示室内で行なわれた。鑑賞する作品の前にテーブルを設置し、そこに置いた模造紙に色鉛筆を使って作品からみつけたことや気づいたこと、考えたことなどを寄せ書きしていく。ファシリテーターは、各人のコメントをつなげたり質問を書き込んだりし、結果として「多層的で多様な筆談の積み重ねが参加者同士の対話、思考の幅を広げて」（小笠原、2020）いくプログラムとして成立していた（図2）。

小笠原氏がファシリテーターを担当した他のプログラム<sup>15)</sup>でも、ipad やスケッチブックなどを使った筆談によって意見を共有することで「対話」し、鑑賞を深めている。筆談を使う理由としては、聴覚障害当事者がファシリテーターを担当すること、手話に美術専門用語をあらわすものがまだ少ないこと、手話を全ての聴覚障害者が使えるわけではないこと、聴覚障害者と聴者（聴覚に障害を持っていない人）が混ざる場合に、手話を使うこ

とが聴者にとってハンディになることなどがあげられる<sup>16)</sup>。

『筆談でアート鑑賞』は、聴覚に障害を持つ人と持たない人が混在したグループで行なわれた。他のプログラムでも耳栓をするなどして、障害を持たない人が同じプログラムに参加している例がある<sup>17)</sup>。ほとんどの場合、発話をしない状態で濃密なコミュニケーションが生まれ、積極的な鑑賞態度が生まれていたことがわかる。



図2 『筆談でアート鑑賞』の様子  
(画像提供：徳島県立近代美術館)

## 4 筆談による「対話」

### 4-1 “その場で”書き出すことの効果

「意見を書き出すこと」の効果は実際大きなものがある。「あいちトリエンナーレ2019」で行なわれたイベント『かんがえかたをかんがえる—作品からみる「情の時代」—』では、ファシリテーションを行なう他にも、グラフィックレコードを使い視覚的に思考の整理を行なった。イベント終了後には『筆談でアート鑑賞』と同じように、思考の広がりや積み重ねなどが「見える化」され、そこに濃密なコミュニケーションと思索のやりとりがあったことがわかる（図3-1）。

このプログラムでは、ファシリテーターは出てきた意見を全て取り上げ、VTSと同じようにパラフレーズを加えながら意見を確認していく。グラフィックレコーダーはそれを記号や図、イラストに置き換えて書き留めていく（テキストも含む）。ファシリテーターと参加者はそのレコードを適宜確認しながら、意見を比較、展開させて思考を広げていく。つまり、ファシリテーターとグラフィックレコーダーによる2種類の言い換えやまとめによって、参加者の意見や思考が広がったり繋がったりしていくことになる。同様の方法に則って行なわれた常設のプログラム『かんがえるテーブル』<sup>18)</sup>でも同様の結果がみられた（図3-2）。

「その場で書き出す」という行為は、時間を必要とする。ある考えや感情が「書き出されている」間、それを受け取る側は書き終わるのを待つ。次に、それを読んで理解するために時間をとる。「筆談」では、そのやりとりによって対話をしていくことになるが、そこに生じる「待ち時間」をもどかしく感じることも実際にはある。例えば、『筆談ツアー』では発話に問題がある参加者はほとんどおらず、質問に対して普通に会話をするのと変わらないスピードで、発話によって返答がされた。しかし、ガイドはその発言と自分の問いかけなどを書き出す必要がある。その時間は「待ち」となり、その間は手持ち無沙汰に見えなくもない。

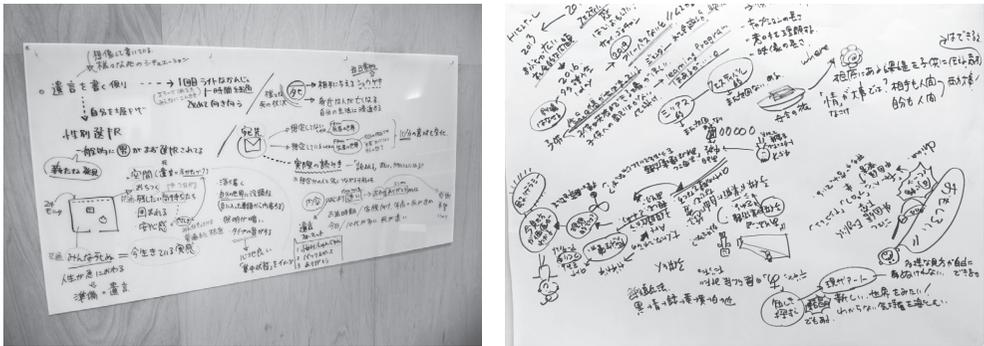


図3-1 (左) 『かながえかたをかながえる』でのグラフィックレコード (著者撮影)  
 図3-2 (右) 『かながえるテーブル』でのグラフィックレコード (著者撮影)

だが、その時間が実は有効に働いている一面もあった<sup>19)</sup>。書き出された言葉は消えないので忘れてしまうことがない上、そのことについて何度でも立ち戻り、思考を広げることができる。実際『筆談ツアー』でも前のページに何回も戻り意見を確認しながら鑑賞がすすんでいく場面がよくみられた。グラフィックレコードが担う役割もまさにそれである。

パラフレーズされた意見を吟味、咀嚼し、新たな思考の発見や、思考の深まりを掴むために時間は必要になる。つまり、「筆談」で必然的に必要となる「時間」があるからこそ、そこに深い思索を伴った鑑賞体験が生まれると言えないだろうか。

#### 4-2 書き残すこと

ここで「書き残す」ということについても考察してみたい。

前節で「その場で書き出すこと」の効果を述べたが、それはリアルタイムで行なわれないう、個人で行なう「書き残す」行為でも同じことが言えるだろうか。

多くの美術館では「書き残す」ことで他者の考え方や作品の見方を知る機会を提供している。名古屋市美術館では毎回の特別企画展で、出口にノートが置かれている。展覧会の感想などを書き留めるノートで、様々な人々の意見を知ることができる。まれに誰かの書いた感想に矢印をひいて返答を書いたり、追加したりしている人もいるが、基本的にはそれぞれのコメントが順番に書かれている状態である。そうしたものをみることによって、自分と同じ意見や思ってもいない違う意見を知り、納得したり感心したり、考えが広がったりする。こうしたものに触れた人は、同じような体験を多かれ少なかれしたことがあるはずである。

それぞれがバラバラのタイミングで行なった「書き残す」という行為によっても、誰かの思考を刺激できることがわかる。それは、読み手の思考の中で繰り返し広げられ、内省的になることが予想できる。図4は「あいちトリエンナーレ2016」で実施されたワークシートの一部である。このワークシートは会場に残していく形式だったため、鑑賞者がどのように作品を捉えたか、多くの事例を参照して自分の意見や見方と比べることができるよう



ない曖昧さを伝えている場合は多分にある（図5）。事例として取り上げたプログラムの様子からは、“喋らない”「対話型鑑賞」のスタイルとして「筆談」を取り入れることで、効果的な鑑賞体験を保証してくれそうにみえる。

「筆談」を中心としたプログラムに共通していたのが、「ファシリテート（整理、進行）」と「パラフレーズ（言い換え）」である。さらに、ただ「書き残す」だけでは「対話型鑑賞」と同等の効果が得られるとは名言できないが、それをファシリテートし、複数人から出た言葉をパラフレーズによって整理し、新しいつながりや視点を発見していくことによって、「対話型鑑賞」のような効果をもたらすことができると言える。

## 5 言葉以外の方法を確認する

「筆談」は“喋らない”が、言葉を使わないわけではない。書き言葉によってお互いの意見や考え、感情を共有する。一方で、“喋らない”ということを書き言葉を使わないと置き換え、「言葉を使わない方法」についても検討することで、“喋らない”「対話型鑑賞」の幅が広がるのではないだろうか。いくつかの事例を参照して検討してみたい。

### 5-1 ジェスチャー

「ジェスチャー」は言葉を使わないで意思疎通を図る手段である。小笠原氏が行なったプログラムの中で、身振り手振りで聴者と聴覚障害者がコミュニケーションをとっていた例もある<sup>21)</sup>。まだ流暢に話すことができない子どもは様々な身振り手振りで意思を伝えてくる。指をさす、顔をしかめる、手や首を振る、あらかじめルールを決めておけば複雑な内容も「サイン」として伝えることができる。

美術館で行なわれる教育活動にもジェスチャーを使ったものはある。徳島県立近代美術館ではユニバーサルミュージアムへの取り組みの一つに、言葉を使わない鑑賞方法を試みたプログラム事例がある<sup>22)</sup>。ジェスチャーは、年齢や言語に関係なく使用できる手段として有効である。一方で各人の文化背景や経験の違いによって同じジェスチャーでも伝わる内容が変わる可能性もあり、言葉のように詳細に全てを伝えることができないという曖昧さも、その特徴の一つである。その点を生かしたプログラム構成を考えることで、言葉による対話とは違った鑑賞体験を生む可能性がある。

### 5-2 アートコミュニケーション作品《Such Such Such》（岐阜県美術館）

現代アーティストの日比野克彦は2016年に岐阜県美術館の館長に就任し、美術館の活動を次々と改革し新しい試みを展開し続けている。そのうちの一つ、アートコミュニケーション作品《Such Such Such》は日比野克彦の作品でもあり、1つの鑑賞方法でもある。

《Such Such Such》は美術館ロビーにそのスペースが設けられていて、1人1つ木箱を持って参加する。「コネクター」と呼ばれる、小石やビー玉、何かの部品などの様々なモ



図6 「コネクター」

(岐阜県美術館ホームページ「Such Such Such」より)  
<https://kenbi.pref.gifu.lg.jp/program-event/nanyarone-art/such-such-such/>

ノから、作品を鑑賞して感じたこととつながるモノを3つ選ぶ。最後に、作品を鑑賞した「感じ」をスケッチに描き起こし、コネクターとともに掲示する(図6)。

『美術館で作品と向き合った時に自分が感じていることを言葉ではなくて、「あんな感じ、こんな感じ、そんな感じ」って物を通して自分の感じを探していると自分の感じている感じが見えてくるような気がする。』<sup>23)</sup>というのが《Such Such Such》のコンセプトである。ここからは急速に広

まった「対話型鑑賞」のあり方を問いかける姿勢も伺える。ジェスチャーで伝達することと同じような曖昧さがここにもある。

作品と対峙した時の「感じ」をコネクターに置き換え、さらにそこから自分の感じた「感じ」をスケッチによってアウトプットするこの方法は、「対話型鑑賞」が言葉と対話を積み重ねることによって鑑賞体験をつまびらかにし深めていくことに対して、積極的に曖昧さを生む(残す)ものである。これもまた、言葉を使わない鑑賞方法としてユニークな可能性を示している<sup>24)</sup>。

### 5-3 「223秒をつかう」(アトラボあいち長者町)

映像を使った「見方」の共有も可能である。2013年にアトラボあいちで行なった『223秒をつかう』<sup>25)</sup>は、ビデオカメラを持って展示室へ行き、223秒間自分が作品をみるその視点を撮影するものである。撮影した映像は会場で流された(図7)。

このプログラムのユニークな点は2つある。まず223秒(3分43秒)1つの作品をみることは通常ほとんどない<sup>26)</sup>。多くの参加者が、全体をみてから自分の気になる部分にフォーカスしていくが、1分とたたないうちに、どこをみるべきか悩んでいるような“間”が生まれる。そして2分程度をかけて細部をこまかくみたり、距離をあけて全体をもう一度ながめてみたりする。もう一つは、そうした誰かの「見方」をみることで、その人が気づいたことや考えたこと、気持ちなどを想像することができる点である。プログラムを考えている段階では、じっくり時間をかけてみることに軸を置いており、映像をみることの効果についてはあまり気を配っていなかった。しかし、実施してみるとプログラムに参加しないまでも、映像に興味深そうにみる来場者は多く、その映像をきっかけに自分の鑑賞体験をスタッフに伝える人もあった。

作品をみた人たちにとっては、通常より時間をかけたことで気づいたことや考えたことが増えたという意見が多く、その映像をみた人たちは、自分とは違う視点の存在に気づ



図7 『223秒をつかう』プログラムの様子（著者撮影）

き、それを楽しんでいる様子があった。

わたしたちは視覚から多くの情報を得ているが、「作品をどうみているか」という映像をみることによって、視点を共有するだけでなく、映像の切り替わりや画面の揺らぎ（ブレ）などから、思考や感情も伝わってくる。『223秒をつかう』では、作品の多様な見方に気づききっかけを提供することができていたと考えられる。映像を使用することでも、鑑賞体験の共有と視点の広がりには大きく貢献できそうである。

## 6 “喋らない”「対話型鑑賞」について

### 6-1 可能性について

「筆談」を取り入れた事例と、言葉を使わない事例としてのいくつかのプログラムを検討してきた。「対話型鑑賞」を実施する際に、「発話による対話」を「筆談による対話」に置き替えても、「対話型鑑賞」として十分に成り立つことがみえてきた。一方で言葉を使わないプログラム事例からは、言葉にできない曖昧さを共有することを楽しむという「対話型鑑賞」とは少し違った角度からの鑑賞体験のアプローチがみえてきた。さらに映像が持つ可能性についてもさらに検討を深めたいところである。

“喋らない”「対話型鑑賞」の可能性を探るうえで、「対話型鑑賞」がどのような性質のものであるかを改めて確認しておきたい。第2章で概観したように、対話を重ねることによって鑑賞体験を一つ一つ確認し、それらを共有していくコミュニケーションとしての対話を経て、新たな視点や価値観、思考を獲得し鑑賞を深めていくのが「対話型鑑賞」である。また、ファシリテートすることと、パラフレーズされることも欠かせない。「筆談」を取り入れたプログラムでも同じように構成することが可能であり、同等の効果が得られることは既に確認した。

言葉を使わない方法ではどうだろうか。

自分の体験を何かに置き換えることをパラフレーズとして捉えることはできる。それはモノであり、ときに身体表現や視覚情報で置き換えることもできる。ファシリテーターの存在はどうだろうか。意見を整理整頓し、思考をクリアにし新しいつながりを見つけてい

くのが「対話型鑑賞」でのファシリテーションの役割である。ジェスチャーの場合、徳島県立近代美術館の事例では複数人で一緒に少しずつ言葉を減らしながら、身体で作品の様子をあらわしたり、気持ちを伝えることなどを試みていたようである。そこではファシリテートされている場面もあると予測できる。ジェスチャーをのぞいた残りの事例では、明確なファシリテーターの存在は認められない。基本的に一人で活動するものであり、その過程や結果を誰かと共有する場合もあるが、それは一緒に活動している友人や知人、あるいは活動後に接するスタッフであり、活動中にファシリテートしているという意識はない。

一方で、ファシリテーターが担うような「鑑賞体験を整理し、思考をクリアにしていく」という役割を担っている部分もある。《Such Such Such》では、コネクターを選ぶ段階でそれが生じていると言える。自分が作品からどんな印象を受けたか、どんな感じがしたかを吟味しコネクターを選び取ることは、体験や思考をクリアにしていくことにつながる。『223秒をつかう』でも、その時間を使い切るために、気ままに目につく部分を鑑賞していたところから、作品全体を吟味して鑑賞していく段階に移っていく。そこでもまた、自分の鑑賞をクリアにしていく態度が生まれている。

言葉を使わない方法をとっても、ファシリテートとパラフレーズの要素を取り入れることが可能であり、それがうまく働くとき、各人の内部で思考が整理され、気づきが生まれる作品鑑賞プログラムとして成立させることができるだろう。その可能性は十二分にあると考える。

## 7 今後について

「対話」とは「向かい合って話をする事」である<sup>27)</sup>。

コロナ禍においてその状況を作り出すことは現状難しい。本論において、発話を必要とせずに鑑賞体験を深める可能性を見出すことができた。

研究として不十分な部分もあるが、今後の展開としては、事例となるプログラムを継続的にリサーチし、実際に“喋らない”「対話型鑑賞」のプログラムを行ない、その効果と“喋る”「対話型鑑賞」との比較など、そのあり方について検討していく必要がある。

コロナ禍をきっかけとして“喋らない”「対話型鑑賞」の可能性について検討を試みたが、こうした現状にかかわらず、「対話」と「鑑賞」の関係性を探っていくことは今後も必要である。事例として取り上げた『筆談でアート鑑賞』がユニバーサルミュージアム事業に取り組んでいる美術館で生まれているように、発話に頼らないコミュニケーションによって作品鑑賞を楽しむ方法は、今後、「ユニバーサルな対話型鑑賞のあり方」にも影響を与えることができるだろう。

一方で、《Such Such Such》やオノマトベが示すように、私たちが自分の考えや思いを全て明言することができない、ということも意識において、発話以外での対話の可能性も検討し、作品鑑賞の体験をどのようにつくっていくか、探り続けていきたいと考えている。

## 謝辞

本稿を執筆するにあたり次の方々にご協力をいただいた。小笠原新也氏には突然のお願いにもかかわらず貴重な資料の提供をいただいた。また、徳島県立近代美術館には写真提供のご協力をいただいた。多大なご協力をいただいたにもかかわらず、研究としては不足している部分が多く未熟ぶりを痛感しているが、今後研究を重ねることで今回のご協力への恩返しとしたい。まずは、本稿へのご協力に感謝を申し上げます。

## 文献および註

- 1) 『ジブリの“大じゃない”博覧会展』（愛知県美術館ギャラリー）は2020年7月22日から9月3日の期間で開催された。感染症対策を行ない、事前予約制のチケットで入場者数を制限し、作品の展示間隔を2Mに広げるなどしてソーシャルディスタンスを保つようになっていた。しかしながら、各人の鑑賞ペースが違うことやフォトスポットがあったことなどが要因で、一部では適切な距離を保つことができていなかったという実例がある。通常開催に比べれば密接・密集は減らせているものの、「ソーシャルディスタンス」を保った鑑賞をどこまで実現できるかは難しい一面があることがよくわかる。
- 2) 豊田市美術館では2020年10月から12月まで、開催中のコレクション展にあわせ、コロナ禍に対応した鑑賞プログラムとして「じっくり読みとく作品鑑賞会」を毎週末実施することになった。1つの作品をじっくり鑑賞していくものであり、対話部分は展示室内ではなく、ソーシャルディスタンスを保てる別室で行なわれる。
- 3) 『国語辞典 第十一版』旺文社、2013年より。
- 4) 1991年にMoMAで研究員をしている際に対話型鑑賞と出会い、1998年の「なぜ、これがアートなの？」展開催に携わる。2004年京都造形大学教授に就任し、対話型鑑賞を授業に取り入れたACOP（エイコップ（Art Communication Project））をスタートさせる。
- 5) 1998年に出版されたアメリカ・アレナスの同タイトル著作を契機に、川村記念美術館、豊田市美術館、水戸芸術館現代美術センターの3館で開催された。アレナス本人も来日し、彼女をナビゲーターに「対話型鑑賞」を行なうイベントも実施された。
- 6) 作品鑑賞はある均一的な手法がある訳ではなく、それぞれの経験や能力などによって、アプローチ方法や理解度などが変わることを明らかにし、さらにそれを5段階に分類した。
- 7) 松岡宏明『対話型鑑賞と対象作品についての再考』日本美術教育学会『美術教育』第296号、2012年、p. 29より。
- 8) 豊田市美術館は1995年に開館し、同年「美術館ボランティア」が発足する。翌年には、ボランティアや市民からの声によって「作品ガイドボランティア」が組織された（公募によって30名程度を選出）。1年間の研修期間中に展覧会準備のために来日したアメリカ・アレナスから対話型鑑賞のレクチャーを受ける。1997年から、1期生による対話型鑑賞をベースにした「作品ガイド」がスタートする。『美術館とガイドボランティア10周年「観る人がいなければアートは存在しない！—対話による美術鑑賞の可能性について—」』豊田市美術館、2008年3月31日より。
- 9) 藤島美菜「美術鑑賞の方法 ギャラリートークを中心にして」『愛知県美術館研究紀要』14号、愛知県美術館、2008年、p. 68にあるように、解説型のギャラリートークだけでなく、状況や対象が許した場合に対話型を積極的に取り入れるようになった美術館は少なくない。また、日本博物館協会『日本の博物館総合調査報告書 平成29年3月』（公財）日本博物館協会、2017年、p. 26、表23でも、調査を開始した1997年は「ガイドツアー」を実施している館が全体の18.5%（回答1,891館）だったのに対し、2017年には49.8%（回答2,258館）と大幅に増加している。調査内容では「解説ツアー・ギャ

- ラリートーク」として項目立てられており、詳細はないものの解説型（前者）と対話型（後者）を表していると推察できる（p. 82より）。ほかにも『美術手帖』Vol. 71 No. 1074, 美術出版社, 2019年2月1日を参照。
- 10) 2010年、2013年、2016年、2019年のこれまで4回開催され、筆者がエデュケーターとして関わったのは、2010年、2016年、2019年の3回で、全ての回で他のプログラムとともに、聴覚障害者対象を含む、鑑賞プログラムを担当した。
  - 11) 障害を持つために情報収集することが困難な場合に、代替手段を用いて情報を提供すること。聴覚障害者に対して「情報」の提供に重きがおかれてきたことと、聴覚障害者からの発信機会が少なかったことが要因と考えられる（小笠原, 2020年参照）。
  - 12) 小笠原, 2020年, p. 114にも同様の意見が見られる。
  - 13) 徳島県立美術館『とくしま近美のユニバーサル事業あの手この手—2018年度・9年目のとりくみを中心に—』徳島県立美術館, 2019年3月31日より。
  - 14) 小笠原, 2020年, pp. 111-112、徳島県立近代美術館, 2019, p. 10より。
  - 15) 『文化庁メディア芸術祭受賞作品展』（2015-2019年）でのiPadを使った筆談の対話型鑑賞プログラム、『Musuem Together 展』（2017年, 青山スパイラルギャラリー）での手話通訳を伴った対話型鑑賞プログラム、『TURN フェス5』（2019年, 東京都美術館）での「耳が聞こえない鑑賞人小笠原新也が筆談でご案内と鑑賞」ツアーなど（小笠原, 2020年参照）。
  - 16) 小笠原, 2020年参照。
  - 17) 小笠原, 2020年参照。
  - 18) 「あいちトリエンナーレ2019」のラーニングの活動として行なわれた「アート・プレイグラウンド (APG)」の一つ、「APG はなす TALK」内で実施されたプログラム。スタッフをファシリテーターとして、複数人でテーブルを囲み、中心に置いた紙に意見を書き出して整理しながら議論を深めていった。
  - 19) 小笠原, 2020年, pp. 112-113参照。
  - 20) [onomatopée] 擬声語、擬態語のこと。
  - 21) 小笠原, 2020年, p. 111より。
  - 22) 『平成26年度文化庁地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業 みんなで創るユニバーサルミュージアム事業実行委員会 報告書』みんなで創るユニバーサルミュージアム事業実行委員会, 2015.3.31より。
  - 23) 岐阜県美術館ホームページ「Such Such Such」より抜粋。https://kenbi.pref.gifu.lg.jp/program-event/nanyarone-art/such-such-such/
  - 24) 同館には「ナンヤローネ アートツアー」という、《Such Such Such》をベースにした鑑賞プログラムがある。グループで展示室に作品を鑑賞に行き、作品をみてどう感じたか、どう考えたかを話したり、選んだコネクターの理由を共有したりしながら、複数人で一緒に《Such Such Such》を行なうものである。このプログラムは「対話型鑑賞」の一つのバリエーションにもみえる。
  - 25) 筆者が所属する「アートプログラムユニット フジマツ」によるプログラム。当日随時自由参加・参加費無料。
  - 26) 川崎清「美術館計画と鑑賞行動」『人間工学』19巻3号, 1983年より。
  - 27) 『国語辞典 第十一版』旺文社, 2013年より。