

## 美術館からの発信 —美術館教育プログラムを中心に—

奥 美佐子

### I 序

パリのルーヴル美術館は展示の面では頂点に立つものである。専門的知識を持つ人間にとって作品を自在に選択し鑑賞できる空間は何者にも替えがたい。実際その莫大な所蔵品の中から鑑賞者が期待する作品群と対面するにはルーヴルの全空間を熟知する必要がある。設備面でその対極にあるのが、ニューヨークのグッゲンハイム美術館だと言われる。施設は鑑賞者に螺旋的な導線を与え、美術館の意図に沿って鑑賞者を動かす。専門的知識を持たない一般的な美術鑑賞者にも、美術館からコンセプトが提示された時空は分かりやすく心地よい。美術館や博物館等は、展示スペースの提供を主たる役割とした旧来型の美術館から、ソフトのために設計された提示及びプレイスペースを組み込んだ美術館へ、さらに多方面に渡る機能を備えた芸術センターへ急激に変貌しつつある。

美術館の変貌を象徴する点として美術館が積極的に子どもと関わり始めたことに注目したい。子どもを対象としたプログラムの提示、子どもたちの制作スペースの設置、そして1913年に誕生した子ども美術館の草分け的存在であるボストン・チルドレンズミュージアムを初めとする世界各地のチルドレンズミュージアム、日本では1985年に国際児童年を記念して創られた東京青山・こどもの城、愛知・おかざき世界子ども美術博物館（愛称「おー！」）などの子ども美術館の積極的な建設があげられる。

日本全国に現在美術館は約5000あり、年間に200～300の割合で増加しているといわれる。愛知県内の美術館は、1999年2月発行の『全国美術館ガイド』<sup>1)</sup>（全国1560館収録）に84館が記載されている。おかざき世界子ども美術博物館を初め相当数の美術館が夏休み期間、子どものためのワークショップやハンズ・オン式企画展、各館の美術館教育プログラムに添った実践を企画している。

1999年7月～9月に開催された例を紹介しよう。

豊田市美術館の企画展「7人の作家展」は期間中親子無料、愛知県美術館の企画展「危機の時代と絵画」の子ども向けワークシートの作成、名古屋市美術館では「夏休み子どもの美術館」を企画展示し、並行して8月末まで子ども美術館ワークショップを開く。また、愛知県陶磁資料館でも「こどもびじゅつかん やきものはっけんでん」で参加体験型企画展にオカリナコンサート、野焼きのワークショップを併設イベントとしてコーディネートしている。

これらのプロジェクトを通じて、美術館は美術館の利用者に何を発信しているのだろうか。ルーヴルや大英博物館が代表する美術館は、所蔵コレクションを展示し鑑賞者に美術作品と対峙する空間を提供することが中心的役割であった。かつて文化財や芸術作品と出会う非日常の空間として存在した美術館は、いま人間の創造的日常生活に生命を吹き込む場を提供しようとしているように見える。本稿では、美術館が現在そして将来に向けて発信しているプロジェクトに注目し、現在各地の美術館が積極的に進める、子どもたちに文化的教育的な環境を創ることや美術館の役割の一つである美術館教育の現況を軸に、美術教育の可能性について考えたい。

### II 美術館の変貌

#### 1. 展示の思想

美術館は時代や社会の変化に敏感にその姿を反映し、変遷してきた。美術館は基本的には個人あるいは団体が、その所有物を不特定多数の人々に見せるための施設である。時代と共に総合芸術センター的役割を担い始めた美術館は多様な機能を備え、西欧近代に生み出された初期の美術館が果たした収集物の展示という機能を変化、拡大し始めた。

1997年10月に国際交流フォーラムにおいて「21世紀における文化展示の構築をめざして」<sup>2)</sup>というテーマを掲げて国際シンポジウムが開催された。近代の美術館の発生については、川口幸也がシンポジウムの問題提起をし、近代における博物館と美術館の発生と展示の思想について以下の内容を語っている。世界最初の美術館はイギリス、オックスフォードに現存するアシュモリアン美術館で、1683年に設立されている。ハンス・スローン卿のコレクションを基に造られた大英博物館は1753年設立、美術専門の美術館としてルーブル美術館が開設されたのは1793年のことであった。17世紀後半にその芽を出した美術館が、18世紀後半には個人あるいは団体の所有物を不特定多数の人々に見せるための制度として出現し、定着し始めたといえる。18世紀は産業革命と啓蒙主義が思潮の中核をなしていた時代である。18世紀後半の美術館誕生は「産業化」あるいは「資本主義化」と「啓蒙主義」の二大潮流が引き起こし、近代に受け継がれていった。展示の眼目は、一般への啓蒙、文化の共有というより所有物の誇示にあったのではないか。ピット・リヴァース博物館のランダムで所狭しと置かれた美術品の展示や、壁に3～4段掛けに掛けられたルーブル美術館の絵画の展示を例としてあげることができる。実際ルーブルの絵画は人の視線を無視した高さで、隣接する絵画とのゆとりのない距離は鑑賞という視点から展示されたとは言いがたい。近年では常套の、一点掛け単体提示の展示方法のルーツは1930年代に下り、ニューヨークの近代美術館・MOMAがホワイトキューブの展示室でホワイトウォールに展示したものではないかと言う。ハンス・スローン卿のコレクションを展示した大英博物館、フランス王室の財産を公開したルーブル美術館に代表されるころの、18世紀後半に誕生した収集した所蔵品を展示公開することから広まった美術館という制度は、20世紀後半には収集・展示のための施設という枠を大きく越えて展開することになる。

## 2. 『泉』……R・ムット氏の展示

19世紀美術はそれまでフランス画壇を支配していた「新古典主義」に代わって、ドラクロワ、ジェリコーらの「ロマン主義」が台頭し、19世紀半ば

にクールベ、マネ等の「写実主義」へと画壇の流れは大きく展開する。「印象派」「後期印象派」「新印象派」が続いてが登場し、ロマン主義によって打ち碎かれたルネッサンス以来の様式主義は敗退し、絵画の持つ色彩やマチエールそれ自体の表現力や、テーマの日常化に見られる作家個人の芸術表現の可能性を引き出し、これを20世紀に引き継いだ。

20世紀初頭はこれまでにない多様化の時代で、様々な芸術運動が登場する。「フォービズム」「表現主義」「キュビズム」「ピュリスム」「未来派」が次々と運動を開始している。この時期に注目する運動の一つは、キュビズムから出発したドロローネやレジェの「オルフィスム」、マーレピッチの「絶対主義」やイギリスの「ヴォーティスム」、バウハウスを中心としたモンドリアン、ドゥースブルフらの「デ・ステイル」が具象を一切廃した抽象絵画を創始したことである。

第二に注目する最大の運動が「ダダイズム」(1916～1921)の形成である。ダダはM・デュシャン、M・レイ、H・アルプ、K・シュビッターズ、M・エルンストらによってチュリッヒ、ニューヨーク、ベルリンで起こった運動で、美術の分野に留まらず音楽や文学など汎く芸術を巻き込んで展開した。ダダイストは既存の芸術観や価値観や論理を皮肉り、これまで芸術として無意味、無価値であったものを芸術として提示した。1917年、マルセル・デュシャン(1887～1968)は既成の便器にR・ムットとサインを入れて『泉』と題する作品を展示し、レディメイドの製品を美術館に持ち込んだ(図1)。この作品を所蔵する国立京都近代美術館の所蔵品ガイドブックには「既製品の便器に〈泉〉という名が与えられている。日常生活の中では汚くてあまり触りたくないものを〈芸術作品〉として主張することで、作者はそれまでの〈芸術〉についての人々の考え方を皮肉り反省する機会を与えた」<sup>3)</sup>と解説されている。デュシャンの『泉』の提示は20世紀中盤以降に台頭する芸術における概念の転化として、アイデアの作品化、コンセプトの作品化に繋がる象徴的な行為だといえる。発表当時は展示を拒否されるなど物議をかもしたデュシャンのレディメイドの便器は、展示のコンセプトにも切り込んだ。絵画が額に飾

られ、彫像がモニュメントとして非日常的に展示された美術館にいきなり日常を突きつけたのである。日常品の展示は美術館の展示に対するコンセプトを変えさせるに十分であった。

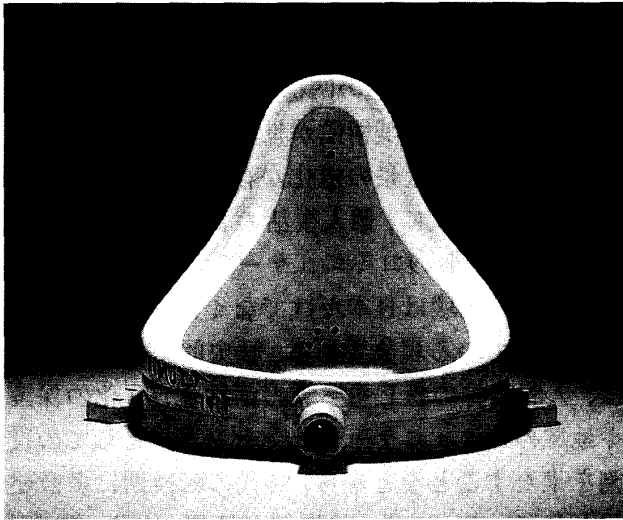


図1 『泉』 1917年 京都国立近代美術館  
マルセル・デュシャン (1887～1968年)

芸術そのものを否定するかに見えるダダ以降、ロシアの「構成主義」、フランスを中心としてダダイストが起こした「シュールレアリスム」が台頭するが、何れも芸術の意味を新たな根拠に求めようとしたものであった。

第二次大戦後美術の中心はヨーロッパからアメリカに移っていった。ニューヨークを起点に「抽象表現主義」が起こり、M・ロスコ、J・ポロック、デ・クーニングらが活躍した。1950～1960年ごろ、A・カルダー、J・ティンゲリーらが作品そのものが条件によって視覚的に変化する動く芸術「キネティック・アート」を展開した。同年、J・ジョーンズ、A・ウォーホール、R・リキテンシュタイン、R・ラウシェンバーグらによる、素材もテーマも日常のレディメイドかつマスプロダクションを扱った「ポップ・アート」の誕生は、大量生産、大量消費の社会背景を反映している。1960年代以降、「オブティカル・アート」「ミニマル・アート」と続くが、ポップやミニマルはデュシャンの『泉』から引き継がれたコンセプチュアル・アートで進められたものである。

1970～1980年代に入り「スーパーリアリズム」「ニューペインティング」が展開したが、もはや美

術館という展示の枠組を必要としない表現が出現する。ビルや島を布で包む行為で知られるクリストの「アースワーク」、時空を選ばず突然自らの身体で行う「パフォーマンス・アート」は世界は全て表現の場であり行為そのものが表現であった。現在メディアは拡がりビデオアート、コンピュータグラフィック、インターネットを通じて作品の発表が行われ、実態を伴わない空想美術館の構想さえ可能である。

20世紀終盤のインスタレーションを初めとする芸術の動きから顧みると、R・ムット氏の『泉』の一石は将来を予見する頗る大きいものであったと言わざるを得ない。美術館もまた芸術の変遷や社会背景に添って展示のコンセプトを変えていく。美術館は機能を広げ、施設という美術館の空間そのものにコンセプトを託していくようになる。

### 3. グラン・プロジェ……ジョルジュ・ポンピドーの総合的芸術センター構想

ポンピドー国立芸術文化センターは「現代」を扱う総合的大芸術文化センターとして1977年、パリ市内ポーブルの広場に開設された。ポンピドー国立芸術文化センター（以後、ポンピドーセンターと記す）の構想は、その名が示す通りジョルジュ・ポンピドーが大統領就任後まもなく個人的意志で提出したものであった。

建築はポンピドーセンターの構想を具現するべく画期的な構造と装置を備えたものである。「近代・現代美術館」、オーディオ・ヴィジュアル機器や移動用クレーンなどを備えた「現代美術実験ギャラリー」、「近代・現代造形資料室」「映画劇場」「情報公共図書館」がある。図書館にはヴィジュアル機器が揃った「現代室」や児童を対象とした美術館教育を目的とした「児童室」があり、即時出版が可能な印刷所が設けられている。「インダストリアル・デザイン・クリエーション・センター」、音楽家と科学者を学際的に結合させることを可能にする「音楽・音響センター」、TVスタジオがビルトインされた多くの異なるジャンルの交換的実践が可能な実験劇場「多次元空間」、各セクションの境界を越えてハンズ・オンスタイルで設営している「子どもアトリエ」、「発表と集会室」と巨大な「収蔵庫」が設けられた(図2)。

これらの施設とポンピドーセンターの運営の構想を託されたストックホルム近代美術館のポントウス・フルテンの言葉がセンターのコンセプトを象徴している。「美術館は生命を爆発させるところだ。そこは生き生きとした場であり、墓場のモニュマンとしてはならない。美術館は近代都市において最後にたどり着く人間的場であり、そこは同時に感覚的に大きく凝縮したところである。」「ボーブールのセンターの特徴は、まず何よりも芸術の間の隔壁を取り壊すための前例のない努力である。それによって初めて明快な方法で、音楽と文学、造形芸術と映画や詩を隔絶させている習慣を壊すことが試みられ、われわれに環境を理解させる方法が与えられるのである」<sup>4)</sup>。

ポンピドーセンターが、芸術の多次元的空間での実験的プロト的な提示、人々との新たな情報交換のコミュニティーであることをコンセプトに、冒険的な創造的空間を構築したことは、デュシャンの一石がアナーキーな方法を越えて実現したものである。ポンピドーセンターのコンセプトとそこに存在する空間はその後の美術館建設や美術館運営に多大な影響を及ぼした。現在、世界各国で流行とさえ言える子ども美術館もこのようなコンセプトから容易に理解できよう。次代を担う幼い国民への文化的投資をする目的を持ち、美術館の

変貌を象徴するように、人々との新たな情報交換のコミュニティーとして文化的環境の提供と芸術的と科学的視点から経験的に学習する美術館教育のプログラムを鋭意研究している。

### Ⅲ 子どものための美術館・博物館プロジェクト

#### 1. 美術館と子どもの関係

子どものための美術館が世界的に広がってきた理由に、社会的背景の変化が存在する。多忙な日常を送る現代人に、個人生活の著しい変化だけでなく、地域社会のコミュニケーションの不成立や伝統文化の崩壊は日本だけでなく世界中の国で同時進行している現象である。歴史的に見て美術館は、人間精神の癒しや感覚の活性化、文化の保護や地域のコミュニケーションセンターとしての役割を果たすことなどから、時代の転換期に多数建設されている。いま、美術館が教育・文化・芸術・子どもにまなざしを向け、子どもとの関わりを積極的に進めているのは、未来に向けて新たな人間を創造する役割を担おうとしているかに見える。

1980年、兵庫県立近代美術館内の光景である。当時美術館は静謐な雰囲気の中で芸術作品を鑑賞する場だという印象が強かった。日常生活から遊離した非日常の芸術的な世界が漂う空間に、丸ごと日常の子どもが飛び込むことは稀であった。兵庫県立近代美術館で開催された「『カルダーの世界』展」<sup>5)</sup>の会場へ、5歳児と思われる幼稚園児約20名程が保育者に引率されて入場してきた。彼らは会場中央に展示してあったハンギングによるモビール『黒い玉、白い玉』(1930年制作、1969年改造 図3)というタイトルの作品の前に陣取った。天井から吊された鉄の球体が床面に置かれた同じく鉄製の鉢に揺られて当たり、音が発生するのを興味深く見、歓声をあげていた。幼児がカルダーのハンギングに興味を持ったのは、

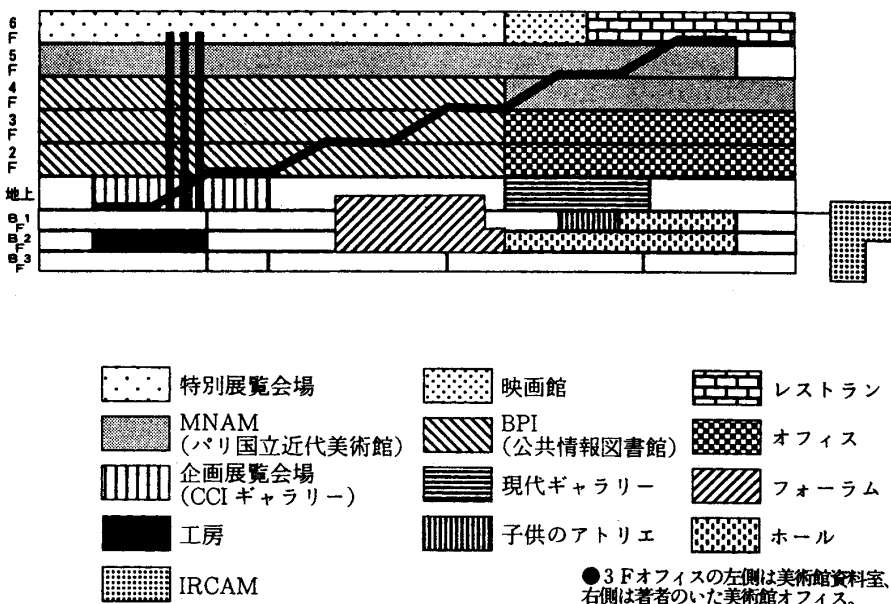


図2 ポンピドー・センター内部図 (1997年開館当初)

『ポンピドー・センター物語』より



図3 『黒い玉、白い玉』 1930年(1969年改造)  
アレキサンダー・カルダー(1896～1976年)

カルダーがキネティックアートの作家だからであろう。筆者はその光景をもの珍しく感じつつも興味深く観察した。カルダーの世界展が兵庫県立近代美術館で開催されたのは1979年12月～1980年2月にかけてであったことから、この当時としては珍しい幼児の美術館への来館である。日本で美術館が子どものためのプログラムを設置しはじめたのが1970年代だと言われているが、当時の子どもと美術館の関係はこの事例が反映するようにまだ稀薄なものであった。

現在世界の美術館はオブジェクト・センタードからクライアント・センタードへ重心が移りつつある。子どものための美術館・博物館は圧倒的にクライアント・センタードという考えで造られてきた。そして、ハンズ・オン(Hands-on)・スタイルである。“カルダーの世界”展にハンズ・オンコーナーが設置してあれば、キネティックアートを楽しんだ幼児はきっと自らの手で試行したであろう。ハンズ・オンはかれらの美術館における経験の質を変化させたはずである。大月は子どもに

にとって良い美術館・博物館<sup>6)</sup>の条件として以下の4条件をあげている。

1. 子どもの年齢に応じたプログラムが用意されているところ
2. 上質の分かりやすい展示があり、あわせて体験学習や創作が楽しめるところ
3. リラックスして一日を過ごせるよう設備が整った生き生きした空間
4. 子どもとコミュニケーションがとれるスタッフのいるところ

これは子どものために建設された美術館だけでなく、既設美術館の子どものためのプロジェクトを運営するときにも生かすべきものであろう。

## 2. ハンズ・オン

世界で最初の子どものための博物館はニューヨークのブルックリンで1889年に誕生したブルックリン・チルドレンズ・ミュージアムである。当時としては画期的な創業であった。その24年後、1913年に世界第3番目の子ども博物館として建設されたのがボストン・チルドレンズ・ミュージアムである。1963年にこのチルドレンズ・ミュージアムで『What's Inside? (中身はなあに?)』というテーマの展示の幕が開いた。この企画で打ち出した注目すべきコンセプトがハンズ・オン=体験学習である。コンセプトは館長のマイケル・スポックが提案したもので、彼は『スポック博士の育児書』の著者の長男である。「自発的に見て・触れて・試して・理解する」<sup>7)</sup> 学習方法ハンズ・オンはマイケル・スポックによって提唱され、具体化された。『What's Inside?』の展示は「こどもの身のまわりの器械、たとえば、トースターやテレビを半分に切り開いてその内部を見せるもの」で「ガラスケースに入れたりロープを張ったりして離れたところから見せるのではなく、じかに、見たり触ったりするようになっていた」という。しかも「こどもが自由に壊したり組み立てたりすることのできるコーナー」<sup>8)</sup> であるワークショップが併設されていた。

その後世界の子どものための美術館・博物館が運営理念の中心にこのコンセプトを掲げている。オブジェクトの展示が工夫を凝らしたハンズ・オン・スタイルでなされ、オブジェクトの制作を追

体験や再構成できるワークショップや素材体験のワークショップなどが設置されている。美術館が企画する子どものためのプログラムにもこのコンセプト、ハンズ・オンとワークショップが生きている。

次に、子どものための美術館・博物館のプログラムと美術館の子どもプロジェクトにおけるプログラムを紹介しよう。

### 3. 美術館散歩……子どものためのプログラム

#### 1) ボストン・チルドレンズ・ミュージアム (The Children's Museum, Boston)

1913年開設の世界で3番目に古い子ども博物館で、1975年にボストン埠頭の6階建ての古い倉庫を改装した。国内外の多くの子どものための美術館・博物館に強い影響力をもつ博物館で、略称でTCMと呼ばれている。TCMは1960年代マイケル・スポック館長時代に始まったハンズ・オン、ケン・ブレッカー館長時代(1986～1993年)のダイバーシティ(Diversity=多様性)を基本理念とし、「子ども自身が自分に自信をもって安心して生きていく」<sup>9)</sup>という子ども観をベースにしている。

展示は、乳幼児の発達、ヤングアダルト、異文化の理解、科学と技術の4つの柱で構想し、20以上のテーマで行われている。展示のワンクールは1～4年で人気の高いものは半永久的展示となる。展示の一つである「ティーン・トキョウ」は、現在の日本の10代の若者の生活を中心に展示している。カラオケ・マンガ、電車が再現され床に足形が無数に記されラッシュ時の様子を体感できるようになっていて、「日本人にとってはうんざりするほど、リアルで正直な東京の日常生活が再現」<sup>10)</sup>されている。

TCMの活動は「アウトリーチ・プログラム」によって外へ連携している。スタッフが学校やコミュニティの集会へ出かけていくサービスである。TCMのプロジェクトはさらに、環境の観察や体験をする教育センター、野外彫刻等を楽しめ安全な遊び場がある公園、公共の集会所やレストランの施設の増設へと拡げられている。ポンピドー・センターの構想に極めて近い子どものための美術館の再生のようにも見える。

#### 2) ユーリカ! (Eureka! Halifax)

館名が示す通り、ユーリカ=わかった、という知る喜びがテーマである。イギリスで初めてのハンズ・オン・スタイルの子どものための博物館である。1992年に開館、これまでの過去を検証するタイプの美術館ではなく、現在と未来をどのように生きるかを探ることに重点が置かれている。TCMを体験した親からの要請で構想された博物館だが、対象となる時間設定、大人と子どもが共に体験を分かち合うことを奨励している点で個性が異なる。中心テーマは、発見と創造、自分と自分のからだ、仲良く共に生き・働くことの3点である。展示はこれらのテーマに添ってレイアウトされ、博物館の中に一つの街が造られた。子どもたちは自分が日常期待していた仕事を従業員や職員、工具になって体験することができる。コミュニケーションコーナーでは通信機器やコンピューターを使って新聞を造り、プリントアウトしてその日に持って帰るワークショップや、バックアップする企業の工場の工程をそのまま体験する場もある。現実を身体で体験し、理解する=ユーリカ!である。

#### 3) ポンピドーセンター 「アトリエ・デ・ザンファン」

アトリエ・デ・ザンファンは独立した子どものための美術館ではない。前節で示したがポンピドーセンター構想時から「開かれた美術館」の理念のもとに子どものアトリエは組み込まれていたものだ。個人でアトリエへ来る子どもの他に学校と提携して多数の子どもを受け入れる場があり、一日数百人の子どもの参加があると言われている。1977年にアトリエ・デ・ザンファンが企画し開催された『見る手』展 (les mains regardent) は社会に大きな反響を与えた。アトリエ創設時のコンセプトは初代ディレクター、ダニエル・ジロディは「子供たちにたんに生活の糧を得ることを教えるのではなく、よりよく生きることを、味わい、感じ、見て、聞いて、踊って、描いて、写して、話して、作って、書いて、切って、そして触れることを教える点」<sup>11)</sup>にあったと述べている。カルダーのモビール、イブステギーのゴムなどが入った木の箱など材質を多様に選択して展示し、

触って感じ取る方法を取った。この展覧会は世界各地の学校や美術館を巡回した。

子どものアトリエについて『ポンピドゥー・センター物語』に独創的且つ柔軟で特色あるプログラムが紹介されている。その1は子どものアトリエの活動はセンター全体の展覧会の内容と連動していることである。ワークショップの創作でも手の楽しみに終わらず、常に鑑賞者の理解を深める方向で行われる。造形美術、写真、ビデオ、C・G、建築、デザインなど各セクション毎にプログラムがたてられる。その2は約30人のスタッフがキュレーターとしてそれぞれのワークショップを運営していて、彼らは児童教育家かアーティストだということである。また、実際子どもと関わるのはアニメーターと呼ばれる人たちで、彼らもまたアーティストである。センターのフロアー・レクチャーの解説員もアーティストで美術史の解説者や美術教育者ではない。クリエイターと直接関わることは作品やワークショップにおいて鮮烈なアプローチができるという点で意義は大きい。その3は各セクションのワークショップ毎にたてられる展覧会構想である。造形美術のアトリエではセンターの常設作品を基にしたものと、企画展を基にしたものの2種あり、ギャラリートークによる鑑賞⇔同様のマテリアルによる制作という楽しいワークショップが開かれる。しかし、このアトリエの最大の特徴は、ポンピドゥー・センターの企画展に招聘され個展を開催しているアーティストなどに、子どものアトリエのスペースで、子どものために別の展覧会の考案を依頼し開催することや子どものためにアーティストがオブジェを制作することが行われていることである。これらは地域や学校を巡回する。建築・デザインのアトリエでは300000個のレゴを準備し、1985年から約10年間世界中を巡回し世界の子どもたちによって作り継がれた『自由なレゴ』は、未来都市を形成し子どものアトリエに帰着した。これもユニークな企画であった。

「アトリエ・デ・ザンファン」は各セクションのワークショップのプログラムにも含まれていたように、「オー・レ・ミュール」、「アールトー」プロジェクトでセンターから外の世界へ積極的に展覧会やワークショップのプログラムを発信する。

「オー・レ・ミュール」(壁の外)は各国への巡回展で具体化され、「アールトー」は各国の学校への出張アトリエを実践している。ポンピドゥーセンターは美術館と学校の美術教育活動の連携の観点からも先駆的で驚異的に広いフィールドをもっている。

#### 4) ハノーヴァー・シュプレングル美術館「子ども広場」

1979年開館したシュプレングル美術館は、「広場(フォーラム)」と名付けた実技講習や自由に美術的な遊びができるスペースを構想段階から考えていた。シュプレングル美術館の美術館教育スタッフは、美術館を訪れる子どもたちが鑑賞や議論や学習だけでなく、自分もそこで制作したいという気持ちを持つことに注目し、子どもの広場の美術館教育プログラムである「芸術あそび」に大きな意味を持たせている。「芸術あそび(クンストシュピール)」という名称は、次のようなコンセプトに支えられている。『芸術あそび』の冒頭でシュプレングル美術館キュレーター、ウド・リーベルト、レテーナ・ディットシャイト・バルトロッシュは「美的教育のうちの教育的遊びには、子どもたちの中に同時代の美術に開く感性的経験に喜びを呼び起こそうとするための、いろいろな可能性や芽が宿されています。「芸術あそび」というのは、この芽を、子どもたちに備わった創造的能力の育成と結びつけようとするものなのです<sup>12)</sup>と語っている。

子ども広場は、教育学的指導を不可欠とする美術館教育に固有のプログラムを提供しているが、多くの美術館の子どものためのプログラムとは異なり、その美術館のオブジェクトとの関係を強調していない。シュプレングル美術館のプログラムは、上記のコンセプトの具体化とも言える材料と創造的に関わる体験を重視し、子どもの日常経験と子どもの広場での体験を結ぼうとする。グループ制作を優先し共同の実感をもたせようとする、子どもの広場展覧会の企画と「砂あそび」(図4-1, 2)「マーシュ湖上の帆船アクション」(図4-3)など広域空間での公開性の高い取り組み、アーティストとの創作経験等を重視している。





図4-1 砂あそび-A

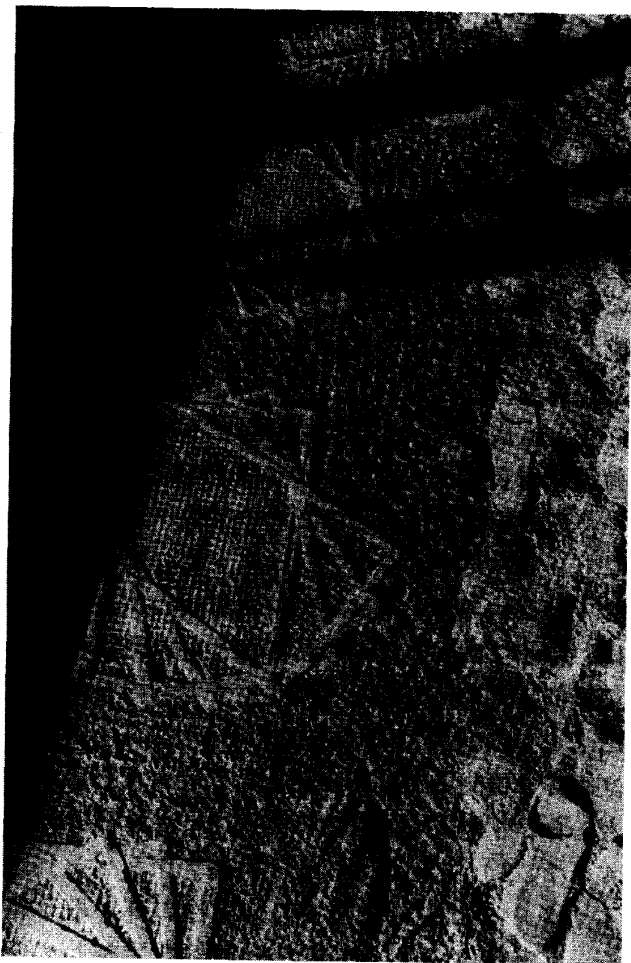


図4-2 砂あそび-B

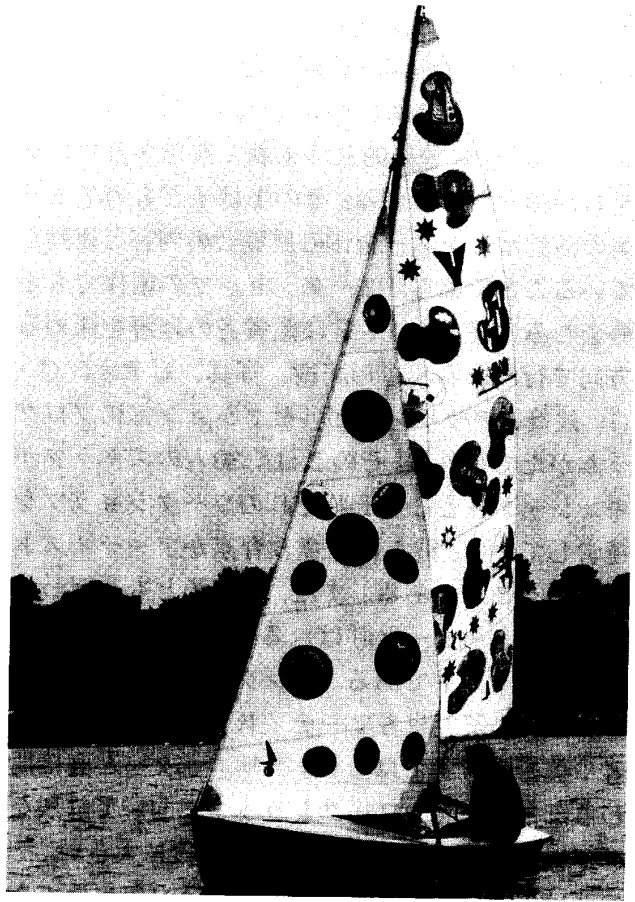


図4-3 マーシュ湖上の帆船アクション

図4-1～3は『芸術あそび』より

学校教育とも提携しているが、学校の美術教育と美術館教育の連関について、シュプレングル美術館は子どもの広場のプロジェクトを以下のように位置付ける。「成績を問題にする学校の美術教育の要求は、私たちの子どもの広場のもつ、遊戯教育的ともいべき性質と、無条件に一致するものではないのです。私たちの美術館にも、教授学的・教育方法的根拠に基づいて行われる学校的なプログラムがあります。このような美術館教育は、学校美術教育と遊戯的教育的な美術館教育の両側面に貢献する媒介的役割を演じることができでしょう」。<sup>13)</sup>

わが国の小学校や幼児教育現場では「造形あそび」が隆盛である。1960年代から関西を中心とした「DOの会」や関東中心の「東京都図画工作研究会」が独自に展開してきた美術的且つ遊戯教育的なプログラムであり、1990年改定の小学校学習指導要領にも織り込まれている。コンセプト、ワークショップの内容ともに「造形あそび」と「芸術あそび」は極めて近い関係にあると考える。



## 5) サマー・プログラム

美術館では子どものためのプロジェクトの一環として、サマー・プログラムが組まれる。理屈抜きに親子共に利用価値が高い企画であり、日本各地の美術館で美術館教育のプロジェクトとして定着しつつある。I章で例示した名古屋市美術館と愛知県陶磁資料館が1999年に企画した身近でタイムリーなプログラムを紹介しよう。

[名古屋市美術館『夏休み子どもの美術館』]

- ① 夏休み子どもの美術館(常設展)をガイドボランティアと共に作品鑑賞。所蔵作品による子どもを対象とした展示。美術館章のヒントがのっているワークシート(図5)の無料配布。中学生以下無料。



図5 ワーク・シート 名古屋市美術館

- ② ワークショップ「複製:コピー」をテーマに材料体験をする。講師:山口ももこ
- ・ 版であそぶ「森のポートレート」: 樹木のフロタージュ、スタンピングをし、それらで森を造る。小1~3
  - ・ 型をとる1「にせものアイス」: アイスの型に石膏を流し込み、彩色して本物そっくりのアイスを作る。小1~3
  - ・ 型をとる2「わたしのヌケガラ」: 石膏シートで自分のからだの一部の型をとって、彫刻を造る。小4~中
  - ・ くりかえす「変わらない私/変わっていく私」: 幼少期と現在の写真をシルクスクリーンでくりかえし印刷し、時間の流を取り込んだ自画像を造る。小4~中

- ・ しくみ複写する「バーガー“ビジュツカン”」: バーガーショップのメニューに美術館の作品が載っていたら? 異次元のものの組み合わせによる知的ゲームに参加する。小4~中

- ③ ミュージウムコンサート「名古屋フィルのメンバーによる子どものためのミュージックワークショップ」

[愛知県陶磁資料館『こどもびじゅつかん・やきものはっけんでん』]

- ① 展示資料を中心としたもの

- ・ 「やきものどうぶつえん」
- ・ 「からだのやきもの」
- ・ 「何だかヘンなやきもの」

- ② ワークショップと完成作品の展示「のやき」

- ③ はっけんイベント「オカリナえんそう会」

何れも小中学生無料。パンフレット参照(図6)



図6 サマー・プログラムのパンフレット

愛知県陶磁資料館

その美術館・博物館に所蔵展示されているオブジェクトをもとにしたワークシートの作成やギャラリー・トークの企画、展示と関連したワークショップの開設と子どもの作品展示、芸術の他領域の参入等がサマー・プログラムの内容として定着しつつある。

#### IV 二つの提案

日本でもユニークなコンセプトを持った子どものための美術館・博物館が近年開館している。「ふなばしアンデルセン公園」内の「こども美術館」、大阪の「こどものための博物館・キッズプラザ

大阪)、「名古屋市青少年文化センター・アートピア」である(図7、8)。これらは、日本の子どものための美術館・博物館の先駆的存在である「こどもの城」や「おかざき世界子ども美術・博物館」とは一味違うハンズ・オン・スタイルのミュージアムとして誕生した。一方、各美術館は美術館教育のプロジェクトとして、子どもを対象としたサマー・プログラムを中心に鋭意工夫している。また、美術作品の鑑賞の概念を変える注目すべき提案を示すプロジェクトも出現しつつある。



図7 キッズプラザ大阪「わいわいブテック」  
いろんな国の衣装が着られるコーナー  
『体験型おもしろミュージアム』より  
石黒敦彦著 フレーベル館 1999年



図8 名古屋市青少年文化センター・アートピア  
うるまでるび「スナップモーション  
(シアター・コンボ)」  
アニメの中に参加できる楽しい展示コーナー  
『体験型おもしろミュージアム』より

## 1. 『なぜ、これがアートなの?』の提案

### 1) ギャラリー・トークの重視

豊田市美術館で開催された『なぜ、これがアートなの?』展は、美術館の建築を中心とした空間と共に印象深い展覧会であった。筆者が展覧会会場でまず最初に出会ったのは、カカオの香りが立ち込めた大仕掛けな作品だった。ヘレン・チャドウィックの『カカオ』(1994年)で、直径5m位の容器に溶解した本物のチョコレートが満杯入っていた(図9)。「なぜ、これがアートなの?」表

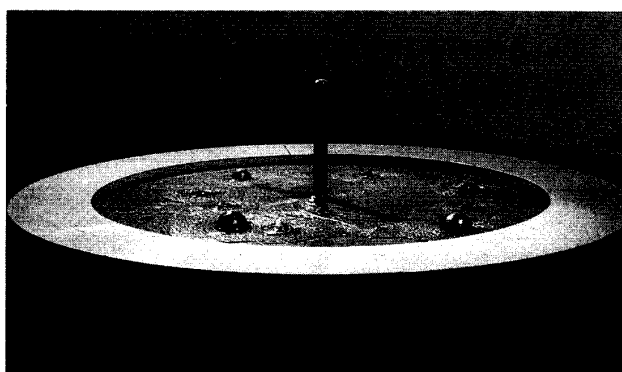


図9 『カカオ』 1994年 ヘレン・チャドウィック財団  
ヘレン・チャドウィック

題通りの疑問である。1917年、マルセル・デュシャンが『泉』を美術館に展示したときの反応を彷彿とさせる。この展覧会は豊田市美術館(1998年7月21日~9月23日)をスタートし、川村記念美術館(1999年10月8日~12月6日)、水戸芸術館現代美術ギャラリー(1998年12月18日~1999年3月22日)の3館を巡回した。川村記念美術館の『なぜ、これがアートなの?』展を中心に特集を組んだ「DOME 42」<sup>14)</sup>は、この展覧会で注目すべき特徴をあげている。ニューヨーク近代美術館で美術館教育プログラムの専門スタッフとして活動していた、アメリア・アレナスと会場となった3館のキュレーターによる企画であること。作品にキャプションを付けないこと。ギャラリー・トークを重要な要素として取り入れたこと。基本的に日本の美術館がコレクションしている現代美術作品であること。カタログを作らなかったこと。学校との連携を意識した展覧会であったことなどである。中でも重要な要素は、ギャラリー・トークの重視と学校との連携の方法であろう。この双方

の実践にアメリカ・アレナスの存在が大きな力となった。

ギャラリー・トークはレクチャー形式を採らず、対話形式で「アメリカ方式」と呼ばれるアメリカ・アレナス独特の方法を彼女の指導の下に実践した。学校との連携のネックもギャラリー・トークで、子どもたちが美術館でギャラリー・トークを経験することをプログラムの中心に据えている。プログラムの概要は、

- ・ 学校の先生がアメリカ・アレナスのレクチャーを受ける。
- ・ 学校での事前授業。美術館スタッフが主な出品作品のスライドを持参し、先生がスライドを子どもたちに見せながら自由に発言させ、美術館でのトークの雰囲気を経験する。
- ・ 美術館で展覧会を見ながらギャラリー・トークを体験する。
- ・ 学校で事後授業。ギャラリー・トークのまとめをする。

というものである。対話形式のギャラリー・トークでアメリカ・アレナスが目指したものは、作品鑑賞の意味を問い直すことであった。

## 2) 鑑賞者の主体性を問う

アメリカ・アレナスは、マルセル・デュシャンの『泉』(図1)は鑑賞者の作品に対する姿勢の積極性を引き出すという。この展覧会と同名の著書『なぜ、これがアートなの?』でアレナスはデュシャンの『泉』(Fountain 1917年)について、「便器を美術館や美術書のなかで見ると奇妙なことはいないだろう。それにもかかわらず、デュシャンの「レディー・メイド」の作品ほど、「意図的な分離」あるいは「額」に入れるという、アートを生み出すにあたって欠かせない行為の意味を考えさせるものはない。芸術的なものからもっともかけ離れた便器を鑑賞するとき起こるさまざまな疑問や反応を確認し、その理由や答を見つけ出すことで、私たちのなかに芸術的知覚力が徐々に生じてくる」<sup>15)</sup> 作品だと位置付ける。逆さまに置かれた便器が、鑑賞者が持つ芸術という高尚なイメージを反転させる。無機質で機能的な便器に用を足す行為は、美術館で作品を鑑賞する個人的な体験とダブルイメージとして捉えることが

できる。また、逆に置かれた便器に、通常の機能の逆転を見てとる。流れ込むべきところからの逆流をイメージしたとき、それまでのアートと自分との関係の崩壊を意識し、「疑問をもって、もっと積極的にアートを見ることになる」<sup>16)</sup>。アレナスは、この関係の転換からくる「なぜ、これがアートなの」「どうしてこれが重要なのか」「これが私となんの関係があるのか」といった疑問を、どうしてレンブラントの『夜警』の前で持たないのか、と投げかけているのである。

ヴィンセント・ヴァン・ゴッホの『ゴッホの椅子』をテーマにアレナスが行ったギャラリー・トークでは、まず絵について見えたことを語る。「この絵に何が見えますか」「椅子が見える」「どんな椅子ですか」と、椅子についての応答が継続する。決して、「この絵を通じてゴッホは何を表現したかったのか」という問いは発せられない。鑑賞者自身が作品を通じてさまざまなことに気付いていくプロセスを創るのである。作品を見て「アーティストは何をいいたかったのか」というより「この作品は何を意味するのか」という問いを適切だとする作品鑑賞の方法は、作品を「アーティストの側から見る鑑賞」から「鑑賞者の側から見る鑑賞」へ向かわせる、積極的な鑑賞へコンセプトの転換を提案したのである。

## 2. 養老天命反転地の存在

### 1) 作者も作品も鑑賞者もそこにいる

1995年10月、岐阜県養老町養老公園に『養老天命反転地』(Site of Reversible Destiny-Yoro)(図10)が完成した。構想・設計は1990年4月～8月、総面積18,100m<sup>2</sup>の壮大な建築的実験は、荒川修作とマドリン・ギンズによって創られた。彼らの実験は、岡山県奈義町現代美術館の『心・偏在の場/奈義の竜安寺』(Kokoro-Ubiquitous Site/Nagi's Ryoanji)に次いで二度目である。『養老天命反転地』は心のテーマパークとして開園したものであるが、荒川修作のオフィスCMFから岐阜県がこの巨大な構築物を美術作品として購入したものである。

作品の構造は、「ゲート(不死門)」をくぐり、さまざまな仕掛けを通過して「養老天命反転地記念館—養老天命反転地オフィス」へ出る。この行程



図10 養老天命反転地に立つ荒川修作とマドリン・ギンズ  
『養老天命反転地』より

はこれから経験する場への適応準備のように見える。メインとなる場は10か所にテーマを持った装置が建設されている。「極限で似るものの庭」「陥入膜の径」「運動路」「想像のへそ」「地霊」「宿命の家／降り立つ場の群れ」「切り閉じの間」「精緻の棟」「白昼の混乱地帯」「もののあわれ変容器」。10の装置を辿ることは荒川が荒川自身と出会う旅であり、10の装置の体験者が自分自身を探す旅に出たのである。各装置とそれを巡る空間—荒川はこれらを庭の発想で望んだ—は、すべて斜面の上に立つ。繰り返し経験する相似的な風景に、幻惑したようなデ・ジャビュを味わい、各装置の体験は身体と精神を強引に極限状態に陥れる。

荒川とギンズが創った作品は「体験の場」であった。また、荒川とギンズは「養老天命反転地／使用法」を作った。作品を使用する、ということは場を体験せよということである。荒川は藤井博己との対談で、ダダイストの行為をこの世界に欠けた極限状態に「言説の中でも」近づけようとしたことを評価しつつ、彼らには「身体（肉体）が忘れられていた」と指摘する。荒川はまた、荒川の「持っている身体の構造それ自身を建築的主体として見」て、建築物を造るという意識を持つ。<sup>17)</sup> もう一つの建築といわれる構築物である『養老天命反転地』は、「荒川」を体験することを通して『養老天命反転地』を体験した人間自身に自分の身体

と精神の意識を発生させる場として存在していると考えられる。

## 2) 究極の美術教育

作品『養老天命反転地』には美術館らしい館がない。実際にはキュレーターは1名いるがその役割は他の美術館とは異質のものである。極端に言えば荒川とギンズの実験は、美術館という制度もキュレーターの存在をも拒んだ。作品が全てを備えている。というより、荒川とギンズが全ての機能を担っているといった方が彼らの意図により近づくことになろう。鑑賞者は体験者として直接作者と向き合うのである。そして実は自分自身

と向き合っていることに気付くのだ。

『なぜ、これがアートなの？』はギャラリー・トークを通して鑑賞者に主体的な鑑賞を促す役割を、キュレーターが担っていた。主体的な鑑賞とは、作者の意図を意識下に置くことなく作品と鑑賞者が向き合うことである。作品と鑑賞者の間にキュレーターが存在することを除いては、この二者の方向は変わらない。最後には鑑賞者が自分自身と向かい合うという結果も同様である。違いはそのプロセスにあり、前者はギャラリー・トークという「言説のなか」で向き合う。しかし荒川は、作品を作者である荒川の「持っている身体の構造それ自身を建築的主体として見」て造るという意識を明確に示して、作品＝構築物＝場に存在すると同時に鑑賞者に身体ごとの体験を強いる。美術館という制度も、その制度が提供する美術館教育のプログラムも美術教師も不必要である。謂わば究極のハンズ・オン、究極の美術教育である。荒川・ギンズの実験は「子どものための」と言う冠詞を持たないが、今後の美術・美術教育の一方向を示すものと考えられる。

## V 美術教育の行方

### 1. 美術館からの発信

近年の美術館の運営は圧倒的にクライアント・センタードの考えで進められてきた。美術館・博

物館は専門的で難解な研究者対象の砦を自ら解体し、来館者を遠ざけない工夫を始め、コミュニティーセンターとして変貌していく。生活や文化が急変する時代に美術館に特に期待されるのは、教育、文化、芸術、科学、子どもへのまなざしである。美術館が美術館教育のプロジェクトを推進し積極的に外に向かって発信することになる。

子どものための美術館・博物館の美術館教育と美術館の子どものための美術館教育プログラムの特色として、

- ・美術館・博物館という空間と独自の環境を十分生かしていること。
- ・所蔵するオブジェクトを最大限に生かすプログラムであること。
- ・オブジェクトの展示は可能な限りハンズ・オン・スタイルであること。
- ・ワークショップを開設し自ら造る体験ができる場があること。
- ・地域や学校、広くは全世界を対象に美術館から外に向かって巡回するプロジェクトがあること。

以上の点があげられる。

子どものための美術館・博物館のプログラムと、美術館の美術館教育プログラムでは、そのシステムの相違からそれぞれの個性にあった役割を担っていることに気付く。前者はボストン・チルドレンズ・ミュージアムをモデルにして、ハンズ・オン・スタイルのオブジェクト展示や新たなオブジェクトの創造が中心となる。後者はワークショップの企画に工夫を凝らす。ポンピドー・センターの壮大な構想を基にした「アトリエ・デ・ザンファン」の試みが根となっていることがわかる。また、前者は子どもたちが生き生きと生活するための知恵と想像力と感性を育み、文化や社会を体験する場として、後者は子どもたちが芸術や文化を体感することで、新たな創造の芽を育て創作を支援する空間と人＝美術館教育のスタッフや時にはアーティストを提供し、子どもたちの芸術センターとしての役割を担おうとしている。美術館は広大な施設と膨大なオブジェクトを基盤に、専門家集団であるキュレーターによる独自のプログラムを持ち、プロジェクトの一つとして壁の外

(オー・レ・ミュール)へ発信しているのである。

学校はもう一つの壁の内側である。美術館の広大な施設と膨大なオブジェクトの前には学校はあまりにも無力である。しかし、学校に在籍する全ての子どもが美術教育を受け、美術を体験するチャンスを与えられているわけである。美術館のプロジェクトへの参加は基本的に子どもの自由意思に任されている。好きな子どもがリピーターとして来ることも多い分、そうでない子どもは来ない。美術館が学校と提携するプロジェクトを提唱する意味はそこにあるのだろう。プロジェクトがまだ動き出したところの日本の美術館教育であるが、美術館からの発信に学校の美術教育は受け身であってはならない。学校と美術館の共同プロジェクトの実現、さらに学校側からの「オー・レ・ミュール」が望まれるところである。

## 2. これからの美術教育

『なぜ、これがアートなの?』の提案や荒川とギンズが実験した『養老天命反転地』は鑑賞教育の対極と言えるだろう。一方はギャラリー・トークを通して鑑賞者の主体性を引き出すために、作品の作者であるアーティストの存在を抹殺した。他方はアーティストを鑑賞者が身体を通して体感する場を創ることにより、美術館とキュレーターの存在を無意味にした。ここで注目すべきは、それぞれが重視したものではなく、抹殺したもの＝荒川修作というアーティストとキュレーターの役割、「プロデュースする」ことである。東京の臨海副都心のマスタープランを創っているときの構想において荒川は語る。「私が家をつくり、私が街をつくり、私が都市をつくっているんだ、私一人でも可能なんだという意識。それで自分でつくっては自分で壊し、壊してはつくっているんだという意識を明確にさせる条件を、もう一つの建築と呼ばれている構築物で示したいものです。」<sup>18)</sup> 都市計画のプランナーのような、プロデュースする創造的な構想者を育成することを目的に、美術教育のカリキュラムを一新する必要がある。

### 【注および引用文献】

- 1) 全国美術館会議編、『全国美術館ガイド』, 美術出版社, 1999

- 2) 川口幸也, 「21世紀における文化展示の構築めざして—問題提起」, DOME 39 日本文教出版, 1998, pp.4~9
- 3) 松山利光, 永井隆則編, 『美術との出会いがきっと楽しくなる所蔵作品基礎知識』, 京都国立近代美術館, 1997, p.52
- 4) 長谷川栄, 『美術館都市への旅』, グラフ社, 1995, p.41
- 5) 中原祐介監修, 『CALDER'S UNIVERSE』, 読売新聞社・西武美術館・現代彫刻センター, 1979. 図3に使用した作品の写真資料は同書に収録されたものである。
- 6) 大月浩子, 『わくわくミュージアム』, 婦人生活社, 1994, p.7
- 7) 大月浩子, 前掲書, p.12
- 8) 染川香澄, 『こどものための博物館』, 岩波書店, 1994, p.2
- 9) 染川香澄, 前掲書, p.22
- 10) 大月浩子, 前掲書, p.13
- 11) 岡部あおみ, 『ポンピドゥー・センター物語』, 紀伊國屋書店, 1997, pp.216~217
- 12) ウド・リーベルト編, 『芸術あそび』, 日本文教出版, 1996, p.3
- 13) ウド・リーベルト編, 前掲書, p.149
- 14) 「川村記念美術館「なぜ、これがアートなの?」展が仕掛けたもの」, 『DOME 42』, 日本文教出版, 1999, pp.4~12
- 15) アメリア・アナレス, 福のり子訳, 『なぜ、これがアートなの?』, 淡交社, 1998, p.38
- 16) アメリア・アナレス, 福のり子訳, 前掲書, p.39
- 17) 毎日新聞社編, 『養老天命反転地』, 毎日新聞社, 1995, pp.30~31
- 18) 毎日新聞社編, 前掲書, p.31