

アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業記録集

[目次]

02 事業の全体概要

04 事業実施スケジュール

[鑑賞ツール開発プロジェクト]

06 事業概要

08 鑑賞会

10 検討会 I

12 検討会 II

14 鑑賞ツールのプロトタイプ展示

16 プロトタイプ① -あいうえおブロック

17 プロトタイプ② -キューブパズル

18 美術館来館（ツール体験）

20 ツール改善に向けた意見収集

22 事業を振り返って

[版画体験プロジェクト]

24 事業概要

26 体験コーナー「いろいろ版画のつまみ食い」

29 ワークショップ「はじめてでもできる銅版画のテクニック」

30 レクチャー「リトグラフって何だろう？」

32 「ツール開発事業に携わって」 鈴村麻里子

34 「“分からない” と “楽しい” がともに成り立つ鑑賞体験を」 貴家映子

アートでつなぐ・ 新しい鑑賞体験 創造事業

[事業概要]

現在三重県立美術館においては、2-3か月に一度の頻度で開催する企画展が美術館活動の中心となり、企画展の内容が利用者の来館意志を左右する状態が続いている。常設展の入場者数は企画展の入場者数を大きく下回り、来館者アンケートには「時間がない」「前に見た」「いつも同じだ」から常設展示室に行かない、という意見が記入されることも少なからずある。当館は3か月に一度、コレクションの展示替を行い、その都度担当者が企画展示と連動した展示を構成したり、展示頻度の低い作品や新収蔵品を紹介したり、「いつもと同じ」代表的な作品も展示しつつ、新しい視点の提案を試みてきた。それでもなお、多くの利用者に「行ってみたい」と思わせる常設展示の実現には、いまだ至っていないと考えられる。

これらの現状と課題を踏まえて、美術館活動の核となるべきコレクション展示の意義を再検討し、あらゆる利用者にとってコレクションの能動的な充実した鑑賞活動を可能にするために、美術館にはじめて訪れる人々には作品を鑑賞するための手がかりを提供し（1）、高い頻度で美術館を訪れる利用者には「いつもと同じ」ではない新しい視点を提供する（2）事業を計画した。



[事業の構成]

(1) 鑑賞ツール開発プロジェクト

特別支援学校、デザイナーと協働した、コレクション鑑賞のためのツール開発。インクルーシブデザインの方法を参考に、デザイナーや特別支援学校との検討を通して当館コレクションの鑑賞支援ツールを開発する。年度末にツールのプロトタイプ(製品見本)をコレクションと一緒に展示。

該当ページ：6-23 ページ



(2) 版画体験プロジェクト

作品の制作過程に関して新たな体験、視点を提供する。常設展示室でコレクションの版画の特集展示を行い（9月26日-12月24日）、作家に講師を依頼し、それぞれ版画の技法に関連したワークショップ、レクチャーを開催する。

該当ページ：24-31 ページ



[実行委員会構成]

アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業実行委員会

委員長	速水 豊	三重県立美術館館長
副委員長	中川 悦子	三重県立特別支援学校玉城わかば学園校長
委員	長谷 由香	三重大学附属特別支援学校教頭
委員	森井 博之	三重県教育委員会事務局特別支援教育課課長
委員	大野 照文	三重県総合博物館館長
委員(監事)	田川 敏夫	三重県立美術館友の会理事長

連携校 三重県立城山特別支援学校

[謝辞]

この事業を実施するにあたり多大なご協力をいただいた関係諸機関、関係者の方々、およびここにお名前を記すことを控えさせていただいた方々に深く感謝の意を表します。(敬称略)

楠木 一徳	青木 忍	片山 浩	上村 牧子
西田 礼子	牛田 康弘	宮田 雪乃	川合 利幸
北川 喜隆	熊谷 ゆう子		金 光男
	杉原 聡	伊藤 公子	竹下 知咲
	相良 浩	酒井 裕里	土嶋 敏男
	田嶋 茂典	瀬古 清水	村瀬 可奈
	富岡 進一	西村 怜奈	
	中村 千恵		
	永山 多貴子	名古屋芸術大学	
	八田 純子	三重県立津西高等学校	

鑑賞ツール開発プロジェクト

[事業実施スケジュール]

2017年

- 8月 ● **8月11日(金・祝)**
博物館実習生による来館者調査 (場所: 常設展示室、企画展示室)
- 9月 ● **9月5日(火)**
高等部生徒による鑑賞会、検討会Ⅰ (場所: 常設展示室、美術体験室)
- 11月 ● **11月15日(水)**
検討会Ⅱ (場所: 城山特別支援学校)

2018年

- 2月 ● **2月14日(水)ー3月18日(日)**
鑑賞ツールプロトタイプの展示 (場所: 常設展示室)
- **2月20日(火)**
生徒によるプロトタイプ体験 (場所: 常設展示室)
- 3月 ● **3月11日(日)**
三重県総合博物館ミュージアム・パートナーによる
プロトタイプ体験会 (場所: 常設展示室)
- **3月18日(日)**

版画体験プロジェクト

[事業実施スケジュール]

2017年

- 9月 ● **9月26日(火)ー12月24日(日)**
平成29年度常設展示「美術館のコレクションⅢ」
やま たに 凸と凹 平原と空 所蔵品でめぐる版画の小さくて大きな世界
- 10月 ● **10月29日(日)**
ギャラリートーク (場所: 常設展示室)
- 11月 ● **11月11日(土)**
● **11月12日(日)**
体験コーナー「いろいろ版画のつまみ食い」 (場所: 2階ギャラリー)
- **11月19日(日)**
ギャラリートーク (場所: 常設展示室)
- **11月25日(土)**
ワークショップ「はじめてでもできる銅版画のテクニック」 (場所: 美術体験室)
- 12月 ● **12月9日(土)**
レクチャー「リトグラフって何だろう？」 (場所: 美術体験室)
- **12月24日(日)**

鑑賞ツール 開発プロジェクト

【 事業概要 】

平成 27 年度から、当館が 2 年間継続してきた地域の特別支援学校との連携事業*においては、創作から作品展示という流れは比較的軌道に乗せやすかった一方で、<鑑賞>という当館の教育活動の要の部分に関して、体験を深化させることの難しさを実感させられた。また、連携成果が、限定的な対象者（=学校と美術館）に、短期的（=単年度）にしか還元できない事業計画にも、改善の余地があると考えた。連携の成果を、特別支援学校と美術館の間で完結させるのではなく、より広く、長く社会に還元していくために、2 ページに挙げたコレクション展示の現状と課題を踏まえて、当館コレクションの鑑賞支援ツール開発事業への協力を特別支援学校に呼びかけた。

ツール等の開発を行う際、製作途中で実験、観察、意見聴取を長期にわたって丁寧に繰り返し修正を繰り返すことで、より必要性の高いモノの製作が可能になる。障がいのある人や高齢者、子ども等、従来デザインのメインターゲットから除外されてきた人々との協働を通して、多くの人に訴求できるデザインを開発するという「インクルーシブデザイン」の方法は、特別支援学校との連携を継続しつつ、より多くの方々に向けた「新しい鑑賞」方法の提案に最適なのではないだろうか。このような考えのもと、本年度の事業を構想した。

連携校：三重県立城山特別支援学校（津市城山 1-5-29）

高等部の 6 名（1-3 年）が連携対象となる。連携の担当教員は西田礼子氏と北川喜隆氏（いずれも同校高等部教諭）。

城山特別支援学校は肢体不自由の児童生徒が通う特別支援学校。

デザイナー：楠木一徳氏（KUSUKI DESIGN）

伊勢市在住。富士通でカーナビのデザイン、ソニーでオーディオ機器などのデザインを手がける。2016 年に独立し、KUSUKI DESIGN 設立。



*過去の事業

1. アートでつなぐ・三重の文化創造事業（平成 27 年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業）
特別支援学校生徒が美術館の所蔵作品から想像を膨らませて制作した作品をもとに、デザイナーが製品を製作する取組。

連携校：三重県立くわな特別支援学校（中学部）、三重県立特別支援学校伊賀つばさ学園（高等部 1 年）

※いずれも、主に知的障がいの児童生徒が通う学校

◆スケジュール

9 月 美術館来館、作品制作（オイルパステルで鑑賞体験を表現）

2-3 月 美術館にて製品（T シャツ）展示、美術館来館

2. アートでつなぐ・特別支援学校と地域との連携事業（平成 28 年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業）

特別支援学校生徒とさまざまな美術体験に取り組み、学校内外の交流促進と生徒の自尊感情向上を目指した事業。

連携校：三重県立特別支援学校玉城わかば学園（高等部普通コース 1 年）、三重県立特別支援学校西日野にじ学園（高等部 1 年）

※いずれも、知的障がいの児童生徒が通う学校

◆スケジュール

6 月 学校にて美術館スタッフによるガイダンス授業

9 月 美術館来館

11-12 月 学校にてアーティストによるワークショップ（玉城：紙貼りランプ／西日野：ステンドグラス）

12-1 月 「学校美術館」（学校にて美術館の所蔵作品展示）※全校児童生徒対象

2-3 月 美術館にてワークショップ成果の展示、美術館来館

鑑賞会

日時：9月5日（火）10:20-11:20

場所：三重県立美術館美術体験室、常設展示室

講師：楠木一徳氏（KUSUKI DESIGN）

担当：鈴木麻里子、貴家映子、藪沙織、高曾由子、太田聡子（三重県立美術館学芸普及課）／西田礼子氏、北川喜隆氏（城山特別支援学校高等部）

撮影：松原豊氏

参加生徒：城山特別支援学校高等部 6名

引率者：城山特別支援学校高等部教諭 4名

美術体験室で自己紹介やオリエンテーション（美術館とはどんなところ？／今日見る作品は？／鑑賞時のマナー）の後、バックヤードの荷物用エレベーターに乗って、常設展示室に移動し、鑑賞ツールの対象作品候補※を数多く展示していた「美術館のコレクションII」を見学した。鑑賞時は、教員4名と美術館職員3名（鈴木、貴家、藪）が主に生徒と会話し、デザイナーの楠木氏、カメラマンの松原氏、職員2名（高曾、太田）は生徒の様子を観察し、記録を行った。鑑賞会には、比較的自分の意志をはっきりと言葉にできる生徒たち6名が参加した。

※鑑賞ツールの対象作品の選定基準…当館コレクションを代表する作品であり、展示頻度が高いこと。複数名で鑑賞できる、比較的大きいサイズの作品であること。

◎ 生徒の感想

（後日学校から送られた資料より抜粋）

<鑑賞カードより>

- ・「アレクサンドリアの聖カタリナ」
作品自体がとても迫力があって、雄大感も出ていてとても印象的でした。
- ・水墨画、竹と狸の絵が上手に描けていてびっくりしました。
- ・ダリの作品について。最初は拳銃を持っているのかと思った。カッコいいと思った。
- ・モネ「橋から見たアルジャントウイユの泊地」
プラモデルのジオラマや模様、塗装に参考になると見ていました。
景色に吸い込まれそうになりました。
- ・水墨画、狸と竹の作品が印象に残った。

<本人の話より>

- ・時間があれば家族でゆっくり鑑賞したいと思った。
- ・美術館に行って、美術品ってこんなにすばらしいのかと思った。
- ・大きなエレベーターがかっこいい。また行きたい。



鑑賞会の生徒の発言記録

ベスト3だと2か3

何を表したかったんやろ

変な絵

アイスクリームみたい

落語とかに出できそう

季節を感じる

宝箱みたい

父と子にも見える

全体的に暗いけど好き

絵から出できそう

今までで一番リアルな感じ

検討会Ⅰ

日時：2017年9月5日（火）12:25-13:15

場所：三重県立美術館美術体験室

講師：楠木一徳氏（KUSUKI DESIGN）

担当：鈴木麻里子、貴家映子、藪沙織、高曾由子、太田聡子（三重県立美術館学芸普及課）／西田礼子氏、北川喜隆氏（城山特別支援学校高等部）

撮影：松原豊氏

参加生徒：城山特別支援学校高等部6名

引率者：城山特別支援学校高等部教諭4名

鑑賞会と同日、レストランでの昼食後、美術体験室に再集合し、午前中の記録写真や展示室で鑑賞した作品写真を見ながら、体験を振り返り、各自で感想を共有した。一つ一つ作品写真を見せると積極的に意見が飛び交い、「~と思った」「~みたいに見えた」と話が盛り上がった。検討会のファシリテーションはデザイナーの楠木氏が務め、午前にひきつづき、美術館職員2名と松原氏が記録を行った。

生徒の退館後には、美術館職員と楠木氏で打合せを行い、当日の鑑賞会と検討会Ⅰの分析を行った。

◎ 検討会Ⅰでの生徒の発言：

「一番印象に残ったことは？」

- ・食事が豪華だった。
- ・エレベーターが大きくて、ディズニーシーのタワーオブテラーみたいだった。
- ・こわい絵が多かった。
- ・建物の中が近未来的な感じ。秘密基地みたい。

（以下、先生の感想）

- ・今日のメンバーは比較的動きやすい生徒だけれど、それ以外の生徒の中には表記（ふりがなを加える等）、音声等の補助が必要な人々も多いように思った。
- ・美術館は公共の施設なので生徒にもどんどん使って欲しい。今日の来館で、生徒も美術館を身近に感じたのでは。
- ・今日は、生徒たちが、普段の鑑賞の授業よりも活発に意見を言っていてうれしかった。最初に、自由に意見を言って良いと言われたから意見が言いやすかったのではないかな。



検討会Ⅰの生徒の発言記録

プラモデルの汚しの参考になる

吸い込まれそう

布の柄みたい

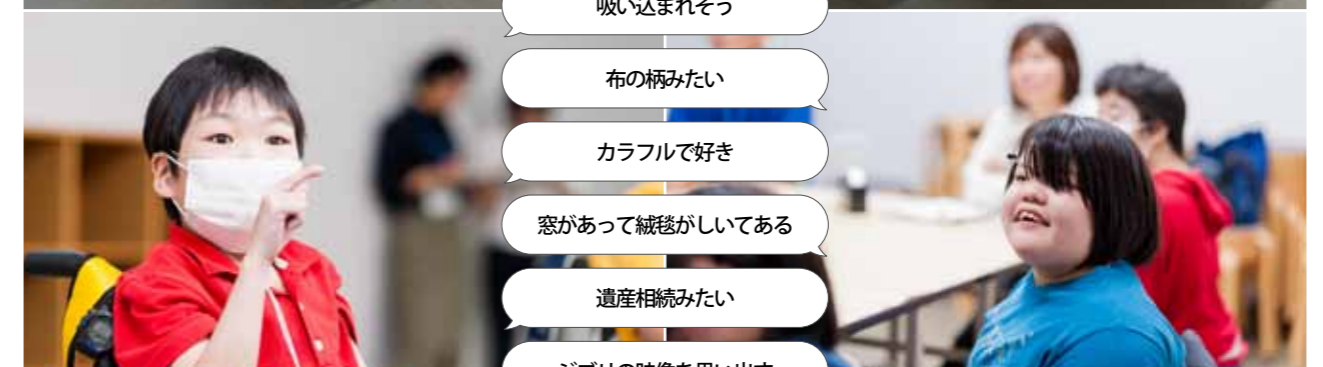
カラフルで好き

窓があって絨毯がしいてある

遺産相続みたい

ジブリの映像を思い出す

楽しそうだけど悲しそう



検討会 II

日時：2017年11月15日（水）11:40-12:30

場所：城山特別支援学校高等部美術室

講師：楠木一徳氏（KUSUKI DESIGN）

担当：鈴木麻里子、貴家映子、藪沙織（三重県立美術館学芸普及課）／西田礼子氏、北川喜隆氏（城山特別支援学校高等部）

撮影：松原豊氏

参加生徒：城山特別支援学校高等部4名

参加教員：城山特別支援学校高等部教諭4名

9月の鑑賞会・検討会Ⅰの結果を踏まえて、デザイナーが試作したゲーム感覚で楽しめるツール（題材：佐伯祐三《サンタヌ教会》）を、「ゲーム好き」だという生徒たちに試用してもらった。9月の鑑賞会・検討会Ⅰに参加した6名のうち、2名はこの日欠席。はじめ《サンタヌ教会》の画像を見せると、美術館でこの作品を鑑賞したことを覚えていると答えた生徒もいた。デザイナーが試作した3種類のゲームを紹介し、希望者を募り順番にゲームに取り組んだ。

最初に希望者に挑戦してもらったのが9ピースの「ブロックパズル」。分割した画面の、色のバランスがほぼ同じであることから、ピース数が少なくても、作品写真をじっくり見てパズルを完成させる必要があった。つづいて全員が「間違いさがし」に挑戦した。早い時点で間違いに気がついた生徒もいた一方で、しばらく首をひねっていた生徒、先生もいたが、「簡単すぎても面白くない」という意見も出た。最後に「くじびき」を行った。このゲームは箱のなかからカードを取り出し、作品に関わる文字や写真を見るところ。「感想を書いて入れるカードボックスもあって面白い」「他の人の感想を（くじとして）引けるのも良さそう」という意見も出た。この日は、翌年に高等部全員の美術館来館が予定されていたため、美術館スタッフやファシリテーター、カメラマンは高等部の他の生徒の創作の様子や修学旅行の振り返りの様子、給食の様子も見学した。

◎ 生徒の感想：

（以下、当日の発言）

- ・なかでも間違いさがしとパズルが良かった。脳トレにもなって良いと思った。
- ・くじ引きは、引くときに勉強できるからいいと思った。

（以下、後日先生から送付）

- ・3つの案全部面白かった。作者のことを知ることができて、勉強になる。
- ・（パズルについて）手元を見ることで壁に掛かっている実際の作品の見えていなかったところが見えるようになる。



鑑賞ツールのプロトタイプ展示

会期：2018年2月14日（水）-3月18日（日）9:30-17:00

場所：三重県立美術館常設展示室

主催：アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業実行委員会、三重県立美術館、三重県立城山特別支援学校

鑑賞ツールデザイン・展示指導：楠木一徳氏（KUSUKI DESIGN）

撮影：松原豊氏

担当：鈴木麻里子、貴家映子、藪沙織（三重県立美術館学芸普及課）

来場者数：1,755名

鑑賞会、検討会Ⅰ・Ⅱの内容を踏まえて、デザイナーと美術館で検討を重ね、バルトロメ・エステバン・ムリーリョ《アレクサンドリアの聖カタリナ》と佐伯祐三《サンタンヌ教会》の2点をツール対象作品として選び、それらの鑑賞のためのブロック状、キューブ状のツール（プロトタイプ）を製作し、展示した。

《アレクサンドリアの聖カタリナ》の前には円形のテーブル（直径180cm高さ61.8cm、直径90cm高さ91.8cm）を置き、「あいうえおブロック」とその使用ガイド（パネル）、感想ノート、ツール紹介シート、筆記具を設置し、《サンタンヌ教会》の前には正方形のテーブル（一辺90cm高さ91.8cm、一辺90cm高さ61.8cm）を置き、「キューブパズル」一式（12キューブ）と使用ガイド（パネル）、空のキューブや付箋、ノート、ツール紹介シート、筆記具を設置した。当館では展示室内では通常写真撮影を禁止しているが、今回の展示期間中、ツールそのものの撮影は許可した。

掲載：「作品鑑賞しながら語り合っ 県立美術館、ツール試作 来月18日まで展示」『産経新聞』（三重）2018年2月21日付

山本萌「絵画鑑賞ツール 絵心育むパズルとブロック 美術館と支援学校が開発」『毎日新聞』（中部夕刊）2018年3月14日付



鑑賞ツール 展示 DM

左：表面

下：裏面



鑑賞ツール 展示 チラシ

左：表面

下：裏面



テーブル上に置き、ツール開発の経緯を説明していたツール紹介シートの転載（抜粋）

◆ 鑑賞を充実させるためには

デザイナーや美術館スタッフらによる検討メンバーは、9月5日の鑑賞会を充実させた要因は大きく分けて以下の2つであると考えました。

1) 普段の自分の感覚を大切に自由な鑑賞すること

<以下、このことに関わる主な意見>

- ・変に気負わずに、自分の視点で（例えばプラモデルの塗装の参考になるか、という視点）、自由に作品を鑑賞していた。（9月、検討会Ⅰ後、美術館スタッフより）
 - ・自由に思ったことを言って良いというガイダンスと、友人や先生と対話しながらの鑑賞が、リラックスした、意見を言いやすい雰囲気を作り出した。（9月、検討会Ⅰ後、美術館スタッフより）
 - ・美術館で積極的に発言していた生徒は自信が得られたからか、9月の美術館体験後、以前より美術の授業（鑑賞の時間を設けている）での発言が増えている。（11月、検討会Ⅱ後、先生より）
 - ・生徒の共通の趣味＝ゲーム。（先生からの事前情報／11月、検討会Ⅱ、生徒より）
- 日常の延長線上で楽しめる「ゲーム」要素をツールに入れ込む。ルール等には凝り過ぎず、適度に自由度を確保（あまり自由過ぎるとツールの活用促進は難しい、調査結果より）。日常生活で普段目にし、手にするような素材でツールを製作する。

2) コミュニケーションを活性化させること

<以下、このことに関わる主な意見>

- ・前美術館に家族と来た時はだまって見た。今日はみんなで来たから楽しかった。（9月、鑑賞会、生徒より）
 - ・コミュニケーションが活発だった。（9月、検討会Ⅰ後、スタッフより）
 - ・展示室ではほぼマンツーマンで対応しており、検討会では複数の生徒が活発に意見を言い合っていた。意見が言いやすい、聞きやすい環境を作れた。（9月、検討会Ⅰ後、スタッフより）
 - ・他の人の目を通して見たり、他の人の視点を知ったりすることができて楽しかった。（9月、検討会Ⅰ後、スタッフより）
 - ・感想を入れるボックスみたいなものがあると良いかもしれない。（11月、検討会Ⅱ、複数名より）
- 見る、聞くというインプットだけではなく話す、書く、表現する等のアウトプットも促す。単独で来館する一般来館者にとっても（双方向の）「コミュニケーション」を可能にする。

1) 2) より⇒⇒

来館者自身の普段の感覚を活かし、ツールの使用を通してコミュニケーションができるような鑑賞環境を作り出せば、充実した鑑賞が可能になるのでは。この考えに基づいて、ツール開発を進めました。

◆ ツール試用時に得られたヒント

11月15日の検討会Ⅱで、実際にツールモデルを試用した生徒からは、以下のような感想が得られました。これらの感想も、ツールの難易度や形式を考える上で、参考にしました。

- ・難しかったけれど、簡単すぎても面白くない。（11月、検討会Ⅱ、生徒より）
- ・パズル／間違いがしは難しかった。でも楽しかった。脳トレにもなる。（11月、検討会Ⅱ、生徒より）
- ・くじ引きは引く時に勉強できるから良いと思った。（11月、検討会Ⅱ、生徒より）
- ・おしゃべりのきっかけになるものが展示室にもあったら良いと思う。（11月、検討会Ⅱ、先生より）



《アレクサンドリアの聖カタリナ》のための
あいうえおブロック

※一人の生徒が最も気に入った作品。
 直径 90mm、厚さ 15mm の木製ブロック。五十音だけでなく、濁音、半濁音、記号も含めて全部で 65 種類（うち 35 文字分は 2 点製作）作成。表面はひらがなや記号、裏面には表の文字に関わる作品情報や鑑賞した人のコメントを記載している。裏面の情報によって鑑賞の深化を促すだけでなく、表面のひらがなを使って、鑑賞者がテーブルの上で自分の意見を作文することを期待したツール。

テーブルの上に設置していた使用ガイドより

- 1) このツール「あいうえおブロック」は《アレクサンドリアの聖カタリナ》を見るためのものです。
- 2) ブロックをうらがえして、作品についての説明や、ほかの人たちの感想を読むことができます。
- 3) ひらがなの書いてあるブロックをならべて、自由に感想やコメントを残すこともできます。（例：このさくひんきにいった）コメントの置かれたテーブルは、時々スタッフが写真を撮って記録します。
- 4) 感想やコメントは、ノートに書くこともできます。
- 5) ツールであそんでから、もういちど《アレクサンドリアの聖カタリナ》を見に行ってみてください。



《サンタンヌ教会》のための
キューブパズル

※9月の鑑賞会時に生徒から積極的な発言があった作品。11月の検討会でもツール素材として使用。
 一辺 65mm のアクリルキューブ。12 キューブで 1 セット。キューブ 6 面のうち 1 面に、パズルとなる作品の分割画像を掲載。それ以外の 5 面のうち 4 面には文字情報（作品情報や鑑賞した人のコメント等）を記載し、1 面には関連画像や間違い探し用のダミー画像を掲載。自分自身のコメントを付箋に書き込んでもらうことも期待したツール。

テーブルの上に設置していた使用ガイドより

- 1) このツール「キューブパズル」は《サンタンヌ教会》を見るためのものです。
- 2) 作品の写真の面を上にして、12 ピースのパズルとして楽しむことができます。※本当の作品とは少しちがう絵がまぎれていることもあります。
- 3) キューブをくるくる回して、作品についての説明やほかの人たちの感想などを読むことができます。
- 4) ふせんやノートに自分のコメントを書くこともできます。コメントの書かれたふせんはスタッフが空のキューブに入れていきます。
- 5) ツールであそんでから、もういちど《サンタンヌ教会》を見に行ってみてください。



美術館来館（ツール体験）

日時：2018年2月20日（火）10:00-14:00

場所：三重県立美術館

講師：楠木一徳氏（KUSUKI DESIGN）

担当：鈴木麻里子、貴家映子、藪沙織、道田美貴、村上敬、高曾由子、太田聡子（三重県立美術館学芸普及課）／西田礼子氏、北川喜隆氏（城山特別支援学校高等部）

撮影：松原豊氏

協力：三重県立美術館ボランティア「樺の会」※3名が案内を担当

参加生徒：城山特別支援学校高等部 20名

引率者：城山特別支援学校高等部教職員 21名

先生と生徒が大型バス3台に乗って来館し、2か所に分かれてバスから降車すると、まずはエントランスホールに全員集合し、美術館職員が簡単にガイダンス（鑑賞ツールとマナーの説明）を行った。

その後、先にツールを使った鑑賞を体験するグループと、先に企画展示室や柳原義達記念館で作品鑑賞するグループに分かれ、それぞれの担当と一緒に展示室で作品を鑑賞した。

昼食休憩後は、見学場所を変えて、ひきつづき鑑賞を行った。午後の活動は体力的に難しい生徒が多いのでは、と当初懸念されていたが、ほとんどの生徒が、集合時間の直前まで引率教員と一緒に作品鑑賞を楽しむことができた。ツールを鑑賞しながら、写真に写っている友人や先生の姿を探したり、好きな文字を並べてみたり、付箋に感想を書いてみたり、ツールそのもので遊ぶ生徒の姿も多く見られた。自分で手を伸ばしてツールに触れることのできない生徒も多いなか、先生には生徒たちがツールを楽しめるよう工夫を凝らしてもらった。常設展示室の入口で最初にツールを使って作品を鑑賞することが、生徒にとっても先生にとっても、案内する美術館スタッフにとっても、作品鑑賞のほどよい準備体操になっていたのではないだろうか。

◎開発に関わった生徒の感想（以下、後日先生から送付。来館翌日の授業で用紙に記入し、発表したもの）

<プロトタイプを美術館で使用して>

- ・私は、サイコロパズルが楽しかったです。とても頭の体操になりました。ミニ知識プレートも楽しかったです。とても、作品のことが知れたのでとても勉強になりました。
- ・僕たちの考えを反映してもらってありがとうございました。思った以上の出来でした。
- ・パズルキューブの絵柄を探して、壁かけの絵を見ながら、絵を完成させるのはすごくよい脳トレにもなり、完成感「達成感」もあるので、よかったです。
- ・パズルキューブのメモ用紙に脳みそが爆発している猿を描いた。変だなと思った。
- ・プロトタイプのパズルと札、ありがとうございました。ですが知識のところを前面に出してほしかった。他の作品も出してほしかった。

◎美術館来館に参加した先生の感想（以下、後日先生から送付。校内アンケートより抜粋）

- ・生徒が普段見られないような反応をしてくれ、とても面白い1日となりました。
- ・[担当生徒が] どの作品が気に入ったかというところまではわからなかったが、作品の方に視線は向いていた。ツールについては興味を示しているとは考えにくかった。
- ・[担当生徒が] 手で触り、楽しんでいたが、美術作品というより別の楽しみ方（積み木のような）になってしまっていたかもしれない。それでも、興味をもてないままより、可能性は感じられた。
- ・鑑賞ツールがあったので、展示室でしたが少し和らいだ感があったように思います。
- ・[ツール開発に関わった生徒について] 鑑賞ツールのある展示室に入ったとたんに目を輝かせ、ツールに近づいて行き、触ったり感想を言い合ったりしていた。〇〇さんはデザイナーの楠木さんに近寄り、「僕らの意見を反映させてくれてありがとうございます」と言いに行っていた。△△さんは自分からは積極的にツールに近づけなかったが、「絵を描けるよ」と促すと設置してある机でサルの絵をかき、学芸員さんにキューブにセットしてもらってまんざらでもない様子だった。





ツール改善に向けた意見収集

プロトタイプ改善に向けて、一般来館者等からも以下の方法で意見収集を行った。

1. 一般来館者からの意見収集

期間：2018年2月14日（水）～3月18日（日）

場所：三重県立美術館常設展示室

方法：ツールを設置したテーブルに「鑑賞ツールを使ってみていかがでしたか。感想や気づいたことを書いてください。」と表紙に書いたノートを設置。

2. 三重県立美術館ボランティア「樺の会」からの意見収集

期間：2018年2月14日（水）～3月18日（日）

場所：三重県立美術館常設展示室、ボランティア作業室

方法：ボランティア作業室に記入用紙と箱を設置。

3. 三重県総合博物館 MieMu のミュージアム・パートナーからの意見収集

日時：2018年3月11日（日）14:00～16:20

場所：三重県立美術館常設展示室、美術体験室

方法：事業の趣旨、ツール概要の説明後、展示室でツール使用を体験し、意見交換。その後、美術体験室に場所を移してツール開発の経緯を説明し、質疑応答、意見交換を行った。

担当：鈴村麻里子、貴家映子、藪沙織（三重県立美術館）／中村千恵氏（三重県総合博物館）

参加者：田村香里氏、稲垣玲弥氏（三重県総合博物館）、三重県総合博物館ミュージアム・パートナー7名

◇「あいうえおブロック」について

- ・掲示してある説明文よりも自分から着目して吸収していく気分で、生き生きとした鑑賞、楽しみ方ができますね。（1. 会場設置の感想ノートより）
- ・〇に書かれている文字の色を、内容によって変えるのはどうか。より興味を引くのでは。（1. 会場設置の感想ノートより）
- ・作品を見て、ツールで遊んで、また見る。そんな楽しみ方とても良いです。知らない人とおしゃべりしながら鑑賞している気分です。（1. 会場設置の感想ノートより）
- ・ブロックの大きさと円い形が触っていてとても心地良い。テーブルにもフェルトがひかれていて音の吸収がされていて良いと思う。（2. ボランティア樺の会会員）
- ・ブロックの形が四角ではなくまるであることは「特別感」があつていいと思う。（2. ボランティア樺の会会員）
- ・ツールやテーブルに該当作品の画像がない。あの作品のツールだと言葉で説明するのではなく、テーブルやツールにも画像があると良かったのでは。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー）
- ・文字の数（ブロックの数）が多すぎる。裏面の情報の必要性が高いものに限って製作しても良かったのでは。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー）
- ・ひらがな一文字だけではなく、作品タイトルや作家名、数字、アルファベット等もあれば、より作文しやすいかもしれない。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー）

◇「キューブパズル」について

- ・ひとつひとつ区切られていて部分をよく見る事ができた。（1. 会場設置の感想ノートより）
- ・パズルは結構難しかった。白い絵の具はいったい何ですか？パーツがあれば組立てたくなる。（1. 会場設置の感想ノートより）
- ・「作品の塗り方をじっくり見てください」と書いてあります。実際にどういう風に絵の具が塗りつけられているのか指で触ってみられるアイテムは作れないでしょうか。（2. ボランティア樺の会会員）
- ・体験は澁のように沈殿して積み重なることによって後年に役に立つこともあるので、短い期間でのアウトプットは急がなくてもいいように思う。（2. ボランティア樺の会会員）
- ・キューブの角がとがっていてあぶない。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー）
- ・生徒の感想や時代背景、描き方等、キューブによって文字情報の種類が異なるため、混乱する。区別のために、フォントや、キューブの中のものごとの感触を変えてもいいかもしれない。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー、同館学芸員）
- ・「あいうえおブロック」はツールに作品画像が掲載されていないので、ツール遊びで完結して鑑賞に至らないかもしれないが、「キューブパズル」はツールに部分画像が付いていたので作品をよりじっくり見ようという気分になった。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー）

◇その他取組全体について

- ・絵を見るだけでなく、自分から何かアクションできることがあるのはとても良いと思います。（2. ボランティア樺の会会員）
- ・ツールが展示室の導入部分にあったので、そこでツールを使用することで、その後の鑑賞が充実した。（3. 三重県総合博物館ミュージアム・パートナー、同館学芸員）



事業を振り返って

◎開発に参加した生徒による、事業全体についての感想

(以下、後日学校から送付。来館翌日の授業での発言より)

- ・ ツール検討会 II で、自分の言いたいこと、意見などが言えたのでよかったです。
- ・ 一年間ツール開発したものが実際にプロトタイプになってうれしい。
- ・ サイコロキューブがお土産屋さんにあったら買うかも。
- ・ 自分たちの意見がプロトタイプとして展示されて良いと思いました。
- ・ 学校が楽しい。美術館の人が来てくれたときは、楽しかった。

◎担当教員のコメント



2018年度 美術館連携について

三重県立城山特別支援学校高等部 教諭 北川喜隆

『鑑賞ツール』づくり、というテーマでスタートしたのですが、あまりイメージのもてないままツール検討グループの作品鑑賞に引率させていただきました。果たして作品を見て意見は出るのだろうか…。私の心配をよそに、生徒たちは活発に意見を出しました。実際に美術館の方とデザイナーの方が来校された授業では、ツールの原型を手にして、生徒たちの充実感を感じることができました。

学校という枠を超えて、美術館の方々やデザイナーといっしょに過ごした時間が、こんなに貴重なものとなり、大きな自信につながっていったことは、私にとって思いもよらないことであり、大変な驚きでした。また『鑑賞ツールプロトタイプ』のある展示空間が、本校生にとって、親しみやすくあたたかな空間になっていたことにも驚かされました。『鑑賞ツール』が美術に親しんでいくためのさらなるひろがりになっていくことを切に願います。

今回、このような機会を設けていただいた関係者の方々に深く感謝いたします。ありがとうございました。



「鑑賞ツール開発」美術館連携事業に参加して

三重県立城山特別支援学校高等部 教諭 西田礼子

私の担当している美術の授業の中で、生徒たちには美術作品や友達・自分の作品に対して感想や意見を発表する機会を設けています。積極的に発言できる生徒もいれば、「こんなことを言ってもいいのかな」と自信のない様子の生徒もいます。そこで、本校がこの事業に参加するにあたり、「自分の感じたことを表現する力を養う」ことを目標の一つとしました。

このグループでは、鑑賞ツール開発のための検討会を重ねる中で、美術館の学芸員の方々とデザイナーの楠木さんが生徒の目を見てじっくり発言を聞き取ってくださいました。はじめは萎縮気味だった生徒たちに「自分の意見が認められている」という自己肯定感が芽生え、しだいに活発に発言するようになっていきました。また、美術館に自分たちの意見を反映した鑑賞ツールのプロトタイプが設置してあるのを見て、生徒たちにとっては美術館という存在が一気に自分の近くに感じられたのではないのでしょうか。見学終了時に美術館スタッフへ感謝の気持ちを伝える場面では、二人の生徒が「自分たちが言いたい」と立候補し、みんなの前で思いを言葉にすることができました。少し目標に近づくことができたと思った瞬間でした。

2月のプロトタイプ見学の際には、できるだけみんなで行きたいと、高等部で美術館に訪問させていただきました。本校は肢体不自由のある生徒が通う学校なので、ほとんどの生徒が車いすを利用しており、交通手段や移動方法、休憩場所など、課題がいくつもありません。しかし、美術館側の柔軟で温かい配慮により、みんなで美術館を訪れることができました。普段外出しにくい生徒たちが芸術に触れる一日を過ごすことができ、生徒たちの新しい一面を発見することもできました。

「鑑賞ツール」は、障がいの有無にかかわらず、すべての人に鑑賞する楽しさを味わってもらうための有効な手段であり、今後もさらに開発を続けてほしいと思います。そして、校内にとどまらない今回の取り組みは、生徒とともに、教員としても得がたい経験となりました。美術館の皆様、そして関係の皆様、ありがとうございました。

◎デザイナーのコメント



楽しい鑑賞体験を皆でデザインできた

KUSUKI DESIGN プロダクトデザイナー 楠木一徳

今回の鑑賞ツールデザインでは自身にとってとても貴重な経験になりました。それは、三重県立城山特別支援学校高等部の生徒さんたちから、普段では思いもつかない新鮮な気づきや面白いヒントを多くもらえたからです。鑑賞会や検討会を経て生徒さんたちには「鑑賞する人のそれぞれの視点での楽しみ方がある」と気づかせてもらいました。そして今回の鑑賞ツールはそれを再現するために、ゲームのように遊びながら作品鑑賞にのめり込んでいくようなツールとして「あいうえおブロック」と「キューブパズル」ができました。また皆で作った鑑賞ツールを、いろんな人たちが使ってくれる様子を直接見ることができてとても嬉しかったです。このように美術作品を観る人の気持ちや感情に働きかける道具を作ることができてデザイナーとしてとても光栄でした。遊びや趣味に夢中になる感覚で、美術館での作品鑑賞が今後もっともっと身近で楽しいものになっていけばいいなと思いました。今回、このような機会を作ってくださった皆さんにはとても感謝しています。本当にありがとうございました。



版画体験プロジェクト

【事業概要】

昨年度までの特別支援学校との連携事業においては、スケジュールや美術館担当者の経験不足を要因として、創作を通じて鑑賞体験を深化する試みにはほとんど踏み込むことができなかった。そのため、今年度は、講師となるアーティストらとこの課題を共有しながら、一般の来場者に向けた鑑賞・創作プログラムを改めて構築することで、より深い作品理解につながるアプローチを模索することとした。

具体的には、所蔵品のなかでも、その技法が多様かつ複雑であり、造形的な工夫や各技法特有の魅力が表面上伝わりにくい「版画」に焦点を当てて、その制作過程を体感することで作品の鑑賞を深められるのではないかと考え、企画を進めることとした。

まず、当館所蔵品を版画の技法ごとに大きく四つに分類し、「凸と凹 平原と空」と題して展示を行った。「凸」は、木版やリノカットなど凸版に分類される版画を、「凹」は銅版画、「平原」はリトグラフ、「空」は孔版（シルクスクリーン等）をそれぞれ示している。それぞれの技法について、短い解説と図を記載したパネルを制作した。

なお、同展では、長期休館中のためお預かりしている滋賀県立近代美術館の所蔵品や、名古屋芸術大学の片山浩氏ならびに版画コースの学生たちの協力で、ロートレック作《ムーランルージュのイギリス人》の制作工程がわかる再制作版画も展示した。

このような展示空間の存在を前提として、技法や目的を異にするプログラムを検討、体験イベント、ワークショップ、レクチャーといった、それぞれに参加の方法や経験の内容が異なる3つのイベントを実施した。

展覧会名：

「平成 29 年度常設展示「美術館のコレクションⅢ」 凸と凹 平原と空 所蔵品でめぐる版画の小さくて大きな世界」

会期：2017年9月26日（火）～12月24日（日）

主催：三重県立美術館、アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業実行委員会

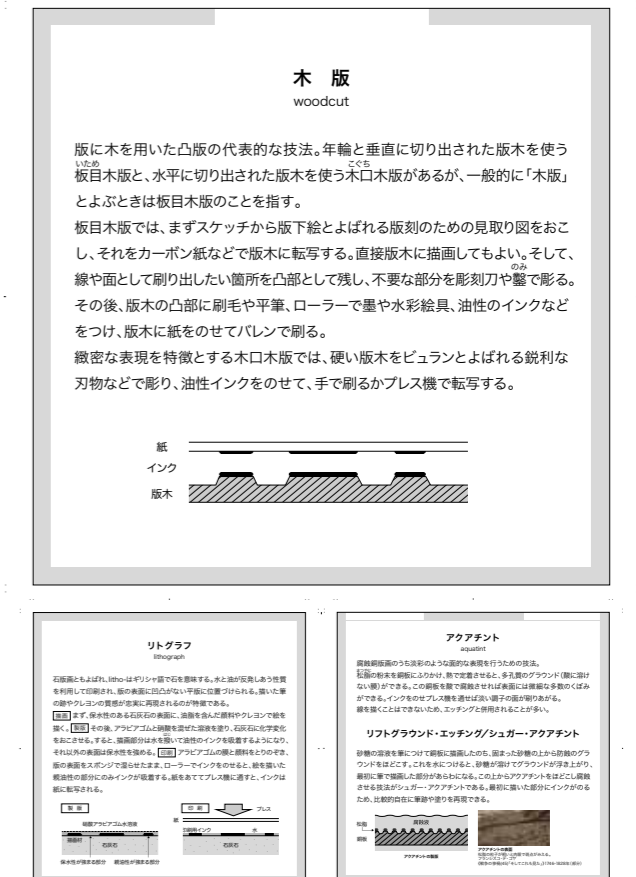
協力：名古屋芸術大学



① 展覧会およびイベントの告知チラシ デザイン：楠木一徳



② 技法パネル





体験コーナー 「いろいろ版画のつまみ食い」

日時：11月11日(土)、11月12日(日) 各日13:00-16:30

場所：三重県立美術館 常設展示室入口横 2階ギャラリー

講師：伊藤公子氏、酒井裕里氏、瀬古清水氏、西村怜奈氏

美術館スタッフ：貴家映子、鈴木麻里子、太田聡子、高曾由子、村上敬、藪沙織

協力：名古屋芸術大学、三重県立津西高等学校

参加人数：約110名

概要：

展示室への入り口横に版画諸技法の道具や材料を並べ、実際にそれを手に取ってもらいながら様々な技法の一端を「つまみ食い」のように体験できるコーナーを用意した。ねらいは、実際に彫刻刀や版画で使われる紙などに触れ、彫りや刷りを体験した上で、そのまま展示室に入り、各技法独自の線描や刷りを鑑賞することで、作品の理解を深めてもらい、親しみを感じてもらうことであった。プレス機を使用した銅版画体験では、版に直接印刻するドライポイント技法の彫りと刷りを、エッチングについては予め腐蝕しておいた版による刷りを体験してもらった。

木版は、彫刻と各種硬さの違う版木による彫りを体験してもらい、リトグラフは、クレヨンやインクによるアルミ版への「描画」を体験してもらうとともに、実際の平らな版に触れてもらうなどした。



刷りの体験ができた銅版と比べると、そのほかの技法は流し見されることが多いように感じました。リトグラフも版に描画したり、インクを練ったりできましたが、どこかお客さんが入り込めにくさを感じているように思いました。やはり、版画は一通り体験できるとより魅力に気づいていただけるのではと思いました。

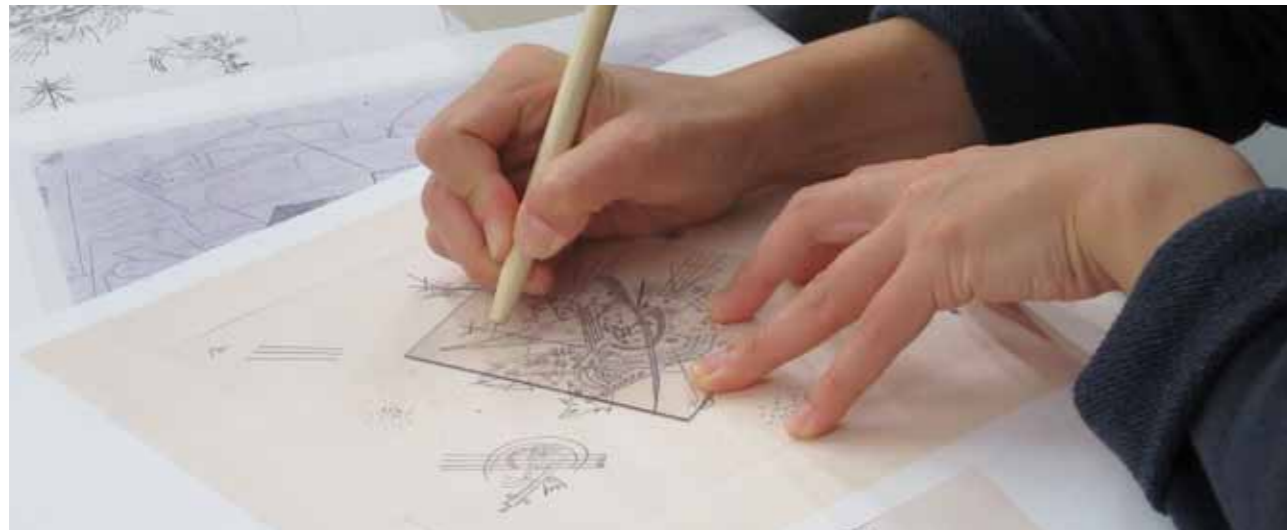
どれも身近ではない道具ばかりですが、醤油や塩は「どう使うの？」と食いつく方が結構いて、そこを切り口に制作方法を説明できました。積極的な方でないと中々説明するのが難しかったので、イラストや映像が道具のそばにあり、制作方法が視覚的に分かりやすいようにすると、興味のなかった方でも興味を持っていただけるようになるのかなと思いました。(伊藤公子)

数ある道具の中で、お客さんが最も興味を示してくれたのはなんとお醤油でした。銅版に描画するために使う道具に紛れて、ポツンと置かれている調味料の存在は確かに異質でした。

「これは一体何に使うの？」と多くのお客さんが疑問を抱いていて、それがきっかけで会話が広がり、版画についてたくさんお話することができました。版画制作を行う人にとっては当たり前である道具の存在ですが、お客さんにとっては「珍しいもの」で、その壁を越えてくれたお醤油の存在にとっても感謝しました。(酒井裕里)

タイトルの「つまみ食い」にもあるように短時間で簡単に銅版体験ができるよう環境作りに工夫しました。初めは、インクを使うので体験を躊躇される方が多いのではと心配していましたが、多くの方より体験を希望していただき、充実した二日間を過ごすことができました。子どもから大人まで年齢を問わず、どの人もプレス機から作品が刷りあがると、とても嬉しそうでした。お手伝いできて良かったなと思いました。また、銅版画の技法を体験した上で今回の展覧会を見ていただくように呼びかけると「とてもよく分かる」という言葉もいただきました。銅版画を身近に感じていただける貴重な機会になったのではと思いました。(瀬古清水)

木版画は知っているけど、銅版画、リトグラフって何？言葉で伝えることの難しい版画の魅力。「いろいろ版画のつまみ食い」では、道具もあり体験もでき沢山の方に版画の魅力をお伝えできたと思っています。ドライポイントの体験では、銅版の描画に四苦八苦し、インクを詰め拭き上げる作業を頑張って、プレス機で刷った作品をめくる瞬間は子どもから大人までワクワク！作品が反転していることに驚いたり。できた作品にサインを入れたり2日間笑顔が絶えませんでした。たくさん質問も受け答えし「日本だとうかが海外の場合はどうするの？」など私も考えずにいたことなど、勉強させていただくこともできました。たくさん道具を揃えて頂き、様々な場面でサポートして頂いたからこそ、お伝えできた版画の魅力が、これをきっかけに伝わっていくと嬉しいです。(西村怜奈)



画像は11月26日ワークショップ「はじめてでもできる銅版画のテクニック」の様子



ワークショップ 「はじめてでもできる銅版画のテクニック」

日時：11月25日(土)、13:00-17:00

場所：三重県立美術館 美術体験室

講師：宮田雪乃氏

スタッフ：金光男氏

美術館スタッフ：貴家映子、鈴木麻里子、高曾由子、太田聡子、道田美貴、藪沙織

参加人数：10名

協力：名古屋芸術大学、三重県立津西高等学校

ワークショップ概要：

銅版画の様々な技法のうち、ニードルと呼ばれる道具で直接版を刻んで描画をする「ドライポイント」の体験をするワークショップ。まず、展示会場で作品を鑑賞し、ドライポイントの線の特徴や表現の多様性、他の技法との違いを鑑賞した。版の材料は、銅板ではなく塩化ビニール製の透明板を使用し、原寸大にコピーした当館所蔵の版画作品の上に版を重ね、下図の線をなぞるように印刻した。画像は組み合わせてコラージュのように構成するなどの工夫も可能となった。インクを凹部に詰め、表面からは丁寧に拭き取るという凹版画特有の工程も経験し、数枚を刷り上げる一連の過程を体験してもらった。

今回のワークショップでは非常におもしろい体験をさせていただきました。

三重県立美術館の常設企画展として出品されていた作品を下絵にドライポイントで再制作するという流れで想定していましたが、だいたいの出来上がりがイメージを頭の中に描いていました。しかし(やはり?)私がイメージしていた以上の構成、描写方法、刷りの工夫が、参加者の中からどんどん湧き出ていました。版画に携わっていると、どうしても版画の特質に対する思いが制作方法に制限をかけてしまいますが、そのような概念を吹っ飛ばすような参加者のパワーに触れ、版画のさらなる可能性を感じることができました。

時間や空間を超え、作者の心や身体的な動きを体験する今回のワークショップが、作品を味わう方法としてより多くの方に広まっていくと良いなと感じます。(宮田雪乃)

レクチャー「リトグラフって何だろう？」

日時：12月9日(土)、14:00 - 16:00

場所：三重県立美術館 美術体験室

講師：片山浩氏

スタッフ：伊藤公子氏

美術館スタッフ：貴家映子、鈴木麻里子、高曾由子、太田聡子、道田美貴、藪沙織

参加人数：19名

協力：名古屋芸術大学

内容：

版の表面に凹凸がない「平版」に分類されるリトグラフ（石版画とも呼ばれる）は、版表面の化学変化と、水と油が反発しあう性質を利用する複雑な過程を経て制作されている。そのため、実演をふまえて制作過程を辿れるレクチャーを開催し、鑑賞を深めてもらうきっかけとした。油性のインクやクレヨンによる版への「描画」や、アラビアゴムと硝酸の水溶液を塗布する「製版」、本来はプレス機で行われるが今回はパレンを使用した「製版」の行程を説明と共に実演した。工程ごとに一定の時間を置く必要があったため、リトグラフの歴史を伝える学芸員のトークや、リトグラフについて現在講師が関わっているプロジェクトについての紹介も行った。

14:00 - 14:30 インTRODククションと「描画」の実演

14:30 - 14:45 学芸員によるレクチャー「リトグラフの歴史」

14:45 - 15:15 「製版」の実演

15:30 - 15:45 講師によるリトグラフ作品に関するプロジェクトの紹介

15:45 - 16:00 「印刷」の実演

リトグラフは困ったことになんとも説明のしづらい技法です。制作者として作品を前にして説明してもうまく伝わったことはほとんどありません。

「リトグラフって版画ですか?」「版画なのに色があるんですね」「彫るんですか?」

「この作品、リトグラフなんです」とその作品を指差した時に返ってくる返事、そして技法について説明していくと相手の頭上にはクエスチョンマークが浮かんでいきます。しかしこれはごく当然のことで、石版を始めとしてリトグラフで使用するほとんどの道具を誰も見たことがないことや、石に絵を描いてます、石版が油に反応します、水と油の反発作用、なんて言われてもそれが版画として印刷されることとなんの関係があるのかとも分かりにくい。ましてや描いた線がそのまま印刷されます、なんて言われたらよけいに混乱しますよね。

今回のレクチャーのなかではリトグラフのことを話すだけでなく、石版というのを見て触れてもらうことと、石に表面に描かれた絵が製版の工程のなかで一度消され、また現れる瞬間を見てもらえたらと思い準備をしました。リトグラフの工程を全て紹介するには短い時間でしたが、リトグラフの制作のなかで、作り手が目の当たりにしているもっともマジカルな瞬間に立ち会ってもらえたのではないかと思います。デモンストレーションをするなかで素材や工程を目にした参加者のみなさんの好奇心がぐっと迫ってくる圧力を感じ、いつになく理解をしてもらっているという手応えも感じることができました。

もし機会がまたあるならば、石版を研磨しその石の表面に絵を描いて製版し、紙に刷って作品にするところまでを経験してもらえたらと思います。そうすれば、多くの画家がリトグラフに取り組んだ理由や魅力をもっと知ることができるのではないかなと思います。(片山浩)





鑑賞支援ツールの開発に携わって

鈴木麻里子（三重県立美術館 学芸員）

美術作品の鑑賞をする時、人は、いったい作品から何を不得、何を発するのだろうか。音楽が「むこうからやってくる」のに対し、絵画や彫刻は「こちらからのめり込もうとする」芸術だと言ったのは三島由紀夫だが¹、何の支援もないまま美術作品を目にした時、果たしてどれくらいの人が作品に「こちらからのめり込める」だろうか。むこうからやっこない美術作品を、あらゆる美術館利用者に能動的に鑑賞してもらうためには、どのような工夫が必要だろうか。美術館関係者の多くを悩ませているであろうこの難題を解決する魔法のようなツールは開発できないまでも、何か手がかりは掴みたい——そのような気持ちで事業に臨んだ。

城山特別支援学校の鑑賞会に先立つ8月、博物館実習の折に、当館にて一般来館者を対象に来館者調査を行った²。被調査者の数は限られていたが、非参加の来館者調査（動線等の調査）を実施したところ、当館の常設展示室「美術館のコレクションII」の平均滞在時間は約14分という結果が出た³。調査者の分析によれば、解説パネルの前で長く足を止め、作品の前を足早に通過する鑑賞者も少なくなかった。滞在時間の長短が、「のめり込み」の深浅に比例するわけではないが、少なくとも、解説パネルという当時の展示室ほぼ唯一の鑑賞支援ツールが、一定の利用者には（私たちが考えるところの）「理想的な」鑑賞を促せていないことが分かった。

はじめての美術館来館者を含む特別支援学校の生徒たちは、

この恵まれない鑑賞環境でどのように作品と向き合うだろうか。不安を抱きつつ迎えた鑑賞会当日、生徒たちは展示室に入ると、先生や友だちと会話を楽しんだり、一人で関心を持った絵画の前に車椅子を進めたりしながら、思い思いの鑑賞を始めた。確固たる自分自身の目と感覚があって、自らの興味関心のもと、背中を押さなくても「のめり込み」を実践できる生徒もいた。

当初、この鑑賞会は「どのようなものがあつたら鑑賞を楽しく能動的なものにできるか」検討する機会であった。ところが実際彼らを迎え入れてみると、この「足りないものを探そう」という目論見は大きく外れ、生徒らの退館後の話し合いは、「何があつたら今日の鑑賞を別の機会に再現できるか」「今日の鑑賞会を充実させた原因は何か」という問いについてスタッフやデザイナーが検討する時間になった。

開発経緯の詳細は15頁をご覧くださいですが、ツールの完成後、そのコンセプトや開発過程を来館者に伝えることは困難を極めた。展示室で利用者に遭遇するたびに「これは障がいのある人を助けるための道具ではないのか」と尋ねられた。もちろん、車椅子の生徒が入りやすい机の高さや、生徒が握りやすい素材の大きさというハード面の検討は最低限行った。しかし「助ける」という視点や、障がいのある人のハンディキャップを「補完する」という視点は、このツール開発過程からは欠落していた。このツールは、そもそも対象生徒ができなかったことをできるようにするためのツールではなく、彼らができなかったことを皆もできるようにするための、楽しさを共有するツールであるのだ。

5月にはじめて学校に伺って先生方と打合せをした際、一人の先生が「彼らが高校生であることを忘れないようにしている」とおっしゃった。「インクルーシブデザインの方法を参考



にして」という事業の大前提を否定することになってしまいうのだが、このツールも6名の「障がい者」との連携により生み出されたというよりは、6名の高校生とデザイナー、美術館が向き合った成果であると言った方が、実状に即しているかもしれない。このプロトタイプが、一般利用者に能動的な鑑賞を促しているのか、ということは現在調査中。鑑賞に結びついているか否かの判断は難しいが、少なくともツールが利用者同士のコミュニケーションを促進するきっかけにはなっていると感じる。

今後検討が必要な課題も多い。今回の事業では、生徒の様子を見て話を聞いた私たちが、その言葉や行動を分析し、開発の方針を決めたため、分析が妥当性を欠いていれば、見当外れのものでできていることになる。今回は調査や記録にも注力したが、もしかしたら生徒の「面白かった」という言葉に大人びた気づきがあつたり、「楽しい」という感想にもどこか本心ではないところがあつたりしたかもしれない。繊細な高校生の心の機微を、数時間一緒に過ごしただけの私たちは、どの程度理解できただろう。調査や分析には、まだ知識も経験も不足していると反省するところである。

そして今回、事業3年目ではじめて肢体不自由の生徒が通う学校と連携したため、1982年開館の当館のハード面も、来館時に先生方を大いに悩ませることになった。昨夏は城山の小中学部も当館に来館したが、多くの先生が口をそろえて乗降場所と館内の導線の不便さを嘆いていたのは看過できない。

この事業は、想像力の乏しい筆者が、皆で協力して事業に取り組みれば何か面白いものを作れるのではという期待を抱いて構想した事業で、計画当初は無責任なほどツールの完成形が思い描けていなかった。関係者の皆さんはよくぞ連携を承諾

してくれたものだと思う。そうであるがゆえに、生徒の言葉や行動に基づいて、ゼロからモノを作り出す作業には、相当な発想力が必要になった。思いもよらないかたちを提案してくれたデザイナーの楠木氏には、検討会のファシリテーションから、私たちスタッフの曖昧模糊とした考えの整理まで、本事業のキーパーソンとして八面六臂の活躍をしていただいた。

常にポジティブな姿勢で事業に臨み、こちらの要望に丁寧に対応しつつ、要所要所的確な助言をしてくださった西田先生、北川先生にもこの場を借りて、お礼を申し上げたい。そして、私たち美術館スタッフも一人一人顔を覚えてじっくり話をすることができた6名の生徒たち。皆さんが9月5日に当館に撒いてくれたタネの成果は、今まさに館内で多くの人々が享受しています。またどこかで（できれば美術館で！）お会いできる日を楽しみにしつつ。

2018年3月9日 「タワーオペレーターみたいなエレベーター」の傍の学芸室にて

1. 三島由紀夫『小説家の休暇』（改版）新潮文庫、1982年、22頁。

2. この調査は、開館時から継続的に来館者調査に取り組み、調査結果に基づいた展示改善を行っている三重県総合博物館 MieMu の協力を得て行った。調査者は2017年度の当館の博物館実習生である。

3. この日は「テオ・ヤンセン展」の会場（企画展示室）にて一時間毎のデモンストレーションを行っていたため、その時間に合わせて企画展示室に移動する来館者も多かった。常設展示室の構成は「コレクション名品選」「美術家にして〇〇——多芸多才な美術家たち」「京都の近代美術」。ツール対象作品の候補は主に「コレクション名品選」で展示していた。展示担当は筆者。



“分からない”と“楽しい” がともに成り立つ鑑賞体験を

貴家映子（三重県立美術館 学芸員）

「良い鑑賞とは何か」「鑑賞を深めるとはどのようなことか」プロダクト・デザイナーの楠木さんと本事業に取り組むにあたって、ともに同じゴールを目指すための手続きとして、この一年、何度か確認し合った問いである。城山特別支援学校の生徒たちとともに行った鑑賞体験や検討会の意見をもとに導き出した答えは、「鑑賞者一人一人の経験や感覚を大切に自由で鑑賞すること」、そして、「コミュニケーションを活性化させること」であった。いま事業を振り返って、もう一度この問いに立ち返るとき、先の二つの答えは次のように言い直すこともできるように思われる。それは、「“分からない”と“楽しい”がともに成立すること」が、良い鑑賞であり鑑賞の深化であるということだ。難解な主題の歴史画や抽象絵画など、自身の経験や感覚のなかに何の参照項も見当たらないとき、「分からない」という気持ちだが、作品を鑑賞者から遠ざけてしまうだろう。しかし、解説文を読んで「分かった」「知識が広がった」と思えたときにも、鑑賞は深まるどころか、作品の一面を知り得た時点で

留まってしまう危険性がある。作品や他者との対話を通して、「分かる」と「分からない」の局面が次々と生じ、経験と感覚が形づくる各人の内面世界の境界がますます多面的に広がっていく。それが、鑑賞をどんどん深いものへと導いていくことなのではないだろうか。一方で、この「分からない」という感覚は、本来、不快の感情に転じやすいもので、美術が敬遠される大きな要因となっている。それを「楽しい」という快の感情に結びつけるための仕掛けを用意し、作品に親しんでもらうことが美術館の果たすべき役割の一つだ。今回の事業のもう一つの柱である制作過程を通じたコレクション版画へのアプローチは、その優れた仕掛けであり鑑賞を深めるための有効な手段となる。そのことを、アーティストを講師に迎え、それぞれ異なる目的を設定した三つのイベントを通して確かめることができた。特に成果を実感できたのが、町田市立国際版画美術館で過去に行われたイベント*にヒントを得て企画した「いろいろ版画のつまみ食い」であった。その概要や当日の様子は、イベントのページをご覧ください。あえて展示室入口に会場を設け、申込みも不要とし、不特定多数の参加者に断片的ながらも短時間での体験を提供していくことで、もともと版画に関心がない来場者にもアピールすることを目指した。イベント実施の週末は、小中学生の書道・ポスターコンクー



ルの展示が県民ギャラリーで開催されており、たまたま美術館に来ていた親子連れが数多く参加したことが幸いした。彫りから刷りまでの制作段階が体験でき、結果、材料が足りなくなるほどの人気となったドライポイント技法では、これを初めて耳にした父親が、わざわざチケットを購入して戻り、子どもと長い時間をかけて鑑賞した上で制作に取り組んでくれたことが、とりわけ印象深かった。化学反応を利用した複雑な制作工程をたどるリトグラフ技法は、場所と道具の制約上、「描画」のみの体験にとどまった。しかし、実際に「刷り」に使ったアルミ板に触れてもらうなどしながら、講師に熱心に質問をする来場者もあり、版画でありながら版に凹凸がないなど、制作者にとっては当たり前だが一般には知られていない事柄への数々の気づきを目のあたりにすることができた。参加者が実際に作品を仕上げたワークショップや、講師による実演をメインとしたリトグラフのレクチャーにおいても、「所蔵品展の鑑賞を楽しくする」という目標を講師と共有して丁寧に組み立てたプログラムを実施することができ、昨年度までの反省材料でもあった創作体験と鑑賞の乖離を幾分なりと解消できたように思う。作品の表面を見ているだけでは、その成り立ちが分かり難い「版画」は、とりわけ「分からない」に直面しやすいジャンルである。その世界の奥へと分け入った参加者たちにとって、「分

からない」は、減ったどころか増大しているはずである。しかし、その「分からない」の世界は、講師となったアーティストや他の参加者とともに過ごし、ワークショップやレクチャーを通して見出した温かみのあるもので、そこには不快の感情ではなく「楽しい」が満ち溢れていた。企画展に合わせて作品の鑑賞を深めながら創作をするワークショップは従来にもあったが、常設展示を対象に行うことは稀であった。そうした意味でも、本事業は、常設展示という美術館の根幹をなす事業への来場者のモチベーションや、疑問、感想などに直接に触れ、所蔵品への関心の深まりを実感する有意義な機会となった。この一年で得た、「分からない」と「楽しい」が両立するための仕掛けづくりのヒントは、障害の有無や言語の違いなどに関わらず、あらゆる鑑賞者に活かすことができるのだろうか。その答えを知るためには、この経験と学びを館内館外問わず共有、蓄積しながら、さらなる実践と試行錯誤を重ねていくのみである。

* 町田市立国際版画美術館 2016年度企画展「森羅万象を刻む-デューラーから柄澤齊へ」関連イベント「ビュランにふれてみましょう」2016年5月14日（土）、6月4日（土）開催

「アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業」
記録集

◎編集・執筆 [担当]

三重県立美術館 [鈴木麻里子 (pp. 2, 6 - 21, 32 - 33.)、貴家映子 (pp. 1, 3 - 5, 24 - 31, 34 - 35.)]

◎デザイン

楠木一徳 (KUSUKI DESIGN)

◎撮影

松原豊 (pp. 2, 3(左), 7-19, 22, 23, 33, 35)

◎印刷

株式会社アイブレーン

◎発行

アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業実行委員会 (三重県立美術館内)

514-0007 三重県津市大谷町 11 番地

TEL. 059-227-2100 (代表)

FAX. 059-223-0570

◎発行日

2018 年 3 月 30 日

©2018 アートでつなぐ・新しい鑑賞体験創造事業実行委員会

本記録集掲載の写真・文章の無断転載・複製を禁じます。

平成 29 年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業

