

## 対話型鑑賞——所蔵作品から

宮下 東子

### はじめに——鑑賞と対話

鑑賞とは何か。広辞苑を引けば、「芸術作品を理解し味わうこと」とある。「理解」はさておき、「味わう」とはどんなことだろうか。これも広辞苑を引くと、「物事の意味または趣旨を深く考える」とある。鑑賞というと、知識がないといけないと思う人もあるようであるが、鑑賞が意味や趣旨を考えることであるならば、知識よりも、まずは自身の目で見たものについて、よく考えることが必要になろう。そしてそれはどのように考えようと自由であるはずである。自由な考察の中からも作品の理解は生まれるかもしれない。とすれば、美術作品の鑑賞は、そのものをよくみて、それについてよく考えることから始まることになる。

美術館の教育普及の活動の中で、今、「対話型鑑賞」がさかに行われるようになってきている。対話型鑑賞は、文字通り対話によって鑑賞を深めていく方法である。知識に頼らずとも、作品の中に見えたこと感じたことを複数人で話していくことにより、鑑賞を深めていくものである。話すためには、みて感じたことを、他人にもわかる言葉にすることが必要である。最初は言葉になっていなかった茫洋とした感覚を言葉にするためには頭を使って考えざるを得ない。他人の異なる意見を聞けば、そのことについて理解するために、また考えることになろう。その過程の中で、一人一人の感性が異なることが認識され、その異なる見方を理解することによって自己の見方も広がり、また自分と異なる他人の理解にもつながっていくのである。

当館では学校教育の研修で訪れた教員のグループに対話型鑑賞を体験していただくことがあるが、これを初めて体験した方は、「鑑賞の仕方を初めて教えてもらった」「新鮮でした」と目を輝かせることが多い。それほどに、美術作品の鑑賞を「むずかしいもの」「知識に頼らなければならないもの」ととらえている向きが多いのかもしれない。

対話型鑑賞で基本となる言葉は次の三つであるといわれる。「作品の中では何が起こっていますか」「それはどうしてそう思ったのですか」「他には何が描かれていますか」。この三つの質問を繰り返すだけで対話型鑑賞が成り立つという。方向性を持たずに、ただこの質問を繰り返すことによって鑑賞活動を行った場合、個人個人の様々な見方の羅列——風呂敷を広げただけの状態で終わってしまうことが多くなるように思われる。なるほど、確かに様々な見方、感じ方を知り、新鮮で目を開かれる思いがするが、そこで止まってしまうのである。鑑賞をより深く有意義にするために、参加者同士の「対話」を上手くデザインしていくことが、ナビゲーターとして必要なことなのではないだろうか。そのためには、ナビゲーターが作品の本質を見抜き、投げかける発問を適切に選び、参加者の発言の中からポイントとなる言葉を拾い上げ、つなげることによって、ある程度の方向性を持たせていくことが必要なのではないかと考える。ただし、その方向性は仮のものであるべきであろう。話が思わぬ方向に進んだときは、様子を見て臨機応変な対応も必要になる。

上手くナビゲートすることができれば、大人であれ子どもであれ、参加者は気楽に楽しく鑑賞を満喫することができるばかりでなく、知識がなくてもこの鑑賞法を別の作品にも応用できると思われる。

そこで、本稿では、当館の所蔵品の中から幾つかを選び、これまで行ってきた実施体験を基に、作品ごとに対話型鑑賞を実施する際の話の展開の仕方について考察してみたい。

## 対話による鑑賞のひろがり

### ①橋本龍美《風之唄》(図1)——夜陰のファンタジー

夜の闇に五体のお地蔵様が浮かび上がる作品である。一体は頭部がキツネの顔をしており、その手の指からも鋭い爪がのびる。五体のお地蔵様の周囲には、植物のほかにかたつむりやほおずきの実、松ぼっくりや魚の骨など、現実的なものと非現実的なものが入り交じり様々なものが描き込まれる。背後には遠景の山らしきものと月――。

この作品の魅力は、〈夜の闇に対して人間が抱く畏怖心と、そこから派生する幻想〉であると考えられる。



図1 橋本龍美《風之唄》1981年 岩絵具・紙 新潟県立近代美術館・万代島美術館蔵

この作品を対話型で鑑賞するとき、時間がない場合、焦点を絞るために次のような問いかけからはじめる。

N (ナビゲーター、以下同) 「この絵の中に、お地蔵様は、何体描かれていますか?」

その時々によって異なるが、参加者の答えは五体からゼロ体まで様々である。最初の段階では、多くの答えは四体。一見五体あるように見えるけれど、端の一つがキツネの顔だ、だまされないぞ、と。

しかし、観ているうちにほかの様々なことにも気づいていくのである。右端のは、背後に怪しげな化け物が見えるぞ。その隣は顔色が途中で変わっているし。変な目玉が飛び出ているのもあるし、頭に葉っぱがのっているのは、これもキツネが化けている証拠なのではないかしら……。様々な発見が報告されると、疑いはどんどん深まる。

そして、参加者は、様々な感性を持つ眼によって捉えられ寄せられた情報を整理分析し、自分なりの答えを導き出そうとする。すべてのお地蔵様が何かしら疑わしいので、ゼロ。いや、真ん中のだけ笠を被っているのだからこれだけが本物なのである。いや、どんなに怪しくても、ここに五体描かれてあるのだから五体は五体だ、という参加者もある。

みんなて話し合っても特定の一つの答えが決定するのではなく、最終的には一人一

人の判断に戻っていくが、それまでの過程の中で、自分と感性の異なる複数の眼で見た情報や解釈が統合され、その答えは最初の印象の段階から格段に進歩したものになっているはずなのである。

この問かけでは、参加者は、絵の中でメインに描かれた「お地蔵様」だけに集中的に目を向け、話を交わすことになる。勿論、その周囲にある事物もみて判断材料になるが、お地蔵様だけに焦点を絞ることによって、短時間でこの作品の魅力を堪能することができるのである。

しかし、お地蔵様はこの作品の一部でしかない。お地蔵様だけみていたのでは眼に入らない部分にも、情報がたくさん詰まっているのである。最初の問いをお地蔵様に限定しなければ、参加者の視線はもっと広がり、さらなる深みを見せる。

N「この絵の中で、不思議だなあ、変だなあ、気になるなあと思うものを探してください」

この場合、「ここには何が描かれていますか」という、よりオープンマインドな問いでも同様の効果があると考えられるが、前者の問かけの方が、参加者が目的を持って作品を見やすく、また「なぜそう思いますか」という、根拠を問う場を作ることができる。

「なぜそう思いますか」という問いは極めて重要なものである。なぜなら、これが作者の表現と密接に結びついてくるからである。

a「ここに魚の骨がある！」

N「ここに魚の骨があるのは変だと思ったんだね。どうしてそう思ったの」

a「普通はお地蔵様の前に魚は捨てないと思うから」

そう、なぜ作者は、ここに魚の骨を描いたのだろう。何気なくテキトウに描いたのではない。意図的に描いているはずなのだ。発言者の話を聞いて、ほかの参加者も考える。

b「キツネが食べたんじゃないの」

N「なるほどね。どうしてそう思ったの」

b「だって、キツネも食べかけの魚を持っているから」

c「キツネがお供えの魚を盗んで食べたんじゃないの」

d「あっ、じゃあ、その蟹もキツネが食べたんだ」

このように、対話によって解釈が広がっていく。

上記の対話は、まだお地蔵様の周辺部分に描かれているものを対象にしているが、ここではみる部分を限定していないから、お地蔵様以外にも視線は及んでいく。というより、話が弾んで時間もあるので、自分ももっとすごいものを見つけようと、自然に隅々まで丁寧に観るようになるのだ。月の表現、空の表現、お地蔵様の足元の表現……。そこで参加者たちは、より不思議な世界を発見し、解釈し合う。そこからさらにお地蔵様たちに視線を戻して先には気づかなかった新しい不思議を発見することもまた多いのである。

この作品の画面には、たくさんものが描かれているため、方向を誤ると「描かれているもの探しゲーム」に傾いていってしまうことも少なくない。

「カタツムリがいる！」

「えっ、どこ？……あ、ほんとだー」

「松ぼっくりがある」

「あっ、先生、ここに紙風船がある」

など。特に下学年の子どもたちは探すという行為が大好きなために、モノ探しが楽しくなってしまって、話に脈絡がなくなってしまう。しかし、個人の感性を大切にすると対話型鑑賞では、参加者の反応を否定したり特定の回答を誘導するように持つて行くことは避けたい。誘導してしまえば、それはナビゲーターの感性を押しつけることになってしまう危険があるからである。

しかし話し合いに焦点を持たせ、また深めていくために、ナビゲーターは、時として参加者の視線を意図的に誘導することは必要なこともあると考える。「お地蔵様は何体ある？」の問いがお地蔵様に視線を集中させるように。たとえば、魚を指摘する意見が出たときに、さりげなく「ほかにも魚が描いてあるところはある？」と問えば、作品中の魚の役割について話が盛り上がるだけでなく、作品中のキー・ポイントに集中することで、より深い鑑賞につながっていくからである。

## ②元永定正《作品 ピンク・赤・91》(図2) ——科学の眼での鑑賞

元永定正は、具体美術協会に属していた作家である。「具体美術は物質を偽らない」と謳ったこの前衛グループにあって、絵具そのものを直接見せつけたようなこの作品で「何が描かれていますか」というような問いはこの作品の本質を突くものではなく、適切ではないと思われる。そこで、この作品で対話型鑑賞を実施する場合は、次のように問いかけを設定する。

N「この絵を、どうやって描いたと思いますか」

この作品の場合、じっくりと観察し、よくよく考察すれば、解説がなくてもある程度の真実まで迫れるはずだと思う。絵具の流れ方、流れる方向、にじみ方、絵具を重ねた痕跡、同じ形で絵具が重なっていることなど、ヒントがあちらこちらに点在し、絵具が雄弁に語っているからである。つまり、作者が提示して見せた絵具の表情とじっくりと向き合い読み取りながら、ひとつの物質的な真実に向かって近づいていくことができると思うのである。先に取り上げた橋本龍美の《風之唄》が文学的な鑑賞だとしたら、こちらは科学的な鑑賞といえようか。

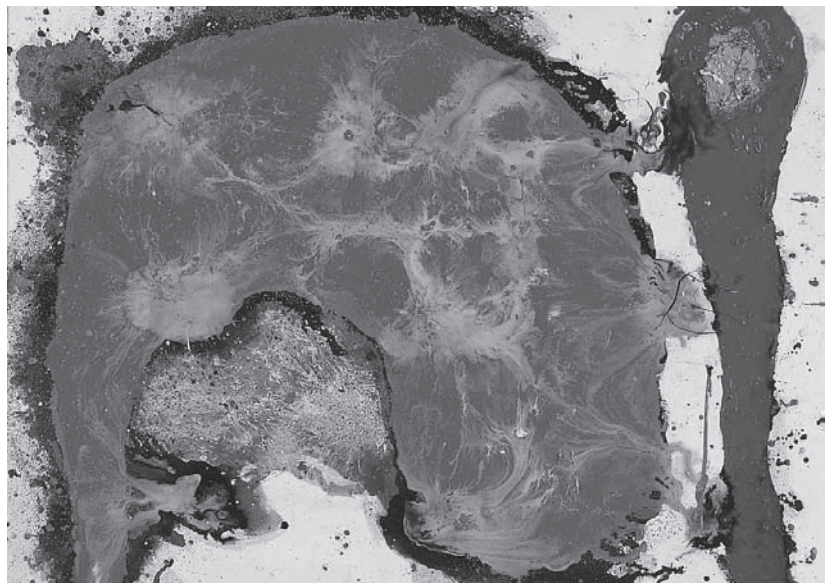


図2 元永定正《作品、ピンク・赤・91》1960年 油彩・キャンバス 新潟県立近代美術館・万代島美術館蔵

最初に出てくる意見は、ほぼ例外なく「絵具を力任せにぶちまけた」というものである。理由は、周囲に飛沫が飛び散っているから。その行為をするときのパフォーマンスをしてもらえとなおよい（してくれないときは、ナビゲーターが自らやってみせる）。ほかの参加者が、具体的に液体である絵具が飛び散る様子を思い浮かべることができるからだ。

ほぼ毎回この意見からはじまるにもかかわらず、この説は案外と早く崩されてしまう。

「でも、ぶちまけたのだったら、絵具がもっとはみ出すんじゃない？これはここまでで（キャンバスの内側で）とまっているから、違うと思う」

次によく出る説は、絵具を流したというものである。画面右端と左端のキャンバスの端まで至っている形をみてそう思うのだ。

N「なるほど。そんな風にも見えるね。じゃあ、絵具は、どっちからどっちの方向に流れているの？」

右端の形は、上から下へ。左の形は——。誰もが形をみながら真剣に考え込んでいる。少し煮詰まってきたところで、質問を変える。

N「では、絵具を流したとしたら、この絵を描くときに、このキャンバスはどんな状態だったと思いますか」

垂直に立ててあったと考える参加者がいる。理由はやはり右端の形からである。

「あっ、でも、この部分は絵具が違う方に流れているから、それは違うと思う」

観察の眼差しが、大きな部分だけでなく、細部に移りはじめる——。

このように、左の形の中の絵具のにじみ方、何色の絵具を使っていると思うか、それぞれの色をどんな順番で使ったと思うか、など、時々みる視点を変えてやりながら順次対話を繰り返す。どこまで真実に近づけるか、それはその時々で異なるが、ナビゲーターとしては、視点を変えたり、発言を別の言葉に言い換えたり、発言と発言をつなげたり、時には励ましたりするにとどめる。参加者たちは、自分たちの眼と考察によって、少しずつ真実に近づいていくのである。途中で考察が進まなくなってしまうこともあるが、それまでは参加者は絵具の様々な姿、表情と真剣に向かい合うことになるのである。自身で見出そうとするのだから、いわゆる解説を聞いているときよりもよほど真剣である。

場合によっては、上述のキャンバスの角度の話題の部分など、所々で、情報として実際にどのように描いたのか披露することによって次の話題に進めることもある。作品の情報を提供することは、作者や作品の知識を得ている学芸員がナビゲーターを務める場合の強みでもある。必要ときに必要な情報を出すことは、鑑賞を深めるのに有効である。ただし必要最小限に抑えたい。

鑑賞の仕方は先の作品と大きく異なるが、視点がある程度コントロールすること、意見を言い換えたりつなげたりして対話を支えること、視覚に基づく理由に必ずフィードバックすることなど、ナビゲートの仕方は基本的に変わらない。

### ③工藤甲人《夜》(図3) ——生命の気配を求めて

二つの木の切株の周囲に落ち葉が敷き詰められている夜の光景である。画面上部——奥の方には霞のようなものが白く立ちのぼっている。落ち葉と落ち葉の間は

所々白い部分がある。具体的な生物は何も描かれていないのに、何かの気配を感じる

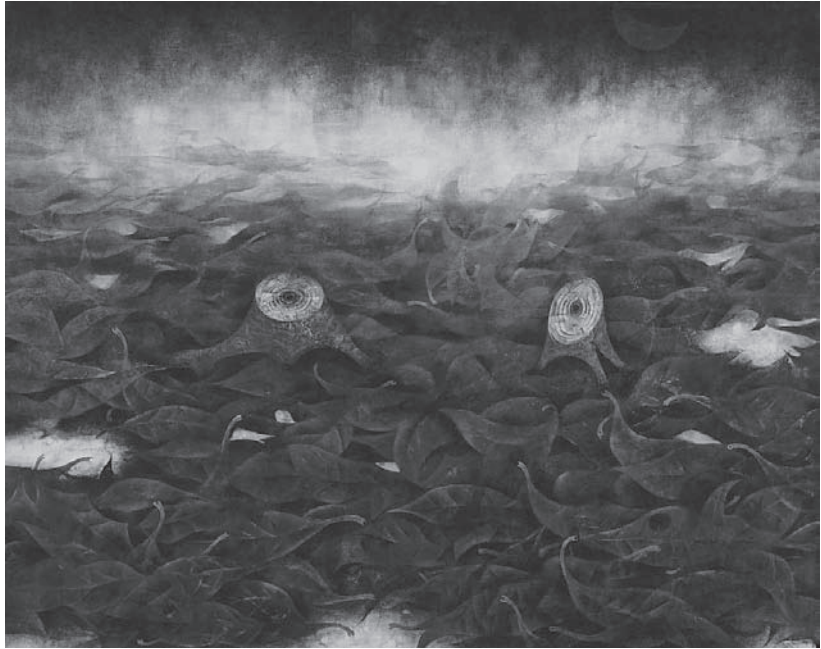


図3 工藤甲人《夜》1963年 岩絵具・紙 新潟県立近代美術館・万代島美術館蔵

ような、シュールなイメージの日本画である。

ここでは、教育学部の美術専攻の大学生を対象として実施したケースを中心に述べる。

この作品の鑑賞ポイントを〈気配〉と設定し、次のような問いから始めてみる。

N「この絵の中に、生物はいるでしょうか」

この作品の中で一番目立つのは切株と思われる。その年輪が目のように描かれているため、そのことに触れてくる参加者が多いと予想していたが、そうではなかった。

参加者は、作品中に描かれるものの「形」に注目していた。画面右の落ち葉に囲まれた白い形を指して、「ここに鳥の翼が見えます」。あるいは、落ち葉の軸を指して「口のような形に見えるので、ヘビか何かがいるのではないか」。また、画面下部の白い部分を指して、「(葉の軸が)動物の首に見える。夜、動物たちが乾きを癒すために集まってきて水を飲んでいるように見える」という意見も出た。

おそらく、参加者たちは、作者が描いた形の線に生命的なものを感じており——つまり、作品に漂う濃厚な〈気配〉を感じ、それが上記のような見方となって表れたと思われる。また、ナビゲーターの問いかけに引きずられて何とかなかにか生き物を探そうとした可能性も高い。その意味では、この問いは、内容を限定しすぎて失敗であったのかもしれない。このまま話を進めると、《風之唄》の事例での危険と同様に「絵探しゲーム」で終わってしまう可能性を感じて、設問を変え、発想の転換を図る。

N「この絵に描かれた季節は、いつでしょうか」

a「秋だと思います」

N「どうしてそう思いましたか」

a「葉っぱが落ちているからです」

b「私は冬だと思う。全体に寒そうな色だし、白い部分は雪だと思うから」

c「僕は、夏の終わりだと思う。確かに葉っぱは落ちているけれど、緑の葉が混じっている。まだ落ちて間もないのじゃないかと思います」

この対話によって、参加者の目は葉に集中する。そこで気付いた参加者がいた。

d「そこに穴が開いた葉っぱがあるので、葉の裏などに葉を食べる虫がいると思います」

この参加者は、作品の中に、これまでの話の流れとは別の意味での生命の〈気配〉に気付いたのである。

ここで、作者は幼少期にしゃがんで虫をじっと観察しているような子どもであったこと、画家になってからもモチーフに昆虫を選ぶことが多いという情報を披露する。

この後も、「(切株のため)画面全体が顔のように見え、何かにみられているような感じがする」、「画面全体が海の底の世界のような揺らめきを感じる」などの意見が出された。

## おわりに

3点の作品の対話型鑑賞について、事例を基に述べてきた。参加者が考えやすいように、話しやすいように、そして対話が深まるようにと、工夫しながら実践してきたことを、ある程度まとめた形になった。

問いかけに何らかの方向性を持たせることは、あるいは参加者の思考を狭めてしまう危険性があるかもしれないが、これまでの実践の中では、作品によっては焦点を絞った方が対話が深まることが多いと感じる。時々見方を変えてやることも、作品を様々な角度からチェックすることに役立つようだ。それにはいろんな見方ができるように、ナビゲーターが多くのポケットを持たなければならない。そのために、参加者の意見に耳をそばだて、興味を持って聞く姿勢も必要であろう。思いもよらない参加者の一言から、新しい見方が増やせることもあるからだ。そして、意見の中から大事なものを拾い、言い換え、つないでいくのである。

思ったことがのびのびと言えるように、どのような意見も決して否定しないことも大事なことである。そのためには、わかりにくいときには聞き返し、何を言おうとしているのかひとつひとつきちんと理解することも必要である。

どんなことを話してもらえそうか、参加者のレベルを見極め、意見を出しやすい作品や質問を選択する。しかし、思わぬ作品で盛り上がることもあるので時々冒険もしてみる。そしてまた、参加者と共に、ナビゲーターも成長できる点も、対話型鑑賞のすばらしさである。

(新潟県立近代美術館 学芸課長代理)