

博物館における鑑賞支援の新たな試み
—渡辺美術館におけるパフォーマンス公演「はぐるま」の報告—

田中 万智・高田 健一

New approaches to appreciation support in Museums
—Report on the performance “*Haguruma*” at the *Watanabe* Museum of Art—

TANAKA Machi, TAKATA Ken-ichi

地域学論集（鳥取大学地域学部紀要）第20巻 第3号 抜刷

REGIONAL STUDIES (TOTTORI UNIVERSITY JOURNAL OF THE FACULTY OF REGIONAL SCIENCES) Vol. 20 / No. 3

令和6年3月27日発行 March 27, 2024

博物館における鑑賞支援の新たな試み

－ 渡辺美術館におけるパフォーマンス公演「はぐるま」の報告 －

田中万智*・高田健一**

New approaches to appreciation support in Museums

－ Report on the performance "Haguruma" at the Watanabe Museum of Art －

TANAKA Machi*, TAKATA Ken-ichi**

キーワード：博物館、鑑賞支援、パフォーマンス、博物館教育、構成主義

Key Words: Museums, Appreciation Support, Performance, Museum Education, Constructivism

I. はじめに

博物館（美術館等を含む）の定義は、時代によって変遷しており、2022年8月のICOM（国際博物館会議）プラハ大会で採択されたそれは、次のようなものである（ICOM日本委員会2023）。

博物館は、有形及び無形の遺産を研究、収集、保存、解釈、展示する、社会のための非営利の常設機関である。博物館は一般に公開され、誰もが利用でき、包摂的であって、多様性と持続可能性を育む。倫理的かつ専門性をもってコミュニケーションを図り、コミュニティの参加とともに博物館は活動し、教育、楽しみ、省察と知識共有のための様々な経験を提供する¹⁾。

ICOM規約における博物館の定義は1961～2007年の間に6回にわたって改訂されてきた歴史があり、今回の定義は、2007年以来の大幅な改訂となる。新たに加わったキーワードとしては、「包摂的」、「多様性」、「持続可能性」、「倫理的」、「省察」、「知識共有」といったものがある。このような大幅改訂に至る経緯や背景を単純化すると、博物館の伝統的な機能（収集、保存、研究、公開、教育）に加えて、現代社会が抱える様々な課題（環境問題、戦争、さまざまな差別、経済格差等）にどの程度コミットしていくべきかが議論された結果と言える（松田2020）。

新たな価値創造に向けた社会参加を重視する欧米型の博物館像は、圧倒的大多数を占める小規模館にとっては、高すぎる理想かもしれず、伝統的な機能よりも重視すべきものとは必ずしも言えないであろ

うが、さりとて、反対すべきものではない。地方都市の小規模な博物館にとっても、多様な観覧者が利用でき、コミュニケーションによって省察と知識共有が図れる場となることは重要である。

博物館がそのような場となるために、専門性を備えた職員の存在は必須であり、博物館法においても、ICOM規約においてもその重要性は明確に示されているが、その専門職員の配置についてはさまざまな問題点を抱えているのが現状である（その一端については、日本学術会議史学委員会「博物館・美術館等の組織運営に関する分科会2020」など）。たとえば、展示解説や鑑賞支援を行なう教育員（Educator）²⁾の存在は、その必要性が長く訴えられながら、いまだにその配置や資格、養成課程が制度化されておらず、各館園の自助努力に任されている。都市圏や公立の大規模館では比較的有利に配置する余地もあるが、小規模館では難しい現実がある。

そのような課題を意識しつつ、小論の筆頭筆者である田中万智は、鳥取市の渡辺美術館において、演劇と展示解説、鑑賞支援を組み合わせたパフォーマンス公演「はぐるま」を2023年11月19日に実施した。その成果と課題について報告する。

なお、小論は、「I.はじめに」と「II-1. 渡辺美術館について」を高田が執筆し、その他の部分は、高田の助言を受けつつ、田中が執筆した。

II. 公演背景と概要

1. 渡辺美術館について

*鳥取大学大学院持続性社会創生科学研究科地域学専攻

**鳥取大学地域学部地域学科

「ぼく」は、展示物や観覧者に語りかけたり、展示物の来歴や魅力について語りながらパフォーマンスを進めた。様々なジャンルや年代の展示物を、タイムマシンに乗って尋ねるというイメージで展示室内各所を移動した。同時に、これは自分自身を探す旅を意味している。展示物を通じて、様々な愛着の形を紹介しながら、それらすべてが愛の形であると位置付けた。自分自身のことを大切にしたいということがストーリーの大きな軸となっている。

公演は、鳥取池田藩特別展示室から開始し、2階の甲冑と兜の展示の前でパフォーマンスを行なった後、古書画、工芸品のエリアを通過し、侍と武具の装いまで観覧者とともに巡った。最後に企画展示広場で、まとめとなるパフォーマンスを行なった(図1)。全体の公演時間は約40分である³⁾。

①プロローグ(1階・特別企画大展示場)

特別企画大展示場に集まった人々にたまたま出会った体で声をかけ、展示室の巡回に誘い出す形で公演を始めた。

②浦島虎徹の話(1階・「鳥取池田藩特別展示室」)

まず、鳥取池田藩特別展示室の浦島虎徹(写し)を取り上げた。浦島虎徹はオンライン・ゲーム『刀剣乱舞 ONLINE』にも登場する刀であり(図2-1)、県外からも観に来る人がいるほど注目度の高い刀である。また、そのためか有志で送られた関連グッズが多く並んでいる(図2-2)。

渡辺美術館に展示されているのは2018年に刀工の金崎秀壽氏が打った写しである。まだ、物としての歴史が浅いことや名前の由来となった浦島太郎の彫り物について触れながら、それがどのように作られたものなのか観覧者に問いかけを行なった(図2-8)。ここでは、おとぎ話である浦島太郎を契機に想像することの重要性について問いかけ、本パフォーマンスでの展示物に対する立場を示した。脚本作成時には金崎氏にお話を伺い、浦島虎徹をつくった際のエピソードや彫り物のつくり方などを調査した。これらの情報をもとによりリアルな脚本やパフォーマンスに繋げた。

③甲冑の話(2階・「甲冑と兜」の前)

甲冑は渡辺美術館の中でも特に印象的な展示物であり、その展示量の多さが特徴である(図2-3)。

展示されているものの多くは江戸時代のものであり、必ずしも歴史的に有名なものばかりではない。だが、それらを使用していた人や制作していた人々といった歴史に記されることの無い人々が確かにいたという事を取り上げた。また、展示されている中でも数少ない安土桃山時代の甲冑を紹介しながら、

時代の変化や物事を体験する重要性について考えるよう促した。

④壺の話(2階・「日本の陶器茶具、壺」の前)

当初、壺の場面ではドン・キホーテ像に移動する際の幕間のような場面として作られた。しかし、実際に館でリハーサルを行なった際に大きな壺が整然と並ぶ姿を目にしたことでストーリーに組み込むことになった。渡辺美術館ではサイズの大きいものは展示ケースの外に展示されている(図2-4)。そのため、実際に壺の中をのぞき込んで間近で見ることができる。観覧者自身にのぞき込んでもらい、壺の中身について考えてもらった。ここではそれまでのシーンで想像することの重要性について説いた事を実践する機会としている。

⑤ドン・キホーテの話(2階・「世界の武具」の前)

ドン・キホーテとサンチョ・パンサの像は、2階展示室の中央近く、「世界の武具」展示ケースに置かれている(図2-5)。その前で実施した。ドン・キホーテの物語を紹介しながら、自分自身の幸せについて客観的な幸福と主観的な幸福がどのように見えるのかについて語った。

⑥刀の話(2階・「日本の刀剣」の前)

「日本の刀剣」展示コーナーでは、展示されている様々な刀剣を見ながらその来歴について紹介を行なった(図2-6)。ここでは室町時代から昭和時代まで幅広い年代の刀剣が展示されている。刀剣の鑑賞においては、姿の美しさや来歴など様々な価値が存在する。中でも室町末期に作られたとされる「波平」を題材に、多様な価値観を含みながら現代に至るまで残されてきた過程には愛着のある人々の存在があるのだという事を紹介した(図2-7)。そのほか、新選組に所縁もあるとされる加州清光などの紹介も行なった。展示エリアが比較的広がったこともあり、自由に鑑賞してもらう時間も設けた。

⑦エピローグ(2階・「企画展示広場」)

最後に、「企画展示広場」に集合してもらい、まとめを行なった。

モノが大切にされ、使い込まれ、手入れされてきた歴史に目を向けることでモノの魅力に気づくことができる。そのロジックは、自分自身を大切に、経験値を蓄積すれば、幸福な人生を送ることができるという確信にもつながる。このようなメッセージを込めたモノログを披露し、「大切な仕方を忘れそうになったら、ここにくるといい。彼らは、胸を張って教えてくれるよ。」という台詞で幕とした。



図2 展示とパフォーマンスのようす

Ⅲ. 観覧者らの反応

公演終了後に観覧者及び渡辺美術館にアンケートを実施した。その結果から美術館でのパフォーマンス

スを活用した博物館教育の効果について考える。

アンケートはパフォーマンスの観覧者 26 人に対して行ない、アンケートの回収も同様に 26 人から行なった。また、渡辺美術館に対してはパフォーマンス

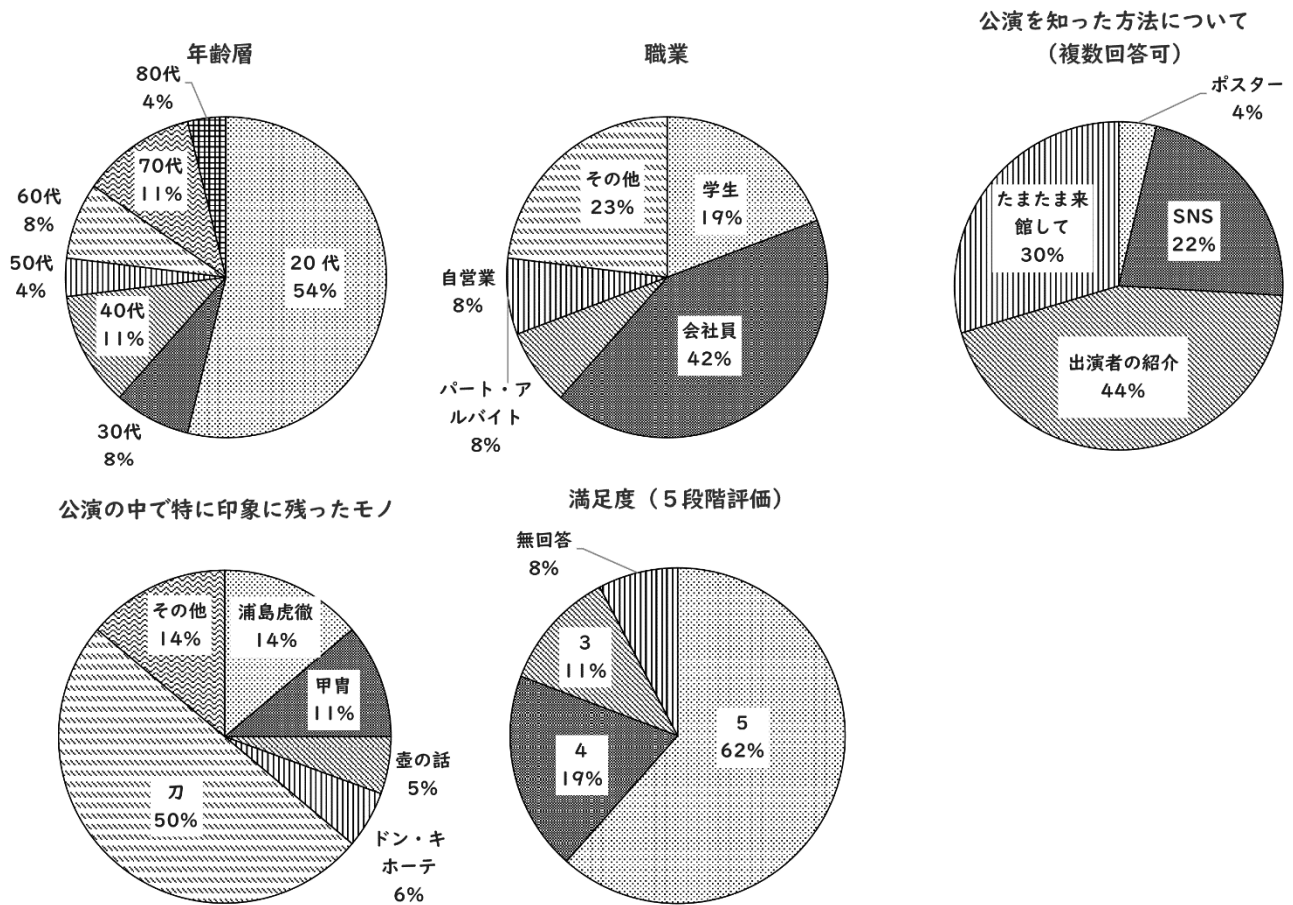


図3 観覧者の属性と公演の印象

ス前に期待していたこと、パフォーマンス後の美術館としての評価などを調査した。

1. 公演を知った方法について

今回、公演の告知は、実施の1週間前にポスター・チラシ・SNSを使って行なった。告知は渡辺美術館のSNS(X, 旧Twitter)と公演者個人のSNS(X, 旧Twitter)で行なった。加えて、鳥取大学関係者や友人などへはチラシとともに直接の告知を行なった。公演を知った方法について、アンケートでは出演者の紹介が最も多く直接的な宣伝が最も効果があった(図3)。

2. 年齢層について

観覧者の年齢層は20代が54%と最も多かった。職業割合で見ると会社員が約半数を占め、学生は20%弱だった。観覧者の感想を年齢別で見ると、20代はキャラクターやパフォーマンスのテーマ性、衣装などの視覚情報についての指摘が多くみられた。

一方、30代以上の感想は演者のクオリティや企画としての新鮮さに言及するものが見られた(表1)。20代の場合、パフォーマンスの中に視覚的な面白さやキャラクターの固有性等が印象に残りやすいのではないかと考える。この背景には、SNSやデジタルコンテンツを通じて様々な視覚情報に触れている為、より視覚的な情報が残りやすいのではないかと考える。

3. パフォーマンスによる効果について

観覧者は、展示物を見る際に、パフォーマンスを通じて提示された物語に関連づけながら観ていることが分かった。直接的に展示物の紹介をするのではなく、物語を通じて間接的に説明しているため、観覧者に新しい展示の見方やきっかけを提示することができたといえる。観覧者自身に見方や考えを問いかけたシーンでは、「ツアー前に見たときは考えもなかった」という声や「壺の中に何が入っていたか普段考えることが無いため、初めて言われると気になった」という声があった。パフォーマンスの最中

表1 アンケートの自由記述内容

20代	面白かったです！歩きながらパフォーマンスを観るのが新鮮でした。(学生)
	衣装や表情・身振り手振りで世界観が作られていて引き込まれました。モノの話ばかりではなく、そこから広げて時間や生活の話につながっていたので、とても入り込みやすく面白かったです。昔のモノに対するの親近感もわかりました。初めて訪れたのですがとても広く色々なものが置いてあるのでゆっくり見て回ろうと思います。(学生)
	めちゃくちゃ堂々としていてかっこよかったです！特に階段への案内をすところめっちゃかっこよかったです！最後の語りもとても素敵で心に残った。(学生)
	来館は初めてだったので、どんな展示物があるかざっくり知ることができた。ただ紹介するだけでなく、「モノを大切に」というテーマに沿った内容で展示物に対する理解がより深められた。(学生)
	美術館の新たな楽しみ方でとても楽しかったです。お疲れさまでした！また見たいです。(会社員)
	展示の紹介が分かりやすくて良かったです。楽しんで観劇できました。ありがとうございます。(会社員)
	博物館や展示物の見方、触れ方として新たな挑戦で面白く感じました。簡単に知識を得られる時代だからこそ、気軽に現物を目にする機会が求められていると思うので、様々な形を模索する素敵な試みだったと思います。(会社員)
	前に読ませて頂いた脚本から大きく変わり、主旨が明確で(博物館に存在する物々とのバランスが取れるキャラクターに振り切っていて、それが万智ちゃんのキャラクターにも合っており)それが非常によかったです。(会社員)
	来てよかったです。また会いに行きたい。(会社員)
	観客に絡むなら事前に言うて欲しい。客からの回答にすぐ返っていてすごいと思った。初めて1人舞台を見ただけでセリフ量を覚えきってハプニングにも対応していてすごかったです。(会社員)
またやってほしい。具体的な情報もほしい。学芸員寄りの説明もあつたら楽しいかも。服がかわいい。(20代パート・アルバイト)	
観劇と言うと、座って見るのが多く、とても新鮮な気持ちでみれました。とても楽しかったです。	
30代	また、直接お伝えします。単発ではなく、公式ギャラリートークとして定期開催してほしいです。(美術館の方に届け！)
40代	よく練習されている。声が良い。(会社員)
	一人芝居とは思わず、誰かとのかけあいかと思っていたので驚きました。誘導もうまくてトラブルもスムーズに対応していてすごいと思いました。声も通っていて、とても面白かったです。
60代	さすが演劇部。声の通りがよく、美術館がひとつのステージのようだった。一人芝居のよう。
70代	投げかけに対する答えがほしい。
記載なし	話のあとに改めてその展示物をまじまじと見てしまいました。改めてこういった表現が面白くまた見たいと思いました。とても素敵な時間でした。
	自己紹介が欲しかった。Ex.「僕はこの美術館の妖精なんだ！」とか。

に観覧者に問いかけや、リアクションを促すことでより強く印象付けることができたのではないかと考える。

また、来館者の持つ経験を刺激することもあり、ドン・キホーテを題材にしたシーンでは自身の映画体験を想起させながら見る人もいた。自身の経験と照らし合わせることでより展示物の印象を残すことができたといえるだろう。

本公演で目的としていた、渡辺美術館にある様々な収蔵品について歴史やストーリーを踏まえて観覧者に伝えるということは達成したといえる。また、物語を用いることでモノに対する新たな着眼点を提示し、愛着など、本来歴史や文化とは直接的に関連しない部分についても伝えることに繋がった。

4. 美術館側からの反応

渡辺美術館が上演前に期待していたことは主にパフォーマンスの内容や観覧者との距離感である。上

演前は基本的にはメールでのやり取りを行っており、草稿段階の脚本などは送っていたものの具体的な摺り合わせ行なったのは上演の10日ほど前であり、実際にどのような内容になるのか確認したのは本番前日のリハーサルである。これまで、そういったパフォーマンスを受け入れた経験もないことからどのような事が行なわれるのか渡辺美術館側も未知のものであったといえる。また、今回の企画が鳥取大学の学生によるものであるため、来館者として10代から20代を中心とした学生の来館者の増加を期待していたものと考えられる。しかし、実際の内訳を見ると20代を中心とした学生は一定数いるものの割合として大きいものでは無かった。この原因としては公演の告知を行なったのが上演の一週間前という短い期間であったことが考えられる。

渡辺美術館からみた、本パフォーマンスの効果は、観覧者がそれぞれの展示物がもつ背景やストーリーに関心を寄せた点だった。あらかじめ館内の動くル

ートを決めることで、美術館としても展示物の内容やリスクやなどの確認ができた。一方で今回は当日までどのくらいの人が参加するかわからなかったため、ルートの一部は人数によって調整できるように何通りかパターンを用意した。

パフォーマンスを通じた公演の効果は、展示物に対しての興味関心を高めることができる点である。これは、個別のものに対してだけでなく刀や甲冑といったカテゴリー、あるいは古美術といった大きな括りに対してアプローチを行なうことができる。通常的美術館での鑑賞体験とは異なる体験を観覧者に提示することができると言える。

IV. パフォーマンスの有効性について

実施した渡辺美術館では、収蔵品の幅や年代が多岐にわたっている。そのため、初めて訪れた際や偶然来館した際に何を見たいのかかわからないという問題がある。したがって、館内を概略的に知る機会が必要であるといえるだろう。今回のパフォーマンスでは、館内全体を実際に歩きながら巡った。そのため、来館者からの感想でも「来館は初めてだったので、どんな展示物があるかざっくり知ることができた。」という意見が見られた(表1)。館内を回ることで、展示内容を概略的に知ることができ、自分の興味関心を探ることができる。パフォーマンス中には扱うことができなかつた展示物であっても、終了後に自分のペースに合わせて館内を巡ることができ、来館者の興味関心をより広げることにつながるというだろう。

また、今回のパフォーマンスでは学芸員のような展示物の専門的な説明ではなく、演劇をベースとしたパフォーマンスの一部として展示物を位置付けた。知識を教授する事を目的としたものではないため、物語の一部として展示物の来歴を用い、物語に込めたテーマを観覧者に伝えた。

歴史上に名前の残る人やものに焦点を当てるのではなく、それら歴史の後ろにもまた人々の生活があったことを中心にしたことで、新たな美術館の見方の切り口を提案することができた。パフォーマンスを通じて以前に見たときは考えもしなかつた見方を得たという声もあった。このことから、展示物の学術的・資料的価値を伝えるのではなく、展示物から汲み取れる物語性に焦点を当てることで、初めてきた来館者に美術館の一つの楽しみ方を示すことができたといえる。

その他、パフォーマンスによる効果として美術館

の館内を歩く、問いかける、共に考えるという行為は教育的な効果も考えられる。渡辺美術館側からの感想の中では、子供たちへの関心を高める可能性について示唆された。特に、今回扱ったような古美術など普段あまり触れる機会がないものについて知る契機になることが考えられる。今後の活動の中では、対象を小学生や中学生に焦点を当てることでより教育的な効果が考えられる。

V. 博物館教育の観点から見た公演

博物館における学びの理論としては、ジョージ・ハインによる整理が参考になる(ハイン 2010)。ハインは、教育理論の要素として、縦軸に知識に関する理論を、横軸に学習に関する理論の軸を設定し、博物館教育を四つの領域に分けた。このうち、知識が学習者の外側に存在し、教育者によって伝達されるという「解説的教育論」と、知識が学習者の内面で構成され、様々な経験を通じて学習者にとっての意味や重要性が再構築されていくという「構成主義」は対偶の位置関係にある。前者の典型はカリキュラムや到達目標が設定された学校教育であるが、博物館が目指すべき教育モデルは後者であるとした。

ハインは、構成主義に基づく展示の特徴を次のように述べる。「構成主義の立場に立つ展示は、発見学習論に基づいたものと同様に、来場者に知識を構成する機会を提供することであろう。しかしながら、構成主義の展示の場合はさらに、来場者の結論について、それがキュレーターによって意図されたものと一致するかどうかとは関係なしに、その結論の妥当性を確認する何らかの方法を提供するであろう。それゆえ、構成主義の展示は以下のような特徴をもつであろう。

- ・どこから見はじめても良く、決められた順路や始まりも終わりもない。
 - ・さまざまな能動的な学習様式を提供する。
 - ・さまざまな見方を提示する。
 - ・来場者の人生経験を活用するような様々な活動や体験を通じて、彼らと資料(及び考え方)を結びつける。
 - ・学校向けプログラムにおいて生徒が実験を行ない、推量し、結論を導くような経験と資料を提供する。
- 構成主義の論者が考える展示は、見る人に様々な観点を提供し、資料の多様な解釈法を認め、提供された資料に関して異なる見方や異なる「真実」に言及することだろう。」(ハイン前掲, pp.56-57)

このような考え方に照らせば、本公演は、パフォ

パフォーマンスを通じて実際に美術館の収蔵品を見る、そして会話を通じて考える機会をつくる事で自分自身が考える機会をつくることをできたといえるだろう。パフォーマンスによって順路を指定するため、観覧者自身が考える自由度を一定程度制限することになるが、ストーリーを通じて様々な見方がある事を提示したり、人生経験などと関連付けて観覧者と収蔵品を結びつけることはできた。

もちろん、解釈の自由が保障されているからといって、作品が持つ背景や歴史的な脈絡を無視していいわけではない。作品の理解を深めるためには、解説主義的なアプローチも必要である。本公演においては、展示についての専門的な知識を観覧者に提供する事を目的としたわけではなかったが、観覧者の経験や知識をもとに新たな発見を促す効果はあったのではないかと考える。

VI. おわりに

今回の博物館でのパフォーマンス公演において、その最大の特徴は展示物の専門家ではない者が館内を紹介するという点である。これまで、他の美術館や博物館でもギャラリートークなどで学芸員が展示物を紹介する事例はごく一般的である。また、展示作品の作家自身によるパフォーマンスの例もある。しかし、展示品を紹介するために演劇パフォーマンスを行ないながら、館内を巡るケースは珍しいであろう。

作品が持つ歴史や文化的な背景は尊重しながらも、パフォーマンスを通じて多様な見方を促すことができる。観覧者の反応を見ると、このような活動は、複数人で作品を鑑賞し解釈を深める対話型鑑賞とも関連させることができるだろう。作品への関心を引き出し、より深く理解するための導入として、対話型鑑賞へのきっかけづくりとしても有効であると考えられる。博物館における学習機会・鑑賞支援の一つの方法として今後も調査と実践を行なっていきたい。

謝辞

小論をなすにあたって、以下の方々、機関から有益なご指導、ご助言をいただいた。芳名を記して感謝申し上げます。木野彩子先生、佐々木友輔先生、金崎秀壽氏、深澤道子氏、岡島茂太氏、公益財団法人渡辺美術館

註

1) 元の英文は、"A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects,

conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing."

- 2) Educator は、「教育員」や「教育普及員」と訳されることが多いと思われるが、その職務内容や資格は日本国内では制度化されていない。教育学やカリキュラム設計などの専門性が問われているわけでもなく、学芸員養成過程にも反映されていないのが現状といえよう。
- 3) 公演の全過程は、録画投稿サイト You Tube で公開している (<https://youtu.be/yIlg8mXakndc>)。

文献

- 日本学術会議史学委員会 博物館・美術館等の組織運営に関する分科会 2020『提言博物館法改正へ向けての更なる提言 ～2017年提言を踏まえて～』
- ハイン、ジョージ・E (鷹野光行・監訳) 2010『博物館で学ぶ』同成社
- 松田陽 2020「ICOM 博物館定義の再考」『博物館研究』第55巻別冊・ICOM 京都大会 2019 特集, 日本博物館協会, pp.22-26
- ICOM 日本委員会 2023『第26回 ICOM プラハ大会報告書』 (<https://icomjapan.org/updates/2023/04/06/p-3342/> より取得)