

資料

ユニバーサル・ミュージアムの実践と 異文化間コミュニケーション

猿橋 順子*・広瀬 浩二郎**

1. はじめに

本稿は、全盲の文化人類学者である広瀬が、企画・運営に携わった国立民族学博物館・特別展「ユニバーサル・ミュージアム—さわる!“触”の大博覧会」(会期は 2021 年 9 月 2 日～11 月 30 日、以下、特別展「ユニバーサル・ミュージアム」とする)について行った講演とインタビューの記録である。講演部は「触文化とユニバーサル・ミュージアム」と題し、特別展「ユニバーサル・ミュージアム」を含め、これまでに広瀬が企画し、開催した 4 つの展覧会について、「ユニバーサル・ミュージアム」という考え方の発露や、理念的な検討、実践の発展過程を時系列で示した。後半の公開インタビューは「ユニバーサル・ミュージアムの言語管理」と題し、特別展「ユニバーサル・ミュージアム」の準備および会期中、終了後の現在に至るまで、さまざまな関係者とのように関わり、どのような課題や展望を見いだしたかを主題として行った。講演と公開インタビューは言語管理研究会・言語政策と言語管理分科会の一般公開研究会として 2022 年 3 月 12 日にオンライン会議ツール Zoom を用いて行った。本研究会の企画およびインタビューの聞き手は猿橋である。研究会は参加者の了解を得た上で録画を行った。本稿は、録画記録から逐語録を作成した後に、読みやすさを考慮して、筆者らが共同で編集を施したものである。

* 青山学院大学国際政治経済学部教授

** 国立民族学博物館准教授

2. 講演「触文化とユニバーサル・ミュージアム」

広瀬 浩二郎

2. 1 はじめに

皆さま、こんにちは。国立民族学博物館の広瀬です。僕のもともとの専門は日本の歴史学です。今は民族学博物館におりますので、文化人類学と、実践の中で勉強してきた博物館学を専門としています。昨年（2021年）大きな展覧会、特別展「ユニバーサル・ミュージアム」を開催しました。おそらく僕の人生最大のイベントで、たぶんもう体力的にも、あれほど大きな展覧会はできないだろうと思っています。それが終わって数カ月が経ちました。自分のやってきたことの集大成のひとつが終わったので、さて、これからどう進もうか、次の目標について、ぼんやり考えている時期です。今日は自己紹介も兼ねて、過去に僕が担当した主な展覧会、どういうことを考えてどういう展覧会をしてきたのかという話をします。

2. 2 企画展「さわる文字、さわる世界」（2006）

まず企画展「さわる文字、さわる世界」です（図1）。これは、僕が2001年に国立民族学博物館に就職して初めて担当した展覧会です。この時に初めて「ユニバーサル・ミュージアム」ということばや、「触文化」、「さわる文化」を打ち出しました。

この展覧会を開催するにあたって、これまでの障害者対応ではなく「ユニバーサル」と掲げました。これまで、見えない人というのは、博物館のような見学する施設、視覚で体験する施設になかなか入っていけなかった。無意識のうちに排除されていたのですが、そこに当事者として入って働くようになったのだから、まず視覚障害の人が楽しめる施設にしていかなければと思ったわけです。

視覚障害の人が楽しめるようにするにはどうしたらいいか。そのためには、すごく単純ですけど、視覚以外の感覚、聴覚や触覚を活用する展示やイベント



図1：企画展「さわる文字、さわる世界」（2006）

を増やせばいいと考えました。そこからさらに視覚中心の近代的な人間観・世界観を問い直すというところに発想が進んでいきました。こういう過程で「ユニバーサル＝誰もが楽しめる」という発想の元での博物館活動が始まりました。

この展覧会の展示物として使ったのは盲学校教育の資料です。盲学校には、点字が発明される前の貴重な資料が眠っていましたので、それらを整理して見てもらおうと考えました。主に京都と東京の盲学校のものですが、資料は埃をかぶっていたというか、当事者コミュニティにもあまり注目されていませんでした。あれから15年が経ちますが、今ではずいぶん盲学校の資料も整理され、京都の資料は国の重要文化財になったりもしました。

ただ、文字に関連する資料だけだと、どうしても地味なので、来場者が楽しめるように「さわる世界」として、さわって楽しめるアート作品や模型を集めることを始めました。バードカービング、神社や仏像の模型などから集めました。この展覧会を通じて得た気づきが、マイノリティの文化や歴史に着目すれ

ば、視覚優位、視覚中心の社会でマジョリティが見忘れ、見落としてきた「感覚の多様性」を取り戻すことができるということです。

この展覧会はとても反響が大きくて、開催後「さわる」をテーマにワークショップの依頼がたくさん来るようになりました。それ以降、ユニバーサル・ミュージアムを創造するということが自分の研究、ライフワークの中心テーマになっていきました。

2. 3 企画展「点字の考案者ルイ・ブライユ生誕 200 年記念…点天展…」(2009 年)

次は、企画展「点字の考案者ルイ・ブライユ生誕 200 年記念…点天展…」です。2009 年はルイ・ブライユの生誕 200 年ということで、「点字の展示」をしようということになりました。「…点天展…」は語呂合わせで、点字の点に、スカイの天に、展覧会の展と書いて、その両側に 3 点リーダーを入れていきます (図 2)。これは点字が 6 点からできているということから着想して飾りとして付けました。

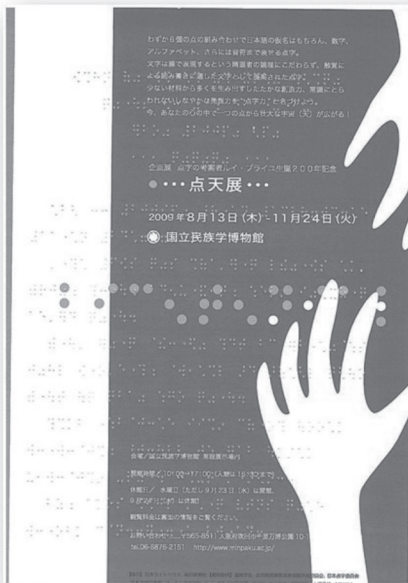


図 2: 企画展「点字の考案者ルイ・ブライユ生誕 200 年記念…点天展…」(2009)

この展覧会で意識したことは、点字というのは僕ら視覚障害の当事者、全盲の人間、点字ユーザーからすると非常に大事なものです。ルイ・ブライユが点字を作ってくれたということに対する感謝の思いがあります。点字は単なる文字ではなくて、点字受験や点字投票など、障害者の市民権ともリンクしています。そういう部分を大事にしたいし、他方で200年記念というお祝いの意味もあります。でも祝賀会というのは僕がやらなくても世界中で開かれるだろうし、日本でも福祉施設や盲学校でやるだろう。自分が国立の博物館にいて展覧会をやるからには、マイノリティとマジョリティをつなぐという意味でいうと、マジョリティの側、点字を使っていない「見常者」、見ることを常としている人たちに、どうやって点字というものを自分事とまでは言わなくても、自分たちにも関係していると意識してもらえるだろうかと考えました。その時のキーワードが点字の力「点字力」です。

点字力というのは現代アートのコンセプトにも重なるかもしれない2つの特徴があります。1つ目は、少ない材料から多くを生み出す「したたかな創造力」です。これは点字が6個の点の組み合わせでさまざまな文字、今、世界の120言語ぐらいいに対応していると言われています。6個の点の組み合わせで、言語だけでなく記号、数字、音符も表わせる。たった6個の点に材料が絞り込まれているところに点字の特徴があります。

2つ目は、常識にとらわれない「しなやかな発想力」です。点字が使われる以前というのは、日本も欧米諸国も線文字を浮き上がらせていました。紙や木、金属を使ったり、あるいは日本の場合は蝋板や松ヤニを使ったり、いろいろな方法がありますが、とにかく浮き出し文字とか凸文字で、視覚的な文字をそのまま、あるいは少し簡略化して浮き上がらせていました。その発想の背後には見える人と見えない人が同じ文字を使うべきで、線の組み合わせで構成されるのが文字であるという固定観念があったわけです。ところが、ルイ・ブライユは、確かに視覚に適した文字は線で表現すべきだけれど、触覚で読み取り、触覚で書く文字は線である必要はない、触覚で早く正確に読み取れるのは線ではなくて点だということに気付いて、文字を点々で表すということを創り出した

のです。

これは今、僕がことばで表すと、線をたどるより点々をたどるほうが早いとか、書く時にも線を書くよりプチップチッと点を打ったほうが早いとか、当たり前のことのように思うかもしれませんが、しかし、文字に対するコペルニクスの転回を果たしたのがルイ・ブライユなのです。そう考えると、ルイ・ブライユという人物や点字というものの意味が広がります。

今、マジョリティの側にも、近代化に対してある種の閉塞感が出てきています。その中で、この「したたかな創造力」、「しなやかな発想力」というのが、何かを突破していくヒントになるのではないかと、そういうふうを考えてほしいという思いを込めました。また、点字を「さわる文化」のシンボルと位置付けつつ、今回の展覧会でもいろんなアート作品も使って、直接点字には関係ないものでも、点字力、点字の力という発想が、社会のいろんな部分に波及して、そうするといろんなことができる、と訴える展覧会としました。

補足ですが、僕は展覧会をやるとき、リーフレットやチラシを作るときに必ず点字を入れます。あるいはさわるができる触図を入れます。もちろん点字を入れると直接的には視覚障害の人に情報を伝えられるのですが、それ以上に見える人、普段点字を使っていない人にどれだけさわることへの気付きを促すことができるかをずっと追求しています。

2. 4 企画展「つなぐ×つつむ×つかむ：無視覚流鑑賞の極意」(2016)

3 番目は企画展「つなぐ×つつむ×つかむ：無視覚流鑑賞の極意」です(図3)。これは「つ」でそろえたいと思って「つなぐ×つつむ×つかむ」、しかも英語で「Connect×Cover×Catch」で「C」がそろうという、苦勞して考えたタイトルです。これは2016年に兵庫県立美術館で開催した展覧会で、僕の活動の中でもエポックメイキングというか、自分なりに面白い取り組みだったと思う企画です。

どのような取り組みをしたかということ、入り口でアイマスク、目隠しを渡して、とにかく視覚を使わないことに集中してもらう。目隠しをして会場に入る



図3：企画展「つなぐ×つつむ×つかむ 一無視覚流鑑賞の極意」（2016）

と壁にロープが張ってあって、そのロープをたどって歩いていくと、ブロンズの40～50センチぐらいの作品が並んでいる。それらを視覚を使わずにさわってもらう。いきなり「さわってください」と言われても、普段視覚に頼っている人たちには難しいので音声ガイドを作りました。それも通常の美術館の作品解説ガイドとは違って、さわる順序を示しながら、さわるとどういうことが分かるのかということを、実際に僕が作品をさわりながらライブ解説した音声ガイドを作りました。それを聞きながら1つの作品を7～8分かけてさわる。見る鑑賞の場合、1つの作品を7～8分かけて鑑賞するということは、あまりないと思います。この展覧会では、さわる鑑賞と見る鑑賞では時間の流れが違うということも意識してもらいました。

この展覧会のもうひとつの特徴は、最後まで作品を見せずにアイマスクをしたまま3つさわって会場を出てアイマスクを返す。一部の参加者からは「さわったものがどういうものだったか視覚的に確認したい」という要望が出ましたけど、そこはかたくなに見せない。「今回の展覧会はさわった印象をそのま

ま持って帰ってください」と伝えました。なんでそんな、いじわるみたいなことをするかというと、これまで展覧会をやる中で、やっぱり目は便利ですから見える人はぱっと見てしまう。けれど「さわる文化」というからには触覚に集中してほしい。そのためには少し不自然かもしれないけど、目隠しを使って触覚にしっかり入り込んでいこうという試みでした。

どうしても正解というのは見て確認するものという考え方が、近代教育の中で刷り込まれています。実は美術鑑賞において正解とは何かと考え出すと、これは哲学的な問いになりますが、見たものが正解だとすれば、さわって得たものも正解なはずです。

そういうことをやる背景には、学校教育における障害の疑似体験のあり方への問いかけもあります。学校教育でアイマスク体験とか車椅子体験とか、あるいは重りを付けて高齢者体験をやっていますが、それは短時間ですしマイナス面が強調される。「ああ、目が見えない人は大変なんだ」とか、視覚を使えない不便さ、不自由さが強調される。もちろん体験は大事ですが、それで終わってしまうと障害に対するマイナスのイメージが定着してしまいます。そうではなくて視覚を使わないことで得られることを積極的に体験してもらう。そのために美術鑑賞が使えるのではないか、という発想です。

ここで「無視覚流鑑賞」と仰々しい表現を使いましたが、そこには「新たな美術鑑賞のスタイル」という意味を込めました。この展覧会は小規模でしたが、その後の僕の活動において、この経験が自信になり、指針になっていると思います。

2. 5 特別展「ユニバーサル・ミュージアム」(2021 年)

4 番目は特別展「ユニバーサル・ミュージアム」で、これが昨年(2021 年)開催した集大成的なものです(図4)。幸か不幸か、非接触を強いるコロナ禍が、「触角の復権」を掲げるユニバーサル・ミュージアム研究の意義を際立たせることになりました。この触角というのは、あえて「角」のほうの触角を使います。



図4：特別展「ユニバーサル・ミュージアム-さわる!“触”の大博覧会」(2021年)

これまで述べてきたように、ずっとさわるということを追求してきて、そのまとめとして2020年に大きな展覧会をやろうと、2018年ぐらいから準備をしていました。それが、コロナ禍になり、2020年は、あれよあれよという間にオリパラが延期になり、この特別展も「非接触」と言われる中で「さわる」がテーマの展覧会なんてできるわけがない、ということで1年の延期が決まる。延期された1年の間も一喜一憂でした。2021年の秋に本当にできるだろうかとか、膨大な時間とエネルギーをかけて感染症対策を考えるということで、最初の頃は非常にショックだし腹立たしい思いもありました。徐々に、これだけ「非接触」が言われる中で「さわる」展覧会を開催するというのは、やはり社会的な意義があることで、この時期だからこそ、やらなければならないようになりました。

3カ月の展覧会で、入場者数という点では当初目標は5万、10万と言っていましたので、結果的に2万7千人だったので残念な部分もあります。でもマスコミ各社に取り上げてもらい、今回の研究会もそうですが、いろんな方に

体験してもらい、「よくぞやってくれた」とか「さわることの大切さが改めて分かった」という好意的なコメントもたくさんいただきました。この時期にやってよかったと思うし、自分のライフワークという意味でも、ひとつの区切りになったと感じています。

2. 6 今後の課題

今後の課題は「さわるマナー」ということです。大きな展覧会を開催して、さわるということの意義について各方面に訴えることはできました。けれど、一過性の「あの展覧会で面白い体験をしたね」、でも日常は非接触に戻ってしまう。これをどうやって「さわる文化」から「さわる文明」へと普遍化していけるか。そのためには、もうひとひねりしないといけないと思っているところです。

具体的にはまだ動けていませんが、2025年に大阪・関西万博があります。その前の2024年にはルイ・ブライユの「点字考案200年」というのがあります。そういう世界的なイベントを、どういうふうに分の「ユニバーサル」という観点で料理していけるのかということ、今、考えているところです。

最後に自作の詩を朗読したいと思います。これは僕の本（『世界はさわらないとわからない—ユニバーサル・ミュージアムとは何か』平凡社、2022年、245-247頁）にも掲載していますので、新しい詩ではないのですが、これが自分のライフワークというか、今日の話にもリンクすると思っています。これは『耳なし芳一』について書いた詩で、芳一は耳を切り取られたかわいそうな話という印象が強いと思いますが、実は、ラフカディオ・ハーンは『耳なし芳一』の最後を「芳一は琵琶の名手になってお金持ちになった」と締めくくっています。ここには、いろいろなことを考える素材があると思います。単にお金持ちになったことで、即物的なハッピーエンドということではなくて、耳を切り取られたことで芳一がワンランク上の芸人になったということだと思います。コロナ禍の今、芳一が怨霊と付き合ったということを含めて、目に見えないものと見えるものの関係を問い直すという意味でも、もう一度『耳なし芳一』を

じっくり読み直してみる価値があるのではないかと考えています。

『琵琶なし芳一：人間はなぜ触角を失ってしまったのか』

耳を引きちぎられた芳一は、その後どうなったのか

芳一は痛かった、自分が耳にこだわり過ぎていたことを思い知らされて

芳一は目に見えない世界からのメッセージを聴き取ろうとして、懸命に耳を澄ました

人々の声、風の音、そして万物が呼吸する気配

芳一は耳を鍛えることで、芸能者としての腕を磨いた

その大事な耳が切り取られてしまった

目が見えない芳一は、耳の力で生きる糧、自信を得た

耳を失った芳一は、音声とは耳で聴くものではないことを悟る

和尚が芳一の身体に書いた経文は、すぐに消え去ってしまう

般若心経の文字、言葉を消し去るように

全身の毛穴から何千本もの手、触角が飛び出す

人間よ、触角を取り戻せ

耳を失った芳一は、全身で事物の本質を掴み取る極意を身につける

目で見ると、耳で聴くという束縛から離れ、芳一は自由に歩き出す

できる人とできない人、勝者と敗者

文明と未開、健常と障害

目で見て、耳で聴いているだけでは、人間は二項対立の価値観を乗り越えられない

芳一は語る、目がなくても景色はあると
芳一は唄う、耳がなくても音楽はあると

最後に芳一はあの世とこの世、視覚と聴覚、物と者をつなぐ道具、琵琶を捨てる
触角を持つ芳一には、もはや琵琶は必要ないから

今、琵琶なし芳一が時空を越えて、僕たちの毛穴をくすぐる
生きることの豊かな感触を伝えるために

3. 公開インタビュー「ユニバーサル・ミュージアムの言語管理」

広瀬浩二郎・猿橋順子（聞き手）

①導入

猿橋：民博で開催された特別展「ユニバーサル・ミュージアム」に、私も11月末に参りました。本当は2020年に訪問するはずでしたが、延期になってしまっ。その間、広瀬先生がぼやいたり、奮い立ったりというお話しも聞かせていただきました。コロナ禍でいろいろなことができない中での開催で、私も2021年に東京を離れたのは、あの時が唯一でした。「よくぞやってくれた」と思ったのは、本当にそのとおりです。

同時に、たくさんのプログラムをキャンセルしなくてはならなかったとも聞きました。展示もそうですが、会期中にいろいろな角度からユニバーサル・ミュージアムを経験できるようにと、企画をたくさんご準備されていて。あの広さとあの数の展示物、そして同時進行の各種イベントをどう企画、実行されたのか、これから聞いていきたいと思います。

特別展は集大成ということですが、当たり前ですけれども、何も無いところ

から特別展ができたはずはなくて、2006年から、もしくは民博にご就職された2001年から試行錯誤を続けてこられて、いろんな試みの繰り返し、手を替え品を替え、そして2020年のはずだった2021年の特別展「ユニバーサル・ミュージアム」という大きな展覧会になったということを、先ほどの講演でお話いただきました。この特別展「ユニバーサル・ミュージアム」だけを切り取って語ることはできなくて、もはやそれを語ることは広瀬先生にとっては2006年、いや、それ以前の幼少期、子どもの頃からのいろんな経験、蓄積の果ての特別展「ユニバーサル・ミュージアム」であったのだと思います。

インタビューでは、そういうことを確認した上で、あえて特別展「ユニバーサル・ミュージアム」という、あの空間を作り上げていくそのプロセス、「どうやってあれだけの数の作品を集めるの?」とか、「どうやって広報するの?」とか、そういうことをお聞きしていきたいと思います。その中で、時に見えている人と見えていない人の間をつなぐということもあるだろうし、コロナ禍ということで、行政とか民博の中での調整とか、おそらくたくさんの関係者が関わりあって、交渉して、時には対立したり、それを対話なのか、パワーなのか分からないですけども、何かでもって落とし所を見つける。それがおそらく、すべて異文化間コミュニケーションではないかと想像したりしています。

今日、あらかじめお送りした質問項目（付録参照）、すべては聞けないと思いますが、展覧会の準備をする段階、それから会期中にもいろいろな調整が入るだろうと思います。終わってから一度お会いしましたが、終わってほっとしているのかなと思います。その後もずっと対応を続けていらして、その時も「会期が終わって終わりじゃないよな」と思いました。そういったところを、ざっくばらんにお話いただければと思います。

②展示デザイナーとのコミュニケーション

猿橋：まず準備についてお聞きします。準備する中でどこが一番大変でしたか。

今振り返ってみて、ここが肝だったとか。

広瀬：まず民博の場合は企画展と特別展がありまして、過去2回の「さわる文字、さわる世界」と「ルイ・ブライユ生誕200年記念」は企画展です。規模が小さい。常設展示場の一部でやります。今回の特別展は予算規模という1桁違います。特別展示館という別の建物でやります。企画展を2回やって、常設コーナーを作る仕事にも関わったので、そろそろ大きな特別展をやろうかな、やりたいな、と思うわけですが、一番大変だったことは、コロナのことを抜きにすると、図面です。民博の特別展示館というのは、展覧会ごとにゴソッとレイアウトを変えます。普段は大きな丸っこい建物で何もありません。そこに一から壁を立てて展示物の配置を決めていく。それは専門家でないとできないので、早い段階から展示デザイナーと二人三脚でやっていきます。当然デザイナーはこれまで交流のあった人に頼みますが、だいたい出展の資料が出そろったら、その大きさとかで配置を決めていく。図面を見ながらの打ち合わせという作業がとて多くなります。

企画展レベルの会場であれば、レイアウトも単純だから、それこそ手を取って「この展示物はここ。その右にこれ」とすれば、だいたい分かります。でも特別展の場合は大きいし、レイアウトが複雑になるので、手を取ってということもできない。デザイナーも最初は張り切って、さわって分かる図面を工夫して作ってくれたりしますが、そのうち「昨日徹夜で図面作ってきたから、さわる図面は間に合いませんでした」ということになっていく。ことばと手を取ってということしかないですが、そのコミュニケーションに時間がかかります。僕以上にデザイナーが、見えないクライアントにどう説明するか、ということが大変だったと思います。

猿橋：デザイナーさんはずっと広瀬先生の企画を手掛けていらっしゃる方ですか。

広瀬：もともと展示業者で、いろんな博物館の展示に関わっていて、今日は話さなかったですが、2009年のルイ・ブライユ生誕200年記念が終わった後に民博常設の「世界をさわる」というコーナーを作りました。その担当デザ

イナーで、その時に「見る展示」ではなくて「さわる展示」はどうレイアウトすればいいのかとか、僕が考えてきたこととかをやりとりする時間があって、気心は知れていたというのはあります。

③さわる図面と展示物配置の調整

猿橋：さわる図面というのは、どういう工夫をして作るんですか。

広瀬：これはなかなか難しいんですけど、デザインなんかをやっている人だと、手芸用のルレットみたいなので、ぎゅっとやると線がギザギザになってさわって分るとか。もう少し視覚障害者用のツールになると、立体コピーといって、特殊な用紙に書いて熱を加えると黒い部分が浮き上がる。ただ、デザイナーは当然、視覚障害の専門家ではないので、目で見る図面をそのまま浮き上がらせて書いてきても、細かすぎて僕なんかがさわっても分からないので、なるべく簡略化してくださいとか、そういうやりとりも何回かしつつ、だんだんさわる図面を作るということにデザイナーさんも慣れていったという感じです。

猿橋：図面って空間、空間表現ですよ。その図面を一緒に作っていく作業は、まず大きな空間を決めるのか、どういう手順でやっていくんですか。

広瀬：まず図面にする前に、何を展示するかは当然僕が決めて、セクション分けをします。今回の場合だとセクション1から6まで分けて、セクション1にはこういうものを置きたいと。展示場が1階と2階に分かれているので、セクション1～3は1階に、4、5、6を2階にとか、そのレベルのことは僕が決めます。

では具体的に配置をどうするかというと、まずそのセクション割りを、ざっくり展示物の数とその大きさから計算して、セクション1はこれぐらいのエリア、セクション2はこれぐらいのエリアとデザイナーさんが計算して、セクション1の配置をどうするかと考えます。僕は僕で、さわってもらいたい順番、これを最初にさわって、少し慣れてから、こっちに進んでというイメージがあるんです。そこにデザイナーさんは見る要素も考慮して、「で

も、ぱっと入った時に目立つ位置にこれがあるほうがいい」とか。そういう見た目とさわった感じの違いのディスカッションをして、「じゃあこういう順番にしましょうか」と。でも正直に言うと、僕はセクション分けにこだわって、具体的な配置についてはデザイナーさんの意思というか、センスを信頼して尊重した感じです。

猿橋：この順番に鑑賞していくといいという、広瀬先生なりの順序があるのですか。それこそが無視覚流かもしれませんが、それについてもう少し詳しく教えてください。

広瀬：さわる順番については単純に具象から抽象へ。シンプルに分かりやすさです。素材も含めて。最初のセクション1は人の形、いろんなタイプの人間をさわってもらって、そこで「ほう」と思ってもらってから抽象的なものに進む。無理なく「さわるって楽しい」、「この展覧会はさわらないと」と気付いてもらえるように考えます。

それから冒頭で猿橋先生が言ってくれましたが、たくさんの関連イベントを入れました。ワークショップや体験講座です。「無視覚流」ということばも使いましたが、「さわってもいい展覧会」とか、「さわれる展覧会」ではなくて、もっと強く「さわらないといけない展覧会」、「さわらないと分からない展覧会」なので、大きな課題として普段見ることを中心に生活している人たちに、どうやって見るモードからさわるモードに入ってもらうのか。特にコロナで、さわることに警戒感やリスクがある時に、やっぱりさわらって必要だと感じてもらいたい。そういう意味で体験型の講座やイベントをやって、さわる魅力を直接伝えるということを重視しました。

④出展アーティストとのコミュニケーション

猿橋：1つ1つの作品はアーティストさんがそれぞれの作品コンセプトみたいなものをもって作ると思うのですが、そこはどうすり合わせるんですか。広瀬先生が「こういうコンセプトでお願いします」とアーティストさんに頼むのか、それともこういう作品があるからこういうことができると考えていく

のか、たぶんその両方なのかなと想像するのですが。

広瀬：最初に一番苦労したことは何ですかと質問されて、ぱっとアーティストのことを思ったんですが、これを最初に言うのはどうかと思って図面の話をしました。実は図面と並んで苦労したのがアーティストとの交渉です。今回、数でいうと60名ほどのアーティストが出展協力してくれて、とても熱心に取り組んでくださいました。率直に言いますが、今回は謝金や材料費を一切支払わず、唯一のメリットは民博で3カ月間展示されるということですが協力してください、館からは運搬費しかお支払いできませんということで引き受けてもらったので、作家の熱意に支えられた展覧会なのです。こちら、その熱意を損なわないようにしないといけない。それこそ配置には、目立つ位置、目立たない位置というのがあります。そこで、「これこれこういう理由で、さわる順番としてこちらがいいので、今回はここでお願いします」みたいな交渉を、ずっとやっていくわけです。そこに時間と体力を使いました。大前提として、そういうことにエネルギーが要るということは事前に分かっていたし、そういうものだと思います。アーティストにはそれぞれアピールしたい部分があって当然で、こちらこそそこを大事にしたい。基本的に僕が民博に着任してからの約20年の間に直接交流があって、程度の差はあれど、信頼関係が築けているアーティストにお願いしました。これまでに交流があって信頼関係がある人に制作をお願いして、僕の考えでこういう配置にしたいから、ちょっと位置が悪いとか、あるかもしれないけど、重要な作品であることには変わりませんから是非と交渉を進めていったということです。

猿橋：60人のアーティストさんがいて、そのなかには目の見えないアーティストさんいれば、見えるアーティストさんもいる。もしくはさわるアートにプライオリティを置いて作っている人と、必ずしもさわることを重視していない人もいるのかなと、今お聞きしていて疑問が湧きました。

広瀬：そうですね。ざっくり言うと新作を作ってくれた人が6～7割で、既存の作品を出してくれた人が3～4割でした。その中で「さわる」ことを前提に制作している人は、現状ではまだ少ないです。逆に、今回の展覧会を

きっかけに、さわることを前提に制作する人がもっともっと増えて欲しいという思いです。作品の選定では、やっぱり一人一人との関係を大事にしないといけない。信頼関係が崩れてしまうと悲惨なことになる。

⑤資料／展示物の耐久性という課題

広瀬：もうひとつ、非常にデリケートな問題は、露出展示で不特定多数の人がさわる、来館者数が当初の目標に達しなかったと言うものの、数万人がさわるわけですから、資料の耐久性という問題がでできます。実際に会期中に破損するということが起こるわけです。通常の博物館、美術館の論理で、お借りした作品が破損するなんてことはとんでもないことで、大事件なわけです。保険をかけて対応するということになりますが、今回は露出展示だから、まず保険をかけることができない。

そこで日本人的な曖昧な依頼の仕方になるんですけど、「会期中に不特定多数の人がさわるので、もしかすると破損ということが起こるかもしれません。こちら博物館としては最大限の注意を払ってそういうことがないようにしますので、その点ご承知おきください」みたいな、回りくどい表現で、もしかすると壊れてしまう、破損が起り得るという前提で借りるわけです。

これは通常の見る展覧会ではあり得ない。もしかすると壊れるかもしれないけど貸してくださいなんてことは通常では言えないことです。その辺の事前交渉もかなり苦労する点です。新作を作ってくれる場合は、そういうことを条件に頑丈に作ってくださいと言えます。でも既存の作品の中から「これはさわっても大丈夫だし、さわると面白いですよ」と選んで出してくれる作品については対応のしようがない。新作と既存のものでどちらが壊れたかについて集計はしていないですが、それほど差は無かったような気がします。ですが、新作のほうが頑丈にできていたという印象はありますね。

猿橋：そのアーティストさんは、見えている人が多いということですか。

広瀬：基本的に見えている人です。おひとり、だんだん視力が下がっているという彫刻家の方がいて、その方はそれまではずっと視覚的な作品を作ってい

たのですが、だんだん見えなくなる中で葛藤しつつ、触覚モードで作品を作るほうに移行しています。その人を応援したいという気持ちもあるし、視覚芸術バリバリの教育を受け、経験を積んできたアーティストが、触覚モードに移っていくという過程の作品を、皆さんにさわってもらおうというのは意義があることだと思って依頼しました。

あと作家ではないですが、盲学校の中学部の生徒たちが作った作品。これは単なる生徒たちの作品ではなくて、アーティストが関わって共同制作として作った作品を出展しました。

⑥さわる展示という発想の波及

猿橋：ユニバーサル・ミュージアムを展開していく中で、さわって面白いという発想がアーティストの側も刺激されて、新しい作品作りになっていくという、そういったことも活動のプロセスの中で見えてきたりしましたか。

広瀬：不定期ですが4～5年おきに「ユニバーサル・ミュージアム」というテーマでシンポジウムをやっています。最初にシンポジウムをやった時は、考古学系や自然史系の博物館の学芸員が多く参加していました。それは障害や福祉ということではなく、土器とか隕石、岩石とか、資料にさわることに親和性のある分野の学芸員が多かったんです。次に美術館の学芸員が多く参加するようになりました。彫刻をさわるとか、そういう関心で参加する人たちです。その次が観光とか町づくりとか、ユニバーサル・ツーリズムという動きも今ありますが、ユニバーサル・ミュージアムでやってきたようなさわる体験は、観光や町づくりに使えるんじゃないかということで、そういう分野の人が参加するようになりました。

一番最近のシンポジウムは2019年で、これは2020年に予定していた特別展「ユニバーサル・ミュージアム」のプレイベント的に位置づけていたのですが、この時には作る側、アーティスト、作家さんたちが意欲的に参加してくれました。もちろん僕が意識的にそういう方面に声をかけたということもあります。

ユニバーサル・ミュージアムというのは、博物館でどう展示するかという課題だけではなくて、その展示物の耐久性なども含めて、現代アートの潮流にも関係しています。これだけインターネットやスマホが普及する中で、ネットやデジタルで伝わらない部分として「さわる」とか「触覚」ということに注目する、そういう発想を作品制作に取り入れる人が増えているのかなというのは、2019年のシンポジウムで実感したところです。

猿橋：そうするとアーティストさんもそうですし、観光とか町づくり、学芸員、いろんなところでぐるぐる循環しながら、それこそ文化的に育みつつある、そういうところにあると言えますか。

広瀬：はい。広い意味での異文化間コミュニケーション、本当にコミュニケーションの場ですね。ユニバーサルには、さわることと見ること、見る鑑賞も否定しない。さわる鑑賞も素晴らしい。見ることとさわることで相乗効果が生まれるといい。普段見るということを常にしている人と、さわるということを常にしている人たちが無理なく交流して、そこでいろんな化学反応が起こるといいなど。そういう場を考えていく上で、言語学とかコミュニケーション研究をされている方々にもユニバーサル・ミュージアムに関心をもってもらえたら、新しい展開も期待できるのではと思っています。

⑦触覚に集中するための工夫

猿橋：先ほどのお話の中で、正解について、かつての企画の中では正解を、何が正解かは置いておくとして、最後まで見せない試みをされたと。今回はその辺については何か葛藤とか、最終的にどういうところに落ち着いたのかというところを聞かせてください。

広瀬：最初に今回の企画のコンセプトをデザイナーさんに話した時、彼が言ってくれたのが「広瀬さん、それなら会場を暗くしましょう」と。それは彼が無視覚流鑑賞なんかを体験してくれていたから、ぱっと出てきたアイディアです。正直、僕は全盲ですから、会場が暗くても明るくても関係ない。だから照明ということはあまり考えていませんでした。触覚に集中してもらった

めに、これだけ大規模な展覧会で、アイマスクを使うとか真っ暗闇にすることとは、セキュリティやスタッフの配置を考えると難しいんです。その中で触覚に集中してもらう工夫として、照明を落とすというのはひとつの方法だし、それによって、ここは視覚じゃなくて触覚で鑑賞するところなんだと促すこともできる。ということで、今回の展覧会では照明を落としました。もっと具体的に言うと、安全確保の上で通路は明るくして、展示物には照明を当てない。キャプションや解説パネルには照明を当てる。ただ、少し残念だったのは、若干、中途半端になってしまいました。安全確保について特に国立の博物館なので、その辺は厳しく言われて、いろんな人が事前視察に来ますが「ここが暗くて危ない」と指摘を受けて調整しているうちに、当初の計画から比べると、だいぶ明るくなってしまいました。それでも通常の美術展に比べると暗い照明になりました。触覚を発揮してもらうという演出に、多少はなったかなと思っています。

セクション1から5を暗くして、最後のセクション6は通常の照明にしました。1から5で視覚を制限して触覚に集中する。非日常的な体験をしてもらって、明るい通常の展示に戻った時に、ちょっと今までとは違って明るいところでもさわることも十分できる、見ることもできるということで博物館鑑賞のあり方が変わる。セクション6でそういう体験をして博物館を出れば、日常生活でもさわるという体験を生かす流れが作れるのではと工夫したわけです。

⑧展示場内の文字情報の管理

猿橋：今のお話の中で作品解説とかキャプション、当たり前にはそれがあるのが博物館というイメージがありますが、同時にそれは文字情報で、これはなんだということをあらかじめ知る。キャプションは作品の横にこれはなんだと書いてあるということですよ。

広瀬：はい。

猿橋：そういったところで、ユニバーサル・ミュージアムならではの工夫、も

しくは広瀬先生的にはこうしたいけれども博物館の規則や流儀に則ってそこは断念とか、そういった調整や交渉があったかどうかというお話を聞きたいです。

広瀬：まず一般論として、博物館の学芸員は自分が一生懸命勉強していること、自分が一生懸命調べたことですから、どうしても説明したい、伝えたいという思いが強くなり、ややもすると説明が長くなる傾向があります。民族学博物館の場合は、初代館長の梅棹忠夫先生が「博物館というのは物との対話をする場所だ」と仰いました。物と鑑賞者が自由に対話するのだから、そこに「これはこういうもの」と説明してしまうと、その対話が成り立たなくなると。だから説明は必要最小限に下さい。もっと極端な言い方をすると「余計な説明をするな」というようなことを原則としていました。これは博物館の世界では異質なことかもしれません。

それでも最近、民博でも、きちんと説明しないと来館者から苦情が出たりするということもあって、説明が長くなる傾向があります。僕は物との対話は大事にしたいと思っているし、特にユニバーサル・ミュージアムでは「さわる」という経験が入りますので、さっき「正解は何か」という話もしましたが、「これはこういうものでこういうふうに使います」と書いてしまうと、想像力が働かなくなってしまうことがあります。特別展は立派な図録も作りましたので、詳しく知りたい人は図録を見てくださいとして、かなり通常の展覧会よりも文字による解説を少なくしました。

これは館内でも賛否両論があります。「もっと詳しいほうがいい」というご指摘も受けました。ひとつの言い訳として、今回の展覧会では、展示場に表示する文字情報、通常であれば視覚文字で書かれる解説は、ブレイル（点字）でもすべて書くという原則にしました。それで、「文字情報が少ないじゃないか」というご指摘に対しては「確かにそうですけど、今回は点字でも書かないといけないのでスペース的に制約があって」と、点字を言い訳に使ったこともありました。点字と視覚文字の両方を出すということで、文字数は少なくしました。少なくしたと言うと手抜きに聞こえるかもしれませんが、想像

力を促すような文字情報を提供するということを目指しました。

猿橋：ひとつひとつお聞きしていくと、作品選びもそうですが、作品に解説を付け、展示物にキャプションを載せという一連の準備を広瀬先生がすべてなさるんですか。それともチームでなさるんですか。

広瀬：特別展は館の看板行事なので、館内外の教員がメンバーとなって実行委員会を作って準備します。キャプションやチラシの元原稿は、基本的に実行委員会が作ります。展覧会によって違いますが、実行委員がコーナーを分担してセクション1は誰々さん、セクション2は誰々さんみたいに、何人かで共同してやる場合もあります。今回の場合は、僕がこれまでのアーティストさんとのつながりでやったので、それを保存科学の教員とかがサポートするという体制でした。ですから、作品解説とかは各作家とやりとりをする中で僕が作って、それを実行委員会や、より少人数で構成するワーキンググループにチェックしてもらうという流れになりました。

⑨今後の課題：さわる文化からさわる文明へ

猿橋：さわる博物館を提案する、もしくはさわるモードにいざなっていく上で、どうもここが伝わらないとか、伝わりにくいか、広瀬先生自身がもどしく思うことはありますか？ いろんな関係者と折衝していく中で。

広瀬：三者に分けて話します。ひとつは博物館の同僚との関係、ひとつは出展してくれたアーティストとの関係、ひとつは主に目が見えている来場者。今回の展覧会は視覚障害の当事者もたくさん来てくれましたが、残念だったのは、盲学校の修学旅行や遠足で来てくれると期待していた当事者が、コロナの関係でほぼゼロになってしまいました。それもあって来館者の9割以上が晴眼者でした。ですので、博物館の同僚、出展作家、目が見えている来館者との関係に分けて説明しようと思います。

まず、同僚は目が見えている人ばかりです。その中に僕が入って20年になりますが、率直に言って、みんながみんな諸手を挙げて僕の活動やさわる展示を評価、応援してくれているわけではありません。やっぱり博物館という

のは見る場所だし、特に資料保存の観点からすると、どう考えても「さわる」ということは資料の保存に対してマイナスです。汚損、破損ということも起こります。だから、確かにさわらないと分からないこともあるけれど、それを博物館としてやるのが本当にいいことなのか。いいことかもしれないけれど、それを大々的にやっていいのかという疑問をもつ人は少なくありません。

先ほど、2012年に常設の「さわるコーナー」を作ったという話をしましたが、これは僕が中心になり、何人かの同僚が協力して一緒に作りました。それまでに企画展を2回やって、ある程度実績もできて、さわることは必要だし、民博の資料もさわることで分かることが多いと賛同してくれる人がいて、そういうメンバーで「世界をさわる」というコーナーを作ったんです。僕らを「さわること推進派」と呼ぶとすれば、推進派の人たちはそこを拠点として、民博の常設コーナーは非常に広大ですから、そちらでもどんどん「さわる」ことを導入していこうと考えるわけです。一方、慎重派のほうは資料保存の観点から、「さわるコーナーがあそこにしたのだから、これ以上常設のほうでさわることはなくていいじゃないか」と考える人もいます。そういう中で「さわる」をテーマにした特別展の企画が通って、コロナの中であろうと僕はライフワークですから突き進むしかない。そういう中で、館としてあの微妙な時期によくぞやらせてくれたという感謝の思いがあります。

それから出展者について言えば、これまでに交流があり、一定の信頼関係がある人たちだったので、関係性の面で大きなトラブルはありませんでした。実際に汚損、破損ということも何度か起こりましたが「仕方がない」と受け入れてもらえました。ただ、やっぱり耐久性、不特定多数の人がさわられる作品を作っていく、確保していくということと言うと、これならなんとか3カ月もつだろうと見込んでいた作品が、変形してしまうということもあったので、今後、耐久性という部分の研究とか、データ蓄積はやっていかないとはいえないと思っています。

最後に、目が見えている来館者との関係で言うと、「さわるマナー」という

ことに尽きます。特に導入部分で「優しく丁寧にさわってね」と伝えていたつもりです。近隣の小学校が会期の後半に来てくれましたが、子ども達は集団化すると乱暴になる。ハイテンションになって、わーっと嵐のように駆け抜けていく。しかも30分とか1時間であの展示を体験しなさいと。丁寧に鑑賞したら、半日は絶対にかかるんです。それを学校のカリキュラムの都合で、30分～1時間で体験ということになると、バババッとさわって、「さわっていい展览会、じゃあ遊んでいいんだ」みたいになる団体もありました。あと、優しく丁寧にさわるといというのは当たり前のことなのですが、意外と「なんで優しく丁寧にさわらないといけないのか」と。それは、ことばで説明すると、それぞれの物の背後にはそれを作った人や、使っていた人、その物を大切にしてきた人たちがいる。だから物の背後にいる人のことを考えましょう、想像しましょうと、そういうことが出来れば物を乱暴に扱う、作家さんが一生懸命作ったものを乱暴に扱ってしまうなんてことは起こらないはずです。そこの部分を浸透させきれなかったなということが課題です。当たり前なんです。なんで物に優しく丁寧に触れなければいけないのか。それは広げていけばコミュニケーション、人と接する場合のマナーにも通じます。いつも言うんですが、学校教育で視聴覚教育と言いますが、そこに触覚というのは抜け落ちています。本当は視聴触覚教育にならないといけないと思います。

言い古されてはいますが、大量生産、大量消費の時代で、「物は壊れたら捨てればいい」という風潮の中で、物とのふれあいの作法を伝えていく教育が、博物館だけではなくて学校教育でもやっていかないといけない。その辺のことを「さわる文化からさわる文明へ」ということばに込めています。そういうことが今後の課題になると思っています。

4. おわりに

講演および公開インタビューに続くフロアからの質疑応答のセッションでは、見る鑑賞とさわる鑑賞にかかる時間や認知過程の違い、触覚を駆使するという

ことは全身の身体感覚を動員することだと再認識したというコメントと、そこから派生して、歩行や音楽に場面や事例を広げての対話、さわるマナーは相手の話を傾聴することにもつながるという気づき、文化相対主義の再考など、自由な発想で活発なやりとりが行われた。

ユニバーサル・ミュージアムの実践には、触常者と見常者の間の異文化間コミュニケーションはもちろんのこと、専門を異にする人びと、世代間のコミュニケーションなど、多角的な異文化間コミュニケーションの実相が認められる。ユニバーサル・ミュージアムの実践を通して伝えられる、ユニバーサルな触文化の提案には、人と人との関わり合い方はどのようなべきかを見直す機会を提供する。加えて、他者を理解することへの動機付けと想像力の拡張、他者へのより深い関与、社会のありようを内側から変革させる潜在力があるといえよう。

【付録】 インタビューガイド

1. 特別展「ユニバーサル・ミュージアム」を準備するプロセス（関係者や関係性に着目しながら）
 - （ア）企画段階から実施決定まで
 - （イ）実施決定から展示内容決定まで
 - （ウ）展示内容決定から広報開始まで
 - （エ）広報開始から会場設営まで
 - （オ）会場設営から開催前日まで

2. 会期中のプロセス（関係者や関係性に着目しながら）
 - （ア）イベントがない開館日の一日
 - （イ）イベントがある開館日の一日
 - （ウ）特に記憶に鮮やかな会期中の一日
 - （エ）閉館日の一日

3. 閉会後のプロセス（関係者や関係性に着目しながら）
 - （ア）事後対応・事後処理
 - （イ）問題対応

4. 今日のインタビューを振り返って
 - （ア）今、振り返って特別展「ユニバーサル・ミュージアム」は何だったのか
 - （イ）最大のピンチ／最高のチャンス
 - （ウ）触常者と見常者をつなぐコツ・難しさ・面白さ・やりがい（使命感）・課題
 - （エ）今後に向けて