

鑑賞者を育てる美術館へ

MOMA 講義レポート

PHILIP YENAWINE

① 美術館教育・その哲学と理論

② MOMA 教育部の歴史と活動

このレポートは、11/28～12/4.1993 に実施された「ニューヨーク近代美術館研修会」の前半部分の講義を、テープにより収録したものである。

通訳者の言葉をそのままテープ起ししてあるために PHILIP の言に、通訳者の意識が相当混在している。

● 講演者について

PHILIP YENAWINE は、1983 - 1993 の10年間 Director of Education, The Museum of Modern Art, New York として、MOMA の教育部の基礎を築きあげた人物である。美術教育・美術館教育の分野で、数えきれない程の大学での講義と、出版物を持つ。『How to Look at Modern Art (1991)』は、美術出版社から訳書が出版されている。

通訳者について

福のりこ は、イギリス、オーストラリアでの経験の後、MOMA の教育部にて研修。のち、花王より研究費を得て、米の美術館教育の研究を行う。現在、グッゲンハイム美術館講師兼務（大阪弁）

● レポート作製

新井義史（北海道教育大学釧路校・助教授）
渡辺哲朗・高橋由紀夫（北海道教育大学釧路校・学生）

1994. 2. 1

「講義：美術館教育・その哲学と理論」

11/29.1993. 9:00AM ~12:00AM

The Education Center, MOMA

美術館それ自体は、ある意味では現代的な現象だと思う。それは文化が変化してきたことの現れとしての一つの現象だと思う。

美術館にある作品とは、何世紀にも渡って、裕福な人・教会・権力者たちが集めてきた宝物であるという考え方ができるだろう。しかし美術館に芸術を収集するということは、もともとそういう考えがあったわけではなかった。現在の美術館の作品収集の仕方は、歴史的にも文化的にも、ひとつのユニット（単位）として、世界的に「人間が作った何か」を組織的に集めていこうという傾向が出てきています。これは、ある意味で新しい収集の仕方だと思う。

〔美術館の役割〕

とても重要な一つの文化的な役割として、美術館は何をしているのかというと、私たちの芸術を通して、人間の文化というものをどういう風に理解していくかということをしようとしている。もちろん、そういう風に、美術館という組織団体が作品を収集するというものの目的の一つには、経済的にも文化的にも、いかに裕福であるかとか、知識としてこういうものが大切だということ、ある意味では見せるとかそういう意味もあると思う。しかし、それよりもっと重要な役割として、ヴィジュアルにアートが私たちにどんなことをするかということを見せるということがもっと重要な役割だと思う。

私たちが「美術館」と言うときには、どれぐらいのすばらしい文化があるとか、歴史とか文化とか、ある意味では記念碑みたいなものとして美術館を見ることがあるけれども、美術館に行った時に鑑賞者が見るといった時に、圧倒されるパワーみたいなものを感じる時があります。人々が、美術館に来たときに、アッパークラスの人達がどういう風にお金を使って集めてきたとか、美術館にあるんだから、これは素晴らしいに違いないという一種の権力みたいなものを見る人達は感じるわけです。しかしこういう風な、人々を圧倒させる美術館の一面というものは、本当の美術館の役割ということを薄暗くさせてしまうことがある。分かりますか。

こういう風に美術館の役割が変わってきたことの一つの理由は、アートの存在自体が変化してきたことと関連しているだろう。たとえばルネサンスまではアートという言葉自体が無かったわけですから。ア

〔過去のアート〕 ●生活と一体化

アートと呼ばれるものは、自分たちの生活と密接な関係にあったわけです。美術館が無い時でも人々は、あるモノを見て、価値を認めたり儀式的なそれを使って来たわけですね。だから美術館という建物の中に無くてもアートというものは、外にもある庭にもある。いろいろな空間に存在するわけです。アートというものは、アーティストが作ってしかもそういう市場の要求があるからアーティストが作るんだというものではなかったわけです。

●実用的

ある意味では無名の人たちが作ってきたと考えた方が良いでしょう。つまりアートとは、もともとその文化に根ざした伝統であったり、習慣であったりして、無名の人たちが作ってきたが、皆実用的だったと思うわけです。

過去においてなぜそういうことが出来たかという、ある意味で単一民族や、単一文化といった小さなユニットの中で人間が暮らしている間にはそうしたアートの作り方が可能だったわけです。もっと文化や世界が広がってきた状態では人間の移動も激しくなり、ある意味で固定された土地と階級が生きなくなってきた今、小さな世界でデジタルなものが動いていない。ある意味では大きな話題なのだが、それを簡単に言ったわけです。

なぜこれを言いたかったかという、現在、美術館というものは、昔とくらべて奇妙な土台の上に立って運営されているということと言いたかったわけです。ある時点では、人々にとって美術館は、必要ではなかった。今はどこへ行ってもアートを見せるところは存在するわけです。アメリカでは特にそうです。ダンス、ミュージックでもホールや劇場などひとつのバコの中に、こういう芸術が存在しているという状況だと思います。生活の中で重要な意味を持っていた芸術というものが、生活から隔離されたところになったのはこの2～3世紀においてだと思います。

〔この3世紀にアートは生活から隔離された〕

いま言ったことは日本でも同じ様な現象なのでしょう？

ANS ——— 日本の歴史は百年ぐらいしかありません。

歴史的にそれはなぜかという理由があると思うので、それを聞いてみたわけです。違いというのは、日本は長い鎖国があり、外からの文化を受け入れて来なかったわけだからきつと遅れたということがあるわけですし、アメリカは世界からの人達が皆来るわけだから、グチャグチャの文化なんですね。

そういう意味で、それぞれの文化をまとめてどこかに入れて保存するという必然があったからアメリカでは美術館が早く出来たわけです。

QUE ——— ヨーロッパとアメリカの美術館の違いは？

〔美術館の始まりとは〕

基本的には違いがない。お金持ちとか王侯貴族とか教会関係の人達が集めたり、たとえばフランス革命がおこった時に、王様がいなくな

って宝物が残った。民衆がその宝物をどうしようかという時に起こったのが最初の美術館、すなわちルーブル美術館ですね。

アメリカでは王侯貴族はいませんでしたから、なにか集めたいという時にはお金で買って、外から持ってきて（でもそれはお金持ちの人達が買って来たわけです）だからある意味では最初からモノ中心の美術館だった。何かを買ってきて、それともここにあるものをどうしようかというような美術館であるわけです。だから文化とか組立が違うのではなくて収集という意味で美術館だったわけです。

[アートの意味
も変わった]

しかし「現在言われているアート」はむしろ、そういった伝統の一部として見られるのではなくて、もっと個人的な自分がここに生きてきた、新しいものを作り上げたんだ、歴史にマークをつけたい、そういう思いで作ったアーティストの作品を指すことが多い。そういう思いで作られた作品も、一方では買って来たわけです。なぜこういうことを言うかといえば、美術館が何かを集めている時には、一般の人たちはいったい美術館が何をしているのかということを知っていない。

過去においてはそうではなかった。誰かが何かを作ったら、そこにいる社会の人達は、これが自分たちにとって何を意味するかということをも基本的には皆知っていた。今はそういう意味ではとても危険なときだと思います。だからこそ美術館の役割はもっと重要になってくるわけです。

だから美術館は、裕福な人達の力と、どれだけ出来るか。それともしたいというある意味でのエゴの象徴であったりしましたけれども。しかし、私は、美術館をそういう意味ではなくて、一般の人達が行けて、そこで何かを見て学んで自分たちにそれを還元できて、今の自分たちから一歩別なものを見たり考えたり、自分自身を高めるようなそういう場所であるというふうに美術館をみんなに見てもらいたいと思っている。

[アートとは?]

それではアートについてお話したいと思います。

多くのアートは私たちがアートと呼ぶような名前すら無かったと思います。

[過去のアート]

『過去においてアート作品とは何かと言えば、人間が作って、

人間の考えの精神や観念などを表すものであると思います。』

アートというのは見えないモノを見えるようにしたわけです。それは感情的にも観念的にも意味をもっていた。それは、例えばホトケを見た時に、私たちは、すごく心が穏やかになり、平和な気持ちになる反応がある。それは感情的、観念的には瞑想とか仏教に関する理念とかもって哲学的なことを感情に訴えかけてくるものがある。その二つがある。

たとえばカッチーナというひとつの精霊（インディアンの神）を創造

するために人は何年かに一度、衣装を着てダンスをして歌って踊ってその精霊を身体に宿そうとすることがある。カッチーナの小さな人形に作られることもある。それを子どもに見せて、説明する道具をして使う。ダンスやコスチュームを作るといのはアートですよ。それは人間の生活と密接に関係してきているというのはアートの伝統的な役割であった。

だからアートというのは元来だれでも知っている日常に関係あることを作って、皆が共通に持っていて、信じていることを表して、そのイメージが表れていて、皆と共通にわかちあえる目的で、素材も見つけないものではなく、その土地であるもので作られていて、技法も皆が分かっているような技法で作られている。

現在アーティスト自身は、それと同じようにやっていると思う。自分が信じていることを何かに表そうとしている。自分の思っていることを何かに表そうとしている。自分が知っている使えるものを使って繕うとしているし、自分にとって意味のあるアイコンを何かで表わそうとしている意味では同じだと思うんだが、それがコミュニティの中に皆に理解してもらえるようなものであるかということになるとそれは又別です。そういう意味では過去のアーティストも現在のそれも同じ物なんです、ひとつだけちょっと違いがあります。

〔現在のアート〕 それは、現在のアーティストは自分たちのためにしているということです。しかも、自分がやっていることを理解してもらえる人のためにやっている。しかし、過去の伝統的なアーティストというのはそうではなくて、もっと自分が生きているコミュニティの中全体で理解してくれるようなものを、理解してくれるような素材で作ってきた。分かりますかその違いが？

QUE ———— アートそのものの意味・理解については今の話でわかるんだが、ただ美術館で収集されているアートというのは権力者が金を出して作らせたものが残っている場合の方が多いですよ。だからフォークアートが収集されていることとは少し質が違いますよね。だから今の話が美術館におけるアートの中身であるということとはちょっと違うんじゃないかという気がするんだが。

FUKU ———— たぶん私の翻訳の仕方が悪かったんだと思うんですけども、彼が言っているのはフォークアートという意味で言ったんじゃないと思うんです。たとえば古代ギリシャのアートあれはフォークアートとはよばないけれども、同じ例えば教会アート、黄金の冠んむりとか、あれもフォークアートじゃないと思うんですね。でも彼が言っているように、そこに生きてきた人にとって例えば十字架というものも

同じ意味

QUE ———— ただ、バロックあたりの肖像画みたいなものは、一部分の人間のために作られたものですよね。それが今残されている皆が見ているけれども、かつては一部の人しか所有しているというか、見るができなかったわけですよね。だからその時代においてみた時には、今言ったことは少し違うんじゃないかという気がするんですけども。

PHILIP 今おっしゃったような、ルネッサンス・バロック、あのへんから、アートが皆のためではなくて、もっと個人的なものになりはじめた。ひとつのある意味ではじまり、フランス革命にむかってね。

FUKU ———— フォークアートとか、あるいはハイアートとかローアートとかいう言葉があると思うんですが、フィリップが、例えば皆のためにやったという話をしている時には、そういう言葉の差すらなかったその時代のことをまず話している。で、今私達が見て、フォークアートとかローとハイ・トライバルアートとか、民族芸術とか言っている、カテゴリーすらなかった時代のことをまず話していると言うこと、それから例えば、一つの肖像画を貴族のために描いたとしても、そこにある素材とか、これは王様だということは一般の人も分かっていたわけですよね。お金を貰ってアートした方が王様のことを描いたとしても、それは一般の人には何の意味もなさなかったとか、意味も分からなかった。そういう状況ではなかったわけですよね。

PHILIP だからそういう時代にあってなぜビジュアルアートというものが重要だったかという、皆言語を持たなかった文盲のときに目に見えるもので何かとコミュニケーションすることはとても重要だったわけです。もちろん過去3～500年のあいだにそれはどんどん変わってきたわけです。

美術館に戻ります。

[美術館は寄せ集めの場所]

美術館はさまざまな文化から物を集めてきます。時間も地域も宗教もこえた形で美術館にはそれぞれの部屋を歩いていくとそれらの違う物がいろいろあるわけ。しかし、行ったからと言ってギリシャの文化が自分たちに分かるわけではない。

すべての時間とか地域とか超越してひとつの美術館に集められて集まった物は、台座の上にガラスに囲まれてライトをあてられているという基本的な展示の仕方、それが例えトライバル（先住民族）によってどういうふうに使われたとか、それとかロシアの皇帝がイースタン

エッグを作るんですけど、そうであろうか、その中間の陶器であろうか関係なしに全部同じようなところに、同じような形で展示されている。すごくやさしいですね。

アーティストがどうやってそれを基本的に作ったのかということも私たちは理解することが出来ない。だから問題があると思うんです。もう一度言います。文化というのは変化しました。全体の何かを表すというより、個人の何かを表すという用に文化というのは変わってきている。

美術館というようなインスティテューションが収集して展示してそれで人間の生活と全く関係ない所でそれが騒がれています。さっきいいましたカッチーナから抽象画まで全部を含めてアートと呼んでいます。そういう風な人間の生活とも離れているし、昔いろんな所から集められた物がこうして台座に置かれてライトをあてられて、一つの箱の中に収められて私たちはそれを歩いて見るだけ。そういう風な状況において、皆の中にこれは何なのだという様な疑問。分からないという気持ちがおこらないわけがない。

[作品は見ただけでは理解し
難い]

ある一定の訓練を受けていない人にとって、いやこの意味はどういう意味なのか、これはどういうことを私に言おうとしているのかということ分解・分析しながら見るということは、状況の中では不可能というか、とても険しくなっています。

アートというものは、愛すべきもので、人間の発達に重要な意味を持つという理解があります。そう思いますか？

アートが人間にしてくれる何かというのは人間にとって必要なんだ。さっき言ったようにアートを作るときに観念と感性との両方があるわけですから、その両方が人間にとって大切なんだ。そういうことをしているアートを通して、私たちの精神的な土壌という物を作り上げていくアート以外そういうことを出来るものはないんだ。

私たちは神すらそういうアートなしでは理解できない。例えば石庭に行って禅の庭に座ったときに、私たちは日常の自分から一步高まった精神的な何か自分というものに、こう移行するって言うような禅ガーデンそこには、そこにある石とかものある意味ではアートですよ。そういうものが必要となっている。

ジャポロックとかモネの絵をそれにあてはめて考えたらどうなるでしょう。バロックの王様の肖像画には余り意味はないけれども、ポロックとかモネの絵とかをアートとして考えるなら、そういうものに当てはまるでしょうか？わかりますか質問が？知りすぎてしまっていてそういう物だと思ってしまうと、作品と向かい合ったときに例えばポロックの絵を見たときに、ポロックがどういう風にこれを作っていったとか2つの考えがある。ポロックの感情、それとポロックのアイデア（観念、もっと哲学的なところの）。クリスチャンの人が中世

の教会に入ったときに、窓やいろんな教会に飾ってある物を、音楽やその全ての物が結合されてGODというものはこういうものだという観念として頭に入ってくるわけですね。

私はそういう宗教的な人間ではないけれども。

目に見える何かから教会とかGODとかを理解しようとはしなくてももっと別な観念として宗教とは何かキリスト教とは仏なのかという理解をしようとしてますけれども。

私は宗教的な人間じゃないんで、特に教会の中でビジュアルなものを見るとときに、私のなかにそれと私とはどういう関係に在るのか、じゃ私というのはどういう人間なのか。この私が生きている現在の社会というものはどういうもの何かという。教会の荘厳性の中で私と関連付ける物は、私自身は見つけれないですけども。ポロックの作品を見たときに、私はその中に何か危険な物、エネルギー、言葉では表せない神秘的な物、パラドックス、不安感などをポロックの作品の中から感じたときに、どれだけいまこの世界に生きている私との関連性をポロックの作品からつけることは出来ますから、じゃ私とは何なのか、この今生きている社会とは何なのかということポロックの作品から感じることが出来ます。とくにこのニューヨークというものは、皆さんも御存知のようにエイズがものすごく問題になっています。エイズと社会・個人というものは、切っても切り離せないような現状になっています。

私の人生において、これぐらいの大きな悲しみとかこんなに沢山の若い才能のある人たちが、苦しんだり死んだりしていくということに自分がどのように対処していったのかということ、人生の中で学んでこなかったです。今までの教育とか経験とか、自分がへてきたものというものをこういう問題に対処するような何にも答えを与えてくれなかったです。

2年前に凄く重要な友達で、しかも有名なアーティストが病院に入っていた。エイズで死にかけているその人を見たときに自分がどうしていいのか分からない状況になって、すごく寒い夜でその時にダンスのパフォーマンスに行く予定だったのでいきました。ヒステリックになってとにかくそこまで走っていきました。マリサーフェンリーというダンサーのそれを見たんですけども遅れたのでそれを後ろで立ってみていました。

マリサというのはソロダンスを踊る人ですけども、モダンダンスのすごくやかましい音楽がなっていて、(少し間)ある状況の時にはすごくオープンでそういうダンスをして、ある時にはものすごくプライベートで、うちにこもったようなダンスをします。ある時ではただ歩いているようなそういうダンスをするんです、ある時ではただ歩いているような、そういうダンスです。エネルギーがあったり内面に向か

ったりそれがつづいたわけです。とにかくそれがずうっと継続されたわけです。それを見ている時に、自分のいまおこっている、友達のエイズのところから出てきた状態をどういうふうに克服していったら良いのかということがだんだん分かってきました。これがアートだと思います。

私が何を言いたかったのかといえば、それを見た時に自分がものすごくリプレッスしたを気持ちというものをどうしていいのかわからへんのもってダンスを見に行った時にそのダンサーというのが、ある時にはエネルギーな、ある時にはものすごく内面的な、楽しそうな、ふつうに技法を出すようないろんなダンスを見せてくれた、それを見たときに、いろんな局面が自分の人生の中にあるってことをいろいろあるそうした時に生きていかなければいけないってことを、自分はそれを見て感じてきた。それはその人のダンスっていうのは、全部が理解できるわけではないし、全部が好きだという人も、嫌いという人も多いダンスなんですけれども、最初に言ったこと全ての人に対して作られたダンスではないですけれども。

そういうアートの一種のメタファーを私はとることができた。そのアートの持っている重要なことというのは、結局はそういうことだと思う。

アートというのはいろんなインフォメーション・情報を私たちに与えていると思う。しかし、おうおうにしてそのインフォメーションというのは、何かを相反するものであったり完全なインフォメーションでなかったり、中途半端であったりしますけれども、でもそれをこえたインフォメーションを自分の中にプロセスに入れて理解して行って、咀嚼して行って考えて、自分と対峙させられるっていうことは大切になってくると思います。映画もアートです。でも多くのフィルムは、私はいわゆるポップな文化を表していると思います。そういう、ポップな文化とアートの違いとは、アートはもっと複雑です。その複雑なことが私達人間が、一步高い自分自身を高めるといふその複雑さということが必要になってくると思います。

〔アートは複雑だから必要〕

学校でもテレビでも雑誌でも新聞でも、そういったものから与えられる情報といったものは殆ど私達のために考えてくれてある答えを貰っているようなそういう情報である。だから、そういうふうなところから与えられる情報というのは、まず答えが出ているから覚えるというか、あっそーわかったわ♡ と、うのみにしてしまうような状況に私達は置かれている。

私たちの学校教育とか育ってきた状況を見ると、それに対して本当？なぜ？どうして？等と考えるようなトレーニングされてきていない。

FUKU ———— 明日からの講義の中で、いま彼が言ったことが分かって

くと思います。もうひとつ、アートの可能性、アートがいまどんな現状に置かれているかを理解しなければそのあとのことが出てこないと思うので、最初のセッションをそのことに費やしました。

QUE ———— テレビの関係の仕事をしている者なんですが、昔の宗教画とか教会のアートでは、殆ど共通の知識とか価値観があって見ただけで理解することが出来ると思うんですが、最近のモダンアートは個人のテーマがバラバラだから理解するのがすごく難しい。その理解を助けてくれるのが美術館とか、例えば正解じゃないかもしれないけれども、一つのこういう解釈の仕方もあるという。もしかしたらそういう仕事の手助けをしたりするためにあると思っていただけども、さっき言われたように、自分で苦しんで複雑な物から一步上がらなければいけないと言われた。

そういうことだと思います。

もちろん違う文化からのものを見ているわけですから、それを全部理解できるという訳ではないですよ。だからこそ美術館教育の役割というのは、知らないというのが当たり前だと、例えばある意味でね、そんなものが全部分かることじゃなくて、知らないということは当たり前だ、それに不満を持たなくてもいいし恥ずかしく思わなくてもいいってような状況をまず作り上げていくことがとても大切だと思う。

もし学びたいと思うならばどういう風にしたらもっと学べるかということをお教えしたい。知らないことを知っていると思ひ込むようなそういう状況を作らないということ。

[現在のアート
はCTと関係
する]

例えばの話ですけれど、教会に入ったときに皆にこう考えてほしい、現在のアートというのはそうではなくて個人に焦点をあてている、その違いがありますよね、チャーチというのは個人ではなくて、皆がこう考えてほしいというひとつのセオリーがあってそれを提出しているわけですが、だから現在のアートというのはもっと皆個人個人に要求しているわけです。見てくれ、考えてくれ、そういうふうなそういう、プロセスと言うのはある意味ではとても重要なクリエイティブシンキングととても関連があります。

そのアートというだけではなくて、世界を理解するために私たちに要求されている一番重要なものというのはそのクリエイティブシンキングということだと思うんです。

アートというのは学ぶプロセスとか知るプロセスとかそういったものを与えてくれるというのがアートのひとつの役割だと思う、わかり

ます？

OK、見て、考えて、それを自分の中で、自分自身のために、ある意味で翻訳して結果を出して、その価値をもう一度自分の中で考えるってこういうことをアートが私たちに要求していることですけど、それ自体は教育という物と関連があると。

[美術館教育の
キー=CT]

美術館がひとつの教育機関として発達したりする意味というのは、アートを通して人間が、クリエイティブ・シンキングをアートだけじゃないけどアートを通してそういう技能を発達させる、そういうことができることが、美術館教育のキーである。

アート以外、私達にクリエイティブ・シンキングということを実際に教えてくれる物はないと思っています。そう思いますか？

QUE ———— 今の話は当然のことだと思うんですが、行政側がその辺のところを良く理解して資金援助してもらって、ここが運営されているということが言えますよね、それは何か手を尽くしたんでしょうか？

FUKU ———— ここは民間ですから。

でも同じですよ民間でもね、そういう理解がされているかはね。最初言ったと思うんですが、美術館というのは、権力的な部分があってね、そんなものだ・・・

教育機関としての美術館として理解してくれている所はまだまだ少ないと思います。アメリカでも。だから、教育機関としての美術館は何をしなくてはいけないか、なにができるか何をやる必要があるかということのを常に考えて動いていかななくてはならないということは事実です。

[まだアメリカ
でも理解不足]

だから人間や社会にどれだけのことができる、たくさんのが美術館にはできるんですけれどもそのことが、もちろんまだアメリカですらわかってもらえないというケースがあるから、いつもそのことでアメリカの美術館でいつも大きな問題とされるのは。

一番欠けているのは、鑑賞者になにが必要かが美術館の中で理解されていない、お金もあまりありませんし、私達がやる活動資金をどういう風に持ってくればいいのかいつでも考えていますし。美術館にとって重要なものは作品を持つという考えですよ。

だから鑑賞者が作品を見て理解するようにどうすればよいかという方向にお金を使うのと、美術館にとって重要なのは作品だということが喧嘩ではないけれどもそれといつでも戦っていかなくてははいけません。例えばミロの展覧会をするために何千万円とか何億円とかかかっているんですけど、それにお金を使うことはOK、何十万円のお金を使ってミロの展覧会を理解してもらうためにこれを必要だと理解してもらってお金を貰うのが現状です。

だから、おっしゃったように、いつでも私の経歴と言うのは、それと戦ってきた経歴の一つでもあります。2つのことをしてきました。ひとつは、美術館の役割というのをものを中心ではなくもっと今言ったような、違う方向にシフトさせる。もうひとつは、それでは鑑賞者に何か言うときにどういうアプローチの仕方・教え方をすれば最も効果があるのか、その2つのことを頭に入れて戦ってきたことです。

FUKU ———— でもね、付け加えて言うと、去年のこの教育部だけの予算が約2億円です、だからここがお金がなくて戦っていくのだというのと日本の美術館が戦っているのだというのとは、全然違うわけ。

個人からの寄付、政府からのもの、企業、などいろんなことと、自分たちの教育部内部で基本的にはお金をファンドレイトします。

美術館自体からくるのは、その例えば2億円だったら4千万円ぐらいかな、あとは4～5千万円で残りは自分たちでレイジング（お金を貯めること）します。

日本ではレイジングというのは？しますか日本で？

ANS ———— できない。

しようと思ったら出来るんですか？

ANS ———— 企業と財団から出来るけれども非常に少ない。
システム的には？

ANS ———— パブリックは無理。プライベートならできる。

FUKU ———— なぜ美術館教育に2億円も使うかということ、この美術館は凄いいりサーチするんです。あとでそれはいいですけど、ものすごい量のお金と時間とスタッフを研究費に使っているわけです。他の美術館はもっと安く済むでしょうけれど。

たくさん入場者はありますか？ 日本の美術館ではこみたいにいっぱいいっぱい来ますか？

ANS ———— 大きい展覧会がないとあまりたくさん人が来てくれない

どうやったら多くの人に来てくれるかは一つの大きな問題ですよ。誰が入場者をふやすようなことをしているんですか、日本の美術館の中で？

ANS ———— 新聞やテレビだ。（笑）

新聞やテレビにお金を払って広告しますか？新聞やテレビに美術館がお金を払って広告しますか？フィリップモリス社は「ブラックとピカソ展」のために2億円あげた（現金）さらに2億円使って宣伝し一つの展覧会に4億円使った。政治的な意味もあるんです。

例えばね、アメリカの美術館を運営しているのは、男性で、白人で

、ある階層以上の人、ありますよね。黒人で、女性で、というのがMOMAの館長さんだなんて聞いたことがないですよ。そういうようなある種の差別、その人達に牛耳られている美術館というイメージを与えると一般からも、市からも、国からもサポートをもらえないということもある。とくにニューヨークは4年間黒人の市長でしたし、そういうことに対応していく社会の現象に対応していくという意味でも、金持ちで、男性で、白人だけが美術館に見にくるというんじゃなくて、黒人の人も、子供も、ヒスパニックも、貧しい人も皆美術館に来てもらって、美術館から何かその人達が利益を受けるような状況を作っていかなければ社会的にも問題になることもあります。だからそういうふうなところに、例えばね、貧しい人達にバスを送って、その人達を連れてきてやるとかそういういろんなシステムを開発しています。

美術館教育としては2つの役目がある、ひとつは、皆にアートを理解してもらおう、でも、もう一つの大きな理由は、いろんな、できるだけ多くの人に来てもらうということ。

美術館に来る人達と、例えば野球の試合を見に行く人達を見れば明かに違うんですよね。そんな人達に例えればベースボールに行くけど美術館に行かないと言うような人達にも美術館に来てもらうためには、どうしたらいいか。その一つのやり方として、アートなんか難しくてわからへんという人に、そうじゃないんだよということをアピールしなければいけない。

もうひとつ美術館がやらなければいけないことは、例えば宗教的な理解からヌードを公共の場で見ることは、モラルに反すると思っている人もたくさんいる。しかし、セミヌードを映画や広告やテレビでみてるにも関わらずギリシャアートのヌードを教科書にのせることにすら問題になることがあります。

たくさんの人達は、セックスについては見たり話したりしてはダメだと思っている、でもポップカルチャーは私たちを取り巻いている。そういう社会の渦から隔離された場所として美術館はあってほしいと皆は思っている。でも、どの美術館に行っても裸がいっぱいある(笑) 社会からのポップワールドの悪い影響からのがれて美術館に来たら、そこに見るのは自分たちが一番恐れていた様な物です(笑)

でも、美術館というものの価値を認めている人達にとっては、もちろんヌードやセックスのことは話したくないけれども、絵や、彫刻にヌードがあるのはいいだろうと思っている。

人間、人々の価値というものひとつを取ってみても、美術館というのはものすごく複雑なところにあるということが分かってもらえると思う。ひとりの人はあかんというし、ひとりの人はええというしね。いろんな価値の中に美術館が置かれている。例えばある人にとっては

価値は具象にあるとしますよね、で、こっちにくると、抽象もあるし宗教的な物もあるし、いろんなものがある。そしたらその人達の美の価値っていうのはある意味で、具象に在ったとしたら、そうじゃないものを見たときには拒絶反応を起こす。宗教的な物を信じている人にとっては美術館は、彼らが信じている物から程遠いようなことを表現している作品というものがあるわけです。そういう多様な価値観の中にある美術館だからこそ、美術館は現代の社会とか世相とかと対峙しているわけです。

例えば、笑ったり走ったりは子供たちにとって自然な行動だと思うんですが、でも美術館に来たときは大人のように行動しなさいというヌードがあるのはいいだろうと思っている。

人間、人々の価値というものひとつを取ってみても、美術館というのはものすごく複雑なところにあるということが分かってもらえると思う。ひとりの人はあかんというし、ひとりの人はええというしね。いろんな価値の中に美術館が置かれている。例えばある人にとっては価値は具象にあるとしますよね、で、こっちにくると、抽象もあるし宗教的な物もあるし、いろんなものがある。そしたらその人達の美の価値っていうのはある意味で、具象に在ったとしたら、そうじゃないものを見たときには拒絶反応を起こす。宗教的な物を信じている人にとっては美術館は、彼らが信じている物から程遠いようなことを表現している作品というものがあるわけです。そういう多様な価値観の中にある美術館だからこそ、美術館は現代の社会とか世相とかと対峙しているわけです。

例えば、笑ったり走ったりは子供たちにとって自然な行動だと思うんですが、でも美術館に来たときは大人のように行動しなさいという。大人でもその作品について知らない人でも知っているように振る舞うことが、ある意味で期待されている。なぜかと言えば美術館にある教育目的のインフォメーションはその作品を分析や理解するためだけのインフォメーションだからです。例えばコンピューターの初心者にインフォメーション・情報・知識をあたえとす。こうこうやればいいですよね。→するとその人は上達しますよね。でも、逆に運転をならうときにまず車の歴史からやりましょうということが、運転技術にどれだけ役立つか。

例えばこの車をデザインしたデザイナーは途中で頭が狂って耳を切ったんですよ、と言うことを習ったら、明日から運転出来るかといえば出来ないですよね。どういうふうに車は構造的に動くのかということ習ったら、車を運転することが出来るようになるでしょう。

スライドレクチュアとか講義で『はい、これがハンドルです、ギヤです』といったら皆は運転できるようになるのでしょうか。もし、美術館に来る人達がビギナーだとしたら、私たちはヴィジュアルアートに

関してはビギナーだと思っていますが。その人たちが、アートを分析できるような指導はしていない。ある程度の時間と体験というのが必要なわけです。ある程度実際に何かDOが大切で、それからその中にじゃ次にどうしたらいいんだという疑問が湧いてくるんですよね。車を運転することは、生まれて誰もが出来るわけではないですよ。でも見ることは生まれて2〜3か月したら誰でも出来るわけですよ。だからみんな見えるから当たり前と思っている。

[見る技術にも
段階がある]

車を運転するときにするようなステップバイ・ステップのトレーニングをしていない、そこからはじまっている、アートを分析するということは、ある意味では文字と同じだと思います。技術がまず必要です。知識も必要です。技術って描く技術じゃないですよ。見るということのある意味での技術ですよ。私たちは学校でもアルファベットとひらがなをまず習いますよね。学校でもアイウエオから始まるし。それから、文字を読めない子供たちにとってはお母さんやお父さんが本を読んで聞かせたり、と言う経験とかプロセスを経てきていますよね。ひらがなブックとか積木とかいろいろあるでしょ。テレビでも何か、ピンポンパンでもあるでしょ。初級中級上級へと段階を追った本がある。アーティストが作った複雑な視覚情報というか、ある意味で・・・を、そういう段階なしに初心者に分かってもらおうということはまず無理。例えば文学でもシェイクスピアを分かってもらうにはアイウエオからはじまって次に次にと段階を経て、次にシェイクスピアの言葉の使い方とかいろんなことがわかってくる。VAにもある意味で、よしあしではなくて、シンプルなものとより複雑な物があると思うんです。

見たときにシンプルなものというのが、本当は複雑な物であることもある。ビギナーにとってシンプルなアートというのも、(例えばアストラクトで白だけ)というのがシンプルというだけではなくて、見ている人の経験、体験、価値に直接働きかけるそういう作品がある意味でシンプルなものである。

[ビギナーと
写真]

この工業社会において、ビギナーにとって入りやすいアートというのは写真です。写真というのは私たちの周りにあふれている、新聞や広告や、だから少なくとも人々は写真というメディアに親しみがある。皆写真も撮ったことがあるし、撮られたこともある。そういう意味では、写真というメディアは、神秘的・わからない・ミステリアスなものではなくなっている。私たちの日常の中ではね。

一枚の写真をバチャンと撮るのに技法的にもタレント的にも仏か神聖なパワーがいてとか思わずに皆バチャバチャやっているでしょ。だから、写真というメディアの作品は皆にとっても親しみやすいと言える。その作品を撮ってね、しかもそこに写っているものが、私たちの日常と掛け離れていなくてね。日常を撮影して見れるような

作品である。そういう作品がある意味で、ビギナーに解説するには入りやすい作品である。わかります？そこから効果的に段階をおって上がっていくことが出来る。だから大切なことは、人々がいて安心できる領域、いやこれ知らんわと不安にならない、そういうふうなものからまず始める。

例えば写真の中で日常を表したものが、もう少しアブストラクトなものに行くとか、それからもう一つに、もっと読んでいけばいろんな深い意味があるような写真を使うとかね。例えば、写真というのはそれだけ皆に親しみやすいから、現代の社会において水を撮った写真を皆に見せて、わりとアブストラクトですよ。それからモネのウォーター・リリーというような絵の作品に移行することも可能だ。

[子供は印象派に興味は無い]

私たちは特に印象派が好きでしょ。きれいだし、理解しやすいと思っている。しかし、子供たちは印象派の絵には興味ない。子供たちを引きつけるような物は印象派の中にはないんです。でも、子供たちはわりと喜ぶ。そのうえでね、印象派の池とかを描いた絵を見せると子供たちは、『ハー』と言って見る。

この国では、物語性のある作品というのは、ビギナーの人たちにもっとアピールする。一人の人間のポートレート、サイカロジカルに内面の意味を表そうとして描かれた一人のポートレートよりも、2人の人たちが何かしている絵の作品の方が美術の人たちにはアピールする。なぜか分かりますよね。

[見る段階を教えていく]

美術館が新しい鑑賞者を引きつけるためには、ドライブしたり本を読むときまず第一段階から始めたように、見る段階というものを教えていく体験してもらおうということが、まず大事だと思う。

発達心理学者によって、段階をおってどういう風に人間はものを考えていくか、発達していくかが研究されています。子供を見ていたら分かる。自分が寝返りをうったり、出来る子供はまず立ち上がって、私達はパチパチする。良かった良かったと言うけれど、あんたのおにいちゃん走れるよ、とは言わないでしょ。(笑)

歩く発達段階においても、子供たちはステップバイ・ステップで発達していくことを私たちは理解している。読み書きに関しても、そういう発達段階があるということを、私たちは理解している。だから、どうしたら一番それらが出来ようになるかが研究されている。発達心理学上でこれは証明されているのだが、子供たちが文字を読める前に親が本を読んであげたり、子供たちの身の回りに本があったり、本を手にとって見れる状況にある子供たちというのは、そうでない子供たちよりも、読み書きの発達が早いということが立証されています。

過去3～40年のあいだに、発達心理学者は多くの人間を観察、その人たちの発達の度合いを分析して、その人たちが発達するのにもつ

と、どういうふうにご利用していったらよいのかという研究が成されています。言い換えますが、発達心理学者は人間の間にある長期間にわたる発達段階の違いと言うのを研究しようとしています。鑑賞者というのは、それぞれの段階にどうすれば印象を与えるかということの研究しているわけです。

もう一度まとめてみると、心理学者は人間がどういうふう発達しているのかを研究し、教育者はその段階にどうすればもっと効果的に影響を与えられるかをやっています。例えば、陶器を作るときに子供に粘土をあげて遊んでいる。次に棒状を作ったらいよいよ。その次にくるくるしたら、次にろくろでやったならいいよ。そうした段階は研究されているし、分かっている。粘土を触ったこともない子供にロクロの前に座らせて、『おい、やっごらん』と言うようなことはしないですよ。そういう段階というのは、分かっていると思うんです。でも、ダンスでも既に研究されて分かっている部分もあるけれども、分かって当たり前だと思ってしまう。そういう段階をおって教えないことが現実にあると思うんです。

アメリカではマッチョな男性になるためには、例えばスポーツマンでなくてはいけないという。そんなことは皆分かっている。そうしたら、じゃあ、バスケットボールを目で追うことはすごく重要なんですが、それをどういうふう追っていくのが、一番効果的なのかということは、習ってない。分からない。へんな例えだったかもしれないけど。

例えば、アメリカの大統領が日本へ行って日本はこうだという。次に、ビジネスマン、旅行者とか学者が、全部意見が違うし、バラバラでどれが間違っているとか言うんじゃないくて、いろんなバラバラのインフォメーションがあったとき、教育で何が大切かということは、いろんなインフォメーションを分析してそれぞれを関連付けて、自分の中で何か自分の中での意見、バリューというものを、どれが自分の中で意味をなすかっていうことを自分の中で考えて分析して作り上げてることが教育で大切なことだと思う。例えば、日本人が来て、日本はこうだと言った時、アメリカ人は理解するかもしれないし、誤解するかもしれないけれど、基本的なコミュニケーションというのは必要なんだけど、それは本当のところを習っていない。

中国では伝統的なある種のドロイングみたいなものを子どもたちは小さな時から学ぶように教育されている。それはなぜかということ、子どもたちにさせようと決定されて、それが行われているわけです。社会や文化がこれは重要だと決定して、教えようとしている。もちろん、それと同時にこれは人々が学ぶ必要がないと決めたら教えない。その決定も権力というのはします。

例えば、文化全体が皆さん座ってテレビ見て、それを信じて広告見

[教育と権力]

インフォメーションがあったとき、教育で何が大切かということは、いろんなインフォメーションを分析してそれぞれを関連付けて、自分の中で何か自分の中での意見、バリューというものを、どれが自分の中で意味をなすかっていうことを自分の中で考えて分析して作り上げてることが教育で大切なことだと思う。例えば、日本人が来て、日本はこうだと言った時、アメリカ人は理解するかもしれないし、誤解するかもしれないけれど、基本的なコミュニケーションというのは必要なけれども、それは本当のところを習っていない。

中国では伝統的なある種のドローイングみたいなものを子どもたちは小さな時から学ぶように教育されている。それはなぜかという、子どもたちにさせようと決定されて、それが行われているわけです。社会や文化がこれは重要だと決定して、教えようとしている。もちろん、それと同時にこれは人々が学ぶ必要がないと決めたら教えない。その決定も権力というのはします。

[美術館の態度
に反抗する]

例えば、文化全体が皆さん座ってテレビ見て、それを信じて広告見て、アッソー、ホナラ買おか、それを期待しているのが買う文化なら皆そうするとおもいます。その文化・社会が、アートというのは、ある箱に入っていて、そこに行くのには入場料がいて、入ったらある態度をもってそれを見ないといけないと決めたとときに、そういう美術館の文化に私は反対し、戦っているんだ。私たちは複雑なアートを理解しなくていいと、ある意味では決めてしまっている。だから、それを理解するような、いわゆるヴィジュアル・ランゲジ(視覚言語)を教えようとしていない。

[発達心理学者
と研究をした]

だから私はどうしようとしたかといいますと、まず発達心理学者と研究をしました。一般論として理解したうえで、それをビジュアルアートに応用しようと思いました。

例えば、観察するときに、ある一種のシステムを作ったんですけども、絵を見てるでしょ。私たちは、観察しているわけ。でも皆が観察されていると気づかないようにしないと、観察されているからもうちょっとちゃんとしようとしたりするから、そうしたら正しい研究結果が出ない。

もしか私があなたが自然な状態の時に、どういうふうに物を学んでいったかということを知ってれば、その自然な状態のまま、それを変化させることなくヴィジュアル・アートの分野においても、それをサポートしながら、しかも挑戦もしながら、しかもあなたに不安がらせなくて、自然の状態でビジュアルのことに関する発達を助けていくことが出来る。例えばアルファベットが分からない子にシェークスピアを読んでやってそれがわからへんかったとしても、それを不安がらせるんじゃないで、それはそれでええんやないかと、だから絵でも同じで、見ながら段階を追って自然にやっていくことで習っている

〔もっと学びたい状況を作る〕

人がまず安心する。で、安心して何かを習った時にうれしいから、じゃもっと学びたいと思う。そういう状況を作る。それで、そう思ったときにある意味で少し高いところにチャレンジする。教える側がチャレンジすることで子どもたちは不安がらずに知りたいと思う。そういうふうな繰り返しを作ることを作っていくということ。

難しい文学を理解するためには、読者は何年もかかってそこまで到達するわけですから、ある人は、全くそんなとこまでいかなくてもいいって自分自身で思ってる人もいる。そこまでいく能力もない人もいるでしょう。でも少なくともその人たちに、自分がどっちの方向に行くか決定できるような形でのそこまでの技法・スキルは与えようとは思っています。

〔VAの解説は訓練がある〕

ヴィジュアル・アートを解説するというのは、難解な文学を解説するのと同じ様な時間がかかると思います。まず美術館というのは異様な場所だと一般の人々にとって、生活からも遊離しているし、そういう中に入るのは不安ですよ。そういう状態のときに情報だけを与える。情報なんていうのは最後に必要なもんです。しかし、その人たちに情報を与えているというのが今の美術館の中でなされていること、わかる？

美術館が今までしようとしたことは、試みたことというのは、エキスパートであるような鑑賞者がどう思うか、ミロの専門家とか、ものすごくミロを好きな人たちが見たときに、どういうふうな反応を示すかということをもまず美術館は考えていると思う。

〔初心者を専門家にする？〕

美術館の今までしてきたことは、初心者をも専門家にするようなこと、そういうのがこれまでの教育のなされ方だったんだと思います。

何かを理解するために、この人には何が必要かを理解して、考えたわけです。それをしかもシンプルにするね。発達心理学とか理論上でもそれを反対にしるという結論が出ています。美術館に来たときにはこういう風にしなさい、すべきだと、ビギナーに対する期待でなくて、美術というのはどういう風に美術館を見ていて、作品をどう見ているかということを見て、そこから何かを積み重ねていく。その何かを積み重ねていくうえで、その人たちが独自で美術作品と自分と対峙できるというそういうスキルみたいなものを見つけていくという、あなたこれ知りませんよ、あなたの知らないことこれだから教えてあげますよではなくって。

何を知っているかということをもまずみつける。わかります？

総括していきますと。

美術館というのは特別な場所で、一般の多くの人たちは、いろんな意味で美術館に対する準備が出来ていない状態でやってきます。

アートとは何かと言うような定義が皆の中にもしあれば、アートっ

[美術館には金
暇がある人が
行く?]

てほしいみんな分かってると思ってた人も、その人たちの中であつてすら、皆にとってアートとは何かデコレーションだとか、美しい物だとか、それだけの感じだけしかなくて、もっと核になるアートに対する理解というのは無いと、アートというのは、人生にとって最も重要というのではなくて、お金持ちの人で時間がある人が美術館という所は行くところだと普通はそう思っている。もし、皆のその考えを変えたいなら、もっと本当に最初の方からやらないといけない、どんな皆がアートって何かと思ってるかということをもっと見つけなければいけない。

美術館に来る人について。

アートだけではなく、自分たちの価値・モラルなどどんなものをバックグラウンドとして持っているかを知っていなければいけない。

その人たちが美術館に何を期待しているのかということを見つけないと行けない。

美術館に来て、作品と対峙して、どんな体験を皆に持ってもらいたいのかということをも自分の中でもクリアーにしていけない。

[エデュケーター
の役割]

アート以外に皆が持っている視覚体験、例えば、テレビ・広告とかコミック何でも、ということがあるということをも、まず知っていない、つまり、来る人達というのは、アートには親しんでいないかもしれないけれど、ビジュアルということだけをとれば、過去のどの世紀よりも私たちは一番囲まれて生きているわけだから。それで、例えば美術館を歩きながら自分、そういったことを経験として知っていて、来た人の最初と最後を比べれば、例えばフィリップと一時間過ごしたことでアートをもっと楽しめて、自分たちが出来ると思っていた以上のことが一時間のちには出来ていたというような結果があらわれるような形でかえてもらうような状況をエデュケーターとしてはつくり出さないといけない。

[モノから学ぶ]

たった45分間の短い講義との、それまでに皆がそれまでに皆が考えてもみなかった様なアートと対峙できるような段階に自分たちを高めることができるということをもきちんと、作り出さないといけない。自分たちでそれができたんやないかと、そう思ってるんだったらエデュケーターとしてまともに自分の仕事をしてないことになる。「あの人がこうやってたら、こんなに知らない世界が広がったわ」というような状況で作り出したげないといけない、ここでの私の役割は、見た物、彼が見ることで、彼らが何か学べることを、ということをも確実に見てもらうこと。それか、その間では何か学べなかったことが何かということもわかってもらうこと。これを私は、物から学ぶと呼んでいる。物について学ぶじゃない。

レクチャーとかパンフとかキャプションというのは、あなたたちが知らないことを教えてあげる。

基本的にはそういうやり方だと思う。そうじゃなくて？

キャプションは、技法とか素材とかいつ作られたとかが書いてあると思う。書いた人もそれを見る人も、キャプションなしではその絵がわからないだろうということを前提にして書かれてあると思います。私がやりたいことは、美術館のキャプションに、読んだ時に、例えば花瓶について書いたときに、そのことだけではなくて花瓶全体のこと分かるような、そういうキャプションを書いていきたいと思う。つまり、これで終わりじゃなくて、それを読むことで読んだ人が自分たちの力で次の段階に移行していける、そういうふうなキャプションを書きたいと思っている。

[キャプション
の中身を変え
たい]

キャプションの中身を変えたいし、例えば花瓶というのはモノを入れる物だ容器だ、連想の思考の段階がその人たちにうえつけられるようなキャプションを書くことで、今度はキャプションが無い別の作家の花瓶を見た時に、花瓶あっソーじゃなくて、これは容器なんだ、これは何なんだということが自分たちの中でもう一度そこで再度体験できる、頭の中に浮かんでくるって言うようなキャプションの書き方をまずしたいと思っている。

美術館で働いている人っていうのはアートが好きで、美術史を勉強したりしていて、例えばわりと高いレベルに上がっている人ですよ

この国でのアーティストは、教育ってのが自分を育ててくれてたと言う風にはあんまり言わない、アーティストとして必要なことは自分で学んだという風に思っている。教育の中でアートを理解するようなそういう段階とかシステムを教わってこなかったのが、アートというのはこういった、美術館の箱＝アートボックスの中に隔離されてしまっている。もう専門家になってしまった美術館の職員としては、専門家じゃなかった時にどういうふうなプロセスで自分がここまでできたかってことを忘れてしまっている。私たちのようにアートを理解できたらどんなに素晴らしいかってことはすごくわかってる。だから、こんなに素晴らしいことなのよってことを誰かと分かち合いたいという様な衝動にかられる。

[初心を忘れた
専門家]

私たちが過去に覚えている、いい先生やったなと思う人は情熱的にね、何かを、ある知識をエキサイティングに生徒と分かち合えた先生ってのを私たちは覚えていると思うんですけど。

エキスパートとしての私たちにとって素晴らしいことがビギナーにとっても同様に素晴らしいことだと勝手に想像してしまう。私たちエキスパートにとってそういうふうな段階というのは考えなくてもいい、もうすぐここに行けるような状態にある、そういう段階ってのがビギナーの人たちに必要なんだその存在すらもう忘れてしまっている。

ハイハイから立ち上がったばかりの子どもたちと、例えば、若い学

生でほとんど美術館に来たことのないような人達とが、ある意味で同じレベルだという見方もしないし、忘れてしまっている。

もちろん悪意はないんですけど、ビギナーをこうしてあげたらいいだろうと情熱もってやってることもあるんだろうけど、そのやり方自体、方法が間違っていることがある。午後からは、もっとビギナーという人達のことについての理解と、その人たちを教える戦略方法みたいなものを勉強したい、ランチの間に質問を考えておいてください。

[美術館のレベルは高すぎる]

私が今言ったことはある意味ではラジカルだと思います？

ある意味では、中級以上～エキスパートのためにデザインされたのがある意味で美術館だと思います。

午前の講義はここで終わります。

「講義：MOMA教育部の歴史と活動」

11/29.1993. 13:10 ~16:10

この午前中には、この十年間のモマの教育部門がどういうことをしようとしたかを簡単にお話ししたんですが、十年前にまず私たちは、すでに私達が持っている鑑賞者に対するプログラムを作りました。これは、新しい鑑賞者を獲得する目的ではなくて、すでに美術館によく来る人達が何を必要としているか？、もっとアートを理解するために何を求めているのかということを理解して、それに向けたプログラムを作ろうとした、ということです。そこから出発して、美術館にあまり来ない鑑賞者をどういうふうに捕まえるかということ。

【リサーチの方法
と結果】

鑑賞者というのは、どんなことを求めている、知っていて、知らないで、必要としているかを学ぶために、鑑賞者を観察する、調査するということをしました。

例えば、2つの作品のどちらが好きとか、キャプションを必要としているとか、鑑賞者はキャプションを必要としていることは分かりました。その理由は、ほとんどの美術館にキャプションがあり、鑑賞者はそれに慣れているからです。ギャラリー・トークとか、一対一の講義みたいなのもっと良い教育を与えられるとか、ビデオとかオーディオ・トーク、レコーディッド・ツアー・ガイドなど、あるとしたらどうか？と尋ねたが、鑑賞者達は、それよりもキャプションの方が好きだと言った。

ひとつの理由としては、当時は、レコーディッド・ツアー・ガイドなどは、どこにいても無かったから、つまり慣れていないからということもあったと思う。だから、いろんな結果が出て、それが何かを正しく証明したというわけではなかった。そうした調査の中で、ひとつ明らかになったことは、ほとんどの人たちが、美術館の中で何らかの教育活動を必要としているということが、共通して出てきた結果でした。

それ以外の調査として、皆がアートについて何を知っているのかという調査もしました。「アートの定義を自由に言って下さい」と聞くとか、作品を見せて作者の名前を聞く。正しい名前に加えて良く似た名前も入れて、違う人も入れて、分からないという項目も入れて、皆がどれくらい覚えているかという調査もした。作品だけ見せて、名前を記入させることもした。

ある調査をした時に、壁に貼られたキャプションに使われている言葉を18選り出してその18個の意味を分かっていますか、という質問もしました。どの作品が一番好きか？、なぜか？、どういう意味を持っていたか？、そういう質問もしました。その作品を見ていない人に口

頭で説明してくださいという質問もしました。一番嫌いだったものについても同じ様なこともしました。

作品を見せてグループ毎に分けてもらう。たとえば動物、風景、表現主義者とか言ってもら。絵はがきを見せて、その中で自分のテーマを持って作品を選びだして、自分の中でグループを作ること。動物というタイトルで展覧会をしますとか、もしも自分で展覧会するとき、どういうグループにするかとか、そういうこともやりました。

そういう調査の中からどんなことが分かったかと言うと、例えば、「アートの定義を言って下さい」といった時に、普通の人は、「何か意味のあるもの」、「感情があり、美しくて、見てて興味がある」、「何か私がかつていることがそこに再現されている」。そのへんぐらいまでを言うことができます。それに対して、頻繁に来る人、美術館の作品に慣れている人は、たくさんのカテゴリーを言うことが出来た。例えばそれに加えて、「ある意味でアートはインテリジェントな内容を持っている」「見ることで、感情だけではなくて、鑑賞者になにか考えさせるものが存在する」「そこには不安とか恐怖とか、そうしたものの感情を喚起させるような要素が存在する」「醜いということもあるだろう」など。

ということは、頻繁に美術館に来る人というのは、ビギナーよりもアートの定義としてもっとたくさんあり、複雑な定義を提出できたといえる。美術館に来る三分の二の人たちは、絵を見せた後で、作者を○印をつけて選びだすことでは、ピカソとマチスだいたい出来た。ロシオピオレンとかアーバスとか一般的には知られていない作家の名前も挙げられた人は三分の一以下。○じゃなくて名前を書いてくださいの時は、もちろん正確な名前を書く人は三分の二以下です。

頻繁に来る人も来ない人も、両方ともある意味ではゴッホが好きと言ったし、わりと良く知られているゴッホのスタディナイトとかワイエスのクリスティーナの世界とかを好きと言った人は美術館に来る頻度に関係なかった。作者名を覚えていなかったということは、逆にいえばあまり有名でないアーティストの作品展には来ないということも言える。皆、作家名を覚えることが楽しいんだから、知らない作家の展覧会には行かないということが明らかに分かった。

そうした中で、皆が一番共通して出来なかったことは何かということが分かった。それは『作品に何が描いてあるかをそのまま言うこと』でした。

たとえば「オレンジ3ツがある」だけじゃなくって、「その周りに白い〜がある、そして〜」などと、描かれている内容をそのとうりに言葉で言うということでした。なぜそれが出来ないかということ、自分の解釈と実際そこに描いてあるものがゴッチャになってしまっているからです。

つまり、『事実』と『自分の解釈』との混同ということ。事実はこうでした。それを私はこう解釈しました。ということじゃなく、混同してしまっている。

それが一番の欠点だということが分かったなら、教育担当者としてそれをどうすれば良いのか、皆が何を知っているかを知ることが、教育担当者としては何を教えようかということが分かってくる。皆あんまり少ししか知らないのだから何から始めたら良いのかと思った（笑い）

作家の名前を知るということはやはり重要なのかなあ。ビギナーの人にとって重要なことは、説明と解釈を区別して表せることだろうかとか、これらの調査をして、いろいろ悩んだり考えたりしていた時は発達心理学のことをあまり知らなかった時です。

その当時思っていたのは、人々が作品を語るために必要な言語、バランス、ハーモニー、インプレッションとかの言語を知らないことから、作品について語れないのだと思っていた。そう思っていた私のどこが間違っていたのでしょうか。

それはつまり、専門家の立場から一般の人達を見ていたからでしょう。一般の人達に欠けているものはこれとこれだなあと、その状況を判断していた。もちろん専門家の人達と比べれば、いくら美術館にしょっちゅう来ていて楽しんでいる人でも、そういう言語を知らない人は実際にいたわけです。たとえば、MOMAに頻繁に来る人達というのは、インテリで、中流で旅行もしていて、つまり一つの文化ではなく、たくさんの文化に接して来ている。調査で分かったことは、そうした彼らのレベルでした。その人達をどういうふうに扱っていったら良いのか考えてみました。美術言語は一回持ったらずっと持っている。そういうものだ。しかし、言語を持っていても興味があるし、しょっちゅう美術館に来る人もたくさんいる。言語なしの状態が長く続くということもあるが勉強して次第に身につけることもある。文字が読めるようになる前段階（プリ・リテラシー）の人たちは、ものすごく興味もあるし、インテリ度からいえばバカじゃないし、同等のインテリジェントを持っているが、一見して文字が読める人と同じ様な興味を示すけれども、でも言語を知っている人と同じレベルではない。

まだ言葉が読めない子供たちでも、すごく本が好きだ。読めて発音できて、意味も分かってきた8~10才ぐらいの状態の子供。MOMAの調査結果を振り返って分析してみれば、美術に関してのファンクショナル・リテラシーにも達していない人がほとんどだということが分かった。直接的な言葉〔単語〕は分かる。しかし、詩やシェイクスピアなどのような、言葉と言葉の間の意味するもの、複雑なものはまだ分からない。「これノート、書ける、分かる」、そういう状態。言語においてのその状態を美術に置き換えてみてください、どんな状態か。

[ほとんどの人が
なにもわかっていない]

自分自身に問うてみました。子供たちがお母さんに読んでもらうときに、目を輝かせて聞いている。その状態みたいなものを、そういうレベルの人たちを理解するために、これらの調査の中で分かったことは、ほとんどの人が何も分かっていないということが分かっただけで、じゃあどうしたら良いのかということはその調査の中から引き出せなかった。

[ハウゼン・リサーチ
の方法]

発達心理学を学んで分かったことから、私が知りたかったことは、じゃあ、その人達の中にある情熱とか、知りたいと思っている動機とか興味とか、いかに誘導したら良いのかがだんだん分かってきた。発達心理学者で美術教育者でもあるアビゲルハウゼンのリサーチによると何千人もを対象に調査をしたんだが、作品を見て、頭に浮かぶ物をなんでも良いから言ってもらって調査をした。テープをとって、起こして、思考を単位に分解していった。「ボールの中にオレンジがある」と言った人、それを『説明』というカテゴリーに入れた。「これはセザンヌの静物画だ」とまず最初に言う人がいるかも知れない、これはセザンヌというカテゴリーにいれたわけですよ、「なにか暗い、楽しくないような陰鬱な作品だ」と言ったとする。これ見たとたんに頭の中に起こったことは、「子供のときに病気になったときにベットにお母さんが持ってきてくれたオレンジだ」、「なんかこれワカラヘン」という人もいるだろう。

いろんな分類ができる。(1)ディスクリプション、(2)カテゴリーに入れる。(3)こどもの時の記憶から、(4)好悪など。何千人インタビューしても、基本的にはカテゴリーに入れられる。

まず、「セザンヌの静物画だ」と言った人を例にとってみます。その人が次に言うことは、「セザンヌが良く使う品物がある。しかし色のトーン全体としては普通のセザンヌのモノよりはちょっと暗い」とそう言ったとしましょう。「普通のセザンヌにあるはずのモノがあまりない。数が少ない」。そう言ったとします。これもまたディスクリプションですよ。3つオレンジがあるというのもディスクリプションでしょ。オレンジが3つと言った人と、セザンヌと言った人とはレベルは違うよ。でもこの絵について説明している。

ハウゼンは、結局13の思考形態に分けたわけですよ。それぞれの思考形態にもシンプルなものからコンプレックスなものまで25段階に分けた。中には、形態的に分類しようも無かった人もいますが、あるグループはここ〔×〕。ここのグループの人〔△〕は、何か説明するけれどももっと深い、広い。ここの人〔☆〕はある意味では、これもこれも出来る人。ここにいる×印の人はこれ以上できない。☆印の人はズットできる。×印の人はやっと立ち上がれる。×印の子供たちは寝返りをうてるか立ち上がれるか、ハイハイできるか、その3つしかレパートリー〔行動範囲〕の中にない。☆印はオリンピック選手。シンプル

なことも複雑なことでもできる。×印にいる人たちは不幸じゃない。寝返りをうてただけでキャッキヤと喜んでいる。△印の人達だって自分ができることに対してハッピー。でも、このレベルにいる人は、自分たちの出来ることで満足してるけれど、徐々に、チョット待ってよ、☆印みたいに、こんなにできる人もイルネンヨということが分かってくる。ということは前のレベルよりハッピーではない。

先生としてネ、教える立場では、どのグループの人に対して一番影響を与えやすいでしょうか？

☆印のグループの人達は自分のペースで行きたい、オリンピックの選手だから私たちに出来ることはあまりない、この△印の人というのは、自分自身でも何かやりたい、知りたい、知らないことがあそこにあるということに気付いていて、なおかつ自分の能力を広げていける可能性がある。

〔身体の発達段階〕

じゃあ身体の発達段階にもう一度戻って考えてみましょう。子供がいて、おいで、と呼んでも、来られない時はそこで倒れるでしょ。たとえば、×に近い△印、この段階の人たちというのは、三輪車に乗れる人、この人は教えれば二輪車に乗れるようになる。そういう発達段階を分かっている両親というのは、三輪車の次に補助輪付きの二輪車を与え、子供たちがもう補助輪はいらないというまでそれを付けてやる。子供が怖がっても、先生としては、いけるよとちょっとプッシュしてやるということもできるはずです。でも、教育者や発達心理学を知っている親は、無理にプッシュさせようと思わないでしょうけれども。

こんどは美術館に来る人のことを考えてみましょう。子供や美術館にあまり来たことの無い人は年令に関係なくここのグループです。私たちがいくらプッシュしても来られなかったように、この人達は自分たちのペースでやる。もちろん私たちは、この人たちをアンハッピーにして簡単に美術館に来なくさせることは出来るけれども、しかし、プッシュし続けて成長させることは簡単ではない。

△印のここの人達は教師の影響力がすごくある人ですから、逆にいえばプッシュしすぎたり、間違った方向に無理に押ししたりすることもできるわけです。

〔キュレータの問題性〕

今日の美術館の人たち〔現在の学芸員の多く〕は、こういう☆印の人達が最高だと思っている。皆こういう風になりたいはずだと思っている。

多くのキュレータ達は、こういう×印の人達はアホやから美術館になんか来なくても良いと思っている。この人達からの質問は聞きたくも無い。アホな質問スンネン！ってネ、問題あるでしょ。

興味、テクニク、知識、人生経験、体験の全部ある人がステージ⑤にいる人です。ここの×印の人は、本をあげたらギェッと放り投げ

るでしょ、そういう状態かもしれない、なんだこれ！という人、例えばスポーツが好きでない人は、テレビをつけて、フットボールをやっていたら、ナンダコレと言って変えてしまう。知識もないし、私の人生はスポーツがあったから、美術があったからこんなに素晴らしいになった、という経験も無い人だし、しかしだからといって例えば、子供に本をあげるでしょ、本だと分かるから子供は放り出すわけじゃない、本か何かわからないけれどほかしてしまう、そういう状態の人達、ということは偏見も無いということ。

例えば、×印はものは食べたことはあるけれど、料理はしたことも無い人達。ここの△印は料理の法則を学ぼうとしている人達。あんまり経験も知識もないけれど、でもここの☆印の人たちは皆持っていてグルメ。これがアビゲル・ハウゼンの調査によるチャートです。

QUE —— レポートは本になっているのか。

FUKU —— まだ本じゃない。レポートが途中。まだいっしょにやってます。一緒に大学で教えているが、彼女が理論でフィリップが実践を教えている。皆さんに配った資料にありますから読んでくれればもう少し詳しいことが分かります。調査対象になった人は、男女半々、全員アメリカ人、でも肌の色はいろいろ、年齢も広い、教育もいろいろ。

〔美的発達段階〕 言葉の例にあてはめたら、5段階のステージのうち、ステージ②の途中から字を読めるようになる、ステージ①は8～10才、一番初心者、美術に対して、ほとんど子供ですが大人も入っている。

〔 ST① 〕
『物語の段階』 その人達の特徴を言います。見てる時間はとても短い、それについて話すのもすごく短い。作品について言わせたら、自分の経験を引き出して、「病気のときに食べたオレンジを思い出すわ」というような表現の仕方での作品を言います。

『物語の段階』なんですよ。「自分の中にある記憶から作品を判断する。～によって見る」、という段階。ものを鑑賞するときその人達にはシステムというものが無い。例えば、この絵を見て、誰が一体作ったのかな？じゃあ横のキャプション読もうかな。そのシステムすら無い。例えば、この絵見て「あ、この絵好き、なんでと言うとオレンジ好きやから」「きらい、なんでって、暗いやん」そういうような形でしか作品と対峙できない。「彼らの反応は主観的である」、外からの何かではなく、自分がどう思うか

〔 ST② 〕
『構築の段階』 ステージ②、これは『構築の段階』。自分たちが分からないということを知ろうと何か構築していく段階。この人達は本当に読んだり書いたりしたいという人達。

ここの人達は例えばお母さんに本を読んでもらうのは好き、で、自分で読みたいって思って来る。読むためには一種の技法、テクニック

が必要だということが分かってくる。で、そのテクニックを学ぼうとする。もちろんここで字を習わなかったら、この段階に行かないように、何かを習ってはじめてこの人達も進歩していく。ステージ①ではネ、ほっとくとパッと見て、じっと見ないで終わる鑑賞の仕方になってしまう。

このステージ②の、上の方の段階の人に何か話をしてあげると、「あなたがそれ言ってくれなかったら、そんなに素晴らしいことがこの一枚の絵の中で起こっているなんて理解できなかったわ」、って言ってくれるレベルの人。

ステージ①の人達は、恐れていないから「これ、きれい」と言う。

ステージ②の人は、嫌いという気持ちは持っているんだけど、上の段階に移行するにつれて、「私よりもっと知っている人がいて、ひょっとしたら私の意見は違っているかもしれない」って、徐々に考えてくるような人です。ステージ②の両極端には、さっきの「教えてくれてありがとう」という人から、いくら説明してあげても、「あソー、あんたが言うんやから間違いないやろけど、そやけどきれいやわ」って思っている人までいる。こちら辺の人はね、「何でこの辺きれいに塗れへんの。最後まで仕上げへんかったの。なんでバックが暗いの」とか言ったりもする。

ステージ①の人は、they、あれを描いたあの人ら、ってすごく漠然としている。ステージ②の人達は作者を sheとかheと、もっと狭くなってる。

QUE --- theyを使うってことは、「もの」として見てること？

そうです、作品というより、石や岩と同じもの。5〜6才の子供にミルクどこから来るの、と聞いたら、牛のミルクだと分かっているけど「ミルクがどこから来るって？ 冷蔵庫、お店、朝お母さんが持ってくるもの」とか、間違っていないけれど、いろんな答えが出てくる。そういうふうなステージです。このステージの人達はすごくオープンな人達。

ステージ②の「感謝する人達」でも話しして開眼させてあげないといけない。自分たちで目を開くということはまだしない。多くの大人はそういうふうな態度をとります。子供たちはそうではない。すごく有意義なことを言ってあげても、子供たちは「フン、分からんわ、知らんわ」と無関心な態度をとる。

ステージ①は質問すら頭に浮かんで来ないステージ。

ステージ②は質問が頭に浮かんで来るからこそ、何か言った時に、「ホンマかな？、えっ」とか逆に「本当なの？」と反応が見えて来る。両極端だけれど反応が見えてくる。

ステージ①の人を前にしてレクチャーする時に、「これはセザン

ヌです。静物です、19世紀の終わりに描かれて・・・」とか言ってあげても右から左へ抜けてしまうステージ。

「あ、そうか、じゃあこのインフォメーションをこの引き出しに直しとこ」その引き出しすら無いから、引き出しにしまうこともしない。ステージ②に同じことを言ったら、丁寧な大人は、「教えてくれてありがとう」と言ってくれる。子供たちあるいは懐疑的な人、勇敢な挑戦的な人は「そう思うのはあんたの勝手や、皆がそう言うのはそれでいい、間違いや思わんけど、そやけどオレンジが入っているボールはまっすぐやないし、何かこけそうやし、全体としてもグチャグチャしてるから嫌いや、ベットカバーを集めたような上に、普通はあんな陶器なんか並べないよ、全然理論的じゃない、もうちょっといえば、愛のある作家なら、もうちょっと綺麗にカッコ良く置くんじゃない」と言うかも知れない。

こういう質問が沸き上がって来るということは、この質問はどこから来ているかといえば、「あんたの知識はいったいどこから来ているの？」と尋ねているのと逆にいえば同じこと。

その段階の人達を、言語の例で言えば「お母さん、私あなたに読んでほしく無いもん、自分で自分の本読みたい」という。つまり「あんたがどう思うかは、もう要らない、私が考えたいんだからほっといてよ」という段階ね。高校生の子なんか「ほっといてくれよ」と言うけれど、でも本当は、助けてって言っていることの裏返しであることもあるよね。相反する気持ちがこの辺にある。

構築過程、この段階にファンクショナルリー・リテラシー、本当に字が読めるようになる。「これはオレンジだと思う。なぜかといえば、あの色、丸さ、ボールの中に入っている、そうしたところからオレンジだと思う」、「アッ、オレンジだ」で終わるんじゃなくして、もっと見てるね、もっときちっと言える。次にテーブル。「これはベットじゃなくてテーブルだと思う。なぜかといえば、この中にお花があって、デコボコしたところには置かないから」。つまり、「これは何や？」で終わるんじゃなくて、「私はこれは～だと思う。なぜならばこうだから」。っていうふうになんか話ができるようになる。「これはテーブルだと思う。なぜかといえば、セザンヌが描いた他のこれに似た作品を見たことがある。それは完全にテーブルの上だったから、今回もテーブルの上やないだろうか」。

私はこう思う。なぜならば・・・と言えるようになる。

「これ、夜に描かれたと思う。なぜならば、すごく暗いから」「ひょっとしたらここに蠟燭があるのかも知れない。こことこの白さが違うから。ここだけに蠟燭の光があたっているかも知れない。スポットライトがここだけに当たっているかも知れない。だからこころへんが影となって強調されて出てるかもね」。

このステージ②の人は、見て感じたことを絵の中のインフォメーションで理論的に説明しようとする。そこには特別な美術言語は必要ない。その段階の人達は、説明とか美術上の資料など必要ない。でもその人達は「アッ、オレンジ」だけでなく全体を見ることができる。何のことなのかなあ？と考える能力が備わってきている。

ステージ①の人は、自分の疑問の答えは、その作品の中に求めようとしている。例えば「器の中にボールが3個人っている」→「なんでボールなの？」→「あれボールに見えるじゃん」それで終わり。

他の人で、「あっ器の中にボールが3個人っている」→「なんでボールと思うの？」→「だってサーカスであんな色のボールこんなやってる人見たことあるもん」。その人達はなんでかと聞かれた時に、自分の経験から言おうとする。作品の中から答えを見つけだそうとしていない。

ステージ②の人は、アーティストの意図、動機みたいなのを作品の中に見つけようとする。もちろんその人達が完全に言えるとかそういう意味じゃないですよ。例えば「これを描いた人は、私たちに、夜やと言う雰囲気を与えたいんじゃないの？」「作家はこれがベットの上かテーブルなのかは分からなくてもどちらでもいいと思っているんじゃないかなあ。もしかこれがベットの上だったら、作家が私たちに分かってもらいたいなら、こんな不安定な上じゃなくお盆の上にのせるとかしたんじゃないかなあ」。

ビギナーの人は、自分の経験だけでもものを言う。

次の人は、作品の中に答えを探そうとする。アーティストは何を考えていたのかな？何を見て欲しいのかな？つまりアーティストが存在することが分かっている。で、その人達の質問。「なんでそんなに確かなの？アーティストに聞いたわけじゃないでしょ」、という。

「この作家の他の作品見よう。比べたらもっと分かるかもしれん」この段階の人と比べて、エキスパートの人ができることの違いは何だろう。

考えて下さい。10分間ブレイクします。

[ST ③]
『分類の段階』

本当にこれから変化のある段階です。つまり『カテゴリーに入れていこう』という段階。この辺のステージで美術史というものを学んでいくわけです。アーティストなら、テクニカルな情報というものをこの辺で身につけていくわけです。キュレーターやコレクターなら、ある意味では鑑識眼などを養っていくわけです。あるいはその3つ全部ね。ストーリーとかメモリーとかフィーリング。

このステージ③の人は、この作品が良い作品だとか悪い作品だとか言わない。例えば、「この3人の評論家によると～」とは言うが、自分から善し悪しの評価は言わない。美術館の中にあるキャプション

、カタログ、その他のインフォメーションというものは基本的にこの段階の人たちのために作られたり書かれたりしたもの。

ステージ①の段階の人には役に立たない。

ステージ②の段階の人達は、自分たちが知らないということを知っているから、ある意味ではそういうものが恐怖だ。

このステージ③の人は、そういう「キャプションやカタログだけに興味がある」。例えば大学卒みたいな段階ね。でも、全部知ってないから分からないと思っている。つまり、このセザンヌの作品のこの1～10まで、作家の年譜も含めて、そのことに必死で、作品そのものを見ることから離れてしまう。そのことを完全にしたい。木をみて森を見ずみたいな。この人達にとってステージ2の人たちはもう問題外「ヘッ」という感じね。しょうもない質問ばかりして、と思ってるね。ステージ③の人たちは、ステージ④、⑤の人たちを、もう尊敬の眼差しで見ている。必要以上にね。この人達が先生になると、わりと先生にはこの段階でなる人が多いんですけどね。あんまり生徒からの質問が出されて来るのが好きじゃないのね。間違いか正しいか。そういう分け方でしかいろんなことを見ていかない。そんな先生知ってますか？

[ST ④]
『解釈の段階』

ステージ④というのは①～③を含んだ人です。作品を自分で翻訳、解釈する姿勢がある。他人が自己流のストーリーを言った場合でも、「分からないわ、ちょっと待って、考えてみるわ」と考えられる。こうかなと、自分の考えるプロセスを公開できる。その他に美術史的な情報や事実をいろいろ知っている。

ステージ③の人たちは、情報に価値を置く。正しくありたいと思っている人達。ステージ①は自分の主観を言うことに満足している。ステージ②は、いろいろ解釈できる。④と⑤の一番大きな違いは、自分の知っているある部分の知識などにわりと満足している。ある部分には、アートがどうして私に意味のあることかを知っている。

[ST ⑤]
『再創造の段階』

このステージ⑤の人達は、アートを信頼している。この人達にとってはアートは最も重要なものだ。美術に関するすごい情報量を持っている。この人達が全てのアートに関して知っているわけではない。でも自分が知らないということをそこでストップさせない。知っている部分から他のことも推測して理解する。喜びを持って考えていったり理解していく。アートはこの人たちにとって最良の友。その人たちにとってこのセザンヌの絵は、まるで空気のように必要な存在なのだと思うような人。

[ステージの
総括]

ステージ①の人にとっては、ボールの中にある割れたオレンジは、「6才の時に食べたオレンジに似ている」。ステージ②の人にとっては「器がこげそう。何なんだろうこれ。ここだけ明るいけど、なぜなんだろう。悲しい絵、なぜって？そうね暗いから」。

ステージ③の人達は、「セザンヌで1902~6年、タイトルはこうで」歴史的事実にもとづいた何かを言う。ステージ④の人は、そういうことを全部知った上で、アーティスト、コレクターとしたら、ある特別なことに特別な興味があるね。例えばこの段階の人で、セザンヌに興味の無い場合は、もちろん、美術史的事実は全部知っているけれども、そんなにあまり言うことは無い。たとえばアーティストでも、ある一種のアブストラクトしか作らない人がいて、そしたら自分のやっていること以外はあんまり興味を持たないとか。浮世絵のことをものすごく知っているコレクターがいたとします。すべて知っている。でもホイッスラーの絵についてはあんまり知らない。そういうの。わかる？。ステージ⑤は興味も知識ももっとユニバーサルな人。アートなら何でも興味がある。そういう人。

ステージ①とステージ⑤の人達は、アートに対して尊敬の念を抱いていて、すごく好き。ステージ①の人達は考えがすごくオープン。無知に根ざしたオープンさ。自分の思考を止めるような制限が無い。

ステージ⑤の人達がオープンなのは、いっぱい知ってて自分に自信もあって、だからオープン。情報としての知識じゃなくて、それプラス賢明。

ステージ③~⑤は、いろんなアートを長い間見る経験を持っていないといけない。ある程度年齢がいていて、美術界のプロフェッショナルでないと応おうにしてレベル⑤にはいけない。

美術館に勤めている人でも初期の頃はステージ③。多くの子供たちや、美術をあまり見たことの無い大人はこの辺のステージ①。

美術館に来る多くの人のレベルは①~②。なぜかというところ、ここに移行するための学習とか体験をまだやっていないから。④は美術史家、評論家、⑤は哲学者。どう思います？

すごい具体的なものの考え方の人はこのステージ②の人です。知ってるか知らないかは問題じゃない。情報として、知識として知っているかの問題は別です。

例えば、特別な言語の違い、材料や・・・を知らなくても、具体的なこと、基本的なことを見て考えることがもう身についている人ですから、その次にもっと情報が欲しいとか、次のステップに行く準備段階に来ている人達。

①は漫画を見て分かる段階

②はある意味では詩的

③はクロスワードパズル専門で、全部埋めたい。

④は又詩的

⑤は詩的プラスユーモアが分かっている

このステージ②の段階の人達が、美術史上の情報を何も知らないわけじゃないんですよ。例えばピカソが偉大な人であることを知っている

る。だからピカソやマチスの展覧会をやると、このステージ②の段階の人がたくさん来る。彼らの知識はすごく局部的なもの。ものすごく彼らが興味あるアーティストがあったとしても、名前を知らなかったら来ない。イクスプレッション、インプレッションの作家を何となく知っていても、それを定義してごらんと言われたらできない。

ステージ③の人は、それらを完全に言える人。しかも誰だれの理論によると、と3つも4つも並べられる知識として言えるような人。

私の経験から言いますと、美術館に来る人ではこういう②～③の人がほとんどここに入る。こういったスキルを自分の中で構築している人達

そういうレベルの人達が来るんだから、こういうスキルを皆の中で発達させるような手助けをこちらでしていかないといけない。

セザンヌの画歴を全部知っているとか、静物画とは何なんだということ以外に、まずこういうことが理解できるような、そういう手助けをしていかないといけないと思います。

〔学校との関係〕

MOMAの活動のひとつに学校の先生たちに来てもらって授業する。学校の先生はある意味では、典型的な中流、ある程度インテリでもあるし、美術館で彼らに教える。そして彼らがどれだけ分かっているか、学校へ見に行く。そういうリサーチもした。小学校の先生です。9～12才ぐらい。美術の先生じゃないよ。その先生がどういうふうなステージへ進歩していったかを見る。ステージの変化はすごく時間がかかるわけですから、10日教えてもちょっとしか変化しないかもしれないけど、調査した。それで、その先生たちに学校でどういうふうに教えるかということも教える。そのことで、先生に習った子供たちも前と後をインタビューして知ることができる。

先生が教えているのを観察して、私たちの教え方が良かったのか悪かったのかも調査する。

講義を終わるまえに要約しておきたいと思います。

〔教師の姿勢〕

MOMAでは、私は、美術館のエデュケーターやアート教師に、こういうふうにしてほしいと話しています。

まず言うことは、自分たちの態度です。こどもたちは先生たちがどれだけ情熱を持っているかを良く見ていることをよく認識することです。生徒はその態度から学んでいくわけですから。

新しいことを学びながら、楽しくやっているんなら、生徒もそうなっているはずだ。怖くて厳しい先生だったら、生徒は怖じ気づいているかも知れない。教師はある種の態度を見せているわけですよ。

教師というのは、生徒とともに体験をわかち在っている。インフォメーションをわかち在っている。それはある意味では情報を、テクニカルなものをわかち在っていることもある。分析的なことであるかもしれないし、価値的なことであるかもしれない。すべての体験をわか

ち在っているのが教師である。

〔質問の方法〕

例えば、「ここ見てごらん」「ここ、何わかる?」「何見える?」「どう思う?」、見る視点を示唆する。視線を誘導していく。作品を良く知っていないと誘導できないよね。教師が生徒にするのは、たいてい教師側から何かを語る教え方です。それが普通です。しかし、別な方法もあります。それは質問することです。2つの質問の仕方があると思います。

①は一般的な質問の仕方

これは何だろうかという質問

「何が起っているの?」「その他には?」「もっと言ってよ」「それ以外に新しいこと言える人?」「皆それで賛成するの?」「なんでそう思うの?」「なぜ?、見たから?、見たと思ってるから?」それらはすごく一般的な質問です。

②は誘導する質問

「アーティストは私たちに何を考えて、何を見てもらいたかったんだろう?」、特定の事柄に注目してもらいたい、それを誘導する。例

えば、「これのバックを見てごらん」「これから何を考えられる」「これ誰かがボールが3つ入っているとやったんだ。なんでこれがボールだと思う?」→「だって丸いもん」→「そしたら外にあるもん見て何思う?。じゃこの器の中に3つの玉があることはどうでしょう」。ひとつの質問して何か考えさせて、次の質問してまた何か考えさせる。考えて誘導するような質問。「これは20世紀の初めに描かれたもの。20世紀の初め、それ聞いてどんなことを考える?」たとえばそういう質問。それは誘導しているでしょ。「その時代考証はこの絵を見る上で大切な?考えられるかな?じゃこれは何だろうか?」ボールだと言った子がオレンジだという答えに到達するように。「ボール?何いってんのよオレンジよ!」ではなく、質問することで生徒が考え、そして答えに到達するような質問を常に考える。

大人に対して、異なるレベルに対してどうするかということになれば、先生は本当にいろんなことを知ってなくちゃいけない。

そういう誘導をするということは、ある意味では自分の中で知識もあり、答えを分かっているといけない。どこに誘導したいのかということが明らかでなくてはいけない。

『一般と誘導の両方の質問』をやっていくことはとても重要です。そこにいる人が安心していられることはとても大切ですから。

本当のビギナーに対しては、一般的な質問にとどめておくことがある意味では大切です。そうすることで彼らは何か違ったことを言ったんじゃないかとか、不安なしにその授業を体験できますから。

もちろんレベルが上がってきたら、もっと誘導する。答えが限られた質問をすることが重要です。そのことで皆はもっと見たり考えたり

するだろうから、質問するという事は、答えが出てくることですから、答えが出てきたらその答えにどういうふうに対処していくかということは大切になってきます。対応の仕方によって、「エーッ」と思ったり、「言ってよかった」と思ったり違って来るからね。大切だよ。その人達の答えには、本当に興味を持っていないといけない。

例えば、「ボールだよ」と言った者に対して、「器に入っているじゃないの」と答え、それでも、「ボールだよ、だってそう見えるもん」、そういう答えには「うん、分かった」と答える。ジャッジメントしてはいけないときもある。

「OK、じゃ誰か器に入ったボール見たことある人いるかい」、そういう聞き方は良い。間違いとか悪いとか言うんじゃないからね。

重要なことは、何かを質問して誰かが答えた、それだけでその答えは正しいと考えなければいけない。例えば、「ボール」という人がこの中にいたら、その人が大半を占めるわけではない。視覚情報からみれば多く的人是はオレンジだと思うだろう。例えば先生が、「何言ってるのよボールじゃないわよ」と言ってしまわなかったら、その「ボールや」と言った人にその人自体の意味を持たせながら、他にもこれを見る可能性があるんだということを知らせるから、その人達と議論をたたかわせる。そういう可能性が残るけれども、「ボールじゃないわよ」と言ったら、つぶしてしまう。それで終わり。ビギナーに教えるための作品を選ぶ時に、日本人でビギナーに何か教える時には、例えばニューヨークの絵というよりも、日本に関係ある何かを教えたほうがずっと分かりやすいかもしれない。ビギナーに対してですよ。

[ビギナーの姿勢]

その人達が持っている社会的なバックグラウンドとか価値とかそういったものを反映できるような作品を選ぶことがまず大切だと思う。重要なことを何か質問するでしょ。すると何か答えてくれるでしょ。答えた人に安心させるということはまず重要だ。

意味を変えることなく、答えを咀嚼して、別の話で言うこともある。そうすると答えた人は、アー良く分かってくれてんなあと思うこともある。ビギナーの人を手助けする方法として、体験、バックグラウンドを持ってるだろうと仮定して、その人達を理解しようとする。たいていは、ステージ①～②の人だと思って始める。選ぶ作品も、その人たちにとって何か関連性のあるようなそういった作品をまず選ぶ。

いろんな人からいろんな意見が出てきて、全部が全部正しいというわけじゃないけど、正しい意見を集めていくことによってある意味で真実に近づくこともある。

[背後の文化を大切にする]

一般の人達が、テレビ、マンガ、雑誌、新聞とかでどういう視覚のものに触れているかということを念頭において話していく。例えば、物語性のあるもの、テレビなんかを見ていると、動かない絵をポンと出されたものよりも、もっと視覚性のあるものを見ている。アクション

ンあるし、そういうもっと彼らと具体的に密接に関係するところから入っていくことで、拒否反応なしに彼らはそれを受け入れることができる。例えば、それぞれの文化によって皆が一般的にすばらしいと思われている様なこともあれば、あまり価値とか見出されないこともあると思うけれども、日本人の人にとって、こういう技法が日本人にとってどういう意味を持つかを理解したうえでその技法に関係したことを話したり、作品を見せたりします。

講義のプランニングをするときには、グループとして皆を見ていく個人じゃない。まず手始めにグループとして見て、例えば日本人、女性だけ、20代、それによりプランして、始めてから個人に対応する。

これで講義を終わります。

私がこれまでの中で最も重要な情報は、アビゲル・ハウゼンからのものでした。渡したレポートを読んでもらい、私同様に価値を見出してもらえることを期待いたします。

サンキュー。

アビゲル・ハウゼン・リサーチ・チャート 概念図

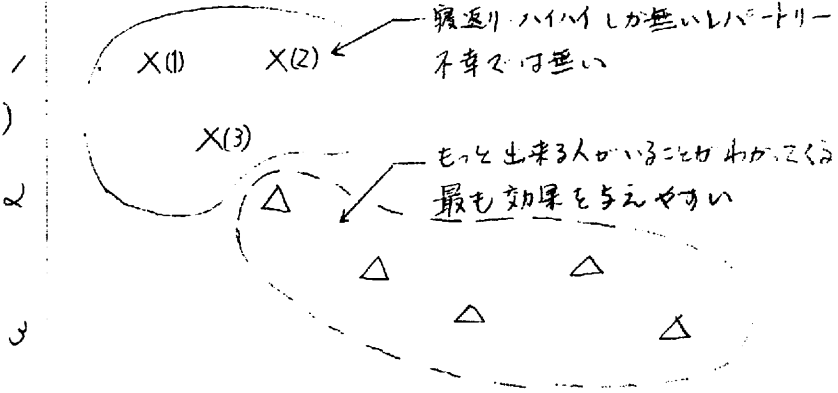
(思考形態)

domaing category of thought

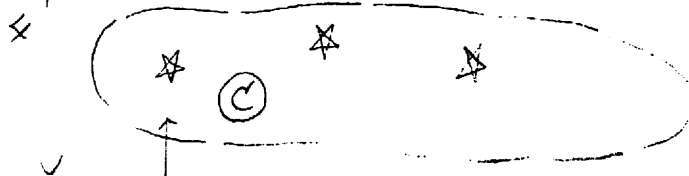
A B C D E F >

(複雑さの程度)

degree of complexity



もっと出来る人がいることわかってくる
最も効果を与えやすい



この人は何でも出来る
オリンピック選手・エキスパート
モータルハッピー

interest
skills
ability
experience
knowledge

全部ある