

「キュッパのびじゅつかん」展の舞台裏

稲庭彩和子（東京都美術館 学芸員）

この展覧会は、絵本『キュッパのはくぶつかん』^[1]がなくては生まれなかった。「はくぶつかん」から「びじゅつかん」になった理由はこの物語の最後にある。



キュッパはよるにはもうくたくた。
でもなかなかねむれません。
ひるまつくったかざりをながめながら、
かんがえごとをしていました。
「ひょっとしてこれが
げいじゅつさくひんってやつなのかな？
ふわあ、このちょうしじゃこんどは
びじゅつかんをつくることになりそうだ」
キュッパはおおきくあくびをすると、
ようやくねむりにつきました。

—『キュッパのはくぶつかん』（福音館書店）より

ベッドの脇のテーブルの上には「げいじゅつとは？」という本が置かれ、部屋の壁には果てしなく広がる宇宙。キュッパらしく、妙にたくさんの惑星が並んで描かれている。

『キュッパのはくぶつかん』の次のキュッパの考えている「びじゅつかん」は、どんな美術館だろう？もとより「美術を扱う博物館」が美術館であるから、少々この議論は面倒なのであるが、キュッパ流の生き生きとした血の通う「びじゅつかん」とは、どんなところかな？とか、「びじゅつかん」と分類される活動を改めてゼロから考えるのはなかなか大変そうだな、などと色々と想像が膨らむ示唆的なエンディングである。この小論では、絵本『キュッパのはくぶつかん』がもつ魅力を紐解きながら、「キュッパ的活動」ともいえる今現在の美術館の活動について触れ、この展覧会の背景を述べたいと思う。

1. 「センス・オブ・ワンダー」のはくぶつかん

ノルウェーの作家、オーシル・カンスタ・ヨンセンが描いた『キュッパのはくぶつかん』の魅力は、文字通り世界中に広がりつつある。これは大げさではなく、本当のことだ。日本では2012年の発売からわずか2年間で2万部が売れ、世界的にもフランス、イタリア、ドイツ、スウェーデン、アジアでは韓国、台湾、中国・・・と計14カ国で出版されている。ノルウェーという国から発せられたキュッパのメッセージは博物館の発祥の地であるヨーロッパの文化圏を超え、広く共感を呼んでいる。つまり、人間の何か根源的な共感の要素が、この『キュッパのはくぶつかん』には含まれているということだろう。

私がこの絵本に出会ったのは、2012年の秋だった。そして、その伸びやかなストーリーに魅了された。もちろん主人公であるキュッパをはじめとするイラストの愛らしさは言うまでもないが、ストーリーの展開が、博物館の舞台裏で起こる出来事を説明的に追っているにもかかわらず、退屈に感じない。他のこの種の絵本とは何かが違う、というのが第一印象だった。日本では博物館や美術館をテーマとした絵本は少ないが、欧米圏の国々ではバラエティ豊かにある。特に大きなミュージアム併設のショップへ行くと、必ず『美術館へようこそ』といったタイトルの絵本を数種類置いている。美術館に勤務しているとその舞台裏を説明する機会が頻繁にあるため、私はこれまでもミュージアムを説明した絵本を見つけるたび、手に取り購入してきた。そうしたこれまで読んだ欧米の絵本とも『キュッパのはくぶつかん』のアプローチは違っていた。

他の絵本と何が違うのか？ミュージアムを題材としたストーリーの多くは、まず世の中には大人たちが作ったミュージアムという場所があり、それがどんなところかを紹介するものが多い。少し複雑な物語仕立てになっている場合、ミュージアムの非日常的な空間を舞台に、ちょっとしたハプニングや冒険的な要素が加わりながらお話が進む。大抵そこには名画やダビデ像のような彫刻、もしくは貴重な恐竜の化石やエジプトのミイラが



[1] 『キュッパのはくぶつかん』
オーシル・カンスタ・ヨンセン作
Åshild Kanstad Johnsen
ひだにれいこ訳 福音館書店

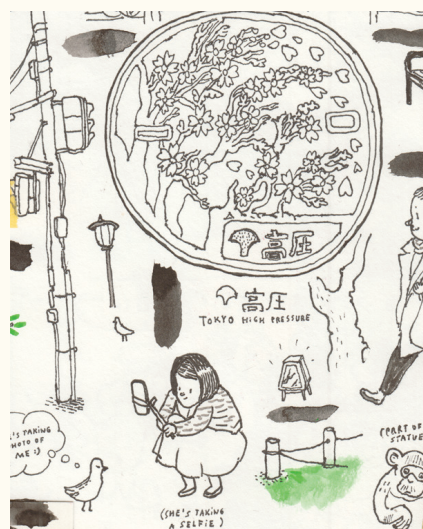
展示されていて、ミュージアムが知の宝庫であり、博物学や美術史の語り口によって作られている私たちがよく知る既存の博物館であることが前提になっている。

しかし『キュッパのはくぶつかん』の場合、そのすべてが違う。何しろ人間ではなく「丸太」の男の子が主人公で、その主人公自身がゼロから博物館をつくり、そのプロセスに読者がつきあう、という展開だ。主人公キュッパは何かの専門家ではない。散歩の好きな丸太の男の子だ。物語はすべてにおいてこのキュッパの意志により、物を見つめ、集め、分類し、並べていく、という展開。つまりここでは、既存の博物学などの専門的な語り口は当然のように出てこないし、名画やミイラも出てこない。博物館展示につきものの学術性や客観性には触れられず、ひたすらキュッパ自身の好奇心と行動力で博物館が出来ていく話である。この物語設定の突き抜け感はどこにある。学術性を求められる博物館の要素はここではなりを潜め、キュッパ個人の好奇心、例えば美しいもの、未知なもの、神秘的なものへ目を見張り、小さな発見にときめく感性と、それを誰かと分かち合いたいという気持ちが最大限肯定されている。なんのためらいもなく全面肯定である。この物語を読んで、多くの人が魅了されるポイントはおそらくここにある。センス・オブ・ワンダーと呼ばれるような^[2]個人の根源的な感情が肯定され、物を集め、並べることでその思いは可視化されていき、物語を推進するエネルギーとなっていく。この展開を読者は直感的に気持ちいいと感じるのではないだろうか。大人が全身全霊を込めて作り上げてきた博物館の常識を、何のためらいもなくひょいと取り去り、自分の感覚に忠実で、途中で「やめちゃった」り「収蔵物を森に返し」たりする驚きの展開は、これからの博物館が検討すべき大切なことが何なのかを考えさせる衝撃さえあるような気がする。キュッパが森で初めての博物館をオープンさせ、展示物の前で張り切って来館者にギャラリートークをするシーンがある。「すてきな名前でしょ。マカロニ。」と、大人に取っては何の変哲もないマカロニを誇らしげに発音して説明するキュッパの感性が、何とも愛らしい。幼い頃は誰もが持っていた、些細なことも新鮮に受けとめ素直に感動し、それを表明できる感性を、大人の読者はここでぼんやりと思い出すのではないだろうか。

[2] 米国の作家レイチェル・L. カーソンが著作『センス・オブ・ワンダー』の中で述べた、ある対象を見たり触れたりした時に起こる、神秘さや不思議さに目を見はる感性。

2. 連れ、並べて見ることは、この世界に参加しようとする事

2014年の5月と翌年2月。『キュッパのはくぶつかん』の作者であるオーシル・カンスタ・ヨンセンは東京・上野に滞在した。5月には『キュッパのはくぶつかん』が生まれた背景をノルウェーの美しい写真とともに紹介し^[3]、翌年2月には1週間ほど滞在し、公園と9つの博物館や文化施設を、キュッパのごとく観察して歩いた。ヨンセンと一緒に出かけると、公園内を歩くにもとても時間がかかる。少し歩いては立ち止まり、歩道の縁石の模様を気にしたり、看板や標識のデザインや、木々や、人々の様子に目を止める。その散歩はまさにキュッパ的であり、距離にして30分あれば十分だろうと思っていたところ、1時間ぐらいかかってしまう。私と同僚はこの上野公園にもう何年も勤務し



上野滞在中のスケッチ

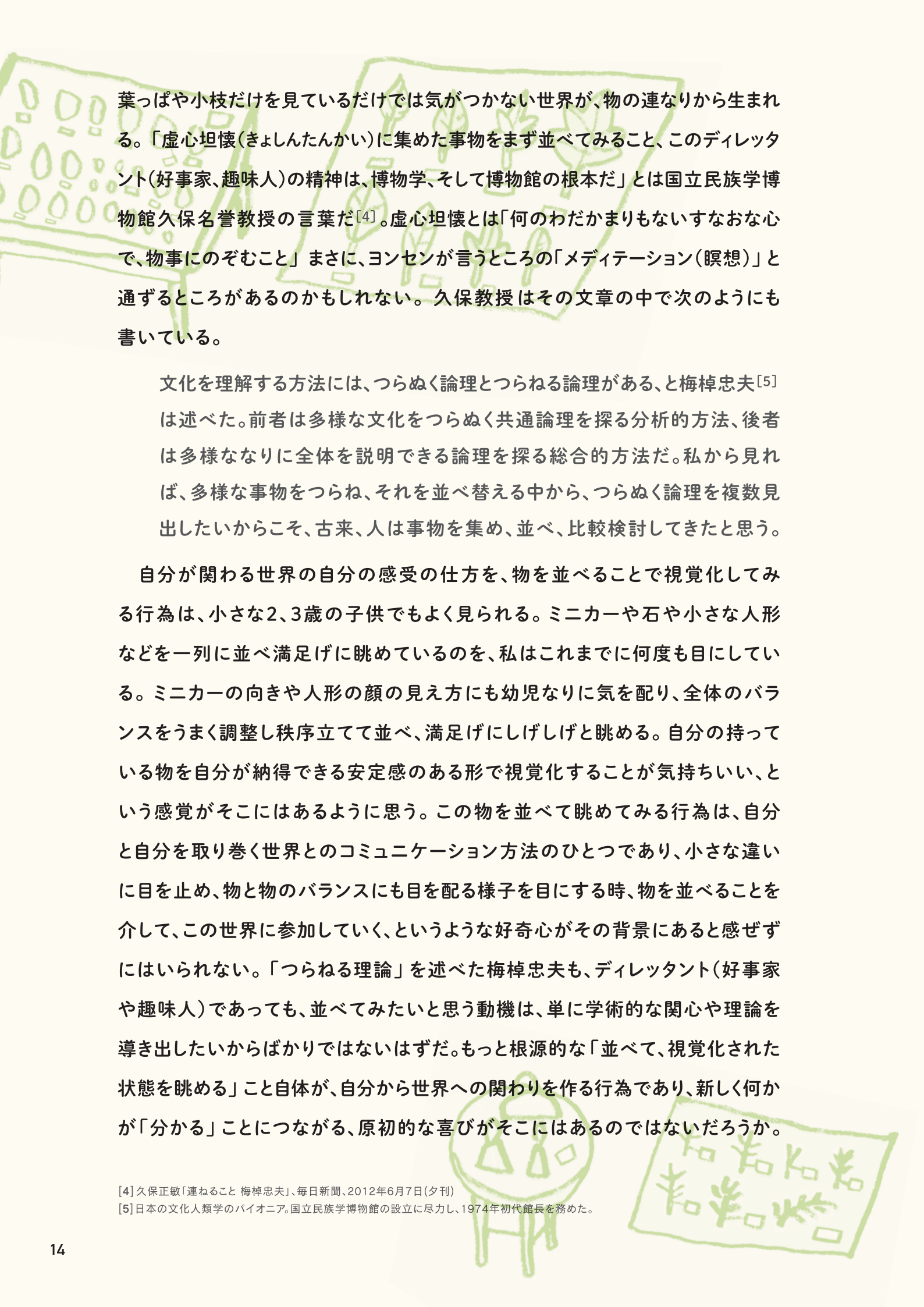
ているのに、上野公園をそれほど見ていなかったことを思い知らされた。まさに発見の散歩なのである。ヨンセンの疲れも気になって、時には彼女をせかしたが、どこ吹く風で公園をゆっくりと進み、落ちていた木の葉や小枝や石を次々とビニール袋に入れ、美術館の部屋に到着すると、白い机の上に並べ始めた。まさに、絵本の中のワンシーン「キュッパはいえにかえると、ひろってきたものをぜんぶゆかにひろげてみました。」のようである。

机に向かい並べている間は声をかけがたい「作品制作中」の空気感が生まれた。机の上に物を並べる作業は「メディテーション(瞑想)に似ている」と彼女は言った。物は即興的に並べられていくが、その並び方には必然性が生まれ始める。個別に



当館アートスタディールームにて

[3] 2014年5月5日に当館講堂にて「とびらプロジェクト オープン・レクチャー vol.3 原作者オーシルさんが語る『キュッパのはくぶつかん』」として開催。当館ウェブサイトのプログラム・アーカイブズの平成26年度のページにレクチャーの様子を動画で公開している。
http://www.tobikan.jp/learn/archives_



葉っぱや小枝だけを見ているだけでは気がつかない世界が、物の連なりから生まれる。「虚心坦懐(きょしんたんかい)に集めた事物をまず並べてみることに、このディレクター(好事家、趣味人)の精神は、博物学、そして博物館の根本だ」とは国立民族学博物館久保名誉教授の言葉だ^[4]。虚心坦懐とは「何のわだかまりもないすなおな心で、物事にのぞむこと」まさに、ヨンセンが言うところの「メディテーション(瞑想)」と通ずるところがあるのかもしれない。久保教授はその文章の中で次のようにも書いている。

文化を理解する方法には、つらぬく論理とつらねる論理がある、と梅棹忠夫^[5]は述べた。前者は多様な文化をつらぬく共通論理を探る分析的方法、後者は多様ななりに全体を説明できる論理を探る総合的方法だ。私から見れば、多様な事物をつらね、それを並べ替える中から、つらぬく論理を複数見出したいからこそ、古来、人は事物を集め、並べ、比較検討してきたと思う。

自分が関わる世界の自分の感受の仕方を、物を並べることで視覚化してみる行為は、小さな2、3歳の子供でもよく見られる。ミニカーや石や小さな人形などを一列に並べ満足げに眺めているのを、私はこれまでに何度も目にしている。ミニカーの向きや人形の顔の見え方にも幼児なりに気を配り、全体のバランスをうまく調整し秩序立てて並べ、満足げにしげしげと眺める。自分の持っている物を自分が納得できる安定感のある形で視覚化することが気持ちいい、という感覚がそこにはあるように思う。この物を並べて眺めてみる行為は、自分と自分を取り巻く世界とのコミュニケーション方法のひとつであり、小さな違いに目を止め、物と物のバランスにも目を配る様子を目にする時、物を並べることを介して、この世界に参加していく、というような好奇心がその背景にあると感ぜずにはいられない。「つらねる理論」を述べた梅棹忠夫も、ディレクター(好事家や趣味人)であっても、並べてみたいと思う動機は、単に学術的な関心や理論を導き出したいからばかりではないはずだ。もっと根源的な「並べて、視覚化された状態を眺める」こと自体が、自分から世界への関わりを作る行為であり、新しく何か「分かる」ことにつながる、原初的な喜びがそこにはあるのではないだろうか。

[4] 久保正敏「連ねること 梅棹忠夫」、毎日新聞、2012年6月7日(夕刊)

[5] 日本の文化人類学のバイオニア。国立民族学博物館の設立に尽力し、1974年初代館長を務めた。

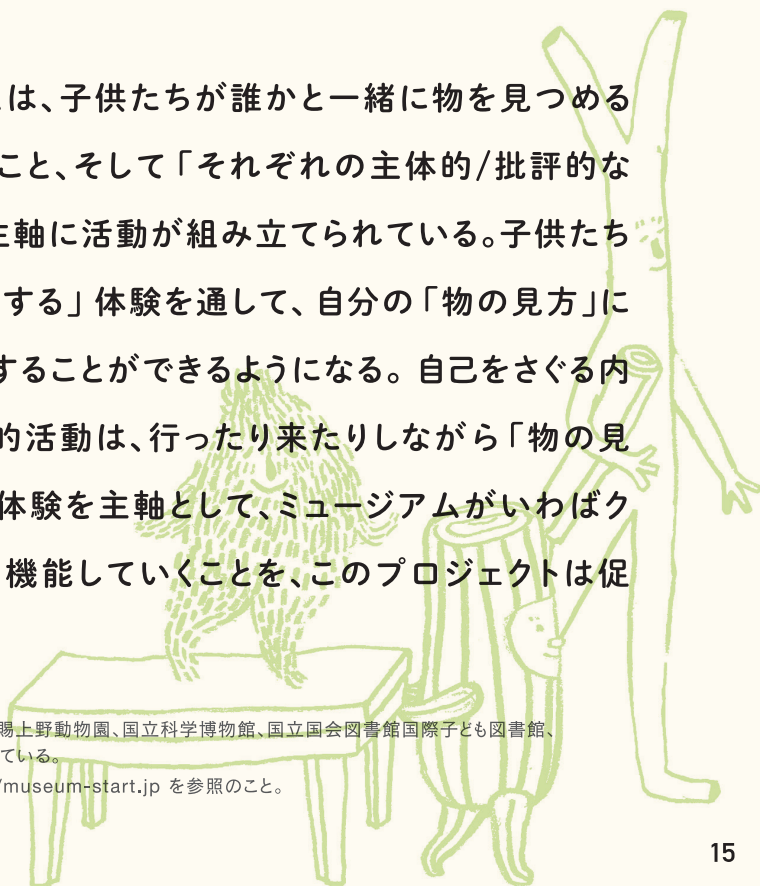
3. 自己形成を促す、物とのコミュニケーション

今回の展覧会が生まれたきっかけは『キュッパのはくぶつかん』と、もうひとつある。それは「Museum Start あいうえの」という上野公園の文化施設9館が連携して、子供たちのミュージアム・デビューを応援するプロジェクトである^[6]。2013年に始まり今年3年目を迎える。東京都美術館と東京藝術大学(以後、都美と藝大と略す)が推進役を担い、上野公園を子供たちの冒険の舞台にすべく、ミュージアム・スタート・パックの開発や、参加の入り口となる様々なワークショップを実施してきた^[7]。このプロジェクトの大きな意図は、子供にも「美術館や博物館を楽しむ」という選択肢があることを伝えること。また、物を見つめることを通して、自分は何が気になり、何が好きなのかを立ち止まって考えられる時間を担保し、自分の輪郭が見えてくるような、自分に触れるクリエイティブな機会を作ること。このようなベーシックなことは、簡単なようで浸透させるのは難しい。ましてや学校と違い美術館や博物館といった文化施設は、大人が環境を積極的に作らない限り、子供の有意義な体験は生まれにくい。そうした文化格差、享受の差をなるべく小さくすべく、公的な施設は、誰もが文化施設を有意義に使える機会を作ることが重要な課題になっている。「あいうえの」は、この課題にささやかながら本気で取り組んでいる。

この「あいうえの」のプログラムは、子供たちが誰かと一緒に物を見つめる「まなざしを共有する体験」を持つこと、そして「それぞれの主体的/批評的な視点を育てる」という2つのことを主軸に活動が組み立てられている。子供たちは誰かと安心して「まなざしを共有する」体験を通して、自分の「物の見方」に肯定感を持ち、自分の考えを表明することができるようになる。自己をさぐる内省的活動と、外部の誰かとの共同的活動は、行ったり来たりしながら「物の見方」は深まっていく。物を見つめる体験を主軸として、ミュージアムがいわばクリエイティブな自己形成の場として機能していくことを、このプロジェクトは促進しようとしている。

[6] 東京都美術館と東京藝術大学のほか、上野の森美術館、恩賜上野動物園、国立科学博物館、国立国会図書館国際子ども図書館、国立西洋美術館、東京国立博物館、東京文化会館が連携している。

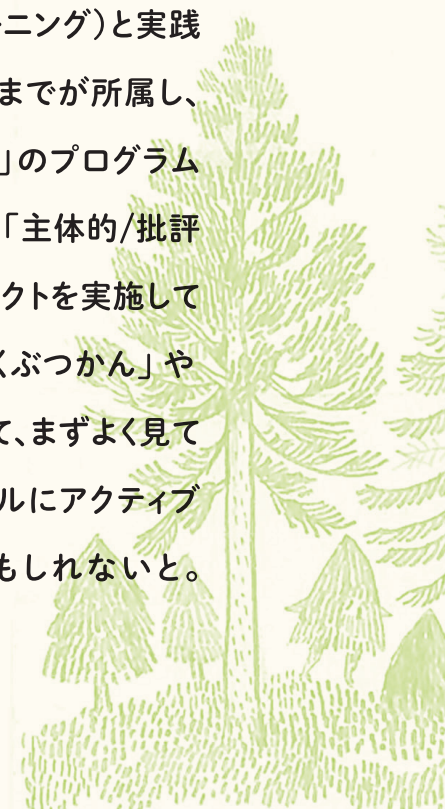
[7] 詳細は「Museum Start あいうえの」のウェブサイト <http://museum-start.jp> を参照のこと。



都美と共にこのプロジェクトの推進役を担っている藝大の教授であるアーティストの日比野克彦氏は「美術館や博物館がそれぞれの専門性を持っているのは大切なことだけれど、専門化によって細かく分野の垣根ができたことで、専門家だからこそ認識できない文化財の価値が、まだまだあるかもしれない。子供たちの新鮮な感性を刺激に、大人たちもこれまでの分野をこえて、何か新しい文化的価値や分類を再発見できたら面白い」という。つまり、子供たちのミュージアム・デビューを応援するだけでなく、その実、子供たちと関わる大人たちが虚心坦懐に物に向き合って、物の持つ不思議さに目を見張る感性を取り戻す機会も作る、ということだ。

ここで重要なのは大人と子供の関わり方だ。大人は自分の中の既成の知識を離れ、答えを持っているという前提ではなく、虚心坦懐に子供たちと一緒に楽しむという、フラットな関係性を構築することだ。実はここで活躍しているのが、同じく都美と藝大が行っている「とびらプロジェクト」に所属する、120名のアート・コミュニケータ（愛称:とびラー）たちだ。とびラーは、一般公募であつまった18歳以上の人々で、藝大の教員と美術館の学芸員と共に、やはりここでもフラットな対話を繰り返しながら日々活動を繰り広げている。アート・コミュニケータの任期は3年で、ミュージアムを拠点とした活動を小さなチームを作り自主的に考え、美術館の価値をいわば再発見するような活動やプログラムの実施を行っている。活動は多岐に渡っているのでぜひウェブサイトを見ていただきたい^[8]。アート・コミュニケータはボランティアな活動であるが、その主体的で能動的な学びの手法の講座(アクティブ・ラーニング)と実践できる現場がある仕組みに魅力を感じる層は幅広く、20代から70代までが所属し、応募倍率も毎年4-5倍で推移してきた。このとびラーが、「あいうえの」のプログラムにおける、子供たちに寄り添う役を担い、「まなざしの共有」の機会や「主体的/批評的な視点が育つ環境」を作り出しているのだ。こうした2つのプロジェクトを実施していく中で、キュッパの絵本の内容は、私たちの活動と響き合った。「はくぶつかん」や「びじゅつかん」という分類や、様々な既存の分類や知識を脇に置いて、まずよく見てみる、推測してみる、分類してみる、ということを経験するくらいシンプルにアクティブにできたら、新しい発見やクリエイティブな関わりが生まれるかもしれないと。

[8] 詳細は「とびらプロジェクト」ウェブサイト <http://tobira-project.info> を参照のこと。



4. コレクションや作品に潜むセンス・オブ・ワンダー

『沈黙の春』の著者として有名な、海洋生物学者でありベストセラー作家でもあったレイチェル・カーソン。56歳で生涯を閉じた彼女の最後の本のタイトルは『センス・オブ・ワンダー』だ。この簡潔でとても美しい本から、少し引用したい。

生まれつきそなわっている子どもの「センス・オブ・ワンダー」をいつも新鮮にたもちつづけるためには、わたしたちが住んでいる世界のよろこび、感激、神秘などを子どもと一緒に再発見し、感動を分かち合ってくれる大人が、すくなくともひとり、そばにいる必要があります。多くの親は、熱心で繊細な子どもの好奇心にふれるたびに、さまざまな生き物たちが住む複雑な自然界について自分が何も知らないことに気がつき、しばしば、どうしてよいかわからなくなります。(中略)わたしは、子どもにとっても、どのようにして子どもを教育すべきか頭を悩ませている親にとっても「知る」ことは「感じる」ことの半分も重要ではないと固く信じています。(中略)美しいものを美しいと感じる感覚、新しいものや未知なものにふれたときの感激、思いやり、憐れみ、賛嘆や愛情などのさまざまな形の感情がひとたび呼びさまされると、次はその対象となるものについてももっと良く知りたいと思うようになります。そのような知識は、しっかりと身につきます。(中略)子どもといっしょに自然を探検するということは、まわりにあるすべてのものに対するあなた自身の感受性にみがきをかけるということです。それは、しばらくつかっていなかった感覚の回路をひらくこと、つまり、あなたの目、耳、鼻、指先のつかいかたをもう一度学び直すことなのです^[9]。

「知りたい」という欲求より先に「見て、感じる」経験がまずある。ミュージアムのコレクションも、誰かが何かを「感じ」、そこから「知る価値」や「集める価値」が発生し、次第に物を介して人々が関わり合い、コレクションが生まれる。今回の展覧会で紹介している、アチック・ミュージアムの郷土玩具も、宮澤賢治が採集した石も、木村蒹葭堂の貝や石のコレクションも「センス・オブ・ワンダー」を保ち続けた大人たちの「集めたもの」だと言えるだろう。

[9] [2]で前掲のレイチェル・L.カーソン『センス・オブ・ワンダー』pp.23-24、新潮社、1996年

コレクションの背景には常に「センス・オブ・ワンダー」が潜んでいる。物の集まりであるコレクションを見て、時に心動かされるのは、その物自体の価値だけでなく、その集めた人の心の動きがコレクションから垣間見え、それにまた私たちは敬意や驚きの念を抱くからではないだろうか。未知なものへ目を見張り、小さな発見にときめく感性を伴う体験、そして実際の物を見て何かを考え、自分でも誰かに向けて伝えてみるキュッパ流の世界へのアプローチは、これからの時代を生き抜く学び方としても共感を得られよう。キュッパはお話の最後で博物館を閉じ、少し残したもので作品を作る。今回の展覧会で紹介するアーティストたちは、まさに次にキュッパが試みたいステージを体現しているのかもしれない。そして、紹介する作品のいずれもが「物をつめ、並べ、見つめる」ことが含まれている。これらのアーティストたちは、物の集まりや連なりのエネルギーを構造化し、視覚化する能力の持ち主と言えそうだ。一方で博物館や美術館は「みつめて、あつめて、しらべて、ならべて」という行為を延々と100年近くやってきたにもかかわらず、その「みつめて、あつめて、しらべて、ならべて」の行為がもたらす本質や人々に与える意味を十分に説明してきたとは言えないだろう。今の博物館の活動の中では、個々の資料や作品についての専門性を持つ学芸員はいても、「みつめて、あつめて、しらべて、ならべて」という、物の分類や連なりから生まれるエネルギーの私たちへの影響について、認知心理学もしくは社会学のような研究している学芸員はほとんどいないからだ。ましてや、観客側がどのようにその物の連なりをどのように受け止めているかなど物と人とのコミュニケーションの実態についてほとんど解明されていない。「キュッパのびじゅつかん」は、生まれた日から変化していく、参加型の展覧会だ。参加した人が何を見つめ、何を体験したのか、それらが積み重なって展覧会が出来上がっていく。物と人の間で何が起きているのかを把握するのは非常に困難ではあるが、今回の展覧会では、いづらか参加者の声を集め、後日報告をしたいと考えている。『キュッパのはくぶつかん』の次なる「キュッパのびじゅつかん」がどんな場所であり得るのかを想像しながら、物との対話、自分の分類、自分の想像を存分に楽しんでいただけたら幸いである。