

談話室と ラーニング



京都市京セラ美術館
ラーニング・プログラム

目次

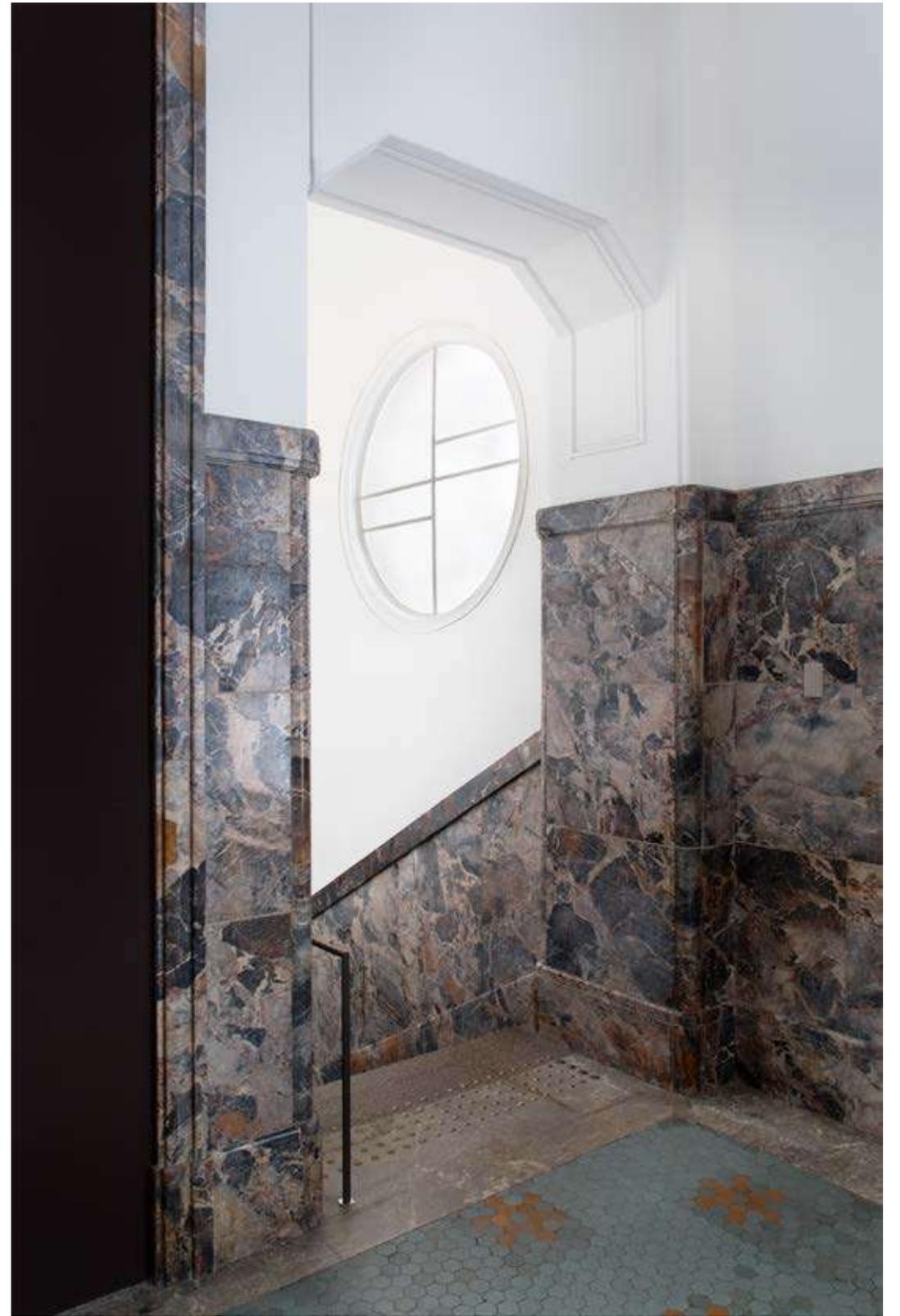
談話室	1
ここからはじまる	10
談話室という空間　さまざまな文化の拠点	12
青木淳（京都市京セラ美術館館長）× 富塚絵美（京都市京セラ美術館ラーニング・キュレーター）	
談話室とワークシートの使いかた	20
小山田徹（美術家）× 細馬宏通（人間行動学者）	
ラーニング・ツールで楽しむ	30
ラーニングをさかのぼる	34
中谷至宏（京都市京セラ美術館学芸員）	
光島貴之さんと歩く	38
談話室とラーニング…4つのテーマ／4つのアプローチ	42
「なんでだろう」を分かち合う	44

談話室

言葉 青木淳（京都市京セラ美術館館長）
写真 八木夕菜

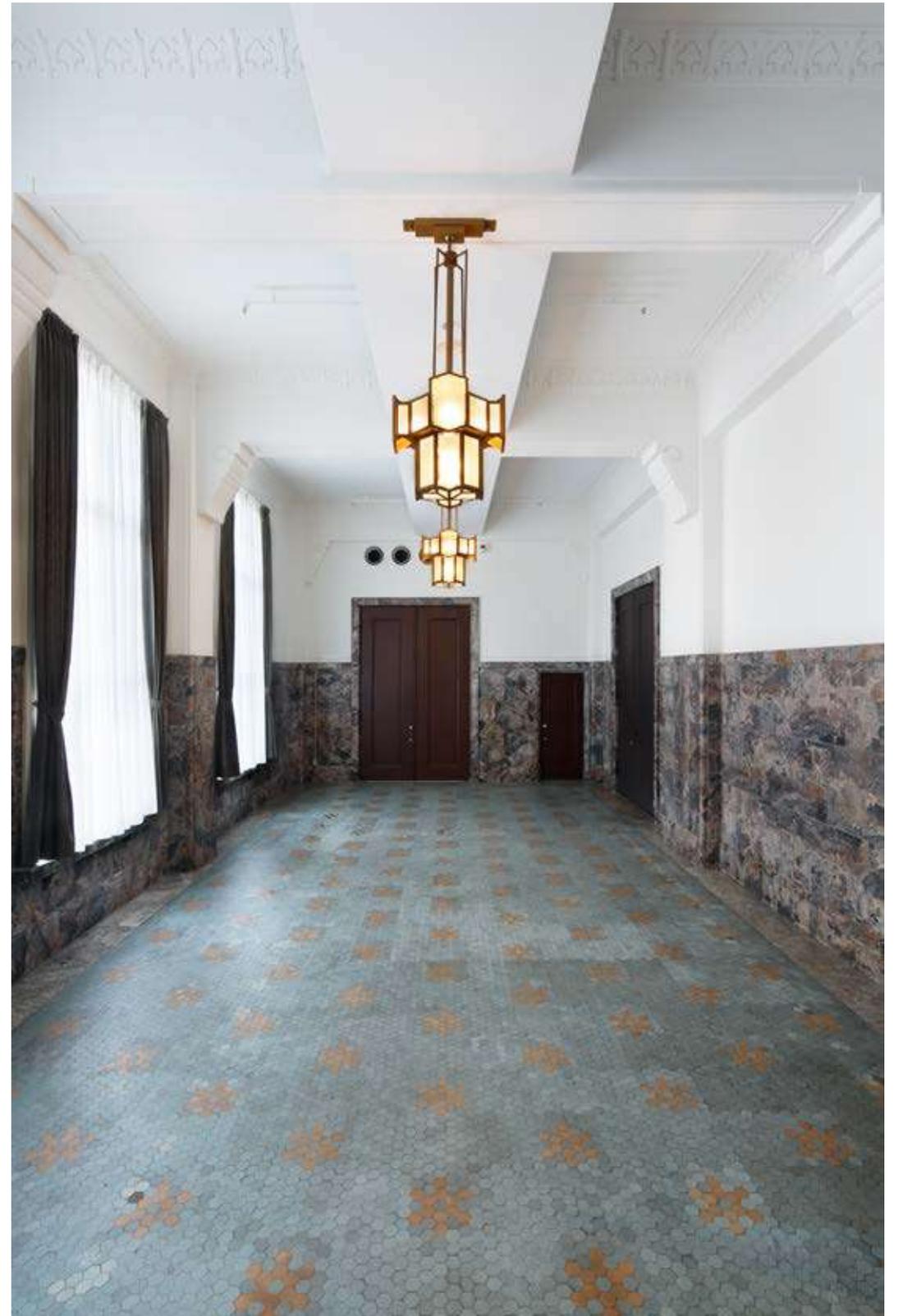


この部屋自体が外の一部というか、
外が入り込んでいます。
そこがいいところ。





貴賓室



談話室

ちようど反対側にある「貴賓室」ときようだいの部屋。むこうが荘厳であるとするれば、こちらはもっと親密で、居心地がいい。



ちょっと背筋を伸ばしながらも、くつろいだ場所。
親密な、自然な対話が始まる。



空間自体が何かできそうな感じで、膨んでいく。





ここから はじまる

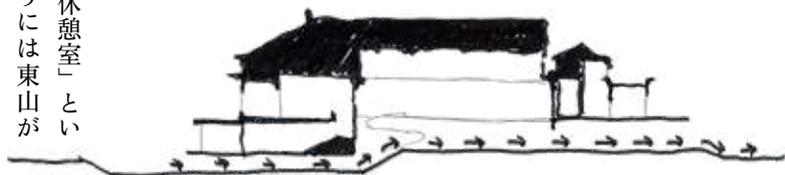
リニューアルに際して、当館で行なってきた「教育普及」は、「ラーニング」として、新たにスタートしました。その拠点となるのが「談話室」です。東山に面した、3面の大きな窓。明るい光に満ちた、美しい部屋です。市民はもちろん、旅行者も。子どもも大人も。障がいのある人も。あらゆる人に開かれた空間では、何かしても、何もしなくても、その人の自由です。

ここでは、90年近い歴史を今につなぐ場として、多様なプログラムが用意され、いつも何かが動いています。さまざまな気づきや出会いは、美術館の内から外に広がっていきます。その重なりは、京都のまちをかたちづくることにもつながります。

ようこそ、談話室へ。



談話室という空間 さまざまな文化の拠点



大きな「踊り場」

青木 この部屋、元々は「休憩室」という名前でした。窓の向こうには東山があって、ここからの景色は、この美術館全体のなかでもっともいいんです。その特等席で、ちょっとひとやすみ、というわけです。

美術館は絵になった動物が徘徊する舎だったのかもしれない。

この部屋の特徴は、美術館の内にあるけれど、美術館の外のようなもあること。この部屋自体が外の一部っていうのかな、外が内に入り込んでいて、そこがいいところですね。

富塚 談話室に窓があつてよかったです。大きな3つの窓。そして、部屋だけ階段を上った先にあつて、扉も2つあつて。動線の一部になってるんですね。

青木 だけど、改修前はここに入れなかったんです。というのも、1階の広間から巻き込むように上ってくる階段の、その中央の吹き抜け空間を利用して搬入エレベーターが設置されていて、展示作品を搬入していたので、この空間は作品展示用器材の倉庫として使われていたんです。

今回、搬入エレベーターを別の場所につくったので、ここがまた、部屋として使えるようになりました。

富塚 歴史的な「開通」ですね。物が通る場所から、人がいられる、人の通る場所になったという。ここを談話室に、という青木館長のセンスが素晴らしいです。

展示会を観にきて、そこで練り広げられる別世界に浸って、少々疲れたときにこの場所に行くわすと、まるで突然、この世界に帰ってきた感じがします。いつもの世界が、いつもと違って、目に沁みる。すぐ下には、この美術館の日本庭園があつて、その向こうが動物園。動物園の建物がいくらか見えるものの、東山を

青木 東側2階のこの部屋のちょうど反対側、西側2階にも、同じぐらいの大きさの部屋があるんです。「貴賓室」とい

て、織物、木材、漆喰などがふんだんにあしらわれた豪華な部屋です。ただ、現行法規に適応させるには、不燃材料にしてつくり替えずにはならないので、今は閉鎖しています。この美術館が重要文化財に指定されれば、可燃材料でも許されるので、それまでは眠っていてもおう、と。談話室は、そのきょうだいみたいな部屋で、これも立派なつくりだけどもっと親密で、居心地がいいですね。

富塚 高校生のとき、休み時間や放課後に、みんなが踊り場にたまっていたので、そのことを思い出すんですね。授業の合間に、そこに行ってダンスの練習をしたり、何するわけでもなく集つたり。

青木 踊り場。いい表現ですね。踊り場って、階と階の間に挟まった、どの階にも属さない、その中間にある空間。どこの国にも属さないトランジットの空港のようなもの。どっちも転ばない宙吊りの場所なので、一番自由でいられる。

青木淳 (京都市京セラ美術館 館長)

×

富塚絵美

(京都市京セラ美術館 ラーニング・キュレーター)

「談話室」はこれまで、どんなふうに使われてきたのか。そして、この部屋を起点とする、これからのラーニング・プログラムをどうつくっていくのか。部屋の魅力をひもときながら、青木淳館長とラーニング・キュレーターの富塚絵美が語り合いました。

借景にして、ほとんど緑ばかりが広がっています。

昔は、この美術館のワークショップで、みんな動物園に行って、動物の写生をしていたこともあった、と聞きます。景色だけでなく、活動としても、美術館と動物園はつながっていたんですね。ある意味で、動物園は美術館の庭であり、美

踊り場は階段の一部で、階段は廊下の一部ですね。階段と廊下は、まちでいえば道。道にはもともと、交通という機能もあるけれど、それだけではなくて、行商の場になったり、子どもたちの遊び場になったり、井戸端会議をしたりとか、いろいろなことが起きうる豊かな空間でした。

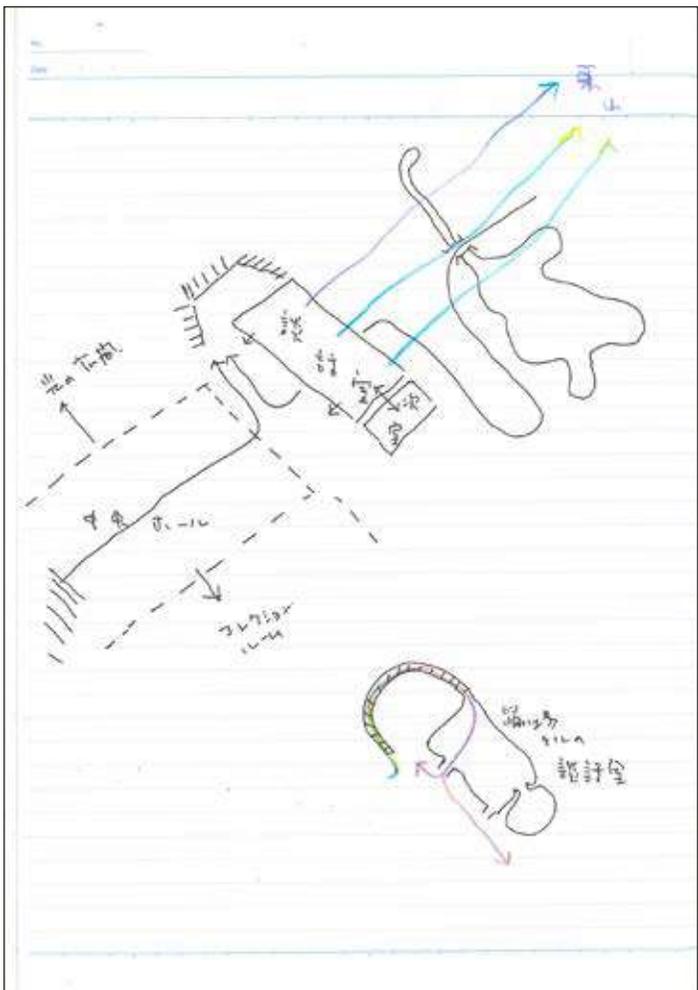
談話室は、道がそこで広がった大きな「踊り場」だったんですね。

「裏側」のおもしろさ

青木 ラーニングのための専用の部屋はこの美術館にはありません。一応、談話室はラーニングの本拠地と位置づけられています。ワークショップ・ルームという雰囲気よりも、ただ居ていい場所という感じが強いんですね。

富塚 道に佇むように居てもいいわけ。ぼうっとしていたり、立ち話のできる場所になつてはいるんですね。

青木 今はコロナで東側から入れないので、建物を自由に通過できる雰囲気はできていないのですが、本来的には、美術館の中央に道が通っているつくりで改装



したんです。談話室は、その道のなかの「溜まり」として、待ち合わせの場所にもなってくれるといいですね。

富塚 この部屋はかつては、喫茶室でもあったそうですね。

青木 カレーライスも出していたと聞いたことがあります。美術館でカレーライスって、匂いが出るから、ふつう嫌がられるんですけど。

富塚 階段の踊り場があって、次室がついていて、その隣にも外で作業をするときに出入りする小さい部屋（階段室）があって。そこから梯子をのぼって、窓の外にあたる部分に出られるんです。東門の上に。

このセミクロードな感じが拠点をつくる時のキーになるんです。この部屋全体が裏側というか、楽屋的でもあって。市民の方々と表舞台を支える部分をいっしょにつくっていきそうな気もしています。

青木 完全に開かれているのではなく、やや閉じている開き方、ということですね。

富塚 楽屋って盛り上がるじゃないですか。舞台が終わって楽屋挨拶にきたりだ

しません。みなさんこられると、すぐ話をはじめてしまうんです。そして、置いてあるワークシートをやっていく。すごい数が集まるんですよ。

青木 座ってみたら、そこにシートが置いてある。じゃあ、書いてみようかな、という感じですか？

富塚 はい。謎を発見したら書き込めるシートもあるんですけど、建物について書いてくる人も多いです。館内を回ってワークシートを書くから、集まる情報が作品に限られずすごく広くて、おもしろいなって思っています。

青木 それがいっぱい集まったら、謎解きツアーとかできますね。解けない謎もあるんですか？

富塚 わからないものばかりです。

青木 それ、いいなあ。謎が謎のまま、そこらに漂っている。

さまざまなおもむき、
ひもつけ、重ねていく

青木 ところで、「ラーニング」って、これまでの美術館にはなかった活動だと思えます。よく、エデュケーションとは

とか、楽屋の文化って面白いなって思っています。準備をしたり練習したり、挨拶したり休んだり。本当にいろんな人がきて、けっこう重要なことは楽屋で動いているりする。

青木 なるほど。ただ開かれているだけだと、休憩の場にはなるかもしれないけれど、そこからなにかが生まれてくることはなさそうですね。むしろ、そこに管理人がいて、なにか仕事をしていて、そこを訪ねるといふ感じがあった方が、ものごとは膨らみますね。

富塚 そうしていきたいですね。建物自体が非日常というか日常とはちがうから、みんな気分を高くしてくるんですよ。だから、リラックスしているけれども、だらけ過ぎたりしない。建物がちょっと大人な振る舞いしてくれている感じ。

自撮りをしている女子も多いんですが、みんながおしゃれしてくる感じはいいなって思いますね。美術館に行くからおしゃれしよう、というのが自然に身についていきそう。いかに美しくその場所を通り過ぎるか、とか。ちょっと立ち止まってすっと通り過ぎる美意識みたいな。
青木 もともとが大礼を記念してつくら

れた「殿堂」ですから、そこかしこに居住まいを正す感じがありますね。でも、それをたたいかめしいのではなく、ちょっと背筋を伸ばしながらもくつろいだ場所になるといいな、と思っていたので、うれしい言葉です。

富塚 この場所は、風と光と、人が通れるようになったんですね。

青木 淀んだところに鍼を打って、血流をよくする感じ。全体を抜本的に変えなくていい。ツボにぴったりあたられば、建物も生き返ります。

富塚 変化し続けられる部屋というか。ひとつの方向で使わないような、共同アトリエのような場でもあると思っっています。使い方でいえば、音が反響するので、誰かの話に集中したいときはエネルギーが必要で、トークショーなどは少人数でおこなう感じでしょうか。

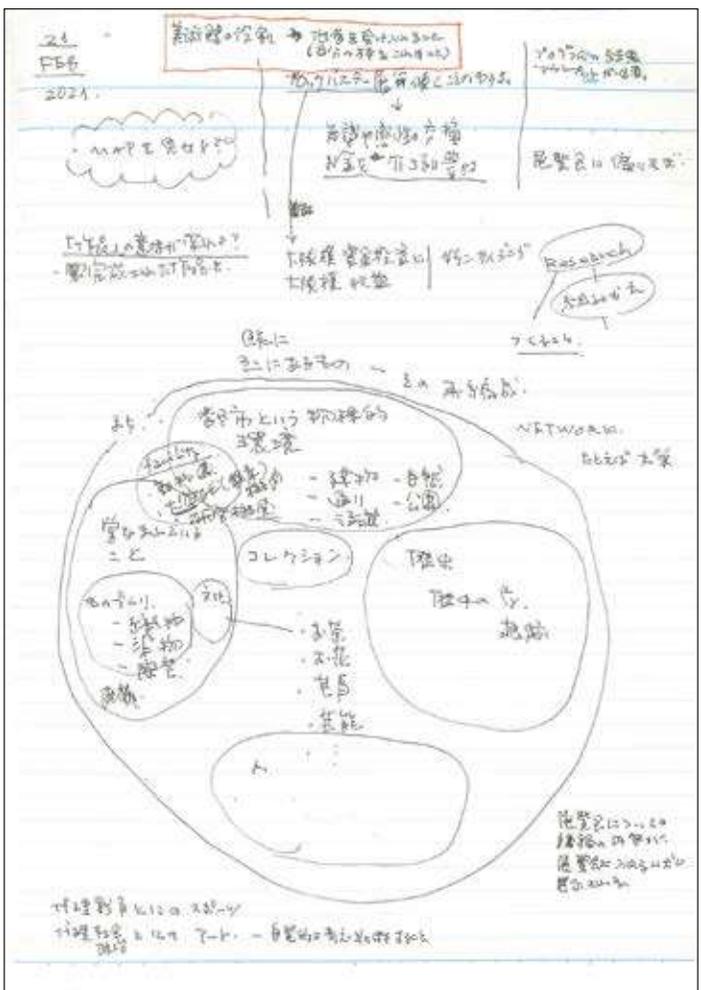
青木 音を吸収する素材が少ないので反響します。だから、大勢集めての講演には向いていないけれど、すぐそばで話される小さな声はうまく響きます。親密な、自然な談話にはいいですね。

富塚 言葉として他人の音が入ってこないから、スポットがしやすい空間かも

上から下への一方向の知の伝達で、ラーニングとは上下のない知の交換って言われますね。たしかに「ラーニング」は「教育普及」を単に言い換えたものではないはず。でも、「上下のない知の交換って、具体的にはどういうものなの？」となる、はつきりとイメージしにくい。

「展覧会に出ている作品を説明したり、収蔵作品を知ってもらうのは、正解があって、それが知られるようにもっていく活動で、これは本来的には学芸員の仕事の範疇ですね。それがエデュケーション。一方、ラーニングが扱うのは、正解がないことであったり、活動を通してはじめて解答が出てくること。もちろん、その2つの境は微妙だから、はつきり分けることはできないけれど、エデュケーションでは知が伝達されたという結果に力点があり、ラーニングでは知の交換という過程と運動に力点がある、といううちがいはあると思います。このちがいは、意識として、大きい。

その意味で、ラーニングは、やってみなければ、どこに行き着くかわからない、一種の「制作」であって、創作行為でもありますね。



富塚 何かをつくりうとした時に見えてくる「知」が主役になるのかもしれないね。何かからはじめようか。

青木 私たちの日常の生活からはじめるのがいいのではないのでしょうか。そのなかから、気になるものを選んで、リサーチしてみる。その過程で、謎が謎を生み、発見があり、自分の周りの世界を見る解像度があがっていく。先ほどの、館内の謎集めもそのひとつ。

とくに京都の場合、まさに、神社、お寺があり、食べ物があり、着物があり、お茶があり、歴史があり、芸能があり、いろいろなもので溢れているので、テーマに事欠きません。

この前、ちょっと時間ができたんで、知恩院の方に歩いて行っただけです。知恩院は、三門が有名ですね。実際、その大きさもさることながら、プロポーションがとても良くて、みなカメラを向けています。石段を上って、三門をくぐって、また石段を上っていく。途中、振り向いて見返してみると、石段の高さによって、見え方がだんだん変わってくるんです。でも、一貫して、美しい。これはすごいことです。どうしたら、そんな芸当がで

きるだろうか。それが謎で、いろいろ調べたり、考えたりしています。たとえば、何人かでいっしょに行って、この謎について、話し合うというのもありですね。他のお寺にも行って比較してみるとか、そこで得た知恵をなにかに応用してみるとか、プロジェクトを広げることができそうです。

まちそのものもおもしろいですね。歴史が何層にも重なっていて、さまざまな時代の切れ端がこちらこちらに顔を出している。ひとつの場所であっても、今そこに見えている顔だけでなく、いろいろな情景が重なっている。どこか特定の地区を選んで、そのありかたを丹念に見ていくのもありですね。

こういうことをやっていると、目が変わります。いままで、これはこんなものと気にもしていなかったものが、まったくちがうものに見えてくる。感覚のそういう変化が楽しいから、その刺激がほしくて、人はなにかを「つくる」のだろうと思います。通念とは異なる見え方や感じ方を与えること、それが芸術というものの本質だろう、と考えています。だから、いわゆる「美術」として確定してい

る枠のなかに閉じこめる必要はなく、もっと広く、私たちの生活からはじめていいと思います。さっきも言ったように、京都はまち自体でもう美術館なんです。毎回、ちがうテーマでのまち歩きをして、まちがいつも見せているのとちがう顔を発見していく、というのがありますね。

富塚 それが積み重なった時に何が見えてくるか楽しみです。

青木 そうですね。1回だけでなく、いくつもの見え方の層が重なっていくことが大事ですね。

富塚 情報が入って、見えるものが変わるといふことを楽しむ感じですね。

青木 ライアン・ガンダー（*）という作家の作品は、ただ見ているだけでは、そのおもしろさがよくわかりません。でも、説明を聞くと、その情報とセットになって、突然、おもしろくなるんです。そんな意味では、彼の作品はむしろ、情報のインプットそのものにあるのかもと思えるくらい。（*1976年、イギリス生まれ）

目の前にある京都のまちに、いくつもの情報をかぶせて、見えている世界を変

えてしまう。

富塚 情報を自分にも入れながら、脳内の「わたし美術館」を更新していくような作業なのかな。

青木 お花を1週間習うという体験が、日本への観光旅行の目玉という人、けっこういますね。ただ見てまわるだけでなく、そこできかを習得することで、自分のそれまでの感覚を変えることを目的とした旅。

この美術館のラーニング部門でのプロジェクトが、美術あるいは芸術・文化一般についての、そんな体験を提供できるプログラムになったらいいですね。

さまざまなものやことをひもとき、ひもづける、文化とつくものすべての拠点となったらいんじゃないかな。

道からはじまる

思いの一時預り所

富塚 昨年リニューアルオープンしてから、使う人の分だけ談話室にイメージが重なっていつている感じがします。誰のものでもないけれど、みんな「自分の居場所」的に思ったりもしているみたいで。

その時々でさまざまな表情を見せるというか。

青木 なるほど。

僕が自分の仕事をはじめごく初期の頃につくった小さな橋が熊本にあります。川のためとで、道が上下に分かれて、川の中央でそのもっとも上下の距離が大きくなって、反対側のたもとに近づいて、また1本の道に戻るといいうつくりです。横から見ると、唇の形をしている。上の道は人も車も通るけれど、下の道は人しか通れません。

開通式するとき、まちの人たちに、橋の感想を聞いたら、「すごくいいものをつくってくれてありがとう」って。「でもちょっと不便だね。コンセントがないのが困る」そう言うんですね。よくよく聞いてみると、まだ開通していないのに、すでに毎晩、みなでゴザを持ってきて、呑んでいるのだそう。それで、コンセントがないのでカラオケができない、というわけでした。「宴会をするなら、橋に最初からベンチをつくっておいた方がよかったです」と聞くと、「いやいやいや、毎日ゴザを持ってきて飲んで、飲み終わった後はゴザを丸めて全部きれいにし

て帰る。それが一番かっこいい」って言うわけです。

その場所の使われ方として、夜そこで宴会をするひとたちがいる一方で、昼間は子どもがそこで寝そべって本を読む場所だったり、釣りをする場所だったり、人によってちがう。通りがかったおばあちゃんには、「私が若いときにこれがあつたら、ここでデートしたよ」って言うてくれました。橋だから本来は渡ればいい。でも、渡るために歩くだけの人もいるけれど、立ち止まって何かしたり、呑んだりする人たちもいる。それぞれが自分たちにとっての意味を見つけてくれるような、それぞれの意味が重なる場所になっていました。その状況が、その場所が愛されるということなんだと思えました。

橋は道が変異した場所。談話室も道が変異した場所。やはり、道からはじまるという空間になるのかもね。

富塚 自分ごとを持ち込める場所っていいですね。美術館を自分ごとに使ってなかなかできないことですよね。作品を発表するアーティストは使うけど、それ以外はなかなか居場所がないのかもしれない。

ない。発表する作品に限らず、作品になる前の膨大なアーティストイックなリサーチとか、発表した後に残る違和感と向き合ったりできるといいですね。次に行くための準備をしたりとか。そういう作品になる以外の時間がここに入ってくるというのかな、と。

青木 今までの美術館は、完成した作品を、完成された展示で、完成された運営のなかで、鑑賞する場所でした。でも、途中段階があるから完成に至るわけで、どっちへ行こうか迷って、決断して、というような、途中の試行錯誤はおもしろいし、大事ですね。

富塚 かたちになる以前のスケッチって魅力的ですよ。

記入してもらったワークシートを見ると、思いが溢れている感じがするんですよ。すごく大きなテーマを抱えている、これをひとりで背負ったら大変だろうな、という書き込みがあったりする。そんな人たちが、なんでだろう、なんだらうって抱え続けられる場所があるといいな、と。そこで思考停止して「そんなもんなんだよ」って言うのと終わってしまうから。それを見かけた人も、ただ見守っ

ている。解決するわけじゃないけどみんなで分かち合う。

個人では抱えきれない、はみ出てしまうものは談話室にどうぞ、と言いたい。「個人を超えた人応援所」かな。

青木 思いの一時預り所なんですね。

なかなか言葉にならない思い。でも、言葉にすると、あるいは絵にすると、感づいている思いが感づいたなりにかたちになりますね。

富塚 とりあえずでもいいし、もやもやでもいいし、スパッとした感じじゃなくてもいいと思うんです。

青木 談話室は、逆に、スカッと表わせるような言葉はお呼びでない、と（笑）。談話室にだんだん人格が現れてくるような感じがしますね。

富塚 もうすでにファンもいます。談話室愛があるというか（笑）。

青木 ほんと？ では、「談話室ファンクラブ」をつくって、募集してみましょ。けっこう集まるような気がします。

2021年1月8日（金） オンライン対談
スケッチ 青木淳

青木淳（あおき・じゅん）
京都市京セラ美術館館長。建築家、東京藝術大学建築科教授。1956年生まれ。東京大学建築学専攻修士課程修了。91年に青木淳建築計画事務所（現在はASに改組）設立。個人住宅をはじめ、《青森県立美術館》《杉並区大宮前体育館》に代表される公共建築。ルイ・ヴィトン等の商業施設など、作品は多岐にわたる。99年に日本建築学会作品賞、2004年に芸術選奨文部科学大臣新人賞、2020年に毎日芸術賞を受賞。著書に『フラジャイル・コンセプト』《建築・都市レビュー叢書／NTT出版》、『JUN AOKI COM-PIETE WORKS』（1・2・3巻／LIXI出版）『原っぱと遊園地』（1・2巻／王国社）、『青木淳ノートブック』（平凡社）、編著に『建築文学傑作選』（講談社文芸文庫）など。

富塚絵美（とみづか・えみ）
京都市京セラ美術館事業企画推進室ラーニング・キュレーター。アートディレクター、東京藝術大学キャリア支援室特任助教。1985年生まれ。東京都盲ろう者支援センター学習会講師。東京藝術大学大学院を修了後、2009年より東京都台東区谷中東区で東京藝術大学の学生や卒業生と企画運営をするアートプロジェクトを開始。現在は盲ろう者との交流プロジェクトも手がける。

談話室とワークシートの 使いかた



小山田徹 (美術家)

×

細馬宏通 (人間行動学者)

談話室にカラフルな椅子が搬入されました。その名も《トリドリ・スツール》。によきによき生えたきのこの山？あるいは遊園地？落ち着いた部屋の空気はがらりと変わって、何かが起きそうな気配です。ここはいったい、どうなっていくのか？そして、この部屋に置かれたワークシートはどう使う？椅子を制作した美術家の小山田徹さんと、人の会話や身振りを研究する細馬宏通さんの、愉快で深い大放談です。

能動的に選ぶ、座る

小山田 このたび談話室に、きのこみいたな椅子を納品したんです。座る部分はマンホールの鑄鉄の蓋を使っているんですよ。ホームセンターに売っているものに色を塗っただけ。ブリコラージュ的に手に入りやすいものですがすぐにつくれる、ということ。

細馬 いろんな高さの椅子だから、自分が座りやすいのはどれだろうって探すことになりやすいですね。椅子の台は車がついてるんですか？

小山田 そうそう。キャスターを付けて、動くように。好きな椅子が選べるとか、いろいろ可変的な感じが楽しいかなと。サークルやジグザグがつくれたり、八角形にしたり。組み合わせでいろんな「島」ができるんです。

細馬 島ね。談話室の床のタイルのようにも見えるね。ハニカムになるようになってるのかな？

小山田 これは八角形ですね。タイルと合わそうと思ったんやけど、1個が大きくなっちゃうんで。

細馬 椅子が可動式っていうのが面白い

よね。完全に固定されているんじゃない。完全に固定されているんじゃない。

椅子や机ってフォーマットがありますよね。だけど小山田さんの椅子は、僕らの思っているそれとはどうもちがうんです。まず、それだけの数の椅子が置かれた空間に行くことがない。しかも、コンサートホールや会議室だったら全く同じフォーマットの椅子が並んでるだけで、どこに座ってもだいたい同じ座り心地。見える景色がちがうだけ。だから僕らはコンサートに行ったら、景色で座る場所を選ぶよね。この椅子とこの椅子、どっちがいいだろうかというチョイスは普通ない。小山田さんの椅子はまず、高さも色もいろいろある。

小山田 選ばざるをえなくなるんですよ。細馬 そう。場所を選ぶだけじゃなくて、椅子を選ぶ。会議室に入って、どこに座ろうかと選ぶのとはちがいますよね。

小山田 会議室でも、場所と人との距離感を見ながら選ぶじゃないですか。ゲストのわたしが座るべき場所はどこだろうとか考えちゃう。そういうのも、談話室ではアレンジできるようにしたんです。

細馬 「島」って言うっておられたけど、

椅子がきのこなんで、菌類がだんだん伸びていく感じがしますね。いろんな高さの椅子があるだけじゃなく、椅子も伸び盛りっていうか。たまたま成長の加減で、今こうなってるって感じがします。

小山田 垂直に上がってきた感じね。どこまで行くんやろうとかね。

細馬 あと、森っぽくなるっていうか。「きのこの山」ってお菓子があんだけど、山にはきのこだけが生えてるわけじゃないもんね。そこもちょっと面白い。きのこってほしい、動物のアンモニア成分とかに寄生してるから、きのこ単独でランドスケープとしてあることってないでしょう。

小山田 地面込みやもんね。

細馬 きのこアンド地面っていうのが新鮮だね。ちょっと浮世離れた感じがします。

小山田 座る場所を自分で選んだりとか、好きなのところを持って行って組み合わせたりすること、能動的に座るってことを楽しめたいのには、とは思いますがね。「動かしていいよ」っていうのをどう伝えるのが難しいけど(笑)。

細馬 誰かがやりはじめる、「そーい





中村研一《瀬戸内海》1935年（京都市美術館蔵）

この人は
何を思っているだろうか？

小山田 なるほど。これは中村研一の絵画《瀬戸内海》がお題。この絵に描かれた人は何を思っているか、書き込んでくれた回答も見えていきます。

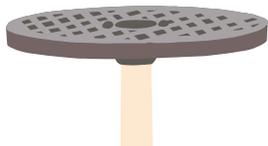
「もう野球拳はしたくない」「まさか隣に座るとは」「パパ、早く帰ってこないかな」。身体的なものだと、「お尻に椅子のへりが食い込んでるよ」。それから「わたしも服脱ごうかしら」。

細馬 やっぱり脱衣ということが、みんな気になるんだ。僕がまず気になったのは、この机の小ささですね。そこに膝を入れて座っているでしょう。しかもその小さい机に、わざわざ裸の女の人が手をかけている。

小山田 手をかけられている側は、ちょっと困惑した表情になってるよね。

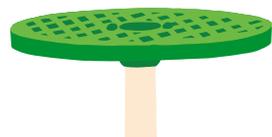
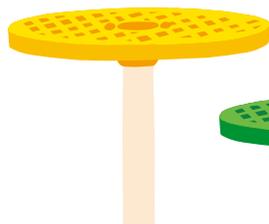
細馬 困惑してるけど、左の人と目が

めようと。教えるんじゃないかと、教えてもらおうと。いっしょに考えてもらう。疑問点を絵に対して設定すれば、みんないろんなことを言いはじめると思うんです。さらにその時代に詳しい人が出てきたとして、情報とかいろんなものが集まりはじめたら面白いなと。



「よく見る」ということ

——（ラーニング担当・藤田）談話室でワークシートをつくっている大きな理由のひとつが、こちら知らないことを、知っている人が集まってくれば面白いなというのがあるんです。一般的に、教育普及ってこちらが研究したものを伝えるってことなんですけど、それはもうや



うものか」と。椅子って動かさないもの、みたいな固定概念があるから。

心をつかむ「しかけ」の仕込み

小山田 そもそも、きのこって僕らが呼んでいる部分は生殖器官で、本体は地面のなかで粘菌状態。ネットワークが本体だから。興味深いですよ。僕は鹿児島出身で、田舎ではよく「ホダ木」にしいたけ栽培をするんです。話に聞くと、九州では昔、山の上でしいたけ農家がやってたんだけど、菌を呼び込むという方法が開発されるまでは、空中から漂ってくる胞子を待っているという。博打みたいな世界だったららしいんですよ。

ある時期になると、奄美大島のほうから自然発生したしいたけの胞子が、九州の山間部を風の流れて運ばれていくくらいですよ。大分や福岡のあたりまで、山にホダ木を並べて、その胞子をキャッチしていたそうで。だから季節風の方向が変わったり、タイミングがずれたりした年は不作なんですよ。

細馬 きのコキヤッチャー。

小山田 すごい世界だったんやな、と。

細馬 何かを捕まえる時って、まず網とか捕獲に適したふんわりとした形状のものを思い浮かべますよね。だけどホダ木って、木のなかでもものすごく硬い。何かをキャッチする道具とは到底思えないよね。それで捕まえようとするのが面白いな。

小山田 その仕組みを発見した人ってすごくないですか？

細馬 その人って、今言ったような原理をわかっていたんだらうか。

小山田 だから、経験値の蓄積じゃないかなと。

細馬 木をここにしばらく置いておいたら生える、みたいな。

小山田 古代からその技術が蓄積されてきて、明治、大正くらいまでに確立された技術なんですよ。

談話室の話につなげると、わたしたちはまさに、ホダ木を並べるようなものなんですよね。いろんな人に来てもらう、もしくは子どもたちの心をざわつかせたり、キャッチしたりするものを空間に仕込まないといけないわけです。

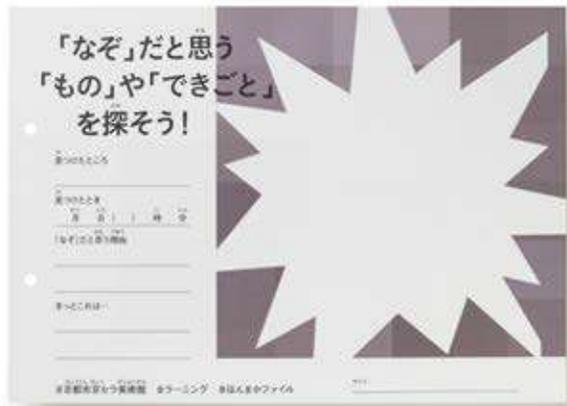
細馬 しいたけを植えるためにホダ木を打ちこむわけだけど、ここではホダ木に

打ち込んだきのこが人を呼ぶっていう。

小山田 まず、こういうクラシックで重厚な空間って非日常的な印象を与えるので、入るだけで一瞬わくわくしますよね。

細馬 人間って新奇な環境に置かれると、すぐ何かをはじめるといふより、どういふことやろうかとグラグラしてしましますよね。いつもとちがうやり方をしないと、生き延びられないんじゃないかとか。

小山田 そこに何かか忍び込んだら面白いなと思っていて。取手があると思わず握りたくなったり、まわしたくなったりしますけど、そういう「アフワード」を空間にいかにつくるか。置いてあるものやしつらえて、何かを誘う。それは「デザイン」というのかもしれない。



合っていない。この小さい机をシェアするぐらいの関係性なのに、左の裸の人は完全に視線が海の方ですよね。
小山田 これ、登場してる3人全員の視線がずれてますよね。
細馬 この遠くにポツンと浮かんでる船も、誰からも視線を投げかけられてない。こんなに目立つのに。

——しかも大きい作品なんです。実作を見て一番目を引くのは、この椅子です。鉄パイプへの情熱をすごく感じて。油絵具で描ける喜びが伝わってきます。

小山田 この光り具合が。ハイライト入るのが楽しくて仕方がなかったんですね。
細馬 金属のね。でも、この椅子はどっちにしても、座りにくいやろうね。

小山田 実はクッション性っていうのはめっちゃいいタイプなんです。しなるようになってる。調度品としても、戦前のモダンな。牛革が貼ってあって、建築家がつくったタイプの高級な椅子です。ただ裸で座るのは気持ち悪いと思うんですよ。もしかすると、汗かいてるとにゅるにゅるっとして気持ちがいいのかも

れんけど(笑)。
細馬 この人、この椅子に身を委ねたくないわって感じですよね。

小山田 しかもお尻にパイプの跡がついたりするよね。

細馬 する。モデルがいたら、かなりかわいそうっていうか。長時間このポーズ。
小山田 こういう絵を見ると、モデルを設定して描いたのかどうかものすごい気になるよね。

細馬 裸で1日何時間かこれをやったら、相当厳しいと思うんだけどね。

小山田 しかも日焼けでしょう。そのへんの裏事情が《瀬戸内海》っていうタイトルからしかわからないんだけど。

細馬 瀬戸内海でも、浜とこの間に高低差がある。浜が見えないよね。

小山田 海岸沿いに建っているホテルのバルコニーだと思っんですよ。

細馬 見えないけどビーチがある。

小山田 ビーチか岩場があるんでしょうね。

細馬 帽子のそばに、思わせぶりに貝が置いてありますよね。2人に、戦利品を見せるために持ってきたんやね。

小山田 無言の圧をかけて。でも、2人は無関心なんです。

細馬 所在ないわりには、ものすごく近い距離。このぐらい無関心でいても大丈夫で、しかも裸でもいいってことは、三姉妹かな。この裸の人は、瀬戸内海のバルコニーなのに海のかけらもないこの場所に、「海の気配をわたしが連れてきたわよ!」みたいな感じかな。こんな海岸で、しかもけっこうな夏でしょう。ノースリーブだから。

小山田 (集まった回答から)新しい説が出てきました。「水着の跡もわからなくなっただわ。きれいに日焼けできたわ」。あとの2人はノースリーブの跡がつかますよね。この裸の人は完全な日焼けをしてみたいと。これもありえるな。

細馬 なるほど。ほかの姉妹はただらに焼けてしまったんで、脱ぎたくても脱げない。

小山田 細かく見るとめっちゃくちゃ面白いね。美学的な読み取りとしてはタッチや、どういう絵具を使っているか、どういふモチーフが描かれているかとかで時代背景を探るけど、細かく見てシチュエーションを読むのはなかなか面白いね。船も、けっこう象徴的に配置されているし。奥の世界の奥行きが出ている。

細馬 この三姉妹の世界とは隔絶した世界。ある意味、3人はここに幽閉されてるかもしれないよね。
小山田 ちょっと階級社会を感じる。
細馬 そうだね。有閑階級? 『細雪』みたいな。

感覚の交換
 言葉を磨く

——こちらは『なぜ』だと思ふ『もの』

や『できごと』を探そう!」。美術館内だけの謎だけじゃなく、家や個人の悩みでもなんでも、という設定です。作品を参照して歩けるような場所になったらいいなと思っつてつくったんですが、案外個人的な回答が集まるんです。
小山田 これは動物園からきたのかな。「ゾウのイラストを描く時、青色にしがち。本当はグレー」。

細馬 えっ、そう。青色にしがちなんや。最近のトレンドですかね。

小山田 工事現場のフェンスとかに、大人がデザインした子どもに媚びたイラストのなかに水色のゾウとかいますよ。赤と黄色と水色のゾウとか。ゾウが青いっていうのは、絵本とかいろんなデザイナーのせいだと思っな。

細馬 ピンクのゾウっていったら、血色がいいんじゃないかと、サイケデリックに飛んでる表象だしね。

小山田 あとはジェンダーも植えつけられているような気がする。今回の椅子の色も、選ぶ時にジェンダーが作用するのかわかっていう意図もあって。ピンクを選んだがる子がいたりとか、茶色が当

たって泣く子がいたりするのかとか。茶色はレアで、1個しかないんですよ。色に関しては刷り込みっていうのがたくさんあって。

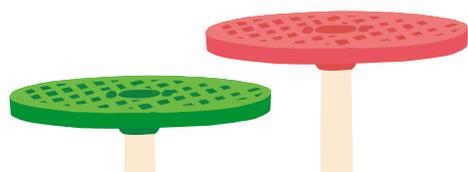
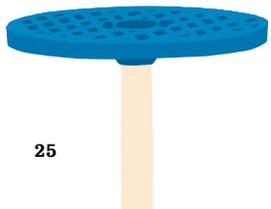
細馬 言葉には役割語がありますよね。おじいちゃんだと「わしはくじや」とか。役割色っていうのもあるのかもしれないね。ステレオタイプというか。

小山田 次は、「梅干しの容器をせっせと移動している2歳の息子」。

細馬 常に同じものを持っておいていろんな環境に当てると、物差しになると。例えば椅子に1個の梅干しとか、ものが置いてあるとかね。これから1時間のあいだ、あなたはこの梅干しを物差しにして世界を測りなさい、とかね。

小山田 空間を測量したり、把握したりする時に、突拍子もないものをスケールとして使っつて、空間を把握しようってことだね。そこから見た映り込みを描くとか、それ越しの写真を撮っつてみて、見える風景との関係を考えてとか、いろいろできそうですよ。

細馬 ぬいぐるみと移動して、窓辺に座らせてあげたりする人っつていて、それに似たものがある。ぬいぐるみの分





も、持っている人が話してるんだらうね。

——「鑑賞かるた」は、質問に対して言葉を投げかけるものです。今は全部で5種類。「ひんやりした作品、場所を探そう」「作品を選んで展覧会をするなら、どの作品？」とか。ワークシートを見てみんなで話したり、回答も閲覧できるので、それを見ながらしゃべったりできます。

小山田 他人が書いたものが読めるといいよね。自分の言葉って、実は人からもらった言葉が多いじゃないですか。そういう感覚の交換ができたらいいですよね。

細馬 世界で1回だけ使われた言葉ってないからね。

小山田 編み出した言葉ってなかなか少ないじゃないですか。やりとりのなかで磨かれた言葉が、自分の武器として残っているだけで。他者がかかわるから言葉ができていくような気がする。こういう交

換がもっと活発化した方がいいと思うね。

細馬 ひとつ回答を投函すると、またひとつ他の人の回答が出てきて読めるとかね。

小山田 もしくは続きを書くとか。他人とアイデアを交換して引き受けて、また返すとか。

——ワークシートがもうひとつあるんです。絵を読み解いて、文章で書いてみる「名画との縁結びシート」。これも、

絵を隅々まで見てもらい、思いもよらない意見が出てくることを意図してつくりました。実際に、小説になって返ってくるっていう、想定外な回答もありました。

小山田 (小説の書かれたシートを手にとって) なかなか、しっとりとした文章が書いてあります。「わたしと姉はちがう世界にいるようだ。柱の向こうとこちらでは、きっと匂いがちがうんだ。あの人会って、姉は恋をした。手の届かない人

になってしまった。だからわたしは声をかけられないでいる」。こちら側にわたしがいて、絵のなかにいるのが姉ですね。細馬 絵を描いている人の視点ですよ。美しい。「柱、邪魔だわ」とか思わなかったんですかね。

小山田 そこに境界線を見出して、物語をはじめたのだと。こちらと向こうが柱によってちがう世界になった。

細馬 「この絵が挿絵になっている物語を書いてください」っていう問いがあっ

てもいいのかもしれないですね。

——当館から出している『京都市美術館名品百選』からお題を作成しているんですが、集まった回答で『裏・名品百選』をつくらうかと。みなさんからの返しが本になったら面白いと思います。

小山田 他者が描いたある世界を読み解きながら、物語に変えていくってすごく深い、美しい世界だと思う。全員で1年か



上村松園《待月》1926年 (京都市美術館蔵)



けて小説を書き上げる、もしくは詩集に仕上げるとかも面白い。美術っていう文脈のなかでしかできないことのような気がする。

細馬 絵のなかにいろんなディテールが埋め込まれているからね。

小山田 差し込まれているものが、読み解き方の自由度を上げていますね。自分だったらどうしようかなとも思いますもんね。舞台は京都だし、染屋の話にするか、織物屋にするかとか、かんざしでひとつ物語をつくるとかね。

他にも、誰を主人公にするかとか、誰のモノローグにするのか、モノローグじゃないのかとか、いろいろ設定できそうて面白いね。特にこういう「日常なのに、非日常的」というのは、別にシュルレアリスムでもないもんね。出来事を想像させるところがあって。

細馬 出来事って、実は環境によって変わるんだってわかる。

——ワークシートを我々でつくってききましたが、ワークシート自体もいろんな人がつくってというのが目標です。

細馬 いいですね。この絵でワークシートをつくってくださっているという課題も面白いかもしれないね。

正解がないことを楽しむ

細馬 学芸員の方が説明するツアーってあるけど、「今日は美術館でなんぼしゃべってもいい日」があると面白いかもしれない。

小山田 デンマークの美術館だと「走り回っていい日」とかあるんですよ。

細馬 ものすごいうるさい日があってもいいよね。

小山田 「ベビーカーだらけの日」とかね。ベビーカーOKで、お父さん、お母さんがきて、みんなで鑑賞してまわると。楽しそうじゃないですか。

細馬 場所の使い方の可能性をもっと広げていくといいですよ。

小山田 移動式の椅子で自分の好きな場所に陣取れる日とか、作品の前に好きな椅子を持ってきて、長く居ていい日をつくってみるとか。「相談ができる美術館の日」とか、「誰とでも感想を言い合える日」とかね。

細馬 美術館でなぜか相談とか、占いがあある(笑)。親子連れにきてもらうなら、「子ども相談日」とか。子どもが相談に答える。親が相談する。

小山田 それ、めっちゃいいじゃないですか。細馬 「お父さん、最近困ってんだよ」とか言って、子どもが答える。

——学芸員が相談にきたりとか(笑)。

小山田 いいね。「どうやってたら、みんなに理解されるような展示ができるだろう」って(笑)。

アートって正解がないから、あらゆる展開をしていくなかで、正解のないものへの楽しみを見い出してもらいたいなっと思う。小学校の授業だと正解を求めちゃうから、感想を書くにしてもある程度の方向性を大人が示してしまう。でも談話室では、どんな展開になっても面白がれる大人たちに囲まれている感じがいい。むしろ、大人たちのほうが暴走しちゃうぐらいの。

細馬 子どもたちに椅子の配置を任せてしまったり。盆栽を眺めるようにみんなで鑑賞するといい。子ども盆栽。東山の

まち並みをつくってみるとかね。

小山田 話を展開して伸ばしていきながら、面白く深い世界までいくっていうのを、もしこの場所でも経験できたら。そのあと散歩とか、外に出たらいくらでもネタはあるわけだから。あるものでなんか面白くやっていけるように。ここだったら外もあるし、この空間とか、タイルとか、利用してできることで広げていく。あと、ゴールがないこととかね。そういうワークシoppも必要かもしれないけど。

細馬 その椅子のレイアウトを、さあどうしようとか。2台の椅子を各自にあてがって、そこを展示室にしてしまうとかね。それで2時間あってもいいかもしれないね。

小山田 座って、もう片方の椅子に何かを組み上げると楽しそうだよ。

細馬 「この椅子をしまってみよう」とかね。

小山田 しまわれている間はこうなっているのか。邪魔にならないっていうのがしまわれることなのかとか。横に倒したら片付いているのか、とかも面白いね。

細馬 みんなで「この目的で談話室を使

う場合、どういうふうに椅子を並べる?」って会をやってみるとか。ひたすら並べ倒して、座る。そういうワークシoppって面白いと思うね。

小山田 フォーメーションを組んでみる。今度はテーマを決めて、それに沿った配置をしてみるとか。

細馬 子どもの場合だと身長差で、低い子が低い椅子に座るとかなるかもしれないけど、逆の配置を考えてやってみるとか。あるいはここは美術館やから、椅子と空間だけを使って名画を再現してみるとか。想像の食事をここでやってみよう、とかも面白いかもしれない。

小山田 左京区、北区、東山区、中京区とかそういうのをつくってみるとかね。

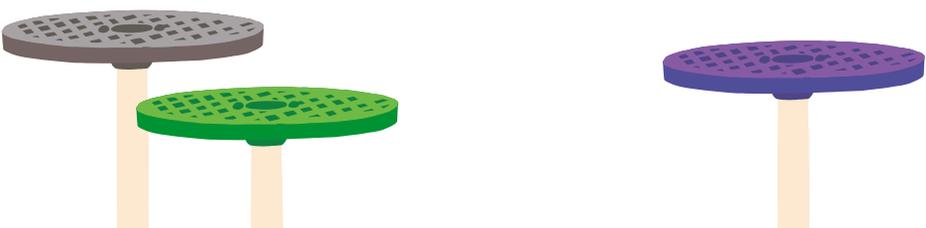
細馬 つくったら「君は南区の住人」とかね。あるいは、「さて、このレイアウトでどういう物語にしよう」とか。椅子の位置を変えたり、座る椅子を替えて同じ物語を朗読しあったり、劇をしたりしたら面白そう。よく「視点を変えよう」というけど、実は椅子を変えちゃえばいいんだ。

小山田 徹(こやまた・とおる)

美術家、京都市立芸術大学教授。1961年生まれ。京都市立芸術大学日本画科卒業。84年、大学在学中に友人たちとパフォーマンスグループ「ダムタイプ」を結成。ダムタイプの活動と並行して90年から、さまざまな共有空間の開発をはじめ、コミュニティセンター「アートスケープ」「ウィークエンドカフェ」などの企画をおこなうほか、コミュニティカフェである「Bazaar Cafe」の立ち上げに参加。日本洞窟学会会員。

細馬 宏通(ほそま・ひろみち)

人間行動学者、早稲田大学文学術院教授。1960年生まれ。京都大学大学院理学研究科修士(理学博士)。声と身体動作の時間構造、視聴覚文化史を研究している。著書に『うたのしくみ 増補完全版』(ぴあ)、『だてん断』(今日の「あまちゃん」から)(河出書房新社)、『二つの「この世界の片隅に」』(絵はがきの時代)、『浅草十二階 増補新版』(青土社)、『介護するからだ』(医学書院)、『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか』(新潮選書)他多数。バンド「かえる目」では作詞・作曲・ボーカル&ギターを担当。



ラーニング・ツールで 楽しむ

おしりに
いすのてりが
「いこんど」



この人は
何を思っているだろう？

東京都京セラ美術館 #ラーニング #名画との縁結び

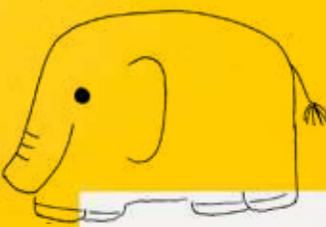
談話室には、美術や美術館をより一層楽しむためのツールが置いてあります。この冊子もそのひとつ。コレクション作品を、ああでもない、こうでもないと思ってしまう「名画との縁結びシート」、身近な「なぜ」を見つけて見知らぬ誰かと共有したり、交換できたりする「ほんまかファイル」。そして、想像を膨らませる「気のまま観賞かるた」は、視覚障害のある方や、日本語が母語でない方とも楽しめるかもしれません。いずれも休憩がてら、気軽にできます。どんどん増えていくラーニング・ツールにご期待ください。

1. 名画との 縁結びシート

コレクション作品をよく見て、楽しんでもらうためのシートです。コレクションルームでは、春・夏・秋・冬の4期に分けて、コレクションのなかから作品を展示しています。そこから数点を選び、ワークシートをつくっていきます。実際に絵を見て、こちらもやってみてください。その逆もいと思います。ひとりでも、誰かとあれこれ言い合いながらもかまいません。見れば見るほど、いろんな発見があるかも。
*作品展示にあわせて、コレクションルームまたは談話室にて配布します。

このマネキン
いつで置いておく？
はやく取り返してほしいよ〜

ゾクは青くはい!!



人が
美術館に

行く理由

「なぜ」だと思
「もの」や「できごと」
を探そう!

見つけたところ

見つけたとき
月 日 時 分

「なぜ」だと思理由

きっとこれは…

東京都京セラ美術館 #ラーニング #ほんまかファイル

先生がいつも
期待しすぎて、
やりにくい!

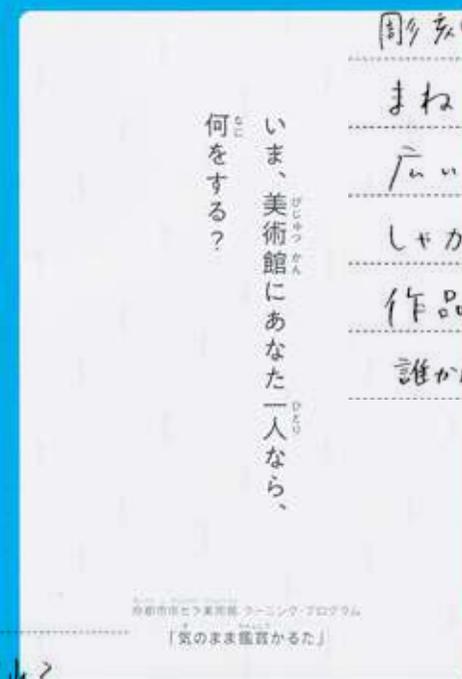


2. ほんまかファイル

身の回りの「なぜ」だと思「もの」や「できごと」を、自由に書いてもらいます。美術館やまちなか、部屋のなかや机のひきだしのなか……。何のために、なぜあるのかわからない。あるいは、わからないけれど気になってしまふ。気になる「なぜ」を探して、スケッチや言葉で記録します。「なぜ」を談話室のポストに投函すると、閲覧用のファイルに後日追加され、誰でも見ることができるようになります。見知らぬ誰かと「なぜ」を交換し合って、さらに謎が謎を呼ぶことも!?

3. 気のまま鑑賞かるた

いわゆる「かるた」ではありません。カードに書かれた言葉を手がかりに、美術館のなかで、あるいは頭のなかで「かるた取り」をするような感覚で遊ぶものです。想像力を働かせる、いろいろな、意外な発見がきっとあるはず。カードは今のところ5種類。全部やってみると、これまで知らなかったイメージが浮かんでくるかもしれません。



一人ではありせんか見せたい
とんと好きとのといています。
たんと一人みら
一般入不可のとんと探険
して脱出ゲームとんととりました。

英訳版もあります。点字版も制作中です。



*ワークシートは当館のサイトからダウンロードすることもできます。
https://kyotocity-kyocera.museum/learning_tool

4. トリドリ・スツール



カラフルで、高さもさまざまな椅子。きのこのように、花のようにも見えますが、座面は実はマンホールの蓋です。可動式なので、ワークショップにあわせて組み合わせることも自由自在。その時々で、談話室の景色を変えてしまう不思議な存在です。小山田徹さん作。

6. ライオン椅子



2020年に亡くなった京都市動物園のライオン「ナイル」をイメージして制作。この動物園は談話室から見える親しみ深い場所です。多くの画家が園の動物をモデルに絵を描いていたりと、園の動物と美術作品は近い関係にあります。この椅子にふれることで、美術館の外とのつながりを感じられるかもしれません。サカタアキコさん作。

5. 持ち歩きクッション



ラーニングプログラムで館内を歩きまわったり、階段などに座って、スケッチしたりする時に使ってもらえるクッションです。子どもが持ちやすいサイズで、正八角形。どこでも取りまわしやすく、座布団のように敷いて座れます。裏のポケットにはA4バインダーも差し込めて、機能性も十分。カラフルな6色展開で、色を選べる楽しさも。フクトククニヨさん作。

7. 触る地図



視覚に障がいがある方といっしょに館内を楽しむための点字の案内文がついた凸凹のある館内マップ。京都ライトハウス（京都市北区）で事前に借りて読むこともできます。イベント開催時には、談話室でゆっくり見ていただき、館内を歩きはじめるのがいいかもしれません。好きな椅子を選んで座ってご覧ください。

ラーニングをさかのぼる

談…中谷至宏（京都市京セラ美術館学芸員）

これまで、この美術館では、どのような市民向けのプログラムがあったのでしょうか？ 展示作家のトークショーなどとは異なる「参加」という視点から、歴代の企画や、リニューアル前のプログラムなどについて話を聞きました。

原点をたどると

京都アンデパンダン展 1957～1991

1955年に作家主導ではじまった展覧会。基本的には既成の画壇に対抗して、自由に発言、批評できる場を設けることも目的のひとつだった。1957年より京都市主催。京都ビエンナーレを挟んで隔年開催の時期もあったが、1991年まで開催された。

講演会ではなく、作家以外も集う形式では、この展覧会のプログラムが挙げられますね。

展覧会とは別に、出品者と外部の批評者（後にアンデパンダン展賛助者）、当時の館長や学芸員などで、毎回、白熱した議論が繰り広げられたようです。50年代は「懇談会」として告知していました。

ある時から懇談会を設けなくなり、美術館の定期刊行物「美術館ニュース」で、賛助者それぞれに、その年の傾向とか作品について、批評を書いてもらうようになりました。



1959年、旧事務棟2階事務所での懇談会。パイプをくゆらせたりしながら批評が述べられる。



1960年、本館103号室で開かれた懇談会。賛助者は井島勉、今泉篤男、中原佑介、矢内原伊作の4氏。

これがはじまり

芸術祭典京・造形部門「思い出のあした」展 1997

美術館の歴史と現代の表現が呼応する空間を目指した展覧会。「現代美術展」の形式をとりながら、美術館建築の特性を示し、コレクション展と企画展の共存をはかった。また、展示作家のマルチプル作品をミュージアムショップで販売し、展覧会のテーマにつながる野外カフェなど、美術館の未来のプロトタイプを提示する試みだった。

「美術館をみがこう」

（講師：磯村浩之亮）



外してあった南玄関の錆（かざり）金物を地下から出してきて、近隣の小学校などに声をかけ、みんなできれいに磨く、というもの。そのあと、職人さんが金箔を貼るところも見てもらって、最終的には磨いた金物を南玄関の上につけました。

「美術館をうつそう」

（講師：日下部一司）



用意した箱に針穴（ピンホール）を開け、ピンホールカメラをつくって撮影。箱を屋外に置き、針穴から入る光をフィルムに写し取って、昔の講演室で現像するところまでやりました。丸一日かけたワークショップでしたね。

「美術館をみつげよう」

（講師：松井紫朗）



クロージングイベントです。約400mのブルーの布地を大勢の参加者と歩いて広げながら、館外や展示室を廻って、美術館の空間を体感してもらいました。最後には、布を上から引っ張り上げてもらって、美術館を覆いました。

1990年代に入ると、日本の美術館でも「教育普及」への要望が強くなってきました。当館でも「ワークショップをやりましょう」となって、この展覧会からはじめました。屋外のイベント的なことをやってみたんですね。具体的には、出展作家の松井紫朗、日下部一司、そして錆（かざり）職人の磯村浩之亮各氏に依頼して、3つのワークショップをおこないました。

会場は閉館中の本館。リニューアル前に、これまでの美術館の記憶とリンクさせて、何ができるかを考えたんです。年の前半は美術館の歴史や建物をテーマに、後半は使われない展示室で、この時しかできないユニークな活動を試みました。ワークショップは全8回。また、工事中の仮設壁面に参加講師による写真プレゼンテーションを展示しました。

「床にたずねる84年の歴史」



「展示室を発掘する〜壁を愛でる〜」(講師：日下部 司)



「展示室を発掘する〜壁を愛でる〜」(講師：森太三)



「美術館をみがこう again」



記録的な動員数だった「ミロのヴィナス展」など、大陳列室で開催された展示会の作品配置や接収期のバスケットボールコートに床にテープを貼って再現しました。コートができた時は、みんなでバスケットをしました。

解体される展示壁面を破ったり、切り裂いたりして、好きなものを制作しました。壁を削り取ることで、長年ベンキが塗り重ねられてきたのがわかります。

解体される収蔵庫の内装材を用いて、台座をつくりました。木材を組み立て、思い思いの色を塗って、カラフルな台座の完成。最後は何もない、作品がなくなった収蔵庫で記念撮影です。

持ち場を決め、専門家にやりかたも教わりながら、壁面の大理石の汚れを落とします。床のタイルも同様に、大理石やタイルの歴史についてのレクチャーもありました。

「85年目のコピササイズ」

(講師：コビー・トラベラス)



写真や雑誌をはじめ、ストックされていたさまざまなものを好きにコピーワークして、特製バインダーに綴じました。最後は講習会を行いました。

「見ないで感じる美術館」

(講師：岡本光博)



講師のレクチャーを受けた後、真っ暗な展示室へ。ロープを頼りに室内を進むと、そこには……岡本さんの作品が置かれていたのです。

「展示ケースの内と外」

(講師：村川拓也)



空っぽのガラスの展示ケースに参加者が入って「鑑賞される」「観られる」という体験。鑑賞する側とされる側の入れ替わりも、持ちよった展示品とともにケースに収まった方もおられました。

「声に出して読みたいコレクシオン」(講師：高橋耕平)



収蔵作品のカタログから好きな作品を選びます。そのあと、メガホンを持って展示室に行き、自由に歩き回り、寄り集まったりしながら、作品名と作家名を声に出し、空間を満たしました。

談話室の記録を探してみました

談話室の空間は、かつて「休憩室」「喫茶室」として使われていました。いったい、どんなところだったのでしょうか？ 美術館に残る一番古い手がかりは「京展目録」です。

1945年にはじまった「京都市主催美術展(京展)」の期間中、「東休憩室」では「京展喫茶室」が営まれていました。市内の喫茶店の共同運営だったようです。「京展目録」第5回(1953年)、第7回(1955年)に、「京展喫茶室」と題した広告が掲載されています。また、第5回では「観光京味連盟甘党喫茶部」だった名称が、第7回には「京都喫茶店連盟」に変更され、加盟店も増えました。今はもうない店もありますが、イノダコーヒ、スマート珈琲店、喫茶ソワレなど、老舗の喫茶店とともに、富美家、永楽屋など甘味処も名を連ねます。

そのあとの経緯は明らかではありませんが、近隣のホテルが出張喫茶のようなことをしていたようです。引き続き、調べを続けていきます。ご存知の方がおられましたら、ぜひお知らせください。



「京展目録」第7回

光島貴之さんと歩く



ラーニング・プログラムでは、障がいのある方とともに学び合うこともやっています。

今回は、全盲の美術家・光島貴之さんといっしょに京都市京セラ美術館の内と外をまわりました。光島さんは、視覚障がいのある人とともに、言葉を使って美術を鑑賞する市民グループ「ミュージアム・アクセス・ビュー」の活動を20年ほど続けています。光島さんにとって、この美術館はどんな場所でしょう。そして、ラーニング担当者と歩くことで、どのような気づきがあるのでしょうか。

美術館に入る

美術館の正面「京セラスクエア」。2021年3月現在、2つある出入口のうち、メインエントランスが使われています。点字があるのはこちらです。

エントランス近くにあるスロープの手すりには、自転車とバイクの立体的なイラストが。「こっちは自転車？ バイクとのちがいは何だろう。バイクのほうが重厚感があるのかな」



談話室

談話室のソファに腰をおろすと、動物の鳴き声が。「なに？」と光島さん。窓の向こうにある京都市動物園からです。

「触地図」は今回、光島さんに体験してもらいたかったもののひとつ。見開きになった大判の地図を膝の上で広げ、小さく声に出しながら読んでいきます。「横長で、左に点字解説があって右に地図があるというのは、とてもわかりやすいですね」



光島さんは美術館や公共施設にある点字案内板はあまり使われないそう。「こういった手に取れる地図があると心強いですよね」この談話室はちゃんとわかります。「わかりやすいよ。『だ』って書いてある」先日搬入されたスツールの座面に手を置き「少し動くんだけ」と確かめ、ひとつひとつ高さのちがう椅子に座ってみます。「ワークショップで長く座っていても案外大丈夫そうですね」

*触地図の利用方法等については美術館にお問い合わせください。



外にある、
外につながる施設

新設された「東山キューブ」と本館はつながっています。その境目で「足の裏の感触で古い部分か新しいかわかる」と光島さん。匂いもそれぞれちがう、とも。

屋外庭園の「東山キューブテラス」からは、東山が一望できます。建物のへりにふれて「柵がないんだね」と、ひとこと。ラーニング担当者の説明を受けつつ、眺めを満喫です。

テラスの入り口の壁をなぞる。旧館部分の古い煉瓦の壁を模してつくられたと聞き、ちがいをたしかめます。



光のたっぷり入るカフェ「ENFUSE」でお昼休憩。「コーヒー大好きなんです」と笑顔に。



東山キューブテラス



美術館北側にある「ザ・トライアングル」の地上部にあたる北西エントランスにも行ってみました。ガラス張り、その名の通り三角形の建物を一周。「二等辺三角形かな？ちがうかな？」光島さんといっしょにまわると、わたしたちもあらためてかたちを知っていくようです。

展示を観てまわる

そして、それぞれの展示室へ。コレクションルームでは、主に絵画を鑑賞します。木島桜谷の《寒月》を前に、六曲一双の屏風という作品のかたちからはじまって、あちら、こちらと動きながら、観る場所によって観え方が異なること、月の光のニュアンスなど、ラーニング担当者が頭のなかで思い描きやすいように伝えていきます。光島さんも、次第に絵のなかに入り込んでいくかのよう。「キツネはどちらを向いているんですか」「竹林の竹の本数は」と次々と質問を投げかけます。「この絵は頭のなかで映像がつけられたので、しばらく残ってると思います」東山キューブでは現代美術展「平成美術…うたかたと瓦礫（デブリ）1989-2019」をまわります。今度は展示作品の体験も試みました。階段を上り下りしたり、外貨が敷き詰められた床を踏みしめたり。アクティブな「体感」です。



中庭の作品、清水久兵衛《朱態》1990年
音の反響から素材の質感を探ります。



木島桜谷《寒月》1912年
観る面白さ、楽しさを満喫。



光島貴之（みつしま・たかゆき）

美術家。1954年生まれ。10歳頃に失明。大谷大学文学部哲学科を卒業後、鍼灸院開業。1992年より粘土造形を、1995年より製図用ラインテープとカットニングシートを用いた「さわる絵画」の制作をはじめ。2020年8月、ギャラリー兼自身の制作アトリエとなる「アトリエみつしま Sawa-Tadori」を開業。2021年4月にリニューアルオープンする長野県立美術館の常設展示「アートラボ」に出演。

こうして、ああでもない、こうでもない話しながら、半日かけて美術館をひとまわり。

「絵画も現代美術も言葉にすると、また新たな面白さが生まれますよね。言葉にすることでいつもとちがう感覚が出てくるし、何人かで鑑賞すると、より社会的なコミュニケーションが生まれる気がします」と光島さん。実際、わたしたちが作品の前に盛り返り上がっていると、通りがかった来場者が足を止め、耳を傾けていくことも。ああでもない、こうでもないの続きはぜひ、談話室で。



IDEAL COPY
《Channel: Exchange》
1993年-
「砂利でもなく、点字ブロックでもない何だか心地よい足裏刺激でした」と光島さん。

4つのアプローチ

アート・ピクニック

美術館をはじめ、京都のまちを探検「わくわく感」を携えて、新たな風景と出会う小さな旅。子どもから大人まで、留学生も、目や耳が不自由な方も。互いの「ちがいを受けいれつつ、身近なところから文化の奥行きを体感。

ダイバーズ・ラボ

それぞれの立場から、文化芸術を研究する「アート・ダイバー」たち。彼らの目線や研究のプロセスを知ることは、日常を新鮮に発見したり、研究の面白さを知る鍵になります。ここから、新たなラーニング・ツールが生まれることも。

エキシビション・クルーズ

展示会をより楽しむための、言葉やパフォーマンス。アーティストや学芸員などが、作品の見かたの新たな扉を開きます。アートをより深く知り、味わうための豊かなヒントが得られるプログラム。

談話室

ラーニング・プログラムの拠点。思い思いに過ごせる自由な場所。ラーニング・ツールで遊んだり、学び合うことも。誰でも参加できるプログラムも実施予定。

4つのテーマ

パブリック
(共創)

互いに学び合い、
ともに美術館を創る。

多様性の
尊重

他者を思いやり、
想像する力を育む。

青少年育成

能動的に見て、
考える機会を提供する。

地域連携

「京都」を活かした
プログラムを展開する。

京都市京セラ美術館のラーニングについては、
ウェブサイトもご参照ください。



https://kyotocity-kyocera.museum/learning_program

自宅等で楽しめるラーニング・ツールやラーニング・レポート
などが掲載されています。レクチャー動画や日本語字幕付き手
話動画もありますので、ぜひご覧ください。



日本語字幕と手話付き動画の例
（「青木淳館長による杉本博司 経歴聞き取り調査」より）

「なんでだろう」を 分かち合う

「教育普及」から「ラーニング」へ。

リニューアルに際して、単に言葉が変わっただけではありません。京都市京セラ美術館のラーニングは、お互いに学び合い、知を交換することを目的としています。

展覧会や作品について教わることは別に、「なんでだろう」と考え、さらにそれを他の人と分かち合っていくこと。たとえば1枚の絵について、ああでもない、こうでもないという意見が積み重なるプロセスは、発見があって、わくわくします。

談話室は、さまざまな「なんでだろう」がはじまる場所です。部屋から見える景色、置いてある椅子なども、そのきっかけのひとつになります。

いろんなものことに目を向け、「なんでだろう」と思い、誰かの「なんでだろう」を面白がる。「なんでだろう」の重なりとつながりは、アートそのものともいえます。それは、新しい美術館と来場者との関係でもあります。試行錯誤している人、もやもやしている人、ほっとしたい人、誰でも歓迎。談話室はいつも、いつでも、みなさんをお待ちしています。

談話室とラーニング (PDF版)

発行：
京都市京セラ美術館
〒606-8344 京都市左京区岡崎円勝寺町124
Tel: 075-771-4334

発行日：
2021年3月31日

企画・制作：
京都市京セラ美術館
事業企画推進室
ラーニング・キュレーター 富塚絵美
ラーニング担当 藤田龍平
<https://kyotocity-kyocera.museum>

編集：村松美賀子
アートディレクション、デザイン：仲村健太郎 (Studio Kentaro Nakamura)
写真：片山達貴 (p.20) 藤田龍平 (p.33 [ライオン椅子・持ち歩きクッション]、表4)
堀井ヒロツグ (p.33 [トリドリ・スツール、触る地図]、p.38-p.41) 八木夕菜 (表紙、p.2-p.9)
文：鮫島さやか (p.38-p.41) 浪花朱音 (p.20-p.29) 村松美賀子



京都市京セラ美術館
Kyoto City KYOCERA Museum of Art