みんぱくリポジトリ
国立民族学博物館学術情報リポジトリ National Museum of Ethnolo

視覚障害者の絵画鑑賞：「副触図」の可能性：共同研究：「障害」概念の再検討：触文化論に基づく「合理的配慮」の提案に向けて

メタデータ	言語: Japanese
	出版者:
	公開日: 2018-07-10
	キーワード (Ja):
	キーワード (En):
	作成者: 広瀬, 浩二郎
	メールアドレス:
	所属:
URL	https://doi.org/10.15021/00009106

PROJECT

視覚障害者の絵画鑑賞―「副触図」の可能性

文 広瀬浩二郎

共同研究 ●「障害」概念の再検討―触文化論に基づく「合理的配慮」の提案に向けて（2016－2018年度）

世界各地の美術館では、視覚障害者対応、バリアフリー的な取り組みとして、彫刻作品を触察するプログラムが実施されている。立体物の触察は制作プロセスを追体験する行為でもあり、目が見える・見えないに関係なく、万人が楽しめる美術鑑賞だといえる。晴眼者が彫刻作品にさわり、「目で見るだけでは気づかないこと」を発見するケースも多い。私は2冊の編著『さわって楽しむ博物館』（2012年）、『ひとが優しい博物館』（2016年）を通じて、日本における「さわる展示」の事例を収集・分析してきた。拙編著でも、立体作品の触察は多角的に論じられている。

近年の美術館では、視覚障害者がどうやって二次元の絵画作品を鑑賞するのかが、大きな課題としてクローズアップされるようになった。視覚障害者が絵画を鑑賞する代表的な方法として、次の2つを挙げることができる。①言葉による解説を聴く。②触図にさわる。以下では、それぞれのメリットと問題点を指摘しよう。本稿がミュージアムにおいて、視覚障害者に対する「合理的配慮」を考えるきっかけになれば幸いである。

言葉による絵画鑑賞

言葉による鑑賞は、映画の副音声解説に類似している。視覚芸術の絵画を言葉のみで描写するのは難しい作業であり、解説役を担う晴眼者は自身の言語感覚を磨かなければならない。視覚障害者は複数の晴眼者の解説を比較・統合することにより、絵画の全体像を心に描く。この点も、映画の副音声と同じである。一般に、絵画鑑賞では多様な解釈が許容される。晴眼者でも、人によって解説の内容は異なる。そんな個性豊かな解説を聴き比べることができるのは、視覚障害者の役得だろう。

言葉による鑑賞の問題は、視覚障害者の情報入手が受動的になってしまう点である。映画には出演者の声、背景音など、多彩な聴覚情報が含まれている。視覚情報が得られない分、目の「不自由」な人は、聴覚情報を「自由」に組み合わせて、自分なりに画面を想像・創造するのである。絵画作品には声・音のオリジナル情報がないのが、映画との最大の相違だろう。

言葉による鑑賞は、一部の中途失明者には好評である。絵画を見た経験の有無によって、この鑑賞法の成否が決まる。さまざまな絵画を過去に見たことがある中途失明者なら、言葉による解説を聴いて、作品の細部をイメージできるだろう。一方、私を含め、早い時期に失明した人は、そもそも絵画を見た経験が乏しい。私が言葉による解説を聴いても、「そうですか、なるほど」という表面的な理解で終わってしまうことが多々ある。

言葉による鑑賞では、「晴眼者＝解説者」「視覚障害者＝受け手」という役割が固定されていることにも疑問・不満を抱く。言葉による絵画鑑賞会に参加した晴眼者は、「視覚障害者の意表を突く質問により、漠然と見ているだけでは気づかない点に注目することができた」という感想を述べる。たしかに、あの手この手を用い、目の「不自由」な人に絵画の状況説明をする創意工夫、言語化の過程を経て、晴眼者が新たな「絵」に出合うのは間違いない。ただし、常に鋭い質問を投げかけることを期待される視覚障害者の中には、プレッシャーを感じる人もいるだろう。静かに、自分のペースで絵画鑑賞したい視覚障害者がいることも忘れてはなるまい。

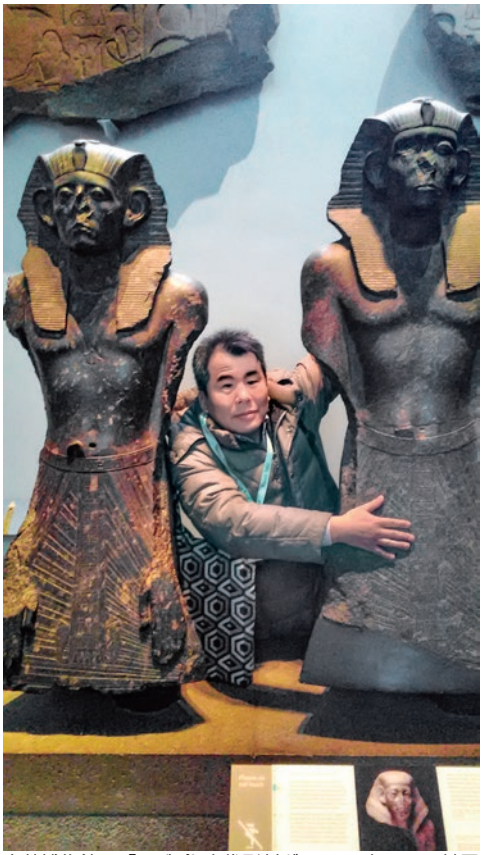
触図制作の課題

次に、触図について概説しよう。触図とは、視覚情報の触覚への変換、翻案である。視覚障害教育の現場では、理科・社会科などの教科書を中心に、触図が活用されている。絵画・地図・写真など、巷にあふれるグラフィック情報に視覚障害者がアプローチする手段として、触図は有効だろう。触図をさわる鑑賞法の利点は、視覚障害者の能動性である。言葉による解説とは違い、視覚障害者は自分の好きなスタイルで触図を味わうことができる。晴眼者との対話型の鑑賞会において、触図があれば、視覚障害者が主体的に発言することも可能となる。「晴眼者＝解説者」「視覚障害者＝受け手」という図式を崩し、絵を見る人、さわる人の異文化間コミュニケーションの場を拓（ひら）くのが触図の強みといえる。

触覚には、聴覚とは異なる回路で「体内に入り込む」作用がある。たとえば、触図に描かれた「道」を指先でたどってみる。すると、鑑賞者は実際に道を歩いている身体感覚を持つ。指の動かし方によって、歩くスピードを変えることもできる。触覚情報を獲得するに当たって、人間は手・指を動かすことが多い。これは、視覚・聴覚にはない特徴である。身体動作を伴うため、触覚情報は記憶に残りやすい性質を有している。視覚障害者・晴眼者の対話型鑑賞会でも、触覚的な要素を取り入れれば、文字どおり記憶に残る体験ができるに違いない。ここまで記述してきたように、触図には言葉による鑑賞の欠点を補う機能がある。しかし、美術館が鑑賞ツールとして触図を導入する場合、以下の2つの問題があることに注意すべきだろう。

1.誰が触図にさわるのか: 昨今は視覚障害者のパソコン利用が一般化し、「点字離れ」が進んでいる。以前は読書や学習など、視覚障害者の情報伝達手段として、点字は不可欠だった。だが近年の技術革新、とくにパソコンの画面読み上げソフトの充実により、視覚障害者の情報環境は激変した。現在では点字を介さずに、パソコンのキー操作でインターネットにアクセスすることが日常化している。点字を読めなくても（読まなくても）、視覚障害者が社会参加できるようになったのは、時代の進歩として歓迎すべきだろう（なお、各種ICT機器が普及した現在でも、自らの手で能動的に読み書きできる点字は、視覚障害者にとって不代替の文字文化であることを付言しておく）。

中途失明者は、概して点字の触読が苦手である。個人差もあるが、中年以降に失明した人は触覚が鈍化しており、点字の習得が困難だとされている。触図を理解するためには、点字の触読よりも上級のテクニックが求められる。視覚障害者は触図にさわり、指先がとらえた点の情報を線にして、面へと広げていく。この人間ならではの知的作業は、パズルに似ている。パズ



大英博物館の「エジプト古代彫刻ギャラリー」にて。触図と点字による解説を参考としつつ、彫像に触れて鑑賞することができる(2018年2月、太田好則撮影)。

ルのピースを組み合わせる試行錯誤には、時間と根気が必要である。点字の触読をマスターできた中途失明者も、異口同音に「触図はわからない」と主張する。

せっかく美術館が点字パンフレット、触図資料を準備しても、利用者が少ないという話をよく聞く。いうまでもなく、ユーザーが少ないから価値がないというのは暴論である。触図の制作者は、「視覚障害者がさわりたくなるような絵」をめざすべきだろう。点字を読むのは触学の側面が強いが、触図による絵画鑑賞では触楽の要素が大切である。「点字は苦手だが、触図は好き」という中途失明者が、美術館から育つことを願っている。

2.誰が触図を創るのか: 視覚障害者用の教科書の触図は、盲学校の教員、点字出版所の職員が意見と技術を出し合い制作される。触図の原版作成、校正では、視覚障害の当事者が「さわって確かめる」作業が必須である。最近では大・中・小の点を組み合わせる「点図」をパソコンでデザインし、点字プリンタで簡単に打ち出すことができるソフトも汎用化している。また、点のみではなく、多種多様な線、面の触感を表現できる印刷技術も開発された。

昨今、鉄道駅などの公共施設では、視覚障害者用の触知案内板が設置されるようになった。博物館・美術館でも、館内案内用の触知図(触地図)を導入する例が増えている。世間に流布する点字パンフレット、触知案内板の中には、当事者が「さわって確かめる」ステップを経ぬまま納品される粗悪品も目立つ。こういった粗悪品は「蝕知図」と呼ぶべきだろう。私は街中で間違った点字表記、未熟な触図に出合うと、複雑な気分になる。蝕知図の製造業者には今一度、「誰のための触図なのか」という原点を確認していただきたい。一方、触知案内板のユーザーは粗悪品を駆逐するためにも、「わかりやすい点字・触図」のあり方を具体的に提案していかなければならないだろう。

「創・伝・使」の対話から生まれる副触図

美術鑑賞で用いる触図は、わかりやすいというだけではなく、想像力を刺激する「感動・共感の絵」であってほしいと私は考える。微妙な色遣い、遠近感など、絵画に含まれる視覚情報は多岐にわたっている。それらすべてを触覚情報に置換するのは不可能である。絵画は、見ることを前提として描かれる。それをさわって理解しようとする試みには、限界があることを明記しておかねばなるまい。しかし、限界があるからこそ、挑戦を続けるのが人間の本能だろう。私は、「絵にさわる」実験を積み重ねていけば、新たな美術鑑賞の地平を拓くことができると信じている。

一般に、触図は「似顔絵」のようなものだといわれる。点と線の凹凸のみで伝えられる情報はわずかである。絵画を触図に変換する際、何を取り上げ、何を捨てるのかを慎重に検討しなければならない。最初に原図をじっくり見て、そこに表出されるエッセンスを読み取る。次に、その視覚情報をどうやって、どこまで触覚的に表現できるのかを精査する。触図制作のノウハウは、点字出版所などに長年の蓄積がある。とはいえ、触図の掲載事項はケース・バイ・ケースで取捨選択するので、単純なマニュアルを作ることはできない。

おそらくアーティストや学芸員は、触図で伝えられる情報量があまりに少ないことに戸惑いと失望を感じるだろう。だが、「少ない材料から多くを生み出す」のが触図の要諦である。シンプルな素材で、何を、どう触図化するのか。この点を真剣に吟味する「最小化=最大化」のプロセスは、美術鑑賞の意義を探る知的冒険でもある。美術鑑賞に適した「感動・共感の触図」を具体化するためには、以下の3者の相互交流(接触と触発)が重要だろう。絵を創る人(アーティスト)、絵を伝える人(学芸員、盲学校・点字出版所の関係者)、絵を使う人(触図ユーザー=視覚障害者)。「創・伝・使」のベクトルが融合された時、斬新でユニークな触図が誕生する。「創・伝・使」を担う3者の対話そのものが、触覚による美術鑑賞の沃野を耕す実践的研究となるのは間違いない。

繰り返しになるが、触図で伝えることができる情報は、絵画の一部である。必然的に、言葉による解説を併用し、触図の不備を補足することになる。私は視覚芸術に新たな魅力を付与することを意図し、美術鑑賞で使われる触図を「副触図」と名付けている。副触図は、視覚障害者用のものである。しかし、副触図の触感にアートを感じる晴眼者がいてもいいのではないか。副触図は、万人の「心に触れる」普遍性を指向すべきだろう。絵画を見る人、さわる人が互いの持ち味を発揮できる鑑賞会が各地の美術館で開かれるよう、共同研究の成果を民博から発信していきたい。

ひろせ こうじろう

国立民族学博物館グローバル現象研究部准教授。筑波大学附属盲学校から京都大学に進学。同大学院にて文学博士号取得。専門は日本宗教史、触文化論。視覚に頼らない知的探究の技法として、“手学問”を提唱する。最新刊の『目に見えない世界を歩く――「全盲」のフィールドワーク』(平凡社新書 2017年)など、著書多数。