

物と体験の場所としてのミュージアム

——「まぶさび展」の体験を通して——

蒲生 諒太

1. 体験の場所

「体験」というテーマは 20 世紀以降の人間科学上重要なトピックである。教育では「体験学習」という体験の中で学ぶ学習スタイルがこれにあたる (Kolb, Rubin, & McIntyre, 1971)。この「体験」というテーマに強い影響を与えたのがジョン・デューイの哲学である (1975a、1975b、2004、2005)。彼が位置するプラグマティズムは、世界には絶対的な真理 (知識) があり、人々はそれをそのまま受け入れるという発想を退ける。むしろ、日常体験の中で真理が生成され把握されるという発想を採用していた。この発想の中でデューイは体験学習を重視した実験学校の創設などを行った (柳沼、2002 などを参考)。この哲学的潮流は真理 (知識) を観念的なものから、具体的なもの、体験的なものへと変化させた。

ミラー (1994) はデューイの発想をさらに発展させ、体験によって真理が獲得されるというよりも、体験によってそこに関わる人々や物、知識が全体的に変容 (トランスフォーメーション) するというモデルを提出している。彼の考えでは体験によって単に真理 (知識) と関連した人間の理性の変容だけでなく、身体や感性などの人間存在の深い部分を含めた全体的な変容 (吉田、1999、中川、2005) が生じると考えられるのである。

このような「体験」は私たちの身体を拠点に生じるものである。近年、私たちの身体を孤立した「個」的な存在ではなく、周囲の状況に依存した「場所」的な存在であると捉える発想が提出されている (ギブソン、1985、ブロンフェンブレナー、1996、やまだ編、2010 など)。この考えに従うと、私たちの身体は身体が位置する場所を含んだ存在であり、その身体を拠点に生じる体験は場所的なものであると考えられる。

ここでは「体験」をある場所に位置する身体を拠点に生じる出来事と捉え、さらにそこで身体が感じ考える様々な知覚や認知の総体として考える。「体験」によって当事者やそこに参加している他者や物に変容し、何かしらの知識 (真理や語り) が生じる。その変化は理性的なものに限定されず人間の全体性 (理性、感性、身体など) を覆うものである。

ところで私たちは日常、場所と体験をめぐる対立に出合うことがある。それは、

その場所での体験は面白いものか（それ自体が目的か：その体験から快感情を得られる）、為になるものか（何かの方法か：その体験から得られる方法によって将来、快感情が得られる）どちらかであり、両立することはないという考えである。面白くないが為になる場所での体験の代表は「学校」である。「勉強は面白くないが為になることだから我慢してその場所にとどまれ」という言説がこの対立を端的に表している。一方で遊園地や映画館は為にならないかもしれないが面白いものであり、その場所での体験が為になる場合は例外として扱われる（「教育映画」など）。しかし、ここではこの対立はどちらが正しいか判断する問題でも、状況によってはどちらか一方でしかないという排他的な態度をとるべき問題でもないとする。ここでは為になり面白いものであってほしいと考える意見を尊重したいからである。

この欲求を肯定することで体験をめぐる専門職（体験をデザインする専門性のために社会的に地位を確保され生活の糧を得ている職業。たとえば、舞台芸術、教育、そしてミュージアムなどにおける専門職）の専門性を議論することができる。彼らは面白いことと為になることという両立困難な発想を両立させようとするにおいて、自分たちの専門性を構築する。なぜなら、私たちは面白くて（快の感情を伴った）為になること（合目的なこと）を求めているからである。この態度の賛否はともかく、この日常的で素朴な理解を本稿では出発点にしたい（面白くないが為になることを強要、提供し続けることは難しい）。

ところで、面白い場所も面白くない場所も、為にならない場所も為になる場所も体験という点では同一地平にあり、場所という物が溢れた空間的時間的に限られた何かがそこにはある。このような場所は「体験の場所」とでも呼べるものである。「体験の場所」とは、その場所での体験がその体験をした人を変容させることを目的とした場所である。さらにその場所は体験をめぐる専門職によって管理されていることが多い。たとえば、学校やミュージアム、コンサートホールや遊園地などである。興味深い論点は体験と場所との関係である。

体験の場所とは現実的にどのような特徴があるか、単に理論的研究だけでは言及が難しい。体験そのものが具体的なものである以上、抽象的な共通的な理解では捉えきれない存在だと考えられるからである。現実の体験の場所の特徴を記述し分析することで、より理解がしやすくなるだろう。

本稿での目的は「体験の場所」という概念から出発し、具体的な体験の場所を分析しより詳細な「物と体験の場所」というモデルを生成し、それをもとに体験をめぐる専門職に関する問題を提示することである。ここでは具体的な体験の場所として博物館（ミュージアムの1つ）を挙げる。博物館とは物を収納する物中心的な発想の倉庫である。物は人間に様々な体験を与えたり誘発したりする。ア

フォーダンス的な発想はもとより記憶の想起や感覚の発生など、物は身体を変容させる知覚的＝認知的出来事である体験を生み出す。博物館は物を管理するとともに鑑賞者の体験を支配しようとする。ときにこの支配には亀裂が入り、通常は隠れている博物館の体験の特徴や構造（骨組み）があらわになることがある。

ここではまず、物を集め収納する場所である博物館の姿をその背景にある博物学の発想とその発想から展開される権力装置としての博物館の姿を描写したい。さらに現代において情報のアーカイブを取り込む博物館という、博物館をめぐる発想の変化を考えながらその中で博物館において体験がどのような意味を持つのか示す。そして、博物館における体験支配の亀裂としての「まぶさび展」を示し、体験と場所の関係について考察する。

2. 博物学の発想と権力装置としてのミュージアム

ミュージアムの基礎となる博物学が隆盛を極めたのはヴィクトリア朝イギリスであり多くの人々が産業革命によって生じた余暇に動植物の採集を楽しんだ（メリル, 2004）。人々は博物学がもたらす新しい体験を好んだ。自然の息を呑むような豊穡さを自分の身近な自然の中に見出していた。博物学の読み物は大衆に向けた楽しい読み物であり非科学的な内容や動植物の擬人化がみられた。博物学に熱狂した大人たちは当時の学校で博物学的知識を教わらなかった。だからこそ博物学との出会いは新鮮なものであった（バーバー, 1995）。

博物学で重要なことは自然を集め分類し所持する、コレクションである。博物学における「自然」は実際に手に取り収集でき体系上に分類可能な自然であった（メリル, 2004）。採取された自然を整理する方法がリンネの体系学である（バーバー, 1995）。フーコーが博物学に見出した発想の特徴は表の発想である（フーコー, 1976）。博物学者は物同士を比較することで記号体系をつくり秩序付ける、つまり、収集された自然を分類し体系化していくのである¹。

この自然の収集・分類・所持という博物学的発想のもとで整理されたコレクションが制度化されたものがミュージアムであり、それは象徴的な権力を所有していた。19世紀初期の博物館は「珍品」類のごたまぜで分類方法もなく古銭もわら

1 フーコーのいう表のエピステーメは古典主義時代のものでありヴィクトリア朝時代のものではない。ここではエピステーメをその時代に支配的だった発想、語りの形式と、フォークサイコロジ的に理解している。その上で、そのような発想が博物学の背景にあり、その博物学を背景にしたミュージアムがヴィクトリア朝に1つの頂に達したと描いた。このように考えることはヴィクトリア朝時代の博物学の背景に古典主義時代のような表のエピステーメを認めることであり、ここでは具体的にリンネの体系学を用いているということである。

人形も鞘翅類の甲虫、ドラゴンの卵やフェニックス鳥の羽毛（非科学的でファンタジー的なもの）も展示されていた。やがて、博物館に近代化が訪れ整理方法の導入によりコレクションがまとめられていった。（バーバー, 1995）。ヴィクトリア朝において博物学は、自然神学によって自然世界に神の存在や属性の証拠を確認するものとして正当化されていた。リンネは人間を頂とした神が作った「自然の階段」をその体系に構成し動植物の形態に神の意思を見出した（バーバー, 1995）。自然神学によって自然に神の意思を見出せるようになったとき、そのコレクションは「小さな宇宙」となり、自分がこの小宇宙、世界を所有できるということ、コレクションを通し人間が神の（権）力を所有できるようになったことと結びついたのである。自然を収集し分類することで世界を一堂に集め所有する権力、そのコレクションを所有し保存できる（自由に世界を破壊することができる）権力を大衆に示す場所が博物館である。それを示すことでミュージアムを所有する者の権力の正当性や権力そのものが示されたのである（松宮, 2003）。

ところで現在の博物館は単純に物の分類と体系化という古い博物館的発想では説明がつかない営みを持っている。それは物の真理、情報を収集し、物と関連付けるということであり、従来の物の収集とともに情報の収集と関連付けを行うという営みである。古典的なものは物に添付されたキャプションである。キャプションにはその物から得られた真理が書き込まれ、すでに研究された物と関連付けられている。最も新しい戦略としてはデジタル・アーカイブであり情報アーカイブの構想は各地で散発的にみられる。完璧なデジタル・アーカイブの完成をもくろむ Google は経済的成功だけでなく、象徴権力をも手にしようとしている²。ミュージアムは物の集まる場所とともに情報が集まる場所として存在する。博物学の終焉とともに文系・理系（スノウ, 1999）さらにはその下位科学へと枝分かれし互いの成果が交換しにくいまでに細分化された状況において、学問的な知識のデジタル・アーカイブはバラバラになった情報を一堂に集めた「真理の小宇宙」を作り出そうとしている。

「真理の小宇宙」が完成されるならそれは1つの象徴的な権力であるとともに（全知に近いなら他者をより誘導できるという前提が有効なら）実際の権力になるだろう。デジタル・アーカイブはミュージアムの思想的延長線上にある。そして、デジタル・アーカイブのいくつかに実際の物理的なミュージアムと連携しようという動きも存在する³。「物の小宇宙」と「情報の小宇宙」が連携したとき、

2 Google による情報アーカイブは書籍を検索可能なデジタルファイルに変換し公開するという Google ブックスに見られる (<http://books.google.co.jp>)。また、純粋な情報（真理）のアーカイブとして Wikipedia が世界でも有数のプロジェクトである (<http://ja.wikipedia.org>)。すべての閲覧確認日は 2011 年 3 月 25 日。

そこには象徴的にも実質的にも強固な権力が現れるだろう。一見静的な物と情報のアーカイブである博物館は、その背後に動的なプロセス（権力）を所有しているのである。

3. 体験の支配への欲求

物と情報が結びついたミュージアムには物と情報を管理しなければならないという職務が生まれる。ここでの情報とは形を持たない物（object）であり、その半分をミュージアムが所持しているもののそれが完全な姿を現すためには人間精神上、つまり人間の心理（mind）上にも生じさせなければならない。読まれ理解されないキャプションの真理は情報ではない。ミュージアムは人々の心理的なプロセスを支配するために人々の体験を支配しなければならなくなった。ミュージアムの権力は象徴的なものから教育的なものへと変化する。

ミュージアムが取り付かれる欲求は自分の手元にある情報と鑑賞者に生じる情報を一致させることで完全なる情報をミュージアム内で完成させることである。この発想は「形の理論」と呼ばれる（篠原, 1998）。形の理論では作者は今あるとおりの形に仕上げ、そこに与えられた形が鑑賞者に伝われば充分だという考えである。つまり、作者から鑑賞者への1つの情報がそのまま受け取られることを期待したものである。私たちの体験は様々な可能性に開かれており（それをどの角度から視るのか、聴くのか、触るのか、それが周囲の状況との関係から生じる効果は何かなど）1つの対象から感じられる知覚情報は様々であるから、この発想は失敗に終わる。物は様々な体験を鑑賞者との間に生じさせる。そこで生じるのは「交通」であり、「形の理論」は物から鑑賞者への単交通的な発想である（篠原, 1998）。ミュージアムに収められた物は様々な可能性（過剰さ、篠原, 1991）を鑑賞者との間でやり取りする過剰の異交通装置（篠原, 2009）である。物は鑑賞者の知覚に対して様々な情報を与え（それゆえ物は体験を誘発する）、見られる角度や視点が変わったとき（それゆえ体験は可能性に満ちている）物は変化する

3 大学博物館におけるアーカイブは物をデジタル化し情報が付加されることが多い。東京大学総合研究博物館のデータベース（http://www.um.u-tokyo.ac.jp/web_museum/database.html）、九州大学総合研究博物館のデータベース（<http://record.museum.kyushu-u.ac.jp/search/index.html>）を参照。また、研究資源のアーカイブ化も進められている。たとえば京都大学研究資源アーカイブ 映像ステーション（<http://www.rra.museum.kyoto-u.ac.jp/avs/index.html>）である。また、公的機関におけるアーカイブでは物をデジタル化する方法でも進められている。国立公文書館（<http://www.digital.archives.go.jp>）や国立国会図書館のデジタル・アーカイブ（<http://porta.ndl.go.jp>）を参照。すべての閲覧日は2011年3月25日。

る。

ミュージアムが単交通的な「形の理論」、過剰さをなくそうとするとときにそこに確固たる真理が生じるが鑑賞者につまらなさを与えてしまうかもしれない。物と関連付けられた情報（真理）を過剰なく（物から空想されるファンタジーや逸話、可能性を抜きにして）鑑賞者の心理上で再現しようとするなら、極限まで過剰をそぎ落とす必要がある。実際、それでうまくいくかといえば否定的な態度をとらざるをえない。私たちは他者の話を誤解するしテキスト情報でさえ記憶違いやあいまいな解釈によっていい加減に理解することもある。人間とは、ある程度共通の傾向を持つものの実際的に個体差、個体内差というゆらぎ（いい加減さ）を持つ存在＝生物である。単交通はこのような生物の持つ過剰さによって破綻しやすい。しかし、それ以上に過剰さを失った体験を私たちはどのように感じるのかという問題がある。1880年代から博物学での成果は学校での教材になっていった。博物学書は教科書となってしまい科学的な間違いも擬人化もなくなったが書物としての魅力を失っていった（バーバー, 1995）。飼いやならされ支配された物や体験はそれによって正統な科学を擁護できるとしても、そこに生じていた過剰さや可能性が失われ、人々に新しい発見や日常から少しずれた非日常的な感覚も与えなくなってしまう。体験を完全に支配すること（過剰さをそぎ落とすこと）はつまらなさを生み出す。極度に純化された学問は、一般的にはつまらない体験を誘発する。これは過剰さを失うということ、学問の細分化、日常との断絶、身体性の喪失、真理を生成する場所と真理との断絶が私たちをつまらなくさせるということである。

ところで体験を支配しようという欲求に駆られたミュージアムにおいて、時々、亀裂が生じることがある。ミュージアムが単交通的な装置であることを放棄し、自分が異交通的な過剰の交通装置であろうとすることがある。この亀裂を2011年1月19日から3月13日に京都大学総合博物館で行われた「まぶさび展」に見出しながら、私自身がそこでどのような過剰な体験、つまり非正統的な博物館体験を行ったのか記述し分析する。

4. 「まぶさび展」の分析

（1）方法

ここでは「まぶさび展」での体験を検討する。この体験（2011年1月20日）はあくまでも私自身の省察された語りとして示されるものであり、一般的な「まぶさび展」の体験として客観性が担保されたものではない。この体験は、それを通して博物館という体験の場所の仕組みを考察するための材料として用いられ

る。

分析では2つの文章ブロックからこの体験が記述される（「まぶさび展」の体験記述）。前後1行ずつ空け、2マス下げて書かれたブロックは私が最初に「まぶさび展」を鑑賞した直後に記した感想であり（論文作成において多少の推敲はされたが大きな文意変更はない）、通常の書き方のブロックは再度展示内容の確認をした際に得られたキャプションなどからの情報である。確認時には篠原の文献を読み展示意図を理解していたが、最初の鑑賞では文献も読んでおらず、キャプションなどの情報も無視したり余り深く読み込んでいなかったりした。最初の鑑賞という個人的な体験とキャプションなどに書かれた一般的な情報を併記することで、私がどのような物を見たと感じそこから何を考えたのか、その物は本来どういうものであったのかということを示す。ただし、それはオンライン上での体験というよりも鑑賞が終わった後で振り返って語られたものであるために必ずしも実際の体験と同じだとは限らないことは断っておく。その上で「まぶさび展」の体験から得られた考えをまとめ展開しながら、「まぶさび展」の特徴をこれまでの議論において分析していく。この分析には感想と同時に書かれた部分もあり、初見の体験から生み出された記述や発想が散りばめられている。

（２）「まぶさび展」の体験記述

京都大学総合博物館は「自然史」、「文化史」、「技術史」の3領域に分けられ、それぞれ大学が収集した資料や研究の成果などが展示されている。「まぶさび展」は「文化史」展示室の「日本史（日本の古文書）」の向かいにある、通常は「地理（江戸時代の京都図）」の展示室を用いて行われている。

展示室と通路を区切るように高さ5メートル近いボードが掲げられ、「ごあいさつ」、「趣旨」キャプションが張られている。このボードの裏に「《まぶさび鏡》と《定家流れつぐ滝》」のキャプションがある。このボードの上部には2つのライトが取り付けられ会場へオレンジ色の光を注いでいる。

「文化史」ゾーンにたたずむ学芸員に導かれるように通路側のボードから私は展示室に入った。

ボード両横が展示室への入り口となっており、両方の入口にはそれぞれ紫と透明素材でできたオブジェ「まぶさび鏡」がある。これは二対一体のオブジェで南側にアクリル・ガラスがはめ込まれたものがあり北側には同型でアクリル・ミラーがはめ込まれたものが展示されている。オブジェは紫と透明素材でできた、「滝」をイメージしたものである。2005年の「言ノ葉ノかげ展」に出品されたも

のである。南側から月の光が差し込み北の鏡面部分にあたり光が増殖する光景を思い描いたものとされる。

滝のオブジェが目に入った。一方に鏡が張られているが他方にはない。キャプションもない（註：存在した）。それらは展示作業の最中に迷い込んだのかもしれないという疑念を私に浮かばせた。

ボード正面踵を返すと「定家流れつぐ滝」というオブジェがある。透明な棚に「百人一滝カルタ」が散らされ、中央に書籍『百人一滝』の各ページ中央のタイトル部分（滝名）をくりぬき、矢尻に紫の羽がついた矢を縦に通したものが立てられている。影を引くように透明シートが床に伸び、その上にもカルタが散らばっている。中央より遠くに鶴首のガラス瓶が置かれ、そこに棚の『百人一滝』からくりぬかれたタイトルが包み紙に入った爪楊枝のように差し込まれ棚の上と同じ矢が刺されている。差し込まれたタイトル部分は「滝のように、墓標のように」と説明されている。2004年の「百人一滝展」、2005年の「言ノ葉ノかげ展」に別々に出品されたインスタレーションに「まぶさび花ムベ」（「百人一滝展」）という作品の一部をあわせ拡大版インスタレーションとしたものである。

床に置かれたオブジェにも説明はない（註：存在した）。空間を見渡す。

両脇の展示スペースには、「《定家宛て百人一滝》」が展示されている。展示スペースのガラスの表面に、滝をモチーフにした透明シートに紫の図をプリントしたもの、その中央に百人一首それぞれの「（作者名）の滝」と表記がある。滝を落ちるように百人一首の超絶短詩が書かれ、滝つぼのような形になった図下部の周囲にも百人一首それぞれの短歌が書かれている。展示スペースにはそれと対応するように「百人一滝カルタ」が2枚置かれている。2004年の「百人一滝展」、2005年の「言ノ葉ノかげ展」に一部展示された透明シートと2005年制作の「百人一滝カルタ」によって構成されている展示が等間隔で展示ガラスに並べられている。

視野に入ってきた側面のガラスケースには透明なシートが張られ、展示ケース内には薄くて平たい板が置いてある。それはここにどのような展示物が置かれるのか、どの位置に置くのかを示した「場見り」のように見えた。この時点で私は「まぶさび展」の展示作業に出くわしたのだと確信した。踵を返して学芸員に、「展示作業中ですね」と聞くと学芸員は「いえ、これが展示

です」。私は口をあけた。

ガラスケースに入れられた紫の縁をしたカードは遠めに見るとすべてが同一のものに見えたしそこに書かれた「まぶさび詩」はパソコンの誤変換に思えた。

展示室の奥 4 分の 1 が入り口と同じ大きさのボードで仕切られている。入り口に近い展示室 4 分の 3 には「まぶさび鏡」、「定家流れつぐ滝」、「《定家宛て百人一滝》」の展示がある。中央の覗き込むタイプの展示ガラスには「方法詩」、「超絶短詩」、「崩楽」、「まぶさび系展覧会」の 4 つに区切られた展示がある。「方法詩」には、いくつかの詩集が置かれ、数個の詩をクリアペーパーに印刷したものが置かれている。

方法詩は新たな型（形式）を創造しそれに属して試作する技術であり、従来の定型詩や偶成詩と一線を画したものであり、方法芸術運動につながったものである。「超絶短詩」には、いくつかの詩集が置かれ超絶短詩がプリントされた透明素材の円板が 2 つ、その間に手書きの超絶短詩を載せたコンパクトなどの手鏡が置いてある。コンパクトと円板の間に透明の本をかたどったオブジェがあり、さいころが置かれ超絶短詩が書かれている。「崩楽」は 2004 年に作られた方法詩であり、6 枚の透明シートにプリントされている。「まぶさび系展覧会」には他の作家との「まぶさび」をテーマにした共同作業による展覧会のパンフレットなどが置かれている。

展示場所真ん中のケースには書籍と透明のシートに転写された詩が置かれていた。そのシートの詩はただの「透明シートに転写された詩」にしか思えなかった。透明なオブジェはそれが敷かれているフェルトの展示布の存在を強調していた（通常なら展示物の背景になるべきものが前面かあるいはオブジェと一体化している）。

展示室を区切るボードには机が置かれその上に 3 台の「崩楽」プレーヤーがある。椅子が置かれ座って聞けるようになっている。向かって右隅机の横にある作品が「言ノ葉ノ香」であり、黒く塗られたブロックが 2 つ重なり小さな箱とガラス板にはさまれたカードが置いてある。箱には葉の形をした紙が何枚も散らばり、詩篇が書かれたものは「言ノ葉」と呼ばれ、クスノキの香りが添加されたものは「香ノ葉」とされる。「崩楽」をもとに 2005 年、鶴見幸代が合唱曲集「崩楽」を完成させたが、この合唱を録音したものを 3 台のプレーヤーで聞けるようになっ

ている。

奥の空間と前の空間を隔てる机に置かれたプレーヤーの前に座り、ヘッドフォンを耳に当てると、男声と女声の合わさった歌詞判別が難しい曲が聞こえて混乱した。さらにそれが有名な作曲家の手によるものだということが私を余計に混乱させた。

ボードの向こうには小さな奥まった空間が広がる。ボード上部には3つのライトが奥の空間に向けられて入り口のボードライトと同様にオレンジの光を注いでいる。ボード裏にあるのが「まぶさび掛軸 まぶさび茶一具 《よんでみた、のんでみた、ひかるたき》」である。まぶさびをテーマにした掛け軸で八双と軸棒に白いプラスチック素材を用い、軸そのものは透明シートを用いている。この軸が対に並び、その中間の展示スペース床に透明な円形のオブジェをビニールシートのようなもので包んだものが置かれている。

「まぶさび茶一具」正面振り返ると展示室の中央奥寄りにあるのが「《遠州もいく我もいく》」である。光沢感のある弓なり長方形（正面向かって曲面で反対が反面）の石の上に左から、ガラスでできたオブジェ、中央にガラスでできた靴、右端に発泡スチロールをサランラップで包んだものが並べられている。「きれいさび」とされる小堀遠州の世界を評価する篠原が2009年に行った「遠州まぶさび展」で、制作協力者の「マブサビット」が作った作品「水面石」（山内朋樹）、「共鳴のなりたち／RISONANZA」（田口かおり）、「シンデレラが遠州をたずねたとせよ」（佐藤有香＋瀬良万葉）に篠原が「布泉にしづく」という作品を合わせて1つのインスタレーションにしたものである。

「《遠州もいく我もいく》」向かって右の壁展示スペースには有名な芸術家のインシヤルやゆかりの文字を組んだ「まぶさび掛軸」が展示されている。展示向かって右から「チャオ！ サティ」、「これは泉ではない滝——デュシャンに」、「花びらの滝しぶき——倉俣史朗に」、「タルホ訪うて、星たちの、ふうわりと——稲垣足穂に」である。軸は透明シートを用いて作られ、画材は反射反映素材と紫と白と透明の絵の具のみである。風鎖として銀色のクリップが用いられている。これらの掛軸の反対側展示スペースには「まぶさび流きれいさび」として遠州ゆかりの掛軸を2幅展示している。展示向かって左側には「忘筌にしづく」、右側には「孤篷にしづく」である。使用素材は反対スペースの掛軸と同様である。

奥の空間にあるのは透明なシートに絵の具で描かれた文字らしきものである。掛け軸の風鎖にあたる部分がクリップであることが居心地の悪さを感じ

させた。これらは社会的に価値があるとされる作家の作品であるが、高校の文化祭の展示のようなチープさを演出するクリップが私に混乱を与えた。

(3) 「まぶさび展」の特徴

以上の体験の記述から読み取れる2つの特徴を示したい。まず、物自体の喪失がこの体験から読み取れる。「まぶさび展」を体験すると展示ケースに一見物がないように見えた。たとえば「定家宛て百人一滝」の「百人一滝カルタ」は「平たい板」であり、掛け軸も「透明なシート」である。この場所には意味のある物として知覚できる対象がないと感じられた。次に物の実体性の喪失が読み取れる。博物館の物は本物かそれに似せた複製品が必要になる。しかし、「まぶさび展」で展示された歌や詩を書いたオブジェ、とくに百人一首の読み札はそれ自体が物理的に失われても再び複製することが容易なものである。そこにはアウラの喪失(ベンヤミン、1999)、つまり物の価値の喪失と物の持つ権威性の喪失が見出される。これらが生み出す空間は、空っぽに見える。展示説明が少なく、理解不能な非日常的な世界が露出する。「まぶさび」は篠原の哲学を理解しそれを個々の作品の中に見出す作業が出来るようにならなければ通訳作業は難しい。初見の私にとってそれは空っぽなものであり、無価値(非権威的)で意味のつかめない空間として体験される。そのために博物館の物の持つ権威性(自然の一部という本質性)が喪失されているように感じられたのである。

博物館的な体験とはこの逆であると理解できる。まず、物そのものがありキャプションによってそれが何か明確に示される。さらにそれは「本物」として珍重されることで権威性を併せ持つのである。これが博物館という場所の日常である。この博物館的に加工される以前のものを私は「まぶさび展」で体験したと考えられる。それは私に生じた混乱であり、過剰さであった。この過剰さことが博物館の非日常である。そのとき、私の心理上に姿を現す情報＝真理は、物とそこから生まれる体験が理解不能であることから生じる混乱という過剰さ、それ自体である。そこにあるのは異交通的に把握される生々しく流動的で形態のない真理＝そこにある何らかの物とそこから生じる混乱した体験なのである。

5. 物と体験の場所

ここまでの議論をまとめよう。ミュージアムは物を集め観察、分類し公開するコレクションが制度化された場所である。博物学が自然神学の発想を基礎として構築されたと考えるなら、ミュージアムは「物」同士の連関をもとにした体系＝「物(matter)の小宇宙」である。現在のミュージアムでは真理＝情報という非物

質的な「物」(object)と従来からの「物」(matter)との結びつきが行われている。ミュージアムはそれ自身が「小宇宙」であり、それを所有することは象徴的な権力を持つことである。その一方、公開の段階でミュージアムは単交通を基本とした教育的装置となり、その装置は強固であればあるほど「つまらなさ」に満ちてしまう。本稿では単交通的なミュージアムの中に出来た亀裂である異交通的な場所「まぶさび展」を提示しその特徴を考察してきた。最後に異交通的で過剰な場所である「まぶさび展」と単交通的な博物館という2つの極を補助線に新しい人間形成的で教育的な問題系として「物と体験の場所」というモデルとしてまとめ、体験と場所の関係について考察する。

「まぶさび展」に関する考察はそこでの体験が混乱に満ちており過剰で可能性に溢れたものであることを述べている。そこでの真理は体験される混乱であり、それは物とそれから生じる過剰な体験である。一方の体験を支配しようとする博物館は「形の理論」を基本とするから、このような「まぶさび展」での体験は単なるエラーと捉えられる。確固たる真理を鑑賞者の心理上に生じさせられなかったのである。体験を支配するということは、混乱を鎮めるため体験の過剰さをそぎ落とすこと、鑑賞者の体験の可能性を狭めることである。過剰な体験の可能性によって拡散する情報の伝達を絞込み確実な情報伝達を行おうとするのである。誤解や誤認をさせないために鑑賞者が体験し知覚し思考する身体はがんじがらめになるだろう。そのための装置として博物館は存在し、そこにある物(展示品を含めた)は過剰な体験を抑えるために整備されないといけな

このコントラストはあくまでも2つの極を示しているに過ぎない。強固な抑圧は私たちにストレスを与え、私たちはつまらなくなる。極端な混乱も私たちの体験を散漫なものにするがやがて私たちの知覚が馴化されると飽きられ、つまらないものになるだろう。職業的に体験を作り出すということはこの2つの極の間を物と身体を操作することで鑑賞者の体験の可能性や方向性を制御し楽しくて為になるものにしようということなのである。このようなプロセスが生じる場所が「物と体験の場所」であり、このモデルはミュージアムやコンサートホール、遊園地などにも見られる構図である。

体験を作るのはその場所に参画する人々、ミュージアムの管理人であり物の製作者であり、そして鑑賞者自身でもある。だから、ここでは場所から独立し制御ルームですべてを全知全能のもとで制御する作家というイメージは用いない。彼らが1つの場所で織り成す、体験をかけたゲームによって1つの場所と体験が生まれる。このゲームとは誰かの体験を形作ろうという一種の権力ゲーム的なものである。「まぶさび展」の考察は、篠原とその展示を許可し配置した博物館の関係者、鑑賞者である私の行為と心理によって成立したある体験をもとに行われて

いる。私が異なる行為と心理、たとえばこの展示に飽きたり奇妙に感じたりしてすぐにそこを通り過ぎたなら考察の核となる体験は生じなかっただろう。良いミュージック・ホールには良いマネージャーと演出家、音楽家、そして鑑賞者がいるのである。

管理者（体験をめぐる専門職）は場所を取り仕切る自由＝権限を持つと同時にその責任を自分で背負わないといけない。これは倫理的な問題である。ここでの管理者はその場その場において権限を渡された何者かを示している。管理者はゲームに熟知しなければならない。それは体験に関する知識と技術である。管理者は権限を持つためその場所を自由に操作することができるが倫理的な責任を持ち、よりよい場所を作るための知識・技術を習得しなければならない。私たちはこの管理者の像にミュージアムの職員だけでなく、教育専門職やアーティスト、ディレクターの姿を重ねることができる。そして、そこに権力—倫理—場所—体験という問題系を見出せる。ここでの権力という言葉は人間を抑圧する悪しき支配のことでなく、互いの立場や状況が入れ替わるゲーム的なものとして位置づけられている。その点を含め、これらの問題系がフーコー的なものであることを記しておきたい。

文献

- バーバー, リン, (1995)、博物学の黄金時代（異貌の19世紀）、（高山宏訳）、国書刊行会
 ベンヤミン, ヴァルター, (1999)、複製技術の時代における芸術作品、（高木久雄・高原宏平訳）（佐々木基一編集解説、複製技術時代の芸術、晶文社、所収）
 ブロンフェンブレンナー, ユリー, (1996)、人間発達の生態学——発達心理学への挑戦、（磯貝芳郎、福富護訳）、川島書店
 デューイ, ジョン, (1975a)、民主主義と教育（上）、（松野安男訳）、岩波文庫
 デューイ, ジョン, (1975b)、民主主義と教育（下）、（松野安男訳）、岩波文庫
 デューイ, ジョン, (2004)、経験と教育、（市村尚久訳）、講談社学術文庫
 デューイ, ジョン, (2005)、学校と社会、（宮原誠一訳）、岩波書店
 フーコー, ミシェル, (1976)、言葉と物——人文科学の考古学、（渡辺一民・佐々木明訳）、新潮社
 ギブソン, J. J., (1985)、生態学的視覚論——ヒトの知覚世界を探る、（古崎敬、古崎愛子、辻敬一郎、村瀬曼共訳）、サイエンス社
 松宮秀治, (2003)、ミュージアムの思想、白水社
 メレル, リン・L., (2004)、博物学のロマンス、（大橋洋一・照屋由佳・原田祐貨訳）、国文社
 ミラー, ジョン, P., (1994)、ホリスティック教育——いのちのつながりを求めて、（吉田敦彦、中川吉晴、手塚郁恵訳）、春秋社
 中川吉晴, (2005)、ホリスティック臨床教育学——教育・心理療法・スピリチュアリティ、せせらぎ出版
 Kolb, D., Rubin, I. M., and McIntyre, J. M. (1971) Organizational psychology: A book of readings. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

篠原資明、(1991)、トランスアート装置、思潮社

篠原資明、(1998)、漂流思考、講談社学術文庫

篠原資明、(2009)、異交通装置としての芸術、(Mobile Society Review 未来心理 15)、モバイル社会研究所、NTTドコモ

スノー,チャールズ・パーシー、(1999)、二つの文化と科学革命、(松井卷之助訳)、みすず書房

柳沼良太、(2002)、プラグマティズムと教育——デューイからローティへ、八千代出版

やまだようこ、(1988)、私をつつむ母なるもの——イメージ画にみる日本文化の心理、有斐閣

やまだようこ編、(2010)、この世とあの世のイメージ——描画のフォーク心理学、新曜社、2010

吉田敦彦、(1999)、ホリスティック教育論——日本の動向と思想の地平、日本評論社