7 モノを通してコトを学ぶ ——博物館の総合型ワークショップ

1 博物館・美術館・アートマネジメント

博物館という語は英語の museum の邦訳で，江戸末期から明治初期に現れます。中国古語で「広く物を知る」という意味の博物が，何故に museum の邦訳になったのか詳しくはわからないようです。この語が日本の知識階級に浸透するのは，福沢諭吉が著書「西洋事情」で「博物館は世界中の物産，古物，珍物を集めて人に示し，見聞を博くするために設くるものなり」と述べてからです。

museum の邦訳にもうひとつ美術館がありますが，美術館は英語で museum of arts, museum of fine arts などと言いますので，博物館のひとつに過ぎません。日本でも明治以降美術作品は博物館で展示されていたのですが，昭和初期に日本初の美術作品専門の博物館として私立の大原美術館（倉敷市）が開館して以来，美術館と名乗る博物館が増えてきました。その結果，美術館は美術作品すなわち芸術作品を展示し，博物館は過去の遺物や不要物を展示する，という誤解が生まれてしまいました。明治維新以来の西洋文化崇拝偏重の意識は，今日でも日本に根強く残っていますが，近年は多くの人，特に若い世代が，アジアに目を向けるようになりました。さらにこの 20〜30 年の IT 技術の進歩は世界へのアクセスを容易にしましたから，西洋以外の文化に関心を抱く人が多くなりました。ユネスコによる世界文化遺産制度は，自国の文化の再認識へとつながりました。

このような社会状況を背景に，アートマネジメントという概念が生まれ，今や人気ナンバーワンの言葉，概念，仕事のひとつとなったと言えましょう。しかし，私はこの状況にひとつの危惧を感じてきました。人々が考えているアートとは何なのか？ それは西洋文化の美術作品，芸術作品ではないのか？ マネジメントとは何だろう？ 美術や芸術作品をうまく利用して，新たな美術や芸術作品を作ることなのだろうか？ アートをマネジメントするって，何か格好いい仕事だと安易に考えているのではないかと。

何が美術で，何が芸術で，何がそうでないか，という問いに答えるのは大変難しいことです。ですから私は，アートマネジメントという言葉には慎重になるべきだと思うのです。それよりも私は，月並な言葉ですが，アートではなく，文化や自然という言葉を使いたいと思います。代々磨かれ受け継がれてきた文化や自然，暮らしの中での歌や踊り，絵画や彫刻，祈りや信仰，それらを個々に，あるいは組み合わせて新しい価値を創り出し，日々の暮らしに生かしていくことこそ大切だと思うのです。

2 モノとコト

博物館には目に見える実物資料である沢山のモノが保管されています。これを有形遺産と言います。写真や録音や映像という技術が生まれてからは，時間とともに消えてしまう音楽や踊り，風景も記録に残せるようになりました。写真や録音テープ，映像フィルムそのものは有形資料ですが，重要なのは記録された中身です。それは手で触れられませんから無形遺産と言います。お祭りの記録写真や映像は，そこに記録されたすべての動きや言葉，太鼓がどのように叩かれているか，箸をどう使っているか，人がどのように振る舞っているかを鮮明に示してくれます。ただ残された太鼓を目の前で見ても叩き方はわかりません。箸を見ても使い方はわかりません。箸を持つ手の動作以外にも，座り方，食べ方の作法があります。モノを使う人々の動作や行動には，その背後に人々の考え，価値観，精神世界があります。これ

をコトと言います。

博物館は，従来はモノを集めて保存し，調査研究してその成果を展示公開し，さらには色々な場所や方法で教育普及活動をするということが，長らく活動の中心でした。現在では，それに加えて，コトも収集保管し，研究して公開することが重要な使命になってきています。つまり，博物館は有形のモノのみならず，それに内包される，人間の精神活動という無形のコトをも保存して紹介し未来へ伝えていく，という大きな役割を担うことになってきたのです。

3 楽器へのまなざし

モノである楽器は，音を出し音楽を演奏するための道具，有形遺産です。人の手で操作され，音楽を奏でる時，楽器は最も輝いていると言えるでしょう。しかし，音楽は目に見えない無形遺産，コトです。モノである楽器と，コトである音楽は，表裏一体，車の両輪です。もちろん，純粋な楽器学（構造や変遷史など），あるいは純粋な音楽学（様式，和声，作曲者など）の研究者や，同類のアマチュアにとっては片方だけでも良いのですが，そうでない人，つまりごく普通の人々，それも子供から老人まで，にとっては，楽器学や音楽学と言われても興味が湧くとは限りません。

さらに，私たちは，楽器は楽器屋さんで売っているモノであり，高い楽器は良くて安い楽器は良くないとか，楽器はハサミや包丁などと同じように，ある目的のために使う道具＝ツールだと考えがちです。しかし，世界を見渡すと，楽器は単に演奏の道具であるだけでなく，神が宿ったり，権威や権力，平和や霊力の象徴であったりと，音楽以外の様々な情報を持っており，人々の生活に深く関係している生活密着型であることがわかります。さらには壮大な人類の文化交流史の証であったり，第一級の美術品である場合も数多です。

つまり楽器は単に音楽演奏の道具であるだけでなく，素材，美意識，意匠，デザイン，信仰，宗教観，宇宙観，倫理観，ジェンダー，社会階層，階級，歴史，地理，風土，風俗，習慣，伝説，経済，貿易，物理，生物，等々多種多様な領域から眺めてみると，意外な発見と驚きがあります。筆者が勤めていた浜松市楽器博物館はモノとコトの両方を紹介することを目標としています。

4 総合型ワークショップ

以上を念頭に，浜松市楽器博物館は 1995 年の開館以来，日本やアジアの伝統音楽と芸能に焦点を当てた活動を展開してきました。日本の伝統音楽としては多数派の尺八，箏，三味線，琵琶，雅楽器をはじめ，少数派の一絃琴，二絃琴，一節切，トンコリ，平家物語の語りなどです。アジアで取り上げた地域はインドネシア，ミャンマー，ラオス，モンゴル，韓国，中国，インド，イラン，ウズベキスタン，トゥバ，キルギスほか 30 カ国ほどです。具体的な活動は，楽器の展示解説，レクチャーコンサートやミニコンサート，楽器と音楽文化についての座学講座や講演会，楽器演奏実技ワークショップ，楽器作り，人形劇用人形作りなどです。しかしこれらは誰でも思いつきそうな，ありきたりなものです。もちろん人々の暮らしについても解説しますが，参加者はただ知識を得て演奏を聴き，体験もしてみるという，それだけのことにすぎません。

何かもっと心に残ることはないだろうか，特に次代を担う子供たちのために，と考案したのが，楽器とそれに関係深い他の芸能とを合わせた総合型ワークショップです。講師や使う楽器なども限られることから，実現できたのは，馬頭琴（モンゴル）とガムラン（インドネシア・中部ジャワ）の 2 例です。楽器の演奏体験は当然として，食べ物，飲み物，衣服，踊り，遊びなど，人々の暮らしや伝統に関することを同時に体験するのです。ここではガムランを紹介します。

ガムランはインドネシアの青銅打楽器アンサンブルで使う楽器の総称です。楽器は 20 種類以上で，編成規模は 2〜3 人から 30 人ほどまで様々です。アンサンブル全体や演奏する音楽もまたガム

ランと呼びます。個々の楽器や音楽には個別名称があります。弦楽器や管楽器，歌も入ることがあります。

音楽的には古い伝統を持ち，高度な演奏技術が必要ですが，叩けばとにかく音が出ること，個々の楽器のメロディがシンプルなこと，個々の楽器が異なるメロディを担当し，それを同時に奏でることでひとつの大きな音楽作品になるということが特徴で，子供にも取り組みやすい楽器です。

ワークショップは「**インドネシアの伝統芸能体験**」と称して，**①影絵人形作り　②ガムラン演奏　③宮廷舞踊**　の 3 つから構成されます。参加者はこの 3 つから希望のコースを選択しますが，複数でもかまいません。講師はインドネシアに留学してガムランや舞踊を学んだ日本人アーティストと，ジャワ出身のプロのダラン（影絵人形遣い）です。講師は皆，長年楽器博物館でコンサートや講座をされており，講師も博物館もその経験の集大成としたのが，この総合型ワークショップでした。

①影絵人形作り　古都ソロやジョグジャカルタを中心とする中部ジャワには，ユネスコ世界遺産指定の伝統影絵人形芝居ワヤン・クリがあり，今でも夜を徹して野外で上演され，村人の大きな楽しみです。マハバラタやラマヤナなどの物語を軸にして，ダランが一人で人形を操り即興で時事の話題を語ります。道徳や正義，笑いや涙と，大人にも子供にも楽しく，社会勉強となる素晴らしい芸能です。この人形は本来水牛の革と角で作りますが，ワークショップではボール紙と竹棒を使います。ラーマ王子や猿，鳥など実際の登場人物を印刷したボール紙をハサミとカッターで切り，紐でつなぎ，好みに応じて色セロファンを貼ります。90 分ほど製作して，出来上がると，皆で即興影絵芝居をします。伴奏は講師が生演奏するガムランで，会場は瞬時にジャワの村の雰囲気になります。

②ガムラン演奏　ホワイトボードに数字譜で書いた 4/4 拍子 16 小節の短いフレーズを学習します。楽器ごとにメロディが違うので，まずはすべての楽器を体験し，その後自分の好みの楽器を決めます。大きなゴング，高音で細かな動きのサロン，鍋をひっくり返した形のボナンやクノンなど選択は様々です。子供の学習力はなかなかのもので，メロディはすぐに覚えてしまいます。そうすると今度は曲の表情に挑戦できます。フォルテからピアノまで，ダイナミックかつ繊細な音響に包まれます。見学の保護者も，かけ声のような簡単な歌で参加してもらいます。ここでその場にいる全員で奏でる異文化の音楽のハーモニーが生まれます。このワークショップの醍醐味です。

③宮廷舞踊　ジャワ宮廷舞踊は，現代のジャズダンスやヒップホップダンスのような激しい動きはなく，ゆっくりとした静かな，優雅な舞踊です。身体のラインの美しさを際立たせる舞踊で，日本舞踊とも共通するアジアの美でしょう。衣装も大

「インドネシアの伝統芸能体験」PR チラシ

ボール紙を切る

即興影絵芝居上演

人形を操る

ガムラン演奏実技学習

衣装をまとって練習

皆で記念撮影

がかりなものではなく，美しいジャワ伝統更紗バティックの布1枚を腰に巻くだけですが，気分はジャワ人です。伴奏はもちろん講師によるガムランの生演奏です。

このように，ガムランを軸にして音楽，芝居，踊りの3つを結びつけ，合わせて体験し実感することによって，ガムランを巡る複合体としての文化，ガムランが存在する文化の生態系を，子供たちが少しでも感じ取り，楽しみ，好きになるきっかけになればと考えています。願わくば，インドネシア料理があれば，なお一層楽しくて完璧なのですが。

5 まとめ

2019年9月に，国際博物館会議（イコム・ICOM）の3年に一度の世界大会が京都で開催されました。その大会テーマは「文化をつなぐ博物館 ー伝統を未来へー」“Museums as Cultural Hubs: The Future of Tradition”。地球規模での紛争や災害など，解決すべき課題が山積している現代において，博物館は，個々の民族文化を始め，過去，現在，未来という時間や空間，音楽，美術，舞踊，演劇などの芸術・芸能，考古，歴史，地理，科学などの学問，その他あらゆる文化や自然が集合離散する結節点，すなわちハブとして機能することについて検討した大会でした。**「個々の文化を結びつけることによって生み出される新しい価値とその力」**について考えた大会でした。来年のプラハでの世界大会は「博物館の力」がテーマです。

博物館は決してモノの墓場ではありません。モノとコトが安全に存在し，現在と未来での出番を待っている，人類と自然の遺産の宝庫です。そこに人々が集いコミュニケートやプレイをして新たな文化と価値を発信するステージでありプラザでありフォーラムです。

2015年にユネスコが博物館のあり方について勧告し，今ICOMも博物館の新たな定義や使命を検討しています。来年9月のプラハ大会で新定義が決定されることでしょう。

浜松市楽器博物館は，単にエンタテイメントやアートとして楽器や音楽を捉えるのではなく，もっと広く深い文化としての楽器の紹介に努めてきました。音楽や楽器という言葉を使わず「神がいる，祈りに出会う，美にふれる」というキャッチコピーを使っているのはそのためです。

コンサートホールや演劇ホール，大学，博物館，美術館，図書館など様々な施設や組織が持つ特性を生かして，西洋音楽偏重の社会に警鐘を鳴らし，自国とアジアの伝統芸能を紹介し，学び，体験し，新たな価値を生み出し，永久に未来へと伝承していくことは，言い換えれば，日本人，アジア人，ひいては人類のSDGs（Sustainable Development Goals）であると思います。博物館が他の施設と異なるところは，豊富なモノを持っている，同時にコトも持っている，ということです。それは人類の英知の遺産であり文化活動の証です。地球の危機の中で，それをシェアしていくことは，人類の生き残りへの道かもしれません。

科学技術が人類を救うということを信じたいと思いますが，同時にまた，人の心を元気にしてくれるのは文化であることは間違いないでしょう。その意味では，アートマネジメントは重要です。生半可な気持ちで取り組む活動ではありません。アートマネジメントに関わっている人，これから関わろうとする人は，心して真摯に研鑽を重ね，取り組むことが必要だと思います。　（嶋 和彦）