マンガ展評論

Vol. 3

＊＊＊　目　次　＊＊＊

p.2　マンガとアートとダイバーシティ
村田麻里子
p.4　副音声と副触図
広瀬浩二郎

マンガミュージアム研究会

2019.02.20

マンガとアートとダイバーシティ

村田麻里子

展覧会情報：
「ここから３――障害・年齢・共生を考える５日間」展
2018 年 12 月 5 日～9 日
於　国立新美術館

「ここから３」展は、文化庁による事業で、今回で３回目を迎えるシリーズである。サブタイトルにもあるとおり、アートやメディア芸術とダイバーシティの関係について考えるプロジェクトで、国が多文化共生を、文化事業を通して推進していることをうかがわせる展覧会である。

2018 年 10 月 9 日、展覧会を担当している独立行政法人日本芸術文化振興会の戸田康太氏から伊藤遊と筆者が相談を受け、京都国際マンガミュージアムにて打ち合わせを行った。当館で 2016 年に開催された「誰のためのマンガ展？」*で展示した、触察マンガに関する聞き取りが主な目的である。「ここから３」展でも、いがらしみきおの「ぼのぼの」を題材に、触察できるマンガをつくりたいという。

相談を受けたコーナーがどのようになったのかをみるために、国立新美術館へ足を運んだ。

展覧会は無料で、3 部構成になっている。第 1 部「ここからはじめる」は、オーソドックスかつストレートに「障害者アート」と呼ばれる類いの作品が集められている。第 2 部「ここからおもう」は、メディア芸術祭の受賞作品のうち、マイノリティや、生きづらさをテーマにした映像作品やマンガの原画などが並ぶ。第 3 部「ここからひろがる」は、視覚障害者向けに開発されたデバイスを体験できる空間になっている。

無料で誰でも気軽に入場できるだけに、あまり深く考えずにふらりと入ってくる来館者も多くいる。彼らは国立新美術館に足を延ばしている時点で、一般的にはファインアート好きな傾向が強いといえよう。このことを勘案してか、入口から入るとまずは展示されている障害者アートをグッズ化したショップから始まる。そのうえで、実際の障害者アートが並ぶ第 1 部に入る。第 1 部の最後は、有名な丸木スマの作品がまとまった点数並んでおり、その安定感がアート好きを納得させる。

第 2 部からは、障害者が手掛けた作品ではなく、彼らが題材となる作品になる。しかも、ファインアートから、マンガやアニメといった「メディア芸術」と括られているものに変わる。つまり、障害者やマイノリティが描く側ではなく、描かれる側になるという点でも、またメディアの違いという点でも、ここから展示ががらりと切り替わる。

図 1 第 2 部「ここからおもう」の様子

全体を通して、障害者アートが比較的浸透しつつある状況をいかし、国立新美術館の来館者が抵抗なく入れて、かつテーマの連続性を理解できる構成を意識したことが伺える。そのためか、比較的多くの来館者がメディア芸術に切り替わっても熱心にみていた印象だ。空間をセンサーで把握する第3 部の体験は、視角のひとつとして興味深いものの、作品がせめて 2 つ以上あって、3 部構成の中でもっと明確に位置づけられていれば、より効果的だったように思う。

来館者と作品の距離を縮める手段として投入されているのが「アート・コミュニケーター」である。彼らは一般社団法人タップタップラボのメンバーで、展示室内に常時滞在し、積極的に来館者に声がけを行い、対話をする。一人でみたい来館者もいるかもしれないが、作家や作品との距離を縮めるのに一役買っている。特に触図コーナーに常駐していたことは、それが出来なかった我々にとってはうらやましい限りである。

触図コーナーでは、我々が「誰のためのマンガ展？」でつくったかたちが比較的忠実に再現されていた。もちろん、4 コマを切り分けて紙芝居のように拡大して並べ、線や面の区別をより細やかにつけていたり、仕上げまでのプロセス画像をループで再生するなど、多くの点で我々の展示よりもはるかにバージョンアップされていた。

その場をしばらく観察していたところ、アート・コミュニケータが触図について解説した時の来館者の反応は、その意図に興味や理解を示す人とそうでない人の 2 種類に分かれた。また、「なるほど」と感心したような反応を示しても、それ以上の質問を投げかけている人はその場においてはみられなかった。「視覚障害者にとってのマンガ」という新しい世界を垣間見るには、この小さなコーナー一角だけでは不十分で、もう少し「しつこい」展示をする必要があるのかもしれない。今後、このような展示が増えれば、アートやマンガの世界にさらなる広がりが出るだろう。

（むらたまりこ・関西大学社会学部 教授）

*「誰のためのマンガ展？」に関しては、拙稿「マンガ展を視覚障害者に拓く試み:触図による美術鑑賞を手がかりに」『関西大学社会学部紀要』49(1), 2017, pp.113-136 を参照されたい。ウェブで閲覧可能。

図 2　触察中の来館者と、アート・コミュニケータ

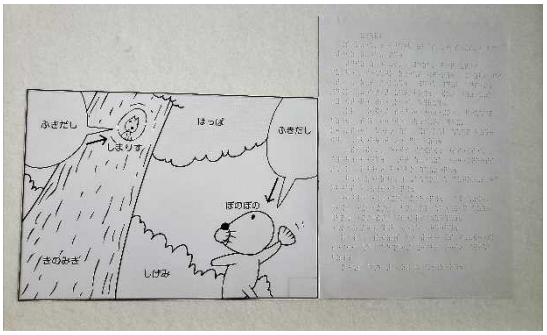

図 3　マンガの仕組みの説明。黒い線は盛り上がっていて、指でなぞれる。右に点訳がついている。

図 4　コマごとに触察しながら進む。

副音声と副触図

広瀬浩二郎

展覧会情報：
「誰のためのマンガ展？」
2016 年 11 月 23 日（水）～ 2017 年 2 月 7 日（火）
於　京都国際マンガミュージアム

視覚障害者が映画を楽しむ

2017 年５月、河瀬直美監督の映画『光』が一般公開された。この映画の主題は、視覚障害者向けの副音声解説の作成である。副音声解説とは、画面を見ることができない視覚障害者のために状況説明をするサービスであり、一部のテレビ番組等でも採用されている。近年では、スマートフォンのアプリで映画の副音声解説を聴くことができるようになった。

従来は決められた日、決められた場所に行って映画を楽しむ「バリアフリー上映会」が、視覚障害者対象のイベントとして各地で試みられていた。僕の学生時代（1980～90 年代）にはバリアフリー上映会はなく、晴眼の友人、家族といっしょに年に１度か２度、映画館に行く程度だった。映画館では晴眼の同行者が適宜、状況説明をしてくれるわけだが、上映中は小声で喋っても目立ってしまう。実際、隣席の他人から「うるさい！」と注意されたこともある。また、ラブシーンでは親切な友人の説明が急になくなり、場面が把握できなかったというほろ苦い経験もした。「ラブシーンを見ることができないのだから、金返せ」と言うつもりはないが、やはり映画のストーリーから取り残されると、損をした気分になる。

まだ映画の本数は限られているが、スマホのアプリに対応した作品であれば、いつでも、どこでも映画を鑑賞できる環境が整ってきたのは嬉しい。ポップコーンを食べながら、誰に気兼ねすることもなく、視覚障害者が映画をじっくり味わう。いい時代になったなあと、しみじみ感じる。2016 年に施行された障害者差別解消法の影響もあり、視覚障害者への「合理的配慮」として、副音声解説に関心を持つ映画監督、配給会社も確実に増えている。おそらく、「趣味は映画鑑賞です」と堂々と発言する視覚障害者が今後どんどん出てくるだろう。

映画『光』では、主人公の晴眼女性が、中途失明した男性との交流を通じて、副音声の意味を追求していく。「副音声解説とは、単に映画の場面（視覚情報）を言葉で説明するものではなく、受け手の視覚障害者の想像力を理解し、それを最大限引き出すガイドである」「解説においては主観的な描写は避け、あくまでも客観的な情報提供に終始する」。こういった原則が『光』のストーリー展開に合わせて、自然な形で鑑賞者に伝えられる。

そもそも、人間にとって「光」とは何なのか。そんな哲学的な考察をし始めると、本映画について、僕には多少の不満・疑問がある。さらに、中途失明者の生活紹介、心理描写では、もう少し綿密な取材が必要だったのではないかと、視覚障害の当事者である僕は思う。辛口コメントはさておき、『光』が視覚障害者も映画を楽しむことができる事実を広く社会に知らしめた意義は大きい。この作品を通

して、テレビ・映画における副音声解説が普及・定着することを願っている。

それでは、副音声解説とは、視覚障害者限定のバリアフリー的な取り組みなのか、あるいは健常者をも巻き込むユニバーサルな（誰もが楽しめる）映画の標準装備となりうるのか。「副音声解説は出演者の台詞の合間にうまく挿入されるので、晴眼の鑑賞者にとっても邪魔にならない」「副音声解説を聴くことにより、出演者の微妙なしぐさ・表情など、見ているだけでは気づかない発見があった」。こういった健常者からの意見は多い。同様に、バリアフリー上映会では、聴覚障害者向けに付与された字幕が、聞き取りにくい台詞、固有名詞の確認に役立つという話も耳にする。啓発を目的として、字幕とともに副音声を会場全体に流すバリアフリー上映会も珍しくない（通常の副音声は、希望者のみがイヤホンで聴取する形式である）。

最近では「副」音声という表現を嫌い、あえて「オーディオ・ディスクリプション」「音声ガイド」という言葉を使用する関係者もいる。2016 年 11 月、あるバリアフリー上映会のチラシに掲載された僕のメッセージを以下に引用しよう。副音声解説はユニバーサルな娯楽になるという意識を持って執筆したものである。

> かつて琵琶法師や瞽女など、盲目の芸能者は“音”と“声”で鮮やかな情景描写をしていました。彼らの“語り”を聴いた健常者は、さまざまな物語の場面を想像・創造することができたのです。琵琶法師・瞽女は、視覚情報を聴覚情報に変換するアーティストだったといえるでしょう。
>
> バリアフリー上映とは、視覚障害者が映画の音声情報と副音声解説を元に、各人各様の「見えない絵」を心に“映す”知的作業です。聴覚障害者が映画の画面と字幕情報から「耳ではとらえられない音風景」を心で“画（えが）く”のも、バリアフリー上映の醍醐味でしょう。見えない／聞こえない不自由を見ない／聞かない解放感に変換するのが、バリアフリー上映の眼目です。想像力・創造力を総動員するという点で、見ない映画鑑賞と聞かない映画鑑賞は共通しています。
>
> 見ない／聞かない映画鑑賞法が新たな娯楽として健常者に受け入れられた時、真のユニバーサル社会が生まれるのではないでしょうか。琵琶法師・瞽女たちの精神を 21 世紀の今日に復活させることができるのは、この会場に集う“映す”人、“画く”人なのです！

上記のメッセージを寄稿した時、僕の中には次のような思考があった。①バリアフリー上映会とは、これまで映画を鑑賞する機会が少なかった視覚障害者や聴覚障害者に、副音声・字幕などの「合理的配慮」を行う事業実践である。②バリアフリー上映により、目が見えなくても、耳が聞こえなくても、みんないっしょに映画を満喫することができる。③しかし、バリアフリーの発想にとどまっていては、副音声・字幕は障害者（マイノリティ）に対する特別な支援というレベルで終わってしまう。④副音声・字幕をユニバーサルな施策として各方面に広げていくには、健常者が視覚障害者・聴覚障害者の鑑賞法を実体験することが肝要だろう……。

たしかに、副音声や字幕付きの映画はまだまだ数が少なく、世間の認知度も低い。先の僕のメッセージは、副音声・字幕の重要性を健常者に訴えるという点において、一定の役割を果たしたと考える。だが 2017 年に入り、スマホを使って副音声付の映画を相次いで楽しむ中で、僕の認識は少し変化した。現在の僕は、副音声解説とは基本的に視覚障害者用

のサービスであるべきだと規定している。ただし、希望する晴眼者がいれば、いつでも副音声を提供できる環境整備は必須だろう（それゆえスマホのアプリ活用は、現状では最善の方法といえる）。僕が「副音声＝視覚障害者用」と再解釈・再評価するようになったのは、耳での鑑賞と目での鑑賞の違いを実感したからである。次節では、この違いについて概説しよう。

ラジオドラマは生きている

見る時は外にいる、聴く時は内にいる。映画を見る鑑賞と聴く鑑賞の違いを一言で要約すると、このようになるだろうか。僕が副音声解説を聴きながら映画を楽しむ場合、しばしば出演者とともにドラマの中に入り込む感覚にとらわれる。自分も映画のストーリーに参加しているような錯覚は、視覚では感じにくいものなのではないだろうか。画面を見て映画鑑賞する際、大半の晴眼者はドラマの外にいて、出演者の動きや景色を追いかけていく。つまり、聴く人は「参加者」、見る人は「観察者」なのである。

たとえば、料理を作る音を聴けば、「参加者」は実際に自分が鍋やフライパンに向かっているような気になる。物を食べるシーンでは、音が臨場感を盛り上げるという点に関して、晴眼者にも異論はないだろう。「聴く＝参加」という身体感覚は、視覚障害者固有のものではない。そもそも聴覚情報は、音の波動が耳から体内に入り、鼓膜を振動させることによって心・頭に届く。目は瞬時に、大量の視覚情報を捕捉することができるが、そこには「体内に入り込む」波動はない。

今日でも一部のおばけ屋敷などでは、視覚を遮断し、暗闇で３Ｄサウンドを駆使して、恐怖を演出する仕掛けがみられる。これは「体内に入り込む」聴覚の特徴をうまく活かしたエンターテインメントである。映画の副音声解説とは、視覚情報を言葉（音声）に置き換えることにより、鑑賞者の「参加者」意識を助長する装置ともいえるだろう。

視覚優位の現代社会ではあまり顧みられることがないが、ラジオドラマは聴覚を刺激する娯楽だった。画面がないからこそ、ラジオの聴取者はドラマに没入することができたのである。目が見える・見えないに関係なく、万人が「参加者」になれるのが、ラジオドラマの人気の秘密なのではなかろうか。ラジオドラマの効果音を拡大・再生産したのが、視覚障害者用の副音声解説なのかもしれない。晴眼者が映画に「参加」したければ、目をつぶり、出演者の台詞、背景音、そして副音声解説に耳を傾けてみよう。比較的容易にラジオドラマの中に入り込むことができるはずである。

時代を遡っていけば、日本には話芸の伝統が存在する。音と声を介して、聴衆に「参加者」意識をもたらすのが多種多様な話芸、聴覚芸能である。この聴覚芸能をもっとも得意としていたのが琵琶法師・瞽女など、盲目の職能者だった。ラジオドラマのルーツは中世の『平家物語』にあると僕は考えている。

もちろん視覚には、聴覚にない利点もたくさんあるし、映画鑑賞においては「観察者」の目線も大切にしたい。元来、映画やテレビ番組は視覚による受容を前提として創造される。己が持つ視覚を総動員して画面を見つめ、「目に見えない世界」をも想像するのが映画鑑賞本来の醍醐味だろう。やはり、音と声のみで映画を味わう視覚障害者の鑑賞法は傍流なのである。

しかし傍流とは、反主流でも非主流でもない。傍流は、時に物事の本質を浮き彫りにし、主流に強烈なインパクトを与える。ここで僕は、映画の「観察者」（主流）と「参加者」

（傍流）の対話を提案したい。副音声解説とは、視覚障害者が晴眼者と同量・同質の情報を得て、映画を楽しむためのツールではない。盲人芸能、ラジオドラマなどを想起するまでもなく、音を聴く世界には、視覚では得られない広さと深さがある。副音声解説とは、画面の視覚情報を聴覚情報に変換する「効果音」作りであると総括できる。副音声作成は、福祉的な文脈で論じるのではなく、翻訳・異文化間コミュニケーションとして位置づけるべきだろう。

同じ映画を同じ場所で見た人、聴いた人が、それぞれの印象を語り合う。「観察者」と「参加者」の協働により、映画鑑賞はユニバーサルな娯楽として成熟するに違いない。僕は視覚芸術に新たな魅力を副えるという含意で、これからも自信を持って「副音声」の語を使い続けていきたい。

言葉による絵画鑑賞

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開発・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。僕はこれまでに２冊の編著『さわって楽しむ博物館 ― ユニバーサル・ミュージアムの可能性』（2012 年）、『ひとが優しい博物館 ― ユニバーサル・ミュージアムの新展開』（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。２冊の拙編著でも、立体作品の触察は最重要テーマとして、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。絵画も視覚芸術なので、その鑑賞法を探究する際、映画の副音声解説は参考になるだろう。視覚障害者が絵画を鑑賞する代表的な方法として、次の二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。

まず①の言葉による鑑賞は、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、なんとなく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まったく異なる。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か。

言葉による鑑賞の問題は、どうしても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、そして BGM 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、僕を含め、早い時期に失明した人、あるいは先天性の全盲者は、そもそも絵画を見た経験が乏しい。僕が言葉による解説を聴いても、「ああ、そうですか、

なるほどね」という表面的な理解で終わってしまうことが多々ある（これは僕が芸術的センスに欠けているのが原因かもしれないが）。

言葉による鑑賞では、「晴眼者＝解説者」「視覚障害者＝受け手（聴き手）」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」という感想をよく述べる。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、ある種のプレッシャーを感じる人もいるだろう。静かに、ぼんやりと、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。

「創・伝・使」の触図制作

次に、②の触図にさわる方法についてコメントしよう。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、古くから触図が活用されてきた。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、積極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（聴き手）」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くのが触図の強みといえる。

また触覚には、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、触覚的な要素を上手に取り入れれば、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ことからもわかるように、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、以下の二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。②誰が触図を創るのか。最初に①について概説する。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、視覚障害者の情報受信・発信の手段として、点字は不可欠だった。だが近年の技術革新、とくにパソコンの音声化（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。

僕自身も日々、大量のＥメールを処理しているが、送信先のほとんどは、点字を知らない晴眼者である。研究・趣味で本を読む時も、便利なデジタル録音図書に頼ることが増え、点字はスケジュール管理、メモなどで使用する程度となっている。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。パズルはおもしろいが難しい。点字の触読をどうにかこうにか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。どちらかというと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。

それでは、触図を創るのは誰だろうか。視覚障害者用の教科書の触図は、盲学校の教員、点字出版所の職員などが意見と技術を出し合い原版制作、印刷される。触図の原版作成、校正の段階では、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」をパソコンの画面上でデザインし、それを点字プリンター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新しい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。「視覚障害者用の案内板は商売になる」ということで、玉石混交、さまざまな業者が点字・触図の分野に関わるようになった。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、堂々と（？）置かれている粗悪品も目立つ。こういった粗悪品は「蝕知図」と呼ぶべきだろう。

もともと視覚障害者はマイノリティであり、その中でも触図をきちんと読み取ることができる者は限られる。僕は街中で間違った点字表記、未熟な触図に出合うと、なんとも複雑な気分になる。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。

美術鑑賞で用いる触図は、単に「わかりやすい絵」というだけではなく、想像力を刺激する「感動・共感の絵」であってほしいと僕は考える。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だろう。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、自ずと限界があることを明記しておかねばなるまい。しかし、限界とは人間の浅はかな思い込み、固定観念である。限界があるからこそ、挑戦を続けるのが人間の本能なのかもしれない。僕は、「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。まず最初に原図をじっくり見て、そこに表出される本質的な情報を読み取る。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に関しては、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美術館の学芸員は、触図で伝えられる情報量があまりにも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、真骨頂である。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、じつは美術鑑賞の意義を探る知的冒険、「難しいがおもしろい」パズルなのである。

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、以下の三者の相互交流（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」を担う三者の対話そのものが、触覚による美術鑑賞の沃野を耕すワークショップとなるのは間違いない。

以上、触覚を用いる美術鑑賞を成功させるためには、①誰が触図にさわるのか、②誰が触図を創るのかという２点を明確にしなければならないことを述べてきた。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（視覚芸術）のごく一部である。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。

僕は、副音声が映画に新たな魅力を付与する趣旨に倣って、美術鑑賞で使われる触図を「副触図」と名付けたい。副触図は、副音声と同様に、視覚障害者用のものである。しかし、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。ラジオドラマが老若男女の「聴く力」を喚起したように、触図も万人の「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のびのびと発揮できる鑑賞会が、各地の美術館で開かれることを切望する。

視覚障害者はマンガを読めるのか

2016 年 11 月～2017 年２月、京都国際マンガミュージアムにおいて、「誰のためのマンガ展？」が開催された。この展覧会では、視覚障害者がマンガを「読む」ための工夫を紹介するコーナーが設けられていた。そもそも、マンガは究極の視覚芸術であり、視覚障害者とはもっとも縁遠いポピュラーカルチャーともいえよう。本稿では、視覚芸術である映画、絵画の鑑賞について考察してきた。結論を先に述べるなら、副音声・副触図の発想を応用すれば、視覚障害者もマンガを「読む」ことができるというのが僕の意見である。

「誰のためのマンガ展？」では、マンガの内容を伝える触図、立体模型などが展示されていた。マンガに描かれる膨大な数の絵をすべて触図化するのは不可能、無意味である。視覚障害者が触図を読み取るためには時間と根気が必要なので、安易に触覚情報を増やすのは危険だろう。マンガのストーリー展開の中でポイントとなる絵を選択し、それを触図

化する。残りの大量の絵については、副音声形式で、言葉による説明をするしかない。では、触図にする絵を決めるのは誰なのか。ここでも、「創・伝・使」の相互交流は有効である。とくにマンガの作者には、自作の触図化について希望と感想をうかがいたい。将来的には、さわるためのマンガを直接描く作家が出てくれば嬉しい。

「誰のためのマンガ展？」の展示を通じて、僕はマンガを「知る」ことができた。小学生時代、強度の弱視だった僕には、マンガを見て楽しむことが難しかった。それでも、かろうじて子ども向けの本の活字を読むことができたので、疎外感を味わう場面は少なかったような気がする。でも、友人宅に遊びに行った際、みんながマンガを読み始めると、やはりさびしい思いをしたものである。今回の展覧会は、マンガとはどんな要素で構成されているのか、文字と絵はどのように配置されているのかなど、基本的な知識を身につける機会となった。少年期から今日に至るまで、マンガに見放されてきた僕の喜びは大きい。

「誰のためのマンガ展？」は、視覚障害者福祉の関係者、点訳ボランティアによって企画されるのではなく、マンガの「伝え方」「読み方」を模索する研究者が立案・運営していた点も評価したい。視覚障害者がマンガを読みたいという願いは古くからあり、実際に点訳されている作品もいくつか存在する。

図１　「学習マンガを触覚で読む」コーナーの様子（撮影：村田麻里子。以下同様）

図２　マンガのストーリーを触察中の筆者

1980 年代後半、学生だった僕は各大学のボランティアサークルに呼びかけ、「マンガ点訳プロジェクト」を立ち上げたことがある。1970 年代まで、ボランティアは「奉仕者」といわれており、点訳では勉強・仕事のための本が優先されていた。点字図書館の蔵書も、純文学作品が中心だった。

80 年代にはボランティアの数が増え、パソコン点訳も登場する。ようやく、娯楽面の情報提供が重視されるようになるのである。ちなみに僕の「マンガ点訳プロジェクト」は、当時の学生ボランティアに触図作成の技術力がなく、１年足らずで解散してしまった。ちょっと恥ずかしい青春時代の思い出である。

90 年代以降、ポルノ小説なども含め、さまざまな娯楽本を点字で読めるようになった。

視覚障害者にとってマンガは最後に残った難物、自力では読むことができない紙媒体の書籍ということになるだろう。いうまでもなく、「知る」と「読む」は異なる。視覚障害者も既存の点訳本などを介して、マンガの内容を「知る」ことはできる。しかし、それはマンガを能動的に「読む」晴眼者（マジョリティ）の楽しみ方とは大きな差がある。「誰のためのマンガ展？」は、視覚障害者がマンガを「知る」というレベルを脱し、「読む」感動、共感へと一歩前進しようとした点が画期的だった。展示担当者の努力には敬意を表したい。

視覚障害者がマンガを「読む」挑戦は始まったばかりである。「誰のためのマンガ展？」は、究極の視覚芸術を触覚化する実践的研究の開始を高らかに宣言したともいえる。展示資料の選定、展示方法などに関しては、まだまだ課題もあるが、まずは新しいマンガ研究の幕開けを素直に祝いたい。かつて「マンガ点訳プロジェクト」で挫折した経験を持つ僕には、隔世の感がある。

「知る」を「読む」に発展させるために、最後に視覚障害者用のマンガ研究のテーマを二つ挙げよう。①副音声の充実（映画との連携）。②副触図の開発（絵画鑑賞との協力）。先述したように、マンガの絵の情報を伝えるのに適しているのは、言葉による解説である。この場合、点字の文字数が増えるのは避けたいので、必要最小限の情報を簡潔な言葉で表現する配慮が大切だろう。映画の副音声解説は、主音声（台詞や背景音）の合間に挿入されるので、「必要最小限の情報を簡潔な言葉で」という意識が徹底されている。すでに一定の蓄積がある映画の副音声解説は、マンガの場面説明の参考となるに違いない。

絵画鑑賞で用いられる副触図は、作品のエッセンスを触覚的に伝えることを目的として制作される。理解（わかる）というレベルにとどまらず、感動・共感を狙いとする点は、マンガを「読む」心情とも共通している。マンガの絵の一つ一つは、芸術作品ではなく、ストーリーを構成・展開する記号という側面が強い。原図のスタイルにこだわらず、思い切ってキャラクターの図像を単純な線や点に置き換える副触図もありうるかもしれない（キャラクターそのもののイメージを楽しむのなら、容貌や身体の特徴を示す象徴的な触図を１枚か２枚作ればいいだろう）。

完成した触図の出来についてコメントすることなら、僕にもできる。だが、副音声・副触図の具体的な作成方法は、マンガを読んだことがない視覚障害者には正直、よくわからない。「誰のためのマンガ展？」担当者の努力の継続、更なる奮起を期待したい。映画から絵画、そしてマンガへ。「視覚障害」という切り口で分析を進めていくと、視覚芸術の本質が見えてくるはずである。限界があるからこそ、人間は挑戦を続ける。その挑戦は難しいが、きっとおもしろいものとなるだろう。

（ひろせこうじろう・国立民族学博物館民族文化研究部 教授）

『マンガ展評論』第３号

2015-19 年度科学研究費補助金報告書
「文化施設におけるマンガ展示手法の共有のためのツール開発に向けた研究（課題番号 15K01152）」

発行日　2019 年 2 月 20 日
編集/発行　マンガミュージアム研究会
（伊藤遊・谷川竜一・村田麻里子・山中千恵）
印刷　関西大学 印刷センター（関大パンセ）
表紙ロゴデザイン　三重野龍