

2014年度京都大学11月祭研究報告

「視覚障害と芸術」

京都大学点訳サークル

潮 芽衣 清水 大祐 溝口 瑛紀 大原 調 田口 麻人 中窪 悠登

松澤 優太 服部 航史 山根 匠 小泉 雄紀 京塚 萌々

まえがき

京都大学点訳サークルは、普段の活動として主に点訳を行っている。あまり公に出ることのない我々だが、11月祭においては、その広知性を活かし、当サークルの存在と密接に関わる“視覚障害”についての知識と理解を深められる場を提供してきた。加えて、数年前から行っている視覚障害に関するテーマでの研究調査発表は、サークル員にとっても絶好の学びの機会となっている。

さて、その研究発表の今年のテーマは、「視覚障害と芸術」である。最終的にテーマを決定するにあたり、サークル員が予めからつながりをもつ芸術家や、芸術に携わる我らがOB・OGの方々の存在が大きかったのは言うまでもない。発想のきっかけとしては、視覚障害をもった人々が芸術活動を行うあるいはそれに触れるという“人として経験しうるべき文化的な営み”が、現在の社会においてどのような状態なのか、あまり知られていない点が多いように感じられたことが最も大きかったといえる。

とはいえ、テーマの示しうる範囲は非常に広く網羅が困難と見えたため、この研究においては、各サークル員がテーマと関連を持った小テーマを自由に設定し、それぞれに適した方法で調査し、それらを報告としてまとめる形を採ることとした。その結果、多岐にわたる着眼点からのアプローチが成された、非常に読み応えのあるものが出来上がったと感じている。研究調査を進めていく上で、そのテーマの抽象性などから議論が困難に思われた点もあったものの、何とか一つの形に終結させられたのは、研究にあたったサークル員それぞれが非常に謙虚な姿勢で取り組んでくれたためだろう。特に、新入部員である一回生たちは、指示する私の側に不甲斐ない部分もあったであろうところ、懸命に調査を進めてくれていた。そのような点も原稿から読み取っていただければ幸甚である。

最後に最も忘れてはならないのは、研究への着手の段階で、我々学生の頼みを聞き入れ、関わっていただいた全ての方々の寛大なお心とご協力への感謝である。一方で、インタビューなど折角の経験を紙面で語りきれない可能性は拭えず、その点は力不足を申し訳なく感じる。活動の上でも同様、我々はボランティア系という括りに入る活動団体ではあるものの、自力でできることには限界があり、依頼によっては、京都大学障害学生支援ルームの方々のサポートがなければ為し遂げられない。めでたくも、我が点訳サークルは今年で活動から四十周年を迎えたとの有力説もあり、ここまで活動を続けてこられたことを大変嬉しく思うとともに、たくさんの方々とこのような関わり合いを持てているということ、また日頃からのお力添えに感謝し、お礼を申し上げたい。本当にありがとうございます。そして、今後ともよろしく願いいたします。

京都大学点訳サークル 2014 年度会長
潮 芽衣

目次

画家・末富綾子さんについて	1
視覚障害学生の芸術教育	6
視覚障害と絵画表現 —「色」について—	11
視覚障害と博物館	15
視覚障害と映画	20
点字楽譜	30
視覚障害者の音楽活動について～インタビュー・まとめ～	35

画家・末富綾子さんについて

潮 芽衣

1. はじめに

末富綾子さんという画家をご存知だろうか。日本とフランス・パリを行き来しながら日々精力的に創作活動に取り組む傍ら、ご家族やたくさんのお仲間・ご友人に囲まれて充実した私生活を過ごす、一人の画家であり、女性だ。そんな彼女には、自身が高校生の時、目に違和感を抱いたことがきっかけで掛かった眼科医から「四十歳頃での失明」を告げられた過去がある。目の病が進行する中、そして現在においては全盲という状況下で絵を描き続ける末富さんにとって、その芸術活動はどんな意味をもつのだろうか。インタビュー形式でご本人からお話を伺い、末富さんの芸術家としての考え方を学ぶことで、その答えを探る。

2. 作品の特徴とテーマ

末富さんが手がけた数ある作品のうち、年代的に最も新しい作品群の特徴として、紐やそれに準じたものを線描代わりにキャンバス上にくまなく配置して創るレリーフに、ハットするような独特の色合いを重ねあわせるオリジナリティ溢れる手法がある（5 ページ「参考資料：末富綾子さんの作品」参照）。描かれるモチーフは多岐にわたるが、クロワッサンやピーマン、ハリネズミにピアノなど、素朴でわかりやすいもの、あるいは大きな家屋のような空間の中で音楽家が演奏しカフェのやりとりをするものなど、あるものごとや場面をまるで日常を切り取ったかのように生き活きと描いているものが多く見受けられる²。作品づくりのテーマとして、末富さんは「日常の普通の取るに足らない幸せな時間」と表現する。そして、自身が大学時代に給費留学生としてパリにいた際、学んだ先生の専門であったマチスの影響についても言及する。彼の「疲れた人がソファに座ってほっとするような絵を描いてみたい」といったような発言に共感を抱いているという。

マチスからの影響は、その作風自体に関してもある程度はあったと語る。マチスの後期の作品に見られる装飾性や単純化・簡略化といった手法³が、「見えなくなるにつれて」より身近になったというのだ。「中には、理屈っぽい作品づくりたがる人もいるけど、ま

¹ 末富綾子氏（画家）インタビュー日：2014年10月25日

² インタビュアーである筆者が訪れた末富綾子氏の個展：

「末富綾子展」神戸ポートピアホテル内ポートピアギャラリー（開催期間：2014年9月9日～同年9月21日） 参考ホームページ：<http://www.palaisbianca.jp/shop/gallery/>（2014年11月15日）

³ アンリ・マチス（マティス）はフォービスム絵画で有名だが、ここで指すのは彼の切り絵などの作品。

あ本人が苦しんで作る作品は皆にわかりやすい方がいいじゃないですか。」と語る末富さんの作品のテーマの明快さを裏付けていると言えよう。また、視力のあるときから好んでいたという「アール・ブリュット⁴のように、湧き出るような、シャンパンのような」表現方法を意識し、例えば「窓の中に、枠からはみ出さんばかりに人間の顔を描いたり」することで、意図的に遠近のパースをなくし、子供の絵のようなキッチュを持たせることに成功している。これもまた、末富さんの作品にある独特の愉快さや活力とつながっているのかもしれない。

3. 病状の悪化と技法の変遷 —その意義

今、一つの段階として確立されていると言える末富さんの作風だが、この技法に到達するまでには、自己のマチエールの模索という画家としての試行錯誤と同時に、目の病状の進行を見据え、更には見越すための思考的努力が背景にあった。

まず、視力が徐々に低下してくるにつれ、自分がキャンバスに「描いている」感覚を、視覚に頼らずに得る必要性が生じた。そのため、例えば、普通の絵筆では柔らかすぎてキャンバスの上を走らせる感覚に手応えが無いところ、代わりに筆先が弾力的なゴム製の絵筆を利用し、またそれによって塗色の手法も変化させた。描線を描くのに、木炭を利用し、線を太くわかりやすく、描き応えのあるものにした。色弱の兆候が現れるようになった際は、カーテンの生地を使うなどして、配色に狂いが出ないように計算したり、様々な工夫を施したという。そういった手法を用いた作品づくりの次の段階のものとして、「パネルの上に石膏や大理石の粉を混ぜた白い硬質な下地を作り、そこに蜜蝋・テレピン油と、色を出すための顔料を混ぜたものを乗せ、その表面を彫刻刀で削る」技法によって、ガリガリという確かな「描いている」感覚を感触と音によって得た。「ホワっとした印象になるし、これ結構いいじゃないか、と思ったら、それがいかなくなる」。この手法では、油が蒸発した後に蜜蝋の嵩が減り、削った線がわかりづらくなるため、あとでもう一度手直ししようとする際にはわからなくなってしまうというのだ。二、三年の間この技法を用いた後、しかし視力が本当に失われれば続けられないだろうと考え、やめたという。

それぞれの作品の[制作の]ときに、これで視力[の低下]が止まってくれたらこのままいけるとか思うのに、どんどんやっぱり視力が落ちるから技法を変えていくしかないわけですね。ほんとに、自分自身の目のコンディションみたいなものがそのまま作品に入っていくちゃってるみたいな。でも例えばピカソはどんどん自分の作風を変えていくじゃないですか、自己模倣しないじゃないですか。だからある意味、こうやって視力が落ちたおかげで自己模倣しなくてよかった。同じものを作り続けなく

⁴ 生（き）の芸術とも。既存の技法などに囚われない作品で、主に画家を生業としない者によって作られたもの。

て、ね。

つまり、末富さんにとって視覚を失ったことは、自身のマチエールの形成の上で意味のあることだった、というのである。末富さんが紐を用いる現在の作風にたどり着くのは、蜜蝋の手法を離れてしばらく後のこととなる。大学受験を志した頃から、東京の美術大学、またパリ留学中と、作品をつくる上での多種多様な知識や技法を学んだが、「どうして自分がこういう技法じゃないとダメか」という問いに対しては、いくら沢山の技法を使いこなせていても意味が無い。そんな中で、「例えばその絵画の一センチ四方をみて誰かの作品と分かる」ような、作品のオリジナリティ、自身のマチエールを手に入れたという点で、末富さんは「画家として幸せなのかもしれない」、と口にした。そして、作品づくりの上で経験する障害について、「壁は壁かもしれないけど、体当たりするのではなく、それを迷路のようにすり抜ける快感」と表現した。

4. 見えないということについて

視覚障害を邪魔なこととしてしまうのではなく、むしろ制作活動に必要な条件に組み込むかたちで、現在の、まるで作品そのものが自分自身になったような「絵肌」を手にした末富さん。では、これとは異なる観点として、見えないことが自身の作品制作への姿勢などに対して与えた“インスピレーション”のようなものはあるのだろうか。尋ねたところ、そのような疑問が浮かぶ根本にある、考えの誤りが判明した。「ちょっと誤解されやすいんですけど、見えなくなるということは見えないことを逆に感じなくなることで……見えないっていう感覚がなくなっちゃうっていうのかな」と、中途失明者としての自身の視覚的世界がどのような様子なのか、説明を始める。末富さんの感覚によれば、自分の世界はある意味「擬似映像」でできており、過去の記憶や、経験、視覚以外の感覚器官から得た情報などを元に、「映像化」が常に脳の中で行われているような状態だという。

だから、見えないことがインスピレーションについていうのはちょっと違うかな、だって、見えてたとしても、過去の記憶で色々組み合わせてこんな絵を描こう、というのを頭のなかで思い描いたりするわけじゃないですか。頭のなかでエスキース⁵っていうのはカチッと浮かぶものだから、（中略）……「思い浮かべる」という段階ではもともと同じなわけで。

根本的な誤解、というのはつまり、「見えない世界」というものに対してぼんやりと抱かれがちで、なにか晴眼者の想像を超えた不思議な世界観への幻想であった。末富さんは、更にこう続ける。

見えないことをすごくポエティックに、ロマンチックに捉えたり、『心の目で描いて

⁵ 下絵・スケッチのこと。

る』とか言われたらそれはすごく迷惑な話で。絵は頭の中で描くもので、もっとこう明確なビジョンがあるわけですよ。（中略）将棋の棋士が頭のなかで将棋盤をバーッと描くみたいに、頭で描いているんだね。

「擬似映像ではあっても、クリア」な世界で制作のプロットを練る。異なるのは、それをキャンパスの上に描き上げる過程で視覚に頼れないことだが、その点を培われた圧倒的な技術と経験でカバーしているのが末富さんだ。そもそも、例えば目が見えていたとしても、自分の考えた通りの絵を実際に創造することは非常に難しい。しかし美術作品の制作には、例えば当初のイメージしたものとは違うものが出来上がっても、その違いが作品に思いもよらぬ効果を生み出し、別の方向に良くするような「幅」があるという。「そういう幅を持たせても人が[鑑賞するに]耐えうるような作品を」と、考えているようだ。更に付け足すと、末富さんが、目の見えていた時からどちらかと言うと写実よりも「自由に筆を走らせる具象」を好んで描いていたことも、着目すべき点である。写実的に見たままの光景を描き上げる上では、視力を失うことは致命的だったかもしれないが、自由な線と形を愛し、長年駆使してきた末富さんにとって、それをキャンパスに描き上げることは必ずしもできないことではない。積み重ねてきた技術の基盤と、自身の好む描き方が、末富さんのもつ絵肌だけでなく、まさに制作活動そのものを支えているのだ。

5. おわりに

技術を積み上げ、視覚障害を拒むでなくむしろ自己の作品づくりの上で重要なアイデンティティの一部として取り込みながら、自身の思うことを、素朴な生の喜びを、自分の愛する絵で表現していく。人の表現活動のもつ根源的な意味、そこから生み出される幸福を体現した末富さんの生き方は、魅力的かつ美しさと希望に溢れている。インタビュー中は、抽象的になりがちなことも分かるよう詳しく教えて下さり、また質問の内容の他にも様々なお話をしていただき、とても楽しい時間を過ごさせていただいた。

最後になるが、我々学生のインタビューに快く応じ、大変お忙しい中お時間を割いてお話をくださった末富綾子さんと、普段からこの点訳サークルに関わりを持っていただき、今回は現役の画家さんにインタビューするというという滅多にない場を手配して下さった、綾子さんの夫であり、京都大学で准教授を務める塩田隆比呂先生には心からの感謝の念を表したい。

参考文献

NHK 「放送内容 シリーズ・可能性を切りひらく 芸術を生み出し続ける 一画家・末富綾子さん」 | 視覚障害ナビ・ラジオ | NHK 福祉ポータル ハートネット#siteNavi
<<http://www.nhk.or.jp/heart-net/shikaku/list/20141019.html#siteNavi>>
2014年11月15日アクセス

参考資料：末富綾子さんの作品

作品の写真は両者とも末富さんご本人よりご提供頂きました。重ねてお礼申し上げます。



「マシュマロ」 2013 レリーフ



「2人のアペリティフ」 2013 レリーフ

視覚障害学生の芸術教育¹

田口 麻人・松澤 優太

1. はじめに

読者の方は、「美術の授業」と聞いてどのような内容を思い浮かべるだろうか。絵画・彫刻・陶芸等学校で行われている芸術教育は多岐に渡るが、その中には視覚障害者がそのままでは行うことが難しい作業も多く含まれている。学校教育の他の教科においてもそのような事例はままあるが、特に受講風景がイメージしやすい音楽等と比べると、視覚障害学生の芸術教育がどのように行われているのかは、なかなかイメージしにくい（特に、現在の統合教育環境下では）ように思われる。そこで、実際にどのような芸術教育が行われているかを知るため、文献調査、及びインタビュー調査を行った。執筆は1, 3, 4節は田口、2節は松澤がそれぞれ担当し、すり合わせの上一つの調査報告としてまとめを行った。

2. 視覚障害学生の芸術教育の現状

2-1. 視覚障害者の学校教育の略歴

日本における視覚障害者教育は、1878年に京都盲啞院が開業したのが始まりであり、東京にも1880年に楽善会訓盲院が開業した。ただし、これらは公教育ではなく、慈善事業として行われたものだった。

1886年の第一次小学校令では、盲児は義務教育から除外されていたため、通常の小学校に入学できず、京都・東京以外の地域でも盲学校設置の要望が高まった。その結果、1890年の改正小学校令には盲啞学校の設置に関する規定が含められた。その後1923年には、盲学校・聾啞学校令が制定され、盲学校の学校教育としての体制が整った。但し戦前には義務教育の対象からは外されており、視覚障害学生の義務教育が実現したのは戦後の1947年となってからである。

義務教育制となってからも、特に全盲児は晴眼の生徒が通う小学校へ入学することは困難であった。1980年代には、障害を持つ児童・生徒が、盲学校などの特別な場所ではなく、他の児童・生徒と同じ場所で互いにかかわりを持ちながら教育を受けるという統合教育の考え方が広がり始め、普及運動や意識が高まっていった。その結果、障害の有無だけでなく、保護者や本人の意思を踏まえた就学指導が、徐々に行われるようになっていった。

現在では、障害者を含むすべての子どもの教育的ニーズを包含できるような教育、い

¹ 本報告における「芸術教育」とは、小学校で行われている図画工作・中学、高校で行われている美術・技術・工芸科目、及びそれに関連して児童期に体験する音楽を除いた芸術活動全般を指すものとする。

いわゆるインクルーシブ教育の考え方を通常の学校が取り入れることが勧奨され、現在の特別支援学校²はそれらを支援するものとされている。

2-2. 学校での芸術教育

視覚特別支援学校（盲学校）における芸術教育は、普通学校と同様、図画工作・美術の授業が中心となる。授業の題材としては、陶芸・木工・彫塑といった手の感覚を用いた立体物の創作が主となっているが、視覚障害者には困難であると考えられがちな絵画やデザインの授業も、レーズライターやグラフィックテープといった道具・材料を使うなどの工夫を凝らして行われている。また、美術館や展覧会に行き鑑賞する授業も行われる。

上記では視覚特別支援学校（盲学校）における芸術教育について述べたが、現在では統合教育およびインクルーシブ教育の考え方が普及し、視覚障害を持っていても、普通学校に就学し、晴眼者と同じ場所でともに教育を受けることが多くなってきている。視覚障害者が普通学校に就学する場合には、様々な場面で障害に応じた配慮が必要とされるが、視覚に頼る面が大きい美術の授業はそのような場面の筆頭であると言え、教師が視覚障害の程度に合わせて工夫をしながら授業を行っている。

2-3. 学校以外の場（美術館など）での芸術教育

学校での教育のほかに、各地の美術館では、視覚障害者のためのワークショップを行ったり、地元の視覚特別支援学校（盲学校）と協力して視覚障害者の作品の展覧会を開催したりといった活動が行われ、学校を卒業した後の視覚障害者が芸術に触れ、感性を育むことができるような取り組みがなされている。

3. 聞き取り調査

3-1. 調査の目的・方法

2節で述べた視覚障害学生への芸術教育の現状を踏まえつつ、実際に視覚障害学生・者が受けてきた芸術教育の内容や、それに対して学習者として感じて来たことを知るため、インタビューによる調査を行った。回答者は学生団体「関西スチューデント・ライブラリー（関西 SL）³」に所属する現役・元視覚障害大学生 5 名であり、電話によって回答を得た⁴。質問内容は

①これまでどのような芸術関連の授業（美術・図工等、音楽は除く）を受けてきましたか。

² 2007 年の学校教育法改正によってこれまで「特殊教育諸学校」と総称されていた盲・聾・養護学校の区分が統合され、「特別支援学校」と称されるようになった。

³ 関西 SL ホームページ <http://kansaisl.web.fc2.com/>

⁴ この調査に際して、多忙の中にもかかわらず早く回答して頂いた回答者の各氏、及び諸種の協力を頂いた関西 SL 会長の山岸蒼太氏には厚く御礼申し上げます。

- ②受けてきた教育の中で、他の学生と違うような活動は行ったことがありますか。
 - ③学校教育によって、自分が芸術に近づけた（親しみを持た）と感じますか。
 - ④学校以外で、子供の頃に体験した芸術活動はありますか。ある場合は、どのような機会に触れましたか。
 - ⑤現在、芸術に触れる機会はありますか。
- の5項目、及び自由記述項目である。

3-2. 調査結果

①については、5人のうち2人が中学まで、3人が高校でも美術を選択して受講していた。

②については方法は様々だが、基本的には他の晴眼（盲学校の場合は弱視）学生と同じテーマ（例：自画像）の活動を行っていた。また芸術史等の講義形式で行うものは、基本的に晴眼学生と完全に同一の内容を行っていた。一方実施するテーマは同一であっても、その方法に関しては回答者によって様々なものが見られた。方法は同一のテーマを行いつつ用いる材料等を変更するものと、同一材料を用いつつも、補助等をつけて実行可能としたものに大別される。前者の例としては、自画像を描く際に、絵の具を用いた絵画ではなく粘土を用いてレリーフとしたり、レーザーライターを用いて線画として自画像を描く、絵画で絵の具の代わりに蠟を使って触知出来るようにする等が挙げられた。後者では彫刻を彫る際に晴眼学生が行うよりも題材をわかりやすくする、立体図を描く際にドライヤーを用いて明暗を触知できるようにする、絵の具を使う際に糸や針金を用いて目安をつけるといった例が挙げられた。

③については、多くの回答者が芸術教育によって芸術自体に関心を持たたと言いがたいようだった。ただこれは晴眼学生であっても変わらず、視覚障害学生特有の傾向とはいえないと思われる。一方「自分で作品を作る」という行為自体に達成感を得たという回答は複数あり、芸術そのものに興味を持つというより、目標を達成することによって自信を得るという点で、芸術教育の意義の一つが達成されていると考えられる。また創作を行うことによってイメージするものの形や色と実際とのズレを感じる事が出来たという回答があった。芸術を通じた世界観の獲得という効果は、視覚障害者の小説の読書などでも指摘されており⁵、興味深く感じられた。

④については、それほど多くの経験をしたというような回答はなかったものの、模型や勾玉、編み物など触知できるようなものに関しては経験があるという回答が見られた。一方絵画や彫刻など、実際に触知できないような芸術を体験したという回答は見られなかった。

⑤についてもそれほど多くの経験が挙げられたわけではないものの、陶芸体験や神戸

⁵ 本間・緑川（1977）

市にある触れる美術館⁶等、触覚によって体験出来るものを挙げる回答がいくつか見られた。また個人で行くことはあまりないが、日本ライトハウス等の団体で体験することはあるという回答もあった。

3-3. 考察

各項目を通して感じられたこととしてまず挙げられるのは、触覚を用いた活動が芸術教育・体験の中心としていることである。教育上で用いられた教材は各回答者の間でばらつきが多く教員が試行錯誤の上で用いていると考えられるが、殆どの手段が触覚を用いることで、視覚が利用できないことを補う目的で設計されている。そのため、触覚での芸術体験を現在も行うことがあるという回答は、ある意味で芸術教育によって触覚の芸術への利用が促された結果であるとも言えるかもしれない。触覚を利用した教育の重要性は自由記述において複数の回答者が指摘しており、芸術教育の意義の一つとして、触覚の利用（特に普段点字を用いない場合）を促す場というのを挙げる事が出来るかもしれない。一方で触覚を中心としながらも、製作の趣旨は視覚を中心に用いる晴眼学生と同じとなるように設計されており、晴眼学生に対する芸術教育の目標を、触覚を（も）通じて達成しようとしているとも考えられる。一方で自由記述による回答からは、触覚を用いた創作に偏り過ぎていて色の組み合わせ等を学ぶ機会がなかったという意見や、（例え内容が分からなくても）ひと通り芸術活動を体験させるべきではないかという意見もあり、例え十分に知覚出来なくても、触覚だけではなく視覚を用いる芸術体験の重要性も感じられた。

4. まとめ

1980年代以降の統合教育の進展によって、視覚障害学生が盲学校だけではなく、晴眼学生と共に学ぶことは一般的な光景となっている。その中で行われている芸術教育は、基本的な目標や方法は晴眼学生と共有しつつも、視覚障害という物理的な障害に由来する困難を克服するため、現場の教員の努力により、触覚の利用を中心として様々な手段が取られている。こうした取り組みによって、実際に教育を受けてきた視覚障害者からは自分で芸術作品を作り上げた達成感等、一定の成果が得られていると考えられる。こうした状況は、谷本（2005）のいう「眼のための芸術教育⁷」からのある程度の脱却を示しているとも言えるが、一方では触覚「だけ」を用いた芸術教育への懸念も見られるようになっている。こうしたことから、今後芸術教育においては、特定の感覚だけに頼らない、五感を用いた芸術活動も実施されることが、現場の教員に過度の負担を求めない範囲において、期待される⁸。

⁶ 六甲山の上美術館（ホームページ：<http://handsonme.web.fc2.com/>）

⁷ 谷本（2005）、1ページ。

⁸ こうした活動の例として、大内他（2006）が報告している、イタリアで行われている触

参考文献

- 石部・上田・高橋・柳本『よくわかる障害児教育』、ミネルヴァ書房、2013年。
- 大内・土肥・ロレッタ「イタリアにおける視覚障害児者のための絵画鑑賞の取り組み」『世界の特殊教育』第20号、83-99ページ、国立特別支援教育総合研究所、2006年。
- 谷本正浩「「眼のための美術」を超えて—視覚障害者のための美術教育のいくつかの試み—」『美術科研究』、第23号、53-58ページ、大阪教育大学美術教育講座・芸術講座、2005年。
- 日野あすか「日本の盲学校の美術・造形教育の実態調査」『美術教育学：美術科教育学会誌』、第26号、319-330ページ、美術科教育学会、2005年。
- 本間一夫・緑川亭「「日本点字図書館」—37年の歩み」『世界』、1977年、145-161ページ。

視覚障害と絵画表現 —「色」について—

服部航史

1. はじめに

視覚障害がある場合に「絵を描く」という行為はどのようになされるのだろうか？全盲の画家である末富綾子さんは、芸術作品として価値ある絵画を制作しているが、そのような人は数少ない。多くの場合、絵画は視覚を頼りに描かれる。特に「色」は視覚以外の五感では確かめることができないので、視覚障害者が絵を描くといったときに「色」にこだわるのは非常に難しい。この難しい課題を、あっと驚く方法で解決しているのがアマチュアで創作活動をしている牛若孝治さんである。牛若さんの立体絵画には色が付けられているのだが、その「色」の選び方が実におもしろい。本格的な芸術作品には応用できないかもしれないが、視覚的制約にとらわれない表現手法の一例として、以下ではその手法を詳しく紹介する。

2. 作品概要

ここでは、牛若さんの 3 つの立体絵画を紹介する。まずは作品概要として、牛若さんによる作品紹介文を引用する。

こんにちは。牛若孝治 (Koji Usiwaka) です。

このたび、8月1日から8月31日までの1ヶ月間、京都市障害者スポーツセンターのギャラリースペースで、私の作品 (立体絵画) の展示を行います¹。

私は兼てから、カレンダーや曜日・数字や図形・分子式や化学構造式に興味・関心を持っています。今回は、ある数字の組み合わせや図形に拘った 3 点の作品を展示します。ある数字の組み合わせや図形を「触って確かめる」、ある数字の組み合わせや図形から、どんな色彩をイメージするのか、など、初めての試みです。

3. 作品詳細

3 つの立体絵画はすべて、長方形の台紙 (①) の上に紙を棒状に丸めたもの (②) をテープで貼り付け (③)、大小様々の図形の集まりを形成することによって作られている。ただし図形のタイプは 3 つの作品ごとに異なる。1 つ目の作品では、数字の「6」や「9」の集合。2 つ目は多数の三角形が互いに頂点で繋がれたもの。3 つ目は「6」や「9」、三角形のほか、様々な図形 (ハート形など) が組み合わせされたランダムなものになってい

¹ 牛若さんの作品は、京都市左京区にある当施設にて今年の 8 月の間展示された。当施設では様々な作品が展示されるが、立体絵画の展示は珍しいようで、施設スタッフの方々にも好評だったようだ。

る。

こうして作られた立体絵画に、独特な方法で色が塗られている。まずは各々の作品に任意の数字を設定する。次に用意した色鉛筆ケース（かなり多くの本数が入っているもの）からその数字の倍数番目にあたる色鉛筆を次々に取り出していき（④）。ケースの端から順番に色鉛筆を数えていき、最後の色鉛筆まで数えきったら最初の色鉛筆にループして数え続ける²。そうして取り出した順に色鉛筆を図形の内部に塗っていく（⑤）という方法である³。つまり、数字の設定次第でカラフルな色彩のパターンが様々に生まれることになる。

牛若さんによれば、この作品の意義は「数字の素朴さを味わう」ことにあるという。遊び心にあふれる色の選び方や数字・多角形の組み合わせ方など、作品の制作過程からもその姿勢がうかがえる。牛若さんは、数字への興味からこの作品を作りたいと思ったと話しており、特に芸術（家）意識のようなものは持っていないそうだ⁴。

～作品制作過程イメージ⁵～



① 台紙を用意し、

² 例えば 300 本入りの色鉛筆ケースから 13 の倍数番目の色鉛筆を取り出していき、299 番目の色鉛筆まで取り出した場合、次に取り出す色鉛筆は 12 番目の色鉛筆である。

³ 色鉛筆を塗る場所は図形によって異なる。例えば「6」や「9」の場合、円形部分内側のほぼ中心部に塗られている。一方、三角形においては頂点付近の内側に塗られている。

⁴ ただし牛若さんは作品制作の動機の一つとして、山下清関連の書籍を読んだことがきっかけになったとは言っている。

⁵ あくまでイメージである。写真は筆者が再現したものであり、材料・道具等多少の違いがある。例えば色鉛筆ケースについては、実際にはもっと本数の多いものが使われたようだ。



② 紙を丸めて、



③ テープで貼る。



④ 色を選んだら、



⑤ 塗る。

4. 作品考察

視覚障害者が絵を描くとき、目が見えていた頃の記憶を頼りにしたり、目の見える人が感じる色彩の印象を伝え聞いたりするなどの解決策がなければ、こだわりを持って「色」を表現手段として用いるのは難しい。しかし牛若さんの作品では、視覚的制約にとらわれない自由さをもって「色」が用いられている。ここではその「色」という要素について考えたい。

この作品のおもしろいところは、数字へのこだわりが色の選択とリンクしていることである。視覚的観点からこの作品を鑑賞したとき、倍数に基づいて選ばれたカラフルな「色」の用い方は奇妙に思えるかも知れない。しかし、この作品の焦点は、視覚にうったえる色彩の美しさにあるわけではない。一見無秩序にも思える「色」のパターンを通して「数」へのこだわりが表現されている。「色」という要素が「数字の素朴さを味わう」という作品の意義と直接に結びついていることに感心させられるのである。視覚障害のためにハードルに感じられる表現上の課題も、自由な発想から解決し得るということが、この作品からうかがえる。

5. まとめ

絵を描くとなると、どうしても視覚的側面が第一に想定されやすく、視覚障害がまさに表現上の大きな障害になるようにも思われる。しかしながら、「色」をはじめとして絵画表現の要素となるものには、視覚的制約を緩和・排除できる可能性が様々に存在する。豊かな発想から制約を制約としない牛若さんの創作姿勢には、視覚障害の有無にかかわらず絵画表現者が参考に出来るものが大きいだろう。

最後になったが、取材にご協力いただいた牛若孝治さんには心より感謝申し上げます。

視覚障害と博物館

小泉 雄紀

1. 視覚の唯一性を問う

「博物館」と聞いた時、どのような様子を思い浮かべるだろうか。陳列された展示品の横にある「展示品にはお手を触れないでください」という注意書きを見たことはないだろうか。当然、それらの展示品に触れられない理由は様々あるだろう。しかしここで考えなければならないのは、そうした展示が、全ての人がアクセスできる展示と言えるかどうかである。現実問題として、触覚でのアクセスが難しい展示物も存在する。ならば聴覚での鑑賞はどうか。他にもアクセスの方法はないのだろうか。

近代以降に博物館が各国で作られたのには、その国の力を誇示するという目的があった。この時採られた展示の仕方は、「見せる」ことである。逆に言えばこの時、博物館は、「見る」ことの出来ない視覚障害者を遠ざけたとも言える。また日本語にも「見学」、すなわち「見て学ぶ」という言葉がある。ここでも「見る」ということがことさらに強調されている。果たして見ることだけが鑑賞の方法なのだろうか。

本章では特に視覚障害との関係について、博物館がどうあるべきか、どのような取り組みをしているのか、またこれからどのように進んでいくのかといったことをまとめた。

なお、ここでは「博物館」を、博物館法に定められているもの、すなわち登録博物館と博物館相当施設に限らず、博物館類似施設も含める。

2. 博物館の姿勢・情報保障

現在の博物館は、従来の学術資料の収集、保存、活用といった役割以外に、学校以外の教育の場としての役割も求められている。国内の博物館数は増加傾向にあるが、それに伴って1館あたりの入館者数には減少傾向が見られる。そのこともあり、各博物館には、レストランやミュージアムショップを充実させることでさらに市民サービスとしての性格を強める傾向もみられる。また、情報を受け取る権利・情報を発信する権利の保障を情報保障と言うが、この観点から、多様な環境の人々の向けての展示を行う博物館も増えている。

法律に目を向けると、文化芸術振興基本法はその第二十一条に、「国は、広く国民が自主的に文化芸術を鑑賞し、これに参加し、又はこれを創造する機会の充実を図るため、各地域における文化芸術の公演、展示等への支援、これらに関する情報の提供その他の必要な施策を講ずるものとする。」と、国民の鑑賞等の機会の充実を定めている。

また、閣議決定された文化芸術振興基本法に関する基本的な方針（平成二十三年）

にも、国民の文化芸術活動の充実という項目の中に、施設のバリアフリー化などを促進するという一文が見られる。

このような国の方針や、情報保障の概念を受け、博物館は様々な人に対しての情報バリアを取り除く取り組みをしている。

3. 取り組み～国立民族学博物館の場合

では、実際はどのような取り組みがなされているのだろうか。これについては各博物館によって取り組み状況が異なるため一概に述べることはできない。そこで、例として1つの博物館についてどのような取り組みがなされているのかを調べた。具体的には、国立民族学博物館に勤めている広瀬浩二郎氏にお話を伺った。

・点字パンフレット

例えば国立民族学博物館（以下、民博）では、点字パンフレットを発行している。このパンフレットは、墨字で書かれた文字を点訳しているだけでなく、館内の地図を凹凸で表現する（点図）手法を取り入れている。

・広報誌の音訳

また、広報誌である『月刊みんぱく』は音訳版が作られている。これには、毎月の点訳版を作るのにはコストがかかるということで音訳の作成がされたという経緯があるが、今ではデジタル音源化もされて、広報活動に一役買っているという。

・露出展示

展示の仕方ではどのような取り組みがなされているだろうか。民博では、開館当時から展示品に触れることの出来る露出展示の仕方が採られている。これは根本的な問題解決の1つであり、画期的なことであるといえる。鑑賞者は視覚ではなく触覚で展示品を捉えることができる。視覚障害者だけではなく晴眼者も、触ることで新たな発見をすることがあるだろう。

・電子ガイド

展示品の解説には、電子ガイドも導入されている。これは他の博物館にも見られる音声ガイドとは異なり、画像や動画といった情報も与えてくれるものであり、視覚障害者に向けたものではなく、広く全ての人に向けられた解説の手段である。

・MMP

最後に、みんぱくミュージアムパートナーズ（以下、MMP）を紹介する。MMPの活動内容は様々で、単に鑑賞者のガイドをするボランティアに留まらず、対等な関係であることを強調するため、「ボランティア」ではなく「パートナー」という名前が付いている。彼らの活動の内、鑑賞者のガイドというのは前述の電子ガイドと被る部分があると考えられる人もいよう。しかし、機械よりも人間が対応すること

は、より利点が多いという。例えば、全ての展示に対して同等に解説をする機械より、鑑賞者の興味関心に合わせて解説の量や詳しさを変えられることがその1つである。また、視覚障害者向けの音声ガイドが設置にコストもかかり、設置されても同様の理由でバージョンアップがされないことも多いということを考慮すれば、人間による解説は合理的でとても重要なのである。

4. これからの情報保障

以上で民博の行っている取り組みを紹介した。最後に、広瀬氏の提唱する「ユニバーサルミュージアム」の考え方について少し紹介しておく。

「ユニバーサルミュージアム」とは、以下の2本の柱によって成り立つ概念である。1つは、「今まで博物館に来ることのなかった視覚障害者が来られるようにする」こと、もう1つは「博物館が視覚以外の感覚を伝える場であるようになる」ことである。これらは、露出展示に始まる「触る鑑賞」から実現へ向かっている。

こうした考え方、すなわち、見ることができないからその対策を用意する、という考え方ではなく、鑑賞方法自体を「見る」から「触る」へとシフトさせるという考え方は非常に重要である。できないことではなくできることに着目し、その方向で発展を目指すことは、何も博物館の展示だけに有効なことではなく、物事の解決一般にも用いられると思われる。

また、展示物を触ることで、鑑賞者が能動的に作品を鑑賞できると氏は語る。いかに素晴らしい解説が入ったとしても、聴覚からの説明では、鑑賞者が受動的にならざるを得ない。

とは言え、触ることができないものも確かに存在する。例えば美術館の絵画などがそれだ。1つには劣化を防ぐため、そしてもう1つには、凹凸がない、もしくは少ないためである。立体印刷や彫刻といった、描かれているものの三次元化によって絵画を視覚障害者に伝える試みは存在するが、マニュアルは確立されておらず、それが本当に絵画を伝えたことになるのかという批判もある。

加えて、前述のMMPを含む広義のボランティアによるガイドにも問題がある。これについて、画家の末富綾子氏にお話を伺った。氏は、人による作品の説明という鑑賞の仕方が有効であるとした上で、説明者の知識が問題となるのだと言う。同じ絵画について説明するのでも、美術史を勉強して作品の描かれた背景や画材、画家の生涯などを知った上での説明と、ただ「画面の中に犬がいます、人がいます」とか、例えばルチオ・フォンタナの絵について「キャンバスに穴が空いています」といった程度の説明とでは、鑑賞者が得られる情報の上限が大きく違ってくる。また、説明者自身が感じたことを的確な言葉で述べるには、鋭い感性と、読書などを通じて養った言葉による高い表現技術が重要になる。例えば美術史の教科書を丸暗記した学芸員が話すよりは、個々の作品について詳しく知らなかったとしてもたけしが来て話す方が、よほど面白いだろう。自身

が画家である末富氏は、視覚障害者には好奇心に満ちている人が多いからきちんと勉強して十分な知識を持った上で説明して欲しいし、作品の鑑賞を表面的な、ナイーブな説明で終わらせないために、多くの芸術家が自分の力に満足せず努力を続けたように教える側も見識や感覚を磨いて行って欲しい、という考えを述べた。

これらは確かに、大きな問題・課題である。しかし、目を海外の博物館に向けてみれば、日本国内よりも進んだ対策が見て取れる。例えば、触れない展示物の一部に対して、触ることの出来るそのレプリカが用意してある博物館も多い。また欧米の博物館では、視覚障害者向けのツアーやワークショップも日本より積極的に行われているようである。

こうした国内外の差は、国民の芸術に対する意識の違いから来ているという側面もあるが、次第に差は縮まり、どこでも同様に情報保障がなされる時代が来ることを願う。一見して困難な道であるが、博物館は完璧な情報保障の実現に少しでも近づけるように、日々取り組みを続けている。

参考文献

- ・平井康之, 藤智亮, 野林厚志, 真鍋徹, 川窪伸光, 三島美佐子『知覚を刺激するミュージアム』学芸出版社, 2014
- ・広瀬浩二郎『さわる文化への招待 触覚でみる手学問のすすめ』世界思想社, 2009
- ・広瀬浩二郎 (2014) 「「さわる」で常識を疑う」, 『月刊 MOKU』2014年9月号, P56, MOKU 出版株式会社
- ・国立民族学博物館『民博通信 No.145』人間文化研究機構 国立民族学博物館, 2014
- ・国立民族学博物館 HP (<http://www.minpaku.ac.jp/>) 2014年11月8日アクセス
- ・千葉県健康福祉部障害福祉課「障害のある人に対する情報保障のためのガイドライン」(<http://www.pref.chiba.lg.jp/shoufuku/shougai-kurashi/jouhouhoshou/documents/guidline.pdf>) 2014年11月8日アクセス
- ・文化庁「文化芸術振興基本法」(http://www.bunka.go.jp/bunka_gyousei/kihonhou/kihonhou.html) 2014年11月8日アクセス
- ・文化庁「文化芸術の振興に関する基本的な方針（平成23年2月8日閣議決定）」(http://www.bunka.go.jp/bunka_gyousei/housin/kihon_housin_3ji.html) 2014年11月8日アクセス

- ・ 文部科学省「博物館の振興」

(http://www.mext.go.jp/a_menu/01_1/08052911/1312408.htm) 2014年11月8日アクセス

最後に、インタビューに応じてくださった末富綾子氏、広瀬浩二郎氏に感謝を申し上げます。

補足

補足資料として、雑誌に掲載された広瀬氏の文章や、紹介した国立民族学博物館の広報誌『月刊みんぱく』、実際に行われた企画展のパンフレットなどを用意した。写真も多く載っているので、会場にて実際に読んで頂きたい。

資料解説

- ①月刊『MOKU』9月号（2014）のコピー

絵を触ることについて、広瀬氏自身の文章が掲載されている。後半では「障害」についても言及している。

- ②国立民族学博物館「点天展」（2009年8月13日～11月24日）のパンフレット

実際に民博で開催された、ルイ・ブライユ生誕200年を記念した企画展のパンフレット。見ての通り、墨字と点字が両方印刷されている。

- ③常磐大学 TEAM MASA による「さわって観る 富嶽三十六景展」の解説

これも墨字と点字が両方印刷されている。2枚目に印刷されている絵を実際に触ってみて、何がわかるか、何がわからないかについて考えてみて頂きたい。

- ④月刊『みんぱく』平成二六年十一月号

紹介した国立民族学博物館の広報誌。紙媒体のもの以外に、毎月音訳もされている。なお、今号には広瀬氏の文章も掲載されている。

- ⑤『民博通信』No.145

これも民博の発行している冊子。広瀬氏による、観光のユニバーサルデザインについての文章が掲載されている。研究の中では海外の博物館の取り組みについて具体例を挙げた説明ができなかったが、ここに広瀬氏が米国に滞在中に訪れた博物館・美術館について、写真付きで載っているのです是非一読されたし。

視覚障害と映画

山根 匠

1. 視覚障害者と音声ガイド

晴眼者にとって映画とは一般に「観る」ものであり、視覚を通じてのみ鑑賞し得る作品である。そのため、主に聴覚に頼る全盲の人は映画観賞が不可能である、あるいは鑑賞しても理解できないと考えられがちである。しかし近年、障害者の芸術鑑賞に対するアクセス保障の一環として「聴く」映画が普及しつつある。これを可能にするのが「音声ガイド」または「音声解説」と呼ばれるサービスである。

音声ガイドとは、映画内における時間的・空間的状况、登場人物の容姿や行動などを解説する、セリフとセリフの間に入れられるナレーションのことである。このガイドによって映画の視覚的情報が聴覚的情報へと変換され、「観る」映画が「聴く」映画へと生まれ変わる、という仕組みである。

実際、視覚障害者に対して行われた「音声による解説のついた映画を見たいと思いますか」という質問に対して、64.3%が「とても見たいと思う」、25.9%が「やや見たいと思う」と回答しており^[1]、この実際的な要請が音声ガイド普及の背景であり、同時に原動力であると考えられる。

2. 音声ガイドとメディア

では上記のような音声ガイド付きの映画はどこで、どのようにして楽しむことができるのだろうか。これについては以下の4つに大別できるだろう。

① バリアフリー上映会

一部の映画は映画館か公共の施設において「バリアフリー上映会」と銘打って、字幕と音声ガイドを備えた環境で上映されることがある。これはボランティア団体が企画するもので、音声ガイドの制作も各団体が行っている。映画館で上映される場合は通常の鑑賞料金が課され、その他公共施設での場合は無料であることが多い。

② 音声解説 CD

日本点字図書館は映画の音声解説 CD の無償貸し出しを行っている。借りた CD をパソコンに読み込み、あらかじめ用意した映画の DVD をそのパソコンで再生することで、ガイド音声の流れてくるシステムになっている。なお点字図書館は DVD そのものは貸し出していないこと、パソコンに専用のソフトウェアをダウンロードしておかなければならないことに留意する必要がある。

③ シネマ・デイジー

音声解説 CD と同様に、点字図書館はデイジー¹ で再生可能な、映画の主音声と音

¹ DAISY(Digital Audio-based Information System)のこと。視覚障害者が利用する音声再生機器で、一般に録音図書の再生に用いられる。

声ガイドが収録された CD の貸し出しを行っている。こちらはデイジーさえ手元があれば、DVD なしで映画鑑賞が可能になっている。

④ 音声ガイド付きの市販の DVD、Blu-ray Disc(BD)

多くの DVD や BD に日本語や英語の字幕が付されているように、音声ガイドが付いている作品も一部ある。

劇場に行って迫力ある音響を満喫するもよし、図書館から借りた映画を家で楽しむもよし、購入した DVD で繰り返し観るもよし、といった具合に、理念上、視覚障害者が映画を鑑賞するツールは、晴眼者と同等に拡充されており、個人のニーズに応じてメディアを選択できるようになっている。一方、こうしたメディアの多様性とは対照的に、ほとんどの音声ガイドがボランティア団体によってその制作を手掛けてられている点は注意せねばならない。

3. 音声ガイドの現状

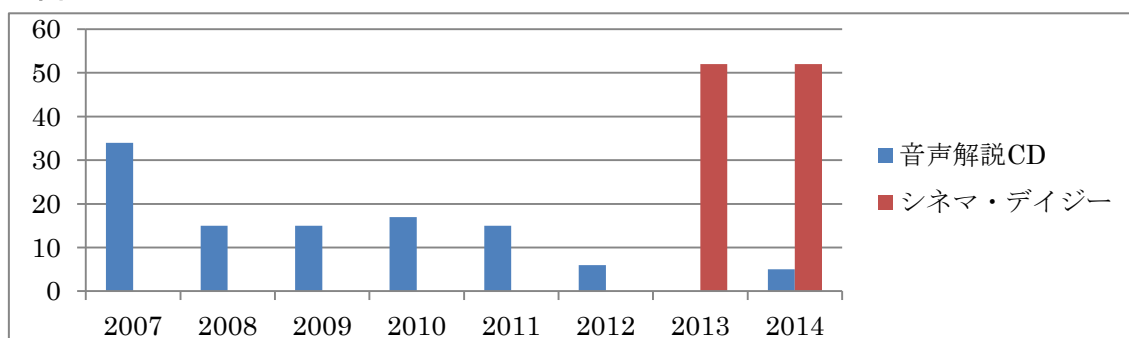
以上のようなメディア・サービスを通して視覚障害者は映画を鑑賞できる。ではこれらのメディアは実際、どれほど普及しているのだろうか。

まず日本点字図書館が貸し出しを行っている音声解説 CD とシネマ・デイジーについて、一年ごとの制作本数の推移を図 I に示した²。

グラフを見て分かるように、音声解説 CD の制作本数は年々減少しており、ここ 3 年は 1 桁台しか作られていない。これはサービス開始時は完成済みの解説音源を利用して CD を制作していたが、年を経るにつれストックが無くなり、資金・人材・時間の面から新作の生産が追いつかなくなったためだと考えられる。あるいは視覚障害者に向けて映画を提供するメディアとしての比重をシネマ・デイジーへとシフトさせようとしているのかもしれない。

さて、そのシネマ・デイジーであるが、2013 年に創始された非常に若いサービスであるが、ここ 2 年間で 100 本以上の作品を提供しており、好調な滑り出しだと言える。ガイド制作に関わっている団体の数も音声解説 CD より多く、視覚障害者の映画鑑賞における第一線のメディアになることを期待したい。しかし CD と同様、これからの

図 I



² 日本点字図書館ホームページより作成。

展開に課題があることが推測される。

次に市販の DVD・BD について、音声ガイドが付属している映画の一年ごとの発売タイトル数の推移を図Ⅱに表した³。

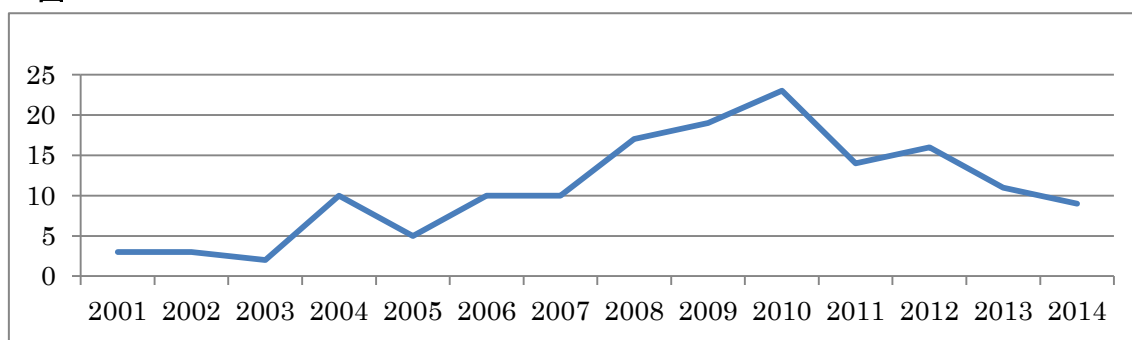
グラフからすると 2010 年まではほぼ右肩上がりだが、それ以降は減少傾向にあるようだ。これでは音声ガイドの普及など名ばかりの現象だと思われても仕方がない。そればかりでなく、各年の絶対数があまりにも小さいことも問題だ。最も多かった 2010 年で合計 23 本である。2001 年以降、毎年 600 本以上の映画が公開される[2]なか、これは取るに足りない数に思われる。

この背景としては音声ガイド製作におけるコストと手間、そしてガイドそのものに対する認知度の低さが挙げられる。DVD や BD は限られた売り上げしか見込めないなかで採算が合うように販売しなければならないにもかかわらず、わざわざ費用を払って音声ガイドを付ける企業はそういないだろう。映画『母べえ』のように音声ガイドを付したことを売りにした作品もあるが、その宣伝がどれほど売り上げの増収に寄与したかは疑問である。またそうした状況下においては、音声ガイドを作るという発想自体が業界全体から消失するおそれもある。

そして市販の DVD・BD に関してはもう一つ課題があると考えられる。図Ⅱのデータは二つのボランティア団体から拝借したが、一方の団体で紹介されていながら、もう一方では紹介されていない作品が散見された。これではせっかく音声ガイド付きの作品が発売されても、視覚障害者たちに十分に周知されない可能性がある。よって発売中(あるいはされる予定)の音声ガイド付きの映画の情報を一元的に管理する機関やデータベースが整備されるべきだろう。

最後にバリアフリー上映会であるが、こちらも全国の様々な団体が積極的に企画をしているものの、特定の時間、特定の劇場で、特定の作品を上映するにとどまっており、極めて限定的な範囲でしか鑑賞できない。実際、2009 年に公開された約 600 本の映画

図Ⅱ



³ メディア・アクセス・サポートセンターホームページおよび City Lights DVD 調査隊ブログより作成。BD・DVD・HD DVD の区別があり、何れかのうち 2 つ以上が同時に発売された同タイトルの作品、および同年に発売された同シリーズの作品は、それぞれ一つとしてカウントした。

のうち、音声ガイドが付されたものは6本だけであった[3]。

さらに総じて指摘できる問題として、ジャンルの狭さがある。想像に難くないことだとは思うが、邦画の本数が洋画のそれを圧倒的に上回っているのである。過激なアクションや激しい場面転換を伴うハリウッド映画より、ゆったりとした展開を多分に含む邦画の方が、音声によって解説しやすいのは当然であり、この点が音声ガイドの限界であるとさえ思わせる。おそらく音声ガイドの制作者も同じ課題に悩んでいることと推測されるが、数だけでなくジャンルの面からもバリアフリー化が達成しきれていないというのが現状である。

4. 音声ガイドの作り方

ここで音声ガイドが作られる過程を概説したい。ガイド脚本制作の工程は各ボランティア団体によって異なる点がいくつか見受けられたが、概要としては大差がないものとみなせるようである。そこで今回はNPO 法人メディア・アクセス・サポートセンター(MASC)のホームページよりその制作プロセスを紹介し、簡単な考察を試みる。

i) 音声内容の書き起こし

各カットにおけるセリフ、BGM、SE等の聴覚的情報を文字として書き表す。原則としてガイドのナレーションはセリフと被ってはならないため、脚本を書く前にこのステップを経る必要がある。

ii) 脚本初稿作成

書き起こした情報をもとにナレーション原稿を書く。何人でなされる工程かは明記されていないが、一人ならば時間と手間がかかり、複数人ならば互いの状況の共有・確認が求められると思われる。

iii) 監督およびスタッフによる校正

草稿を複数人で客観的に見直す工程。MASCはホームページにおいて「音声ガイド」自体の制作方法や表現方法によっては映画制作者の本来の意図から著しくかけ離れたものを提供してしまう危険性を孕んでいるのです。…(中略)…そして、そのような問題の発生を事前に回避するためには、映像制作者自らが制作者、あるいは監修者として携わることがどうしても必要不可欠だと考えます。」としており、このステップにおいてその保障をしているものと考えられる。

iv) 視覚障害者モニター

原稿を視覚障害者の前で読み上げ、感想や指摘をもらう。脚本を書く晴眼者は視覚的情報を文字にするが、それが実際に盲人にとってどこまで分かりやすいのかを検証する場。この工程なくして視覚障害者向けの映画は有り得ない。

v) ディスカッション

モニターやその他の意見を加味して、喧々諤々と(?)議論を重ねる。

vi) 脚本完成

ディスカッションをもとに最終的な仕上げをする。

以上が音声ガイド脚本の制作過程である。対象とする映画を決めてから、ナレーションの録音を終えるまで、およそ2~3ヶ月を要するようである。

兵働らは音声ガイドに必要な要素として「ボキャブラリー・表現力・文章構成力・想像力・読解力」の5つを挙げており、そのうえで「映画作品そのものに対する熱い思い入れと冷静な分析という、相反する二つの能力が求められる」としている[4]。万人に映像作品の魅力を伝えようとする「熱い思い」がガイドを作るうえでの根源的なモチベーションになることは言うまでもないが、それと同時に自らの脚本を俯瞰的に見る「冷静な分析」は視覚障害者を音声でガイドするための最も重要なポイントだろう。そしてそれは一人で原稿に没頭しては実現できない。やはり周囲の晴眼者からの第三者的な視点、そして視覚障害者本人の当事者としての視点があって初めて本当の意味でのバリアフリーを体現できると考えられる。

5. 著作権から考える音声ガイド

補足的になるが、ここで法律の視座から視覚障害者向けの映画を捉えてみたい。先に少しだけ音声ガイドが孕む著作権に関する問題に触れたが、そもそも音声ガイドとは既存の映画にナレーションをぶち込むというある種の暴挙であり、それを上映したり、音声データとして視覚障害者に譲渡するとなると、映画の著作権⁴に連絡をして許可を得る必要があるように思われる。だが実際にいちいちこのような法的規制を処理しては音声ガイドの制作に支障が出てしまう。つまり音声ガイドに対して何かしらの例外が適用されていると考えられる。

その根拠は1999年の文部科学省の審議[5]に求められる。そこでは「音声なしに映像のみが放送されている場面について、視覚障害者のために音声解説を付加することについては、音声解説を新たに付加することは放送されている映像の複製とは考えられず、映像の著作権侵害には当たらないと考えられる。」とされている。ここで重要なポイントは二つある。一つは音声解説の付与は「音声なしに映像のみが放送されている場面」に限られる点。もう一つは「視覚障害者のため」という条件だ。

まず最初のポイントから繰り返し述べてきた「ナレーションがセリフと被ってはならない」という原則が演繹される。これによって映像作品の同一性が保障されていると考えるのだ。しかし映画はセリフだけでなくBGMやSE、場合によっては無音の間にさえ

⁴ 映画の著作権は著作権法16条において「制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した者」と定義されている。

意味や意図が与えられ、それら全部によって形成される総合芸術である。よってセリフの上に重ねないという条件のみでは同一性の保護に不十分であるような事態も想定される。もっと言えば、流れる映像と明らかに異なる嘘をナレーションが含んでいたとしたら、間違いなく同一性の侵害に当たる。こうした事情を考慮するならば、やはりガイド脚本の制作にあたっては、映画の元の製作スタッフに関わることが理想的だろう。

また2番目の条件は非常に当たり前のように見えるかもしれないが、今日的な要請に対応できていない一文であるとは私は考える。というのも音声ガイドのサービスは今、視覚障害者だけでなく高齢者などの情報弱者に対しても展開の余地があると期待されているからだ。高齢者に向けた音声ガイドの制作は、音声ガイド自身の社会的認知を向上させる良い機会になるはずであるし、それが著作権法によって阻害されるようなことはあってはならない。考えすぎかもしれないが、何らかの対処がなされるに越したことはないだろう。

6. バリアフリー上映会体験記

次に筆者が実際に赴いたバリアフリー上映会の体験を記す。場所は梅田、上演作品は『舞妓はレディ』である。内容としては舞妓になることを目指して田舎から京都へやって来た主人公の成長と葛藤を中心に描く、ミュージカルを基調とした青春活劇である。

音声ガイドの制作はメディア・アクセス・サポートセンターが手掛け、その監修は『舞妓はレディ』の監督を務める周防正行が担当した。今回の上映会で用いられたのはFMラジオであった⁵。映画の上映に際し、特定の周波数にラジオを合わせると、映像に沿ってナレーションがイヤホンから聞こえてくるというものだ。この手法は、視覚障害者以外の客が音声ガイドを聞くことなく鑑賞できるという大きなメリットを持っており、バリアフリー上映会において比較的頻繁に使われている。また同じラジオであってもライブ型と録音型がある。ライブ型は映写室などで控えているナレーターが生で音声ガイドを行うもので、コストがかからない分、一般的であると言える。ナレーターのアドリブがきくが、一方で滑舌が悪かったり、嘔んでしまったりするデメリットもある。筆者が経験したのは後者の録音型で、バリアフリー上映会としては珍しい手法である。これはナレーターによるミスを防止できるが、反面コストが割高になる。

さて、まずは映画館そのものの施設についてだが、バリアフリーの観点からすると完璧とは言い難かった。チケットの購入に関してはタッチパネル式の機械で行うのだが、音声による説明こそあるものの、視覚障害者が一人で扱うには無理があるように感じられた。またチケットの販売装置が設置されている階と本編を上映する劇場がある階が異なるという、やや複雑な構造になっているにもかかわらず、点字ブロックが一切見当たらなかった。これでは迷ってしまうというものだ。こうした状況から察するに、視覚障害者は手引きを伴うことを前提とされており、手引きがない場合は映画館のスタッフ

⁵ ラジオについては劇場入り口において、数量限定で無料貸し出しが行われていた。

が一から案内するようになっていたのだろう。

劇場内は100人が収容できる程度のやや小規模なものだったが、人はそこそこ入っており、視覚障害者も何人か見受けられた（その全員に手引きがついていた）。上映開始前のCMの段階から、ラジオからテスト音声の流れ始め、そこで音量調節ができるようになっていた。そして本編開始。筆者は最初から目を閉じて、映画を「聴く」ことに専念しようとしたが、慣れていない人間にとって難しかったのは言うまでもない。特に序盤はキャラクターの声の聞き分けが困難であり、いかに視覚に頼って人を識別していたかを思い知らされた⁶。また「万寿楽、坪庭に落ちる紅葉」「八軒橋の方を見る春子」のように固有名詞や聞きなれない難解な単語は音声で聞いても、イメージするのがなかなか難しいように感じた。そしてセリフの最中にナレーションが挟まることがないため、キャラクターがセリフを喋りながら何かの行動をしているときに説明がなされず、歯がゆい思いをした場面もあった。このように耳を使い慣れていない晴眼者にとっては難ありな一面もあるが、しかし全体としては非常によくまとまっており、映画の新しい見方を発見できる点に音声ガイド特有の魅力を見出せた。例えば「ニット帽に、リンゴのように赤い頬」「足を思いっきり振り上げ、弾けるように踊る⁷」など、鑑賞者のイメージに任せるような表現が多々あり、視覚だけで一面的に捉えてしまっていた見方が覆され、新しいキャラクター像や物語解釈が自分の中に生まれたのを自覚した。そして何よりの発見は、晴眼者・視覚障害者を問わず、一つの劇場の中で映画鑑賞という体験を皆で共有できていたと、確かに実感できたことである。自分が笑ったシーンではほかの鑑賞者も一緒に笑う、そのような共感的経験こそが映画館で映画を観賞する最大の醍醐味であると言っても過言ではない。そしてその醍醐味がこのバリアフリー上映会の中に存在したのは間違いなかった。

以上のように、耳に訴える映画は想像力をかき立て、私たちに新たな世界観を与えてくれる、非常に新鮮かつ有意義な芸術表現である。近くの劇場でバリアフリー上映会が催されるときには、ぜひとも寄ってみてほしい。

7. まとめ

ここまでの概説をもって映画という大衆芸術の面において、視覚障害者に対するバリアフリー化が十分には達成されていないことが確認された。しかし音声ガイド制作の要請と機運が高まり、実際にボランティアが活動し始めた今世紀初めから、徐々にその活動の輪が広がり始めているのは間違いないことだと思う。そして音声ガイドを通して、目で観る場合とは違った仕方の映画鑑賞が可能になり、視覚障害者が映画を楽しむこと

⁶ 後で知ったことだが、視覚障害者は映画鑑賞の前に話のあらすじや登場人物の名前について簡単な予習をすることが多いそうである。

⁷ 歌いながら踊るシーンで流れたナレーション。曲の最中にはナレーションを挟んでよいようである。

ができるようになると私は確信している。この音声ガイドが当たり前のように利用され、視覚障害者がふらっと映画館に寄ったときに、軽い気持ちで映画を鑑賞できる環境が整備されるのが理想である。その理想を実現するためには映画製作の内外両方からのアプローチが必要であると考えられる。

まず映画産業の内部、すなわち制作サイドが音声ガイドを認識し、それを生かした映画を創造することが求められる。これは著作権法上の問題を円滑に処理するためでもあるが、それ以上にもっと作り手の精神的なレベルの話である。『舞妓はレディ』の監督である周防正行は東京国際映画祭において、目を閉じ、音声ガイドに耳を傾けて自身の映画を鑑賞し終えた後、「新たな発見があった。僕は全カットを自分の意志で作って、常にイメージとしてあるのに、（音声ガイドを使うことで）違うイメージが浮かぶ。これはすごく驚き。」「こういう形で、どんな人にも観てもらえるという環境ができるなら、そのための努力を絶対する。表現者とはそういうもの。」と語り[6]、客を選ばない映画制作に努めることを明らかにした。周防監督のような志が映画界全体に根付いたとき、初めてバリアフリー化が達成されたと言えるのではないだろうか。

一方、制作関係者だけでなく外部にいる私たちも積極的に音声ガイドに触れるべきであり、それを促す広報活動が必要とされる。現在、音声ガイドの制作が十分なレベルで展開できていない理由として様々な事情が挙げられるが、やはり人員不足によるところが大きい。これを解消すべく各団体はガイド製作の講習会を行うなどして人材育成に努めている。この活動の規模をもっと広めるためには、晴眼者に対しても音声ガイドの門戸が開いていることを精力的にアピールすることが有効だと思われる。これには高齢者などの情報弱者を対象として提供することや、晴眼者一般に向けた新しい映画鑑賞の在り方として宣伝することが含まれるが、さらに革新的な方策として教育への導入が検討されている。小島は聴解力が十分でない留学生が、音声ガイドを利用した授業の実践を通して日本語のコミュニケーション力、作文力、語彙力等の総合的能力を向上させられるとしている[7][8]。この事例を鑑みるに、音声ガイドは日本の初等教育においても活用の余地がありそうである。何らかの形で初等教育のカリキュラムに音声ガイドを組み込むことができたならば、ガイドの普及が促進されるのは間違いないだろう。

音声ガイドを当たり前のものにするというのは、なにも実現不可能な夢物語ではない。事実、ヨーロッパでは日本と比べて圧倒的に音声ガイドが普及しており、多くの映画館で導入されている。例えばイギリスでは、音声ガイドは“Audio Described Cinema”と称されており、300を超える映画館で何千もの“Audio Described Cinema”が放映され、およそ1,000の“Audio Described Cinema”がDVDとして発売されている[9]。こうした環境を作り出すためにも、まずは視覚障害者に限らず、国民ひとりひとりが音声ガイドの存在自体を認識し、向き合うことから始めなければならないだろう。

8. 音声ガイド関係のボランティア団体の紹介

最後に音声ガイドの制作および普及に携わっている主なボランティア団体とそのホームページを紹介する。本文を書くにあたって以下のサイトの内容を大いに参考にさせてもらったのは言うまでもない。音声ガイドに興味を持った方は、ぜひそれぞれのサイトを訪れてみてほしい。

○City Lights <http://www.citylights01.org/>

音声ガイドボランティア団体におけるパイオニア的存在。2001年から活動を開始し、音声ガイドを作るだけでなく、映画館への同行鑑賞会やガイド勉強会などのイベントを積極的に実施している。メーリングリストを通して視覚障害者向けの映画のインフォメーションを流すなど、情報に対するアクセシビリティ改善にも貢献している。

○シネマ・アクセス・パートナーズ <http://www.npo-cap.jp/>

2006年にCity Lightsから分離してできたNPO法人。音声ガイドの制作と普及に力を入れている。ホームページにはガイドの制作過程がフローチャート式で掲載されているほか、実際に音声ガイド付きの映画の一部を鑑賞できる。また「音声ガイドが当たり前に存在する10年後の暮らしをイメージ」というショートムービーを観ることができ、これが非常に興味深い。

○メディア・アクセス・サポートセンター <http://npo-masc.org/>

聴覚障害者に適した映像コンテンツの提供の仕方を研究するため、2005年に発足したNPO法人。現在は視覚・聴覚障害者に向けた映画やアニメ等の映像作品の在り方を研究している。単に既存のマニュアルに則って音声ガイドを作るだけでなく、より便利なメソッドを生み出す革新的技術やシステムに関して具体的なビジョンを掲げている。詳しくはホームページを参照のこと。また「DVD&Blu-ray字幕・音声ガイド情報(ベータ版) <http://npo-masc.org/db/>」も設置されているので、音声ガイドに興味を持った人はこのデータベースから検索すればガイド付きの作品を調べられる。

○京都リップル <http://kyoto-ripple.sakura.ne.jp/index.htm>

京都や関西を中心に2003年から活動している団体。音声ガイドの制作と講演会による普及を行っている。シネマ・デイジーの制作に2014年から取り組んでいる数少ない団体でもある。

○日本点字図書館 <http://www.nittento.or.jp/index.html>

先述のとおり、音声解説CDとシネマ・デイジーの貸し出しを行っている。利用登録をすればオンラインで貸し出しの申し込みができる。

参考文献

- [1] バリアフリー映画鑑賞推進団体 City Lights 『視覚障害者の映画鑑賞要望に関する調査研究：平成 17 年度報告書』 2006
- [2] 『日本映画製作者連盟 過去データ一覧表』 <http://www.eiren.org/toukei/data.html>
- [3] 小高公聡、川手美由紀 『視覚障がい者の映像アクセスをサポートする音声ガイドの現在と未来』 2010
http://www.y-adagio.com/public/committees/vhis/ann_confs/mcc2012/T2-5.pdf
- [4] 兵働真美子、矢代由佳、渡辺隆行 『映画の音声ガイドー初心者用ライブ音声ガイドマニュアルを作るー』 2007
<http://ci.nii.ac.jp/els/110006546942>
- [5] 1999 年 12 月答申 『著作権審議会第 1 小委員会審議のまとめ』
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/old_bunka/chosakuken_index/toushin/1325641.htm
- [6] 平地由典 『バリアフリー本格導入へ！ 『舞妓はレディ』 上映』 文化通信、2014
<http://www.bunkatsushin.com/varieties/article.aspx?id=2937>
- [7] 小島聡 『映画の音声ガイド作成を通じた日本語教育』 2007
<http://ci.nii.ac.jp/els/110009497122>
- [8] 小島聡 『日本語教育における映画の音声ガイド利用の効用』 2007
<http://ci.nii.ac.jp/naid/110009497157>
- [9] Your Local Cinema.com ホームページ
<http://www.yourlocalcinema.com/ad.html>

点字楽譜

清水大祐

1. はじめに

視覚障害者が自ら楽器を演奏する際にぶつかる困難のうちの一つは、楽譜が読めないことであろう。一般の楽譜は、図形的な記号を用いて、演奏に必要な情報を視覚的に表す。したがって、視覚障害者は利用できない。この困難を克服するために考案されたのが、点字楽譜である。点字楽譜とはいかなるものなのか調べてみた。

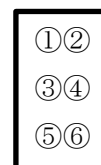
2. 点字楽譜の特徴

点字楽譜では、楽譜に現れる様々な情報を横 1 列に書く。つまり、一般の楽譜では五線や音符の上下に書く記号も、すべて音符や休符の前後に置かれる。それゆえ、記号を書く順番が重要となり、様々な規則が存在する。

また、楽譜に出てくる数字やアルファベットの表記は、一般の点字と同じである。当然のことではあるが、点字楽譜は一般の点字が読める視覚障害者でなければ使いこなせない。普段は点字を使わない視覚障害者も、点字楽譜を利用するためには、まずは点字を学ばなければならない。

3. 基本的な表記法

以下、点字楽譜の表記法のうち最も基本的なものを記す。なお、点字の 6 点の数は右図の通りである。



・ 音符と休符

点字の音符は、上の 4 点（①②④⑤の点）で音の高さを、下の 2 点（⑥③の点）で音の長さを表す。全音符と 16 分音符、2 分休符と 32 分休符のように、同じ記号を使用するものもあるが、その区別は 1 小節内の音符と休符の長さや数によって判断する。また、付点は③の点（⠨）を音符や休符の後ろにつけて表す。

	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
8 分音符	⠠	⠡	⠢	⠣	⠣	⠣	⠣
4 分音符	⠠	⠡	⠢	⠣	⠣	⠣	⠣
64 分音符	⠠	⠡	⠢	⠣	⠣	⠣	⠣
2 分音符	⠠	⠡	⠢	⠣	⠣	⠣	⠣
32 分音符	⠠	⠡	⠢	⠣	⠣	⠣	⠣

	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
全音符 16分音符	⠠	⠡	⠢	⠣	⠤	⠥	⠦

8分音符	4分音符 64分音符	2分音符 32分音符	全音符 16分音符
⠠	⠠	⠠	⠠

・音列記号

点字楽譜の音符表記法では、そのままでは1オクターブしか表すことができない。そこで、音列記号というものをういてその音の音域を示す。音列記号は音符の前に付ける。ここでいう第4音列とは、ピアノの真ん中のドの音から始まる1オクターブであり、数字が若くなるほど低い音列を表す。

第1音列	第2音列	第3音列	第4音列	第5音列	第6音列	第7音列
⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠

・音部記号

音部記号（ト音記号やヘ音記号など）は、点字楽譜においては、通常、省略される。なぜなら、一般の楽譜では音部記号によって示される音の高さの範囲は、すでに上記の音列記号によって示されているからである。しかし、和音を表記する際や、元の楽譜を忠実に再現したい場合には用いられる。

ト音記号	ヘ音記号	ハ音記号
⠠⠠⠠	⠠⠠⠠	⠠⠠⠠

・拍子記号

4/4 や 6/8 のような拍子記号は、通常の数字と下がり数字（通常より1段下がった数字）を用いて表記する。4/4 と 2/2 はそれぞれ C、C に縦線が入った記号を用いて表記されることが多いが、その場合はアルファベットの c を表す点字（⠠）を用いて下図のように表記される。なお、各拍子記号の最初にある記号（⠠）は数符とって、次に来る点字が数字であることを示すものである。

2/2	3/4	4/4	6/8	C(=4/4)	Cに縦線 (=2/2)
⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠	⠠⠠	⠠⠠

・臨時記号

臨時記号（曲の途中で、ある音の高さを一時的に変化させることを示す記号）は、次のような記号を用いて示し、その記号は音符の前に置く。

#(シャープ)	b(フラット)	♮(ナチュラル)
⠠	⠠	⠠

・調号

調号（曲の調を示す記号で、五線譜では音部記号のあとに記す）は、#やbを並べて示す。4つ以上になる場合は、数字を添えて表記する。

ト長調・ホ短調 (#1つ)	ニ長調・ロ短調 (#2つ)	イ長調・嬰へ短調 (#3つ)	ホ長調・嬰ハ短調 (#4つ)
⠠	⠠⠠	⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠
へ長調・ニ短調 (b1つ)	変ロ長調・ト短調 (b2つ)	変ホ長調・ハ短調 (b3つ)	変イ長調・へ短調 (b4つ)
⠠	⠠⠠	⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠

・強弱記号

強弱記号は、⠠の後にアルファベットを表す点字を記す。cresc.のような強弱を示す略語の後ろについている③の点(⠠)はつづりの省略を示す。また、松葉記号で表されるクレッシェンドとデクレッシェンドは、始めと終わりを示す2つの記号の間に音を挟む形で用いる。

<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>Mp</i>	<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>Ff</i>
⠠⠠⠠	⠠⠠	⠠⠠⠠	⠠⠠⠠	⠠⠠	⠠⠠⠠

cresc. (クレッシェンド： だんだん強く)	decresc. (デクレッシェンド： だんだん弱く)	dim. (ディミヌエンド： だんだん弱く)
⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠

< (クレッシェンド)	> (デクレッシェンド)
⠠⠠⠠ ~ ~ ~ ⠠⠠⠠	⠠⠠⠠ ~ ~ ~ ⠠⠠⠠

・速度記号

速度記号も、略語の場合は⠠の後にアルファベットを書き、省略を示す③の点(⠠)を記す。略語でない場合はアルファベットをそのまま書くが、曲の始めに出てくる場合と途中に出てくる場合とでは表記法が少し異なる。曲の始めに出てくる場合は、上の表で示した通りに書けばよいが、曲の途中に出てくる場合は、括弧(⠠~⠠)で挟んで書く。このとき、各語の最初の大文字(⠠: 次のアルファベットが大文字になることを示す)は省略される。

accel. (アッチェレランド： だんだん速く)	rit. (リタルダンド： だんだん遅く)	a tempo (ア・テンポ： 元の速さで)
⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠□⠠⠠⠠⠠⠠⠠
Largo (ラルゴ：きわめて 遅くゆったりと)	Adagio (アダージョ： ゆるやかに)	Andante (アンダンテ： 歩くような速さで)
⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠
Moderato (モデラート： 中くらいの速さで)	Allegro (アレグロ： 軽快に速く)	Presto (プレスト： 急速に)
⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠

・発想記号

発想記号（演奏上の表現方法を示す）の表記法は、速度記号の場合と同様である。

dolce (ドルチェ：甘美に)	con brio (コン・ブリオ： 活気に満ちて)	cantabile (カンタービレ： 歌うように)
⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠□⠠⠠⠠⠠⠠⠠	⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠

・ 奏法記号

奏法に関しては以下のような記号を音符の前に置いて示す。

スタaccart (・ : 音を切り離して)	アクセント (> : その音を強く)	テヌート (— : その音を保って)
⠠	⠠⠨	⠠⠤

4. おわりに

上述した点字楽譜の表記法は、数多くの規則のごく一部に過ぎない。これは日ごろ点訳の活動をする際にも感じることであるが、点字には細かいところにまで実に様々な規則がある。しかしそれも、点字を用いて原文や楽譜を正確に記すためになされた、様々な工夫のたまものではないだろうか。機会があれば、実際に楽譜点訳に取り組んで、点字楽譜に関する知識をさらに深めたいと思う。

参考文献

文部科学省『点字楽譜の手引』（日本ライトハウス）

川村智子『楽譜点訳の基本と応用』（明石書店）

視覚障害者の音楽活動について～インタビュー・まとめ～

中窪悠登、溝口瑛紀、京塚萌々

インタビュー

	オカリナサークル／トトロ	合唱サークル／さざなみ
始めたきっかけ	<ul style="list-style-type: none"> ・娘からオカリナをプレゼントされたから。 ・訓練が終わって、昼休みにオカリナの音を聞いて。 ・お昼休みにオカリナの音を聞いて、「これだ！」って思った。 ・落ち込んだ時に、ライトハウス祭りでトトロの演奏を聞いて、励まされたため。 ・仕事でなかなか音楽と関われなかったが、昼休みに練習しているのを聞いて興味を持ちました。 	
活動の中で困難なこと	<ul style="list-style-type: none"> ・楽譜が見えない→何回も何回も聞いて覚える、点字楽譜は使わない ・楽譜が見えないから、ボイスレコーダーを使う ・楽譜が見えない→CDで覚える、シャープやフラットは友人に聞く ・一人では、生活が忙しかったり、曲が難しかったら、練習を続けることができないが、みんなが次に進めてくれる、助けてくれる。 ・もとは、耳から音をとって 	<ul style="list-style-type: none"> ・曲選びや、曲を覚えること、音程をとること、気持ちを合わせる事が難しい。 何回も何回も歌うことによって、みんながお互いに、どのように歌ったらいいかを見出していく。指導者や、指揮者はいないが、楽譜の細かい部分を、ピアニスト(晴眼)が教えてくれる。5人だから、指揮者がいなくてもやっていける。

視覚障害者の音楽活動について～インタビュー・まとめ～
 (中窪・溝口・京塚)

	<p>いたが、練習用の楽譜を作ってもらえた。そのため、強弱や耳では聞き逃す細かい音符も分かるようになった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・点字楽譜で情報提供すること 	
自分の中でどんな意味を持っているのか	<ul style="list-style-type: none"> ・心を楽しくさせる、落ち込まない、一人でもみんなでも楽しめる ・みんなと揃えて吹くのが一番楽しい 	
自分の中でどんな意味をもっているのか	<ul style="list-style-type: none"> ・ボケ防止（指を使ったり楽譜を覚えることにより） ・自分を励ます、気持ちを表現、浄化してくれるもの。悲しいとき、苦しいとき、生きるために側にあってほしいもの ・気分転換、気持ちを立て直す 	<ul style="list-style-type: none"> ・東北への慰問コンサートをおこなっている。歌とマッサージを届けている。（全員あん摩の資格を持っている。）視覚障害者がこんなに頑張っているということを見せ、勇気を与えたい。←視覚障害者ならではのこと
なぜ続けられているのか	<ul style="list-style-type: none"> ・発表会がある(老人ホーム) ・一人では、生活が忙しかったり、曲が難しかったら、練習を続けることができないが、みんなが次に進めてくれる、助けてくれる。 	
当初と今で変わったこと	<ul style="list-style-type: none"> ・見えているときから、音楽は支えとなっていたが、本当につらいとき(見えなくなったとき)、音楽が支えになっ 	

	<p>ているんだなと改めて思えた。側にあってほしいもの＝音楽</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽を聴いてもなんか違う気がしていたが、楽譜の勉強をしてから、音楽に対する姿勢が変わった。というのは、細かいところをきちんと作っていく楽しさを知った。 	
<p>アピールポイント</p>	<p>必ず誰かがいてくれ、居場所となっている。拒否されない、待っていてくれるので、安心感がある。そこまで踏み込んだ関係性はなく、あっさりしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・週一回昼休みにやっています！楽しく演奏しています！終わった後は、仕事をしたり、お茶をしたりしています！ ・登録 22 人、晴眼も一緒に練習しています！見える人も見えない人と同じように平等です。すごく出席してくれる、毎週毎週。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プロには出せない合唱、歌が自然に完成する(勝手にできる)、視覚障害者もこんなに頑張っているところで感動を与える。 ・視覚障害者の文化祭典(*)でも発表する。

まとめ

視覚障害者の音楽活動には、音楽を通して自分の居場所を見つけるという意味がある。定期的集まって練習することで、音楽の演奏そのものを高めていくのはもちろん、一緒にがんばっている仲間がいるという安心感を得ることができる。特に中途失明者にとっては、視力を失うということそれ自体が大きな精神的打撃であり、そのような困難な状況で精神的な支えとして音楽が果たす役割は大きい。

視覚障害者の音楽活動が持つもうひとつの意味として、演奏を聴く人に「視覚障害が

あっても、こんながんばっているんだ」という姿を示して、勇気を与えるということが挙げられる。ここでは音楽活動が社会貢献としての側面を持っており、視覚障害者自身にとっても社会に積極的に参加しているという充実感を得ることができていると考えられる。

視覚障害者の音楽活動には晴眼者のサポートが欠かせない。具体的には、楽譜の点訳や事務的な作業などである。晴眼者と視覚障害者の間で適切な役割分担は必要だが、どちらかがもう一方に従属するのではなく、対等な立場で活動にかかわっていくことが活動を進めていく上で重要である。

視覚障害者の音楽に対する捉え方には3つの段階があるように思われる。

すなわち、1. 音楽との出会いの段階、2. 音楽との向き合いの段階、3. 音楽を通じた自己表現の段階、である。

1. 音楽との出会いの段階においては、音楽をツールとして活用している。たとえば仲間との共通言語であったり、つらいときの心の支えであったりといった機能である。

2. 音楽との向き合いの段階では、音楽はツールである以上に、究める対象となる。より上達するために努力しようという段階である。しかし、この段階でも音楽によって得られる楽しさは失われるわけではない。ただ、他者と一緒に合奏する楽しさだけでなく、よりうまくなろうとして努力し、その上達に対して楽しさを感じられるようになる。

3. 音楽を通じた自己表現の段階では、演奏が上達することに対する喜びに加え、さらにその上達した演奏を通して聞き手に何かを伝えたいという願望が生じる。たとえば、視覚障害者ががんばっている姿を通じて勇気を与えたい、というような願望である。その根底には自分たちの技術に対する信頼があることは間違いないと思われる。

付け加えておくと上にあげた3つの段階はどれがより優れているというようなものではない。それぞれにその人なりの音楽との向き合い方があり、それに優劣をつける目的ではないことを強調しておく。

*

視覚障害者を含むすべての人々の社会参加を目的とする京都府視覚障害者協会の活動の一環として行われる文化交流イベント。京都府視覚障害者協会が毎年2月に行うイベントで、京都府内の各地域やライトハウスで活動するグループ・個人がコーラスや独唱、楽器演奏、朗読の発表を行う。