

ART ESSAY

アート★エッセイ

「白クマ小屋」と「座敷トラ」



三沢 厚彦
(彫刻家)

彫刻の場合、平面作品と違う点は、その置かれる場や環境が最大限に関係性を結んでしまうという点だ。彫刻作品を生かすも殺すも、作品の選定とその置かれる場にかかっていると看しても過言ではない。その両者が良い関係を作り、響き合ったとき、新たなメッセージを語りかけてくれる。

昨年の4月、平塚市美術館で展覧会を行った。自然光の満ちた展示室に向かう広い空間に白い小屋を設営した。その中に、高さ210cmの立っている白クマを展示した。自然光の取り込まれた、大きな三角屋根を持った白い小屋と、中で仁王立ちする白クマ。この出会いは予想を遥かに超え、素直に「美しい。」と感ずることができるものだった。彫刻と環境が響

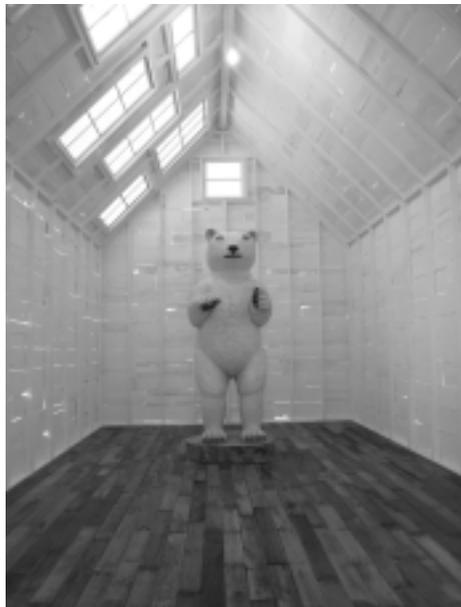
き合い、良い関係を結んだ瞬間だった。

巡回先の伊丹市美術館では、隣接する旧商家の居間にトラを置いた。日本家屋の持つ清逸な空間とトラが寄り添い、日本家屋はトラによってその美しさを際立たせ、その存在を強いものにした。

それは、彫刻作品と空間との関係だけでは留まらず、人と人との出会いや関係性にも言えることかもしれない。

「互いの主張と役割をしっかりと見据えたとき」、そして「互いに誠意をもって寄り添うとき」、そんなとき、甘くならない緊張感を持った素晴らしい関係を結ぶことができるのではないだろうか。

(みさわ あつひこ)



平塚市美術館展示風景(白クマ)



伊丹市美術館展示風景(トラ)

特集

新学習指導要領の〔共通事項〕がわかる！

第1回

〔共通事項〕がわかる！— Part 1

〔共通事項〕の哲学

小・中学校の新学習指導要領が告示され、まもなく1年が過ぎようとしている。これまでにさまざまな場面で「これからの図画工作教育や美術教育はどのように変わるのか」が論議されてきた。

「言語活動の充実」「美術館等との連携」「美術文化についての理解」など改訂のキーワードは挙げられるものの、何と云っても〔共通事項〕の新設が改訂の目玉であろう。小学校の解説には、「〔共通事項〕は、表現及び鑑賞の活動の中で、共通に働いている資質や能力であり、児童の活動を具体的にとらえ、造形的な創造活動の基礎的な能力を育てるための視点として新たに加わった事項である。」と書かれている。つまり、図画工作の活動で常に教師が意識すべき視点を端的に整理して示しているもので、中学校美術の〔共通事項〕についても考え方は同じである。

では、他の教科ではどのようになっているのかと思い、中学校学習指導要領を調べてみたが、9教科の中で〔共通事項〕が示されているのは音楽と美術だけであった。〔共通事項〕が教科の学習活動全体を通して必要な視点であるならば、どの教科でも明記し、指導や評価の明確な視点とするのが当然と考えたからである。しかし、ほとんどの教科に〔共通事項〕はなく、音楽の〔共通事項〕に書かれているのは、「音楽を形づくっている要素とそれらの働きを表す用語や記号などについて、音楽活動を通して理解すること。」のように、どこかマニュアル的である。

もう一度、図画工作や美術の〔共通事項〕をじっくりと読んでほしい。「形や色などを基に、自分のイメージをもつこと。」(小学校第1・2学年)、「形や色彩、材料、光などの性質や、それらがもたらす感情を理解すること。」(中学校)など、どれも本質をとらえ、哲学的とも言える内容である。自分が自分自身の感性で視覚的なイメージ形成を目指そうとするこの教科ならではの素晴らしい本質が輝いているのではないか。

造形能力を問い直す試み

千葉大学教授 藤澤 英昭

1. 〔共通事項〕の新設

先頃、公にされた文部科学省の新学習指導要領(小学校図画工作科、中学校美術科)において〔共通事項〕という文言が登場した。小学校では「表現及び鑑賞の各活動において、共通に必要な資質や能力を〔共通事項〕として示す。」「児童の活動を具体的にとらえ、造形的な創造活動の基礎的な能力を育てるための視点として新たに加わった事項である。」とある。さらに中学校においては「〔共通事項〕は、「A表現」及び「B鑑賞」の学習を通して指導し、形や色彩、材料などの性質や、それがもたらす感情を理解したり、対象のイメージをとらえたりするなどの資質や能力が十分育成されるべきである。」とある。

教科の目標としてではなく、「A表現」と「B鑑賞」のまさに共通するものとして、児童・生徒が獲得していく具体的な方向としての資質・能力を示した。このことは図画工作・美術などの義務教育期間の教科はもちろん、さらにそれを超えてその資質・能力が生涯にわたって十全に働くように願って示されたことになる。

一歩踏み込んで言えば、形や色、材料とそれらを手がかりにしたイメージの形成がこれらの教科が期待する根幹的な資質・能力だと考えたのである。

今回の改訂についてはいくつかの加圧が働いていたと思われる。

改訂は通常の改訂の形を守ったが、教育再生会議などがOECDのPISAの国際的な学力ランキングに過剰に反応した面が見られた。とりわけ問題になったのは、次代を担う子どもたちに要求される主要能力「キー・コンピテンシー(Key Competency)」という言葉である。コンペティションと言え競争的な公募であり、美術界ではよく「コンペ」と称されている。

したがって、ここでは「競り勝っていく主要な

能力」というほどの意味であろうか。「キー・コンピテンシー」については、PISAでは「単なる知識や技能だけでなく、態度を含む様々な心理的・社会的なリソースを活用して、特定の文脈の複雑な課題に対応できる力」と定義し、

- ・社会・文化的、技術的なツールを相互作用的に活用する能力、
 - ・多様な社会グループにおける人間関係形成能力、
 - ・自立的に行動する能力、
- とある(天笠茂「学習指導要領改訂の基本的な考え方」：「造形ジャーナル」通巻401号、2008年3月刊)。

文部科学省的に言えば、まさに「生きる力」のことであり、実践知である。教育学論争史から言えば、情報化・多文化社会における新しい「問題解決学習」を突きつけられたのである。造形教育も、その果たす役割についてより明確な方向を文言として示すことが求められたのであろう。

もともと造形教育は総合的な活動であり、実践知を核にしているから何とも歯がゆい感じがする。しかし、この実践知にはもう一つの軸が加わる。生涯学習という軸である。我が国の従来の義務教育観からは小学校6年間と中学校3年間の教育が日本国民として必要で十分な要件であることを前提にしてきた。法制度もこれを骨格にしている。ところが、今日の社会は日々刻々と変貌している。もはや静止的に社会をとらえることは困難である。

とすると、知識や技能、さらには価値観など、まさに「生きる力」が固定化してはとらえられないことになってくる。知識・技能を日々更新し、ときには思考の枠組みをも更新しなくてはならないのである。そうすると義務教育と言われる教育行為に普遍的であろうと思われる「力」と柔軟な「力」を同一教育システムに組み込むという壮大な要求が出てくる。

このような難題の中で、今回の〔共通事項〕の示し方はかなり評価すべきだと思う。

つまり、小・中学校さらにそれに続く永続的な価値意識の形成とそれが背景にあればそれぞれの段階や場面で発揮される「力」を示したのである。

今回示された〔共通事項〕は「A表現」と「B鑑賞」にまたがる「共通」のことであるというドライな言い方もあるが、再度吟味すべきは「表現及び鑑賞の活動において、共通に必要な資質や能力を〔共通事項〕として示す。」(下線：筆者)という文言から、教科や学校を超えて、生涯にわたってその人の生き方にかかわっていく価値観の形成を視野に収めている。

教育行為の本当の成果はいわゆる社会人になった大人の教養のあり方なのである。そのありようが国の力そのものである。小・中学校の教育実践は大変立派なものだと思われる。しかし、大人は誇れる教養を身につけて日々を送っているかと問うときに、暗くなってしまう。造形教育で培われた能力が必ずしも永続的な価値意識の形成につながっていないのではないかと。〔共通事項〕にはこれに答えたいという意欲が感じられる。

もう一つの側面は、教育改革という名の荒波を乗り切るべく、教育課程全般を視野に入れて、造形教育の重要性を再確認することである。

2. 硬直化した能力観

よい機会である。ここでは美術教育界が義務教育期間の学習指導要領を包み込むような造形活動の意味を問うてみるべきだと思う。人が生きていく上で表現するという活動はなぜ不可欠なのか、造形活動によって個人の中で何が育つのか、できないことができるようになるのか、もともとの何かがより高まるのか、獲得された造形意識はどのように伝播し、人と共有されていくのかなど。

ここから造形教育の問い直しが始まる。

しかし、「能力」という言葉が出てくると、すぐさま技術のことに限定して考える人が今でも多いような気がする。教育はアカデミックであるべきだという根強い主張がある。

では、アカデミックな教育という言葉の内容は何かという問いはあまり聞いたことがない。

ルネッサンスの代表的な論客であったアルベルティはその著『絵画論』(原著は1435年と言われる)の中で、職業として認められ始めた絵画と絵描きのことを以下のように体系的に論じた。

- ・輪郭線はきわめて細く、見えないくらいに、
- ・ある対象を描く時にはそれに薄いベールがかかっていると仮定して描く。ベールがあると位置の感じや高さの感じも一つにまとめて描ける、
- ・理想的な人体はそれぞれの人に当たり、美しいと思われるところを集め、組み合わせて描くべき、
- ・色彩でもっとも注意すべき色は黒と白、
- ・どんな画板や壁の上にも同じように描けること、
- ・画家は幾何学を中心にできるだけ多くの学芸に精通していることが必要。また友人として詩人や雄弁家と交際することがよい、
- ・画家は正当な訓練を受けなくてはならない。身に着けてしまった悪い癖(マニエラ)は捨てることできない……というような職業画家の心得を説いている。

さらに、その流れを典型的に示した職業的なアカデミーの教育は大体以下のようなものである。教育システムは時代や地域によって違いはあるが、ほぼ12歳で親方の工房に養子縁組などの形で徒弟として入り、家事等の家の仕事をしつつ、遠近法を習い、人体各部を素描し、プロポーション論の教えを受けて全身像を描くようになり、渡り職人として旅に出て、地方の画家組合に入れてもらうというのが大きな流れである。徒弟期間をより効率的に学ぶ施設としてアカデミーが独立したのだが、教育内容は同じであった。遠近法や解剖学といった講義と並行して、人体各部とその比例などで人物を描くこと。また指導方法としては親方や先人の有名作家の模写が中心であった。

もちろんすべての修業は人体の表現に収束していくものであった。人体の表現が彼らの収入源であったから当然である。

しかしながら、このシステムがより精度を高めて実践され続けるようになると、お手本を中心に、技量の冴えを争うようになった。反面で、その背後にある精神の退廃性を感じさせることになり、マニエリスム(様式主義)を生み出した。

マニエリスムはバロック、ロココという大きな表現のうねりの中で生気を失っていく。

我が国では画家は絵所に所属し、その機関としては絵画制作と顔料を調整する部門があったと言われる。しかし、狩野派が台頭して、その後、明治初期まで画工の世界に君臨する。彼らは独特の

集団を形成し、才能よりも訓練を重視した。そのために修業は先人の模写であり、一通りの水準の模写が描けるまで10年を要したと言われる。この結果、模写能力に関しては卓抜した能力を持っていたが、マネエリスムと同様の硬直化を生み、琳派や丸山派を生むことになった。

巧みさのみが求められるようになると、一方で創造的気運が減速し、円熟と退廃が起こるように思われる。

普通教育においては創造的な態度はすべての前提であり、専門家の教育方法をなぞることはできない。

我が国の学制は明治5(1872)年に始まるが、フランスでは印象派が台頭した時期である。同年、モネの「印象・日の出」が発表されている。

しかし、動き始めた「画学」がアカデミーの流れの末端にいたこと、そして『毛筆画帖』も狩野派の影響下であってどちらも臨画(教科書をお手本にしてそっくりに描くこと)という方法から抜け出せなかったことは周知である。

臨画を超えて実物を写生するようにと主張した山本鼎（たけ）の自由画教育が登場するのは大正時代になってからである。

西洋においてもF.チゼックやシュタイナー、ドイツ教育運動のゲツェなどの教育観が広がりを見せるまでは、「小さな大人」、「未熟な大人」として何かしら修行めいたアカデミーまがいの教育が一般的ではなかったかと思う。

3. 普通教育としての造形教育

普通教育における造形教育についてはすでに1860年にH.スペンサーが真に人に求められる情操と余暇のための活動を主張しているし、1934年のパージニアプランでは主要な社会生活機能として美的欲求の表現を挙げている。つまり、よき市民の教育には美術教育がどうしても必要だと主張されたのである。

そして、現在の教育課程の骨格は各教科、道德、総合的な学習の時間、特別教育活動、学校行事等という枠組みで構成されている。

教科の編成についてはあまり抜本的な議論を聞かないが、1975年の『授業研究大事典』(明治図書)には、

・基礎教科群——国語と数学

・内容教科群——社会科と理科
・表現教科群——音楽科と美術科
・技能教科群——体育と技術科、家庭科

という分類が紹介されている。基礎教科は道具的な性格も持っているのも、現在の外国語や情報処理関係教科も含まれるのであろう。

それ以外にもいくつもの分類があろう。海外の教育課程も外国からの留学生の交流が盛んになると気づくことであるが、おおむねこのような枠組みになっている。基礎教科はどの教科においても使う大切な教育内容を持っており、語学などはその国のという限定つきの内容であるからたぶんに恣意的で、しつけない要素も持っている。内容教科は「社会科学」、「自然科学」として研究的に扱われる教育内容である。

表現教科はこれらの教科と違って人が生きていく上での行為にかかわっているのも、難しい教科と言われることがあるが、意義を再確認しなくてはならない。今日でもこのような教科構成の大きな枠組みは不変であると思う。

しかし、造形教育に統一的な理念が浸透していたわけではなく、指導場面ではいくつもの主張が並存しているようにも思われる。

「美術のための教育」、「美術を通しての教育」、「美術家養成」、「普遍教育」、「作品主義」、「行為重視」といういくつかの対立軸が完全に昇華されてはいないようにも思う。

ちなみに、松井清人は1958年の『美術教育の諸問題』(三一書房)で以下のように整理している。

- ・写実的美術教育
写生画や臨画教育によって表現における技術力をつけることを目標にする主張。
- ・創造的美術教育
創造力の開放による自己表現を重視する。創造美育主義。「児童美術の主な目的は子供の創造力を発達させ、生涯を通じて、良い影響を与えることである」というチゼックの主張が骨格にある。
- ・生活的美術教育
衣・食・住にかかわる文化的な生活のための美術教育。造形品の良否にかかわる判断力。
- ・芸術的美術教育
純粋に芸術的活動を行う。豆芸術家主義。豆天才主義と言われる。特に写生や思想画と粘土

彫塑を中心に展開する。

- ・造形的美術教育
バウハウスに影響を受けた人間の根源的な造形感覚の育成発展を目指す。具象的、再現的なものよりも構成的な抽象表現を扱う。
- ・心理的美術教育
精神分析や精神的な疾患の治療としての美術教育。絵画療法など。

4. 〔共通事項〕の展開

普通教育の中に位置づく図画工作科、美術科が国民皆修の教科であるという点を踏まえて、今日の方向を大きく指示したのは井島勉であろう。戦後はさまざまな教育主張のせめぎあいがあり、それらの教育論争を超えて、1956年に『美術教育講座』が発行された。

その原理編の冒頭に、人の認識に関して、ある花を美しいと感じることと、その花が赤いということの根本的な差異を述べている。赤いという時には、分類などその対象の属性に注目する知的判断が働いているが、ある花が美しいとは「人間がその花とのかかわりあいのなかに、その花の美しさを作り出すのである(下線：筆者)」と述べている。

全人的な完成を目指す学校教育には科学的な教科や道徳的な教科を包含するとともに、外界と感性的に応答する美術教育が必要である。そこでは「美と芸術の本来の地盤と生命がそうであるように、真に自由なる彼ら自身に帰らせること」、つまり、まず人は生命感あふれる存在であるという認識を持っていなければならず、同時に社会的な存在であるから、他者と交わりながら、文化を形成し、共有していくというダイナミックな構造体と理解されるべきである。いわゆる上手に絵を描くことを求めるのではない。生きていることの充実感から結果として絵を描いたりすることが好きになり、友人や先人の感動を追体験しながら、絵が上手になるというのが自然の流れであろう。

造形活動の根幹にあって、まさに共通的に働く資質・能力は当然、生涯にわたって形成され続け、さらに深化されていくようになるものであるから、小・中学校で自己完結ということはない。しかし、各学年の段階で、感動からの造形活動によって獲得された諸能力は生涯にわたる価値意識の形成と

表裏になっている。

では、〔共通事項〕の実践はどのようなものであろうか。

まず、第一義的には文化の形成と価値意識の形成に向けて、造形活動に対する「関心」が持続することが大前提になる。

表現行為におけるあのダイナミックな力のほとばしりも特記しておく必要がある。

自分が感じ取った、あるいは自分と対象の間につくり上げた世界を表現することはそれほど容易ではない。ものすごく大きなエネルギーが必要である。「構想」する力が必要になる。まさに生きていくことと同義である。

そのような思いを軸にして、材料を選び、試行錯誤を重ねながら自分が感じ取った世界に寄り添って表現を進めていく時に自分なりの「技能」が獲得されていく。

表現の途中でもう一人の自分と確かめ合ったり、友人や先人の表現に触れたりすることで感じ方や表現を共有する。「造形感覚の交流」が行われるのである。

態度の形成、自分の思いを表現に立ち上げていくこと、最もふさわしい材料や技能を開発していくこと、友人や自分の過去の表現を振り返ったり、先人の表現に触れたりして、自らの造形的な感性をより洗練させていくことなど。

このように考えてみると、〔共通事項〕の指導は何か特別なことではなく、日々の実践をよりよく積み上げていくことだということがわかる。

題材を立ち上げる際、造形表現に取り組む意欲に配慮すること。どの子にも自らの感動から表現を立ち上げることができるよう間口の広い題材を展開する。表現をさらに深く追求できる精神的、時間的ゆとりを保障する。自分なりの技能の獲得を期待する。制作行為や他者の作品との十分な交流を励ます。形、色彩、材料、イメージなどに配慮することは当然である。

永続的な意識の形成と表裏をなすそれぞれの子どもの具体的な能力の開花については現場の研究に期待するほかはない。

学習指導要領等はあくまでも方向を示すものであり、そのねらいは各先生が楽しい実践に昇華することによってのみ具体化されるのである。

(ふじさわ ひであき)

妄想力・造形力・創造力

～ある理工系研究者の雑感～

東京工業大学大学院理工学研究科集積システム専攻准教授 山田 功

1. 高次元空間のお絵描き

幼稚園のころ、10種類以上のサメの名前や体長、性質、何度も再生される歯やエラの形状の意味を得意になって説明し、先生に驚かれたことがあります。当時、私は「こども百科事典」の中にあっただ美しいカラーのイラストや写真から伝わるサメのカッコよさに夢中で、「こんな奴に出会ったらどうやってやっつけたらよいのか？ 負けそうになったらどうやって逃げたらよいのか？」、毎日飽きもせず妄想していたのです。

「小学校の入学式の写真撮影」という晴れの舞台では、隣にいたイダ君と取っ組み合いの大喧嘩を演じ、周囲を呆れさせました。将来を悲観した両親は、情緒の安定を願って、数日後、半ば強制的に私を近所のお絵かき教室に通わせ始めました。

お絵かき教室の鯨井先生は自由に絵を描かせてくれましたので、そこでもサメやライオンの絵ばかり描いていました。カッコいい3次元形状のサメを2次元平面のスケッチブックにリアルに表現することはとても難しく、顔が大きくなりすぎないように全体のバランスを考えること、遠近法が役に立つこと、クレヨンの線は水彩絵の具の防波堤になり簡単に色が付けられること、指で擦って影をつけるとうまく見えること等、いろいろ工夫するようになりました。学校でも時々褒められると嬉しくて、次第に絵描きになりたいと思うようにもなりました。

小学校4年のとき、父に連れられ、倉敷の大原美術館のルオー展に行きました。ルオーの自由で大胆な線を見て、3次元情報を写し取る以上の絵の力を強烈に体感したことを覚えています。進学した中学校は、大潮の夜、クサフグの大群が産卵にやってくるような瀬戸内海沿いの風光明媚なところがありました。そこで自然の美しさを日々感じると同時に、数学の面白さに目覚めました。絵

(図形)が方程式で表現されること、また、方程式が絵を表現することから、大抵の図形の問題は実は方程式で解くことができることに気づいたときも大いに驚き、以後、中学・高校時代は数学に夢中になりました。

その後、好きな数学を駆使することができて少しでも世の中の役に立てるものは何かを思索し、大学・大学院では情報工学の分野に進み、現在は大学院で情報通信工学や数理工学の教育・研究をしています。

描画が2次元平面という名のスケッチブックに絵を描く工程であるように、造形も3次元空間という名のスケッチブックに絵を描く工程と解釈できます。デカルト(1596~1650:数学者であると同時に哲学者)は、座標の概念を使って、高次元空間という名の「スケッチブック」を人類にもたらしてくれました。

私の専門分野の研究では数学を使って「高次元空間」に絵を描くことに大半の時間が費やされます。そのように考えれば、現在の私の仕事も絵描きになりたいという少年時代の夢に繋がっているような気がいたします。

2. 造形力と創造力

数学ではよく「幾何学的に解釈すると…」という議論が行われます。これは、「高次元空間に描かれた絵」は目に見えないので、それがどうなっているのかを理解するために目に見える「2次元空間」か「3次元空間」のスケッチブックに視覚化する工程に他なりません。

それは3次元形状のサメを2次元平面のスケッチブックにリアルに表現する工程とそっくりなのです。大好きなゴッホやルオーや北斎やロダンの頭の中は到底想像することはできませんが、彼らの絵や彫刻を見るたびに、優れた芸術家の作品は彼等がイメージする高次元空間の絵を2次元平面



図1 数理工学や工学における発想の一方法

や3次元空間に写し取っているように感じます。

高次元空間の絵を視覚化した「2次元空間の絵」が得られると、研究者はそこに描かれた点や物体を移動・回転させたり、変形したりすることにより、「2次元空間の絵」に変化を加え、あでもないこうでもないとうんウン悩みながら「2次元空間の新しい絵」を描画します。最後に数学を使って「2次元空間の新しい絵」を「高次元空間の絵」に反映させます。「変化した高次元空間の絵」は新しいアイデアに対応しているのです(図1参照)。

ですからよく考えると、数理工学や最先端のテクノロジーの成否も「目に見えるスケッチブック」に自由に絵が描けるかどうかにかかっていることに気づかされます。

3. 「造形マジック」がもたらす「大胆な発想」

私は工学系大学院で研究室の学生と一緒に「世の中で未だ知られていない大胆で面白いアイデア」を生み出すことを目標にしています。世界初の面白いアイデアを生むコツは、実は「人の論文をあまり読みすぎないこと」「人の論文のアイデアに呑み込まれないこと」と言われています^(例えは〔文献1])。

著名な研究者の多くの論文を感服しながら読み続けていると、その強烈な発想にがんじがらめに縛られてしまい、「凡人の自分にはこれ以上、新しく貢献できることはないのではないか」という無力感に陥ってしまいがちです。自分で新しいアイ

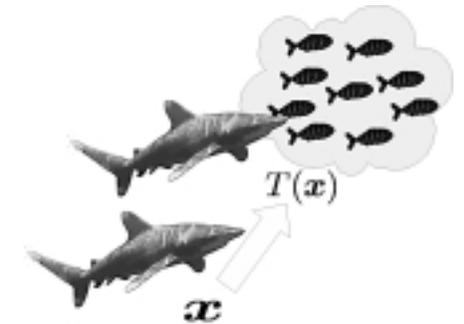


図2 理想的な近づき方を考える際に使った絵

ディアを獲得するには常に先人のアイデアを客観視できるようになることが大切です。客観視できない状態ですと、よほど幸運な場合でも、世界中に何万人もいる同学の士の常識とほとんど差のない平凡な改良しかできません。ここで言う「平凡な改良」とは、自分が貢献しなくても、すぐに大差ないアイデアが他から提案される類の改良のことで、あまり魅力はありません。先人のアイデアを客観視できない状態は、戦いの前に戦意喪失してしまった状態に似ています。

それでは、「何をすればよいのか」ということになるわけですが、私が心がけていることを拙い経験とともにご紹介したいと思います。まず、第1歩として、「先人の主要なアイデアを整理し、“目に見えるスケッチブック”上に視覚化すること」を試みています。これは、「一見複雑そうに高尚に見えるアイデアも枝葉末節を取り払ってみれば、きっと単純明快なものであるにちがいない。単純明快なものならきっと絵にすることができるだろう。」と確信めいた経験則があるからです。

ニュートンがリンゴの木を見て「万有引力の法則」の着想に至ったように、天才のアイデアも源を辿れば「何だそんな当たり前のことか」と思える類の話に帰着できるはずで。このことは20世紀最大の物理学者アインシュタインの名言「Everything should be made as simple as possible but not simpler.」からも納得できるのではないかと思います。

視覚化によって「2次元空間の絵」が得られると、我々凡人にも先人のアイデアが「当たり前」に見えてきます。この段階で偉大な先人に対するコンプレックスはかなり解消できます。図2は「時々刻々変化する情報を追いかける問題(専門的にはAdaptive filteringと言います)」を考える際に利

用した絵で、この問題の本質を説明するときにも今でも使っています^{〔文献2〕}。

サメを使ったのは私にとってイメージしやすいからです。「三つ子の魂百まで」と言いますが、幼稚園時代からほとんど成長していないのには驚きです。こういう「2次元空間の絵」をじっくり観察して、作戦を練るのです。次第に先人のアイデアの長所や弱点がはっきりと見えてくるようになります。これは客観視できるようになったことに他なりません。

また、弱点を克服するために「2次元空間の絵」に大胆にも変化を加えられるようになり、あてもないこうでもないと紙の上で試行実験することができます。造形のマジックが我々凡人を天才と同じ視線に引き上げてくれ、アイデアを生む勇気を与えてくれます。

この段階では、先生も学生もありません。先生のアイデアが否定されることもしばしばです。まさに、「アイデアの出し合い合戦」という状態になってきます。私はこの時間をとても大切にしています。教師の発想が「思い込み」や「経験」に縛られて大胆な発想を阻害してしまうことも十分に考えられるからです。

一方、経験が乏しい学生の質問や思いつきには常識にとらわれない大胆な発想が潜んでいる可能性があり、これを大切にしない理由はありません。学生が目も輝きだします。今ディスカッションしていることが世界初のアイデアに繋がるかもしれないと自信がついてくるからです。

ディスカッションのはじめの段階では、先人に最大級の敬意を払って「〇〇さんのアイデアは…」という口調で議論していたのが、段々、先人の発想が当たり前に見えるようになり、気がつかないうちに学生も(私自身も)「要するにコイツのアイデアは…」という口調に変わっていることがあり、お互い苦笑・反省することもしばしばです。自由なディスカッションは、大袈裟に言えば、

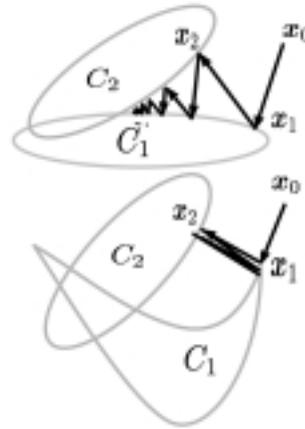


図3 2つの集合の共通部分に向かう戦略

これまでの定説、常識を打ち破り、コペルニクス的な発想の転換を生み出す勇気さえも私たちに与えてくれるのではないかと思います^{〔注1〕}。

4. スケッチブックで考えるアイデアの例

以下、2次元空間のスケッチブックで理解できる面白いアイデアを紹介します^{〔例えば〔文献3〕参照〕}。

図3をご覧ください。樹液のお酒に酔ったカブトムシが x_0 の位置にいます。飲兵衛のカブトムシは未だ飲み足りていません。2本の枝 C_1 と C_2 が交わった場所においしい樹液がたっぷり飲める酒場があることは覚えているのですが、酩酊状態なので一方の枝しか見えません。そこでまず、枝 C_1 の上で一番近くにある位置 x_1 に飛び移ります。 x_1 に到着すると今度は枝 C_2 しか見えません。 x_1 から一番近くにある C_2 の点 x_2 に飛び移ります。 x_2 に到着した後は、 C_1 の中で x_2 から一番近くの点 x_3 に向かいます。はたしてカブトムシはこの千鳥足作戦で無事酒場に辿り着けるのでしょうか？

図3の上図の場合には、カブトムシは樹液にありつけそうです。ところが図3の下図の場合には、カブトムシはいつまでたっても x_1 か x_2 付近に留まってしまい、樹液にありつけそうにありません。上図と下図では一体何が違うのでしょうか。上図では2つの物体とも凹みのない形をしているのに対し、下図の C_2 には凹みがあります。ここでいう「凹み」とは物体中の2点を結ぶ直線分が物体の外に飛び出してしまう部分として定義されます。例えば、図4の上図の物体は凹みがありませんが、下図の物体には凹みがあることがわかります。凹みのない物体は「凸集合(トツシユウゴウ)」と呼

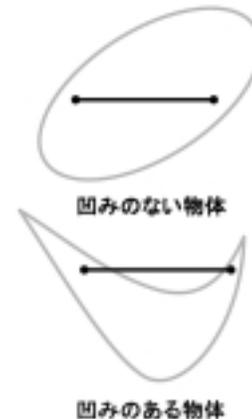


図4 「凹みのない物体」と「凹みのある物体」

ばれています^{〔注2〕}。

いくつかの絵を描いて試してみればすぐに気がつくのですが、 C_1 、 C_2 が凸集合であればカブトムシは酒場に辿り着けることがわかります。一方、凸集合でない場合には酒場に辿り着ける保証はありません。さらに凸集合の数が3つ以上の場合であったとしても、同様な千鳥足作戦で共通部分に辿り着けることが絵を描いて確かめられます。

実は、千鳥足作戦は高次元の世界でもそのまま通用することが証明されており^{〔文献3〕}、信号処理工学で最も強力なアルゴリズムの1つとして、例えばCTスキャンの断層画像再構成問題や携帯電話の音響エコー消去問題などに広く使われています。数学は2次元空間のスケッチブックで獲得したアイデアを高次元のアイデアに結実させる重要な役目を担っているのです。

5. おわりに

優れた造形・芸術作品には見る者に新たな創造意欲を掻き立てる力が秘められていることは間違いのないように思われます。例えば北斎の大胆な構図や色彩はゴッホやモネを驚かせ、その後の作品に色濃く影響を及ぼしています。ドビュッシーの交響曲「海」も富嶽三十六景にインスピレーションを受けて誕生したと言われています。

優れた造形が文学や芸術や科学技術の創造にインスピレーションを与えたエピソードは他にも枚挙に暇がありません。私が折に触れ読み返す文の1つに、東京工業大学名誉教授岸源也氏(故人)の

〔注2〕「凸」という漢字の形は凸集合でありませんのでご注意ください。



図5 石彫「伝承と創造」

「科学技術の伝承と創造」という香り高いエッセイがあります^{〔文献4〕}。科学技術の発展についての含蓄に富んだ名文です。

そして東京工業大学すずかけ台キャンパスには、その精神を具現化した空充秋氏制作の石彫「伝承と創造」があります(図5)。岸源也氏が定年退官されたときに寄贈されたものです。この不思議な造形は、人類が築き上げてきた科学技術の発展過程とその精神を今に伝えています。そして、現在に生きる私たちに大胆な発想を生み出す勇気を与えてくれます。造形の持つ神秘的な力を感じざるを得ません。(やまだ いさお)

*文献

- [1] 江崎玲於奈、創造力の育て方・鍛え方、講談社、1997。
- [2] 山田功、やさしい解説：凸射影と適応フィルタリングの親密な関係—はらべこJAWSから学ぶ理想的な信号処理、日本音響学会誌、vol.63、no.10、pp.600-605、2007。
- [3] D.C.Youla and H.Webb, Image restoration by the method of convex projections:Part 1—Theory, IEEE Transactions on Medical Imaging, vol.1, no.2, pp.81-94, 1982。
- [4] 岸源也、科学技術の伝承と創造、電子情報通信学会誌、vol.77、no.7、pp.757-760、1994。



山田 功
現在、数理学の2つの分野「不動点理論」と「最適化理論」を融合することによって理想的な「信号処理工学」を実現することを目標に研究を進めている。
E-mail:isao@comm.ss.titech.ac.jp

〔注1〕現在では常識となっている「地動説」ですが、コペルニクスは当時ヨーロッパ天文学最高の理論「天動説」で教育を受けていたのです。コペルニクスは、「天動説では複雑怪奇な複合円軌道をたくさん作らないと観測結果が説明できないこと」に疑問を感じました。さらに彼は、ただ中心を取り換えるだけで非常にすっきり説明できることに気づき「地動説」のアイデアに至っています^{〔文献4〕}。

子どもの椅子

FROM

長崎県長崎市立高城台小学校
岩崎 伸子



発見の楽しさ、自分らしい表現へ

「うわ、へびがよるよ。もっと転がすよ。」

夢中になって、インクを付けたボールを転がしている。そのそばに、スポンジを持った別の子どもがにこにこしながらやってくる。

「このガタガタがおもしろい

模様になりそうだよ。」

息を弾ませて、インクを付け始めた。

2年生で、版遊びの授業を行った時のことである。ここでは、身近にあるものを材料にして取り組んだ。

子どもたちは普段、暮らしの

中でさまざまなものの色や形を味わい、何かに見立てることが好きだ。それだけでも楽しいのだが、版遊びは子どもたちをぐんぐん惹きつける。

ポンと押して、ペッタン。その瞬間、感嘆の声があがる。手を離すと目の前に現れる、何とも不思議で、すてきな形や模様と出会うその瞬間が、子どもたちにとって、まさに版遊びの醍醐味のようなのである。

その出会いは、また新たな発想を生み出す始まりでもあるようだ。

「鳥の足跡みたい。じゃあ、アヒルさんをつくらう。」

写った意外な模様や形から想像がふくらむのであろう。真っ

白だった大きな画用紙は、やがてたくさんの動物が集う、にぎやかな公園へと変身していった。

しばらくすると、ある子どもが目を輝かせながら寄ってくる。「ひもを結んでペッタンしたら雷になったよ。」

なるほど、そのままと縄目は整っているものだが、はじけた感じがダイナミックでいい。さらに、ほぐした先があちらこちらに伸び、動きがある。

その子どもは、ひもを使って版遊びをするうちに、ひもを結んだり、ほぐしたりして新たな表現をしているのである。偶然にできた大発見であるから、その喜びは大きい。

試してみることの大切さに改

めて気づかされる。一見、何の変哲もないひもで、ただ遊んでいるだけのように見える。しかし、そのものの感触を十分に味わいながら、確実にヒントを得ている。

さまざまに操作し、試すからこそ発見があるのだ。その発見の連続は、発想を広げる種のようなのだ。

その子は、またわくわくした様子で、紙類やスポンジなど、身のまわりにあるさまざまな材質であふれかえる材料コーナーへと、お宝発掘に向かった。

そのものと触れ合いながら、自分なりの表現を求める姿を見たように思う。

授業が終わった後、「先生、こ

れはどうなるかな。写すと、きっとおもしろいよ。」、教室でそんな話をしてくれた。

自分で発見したことから思い思いに表現した活動が、よほど楽しかったのだろう。創作意欲をかき立てているその表情に、私もうれしさでいっぱいになった。

試行錯誤する中に発見がある。その発見が自分らしい表現の原動力となり、子どもたちはすばらしい力を発揮する。

子どもたちにたくさんの発見がある授業、そして、その発見と共に感動できる教師を目指したいと思っている。

(いわさき しんこ)

図工室

美術室

「先生、見て!」と子どもが作品を持ってきて見せてくれる時間が好きです。説明をにこにこして聞いているのがいいみたいで、満足すると戻っていきます。

そんな時に思い出すエピソードがあります。私が小学校3年生頃のことだったと思います。写生会で校舎の絵を描きました。最後に空の色を塗る時、絵の具の白色はなくなり、青の絵の具も足りなくなってきました。残り少ない青色を精一杯、水で薄めて水色の濃淡の空にしようとしたのですが、それでも空全体を塗るには絵の具が足りません。

何とかしないといけないと思った私はなぜだか、赤色を筆に取り、塗ってしまったのです。空に赤!? 次の瞬間、後悔しましたが、もう遅く、水で薄める

ことしか思いつきませんでした。しかし、水をたっぷり含んだ画用紙の上でその赤は青と混ざり合い、薄紫の色となって広がったのです。不思議な感動でした。

出来上がった絵は他の子と空の色が明らかに違いました。変な空だと言われたらどうしようとか、絵の具の準備を怠ったことをとがめられたらどうしようと、どきどきしていると、なんと担任の先生は「この空の色がいいね。」とほめてくださったのです。

絵の具と闘っている私の姿

を見ていたのかはわかりませんが、先生の言葉は私に勇気を与え、ほのぼのとしたうれしさに包み込まれていったのを覚えています。

下に塗った色が、重色やにじみにより予想もしない効果を生むことを発見し、色の響き合う心地よさを体感しました。私は以前よりもっと図工が好きになりました。

日々の授業の中で子どもの試行錯誤を見守り、包み込み、勇気を与えていきたいと思っています。(たかなし みゆき)

「空に赤!？」

高梨 美幸(北海道札幌市立平岡公園小学校)

「対話型鑑賞」から「対話を用いた鑑賞」へ

木内 衛(秋田県大館市立第一中学校教諭)

対話型鑑賞を初めて体験した時、一つの作品に対して、こんなにさまざまな考え方があったのかと大いに感動したのを覚えている。また、小学校の児童を対象にした授業提示では、子どもたちが授業終了後も目を輝かせて作品集や画集を手取る姿が印象的だった。このことが対話型鑑賞を自分でも取り入れて進めてみようと思った大きなきっかけだ。

対話型鑑賞を研究しながら進めていくうちに、いくつかの大きなポイントが見つかった。まずは、どんな鑑賞作品にするのか。そして、鑑賞授業

としての終末をどうするのか。ほかにもたくさんの要素があって成り立つ授業ではあるのだが、大きな悩みとなったのはこの二つだった。

一つめの作品選びは、一つ一つの絵画作品に込められている作者の思いや作風が、いま目の前にいる生徒たちに学ばせたいものと一致しているかどうかを検討しながら行うようにした。

二つめの授業の終末は、授業として生徒に学ばせたい力をどのようにとらえていくかで変化していくことになっていった。

対話型鑑賞を行う際には1時間の授業で三つくらいの作品を見ていく。そこでは対話が多く行われ、鑑賞力を高めていくことができる。私は、授業を重ねていくたびに、一つの作品をじっくりと鑑賞し、生徒の解釈と作者の意図や思いをもっと深くつなげていくことも必要ではないかと感じた。この考えが生まれた時に「対話型鑑賞」と「対話を用いた鑑賞」と、私なりに分けて考えていくことができるようになってきた。

目の前にいる生徒に何を学ばせたいか、ということにこれからは重点を置き、よいものをどんどん吸収していきたい。そして、自分なりの授業を今後も展開し続けていきたいと思う。

(きのうち まもる)

廊下ギャラリーから生まれる題材

群馬県伊勢崎市立三郷小学校教頭 三澤 実

1. はじめに

図工・美術の指導にかかわることが少なくなった前任校当時、自分勝手な校内廊下ギャラリーを設けた。廊下の脇の数メートル程の小さなギャラリーである。ここで自分の作品展をおよそ2年間、毎週続けた。

月曜日、子どもたちが登校してくる前に、土曜日や日曜日につくった2、3点の作品を、そのギャラリーに展示しておく。登校してきて廊下で作品を目にした子どもたちが示す反応はさまざまである。立ち止まって見てくれる作品もあれば、一瞥して通りすぎてしまう作品もある。

制作者としては、作品を見た子どもたちの反応に一喜一憂する。たくさん子どもたちが立ち止まり、ながめたり、思わず手が出たりするような作品ならば、ねらい達成である。

毎日、何百人の人が作品の前を通り過ぎ、目に留め、それぞれの反応を示してくれる。制作者にとっては反応がすぐに確かめられる刺激的な個展会場である。

展示した作品の始まりは学校のいすのリサイクル作品であった。子どもたちは生まれ変わったいすに大いに興味を示してくれた。



たくさんの人がながめたり、いすの座り心地を試したりしてくれるのを見ると、毎週、新しい次のいすが生まれた。



このいすづくりには、工作クラブや親子工作が取り組んだ。

これらのいすの展示で、たくさんの人に見てもらって快感を覚え、次につくって展示したのが、制

作したいすの端材などを使って制作した図工的・オブジェ的作品であった。

2. 題材提案

図工的・オブジェ的作品をつくって展示する目的は二つであった。第一の目的は、子どもたちの、つくることへの興味・関心をふくらませることである。第二の目的は、廊下を通る先生方に図工の題材を広げる提案である。

それらの目的のために、次のような考え、内容、方法で制作・展示した。

- ①子どもたちに「つくれそう」と思えるもの。
- ②身近な材料や用具でつくったもの。
- ③図工のように、材料などから思いつきながら、つくりながら考えたもの。
- ④発想の楽しさ、つくる楽しさが伝わるもの。
- ⑤比較的短時間ででき、形が単純なもの。並べたり組み合わせたりしてできるものなど。整えないもの。
- ⑥触ることのできるもの、動くもの、パズル、季節や自然を取り入れたもの。
- ⑦作品の種類を多様に。興味をひく新鮮な作品。

これら①～⑦は図工の題材を設定する条件にも重要なものである。子どもたちが見て、「おもしろそう」、「あんなこともできるんだ」、「自分もつくっ



てみたい」など、つくることの楽しさや、つくってみたいという気持ちに伝わればと考えて制作、展示した。

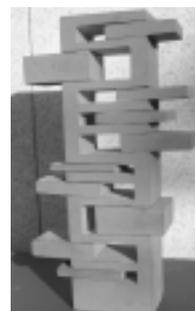
先生方には、「こんな木の使い方もあったか」と、題材設定などや指導内容に役立てばと考えた。

このような自分勝手な思いこみでつくり、展示した作品は100種類以上にふくらんだ。

12月になれば、クリスマスツリーでないクリスマスツリーづくりを進めた。「へんなツリーだな」「これがツリー?」、「でも、おもしろい」。そんな子どもたちの言葉を聞くことができるようなクリスマスツリーづくりを進めた。



完成は意図せず、まず切ってみる。並べてみる。他の木とも組み合わせてみる。色彩を付けてみる。そんな図工的づくり方は、絵画や彫刻のように技法・技術的なものは必要なく、自分で考え、自分で選んだ表現方法で制作を進めることができる。技術的な「うまい、へた」とらわれることもほとんどない。この制作は、つくり出すときの悩みさえも楽しく、つくる楽しさ、考える楽しさに浸ることができる。



そして、その作品を廊下で見てくれる人、期待して待ってくれる人がいるということが、さらに新しい方法、新しい形を生み出すものになる。

子どもたちや先生方の通り過ぎる足を止めるために、先週の作品とは違う発想や制作方法を試みる。時には触って動かすことのできる作品を。時には子どもたちが自分の手で形を並べてみるパズルなども。あの手この手で

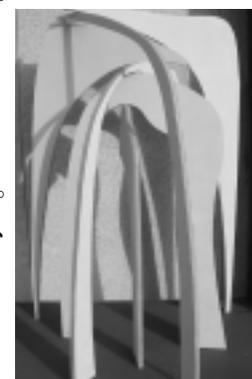


アイデアが広がる。形や方法などがマンネリになると、材料を替え、用具を替えると新しいものが生まれる。方法を広げていくと、つくる者にとっても見る人にとっても、初めて見るような形が結構生まれてくるものである。

朝、登校してきた子どもたちが「おっ」と思ってくれるようなもの。廊下を通る先生方も「ちょっとおもしろいね」と反応してくれることを想像して。

そのようにつくったものは、具象的な形は少なく、抽象的な形となるものが多い。

立体の作品では、まず、しっかり立つということが大きなポイントとなる。しっかり立てば形が大いに広がり、発展する。そして、木と木をしっかりとつなげることができれば形の可能性は無限である。動力の弱い電動ドリルは、子どもでも安全に操作でき、木を使った制作の可能性を大きく広げてくれる。



3. 生涯図工

絵や彫刻のように伝統的表現方法などを用いず、子どもたちのように材料などから発想したり、つくりながら考えて自分の形を見いだしたりしていく右脳・感性中心の制作を「図工的ものづくり」とすれば、大人にとっても、図工的ものづくりは子どもと同様に楽しいことである。

伝統的表現方法(美術的表現方法)は、材料や表現方法にとられない図工的表現の中の一部であるとも言える。図工に美術を継ぐだけでなく、楽しくつくる生涯図工が生涯学習の一つとして位置づけば、図工・美術の可能性も大きく広がるであろう。それを位置づけるのはこれからの図工・美術教育である。(みさわ みのる)

鑑賞によるPISA型読解力の育成

～キュレーターに挑戦～

神奈川県平塚市立太洋中学校 栗木 雄剛

1. はじめに

指導主事として管内の学校の鑑賞学習を見てきて、美術史の知識・理解の側面が強い実践が多いように感じた。もちろん知識・理解も大切であるが、この側面だけに重点を置くと、作品を見る行為よりも理解が優先される恐れがあると思われる。鑑賞学習では、作品とじっくりと対峙し、生徒が自らの価値意識に基づいて、作品を理解する力を養うとともに、見るという行為自体を楽しむ態度を培うことが重要であると考えている。

具体的には、作品から情報を取り出し、解釈していくという行為を重視する必要がある。そのため、最近着目されているPISA型読解力の考え方を活用できるのではないかと考え、この視点から鑑賞学習を見直すこととした。

2. PISA型読解力の育成の視点

この視点から鑑賞学習を考えると、鑑賞は、作品というテキストから、文章も含めた関連資料や既存の知識、各自の感覚などを総動員してさまざまな情報を取り出し、表現していることを解釈し、作品の価値を理解・判断して、発信するという活動ということになる。

単元の開発にあたっては、こうした段階を踏むよう計画するわけだが、そもそも作品から取り出せる情報はどのようなものがあるのかということを押さえておく必要がある。私は次のようなものを考えている。

- ①造形的要素
- ②主題(作者の表現意図)
- ③時代背景
- ④鑑賞者のまなざし(鑑賞者の独自の視点。柳宗悦や千利休の場合のように、創造的な視点とも言える。)

指導にあたって、生徒にもこの観点を示すことで、多角的な視点から見るのが比較的容易にできるようになる。

3. 「キュレーターに挑戦」の内容とねらい

この単元は1年生で実施しているもので、神奈川県立近代美術館製作の「宝箱(美術館の収蔵品を58枚のカードにしたもの)」を使い、5～6人程度の班で数枚のカードを選び出し、展覧会の企画を立て、発表するというものである(発表では、写真のように葉書大の作品を大型テレビと各モニターに投影し、実際の作品のサイズに近い感じで、また、より近くで鑑賞できるように配慮した)。

この単元では、「作品からさまざまな情報を取り出すこと」「取り出した情報から複数の作品に共通した項目を見出し、そこから展覧会のコンセプトを立てること」「コンセプトに基づいて作品を再度選び、他者へのプレゼンテーションについて検討すること」が主な活動となるが、どの活動も1年生にとっては難しい内容である。

しかし、情報の取り出しに関しては、この単元の場合多くの作品から選ぶことができるため、生徒それぞれが、自分にとって取り出しが容易なものを選択でき、比較的抵抗感なく取り組める。

また、グループ学習という形を取ることで、他者の見方に密に触れることで、一人一人の鑑賞する力を深化させることができる。

さらに、鑑賞ではじっくりと細部まで観察することが大切だが、この単元では、自然な形で繰り返し多くの作品を見ることができ、細部までじっくり観察するという態度が身に付きやすい。

この単元には、鑑賞する力の育成のほかにもねらいがある。

アメリカの理科教育の一つであるアースシステム教育の七つの理解目標の7番目に「多くの人が、



地球のプロセス、進化等に興味を抱き、これらに関わる職業に携わっていることを理解する。」というものが、キャリア教育の側面や自分たちの学びが実社会でどのように生かされているのかを知ることが位置付けられている。

本単元でも、学芸員という職業への理解や、美術館の活動や機能について学ぶ機会としている。そのため、できれば発表の際に学芸員の方に来ていただき、コメントや学芸員の仕事についてお話をいただけることが望ましい(本校の場合、「宝箱」を企画された学芸員の方をお呼びした)。

また、毎回の活動の終わりに、他のメンバーの努力や学習への貢献度を相互評価させることで、他者理解、自己理解に資するとともに、異なった考え方を尊重する態度を育成するという、道徳的な側面でも押さえた。

4. 単元の展開

- ①個人企画書の作成……1時間
- ②班企画書の作成……4時間
- ③発表・評価……1.5時間
- ④学芸員の仕事と美術館の活動について……1時間

本校の場合、総合的な学習の時間のねらいも押さえているため、「総合」の時間も活用して7.5時間で実施している。美術の時間だけで実施する場合は、②を省略し、③を2時間にすることで、4時間程度で実施が可能であると思われる。

また、神奈川県立近代美術館が、「宝箱」の活用方法の一つとして紹介しているゲームの一つは、作品から特徴を探し、共通点のある作品を集めるというもので、本単元のねらいの一部を達成でき

る。こちらは1時間あれば実施が可能である。

指導にあたって次の4点に注意する必要がある。「子どもたちの自治的な力を伸ばすために、班長の指導を徹底する。」「良い視点を持ちながらも表現が稚拙な生徒の提案に注意し、適切に介入する。」「企画書の作成では、コンセプトを明確にし、各作品の選定理由を、コンセプトに基づいて説明できるようにすることを強調する。」「情報を取り出し、理解し、評価する力を付けるために、発表において発表することよりも他班の発表を評価することを重視させる。」

5. 成果と改善点

この実践は3年目になるが、過去2回は、どの生徒も積極的に参加する姿が見られ、1年生としては満足できる企画内容であったが、班によるレベル差が大きかった。これは、班の中にユニークな視点を持つ生徒がいると、その生徒を中心にレベルを引き上げることが可能だが、そういう生徒に恵まれない班は、企画段階での熟考が不十分だったためである。

今年は、この単元の実施の前に、二つの鑑賞学習を行った。

一つは、開隆堂の『美術 表現と鑑賞』の見開き2ページにモネの作品と印象派やモネに関する説明が載っている「印象派の巨匠・モネ」を使い、そこに示された説明文とモネの作品を手がかりに、モネが表現しようとしたことを考えさせ、最終的に「散歩、日傘をさす女」を鑑賞して感じたことを書かせるものである。

もう一つは、定期テストの中で、歌川広重と葛飾北斎の作品数点を提示し、その中から気に入った作品について、構図の工夫を読み取らせる設問と、授業で行ったオブジェ制作のねらいに基づいて制作した作品を見て作者のねらいについて考えさせる設問を実施した(本校の美術の定期テストは、2～3問程度の論述式のもので、事前に設問を発表し、解答のための基本的な資料を配付している。また試験当日は、自分で集めた資料も含め、資料持ち込み可としている)。

こうした学習を事前にしたところ、着眼点の向上が見られた。(くりき ゆうごう)

高屋東小学校Child Art展

～国指定重要文化財を活用した作品展～

広島県東広島市立高屋東小学校 古本 節郎

1. はじめに

本校は、広島県のほぼ中央に位置する国際学術研究都市東広島市の東部にある児童数365名の中規模校である。校区には、国指定重要文化財「旧木原家住宅」・白山城址・頭崎城址・御土居遺跡跡・白市歌舞伎などがあり、歴史や文化の薫り高い地域である。

2. なぜ「旧木原家住宅」でArt展なのか

東広島市では、市内全小・中学校に「一校一自慢」を位置づけ、地域の特徴を生かした学校づくりを進めている。



旧木原家住宅

本校では、学校教育と地域の歴史・文化の融合をめざして「伝えよう ふるさと東高屋」と題して、各学年で発達段階に応じた取り組みを行っている。

その取り組みの一つにChild Art展がある。校区の歴史的な文化財の中心である「旧木原家住宅」に全児童の図画工作の作品を展示するChild Art展を企画し、地域の日常生活ラインに学校教育を置くことにした。

3. Child Art展のねらい

- (1) 「旧木原家住宅」に図画工作の作品を展示することを通して白市の歴史・文化に触れ、歴史・文化のすばらしさに気づき、自分たちもこれらを継承しようという意識を高めるとともに、ふるさと高屋東に愛着を抱くようにする。
- (2) イメージを大切に作品づくりや友達の作品を鑑賞することを通して、創造性を高め、豊かな感性を育む。
- (3) 地域の日常生活ラインに学校教育を置くことにより、学校と地域、学校と保護者とのつながりと相互理解を一層深め、開かれた学校づくりを進める。

4. 第5回 Child Art展

Child Art展は今年で第5回目を迎え、今年には1600名を上回る来場者があった。会場の入り口には、地域の伝統行事「とんど」で担ぐ「神明さん」と地域の方が作られた等身大の人形「旅人」や鉢植えの菊が飾られ、来場者を温かく出迎えてくれる。また、地域の方の手作りの甘酒が振る舞われ、まさに、地域とともにあるArt展なのである。



神明さんと菊



等身大の人形「旅人」



展示会場内

5. おわりに

Child Art展では、旧木原家住宅に児童の作品を展示することを通して、学校と保護者・地域が一体となり、地域に向けて新たな文化の発信源となりつつある。これまで地域の豊かな教育力を取り入れ、活用してきた学校が、Child Art展を通して、新たな文化を創造し、発信していく。

学校での学びを学校の外へ発信するということは、子どもたちにとっても、より大きな充実感・満足感を得られ、さらなる文化創造意欲につながるものだと考えている。(ふるもと せつお)

造形ピックアップ

「表現者たち…ゆらぐ境界を越えて — 収蔵作品と子どもの作品 —」展

うらわ美術館指導主事 久松 文記

◆うらわ美術館の紹介

うらわ美術館は、JR浦和駅西口徒歩7分、ホテルやレストラン等が同居した複合ビルの3階にある都市型美術館です。「地域ゆかりの作家」と「本をめぐるアート」作品の収集を基本方針とし、「本のアートを集める美術館」として知られています。多くの市民や子ども達に愛される美術館を目指して、普及活動にも力を注いでいくように努めています。

◆展覧会企画の意図

子どもの表現については、自由で楽しい、かわいらしいなどのイメージとともに、子どもの作品だから稚拙な…という先入観もあるようです。子どもの表現は、多くの偶然性を含んでおり、その場限りの表現だとも言えます。しかし、時には創造性の源泉からほとぼり出るような独創的な作品を生み出す場合があります。そしてまた、鑑賞する側の意識の有り様によっては、子どもの表現という固定観念を越えたインスピレーションや感動を得ることもできるのではないのでしょうか。

子どもの表現とは何ものなのでしょう。そこから生み出される作品は、芸術なのか、そうではないのか。子どもと大人の造形には境界があるのかないのか。展示環境を整えることによって、鑑賞する側の意識に何らかの変化を与えることができるのかどうか。このような思いが、この展覧会を企画するきっかけとなりました。

◆展示内容

本展は、当館を会場に開催された「平成19年度埼玉県児童生徒美術展さいたま市地区展」出品作品から選んだ作品を、収蔵作品と共に、I章「人・動物・風景」、II章「抽象・空想・想像」、III章「本

をめぐる」、IV章「遊び心」の4章で展示構成をしました。

美術館の展示環境の中で、子どもと作家の作品を同等に扱い、本格的な展示方法を取り入れることにより、両者それぞれの魅力を引き出そうと試みました。テーマや技法など作品相互の関連を図り、落ち着いた雰囲気の中で鑑賞に集中できるように、空間・配置・照明にも十分な配慮をしました。

◆さいごに

来館者の方々には、どのような印象を受け取っていただけたのでしょうか。アンケートに書かれた感想の一部を載せてまとめとします。「芸術にプロもアマもないことを実感。(40代男性)」 「子ども達の発想の豊かさに驚き、とても刺激を受けた。(20代女性)」 「収蔵作品と子どもの作品がこのように展示されると、その境界がないことに気付かされました。あるのは表現者というジャンルのみ。まんまとはまりました。(50代男性)」

(ひさまつ たけのり)

