

造形教育における美術鑑賞の指導法 (2)

— 「学校美術館」でのギャラリー・トークの方法 —

Teaching Method of Art Appreciation in Art Education (2)

— Method of Gallery Talk in “School Art Museum” —

辻 泰秀
TSUJI Yasuhide
(岐阜大学)

早矢仕 晶子
HAYASHI Akiko
(岐阜聖徳学園大学)

新實 広記
NIIMI Hiroki
(愛知東邦大学)

江村 和彦
EMURA Kazuhiko
(日本福祉大学)

1. はじめに

アーティストたちが学校に美術作品を展示し、あわせてギャラリー・トーク（鑑賞教室）を実施する「学校美術館」を始めて、5年以上が経過した。毎年度3校程巡回しているので、「学校美術館」の会場になった学校が増え、地域的にも広がってきた。参加するアーティストの数も、平成27年度には30名を越えた¹⁾。したがって、一時的なイベントではなく、教育活動として定着しつつあるといってもよい。

当初は、学校中にいろいろな作品を展示して美術館のようにしよう、展示をすることに加えてアーティストとして直接子どもたちに語りかけて交流をしようということで、実践をすることそのものに意義があった²⁾。現在では、実践を重ねるにつれて、「学校美術館」の内容的な面でのふりかえりや充実が求められている。常に多くのアーティストが参加しいろいろな作品を展示することが望ましいが、どのような学校でも、無理のない日程で実施できる方法も考えないと、長続きはしない。また、実施するにつれて、アーティスト相互で工夫をしあって、ギャラリー・トークの内容を改善している。できるだけわかりやすく、子どもたちが美術に興味をもてるようなギャラリー・トークになるように心掛け、鑑賞の仕方、話しかけ方などに変化が出てきたように見受けられる。本稿では、そのような改善の視点を上げるとともに、アーティスト自身によるギャラリー・トークでの実践内容を示す。

2. ギャラリー・トーク（鑑賞教室）における工夫

「学校美術館」は、いつも同じ方法で行われているわけではなく、学校や学年によって、各年度によっても変化している。「学校美術館」の実践における工夫や改善点について述べる³⁾。

第一に、鑑賞者である小・中学生の実態にあったギャラリー・トークでの話し方になってきたといえる。アーティストは当初は講義のように、一方通行的な話し方の場合が多かった。美術の制作仲間や大学生に解説する調子で話をしてしまう傾向があった。けれども、小・中学生を対象にしたときには、わかりやすく親しみやすい話し方や内容が求められる。そのため、気づいたことや感想を聞く、講義形式から対話形式にする、顔を見て優しくわかりやすい言葉づかいをする、といった変化が見受けられるようになってきた。

「学校美術館」の挨拶の中で、子どもたちに美術館に行った経験、美術作品を見る機会について尋

ねると、ごく限られた人数しか美術鑑賞を経験していないことがわかる。したがって、初めて本物の美術作品を見る、何が表されているのか見ただけではわからない、といていた子どもが、ギャラリー・トークを通して作品やアーティストに親しみをもてるようにする。アーティストは、制作をするとともに、教員や保育士の養成をしている大学に勤務していたり、美術館の教育普及を担当している方が多い。子どもたちや初心者の人にもわかりやすい・興味をもてるトークをするということは、普段の大学等で求められる教育者としての力量を、いろいろな「学校美術館」の実践を通して体験的に身につけていくことになる。一方的な講義形式ではなく、対話やディベート等を積極的に取り入れて行こうとすることは、アクティブ・ラーニングとして大学教育で提唱され、小・中学校でも次期学習指導要領のポイントになってきている。そのため、「学校美術館」でのギャラリー・トークは、図工・美術科におけるアクティブ・ラーニングの方法を示すことにつながるはずである。

第二に、完成作品に加えて材料や制作過程についても示すようになっていく。同じように平面に描かれていても、油彩画・アクリル画・日本画・テンペラ画・水彩画・版画など、材料や技法には多様性がある。それぞれの材料・用具・制作方法がどのようになっているかを対話により探究する。ところが完成作品を見ただけでは、どのような制作過程であるのかはわかりにくい。

たとえば、土粘土や釉薬を持ち込む。

ガラスの原材料の粉・ガラスの熱処理に使う用具・ガラス工芸の試作品を示す。

テンペラの絵の具を、生卵を使って調合する。

木版画を彫った版を示して、重ねて刷ることを示す。版画用インクをつけて実際に刷ってみる。

石を削る金具・ハンマー、磨くサンダーを持ち込み、作業の動作を示す。

木彫の作品を削るノミなどの用具を並べて、削る方法や手順を示す。

このように、制作の手順や技法、材料や用具を示しながら、アーティストがその制作に興味をもったいきさつも語る。美術館では、完成作品だけが展示されていることが多く、アーティスト自身が材料や制作過程について語るのは、「学校美術館」ならではの機会である。現代は、便利な機器が普及し、全てが手軽にできるようになっている。その中で、アーティストたちが試行錯誤しながら、材料や用具にはたらきかけ地道に手づくりをしていることは、子どもたちにとっては驚きに近いものがある。

第三に、特別に作品に触れる機会をもっている。美術館における通常の展示では、手で触れることはできない。筆記用具の使用や写真撮影さえ制限されている。「学校美術館」の場合には、より作品に深くかかわることを目的として、手で触れる機会をもつアーティストが多い。とくに、立体作品の場合には、一方向の離れた場所から鑑賞するだけでは、立体感・量感・材質感といったものは、よくわからない。ふくらみや丸みがある、表面がザラザラ・ツルツルしている、ずっしりとしているといった感じは、上下左右のいろいろな方向から見る、手で触れて感触を確かめる、持ち上げて材料の重みを感じ取るといったことで実感する。作品の中には、意図的にゴツゴツした表面にしてあるもの、光沢がでるほどツルツルに磨いてあるものもある。そのような作品を実感を持って鑑賞するという「学校美術館」におけるアーティストのギャラリー・トークの意図から、いろいろな方向から見る、手で表面に触れる、持ち上げて材料の重みを確認するといった活動が取り入れられている。

触れて鑑賞することの変わった場面としては、陶器を手でもってうつわとしての使いやすさやもったときに陶器から得る感触を確かめる、ガラス作品に水を入れて手を動かして水の動きをつくったりガラス作品の底に手を置いて透かしたりして見え方を楽しむといったことがある。また、おもちゃなどでは、見ているだけでは、よくわからないので、実際に動かしてみる。木のおもちゃでしかけが動

く様子、丸いものが転がる感じを手で触れて遊ぶことで理解する。木の笛についても、ストローを使って各自が音を出して鳴らして楽しむ配慮が行われている。

第四に、作品だけでなく生き方にかかわることも伝えるアーティストがいる。学校美術館では、実物の作品を鑑賞することに加えて、アーティストとの対話や交流がある。子どもたちにとっては、どんな性格や人柄なのだろう、どのような気持ちで作品をつくっているのだろうか、ということに当然興味がある。したがって、作品の説明だけでなく、美術の世界に興味をもったいきさつ、制作しているときの試行錯誤、新たな発見や工夫をしたときの喜びといった生き方や体験にかかわることを語ることも多い。

小学校高学年から中学生の時期には、学ぶ目的や生き方を意識するようになる。アーティストという職業は、若者のあこがれにはなるかもしれないが、美術やデザインを仕事にして生活することは大変なことなので、将来の仕事として積極的に勧める人はめずらしい。けれども、自分なりの表現を見つけ出すこと、試行錯誤しながら根気強く取り組むこと、作品づくりに取り組んでいるときのおもしろさといったことは、制作をする人の実体験であり、子どもたちがいろいろな分野の学習や経験をしていく上でも有益になるはずである。また、制作のすばらしさ、作品に込められた思いなどを子どもたちに伝えようとすることは、アーティスト自身が創作の姿勢を見直すことにもつながり、相互により学習になっている。

第五に、子どもたちとの交流はもちろん、アーティスト相互や学校の教職員とのつながりの機会になっている。平成23年に愛知県芸術文化センターを会場にして日本美術教育学会が開催され、大会の実行委員を愛知・岐阜等の美術教育関係者が担当した。大会が終了し実行委員会が解散の時期になったときに、せっかくなので今後も協力して美術教育の教育研究を続ける方法はないか、ということで始まったのが「学校美術館」である。岐阜大学の辻が、浅尾知子教頭のいた飛鳥小・中学校に出前授業をし、その学校施設を活用して10名程で作品を展示し鑑賞教室を実施した。その後、各地域・学校を巡回するようになり、アーティストのエントリーも30名程になっている。したがって、以前から教育研究を共にしてきたスタッフはいるが、勤務先・年代・材料・表現方法等には多様性があるし、相互にほとんど面識がないという場合もある。また、「学校美術館」の実施をきっかけにして初めて訪問する学校が多いので、その学校の教職員の方々とも初対面である。

どこの学校で・いつ・どのように展示をして、どのような日程や方法で鑑賞教室等を実施するのか、といったことについては、学校とアーティスト、アーティスト相互で連携をしなければならない。また鑑賞教室では、教諭とアーティスト、アーティスト相互がチーム・ティーチングをする場面が見受けられる。教育実践を進展させることは、いろいろな打ち合わせ、搬入や展示、授業実践をはじめとして協力すべきことが多いが、そのような共同での活動を通して、協力の輪や相互理解が深まっているといえる。

本稿では、3名のアーティストのギャラリー・トークに関する報告を取り上げる。実践報告をする早矢仕晶子、江村和彦、新實広記について紹介をする。

早矢仕晶子 東京芸術大学大学院修了。現在、岐阜聖徳学園大学教授。岐阜県美術館での源流展に毎年出品する。岐阜大学在学中は石の抽象彫刻を手掛けていたが、近年は木彫を中心とした立体制作をしている。木をノミなどで彫って形をつくり、白色で彩色した抽象彫刻を制作している。木のもつ素材感を生かしながら、他の素材を取り入れたオブジェもある。ギャラリー・トークでは、ノミ・ノコギリ・カンナ・木槌など木彫の手道具を持ち込み、作品に触れて木の硬さやにおいを体感する。鑑賞者の立場からの親切な説明によって、抽象的な現代彫刻の見方が理解できそうである。

江村和彦 愛知教育大学大学院修了。現在、日本福祉大学准教授。陶器の産地である愛知県常滑市や三重県伊賀市で陶芸修行の後独立する。伝統的な陶芸の技法を用いた美しいお皿やうつわを制作し作品発表する一方で、ロボットや怪獣をモチーフとした新しい陶芸の表現分野を開拓した。土遊びや陶芸に関する学校・園への出前講座にも取り組み、独自の陶芸表現の意図や魅力を子どもたちに興味深く伝えている。とくに土の粉から粘土や立体作品をつくるワークショップは好評である。「学校美術館」に参加するアーティストのまとめ役でもある。

新實広記 愛知教育大学大学院修了。現在、愛知東邦大学准教授。いろいろな色や形をしたガラス工芸の大きな作品を制作している。近年の「学校美術館」では、透明の抽象形態のガラス作品を展示し、透かす・水を入れるなどして、ガラスのもつ透明性や素材感を生かした鑑賞活動を展開している。ギャラリー・トークにおいて、完成作品だけでなくガラスの原材料やガラスを膨らます道具（吹き竿）などを使って、材料や高温での制作方法について動作を交えて説明する。制作過程での工夫やガラス工芸への思いも語られる。(辻)

3. ギャラリー・トークの実践報告1 (実践者：早矢仕晶子)

「学校美術館」とは、ある期間、小学校や中学校のホールや空き教室をギャラリースペースとして作品を展示し、学校を美術館のような空間にして鑑賞活動の環境を提供するというもので、展示期間中には、作家によるギャラリー・トークもおこなう。この実践は、5年にわたり様々な小学校、中学校で継続的におこなわれている。鑑賞活動の一提案として2016年の「学校美術館」ギャラリー・トークの実践報告と鑑賞活動の意義について述べる。

筆者の設定する今回のギャラリー・トークの目的は、鑑賞活動を自由な気持ちで楽しむこと、作品や枝、道具に触れて素材についての発見をすることである。クラスごとに展示スペースを回って作家と対話形式で鑑賞活動をおこなった。

3-1 筆者作品と準備物

①作品について

以下の木彫3点。

作品A：有機的な形から家のようなものが出ている木彫。(サイズ：15×15×30cm)

作品B：数種類の木を組み合わせ立体にした作品。(サイズ：800×1000×1500cm)

作品C：数種のノミの彫りあとをつけた板状の作品。(サイズ40×30×150cm)

②枝

皮のついた状態の枝を数種類(カキ、ツゲ、トチ、ケヤキなど)準備し、表面の色や形状、触り心地の違いがわかるものを準備する。

③道具

削ることを目的とした道具に限定する。

形状の異なる木工用ヤスリ数種と荒さの違う紙ヤスリ。

木工ヤスリは、小学校高学年の児童から中学生ならば、見たことや使用した経験があるような道具であるが、曲面を削るためにカーブしているものや細部の仕上げをおこなうための小さなものなど、普段あまり目にしない形のものも準備してどのように使うのか想像するなどできるようにする。

①の作品の前で②の枝③の道具を示し、子どもに触れさせながらギャラリー・トークをおこなう。

3-2 実践内容

はじめに、作品Aを示し、「この部分何かの形に似てないかな?」と問いかける。「豆」「ピーナッツ」などと子どもたちは思いついたものを声にした。クイズの当たりを探すように活発に声が上がった。筆者は、サツマイモの形から雲をイメージしたことを告げると、サツマイモとって当たったことを喜ぶ様子が見られた。次に、家のような形がある部分をさして、「この小さい出っ張り何に見える?」「ここに誰がいるかな?」と問いかけると、「ジャックと豆の木の木」とか「自分」「先生」「鳥」「小人」などと各自が想像して発言できた。雲のイメージで作っていることを聞いて、そこから出ている家だからといった発想から発言していた。子どもたちは、「なにがいたら楽しいかな」という想いで考えていて、他者の発言を聞き、その様子を各々楽しそうに想像していた。自分が思いついたことをみんなの前で発言できる様子を認め、作品を見ることの自由さと自分なりの見方をするの大切さ、イメージを膨らませて物語を創造することができて素晴らしいことを伝えた。



図1 作品A

次に、枝をしめす。子どもたちに手渡し、皮の部分の色や触り心地の違い、切り口の芯の部分の様子の違いなどを発見させる。「学校や、家の周りでこんな枝あるかな?」「この枝なんの木の子かな?」などと問いかける。示した枝は比較的細いもので、子どもたちに親しみのある大きさを用意した。本巣小学校は、地域の特産品が柿で、通学路にも柿畑が広がっている。様々な種類の枝の中から柿の枝を見せると「えっ」という反応で、よく知っている柿の枝を「そうだったかな?」という様子で見ている。身近なものを授業の中で取り上げることで改めて見直し、気づき自分で確かめてみようという意欲につながればと考えた。

さらに、作品Bが、様々な種類の木を組み合わせていることを説明する。木の芯の部分を使っていることを伝え、かたちをつくる時に使う、削るための道具を紹介する。実際に、枝の皮の部分の削って見せることや、目の粗さの異なる紙ヤスリを用意して子どもたちが触ってみるなどする。紙ヤスリは、多くの子どもが使った経験を持っているが、教材セットなどにある小さな粗さも2種類ぐらいしか見たことがないという子どもも少なくない。制作の道具について知ること、どのようにものはつくられているのかといった目で、身の周りを見つめることができることを期待する。

最後に、作品に触れて感じる時間を設けた。作品Bは、いちばん細かい目の紙ヤスリも使っている部分があることを告げ、優しく作品を触って好きなところを見つけようと促す。「ざらざらする」「ここが一番つるつるだ」などと手のひらで触って感触を楽しんだ。作品Cのノミの彫りあとの部分にも触れ、表面のノミあとの形が違うことに気づき、仕上げの違いによる見え方について感想などをつぶやいていた。作品はみるもので触ってはいけないという感覚でいる子どもたちにとって、優しく触るという時間は、子ども主体の発見の時間となった。触れるところは全部触りたいというように、



図2 作品C

積極的に作品の周りをまわり触っていて、立体を感じることもできている様子であった。

3-3 考察

筆者の設定した「鑑賞活動を自由な気持ちで楽しむこと、作品や枝、道具に触れて素材についての発見をすること」という目的は、子どものつぶやきや発言、その活動の様子から、達成できた部分が多いと考える。特に素材についての発見は、子どもたちが興味を示して積極的に活動でき、素材の違いなどの理解が深まった。これは、木という素材の持つ生命感や温かみといった魅力と、子どもにとって身近な枝からの鑑賞活動をおこなったことが効果的であったと考える。さらに、作家として感じている木の素材としての魅力について、具体的に語ることに力も注ぐことが、子どもの素材観の広がりにも効果があると考え。今後この点も充実させる。

道具を知ることからの鑑賞活動については、もっと深められればと考える。小学校高学年、中学生にとっては、道具のあり方から学ぶことは興味を持って取り組める内容で、鑑賞活動から自ら調べるなど学びを広げる可能性もある。今回のギャラリー・トークでは、子どもが触ることを前提として、安全なものということで削る道具に限定して示したが、様々な手道具などを紹介し、道具の形と使用方法の関係や機能性について取り上げるような内容も考えたい。

現在の「学校美術館」のギャラリー・トークは、クラスごとに展示スペースを移動して鑑賞活動をおこなうことが多い。1グループ20名前後の子どもたちを作家2～5名で担当し、対話形式でギャラリー・トークをする。作品が多く、ギャラリー・トークに参加する作家の人数が多いほど、子どもにとっての鑑賞対象は増えてより良いものになるが、作家一人当たりの時間は短くなる。内容を充実させることと、コンパクトにすることの両面が求められる。また、子どもたちが作品を見るきっかけとして、展示されたさまざまな作品について関連させて話をすることもあり、時間的に非常に厳しい。ギャラリー・トークの内容が、作品を見る楽しさの入り口としての役割だけでなく、造形表現への理解が深まっていくような形態を考えたい。(早矢仕)

4. ギャラリー・トークの実践報告2 (実践者：江村和彦)

筆者が参加している「学校美術館」では、画家、彫刻家、工芸家などのアーティストが作品を小・中学校などの校内に展示し、ギャラリー・トークや造形ワークショップなどの鑑賞活動・創作活動を意味する。特にアーティストと子どもたちとの対話に重点をおいている。

4-1 作品・素材について

筆者は、5年にわたる学校美術館に参加してきた。出品した陶芸の作品は恐竜やロボットのオブジェである。これまでに子どもたちが見たことのないようなものを提示したいという考えから、恐竜やロボットの陶のオブジェを出品作品として選択した。やきものは愛知県や岐阜県では常滑焼・瀬戸焼・美濃焼などの産地もあり、小・中学校でもやきものづくりを授業に取り入れているところもある。児童生徒たちにとってなじみのある素材でもある。しかし授業で主に取り扱われるのは、カップやお皿などの食器や素焼きの土器、埴輪などである。やきもので恐竜やロボットをつくることができるというのは見る機会はない。食器として使うための器も全く役に立たないオブジェも同じやきものとしてつくることができ、陶芸においても様々な表現方法があるということを伝えたい思いで出品した。

(1) 「ロボット」陶 2016 W200×D180×H360 (mm) ほか

「ロボット」は、シリーズで2010年からつくり続けている。子どもの頃から好きだった漫画やアニメーションに出てくるロボットの世界観と、土偶や埴輪のような一種の祈りの形を重ねあわせる表現を模索しながら制作している。成形は陶芸用粘土をひも状に積み上げてつくるひもづくりで行った。土器制作以来の技法で現在も甕や壺制作で用いられている。素焼き後様々な種類の釉薬を施し、15時間程度かけて1230℃で酸化焰焼成した。使用した釉薬は、金属質に仕上がるもの、遺跡から発掘されたような風合いに仕上がるようなものなど、何度も試作して着色した。



図3 ロボット

(2) 「ユーオプロケファルス」陶 2011 W210×D580×H190 (mm)

「ユーオプロケファルス」は、白亜紀後期の北アメリカに生息していたと推測される恐竜である。草食でよろい竜に属しており、体長は6～7mあったとされる。よろい竜の特徴である、背中のでこぼこした突起と尻尾についたハンマーのような肉塊を持っている。筆者はこの恐竜をモチーフに、その身体的特徴をさらに強調するような中世ヨーロッパの騎士の甲冑装飾を施して角はより太く長く、鎧は留め金のように複雑な模様にした。土を2種類用いて同じ釉薬を掛けても色合いが異なる工夫をした。全体は鉄分の多い釉薬を掛けて平原にふさわしい焼き上がりの色となった。



図4 ユーオプロケファルス

4-2 ギャラリー・トーク

ギャラリー・トークでは、2つのことを念頭において話をした。ひとつはやきものができる過程についてである。制作に用いた粘土、素焼きのかけら、陶器や釉薬のサンプルなどを見せながら話した。実際に粘土や素焼きに触れ、その感触の変化を感じられるように配慮しながら、やきものがどのような手順でできあがるかを伝えた。焼きあがったオブジェにも触れて釉薬の光沢や焼肌のざらついた質感を視覚だけでなく触覚からも体験できるようにした。釉薬は、長石や石灰などの鉱物の粉、木や草の灰などを水に溶かしてつくる。その中に呈色剤として鉄や銅などの酸化金属を混ぜる。それに含まれる物質は鉄や銅などの金属であり、身近なものではあるがそのものの色ではない。子どもたちは作品に触れながら「硬い」「つめたい」「鉄みたい」「ゴツゴツする」など、感じたままの言葉で出てきた。いつも見ているものが違うものに変化する不思議さを実感しているようだった。

もうひとつは、ロボットや恐竜をつくる理由である。それは想像したものを形にできる楽しさや喜びを表現したかったからである。特に恐竜は、それ自体が想像性に満ちている。1億年も昔に生きていたものの形や色、生態を化石から読み解き図鑑や映像を見ると、大きさ、形や生態の多彩さに驚く。

そこに自分の想像を加えることで、図鑑にも載っていないオリジナルの恐竜が出来上がる。自分自身でイメージをふくらまし、形にしていく楽しさとそれを実現するために、緻密な計算や釉薬の調合など数学や理科などの知識が必要であるということも伝えた。自分の追求したいイメージを形にするためには、好きなことだけでなく苦手なことも克服していく力が必要だと話した。

「学校美術館」の最大の特徴と言えるギャラリー・トークは、アーティストたちが自身の作品について、またその素材や制作過程、作家論に至るまで自由に語る時間である。作品を間近に見られるだけでなく時には作品に直接触れながらアーティストの話を聞く機会となった。これは、教科書や資料の作品を鑑賞することとは別の意義を持っていると考える。つまりの美術作品は教科書に載っているような、手の届かない想像上のことだけでなく、自分たちでも表現することができる身近なものであると感じる機会になったと言えるからだ。

アーティストが作品を通して子どもたちと交流する意味は、対話にあると考える。つまり目の前に展示された作品は、作者が素材に向かい、道具を用いて、作りだす行為を重ねてできていったものである。アーティスト自身が求める色彩、形や動きを見出していく制作過程は、試行錯誤の連続である。その結果としての作品を、予備知識のない子どもたちは、瞬時に感じ取り「本物」として正確にとらえている。そのみる力の源は、好奇心であると考え。彼らの好奇心をくすぐる作品を、学校という日常的な空間に持ち込み作品を通じて対話できたことは、刺激的な体験になったといえる。アーティストが話す言葉によって、作品がより身近な確かなものになったと言える。今後は、アーティスト自ら、子どもたちに伝える言葉を確かなものにしていく必要があると実感した。



図5 ギャラリー・トークの様子

4-3 「学校美術館」の継続について

「学校美術館」は、アーティストと現場の教師が連携し、鑑賞という対話を軸にしたコミュニケーション能力を育成する芸術表現体験といえる。まさに図画工作・美術教育の現状に合致した活動である。この「学校美術館」の成果は2点あると考える。ひとつは、5年に渡って美術鑑賞活動を展開しているということである。十四山東部小学校では出品作家も大きく変わることなく、同じ学校に継続的に行った活動により、子どもたちは毎年展示を見ることができ、前年の作品との相違を見つけたり、新しい展示作品への関心を示したりする姿が見られた。もうひとつは、現場教師の意識の変化である。藍川北中学校では、毎年開かれた学校美術館を、生徒だけでなく保護者にも見てもらえる体制を整え、制作活動を続けている地域の画家の作品展示スペースを開設した。教師自らが、「学校美術館」に刺激を受けて校内に美術作品を展示し、校内だけでなく地域にも美術を広げていこうとする試みが見られた。教師自身が、美術鑑賞活動を柔軟に理解し、身近なところから始めたことは、我々にとって今後学校側と連携を考える際に示唆するものであった。「学校美術館」が、その場限りのお祭りになってしまわないためには、アーティストや作品と子どもたちをつなぐ教師の役割がより重要になる。教師がファシリテーターとしての役割を担わなければ、活動が持続しなくなる恐れがあるからである。今後はそのために、作品や素材について事前に情報を得る機会や子どもたちの視点を広げる援助方法などを、アーティストと教師が互いに勉強する研修機会を設けることがのぞましい。この活動を継続するためには、研究者でもあるアーティストとしての役割であると考え。

筆者がギャラリー・トークや造形ワークショップを通して、小・中学生に十分に伝わるように話せたかは疑問が残る。子どもたちがさらに図工・美術の世界に興味を示すようなプレゼンテーションをするために、小学校、中学校、高等学校などの現場の教師の方々と連携を取り、充実した鑑賞活動や創作活動ができるように協力する形を模索していきたい。(江村)

5. ギャラリー・トークの実践報告(実践者:新實広記)

5-1 学校美術館ギャラリー・トークの意義

筆者は、5年間「学校美術館」の実践を継続して行ってきた。これまでの「学校美術館」の実践を振り返りながら、2016年に行った笠松小学校での「学校美術館」のギャラリー・トークの様子を報告する。そして、子どもたちの生活空間である校舎に作品を展示し、作家が子どもたちと対話をしながら行う「学校美術館」のギャラリー・トークの意義や今後の美術教育への役割と課題を検討する。

(1) 筆者作品とギャラリー・トークの準備

筆者が本「学校美術館」で展示した作品はガラス造形作品である。150cm×60cm厚み1cmの板ガラスを、電気炉を使用し約700度の熱で舟形に曲げた作品である。さらに舟形にしたガラスの中に水を入れ、曲げられた板ガラスと水が一つの形に同化して巨大なレンズの効果を作り出す作品である。

筆者は日頃からガラス素材の特性を生かした造形表現を試みているため、ギャラリー・トークの際には、作品制作時に使用する特殊な道具やガラスの材料(珪砂、石灰、ソーダ灰)、アイデアを考えるための実験的な試作品も子ども達に紹介をしている。

さらに、ガラス造形の技法は、子ども達だけではなく教員にもあまり馴染みのないものであるため、代表的な技法もギャラリー・トークの際に紹介をしている。紹介する技法は、子ども達が生活の中でよく目にする日用品などが作られている次の3つの技法である。

一つ目の技法は1300度に溶けたガラスを吹き竿で巻いてガラスを膨らます吹きガラス技法。今では吹きガラスも機械化されているが、ガラスのコップやお皿、瓶、照明器具などを作る時に利用されている。

二つ目は粘土や蠟などで作った原形を耐火石膏で型取りし、電気炉で800度まで焼成したガラスを型に流し込むガラス鑄造技法(キャストイング)。原理は、金属の鑄造技法によく似ているが古代ローマ時代にはこの技法で分厚い窓ガラスが作られていたようだ。現代では、ガラスレンズの原形や彫刻などのオブジェ制作に利用されている。

三つ目は緩やかな形をした型の上に板ガラスを載せ700度ぐらいで焼成しガラスの自重と熱で曲げるスランピング技法である。この技法は主に、車や新幹線のフロントガラスに使用されておりガラスが熱を加えることで徐々に柔らかくなる性質を利用している。本「学校美術館」で展示している作品もこの技法で制作されている。

筆者は、普段これらの技法を用いて作品を制作しているが、作り出す形態は用途のあるガラスのコッ



図6 球体のガラス作品を示す

プや瓶、お皿ではなく、ガラス素材の特性を引き出した用途のない造形表現となっている。例えば、ガラスが1300度で溶けている状態では、水飴のような粘性があり、風船のように膨らんだり、糸のように細く長く伸ばしたり、水滴のような柔らかい形態を作ることができる。さらに、鑄造したガラスの塊を透明に研磨することで水の塊であるかのように見立てたりすることもできる。筆者は、常に素材自体の持つ力に関心があり、その素材の特性を考えながら、実験的な行為によって引き出される形態を模索しながら制作している。

ギャラリー・トークでは子どもたちに技法の説明だけをして終わるのではなく、それぞれの素材には他の素材にはない特性がひとつ一つあることを伝え、素材の特性から生まれた形は美しく、不思議で、面白いことを、鑑賞を通して感じてもらえるようにギャラリー・トークを行っている。



図7 吹き竿を動かしながら制作過程を説明する

(2)「学校美術館」のギャラリー・トークに期待すること

「学校美術館」ギャラリー・トークに期待することは主に2つある。

一つは、作家と子ども達が作品を通して対話することでさまざまな制作意図と鑑賞の方法があることを知り、子どもたちの見方・考え方を広げ美術作品の「鑑賞の面白さを感じてもらうこと」である。

現代の美術作品は、美しい美しくないだけでは語るができない。美術作家は、人と人の関係をテーマにしたり、時には音や匂いを使用したり表現手段はさまざまである。筆者も水を彫刻の素材に使用しているが、作品に扱われる素材も実にさまざまである。

この「学校美術館」では、子ども達と対話をしながら、様々なジャンルの美術作家が自らの作品を前に制作の意図や今現在の興味、考えていることを話していく。その中で子どもたちが、様々な価値観や視点と出会い、学校の図画工作の授業だけでは感じることでできない美術の広い世界を体験的に感じ鑑賞を楽しむことを期待している。

二つ目は、美術作品が空間に与える力を学校生活の中で子ども達を感じることである。「学校美術館」では、美術館などの無機質な白い壁の展示室とは違い、子どもたちの普段の生活空間が展示スペースとなる。そのため、目に見える作品だけではなく、その空間の空気やそこにいる人の感情や会話など、生活そのものに美術作品が影響を与えていく力を感じてもらうことを期待したい。

これら多様な美術の「鑑賞の面白さ」と空間に与える「美術の力」を子ども達が体験的に感じることで美術への興味、関心に繋がっていけばと期待している。以下に笠松小学校で行った「学校美術館」とギャラリー・トークの実践を報告する。



図8 水の入った作品の下に手を透かして鑑賞する

5-2 「学校美術館」のギャラリー・トークの実践報告

(1) ギャラリー・トーク実践報告

ここでは、笠松小学校で行った「学校美術館」とギャラリー・トークの実践を報告する。笠松小学校では今回が初めての「学校美術館」の開催であった。ギャラリー・トークは10月28日(金) 9:30から特別時間割で2時間余りにわたって、3年・4年・5年生を対象に行った。ギャラリー・トークの会場を3つに分け3学年によるローテーションの方式で9名の作家でトークを進めた。

本ギャラリー・トークでは、筆者がガラス素材で作品制作を始めるに至った経緯を『ガラス素材の不思議なお話』を通して対話形式で行った。

まず子ども達に「この透明なモノはなに？」と泡ひとつない水のように透明なガラスの塊(100×200×50mm 重さ3kgの直方体)を見せた。子ども達は、キラキラした透明なガラスの塊を見るのは新鮮な様子で、ガラスの塊が登場すると「うわー」と驚きながら「ガラス！」と多くの子が答えてくれた。

次に、子ども達にそのガラスの塊を手で持ってもらい見た目の重さと実際の重さの違い、ガラスの冷たさ、ガラス素材の中にある透明な空間を覗き込んでもらった。子ども達は、ガラスを通してみる友達の顔が歪んで見えたり、見た目よりもガラスが重かったりすることに驚いていた。

さらに、次のような質問を投げかけた。「この透明なガラスは何からできていると思う？」その質問に対して一瞬、子ども達は黙ってしまったが少し経つと一人の子が「砂」と答えた。それに続き約3分の1の子ども達が「砂だ」と思い出したかのように言い始めた。他の学年のグループも同じ調子で「砂」と答えることができた。今回の2016年に実施した他の学校でのギャラリー・トークでも、同じようにクラスの約3分の1の子どもが迷いなく「砂」と答えることができた。

これまで5年間に行ってきた「学校美術館」ギャラリー・トークでは、砂と回答できる子どもはほとんどおらず、次のような様々な答えがかえってきた。「水」、「山の中から出てくる」、「海の中」、「金属」、「石油」、「石」など。筆者は、これまで通り子ども達が答えられないことを前提にギャラリー・トークを準備していたため、今回は、答えを3分の1の子ども達に即答されてしまい、一瞬こちらが戸惑ってしまうことになったのである。

「砂」と答えた子ども達に「どうして知っていたの？」と聞くと「ゲームの中で砂を手に入れてガラスを作ろうと出てきたから」と教えてくれた。砂と答えられた子どもたちは皆、同じ理由で知っていたのであった。この子ども達が教えてくれたゲームは、ものづくりを通して冒険をするゲームで子ども達に今、大人気のものようだ。ゲームの中で、手に入れた砂を釜戸で焼いてガラスを作る場面が出てくるとのことだった。

筆者としては、今回「砂」と答えた子どもたちにとっては、あまり興味のないギャラリー・トークになってしまうのではないかと心配したが、ガラスの主原料である砂(珪砂)を見せ触ってもらうと子ども達は想像以上に喜んでいて。子ども達は、珪砂を手で触りながら「これがガラスになるの？」と、とても不思議そうに子ども達同士で会話をしていた。ガラスが砂からできていることを知らなかった子ども達も、知っていた子ども達も共通してガラスの原料であるキラキラした砂を見たことも触ったこともなかったからである。ある男の子が「これがゲームで手に入れる砂なんだあ？」と言っていたのが印象的であった。また、ある男の子は「これを釜戸で焼くとガラスになるの？」と質問をしてくれたため、準備していた石灰とソーダ灰を見せ、これらを砂と混ぜて1300度の窯で溶かすと透明なガラスができることを説明した。子ども達は、ゲームの中の仮想世界で身につけた知識が、実際に本物を手に入れて触ることでゲームでは味わえない喜びを感じていたようだった。

ガラスが砂からできていることを伝えた後に子ども達にさらに知的好奇心が湧くように次のような質問を試みた。「この砂がこんな透明なガラス(ガラスの塊)になるのは魔法みたいだと思いませんか？」普段何気なく見ているコップや瓶、窓ガラスの素材が砂から魔法のような変化を遂げてでき

ていることを伝えた。また、「誰が発見したのかな?」「発見されなくてみんなの周りにガラスがなかったらどんな世界になっていたかな?」など、ガラス発明の起源が、船乗りが海岸で食事のために焚き木をしたことで海岸の砂が溶けガラスが発見されたことなどを話した。

さらに子ども達に、技法を紹介するために吹きガラス技法で吹いた直径60cmほどのガラスと道具の吹き竿を見せ、溶けたガラスを吹き竿で巻いて膨らますことができることを説明した。子ども達は見たこともない大きさに膨らんだガラスに驚いていたが「他にこんな風に膨らますことができる素材はあるかな?」「石は膨らますことができるかな?」「粘土は?」「木は?」と質問をした。

これらの質問を通して、子ども達にはそれぞれの素材には特性があり、美術作家一人ひとりが、木や石、紙などそれぞれの素材の特性を生かして制作を行っていることを伝えた。そして筆者自身も学生時代に砂から透明なガラスが生まれることを知り、変幻自在に変化するガラスという不思議な素材に魅せられ、ガラス造形作品の制作を始めたことを話した。

子ども達はガラスが砂からできるということを体験的に学んだことで、「どうやってこの作品を作ったのか」、「ガラスの中にある気泡はどうやって入れることができるのか」など、これまでには見えていなかった素材や技法の視点からの質問や感想が広がっていったことが印象的だった。

今回のギャラリー・トークでは、複数の作家から子どもたちは話を聞き、さまざまな作品制作の意図や鑑賞の視点があることを知ることができたのではないだろうか。ギャラリー・トークは、子どもたちに知識や制作者側の思いを伝えるだけでなく、子ども達との対話の中で作家自身も気づかないような作品の面白さ、感じ方、魅力をお互いに発見しながら鑑賞を深めることができる。作家自身が気づけなかった視点を子どもたちに教えてもらっているような感覚であった。

(2) 学校美術館の作品展示を通して

笠松小学校の「学校美術館」の初日、子ども達が朝学校に登校した際に普段見慣れた学校の廊下や教室に作品が展示されていたことで、いつもと違う空間に驚きと喜びを感じてくれたとのことであった。筆者が作品の搬入作業をしている際にも、たまたまその場に出くわした子ども達から話しかけられ、何が始まるのか興味津津の様子であったことから、この光景は容易に推測できた。このことは、笠松小学校に限った事ではなく、これまでに行った多くの小学校で起きてきたことである。

笠松小学校では次のような印象的なことも起きた。本来作品は、制作者が展示まで考え、作品がよく見えるように試行錯誤するものである。今回の「学校美術館」でも参加作家自らが会場に訪れ作品展示の方法を工夫した。子ども達には、作品と場の関係や展示の工夫によって作品の見え方が変わることを感じてもらい、子ども達が作った作品も工夫して展示を試みたくなる機会になることを期待していた。しかし、学校では子ども達の作品が教室内の壁や廊下に先生の手によって掲示されているケースが多い。そのような中、笠松小学校では、教員から「子どもたちの作品も一緒に展示したい」との要望があり、普段作品が展示されることのない階段や廊下、空き教室の床の上に子どもたちの作品が一緒に展示されることになったのである。

2014年に行ったある小学校の「学校美術館」では、次のような子どもたちの発言が印象的だったことを思い出した。「ここにも作品があったね。この作品はどんな作品?」。学校などの公立施設には、寄贈された有名作家の作品を所蔵していることが多いが、作家の経歴や作品の内容、寄贈された由来などが子どもたちや教員に不明であることも多い。さらに、それらの作品が入学したときから卒業するまで変えられることなく展示されたままの状態であることも多い。「学校美術館」で校舎内に作品が展示されることによって、今まで気にして見ていなかったそれらの作品にも改めて意識する機会になり、美術作品を鑑賞する面白さを感じる機会になったようだ。さらに、その小学校では2015年から空き教室を利用して地元の美術愛好家の方達の作品展示を行うに至った経緯もある。

また、2012年に行った飛島小学校では、アーティストトークを終えた翌日から子ども達は、放課時

間に作品の前を通る際、担任の先生に作品の好きな点や不思議に思ったことを自然に会話する機会が増えたという報告もある。

これらのことは、子ども達が普段生活する学校での作品展示だったからこそ起きたことであり、作品がその空間の空気やそこにいる人の感情や会話など、生活そのものに影響を与えた結果だと考えられる。

5-3 「学校美術館」の可能性

筆者は「学校美術館」のギャラリー・トークの効果として『子ども達が鑑賞の面白さを感じる事』、『美術作品が空間に与える力を感じる事』を期待したが、以上の実践を通して“鑑賞の面白さ”と“美術の力”を筆者自身が改めて感じる機会となった。

現在、美術館での子どもたちを対象にした鑑賞教育は盛んに行われるようになってきているが、地域によっては、美術館が身近になく訪れる機会が少ない子ども達もいる。「学校美術館」の今後の期待される役割として、そのような地域の学校で開催することで、子ども達が多様な美術を鑑賞することの面白さを身近に感じてもらい、美術や美術館に興味を持ってもらうきっかけにしたい。

今、日本の子どもたちの「生きる力」を育てよう教育改革が行われている。これは子どもが自ら学び自ら考える力を身につけることであり、これまでの教師主導の一方的な教育からの脱却を意味している。美術教育も例外ではない。鑑賞教育で「見る力」「一人一人の感じ方」を育てていくことが、生きる力や知る喜びの一つに結びついていくのではないだろうか。

私の期待する効果はすぐに結果として表れるものばかりではないが、今後も学校美術館を継続的に行きアーティストトークやワークショップを同時に開催することで、子ども達との対話や交流を大切にしながら学校美術館の可能性を探っていきたい。(新實)

6. まとめ

本稿において実践報告を記した3名のアーティストは、岐阜県・愛知県に在住し、5年前の飛鳥小・中学校での「学校美術館」の始まりから毎年度参加してきた。早矢仕は抽象彫刻、江村は現代陶芸、新實はガラス工芸の分野の表現を試みており、材料や用具、制作の手順や方法には、それぞれ個性がある。材料や表現方法を選べることは、美術の魅力である。いずれもアカデミックな陶芸・ガラス・彫刻の表現方法から発展した前衛的な作風であり、表現の意図や制作方法についての説明を作者自身から聞くことで、共感できることが多い。現在、3人とも教員及び保育士の養成校で美術教育関連の授業を担当されており、学生や子どもたちに対して、熱心で丁寧な授業をされている。日ごろの制作や教育活動への真摯な姿勢が、そのまま「学校美術館」におけるギャラリー・トークに反映されているといってもよい。

教育現場の図画工作・美術科の先生方は、教材や指導法の研究に取り組んでいるは確かであるが、学級経営や校務分掌等の多忙さから、本物の作品鑑賞をする、一つひとつの作品について説明するといった準備に多くの時間と労力を費やすことは、容易ではない。そのような状況の中で、アーティストたちの支援によって、子どもたちの美術鑑賞の経験を広げることができることは、大きなメリットである。実践を積み重ねることによって、アーティストにとって、子どもたちや学校にとっても、「学校美術館」における鑑賞活動の一層の充実が期待される。現在までの実践を省察するとともに、子どもたち、アーティスト、学校の教職員など関係者の意見や感想を参考にして、今後も教育実践の改善をしていくようにしたい。(辻)

注

- 1) 平成27年11月に全国造形教育連盟と日本教育美術連盟の合同全国大会（岐阜大会）が開催され、岐阜中央中学校においてアーティストによる「学校美術館」の公開授業と造形ワークショップが行われた。全国大会の機会に再び、近隣のアーティストたちへの呼びかけが行われた。
- 2) 「学校美術館」の開催にいたる取り組みについては、辻泰秀 山本政幸 浅尾知子「地域における『学校美術館』の構想と準備－地域の学校やアーティストとの連携－」岐阜大学教育学部 教師教育研究 2013, を参照。
- 3) 「学校美術館」の授業実践の概要は、辻泰秀「『学校美術館』による鑑賞の授業実践」『教育美術』2016年6月号 教育美術振興会, を参照。

付記

「学校美術館」の実践に際して、28年度の笠松小学校、本巣中学校及び本巣小学校、十四山東部小学校をはじめ、これまでの各実践校の教職員の皆様に、ご理解とご協力をいただきました。また、アーティストの方々も教育ボランティアとしてご尽力下さいました。改めて厚謝申し上げます。