

子どもの身体感覚を生かした鑑賞活動についての考察

A Study of The Viewing Activity with the use of somesthesia.

山田芳明

Yoshiaki YAMADA

実技教育研究指導センター

Research and Training Center for Practical Skills.

キーワード：身体感覚，鑑賞，美術教育，ワークショップ，美術館

Keywords: somesthesia, Viewing Art Education, Workshop, Art Museum

1. はじめに

平成10年に公示された学習指導要領の内容は、「表現」「鑑賞」の二領域で構成されている。詳しくは「表現」領域は二つの内容が示されており、それらを加味したとして3つの内容によって構成されているとも考えられる。昭和43年版学習指導要領では、絵、彫塑、デザイン、工作、鑑賞というそれぞれ独立した5つの領域として設定されていた。この時期と比較するならば「表現」の二つの内容を別々のものとしてとらえたとしても、「鑑賞」が、小学校の図画工作科の中で位置づけが重要になっていることが想像できるであろう。

しかし、実際の図画工作科の時間における「鑑賞」扱いは、このような大きな二つの柱として、表現と同様の重みをもった扱いがなされているのであろうか。

この点については大いに疑問をおぼえる教員が多いのではないだろうか。表現と鑑賞は表裏一体であるとされており、図画工作科の多くの時間は「表現」にあてられている。もちろん、そのこと自体を否定しないが、そのことが原因で「鑑賞」そのもののとらえ方に大きな問題が生じているのではないだろうか。

たとえば、「鑑賞」ということが高尚な行為であり、有名な作家の作品を見て楽しむ特別なことのようなとらえ方が根底にあって、その考え方がそのまま小学校の教育の現場にもちこまれることへの拒絶感であったり、ある種の壁のようなものであったりするものが存在しているのではないだろうか。

また、表現を行っていれば鑑賞は表裏のものとして自ずと行われているかのように扱われ、実際には鑑賞を指導者が十分に理解して実践していなかったりしているとも考えられる。

このように鑑賞を表現と一体的にとらえているという場合だけではない。鑑賞を表現と独立して扱うといった

場合、子どもの作品を見ることではなく、著名な作家作品を見て、その文化史的な背景や、作家自身の表現の意図、さらに作品の見方を教師が解説するというような鑑賞学習も少なくないであろう。

これら、いずれの場合にも、その方法は異なるにせよ、鑑賞を面倒で難しいものとして扱っているのではないだろうか。

このような鑑賞の扱われ方がなされる要因の一つとして、「鑑賞」の学習ということに対する教師の考え方が一面的だからではないだろうか。

たとえば、それは『美術作品を見ること』といった漠然としたものでしかないのかもしれないし、『美術作品のよさを感じ取る』といった抽象的なことばで括られているのかもしれない。このように、長く教育現場では『鑑賞』という問題を深く掘り下げて論じられることは非常に限られてきていたのである。

本論では、こうした鑑賞に対する状況の中で、子どもの本来が持つ好奇心や、ものへの接近の仕方というような視点から、鑑賞学習のあり方のとらえ直しを試みるものである。そしてなにかしら特別で、扱いづらく、面倒なものとして棚上げされ続けてきた「鑑賞」についての教育現場のとらえに対して、身体活動という別の角度からの接近を試みたい。

2. 子どもにとっての見る行為の身体性

(1) 視覚と身体感覚

たとえば、子どもたちは、何か新しい興味のあるモノに出合ったとき、その対象となるモノに大して、しばしば積極的に近づこうとする行動をとる。そして、それにふれてみたり、手にとってみたりして確かめようとする。

また、関心のあるものの様子を一生懸命まねてみたりしようとするかもしれない。

たとえば、テレビから格闘技の映像が流れていると

き、その映像に関心を持って見始め、次第に関心が高まり熱中してくると、テレビというメディアを通してみているにもかかわらず腕や首に力が入っているということがあるだろう。映像を見ることを通して、感情移入が起こると、それは視覚だけではなく、身体感覚までが共鳴するかのごとく働き始めると言えるのではないだろうか。

つまり、子どもたちはこのように全身で対象に働きかけることを通して、対象をより深く理解していくということがあるのではないだろうか。そしてこのことこそが、鑑賞の一つのあり方として成立しているのではないだろうか。

実際、人が対象を捉える「みる」ことと、身体性のかかわりについては、様々な考え方がすでに示されている。

たとえば、画家が絵を描く際のモチーフとの関係を「精神が眼を通して外に出かけ、物のあいだを散歩するのだ」といったのはメルロポンティである。¹⁾彼は、眼と精神という関係性において身体の重要なかかわりを述べている。この場合は、画家の見るというモチーフをとらえる、見るという行為と身体性について述べたものである。

ただ、子どもが対象を捉えようとする場合には、より直接的な働きがあるのである。

佐々木は、子どもの身体を介した美術作品への直接的なかかわり方について、イサムノグチの作品「ブラック・スライド・マントラ」を例にとって次のように述べている。²⁾

子供が、この「スライド・マントラ」を見つけます。かれらは「観賞」したりはしないでしょう。そのことから観賞が文化的に教育された行為であることが、分かります。子供は、「すっげー！」と思うかもしれません。少なくとも、何だろう、という好奇心を覚えることでしょう。近づいてみると、なかに入れるようになっていきます。好奇心のままに上へ上へ上がってみると、……あとはもう、滑るしかありません。ブラック・スライド・マンダラは、見たところ「滑り台の形」はしていません。いわば体でそうと発見するのです。

この文章において、佐々木は子どものこうした行為と「観賞」とを明確に区別して述べている。しかし、このあとのページにおいて、観賞の態度としての「美的な態度」という理論が、スライド・マントラに対応できないことは明らかであるとしたうえで次のようにまとめている。

いま重要なのは、個々の現実には、しなやかに応答することです。そして、「美的態度」をその応答の中に組み込んで理解することです。

このことが、直接的に子どもたちの物との身体を介し

たかかわり方について、それが観賞であるとは述べられていない。しかし、観賞を考える上で重要なことであると述べていることは明らかであろう。

子どもたちは、とてもしなやかに出来事に対応することができる。それは、子どもたちがしきりに縛られていないからだというのが佐々木の考えである。確かにそうかもしれない。しかし、別の見方をするならば、それが子どもが対象を感じ取る一つの大切なしきりなのだとも考えられるであろう。

つまり、じっと離れて身体を介さないで眺めて判断するというのではなく、対象とかかわり、それらに触れてみる中で、そのものを自分なりに理解していくということこそが、子どものしきりなのではないだろうか。

村上博は、さらに広い意味で美術作品について直接的に身体と芸術作品との関係を述べている。

彼は著書の中で身体と芸術の関係について、演技が作品を理解する上で不可欠な要素であるといい、金剛力士像の腕の筋肉の緊張が、それを見る者の腕の筋肉の緊張の経験と深い関係性で成立していることを例にあげている。³⁾

さらに、肖像画は、そこに描かれた人物の表情がそれを見る者に模倣させることを通して理解を求めていると指摘している。

このことは子どもに限ったことではなく、一般に人が対象を理解しようとする際の所作としての演技、模倣の重要性を述べているのである。

(2) 鑑賞の言語的アプローチ

冒頭で述べたこともその一つであるが、たとえば名画と呼ばれる作品を見せて、作者が誰でどのような意図で制作したものであるのかといったことがらを、指導者が解説するようなことを鑑賞と呼ぶことがしばしばある。このような場合、その解説を聞きながら作品を見ることで、その作品をより深く理解することを期待している。学校では、このような取り組みを美術史の学習と関連づけて、知識理解のテストによって評価しているというところもあるだろう。

美術館などでは、収蔵作品を音声で解説する機器を貸し出しているところは多い。来館者は、それを聞くことで、美術作品についての概説を知ることができる。

また、単に作品の鑑賞（学校では対象は主として友だちの作品である）という場合、視覚を通して見たことなかから、ある一定の価値判断と意志決定を行うこととする考え方もあるだろう。このような鑑賞においては、対象とする作品から一定の距離を保ちながら、その全体を眺めて、雰囲気を感じ取ったり、作品に近寄ってみて、その描き方に目を向けたりしながら作品の特徴や作者の意図を読みとることが期待されている。

さらに、鑑賞の時間として、子どもたちが作り上げた

作品を自由に見て回る時間のみを設定しているような場合もある。子どもたちは、見て楽しむとすることの中で、作品から様々なことがらを読み取ることが期待される。

さらに、美術館における鑑賞学習の指導者としてアメリカ・アレナスが注目されるようになって、近年にわかに鑑賞学習に関心が寄せられているといってもよい状況なのではないだろうか。

アメリカの鑑賞学習への接近は、子どもたちに、美術を教えるというよりも美術を解釈する手だてを教えるというとらえ方ができ、学び方を学ぶというアプローチであるとも言える。ただ、それらはとかく言語的であり、言語化された事柄のみに関心が寄せられがちである。

(3) 模倣と身体感覚

さて、模倣することは、先にも述べた通り、子どもたちが対象を理解する常套手段とも考えられる手続きである。

佐々木が述べている、子どもの作品へのかかわり方と、村上の述べている演技や模倣と官省との関係とに共通しているのは、対象を理解することと身体的な行動との協働であろう。

子ども向けのアニメーション制作会社として有名な、ディズニーの制作スタッフのデスクには必ず手鏡が置かれているということが以前テレビ番組で紹介されていた。制作スタッフがアニメーションの表情を描こうとする際に、その手鏡に自らの表情を写して確かめながら描くために必要不可欠な道具だというのである。

このこと単に、表情を視覚的に理解するというだけでなく、心情と身体感覚とその上で表されてくる表情とを一体的にとらえるための手段なのではないだろうか。

実際、鏡がなくとも、我々は表情を描こうとする際に、自身の表情自身をまねてみるということをしばしば行っているであろう。

このディズニーの例は、描くという行為と模倣との関係性を示すものであるが、その間において理解することがかかわっている。つまり、単に対象を理解しようとする場合においても、同様に模倣という行為が行われているのだということは、村上の述べていること類似する事例である。

これまで述べてきたように、人が対象を理解しようとする時には対象に働きかけるという行為が伴っており、美術作品の鑑賞においても同様に身体性を伴った働きかけがあるということである。そして、なによりも、子どもはそうした身体性を生かすことで、対象をより深く理解できるのではないかということになる。

3. 身体感覚を生かした鑑賞活動の実際

では、これまで述べてきたような、身体性を生かした

鑑賞はどのように実践化すればよいのであろうか。そして、そのような取り組みは有効なものとなりうるのだろうか。

この点については、今回大塚国際美術館で行ったN*CAP⁴⁾ワークショップ『「演じる」～名画の主人公に君がチャレンジ～』をもとに検討したい。

(1) ワークショップのねらい

ワークショップのねらいは、次の二つである。

- ・子どもたちが絵画のイメージを模倣することで、実感を持って作品の世界を受容する
- ・絵の中の人物(もの)を演じることで、作品を「そうぞう(想像・創造)」する

(2) ワークショップの概要

- ・日時：平成16年8月22日 10:00～16:00
- ・参加対象児童：小学3年生～6年生
- ・参加人数：30名
- ・活動の流れ

10:00 受付

10:35 導入

- ① コーディネーター挨拶、アドバイザーの紹介
 - ② 諸注意
 - ③ 活動内容の説明
 - ④ 子どもたちの関心にもとづいてグルーピング
 - ⑤ ゲストアドバイザーによる発声ウォーミングアップ
- ・あめんぼの歌 外郎売り

11:08 展開I

「グループごとにギャラリーで活動」

- ・自分で選らんだ作品を見に行く
- ・絵を鑑賞する。絵画、登場人物を観察し、子どもたちに質問する。

(どんな場面か。人物は何をしているのか。男か女か。何か話しているのか。人物の気持ち。時代背景。国はどこか。季節。時間。テーマ。etc.)

- ・気付いたことをワークブックにメモする

11:45 昼食

13:15 展開II

「台詞や動きを創造する」

「グループごとに演じたものをVTRで記録」

14:50 まとめ

「発表とまとめ」アンケート

- ・各グループの演じたVTRを上映し、その内容を鑑賞し合う。
- ・活動を振り返る

16:00 解散

(3) ワークショップについての補足説明

本ワークショップのねらいや、それにもとづく内容、そして特徴について以下に補足しておきたい。

① ワークショップの特徴

このワークショップの特徴は、そのねらいに表されているとおり、子どもたちが名画と呼ばれる作品を模倣する活動を通して、子ども自身の力で作品を理解することを期待している。子どもたちが、模倣というなじみの深い行為を通して、絵画に描かれた世界に入りこみ、その世界の中を動き回る過程において、子ども一人一人がその絵画の世界を形成していくことを期待しているのである。

つまり、絵画に描かれている世界を受動的に理解しようとするのではなく、能動的に働きかけながら形成していくといった方が適切な表現となるであろう。

このような行為は、先述の通り子どもたちの日常的な模倣遊びにおいてなされていることであり、本ワークショップでは、「演じる」という模倣活動を通して積極的に鑑賞を深めることをめざしているのである。

② ゲストアドバイザー

このワークショップでは、「演じる」ということにかかわって、ゲストアドバイザーとして演劇の専門家にアドバイスを受ける機会を確保している。

ゲストアドバイザーからは、演じる上での発声の重要な役割や、指先一つ一つの動かし方など、まさに模倣をする上での重要なことがらについて、非常に短時間で示唆をもらうことができた。

③ 作品の選定

子どもたちが演じた作品は、美術館内に展示してある作品の中から事前に次の三点を選んで準備しておいた。

- ・「受胎告知」エル・グレコ 作
- ・「巨人族の没落」ジュリオ・ロマーノ作
- ・「最後の晚餐」レオナルド・ダ・ビンチ作

作品の選定に当たっては、子どもたちが作品の世界に入り込み、模倣をしたり内容を想像したり創造したりしやすいものを選んだ。

また、グループ活動を前提としているので、登場人物が多いことも判断基準となっている。

(4) 子どもたちの活動の実際

導入時に、提示された3つの作品から演じてみたい作品の一つを選んで、グループをつくった。若干、関心に偏りが生じたため、子どもたちを説得して、別のグループに移動してもらわなければならない(演じる作品を変更してもらう)ということがあったが、子どもたちは納得して変更したようであった。

活動の過程では、グループによっては、作品本来の内容とは違った物語を創造したグループもあった。しかし多くの子どもたちが積極的にかかわり、描かれている内容について一生懸命検討し、さらに、自分たちでその絵の世界を創作して演じる活動を楽しんでいるように見え

た。

実際に「演じる」という段階では、他のグループの前でライブで演じるというのではなく、VTRに録画したものを全員で見という手だてをとることにした。これは、ライブを行った場合、自分が演じることに関心が向いて他者の演じたものに目が向けられないといったことをさけたいと考えたからである。

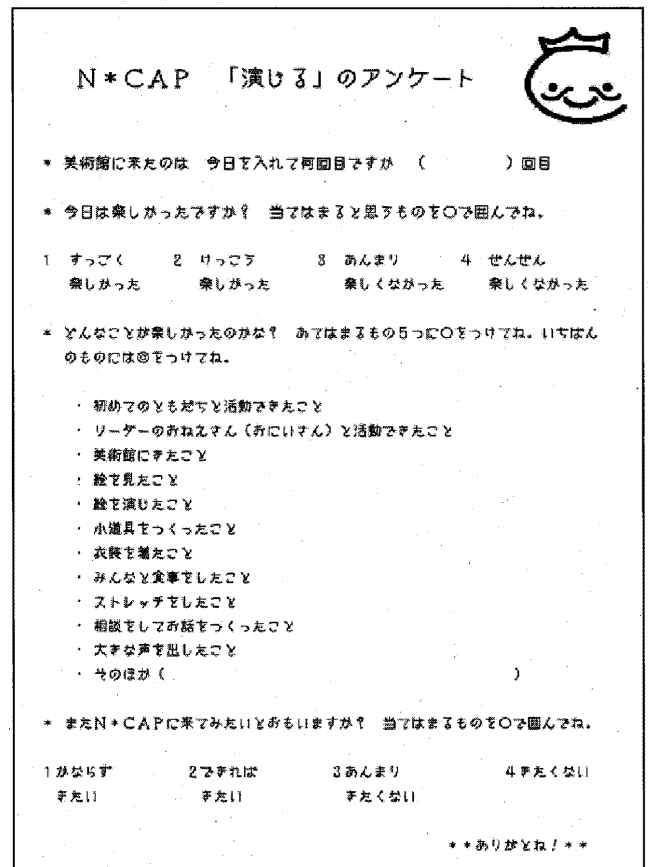
ワークショップのおわりには、子どもたちにアンケートを実施した。そのアンケートの内容は図5の通りである。

以下にアンケート結果を項目ごとに集計した。

① 子どもたちの来館回数

アンケートの一つ目の項目、美術館への来館回数については、30人中13人が1回目、以下、2回目が11人、3回目が5人、4回目1人という結果であった。

美術館は初めて、ないしは2回目という子どもたちが大半であったことがわかる。



N*CAP 「演じる」のアンケート

＊美術館に来たのは 今日を入れて何回目ですが () 回目

＊今日は楽しかったですか? 当てはまるものを○で囲んでね。

1 すごく 2 けっこう 3 あんまり 4 ぜんぜん
楽しかった 楽しかった 楽しくなかった 楽しくなかった

＊どんなことが楽しかったのかな? あてはまるものを5つに○をつけてね。いではん
のものには○をつけてね。

- ・初めてのともだちと活動できたこと
- ・リーターのおねえさん(おにいさん)と活動できたこと
- ・美術館にきたこと
- ・絵を見えたこと
- ・絵を演じたこと
- ・小道具をつくったこと
- ・衣装を着たこと
- ・みんなと食事をしたこと
- ・ストレッチをしたこと
- ・相談をしてお話をつくったこと
- ・大きな声を出したこと
- ・その他が ()

＊またN*CAPに来てみたいとおもいますが? 当てはまるものを○で囲んでね。

1 かならず 2 できれば 3 あんまり 4 たくない
みたい みたい たくない

ありがとうね!!

図5 「アンケート用紙」

② 活動が楽しかったか

活動の楽しさを問う二つ目の項目に対しては24人が「とても楽しかった」、残り6名が「楽しかった」という解答であった。

③ 楽しかった内容

表 「楽しかった内容の選択結果」

楽しかった内容	○	◎	合計
絵を演じたこと	12	10	22
みんなと食事をしたこと	15	2	17
初めてのともだちと活動できたこと	16	1	17
衣装を着たこと	12	4	16
リーダーのおねえさん(おにいさん)と活動できたこと	9	5	14
相談をしてお話をつくったこと	9	5	14
絵を見たこと	11	3	14
美術館にきたこと	9	3	12
大きな声を出したこと	8	1	9
そのほか	5	2	7
小道具をつくったこと	4	0	4
ストレッチをしたこと	2	0	2

三つ目の項目は楽しかった内容を五つ選んで答えるというものである。最も楽しかったと思った項目は◎を、楽しかったと思った項目には○をつけて解答する。中には五つ以上に印を付けている子どももいたが、今回はすべて有効な回答として集計している。集計結果は以下の通りである。

「絵を演じたこと」が最も多く22人子どもが「楽しかったこと」として選択しており、なおかつそのうちの10人は「最も楽しかったこと」と解答している。二番目に多い項目が「みんなと食事をしたこと」「初めての友だちと活動をしたこと」がともに17人であったが、「絵を演じたこと」と比較して、最も楽しかったこととして解答している人数がそれぞれ2人、1人と極端に少なくなっている。

④ またN*CAPに来たいか

またN*CAPに来たいかという問に対しては、19人が「かならずきたい」と答えており、「できればきたい」の8人と合わせると、全体の9割の子どもたちが来たいと答えていることがわかった。

(5) ワークショップを通じた考察

アンケートの結果を鵜呑みにすることはできないが、すべての子どもたちが「絵を演じる」ワークショップを楽しかったと答えており、その中の7割強の子どもたちがその理由として「絵を演じることができた」からだと言っていることが明らかとなった。

もちろん、そのことだけで絵を演じることが子どもたちの鑑賞の活動として成立すると結論づけることはむずかしいだろう。しかし、少なくとも参加した子どもたちは絵を演じるという活動が楽しいと答えていることから、このワークショップが絵画作品への接近を促していることは明らかなことと考えてもよいのではないだろう

か。活動の過程において、「絵の中に何が描かれているのか」「どのような状況であるのか」ということについて、グループごとに熱心に意見を交換していた。このことと合わせて考えるならば、子どもたちが絵の世界を読み取り、自分なりに解釈し、そしてそこに新たな意味づけをおこなっているという姿が垣間見られるのではないだろうか。

そして、そのような活動が楽しかったと答えた子どもにとっては、少なくとも鑑賞活動が楽しいものであったのではないだろうか。

4. おわりに

本小論では、ここまで鑑賞活動と身体性とのかかわりについて論じてきた。

(1) 身体感覚を働かせる模倣の有効性

その身体性を生かした鑑賞活動の実践例として、N*CAPのワークショップを取り上げて検討した。ここで取り上げたワークショップを通して、子どもたちがいかに鑑賞能力を高めたかということについては、十分に論じることができなかった。しかし、身体性にもとづく鑑賞活動として「絵の世界を演じる」という取り組みに対して、子どもたちが非常に積極的な取り組みを示したことや、アンケートで演じることが楽しかったという情意の高まりが読み取れたことから、身体性を生かした鑑賞に対して子どもたちから積極的な反応があったことがうかがえた。

このことは、先に佐々木が述べている子どもたちのしきたりにとらわれない対象とのかかわりの姿を確認することにもつながるであろう。

このようなことから、模倣することは子どもたちにとって有効な鑑賞の手だてとして成立する可能性を見いだすことができるだろう。

(2) 実践化の可能性

また、今回事例として検討したワークショップの内容は、活動の規模やその手順から考えて、学校現場でも十分に組み入れる内容である。

実際、総合的な学習の時間などで演劇を行っている学校も多い。

文学作品等をモチーフに国語の時間を生かしながら台本を作成して取り組むような演劇においては、大道具や小道具の製作が図画工作科のかかわりとして位置づけているところもある。

もちろん、このようなかかわり方を全面的に否定するわけではない。しかし、「図画工作=ものをつくる」という関係性だけではなく、「図画工作=身体性を持ってかかわること、見ること、考えること、判断すること」という位置づけで、捉えてみてはどうだろうか。

一枚の絵について子どもたちが相互に意見を交換しな

がら描かれている世界を想像し、物語を創造して台本をつくる。そして、実際にその絵の世界を演じることを通してその作品の世界を子どもたち自身が価値づけていく。このような、演劇のとりくみは、学校現場でも充分にできるはずである。

今後は、ここで取り上げた実践のような事例をより多く実践し、検証を進めることで、鑑賞活動における身体性のかかわりについてさらに明らかにしていきたい。

註

1) メルロポンティ, 「眼と精神」, みすず書房, 1966

2) 佐々木健一, 「美学への招待」, 中央公論社, 2004

※氏は、本書の中で観賞ということばを用いている。

3) 村上博, 「身体と芸術」, 昭和堂, 1998

4) N*CAP (エヌキャップ: Naruto Children's Art Park): 平成16年4月から鳴門教育大学と鳴門市と大塚国際美術館の連携による地域文化財教育活用プロジェクトのなかの一つの取り組み。初年度となる平成16年度は、季節ごとに各1回のワークショップを行い、美術に親しむ活動を通して、美術をより深く理解することを目的、各回ごとに異なるアプローチを試みている。