

# 保育士育成校における造形教育における表現と芸術性

## — コラボレーション（共同制作）と「個」の意味 —

### Artistry and Expression in Art Education in a Nursery Teachers Training Class

#### — The denotation of collaboration and the individual —

三 原 信 彦

MIHARA Nobuhiko

## I. 序論

### 1. 教育と芸術の現代的問題と動機

幼児教育・保育の実践を含んだ造形教育の感性領域における諸問題は、その時代と社会背景からくる価値観や固定的なものの見方に限定され、可能性を狭められるものである。情報化が進み「自由」が広がっていると思われる現在でもまた同様な状況にあり、むしろ非常に現代的な複雑な問題、様々な呪縛が絡んでいるように思われる。

「自由」の概念が本来の意味において解放をもたらすはずだったものであるはず。しかし現代ではむしろ呪縛となって人間存在を狭めていることがあるのではないのだろうか。一時代前の日本でも解放という名の自由、社会思想あるいは制度、慣習あるいは「悪しき因習」からの脱却という「自由」が吹き荒れた。特に自由主義経済化と経済産業界の金銭的な成功は、これが全面的な成功のように思いこさせるには十分ではあった。しかし「戦後高度経済成長を突っ走ってきたが何故か疲弊している。どこがまざったのかが、よくわからない。」と感じている人も多いのではないだろうか？

教育の理念思想も各時代によって変遷してきた。その時代ではそれは以前よりも良いとされるのが常識となって固定しやすく、変化または変革を抑制する力となって働いてしまう。

「社会性」と呼ばれる集団の論理と、「個」という人間の基本的な存在の最小単位とをつなぐ論理は、これまでに決して完璧なものが出てきてはいない。教育の世界でも「個性」が叫ばれて随分と時間が経ったものだが、ここに教育関係者でも疑問を感じているのが実情ではないだろうか。

芸術という分野は、その時代を映し出しながらも普遍的なものへの探求心で、人間の本質や自然から社会にいたるまで、あらゆる事物を透徹した眼差しで見つめてきた。そのような作品又は芸術家が巨匠として時代の変遷にかかわらず再評価され、持っている価値に光が当てられている。

「芸術」の持つエッセンスを教育へフィードバックする。幼児の美術・造形教育では「情緒性」と「感性」を育む教育理念が、その教育意義において中心的価値観である。「情緒性」と「感性」という面が幼児期の発達において重要な要素であるということには異論をはさむ気はないが、この面だけを強調し

てしまうと、「芸術」の持つ様々な側面が入ってこないことがあるのではないだろうか？この点にも問題を考察している。

## 2. 芸術に観る「個」の探求と「社会性」

自然界と個人的な人格との関わり、または単独での人間存在を明らかにし、表出する作業としての芸術は、過去より非常に多くの作品を生み出してきた。〈自然を描く〉〈人を描く〉または〈自己を見つめる〉などは多くの過去の芸術家のキャッチフレーズとして使われて来たので、これらは一般的な芸術に対するイメージとなっている。これらの成果は鑑賞者（受容者）個人はもとより、社会の意識されにくいところにも影響を与えてきた。高次の文化的欲求を持つ社会階層がその主な担い手であったはずで、自然科学・人文科学などの学究的な分野から、政治などを含む社会規範・倫理などへの価値観へも影響している。この影響とはあからさまな見えやすいところよりも、むしろ隠れて微妙な影響となっているのではないだろうか。近代では証明ができること、根拠が明確な事象は日が当たりやすいところに置かれるが、人間の深い部分の本質や自然の隠れた本質などは証明がしにくいものであり、漠として混沌としたものであることが多い。芸術分野ではこのような不明確さ、あいまいさを取り扱うことが多い。芸術家は飛躍し進みすぎる性を持った変人なのか。もちろん時代の波を超えて評価される芸術家は、物事において「透徹した眼差し」を持つ者であり、仮に理性的な視点からみてもそこに言い表し難い「何か」があると感じさせる部分が存在している。

## 3. 芸術と教育、理想主義と芸術の持つ幅の広さ

芸術と教育との最大の差は私が考えるところ恐らくは教育内部にある理想主義との差であろう。性善説が主流の教育という価値観の枠組みからは、異論もあろうが性善説であれ性悪説であれ、芸術の本質である「善悪もなく固定概念を取り払ってゆく」という内容と、本来的に軋轢を生じやすいと感じている。教育理念が掲げる理想主義的な「真」・「善」・「美」とそれに二項対立する真⇔「偽」・善⇔「悪」・美⇔「醜」などは排除される傾向にある。教育は社会情勢によって影響を受けやすく、過去を振り返ってもその当時の社会や倫理観からの要求により、その主張するものと中心にしている価値観をも変え、適応させてきた。社会教育面から特に子どもに対する教育では社会の子供観とその扱いにおいて変化が大きい。これと比較して芸術分野にも大衆迎合型娯楽芸術のようなものもあるのだが、それ以外に、時代が変わっても生き残り続け、後代でも再評価されるものの中には、人間や自然や世界など多岐にわたった事象の本質を突いていると感じさせるものがある。これらの成果の集積はほぼ文明発生以来続いているが、ちなみにラスコーの壁画が描かれたのは後期旧石器時代推定15000年前ぐらいと言われている。はっきりとした文明時代～4大文明以降になっては、仮に文明が一旦滅んだとしても遺されたものから芸術や文化が常に後世に影響として残っていると断言していいだろう。文字による情報の継承に頼らない芸術品、古代の壁画、石や金属の彫刻は保存性が良い事があるので、文字よりもそれ以前の古いものを伝えることができる。現在の哲学の源流がプラトンなど古代ギリシャ時代まで遡るとすれば2000年以上の知性の蓄積であり、西洋史の中でのみ見た場合でも芸術分野もまた蓄積が長いものである。古代人の感性と現代人がすべて同一とは言えないが現代人の感性で解釈される機会が増えてしまうだろう。

「文明という体裁の下に、進歩という口実の下に、当否はともかく迷信だとか妄想だとかきめつける

ことのできるものはすべて精神から追い払われ、作法に合わない真実の探求方法はすべて禁じられるにいたったのだ。」・・・〔引用1〕

これはシュールレアリズム思想のみならず 20 世紀芸術思想としての基本である。近代の理性中心の合理主義と理想主義に当てはめて視ようとする、または解釈しようとしてもまた、そこからはみ出してしまう価値や世界観などがある。20 世紀美術に影響を与えた現代芸術家の 1 人マルセル・デュシャン（1887～1968）やダダイズム他などにも言えることだが、「トリックスター」的な視点、これは本来は文化人類学の概念であるが、現代社会にも当てはまる印象を受けるもので、私は他者に芸術の社会における存在意義や立ち位置を説明するのに用いている。解説すると次の様なものである〈トリックスター＝価値観の破壊を行いながら同時に創造と進歩をもたらすもの、善と悪の両義的存在〉凝り固まってしまう価値観や固定概念は問題を引き起こしたり、さらに言えば進歩を妨げるものだ。芸術がもたらす文明の活性化は、既成の価値の破壊や人間の認識を拡大させることなどから起こる。これは広い社会だけではなく小さな社会でも同じようなことが言える。人類の英知の蓄積を教育へフィードバックすることはもちろん誰しも賛同できるだろうし、この様な視点も教育の中で説かれても良いだろう。

#### 4. 表現と感性の概念について

「表現」という言葉はいまいさ故に氾濫して使われていることは特に幼児の造形分野では顕著である。非常に古い語源を探ると、せいぜい自分の考えを表すことが表現といったシンプルな意味であったはず。しかし、文明・文化が多様化そして人間活動も複雑化していくと、人間の内面を表すもしくは何かしらの概念を表す、そしてその生成プロセスや形態の違いまで派生したように表現という語彙が広がった。造形分野では作られた作品を見た場合、外見上少しでも差異を見いだせて違って見えれば、すべて表現の違いと言って片付けてしまう。それがどのようにその差異が発生したかを探らずにいと本質が見えない。動機・欲求またはアイディアなどがスタートであるとする、ある種のプロセス、造形の技術的に具現化するための過程を経て、造形物に実体化・可視化させる。途中のプロセスには感性を用いて判断する面があり、合理的な思考によるものとは限らない。感性は外部から見えにくく他者から語るには予想にしか過ぎないが、そこを予想するだけの経験の蓄積が鑑賞者、あるいは造形の指導者には求められる。この点では造形を指導する立場の人間の資質からすれば、それを説明できないことは能力が不足していると言える。私の自身の造語ではあるが人類の別称に“ホモ・エーフォル”（表現する人の意）を提唱する。ホモサピエンス（考える人）などをもじった遊びのようなものだが、人類には表現欲求というものがあり、それが文明を発展させる一つの原動力となったのではないかという仮説から、それがどこからくるのかを探ろうという発想である。もちろん美術・音楽や文学等までの文化を形成するものとしてこの表現欲求がある。これがその他の分野、縁遠いようだが政治や経済に至るまで見えにくい裏のどこかで影響して文明を発展させる。何かを知りたい探りたいというような知的欲求以外にも人間にある創造的な欲求であるが、これもあくまでも私個人の仮説である。その欲求を自然と発現させることは人間にとっても健全な生活や人生観の充足にとっても意味があると思う。この様な面は生涯教育の面から人生の出発点から将来性を考える幼児教育でも有意義である。

## Ⅱ．造形教育に観られる「個」の扱いとコラボレーション（共同制作）

### 1. 実践教育より「大画面によるアクション・ボディ・ペインティング」

コラボレーション（共同制作）とは、美術界では合作や協力したことを幅広く指すことが多いが、保育のワークショップや現場でのコラボレーション（共同制作）とは、時間と空間そして素材とを共有しそれらを同時進行させるものがよく行われている。簡単に言ってしまうと一つの画面や造形物を人も材料（筆、絵具）もごっちゃまぜになって制作すること。共同制作の意義を他者との協力関係の構築と協調性や共感を得ることと結びつけている。これらは保育では重要な学びの要素であるので、言うまでもなくその価値観に沿ったものである。近年ではこの共同制作方式が様々なシチュエーションで、保育所内から様々な主催者形態のワークショップでよく行われるようになった。一時期、正確には言えないが80年代頃から急に流行となったのだが、略して「コラボ」という言い方が今では様々な業界でも用いられ、ほとんど普段の日常会話でも聞くことがあるほど一般化してしまった。美術界などが先んじてコラボレーションという言葉を使い始めた気がするのだが、バブル期のような経済的にゆとりがあるときに美術界、展覧会・企画等が活性化し、その時にアートの人や制作物又はその概念の「結びつけ」が行われたように記憶している。発想としては「結びつけ」時に起こる相乗効果や不協和音のようなものさえ面白さに繋げて享受するといったところ。世界が向かうグローバル化という流れの中で異なったジャンル、美術・音楽・その他文化的なものアカデミックな学究的のものと産業・経済に至るまでの「結びつき」が盛んになり、人々にも受け入れられてきた。私の一個人の知識からくる感想ではあるが、美術史において特に大きな転換となるようなコラボレーションはなかったといえるように思う。ただしこれは芸術家がお互いに影響しあった結果豊かな芸術が生まれたというのであれば無数にあるのだが、限定された時間・空間の中で同時に一個の作品を共同制作した例においてのみの話である。こう言うてしまふとまるでコラボレーションの存在意義が少々薄らいでしまう感があるのだが。幼児教育・保育分野における社会性や協調性または他者への理解といったものを造形制作コラボレーションにより養うといった発想がある。さすがにグローバル化という視点まではあまり考えられてはいないかな、というのが私個人の感想であるが、インターネットを通じて作品の画像等を外国の子供たちと素早くやり取りする、もしくは同時制作することが可能になっているので、今後はこのような手法も盛んに行われていくだろう。

### 2. 「個」の持つ意味

「個」、個人＝自我、人格などを形成する総体と捉えるが、社会でいえば構成する最小単位でもある。「個」を育むことがあまり軽視されると、自立の妨げや集団性の過剰さの弊害が生まれるのではないかと考えてしまう。確立された自我のもたらす生の充足感などは、なぜかあまり語られることが少なくなってきたような気がする。社会が人間存在に対して過剰にコミュニケーションや社会性と呼ばれる規範に従うことを求めすぎると「個」が軽視され、精神が抑圧されていくことがあるのではないだろうか。一人だと何もできない、不安になるタイプの人格が増えてきているのではないだろうかと教育現場で学生と接している時だけでなく、普段の社会生活を営んでいるときにおいても感じることもある。これとは反対に集団生活の空気を読むとかそれに合わせるができるという視点では、そのような人が増えているのだが、（ただ、人間・社会関係を恐れ、潜伏している人間は見つけにくい面がある。）人とは違った意見を表明することを良しとしないような現代日本社会なのだろうか。学生にコラボレーションをさせてみ



ると過剰にけん制したり遠慮したりでそんなに期待した効果が出ないときがある。ただし、実は単純な量的な作業効率や時間効率などは悪くない。期待した効果とは相乗効果によって生まれる「創発的」なもので創造的なものである。「創発」とは1足す1が2以上のものになるような意外性のある現象であり、自然科学の用語概念からはやや拡大解釈して、私はここでは創造性に結び付く一つの可能性のある事象としている。美術・造形の単独制作には「自我に向き合い、自然と対峙しながら自己を見出す。」作用がある。近年では社会の要求において他者との関係性とコミュニケーション力などは強調されるのだが、自己を見つめることが反作用として弱くなっているように思える。非常に個人的な自己の内面を掘り下げる作業としての芸術制作という面は見直しされても良い時期に来ているといえる。

### 3. 授業実践学生の実制作例

ここではコラボレーション（共同制作）の実践例として美術科専門教育および保育士幼稚園教諭育成校で行っている授業例を挙げて解説する。手や足に絵具を付け、床に敷いたロール模造紙（幅1m、長さ10m位）に約10～15名で制作を行う。絵具は手につきやすいよう粘度を増すためにでんぷん糊を混ぜたりしている。さらに言えば絵の具は食紅なども用いることがあるが、これは皮膚が敏感な幼児などへの対策である。絵具容器は足が入るくらいの大きさの平らなものであり、結構大量に絵具消費があるのでコストも考えておかななくてはならない。顔料の性質によっては、手などの皮膚が染まってしまう数日間残ってしまうこともあるので注意が必要。商品化された絵具素材の中には洗い落としやすく無害を謳っているものもあるが、少々高価なのが残念。床の状況に応じてビニールシートで養生することもあるが、ブルーシートは色がきつく邪魔に感じるのが難点。事後には汚れた床をみんなで雑巾による水拭きを行うようにしている。

アクションペインティングはジャクソン・ポロック（1912～1956）が有名である。ここでは直接体に絵具を付けるためボディ・ペインティングという言い方もしているが、これには体に絵を描く意味やその様な作品も含まれているので混同を避けたいのだが、ちょうど良い適切な用語が見当たらなかった。面倒だが「身体性とその動きを含んだ絵画制作」としか言いようがない。

導入部ではまず私自身が実演することが多い。言葉による説明は伝わり難いもので、無言の行為を見



図版 1



図版 2

させることが重要というか、そこに「身体性」や「動き」を含んだものであると特にそのようにしている。ここで実演、演じると書いたのは、過去の参考作品を見せることもしているが、こちらよりも行っている行為や一時性が実は重要であるからだ。絵具を直接体の一部に付けて描くことや「動き」においては「身体性」を含んだアクションペインティングの要素がある。時間とともに消え去ってしまう動きやその行為が体験として、制作者にもたらされることが重要で、残されたものはその痕跡にしか過ぎないといえるのがこの制作の特質でもある。

○図版解説1；制作風景、足を使っているところが見られる。手も使った形跡が見られる。動きがもっと激しい状況もある。写っているのは部屋の一部だが、これを8～10m、2～3数列並べている。

○図版解説2；作品部分拡大、もっと拡大すれば指紋なども見られるが、そこに身体の生々しさ、迫真さが加わる。筆で書いた人工的な印象とは異なるものである。

グループ分けなどは強制やこちらが決めたものではないが、大抵は気の合った仲良し同志で勝手にグループができるものだ。汚れるのを嫌って手だけに絵具を遠慮気味に付ける学生もいるのだが、気分が乗ってくると肘付近までの腕の上部の方まで絵具を付けてみたり、足の裏でも様々な「動き」。歩く小走り、つま先歩き等を含めて描くようになったりする場合も。学生の制作態度を見ていると最初は躊躇していても、他人が身体を開放的に使うところを見ていると自分でも真似したくなってくる効果があるように見ている。人が踊っているとついつい踊りだす？効果みたいなものであろうか。あるグループでは配色などを考えて人がやった後から付け加えたりすることもあるのだが、他のグループのテリトリーまで乱入し他者が付けた絵の具の上に、全く見もしないで自分の足跡を付けて行ったりするなどの、まったく無秩序に暴走する例も多い。客観的にできた画面を見た場合の色彩感覚や構成的なものでいうと、この暴走が続いた後ではまさにぐちゃぐちゃのカオス（混沌）状態である。ただこのカオスを協力して作っているグループも観られ、紙が薄いので濡れた後で弱くなった紙が破けたりする事も、ストレスの昇華・発散というか、これを幅広い意味で造形活動に入れてしまうのも有りなのではないかと考えている。

#### 4. コラボレーションとその考察

ここで他者との共感みたいなものがあるならばコラボレーションという行為に意義を見出すことができるのではないか。よく制作後の感想に「気持ち良かった」などが多く寄せられ、その解説としては絵具のヌルヌル感触やべたべた塗りたくったことに昇華を感じ、また「みんなでやったことが気持ち良い」というものもあった。

補足ではあるが、同様の内容で親子参加のワークショップを行ったことがある。子供は2～6歳ぐらいいまでで子供2人以上の母親や父親と母親の両親参加などもみられた。このときはほとんどの参加者の約15家族位が初対面であり、開始時の説明・導入部で他家族との共同制作または交流を強要するようにはしていない。この時には親子と一緒に共同制作するようなことはよく見られ、たまに子供同士が交流するよう様子が見られた。大きな画面または絵具などの画材を共有しながらもたらされるコミュニケーションがあり、子供からまたは親同士が交流を持つさまはごく自然なものに感じられる。親子間、知らない子供同士、子供を持つ親同士などの交流としてのコラボレーションはその場をもたらす又は作

り出すことに存在意義があるように感じられた。一般社会の生活空間にあるようなコミュニケーションの場としての機能だけではない面があるのではと考えている。例えば意識の深いところで起こる、ある種の共有・共鳴・共振のような現象である。

高い質や量、より複雑な意味のある構造体・構成物と言った成果は指導者がつつい求めてしまい易いが、時としてのただの独善的価値のように見えてしまう。ただ流行で行われることが多くなったコラボレーション（共同作業）であるが、指導側のコントロールしようとする手を離れた「魅力的な群衆」は思いもかけない効果を生み出す。音楽では大勢によるパフォーマンスもしくは多くの聴衆と一体になった演奏会場がよくあるだろう。個人的で密室的な絵画制作がよく語られる過去の絵画の巨匠に於いても、社会や民衆との交感によって触発されて、創作意欲としたものもあり、他者との繋がりの方、時間・空間等、飛躍するが意識空間等をどのように共有するかなどの違いではないかと言える。

### Ⅲ．無意識を探るためのファンタジー絵画実践教育より

#### 1、課題の発想とテーマ

これは共同制作ではなく「個」に強く関連する絵画制作から論を進める。私が行っている授業実践の一つにファンタジー絵画を制作するというものがある。これは人間の潜在的な意識を、極めて現代的なテーマである抑圧や心の歪といった内容を絡めつつ、探っていくことを目的としたものである。

おとぎ話や神話・伝承の中には非科学的で非現実的な物語で構成されている、暗喩や象徴に満ち、人間の秘めた潜在的意識を反映したのものがある。幼児期に好まれる童話や絵本の中の物語性にもそのような事象を作者が意識した又はしないに関わらずに、その要素が入っているものがあるだろう。幼児期において、空想することは非常に容易くスムーズに行えるものであるが、年齢が進むにつれて現実を把握する思考と社会規範に発想を合わせることが求められるようになり、この様な非現実的な空想が抑えられていくことになる。

近年の通俗的なものではあるがコンピュータゲームや映画からテーマパークなどでは非現実的な空想物語の世界が広がっているが、これらは主に低年齢者を対象にしたものというよりもむしろ大人向きと言えるものが多いのではないだろうか。日本発のジャパニーズ・ポップカルチャー産業として花開いている、アニメ・コミックスなどにも同様なことが言える。潜在意識とやり取りすることは心の調和を取るために必要なプロセスであるように考えられるが、現代人は日常生活の中で心と精神のバランスを取るために娯楽の中にその要素を入れているのではないか。

芸術の分野は古くから心の奥底を探索することを行ってきた。古典的なものでは西洋ではキリスト教、日本国内では仏教思想がテーマとなっている絵画・彫刻等の作品が多数残されているが、このようなものから近代になると直接的に人間存在そのものをテーマとして扱うような芸術家又は流派が多数あり、そのような傾向がみられると言える。

象徴主義、シュールレアリズムを例にとって話をする。象徴主義として代表的なギュスターブ・モロー、ラファエル前派はイギリスの象徴主義ともいわれるが、ダンテ・ガブリエル・ロセッティやジョン・エバレット・ミレーらは、その代表的な作品に神話・伝承から題材にとったものが多いとみられ、幻想的な作風で知られる。その物語中に象徴性、ここでは人間の奥底に潜む願望や恐れ、ひいては人間の本質にかかわる隠された何かが象徴的に、そこに現れているということを見抜いていた。それ故に評価を受け



また人を感動させることができるといえるだろう。

「そういう耽美家ならば、空想的なこの芸術が人類の古代の恐怖によってつくられていることをよく心得ている。人類はそういう恐怖をまじめに取ることを、いつしか止めてしまったのだが。芸術家の直感は集団の無意識の諸相をついに表現し、画面あるいは詩編の中で、そういう諸相にあたらしい生命を吹き込むものだ」とユングが断言したとき、ユングは正しかったのを、そういう耽美家なら承知しているだろう。」…〔引用3〕



図版3

〔図版3〕 ギュスターブ・モロー作『オイデュプスとスフィンクス』（部分）メトロポリタン美術館所蔵〔OASC〕、象徴主義の代表作品でもある。有名な神話から題材をとっているが、ジークムント・フロイトの「エディプス・コンプレックス」理論はここから名付けられている。

シュールレアリズムとは、科学が台頭し理性的な合理主義が中心となってきた近代において、人間の精神のリアリズムがその超えたところにあるとして、このころに起こってきたフロイト、ユングなど心理学分野において精神分析が潜在意識に光を当てその存在を発表したことをうけ、サルバトール・ダリやルネ・マグリット、マックス・エルンスト、アンドレ・ブルトン（画家ではないが、シュールリアリズムの概念を提唱したのでここに入れた。）絵画的芸術的手法を用いた人間の内面への深いアプローチを試みた。

「最近になって知的世界の一部が明るみに出されたことは、表面上は、いかにも大きな偶然のしわざである。だが私の見るところ、これこそはとびぬけて重要でありながら、もはや気にもとめないふりをされていた部分なのである。これについてはフロイトの諸発見に感謝しなければならない。その諸発見をよりどころにして、ついにひとつの思潮がうかびあがり、そのおかげで人間探索者は、もう皮相の現実ばかりを重んじなくてもいいのだという保証を得て、その調査をさらに大きく前進させることができるはずである。想像力は恐らく、いまこそ、みずからの権利をとりもどそうとしている。もしも私たちの精神の奥深いところに、表面にあらわれる力を増大させるような、あるいはそれと争って勝利をおさめうるような、そんな不思議な力がかくされているのなら、その力をとらえ、まずとらえ、そのうえで、必要とあれば私たちの理性の監督下においてやるのが、なによりの得策である。」…〔引用2〕

シュールレアリズムの画家の作品に見られる幻想的な雰囲気と象徴主義に観られる神話・伝承から取材された幻想的な作風。このようなところから着想を得たのがこの実践授業の課題内容であるのだが、ここで幻想的というところを学生等にも受け入れやすいようにファンタジック、ファンタジーなどやや語彙を変えながら解説している。

## 2. 学生制作の実践より

講義内容はこのようなテーマ設定の元に90～180分で絵画制作をする。「空想物語のファンタジックな場面を描きなさい」というテーマ設定で説明としては、おとぎ話や神話・伝承に登場するようなキャ



ラクターを用いて話を作り、その物語性の核心である場面を描くというもので、キャラクターとしての例は、神様、悪魔、魔女、勇者、お姫様、王子様、お日様、動物、狐など擬人化されたものが登場人物としており、場面は天上、火の中、地中など、ただし無理に設定するのではなく普段何気ない時に思い浮かぶシチュエーションなどを画面にするとよいと導入する。このときに追加説明で、よく繰り返し見る「夢」や何かにとりつかれてしまったように印象に残っている「お話し」でも良いと説明している。ここで夢と思い浮かぶ「物語」という事柄を追加したのは、潜在的な何かが反映されているのではないかという予想からである。

学生は悩みながら制作するのであるが、比較的保育者を目指す学生はこの課題内容への順応が早い。私はこれまでに、美術専門家を目指す学生、普通文学部系大学生、偏差値の高い進学校高校生から保育士幼稚園教諭の就労者など多数に行ってきたが、意外に保育士・幼稚園教諭のベテランも年齢が高めにもかかわらず、子供の気持ちになれるのかとても理解が良い。あくまでもこれは予想ではあるが、この方々が幼児と接触していることが多い為ではないかと考えている。幼児は空想的な絵画を非常にすんなり描きその世界に入り込みやすいものだが、これは潜在的な意識とのやり取りがスムーズに行えるのではないかと考える。大人になるにつれそれらは現実社会に対応するためか、空想することは「はしたない」とされ排除される傾向にある。潜在意識とやり取りすることで心のバランスを取るという効果を考えると、前出したゲーム・アニメ・映画の世界観の中にある架空の設定の物語性の中に潜在意識の象徴性があり、心のバランス効果が、現実世界に疲弊した現代人の大人にも求められているのではないかという気がしている。

課題を制作しながら又は制作終了時に改めてその絵を鑑賞すると自分でもそれまで認識していなかった潜在的なものに触れることがあるという狙いもあり、制作後には必ず感想や分析のコメント文章を書かせるようにしている。

○〔図版4〕解説；学生作品（女子学生）天使の羽の中での善と悪との闘争、自分の中にある葛藤を描いている。自身の内部にある善悪のイメージはよくテーマとなりやすい。一方的に善または悪などは、意外に描かれることが少ないものだ。絶望的なテーマよりも幸福への希望などはよく画面にされる。



図版 4



図版 5

○〔図版5〕解説；学生作品（女子学生）。手は今の自分であり、おとぎ話の世界に行ってみたいという願望を表した。王女と王子、希望の鳥などのイメージが見られる。画面に登場する代表的なモチーフの1つである。他には魔女をテーマにしたものも多く見られるが、危害を与えるものとして毒リングなどを食べさせようとしてくるタイプや自分の願望をかなえる空をほうきで飛んだりする不思議な力を持った存在のイメージの2種が多い。

### 3. ファンタジー絵画制作の考察

意外なことにも自分の深い領域を考察することは教育の場でも少ない。「深い反省をなさい」と言われたとしたら、それは倫理的なものについて自身で考えよということである。そして到達しなければならない結論は（倫理的に）見てはならない本質を避けられたものである。人としてそれは言っちゃダメなどと隠し立てをしない不都合な現実には到達させない「禁忌」が入ってしまう。その行為は精神的な抑圧をも生み出す懸念がある。学生が制作した作品を見てみると、自分の中にある善と悪の対立や葛藤またはその両義性などの象徴が現れることがしばしばある。そういうものを描く人物と接してみるとわりに生真面目で内省的なタイプが多い。もちろん単純な欲望や願望を描くことも多いのだが、男子学生が描くのが勇者が竜と戦っているシーン、女子学生が描くのは王子様とお姫様が幸福な結婚しているといったものなどと言ったら解っていただけるだろうか。勇者と竜などのモチーフはコンピュータゲームなどが影響したといってもよいが、私はむしろ潜在的なものが先でゲーム内の創作が後だと考えている。絵柄がゲームまたは既存のアニメ・漫画キャラクターを真似られていたとしても、それは描きだすために図像として真似されたからであって、内容は彼らの内面にあるものが現れてきている。ここでは「個」にかかわる問題を、個人の深いところに存在するものの確認とそれを造形活動の表現・手法に結び付けた。内面に深く切り込むことができる造形という手段には様々な可能性があるといえる。

## IV. 2つの課題から見える問題の考察と結論

### 1. 2つのテーマ課題より～その可能性としての考察

コラボレーションがもたらす他者との一体感と「個」を深く掘り下げるていく場合にある広大な領域とは決して別ではなく、どこかで収斂・一致していくものではないか。今回取り上げた2つの課題において、その体験者が得られるものにはある種の類似性があるといえる。造形教育を実践する際にも、深い次元において、個と全体性は切り離せない領域があるはずだが、それを指導者側が理解しているのかが重要である。私が見る限り、どちらか一方に偏りが見られていることが多いのは指導者の資質によるところであると思われる。これらは方法論化・理論化しにくいと、多くを経験則や勘に頼らざるを得ないのが実態である。表層の現象ではなく現実的なものの背後にある見えにくい事象を探るという観点でいうと、ファンタジー絵画では、深い意識の中で他者と共通の要素を発見したり、飛躍して仮定すると共感または共鳴するような領域があるかもしれないということ。手や足に絵の具を付けて行うアクションペインティングのコラボレーション（共同制作）では、これも仮定ではあるが身体性が同様に他者と共振しあう感、一体感等がある。意識の深いところで起こるある種の共有・共鳴・共振のような現象。もちろんこれらは科学的に確実に証明できるものではない不確定な要素を含んだものとして存在しうるのではないかと、などというところに面白味を感じるものである。

## 2. 「個」と「全体性」の考察

「個」と社会性が造形教育でも二極化している。「個」と「全体」をつなぐ思想や哲学がないのが問題である。少々以前であるがアーサー・ケストラーの「ホロン」という概念が有名になったが、これは生物以外には確か、会社などの組織論などによく使われたような気がする。これも構造的な観点に囚われ過ぎていたのかまたは流行が過ぎたのか、最近ではあまり聞かれなくなった。コミュニティ・アートのような市民や地域と協力して問題提起や活性化を行



図版 6

う発想と方法論では、社会的な意味合いが中心となりやすく、社会からみた「個」とは何かという視点の指向性は一方向からのものに陥りやすい。

○図版 6 解説；著者三原信彦作品（20 07 年制作、素材、木製パネル、和紙、墨、岩絵の具等縦横約 2 0 0 cm × 6 3 0 cm）若洲シーフロントミュージアムのための習作、公園アートイベントのための企画段階での習作、公共公園内の展望スペースなどを利用している。イベント企画者などと協議を行いながらセッティングが進められた。

「個と全体」を見る際に「ホーリズム」あるいは「ホリスティック」（共に全体性に関する意）や「インタラクション」（相互作用の意）などの用語を用いた時点で思考は固定化してしまうことも懸念する。哲学的な比喩では、人間の「認識の限界」というような思いも頭に浮かぶ。社会における個人の役割についてならばある種の社会倫理、社会システム論で説かれることができるだろうが、特に人間の本質に踏み込む領域においては時代が進んでも、むしろ手薄になっている気がするのは私だけであろうか。

やや観念的で論証できるものではないが「本当に優秀な芸術家は非常に独善的で個人的、孤立的でありながらも、広くこの世界に対して博愛に満ちている、という矛盾を内包したものである。」という見方、これはどちらかというと文学的な妄想に満ちた見方ではあるが、その画家の語る芸術論と作品を鑑賞していったときに、ある意味で真実にある意識状態ではないかと感じる。個と全体を繋ぐための考え方としてこの芸術家の特殊な意識構造について深く考察されても良いだろう。

## 3. 保育士育成校での造形教育の問題点

保育士を目指すものにとっては就職するまでに造形の授業を受けることになるのであるが、保育士育成校の現場では他教科との関係から時間が限られたものとなっている。実質的な時間は卒業時まで約 70 時間から約 1 1 0 時間。短期大学と 4 年制大学のカリキュラムの相違のために時間の差があるが、90 分授業を 1.5 時間として（一回当たりの時間×授業時間数×卒業まで講義数＝総時間）（1.5 × 1 5 × 3 = 6 7.5）または（1.5 × 15 × 5 = 1 1 2.5）あたりが私の勤務していたことがある養成校の卒業までの実質受講時間である。特に短期大学などでは最低限度の資格習得のための単位数とすることが



あるが、これは卒業までの期間が短く時間的余裕が無い為である。よく新任の保育士の造形の能力を語るときに「ハサミの使い方上手さ」を言う職場関係者が多いが、これは切り紙などをするときのスピードと正確さなどの比較的単純な作業の力を指すもので、例えば掲示物から室内装飾～本格的な壁面制作、行事等連絡の「おてがみ」などにちょっと添える造形物まで、保育の現場では折々で使われる。このハサミの使い方は器用さというか個人の非常に基本的な手先の作業であり、身体の使い方でもあり、実は隠されたあるいはそこに達するまでに様々なものが積み上げられていて、一言では語れない「暗黙知」と呼べる要素が絡み合った事象である。例えばほかに、人の顔を描くという課題設定があったとして、「顔」というものの図形を方法論として描かせるようなことができたとしても、そこにある表情の変化などまたは人の人相の違いなどへの認識する力は通常の教室学習で教えられるものではない。この人の「顔」にまつわる諸事象は、生得的もしくは後天的であるかは何とも言えないが、様々な経験的に得たまたは備わっている知識の結晶のようなものであるからだ。

「人相の確認は“暗黙知（非言語的に「知ること」）”の古典的な事例である。これと同じ原理は記述的諸科学でも作用しているのが見られる。盗みかつ襲ってきた夜盗を確認する能力は、自然の中の色々の手掛かりの中に調和のとれたパターンを認識することと極めて近い関係にある。」…〔引用4〕

「一暗黙知は何らかの現実的なものの把握へとわれわれを導いてくれる。」…〔引用5〕

この様なものは、小・中・高の教育での時間から家庭での過ごし方も含め、養成校に入学してくるころ以前の個人的事情に関わってくるので、造形を指導する側の責任にされるのは少々荷が重い？。高等学校の芸術科目の選択において美術・音楽・書道の3種にとり美術の経験が少なくなっているのも合わさって、近年の手先作業が苦手な学生が増えてきている事は、筆者がこれまでに多くの生徒と接してきた体感も含め、他の造形の講師からの談話も含めても事実であるようだ。美術や芸術を感受することも減って、さらに「暗黙知」という領域のみならず広く感性が養われてくる環境、この中には自然に触れたりすることも入るのだが、近年では減っているのではないだろうか。

ここで前述のような手先作業一つとってみてもそれが今までに足りなかった者に、改めてこれを教えようとする大変時間が掛かるものである。教育を行う際には、教育をうける者にとってここまでは出来るだろう、あるいはすでに理解できているだろうという前提のもとで内容を組み立てている場合が多い。これで良いか？は棚上げして、実際には習熟度や理解の個人差が大きい、と段階に応じた学習などが組み立てにくく困ってしまう事がある。限られた時間内で〈感性を育む為の造形教育〉という理想像が求められる事とこの〈ハサミの使い方〉のような非常に基本的な事柄との両立を目指すことになる。感性とスキル（技術）の習得とは実質面で大変時間と努力が必要だと感じている。

## V. 今後の課題と問題

### 1. 今後の展開

今回は2つの制作を例として採用しながら芸術性と造形表現に関わってくるような論を進めたが、実際の授業ではもっと他の概念に基づいた、他の面を養う又は気付かせる課題も多数導入しており、個人制作と共同制作などに絡めた内容だけで構成されているのではないことをおことわりしておく。造形教育の表現・感性に関する教育手段・手法は、無責任ととられかねない言い方をすれば常に試行錯誤であるといえる。それは理想を追求するという立場から、そう言わざるを得ない為ではある。古典的アナロ

グ的な手法は出尽くした感があるが、デジタル的な手法は今後、電子技術、情報化技術やあるいは認知科学などの発展から新しいものが出てくるだろう。手法だけではなくもっと根本的な問題において、今回論じたような事象に関してもまた、その認識を改められるような新たな視点が生まれてくる可能性はある。社会の実情を見ると、人間の持った事物に対して探究する力、哲学する力のようなものは実のところ退化しているのではないかと感じる。これは物事が以前よりも複雑化もしくは想定外の技術の進歩に人間の思考力・認識力がついていけない為に、そのように錯覚させるのかもしれないのだが。私自身については具体化された教育手段や表現手法とともに、自己の内面についても常に進歩がやまないことは希望でもある。

## 2. 実社会と現実面での問題点

造形教育においてそれらを主導する領域にあるものが、今の日本社会の現状では少々弱いように感じている。大学における美術専門教育、高・中・小と年齢が落ちるにつれ軽視される傾向があり、幼児美術・造形その現象で当てはめてしまうと…。もし高い意識と能力を持つ研究者や指導者がこの分野に集まれば…と思うことがあるのだが。

幼児期の理解と関心が薄い社会というものがあり、軽視された分野はそこに人材が集まらずに活性化や発展が進まず～その結果、さらに目だたず軽視され～この繰り返し、といった「負のスパイラル」が発生する。近年では、「待機児童問題」（保育所が足りない事）などが報道をにぎわせている事情があるのに関わらず、質より量が優先されていて、その「質」を高めることまでにエネルギーが回らない印象である。私は人間の初期教育としての幼児教育というものはとても重要だと思っている。総合的な人間の形成、そこには様々な力、生きる力や人生を充足された幸福に満ちたものに変える力などがあり、美術・造形もそこに寄与できるはずだと信じるものである。

保育所・幼稚園教育の現場からみると、なかなか理想とするような教育・保育に触れにくい諸事情、他の様々な業務で忙殺されるなど極めて現実的な問題がある。造形活動などは正直なところ「余裕」が必要で、これには周囲の理解と、時間・労力・予算が無いと活発にはできない。もっと〇〇をやろう！などという主張は様々な分野がそれぞれに口にするものではあるが、現実的な制限が多い中では、すべてを増やせる筈がない。しかし、仮に少ない時間や労力だとしても、一人一人の保育者の問題意識が高ければ何らかの違いが生じるはずだ。そこに期待するしかないと感じ、私自身の教育に携わることへの励みとしている。

## 【引用文献】

- (1) アンドレ・ブルトン著（2015）『シュルレアリズム／宣言溶ける魚』岩波文庫…p 19
- (2) 同上…p p 19～20
- (3) フィリップジュリアン著／杉本秀太朗訳（1982）『世紀末の夢・象徴派芸術』白水社…p 22
- (4) R.、ゲルウィック著／長尾史郎訳（1995）『マイケル・ポラニーの世界』多賀出版…p p 84～85
- (5) 同上…p 104

【参考文献】

- (1) ハーバート・リード（2001）『芸術による教育』フィルムアート社
- (2) C.G. ユング / 林道義訳（1999）『元型論』紀伊国屋書店
- (3) 武藤三千夫・石川毅・増成隆士著（1985）『美学 / 芸術学』勁草書房
- (4) 村上華岳著（1983）『画論』中央公論美術出版
- (5) アーサーケストラー著（1983）『ホロン革命』1983年3月、工作舎
- (6) ポール・ラディン、カール・ケレーニイ、カール・グスタフ・ユング著 / 解説、山口昌男（1984）  
『トリックスター』晶文社