

『飛躍をもたらす遊び』としての美術教育

—造形の実践教育における非合理性と無意義と芸術表現—

A leap ahead through play for Art Education

—A method of art expression, irrationalism and meaninglessness in
practical Art Education—

三 原 信 彦

MIHARA Nobuhiko

序論 教育と芸術と現代社会

現代の教育にまつわる問題を考える際には、常に現代社会の様々な問題をその大小に関わらず、その卑近な問題から哲学的な問題に至るまで、未来に向かった発展に求められるものという視点を中心にしながら、様々な角度で照らし合わせて考察する。困難な問題と行き詰った状況からの打破、あるいは乗り越え、そして停滞からの活性化等を、そのイメージにより「飛躍」というキーワードとして挙げている。

本論中での「遊び」とは、その概念の中にある狭義の意味ではなく、より広範な意味で見た場合で考察し、例えば我々が追及する利益や合理性に反する性格や、無意義あるいは意義を見出されない性質等から論じ、それがこの「飛躍」と関係性がある事項として結びついて、表題にある『飛躍をもたらす遊び』という用語概念として本論では提示している。

大きく言えば、人間が進もうとする方向へのきっかけを生み出す活力としての「飛躍」イメージと、人類の歴史に蓄積されてきた「芸術」と「遊び」の文化的視点、教育上の保育現場での幼児に求められる「遊び」と現代。それらの意味や目的などの階層と次元を超えて交差させ、そこから考察することには、今まで見えなかった関連や新たな要素が見えてくることになり、これには大きな意義がある。

芸術も教育分野も、世の中に在る様々な事象に影響を受けており、何か一つの視点から分析をすること、ある概念から一義的に解釈することは、片手落ちと言える不完全な状態となり問題解決にはなりえない。

利益、有意義、に対してこれに反する無駄や無意義などを前面に打ち出して語ることは、一見したところ反教育論のようではあるが、冷静な検証からみえるものは、けっしてある本筋から離れていないこ

とが理解できるだろう。

現実的には教育現場での実地の際の難しさ、教育上にある様々な制約を考えながら、芸術・美術教育について考察して行くことが求められているので、それらのヒントとなるような美術・造形教育の実験的な試みを例に挙げながら論じている。

第1章 『飛躍をもたらす遊び』の芸術と文化的視点

1.1. 「飛躍をもたらす遊び」とは

『飛躍をもたらす』の用語には、価値の転換、枠からの飛び越え、行き過ぎた状況からの振り子を反対側に戻す作用、硬直した状況を打破して流動活性化させる働き等の意味性を持たせている。「遊び」の用語概念に多様な意味解釈があるために混乱を招きやすい。「遊び」の対義語には仕事、真面目、本気、勉強等がある。幼児期の教育においてまたは造形活動等で一般的に用いられるときの「遊び」の概念からは、ここでは少し拡大した解釈として、無駄、無意味、無意義の意味性を強めたものとして用いている。これらを総合して解説すると、価値の転換を図る無駄、枠を超えていくための無意義さであり、硬直を打破して流動化するための、それまでは無意味と考えられていた要素である。ただしここにある曖昧さには寛容にならないと、用語の定義だけに労を取られてしまう事を断っておく。

一般的に思い浮かぶ「遊び」との違いについて解説しておく。現代人にとって日常生活の中の「遊び」とは、緊張や心理的疲弊からくるストレスを解消させるための娯楽が思い浮かぶ。余暇の趣味、休日のレジャーなどに現代人の時間も労力も費やされる。これは一步間違えると遊びが義務化、目的化してしまい、より疲労を呼び込むことになる。このようなものではない一つ次元が異なる先の、無駄や無為（何もなさない）そして無意味、無目的さに「遊び」の意義があり、本論ではそのような性質について論じ、「遊び」に通常用いられる概念の範囲にとどまらない要素を『飛躍をもたらす遊び』として芸術や文化から考察し、また教育面でも有意義な内容について探っていく。

「我々は文化の要素としての遊びに根源的意味を認めるし、この本の目的を守るかぎりそれに違いないのだが、ただ、我々は芸術の起源を生まれながらの遊びの本能に結びつけることの指摘だけで解明したと考えることはできない。それはそれとして造形芸術のあまりにも豊かな形式の宝の山から生まれた多数の作品群に接すると、空想の遊びとか精神の手練れの技に戯れにする遊びがてらの創造という考えに思いあたるのを抑えるのは至極難しい。」(引用1)

幼児期の造形教育にも「遊び」という要素が大きく考慮に入れられる。幼児教育における「遊び」とは、お友達と一緒に遊ぶ、体を使って遊ぶ、自然環境で遊ぶ、遊具やおもちゃそして音、音楽や美術・造形で遊ぶ等、様々な活動形態があり、その遊びの効果を探ると、体力・運動能力、コミュニケーション、協調性、社会性、認知能力の発達、知性、心と情緒面の発達、自主性、創造性等、このように様々な効能が語られると同時に、これは人間の基礎的な力、人格形成の根本基準であり、それらが教育の目的となっていることも表している。

これらは比較的、目に見えやすい要素であり、個人においてもまた社会においてもその効用も分かり

やすく、利益があるものとして受け入れられる。しかし本論では、見えにくく、少量か微細であるか、残滓あるいは無意味な価値のないものとして排除されやすい領域に光を当てる。芸術・美術教育には可能性があり、それは芸術にある、曖昧なものを受け入れる寛容さや、枠に入りきれないものがそのヒントを与える。

美術・造形の活動にも利益や目的と意義を求める要素はあり、そのような教育は当たり前のように行われている。近視眼的な解り易さのみならず、より発展的な結果を目指すならば、利益追求や合理性で固まったものから飛躍し、価値を転換させて創造的なものを生み出す『飛躍をもたらす遊び』としての美術教育を提案し、それについて考察してゆく。

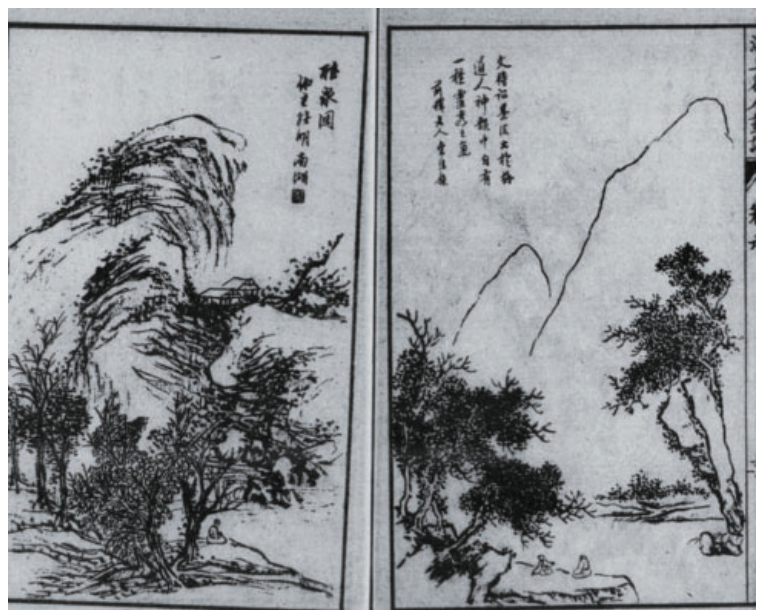
1.2. 東洋芸術思想と絵画教育

日本の風土に根差した日本的な教育と芸術について、独特で独自性のあるものは何かと考えると、東洋芸術や日本芸術の中にある東洋思想の概念と世界観、価値観がある。伝統的日本絵画のテーマでは、山水などの風景画や花鳥風月などを描く際に自然の姿を観るときにも、無心、無我などの意識状態を通して日常の欲望や固定概念などから離れて見ている。例えば「仙境に遊ぶ」（俗界を離れた穏やかで清らかな場所に入り込む）という「遊び」が含まれた用語には、「仙境」という現実ではない非日常的な意識空間とその具現化が語られている。仏教思想、禅や老荘思想などに日本独自の風土性、情緒性なども含み、影響しあい、日本美術とその他の日本文化は歴史を蓄積してきた。

「故に有の以て利を為すは、無の以て用を為せばなり」（引用 2）

「だから、なにかが有ることによって利益がもたらされるのは、なにも無いことがその根底でその効用をとげているからのことなのだ。」（引用 3）

無という東洋思想の重要な概念、無の効用あるいは存在意義、そして逆転の発想について語られているが、これは歴史的にも当時この思想が成立してきた社会の行き詰まりから生まれ、またこれは強く何らかの目的を持たせようとする現代の教育とは真逆の方向性を持っている。しかし過去の日本社会にも一般的な教養あるいは教訓や訓示として根付き、ある種の調整やバランスを取るための社会教育的な思想でもあった。筆者が学んだことがある伝統的な日本絵画の専門教育の大学教育の現場でも、非合理的なものを重視する教育的風潮が残っていた。これは師か



（図版 1）芥子園画伝、芥子園画伝 初集 第四冊、王概 等編、国立国会図書館パブリックドメイン、これは古い絵画教則本である。

ら弟子へと閉鎖的に伝承するタイプの伝統主義に観られる。しかしこの様な伝統的東洋主義は、戦後の西洋合理主義の流れの下に薄らいでいった。

日本の近代の流れにおいて合理性や理性主義が排除してきたものと、古く歴史と伝統にある、無、無為自然、無我のような東洋思想に在る、これはある種の逆転あるいは非思考の思想と言えるものも『飛躍をもたらす遊び』に繋がるヒントとなっている。

1.3. 発見と飛躍の視点

「我々が思惟する存在として存続するためのもう一つの条件は、まさに我々の知性と感性を発展させ、あらゆる習得経験が我々の仮定系を豊かにし、修正することが出来るようにすることである。」(引用4)
「ここにおいても、開かれているほどそれだけ豊かな伝達の方法可能性は、可能な最小限の秩序と最大限の無秩序との微妙な均衡のうちに存する。この均衡は、あらゆる可能性の無差別状態と可能性の場との闘を示している。それゆえこれは、曖昧性の豊かさ、無定形なものの豊饒性、不確定なものの挑戦を受け入れる絵画の問題である。その絵画は、冒険の最も自由なものを眼に提示しようとしながら、それでも伝達的事実を構築しようとする。そこで伝達されようとするのは、最大限の雑音であるが、それは、それを信号とみなす意図により印づけられているのである。」(引用5)

今まで気づかなかった程度の、わずかな価値の転換あるいは視点の変化が「飛躍」の起点となる。科学の世界の新発見が、後の人間生活を一変させたものは多くあるが、多くの偶然がらみの発見には「セレンディピティ serendipity」という現象が働いている場合がある。この概念は、例えば有名なレントゲンがX線を発見したエピソードのような、偶然に予想外のものを発見する事の意味がある。しかしただの偶然ではなく、それを見出すための備えは、努力と注意深さ、そして洞察力が働いていたために起こる現象である。また視覚上でのきっかけが多いことも挙げておくと、シャーレの中の模様からペニシリンの発見となった例のような、普通ではない何かのパターンを発見したのはまず視覚情報からだったケースがある。これは科学哲学の問題や認知、心理の分野の問題とみるだけではなく、芸術的感性の中に、ある種のこの様な一面と性質があるものがある。観察からの微細な変化と差や、そこに隠れた性質や意味を見出す力、直観的に見抜く力がある。芸術家はそのような感覚を先天的にあるいは訓練によって備えている。一部の人間が備えた特別な感覚ではなく、訓練や教育で習得あるいは開発できるような可能性がある。

行き詰った論理的思考に対しての非論理、ラテラルシンキング（水平思考、ビジネス用語で通用している。）ではあるが、感性活動領域においてもこのようなものがありうる。多くの芸術教育と美術の教育には理論や技術的な面だけではない要素があり、それらは時には抽象的で難解な言い回しなどによって伝えられる場合があり、実際に絵画専門教育の現場ではそのようなものに多く出会ってきた。他者の感覚を完全に自分が同じに感じ取れているのを証明できないという、感覚の曖昧さ等がどうしても残されている。また、言語により伝達する際の曖昧さと困難さがある。

「しかし、われわれの思考は跳躍しなくてはならない。つまり、自分の環境から抜け出さなければならない。理性は、自分の能力について考えても、それらを拡張することは決してない。とはいってもこ

の拡張がいったんなされれば、非合理的なものには全く見えない。」（引用6）

「こうして、長い回り道を経て、我々は出発点となった、生命の本源的な弾み、という考え方に戻ってくる。ある本源的な弾みが、成長した有機体を媒介にして、ある世代の胚から次世代の胚に移行し、有機体は、胚同士の連結線になる、とわれわれは考えている。この弾みは、進化の緒線に分かれながらもそこで保存され、諸々の変異の、とは言わないまでも、少なくとも、規則的に遺伝子し、蓄積され、新しい種を創造するような差異の深い原因となる。」（引用7）

ここで語られているようなエラン・ビタル（生の飛躍）、創造的な生からの力、これを回復させるための活動など。生命力、躍動、原始的な力、本能的、あるいは生き生きとしたという形容は、芸術および造形を表現する場合にも良く用いられる。それは自然界や人間の内部にある根源的で原始的な、本能的な力であったり、自身の中にある衝動や願望なども表している。芸術文化では「生」というあいまいな定義のものを明確な存在として捉え、それを創造の源とし、多くの芸術作品を生み出してきた。今回はこのようなものを漠然としたエネルギーとして視る他にも、何かが起こり「飛躍」するきっかけとなる要素とは何かについて考察する。生命の進化が飛躍して起こるのなら、近代文明も何かしらの飛躍を起点として進んでゆく。それは小さな差が何かしら蓄積し作用して大きな差異、すなわち「飛躍」となる。その弾みとなるもの、小さな差を創り生み出すことをしなくてはならない。『飛躍をもたらす遊び』はそれを活性化させる行動様式であり、美術教育を通して、その創造的な可能性を見出すものである。

第2章 実践と実験的授業より

2.1. 課題「みたことない〇〇」と発想の飛躍

この章では高等教育機関での実践的教育からの考察を行っている。対象者は18歳から22歳までの幼児教育を学ぶ学生である。また美術分野において専門教育を受けた者や高等学校の時に美術科目を選択していた学生は一部でしかない。保育士資格の必修科目以外にも選択科目として開講している造形授業もあり、そこでは授業内容の自由度と柔軟性を加えることができ、さらには受講する側としても表現の幅を広げることができる。

この実践的授業課題では、日常の思考、意識、価値判断、固定概念、あるいは人格の規範や道德の壁を認識する『飛躍をもたらす遊び』に関連するものについて解説してゆく。

意味がある事や実用や実益から離れられるかがポイントだが、一部の学生にとってはここから意識がなかなか離れられないものだ。授業中にはこの点にも注意を促すのだが、やはりそのような価値判断のある思考方法が身につけてしまっている。現実にはあり得ない事柄に想像を膨らませるような、現実社会から離れた非日常の空間において「遊ぶ」感覚が乏しいものも観られた。

以下は実際に使用した課題文面をそのまま紹介する。

課題：みたことのない☆☆

ネットに転がっていない 検索しても出てこない
 学校で習ったことがないみたことない、家でもない
 本や雑誌で見たことがないテレビでも
 人のまねでもない
 意味がある、意味がないも関係ない
 役に立つや、たたないも関係ない

(表1) シラバス参照

全開講対象学科	2013年度 保育学部
担当教員	三原 信彦
分野系列	専門教育科目
講義名	幼児環境デザイン【AB】
単位数	1
選択・必修	選択
形態	
配当年次	3年
期間・曜日・時間・教室	後期 木曜日 3時間

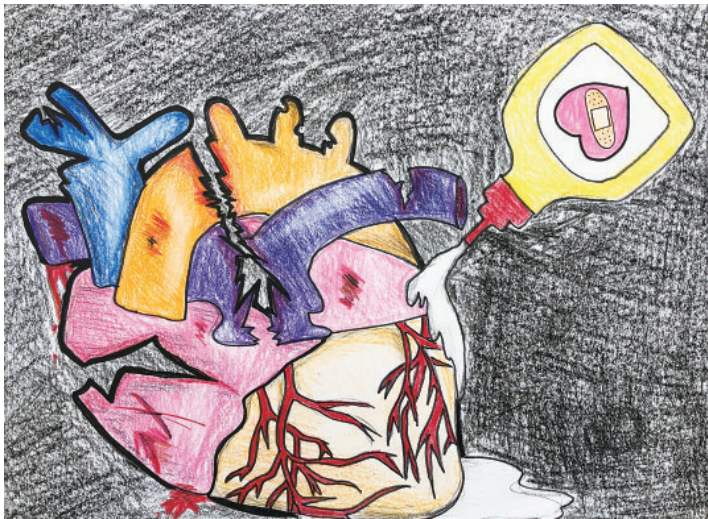
授業の概要	造形表現で得た力をさらに深め、造形的手法により幼児教育環境の活性化、個性化をし、創造的メッセージを具体化に提案出来る力をつける。実習の経験を生かしながら、理想の環境とは何かを色々な視点を設定し、造形手法を用いて具体的な提案をする。その中でデザイン発想力と造形力を鍛える。 園を取り巻く環境の中にある機能性とデザインの関係を理解する。
授業の目的及び到達目標	〈授業の目的〉 実習経験から現場の状況を考察し、造形的テーマの抽象と造形的創造を提案できる力をつける。 美術・造形に関する知識を身につけるための実践的な力を養う実践実習を行う 自主的な創造性を発展できるような姿勢を身に付ける。 現場で用いられることの多い身近な素材を用いて、表現の可能性と表現技法を探る。 〈到達目標〉 ・発想力を身に着ける ・素材への理解と応用力を深められる ・課題の意義を自らの問題意識として捉えることができる
授業の計画と内容	第1回: 保育現場への創造的メッセージについて 第2回: 造形環境から見たデザイン 第3回: 実習経験からのテーマ発見 現場経験からのテーマ発見 第4回: 道具・野外施設・屋内施設とデザインの関係 第5回: 身近な道具とデザインの関係 第6回: 形態と色彩とデザインの関係 第7回: 動・植物からの抽象化デザイン 第8回: 自由テーマ① 自主的発見テーマでまとめる 第9回: 自由テーマ② 自主的テーマで提案する 第10回: 成果発表と今後の課題 継続的テーマの発見 第11回: 子どものための支援システムの発想とは 協同で発想する成果を考える 第12回: 継続的支援を考える 第13回: 人間の発達と環境 第14回: 未来へのイメージ、具体的な理想 第15回: 講義のまとめ、ミーティング予想される成果の話し合い
教科書	
参考書・参考資料	番号 書籍名 著者 出版社 出版年 金額(参考) ISBN 1. 特になし。
成績評価の方法及び基準	受講態度20%、レポート・作品80%
授業時間外学修	課題のアイデアをまとめる、参考資料等の準備。 課題の進行が遅れている場合は、期日に間に合うように進める。
その他	
更新日付	2019/01/21 12:00

高い安いも、しょーもないもあるも、うけるうけないも、ヤバイヤバくないも、ありもなしも～ない
創造性・表現性・想像???

…以上

ここでは好奇心や遊び心を刺激し、それらをくすぐるため、わざと広告媒体のキャッチコピーのような文体を採っている。有用性や有意義性から離れるように促しているのだが、若者用語としての「うける」、「ヤバイ」等が日常使われる際には、快楽、快感や感情的な重みなどの意味がある。☆星に入る語句としては、範囲を広げすぎると混乱するようなので日常の身近なもの（例として、風景、部屋の中、人体の一部）とした。

使用素材としては画用紙 B4、鉛筆、色鉛筆、水彩、クレヨン等、他にはアイディアスケッチ用の A4 用紙を配布している。また、画面を 4 分割し 4 つの案を作画するまたは全画面に 1 個でも良いとしている。制作 4.5 時間（準備導入解説まとめ含む）



(図版 2) 学生作品タイトル『心の修復ポンド』



(図版 3) 学生作品タイトル『Anything flower』



(図版 4) 学生作品タイトル『ほうきつね』



(図版 5) 学生作品タイトル『トンボン』

ゼロの状態から何かを考えだすのは困難だと思われたので、ここでは事物の組み合わせからの発想法にしている。全く知らない物を想像するのではなく、あえて取り組みの安易さから既存のものから選出し、身近な事物でありながらも、日常と非日常の対比を明快に感じ取り易いという狙いがある。学生は様々な無意味な組み合わせを考えだし、異質なものが唐突に世界に放り込まれる体験を感じ取り、意味や目的の不明な何かよくわからないものを創り出して描くというこの「遊び」の中にある無意義、無駄などの面白さに気づいてゆく。

課題文の「みたことのない」には模倣をしてはいけないという禁止も含まれている。ここでの模倣とは、アイデアを得ることの安易さを問題としている。ウェブ上のホームページ、雑誌、情報媒体等、他からの転用を使用禁止にしているが、パソコンやスマートフォンなどを日常的に利用し、インターネットから情報を探すことには学生は長けている。例えば検索エンジンではキーワードなどから関連する有益な情報につながるようになってきているので、無益のようであるが実は、意味があるかもしれないことを発見することと、そこにつながる思考回路が乏しくなること、それに慣れてしまった者にはその意義も認識できないことがある。新しい切り口から変革をもたらすには、まずは事物の意外な繋がりや結びつきを発見を体験をすることも教育上でも重要である。

保育学部の学生であるという性質からか、かわいい動物や擬人化された物体（日用品や玩具、食物、果物等）が他のものと結合し変化しているような作品が多く見られた。結合する二種類の事物の性質、意味性が残されたままのケースが多い。また価値や視点の反転・逆転というものも見られた。ここからのイメージの広がりや飛躍があるのかが重要である。異質な本来交わらない不適合な意味性の偶然の出会いやイメージの化学反応のような現象を作り出す事。または直接的な意味だけではなく潜在的なイメージと象徴性や暗示が加味されると、「飛躍をもたらす遊び」に触れる、豊穡さや快樂を感じられ、そこにまた興味が湧けば発展の可能性のあるものとなる。

他に実践している講義課題の「ファンタジー絵画」、「自由制作」等では、主に製作者自身の内面を捉えることに主眼を置いている。自己の願望、欲望、潜在的な深い意識へのアプローチを試みている。過去論文等で取り上げているので今回は詳細には触れない。

そこでは自己の内面と向き合う真摯な態度から、自分自身の可能性に気づき、創造的活力を引き出す。日常生活空間では肉体的に精神的にもあるいは社会的に生きてゆくために必要な様々な判断などが優位となる、それらからの制約から離れて、創造性を引き出す異なった意識に転換できるかが重要である。この転換が飛躍のきっかけとなる。内省的態度が「飛躍」の可能性のある一つの方向性として挙げられる。

2.2. マスク（お面）の制作とミミクリー（模倣）

ここでは授業課題として行っているマスク（お面）の制作について解説する。

使用素材：画用紙、厚紙、ケント紙、輪ゴム、接着剤、毛糸、ビーズ、スパンコール等、制作時間4.5時間（準備導入解説まとめ含む）

この様なマスク（お面）は保育現場でも劇などでも使われるものなのだが、顔を覆うものとそうでないもの、例えば耳だけまたは額に顔部分を付けるものがある。ここでは顔を覆う部分が全体又は上半分と多く、個人の識別が出来なくなるもので、個人、自分自身の人格から離れて他者に変身、あるいは変容するものとしての道具である。



（図版6）学生作品群「マスク」

「ミミクリー —すべて遊びというものは、幻想（illusion）— この言葉は、文字通り、遊びに入ること in-jusio を意味している）ではなくとも、少なくとも、閉ざされた、約束事に基づく世界 —いくつかの点で虚構的な世界— の一時的受容を前提とする。遊びは、架空の環境の中で、一つの活動を行ったり、一つの運命を甘受したりする事だけではなく、自分自身が幻想の中の登場人物となり、そうしたものとしても行動することでもあり得る。従って、ここで私たちが出会うのは、各人が、自分が自分ではない何者かである、と戯れに信じたり、自他に信じさせたりするという事実を共有の特徴とする多様な一列の現象である。」（引用8）

「遊び」の重要な働きとしてのロジェ・カイヨワのミミクリー（模倣）という要素は、非日常的な他者に変身することによって得られる感覚、意識の変容、または社会的人格と思考様式は、その価値基準と判断が道徳や規範とも関連しているので、人格が変わることはそれをシミュレーションすることによって、意識と思考の構造変化もありうる。

実際の授業の教室内では自然と友人に対して自分がマスクを被ってみせるという行動が見られるが、例えば演劇でそれを鑑賞する者という意味の受容者への効果ではなく、自身が他者になりきることを重視する。好きなテーマで作ってよいと導入すると、自分が成りたいという願望を持つ対象をテーマに制作する傾向がある。

現代が要求することに人格を確立する事、これは言い換えると固定することの方に主眼が置かれる。一方では柔軟性のある人格という価値観もあるが、総じて社会的な利益がある人間形成の価値観からきている。近代的な社会においてシャーマン（呪術師または霊媒師）が何か別の人格に憑依されるというときには抵抗を感じる。神託や占いよりも合理的な判断の方が近代理性的態度である。しかし現代でも娯楽文化の物語性を含んだものには神話的な人格、英雄、超越者、トリックスター（道化）というものが多く残っている。学生が創るテーマにもこのようなものが多く見られるのは、原始的な本能が求める創造的な生の欲求であるだろう。この様なものは近代の芸術でも否定されてはいない。

総合的な人間観、人格を含む人間の内面の様々な領域についても、現代の人格における固定的な見方、判断や評価がまだ探究の途上にあると考えると、発展の可能性があると見える。ミミクリー（模倣）という要素のある遊びが変化点となり「飛躍」のきっかけと創造性が生まれる。

2.3. 「デカルコマニー+パレイドリア」と偶然性

この課題は偶然性と錯視という現象にある性質を組み合わせたものである。まずは方法から説明すると、絵具をランダムに散らした紙を一度中心線から折ってつぶし、そして開いて偶然にできた模様から、何か他のものに視えてしまうパレイドリア現象（雲の形が羊に見えるような）などの錯視から図像を創作していく。つぶし方が対称的になると似たような形態と、もしかすると先入観を持たれるかもしれない心理テストであるロールシャッハテストに類似性がある図象が多くなるので、対称性を避けるためにつぶす紙と本画面を別にする場合もある。使用素材は水彩絵の具、ケント紙等、加筆部分は少なめにと指導している。作例は山であるが、蝶、アリ等の生き物、脳や骨盤の身体の一部が良く見られる。形態あるいは色彩から又はパターン（模様）から、アナロジー（類推）を働かせて創造のきっかけとする。

偶然性という要素のある「遊び」には、運命という非予測性、不確定さ、流動的な非決定性があり、この運という偶然性の遊びは、サイコロ遊びの要素がある様々な賭けの類やゲームとして身近にあるものだ。ここでは液体＝水であり、水とその象徴性、流動的であるというような性質、形が不定であるという性格を芸術表現とその手法に用いている。

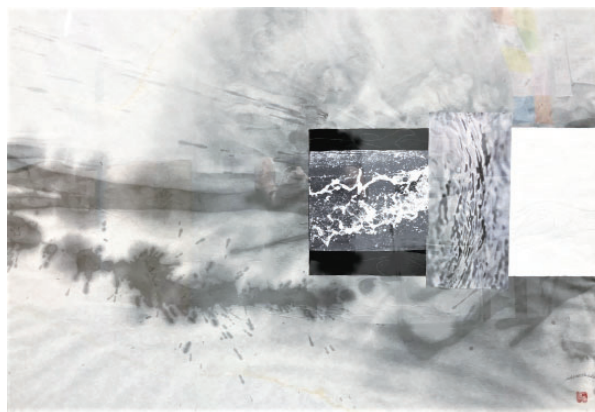


(図版7) デカルコマニー+パレイドリア学生作品例、素材、ケント紙、ガッシュ

あくまでも仮定ではあるが、偶然性と人間の認知の構造とが絡んだ時、長い歴史の中で新たな創造的なものを生み出したきっかけとなったのではない

か。ここでは文明の転換点などでそのようなケースを見出す証拠を提示するのが出来なかったため、それを仮定としたが、芸術的な創作の現場ではこのようなものも、ひらめき、インスピレーションとして取り込み、様々な形で作品が生み出されている。

この平面作品では、水の象徴性がテーマとなっている。墨が和紙上に偶然に創り出す形象と実体のある滝の水しぶきの高速シャッターによる静止した写真がコラージュされている。形には類比が見られるが、墨の形象はそこに水が介在してはいるものの、蒸発して残っておらず、視えているものはその残滓であり痕跡にすぎない、これは過去を見ているといえ、写真は現在を切り取っている。水の象徴する流動性は時間と関わっているのだが、この人間における時間の捉え方がここでは隠れたテーマとなっている。



(図版8) 平面作品『水の象徴』作者三原信彦、制作2019年、素材、和紙、墨、写真、他

2.4. 制作実践のまとめ

受講者、学生、生徒あるいは被験者には、これらの課題に対する適応度がある者とそうでない者の両極に分かれる。理解する内的素因が在るか無いかと思えるほどの差があるが、それまで過ごしてきた環境等の違いがあるので決めつけは出来ない。様々な教育機関、生涯学習、カルチャーセンター、受験予備校、ワークショップ、高校生、大学で講義をしてきて、あくまでも経験的な感覚では進学校等の偏差値が高めまたは仕事をしている社会人等の論理的思考に慣れている傾向にあると思われる者が、このような課題に対しての適応度がやや低くなる。少数しか見ていないが発達障害や自閉的傾向、その程度の差や自閉症とコミュニケーションが苦手レベルの差などについて詳細には語れないことを前提として、そこには特徴的な違いが見られることがあり、両極端のケースが現れる事があった。

現代の学生に無意義、無為、遊びの価値を認識させられることが重要である。壁となるのは過去の教育や育ってきた環境からくる道徳や禁忌を破らない心のリミッター（制限装置）も関与している。生物には本能的に生命の危機などに対するリミッターもある。殻を簡単に破いてはいけないという内なるものからの命令、心の規制が働く。これらを許容することが出来る、社会的にも教育の教室空間においても、風変わりなもの、変わり者、アウトサイダー（異端者）に対する寛容さ、多様な価値観を許容することが求められる。

現実的な講義の現場では、小さなきっかけを創出することが出来るかがポイントとなる。課題内容にその様なアイデアを盛り込むことができるかだが、講義中の指導、課題説明、声掛け、講評から、素材・技法までの方法論まで検討することがあるだろう。そのセンスと機微に気付いているか等、指導側の様々な資質が問われることになる。また受容する側としては、「飛躍」するような要素を感受し、気付くことができるのかが、自ら感じ取ることが感性教育としての意義でもある。感性教育においてはまだ現代社会空間に限定された価値基準や周囲からの評価を気にしてしまう事があるが、その枠を超えていけるかが課題でもある。

今回は学生にとってもその内面と日常生活空間から大きく離れない課題を中心に取り上げたが、他に考えられるのは自然の中にある驚き、自然科学が解説あるいは解明していない要素または科学的思考を通さずに直感的あるいはもっと別の視点が出来たのなら、「飛躍をもたらす遊び」のヒントはその中に無限に存在すると考えられるが、それらは今後の課題にしたい。

第3章 結論

真の教育には有用性や利益の面に留まらない目的と意義がなくではならず、教育が目先の利益を追求することで失われるものを認識しなくてはならない。とは言え、論理性や合理性は多大な実効性を発揮し、それが故に、これに反するものを除外するような固定概念を形成している。

今後未来の行き詰まりの打破として重要になってくる、近代合理主義や理性主義とそこからくる思考の限界、パラダイムと言うべき認識の枠組みを、教育上でも社会の制度や規範においても問題として分析理解し、芸術のエッセンスと感性という領域の非論理や非合理的な側面の持つ有用性、逆説的な言い方をすれば、答えが出ないからこそ探究する、明証性を求められない、証明できなくともとも何かを作

品の中に体现することが許されており、人間の認識・思考の限界とその裏側の見えない世界をみようとする。そのような不確定さ、曖昧性に多くの可能性を見出すことが出来る。

『飛躍をもたらす遊び』とは未だ定まらない概念ではあるが、そのヒントは自然の中から文明生活のあらゆる事象において、微細な要素や性質やパターンに隠されており、それを発見することは洞察力、知恵、感性、人間の内部の能力と偶然性や自然法則との相互作用からもたらせられる。

教育面でも美術・造形教育に留まらない応用の可能性がある。発明、発見、イノベーション（変革、狭義には技術革新）というようなものはどのような分野でも要求されている。これらをも触発するという可能性があることが美術教育の意義である。

【引用文献】

- 1) 引用 p.289 『ホモ・ルーデンス』ヨハン・ホイジンガ講談社 2018
- 2) 引用 p.43 『老子』金谷治、講談社 1997
- 3) 引用 p.43 『老子』金谷治、講談社 1997
- 4) 引用 p.172 『開かれた作品』ウンベルト・エーコ青土社 1990
- 5) 引用 p.213 『開かれた作品』ウンベルト・エーコ青土社 1990
- 6) 引用 p.246 アンリ・ベルグソン「創造的進化」筑摩書房 2010
- 7) 引用 p.119 アンリ・ベルグソン「創造的進化」筑摩書房 2010
- 8) 引用 p.28 『遊びと人間』ロジェ・カイヨワ岩波書店 1970

【参考文献】

- 1) 『トリックスター』ポール・ラディン、カール・ケレーニイ、カール・グスタフ・ユング晶文社 1874
- 2) 『科学革命の構造』トーマス・クーン、みすず書房 1971
- 3) 『風姿花伝』世阿弥著、致知出版社 2014
- 4) 『水と夢—物質の想像力についての試論』ガストン・バシュラール、国文社 1969
- 5) 『創造的発見と偶然、科学におけるセレンディピティー』ギルバート・シャピロ、東京化学同人 1993
- 6) 『芸術による教育』ハーバート・リード、フィルムアート社 2001
- 7) 『東洋画の描き方 現代語訳 芥子園画伝』草薙奈津子、芸艸堂 1993