

図工の思い出プロジェクト

—図工・美術教育の検証—

Verification of Art Education

■ 宮川 友子

愛知県立芸術大学大学院 石井晴雄研究室

Miyagawa Tomoko

Aichi University of the Arts graduate school

■ キーワード: 教育、図工、美術

はじめに

誰もが描いたり作ったりすることが楽しい時期があった。成人した大人たちは、子どものときはどんな作品を描いたり作ったりしていたのだろうか。また、そうした経験は、現時点で役に立っているのだろうか。小中学校における図工・美術の時間が減らされている中、その役割が問われている。

本研究の目的は、20歳以上の大人から小中学校時代の図工・美術についての記憶を集めたり、残っている作品を展示したりすることで、図工・美術教育の意義や可能性を探ることである。

一般的に、子どもは心身の成長に伴って社会性を身につけていくが、同時に自由な創作がしにくくなる傾向があり、その境は10歳前後というのが定説となっている。よって、本研究ではその前後5年、ほぼ義務教育の小中学校にあたる時期に注目し、この時期の表現活動や作品、図工または美術教育の成果を積極的に評価するスタンスをとる。

美術展は、「上手い」人が行うものとされている。しかし、子どもや発達障害者の描く絵、古代遺跡に表されたようなプリミティブな造形は独特の魅力がある。それらの共通点は、経済活動や難解な批評などの社会性や美術史の文脈に無関係

な表現であるのに、あるいは無関係であるがゆえに、強く訴える力を持っているということである。

本来アートは自由であるべきである。しかし、意図したことを正確に表現する学習も必要である。そのような創作における自由と制約、その相反する魅力を考察し創作活動に活かしていくのが、本研究の意義である。

1. アンケート

1.1. 方法

20歳以上の大人を対象に、アンケートにより図工・美術に対する意識を調査し、具体的な思い出と、残っている作品を集めた。最初は、昨年2012年11月より、ウェブ上の掲示板（「図工の思い出プロジェクト」<http://zukou-no-omoide.bbs.fc2.com>）にてテキストと音声で思い出を収集していた。

2013年6月末からは、展覧会に向けたアンケート(A4裏表)の作成を開始し、完成後配布、回収した。直後に、作品が残っている人に展示の参加者となってもらうために、写真と作文などの提出を求めるためのエントリーシート(A4)を作成した。



図1 研究者の小学4年生時の作品

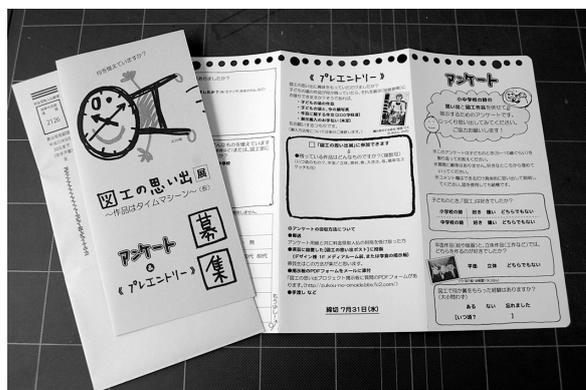


図2 アンケート用紙と封筒

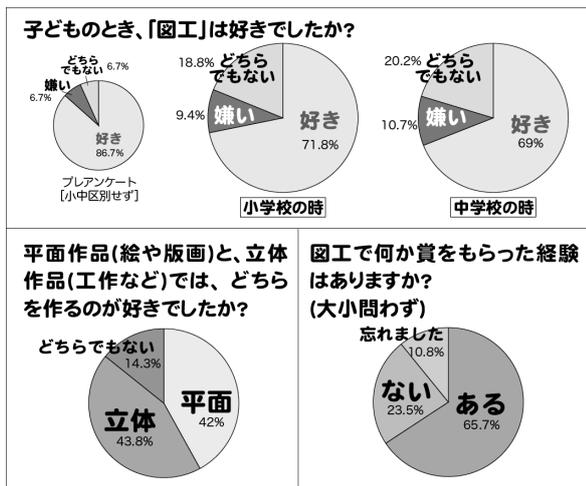
1.2. 内容

図工作品が残っているかどうかをいきなり聞くより、研究内容と意図を広く理解してもらうためにも、段階的に図工・美術の意識へ入っていきけるようにアンケートを工夫した。質問項目

は以下である。

- ・ 図工・美術全般に対する感情
- ・ 平面・立体のどちらの分野を好んだか
- ・ 良い、または嫌な思い出
- ・ 最も古い、または記憶に残っている作品
- ・ 夏休みの宿題や写生大会など、共通であろう特定のイベントや作品
- ・ どんな指導があったか、またはあつて欲しいか
- ・ 図工・美術は人生を豊かにするか
- ・ 鑑賞の授業について
- ・ 図工室または美術室についての記憶
- ・ 作品が残っているか、また出品できそうか

また現実的な問題として、相手に負担のかからないように、アンケートの内容の分量を1枚の用紙の両面内に収めたり、料金受取人払いの封書を作成したりした。



図工の良い思い出はありますか？
 (ほめられた、うまくできた、好きな題材があった、など)
 【ある】具体的に
 【いつ頃？】小学校 中学年ごろ
 紙版画で「鹿のいる風景」を作った。母が見がらなく気に入って家に飾ってくれていた。
 ・ない
 ・忘れました

写生大会の記憶はありますか？
 そのエピソードがあれば添えてください。
 【ある】どこへ何を描きに行きましたか？
 【いつ頃？】動物園へ行って「くま」を描きました。それと先生に「みんな、くまに近づくんじゃね」と言われたのが、ちよとショックでした。
 ・写生大会がなかった
 ・忘れました

夏休み・冬休みの宿題で工作や版画をしましたか？
 ・作った
 →どんなものを描いたりつくったりしましたか？
 【いつ頃？】1日1枚、31日分、お家で毎朝の朝ごはん
 ・作らなかった
 ・忘れました

子どもの頃どんな指導やアドバイスがあったらよかったと思いますか？
 半紙で始めた水彩画をかけた時、かいてない所に淡い色をすくすく塗るといいよと、絵を教えてほしかった。(それ以来馬鹿だった)

図3 アンケート結果と例

回答者：105名 回収期間：2013年7～9月

2. 作品展示

2.1. 方法

アンケート回答者から集めた作品で展覧会を開催し、多くの人に参加してもらうことを目指した。アンケートで小中学校時代の図工・美術作品が残っていると答えた人は、作家として展覧会に参加できる。ただし、作品のみでなくサブタイトルにした「タイムマシーン」という言葉にちなみ、昔と今をつなぐ



図4 集まった図工作品



図5 ウェブサイトトップページ

ようなものにしたかったので、以下の3点を準備してもらい、メールで収集した。

①今の自分と残っている図工・美術作品を一緒に撮った写真

②その図工・美術作品を作った頃の顔写真

③その作品についての説明や憶えていることを作文にしたもの

どのような視点で作品を鑑賞したらよいか、注目点などを提案したものもキャプションに掲載した。アンケート全体から1人1点以上の思い出を抽出し、パネルにまとめたことで、作品が残っていない人の声も展示の一部にした。

また、ウェブサイト(「図工の思い出展」<http://zukunft-no-omoide.com>)を制作し、展覧会の趣旨、日時などの案内、作品と作家の写真やプロフィールなど、制作経過を



ピッピとルリ(木彫レリーフ) 杉浦彩子

ピッピ(サクラ文鳥・♂)とルリ(白文鳥・♀)の木彫レリーフです。

鳥にマフラーやサングラスなど、やはり子供は自由ですね。意図的なのか、偶然なのか、活発だったピッピは足を伸ばした立ち姿、大人しかったルリはしゃがんだ姿で表現されています。レリーフを見ていると、ふっくらした頬やふわふわのお腹や脚りなど鮮明に思い出され、まさに作品はタイムマシン!今我が家にはいる猫もタイムマシンに乗せねば…!

この作品の鑑賞のポイントは?

- ・小鳥がそれぞれ1つずつ、人間のようなおしゃれをしている(王冠、帽子、etc.)
- ・2匹の姿をそれぞれ複数描いて、横長の空間を充実させている
- ・細かく彫っている所、彫っていない所、絵の具で塗り分けている所など、小さな薄い板の中で様々な技法を試している
- ・細い線によって描かれる小鳥の愛らしい表情

作者のプロフィール

性別	女	年齢	40代
出身	宮崎・静岡・愛知	現在の職業	パート
小学校の時の図工	好き	中学校の時の美術	好き
平面と立体で好きな方	平面	何か買ってもらった経験	多分なし(は選ばずみたけど)

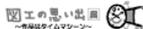


図6 ①～③をパネルにした作品のキャプション



図7 展覧会会場風景

掲載した。展覧会后、フリーペーパーに概要をまとめ、配布した。

2.2.内容

ながくてアートフェスティバル期間中の10月12日(土)～27日(日)に「それぞれの表現」内で展覧会を開催した。まず大きさ・形などを把握するために、参加者に作品を送ってもらった。それをもとに会場の展示計画をし、前日に会場に搬入した。メールで参加者に都合を聞き、3名には展示の手伝いに参加してもらった。

作品と、作者のプロフィールを紹介するパネル、アンケートの集計、鑑賞体験コーナー、また図工室の椅子を設置した。平面作品は21点、半立体作品は6点、立体作品は9点だった。

3.キャラクター「ズコウ君」

図工・美術に親しみをもってもらい、作ること・見ることを身近なこととして捉えて欲しい。そのために、案内役となるキャラクターを必要とした。そこで、「ズコウ君」というキャラクターを作成し、アンケート、サイト、ポスター、DM、ノベルティ(缶バッジ)、かぶりもの、フリーペーパーなど様々なメディアに展開した。

まず、油性ペンによる手描きのスケッチ風イラストレーションで「図工」という漢字を図案化した。「図」が頭で「工」が体である。顔は副題の「タイムマシン」を表すために時計でもある。

このキャラクターはほぼすべてのメディアに使用した。また、展示会場の場を作るという観点から、キャラクターで立体のかぶりものを制作し、着用した。顔の時計は「思い出を振り返る」という意味をこめて、針が逆回りに動くように仕組んだ。また服装も立体物と統一性を持たせ、全身での表現とした。

4.鑑賞体験

4.1.方法

展示会場において美術史の名作を体験するミニ・ワークショップ「アートになろう」を行った。

美術史上の名作の中から、人物を主に描かれた絵画4点

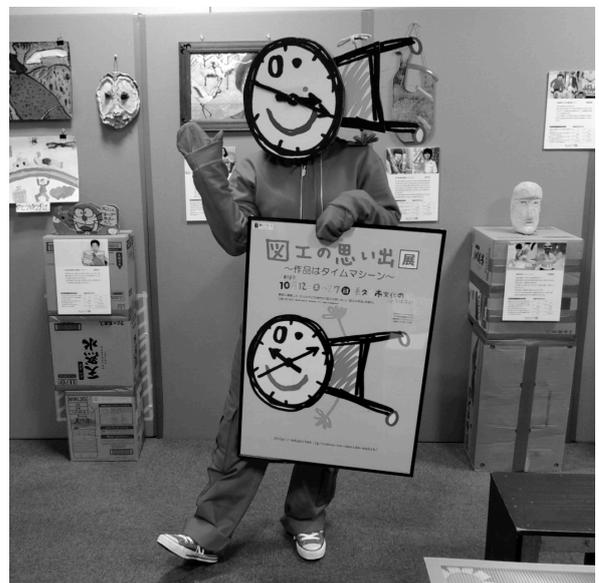


図8 ズコウ君

を選ぶ。鑑賞者はその背景のみをペイントしたパネルの前に立ち、作品中の人物のポーズを真似して記念撮影する。名作の抽出には、西洋・日本、絵画・デザイン、中世・近代など、分野の配分に気を配った。

レオナルド・ダ・ヴィンチの「モナリザの微笑み」、東洲斎写楽の「大谷鬼次の江戸兵衛」、アンリ・ド・トゥールーズ・ロートレックの「ムーランルージュ」、エドヴァルド・ムンクの「叫び」の4点である。

会場では、インスタントカメラで撮影・現像し写真をその場で参加者に渡した。



図9 「アートになろう」

4.2.内容

文科省の学習指導要領には、「鑑賞」の項目が入っているが、アンケートにより具体的に記憶にない人が多いことが分かった。しかし、鑑賞は作ることと同じようにものごとを批評する精神や姿勢を育むものであり重要である。また、一般にアートは本物に触れることで多くの刺激や経験となる。それらのことを今回の展覧会でも啓蒙し、来場者に「来場したからこそ楽しい」という体験をしてもらいたいと企画した。

誰もがどこかで見たことがあるような作品だが、いざ真似しようとすると、改めて作品を見なければいけない。ここで「鑑賞」という行為が発生する。参加者は期間中(16日間)の、土日祝日の7日間で110名以上だった。

まとめと今後の展開

図工作品を大人になっても捨てずに保存してある人は、どちらかといえば少ないことがわかった。しかも、本人は年齢的にそのような意志がないが、母親が保存を積極的に行っている場合が多い。その点においては、母親の姿勢に大きく左右される。

今回の参加者には、展示のために今の自分と、作品を作った頃の顔写真を準備してもらった。これは副題とした「タイムマシーン」にちなみ、今と昔のギャップが鑑賞者に楽しく伝わるように、という意図がある。これは参加者にとってハードルになるのではないかと危惧されたが、結果的にはほぼすべての参加者が提供した。中には「家族となつかしく思い出しな

がら写真を探す作業をしました」という感想をもらうなど、楽しんで参加している様子だった。これは結果的に、自宅にしながら取り組むワークショップのようでもあり、展覧会参加の新しい形となった。

展示会場においては、「私も作品が残してある」、「作品を探してみます」、「次回参加したい」、「子どもの作品をちゃんと残しておこう」という声があったり、「この作者は絵に関する仕事をしているのか」という質問が気軽にされたりした。感想ノートには、「なつかしい」、「おもしろい企画」、「保存状態が良いのに驚いた」、「子どもの作品も芸術作品に見えます」などのコメントがあった。

「アートになろうコーナー」においては、恥ずかしがったり、服装に気を配ったり、表情などを本気で演技したりなど、様々な反応があった。参加者に撮影した写真を渡すと、「似ている」、「何か違う」など何らかの感想が発生し、会場に一緒にいた者同士交流が生まれよい場となった。また感想ノートに「モナリザになりきれました！ 顔の向きなどをまねしてみたことでよくわかりました」という期待にかなったコメントをもらった。いずれも、誰でも参加できるという敷居の低さから、会話や交流が生まれ、今後の展開への希望となった。

しかし見直すべき点もいくつかある。

まずアンケートは、その内容や性質により一般の平均値を求めるのが難しかった。つまり、自分の周辺を中心に配布したので、図工・美術の分野に多少なりとも関心のある方が多く、内容が偏っていることが考えられる。情報の収集方法が課題である。

次に、展示やフリーペーパーでのまとめにおいて、収集したアンケート結果の内容がうまく反映できていない。この研究を進めていくにあたって、貴重な材料を生かす方法を考える必要がある。これらは、ウェブサイト上などで発表していく予定である。また、教育がどのように成果が出るか具体的に追跡できていない。作品の傾向や、学習指導要領から、現在の職業や生活にどのような影響が現れているかを分析したい。これは今回の参加者も、次回の参加者も含め取材方法を工夫していく。可能なら、日本だけでなく外国の教育事情も調査したい。

キャラクターについては、今回の展示ではグラフィックメディアでの使用と、長久手市文化の家内でポスターを持ってチラシを配るという役割だった。研究と多くの人を楽しく結ぶという点で有用であると考えられることから、今後も活用・発展させたい。

2013年11月10日「ながくて市民祭り」において「ミニ図工の思い出展」を行った。そこでは図工作品、キャプションのパネル、会場風景の写真を展示し、「モナリザになろう」コーナーも行った。そこでは参加者から次回以降のための情報収集も行ったので、今後の展開に役立てていきたい。