

子どもの感性を育てる鑑賞教育

——「子どものための美術展'95」より

宮下 東子

はじめに

ここ十何年かの間に地方公立美術館がずいぶん増えたという。最近では都道府県立だけでなく市町村立の美術館が増えつつあるという。そしてこれは物質文化に物足りなくなった人々が心の潤いを求めていることを反映している結果であるともいう。しかしまた一方で、美術、美術館というと「堅苦しい」「わからない」というイメージを持つ人が多いことも事実である。

今本当に人々が心の潤いを求めその充足のために地方に美術館が増えているのなら、美術館から県民市民に近づくこと、県民市民を美術館に引き寄せることは、地方公立美術館のもつ重要な役目の一つというべきであろう。美術が心に潤いを与えるものであるなら、それになれていない人達にその享受をアプローチしなければならぬまい。それが美術館の普及活動の基本なのではないだろうか。

そして今、“美術館教育”ということばが各美術館の教育普及担当学芸員に意識されつつある。これは、各都道府県のみならず市町村にまで地方自治体立美術館がゆきわたってきたことと無関係ではないだろう。地方の美術館の役割は、地方の人々に質の高い芸術作品を提示するのみにとどまらず、その地方の文化を育てていくことや将来の豊かな文化を担う人々を育てることにあつても思われる。

美術館教育は必ずしも子どものためのものではない。しかし、感性の柔らかい子どものうちから美しい芸術作品に触れることは、たとえそれがその場で“知識”として実らなかったとしても、大人になるまでの間にその時の体験がなんらかの形で熟してゆくはずであるし、きちんと作品と対峙し作者との自己同一化を図ることは他者への思いやりといった人間性の育成にも通じる。美術館教育の中で特に子どもに向けた鑑賞教育に重点を置くことは十分に意味があるといえる。

当館では平成5年11月に行われた展覧会「ベルギー現代美術展」

から企画展ごとに、子ども、初心者に向けて鑑賞資料を製作してきた。また、平成7年夏に開催された「子どものための美術展'95」⁽¹⁾では、展覧会場では大人から子どもまで854人から感想文が集まり、学校や家に戻ってから書いた感想文も多数寄せられた。⁽²⁾また同展では8月中は毎日、9月は毎土・日曜日に担当学芸員による子ども向けの鑑賞会(ギャラリートーク)を実施し、多くの子どもたちと接する機会を得た。この展覧会の開催により、当館の教育普及活動に新しい方向が見えてきたように思う。

そこで、この「子どものための美術展'95」の感想文や鑑賞会の経験をもとに、美術館での子どもを対象とした鑑賞教育の方向性を探ってみたい。

1. 「子どものための美術展'95」より

子どもの成長と美術作品

平成7年に当館で開催した「子どものための美術展'95」では、テーマを“光”と設定したため、レンブラントやルソー、モネといった著名な画家の絵画作品から現代のライトアートまで、かなり広いジャンルの作品が展示された。また作品の他に、子どもたちが参加しながら楽しめるいくつかの体験型の遊具を展示室に設置した。(51ページ参照)この作品と遊具の中から、幼児から高校生までの子どもの感想文に出てくる印象に残った作品を集計してみた。

“光”がテーマであるこの展覧会では、レーザー光線等を使用した大がかりなライトアートの作品が展示された。⁽³⁾美術館といえば“絵や彫刻を見るところ”と思っていた多くの子どもたちにとって、特にこのライトアートのインパクトは強かったようだ。どの学年もこのライトアートに圧倒的な関心が集まった。ライトアートの光の放つ色と動きは小さな子どもたちの心を捉え、年上の子どもたちは機械の仕組みやライ

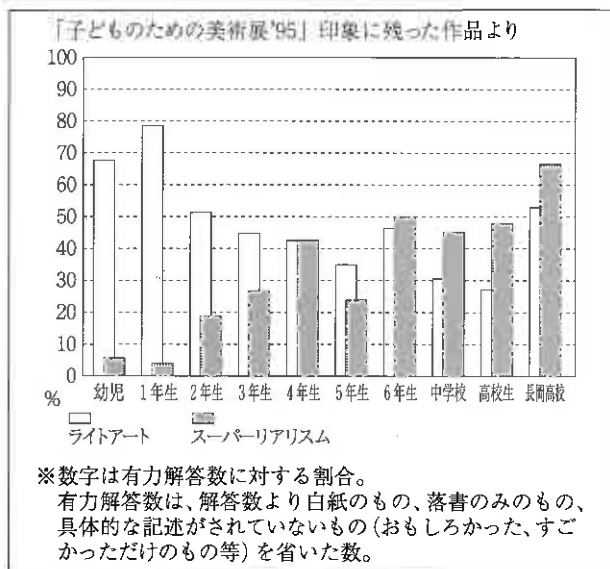
註

(1)北海道立近代美術館、福島県立美術館、山梨県立美術館、新潟県立近代美術館、広島市現代美術館の五館による共同企画の展覧会。新潟県立近代美術館では95年8月15日(火)から9月17日(日)にかけて開催された。65点の共通作品を軸に、それぞれの館独自の作品を加え、それぞれのコンセプト、構成により展開された。

(2)地元の進学校、新潟県立長岡高等学校1年生の芸術科美術選択の生徒さん達の感想文に見える感受性、考察力が素晴らしいことを特記しておく。

(3)この展覧会で展示されたライトアートは次の通り。田中敬一《LUMINOUS—ルミナス》／《虹のアヴェニュー》／《OPTICAL COSMO(オプティカルコスモ)》／《OPTICAL CHAIN REACTION(オプティカルチェーンリアクション)》／柏原エリナ《光のアルカディア/LIGHT ARCADIA》／《AMORPHOUS SIGN(アモルファス サイン)》／《瞬間の曇気楼(MRIA GE OF MOMENT)》

トが芸術になるという事実を目をみはった。しかし、この目新しくある意味では派手なライトアートが印象に残った作品のトップを飾るのは、小学校5年生までである。ライトアートへの関心は小学校1年生を上限に少しずつ下がってゆき、代わりに子どもたちの関心を集めてくるのはスーパーリアリズムの作品であった。絵を写真のように描けることへの驚きを隠せない子どもの数は逆に少しずつ伸びてきて、4年生ではライトアートへの関心の数字と肩を並べ、6年生ではライトアートを追い越し半分の子どもたちがスーパーリアリズムの作品に関心を寄せている。(グラフ)



グラフ

子どもの成長の上で、「9歳の質的転換期」ということがいわれる。⁽⁴⁾主観から客観へ、ものの見方、考え方が変わってくる時期である。具体的には、話し言葉から文字言葉への切り替え、テーマ性の強化、計画的な仕事、自分と他人の客観的な比較などがあげられるが、それともに見たとおりの客観的事実を表現したい意欲が出てくるのである。これを美術にあてはめれば写実への関心ということになる。「子どものための美術展'95」での子どもたちの関心は、この感情の成長を見事に裏付けた結果となっている。(図1、2)

さて、さらに「子どものための美術展'95」での子どもたちの印象に残った作品を集計していくとおおよそ次のことが分かる。小学校1年生までの子どもの関心は殆どライトアートと遊具——特に自分が参加できる動きを伴うもの——だけに寄せられているということ。2年生か

らはスーパーリアリズムの作品に対する関心が生まれてくるものの、3年生くらいまではまほこれと同じ傾向が続くこと。4年生から6年生にかけては写実に対する関心かなりの割合を占め、それがどんどん膨らんでいくということ。中学生以上になると、自分の眼で見た物事に対して自分なりの考察を加えるようになり、抽象的な思考が芽生えてくるということ。高校生以上になると、“写真のように上手に描かれた絵”だけでなく幅広い作品に眼を向けるようになり、特に内面的な世界を描き出したものや不可解な謎かけのような作品に好奇心を示す者が出てくるということ。

ここに表れてきている傾向は、それぞれの年齢の心の成長、発達にはっきりと沿っている。

子どもたちの感動の姿

次に、子どもたちがどんな形で感動を表しているのか、感想文に書かれた内容に眼を向けてみる。

「どうやってあんなえをかけるの?」(1年生) / 「どうゆうしくみになっているんだろう。」(3年生) / 「物に、光をあてる時、方向を、かえると、どうして、かんじが、かわるのかな?」(3年生) / 「ふだん感じなれているものでもこんなになるんだと思った。」(5年生) / 「かげをかくと、その絵が立体的になり、びっくりした。」(5年生) / 「人間がいた絵なのに本物に見えてしまう どうしてだろう?不思議だなあ」(6年生)…驚き、疑問。

「色のもつやくめはとても大切なことだと思いました。色を少しずつ変化させることによって絵のふんいきが変わっていく、ふしぎさは、とても心このこった。」(5年生) / 「毎日、見ているはずの空なのに、こんなにもいろんな表情、色を持っていることに気付いた。それから、影は光の裏になくてはならないものだと思った。光と影の対照的な2つの存在が美術を高めていると思った。」(中学3年生) / 「今じゃ美術は絵や彫刻の範囲にとどまらず電子の分野にまでかかわっているのだということがわかりました。」(高校1年生)…考察

「ひかりの色をまぜると、えのぐの色をまぜるのは、どちらもおなじいになるんじゃないだね。」(2年生) / 「かげをつけるだけでりたいてきに見えるんだね。」(2年生) / 「自分のまわりの色は、いろんな

(4)鳥居昭美著『子どもの人格形成と美術教育』さざら書房 1981 108頁

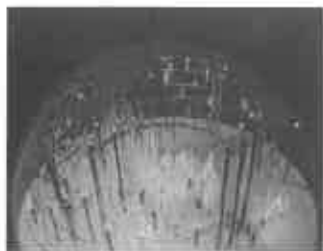


図1 柏原エリナ
《瞬間の気模様 (MIRAGE OF MOMENT)》
1994(ライトアート/主観)



図2 鈴木睦子《植物》1978
(スーパーリアリズム/客観)

いろいろできていることがわかった。」(3年生)／「いつでも空は、—中略—青色の種類だけかと思っていたけど、—中略—いろいろの色があったことに気づきました。」(5年生)／「光のあたり方で物もちがうふうに見えることがわかりました。」(6年生)…理解

「てらんかいが、がっこうであるから、そのときにかげをつけてみます。」(2年生)／「しずくがすごくまてはくがかきたかったよ。」(2年生)／「自分で絵をかくときは、たくさんの色をつかってかいてみたいです。」(3年生)／「にじのつくえやにじのいすなどにじぶんでいめいをつけたくまりました。」(4年生)／「帰ってから、もっと光がどのように当たっているのか、絵に描いてじっけんしてみたいなあとと思った。」(中学3年生)／「どれも人が描いた絵なのにあの太陽のまぶしい光が描かれてありました。—中略—そこで自分でも—中略—クレヨンや色えんぴつで描いてみました。」(高校1年生)／「実際に自分で確かめたくてしょうがありませんでした。」(高校1年生)…実践

※抜粋・すべて原文まま

特定の年齢に限らず全体的に、驚き、疑問、理解、実践という学習の過程を子どもたちの感想文の随所に見ることができる。小学校高学年から、特に中学生以上になると、さらにここに抽象的な考察が加わることになる。それなりの効果を期待して企画構成しているとはいえ、強制したわけでもなく子どもたちが自発的に積極的に学習していることに改めて眼をみはらせられる。

ここで見てきた「驚き」、「疑問(知りたいという意欲)」、そして「実践(自分でやりたい、ためしたい気持ち)」というのは鑑賞教育の上で重要なポイントとなると思われる。

鑑賞会(ギャラリートーク)より

当館の「子どものための美術展'95」では夏休み中は毎日、それ以外の日は毎週土、日曜日に子どもたちを対象に鑑賞会(ギャラ

リートーク)を行った。ここで筆者が実践した鑑賞会での語りかけの一部を記してみる。

◆「砂漠の太陽」と「森の太陽」(田中稔之《円の光景(ゴビ・アルタイの天空)》(図3)と菅井汲《森の太陽》(図4)の鑑賞)

対象：幼児～小学校3年生

(1995年8月25日の鑑賞会より)

- ・みんな、太陽をかくときは何色でかく?
 - 赤。
 - オレンジと黄色。
 - 薄っぽい赤。
- ・緑でかく人はいる?(いない)
 - でもね、(《森の太陽》を指して)これも太陽なのよ。これは何色の太陽?
 - 緑。
- ・どうして緑の太陽をかいたんだろうね?
 - 赤とかばっかりじゃつまらないから、ちがう色にしてみようと思ってかいたんじゃない?
- ・(《円の光景(ゴビ・アルタイの天空)》を指して)じゃあ、こっこの太陽はどうか?これはどこの太陽?(作品の傍に見やすく「砂漠の太陽」と書かれたキャプションが付けられている。)
 - さばく。
- ・そうだね。こっこの砂漠の太陽は、何色でかいてあるかな?
 - 赤、オレンジ、紫、青、ピンクとか、水色とか、うすい水色とか…。
- ・いっぱい使っているねえ。いちばんいっぱい使っている色は何?
 - 赤。
- ・砂漠の太陽が赤いとどんな感じがする?
 - あつい。
- ・そうだね。でもこの太陽は赤い色でかいてあるだけじゃな

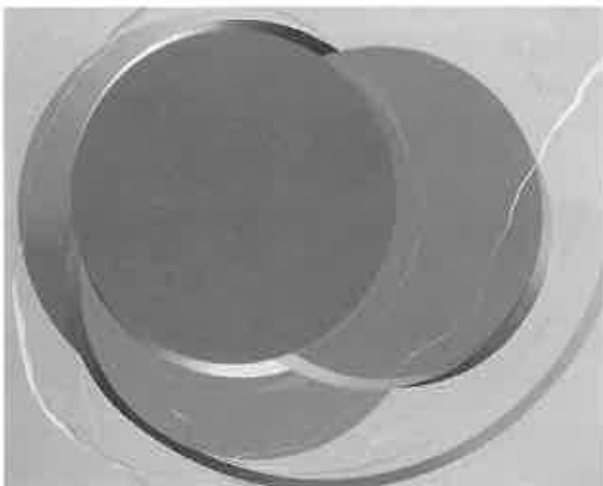


図3 田中稔之《円の光景(ゴビ・アルタイの天空)》1980

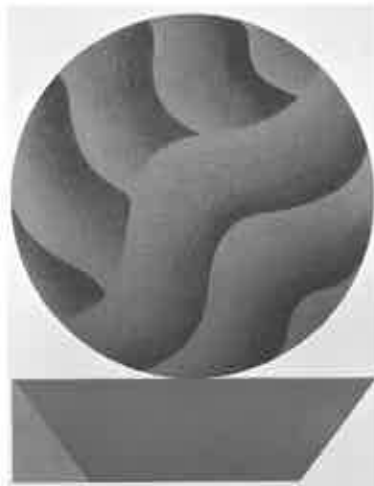


図4 菅井汲《森の太陽》

いね。丸がいっぱいかいてあるよね。これはどうして？

— あついでから。

— ギランギランしているから。

— あついでから、何個も映って見える。

— あついでで目がぼやけるから。

〈他に、太陽がゆれてる感じがする等〉

・ (画面を取り巻くひびのような形を指して)じゃあこれを見て。

なに、これ？

— なんだろう？

・ どうなってるのかな？

— あついでで太陽がにじんできているように見えるから。

— ひかり。

— しんきろう。

〈他に、あついででひびが入った、砂けむり等〉

・ 砂漠で太陽がざらざらしてたら、あついでで水が飲みたくなるよね。

— だから暑気癪がでるんだ。

・ なるほど。じゃあ、森は砂漠とくらべてどんなだろうね？

— 何だかすずしそう。

・ どうして森はすずしそうなの？

— 自然とかの風がからだにあたって、気持ちいい。

・ あと、森には何がある？

— 日陰がある。

・ どうして日陰があるの？

— 木がいっぱいあるから。

— 葉っぱがいっぱいいつているから。

・ さっきは赤い太陽はあついでっていったけど、この緑ってどんな感じがする？

— すずしい感じ。

・ そうだね。じゃあ、どうして緑の太陽をかいたのか、もうわかったね。

— うん！

※〈 〉内は別の鑑賞会での子どもたちの答えから

発問の設定の仕方、子どもたちの言葉の引き出し方などギャラリートークの在り方についてもいろいろ検討すべき問題点があると思うが、これについては別の機会に譲るとして、ここでは子どもたちの作品に対する反応の傾向を確認してみたい。



図5 一原有徳《SUM》1982



図6 《SUM》の反射光を楽しむ子ども達

子どもたちは作品の抽象的な色や形に対して自分なりにさまざまな解釈をしていた。ここでのテーマ“太陽”は、子どもたちの生活に密接に関係しているものである。無意識ながらも子どもたちなりの太陽への思いはそれぞれにあったのにちがいがなく、これを手がかりに考えをめぐらせていったと考えられる。特に、会話中の女の子の太陽に対する「ギランギラン」という擬態語などは、本当に心の中から出てきた、真夏の太陽に対する彼女なりの思いが反映された借り物でない言葉であるように思える。

またこの展覧会では一原有徳の《SUM》(図5)という、ステンレスを鏡のように磨きバーナーで変形させた一連の作品も展示した。子どもたちはこの作品に自分を映して変形した姿を楽しんでいたが、この鏡の反射光も床に歪んだ模様を描いていた。鑑賞会で、この歪んだ反射光をゴミと間違えた人がいたことをヒントに「これを掃除するにはどうしたらいい?」と問いかけたところ、子どもたちはやはり自由に様々な反応を示してくれた。(図6)この“ゴミを掃除する”という行為も、やはり子どもたちの日常生活に関わりが深いことである。

一方、前記の鑑賞会でとりあげた作品《円の光景(ゴビ・アルタイの天空)》(図3)は、ページュの地に赤の微妙なバリエーションでいくつかの大きな円形が描かれ、そこに若干のグレーや黄色を配したシンプルな作品である。発問する側としては「何色でかいてある?」と質問したときに、単純に「赤」という答えがでてくると考えていたが、比較的低年齢の子どもたちを対象にしていたにもかかわらず、彼らは毎回、そこに表れている赤い色のバリエーションを数少ない語彙ですべて答えようとしてくれた。子どもたちは知っている色の名前こそ多くはないが、かなり微妙な色の違いまでしっかりと見て認識していることがわかる。なお、ヨハン・バルトルト・ヨンキントの作品《ドルトレットの月明り》(図7)の中での月の光と電灯の光の違いなど、太陽の絵で見られた概念的な色だけでなく、生活の中の具体的、客観的な色も子どもたちはしっかりと見分けていた。

展示構成

参考までにこの展覧会の展示のコンセプトについても触れておく。

この展覧会は光に関する様々な作品を集め、全体を「美術の光」と「光の美術」に分けた。さらに次ページのような大小のコーナーを設け、これを開催館共通の基本の構成とした。



図7 ヨハン・バルトルト・ヨンキント《ドルトレットの月明り》1872頃

[美術の光]

- 光の色って何色？
 - ・虹色の世界(巖嘸)
 - ・朝やけ・夕やけ
- 光を描く、明るく描く
 - ・太陽を描く
 - ・光をもとめて(印象派の作品)
 - ・明るい・暗い
- かげに注目！
 - ・かげのふしぎ(シュールレアリスム/高松次郎)

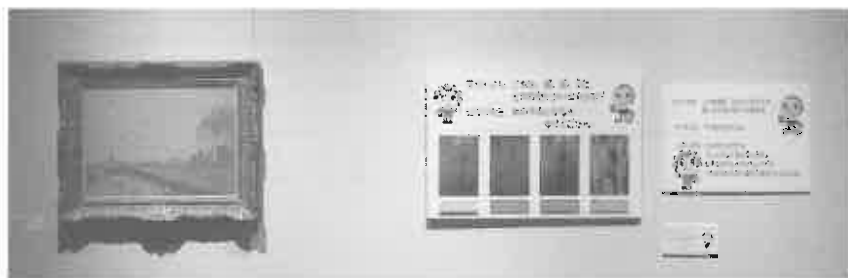
- アレ??光っているみたい！
 - ・白のマジック(スーパーリアリスム)
 - ・光の錯覚(オプティカルアート)

[光の美術]

- カメラが光をつかまえた
 - ・写真の中の光
- さり☆かがやきの美術
 - ・光とガラス
 - ・光がうつる(鏡を使用した作品)
- 光が生きている！
 - ・ライトアートの宇宙

当館ではこれに手を加えて15の小コーナーをつくり、所々に参加型の遊具やわかりやすい解説パネルを置き、下記のような構成とした。

コーナー	内容	遊具・解説パネル
導入	ライトアート	光の三原色(三原色のライトを床に照らす)
・虹色の世界	巖嘸の作品	プリズムボックス(スペクトルを見せる)
・空の色はどんな色?	青空、朝やけ、夕やけを描いた作品	色が見える仕組み(パネル)
・太陽を描く	太陽を描いた作品	いろいろな太陽(パネル) ・ヒカリ先生のへや(絵を描くコーナー)
・光をもとめて	印象派の作品	ルーアン大聖堂連作(参加型パネル)
・いろいろな光	季節の光、月の光等	クルクルマジック(参加型遊具/円盤にカラフルなマグネットシートを貼り、回転させ、加法混色をみる)
・明るい・暗い	光による演出のなされた作品	
・かげを描く	高松次郎の作品	キミの影(参加型遊具/白いキャンバスに自分の影を映し、高松次郎の作品と較べる)
・かげのはたらき	影による立体感、写実	明暗ボックス(参加型遊具/石膏頭像に様々な角度から光をあて、表情をみる)
・ふしぎなかげ	シュールな作品	ジュラシックパニック(参加型遊具/一見不定型の塊に一定の方向から光をあてると影が恐竜の形に)
・白のマジック	スーパーリアリスム	
・光の錯覚	オプティカルアート	展示作品と同じ構図の錯覚の起きないもの
・写真の中の光	写真作品	
・光がうつる	鏡の作品	
・光とガラス	ガラス工芸	
・ライトアートの宇宙	ライトアート	



子どもたちの興味が持続するよう、各コーナーをそれぞれ順番に関連づけ全体が大きな流れとなるようにした。また、目を引く作品、真剣に考える作品、知識を取り入れるためのパネル類、楽しい遊具…とそれぞれの性格を考え、全体の流れに抑揚を作り出した。

導入部分では、理屈抜きに子どもたちを展覧会の中に引き込むため、ライトアートの作品からいちばん大がかりで幻想的なもの⁽⁵⁾を設置した。最初に「虹色の世界」のコーナーを持ってきたのは光と色の関係を示すためであるが、カラフルな虹色により子どもたちをさらにわくわくさせ、積極的な興味を抱かせることにも役立った。

次の「空の色はどんな色？」から「明るい、暗い」までの一連のコーナーは、比較的落ち着いた絵画作品を展示した。ここでは必ずしも目立ったり子どもたちの気を引くばかりでない作品も、表現や個性、象徴性などをじっくり鑑賞させたかった。そこで子どもたちを飽きさせないように、参加型の遊具やパネル、絵を描く部屋などをちりばめつつ、思い切って広い空間をとった。ここでゆったりと鑑賞会を行なうための配慮でもあった。

そのあとのコーナーは、「かげのはたらき」「白のマジック」など子どもたちの制作の実践につながるテーマを交えながら、一定の主義に基づいた作品群が続く。出口から入口へ簡単に通り抜けられるようにしたため、最後のライトアートのコーナーは導入部のライトアートとのつながりができ、何度も会場を回ることができる。これにより子どもたちは時間の許すかぎり満足のゆくまで展覧会を満喫することができるように配慮した。

各ポイントには作品の鑑賞を助けるため、この展覧会の二人のキャラクター（ヒカリ先生とライトくん）による会話パネルを設置した。ここでは極力「解説」は避け、楽しく鑑賞すること、能動的に見、考えること、子どもたちと共感することに主眼を置き、言葉を選定した。⁽⁶⁾この会話パネルについては、賛否両論あったようだ。否の意見にも、もっと詳しい説明がほしいというものと、全部読んだら疲れてしまったというものがあった。前者の意見は多くあったが、作品を自分なりに味わうことができるための訓練としては、やはり解説はしすぎないほうがよいのではないだろうか。親切すぎる解説は、それだけで分かったような気持ちになり、作品をみるがおろそかになってしまいがちであるように思える。比較的難しい漢字にしかふりがなをふらなかつたこと、まだまだ難しい言い回しがあったことなどは改善しなければならない点である。

展示の高さは、作品については小学校3～4年生の平均身長を考慮した125センチメートル、会話パネルについては、これが作品鑑賞の

邪魔をしないよう低めの80センチメートルとした。この125センチメートルという高さは、子どもたちにとっていつもの展示よりずっと見やすかつただけでなく、大人にとっても意外に低すぎないものであったように感じる。筆者の知る限りでは“低すぎる”という苦情は皆無であった。

一見ライトアートや遊具にばかり夢中になっているようにも見えた子どもたちであったが、感想文の集計をみるかぎりでは、作品の方もきちんと見、彼らなりに感動していたようだ。彼らは十分展覧会を味わい、学習してくれたと思う。全体的に展示は功を奏したとみてよいだろう。

しかし、子どもたちに本物の美術作品を鑑賞させることにより、彼らの心に豊かな美の種を播くことがねらいであったことを考えれば、展示作品と直接関連させられなかった遊具⁽⁷⁾は「鑑賞」から離れて子どもたちをいたずらに夢中にさせただけに終わってしまったように思う。遊具は子どもたちを飽きさせないための、いわば鑑賞の息抜きのようなものであり、かつ学習のためのものである。しかし単なる息抜きではなく、また単なる美術の学習でもなく、作品の鑑賞に結びつく息抜きでありたい。

この展示の効果及び反省点は、今後の展覧会の展示のみならず、様々な鑑賞教育の形態に生かされてゆくべきであろう。

2. 美術館での鑑賞教育

ここまでの分析をもとに、子どもに向けた美術館での鑑賞教育についてまとめてみたい。

子どもたちの鑑賞の仕方に典型的に表れてきている傾向がふたつある。ひとつはライトアートや遊具に対する人気、もうひとつは、常に“自分でする”ことに感動が結びつけられていくことである。つまり、「参加」と「実践」、言葉をかえれば「体験」である。子どもに向けた鑑賞教育をしようとするならば、これは重要なキーワードになるはずである。子どもは——特に小さな子どもは、“頭で”よりも、まさに“体で”体験し学習してゆくのであり、“見る”という受動的な態度だけではない、能動的、積極的な姿勢でさまざまなものを自分の中にとりいれ育ててゆくのである。高校1年生男子の次の感想文がこれを端的に語っている。「なんか満足しました。——中略——今回は見て、さわって、感じて、自分で納得できたからです。」

「子どものための美術展'95」では、見る側が能動的に参加できるタイプのライトアート⁽⁸⁾を展示し、体験的に学習できるような遊具をいくつか設置し、また会場の中には自分で絵を描けるコーナーを設けてい

(5) 田中敬一《LUMINOUS—ルミナス》。4m×9mの大スクリーンにレーザー光線や液晶プロジェクター等で様々な形を投影し、音楽も併用しながら幻想的な空間を作り出した作品。

(6) たとえば、「ヒカリ先生：空の色は何色かな？ ライトくん：青だよ！ ヒカリ先生：それだけかな？（一連の作品が展示された最後に）ライトくん：いろんな空の色があるんだね。」等。

(7) クルクルマジック。(図8)円盤に様々な色のカラーマグネットを張りつけて回転させ、色の変化をみるものである。子どもたちは夢中になったし、単に“美術”という視点からみればとても有効な遊具であったが、今回の展覧会では鑑賞に結びつけることができなかつた。



図8 遊具「クルクルマジック」

た。(図9)特に自分で描くコーナーはライトアート、スーパーリアリズムに次いで人気が高かった。本物の美術作品による感動が生々しいうちに描くため、展示作品の良い影響が表れ、子どもたちの感性と創造性がいきいきと溢れ出し、結果的に非常に高い効果が生まれることとなった。これは美術館ならではの注目すべき効果とはいえないだろうか。



図9 絵を描く子どもたち

はっきりと子どもにもターゲットを絞った展覧会ならば、このように「参加」と「実践」を意識した展示が可能である。このような、子どもたちが体験できる、さわってもよい作品や遊具をもっと増やしてほしいという大人側からの意見、感想も多数あった。「子供にはそれがいちばんいいと思います。」という教育者の意見も目立った。まったくその通りなのであろう。

しかし、美術館教育は学校の図画工作や美術の授業ではない。学校の授業ではどうしても作品をつくることに偏りがちである。そして学校でできる鑑賞はというと、教科書や画集といった印刷物、スライド等のフィルム類や複製などによる間接的な鑑賞、直接鑑賞できるものは級友や先輩の作品、教師の作品くらいのものではないだろうか。もちろん制作や身近な人の作品鑑賞は十分意味のあることである。しかしその一方で、質の高い本物を見ることにより美的感覚や均衡感覚を養うことはやはり必要なのではないだろうか。学校と美術館との決定的な違いは、「より質の高い本物に触れる」ことである。

また美術館の展覧会は博覧会や遊園地ではない。博覧会は“一度きり”のイベントであり、遊園地は“楽しいだけ”の遊ぶところである。美術館に頻繁にくる子どもはいないかもしれないが、それでも美術館はいつでも本物の作品を展示しており、心を落ち着けたり感動したり

学んだりできる場所である。

美術館教育が美術館で行なう教育であることを考えれば、その特徴はやはり「質の高い本物に直に出会えること」である。美術館教育は、あくまでも美術館でのより質の高い本物の美術作品の鑑賞による教育を目指している、ということが基本前提なのではないだろうか。これを踏み外さない範囲で子どもたちの「体験」を意識した展覧会、展示、資料を充実させてゆくべきであろう。作品そっこのけで体験コーナーに夢中になってしまえば、美術館教育の意味が薄れてしまい、本末転倒ということになってしまう。

一般向けの展覧会では子どもを意識した展示はできない。その中で「体験」を意識した子どもに向けた活動として考えられることはいくつかある。展示室とは別会場でのワークショップ、鑑賞資料に簡単な“描くスペース”を設ける、等である。しかしもっと作品と結びつけた「体験」の方法はないだろうか。

当館の宮崎俊英学芸員が行なった興味深い実践がある。作品の内容、意図を理解するために、描かれた人物を自分で演じてみるというものである。作品をただ見ているときにはわからなかったことが、自分がその役になってみることによって理解できるようになったということである。筆者も横山操の作品について、これと似た鑑賞を試みたことがある。画面の線のみで、どんな風にこの線を引いたのか想像しながら、自分が画家になったつもりで筆を持ったつもりの手を動かしてみるのである。子どもたちは自らの手を動かすことによって、横山操の線の勢いを体感していたようだ。このような、作品の内容や作者を“演じる”こともまた、直接子どもに働き掛けるギャラリートークの際の間接的な「体験」として有効であろう。

二つめのキーワードは子どもたちの「驚き、疑問」である。子どもたちの素直な驚きや知りたいと思う欲求を上手に喚起することがより積極的、能動的な鑑賞につながる。その際、ひとつの答えを出すことによって完結してしまわないよう、豊かな創造性を刺激できる発問を設定する必要があるだろう。芸術の鑑賞には、答えはひとつなのではなく、いくつもの見方、考え方が存在するはずだからである。ひとつの決まった“解答”がないと満足できない子どももいるが、ひとつずつの解答を出しつつさまざまな見方があることを示唆するような発問を設定することも考えなくてはなるまい。

またこの時、できるかぎり子どもたちの心や機能の成長を考慮に入れて発問を設定する必要がある。すなわち、幼児から小学校低学年にかけては動きや鮮やかな色、明快な形への関心、小学校中学年か

(8)展示作品中の参加型のライトアートは、田中敬一の《虹のアヴェニュー》。自分の体の影をスクリーンに映しだし、体を動かすことによってその軌跡が虹色になってスクリーン上を流れたシステム。

ら高学年にかけての客観性への関心、二つ以上の物や自と他の比較、テーマ性への関心、中学生・高校生の抽象的考察、内面的なもの、不可解なものへの読解的な関心、等である。もちろん、学校の授業や行事で来館する場合を除けば、美術館にやってくる子どもたちの年齢は一定ではない。また同じ年齢であっても、個人差、環境、経験などの相違があるため簡単に割り切れるものではない。しかし、以上のことを考慮に入れて対応する——鑑賞資料を年齢別に数種類作る、ギャラリートークのスタッフを増やし、年齢別に対応する等——ことはある程度必要なのではないだろうか。

三つめのキーワードは「生活への関わり」である。自分の生活に関連した具象画に子どもたちがすんなりと馴染めるであろうことは自明の理である。しかし、田中稔之《円の光景(ゴビ・アルタイの天空)》(図3)の例からもわかるように、抽象的な色、形、線などでも子どもたちの生活と関連させることによって彼らが作品のなかに入り込んでいくことは可能である。そしてこの言葉は「親しみやすさ」と言い換えることもできるのではないだろうか。

四つめのキーワードを設定するとしたら、「抑揚」となろうか。これは子どもたちの興味を持続させ、生き生きとした感動と学習のためのポイントである。「子どものための美術展'95」の展示から得た言葉であるが、展示だけではなく、ギャラリートーク然り、鑑賞資料然りである。内容はもちろんのこと、ギャラリートークでの話、声の「抑揚」、展示や鑑賞資料の視覚的な「抑揚」——デザイン——も考えてゆかなくてはなるまい。

以上、四つのキーワード「体験」「驚き、疑問」「生活への関わり」「抑揚」は、今後も子どもに向けた鑑賞教育を実践してゆく上で常に重要なポイントになるであろう。ここにテーマの設定や言葉の選択の問題などが絡まってさまざまな鑑賞教育の形態ができてくるのではないだろうか。

おわりに

以上、「子どものための美術展'95」の実践と結果をもとに子どもに向けた鑑賞教育の在り方について、考えをまとめてみた。言葉にしてみれば当然のことばかりである。しかし、ここで基本を振り返ることにより、今後の方向性が一層明確になった。

現在の当館での鑑賞教育は、学校の団体観覧の際の鑑賞会と企画展の鑑賞資料の製作、配布が主な活動となっている。しかし、鑑賞

教育は継続していくことが必要であり、このことと地方公立美術館の役割とを併せて考えれば、教育普及展を継続して開催していくことや、企画展だけでなく常設展の鑑賞資料の作成がより重要であることがわかる。そして、鑑賞資料や解説パネルもよいが、何よりも子どもたちに直に接しながら鑑賞教育を進めていくことの重要性を痛感する。今後も地に足の着いた活動をしてゆくために、これが足掛かりになればと願う。

