

子どもの〈みる〉体験のために

——21世紀 子どものための美術展「ココロの形・カタチの心」をめぐって

宮下 東子

2001年4月14日から5月27日にかけて、新潟県立近代美術館では3回目にあたる子どものための美術展「ココロの形・カタチの心」を開催した。この稿では、この展覧会の企画の趣旨と意図について記し、これを総括しつつ、子どもの美術鑑賞について考察してみたい。

美術館と子ども

子どもを視野に入れた展覧会を企画するにあたっていつも考えるのは、「美術館は、子どもたちのためにいったい何ができるのだろうか」ということである。なぜなら、他の施設に出掛けてみた時、あるいは博物館関係の会議等で他種館の事情を聞く機会を得た時、度々感じてしまうのは、美術館は、種々ある博物館施設の中ではどちらかというと子どもと距離のある施設なのだ、ということだからである。

美術館は、動物園や水族館のように実際に生きている展示品が目の前で自然のパフォーマンスを演じることもなく、科学館のように目を見張るような実験を試みることもできず、博物館のように臨場感溢れるジオラマもない。おまけに、美術館では「触ってはいけない」「走ってはいけない」「騒いではいけない」と縛りが多く、スゴイ作品を発見して叫び声をあげることも、楽しくなってピョンピョン飛び跳ねながらみて回る⁽¹⁾こともしづらい、なんだかカタクルシイイメージ⁽²⁾の拭いきれない場所なのである。

それでも、機会があれば我が子に小さいうちから本物の良い作品を見せたいと思う親の言葉を度々耳にする。これは親の自己満足ではない。幼少時の体験は、原体験として、一生を左右するほど後々まで精神の深部に潜み影響を与えていくことが多いからである。筆者も、言葉に邪魔されることなく、また常識や先入観に遮られることもなく、物事を直感的に捉

えることのできる柔らかい感性を持っている時期に、質の良い視覚体験をすることはきわめて重要なことと信じる。

現代の子どもたちの問題も気になる。最近では「キレる」という言葉も耳慣れたものとなってしまった。校内暴力や学級崩壊は高校・中学校にとどまらず小学校でも起こるようになっていくと聞く。毎日子どもたちとともに過ごしているわけではない筆者は本当に現代の子どもたちがキレやすいのかどうか把握できないし、十把一絡げ的に決めつけてはならないが、子どもたちの心の荒みは、どうやら世間で危惧されていることのひとつであるのは間違いないように思われる。

そんな中で、今、美術館でできることは何か。美術館の特徴として用意されているのは、本物の作品とそれを鑑賞する場である。子どもたちの多くが通う学校での図工・美術との決定的な違いもここにある。学校の授業の在り方も最近ではずいぶん変化してきているようだが、それでも学校では実技によって素材に触れたり自己表現をしたりすることの方が現実的であろうし、質の良い本物を選んで提示することは美術館でしかできないことである。

今子どもたちに問題があるとすれば、それには単一でない絡み合ったいくつもの要因があるはずである。その要因の一つに、核家族化や少子化による人間関係の希薄・多すぎる情報と実体験不足・それと反比例するテクノロジーの進化による仮想現実シーンの増加などを背景として起こる想像力の欠如が挙げられはしないだろうか。他への思いやりや判断力などは、想像力の豊かさと関係があるように思われる。なぜなら、思いやりを持つには自分と他がどう違うのかを想像しなければならぬし、何かを判断するには一つの行動が何を引き起こしどんな影響を及ぼすのか想像することが必要となってくるからである。

註

(1) 絵本の展覧会で、はじめは先生の後ろから列を作ってお行儀良く会場に入った幼稚園児が、最後には先生の前をスキップしながら出てきたことがある。他の展覧会でも、気分の乗った子どもは展示室で腕を振り回したり、飛び跳ねたりする。確かに作品の保安上はハラハラするが、このように感動を身体中で表現するのが子どもなのである。

(2) 大型の展覧会時には必ず観覧者の一部から「子どもがウルサイ。子どもの入場規制を。」という意見が出るし（もちろんその逆の意見も同等にあるが）、学校の団体観覧の感想文の中には、「美術館はツマラナイと思っていた。」という旨の言葉が時々みられる。

美術館での作品の鑑賞は、人間である作者との間に作品という‘もの’を媒介するものであるから、生身の人間や自然との直の交流・対峙には及ばないかもしれない。しかし、人間が何らかの思いを込めて作った作品と対峙し、一体化し、心を動かし、思いを馳せたり考えをめぐらせることによって、想像力を育む一助となると考える。

しかし、鑑賞という活動が受け身なものになりやすいこともまた事実である。実際に体験し、触れるなどして全身で様々なことを吸収し、感動を体中で表現する子どもたちのためには、積極的な鑑賞の体験を促す工夫と、鑑賞をより豊かなものにするための体験が必要になる。

この点については、これまで当館で開催された子ども向けの展覧会でも確認された。子どもたちは、単に‘見る’という行為だけでなく、自ら関わる一触る、動かす等一能動的な行為によって学び、その体験を媒体として作品の世界を自らの体内に取り込んでいるようであった。子どもを美術館に連れてきた大人達からのアンケートにも、このことは繰り返し訴えられた。「もっとさわられるものがたくさんあったほうがよかった」等々。

現代では、アートが街に溢れ、いわゆる絵や彫刻だけでなく、享受する側もアクションを起こさずにはいられないように仕掛けられたインタラクティブな作品も多い。そんな中であって一概にいいものかどうかわからないが、美術館で扱う展覧会の共通点は、‘視覚’がメインに据えられていることであろう。つまり、美術館での鑑賞は、主に見ることを通じて行われるということである。

‘見る’という行為は、目という感覚器官ひとつだけを働かせればできそうであるが、‘鑑賞’となるとそれでは済まない。鑑賞は、土壌や環境、それまでの体験・記憶などを基盤に五感と知性を総動員して行う行為である。だから、美術の鑑賞が視覚を通して行うものであっても、その世界を享受するために、作品に触れることや、体験型・参加型の提示の仕方をするのは、鑑賞者にとってより豊かで深い貴重な体験となるはずである。鑑賞者が子どもであれば、より一層重要なことである。

とはいえ、展示とともにある美術館のもう一つの機能である保管という見地からみれば、美術館で扱う作品には、触る

ことで不都合な心配の起こるものも多いことは事実である。また、触ることができるようには計らうためには、保安上の様々な問題と条件が付きまとうこともまた回避できない現実である。

このような美術館の現実と向き合いつつ、参加・体験型の提示を織り込み、自然に五感が働いて想像力を育むことのできる活動をすることが、子どもたちに開いた美術館となる鍵なのではないかと考える。

視覚芸術の鑑賞と子どもたちとを、体験を通して結びつけるために、まず子どもの視覚と興味、日常の鑑賞活動について整理しておきたい。

子どもの視覚と興味

生まれて間もない乳児の最初の視覚体験は、おそらく大抵の場合母親をはじめとした家族の顔であろう。乳児は、愛情に満ちた、あるいは新しく誕生した命に興味津々にのぞき込む家族たちの顔に出会い、その顔に興味を持つ。人間の表情一特に赤ん坊に対するそれは、よく動くからである。

小さな子どもは、動くものに興味を示す。子どもが動くものに興味を示すことについては、1995年に開催した「美術の光/光の美術」での幼児から小学校低学年までの動くライトアート⁽³⁾への絶大な人気からも明らかである。

赤ん坊の興味をひくために大人がよくする動作に、両手で顔を隠し、次に手を開いて顔を見せる「いないいないばあ」があるが、これは乳幼児が動く表情に興味を持つことを証明する端的な例といえよう。また、3～4歳の子どもがよく描く典型的な人物像として、顔に直接手足をつけて描くいわゆる‘頭足人’があるが、これも、この年齢の子どもにとって、人間の一番重要な部分が顔であることを示している。

様々な動く顔の表情を見て、幼児はやがて優しい顔・怒った顔・悲しい顔といった表情と感情との結びつきを知り、少しずつ相手の気持ちを推し量ることができるようになっていくのである。

小学校中学年以上の子どもの視覚的興味は、前に二回開催した「子どものための美術展」の経験からある程度明らかになっている⁽⁴⁾。物事を客観的に見ることができるようになる

(3) 田中敬一『ルミナス』・『虹のアヴェニュー』など。小学校低学年までの主観的な捉え方をする時期にはこのライトアート、小学校高学年からの客観的な捉え方ができるようになってからはスーパーリアリズムの写実作品が子どもたちの心を捉えた。『新潟県立近代美術館 研究紀要 第1号』(1995) p.47～「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」参照。

(4) 『新潟県立近代美術館 研究紀要 第1号』(1995) p.47～「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」参照。

小学校中学年から中学生頃までは、写実的表現への興味と憧憬が大きいこと。中学生以上になるとかなり個人差が出てくるが、考察する力がついてきた中学生以上の子どもは、超現実的なもの・抽象的なもの、つまり具象的でない‘わからないもの’に対してその意味を探ろうとする推理・洞察的興味が芽生えることである。

子どもの日常の鑑賞体験

また、子どもが日常生活の中で行っていると思われる‘見る’行為を中心とした視覚的な鑑賞活動の材料として絵本と紙芝居が挙げられよう。絵本も紙芝居も、言葉（物語・語り）によって描かれた絵の世界を広げ、絵によって物語の行間の世界を広げる、視覚と言葉の総合芸術であり、この相互作用によって子どもの鑑賞活動が促されるものである。

絵本の鑑賞の特徴の一つとして、鑑賞する側が主体になることができるという点がある。絵本は、壁に固定展示された絵画と違って、自分の腕の中に引き寄せてみる。開くのも閉じるのも、またもう一度前に戻ると、みる側の意志一つで自由自在。一つの場面を堪能したら、腕の中でページをめくるといった身体的行為を伴いつつ次の場面に移るのである。

絵本の鑑賞の特徴としてもう一つ、人との結びつきが挙げられよう。絵本は基本的には個人的な鑑賞法をとるものであるから、これは読み聞かせの場合に言えることである。絵本を媒介に、読み手と聞き手の密接な人間関係が結ばれるのである。二人の手の中で一冊の絵本を共有するという一体感。これに加え、読み手と聞き手が一対一で、二人の間には物語ないし絵を媒介に会話が生まれる。この会話が、鑑賞に際して子どもの未熟な経験を補い、両者の絆と鑑賞を深める役割をする。

紙芝居の場合は、1人で、あるいは2～3人でみる絵本の場合と違って大勢で享受する。演じ手が全体の緩急を考えながらドラマティックに展開していくため、もう一度前に戻るといったことはない。自分でめくる絵本に対し、紙芝居の画面の抜き差しは演じ手がその語りのタイミングに合わせて行うため、聞き手は客体となる。その代わり演じ手の語りと演技、そして画面の抜きの劇的な動きといったパフォーマンス性が豊かで、演劇の鑑賞と近い形となる。紙芝居の場合は演劇よ

りは演じ手と聞き手の距離が近く緊密感があるため、両者の人間関係ももちろん生まれるが、ここでの人間関係はむしろ、大勢で享受することで気持ちが高まり生まれる聞き手相互の一体感なのかもしれない⁽⁵⁾。

ここまでの考察で子どもたちの日常生活の視覚体験と興味の関係から見えてくるのは、顔（表情）・動き・会話・物語・パフォーマンス・一体感といったいくつかのキーワードである。そして、鑑賞活動の形態として、静なるものに対する主体的・身体的な関わり、客体として関わる場合の対象の動きやドラマ性も特徴的であることがわかる。

「ココロの形・カタチの心」の実践

さて、ここまでの考察をもとに、先に開催した展覧会「ココロの形・カタチの心」を総括してみたい。

前述の考察からキーワードを整理してみると、出品作品の選択につながるのは〈顔・表情〉〈動く〉〈触る〉〈写実的表現〉〈推理・洞察〉〈物語〉といった言葉。そして、その提示の仕方に関わってくるのは〈参加・体験〉〈身体的行為〉〈主体的行為〉〈動き・パフォーマンス〉〈会話〉〈一体感〉という言葉であろう。ここではこのキーワードをもとに総括する。

テーマ

「21世紀 子どものための美術展 ココロの形・カタチの心」と題したこの展覧会では、心情・感情・精神・思い・気持ちといったものを‘ココロ’という言葉で表し、美術作品の表層に表れたり深部に内在したりする内面的なものをテーマとして取り上げた。

人生経験の浅い子どもたちを対象に、視覚による鑑賞という受け身になりがちな行為を通して、内面という形のないものを扱おうというのは、かなりの冒険のようにも思われた。しかし、現代の子どもたちの心の問題に思いを致したとき、その想像の対象として人間の内面を取り上げることの必要性を強く感じるのである。また、人生経験が浅いとはいえ、どんな子どもも、日常生活の中で、何らかの形で自分以外の人間と関わり合いながら過ごしているはずである。‘精神をくみ取る’といういい方ではずいぶん難しく鹿爪らしいイメージ

(5) 絵本及び紙芝居についての考察は、『月刊 絵本』通巻71号（1978.7、すばる書房）、及び、阿部明子・上地ちづ子・堀尾青史共編『心をつなぐ紙芝居』（1991、童心社）と、地元長岡市の紙芝居サークル「新潟ひょうしぎの会」のメンバーの話を参考にした。

になってしまうが、子どもの日常生活の体験に沿った形で‘気持ちを考える’という形に置き換えれば馴染みやすいものになるのではないかと考え、敢えて内面を取り上げた。

対象

「21世紀 子どものための美術展」の冠を持つこの展覧会では、美術館という開かれた公共施設であることもあり、対象となる‘子ども’は幼児から高校生まで。基準は小学校の中学年においたが、‘子ども’と一口に言っても、発達の未分化な幼児から大人にかなり近い高校生まで、成長過程も興味の対象も異なるかなりの広範囲にあたる。

当然、幼児の興味に応えられる部分も高校生の心を掴む部分もちりばめなくてはならなくなる。それは、別の見方をすれば、子どもだけでなく大人のための美術へのアプローチともなり、大人の鑑賞にも堪える展覧会にしなければならないということでもある。

展示・構成

〈動く〉〈触る〉

子ども向けの展覧会の場合、〈動く〉〈触る〉ことができる作品をできるだけ多く、というのが保護者たちの強い要望であることは前にも触れたとおりである。しかし、今回の展覧会では展示作品そのものには、触れることができるものや動くものは扱わなかった。実際に触る許可をもらえなかったこともあるが、内面をテーマとし、想像力を高めることを目標としたこの展覧会では、作品の物質的な側面よりも形として表れた部分によって‘みること’そのものを印象的な体験として心に焼き付けてほしかったこともある。もちろん、身体的な体験は子どもの鑑賞にとってきわめて重要なので、後に述べる鑑賞補助具やワークショップで補うことにした。

〈物語性〉

内容は4部構成とし、それぞれのタイトルと内容は次の通りである。

- ・第1部「いろいろな顔・かお・カオ…」
…様々な顔と表情を楽しむ

- ・第2部「泣いたり、笑ったり」
…人間の最も根源的且つわかりやすい感情の表現を共感する
- ・第3部「手にもココロがあらわれる!?!」
…顔以外の箇所にも感情や精神が表れることの発見
- ・第4部「ココロの奥をのぞいてみよう」
…全身ににじみ出る心、造形要素などによる心の表現、作家の自画像など、総合的な表現

子ども向けを謳いながらも対象年齢の広い今回の展覧会では、導入部分は幼児の発達と興味に沿い、且つ誰もが通ってきた道の中で共感できるものを扱い、先へ進むにつれて表面から内部へ、部分から全体へと大きな流れを作った。そして、単純な感情からより複雑に分化した内面へと分け入っていくことで、幼児から成熟した大人までの鑑賞に堪えられるよう配慮した。

各部門の中では、作品は同一のテーマでつながっているが、部門の変わり目に位置する作品同士も違和感無くつながりを持たせるようにした。例えば、第2部「泣いたり、笑ったり」のはじめに位置する田島征三《わっはっは》の笑いイラストレーションの手前には、バブアニューギニアの笑い顔の仮面。第2部の「泣く」部門の次に位置する第3部「手にもココロがあらわれる!?!」冒頭は、顔を手で覆って泣く本郷新の《哭》。手の表現を扱った第3部の次に位置する第4部の冒頭は、やはり顔を手で覆ってポーズする女性を描いた福岡奉彦《羽音》、というように。そして、第4部の最後は「自画像」を扱ったが、この最後には中村正義の《顔》シリーズを置き、第一部冒頭の「顔」にさらにつながるように配慮した。単純に顔の表情を楽しむところから始まって、次第に作品の内面に入り込み、スタート地点に戻ったときに、深まった目と心とでもう一度、スパイラルを描くように、同じ作品で鑑賞を深めていけたら、という思いを込めてのことである。

実際、二周以上した人がいたかどうか、残念ながら調査していないのでわからない。しかし、とにかく、少なくとも1部から4部まで、大きな流れだけでなく細部も注意深く途切れないようにつなげ、会場の中にある意味での〈物語性〉を持たせた。

〈顔・表情〉

第1部「いろいろな顔・かお・カオ…」は、まさに乳幼児の原初的な興味そのものを導入に持ってきたものである。その点、子どもたちにとってとても馴染みやすかつたらしく、アンケートでの好きな作品、おもしろかった作品の上位にあがっている。〈顔〉は、人間の身体の中で最も表情豊かな部分であり、その中には‘心の窓’と言われる目も、声や言葉を紡ぎ出す口も含まれていて、子どもでなくとも、誰もが関心を持つ部位である。画家たちもまた、時代を、国を越えて繰り返し顔を描いてきている。国立西洋美術館で「顔」展⁽⁶⁾が開催されたのも記憶に新しい。子どもたちだけでなく大人にとっても、展覧会の導入としては相応しいテーマであったと思われる。

ここで取りあげたのは、

○エイブルアート

○篠内佐斗司《あ、い、う、え、お》シリーズ

○能面

○パプアニューギニアの仮面

の4種類である。

エイブルアートとは、ここ数年間に紹介され始めたもので、障害者による一種独特な原初的パワーを秘めた作品群である。エイブルアートの作品群には、何の銜いもない純粹な創造意欲と造形的な力の煌めきを感じられる。ここに子どもたちの造形と通じる点があるのではないかと考え、共感を誘うべく導入部に展示した。

素朴な原初的パワーという点ではパプアニューギニアの仮面も共通点を持つ。が、ここにはさらに、人々の素朴な祈りの要素が加わっている。

篠内の《あ、い、う、え、お》シリーズ(図1)は、表情と感情の関係に気付き、それを楽しむために展示した。母音によってできる顔の動きは自然に開いた表情や閉じた表情を



図1 篠内佐斗司《声明五羅漢》1989年

(6)「顔 絵画を突き動かすもの」2000.1.12~2.13国立西洋美術館/
2000.2.22~3.20京都国立近代美術館 企画：東京国立近代美術館

作り、さりげない日常生活の中の感情とつながっている。「あ」と開いた表情はびっくりしたり何かを発見したりしたとき、「う」と閉じた表情は考え込んだり言葉に詰まったとき、など。同じ「あ」でも、「あつ」と短く詰まる場合と「あー」とのびる場合とでもニュアンスが変わってくる。篠内作品独特のユーモラスな作品は、そんな表情の変化を楽しみながら気付かせてくれる。

顔の表情の変化といえば、能面が思い起こされる。地元新潟県の佐渡では歴史的な背景もあって能が盛んで、全国でも珍しい能をテーマにした博物館⁽⁷⁾も設置されている。それにも関わらず、能は子どもたちが馴染む機会の少ないものの一つに数えられよう。しかし、能は、ヨーロッパの文化とは質を異にする日本の伝統的な深い美の世界であり、子どもたちに伝えたいものの一つでもある。この日本の伝統芸能の世界の一端に、顔の表情を通して触れてみたいと思い、能面を展示に加えた。

能の物語の中で、変化するいくつもの表情を含んだ能面は、一見無表情なものもあり、役柄による典型的な表情を含んだものもある。さらに、その表情の中に、正反対の表情を含ませる場合もあり⁽⁸⁾、きわめて深い世界を持つ。その意味では、能面は、子どもよりもむしろ精神的に複雑に分化している大人のための能へのアプローチとして相応しいのかもしれない。

ここでは、まずは子どもたちに様々な表情の面を見せるという意味で、すべての感情を含む小面をはじめとして、笑(翁)・怒(大飛出)・悩(邯鄲男)・恨(泥眼)の五つの表情の面を展示した。親子あるいは学芸員との会話を通して、さらに一步踏み込んでみようとするれば、感情のはっきりした面とすべての感情を含む小面、また、ともに若い女性をモデルとしながら表現の全く違う小面と泥眼など、較べることによって表現の深さが浮き彫りになるようにした。

第4部「ココロの奥をのぞいてみよう」の最後にももう一度〈顔〉を取りあげている。第1部で展示した〈顔〉との違いは、‘自画像’つまり自分の内面を見つめながら描いたものであること、そして展示全体の流れの中で、鑑賞の対象が、‘変化を楽しむ’ことから‘気持ち(内面)を考える’ことへと比重が大きく移ってきた位置にあるということである。当然、

(7)佐渡能楽の里。能面はここから借用した。その他、パプアニューギニアの仮面は塩沢町立今泉博物館から、木喰観音は地元長岡市の宝生寺、と、この展覧会では、作品に親しみが持てるよう、また興味を持った子どもたちが気軽に見に行けるよう、地元ゆかりのあるものも意識して取りあげた。

(8)例えば、「邯鄲男」の面は、人生に悩む青年の表情をしているが、同時にこの面で夢から覚めて悟ったときの晴々とした表情も同じ面のなかで表現しなければならないという。



図2 中村正義《顔》1963年

悲しいとか嬉しいとかの単純な感情ではなく、複雑に分化した心のひだや精神が描き出されているものである。ここは、幼児や小学生よりも経験を積んで〈推理・洞察〉する力が付いてきた中学・高校生を意識したコーナーである。

ただし、このコーナーで、小さな子どもでも、中村正義の《顔》(図2)シリーズの大胆な形と鮮やかな色を直感的に捉えて何かを印象的に感じるであろうし、小学校中・高学年の子どもは宮脇晴の《自画像》の緻密な〈写実的表現〉に惹きつけられ、その底に流れている精神のようなものを感じ取ることであろう。たとえそれが、その時点では得体の知れない感覚であろうとも、である。



図3 本郷新《無事の民「仏性」》1970/1990年



図4 オーギュスト・ロダン
《握拳する大きな手》1889年

〈身体的行為〉

第3部「手にもココロがあらわれる!？」では、一転して表現の中心が顔から手へ変わる。普段は案外気付かないが、手には意外に表現力があり、ダンス・歌舞伎・舞台などでも手の表情は重要であるという。画家や彫刻家も手の習作をたくさん残している。習作ではない作品の中にも、顔よりも手の表現に力を注ぎ、抑えた表現によって内面を強調するという手法を使ったものもある⁽⁹⁾。

ここでは、そんな手を中心にした表現の作品をいくつか集めた。(図4)自然に彫刻作品が多くなった。図録の中では、これを紹介する頁で「おなじカタチをつくってごらん」と呼びかけた。ポーズでもそうだが、姿勢の心とでもいおうか形の心理のようなものがある、形をまねることによって理屈抜きに精神が伝わることもあるからである。この具体的な例については、ワークショップの項で触れているので参照されたい。日本の伝統芸能でよく言う‘型からはいる’というのもそういう意味合いがあるのだろう。身体全体で様々なことを吸収していく子どもたちにとって、作品の形を身体でまねることは、とても効果的なことだと思われる。

(9) 出品作品では、本郷新〈哭〉《無事の民「仏性」》(図3)、参考作品では、岡本太郎《傷ましき腕》、シケイロス《すすり泣き》など。



図5 野田哲也《日記：1978年2月2日》1978年

展示会場で、子どもたちは、自然に彫刻の手の形をまねしていたようだ。親子連れの場合は親子でまねて楽しんでいた。触ることのできる作品が無くて、このような形での〈身体的行為〉による鑑賞も可能なのである。以下、展示会の感想文より抜粋。

「手にもココロがあらわれるがいっぱいあっておもしろくてまねをしてしまいました（小学生7歳女子）」

「手の展示で子どもが手の形をまねしていました。作品はただ見るもの、にしてしまっていた自分にはっとさせられ、私も一緒に手の形をまねしてみました。（21歳女性）」

展示会の感想文を集約してみると、中学生・高校生・大人が手の表現に興味を持ったようだったが、逆に小学校低学年の子どもも形をまねすることで表情に興味を持ったようだった。

パネル

展示室には、子どもたちがより豊かに鑑賞できるように、作品以外のものもいくつか設置したが、その中の一つにパネル類がある。パネルには展示作品を補足するための参考作品の図版パネル・展示作品をより深く知るための説明パネル・積極的な鑑賞と思考を促すための呼びかけの言葉パネルの3種類を用意した。

説明パネルは、作品についてまたはそれにまつわって、あ



図6 吉原治良《顔》1949年頃

るいは展示の趣旨をより深く伝えるために必要な情報を掲げた。ただし、鑑賞の邪魔にならない程度に、できるだけわかりやすく簡潔に記した。

言葉パネルは、解説や解釈の押しつけになって自由な鑑賞を妨げないように、しかも興味を持って作品を見たり応用したりできる言葉を注意深く探し、必要最小限にとどめつつ設置した。

例えば、第2部「泣いたり、笑ったり」の中の、ともに泣く少女を描いた二作品、野田哲也《日記：1978年2月2日》

（図5）と吉原治良《顔》（図6）の間に設置した「おかしをあげたら 泣きやむのは、どっち？」など。これは、筆者を含む大人の想像を超えて意見はまっぴたつに分かれ、どちらも譲らぬ論争になった⁽¹⁰⁾が、いずれにしても子どもたちは、この言葉をきっかけに二つの画面をよく見詰め真剣に判断しようとしていた。二つの作品は写実とデフォルメで表現方法は異なるものの、子どもたちは、二人の少女の泣き方やその胸に抱える悲しみの種類が確かに違うのだということを、しっかりと感じ取っていたようであった。

この言葉パネルは、子どもたちの〈主体的〉な鑑賞に十分役立ったことと確信している。

ところで、この展示会は、導入部で幼児の興味を考慮したり洞察力のある中学・高校生の鑑賞にも堪えるように配慮

(10) 学校の団体観覧及びギャラリートークなどで聞くと、大抵の場合意見が分かれた。ここで意見の例をいくつか挙げておく。

- ・野田作品の方がだだをこねている感じなのでお菓子で泣きやむだろう。
- ・吉原作品の方が深い悲しみに見えるからこそ、お菓子をあげて慰めたい。
- ・吉原作品の少女は頬がこけているので、空腹なのだろう。…etc.

したりはしているものの、基本的には小学生、特に中学年程度の年齢を想定して企画した展覧会であった。触ることのできる作品や動く作品を出品していない‘みる’ことが中心になってしまう展覧会は、幼児にはやや難しいのではないかと思われた。

ただ、幼児が単独で美術館に来ることは普通では考えられず、必ず親をはじめとした保護者を伴ってくるのが想定される。だから、この展覧会の場合、幼児の鑑賞を支え、促すものとして、絵本を鑑賞するときのように、気の知れた大人との〈会話〉が必要であると考え、たくさんの親子の〈会話〉がなされることを期待していた。だが、期待していただけで、親子の〈会話〉を促すための対策は講じていなかった。

会期が終了し、感想文を集約してみると、大人からの文の中に、「子どもと一緒に楽しんで見ました」「子どもがひらがなが読めるので説明を一生懸命読んでいました⁽¹¹⁾」「パネルが子どもにもわかりやすくてよかったです」という内容のものがちらほらあり、パネルが親子の〈会話〉に一役買っていたかもしれないことに気付いた。会場には、パネルの他にもタイトルに使われている言葉の意味の説明キャプションもいくつか置いてあったため、これも少しは役立ったかもしれない。今後は〈会話〉のきっかけになる言葉を意識して考慮することも必要かもしれない。

鑑賞補助具

触れる・動く作品を展示できなかった代わりに、展覧会を楽しむために、また展示品をより深く理解するために、会場内にはいくつかの鑑賞補助のための器具を設置し、遊ぶコーナーを作った。いずれも〈身体的行為〉を伴う、子どもたちが〈主体的〉に関わることのできるもので、さらに〈動き・パフォーマンス〉性も加わり、子どもたちには大人気であった。コーナーは、5箇所。次のようなものを作成した。

- ①平面鏡…ごく普通の鏡。篠内佐斗司《声明五羅漢》が展示してある向かい側に、大人から子どもまで顔が映る位置に設置。《声明五羅漢》を見ながらその顔まねをしたり、自分なりの‘あ、い、う、え、お’の表情を試したりできる。

(11) 平仮名が読める子どもが自分で読むことができるように、キャプション・パネル類にはすべての漢字にルビを振った。図録も同様である。

- ②能面回転ボックス…箱の中に能面（但し塗りのない土産物）とライトを設置し、自分で能面の角度を変えたりいくつかの角度から光を当てて、表情の変化を確認できる。（図7）
- ③上下反転する顔…江戸時代の上下を逆に見ると表情が変わるだまし絵を、拡大し回転板に取り付けたもの。自由に上下反転させて楽しめる。（図8）
- ④全身福笑い…関節で区切った男の子の形をしたマグネットシート。自由にポーズと顔の表情を変えて楽しむことができる。（図9）
- ⑤曲面鏡…アクリル製の鏡を変形させたもの。フランス・ペーコンの《自画像のための3つの習作》のゆがんだ顔と関連させるため、この作品の近くに設置。

上記補助具の中で、特に作品の鑑賞と密接に関わり合って効果的だったのが、①の平面鏡と②の能面回転ボックスであった。

平面鏡は、手で動かす類のものではなかったが、鏡を見ながら自分の表情を動かすという点で〈身体的行為〉を伴っていた。何よりも良かったのが、鏡に作品と自分の顔と一緒に映り込んだことである。鏡という同一平面上に作品と自分自身が並ぶことにより、より作品との関わりが密接になり、き



図7 能面回転ボックス



図8 上下反転する顔



図9 全身福笑い

らに自分が演じる楽しみだけでなく、親や友達も一緒に映り、三者のパフォーマンスの共演として映った姿を客観的にも楽しむことができたのである。彼らは、顔の表情と内面の関係に身をもって気付き、藪内作品の世界を豊かに広げて満喫した。そして親子や友達との人間関係さえも少し深めることができたかもしれない。以下、展覧会の感想文より抜粋。

「親子で楽しめました。特に鏡で写して後ろの（声明五羅漢）をマネてみたり、一緒に楽しむことで発見がありよかったですと思います。（48歳女性）」

「いろいろな顔をしながらあいうえおといっているのは、とってもおかしかったです。わたしもやってみたくれど、やっているうちに、自分も、わらってしまいそうになりました。

（小学生8歳女子）」

能面回転ボックスの場合は、やや実験的要素が加わったものであった。能面は、美術館や博物館に展示されている間は、完成品ではあり得ない。なぜなら、これは能舞台の上でシテがつけて舞って、そこで初めて能面の美の世界が生きるはずだからである。その場で能舞台を見ることができれば一番いいのであろうが、そうもいかない。だから、この補助具は、せめて動きと表情の変化を見ることができる実験装置といったところである。しかも、使用した能面が質の良いものではなく、ニスを塗っただけで胡粉すら塗っていない土産品であったから、回転によってうまく表情が変化してくれるものが危ぶまれた。しかし、能面の表情の変化をうまい具合に劇的に演出してくれたのがライトによる光であった。箱の中での実験ながら、角度による表情の変化を目の当たりにした子どもたちは、展示された能面を見るだけよりも一層深く、日本の伝統芸能の奥深さをかいま見ることができたようだった。以下、展覧会の感想文より抜粋。

「のうめんのむきがちがうと、ないたりわらったりするのがおもしろかったです。（小学生7歳女子）」

その他の補助具も、特に④の全身福笑い・⑤の曲面鏡は大変な人気であった。

この手のものを設置するとき、必ず頭をよぎるのが、「子どもたちはこれだけに夢中になって、作品には目もくれず、美術館が遊ぶだけの遊園地と化してしまわないだろうか」という心配である。子どもたちは、どうしても自分の手を出して

動かせる遊びの方に魅力を感じるし、現実に展示会の感想文をチェックしてもその傾向がある。それでも、かなりの割合の子どもたちが、補助具とともに心に残った作品を何かしらアンケートに記してくれており、遊びのコーナーの存在によって作品もまた楽しんだり発見したりしている様子なのである。総合的に見れば、やはり、このような遊びのコーナーを設けることは、子どもたちにとって有効であるといつてよさそうである。

ワークショップ

この展示会では、会期中のイベントとして2回のワークショップを行った。ワークショップという言葉の定義は、場合によって様々で難しいところだが、ここでは、簡単に「参加・体験」型のイベント」という程度に定義しておきたい。

「笑う門には福来たる!？」と銘打って実践したワークショップのシリーズは、一つが「笑った顔を作って遊ぶ」と題して仮面を作る工作、もう一つが「笑って、わらって、ワラッテ、笑う—役者さんと一緒に」と題した身体表現による鑑賞活動であった。

「笑った顔を作って遊ぶ」の方は文字通りの工作で、とりあげて記すべきことは特にないが、もう片方の「笑って、わらって、ワラッテ、笑う—役者さんと一緒に」は、筆者にとって一度試してみたかったことでもあり、またとても新鮮な活動でもあった。

〈身体的行為〉の項でも述べたとおり、鑑賞時に、同じポーズをしてみるなどの模倣は作品に表れた精神の追体験につながり、特に子どもたちにとっては有効と考えられる。これを受けて、作品の模倣から発してこれを身体表現にまで広げたらどうかと考えた。当方ではギャラリートーク時に子どもたちを相手に模倣まではできても、それを身体的表現にまで高めるノウハウは持っていない。そこで、身体表現のプロともいえる演劇関係者を招き、実施してもらうことになった。

講師は、東京都で活躍中の女優さんである松本麻希さんと役者兼演出家の柿ノ木タケヲさんのお二人をお願いした。松本さん側でも子どもを対象にしたこのようなワークショップは初体験とのことで、こちらの考えと松本さんの経験とイメージをすりあわせた結果、演劇のワークショップメニュー

を展示作品と絡ませて実施していくことになった。

ワークショップを行った場所は、実際に作品がある展示室内。展示作品に影響がないように展示室の空間ははじめから広くとっておいた。当日のメニューは、次の通り。

- ①自己紹介（近況を交えて）
- ②ストレッチ（体のストレッチ。筋力をほぐす）
…首から順番に体の筋を伸ばしていく
- ③発声（顔のストレッチ。顔の筋肉をほぐす）
…手で引っ張った方向に顔の筋肉を動かす
「顔ゴム」（発声練習をするわけではない）
- ④身体表現
 - ・あいうえお…藪内作品との関連。あいうえおを使って喜怒哀楽を作り、ストーリー仕立てにする。
 - ・まねっこ…輪になり、誰か一人の真似を皆でする
 - ・展示作品を使った表現
ex. 本郷新《哭》、手の彫刻、福岡奉彦《羽音》、バルラッハ《忘我》など
…次の瞬間のポーズ、手の奥の表情、などを考えて演じ合う
 - ・まちがいさがし
…2グループに分かれてポーズを作り5秒間見る。目をつぶっている間にポーズを変えた一人を当てる。

2歳児から40代の大人まで、子どもと大人が半分ずつ入り交じって、展示室の中で、皆でストレッチなどをしている光景は、少し不思議な感じがした。自己紹介によって緊張を少し解き、次いでストレッチやゲームによって…と、本題の身体表現に至るまでの手順を丁寧に踏んでいくことで、身体とともに参加者の心もほぐれ、和やかな雰囲気が生まれていった。この様子から、身体と心はつながっていることを実感した。

美術館は、良く知った顔が集まるサークルなどとは違い、たまたまその場に集まった知らない者同士でイベントが行われることの多い場所である。美術館で行われるイベントは、講演会・講座・映画・コンサートなど、参加者が受け身の体勢で行うものが多い。その場合は知らない者同士の集まりでも特に支障はないが、ワークショップのような、参加者

が主体的に活動する必要があるものは、のびのびと自分なりの表現をするために、まずは緊張をほぐすことが重要だということに改めて気付かされた。

肝心の展示作品との相乗効果はどうだったのだろうか。

例えば、ストレッチの段階での「あいうえお」。直接鑑内作品と関連づけたわけではなかったが、参加者たちは気付いていたことと思う。鑑賞の段階では、鏡に映して楽しむ場合でも、「笑ったままであいうえお」「おこった顔であいうえお」というように、問題にしていたのは「顔の表情」であった。しかし、このワークショップでは、表現の範囲を全身に広げた。例えば、「痛い時のあいうえお」などと設定する。「あーっ」と痛がる時はどんな状況か。「いっ…」と痛がる時は、朝起きて、ベッドに足の小指をぶつけたとき。「うっ」の場合はナイフで刺されたときかな?…と、それぞれの状況を細かく設定し、それを皆で演じてみるのである。(図10)そしてさらに、この設定された「あ」「い」「う」「え」「お」の状況をつなげてストーリーに仕立て、連続して演じる。このように具体的に状況設定をして較べることにより、顔だけでなく全身の表情が人間の内面との関係性を浮き彫りにし、鑑内作品の世界が、さらに、見るだけでは思いもつかなかった広がりを見せることになったのである。

また、例えば、高村光太郎の《手》の場合。この作品の若々しく張りのある形を模倣してみると、思いのほか力が必要なことに気付く。この手の形を皆で作って、松本さんが「これは何の形だろう」と問いかけたとき、参加者の7歳の男の子が、もう片方の手と上下対象に組み合わせ、足を開き腰を落として「波動砲だっ」と叫んだ。たぶんテレビのSFマンガが何かの武器関係であろう。男の子らしくほほえましい発想である。だが、それと同時に、この発想は、一見高村光太郎作品とは何の関係もなさそうでありながら、この作品の持つ力と張りを、実に的確に捉えた発言であるとはいえないだろうか。もちろん、高村光太郎の、この手のモデルが実際にしていたポーズは全く違ったものであったかもしれない。しかし、男の子の開いた足も落とした腰も、この手の形と十分釣り合いのとれたポーズであった。(図11・12)

このように、作品を見るだけでなく、身体表現と組み合わせることによって、作品への理解が、理屈を越えて飛躍的に



図10 ワークショップ風景「痛い時のあいうえお」

深まったことは、予想していたとはいえ、やはり新鮮な驚きであった。これは特に子どもの美術鑑賞に〈身体的行為〉がいかに重要な役割を果たすのかを示す出来事である。ついでに言えば、皆で楽しそうに演じ合う姿からはひとつひとつを皆で演じてみることによる〈一体感〉も、そこには生まれていたと感ぜられた。

このワークショップは、最初に構想した「身体表現による鑑賞」というより、「展覧会と身体表現とのコラボレーション」といっても差し支えないほど内容の濃いものであった。

これが会期中1回しか開催できなかったのは、とても残念なことであった。形を変えて、このように身体的要素を取り入れた活動を、今後もっと気軽に実施できる工夫をする必要があるだろう。

図録

普通、展覧会の図録はどのような位置づけがされているだろうか。展覧会の記録として、あるいは研究書として、または画集としての位置づけもあるかもしれない。

図録は、展覧会が解体された後も形として残るものである。今回の図録は、展覧会の記録であるのはもちろんだが、それとともに、子どもに向けた美術の入門書―「子どもが美術に

引き立てる方向で工夫をしたつもりである。

図録は印刷物であるため、実物と同じ迫力はない。その代わり、こちらの都合にあわせて図版の大きさなども自由に指定できる。つまり、図録では、より自由にこちらの意図——子どもたちへのメッセージ——を伝えることができるのである。そんなこともあって、図録では後に残る一冊の本として、企画者からのメッセージを込めた。美術館の展覧会場のように展示に合わせて客体として享受するのではなく、家で絵本をみるように、主体的にページを自由にめくり、家族と話し合いながら楽しんでもらいたいと思う⁽¹²⁾。

おわりに

この稿の前半部分でも触れたように、子どもを対象に内面という具体的な形のないものを扱ったこと、触れる作品や動く作品を展示しなかったことなど、この展覧会は一種冒険的な要素を多く含んでいたと思う。その根底にあったのは、‘子どもには触れるものを’と繰り返し言われる中で、‘子どもに

だってみる力はちゃんと備わっているはずだ’という、子どもの視覚の能力と直感力を信じる気持ちであった。

展覧会を終えてみて、導き出された結論は、‘子どもにも、信じるに足るみることへの興味と力がちゃんと備わっていた’ということ。それと、‘それでも、やっぱり、子どもの美術鑑賞には、体験や身体的行為が有効だ’ということの両面であった。

嬉しかったのは、地元の幼稚園から先生に連れられて3歳児の一団がやって来た時のことである。3歳の子どもたちは、自由にすると收拾がつかなくなるからという理由で、手をつないだまま、遊ぶコーナーでも触ることを許されなかったにもかかわらず、けっして‘連れてこられた’という感じではなく、本当に楽しそうに見ていってくれたからである。

美術館という子どもたちが通り過ぎてゆく場所で、いったい何ができるのか、今後も終わることなく課題となることだろう。子どもたちに負けないくらいの自由な発想を持ち、それを大切にしながら、今後もこの課題に取り組んでいきたい。



(12) この図録が家庭でどう享受されているか、未調査のためわからないが、展覧会終了後、東京都内の学校及び教材業者から断続的に注文があり(2002年3月9日現在で都合180部)、学校教師が現場で副本として利用することがわかっている。