

〈研究ノート〉

保育士養成校における美術プログラムに関する考察 —シュルレアリスムの導入をてがかりに—

船 木 美 佳 *

要約

本研究は、浦和大学こども学部のアドミッションポリシーにある「自分の内なることにも向き合う」を、どのように美術教育の中で実践するかを問うたものである。

上記の課題とシュルレアリスムとの関連性の中でうみだされた、美術プログラムについて、概要を述べる。同時にそのプログラムと受講者の制作状況、作品の関連性を考察し、保育士養成校の美術教育の意義について提案を試みるものである。

キーワード 美術プログラム 保育士養成校 シュルレアリスム オートマティズム

目次

1. はじめに
2. シュルレアリスムとプログラム「即興水彩ポートレイト」
 - 2.1 オートマティズムの歴史的背景
 - 2.2 創作現場と美術史
 - 2.3 即興水彩ポートレイトのプログラム内容
 - 2.4 学生のアンケート結果とその考察
3. プログラム「コラージュ」
 - 3.1 コラージュ・プログラムの内容
 - 3.2 アンケート結果と考察
4. おわりに

1. はじめに

本研究は、浦和大学こども学部のアドミッションポリシーにある「自分の内なることにも向き合う」を、どのように美術教育の中で実践するかを問うたものである。

上記の課題とシュルレアリスムとの関連性の中でうみだされた、美術プログラムについて、概要を述べる。それと同時にそのプログラムと受講者の制作状況、作品の関連性を考察し、保育士養成校の美術教育の意義について提案を試みるものである。

はじめに筆者の中で「自分の内なることにも向き合う」を、どのように捉えるのかという問いがあった。「自分の内なること（性）」とは、制作現場で学生が創造性を思わず発揮し、画面と向き合い何らかの生き生きとした色や形が創成される瞬間と関連している。この10年間、学生制作状況と作品の関連性を観察してきた結果、「自分の内なることにも向き合う」とは、個々人の達成される目標やレベルというより、以下に挙げる「状態」を差すのではないかと仮定をもつようになった。その上で、その「状態」を誘発するプログラムとはどのようなものであるか、について試行錯誤していくこととなった。

- 固定概念・言語性に縛られない発想がある
- 遊びを通してものをつくる傾向が強い。
- 目的的思考ではなく、プロセスの中で着地点（完成）を見い出していく傾向がある
- まずは手が動き、実践に躊躇がない

上記の「状態」は、教員が指導を通して教授する性質のものではなく、プログラムとその環境整備により誘発される可能性が高い。本稿ではまずは第一段階として、プログラムづくりの背景として筆者の研究分野であるシュルレアリスム（surréalisme）との関連性を述べながら、実際のプログラム例をあげ、論じていきたい。

2. シュルレアリスムとプログラム「即興水彩ポートレート」

2.1 オートマティズムの歴史的背景

筆者が担当する授業「造形表現」では「即興水彩ポートレート」プログラムをこの5年ほど実施している。特徴としては、時間制限を設け、描画時間が非常に短い事である。（15コマでは、その他に観察や描画時間が十分なものも設定している。）

じつはこの「即興水彩ポートレート」はシュルレアリスムの「オートマティズム（Automatisme自動記述）」技法を参考にしている。ここでいうシュルレアリスムの「オートマティズム（Automatisme自動記述）」技法とは、シュルレアリスム運動の中心人物であるアンドレ＝ブルトン（André Breton, 1896年－1966年）と詩人のフィリップ＝スーポー（Philippe Soupault, 1897年－1990年）が共同で行った実験が始まりと言われている。もともとはブルトンが第一次世界大戦後、兵役（軍医補）を終えてパリに戻ってきた頃、睡眠に入りながら現れた単語や文章を口述などで書き留めるなど、フロイトの精神分析の影響が見られる創作活動を始めていた。ブルトンとスーポーはあらかじめ文章や内容を用意せずに、思いついたことを素早く書きとめ、詩作を重ねていった。片方が記述している時は、片方が観察し、時間制限を設け変化させるなど、実験的な創作だったと言われている。そして制限時間が短くなるにつれ文章から、主語や時制が抜け落ち、動詞が現在形となり、一見、解読不可能な文体が生まれたと言われている。

シュルレアリスムは、日本語では「超現実主義」と訳される。巖谷國士（1943年－）の

解釈によると、「超現実主義」とは一般的に理解されているような「現実と切り離され越えてしまったここではないどこかの世界」を指すものではなく、この現実と連続的な地続き上にある「濃い」現実のことを指す。つまり、この場合の「超」は「非常に」という意味あいを持ち、まさに現実を凝縮した「濃い現実=超現実」を指すというものである。この特異な実験では、スピードが要であり、それによりまず揺れ動くのが「時制」「主語述語などの文法体系」といわれており、その後オブジェクト（客体）のみが残っていき、ついには単語と単語の組み合わせのみが残り、そこに作者本人が思い描いてもいなかった世界が立ち現れるという現象が起きた。

2.2 創作現場と美術史

即興水彩ポートレートではこの「オートマティズム」技法を下敷きに構成している。保育士養成校の学生の間では今でも「デッサン技術の有無が、絵を描く能力と比例する」という呪縛ともいえる根強い固定観念が流布している。そこから自分は絵が上手く描けない、イコール自分は美術は苦手であるという意識をもつ学生が実に約8割ほどいる。

しかし、創造性とは、もちろんデッサン力のみを指すものではないし、新しい技法を生み出すこと、つまり新しい価値観に挑戦し生み出す力とも言える。だからこそ、そもそも美術作品とは、たったひとつの「物差し」で善し悪しを測れるものではない。そのことを創作の現場にて美術史を参照しつつ、多様な「物差し」が存在することを証明する必要がある。そして、それは学生の固定概念を緩めていくことに繋がっていく。

美術史には、旧来型の価値基準を疑い、新しい基準をその上に作り続けられた精神の歴史がある。世界や人生をひとつの固定化された価値基準だけで測るのではなく、多様な視点で再構築を重ねようとする提案の積層ともいえる。学生が制作現場で起きたことや自分だけでなくクラス内の他者の創作上で起きたことを、美術史と関連させつつ学ぶことは、個人の創造的挑戦力の後押しとなる。

そのような学びは美術史を知識として得るだけでなく、少なからず自己理解に繋がり、自己を受容できれば、必然的に他者理解の幅も広がることになる。

教員としては、学生の創作の才能は多種多様であり、例えばデッサン力が高ったり、アイデアやデザイン感覚が鋭いなど、彼ら彼女らの持っているものに対して広い守備範囲で反応することは重要である。さらにそれを、学生にフィードバックして返すことで、学生自身も無自覚であった自分の内の才能や力に意識が向けられる。

2.3 即興水彩ポートレイトのプログラム内容

具体的な「即興水彩ポートレイト」の手順については次のとおりである。うち導入部は以下①～④である。

- ① 2人組をつくる
- ② 選択した色を、あらかじめパレットに摘出

③画用紙を水に浸す（描画が始めから滲むようにする）

④筆者の実践

⑤実践

導入部の①では「観る—観られる」のコミュニケーションを深めるため、ウォーミングアップとして軽いコミュニケーション・ゲームを入れる。まずペアをつくり相手の印象を季節や食べ物にたとえあったりする。つぎに片方に詩の一節を与え、それを芝居のセリフのように相手に語りかけてもらう。芝居めいたセリフを聞いた方は、相手の声の音質を色に置き換える。その際、相手が着衣している服や髪の色に惑わされないように、あくまで音声や、語られた内容に耳を傾け色に変換するように注意する。さらに色もなるべく具体的に表現してみる。（例えば赤であれば、青みがかった赤、いちごの様な赤、ワインのような赤など。）

これを数回繰り返しているうちに、学生から出てくる単語には「空のような澄んだ青」「くもりがかったグレイ」「暖かみがある黄色」などが表れ、色に対してイメージが膨らみはぐれてくる様子が観察される。こうして特定されたイメージが湧いてくると、絵の具のそのままの色ではなく、やがて自分の色彩をもつことができる。いずれも、あくまで相手と関わりを通して、その声やその他を含めた観察から想像の中で色に変換していく作業とも言え、それは聴覚と色彩をむすぶ遊びだとも言える。

②では、①で言語化した相手の声や印象の色に加え、自分が好きな色を選び、あらかじめパレットに並べておく。ここでは敢えて、標本のような3原色を基に明度順に並べることはせずに、自分で絵の具（色）を選択する。時間はかかるが、「即興水彩ポートレート」で表れる色彩は、対象の「外見上」の保有色に限らず、対象（声を含め）の観察を経たイメージからもたらされた色である。対象が目の前に存在し、それを観察する者との間に色が誕生することを意識化する必要な工程である。もちろん描画過程で他の色を追加しても構わない。

③では、もともと画用紙を濡らしておくので、どうしても絵の具が滲んでしまい、細かな描写が出来づらい。その時点で、学生は早々に「上手く描くこと」をあきらめざる得ない。別の言い方をすれば「上手く描こう」とする意識から解放される。同時に、絵を描くとは、「相手をよく観察しながらデッサンのように描くことである」ではなく、他のアプローチを迫られる。その時、学生は、今まで考えていた「絵を描くこと」に対する技法や概念を捨て新たな方法を発見開発する。思い通りにならないと苦労しながら、もどかしさを感じつつ絵を描く学生もいるが、いずれにせよ、そこに素材の偶然性が重なりひとつの作品ができあがる。この作品は少なからず偶然性の影響を受け完成する。最終的には、描かれた本人同士、細かい描写がないうえ、顔の形状さえ留めていない画面だったとしても、お互いにどこか「自分に似ている」という感想をもつ場合が多い。

④の筆者の実演の作業は重要である。プログラムを始めた5年ほど前には、この④の作業は学生にとって「見本」となり、これから制作する学生に、筆者と同一作業をせねばならないという先入観を与えてしまうのではないかと危惧していたが、この工程を入れるのと入れないのでは学生の集中度に変化が見受けられるため続行している。学生の目前で、非常に早

いスピードで、時には画用紙の天地を回転したり、身近にある筆以外の道具、指や手のひらを使い、対象を観つつも、固有色にこだわらずに描いてみせる。

学生にとってこの「(慣れた) 手つきを観る」ということが、なんらかの創作意欲を刺激すると思われる。実はこどもは熱心に、成熟した手作業への観察行為をする。筆者は手先の巧緻性や、プロフェッショナルな手の動きを観ることは、こどもの創造の発達に寄与するものがあるのではないかと推察している。

(本校のクリスティーン・プレ (Christine Pellé) 教員担当の授業「イノセンスアート」を参観した際、手先の動きが困難な障がいを持ったこどもが、同じクラスのこどものはさみで切る制作行為を半時間近く凝視していた場面に出会った。さらに観察を続けるこどもの表情からすると、かなり集中していたことがうかがわれた。プレ教員からは、「観る」ことで、何かしらの創造性を刺激しているのではないかというコメントがあり、「手作業を観る」とことと創造性の関係については別途リサーチが必要かと思われる。)

最後⑤の実践では、学生の描写時間は10分弱ほどに制限される。描画時間としてはかなり短いため下図や段取りを組みたてる猶予もなく、冒頭で記述した「自分の内なるこどもに向き合う」状態の項目の中でも特に

○固定概念・言語性に縛られない発想がある

という傾向が強くなる。そこには写生とはいえ、従来の写生とは異なるレベルの観察と、把握が発揮されている。そして自然に学生は遊びにちかい形でもものをつくるのが可能になる。完成した絵は、時々、顔の原型すら留めていない肖像画であったとしても、お互い、「どこか自分に似ている」という言葉が交換される。これは目前の人と「遊び」を共有し、完成するプロセスでもある。そこで、冒頭にあげた「自分の内なるこどもに向き合う」状態の

○遊びを通してものをつくる傾向が強い

の項目を叶えている。また物理的に制御不能である絵の具の滲みによる効果で、具体的な形から始まった平面作品が、抽象絵画のように変化することもある。つまり具体的な描写から始まった画面が、抽象的な画面に変貌するということが多々起こる。学生の中には、今まで抽象画などを描いた経験者はほぼ居ないのだが、自然に経験する機会にもなる。(図01、図02)



図01 受講者K.Wさん 作品

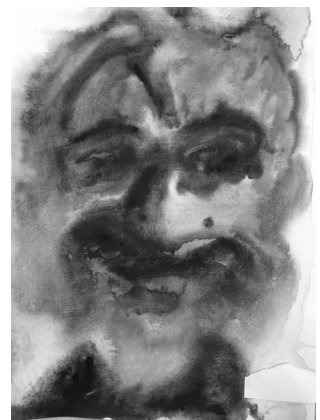


図02 受講者K.Rさん 作品

2.4 学生のアンケート結果とその考察

このプログラムでは受講者にとって「目標」の設定がしずらく、自身が反応することを現在進行形の記録のように、絵の具で画用紙に留めながら進行するようになる。一般的に、ものごとを完遂するとき「ねらい」や「目標」を設定しアプローチするものだが、そこにはどうしても、目標までの線的思考・時間の在り方が自動的に立ち上がる。しかし、ここでは「とりあえず」やってみるという挑戦しかない状況がある。段取りに長い時間をかければかけるほど、大脳の中に正解ができあがり、そこに向かって進むことはひとつの生産方法ではあるが、ともすれば、受講者には、技術不足による失敗や、少しでも計画通りに進行できないと、すぐにやる気を失うなど「遊び」の要素から離れてしまい、結果として作品画面が退屈であったり窮屈になってしまうことが多々ある。また制作過程で「閃いたこと」は、「目標」への集中を削ぐ出来事であり、ノイズとして排除されやすい傾向にあるが、むしろ、そこを契機にせねば進みようがない状況のもとでどう対応するのかという体験をすることになる。

時間を短縮することで「オートマティズム」技法が発動し、直感的にひらめいた脈絡のない閃きをすくいとることが可能となる。

この流れをワンセットとして、だいたい2回ほど繰り返すが、1回目のプログラムを終了した後、全員の作品を一斉に並べ、自分の作品や他者の仕事をふりかえる時間を設ける。その時筆者は作品に対してはなにも言わず、自分の1回目の作品をよく見て、2回目を挑戦することだけ伝える。次のワンセットでは、より大胆により思い切った表現がしばしば見られる。

実際の学生の感想や反応としては、以下のようなものがある。

- 1、思い通りに描けずもどかしい思いがある
- 2、描いているうちに原型がなくなったが、楽しくなってきた。
- 3、輪郭を描いても滲むので意味がないと途中で思い線を描かずに、感じた色を乗せることができた。
- 4、目をつぶって相手のことをイメージすると、暗いなかに明るいものが見えた。
- 5、目でみるだけでなく、描くことで見えるものがある。
- 6、持ち上げたとき大量に含ませた水が流れ、なんだか分からなくなってきたが、これはこれでいいのかな、と思った。
- 7、思っていた肖像画と全く違い、新しい楽しさ難しさを味わえた。
- 8、思ったままに描いたら、想像にちかひのが描けたからすごいと思った。
- 9、勝手に手がうごいて楽しかった
- 10、人の作品をみて、こういう描き方もできるのだと思い、2枚目はもっと自由に描くことができた。

このように、学生は、もどかしい思いをしつつも、いつのまにか自分のイメージを生成し、それに素直に沿い画面に定着させようという動きがあることがわかる。また目に見えるものだけで終わるのでなく描く行為の中から次の仕事を発見する跡が見える。つまり前もって段取りなどを決めずとも、そして描いたあとが次々に滲む事態が起き、いったん何をすべきかわからなくなったりしたとしてもそれを否定的な状態と捉えず、自由に先に進むことができている。そして手を動かしながら考えた方が楽しいし手応えがあることを実感として理解している。

受講者は先入観に拘ることの無意味さを感じれば、すぐに放棄し、新しい価値観を探ることを感覚上で行っており、その柔軟な力は目を見張るものがある。そしてほかの学生の作品が、自分にとって自由な創造性の契機になるのであれば、一斉に創作をする意義は大きい。

学生は創作の現場で経験したことがないことに対して、恐れを抱くのではなく、楽しさを感じている。そこには比較する前例がないため、のびのびと自由に創造性を発揮できているとも言える。ここに、本当の意味での「遊び」の発明があり、その楽しさを体験することは、将来こどもに対するとき、指導ではなく「一緒に遊べる」保育士・幼稚園の教諭になることを期待している。

3. プログラム「コラージュ」

3.1 コラージュ・プログラムの内容

コラージュ (collage) 技法自体は、20世紀初頭に編み出されたもので、決して新しい技法でなく「コラージュ (collage)」という単語は「貼り付け」を意味する。主に新聞や雑誌など印刷物を切り抜いて構成する技法を指す。描画力は必ずしも必要とされず切ったり貼ったりするだけなので、編集力は問われるものの誰でも着手できるという利点がある。コラージュ技法はシュルレアリストのマックス＝エルンスト (Max Ernst, 1891年－1976年) などが独自の思考から制作に取り入れておりオートマティズム技法にも通じるところがある。

筆者のプログラムではそれを参考にしているが、加えて「無意識」にできた形という点にも注目している。通常、色紙、色画用紙など、意識的に型を切り取ったあとの残りの形は一般的にそれは切り屑として廃棄処理される場合が多い。(図04)しかし、浦和大学こども学部のアートスペースでは10年間、そのような、意識的に使用されなかった方の形を貯める専用の箱があり歴代の学生が残した切り屑などをできるだけ保管してきた。(図03)学生たちは○の形を求めて○を切り取るが、実はその際出来てしまった○の外側の形も同時につくりだしている。つまり人がある型を切り抜くとき、意識しようとしまいといふ2つの形をつくりだしている。(類似の現象で、しばしば描画中のパレットには、さながら抽象画のような状態になることがあり、これも実は、本人が「作品」として意識していないだけで無意識とはつくりだしていることには変わりがない。)

そして筆者のプログラム「コラージュ」では、この残った形の方(図04)に意識を向け、それを利用して構成する内容である。つまり一旦他者が無意識に捨てた形を意識的に取り上

げ再構築するプログラムである。ここでは印刷物は使用しない。学生は、さまざまな形状の形を取捨選択しながら自分の画面に貼付していく。そして時には平面作品ではなく立体的な画面構成する学生もでてくる。このプログラムはもともと、一から自分の目標や計画を打ち立てて制作するというより、既にある形を利用しなければならない。それをどのように解釈して自分の作品として取り入れることができるのかという事が問われている。このような制作の条件は、学生にとってはあまり経験がない。しかしながら、この課題設定は制作現場以外の場面でよく起きているのではないだろうか。リセットや一からスタートすることで前向きになるのではなく、今あることや今ある自分を捉え直し再構築すること、を感覚的に経験する機会となる。そこには既にある形や出来事への視点を変え、画面に取り入れようとする柔軟性が必要となってくる。



図03 コラージュ 形を探す受講者



図04 切り取りあとの形

3.2 アンケート結果と考察

次に学生の目標設定と制作プロセス・結果としての作品という3つの関連性について述べたい。ここでの目的は、「目標設定」がこのような課題における創造性にとって、どのような成果があるのかを探ることである。各々の制作プロセスはもちろん異なるが、学生のテーマや完成図の設定についていえば、最初に完成図を設定するタイプと、作りながら完成図を設定していくタイプと大きく2つに分かれた。テーマや完成図など目標をあらかじめ持っていたか、いなかったか。そしてそれぞれの進行具合についてアンケートを行った。その中から抜粋したものが以下である。

<あらかじめテーマや完成図があった>

- ・頭でテーマを先に決めていたので、(切り屑の中から形を)探すのが大変だった。進行しやすいのか進行しにくいかわからなかった。
- ・テーマが決まるととても進めやすかったが、テーマに沿ったものをみつけるのが大変だった。

- ・テーマを決めていたが、使う形を迷い、進行しづらかった。みつけた形からテーマを決めていく方が楽しかった。
- ・テーマを先に決めていた、進行しにくかった。みつけることに必死になりあまり楽しくなかった。

<あらかじめテーマや完成図をもたなかった>

- ・テーマを決めなかったが、進行しやすかった。ぼんぼん組み合わせができた。
- ・最初はどのようにしてよいか案が浮かばなかったが、制作しているうちにだんだん浮んできて楽しかった。
- ・テーマが決まるまではなかなか進行しなかったが、少しでも決まるとアイデアがどんどん浮かんだ。
- ・テーマをきめていない。考えずに（形を）あわせられるから進行しやすかった。（制作しているうちに）絵がうかびあがってくるのがおもしろかった。
- ・テーマを決めないと、考えずに組み合わせることができるので、進行しやすい。

以上から最初にテーマや完成図を設定したタイプからは、以下のことが推察される。

- ①先行する自分のイメージにあうものを、大量な形の中から探そうとするため、必然的に与えられた制作時間は「探すこと」に費やされる傾向がある。
- ②テーマや完成図があったとしても進行しやすい場合と、進行しにくい場合がある。
反対に、最初にテーマや完成図を設定せずに、つくりながら設定するタイプからは以下のことが推察される。
- ①単純に、形や色の面白さに反応しそれを集めながら、自然に展開できている。
- ②はじめは戸惑うが途中からアイデアが湧いてくる。
- ③進行しやすく手も動く。

学生の進行速度について説明するとテーマや完成図を最初に設定してもしなくても大差がない。テーマや完成図など「目標」を設定しそこに到達する段取りを組むことは、現代社会に於いては当然、奨励されるべきことであっても否定される理由はない。ところが、このプログラムに限って言えばテーマや完成図の設定の影響で、目の前にある切り屑の形に面白さを見つけ出すよりも、自分のテーマに合うかどうかの判断が勝ちすぎてしまうのか、結果として、自由な発想が湧く余地や楽しさを喪失してしまうことがしばしば見受けられた。

反対に最初にテーマや完成図を設定していないと、目的地が見えず、最初はどのようにやって始めてよいかわからない様子である。しかし制作しているうちに、見つけ出しアイデアや楽しさが湧き次第にスムーズさが加速するようである。特徴的なのは、制作プロセスの中でやりにくさを感じると、「完成図という行き先が見えないからだ」と自分で早急に結論づける傾向もしばしば観察された。

筆者は全員の進行具合をみて、手が動かず、画面が進行せずとも焦ることはないと何度も周知する。じつは完成形が見当たらないということはすでに新しい価値で動いている可能性もあり、新しい着地点を探ることは大きな意義がある。そのことに自覚していないと、瞬時に自分の内側から出自があったのではない既成のイメージを目標に掲げ、結果画面が小さくまとまってしまうケースがでてくる。このような作品づくりは非常に残念なものがある。

講評会では、学生の制作プロセスをフィードバックするが、本人よりむしろ他者の制作プロセスを聞くことで、作品づくりは、個々で異なり多様なアプローチがあることを学び発見するようである。自分の基準からみれば、理解不可能であった作品を理解することになり、次回は自分も新たに挑戦しても良いのだという動機にもなる。またフィードバックにより、今回、仮に上手くいかなかったとしても、次回にそれができれば良いと切り替えられる事も重要であり、いずれにせよ他者作品に対する学生らの受容力は非常に寛容であり柔軟である。

幼児向けであろうと成人向けであろうと、もし指導者が、あらかじめこのように創ってもらいたいというレシピ的な目標をもった場合、受講者は自ずと線的な思考や目標へのプロセスが自動的に立ち上がることは否めない。受講者が目標にむかって、進む道のりは、ともすると、「目的」の隷属になりかねない。反面、ここでは、ある種の達成感や充実感を体験できる。いずれにせよ、創造の道筋は、1本道ではないことを、指導者側が知っておくことは重要である。

これはまた、1960年代に人類学者であり構造主義の騎手といわれた人類学者のクロード・レヴィ＝ストロース (Claude Lévi-Strauss, 1908-2009) が発表した「野生の思考」(La pensée sauvage) の論考にもあるように、エンジニア的な近代の科学的思考と対照的に人類には根源的な創造性にもとづく「知性」があり、将来、保育士・幼稚園教諭に就く学生には、この2つを対立させるのではなく、2つの思考のあり方を並列できるような思考の柔軟さや幅を持ち続けて欲しいと思う。

目の前の素材や色と反応しながら遊ぶことは、十分にプロセスを楽しむことであり、そして進むことでもある。近代以降の学校教育や社会において「目標」を持つ事に対する盲目的とさえいえる奨励は、我々のDNAに奥深くに埋められており、このお陰で文明は発展してきたともいえるが、レヴィ＝ストロースが述べるように、それだけが芸術はもとより社会や人生にとって豊かであるかは別問題である。

さてこのプログラムは、「はじめに」で述べた「自分の内なるこどもに向き合う」状態の項目の中では、以下の点を筆者にも学生にも考察する機会を寄与してきた。

- ・ 目的的思考を重要視せず、プロセスの中で着地点をみいだしていくような流れがある
- ・ まずは手が動き実践に躊躇がない

いずれにせよと、私たちは、いやがうえでも近代化された合理的な思考方法を教育や社会の中で身につけている。しかしそれを排除・否定するという意味でなく、繰り返すが将来こ

どもの指導的立場にあたる側が、ものを創る道筋はひとつではないことを体験的に知っておくことは非常に重要なことである、ということに今は留めておきたい。そして美術教育の中ではこの知覚を体験することが可能なのではないだろうか。

3. おわりに

保育士養成校の中で、もともと美術に対してなんらかの苦手意識をもつ学生は、授業初回のアンケートによると、実に毎年、約7～8割にのぼる。その理由に一番にあがるのが「絵が上手く描けない」である。また美術の授業を最後に受講したのは、3年～6年以上前であり中学校または小学校時代であったという学生も半数近くにのぼる。

そのような環境の中で「つくることの楽しさ」をどのようにしたら共有できるのか。まずは苦手意識の根源にある「自分は絵が上手く描けない」という意識を軽減することがプログラムにおける大きな課題であった。それには学生自身の過去の美術の体験や評価があまり影響を及ぼさないような内容を編み出す必要があった。このような背景をもとに、学生の制作状況を常にフィードバックさせながら「即興水彩ポートレイト」や「コラージュ」が考案されていった。それは学生たちが経験した今までの描画方法とはおそらく全く異なる方法であり、同時に彼らの中には、参考にすべき例や見本がなかった。

結果、学生は、今ここにいる自分自身の決断や感覚を頼りに制作進行をせざるえない状況が起った。これらは、努力や勤勉さとは違う種類の能力を求められており「いまここ」に感覚を開くことができるかどうかを最も重要でもある。またとりあえず着手するという、実践的な勇気も必要となる。それが作品づくりを通して表れた時、本人の自信となるようであった。そうすると、美術の時間が、学生にとって、単なる造形技術を高めることにあたるのではなく、判断力や挑戦力そのものを高める現場となるであろう。

またプログラムに落とし込む作業や構築は、筆者自身が日々絵を描いていることと大きく関与している。特にイメージの言語化を避けつつ、画面に定着するような作業を続けていると日々、目標や段取りが、うまく自分を行きたいところに誘導するとは限らないことを痛感するからだ。

将来こどもに接する学生がなぜこのような技能が必要かといえば、こどもにとって感度が高い人材がそばにいることそのものが大きな教材となり、こどもの感覚や知性の発達を大きく刺激するであろう。

今後の時代に求められるのは、保育にしても、ものづくりにしても小手先の技術でなく、本来の意味での「生きる技法」であり、そこに美術教育や創造性に関わる意義は大きいとも言えるのではないだろうか。

謝辞

この研究は受講者である本学の学生との美術を通しての交流から生まれました。学生たちの素直でのびやかで柔軟な反応や感性から、筆者自身が制作に関してだけでなく、気付かさ

れることが多く、ともに制作の現場で学べることに感謝申し上げます。

参考文献

- [1] 巖谷國士『シュルレアリスムとは何か』筑摩書房, 2002
- [2] クロード・レヴィ=ストロース『野生の思考』大橋保夫訳, みすず書房, 1976
- [3] アンドレ・ブルトン, 巖谷國士訳『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』巖谷國士訳, 岩波書店, 1992
- [4] 巖谷國士『<遊ぶ>シュルレアリスム』平凡社, 2013
- [5] マックス・エルンスト『百頭女』巖谷國士訳, 河出書房新社, 1996
- [6] 鈴木雅雄『シュルレアリスムあるいは痙攣する複数性』平凡社, 2007

Summary

A study of art program in nursery school teacher training schools
— introduction of the way of thinking of Surrealism —

Mika Funaki

To discuss the significance of art education in nursery school teacher training schools, this study examines not only an art education programme offered by Faculty of Child Studies at Urawa University, based on the Faculty's admissions policy of confronting one's inner child but also the results of the participants.

Keywords art program, nursery school, Surrealism, automatism

(2017年11月16日受領)

