

五感を活かしたアートプログラムの検討

～触覚・視覚を主とした石を素材にしたワークショップの実践から～

鈴木 光男¹⁾ 坂田 芳乃²⁾ 渡川 智子³⁾ 藤田 雅也⁴⁾ 笥 有子⁵⁾

- 1) 聖隷クリストファー大学 2) アルテ・プラザ
3) ヴァンジ彫刻庭園美術館 4) 静岡県立大学短期大学部
5) 浜松学院大学

Examination of an art program that utilizes the five senses ～ From the practice of a workshop using stone as a material, focusing on tactile and visual senses ～

Mitsuo SUZUKI¹⁾, Yoshino SAKATA²⁾, Tomoko WATARIKAWA³⁾,
Masaya FUJITA⁴⁾, Yuko KAKEHI⁵⁾

- 1) Seirei Christopher University 2) Voluntary Organizations Arte Plaza
3) Vangi Sculpture Garden Museum 4) University of Shizuoka, Junior College
5) Hamamatsu Gakuin University

抄録

アルテ・プラザは、静岡県三島市を拠点にアーティストと子供を出会わせる活動を展開している。本研究の目的は、アルテ・プラザの主催するワークショップに大学教員や美術館学芸員が協働、参画し、アートプログラム開発を共同で推し進めることである。本研究の成果により、アーティストと子供をつなぐ活動を全県下に広げられるようにし、園や学校など保育・教育現場でも有効なアートプログラムとして提案できるようにしていくものである。

触覚の重要性はしばしば語られているところであり、今回はそこに焦点を当てた彫刻作品の対話型鑑賞と石を素材としたワークショップを開催した。

本論では、そこでの子供の具体的な表れや講師、参与観察者などの振り返りをもとに、今後のアートプログラム開発上のポイントを整理し提案している。本研究の考察から、子供の表現や造形活動に携わる大人の「双原因性感覚」が重要であると明らかになった。

キーワード: 五感、彫刻、鑑賞、アートプログラム、美術教育

Key words : Five senses, Sculpture, Appreciation, Art Program, Art Education

1 はじめに

2018年4月設立のアルテ・プラーサは、静岡県三島市を拠点にアーティストと子供を出会わせる活動を展開している民間団体である。このたび主催するワークショップを通してアートプログラム開発研究を共同で取り組むこととなった。本研究の成果により、アーティストと子供をつなぐ活動を全県下広げられるようにし、園や学校など保育・教育現場でも有効なアートプログラムとして提案できるように推進していくものである。

1-1 触覚を主とした造形活動の意義

五感を活かしたアートプログラム特に触覚を意識した造形活動とはどのようなものと捉えることができるだろうか。また、本研究では(1)美術館の彫刻作品鑑賞→(2)石による表現活動→(3)参加者及び保護者による作品の相互鑑賞という3つの活動を行う。鑑賞と表現の循環的活動に対して触覚の活用はどのような意味があるのだろうか。

視覚芸術と呼ばれる美術分野であるが、触覚と鑑賞・表現の関係性については、彫刻の領域で特に関心を持たれてきた。武末(2020)は、彫刻家の多くは「触覚にインスパイアされながら表現に取り組んでおり、形態に加えて質感や素材感は彫刻を鑑賞するうえでの重要な造形要素¹⁾であると述べている。また「彫刻独自の多視点的視覚性は触覚的経験値により強化されるものもあり、手で触れて鑑賞することでその連綿と続く形状をイメージの中でつなぎ合わせ、脳内で多方向から見たイメージ構築がなされ、結果的に鑑賞者をリアリティのある(絵画のようなイリュージョンでは無い)作品独自の世界観へと導いて²⁾くれるとし、触覚による体験が実感を伴った作品理解につながることを

述べている。触覚による鑑賞については、視覚障害者の芸術鑑賞に限らず、近年のリアルからバーチャルへの体験移行などから、触覚が以前と異なる子供たちの存在も報告され、触覚を豊かにする活動を補完する重要性を佐藤・幸(2018)らは指摘している³⁾。居上(2000)は、従来の視覚中心の鑑賞活動に加えて「体性感覚に着目した鑑賞活動の次元が十分に行われることによって(中略)視覚を拠り所とした鑑賞の限界を補い、それぞれの鑑賞の場所を関連づけられるような美的な認識力を子どもに培うことができる⁴⁾としている。清田(2016)は、果物の絵画制作で触覚を通じた活動後に描画を行った例を挙げ、それを行わなかったグループと比較してその作品群は「迫真性が高く、立体への意識も比較的高いなどの傾向が確認できた⁵⁾と述べた。

以上のことから、触覚を主とする造形活動については、2つの観点でその価値を述べることができると考えられる。1点目は触覚を活用した鑑賞そのものの価値である。触覚を活用した鑑賞活動は、視覚障害に対応する芸術鑑賞の手段としてのみならず、視覚に頼ることの多い日常生活の中で触覚を改めて研ぎ澄ます機会となり、制作者の触覚を追体験しながら作品にリアリティを持つことのできる手段と言える。2点目は、次に繋がる表現活動へのより良い影響である。造形活動において「表現する」とは、素材に触れ、素材の特性を学び、それを生かして自らの手で素材を変化させることである。つまり、表現の前に触覚を働かせて鑑賞を行うことは、素材に対する感度を高める行為でもある。(寛有子)

2 アートプログラム概要

2-1 問題提起と目的

子供は、視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚と

いった五感を通じ、自らの世界を認識し、さらに出会う世界を広げていく。とりわけ触覚は、手を媒体とし自身の身体に気づき、さらに全身を媒体に外の世界を知る感覚である。この触覚を軸としたアートプログラムを開発することで、子供の表現活動によりよい影響を与えることができるのではないかと考えた。

そこで、触覚を軸にしたアートプログラムとして、「みて、きいて、さわって、つくっちゃおう」を企画し、実施した。

2-2 開催概要

①タイトル：アート寺子屋

「みて、きいて、さわって、つくっちゃおう」

②開催日時

2022年10月16日（日）10:00～16:00

③会場

ヴァンジ彫刻庭園美術館 屋外庭園

④主催・共催等

主催：アルテ・プラーサ

共催：ヴァンジ彫刻庭園美術館

後援：三島市、三島市教育委員会、沼津市教育委員会、長泉町教育委員会、清水町教育委員会

助成：独立行政法人国立青少年教育振興機構
2022年度「子どもゆめ基金助成活動」
聖隷クリストファー大学
2022年度「地域連携事業費」

⑤参加者内訳（表1）

⑥活動内容

【第一部】

ヴァンジ彫刻庭園美術館屋外彫刻作品4点の触察と鑑賞ワークショップ（視覚と触覚を活用する《触察と鑑賞》による身体のさまざまな部位を使った作品鑑賞の実施）

講師：渡川智子（ヴァンジ彫刻庭園美術館学芸員）

【第二部】

《出会い》《対話》《共有》をテーマにした石を素材としたワークショップ（一連の活動を通じて、参加者自身が素材である板材、熔岩、玉石等に出会い、様々な探索・探求により自らの表現を考えるワークショップの実施）

講師：藤田雅也（石の彫刻家・静岡県立大学短大学部こども学科准教授）

⑦スタッフ12名（大学教員2名は参与観察者）
大学教員（2名）、アルテ・プラーサ会員（5名）、美術館学芸員（2名）、静岡県文化財団職員（1名）、行政職員（1名）、元石材店経営者（1名）

表1 参加者一覧

学年	人数（人）	地域内訳
未就学児	1	県東部 14
小学1年	1	三島市 9
小学2年	2	長泉町 2
小学3年	3	沼津市 1
小学4年	3	裾野市 1
小学5年	3	御殿場市 1
小学6年	2	県中部 2
中学3年	1	静岡市 2

（坂田芳乃）

3 【第一部】ヴァンジ作品鑑賞概要

3-1 鑑賞した作品

ワークショップの導入として、ジュリアーノ・ヴァンジ（Giuliano Vangi：1931～）の彫刻作品を鑑賞した。鑑賞した作品は以下の4点である。

- ・《層になった木を眺める人物》1993年（図1）
- ・《くつろぐ男》1993年（図2）
- ・《顔に手をやる女》1994年（図3）
- ・《後ろ手に立つ人物》1994年（図4）

3-2 鑑賞の方法とねらい

ヴァンジ彫刻庭園美術館は、ヴァンジの意向のもと、屋外に設置されている作品には開館当初から手で触れることが可能であった。2020



図1 (左上) 作品1《層になった木を眺める人物》
図2 (左横) 作品2《くつろぐ男》
図3 (中上) 作品3《顔に手をやる女》
図4 (右上) 作品4《後ろ手に立つ人物》

年からはその特徴を生かし、視覚に障害のある方を対象とした取組にも力を入れている。

ワークショップの導入として実施した鑑賞活動においては、目だけではなく手で触れて作品を鑑賞することに力点を置いた。また、子供たちが手で作品に触れる方法を知り、触れることでどのような発見があるのかを共有することを鑑賞のねらいとした。鑑賞の際には、美術館の学芸員がファシリテーターとなり、子供たち同士や作品との対話を深めながら鑑賞を行う、対話型鑑賞の形式で進行した。

また、作品の素材や大きさ、鑑賞の順番を考慮し、「温度、感触を意識する」、「色々な手の使い方を試す」、「アイマスクを使う」、「お気に入りの場所を探す」という4つを意識しながら鑑賞を進めた。

3-3 鑑賞活動の展開と子供たちの反応

3-3-1 作品1《層になった木を眺める人物》

1作品目は、美術館の中でも最大規模の作品

《層になった木を眺める人物》である。本作品は庭園に入って一番最初に鑑賞者が会おう。赤御影石で作られた巨大な作品で、人物と木が表現されている。人物と木は床面でつながっており床面部分には乗ることもできる。

まずは作品全体が見渡せる少し離れた場所から鑑賞し、印象や気づいたことを発言し合う時間を設定した。「顔がある」、「怖い」、「目玉に穴が開いている」、「体がない」、「生きているのかな」など、子供たちは作品の印象を次々と言葉にした。その後、作品に近づいて、目だけではなく手も使って鑑賞しながら自由に気づいたことを発言するようにした。「手がある」、「ツルツルしている」、「目がつながっている」、「肩がある」、「髪の毛がある」、「爪がある」、「でこぼこしている」、「さわると痛い」、「葉っぱがない」など、遠くから目だけで鑑賞したときよりも、次々と新たな発見が生まれていた。感じたこと、気づいたことをしばらく全体で共有した

後、ファシリテーターから手を意識的に使って鑑賞するための投げかけを行った。本作品では、温度と感触に注目するように促した。まず作品の温度について投げかけると、子供たちは、「あったかい」、「影になっているところは冷たい」、「穴のところはひんやりする」、「ざらざらのところが温かい」など日の光が当たっていないところと当たっているところの温度の違い、作品の側面との違いなど複数の場所を比べながら次々に気づいたことを発言した。温度についての発見を共有した後、どのような感触があるか、場所によってどのように違うかといった投げかけを行った。子供たちは「ガタガタする」、「ボワンボワンする」、「ツルツル」、「ボコボコ」など様々な感触を言葉にしていた。

手で作品に触れることで、温度や感触など手には様々なことが伝わることに意識を向けたあとは、手の使い方をいろいろ試すようにした。ファシリテーターから「指1本で触ってみる」、「片手で触れてみる」、「両手で触れてみる」、「手の甲で触れてみる」、「ほっぺたで触れてみる」といったように、様々な身体の使い方を提案し、その都度、感じたこと、気づいたことを発言してもらった。指1本で作品に触れた際には、「痛い」という意見が多く出た。片手で触れた際には、「痛くない」、「指1本のほうがざらざらを感じる」、両手で触れた際には「これが一番わかりやすい」といった意見が出るなど、手の使い方を変えるたびに感触の違いに気づいた発言が次々に飛び出し、様々な発見が生じる時間となった。

3-3-2 作品2《くつろぐ男》

続く2作品目に鑑賞したのは、青色の御影石で制作された《くつろぐ男》である。高さ30cmほどの台座の上に設置されており、やや抽象的な人物像が横たわっている作品である。

台座を含めた全体の高さが110cmほどのため、子供の身長でも、手を伸ばせば作品のすべてに触れることができる。

作品の前に到着した途端、子供たちの手が自然に作品に伸び、あちこち触れて、ファシリテーターが問いかけるより前に次々と感想が飛び出した。この作品は右足と右手が体から切り離されており、その形への不思議さ、なぜ体がバラバラなのかということに子供たちの興味が集中しているようだった。人物について気づいたことや発見をひとつおき共有したのち、1作品目と同様、作品の温度と感触について問いかけを行った。温度については、「温かくもないし冷たくもない」、「お腹は冷たい」といった意見が出る。感触については、「ツルツルとザラザラ」、「ところどころプチプチする」など様々な感触の発見があった。また「見えない場所はざらざらする」、「見えるところだけツルツル」といった発言をきっかけに、他の子供たちも一緒になって目では見えづらい裏側までくまなく手で触れる様子が見られた。

そしてこの作品では、アイマスクを用いて手に集中して鑑賞した。1作品目でも、積極的に触れて鑑賞を行ってきたが、手で触れると同時に、目でも作品を見ており、色や形などについて多くの情報を得ていた。アイマスクを用いることで、完全に手の感覚に頼ることになる。アイマスクを着用した子供たちからは、「腕どこだろう」、「足の裏がザラザラ」、「引っかかっているみたい」など多くの発言が飛び出した。しばらく鑑賞した後、アイマスクを外して感想を共有した。アイマスクを付けて違いはあったかを尋ねたところ、「体のどこを触っているか分からないから変だった。さっき触ったから、思い出しながら触った」といった意見が出た。一方、別の子供からは「小さいデコボコや細かい

部分に気づけた」という意見があり、触覚に集中することでより感覚が鋭敏になったことを感じさせる子供もいた。

1作品目で様々な手の使い方を体験し、2作品目では手だけを使って作品を鑑賞することに挑戦した子供たちは、そのたびに、様々な発見と気づきを得ていたようである。

3-3-3 作品3《顔に手をやる女》・作品4《後ろ手に立つ人物》

続いて3点目に鑑賞した《顔に手をやる女》は、白大理石でつくられた作品である。200cmほどあるため、人物の顔にまでは届かないが、下半身や手・足には触れることができる。触った瞬間、「すべすべ」、「気持ちいい」と、大理石の質感は子供たちに大変好評のようだった。また「片栗粉を固めたみたい」、「ミルクチョコ」といったように、質感と色から別のものを連想する意見も多く出た。温度や感触について投げかけると「すべすべして冷たくて、痛くない」という意見や「見ていたよりもザラザラがある。目で見るともっとすべすべしていると思った」といったように、目で見た印象と手で触れた印象の違いを述べる子供も見られた。

本作品では、これまでの鑑賞のトピックに追加して、作品のなかで自分が気に入った触り心地の場所を探してもらった。作品のいろいろな場所を触りながら、自分の手が喜ぶ場所を各々が見つかることができた。そして色々な場所を触れる最中、ある子供が「サイン見つけた!」と彫刻作品の足元に刻まれた作者のサインを見つけて、みんなで囲む場面があった。本作品に彫られたサインは、立って鑑賞する際には死角になる位置のため、鑑賞者自身がサインを見つける機会は多くはない。手と目をつかって丁寧に作品を鑑賞する過程で、作品の温度、感触、形にとどまらず、様々な発見を重ねていく子供

たちの姿が確認できた。

4点目は、《後ろ手に立つ人物》を鑑賞した。砂岩でつくられており、これまで鑑賞した作品に比べると、表面がざらざらしている作品である。慣れた手つきで作品に手を伸ばした子供たちは、3作品目の作品とは全く異なる感触に、「痛い」、「崩れそう」、「砂が固められている」と様々な感想を述べていた。また、子供たちは作品の表面にある凹凸に手を入ったり、比較的柔らかい場所を見つけたりしていた。また、この作品については「ボコボコしているのは涙だと思う」、「左右で違う人物みたい」、「悔しがっているみたい」など他の作品に比べ、人物の内面を想像するような発言が多く出された。人物の体のパーツやポーズがシンプルであったこと、他の作品と全く異なる感触であったこと、作品鑑賞に慣れてきたことなどが起因していると考えられる。

3-3-4 子供たちの変化

美術館において大人の鑑賞者の多くは、“作品に触れることができる”と伝えても、目で見たことを確かめるための行為として触れたり、指先でわずかに触れて満足したりする方が多い。一方で子供たちは、好奇心に動かされ、世界を知るための行為として作品に手で触れようとする。しかし、美術館では多くの場合、その行為は禁じられ、子供たちの自由な体験と好奇心はことごとく抑圧されてしまう。本ワークショップでの作品鑑賞は、子供たちの興味と好奇心を広げながら、世界を知る方法を体を使って探る機会となったように思う。鑑賞が進むにつれて、子供たちの触り方や行為は明らかに変化し、手を主体的に使おうとする様子が見て取れるようになった。鑑賞の時間が始まったばかりの時は、前述の大人の鑑賞者と同様に、目で見た作品の情報を確かめるために手を使う子供

が多かったように見受けられた。しかし次第に、温度や感触、形など様々な情報が手から伝わること、目で見るだけでは分からないことも手から感じるができるなど、自らの手を世界を知るための重要な媒体として認識し、まるで触角のように手を動かし作品を探ろうとしている子供が増えたことを感じた。子供たちに生じたこれらの変化は、本ワークショップの中心的な活動である石を用いた表現活動にも効果的に作用したと考える。(渡川智子)

4 【第二部】石を素材としたワークショップ概要

4-1 ワークショップの概念と場の設定

本ワークショップは、触覚を中心とした諸感覚の働きを意識したワークショップである。ワークショップ(workshop)とは、「仕事場」や「作業場」を意味する言葉であるが、「進行役や講師を迎えて行う美術・音楽・演劇・舞踏などの体験型講座」⁶という意味も持っている。後者の文脈から、中野民夫はワークショップについて「講義などの一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学び合ったり創り出したりする学びと創造のスタイル」⁷と定義している。その上で、中野は、「ワークショップという場は、小さいころ、心ゆくまで遊んだ『遊び』や『広場』にあたるものかもしれない」⁸と述べており、遊びや表現を生み出す場や空間の大切さを指摘している。

ワークショップのフィールドであるヴァンジ彫刻庭園美術館は、イタリアの現代具象彫刻家ヴァンジの世界で唯一の個人美術館である。庭園内には、風景と調和しながらヴァンジの彫刻作品が展示されている。また、さまざまな品種

のクレマチスと他の植物が生息しており、季節の移り変わりによって庭園の風景も変化していく。自然豊かな庭園において、触覚や視覚などの五感を働かせながら、自らの身体を通じた遊びや表現を生み出す経験は、子供たちの感性や創造性を豊かに育む一助になると考える。

4-2 ワークショップにおける3つの出来事

本ワークショップでは、《出会い》《対話》《共有》の3つの出来事の往還によって、自分なりの見方や感じ方、考え方を働かせながら、表現したり鑑賞したりすることを目的とした。図5は、ワークショップにおける3つの出来事の模式図である。《出会い》《対話》《共有》の各過程において、3つの視点(「環境」「他者」「素材」)に焦点を当てている。「環境」は場所や空間であり、「他者」は自分以外のすべての人、「素材」は材料や道具、技法などである。

なお図5に示す3つの出来事と視点は、本ワークショップの展開を考察していくための指標として援用するものである。固定的な概念ではなく、また矢印の流れに沿って、3つの出来事と視点が時系列に派生することを示すものではない。例えば、「環境」や「素材」との《出会い》によって、「素材」との《対話》が生まれ、「他者」との《共有》によって、新たな「環境」や「他者」との《出会い》が広がり、自己が変容していく等の展開を想定している。

また、本ワークショップでは、3つの出来事による一連の活動を通して「作品を完成させること」を最終的な目的とはしていない。自分にとってのお気に入りの石と出会ったり、石を割ったり磨いたりする行為を体験したりする過程の中にこそ、新しい価値や発見が含まれていると考えるからである。なお、以下に示す「作品など」とは、自分のお気に入りの石や表現したものを指している。

図5 3つの出来事の模式図【藤田作成】



ここでは、本ワークショップにおいて見られた子供の行為や表現を基に、3つの出来事に焦点を当てた活動の展開について述べる。

4-3 活動の概要

4-3-1 《出会い》 11時～12時

- ①講師自己紹介と活動の流れの説明
- ②講師が制作した石の彫刻作品を探す
- ③講師が制作した石の彫刻作品を触りながら鑑賞する
- ④「素材」(材料・道具・技法)の紹介
 - ・材料：御影石・大理石などの板材、小石(玉砂利)など
 - ・道具：鑿、ハンマー、ゴーグル、砥石、耐水ペーパー、石材用接着剤 など
 - ・画材：クレヨン、絵の具、油性マーカー など
- ⑤行為や表現技法の紹介と実演
 - ・積む、並べる、割る、削る、磨く、描く、塗る、接着する など

4-3-2 《対話》 13時～15時 ※子供のみ参加

- ①やってみよう行為や表現技法に取り組む
- ②お気に入りの石を探す

- ③どんな表現をしてみたいか考える
- ④他者や素材、環境との対話を通して、自分なりの行為や表現に挑戦する

4-3-3 《共有》 15時～16時

- ①自分の作品などについて「紹介カード」記入
- ②自分の作品などと「紹介カード」を好きな場所に展示
- ③自分の作品などについての話をする(希望者のみ)、話を聞く(全員)
- ④自他の作品などを自由に鑑賞
- ⑤他の子供・講師・保護者・スタッフと交流
- ⑥活動の振り返り

4-3-4 活動中の子供の姿

(1) 《出会い》による子供の姿

ワークショップは、庭園内に隠すように展示された講師が制作した石の彫刻作品を見つけ出す「彫刻探し」から活動を展開した。ヴァンジによる具象彫刻とは異なり、種や卵のような生命を題材とした抽象彫刻であることを伝えると、子供たちは庭園内を探索しながら「彫刻探し」に取り組んだ。作品によっては、持ち上げたり、移動させたりできる大きさのものもあり、触るという身体を介した行為を通して、石の重さを感じながら鑑賞する姿が見られた。また、磨くことによって石の触感や光沢感が変化することに興味を持つ子供も多かった。ヴァンジや講師が彫刻に使っている大理石や御影石などをワークショップの素材として扱うことを伝えると、子供たちは石を割ったり磨いたりする活動に興味を示していた。

用意された「素材」(材料・道具・技法)と出会い、「積む」、「並べる」、「割る」、「削る」、「磨く」、「描く」、「塗る」、「接着する」など多様な表現ができることを知った子供たちは、それぞれに興味を持った行為からイメージを広げていこうとする様子が見られた。

(2) 《対話》による子供の姿

子供たちは、「環境」や「素材」との《出会い》を通してさまざまな行為に興味を抱き、「他者」との関りによって自分なりの表現を展開していこうとする姿が見られた。

図6は、あるスタッフが黒い小石を渦巻き状に並べる行為に触発されて、その周辺に白い小石を並べた子供の表現である。《対話》は言葉だけでなく、同じ空間で行為を共有することからも広がっていくことが分かる。わずか数分間の行為であったが、「環境」（芝生の上）と「素材」（小石）と「他者」による《対話》が新たなイメージや表現を生み出すことにつながり、周囲の「環境」や「他者」にも影響を与えたと考えられる。

また、図7は約2時間かけて1つの石を磨き続ける子供たち、図8は大きな石の板を小さくなるまで割り続ける子供の様子である。自らの磨く行為によってわずかに光沢が出てきたことを他者と喜び合う姿や、割った石を組み合わせたり積み上げたりする行為を通して新たな表現を見つけ出そうとする姿が見られた。石をキャンパスに見立てて、色を塗ったり絵を描いたりする行為も広がり、筆で描く、竹串で点描する、色をぼかすなどの表現を追究し《対話》から《共有》へとつながっていった。

(3) 《共有》による子供の姿

図9～14は、子供たちが展示した作品などである。図9は、図6による石を並べる行為を見ていた他の子供が自分なりの世界を表現したものである。「紹介カード」には、「何だろう、この石の山」というメッセージのような題名が記されており、作品群の手前には、一部を研磨した小石とともに「今回のたびは、どこまでか」という言葉も添えられていた。石を並べ、積み上げ、磨いた一連のワーク

図6 石を並べる行為



図7 石を磨く行為



図8 石を割る行為



ショップでの時間が自分なりの旅となり、出来上がった空間は連なる山となり風景となったようである。

図10は、2つの石をそれぞれ割って、再び元の形に戻して構成したものである。一見すると潔く割れたように見えるが、実際には数百回叩いた末に割れた石である。割れた断面に偶然見られた石の結晶の輝きを見て、歓声を上げる姿

図9 石を積む行為から生まれた風景



図10 石を割る行為から生まれた表現



図11 石を塗る行為から生まれた宝石



図12 石を並べる行為生まれた文字



図13 石に描く行為から生まれた表現



図14 石を磨く行為から生まれた器



が見られた。

図11は、白い小石にクレヨンで着色し、布で擦り自分なりの色を探究した表現である。他者からも「宝石みたい」と言われ、何気ない小石が自分だけの宝物になったと話していた。

図12は、大理石をたくさん割ってみたものの、最後まで作りたいたいのが決まらずにいた子供の表現である。手のひらサイズに割れた石

を並べていくとモザイク調の文字が作れることを思いつくと、自分の名前である「ひかり」の文字を構成した。「最初は思いつかなかったけど、思いついて嬉しかった」という素直な感想を「紹介カード」に書いており、自らの行為を通して生まれた表現を、保護者やスタッフと《共有》していた。

図13は、自分で割った大理石や御影石など

に好きな模様を描き、それらを構成した表現である。中央の「リコ」という文字は、土台となっている石の板と接着されており、自宅で飾る場所もイメージしてつくったと話していた。表現したものを飾りたいと願う子供の素直な思いの現れである。

図14は、大理石を自分のイメージする大きさと形に割り、砥石と耐水ペーパーで研磨した「刺身用のまな板」である。刺身を盛り付けるための自分専用の器として、時間をかけて磨き続ける姿が見られた。

「作品を完成させること」を最終的な目的としなかったことにより、子供たちは《出会い》と《対話》の出来事を通して自分なりの表現に没頭することができたようである。子供たちの表現を支えるための「素材」や「環境」を提供しながらも、何をどのように表現するのかという「目的」や「方法」は子供たちが自ら自己決定することによって、一人一人の思いが込められた作品などを《共有》することができた。
(藤田雅也)

5 事後の振り返り

今回のワークショップ後、2022年11月2日に講師と当日関わったスタッフ相互の振り返りや気づきを共有し合うオンラインミーティングを開催した。そこでは事前に筆者らの振り返り記述も共有しながら改めて考えたことや思ったことを対話し深めていく場とした。

以下、上記振り返り記述を中心に、ワークショップ当日に参加した筆者らのエスノグラフィーとオンラインミーティングで共有された感想や意見も一つのデータとして総合し、それらをもとにアーティストと子供が関わるワークショップやアートプログラム開

発をする上でのポイントを仮説的に提案するものとする。

5-1 振り返り記述概要

振り返り記述方法：Google フォーム

記述者：ワークショップ講師、参与観察者

記述内容：

「特に印象に残った場面について、どのような場面で、どのような点が印象に残ったのかお書きください。Google ドライブ内に動画や写真があれば、そのフォルダ名やファイル名もご記入ください。」

※研究倫理上の配慮をし、同意を得た上で全員の振り返り記述を共有した。

※分析方法：ユーザーローカル AI テキストマイニング⁹による分析

5-2 振り返り記述内容の分析結果

ここでは【第一部】ヴァンジ作品鑑賞と、【第二部】石を素材としたワークショップに関する振り返り記述内容をテキストマイニングツールにて解析し、参与観察結果と第3章、第4章で述べた子供たちの姿を基に考察する。

5-2-1 【第一部】ヴァンジ作品鑑賞

(1) ワードクラウドによる分析

図15は、スコアが高い単語を複数選び出し、その値に応じた大きさで図示されたワードクラウドである。単語の色は品詞の種類で異なり、青色が名詞、赤色が動詞、緑色が形容詞、灰色が感動詞を表している。

一般的には受動的な印象を持たれがちな鑑賞の活動ではあるが、図15全体に赤字の動詞が目立つ。それらは他動詞と意志的自動詞が殆どであることから、「子供たち」が「どん欲」に「触る」、「触れる」、「働き掛ける」、「試せる」といった非常に能動的な鑑賞活動であったことがうかがえる。これについては、第3章で述べた子供たちの姿と合致している。

図 15 【第一部】 ヴァンジ作品鑑賞場面のワードクラウド

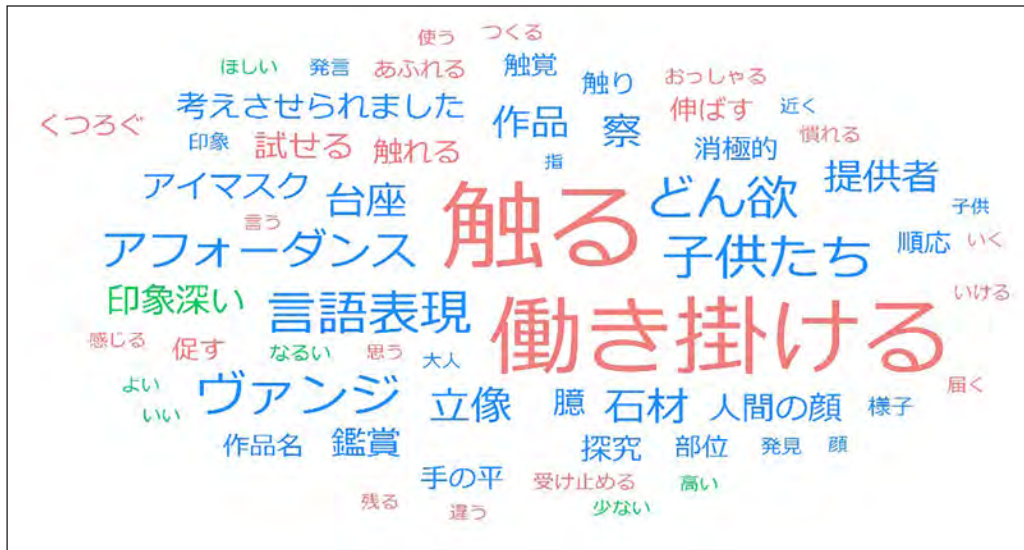
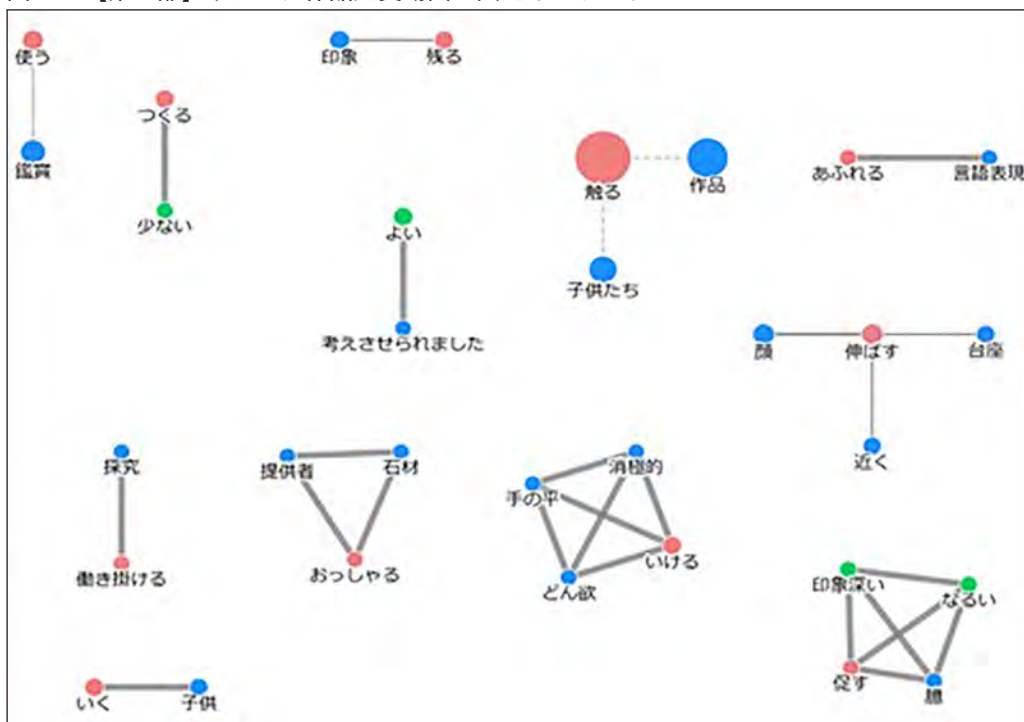


図 16 【第一部】 ヴァンジ作品鑑賞場面の共起キーワード



(2) 共起キーワードによる分析

図16の共起キーワードは、振りかえり記述文章中に出現する単語の出現パターンが似たものを線で結んだものである。出現数が多い語ほど大きく、また共起の程度が強いほど太い線で描画されている。

「触る」、「作品」、「子供たち」は出現数が多くなっているが、共起の程度はそれほど強くはなく、それぞれに独立して出現している。また、「働き掛ける」-「探究」、「あふれる」-「言語表現」、「いく」-「子供」などの言葉の共起の関係と程度を見てみると、上述のワードクラ

ウド同様の様相が見て取れる。受動的ではなく能動的な鑑賞活動であり、それはまさに子供たちが探究意欲の延長線上でどんどん作品に働き掛け、あふれるほどの言語表現やつぶやきが出されたことを物語っている。「子供」と結ばれた「いく」は、「働き掛けていく」や「触れていく」といった子供の積極的な鑑賞行為の様相をより一層強く示しているものである。

「顔」-「台座」-「近く」-「伸ばす」は、子供たちがせまい台座にまで上がって一斉に手を伸ばして作品の顔に触れよう・近づこうとした鑑賞場面を表している。乳幼児が興味ある事物に触れようと懸命に手を伸ばす「リーチング(reaching)」は発達重要な過程として認められているが、今回の子供たちの表れも同様に触れることでその事物を確かめ、自らの世界を広げ、認識を確かなものにしようとする姿そのものであったと言える。

講師の「促す」様々な問いや投げかけにより、「なるい(ものたりない)」といった感想が「印象深い」ものへと変容し、「消極的」であった子供たちが「どん欲」と思えるほどになり、「手の平」全体で作品を感じ取り「いける」とまで思える鑑賞活動になっていた。その姿から周囲の「つくる」ことが「少ない」大人たちもいろいろな「よい」刺激を受け、「考えさせられた」といった大人までも巻き込んだ関わりがここには見られていた。

(3) 振り返り記述内容からの考察

「子供たちが想像以上に積極的に作品に触り、発言が止まらずに驚きました」、「こちらから促すことが必要になるかと思っていたが、自然と対話型鑑賞が始まり、子供たちが進んで発言し、臆することなく体全体を使って作品に触っていたことが印象深かった」、「自分が思ったことを素直に発言している様子に感動を覚えた」

など、講師やスタッフは子供の見せる積極的な鑑賞中の様子や態度、発言に驚きや感動をもって寄り添われていた。このようなどちらかと言えば子供の側に原因性があるところに、今回の対話型鑑賞を充実したものにしたポイントの一つが認められる。

また、講師の渡川は、子供の反応に「圧倒された」と事後の記録に綴り、続けて「その中で『触ってもよい』ことの範囲と、『触ってほしいが作品を大切にする』ことをどの様に知ってもらったらよいのか考えさせられた」と記述している。充実した鑑賞場面の手応えを感じつつも戸惑いがあったことをうかがわせる。しかし、このような子供との関係性は、佐伯胖(1995)が着目した対話を成立させる「双原因性感覚」¹⁰そのものである。

5-2-2 【第二部】石を素材としたワークショップ場面

(1) ワードクラウドによる分析

図17のワードクラウドを見ると、図15とは違い明らかに青字の名詞が大きく目立っている。子供が素材やヴァンジ彫刻庭園美術館の中庭という環境、あるいは人に直接関わったからであろう。素材や環境、人とは異なる名詞は、「割れ目」、「触発」、「対話」、「試行錯誤」といった素材や環境、人との関わり方が垣間見えるものとなっている。

動詞では「磨く」、「見いだす」、「並べる」、「割る」、「割れる」、「かかわる」、「値する」、「感じる」といった子供と石との関わり方の具 thểが見える。実際には「積む」、「塗る」という行為も見られたが、振り返り記述としては見られなかった。形容詞はワードクラウドを囲むように並んでいる。そのどれもが小さいが、一つ一つにその時々の子供の気持ちが読み取れる。

(3) 振り返り記述内容からの考察

「石を割り続ける子、石を磨き続ける子。子供の集中力に大人との違いを感じた。集中して同じことをやり続ける子供は、自分なりにち割った小さな石をどうするか、磨きの精度をどこまであげるか考えながら続けているようで、個人の目標をどこかにおいて同じことをし続けているのかと印象的であった」、「何かイメージしたことを描くと言うより、石と出現する色とを往還しながら『なんかきれい』という色の感じを見つけ出ししているように思えた。子供は石とのかかわり、色とのかかわり、そして行為とのかかわりで自分ならではの思いを紡ぎ出し、作品としてまとめていくと思われた」、「互いに互いの存在を感じながら、ただ黙々と磨いていた。そこでは無言の会話がなされているようで、互いに『いいじゃん』、『いいら』といった言葉が交わされているような距離感。手触りのよさ、時に水で流してきらめき具合も確認していて、石とも十分に対話しながら関わっているように感じられた。内側から湧き上がる身体感覚、これがこのワークショップの価値や意義で、やはり作品づくりとは別のところに子供は思いを寄せているのだろう」など当日の子供たちの集中した活動ぶりが垣間見えるような記述が多くあった。先の図17・18について述べたことと共通した様相が具体的に記述されており、それぞれの意味や価値まで触れられており、アートプログラムを開発する上で貴重な視点が含まれている。(鈴木光男)

6 おわりに

下の枠内は、子供たちが作品カード裏面に書いた掲載許可を得た一言感想の一部である。

・石がこんなに楽しいとは思わなかった。ありがとう
・めっちゃ楽しかった～。疲れた～
・最初は、思いつかなかったけど、(どんなふうにするかを)思いつくと嬉しかった
・想像以上に真剣になってしまった。石の重さ、音、さわり心地、色などを知れるよい機会だった
・つかれたけど一瞬だった。家でも石をこすりた
・自然の中でのアートは最高でした
・ヴァンジ美術館がお気に入りになりました
・石を磨いていくときれいになっていくのが楽しくて、はまってしまいました
・触ったり、砕いたりして楽しかった。石をたくさん削って、つるつるになってうれしかった

これらの感想からは、今回の鑑賞活動から始まった石を素材としたワークショップが思っていた以上に楽しく充実感に満ちたものだったことが伝わってくる。保護者による感想は以下の枠内のとおりである。

・スタッフさんが常に側にいてくれて補助してくださったのがとても嬉しかったと言っていました。
・講師の方もサポートの先生方も誰も子供の感性を否定せず褒めて下さるので、朝は疑心暗鬼で何やるんだろう?と不安な顔していた我が子が、目を輝かせて「楽しかった!うちに帰ってからもまたやりたい!」と話してくれました。子供にとって忘れない貴重な経験となった事は言うまでもなく、そういった経験を出来た事が良かったと思います。
・息子がとにかく楽しく嬉しそうに帰ってきたのがよかったです。講師の先生が作品をつくってもつくらなくても磨くだけでも並べるだけでも全部OK、自分で決めていい、自分の好きなように探究していいという姿勢で接して下さったことが本当に良いなと思いました。自分の制作に対して色々な大人がサポートしてくれたこととても嬉しかったようです。

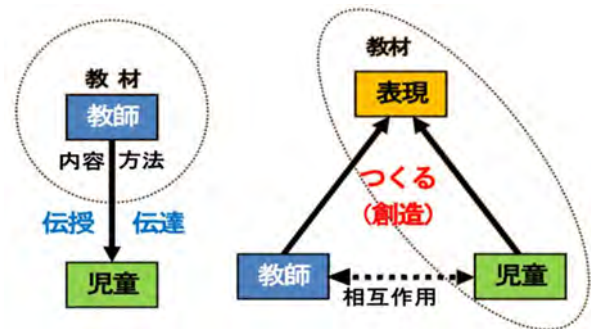
保護者の記述からも、子供の満足感のもとになった「何もつくらなくてもいい」という「寄り添う大人」の構えを評価されている。保護者の中には参与観察者のように事後に気づいたことを記したメモを提供された方もいた。そのメモには、「渡川さんの鑑賞へのアプローチがとても多彩で、多くの子どもたちが『〇〇みたい』『つるつるしてる』と言葉で表現していた。我が子は言葉は発してなかったが、興味がないうわ

けではなく熱心に石を触って感じている様子。後でどの作品が好きかと聞いたら、『白の作品（触り心地がつるつる）と最初の作品（何かおもしろい）』とのことだった、「参加する前から、『上手なものを作りたい』という意識があったよう。だけど、参加後の感想では『石を叩くのが一番楽しかった』と言っていた」などの記述があった。普段の学校生活などで「いいことを発表する」あるいは「上手につくる」という意識が知らず知らずのうちに醸成され、子供の感性や創造性に蓋をしてしまっているところがあるのだろう。今回のような対話型の鑑賞や石という素材に思うがままに関わりその行為そのものを楽しむこと、こうしたことがアートプログラム開発する上では重要な点であろう。

そして、「双原因性感覚」に基づく大人（講師・教師・スタッフ・保護者など）の関わり方が何より重要なことであろう。図20は伝授・伝達型の学習モデルと、佐伯の「双原因性感覚」に立った創造的な学習モデルを基に作図したものである。造形ワークショップの内容よりも、アートプログラムの進め方よりも、先ずは大人と子供が相互作用し合う関係性になることを大切にして今後のアートプログラムを展開していきたいものである。（鈴木光男）

本論文に関わる事業と研究は独立行政法人国立青少年教育振興機構2022年度「子どもゆめ基金助成活動」と聖隷クリストファー大学2022年度「地域連携事業費」の助成によるものである。また、本活動にご協力いただきました島口直弥氏（浜松市美術館）、木村由美子氏（三島市文化振興課）、渡部碧唯氏（清水町社会教育推進係）、アルテ・プレーサ会員の皆様に感謝申し上げます。

図 20 伝授型と創造型の学習モデル
(佐伯「双原因性感覚」をもとに鈴木作成)



参考文献

- 1 武末裕子、「触覚と彫刻の関係性について」、『美術教育学研究』、第52号、2020年、p.225
- 2 同上
- 3 佐藤基樹・幸秀樹、「触覚の感覚を促す造形遊びの実践的研究」、『宮崎大学教育学部附属教育協働開発センター研究紀要』、第26号、2018年、pp.1-12
- 4 居上真人、「現代の子供の『触覚』と美術教育：野外彫刻展での鑑賞活動の分析と考察に焦点をあてて」、『美術科教育学会誌』、第21号、2000年、pp.27-38
- 5 清田哲男、「嗅覚と触覚および表現目的が絵画に及ぼす影響についての基礎研究-中学生のパイナップル描画の一考察-」、『岡山大学大学院教育学研究科研究集録』、第161号、2016年、pp.105-114
- 6 新村出編、『広辞苑 第七版』、岩波書店、2018年、p.3153
- 7 中野民夫、『ワークショップ -新しい学びと創造の場-』、岩波書店、2001年、p.11
- 8 同上
- 9 ユーザーローカルAIテキストマイニング <https://textmining.userlocal.jp/> (2023年1月8日)
- 10 佐伯胖、『「わかる」ということの意味 [新版]』、岩波書店、1995年、p.102