

今日、美術館での教育プログラムは珍しいものではないが、その振り返りとなるとプログラム進行など運営面の反省や制作成果の紹介に偏りがちではないだろうか。本稿では二〇一三年に実施した教育普及プログラムの「こども美術館」について、参加者の過ごした時間に注目し、教育的観点からその成果と課題を考察したい。

これまで、東京国立近代美術館の夏季小学生向けプログラムは、展示室での鑑賞活動と別室での制作活動とを組み合わせて行われてきた。二〇一三年は「わりピン人形」^{註1}を作って、絵の中に入ってみよう。どんなお話ができるかな？」をテーマに、展示室と制作場所を行き来するス



図1 プログラムの流れ

ある子どもの視点でプログラムを追ってみよう。一年生のAさんはお姉さんと一緒に参加した「註3」。まず当日活動するグループの子ども九名とスタッフ六名で自己紹介しあい、アーティスト・ゲーム「註4」を楽しんだ。展示室に入るときには、Aさんはまだ少し緊張した様子でお姉さんのワ

ンピースの端を握っていた。ギャラリートークでは、和田英作《おうな》を鑑賞した「図2」。「おばあさんが杖じゃなくて傘を持ってる」、「草が本物みたい」、「夕焼けが、赤だけでなくて緑も使っている」など他の子どもが発言を聞きながら、Aさんも「おばあさんの」着物のところに白いつぶつぶがいっぱいだと気づいた。着物の細かな模様気づいたことを、スタッフは笑顔で受け止めてくれる。描かれているものについて皆で話した後、「この絵の中に入ったらどんな感じかな？それを想像しながら、また続きを考えてみましょう」とスタッフから声をかけられた。これにはすぐに答える子どもはいない。しばらくして「夕立だから、早く家に帰って何かしたい」と一人が言うと、皆の意見が飛び出してきた。「おばあちゃん、大丈夫かなって思う。口がへの字で元気がないみたいだなって」、「景色がきれいと思う」と想像が膨らんだ。

次は、個人で「この絵の中に入ってみたい」と思う一点を探す。スタッフが巡回しながら、その作品を選んだ理由や作品の中に入ったら何がしたいかを尋ねると、子どもたちはそれぞれに答えていた。これまでお姉さんにびったり寄り添っていたAさんも一人で展示室を回り、久米桂一郎の《ブレア島》に決めた。三分ほどで子どもたちは各々の作品を選び終え、ギャラリートークで鑑賞した作品にちなんだわりピン人形を紹介され、制作への意欲を高めた。わりピン人形の作り方を教えてもらうと、早速制作が始まった。スケッチをする子、とりあえず材料を選ぶ子と色々である。Aさんは、選んだ絵の中に入ったら白鳥になって海を泳ぎたいと思ったが、白鳥の形を描くのはなかなか難しい。隣に座るお姉さんはすでに制作に夢中で相談で



図2 ギャラリートークの様子



図3 パーツを組み合わせる



図4 Aさんの「シロちゃん」発表の様子



図5 うずくまる、目線を宙に向ける

きそうになく、スタッフとともにしばらく悩んだ。そのうちに、用意されていた様々な形のボール紙を組み合わせて並べ、白鳥のシルエットに近づけることを思いついた〔図3〕。色つき工作紙を切り抜いて組み合わせ、わりピンで留めると、Aさんの白鳥が完成した。

子どもたちはわりピン人形を持って再び展示室へ向かう。発表はスタッフのインタビューに答える形で、人形の名前や制作の由来(選んだ絵の中で何をしたいと思っただか)などを各々が選んだ作品の前で語った。お姉さんの次に、Aさんも白鳥「シロちゃん」を発表した〔図4〕。シロちゃんは、作品下部の海で気持ちよさそうに泳いでいる。絵の中の季節は春で、風が吹いているのを想像したそう。お気に入りの部分は、しっぽと首が自由自在に動くこと

る。発表を聞く子どもからも質問を受け、白鳥が泳いでいるときは足を隠すことができるという工夫も紹介した。

自分の発表を聞いてもらうのはもちろんのこと、他者の発表を聞くのも楽しい時間である。Aさんが選ばなかった作品も、個性豊かなわりピン人形とともに紹介された。それぞれに拍手を送って発表が終わる、プログラムも終了の時間となった。解散場所のエントランスは、わりピン人形を誇らしげに見せる子どもたちとその家族で賑わった。

プログラムのねらいと達成

本プログラムは、「鑑賞と表現の循環の中で想像を広げ、活動を楽しむこと」をねらいとしていた。スタッフのきめ細やかな配慮もあって、参加したほとんどの子ども

は活動を楽しむという点ではねらいを達成できたと思われるが、特にプログラム内容を理解し自主的に活動を進めることができたのは、三・四年生が多かった。たと

えばAさんと参加した三年生のお姉さんは、制作ではスタッフの助けをほとんど借りることなく進め、発表では、作品を鑑賞して感じたことと、それを制作にどう繋げたかを述べた。低学年の子どもたちは、このような上級生の様子を見て参考にした部分もあったようだ。様々な年齢の子どもが影響を与えあいながら楽しめたことは、四学年を対象にした本プログラムの成果のひとつといえよう。

しかし、わりピン人形の「動く」という特性は子どもたちを夢中にさせたが、低学年では人形の構造を理解し工夫して作ることが難しい子どももいたようだ。また、鑑賞から制作への切替えに時間がかかった子もいた。鑑賞で得たものをダイレクトに表現できる素材や制作方法の検討は今後の課題である。

参加者が過ごした時間

鑑賞と表現の循環の中で想像を広げるといふ点でねらいが達成されたかどうかは、プログラム中、参加者がどのような時間を過ごしてい

たのか推察することで明らかになる。

「絵の中に入った」というキーワードは、子どもたちの想像を掻き立てたようだ。Aさんのグループでは、ギャラリートーク中「この絵の中に入ったらどんな感じかな?」という語りかけにはしばらくの沈黙があったが、その間、膝を抱えて目を閉じる、目線を宙に向けるなどの様子が見られた〔図5〕。この時はスタッフの語りかけに戸惑っているのではなく、「絵の中に想像を広げる時間」を過ごしていたことがうかがえる。また、Aさんが白鳥を作ると決めた時には、海を描いた作品の鑑賞をきっかけに「海―泳ぐ―白鳥」と連想した。子どもたちとスタッフは、作品の中で何がしたいか、自分は何になりたいか、鑑賞をきっかけに想像を広げ語り合っていた。

想像を広げるといふ点では(制作をきっかけに想像を広げる時間)も見られた。わりピン人形をきっかけにした物語が開かれる時間である。Aさんのわりピン人形は、シロちゃんという名前だ。陸地では出ている足が泳ぐときには隠れる。このように、名前をはじめとする人形のプロフィールの設定や、完成した人形を動かしながらのごっこ遊びは多くの子どもで見られた。ふたつの想像を広げる時間は、鑑賞時や制作時だけに限らず、作品選びから発表にかけて散見された。また、鑑賞と制作



図6 発表中に作品を見て考えている

の双方が影響し「思いつき」となって活動が展開する様子も見られた。これは本プログラムが、制作の動機づけに鑑賞活動を取り入れるという構造を持っていたためと考えられる。

もうひとつ、予想外の成果が見られた点を紹介したい。発表の際、スタッフは「その人形は、あなたが選んだ作品のどこにいて、何をしている?」「そこにいるとどんな気持ち?」などの問いかけをした。このとき、事前に用意していた内容を話すのではなく、その場で作品を見ながら考え、答えた子どもも多かった[図6]。彼らは、単なる制作成果を発表する時間ではなく、(制作した人形を媒介に鑑賞する時間)を過ごしたと考えられる。また、他

者の発表を聞く際にも、他者の人形を通して鑑賞する子どもたちの姿があった。本プログラムの鑑賞作品は、ギャラリートーク作品や自ら選んだ一点だけではなく、グループの子どもたちにも選ばれた作品全てであった。

参加者が過ごした時間という視点で整理すると、本プログラムの構成は「選んだ作品から作りたいものを思いつくー制作した人形に物語が生まれるー制作した人形を通して物語が作品に還元される」となる。鑑賞で得たものを制作および対話で表現し、再び鑑賞へ帰結するような活動に取り組めた参加者は、鑑賞と表現の循環の中で想像を広げるといふ点でねらいを達成できたと考えてよいだろう。

イマジネーションの力

子どもにとって「作る」という活動の影響力は大きい。アンケートでも「今日楽しかったこと」は「わりピン人形を作ったこと」がダントツの一位[註5]となった。本プログラムにおいて、「作る」活動は鑑賞活動に深く根ざしていた。わりピン人形が制作された背景には大なり小なり展示室での活動があり、個人で選んだ作品やその鑑賞活動は人形を語るためのコンテキストとして欠かすことのできないものであったからだ。作られた人形や物語には、鑑賞活動において参加者が作品をどう捉えたの

かが反映されていた。つまり、わりピン人形を作るということ自体が鑑賞活動でもあり、ある意味では鑑賞と表現が循環ではなく、一体化していったともいえる。

今回、鑑賞と表現を一体化させ繋いだものは、子どもたちの想像力であった。子どもの言葉や作るものは情報量が少ないこともしばしばだが、小さな吹きや滲み出る態度からは、語られない部分にこそ想像の世界が広がっており、言葉や形に表れるのは氷山の一角なのではないかと、はつとさせられる。客観的な思考に切り替わっていない低・中学年の子どもたちだからこそ、想像を通して描かれたもの以上の世界を垣間見ることができたのかもしれない。また、プログラムを通して子どもたちの想像の世界を受け止めようとしたスタッフの対応が、安心して想像できる環境を生んだことも忘れてはならない点である。

美術館という場での学びを考えたとき、想像は有効な切り口のひとつかもしれない。誰にでも、作品と出会ったときふと思いつく何かはあるものだ。その小さなイマジネーションを膨らませてゆくことが、作品との関わりにおける学びに繋がると筆者は考えている。プログラム参加者の過ごした時間からイマジネーションの力を見出した本稿が、今後の美術館教育を考える上で一助となれば幸いである。

(企画課研究補佐員)

註

- 留め具にわりピンを使用することで、手足などを動かすことができる人形。
- 実施日：七月十三日、十四日、各日二回ずつ。参加者は各回三十名程度(抽選)。
- 一緒に申込をした兄弟姉妹や友達は、同じグループになるよう配属された。
- 国立美術館アートカードを使用した。
- 「今日、楽しかったことはなんですか?」(複数回答可)に「わりピン人形を作ったこと」と回答したのは八十四人。「作品を見たこと」「みんなとお話したこと」「わりピン人形でお話したこと」はそれぞれ三十人前後であった。

次号予告 2014年6-7月号 6月1日刊行予定

現代の眼 606

現代美術のハードコアはじつは世界の宝である展 ヤゲオ財団コレクションより

Review

何かがおこってる:1907-1945の軌跡

2014年4月1日発行(隔月1日発行) 現代の眼 605号

編集:独立行政法人国立美術館 東京国立近代美術館/美術出版社

制作:美術出版社

発行:独立行政法人国立美術館 東京国立近代美術館

〒102-8322 東京都千代田区北の丸公園3-1 電話 03(3214)2561

マルセル・ブロータース《カラスと狐》1967-72年

16ミリカラーフィルム(7分)、キャンパスに写真、ボール紙にタイポグラフィ、キャンパス製の映写ボックス、映写用スクリーン、ポートフォリオ・フォルダ

Courtesy of Marian Goodman Gallery, Paris/New York © Estate Marcel Broodthaers

東京国立近代美術館賛助会員(MOMATメンバーズ)

SEIKO セイコーホールディングス株式会社 鹿島建物 三菱商事