

## 造形活動をともなった美術鑑賞の研究

関崎 哲

## 1. はじめに

私が最初に美術館でのワークショップを企画・実施したのは、2003年のことである。当時は、美術館が90年代から力を入れ始めた教育普及活動というものがあり、“ワークショップ”と呼ばれる活動形式で定着してきている時期であった。現在、このような教育普及活動は、その活動内容の充実と参加する側の美術鑑賞というものに対する意識の変化という点で、確実に成果を上げている。この背景として、“ワークショップ”という活動手法と、鑑賞者主体の“見る・感じる”ことを重視する教育普及活動の方向性が、大きな役割を果たしていると考えられる。

本研究では、そのような“ワークショップ”という手法による鑑賞者主体の美術鑑賞教育の方法を踏まえながら、私自身がこれまで取り組んできた造形的な表現活動を取り入れた美術鑑賞の活動について分析・考察し、「造形活動をともなった美術鑑賞」の意義と可能性を明らかにしようとするものである。

## 2. 「造形活動をともなった美術鑑賞」とは何か

## 2-1. 美術鑑賞教育の現在

美術鑑賞教育は今、これまでの“作品や作家に関わる様々な情報を教える”あるいは“美術史的な価値観を理解させる”といった一方向的な手法による鑑賞教育から“鑑賞者が主体的に見る・感じることを促し、他者と対話を重ねながら自分の考えを表現する”という双方向的な手法による鑑賞教育に変化している。このような鑑賞者の鑑賞における主体性な取り組みを重要視する手法は、「対話型」とも呼ばれ、美術館はもとより学校教育の現場でも用いられるようになってきている。

この新しい鑑賞教育の手法は、もともと90年代から「ビジュアル・シンキング・カリキュラム」<sup>1)</sup>としてニューヨーク近代美術館で取り組み始められたもので、子どもたちを対象とした美術館での教育普及活動の機会をとらえ、美術教育にとどまらないより広い視野に立った社会教育を行う、というねらいをもって実施されたものである。このニューヨーク近代美術館で行われた活動の成果は、各方面からの注目を集めた。そして、この活動の中で中心的な役割を果たしたアメリア・アレナス<sup>2)</sup>によって各国の美術館や教育機関に紹介されるとともに、彼女自身が企画する展覧会によってその実践が示されてきた。

現在では「アート・リテラシー」<sup>3)</sup>「ヴィジュアル・リテラシー」<sup>4)</sup>と呼ばれる手法として展開し、教育の対象を一般の人々へ拡大したものとなっている。

ともあれ、「ビジュアル・シンキング・カリキュラム」や「アート・リテラシー」、「ヴィジュアル・リテラシー」という新しい鑑賞教育の持つ意義として重要なことは、既存の価値観を取り払ったところで、様々な表現作品に触れ、それについて自分で考え、自分の言葉で表現するということである。そして、そうすることで呼び起される純粋な感動、見えてくる自分自身や他者との違いを率直に認識することが、現代において主体的な価値観を形成するのに不可欠なことのように思われる。このように見て行くと、今日の美術鑑賞教育は、ある意味で社会教育の一端を担う重要性を帯びてきていると考えられる。

## 2-2. 美術鑑賞活動の分類

このような“双方向的な手法”による美術鑑賞教育が主流になって来ているとはいえ、現在行われている美術鑑賞の活動全てがそうなのではない。これまでの“一方向的な手法”によるものもかなりの割合で実施されているのが現状である。ここで、誤解を生まぬよう特に記しておくが、美術鑑賞における“一方向的な手法”が一概に良くないと言うつもりはない。むしろ、美術についてそのような手法で獲得できる知識を求めて美術館を訪れる人々が数多くいることは事実だし、鑑賞の経験を積んで行けば当然そうした知識が必要となり、それを獲得することで鑑賞が深まって行くということはあることだと考えられる。大切なことは、この“一方向的な手法”と“双方向的な手法”が、鑑賞者の真に求めているところを見極めた上で、適切な時期に行われるということなのである。

さて、本論で志向している「造形活動をともなった美術鑑賞」が美術鑑賞活動全体の中でどのような位置にあるのか明らかにするために、ここでは実際に行われている美術鑑賞に関わる様々なワークショップを分類してみることとする。美術鑑賞に関わるワークショップ全体をその手法やねらいで分類していくと、およそ以下のように分類できる。

- ①美術史的・美学的な知識・教養を教える“伝達講義型”
- ②用意されたワークシートによる問いかけに答えながら

鑑賞を進めて行く“設問回答型”

③既成の価値観や先入観を避け、鑑賞者の自由な対話や発言を促す“対話型”

④作家の造形思考や作品の制作課程を造形活動で追体験することで鑑賞を深めて行く“追体験型”

⑤造形的な観点を提示しその観点に基づく鑑賞と造形表現を同時に行う“造形表現型”

①は、活動の実態からすれば“ワークショップ”とは言い難いものであるが、ここでは便宜上1項目として挙げておく。②は、活動の実態から言えばワークショップと言えるものであるが、活動の結果得られることを考えると①に近いものであると考えられる。③は、ここまでたびたび取り上げてきたいいわゆる“ビジュアル・シンキング・カリキュラム”である。④は、作家本人の指導による活動と、その作家・作品の研究者の指導によるものの両方が考えられるが、既にあるものを追体験するという点で、造形活動は伴うものの内容的には①に近いものと考えられる。⑤は、あらかじめ造形的な視点を示すということが必要な活動ではあるものの、この視点を慎重に設定しさえすれば、鑑賞者の自由な表現活動を導くことが可能であり、造形表現を通した主体的な鑑賞を行えると言う点で③に近い活動であると考えられる。つまり、①②④が一方向的な手法による鑑賞で、③⑤が、双方向的な手法による鑑賞であるということになる。

実際にワークショップを行う段階では、これに参加する者の構成条件、例えば㉗小学生のみ、㉘成人一般のみ㉙小学生から成人一般まで、等により、具体的な活動内容は複雑なバリエーションを生む。それぞれ一長一短はあるが、美術鑑賞教育として考えた場合、上で分類した5つの手法による鑑賞活動を選択可能なメニューとして用意し、活動への参加者が自由に選択できる状態にすることが望ましい姿であると考えられる。

もちろん、この分類による、造形表現を通した主体的な鑑賞を目指す⑤の活動が、本論で志向している「造形活動をともなった美術鑑賞」なのである。次項では、その具体的な内容について述べていく。

### 2-3.「造形活動をともなった美術鑑賞」とは

ここでは、「造形活動をともなった美術鑑賞」とはいったいどのようなものなのか明らかにして行きたい。この活動のねらいは、「鑑賞者が主体的に作品を見、他者と対話を重ねながら自分の考えを表現する」という“双方向的な手法”による新しい美術鑑賞教育の考え方に「造形表現を通した主体的な鑑賞」という要素を加えようとするものである。具体的に言うならば「熟慮された造形的視点からの鑑賞と簡単な造形活動を組み合わせて、既

実施内容	場所／時間	活動の様子
1.導入①	作業場所 20分程度	・設定された着眼点が実感として伝わるような対話 ・設定された着眼点が発感として伝わるような造形活動
2.鑑賞①	作品鑑賞 20分程度	・設定された着眼点により作品を鑑賞 ・鑑賞者の主体的な鑑賞を援助する幼な対話
3.導入②	作業場所 10分程度	・制作にあたっての説明等
4.制作	作業場所 50分程度	・制作 ・設定された着眼点により鑑賞したことを生かして、自分のイメージを表現していく
5.鑑賞②	作業場所 20分程度 総計120分	・参加者自身が制作した作品を互いに鑑賞し対話する

表1 「造形活動をともなった美術鑑賞」進行計画モデル

成の価値観にとらわれない自由な鑑賞とその鑑賞が造形活動によって深まることを目指すもの」である。

基本的な「造形活動をともなった美術鑑賞」としてのワークショップの進行計画モデルを表1のように作成した。ただし、この計画モデルによって実際に活動を進めていく前に、気をつけなければならないことがある。それは、どのような“熟慮された造形的視点”（表内の“設定された着眼点”と記されているもの）を設定するのかということである。活動の出発点となるこの“造形的視点”の設定次第で、この活動が価値あるものとなるかならないかが決まってしまうのである。

では、鑑賞と造形活動が効果的に関連し合い、造形表現を通した主体的な鑑賞が可能になるような“熟慮された造形的視点”とはいったいどのようなもので、どう設定したらいいのだろうか。本研究ではこの問題を解決するヒントを、「造形遊び」という手法に求めた。「造形遊び」は、美術教育、特に早期教育の場で取り組みが行われている手法で、“材料と遊ぶ”という視点を導入することにより、子どもたちの“もの”で表現することへのプレッシャーを取り払い、主体的な造形表現の入り口に子どもたちを連れ出そうとする手法である。「造形活動をともなった美術鑑賞」としてのワークショップでは、この「造形遊び」の手法を参考に、鑑賞する対象となる作品に関連した表現や技法・素材を造形的視点として設定し、それを踏まえた簡単な造形活動を体験するというものにした。「造形遊び」では、“遊び”の要素が強調されすぎると、造形という行為自体の神秘性や真剣に造形に取り組む態度が損なわれ、造形に対する安易な感覚を植え付けることになる恐れがあるものの、鑑賞と組み合わせるこのワークショップに於いては、こうした懸念も十分避けられると考えた。

ビジュアル・シンキング・カリキュラムが「見て考えて話す」という手法であるとすれば、「見て考えて表現する（言葉以外で）」というのが「造形活動をともなっ

た美術鑑賞」である。美術作品から受ける感覚は時として言葉では表現できないことである場合が多い。次章では、作品を見て何かを感じることを、そしてそれを言葉ではなくダイレクトに造形表現につなげていく理想的な活動を目指し、「熟慮された造形的視点」を設定して実施したワークショップを、紹介していく。

### 3. 「造形活動をともなった美術鑑賞」の実際

#### 3-1. 最初の試み「触ってみる絵」

造形活動をともなった美術鑑賞の最初の試みは、岡山県立美術館において、ワークショップ「さわってみる絵」として、2003年5月24日に実施した。（表2）鑑賞対象は美術館で実際に展示されている作品、参加対象者は小学生以上大人まで20名程度とした。（これ以降紹介するいずれのワークショップも、基本的にこれと同じ条件で実施したものである）

まず、表1で示した進行モデルを基本に、具体的な進行計画を作成した。そして、その企画を美術館に持ち込み数回の打ち合わせを重ねた後実施した。実際の活動では、まず“触覚”を意識させるために箱の中のものを、見えない状態で触ることから始め、（図1）触った感触を、説明ではなく感情を表すような短い言葉で表現してもらった。こうすることで“手触り”によって、ある種の感情を表現できるということを、参加者に理解してもらえたと考えたからである。その後、美術館の作品を“触覚”という視点で鑑賞する活動に移った。キャプションを見ずに個々の作品に近づいて見ている様子から、参加

者が、作品の既成の価値観、作者や歴史的背景といった情報から切り離されているということが感じられた。参加者は様々な絵に様々な手触りがあり、その手触りが何らかの感情を鑑賞者に抱かせる作用を持っていることを実感できたのではないだろうか。鑑賞の後、今度は自分の表現したいことを考え、用意された様々な手触りの素材を用いて、触覚による表現・「触ってみる絵」を制作してみた。（図2）出来上がった作品は、美術館の屋内広場に展示し、参加者の作品の鑑賞を行った。

このワークショップを通して、単純な造形要素を鑑賞の視点とすることで、作品の見方が変わるということが確認できた。さらに、その視点とした造形要素を用いて自分も何かを表現するという意識が加わると、その見方がはっきりとした変化を見せるということもわかってきた。また、参加者自身が制作した作品をお互いに鑑賞するとき、最初に箱の中のものを触った時に発言した言葉よりも複雑で実感のこもった発言が活発になされるといこともわかった。この経験により、このような活動が



図1 「さわってみる絵」導入



図2 製作

タイトル	「さわってみる絵」	
場 所	岡山県立美術館研修室・常設展示室	
実施日	平成 15 年 5 月 24 日（2 時間＋作品展示 1 週間）	
鑑賞対象	常設展示作品	
ねらい	・造形表現の上での触覚の重要性を、鑑賞・制作の両面から体験する ・手触りから連想される感覚の、他人との共通点と相違点を見つける	
参加者数	19 名（小学生 10、中学生 3、大人 6）	
使用材料	シナベニヤ、速乾性木工ボンド、サンドペーパー、木、葉、紙類、布類、ひも、毛糸、綿、廃材等	
実施内容	場所／時間	活動の様子
1. 導入①	研修室 1:00～1:20	・“手触り”がある種の感情を表現できるということを理解する。 ・箱の中にあるものに触れ、その感触を、説明ではなく感情を表す言葉で表現し合う。
2. 鑑賞①	企画展示室 1:20～1:40	・美術館の中の作品を“触覚”という視点から鑑賞する ・描かれている空間や物の質感、温度、湿度、湿度等、視覚以外の感覚を働かせて絵を味わう。
3. 導入②	研修室 1:40～2:00	・言葉（表現したいこと）と手触りの関係を考えてみる ・用意したワークシートを手がかりに、言葉（表現したいこと）と具体的な素材とを関連付ける
4. 制作	研修室 2:00～2:45	・準備したいろいろな素材を実際に触りながら、自分のイメージに近い物をさがし、貼り付け作品の制作をすすめていく
5. 鑑賞②	研修室 2:45～3:00	・題名と作品解説をプレートに記入し、お互いの作品を鑑賞したり触ったりしてみる。
6. 展示	屋内広場 5/24～6/1	・展示と鑑賞 作品に題名解説のプレートをはりつけ、壁面に取り付け「触ってみる絵」の解説と制作風景のパネルを掲示 展示期間終了後作品は制作者に返還

表2 ワークショップ「触ってみる絵」実際の活動

新しい美術鑑賞として十分な可能性を秘めているという実感が得られ、次の展開を生むきっかけとなった。

以降、「新しい造形的視点」「鑑賞と組み合わせることが可能な簡単な造形活動」とはどのようなものなのかを考えながら、幾つかのワークショップを実施していくことになった。次項では、その後実施したワークショップを“視点”別に整理して報告する。2004年から2007年にかけて実施したワークショップは、筆者単独で実施したものと、筆者が指導する岡山県立大学短期大学部造形ゼミ（以下：造形ゼミ）が実施したものがあるが、ここではそれらを合わせて報告していく。

### 3-2. “色”に着目したワークショップ

色に着目したワークショップは4回実施した。

- ①「色を見つける 色を感じる 色をつくる」2004年5月29日、岡山県立美術館、筆者単独、常設展示を鑑賞、参加者18名（小学生8／大学生2／大人8）

〔活動の概要〕色についての話の後、赤・青・黄と白4色で様々な色を作り画用紙に塗る。出来上がった色それぞれがどんな感じがするか話し合う。

→作った色と同じ色が見つかるか、その色はどんな感じがするか考え、対話しながら展示作品を鑑賞する。

→表現テーマを決め、色を作り画用紙に塗る。

→タイトルをつけた作品をお互いに鑑賞する。

- ②「とことんにじみ絵」2005年8月4日、岡山県立美術館、平成17年度造形ゼミ<sup>5)</sup>、特別展：いわさきちひろ展を鑑賞、参加者15名（小学生9／大人6）

〔活動の概要〕薄く溶いた赤・青・黄3色と水で大きな画用紙ににじみ遊びをする。

→展示会場で、にじんだ色の様子を見る。そのにじんだ色に何を感じるか考え、対話しながら鑑賞する。

→あらかじめ用意した自分の写真を貼った画用紙に、色をにじませ自分の気持ちを表現してみる。

→出来上がった作品をお互いに鑑賞する。

- ③「色をつくろう！色であらわそう！」2005年11月19日、成羽町美術館、平成17年度造形ゼミ、特別展：印象派と西洋絵画の巨匠展におけるミロの作品を鑑賞、参加者：成羽町鶴鳴保育園の子どもたち26名

〔活動の概要〕②とほぼ同じ。

- ④「さがそう！じぶんいろ」2006年8月1日、岡山県立美術館、18年度造形ゼミ<sup>6)</sup>、特別展：Mite! おかやま展を鑑賞、参加者20名（幼児1／小学生13／大人6）

〔活動の概要〕着ている服の色をきっかけとして、好きな色その理由など、色について話あう。

→作品の人物の気持ちを考え、対話しながら鑑賞する。

→作品の人物の気持ちを表す色を作り画用紙に塗る。

自分の気持ちを表す色を作り画用紙に塗る。

→色に込めた気持ちを話しながら、お互いの作品を鑑賞する。

いずれも鑑賞の視点として“色”を取り上げて実施したものである。鑑賞の前段階として準備された活動は、造形活動をとまなうものと、会話のみによるものがあるが、基本的に展示作品の鑑賞が主体的になるように考えて行われたものである。（図3）参加者が鑑賞している様子を見ると、自分が見たいように見るという主体的な見方になっていることがはっきりとわかる。（図4）こうした鑑賞の深まりは、自分が制作した作品に対しても表れ、ちゃんと気持ちが表れているか確認するような様子も見取れた。（図5）

これらの活動は、作品の表現要素としての色に着目して鑑賞し、色を使った簡単な表現活動を行うというもので、出来上がる作品は単純なものではあるが、参加者の様子に見られるように、参加者それぞれの頭の中には豊



図3 導入（にじみ遊び）



図4 鑑賞（作品全体より色のことが気になる）



図5 制作(どちらがイメージに近い?)

かなイメージが展開されているように感じられた。

### 3-3. “空間”に着目したワークショップ

絵画に描かれた空間に着目したものは3回実施した。

- ①「ぱくぱく人形を作ろう」2003年8月5日、岡山県立美術館、15年度造形ゼミ<sup>7)</sup>、常設展示を鑑賞、参加者25名(小学生17/中学生4/大学生2/大人2)

〔活動の概要〕後出③とほぼ同じ

- ②「絵の中に入ってみよう」2005年8月5日、岡山県立美術館、平成16年度造形ゼミ<sup>8)</sup>、特別展：美術ってなーに？ 国立国際美術館コレクション展を鑑賞、参加者23名(小学生10/中学生13)

〔活動の概要〕自分が絵の中に入ったらどんな感じがするのか、作例を示しながら考えてみる。

→展示作品を、その絵の中に入ったらどんな感じがするのか考え対話しながら鑑賞する。

→空き箱をベースに、準備された様々な材料を使って立体的に作って行く。自由なスケールで描いた自分も作品に入れ込む。

→作品をお互いに鑑賞する。

- ③「絵の中の世界へ」2006年10月29日、成羽町美術館、筆者単独、特別展：印象派と西洋絵画の巨匠展を鑑賞、参加者17名(小学生10/大学生2/大人2)

〔活動の概要〕視覚だけでなく、五感全体を駆使して絵を見る方法を説明する。

→展示作品に描かれた世界の、温度や湿り気、吹く風の様子、香り、聞こえそうな音など、考え対話しながら鑑賞する。

→自分が感じた世界に居そうなものを作る。

→作ったキャラクターに扮して話しながらお互いの作品を鑑賞する。



図6 作品(モランディーの静物画より)



図7 作品(見る絵は同じでも感じ方は様々)

ここでの鑑賞の視点は、描かれた空間に自分が入って見たらどう見えるのか・どう感じるのか、というものである。描かれた空間を視覚だけでなく、五感全体を駆使して鑑賞することで、絵の中に入り込む感覚を味わってもらおうと考えた。空間を実際に作る、あるいは絵の中に潜んでいそうなものを作ることを前提に作品を見ることで、参加者の、絵の中に入り込む・絵の中から具体的な感覚を得ようとする積極的な鑑賞が行われた。このような見方では、視覚だけが参加者に共通の情報であり、その他の感覚による感じ方は、参加者それぞれの経験に基づくものであることから自ずと異なるものとなる。したがって出来上がった作品は、参加者それぞれの感じ方の違いが表れた個性豊かな作品となる。(図6・7)制作した作品を鑑賞することで、同じ絵を見てもそれぞれが異なる感じ方をしているということを、参加者自身が実感できた活動となった。

### 3-4. “素材”に着目したワークショップ

素材を視点としたものは、絵画の物質的な素材に着目したもの、絵画のビジュアル的な表現素材に着目したもの、合わせて3回実施した。

- ①「色は何から出来ている？」2005年8月5日、岡山県立美術館、筆者単独、常設展示を鑑賞、参加者17名（小学生12／中学生3／大人2）

〔活動の概要〕実物の絵画作品を手に取り、物質としてどんなものからできているか対話しながら考える。  
→色材に注目し、顔料と色材について考える。実際にパステルを作ってみる。

→物質という観点から作品を鑑賞する。

- ②「絵は、色は、何から出来ている？」2006年8月26日、倉敷市立美術館、筆者単独、特別展：参加してエンジョイ展を鑑賞、参加者14名（小学生3／大人11）

〔活動の概要〕①とほぼ同じ

- ③「気持ちを擦りだす」2006年4月22日、岡山県立美術館、筆者単独、常設展：国吉康雄の作品を鑑賞、参加者12名（小学生2／中学生3／高校生2／大人4）

〔活動の概要〕自由にフロッターージュをする。

→作品に登場している人物が何を感じ、何を考えているのか考え、対話しながら作品を鑑賞する。

→自分が感じていること、伝えたいことを考え、作品に自分が登場するという前提でポーズや表情を考える。そのポーズで写真撮影、プリントアウト、それを切り抜く。その気持ちが表れるようにテクスチャーや色を考え、人物の背景をフロッターージュで描いて行く。

→作品をマウントして完成、作品をお互いに鑑賞する。

絵画表現の素材について、①②は絵画を物質として見、その素材を物質面からの視点で鑑賞しようとするものである。基底材、顔料、展色材を日本画や油絵、水彩等の技法別に原料や製品の実物を示しながら見てみた。（図8）意外に身近な物が素材として用いられていることを紹介し、そうしたものが芸術家の手で美術作品となることの不思議さが伝わればと考えた。制作は、パステルを実際に手作りしてみた。地中海沿岸の地域から産出する土から作られる“テルベルト”という緑の顔料と、参加者には身近な岡山市の操山の赤みがかった粘土を水でさらして乾燥したものとして顔料として使った。（図9）このワークショップは、伝達講義型の活動になる傾向があるが、例えば、アフガニスタンで産出する宝石（ラピスラズリー）を砕くことで作られるウルトラマリンと言う顔料を取り上げ、その産地が今現在どんな状況になっているかという話題まで広げていくと、物質として見たときの美術作品が持つ情報の多様さに気がつき、主体的な鑑賞態度を引き出す活動となる可能性があると思う。

\*造形活動をともなった美術鑑賞の研究 関崎 哲



図8 導入（額縁から絵を取り出す）



図9 パステル制作

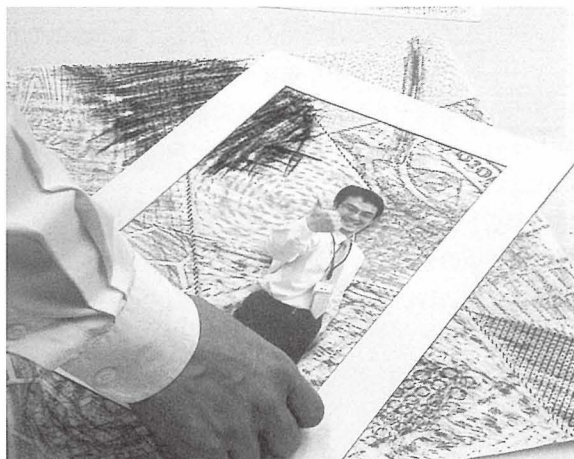


図10 制作（フレーミング）

③は、絵画のビジュアル的な表現素材として、画面に描かれた人物（表情やポーズ）に着目する活動である。最初に行うフロッターージュは、活動のウォーミングアップの意味合いもあるが、後で作品制作の際に、作品に登

場してくる人物が表現しようとするのを助ける“背景”として意味を持つ、重要なものでもある。展示作品の鑑賞の際には、実際に絵の中の人のポーズや表情をまねながら鑑賞してみた。造形活動は、鑑賞の後、参加者それぞれが表現したいことを考え、それを表すポーズと表情を自分でやってみた。それをデジタルカメラに収めプリントアウトし、その表現が生きるようフロッタージュした紙を背景としてコラージュするというものである。(図10) この活動により、参加者は、“人物”と言うビジュアル的な表現素材から、具体的な感覚を得ようとする積極的な鑑賞を経験できたようである。

#### 4. 考察

##### 4-1. 造形活動をともなった美術鑑賞の意義

アメリカ・アレナスは、その著書の中で「作品の意味は作者の責任外の問題である。」と言っている。そしてさらに続けて、「作家が作品を制作するにあたって影響を与えたと思われる私的あるいは歴史的事実関係をいくら調べ上げてもそれは作品の意味ではない。(中略) それよりも意味は人々が作品を見るという行為を通じて作品と行うコミュニケーションによって作品に付加されるものなのである。」<sup>9)</sup>と、作品と鑑賞者のコミュニケーションの重要性を強調している。当然、彼女が取り組む美術鑑賞において行われるコミュニケーションとは“言葉で表現する”ことである。そして、本論で志向している「造形活動をともなった美術鑑賞」の場合、このコミュニケーションとは“造形して表現する”ことなのである。では、「造形活動をともなった美術鑑賞」において、“人々が作品を見るという行為を通じて作品と行うコミュニケーションによって作品に付加されるもの”、つまり美術鑑賞の意義とはいかなるものなのであろうか。

幾つかの実践において気がついたことであるが、そもそも作品を鑑賞するということは、その作品を見ることで、鑑賞する人間が、本人の個人的記憶から呼び覚まされる具体的経験を時間的・空間的に組上げることによってある種のリアリティーを作品に見いだしているということであるように思う。組上げられたリアリティーは、複合的で視覚的であるため、“言葉”によってでは表現しにくいものとなっているように思う。このような状況において「造形活動をともなった美術鑑賞」は、その“言葉では表現しにくいもの”を造形表現物という形で、鑑賞の対象となっている作品に直に付加していくことができるものである。まさにこのことが「造形活動をともなった美術鑑賞」の意義としてとらえることができるものであると考えられる。そして、鑑賞者が作った作品を鑑賞者同士がお互いに眺め合い、たとえ同じ作品を鑑賞し

たとしても、それぞれがその作品によって呼び起される感動は異なるという事実、つまり自分と他者との違いを、視覚的に造形表現物として認識できるということがもう一つの「造形活動をともなった美術鑑賞」の意義であると考えられる。

視覚的な造形表現物によるコミュニケーションは、異世代間や異なる言語・文化を持つ人たちの間でも可能となる対話である。あたかも芸術作品が世界共通に親しまれるように、鑑賞の後に行われた造形表現物が、世代の違いや、言語・文化の違いを乗り越えて、コミュニケーションを成り立たせる力を持つということは決して無視できない事柄であると思う。

##### 4-2. 今後の課題

「造形活動をともなった美術鑑賞」としてのワークショップを実際にやってみて、問題として感じたことが2点ある。1点目は、どうしてもこの鑑賞活動が“子ども向けのワークショップ”としてとらえられがちだということである。しかし、実際にこの活動に参加した大人達の様子を見てみると、大人にとっても新鮮な鑑賞体験・表現体験とし受け入れられる意義深い鑑賞活動であると大人の参加者自身が感じているのがよくわかった。そして、子どもと大人という世代の異なるものが、同じ土俵で鑑賞体験をし、造形物によって表現し対話し合うことが重要であるということも強く感じた。今後は、より幅広い年齢層が興味を持ち、参加できるような鑑賞の着眼点となる“造形的視点”を見つけ出すことが必要であると考えている。そしてその“造形的視点”に基づいた、子どもから大人まで表現のストレスを感じずに鑑賞に添った表現活動が可能となる造形活動の内容の設定も合わせて検討していかなければならない問題であると考えている。

2点目は、これまで触れているように「造形活動をともなった美術鑑賞」では、表現と鑑賞が働き合って、鑑賞と表現の力がより一歩深まることが大切なのであるが、ともすると、鑑賞活動と、造形活動が効果的に結びついた活動にならない状態に陥ることもあった点である。このような状態になることを避けるためにはどのような方法があるのだろうか。現在、そのための方法として、この活動中の鑑賞の設定を工夫しようと考えている。美術館で展示されている作品を鑑賞する第1の鑑賞と、製作した参加者お互いの作品を鑑賞する第2の鑑賞がこれまで実施したワークショップの鑑賞の設定であるが、ここに第3の鑑賞活動として再度展示されている作品を鑑賞する活動を付け加えようと考えている。こうすることで、造形活動によって作られた作品と展示されている作品が、設定した“造形的視点”でしっかりと関係づけられ直し、

鑑賞活動と造形活動を効果的に結びつけられるのではないかと考えている。

#### 5. 終わりに

「美術作品の鑑賞で感性を豊かに！生活を豊かに！」という言い方はよく耳にするが、これほど抽象的で実感の湧かない言葉はないような気がする。ただし、豊かになるならないは別として、本論で示したような「造形活動をともなった美術鑑賞」の方法で美術作品を鑑賞してみることは、作品と自分との間のコミュニケーションによってもたらされる小さな満足感は確実に得られることになるのではないだろうか。

できるならば、少しでも多くの人が、その満足感を力に、美術鑑賞によって自分の中に作り出されるイメージをより明確にし、自分らしい感じ方の発見と美術を通して世界を知ることの喜びを得て、「美術作品の鑑賞で感性を豊かに！生活を豊かに！」という言葉が、リアリティーを感じられる言葉となることができたなら、幸せなことだと思う。

最後に、十分ではないワークショップの企画にも関わらず、快く協力していただいた、岡山県立美術館、高梁市成羽町美術館、倉敷市立美術館の各美術館関係者の皆さんに、記して感謝申し上げる。

#### 注

1) 「ニューヨーク近代美術館は「芸術、特に作品を見る」という鑑賞行為が、広い意味での教育あるいは人間形成にも役立つツールにならないか」という仮説を立て、それを探るためのプログラムを組んだ。それがビジュアル・シンキング・カリキュラムである。「何が見える？」という問いかけにはじまり、生徒の答えをもとに、さらに絵を見て、そう感じたことの理由や根拠を絵の中に見つけ出すような質問をして行く。」（福のり子『アート・リテラシー入門』フィルムアート社2004年133頁）

2) Amelia Arenas：日本では、1998年に出版された「なぜこれがアートなの？」（淡交社）の内容をもとにした展覧会を、川村記念美術館などで企画し、ギャラリートークの指導も行った。岡山では2006年に岡山県立美術館特別展「Mite!おかやま展」において本人によるギャラリートークと地元の教師やボランティアを対象にした指導も行っている。

3) 「アートが生み出す世界を読み書きすること」わかりやすく言うならば、「一度重くなった、技術や知識を横において、自分の感覚だけでアートを理解し表現してよい」と言った新しい芸術鑑賞の流れ（『アート・リテラシー入門』フィルムアート社2004年28頁）

4) 「フランスでは、高校を卒業した人を対象に、美術にとどまらず、写真、映画、マンガ、時事報道など全ての表現の読み書き学習を押し進めている」（『アート・リテラシー入門』フィルムアート社2004年29頁、更なる詳細は92頁に犬伏雅一による記述がある）

5) 平成17年度造形ゼミメンバー：青木美稚子、岡野友理、中桐彩乃、長畑友紀、濱口真奈美、林園子、藤井麻衣

6) 平成18年度造形ゼミメンバー：池田倫規、岩澤磨生、熊澤小百合、杉岡未友希、千田美由紀、高橋真弓、三宅理佐子

7) 平成15年度造形ゼミメンバー：旭洋子、岡田恵太、田中美緒、野口文子、吉田直子、渡邊実佳

8) 平成16年度造形ゼミメンバー：荻田恵、香西千秋、佐々木優、平田千紘、吉田淳美

\*なお、ここに記した造形ゼミメンバーによるワークショップの詳細な情報は、岡山県立大学短期大学部健康福祉学科児童福祉専攻・当該年度の「総合演習研究発表収録」に記録されている。

9) アメリア・アレナス[なぜこれがアートなの?] 淡交社1998年41頁

#### 参考文献

ウド・リーベルト『芸術あそび』長田謙一ほか訳、日本文教出版 1996年

アメリア・アレナス『なぜ、これがアートなの?』福のり子訳、淡交社 1998年

アメリア・アレナス『みる・かんがえる・はなす』木下哲夫訳、淡交社 2001年

上野行一（監修）『まなごしの共有』淡交社 2001年

高橋洋一（監修）『ワークショップ実践研究』武蔵野美術大学出版局 2002年

関崎哲『触覚に着目した造形表現の研究』岡山県立大学短期大学部研究紀要第11巻 2004年

フィルムアート社+プラクティカ・ネットワーク（編）

『アート・リテラシー入門』フィルムアート社 2004年  
ジャン＝クロード・フォザ ほか『イメージ・リテラシー工場』犬伏雅一ほか訳 2006年

#### 協力

岡山県立美術館、高梁市成羽町美術館、倉敷市立美術館