

## 教員養成における美術教育卒業研究の新しい試みその2

福田隆眞・吉田貴富・中野良寿・岡部ゆり・加藤治子・中野弘子・山田晃子・山田光恵

Learning through the Production of Graduation Work:  
A New Attempt in a Pre-service Art Teacher Training-part2

FUKUDA Takamasa, YOSHIDA Takatomi, NAKANO Yoshihisa, OKABE Yuri,  
KATO Haruko, NAKANO Hiroko, YAMADA Akiko, YAMADA Mitsue

(Received February 10, 2005)

キーワード：美術教育 卒業研究 教育課程 免許法

### V 触覚表現による作品

はじめに

私たちが受け取る情報のおよそ80%は視覚によるものだという。確かにテレビやパソコンをはじめ多くの視覚情報が存在する。私たちはあまりに視覚に頼りすぎではないだろうか。そんな不安から、最も人間らしい感覚である触覚について考えながら、作品制作に臨んだ。

触覚も含め、感覚というと生まれつき備わっているかのように思われがちだが、実は非常に文化的なもので、生活体験の中で培われていくものである。私たちは、ある感覚を覚えなければ、次にその感覚を敏感に受け取ることはできない。つまり感覚は経験を通して育て、鍛え上げていくものである。そして、感覚は、一つ一つの感覚が優れていればいいというものではない。しかし、私たちの生活は、テレビ、インターネットなど、画面を通しての映像やシミュレーションなどの視覚情報が多くで、五感的な体験をする機会は非常に少なくなってきた。また、私たちは、視覚を視覚だけで使っているのではなく、触覚も単独で使っているわけではない。同時にいろいろな感覚を統合して使っている。したがって現代は、五感をはじめとする身体感覚について、衰えている現状を認識し、日常生活の中で意識し五感をバランスよく使うことを心がけることが大事である。

触覚は皮膚の近くのうちの一つで、他に痛覚・圧覚・温覚・冷覚がある。このことから、私のテーマを正確に言えば「皮膚の知覚」となるのだが、ここでは痛覚などを含めた意味での「触覚」とする。私が今回「触覚」に重点をおいたのは、触覚が生物の持つ最も基本的な感覚機能であり、他の感覚と違い全身に散在しているという特長に興味を持ったからである。原始的な生物にも触覚に近い機能は最低限備わっているようだ。それを裏付けるように、触覚を鑑賞のポイントに入れることで、その感じ方は様々だろうが触覚を持つ生物なら鑑賞できる作品になるのである。

## 1. テーマについて

私は以前から美術館で作品に触れられないことに疑問を感じていた。作者は作品が触れられることを想定して作っていないし、作品を保存していく面から見て触れることは避けられている。しかし、絵画などの平面作品ならともかく立体作品に触れないというのはどうも惜しい気がするのである。ここには、作品鑑賞と作品保存の葛藤が存在している。

組み木やパズルで有名な小黒三郎の本を読んで、小黒さんが木を使って盲学校の教材を作られていたことを知り、盲学校での美術教育に興味を持った。以下に、盲学校での体験と金井真介の展覧会について述べる。

### (1) 盲学校

山口県立盲学校に訪問させていただいた。盲学校と言っても全員が目が見えないのではなく弱視者から全盲の方までその症状は様々である。また、視覚障害だけという人は少なく、知的障害や肢体不自由などの障害を併せ持つ重複障害者が多くいる。そして、誰もがいつ目が見えなくなくなるか分からないことから、その年齢は幅広いものである。

盲学校の先生と私が教室に入ると広い教室に中学生の男の子が一人席に着いていた。「岩城先生だ」とその男の子が言った。足音で誰が入ってきたのかが分かる。全盲ではないが強度の弱視の子で、だんだん視力が落ちている様でいずれは見えなくなってしまうだろうと先生が言われていた。参観した授業では点字を打つ練習をしていた。魚の名前など単語を点字にしていた。私たちは全盲の方を含め視覚障害者は点字が読めるものだと思っ  
てしまいがちだが、点字が読めたり打てたりする人はそう多くない。

一番驚いたことは全盲の人が「色」の存在を確かめられないことだった。盲学校で、小学校6年生の女の子と話せる機会があったのだが、「色」を見ることはできないが色の認識は私たちと変わらない。先生が「空の色は？」と聞くと「青色」、「白色ってどんな感じ？」と聞くと「新しい感じ」と答えていた。また赤色に対しては燃えているイメージを持っていたことから、色と温度の認識も変わらないものだった。視覚を除いた情報は私たちと変わらないということが分かる。

中高生の美術の授業を参観させていただいた。この授業では盲学校フェスタのバザーのために石でペーパーウェイトを作っていた。先生が河原で拾ってきた石を磨いていく段階だった。なかなかつるつるにならないので生徒が飽きてしまうが、先生がその石を触りながら「この辺はだいぶさらさらになってきたかな。ここはまだまだだなぁ」と声をかけられると言われたことを確かめるようにまた磨きだしていた。まさに触覚が使われる造形活動だった。

また、盲学校では模型が大事な教材の一つである。人体模型や地図などがあった。実物が用意できるものはできるだけ用意するようにしていると話を聞いた。だが、場合によっては実物が用意できても小さすぎるものは模型が必要になる。したがって、盲学校の模型は大きいものは小さく、小さいものは大きく、手で触れやすい大きさに作られている。

盲学校の図書館には拡大文字や点字による図書や視聴覚機器が多くある。点字は全て平仮名であるし紙も厚いものを使うので点訳されたものは、墨字（点字と区別するため一般的な文字のことをこのように呼ぶ）の時と比べ量が多くなってしまふ。辞書などは何冊にもわたる。

盲学校の生徒はボタンを押すと時刻を言ってくれる時計を持っていた。盲学校には両面

に点字を打つことができるプリンターや活字を音声化する機械など、便利なものがあった。

盲学校では社会的自立を目指しているので、幼児・児童・生徒のそれぞれの「自立」達成のため、ちょっと助けてあげたいと思うような場面でもなるべく手は貸さずに見守っていることが大切だということが分かった。給食の準備なども各自ができる範囲の仕事をやっていることが感心した。

盲学校に行ってみて視覚を補助するために触覚をはじめ聴覚などの感覚が驚くほど発達することが改めて分かった。

## (2) Dialog in the dark

ホームページで金井真介が Dialog in the dark というプロジェクトをしていることを知った。Dialog in the dark とは、日常生活の様々な環境を織り込んだ真っ暗な空間を、聴覚や触覚など視覚以外の感覚を使って体験するワークショップ形式の展覧会である。1989年ドイツのアンドレス・ハイネッケ博士のアイデアで生まれ、その後、ヨーロッパを中心に70都市で開催、すでに100万人が体験している。参加者は、5、6人のグループになり、つえを持って約20分で150平方メートルの部屋を一巡する。参加者はその暗闇の中を普段どおりに行動することはできない。そこで、目の不自由な方が案内人となりその人の声に導かれながら、視覚の他の感覚に集中していくと、それまで気がつかなかった世界と出会うことができる。

私たちは、普段、視覚中心の生活をしているが、視覚に頼りすぎているのではないだろうか。ただ見て、勝手に頭で理解した気になっていることが多い。中世のヨーロッパでは、聴覚、触覚、視覚という順に重要だったというが、今、視覚だけがその他の感覚と独立している。この展覧会ではそんな危機感のあるメッセージが含まれている。

環境情報の80%は視覚情報だといわれているが、真っ暗闇の世界に入ることによって、その80%がゼロになって、逆に残りの20%の諸感覚が100%まで引き伸ばされる。参加者の感想からまず音の聴こえ方が変わってくるのがわかる。暗闇の中には、落ち葉を踏んで歩く森のコーナーや砂利道の一角、あるいは細い橋を渡る川などいろんなコーナーが用意してある。本物の川は流せないで、せせらぎの音が流れている。でも、実際に真っ暗闇で聴いていると、普段なら全く気にならないようなスピーカーの出している微妙なノイズが耳につくそうだ。また、企画者の金井は、森のコーナーに敷き詰める落ち葉を東京の雑木林で拾い集め、部屋に広げて暗くしてみたそうだ。すると、排気ガスなんかの影響か、臭く気持ち悪かったので、北海道の友人を訪ね森を歩き回って落ち葉を拾い集めたそうだ。

そして、この展覧会のおもしろいことは、健常者と視覚障害者の立場が一瞬にして逆転することである。参加者の感想から、暗闇に身を置くことは思った以上に怖く、そんな中で先導してくれる視覚障害者は頼もしい存在となることが分かる。普段私たちはかわいそうだとか助けてあげなければと思っている障害者に対して自然と尊敬の念が生まれる。発案者のハイネッケの言葉で「…目が見えないということは、病気でもないし、人より貧しい、そして貧困であるということではない。健常者と比べられない、比べてはいけない世界があることを知ったのです。…」(SATOKOTOINTERVIEW 2002年3月号より)というのがある。そういった意味で、この展覧会は障害者疑似体験ではなく人間の尊厳と可能性に気付くためのプロジェクトである。このように健常者と視覚障害者の垣根を取り払うとともに、参加者同士が声をかけ合い情報を交換し合って、周りの状況を把握していく。

そうすることで、連帯感が生まれ、普段よりもずっと素直に話ができる。全く違った環境の中で不安を感じながら、自分の五感や人との関係を再認識することができる。

### (3) 感覚ミュージアム

感覚ミュージアムとは2000年8月4日、宮城県北西部の岩出山町に、視覚・聴覚・味覚・触覚といった、私たちの持っている“五感”をテーマとする、日本で初めてのミュージアムである。このミュージアムの目的は、感覚体験を通して感性を磨き、想像力を高めることで、物質文明に生きる私たちが失いがちな「ゆとり」や「心の豊かさ」を取り戻すことにある。

ダイアローグゾーン（身体感覚空間）とモノログゾーン（瞑想空間）の二つのゾーンからなる館内には、見る、聞く、触れる、嗅ぐといった体験により、感覚を意識することのできる装置や展示がたくさんある。子どもから高齢者まで、あらゆる世代が、さまざまな体験を通して楽しみながらイメージーションを高めることができる。

また、屋内外で開催されるさまざまな感覚プログラム（ワークショップや講座）を通し、世代や条件を超えた交流を楽しむことができるのも、このミュージアムの大きな魅力である。環境学習や伝統工芸などの体験を通じ、感性に磨きをかけることができる。

ミュージアムでの五感体験や感覚プログラムの体験によって、イメージーションの高まりを感じたら、感覚体験のフィールドは岩出山の町全体へと広がってくる。町を歩き、人や自然と出会うことで、これまで気付かなかった町の魅力を発見する…。町全体をタウンミュージアムとして楽しむことが可能になる。

## 2. 作品制作のプロセス

### (1) 木工作品

円柱を基本の形とした作品で、手で感じ取ってもらいやすくするため作品としては大きくならないよう8cm×30cmとした。素材は加工のしやすいアガチスを使っている。

加工の仕方は、板を張り合わせて加工するもの、板を張り合わせる前に加工するものに大きく分けられる。(図1、2)

板を張り合わせてから加工するものは、まず板を木工用ボンドで張り合わせ四角柱を作り、角の面をとって上下の面が正八角形の柱を作る。角をとる際は鋸で7、8ヶ所に切れ込みを入れのみで荒くとっていき、金ヤスリを使って細かく削っていき。同じようにまた角の面をとり、正十六角形にする。その角をとって円柱の形ができあがる。その円柱を彫っていき形作っていき。

板を張り合わせる前に加工するものは、糸鋸を使って切ったものをやすった後、張り合わせ、上記のようにして円柱にしていく。着色する際は、切った後からあらかじめ内側になる面に色を着けてから接着する。

着色にはステインを使い木目が生かされるようにした。着色したい部分にステインを筆などでつけ余分なものを布で拭き取り乾かす。(図3)

仕上げはワックスを使いマットな感じにする。

### (2) 平面作品

平面作品では触覚を使う行為である「握手」をモチーフにし、様々な素材を使ったテク

スチュアで表している。「ありがとう」「はじめまして」「こんにちは」「ごめんね」「さようなら」の5つの場面を想定し、それぞれの場面で使う言葉を点字で表している。(図4)

基底材はB3パネルを使い、下地にはジェッソ、アクリル絵の具を使っている。触れられることを前提とした作品なので下地の上からコーティングスプレーをかけ、手に絵の具が付きにくく、汚れにくくする。

モチーフの2つの手は片方を黒くし、手の輪郭をはっきりさせたものにする。黒い手の方は薄いゴムのもので少し厚めのスポンジのようなものを使う。もう一方の手は金色の荒い沙、ナット、ボタン、石目調の塗料、ガラス玉を使っている。接着にはコーキング材と瞬間接着剤を使っている。

点字の部分には、ふわふわのデコレーションボールを使っている。安定させるため半球状に切ってコーキング材で接着してある。各画面の統一感を出すため切り落とした綿状のものをコーキング材で縁につけている。

井坂勝美著の『色のメッセージ』を参考にして基底材とデコレーションボールの色を決めている。意識を変える色として、例えば白と青なら「素直な心」、白と黄なら「希望」、白と茶なら「満ち足りた心」といった効果があるようだ。

### 3. 表現結果

初日に盲人会の方が来て下さって、一緒に作品を見てまわった。木工の作品は一つ一つ何度も触りながら、いろんなことを話して下さった。ねじった形のものを触りながら「これはひろこちゃんの気持ちがねじれたときに作ったものかな?」、蛇腹のホースのような形のものを触りながら「これは家にある低い台の脚みたいだ」など思ったことを話して下さるのでとても楽しかった。平面作品を触ってもらったのだが、日常で使われている点字は小さいものなので、私の作品のいつもより大きい点字は読み取りづらいうようだった。そして、デザインとして点字を曲線状に並べたりしたことも視覚障害者にとってみれば読みにくいということがわかった。勉強不足で点字が間違っていたりと反省することが多い。

また、盲学校の小学6年生の女の子がお母さんとお姉さんと来て下さった。3ヶ所の切れ込みが開いてくる形の円柱を触りながら「木だ。つるつるしてて、上だけ中途半端に開いている。横にしたら人の体のどっかみたい」と素直な感想を言ってくれた。そして、お母さんが「それだけじゃお母さんにはわからんよ」と、よりそのものを知りたい気持ちにさせる言葉を投げかける。「うーん。あ、開きは3つある。かたくて、変な円柱。これ絶対生活じゃ使えんものやね」といろんな事を考えて言ってくれた。糸鋸で切った後張り合わせて作ったものを触って「これ人体模型みたい。何かここにいろいろはまりそう」と私の想像以上のことを感じてくれていた。これならわかりやすいかなと思って蛇の作品を触ってもらった。すぐに分かるものと思っていたので、「あれ?」と思っていたら、お母さんに「蛇なんて触ることないもんねえ」と言われて恥ずかしくなった。全く私の作品は健常者の自己満足の作品だと思った。しかし、それに気が付けて本当によかった。

盲学校の子どもや盲人会の方と作品を見ながら思ったのは、とにかくすごい想像力があふれているということである。言葉が途切れることがなく、次々といろんな事が連想されていって、それを聞くことが新鮮でとても楽しかった。また、美術館に来るにもご家族や友人の協力が必要だということ、周囲に理解のある人がいることの大切さを知った。盲学校の子どもや盲人会の方が来て下さって本当に嬉しかった。

ブラックボックス（中が見えない木箱に木製の円柱を入れ中身は触ることができるもの）はお客さんにとってちょっと抵抗のなるものだと思っていたので、どのくらいの人がやってみてくれるのか不安だったが予想以上に参加して下さってよかった。以下、多くあったものや気になった意見を載せる。

- ・この中身を触ったことで、いろいろな人と触れ合った気がします。
- ・木かな？触った感触よりも重くてびっくり。きっと、見ると通り過ぎてしまう形かもしれないけど触感だけを頼りに形と向き合うと、こんなにも意外な発見っていうのがありますね。
- ・触感って一部触ったのでは、全体を理解することが難しいんですね。
- ・木の感触が手に伝わり心地よかったです。全体を回転しながらいつまでも触っていて飽きない感じがしました。

#### 4. 教育におけるこの作品の意義

近年、子どもたちのもつ問題の一つとして、LD、ADHD、高機能自閉症などのコミュニケーション障害がある。また、遊び盛りの子どもたちが、「疲れた」という言葉をよく使っている現実。

コミュニケーション障害を持つ子どもの中には、「触覚」の使い方が自分でもよくわからず混乱しているケースが多いようである。触れられることへの拒絶反応が、他人への乱暴な行動へとつながったり、近づいてくる子を叩くことにつながったりする。触覚の発達につまづきがあるために、生理的な反応として『触覚防衛』という症状が出てしまい、結果的に乱暴な行動をとってしまう。対応策としては、『はっきりと分かりやすい』刺激を皮膚から入れていき、そこに注意や関心を向けていく反応を引き出してあげることを通して、本能的な触覚の働きが暴走してしまわないように、脳の回路を整えていき、触覚防衛という症状を治める。

アメリカでは1960年代、LD/ADHDの増加を受けて、作業療法士、A・J・エアーズが感覚の歪みやそれぞれの感触同士の統合に障害がある場合、子どもたちの発達に大きな影響を及ぼすと考える「感覚統合」理論を構築した。「感覚統合」を簡単にいうと、外界から脳に入ってくる実にさまざまな感覚刺激を、交通整理していく脳の機能だといえる。LD/ADHDの子どもは、その「交通整理」がうまくいっていない状態にあると推測される。

教育現場では、「知識」中心の学習から、「感じること」「考えること」を大切にしたい学びへの転換が叫ばれている。そういった教育の流れから、文部科学省は「全国子どもプラン」の中で、「五感を使って触ったり試したり考えたりする展示方法」として「ハンズ・オン」を提唱している。博物館でも「見る」だけでなく触って理解する「ハンズ・オン」の展示形式が増えている。

豊かで快適で合理的、そんな生活を実現させるため、人々はさまざまな発明や発見により、便利な装置や効果的な道具を作り、快適な社会生活を送っている。だが、この豊かな社会に生まれてきた子どもたちの身体や心は悲鳴をあげている。簡単で便利、という効率ばかりを追い求めてきた結果が、子どもたちをはじめ私たちの心身にどのような影響を与えているのか見つめ直し、これからどうすればよいのか考えていくべきではないだろうか。

触覚を通して作品制作にあたりたり、文章にまとめたりする中で、自分が思っていた以

上に「触覚」の影響が大きなものであることに驚いた。そういった影響が子どもに表れていること、コミュニケーション障害が珍しいものではないことを知って、全ての教師が障害児教育を学ぶ必要があると思った。

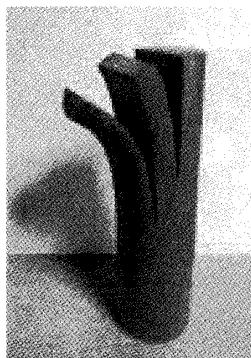


図1

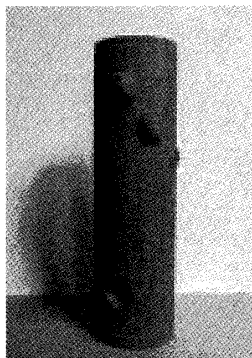


図2

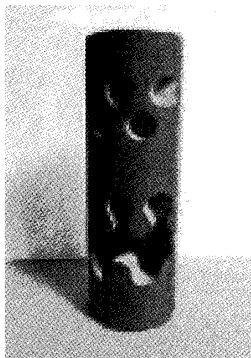


図3

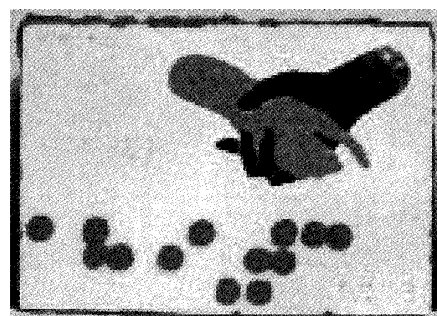


図4

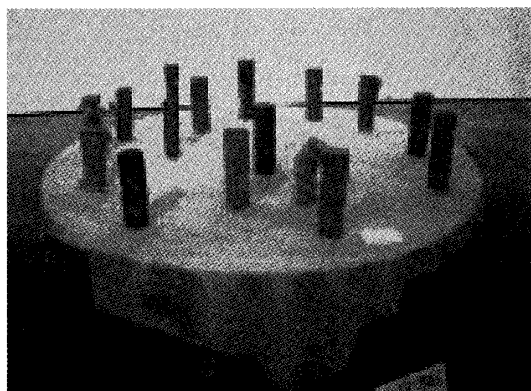


図5



図6

## Ⅵ 癒しの表現について

### 1. テーマについて

「癒し」という大きなテーマから、「癒し」を表現するための一つの対象として、カフェ空間を用いることにした。テーマ設定の理由は以下の三つである。第一に、カフェは、あらゆる人々が客として気軽に集うことができる場所であり、人々はそこで語らうことによって日常のストレスを発散させることができる場所だといえるからである。第二に、カフェには、コーヒーを飲んだり、読書したり、音楽を聴いたりすることによって人間の五感をあらゆる角度から刺激し、くつろぎの時間を与えるという癒しの機能があると考えられるからである。第三に、カフェには絵が飾られていることがあるが、逆にカフェの絵を描き飾って見たら面白いのではないかと考え、さらに絵を大きなサイズにすることで鑑賞者が絵画の中に入り込み、鑑賞者に楽しんでもらえるのではないかと考えたからである。

このテーマに基づいて絵画と陶芸を選択し、絵画ではカフェの室内空間を描き、陶芸ではカフェに置くための小物を制作した。

### 2. 制作のプロセスとモチーフについて

#### (1) 絵画制作

「光彩の中で」(図1)は、大きな岩の間から入ってくる光が植物に降りそそぎ、植物がきらめいている様子を描いたものである。この頃の作品は自然をテーマに描いており、自然を描くことで作者自身が癒されていたといえる。絵を描く行為自体が癒しにつながっている。また、この作品では油彩画独特のマチエルを自分なりの表現に取り入れようと試みた。

「視点」(図2)はカフェを描いた最初の作品。偶然に雑誌で見つけた赤いカフェ空間が、奇妙で面白いと感じ描いた。このときはまだカフェに癒しの要素があると考えておらず、この作品では、鑑賞者の視点、カフェの客の視点など「視点」をテーマに制作に取り組んだ。この後、カフェ空間を切り取り描くことに面白さを感じ、カフェ空間に興味を持つようになる。

「癒し実験室」(図3)はカフェを癒しの対象の一つとして用いた最初の作品。まだ癒しの表現も実験段階という意味でタイトルに「癒し実験室」とつけた。この作品ではカフェ空間をより抽象的に捉え構成した。様々な色を使って楽しんで描いた。また、この作品でカフェには独特の癒される空気が漂っていることを表現しようと試みた。画面の左下から右上に向かって空気が流れているのを表現するために四角を配した。様々な色彩と形を隙間なく構成したので、人間が癒しを感じる構成には遠くなってしまったかもしれないが、楽しい表現ができたのではないかと思う。

## (2) 陶芸制作

陶芸は土の温かさを感じるものであり、金属にはないぬくもりを感じるものだと言える。陶芸で、カフェに置きたい小物を作り、それを絵画と同一空間に置き描くことでカフェ空間に柔らかく温かい要素を加えようとした。また、鑑賞者がカフェ空間の客になった気分を味わってもらうための小道具の役割も果たすのではないかと考えた。

陶芸作品においては苔入れや木の葉をモチーフにした皿、竹をイメージした一輪挿しなど、自然を意識して癒しを表現した。土は萩土を使用し、全作品を手びねりで作った。(図4、5)手びねりのものは轆轤で作るよりも乾燥が早い、薄く均整のとれたものを作るのは難しい。多くの作品は、ローラーや木の棒を使い粘土を平らに伸ばし、型抜きして形作った。ローラーを使うことで容易に粘土を薄く引き伸ばすことができるが、薄い粘土をローラーから剥がすときや形を作るときに細かなひび割れがおき易かった。釉薬はビードロ、黄瀬戸、梅華皮、白、透明の5種類を使用し、酸化焼成で本焼きした。窯の中での作品位置や炎の具合で釉薬の色や艶が変化し、同じように釉薬をかけても全く異なった作品に焼きあがった。毎回、窯の中での作品の位置や作品の焼け具合などを詳細な記録をとると良い。作者の場合、理想の釉薬の色がでるまで釉薬をかけ直し本焼きした。この陶芸作品の一つ一つは絵画作品とセットとなり、描かれたカフェ空間の中で陶芸は癒しの対象の一つになる。陶芸は焼いた結果が予測不可能なので、絵画作品に陶芸作品を取り入れる際には制作時間や技術の面で困難に直面することがあった。作者の場合は制作期間の前半は集中して絵画制作をし、後半は陶芸作品を制作した。陶芸の制作に関しては、釉薬実験、本焼きのデータ取りなどもっと時間をかけて制作に取り組むべきだった。

## 3. 参考にした作品や作家

癒しを表現するにあたって参考にした作家が3人いる。紺泉とモーリーン・ギャレース



とアンリ・マチスである。

紺泉は1977年東京都生まれ。東京・銀座の NagamineProjects で2000年「Interior」と2001年「Interior2」の個展を開いた。この作家は目の前を流れていく物、デザイン、風景、装飾などの表層を雑誌から切り取り描いているのだが、欲しくても手に入らないものを箱のようなパネルに描くことで欲しい物を手に入れることができると言っている。この作家の作品の一つには雑誌から切り取ってきた部屋を描いたものがある。室内をオレンジ色基調に暖かみのあるタッチで素直に描いており、心が穏やかになる作品である。室内画を描いていて、温かみを感じる作品という点で強い関心をもった。

2人目はモーリーン・ギャレスである。アメリカ合衆国出身で、作者の故郷の風景を描いている画家だが、淡く透明な色彩でシンプルに描いていて、それが見るものにとって心地よさを感じる器になっている。風景を抽象的に捉え、色彩を大胆に構成している。寒色を基調にした作品は静かで、見る人によっては寂寥感を抱かせるが、故郷の風景を題材にしているため温かさがにじみ出てくるように感じた。寒色の表現でも癒しを表現できるのではないかと考えるきっかけとなった。

3人目はアンリ・マチス1969年フランスのカトー・カンブレジ生まれ。マチスは晩年に次のように述べている。「私が夢見ている芸術とは心を掻き乱し、憂鬱にさせる主題をもたず、均衡がとれ平穏なものである。実務家であれ、文学者であれ、あらゆる知的労働者にとって鎮静剤のような、精神を安定させるような芸術、肉体の疲れを癒す安楽な肘掛け椅子のようなものである。」この文章からマチスの芸術に対する考えに共感し、癒しとテーマを設定する際に参考にした。マチスが言ったように芸術は精神を安定させ、肉体の疲れを癒すものであり、すべての人間にとってそれはいえる。

#### 4. 表現結果

2004年山口大学卒業・修了制作展において、制作品制作の集大成として絵画7点、陶芸7点を展示した。展示の特徴は絵画と陶芸がセットになっていることである。絵画の「癒し実験室」という作品の中に陶芸の「一輪挿し」をカフェの小物として描いたことで、絵画と陶芸の組み合わせをより一層面白いものにさせたかった(図6)。また、絵画の中に描かれた小物が陶芸作品として展示されていることで絵画と陶芸の関連性を強めさせることができた。さらに、絵画作品と陶芸作品を同一壁面上に展示したことによって作品同士につながりを持たせることができた。(図7)

陶芸作品を展示するにあたっては展示棚を作った。棚は作品のサイズごとに板を用意し、L字金具で支えるものを用いた。絵画作品は作品も大きく重かったため、ワイヤーで吊るしたが、ワイヤーの線が空間表現の中で目立ってしまった。絵画作品の展示位置はカフェ空間の表現のためにわざと低くし、陶芸作品の位置は絵画作品との関係を考えながら1点1点調節した。こうした展示の結果、全体的には絵画作品と陶芸作品が関連した一つの癒しの世界を表現できたのではないかと思う。

今回、展示空間の隅にポートフォリオを置いた。これは2003年10月から2004年1月までの絵画作品をまとめたものである。この中に、絵画作品の前に人間を立たせて撮影したものをいれた。これは鑑賞者が絵画の前に立ったときカフェ空間に入った客の気分を味わうことができるという試みを再現したものである。美術には人間の心を癒す作用があると考えられるが、この試みにおいても鑑賞者が面白いと感じ、心が和むこともあるのではないかと

考えた。(図8)

鑑賞者の中には、作品全体や絵画作品の色がきつい部分や線の湾曲している部分をみて癒しを感じない者がいた。作者も予想していた反応ではあったが、今後より多くの人が癒しを感じる表現とは何か考える際の参考にしたい。

#### 5. 美術教育におけるこの作品テーマの意義

制作の大きなテーマとした「癒し」という言葉が世間で多く使われ始めたのは、1988年だと言われている。21世紀に入った現在も様々な場でこの言葉を耳にする。では、なぜこの言葉が多く使われているのだろうか。戦後、近代化の波のなかで自然を破壊し、人は自然の流れに沿った人間らしい生活から離れていった。その結果、知らず知らずのうちに多くのストレスを抱えて生きることとなった。1980年代ころから、そうした人間の体や心を治そうという運動が活発になりメディアでも頻繁に取り上げられることとなった。それと同時に「癒し」という言葉が頻繁に使われるようになったのだ。多くの精神的、肉体的ストレスを抱えて生きている現代の人間にとって、「癒し」は必要不可欠なものとなった。今回の作品ではこうした現代の中で美術のもつ癒しの機能、役割を考える一つのきっかけになったのではないかと思う。本作品では、カフェ空間を描いた絵画作品とカフェに置くための小物を制作した陶芸作品が作り出す一つの空間を、鑑賞することで癒されて欲しいという願いがこめられていた。また、美術には癒しの機能があるということに気づかせるねらいもあった。

学校現場や社会においてこの作品を考えるならば、アートセラピーの分野につなげて考えることができるのではないか。精神的肉体的にストレスを抱えている大人や子どものストレスを和らげる手段としての美術の役割は大きい。美術作品を生み出したり、鑑賞したりすることによって面白さや喜びを感じストレスが解消されることもあるのだ。学校現場では美術の時間の減少が進んでいるが、美術の持つ癒しの機能が子どもたちに与える影響は大きいといえる。

#### 参考文献

- ・南 博 「近代庶民生活誌⑩享楽・性」株式会社 三一書房 1988年
- ・吉田瑞穂 「グロテスクさについて」学位論文 H9年度入学 修士
- ・鈴木七美 「癒しの歴史人類学『ハーブと水のシンボリズムへ』世界思想社 2002年
- ・高階秀爾 「新版 日本美術を見る眼 東と西の出会い」岩波書店 1996年
- ・神林常道、潮江宏三、島本浣 「芸術学ハンドブック」剋草書房 1989年
- ・クラウス・ティーレ＝ドールマン 「ヨーロッパのカフェ文化」大修館書店 2000年
- ・竹内敏雄 「美学事典 増補版」弘文堂 1973年
- ・西川好夫 「新・色彩の心理」法政大学出版局 1977年

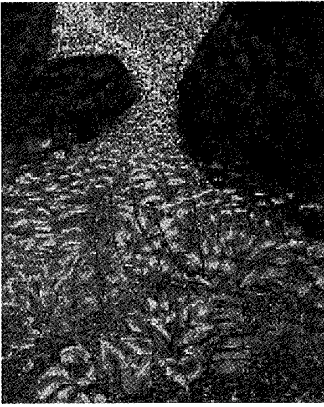


図1 「光彩の中で」

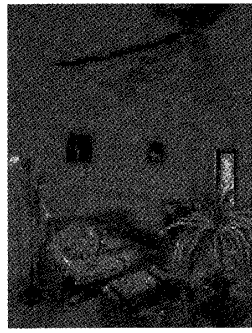


図2 「視点」

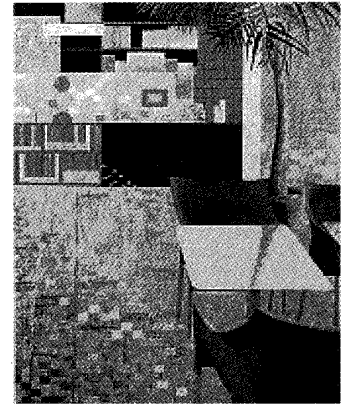
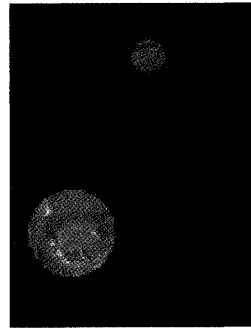


図3 「癒し実験室」

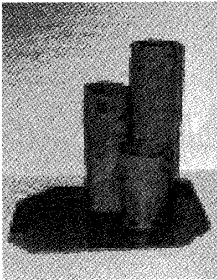


図4 「一輪挿し」

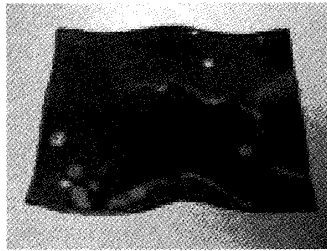


図5 「皿」

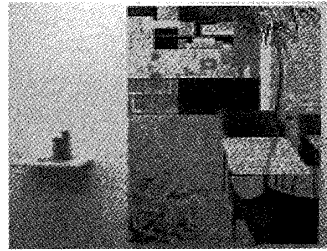


図6

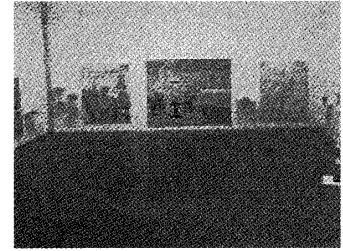


図7

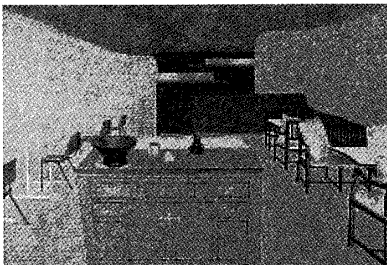
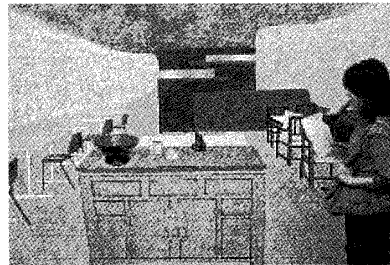


図8 「チェストのあるカフェ」



## Ⅶ おわりに

以上は平成15年度山口大学教育学部美術教育選修の卒業研究の例である。美術教室では小、中学校における美術教育教員の養成のために表現と教育についての指導方法を模索してきた。ここに紹介したものはその一例である。

昭和52年の教育課程の改訂により美術教育の内容は大きく表現と鑑賞に分けられた。従前の絵画、彫刻、デザイン、工芸（工作）は表現領域としてまとめられた。そのことにより児童・生徒の表現の幅の広がり期待することとなった。当然、その指導においても幅広い表現のための知識、技法、体験が必要と考えられる。また、表現のためにも想像力の習得も重要となる。こうしたことから、教員養成としての美術教育では幅広い表現領域を体験させるために原則として平面と立体の2つの領域における制作を試行した。そして、表現意欲の根底にあるテーマからの発想を促した。更に、こうした表現活動を教材としてまとめることで教材開発の経験を促した。また、実際の卒業制作作品によって、鑑賞者側からの意見を聴取することで表現された作品の客観性、見る側からの立場を経験する機会とした。

## 付記

本稿の作成にあたり平成15年度山口大学教育学部美術教育選修卒業生の協力を得た。分担は以下である。

Ⅱ 岡部ゆり（光市浅江中学校）、Ⅲ 加藤治子（東京学芸大学大学院）

Ⅳ 山田晃子（山口大学大学院）、Ⅴ 中野弘子（宇部市常盤小学校）

Ⅵ 山田光恵（京都教育大学研究生）