

藤木 律子

教育学部での集中講義「彫刻」から実験的教育研究について述べてみます。この授業報告が後進の方々の新しい視点の発見や取り組みの参考になるなら喜ばしく思います。

今年度で3度目になる集中講義でしたが、毎年度受講生が異なることは承知していましたが段階的に計画を持ってカリキュラムを組んでいきました。

私は工芸科染織コースで学びましたので彫刻にどう生かすかという点で可能性を探る喜びがありました。結果的には今までの彫刻にはない新しい試みが広がったと言えます。彫刻というと固い素材を思い浮かべがちですが「ソフトスカルプチャー」分野を拡大出来たと感じています。

素材は布や繊維類を使用しました。この素材においても入手しやすく、加工しやすく、身の回りに溢れていますので彫刻の視点から見直すという新たな発見、意外性も得られたようです。

工芸的要素、染める、絞る、縫うというような手法に加え、動的な「巻き付ける、ぶら下げる、敷き詰める、風に泳がす」等、可能性はたくさんありました。

しかしここで特に述べたいのは、技術的な内容を取り入れるということに重きを置くのではなく「美術表現」とは何かということ問い直し実践する授業だったことです。つまり「貴方は何を表現するのですか?」「どうすればより表現できますか?」という問いかけと意見交換をする場を作ったことです。それは美術を通して人間性や社会性を養っていくこと、教員として将来を考えている学生に「美術をどう考えるのか」というテーマを与えることができたと思います。このことを考える指針としてテーマは「コミュニケーション手段としての作品」としました。授業の初めのプレゼンテーションでもまず、この構想の土台の講義から始めました。

ではどの様に進めたかを18年度の授業から要点を記します。

1 授業計画

まず、私が個展とワークショップ（HONMACHI ART GALLERY、大阪市立靱幼稚園・大阪市）を事前に行ったことです。それに基づいて講義が展開していきます。また、私の主催する研究会 IACP（Institute of Arts Communication Program・アーツコミュニケーションプログラム研究会）とリンクさせ、助成金で開催できた講演会（会場：山口県立美術館講座室）の聴講を組み込みました。それと、この一連の web site の構築です。

段階的に

- 1：プレゼンテーション、レクチャー（個展とワークショップ映像、この講義のコンセプト）
- 2：このコンセプトに基づく講演会開催。講演会の聴講を授業の一環とする。

* 講演者と演題

片山弘基氏：山口県立大学名誉教授・山口育児院院長・哲学者。

「コミュニケーションの視点からみる子ども問題—児童養護施設の現状と日本の児童福祉—」

服部正氏：兵庫県立美術館学芸員。

「ボードレス・アートの試みについて」

田野智子氏：ハート・アート・おかやま事務局長。

「創造性と他者との関係性—アートリンク・プロジェクトの可能性から考える」

3：実技制作、作品展示、となります。

この日程ですが集中講義といいますと通常連日で5日程度行われているようですが、1のプレゼンテーション、レクチャーで全体の講義構想を説明の後、1ヶ月空けます。この1ヶ月はその間に情報を摂取したり、構想を練ったりするために空けたもので意図的に間隔を置いたわけです。

韮幼稚園でのワークショップ



2 双方向性 web site の構築

この講義の開始に併せて共有する web site を作りましたが、現在多くの先進的な大学ではインターネット授業が取り入れられています。今の時代のニーズでもあり、積極的な授業参加の可能性がります。また教える側、学生にとっても必要なスキルであると言えます。このことからインターネット授業を取り入れてみたのです。ここでは ID,password を共有して学生が書き込み、双方がやり取りすることが出来ます。作品画像を載せることが出来、コメントを入れられる、また情報を互いに共有できるというメリットがあります。授業に合わせ段階的に書き込んでいくのですが一人一人に聞き取りや疑問、相談に要する時間が取りにくい中、どの様な考えで何の素材を使いどの様に制作していくのか等掴むことが出来ます。

具体的に提示した内容を挙げてみます。

- 1：評価について：構想（コンセプト等）、エスキース、実作品、インターネット授業の書き込みと期日の遵守、を総合的に判断して評価します。
- 2：レクチャーを受けた感想を「授業の感想」のページに書き込みをして下さい。
- 3：次に「構想についての記述」のページに書き込みをして下さい。

構想についての記述（各自コンセプトに沿って、こういったものを制作したい、ということ「言葉」で書いて下さい）

4：エスキースのページにアイデアスケッチに説明を付けて画像で上げてください。（素材や w.d.h.等）

5：個人のページを作りなさい。エスキースや構想、考えていること、作品がどうだったのか等、自分なりのまとめなど書き込んで下さい。

以上の項目を挙げています。

また別に講義のアーカイブのページがあります。授業のためのテキストは作成しませんので授業の内容を web に上げていつでも再確認することが出来ます。

以下記載内容の項目です。

1：講義内容（講義内容を順次 up していきます。）

2：レクチャーアーカイブ（レクチャーで使用したパワーポイントのテキスト部のみ書いておきます。講義内容が解らなくなった時はこちらから確認して下さい。）

参照 web site：

藤木律子の wiki

http://wiki.livedoor.jp/y_lecture/d/FrontPage)

IACP (Institute of Arts Communication Program)

アーツコミュニケーションプログラム研究会

<http://wiki.livedoor.jp/iacp/d/FrontPage>

作品を制作するにあたり当然「このような目的で」という示唆をするわけですが以下を参照下さい。作品を制作した後に教育、社会にどう還元するか、「将来設計」を考える提示をしています。

<コンセプトについて>

- * 誰もが触ったり動かしたり、使うことが出来る。
- * 通常収蔵されている（ガラスケースに入った）、あるいは展示されている鑑賞物としての「作品」との境界を考察する、その意義を踏まえた上の「表現行為」であるということ。
- * 壊れる、形が崩れることを受容する。（美術品の価値を検証する）
- * 一般化している「完成された作品」の「完成」とは何だろうか？
- * 上記について自分で考えてみる<最重要>

<将来設計>

- * 実際に作品が及ぼすコミュニケーション効果、成果を実体験してみる。
- * 特に低年令児、障害のある人、高齢者に場を提供する。
- * 壊れやすさ、修復の難易、また修復の経験を体験する。
- * もし、問題があれば「何が問題なのか」考察する。
- * 再度、制作してみる。等。
- * しかし、原点は作品の出来不出来ではなく「コンセプト」に依拠することを再確認する。

学生の反応を「授業の感想」から一部抜粋し紹介します。

A：私は今までなぜ美術館などに飾られてある作品を触ってはいけないかなど考えたことがありませんでした。しかし今回の授業では触ることを前提とした作品を作ります。美術作品の多くは触ることを前提に作られていません。そのことのほうがおかしいのかもしれませんが。なので今回の作品作りは作る側としても見る側としてもとても楽しみです。決められたことや指示されたことをただするのではなく子どもがやりたいことを自ら選び主体的に出来るような時間は必要だと思います。自分も将来そういうプログラムを組んでみたいと思いました。

B：触れる作品が触ってはいけない作品より質が高いとは思わない。勿論逆も思わない。ただ講義を聞いて触れるというアプローチもあるのだなど、純粹に世界が広がった感はある。どういう状態で展示するのも作品制作のうちなのだとすることを今まで以上に意識させられた。

C：触れる作品が触ってはいけない作品より質が高いとは僕も思わない。むしろ触れる作品こそ美術作品として大きな意味を持つのではないだろうか？と思いました。

D：美術館での作品に触れるというのは、今まで考えたこともなかったです。今まで見てきた美術作品は作者が作り、それを鑑賞するだけということだったので一方通行だったかもしれません。しかし鑑賞者が作品を自由に触れるということで作者とそれを鑑賞する人々とのコミュニケーションが取れるという考えは新しく、これこそが子供でも興味を示せるという作品であると思います。

3 自己評価として

以上の実験的で能動的な授業計画でしたが、最大の成果は web 上に書くことで学生が自分の考えや制作の方向性をまとめ、文書化することで明確になるということでした。また、他の学生の制作意図やエスキースを見ることで変更を行った学生が数名いました。評価基準とそれぞれの締切り期日を明確にすることは限られた日数の中で、どこまで進んだかという自己点検に繋がった様です。作品について十分に考える、制作に試行錯誤するという時間は有意義なことです。集中講義という短期間の中ではこういったことは望めません。むしろ短期間にどれだけの理解力、集中力、判断及び選択能力を養うかという点では大学生対象授業としては貴重な経験でなかったらと思います。併せてこのような、立体的な授業展開というのは集中講義ならではの可能性の広がりと言えらると思います。

理想的には事前の履修受付の段階で大見出しではなく、授業内容まで説明されていれば学生の履修意欲やはっきりとした目的意識を持った授業参加が得られたのではないかと思います。その点では学生側に立つとハードで難解だったかもしれません。

4 課題

課題はいくつもあげられますが、実験的であれ、どの様な授業を行っても課題になるのは学生の能力をどううまく引き出すかということにあると思います。この授業は教育学部の学生が対象ですが実際のところ美術教育が十分に達成されているかと言いますと入試制度に依るところですが基本的な表現能力を備えていない現実があります。

顕著に見られることは頭で描いたことや文章に書いた内容がエスキースなどの描くという「手」に反映されない。そして次に紙の上に描いたこと（エスキース、アイディアスケッチ）が制作に反映されない。よく考えているが表現することが不慣れである。素材を扱うことに対する体験的知識の少なさ、実作品が初めに考えていたことと余りにもかけ離れている等が見られます。頭と手に一体感がないのです。あらゆる素材に対する感性を養う

ということも重要な課題です。

また切実な悩みとして美術教育に携わろうとする学生達が展覧会に足を運んでいない、美術を生かしたボランティア、小中学生とふれあうことの出来る様な団体などのボランティア参加等が見えてこなかったことです。

授業を通して少しでも授業の中だけではない美術活動や能力を生かした社会参加へ目を向けて貰える工夫、授業の中で最大の効果を考えることは常に心がける姿勢が必要と思います。

つまり全人格として、美術教育に携わろうとする個人の生活がすべからくそちらを向くことを望み、大きな影響力を持ちたいものです。

(山口大学教育学部 非常勤講師)