

## 「見る」を楽しむ —造形的な視点から身近な世界をとらえ直す試み—

東洋大学 文学部教育学科 北澤 俊之



左の写真は校庭で学童クラブの子どもたちが遊ぶ姿です。はるか昔、はじめて赴任した小学校の図工準備室から撮影したものです。校庭開放がなかった当時、放課後の校庭は彼らだけの遊び場となり、伸びやかに、また密やかに遊びやいたずら(?) が展開されていました。大人がこしらえた学校という強固な枠組。でも子どもたちはそのちょっとしたすきまを見逃さずに入り込んで遊びます。「子どもってたくましい!」。たいして子どものことを知らずにぼんやりと教職に就いたわたしは、日々繰り返されるこうした光景にすっかり夢中になってしまいました。



上の写真では、女の子が木にくくりつけたロープでターザンごっこをしています。ロープはおそらく長縄ですが、椅子はどこから調達したのでしょうか。わたしの部屋のすぐ目の前の光景ですが、気にするぶりもありません。下の写真では朝礼台の下に木の枝や石を持ち込んで基地をつくっています。この秘密の空間は誰にも発見されることなく、月曜日には校長先生や生活指導の先生がこの上に立ってお話をされます。私はといえば、神妙な顔で話を聞きながらも、「実はその足下にはオレたちの秘密基地があるんだぜ」と、まるで共犯者のようにくすくすと笑ってしまったのを思い出します。

それから随分と時は流れました。「以前なら子どもたちが興味を示してくれた資料が最近では使えなくなった」とか、「強い刺激にしか反応してくれない」といった声を現場の先生方から

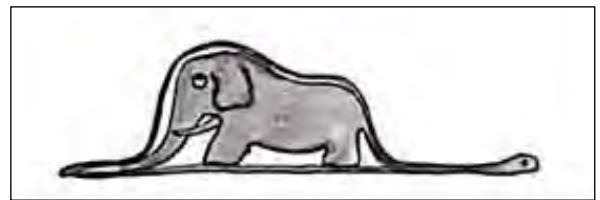
聞くようになったのはいつの頃だったでしょうか。いまや0歳の乳児がタブレットを操る時代です。子どもをとりまく環境の変化は、彼らの諸感覚に少なからず影響を及ぼしているのでしょう。これまで私は「子どものものの見方や受けとめ方」に関心をもって研究を行ってきました。もしも、日常生活に向ける子どものまなざしが平板なものなりつつあるとしたら、形や色、イメージを扱う造形教育が、より積極的にその対応にあたる必要があると考えてのことでした。

本稿のテーマに掲げた「とらえ直す」とは、身近なものを、いつもとは違った視点から改めて見たり味わったりすることをさしています。それは、ロシア構成主義の作家シクロフスキ- (Shklovskij, V.) が提唱した「異化」の概念と重なります。彼は、事物をあえてその名前を用いずに、まるではじめて見たもののように描写したり、出来事をまるではじめて起きたことのように描いたりする文学的手法を「異化」とよび、習慣によって自動化した人々の知覚に「生の感覚」を取り戻す上で有効であると説きました。ここでは、こうした身近な事物を絶えず新鮮なものとしてとらえていこうとするものの見方や考え方を「とらえ直し」とし、その契機となることを期待したいいくつかの試みをご紹介します。

\* 本稿の掲載作品は基本的に学生が制作したものです。その他についてはキャプションを付しました。

# 1. 「これな〜んだ？」クイズ

「クローズアップで見る」「影や輪郭線に注目する」「違う角度から見る」…。身近なものをいつもと異なる視点から見ると新しい発見があるものです。その発見をクイズにして共有する活動です。導入は『星の王子さま』に登場するウワバミとしました。スライドのアニメーション機能を使って出題すると手軽に楽しめます。



サン=テグジュペリ 『星の王子さま』岩波書店,2000 より

これな〜んだ？

これな〜んだ？

ペットボトルの底でした！

これな〜んだ？

(ヒント)

正解は…  
やかんのシルエットでした！

角度を変えてみるとこんな感じ！

これな〜んだ？

マクドナルドのMサイズのポテトの容器でした🍟

これな〜んだ？

これな〜んだ？

筆を洗うバケツでした

わたしには全く分かりませんでした、学生たちは「見たことがあるけど思い出せない！」と悔しがっていました。

小学2年生が見つけたクイズ。難問でした。

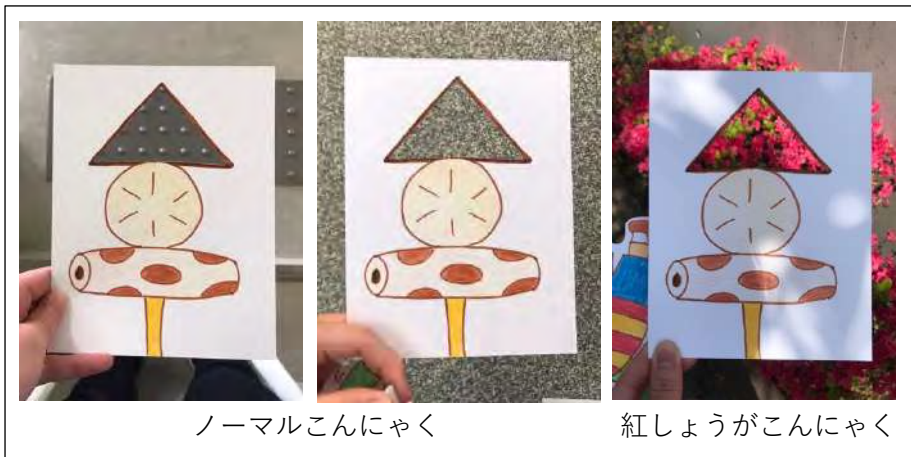
## 2. わたしのワンピース

お花畑に行けば花模様。雨が降れば水玉模様になる不思議なワンピース。トリミング遊びはおなじみの活動ですが、私は長年子どもたちに親しまれているこの絵本からアイデアを得ました。

△の穴のあいたカードは、身のまわりの形や色に注意を向けるためのシンプルなかかけです。この穴から世界を見ると、いつもの見慣れた場所にも実にたのしい形やテクスチュア、豊かな色が存在していたことに驚かされます。



にしまきかやこ『わたしのワンピース』  
こぐま社,1969年より



ノーマルこんにやく

紅しょうがこんにやく

「こんにやく」という視点で身近な世界を探索すると…。

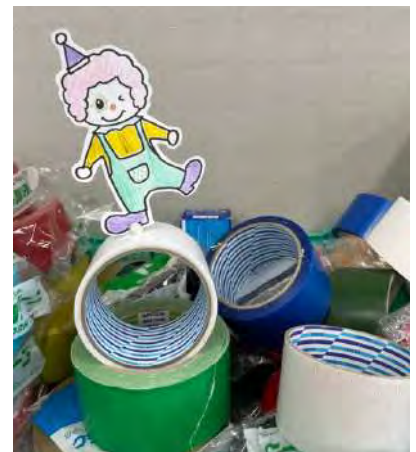
「身近なところに、こんにやくにぴったりのテクスチュアがいくつもありました」という学生のコメントには思わず笑ってしまいました。



穴のあいたカードをもって校内を探索する（小学1年生）

### 3. ○○の住人、見つけたよ！

「その場所にひっそりと暮らす住人は、私たちが見ていない間にどんなことをしていると思う？」という投げかけから始めるこの活動。場の特徴から想像を広げて楽しむ即興表現です。ところが最近では「コップのフチ子」の影響か(?), 「ものを持ち上げるひと」「雑巾がけをするひと」のように、予め特徴的なポーズの人形をつくってから、それを置いてみたい場所を探しに行く、という逆向きの発想をする学生もちらほら出てきて、私としては楽しい発見でした。



## 4. コラージュのリレー

ずいぶんと前になりますが、日本ブルーノ・ムナーリ協会代表の岩崎清先生のワークショップで教えていただいた活動が元になっています。友だちからもらったちよつとした「きっかけ」から発想を広げて、自分の作品をつくります。いわゆる見立て遊びなのですが、「友だちがつくってくれたきっかけからスタートする」というところがこの活動のキモとなります。その「きっかけ」は自身の制作意図とは無関係ですが、つくってくれたのは友人であることから、あまりぞんざいには扱えません。その意図を推し量って寄り添ってみたり、逆に恐る恐る壊したりしながら、いつもとは違うある種の違和感や新鮮さを抱えつつ表現をスタートさせます。活動の終末には、きっかけをつくってくれた人と、引き継いで完成させた人の交流の場を設けます。そこで形や色に対するお互いの受けとめ方の違いや、「いつもの手慣れた思考法」をキャンセルすることの意味や可能性について考えます。



〇〇さんからもらった「きっかけ」

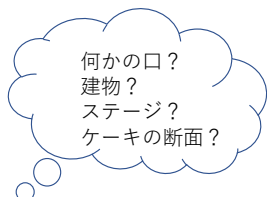


タイヤ跳び

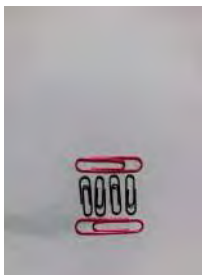
きっかけを見たときに、初めは〇が山型に並んでいるように見えただけで、角度を変えてみると〇が列になっているように見え始めてタイヤ跳びを思い出した

④自分で送っておきながらこんなことを言うのもあれですが、中々抽象的な「きっかけ」なのにも関わらず、このような作品を作ることができるのは凄いです!!  
遊んでいる子どもたち(?)がピンクと緑の2色使っている点、各々が違う動きをしているなど色々と工夫されていて自分も見習いたいと思いました。

⑤自分で1から作る時は作りたいと思ったものを作るけれど、きっかけをもらって作る時は作りたいものより作れるものを作ろうとした。きっかけを他者からもらって作る時は「想像力」が自分で1から作る時よりも必要だと思った。想像力を働かせて多方向から見ることで様々な可能性があることに気づくことができました。



〇〇さんからいただいた「きっかけ」



わたしの作品「お誕生日会」  
いただいたきっかけの部分がある歯かケーキの断面に見えたので、悩みましたがケーキにすることにしてお誕生日会感を出してみました。

### 〇〇さんからのコメント

「まさかクリップがケーキに変身するとは思ってなかったです!! 周りの装飾も素敵で楽しそうなパーティーが想像できる作品ですね!」

### 〈活動のまとめ〉

人からもらったきっかけから作品を作ることはまっさらな状態から作るよりも意外と難しく、いろいろな想像が膨らみました。また、自分が作ったきっかけから作品を作っていて、こういうとらえ方もあるのだなと新たな発見もありました。小学校の授業で取り入れる際には全員が同じきっかけから作品を作ったりすることも個性が出て面白そうだなと考えました。

## 5. オリジナル アート・カード



オリジナルアート・カード  
親しみを込めて? 「NAC(なんちゃってアート・カード)」と命名

学習者自身が身近な事物の写真を撮影して作成するカードです。カードを作成したり、それらで遊んだりすることを通して、だれもが無理なく身近な事物のもつ形や色・テクスチャへの注意を高めてほしい、という願いから計画しました。この試みは、複雑な事物や空間を教室に持ち込むことを可能にし、これまで扱いが難しかった造形要素についても手軽に学習する場をひらきました。ところが、カードの特徴である日常性は、学習者にとって親しみやすい反面新鮮味に欠け、カードの特徴を見えにくくしていることも分かりました。また、遠隔感覚である視覚に依拠した写真媒体という性質上、対象のテクスチャやコンポジションへの注意が向きにくいという課題も見えてきました(これは一般的なアートカードも同様ですね)。



北澤俊之「身近な事物をとらえ直すためのプログラムの研究 -アート・ゲームの実践を通して-」『日本美術教育研究論集』第52号、2019年より

### 「似たものつながりゲーム」(共通項を見つけてつなぐゲーム)におけるカテゴリー概念の拡張

- (1) ①～④は、すべて共通項として「長方形が並んでいる」ことをあげ、グループのメンバーに認められてカードが置かれました。
- (2) ⑥は、はじめ④の下に置き、「どちらも並んでいる」と説明しましたが、グループのメンバーに「四角くないからだめ」と却下されてしまいました。
- (3) ⑤は、③の上に「同じものがトントンという感じで並んでいる」と説明し、反対意見が出るも協議の上認められました。
- (4) その後⑥は、「じゃあ私もトントンつながりで」と申し出て、ようやく認められました。このことは、形をはなれ、リズム・コンポジションにカテゴリー概念が拡張した姿と言えるでしょう。



以上、簡単ではありますがささやかな実践を紹介させていただきました。いずれも「ちょっとした隙間時間に気軽に取り組める活動」として、これまでの優れた先行事例を参考に計画・実践したものです。子どもたちの内に「おもしろがるまなざし」を育むために、自動化しがちな「見る」行為に少しでも揺らぎを持ち込めればという願いでこれからも研究、実践を続けていきたいと思っていますので、引き続き先生方からご指導いただければ幸いです。

最後までお読みいただき、ありがとうございました。