

埼玉学園大学・川口短期大学 機関リポジトリ

Handmade Picture Book by Students,
Art-thinking, Reflections of an Art Class of Junior
and Senior High School

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-02-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 木谷, 安憲, KIDANI, Yasunori メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1308

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
International License.



手作り絵本制作にみる アート思考と中高美術の影響

— 思考力・判断力・表現力を育む実践からの一考察 —

木谷 安憲

I はじめに

ここ数年、書店のビジネス関連本のコーナーでアート関係の書籍を見つけ、度々購入するようになった。世界のエリートは美術でビジネス的な思考を鍛えているというので、日本でもアートを学んだ方がいいと思う人が増えてきたのだろう。さらに令和元年あたりからアート思考という言葉を目にするようになった。思考法や発想法がこれまでにいくつも紹介されていることは、2019年に出版された『思考法図鑑 ひらめきを生む問題解決・アイデア発想のアプローチ 60』⁽¹⁾でも分かる。この本ではデザイン思考については説明されていたが、アート思考に関してははまだ取り上げられていなかった。また、事業構想大学院大学出版部が年に2回出版している『人間会議』という雑誌の2020年夏号では「アート思考とクリエイティビティ」という特集がされていた⁽²⁾。これらのことからアート思考という言葉はまだ新しいものであることが分かる。

本稿では、まずアート思考がどのようなものであるかを分析する。次に本学こども学科1年木谷ゼミ9名による手作り絵本制作の実践を行う。そこでどのような思考力・判断力・表現力が育まれたかを見て行く。その上で、最近注目され始めているアート思考がこの実践の中にみられたか、また学生が受けてきた中高美術がどのような影響を与えていたのかを探っていきたい。

II アート思考とは何か

1. それぞれの立場でのアート思考

アート思考という言葉の定義は様々だ。『ビジネスの限界はアートで超えろ!』の著者で、ロジックと感覚の両方を活用する絵のワークを行っているアートアンドロジックを主催する増村岳史は、「感性とロジックの両輪を回していくという、アーティストたちが日々実践している思考法は、アートシンキング（アート思考）と呼ばれ」、「個々人が持つ、直観力、創造力、感性をフ

ル稼働させ、ロジックと融合させ、それが沸点に達すると、世の中にない、新たな価値が生まれ⁽³⁾ するという。また「アートシンキングの根源は、美意識に⁽⁴⁾ あると結論づけている。

グッゲンハイム美術館などアート施設に勤務してキャリアを積み、数々の美術大学で経営学を教え、現在はニューヨーク大学美術学部助教授であるエイミー・ウィテカーは、「デザインシンキングは、『外部からの依頼に対処するための問い』から始まるのに対して、アートシンキングは『個人の内部から発せられた問い』から始まる」、「一方は『これを実行するために最善の方法は何か?』という問いから始まり、他方は『これはそもそも可能なのか?』という問いから始まる」といってもいい⁽⁵⁾ という。

『世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか? 経営における「アート」と「サイエンス』(光文社新書)の著者である山口周は、アートの思考がビジネスの世界にも求められる理由を、「『正解』の価値が大きく減損している一方で、逆に『問題』の価値が大きく高まって」いること、「『役に立つ=利便性』の価値が大きく減損する一方で、『意味がある=情緒やロマン』の価値が大きく求められるようになっている」こと、「失敗のコストがどんどん低下し、むしろ『慎重になりすぎる』ことのコスト」が失敗のコストを上回るような時代になりつつある⁽⁶⁾ ことの3つで示している。

建築士、アート研究者、大企業での新規事業立ち上げ、起業家など様々な領域を歩き来し、試行錯誤を重ねた、『ハウ・トゥー アート・シンキング 閉塞感を打ち破る自分起点の思考法』の著者・若宮和男は、「ロジカル・シンキングは『説明文』と、デザイン・シンキングは『コピーライティング』と、アート・シンキングは『詩』と、それぞれ似ています。『詩』は共通理解や共感よりも個的な体験を目指しますが、それとおなじようにアート・シンキングはありふれた常識や効率にはとらわれず『自分』だけの体験を呼びさします⁽⁷⁾ という。

東京藝術大学美術館長・教授で練馬区立美術館館長の秋元雄史は、「アートというのは過去のフレームを破壊した上で、新たなフレームをつくり出し、時代やパラダイムを進めて行く作業⁽⁸⁾ だ」という。イノベティブな発想をするビジネスパーソンであればアートとの相性はいいだろうが、「どんな角度から考えても、『アートとビジネスはまったく異なる』⁽⁹⁾ と正直な感想を述べている。しかし、写真家で現代アーティストの杉本博司がニューヨークで現代アートを始めた際の戦略に触れ、「アートにおける『文脈を大切にする』ということは、ビジネスの世界でも大切なはずで、世界の流れを読み、自分の特徴を知る。もしかすると、そこにイノベーションを起こすためのヒントが隠されているかもしれません⁽¹⁰⁾ ともいう。

中学・高校の美術教師として教壇に立ち、東京学芸大学個人研究員でアーティストでもある末永幸歩は、『自分だけの答え』が見つかる13歳からのアート思考』の中で、マチス・ピカソ・カンディンスキー・デュシャン・ポロック・ウォーホルらの革新的な作品を取り上げながら、

中学生が美術に興味を持ってくれるような授業を進めている。末永は、アート思考とは、「自分の内側にある興味をもとに自分のものの見方で世界をとらえ、自分なりの探究をし続けること」⁽¹¹⁾であり、「過去に存在した『正解』に左右されることなく、『自分だけのものの見方』を通じて、『自分なりの答え』を探究する営み」⁽¹²⁾であるという。また、「『自分の興味・好奇心・疑問』を皮切りに、『自分のものの見方』で世界を見つめ、好奇心に従って探究を進めることで『自分なりの答え』を生み出すことができれば、誰でもアーティストであるといえる」⁽¹³⁾ともいっている。

いろいろな立場から書かれたアート思考に共通しているのは、アートやアーティストに対する敬意があり、アートに真摯に向き合い、個人の内側から発している問いや気づきが出発点になって探究が進むということである。

2. アート思考とイノベーション

アート思考が必要とされるようになった背景として現代が、Volatility (変動性), Uncertainty (不確実性), Complexity (複雑性), Ambiguity (曖昧性) の頭文字を並べた VUCA の世界になった、すなわち変動し不確実で複雑で曖昧な世界になったことがあげられる。答えが見えない社会になったからこそ、ビジネスシーンではイノベーションを起こせる人材がより求められるようになったのだろう。

ビジネス界に影響を持っている思想家の P.F. ドラッカーは、「イノベーションをイノベーションたらしめるのは、科学や技術そのものではない。経済や社会にもたらす変化である。消費者、生産者、市民、学生その他の人間行動にもたらす変化である。イノベーションが生み出すものは、単なる知識ではなく、新たな価値、富、行動である」⁽¹⁴⁾ という。知識だけではない、現実的な変化を伴ってこそイノベーションといえるのだろう。

さらに、『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「イノベーションと企業家精神」を読んだら』の著作がある岩崎夏海は、自身のブロマガで、「今は『イノベーションする人以外価値がない世の中』にまでなっていると思います。その意味では、むしろ予測した以上に時代の変化のスピード、また振れ幅は大きいですね。「ほくが驚いたのは、ドラッカーの本を読んだときに、それが書いてあったことです。イノベーションは、危険を冒すためにするのではない。逆に、安全を確保するためにするのだと。イノベーションをしない方が、よほど危険なのだ」⁽¹⁵⁾ と書いている。イノベーションを起こせる人材が有利な社会である、というのではなくイノベーションを起こせない人が不利な社会になっていると言っている。どんな人にとっても小さくてもいいのでイノベーションを起こせるようになる必要があるのだろう。

幼稚園から12年生までの教師、ICT ファシリテーター、学校と教育委員会の管理職などで働

いた経験をもつ教育者ジョージ・クロースは、イノベーションを「新しくて、よりよい何かを創造する考え方」⁽¹⁶⁾と定義している。また、「失敗する自由があるということは、イノベーションにとっては重要なことです。しかし、そのプロセスにおいてより重要なのは、『回復力（レジリエンス）』と『やり抜く力（グリット）』です」。「これら二つの特性は、生徒を支えるために新しくてよりよい方法を模索するなかで育て、継続していく必要があります」⁽¹⁷⁾という。教育者にとってのイノベーションとは、生徒がイノベーターに育つために教師自身もイノベティブな姿勢で学び続けることを意味している。

3. アート思考と言葉

東京藝術大学大学院美術研究科美術教育研究室は修了時に修了制作と論文、二つの提出が義務づけられている。絵を描く学生も彫刻を作る学生も工芸を作る学生もデザインをする学生も、必ず自分でテーマを見つけて論文を書くことになっている。そこで論文指導を担当していた小松佳代子は、美術作品を制作すること自体のもつ教育的意味を探る研究に取り組み、『美術教育の可能性：作品制作と芸術的省察』という書籍を著し編集した。それは、芸術における発見的な思考に着目する ABR（Arts-Based Research：芸術的省察による研究）と美術教育／作品制作について、教育学者・美術制作者が思考を重ね、原理的に探究した、ABR の理論と実践を美術教育研究として本格的に扱う日本で初めての書だ。

小松のいう芸術的省察とは、「社会的問題に対峙する芸術家の研究＝実践、芸術大学における芸術家養成の教育実践、そして芸術的手法によって自己と世界との関係の変容を促すような教育実践」⁽¹⁸⁾でもなく、「制作学のように、客観的普遍性を目指して制作者の個人的な省察を超えようとするのではなく、制作者が制作のただ中で感じているきわめて個人的な自己省察から研究を立ち上げようとした」⁽¹⁹⁾ものである。「芸術家とは、感覚を通した『生きた探究』によってモノに実践的に関わる人、教育者とは学びの共同体における『生きた探究』を通して自他の変容に関わる人、研究者とはそのような探究をメタレベルで思考する人というような意味」⁽²⁰⁾であるという。「生きた探究」がキーワードになっている。

その本の共同著者6名は、全員が芸術家であり教育者であり研究者でもある。そこでは、おのおの次のようなことを述べている。橋本大輔は、「美術制作は世界とわたしの関わりのひとつのあり方であり、流れの中にある時間的な運動である」⁽²¹⁾と、三好風太は、「『まれびと』的な視点をそなえた表現者、あるいは表現者でなくともそういった人々が社会の中で一人でも多く生まれることが、この『視野狭窄』のデストピアに差す一筋の光となるのではないか」⁽²²⁾と、櫻井あすみは、「絵のモチーフを探するとき、わたしは幼少の時と同じように、見慣れたものが見知らぬものへと変貌する感覚を、あるいはわけもわからずに心惹かれてしまう対象を求めて、街を彷徨

う。その時に重要なのは『描きたい絵』のイメージに沿ったモチーフを探すことではない。たとえそのような思惑があったとしても、そこから逸脱して目の前で偶然的に繰り広げられる光景に身を投じ、眺める時間そのものを味わいたいと思う⁽²³⁾という。菊池匠は、「内面ではなく足元に目を向ければ、同じ地平に立つ者が少なからずいることに気がつき、その時、『わたし』の問題は『我々』の問題でもある可能性を知る⁽²⁴⁾と、齊藤巧美は、「〈芸術的知性〉はものごとを一義的に同定すること自体の欺瞞生を知覚し、その固定的状態から〈解放=救済〉する⁽²⁵⁾と、栗田絵梨子は、「必ずしも個性の探究をアーティストは行っているわけではない。アーティストが行っているのは、観念の構築である⁽²⁶⁾という。どの言葉にも、芸術家であり教育者であり研究者であるという実体験から出てきた生きた探究であることの痕跡が残されている。

子どもの芸術体験の研究や芸術教育の実践研究方法の研究を行っており、『アートグラフィー——芸術家/研究者/教育者として生きる探求の技法』の編著者である笠原広一は、「それぞれが人生を生きる中で様々に生起する感覚や感情、思考や現実の問題状況を感じ認識し、表現や省察を通してその体験や状況の意味を創造的に問い、新たな生を切り開いていくための方法」が、アートと記述とが「ハイブリットに組み合わせさせた、アートを通じた探究的な生の技法である⁽²⁷⁾といい、自身が関わった福島ビエンナーレでの、幼稚園との活動についての探究と発見について述べていた。そのような探究や発見は、専門家でなくとも起こりえるものだという。

アートを用いた社会学的実践やアートを土台にリサーチをすすめており、『アート・ライフ・社会学——エンパワーするアートベース・リサーチ』の編著者である岡原正幸は、「アートベース・リサーチが、アートを研究活動の中に取り組みむ事で、科学言語だけでは難しい（いやむしろ排除してきたような）多層的でパフォーマンス的な相互行為を、受け手と送り手の間に実現することができるだろうと思う⁽²⁸⁾という。制作と研究、研究と制作による相互作用での言語化であるが、作品に重きがあると思われるもの、教育に重きがあると思われるもの、アートを使った社会学に重きがあると思われるものそれぞれだが、いずれも今までにない言語化のアプローチである。もちろん簡単に真似できるものではないし、エッセンスだけ抜き取ろうとするのも困難であろう。

本第3節では、ここまで日本での Arts-Based Research についてみてきた。改めて言うこともないがアート思考は、言葉でできている。その言葉に関しても一つのことを指し示す説明的な言葉より、色々な解釈ができる多義的な言葉がアート思考にはふさわしいと考える。「プログラミング的思考」と「アートの思考」を統合的に捉える言語活動の研究を、教育哲学、倫理学の研究者との共同で進めている渡辺哲男は、「私たちの多様な経験を語る言葉が限られたものになってしまえば、十人十色の『経験』もたったひとつのものになってしまう」。言葉とアートをつなぐには、「いってみれば、詩人が使うような言葉⁽²⁹⁾が必要だといい、それを「詩的な言葉」

と呼んでいる。それは一つのことだけを指し示す言葉ではない。

以上、これまでみてきたことを踏まえ、本稿ではアート思考を「アートに触れることをくり返す中で、身体を通して出てくる自由を促す考え方」と定義したい。また、アートを作ったり鑑賞したりするように日常を過ごしている場合も、同じようなプロセスでアート思考は生まれると考える。

Ⅲ 中高美術科とアート思考

1. 中高美術科が育成する思考力・判断力・表現力

平成28年12月の中央教育審議会答申において、学校教育がその育成を目指してきた「生きる力」がより具体化された。そのうちの一つは、「理解していること・できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成）」という提言である。中高美術科においては、「思考力・判断力・表現力等」をより豊かに育成するためには、発想や構想と鑑賞に関する資質・能力を総合的に働かせて学習が進められるようにすることが大切であるといわれている。ここで筆者が高校教諭時代に高校美術科の授業で行った実践を振り返ってみたい。

まずは2003年に行った、美術の教科書作品を鑑賞し、美術的な問いをつくり、友人達から創造的な答えを引き出していく、「ワンダフルクエスチョン——美術的な質問を考えよう——」⁽³⁰⁾という実践だ。教科書の作品をひとつ選び、その作品の本質に触れるような質問を作り、答えたり答えを聞くことで、他者を理解したり尊重したりする心を育てる活動だ。そのコンセプトで、ポーラ美術館収蔵の絵画のうちの50枚がイラストタッチで描かれており、その下に質問が書かれているミュージアムグッズ『POLA CARD』⁽³¹⁾ができた。

また、2007年に行った「マンガ美術史——表現鑑賞一体型授業——」⁽³²⁾は、図版などで鑑賞した美術作品を、模写をベースにした4コマか8コマのマンガにするという実践だ。作家・作品理解をした上で、自分なりに作品を解釈し、読み手を意識したマンガにする。作品批評的なものもあればパロディもあるが、作家・作品に対する尊敬の念は持っていた。二つに共通しているものは、表現と鑑賞を総合的に働かせた内容であること、絵と言葉の両方が使われているということだ。表現と鑑賞、絵と言葉を行き来しながら、「思考力・判断力・表現力等」を育成することに寄与していたのではないだろうか。

次節では、発想や構想と鑑賞に関する資質・能力を総合的に働かせて学習が進められるような題材について考えていきたい。

2. 中高美術科の中の資質・能力が総合的に働かせられる題材とアート思考

能力を総合的に働かせるというのが、どの題材でも発想や構想と鑑賞に関する資質・能力を総合的に働かせる必要がある。本稿では、アート思考と関連づけしやすと思われる、筆者が行ったような視覚的な表現と言葉の両方を扱う題材を現行の中高美術科の教科書から探した。

中学美術の教科書には、お気に入りのものをスケッチし理由を言葉で書く題材、自然素材や廃材などの形や色彩の特徴から発想した昆虫の彫刻と説明文、作品と作品紹介カード、マイ・アート・ブックと名付けられるような自分の作品集、絵巻物、漫画、合唱コンクールなどの横断幕、ポスター、絵本、作品などの発想ノート、展覧会見学レポート、言葉と絵が一体となっている絵などの作品、本のイメージを宣伝するPOPなどがあつた。

高校美術の教科書には、漫画、コンピュータなどを使って視覚化された情報、自分のポートフォリオ、ポスター、宣伝媒体であるチラシのデザイン、絵本などがあつた。どの題材も発想や構想と鑑賞に関する資質・能力を総合的に働かす必要がある。制作プロセスの中でそれができれば、生徒一人ひとりの中には自分独自のアート思考が生まれるのではないだろうか。そのためには実践の中で、アート思考について意識づけすることも必要になるだろう。

IV 研究の目的

筆者は、短期大学で保育者になる学生に造形を教えている立場だ。その学生達は図工・美術を経験し終えたばかりだ。交流のあるAこども園が、保護者も入ることのできる絵本の部屋を作ることになり、ある日園長先生から「わが園独自の特徴が欲しいが、何かアイデアはないでしょうか」という相談があつた。そこで、「その絵本の部屋に先生による手づくり絵本を置きませんか。ここに来る人は、一度は読みたいと思うはずです」という提案をした。企画としては興味があるが、多忙な保育者なので時間的にできるかどうか分からない、と園長先生が言うので木谷ゼミのゼミ生と、先生の見本となる手作り絵本を制作することになった。絵本は、絵と言葉を行き来させ、アートのものとデザイン的のものが行き来する題材だ。この機会を利用して「思考力・判断力・表現力」を育むであろうと考える手作り絵本制作の実践を行った。そして、その中に最近注目を集めているアート思考といえるものがあるのか、また中高美術で身につけた力が、手作り絵本制作にどのような影響を与えるのかを考察していくことを研究の目的とした。

ここで言うアート思考とは、先ほど定義したように将来はビジネスの役に立つかもしれないが、それだけではない思考を想定している。もちろん新しい発想をする、イノベーションをおこす、という思考も期待している。

V 研究の方法

1. 対象

本学こども学科に令和2年度に入学した木谷ゼミの学生9名。

2. 方法

令和2年9月24日の9時から12時までのゼミで、「A こども園の先生が長時間かけなくてもできそうな、園児にも保護者にも魅力を感じてもらえる手作り絵本」というテーマで、見本となる絵本を制作した。その後、筆者が対象学生にアンケートを行い、この活動でどのような思考力・判断力・表現力が育成されたか、手作り絵本制作の中にアート思考と言えるものや中高美術の影響があるかどうかを検討する。

3. 実践の概要

筆者が担当している令和2年度前期の保育内容（表現・造形）は、6回目までが遠隔授業だった。その時にA4用紙3枚に3種類のちぎり絵を作ってもらった。1枚目は、生まれた頃の自分、2枚目は、3～5歳頃の自分、3枚目は保育者になったばかりの自分である（写真1）。また、その後の遠隔授業で、それぞれの絵を使った自己紹介紙芝居をするための文章も書いていた。

ゼミが始まった段階で、手作り絵本のアイデアを出してもらった。面白いものもあったが、当日のゼミではこちらが準備したちぎり絵による手作り絵本の方向で進めた。全員に3枚のちぎり絵を返却し、予め用意しておいた文章をA4用紙にプリントし、仮に用意したファイルに入れてもらった（写真2）。まずはそれを全員で読んだ。その文章は、自分が読む前提の紙芝居を想定したものであったので漢字も使われている。絵本室におく絵本ならば読者は子どもになる。平仮名の方がいいだろう。また自己紹介紙芝居をするための文章では実習生として書いてもらっていたが、今回は保育者という立場で手書き文字で絵本の文章を書いてもらった。見本としての役割があるからだ。その時に文章の修正や小さなイラストがつけ加えられたりした（写真3）。それぞれファイルに入れてできた絵本を再び全員で読んだ。3見開きで、このようなちぎり絵絵本の見本があれば、忙しい保育者にとっても何とか制作できる範囲ではないかと考えた。



写真1 3種類のちぎり絵



写真2 横に最初の文章



写真3 横に2枚目の手書き文章

VI アンケートの結果と考察

1. アンケートの結果

当日の活動後、Microsoft フォームズを使い記入形式でアンケートに回答してもらった。

① この活動で身についたと思われる思考力は何ですか？

A「対象年齢を踏まえて新たな文章を考える力とアイデアを膨らませる想像力」、B「他の人（園の先生や子どもなど）の立場に立って、案を出したり求めていることを考える能力」、C「想像して作ってみたい、どう工夫したらいいのかを考える力」、D「文をつくる時に親に昔のことを聞いたり、自分でも振り返るから、子どもの頃のことを考えて行動できるようになる」、E「自分が作ったちぎり絵に対してどう文章を書いて、上手く自分自身のことを伝えられるかを考えさせられた」、F「自分で考えて、ちぎり絵のデザインや自分を紹介する文章を考える力。読む人を意識して、自分の文章をより読みやすくする工夫を考える力」、G「様々な人の視線になって考える力がついたと思う」、H「読む側のことを考える力」、I「アイデアを混ぜたり、思考を膨らませて発展させる力が身につきました」

多くの学生は、読者を意識することで思考力が身についたという。普段の美術の制作とはそこが違ったのだろう。ちぎり絵をしたのは、4ヶ月くらい前だし、当日は途中で文章を手直しているの、新しい体験でもあるそのことが印象に残っているのだろう。また、Dは、子どもの頃

の自分の話を親に聞いたことで思考力が身についたといい、Fは、ちぎり絵制作について触れていた。Iは、他者の作品を見たり意見を聞いたりした授業形式で身についた思考力に触れていた。

② この活動で身についたと思われる判断力は何ですか？

A「読み手の年齢を意識して、文字をひらがなにするのか、漢字にするのか、どんな言葉を使うのか、どんな表現をしたら読みやすいのか判断できる力が身についたと思います」、B「短い時間で案を考えてまとめる判断力」、C「子ども達には、なにが必要なのか判断する力」、D「どの言葉を使えばいいのかという判断ができるようになる」、E「ちぎり絵の場面に対してのなんの文章を書くかの判断力がつきました」、F「ちぎり絵を作る時には、どんな色を使うかを判断する力。文章を書く時には、どんな言葉を使うか判断する力」、G「どのようにすれば誰でも楽しめる作品になるか判断する力」、H「思考力と少し似ているが、これは子どもが理解出来る、これは難しそうと判断する力」、I「ひらがなで書き直す作業を通して、子どもたちの目線になって考え、視野を広くして物事を判断し、考えて取り組む力が身につきました」

今回の活動で学生が最も工夫したのは、2度目の文章を書くことだった。実習に行った時に自己紹介が出来るように文章を作るという前提はあったものの、それでも1度目はなにげなく自己紹介を書いていたことだろう。絵本室に保育者がこのような自己紹介絵本を置くという、新しい条件がつけ加えられたことで判断しなければいけない材料は増えた。身についたと思われる判断力への回答は、その段階でのことに集中した。途中で変化を作った活動の仕組みがもたらした回答であると考えられる。

③ この活動で身についたと思われる表現力は何ですか？

A「子どもが興味を持ちそうな言葉選びや、より文章を理解しやすくする絵などをよく考え、その絵や文章を通して自分らしさを伝える表現の仕方を身につけられたと思います」、B「自分なりの発想を言葉にまとめて発表したり、本の内容を別の言葉に言い換えたりして伝える表現力」、C「文字だけでなく、イラストなどを足すことで伝えたいことを表現する力」、D「自分の顔を作るときに、ちぎり絵だからうまくきれないとこもあるけど、輪郭を作ったり、顔のパーツを作ったことで個性を出すことができた」、E「どのような言葉を使うのが自分にあっているのかと自分に合った言葉を選んで表現した」、F「自分らしいちぎり絵を作る事が出来た。自分の名前の意味や好きな物などを自分の言葉で表現する力」、G「楽しい、面白いなどのプラス表現」、H「子どもが読むということを考え、子どもが見やすい絵、文字を書いたりする表現力」、I「考えたアイデアをゼミの仲間と共有したり、具体的に仲間のアイデアを想像し自分のアイデアを、表現して伝える力が身につきました」

ほとんどの学生が、「自分らしさ」、「自分なりの」、「自分にあっている」など、自分にフォーカスした意見を出していた。思考力や判断力は他者を意識しているが、やはり表現力に関しては自分が中心となる。また、自己紹介絵本だから自分と読者である他者との関係が明確になっていた部分もあるだろう。表現力を身につけたことが前提であるかのようなこの質問ではあるが、他のゼミ生の絵本を見て面白いと思ったからこそ、自分の表現力に自信を持った回答になったのだと考える。

- ④ 最近アートの考え方を、アート思考と言っています。初めて聞いた人もいるかもしれませんが、あなたはアート思考とはどんな考え方のことをいうと思いますか？

A「アート思考って言葉は初めて聞いたのですが、単純に本物に近い絵を描いたり、理解しやすい絵を描いたりという絵の上手い下手ではなく、みる人を惹きつける力のある絵を評価することをアート思考と考えるとします」、B「芸術に傾倒した考え方のこと」、C「アートをもとになにか、考えたりすること。アートをみて、伝えたいことは何か考える」、D「ひらめきがあり、世の中のことをアートだと思う人」、E「芸術的でなおかつその絵を見ただけで描いた人がどんな気持ちどんな思いを伝えたかったかがわかること」、F「芸術には、決まりやルールがなく、自由な発想で生み出すものだと思うので、自由で新しい考え方の事だと思った」、G「自分にしかない考え方ができることだと思う」、H「自分だけの思考、表現力で絵を描くこと」、I「正解がなく、自由で柔軟に表現する考え方」

初めて聞いたと回答している学生もいるように、普段は考えていない言葉だったのだろう。それでも、「自由で新しい考え方の事」、「自分にしかない考え方ができること」、「正解がなく、自由で柔軟に表現する考え方」など、本研究でみてきた概念と変わらない言葉が並んだ。また、Dの「ひらめきがあり、世の中のことをアートだと思う人」という回答はユニークだ。Bの「芸術に傾倒した考え方のこと」というものなるほどと思わせる。9名という少ない人数なので分かりづらいが、中高で美術と触れていたからこそ、アート思考と言われて、おおよその意味をつかみ取ることができたのだろう。

- ⑤ 中学高校の美術の授業で印象に残っていることを書いてください（高校での選択と美術の場合は履修年数も教えてください）／また、中学高校の美術の授業で、身についたと思うことを書いてください。

A「中学校、ケーキの形をした小物入れ。高校、消しゴムスタンプを使ったオリジナルの巾着（美術・2年間）／自分でイメージしたものを絵に描いて明確にして、それを実際に作って立体的な“もの”として作り上げる力が身についたと思います」、B「中学ではレタリングの正式なやり方、高校では油絵の技術を学べたこと（美術・2年間）／お題に沿って短い時間で発案する力や発想を形にする力。また、基本的な描画技術」、C「中学生で初めてアクリル絵の具を使ったこと（書道）／水性の絵の具と、アクリル絵の具の違い」、D「学校帰りの絵を描いた（美術・2年間）／影の描き方、色の作り方」、E「ハンコ作り、陶芸、写真とか入れる枠作り（音楽）／キリや彫刻刀をつかうこと」、F「折り紙で5ミリくらいの細かい貼り絵を作ってすごく大変だった事。詩を読んで絵を描いたこと（美術・2年間）／絵の具の使い方や塗り方の基礎。ひっかき絵や貼り絵などの保育で使える技法。手先の器用さ」、G「油絵の具、水彩絵の具、アクリル絵の具と種類が違うこと（美術・3年間）／色を作るにあたっての色の配分が少しは身についたと思っている」、H「影を上手くつけたりして立体的に描く。油絵で自分の顔や模型を描く（美術・2年間）／立体的に描くような授業が多かったので、暗いところと明るいところの色の濃さの調節が出来る様になりました」、I「デザイン文字を描く。オリジナルキャラクター作り（音楽）／自分にしか考えて描くことのできないものを表現するために発想力が身につきました」

イメージする力や発想力が身についたという認識の学生が3名、技術的なことや画材について

学ぶことができたという認識の学生が7名いた。Bが両方で答えていたので、合計数が10名になった。材料や技術的な側面は美術的な特徴であり、そちらの方が印象に残っているのであろう。身についたと思うことは、その時の実感が伴うものであり、目に見えない思考的なものではなく目に見えるものを選ぶ学生が多かったということである。目に見えない思考や発想力が身についたと感じるためには、そのことに関する言語での認識が不可欠である。また、油絵を体験している学生が3名いたが、いずれも高校での芸術選択が美術であった。

⑥ ゼミでの絵本制作に役立ったと思える、中学高校美術で学んだことはなんですか？

A「アイデアを表現する力」、B「思い付くのが難しいお題にも対応する発想力」、C「色の出し方、影の描き方」、D「色の作り方」、E「色の使い方」、F「絵の具の使い方や塗り方の基礎。ハサミやのりを上手く扱う方法」、G「デッサンの仕方?」、H「色の塗り方」、I「上手く描けないからとかいい発想が生まれないからと考えるのでは無く、自由に思いついたことを膨らませていき、自由に発想したものを表現することが大切だと学びそれが役立っていると思います。」

発想力に関するものを答えた学生が3名、技術的なことに関するものを答えた学生が6名いた。学生達は前の質問である、中学高校の美術の授業で身についたと思うこと、と同じように回答していた。作った絵本をみれば、中高美術で学んだイメージする力や発想力も役立っていると思われる。しかし、自分の使っている言葉が自分の回答を限定しているところがあり、どうしても同じような回答をする傾向がある。直前に使った自分の言葉に縛られないような思考をすることも、アート思考と言えるのではないかと考えた。その場合は、意識的に視点や立ち位置を変える力を養う必要があるだろう。

2. アンケートからの考察

こども園に置く保育者の絵本見本制作というこの活動で、一定の思考力・判断力・表現力が育成されたことがわかった。それは、さまざまな立場を想像することで育まれた多視点を前提とした思考力、どこでどういう言葉を使うことが適切かを決めていく判断力、自己紹介する場で自分をどのように見せていくかを考える表現力、というようなものである。学生達はこの活動に対してかなり真剣に取り組んでいたからこそ、このような力がついたと思われる。

その要因として、自分たちが見本をつくる活動だったことが大きな影響を与えていたことがあげられる。教師側が用意した見本という過去の正解がない分だけ、自分なりの答えを探さないといけないからだ。そのことは、保育者になった自分を仮の作者として文章を書くことで、好奇心を持って制作を進めていたことから分かる。そして自分なりの自己紹介絵本ができそれを鑑賞したことで、他者の個性を認めつつ相対的に自分の個性も見つめることができたようだ。

アンケートを読むと、授業の構成から受けた影響も大きかったと推察させられる。ちぎり絵は絵本に使うことを前提としておらず、最初に書いた文章は教員である筆者ですら想定していなかった条件で変わることになった。こども園に置く保育者の絵本、という設定で制作を進めたからだ。ちぎり絵の活動が絵本につながっていくことは、教員のコントロール下にあったわけではない。その点で言えば、ゴールが予測されにくい題材の方がアート思考とつながりやすいのかもしれない。制作の中に意図的に偶発性を入れ込むのは有効であろう。

さて、この活動の中にアート思考はみられたらどうか。筆者は、アート思考のことを「アートに触れることをくり返す中で、身体を通して出てくる自由を促す考え方」と定義したが、学生達は自分のちぎり絵と文章に触れ試行錯誤していく中で、自由を促す考え方が生まれ、以下のような表現を作っていた。1枚目の生まれた頃の自分の場面では親の愛が表現されていた。2枚目の3～5歳頃の自分の場面では子どもの頃の楽しさが、3枚目の保育者になったばかりの自分の場面では保育者としての愛情が表現されていた。それを読んだ人は、この作者に興味を持つだけでなく、好きになってしまうような、そんな絵本になっていた。このような表現につながったことは、この手作り絵本制作の中ではっきりとみられたアート思考であろう。

また、この活動に中高美術はどのような影響を与えていたらどうか。中高美術を経験した後に幼稚園児のように制作したことで、どの絵にも面白味があり、洗練された子どものような味わいをちぎり絵に授けていた。アンケートで技術的な面に触れていた学生が多かったように、やはり技術面で大きな影響があったと考える。⑥で学生3名が、発想力に関するものを答えていたが、思考力や判断力で書かれていた内容はアイデアに関するものが多かった。自分が認識できないことは、身についたことすら認識できない。この活動で身についたと答えている内容のどれだけかは、中高美術でいくらかは身につけていたことであることが分かる。つまり、この絵本制作で身につけたと答えている思考力・判断力・表現力は、中高美術がそれぞれの学生に与えている影響であろう。

Ⅶ まとめ

これは、言葉と絵を使った活動によって表現と鑑賞を行き来させられると考えて行った実践と考察だ。この絵本制作の活動で一定の思考力・判断力・表現力が育成されたことと、この活動にアート思考がみられることや中高美術の影響があることを明らかにした。

ところで、ビジネスのイメージがあるアート思考という言葉は、学校教育と馴染まないのかもしれない。しかし中高美術の中にもアート思考は含まれている。筆者が高校教諭時代に行っていた、言葉を使って表現と鑑賞を一体化させた授業などには、アート思考があったといえるだろう

からだ。ただ、学校教育ではアート思考の獲得を目指すのではなく、そういう視点があることを意識できれば成功なのかもしれない。そもそもアート思考で身につけた考え方を使えるようになってこそ、アート思考を獲得できたのだと考えたい。

元官僚で今は企業コンサルタントをしている知人がいる。彼は合唱をやっていて、そのグループ感がとても好きだという。そして社長や重役にコンサルをしているとき、最も大切にしているのは会話のグループ感だそうだ。アートで体感したことを言葉にして、実生活で生かしている。グループ感を大切にするというのも多義的で、いろいろな解釈ができる言葉だ。そのような言葉で、筆者が絵を描く経験で身につけたのは、「しろとくろをはっきりさせる」、「しろとくろをはっきりさせずにまつ」⁽³³⁾ というものだ。絵を描き、作品と向かい合う中で出てきただけでなく、実生活でも使っている考え方である。これもアート思考といえよう。

今後は、アート思考を感じてもらえるだけでなく、そこで得たアート思考を生活の中で使えるような、そんな実践を考えていきたい。

謝辞

本研究に協力してくれた、20C 木谷ゼミのみなさんに心より感謝します。

《注》

- (1) 株式会社アンド, 2019, 『思考法図鑑 ひらめきを生む問題解決・アイデア発想のアプローチ 60』, 翔泳社
- (2) 長谷川祐子「芸術と社会を結ぶキュレーションの力」, 和佐野有紀「アートの社会的価値を適正化し社会に根ざす」, 大庭良介「アート思考への『型』からのアプローチ」などが掲載されている。
- (3) 増村岳史, 2018, 『ビジネスの限界はアートで超えろ!』, デイスクヴァー・トゥエンティワン, p. 155
- (4) 同上書, p. 214
- (5) エイミー ウィテカー (著), 不二淑子 (翻訳), 2020, 『アートシンキング 未知の領域が生まれるビジネス思考術』, ハーパーコリンズ・ジャパン, p. 35
- (6) 同上書, まえがき (山口周), pp. 3-10
- (7) 若宮和男, 2019, 『ハウ・トゥー アート・シンキング 閉塞感を打ち破る自分起点の思考法』, 実業之日本社, p. 128
- (8) 秋元雄史, 2019, 『アート思考 ビジネスと芸術で人々の幸福を高める方法』, プレジデント社, p. 111
- (9) 同上書, p. 2
- (10) 同上書, p. 108
- (11) 末永幸歩, 2020, 『「自分だけの答え」が見つかる 13歳からのアート思考』, ダイヤモンド社, p. 39
- (12) 同上書, p. 222
- (13) 同上書, p. 301
- (14) ピーター・F・ドラッカー (著), 田惇生 (翻訳), 2001, 『マネジメント [エッセンシャル版] —— 基本と原則』, ダイヤモンド社, p. 162
- (15) 岩崎夏海, 2020, 『ハックルベリーに会いに行く』 2020/09/23 06:00 投稿, (<https://sp.ch>

- nicovideo.jp/huckleberry/blomaga/ar1947327), (2020年9月22日アクセス)
- (16) ジョージ ターロス (著), 白鳥信義 (翻訳), 吉田新一郎 (翻訳), 2019, 『教育のプロがすすめるイノベーション：学校の学びが変わる』, 新評論, p.12
 - (17) 同上書, pp.36-37
 - (18) 小松佳代子 (編著), 2018, 『美術教育の可能性：作品制作と芸術的省察』, 勁草書房, p.76
 - (19) 同上書, p.56
 - (20) 同上書, p.85
 - (21) 橋本大輔, 「リアリズム絵画における知覚と思考」, 同上書, p.147
 - (22) 三好風太, 「『まれびと』的視点と芸術的省察」, 同上書, p.196
 - (23) 櫻井あすみ, 「『贈与』としての美術・ABR」, 同上書, p.203
 - (24) 菊池匠, 「芸術における『隔たりの思考』」, 同上書, p.229
 - (25) 齊藤巧美, 「ものなかで夢をみる——芸術的知性による“解放=救済”」, 同上書, p.272
 - (26) 栗田絵梨子, 「制作活動における美術の探求の流れと, 探求型学習」, 同上書, p.287
 - (27) 笠原広一 (著, 編集), リタ・L・アーウィン (著, 編集), 2020, 『アートグラフィー——芸術家/研究者/教育者として生きる探求の技法——』, BookWay, p.3
 - (28) 岡原正幸 (著, 編集), 2020, 『アート・ライフ・社会学—エンパワーするアートベース・リサーチ』, 晃洋書房, p.297
 - (29) 渡辺哲男 (著, 編集), 2019, 『言葉とアートをつなぐ教育思想』, 晃洋書房, p.9
 - (30) 木谷安憲, 「コミュニケーションで作品ができる 指導案『ワンダフルクエスチョン』——美術的な質問を考えよう——」, 『美術Ⅱ教授資料』, 光村図書出版, pp.122~123
 - (31) アートスケープ・ミュージアムグッズレポート, 「POLACARD (ポラカード)」 (http://www.dnp.co.jp/artscape/goods/0601_pma.html), (2020年9月22日アクセス)
 - (32) 木谷安憲, 「高等学校での実践事例 マンガ美術史」, 大坪圭輔, 三澤一実 (編著), 『美術教育の動向』, pp.176-182
 - (33) きだにやすのり, 2017, 『ずこうことばでかんがえる』, エイチアンドエスカンパニー

参考文献

中学校美術教科書 (平成29年発行) 開隆堂出版, 光村図書出版, 日本文教出版
高等学校美術教科書 (令和2年発行) 日本文教出版, 光村図書出版

(提出日 2020年9月25日)

