

# 「原初的なもの」を通して子どもに伝えられるもの

## フランスの造形表現教育の実践を例に

小笠原 文

子ども達の確かな学力向上を掲げた新学習指導要領指針により、主要教科から外れる図画工作科・美術科の授業時間は削減の一途をたどる。この傾向は我が国のみならず、学校教育に於ける芸術科目の軽視についてはヨーロッパ諸国でも近年問題とされている事柄である。我が国に於いて、この科目の目的は、子どもが「感性を働かせ」、「つくりだす喜びを味わうこと」とされ、最終的には「豊かな情操を養うこと」であると明記されているにも関わらず、技術的に優れた作品を仕上げることにこそがこの科目の絶対的な目的であると考えられる根強い誤解が一般的に蔓延している。このような「作品主義」の考えに影響を受け、科目本来の目的との狭間でその指導方法に悩む教諭も少なからず存在する。また、結果を求める風潮を察知し、表現活動そのものを楽しめない子どもが学年を上がるにつれて激増するのもこの科目の特徴のひとつである。このように、その指導方法や授業内容に多くの課題を抱え、そのあり方が問われる図画工作科・美術科であるが、「美術（美的表現）」というものが人類の黎明期から現在に至るまで、人間の本能、衝動ともいえるべき根源的な活動のひとつであったことは揺るがしのない事実でもある。本稿では「美術」というものの成り立ちについて、その根源的な位相に立ち返りながら造形表現活動を考察し、そこから美術教育へ反映すべき原点を探っていく。

### 1. はじめに

美術教育の現状に危機感を抱く専門家や現場教員の声を耳にする。何ゆえの「危機感」なのか？その理由としてまず挙げられるのは図画工作科・美術科の授業時間の削減だ。平成10年度に改訂され平成14年度から実施された学習指導要領に定められた小学校図画工作科の授業時間数は、それまでの418時限（昭和52年度改訂・平成元年改訂）～452時限（昭和33年改訂・昭和46年改訂）から358時限に削減された。中学校においては、この平成20年度の改訂に伴い、美術科の授業時間数はそれまでの140～175時限から115時限に大幅に削減された。これにより、大多数の子ども

たちが、「絵を描く」「モノを創りだす」など、いわゆる造形的な創作活動に携わる時間が減少し、その結果、子どもたちにとって「芸術」が遠い存在になってしまったことは否定できない。

さらに、その後に続く危機感は授業内容や指導方法へ向けられる。小学校においては、図画工作専科の教諭がすべての小学校に配属されているのは東京都のみで、全国的には学級担任の教諭が他の教科同様に図画工作を教える場合が大多数を占める。また中学校においては、「美術科教諭は1校に1人では多すぎる時代」と言われ、美術科の教諭の採用枠は狭く、非常勤講師が担当する傾向にあり、中・小規模の学校では他



教科の教諭が兼任する場合もある。つまり、昨今の小・中学校において、図画工作科・美術科に精通している教諭やその授業づくりに十分な時間と労力を費やせる教諭は非常に少ないという問題が浮かび上がる。

そもそも図画工作科・美術科とはどのような科目であるのだろうか？学研教育総合研究所の「小学生白書 Web 版 2010 年 9 月調査」によれば、図画工作が一番好きな科目と答える児童数は算数 (20.9%)、体育 (19.4%) に次いで 15.6% と 3 番目に多く、基本的に子どもが好む科目であることが伺える。しかし学年別に見ると、図画工作が好きであると回答する児童数は、1 学年では 21.5% であるのに対して、6 学年では 8.5% までに減少する。この「好き」から「嫌い」への変化は他教科と比較しても著しく、ここに「年齢が上がるにつれて嫌いになる傾向がある」というこの科目の第二の特徴が見られる。その理由としては、自己中心的に物事を捉える幼少期には自分の表現に没頭し、その活動を楽しめた子どもが、発達とともに客観的な観点を獲得し、他者と自己を比較するようになり、その結果「上手くできない」と感じるためであるということが良く知られている。

一方、この科目の教科目標は「表現及び鑑賞の活動を通して、感性を働かせながら、つくりだす喜びを味わうようにするとともに、造形的な創造活動の基礎的な能力を培い、豊かな情操を養う。」(小学校学習指導要領)とされ、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術文化についての理解を深め、豊かな情操を養う。」(中学校学習指導要領)と定められており、「上手く」あることは求められていない。敢えて言うなら「造形的な創造活動の基礎的な能力」「美術の基礎的な

能力」の部分に於いて、例えば「きれいに絵の具の塗る方法」「美しく見える色使い」

「目的に合った材料や方法」などを学ぶことにより、いわゆる「上手い」作品に仕上げるコツを習得することは可能であるが、それはこの科目の最終的な目的ではない。

しかしながら、保護者を含めた大人の多くは、この科目について技巧的に優れていることのみが評価されるという根強い思い込みを持っている。子どもが「上手くできない」と感じる根拠はこの結果主義な大人の視線であり、表現活動そのものを楽しむことは子どもにとっても重要ではなくなる。さらには、指導者の中にもその思い込みを払拭しきれず、「自分自身が上手くできないこの教科の指導に自信が持てない」「不器用な子どもに上手く作品を作らせるのは難しい」と悩む教員も多く存在することが報告されている。同時に、個人差があり、明確な正解の無い「児童の感覚や感じ方」や「つくりだすよろこびを味わうプロセス」を指導し、評価することの難しさも指摘されている。他方で、大学受験や就職試験などには関係しないこの科目の指導者や指導方法について、保護者をはじめとした世論には「お好きにどうぞ」といった雰囲気から少なくとも存在し、問題を内包しながらも、その解決が急がれていない分野であるとも言える。

本稿ではこうした美術教育の現状を踏まえ、「美術 (美的表現)」というものの成り立ちについて、その根源的な部分に立ち返りながら考察し、そこから美術教育へ反映すべき原点を探っていく。

## 2. 原始美術-フランス先史時代の洞窟壁画を例にして-

### 2.-1 人類の創造的才能

人類はその黎明期から生活を営む中で、



生命を維持することには直接関係しない活動、言い換えれば芸術的な創造活動を行ってきた。その動かぬ証拠とも言える遺跡は世界中に散在するが、ここでは特にフランス西南部の原始美術に焦点を当てる。

フランス西南部、アーキテーヌ州のドルドーニュ県に位置する「ヴェゼール渓谷の先史時代史跡群と洞窟壁画群」は、1972年の世界遺産条約の採択を受けて登録の始まったユネスコ世界遺産に10項目ある登録基準の以下2点(i)人類の創造的才能を表す傑作である。(iii)現存する、あるいはすでに消滅した文化的伝統や文明に関する独特な、あるいは稀な証拠を示していること、を満たしたものとしてその初回認定である1979年に世界遺産として登録された。ヴェゼール川に沿って、147の集落跡と26の壁画洞窟群の先史時代遺跡があり、クロマニヨン人の人骨が発掘されたことで、その中心地と見なされているささやかな町レ・ゼイジー・ドゥ・タヤックはヴェゼール河畔にあり、「先史時代の国際的首都」としてシーズンともなると多くの観光客を惹きつけている。その遺跡群の中でも特に有名なのはラスコー壁画であろう。



(図1:レ・ゼイジー・ドゥ・タヤック ヴェゼール川に沿って石灰質の岩壁が形成され、無数の洞窟がある。写真は洞窟住居跡をリニューアルして造られた国立先史時代博物館)

## 2. -2 ラスコー洞窟-子どもたちの秘密の場所は世紀の大発見だった-

1940年9月8日、モンティニャックの丘を4人の少年が犬を伴い散歩をしていた。前日の暴風雨で木の根元に開いたと思われる穴に落ちた犬を救い出そうとして、少年達はその穴が不思議と奥深くまで続いていることに気付く。好奇心にかられた少年達は4日後の9月12日、ランプやスコップを持って再びこの穴に戻ってくる。細い穴は垂直方向へ3メートル下り、その先に開けた空間には壁面いっぱいには駆ける鮮やかな雄牛の絵が描かれていた。少年達はこの心躍る場所を自分たちだけの秘密にしようと約束する。しかし連日この場所に入り浸り、泥だらけになって帰宅する我が子の秘密を両親が見抜くのに時間はかからなかった。9月16日、学校の先生の知所となり、その5日後には先史時代考古学者の神父アンリ・ブルイユがこの洞窟に足を踏み入れることになる。その結果、これらの絵の担い手は1万8千年前から1万5千年前に生きた人々であったということが判明する。当時の先史時代研究を震撼させた出来事であった。

ラスコー洞窟は大きく7つの回廊や井(ピュイ)から形成されており、「絵画」と「刻画」の技法を駆使した馬、牛、鹿などの動物、テクティフォルムと呼ばれる記号など、およそ1800個に及ぶ、おびただしい数のモチーフが確認されている。この中には洞窟壁画では珍しい「人間」を描いたものが一つだけ含まれている。ラスコー洞窟の「驚き」や「謎」は数知れず、発見以来今日に至るまで数多くの研究者を惹き付け、答えの出せない問いを投げかけ続けている。

子どもがこの洞窟について、特に目を輝かせて聞き入る点は、「子どもが発見した」という所とその「色」についてであろう。数ある洞窟壁画の中でも希少とされる多色壁画(ポリクローム)の色は基本的には黒、



赤、黄の3色であるが、その3色の中には幅広い濃淡や混色があり、旧石器時代の豊かなパレットが伺える。自然にある鉱物を細かく砕き、その粉を水などで溶いて「絵の具」を作る。服を泥まみれにすると母親に叱られるのは泥が「落ちにくいから」である。泥の中には染料に向いているものが入っていること、土と言っても茶色、黄色、赤の土があること、たき火の後に残った木の枝で線が書けることなどを子ども達は知っている。そして子ども達はそれらを使って、地面や壁、自分の身体などに描いて遊んだ記憶がある。子どもは自分の体験したことを手掛かりに理解を深める傾向があるが、旧石器時代人と自分のジェスチャーを重ねて、親近感を抱き、そこからさらなる興味に繋がるようである。



(図2: ラスコー壁画 “牡牛の回廊” 洞穴探検をしていた少年たちの前にいきなり現れたのはこの絵だった。)



(図3: ラスコー洞窟で発掘された獣脂ランプ。真っ暗な洞窟の中で、人々はランプを灯して描いた。国立先史時代博物館 Musée National de la préhistoire 蔵)

## 2. -3 フォン・ドゥ・ゴウム洞窟

### —先史時代版トリックアート—

子どもが旧石器時代というテーマに魅力を感じるのには、「想像もつかないような遙か昔」の中に自分がすんなり移入できる「現代性」を見つけることができるからであろう。視覚芸術というものは、トリック・アート（だまし絵）の要素を持つものであるが、それはアートの起源と言われる洞窟壁画に遡ると思われるような実例がある。

フォン・ドゥ・ゴウム洞窟はレ・ゼイジー・ドゥ・タヤックの町外れにある。この洞窟の発見はラスコー洞窟発見に先立つ事およそ40年の1901年9月12日とされている。一方、この奥行き150メートル程の細長い洞窟の存在は近所では良く知られ、子ども達にとっては恰好の遊び場であった。この洞窟にはビゾンやトナカイ、オーロクなど200以上のモチーフが描かれているが、その存在は繰り返し出入りした人々も知っていたと思われる。しかし、それらが1万7千年前に描かれたことについては、知る余地はなかった。残念なことに、フォン・ドゥ・ゴウム洞窟の多くの絵は、この1901年の「発見」以前の落書きにより傷つけられている。ラスコー洞窟と北スペインのアルタミラ洞窟が保存のために閉鎖した現在、1日80人という制限を設けながらではあるが、多色壁画を持つ洞窟としては唯一の一般公開を行っている。

洞窟壁画に共通して見られる事柄であるが、この芸術の担い手はその絵画の支持体となる岩壁の形を利用して動物たちの姿を描き出した。ジークフリート・ギーディオンの著書『永遠の現在—美術の起源—』の中で「自然の岩のなかにすでにそのような形が存在していて、その形の暗示に従って、浮き彫りとなるように掘り出されたもの」<sup>vii</sup>と述べている。言い換えれば、旧石器（時代）人は洞窟に分け入り、岩のカタ



ちに動物を探し、そこから引き出すように動物のレリーフ、あるいは絵画を創作したということである。この解釈については異論も存在するが、芸術家たちが自然の岩壁の形や凹凸を利用していることは事実である。

ラスコーと並んで「マドレーヌ期の傑作」と頌されるフォン・ドゥ・ゴウム<sup>1)</sup>の有名なビズンはちょうど腹の部分が奥へえぐられたような形の壁面に描かれている。この洞窟の見学はガイドを先頭に、最大12人までのグループが1列に並んで歩き、(まるで単線の列車のように、行き違うことができない程狭い場所もある)ガイドがポケット・ランプで照らした壁を注視すると、そこには動物のイメージが立ち現れる。ガイドの持つポケット・ランプには自動車のヘッドライトのようにハイビームとロービームがあり、普段は明るくハイビームで照らし出す。このビズンの前でガイドがよく行うことがある。ロービームに切り替え、その光の前にかざした手を細かく動かすことによって、旧石器時代人の「獣脂ランプ」の光を演出する。揺れる不均一の弱い光に照らされると、凹型にえぐられたビズンの腹が膨らんで見え、ボリューム感たっぷりのリアルなビズンがのっそりと現れるのであった。



(図4:フォン・ドゥ・ゴウム壁画 “マドレーヌ期の傑作” 褐色のビズン)

## 2. -4 ルフィニャック洞窟

### -「見せる」ためではない表現。単色で描かれた100頭のマンモス

「褐色のビズン」に代表されるフォン・ドゥ・ゴウム洞窟のあるレ・ゼイジー・ドゥ・タヤックから8キロメートル北西に行くと、古く16世紀頃<sup>2)</sup>から既に地元では「100のマンモス洞窟」として知られていたルフィニャック洞窟がある。マンモスを始め、ビズンやサイ、馬、野生ヤギなど250以上のイメージが描かれているが、そのうちの半数がマンモスである。マンモスがモチーフとなっているものは旧石器時代芸術全体で10%にも満たないことを考えれば、この割合はルフィニャック洞窟の特殊性を示すものと言える。

そしてこの洞窟の不可思議さは、これらの絵を「描く困難さ」にある。この洞窟は全長8キロメートルにも及び、壁画が描かれた洞窟としてはヨーロッパ最大級のものである。現在では見学のためにトロッコのような電動のミニ電車を用いる程である。行き止まりの所で、見学者は初めてトロッコから降りる。高くはない天井を見上げると、「大天井画」と呼ばれる単色で描かれた動物たちのイメージが現れる。二酸化マンガで描かれた黒い線に迷いはなく、「巧み」という言葉がよく似合う。しかし、これを描いたアーティストは、自分の描いたイメージ全体を眺めることはなかった。つまり、現在は調査や見学のために地面が掘り下げられた結果、これらの絵を「見上げる」訳であるが、当時はこの「天井」と「地面」の間は80センチメートルしかなかったことが判っている。おそらくアーティストは仰向けに臥した状態で描いたと思われる。洞窟の入り口から1キロメートル以上も奥まったこの場所までランプと描画の道具を手に腹這いのような姿勢でやってきて、描く。狭く、迷路のように入り組んだ洞窟



で、ランプの灯が消えるということは彼らにとって致命的だったことはたやすく想像できる。そこまでの危険を冒してまでも描かなくてはならないものであったのか。現代人の目には不自然とも不可思議とも写る旧石器時代の人間の行為の結果がそこに「描画」という形で残っている。



(図5: ルフィニャック洞窟のマンモス。地上から僅か80cmの天井に描かれた、長さ110cmのマンモス)

## 2. -5 ペッシュー・メルル洞窟 -世界最古のステンシル技法-

上記の4遺跡はユネスコ世界遺産「ヴェゼール渓谷の先史時代史跡群と洞窟壁画群」に含まれるのに対し、ペッシュー・メルル洞窟はドルドーニュ県から車で1時間程度南に下ったロット県に位置するため、世界遺産からは外れるが、その芸術性の高さは上記4遺跡と変わらない。時代はラスコーをおよそ1万年遡った2万7千年前とされる。この洞窟の壁画もラスコー壁画のように冒険好きな少年たちによって1922年に発見された。

この洞窟は洞窟そのものの形が美しい。フォン・ドゥ・ゴウムやルフィニャックのような閉塞感はなく、高い天井から巨大なレースのように垂れる鍾乳石は豪華さすら感じる。この洞窟では700以上のモチーフが確認されているが、その中にはおよそ2万7千年前のものとされる「ステンシル」の技法で描かれている手形や馬の絵があり、それらは「現存する世界で最も古いステン

シル技法の作品のひとつ」とされている。壁に手を押し押し当て、小動物の骨などをストローにして溶いたオークルやカーボンを吹き付け、手をそっと壁面から離す。顔料は手の周りに吹き付けられ、手形が抜き型のように鮮やかに浮かび上がるという仕組みである。



(図6: ペッシュー・メルル壁画)

## 3. フランスに於ける造形表現教育の実践例—先史時代を手段として—

### 3. -1 専門施設と教育機関の連携

以上、第2章でフランス西南部の洞窟壁画の一部を紹介したが、その地元であるドルドーニュ県ではどのような形でそれら

「文化遺産」を学校教育へ取り入れているかについて、実践例を挙げながら見ていく。ドルドーニュ県には、必然的に国立先史時代博物館や国際先史時代センターなど、先史時代の関連施設や機関が充実しており、在住の専門家も多い。地域の初等・中等教育機関と連携することによって、そうした専門施設に求められる役割の一つである

「地域貢献」を果たす。一方、子ども達は本格的な教材や専門知識を持った指導者のもと、良質なプログラムを体験できるという双方にとって有益なものとなっている。

### 3. -2 石器時代の手仕事

ドルドーニュ県の南東に位置するサン・ピエール・デイロー小学校(Ecole St.Pierre d'Eyraud)の準備課程(CP)基礎課程1



年 (CE1) <sup>xi</sup>では 2007 年 9 月から 2008 年の 6 月の 1 年間<sup>xii</sup>, 主に「フランス語 (国語)」「芸術」「世界の発見」の 3 科目の時間を利用して「石器時代」について多角的に学んできた。その集大成として行われたのが 2008 年 6 月の「石器時代の日」である。

子ども達が「簡易版」ではあるが、石器時代人の手仕事を一通り体験するプログラムとなっている。その内容は大きく分けて次の 2 部構成になっている。

①「住居を作ろう」

②「洞窟壁画を描こう」

①の下位項目に、以下 3 つの作業がある。

(1) テントの構造となる木組みを行う。

(2) 木組みを覆う布を縫う。

(3) 布を縫うための針を作る。

子ども達の学習の題材となった遺跡の多くは今からおよそ 2 万年前から 1 万 3 千年前の後期旧石器時代のもので、その時代はヴェルム期と呼ばれる最終氷期にあたり、ドルドーニュ地方の気候は現在の北極圏に近いものだったとされる。故に厳密に言えば、大きな木や布は存在しなかった訳であるが、その点は材料調達の可能性と作業効率を考慮し、科学的な説明をした上で「みため」の材料を使用している。例えば、針は柔らかくて穴の開けやすい割り箸を利用している。実際には動物の骨で作られていたものだが、ここで子ども達は旧石器時代人のジェスチャーを体験することになる。錐状の石器 (専門家が作成する) をドリルのように、ねじり回して穴を開ける。穴を開けた後に針の形を整える。柔らかい割り箸とは言え、集中力と根気を要する作業である。そして現在発見されている最も古い針はおよそ 2 万年前のものであり、そのころからその形態や必要性が変わっていないことを、この作業を通して実感的に理解するのである。



(図 7: 針をつくる。火打石で作った錐状の道具で割り箸に穴を開ける)

針が出来上がったら、次はその針を使って布を縫う。後期旧石器時代は「トナカイの時代」とも呼ばれる時代で、人々はトナカイの肉を食し、その皮や角、骨、腱、歯などでさまざまな「モノ」(道具・装飾品)を造り出していた。この時代の「布」は主にトナカイなどの大型草食動物の皮であり、「縫い糸」は同じく大型草食動物の腱であったが、子ども達は穀物袋と麻紐を使って体験を行う。ここでも子ども達は手仕事の仕草を通して、旧石器時代人が自らの生活を自らの手で維持し、向上させていたことを理解していく。



(図 8: 作った針でテントの布を縫う。先史時代人は動物の皮を縫ってテントを作っていた)

次は②「洞窟壁画を描こう」について詳細を追っていく。

(1) 絵の具を作る。

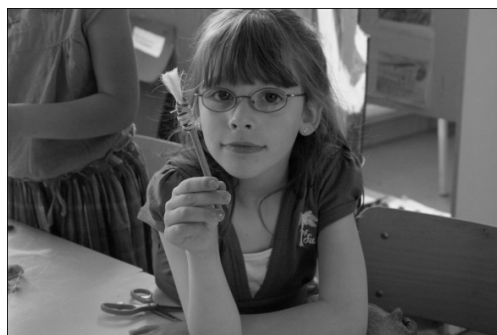
(2) 筆を作る。

(3) 真っ暗な「洞窟」で描くためにラン



プを作る。

洞窟壁画を描く「絵の具」の材料は、自然物であり、調達するのにさほどの困難を伴わないものである。鉱石を砕いて粉にしたものと、炭素である。黒は二酸化マンガンもしくは木炭、赤は酸化鉄、黄は黄土、茶色は黄土を加熱したもので、これらを水や動物の脂で溶いて使用する。筆は動物の毛や皮などを使って作られたと考えるのが自然であろう。子ども達は「近所の牧場から分けてもらった」馬のたてがみを使って筆を作った。その筆先を長いものと接合するために旧石器時代人は樹脂と蜜蝋を溶かし混ぜた「接着剤」を作っていたとされている。彼らは筆を用いた「彩色」や火打石を用いた「刻画」だけではなく、スパッタリング（吹き付け）やスタンプング（型押し）、ステンシル（孔版）など多様なテクニックを駆使し、豊かな表現活動を行っていた。



（図9：馬のたてがみを使って筆を作る。）

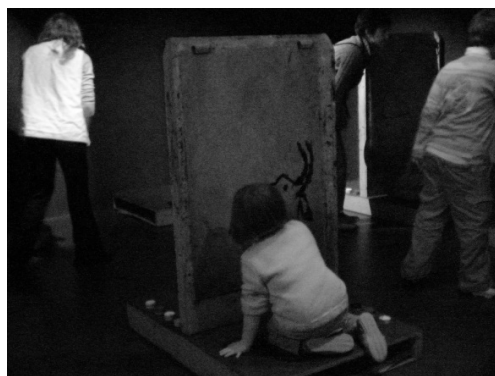
洞窟壁画を考えると、忘れてはならないのが「光」である。子ども達は旧石器時代人のランプを再現する活動を行う。ここで「帆立貝」は便宜上使用したものであるが、獣脂に本当に火がつくのかという点に子ども達の興味は集中する。「近所のお肉屋さんに分けてもらった」豚の脂を使い、苔を芯にしてランプを作る。火がつくと子ども達は歓喜し、あたりには美味しい香りが立ちこめた。子ども達は「絵を描く」に

至るまでに多くの作業があることを知る。さらには、その一つ一つは簡単ではなく、思考し、工夫なくしては達成できないことを理解する。



（図10：洞窟を灯すために、ランプを作る。動物の油を燃料に、苔を芯にする。）

道具が揃ったところで、ようやく子ども達は「洞窟」に入って絵を描くことができる。洞窟に見立てた真っ暗な倉庫の壁には紙が貼られ、自分が作った獣脂ランプと描画材を持って、子ども達は壁画を描く。普段の造形活動は明るい教室で行うので、違和感を感じる子どもが多いが、この違和感から子ども達の「なぜ？」が生まれる。「なぜ、昔の人は洞窟で絵を描いたの？」「何のために描いたの？」「動物を見ないで描くのが難しい。」



（図11：暗闇の中で、ろうソクの灯を手掛かりにマンモスを描く子ども）





### 3. -3 先生は「専門家」

2008年3月に、国際先史時代センター企画による「マンモス特急プロジェクト」が行われた。この企画は国際先史時代センターのあるレ・ゼイジー・ドウ・タヤック周辺の3つの小学校の児童を連れて、ボルドー市で開催されていた「マンモス展」<sup>xiii</sup>を見学に行くというものである。列車を借り切り（特急ではなく、普通列車ではあるが）、片道3時間近くかかる列車の中から子ども達の「学習」は始まる。このプロジェクト用に作られたワークブックや、旧石器時代カルタ、絵合わせカードなど、児童の年齢にあわせて様々な教材が用意され、子ども達は「遠足」の高揚感を持ちながらも、常にお題目である「旧石器時代」に思いを馳せることになる。列車には国立研究所の科学者が乗り込み、リュックサックから「みんなに見せるために持ってきた特別なもの」を1つずつ取り出して、子どもたちに披露する。その中にはマンモスの歯もあり、それを子ども達に触らせながらマンモスの説明を行っていた。



（図12：学者さんが本物のマンモスの歯を持ってきた！）

プロジェクトに先立ち、これら3つの小学校では「マンモスの時代」（ここでは後期旧石器時代）について学んできた。その中には学外から専門家を呼んでのアトリエなども行われた。この時代の人間は狩猟採集生活を行っていたが、狩猟道具をどのように作るのか、どのように用いるのかを実際に

道具を用いて子どもの理解を深めるワークショップなども行われた。



（図13：槍を遠くに飛ばすための知恵。やり投げ器を実際に使ってみる）

### 3. -4 理解して、伝えるために

最後に旧石器時代を基底として、その上に「他者理解」という目的を掲げた実践を紹介する。この実践はペリグー市の私立サン・フロン小学校（Ecole Saint Front de Périgueux）にて2006年9月から2007年6月にかけて、1年間をかけて行われたものである。このプロジェクトの立案者のセシル・コリネ教諭は当時教員歴5年であり、準備課程（CP）基礎課程1年（CE1）6歳児と7歳児の混合クラスの児童24名の担任であった。このプロジェクトは「クラスで盲目・弱視の子どもたちのために触れる絵本を制作すること」が最終目的となっている。

ヨーロッパでは「健常児が視覚で絵本を楽しむように、視覚障がい児も触覚で楽しめる絵本が必要であり、その選択肢も豊富であってほしい」という教育現場や保護者からの切実な願いに答え、90年代初頭頃から非営利団体が「触れる絵本」の製作・流通を担い始めた。そのような非営利団体のひとつである「夢見る指先」<sup>xiv</sup>が製作・出版する絵本のコレクションに、小学校教諭のセシル・コリネ氏が感銘を受けたことが、当プロジェクトの出発点であった。児童の



年齢や授業時間数を考慮し、オリジナル絵本の制作ではなく、既存の絵本を手がかりに一冊の「触れる絵本」をクラス全員で制作するという方法を取ることにし、その教材本として、旧石器時代をテーマとした絵本「モン・カイユー Mon Caillou」(邦題: みどりのこいし)<sup>xv</sup>を選定した。地域に馴染みのある「旧石器時代」を基底とした結果、協力機関として視覚障がい者のための非営利団体<sup>xvi</sup>やペリグー市立図書館に加えて国際先史時代センター、ペリグー考古学博物館、国立先史時代博物館が参画することになり、規模の大きな充実したプログラムが実現可能となった。

本プロジェクトに於いて、子ども達は、ただ与えられた原作の絵本を造形的に「触れる絵本化」すれば良いというものではない。原作の背景理解、視覚に頼らないで絵本へアプローチするという事(触れる絵本)の発見、視覚障がい者理解、グループワークなど、多岐にわたる学習事項が組み込まれている。このプロジェクトの就学目標は①「共存の精神を学ぶ」②「世界の発見・時間の概念を学ぶ」③「視覚芸術を学ぶ」④「フランス語を学ぶ」の4点であった。

本プロジェクトは以下のように展開された。児童は教材となる絵本のテーマである「旧石器時代およびその人間」について、想像して描く。今までに得た断片的な知識と想像が混ざり、科学的に誤った表現が続出するが、自由に描かせる。次に、「君たちは何故このように描いたの?」と問いかけ、それぞれの表現の根拠を話し合う時間を持つ。次に「視覚障がい者」についての理解を深める活動を展開する。具体的には、障害を持つ人のための博物館ガイドによるワークショップや「触れる絵本」の鑑賞、そして目隠しをしてレリーフに触るなどを体験する。教材絵本「モン・カイユー Mon Caillou」の読み解き。視覚・触覚(道具や

素材に触る)・聴覚(石器を作る音など)・嗅覚(火起こしのための蜜蝋の香りなど)を働かせて教材を理解する。このようにして「旧石器時代」と「視覚障がい者」という二つの柱を成すテーマについて十分に児童の関心や理解を耕した上で、「触れる絵本」の制作へと進む。どのようにしたら挿絵が簡素化できるか、素材をどのように活用したらよいかを十分に話し合い、検討をした後、機械による輪郭線の隆起作業の体験を経て、触れる部分の素材パーツの切り貼りをを行い、絵本を完成させる。

学年末の遠足時にまとめ・振り返りとして、ルフィニャック洞窟を訪れ、約1万3千年前の人々が描いた洞窟壁画を実際に描かれた空間の中で鑑賞する。

本プロジェクトは、「何を伝えるために」、「なぜ」、「どのように」とクラス全体で試行錯誤し、意見交換を行いながら、その過程の中で、「視覚障がい」を持つ子どもたちとの共存の精神について、共に理解して寄り添いたいという子どもたちの人間的な「思い」を育てようと試みられた。ただその際、本章で取り上げられた実践は、その「思い」を原動力としながらも、子ども達の表現活動の地平で「ぼくの(私の)」感覚、想像力、造形力を駆使して、「触れる絵本」という〈芸術的なもの〉を練り上げ、創り上げる活動であった。



(図14: 触れる絵本 様々な触覚でストーリーが展開する。夢見る指先 -Les doigts qui révent- 出版の絵本



“Crokato, l'animal qui change de peau”を触る子ども)

#### 4. 人間を理解するための美術（造形）教育—結びにかえて—

基本的に幼い子どもは「何にでも」興味を示す。そして夢中になる。従って、活動のテーマを定めるときに、テーマAの方がテーマBよりもその指導が安易である、もしくは子どもの学びにより多くを寄与するということはない。3章で紹介したプロジェクトはいずれもフランスの初等教育機関で行われたもので、ひとつのテーマについて、年間をかけて複数の科目で扱い、子ども達の理解を深化させているという特徴がある。ここで「旧石器時代」がテーマとされていたのは、地域性に依る理由も大きいが、人間の根源について問う「原初的なもの」そのものがもつ魅力は計り知れない。

一方、考古科学分野の研究が進み、「旧石器時代人」の芸術性や精神性の高さが認められるようになったのはごく近年のことである。1970年に書かれた美術の歴史に関する文献には以下のような記述がある。「腹をすかせた穴居人が洞窟のでこぼこをじっと見つけているうちに、それが獣のように見えてきたので、たき木の燃えかすで輪郭をなぞってみたのだろう。」「思考と感情の違いを我々ほどには理解していなかった旧石器時代の人々が、本物と絵を混同したとしても驚くにはあたらない。」このような旧石器時代人像はもはや古いものとされるが、「2万年前」という歳月の気の遠くなるような長さを理解できる大人は、彼ら旧石器時代人が「表現活動」を行っていた事実を「信じられないこと」と捉える傾向にある。その点、子どもは柔軟である。ジェスチャーの再現などを通して旧石器時代人を「自分」に引き寄せ、その「凄さ」に素直に感動する。獣脂ランプの心もとない灯をたよりに、迷路のように入り組んだ暗闇の中に分け入り、

時に足場を組んで、時に身動きもままならないような狭い空間で描いた人々を想像し、その表現活動へ向かう強い意志を感じ取ることができる。それは他者理解へと繋がる力であり、その育成が多様な価値観が混在する現在の現場に於いて、重要視されている事柄であろう。

子どもには大人が見失った根源的な「像」を感じとる鋭い感性がそなわり、それを梃子に豊かな想像力を発揮する力がある。この感じる力や想像力こそが表現活動への始原的な意志力となって、「わからないもの」「異なったもの」への強烈な興味・関心を抱き、それらが「他者」理解への「回路」となり、次のステップとして、それでは一緒に、協（共）働して理解し、作り、伝えることへとつながるのではなからうか。これらのことをフランス先史時代の洞窟壁画やそれを題材（手段）に実践している現代のフランスに於ける造形表現教育の事例が如実に示している。

このように個体としての子どもの宿る生命の「原初的なもの」（衝動活動等）と原初的な「対象（作品）」との出会いと相互交（流融合）、一致（同一性）のなかからこそ造形表現教育（美術教育）の原点があると考ええる。

#### 参考文献

- 小笠原文、「子どもと造形表現—フランス初等教育における学級プロジェクト」, 所収；小笠原雄雄編、『進化する子ども学』, 2009年, 福村出版, pp.164-180
- 小笠原文,「触れる絵本の制作についての一考察—造形表現プログラムの提案」, 2011年, 広島文化学園大学 学芸学部 紀要創刊号, pp.111-120
- 鈴木幹雄・長谷川哲哉編,「子どもの心に語りかける表現教育」, 2012年, あいり出版, pp.152-161
- 港千尋,「洞窟へ—心とイメージのアルケオロジ—」, 2001年, せりか書房



石井洋二郎, 「美の思索-生きられた時空への旅-」, 2004 年, 新書館

デヴィット・ルイス=ウィリアムズ(港千尋訳) 「洞窟のなかの心」, 2012 年, 講談社

H.W ジャクソン・S カウマン/木村重信(辻成史訳) 「美術の歴史」 1980 年, 創元社

降旗孝, 「教育現場における造形美術教育の実態と課題-山形県造形教育連盟実態調査からの考察-」, 2007 年, 山形大学紀要教育学科) 第 14 巻 第 2 号, pp.141-158

Xavier Lhomme/Fumi Ogasawara “Mon Caillou-Histoire d'un enfant préhistorique -” 2005, L'Hydre, 2008, CRDP et Pôle International de la préhistoire

## 注

i フランス西南部 アーキテーヌ州の州都はボルドー市, ドルドーニュ県の県都はペリグー市である。

ii 世界遺産リストに登録されるためには, 「世界遺産条約履行のための作業指針」で示されている(i)から(x)までの登録基準(2005 年 2 月改正)のいずれか 1 つ以上に合致しなくてはならない。

iii 1868 年, 鉄道工事の際に発見された。後期旧石器時代にヨーロッパに分布した人類で, 現代人と同じ, ホモ・サピエンスに属す。

iv ドルドーニュ県の東にある小さな街, モンティニャック montignac の中心から約 3 キロメートル南下した場所にある小高い丘。

v 2013 年より従来の「1 日 160 人」が「1 日 80 人」へと規制が厳しくなった。

vi Sigfried Giedion (1888-1968) スイスの建築史家, 都市史家, 美術評論家

vii この記述はレ・ゼイジー・ドゥ・タヤックにある 1 万 5 千年前の壁面彫刻 Cap Blanc (1909 年に発見された) についてのものである。

viii 先史ヨーロッパ時代の区分で, 約 1 万 8 千年前から 1 万年前を指す。後期旧石器時代最後の文化で, マグダレニアン期とも呼ばれる。狩猟採集文化の最盛期と位置付けられている。

ix 1575 年にフランソワ・ベルフォレストがこの洞窟について記述している。

x 国際先史時代センター Pôle International de la préhistoire 国(文化庁, 教育庁, 観光庁), 州議会(アーキテーヌ州議会), 県議会(ドルド

ーニュ県議会)の 3 つの組織から人材を雇用し, 運営も共同で行っている。児童・生徒を受け入れる学習センター部門を持ち, 専門の指導員による学習活動を行っている。

xi CP (Cours Préparatoire) 小学校準備級(日本の小学校 1 年生), CE1 (Cours Élémentaire) 小学校初級 1 (日本の小学校 2 年生)

xii フランスの教育機関は 9 月始業, 6 月終業である。

xiii ボルドー市の科学博物館 Cap Sciences で 2007 年 10 月 9 日から 2008 年 8 月 24 日の会期で開催された展覧会「マンモスの時代」“Au temps des mammouths” 国立自然史博物館 (Muséum National d'Histoire Naturelle) 企画。

xiv 夢見る指先 Les doigts qui rêvent 1993 年に設立された非営利団体でフランスにおける「盲目・弱視の子ども達のための触れる絵本」の制作・出版を担っている。創立者のフィリップ・クロデは元小学校教諭で, 七歳の全盲の少女の担任をした経験が, この活動へとつながっている。

xv Mon Caillou 邦題「みどりのこいし」旧石器時代専門の考古学者 Xavier Lhomme と造形作家である小笠原文の共著による絵本。2005 年に L'Hydre 出版社より発行されたのち, 2008 年に CRDP 出版社より発行された。

xvixvi ヴァランタン・アウイ非営利団体

L'association Valentin Hauy 視覚障がい者のための非営利団体。フランス全土に支部を持つ。



### Résumé

Ces derniers temps, l'importance de l'art plastique, qui n'est pas une matière principale dans la scolarité, a beaucoup diminué et, en conséquence, les heures de classe de l'art plastique (ou beaux-arts) de l'école primaire et secondaire se réduit plus en plus. Cette tendance de dépréciation de « l'art » dans la scolarité existe au Japon mais aussi en Europe.

Au Japon, l'objectif de cette matière est « de faire travailler la sensibilité des enfants » et « de faire ressentir la joie d'une création » afin de « cultiver et raffiner le goût artistique ». Cependant, une idée enracinée : « l'objectif absolu de l'art plastique est de finir une oeuvre techniquement excellée », gagne le public. Avec ces idées de « résultat absolu » et « l'objectif de cette matière », certains instituteurs ont le souci de diriger leur classe d'art plastique. De plus, cette idée empêche des enfants de ressentir la joie de processus de création et en grandissant des enfants aiment de moins en moins cette matière.

La façon de pratiquer l'art plastique dans la scolarité se confronte à ces divers problèmes. Cependant « l'art » ou « l'expression d'art » a toujours été une impulsion des hommes et une activité importante dans la société depuis l'aube de humanité. Cette étude considère l'expression d'art à partir du point de départ de l'art, et à partir de ce point elle cherche l'essentiel qui pourra être exploité pour l'éducation de l'art plastique.