

【論文】

芦屋市立美術博物館と 芦屋市立伊勢幼稚園との年間交流 PART 3 《きもちよいえのぐ》¹⁾

倉科 勇三

はじめに

前回のPART 2は、園児にとって魅力的な遊び場となった美術博物館で造形活動を行うものであった。足の輪郭を縁取りそれを芝生に釘打ちするという作業が自分自身のおそびの痕跡を残す仕組みとなり、活動の場そのもの、つまり芝生の見え方が変わるというのがその本質である。

今回述べるのは、夏の時期に行われていたプログラムである。芦屋市立美術博物館と芦屋市立伊勢幼稚園とが交流を始めた当初、一年間全体の流れを検討していた際に、幼稚園スタッフから「夏の暑い時期にボディペインティングもしくはフィンガーペインティングをやりたい」という要望があった。幼稚園で本格的にプールが始まる前の時期に体験させたいという意見から、夏休み直前の7月初頭に行くこととし、以来毎年恒例のプログラムのひとつとなっていた。

ところで、このボディペインティング・フィンガーペインティングという言葉は、身体の一部が直接絵の具に触れるという点の印象の強さからか、幼児教育の分野ではひとまとめにして扱われることもあるようだ。

しかし前者は支持体として、後者は描画道具として、それぞれ身体の一部を使うことを表す言葉であり、本来別々の意味を持っている。

ボディペインティングとは、身体を画面に見立てて絵を描くことである。例えば、全身を七色で塗りたくり変身ごっこをするものから、本当に身に纏っているかのような服装を身体に描くものまである。

一方、フィンガーペインティングとは、筆の代わりに指で絵を描くことである。指ならではの描線を楽しむ活動のほか、まるで筆で描いたかのような精密な風景画であっても指を用いていけばフィンガーペインティングと呼ぶことができる。

これらボディペインティング・フィンガーペインティングについて、筆者にはひとつの課題があった。それは「絵の具に直接触れて楽しかった」「大きな画面に絵を描けて良かった」というように、子どもが元気いっぱい動き盛り上がりを見せる一方で、「色が混ざって画面が真っ黒になってしまった」など鑑賞に堪える作品として仕上がらなかったことに対する声が聞かれる点に

ついてである。これは制作プロセスと結果をどう考えるかという問題であり、活動の目的を明確にし、そのための手順を丁寧に設定しなければならない²⁾。

さて、この交流においてどのような活動をイメージしているのか幼稚園側に確認してみると、「指で絵の具を触ってお絵描きしたり、身体に塗りつけてあそんだり、いろいろなあそびが出てくるような活動にしたい」とのことであった。これは、絵の具に直接触れる素材体験から出発するということであり、「手を動かすことで見えてくる世界を捉える」年間交流全体の目的とも一致する。

これらを踏まえて、今回の活動は作品を仕上げるのではなく、絵の具という素材を体験し、描く行為そのものをあそびとして見つけることを目的とした。

また、第1・2回目の《いせようちえんとびはくをむすぶ。》《びはくにあしあとをのこす》は筆者のアイデアによるプログラムであったが、今回は幼児教育では馴染の深い題材でもあるため、幼稚園スタッフが中心となって活動するのが良いと筆者は考えた。当時の伊勢幼稚園のスタッフは特別美術を得意としているわけではなく、つくることに対する苦手意識を持つ教員も少なからずいた。そこでプログラムのキーワードを「作品をつくらない」とし、絵の具と戯れることに重点を置いた活動になるように心掛けた。

実践プログラム《きもちよいえのぐ》

日時：2006年7月11日（火）9:00～10:45

場所：芦屋市立伊勢幼稚園

対象：年長・年少各2クラス（約100名）、幼稚園・美術博物館スタッフ

活動：園庭に配置した机の上で絵の具を混ぜ合わせる

当日の流れ：

- 9:00～ 机などの準備
- 9:15～ 全体挨拶
- 9:20～ 活動開始
- 10:25～ 机運びなど片付け

このプログラムでは活動場所を幼稚園の園庭としている。その理由は、美術博物館の芝生と違って地面が土であり、絵の具が飛び散っても後片付けがやすく、また園児が身体を洗うのに都合の良いプールがあるからである。

入園から少し経ち、年少組の園児が幼稚園での生活に慣れてきた頃という配慮から、年間交流は例年5月末に始まる。そして第1回目から短い期間に数回の交流を行いお互いが仲良くなったあと、7月に今回の活動を迎えることになる。園児にとっては、幼稚園の「おとなりさん」になった美術博物館（びはく）が、初めて自分たちの園にあそびに来るといふ特別な一日にあたるといえるだろう³⁾。

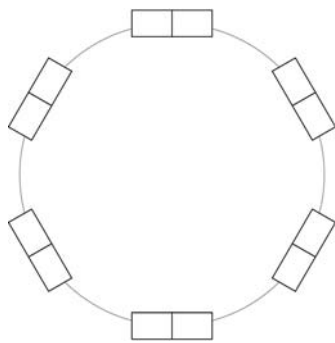


図 1

準備する材料は、まずゆびえのぐである。その名の通り素手で触ることを前提にした画材であり、赤、青、黄、緑、うす橙、白の6色を用意した。次に、絵の具を高増しするために、予め水に溶かした小麦粉をバケツ数杯分準備しておく⁴⁾。その他に幼稚園の備品である白い天板の机を2脚連結したものを6組準備し、園庭に輪を描くように配置する(図1)。つまり、各テーブルがそれぞれの色のコーナーになるわけだ。なお、机の周囲には段ボールで土手をつくり、絵の具がこぼれないようにしておいた。

園児の服装は、パンツ姿である。汚れを気にせず思いきり活動できるように、足下も裸足である。髪の毛に絵の具がつくと後処理に手間がかかるため、頭には水泳帽をかぶっておく。また、活動後は水道とプールで身体を洗うため、当日体調の思わしくない園児はTシャツを着たままに参加する⁵⁾。

序 盤

いつものように簡単な挨拶をすませた後、早速活動に移る。開始の段階では、園児はそれぞれ好きな色のコーナーにわかれており、各テーブルでは、幼稚園スタッフがゆびえのぐと水に溶かした小麦粉をスプーンで落とし、「ふたつを混ぜてみよう!」と言葉をかける。園児は大量の小麦粉と絵の具を掌でかき混ぜる感触に歓声をあげ、すぐにテーブルごとにあそびが生まれてくる。

黄色のコーナーでは、おそろおそろ指先で触っていた園児が次第に慣れてきて、みんなで協力しながらゆびえのぐと水溶き小麦粉を混ぜ合わせている。青色のコーナーでは、たっぷりの絵の具の中に両手を浸したり、すくっては垂らすなどを繰り返している。鮮かな色の泥んこあそびの中で、自分がつかむと素材がつかみ返してくれるような感覚に満足そうな表情を見せている。

白色のコーナーでは、白い机の上で色の違いこそ目立たないものの、柔らかさや冷たさ、重たさなど、ゆびえのぐと水溶き小麦粉両者の質感の違いを確かめる園児がいる。緑色のコーナーでは、勢いのあまり掌ですくっていた絵の具が垂れて、お腹の辺りについてしまったようである。そこからためしに身体に絵の具を塗ってみると、意外に心地よい。さらに大胆になって、腕や脚など全身に絵の具を塗り広げていく⁶⁾。

うす橙のコーナーでは、ある園児は自分が描いた線を迷路のように何度もたどり、その隣では、右手と左手のひとり鬼ごっこに夢中になっている園児がいる。赤色のコーナーでは、お絵描きが流行っているようだ。指先でゆっくりとりんごを描く園児とそれを「おいしそうだね」と食べる先生など、ごっこあそびが始まっている。ハートの形がりんごになり、爪を立てて複数の指で描いた線がメロンになるなど、描いては消しながら何度でもあそべる画面を前に、園児はどん



図 2



図 3

どんイメージを膨らませている（図2～4）。

中 盤

しばらく時間が経った頃に、先生から「別の色におでかけしてもいいよ。」という言葉がけがなされる。これは、色を混ぜるというあそびの追加だ。腕が真っ赤になった園児が白色コーナーに、黄色の園児が青色コーナーに移動すると自然に色が混色され、前者は桃色に、後者は緑色になる。「先生こんな色になったよ！」といった誇らしげな声からは、新たな色を発見した驚きがうかがえる。



図 4

色の変化に夢中になっている園児は、混色による濁りを「汚い色になった」とは捉えていないようである。鮮やかな色の絵の具が濁っていくことよりも、色の変化を楽しみ知らない色を発見することに面白さを感じているのだろう。

この色の混色と同時に、園児の移動によって各色のコーナーごとに流行していたあそびが別の色のコーナーへと持ち込まれる。前述の絵の具をすくったり垂らしたりしていた青色コーナーや、お絵描きをしていた赤色コーナーに緑色コーナーからの園児が加わることによって、絵の具を身体につけるあそびが追加される。

この辺りから次の段階のあそびが生まれてくる。例えば、前者では絵の具を掌ですくうだけでなく、手首から肘までを使いより大胆に絵の具をすくい上げるパワーショベルあそびが始まったり、後者では身体へのお絵描きが始まるなど、園児はさまざまな行為を推し進め、次々にあそびを変化させていく。

友達同士絵の具をつけ合うのはとても楽しい⁷⁾。(図5、6)「先生につけちゃえ」とはしゃいだ



図 5



図 6



図 7

り、別の色から集まって来た園児同士がお互い手を取りあって混ぜ合うなど、絵の具という素材を媒介としたスキンシップが自然に行われる⁸⁾。

時には指以外の描画道具が見つかることもある。園庭の片隅に転がっているタイヤを持ってきて机の上で滑らせたり転がしてみると、指とは違う模様が新たに生まれてまた面白い（図7）。

と、指とは違う模様が新たに生まれてまた面白い（図7）。

終 盤



図 8

時間が経つにつれて身体につけた絵の具が乾き、かさぶたのようになる。痒いような気持ち悪いような感触だ。これらを部分的に剥がしたり、水でふやかしてみるのも楽しい。

こうして一時間程度で活動に区切りをつけ、片付けに移る。周囲の土手を外し机を水場へ運び、水をかけながら絵の具を洗い流すのは園児の仕事だ。これと並行して水道とプールで身体をきれいにする。事後反省会で幼稚園スタッフが指摘するように、準備から片付けまでの活動全体が自然な流れになっているようである（図8）。

考 察

《きもちよいのぐ》の概要は以上である。それでは次に、このプログラムの特徴について見ていくことにしよう。

第一は、小麦粉を材料にして嵩増しするという点である。

ゆびえのぐは幼児教育の現場では定番ともいえる画材だが、決して安いものではない。このプログラムでは、材料が使い切れないほど大量にあることが活動の場を活性化させる要因のひとつになるため、水溶性小麦粉を用意して絵の具の嵩増しを図っている。

活動はゆびえのぐと水溶性小麦粉を混ぜ合わせることから始めている。白く滑らかな天板の机の上で両者を練り込んでいくこの作業は、絵の具づくりをしている感覚に近い。ここから園児は素材を使って何ができるか、どのようにあそぶかを自身の手を通して見つけていくことになる。通常絵を描くための準備段階だと考えられている絵の具づくりが、ここでは活動の導入となっている⁹⁾。

また、大量の絵の具と関わりながら、園児は、触れる、混ぜる、描く、書く、すくう、落とす、寄せる、引っ搔く、消すなどさまざまな行為を行い、同時に、指、掌、ひじなど身体のいろいろな箇所を道具として使い始める。混ぜるという作業が、道具としての身体の工夫へとつながることによって、「描く」あそびが多角的に生まれてくるのである。

第二は、テーブルを囲むという点である。

最初の段階では 16 名程度の園児が各色のテーブルを囲んで立っている。個々の園児のスペースは肩幅程度であり、通常の画用紙に絵を描いている時の感覚に近いようである。自分一人で描くあそび、或いは隣の友達と一緒に描く絵の具を混ぜ合うあそびなど、ひとつの机の中で個と周囲との関係がうまく保たれるのは、自分の立ち位置が確保されるという隣との距離感によるものだといえるだろう。

また、自身と支持体である机との距離も通常の描画に近く、描いたものを見るあそびが生まれやすいようである。概要で述べた、園児が指先でりんごを描きそれを食べる先生や、爪を立てて描いた複数の線からメロンを描く園児などからは、先に描いた形を見てそこから次の形へとあそびを展開していく様子が見て取れる。

ここで、筆者が経験したあるイベントの場合と比較してみたい。これは、美術館ワークショップを紹介する TV 番組の中で行われたもので、エンディングのために「大きな画面に絵を描く」姿を撮影したいというスタッフ側のリクエストから、急遽フィンガーペインティングを行った時の事例である。美術博物館の屋外の地面に縦横 2×4 m 程度のターポリン¹⁰⁾を設置し、その上で裸足になった小学生約 10 名が数色の水性塗料を使って自由に描いていくという活動であった。通常サイズの画用紙に描くのと異なって、全体像が見えない中で子ども達は掌や足を使って楽しそうに描いていた。この活動では、絵具を直接触る素材体験というよりも、大きな画面に身体

ごと飛び込んで行う描画体験に重きが置かれていたといえる。

こうした「大きな画面に絵の具で自由に描く」という方法は、幼児教育の現場その他でも実践例が数多くあることだろう。その一方で、こうした活動では「たくさん色が混ざって画面が真っ黒になってしまった」「活動の最初の5分で絵の具が濁ってしまった」「できあがり飾ろうと考えていたが、展示に堪え得るような作品に仕上がらなかったため廃棄してしまった」といった声が聞かれることもある。こうした感想からは、いつもの描画活動とは違う体験によって場が盛り上っていても、それで終わってしまうことに対する疑問が見て取れる。

筆者の事例の場合もこれに近いものであった。幸い撮影が完了した時点で区切ることを予め子ども達に伝えてあったため10分程度で終わることになったが、続けていれば画面は真っ黒になっていたのかも知れない。

一般に造形活動では「つくりながら出来上がってくるものを見て確かめ、それに工夫を重ねる」というように、つくることと見ることを繰り返していく。これに対して、上記のような画面に飛び込む活動は、つくりながら全体像を見て確かめることが「できないための方法」のひとつであり、それ故アクション性が強く、一気呵成に描いていくことにその醍醐味があるといえるだろう。筆者の事例の場合、

- ・机ではなく、地面に設置した大画面を支持体とする
- ・最初から色を自由に使う

という方法で行ったため、

- ・参加者が画面上を縦横無尽に動くので、個々のスペースが確保されない
- ・画面に身体ごと飛び込んでいるため、見るあそびが生まれない

という活動になっていたといえる。

これに対して《きもちよいえのぐ》では、机を囲む園児が白く滑らかな天板の机の上で、絵の具を混ぜることから始めている。お互いに協力して絵の具を混ぜたり、個別に描画を楽しんだりしていることから、友達がすぐ隣にいながらも個々のスペースは確保されていることがわかる。そして、支持体との適度な距離によって、画面に現れてくるさまざまな形や模様を眼で確かめながらイメージを膨らませ、さらに滑らかな天板によって何度も描いたり消したりすることができる。つまりここでは、描く・見る・消すという一連のサイクルが生まれ繰り返されているのである。

第三は、机を円形に配置するという点である。概要で述べた通り、各色のコーナーとなる6組のテーブルは、園庭に輪を描くように配置されている。活動の序盤ではテーブルごとにあそびの流行が生まれ、中盤になり別の色に移動することによって、色を混ぜるあそびが追加される。人の往来によって色が混ざり合うことでスキンシップが自然に生まれ、お互いの身体に絵の具をつけ合うあそびに拍車がかかっていく。同時に、別のテーブルからのあそびは既存のあそびとミックスされ、次のあそびへと展開していくのである。

ここで注目したいのは、ふたつの輪についてである（図9）。

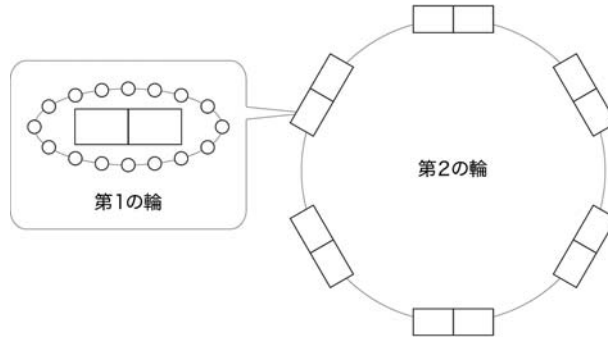


図 9

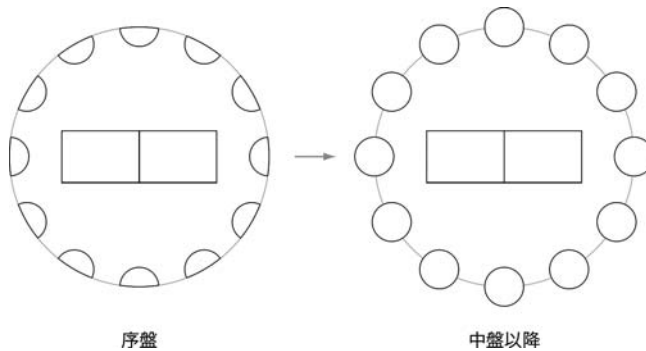


図 10

各テーブルでは、園児が机を囲んで輪を形成している。活動の序盤はこの第1の輪の中での出来事であり、園児は自分と机という個人的な環境の中で絵の具とあそんでいる。この時点での第1の輪は机ごとにそれぞれ自立した、閉じられた空間であり、それ故テーブルごとにあそびの流行が生まれることになる。

園庭全体で見ると、6組のテーブルが別の大きな輪を形成している。活動の中盤以降はこの第2の輪の中での出来事であり、園児が別のテーブルに移動することによって色やあそびが混ざり合い、それまでのあそびから次のあそびへと展開するということであった¹¹⁾。

ここで、改めて各テーブルを見直してみよう。中盤以降どのテーブルも、最初とは異なる園児が新たな第1の輪を形成している。人の出入りは終了まで途絶えることがなく、その都度あそびが変化し続ける。即ち、序盤において内側だけで完結していた第1の輪は中盤以降、外側に対しては開かれた輪へとその性質が変化しているのである(図10)。人の往来によって、第1の輪が自立性を保ちながら第2の輪に対して開かれていく点、これこそが中盤以降のダイナミズムの要因であり、それ故にあそびが変化し続けるのである。

ま と め

これまでの考察から《さもちよいえのぐ》のポイントをもう一度まとめてみると次のようになる。

a) 嵩増しのために絵の具を混ぜる作業から始めることによって、園児は道具としての身体を工夫し、「描く」あそびが多角的に生まれている。

b) テーブルを囲むことによって生ずる、隣の園児との距離感や個と周囲との関係をうまく保ち、支持体との距離感を見るあそびを促す。ここから、描く・見る・消すという一連のサイクルが生まれ繰り返されている。

c) 机の円形配置と中盤以降の人の往来によって、第1の輪（各テーブル）は、自立性を保ちながら第2の輪（園庭全体）に対して開かれ、あそびが変化し続ける。

これら3つのポイントによって、園児は素材と対話しながら自身の身体を使って、触れる、混ぜる、書く、すくう、落とす、寄せる、引っ搔く、消すなどを「描く行為」として捉え、次々とあそびを変化させていく。換言すれば、絵の具という素材と描く行為の可能性を捉え、何ができるか、どうすれば面白いかを考え、実現させていくのである。

また、活動全体の流れを「混ぜる」という視点から考えてみよう。

序盤は、ゆびえのぐと水溶き小麦粉を混ぜることから始めている。ゆびえのぐの赤や青色に較べて小麦粉の白さは影響力が弱く、水溶き小麦粉を大量に混ぜ合わせた前後でもそれほど色の変化はない。手の感覚を通して専ら絵の具の材質感を確かめているこの時間は、触覚的に混ぜる段階である。

次第に園児は身体のいろいろな場所を使い出し、さまざまな行為が生まれてくる。描く・見る・消すという一連のサイクルが生まれ繰り返されているこの時間は、行為を混ぜる段階だといえるだろう。

中盤になり別のテーブルへの移動が始まると、6色の絵の具による混色が起こる。それと同時に、人の往来によってあるテーブルで流行していたあそびが別のテーブルへ持ち込まれていく。中盤以降は、色彩、即ち視覚的に混ぜるとともに、あそびを混ぜる段階となっている。

特筆すべきは、円形に配置されたテーブルによる第1と第2の輪の関係である。序盤において円の内側だけで完結し閉じられていた第1の輪は、中盤における園児の移動によって自立性を保ったまま外側に対しては開かれた輪へと性質が変化する。これによって第2の輪である園庭全体が混ぜ合わされ、それ故にあそびが変化し続ける。混色による人の往来とは第2の輪、つまり園庭全体を混ぜるためのしくみである。

最初に述べたように、このプログラムの目的は、描く行為そのものをあそびとして見つけることにある。そして、造形に対して苦手意識を持つ幼稚園スタッフが中心となることから、キーワードは「作品をつくらない」とし、その手順は、個々のあそびから園庭全体を混ぜ合わせるとい

うものであった。この「混ぜる」ことに特化した仕組みによって絵の具という素材と描く行為の可能性を捉え、あそびを実現していくことが《きもちよいえのぐ》の本質であり、園庭は、作品を定着させる画面としてではなく、園児による多彩なあそびを文字通り混ぜ合わせるパレットとして機能するのである。

写真提供：芦屋市立美術博物館

協力：芦屋市立伊勢幼稚園

注

- 1) 年間交流の第1・2回目については以下の文献を参照のこと。倉科勇三「芦屋市立美術博物館と芦屋市立伊勢幼稚園との年間交流 PART 1 《いせようちえんとびはくをむすぶ》」(『美』第172号、pp.4-9、2007、京都市立芸術大学美術教育研究会)、倉科勇三「芦屋市立美術博物館と芦屋市立伊勢幼稚園との年間交流 PART 2 《びはくにあしあとをのこす》」(『美』第174号、pp.21-27、2007、京都市立芸術大学美術教育研究会)
- 2) 制作プロセスと結果の問題については、拙著『ワークショップのためのワークショップ——《しろいろくろいろ》で制作プロセスを考える』(2005、芦屋市立美術博物館)を参照のこと。
- 3) 交流が始まってからは、隣接する図書館帰りに寄り道したり、お弁当を食べに来るなど、美術博物館の芝生を活用する機会が多くあった。
- 4) 暑いこの時期の場合、腐敗を防ぐためには前日ではなく、当日の朝に用意する方が良いだろう。
- 5) 肌が敏感な園児がいるため、普段から自宅で使っている石けんを持参するようにしている。ただし、水のみでは洗い流し実際には使わないことが多い。
- 6) 例年、こうした全身塗りは緑色から始まることが多い。みどり星人、かえる人間などと言いながら男の子が中心になって絵の具をつけていく。
- 7) 絵の具のつけ合いについては、お互い同意の上で行うという約束事を事前に伝えていた。なお、体調不良など活動後プールで身体を洗えない園児はTシャツを着用しており、誤って絵の具をつけないための目印となっている。
- 8) ある幼稚園スタッフによれば、自分の脚が足首周りを残して絵の具だらけになったところ、それを見つけたある園児がその足首を掴んで絵の具を塗ったという。そのスタッフは「マッサージみたいで面白かった」という感想を聞かせてくれた。
- 9) 造形活動の多くは、準備段階にダイナミズムのひとつがある。
- 10) ターポリンとは、横断幕などに使用される防水布である。急な申し出であったため、その場にあったもので間に合わせた。
- 11) 園庭の片隅にあるタイヤがテーブルに持ち込まれたケースなどは、第2の輪のさらに外側からあそびの要素が追加されたと考えられる。

[くらしな ゆうぞう 美術教育学]