

シンポジウム「教育がつなぐ——社会、創造、造形。」



本稿は、東京造形大学創立50周年記念事業の一環として二〇一六年11月27日にアーツ千代田3331コミュニティスペースを会場として開催されたシンポジウム「教育がつなぐ―社会、創造、造形。―」の記録です。

シンポジウムでは、パネリストとして大坪圭輔氏（武蔵野美術大学教授）、塩川岳氏（立川文化芸術のまちづくり協議会委員）、谷口幹也氏（九州女子大学教授）の3人を迎え、小林貴史（東京造形大学教授）が進行を行いました。ここでは、50周年記念事業のテーマである「社会、創造、造形。」の3つのキーワードをもとに、造形活動が社会に果たしてきた役割と造形教育としてのこれからの可能性について、戦前、戦後の日本の教育の展開をふまえ、専門教育、普通教育、社会教育などさまざまな側面から意見を交わし明らかにしていくことをねらいとしました。

3時間30分間にもおよぶシンポジウムを通して、はじめに大坪氏からは今日の美術教育が置かれている現状とそこにある課題をもとに、塩川氏からはワークショップを中心とした社会教育活動から、そして谷口氏からは日本のアートシーンの展開と美術教育という観点からそれぞれの発表を行いました。

そしてその後、前半の発表をもとに進行の小林よりパネリストの3人に質問を投げかけることからディスカッションを展開しました。テーマとなったものは「美術教育に求められる能力」、「美術教育における連携」、「作家としての活動と社会教育活動」、「社会参画を通じた学生同士の交流」、「アートと美術教育の重なり」、「障害者と造形活動」であり、多角的に教育というものを見つめ、考えを深めていく機会となりました。また後半には、フロアの参

加者からの質問にパネリストが答えるかたちで、さらにそこから見えてきた課題について会場全体で共有することとなりました。

本シンポジウムでは、教育ということを切り口に、パネリストの発言とともにフロアの参加者からも多くの考えを求めたいと思っていました。実際にはその中で、やはりクリエイティブティの問題、また、美術教育の課題についても考えていくこととなりました。特に戦後の美術教育は、これまで創造性を核とした教育をめざして、教育研究者、現場の教師のみならず、作家をはじめさまざまな領域の人々が集い、その中で新たな教育のあり方、美術のあり方、デザインのあり方というものを真摯に考えていくことから、つくり上げられてきた経緯があります。そのことを踏まえ、今あらためて新たな教育を考えると、いかに我々自身が領域を越えたところで多くの意見を交わしながら、これからの教育のあり方、美術のあり方、デザインのあり方を考えていけるかということが一つの大切な課題であることを確認できました。

以上のことから、研究報別冊として本シンポジウムの記録を残すことが、当日シンポジウムに参加された方々のみならず、本学の教職員、学生をはじめ多くの方々にこれらのことを課題としてそれぞれの立場において考える一つのきっかけとなることを願っています。

なお、本シンポジウムの開催へむけては、二〇一六年の春より企画準備を始め、テーマならびに進行についての検討を重ねてきました。その過程において、有吉徹前学長より多くのご示唆をいただくことによつて、シンポジウムの実現へとつながっていくことができたことにあらためて感謝いたします。また、当日の会場準備、記録等においては多くの本学職員ならびに学生の力添えがあったことに御礼申し上げます。

小林貴史

# シンポジウム「教育がつなぐ―社会、創造、造形。―」

会場…アーツ千代田3331 1階 コミュニティスペース

日時…11月27日(日) 13時30分〜17時

パネリスト…大坪圭輔「武蔵野美術大学教授」

塩川 岳「立川文化芸術のまちづくり協議会委員」

谷口幹也「九州女子大学教授」

進行…小林貴史「東京造形大学教授」



## 第一部

小林 みなさんこんにちは。本日はお集まりいただきありがとうございます。東京造形大学が今年度創立50周年を迎え、その50周年記念事業としてこれまで様々な企画に取り組んでまいりました。今日は、シンポジウムという形で開催してまいります。

はじめに本学学長であります有吉徹より、ご挨拶申し上げます。よろしく願います。



有吉徹氏

有吉 みなさま、本日はご来場いただきありがとうございます。東京造形大学学長の有吉でございます。本日は、「教育がつなぐ―社会、創造、造形。」というテーマでシンポジウムを行うわけですが、私のほうからは、このテーマの後半にある「社会」「創造」「造形」という三つの言葉について、少しでも補足をさせていただきたいと思います。

現在、東京造形大学は、建学の精神を「社会をつくり出す創造的な造形活動の探究と実践」というフレーズで表現しています。本日のシンポジウムのテーマにある、「社会」「社会」「創造」「造形」の言葉は、この建学の精神のフレーズを構成している三つのキーワードをピックアップしたものでござ



全員

います。また、創立50周年を迎え、記念事業を行うにあたり、私たちは一つスローガンを作ろうということになり、この三つの言葉、最後に「。」がついていますけれども、「社会、創造、造形」、これを記念事業全体のスローガンとしています。

この三つの言葉には、いくつかの背景があります。本学の創立者・桑澤洋子は、常にデザイナーやアーティストの社会的な責任、あるいは文明的な責任というものを強調してこられたかたでした。私たちは、こうした創立者の考えを受け継ぎながら、常に社会性を意識した造形教育を行ってきたということがございます。

また、本学は、日本で大学名に「造形」という言葉を用いた最初の大学なわけですが、この「造形」という言葉にも深い背景があります。ドイツ語の「ゲシュタルトウング (Gestaltung)」という言葉を日本語に訳すときに、「造形」という言葉が用いられたと言われております。このゲシュタルトウングという言葉は、「形成する」という意味ですが、そこには単に物や形を形成するという意味だけではなくて、世界を形成するだとか、人を形成



するだとか、そういった意味が含まれているということです。そうしたことから、本学の創立者はおそらく「造形」という言葉に、社会と深く関係を持ちながら、時代の精神さえも作っていく、そういう活動として「造形」というものを捉えようとしていたと私たちは考えています。

現在の日本では、特に東日本大震災以降、被災地の復興や地方創生などの現場で、「デザインの思考」という言葉が流通し、広く認識されるようになっていきます。また、アートの世界でも、社会の課題などに取り組んでいくアーティストが増え、全国各地で、社会とアートの双方向的な関係性を探るようなイベントが増えてきています。今まさにデザインやアートは、社会から広く関心を寄せられ、期待も寄せられているところであると言っていると思います。

しかしながら、こうした動向の一方で、教育の領域では、中等教育の美術の授業時間数が減る傾向にあるなど、いくつか相反する動きもあるようです。本日は「社会」「創造」「造形」という言葉に、もう一つ「教育」という言葉を重ね、これを軸にして、現在のさまざまな課題や、将来に向けた展望について、意見交換がされることを期待しております。そして、それらをとおして、まさに「社会」「創造」「造形」それぞれの関係性が浮かび上がってくることを期待しているところであります。

それではみなさま、本日はよろしく願いいたします。

**小林** それでは、シンポジウムに先立ちまして、今回パネリストとしてご登壇いただいております三人のかたのご紹介をしたいと思います。まず初めに、武蔵野美術大学、大坪圭輔教授です。

**大坪** こんにちは。大坪でございます。

小林 続きまして、立川文化芸術のまちづくり協議会委員の塩川岳さんです。

塩川 塩川です。よろしく願います。

小林 三人目が、九州女子大学、谷口幹也教授です。

谷口 谷口です。よろしく願います。

小林 進行は、本学小林貴史が務めさせていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。このシンポジウムは、今、学長からお話をさせていただきように、テーマである「社会」、「創造」、「造形」、この三つのキーワードに沿って、今回は「教育」ということを一つの切り口として、造形活動がこれまで社会に対してどのような役割を果たしてきたのか、また、造形教育としてこれからの未来をどのような形で切り開いていく可能性を持っているのか、そのあたりを、三人それぞれのパネリストの方々からご提案いただくなかで、フロアのみなさんも含めて、ディスカッションを深めていきたいと考えております。

3時間半という長い時間を今回いただきました。決してゴールイメージを最初から決めて話し合いを進めていたり、何かの中で一つの答えを求めていたりすることではなく、話し合う中からその話し合いそのものが深まり、みなさんが課題を持つて、このシンポジウムからいろんなことを考えていただく機会になればというふうに思っております。ぜひ、後程みなさんからもご意見をいただく時間を設けたいと思っておりますので、忌憚の



大坪圭輔氏

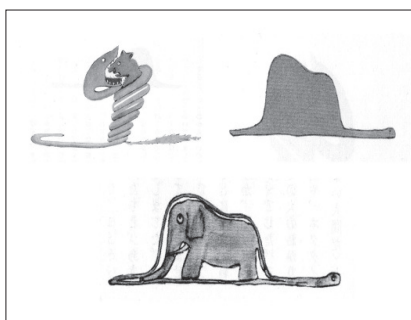
ないご発言を、よろしく願っています。

全体の進行について、確認いたします。今申し上げたように、これから17時までという非常に長丁場になります。まず初めに、三人のパネリストの方々から、それぞれのお立場からのご提案をいただきます。そしてその後、それぞれのご提案を元にパネリストの方々を中心に少しディスカッションを行います。だいたい目安として15時20分30分くらいまでの時間をとって、まず第1部という形で進めたいと思っています。

その後、15分ほど休憩をとりまして、後半に入ります。後半は、前半のディスカッションを元にパネリストの方々からのご意見をいただくとともに、ぜひフロアのみなさんからもご意見をいただきながら、参加者全員で、話し合いの時間を持ちたいと思っていますので、どうぞよろしくお願いいたします。

それではまず初めに大坪さんから、ご提案をお願いいたします。

**大坪** それでは早速始めさせていただきます。まず東京造形大学のみならず、創立50周年、誠におめでとうございます。益々の造形大学のご発展を祈念しております。型通りのご挨拶をしたつもりはなくて、本当に「おめでとうございます」という言葉を申し上げたかったのは、私2年前まで、武蔵野美術大学の理事・学長補佐、通常で言うところの副学長をやつておりまして、その段階で、東京造形大学、多摩美術大学、日本大学芸術学部、女子美術大学、それから東京藝術大学にお声掛けをいたしまして、美術大学連絡協議会という組織を作りました。当時、東京造形大学は諏訪敦彦学長でいらつしました。非常に積極的に、造形大学には諏訪学長を中心



資料 1

として参加していただきまして、現在もその組織は続いており、今申し上げたような東京を中心とした美術大学だけではなくて、全国の美術造形大学が集まってくるような方向で動いていると聞いております。そういった点では、お世話になったということも含めまして、あらためてお祝いを申し上げたいと思っております。

さて、今日の私のほうからの話題提供という立場で考えたときの私の立ち位置は、学校教育のお話をしていかなければいけないだろう、それが自分の役目だろうというふうに思っております。

それで、最初に、この映像（資料1）から始めます。これをご存知でしょうか。私は、武蔵野美術大学の油絵学科に入学しまして、そこで教職課程をとり、大学院を修了してから、公立中学校の美術の教師となり、美術教育の実際をスタートさせました。武蔵野美術大学で教職課程を学んだ最初がこれだったんですね。サン＝テグジュペリの『星の王子さま』です。その中に出てくる、サン＝テグジュペリ自身が描いたと言われているイラストです。先

ほどのおもちゃは、サン＝テグジュペリの著作権が数年前に切れたのでこういったものが作り放題になり、買ってきたものです。

私の恩師であり、私の前任の武蔵野美術大学の美術教育担当者であった村上暁郎先生は、「絵を描きたい」「デザインをやりたい」「ものを作りたい」と思っ、美大に入ってきた美大生たちが、教育という視点を持つにあたって、教育学から話しても仕方ないのだから、この『星の王子さま』から君たちは勉強してもらおうとおっしゃっていました。私は、村上先生から受け継いで、本学の美術教育法のテキストは、『美術教育資料研究』という本を一冊出しておりまして、それを使っておりますが、それもやはり巻頭は『星の王子さま』を置いております。元々『星の王子さま』というのは、サン＝テグジュペリ自身

である「ぼく」が、自分の中にある、ある種の思いを理解してくれる人を探しに行くという旅の物語ですね。その途中に星の王子さまに出会うという筋書になっています。

その旅の始まりの最初のところに、アマゾンのジャングルの中にいる大蛇の話、うわばみの話が出てきます。「ぼく」はすごく怖かった。動物をばくりと一呑みにしてしまう。ここにありますが、動物を一呑みしているような左上の図が載っていた。怖いなと思うわけです。

子供はよく、怖いなと思ったものを乗り越えるために、一度それを客体化します。要するに絵に描いたりすると、子供はその恐怖心を乗り越えることができるとうまく言われています。それは心理学的な立場からのことですから、またそういったことは、『星の王子さま』には書いてありませんが、「ぼく」もそれに従って、それを乗り越えたいと思つて、次の絵を描きます。この隣の、上の右側の絵ですね。これを描いて、周りの大人たちに見せに行くわけです。そうすると、周りの大人たちは、何で帽子が怖いんだと言うわけです。

大人というやつは何でものわかりが悪いんだろうと思つて、「ぼく」は下の絵を描くわけです。要するに小さな子供がよくやる、レントゲン描法というやつですね。「ぼく」は、うわばみが大きな象を呑み込んだその姿をレントゲン描法で描いて、あらためて大人たちに見せるわけです。そうすると大人たちはこう言うんです。「おまえそんなつまらんことや馬鹿なことやつてないで、ちゃんと算数勉強しろ、地理を勉強しろ、語学を勉強しろ」と言われてしまうのです。

「ぼく」はそれに失望し、自分のこの怖い思いをわかってくれる、そしてそれを表現した自分の思いをわかってくれる人を探すために、一生を捧げるわけです。要するに飛行機乗りになって旅をしていく、そういう物語が『星の王子さま』です。すなわち美術教育を君たちが表現者の立場からやろうとするなら、人が持っているこういう思いをちゃんと受け止められるような教師になりなさい、というのが大前提で、武蔵野美術大学の美術教育法の授業

の導入は、『星の王子さま』となっているわけです。

これはある意味では、絵を描くことが中心にあり、表現することが中心で、教育がその傍らにある武蔵野美術大学の学生たちには（東京の美術大学のほとんどの学生たちはそうかもしれませんが）、わかりやすかったし、自分たちがやっていることのある種の目的性というのを示してくれた気がしています。

最初にサン＝テグジュペリを取り上げ、次に教わるのが「チゼックスクール」です。教職をご存じでない方もいらっしゃるのでもちよつと説明しておきますと、一九二〇年代に、ウィーンで展開されました幼児教育の実践、事例の一つです。要するに子供のあるがままを表現させること、今我々が子供の美術というもの、子供達の表現の素晴らしさを味わうことができるのは、そのフランツ・チゼックという人物がそこで再発見したと言えます。ウィーン分離はその代表ですが、新しい近代の芸術運動も当然そこに影響していたと思います。

それから次に、ハーバート・リードです。我々学校教育の立場の人間が美術教育、芸術教育と言うときには、それを「Art Education」と訳しません。「Education through Art」と訳します。その意味をきちんと示してくれたのが、ハーバート・リードなのです。ハーバート・リードは『芸術による教育』(Education through Art)を、第二次世界大戦の終了直前に書いています。周りに戦死した人、街が焼かれる、それからロンドンですから、ナチスのロケットがどんどん飛んで来るという状況でそれを書いていきます。要するにこの悲惨な戦争が終わるためには、終わった後の平和な社会を築いていく人間というものは、アートというもの、あるいは表現することを、きちんと中心に考えなければいけない。そういった人間こそが、平和な社会を築いていけるんだ、というふうに唱えるわけです。それらが私たちの美術教育のスタートの本当の柱でした。

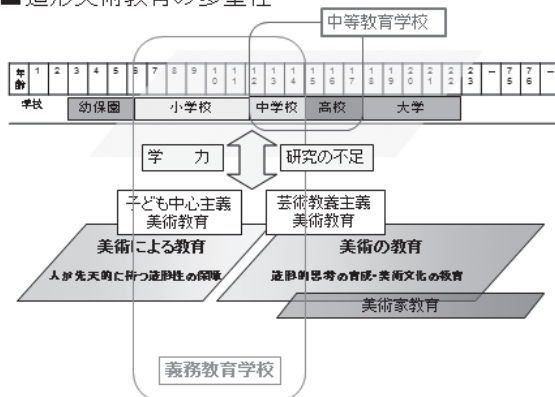
ただ、残念ながら、そういった人間の抱えているある種の感情や情感や、生きていく上でのある種の哀しみのようなもの、そういうものをベースにした美術教育は、消え去ったと思っています。すでにこれは、能力を育てる教

育に入れ替わってしまった。

この映像（資料2）は小さいので、詳細まで見ることはできないと思いますけれども、明治5年の、学制發布から現代までの大まかな美術教育の流れを、分けて書いたものです。上が様々な教科書などの事象で、真ん中が動きになっていて、その下に専門教育と書いてあります。こうやって並べてみると、本当に明治5年の学制發布から現代まで、さまざまな美術教育、芸術教育が展開したのは、みなさまのご存知の通りであります。真ん中の黄色い線が、終戦になります。戦前と戦後という形になっております。それを概略化した説明図がこの映像（資料3、次頁）です。現代の学校教育の組織と重ね合わせて、説明図にしています。上が年齢です。生まれてから、生涯教育、一生という形になっていきます。それぞれに幼稚園、小学校、中学校、高校、大学とあります。さらに新しい学校組織として、すでに小・中学校を一体化した、義務教育学校が今想定されています。今度新しい小中学校の学習指導要領が来年の3月に出ます。高等学校は翌年出ます。それ



## ■造形美術教育の多重性



資料3

でさらにその次の段階、さらに10年後においてはですね、普通の小中学校はなくなり、すべてをこの義務教育学校にしたいと、そういう想定もあります。すでに、実験校として義務教育学校はいくつかできています。小学生と中学生が一緒に生活をし、それから先生方も同時に小中学生を受け持っているという状態であります。

それからさらにここですね。これはもう少し早かったですが、二〇〇一年に最初にスタートした中等教育学校、要するに中学校と高等学校を一体化したものです。ですから中学生から高校生までと一緒に生活しております。私は武蔵美の専任になる前に、東京大学教育学部附属中等教育学校の、美術の工芸の教員をやっております。そこは完全に、キャンパスの中に、中学校1年生から高校3年生までがおりまして、彼らが一緒に生活をし、一緒に学び、それから教師の側が、中学校高校の教科の連続性を考えながら指導をするという教育をやっております。これが新しい教育組織です。

その少し前の段階の美術教育、学校における芸術や美術の教育というのは、ここの段階になります。要するに段差、落差といいますか、断裂とまでは言いたくないんですけども、幼稚園、小学校を中心とする、子供が先天的に持っている造形性を保証してこういう教育の動き、それを「美術による教育」、あるいは子供中心主



義美術教育と言ってもいいかもしれません。その次の中学、高校、大学、それからその次の社会教育になってくると、それを芸術教養主義美術教育、と言っていると思います。要するに美術「の」教育に変わるんですね。

このところが一つ大きな落差、段差があつて、そこがなかなか、研究者としても実践者としても、きちんとした方向性を見いだせないままにずっと来ていました。しかしながら、学校組織のほうに早々とこういう新しい動きを作ってきたんですね。僕がここで「段差があります」なんて言っていられない状態です。やがて、これらすべてが、学力という枠の中で考えられるようになっていきます。要するに学力論が、ここではつきりとしてくるわけです。ですから、「美術による教育」も「美術の教育」も学力を育てるのですよ、というふうに行政は変わってきたわけです。

かつて教育は、政治とは一步も二歩も間を置くものだというのが、我々の良識だったと思います。しかしながら近年は、完全に教育というのは政治の一部です。政策の一部です。ですから為政者が、学力を育てるための学校教育をこれから進めるのだ、それを持つて世界に行つて勝負できる人材を育てるのだという、要するに学力論、能力育成論に、教育が変わつてしまったのです。それはこれまでに私が話しましたような、『星の王子さま』やチゼックやハーバート・リードやそういった人たちの、子供達の思いだとかそういうものを保証していく教育から、変化せざるをえなくなつた。そういうことでございます。

この動きは、実は第一期の安倍政権が、教育基本法、学校教育法をいつせいに変えたときからあつたんですね。ところが、あるとき我々は、教育基本法の中に「愛国心」が入ることに注目しすぎていた。それは私自身の反省でもあるのですけれども、愛国心ばかりに注目した結果、この学力論のほうには、あまり注目しなかったのです。その当時の美術教育の学会や研究者の話も聞いても、この学校教育法第30条第2項「学力の三要素」が法律として決定されるということをきちんと取り上げた研究は、ほとんどなかったのです。ところが、このことが今現実になろ

うとしている。要するに今度、来年3月に発表される新しい学習指導要領はまさしく、この学力を育てるための学校教育をやらねばならないということになるというわけです。これは我々がアートというものを、あるいは芸術というものをどう捉えるかというのとまったく違った位置づけに教育が置かれようとしている、ということです。

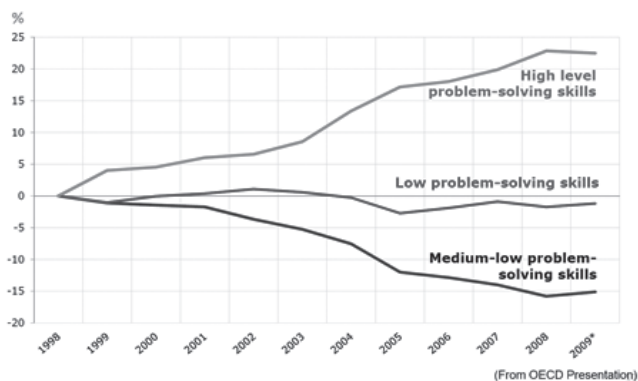
いや、学校教育の中で美術の時間は大切です、音楽の時間も大切です、図工もちゃんと残ります、少なくともったといながら、来年3月に発表される今回の新しい学習指導要領で時間数は減りません。減りませんが、増えもしません。そのまま時間数は同じです。今現在新しい学習指導要領を作るためにいちばん文部科学省で発言権が強いのは、大臣補佐官の鈴木寛氏です。彼は、こういう我々の美術教育のシンポジウムに出てきてですね、芸術教育は大切です、それがなければ将来の日本はありません、とまで言います。しかし時間数は増えません。それは他にもやることがいっぱいあるから。

彼が芸術教育は大切ですと言っているのは、芸術によって人が救われるという観点じゃないですね。人の能力の一つに芸術が必要なのだということです。それからもつとと言うと、芸術文化が根付いている地域にはテロがない。今のように人々は、芸術文化が進展する社会を望む。だから芸術文化のある社会は荒れないんだということです。安定した社会を築けるその要素としての芸術教育なのです。そのあたりを踏まえておかないと、いささか文科省あるいは文化庁あたりが言う、これから芸術は社会の中で重要になってきますよという言葉の裏に、はたして為政者としてのどういう狙いがあるのかということは、押さえておく必要がある。そこはちょっと要注意かなと思っております。特に今のような能力主義教育に移っていくベースにしているのが、最近新聞紙上でもよく見かけるようになりまして、OECDによるPIISAテストなどの結果です。こういったものをベースにしているというわけです。

もう一つ、今考えられている新しい学習指導要領が目指しているのは、二〇三〇年という段階で、日本社会はど

# Evolution of employment in occupational groups defined by problem-solving skills

政策対話  
資料技術



資料 4

うなっているか。もつと言うと、今の小学生や中学生が、二〇三〇年という段階でどんな生き方をしていますかということを問うのだということです。それを保証できる学校教育にしなければならぬ、というのが大きな目的になっています。ですから、協働型問題解決能力、世界で生きるためのグローバル・コンピテンス、グローバル・コミュニケーション能力、文化横断的、相互的なものを考えたグローバルな思考、多様性の尊重、シチズンシップ、地域的課題とグローバルな課題の相関、それから必要な能力を育むために主体的に深く学ぶアクティブ・ラーニング等々があり、最近では誰が切り盛りするのだということになるわけです。

後ほど今日同席していただいている塩川さんに私はお尋ねしたいのですが、これは、さまざまなアートプロジェクトで言っているテーマと重なってくるんですよ。ただし、狙いはあくまでも能力育成なのです。しかし実際、さまざまなところで行われているアートプロジェクトは、私も観たり参加したりしてみると、どうも似てくる。重なってくる。このところを、今日はひとつお二人も交えて、フロアのかたも交えて議論していただくことかなというふうに思っております。

それでちょっと先のほうへ進ましていただきますと、先ほど二

〇三〇年の話をしました。端的なお話をしますと、二〇三〇年を目指して能力主義教育をやるのだということの背景については、この映像（前頁、資料4）がいちばんわかりやすいと思います。いちばん上が「high level problem solving skill」、真ん中の赤い線が「low level problem solving skill」、いちばん下が「medium low level problem solving skill」です。要するにどれだけ高い問題解決能力を持っているかということで、将来像が変わってきますよという話なのです。「high level problem solving skill」というのは、非常に高い問題解決能力を持っている、知識とか、能力、技能、そういったものを総括してそれを生かすことができる人たち。それが「high level」の人たち。その人たちは、これからの社会の中で、かなり重要な役割を果たしてきますし、仕事の役割も広がってきますよ、ということを言っている。これはOECDの研究所が発表したデータです。

真ん中は「low level problem solving skill」。どちらかというと、単純作業とか現場の労働ですね。そういったことをやっていく人たちの必要性というのは、変わらない。やっぱり必要なんです。現場で動く人たちというのは、ある程度必要なんです。いちばん下降するパターンは何かといったら、「middle class」だ。middle classとは何かといったら、知識を知っているだけ。たとえば、車の運転士さんとか、乗り物の運転士さんというのは、技術、技能を正確に使うのが仕事ですよね。そういうものがどんどんなくなっていく。人工知能などの話題が最近出てきていますけれども、ああいった人工知能などが、どんどんとって代わりますよ、ですから事務職の方、乗り物の運転、いちばん身近なところではレジ打ちとかですね、そういった知識とか技術をそこそこ知っているのだけでも、それをそのまま使うだけの職業というのは、減ってきますよ。だから、これからは、知識・技能を有効に使い、しかも周りと連絡を取り、グローバルな視点を持ち、しかも協働して問題解決にあたるような人が必要なのです。というのが、文科省の見解なのです。

こういう舵取りが進んでいるなかで、私と同じような美術教育を勉強なさったみなさんが今日たくさん来てらっ



塩川岳氏

しゃいますけども、ハーバート・リードは遠くなった、チゼックも遠くなった、まして山本鼎はもう上田の片隅から消え去りつつある、という中で、新たな能力主義の芸術教育が浮上してきているのだということを問題提起として、私からの最初のお話とさせていただきます。以上です。

**小林** ありがとうございます。現在の、美術教育というものを俯瞰して、とてもわかりやすくお話いただきました。お話の中では、塩川さんへの問い掛けもありましたが、続きまして塩川さんからお話をお願いいたします。

**塩川** はじめまして。塩川と申します。大坪先生は油絵科出身だったのですね。

**大坪** はい、そうです。

**塩川** 僕は多摩美卒業なのですが、やはり油画科出身です。ということとはみなさん絵画科出身なのです。私は、直接学校教育の現場に携わっているわけではなく、自分がプレイヤーであること、街づくりに文化芸術はどのように関わっていけるかということ、外側から見ているという意味でここに参加させていただいていると思っております。ですので、少し的外れな話も出てくるかもしれませんが、正直な話をさせていただきますと思っております。

それでは、自分がやっていることをまず知っていただくということで、



資料 5



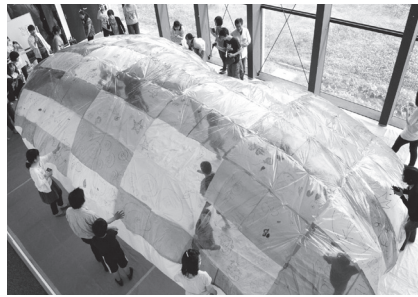
資料 6

軽く自己紹介をさせていただきます。私は、多摩美術大学の絵画科を卒業していきまして、当初は、ごく個人的な作品を作っていたのですが、二〇〇〇年代のはじめから、コミュニケーションワークへ移行していきました。そこからワークショップベースの活動に入っていきます。キーワードとして「モノからコトへ」、そして「個人から協働へ」という方向に、仕事の内容が変わっていきました。アートをコミュニケーション・ツールに、ワークショップをベースとした作品展開、そして、さまざまなコトづくりを行ってきました。

ほとんどがビジュアルなのですけれども、3つの事項に分けて、自分が実践している活動をパワーポイントで見せたいと思います。はじめに、「アートをコミュニケーション・ツールに」ということで、お話をさせていただきます。これ（資料5）は新潟大学教育学部のアートイベントに参加した時のもので、作品を外側から見たところです。人型などのいろいろな形があり、穴が開いています。作品の内側は、鑑賞者がチョークなどで自由に落書き

きができるようになっていて、それに伴い色や模様が変わっていきます。すると外側からの様相も変わって見える。つまりワークショップ・コミュニケーションによって見え方が変化するという参加型の作品です。これ（資料6）は「光る絵」といしまして、参加者が鉛筆でランダムに線を描き、その交差したところを、蛍光塗料で塗っていきます。そして部屋を暗くしブラックライトを照射すると、蛍光塗料が反応して光る仕組みです。明るい状態で見た時とは作品のイメージが変化します。





資料 7



資料 8

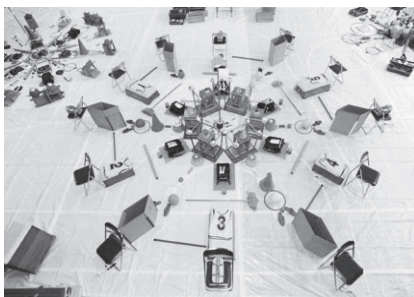
このように、鑑賞時に仕掛けを施した体験型の作品やワークショップを、小学校を中心に、最近では大学などでも行うようになってきました。これ（資料7）は、東京造形大学の附属美術館企画の展覧会です。いわゆるエアドームですね。カラービニール袋を切るところから始めて、それをつなげて大きな立体物を作る。その中に入って鑑賞するといった、ワークショップベースの参加型プログラムです。2時間〜3時間と、比較的長い時間をかけて親子が共同でつくっていきます。同様の

プログラムは他にもたくさん行っています。これ（資料8）は企業のJTBとのコラボレーションで行ったものです。私のアトリエは立川にあるのですが、このプロジェクトは立川高島屋さんとの社会連携として行ったものです。昔、デパートの屋上には子供が遊べるような遊園地があったのですが、そのような「場」を作りたいということで計画・実践しました。立川高島屋さんは、シルバー世代がメイン顧客の百貨店なのですが、子どもや3世代家族が来店しやすい環境をつくりたいということで、体験型アートコンテンツを使って、屋上遊園地的な空間を作りました。1週間の期間に全部で6つのコンテンツを展開しました。先程のエアドームですとか、長さ10mあるドローイング・ボードという落書き用の仕組みですね。そういったものを設置しました。

2つめに「学校と関わる」についてご紹介します。二〇〇四年より、多摩美卒業生の組織である、多摩美術大学校友会というところで「出前アート大学」という学校アウトリーチを行っています。先程、大坪先生がおっしゃら



資料9



資料10

れました話と関係があるのですが、学校の美術教育を取り巻く状況として、授業時間が減少する傾向にあり、いわゆる技術偏重の美術教育から、体験型・参加型へ移行していくことが必要なのではないかなという問題意識がありました。そこに現場の教員だけではなく、アーティストやデザイナーが関わることができるのではないかと一発想から、学校アウトリーチという活動を開始しました。全国の小学校に、卒業生のアーティストやデザイナーが入って、比較的大規模な体験型のワークショップを行うという内容です。そのプログラムコーディネートをさせていただいています。

学校に入る意味として、いくつか考えるところがあります。一つはやはり図画工作の時間削減をフォローできるのではないかとということ。2つめに、学校では図画工作が好きな子もいれば、嫌いな子もいる。そこにアーティストが入っていくことで、「こんなことを大真面目にやっている大人たちがいる」ということを知ってもらいたい。

その人が本気で思っていることの実践、つまり、リアリティが、子供に何かを伝える上で大切なのではないか。そういった観点で、アーティストが学校に入っていくことはとても意味があるのではないかと思っています。

「出前アート大学」は、現在までに49回の授業を行っています。卒業生には、絵画出身から、彫刻、デザイン、テキスタイルといったいろんな科がありますので、それぞれ一線で活躍しているアーティストやデザイナーがたくさんいます。そう





資料11



資料12

いった人たちと授業を一緒に考えながら展開しています。

いくつか事例をご紹介します。これ（資料9）は油画出身の、開発好明さんというアーティストです。彼のワークショップは、作った工作が空に飛び上がるまで風船をつけ続けるという、とても単純なワークショップです。けれども当然、重いものはなかなか飛び上がらない。風船を何十個もつけないと飛ばないんです。それでもこれだけ重いものが空高く舞い上がると、子どもは学校の中ではできないことが実現できるという喜びや達成感に包まれる。とても人気のあるワークショップです。

それから、これ（資料10）はデザイナーの瀬戸けいたさんの授業です。学校にあるいろいろなものを、結晶の形に並べていくというものです。規律性とか規則性を生かしたデザイナーらしい視点のワークショップです。雪の結晶のでき方などを講義した後に、学校にあるものを集めて、グループでオリジナルの結晶をつくるというプログラムです。

これ（資料11）は、大日本タイポ組合という2人組のユニットです。人が文字になって、ひらがなの50音を作るワークショップです。この授業を元にアプリケーションを作り、実際にタブレットなどで使えるものを開発しました。

それから多摩美とは離れるのですが、同じような学校アウトリーチの仕組みを、民間でもできないかと考え、ベ



資料13



資料14

ルマーク教育助成財団の協力で、アートワークショップを出前する仕組みをつくりました。多摩美と比べると規模は小さいのですが、全国の小中学校や幼稚園などで行っています。これ（資料12）は栃木県の鹿沼市というところで行ったプログラムです。ダイダラボッチという大男の伝説がある地域で、その「足跡」をテーマに活動しました。全校生徒が37人の学校なのですが、全校生徒でエアドームをつくり体験・鑑賞しました。

これ（資料13）は長野県の小学校です。全校生徒がなんと5人という学校で、下見の際に、何ができるか考えたのですが、転校生として美大生を2名連れていき、一緒にいたずらをするというプログラムを行いました。美術室を全面アルミホイルで覆うといういたずらをしてきました。先生にはずつと内緒で作業をして、最後に先生をお招きするというストーリーで行いました。

これ（資料14）は東京造形大学の佐竹宏樹さんに講師をお願いしたものです。50個の凧を版画の技法を使って制作し、連凧として飛ばすというプログラムです。

次に、立川市で行っているプロジェクトをご紹介します。「校壁をまたぐ」とありますが、教育現場は当然のことながら、通常、中学校は中学校、小学校は小学校と校種別の授業が行われています。それを縦につなぎたいという気持ちがあり、幼稚園児から大学生までと一緒に活動できる放課後美術部をつくりました。立川市（行政）の協力を得て、アーティストが美術部の部長となり、協働して面白いことをするというプロジェクトです。こ



資料15



資料16

りました。こういった活動を、年間3回、今までに9回行っております。

3つめは「地域と関わる」についてです。美術や芸術が、美術館やギャラリーといった特別な場所だけではなく、「手を伸ばせばすぐそこにある環境」をつくる必要があります。アメリカやヨーロッパでは一般的なことなのですが、「石田倉庫アトリエ」という共同アトリエを構えております。アメリカやヨーロッパでは一般的なことなのですが、自らのアトリエ公開を10年ほど前から始めました。この試みはかなり周りに認知されていて、2日間で二〇〇〇人くらいの人が訪れるようなイベントになっています。普段の制作の現場を公開し、ワークショップやシンポジウムの開催などを行っております（資料17）。

それから、社会・地域との連携ということで、3年前よりワークショップイベントを開催しています。立川市の旧市役所をリノベーションした「立川市子ども未来センター」というコンパクトで素敵な建物があるのですが、ソ

れ（資料15）は最初のプログラムですが、拾ったものに紙粘土で肉付け（補完）をして、それがどんなものだったのかを想像するという内容です。お寿司になったり、自転車になったり。自分たちが拾ったものが、元通りになるのでもいいし、新しいものを想像（創造）するでもいい。想像力をかき立てるようなプログラムです。これ（資料16）は、共同で自分の背丈より大きいものを作るというプログラムで「でかく・動く」というテーマを掲げて、乗り物のように動くオブジェをつく



資料17



資料18



資料19



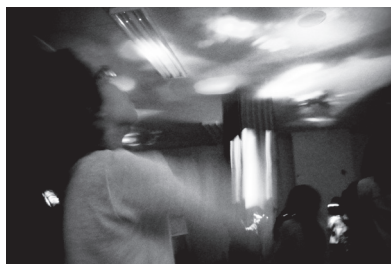
資料20

フトコンテンツ的にやや中途半端なところがあり、アートを用いて何かできないかということから、ワークショップベースの地域連携プロジェクトを、立川文化芸術のまちづくり協議会において企画・提案しました。

立川市には美大がないのですね。大学自体が音楽大学と体育大学の2校しかない。どうしようかということで、周辺自治体の武蔵野美術大学や東京造形大学の小林先生にご協力をいただきました。さまざまなジャンルの「得意」をワークショップのフォーマットに落とし込み、大学や専門学校などの教育機関や、企業、行政、商工会議所など、複数組織の地域連携事業として「五感の体験。ワークショップ×ワークショップ」というイベントを立ち上げました(資料18)。オペラの体験ですとか、たくさんさんのドラムを持ち込んで「ガラガラポー」を演奏したり、東京女子体育大学さんのダンス体験(資料19)、そしてこれは東京造形大学の佐竹さんのワークショップですね。さらにシンポジウム(資料20)も行いました。とにかくいろいろなことを試みています。これ(資料21)は小林先生

のゼミで、昨年参加していただいたものです。これ（資料22）は、立川のクリエイティブ企業「福永紙工かみの工作所」の紙の造形ワークショップです。多摩信用金庫さんには、お金を数えるワークショップで参加していただきました。また、東京ガスさんには、不要になったチップみtainものがあるのですけれども、そういうものを使ったワークショップを行っていただきました。こちらは今年度の様子です。武蔵野美術大学芸術文化学科のアニメ制作ワークショップ（資料23）ですとか、東京造形大学さんの回るおもちゃを制作するワークショップ（資料24）です。このように、大学や企業、行政など、さまざまな組織をつなぐプロジェクトを行っています。

まだまだお話ししたいこともあるのですが、あまり長くなるといけませんので、このくらいにさせていただきますと思います。これからまたディスカッションという形でいろいろお話しできればいいかなと思っています。ありがとうございます。



資料21



資料22



資料23



資料24



小林 ありがとうございます。非常にビジュアルに富んだお話でした。また具体的なところのお話は後程のデイスカッションの中でということで。それでは、三人目になります谷口さんからお話をお願いいたします。

谷口 九州女子大学の谷口と申します。よろしくお願いいたします。東京造形大学の出身です。学長の有吉先生が所属されていた具象コースにいて、当時の自分を考えると、今日この場でお話をさせていただくことが本当に不思議であり、そしてとてもありがたいことだと思っております。

私が学生だった当時の東京造形大学は、まだ古い校舎でした。4年次に相原の現校舎に移り、研究生時代を含め本当にお世話になりました。20代後半から、今横におられます小林先生をはじめ多くの小学校、中学校の先生方からいろいろと大切なことを教えていただきました。そして日本のアートシーンに関わるなかで、さまざまな人に出会いました。その経験をベースとして、30代で鳴門教育大学での研究生生活をスタートさせ、現在、九州女子大学では、図画工作、図画工作指導法、保育内容（造形表現）など担当しています。

なかなか女子大生相手の授業は難しいところがあるのですが、教育者になる人たちに私は何を伝えたいか、私に何ができるのかと日々考えているところです。本日は、私がこの10年で考えてきたことを紹介できればと思います。

今日の発表ですが、具体的に、「広がるアートの現場 技能の実践家…つなぎ開く人たちから考える美術と教育」ということでお話しさせていた



谷口幹也氏

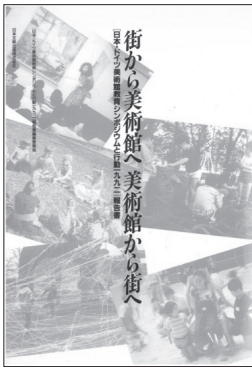
だきます。私なりに本日のシンポジウムのテーマ、「教育がつなぐー社会、創造、造形。」のベースとなる、現代の事象を紹介させていただきたいと思っています。そして本日お話ししたいことですが、「広がるアートの現場」、「造形遊びから鑑賞教育へ」、「技能の実践家へ」、「問題は何か」の、四つの柱でお話しさせていただきます。

「広がるアートの現場」。街に出た美術館をまず紹介します。多くの方が充分にご存知のことと思いますが、私なりに一九九〇年代以降のアートシーンをお話したいと思っています。

塩川さん、大坪先生にとつて、ファールレ立川は非常に身近な存在だと思いますが、一九九四年、私が東京造形大学を卒業するぐらいのときに、ファールレ立川がスタートします。当時のことを考えると、北川フラムさんの存在が、日本のアートシーンではすごく大きな存在だったと思います。そして街そのものが美術館になるというのは、非常に大きな転回点だったと思います。美術教育の関連で行きますと、一九九四年に『街から美術館へ 美術館から街へ』（資料25）というタイトルで、日本とドイツの美術館教育のシンポジウムが行われています。これは日本文教出版から出版されていますが、非常に大きなタームになっています。

後ほど紹介しますが、鑑賞教育がこの10年で非常に重視されるようになりました。その前提ベースとなることが一九九〇年代に行われていたと考えていいと思います。私は、今年で47歳になるのですが、我々が20代のときのことを考えると、セゾンの文化の影響が非常に大きかったと思います。

西武美術館やアール・ヴィバンといった洋書専門店が、大きな存在としてありました。そういったいわゆるバブル的な文化状況、そして一九八〇年代初頭から一九九〇年代における美術館の乱立などを考えたとき、日本の現在の教育、文化、美術の前提が作られたのが、この一九九〇年代だっ



資料25



資料26

たのではないかと考える次第です。

ワークショップ、参加型のアートの広がりというのも、今日を考えるのに重要な要素だと思います。塩川さんのご発表、非常に楽しく見させていただきました。やはり同時代を生きてきた方だと思った次第です。ワークショップ、参加型のアートの広がりということで言うならば、二〇一一年に、武蔵野美術大学が『美術館のワークショップ』（資料26）という本にまとめられています。この本で紹介されている世田谷美術館の高橋直裕さ

んの存在は、日本の美術館教育、ワークショップを考えていく上では、非常に大きな存在です。私は東京造形大学の研究生を修了した後、東京学芸大学でお世話になるのですが、当時の私も、世田谷美術館の美術館教育、ワークショップに胸をときめかせましたし、ある種、学校教育では体现できないような熱を感じていました。この当時、ワークショップがコミュニティの活性化、学校にはないダイナミックな時間という形で注目されるようになり、ワークショップ自体がある意味一般化したと思います。そして街づくりの非常に重要なアイテムとして、いろんなことが行われているという現状があると思います。

ここから二〇〇〇年代以降の話をしたいと思います。国際展、日本で花開いたトリエンナーレ、ビエンナーレのことです。まず「大地の芸術祭」。先ほど申し上げた北川フラムさんの存在のインパクトとは、今も大きくあると思います。私も「大地の芸術祭」に何度となく通いましたし、鳴門教育大学の助手時代には、私も北川フラムさんに関わることがあつて、四国・徳島から、学生たちと車3、4台のツアーを組んで、ゼミ単位で「大地の芸術祭」に関わるということがありました。学生たちと寝食共にし、その土地の中でいろんなものに触れ考えた経験があります。たとえば近隣の海外、韓国では、光州ビエンナーレや釜山ビエンナーレと、国際展が世界的に展開されてい



ますが、日本のビエンナーレ、トリエンナーレ、国際展のあり方は特殊なところがあると思っています。それは後ほどお話しします。

こういった「大地の芸術祭」をはじめとした国際展でも、やはり先程申し上げた参加型アート、ワークショップが多々展開されています。土地の人達と一緒に作る、共同制作としての作品もありますし、逆に作品の中に来場者が作品の一部になり、作品に参加していくというあり方も存在します。さまざまな参加型アートが展開されたのも、一九九〇年代以降のワークショップのある種の熱がそのまま二〇〇〇年代の国際展の中でも展開されていたのではないかと思う次第です。



資料27



資料28

また、二〇〇一年から横浜トリエンナーレがスタートします。こちら（資料27）は二〇〇五年の横浜トリエンナーレの様子ですが、川俣正さんが総合ディレクターをされていました。私はこの当時、鳴門教育大学で助手をしていたのですが、助手ですので、普通の先生方よりは時間があったのですね。川俣さんが何を考えているかということと、現場で人々がどんなことを行っているかを肌で感じたいと考え、2週間ウィークリーマンションを借りてボランティアとして会場に通うという経験をしました。この経験を元にシンポジウムを開くのですが、先ほど申し上げた参加型アートが全面に出てきた展覧会というのが、この「横浜トリエンナーレ2005」だったと思います。この後も、さまざまなディレクターによって展開されてい

ますが、これだけ祝祭的であり、笑い声に溢れ、家族連れが多かった展覧会はなかったのではないかというのが私の印象です。

これ（資料28）はフィリピンのアルマ・キントというアーティストによる作品です。フィリピンのスラム街で、人身売買や幼児虐待が日常である現状を生きた子供達のことを想像してほしいと、ソフト・スカルプチャー（ぬいぐるみ）と蚊帳を使ったインスタレーションの作品です。そしてこのインスタレーションに貼られているのは来場者が書いたメッセージです。夢のイメージとかそういったことをいろいろと貼り付けていく。作者と共に来場者が作品を作っていくようなものです。

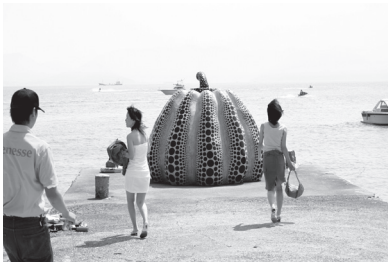
さまざまな参加型アートが展開されたのがこの横浜トリエンナーレ2005だったと思います。川俣さんは、このトリエンナーレに関わっている以上、このトリエンナーレを作っていくプロセス、毎日生まれ変わっていくプロ

セスを重視していました。またZAIMという、区役所跡を使ったスペースで、常にシンポジウムやトークセッションを頻繁に行なっていました。

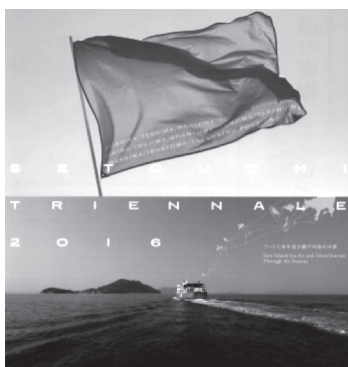
横浜の中華学校に王節子先生という方がおられて、川俣さんとの出会いをきっかけに、子供達によるキッズ・キュレーターを組織します。子供達が参加アーティストにインタビューをしたり、子供達が自分の好きな作家を紹介するという鑑賞ツアーを実施します。そういう意味では本当にさまざまな人が関わるような場を見た次第です。



資料29



資料30



資料31 出典：<http://setouchi-artfest.jp/about/>

街に開かれた美術館で、近年大きかったのは二〇〇四年の金沢21世紀美術館の開館だったと思います。この美術館のコンセプト自体が、街に開かれています。三六〇度ガラス張りで、これだけ市民の人々が何度も訪れる美術館はないと思います（資料29）。常設で非常に質の高い作品があるのと同時に、子供都市研究所とありますが、エデュケーションプログラムが充実しているのが、この美術館の特徴だと思います。非常に質の高い、専門家としての教育普及担当者が、さまざまなイベントそしてプログラムを組んでいます。そういう意味では、後ほど紹介する普通の意味での鑑賞教育とはちよつと違ったアプローチです。非常に開かれていると思いますし、子供に関わっていく教育というのが、前面に出ているのではないかと思います。

次にアートツーリズムということを考えてみたいと思います。先程、取り上げました北川フラムさんのファール立川、それから大地の芸術祭、そこがある種発端になるのですが、ベネッセアートサイト直島もとても重要な場所です。こちらはベネッセが持っているコレクションをどう展示するかということでスタートしたところですが、島そのものが美術館といえるようになっていきます（資料30）。私が取材した当時、秋元雄史さんが館長でしたが、その秋元さんと北川フラムさんが連携していく中で登場したのが、これだと思っています。瀬戸内国際芸術祭です。瀬戸内海の島々、そこに現代美術があつて、それを東京や大阪といった大都市、そして日本中から、さまざまな人が観に来るわけです。いわゆる美術作品が人を集める大きな力を持っている。そこに着目した動きが、北川フラムさんをはじめとした人たちによって、日本各地で作られていると思います。

これ（資料31）は非常に美しい写真だと思います。そして非常に美しい



資料33 出典：<http://mixedbathingworld.com>



資料32

場所であると思います。私も何度か行っていますが、穏やかな海と、すがすがしい空間の中に美術作品があります。

先ほど申し上げたように、光州ビエンナーレとかを観た場合、民主主義や人権、そういったことが大きなテーマであることを意識します(資料32)。そういう意味では世界の潮流の中で、キュレーターとしての第一線は何かという問題とつながるわけですね。二〇一七年に開かれるドクメンタでは、ギリシャとつながり、移民や難民が問題にされます。そのとき日本においては、アートツーリズムに要約されるように、日本を再発見する、自然に出会う、そこに暮らす人々に出会うための媒介としてアート作品が活用されるというような状況があると思います。

横浜トリエンナーレ2005のディレクターの一人である芹沢高志さんが仕掛け人になっていたのが、この「混浴温泉世界」(資料33)です。別府の街が、美術作品が来ることによって活気づき、人が行ってみようかと思える場所に変わっていく。これは、昨年あった、混浴温泉世界のサイトから引用した画像ですが、非常に美しい風景だったと思いますし、温泉街をアートを通じて体験しようという人たちが増えているという現状があると思います。

次に「教育」の話させてください。私にとって一九九〇年代、最もインパクトがあったのは「造形遊び」です。これは来場者の方でご存知の方も多いと思いますが、非常に大きなムーブメントだったと思います。さらに現在においても、重要かつ有効な概念

だと思っています。

ここで「造形遊びから鑑賞教育へ」と書きましたが、大きくチームが変わっている実感したのが、二〇〇〇年代です。一九九八年に、学習指導要領の告示のなかで、「生きる力の育成」というのが示されます。「造形遊び」はこの改定より前の学習指導要領改定で示された概念であり、教科内容としては、すでに示されていた内容だったのですが、それが小学校高学年までの、全学年で実施されます。それこそ塩川さんが示してくださったようなものの、先ほどアート・フェスティバルとかビエンナーレ、トリエンナーレなどの国際展で示しているような作品と、おそらく遜色がないと思います。造形の本質にせまるような授業が数多く実践されます。どういったことを子供達に体験してもらおうか、そう考えたときには、非常に現代アートとの親和性が高かったと思いますし、実際にこういったさまざまな授業実践を考えていった方は、現代美術とのつながりがあったと思います。

余談ですが、東京造形大学は、今、大学院があるんですね。私が在学していたときはまだ大学院がなく、武蔵美や多摩美、東京藝大の方は院に進むのですが、東京造形大は院がないので学校の先生になる方が多かったように思います。確かに東京都の図工の先生方は造形大出身の方が多いいなという印象がありました。そして、注目される良い実践をやっている方は、造形大出身者、私の先輩という方が多かったですね。

造形遊び自体は、関西を中心にスタートし、その後全国展開をしていきます。私の解釈で言うならば、造形の本質を、子供達と共に咀嚼し、ある意味では子供達と作っていく共同制作のような様子があったのではないかと思っております。それが一九九〇年代に私が目撃していた授業の現場でしたし、その熱を感じておりました。

二〇〇八年に、現行の学習指導要領が示されるなかで、大坪先生のご指摘もありましたが、「生きる力」、その中で知識・技能の習得や思考能力・判断力・表現力の育成、豊かな心と健やかな体、端的に「確かな学力」ということが求められます。その中で私の周りで何が起こったかというと、鑑賞教育ブームです。学習指導要領が改訂する



資料34

にあたつては、教科調査官、教育委員会を筆頭に、新しい学習指導要領では何が求められるのかを明確にし、その考え方に基づく授業実践を作らなければいけない。そのときに思考能力・判断力・表現力を中心になつていくならば、これからは鑑賞教育、対話型鑑賞だというふうになつていくわけです。

そういう意味では、10年という時が過ぎるのは本当に速いというのが私の痛感するところです。鳴門教育大学時代に、縁あつて東京国立近代美術館の方と、科研による鑑賞教育プロジェクトを興したり、鑑賞教育の全国指導者研修を、国立近代美術館、国立西洋美術館などで大規模でやっていましたが、そういった場所では、対話型鑑賞、鑑賞教育とは何かということが、10年近く熱く語られ、その中でさまざまな実践が蓄積されてきていきます。

その中で、私自身が関わったのが、こういった場面です（資料34）。中学生に寄り添っている人、話しかけている方は、ボランティアの方々です。学芸員であつたり教員であつたりそして指導主事であつたり。そういった方が、新しい考え方に基づく鑑賞教育、対話型鑑賞を発展させていこう。先行する形で、アメリカ・アレナスというMoMAのエデュケーターだつた方が日本で広く紹介されていまして、対話型鑑賞に関する素地はあつたのですが、それが爆発的に展開していきます。私の本当に親しい先生方がこういう形で、対話型鑑賞、鑑賞教育をやつていくようになります。

そういう意味では、造形遊びというのが一九九〇年代、熱としてあつたワークショップ、造形遊びというのが、二〇〇〇年代に入って学習指導要領改訂によつて学会レベルにおいても、ほぼ造形遊びに関する言説はなくなつていきます。鑑賞教育が中心になつていく、という状況がありました。





資料35

してのアーティスト」、「技能の実践家としてのアーティスト」。この三つに整理されています。

まず「職業としてのアーティスト」ですが、近代社会の中で成立した資本、市場中心主義の世界で活躍する、活躍できるアーティスト。ある意味では、私が東京造形大学で学んでいたとき、この職業としてのアーティストが私のアーティスト像だったと思います。そしてその後さまざまな人に出会っていくなかで、ある意味ではこの考え方は違ったアーティストに出会っていくわけです。社会政治問題から隔絶した美術市場の中に住み込み、美術以外のあらゆる問題に無関心に制作活動を行う。ここまでではつきり言ってしまうと、おかしいかもしれませんが、白川さんが整理するまでもなく、我々が見聞きしてきた美術家像というのはこういったものだったのではないかと思います。

そして次に、「英雄としてのアーティスト」というのを示しています。「並外れた偉業、妙技、遊戯、忍耐、才能といった概念を体現する個人。スペクタクルとしての芸術、新たなビジョンを社会に提供するアーティスト」。これは教科書であつたり、さまざまな機会を通じて学んでいるアーティストの姿ではないでしょうか。言うならば時代を切り拓く、新たなビジョンを示すアーティストです。非常に平易ですが、中学生にとつてはピカソもそうかも

次に「技能の実践家へ」ということをお話しさせていただきます。この「技能の実践家へ」という言葉を提唱したのが、今日会場にお越しいただいているのですが、現代美術作家の白川昌生さんという方です。この方が二〇一三年に水声社から『美術館・動物園・精神科施設』（資料35）という本を上梓されます。白川さんは、私が教鞭をとる九州女子大学がある北九州のご出身で、群馬で制作、執筆活動をされています。白川さんはアーティスト像を三つに整理しています。「職業としてのアーティスト」、「英雄と



しませんし、アンディ・ウォーホルであったり、綺羅星のごとく輝くアーティストたちではないかと思っています。

三つ目に、「技能の実践家としてのアーティスト」を白川さんは示します。この「技能の実践家としてのアーティスト」の特徴は、「参加、経験、協働することによつて発生してくるパフォーマティブな場がアーティストの活動であるとするならば、そこで英雄的な行為ではなく、贈与の行為のような（引用者註…この贈与というのがポイントになつてくると思いますが）日常的な領域で、誰もが行えることを率先してさまざまな形でやつてみせる、文化的専門家」です。

さて、ここで今一度思い起こしたいのが、この「技能の実践家としてのアーティスト」が登場している経緯を、白川さんは阪神・淡路大震災後をその起点としている点です。「自発的ボランティアとして関わっていたアーティストは、ある種職業としてのアーティストからの発想ではなく、震災後からの状況の中で何がやれるのか、やるべきなのかを問う、技能の実践家としてのアーティストの自発行為であり、同時に新しい社会形成へ参加しようとする行動であつた」。これは、冒頭で有吉学長がおっしゃっていたと思うのですが、3・11以降のことを考えると、如実にわかつてくるわけです。

そういう意味では、私が学生だつた一九九〇年代、一九九五年には阪神・淡路大震災やオウム真理教による一連の事件があり、インパクトのある時代だつたと思います。阪神・淡路大震災を目の当たりにして、今我々に何ができるのだろう、何をしなければいけないのだろうと考えたアーティストが多数いたと思います。この意味では、「技能の実践家としてのアーティスト」は、現代の3・11以降の、そしておそらく東京造形大学の学生、出身のアーティストも多数今東北に赴いていると思うのですが、そういった彼らのことを思い出すわけです。

「英雄的、スター的なアーティストではなく、日常生活の中で対等に、協議しながら、アイデアを実践していくアーティストたち」。この姿というのは、日本においては、川俣正が雛型になると思います。そして「大地の芸術



資料36

「技能実践家へ アートNPOの活動から」。

横浜トリエンナーレや「大地の芸術祭」、「ベネッセアートサイト直島」で取り上げられるのは、「職業としてのアーティスト」いわゆる作品を作って食べている人がほとんどだと思います。ですが、アートNPOというのは日本各地にあります。その人たちは、たとえば支援が必要な人たち。障害を持つている人たちであったり、お年寄りであったり、過疎であったり、さまざまな問題を抱えている人たちに寄り添うような人たち。貧困であったりとか、子育てであったりとか。そういったものに関わる人たちが、今アートNPOにいます。

これ（資料36）は大阪のアートNPO「ココルーム」のスペースです。私

祭」や、先ほど紹介したような国際展、横浜トリエンナーレや、日本各地であるようなビエンナーレ、そういったところで活躍しているのもこの日常的な場で、同じ目線に立って話し合う、協議しながらアイデアを実践していくアーティスト、人々なんじゃないのかと思うわけです。白川さんは、「技能実践家としてのアーティストは、社会形成のダイナミズムをより深いところから活性化させ、多様化させる方向へとより関わっていくことになる」と述べています。では、この白川の提言「技能実践家」は美術、教育にどのように関わるのだろうかというのが、一つ目の、私の問いになるわけです。

そこで、私自身がこの10年間のなかでさまざまな人々に出会ってきたのですが、白川さんの言葉を借りた「技能実践家」とも言える人々に出会っていた、その様子をちよつと紹介したいと思います。



資料37

は北海道出身で東京で学生時代を過ごしていたので、大阪の西成地区とはほとんど縁がありませんでした。そこで人のために一生懸命何かをやろうとしている人たちが多数いることを知ります。今はもう取り壊されていますが、向こうに見えるのは、バブルの象徴であったフェスティバルゲートです。そのフェスティバルゲートのすぐそばに、本当に日雇い労働のかたが多数いるような場所にコロシアムがあります。

こちらは沖縄です。沖縄もアートNPOが多数ある場所です。その理由というのは端的に県立の美術館がなかったから、ということをお教えしてくれました。だから自前で何かやるしかない。先ほどお見せしたアートNPO、大阪の場合だと、あまりにも行政が縦割りで窮屈、そしてお金がない。だったら私たちがやろうと、自分たちの知恵と自分たちの思いで動いている人たちです。そういった人達に出会います。

こちらは沖縄で、スタジオ解放区、旧コザです。今いろいろと問題になっていますが、普天間の基地のお膝元の街です。アートNPOがいろんなイベントを仕掛け、こんな様子もあります（資料37）。全国アートNPOフォーラムin沖縄という、二〇〇八年にちょうど取材に行ったところです。こういったアサヒ・アート・フェスティバルという、アサヒビールという大企業がスポンサーになってアートNPOを支えているという日本の状況もあったと思います。

その中で「re:jp」のことを紹介したいと思いますが、いわゆるアーティストやアートマネージャー、デザイナー、研究者、会社員、さまざまな人たちが作っています。二〇〇四年に法人化されているのですが、本当にいろいろなことをやるグループです。こちらのグループは、大阪の文化事業のある種のうしろで支えたり企画したりしているグループだと思います。左側にいるのは吉田弥



この中心人物の松本篤さんという方ですが、先ほど申し上げた阪神・淡路大震災というのがきっかけになっていると言っていました。そこで自分自身と人々の記憶に触れる機会を得て、あらためて記憶の不思議について考えるようになったとおっしゃっています。

「remo」、「recip」から浮かび上がるキーワードは、ミッシヨンの共有、相互扶助、集团的創造というのがありますが、この「remo」、「recip」の一番のキーパーソンが、甲斐賢治さんという方です。現在はせんだいメディアアテークで仕事をされていて、東日本大震災後のメディアアテークのアーカイブ、研究と、さまざまな仕事している方のインタビューに基づいたお話です。

「僕は今40代半ばですけども、20代の子たちも同じ議決権の中で話し合ってた。これはもう議論が大変必要になってくる。この仕組み自体が僕は大変面白いと思っている。そんな真ん中にミッシヨンを置くという練習にもなるし、ある種の市民社会を実感できる。ミッシヨンを真ん中にぼーんと置いて、僕はこういうことができる、もしくは私はこういう関心があるということをやっていたとみんな立ち上がって、「なるほどな」となったときに、事業が一個立ち上がる。僕は代表をしています但しリーダーではなく、僕は裏や下に回って手伝いに回るみたいな構造になっています。」

こういうことをおっしゃる方が、せんだいメディアアテークで働いているわけです。長くなると恐縮ですのぢょつと割愛しますが、団体で、あるいは個人であるみたいな動きみたいな相互扶助をしているとかですね、そういった重要なキーワードを教えてください。「それから集团的創造というのもう一つのクリエイティブ。集团的創造というイメージを最近ここ1、2年持つようになりました。アーティストは一人の人間として創造します。魚屋さんも、おそらく何かの技術的に創造しているでしょう。それはそれでいいのです。重要なのですけれども、そういうのが集まって集团的創造になるというのはいったいどういう形式なんだろうというのを何回も夢想しながら物

事に取り組んでいくというのが僕の今の関心であり、そういう試みは、今、日本中も含め、ヨーロッパも含めて、いっぱいあると思うのです。」

この言葉は、東日本大震災の前にお聞きした言葉だったんですが、今こうやって読み返してみると、非常に重たい言葉です。

次に「スタジオ解放区」についてお話し致します。ここで紹介したいのが、林僚児さんという方です。この方は、私がいろいろと日本中で調査や取材を行っていて、初めて出会った後輩です。東京造形大学の出身なのです。有吉先生のことによくご存知で、美術I類、絵画の卒業でした。この方は、アサヒアート・フェスティバルによってある意味覚醒した方なんじゃないかなと思います。アーティスト志向だったのですけれども、今はアーティストでもあり、街興しの実践者でもあり、さまざまなことをやっています。私が尊敬する方です。

沖繩のコザというのは、それこそ暗い商店街だったんですね。彼はその商店街に住みついて、いろんなことをやっていくのです。僕にできることは何なんだろうなと、子供と遊ぶことかなあ、とか、いろんなことをしていくなかで、「スタジオ解放区」を作り出します。ここでワークショップをしたり子供と遊んだり、いろんなアーティストがやってきたりとか、街興しのイベントを企画したりと。

先ほどのアート・フェスティバルのときの取材時には、実際に銀天街タワーというのを作っちゃおうという事業を実施されました（資料40）。非常に祝祭的な雰囲気です。商店街の複雑な建物を上っていったら、ちよつと高い塔のような場所があつて、そこから風景が見える。彼らが関わるることによって、



資料40



本当にお祭りのような時間が生まれてくわけです。このように子供達もわいわいやっています。

この「技能の実践家」に私はやはり大きな可能性を見つけます。塩川さんが示したこともそうだと思うし、東京造形大学をはじめとする美大、さまざまな若者が、今「技能の実践家」、自分はアーティストであるとか教師であるとかそういった肩書きには縛られない形で、人と向き合い何かやろうとしている。これは鷺田清一さんが示された言葉ですが、いわゆる「アート未満」な状態の人達。その「アート未満」というのが実は重大なんじゃないかと鷺田清一さんが語るわけですが、私も非常に同意します。何者になるかわからない、だけど自分は突き動かされてここにいる。そういった人達が何かを作っているんじゃないかなというのを、甲斐さんや林僚児さんに見出すわけです。

さあ次に、それで問題はないのか、ということです。

突然ですが、私は今日のために三つ考えました。「美術教育における非正規雇用化」、「脆弱な文化事業実践の基盤」、「専門教育とは何か」、という問題です。

まず「美術教育における非正規雇用化」というのは、それこそ塩川さんも学長もおっしゃっていたし、大坪先生もおっしゃっていたと思うのですが、私の所属している美術科教育学会で、藤原智也さんという非常に優れた研究者がおります。愛知県立大学の方です。その方が学術論文としても非常にクリアに示しているのですが、具体的に学習指導要領の改訂後、大坪先生がおっしゃたように、今後、何らかの能力の開発や向上が問題になっていくだろうと指摘しています。そうしたらまた、教育の争点はまたガラッと変わって、これから鑑賞教育以上にまた今度はアクティブ・ラーニングだ、問題解決型学習だ、それから図画工作、美術における能力はこれだというような研究や実践にスライドしていくと思います。藤原先生が指摘するのは、その時に、そもそもある美術教育、学習の機会については語られないんじゃないかということです。この機会というのは何かというと、新自由主義の教育改革が



スタートして以降、文科省のマクロな政策としては理想を語る、学習指導要領はこうなりますよ、こういったものが新しい考え方ですよと語るのだけれども、現実を変えるつもりがないというのが実は本音なんじゃないかということを描いています。

中学校において美術は選択制に移行していきますし、たぶん少なくなっていくだろうというのは、大坪先生も指摘したところだと思います。そしていろいろと教育課程の特区などができていくなかで、いわゆる総合学習をキャリア教育に組み替えるなかで、図工・美術から小中通算で75時間が削減されているという事実もあるということを書いています。いろいろ選択できるようになったら、美術よりも英語ですとか、そういうふうに変わっていくという現状があると。藤原先生が指摘するまでもなく、私の学校の美術の先生は非常勤ですよ、もしくは、複数の学校を兼務していますとかですね、そういった現状があるというのが、今の日本の教育の現状ではないかということを、数値的に示されているわけです。

そして「脆弱な文化事業実践の基盤」ということを申し上げたいと思います。本報告においてご紹介したアートNPO、美術館における鑑賞プログラムを支えているのは、「技能の実践家」たちだったと思います。私はそこに大きな可能性を見出すのですが、その彼らの経済的基盤、身分保障は非常に脆弱だということは、看過できないと思います。これはもう美術の世界だけではないのですが、アウトソーシング、いろいろと民間にどんどん出していくということです。ですから、非常に予算的にも、人件費を抑え込むことを考えている。それでも私は可能性を見出すのですが、可能性や夢、希望を語るだけではないんじゃないかなと考えるわけです。

そして「専門教育とは何か」という問題です。こちらは東京造形大学をはじめとする美術系大学の役割って何なのか、大学が担うべき役割、専門教育の役割って何かということですよ。今美術の授業をたとえば東京都でしたら、図画工作というのにいわゆる専任の先生がいらっしゃいますが、美術の専門的な訓練を受けていない先生がやる授

業ってどうなんだろう。そのときに、それでもいいんだと言われてしまう現状って何なのかと考えてしまうのです。そういう意味では、日本全国のレベルで考えたときに、美術系大学に大きく期待しますし、やはり先輩方が新しい時代を切り拓いてきたという実感もありますので、そしてどんな時代においても、たぶん現場に立つ人は、子供に向き合う人は、かならず新しい知恵を出すと思います。そう考えたときに、大学が担うべき役割、専門教育の役割というのを、少なくとも考えなきゃいけないと考えるのです。

先ほど、「技能実践家」ということを申し上げましたが、彼らは、自分自身の力で、いろんなものを動かし、変えてきています。ただし、そこを裏付ける、支える、もしくはその彼らが示している知恵を共有する場というのが、少なくとも求められているんじゃないか。それが我々が語りえることじゃないかと考える次第です。

以上申し上げた三つ、非常に大きな問いだと思います。大坪先生の冒頭の問題提起、非常に刺激的でした。どこかで、私の今申し上げた問題とつながっているんじゃないかと思えます。そして、塩川さんが示してくれた豊かな実践、そこが我々日本の文化や教育を支えているんじゃないかなということを確かめ、私の報告、問題提起を終わりにしたいと思います。ありがとうございます。

**小林** ありがとうございます。前半、アートということを柱にお話いただきましたが、特に谷口さんがお話ししたかった部分は最後のところではないかというふうに思います。またそれは、今日参加されているみなさんへの問い掛けでもあることですので、ぜひ後ほど、みなさんの中からそれに対してのお答えまたはご意見をうかがえればと思っております。

進行のほうですが、実は予定では少しこの後、今の三人のパネリストからのお話を元にディスカッションを経て休憩と考えていたのですが、時間のほうが始まってから1時間半以上過ぎていきますので、一度ここで休憩を取りた

いと思います。15分休憩をとりまして、その後、後半ということで、今のお話を踏まえてのディスカッションを深める場になればと思います。

（休憩）

## 第二部

小林 それではこの後の進行は、前半で三人のパネリストのかたからお話があったことに對して、進行の私から、お一人に二つずつぐらい、質問を投げかけたいと思います。パネリストの三人のかたにはお答えいただける範囲でお答えいただき、またそのお答えのなかから少しこの後のディスカッションを深めていくということで、後程はフロアの今日ご参加の方々からご意見、ご質問など受けていきたいと思っていますので、よろしくお願いいたします。

それでは早速ですが、大坪さんに私から、二つおうかがいしたいと思います。一つは冒頭のお話にありました、美術教育に求められるものが、いわゆる情操から能力論に変わってきていると。その中で、政府が求める学力をいかに培っていくことができるかというのが一つの課題になってくるかと思っています。一方で学習指導要領のこれからの流れの中で、これまで「図画工作科・美術科」という形である意味で教科の独自性として言えたことが、今後、教科を横並びにして三つの能力論で語られてくる。その中であえて図工・美術でできることをどう主張していくかというのが一つの課題であると思います。図工・美術が求めるような学力を、美術教育の中で実際に培うことができるのだろうか。もしくは、政府が求めること以上の能力論を我々は打ち出すことができるのかということ、一つおうかがいしたい。

それからもう一つは、先ほど義務教育学校というお話が例にありましたが、そういう校種を越えた接続、または

断絶の問題の中で、では大学での教育というものが、そういう校種を越えたところでの連携というものをどういうところに求めていくことができるのか。

その2点について、お答えできる範囲で結構ですのでお願いできますでしょうか。

**大坪** 最初の質問は、何が我々の教科といえますか、要するに学校の中で教えている図工・美術の授業の中で他教科と違って我々が特に何を中心に行なうべきなのか、あるいは平たい言葉で言えば売りになるのか、というお話かと思っています。今小林さんのほうからお話が あったように、今回の学習指導要領は、教科の特殊性よりもとにかくすべての教科を横並びにして構造を作っていくというのが大きな狙いで、これがまったく今までの学習指導要領と大きく違ってきます。その中でも、さらに図工・美術という授業の中で育てるべきは何かということになれば、一つだけ挙げるとすれば、私は創造力だと思います。



小林貴史

少し視点を変えますけれども、武蔵野美術大学の現在の理事長は、天坊昭彦と申します。彼は元々出光興産の会長です。今は相談役になってます。今出光創家と執行部が争っているのを新聞で見ましたけれども、天坊昭彦は出光創家が、要するに『海賊とよばれた男』で映画になった出光佐三が抱えていた会社の株を出光創家と交渉して株式公開させた。その初めての社長でした。彼は、これから出光がさらに発展していくためには、もっと新しい血を入れてかなきゃいけない、それは一族が株を抱えているような会社ではできない、公開しなきゃ駄目だということで説得して、成功したわけです。その後、彼は相談役になり、武蔵美の理事長に就任したわ



会場

けです。

そして私はそのときたまたま副学長で、一緒にいることが多かったものですからいろんなお話をする中で、「大坪さんごめん、僕は理事長として武蔵美に来るなかで、美大の学生なんていい加減で、わがままで、言いたい放題やりたい放題だと思っていたよ。来てみたら全然違っている。僕の認識は間違っていたよ。こんなに、物事に真摯に向き合い、そしてデザインの学生は的確にそれを伝えようとしている。

そして、柔軟な発想を持っている。一人ひとり顔が違う。」とおっしゃったんですね。「悪いけど僕、出光にいる頃、入社があつて、数年経つても社員の顔を覚えられなかった。ここは最初から違う。それで、僕はこう決めた。武蔵美から毎年一人を総合職として出光に採用するということを、今出光の就職課に連絡した。よろしく頼む。」ということでした。

今現在、毎年1名、出光から総合職で求人が来ます。ただ、残念なことに、この話が出てから6年経ちますけれども、まだ一人も応募がないんです。美大生が、自分たちがこの美術大学で培っている力が、美術以外の他の社会で能力的に貴重な能力なのだということがわかってないのです。当然総合職で出光に行けば、東大出身、慶應出身、早稲田出身、そういうところで経営学を学んだ、もつと言えばアメリカ

あたりから留学してきた連中と、経済学なんかで闘わなきゃいけない。ですからそれは相当勇気の要ることです。だけどそれに対応する力を武蔵野美術大学、あるいは造形大にしろ東京藝大にしろ、持っているんだ、培っているんだということを、経営者が認めているんです。僕はその天坊理事長のお話の核には創造力があると思います。柔軟な発想ができる。新たなものを生み出す力は何物にも代えがたい。これは小中学校、高等学校、すべての教育課程において、我々が最も根本に置くべきものだろうと思います。コピーでは駄目なのです。オリジナリティをいかに発想していくか。それは学年が違ってくれば、自分のオリジナリティは社会とともにあるということが、いずれわかってくるだろうと思います。

ちよつと画面をお願いできますか。映像(略)をご覧ください。連携という点で言うならば……実はちよつと古い話なんです、大学生二人が、あるシャッター通りに落書きをするんです。それで捕まるのです。そして裁判になるのですが、彼らはこれはグラフィティなんだと主張するのです。俺達は芸術表現をしている。それを裁判で争いたいと言ったのです。しかしそれを裁判所は認めませんでした。なぜなら、彼ら二人は、某Kの付く有名大学の経済学部の子生だったのです。

私はいろいろ法律系にお友達がいるものですから、この報道があつたときに、これ武蔵美の学生がそれで捕まつて裁判になつて、俺は美大にいるんだ、だから裁判で、これがグラフィティか否か芸術論をちゃんとやらせろというふうに言つたら裁判所はどう判断したかと訊いたら、それはやらせざるをえないだろうということでした。

すなわち、美術大学にいただけで、社会的な道義的責任があるんですね。それは社会も認めるのです。だから、経済学部の学生が裁判でこれはグラフィティだと主張しても認められないけれども、造形大や武蔵美の学生が主張したら、裁判所は認めざるをえない。その自覚については私は今でも学生たちに持つてほしいと思っています。ですからプライドみたいなもの、美大で学んでいることの意義みたいなことを自分の学生たちは持つていかとい



うことを考えると、どこかちよつと薄いような気がします。それは小中高の学習と美大での研究なり制作というものがつながっていないような気がするんです。それはやはり小中高の分断にもあるだろうし、もつと言うならば、専門教育と普通教育の違いをどこに置くのかということにも、話はつながってくるような気がしています。

小中一貫としての義務教育学校、中高一貫としての中等教育学校が新しい形で出ていますけども、中等教育学校をエリート校に、一般大衆教育を義務教育学校にという視点が多少見え隠れしているようにも感じます。ただ、内部にいらつしやる先生方は非常に真摯に研究に取り組んでらっしゃいますが、本当に発達段階だとか、今のうちに、社会にさまざまな芸術、アートが溢れている段階では、それらをどうやって学校教育の中で吸収していくのか、あるいは学校教育からさらにそれを発信できないのかということ盛んにやってらっしゃる先生方がたくさんいらっしゃると思います。ですから連携することで見えてくる子供達の造形性みたいなものは、当然そういった学校のほうが研究は進んでいるでしょうから、期待はできると思います。ただ行政の視点からすると、ややそこに大衆向け教育とエリート教育というふうに色分けができてくる感じがして、そこは気になっています。

直接連携というわけではありませんけれども、ただ、今の状態で武蔵美の学生を見ていて、何か小中高で自分たちがやってきたことに自信を持っていないというのは、たしかにあると思います。

**小林** ありがとうございます。また、このことについては後ほど、フロアのかたから直接質問を受けたいと思います。

それでは続きまして塩川さんへの質問です。まず一つは、作家としてのご活動、また社会教育におけるさまざまな造形活動。本当に両者に情熱を持って取り組まれているという姿が先ほどのお話の中からも溢れ出ていたと思いますが、この二つを続けていくことによつて、ご自身の中で相互の影響力と言いましようか、何かしらのものがあ

るのか、またこういう活動を通して何か自分の活動が社会に還元されていく実感のようなものがどういうところにあるのかということをお話しただけだと思います。

もう一つは、さまざまな活動の中で、異なる大学の学生が同じプロジェクトなどに参加するなかで、学生にとって大学という場を離れて、他の大学の学生と交流することによって得られる姿というのを、プロジェクトを企画する立場から何か感じられるところがあれば教えていただければと思います。いかがでしょうか。

**塩川** アウトリーチで教育現場に入ったり、ワークショップをするにあたって、感じるようになりました。活動当初は、ファイン系にありがちな、作品と自分という二つの関係性ばかりを考えていました。しかし、社会と美術がもつと密接に関わることの意味を考えたときに、自分がより謙虚にならなければいけないことを痛感しました。自分が当たり前だと思っていたことが、そうではないかもしれないことを、美術関係者ではない方々と接することを感じたのです。自分が美術活動をする中で、クリエイティブな環境にばかりいるわけではない人、特に教育関係や行政、企業の方々と面と向かって話すことで、自分を客観的に見られるようになったことが本当に大きいことでした。

また、全国の小学校を訪れて感じることもあります。東京都は図工専科の先生がいっぱいいるので、とても恵まれているのだと。地方に行くと、これを公教育と言っているのか？ と思うくらい、充実しているとは言えないような授業が見えました。おおよそ美術室を見るとわかるのです。図工室が整理整頓されて物が全然ないような学校がある。教科書通りの授業をしている学校があると思いきや、とてもオリジナリティ溢れる授業をしている学校もある。バラバラなのです。そういった意味で、東京は本当に恵まれているなという実感があります。だからこそ地方に行きたい。図工専科のないところに行った方が良いのではないかなという気持ちが生えました。そ

こで見えてきたものがあります。

二番目のご質問については、大学のプロジェクトに関わるようになって、感じた事があります。先ほどの話とも通じるのですが、東京には武蔵美とか造形大とか多摩美とかたくさんさんの美術専門の大学があるわけですが、美術関係の話って大体わかるじゃないですか。ある意味の共通言語として。反面、音学大学の学生や体育大学の学生など、まったく違うジャンルの学生と話す機会はほとんどないですね。せっかくSNS全盛の時代で、こんなにさまざまな情報が行き交う中で、近くにいるにもかかわらず話す機会がないというのは、とてももったいないという気持ちがあった。僕自身もそういった人たちの話を聞いてみたいし、自分が学生だったときのことを考えても、やはり自分が知らない世界の話を聞きたいと思うのではないかなと感じました。そういう意味において、プロジェクトを通した、他大学の学生間の交流は有意義だと感じています。実は、全国的美術大学など表現系の大学生を集めて、2泊3日くらいで夏合宿みたいなことをやろうかなと考えていたりしています。

**小林** ありがとうございます。後半の話は、たとえば立川のワークショップなどでも、それぞれのブースごとに分かれたワークショップでの充実感というものもあることながら、その後の交流会を通して、いろいろな学生同士の親睦が図られる中で交流を深めていくというのはすごく素敵だなあと私は思っていました。

また、大坪先生、塩川さんのお話の中で、どちらも「創造力」（クリエイティビティ）というお話が出てきたところがすごく大事なところかなと思います。大坪先生は美術教育の核としての創造力。塩川さんは、そのクリエイティビティをどう捉えていくかというところを一つの課題として挙げられていましたが、そのところも、後ほど少し議論を深めていければと思います。

それでは三人目、谷口さんへですが、一つ難しい質問になってしまいかもしれません。いろんな課題を我々が解

決していくなかで、谷口さんのお話の中でアートということが柱にありましたが、解決していくための手立てとしてアートの力は素晴らしいんだ、それをもって解決していくんだという言説がこれまででもよく語られることが多かったと思います。しかし、ややもするとアートの力というものに対して我々が万能の力のように感じてしまつて、それさえあれば何でもかんでも解決してしまうという誤解もあるんじゃないかなと。そうしたときに、谷口さん自身がアートというものと美術教育の重なりをどこに見出しているのか。先ほど造形遊びの話もあったと思いますが、これは決して表層的な、現象として捉えたものではない、もつと違うところにあるんじゃないかなというふうに、お話をうかがつて感じたところもあるんです。そこのお話をお答えできる範囲でお話ししてほしいというのが一つです。

もう一つは、谷口さんは、どちらかというと今回のように、今日のアートシーンを評論的に総括してお話したくような姿と、もう一つ実践家としてのお姿というのがあると思います。若いときから存じ上げているということもありますが、大学院生のころから地域の障害児を持つお母さんがたと交流を図る中で、「トントウハウス」でしたね、そういう子供たちが集い、造形活動ができる場を、地域のアーティストと一緒になつてつくっていくような活動もされていたと思います。今日のお話には出てこなかったですけども、そういう中で、障害者と造形活動、造形教育、もしくはアートとの関わりについて、以前の活動を振り返つてお話ししていただければと思います。

谷口 ありがとうございます。突然ですが、私の失敗話を聞いてください。今回のシンポジウムの準備を、今週ずつとやっていたのですが、今日の冒頭申し上げましたように、私が勤めている大学は女子大学でして、保育士や幼稚園教諭、小学校教諭を目指す学生がほとんどです。私のゼミは、美術ばかりなのかというところというのはなくて、子供が大好きで、絵本が大好きでというような、なんとなく僕のゼミにしましたという学生たちが在籍して

います。ここ数年は学生たちにも、今日お話ししたようなことも、いろいろと話すようにしています。今日はビデオでも観てもらおうと思い、スタジオジブリの『かぐや姫の物語』。僕が10年来、観せたかったダムタイプのビデオ。あともう一個、『ヴィットリオ広場のオーケストラ』という移民がテーマになったDVD。どれがいいか訊くと、嬉しいことにダムタイプを選んでくれたのです。60分ぐらいのビデオだったのですが、学生のほとんどが絶句みたいな状況になってしまったのです。

アートの力ということを私は語らなければいけないと思っているし、それこそ保育者養成の学生に対してもアートというのは知ってほしいと思っています。しかし伝え方を間違ったと反省した次第です。普段だったら用意周到にやるのですが、長年観せられなかった思いと、この学生たちだったら大丈夫かなと思って観せたのですが失敗でした。なので、学生たちには、しっかりとごめんねと言いました。

たとえば造形遊びのようなこと、幼児のようにドロイングする、何かぐちゃぐちゃやる、そういった時間でさえ、今の学生にとつては、「え、それやったことない」とか「汚しちゃっていいの?」というような状況があるわけです。そういう意味ではそういった造形遊び的なことを、十分に経験させてあげたいと考えています。そして、やはり私は、質の高い美術を観てほしいと思っています。私自身が最近視野狭窄だったかなと思うところもあるのですが、学生たちの多くは、今言った視野狭窄の状況に自分から追い込んでるように思うのです。なぜなら、あまりにも目にする情報が多いから、もしくは、周りが見えすぎてしまうと自分が不安定になるからだと思います。ですから、ある意味「楽しい」ことに非常に執着しますよね。

そういった学生たちに、「もしかしたら君たちがお世話する子たちに障害を持った子がいるかもしれないよ、LGBTの子もいるかもしれない、貧困の子もいるかもしれない、その時君たちは、『わからない』『怖い』って言うの?」ということを、どこかで言いたいのです。実はアートというのはそういう意味では、観たら怖かったりとか、

ギョツとしたりするかもしれないけど、他者に優しくなるための、他者理解のトレーニングの場だと思います。ですから私には、ある意味で、わからないものとの出会いや、緊張を強いられるような体験でさえ必要だと考えるのです。そういう意味で私は、アートの力を信頼しているのですが、そんなの全然面白くないし、そんなの勘弁してよという作品や物もたくさんあることも申し上げたうえで、観せたいものは観せたいと思っています。それはおそらく、人間というものの理解、多様性や、ある種異質なもの、排除したくなるようなものに対する寛容さを教えてくれるのが美術と考えるからです。

そういった意味において、いきなり中学生、小学生にダムタイプ観せると言ったらやはり問題あると思います。ただなぜダムタイプが評価されるのか、未だに大切にされないといけないのかということを語ったうえで学生たちには観てもらえることができるのであれば、今後につながるのかなというふうに思います。

そういったことで言うならば、造形遊びから始まって、鑑賞も含めて、アートということを我々は違う次元で語らねばならないと思います。そういう意味では、アートツーリズムは正直批判したいところもあるのです。要するに来場者数であったり、経済波及効果で語られるわけです。だけれども、実は我々が語らなきゃいけないのは、このアートが我々の人間性にとって、社会にとってどうなのかということだと思います。そういう意味では、すごく批評に耐えうる作品を我々は求めているはずですし、どこかでアートという言葉を盲信せず、もつといい意味では厳しい批評があつていいと思います。我々もつと美術に対して、アートの作品に対してやーやー言ったほうがいいと思うのです。「わからない」ということも含めて。

次に二つ目の質問にお答えしようと思うのですが、今日のプレゼンの中に入れようとしていたのですが、時間超過になるだろうと削りました。今日お見せした中で、たとえばアートシーンをいくつか紹介しましたが、お見せしたかったものに「アール・ブリュット」、日本で言えば「エイブル・アート」といわれる事象です。それもやはり

一九九〇年代に非常に注目されるようになったと思いますし、今、東京国立近代美術館の主任学芸員である保坂健二朗さんが、アール・ブリュットの非常に重要な本を上梓されています。そういった意味では、大きなムーブメントに関わっていくのは、先ほど私が言った技能の実践家ではありませんが、多くの美大生、アーティストが関わっていると思います。そういったところの可能性を、私は感じています。

じゃあそのときに私が何をやっていたか。それこそ、小林先生が教鞭を執られているそばで私は右往左往していたのですが、田中智志という教育学者が、今の教育の中で失われているのは冗長性だということです。冗長性というのは、簡単に言えば、冗談を言い合えるような関係性のことです。田中は、「冗長性とは、確実に親密な関係におけるコミュニケーションの特徴である。それは、親しい間柄である私とあなたのあいだで、微妙で精妙な意味理解の同調によって可能になるもので、相手の言外のニュアンスが汲み取れるようになることによって相手を重視することである。いいかえれば、私とあなたとの間で冗談が通じるように、二人のあそび心が同調していることである」と述べています。

そういう意味では、こういった能力を育てるためにこういう方法が必要です、といった姿勢ではなく、幼児教育の中で明確に言われているように、子供たちが自然に何か作りたくなっちゃう、くしたくなっちゃうような状況を作るといのが、専門家の役割です。

「環境としての教師」という言い方をします。そういう意味では造形遊びも今言った状況を作るのが先生の仕事ですし、たぶん状況を作るのが塩川さんの仕事だと思うのです。特別支援や、サポートが必要な人達に対しても、伸び伸びと描ける環境をどう作るか。ですから教えようと思った途端に、かつて私は拒絶をされたのだと思うのです。それをいまだに覚えています。ですからその後何をしていたかというのと、一緒にゴロゴロしようかとか、一日ずっとその子と冗談の付き合いをするとか、そういったことをずっとやっていた記憶があります。



今思い起こすならば、当時、私はその子供たちが表現をはじめするための環境をつくり、くをする状況をどう整えるかということをやっていたのかなと思うのです。そういう意味では、特別支援も、幼児教育も、小中高も、すべて一緒だと思います。中学生にとって、高校生にとって、子供にとって表現する必然性がなければ、しないわけです。私知知っている先生方は、子供達が表現したくなるような状況をやはり作っていました。それが問題解決学習だったりアクティブ・ラーニングにつながっていくのではないかと思っっている次第です。それどころで、私は、今、小林先生が指摘してくださった経験の中で考えていた次第です。

**小林** そういう意味では谷口さんの原点みたいなものとしても捉えられるのかなと、うかがっていて思いました。さあ、前のほうばかりでお話を進めてももったいないですので、今日お越しのみなさんの声も聞きたいと思います。少しお時間を取りたいと思います。ご意見、ご感想をお願いいたします。

**会場1** はじめまして。フリーランスのシステムエンジニアです。ちよつとおうかがいしたいんですが、今一番テーマとして、アートは、お金、権力、権威、それから肩書きを超えられるかということをやつと考えています。みなさんの話には、経済の話つてなかなか出てこない。それはアカデミックなところに携わっているからだと思うんですけど、実際システムエンジニアとかプログラムとかシステム設計していると、そういうところでお金のことをいちばん意識しないといけないんです。要はアートで飯を食つていけるのかというところの本音を聞きたいのがつ。

もう一つは、アートというか芸術のことに対して、いちばん基礎的なこと、いわゆるリベラル・アーツ、基礎学問として何が必要なのかということです。SEの立場からすると、数学ですよね。数学的思考が重要なんです。自

分にとつての問題の解決方法という意味で、クリエイティブになつてくというところの数学が重要だと思つています。そこで、アートの場合はどうでしょうかという話です。

**小林** ありがとうございます。お金の話と、二つ目は簡単にクリエイティブティと言わないで、そこに至るまでのところをきちんと説明してほしいということだと思います。まず最初に大坪先生お願いします。

**大坪** まず最初にお金の問題から言いますと、これはホームページにも出ていますからご覧になつたほうがいいと思うのですが、文化庁が「文化産業の経済規模及び経済波及効果に関する調査研究事業」というのをやつていまして、これはニッセイ基礎研究所かどこかがまとめたものです。この中に、芸術文化でどの程度経済波及効果があるのかということを研究してしまして、「文化GDP」という言葉を使っています。これが、ヨーロッパ、アメリカと比べると日本社会においてはまだじゅうぶんに活用されていない。アーティストと言ったときに、どういうイメージを持つてらつしやるかわかりませんが、工房やアトリエにこもりつきりではなくて、谷口先生もおつしやたように、街に出ていくということは、そこである種の活動波及効果が起こるわけです。まさにそれは経済活動です。当然我々は、経済社会の中の一部あり、経済活動のためだけと言われると問題はありますが、ちゃんと経済活動も踏まえたうえでやつているのだということは事実であり、そういう調査もあるわけです。

それから数学が、ある程度の段階以上のところでもかなりの創造性を持つていないと成立しないというのは、素人の私でもわかりますが、一つ事例として、お答になるかわかりませんが、武蔵野美術大学は今東京工業大学と授業連携をしております。東京工業大学の学生と武蔵美の学生が同じ授業を受けるのです。そしてグループで問題解決を目指す課題がそれぞれグループに示されます。そうするとすごく面白いのは、課題が出た途端に、武蔵美

の学生たちは絵を描きはじめるんです。東工大の学生たちはそれを見て唖然としている。なんで問題について検討もしていない、理論立てもしていないのに、そんなイメージが湧いて絵が描けるんだと言うんです。

我々の狙いは、まさしく、東工大の学生が持っている理論性と、武蔵美の学生が持っている創造性と、それを一緒にしたところに初めて新しい領域が見えるんじゃないかと思っているので、分けること自体がおかしいし、僕らももつと、今幼稚園教育の人達が盛んに言っている非認知能力というところ、自分の体とか人間性を持っている感覚、そこに根ざした教育というところにもつとポイントを当てたほうがいいんじゃないかと思っています。

小林 どうでしょうか。他のパネリストのかた、今のご質問に対してもし何かあればお願いします。

谷口 経済の話ではないのですが、食べていけるかという話ですよね。たとえば、私が提示した「技能の実践家」と言える、住民たちと膝を突き合わせていろいろな活動をしているかたの中には、いろいろなアートプロジェクト、トリエンナーレ、ビエンナーレで招聘される作家もいます。ギャランティがすごく安くても請け負う人がたくさんいるのは事実だと思います。これはあえて言いますが、安く買い叩かれてるのではないかという気がするのです。だけでも、そこに参加することによって、自分の名前が社会に認知されるといった波及効果を期待するからこそ、安いギャランティでも請け負ってしまうという問題があると思うのです。

ですが、正直そこはできるならば底上げをしていく働きかけは絶対しなければいけないと思いますし、やはりその部分では、いわゆる箱物行政からイベント型の行政に変わっているのだと思います。そういう意味では、箱物行政をやるよりも、住民の受けもいいし、人の流入も算段できるから、そういう意味では非常に今日的展開だとは思いますが、あんまり私はわくわくはしないというか、良い予感はないのです。なぜならば、要するにそれは流

行りのものの可能性があるということです。

そういう意味では、先ほど申し上げましたが、批評ではないですが「これはいい展覧会なのか？」をめぐる質の高い言説があつてしかるべきだと思います。日本の社会を考えたときに、やはり広告代理店型のパブリシティがあつて、それで生じた動員という形でしか評価できてないという状況があるので、もつと違った評価軸を立てなきゃいけないんじゃないかと思っています。その中で、より経済的な部分も確立しなきゃいけないと思いますし、質的な転回を我々は考えていかなきゃいけないんじゃないかと思っています。

**小林** ありがとうございます。それではもう少しフロアのかたから、ご意見またはご感想を受けられればと思いますが、いかがでしょうか。

**会場2** 今の谷口先生の冗長性と評価軸について、もうちょっと具体的にお話しただけるといいなと思うんですけども。

**谷口** 冗長性というのは田中智志さんという教育学者が言っていることです。たとえば、「技能の実践家」の人達が、頑張れば頑張るほど、たとえばこのシステムはある種補完されてきます。教育の場においても、良い授業をやるうととにかく先生方が頑張っていくことでやってくならば、ある意味ではいろいろな問題のある教育現場だけれども、そこはある種補完されていく。そしてシステムは変わらない。そういう意味では、じゃあそんなシステム自体取っ払っちゃえばいいんだという話をしてしまうと、いろんなものが崩れ落ちていくことになります。私自身、ここ数年、戦後美術教育のことをいろいろと振り返りをしてみたのですが、戦後の美術教育は、まずは子供た

ちを信用するということからスタートしていることに気づきます。そのことから、ある種乱暴な状況が生まれたようなのですが、そこにあなたの存在はかけがえのない存在なんだ、あなたがいてくれるということが幸せなんだという信頼関係がなければ、戦後の美術教育は非常に豊かなものにはならなかったと思います。

冗長性ということをもうちょっとわかりやすく言うと、たとえば私は新米パパです。子供が生まれて、まだ2ヶ月弱ぐらいです。46歳で子供が生まれたんですけど、自分が子供に向けて子守唄を歌うと、くだけた顔で「あばばあ」みたいなことをやるのは、思ってたんですけど、自分が子供に向けて子守唄を歌うと、くだけた顔で「あばばあ」みたいなことをやるのは、思ってたんですけど、私が生懸命笑わそうとする、そして子供がニコッと笑ってくれる。その中でやっぱり信頼関係って生まれてくるんだと思います。先ほど、トントウハウスの話をしましたが、私が一生懸命教えようと思ってること、それは教育者として、美術のお兄さんとして「これやったら絶対いいことあるよ」と言ってるが多々あったんですね。だけど、「私、それつまんない」、今描きたくないというメッセージを出した子供に対して、私はやっぱり何もできないわけです。そのときにその子から、「谷ちゃん嫌い」を言われ、決して私のほうを振り向こうとしなかったのです。

日本の教育現場で、入学してすぐ何が重要視されるかということ、しっかりと座っていられること、そしてお話をしないこと、授業に集中できることだと思います。けれども、その中で、子供たちは、こいつは本音はどう思っているのか、こいつは何を求めているのかということ、価値観をしてくるわけです。ではそういった状況の中で、本当の学びが起きるのかどうかという問題です。特に美術教育の場と言うならば、戦後美術教育は人間の個性を尊重するところからスタートしたという話をしました。それがなかったら、すべての教育的投企という営みは、成立しないと思うのです。まず子供たちが、ここは私がいっぱい場所なんだ、ここは私がちょっと力を抜いていいんだ、もしくは、もつとリアルな話をするならば、このクラスにおいて、私は私をさらけ出してもいいんだという安心感がない限り、授業は成立しないと思うのです。

今日の会場には、私が尊敬する先生方が多数いますが、そういった先生方の作っているクラスというのは、学級経営がしつかりしていたクラスだったと思います。子供同士がお互いをリスペクトし合うこと、自分を出してもいいんだという安心感があること、その中で、先ほど言った冗長性というのは、冗談を言ったりとか、自分の弱みを出せたりとか、もしくは先生自身が自分の弱みを見せ合える、そういった関係性のことを言っていたと思います。そういったものが、実は教育ということを支えていたのだけれども、そういったものを大切にしよう、それがなければ教育が成立しないという考え方が、非常に減退化しているのが現状だと思っています。

説明が下手で恐縮ですが、親が子供のために自分をちよつとくだけで、そして子供が笑えるようなことで一生懸命関係性を作っていく。子供が自分自身が、この人は自分を認めてくれるんだな、自分の闇を出してもいいんだなと思えるような、冗談を言い合える関係。そういったのが冗長性として田中智志が示していたものではないかと思っています。

二つ目の質問をもう一回、よろしいですか。ちよつと失念してしまいました。

**会場2** あと評価軸ですよ。僕もこういう評価軸があるんだろうと自分でけつこう考えています。造形大学で臨時の職員をやっているもので、そういったところにちよつと興味があつたので、よろしくお願いします。

**谷口** これ、私自身に専門性があるわけではないのですが、こういったシンポジウムですので、ある意味ではツッコミを入れていただいたりとか、みなさんから教えを請うために、私自身の考えを述べたいと思います。

たとえば評価軸のことを考えたとき、日本のアートプロジェクトの、アートの評価軸って何なんだろうと思うのです。少なくとも先ほど言った経済原理というのがあると思います。たとえば観客動員数と地域への経済波及効果。

ですが、それとは違った評価軸がない限りはたぶん発展していかないんじゃないかと思います。そのとき私が考えるのは、たとえばこれは普遍的な問題なのですが、人間の尊厳であるとか、表現の自由、民主主義の問題です。

評価軸に関しては、私自身は本当にいい評論家というのがこれから登場してくることを期待します。美術の評論家、それこそ一九六〇年代、七〇年代、八〇年代と各時代にいたと思うのですが、今はどうなのかなというところでは。榎木野衣さんの評論を読むと、やはりすごく頑張っているし、叱咤激励されるところがあります。そして評論というものが持っている力というのを考えたくありません。そのときに我々が、美術をめぐって、アートをめぐってどんな軸を持てるのかということについては、私自身は、先ほど申し上げた自由や人権、人間の尊厳であるといった問題を、もつと重視して良いと思っています。

**小林** ありがとうございます。そのほかよろしいでしょうか。私から大坪さんと塩川さんにお話をうかがいたいところがあるんですが、先ほど谷口さんのお話のなかで、「トントウハウス」という障害児を持ったお母さんがたが自分たちで組織した造形の場についてのお話がありました。実は私も1、2回お邪魔したことがあるんですが、そのときにあつと思つたことがあります。我々がそういう障害児の造形というものを考えるときに、ややもすると、その子供たちにとつての情操とか、やはりその子供たちの豊かな育ちとか、そういうことを求めがちなのですが、一方でそれ以上にお母さんがたが求めているのは、その子供たちが将来どう社会に出ていくのか、社会に出ていくにあたって造形というものが持ちうる力がどうその子供たちにとって、ある意味プラスになつていくかということを非常に切実に考えられているということ、私もはつと気付かされるところがあつたんです。立場は違つても、たとえば大学教育において、大学がそこで学生たちに求めるもの、保証したいものと、実際にそこに集う学生たちが、将来のことも含めたうえで求めているものの共通性とかもしくは差異。また、社会教育としていろいろなワークシ



ヨップとか社会事業をやつていくなかで、そこでの地域の人や、そこに集う学生たちの願いと、それをプロデュースする塩川さんたちの思いの共通性とか差異みたいなものについて、もし何かあれば教えていただけないでしょうか。大坪さんからお願いします。

**大坪** 障害児のことがきっかけのお話だったので、ちょっと障害児の話をしたと思います。私が障害児の教育と出会ったのは、実は障害児教育からではなく、まさしく作品だったんですね。アール・ブリュットなどの作品からでありました。私、実はこの映像（略）を最初に観たときに、こういった障害のある人が描いたものだと思えなかつたんです。実はこの人は山本悟というかたで、もうお亡くなりになったようですけれども、アール・ブリュット美術館などにこの人の作品は飾られています。

これら作品（略）も全部同じ仲間なんです。これを私、学生のとくに見て、ショックを受けました。自分は一生懸命武蔵美で油絵を描いているときに、「俺何やつているんだろう？」と、反省をさせられた作品です。これらの作品は知的障害者更生施設「みずのき」という京都府亀岡市にある施設のものです。この人たちは集団生活に近い状態を送っていました、そこで彼らの活動の中心が創造活動であるという世界なんです。残念ながら、今ご質問にあつたように、ここにこの人たちを預けている親御さんというのは、他に手段がないわけですね。彼らを生かせていくために、そのためにこうやつているのです。

だけど、もつと言うならば、その保護者のかたたち、家族のかたたちはそうかもしれないけれども、ここに入っている人たちは、まさしく創造することで自分を生かしているし、生きているわけですね。この事実はきちんと我々はまず確認しなければいけない。

それから西多摩地区に、東久留米、東村山、小平、清瀬、西東京市の六都市といわれる市がありますが、その

障害者の美術展「ぴゅああーと展」というのがあります。もう11年目に入りますけれども、私は最初から審査をしています。審査なんかしないで全員の作品を展示しようよ、飾りましようよと言っているんですけど、そこも場所が狭くて、減らさなければいけないんです。そこで私が審査した作品が飾られます。そのオープニングに行くと、親御さんと一緒に本人たちが来て、「先生、この子なんとか、この子の作品で生きていけませんか」というふうにおっしゃるんですよ。たしかに数年前と比べれば、今の状況というのは、アール・ブリュットの社会的な認識も変わってきました。たしかに販売という商業ルートで作品が動いているのも事実です。しかしながら、すべての作品がそういうふうになるわけではないわけです。将来この子はどうなっていくのか、自分が先に死んでこの子が残ったときにどうなっていくのかという心配があるかもしれないけれども、じゃあ今ここで生きているこの子を、自分が死んだ後の心配のために今ここでどう生きさせるのかという心配になってくるんですね。

ですから、たしかに片方で、厚生福祉の社会的支援はもつと必要だろうと思います。その人たちが生きていけるような手段をきちんと身に付けることも事実必要だと思います。しかしながら、我々が今やるべきことは、それを視野に入れたつても、今ここで生きていることをきちんと自覚、確認させて、生きている充足感を与えることが我々芸術系にいる人間の仕事だと思っています。

小林   ありがとうございます。

塩川   実は、先ほどお話しできなかったのですが、昨年二〇一五年に群馬大学教育学部の茂木一司先生と、同大学教育学部の附属特別支援学校、そしてアーティストの三者協働という形で、アートとインクルーシブの実践「あそびアートカフェ」（資料41）という企画をやりました。特別支援学校の高等部の生徒たちを対象に実施したのです。



資料41

た。

僕も当時は詳しくなかったのですけれども、この企画を進めるにあたって、半年近くの間この特別支援学校に通い、一緒に給食を食べたり会話したりしました。当初は、障害のある生徒とどのように接していいのかわからないと思っていました。突然叫んだり、山手線の駅は次はどこですとアナウンスを始めるのですね。はじめはびっくりするんです。知らないから。でも、それは「知らない」からだけなのだということがよくわかったんです。おそらく、彼らにとっても僕たちのことを「知らない」という怖さや不安があつて、「あ、同じなんだな」ということをその場に一緒にいて感じたというか。それをつないでくれるのは、ビー玉転がしとか、描くとか、レゴを積むとか、すぐくプリミティブな行為なのだと。そう感じたから、子供も、障害のある子も、大人もみんな一緒に過ごせる場面をつくる実践として、アートカフェという空間を設えたんです。

が、「中之条ビエンナーレ」という群馬県の中の条で行われるビエンナーレの中で、教育普及プログラムの一つとして参加しました。

ここでは、空間をカフェの形に設しつづえていまして、会場のセンターに大きなテーブルを設えてあります。お客さんが入ってくると大きなサイコロを渡して、サイコロをコロコロと振ってもらい「ここに行ってください」と観客をコーナーに誘導します。そこで簡単な遊び、たとえばビー玉転がしとか、先ほど紹介しましたドローイング・ボード、他にレゴブロックを積むとか、落葉で絵を描くとかを体験していただきます。積むとか描くとか転がるとか、そういったプリミティブなアートで、障害のあるかたたち、もちろん子供さんや、その親御さんたちを含めて、みなさんが参加できる形でのアート＋カフェをつくりまし

言葉ではコミュニケーションしにくい、重度の知的障害のあるかたがたくさんいらっしゃる中で、必ずしも言葉によらないコミュニケーションをアートの力で誘発するという試みです。そこでは、主体的に描きたくなる、やりたくなる、という仕掛けが大切なのかなと考えました。単純にビー玉が転がるだけなのですけれど、面白いんですね。子供にとっても障害がある子にとっても面白いんです。ただビー玉が転がるだけなんですよ。

描くということも同様で、興味深かったのは、障害のある高校生が、線でハートを描くんですね。いくつも描くのですけれど、それを追うようにして、小さな子供中を塗ってくんです。これってコミュニケーションなのじゃないかなと思ったんですね。そういった、言葉によらないコミュニケーションを、アートは誘発することができるのではないかと。

アートってなんとなく正体の知れないものゆえに、許容する範囲が広いので、実社会でコミュニケーションするためのきっかけになるのではないかなと考えている親御さんもけっこういるということがわかりました。そこに僕は可能性を感じていて、このような実践をさまざまな場面で展開したいなというふうに思ったりしています。

小林   ありがとうございます。あ、ご質問。では、せつかくです。

会場1   すみません。先ほどの者です。アカデミックなところは別かもしれませんが、我々リベラルな世界で生きていくと、つまり人材なんですよ。そういう人材を今私たちが求めているかというところで。そういうところのアートとして勉強してきて、その人材を活かせるかということを考えると、クリエイティビティというよりも、経営者の言うところ、変化対応能力がある人です。あとアドリブがきく人ですね。だから切り返しがきくということ、苦手な分野に対してもコミュニケーション能力が長けてて、つまり引き出せる。相手のことを思いながら、コ

ミニケースションを引き出せるという能力だと思ってるんです。

また、先ほどのお金のことでいうと、代表的な例で村上隆さんのアートの世界、つまり市場経済の中でアート産業の中で生きてくという人と、会田誠さんみたいな全然それを批判してお金とか関係なく自分のやりたいことをやるという、その二つに代表的に分かれるんですけど、みなさんの立場ではどういうところからいわゆるアートというのを捉えているのかな、というのをお訊きしたいです。

**小林** 時間も限られていますので、もし何かご意見があれば簡単にお答えいただくということです。

**谷口** もちろん私が、今のご質問に対して答えるだけの経験なりが乏しいのが正直なところなのですが、無理をして、せっかくのご発言ですので、お答えしたいと思います。

まず村上隆さんのことをおっしゃってくださいと、非常にわかりやすい例だったと思います。彼自身は、いわゆる欧米中心の価値体系、いわゆる彼らが作っているレギュレーション、そのルールにしっかりと則って、自分の価値をどう高めていくかに取り組めます。レギュレーション、ルールに従いつつも、じゃあ自分の作品価値を理解させるための新たな価値観、視点をレギュレーションの中に自分から組み込んでいくことによつて、サザビーズ等で売り買いされるようなものを作り出しています。それは資本主義的な世界だと思うのですが、現在は、それとは違つたお金の価値の作り方、考え方が生まれているのだと思います。たとえば、現在はそれこそいろいろなアプリやツールが出てきているわけです。それこそ、Uberのようなものを作つて、いわゆる自分たちの時間と車を活用してお金を稼いでいく仕組みの創出もあります。そういう意味では新しい価値を作っていくというクリエイティビティがあると思います。

私自身が今日の問題提起の中でひとつ複雑なところは、金銭感覚をある種無視した、贈与、プレゼントというような形で、自分の資本、能力を提供しているかたが増えているのは確かだと思います。そこに先ほど言ったように、新しい、資本主義とは違ったような社会の仕組みや、金銭の流れが登場する可能性もあると思います。3・11の東北の震災以後を考えてみても、そして二〇〇一年のアメリカにおける大事件9・11を思い浮かべてみても、あつという間に10年、15年経つてしまっています。だけれどもその間に、新たな億万長者が生まれているという現実もあります。その中ではものすごい勢いの技術革新が起こっているわけだから、日本の我々が起こせないわけではないだろうと思います。そういった中で、新しいクリエイティビティ、創造性、それこそ指摘くださったようなコミュニケーション能力を担保したうえで、新しい発想、新しい知恵を、どうやって国として作っていくかという方向に動いているのは確かだと思います。

そのとき、我々は非常にナイーブな話をしているようにだけでも、もっと、人間のクリエイティビティ、新しいものを作っていくこと、それはコミュニティの作り方なのかもしれないし、新しい合意形成の仕方なのかもしれない。そういった部分まで含めて、クリエイティビティ、創造性というものを考えてもいいんじゃないかと思う次第です。

そのうえで、先ほどの小林先生の質問に繋げさせていただきますが、2年前にニューヨークで学会があつて、とにかく行かなきゃと思いつてきました。クイーンズ美術館で開かれた芸術教育の学会だったのですが、私はほとんど英語はできないのですが、やはり美術、アートに関連する言葉が耳に入ってくるのです。この学会で注目したのが障害者の方々の支援施設に関する講演でした。

この講演であるほどなと思つたのは、まず表現する環境をしつかり作っているということです。それと同時に、併設でギャラリーを持っているわけです。そこで作品をちゃんと売ると。それを、簡単に言えばアメリカらしいと

思うのですが、しっかりとした企業が買っていくとか、個人がそれを買うという仕組みができています。そういう意味では、我々はまたアートをめぐって、新しい資本価値であるとか、商品の売買を興してもいいんじゃないかなと思つた次第です。ですからそうやって、子供たちが、そこで暮らす人が描いたものをしっかりとキュレーションする専門家がいて、それを飾る場所があつて、それを買う人がいるという環境があるということは、当然ではありますが、うらやましく思つた次第です。

だけれども日本の中でそれはどうなのかなと思つたときに、たとえば、滋賀県にある「みずのき寮」は今「みずのき美術館」というのを造つています。エイブル・アート、アール・ブリュットについては、日本では、ここ数年で多くの関連の美術館ができています。そしてそこに従事する人も増えてきています。そういう意味では、日本の新しい価値じゃないですが、仕組みができつつあるのかなと思います。

そういう意味で、我々のクリエイティビティというのは、ただただ絵が上手に描けるとかそういったレベルではなくて、今日、有吉学長が冒頭に言つた地域の仕組みを作つたりデザインをする、そういった意味での造形ということにつながるのかなと思つた次第です。「ボードレス・アートミュージアムNOMA」というのもあります。その中で、「あ、こういう場所、行つてみたいな」と思いましたし、先ほど言つた、専門教育がどうなんだろうか、我々の何とかはあるんだけど、やつぱり今こういった種が芽吹いているものがあるわけですので、やつぱり、それをただただごく一部の話ではなくて、我々の社会の話、我々と共有の財産にすべきではないかと思つて、小林先生のご質問を聞いていた次第です。

**会場3** 千葉県で高校の教師をやっています。うかがいたかったのは、自由に絵を描くというのは大事だと、私もそれは重々よくわかっていますが、やつぱり小学生とか幼稚園とか小さい子と高校生を比べれば、やつぱり物の感



じ方が違ってきて、どうしても自由に絵を描くということと上手下手というものが頭の中にありますよね。この話はずっと聞いているかもしれませんが、そのへんをどういうふうにやって教えていくのか。

やはり高校生には、「自由に描いていいよ」と単純に教えられないと思うんですね。そのへんを考えなきゃいけないし、先ほど大坪先生のほうからあったように、小中高と分断をされているということがありましたけれども、実はそれで小学校や園とか中学校の先生と話をしたこともあるんですが、やっぱり考え方がちよつと違うかな、ということもあるんですね。そのへんをどういうふうにお考えかということを、ちよつとお聞かせいただけないかと思います。

**小林** ありがとうございます。この問題は今までお話の中に出てきた、戦後の美術教育というものを考えていったときに、創造性教育というものが核になってきたと思うんですね。それは今でもしっかり引き継がれている。ただ、その創造性教育を、造形教育、美術教育の中で保証していくための一つの手立てとして、どういう方法論をもって我々が取り組んできたのかということのご指摘にもあたるのかなと思うのですが、もしお答があれば、どうでしょう。

**大坪** まず現在、小学校中学校は、4観点による学習評価というのが義務化されています。高等学校は義務化されていません。これは地域によつてはやられていますけれども、全国レベルでは義務化されていません。ですから、場合によると高等学校の先生の場合には、指導目標と評価項目なしで授業をされるかたが全国的には多いんです。そうなってくると、その先生がまさしく教科書であり、学ぶべき内容であり、目標にさえなってしまう。それはやはり僕は高等学校のいちばん弱いところだと思います。

先々週、全国造形教育連盟の大会が宮城でありましたけども、そこでも、高等学校の先生の研究発表の中には、私がよしと言わなければ生徒は先に進めません、ということのを堂々と発表されていました。それはまだ高等学校の教育の中に、美術の先生≪作家、作家≪美術の評価規準は私、という意識が相当根強いです。これは払拭しなければなりません。

片方でもう一つ、では小学校の子供たちはどうかというと、自分たちの内部から湧き出てくる造形と、高等学校の生徒の、要するに社会性を持ち、さまざまな人生の見通しを持つているような子供たちとの表現を同等に並べるのかというと、これは無理です。ですからそれぞれに評価規準というのはあつていいんですよ。ただし、これから求められるのは説明責任です。目の前にいる高校生にこの課題を課すようにしました、それはどういう目的からその授業をやるうとしたんですか、これをわかるように説明することが求められます。これを文科省的に言うならば、グローバル人材育成にちゃんと連動しているとか、こういった能力に連動しているという説明をしなきゃいけないというふうになつてくるだろうと思つています。

ただ、おつしやるとおり、交流は進んでいますから、もつともつと私は交流してほしいと思います。

**会場3** すみません、もうちょつと言わせてください。千葉の高校の教員は全部4観点でやつております。この間全国大会をやりましたが、この中で情操ではなくて能力をやるんだとポスターセッションもやりました。そのことは、今までやつていたことを根底からガラッと変えていかなければいけないのか、私はそうではなくて要するに今まで言つてなかったことをもうちょつと丁寧の説明しなきゃいけないというふうに捉えているんですが、いかがでしょうか。

それと、問題解決学習みたいなものは、やつぱり美術なり工芸の中でやつていかなきゃいけないのかなという感

じがしています。それには、アートというのかな、油絵だとか彫刻だとかそういうものが高校の中にやっぱり非常に多いような気がするんですね。デザインのものが非常に少ない。そういうこともちよつと問題だとは思っております。

**大坪** 時間もありますので、要点だけ。デザインは、本当に弱いです。これからの美術教育が力をつけていく一つの方向性として、デザインの拡充は絶対必要です。これは産業と結びつきます。それからデザインという言葉はもう我々の専売特許じゃないわけですね。数学も使いますし、理科も使いますし、いろんなところでデザインというものを使っていますから、我々の造形におけるデザインということをきちんと位置づけた教育が必要です。それが我々の教育の意味、価値を高めていく、一つの方法だと思っています。

**小林** ありがとうございます。本日のシンポジウムでは、やはりアートの側面から語られることが多かったと思うのですが、今ご指摘のように、デザインという側面からも経済的なことも含めて考えていける場がまだまだあるのではないかなとも思います。

実は時間のほうが、私の予定では3時間半という中で、かなり十分な議論を保証できるのではないかなと思っていたのですが、気が付いてみるとすでに終了の時刻が近づいてきました。誠に申し訳ないですが、今お手を挙げてくださっているかたには、もしよろしければ、お残りいただいて、直接お話を聞いていただくということでご了解いただければと思います。

今日のシンポジウムは、教育ということを切り口に、パネリストの方々にご発言いただき、またフロアのみならずにもお考えいただく場と考えておりました。その中で、やはりクリエイティビティの問題、また、戦後の美術教

育の問題も出てまいりました。特に戦後の美術教育ということを考えてまいりますと、先ほど来から出ている創造性教育を核とした教育をつくっていかうというその時代にあつては、教育者、現場の教師のみならず、作家をはじめさまざまな領域のかたがたが集つて、その中で新たな教育のあり方、美術のあり方、デザインのあり方というのを本当に真摯に取り組んでいくことによつてつくり上げてきたという経緯があると思います。そういう意味でも今あらためてこれからの教育を考えると、いかに我々が領域を越えたなかで、多くの意見を交わしながら、これからの教育のあり方、美術のあり方、デザインのあり方を考えていけるかというのが一つの大切な課題ではないかと、今日のお話をうかがつていて思いました。

あともう一つ、本学のことで言えば、東京造形大学の土台を作り上げていった方々のなかに、桑澤洋子先生とともに、勝見勝先生というかたがいらつしやいました。勝見さんの活動を振り返つてみますと、デザイン教育、造形教育を一つの切り口として、社会そのものを変えていこうとする大きなビジョンを持つて取り組まれていこうとしていたことがわかります。そういう意味でも我々は、自分たちのやつていることを信じて、どういふふう到我々のやつていることが影響力を持つて、より良いものとして社会に働きかけていけるかということを見据えていくことも大切だと感じたところです。

本当に言葉足らずのところが多く、進行のほうが不十分となり申し訳ありませんでした。また、今日の進行において、実は私からパネリストの三人の方々に「こういうご質問をします」ということは、事前にお知らせしていませんでした。言葉は悪いのですが、行き当たりばったりでいきますよと。そういう中で今日進めてまいりましたが、こちらから投げかけるものにすぐパワーポイントで画像が出されたりとか、ぼんぼんぼんとお答が返ってくるので、正直進行しつづきつくりしておりました。そういう意味でもパネリストの三人の方々に、準備を十分して今日のこのシンポジウムにご参加いただいたことを感謝しております。

また本日は天候が不順な中で、これだけ多くの方々にご参加いただき、シンポジウムが充実したことを感謝しております。本当にありがとうございます。

これにてシンポジウムを終了したいと思います。

東京造形大学研究報 別冊 14

シンポジウム 「教育がつなぐ―社会、創造、造形。―」

発行日 二〇一八年三月三十一日 第一刷

編者 小林貴史

発行 東京造形大学

1920992 東京都八王子市宇津貫町 1556 Tel. 042-637-8111 Fax 042-637-8110  
URL. <http://www.zokei.ac.jp>

制作・印刷・製本／隼風人社