

幼児教育における玩具を用いたオートマティズム絵画製作について ——保育者養成校での造形実践の事例を中心に——

*For the Creation Automatism Painting with Toys in Early Childhood Education
—— Analysis Case of Modeling Practice in a Childcare Teacher Training School ——*

松實 輝彦 *Teruhiko Matsumi*
(人間発達学部)

1. はじめに

筆者はかつて図画工作科・美術科の専科教員として特別支援学校に勤務していた。そこは小学部・中学部・高等部からなる特別支援学校で、学級担任とは別に独立した専科（音楽科、美術科、養護・訓練科）が全学部の担当科目を受け持つという、並列の授業体制をとっていた。しかしながら筆者が赴任して数年後、勤務校の運営方針の見直しにより専科制度が取り止めとなる。専科教員はそれぞれ所属学部に配当され、チーム・ティーチング制による学級運営の一員となった。筆者はそこで中学部、その後は高等部で学級担任を持ちながら、所属学部の美術科の授業を担当することとなる。その授業実践のなかで、中学部2年生の担任時にクラスの生徒を対象として、玩具を用いての新たな絵画製作に取り組んだ。

そのときの実践は「玩具によるオートマティズム絵画と障害児の造形活動」（以下、「玩具による造形活動」と表記する）と題する教育論文として、筆者が所属する美術教育の学会誌に発表した。その後、他の造形実践とともに加筆修正したものを自身の論集に収録する作業を行い、先年ようやく上梓した。¹

実践の題材名は「とびはねる馬のおもちゃで絵をつくろう」というものであった。そこで用いた玩具は、競走馬をかたどった色とりどりの小さなプラスチック製品で、近隣の雑貨店の店頭にて大量に、かつ安価に販売されていたものである。

それは空洞になった馬の本体に蛇腹の仕掛けが装着されたものであり、そこからビニール製の細い管が外部へと延びて、小さな卵型の手動式ポンプへと連結されている。ポンプを押ししたり握ったりしてビニール管から本体へと空気を送り込むと、その圧力で蛇腹仕掛けが伸びて、おもちゃの馬の後脚を動かす。ポンプを繰り返し押しつづけると仕掛けの伸縮が繰り返され、それが動力源となっておもちゃの馬が跳びはねながら前進するという、いたってシンプルな仕組みの玩具である。

知的障害を中心にさまざまに重複する障害を持つ生徒たちのいるクラスであったが、ほとんどの生徒たちはその題材に高い関心を示して取り組み、大いに楽しみながら共同製作としての絵画を完成させることが出来たのである。この経験を得て、機会があれば同校の小学部の児童たちや高等部の生徒たちにも実践してみたいと考えていたが、職場異動にと

もない、残念ながら同校での実践はできなくなってしまった。

そこで異動先の短期大学にて実践の機会を設けることで、あらためて玩具を用いた絵画製作にチャレンジすることとなったのである。本論はこのような経緯を踏まえたうえで、前任校である保育者養成の短期大学の授業における、オートマティズム絵画製作の実践事例を中心に、保育ならびに幼児教育に携わることを志望する学生を対象に考察したものである。

本論は幼児教育における造形活動の題材としてのオートマティズム絵画の魅力と可能性について論及することを企図しつつ、事例研究をより深める観点から美術史および美術教育史の側面からも検討を加えることをねらいとした、ひとつのささやかな試みである。

2. 金山明のオートマティズム絵画について

2-1. 金山明のオートマティズム絵画の基調

元来、自動記述あるいは自動現象を意味する生理学・心理学用語であるオートマティズムについて造形的な側面から概観すれば、フロイトの影響下でこの現象を表現へと応用化したフランスの詩人であるアンドレ・ブルトンに盟主とするシュルレアリストたちの動向に関心を払うことがまずは前提条件的な作業となるであろう。マックス・エルンストやアンドレ・マッソンといったオートマティズムの要素を積極的に絵画制作に取り入れたシュルレアリストを挙げて、かれらの発想のスタイルやユニークな技法について考察することは魅力的な課題にはちがいない。だが、それについてはここではひとまず措いておこう。

戦前期のフランスを中心にヨーロッパで活躍したシュルレアリストたちは、第二次世界大戦の勃発によって、大挙してアメリカへと渡る。つまり、1940年代前半のシュルレアリストたちの亡命によって、オートマティズムはヨーロッパ半島から北アメリカ大陸へと移植されることになる。そしてオートマティズムはシュルレアリズムの影響からも脱しながら、かの地でジャクソン・ポロックに代表されるアクション・ペインターたちによる有効な表現手段として再び新たに活用されることとなるのである。

拙論「玩具による造形活動」ではオートマティズムによる絵画表現を、アメリカのアクション・ペインティングから、戦後の日本における重要な前衛芸術グループである具体美術協会（以下、「具体」と表記する）へと至る動向のなかに捉えた。なかでもとくにオートマティズムとの関連の深い「具体」メンバーである金山明（1924 - 2006）の活動に注目した。金山は世界的にみても、最も早い時期に玩具を用いて絵画制作を行った類稀なアーティストである。

そこで本論が依拠する、オートマティズム絵画の基本的認識事項となる金山明の作品やその制作方法について、最低限のイメージの共有は欠かせないものとなってくる。そのため「玩具による造形活動」より、基本的なイメージの「解説」にあたる記述を、図版とともに以下に引用する。

筆者が実見した金山明のオートマティズム絵画は、タテ 183cm × ヨコ 277cm というかなり大きなサイズの、1957年に制作された〈作品〉とのみ題されたタブローだった。白色のビニール素材の支持体に赤・黄・青の三原色の塗料が幾重にも線條に連なり、さらにその上から黒い塗料による線條が画面のほとんどを覆うように重ねられていた。

一見、ポロックのドリッピングを想起させるが、その描線はどれも均一かつ繊細なため、なぐり描きの激しさとは対極的な、ある種の知的な静謐さをその画面はたたえていた。[図1]

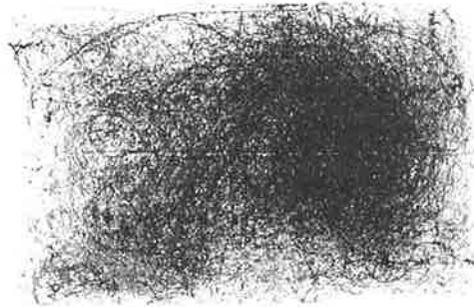


図1

金山は玩具の電気自動車で描画したこのような絵画を、1957年から「具体」を退会する1965年まで制作し続けた。それがいつ頃のもののなのかは筆者には特定できないが、金山のオートマティズム絵画の制作の様子を記録した写真が残されている。それによると車体の後部に塗料の罐を積んだ玩具の自動車が軽快に疾走しており、その罐から流れ落ちる塗料が自動車の動いた軌跡をそのまま支持体上に残していることが明瞭に理解される。またこの玩具の自動車には中央部に複数個の乾電池がセットされていて、それが動力源であることも推察される。[図2]²



図2

この引用箇所からでも金山明の試みというものが、いかにユニークで先駆的なものであったかが伝わるであろう。「玩具による造形活動」において筆者はつづく文脈で、「具体」のリーダーである吉原治良による金山への評言および美術館学芸員の尾崎信一郎が行った金山へのインタビューを引いて考察を重ねているが、ここでは措く。

本論では「玩具による造形活動」執筆後に、筆者が新たに得ることのできた金山に関する知見のうち、以下の3点においてそれぞれ簡潔に述べていきたい。

2-2-1. 藤野忠利の金山明への視座

ひとつめは造形作家の藤野忠利によるものである。1936年生まれの藤野は、1962年に「具体」の主軸メンバーの一人だった白髪一雄と出会い、白髪の死去(2008年)まで師弟関係を結ぶ。その白髪の薦めもあって、藤野も1965年から1972年の「具体」解散まで展覧会への出品をつづけた。このように「具体」と関わった藤野はその後、自身を「具体探検家アーティスト」と称して、メンバーへの聞き取り取材を行い、2004年の夏にその資料をパネルに仕立て、大阪の「スタジオ・アーカ」において展示している。2011年にはそれらの資料が一冊の書籍としてまとめられたので、そこから金山の作品制作についての記述部分を抜粋してみる。

金山さんはオモチャの自動車にフェルトペンを取り付けたり絵の具の入った缶詰めをつけてキャンパスの上を走らせるので知られている。金山さんの弟は、大阪南区谷町八丁目、上六のま横にある妙法寺のお坊さんである。そこの離れに四畳半の茶室がある。そこが金山さんのアトリエであった。(略)その頃金山さんはそのアトリエに木枠の大きなオモチャ箱を作り、中にキャンパスを敷いて、オモチャの自動車やタンクを電池仕掛けで走らせた。このオモチャはフェルトペンや絵の具をつけた筆などが取り付けられ、全く機械的に走らせる事により、さまざまな曲線や直線を描く行為が試みられた。木枠にぶつかったオモチャはその反動でまた向きを変えて走り出す。何千回もこれを繰り返して、キャンパスの上を走る曲線は見事なアンフォルメルとなり、まさに反芸術作品である。

西欧的な美術表現の概念に囚われない全く違った物が生み出された。何でもない子どもの遊びを、真剣に絵画の世界に取り入れ、遊びをキャンパスの上に演じた人である。³

ここで藤野は当時の金山明の制作空間についての貴重な聞き取りを行っている。そこが工場用地のような無闇にひろい空間ではなく、「四畳半の茶室」という小さな空間をアトリエとして使用していたことは大切なポイントである。限定された狭い空間であるがゆえに、その囲われた空間のなかで玩具を動かして遊ばせるという発想が生まれ、そこから偶然による線描の軌跡を作品へと展開させる(試行錯誤も含めた)面白さへと金山を導いた

と考えられる。

藤野の引用箇所、その最後の一文、「何でもない子どもの遊びを、真剣に絵画の世界に取り入れ、遊びをキャンパスの上に演じた人である。」も、非常に効いている。表現に対して常に理知的でありながらもけっして醒めきった冷やかさを感じさせず、さらなる絵画世界の可能性を求めてひたむきであった金山の姿を、その一文は彷彿とさせるものである。

2-2-2. 小沢剛による《醤油絵（金山明）》について

次に藤野の世代から30年程隔たった、1965年生まれの現代アーティストである小沢剛の絵画作例について触れてみたい。

小沢は1999年に開催された「第1回福岡アジア美術トリエンナーレ」の日本代表に選出され、会場となった福岡アジア美術館にて《醤油画資料館》というインスタレーションを発表した。自ら設計した仮設的な建築物＝資料館の各部屋に中世・近代・現代の絵画作品を展示したもので、展示された絵画も小沢自身が醤油で描いた模写であった。たとえば中世のスペースでは曾我蕭白の達磨の掛け軸を展示し、近代のコーナーでは高橋由一の豆腐図や岸田劉生の麗子像を、現代の部屋では草間彌生の増殖するファルスを、描画材に醤油を使用して制作・展示するという奇抜な作品＝空間を現出させて、大いに観衆の度肝を抜いた。

小沢はその後も同様のコンセプトで単体としての作品制作を行い、2004年には《醤油画（金山明）》を完成させる。その作品は滋賀県立近代美術館が購入し、同館のコレクションとして収蔵されている。同館のホームページ上の収蔵品目録をみると、同作には「分類：現代美術」「種別：油彩」「材質・技法・形状：醤油、膠・画布」といった項目が記され、「作品解説」として以下のような情報が公開されている。

1954年に関西で結成された前衛芸術家集団「具体」の代表的な作家、金山明の《Work 1961》（本館蔵）を引用した小沢剛の作品である。金山は、絵筆ではなく、絵具を滴らせて走るリモコンカーを使って絵画を制作し、具体のリーダー吉原治良の「人のマネをするな。今までにないものを作れ」を合言葉に数々の大胆な実験を繰り返した具体のなかで、最もユニークな試みの一つとして評価されている。小沢の作品においても、醤油を入れた缶をモニターカーに乗せ、醤油をドリッピングさせて描かれている。このような作品を制作する際、小沢はオリジナルの作品を徹底的に研究し、制作に臨む。表面に描かれたイメージは言うまでもなく、使用されたキャンパスのメーカーや品番、木枠の仕様などについても詳細に調査し、可能な限り同様の素材を準備する。また原作者の金山明にも面会して、現存しないリモコンカーについてのインタビューを行う。こうした調査過程を含めて小沢の作品であり、小沢の醤油画というフィルターを介して、金山明の仕事の重要性が結果的に浮かび上がることになるのである。⁴

小沢が闇雲に過去の作品の「引用」=再制作を行っているのではない、ということは上記の引用文からも明らかである。小沢は絵画表現の歴史を見渡したうえで金山明の重要性を認識・評価し、敬意をもって自身の制作に組み入れているのである。そこに小沢剛の表現者としての誠実さと明晰さがうかがわれよう。

2-2-3. 林道郎のグラフィック論から

さいごに美術批評家の林道郎による評言を一瞥しておこう。2012年の秋、東京国立近代美術館の開館60周年記念事業の一環として「実験場 1950s」展が開催された。その展覧会にあわせて同名の論文集が刊行されるが、そこに掲載された林のテキストに金山が登場しているのである。

美術に限定せず、文学、写真、映画といった多ジャンルにまたがる論考によって、日本の1950年代を多角的に読み解くことを企図した論集において、林はグラフィック・デザインの動向をあらためて捉え直そうとしている。

林のテキストでは、戦後の混乱期を経て、高度経済成長を加速化させていった社会の自己表現として、あるいはその実現の媒介者の役割を果たすものとしてグラフィック・デザインがあった、という前提が示される。そのうえで林は「グラフィック圏」と呼ぶべき空間で視覚表象にかかわる表現の現場が熱く交錯的に形成されていったのが1950年代だったとして、現在において再考に値する重要な表現者を順次召喚する。岡本太郎、河原温、山下菊二、そして「具体」の作家のなかでもとりわけ金山明と田中敦子の存在につよく喚起を促すのである。このような文脈にあることを押さえたうえで、金山に対する林の次の評言をみておきたい。

〈具体〉のメンバーだった両者、ことに金山は、当初からリーダー吉原の美学とはズレを感じていた作家であり、その玩具のトラックを使ったポロック流の抽象絵画の制作は、グラフィックな行為がその起源において招き込まざるをえない運命にある「模倣」「複製」といった現象を、あつけらかんとした直接さで実演してみせたのだった。自由を信じる主体は、機械によって上書きされ、そのことを通じて、「自由」のドラマが英雄的な達成ではなく、むしろ、遊戯の領域として再規定されるかのようだ。調和的な秩序か、無政府的な個人の自由かという相補的な二項対立に風穴を開ける「遊戯」としての層が、このような試みを通して、グラフィック圏に重合させられたと言ってもいい。⁵

金山のオートマティズム絵画について触れたテキストとしては、最新の文献と呼べるものであろう。そして林のねらいは、ただ単に作家論として金山の絵画表現の特質を述べるといったところにあるのではない。戦後、新しく形成された都市大衆によって支えられる

と同時に、その大衆に向けて深く文化的な影響を及ぼしてきたグラフィック・デザインという視覚表象の文化の系譜上に、金山のオートマティズム絵画を組み込もうとしているのである。

この系譜において、玩具を用いて軽やかに刻まれた「線」＝グラフィックは、狭義の美術・デザインといった範疇を逸脱して、よりひろい文化活動における「遊戯の領域」に特権的な地位を占めているのではないか。そのことを林の論考は、ある種の大胆さをもって示唆しているのである。

3. 短期大学での実践事例——共同製作「絵の具あそび：カエルのさんぽ」

ここまではオートマティズム絵画の重要なモデルとなる金山明の表現について、「玩具による造形活動」の当該箇所を補うかたちで考察を行ってきた。それでは以下において、保育者養成を担う短期大学で実施されたオートマティズム絵画製作の実践事例について検討していきたい。

実践対象は兵庫県・阪神間にある女子短期大学の幼児教育学科Ⅱ回生のうち、選択科目「造形表現Ⅱ」を受講した学生である。実施時期は2010年6月24日、同科目の授業内の1コマ(90分)を使って実施した。

まず授業の事前準備として図工室の6人掛けの作業台を縦に2台つなげて新聞紙を敷き、その上から白のロール紙を覆った。今回の実践では、この縦幅90センチ×横幅400センチの白色ロール紙が作品の支持体となる。そして着色に使用する描画材には、扱いやすく発色も鮮やかなアクリル絵の具を用いることとした。色数としては青・水色・黄緑・黄・オレンジ・ピンクの6色を選び、それぞれ水で溶いたものを紙皿に注いで、支持体の上に適当な間隔をあけて並べ置いた。[図3]



図3

製作にあたってポイントとなる描画道具の玩具について、今回はカエルをかたどった市販のおもちゃ(商品名は「エアびよんガエル」)を使用した。これも「玩具による造形活動」の際に使用した競走馬の玩具と同様に、安価で容易に入手できるものである。仕掛けは単

純で、カエルの折りたたまれた状態の後脚部がゴム製となっていることが、競走馬タイプとの相違点として挙げられる程度である。商品に封入されていた説明書には、「遊び方:ホースでつながれたポンプを握りこむと空気の圧力でカエルの後脚部がぐ〜んと一気に伸び、勢いよくジャンプします。」と、明瞭簡潔に記されている。

今回の実践にあたって、受講学生には事前に「絵の具あそび」をする、という告知のみであった。学生たちは筆やローラー、あるいはフィンガーペインティングによる活動を予想していたようであった。当日、学生たちにおもちゃを使って絵をつくるという活動内容を伝え、カエルの玩具を提示すると、彼女たちにとってもはじめて試みる活動ということで、一様に高い興味・関心を示した。

そして製作活動に入る準備段階として、別の作業机の上で実際に玩具を動かして遊ぶ時間を確保した。「めっちゃかわいい」「なんか懐かしい」「小さい時に、弟と遊んだことがある」「あら、この子、思ったよりも跳ねるわー」等々、学生たちは口々に感想を述べながら積極的に玩具とのかかわりをもった。[図 4]



図 4

次にこの活動が保育や幼児教育の現場で行われる共同製作を想定していることを述べ、学生には幼児の気持ちになって自ら楽しみながら取り組むように伝えた。そして今回の実施時期が6月であることから、梅雨という季節をあらためて喚起させたうえで、題材名を「絵の具あそび:カエルのさんぽ」とした旨を述べた。そうした説明の後、学生たちに、支持体の上の絵の具の入った紙皿は何かと尋ねた。その問いかけに対して、彼女たちは即座に「水たまり!」と反応した。

このようなやりとりがなされた後に、「それでは色とりどりのカラフルな水たまりに、元気よくカエルを飛びこませて、自由に散歩させてみよう」、と授業者が呼びかけて、学生たちは活動を開始した。

現実的には自然な環境下で、ピンクやレモンイエローの水たまりなどはありえない。しかしながら、カエルの玩具に触れること、その名詞の入った題材名が提示されたこと、実施の時季等、いくつものイメージが重なることで、紙皿のなかのピンクやレモンイエロー

の絵の具が「水たまり」として認知されてくるのである。このように対象を他のものになぞらえて表現することは「見立て」と呼ばれ、芸術表現の一つの技法としても古くから用いられているものである。そしてこの見立てを援用することは、本題材にとっても、その導入にあたってたいへん有効に作用することが確認された。

活動を開始した学生たちの様子をみていると、はじめのうちは玩具の扱いも不慣れであり、絵の具のはね返りを恐れて腰が引けてしまい、カエルの動きもかなりぎこちないものであった。[図5]



図5

しかし、しばらくすると操作のコツをつかむ学生が徐々に増えていき、ついには全員がカエルの玩具を自分の思い通りにコントロールする術を身につけていったのである。それにもなると学生同士でのコミュニケーションもより盛んになっていった。もはや授業者の指示はほとんど必要がなくなり、彼女たちの活動の様子を見守ることに徹する段階へと移行していった。

そのなかでいくつかのユニークな活動が観察された。活動当初、玩具のカエルは各自にひとつずつ渡されていたが、授業者は予備として受講学生数よりも多くの個数を用意していた。すると学生のなかからひとつのカエルでは飽き足らず、目ざとくストック分の玩具を見つけるとは、その使用の許可を求めるものが現れた。そして「わたしは二刀流よ！」と周囲にアピールしながら、両方の手で巧みにカエルを操作し、支持体の余白スペースに向かって勢よく玩具を跳ねさせては、絵の具の痕跡を残していく姿がみられたのである。[図6]



図6

また別の場面では、オレンジの絵の具の紙皿にカエルを浮かばせていた学生が、ふと思いついたように「わーい、ここは温泉が出ているみたい。いい湯だなあー」と演劇的な身振りを交えながら嬉しそうに声を挙げた。すると、周りの学生たちも「わたしも温泉に入りたいー」と一斉にその紙皿のポイントを目指して殺到した。そして瞬く間に玩具のカエルで密集状態となったオレンジの紙皿は「温泉」と呼ばれるポイントとなったのである。つづいてそこでは、誰からともなく、にわかには幼児の遊戯の見立てである「押しくらまんじゅう」がカエルを用いてはじまり、学生たちは自ら思いついたその遊びに大騒ぎで興じることとなった。[図7]



図7

それから次々にその他の紙皿ポイントへの名付け行為が行われていった。青の絵の具の紙皿は「海」、水色の紙皿は「泉」、黄緑は「高原」といった具合に。そうして彼女たちは「ツアー」と称して、各ポイントを玩具のカエルとともに集団で巡礼するという活動へと展開させていった。活動当初はこわごわと小さな動きしか示せなかった学生たちであるが、活動の終盤にはすっかりとリラックスして相互でのやりとりも楽しみながら、活発な動きで玩具を用いた絵の具あそびに没入する姿がみられた。[図8]



図8

このように十分に学生たちが楽しんだ様子を確認した授業者は、全体に声をかけて絵の具あそびの活動を収束させた。そして支持体に描画された絵の具が乾くまでの時間の確保も兼ねて、全員で描画道具となったカエルの玩具に付いた汚れを洗い落したり、支持体以外の机や床面等に飛び散った絵の具を丁寧に拭きとるといった後片付け活動の取り組みへと移行した。

こうして今回の共同製作による「絵の具あそび：カエルのさんぽ」は完成した。[図9]後片付けと掃除を終えた学生たちが作品の周囲に集まり、鑑賞を行って授業を終えた。活動をはじめる前の、真っ白だったロール紙が、単純な仕掛けの玩具を使って絵の具あそびを楽しんだ結果、予想もしなかった無数の色の線と交錯した色斑が響く絵画へと変貌したことに、受講した学生たちは感嘆の声をあげ、自身の活動に対して充実感や満足感といったポジティブな感情を抱くことができたようであった。



図9

課題を挙げるとすれば、活動にかかわるスペースと対象人数の点であろう。もっとも、このことは今回の題材に限ったものではなく、他の多くの題材にも共通する課題ではあるのだが。本実践は短期大学のⅡ回生に開講された選択科目であったがゆえに、受講した学生の数も少数であったことが結果的に幸いしたといえよう。しかしながら、少々汚れてもかまわない大きなスペースがあれば、直接床面に支持体をひろげることで、かなりの人数にも対応はできるはずである。その際に支持体となる素材はロール紙に限る必要性はなく、状況に応じてダンボール紙や布といった選択も当然ながら可能である。

本実践は保育や幼児教育の現場を目指す短期大学生を対象に展開されたものであったが、玩具によるオートマティズム絵画の製作という題材に取り組むにあたって、その意義は十分にあったといえるものである。

4. 大田耕士の「版画」思考に触れて

さきに筆者は林道郎のグラフィック論から、金山明のオートマティズム絵画が発する刻線の遊戯性についての指摘に注目した。林は同論で、金山や同時代のアンフォルメル作家たち、またその周囲にいた前衛書道家たちの多くがグラフィック圏の一層を構成していると述べており、その文末の脚注で、「[刻む]という意味でのグラフィックという観点から言えば、版画にこそ、その典型的な交錯点があるはずであり、事実、五〇年代における版画の隆盛は、本論の視点にとっても重要な問題」であると補足している。⁶

残念ながら林の問題指摘は以上でとどまっているのだが、この注釈が有効な補助線となって、筆者の実践した「絵の具あそび：カエルのさんぽ」に、一人の版画家が接続されることになる。日本版画運動協会の中心的存在であり、戦後の版画教育に大きな足跡を残した大田耕士(1909 - 1998)である。以下では美術教育者という側面から大田耕士の活動を振りかえり、本論で提示した「絵の具あそび」の実践を、「版画」という視座から照射してみよう。

1949年に日本版画運動協会が結成されるが、飯野農夫、滝平二郎、鈴木賢二らとともに大田耕士もその中心メンバーだった。同会は機関誌『版画運動』を発行し、1950年には複数名の版画家による集団的な制作スタイルの「群作」で注目される等、旺盛な活動を示した。その後、大田は版画教育の活動にも力を注いでいった。このような大田の美術教育者としての成果として、大田が編者となって1984年に刊行された大判の指導書『やさしい版画教室』が挙げられる。

この指導書の「まえがき」に大田は、「この「やさしい版画教室」は、どのクラスの人も、みんな入れる大きな大きな教室です。そして、たのしく、みんなで、版画をつくりましょう。」と記している。⁷この時点での大田の肩書は、日本教育版画協会委員長である。大田を含め10名の執筆者の解説によってこの指導書は成立している。大田を除いた9名は全員が東京や千葉、神奈川の小・中・特別支援学校の現場教員(退職教員1名を含む)である。「紙はんがのつくり方」から「バレンのつくり方」まで、11の章立てで木版画、ステンシル、エッチング等の技法が多くの図版とともに、やさしい言葉づかいで解説されたものである。

そしてなによりも筆者が同書において惹きつけられるのは、巻末に収められた大田自身による「はんがのはなし」と題された一文である。それは彼が想定する子どもの読者に向けて、次のように語りかけられている。

版画のはじまりは“うつる”ということの発見からです。

人間がなかまをつくって、狩りをしてくらしていた、石器時代のことです。動物の姿を見つける前に、これはシカの足あと、これはイノシシの足あと、これはクマ、これはキツネ、これはウサギ、そして、これはなかまの人間の足あと、と見分けること

は、だいじな、だいじなことでした。

また、森の中、山の中を歩きまわるとき、目印に泥を手につけて、木や岩に、手型をつけることもあったでしょう。この足あとや手型は、型押し of 版画です。みんな、くらしにむすびついた、だいじなことでした。(略)

版画がおもしろいのは、うつること、うつすことがおもしろいだけでなく、うつすことについて、考えること、くふうすることがたくさんあって、それがたのしいといえます。

みなさんは、雪で版画ができるかな、と思ったことがありますか。⁸

このあと大田は真っ白な雪原に足跡をつけることができたなら、「これも版画です」と何らの躊躇もなく言い切るのである。

そこに脈打つ大田の明快な「版画」思考は、まさに金山明のオートマティズム絵画の造形思考と通底するものである。そして当然ながら、筆者が実践してきたオートマティズム絵画製作の基底部にあるものとも、それは等しく重なるものである。

5. おわりに

短期大学の学生を対象とした実践活動を中心として、「具体」グループの金山明の先進的な絵画表現と美術教育者の大田耕士による「版画」思考とを接続しながら、幼児教育におけるオートマティズム絵画の意義とその可能性を考察してきた。

泥のついた手を岩肌や樹の幹に押しあてたり、雪原に足跡をつける活動を、大田は「型押し of 版画」と呼んだように、本実践の「絵の具あそび：カエルのさんぽ」もまた、幼児教育における玩具を用いた型押し＝スタンプングによる版画活動として捉えることも大いに可能である。

筆者は現在、大学という教育現場で造形分野の実践を試行錯誤している立場であるが、やはり実践を行うにあたっては、それが深く思考した結果として面白くて心地よいものになったとき、その実践の成果は一段と有効的価値を増すと感じている。おそらく教育実践とは、その試行錯誤の果てしなき追求であろう。先駆者・金山明の姿から筆者はいまもなお示唆を与えられているのである。

ささやかな実践からの考察ではあったが、幼児教育におけるオートマティズム絵画製作の教育的意義は十分に認められるものであり、今後もさらに多くのアイデアが加えられることで、この題材のヴァリエーションがますます洗練され、多様にひろがっていくことを願うものである。

註

- 1 松實輝彦『現代アートをあそぶ——特別支援学校の造形教育論』（かもがわ出版、2009 年）の第 4 章「玩具によるオートマティズム絵画の冒険 ジャクソン・ポロックから金山明にいたるチャレンジ精神と造形教育」、81 - 93 頁を参照。
- 2 同「玩具によるオートマティズム絵画と障害児の造形活動」、『大学美術教育学会誌』第 36 号、大学美術教育学会、2004 年、410 - 411 頁。
- 3 藤野忠利『藤野忠利の視座によるもうひとつの「具体」』、鈺脈社、2011 年、115 頁。
- 4 2010 年に開設・公開された滋賀県立近代美術館のホームページより、「収藏品：小沢剛：醤油画（金山明）」。www.shiga-kinbi.jp/?p=5067
- 5 林道郎「『グラフィック』な五〇年代——試論」、鈴木勝雄／榊田倫広／大谷省吾編『実験場 1950s』、東京国立近代美術館、2012 年、66 頁。
- 6 同上、脚注 12。
- 7 大田耕士編『やさしい版画教室』、ほるぷ出版、1984 年、2 頁。
- 8 同上、104 - 107 頁。