

## パブリックアートと美術教育の接点

—ワークシートを使った『高岡現代彫刻オリエンテーリング』の実践から—

長谷川総一郎・松田 真治\*・松尾 豊\*\*

(2000年8月14日受理)

### A Point of Contact between Public Art and Art Education

—From the Practice of the Orienteering of Takaoka Modern  
Sculpture Using Worksheets—

Soichiro HASEGAWA, Shinji MATSUDA and Yutaka MATSUO

キーワード：パブリックアート，美術教育，鑑賞

Key words : Public Art, Art Education, Appreciation

#### はじめに

本稿はパブリックアートと美術教育の接点を見だし、そこでの具体的な取り組みについて論じ、考察したものである。

長谷川と松尾は高岡の市街地にある野外彫刻の中から数点を選びだし、大学生、保育専門学院生（長谷川が担当）、高校生（松尾が担当）にオリエンテーリング形式で鑑賞させ、それをワークシートを利用して評価するという授業を展開した。これはパブリックアートを美術教育の題材として扱った実践であり、パブリックアートと美術教育の接点の具現として考えることができる。

本稿においてはパブリックアートについての定義、パブリックアートと美術教育の接点、「高岡現代彫刻オリエンテーリング」の実践と考察について順を追って論述していきたい。

#### I パブリックアートとは

##### 1 パブリックアートの定義

パブリックアート（Public Art）という名称が市民権を得たのは1990年代からである。まだ歴史的に浅く定義そのものが確定しているとは言いがたい。現段階はパブリックアートとしての定義を見いだそうとすることで、逆にパブリックアートの内容を充実させている時期とも考えられる。このような現状において公約数的に捉えれば「市民のための公共の美術作品」<sup>1)</sup>というところに落ちつきそうである。パブリックアートは「芸術のための芸術」といった閉鎖的な美術ではなく、もっと開かれた

もので市民が誰でも気軽に触れられる、生活に根ざした美術とでもいうべきものである。このような特性からパブリックアートは美術館等、閉じた空間にあるものではなく、野外に存在する彫刻・立体作品を中心としたものということになる。この点についても、彫刻・立体作品に限らず、絵画（壁画）や写真、あるいは美術的な行為・運動、たとえば「コミュニティづくりのための異世代間のオープン造形教室」<sup>2)</sup>等もパブリックアートとして見る立場もある。

本稿においては、彫刻・立体作品を中心とした市民のための公共の美術作品をパブリックアートとして見、論じてゆきたい。

##### 2 プライベートアートからパブリックアートへ

今日、我々がごく一般的に考える美術はジェームズ・ワインズの著書『デ・アーキテクチュア』の中で使用している語「プライベートアート」<sup>3)</sup>が主となっている。すなわち美術は本質的に私的なものとの認識である。この美術の特徴は、表現する内容や方法は作者が自由に選択・創造でき、その結果、展開される世界は何かからの束縛もない独創的で芸術的に価値の高いものが生まれてくるところに特徴がある。このような美術の傾向はルネサンスに始まり、以降徐々に強まって20世紀にはそれが大きく花開くこととなった。20世紀初頭には各種主義主張が同時に展開し、今日に至っては主義主張も団体としてではなく個人のものとしてさらに私的傾向が強まっている。しかし、ルネサンス以前の、たとえば中世ヨーロッパにおける修道院に描かれた宗教画は、神のためのものでありその表現は作家の私的なものではない。もっと遡

\* 富山県立高岡養護学校 \*\* 高岡第一高等学校

り古代エジプトにおけるピラミッドや古代ギリシャのバルティノンにおいては「宗教や政府といった集団の意向やそれに照応するイメージの服従」<sup>4)</sup>の産物であり、決して作家の私的な思いの表現ではない。しかし、今日の目で見れば当時の制作者の意に反し、結果的にいずれも芸術的価値の高いものとして存在している。作家の私的な思いを中心に、そして芸術のためだけに描くことを打ち出した時点で芸術家達は勝利感を味わったであろう。しかし、私的な芸術は一方で芸術家の自己満足となる側面も持っている。今日「芸術はわからない」「無駄なものをつくっている」等と人々から指摘される場合もある美術は、一般の人達の鑑賞の不慣れという側面もあるが、美術そのものが一般の意識を無視し、かつ芸術的に価値の低い自己満足で終わっているものまで、芸術という美名のもとに存在している場合もある。今日の美術が袋小路に入り込んでいるとの指摘もあるが、それはプライベートアートが持つ自己満足、一般の意識を無視した結果でもあるように考える。

パブリックアートはここ10年ぐらいの間に徐々に関係者間に定着してきた新しい概念であるが、そのコンセプトは古代や中世美術と共通している部分がある。それは美術以外の価値を付加している点である。このようなコンセプトの美術作品は美術専門家以外の人にも理解しやすい傾向をもつものとなる。それは純粋な美の規範ではない部分から作品に入り込めるところがあるからである。パブリックアートは美術に付加する価値が「パブリック」であり、それは直接市民・公共を意識したもので、理解されることを前提としている。このようなコンセプトの美術、パブリックアートは今日袋小路に入ったやに思われる美術、あるいは美術教育に風穴を開ける存在になると考えられる。

## II パブリックアートと美術教育の接点

### 1 パブリックアートと美術教育の共通キー

パブリックアートにおいて重要な点は、市民が、美術とどのように係わるかということであろう。今日、主流となっているところの「プライベートアート」は、自己完結型とでもいうか、鑑賞する立場に合わせてのものとはなっていない。芸術家が鑑賞者に「迎合」することは、場合によっては芸術家としての墮落であり、あくまでも作者の個人的な主義主張が重要となる。それに対してパブリックアートは市民の見方を無視して存在しえない。市民に理解されないものはそれが芸術的価値の高いものでも本質的なパブリックアートとは呼べない。またパブリックアートの先端的な取り組みとして「市民自身がパブリックアートが欲しいという状況下、市民が組織を作り、自分たちで資金調達し、作家をコーディネートし、自分たちで設置場所、ノウハウを行政に要求する」<sup>5)</sup>というものがある。この例はパブリックアートにおいては

結果（作品）だけでなく、そこに至る過程までもが重要であることを示している。

一方、これからの美術教育において重要だと考える点は、児童生徒が日常的な感覚で美術とどのように係わっていくかということである。美術教育はこれまで個人的であることをめざしたり、創造性の育成等を中心に考えてきた経緯がある。このことは今日の美術教育においてもJ. ワインズがいうプライベートアートの芸術観が根底にあると考えられるので、当然ともいえる。しかし、今日社会全般において画一性が否定され、個性、創造性、あるいは感性を大切にすべきだとのコンセプトが主張された。学校においても各教科とも個性、創造性、感性は重視され、これまで美術科の「専売特許」のような感があった部分が、各教科に分散された様な趨勢となってきた。このことはこれまで美術科が訴え続けてきた価値が学校現場全般においてようやく認められたとの見方もできようが、逆にこのことによって美術科の特異性が薄まり、教科としての価値を主張できない状況をも導いてしまったようにも見受けられる。このような事態も含め美術教育は現在危機的状況にある。美術教育が今後存在価値を自信をもって主張し、生き延びる方策を見いだしてゆこうと考えるならば、個性、創造性、感性といった価値の育成の重要性を保ちつつも、児童生徒が美術とどう係わっていくか、日常的な感覚で美術との接し方を見いだしていくことであろう。美術エリートや作家養成も大切ではあるが、普通の立場の人が美術とごく自然に付き合えるように教育していくことの大切さをもっと主張していくべきであろう。

以上のことからパブリックアートと美術教育、両者が接するキーは「美術とどう付き合うか」というコンセプトではなからうか。以下、パブリックアートと美術教育の具体的な場面での接点を見ていきたい。

### 2 美術科の2領域

美術科の2領域「表現」「鑑賞」のそれぞれに分けて、パブリックアートの取り入れ方の可能性を探ってみたい。

#### (1)「表現」の領域から

「表現」においてパブリックアートを取り入れるとなれば、パブリックアート作家と同様にパブリックアートを児童生徒が作る、企画する立場で展開していける。ここでは多くの「表現」題材と同様に、パブリックアートを作っていくことで造形的な創造力、個性等を育成していくことが主眼となる。

岡部俊彦は福野中学校において「福野町アート化計画ー福野の町並みを芸術的にしようー」という題材を実践した<sup>6)</sup>。これは世界中の様々な公園、野外彫刻、アート化された町並み等を参考に生徒1人1人が環境プランナー、デザイナー、アーティストとなり自分たちの望む福野町の未来の姿をデザイン（図示、あるいは立体模型として）させるといったものである。

この実践においてはパブリックアートを通して企画力、計画性、創造力、個性等の育成をめざしており、一般的な表現領域でめざす価値観とはほぼ同等ではある。しかし、ここでは町長や役場の人々、全校生徒に自分たちの考えを提言したり、地域と係わりたりという活動が含まれており、パブリックアート特有の価値観にふれる部分もある。また「個」の価値より「連帯」の価値、地元に住民として参加しているところに現実のパブリックアートが設置されるに至る過程も含まれており、表現領域におけるパブリックアート題材として価値ある実践と考える。

また松尾は高岡第一高校において「立体構成—フレンドパークのモニュメント」という題材を実践した<sup>7)</sup>。これは中庭をフレンドパークとして「この場所に記念となる造形物」の試作をスチレンボードで立体構成させたものである。この実践についても、岡部と同様に生徒が環境プランナー、デザイナー、アーティストとして制作側に立っている。またこの実践の成果として、平成9年に卒業生が中庭の池の中に辻志郎作のブロンズ像「スペースゲート」を寄贈・設置する結果を生んだ。このことは環境と彫刻に対する認識が育たないと実現はありえず、その意味から実践された授業の価値は評価できよう。

## (2) 「鑑賞」の領域から

パブリックアートを鑑賞し、味わえるようにするには、1つはパブリックアートに限らず広く美術全般に対する鑑賞力を高める方向、もう1つは直接的にパブリックアートに対する鑑賞力を高める方向が考えられる。

ところで、児童生徒の鑑賞学習は「表現の指導に熱心なあまり鑑賞活動がおろそかになっている現状」<sup>8)</sup>がある。それは「日本の伝統的な美術教育の指導者が主として美術家であった経緯から、美術史家や美学者、あるいは美術評論家の美術教育への関与が主流を占める状況になかったこと」<sup>9)</sup>等の理由によるものと考えられる。なお現行の中学校の学習指導要領には「鑑賞指導に充てる授業として指導者は、各学年とも年間授業時数の少なくとも10分の1は設定する必要がある」<sup>10)</sup>と示していることからわかるように、「鑑賞」は、「表現」が表とするならば裏の立場に置かれている。「表現」においてめざすことは、創造性であり、個性であり、感性である。これらの能力の育成の価値は十分にうなづける。しかし、これからの美術教育を考える上で鑑賞そのものに喜びを見いだしたり、美術作品に愛着を感じたりさせることにももっと価値を置いてよいと考える。この点についてようやくというか、平成14年度より完全実施される学習

指導要領において鑑賞指導そのものの充実が謳われた。鑑賞は表現に比べ手軽であり、パブリックアートのコンセプト、日常的に係わることも共通している。パブリックアートと美術教育との接点を考える際にこの「鑑賞」が主たるキーとなろう。

ところで、鑑賞の能力を育成するための方策・実践例についてはこれまでの「鑑賞」領域の置かれた立場から、表現の活動に比べ少ないのが現実である。子どもの鑑賞能力は表現能力と同様に自然に身についていくものではない。E. アイスナーは美術制作の授業が批評能力を自然に高めるであろうという仮説は一般的に行われている美術指導の質からすれば疑問があると指摘している<sup>11)</sup>。アイスナーは芸術作品を正しく受けとめるための5つの判断基準を示している<sup>12)</sup>。それは「経験」「形態」「象徴」「主題」「材料」の5つである。各基準を簡単に説明すると、「経験」とは美術作品を見ることを重ねること、「形態」とは全体としての作品の構成を見て取ること、「象徴」とは象徴的形態についての意味を理解・解読すること、「主題」とは作品に秘められた主題を理解すること、「材料」とは材料がどのように作品内容に影響するかを見ることである。5つの判断基準は、指導者が把握し「教える」ことによって成り立つものである。鑑賞において「教える」ことは対象となる作品に対して、教える人間の偏見を押しつけてしまう等という考えもあるが、アイスナーの判断基準は偏見を押しつけるものではなく、作品を理解・鑑賞するための明確なポイントをついたものである。少なくとも、分析的な見方を無視しては鑑賞者の見る深度は深まらないであろう。

長谷川は平成6年度より平成8年にかけて大学生、保育専門学院生に、松尾は平成8年度から高校生に「高岡現代彫刻オリエンテーリング」という授業を展開した。これはパブリックアートの「鑑賞」という立場での授業である。次章においてその実践を記述する。

## III 「高岡現代彫刻オリエンテーリング」の実践と考察

### 1 作品について<sup>13)</sup>

今回「高岡現代彫刻オリエンテーリング」に取り上げた作品は「高岡市彫刻のある街づくり」事業によって街中に設置された彫刻群から6点を選んだものである。この事業は昭和64年市政100周年の記念事業のひとつで、15体の作品が設置された。15作品の作者は(表1)にあ

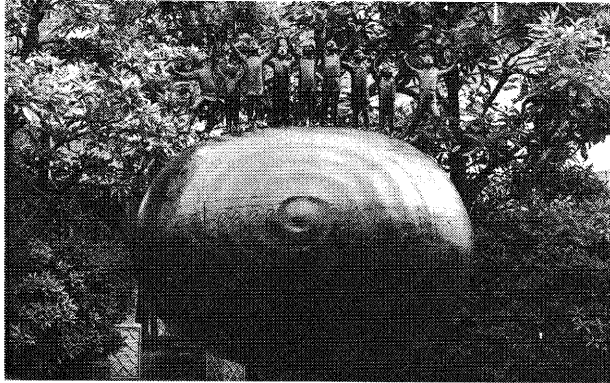
表1 「高岡市彫刻のある街づくり」による作品タイトル・作者名

タイトル	作者	タイトル	作者	タイトル	作者
1 大伴家持像	米 治一	6 平和の女神	北村 西望	11 ウェザーレディ	関 正司
2 ぎんぎんぎらぎら	岩野 勇三	7 仲よし	田中 昭	12 高山右近像	西森 方昭
3 神保橋の親柱装飾	藪野 豊昭	8 ひととき	朝倉 響子	13 旅の記憶	山本 正道
4 鳳凰像	富永 直樹	9 バックレス	浦山 一雄	14 舩斗雲	村上 炳人
5 緋冑	清水九兵衛	10 黄彩	蓮田修吾郎	15 はばたきカリヨン	榎本 建規

るように、ほとんど日本的レベルで知名度の高い作家である。

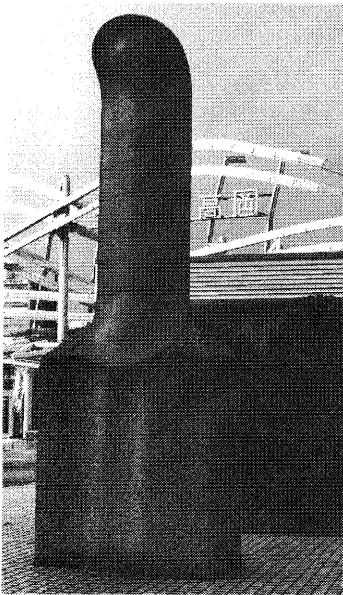
6 作品を選んだ理由は、作品のスタイルや傾向が異なること、設置環境が異なること、高岡市内の理解を深め

「ぎんぎんぎらぎら」ブロンズ製 岩野勇三作



高岡市出身の室崎琴月の童謡「夕日」のイメージを視覚化した作品。新潟県出身、佐藤忠良に師事、昭和63年没。

「緋冑」アルミニウム製 清水九兵衛作



朱色に着色され、表面の凸部は肌を削られ、時間経過とともに色調の変化を計算して仕上げられている。愛知県出身、東京芸大卒、中原悌二郎優秀賞、彫刻の森美術館大賞受賞。

「仲よし」ブロンズ製 田中昭作



未来を担う健やかな子供3人の群像。新横町通り拡幅事業にあわせて設置。富山県出身、日展評議員。

ることも含め、周遊するに適切な距離に設置してあることが主たる理由である。この6作品を「パブリックアート」と見なすことを前提に論を進めていく。

「ひととき」ブロンズ製 朝倉響子作



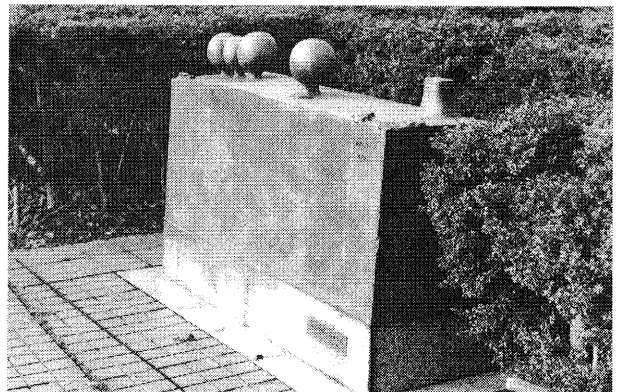
「高岡市彫刻のある街づくり」事業により作者が設置場所を観て制作した作品。東京都出身、日展特選、第7回長野市野外彫刻賞、第13回中原悌二郎賞優秀賞受賞、無所属。

「ウェザーレディ」ステンレス製 関正司作



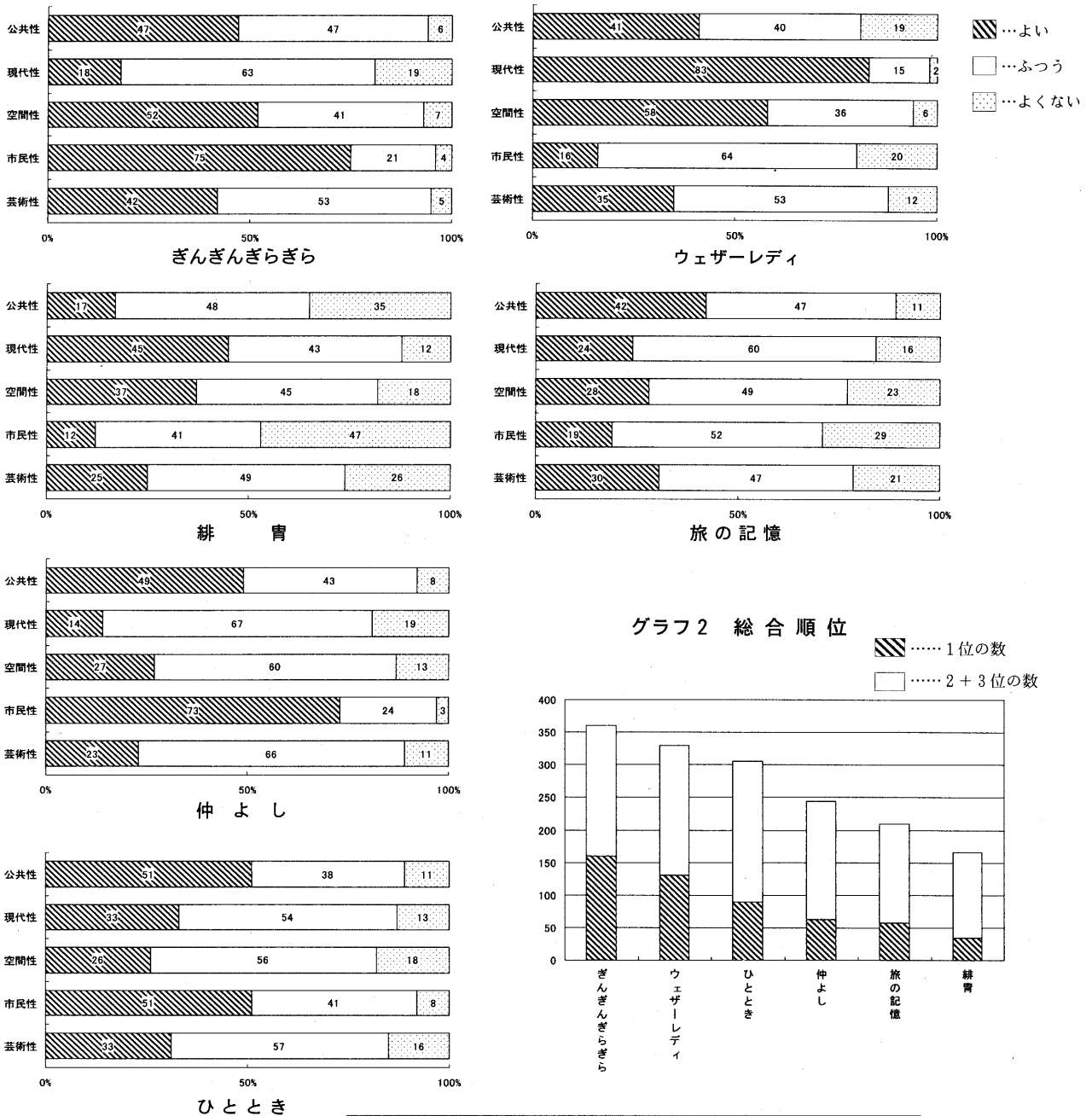
女性をあしらったステンレス板の鏡面化は、風景を映し出す。また風によって作品が回転する。東京芸大大学院修了、高村光太郎大賞展、ヘンリー・ムア大賞展、現代日本具象彫刻展受賞。

「旅の記憶」ブロンズ製 山本正道作



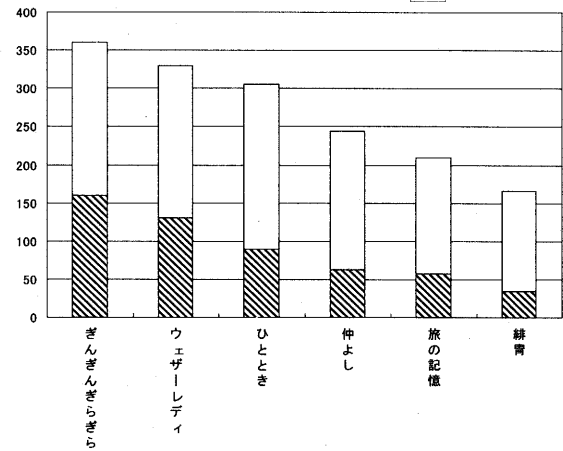
周囲との調和を考えて制作する作者の作品は、風景と同化する牧歌的なイメージを与える。東京芸大卒、新制作協会会員、東京芸大教授。

グラフ1 各評価項目における「よい」「ふつう」「よくない」の合計のパーセンテージ



グラフ2 総合順位

▨.....1位の数  
 □.....2+3位の数



高岡現代彫刻オリエンテーリング

彫刻の審査員になったつもりで、以下の6点を審査してみよう。

6点の彫刻を実際に見て歩き、以下の項目にしたがって一つ一つ評価し、1位から3位を決める(ROUND)

	公共性 公共空間に ふさわしいか	現代性 現代美術の 傾向にあるか	空間性 空間環境に よくあっているか	市民性 市民の生活に よくあっているか	芸術性 芸術的価値が あるか	総合評価 総合的に見て どのくらいか	順位 1位 2位 3位	3位までの理由 3位以内の理由を 簡潔に記述する
ぎんぎんざらざら	○	○	○	○	○	3位から4位 写真のように感じられ、彫刻としての面白さを感じない。	2	写真のなかから、おもしろいところを探して、それを彫刻として表現している点に評価している。
緋 胃	○	○	○	○	○	1. 空間環境に、現代美術の傾向として、評価がよいものがある。		
仲よし	○	○	○	○	○	彫刻として、感じることがあるが、その面白さを感じない。		
ひととき	○	○	○	○	○	2. 空間環境に、現代美術の傾向として、評価がよいものがある。	3	作品の個性が感じられるが、その面白さを感じない。また、その面白さを感じない。
ウェザーレディ	○	○	○	○	○	彫刻としての面白さを感じない。	1	現代美術の傾向として、評価がよいものがある。また、その面白さを感じない。
旅の記憶	○	○	○	○	○	彫刻としての面白さを感じない。		

図1 ワークシート

## 2 ワークシートを使った「高岡現代彫刻オリエンテーリング」の価値と実施方法

### (1) 価値について

- ①このオリエンテーリングは授業でパブリックアートを取り上げるといふ試みであること。
- ②この授業はこれまで比較的軽視されてきた「鑑賞」領域を扱った授業であること。
- ③見るだけに終わる「鑑賞」ではなく、パブリックアートの「評価」を試みる授業であること。
- ④「鑑賞」における評価項目を設け、分析的な鑑賞を試みたこと。
- ⑤分析的な「鑑賞」にとどまらず文章表現による総合的な評価もさせたこと。
- ⑥スライドやビデオ等による擬似的な「鑑賞」ではなく、本物を見る「鑑賞」であること。
- ⑦現地に赴く、行動の伴った校外学習としてのオリエンテーリング形式の「鑑賞」であること。
- ⑧高岡再発見という地元に対して認識を新たにす契機となる可能性があること。
- ⑨他のパブリックアートに対しても意識が向くといいた発展性が考えられること。

学生や生徒による評価結果はパブリックアート及び設置した高岡市にとって価値あるデータともなる。ここに集約されるデータは、美術専門家によるものではないところが重要である。すなわち市民とほぼ同等な見方というものが確認できる。

### (2) 実施方法

#### ①対象及び実施期間

「高岡現代彫刻オリエンテーリング」は、大学生、保育専門学院生、高校生を対象に実施した。大学生については長谷川が図画工作や美術専攻の学生ではない小学校課程や中学校課程あるいは幼稚園課程の学生を対象に、平成6年～8年の3年間、計315名に実施。保育専門学院生については同じく長谷川が平成6年～平成7年の2年間、計95名に実施。高校生については松尾が平成8年～9年の2年間、高岡第一高校の主として1年生を対象に計131名に実施。3者共オリエンテーリングでは長谷川作成のワークシート(図1)を持たせ、評価項目に対して記号と文章で答えさせた。

#### ②ワークシートについて

このワークシートは鑑賞の糸口を示したものであると同時に、鑑賞記録の役割を果たしている。ワークシートには「審査」という語を使用しているが、これは意識的に作品に目を向けさせる状況をつくり出す役割を果たしている。また「評価」という語も用いているが、これは作品を単に感覚的に見るのではなく、何らかの判断基準をもとに見ることへ導くことをねらっている。

ここには作品1点1点についての評価、及び6作品を比較しての評価が組み込まれている。作品1点1点についての評価にはパブリックアートを分析的に見ていくた

めの以下に説明する5つの評価項目が設けられている。「公共性」とは作品がその場に違和感なく存在しているかどうかという視点。「現代性」とは文字通り新しさ。「高岡現代彫刻オリエンテーリング」のタイトルにある「現代」はここでは1つのキーになっている。「空間性」とは立体作品には不可欠のものである。立体は回りの空間と触れ合うことで、空間に対しても形を与える。立体作品は回りの空間を取り込んで存在している。「市民性」とはそこに住む人、通る人に親しみを感じさせるか。「芸術性」は評価尺度の難しい項目であるが、作品トータルの印象度と捉えることもできる。

これら各評価項目について「よい」「ふつう」「よくない」の3段階の評価レベルが設けてあり、各自の見方によりその中から評価レベルを選択していく。また各作品に対する全体的な印象・感想については、総合評価として文章化させた。また比較の評価においても順位をつけるが、その理由を文章で答える形にした。

## 3 集計結果と考察

### (1) 個々の作品について

6作品の比較の集計結果であるが(グラフ2)にあるように、ある作品を1位として選んだ人数の総数での順位と、ある作品を1～3位として選んだ人数の総数での順位を比較すると、同じ順位結果となる。以下総合順位順に作品を見てゆく。

—ぎんぎんぎらぎら—

公共性…3位	枠内の順位は(グラフ1)における「よい」のパーセンテージを他の作品の同じ項目と比較した場合の順位を示している。(表2～7) この作品の評価の高さは市民性・芸術性に負うところが大きく、加えて各項目共、比較的平均して高い評価を得ているところにその要因がある。
現代性…5位	
空間性…2位	
市民性…1位	
芸術性…1位	

(表2)

○総合評価、及び順位をつけた理由の文章から

- ・夕日のイメージがよく伝わる。夕日が正面に当たるとような西向きなのもイメージを伝えるためか？ (大学生)
- ・「夕日」の歌の楽譜を書いたところに、視覚と聴覚の両方に訴えるものを感じる。 (大学生)
- ・交通量の多い場所であったが、特に違和感も感じられず、街のシンボリック存在では。 (大学生)
- ・黒い色なので、暗い感じがするけど、子どもが楽しそうに立っているのがかわいい。(専門学院生)
- ・子供達一人一人が浴衣を着ていてかわいかった。(高校生)

設置方向は西向きになっており作品のテーマにかなっ

ている。またこの作品は所定時に童謡「夕日」がスピーカーを通して鳴る仕掛けを内蔵している。作品、設置環境は高岡が生んだ作曲家室崎琴月の童謡「夕日」の視覚化、彫刻化、パブリックアート化である。作品は市民にとって味わうべき素地ができており、設置条件も整っている。作品の小さな子供たちに七夕が近づくと市民によって浴衣が着せられる。このようなことは彫刻にとって珍しく、その芸術的観点での是非はともかく、何よりも市民に愛されていることの証である。感想にもあるが高岡のシンボリックな作品といえよう。

ただ、作品の顔の表情が怖い、暗い、あるいは作品の色をもっと明るくといった感想もある。筆者が作品を見たところ、顔の表現については作品に見合った単純化した結果と判断できる。学生の見方は彼らにとって身近にある人形を基準としているようである。そのことは作品の色が暗いと捉えていることにも通ずる。カラフルな色がついている人形に比べれば、ブロンズは基本的に暗色、単色である。彫刻に係わる者にとって当然と考えることが学生や生徒には地味な印象と捉えられているようである。

－ウェザーレディー－

公共性…5位
現代性…1位
空間性…1位
市民性…5位
芸術性…2位

(表3)

この作品の総合順位の高さは、現代性、空間性に負うところが大きく、次いで芸術性の高さもその要因となっている。

○総合評価、及び順位をつけた理由の文章から

・風で動く。風を視覚的に捉えることもできる。 (大学生)
・周囲の建物、木々とうまく調和していてよかった。 (大学生)
・場所が適してない。もっと広めで風が吹く場所の方がふさわしい。 (大学生)
・なんだか彫刻といえないような気がした。また、イメージが軽すぎて単に店の飾りのような感じがする。 (専門学院生)
・同じものが2つあるという怪しさにひかれた。 (高校生)

学生や生徒が他の作品と大きな異なりを感じた点は、回転すること、材質がブロンズではなくステンレスであることではなからうか。そのことがこの作品の現代性への評価につながっているように考える。作品は空の色や吹く風を反映し回りの空間を巧みに取り入れている。このようなコンセプトからここでは回りの環境が大きな役

割を果たすことになる。感想にはこの場にうまく調和していると捉えるもの、別の場所がよいと捉えるものとおよそ正反対のものがあつた。設置場所の一方はホテルであり、もう一方は「飲み屋街」にあたる。その背景とする方向によってこの作品は、異なった様相を呈する。ホテル側を背景にした場合、建物との調和はまずまずであろうが、飲み屋街を背景にすると雑然とし、空を見上げれば電線がはりめぐらされ、作品がそのような景観を映し出してしまふ。また飲み屋街側のスナック入り口に「ミロのヴィーナス」のイミテーションがあり、このウェザーレディと向き合う格好となっているが、いかがなものか。

－ひととき－

公共性…1位
現代性…3位
空間性…6位
市民性…3位
芸術性…3位

(表4)

特別突出した評価項目はないが、公共性は1位であり、総合3位の結果は公共性に負うところが大きであると捉えることができる。

○総合評価、及び順位をつけた理由の文章から

・私たちの目の高さとはほぼ同じ高さにあり、実物とだいたい同じ大きさに思われて親しみを感じる。 (大学生)
・自分と同じくらいの年齢ということで親しみを覚えた。 (大学生)
・こういった人間をテーマにした作品は裸体である場合が多いが、この作品の女性はジーンズをはいていて、新鮮であった。 (大学生)
・話していてもおかしくないくらい周囲にとけこんでいたが、主張するもの個性に乏しい気がする。 (専門学院生)
・存在感があった。前方にある洋服屋とマッチしているなあとと思った。ひとときという名もピッタリ。 (高校生)

この作品の公共性の評価の高さの理由を学生や生徒の文章から読み取ることができる。それは作品が等身大で視線の高さが我々とほぼ同じであること、台座がなく我々と同じ歩道に立っていること、学生や生徒と同じような年齢の女性であること等が理由である。また一般に彫刻の女性は裸体であることが多いが、この作品は着衣でファッションナブルである。このような特色を持つ作品がブティックの前に存在することから、あるべきところに自然にある印象となるようである。

学生や生徒がオリエンテーリングに出た日にこの「ひととき」の首に、たまたま緑のマフラーが巻かれていた

そうである。それを見て「似合っている」と書いた学生の感想があった。マフラーが似合うということは、この作品が一般的な彫刻やモニュメントにある「堅苦しさ」のない、親しみやすい雰囲気をもっている、すなわち市民性によるものと考えられる。

—仲よし—

公共性… 2位
現代性… 6位
空間性… 5位
市民性… 2位
芸術性… 6位

(表5)

○総合評価、及び順位をつけた理由の文章から

<ul style="list-style-type: none"> <li>・現代性という点では劣るが、雰囲気の良さがピカイダだった。その主たる要因は子供の表情のよさだと思う。(大学生)</li> <li>・私の中学校の時の「彫刻」のイメージ。少し古臭い気がした。(大学生)</li> <li>・真ん中の女の子がボールを持っているが、それが逆に男女一緒に遊んでいるという感じが出てよい。(大学生)</li> <li>・「仲よし」のわりに子どもの顔が楽しそうでない。(専門学院生)</li> <li>・幼少頃の記憶が戻ってきて、懐かしい気がする。(高校生)</li> </ul>
---

この作品はオーソドックス、いふなれば一般的な彫刻のイメージにもっとも合致するものであろう。特に新鮮さはないがその事が見る者に安心感を与え、親しみやすさ、市民性の評価につながっているようである。「ぎんぎんざらざら」もオーソドックスな部類に属そうが、子供たちが乗っている球体がなんとでも解釈できる不思議な物体となっている。それに対してここでは不思議な要素は皆無といってよい。学生の目は造形的にわからないといった不安を感じずに、タイトル「仲よし」を介してその顔の表情、3人の子供の関係等に向けられていく。表情がよい、かわいいと見る一方で、怖い、寂しそうだと捉える者もいる。仲よしという割に仲よしそうでない、とその表情から判断する者、あるいは男女でボールを持っているのは女の方で、そのことが仲よしの感じを強めている等の見方は、むしろ文学的・演劇的である。鑑賞者は造形的なおもしろさよりも表現する内容に目を向ける傾向がある。

—旅の記憶—

公共性… 4位
現代性… 4位
空間性… 4位
市民性… 4位
芸術性… 4位

(表6)

○総合評価、及び順位をつけた理由の文章から

<ul style="list-style-type: none"> <li>・見て心が安らぐ感じがしたし、一番まわりと調和していて私の視界全てが1つの作品という感じがしたから。(大学生)</li> <li>・地域に昔から溶け込み見守っている「お地藏さん」のような温かな存在感があるから(大学生)</li> <li>・この作品は6点の中で最も詩情あふれる作品であり、その中にかわいらしさ、やさしさ、暖かさ、せつなさ、など様々な味わい深さを持って好きだった。(大学生)</li> <li>・何を訴えているのかよくわからなかった。(専門学院生)</li> <li>・見る人に考えさせる作品だと思いました。何か心が落ちつくなあと思う。(高校生)</li> </ul>
--

他作品との大きな違いは人物がないことである。ここにあるのは旅の記憶の造形化である。作品は強烈に自己主張するといったタイプのものではない。

評価項目における数字で見ると突出したものはないが、「お地藏さん」のような自然さ、「私の視界全てが1つの作品」といった環境に馴染んだ存在として、独特の存在感を示している。また「様々な味わい深さを持っている」という感想は、見る人の経験、気持ち次第で各自がイメージを膨らませることができる要素であり、他の作品とコンセプトが異なっている。

作品は回りの刈り込まれた木と同じ高さに設置しており、道行く人がごく自然触れられるよさがある一方「目にとまりにくい」ところもある。評価の分かれるところである。

—緋胃—

公共性… 6位
現代性… 2位
空間性… 3位
市民性… 6位
芸術性… 5位

(表7)

この作品の特色を数字から判断しようとする、どれも平均的でこれといった特色が出ていない。が、そのことが逆にこの作品特有の雰囲気ともなっている。

この作品は、総合順位において6位となったが、各項目を見てみると、評価の高い項目も存在している。現代性においては、45%となっておりそのパーセンテージの高さは2位である。



○総合評価、及び順位をつけた理由の文章から

- ・歴史を感じさせながらも現代に溶け込む不思議さがある。 (大学生)
- ・歴史的な史実をよく知らないで、作品を深く味わうことができず残念である。 (大学生)
- ・タイトルがむずかしすぎる。 (大学生)
- ・空の青と作品の赤との対照がよく、単純な形の中なかでも何かうったえるものがあった (専門学院生)
- ・赤い蛇が上から降ってきて、石を食べているみたい。 (高校生)

6点中唯一の抽象作品であり、タイトルが「緋青」と難しいので学生は作品の接し方に不安を感じたようである。直観的に見る者は「何かよくわからないところに」強烈なインパクトを感じ受け入れているが、多くはわからない形を知っているものに置き換えて理解しようとしている。コブラ、舌、昆虫、蛇、芋虫等、具体物をあてはめ頭を整理し、理解しようとしている。しかし、そこにあてはめられたものは気持ち悪いものが多くその結果「嫌だ」との判断になっているようである。

また、ここでは他の作品にはない「色み」がついている。その色のインパクトは大きいようである。一般に彫刻において色彩は複雑なものではない。それは色彩の複雑さが造形の特徴を見えなくさせるからである。ここでは緋色一色を使って青空や白色系の空にも映える色の対比が大きな要素となっている。色はその地となる素材アルミニウムの軽やかな色の上についていることで、より鮮やかさを増している。

(2) 6作品全体を通して

感想には特定の作品というよりも全般にわたってのものがあつた。その1つはタイトルについてである。たとえば「ぎんぎんぎらぎら」という作品に「未来」というタイトルをつけても十分通用する。感想の中にも「まるで未来に向かって背伸びしているようにも見受けられた」(下線、筆者)等のものがある。また「希望」としてもよかろう。しかしここで「ぎんぎんぎらぎら」とすることで、室崎琴月の童謡「夕日」の一節が思い起こされ、イメージが視覚から聴覚へと膨らんでいく。

「緋青」は、タイトルが難しくそこからあるイメージを持つことがなかなかできない。加えて抽象作品ということで、学生や生徒が作品を見て混乱している様子が文章から伺えた。どの作品においてもタイトルから作品を理解しようとする傾向が伺われ、タイトルのわかりやすさの重要性を確認することができた。もう1つは作品の細部、部分に向ける視点である。たとえば顔の表情、服装、髪形等である。表情が怖い、無表情、暗い等、また、服装が戦時中のものであった、おしゃれだ、髪形のポニーテールが現代風だ等の意見である。これら作品部分の表

現は、全体のコンセプトから徐々に下ろされていく事柄であり、表現上必要に応じて顔を単純化したり、服装を体の線を出すために簡略化したり等のことがでてくる。また彫刻にあからさまな顔の表情をもたせたものは少ない。それは彫刻は静止した像の中に普遍性を求めようとする芸術だからである。笑顔の一瞬とか泣いている顔等という表現は、刹那的で普遍性を求める彫刻の表現としては少し違うと考えられている。しかし一般の鑑賞者は、むしろそのような細部の表現にまず目が向くことを、制作する者は認識しておくことも大切であろう。

最後に作品の色であるが、ブロンズ像であればだいたい色が決まってくる。それは基本的に暗い色彩で制作側は当然のものとして受け止めているが、鑑賞する側はそれが華やかさのないものと捉えている傾向があるということである。このような素材の特性からくる問題についてはブロンズ彫刻の価値そのもの、あるいは銅器の根幹に触れる問題であり、今後検討していく必要がある。

(3) オリエンテーリング実践の教育的価値についての考察

筆者が意図した美術教育としての価値を、オリエンテーリングを終えた段階でどのように学生や生徒が受け止めたか、感想から確認してみたい。(この感想については、学生にのみ書いてもらった。以下はすべて大学生による)

○「鑑賞」領域を授業で扱ったことについて

- ・私は小中学校で鑑賞の授業を受けたという記憶がないので、鑑賞というどのようなことをすればいいのかわかりませんでした
- ・鑑賞というと作品の載っている本を見るという感じがあつた。

「鑑賞」の授業の現状は決して工夫されたものとはなっていない。むしろ付け足し程度とでもいった方が正確かもしれない。

○本物に触れることについて

- ・「緋青」なんかは、とてもインパクトが強く違和感さえ感じました。(中略)とにかく直接接触するのとはしないのでは、こんなにも大きな差があるということを知りました。
- ・自分の目で確かめることが重要だったのではないと思う。やはり、見るのと見ないのではイメージやその時に受ける心の動きが全く違うと思った。

本物を見る鑑賞が「体験」となって、少なくとも視覚以外の感覚にも働きかけている様子が感想から感じられる。また、

- ・今まで芸術作品というのは、どこか自分とはかけ離れたものだという考えがあつたが、こうしてみる

と案外自分の身近なところに存在しているものだと感じられた。

芸術作品を本や映像を通して、あるいは美術館でしか見ることができないとの漠然とした考えが、身近にある本物を見たことで意識が変化しているのが見て取れる。

○パブリックアートを評価することについて

ここでの鑑賞では審査員という立場で評価という視点が含まれている。5つの評価項目は鑑賞する上での見るべきポイントを示したものである。このことについて、

- ・彫刻に限らず美術といわれるものを見るとき、どこを見ればいいのかかわからず、いつも好きか嫌いかだけにとどまってしまいます。(中略)もっともっと見る目のもととなる知識を学ばなくてはと思いました。
- ・今まで芸術作品と呼ばれているものの意味が理解できなくて、才能がないと諦めていたが、今は作品を理解しようとするいろいろな視点から作品を眺めて努力しています。

漠然と作品を見、感覚的に好き嫌い程度の段階で見ることをやめていた鑑賞から、一步深化した、作品にどう係わるかという接点を見いだすことができた様子が見て取れる。

パブリックアートにおいては、作品だけではなくその設置環境も大切な要素となっている。ここでは評価項目をあらかじめ示すことにより鑑賞者にそのことに気づきやすい状況をつくり出している。その結果以下のような感想があった。

- ・私のイメージでは、彫刻などは美術館にあるというのが強すぎ、環境としての彫刻に関心を向けたことがなかった。しかし、「高岡現代彫刻オリエンテーリング」では生活空間のなかに彫刻が溶け込みその空間に独特の雰囲気を出していたように思う。
- ・こういう町の彫刻は、美術館で鑑賞する彫刻とは違い、まわりの環境との調和や市民の親しみやすさが彫刻を制作していく上で大きく作品に影響してくると思う。

評価項目は作品を分析的に見る手だてと捉えられるが、取り様によっては、クールで感動のない見方とも捉えられかねない。しかし、ここにある感想には、環境に目を向けさせる評価項目によりパブリックアートとしての本質的な部分にまで鑑賞の目が向いている。

また、各評価項目と総合評価を設けたことについては、

- ・彫刻を項目別にチェックするというのはいい方法だと感じた。自分の好みではこちらの像がいいけど、総合的に項目の度合いではやはりこちらの像の方が順位が上だというふう考えた。
- ・これから、いろいろな場面（実は街の彫刻を意識して見たことがなかった）で美術作品に出会うことがあると思うが、自分なりの評価をその都度表現できるような人間になりたいと思います。

作品を好き嫌いだけで見るのではなく、分析及び、総合してそのよさを見いだそうとする姿、あるいは作品に対する考えを「言葉」に置き換える意識の形成と捉えることができる感想があった。このことは、鑑賞という行為についての深化と捉えることができる。しかし、これは1度の経験ですぐに身につくものではない。評価の難しさについて触れているものもある。

- ・一番興味をもったけれどもうまく理解できなかったのは評価です。他の教科もそうですが、他人を評価したり、まして作品を評価したりできるのか。とりわけ図画工作の作品に対しては、私個人の趣味も多かれ少なかれ入ってくると思うのです。そんな評価でいいのか不安です。
- ・彫刻の審査員というのは思ったより難しく評価に迷いました。言葉にはうまく表せないけど、何となく雰囲気がそこにマッチしていた彫刻もありました。

このような感想については、今回が初めて、という状況が大きい。先述したようにE. アイスナーも視覚芸術に伴う判断基準の第一に「経験」をあげている。今回のオリエンテーリングは、ほんのスタート段階であったといえるであろう。

○校外学習として現地に赴くことについて

オリエンテーリング形式の授業というユニークさについて、

- ・高岡市内を歩いて、オリエンテーリングをしながら作品を探すのは見つけた時の喜びや町と作品との調和を改めて感じる事ができて、とても楽しい気持ちになれました
- ・歩くことで意欲、興味を高めることができ敬遠されがちな鑑賞における感性を養ってくれた。

授業には、新鮮さ、意外性といった要素が意欲づけのために大切である。また体験を伴った学習が印象深いものとなっていく。この校外学習としてのオリエンテーリングには、このような要素が含まれており、それが学習定着をより促進したものとみられる。

○ 地元再発見の価値について

・我が街、高岡を見直すきっかけにもなりました。  
 ・高岡市のはずれに住んでいるが、今回の彫刻を何度も見ているはずなのに実際そこに何があるのか全く知らなかった。自分の住んでいる地域のことを知らないというのは悲しいことだとも思った。

地元には普段あまり意識が及ばない。そのような地元に対して意図的に目を向けさせることによって、新たな発見を得ている。

○他のパブリックアートに対する意識の広がりについて

・指定されたもの以外で気になったのは、桃太郎の彫刻と7人の羊の彫刻<sup>14)</sup>の2つは子供にとっても親しみやすいものだと思った。  
 ・今回高岡の彫刻オリエンテーリングを体験して、松川沿いの彫刻<sup>15)</sup>も見て歩いてみようと思うようになった。

以上、授業を通しての学生の意識変化の感想をまとめてみた。このような感想からパブリックアートを題材としたオリエンテーリングの教育的価値は確認できたと考える。

パブリックアートと美術教育の共通のキーは「美術とどう係わるか」と先述した。学生や生徒はパブリックアートと直に係わり、授業の感想からは今後にわたってパブリックアートとの係わりを指向したものとなっている。以上の結果からこのオリエンテーリングはパブリックアートと美術教育両者の接点としての役割を十分に果たしたものとなったのではなかろうか。

おわりに

高岡におけるパブリックアートは、万葉の時代から文化を大切にしてきた風土と江戸時代から発展をとげてきた鋳物産業、この両者がかみ合って形作られた1つの文化的成果である。高岡のパブリックアートは地元とは接点のない、無関係に設置されたものではないことを市民はまず認識すべきである。地元との係わりはパブリックアートにとっては大切な要素である。しかし街中のパブリックアートに対して市民は前向きに向き合っているとはいえない状況がある。それは今回のオリエンテーリングにおける感想「いつも彫刻の前を通っていたにもかかわらず、気づかなかった」等から伺える。

今回のオリエンテーリングによって街中のパブリックアートに対して見方が変化した学生や生徒が多かった。あるいは意識的な鑑賞を通してパブリックアートとしての係わり方の一端をつかんだ学生や生徒も多かった。こ

れら学生や生徒の意識変化は授業を通しての美術教育の成果と捉えることができる。この結果から将来的には小中学生を対象とした授業や、成人市民に対しても同様な取り組みがあってもよいと考える。

高岡の現状におけるパブリックアートとの係わりは、現にあるパブリックアートに対していかに係わるかといったいうなれば受け身的なものである。現段階がパブリックアートの歴史の中で初期段階とあれば、当然のことかもしれない。しかし将来的には自分たちの住む街を自分たちの手で住みよい環境にしていくためのパブリックアートを模索し、設置に至るまでの運動・行動を期待していきたい。

長谷川・松尾・松田は平成12年「インターネット市民塾」<sup>16)</sup>を通して、市民に対してのパブリックアートとの係わりを講座として開設している。また松尾は「生涯美術論」という形で生涯にわたって学校教育も美術とどう係わるべきか、方向性の提示の重要性を指摘している。このような教育実践、あるいは理論は最初の一步であるかもしれないが、将来に向けてパブリックアートと美術教育の接点をより強固にしていくものであらうと考える。

注

- 1) 長谷川総一郎 『美術における地域性と国際性～井波の木彫刻をとおして～』インターネット市民塾実証実験共同プロジェクト(株式会社インテック・富山県民生涯学習カレッジ・富山大学)1999
- 2) 長谷川総一郎 同上書
- 3) 杉村荘吉 『パブリックアートが街を語る』東洋経済新報社 1995 P65
- 4) 杉村荘吉 同上書 P70
- 5) 山岡義典 1996年10月パブリックアートフォーラム第3回全国シンポジウム・福岡の記録都市の中のアート～市民との対話の可能性 第2部討論 市民と対話するパブリックアートより竹田直樹の発言 パブリックアートフォーラム実行委員会 1997 P43
- 6) 杉村荘吉 1998年10月第5回全国パブリックアート・フォーラム高岡の記録 地域の活性化とパブリックアート～文化と産業が担うまちづくり～ 第5回全国パブリックアート・フォーラム高岡開催委員会 1998 P58～63
- 7) 杉村荘吉 同上書 1998 P64
- 8) 竹内博編 『美術教育を学ぶ人のために』世界思想社 1995 P191
- 9) 岡崎昭夫 「鑑賞教育を重視した美術のカリキュラムーS W R L初等美術プログラムの事例ー」『宇都宮大学教育学部 教育実践研究指導センター紀要第10号』 1987 P91
- 10) 中学校指導書 美術編 文部省 1989 P63
- 11) エリオット・W・アイスナー著 仲瀬律久他 訳

『美術教育と子どもの知的発達』 黎明書房 1986  
P43

- 12) エリオット・W・アイスナー 同上書 P132~138
- 13) 松尾豊 『富山の野外彫刻』1991 桂書房
- 14) 米納宗宏 『桃太郎と仲間たち』, 畠山耕治 『The wolf and seven kids』 御旅屋メルヘン広場の作品
- 15) 富山市による県内彫刻作家の作品群
- 16) 長谷川総一郎 松尾豊 松田真治 『「パブリックアート」ってどんなアート?』 富山インターネット市民塾 2000