

1. はじめに

2023年度も、昨年に引き続いて、宇陀市立大宇陀小学校で3、4、5、6年生の図工を担当することになった。非常勤講師2年目、馴染みの子どもたちの学年はひとつずつ学年があがる。6年生は卒業していなくなった代わりに、去年まで2年生だった子どもたちとは、「はじめまして」の出会いだ。

小学校の図工は週に1.5時間しかない。つまりひとつの学年についてだけ考えると、たとえば奇数週は2時間続きでも、偶数週は1時間しか使えないといった具合だ。それが交互に続く。せっかくノリノリで2時間取り組んだ翌週は、1時間分だけわずかに進むか、ゆっくり足踏みするかということになる。半分の時間なら半分のことができるだろうというのは甘い計算で、現実には3分の1程度のことしか出来ない。しかも、小学校の1時間は60分ではなく45分。1分だって無駄にはできない。丁寧に作戦を練ることが必要だ。学級担任が図工を担当する場合であれば、他教科の単元のねらいと結び付けて時間を融通していることも多いが、図工単独で内容をデザインすると時間配分が難しい。準備と片付けや説明や振り返りの時間を考えると全くゆとりはない。そういう事情もあって、図工への関心が薄い教員は、完成が見えやすく時間配分がしやすい「お手軽制作キット」を業者から購入して、単純作業を管理する授業に流れる。

学習指導要領には、外国語から道徳やキャリア教育やICT利用まで、あれもこれも大事とばかりに様々な内容が詰め込まれているが、文科省の感覚では、図工という教科の重要性はその程度のものなのだ。音楽も同様である。対話型AIなどの新しいテクノロジーの急速な進歩や広がりの中で、ようやくSTEAM教育やアート思考の重要性も叫ばれていても、味覚も嗅覚も鈍い人たちがレシピを作っているこの国の公立学校で気が利いたことを続けるのはそう簡単ではない。さあ、そうしたアートの荒野で今年も新たな挑戦が始まる。

2. 呼ばれたい名前呼び合おう

はじめての授業はどんなことをしよう。ちょっと「わくわく」「そわそわ」する。子どもたちもきっと同じだろう。なんでもはじめは肝腎だ。1年のスタートなので、お互いの呼び方について考えることにした。それには2つ理由がある。昨年度LGBTQの傾向がある子どもがいることがわかり、男子もスカートを履いてもよいことになったようだ。

さらに、お互いの呼び名を男女にかかわらず「さん」づけで呼ぶことに統一されたい。個人的には「それも何だかな」という思いがある。

子どもどうしのお互いの呼び方が親しみの程度だけでなく、その子の集団の中で評価を表す物差しのようなものになっていることも気になる。性に関係なく「さん」づけというのは、「呼ばれたくない呼び方」は避けようという消極的なものだ。それより「呼ばれたい呼び方で呼び合おう」の方がいい。自分をどう呼んで欲しいのか、あるいは何と名乗るのかは、掘り下げて考えてみると面白い。これは社会学的な視点で見れば、「社会的な逸脱というのは、行為者の内的属性ではなく、周囲からの決めつけによる外的な要因によること大きい」というハワード・ベッカーのラベリング理論にも通じる。学校という同調圧力の強い集団の中で、負のイメージを張り付けられ、好まぬ役割を演じることによってしかなかまに受け入れてもらえない子どもは、常に一定数存在している。

図工の時間なので、美術的なアプローチが大切だ。「表面だけ見て作品を楽しんでいた時代から、思考で楽しむ時代へ」「概念によって作品が成り立つ」「当たり前を疑って新しい価値を生み出す」という現代アートのポータルを何となくでも意識させるチャンスでもある。今回は、マルセル・デュシャンが既製品の男性便器に「泉」というタイトルをつけ、自分のサインを入れて、展覧会に出品し、「そもそも芸術とはなにか」という大きな問いを投げかけたというエピソードを紹介した。ちょうど私の目の前に「図工室」とラベルの張られた消毒液があったので、「これは理科室でも音楽室でもなく、図工室に置いてくださいという区別のために貼られているんだけど、もしこれに〔猛毒〕とか〔危険〕とか書いてあったら、シューってするのは怖くなるでしょ。ものにどんなラベルが貼られているかってけっこう大事。みんなの名前も、ただ他の子と間違わないように区別するだけの名前よりは、こんな風に親しみをもって呼ばれたいなというのはどんな名前かな？」

私に関しては、この機会に「先生」ではなく、「いけもっちゃん」と呼んで欲しいとお願いした。これには、「はじめまして」の3年生にはわかりやすい反応があった。その日の帰りには「いけもっちゃん、バイバーイ」と大きな声を出して手を振ってくれる子が何人もいた。ラベリング効果絶大だ。普通の出会であれば、初日にこういうことはまず起こらないだろう。私も「バイバーイ」と大きく手を振った。

実は、前任校では全校生が私のことを「いけもっちゃん」と呼んでいた。その時は別にそう呼ばせたわけではない。2年生のひとりの男の子がそう呼び始めて広まったのだが、どの子にも馴れ馴れしい感じは全くなかった。お世辞にも品のよい学校ではなかったが、ちゃんと礼儀をわきまえて接してくれたことを覚えている。これは私の教員生活の中でもとても心地よい関係性だった。

柄にもなく教員なんぞになってしまった私も、仕事で「先生」とよばれるのは仕方がないと思っていたが、そもそもかなり無理があったのだと、その2年生の子が気付かせてくれたのである。呼び方はとても大事だ。親しい関係性になるほど、他人には聞かせたくないような秘密の呼び名があったりする。学校で呼び方を統一する意味も理解はできるが、あらゆる場面で強要するのは、かえってコミュニケーションをぎくしゃくさせる。そうしたことにちょっとでも抗って、小さな穴をあけて風を通してみるのもアートの大切な役割だ。

6年の担任は、この学年とは4年目のかわりになるベテランの女の先生だ。子どもたちとの距離もかなり近い。「今さら、さん付けですか？」とたずねると、「私はしません」ときっぱり。彼女の選択は正しい。

3. ぐるぐる

昨年度の終わりに、マジックのインクの「出る・出ない」を確かめていたことがあった。使い古しの裏紙に何となく円を描きながらの作業だった。捨てるかどうか迷うような古いものは、判断までに数十回の円を描くことになる。するとある時、まったく予期しなかった「なんとも気持ちのいい時間」がしばらく続くことがわかった。「手を動かしている」という意識から解き放たれて、まるでひとりで手が動いているような感覚だ。私は作品ではなくこの感触を目標にした授業が成立するかも知れないと思った。



私は、「大きく息を吸って、手首と肘の力を抜いて、ひたすら円を描く」という課題を与えることにした。使うのは油性マジック。本格的なアートの創作活動には厳しく辛い面だって当然あるが、子どもたちにとっては、描くことや作ることそれ自体が純粋に楽しいことであって欲しい。そして小学校の図工は、できるだけリラックスできる時間になることが望ましい。「脱力」は、どんな分野でも持っている力を発揮するキーワードだ。3年生からはコンパスも使い始めるので、円の定義などの話もしながら、「図工でやることも算数とつながっているんだよ」と伝える。円は「中心から等距離にある点の集合によってできたかたち」であることを意識すると、子どもたちもそう描こうと意識が強くなるので、何も考えずに描いて、後で円に近いものができていることを確認させた。

自分の思っているとおりに体を動かすというのは、なかなか難しい。いろいろな情報を無意識に処理しながら、体の各部をスムーズに動すにはコツがいる。このワークは感覚統合的でもあり、心地よい体感が残れば、紙に向かう時のストレスが軽減できる。

今回の授業では取り上げなかったが、「ぐるぐる」とは、どんな動きだろう？「くるくる」とはどう違うんだろう？実際に体を動かして表現を作ってみたり、オノマトペについてイメージを膨らませたりすると、教科横断的に「体育」や「国語」にもつながる。

2つ以上の円を描こうとすると、それぞれの円は、「離れている」「内側（外側）にある」「交わっている（接している）（重なっている）」という関係性を持つ。



2つ目の円を描くときは、1つ目に描いた円が基準になり、あえてそれと同じ大きさにしたり、大きくしたり、小さくしたりしたくなる。

「色を替えていいよ」と言うと、ほとんどの子たちがペンを持ち替える。選ぶ色にもその子なりのこだわりが生まれる。「見栄えはどうでもいい。描く気持ちよさだけ感じれば十分」と言ってあるので、全員がこの時間の課題の目標以上のことを達成したことになる。私はどの作品を見ても一人残らず無理なくほめてあげることができる。

その日の夜、3年生の先生から、「給食を食べたあともぐるぐるしてました」と写真つきのメッセージをもらった。

授業の役割は、知識や技術の伝達以上に、心地よい感覚を共有し動機づけを与えることだと思っている。いろいろな子どもが集まって同じ課題を与えても、感じ方や表し方は異なる。その違いが面白い。違うものがいっぱい集まって調和を感じる時、子どもは感覚的に守らなければならないルールと多少の変更がきくルールを感じとる。社会のフレームの弾力性を感じると窮屈さは軽減される。6年生に、私が言ったねらいとは全く違う表現をしている子がいた。黒い細いペン先で米粒ほどの円を端から順番に描いて、紙全体を埋めようとしていた。2時間経っても、紙の10分の1ほどを埋めただけで、仕上がりはかなり先になりそう。その子は昨年度「人権ポスター」を描かせたときにも、キャッチコピーを思いつくのに制作の半分以上の時間を費やしたツワモノだ。悩みに悩んで思いついたのは「いじめの一步」という秀逸のフレーズだった。白黒の2色で画面を塗り分け、そのことばだけを描いた。そういう子なので、この授業のねらいが理解できないのではなく、こんなことやってみたら、「何か言われるかな?」「ギリギリセーフかも?」と試しているような気がした。

私はダメ出しをすることも、ほめることもせず、他の子どもたちに絵を見せて「これ、どう思う?」とたずねてみた。私の予想では、半々くらいの割合で、この表現を受け入れる子と否定する子に分かれるのではないかと思ったが、なんとひとり残らず、「それでいいと思う」方に手をあげた。ちょっとゾクツとした瞬間だった。

「アートは遊び。人を傷つけたり、物を破壊したりしなければ何でもあり」ということがちゃんとわかり始めている。どちらかと言えば、「この子は、私の指示した」と全く違

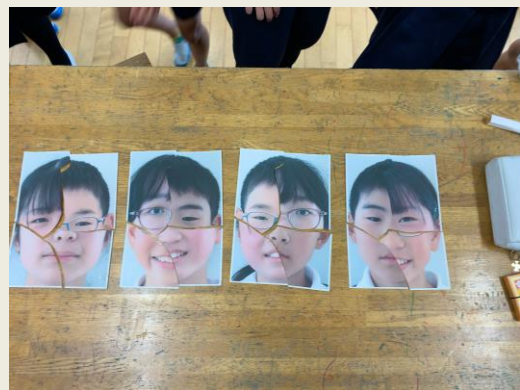


うことをしてるから、何とか言ってやってもとれるようなニュアンスで誘導しようとしたのに、どの子もそれに乗らなかった。「やりかけた以上は最後までやりきるように」と声をかけておいたが、彼は家でちゃんと仕上げて作品を提出した。

4. モンタージュ大作戦

コロナ禍でマスク生活が強いられた子どもたち。4年生以下の子どもたちは、入学してからずっとマスクなので、お互いの顔をはじめてしっかり見合ったというわけだ。こんな異常なことはない。マスクを外してもいいよと言われても、

外して素顔を晒すことに不安を感じている子もいる。そんなわけで、ここ数年間は自分の顔や友達顔を描くという課題は避けなければならなかった。「つけろ」「外せ」と一斉に命令に従わせるのはいずれも暴力的だ。「マスクを外せるようになったから、お互いの顔を描き合おう。」「自分の顔を描いてみよう」というのも、まだ少し無理がある。そんな空気。しかし、4月にはどのクラスでも集合写真や個人写真と撮影する習慣があるので、担任の先生たちをお願いして、A4のサイズいっぱい顔だけ写真を準備してもらった。4人グループでみんなの写真を重ねてジクソーパズルみたいに好きなかたちに切りとり、これを8ツ切画用紙の上にコラージュしてひとつの顔にしよう。その上からいろんな画材を使って落書きしたり色をつけていったりしようという課題だ。みんな大喜び。

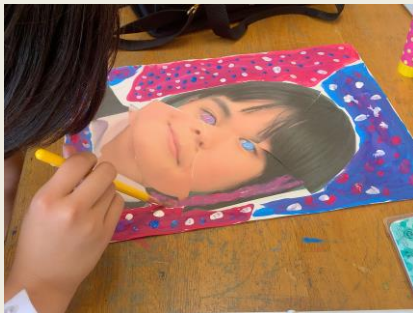


4枚重ねて4つのパーツに分けて組み合わせる。どこで切るかはみんなでワイワイ相談。まっすぐの線でも曲がった線でもいい。大きいパーツや小さいパーツがあってもいい。落書きしなくても、すでに相当おもしろい。



顔の輪郭にそって切り取ったら、画用紙に貼り付ける。そして好みの画材で線や色をつける。

色鉛筆、パス、絵具、マジック、サインペンなどでそれぞれに好きに描いていく。複数の画材を使うことによる効果を、子どもがやり始めた具体例を紹介しながら、全体に伝える。



顔の写真部分にはあまり手を加えずに、背景を工夫する子、顔に大胆に着色する子、写真の痕跡がほとんどなくなってしまっている子、それぞれに自分の方法で進めている。

子どもたちの中では、画用紙の白をどう残すのかも課題になっていたようだ。これもとても高い問題意識だと思う。



とにかく、遊びながら「顔」というものに向き合うことが大事なことで、軽薄な文化の中で作られた偶像としてのイケメンや美少女にただあこがれるところから、少し離れてみてはどうか。お面のような薄っぺらさや空っぽの偶像と対局にある顔の持つメッセージを感じとってほしい。

「親や兄弟に似ている自分」をどんな風に受け入れ、その要素を昇華していくことは、姿かたちだけの問題でなく、子どもが人格を形成する上で重要な要素である。整形して他人の好みに自分を合わせても、整うものなど何もない。私の要素は私だけのものでないのだ。そのとき捨てたものが継承されていくのが現実だ。



バラバラにしてつないでも、このパーツは誰の顔なのかを当てっこしている子どもたちの様子を見て、この企画の成功を感じた。子どもたちは、遊びながら大事なことを感覚的に受け止める。それが子どもたちの心に雪が積もるように残ってくれればいい。





出来上がったら、机や黒板に並べてみんなで見合い。クラスの人数にもよるが、黒板には別のクラス、机の上には自分のクラスの作品を貼り、付箋にひとことコメントを書いて評価し合う。評価と言っても、「私はここが好き」を伝え合うだけだ。「友達の作品をじっくり見ることは、自分が描いたり作ったりするのと同じか、それ以上に大事なことだ」と子どもたちには伝えている。描いておわりではなく、友達の作品を見ることを楽しんでくれているのがわかる。誰からも忘れ去られた作品の中にも見るべきポイントはあるので、私はそういう絵に注目させ、子どもたちが気づかなかった視点を与えるようにしている。

どの絵にも、その子なりの葛藤や工夫のあとがある。私はひとりひとりの制作のプロセスをできるだけ丁寧に見守るようにしている。そして、いらぬ口出しや手出しをしないようにじっとこらえながら、必要最小限の声掛けをしている。その子なりの挑戦を認め、タイミングを見計らって全体にシェアするようにしている。中には、「この辺で置いておこう」と言えばよかったと悔やむ場合もある。ついつい調子によって描きすぎてしまい、魅力のあった線や色合いをつぶしてしまうこともあるが、それもご愛敬。本人も気づいていることが多い。

みんながカラフルに仕上げる中で、ひとり「自分は鉛筆で仕上げたい」という子がいた。そういう思いは大切にしたい。「じゃあ、黒一色で色彩を感じられるように丁寧に描こう」と、いろんな種類の濃さや柔らかさの鉛筆を与え、簡単に濃淡の出し方を教えた。





子どもたちの作品に甲乙や優劣をつけるのは、本当に無意味だと思う。どの表現にも意味があり、楽しさがあり、無意味があり、発見がある。それでいいじゃないかと思う。つまらない評価は、無駄な優越感と劣等感しか産まない。

5. This is my pen.

この課題は、早く作品ができた子たちに小刀で鉛筆を削らせたところ、驚くほど喜んだのがきかった。こんなつまらないことがどうしてこんなに子どもを引き付けるのだろう。少し戸惑いながら、よくよく考えてみた。そしてわかった。ひと昔前、学校での刃物の事件が相次いだころから、カッターナイフを教室で担任が預かり、過剰なまでに慎重になったので、日常的に子どもたちが刃物に触る機会が激減したからだ。もちろん安全は第一だが、危険なことを回避しているだけではどうしようもない。事故が起きた時の程度も大きくなる。よし、挑戦だ。今年は小刀で枝を削ってペンを作ることにした。

木の種類や乾燥の程度によって加工のしやすさはかなり差が出るが、それもい
いだろう。「自分で拾って来た枝」というのが大事だ。もちろん、都合よく枝に
出会えない子もいるので、こちらでも桜の枝を中心にいろんな太さのものを
用意した。たくさん拾って来た子は、友達に分けてやっている。「右手でナイフを
軽く握って左手の親指でナイフを押し出すように」というのが、なかなか難し
いようだ。あぶなっかしい子は個別に指導。ちょっとずつ慣れて来た。



もう1本作りたい子、描き味を試したい子。紙やすりを使ってツルツルに磨く
子。ボンドでコーティングする子、マジックでペイントする子。それぞれにや
りたいようにやってもらった。曲がり方にこだわる子、まっすぐにこだわる子、
手触りにこだわる子、こだわりのポイントはそれぞれ。みんな楽しんでいる。

描き味の感想をたずねてみると、「こんなに気持ちよく描けると思ってなかつ
た」「ちょっとずつインクをつけるのが新鮮」などと反応は上々だ。点描で絵を
描いてもらおうと考えていたが、それはわけあって今後の課題ということに。

6. きゅうきょくのでんごんゲーム

奈良県がバックアップする町家の芸術祭「はならあと」のポスターを、今年は大宇陀小学校の子どもたちが担当することになった。大宇陀は「はならあと」の中心会場として長谷川新のキュレーションによって運営される。ここ数年、開催地の学校として、様々なアーティストのアウトリーチを受け入れたり、コラボしたりという実績がある。今年にはデザイナーの山本悠と私による仕掛けである。アウトリーチや出前授業という、神社の御供（ごく）まきのように、特別な情報や価値を高いところからまいて、子どもたちはそれを受け止め、拾うという構図になりがちだ。しかし、今回はベクトルを逆にしようということになった。それは、山本悠が依頼された公式ポスターを子どもたちの手に完全に委ねるというものだ。毎年600枚のB2サイズのポスターを準備しているが、今回は3、4、5、6年生の子どもたち全員の原画をそのまま採用する。

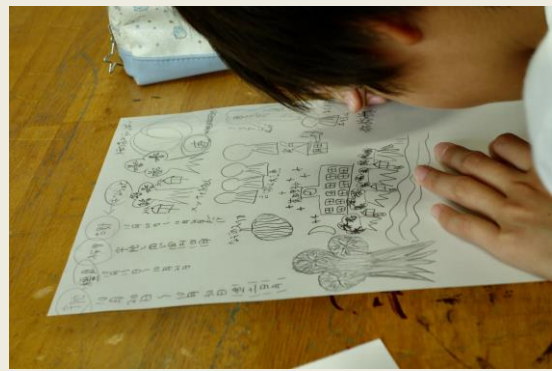
秀作を選抜するのではなく、はじめから全作品を公式ポスターとして採用するのは画期的だ。プロのデザイナーと同じ手順で作業を進め、子どもたちが自分の手持ちの力で最後までやりきる。こちらで仕上がりを手直しするのではなく、子ども作品を要素としてプロが編集することもしない。まさに真剣勝負だ。奈良だけでなく、首都圏の美術館などにも協力してもらい、掲示した様子を写真に撮って送り返してもらう計画だ。

これはヨーゼフ・ボイスの「すべての人間は芸術家である」という社会彫刻という概念に通じる取り組みだと言える。たとえ子どもであっても、そのイマジネーションは社会に働きかける力を持っているはずだ。そうした仮説を検証するための授業である。公立学校の過酷な時間制限の中で、1学期の残りの時間をすべて使い切って、この大きな課題に挑むことにした。



題して、「きゅうきょくのでんごんゲーム」これは、キュレーター長谷川新によるネーミングだ。ポスターは見る人の足を止めるようなインパクトが肝心だ。そして、「見る人」の何人かを「来る人」に変える。山本悠は、自身の技術を使った作品以上に、子どもたちの原画をそのまま使う仕上がりのインパクトに賭けた。それが今回の山本悠のデザインである。私は彼と一緒に食事をしたり山に登ったりアートを観に行ったりしながらイメージを共有して手順を練った。そしてまず第一に、それぞれの学年の担任の先生方に理解と協力を求めるため、長谷川新と山本悠とともに学校に出向いた。

いよいよ授業が始まった。山本悠のデザイナーとしての自己紹介とともに、今回の制作のねらいや手順が伝えられる。子どもたちも興味津々。面白そうだけど、難しそう。そんな表情だ。さて、どうなることやら。



「はならあと」にはどんな人に来てもらいたいのか、具体的にイメージして、相手意識をもつこと。奈良や宇陀の魅力を伝えること。はならあとのことを伝えること。そんな3つの目当てが語られ、A4のコピー用紙が配られる。3年生は大宇陀の地域の学習を少し始めたばかり、4年生も少し奈良県に範囲を広げて大宇陀以外の土地に目を向け始めたところ。材料を集め、選り抜いて、少しずつかたちにしていく。下をくぐりたくなるような高いハードルを越えなければならないが、子どもたちの「秘められたバネを信じること」からしか始まらない。

2週目の授業では、山本悠はYouTubeの動画で子どもたちに語りかける。これも効果的だった。子どもたちは画面を食い入るように見つめている。

A4のコピー用紙に、アイデアをできるだけたくさん書き出す。前回もやったが、今回は「その続き」ではなく、「新しい紙」を配ろうと決めた。前回のものが全くダメというわけではない。あえて「新しい紙」にやらせようというのは、山本悠と長谷川新も同じ意見だった。

最初のアイデアにも山本悠は付箋を貼ってひとこと添えてくれていたが、あえてそれを配らないことの意味を伝えた。普段の学校生活の課題では、ビーチフラッグの競技のように、近くてわかりやすいところに目標があり、それを取りに行くような作業が多い。「捨てるために無駄に集めるような思考や感性」を育てる取り組みはほとんど皆無と言ってもいい。だからこそ、こういう挑戦には意味があるのだということ。しかし、それは、簡単なことではない。パツと思いついたことをよく吟味せず、スツと形にしようとする癖がついている。これではデザインにはならない。そんなことを子どもたちが理解し、しかもやる気が出るような伝え方をするのは大変だ。



できるだけ、具体的で特徴的なデザインの例を見せながら、短くポイントを伝える。子どもたちの時間に委ねる。静かに見守りながら、子どもたちの気づきの中からユニークなものを掘り上げ紹介し全体化する。そうした繰り返して授業は進んでいくが、全く時間が足りない。

全体としては、A4に描いたアイデアが整理出来たら、B4用紙に丁寧に下描きする。着色はしないが、この時点で配色は決まっている。これが完成したらB2の画用紙で本番の制作にかかるという手順だ。

子どもの絵画の場合、白い画用紙に何か描いて、後から背景を塗るのが一般的だが、今回は全員アクリル絵の具で地塗りさせることにした。先に背景を完成させることは、作品が一定の仕上がりになるためのセーフティネットの役割を果たす。

「はならあと」のレタリングにこだわる子どもも少なくない。プロのポスターには色数が少ないものが多いことや、背景の色こみで文字の色を考えなければならないことをおさえると、子どもたちも大きくなついていた。配色については、中学年では私が準備したカードで組み合わせを考えてもらっていたが、高学年ではタブレットのペイントソフトを使えば、ワンクリックで背景色を替えられることを子どもどうしで伝えあっていた。

3週目の授業では、下描きが出来た子から地塗りの作業をスタートした。大きな刷毛を使って大きな紙に好きな色を塗る。これは単純に楽しい作業だ。今回は、乾燥が早い隠蔽率の高い水性アクリル絵



の具を準備した。混色に関しては、子どもたちに任せきるとどうしても絵の具の無駄がたくさん出てしまうので、「はならあと」の事務局の北村大作と彫刻家の諸熊仁志と私で、お手伝いさせてもらった。子どもたちがイメージしている色に少しでも近づけるように丁寧に聴きとり、確認をとりながら進めていった。



塗り方に関しても、刷毛のあとをどんなふうに残したいのか、あるいは、消してしまいたいのかを相談しながら、水の量の調整や刷毛の重ね方などのアドバイスもした。「3色に塗り分けたい」「グラデーションにしたい」など、それぞれ思い思いのやり方を試みていた。「思っていた通りの色になった」と言ってくれれば嬉しい。

地塗り作業の前に、「何か意味のある絵を描かなくても、塗ることそれ自体が楽しいことなんだ」と語ったホックニーのこぼれを紹介し、マチスが有名になる前はペンキ屋さんのアルバイトをしていた話をした。私は絵を描くことの本質は、一筆一筆の楽しさにあると思っている。下絵を考える段階ではちょっと追い詰めてしまったので、この工程は無条件に楽しい時間にしてあげたかった。



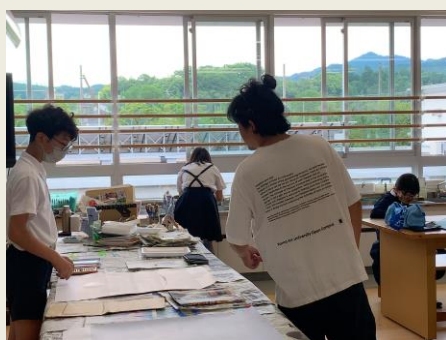
4週目からは、いよいよ本格的な描き込みに入る。早い子もいれば、ゆっくりの子もいるので、地塗り作業と同時進行になる。B4の下描きを B2サイズに描くのもサイズ感が違いすぎて、バランスを整えるのが大変だ。鉛筆で丁寧に下描きする子、いきなり絵具を使って描き始める子、下描きを忠実に再現しようとする子、大幅に変更を加える子、それぞれだ。スタッフは全員プロなので、言いたいことがいっぱいあってもじっと見守りながら、手が止まったところで声をかけるか、子どもの方から聞きに来た時に応える。あるいは、明らかに困っているときに解決方法のアドバイスを。その場合でも、「これしかない」ではなく、いくつかの選択肢を与えて、子ども自身が主体的に取り組む姿勢を大切に。要するに、どのスタッフも誘導的な指示や評価を含む余計な口出しをしない。これは別に相談して決めたわけでもないが、すべてのスタッフがこの原則を守っていた。



もちろん絵を描くのが好きな子や得意な子ばかりではない。でも小さいときから楽しい経験をたくさん重ねれば、「絵を描くのが好きなまま大人になった人」でいられると思っている。子どもたちが自分の描きたいものを描きたいように描くための支援は、子どもの実態を把握している現場の教師であっても、自分の作品を作り続けるプロであっても難しいことだ。

作品制作に真剣に取り組む子どもたちに惹かれて、毎回いろんな分野のプロフェッショナルが現場を訪ねて全力で子どもたちと関わってくれた。これは子どもたちにとっても、私にとっても想定外の大きなプレゼントだった。そして、今回関わってくれた大人たち全員が、それぞれに関わった分だけ、逆に子どもたちからプライスレスな目に見えないプレゼントを受け取ってくれたようだ。

当初は、山本悠が現場に来られない時は私ひとりでやり切る予定だった。しかし、そんな心配をよそに毎回いろんな方が現場に助けに来てくれたおかげで、子どもたちひとりひとりの制作のプロセスをかなり丁寧に見つめることができた。どの子がどこで悩んで、どんなふうに対応していったかを、十分ではないにしても可能な限り細かく見てやることができた。複数のスタッフがいるときは、どの子がどんな場面で誰とどんな話をしていたのかも確認できた。





小学校現場での経験も持つ山本悠は、今回の企画がいかに難しいかを知り抜いている。アート本来の価値と学校の現実がどれほど乖離しているかも嫌というほど味わってきたはず。わかった上であえての挑戦だ。彼は過去の私の取り組みを知って、無理を承知で今回の企画を持ち込んだのだ。アウトリーチが決まって数週間後、「渾身のアイデアです」と興奮が伝わってくるようなメッセージが届いた。リモート会議で詳細を聞くと、「子どもたちの手で公式ポスターを描いてもらう。優秀作品を選ぶのではなく、全員の作品を公式ポスターとして採用する。子どもたちの原画を刷り物の大量生産のポスターの横に貼る」というものだった。もちろんどんな企画でも協力することは決めていたが、内容が内容だけに一瞬絶句した。前代未聞の企画だ。面白いが、うまくいくという保証はない。何しろ十分な時間がない。このアイデアを聞いたのは5月23日だ。6月からは信楽から粘土を買って陶芸をやる決めていた。しかし、そんなものは断れば済む。夏休みまでのすべての時間を使えばギリギリやれそう。不可能ではない以上、挑戦する価値はある。今回の企画は昨今のデザイン業界に対する彼の挑戦でもあり、子どもに託すことが彼のデザインだと感じた。東京オリンピックのロゴ盗作問題などは記憶に新しいが、「そもそもデザインとは何なのか」という大きな問いかけとともに、業界に風を通す穴をあけてくれるかも知れない可能性を子どもたちの表現に期待したのだと思う。

やる気のない子、丁寧に取り組むことができなかつた子の1枚で、全体を評価される怖さがある。山本悠はそれを負う覚悟で私に託してくれたのだから、その信頼を裏切ることはできない。

アクリル絵の具で下地を塗らせたのは、作品の質を一定以上に保つ上で子どもたちにとっても、仕掛けた私たちにとってもセーフティネットになった。これはデザイナーとして彼の経験と知恵による作戦勝ちだ。



私が子どもたち全体に話をするときは、子どもたちが何かを発信したものに心が動かされた時に決めている。ひとつの目指す方向を示すというよりは、「こういう選択肢もあるよ」という脇道や抜け道を伝えるイメージだ。どの道を通ってどこへ行くのかは子どもたちが決める。手を引いて最後まで一緒にゴールすることはしない。

子どもたちはその時その道を選ばなくても、「そういうやり方もあるんだ」と感じる事が大切だ。大勢の友達と一緒に制作するのは、アトリエでひとりこもって作品を作るのとは違う。時間や費用やいろんな制限があったとしても、子ども時代に他者の多様な感性に触れることは、かけがえのない学びになる。

ところが、今日の「図工美術教育」の中では、決められた時間に狭いストライクゾーンを狙って、アート作品の制作とは程遠い作業をさせられていることが多い。その結果、「すみずみまでいいいに」小手先で器用に完成させた作品に評価が集まる傾向が強くなる。似たような表現の優劣があるだけでは、指導している教師だって、「子どものみずみずしい感性や大胆な表現に心が動く」ということもほとんどないだろう。こういう授業を受け続けた結果、大人になっても、「私は絵心がまるでなくて」と前置きをして、自分の好き嫌いさえまともと言えない感性の朽ち果てた人間になってしまう。残念ながら、そんな教師が、時間割上仕方なく図工を担当するということが小学校では起こり得る。そうした空気は一掃したいが、せめて時々窓を開けて心地よい風を入れたいと思っている。

「はならあと」と連携させた取り組みも、そうした外からの風を入れるねらいで始めたものだ。年々少しずつ窓の開閉面積を広げ、長時間開けておけるようにした。学校というところは、もっと大規模の換気が必要なのだ。可能なら、壁をぶち抜いて、屋根を取っ払うぐらいのスケールでやらないといけない。

制作の課程で子どもたちから学ぶことは多い。まず驚かされたのは、下地の色づくりにこだわる子がたくさんいたことだ。下描きの紙を求めて配合を確かめる子もいた。また追い求める色が何とも秋らしい。

子どもたちからの注文が多い分だけ、段取りよく進まなくなるが、それはとても嬉しい悩みだった。アート制作が流れ作業のようにスイスイいくわけがない。



ポスターは、色の組み合わせとバランスがいのちだ。制作に入るまでの事前学習で、子どもたちなりに、「カッコいいポスターは色数が少なくて、その組み合わせがおしゃれなんだ」と気づいているのが、やり取りの中から感じられた。それで、自分のイメージに合う色を考えて、「これでいいかな」と自問自答したり、友達に相談したりしていた。スタッフはそんな様子を見守り、子どもたちの思いを尊重しながら、本当に困ったときにだけ少し選択肢を増やしてやる。だから、子どもたちが自分で決めて選んだ色は、それぞれにその子にとっての最高の色合いだったはずだ。100メートル離れたところからでも見えそうな色もあれば、驚くほど落ち着いた色や、最低限の少ない色数の組み合わせのものもある。



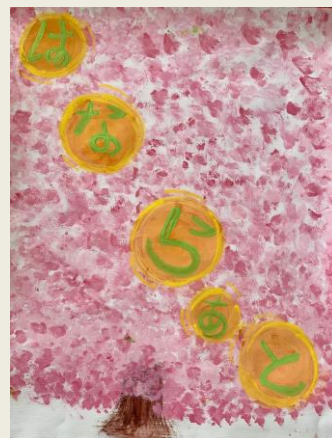
子どもたちの中には、何の指示も制限もなければ、好きな漫画やアニメなどのキャラクターを描いてしまう者もいる。なぜそれはいけないのか。「みんなはデザイナーとして自分の作品を作るんだから、誰かの真似をしたら盗作と言って著作権に触れるんだよ。自分が本当に信じていることを描かないと、見た人に勘違いさせてしまうことには責任が発生する」と山本悠は伝えた。インターネットを使って資料探しをする場合も、イラストではなく、写真をもとにして、「自分なりの絵づくり」をしようと勧めた。理解が及ばず、気に入ったイラストをそのまま借用していた子には、個別に声掛けをして改めてもらった。

奈良といえば、鹿であったり、大仏であったり、宇陀や吉野の桜であったりというイメージが王道だが、それを追求しようという子たちと、あえてそこから離れてみようという子たちに分かれた。今回の取り組みに合わせて、各学級で社会科や総合の時間に宇陀市や奈良県の特徴についての学習をしてもらったことも大きい。おかげで、それぞれにその子なりの表現ができたと感じる。



大仏が宇陀のおかしを手にのせていたり、鹿が青や緑で描かれていたり、工夫が感じられる。全体の色のバランスもよく考えてまとめているものが多い。

桜の表現も一様ではない。それぞれの記憶にある桜のイメージを、自分なりの方法で描いている。



抹茶色のかすれた背景に丘の輪郭のみどりと、桜はピンク色と花も描き込みをひかえて、ハイライトを少し入れている作品は、シンプルだが力がある。

桜の山の稜線に黄緑のラインを入れるのは勇気がいったと思うが効果的だ。

ここで取り上げた4枚のうち、1枚は吉野山で、あとの3枚は大宇陀の又兵衛桜だと思う。

どの桜も美しい。

はならあと宇陀松山は、華小路と同時開催されるので、ダリアの花を描こうとしてくれた子も多かった。

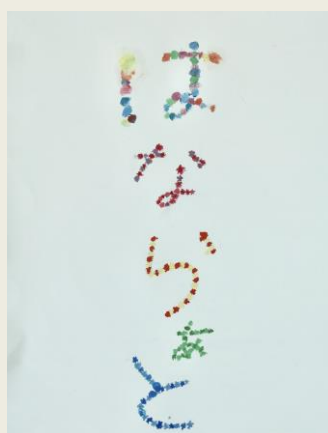
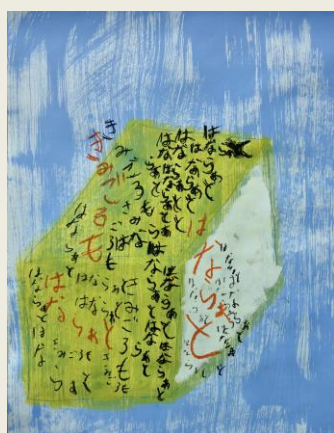


鹿の場合もそうだったが、あえてダリアにない色を塗る挑戦をした子がいたが、ちゃんと成功している。山椒魚と文字の組み合わせ方も工夫されている。

一点集中でコレというものを迷いなく描いている作品にはどれも力がある。クラゲにキジにカメ。それぞれに描きたいものを描きたいように描けている。クラゲは背景の群青に色、カメは全体をモノクロで、キジ山の中ではなく、古い町並みではばたかせることに、それぞれこだわっていた。



「はならあと」という文字をはじめ、その他の情報をどれだけ、どんな風に入れるかは、すべて子どもたちに委ねることにした。上下いずれかのスペースに開催地や期間などの情報が帯状に貼り付けることを伝えた。



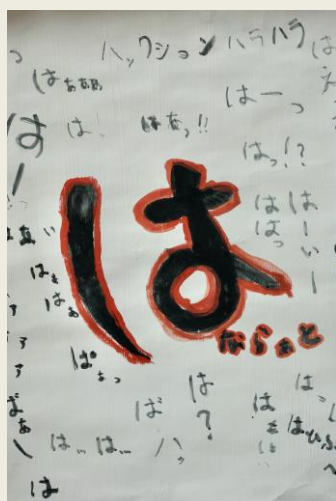
大宇陀の銘菓「きみごろも」に文字をいっぱい描き込むアイデアはおもしろい。背景のかすれた筆後の効果も意図的なものである。黒と朱の文字の割合も、文字の大きさもよく考えている。

小さな色とりどりの花を白地に配置するアイデアはたくさんのパターンの中から、最終的に真ん中に縦に描くことを選んだ。

川が縦に流れていて、左右の岸に20と23を分けて、少しずつ描いたこともバランスとしてはこれがいいと考えたのだろう。

どの作品も色使いがとてもやさしい。

クラゲの子も左肩にはならあとの文字を入れるかどうかをずいぶん悩んでいた。入れるとしたら何色にしよう。最終的にクラゲとの調和を大事にして白の文字にしたようだ。キジの子は、文字を入れない選択をしていたが、決めかねて私に相談にきた。「入れないのはちょっと違うかなと思って相談に来たんやろ。小さく入れるのは、ありやで」と声をかけると、「なるほど」キジの目線の先に小さく文字を書き込んだ。文字だけで勝負した子もいたが、いっさい文字を入れないという選択をした子も多かった。



「はならあと」の「は」を大きく書いて、「なんだ、これ？」という注目をさそおうという子、「おもしろい」や「たのしい」を習いたてのローマ字表記した子、過去のポスターを見て英語で表記する子もいた。古墳と埴輪との組み合わせも効果的だ。

私が最も感心したのは、思い通りにならなかった時に、気持ち切り替えて突破する場面をいくつも見る事ができたことだ。もともと図工には正解なんかないので、失敗なんかない。かえってデタラメな試みが先入観や迷いを断ち切って、面白い展開になったりすることを、これまでの学習でも具体的な場面で何度も子どもたちに示してきた。それがちゃんと子どもたちの中に息づいているのが確認できた。

ある子は、画面を2色に塗り分けようと1色目の黄色を塗ったところ、次の紫の絵具が塗り終えたところにポトリ。「うわーっ、やっても一たあ」と、焦りと失望の混じった大きな声があがった。

「いっそ、そのまま汚してみるか」と声をかけると、「それも面白そうや」と、すんなり方向転換。勢いよく筆を振って、楽し気に画面を汚し始めた。上からは2023と HANARART の文字を大きく横書きで描いて勝負することになった。出来上がりには本人も大満足だった。



ある子が「やっとできた。先生見て〜」と私を呼んだ。丁寧に仕上げられていたが、なんと「はらあと」の「な」を書き忘れている。



「はらあとになってるで。『な』がないよ」
 「ほんまや、やばい。最悪や」と悲しそう。「画面を汚してやれ」が通用した野球男子とはタイプが違う。
 「きっと、なんとかなるから、一緒に考えよ」
 「うん」
 「そうや。『な』は鹿がくわえて、持って行ったことにしたらどう？」
 「え、どういうこと？」
 というわけで、こんな風になった。
 「初めからこんなデザインやったことにしとこ」

こうしたアートで培われる柔軟な感性は、必ずいろんな場面で生きてくるはずだと思っている。アートには実験や挑戦があるだけで、失敗なんかない。

仕上がりを観に来てくれた校長先生が、こんなことを伝えてくれた。「どの子ものびのび描けていて、それぞれにその子らしさがあって、似たような絵がない。自分が指導していれば、同じような傾向の絵に寄せて描かせてしまうと思う。これは簡単できることではない。ごくろうさまでした」と。