

子どもの造形の領域とその指導

(一)

林 健 造

一、考える手の教育

いま文化財を大きく分けてみると、二つに分けられる。一つは言語を媒介とする体系と、もう一つは、感覚を通してじかに理解する感覚体系といったものである。

われわれは「さしみ」のうまさは感覚的にとらえることはできるが、これを説明することはむずかしいし、ことばで説明したからといってさしみのうまさそのものではありえない。

造形教育のむずかしさも実はここにある。園でやっている絵画製作もいわば「さしみ」と同様で、ことばだけで理解しあうということはなかなか困難なことで、どうしても感覚を通してとらえるということが必要である。

さて、神様は、その昔、いろいろな動物にふさわしいそれぞれの機能を与えてくださった。象には長い鼻と牙を、猫には鋭

い爪と、夜ですらよく見える特殊な眼を。ところで人間には何を与えてくださったのであろうか。

それは、知恵と手だろう。よく、人間とはホモサピエンス（知識人）である、といったり、またホモファール（工人）といったりして、他の動物と比較した場合の定義づけをしているが、これはこのことを表わしている。

事実人間は今日までの文化を、そのすばらしい知恵と手でうみだし、築きあげてきた。

ナイル河のほとりのパピルスという草で小屋を作っていた時代から、今日の近代高層建築までの移り方の一つ例にとって眺めただけでもその偉大さを証明することができよう。

このような人間が作りだした造形文化を眺めたとき、この知恵と技術とのかねあいは、すなわち「考える手」の生産であるといふことができよう。

われわれが造形教育の中でとくに重視していききたいのはこの「考える手」ということなのである。

人間が熊などと一しょに四つんばいになっていた時代から、後肢で立つことを覚えたとき、両手が使えることに気がつき、この手を使ってのいたずらが始まるわけである。

人間の歴史と子どもの生長の過程とを直ちに結びつけて考えることは大いに危険なことではあるが、実に似通っていることは事実である。

赤ちゃんが這い這いから立ち上がると障子を破く、どろんこいじりをするといった具合であるが、この手を働かせて、いろいろといたずらをするわけであるが、いわゆるいたずらと名づけていることが示すように、このような行動のほとんどは、親が後を追いついて禁じてあるくといった状態がよく普通である。

ところが、子どもにとってみれば、破いたり、穴をあけたり、描いたりすることによって外界との関係をたしかめる実験をしているのであり、造形教育の用語では、**材料体験**をしている相当貴重なみをもつ働きのなのである。もちろん、その中にはのぞましいもの、のぞましくないものの区別はあっても……。このように子どもは遊びを通して学ぶという形が彼らの学習なので、これをいちいち禁じられたり、叱られたりしていたのでは、あたかもギリシャ神話にでてくるタンタルスが首だけのこして体を地中に埋められ、時々はおいしいごちそうを眼の前に出さ

れ、それを食べようとするとさつとり去られるというひどい仕打ちをうけたことによく似ているときえ思われる。

遊びは悪だという考え方に対して、近頃は、遊びを通してこそ子どもは外界を学ぶことができるのだという考え方が強くなっている。

まず幼児の学びは遊びを通しておこなわれるということを知ることが基本的なことである。

二、造形ということ

造形教育に関する名称ほど一貫性のないものはない。

幼稚園の絵画製作、小学校の図画工作、中学校は美術科と技術・家庭科、高等学校は美術と工芸といった具合で、中でも幼稚園は最も専門教育のような名称をつけている。幼稚園の先生がたの間でも最近では「造形活動」としようという考え方の人が多いが、このような名称も早晚変わることになるであろう。

造形教育ということはが使われたのは、少なくとも、絵を描くという一辺倒におわらずに、もっと子どもの造形活動の分野を教育していこうというところから出発している。したがって、造形教育はたんなる情操教育だけではなく、機能的な表現などにおいては相当に合理的・科学的な計画性をもったものであるということもいえる。

それでは造形とはどんなことかというところ、**造形とは人間が空**

間に創りだした秩序である”としている。

したがってその例を挙げるならば、母親の母乳は造形ではない。なぜならば、母乳は人間がつくるものではあるが、母乳には秩序がないからである。また自然の美しさというものもこれまた人間の創造でないので造形とはいえないというわけである。

三、子どもの造形の出発

人間には生まれつきいろいろな欲求（または衝動）がある。その中でも造形に関するものをいまとりたてて挙げるならば、*活動の欲求*創造の欲求*自己表現の欲求……などがあろう。

つまりこれらの欲求がすなわち造形への出発とみてよいと思う。これらの欲求を満足させてやること、あるいは欲求をのぞましい方向に導いてやることは大切なことである。欲求のないところに創造などはありえないからである。

欲求をもう少し、しばってみると、描きたい*飾りたい*作りたいという三つなのであろう。

幼児は、ともかくも描くことが好きである。私が原稿をかいている傍に、さっきから二才の娘がきて、「アタチもカクノ」といってクレヨンでぐるぐるながりがきをしている。

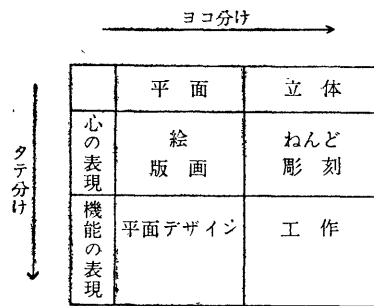
チョークでアスファルトの道いっばいに汽車などをかいている子どもの姿はよくみかける図である。

飾りたいという欲求では、花をつめば輪につないで首飾りに

したり、手にいろいろなえのぐをぬってみたり、河原の土を体中にぬってインデアンごっこをしているのもその表われであろう。ものを作るといふ欲求は、紙をやぶいてみたり、はさみできつてみたり、ドロンコをこねてお団子をつくってみたり、いうなれば子どもは一日中ものつくりの遊びで暮しているようなものである。これらの造形活動をいま、わかりやすく図にかいてみよう。

今まで、絵画製作を二分して平面的なものと主体的なものに分けるといふ考え方はよくおこなわれている。一応これをタテの分け方としよう。

こんどはこれをヨコに分けてみると、心持の表現（または心象とか感情の表現ともいう）と用や機能を表現する分野とに分けることができる。今、犬をかくということでも、粘土で作るということでも、”こんな口をして、しっぽはこうなっていて強そうな犬だったよ”というような場合、クレヨンと粘土の表現材料の違いはあっても同じ心の表現である。ところで造形活動の中には、このような心の表現だけでなく、何かにしらせるための絵や、



腰掛ける用のためのものとかいうある働きや役割をもったものがある。家をたてたり、椅子を作ったりするのに、感情表現だけで作るような大工にはちょっとこわくてたのめないだろう。つまりここでは、もののはたらき（機能）をだいにじにすることに主眼をおくわけである。

このような考え方で、先のタテ分け・ヨコ分けを合わせてみると図のように四つの枠ができる。つまり、①心の表現で平面的なもの（絵・版画・はりえなど）②心の表現で立体的なもの（粘土・彫刻）③機能表現で平面的なもの（平面デザイン）④機能表現で立体的なもの（いろいろなもので作る工作など）ということになろう。

こう考えてくると、従来の園でつかっている絵画製作という考え方は、タテ分けだけの一面的な考え方だということがわかる。このような四つの枠を考えると、それぞれの分野のポイントがはっきりしていて解りやすいと思う。

ただ幼児の造形活動領域の場合、こんなに専門的な分け方のようにすっきりしたものではなく、この四つの枠には次の図のように互に重なりあっている帯があると考えた方がよい。幼児であればあるほど、この帯の中は広くなるであろう。

例をあげれば、いま、ねんどを平にして、棒キレでその上から絵をかいたり、絵の中の動物を切りぬいて立つようにしたり、絵の中に穴をあけて、「あ みえるみえる」などと光をすかし

て見たりするようなものは、絵とも、彫刻とも、デザインとも製作ともはつきり分けられないものであろう。このような造形活動、あるいは造形作品に現場の先生がたはしばしば当面しているわけである。

幼児の造形とはすなわちそのようなものであり、これがまた一つの大きな特色でもあるわけである。

ただ、絵に穴をあけて光をすかしてみようという一つのことをとってみても、従来の幼児画というせまい枠だけでは、あまりよい絵とはいってくれないだろうが、デザインのポイントからみれば、将来いろいろな光の造形につながるすばらしい発想であるという見方がなりたつだろう。

つまり四つの枠に分けて考えたというねらいはここにある。したがって、幼児の造形活動をみる教育的な見方のひろがりや、たくましい子どもの創造の芽の発見に大きく役立つことにもなろうと思うわけである。

× × ×

(つつく)

