

「みる・考える・話す・聴く」で取り組む科学と芸術

京都造形芸術大学アート・コミュニケーション研究センター 福 のり子

1. 「科学」と「芸術」

「科学と芸術ほどかけ離れたものはない」、大抵の人たちがそう思っている。私たちの多くは高校生のときに「理系にいくか、文系にするか」の選択を迫られてきた。この二者択一はその後の進学や就職など、生涯を通して何らかの形で私たちに影響を与えていく。だからこそ、十代半ばまでにインプットされてきた「科学と芸術は違う」という考えは、一生私たちについてまわるのかもしれない。しかし、科学と芸術は本当に、水と油のように異質なものののだろうか。

芸術とは異なり、科学にはひとつの決まった答えがあると思われる。しかし、科学者たちはその答えに行き着くために、数多の「問い」と向き合っている。しかもひとつの答えに行き着いた後にも、そこにはさらなる問いが生まれる。一方、芸術家たちの作業とは、ある物事に対する自らの感情や考え、いわば「答え」を表出していると思われがちだ。しかし、答えを出すために彼らもまた数多の問いと向き合わなくてはならない。しかも、正解はひとつだとは限らないからこそ、彼らは同じテーマで繰り返し、繰り返し作品を制作する。だとすれば、「終わりのない問いに向き合うこと」が、科学者と芸術家の共通点だと言えないだろうか。

画家ポール・ゴーギャンが描いた作品に『我々はどこから来たのか、我々は何者か、我々はどこへ行くのか』という絵がある。ゴーギャンが四つになって取り組もうとした人間にとって根源的なこの問いに、科学者たちもまた、異なったアプローチで立ち向かっている。世界は謎だらけだ。科学も芸術もこの世界の不思議、そしてそこで生きる私たちをめぐる様々な問いに取り組もうとしていると、私は思っている。



図1: ポール・ゴーギャン《我々はどこから来たのか、我々は何者か、我々はどこへ行くのか》
1897-1898年／油彩・カンヴァス／139.1×374.6cm／ボストン美術館蔵

2. ACOPとは

では、日本の教育は「理科」と「美術」をどうとらえているのだろうか。文部科学省が提示している「理科」の学習指導要領には「知的好奇心や探究心」「目的意識をもった観察」「課題解決のために探求する」というような文字が並んでいる。一方、図画工作／美術の学習指導要領には「美術を愛好する心情を育てる」「豊かな情操を養う」「創造的に表現をする」などと書かれている。図画工作には「喜び」という文字はあるが、理科にはでてこない。このごろの子どもたちの理科嫌いや理科離れも納得できるような気がする。かたや、図画工作には理科にある「知的」や「探究心」という言葉はみあたらない。もし知性も探究心も身に付かず、なんとなく感覚で作品を描いたり、みたりすればいいのであれば、受験にも就職にも役立たないのではないかと思われるであろう。事実、図画工作や美術の授業は「副教科」としてどんどん授業時間が減少している。

学習指導要領からは両者に共通点はみいだせなかった。しかし私は、美術教育は「知的好奇心を刺激し、目的意識をもった観察力、問題解決能力、そして批判的思考力を養う」と、まるで理科の指導要領に書かれていそうなことを言っている。こうした考えのもと、私は2004年から京都造形芸術大学アートプロデュース学科で、ACOP（エイコップ／Art Communication Project）と名付けた、対話を介した鑑賞教育を開始した。ACOPでは、「みる・考える・話す・聴く」を繰り返しながら、グループで一作品を30分前後、ときには1時間近くも鑑賞する。

- 1:みる なんとなくみるのではなく、意識をもって観察する。人間は目だけでみているわけではない。経験や価値や想像、つまり脳が大きく影響しているのだ。「あばたもエクボ」という言葉があるように、同じ物をみてもみる人の心理状態によって異なったものとしてみえることがある。言い換えれば「みる」という行為は、実際にはみえないものをみることであり、同時に、みえるものをみえなくさせることもある。こうした「視覚の不思議」を常に意識すること。
- 2:考える 直感や疑問を大切にす。同時に、作品のどこからそう思ったのか「根拠」を探す→論理的思考の第一歩。
- 3:話す 自らの心に沸き上がるさまざまな感情や疑問を、的確な言葉にして、グループの人たちに伝える→みるという「体験」は、それを振り返る(言語化)プロセスを通して初めて、一歩進んだ「経験」となるからだ。
- 4:聴く 他の人の意見に真摯に耳を傾ける。みるときと同様、「聴こえていないこと」があり、「聴きたいようにしか聴かない」傾向が私たちにはあることを意識すること。



図2: ACOPによる鑑賞会のようす。トレーニングを受けた京都造形芸術大学アートプロデュース学科の学生が、ナビゲーター(鑑賞のサポート・進行役)をつとめ、アサヒビール大崎山崎山荘美術館にて来館者と共に作品鑑賞を行ったときの一場面。

基本的に私たちは目も頭も口も耳も持っている。だからできないことをするのはなく、すでに持っている能力をちょっとだけ意識して使ってみようとACOPは提案している。

こうした4つの基本は、美術作品をみるときだけでなく、他の授業、特に1と2は理科の授業においても重要だ。「みる」は理科学習の基礎である「観察」にあたる。そこから得られた情報に基づいて「考える」つまり「推量」も、元来は理科で求められてきた能力だ。推量するためには情報の獲得と同時に、それらをつなげて考察する想像力(イマジネーション)が必要となる。一見、美術教育において求められそうな想像力は、実は理科教育にも必要な能力なのだ。さらにこれは「他者を推し量る＝おもしろい」にもつながる、人間力のひとつでもある。

「自由を大切に、個性を伸ばし、感性を養う」ことに力を注いできたこれまでの美術教育は、とすれば「美術の時間は好き勝手にやっついでいい」という印象すら子どもたちに与えてきた。その結果、自分が作品をみて思ったことの根拠を探したり、観察で得た情報を積み重ね、関連付けながら体系的にみるという、論理的思考の基本となる力はほとんど養われてこなかったと言える。いやそれ以前に、「作品をみる」という基本すら満足に行われていない。美術館で一人の鑑賞者がひとつの作品をみる時間

が10秒前後だという調査結果からも、こうした状況がうかがえる。しかも静寂さを求められる美術館では会話もままならない。

ACOPの基本の3つめと4つめの「話す」「聴く」がコミュニケーション。これはあらゆる「学び」の基礎であると同時に、「ヒト」が人と人の間、つまり「人間」として生きていくために最も必要な能力である。

対話を介してグループで作品をみていくと、一人の教師からの一方的な情報伝達ではなく、そこに参加している人たちがお互いに学び合いを始めていく。作品から気付かされ、他者から気付かされ、そしてときには自分の気付きが他者の気付きを引き起こしていくのだ。そこには相乗効果が生まれている。ACOPで作品をみる訓練をうけた学生の一人はこう述べている。

「一人でみていては10人分の発見はできない。一人でみたら、自分の思う範囲までしか歩いていけないけれど、ACOPのようにコミュニケーションを用いて他者とみたら、今まで行ったことのないところまで飛んでいける。」

この対話による相乗効果は下記に紹介する「理科」の授業でも立証されている。京都大学総合博物館前館長で古生物学者でもある大野照文教授が、京大生50人に向けて実験授業を行った。



図3:同様の実験授業を、教員を対象として行っている大野教授。京都造形芸術大学アート・コミュニケーション研究センターが主催した教員免許更新講習「コミュニケーション・スキル・アップの3日間！」の一場面。

まず、①「ハマグリ貝の貝柱はいくつあるか？」と問い、当て推量で答えてもらう。②次に実際に貝殻を手にとり、観察に基づいて答える。最後に、③グループで対話をしながらみんなで考える、という内容である。

①～③のプロセスで導きだされた結果が、以下の表である。

貝柱の数	1つ	2つ	3つ
① 当て推量	33人	16人	1人
② 観察後	5人	24人	21人
③ 対話後	0人	46人	4人

意見を出し合い、それぞれの異なった意見やそう思った理由や根拠を、コミュニケーションを介して考察していくことで、①ではたった32%だった正解率が③では92%にも増加している。観察後に貝柱は3つあると答えた人が多いのは、貝殻に残った入水管・出水管の収まる跡を貝柱の跡と勘違いしたためだと推測できる。大野教授は「不正解にも値打ちがある」と述べ、入水管・出水管の存在を発見した21人の学生の観察眼を讃えている。正解や結果だけが大切なのではない。そのプロセスが重要なのだ。もちろん学びはここで終わりではない。二枚貝の進化の歴史や生態、あるいは他の生態系を形作るメンバーとの関係性など問いは山積みされているからだ。

3. アート・コミュニケーションのすすめ

従来教育とは、空っぽの壺に知識を注ぎ込むものだと思われてきた。このような考えのもとでは、なるべく沢山の知識の転移と定着が目指され、効果が上がったかどうかを調べるために試験が行われる。正解はひとつで、それを知っているのは常に教師だ。一方、対話を介したACOPのような授業では、知識は与えられるものではなく、問題が生じ、それを解決するために必要だと学習者自身が感じたときに、主体的に獲得するものだとしている。こうして獲得された知識は、一方的に与えられた知識より、より長く定着する。

あるとき、ちょっと真剣な顔で学生が相談にきた。「先生、これまでみたいに、すたすたと道を歩けないんです」「どうして」と尋ねると、彼女はこう言った。「たとえば、信号が緑にかわるでしょ。そしたら、あの緑色は何を意味しているんだろう、あれから何を連想できるだろうって考えてしまって、気付いたら、信号は赤に変わっているんですよ!」。この学生に限らず、これは他の学生にもみられる兆候だそうで、彼らはそれを「ACOP症候群」と呼んでいるという。つまり、意識をもってみる、考えるという訓練を受けた学生たちは、授業中だけでなく、日々の生活でも立ち止まって、「なぜ？」と

自問するようになる。それが「ACOP症候群」だ。

「なぜ？」と思ったからには、知りたい。だから彼らは、自主的に知る努力をするようになる。「アートは難しい、分からない、だから興味がない」ではなく、「分からない、だから興味がわく」という具合に変化していくのだ。下記の文章は、こうした学生の一人が書いたものである。

「答えのない問いに対して、答えがないからこそ考えることを学びました。そして考え続けていくなかで“答え”を導くことはできなくても、そのなかでたくさんの“発見”に出会えることに気付きました。」

ACOPでは、「正解」はひとつとは限らないという前提を基本としている。たとえ「事実」はひとつでも、それが「意味」することは、それをみる・考える人、あるいは状況によって異なってくるからだ。「私の常識はあなたの非常識」かもしれないし、「あなたの真実(解釈)」が「私の真実(解釈)」だとは限らない。「私の真実(解釈)」すら、明日になれば変化するかもしれない。こういう複雑で不確実な「意味」を探求するためには、社会やそれを構成している人々、そしてその一員でもある自己とのコミュニケーションを常に図っていかなくてはならない。「意味」とは、ひとつの「正解」のなかに、あるいは作品のなかにあるのではなく、コミュニケーションをするなかで生成されていくものなのである。

世界は不思議で溢れている。みることから始まる疑問「?」、そして発見と驚き「!」。知的ワンダーランドである科学館や美術館で、「みる・考える・話す・聴く」を駆使して、ぜひ、このワクワクを体験してみてください。

著者紹介 福 のり子(ふく のりこ)



京都造形芸術大学アートプロデュース学科教授／アート・コミュニケーション研究センター所長。対話を介した作品鑑賞、ACOP(エコップ／Art Communication Project)を立ち上げ、学内のみならず、美術・博物館、教育機関への普及に努める。近年はACOPを用いて医療関係者や企業の人材育成も行っている。共著に『美術館ものがたり』(淡交社)、翻訳書に『なぜこれがアートなの』(淡交社)『どこからそう思う? 学力をのばす美術鑑賞 ヴィジュアル・シンキング・ストラテジーズ』(淡交社)などがある。

ACOPでは毎年秋に「鑑賞会」を開催しており、そのために鑑賞者を募集している。詳細は下記ホームページの「News」欄、「鑑賞者ボランティア募集」を参照。

<http://acop.jp/index.html>