

# 美学美術史学科における実技の思索

紀井 利臣

以下は学生達が美術を総合的に学ぶ為の一環として、実技の可能性を探る実験的思索である。

ルネッサンス時代における工房では、技術のみではなく、すべての学問を習得する必要があった。だから、知と技術に対して、のみ込みの悪い弟子達は生涯にわたって作業（これは板を削ったり、絵の具を練ったりという親方の下働きのこと）をおこない、優秀な弟子のみが作家として独立できたのである。十歳前後に入門し、最初の一年はとにかく雑務、次に素描を六年間、その他で計十三年間が修行の期間であった。

さて、大学四年間で二十歳前後の女性達に、何を教えることができるのであろうか。

理論としての実技 戦後における美術教育は、連合軍の民間情報教育局と文部省の折衝によって、昭和二十二年に作成された学習要領による。そして、昭和三十三年の指導要

領では、生産性の拡大という観点から、新しく「技術科」が新設され、「美術科」は学習における論理的・科学的側面より、感覚的・感性的の色彩が濃い教科へと変貌していくことになる。論理的な側面を科学の知とし、感覚的な知は芸術の知とする考え方が美術教科をアクセサリー的な科目とみなし、定量的な価値基準、つまり「何ができたか」というメリトクラシーが社会の動向として強くなっていくのである。

諸学の知識なしに、「ウーン」とうなって出た個人的なものがイマジネーションなのか、幅広く学習した基盤の上でのアイデアがイマジネーションなのか。まあ、我々日本は狭い国だし、ローカルな感性・感覚にそんな違いはないであらう。そのようなわけで、ここでは世界の共通言語として、実技の論理的・科学的側面に限定して考えてみたい。

もし、「優れた芸術は、すべて理詰めである」という前提で絵画について語るならば、技法・材料・構図といったも

のから、社会に自作を売り込むといった経営効力までを理論として考えることができる。それらのデータを集積したならば賞讃に価する芸術が生まれるといった、一見ナンセンスとも見える考えは、必ずしも軽んずることはできない。より多くの情報から新しいイマジネーションは生まれるのである。中世ギルドのように確固とした様式があり、後継者が受け継ぐといった時代ではないのである。皆さんもご存知のように、油絵科の学生がキャンバスの上で、一晚「ウーン」とうなつて絵の具をかき混ぜて何になつたのか。感性の発露が芸術なのか。しかし、中性子を発見した湯川博士は、「中心からは何も生まれない、その周辺から新しい発見がある」と述べ、原子核の周りを回っている中性子を発見した。また、マルセル・デュシャンは「非芸術的なもの、反芸術的なものが、その時代の人々に新しい感動を与える」と述べている。

**認知学習としての実技** 昨年公布された新しい指導要領では、「個」をめぐる学習が教育の中心課題として求められている。美術の特性である経験主義的な閉鎖性を改め、学習内容の一般性を高め、「完成してよかった」という自己表出中心の学習から、「ひらめいたり、気がついたりした」という美的芸術的価値の認識学習への移行がおこなわれたのだ。

これは、第十五期中央教育審議会での「二十一世紀を展望する教育のありかた」でも述べられている。丸いコップを観念的に丸く描写させるのではなく、眼から脳にインプットされ、認知された情報を表現するといったメカニズムを知ることが重視されるのだ。

脳を通過する時、コップを四角と認識する個性が存在しても不思議ではない。このような新しい実技体系が今後の課題であると見ている。眼・手・精神の一体化としてとらえるべきなのだ。美術の表現とは、眼から入り、大脳を通過し、手によつて表現するという個体における三位一体が必要である。それは理科の実験のような追試・実験の証明とは異なる。

実技授業は手によつて最終的に表現されるが、知識とアナログ的な体験がそこには一体化されている。この三位一体のバランスを崩すと、マニュアル化を語り合い、完全主義を教師の義務と勘違いさせ、学習に対して（芸術に対して）恐るべき事態が生じる可能性がある。

全くの「試案」のメモであるが、ここでの三位一体には二つあり、一つは実制作者、学者、それをささえる修復などの研究家である。また、もうひとつは文中にあるように、眼・手・精神と解釈していただければ幸いである。