美術教育研究

一図画工作教育の指導理念と実践

古 智 隆 一

Visual Art Education: Guidance philosophy and piratical examples of drawing and craft department

KOGA Ryuichi

キーワード:抽象性、抽象・具象表現、心象表現、発達段階、子どものデザイン・工作

概要:本研究は、人間発達学部子ども教育学科における授業科目図画工作の指導実践記録である。子どもの美術教育の理念や理想は、創造性の豊かさと、絵画表現の心理的理解が重要である。子どもの絵の理解とは、表現作品に対して子どもに寄り添い共感を得る行動、制作の環境づくりである。子どもの絵画表現指導は描き方や技術を教えることではなく、子どもの発達段階に沿った表現の絵から教わる読み取りを学ぶ姿勢が大切である。美術の表現は創造することであるから、子どもの想像力や感性や情操面において、あそびを中心とした表現環境を育てることを学修の基本とする。当該年度において図画工作の科目では、大人の学修として基本形のデッサンとレタリング、描画技法の中からコラージュ(貼り絵)による抽象表現を授業で取り上げた。実習に入る前の講義では、色の話や絵の具の知識、近代絵画に至る美術史も学びの基本とした。絵画の他、子どもの工作やデザイン教育にかかわる諸問題は、その技法や内容を知識としての学びとした。

1. はじめに

図画工作科目は1年生後期の選択科目で、本学の美術教育科目最初の授業である。本研究は15回の授業実践の解説配布資料を、初回から順に授業研究の記録とした。この選択科目の履修学生は、美術に興味関心を持ち得意な科目としている学生も多いことが窺える。保育、幼稚園、小学校、特別支援の教員養成課程では、主に保育内容指導法(造形表現)、図画工作演習、教科教育法(図画工作)等が必修科目である。資格のための科目の受講生には、意識差を感じざるを得ない。図画工作科目は実技科目として位置づけられているが、本講座は教科として図画工作を"あそび"の学びである教科教育理念を学修することが矜持であることを自覚したい。

2. 研究課題

美術の世界には表現のカテゴリーが抽象、具象、 非具象と呼ばれるように、目に見えるものと心で

感じ取るものといった感覚器官によるところが大 きい。具象、非具象という表現はあるが抽象に対 して非抽象が無いのは、すべて表現とは感性によ る抽象的と捉えられるからであろう。心象表現と して確立したと考えられる印象派出現以後の絵画 思想には、概ね産業革命以後、文明の発展と共に 写真機の発明は大きな影響がある。印象派の主義 主張は個(作家)と集団(美術団体等)もあるが、 心象表現としての抽象芸術に対する社会の理解は 世の中の意識を変えた。この美術史上の重要な転 換点を背景に、今日に至る美術教育は、子どもの 絵の心理表現に対する理解が大きく前進した。指 導のための学修として特に気を付けたいことは、 絵画表現教育は技術や手法といった物理的干渉を すべきでないことである。子どもの工作やデザイ ンにおいても、心に描くアイデアやイメージを大 切にし、創造的発想に喜びを感じる取り組み方を 学びたい。大人の絵画表現教育の基礎訓練はデッ サンであるが、子どもの絵と大人の違いを学ぶた

めの一歩と考えたい。絵画は、基本となるデッサンの無彩色の明度差でかたちの質感、量感までも捉え、色彩の学修で色相や彩度を加えることが、表現理解を深めることに繋がる。この形態と色彩の関係から、コラージュによる感性表現を実技実践の主要テーマとした。

3. 課題設定の理由

図画工作は、絵画と工芸デザインを幼少年期の 活動に沿った呼称としての歴史を持つ。幼少期の 絵画は指導の名のもとに目標の設定や、技術を身 に着けるものではない。表現活動は指導ではなく 援助であることとは、子どもに対する共感力であ り、あそびの活動の豊かさが創造性を生み出す力 になる。子どもの制作活動は、労働や作業ではな くあそびである。あそびは楽しい、楽しいことは よりあそびを工夫する、このあそびの工夫が創造 的発想に繋がるのである。情操面の豊かさや感性 の育ちとは、出来うる最大限の範囲の援助環境に よるものである。子どもの工作には技術や技法は 不要であり、幼少期の発達段階に即した表現に対 する理解ある対応を大切にしたい。絵画表現の発 達段階は個人の持っている力で獲得する能力であ り、成長過程で無理な指導・援助は慎みたい。一 方、工作力の発達段階とは脳と連動した手の発達 であり、手を使ったあそびは創造力を活性化する。 手は脳の出先機関であり、手を創造的に使おうと いう脳科学者の言葉は、人類がホモ・サピエンス、 ホモ・ファーベル、ホモ・ルーデンスである所以 を明示している。

4. 研究の趣旨

本授業では絵画を中心にした実習授業としているが、並行して幼児児童の工作の在り方についても理念を確立しておく必要がある。平面はとりつきやすいが立体作品はかさばるし、後始末に場所や手間がかかるし取扱いが面倒であることや知育偏重の考え方が災いして、工作不振を招いたといわれている。図工学習の中で絵画は芸術的香りが強いが、工作は職業的な感じが強いとして軽視する傾向が見られ、絵画学習こそが美術教育と捉えられた。工作学習の根本理念の確立が貧しく、科

目の区分が不明瞭であったために低調になる傾向があった。幼児、児童の美術教育における工作の学習とは、何を育成すべき教育であるのか、何を目標として、どのような内容のものを学習させ、授業を行うべきであるかを確立しなければならない。工作あそびは、イメージをかたちにする人間の生得的本能に由来するが、結果を求めない指導の在り方こそ援助研究の本質が求められている。本講座では授業回数や時間配分を考慮して、工作教育指導の基本理念を実習ではなく資料による解説のみの対応とした。

5. 研究内容

以下に、本年度図画工作科目の授業内容の配布 全資料を提示する。基本的には書き言葉に修正す ること以外は、原文のままである。

第1回

- ①テキストについて:この科目(図画工作)では テキストは使用しない。必要なものはプリント 等を配布する。 主に実技を主体(中心)で毎 回授業のはじめに具体的な説明をする。暫くは 鉛筆素描の実習を続ける。基本形の球体と正六 面体の基礎デッサンである。
- ②幼児期:造形表現…児童期:図画工作…中学、高校:美術と科目名が変わるが、すべて同じ美術教育である。美術教育には教えられることと教えられないことがある。
- ③幼児期の子どもには指導(描き方を教えること) はしない。絵を描くことは遊びであると捉える こと。子どもに労働・作業をさせてはいけない。 表現に正しい間違いなど評価も不要。すべて褒 めて伸ばしていく。大人の絵と子どもの絵では 全く意味が違うのである。
- ④子どもは縦に伸ばすのではなく、横(心の豊かさ)に伸ばす努力。自分の表現あるいは自分の心を表現することが大切なことであると認識して欲しい。
- ⑤造形表現・図画工作では子どもに教えないで先 生も一緒に遊ぶ気持ちが欲しい。
- ⑥美術の学修…何を学ぶのか、覚えるではなく、 考える学修(考えることの意味)創造と想像で

- ある。小説、専門書等の書物を読んで頭の中に イメージすること。芸術はイメージをかたちに する世界である。アイデアとイメージ(イコン: 絵画で伝える時代があった)
- ⑦デッサン (素描)を通して形 (かたち)を捉える訓練をする。球体と六面体のデッサンは基本である。消しゴムは使わず鉛筆のみで訓練を重ねる。消しゴムは白い色 (明るい色)として使えるようになった段階で指導をする。木炭画はパンを消し具として使った。
- ⑧素描はかたちの成り立ちや量感、質感を描きながら感じ取る絵画表現の修行である。
- ⑨人間と地球の歴史の話:人類の誕生の話、地球 は誕生して何年ぐらい生きているのか。
- ⑩人類の歴史の始りは200万年~300万年(手足の化石)・古代文明4大文明~10大文明
- ①今年は2020年だが2020年前はどのような時代でしたか。…古代ローマ時代
- ②美術史を考える:古代エジプト時代…古代ギリシァ時代…古代ローマ…ルネサンス…産業革命・写真機の発明…印象派の出現=現代絵画の始まりである。
- ③2Bの鉛筆:なぜ2Bなのか…描くこととは、塗ることではない。描き出すことである。(S=ソフト)は、柔らかく濃度が薄い色表現ができる。10B~10H造られている。
- ⑭鉛筆の説明:黒鉛(グラファイト)と粘土を混合して焼成したもの。焼き物である。
- (5)色鉛筆:顔料・着色染料、蠟、・脂・粘土・白 亜を練り固める。
- ⑥色の明暗について:明るい色は白、明度が一番 高い…暗い色は黒、明度が一番低い。
- ⑰白と黒の間に灰色の色調が沢山ある。明度のみの色のグラデーション。色と云った時に明度のことと色相(色味)のことと区別できるようにする。
- ®色の3属性色の3要素、明度について、彩度について、色相について…3原色…補色色相(反対色)、混色の話:…。
- (9)美術の話・・金原省吾先生(先生の経歴を参照) 本文の読後感想と美術への思いを書く。
- ② レポートのお話・レポートの書き方・(パソコ

- ンのワードで下書き)の利用と清書はペン書き。 なぜレポート課題とするのか。理解しているこ とを読み取れるのが理由である。
- ②実技の学修の意味、色の話、かたちの話、絵の 具の話、幼児期の絵について、保育の中の絵と 発達段階、透視画法の描き方、写生画、紙版画、 コラージュ表現、張り子の工作等

第2回

- ①はじめに絵の具の話をするが、配布のプリント 技法と表現の資料を参考にする。絵の具には、 油絵具、日本画の膠絵の具、水彩絵の具、アク リル絵の具、…テンペラ等がある。
- ②絵の具の定着図を参考にする。顔料と展色材: 地球上のあらゆるもの・・絵の具の原料 鉄錆の色赤黒茶色、土、貝殻、色鉛筆クレヨン、 クレパス、コンテ、パステル棒状絵の具
- ③古代ギリシャローマ時代は壁に直接絵を描いていた。主にフレスコ画と呼ばれるもので石灰に顔料を混ぜ(浸み込ませる)絵を描いていた。フレスコ画は壁に描かれていたので建物が壊されると作品も残らない。顔料と染料の違い:形があるのは顔料で染料は染み込む。
- ④古代ローマ時代2,000年程前にイタリアのポンペイがベスビオ火山の噴火で街が埋もれた。18世紀から発掘され現在では、ローマ時代の進んだ都市文化を見ることができる。壁に描かれた絵画等は数少ない古代ローマの文化遺産といえる。
- ⑤古代ギリシャ、ローマ時代の彫刻は残っているが、古い時代の絵画は非常に少ないが、ギリシャの壺絵が多く現存している。描かれた壺絵には 黒像式、進んだ技法の赤像式やコインのレリーフにレヴェルの高さと絵画の様子(時代の様子)が伺われる。
- ⑥今日の絵画は、板や紙やキャンバスに描かれ額 縁に入れて飾るようになっているが、中世期ま では板に描かれた聖画像等(イメージを伝える 絵)の小品程度はある。もちろん今のような油 絵具も充分に開発されてなく、絵の具は工房で 作られた時代である。
- ⑦テンペラ画は卵(黄身、白身)を展色材として

使用する。又油彩と併用する事も出来る。

- ⑧現在のように油絵具などはチューブ入り(中世期以降の考案)で持ち運びができるが、中世期までは工房で絵の具を作りながら制作するのが一般的であった。
- ⑨デッサンの話(素描):白は紙の色:明度が一番高い…明るい色
 - :黒は鉛筆の色:明度が一番低い…暗い色 :白と黒の中間に灰色(色の幅は広い)努力
 - :線の描写で表現する。線を重ねて中間色を
- ⑩球体による課題練習から始める。次に正6面体 の課題。今日は球体の描き方を指導する。

して色を出す。

- ⑪自然の形を幾何形体に置き換えてイメージする。絵画の構図や画面構成を考える。
- ②1839年カメラの発明から絵画の目的や目標も変わった。写真の代わりになる時代もあった絵画が写す行為から、自己心象表現になり近代から現代の絵画の本質が変わった。
- ③産業革命以後の大量生産、大量消費文明が、文 化に与えた影響は計り知れないものがある。幼 稚園教育や幼児教育の造形表現もこの影響が明 確に示されている。
- ⑭中世期ルネサンスの時代に表現上の絵の具やキャンバスなど道具、用具の問題もあるが、ヴェロッキオ、ボッティチェルリ、レオナルドダヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロ等の登場は文化、文明の開眼であったことは間違いない。
- (5) 産業革命以後の印象派(主義)の出現は、現代 絵画の基礎となった。写実主義から印象主義: クールベ、ミレー、カバネル、メンツエル、ジェ ローム、…印象主義:マネ、ドガ、モネ、ルノ ワール、象徴主義:ミレイ、ロセッテイ、モロー、 ルドン近代絵画の後期印象主義:セザンヌ、スー ラ、シニャック、ボナール、ゴーギャン、ゴッ ホ、ムンク…。

第3回

①図画工作は実技を伴う科目である。実技とは絵 を描くことから始まる。絵画は平面だから空間 にあるものを描くということは、虚像というこ

- とになる。空間にある形はすべて立体物であり、 立体は物そのものでもある。物は空間にある時 は、空気を押しのけて存在するものである。
- ②平面の中に描き出す絵画は、主にそれぞれ人の 頭の中に思い描いたり考えたことを"かたち" にすることである。思い描いたかたちとは、ア イデアやイメージということになるが、表現す ることとはイメージをかたちにすることであ る。
- ③デッサン(素描)は見る、触る、感じるといった五感を働かせ、主に見る(観察)することと感じたことを、自分の心で表す(現れる)という表現の形でもある。
- ④ただ見るだけではなく観るという行為は、見る ことによって感じたこと(感性や感動)の働き が表現する行為につながる。
- ⑤目で見たものを描くとは、見えた通りに描くことでもあるが、目に見えた通りというのは、心や精神性といった感覚や感性とは乖離しているように感じられる。観た通りというのは決して間違ってはいないが、それだけでは何か足りないということである。
- ⑥そこで目に見えたものの他に、見えなかったものに気が付く学びが必要になってくる。それは良く観察するということである。見えなかったもの、気が付かなかったことに気が付かせる訓練が、描き出すデッサンにあるということである。この描く訓練は今日、明日にできることではない。それなりの時間が掛かる。
- ⑦子どもの絵画について考えてみることにする。 私たちは大人だから経験によって知っていることはたくさんある。しかし、幼児期は見るものすべてが新しいものといえるのである。子どもはその時々に知っていることや知ったこと、覚えたこと、感じたこと等を描く。子どもは感じたことや考えていることも描く。そこにはこうしたいとかこうなればいいなとか子どもの思いが描かれる。
- ⑧子どもの絵は基本的には自由画である。自由画は子どもに絵の描き方等教えない、教えられないということを知ることと、子どもの絵は脳の老廃物(排泄物)とも考えられている。

- ⑨言葉も知らない字を書くこともできない子どもたちは大人のように描画力も無いが、自分の力で何とか表現しようとする。技術も技法も無い(子どもに描画力は必要が無いと解釈したい)から自分の力のみで表現するしかない。
- ⑩子どもは日々成長しているので成長に応じた発達段階がある。発達段階を無視したり、背伸びをさせて教えたりすると子ども本来の成長に悪影響を与えることになりかねない。心の豊かさを求める教育は、縦に伸ばそうとせず足踏みしながら創造的な試行錯誤を見守ることであると考えるべきである。
- ①子どもの発達に必要なものの一つに手の発達がある。手は脳の延長にあると考えられている。 手は突き出た脳髄であるとは哲学者カント(独・1724~1804)の言葉といわれている。その後脳科学者も同様の趣旨のことを、論理的に裏付けている。私の好きな言葉に「手を創造的に使おう。」という脳科学者の久保田競先生の言葉がある。

第4回

- ①第1回の図画工作オリエンテーションでは、造 形表現と図画工作教育は呼び方の違いだけで総 称して美術教育であると話をした。
- ②幼児期の造形表現、特に絵の描き方は子どもに 教えられないということと、美術教育では子ど もの絵と大人の絵は全く違うものであることを 学ぶ。大人の絵画表現と全く違う世界に子ども の居場所があるということである。指導は援助 であることを③に述べる。
- ③2年生必修科目の保育内容指導法(造形表現) で子どもの絵について改めて学ぶが、「教えられないこと教えてはいけないことを指導する」 というのが美術教育の難しいところである。
- ④世の中の大人は、早教育といって何でも子どもは早くから学ぶと良いように思うが、子どもは沢山遊ぶことが一番大事なことである。遊ぶことは楽しい。楽しいことはもっと楽しくなるように個々に次々と工夫をする。工夫をするということは創造的な思考になる。創造(想像)することも楽しいのだが、物を作り出す楽しさや

- 豊かさといった工夫は次に繋がり広がる連鎖的 なものである。より遊びを工夫することが、子 どものあらゆる創造力の基盤になると考えたい ものである。
- ⑤1回目の授業の③に示したように子どもに労働・作業をさせてはいけないという意味を考えて欲しい。頭(脳)の働きと手の働きは連動している。頭で考えたことを同時に伝える考える手であって欲しいと願っている。
- ⑥⑥に示した美術の学修では、学ぶことは考えることであり創造することと捉える。イメージをかたちにするという歴史の背景(イコン:聖画像)は、子どもの絵のイメージ理解に共通するものである。イメージはアイデアとともに具体的な形が現れたり、完全な抽象表現でもあるが、心象表現であることに疑いの余地はない。アブストラクト(抽象:要旨、摘要、抄録)表現は感性や感情のある所に表現の心があると考えたいものである。
- ⑦この科目は実技を伴うというより実技(実習)が中心の科目なのだが、私が話しているのは表現の理想論であり、基本理念でもある。幼稚園や学校現場では、机上の学修の通りには進めにくいかも知れない。しかし私たちは理想論無しには、やがて思考も行動にも行き詰まるのである。理念は物事(学問・芸術)の基本である。
- ⑧⑦と⑧に示したようにデッサンは訓練であるが、絵画表現の修行でもある。
- ⑨⑨⑩⑪では人類の美術史を簡単に話しした。以下、概念としての心得。
- (1) 美術の発生、誕生…先史人、食糧確保…生 きること、文化の構成、
- (2) 美術の起源…発生、形象、蓄積、
- (3) 美術の機能…役割 美術とは何か 約2万年~約1万年マドレーヌ期後期ラス コー洞窟=ビゾン(野牛)アルタミラ洞窟 =動物描写岩陰彫刻 狩猟採集民…対象 の造形的再現…旧石器人の世界は呪術の 支配 人類文化の基本的行為を証言メソ ポタミア美術BC5,000年、シュメール美術 BC4,000年、アッシリア美術、BC539年終 焉、ペルシャ美術、エジプト美術BC3,100

年、エジプト絶頂期BC1,786~1,567頃、 クレタ美術、ミュケナイ美術、ギリシァ 美術、BC11世紀~、アルカイック美術 BC650~480、クラシック期BC450~ 320、ヘレニズム期、BC320~AD30・・ エトルリア・ローマ美術

第5回

- ①第2回の授業で絵の具の話をしたが、技法と資料で説明した資料をもう一度見直すこと。②美術の学習でアカデミックなデッサンの学修を経験するのは初めてという人も多いと思う。年齢的には20歳前後の時期に学修を始めると良いと考えられている。
- ③幼児期や児童期は画の描き方などは、教えることは出来ない。子どもは日々成長していることと発達段階がある。幼児期、児童期は発達段階とともに、自分の力で獲得する能力を持っている。教えられなくても自分で獲得する力を持っている。文部科学省や厚生労働省は指導と援助といっているが、特に援助の大切さを重視している。
- ④来週から演習課題をデッサンから色彩のあるコラージュ(貼り絵)の学習をはじめる。コラージュ(仏)とは新聞の切り抜きを張ったビラなどの広告を主体に起こったものである。
- ⑤コラージュとデッサンとの関連は、基本的に明暗の表現という明度差で絵画表現をすることである。白と黒の表現は中間の灰色という幅広い色調を多く出せるか、という課題がある。白・黒・灰色の素描における練習課題は質感や量感表現という目標がある。デッサンが上手くなるということは物を観察する能力や画面の構図や構成力のほか、感性や情操面の感動の心や豊かな心を表現し自ら育むことに繋がる。素描力は単純な技術のみに頼るものでもなく、心の部分の働きは大きく影響すると考えられる。描けないことを嘆くより、描ける努力をする方が楽しくなる。絵画とは素描の明度差に色相と彩度が加わり3属性の表現となる。貼り絵の絵画であると理解すること。
- ⑥コラージュは様々な色味のある色を使う表現だ

- が、色味とは色相のことである。色の3原色は 赤、黄、青である。この3色、白以外は全ての 色が作れる。この色みは純色に白を加えると、 明度が高くなり明るくなる。逆に黒を混ぜると 明度が低くなり、暗い色になる。灰色を混ぜる と渋い色になる。このように混色をすることで 明度を変えることもできるし、彩度に変化をも たらし渋い色、鈍い色の表現も可能になる。コージュにおける混色は、混ぜたい色を隣に信 くということを理解すること。印象派以後の作 家の中で筆触分割や点描画といった作画技術 は、中世期のレオナルド以後の目指した写真の ような絵画ではなく、心に感じたことつまりイ メージを描く感性表現なのである。
- ⑦基本的に貼り絵だから色の選択は制作者の感性 で良いのだが、明度差はデッサンと同じ考え方 をする。
- ⑧第2回の授業で説明した内容を以下にもう一度示す。⑨デッサン(素描)とは ※紙の白い色:明度が一番高い…明るい色と捉える。
 ※鉛筆の黒い色:明度が一番低い…暗い色と捉える。
- ※白と黒の中間に灰色(色の幅は広い)がある。 努力して 頑張って色を出す。
- ※線の描写で筆圧を加減して表現する。線を重ね て中間色を表す。
- ⑩球体による課題練習から始めている。次に正六 面体の課題。再度今日も球体と六面体の描き方 を指導する。この基本形の描き方はコラージュ 表現の基本になる。
- ⑪自然の形は幾何形態に置き換えイメージし、絵の構図や画面構成を考えるようにする。

第6回

①先週5回目の授業で予告をしたように、コラージュ(貼り絵)の学習を始める。話の内容を以下にもう一度要点を述べてみる。

前回第5回:以下④~⑦(前項参照)を(再掲)…。

②下絵の描き方について

アイデアスケッチやイメージデザインと呼ばれるスケッチはデッサンとほぼ同じと考えても良い。考えたことを「かたち」にすることやイ

メージ (頭の中に思い描く物) の具体的な姿形、 感覚像、心像、感覚や感性、ひらめき、イマジ ネーション (想像) と捉えたい。

「かたちに」する喜びや「かたち」の持つ面 白さや楽しさは、私達人類の精神を伴う創造の 文化であり、生活の楽しい遊びと共に生活の「豊 かさ、ゆとり」と考えたい。

デッサンは練習課題として学習を始めたが練習とはいえ絵画表現の基礎でもあり、全てデッサンに始まりデッサンに終わるといわれる所以である。またデッサン力は表現のすることを通して、感性の働きや感動の心と練磨、情操面の働きもあることを理解するべきである。

③コラージュ(貼り絵)の基本的技法(制作手順) (1)絵画のテーマを考える。(2)絵画は抽象表現 であることを学ぶ。(3)アイデァスケッチ(イメー ジデザイン)を描く(何枚も描いてみる)。下 絵の紙はデッサンで使っている印刷用紙。(4)台 紙(画用紙)に下絵を描く。(5)全体に色の紙を 置いて画面の完成を目指す。…接着剤はボンド を水で2倍にうすめて使用する。色紙はチラシ や広告紙の色を選んで千切って貼り付ける。千 切る大きさは同じくらいに揃えるときれいに見 える。縁周りは紙を織り込むようにするとより きれいに見える。(6)失敗を恐れずまずは自分の 感じた色を置いて(貼って)みること。(7)貼り 直しは上に乗せれば良いので思い切って色を置 いてみること。(8)鑑賞者の眼が混色をして観る、 ということを良く理解して作画を進める。

第7回

- ①前回6回目の授業からコラージュ(貼り絵)の 実習を始めた。アイデアスケッチとイメージ画 について描き方の実践的な話をした。下絵の前 段階「抽象表現」の講義を続ける。
- ② 下絵の描き方について

アイデアスケッチやイメージデザインと呼ばれるスケッチはデッサンとほぼ同じと考えてもよい。考えたことを「かたち」にすることやイメージ(頭の中に思い描く物)の具体的な姿形、感覚像、心像、感覚や感性、ひらめき、イマジネーション(想像)と捉える。

「かたちに」する喜びや「かたち」の持つ面 白さや楽しさは、私達人類の精神を伴う創造の 文化であり、楽しい遊びであり生活上の「豊か さ、ゆとり」と考えることである。

デッサンは練習課題として学習を始めたが練習とはいえ絵画表現の基礎でもあり、全てデッサンに始まりデッサンに終わるといわれる所以である。またデッサン力は表現することを通して、感性の働きや感動の心と練磨、情操面の働きもあることを理解して欲しい。

- ③前回第6回 コラージュ(貼り絵)の基本的技法(制作手順):以下、(1)~(6)(前項参照)を(再掲)…。
- ④さて何を描こうか…。まずこのような授業の中で難しいのは導入である。これから図画工作の授業を進めるにあたり、皆さんも考えなくてはならない課題かも知れない。「何を描いてもいいんだよ」と云うと益々何をしようか迷うだろうし普段考えていないことを考えることは一層難しい。
- ⑤自分に興味のあること、自分の知っているもの、 関心を寄せるもの、奇麗だなと感じているもの 例えば、風景やお花や果物といった食べ物etc. …因みに私は木の若芽や木の根や樹木、路傍の 石ころ、海や山の風景、夢の中の出来事や未知 の空間や想像の空間。
- ⑥事例を挙げると表現することは、抽象表現であることに気が付くのである。それはなぜか、イメージやアイデアというものは全て、抽象的思考によるからである。
- ②具体的に分かりやすく言うと正六面体や球体といった幾何形体は最も分かりやすい基本形である。基本形というのは地球上のすべての形を集約すると、基本の幾何形態になると考えても良い。基本の幾何形は正六面体や球体の他に直方体、円錐、円柱、ということになるだろう。基本形が伸びたり縮んだりといったデフォルメ(変形)した形になっている。自然の形を基本形に置き換えると立体感や奥行きの空間や細かい複雑な形が極めて分かりやすく整理され画面構成や立体構成といった造形表現がとてもたやすく出来るようになる。抽象思考の中にもマッ

ス(塊)や質感といった内面に関わる表現があるのでより深い精神性が現れる世界であることも知っておいて欲しい。芸術は目で見えるものや見たものを表現することではなく、見えないものを見えるようにするという心を写す表現である。

第8回

- ①コラージュの学修は後半の(45分間)の時間に継続する。今日の授業では画用紙に直接下描きをする。消しゴムは使用しない。下描きはアイデアスケッチを見ながら、2B鉛筆で軽いタッチで拡大しながら、大まかな図柄(構図)を考えながら描くところから始める。
- ②次に鉛筆で明暗を描いていく。デッサンと同じだからしっかり描き込んでも良い。むしろ描き込んでデッサンを仕上げるくらいの方が良い。 描画の質(内容)を高めることである。
- ③授業の前半はレタリングの学修について説明を する。今日からコラージュとレタリングの授業 と並行して進める。レタリングとは文字をデザ インすることである。言い換えれば文字の絵画 (デッサン) することであり、描き出すという 意味ではほぼ同じと考えても良い。
- ④私達は日常生活において言語(文字の記号)と言葉(伝達音声)は、文字と視覚伝達という必要とされる道具である。その言語はコミュニケーションとしてのツールとして、分かりやすく伝わりやすいということは大変重要な要素である。
- ⑤美術の世界では視覚伝達デザインというジャンルの中で、文字をデザインするという明確な分野があり、ポスター等の宣伝広告産業ではなくてはならない重要性を保っている。
- ⑥今から二千余年前中国を統一した秦の時代、始皇帝により漢字が統一されたことや、古くは 2,500年以前の古代ギリシャ時代の文字の発生 や古代エジプトの楔形文字に遡り、文字の数や 形が整ってくると伝達の要素が一段と高くなっ てきた。字が読める、書けるという書記の地位 は高いのである。
- (7)15世紀中頃からヨーロッパでは、初期の印刷

- 技術が発明され実用化を目指した時代が来る。それ以前より中国では木版を利用した活版印刷が始まったとされているが、金属の鉛を使った活字の本格的な印刷技術は、1445年グーテンベルグ(1398 \sim 1468)から始まる。ルネサンス、宗教改革、科学革命の発展に寄与する。レオナルド(1452 \sim 1519) も印刷の関心は高い。
- ⑧その後、凹版とか凸版とか写植等印刷技術は、 美術の中の技術発達に負うところが大きい。古 くから木版画や石版画、シルクスクリーン(謄 写版)、銅版画、ドライポイントといった技術 が進んだ。宗教の伝播にイコン(聖母像、聖画 像、キリスト像等のイメージ画像)がよく知ら れている。仏教の経典等も木版画の印刷技術の 発達の原点であった。
- ⑨文字をデザインするとか装飾文字といったレタ リングの言葉を聴くことがあると思うが、文字 は現代人にとって必要不可欠であり明瞭な伝達 要素である。従って分かりやすくしかも美しさ を兼ね備えた文字は、強く印象に残るものでも ある。
- ⑩アルファベットは子どもの落書きから始まったといわれている。一方漢字は表語文字、表意文字から表音文字と元々絵画であったり音声であったり意味もっている形である。漢字は文字通り、中国の漢の時代に日本に渡来したものである。万葉集の時代に日本では漢字を崩し平仮名を考案(発明)し漢字の一部を使って片仮名を考案し音読みで対応した。明治から公文書に片仮名を使用。難読漢字や外来語については平仮名、片仮名併記で対応もしている。
- ①亜米利加を米国、英吉利を英国、阿蘭陀を蘭国、 伊太利を伊国、独逸を独国、希臘を希国、墺太 利を墺国、西班牙を西国、露西亜を露国と書い たが漢字表記の名残りである。
- ②新聞の本文には明の時代の明朝体が使用され、 見出しにはゴシック体が使用されていることが 多い。読み易い書体だからである。…来週は文 字のレイアウトついて学修する。

第9回

前回第8回の内容:以下、①~②及び③(前項

参照)を(再掲)…。

- ①②について補足する。下描きというのは絵画に限らず全般に行うものである。下描きは完成をイメージしながら描くこととアイデアスケッチで気が付かなかったこと、例えば拡大すると色と形のバランスの問題なども出てくる。画面の構図を考えたり纏めたりすることは一般にレイアウトというが、空間と物の関係の配置や構成は画面を決定する大きな意味を持っている。明暗で表現することは絵画の極めて基本とするところだが、物の量感や質感まで意識できるように努力することは学修の目標である。
- ③見本を写す課題で練習を始めたが、すぐに完成したと思った方々はまず出来ていないことが多いので何故と考えてみる。デッサンと同じですと説明しているが、デッサンで学修するのは主に立体を平面の画面に虚像として捉えている点である。レタリングで平面上から平面上に"かたち"を移す場合、明暗の色も色味も勿論無いだけで複数の線描写から一本の線を探し"かたち"を求めるという点で絵画と違いはない。一本の輪郭線という"かたち"を探す訓練は、画面の中で比較と割合で求めていくのが一般的である。必要な線を探すためには、デッサンで鍛えた出来る限りの軽いタッチの薄い線を重ねて表現する。頭の中に形が描けるような努力と共に、イメージ力を育む学修と考えて欲しい。

前回第8回の内容:以下、④~⑨(前項参照) を(再掲)…。

④⑤では文字が伝える道具としてのレタリングは 重要であると述べているが、まずなぜ書体が発 達したのかを考えて欲しい。

中世期の印刷機発明は世の中を変えたといわれている。1839年ダゲレオ式写真機の発明は、美術の世界に印象派を生み絵画の目的や考え方を変えてしまった。フィルムカメラからデジタルになったが、コピー機同様点描画や筆触分割の発想と無縁ではないと考えられる。デッサンの修行の意味と色彩の学修の考え方の一つにコラージュ(貼り絵)を選択したのは、点描画や筆触分割による表現理解が進むのではないかと考えたからである。

第10回

コラージュによる「イメージデザイン」の表現、 抽象表現と平面構成について

- ①コラージュ作品とレタリングの融合を目指して 制作を進めるお話をする。一般に平面構成と呼 ばれる平面デザイン表現のジャンルである。平 面デザインは抽象絵画とは素材の違い(油絵、 水彩、貼り絵等々)はあるが表現において境界 はない。
- ②レタリングは文字をデザイン化したものであり、コラージュ作品はイメージを絵画という「かたち」にしたものであると考えると良い。コラージュによる作品はイメージ画と呼ばれる抽象表現の絵画であり平面デザインでもある。一般的な絵画は写実画や空想画にしても、すべて創造された抽象表現であり心象表現という抽象絵画である。
- ③コラージュ作品は一般に考えられている描画法と違ってありとあらゆる素材(広告、カタログ、新聞、書類、雑多なもの)を組み合わせることで、絵画造形作品を構成する芸術的な創作技法である。コラージュは絵画と彫刻の境界を消滅させることを可能にした。平面であり立体であるという考えかたはレリーフ(浮彫)に由来する立体の考え方である。形は立体であるが見る方向が180度の範囲の平面であれば絵画ということになるので、絵画の要素を持った彫刻(立体)ということになる。
- ④古代ローマ時代よりモザイク画で絵を描くことも行われてきた。コラージュの表現はこの基本的な材質は決定的に違うが、表現形態はモザイク画と似ている表現技法でもある。いろいろなものを貼り付けるという語源としてのコラージュの意味合いとは趣を異にしている。
- ⑤絵画としてのコラージュはキュビズム時代にパブロ・ピカソ、ジョルジュ・ブラックらが始めたパピエ・コレに端を発するといわれている。主観的構成の意図を持たない「意想外の組み合わせ」としてのコラージュは1919年にマックス・エルンストが発案した。絵の具以外の新聞や針金、布、ビーズなどをいろいろと組み合わ

- せ画面に貼り付けけることにより特殊効果を生み出すことが出来る。のちに様々な方向で工夫され発展し、現在に至る。
- ⑥絵画における点描画や筆触分割による表現理解は、現代絵画の存在理由や近代絵画の本質を学ぶ上で重要な役割を果たしてきた。絵の具の混色や画面構成を実験的に出来ることは絵画のあるべき姿を、内面描写として様々な試みが生まれ気が付かなかったことを画面により気が付かせてくれることにも繋がる。
- ⑦油彩画は混色をはじめとする様々な技法を試すことのできる画材であることは良く知られている。油彩は簡単に扱うことも出来るとはいえ奥深く、高度な技術を必要とする画材でもある。混色という試みはやり易いのだが、そこにはデッサン力と経験と時間を必要とする。点描や筆触分割という描法は考え方の点で思考的には近いのではないかというのがコラージュ表現である。
- ⑧イメージを育むという点で課題に画面の印象を 文字に置き換え、イメージを一文字に置き換え レタリングを完成させ画面に添える(貼り付ける)という試みをしてみたい。
- ⑨レタリングの課題は永の明朝体、ゴシック体の練習の次にどちらかの書体を使って文字作りを下描きから始める。下描きが完成したら色紙を選択して色紙に転写し切り抜き、コラージュの完成画面に貼り付けて仕上げ作品とする。

第11回

コラージュによる「イメージデザイン」の表現: 抽象表現と平面構成・形と色について

①コラージュ制作は明確な色としての紙で作画する制作方法であるから、色の選択については絵の具箱に並んだ12、18、24色といった色ではない。既に混色された色そのものであるから、色を作ることよりも多くの色から色を選ぶことになる。コラージュで使用する色は色の重なりや色の響き合いといった混色するような気持ちで見る必要がある。つまり色とは立体としての形をあらわすことであり、明暗で形の質、量を表現することである。

- ②度々、折に触れ言ってきたことだが、形は色相 (色味)を明度差で捉えること。明度差とはデッサンそのものなのであるが、デッサンの中で塊 (マッス) や動き (ムーブマン) を捉えることが出来るかどうかが、作画では一番大切にしたいことである。
- ③色と形の関係はまず明度差で考えること。例えば赤で考えると赤の暗い色を出したいときは黒を混色する。混色すると茶系の色になる。赤が多いとエビ茶色。黒だけでなく白も少し入れたら明るい茶色になる。逆に明るい赤はどんな色になるか考えてみる。一般に白を混ぜると明るい色になる。では赤に白を混ぜたらどうだろう。白の量にもよるがピンクになる。明るい赤のイメージと一致するかな。貼り絵では明るい赤が欲しい時に隣に白を置いて見る。無彩色だけでなく赤の隣に黄色を置いたらどうだろう。オレンジになる。
- ④コラージュは色を並べて混色した色を人間の目で混色させる。というモザイク技法である。全体に色を配置して、全体から見た構図を、かたちと色を見ながら描くようにする。全体から画面を見ること(画面全体を見ること)を習慣づけたい。色の紙は1色ずつ貼っていくのだが、全体に配置、配色するのが理想的な考え方である。接着剤は土台となる画用紙にまず塗っておく。乾いたらまた塗る、を繰り返し凡そ色を置きたいところには接着剤を塗っておく。

林健三 (1956) 子どもとデザイン:

- ⑤新しい図案といったような言葉を「構成」とか「デザイン」と呼ぶようになった。子ども自体にはデザインなどというものはないはずである。紙をちぎっていても「デザインしよう」などとは少しも考えてもいなければ関心もない。そこには子どものあそびがあるだけである。子どもが粘土でお茶碗を作っていることでもデザインを考えているわけでもなければ、一つの美術作品をつくろうとしているのでもなく、それはあくまでも一つの子どものあそびとして行っているまでである。
- ⑥子どもの教育的などのような指導でも、ほとん どのものはあそびを中心に、あそびの中でおこ

なわれている。心身の発達段階が幼いほどあそびの分量というか領域は広くなる。ただこのあそびの内容を質的に分析してみると次の二つに分けて考えられる。

- A、機能的快楽的あそび:目的のない粘土あそび、 粘着感からくる触覚的な楽しさ。積み木あそび と積み木壊し。壊すことの快感。3~4歳
- B、目的や計画性にたったあそび:次第に目的的 な方向い移行しつつ人間は大人に成長する。

デザインは用を考えることが必要条件であるが、子どもの場合には、その用を実用よりもっと幅を広げて、子どもがあそびにおいても用として解釈していくべきだろう。(要約)(1)

第12回

デザインの学習 ・熊本高工 (1956) 装飾の楽 しさ:

装飾性:①遊び②かざる③発見④構成的⑤実用・・ としての造形活動

指導上の注意:漫然と、繰り返しのみ、機械的、 精神の集中、模様風・絵の中に逃げ込む

模様の中にその子の感動・装飾活動も創造的、 造形性が豊か・社会的な活動で客観的要素

遊びの中で本能的に装飾的活動が行われる。4歳くらいまでの殴り描きの時代の絵は絵でもあり、お話でもあり、模様でもある。(中略―)リズムやハーモニーがあるので、例えばフィンガー・ペインティングにも自己解放と同時に無意識の造形本能が働いているわけである。4~5歳になると意味のある絵が描けるようになり、又意識的に繰り返しの模様を描くことも出来るようになる。感覚的な時代だから構成だの実用などと言ってはならない。(要約)(2)

幼児・低学年の指導…この時代の装飾的な学習を 考えてみる。

色あそび:形の描けない時代、絵の具のぬたくりは色や形に対する無意識の学習、クレヨン、クレパス、色紙

ならべてあそぶ:積み木ならべ、おはじきなら べ、長く、円く、規則的な配列模様つくりに発展。 線のもよう:絵画もデザインも線が基本、線の

種類は多い、・フィンガーペィンティング等線の

模様を楽しませる。

絵のような図案:未分化の幼児造形には絵と装飾が混然と現れる。精神の集中を欠いた漫然とした装飾には問題。

ぬりわけあそび:色彩構成。ぬりわけもようの場合、形も自分で作るし色彩の選択も自由である。ぬり絵ではない。 ぬり絵に創造性はない。中学年の頃の指導…装飾性の中に創造力を生かす。

リズムのもよう:リズム感が装飾に生かされると魅力ある模様が出来る。動物も植物も全て生命のある所にリズムがある。人間のあらゆる活動の中にも生活の中にもリズムがある。

かざり文字:文字を描くのは極めて重要な要素でレタリングの厳しいトレーニングがなければデザイナーにはなれない。文字は全ての人に正しく、早く知らせるための道具であるから独りよがりな妙な字を発明されては困るので、簡潔明快なものが良い。ここでいう飾り文字はレタリングとは異なったもので文字を飾ってあそぶことによって文字に親しんだり造形的な感覚を養うのが目的である。漢字・かな・アルファベット・数字それぞれ長い歴史がある。この文字を使って装飾的な学習をする。

プリントもよう:同じ形を繰り返す模様をつける。掌や鉛筆の端やキャップで模様をつくる。

対称もよう:左右対称(シンメトリー)はきちんとした美しさがある。木の葉も人体も自動車も建築も対称形が基になっている。私たちの周囲にこれを探せば無数に存在する。非対称形の美しさもあるが対称形あっての非対称形である。(要約)⁽³⁾高学年・中学生の指導…10歳を過ぎると知的に成長しきちんとした客観的なしごとを好むようになる。(引用・要約)

単独構成:円とか多角形などの当てはめ模様は 実用的な装飾にあり、陶器装身具などの工芸品に 見られる。72、

連続する構成:模様の大部分はこれに属する。 古くから造形の秩序の一つである。

幾何学的装飾:幾何学的装飾は広く取り入れられている。フリーハンドより定規で描くことが多い。上手下手なく多くの自自動に好まれる。定規

コンパスを数学から解放して楽しい道具にしたい。

立体の装飾:装飾は立体の装飾になって初めて 生きたものになる。子どもの世界にも七夕鯉のぼ り、着せ替え人形、教室の飾り、編み物モビール 人形つくり等様々である。(要約)⁽³⁾

第13回

子どもとデザイン:一般にデザインとは、あらゆる造形活動に対する計画を意味しているが、美術教育では(中略)専門デザインではない。子どもの造形活動では画用紙に模様を描く平面から立体空間の構成的活動を考え、構成やデザインと捉えるべきである。

子どもはデザインなどとは考えないし又、美術作品をつくろうとしているわけでのなく子どもは"あそび"として捉えている。子どもの教育的などのような指導でも"あそび"を中心にあそびのなかで行われる。心身の発達段階が幼いほどあそびの分量、領域は広い。

遊びの質的分析をして見ると A機能的快楽的なあそび B目的や計画性に立ったあそび

Aは粘土や積み木遊びで作っては壊す行為を、 心理学者は機能的快楽と名付けている。(3~4歳)

Bは次の段階で完成させたい目的や計画的要求 を持ち次第に成長する。

子どものあそびの中でも出来るだけ物まねでない行動を育てること。

絵画教育の中で臨画がその効果よりも、はるかにその弊害が多いことでこれを排除している。"臨デザイン"にならないようなデザイン教育が望ましい。

本能的な要求:子どもたちの生活、特にあそびを観察してみると如何にかれらが行動的で、しかも次から次とあそびを発見していくこと、いいかえるならば素晴らしく創造的であることに驚くことであろう。

A、装飾的本能 B、リズムを表現しようとする本能 C、蒐集本能 D、構成的な活動の本能

人間は昔から、自分の使うものに、美しさを与 えようと絶えず努力してきた。(中略) 美しく飾 ろうとするいやかざらずにはいられない人間の願 望の傾きであった。

「空白の恐怖」を埋めようと努力したこと、心の不安定を取り去り安定を願うこと、そこには必然的にものを飾ろうとする考え方や、飾れば美しくなるとういう活動が生まれたものと見ることができよう。

子どものデザイン教育において、これらの人間 の本能的な要求は、大いに励まされねばならない ものである。

カール・ビュラー(独・心理学者)も、「これらの装飾やリズム的な装飾については「乱画期」に続いて現れ、6歳以後でないと美的な意味で、色彩的装飾への試みは現れない。(中略)装飾への意図傾向はある特定の子どもに著しく現れる例があり、一般に男児より女児にこの傾向が多くみられる」と述べている。いずれにしても子どもが早くらこの装飾についての可能性を持っているということを説いている。装飾的本能以外でも、原始人と現代人あるいは大人と子どもを問わず共通な欲求であろう。

造形の基礎:子どものデザインということに立 ち返って問題を検討してみると、普通教育におい ては、本質的な意味で、子どものデザインなどと いうことはないのかもしれない。

しかしながら、まえに述べたような機能快楽の 時代から、いろいろの材料体験を通して学んだ、 切る、ちぎる、折る、ひっかく、曲げる、こねる、 つむ等の働きは 、実は デザインの体験を考え るときに、全く書くことのできない活動内容であ り、これらの活動を通して造形要素や感覚を 体 得するという意味では、子どもの造形活動のほと んどは、デザインのベース(基盤))であり、こ れをデザインの側から見た場合にはベーシック・ デザインであるということができ要旨、このデザ インの基盤を、直接体験を通してごく自然のあそ びの中に学ぶところの貴重な時代であり、次にこ の上に築上げられるものに耐えることのできる、 また素直な結びつきになることのできるような造 形の素地を作るという点に、子どもデザインの教 育的価値が考えられるべきであろう。(要約)⁽⁴⁾ 構成の実際

- 1、分類の角度:子どものデザインをどのように 分類していくかは、それぞれの角度によって、 次のような分け方が考えられる。
- A 子どものデザイン活動の発達から見た分類: あそびとしての図案、発見としての図案、構成 としての図案、実用としての図案
- B 次元をもとにした分類:平面構成を中心としたもの、立体構成を中心としたもの、空間構成を中心としたもの、空間構成を中心としたもの
- C 造形要素から見た分類:点、線、面、色彩、 形体、量(ボリュウム)、地肌(テクスチュア)、 リズム、バランス(均衡)、ハーモニー(調和)、 ユニテイ(統一)等
- D 造形活動(行動)から見た分類:並べる、ち ぎる、切る、折る、曲げる、こすりだす、積む、 飾る、
- E 造形素材からの分類:紙、紙塑、粘土、セメント、竹、木片、木材、薄板金、硬土板、白彫石
- F 題材としての分類:歌のもよう、面白いお面、 プリントあそび、花と人形

以上のように、いろいろの角度から分類することができるが、今ここでは大体以上を総合した形で、しかも幼児から中学生に至る発達段階の線にそって、自由な分類と、方法についての解説を試みる。

2、主題と方法:ちぎり紙:紙を破いたり、ちぎったりする本能的な行動である。新聞紙、色紙、わら半紙、段ボールなど抵抗のない紙であれば何でもよい。

ちぎり紙には二つの発想がある。幼児の絵の発達段階における象徴の時代同様(機能的快楽)たまたま何かを連想させたり、イメージが浮かんでくるものと、このイメージに従って手でちぎっていくものとある。後者は小学校低学年において用いられる。ちぎるのは手だけでなく定規を用いて端を押さえてN切りさく方法もある。

のりでかく図案(すな絵・指絵(フインガーペイント)・ペースト図案)

◎すな絵:糊のもように砂をかける。 ◎指絵:

創始者ミス・ショー曰く「泥んこ遊びの孫である。」でんぷん糊に絵の具、両手でかき回して描く。転写や切り取り再構成図案。

自由な線とリズム

- Aクレヨンのおさんぽ: 絵の導入の前の過程、オートマティズム (自働性) 自由描画は手の動くまま無秩序、無技巧、抑圧解除
- Bあかまるころころ: 円形錯画、円運動はテノ自 然な運動でリズム感を伴い快適な気分を誘う
- C ぎざぎざお山:単純な一本の線で形のイメージ ができる
- D吹き流し図案:絵の具流しや息を吹付ける飛沫 Eふりかけ図案:筆を上下左右に振る、描いては 出来ないかたち
- Fスタンプ図案:印刷と同じ子どものあそびの押 す興味、手や芋
- Gこすりだし:(フロッタージュ): 拓本、紙版画 形式、暗い色で
- Hかたがみ図案:ステンシル、型紙に塗り込み、 こすり込み
- I 水はじき (バチック): クレヨンと水彩絵の具
- J すみ流し:マーブル、着物染めに使われてきた 手法、器に水を張り油絵の具、墨、等2~3滴 落として薄い紙にそっと写し取る
- Lはり絵(コラージュ):包紙、新聞紙、毛糸、紐、 カタログ
- Mはだちがい構成(テクスチュア): 寒暖硬軟粗密、 コラージュ
- Nきり紙:色紙をはさみで切りぬいて平面構成
- ○ひっかき (スクラッチ): 明るい色のクレヨン に暗い色を塗り込む、釘やピンでひっかいて描 き出す
- Pあわせえ (デカルコマニー): 転写、二つ折り で対称形
- Q点むすび: 画用紙の上にクレヨンで、数を決め 点を打って点と点を結ぶ、色分け模様と点むす びでは定規、色鉛筆もある
- Rひもやテープで:長い紐で好きな形になったら 接着剤で留める
- S面の構成:面のぬり分け模様、形の構成と色面

のぬり分け直線による分割

T光と図案:光は新しいデザインの要素、かげと りフォ、フォトム、フォトモンタージュ、低学 年では切り抜きの「もようあつめ」

U空間構成:針金と石膏、モビール「動く彫刻」 V紙の彫刻:画用紙を切ったりおったり曲げたり して立体構成する動物や植物の具象的な形や抽 象的な形と二通りある。(引用・要約)⁽⁵⁾

第14回

安野光雅 (1926~2020) は「楽しい工作」で次のように述べている。工作教育が大人の世界の芸術的文化財の形式、時代の人間に伝達するために、「素材の性質に慣れ工具の使用法を理解」させて「大人になって棚の一つも作れるように」といった近視眼的な狙いから脱皮できないで、工作不振の壁にぶつかっていた。ところが児童という別個の人間の世界を認め、固定した材料や表現方法を超えた創造的な表現活動を通して、現代に望ましい人間を形成しようとする、新しい造形教育観が打ち出されるようになって、美術教育は大きな発展を遂げた。けれども工作教育はいまだに壁を破れずに難行を続けている。(要約) (6)

機能的な面から見た楽しい工作の教材分類

- 1、かざる(装飾性)
- 2、ミニチュア (縮小性)
- 3、くみたてる(構成)
- 4、うごかす (発明性)
- 5、やくにたつ(実用性)
- 6、実用性(理解)

かざる:機能第一主義的な今日では昔と変わって 無用の装飾を廃し、機能的なものに優れたもの あると断定されるようになった。だから美術教 育もこのような「近代感覚にもとづいた指導が なさればならぬ」という意見が強いのだが、「装 飾性を忘れないで欲しい、特に近代的に洗練恵 されていない子どもの場合には」という声をき きのがすわけにはいかない。自分の身の回りを 飾りたいと思うのは、人間の素朴な本能だろう からである。(後略)

ミニアチュア:子どもが家や自動車を作る場合、 それは玩具でもなければ模型でもない。まして 工芸品ではない。小さくて不格好ではあっても、子どもにとってはそれが家なら家、汽車なら汽車そのものなのである。低学年程その傾向が強く、学年が進むにつれてこの傾向は少なくなる。主観的な低学年の時代から客観的な大人の世界へ成長していくからである。だから低学年では「汽車を作る」と言っていたのだが、6年生くらいになると「汽車の模型を作る」というようになる。つまり主観性の強い時代には、模型という概念は無いと言って良いだろう。(後略)

- ・材料があって作るものを考える:紙を使って好きなものを作る。紙質、糊、立体的工夫、着色等の約束条件の範囲内で創意を働かせ個性ある表現をする。
- ・テーマがあって材料を考える:何を作るかを決めて目的に合った材料を考える場合が多い。

足をつければ動物になる…。車をつければ乗り 物になる…。

- オブジェ:海岸で拾った流木や貝殻、機械の部品 などの人工物などに具象的、抽象的な美を見出 し遊ぶことは子どもの世界のオブジェである。 この学習は屑屋工作的なもので不用品でつない だり組合せることで作品が生まれる。
- ・目鼻を描ければ何でも人間になる:子どもの工作には技術的優劣の意味より内面的な意味がある。·家の模型:模型は高学年。デザイン学習。·パノラマ:動物園、学校、遊園地、町などのパノラマ的表現。
- うごかす:うごくおもちゃ
- うごくおもちゃ:子どもの遊びに静かにじっとしているというのはない。玩具でも自動車のように自動的に動く玩具或いは機能を持ったものが子どものおもちゃである。
- うごかすおもちゃ:めんこ(他動的)のようにゲームの機能、水鉄砲、竹馬、お面etc.
- ゲーム、すごろく、かるた、どうぶつ合わせ…工作という分野で取り上げられなかった。しかしこみ入ったルールを考え出すことは、考えることだけで一つのゲームであり精神的な意味での立体構成と見ることも出来る。

- 水にうかべる:船の類は小学生中学年以上にとっては工作の定番である。水に浮くというテーマだけで家庭から出る廃棄物が工作材料になる。 紙類で制作した場合ラッカーやアクリル系のスプレー塗料で水に強い作品として実用的である。
- 風にとぶ:飛行機・パラシシュート:折り紙では 子どもの間では「折り方を知っているよ」とい うのが自慢の一つのなりがちだが、作り方を 知っているという考え方は非創造的で自慢にす る程のことではない。工作の時間は、つくりか たを教えるのではない。つくろうとする意欲、 態度を培おうとしているのが今日の工作の考え 方である。
- 飛行機:紙飛行機は工夫次第で飛び方に変化する 面白さもある。家庭でも経験している。
- パラシュート: 0.007 ミリの極薄のビニールがあるので極めて軽い(全重量1.0グラム)の作品も作れる。ビニールの他木綿糸とセロテープと画用紙を準備する。中高学年向け教材。
- 風車・風向計:素材は身の回りにある厚紙と割り ばしとガラスの空きビン瓶。火の上にかざして 上昇気流を利用する回り灯篭の制作もある。
- 水車:厚紙やかまぼこ板と割りばし接着剤、仕上 げにアクリルスプレーで耐水性を持たせる。
- 竹とんぼ: 竹はその性質から大人も楽しめる高度 な制作が望める。しかし素材は竹だけとは限ら ない。はり金と紙でも良いし、割りばしと接着 剤を使って工夫すると既成の形以上に面白いも のが出来る。
- こいのぼり…。音がでる…。
- 役にたつもの:役に立つものを作るのだから、一 応役立たねばならないが、必ずしも大人の望む 程のものでなくてもよい。子どもの作ったもの の方が、買ってくるものより高い場合が多い、 しかしそれでもよい。子どもの世界では、役に 立つ工作とは、結果ではなく工作のプロセスを 大事にすることであると考えたい。
- 理解する:道具について知ること(名前、正しい 使い方、手入れの方法)、製図、計画(自分の 制作計画を図的に表現する)材料について知る

こと (材料力学的な体験や知識)

知識面における造形教育観: 工具の使用法は教え なくても各々の方法を考える。創造力を働かせ る余地がある。工具の使用法を教えて指導した いようだがそれは単に知識の切り売りで創造的 な教育ではない。…創造性が大切だといっても、 工具やその使用法迄創造するわけにはいかな い。工具は伝承された苦心の文化財である。こ れに習熟することこそ教育の目標である。(中 略) ものを作るために鋸の使い方を教える人は あるが、鋸の使い方を教えるためにものを作ら せる人は今はいないだろうからである。工作は 人間の手で作ること、作られていることを指し ている。作られたものは手によるものであるが 手が物を通して伝えていると考えたい。作られ たものは実は手によるものでありながら心や感 情の伝達から生まれている。(要約)(6)

第15回

工作

- 工作教育の意義・工作とは:図画工作科における 工作は造形工作である。過去には手工、作業科、 農業科と同様の実業教育として細工もの中心の 職業的教科として」実用主義的な教育が実践さ れた。
- 制作と工芸:幼児教育において制作という言葉は 不適当。技術、実用、指導は不要である。
- 総合的で関連し合う美術教育・子どもの美術教育 の特質:幼稚園や小学校の美術教育の中での工 作は、広範囲な造形活動としての工作という考 え方を持つのが良い。未分化な幼児・児童期に おいては、絵画デザイン、工作という分野をはっ きりと区別することは困難なことが多く、それ らは総合的で互いに関連し合い、一つの表現活 動の中に含まれる。
- 工作学習における実用:学習指導要領には工作の 目標として役に立つものを作ること、使う目的 に合うように工夫して作ることなどをあげてい る。子どもが自分で使ったり、遊んだりする使 用目的が挙げられていて、大人の実用品を作る のとは少し意味が違っている。
- 純粋表現としての工作と機能的な工作・子どもの 工作活動を大きく分けると(1)作ること自体に喜

びを持って創作する純粋表現が主なるもの、(2) 船や飛行機などを作って遊んだりして使用する 目的を持つもの(機能的な工作)がある。

子どもにおける目的と用途・想像力を満たしてくれる夢をさして、子どもの用とか目的を考える。

- 子どもの夢と実用・造形的工作活動を通して、目的性(用)を満たすことが、やがて生活や社会との関連性を深め、生産的人間への発展の基礎をなすであろう。
- 子どもの夢に形を与える・立体表現としての造形 工作:立体的な素材による構成により夢に形が 与えられ、内的な造形的衝動が掻き立てられ、 創作し、工夫し更に夢が生まれる。そして健康 的で自発的な表現活動が盛り上がり、造形的、 工作的な本能と結び合って立体的な作品として 客体化(自分の働きかけの対象とする。客観化) されるのである。
- ホモファベル・人間は生まれながらにして工作するという生得的な本能がある子どもが夢を造形的な工作に託して工夫し、想像していく活動の過程において造形美や機能的感覚が養われ、全人としての人格形成が啓培される。造形工作は立体的表現により創造性・芸術性・機能性を養い、造形能力や造形感覚を育成する教科である。
- 工作における感覚の育成・基礎的な能力と感覚: 具体的に実現する能力の芽生えを育成し、形体・ 色彩、地肌などに対する視覚的・触覚な感覚を 高め育てる。
- 造形技術能力の育成・あらゆる造形能力や技術能力の基盤となる要素や可能性の芽生えを育成する。
- 直感力の育成・立体的表現の場合にも単なる立体 や空間の知的理解ばかりでなく、: 立体感や空 間感などの直観力を根本的に養うことが重要で ある。
- 材料による工作法の多様性・工作学習の特質:工作学習では紙、針金、粘土、木工、金工、布による工作などと材料の種類が実に多様で、同じ主題を作っても多様な表現がある。
- 表現のための材料と工具・工作学習は他の関連学 習と違い、表現のための材料について大きな考

慮を払わねばならないのが学修の第一条件であ り、特質でもある。

- 子どもに与える工作的活動の価値・芸術性、創造性、知的思考、技術的活動を内容とし、絵画学習やデザイン学習よりむしろ広範な活動分野を占めている。子どもの造形的工作本能による遊びや生活を見ていると、工作的活動が子どもの教育に大きな価値を持つものであるかがわかる。各種の材料に対する技術的感覚や立体構造に対する視覚的・触覚的な感覚、工作的、構成的感覚の育成は工作学習においてなされる。
- 知性的活動としての工作・描画は自主的な内の直 載的な表現であるから芸術性なるものが多く含 まれるが、工作は作るという積極的な意志と目 的に対する計画性や機能性を多分に活動内容に 含む。この活動は、知性や推理や合理性を必要 とする知性的活動である。このように、工作学 習は知性を啓発培養する役割が大きい。(要約)⁽⁷⁾

工作学習の材料

- 教科の準備と配分・材料の選択と与え方:表現への要求を上手くかなえてくれるような材料。夢を豊かにする。材料の扱い方は、美術教師の能力を決定する造形材料と造形表現は融合しあったものである。工作の作品は素材の質や意志を捉えそれに子どものイメージが結合し、感覚と思考と直感の火花が子どもの手や道具を通じて素材と融合し、立体的な客体として生まれる。
- 材料体験の重要性・子どもと材料:自分で直接素 材にぶつかって材料体験をし、その材料の持つ 素材の語らいに耳を傾けさせることである。知 識として学んだり、見て習い覚えることの出来 ないものである。
- 材料に対する態度・工作学習での材料の浪費や無 駄は単なる経済的な問題ではない。造形的材料 に対して情緒的関係がなかったならば、美的表 現は不可能である。
- 素材に対する関心を高める・材料の選択: 材料集 めでは何でもよいではなく、美しい石、面白い 石形の木の根、空箱を集めようといって、材料 を限定する方法がよい。
- 材料探し・工作学習は材料探しからスタートトす るといってよい。材料を手に取って何を作ろう

か。作品を決めてそれに適した材は何が良いか、 更に工作法や用に適応した機能性を考えて材料 を選ぶ場合がある。

外形的な形態よりの分類・材質による分類・機能 による分類…(中略)

工作学習の工具・手工作より機械工作へ:手で物を作る活動を盛んにする。工具は人間の手の機能の発展したものであり、手の機能を高めることにより手の代わりに工具や機械へと発展させるべきである。手の素質を子どものときに育成すべきである。

用意したい工具類… (中略)

工作学習の技術・技術の本質と実態実体:固定化された技術伝授ではなく、新しい技術を発見し、 創造してゆけるような基本的な研究態度や技術 能力を育てるのがその本質である。

手の機能:幼児や児童の工作教育においては、作ることの楽しさや嬉しさを覚えさせるとともに、道具や工具を用いて作らせる前に、手や指や腕を充分に使って作らせることが大切である。(引用・要約)⁽⁸⁾

6、実技実践研究:基礎デッサン、コラージュ、 レタリング

以下掲載の作品は、学内で展示しているコラージュ作品で、図画工作演習科目の課題制作(共同制作)3年生の参考作品である。題名、年号、作者名の順

7、要約

教員養成課程における学修科目の中で、図画工作科目は教科性の考え方から、心象表現、適応表現、基礎練習とし絵画(版画を含む)と彫塑は心象、工作とデザインが適応、デザインが基礎練習の主役的役割として考えられた。絵画、彫塑、デザイン、工作、鑑賞として分類されている。幼児期・児童期を通じて指導と援助の関係において、指導は援助であるとの考え方は一貫している。心象表現に対してはどのような援助があるのか、適応表現に対する指導の範囲や援助のバランスが主な学修のテーマである。本稿は図画工作15回の授業の内容を振り返って、教科の理念と今後の課題を考え

る機会と捉えた。教員養成の科目の中で指導法で はない科目にありがちな、曖昧な趣味的指導に偏 らない美術教育の基本的理念を伝える指導を心が けた。中でも基礎訓練のデッサン教育は、美術教 育の根幹をなすものであり、基礎デッサンの学び は、個々の学生の表現力が磨ける教材を選択した。 子どもの世界において心象表現の分野は、指導と いう名の基に教えることではない。寄り添って見 守る、或いは子どもの表現意欲に、あそびを中心 とした共感する援助の姿勢が最も望まれる教師像 である。実践実習でコラージュを制作のメインに したのは、デッサンと色彩の関係を、かたちの捉 え方として表現要素の理解を求めたものである。 基礎訓練としてデッサンの無彩色描画の本質を学 び、色彩の関連を意識しながら作画実践の学びと 1,70

8、おわりに

これまで美術教育研究ついて、「幼児・児童造 形表現の心と基礎デッサン|をテーマとし本研究 報告書では10編を上梓して来た。主に教科教育 法(図画工作)、保育内容指導法(造形表現)図 画工作演習等授業内容に関わることを中心に研究 したものである。本稿は図画工作授業の内容15 回分を列挙し、指導理念を振り返ることにした。 これまで美術教育の多くの部分を、身近に感じら れている子どもの自由画を中心としたことから、 前々回から子どものデザインについて論じてき た。図画工作指導者の中には子どものデザインと 工作の課題は、不得意・苦手意識を自認される方 は多いようである。器用不器用を口にし、図画工 作は一般の保護者や保育者に至るまで、制作活動 を労働や作業と誤解されることも多い。特に工作 は技術であると考えがちなので、上手さが表現で あるとの間違った解釈も見えてくる。図画工作授 業の内容を振り返ってみると、指導者として基礎 訓練としてデッサンや色彩に対する理解を如何に 深く掘り下げることが出来るか、例年通り変わら ないテーマでもあった。教え込める指導は技術で あるから比較的安易に考えがちだが、その匙加減 は技術の切り売りではない。子どもの物つくりは あそびの楽しさから、あそびを工夫し創造する心 の芽を育てる知恵のある援助が望ましい。

南九州大学人間発達研究 第11巻 (2021)

註

(1)林 健三 (1956)「子どものデザイン」Pp59 ~ 62

(2)熊本高工 (1956)「装飾の楽しさ」Pp38 ~ 42

(3)同上書 Pp42 ~ 55

(4)林 健三 (1956)「子どものデザイン」Pp59~

64

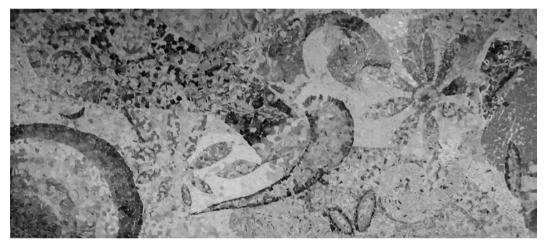
(5)同上書 Pp65~83

(6)安野光雅 (1956)「楽しい工作」Pp87~106

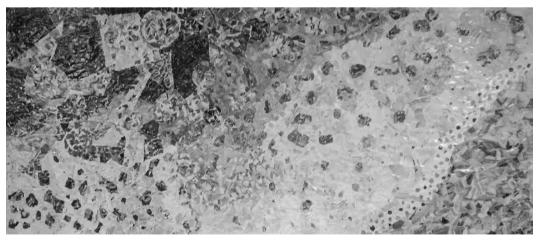
(7)山田貞美 (1971) 「図画工作Ⅳ」Pp117 ~ 121

(8)同上書 Pp123~128

以下、5点の参考作品は作品は、3年次「図画工作演習」科目の課題で共同制作したものである。 絵画の種別は、コラージュ(貼り絵)による作品で、サイズは縦約80cm×横約180cm。材質は大判ロール模造紙に古いカタログ、パンフレット等の印刷された紙から、必要な色を選択し千切って接着剤 (ボンドを水で2倍に薄めたもの)で貼り付けて制作したものである。



①「ひだまり」2016:神崎歩乃花・坂元夕妃・中原美咲・中山叶子

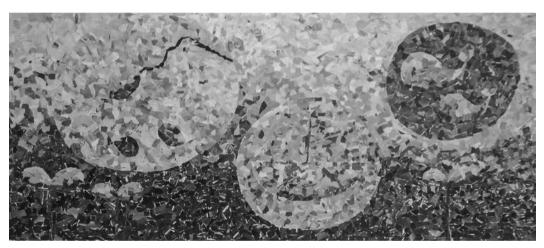


② 「さざなみ」2017: 大木綾香・下池田美輝・瀬尾安里奈・三角優希

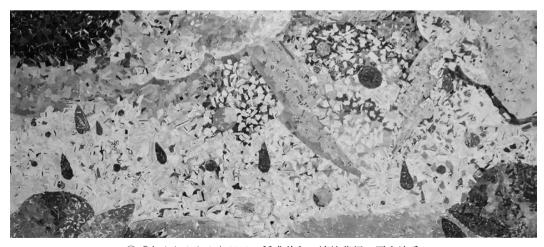
古賀 隆一:美術教育研究 ―図画工作教育の指導理念と実践―



③「昔 話」 2017:中村彩乃・浜川 彩・前田友里佳・宮里 琴



④「う み」 2019:田代真由子・谷川琴美・梁瀬愛音



⑤「あめさんさん」2019: 稲盛美和・濱崎華妃・平島涼香

参考文献・引用文献

- 太田泰人·青柳正規·高橋達史「西洋美術史」高 階秀爾監修 美術出版社 2013。
- 花篤 實·岡田敬吾編著「新造形表現」理論実践編 三晃書房 2009。
- 山田貞美「図画工作IV | 玉川大学1971。
- 山田貞美「図画工作教材研究」玉川大学 1974。
- 久保貞次郎「子どもの美術1美術による教育」 美術出版社 1956。
- 熊本高工「子どもの美術 4装飾の楽しさ」 美 術出版社 1956。
- 林 建造「子どもの美術 4子どものデザイン」 美術出版社 1956。
- 安野光雅「子どもの美術 4 たのしい工作」 美 術出版社 1956。
- 和田定夫、石川公一「西洋美術辞典」今泉篤男· 山田智三郎編 東京堂出版 1986。
- 久保田競「手と脳」脳のはたらきを高める手、紀 伊国屋書店1982。
- 久保田競「能力を手で伸ばす」PHP研究所2010。

- フィリップ・ワロン「子どもの絵の心理学」白水社2002。
- 久保貞次郎「児童美術」(復刻版)文化書房博文 社1990。
- W・ヴィオラ「チゼックの美術教育」黎明書房 1976
- V・ローエンフェルド「美術による人間形成」黎 明書房 1963。
- 園田正治「子どもの絵と大脳の働き」黎明書房 1976。
- ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」河出書房新社 1971.
- 武蔵野美術大学「絵画デッサン編・I」、通信教育部1970。
- 平田智久・小野 和編著「乳幼児の造形表現」教育情報出版 2020。
- 古賀隆一「子どもの絵のお話」南九州大学美術教 育研究室 2016。
- 古賀隆一「南九州大学人間発達研究」 第6巻~ 第10巻 人間発達学部 2016~2020。

KEYWORDS: abstraction, abstract, concrete expression, mental representation, developmental stage, children's design and craft