

美術教育研究

— 幼児・児童造形表現の心と基礎デッサン（その8） —

古賀 隆一

Visual Art Education Study : Psychology of an Infant and the Art
and design by a Child and Introduction to Basic Dessin (Part8)

KOGA Ryuichi

キーワード：子どもデザインの理念 心象表現 機能表現 デザインの定義 子どもの発達段階

概要：本論は、幼児・児童期の絵画教育と工作教育の共通理念の研究に続き、新たに子どものデザイン教育を加えて理念の在り方を検討する。子ども（本稿では児童期を中心とする。）の絵画、工作やデザイン教育は、平面と立体の造形表現であり、芸術による創造表現の活動である。造形に関わる表現活動は幼児・児童の造形表現としての「あそび」であることは言うまでもない。子どものデザインは指導する側の意識の中に、デザインは技術が必要であると考える指導者は多い。指導をしない援助の在り方とは何かを問い、無用な指導を避けることは、子どもの想像性や創造力の獲得には重要な課題である。子どものデザインという分野が造形表現とどのように関連しているのか、またその理念とは何かを創造教育の観点でその姿勢を具体的に示している。子どものデザインに関わる著作を以下、岡田 清、山田貞実、高橋正人、熊本高工、林 健造各先生の造形指導に関わる文献を主要な資料として、子どものデザイン教育の基本理念を提案した。実技実習シリーズ(その8)は造形表現に関わる指導者養成の観点から、前稿迄基本の鉛筆デッサンを中心としたが、構図の実践研究として遠近法（透視画法）の基礎学習の授業実践事例資料を示す。

1. はじめに

美術の分野は文化として絵画、彫刻、工芸、デザイン、建築等時代と共に幅広く興行きも深く生活の中に根付いている。この稿で取り上げたデザインの分野もまた、日常の生活と密接な関係がある。学生時代に受けたアカデミックな教育は、古典（クラシック）芸術を出発点とした造形理念であり、精神性の支柱であった。人類史は200万年～300万年ともいわれる中で、文化的活動は僅か数千年である。しかし現代社会を支える文明は、イギリスの産業革命以後、信じられない文化豊饒の変化である。人類は古代ギリシャ時代すでに美術においてはその造形性、精神性において、ハイレベルに達した。古代ギリシャ・古代ローマが、中世ルネサンスに与えた影響を見れば、説明に及ばない。

子どもの造形による創造教育の観点で、これまで幼・童期の絵画と工作の指導理念を理論的に纏

めてきた。この稿では子どもに対する安易なデザイン教育のどこに問題点があるのか、造形表現の創造性に対する疑問を解明し、現代社会を背景とする子どもデザイン教育の観点から、子どものデザイン教育の理念を理論的に示しておきたい。

2. 研究課題

美術教育における指導方法について、これまで幾つかの課題と提案をしてきた。幼児期・児童期の美術教育は、自由に表現する子どもの造形創造である。日常の遊びや言葉のコミュニケーションから、イメージを育み創造する絵画・工作と同様、デザインも造形表現である。本学の保育内容指導演法（造形表現）や教科教育法（図画工作）の授業科目の中で、子どもデザイン教育はどこまで技術の指導とすべきかの問いについて、幼・童期の造形表現の技術無用論を含め理念の確立には課題があることが分かった。デザインを大人社会の専

専門的なジャンルで見るとその幅は実に広い。美術の世界全体は平面と立体の分野をはじめとして工芸、デザイン等々の分野に至るすべてが、日常の生活に直結しており身近であるといえるだろう。一般のデザインが美的活動であり技術を必要とする要素があるため、図画工作の範囲もそれに近い捉え方がされてきた。課題は子どもデザインに対する技術無用の論議がされないまま教育現場の技術有用論が、何の裏付けもなく積み上げられてきたことによる。工作は道具を使うので技術が必要であるとか、子どもには教えずには何もできないといった様々な無理解な疑わしい指導論が横行するのである。この点について考えるきっかけが、次に述べるマークの公募にあったのだが、例えば子どもデザインを機能表現に特化したら、表現教育としての価値はなくなってしまうのではないか。子どもの造形表現は心象・形象・機能表現といった、複合的な要素を持った表現内容が目指すところである。この他、幼児・児童期の絵画のテーマや鑑賞教育に至っては世界各国の現実社会の影響もあり、心と技の活動を結論に導くには難題も多いが、子どもデザインの理念を整理しておきたい。

3. 課題設定の理由

デザイン教育は美術教育の中で行われてきたが、デザイン教育の歴史の特殊性も感じて来た。デザインが一般的に動詞的に扱われる今日、図案と訳された過去の解釈は平面的な感覚で捉えられていた。戦後70年を経て身の回りにデザインされていないものはないのではないかと思う程デザイン化され、生活の豊かさに囲まれている。

先頃、筆者の周辺で子どもから大人までマークの一般公募という事案を聞くに及んだ。小学校1年生も応募していた（させられていたが正しい。）ことを知り、子どものデザイン教育の在り方について、未だに理念も理論も確立していない教育現場の状況に愕然としたのである。マークの一般公募がどのように教育的効果であるのか、造形教育の研究をする上で子どものデザインとはどのような理解がされているのか。このような疑問は以前からあったのだが、現実に応募された子どもの作品を見たのだが、これは何とかしなくてはと思

が募った。応募作品は、小学校1年生の児童はマークの意味も理解もないということが分かるもので、一体誰が指導したのか指導を指示したのはだれか、責任を感じて欲しい。

一般のデザインを何ら疑問も感じずに、子どもデザインが小学校教育に入り込むなどにはわからず信じたいが、事実であるから始末が悪い。ここでこのデザイン公募の功罪を問うのではない。子どもの造形教育の本来あるべき姿について、子どもデザインの教育はどのように捉えるべきか、基本理念を明確にしておきたいと考えたのである。

発達段階にある子どものデザイン学習は、技術や人間の精神や知能の発達を促す活動ではない。絵画・工作同様に個々に持っている自由な感覚で感じるものを感じ、表したいものを現わすことが造形感覚を養う芸術による感性教育である。

4. 研究の趣旨

子どもの美術教育では、心理学的発達段階から見えてくる自由な絵画表現について指導に代わる援助の研究は進んでいる。心理学者、脳科学者、芸術家、美術教育家らによる様々な角度から進められた研究で、発達段階における造形指導（援助）の在り方は一般に知られるようにもなった。それでは子どもの自由な絵画表現と同じく、子どもデザインにも自由な表現感はあるのか、そもそも子どもデザインはあるのかという問いも生じる。子どもの造形教育を社会の中に溢れるデザインや美術との関連を、どのように考えるべきか。子どもの世界と大人社会と共通のマークデザイン公募の問題は、子どもデザインの教育に関する疑念から、まずは重要な理念を確立する理論の集約である。幼児・児童期の美術教育では、造形性やイメージ力を育み感性を培う表現教育を目指している。従ってデザインを含めた美術の指導に係る援助は、幅広いイメージ表現の解釈が求められている。特に一般社会のデザイン教育を考えると、純粋美術と商業美術といったジャンルが歴然とある中、美的及び技術的活動双方が求められる。子どものデザイン教育は、技術的活動の部分が求められるとしても、工作もデザインも子どもの時代は、あいまいなものにしておいて良い。成長発達過程に合

理性が生まれると造形感覚も自己表現的な正常な芸術による活動となり、指導の必要はないといわれている。幼児・児童期を通して、発達段階から見たデザイン教育の確たる理念が必要である。

5. 研究内容

児童期の図画工作学習は、絵画、デザイン、工作等々も共に造形表現の教育は芸術による人間教育である。各々の区別は難しく絵画にもデザインにもそれぞれの要素を含んでいる。何れにしても模様で飾るという概念や他者に対する伝達性と絵画的といった点で違いを求めるのは困難である。絵画のあそび化したものの中に、いつの間にか模様で彩られた画面が現れ、それが表現のきっかけとなりあそびの発展につながる。造形性や感覚美といった概念は、成長期の生活環境によって獲得していく過程でもある。曖昧な区別を明確にすることを問題とすることの必要はなく、むしろどちらともいえない世界を展開するのが子どもの芸術活動と解釈していきたい。一般のデザインについて山田（1974, P77）は、「デザインは目的、用途をもつ機能表現である。……絵画の表現活動は自分たちの内部的欲求によって決められたり、作られたりするものであるが、デザインの場合には、条件が外部から与えられるのである。」⁽¹⁾ という。またデザインの問題について山田（1974, P78）は、絵画は芸術性を持ちデザインは造形性や感覚美が求められる。絵画は制作過程で工夫をするし、変化の過程が創作の価値であるが、デザインには感覚、情緒的と科学・合理性が違った価値を生み出すという。

子どもには絵画もデザインも区別はないと前述したが、大人の世界に当てはめようとする、子どもの世界にもジャンルがあるかも知れない。しかしそれは大人の感覚であって、子どもには概念すら希薄であり無いに等しい。すなわちすべてが造形あそびであって、発達段階の中で自分を表現する過程と捉えるのが自然である。子どもデザインの確立について、岡田（1962, P22）は、「私は確信をもって『子どもデザイン』は自己表現でなければならないと主張する。それは、たとえデザインの本質が客観性のある造形にあるとしても、そ

の作品があまりにも造形性だけに終始し、子ども不在の感が強いものであるならば、教育としての『子どもデザイン』は成立しないからである。」⁽²⁾ といっている。

子どものデザインとは何か、の問いは専門性の高いデザインと子どものデザインを考えた時、子どものデザインに対する理念を明確にする必要を感じていた。デザインは技術であるといった大人のしかも専門のデザインと混同している現実がある。児童期のデザイン学習の捉え方を明確にしておかないと、子どもの造形表現そのものの意味がなくなる。さらに、デザインとは何かについて山田（1971, P1）は、「専門的デザインに対し、普通教育において取り扱う『子どものデザイン学習』の意義と目標を明確にし、デザイン教育の理念を確立し、又絵画、彫刻、工作などの関連や相違、並びに教科としての独自性を理解して、子どものデザイン教育を展開させなければならない。……図画工作は表現教育としての、自己を表現することにおいて価値を生み出す。」⁽³⁾ という。表現教育が教科の独自性と子どもの獲得していく力に対する信頼関係の構築である。

子どもデザインを考える時もまた、絵画的やデザイン的という個々の感情や感性が全面に出ているか、技術が見えるかといった判断がジャンルを決めている傾向がある。思考方法や手法までもデザインに必要とも考える節がある。子どもには自由な領域でジャンル無用の考え方が、子どもデザインの基本ではないだろうか。とすると、幼児期はさておき児童期は図画工作の世界にデッサンという概念も無用であると主張しているのである。

デザインと造形活動について、山田（1971, P1）は「目的に対する最も適切な計画について工夫したり処置したりすることをさすという。そのため、絵画、彫刻、工芸にはデザイン的な要素が含まれ、絵画や彫刻の下絵や構想の計画などを行うことをデッサンという。絵画のデッサン（素描）という意味も内容や価値の変遷により、現代では広い意味に取り扱われているが、当初は描写や構図の計画のための下絵などとして考えられていた。」⁽⁴⁾ 従って、デザインの意義は子どもの範囲領域には当てはまらないと解釈するべきだろう。

そもそもデザインの範囲はその領域をどのように解釈するのか、山田(1971,p1)は「現在デザインという用語の意味は広い範囲で取り扱われ、一般的に図案、計画、意匠等の意味と同義なものとされているが、デザインの訳語は適切な語がないため、今日では一般にデザインという言葉そのまま用いられるのが通例となっている。」⁽⁵⁾という。子どもの世界に予定や計画といった考え方はなじまない。まして発達段階にある子どもデザインを考える上で、大人の世界と切離す言葉の解釈と言えなくもない。

一般にデザインの語感には装飾模様や工芸的なものとして捉えられてきた。図案と意匠について山田(1971,p1-2)は「図案は平面的な物の装飾や模様などの感じをもっているし、意匠は工夫や着想したものを装飾的に表現する意味の印象を与える。以前は製品の外面的装飾を考案したり、描いたりすることがデザインの仕事であって、この仕事をするものを図案家とか、模様の考案者、意匠家と呼んだ。このように図案の意味は平面的な物の装飾の総括であり、意匠は着想や考案したものを装飾文様として表現するといった語義的印象が根強く残されている。」⁽⁶⁾子どもの装飾の思考は、模様というデザインの飾りであることや、絵画的なこともありその領域は幅が広い。特に子どもの世界では何ら線引きもなく、どちらともいえない造形表現といえるだろう。

デザインの定義を考える時、デザインという語はそのものが近年、一般化され幅広く使用頻度の多い語となっている。デッサンと混同しそうな同じラテン語のテグシナーレを語源としている。デザインの領域と内容の中で山田(1971,p1)は「デザインという語は、以前は名詞的に使用されていたが、今日では動詞的なものとなり、デザインの領域や内容が生活文化の拡充と共に拡大されてきている。製品の用途・機能・構造、生産方式、加工技術、大量生産などを考慮したアイデアを設計・計画する、合理的な造形の具体的計画から実現までをデザインと解釈するようになった。」⁽⁷⁾と、その領域を示している。

目的造形創作活動として山田(1971,p2)は「物を設計し製作する場合に、まずその用途を考え何

のために、だれが、どこで使用するものであるか、どのような機能が必要であるか、そのためにはどのような構造にするのかどんな材料でどんな技術で作るのか、生産方法や加工技術を考え、経費や必要な時間、出来上がりの効果等を考慮する。そして目的である用途に最も適し、必要な条件に一番適切であり心理的にも快適な美しさを持つことなどの総合的なアイデアを十分に構想し、それを実現化するための意図の設計から下絵を作るなど、広範囲な美術造形的な創作活動をさしてデザインと定義づけるのである。」⁽⁸⁾このように一般の大人社会のデザインの意味が明瞭に示されている。

子どものデザインは子どもの絵画であり、あそびの一環である。児童期のデザインは指導することで一定の概念化された表現が技術とともに表現遊びとして、それは教科としての捉え方が見えてくる。デザイン教育の必然的要求は社会が求めているし産業の発展からも見えてくる。デザイン学習について、山田(1974,p76)は「子どものデザイン学習と専門的なデザインとどのような違いや取り扱い方があるのかを明確にしないと、子どものデザイン教育を展開させることはできない。」⁽⁹⁾また山田(1974,p77)は科学、経済の発展は、一般社会に生活のゆとりや社会全体の安定がデザインへの関心となっていると考えられる。デザイン教育がデザイナー養成教育や専門性といった方向ではないことに注意しなくてはならない。従来伝承的・慣習的に行われてきたポスター描き、模様づくり、装飾文様、表面的装飾などのための概念化され類型化された図案教育や一般社会での実用を目的とした狭義の指導方法などが、デザイン学習として実施されてきたと指摘している。

人間形成を図る学習であるという点では違いはない。模様などの装飾においては絵画的あるいはデザインの的というように成長期に楽しい遊びと捉えるのが自然である。子どものデザインにも伝達性や心象表現があるから絵画との明瞭な区別は難しい。

子どもデザインの教育の流れは模様装飾といった平面的活動から、造形とは立体もあるし平面構成や立体構成といった構成教育もデザイン教育に展開している。子どもとデザインについて、林

(1956, P59) は「子どものデザインとはどんなものかを考えるときに、まず最初に子どものデザインとは、どのような意味や角度で結び付いているかについて調べてみる必要があろう。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、学校における美術教育ではもちろん経済性や生産方式などを含めた、総合計画に立つ専門デザインを考えているわけではないし、これは事実不可能なことである。ところで、逆に今日まで学校で取り扱われてきた従来の図案というものは何か物のうわべを飾る「模様」という世界にとじこもっていた感があった。……装飾や、模様が悪いということではない。むしろ子どものデザイン教育では、このような活動は大いに鼓舞し、伸ばしていかなければならないことは当然のことである。ただ子どもの造形活動を見つめてみた場合に、クレヨンや絵の具で、画用紙の上に続き模様を描くというような平面上の仕事だけではなく、立体や空間の構成的な活動にまでおし広げて考えなければならぬことに気が付く。こうなるものはや誤解の生じやすい従来の狭い意味の「図案」という言葉ではない方が良く、このような広い意味のいわば「新しい図案」というような言葉を「構成」とか「デザイン」と名付けられるものであろう。」⁽¹⁰⁾ 型にはまった考え方ではなく、又予定や工程等を必要としないところに、本来の子どもの絵の存在がある訳で考えたことを計画して描くから、考えながら描く表現と捉えることであらう。

子どもの描く模様、装飾は、心象、形象、伝達概念として、すべて絵画でありデザインでもある。デザイン的といった概念はなく楽描き模様と理解したい。装飾のたのしさについて、熊本(1976, P31) は、「幅広いデザインの世界で装飾の概念は子どもデザインにおいて、分かりやすい概念である。絵画表現と境目が少なく、自然に自分の表現にとりこんでいけるからである。」⁽¹¹⁾ という。子どもと装飾について熊本(1956, P37) は「美術教育において装飾という……飾るというしごとを子どもたちに進んでやらせたいと思っている。まず子どもの持っている原始的な装飾本能……美意識が、原始人のそれとよく似た段階であること

は今日良く知られている。小さい子どもたちはあそびやまごとの中で、花や木を並べたり、飾ったりすることを好んでいる。人間には特に飾りたいという時期がある。……2年生位までの子どもの絵を見ていると、絵とも模様ともつかないようなものがある。人や鳥を描いてこれにいろいろな装飾をつけて図案にしたものや、同じ形をくりかえしてかいて模様風になることもある。カタログ期と呼ばれる6、7歳の頃はこのようなしごとを認めてやらねばならない。……人間形成といった場合、描画による精神的、意識的な面と無意識に或いは身体的、感覚的にリズムとかバランス、ハーモニーといったものを身に着ける面が考えられる。音楽や舞踊は知的でなく、感覚的にリズムを愛し、人間としてバランスの取れた個性を育てることに、普通教育のねらいがある。これと同じようなことが装飾や模様づくりの仕事で養われるといえよう。子どもたちが連続模様をつくることは知らず知らずにリズム感を身に着けることなのである。……今日音声や文字による言語と同じように、色や形による思想感情の伝達は重要視されている。視覚言語という言葉さえあるくらいである。このような客観性のある仕事として多くの人々の共通な感情を表現するための装飾の技術を身に着けるといっても大切であらう。」⁽¹²⁾ という。飾ることの楽しさは本能であり、人間性を育むことにつながる。

デザインが構成的で抽象的な単純明瞭な表現を見せる時、“ぬり分ける構成画”が“ぬり絵あそび”と同じように受け止められ混同する解釈がみられる。どちらも技術を指導することの認識があるようだが、形を指示された“ぬり絵あそび”は子どもにとって自由度は全くなく想像力や創造性において全く価値はない。ぬり絵は好きな色で自分らしい色などという意見もあるようだが、肯定する根拠もない。形に自由度のないものは、その子の表現ではないと考えるべきである。形に自由があるかないかが大事なことで指示された色ぬりなど、子どもが労働作業をしているに過ぎない。ぬり絵というのはすでに形が与えられ、そのぬる色もまたかなりきまっている。だからすべてが作業であって創造的な活動は殆ど期待できない。むしろ

る“ぬり絵あそび”は創造性において害がある。一方で“ぬり分けあそび”について以下に示すようにぬり分けの前提であるかたちは、子ども自身の表現である。従って“ぬり分けあそび”はデザインの要素を持ったあそびと捉えることができる。“ぬり分けあそび”について熊本(1956, P46)は、「難しく言えば色彩の構成であるが、低学年の場合もつと楽に考えて色彩の世界であそばせてやりたい。絵を線で自由にぬり分ける場合もあるし、抽象的な形をぬり分けることもある。このようなしごとはぬり絵のようなものではないかという疑問がおきる。ぬり絵は良くないといひながら、ぬり分けあそびを肯定するのはどういうわけだろう。……ぬり分けのような場合は、形も自分で好きにつくるし色彩の選択も全く自由である。赤のとなりに何色を持ってこようかということ子どもは真剣に考え、黄にしようか、青にしようかといろいろ試すわけで、ここに色彩の選択という造形活動があるわけである。ぬり分けあそびで幼い子どもたちが、選ぶ色は大人の好みに合ったものではない。」⁽¹³⁾という。ぬり絵の線は自分の線ではなく色を塗りこむ作業に過ぎないが、ぬり分けとは自分の描いた線に形がある創造性において全く違いがある。

デザイン活動は絵画表現と目的の捉え方に違いがあることはすでに述べているが、子どものデザイン活動について高橋(1956, Pp27-28)は「デザインというものは、絵や彫刻のように色彩や形の美しさや快感というようなものが、重要な要素になっているけれども、絵や彫刻とは本質的な違いがある。いちばん大きな違いは、絵や彫刻が自分の感じた気持ちを表すものであるのに対して、デザインは個人の気持ちなどを表すものではなくて、何か実的な目的があってその目的を果たすために色彩や形が使われるのである。よく小学校などで、ポスターを描かせているが、指導者の方にデザインに対するはっきりした考えがない場合は、普通の絵に文字を付けかえただけの、作品が多い。ポスターというものの目的やそれに最も適した方法というものについて考えるのが、目的であるにも関わらず、全くデザインの考え方を持たないで単に絵と字を書かせているわけである。ポスターでは何よりも人に伝えたいことがある。そしてそ

の事柄を人に訴えたるために、アトラクティブ(原文のまま, attractive)な言葉が必要であるし、目に強く印象づけるために、文字の書体や肉の太さや色彩の効果が考えられなければならない。絵をそえることは、このような目的の補助手段であってもなくてもよい。それよりも全体の色彩の効果がずっと大切である。またフォトモンタージュ(photomontage)や抽象的な構成よりも、絵よりはもっと役に立つ場合がある。子どもの表現でも、このようなことは十分に可能であって単に絵と文字を描かせるならば、デザイン的な学習としての意味は全然ないのである。またデザインは、技術的なものと密接に結びついているのがその特徴である。古い考え方では、デザインは技術とは全く関係なくただ装飾するのが仕事であったが、今日では合理的な構造を考えると、見た美しさを一致させる所にデザインがあると考えられている。子どもの場合にも、デザインに対するこの考え方が土台とならなければ意味がない。」⁽¹⁴⁾本稿の課題とした社会人から子どもまで対象にしたマーク公募は、発達段階にある児童にマークを描かせるといった根柢のない美術(デザイン)教育が、まかり通っていることに対する公教育機関に対する憤りと虚しさである。造形表現の中で、子どもデザインの位置づけと創造教育の理念の原点を理論的に示しておく必要を感じたからである。

6. 実技実践研究：遠近法(透視図・画法)の作図実践について

本稿では、遠近法(Perspective:透視画法)の実践演習授業についてその指導内容を解説したい。黒田(1992, p15)によると、遠近法とは同じ意味で、透視画法または透視図法という言葉も使うが、遠近法は広い意味を持つという。遠近法は主に美術に使われ、透視図は主に技術や建築につかわれる。この稿では遠近法:パースペクティブ:透視画法:透視図法:線遠近法を同義語として使用している。遠近法の歴史は古く古代ギリシャ時代において既に知られていた画法である。中世期ルネサンス時代に理論的に解明され、レオナルド・ダ・ヴィンチの描いた「最後の晩餐」は一点透視画として描かれていることから透視画法の完成期とされている

る。以来500年の絵画の歴史は油絵具の発達、産業革命による劇的な文明の開化により、文化思想にも大きな影響を受けることになった。透視画法の発明と明かりとしての光と色の分析研究は近代絵画の基礎となった。遠近法（透視画法）は絵画、建築、デザインといった分野によっても理解と応用範囲が幅広い。美術教育（大学の授業）では線遠近法を学習するが、子どもに対して画法の指導はしない。子どもの描く絵画では、写真と人間の違いを一眼と二眼と動く目について高橋（1956, Pp19～21）は、「自然主義的な表現形式の中で特に子どもの表現と違う点は、パースペクティブの陰影と描写であろう。パースペクティブはルネサンス時代の発明で、その当時の画家に大きな喜びを与えたものであるが、主体や空間の表現法として根本的な欠陥がある。人間は二つの眼で物を見ることによって物の形や奥行きを感じているが、写真やパースペクティブによる形の描写は、一眼で見た場合のヴィジョンである。又人間は常に目を動かしながら物を見ている。視線が固定したときは非常に狭い部分しか見えないので、例えば部屋の中を見るときは、目を上下左右に動かすことによって部屋の形を感じることが出来る。パースペクティブは目が一点に固定した場合のヴィジョンであるから、私たちの見るものとは違った感じを受ける。……パースペクティブは一つの便利な表現方法であるが、物体や空間の本当の感じを表すものではない。子どもは、造形的には極めて正直であるから教室のなかで同じ大きさで感じる人を遠いからといって小さくは描かない。正方形のテーブルはどんな方向から見ても正方形に見えるからそのように描くのである。この方が表現としては一層リアルである。」¹⁶⁾子どもの絵を理解するうえで、心象表現を大切にすることと自然主義の考え方を指導の根拠とした前時代的な美術教育が主張されると、子どもの絵画は心象表現のあそびの範囲から逸脱することになる。

遠近法の課題からものの見方や見え方について、別の角度から光という課題が生じてくる。デッサンの学習で「影をどのように描くのか」という質問を度々受けることがある。影は強弱にかかわらず光が当たっている反対に生じるのが影である。

影は光源との関係で左右される、光があるのが前提で物の形は見えるのであるから、絵画に於いて光源の強弱、影の有無は創作の範囲である。影は形を邪魔することもあるので、影は意識して見なくても良い。影は画面全体から創作するべきである。高橋（1956, P20）は「陰影というものは、物体に固定した光を当て固定した視点から見た時見えるものである。絵というものが自然のある一瞬間を写すものである場合、このような陰影が存在するのであるが、常に変化する光や変化する視点を越えた、一つの物体のリアリティを表現するとき、陰影というものはなくなってしまふ。子どもは犬を描くときある瞬間の犬を描かない。目の前にいる犬のあらゆる場合の中で、最も自分にとって犬らしい形を描くものである。そこには瞬間的な光と影は存在しない。」¹⁶⁾この説明は、子どもの絵の意味が分かりやすい。子どもの自由画は自由な発想の創作活動だが、やがて写實的、自然主義的な表現形式を歩ませるのがスタンダードであると思っている大人は多い。自由画の心象表現は子どもが目でとらえているのではなく、心に感じ取ったイメージの形象であると理解しなくてはならない。高橋（1956, P21）は、「自然主義的表現では、家や道や池や人間が写真のように、常識的な空間関係で存在しなければならないが、子どもにとっては、個々のものが最もそれを表すのにふさわしい角度で絵が描かれている方がよりリアルである。例えば家は正面からの形、道や池は真上から見た形、人間は道に直角の位置に描かれた方が良いのである。」¹⁷⁾子どもの、心の眼の表現を示すものである。

子どもは日々成長しているので発達段階がある。幼児期はさておき児童期以降次第に社会性を帯びてくると、周辺が大人化して大人の描く絵を指導する傾向がある。100年前の臨画教育以降自然を写す自由画が、心象表現の自由画表現教育になってもまだ過去の教えるスタイルには変革がみられない。高橋（1956, Pp20-21）は「現在の美術教育家の間ではこのような子どもの表現が、年齢が長ずるに従って、自然主義的なパースペクティブや陰影の描き方に進むのが当然と考えている人が多いようだが、前述のような造形表現の態度は自然主

義的な表現に進む過程ではないのである。自然主義的な方法は、過去の表現形式に過ぎないのであって、……本当に自分の感情を表す態度が、色彩の効果や線の造形的効果というような、より造形的な活動に進んでいくのが正しい造形活動の形である。私たちは自分の骨の髄に浸み込んでいる古い自然主義の残滓によって、子どもの造形表現の発展を押し曲げてはならないのである。」⁽¹⁸⁾ 中世期以降、美術の進歩、発展、継承が子どもの表現活動と一致はしないことを言い表している。

デザイン教育の流れでは、指導の方法から必然的に画法や写真的な自然主義の表現を学習の対象とする傾向がある。加えて色彩学や色彩理論は、色の分析また装飾や模様等も含めて知識教育となる傾向にある。子どもの世界には、絵画的あるいはデザイン的といったジャンルの概念は、無いと考えるのが自然である。そこにあるのは心象表現であるから、大人の学習は子どもの世界には不要であると結論づけている。大学の授業で透視画法を扱っているが、子どもには遠近感や色彩理論等は要らない。一方指導する大人は心の眼と画法理論の見え方の違いを、理解すべきである。

以下の図は、授業でパースペクティブの手順や描き方の練習課題としているものを示している。

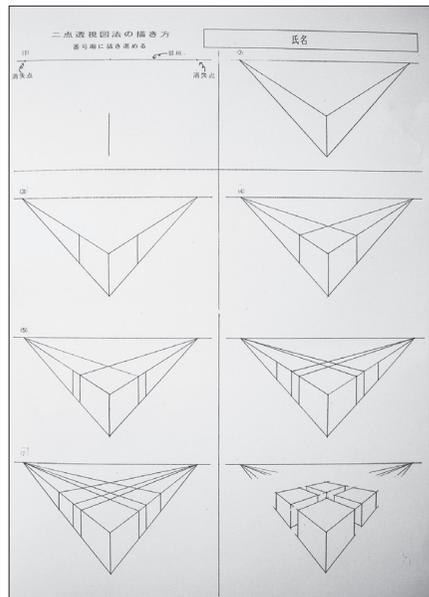
一点、二点（この稿では三点透視画は除く）は室内屋外を描くパースペクティブとして一般的である。

本学の美術関連授業における基礎学習の実習事例を以下に示す。一点・二点透視画法の中で、大きな室内や建物の描き方を練習課題としている。外形を描く二点透視画は風景画（建築物）などに応用され、分かりやすい初歩の基礎練習として取り上げている。地平面（G.L：基線）と立ち位置の目線（H.L：視線）の関係では、練習課題で混乱しないように目線と目線上の消失点（V.P：消点）のみで作図の実習としている。一点透視画では床、天井、壁を均等に分割する例、二点透視図では外部を均等に割り出す例、の理解が学習のポイントになる。

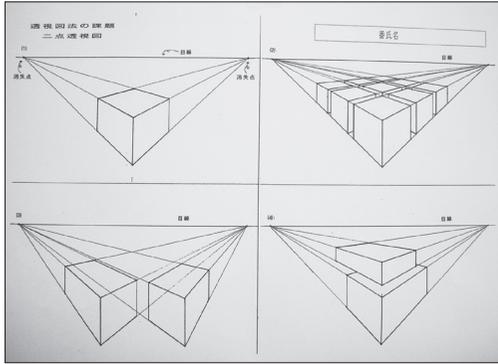
奥行きの位置が任意（自分の意思で決めることができる）ということは、この画法の特徴であるが、大きな室内や大きな建物を描くというイメージが出来ると作図の理解が進む。前段で説明したように、人の眼が二つあることと首を振るので画法の概念において、子どもにはこのようには見えない。従って、子どもの絵に教育といって画法の指導を持ち込んではいならない。

以下の作図例は解答事例を示し、同様の作図を実践課題とする。

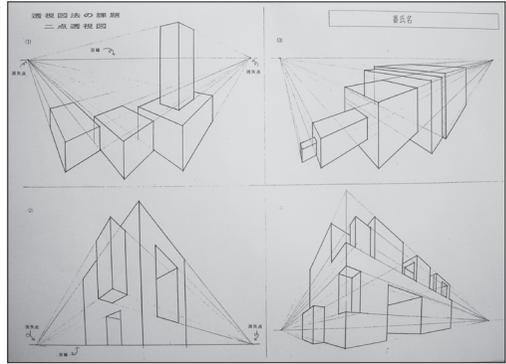
- ① 二点透視画描画の描き手順を示す。
目線より下の描き方。逆さにすると目線より上の描き方になる。
- ② 二点透視画の練習課題の図。《作図実習見本例題》
奥行は任意としている。
- ③ 目線より上と目線より下の図。《作図実習見本例題》
奥行は任意としている。
- ④ 一点、二点透視画法の説明。《作図実習見本例題》
一点透視画では床、天井、壁を均等に分割する例。
二点透視図では外部を均等に割り出す例。
- ⑤ 一点、二点透視画法の作図手順説明図。



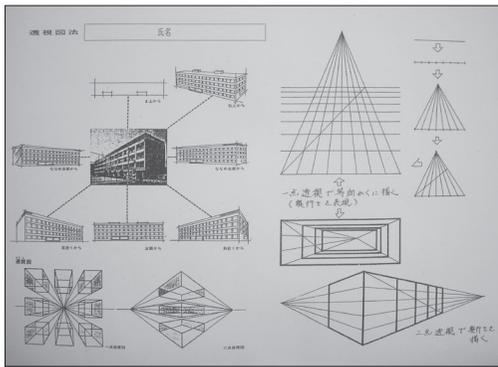
①



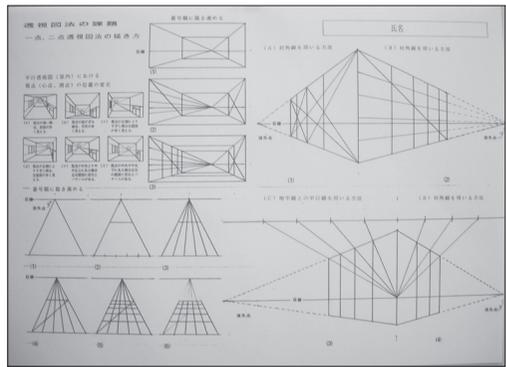
②



③



④



⑤

7. 要約

子どもの造形表現は、平面、立体を含めあらゆる自由な表現が前提である。その中にデザインとりわけ子どもデザインはどのように扱われるべきかという問題が横たわる。公教育機関が市ぐるみで、マーク制作の公募を小学生中高生、から一般社会人すべてに向けたことから、児童期のデザインとはどのような理解がされているのか。現実に応募された子どもの作品を見て、児童期のデザイン教育に対する理解不足の認識から、指導の理念を理論上明確に示すことにした。

子どものデザインは指導する側の意識の中に、デザインには技術が必要と考えがちである。指導をしない援助の在り方、無用な指導を避けることは、子どもの想像性や創造力の獲得には重要な課題である。子どもデザインという分野が造形表現とどのように関連しているのか、またその理念とは何かを創造教育の観点でその姿勢を具体的に示

している。

この研究の発端が子どもデザインは技術であるのか、またはその指導もあるのかについて本稿では、先行文献から子どもデザインの理念について、基本の理論を集約した。デザインとは何か、デザインの意義や領域、用途や機能、目的造的造形活動、装飾、ぬり分けあそびとぬり絵の違いと問題、児童期の図工科でなされる指導の在り方について、文献による研究資料の提案を骨子とした原点の考察である。

デザイン教育の視覚表現と心象表現の表現形態は、表現教育の流れから、子どもの世界においては、単に心のイメージ表現である。児童期のデザイン表現は、自由な発達を底辺で援助すれば良く、技術等の指導は要らない。作画の用途や目的的理解は、未分化の子どもの心象に無用な負担を与えることにもなりかねない。

8. おわりに

幼・童期の表現教育は造形表現に関わらず、子どもの発達段階の理解が求められる。一般に若年教育の重要性は知られているが、中でも早教育の概念は、子どもに要らざる欲求から指導上の誤解が生じやすい。昨今の芸術文化、スポーツの世界に若いというより若過ぎる天才少年少女が、頭角を現す顕著な時代のようにも見受けられる。文化は底辺が広くなり、目指す目標が高くなることに抵抗感はない。社会全体が同じ方向を向くのではなく、多視点で人間教育をする社会であって欲しいと願いたい。特に子どもの芸術による造形教育は、想像性豊かな感性と創造力に満ち溢れる人間的活力ある生き方が望まれる。子どもデザインは造形表現（絵画や工作）であり、デザイン教育として独立して考えることはないと思っていた。しかし世間の理解は進んでいないと感じたのが、子どもデザインを教育として考察した理由である。子どもの造形表現では完成を求めず、物づくりは楽しいあそびの過程と捉えるのが自然である。この稿では子どもデザインの理念は、文献による理論の集約を中心とした。

註 (1)~(18)

- (1) 山田貞実 「図画工作教材研究」 P77
- (2) 岡田 清 「子どものデザイン教育」 P22
- (3) 山田貞実 「図画工作」 P1
- (4) 同上書 P1
- (5) 同上書 P1
- (6) 同上書 Pp1 ~ 2
- (7) 同上書 P2
- (8) 同上書 P2
- (9) 山田貞実 「図画工作教材研究」 P76
- (10) 林 建造 「子どもの美術」 4、P59
- (11) 熊本高工 「子どもの美術」 4、P31
- (12) 同上書 P37
- (13) 同上書 P46
- (14) 高橋正人 「子どもの美術」 4、Pp27 ~ 28
- (15) 同上書 Pp19 ~ 21
- (16) 同上書 Pp20
- (17) 同上書 P21
- (18) 同上書 Pp20 ~ 21

参考文献・引用文献

- 山田貞実 1971 「図画工作」 玉川大学
 山田貞実 1974 「図画工作教材研究」 玉川大学
 高橋正人 1956 「子どもの美術」 4、(分筆：新しい造形教育) 美術出版社
 熊本高工 1956 「子どもの美術」 4、(分筆：装飾の楽しさ) 美術出版社
 林 建造 1956 「子どもの美術」 4、(分筆：子どものデザイン) 美術出版社
 安野光正 1956 「子どもの美術」 4、(分筆：たのしい工作) 美術出版社
 小関利雄 1956 「子どもの美術」 4、(分筆：中学生の造形と技術) 美術出版社
 岡田 清 1958 「子どものデザイン」 創元社
 岡田 清 1958 「工作による創造教育」 創元社
 ホイジンガ1971「ホモルーデンス」里見元一郎訳、河出書房新社
 ホイジンガ 1973 「ホモルーデンス」高橋英雄訳、中央公論社
 ロジェ・カイヨワ 1973 「遊びと人間」多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社
 香原志勢 1980 「手の動きと脳のはたらき」築地書館
 園田正治1981 「子どもの絵と大脳のはたらき」黎明書房
 久保田競 1982 「手と脳」紀伊国屋書店
 豊口克平 1989 「インテリアデザイン辞典」(第2版) 理工学社
 黒田正巳 1992 「空間を描く遠近法」彰国社

Summary

This study aims at children's perspective of painting and the meaning of their painting. In the paper, the guidance and assistance of children's design will be discussed. The main subject is to describe the theoretical background of children's idea of design. Children's design is a kind of creative expression activity based on the art which is similar to paintings and crafts. For adult design, the skills which play an important role in the function expression is necessary. However, for children's design, there is no need for both function and purpose. Like paintings and crafts, children's design is the self-expression to acquire imagination and creativity. Therefore, in children's design education, the technical guidance or the objective guidance should be ignored. Based on the references related to design education, this study is a kind of link between the ideas and the theory on children's design.

KEYWORDS : philosophy of children's design, image expression, function expression, definition of design, stages of development of the child