

教員養成における美術教育卒業研究の新しい試みその1

福田隆眞・吉田貴富・中野良寿・岡部ゆり・加藤治子・中野弘子・山田晃子・山田光恵

Learning through the Production of Graduation Work:
A New Attempt in a Pre-service Art Teacher Training-part1

FUKUDA Takamasa, YOSHIDA Takatomi, NAKANO Yoshihisa, OKABE Yuri,
KATO Haruko, NAKANO Hiroko, YAMADA Akiko, YAMADA Mitsue

(Received February 10, 2005)

キーワード：美術教育 卒業研究 教育課程 免許法

I 美術教育選修のカリキュラムの改訂

山口大学教育学部の学校教育教員養成課程教科教育コースでは、資質の高い教員養成を行うため教育課程の内容と卒業研究の検討を行ってきた。検討の観点としては次の2点である。

①教科専門の内容について

②教科専門と教科教育の関係について

この2点は我が国の戦後の教員養成の中で常に問題となっている観点である。それは、社会の変化と学校教育に関わる教育課程・学習指導要領の改訂に伴って考慮する内容を含んでいるからである。もう一つは教育職員免許法（免許法）との関連がある。さらに考慮しなくてはならないことは、教育職員免許法に定められた単位を取得することと教員の資質の形成との関係が明快ではないことである。これらの諸事情を考慮しながら美術教育選修では平成12年度の教育職員免許法の改訂に伴って教科専門の内容検討を行った。さらに平成15年度には卒業研究の内容検討を行い実施した。

免許法の改訂では、教職科目の習得が増え教科専門の科目が半減したことが特徴である。このことにより教員としての資質を指導法や子ども理解といった内容に重点を置くようになった。また教科専門科目については修得する総単位数が半減したことだけでなく、修得分野の規制も少なくなり偏った分野の修得でも免許取得が可能となった。絵画、彫刻、デザイン、工芸、美術史・美術理論の分野から各分野1単位以上の取得が課せられているに過ぎないのである。しかし教員に求められている資質を考えるならば当然、全ての分野の内容の理解と表現の体験が必要である。その点においては旧免許法の考え方の方が適切であった。そこで美術教育選修では美術の全ての分野を修得するように指導し、実施している。

さらに免許法の改訂では教科教育（指導法）の重視がなされて旧免許法の2倍の単位取得となった。このことにより、美術科教育では指導法、教材研究、美術教育史、教育課程

といった美術教育に必要な内容を深化することが可能となった。このことにより、教科教育（指導法）と教科専門の関連を理解することが促された。例えば教材研究により美術の表現領域と鑑賞領域の中から具体的に理解することが可能となった。また、教科専門科目の授業においても、中学校の教材との関連や評価を行うことで指導法との関連付けを行うことができる。こうした状況を踏まえた美術教育選修は卒業研究の形式を平成15年度より変更した。従来は美術教育の一つの分野を学生が選択し、作品制作か美術史、美術教育の論文のどちらかであった。一つの分野を深める方向で卒業研究を位置付けていた。それに対して新しい形式では、作品制作と教科教育の小論文の2つを設定した。しかも作品制作は原則として平面と立体の2つの分野で表現し、教科教育の小論文には作品制作による教材研究、関連作品の研究、美術教育での位置付け等の考察を促している。このことにより、小学校中学校の教員に求められる幅広い表現力や指導力、教材研究能力等の資質に寄与することが可能と考えられる。

以下にはこのような考え方が実施された卒業研究の具体例を紙面の関係上、概略的に解説する。

Ⅱ テーマ「境界について」による絵画と木工制作

はじめに

制作テーマである「境界」は、絵画の授業で「境界」をテーマに油絵を描いてから追究し続けているものである。授業で風景の中の光と影の境界を描きながら、光と影や自然と人工、屋内と屋外、時間と時間の境界等、身の周りには様々な境界があることに気づき、それを制作のテーマにした。

表現活動の幅を広げるために、絵画と木工の二領域での制作を試みた。絵画作品を6点、木工作品を2点制作した。絵画においては、今までは風景の中にある境界を探ることが多かったが、屋内にある境界と屋外にある境界それぞれに視点をおくようにした。見たままの風景を描くだけでなく、自分が感じた境界を一画面の中で組み立てて表現したものもある。木工においても「境界」をテーマとして制作した。

1. 作品と制作プロセスについて

(1) 絵画作品

絵画作品には、屋外にあるものの境界を表した『境界 ～昼と夜～』『境界 ～image～』『境界 ～part～』『境界 ～life～』と、屋内での境界を表した『境界 ～pass～』『境界～object～』がある。

①『境界 ～昼と夜～』（図1）

この作品は、素材は油彩、キャンバス、サイズはF50（91.0×116.7cm）の作品である。同じ風景を見ても、時間によってその風景の雰囲気は違うものに見えるということを感じ、昼と夜の境界を一画面に表現することを試みた。木の幹とそれから生えている葉の色を左右で変えて左側が昼、右が夜の表情を表している。昼の方は光があたり木に生えているコケや葉が青々としており、夜はそのコケや葉が暗闇の中で違う表情を見せるというところを描いた。幹と葉が浮き立つように背景は、右側が昼、左側が夜の背景になるようにした。

②『境界 ～image～』(図2)

この作品は、素材は油彩、キャンバス、サイズはF30 (91.0×72.7cm) の二枚連作である。左側の作品は、周りのオレンジの部分夕方空をイメージした色となっており、風景の部分は実際に見た景色となっている。右側の作品は、周りは左の作品同様夕方空をイメージした色であり、風景の部分については、自分の気持ちの明暗によって風景の色の見え方も多少違うこともあるのではないかと考え、左の作品よりも全体的に暗い色で表現したり、電線に止まっている鳥を除いたりした。一画面の中での境界には、前でも述べたようなイメージと実際の風景の境界や、明るい空と暗くなっている建物の境界、見える空を区切る電線や土地と土地を分ける道やその道を分ける川等の境界が含まれている。二つの作品の間には、気持ちの明暗による見え方の境界があると考えられる。

③『境界 ～part～』

この作品は、素材は油彩、キャンバス、サイズはF50 (91.0×116.7cm) の作品である。これは他の作品とは違い、実際に見た風景ではなく、一輪のケイトウ(鶏頭)の花を作り上げている要素である色や形、質感の境界を描いている。画面を分割し、五つの長方形を作り、その中で色、形、質感をそれぞれ表現することで境界を表現している。画面上の五つの長方形の色は、実際に見たケイトウの花に含まれていた色を表している。花の形は線で描いており、左上の茶色の部分と右下の赤色の部分は滑らかなようで凹凸である質感を、中央にある長方形の周りの紺色の部分は花の先の少しトゲトゲした手触りを表現している。三箇所線描したケイトウのシルエットを取り入れ、ケイトウの形を強調した。ケイトウの花の要素を象徴する作品となった。

④『境界 ～life～』

この作品は、素材は油彩、キャンバス、サイズはF100 (130.3×162.0cm) の作品である。この作品のテーマは、生命の循環の一部として、若々しい葉と地に還る葉の境界である。右上と左下の長方形の中で葉の色やシルエットを描くことでそれを象徴している。この作品ではそれまでの作品とは違い、人物を取り入れている。この人物は自分自身であり、自分の身の回りの境界をテーマとしていることを強調している。画面の上と下で補色を用いているが、数種類の赤色や緑色を作り調和するように心がけた。左下の長方形の部分は葉が落ちて重なっているところを表し、右上の長方形の部分は様々な色味の葉の色を表している。一つの風景の中には、木から生えている葉とそこから落ちてしまった葉との境があるが、それだけでなく地に落ちた葉は地に還り他の生命の肥やしとなるという世界もあるということも意識して描いた。

⑤『境界 ～pass～』

この作品は、素材は油彩、ベニヤ板、サイズはF100 (162.0×130.3cm) の作品である。時間の経過の境界を描いている。私達は日常生活では時間の経過を一画像の中で振り返ることはできないが、絵で表現することによって時間の経過を一画面に残すことができると考えた。二つの部屋を繰り返して描きながら、その中に人を取り入れたり取り入れなかったりすることで、時間の経過を表した。部屋の繰り返しを印象付けるものには、桃色の窓枠や、赤いゴミ箱、木等がある。

この作品は、ドアや壁、窓やコピー機等の硬くて直線のモチーフが多く含まれている。他の作品のようなキャンバスを用いるのではなく板キャンバスを用いたことによって、硬くて直線のモチーフを正確に描くことができるという効果があったと考える。

⑥『境界 ～object～』（図3）

この作品は、素材は油彩、キャンバス、サイズはF50（91.0×116.7cm）の二枚連作である。絵を描く側の世界と、モチーフを含む絵の中の世界の境界に視点をおき描いた作品である。左側の作品は、背景とその背景が隠れた部分を描いている絵を一画面の中に構成することによって不思議な空間を作り上げ、見る人を混乱させる場合もあると考えられる。しかしよく見ると、実は背景の隠れている部分は、人物が描いている絵の中に描かれているという謎解きのような効果が生まれたと考える。境界が明確になりすぎるとその効果も薄れるので、背景と絵の中の世界との境をはっきりした線で分けないようにした。もう一箇所見る人の視覚を惑わすような所がある。それはコルクと作品の中央にあるバケツとの関係である。遠近法で奥のものは小さく、手前の物は大きくなっているが、バケツと同じ大きさのものを手前の風景の左側に入れることによって、遠近感があるようでないような空間になると考えたのである。

左と右の作品の繋がりや鍵となるのは、この作品の中で描かれている『境界 ～life～』である。この絵を取り入れることによって背景の位置関係を表している。下の作品に出てくる後姿の人物は、上の作品の中央に描かれている人物の後姿であり、背景は上の作品の背景の反対側を描いている。下の作品では、人物が描いている絵を上の中の絵と同じものにするによって、二枚並べて見た時にさらに不思議な空間が広がると考えたのである。この二枚の作品には『境界 ～life～』の他に多数の絵画作品を取り入れて描いている。その中には『境界 ～pass～』や同じ会場で絵画作品を展示している他の三人の作品がある。他のブースの人の作品を取り入れることによって、前のブースで見た作品や、私のブースの次の人の作品に気づき、さらに作品を見る楽しさが生まれるのではないかと考え描いた。それは、広い会場と他の絵画作品があったからこそできたことである。

（2）木工作品

①『境界 ～パズル～』

この作品は、素材はベニヤ板とペンキを使っている。パズルは一見一つの絵にも見えるが、実際は多数のピースが組み合わさってできている。そのピースとピースを分ける線も境界の一つであると考えた。厚さ5mmのベニヤ板二枚をボンドで貼り合わせてから形を電動の糸鋸で切った。枠組みである林檎の部分は、真ん中を正方形に切り抜いた板と切り抜いていない板を貼り合わせてから林檎型を作った。パズルの部分も5mmの厚さのベニヤ板二枚を貼り合わせた後に正方形を作り、それから形を切った。色は、木目が見えるように水性のペンキを水で薄めて塗っている。色落ちしないようにワックスを最後に塗り込んだ。

②『境界 ～遠近～』（図4）

この作品は、素材はベニヤ板、アガチス、ステイン、サイズは50.0×40.0cmの作品である。葉と幹、道の高さを全て変えて段差をつけることによって境界を作り出した。絵画では油絵の具で、木工では木を素材として風景を表現することで素材の境界も生まれると考えた。画面の左側の方だけで説明していくと、左隣にある木と重ならない部分を先に切り、それから左隣の木を貼り合わせ、次に重なった部分を切っている。葉の部分は全てのパーツを切ってから貼り合わせるのではなく、一枚ずつ貼り合わせながら切るようにし、切り口が綺麗に揃って見えるように心がけた。色は水性のステインを使っている。ステインと水の量を調節しながら塗り、布で擦りながら色の濃淡をつけた。道の部分にはアガチスを

使っている。遠近感が出るように、道の形に切った後に鉄製の鍔で手前から奥へと斜めに削り、紙やすりでやすりをかけた。額は、この風景が入る大きさの箱を作ってそれにはめ込むことで額としている。

2. 参考作家・参考作品

『境界 ～昼と夜～』と同じテーマの作品には、ルネ・マグリットの『光の帝国』『幸運』とマウリッツ・コルネリス・エッシャーの『昼と夜』を参考とした。

マグリット（1898～1967）はベルギー出身のシュルレアリスムの鍵となる画家である。マグリットが1952年から制作を続けた作品として『光の帝国』シリーズがある。夜と昼の境をテーマにしているので制作の参考にした。この作品は窓と街灯の明かりから、木々より手前は夜であるということがわかるが、空には屋根や葉を境に晴れた昼間の空が広がっている。

昼と夜の同時的現れをテーマにしている作品として『幸運』もあげられる。ロマンティックな夕方の光の効果を用いて精神の幻想を描き出している作品であると言われている。黒々とした雲の浮かぶ明るい空と家の窓から見える灯、そして家々を覆う星や三日月という時間的に異なる三つの光がこの作品で要約されている。

この二つの参考作品は、『境界 ～image～』にも影響している。日が落ちて暗くなった手前の風景と、建物の屋根で区切られている明るい空という対比、むしろ融合がマグリットの作品に繋がる場所である。

その他に昼と夜をテーマにした作品には、エッシャーの『昼と夜』がある。エッシャー（1898～1972）はオランダ出身の版画家である。エッシャーの『昼と夜』は、平面の正則分割を三次元状況の描写と論理的に結合させることに成功した最初の版画である。画面の中央の田畑から少しほど姿を現した明暗二色の鳥が徐々に輪郭を与えられ、左右へそれぞれ飛んでいきながら三次元の世界を得ている。背景はオランダの風景であり、左側を昼、右側を夜に分け、左右の風景が鏡像となる構図になっている。

『境界 ～object～』において参考にした作品には、画中画であるマグリットの『人間の条件』『人間の条件Ⅱ』と『ユークリッドのプロムナード』がある。絵の中の絵に、キャンバスで隠れた部分の風景を描くという点が同じである。『人間の条件』は、窓枠が仕切る窓越しの風景が正確にキャンバスで覆われて描かれている。『人間の条件Ⅱ』は、キャンバス上の海が外界にある海を覆い隠している。

『ユークリッドのプロムナード』でも、前の二作品と同じように窓際にイーゼルが立っていてキャンバスがセットされている。建物が並び、緑が点在しており、その中心部に配置されているキャンバスには隠れて見えない所の風景が描かれている。中心部分の風景はキャンバスに描かれた絵であると理解していても、実際の風景を見ているような錯覚が起こるのがおもしろい。

3. 表現結果

今回の制作ではテーマを「境界」とし、屋内や屋外の風景、あるいは人物が入っていない作品と入っている作品、素材の違う作品とそれぞれ特徴のある作品を制作してきたが、展示してみると一つの不思議な空間を表現することができた。それぞれの作品の特徴を生かした不思議な空間を作り上げるために、作品の高さを少しずつずらして展示した。さら

にブース全体で現実と絵の中の世界の境界を表せるように、二つ目の壁には、『境界 ～object～』の画面の右上に出てきた時計を実際に飾ることにした。作品の持つ印象等を壊すことのないように高めに配置した。(図5)

4. 美術教育におけるこの教材の意義

今回「境界」をテーマに二領域で制作を進めてきて、一つのテーマでも見方や素材を変えることによって、様々な作品が生まれるということ、日常生活にはモチーフとなりうるものがあらゆるところに含まれているということが改めてわかった。

絵画において「境界」というテーマは、日常生活で見慣れているもの等を見つめ直しながら想像力も働かせることができるような教材になると考える。実際に見た風景を描く場合は、風景の中から「境界」を見つけ出し、「境界」とする部分が画面上で浮き出てくるように色彩を自分なりに変えて表現したり、明暗や形を強調したり、風景に新たに自分で境界となるものを描き加えたりして表現することが可能である。身の回りにある物をモチーフとする場合、それを人工と自然の境界等に見立てて画面上で構成を考えて表現することができる。その他に、自分の心の明暗の境界や現実世界と空想の世界の境界等、実際に存在するものを基に描くのではなく想像したものを形にして描き表すということもできる。素材においては、水彩絵の具やポスターカラー、ペン等、それぞれの作品に合ったものを使うことができるようにすることも考える必要がある。

項目3で述べたような「境界」と同じようなテーマで制作した作家の作品を基に、鑑賞の時間を取り入れることも重要である。多くの色を使って風景の中の境を表している作品や、色をあまり使わなくても明暗を強調して表現している作品、想像力を発揮している作品等、生徒の制作活動の幅が広がるような例を示していかなければならない。多くの例を見せすぎると逆に表現の幅が狭くなることもあるので、タイミングを計りながら鑑賞の時間を取り入れるように心がける。鑑賞では、有名な作家の作品のみではなく、他の生徒の作品等身近な人の作品を見せることで制作意欲を強めることもできる。

中学校美術の学習指導要領で第一学年には「対象を深く観察する力、感性や想像力を高め、豊かに発想し構想する能力や基礎的技能を身に付け、多様な表現方法や造形要素に関心をもち、創意工夫し美しく表現する能力を育てる」とあり、第二、三学年には「対象を深く見つめる力、感性や想像力を一層高め、独創的・総合的な見方や考え方を培い、豊かに発想し構想する能力や自分の表現方法を創意工夫し創造的に表現する能力を伸ばす」とある。「境界」というテーマで制作をするにあたって、特にこの目標を達成することができると思う。

従来の美術の授業では、同じテーマを与えられて全員が同じ表現方法で活動することがほとんどであったが、これからは、美術の授業数が減っていく中で、習得しなければならない基本的な技術や知識を学ばせながら表現方法を選択することができる授業も取り入れていく必要がでてくると考えられる。そして今回、作家の作品を参考にしながら自分の制作の個性を考えていくにあたって、独自の世界を一から作り上げようとするだけでなく、資料を見たり実際に美術館に足を運んで作品を見て感銘を受けたりし、その作風を形を変えて自分の作品に取り入れようとしながら自分の作品を作り上げることの楽しさも実感することができた。

ここで実際に自分が感じたことは、美術の鑑賞の授業にも繋がる。個性のある作品を追

求していくと視野が狭くなりがちだが、制作活動の前や途中、あるいは最後にタイミングよく鑑賞の時間を導入していくことによって、新たな発見やひらめき、イメージが広がり、制作活動をさらに有意義なものにすることができる。教科書や資料集にある有名な作家の作品をじっくり見てみるだけでも、自分の好きな作品を見つけたり、興味・関心が膨らんだりすることもある。今回の制作を通してわかったように、これから学校で授業をしていく中で、常に自分も新しいことを発見したり感じたりしながら、あるいは教える前に実際に体験しながら活動の楽しさを伝えていきたいと考えている。

参考文献

- ・『マグリット展 RENE MAGRITTE』 中日新聞社 2002年
- ・横倉れい 『現代美術の巨匠 マグリット』 美術出版社 1987年
- ・大下 敦 『MAGRITTE』 美術出版社 1987年
- ・安江良介 『岩波 世界の巨匠 マグリット』 岩波書店 1996年
- ・増成隆士 『思考の死角を視る』 劉草書房
- ・安田恭子 『ハウステンボス・コレクション M.C.エッシャー』 瞬報社写真印刷 2002年

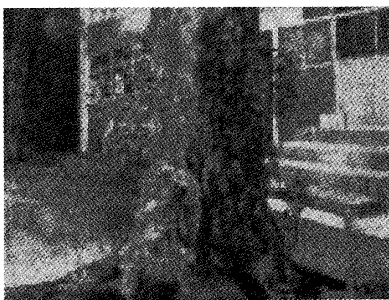


図1 「境界～昼と夜～」



図3 「境界～object～」

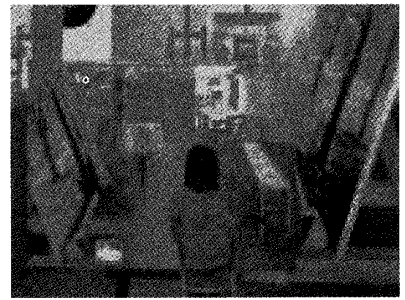


図2 「境界～image～」

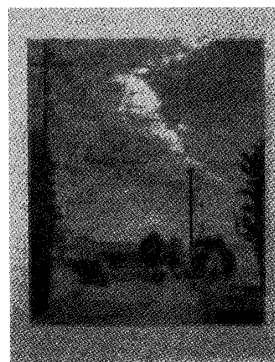


図4 「境界～遠近～」

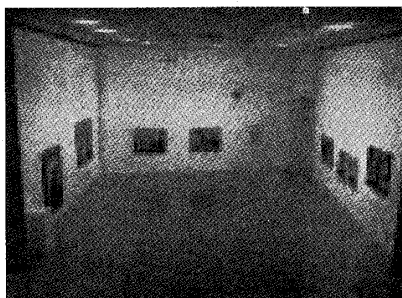


図5 展示風景

Ⅲ 料理をモチーフとした絵画作品について

1. テーマについて

このテーマは家族と料理である。自分自身が家族のために食事を作っていたという経験から、食事や食事の時間について興味を持った。食事と人は深く繋がっており、食事の時間というのはコミュニケーションの場としても重要な意味を持っている。家族との食事の時間は大切な時間であり、家族と囲む食卓には、家族の「かたち」や家族のアイデンティティーが現れると考えている。

また、作品の鑑賞者にもそれぞれの家族の「かたち」が存在しているだろうと考え、鑑賞者の記憶や感覚を引き出すことができれば、「私のうちの料理」を通して鑑賞者にも家族の「かたち」や食事の時間について考える機会になると思われる。

2. 制作のプロセスとモチーフについて

(1) 制作のプロセスについて

この作品は、料理の写真を撮り、その写真の映像を再構成しキャンバス上に精密に再現しようとしたものである。まず料理を写真に撮る。この時点でキャンバスに拡大したときの構図も考えながら撮影する。次にしっかり構図を決め、作品化しようとする写真をキャンバスF100サイズの比率(1640:1300)にトリミングする。写真の中心部から外側に向かって碁盤の目状の線をひき、キャンバスにも同じように升目をひいて同じ位置の写真の部分を描き込んでいく。鉛筆でおおまかな下書きをした後、下地となる色を塗り、少しずつ細かい部分や全体の色の調子を整えながら進めていく。最後に食器の形のバランスやグラデーションの調整をし、輪郭線をいれるなどして完成する。(図1~4)

(2) モチーフについて

6点の作品のモチーフはそれぞれ、「肉だんご」(図5)、「カレーライス」(図6)、「ロールキャベツ」(図7)、「アップルパイ」(図8)、「おでん」(図9)、「茶碗蒸し」(図10)である。

「肉だんご」、「カレーライス」、「ロールキャベツ」、「茶碗蒸し」は私が家族に作っていた料理の中から選んだものだ。その中でも特に「カレーライス」と「ロールキャベツ」には不可視な人の存在を感じるようなモチーフを取り入れるために、食べかけの写真や、フォークを添えた写真を選んだ。また、「茶碗蒸し」も同じような理由から、私の家族の人数分の茶碗が画面におさまるような構図にした。

そのほかのモチーフについても、それぞれ選んだ理由や私自身の思い出などが存在していて、決して無作為に写真をえらんだのではないことを記述しておきたい。

3. 参考作家・参考作品

制作するにあたって私はスーパー・リアリズムの作品を参考にした。

スーパー・リアリズム(またはフォト・リアリズムと呼ばれる)とは写真を、言い換えれば写真映像としての現実を主題とする一種のリアリズム絵画である。1960年代中頃から1970年代にかけて、主にアメリカで写真をもとにして絵を描く画家たちが現れた。スーパー・リアリズムの特徴は、まるで大きな写真を見ている錯覚に陥りそうなほど、カメラの表現

力そのままを利用しているという点である。スーパー・リアリスト達は作品化しようとする写真をプロジェクターで直接画面に拡大し、映像をなぞっていくという方法や、写真とキャンバスに升目をひき、その線を基準に写真の映像をキャンバスに拡大していくという方法を用いて、写真のイメージを模写する。スーパー・リアリスト達は書く主題そのものよりもむしろ、カメラを通した映像の奥行きの高さやその平面性を再現することに関心を向けていた。つまり、彼らは写真以上に写真的な効果を、人間の眼と手と感覚を使って全てに焦点を合わせたり、ぼかしたりしながら、自在にキャンバスの上に絵画として結実させたと言える。代表的な作家としては、マルコム・モーリー、リチャード・エステス、チャック・クロースなどがある。これらの作家の中でも私は特にチャック・クロースに興味をもった。

チャック・クロースの作品の特徴は2メートルを超す巨大な肖像画であるというところである。彼の作品は精緻極まる筆とエアブラシによる滑らかな濃淡で構成され、巨大でフォーカスが非常にシャープな写真のようである。髭、毛穴一つ一つまで描かれている彼の作品はまさにカメラでは写し込めることのできない部分までも書き足した、写真の表現を借りながらも写真をしのぐ絵だと言えるだろう。一方で、写真で焦点の合っていない部分も忠実に再現されているという面もある。顔の中心部分は焦点が合っているように克明に描かれているのにその周辺はぼかしてあるため、より一層写真に近いイメージを受ける。また、彼は元になる写真をシアン（青）、マゼンダ（赤）、イエロー（黄）の3色に分解し、印刷のようにそれを1色ずつ重ねて描くという手法を用いている。これは他のフォト・リアリストたちには見られない表現方法で、クロースが写真的な表現の構造について、より深い興味を持っていたことがうかがえる。そのほかにも写真印刷の網点を極端に粗くしたような格子単位を描写し、それを指で行うフィンガー・プリントの肖像を制作しており、具象性と観念性のバランスを見せている。

4. 表現結果

クローズアップした料理の巨大な絵は大きなインパクトがあった。日頃見慣れているはずの日常的なものを、クローズアップするという非日常的な見方が新鮮だったのかもしれない。非日常的な視点から家族や大切な人たちと食事をするという、日常的な幸せのイメージに回帰する作品ではないかと思う。また、一枚目の作品（モチーフ、肉だんご）から制作していった順に見ていくと、ポップな表現から重厚な表現への変化を感じた。より精密に、細部まで描こうという姿勢が変化の原因だと思われる。（図11～12）

5. 美術教育におけるこの教材の意義

この作品は日常的なものの中からモチーフを選び、それをいつもと違った見方、つまり、大きくクローズアップして精密に描いているのが特徴である。クローズアップして描くということを通して普段見ない、または見ようとしなかった部分を観察して表現することにつながる。

観察して描くことは絵画表現の基本的な活動である。絵画の表現では、その出発点ともなる外界の事象を、いかに視覚でとらえるか、どのような視点でとらえるかということが重要である。視覚によってとらえる、つまり見るということは、同時に感じる、考えること、知ることという幅広い観察を促すものである。自分の目でよく見て、たしかめる

習慣を子どもの時期から身につけることは、自発的・主体的に創作する態度を養うことができると考えられる。

私の絵画作品のような写実的な表現や再現的な表現だけが「よく見て描く」ということではないが、子供たちにとって対象を観察・認知し、それを視覚的・造形的に表現するという経験は重要な意味を持っている。観察して描くという表現方法で培われた力は生活画（記憶画）や想像画の力へと広がる可能性をも秘めているからである。

人は見たことがないものを描くことはできない。たとえ描いたものが空想の中の事象であっても、それは記憶を組み合わせた変形させたものであり、現実の世界で見たイメージなしには描くことができないものである。子どもたちに観察する力を身につけさせることは、先に述べたような生活画・想像画への広がりをも促すだけでなく、普段の生活の中でも物事を認識する力や自分で選択する力を培うという点で重要であるといえる。主体的に観察し、認識していくという力は、これからますます過剰になっていくと予想される情報化社会の中で、自分に必要なものを選択し、悪弊にまどわされないためにも必要な能力になっていくといわざるをえない。

参考文献

- ・佐々木健次郎 「アメリカ絵画の本質」文芸春秋
- ・小久保彰 「アメリカの現代写真」筑摩書房

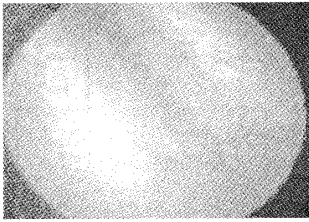


図1



図2



図3



図4



図5 「肉だんご」



図6 「カレーライス」

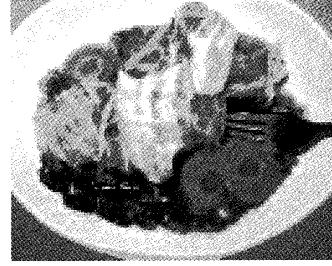


図7 「ロールキャベツ」



図8 「アップルパイ」

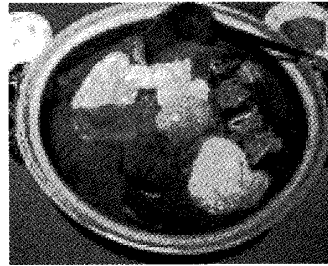


図9 「おでん」

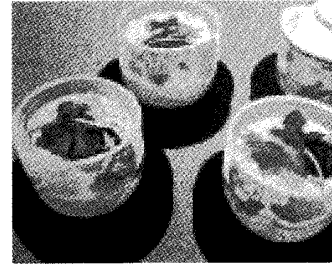


図10 「茶碗蒸し」

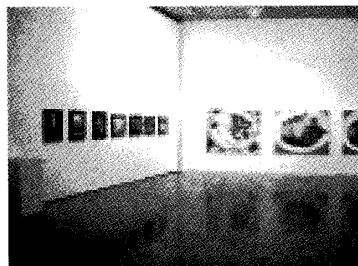


図11

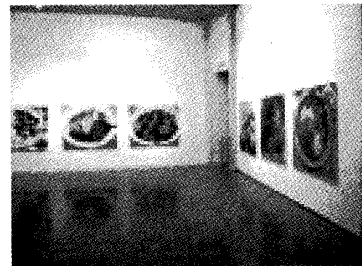


図12

Ⅳ 色彩のイメージと表現

1. テーマについて

テーマは色彩であり、『色の表現』として特にその連想性に着目した。色彩自体は固有の意味を付与されておらず、自由な組み合わせを可能とするが、ある一定のイメージを連想させる。その組み合わせの中から見る側にイメージを彷彿させ、連想したイメージを捉えたい。そこで、色とりどりの色彩を並置した色だけで形成された世界をつくり、見る側に色のイメージを彷彿させ、そこに広がる色彩の世界を味わってほしいと考えている。

その表現には万華鏡のイメージをとりあげた。万華鏡を覗くと、一瞬で変化するがさまざまな色や形の世界が広がる。そして、鏡面であるためにその世界は永遠と続く。そのような覗き込んだ中に一瞬だけ見える色や形を表現したいと考え、着色したスライムの透明感ある色彩と流動的フォルムの世界を白い箱の中につくりたいと思った。

スライムは、それ自体が半流動的で形状を自由に变化させることができ、その変化も意図しないものへと変わっていく。そのため、具体的な形を形成することが難しい。そのため、着色したスライムを平面に置くと抽象的フォルムの色のかたまりとなる。何色か並置し色を組み合わせても、色彩が抽象的フォルムであるためにそのまとまりは意味を付与されず、その連想を見る人固有のものにすることができると考えている。また、スライムは自由な着色が可能であり、その透明な色と不透明な色のコントラストによってより明快な色彩感覚を提示できる。作品では、スライムで作った色面を底に、鏡面シールを貼った部分を側面にして色が反射する箱をいくつかつくっている。その色彩とフォルムから、見る人にさまざまな連想を抱くことができるようにしたいと考えた。(図1、2、3)

また、平面だけでなく球体の中で広がる色の世界をつくりたいと考え、プラスチックのボールの中にスライムを入れた「カラー・ボール」(図4)をつくった。ボールを覗きながら球体の中で永遠と広がる奥深い色の重なりを感じて欲しい。

さらに、ガラスの中にスライムを入れた「イン・ザ・グラス」(図5)を展示した。ガラスの中に入っているスライムは見る人が自由に触ることができ、手に取ったスライムを別のガラスに入れてもらうようにした。触ることでどんな素材を使っているのかを提示するとともに、見る人自身がガラスの中に新しい色層をつくることで、作品に参加し、見る人にも色をつくることの感動を味わって欲しいと考えた。

また、箱は大きさの異なるものが11個で一組となる。箱の大きさは、最大でも90cm×60cm×75cmで、人が覗き込んですべてが視界に入る程度の範囲にとどめ、高さもテーブルと同じくらいの高さにした。偶発的な色彩の流れが作るヴェール状の皮膜の重なりは、深い幻想の空間体験を見る側にもたらし、空間体験の中でも、覗き込むという手法を用いることで万華鏡のように自分だけが見える色の世界と対話して欲しい。そして、11個の箱すべてを立体的に組み合わせると120cm×120cm×120cmのキューブ(図6)になり、平面で組み合わせると1500cm×1800cmの長方形に、キューブ2つ分の箱を平面で組み合わせると3600cm×1800cmの長方形となる。このようにしたのは、それぞれが元は一つであることを表したかったからである。一つであったものがばらばらになる。逆に、組み合わせると一つになる。それは一つの立体であったり、一つの絵画であったりする。一つの地球儀と世界地図のように考えた。卒業制作展では、これら2組のキューブをさまざまな形が形成されるようアトランダムに配置した。

2. 制作のプロセスについて

(1) 箱

箱は、3層になっている。白く塗った箱の上にスライムを入れた色のガラス板を置き、その上から内側に鏡面シールを貼り、外側を白く塗った輪のような箱を設置した。

(2) 色ガラス

色ガラスも三層になっており、ガラスの四方の端にアクリル棒を接着し、底の浅い水槽

のようなものを作ってから、その中にスライムを入れ、その上からガラスで密封する形になっている。

3. 参考作家・参考作品

卒業研究において、参考とした作家やその作品は、蜷川実花、根岸芳郎、カラー・フィールド・ペインティングの作家ヘレン・フランケンサーラーで、さらに、私の作品と近い作家として大巻伸嗣について述べていく。私はここであげる作家やその作品に少なからず影響を受け、テーマを考える上での参考とした。

蜷川実花は、写真家であるが、その作品の鮮やかさ、幻想性に惹かれ、彼女の色の用い方は私の作品の根源と言える。

根岸芳郎は、彼の作品の透明感ある色彩と抽象的フォルムが私の作品と近いと感じた。彼はステイニングというキャンバスにアクリル絵の具を染み込ませる手法を用い、独特の‘にじみ’や‘ぼかし’を現出させている。私は、根岸自身が色彩を重視していることから注目したが、彼の作品は画面の中で様々な色が様々な形で混じり合い、それらが見る側を主体として連想を起こさせる。また、根岸は色をつくるプロセスを大切にしているが、私も色彩が混ざり合うことで起こる感情に関心があり、根岸について調べることで色彩を重視し、その空間が受け手に与える印象を重視していきたいと考え始めた。

根岸芳郎を調べた後その作風に近い抽象表現主義について、特に抽象表現主義の中でもステイニングの技法を用い、絵画として確立させてきたヘレン・フランケンサーラーを中心に調べていった。ヘレン・フランケンサーラーは、絵画としてのイリュージョン性を考えるにおいて大変参考となった。観者が作品を見てその中に引き込まれ、その世界から連想という情景を抱くことに気付かされた。

大巻伸嗣の「Opened Eyes-Closed Eyes」シリーズは、アクリル絵の具をガラス板にはさみ込んだ作品である。外見は平面だが、その作り方は彫刻的で、まずガラス板の上に注射器でアクリル絵の具を球状に盛る。その中に同じく注射器でさまざまな色の絵の具を注入すると、色の内核をもつ小さな球状の物体ができあがる。それを二枚のガラス板ではさみ、ゆっくりと押しつぶしていく。内に包まれていた色は、今度は外へ展開し意外な紋様を描き出し絵の具が押し拡がっていく様は、まるで小宇宙の爆発を見るようだとされている。

4. 表現結果

美術館の一つのブースを使って、7m×7mもの広いスペースに自分の作品を展示できるということは大変贅沢なことだと思う。そのスペースを最大限利用した作品展示にしたいと思った。(図8)

卒業制作展では、多くの方に見ていただき、さまざまな感想をいただいた。なかでも、スライムが徐々に混じり合っていくことから、「fusion(融合)とconfusion(混沌)」のようだというご感想が印象深かった。一つ一つの箱は一つの国であり、それぞれ他にはない固有の色を持っている。箱の中を覗くとその中でも色がひしめき合い、ゆっくりと混ざり合おうとしている。その様子は、人々や文化が融合する姿であると同時に、それが混沌をも意味するよう感じると言われた。また、箱の内部が鏡面であることは、それぞれの動きをじっと見つめる目であり、自分自身の姿を映し出すこと鏡でもあると言う。箱を組み合

わせるとキューブになることも、それが一つの地球を表しているように思う。このご感想をもとに、今後は、色と関連させながら「fusion(融合)とconfusion(混沌)」を考えていきたい。今まで、自分自身の表現を社会的なものに関係付けて考えたことがなかったため、嬉しいご感想をいただくことができた。

また、今回は色彩とフォルムからの連想を重視した作品であるが、それに関する感想も多くいただいた。色のイメージから「宇宙のようだ」「海みたい」「モネの睡蓮みたい」といったことや、鏡面の反射により「ハートができています」「クローバーだ」といった形の連想を抱いてもらうことができた。人がどのような色からどんなイメージを抱くのか、形からの連想の相違など、それらはある程度分類され、年齢、男女などの違いはあるが一般的に近いものとされている。そしてそれらが、視覚言語として機能することで視覚表現が成立する。このような造形心理をもとに、人の心理と造形表現の関連を今後も学んでいきたい。

5. 美術教育におけるこの教材の意義

ここでは、教材としてスライムを利用した色彩学習について考えていきたい。子どもたちは生活体験などから色彩を学び、それぞれの色のイメージを持っている。ポスターデザインなど、そうした色のイメージを利用して表現したいことを表現できるようになることも美術教育において重要なことである。そこで、イメージを色で表現できるような学習について考えていきたい。

色づくりは美術教育において重要な要素であり、つくりたい色をつくることができるようになることで子どもたちの表現の幅を大いに広げることができる。ここでは、小学校図画工作における着色したスライムを使った混色の学習を提案する。

スライムは、固体でもあり液体でもある。そのため、固体として握ったり触ったりできるとともに、液体のように別々のスライムを一緒にして混ぜることもでき、自由な着色も容易にできる。また、着色したスライムは、絵の具と同様の混色が可能である。さらに、その独特な触感によって子どもたちが楽しみながら学習活動を行うことができる。

この学習では、そのようなスライムの特性を生かした学習にしたい。まず、スライムを基本の12色に着色し、それを一定量子どもたちに与える。子どもたちは何色かのスライムを混ぜながら、混色における色の選び方や分量を、粘土遊びのように手で触りながら学習することができる。スライムの分量は、手で自由に調整でき、絵の具の分量を筆で調節するよりも容易である。ここでは、実際に絵を描くときのような少量の色づくりと実践ではなく、どの色とどの色を混ぜればどのような色ができ、それはどのぐらいの分量でできるかといった知識を養うものである。そのため、スライムという素材の点も考慮し、小学校低学年での学習が望ましい。子どもたちはスライムを使って遊ぶ色づくりの活動を通して、混色の学習を行うことができる。

さらに、子どもたちがつくった色のスライムは、表現の場において利用する。色のスライムで子どもたちの表したいものを表現していくような学習活動としたい。容易にできるものとして、卒業制作で用いたような球体のプラスチックケースに好きな色のスライムを何色か入れ、できたカラー・ボールからイメージする題名をつける。子どもたちは、スライムを入れる段階で、あるイメージを持ちながら作っていく場合もあれば、好きな色を入れていくうちにそのボールからさまざまなものをイメージしていく場合もある。ここでは、

小学校低学年という設定からイメージを色で表現するよりも、表現した色から受けるイメージとして題名をつけていく。

この学習を通して、子どもたちの色の認識がより容易で体験的となればよいと考えている。欲しい色をつくることができるとともに、それを表現のなかで思うように使うことができるようになれば、今後の学習がより一層楽しいものとなるのではないかと考える。

参考文献

- ・滝本孝雄・藤沢登志子「入門色彩心理学」大日本図書 1977年
- ・藤沢英昭・小笠原登志子「造形とイメージの心理」大日本図書 1979年



図 1



図 2

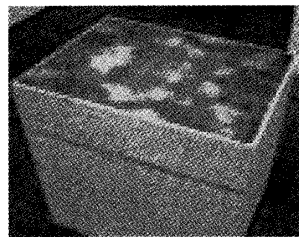


図 3



図 4

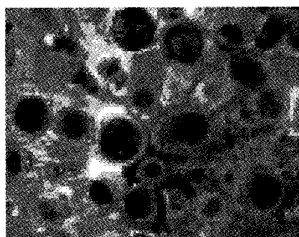


図 5

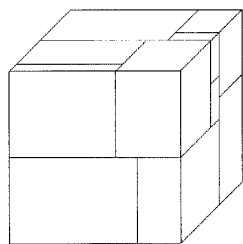


図 6



図 7

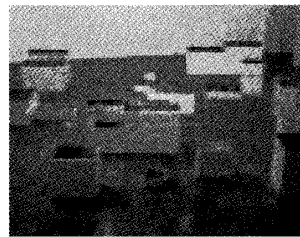


図 8