

中学校の絵画学習における 模倣と創造に関する考察

足立 直之*・福田 隆真

A Study on the Imitating and Creating of Learning Paintings
in Secondary School

Naoyuki ADACHI* and Takamasa FUKUDA

キーワード：絵画学習、模倣、創造

目次

はじめに

1 感じ取る眼と読み取る眼

(1) 美しさを感じ取る眼

(2) よさを読み取る眼

(3) 実践事例1

2 模倣の可能性

(1) 模倣と技能

(2) 模倣と創造性

(3) 実践事例2

3 まとめ

はじめに

近年の教育課程の改訂によって、学校教育では表現力や創造力の育成が強調されてきた。総合的な学習の開設のように児童・生徒が自ら調査したり、考察したり、発表をしたりすることによって、児童・生徒の主体性や自主性を育むことを目的としているのもその現れである。こうした状況に対して、美術教育は従前から「表現力」や「鑑賞力」を育成し、個性の伸長をはかってきた。むしろ、これらの能力の伸長のための具体的な方法論を軽視してきたともいえる。創造性や表現力は児童・生徒の個人に委ねる部分はあるが、それらの能力を伸長するためには、具体的な方法と手だてが必要である。それは、基礎的内容を教え込むという、つめ込みの教育としてではなく、個々人の能力育成のための手段として、具体的方法論を設定するものである。

*秋芳町立秋芳南中学校

このような観点から、本稿では中学校における絵画分野の学習を事例として、創造力や表現力の育成の手段のひとつとなる模倣をとり上げて、その効用について具体的に述べるものである。題材としては「自画像」と「風景画」をとり上げ、生徒の表現力の育成のために参考作品を提示し、その表現技法等についてヒントとなるような設定を行った。模倣を単に目的とするのではなく、個性的な表現のための手だてとして位置づけ、具体的に考察を行った。

1 感じ取る眼と読み取る眼

模倣という行為をする際に最も重要となるのが、眼である。どれだけ模倣したい対象に近づくか、まずそれを見極める眼をもっていなければいけない。しかしその眼にもさまざまな可能性がある。それは感覚や思考と大きな関わりをもつ。ここでは、感じ取る眼と読み取る眼という二つの視覚による作用について、特に感じ取る眼では、美しいと感じる感覚について、読み取る眼では、よさをとらえる思考について述べてみたい。

(1) 美しさを感じ取る眼

多かれ少なかれ、美しいと感じる眼と心は誰もが持っている。美しいと感じたり、思ったりする価値基準に基づいて、美術作品や対象物に対して個人個人が判断し、受容し、美しさをとらえている。ただし、中学校の美術科において大切なことは、どれだけ多くの価値に触れ、幅広く物を見る眼を養えるかということになるであろう。言い換えれば、美しいものを美しいと思え、感じられる眼を育てることこそ、美術を表現し、鑑賞する上で最も基本になるということである。

では、実際に美しさを見る眼を育てるにはどのようにすべきか。まずは体験に基づき、それまで築かれた価値観を再構築させることが重要となろう。これは我々が、普段から誰もが行なっていることでもある。例えば、美しい夕日を見て美しいと思えるのは、以前に実際に夕日を見ていたからであり、それが美しいものだと教えられ、ひとつの価値基準として既に美しいものだという固定化されている眼を持っているからである。それ故に、似たような夕日を見たときに、美しさという価値観とつながりを持ち、美しいと感じるのである。このように、美しさを感じるには、自己体験に基づき、その体験にいかに関わることができるといえる能力になってくると考える。ただ、夕日という風景に対して常に同じような美しさを感じられるかといえば、個人個人で異なってくる。いかに持っている価値観との共通性・類似性がもてるかということになる。これは感覚による情報の処理能力ともいえるが、体験の再生、追体験という行為を繰り返して、幅広い応用の効く価値として形成されていくことが望ましい。この基準さえしっかりしていれば、それ以上の美しさに触れたときの感動も大きなものとなり、基準自体もより高次元のものへと変化する。

この体験に基づき、築かれた価値観を再構築させるには、様々な価値に触れさせ、美しいという感覚を持たせ続け、気付かせることを繰り返すことで、美しさを感じる眼を養っていくようにしなければならない。言うならば、感覚を研くことで価値観を再生する能力は養え、美しさを感じ取れるようになるのである。何より、まずは美しいものを美しいと感じる眼を持つておくことが第一であると考えられる。(注1)

(2) よさを読み取る眼

美しさおよびよさの違いは、美しさについては、体験によってつくられた価値に基づいた個々の追体験との比較、あるいは再生により生じる心的な感覚であるのに対し、よさは、既に価値として存在している芸術性への共感、あるいは芸術的な価値に基づいた個人内での認識であると考えられる。つまり、個人的な感覚によるところの美しさに対して、よさは、極めて普遍的なものであるということが言える。

絵画の美しさには、共通性や条件がある。それは、絵画が芸術として位置付けられてから長い歴史の上に見いだされてきたものである。それは単に美しいという言葉だけでなく、芸術的にすぐれた価値が存在することを意味する。その部分は、美しいと感じる個人的な感覚というよりも、多くの人に共通した美しさを感じさせるものである。

例えば、レオナルド＝ダ＝ビンチの作品は、生徒にとってはほとんどがその写実性に対して美しさを感じる。しかし、それは写実性という前に述べた自己体験の再構築からくる美しさである。その構成力や遠近法の存在や価値についてはなかなか読み取れないところがある。構成の美しさには理由があり、具体的には『岩窟の聖母』であれば安定した三角形の構図と背景に見える空気遠近法と手前の陰影法の対比、『最後の晩餐』であれば宗教的な背景を持ったテーマや、そのテーマにあうような線遠近法による構成といったように、実際に知識や方法に基づいた見方を理解しておかなければ気付けない部分なのである。このように、絵画には風景画や人物画、宗教画など様々な様式やテーマがあるからこそ知っておかなければならないことも多い。しかし、このことは裏を返せば知っておけば深く、あるいは広く美しさを読み取ることができるのである。

中学校においては理解する能力も高まり、同時に理解することの楽しさも味わえるようになることから、一般的に美しいとされている文化財、美術作品についてできるだけ多くの価値に触れ、理解できるようにさせておきたい。そのためにもまずよさを見いだすことができ、さらに理解できる力を身に付けさせることが重要である。

(3) 実践事例1 ～自画像(ゴッホとシーレの美しさおよびよさに触れよう)～

① 題材の流れとねらい

本題材は3年生で行なった自画像を鉛筆で表現するというものである。自画像という単元は、生徒たちにとっては最も苦手とするところである。その理由は、「似ていないから」、「恥ずかしいから」といったものが大半であるが、実際にはその部分さえ克服できれば最も興味のある、集中して取り組める課題ともなり得る。それは、自分の顔の表情の豊かさを最も知っているからではないだろうか。そういった意味でも自分のどのような顔を表現するかは生徒によって多様になる。そこで、いかに自画像というものへの固定観念を崩すかということになるが、本授業は、その導入であり、動機づけにあたる。特にここでは似ていることよりも自分というものをいかに表現するかということを重視し、ゴッホとシーレという二人の画家の比較鑑賞をさせた。その際の視点として、三点ほどあげた。

1. ゴッホとシーレはどのような人物か。
2. ゴッホとシーレの自画像がどのように変化しているか。
3. ゴッホとシーレの表現の仕方のどちらに共感するか。

まず、1については、様々な作品紹介とその時々の画家の生き方が紹介されていることから画家の性格や個性というものを感じ取らせ、人物像を明確化させたかった。それは、今から自分で自分を表現する上で自分らしさが最も大切になるということを理解させるためである。言い換えれば、画家自身の個性と自分自身の個性に眼を向けさせるということである。

次に、2については、二人の自画像がその時々のお持ちや感情によって大きく異なった表現になっていることに気づかせ、どのような自分に着目し、表現させるかということである。自画像が単なる似顔絵ではないということ、描かれたときの自分の様子を映し出すということに目を向けさせるということである。

最後に、3については、画家の性格や個性が反映した表現の仕方に着目させ、表現方法の可能性とその効果について理解させるためのものである。さらに、自分の感覚がどちらの画家の感覚と近いかということ、そして自分だったらどのような表現にしてみたいかを考えさせるためである。

② 本時の学習と生徒の反応 〈2時間〉

学習内容・学習活動	生徒の反応
1 題材の説明と本時の学習の把握 ○自画像とは ○ビデオの人物紹介	→ 自分の姿をありのままに描くという意見が大部分。 → ゴッホについてはほとんどの生徒が知っているが、シーレについては全く知らない。ただ、ゴッホの作品の傾向を説明できるものは少ない。
2 ビデオ鑑賞 ○鑑賞の視点 1. ゴッホとシーレはどのような人物か。 2. ゴッホとシーレの自画像がどのように変化しているか。 3. ゴッホとシーレの表現の仕方のどちらに共感するか。	→ ゴッホについては情熱的な人、シーレについてはまじめに考え込む人という捉え方をするものが多い。 → 両者ともに変化するきっかけがあり、生き方や考え方を左右するような出来事が絵を変えている。 → 半々の割合で分かれた。
3 感想文記入 ○鑑賞の視点をもとに発表しあう ○自画像について自分なりに発見したことは何か	→ (上記の通り) → 描き方を工夫することによって自分らしさがさらに表現できる。 画家にとって自画像はその時の気持ちを正直に表すものであることがわかった。

<p>4 ゴッホとシーレの比較</p> <p>○ゴッホのよさと自画像の特徴</p> <p>○シーレのよさと自画像の特徴</p> <p>5 今後の制作計画</p> <p>○自分の性格は</p> <p>○どのような表情がよいか</p> <p>○どのような表現方法にするか</p>	<p>→ 理想を求めた人物 暗い絵から明るい絵へ、そして激しい絵へ（筆使いや色の工夫） 色彩の美しさ</p> <p>→ 現実を見つめた人物 鋭い観察力と神経質な線</p> <p>→ 似ている似ていないのレベルではなく今の自分というものをありのままに表現したい。</p> <p>→ どんな自分を描こうか、テーマをはっきりさせたい。 線や陰影の付け方に工夫したい。 などの意見があった。</p>
---	--

※ 鑑賞で使用したビデオ
NHKビデオ教材 作家シリーズ
～創造の原点～ 『6 魂の自画像 ゴッホ・シーレ』

3年 美術科プリント ～ゴッホとシーレ～ 氏名 ()

ヴィンセント・ヴァン・ゴッホ

- ビデオにてでくる作品（★は、特に有名な作品）
- ★「自画像」・「ヌエネンの教会を出る人びと」・「落ち葉を拾う農婦」
 - ・「石炭袋を運ぶ女たち」★「晩鐘」（ミレー）・「馬鈴薯（potato）を食べる人びと」
 - ★「タンギー嬢さん」・「灰色のフェルト帽をかぶった自画像」
 - ・「蘭架の前の自画像」★「アルルのはね織」・「ラ・クールルの収穫風景」
 - ★「ひまわり」★「種まく人」（ミレー）・「アルルの女」★「ミリエ少尉」
 - ★「アルルの寝室」★「耳を切った自画像」★「糸糸と星の道」
 - ・「変畑、刈り入れる人」★「オーヴェールの教会」
 - ★「鳥（あひ）の群れ飛ぶ変畑」★「自画像」

エゴン・シーレ

- ビデオにてでくる作品（★は、特に有名な作品）
- ・「黒い車のある自画像」★「自画像」・「バレットを持つ自画像」
 - ・「自画像」・「左手に髪をあてて下る女」
 - ・「からみ合って横たわる二人の女」★「自画像」
 - ★「ノイレングバッハの画家の寝室」・「赤いブラウスのヴァリ」
 - ・「自画像（獄中）」★「死と乙女」・「エディット・シーレの肖像」
 - ★「家族（うすくまるカップル）」★「ひまわり」

- 鑑賞の視点
- ① ゴッホ、シーレとはどのような人物か？
 - ② ゴッホ、シーレの作品がどのように変化しているか？
 - ③ ゴッホ、シーレの用いた色彩とモチーフ (motif) にどのような意味がこめられているか？

1 最も印象に残った作品は？

作者	作品名
----	-----

2 ゴッホについて

① ゴッホはどのような人物であったか。

② ゴッホの作品はどのように変わったか。

時期	作品やゴッホの様子	モチーフや色彩など
初期		
中期 アルル		
後期 オーヴェール		

2 シーレについて

① シーレはどのような人物であったか。

② シーレの作品はどのように変わったか。

時期	作品やシーレの様子	モチーフや色彩など
前期		
中期 投獄		
後期 家族との生活		

4 自分の描く自画像をどんな作品にしたいか。

〈学習プリント〉

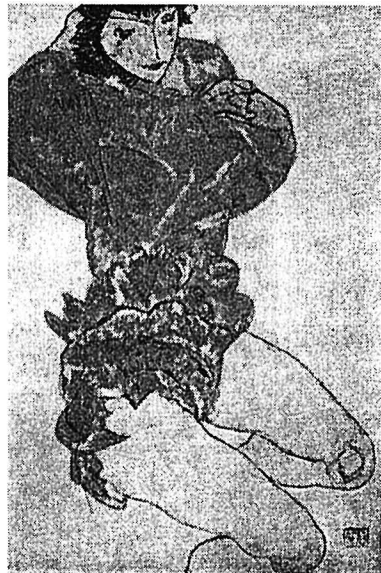
③ 考察

本授業を通して、生徒たちにとって自画像のイメージが多少変化したように感じた。それはゴッホとシーレという二人の画家の自画像の意味をそれぞれの生徒が感じ取り、理解できたからであろう。中でもビデオ鑑賞後の生徒の感想文の中には、次のような文章が見られた。

今まで人の顔を描くのがとてもいやでした。それは描きたいと思う顔になかなかならないからでした。でもゴッホやシーレの絵を見て、その人なりの描き方でいいんだ、ということに気づきました。今日のビデオの中で私は特にゴッホの絵が好きでした。たぶん、ゴッホのまっすぐに生きている姿がストレートに絵にあらわれているからだと思います。ゴッホの情熱はその絵の具の使い方にもあらわれ、・・・中略・・・これから自画像を描いていくうえでとても参考になりました。私もゴッホやシーレのような素直な今の自分を表現してみたいと思います。



↑ゴッホ「自画像」



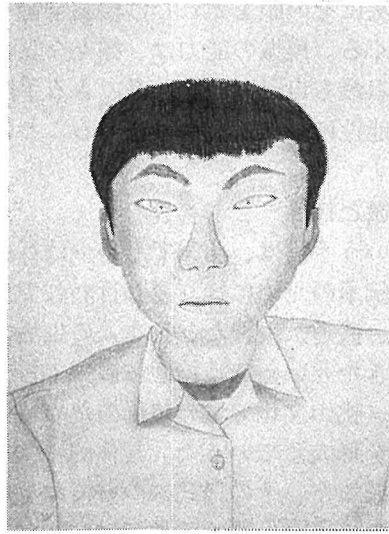
↑シーレ「黄色の女」

その反面ビデオの構成上、劇的な生き方をした画家であったため、「ゴッホの自殺は許せない」「シーレは考え方が暗い」など、その生き方に対する考えから作家論を追求するもの、あるいは、「やっぱり自画像は難しい」といった難しさに気づいた生徒もいた。ただ、この授業でのねらいである、ゴッホとシーレの人物像をとらえるという意味では、お互いに意見を交換し合うことができ、考えを深めることができた。また、表現の仕方については、それぞれの表現方法のよさをほとんどの者がとらえることができていた。

実際に仕上がった作品については、生徒の中に、ゴッホやシーレを意識する者がいたことに驚かされた。模倣とまではいかないが自分で自然と画家からよさを感じ取り、自己の制作に結びつけていったのである。この授業をとおして、模倣の原点としての美しさを感じ取り、よさを読み取る眼の重要さと必要性を改めて感じた。



〈生徒作品1〉



〈生徒作品2〉



〈生徒作品3〉

2 模倣の可能性

美しさを感じ取るにも、よさを読み取るにも、視覚によってどれだけものが見て取れるかという眼の可能性によって学習の意義や効果が大きく異なってくる。より感受性の鋭い眼、幅広く美しさやよさを見て取れる眼を持つことこそ模倣への能力につながってくるものとする。それは、模倣が、そっくりそのままに再現することであることから、視覚から取り入れたものを再現ができるかどうかという問題、つまり全て視覚の能力とその情報を再生、再構築する能力になってくるということである。この感じ取る眼と読み取る眼こそが模倣の基礎となっていると言えよう。

では、次にその眼をどれだけ絵画学習で生かし、発展させていくことができるかが問題になってくる。模倣の能力は、様々な表現活動に結びつき、自分の表現したいものに近づけていける最も自己表現を助長できる手段となりうると考える。ここでは、模倣の表現活動への可能性について詳しく述べることにする。

(1) 模倣と技能

模倣という手段は、西洋でも多少は行われていたようであるが、日本の文化として古くから技の伝承のために繰り返し行われてきたことである。例えば、絵画や工芸、さらに華道や茶道、武道、慣習など日本人の生活のすべてにわたって「形からはいる」ことが重んじられてきたといえる。絵画に限って言えば、室町時代頃から盛んに描かれるようになった水墨画、桃山文化で城の装飾のために描かれるようになった大和絵などは、後に様々な様式や派を形成していった。具体的には雲谷派や狩野派、土佐派など、そしてさらに、円山派、琳派など、その様式についてはそれぞれの特色を持ちながらあらゆる可能性を見だしてきた。また、明治時代にはいると西洋絵画の影響を受けながらまた新たな様式を作っていた。(注2)しかも、日本では模倣という幅広いものではなく、模写というそっくりそのままに写すことがしばしば行われた。そして、すべては先人の作品の模写から始まり、独自の表現をしていくことを繰り返している。言い換えれば、この模写によって基礎的な技法や様式を身につけること、その中でより質の高いものを目指すことを行っているのである。それは、技能を磨くことが終生の目標であり、創造の源であったといえる。日本絵画において模倣は、技の修得だけでなく師を超え、自己を研鑽する精神的な活動でもあったということもいえよう。(図1)は、明治期の横山大観が30歳の頃、雪舟の作品を模写したものである。しかし、この時期に大観は既に多くの作品を制作しており、さらに、この模写の後に名作「無我」を生み出している。(注3)



(図1) 横山大観「四季山水図」部分 伝雪舟模写

こうした、「形からはいる」ことは、実際に明治期の学校教育でも臨画教育として実際に模写が行われていたが、日本文化における模倣の意味を考えると、まさに日本の文化様式に基づいていた絵画指導であったと考える。しかし、欧化政策が進み、近代教育の理念が主流となることにより、こうした指導法は行われなくなってしまう。(注4)ところが、基本的な技能の修得という点からすれば、効率的な手段であることに間違いはない。しかも、精神的な活動を重んじていた模倣という行為は、教育活動としても大いに役立つものと考えられる。ただ、そこに現在の学校教育ということを考慮するならば、生徒のニーズにあったものであることが重要であり、基礎的な訓練として位置づける必要がある。よって模写という臨画教育をすることは無理であるが、模倣によって自分らしい表現技能を身につけ

ていくことは、とても有効であると考ええる。

(2) 模倣と創造性

絵画は自己表現と言われ、独創的な表現がよいとされている。しかし、こうした独創性は必ずしも自分ですべてを思いつき、構築したものでなければならないということはない。ものを作るには、何かにヒントがあり、思いつき、表現に移行されるものである。そのヒントとなるものに模倣が用いられればよい。中学生にとって絵画を自己表現とするには甚だ難しい面が多い。しかし自分の求める表現に近いものを見つけ出すことは、可能であろう。これを模倣とし、自分の作品に様々な面を組み入れられれば自分の求める作品に満足のいく結果が得られると考える。言い換えれば、様々な模倣によって得られるユニットを一つの画面に組み入れ、再構成するということである。

しかし、このような寄せ集めの制作であるがために、画面上での構成上の不一致は起こりやすい。そのための指導は必要となるが、大抵は自分の趣向がはっきりしているために画面にまとまりがでてくる場合の方が多い。しかも傾向として同じ作家の作品の傾向をできるだけ模倣するようにすれば、その点については改善できる。

このように模倣をしても決して自分らしさを失うことはない。なぜなら、同じ対象物を模倣してもその形態、色彩、表現方法など様々な点に模倣のねらいを自分らしく定めることができるからである。つまり、自分の好みに応じて模倣を利用し、満足のいく制作ができるようになるのである。模倣する対象の何に視点を置くかによって様々な発展が期待できると言っても過言ではないであろう。模倣は創造を生み、創造によって模倣も意味を持つようになると考えられる。

(3) 実践事例2 ～風景画(奥行や広がり表現しよう)～

① 題材の流れと学習の様子

本題材は2年生で行なった風景画を水彩絵の具で表現するというものである。絵画表現において風景画は比較的生徒には人気がある。その理由としては、美しい風景という絵に対するイメージが持たれていること、構図や形の狂いがあまり気にならないこと、点描やうす塗り、厚塗りなどの様々な表現の仕方があることを既に知っていることなどがあげられよう。しかし、絵画自体の表現が苦手、あるいは水彩絵の具の使い方が苦手という生徒がいることも否めない。ただ、生徒のほとんどはうまく表現してみたいという欲求は持っていることから、それを実現できるような手立てを支援していくことは必要であった。

そこで、風景画に対して良いイメージを持っている生徒へはより質の高い表現ができるように、また苦手なイメージを持っている生徒には、克服できるような表現になるようにしていくために、模倣の手段を用いて次のような支援を段階的に行なった。

(ア) 課題の把握と基本的な表現技法

どのような学習でも課題に対してどれだけ意識し、取り組めるかは大きな問題である。「奥行や広がり」という課題は基本的な技法を用いれば、ある程度容易に表現で

きるものである。まず、その基本的な技法として遠近法について理解させる必要がある。遠近法にも様々な段階があるが次のような段階で指導した。

A 重なりによる遠近

生徒が最もよく理解できている遠近関係は、ものの重なりによって前後関係が表現できるということである。前にあるものが後ろのものを隠すという表現はほとんどの生徒が理解できているが、実際に表現しようとする際に、遠くのものから、あるいは中心となるものから描くために、この重なり表現に違いが生じることがある。

B 大小関係による遠近

「手前のものは大きく、奥のものは小さく見える」このことは誰もが知っていることではあるが、実際に表現するとすると、意外とその関係を見逃してしまうことが多い。特に建物や木についてはそれぞれの大きさが異なるために、この大小関係が狂ってしまうことも多くなる。ただし、ひとつ同じ大きさのものに目を向けるとその違いに気づきやすい。例えば、建物の窓ガラスや瓦の大きさ、木の葉の大きさなど、基準を設け、その大小関係を意識させることが大切である。

C 線遠近法

大小関係による遠近をより形式的にしたものがこの線遠近法であろう。建物、細い路地を描く際にこの技法を用いると容易に表現しやすい。特に消失点がひとつの場合（一点透視）は、垂直線がしっかりしていればよいが、複雑に入り組んだ日本建築、あるいは角度のある屋根の表現に多少困惑する生徒が多い。さらに、消失点が二つ（二点透視）になると、消失点が画面からはみ出ることが多く、実際に理解されていないとなかなか表現にまで結びつかない。

D 空気遠近法

「空気の層によって遠くのものほど青白くなって見える」という命題は思ったより理解されやすい。これまでの遠近関係を表す手段が、形をとらえることを対象にしていたのに対し、この空気遠近法が、色彩でとらえることにあたるからであろう。生徒は、形態より色彩の方が理解する能力が高いようである。

(イ) よい絵の条件と表現方法の追求

テーマはあくまで「奥行きと広がり」であるが、より質の高い表現をしていくためにも、よい作品から自分の価値により近づけるようなイメージを見極め、適した技法でそのよさを引き立たせなければならない。よいイメージと自分の技法が合致してこそ質の高い作品ができるといえる。

A 上手な絵とよい絵の違い

写真のような絵にあこがれるこの時期に、よさを求めることはとても難しいことであるが、表面的な技巧にだけ目を向けさせないことが大切であろう。同じ風景であっても何が描きたいか、そのテーマと作者の思いが伝わるような作品によさを見いだしてほしいものである。

B よい絵の条件

よさは、客観性を持ったより高い価値であると考え、ある程度説明できるものでなければならない。具体的には、構図、しっかりした形態、色彩の調和、絵にあった技法、安定感、アクセント、動勢（ムーブマン）などであるが、何気なく見ている

作品もこうして何がよいのか説明することで、様々な視点から制作にも生かすことができる。画面に含まれる様々な要素に目を向け、自分で目標を持ってよさを追求させるようにしたい。

C 様々な表現方法

絵の全体のイメージは大切である。絵は部分ではなく全体の持つ雰囲気重要である。どのような方向で仕上げていくかは、すべて表現方法で決まるであろう。点描、色面の対比、同系色によってまとめられた作品、光と影の対比、うす塗りと厚塗りの対比など具体的な作品を例に決めさせたい。自分らしい表現をするという意識を持たせるためにも、表現方法については十分配慮する必要がある。

② 考察

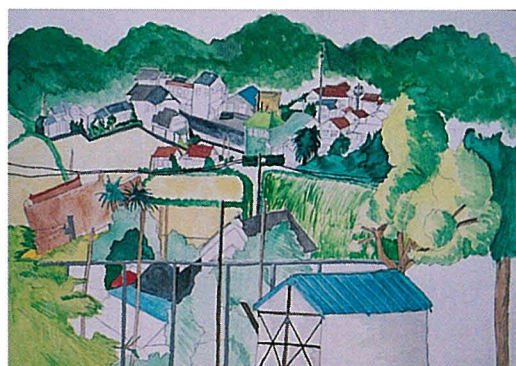
この風景画においては様々な作品を資料として用いた。名画と呼ばれる作品を見せたり、あるいは、生徒が描く場所を実際に筆者自身描いてみたりもした。しかし、何人かの生徒は、参考にすることができたが、実際の反応はあまりいいとはいえなかった。表現技能の差が生徒たちに受け入れられない部分が大きかったものと考え。そこで、これまで集めてきた生徒作品の中でも優れたものについて提示したところ、生徒たちは進んで取り入れることができた。表現する技能は大変難しい。だからこそ取り入れやすいものをできるだけ示す必要がある。中でも最も模倣の対象となったのが、色彩や陰影の付け方であったように思われる。生徒にとって形態の認識は難しく、観察眼とそれを表現する力はまだ難しいが、色彩については、自分の表現としてスムーズに取り入れることができたものが多かった。

総じて生徒たちはよい作品から、何かヒントを得て、自分の制作に生かすことができ、模倣するという意識は持てていたように感じた。この模倣による創造性の喚起は十分に有用性があると考えていいと思われる。しかし、技能的な面がどうしても鍵を握り、援助を必要としたので、この点が今後の課題であると考え。

色彩の効果を模倣した〈例1〉
(鮮やかな色彩の対比によって仕上げようとした例)



↑ 〈参考にした作品〉

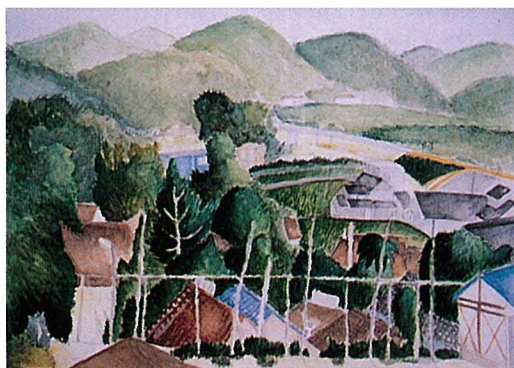


↑ 〈生徒作品1〉

色彩の効果を模倣した〈例2〉
(光と影の付け方を参考にし、仕上げようとした作品)



↑ 〈参考にした作品〉



↑ 〈生徒作品2〉

3 まとめ

絵画学習の意義は、表現においては自分の持っている価値をより高めたいという欲求に基づき、自己の美意識を表現していくことにある。また鑑賞においては、自己の価値観を高め、より感動を味わえるような心的な欲求を充たしていくことができるようにすることにあると考える。しかし、模倣という行為自体を考えた場合、自己の表現や鑑賞とは全く無縁のもののような感じを受ける。ものをそのまま写すという行為は、ものを作る者にとっては、最も寂しく、面白味のないこととされる。しかし、それは何を作っていいかを知っている者にとってであって、目的のない者や迷いを持つ者にとっては何ら問題のないことである。それどころかむしろ模倣という行為自体が目標となり、技術を得ることにもなるのである。これまで、多くの画家はつまづいたり、自分をさらに磨いたりするために、模倣を行っている。それは、何か新しいものを求めるためであったり、あるいは普遍的なよさを確認するためであったかもしれない。

学校教育において美術科の目標「・・・創造活動の能力を伸ばす・・・豊かな情操を養う」を実現するために教師も様々な手だてで生徒たちに接する。それと同時に、生徒たちも様々な手だてで作品を鑑賞したり、表現したりする。模倣という行為自体が、十分その手だてとなりうるのではないだろうか。表現や鑑賞が個性的で独創的であることがすばらしいとされるが、人の行為を見て、または人の行為と全く同じ道をたどって自分に生かす学習能力も、個性や独創性をはぐくむ基礎となりうると思う。子供たちの個性は教師がつくりあげるものではなく、子供たち自身がつかみ取っていくものでなくてはならない。そのためにも、つかみ取れるだけの眼を育て、つかみ取れるだけの技能や発想のヒントのようなものを模倣という行為を通じて育て、のばしていくことも可能ではないかと考える。学校教育で行われる絵画学習にもう少し、日本の画家たちが率先して行ってきた模倣という絵画に対する学習の手だてを利用してよいのではないだろうか。それだけ、模倣という行為には絵画を知る上でも、教育をすすめていく上でも意義が大きいと考える。

付記

本稿を作成するにあたり、はじめにを福田が担当し、1, 2, 3を足立が担当した。全体を両名がまとめた。

注

- (1) 竹内敏雄編集 1987 『美学事典 増補版』 弘文堂 pp.156~161
- (2) 島田紀夫監修 1990 『絵画の知識百科』 主婦と生活社 pp.202~204
- (3) 横浜美術館編集 1990 『「大観と観山」展』 日本経済新聞社 pp.203
- (4) 真鍋一男、宮脇 理監修 1991 『造形教育事典』 建帛社 pp.16~17

参考文献

- 竹内敏雄編集 1987 『美学事典 増補版』 弘文堂
- 橋本泰幸著 1994 『日本の美術教育』 明治図書
- 宮脇 理監修 福田隆真、茂木一司、福本謹一(編) 1991
『新版 美術教育の基礎知識』 建帛社
- 坂崎乙郎著 1983 『絵とは何か』 河出書房新社
- 中井正一著 1975 『美学入門』 朝日新聞社
- 高階秀爾著 1975 『近代絵画史(上)(下)』 中公新書
- ハーバート・リード著 滝口修造訳 1966 『芸術の意味』 みすず書房