

造形の応用・可能性から考えた授業内容について

日名子 孝三・長沢 信一*

Abstract

In this study, formative art classes currently running in the department of early childhood education will be reviewed not from the perspective of childcare classes but rather from an artistic standpoint. Some issues of fine arts education will be discussed, with a particular focus on planar surface and three-dimensional abstract figures. Probing students' potential in their art works, this study further suggests a future course design that is likely to help students in their experiences of creating art.

Key Words: fine arts education, abstraction, applied activity

本学における造形の授業は、1年次開講の美術技術演習及び3年次開講の造形表現である。保育の造形表現を基礎におき造形という分野を学生が親しみと馴染みを持つ方向で授業内容を構成している。現状では、学生の美術全般にたいする認識は薄く初歩的な課題から進めて興味を持たせることが先決であろう。しかし、認識が薄いことと物事を観察する能力とは別の事柄と考えてもよく新鮮とも言える。

慣れない眼は、先入観を持たず可能性を示す。可能性が入る余地を与えるには、一つの課題について要点から幅広く個人の感覚、アイディア、技術が引き出されるように指導するとともに、その見方について自信を持たせオリジナリティーを重視する。保育を学ぶ学生の特徴と

Some issues of fine arts education: formative art classes from an artistic standpoint

*Kozo Hinago・Shinichi Nagasawa

Correspondence Address: Faculty of Human Studies, Bunkyo Gakuin University,
196 Kamekubo, Oimachi, Iruma-Gun, Saitama 356-8533,
Japan.

Accepted November 10, 2003. Published December 20, 2003.

して造形の授業では、ある程度自分を出せるが、保育の造形表現となった時一律に同じような表現となる。故に私たちは、多数の園、所において同様の表現を見ることになるのではないか。本紀要では、美術の流れの中から抽象性という分野を中心に授業内容について考察を試みたい。

1. 平面造形から考える

1-(1)

対象を表現しようと試みる時しばしば表現しようとする対象ではなく対象と隣接するものの間の空間を描いている場合がある。つまり、隣接した空間を描くことによって対象の形を表し、そこに何かがあるという存在を確認することになる。写真用語にポジ（陽画）とネガ（陰画）という言葉があるが、その関係に似ているとも考えられる。ネガは実物と明暗が逆になっているものを言うが、それを印画紙に焼き付けたものがポジと言われ、実物と明暗などが同じである我々が普通に見ている写真である。これに照らし合わせみれば上記の考え方とポジとネガの関係は類似していると言える。

これらは対象を探る経過においてしばしば起こってくる問題であり、無意識の中で行われていくことも経験がある。画家ピエト・モンドリアンは、習作的実験の作業の中でそれを意識的に行ったと考えられる。それは、モンドリアンが描いた木の習作に見られ、後年の構成要素の強い抽象画面への関連性をBlühender Apfelbaum（生き生きとしたリンゴの木）と題された1912年制作の油彩で描かれた絵画に見てとることができる。

上記は、表現を抽象性から見た一例であるが、人はさまざまな見方、考え方によって何かを表現できることに喜びを見出す権利を持っていると考える。ここ2年、アニメーション、劇画、マンガに見られる表現を上手く取り入れている学生作品にも出会うようになり表現に対する変化の芽が見える。筆者もジョージ秋山の「はぐれ雲」シリーズの中に無を表した描写に表現の奥行きを見た経験があり理解できる。その人なりの視点があるからこそさまざまな平面・立体表現が生まれるのであろう。

保育系統の授業として造形表現を考えた時、多様性の一つとして抽象性を引き出すことが学生の造形感覚の幅を広げ、幼児の造形についてもこれまでと違った援助が行えるのではないか。現在の幼児の造形指導を考察してみると画一的要素が多く幼児個々の表現感覚を引き出しているとは言い難い。そもそも具体的なもののばかりが美術（造形）表現ではない。生活（人間）の機微を自由な形で表すことこそ表現であると考えたい。

では、なぜ見ることに對し画一的になるのかを考えた時そこには幾つかの原因がある。

1-(2)

毎日新聞平成15年8月24日版《ウイークリー文化 批評と表現》より「「創造的」とは何

か？（美術教育の今後）」を参考に抜粋を試みる。

（前略引用者）日本の中学・高校の美術の授業では、アニメのような絵柄で人物を描くと、先生にいい顔をされない。すでに誰かが描いた絵柄を模倣するのは良くない、と注意される。色々な世代の人に聞いてみても、皆、美術の時間にそのような指導がなされていた記憶があるという。（引用者により中略）補足するなら、学習指導要領の改訂に伴い、マンガを伝達的手段として描かせるという課題が、昨年から美術の授業に取り入れられるようになっている。それでも、既成のキャラクターのようなものを模倣した表現はさせるな、という意味のガイドラインを、文部科学省が出している。すでにあるスタイルの模倣は、良くない。見たまま、感じたままを表現することこそが美術であり、優れている。古いものよりも新しいものの方がより良いという価値観を背景に、“創造主義”とも呼ばれるこのような観念が、日本では戦後、小学校から高等学校まで、教条的なまでに流布されてきた。では、どのような絵が誉められるか。美術の教科書に掲載されてきた参考作品には、強い傾向がある。題材も描法も、ヨーロッパの印象派のようなものがいかに多い。窓や水面は水色に塗るよりも、緑に塗った方が誉められる。そのような“学校美術様式”が、“見たまま”，さらには“創造的”という言葉で置き換えられ、われわれの美術に対する眼差しを方向付けてきた。日本人に印象派が好きな人が多いのは、ゆえなきことではない。日本の美術の教科書は、他国のそれに比べ、異様に薄い。“創造主義”に傾くあまり、生徒たちは模写を通じて美術の歴史を体験的かつ体系的に認識する機会がない。それゆえ、良くも悪くもさまざまな美的判断がいかに歴史的に、商業的に、さらには政治的につくられているかを知らない。むしろあらゆる美の実感が自分の内発的な感覚だと思うように仕向けられたような、ひどく純朴な状態で卒業していく。結果、伝統的な日本文化は古びたエキゾチックなもの、現代の日本文化は欧米を模倣した格下のものという、文化的植民地のごとき自意識が、無自覚に形成され続けてきた。『千と千尋の神隠し』がアカデミー賞を取ったとたんに国がアニメ産業の支援に前向きになった事態を、喜んでばかりもいられない⁽¹⁾。

上記記述をすべて受け入れられるとは思わないが全体的には頷ける内容であろう。

総体的な美術教育が不十分である。その事実は、中・高校における美術教科書の薄さを見れば一目瞭然である。産業デザインを基盤においた図画工作という言い表し方でも分かるように戦前、戦後の図画工作を基盤においた概念のあり方を美術として位置付けることに問題の一要因があると考えられる。筆者は、幸いにも小・中・高校において上記抜粋記事のような美術教育を受けた記憶はなく、幸運にも自由な感覚を備えた指導者に会えたということであろう。造形とは、そもそも模倣から始まるものである。パブロ・ピカソと言えども過去の作品からの良い所取りからキュビズムという表現を確立している。ただし、授業においては、学生間で模倣が模倣を生むという状況が生まれることも事実である。そこで授業では、キャラクターを使用するにあたっては自分で多少の改良を試みるように指導を行っている。

1-(3)

次に日本の絵を見てみると、古くからあった、倭^{やまと}絵以来続く土佐派の技法や、近世の浮世絵の表現に見られるような、人物や動植物、建物などを、他の余白と分けるために描いた面相筆の線は、（引用者により中略）ものの形態を表す、という線である。このような日本の伝統に裏打ちされた、毛筆の線と色面による日本独自の平面絵画は、明治以降急速に衰える。明治になって当時の東京美術学校（現・東京芸術大学）を舞台に、東洋の毛筆画と西洋の鉛筆画をめぐって、岡倉天心と小山正太郎の間で争いがあった。結果的に小山正太郎が勝ち、それ以降鉛筆画や木炭デッサンが主流となり、西洋絵画の技法が日本の美術教育の基本になった。さらに明治26年の黒田清輝の帰国により、東京美術学校の教育方針は、ヨーロッパのアカデミズムを見習い、ギリシャ、ローマから近代までの絵画技法の模倣がはじまる。これにより土佐派、狩野派、琳派から浮世絵へと、その姿、形を変えながら生きてきた、日本人の感性による絵画の個性は勢いを失ったのである。⁽²⁾

ちなみに私が子供の頃に教えられた絵の描き方は、ものの輪郭線を描いた後で、クレヨンや色鉛筆、水彩絵の具などで、その輪郭線からはみ出さないように色を塗り分ける方法であった。私が画家への道を歩みはじめた第一歩は、皮肉にもそれまで私が教わってきた日本の美術教育への反発からはじまったと言っても過言ではない。⁽³⁾

上記(2)・(3)は、日本の美術教育の流れと著者が子供の頃受けた美術教育の状況である。思いあたる方もいらっしゃるのではないか。つまり、日本の美術・文化が残ったのではなく、「他の余白と分けるために描いた面相筆の線は、ものの形態を表す、という線である。」ということが単に色を塗り分けるための線に置き換えられている。現在でも生き続けているぬり絵のごとき簡略画とは、まさに色を塗り分けるためにある線ではないか。確かに最初に見せるインパクトとしては効果的ではあるだろう。しかし、その線に豊かさや自然にたいするアクションを見ることはない。描くという表現は、自分の想いを表すことによる自己解放とも言え、第三者には、及びも付かない線、面が表れることになる。自然の中に潜む形態は常に抽象性を持った生きた形を作り出す基となり固定されているものではない。故に表現することの楽しみがあり面白さがあるのではないか。

私たち日本人は、子供の頃から無意識のうちに、ものごとの姿・形を輪郭線で描き、その線の内と外にはみ出さないように色を塗り分ける方法を習得させられてきた。考えてみればこのような学習は日本の絵画が辿ってきた歴史そのものである。墨線の濃淡だけで描いた『鳥獣人物戯画』のような「白描画」や、輪郭線の内外に岩絵の具などを塗り分けて仕上げた『源氏物語』のような「作り絵」の技法で、古くから日本の風景や人物などを題材にして描いてきた「大和絵」の伝法を樹立した土佐派を中心に、千年以上に^{わた}亘ってぬり絵のような平面的な日本独自の絵画が続いてきた。近代に入り、土佐派や狩野派の影響を受けた菱川師宣によって木版画の技法が出現し、その後、江戸時代の流行の風俗を描いた北斎や歌麿の版画がもてはやされ「浮世絵」は一世を風靡した。そして明治、大正、昭和へと時代は進み、版画や印刷による表

現は人々の日常生活の中にしっかりと定着した。その中から本格的な画風に頼らない自由な筆使いで、社会の風刺や人を笑わせるような「漫画」が現れ、さらに第二次世界大戦後は手塚治虫たち漫画家の活躍で「漫画」は日本を代表する文化に成長した。そして映画やテレビが我々の社会生活の中になくなくてはならないものとなった現在、「漫画」は動画へと展開していき「アニメーション」が社会性を確保するに至った。⁽⁴⁾

このような日本独自の平面的な形態を表す線は、線からはみ出さずにきれいに塗るために描かれる線ではない。線が引かれることによってモンドリアンのような見え方もする。形態を表す線と輪郭線は、明らかに違う。この事実が現在でもトラウマのように美術を苦手とする人々の気持ちに上手・下手、という価値判断を持たせているとも考えられる。「図画工作」という名称が21世紀を数年過ぎた現在も使われている事実を、どう理解すればよいのか。

土佐派や狩野派の画家宗達、光琳の作品の中にもその画面構成、空間配置を見ると明らかに現代に通じる抽象的表現が認められる。しかし、この時代に抽象という概念はなく、自らが生み出した画面の中に自然と表れたのであろう。我々は、物であれ、小説であれ、何かを作り出そうと試みる時、プラス・マイナスを繰り返しながら進むことになるが往々にして自分の理性では解決できない表情が生まれる場合がある。作者本人も第三者にも説明し難いことをしばしば経験することがある。理解できない事物にたいし抽象的であるという言い方が一般的であるが、東洋の抽象的という言葉と西欧で言うところの「抽象」とは若干意を異にする。東洋の「抽象」は、個人的感覚による自然態を示すことが多く、西欧のような理論にがっかりと裏付けされたものとは違う。これは、歴史、文化的背景による人種の気質、とでも言ったようなことであろう。

2. 描画作品の在り方について

2-(1)

絵を描く場合、どのように描くか、ではなく、何を描くのか、何故か、という描くための主観的な動機と目的、それに必然性がなければはじまらない。これは決して社会的なものではなく、個人的、運命的なものでなければならない。そのためには、描くための必然性が「私」に向けて出現するその瞬間を見逃さないように、常に自分自身の感覚を研ぎ澄ましておく必要がある。自分が生きている折々の中で、何かわからないものに触発され、自己の表現の必要性を感じた時は、まずはじめにその場所に住み、触発された現場と対峙することがかんじんである。表現の現場に住んで、その環境を丁寧に観察するうちに、誰にでも、いつかは必ず、何をしたいのか？ どうすればよいのか？ ということがわかってくる時がある。この状態になれば表現の方法や具体的な技術は後からついてくる。個人的、運命的なものに対して具体的に何か、

を表現するためには、とにかくあせらず、じっくりと構えて現場に身を任せる以外にない。⁽⁵⁾

多くの人が描画を試みる時、何を描くのかではなく、どうしたら上手く描けるのかと考えるようであるが、本末転倒である。描こうとする内容によって技術はあるべきである。また、それは自然に行われるようになるものである。学生に技術的説明を要するとき留意すべき点は、技術的パニックに追い込まないようにすることである。各課題で使用する中心的教材のベーシックな説明は行うが、それにこだわらないように異なった使用方法、教材の使用説明を行っている。つまり、何を描くのが重要だからである。授業におけるテーマは、平面・立体に関係なく単なる導入、足がかり、と考えてもよくテーマから触発されることによって意外性のある造形が生まれることを期待するべきであろう。

ここで本年度前期1年生の学生作品から数点を選び造形表現に見る可能性を考察する。

図1, 2は、平面の最初のテーマである名前をデザイン化した作品である。自分の名前は、



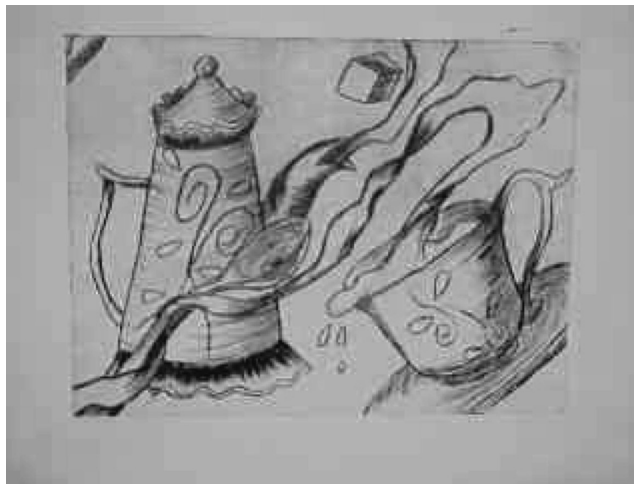
(図1)



(図2)

最も長く自分自身との関わり合いの強いものとして採用している。漢字で書いたフルネームと平仮名で書いたフルネームを使用してデザイン化したものであるが、誰一人として同じものになり難いという特徴があり、描いた学生の感覚が素直に出るとされる。具体、抽象的傾向が各自顕著に表れ、その意外性に驚くようである。

図1, 2を比較してみると、全体的に具体的な構築性を持つ(図1)と流動的で線の表情を持つ(図2)の2種類に分かれる。イメージの展開が弱い学生は、名前の形にとらわれているか平面作業があまり得意ではないと考えられる。本学入学時には、上手・下手にとらわれていることが多く、1年次においてはそのトラウマから解放することが本授業の教員側のテーマとなる。



(図3)



(図4)

図3, 4は、ドライポイントと言われる版画である。ドライポイントは、直筆に近く、下描きされたものを塩ビ版に写し取り、それをニードルと言われる先に針のついた道具で彫る。彫った線の中にインクが入り、プレス機に通すことによって版画紙に写し取る、という工程を得て作られる。(図3)の表現は、最近絵画よりもメディアの中で行われるスローモーション・タッチの表現として目にすることができる。瞬間に見られる一連の動作を表現する行為は、これまで多くの造形表現に携わる人たちによって試みられてきたが、それらを現代のメディアが取り入れたということであろう。いわゆる絵画世界で言うシュールレアリズム系統の表現である。学生が何の手本も頼りにせず制作したものであればたいしたものである。考え、想像することはできるが、形に表現することはなかなか難しいことだからである。

(図4)は、いろいろな要素が一つの画面の中に複雑に絡まっている不思議な版画作品と言えるだろう。学生の持っている手持ちの材料の応用と言ってもよいだろう。何種類かの手持ちのものを持ち込み表現することは簡単にはできないことである。また、この作品は小さくまとめていないところが一層表現を豊かにしているのではないかと考える。



(図5)

(図5)は、技術的に他の作品よりやや劣るものの身体を使った積極性を認めることができる。応用、抽象性という意味合いから見たとき、両方の条件を備えており全方向性を持った作品ということが言える。全方向性とは、作品を見るとき上下左右の決まりがなく、どの方向から見てもバランスを失っていないということである。また、床に置いて上からの視線にも耐える作品となっていることが認められる。自分の手に直接インクか絵の具をつけて手形の要領で押し付けている。一見簡単に見える行為であるが潔さが感じられ立体作品への取り組みが期待できるであろう。簡単そうに見える行為こそ難しいものである。この学生は、結果的に無意識のうちに自分を解放することに成功しているのかもしれない。

(図6)は、摩訶不思議な作品である。植物らしきもの、雫、文章(文字)の組み合わせで



(図 6)

あり応用である。(図 3) の作品に共通した感覚を備えているような感じがする。見る側に何かを考えさせる暗示的な要素が顕著である。私たちが過ごす空間にはない情景であり、このような空間がどこにあるのかと思わせるが、だからこそ表現であるとする。私たちは、自分の知らない事物にたいしては不安感を覚えるものであるがこの作品は一つの例ではないか。

2-(2)

ここで一度、作品とは何かを考えてみたい。

「作品」という言葉を考える時、そこには大きく二つの内容が提示されていると考えられる。一つは、いわゆる額に丁寧に収められた「もの」としての価値を持つ完成品としての意味合いである。それは、さまざまな調度品との関わりの中で、部屋の壁に掛けられてその部屋を引き立たせたり、またある時は、それが商品としての利潤追求や投資の対象となったりする。これは、まさに絵画の一つの役割であり、それによって画家という職業が成立することになる。

もう一つは、作品がまさに制作する個人の精神の産物であるという側面を強調したとらえ方である。そこには、「作品」という「もの」をつくり出すことに主たる目的を置くのではなく、制作者が抱えている内的な問題、あるいは主題に対して、何らかの解決を見出そうとする傾向が強く見られる。従って、「作品」は結果としてでき上がるに過ぎず、その意味ではそれが未完成に終わることも厭われないはずだ。

つまりこういうことである。一つは、「もの」としての「作品」をつくり上げることを目的とする制作姿勢、もう一つは、結果として「作品」ができ上がってしまっただけで、物質としての作品よりもあくまでその「過程」自体、つまりその過程での試行錯誤による制作者自身の

発見や思考の深化に意味を見出そうとする制作姿勢，この二つの一見相反するかに見える方向性が，「作品とは何か」を考える時に真っ先に浮かび上がってくるということである。そしてそのどちらか一方に完全に振り切れていたり，あるいはこの二つの方向性を行き来したり，また完全に対立したりという，つまりこの二つの方向性に対する制作者のスタンスの取り方，それによって「作品とは何か」という問いに対する答えはそれぞれまちまちになるのである。

私たちの周囲にある絵画作品を今一度見直す時，「もの」として，物質として高い完成度を示す「作品」が，圧倒的多数を占めていることが分かる。特に日本では，そうした仕上げの精度の高さが絵画作品の持つ一般的な特徴であり，広く市民権を得ていると言える。一方で一見未完成に見える作品，制作意図があまりに先行しすぎて試行錯誤が繰り返され，作品が従来の絵画としての認識の枠を超えてしまったものなどは，なかなか市民権を得られていないのが現状ではないか。

広く，そして正当に「作品とは何か」を考える時に，あまりに一方的なスタンスに偏ることは如何かと思う。この二つの方向性の両方ともが均等に存在し受諾されてはじめて，絵画世界が本当の意味で充実するのではない⁽⁶⁾か。

『つまりこの二つの方向性に対する制作者のスタンスの取り方，それによって「作品とは何か」という問いに対する答えはそれぞれまちまちになるのである。』云々は，上手・下手の問題に繋がるどころがあり正確に読み取らなければならない。物質として高い完成度を持つ作品が必ずしも良質の作品とイコールではないところに問題があることは以前から言われていることである。それは世間に出回りやすいため多くの人たちの目に入りやすく見やすいという一面を持ち，そのような絵画形態を持つ作品がすべてという誤解を招いていることは事実である。物質的完成度と良質の作品との受け取り側の勘違いが上手・下手の問題を生んでいるところがある。その事実，美術館等で行う展覧会別集客率を考えれば一目瞭然であろう。具体的イメージの強い平面，立体であれば観客は多くなり，抽象的イメージの強い平面，立体では観客数が極端に減る。美術館自体は，改革的作品を多くの人々に提供し美術の現在を体験して欲しいと願うが収益率の低さに頻繁には行えないのが現状である。そこで美術館は，人が集まる印象派系の展覧会を多く開催せざるをえない。この現状を作っている一要因は，日本人が印象派を好む性質もあるが美術教科書が作り出していることも見逃せない。印象派の絵画の中には抽象的表現が潜んでいるが，多くの観客がどの程度そのことを認識しているかは疑問である。身体や心の中にある衝動や機微をダイレクトに表現した作品も，表現世界を担っている一部として市民権を得るように広く美術教科書等に掲載し紹介すべきであろう。前述を念頭に置いて画像で記載した学生の作品は，「この二つの方向性の両方ともが均等に存在し受諾されてはじめて，絵画世界が本当の意味で充実するのではないか」という意見に即したものとして認めてよいのではないかと考える。もちろんプロの絵描きではないし，美術大学などの専門教育を受けた学生ではないが絵画表現としての条件は満たしており，美術世界，造形表現の世界を保育の授業に応用という形で広く啓蒙していく必要性を感じている。その中の一方向として抽象性の問題

を取り入れていくことは新たな造形表現の展開を学生に対し期待できるのではないか。学生が多少なりにも異分野を知ることが子供の造形表現に新しい興味を持つとともに立体的視野、感覚を持つ援助者となるであろう。

(日名子 孝三)

3. 立体造形における抽象形態の検証

本学人間学部保育学科の1年次美術技術演習の授業は、半期ずつ平面、立体に分けている。その立体のカリキュラムは「針金によるオブジェ」、厚紙による「変化する立体造形」、それら双方に使用する「和紙の染色」となっている。

針金によるオブジェ制作は7mほどの18番線をペンチやニッパーを使い自由な形を組み立て、あらかじめ染色した和紙を張り造形物を作る。それを一本の糸で空中に吊るし、風による動きをともなった浮遊するオブジェとして完結する。

そのでき上がった作品を見ると、全体として一つの具体的な形の表現を試みたもの、部分としては具体的な形であるが、それらを構成して別の抽象的イメージの表現を試みたもの、そして具体的な形に全く頼らず、抽象表現的造形もしくは抽象的イメージの表現を試みたものに分けることができる。

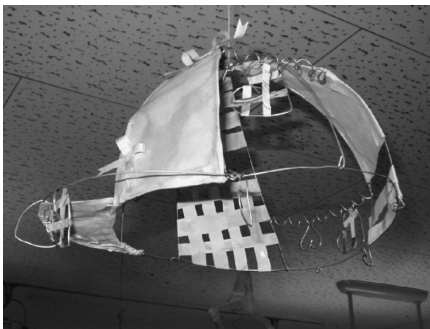
その多彩な作品と誕生の経緯の中から、ものを作ること・表現することを考察する。

3-（1） 作品の分類

学生の制作した針金のオブジェ140点余りの作品を分類すると以下ようになる。

◎全体が具体的な形を成しているもの（図7、図8）。

帽子・鳥・馬車・箱・蛸・キャラクター・鳥かごなどで、全体の7パーセントほどである。



(図7)



(図8)

◎部分として具体的な形が使われているが、全体として一つの具体的な形を成すものではない

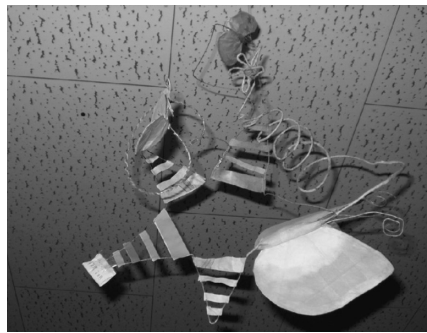
もの。作品数は全体の70パーセントほどである。

ハートなどカードのマーク（13例）・月や星（11例）・蝶（5例）・花（5例）・鳥（4例）

そのほか、重複するものもあるが建物・熊・傘・音符・馬車・魚・人・蛙・帽子・カタツムリ・野菜・王冠・籠・猿・キャラクターなどがある（図9、図10）。



（図9）
カタツムリ・星を使い作品としている。



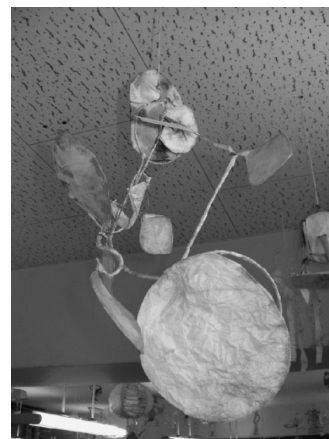
（図10）
星を大きく使い作品としている。

◎全く具体的な形がなく全体を構成しているものは、全体の10パーセント（15例）ほどである。

不定形の曲線や直線、螺旋などを使い抽象的な形を構成している（図11、図12）。



（図11）



（図12）

この授業での導入として、

◎作品は一点で吊り下げることにより空気の流れで回転を伴う。そのため多方向からの観賞に耐えることを考慮しなければならない。

◎手に持つのではなく距離をおく観賞のためある程度の大きさが必要であり、空間を意識した広がり求められる。

◎形を作りそこに紙を張ることによりできる面の部分と、針金の特質を残した線の部分のバランスを考える必要がある。

◎具体的なものを作らねばならないということは全くなく、自由な形を創造する。

3-(2) 多彩な作品

誰もが通る道であるが、幼児期にクレパスを持ち意味不明な線を走り描きをする。具体的な形を作りえない時期である。その後見よう見まねで丸などの形が現れ、顔のようになり身体のようになる。そして意識した形を表現するようになり、頭の中の形と表現する技術とに差が出てくるようになる。この時期美術が好きになるか嫌いになるかの大きな分岐点でもある。

義務教育の中で教科書に登場する観賞作品は最近でこそ多様化しているとはいえまだまだ印象派を中心とした絵画が多い。物を見、自然を見、写すことを第一と考え、正確に写せていること似ていることをよしとする訓練しか受けていないのであろう。そのような中で写すのではなく新しく作るということ、何にも似ていない自分の形、作者の中にある形を組み合わせ構成して新しい形を作り出すことに慣れていないのである。やはり、何か今まで慣れ親しんできた物の形に頼ることは自然なことであろう。このような中で一部とはいえ図11や図12のような抽象的な形が現れることは非常に興味深いものがある。

抽象的な形であるから良い、具体的な形だからつまらないと言うものではない。帽子や鳥、キャラクターなどそのものを作ろうとすると、それもまた針金一本ではなかなか困難な作業であるし、多くの作品に見られるような部分として具体的な形を組み合わせる作品の中にも構成力に富んだ興味深い作品はあるが、既存の形にとらわれすぎる弊害が出てくるであろう。

平面での描画作業であっても、立体での物作りの作業であってもでき上がった作品の中にはおのずと作者自身が反映されてくる。それは得手不得手、熟練者であるかないかなどにかかわらず自らの手によって生み出された作品は作者そのものであるとも言える。

このようにして多種多様な作品が生まれてくる背景の一つには個人的資質の違いがある。資質の違いと言ってもそれは物作りの才能のあるなしではなく、新しいものに目を向けそれを取り入れる好奇心であり、作業へのポジティブな取り組みの有りようである。

無意識に失敗を恐れ、好きで得意な形だけにこだわるなど、安全な自身の領域の中だけでとどまらないことが必要である。

また作者の置かれてきた環境の違いもあるであろう。それは家庭であったり、学校であったり、地域性であったりする。親が犬や猫を嫌い怖がる家庭の子が同じように動物を怖がる例はよく聞かすが、美の嗜好においても家庭の影響が子に現れる例は多いと言える。教育現場においては画一的教材で画一的答えを求めるのではなく作者の多様性に答えていると言えるだろうか。

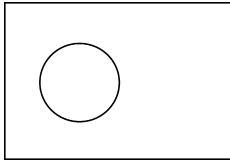
作者自身も他との違いや自身を表に出すことに慣れなければならない。

まさにそれは慣れであり訓練であると言える。それがいわゆる物の描写であっても、ただ物を見て写すのではなく、作者にはどのように見えるのか、その中に作者自身を写し、一度作者の体の中を通し構成する。

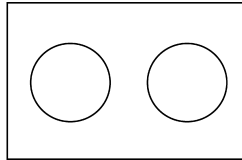
3-(3) 構成とバランス

針金によるオブジェ制作において一言で言うなら、「バランスを考え構成する」ということであると言える。針金は具体的な形を作るには決して扱いやすい素材とは言えない。また、多くの学生がはじめて経験する作業である。そのような中に抽象的な線が導入される要素があるかもしれない。幼児期においては意識的に抽象的線の描写や構成をするということはないであろうが、学生は意識を持って自分のバランスで構成するということである。

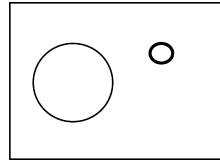
構成することにおいて大切なのはバランスである。大きさのバランス、形のバランス、色のバランス、密と疎のバランス、静と動のバランス、作品の中にはいろいろなバランスがあるが、それは作者自身が持っているバランス感覚である。勿論シーソーが左右吊り合うような安定したものだけがバランスではない。



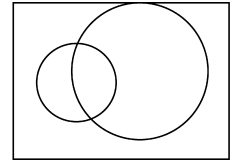
(図13)



(図14)



(図15)



(図16)

画面の中に円が一つある図がある（図13）、バランスを考えてもう一つの円を追加する時何処にどのような円を描き、そしてそれはどんなバランスなのか。

シンメトリックなバランスは（図14）たった一つであるが、（図15）、また（図16）のようなバランスも考えられる。それぞれの画面を見た時、受ける印象はどうであろうか。二次元の画面に描かれた、たった二つの円の関係が全く違った印象を与える。自由な円が描ける時作者自身の意図した思いであれ、ひらめきであれ無数のバランスが描けることになる。そこには何ものにもとらわれない制作者だけの画面が生まれる。これはものの作りにおいて極めて重要な要素と言えるだろう。

これを針金制作（三次元の空間）に置き換えてみても同じことが言える。

もともと日本には不均等なバランス感覚、余白のバランス感覚がある。それは文化と言えるものかもしれない。フランス庭園に代表されるようなシンメトリックなバランス感覚に対し、京都龍安寺の石庭に見られるような非対称な余白の造形、また壁にぎっしりと写真や絵、皿などを飾る欧米の部屋に対し古くは白い漆喰壁に茶の柱、余白の美しさである。

古伊万里、鍋島、柿右衛門など古い陶磁器の絵付けにおいても同じことが言える。もともと中国から伝わったものであるため色濃くその影響を残してはいるが、青や朱の絵付けの中に不均等な余白の美しさを見つけ出すのはたやすいことである。

3-(4) 意識と訓練

幼児が走り描きした一本の線と著名な作家が引いた線が似ていることがある。作家の線が意識的なものであっても無意識に引いた線であっても、その線の裏には永い意識の時間・無数の訓練があると言える(図17)。

学生は、作家を目指すわけではないが、やはり意識した出会い(環境, 文化)とある程度の意識の訓練(実技)が必要である。それが自己の感性を広げ、そして高めることになるであろう。



(図17)

ヴォルス・エッチング

具象とは説明という言葉に置き換えられるとも言える。物にそってそのままを説明する、また作者の目を通し作者の感覚での説明、その方法に違いはあっても、それは鑑賞者の作品に対する理解を容易にするだろう。そして自己の中にある説明ファイルと合致することによって安心することにもなる。

抽象作品には用意された説明がなく、何処にも納まらないパズルのピースを渡されたように不安になるであろう。作品から鑑賞者の中に入って来てくれることは難しく、自身から作品の中に入っていかなければならない。解る必要もなく好きになることもないのである。それは理解というよりも許容が必要となる。

(長沢 信一)

まとめ

本紀要では、保育における造形表現について美術的見地から平面(日名子)と立体(長沢)に分け著してみた。特に造形の応用という意味合いから抽象形態を中心に著したが、問題とな

るところは美術，造形表現に対する基本的認識に関するところであろう。具象・抽象に対する問題を取り上げていくと美術教育・文化・歴史など避けては著せない面もあり，まとまりに欠けるものになってしまったが領域としての奥深さを再認識すると同時に学生の中にある私たちの知らない感覚に触れられたようだ。これからの造形表現の新しい展開を実現するために今後も引き続き研究を進めたい。

引用・参考文献

- (1) 毎日新聞ウイークリー文化 批評と表現 2003年8月24日12版 森川嘉一郎 21世紀を読む
「創造的」とは何か？
- (2) 田窪恭治 「表現の現場」 pp.49～pp.50 2003年4月 講談社
- (3) " pp.11～pp.12
- (4) " pp.212～pp.213
- (5) " P.215
- (6) 監修谷川 渥 「絵画の教科書」 P.27 2001年7月 日本文教出版株式会社