

図画工作における写実的絵画表現の方法

横 出 正 紀・棚 町 里 美^{*}・樺 島 優 子^{**}

A Way of Making Realistic Paintings in Drawing and Handicrafts

Masaki YOKODE, Satomi TANAMACHI, Yuko KABASHIMA

Abstract

The purpose of this paper is to get a way of seeing of objects through children's school life. It is difficult to make a realistic painting for the school children. So, we developed a simple way of making realistic paintings. It is by the way of using a transparent plastic panel we call 'Drawing Screen' (DS). As a result of making the pictures on the DS, the children have been able to make good realistic works.

Key Words: realistic paintings, transparent plastic panel, Drawing Screen

1. はじめに

絵を描くことが苦手な子どもが多くいる。彼らは大体、上手に描けないというのであるが、その上手とは多くの場合いわゆる「そっくり（写実的）に描けない」というものである。

写生画において苦手意識をもち始める最初の段階は、小学校高学年あたりである。一方、写実的表現への欲求も、概ね小学校高学年から始まると言われている¹⁾。つまり、写実的表現の芽生えの時期と、絵に対する苦手意識をもち始める時期が重なっている。このような、そっくりに描きたいけれども描けないという子どもたちにとって、この苦手意識はこれ以後、中学校における「写実期」²⁾に入っても続くことになる。一般的に、絵が描けないことが美術嫌いを生み出す原因となっているという現実がある。

小学校高学年あたりで写実的表現欲求を満たせず、そのまま学年が上がり、中学生を過ぎてもそっくりに描けないまま絵を描くことに対する自信が育たなかった場合、生涯にわたって絵画に対する苦手意識が続いていくことになろう。この意識は、いわば「自分は絵が下手」という劣等感のようなものを生じさせ、ひいては、生涯にわたる絵を描くことへのトラウマの原因にもなっているといえよう。

そこで、筆者たちは、小学校高学年での写実的表現欲求を充足させ、絵画表現に対しても自信を持って取り組むことができるようにしたいと考え、誰で

も容易に写実的表現が可能となる技法を開発し実験を試みた。

本研究は、図画工作における写実的表現に関する研究の第二弾である。前回は、立体による写実的表現³⁾について述べたが、今回は平面における写実的表現について考察した。

また、本論の目的は、人物写生を通して写実的に描くことで、ものの見方の基礎的な枠組みを身につけさせることにある。

2. そっくりに描く

ここでの写実的表現とは、対象をよく観察し、画面にそれを正確に描くというものである。すなわち、写生によって対象を的確にとらえ、画面上に再現できることをいう。写生による写実的表現は、子どもにとっても大人にとってもなかなか難しいものがある。そこで、この度の写生では、対象を見るための簡単な道具を使用した。道具とは、透明なプラスチックの板である（仮にこの透明な板をドローイング・スクリーンと呼ぶ）。具体的には、市販されている弁当の容器のフタである。今回は、この透明のフタを通して対象を観察することで描くことにした。

描画用具としての弁当のフタは誰でも手軽に手に入れることができ、本来なら廃物となるフタも描画の道具として再利用することができる。

今日の絵画において、写真的そっくりに表現することはほとんど問題にされない。絵によって対象を正確に再現することはカメラの発明によって取って

* 熊本市立壺川小学校教諭

** 宮崎大学

代わられた。対象を正確に写し取る方法は、すでにダ・ヴィンチによっても知られており、特に、カメラ・オブスクーラによってほぼ正確に対象を再現できるようになっていた。(図1)

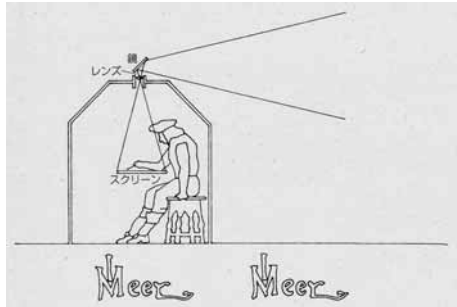


図1 「tentタイプのカメラ・オブスクーラの模式図」⁴⁾

対象を平面上に正確に写し取るという線遠近法は、16世紀にはすでに確立していた。この方法によって、対象は写實的に、いわば、そっくりに描くことができるようになった。カメラの発明以前、対象、特に肖像をそっくりに描くことは、画家に求められる最大の技量の一つであったが、先に述べたように、今日の絵画にとって、対象をそっくりに描くということはさほど重要なことではなくなった。このことは、印象派やキュビズムの絵を持ち出すまでもなく、絵画の歴史を200年もさかのぼれば容易に分かる。

我が国においても、江戸から明治を境にして西洋画の描き方が輸入されると、次第に線遠近法や明暗法に基づく写実的表現にも関心が移っていった。

一方、明治期の図画教育の特徴は、臨画と呼ばれ、お手本を寸毫も違わず正確に写し取るというものであった。この臨画を批判して写生による自由な表現を目指した運動が、山本鼎の自由画教育運動であった⁵⁾。

その後、我が国の図画教育もいく度かの変遷を経ながら今日の図画教育の流れを形作ってきた。まるで写真のようにそっくりに絵を描くということは、今日の図画教育においても重要なことではない。しかし、子どものそっくりに描きたいという欲求は今日においても変わらずにある。このことは、描画の発達研究を見れば、いつの時代でも誰もが等しく思い抱く感情であることが分かる。このいわば、人間の発達において必然的な欲求とも思える写実的表現へのあこがれは、今なお厳然として存在しているのである。しかし、絵画における写実的表現の指導は、描画訓練を積んだものにおいてもなかなか難しいものがある。多くの場合、専門の絵画教育を経ていない小学校の教師にとっては、その指導はなかなか困

難なものがある。そこで、筆者たちは、これを容易にするために、一種のカメラの原理を利用して、対象を写し取るという方法を考え、実験を試みた。

その技法の特徴は、絵を描く者と対象との間に透明な板を介在させ、その透明な板を通して対象を見るようにした。対象の形は、透明な板の上に直接描き、写し取る。こうすることで、対象の形態は、理論上、正確に写し取ることができる。(図2)

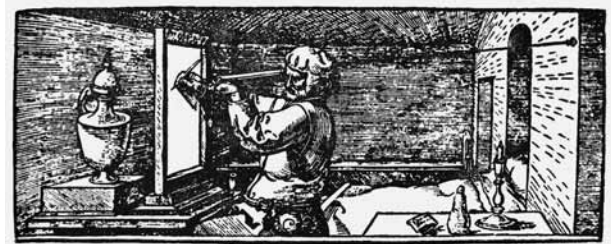


図2 「“つぼを描く方法” (デューラー)」⁶⁾

この方法は、とりもなおさず、線遠近法による描画そのものである。換言すれば、先のカメラ・オブスクーラであり、今日のカメラの原理と同様の仕組みをもつものである。透明な板に写し取られた形態は、画用紙を重ねることでそのまま紙面に写し取ることができる。今度はこれを用いて、実際に対象を観察しながら、鉛筆や色鉛筆・クレヨンなど彩色用具を用いて実際に、立体感や質感、あるいは形体個々の特徴等をとらえながら描き起こしていくのである。この技法は、極めて容易であり、幼児においても可能な技法である。

こうした技法による写実的表現は、単なる写真のごとく正確な表現を目指すものではない。ここで、重要なことは、子どもが、対象を正しく観察し、それを同様に紙面に表現できるという一連の活動を通して、物の見方そのものを養うことにある。

個性的な表現は、自己自身の眼で実際に対象を観察して表現することから、その芽生えが期待できるものである。もちろん他者の表現方法は、大いに参考になるとはいえ、まずは、自分自身の眼でとらえた形態を積み重ねることにより、ものを見るための基礎的な枠組みを獲得する必要がある。

この技法によれば、幼児から大人まで比較的容易に対象を正確にとらえることができるため、仕上がりに対する満足度も高く、描画に対する自信も得られるようになる。実験によると子どもたちの描画の変化は、最初のステレオタイプな表現から、わずかな間に自分自身の見方、とらえ方を獲得していったことがよく分かる。

図3の場合、対象を観察しているようでも、確か

に観察者の網膜には対象が写っているが、頭の上部が描かれていないことから、頭の上部はもともと認識されていないことがわかる。つまり、対象を見えるがままに描こうとしているのではなくて、自分が知り覚えた顔の描き方（描画のパターン）によって描いている。そのパターンは多くの場合、マンガやアニメーションに大きな影響を受けていると思われる。



図3

このことは、対象は見えていても見ていない。すなわち、網膜上に対象は映じていても、対象そのものが頭の中で再構築されず、いくつかのパーツは認識されず消失してしまっている。

見えているものと、描かれるものとの相違がなくなり、やがて、自分が今見ているものと、描いているものの形が次第に一致するようになるためには、一定の訓練が必要になってくる。脳の中に、線遠近法の見方の枠組みが形成されることによって、見えているものと描かれているものの相違がなくなってくるのである。

それは、訓練によって次第に、洗練されていくが、今の子どもたちの多くは、この見方を身につけていないまま成人するため、大抵は、写実的表現力は生涯において身につかないという結果をもたらすのである。

ドローイング・スクリーンによる表現

見る過程を対照化させる。

自分が今、何をどのように見ているかについて、〈見る－描く〉行為の不断の過程で常に確認し、確認－修正を行うことができるようになること。

一般の写生のように、自分が描いている対象と作

品（ここでは画用紙）との間にイメージを介在させることなく、平行して即時的に対象をとらえることができるため、対象のイメージを頭の中につくらないうまま、〈見る－描く〉をスクリーン上に即時的・直接的に行うことができる。このことから、視覚的对象を瞬時に触覚的对象に置き換えて描くことができるようになる。

つまり、視覚的認識と触覚的認識とが、まるでお手本の文字を上からなぞるかのように同時に行われることで、対象を描き起こすことができるものである。従って、描写の誤りは即時に対象（モデル）と比較することができるため、自らがその誤りに容易に気づき、修正することができるようになる。このため、写生が苦手な者でも難なく正確に対象をとらえることができるようになる。

この技法の特徴をまとめると、

- 線遠近法的に対象を正確にとらえることができる。
- 絵を描くことに自信がもて、自己肯定感が増す。
- 対象を写し取る、なぞるという行為自体が楽しい。

以上の方法を繰り返すことで、次第に技法も洗練され、技法の向上についても自ずと子どもたち同士で話し合いを重ね、切磋琢磨して改善を図れるようになる。

3. 教材の構造

今回の教材は、どんな内容でどんな構造をしているか。そして、どんなことが身につくかについて以下の表1のようにまとめた。表1では、題材「そっくりFaceにチャレンジ!」の授業過程を授業の進行に従いながら関連する学習事項を掲げた。

ここでは、学習内容・関連教科・期待される能力【知識・感性・技術技能・態度】からそれらの相関関係を示している。

図画工作における写実的絵画表現の方法

表1 学習表 「そっくりFaceにチャレンジ！」

学習活動	内容	関連教科	留意点	期待される能力	参考資料・用具
はじまり ◆描画①	交互に顔を描く	図画工作 道徳	ペアは、交流拡大の意図から、くじ引きで決める。	描写力 観察力 分析力 総合力	A4用紙 鉛筆 タイマー
発見タイム	実態調査とアンケート	図画工作 国語 理科	どのくらい描けるか、どんな点が問題なのか把握する。	挑戦意欲 観察力 課題発見力 比較力	アンケート (A5用紙)
コンセプト	そっくりに描く工夫	図画工作	5分間、同じ人物を描くという同一条件に従って描く。	描写力 観察力 分析力 総合力 理解力	参考作品 (完成) マグネット
造形イメージ	そっくりFaceシステム提示	図画工作 理科	参考作品と制作過程を黒板に提示する。	想像力 創造力 イメージ力 制作意欲	参考作品
しくみ ◆描画②	写実的表現の制作過程の見通しをもつ	図画工作 国語 理科	フタ(ドローイング・スクリーン、以下DS)に写し、さらに、紙に写す、2回描写するしくみを知る。①描く②なぞる③着色④鑑賞	描写力 観察力 分析力 総合力 理解力 遠近感	フタ(DS) 参考作品 (描画過程)
技術	描き方のしくみを知る	図画工作 理科 国語	迷った子どもが、いつでも戻れるように手順を板書しておく。	色鉛筆の使い方 重色 グラデーション	作り方をモデリングする
材料	フタ(DS) ペン 6B鉛筆 色鉛筆 用紙	図画工作 社会 生活科	身の回りの材料を使う。材料の特徴(透明性・透視図法・フレーム枠)を知る。	地球に優しいエコ意識 リサイクル意識	各家庭でフタ(DS)を集めておく
道具	フタ(DS)を 画用紙に止める	図画工作	動かないための工夫をする。	調整力	テープ
技能	観察する 重色 グラデーション	図画工作	グラデーションや重色、線の種類の違いに気づかせる。	線を自由自在に使える 能力 立体感 重厚感	参考作品の制作 過程提示
制作 ◆描画③	そっくりに見えるように友達 の顔を描く	図画工作	その人らしい色の組合せ、色の選択、全体や部分の形の関係、プロポーションに注意する。	計画力 知識力 表現力 多元的・客観的見方	自然の中のグラデーション (紅葉・虹など)
試す	プラ板の上から サインペンで対象の形をなぞる	図画工作	対象と異なるところを見つけ、修正する。	挑戦力 発展向上心 課題設定力 理解力 問題解決力 分析力	教師によるモデリング フタ(DS)とペン
修正 ◆描画④	フタ(DS)の上の 形を画用紙に転写する	図画工作	テープで仮止めする。 部分と全体の関係を見る。	問題解決力 適応力 試行錯誤力 調整力	教師によるモデリング
成果確認 ◆描画⑤	再度5分間 クロッキー	図画工作	全体の形や色合いを見直し、調整する。	達成感 満足感 喜び 全体の把握	教師によるモデリング
鑑賞	自他の作品を鑑賞する	図画工作 国語	自己・他者評価をし、共に喜ぶ。成果が見える展示の工夫を考える。	鑑賞力 共生意欲 相互伸長 協調性	子どもの完成作品 鑑賞用カード

4. 授業実践例

学習指導案と作品例

上記、表1「学習表」をもとに、以下のような学習指導案を作成し授業実践を行った。

第5学年 図画工作科指導案

平成24年 月 日 第 校時
指導者 棚町 里美

1 題材 「そっくりFaceにチャレンジ！」

ー透明プラスチック板（ドローイング・スクリーン 以下DSと略記する）を使った写実的な絵画表現ー

2 題材について

- (1) 題材の意図は、高学年の子どもたちが「絵に表す」活動において、見たままそっくりに描きたいという欲求を、身近なプラスチック板という媒体を使って、可能にすることにある。

「そっくり」とは、まず子どもたちが自分自身の目で直に対象をとらえ形にすることができる点にある。このことによって、イラストやマンガを基礎とした見方を避け、子ども自らの眼で対象を把握し、解釈することによってものの見方の基礎を身につけさせる。

技法は、透明プラスチック板（DS）（弁当のフタ）を媒体として使うことで、子どもたちはあたかもカメラのレンズを通して見ているように感じ、自然と透視図法の見方を獲得し、友達の顔を「そっくり」に表現することが容易になるというものである。とくに、写実的な絵画表現の補助具としての役割を果たすことができる弁当のフタは平面だけではなく、側面が枠となっているため曲り難く持ちやすい。身に付く力としては、絵画表現における全体と部分の関係がバランスよくとらえられ、観察力、写実的表現力、コミュニケーション力等が身につく。

- (2) 「絵に表す」活動では、中学年においても、感じたこと、想像したこと、見たことから表す学習を経験している。

特に、人物を描く活動では、本校でもほとんどのクラスが年度当初に「自画像」を描き、年間を通じて教室前面に掲示されている。これまでの描画材料経験としては、パス、水彩絵の具、ペンがある。

- (3) 児童の実態は、次の通りである。

- ① 事前に、5分間友達の顔を描いた後、「描いてみて思ったこと」を文章で書かせることによって実態調査を行った。（自由記述）

- 難しい 58% ○ 思い通りに描けない 54%
○ パーツ（輪郭・目など）が似ていない 68%
○ どこから描いたらいいかわからない（方法） 32%

- ② 実際の子どもの絵から分析したこと。

- ほぼ全体が描けている 6% ○ 最後まで描けなかった 94%
○ 鉛筆の線が明確である 8% ○ 薄くて自信がない 92%
○ 概念的に描いている（ステレオタイプ・マンガ的表現） 8%

- (4) 指導上の留意点

- ① 子どもたちが見たままを「そっくり」に描き易いように透明プラスチック板（DS）を媒体に使う。プラスチックは透明なスクリーンになり、子どもたちは見えたものを直接プラスチック板に油性ペンでなぞることで容易に写実的表現に近づくことができる。その際、身近な材料である弁当のフタ（四角形のもの）をリサイクルして使用することで、地球にもやさしい環境づくり（エコ）にも気づかせる。

- ② 学習前後における自分や友達の成長の変化に気づきやすいように、実態調査で学習前に描いた絵を保管して後で比較する。
- ③ 着色は、子どもたちが全員使い慣れている「色鉛筆」を用いる。色鉛筆を使用する際、可能な線の変化（濃い線・薄い線／髪・眉など線の方角）や、背景の色の变化（似ている色を隣におく：グラデーション）なども意識し指導することで、技能も高まるようにアドバイスする。
- ④ 子どもたちの理解を助けるために、参考作品を作り（実際に担任の顔を描いてみる）、提示しながら活動を進める。

3 題材の目標

- (1) 友達の顔を観察して絵に表す活動に興味・関心をもつことができる。
- (2) プラスチック（DS）を媒体とした写実的表現の技法を理解し友達の顔を描くことができる。
- (3) 観察するための多様な見方を身につけることができる。
- (4) 自他の作品を見て、学習前後の成長の変化に気づくことができる。

4 指導計画（2時間扱い）

学習活動	教師の指導	時間
(1)フタ(DS)に描く	○ 迫力のある作品にするために,モデルの友達の顔にフタを近づけたり,離したりすることで構図を考えさせる。(図4・5)	20 分
(2)用紙に写す	○ 誤って描いてしまった線は描かず,足りない線を書き加える等の修正を加えながら写す。(図6)	25 分
(3)着色する	○ 似ている色を隣に置く「グラデーション」や色を重ねる「重色」の効果のよさについて考えさせる。(図7)	45 分



図4 クロッキーをする



図5 しっかり観察する



図6 用紙に写す



図7 色鉛筆で仕上げる

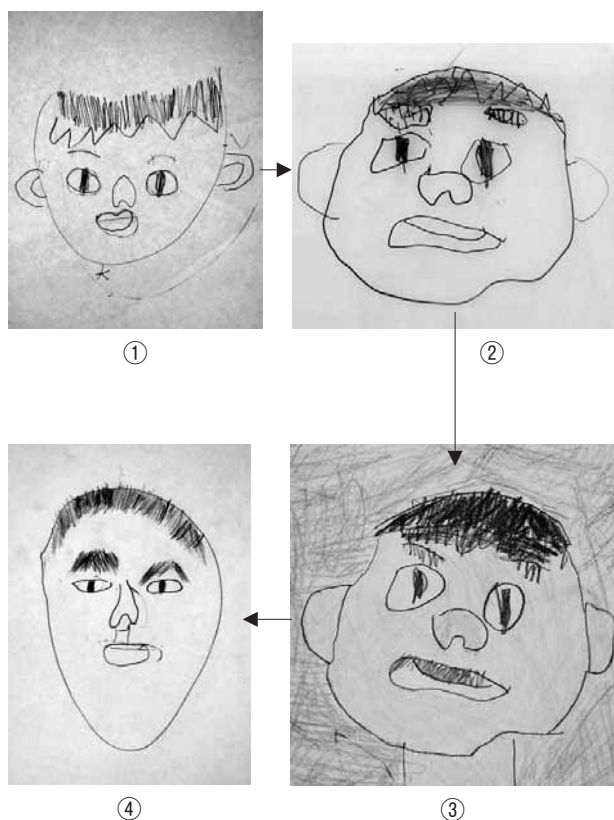
5. 考 察

正しく観察する見方が高まった

次のように子どもたちの作品の中から、抽出児童を選び、①と④のクロッキーはそれぞれ5分間で描かせ、同条件で作品を比較・分析した。

- ①実態調査のためのクロッキー（学習前）
- ②フタ（DS）にサインペンで描いた絵
- ③色鉛筆で着色した完成作品
- ④再度、クロッキー（学習後、約1週間）

○事例1：絵に自信がなく、苦手意識が強かった子どもの変化（U男）



①では、対象をもともと絵に苦手意識をもっているU男には、見えていても見ていない。脳が対象を分析し、立体として再現できていないのである。そうすると、もはや、対象を度外視して目、髪、鼻などを概念的に描くしかない。

②では、若干、鼻、髪の毛、眉などに正しく見ようとする観察力が見られ始めた。

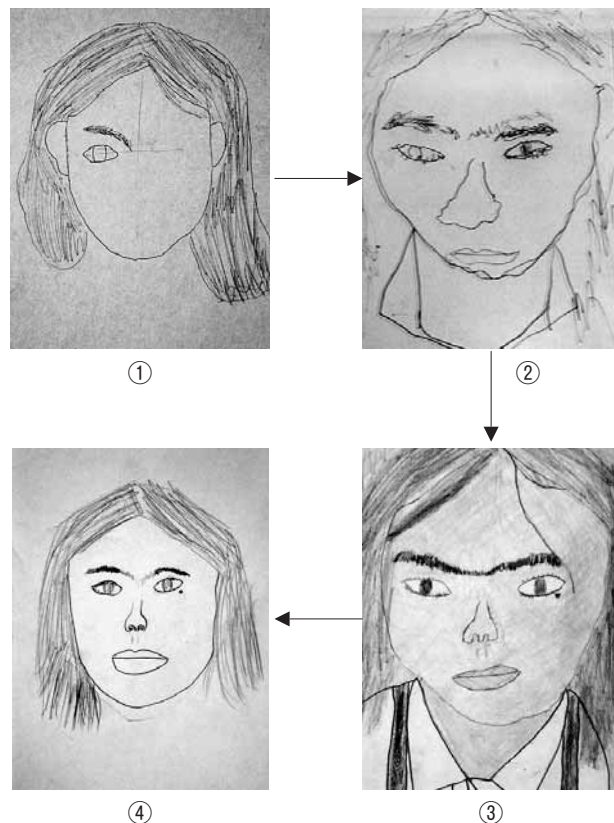
③では、U男なりに、色鉛筆での着色を最後まであきらめずに丁寧に頑張った。

④スクリーン（DS）なしでも、U男が人の顔を正しく観察しようとしているのが分かる。髪の生え方、眉の毛の向き、目や鼻の形がリアルになった。①と

比較すると、そっくり度がかなり高まっている。U男は、かなり自分でも成長を感じていた。

こうして、苦手な子どもでも最後まで描くことができ、しかも、学習した「ものの見方」は残っていた。U男に代表される苦手意識をもつ子どもも含めた5年生全員、100%の子どもたちが顔全体を描くことができた。

○事例2：本来力はあるが、自信がなかった子どもの変化（E男）



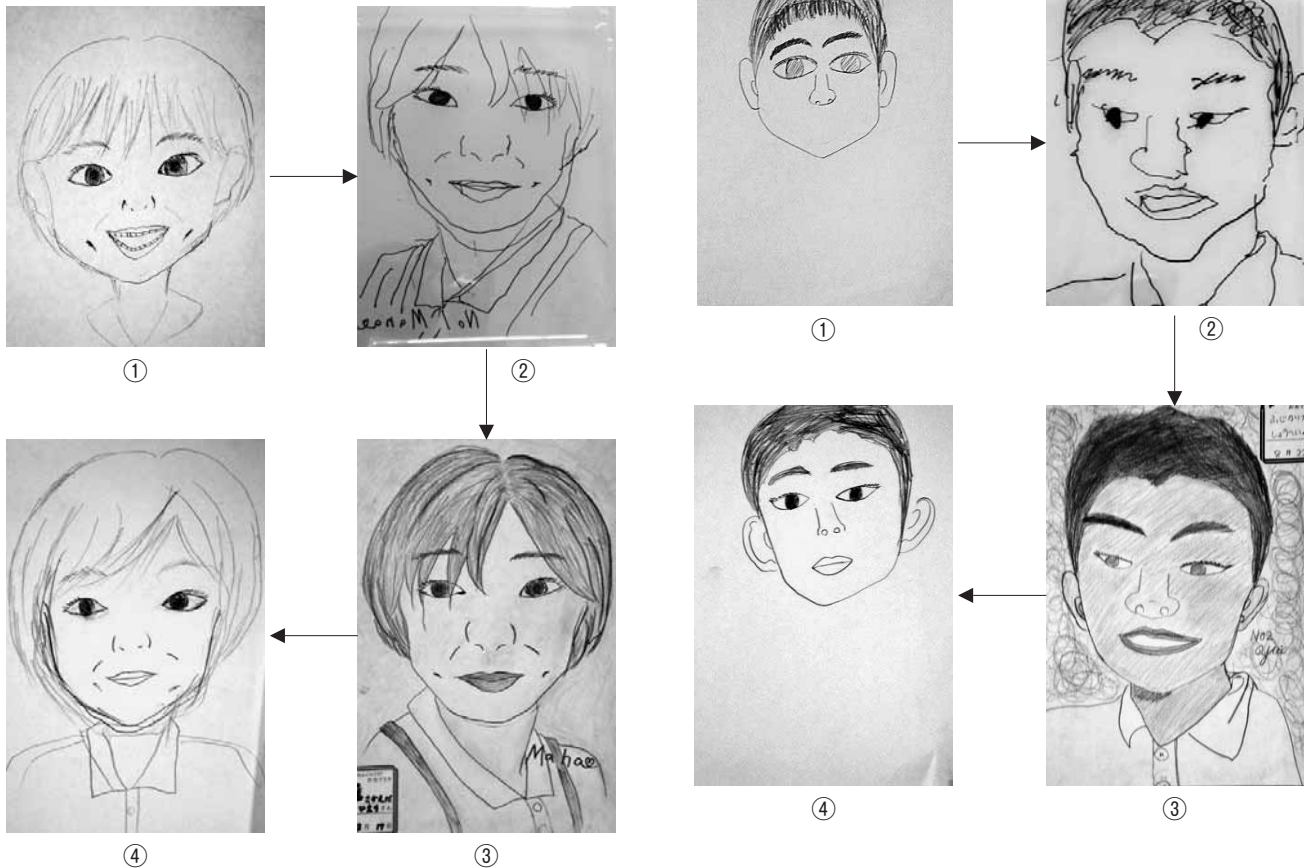
①では、E男がモデルを観察して正確に描こうとしている姿勢はよく伝わってくるが、5分では時間が足りず全体までは描けていない。

②では、線は不安定なものの、モデルの特徴をよくとらえている。全体と部分の関係、部分と部分の関係、線の傾きの関係、線の長さの関係などのプロポーションや、量感などに着目し始めている。

③では、E男は、さらに観察を続け、各パーツである髪の毛、眉のつながり、ほくろの位置まで丁寧に見ている。

④で、E男は同じ5分間で見事、全体と部分の割合を踏まえてプロポーションをとらえることができていた。雰囲気も③と似ている。

○事例3：ステレオタイプの子どもの変化（K子）



①K子は、普段からマンガを描くのが大好きであり、描き慣れている。そのため、観察して描くというより少女マンガ風な傾向が強く見られる。

②で、気づかなかったほほの線、髪の毛の流れ、顔の輪郭の線が複数見られるが、K子が線を探して迷っていたものと思われる。

③では、複数のペンの線から最も適切な線を選び、しっかりと特徴をとらえた人物になっている。

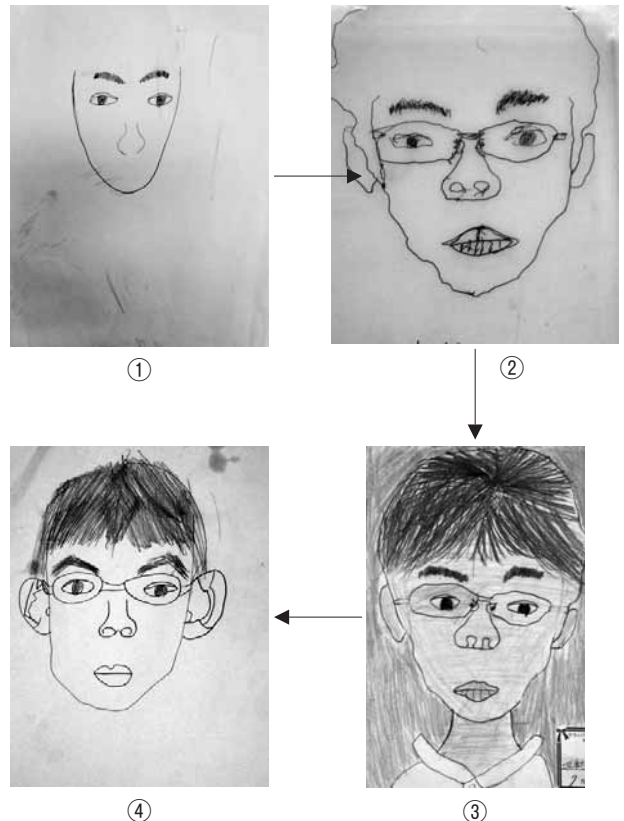
特に、友達から「Kちゃん、上手!」「そっくり!」「私も描いて欲しい!」と絶賛され、いつも控えめなK子が、とても嬉しがっていた。

④では、もはや、③の絵に近く、最初に見られたK子のマンガ的な表現は見られない。

○事例4：ステレオタイプの子どもの変化（M子）

①で小さく描いた顔からもわかるようにM子は、日頃からおとなしく、何事にも自信がもてない。しかし、④でわかるように学習後に、マンガ的な表現に戻ることはなかった。つまり、正しく観察しようとする見方がしっかりと残っている。

○事例5：集中力が続かない傾向のある子どもの変化（S男）



①では、丁寧に見て描こうとする姿勢はよく伝わるが、一部しか描けない。

②では、日頃は思ったことをすぐ口に出し、即行動に移す傾向が見られるS男だが、その姿とは全く異なり、真剣に対象と向かい合い集中していた。(図8)

③丁寧に線を描いていたため、友達からの賞賛を浴び、S男自身もとても満足そうであった。

④でも、スクリーン(DS)なしで、5分間観察して描き、「自分は絵が得意だ。」と喜んでいて。



図8 集中して描くS男

これらの5つの事例からわかるように、次のことが言える。

① 正しく観察しようとする態度や見方は、くり返し練習することで強化される。

それには、ドリルの、訓練的なものが必要である。

今回の実践だけでも、①実態調査、②フタ(DS)にペンで描く、③用紙に写す、④色鉛筆で着色する、⑤クロッキー(抽出児童のみ))と同じ対象を見て、5回描くことになる。

② 描画に対する集中力が高まる、協同的な学びの場が醸成される。

授業開始直後、子どもたちは、「ええっ！男子どうしがいい。」「○○ちゃんとはいやだ。」など自己中心的な発言がとても多かった。しかし、今回の実践では、子どもたちはお互いがモデルになり、モデルになる方は、なるべく動かないようにじっとしていなければならない。

また、描く方は、「ごめんね、似てなくて。」と優しく謝りながら、しっかりと片目をつぶって焦点を定めて描く。自然と、互いに思いやる気持ちが育っていく。

描く人、描かれる人、二人のペアの協力は欠かせない。両者の息がぴったり合わないことには、この活動は成り立たない。ちょうど、運動会の二人三脚のような作業である。子どもたちは描いているうちに、だんだんと静かになり、友達に優しく接するようになってきた。これに伴って子どもたちのコミュニケーション能力も高まった。

③ 活動のイメージがもちやすかった

授業開始直後、子どもたちは、「ええっ！今日は、絵ですか？」「いやだ。」「絵は苦手！」とマイナス的なつぶやきが、とても多かった。しかし、教師が参考作品を提示し始めると、子どもたちから「おおっ！M先生、似てる！似てる！」と歓声があがった。(図9)

教師が、参考作品を制作した順番通りに次々と提示することで、活動のイメージがもて、完成作品までの過程が子どもたちにも明確に理解できる。このプロセスをしっかりと予測できることが子どもたちにとって重要であり、「面白そう！」「楽しそう！」「自分たちにもできそうだ！」「やってみよう！」「弁当のフタを使うんですか？」と意欲が高まったものと思われる。(図10)

図9 参考作品：M先生

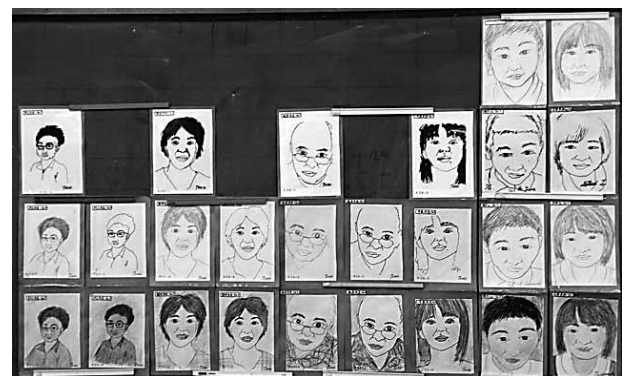


図10 教師が制作した参考作品

鑑賞と評価

全員の作品が完成すると、クラス別に鑑賞会を行った。(図11)

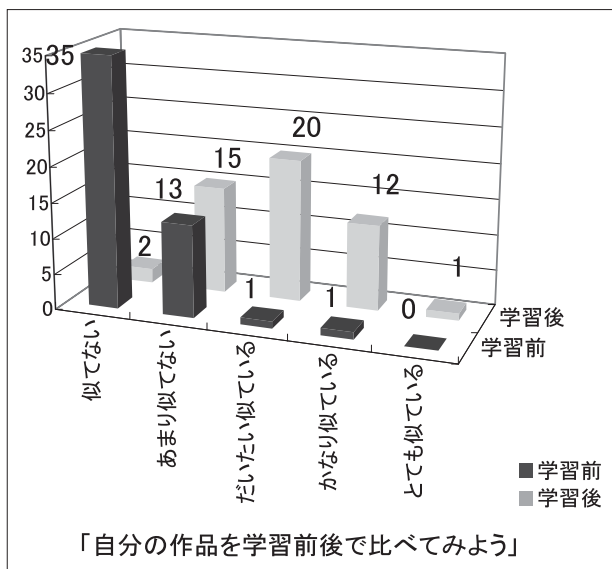
目的①：自分の成長の変化に気づく

目的②：友達の成長の変化に気づく

まず、学習前後の自分の2つの作品を比べて、自己評価する。その際の項目は、以下の5つに設定し一つを選び、○をつけた。

- 1：似てない
- 2：あまり似てない
- 3：だいたい似ている
- 4：かなり似ている
- 5：とても似ている

表2



今回の教材では、日頃自己肯定感が低い傾向がある子どもたちも、学習前と学習後では、「そっくり」という目標に向かって近づけたと自覚できたことがわかる。このことで子どもたちの満足度は高いものがあつた。(表2)

感想の自由記述は、下記のようになったが、特に「前より上手く描けた」とした子どもは35名、70%もいた。楽しかった、描くことに興味をもったなど、プラス思考の感想が多い。自他の成長の変化に気づき、自尊感情が高まった。(表3)

表3 学習後の感想(自由記述)

自由記述	人数(50名中)
上手になった◎	35
楽しかった◎	2
最初より上手く描けた◎	6
頑張れた◎	1
描くことに興味を持った◎	5
難しかった△	9

次に、友達作品を見て「そっくり大賞」を選ぶ。その際、「どうしてそう思ったのか？」理由も尋ねた。



図11 実際の鑑賞会の様子

子どもたちは、「クラスの中で誰が一番そっくりに描けているか？」真剣な表情で、友達作品を鑑賞していた。各クラスの「そっくり大賞」に選ばれた作品は、次の2点であつた。(図12・13)



図12 A組 No.1



図13 B組 No.1

「そっくり大賞」を選んだ理由として、子どもたちは、見たですぐわかる、ぽっちゃりとした雰囲気

気が似ている、優しいイメージが似ている、輪郭が似ているなどのまず、「全体」の印象が似ていることを挙げていた。

また、ほくろの位置、髪や眉の毛の向き、角度、口や目の形、眼鏡の形など顔の各パーツも似ていることも挙げていた。その二つのバランスがとれている状態、つまり、この頃になると、子どもたちは「全体」と「部分」の比例関係（プロポーション）の重要性に気づき始めていた。

6. おわりに

本論は、絵を描くことが苦手なため、生涯にわたって絵を描くことに劣等感を持ち続けるという問題の一つが、小学校における高学年あたりから生じていると考え、この問題の解消方法を模索した。

その結果、本論で掲げた「ドローイング・スクリーン」の使用によって容易に対象を写實的（そっくり）に描くことができることが分かった。（図14）

この「ドローイング・スクリーン」は、幼児から大人まで実験した結果、いずれも容易に楽しく描画に取り組むことができた。描画にあたって、このような補助具は一般的には用いることはないが、描画の発達過程の一時期を順調に乗り越えるための補助具としての利用価値は十分にあると考えられる。

いずれ、このような道具を使用することなく、将来にわたって、描画を楽しむことができるようになることが期待されるものである。そのためには、ものの見方の基礎を小学生の頃からしっかりと養っておく必要がある。

註

- 1) V. ローウェンフェルド「美術による人間形成」黎明書房、1963.
- 2) 前掲書
- 3) 横出正紀・棚町里美・樺島優子「型紙心材による立体教材開発－写實的表現に着目して－」熊本大学教育実践研究 第25号、2008.
- 4) フィリップ・ステッドマン 鈴木光太郎訳「フェルメールのカメラ 光と空間の謎を解く」新曜社、2010. p22
- 5) 山本 鼎「自由画教育」アルス、1921.
- 6) 太田洋三・草薙耕次「透視図と彩色の技法」理工学社、1968. p2-3

参考文献

- ・小学校学習指導要領解説〔図画工作編 平成11年5月〕、文部省。

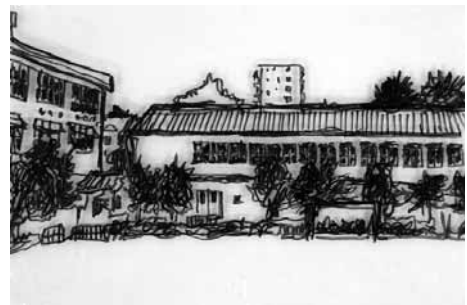
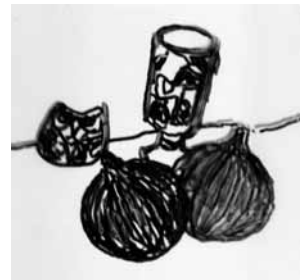


図14 その他、教師が描いた参考資料（ドローイング・スクリーン）植物、静物、風景の絵

表4 作品制作の手順と留意点

参考作品 制作過程	制作のポイント
<p>① プラスチックの透明な板(DS)の上から油性ペンで顔を描く</p> 	<p>○迫力ある画面にするために,モデルにできるだけ近づき,画面いっぱい顔を描く.</p> <p>○モデルに,弁当のフタを持ってもらい,画面を固定する.</p> <p>○焦点がずれないように,片目をつぶり効き目で描く.</p> <p>*目から描くようにすると,ズレが起き難い.</p> <p>*フタ(DS)に予め十字線を入れておくと,焦点を合わせる手がかりができる.</p>
<p>② 画用紙をDSの上に置き,①で描かれた線を透かしてモデルの特徴を意識しながらなぞり,描き写す.</p> 	<p>○A4画用紙で(白色)の上にフタ(DS)をのせ,テープで動かないように仮止めをする.</p> <p>○明るい窓辺で光を透かして,見える線を6B鉛筆で,線の強弱を意識しながら写す.</p> <p>*誤って描いた線は描かないなどの修正を行う.</p> <p>*廊下の窓を活用すると,多くの人数が一度に描くことができる.このとき,ガラス破損等安全に注意する.</p> 
<p>③モデルをよく観察しながら,色鉛筆で着色する.</p> 	<p>○(似ている色を隣に置く)グラデーションや(色を重ねる)重色の効果について考えながら彩色する.</p> <p>○線を縦・横・斜めに重ねることによって立体感が生まれるアドバイスも行う.</p> 
<p>*小さくなってしまった教師のモデルの事例. 構図(人物の入れ方)は,描く目的に応じて決めるようにする.</p>	<p>○描く人とモデルとの距離が遠すぎると,絵が小さくなってしまったことを,実際に,教師が描いた絵を提示しながら確認する.</p> 