

絵画・ものづくりの融合制作の実践1

松永拓己・工藤明日香*・岩本望来*・西田真理*

Practice of the fusion work of picture and crafts 1

Takumi MATSUNAGA, Asuka KUDO, Miku IWAMOTO and Mari NISHIDA

Abstract

This paper is practice of work by fusion of pictures and crafts. Pictures have a craft and a close relation. Ornament pictures, application pictures, etc. have contributed to crafts. Pictures have a meaning as fine art. Pictures have an original charm. In the pictures as fine art, by fusion to crafts, I considered what kind of work is made, and practiced. I thought as three viewpoints. They are about drawing material, base material, and technology. I considered "collage of fallen leaves or a tree piece", "a picture on shell and piece of wood", "attaching and floating a picture on a balloon". I had many participants to do experience work in "ECO Messe 2012 in KUMAMOTO". From the result and study, I described the meaning of "create".

Key Words: Picture, Crafts, Create, Technology.

I はじめに

Se'l pittore vol vedere bellezze, che lo innamorino, egli n'è signore/di generarle, et se vol vedere cose mostruose, che spaventino, o'che sieno buffonesche e risibili, o' veramente compassione/voli, ei n'è signore e Dio.

もし画家が、忘我の境にさそわれる程の美に接することを望むなら、彼は、それを生み出す主人公となることができるし、また恐るべき妖怪あるいは滑稽笑止な、またはまことにあわれな変化を見たいと思えば、彼はその主となり神[創造主]ともなる。¹⁾

レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonarudo da Vinci 1452~1519) の「絵画の書」(Libro di Pittura) の言葉である。絵を描くことは創造主ともいえる行為であると述べる。

絵画とは、平面に描かれた形象である。絵画は、ものとの関わりの中で進化し続けてきた。古くは石器や土器の装飾として描かれていた歴史を持つ。また、絵画は、ファインアート (Fine Art) としても存

在し、装飾や応用美術でない側面を持つ。それは、絵画そのものの魅力的意味が存在し、用具ではない価値を有する。用具としての利用価値は、例えば、壁に飾ることによる空間の視覚作用への影響は考えうるが、絵を描くことは、直接の実用には適さない。一方、ものづくりと絵画の関係を考えると、装飾絵画は、物の表面の飾りとして意義を持つ。物のデザインとして、または、クラフトの一部としての絵画の在り様は探求されてきたことであり、実用に活かされて来た歴史がある。そこで本稿では、装飾絵画でない、ファインアートとしての純粋性を保つことでは、ものづくりとの融合はどの様に可能か、どの様なものになるかという視点により考察し、実践を集約し、論ずる。

II 絵画・ものづくり融合についての考察

19世紀後半、イギリスにおいて、アーツ&クラフト運動 (Arts and crafts movement) が興る。運動の目的は、産業化と大量生産に曝されていたものづくりの価値の再確認であった。その中で、ウィリアム・モリス (William Morris 1834~96) は、装飾芸術を追求した。壁紙、チンツ (木綿プリント地) 等の制作を手掛け、また、家具も描画を取り入れた (ロセッティ・グループによる描画) 制作も行われていた。無論、装飾としての絵画は、古くから存在し、

* 教育学研究科修士課程

絵画のものづくりへの役割は日本における尾形光琳(1658~1716)の活動、皿の絵附、衣服の模様等、さらに、古代の土器の文様にまで遡り多様である。

絵画が、ものづくりの一部をなし、進化してきたことは言うまでもない。やがてファインアートとしての絵画の確立は、板・紙やキャンバスへの独立した描写となり、現在に至る。

ここで、装飾でない絵画独自の魅力を包含したファインアートとしてのものづくりとの関わりとは、生活実用の用具的側面は切り離し、絵画表現を楽しむ、追求することを制作の目的とし、画材・基底材・技術についてもものづくり的要素を扱うことにより描画を成すことと定義する。

ピカソ(Pablo Ruz Picasso 1881~1973)が行ったパピエ・コレ(papier colle)は、キャンバスに紙を貼った描写であるが、やがて、コラージュ(collage)を生み、デュビュッフエ(Jean Dubuffet 1901~85)等のアッサンブラージュ(assemblage)へと展開する。それらは異素材を貼りつける手法により絵画表現を行うものである。異素材を貼りつける描画法は、古くは、正倉院の《鳥毛立女屏風》(8世紀)の鳥の羽を貼った衣服の描法にも見られ、絵画技法の一つである。これは絵具以外の描画をものづくりの材料と関係づけて考える描画材の視点とする。また、日本において、古くより、貝覆い・貝合わせといった、貝殻に描写する表現方法がある。異素材への描写は、新鮮な感覚を生む。それは、皿や箱に描く絵附けとは異なり、純粹にオブジェとして、ものづくり材と関係づけた絵画基底材の視点とする。さらに、産業技術により開発されてきた、ものづくり技術を活用した技術利用の視点による絵画表現を考える。以上の描画材・基底材・技術の3つの視点で、絵画・ものづくりを構築し、どのような作品制作が可能なか実践を試みる。

2012年(平成24年)10月6日・7日、「くまもとECOメッセ2012」が熊本県のグランメッセ熊本で開催された。そこでは、ものづくりの体験コーナーが設けられ、熊本大学の学生が各種体験イベントを取り行うものである。その事業での美術イベントとして、絵画・ものづくりの融合制作をワークショップ形式で行うこととした。多くの人に実践体験をしてもらうことにより、その妥当性と可能性を推し量ることは有効と考え、前述の3つの視点を基に、誰にでも出来る制作を行うことを考え、今回は「貝覆い・貝合わせ」の応用による絵画制作、「木片」を活用した絵画制作、「浮遊する風船」に作品を取り付け浮遊絵画とする技術の活用による制作を立案した。それ

を基に熊本大学教育学研究科・教科教育実践専攻・芸術・スポーツ系教育専修・美術教育コース・絵画専攻の3名の大学院生、工藤明日香、岩本望来、西田真理が準備を行うこととした。また、今回の大会の主旨を鑑み以下の4条件と1つの目標を提示した。**<4条件+1目標>**

- ①絵とクラフトを融合させたものである。(異素材のセッション)
 - ②1時間以内に制作完成できること。
 - ③子どもから大人まで楽しめること。
 - ④そのもの(単体)で成立すること。(他の用途の為の「物」でなく、そのものに魅力を持つこと)
- ※安価にできること。(ECOの要素を含む)

そして、さらに、これをPDSサイクルによる実践研究とし、計画→準備→実践→分析による取組で、より確かなものとする事とした。

Ⅲ 絵画・ものづくり融合についての実践

Ⅲ-1 「このはコラージュ」

- (1) 実践者 工藤明日香
- (2) 概要

「このはコラージュ」とは、絵画における基底材として廃材の杉板を用い、木の葉、枝、木の実、草の実など自然の採取物を描画材としてそれらを組み合わせながら画面に接着していく描画方法である。



図1 具象的な構成と抽象的な構成の作品例

これはちぎり絵や純粹なコラージュの技法とともに「見立て」の要素も含んでいる。前者2つの技法は色紙や印刷・写真などを意図的な切り方で以て画面に貼り付けていくのに対し、「見立て」は素材そのものの形を何か別のものに見立てて構成していく。葉、枝、実といった自然の生成物を身の回りの人工物、風景、動物などに見立てるという活動はものごとを多角的に捉え、思考の視野を広げることにつながる。制作する過程では両者を自由に取り入れることでその作品に具象ないし抽象の表現を多く生み出すことをねらう。対象は6~12歳の児童であり、未就学児の場合でも保護者の手を借りて制作が可能であると考えた。

- (3) 準備

(3)-a 基底材

基底材としては約30cm×15cm四方、厚さ約5mmの杉板がおおよそ200枚用意され、当初はこれをそのまま使おうと考えた。しかしこの杉板は木目に沿って

大きく湾曲していることと、対象とする子ども達にこのままのサイズでは大きすぎるという考えから2分の1に裁断した。こうすることで大きな板の反りは多少緩和し、制作時間を20分後に納まるよう考えた。裁断に



図2 基底材となる杉板



図3 電動丸鋸と裁断した杉板



図4 ベルトサンダーでやすりをかけている場面

関して、カッター及び手動の鋸ではバリと破損が著しいため、ここでは電動の丸鋸を用い、ささくれやバリの部分はベルトサンダーを施すことで解決した。

(3)-b 描画材

描画材の木の葉、枝、木の実は原則として大学構内または周辺の公園に落ちているものを用いた。まだ木から落ちていないものは乾燥が必要となることと、若い葉や実に関しては乾燥途中で変色、腐敗の恐れがあることから使用しない。主な木の実の例として松ぼっくり(松笠)、ドングリ(団栗)、杉の実を収集し、草の実はススキ、ジュズダマが得られたため用いた。

(3)-c 接着剤

描画材を基底材に接着させるために木工用ボンド、グルーボンドを扱う。瞬間接着剤は低学年児童が扱うのに適さないと判断し、葉や細い枝は木工用ボンド、実などの比較的大きいものは接着の早いグルーボンドを用いる。

(3)-d 土台

土台とは出来上がった作品を直立させるものである。作品完成後にグルーボンドで接合する。大きく分けて以下の3種類を用意する。

◆ かまぼこ型

太さ4~6cmの枝を約4cm幅に切り分けていき、側面に1箇所、鉋と金槌で底を作る。鉋で削った箇所をベルトサンダーで研磨し、その後卓上スライド丸鋸で太さ7mm、深さ1cm程度の溝を作る。作品をこの溝に挿すことで作品は自立する。

完成後は土台の一部も正面から見えるため、見える部分の風合いや装飾も楽しめる。しかし挿す部分に当る基底材には描画しないよう注意する。



図5, 6, 7 鉋と金槌で作った底をベルトサンダーで整え、卓上丸鋸で溝を作る

◆ ごぼう型

太めの枝なら1本、細めの枝(太さ直径1~2cm)なら数本を合わせて作品の裏に接合し直立させる方法である。太めの枝の中で木の持つ風合いが面白い場合やかまぼこ型の土台に使用できない枝がある場合、6~10cmの長さに切り分けて転用できる。キャンバスに対するイーゼルの様な出来上がりのため描画材が基底材から多少はみ出しても支障がなく基底材の全面をふんだんに使うことが出来るが、描画が多く画面が重くなったとき、安定を図ることが難しい。

◆ ステージ型

厚さ1.5cm程の薄い丸太に基底材を接着し、後ろに細めの当て木で支えを付ける方法である。ステージのような土台上にも装飾の域が広がり、立体的な画面構成を図ることができるが、接合する際に下辺を使うため、下方にはみ出すことがごぼう型にはできない。



図8 ステージ型の参考作品

(4) 制作について

(4)-a

基底材、土台選び

参加者にはまず始めに土台3種類の説明を行い、特徴と注意点を挙げながら、作りたい作品の完成図をイメー



図9 基底材、描画材を選ぶ参加者

ジさせ土台を選ばせる。次にその土台に合わせるキャンバスとなる基底材を、大きさ、形、色味を見ながら選ばせていく。

(4)-b 描画材選び

様々な木の葉、枝、木の実、草の実をビニールシートの上に広げ、思い思いの使いたい描画材を採取してもらおう。子どもに対しては葉の1枚1枚の色や形が違うことや、葉、枝の下に隠れた小さい木の実、草の実があることを指摘すると目を凝らしてよく探すようになる。

(4)-c 描く

採取した描画材の選択や配置を確認しながら2種

類のボンドを使って接着を行っていく。初めは木工用ボンドを中心に接着させていたが乾燥するのに時間がかかるため途中からグルーボンドを中心に用いていった。小学校中学年以下はグルーボンドを持たせないようにし、学生の指導者もしくは保護者の協力によって接着を行っていった。

(4)-d 土台の接合

画面の描画材がある程度固まったところで土台の接合を行う。位置や角度、ごぼう型の場合は高さも確認しながら、大学生の指導者が主となって接合を行う。

(5) 分析

(5)-a アンケートまとめ

◆ 年齢と性別

参加者数は2日間合わせて約100名、うちアンケート回答者は56名である。男性24名、女性32名と若干女性の参加率が高いが12歳以下の参加者を比べると男子24名、女子25名とあまり差はないことから男女ともに取り組みやすい題材と言える。

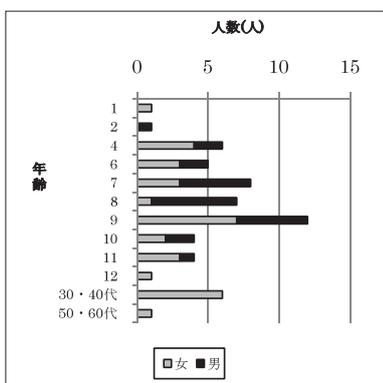


図10 年齢と性別で分けたアンケート回答者数

参加者のうち多かった年齢は上から順に9歳(12名)、7歳(8名)、8歳(7名)という結果から小学校低学年～中学年に興味を持った人が多かった。

◆ 制作時間

回答者数は35名で、5分ほどで制作を終える人から長い人で50分かかると個人差があることがわかった。およそ1つの作品にかかる制作時間は20分前後である。また制作にかかった時間を「ちょうど良い」と答えた人は全回答者57名中39名と7割で、「長い」16%(9名)、「短い」12%(7名)と飽きることなく制作に取り組めたようである。

表1 制作にかかった時間と人数および平均時間

時間(分)	人数(人)
～10	5
11～15	9
16～20	9
21～30	8
31～40	2
41～	1
(不明)	23
平均時間(分)	20.6

◆ 難易度・感想

難易度に関しては「ちょうど良かった」を57名中

29名が占め、感想に関しては「とても面白かった」に37名が答えており題材としても十分魅力あるものであったと窺える。同時にその理由も質問しており、「材料の接着が難しかった」「木の葉や木の実を使って何かを作るのは初めて」「季節を感じられる飾りが出来てうれしい」といった意見が多かった。

(5)-b 感想

実践を通して気づいた点は2つあり、参加者は自然の採取物を使った制作をあまり経験していないという点とコラージュを用いた絵画の制作には抵抗なく取り組めるという点である。

使う描画材は限られており「接着する」という単純作業と、普段使わない描画材の面白さが誘発剤となったと思われる。自然を扱うことから生活科、理科、社会科など他教科との連携を図れる題材である。今後は一般的な絵画制作との比較を見ていきたい。

Ⅲ-2 「森と海の小さな絵画」

(1) 実践者 岩本望来

(2) 概要

(2)-a 「貝殻アート」

◆ 実践日 2012年10月6日・7日

◆ 平安時代から伝わる「貝覆い・貝合わせ」は、歌留多として、また貝殻の色合いや形の美しさなどを競う等の遊びである。殻の内面には金箔を貼り極彩色に仕上げて絵を描く。

今回の「貝殻アート」では「貝覆い・貝合わせ」を応用し、貝殻を基底材として絵画制作を行った。貝殻の色合いや形の美しさなどを味わいながら、金絵具で彩った殻の内側に絵の具と筆で絵を描く。貝殻

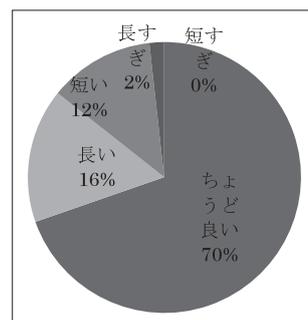


図11 制作時間に関する感想の割合

表2 難易度の感想に関する回答者数

難易度	人数(人)	感想	人数(人)
難しすぎた	1	とても面白かった	37
難しかった	7	面白かった	17
ちょうど良かった	29	ふつう	2
簡単だった	18	あまり面白くなかった	0
簡単すぎた	1	面白くなかった	0
不明	1	不明	1



図12 参加者(女子)の作品

という小さなキャンバスに美しい絵画の世界が広がる。

(2)ーb 「木片マグネット」

◆ 実践日 2012年10月6日

◆ 直径約3～5cmの小枝をカットし、その木口を基底材として絵の具と筆で絵を描きマグネットを制作する。マグネットは機能性を持つだけでなく、冷蔵庫などの家電や鉄製の家具など、私たちの生活のなかのあらゆる場所に小さな絵画として存在している。

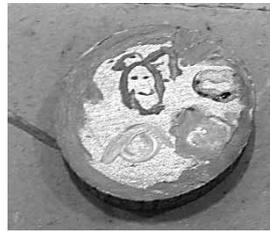


図13 参加者(女子)の作品

(2)ーc 「木片アート」

◆ 実践日 2012年10月7日

◆ 「木片マグネット」の応用として行った絵画制作である。直径約10cmの枝をカットし、その木口を基底材として絵を描く。描画材は絵の具、色鉛筆、パステルを使用し、色を付けた小さな木片や木の実を画面に張り合わせるなどの工夫もできる。基底材となる木片と同様の木片を土台とし、絵を描いた木片を固定することで、部屋に飾れる小さな絵画作品を制作する。



図14 参加者(男子)の作品

(3) 準備

(3)ーa 「貝殻アート」

◆ 用意してもらった貝殻の内側に、金のアクリル絵の具を塗る。一層だけでは殻の白色が透けて見えてしまうため、一層目が乾いた後に二層目を少し厚く塗る。



図15 参考作品

◆ 参考作品を作る。用意してもらった資料をもとに「貝合わせ」の絵柄を模写したが、絵柄が細かいため上手くいかなかった。そこで「貝合わせ」の絵柄を応用し、子どもから大人まで楽しめそうな絵柄を考案し、いくつかの参考作品を作った。

(3)ーb

「木片マグネット」

◆ 用意してもらった小枝を、厚さ5mm程にカットする。カットされた木



図16 カットされた木片

片の木口を、やすりで磨く。

◆ 参考作品を作る。木片の形を見立てて絵を描くものや、いくつかの木片を組み合わせるものなど、様々なバリエーションの作品を作った

(3)ーc 「木片アート」

◆ 用意してもらった木片を使い参考作品を作る。木片が水分を吸収しやすく絵の具の伸びが悪かったため、先に筆で木口に水を充分しみこませてから描画することにした。また土台に固定する際、接着面の木片の皮を剥いておくことで、よりしっかりと固定できることが分かった。

(3)ーd 画材・道具の準備

◆ 用意してもらった段ボールをカットし、パレットを作る。
◆ 用意してもらったアクリル絵の具、筆、水入れ、タオル、色鉛筆、パステルを確認し、足りないものはそろえる。
◆ 木工用ボンド、両面テープ、グルーボンド、磁石を買いそろえる。

(4) 制作について

(4)ーa 「貝殻アート」

準備段階では貝殻という小さな画面に絵を描くことは難しいのではないかと思われたが、実際は参考作品を手本にしながら模写したり、参考作品を応用し自分なりにアレンジを加えたりして制作することで、楽しみながら集中して制作している様子が見られた。しかし貝殻は水分を吸収しないため、筆に水を含みすぎると上手く描けないといった状況も多く見られた。



図17 参考作品



図18 参考作品

(4)ーb 「木片マグネット」

「かわいい」といった声が多く、1日で90人余りの参加者が制作した。こちらは参考作品を手本にするより自分で自由に好きな絵を描いている人が多かった。画面は小さいが、初めに鉛筆で下描きをし

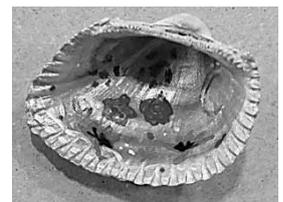


図19 参考作品のアレンジ

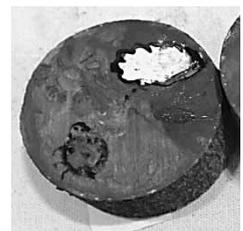


図20 細かい描写の作品

てから絵の具で描くことで、ある程度細かい描写でもスムーズに制作できたと思われる。

(4)ーc 「木片アート」

「木片マグネット」と比べずいぶん画面が大きくなり、描画材としてパステル等も使用したことで、5歳未満の参加者が少し増え制作の難易度が下がったかと思われたが、木片が水分を吸収し絵の具の伸びが悪かったため「難しい」という声も多く聞かれた。



図21 参加者の作品 (女子)

(5) 分析

(5)ーa アンケートまとめ

◆ 一日目「貝殻アート・木片マグネット」

※参加人数約120人中アンケート回答者51人 (2～12歳)

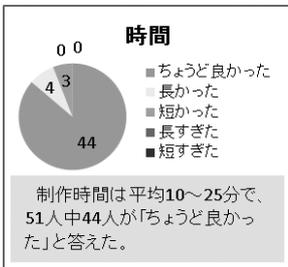


図22

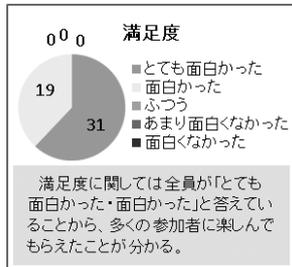


図23

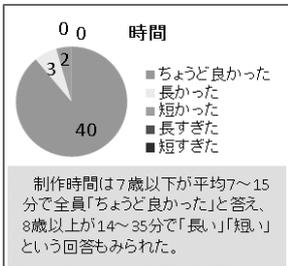


図24

◆ 二日目「貝殻アート・木片アート」

※参加人数約130人中アンケート回答者49人 (1～11歳)

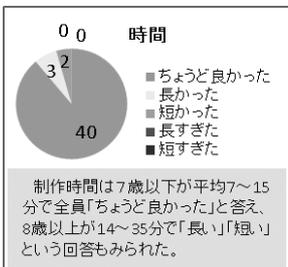


図25

時間・満足度共にいい結果となったが、難易度に関しては改善が必要である。制作レベルに応じて制作内容が発展するような工夫をしなければならなかったと考える。

一日目と比べて8歳以上の子どもに制作時間の伸びがみられることから、より画面が大きくなったことで凝って描画するようになったのではないかと推測される。

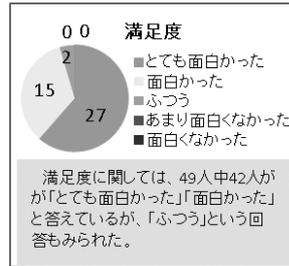


図26

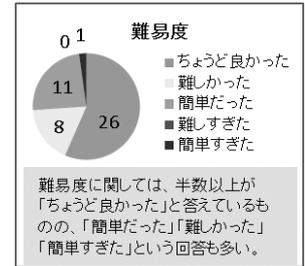


図27

◆ 一日目・二日目 20～30代の回答

※参加人数12人中アンケート回答者12人

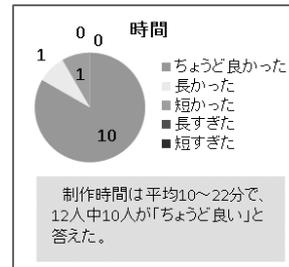


図28

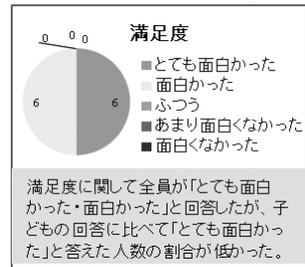


図29

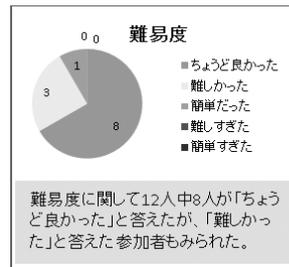


図30

満足度について、特に木片を使った制作において、大人でも「とても面白い」と思えるような発展的な制作内容を考え、サンプルとして提示する必要があったと考える。

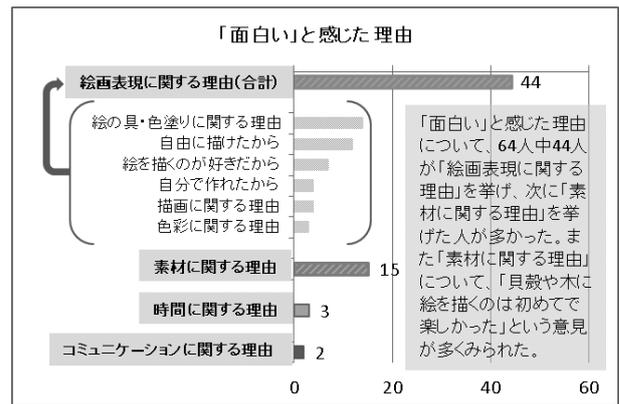


図31

◆ 「面白い」と感じた理由

『「面白い」と感じた理由』のアンケート結果や制作過程の観察より、参加者の多くは貝殻や木片を基底材として扱うことによりその良さや美しさを感じ、実用的側面とは切り離れた絵画そのものの表現を楽しむながら制作することが出来たといえる。

(5)ーb 感想

「こんな風に楽しい制作が学校でもできたらいいのに。ぜひ将来学校の現場で生かしてね。」という保護者の方の言葉が印象的だった。発達レベルに応じた発展的な制作内容を研究し、その教育的意義を深めながら、授業実践に生かせるようにしたい。

Ⅲー3 「ふわふわピクチャー」

(1) 実践者 西田真理

(2) 概要

2012年(平成24年)10月6日・7日に開催された「くまもとECOメッセ2012」での絵画とものづくりを融合させたワークショップの一つとして「ふわふわピクチャー」を行った。「ふわふわピクチャー」と



図32 参考作品

は、ヘリウムガスで膨らませた風船に糸を付け、その糸に、絵を描いて切り取った紙をとりつけたもので、重みにより風船は上へは飛んで行かず、紙が地面すれすれのところを浮遊し、空気の流れによりふわふわと風船と絵が揺れ動く。その“動く絵画”を楽しむものである。

(3) 準備

(3)ーa 紙

風船の下にとりつける紙は、ある程度の大きさでも風船が沈んでしまわないよう、紙の中でも薄くて軽い和紙を使用することにした。大きさは20cm×32cmである。

(3)ーb 画材

和紙に絵を描くための画材として、まず、墨、水彩絵具、色鉛筆が挙げられた。しかし、墨と水彩絵具は水を使用するため、その分和紙が重くなってしまい、和紙の軽さを重視するこの作品には不向きとなった。そのため、色鉛筆を使用することになったのだが、色鉛筆はどんなに強い筆圧で描いても色の濃さには限度があり、絵の印象も弱くなってしまふ。それらを踏まえ、再考し、水を使用せず、発色もよいパステルを使用することにした。

(3)ーc 風船

まず、風船の大きさを考えた。直径15cm程の風船で試してみたところ、15cm×15cm程の和紙の重みにも耐えきれずに沈んでしまった。そこで、風船の直径を20cm程にしてみたところ、今回使用した20cm×32cmの和紙でも浮き上がらせることができたので、

風船はできるだけ大きく膨らますことにした。また、子どもたちが好きな色を選べるよう、赤、青、黄、緑、ピンクの5色を準備した。

(3)ーd 糸

糸は、絵が浮いているように見せるため、黒色で細いロックミシン糸を使用することにした。また、長さは、35cm程度とし、他の作品と絡まらないよう糸が露出する部分をできるだけ少なくすることにした。

(3)ーe 重り

この作品には風船が飛んで行ってしまわないよう、重りを付ける必要がある。そのため、重さも調整しやすい粘土を、地面と糸が接するところに取り付けることにしたのだが、前にも述べたとおり紙の重さだけでも風船は飛んで行かなかったこと、糸が細いため、糸から粘土がはずれやすかったことなどから重りは必要ないのではないかということになった。しかし、これは、あくまでも20cm×32cmの和紙いっばいに絵を描いた場合であって、絵を小さく描く子どももいること、絵を切り取った分、和紙が軽くなってしまうこと、風船を一つひとつ測りながら膨らますことはできないということなどが予想されたため、重さの微調整をするためのものを考えた。その結果、軽く、和紙に簡単に取り付けることができ、連結することで調整もしやすいゼムクリップを重りとして使うことにした。

(4) 制作について

「くまもとECOメッセ2012」で2日間にわたり実践した。子どもを中心に多くの来場者があり、制作を行った。制作はまず、参考例として準備しておいた作品を見せ、今から何をするのかを説明する。その後、準備しておいた和紙を渡し、自由に絵を描き、余分な部分を切らせる。その間に選んでもらった色の風船を膨らまし、糸を付けておく。切り取りまで終わったら、用意しておいた風船の糸の部分にテー



図33 ゼムクリップで重さを調整している様子

プで絵をとめ、風船と絵の釣り合いを確認し、絵が軽かったら、重りのゼムクリップを取り付け、釣り合うまでそれを繰り返す。釣り合いが取れたら完成である。完成した作品を実際にうちわであおぎ、自分の描いた絵がどのような動きをするのか遊んでみる。



図34 描画の様子

2日間を通して、その中でいくつかの変更を行った。一つ目は、糸の長さである。準備の段階ではうちわであおいた時に糸が絡まってしまうことを想定し、糸が露出しないように35cm程度としていたが、実際に遊んでいる

子どもたちを見ていると、そのような様子も見受けられず、糸を長くして背を高くした方が見栄えもよいと判断し、糸を子ども達の背丈に合わせて1m程度にすることにした。二つ目は風船の大きさである。最初は20cm程に統一する予定だったが、それぞれの子どもの絵の大きさを見ながら風船の大きさも調整することにした。また、何を描いていいかわからないという子どもも多かったため、乗り物や動物など“動く”ことを意識したサンプルを増やした。

(5) 分析

(5)-a アンケートまとめ

参加者は1日目約50人、2日目約70人、計120人中、アンケートの回答者は88人であった。

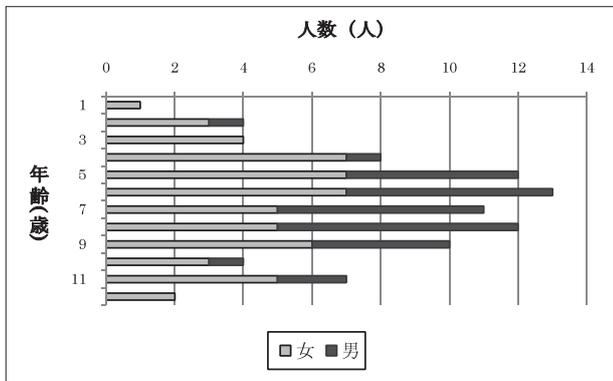


図35

5歳～9歳の参加者が多かった。

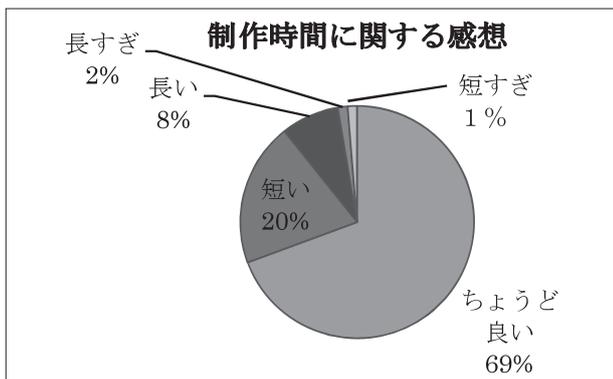


図36

平均制作時間は10分であった。

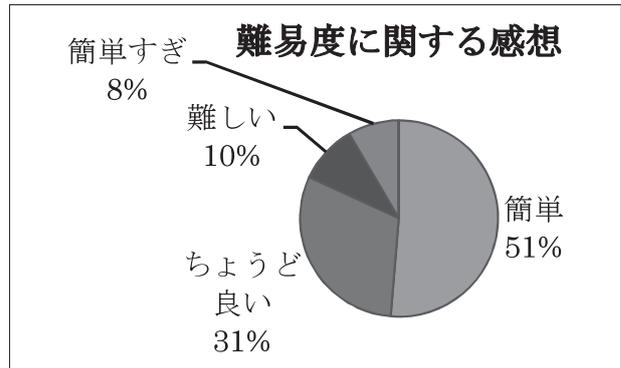


図37

“簡単”が約半数を占めた。

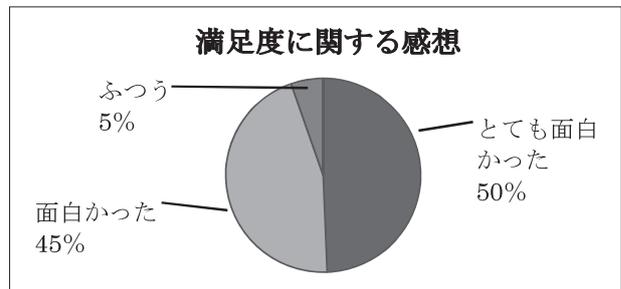


図38

満足度に関する感想の理由として主に次のことが挙げられた。

- ・絵を描くのが楽しかったから (12人)
- ・絵を描くのが好きだから (8人)
- ・短時間で作れ、簡単だったから
- ・いろんな絵を自由に描けたから
- ・手を離しても落ちてくるから
- ・遊べるから
- ・ふわふわするのが面白かったから
- ・切るのが難しかったから

(5)-b 感想

「ふわふわピクチャー」の実践から、小学生以下の幼児は絵を描くことは可能だが、それをはさみで切ること、ゼムクリップで重さを調節することは大人の手を借りなければ困難であると感じた。小学校中学年～高学年になるとゼムクリップを付ける意味をしっかりと理解したうえで制作している様子が窺え、他教科の理科との関連付けもでき、今後の参考となった。中には、絵との関係性を考えながら風船の色を選択する子どもも見受けられた。しかし、アンケート結果からも分かるとおり、「難易度に関する感想」では“簡単”“簡単すぎ”が約60%を占める結果となった。このことから、次回の実践では“動く絵画”ということ意識させ、風船との関係性や全体

のバランスを考えながら構想させ、絵を描くことに重点を置くようにしたい。この時に、子どもたちの固定観念をつくってしまわないよう、自由に描くということも忘れないよう作品サンプルも工夫したい。

IV ま と め

Ⅲ章のとおり実施したところ、2日間で約470名の参加者が体験した。

今回の試みは、コラージュの教材、トールペインティングの教材等に成されているものの応用も含むが、ファインアートとして素材への拘りに焦点を絞り、その視点で再構築した表現観を試みたものでもある。通称ミックスメディア (mixed media) という表現スタイルに当たるが、その中で素材特性を研究し、技術を多角的に捉え、短時間で、ファインアートで仕上げることの側面は、ものづくりとの効果的な融合作品を生み出す思考を促すこととなった。

絵画はものづくりとは深い関係にある。絵画表現そのものも技術革新の賜物であり、様々な工夫・改良が成されて来た。

ものをつくること、制作することには「創造」することそのものにも魅力が存すると考える。そこでは、制作目的は創造を楽しむことに純化され、素材を活かした創意工夫が自由になり、直感的に、又は論理的にそれぞれの人の思いを形に出来うる束縛の無い自由性が特徴となり、ものを人の感性の側に引き寄せ形に成す行為に特化されている。ものを道具として扱い、制作を成すことがクリエイト (create) な感性を刺激し、不揃いな完成作品は一見無用の廃物のようでもあるが新しい物体の誕生であり、自由創作を楽しむ過程において道具を工夫して使いこなす。そこでは自己の意思の働きで完成ビジョンを導き出し、それに到達するまで、自己の責任下におかれる、謂わば、極めて孤独な不安な状況下に置かれる制作者は、その中で、もがきながらも、意思の具

現化を行おうとしている創造者・創造主と成っている。

また、参加者の満足度の高さは、制作の面白さだけでなく、指導員が各制作に関わったことも、重要である。美術を指導することは、冷然たる状況下なる制作者に適切な手を差し伸べることで、完成の充実感に導き、「創造」の達成感制作意義とも化し、指導者はその喜びを分かち合うことを糧とする。

そして、今回の取組は、指導をしながら各制作に興味がある者だけを対象としたワークショップ形式であるが、美術教育教材と繋げるための教育的意義と要点を抽出し教材としての研究に繋げるものでもある。

謝 辞

本活動にご協力下さいました、関係の皆様にご心より感謝申し上げます。

引用文献

- 1) 裾分一弘, 『レオナルド・ダ・ヴィンチの「絵画論」攷』, 中央公論美術出版, 1977, pp. 66-67

主要参考文献

- ・ H. W. janson, Anthony F Janson, /木村重信, 藤田治彦訳『西洋美術の歴史』, 創元社, 2001.
- ・ 小野二郎, 「モリスの装飾芸術」『週刊朝日百科 世界の美術16』, 朝日新聞社, 1978, pp. 161-164
- ・ 河野元昭, 『日本美術絵画全集 第17巻 尾形光琳』, 集英社, 1976.
- ・ 坪井清足, 「日本の「美」の源流」『週刊朝日百科 世界の美術103』, 朝日新聞社, 1980, pp. 57-59
- ・ 柳沢 孝, 「正倉院の絵画」『週刊朝日百科 世界の美術107』, 朝日新聞社, 1980, pp. 191-194