

阿蘇における壁画制作の取り組み

—教材化の可能性—

松 永 拓 己

Making a local contribution by outdoor mural painting work

— Possibilities as teaching materials —

Takumi MATSUNAGA

(Received October 1 2015)

This paper is research of outdoor mural painting work. In the text, I newly did practice research based on old research. Chapter 1 describes positioning of this research. Chapter 2 describes the new practice in Aso Uchinomaki. There, I describe three measures. One is mural painting work of a tuck shop. One is opening of an exhibition. One is work by participation of the person of a town, or a tourist. I will carry out on November 15, 2014 and the 16th. Especially as for the event which carries out paint to a stone wall, many participants made. New town planning accomplished. Chapter 3 describes signboard work of the hotel in Aso Ichinomiya. I was carried out from August 9, 2014 on the 12th. The student drew the original picture. It is a pattern of the anime style. In Chapter 4, I am comparing two tasks. Two are a local contribution although the purpose has a difference. In it, I take up collaboration with children. In Chapter 5, I am summarizing the whole. I am summarizing the advantage and notes when carrying out collaboration with a child especially. For the student of the faculty of education, it is a place of good learning.

KEYWORD : Mural painting work, a local contribution, town revitalization, art, practice

1 はじめに

1-1 研究の背景と目的

熊本県の阿蘇は魅力的な観光地であり、特色ある風物の宝庫である。全国から多くの観光客が訪れている。

阿蘇内牧地区の活性化に取り組むことを求められ、芸術による取り組み（アートな街づくり）を考え2013年度より実施している¹⁾。2014年度においては、更なる取り組みを行う。また、阿蘇一の宮の宿泊施設「かんぼの宿」看板絵の制作を依頼された。この宿泊施設の新たな魅力づくりに絵画制作を行う取り組みである。以上、2つの絵画制作の取り組みを立案、実践をもとに考察するものである。

1-2 本研究の位置づけ

本研究では、昨年度の研究（「屋外壁画制作による地域貢献 - 阿蘇内牧において -」・松永2014）を踏まえ、絵画制作手法、実践の展開の在り方を新たに図る。また、阿蘇内牧での制作と、かんぼの宿での制作の意味の違いを検討し、絵画作品の在り方違いを考える。そして、この中で子ども達と一緒に制作をす

ることの意義と要点を探る。

2 阿蘇内牧での取り組み

2-1 絵画による町おこしの検討

阿蘇の内牧温泉街繁栄会からの依頼を受け、町おこしの一環として大学生による壁画制作を実施している。また、新たな取り組みとして、学生の展覧会の開催、街人・観光客も参加できる制作手法の検討を行い、多角的に美術による印象深い商店街を考える。

○壁画制作

壁画については、依頼のあった場所を調査し、その魅力を高める絵を描く。内牧における壁画制作での一貫性のある猫を絵柄に入れることは求められた。制作依頼場所は菓子店「miyuki」のブロック塀である。壁面の大きさは、縦0.86m×横20.8mである。制作方法は、油性塗料による大学生による制作計画である。

○展覧会の実施

2013年度に壁画制作を行った内牧の繁栄会ビル「あーとち」において、1階の空間を作品展示場とし、大学生の絵画作品を展示する計画を立案した。

○街人・観光客参加の制作手法の検討

壁画制作を誰でも行えるアートプロジェクトとし、内牧の観光客、街の人々、子ども達の参加が出来る手法を検討した。繁栄会の駐車場の道添の石垣（縦0.8m×横30.0m）を一つ一つ多彩な色に塗り分ける企画を立案した。制作参加者は繁栄会が募り、子ども達、観光客、地区の方々に呼びかけ、当日自由参加出来る制作とした。

2-2 実施

○壁画制作 菓子店「MIYUKI」ブロック塀

期日 2014年11月15日（土）～16日（日）

参加学生 1日目3名、2日目3名、計6名

日程 11月15日（土）

8:00 大学出発→9:30 内牧着

10:00 制作準備（養生シート張り、
下地材シーラ塗り）

12:00 昼食休憩

13:00 下絵描き、輪郭線描写、彩色

16:30 後片付け

17:10 終了→18:30 大学着

11月16日（日）

8:00 大学出発→9:10 内牧着

10:00 制作 着彩

12:00 昼食休憩

13:00 制作 着彩

16:50 後片付け

17:30 終了→19:00 大学着

下絵は、学生にテーマを与え、検討を重ね原画制作を行った。壁面は菓子店の東側20mに及ぶブロック塀であり、絵柄は魅力的で夢のある内容で検討した。制作期間は2日間、人数は1日3名であることを考慮し、短時間・少人数で制作可能なものとし、色数・色の変化を抑え、形体を単純化した。青をベースとしたグラデーションの背景に夜の明かりが灯った街並が描かれている。街には猫を様々なポーズで描き、ある明かり窓には、ケーキを作る人のシルエットを描き、菓子店をイメージしている。原画は予め菓子店に確認し実制作に至った。

○展覧会の実施 繁栄会ビル「あーとち」会場

内牧繁栄会のビル1階をギャラリーとし、熊本大学教育学部美術科の絵画作品の展示を行う。内牧を散策する観光客の方々に作品を見てもらうことと、アートな街づくりの一つの企画として、長期展示を行った。



(図1) 壁面掃除



(図2) 下絵描き



(図3) 絵の具づくり



(図4) 養生シート張り



(図5) 着彩



(図6) 着彩



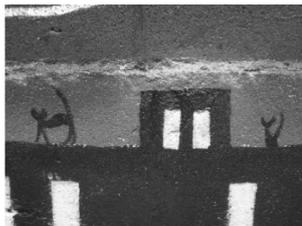
(図7) 壁面全体



(図8) 店舗と全体



(図9) 部分



(図10) 部分



(図11) 部分



(図12) 部分



(図13) 部分



(図14) 部分



(図15) 部分 電柱・パイプ着彩



(図16) 制作者



(図17) 展覧会



(図18) 展覧会



(図19) 展覧会



(図20) 展覧会

○街人・観光客制作参加アートプロジェクト「石垣ペイント」

期日 2014年11月15日(土)～16日(日)

参加学生 1日目4名, 2日目3名, 計7名

日程 11月15日(土)

12:00～16:30 石垣ペイント

11月16日(日)

10:00～16:50 石垣ペイント

この石垣ペイントは、繁栄会の駐車場を色彩豊かに彩る制作の一部として企画開催した。絵の具・筆・手袋を準備し、誰でも参加できるように、一個一個の石に様々な色を塗り分けるものとした。観光客、街の人達、子ども達およそ2～30人程が気軽に参加し、制作を行った。

また、駐車場の入口門柱に、テーマである猫の絵柄を大学生が描き、駐車場を印象深く彩った。観光客が駐車場を探す折、目に入りやすいアートな駐車場であることを考え制作したものである。



(図21) 駐車場石垣



(図 22) 石垣清掃・養生シート張り



(図 23) 参加者



(図 24) 石垣ペイント



(図 25) 石垣ペイント



(図 26) 左門柱



(図 27) 右門柱



(図 28) 石垣アート完成



(図 29) 壁画の説明文新設

2-3 内牧の事業のまとめ

2014年度は3つの取り組みによる「アートな街」事業を推進した。昨年度に引き続き行う壁画制作では、より短時間、少人数による制作で印象深いものとなった。今年度開始した展覧会はアートな街の中心として企画しているもので、芸術の中心として場を盛り立てた。石垣ペイントは街の人・観光客を対象に実施した企画であるが、芸術体験を簡易に出来る試みとして、街の人や訪れた観光客に思い出と制作者としての達成感を満喫してもらった。これらは総合的にアートな街づくりとして街の方々に寄与し、雰囲気を高めている。

他にも繁栄会独自の取り組みとして猫の絵を探しながら散策する阿蘇内牧温泉地図が作成され、アートな街事業は進展している。

3 阿蘇かんぼの宿 看板絵制作

阿蘇一の宮地区に、宿泊施設である、阿蘇かんぼの宿がある。全国規模の宿泊施設である。この阿蘇かんぼの宿から、玄関前の看板に絵を描いてほしいとの依頼を受け、実施することとなった。

3-1 看板絵検討

2014年7月30日、総支配人 柏田氏、来校。

阿蘇かんぼの宿の玄関前にある古い観光案内版を看板絵に描き替えた旨依頼を受ける。大学生による制作で行い、宿泊を伴う日程で行うことを検討した。

絵柄として、簡易なスケッチを渡し、8月中に制作期間を設けることとした。

絵の内容は、阿蘇山への登山客と、温泉をテーマとした絵柄で、宿のイメージを象徴するもの考えた。学生にはイメージ案を提示し、原画制作を行った。

3-2 実施

8月9日（土）大学生4名参加

8:00 大学発→10:00 阿蘇かんぼの宿着

12:00～17:00 養生シート・シーラ下地材
塗布・下描き。

8月10日（日）大学生4名参加

9:00～17:00 着彩

8月11日（月）大学生3名参加

9:00～17:00 着彩

8月12日（火）大学生3名参加

9:00～16:00 完成

制作期間は4日間であった。看板の大きさは縦2m×横2mであり、素材は鉄板である。裏表の両面に別の絵を描いた。台風による中断を挟む制作であった。

表絵は阿蘇山や草原、阿蘇神社、阿蘇赤牛、熱気球、阿蘇の花リンドウ、2人のリュックを背負った女の子である。学生の原画であり、アニメ風の絵柄となっている。

裏絵は温泉に入る家族と、猿、猫等である。阿蘇かんぼの宿は温泉施設として有名であり、それを象徴してアニメ風に描いたものである。



（図32）初期原画2（学生制作）



（図33）下地



（図30）旧看板



（図34）下絵裏側



（図31）初期原画1（学生制作）



（図35）着彩表側



(図36) 表側 完成



(図37) 裏側 完成



(図38) 全体の様子

3-3 看板絵制作のまとめ

7月に依頼を受け、学生との日程調整で8月実施という急制作であった。期待に応えるべく制作をおこなった。阿蘇かんぼの宿の看板としてイメージを象徴する絵として完成に至ったが、作風はアニメ風であり、高い芸術性というよりは場が和む要素を含む娯楽的で分かりやすいものとなった。ここは宿泊客の写真撮影スポットとなっている。

4 2つの事業の比較

何かを始めないと何も変わらない。芸術による街おこしが阿蘇内牧での取り組みの原点である。そこで、壁画制作、展覧会、街人・観光客参加型アートプロジェクト企画・展開したインパクトのある街おこしの一貫として行っている。それは芸術的な絵で場を変えるものである。芸術的風合いで街を彩るものである。一方、古い案内板を刷新するというのが阿蘇かんぼの宿の期待であり、学生によるアニメ風看板絵制作を行った。軽い味わいで娯楽的で馴染みやすい看板が期待されている。2つは異質なものであり、求められている点が異なる。求められているものをよく吟味し企画した。それらは専門業者に委託しても出来ることであるが、松永研究室に「絵」を描くことを求められた。描く側には責任がある。絵柄、制作技術力、企画力など期待されている。絵を描くことで意味はない平面に価値と味わいを齎す。ただのブロック塀や板が、興味関心を高めるものとなる。今回制作した2つの絵はタイプが異なるが、求められる絵を考え描くことで地域に貢献できることが示された。

そして、学生達には描くことで人のためになるという達成感を与えられ、人々・子ども達との関わりの場を設けられ、同時に描く力を向上させ総合的に美術力の成長を促すことができるものであると考える。

5 まとめ 一教材としての可能性一

一般的に絵画制作はアトリエにて個人で行う。個人の修練した技能、美意識を全面に表し、高い芸術性を発揮、披露するものである。その個の芸術性に対し鑑賞者は感動を伴うものである。本研究では屋外で開放された場で行う制作である。場に応じた画材の研究、天候との兼ね合い、依頼者との話し合い、集団での制作など、個で行う制作と異なる考慮点がある。¹⁾

その中において、子ども達との共同制作は、このような制作の意義をもう一つ高めてくれる要素である。それは、制作技術力や美意識を共有しながら作品制作を一緒に手がけ、長く愛好される絵として存在しつづけるものとなりうる。

子ども達との共同制作において、制作を計らう側の要点を挙げる。

○子ども達のそれぞれの能力に応じた臨機応変な制作技術指導が必要となる。色選び、筆の使い方、塗り方、適切な制作個所の選定を行う。

その為には、計らう側には十分な技術力を身に付けておく必要があり、色彩感、筆の技術、塗りの技術、表現個所難易度の把握感、高度な知識と経験により可能となる。

導く側の能力により作品が上出来となりうるが不出来ともなり得る。それは共同作品の制作側の達成感の問題とともに依頼者や観客における満足感にも影響を及ぼすことでもある。出来上がりが素晴らしいものであれば喜ぶべきことであるが、不出来とされる作品になることは残念なことであり、制作側は責任を感じるものとなる。

- 子ども達の疲労度、集中力、興味関心の個所を見出す必要がある。ショートステップによる制作手法が有効である。

その為には制作手順の理解と、自分が実際に制作を行う中でそれに存する種々の技能、興味関心のポイントを把握し、実際に行うことで集中力がどの程度伴い、また散漫になるかを実感として知る必要がある。

実技では、実際に行う中で高度な知識を納め、経験を重ね、肉体的可能範囲と精神的維持について自らを持って知ることが大切である。

制作をショートステップに分け、狭い範囲での仕事内容、労力が最小限の範囲となるように各ステップに分け、内容を切り替えながら持続する制作手法を段階化する。

しかしながら、制作には必ず労力が伴う。疲労がある。出来る事ならば逞しい気力、そして、疲労を緩和する芸術的満足感を味わう、齎されることが必要な要素ともなる。それを感じ、理解するためにも制作経験は必要となる。

- 周囲や歩行者等に対する安全配慮が必要となる。子ども達の意識が働かない個所・時にも注意し続ける。

子どもは夢中になると周囲に気を配れなくなるおそれがあるので、集中力を削がないように注意喚起し、また注意を怠らないように気を配る必要がある。

- 作品に対する愛着を共有する。子ども達にことばかけを行い、制作作品への気使いなど、落書きと芸術作品制作の違いを教え、芸術の意義を共通理解させる。

- 一般に美術教育での制作は子ども達自身に行わせることで知識・技能を修練させているが、共同制作に

おいては、子ども達の少し先を実践し手本として見せながら、能力向上を齎し、達成感を味わい、魅力的に仕上げることとなり、その時限りの物でなく、永く残り愛好される共同作品となる。その作品は子ども達にとって、後年、大人になっての大切な記念碑でもある。

このような点を配慮することで、制作を取り計らう側の制作意義は高まり、制作に新たな価値と意味が付け加されている。

しかしながら今回の実践研究壁画制作と、小中学校教育現場で行うこととの異なる事は、その場で初めて出会った子ども達との共同制作となることである。そのため、瞬時または短時間でその子の様子を確認し、配慮をすることとなる。短時間でその人を考え取り計らうことは大変な負担であるが、計らう側の優れた能力の育成に寄与しているものである。また、教育現場で日頃から慣れ親しんでいる子ども達と行う場合は、子の様子や能力は把握できるので、予めその子に応じた役割で完成作品へ導き、共に達成感を感じる仕事となる。配慮をしながらの壁画制作は教育教材として、大学生および、子ども達にとって魅力的な意義を持つと考える。

今回の実践研究は、学生にとっては良い学習の場であり、これらの経験が、他者への配慮や作品制作の意味を高め、良作を模索する糧となり、教育学部学生の教育教材として展開できるものと思われる。また、教育現場での制作も配慮事項を伴い、年月を経ても大切にされる芸術作品として愛好されるものとなることは教育的にも重要な意義を備えるものとなる。

屋外壁画は永くそこにあり、環境および時代の記念碑としての意義が存している。

意義ある活動としての継続研究を行う。

謝辞：本研究にあたり、ご協力をいただきました関係者の皆様に感謝申し上げます。

付記：本稿は2015 異文化交流国際学術検討会にて報告した「屋外壁画制作による地域貢献2 —阿蘇市内牧とかんぼの宿において—」をもとにまとめたものである。

註及び参考文献

註

- 1) 松永拓己 (2014) 「屋外壁画制作による地域貢献—阿蘇内牧にて—」『熊本大学教育学部紀要第 63 号』, 249 - 256
- 2) 松永拓己 (2014) 「屋外壁画制作による地域貢献—阿蘇内牧にて—」『熊本大学教育学部紀要第 63 号』, 250 - 251
 - ① 壁面 (基底材)
 - ② 絵の具 (描画材)
 - ③ 画家 (制作者)

- ④ 予算
- ⑤ 期間 (制作計画)
- ⑥ モチーフ検討 (調査)
- ⑦ 地区の協力体制 を取り上げ配慮事項とした.

参考文献

- ・松永拓己 (2014) 「屋外壁画制作による地域貢献—阿蘇内牧にて—」
『熊本大学教育学部紀要第 63 号』, 249 - 256