

絵画・ものづくりの融合制作の実践3

—「型」と教育方法について—

松永拓己・池畑 緑^{*1}・菊岡由紀^{*1}・山寄桃子^{*1}

Practice of the fusion work of picture and crafts Part 3
: About the “model” and the educational technique

Takumi MATSUNAGA, Midori IKEHATA, Yuki KIKUOKA and Momoko YAMASAKI

(Received by October 6, 2017)

This paper is practice of work by fusion of pictures and crafts.

I consider the difference between manufacturing and fine arts. In manufacturing, copying becomes production of a work. Fine arts do not allow imitation. However, in fine arts, imitation is allowed as one of the work stages. There are a reference work and technical instruction. It is called model. There are a good point and a bad point in a model. A good point is that the content is intelligible, and will learn arcana, and its work power improves. A bad point narrows individuality. Moreover, you get bored by repeating a model. An important thing is that it finally is not to imitate a model. It is getting to know an element and connecting to creation. The leader has to know and guide that. It is necessary to take care about the timing of instruction, contents, and wording.

Key words : picture, crafts, create, model, copy

I はじめに

絵画とは平面に描かれた形象である。絵画の可能性を探る。

これまで、絵画とものづくりの融合法の考察¹⁾、そして教育現場授業への応用を行い²⁾、ものづくり事業に参加して美術を行うことによる教材の開発・実践を続けている。絵画は技術の積み重なりで絵になる。その点では、ものづくりと同じである。しかし、何かが異なる。

本稿では、これまでを踏まえて、現場での実践を繰り返し行って見えてきた、ものづくり（技術）の考察と、美術を比較し、制作に対する教育方法の一考察を行うものである。

II 「型」と創造

絵を描くことは楽しいはずである。しかし多くの人が描くことを躊躇うという。研究調査³⁾において学年が上がるほど描く楽しみを感じない人が増える

ことが分かっている。出来るだけ多くの人が絵画、美術制作に取り組めないだろうか。

技術教科では、計画・設計し、身体的な技能等を用いて物を創造するものづくりが行われている。

技術教科の学習指導要領によると、技術分野の目標は

ものづくりなどの実践的・体験的な学習活動を通して、材料と加工、エネルギー変換、生物育成及び情報に関する基礎的・基本的な知識及び技術を習得するとともに、技術と社会や環境とのかかわりについて理解を深め、技術を適切に評価し活用する能力と態度を育てる。⁴⁾

とある。技術の習得に重きを置き、役立てることを実践している。

美術教科では

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術文化についての理解を深め、豊かな情操を養う。⁵⁾

とある。同じような制作において、美術は技術的な

*1 大学院教育学研究科学生

能力に限らず、美を理解し、感性や喜びなどを伴い、豊かな情操を養うことに重きを置いている。また、創造についても「美術の創造活動」とあり、「美術」と特記した創造活動としている。

このような一々の表記を比較するまでもなく、美術には他と違う創造を求められていることは周知のことであろう。美術制作も技術制作も同じ制作活動であり、材料を基に種々に加工組立を行い完成へ向かうが、根本的なところが異なっている。

ものづくりとの共同実践の中で一瞥できる違いは、ものづくりでは様々な制作物を設計に基づいて施工させ、完成へと導く。一方、美術では参考作品を提示し鑑賞させることはあるが、同じ完成作品を求めさせない。制作におけるこの方向性の差は大きい。制作において加筆等作品に他者が手を加えることは共同制作でもない限りオリジナル作品として認められない。他者の作った作品を真似することも同様である。また、制作時に伴う心情が大切であり、興味関心が高まることは重要である。高い興味のもとに制作を行い、想像力を活性化し、美を感じ取り、至福の時間を味わうことを重視している。

美術にも制作における設計図のようなものはある。例えば、紙とクレヨンがあれば、紙を硬い台の上に敷き、よく見て色を選び、形を描き、握ったクレヨンを圧して色を擦り付ける。そうすれば、一通りの絵が出来上がるであろう。そのような基本的な制作段取りはあるが、それに囚われなくとも制作は進む。むしろ逸脱し束縛されない自己意志による選択判断で様々な展開することに意味があるだろう。美術のもつ創造性は、太陽を緑色に塗っても間違い・失敗とはしない。制作において、逞しく工夫し、独創的な表現に価値を見出すことが美術の核になっている。超えて創造することは人間の重要な価値であり、進歩に繋がると考える。さらに、美術では創造に喜びも伴わねばならない。自己が良いと思った方向に進み、形にする喜びを享受する場である。

しかし、必ずしもそのような理想的なものとならないことがある。作品制作は困難である。多くの人は躊躇することであろう。同じものを作らないということは制作を難解・高尚にしている。模倣である限り、美術的質は低く、賞賛はない。模倣やコピー術に長けた者を否定するものではないが、高いレベルを求めれば求めるほどそのことは顕著になる。魅力的な感性に基づく個性により創造されたものを甘受することが根本にある。制作に技術は必要であるが、それは手段である。同一物を目指し完成させるということは、理解しやすい。その点において、技術教科の技術能力を基とした視座は分かりやすく、

制作作業を行う上で完成目標が明瞭である。そのため模倣による技術的知識習得に専念することが可能である。

これは制作に至る導入においても、制作中においても分かりやすく優位である。答えが示され、それに向かうことでの達成感が得やすい。美術とものづくりが短時間で確かな達成感を同様に感受させるものづくり事業の場において両者の違いが見える。美術では、完成が模倣で終わらせることは出来かねる。そこで制作における「型」という概念が浮き上がってくる。

「型」はお手本、または参考として提示され、姿形や所作、表現形式の基本形として、あるいは奥義として存することもある。「型」を修養するには一般的には時間が必要である。これもまた短時間での制作において難点でもあるが、程度次第でレベルは様々とすることはできる。技術では参考を示しそれに則って制作を進め得る。美術では同様に参考は示すものの、参考と全く同じものを求めない。

美術において「型」を示すならば、高い興味を抱かせ、想像力を喚起させ、その教材の基本要素を内包し、技術がうかがえ、且つ制作者が出来うる、若しくは出来そうなものが適切であろう。究極を内包しながら単純明快であるものが良い。「型」という在り方ならば模倣もよい。それは個人のオリジナル作品とはならないが、「型」から芽生える感性を伴うインスピレーションに導かれ、より高度な創造が行われるものとなることを期待するものである。もし「型」だけで終われば、模倣であり、その正確さは技術的上手さとして評価されることになり、美術と技術の異は無くなる。既存に則ることでは芸術の創造性という概念は存せず、美術作品に存する創造物としての尊厳は失われる。ものづくり事業に参加することであらわになった「型」は、技術教育の合理性と美術教育の創造性を繋げる。個性的感性発揮に至るための「お手本提示」の考え方といえるが、そこに内包する魅力により喜びを伴った意欲を喚起させ、感性を揺さぶり美術の目的である創造性を求めさせるものといえる。

Ⅲ 3つの実践

絵画分野について魅力的・効果的に制作を促す取組を試みた。特殊な環境下である、ものづくり事業と、適応指導教室への実践である。ものづくり事業では、不特定多数の親子を対象とし、技術・家庭科の制作と同時・同場所で美術の制作を行う。適応指導教室では（不登校）小中学生を対象とした教材が

必要であり、興味関心を抱かせ、制作に集中させることが求められる。これらは、短時間・単発で制作者は不準備の状況下であり、制作者の意欲を高める魅力的な内容である必要がある。また、導入・展開を進める特別な展開法も必要となる。その中で、「型」の在り方は有効になると思われる。3名の大学院生が実践した。

(1) 「金魚水槽立体絵」

実践者 池畑緑（協力：菊岡由紀 山寄桃子）

- ① 日時 2016年10月23日(日)10：00～16：00
- ② 場所 熊本県玉名郡長洲町 金魚の館
- ③ 実践内容

■制作作品の説明

今回制作した「金魚水槽立体絵」とは、壁掛けやドアプレートを模して作ったものである。深皿のペーパープレートを用いることで、水槽の窓をのぞき込むような造形づくりを楽しむものである。これは、ものづくり事業での制作であり、会場が金魚の町である長洲町だったため、金魚に関連した作品制作を考案した。

■準備品

深皿のペーパープレート、画用紙（円形と金魚の胴体）、窓用の半透明シート（今回はクリアファイルを切り出して使用）、和紙、スパンコール、はさみ、ボンド、リボン、ホッチキス、薄く溶いた絵の具、クレヨン

■対象者

幼児（3，4歳）～小学校低学年……ものづくり事業での不特定多数を対象とした講座

■作品の制作時間

20分～30分

■教材の工夫点

町の特産と関連させた教材である。そして、あくまで絵画の一つとして捉えさせたかったため、水槽の背景部分には必ず水彩絵画技法であるバチックを用いて描かせ、技術の獲得にもつなげる工夫を行った。また対象者が低年齢層であるため、金魚の裏に紙で作ったバネを張り付けることで、金魚が立体的に浮かび上がり動くことを可能にした。

④ 本教材における効果考察

およそ6時間で10～15人程が参加し制作を行った。数としては少ないが、一人一人が集中・没頭して制作を行っており、とびぬけて苦手意識を持つような子どもは見受けられなかった。また、バチックの技法においても初めてする子どもがほとんどだったが、クレヨンが絵の具をはじく様子が面白いようで積極的に取り組んでいた。技法を発展させ、白のクレヨ

ンを使い泡や波を魅力的に表現する様子が見られた。

■感想

ただ作るのではなく、いかにして楽しく、そして学ぶことが出来るのかを考え、教材づくりを行った結果、子ども達が実際に技術を獲得していく経過が見られ良かったように思う。ものづくりのイベントには美術や図画工作に興味関心を持つ子どもが集まると思われ、苦手な子どもの反応を確認出来なかったのは今後の課題である。



(図1) 参考作品

(2) 「グリーティングカード」

実践者 菊岡由紀（協力：池畑緑 山寄桃子）

- ① 日時 2016年11月24日(木)10：00～14：00
- ② 場所 熊本市こどもセンター
「あいばる くまもと」

③ 実践内容

■制作作品の説明

グリーティングカードとは、新年やクリスマスなどの年中行事に合わせて、または誕生日などの特別な日に感謝の気持ちなどを伝えるために、友人や家族など親しい人の間で交わされるカードのことである。今回は、実施日が11月下旬であったことに合わせ、クリスマスに向けた飛び出す仕掛けのカード（ポップアップカード）の制作を行った。

■準備品

画用紙、カッターナイフ、はさみ、のり、マスキングテープ、シール

■対象者

小学6年生～中学3年生 19名……適応指導教室での講座

■作品の制作時間

4時間（内途中休憩1時間あり）

■教材の工夫点

ポップアップカードの、紙を切る・折る・貼るだ

けでできるという簡単さや基本的な仕組みを明確に提示・説明することで、ものづくりに苦手意識を持つ子どもにも興味関心を抱かせるようにした。

また、対象者の学年や能力が幅広いことから、発展的な仕組みにも挑戦できるように関連書籍やマスキングテープなどの素材も多数用意した。

④ 本教材における効果考察

■アンケート分析

実践後のアンケート（名前無記入・回答者19名）では、「今の気持ちを表して下さい。」の問いに対し「1 満足・2 まあまあ満足・3 どちらでもない・4 あまり満足していない・5 不満足」の5段階評価のうち「満足」が12名、「まあまあ満足」が7名と、ほぼ全員が楽しさや達成感を味わえたようであった。また、「このあと、他のことにも取り組んでみたいという気持ちがありますか。」の問いに対しては、前述の5段階評価のうち「そう思う」が9名、「まあまあそう思う」が5名、「ふつう」が4名、「あまりそう思わない」が1名と前向きな姿勢を見せた子どもが多かった。また、アンケートの自由記述欄に「ポップアップカードを作ると聞いたとき難しそうだと思ったが、説明がわかりやすく意外と簡単にできて面白かった。」と回答があり、実践の意図を汲み取った子どもがいたことが分かった。また実践中には、自分の希望の仕掛けを作るにはどう切り込みを入れたらよいか、描きたいイラストの描き方など、実践者や協力者へ積極的に質問する子どもの様子が多く見受けられた。完成作品からも、それぞれが意欲的に取り組めた様子が伺える。

■感想

「ものづくり」というと手先の器用さや発想の柔軟性を求められるイメージがあり、私自身も苦手意識が強かった。しかし、ものの構造を理解し基本を大切にすることで、意外に簡単であることへの驚きや楽しさ、工夫への意欲が掻き立てられたことなど、美術を専攻している身としても新たな発見があった。美術における「型」の提示は、子どもの制作に対する苦手意識や不安を拭うのにとっても重要であり、重視すべきであると実感した。これらを踏まえて、今後の授業作りでは導入部分や、参考作品などの手だてを有効に活用することを大切に取り組んでいきたい。

(3) 「ちぎり絵」

実践者 山崎桃子（協力：池畑緑 菊岡由紀）

- ① 日時 2016年12月9日(金)10:00~14:00
- ② 場所 熊本市こどもセンター
「あいばる くまもと」

③ 実践内容

■制作作品の説明

「ちぎり絵」は、紙を意図的にちぎったり、ちぎった際、偶然にできた形を生かして台紙に貼り付け、モチーフを構成していく実践である。ちぎって台紙に貼るという操作自体は幼児からでもできる簡単な表現技法である。絵画表現において、苦手意識をもつ子どもの多くは細かい描写を重視しがちで、全体の印象を見失うと思われる。今回の実践では、その特徴を生かし、細かい描写を行えない「ちぎり絵」を用いて、対象のモチーフを「線」ではなく、大きく「形」で捉える意識付けを考えた。

■準備品

画用紙、カッターナイフ、はさみ、のり、千代紙、和紙、スタンプ、マスキングテープ

■対象者

小学6年生～中学3年生 18名……適応指導教室での講座

■作品の制作時間

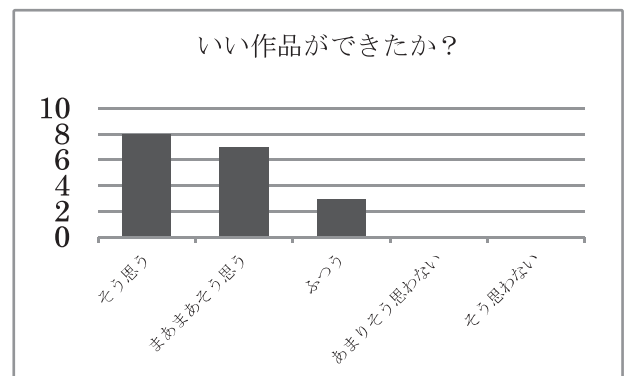
4時間（内途中休憩1時間あり）

■教材の工夫点

今回は子ども達の発想の手助けとして、テーマを「年賀状」に設定しハガキサイズを指定した。絵画に苦手意識をもつ子どものために、テーマに沿ったフリーイラストを数種類印刷したものを各グループに配布した。和紙と和柄の折り紙、色紙等、様々な種類の紙を用意し、そこからイメージが生まれ、膨らみ、作品の幅を広げさせるねらいがある。また、参考作品として3点提示した。動物の羽や単色な静物に、あえて柄物の紙を貼るなど、実物ではありえない表現を参考作品として見せることで、印象に残る美しさを体感させる。

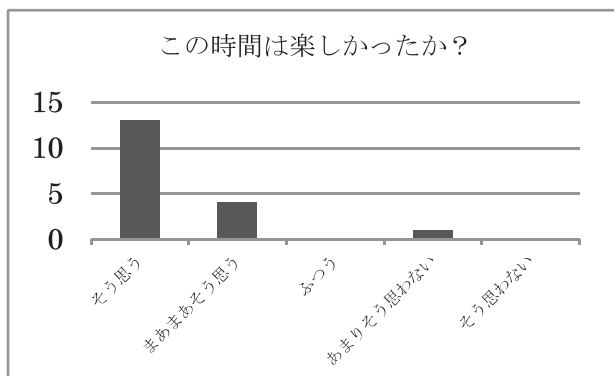
④ 本教材における効果考察

■アンケート分析



(表1) アンケート1

アンケートの結果から、18名の中学生のほとんどが、作品に満足し(表1)、楽しんで制作している(表



(表2) アンケート2

2) ことがわかった。

■感想

美術は答えがなく、自由な創作活動が可能だが、なにを作ればいいのか、なにを描けばいいのかわからないという子ども達も多くいる。今回は、「ちぎり絵」という技法を用いて、細かい描写が無くとも、色や大きな形で印象を与えることができるということを、「型」を提示して実践させた。机間指導では、参考作品を提示することで模倣から自身のアイデアを組み合わせる工夫も見られた。「型」を提示することは、子ども達の発想を広げると共に、新たな価値観を生み出し、創作の楽しさを引き出す有効な手段であると考えられる。これからも指導者側が、発想の手助けとなる「型」の種類や質を高めていくことが大切である。

IV まとめ

この「型」(=優れた参考。厳密には作品ではなく提示・導く概念と考える。)の概念は、絵画の様々な可能性を探る中での一つの考え方である。それは、絵画に限らず、美術全般であり得る。窮屈にとらえず、模倣も許し、さらに模倣を超えることに導く考え方である。同様なことは現場では参考作品や制作方法指導として様々に行われていることであろう。本稿において「型」概念の考え方として明示したものである。これまで実施した講座では、模倣に終始する制作者は殆どみられず、感性の働きによる個性的な作品が大多数であった。「型」により制作方法を導き、感性が発揮され深まり、作品完成へと導いている。

技術教育と同事業を行うことで模倣についての考え方の曖昧な点が整理された。そして、教育現場での授業に、特に高い興味関心を必要とし、分かりやすさ・取り組みやすさと短時間制作の制限下で講座を行うものづくり事業や適応指導教室での活動に有

効に実践されている。必修授業ではない講座において、特に考察が深められた部分であり、制作の或る段階としての教育方法である。「型」を意識することは美術を取組やすくし、美術の奥義に触れ、導きと達成感を与えることに有効であろう。

しかし、それは「臨画」教育問題に及ぶ。真似して描く・作ることの弊害がある。「自由写生」等自然から学ぶ学習法とは違い、粉本の問題点を解決せねばならない。これは「型」の質の問題を含む。魅力がない、もしくは「型」にすらならない低質なものもあろう。また、著作物に対する敬意・配慮も必要である。

模倣を可とする「型」については、以下の長短所があることをまとめる。

長所としては、「型」を模倣することで、完成が分かり、制作導入に有効である。また、模倣させることで、正確に模倣する技術的能力の向上、作業に対する胆力の向上が図られる。最終的に、「型」が抱く本質的な要素を抽出し身に付け得る－それこそが、「型」の存在意義である－可能性がある、等である。

短所としては、「型」を押し付けることで、人の才能を閉ざしめる可能性がある。一連の「型」から飛躍できなくなること、繰り返しによる興味関心の消失が考えられる。それを解決するのは、指導者の力量にかかる。「型」の扱い方は提示する側の判断・能力が優れたものであれば有効である。受け手に対して、使用する内容、タイミング、言葉の使い方など、時と、場と、相手の個を見定めた導きを行えば優れたものになる。今何が足りないか分かり、適切な興味を失わないものを示すことが必要となろう。「型」の選択肢を数多く持ち、示す・与えるタイミングを知ることが、受け手の力量を伸ばすことに繋がると思われる。

最も重要なことは「型」を模倣しえたことが終わりではないことである。内包する本質的な要素を身に付け、喜びを伴った個の感性が発揮される美術的創造が起こることこそ美術の教育的存在理由があるはずである。このことは今後継続研究する。

V おわりに

これまでの技術教育と同事業を長らく行ってきたことが本考察の基盤にある。制作における技術の合理的指導と、美術の非合理的な感性の違いがある。その各々の優れた点を現場で比較し考察した。また、適応指導教室では、講座の在り方に繊細な配慮が必要とされる。それらの特殊な場における美術の授業は各回ごとに進展があり、考えを深めている。

謝辞

ものづくり事業関係者の皆様，熊本市適応指導教室の皆様，他，関係者の方々に深く感謝いたします。

注

- 1) 松永拓己・工藤明日香・岩本望来・西田真理「絵画・ものづくりの融合制作の実践1」『熊本大学教育実践研究第30号』2013, pp. 39-48
- 2) 松永拓己・工藤明日香・岩本望来・西田真理「絵画・ものづくりの融合制作の実践2 - 教育教材としての試み-」『熊本大学教育学部紀要第62号』2013, pp. 1-10
- 3) 松永拓己「正確に描くことの一考察 - 小学生における立方体描写について-」『熊本大学教育実践研究第27号』2010, pp. 57-68
- 4) 中学校学習指導要領解説 技術編 平成20年9月 文部科学省 p. 14
- 5) 中学校学習指導要領解説 美術編 平成20年9月 文部科学省 p. 6