

2008年度「図画工作」報告

笹井 弘
Sasai Hiromi

キーワード：版画・壁画・ステンドグラス・エコロジー

はじめに

この授業は、幼児教育に携わろうとしている者が造形表現を通して自らの造形的感性や造形表現における基礎的知識と技術を習得することを主たる目的にしている。よって高校までの学校教育における美術とは制作の視点や目的が異なる。また知識と技術の習得という点に関しても同様である。具体的には、自分のための制作から他者のための制作が加わり、描写力や高度な表現技術の裏付けはさほど大切な要素ではない。但し描ける能力があるにこしたことはない。

このような新たな視点での造形表現は、たとえ学校教育で評価が低かった学生でも他者のために制作する喜びに気づき、たとえ表現技術の裏付けが無い学生でも他者と比較されることなく創作の喜びを味わい、美術において自らの表現の可能性を発見する機会にしたい。

教師としては、学生は必ず造形的表現要素の何かに反応し興味を持ち、その要素で各自が表現の可能性の地平を広げられると考えた。そのために表現内容と表現方法を豊富に経験するよう設定した。また表現方法は、子供にも応用可能な平易な素材を導入した。それに伴い技術の習得も容易にした。

ここではシラバスに沿って実施した造形活動の表現内容と表現方法、及びそれらの設定の理由などを学生作品と共に提示し、最後に私見を付け加えた。尚、作品は学生の許可を得て使用した。

内 容

1、序奏としての<パラパラまんが> (写真 1)

「制作課題」

80 ページの単語帳で趣の異なる 2 作品を制作する。作品のページ数と彩色素材は自由。趣の種類としては時間の経過プラス色彩、時間の経過プラス形態、物語性など複数要素の構成を含む教師が制作した 5 種類の参考作品を提示した。

「設定理由」

第一に学校教育での美術の授業としては正面切って取り上げづらい表現形態であることから、今までの美術との相違、つまり「新たな視点での制作」を印象付けたかった。第二に4月の段階でもあり、これから始まる授業のウォーミングアップとして、サブカルチャーで且つ描画材も自由なことで取り組み易さを考慮した。尚、作品2点を収納できる箱もデザインすることで作品としての完成度の高さを意識させた。



(写真1：パラパラまんがと収納箱)

2、環境との関わり<室内装飾> (写真2、写真3、写真4)

「制作課題」

幼稚園や保育園の室内空間を想定し子供たちのために空間装飾を制作展示する。展示場所は室内で考えられる全ての場所、例えば窓、壁、扉、天井、床など。素材は自由。また、イベント時を想定しての表現内容でも可能とした。

「設定理由」

自分以外の他者を喜ばせたり楽しませたりすることを目的に制作することを身近な素材で経験する。



(写真2：壁面)



(写真3：窓)



(写真4：1年生全員参加の「海の中」)

3、保育活動との関わり<誕生日カードとプレゼントの制作> (写真5、写真6)

「制作課題」

幼稚園や保育園での園児の誕生日を想定し身近な素材で誕生日カードとプレゼントを制作する。

「設定理由」

自分以外の他者を楽しませたり喜ばせたりするための制作を経験する。



(写真5、写真6：誕生日カードとプレゼント)

4、技法と道具<スチレン版画(凹版)・花の写生> (写真7、写真8、写真9、写真10)

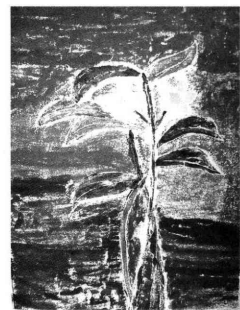
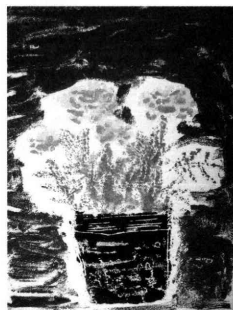
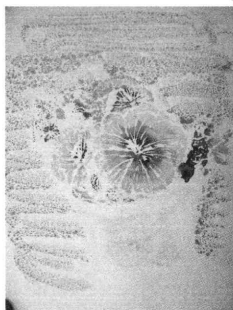
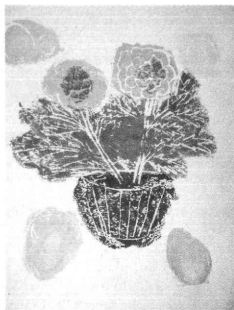
「制作課題」

鉢植えの花を観察しスチレン版画の1版多色刷りを制作する。

「設定理由」

観察、下絵制作、版の制作、多色刷りの各工程を学ぶ。また偶然性の効果を体験する。

観察は写生の方法で花、枝、葉などを鉛筆でデッサンし下絵を制作する。下絵をスチレンボードに転写し版を制作する。ポスターカラーによる1版多色刷りでは一度に全ての色を塗って印刷すると最初に塗った色が乾燥してしまうので色数に分けて印刷する。その際、版と印刷される紙が合わないと輪郭と色がずれたり、或いは色同士が重なることで意図しない効果が現れる。また、スチレンボードが絵の具をはじくことがある。実はこのずれとはじきがこの版画特有の効果であり、これらの効果を失敗という認識から面白いと云う認識に変える。



(写真7、写真8、写真9、写真10：スチレンボード版画)

5、技法と道具<タック版画(凸版)・テーマ「夏休み」>

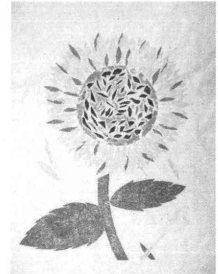
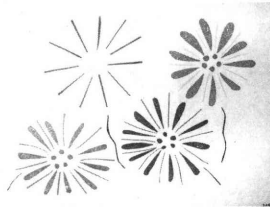
(写真 11、写真 12、写真 13、写真 14)

「制作課題」

「夏休み」をテーマに版を制作し印刷する。

「設定理由」

タック版画は開発されたばかりの版画で、台紙の厚紙に鉛筆などで下絵を描きその形に沿って糊付きカラーシールをはさみやナイフで切り台紙に貼り付け、水で湿らせた和紙に印刷する方法で絵の具類は使用しないので従来の版画より親しみやすい。また、シールの色面が色彩として強さがあり、且つそれをハサミで切るため大変シャープな形態が得られる。それらの理由から子供でも出来栄の良い作品になり易く、版画の持つ偶然性も含めて大変楽しめる。



(写真 11、写真 12、写真 13、写真 14：タック版画)

6、絵画テーマ設定と技法と道具<水彩画・テーマ「夢」>

(写真 15、写真 16、写真 17、写真 18)

「制作課題」

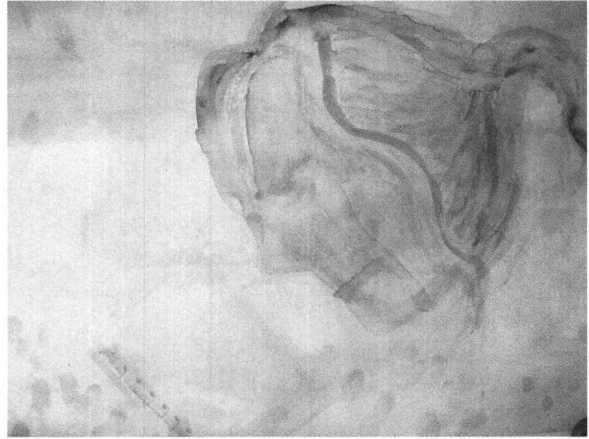
寝てみる「夢」をテーマに、実際に見た具体的内容でも、或いは夢に対して持っているイメージの表現でも可能とした。

「設定理由」

誰とも比較することが出来ない各々の夢を表現できる。



(写真 15) (写真 16)



(写真17、写真18：水彩画「夢」)

7、絵画テーマ設定と技法と道具<水彩画・テーマ「虫になったつもりで」>

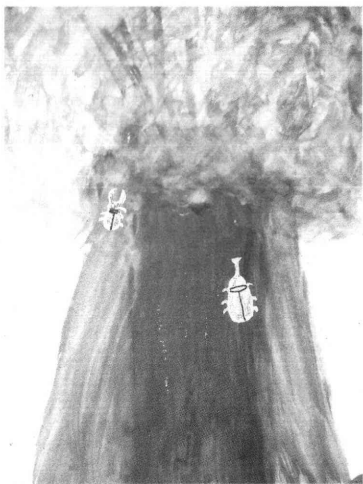
(写真：19、写真20、写真21、写真22、写真23、写真24)

「制作課題」

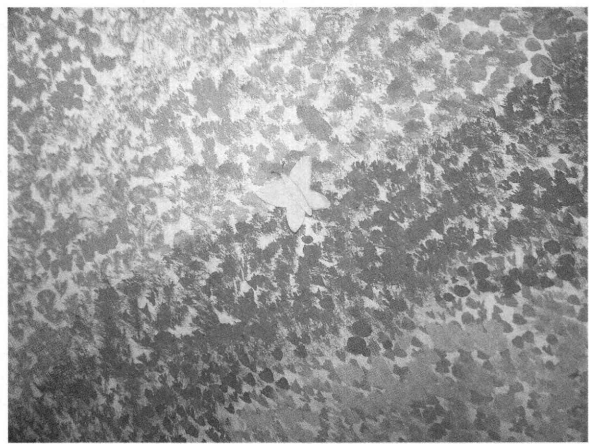
紙で任意の虫を制作、その虫の視点で見た絵画を描く。虫は最後に絵に貼る。

「設定理由」

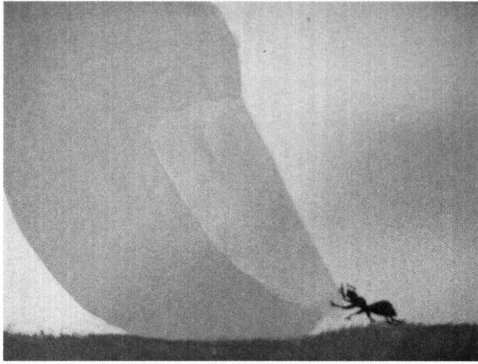
与えられたテーマの正確な把握。脳内シュミレーションから絵画へ繋げる経験、及びそれに伴う道具と技術の習得。



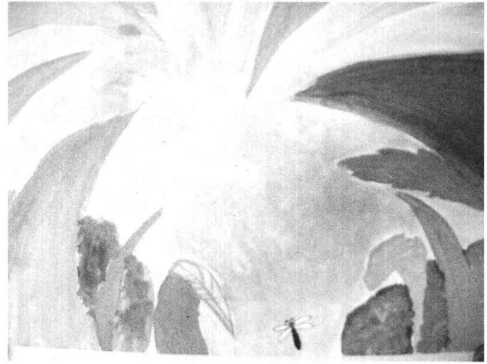
(写真19：カブトムシ)



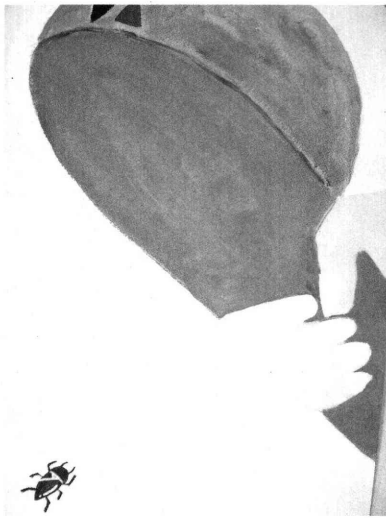
(写真20：花の上を飛ぶ蝶)



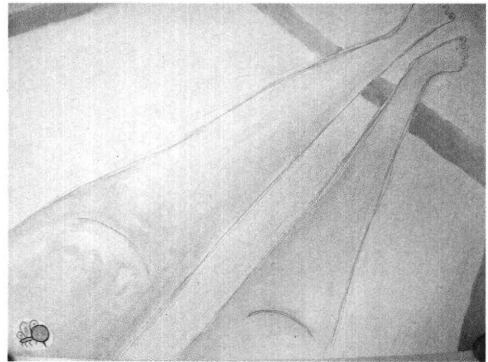
(写真 21 : 蟻)



(写真 22 : トンボ)



(写真 23 : ゴキブリ危うし)



(写真 24 : 太ももの蚊)

8、保育材の提示は時間の関係で後期「造形表現指導法」で実施する。

「図画工作」私見

4月の授業が始まったの学生の開口一番は「先生、言っとくけど、美術はいつも3だったからね。」「また美術？美術でいったい何するの？」という美術に対する苦手意識と不信の表明で始まった。しかし、足早ではあったがシラバスの予定を消化していくうちに、徐々に制作に対する取り組み方や教師に対する接し方にも変化が見え始めた。教師としては、学生が新たな表現内容や方法の経験をし、思いのまま自分の世界を表現できる楽しさを知り、少しでも苦手意識を払拭し、新たな視点での造形表現に可能性を見出してくれることを願った。

最初の作品「パラパラまんが」は、私を大変楽しませてくれた。実際にご覧いただけないのが非常に残念だが印象深い作品を2点記しておきたい。

1作目は「醜いアヒルの子」ならぬ「醜いヒヨコ<成長編>」。作品では雌鳥が卵を一つ産み落とす。ヒヨコは日々成長する。ある時ヒヨコは転ぶ。転んだ際に頭部と顎から喉にかけて怪我を負う。その怪我から赤い血が出る。ヒヨコは成長を続けるが怪我の赤い血は消えず、成長と共に頭の赤はヒヨコのとさかに替わり、顎から喉の赤は喉からたれている赤い部分へと替わる話。そして、その様子を隣でじっと見ている別のヒヨコの存在もあった。作者の人となり考えた時、様々な意味を含む作品に思えた。

2作目は「ニンジンスープが出来るまで」。まな板に載せられたニンジンが手に握られた包丁でトントントンと小気味良く刻まれ、まな板の隣の煮立っている鍋にまな板から流し込まれ煮込まれる作品。前者はストーリー性に、後者は流れるようにスムーズな時間の流れと描写力で楽しませてくれた。この他にもスポーツものや季節の変化を扱ったものなど、時間の経過と共に形態や色彩が変化するなど見応えのある作品があった反面、時間の経過と言う要素に戸惑っている学生も多く見られた。

室内装飾作品は、壁画や窓に展示する物や天井から吊るす物などを個人やグループで制作した。特に壁画は最後にオープンキャンパスに合わせて1年生全員参加で、夏にあわせたテーマ「海の中」も制作した。何度も使えるように壁面接着に際し、取り外し可能な接着剤を使用した。

私はかつて、大学で油絵を専攻後、大学院でフレスコ画の魅力に惹かれ壁画研究室に所属した。古典技法としてのフレスコ画と大理石モザイク、及びステンドグラスを制作研究した。紙などの平易な素材で出来る壁画があるとは、私にとってもまさに新たな視点での造形表現だった。

フレスコ画は、テンペラ画が開発される以前にヨーロッパ、特にイタリアの教会内部の壁面に描かれた。左官がするように壁を塗りながら描き、壁と絵が一体となる絵画技法だ。有名なところではミケランジェロのシスティナ礼拝堂の天井画があるが、私がフレスコ画で一番印象に残っている作品はフラ・アンジェリコの「受胎告知」だ。画集で観て模写もしたが、本物は品格が違っていた。抑えられた色彩やマチュエルの美しさに加え、描かれている場所がなんとも奥ゆかしくて好きだ。多くのフレスコ画が天井や壁面に堂々と描かれているのに対して、うっかりすると見落としてしまいそうな修道院二階、廊下と階段の狭い踊り場だった。ちなみに日本の古墳や寺の壁画と呼ばれる作品の多くは、フレスコセッコという方法で、既に壁が出来た後、何らかの壁面処理をしてから描かれたものだ。またポンペイの光沢がある強烈な色彩の壁画はアンコスティクと云い、描かれた後からロウを塗り磨く表面処理がされている。

大理石モザイクは、私が一番苦手な表現方法だった。大きな作品では一日中モザイクの上や床に片膝をついて作業するので腰痛持ちの私には耐えられなかった。そのため早く終わらせようと仕事が雑になった。とはいえ在学中は、先生の手伝いと経験を兼ねてしばしば現場に借り

出された。その中で一番印象深い作品は、ハチ公のある渋谷駅西口外壁面に設置されている陶板壁画だ。これは当時、研究室の非常勤講師をしていたベルギー人の牧師のデザインによるもので、関東圏ではNHKの渋谷駅西口を映し出す定点カメラの映像にしばしば登場するので、そのつと懐かしく思い出される。

また、ステンドグラス作品で印象深かったのはフランス、シャルトルの大聖堂内部の巨大で美しいステンドグラスだ。前述の非常勤講師は、昔のステンドグラスは無名の職人達がキリスト教の下に制作したから大きな作品が出来た。現代は制作も注文も個人の場合が多く、資金面など難問が多く、大きな良い作品が出来ないと嘆いていたのを思い出す。また学生の私達が制作に使用したガラスはベルギー製のガラスだった。ステンドグラスの伝統のある国では、手吹きで、ガラス内部に気泡を入れ、且つ表面に凹凸を付けたガラスが作られている。そのようなガラスは光を屈折させ複雑な光を演出する。ところが日本で制作されるステンドグラスの殆どは、ただの色ガラスで制作される場合が多い。

私が壁画やステンドグラスで経験したように、今後この授業においても本物を観たり伝統ある表現方法に触れる事は非常に大切なことだと思う。

誕生日カードとプレゼントの制作は誰を想定して制作できたかが、作品の完成度や出来に大きく影響したと思える。身近な誰かを想定できれば当然熱が入った作品となる。教育実習を経験した後に制作すれば、また違う物になるかも知れない。

スチレンボード版画とタック版画は工程の理解を主目的に設定したが、ここでは写生の意味と版画の持つ偶然性について記したい。まず写生については多くの学生にとって一番苦手な行為らしく思われた。写生は実際に観ることで物の構造や空間を把握し、色を感じ生命そのものを感じ取るのが目的。ところが多くの学生が花を前にして携帯で写真を撮り始めた。実際の花を観ずに携帯の写真で絵を描き始めた。三次元を二次元に置き換えることで、物を輪郭的な形態で捉え、空間や構造を分かり難くし、色彩を自動的に整理したのだ。仮にそのような意図が無かったとしても、経験的に対象物を写真に置き換えることが物事を簡単にするということを知っているのだと思う。しかし、写真を使って写真を超えた絵画を描くのは大変難しい。学生や素人が試みても写真を超えることはまず出来ない。なぜなら写真を使うと写真に近づくことが目的化する。写真では出来ない、絵画だけが出来ることを既に放棄してしまっているからだ。また物事の構造も空間も色も、生命感をも描き手の都合で解釈する。言い換えれば物事が簡単になる。写真はメモ程度で使うことを勧めたい。

次に版画の持つ偶然性について記したい。スチレンボード版画は素材的には発砲スチロールの高品質なもので、押しただけで凹みが出来てしまう。表面は光沢があり滑らかなので部分的に絵の具をはじき、ベタ塗りにならない効果が得られる。また多色刷りでは何回も版と紙を合わせるため輪郭線と絵の具の色面がずれたり、色面が重なったりする効果が得られる。アンディー・ウォーホールが、ただの写真だった毛沢東やマリリン・モンローの肖像画の輪郭線と

色面を故意にずらして印刷することでアートに仕立てたように、逆手にとることもするぐらいに偶然性には価値がある。しかし学生はこれを失敗と捉える。この偶然の効果こそが版画の特質で池田満寿夫のニードルで激しくスピード感ある線が残すバー（まくれ）に溜まったインクのにじみなども偶然の面白い効果だ。それらを失敗ではなく版画が宿命的に持っている特質の一つと捉え、解釈を好転させることが必要だ。

次にタック版画では多くの名作が誕生した。既に報告したように強い色面とそれをハサミやナイフで切るため、迷いの無いシャープな形が誕生する。思わず「もしかして、私って天才だった」と思った学生も多かったと思う。また今まで経験してきた版画と違う版画工程を体験した。

絵画「夢」では、学生の心の奥を覗いた。様々な夢の話が飛び出した。絵画としての良し悪しの比較は可能だが、表現内容については個々の体験話なので口を挟む余地が無く、思い思いに表現できたと感じている。夢の話の内容は、落ちる夢、動物を妊娠する夢、大きなケーキを食べる夢、死人に会う夢、空を飛ぶ夢などなど。また夢と連動している形や色のイメージを抽象的絵画として二次元に定着する試みも少なくなかった。全ての作品を掲載できないのが残念だ。

絵画「虫になったつもりで」は、本来エコアプローチ造形の一つとして、虫から見た世界は何と巨大で人が幅を利かせているかを体験するためのプログラムだったが、今回は簡略化し目的を変え、設定テーマの把握の経験として試みた。理解の早い学生がいた一方で、多くの学生は視点の変更が出来ず、虫と虫が見ている対象物の両方を見ている作者の視点を捨てる事が出来なかった。まず昆虫図鑑を参考に紙で任意の小さな虫を作る。作られた虫の種類によっては空を飛ぶ物、地を這う物など様々だ。それらの虫の視点を想像して描く。本来は虫を紙粘土などで立体として制作し、それを可能な限り現場でセットし視点を確認した後、メモ代わりに写真を撮る。このテーマ設定は多くの学生にとって少し難しかったようだ。

おわりに

図画工作の指導項目については初年度でもあり前任者のシラバスを参考に予定し実施した。学生が、何が出来、何が出来ないか、また美術をどう捉えているのかなどがおぼろげながら見えてきた。また今後の授業の参考となる内容と方法も多少見えてきた。しかしそれにより内容や方法が多少変化しても、私が目指す授業の目的は今後も変わらない。それは学生達がこの授業で豊富な造形経験をし、自らの造形の地平を広げること。そして何より楽しめる授業にしたいと考えている。