

身近な素材で作る 演習講義「コラージュ」指導法

岡野 千晴 竹永 亜矢 塙 和道

Creation Using Familiar Objects-The Practical Unit "Collage Instruction Method"-

Chiharu OKANO, Aya TAKENAGA, Kazumichi HANAWA

Abstract

Practical work in arts and crafts education has its significance not in finished work but in the cycle of trial, failure, and discovery through the creative process. This study, by reviewing the difference of activities between cutting with scissors and tearing up as well as the effects of their shapes, clarifies how handwork is effective in arts and crafts education in the process of making a collage. It also discusses the significance of the instruction method.

Keywords: arts and crafts education, collage, handwork, formative effect, early childhood education

要 約

造形教育における演習作品は結果よりもその過程で、実験、失敗、発見を繰り返すことに意義がある。本研究では「はさみで切る」「手でちぎる」という作業の違いと、形状の効果を比較体験し、コラージュへ発展させる過程で造形的効果と手作業による制作が造形教育に如何に効果的であるかを示唆し、指導法の意義について論じる。

キーワード： 造形教育・コラージュ・手作業・造形的効果・幼児教育

1. はじめに

本学保育科の1年次講義科目「造形表現（指導法）」と2年次講義科目「図画工作」において、いろがみ、新聞紙、雑誌、チラシ、など身近にある素材や、授業で自ら制作したフロッタージュ紙やマーブリング紙をもとに、自分の手、指を動かし試行錯誤して世界に一つだけのコラージュ作品制作を演習課題として行っている。コラージュは誰にでもできる手作業であり、慣れ親しんできた紙の持つ特徴を体験によって理解し、その過程での発見や失敗、感動こそが自分自身の経験として豊かな造形表現に繋がるとの考えである。

コラージュとは、「糊による貼り付け」を意味し、パブロ・ピカソやジョルジュ・ブラック（キュビズム、立体派の画家）が画面に楽譜や新聞紙などを貼り付け、発明したパピエ・コレの技法からダダイスト、シュールレアリストに多く使われ、ホトモンタージュや抽象的な写真、映画で前衛写真への表現手法を導いたとされる。

なかでも、フロッタージュ、レディー・メイド、ホトモンタージュ、デカルコマニー、グラッタージュなど、絵の具による描画的手法だけでなく、自動記述法（オートマシズム）による素描・版画、あらゆる素材と技法をこころみたマックス・エルンストは『コラージュの技法について「二つの無関係の实在が偶然かまたは故意に、そのどちらにも関係ない平面上で出会うのを体系的に利用すること——そして、これらの实在の合体によって燃えあがる詩の輝きがある」と語っている。』（ウーヴェ・M,1980,p.16)

本学講義の中で演習課題として実践している様々な素材や方法を用いた指導法の目的と効果を課題Ⅰ.～Ⅵ.で明確にし、コラージュによる再構成で生じる変化や作業の実体験こそ、その後の造形活動やものの見方に何らかの影響をもたらすであろうことを報告する。また課題Ⅵ.において●▲■の幾何学形態を「はさみで切る」という作業と、「手でちぎる」作業体験の中で感じたことと、それらをコラージュして出来た、それぞれの作品の印象を見比べて感じたことについてアンケート調査を実施し、その結果から考察する。

2. 課題の概要

2-Ⅰ.「新聞を素材に」時事問題をテーマにコラージュ

新聞紙は最も手軽に入手できる紙の一つで、多くの情報が大小ぎっしり印刷されている。その中から文字や写真を切り抜き、時事問題をテーマに構成してコラージュ作品を制作する。『“わたしは時折、コラージュを制作するために新聞の断片を利用するが、それは新聞を作るためではない”とピカソは語っていた。』（松田, 2006, p. 37）とあるように新聞の記事、紙面から別世界を創造できることを体験する。また若者の新聞離れが進むと言われる昨今、改めて新聞の活字に目を向け、気になる記事を自ら見つけ、興味深く探求することもあわせて目的としている。



2-II. 「雑誌を素材に」自由テーマでコラージュ

身の回りには広告や雑誌のグラビアなど、写真や模様といった色彩溢れる素材が手軽に入手できる。雑誌の中から自分のイメージに合った部分を好きな形に切り抜き、全体のイメージを構成しながら自由に配置し、決まったところで貼り付けていく。自由な発想で偶然性も相まって奇想天外な世界を表現することができ、インパクトの強い作品が生まれ、偶然性や驚異と不思議の体験から創造活動へ繋がるきっかけとなることもある。このような作者の意図や主観を離れた体験はシュールレアリズムの領域でもあり、たがいに無関係なもの同士が自然と結びつき、不思議で幻覚的な感覚を体験できると言える。

(巖谷, 2013, pp. 50-51)

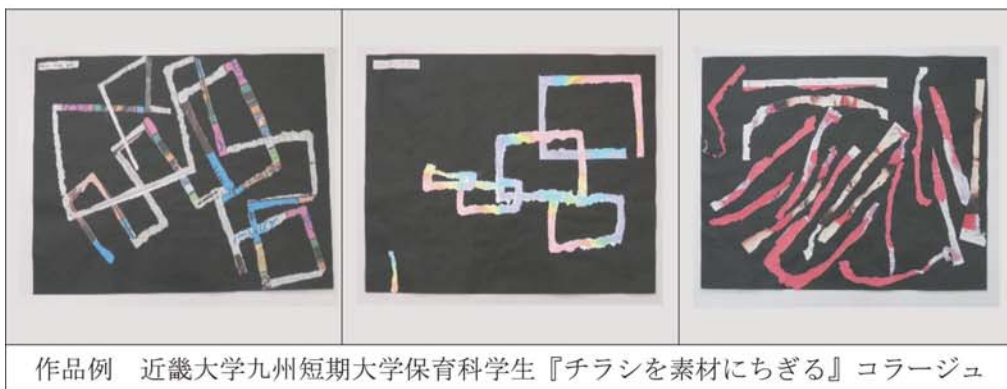
更に、素材を見つけ出し何度も構成し直す過程で、想像力を鍛える効果も期待できる。この種のコラージュ制作は、芸術療法の一技法として導入されることもある。



2-III. 「チラシを素材に」世界に一つの幼児コラージュ（ちぎる）

新聞紙と共にチラシは幼児にも扱いやすい素材である。一枚のチラシをリンゴの皮むきのように、途中で切れないように長くちぎる。この行為で破壊体験や集中力、手作業で終える達成感また競争心を味わうことができる。紙を破ったり、ちぎったりする時の音や、紙に縦目や横目があることに気づき、紙相手の造形表現の中で、感情の安心感であったり、

感情の発散をすることができると言える。その長くちぎった紙片から、新しい作品への創造へ導く。全く同じ印刷がされたチラシであっても、ちぎる過程で始点や幅、またその作者の個性によって、それぞれ別のものになっているのである。それをコラージュすることでさらに世界に一つだけの作品ができるという体験遊びから造形表現への展開を目的としている。



2-IV. 「チラシとはさみで」世界に一つの幼児コラージュ（はさみ・カッターで切る）

チラシを分解しコラージュ作品を制作することは課題Ⅳ.と同じであるが、作業工程が違っただけで、全く別の造形表現ができる。一枚のチラシをはさみで短冊状に切り、それらを好きな形に切って再構成する。隙間なく貼り付けると元の紙に戻ったように見えるものが、隙間を空けて貼り付けることで切った形が際立ち、ステンドグラスのような効果をもたらす。短冊状のチラシ一つ一つにもそれぞれ色味や形、大きさが異なり、素材として同じものはない。同じチラシで作っても、切り方の違いで世界に一つだけのものになる。単純な短冊状の形と印刷された色彩の効果で、様々な表現が可能であることに気づき、達成感をも得ることができる。（近藤, 2005）

下記作品はマーブリング紙と新聞広告紙を使用



2-V. 「手でちぎる・はさみで切る」●▲■のコラージュ

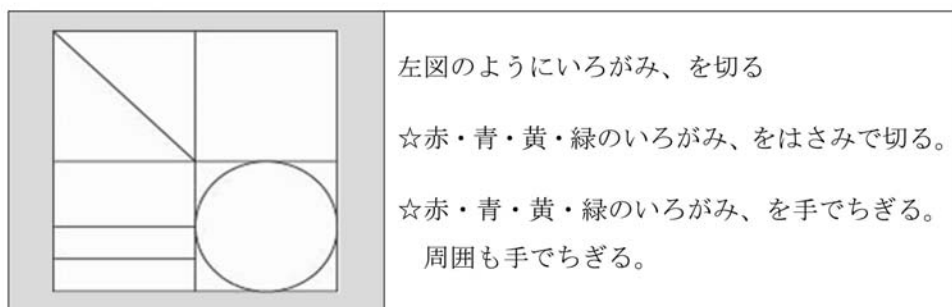
手でちぎることで生まれる形と、はさみで切ることができる形、その過程で作業の違いや形の効果の比較体験を通して、手でちぎるという原初的な作業体験の大切さと、そこから生まれる色合いや形の効果を作品の制作を通して実感することを目的としている。

単純でありながら様々な要素を持った●▲■の幾何学形態でも、輪郭線のない状態でちぎる・切る作業を行うには集中力と想像力が必要とされる。また、それらを組み合わせ再構成することによって●▲■から様々な造形が可能であることに気づき、個性豊かな作品が出来ることへ導く。そして、手作業と基礎形態から生まれた作品に親しみを感じ、様々な表現ができる喜びを味わうことで自信へと繋がり、創造意欲を高めることも期待できる。

(1) 実験講義(調査)

- ・調査対象：福岡県立朝倉東高等学校1年生 45名(男子16名,女子29名)
- ・調査実施日：平成29年9月12日/1,2限目・13日/2,3限目(実施時間100分)
- ・調査概要

- 1) 各2枚配布した赤・青・黄・緑4色のいろがみ、(トータルカラー角形・日本色研)を各色1枚で1セットを組み、下図のようにはさみで切って●▲■を作る。もう1セットは手でちぎって●▲■を作る。この時、全ての辺を手でちぎって制作する。



- 2) 黒画用紙(四つ切)を1枚ずつ配布し画面を二つに分け、左側にはさみで切ったもの、右側到手でちぎったものをそれぞれ同じ配置と配色でコラージュする。この際、4色全と●▲■全ての基礎形態を使用する。但し、出来たパーツの全てを使用しなくてもよい。
- 3) 「はさみで切ったいろがみ」の構成と「手でちぎったいろがみ」の構成、それぞれ作業工程で感じたことや出来上がった作品の印象を比較する。

②いろがみ、をはさみで「切る」作業をして、どう感じましたか？

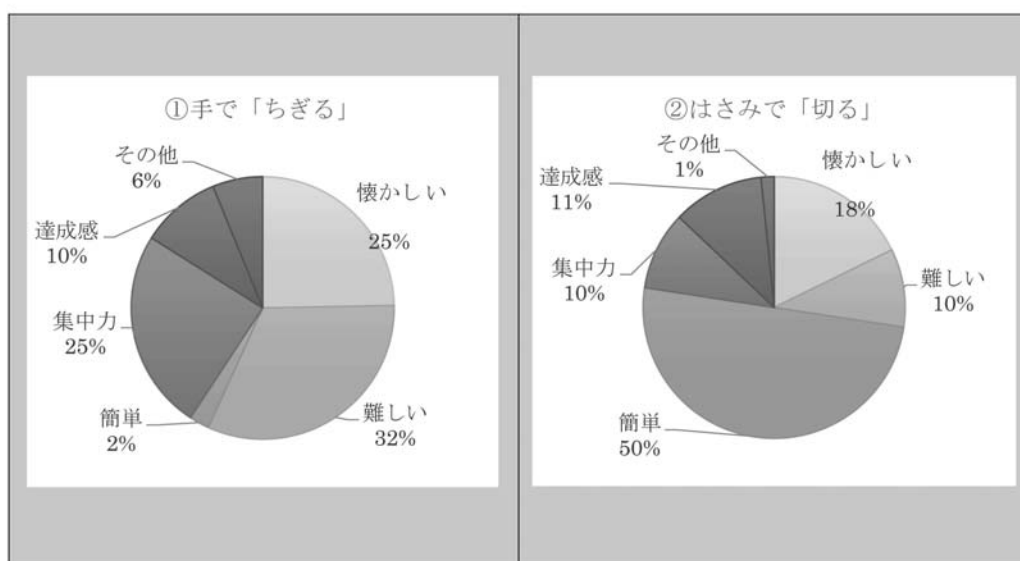
1) 懐かしい	2) 難しい	3) 簡単	4) 集中力	5) 達成感
11 人 (18%)	6 人 (10%)	31 人 (50%)	6 人 (10%)	7 人 (11%)
6) その他	・ 楽にできた 1 人 (1%)			

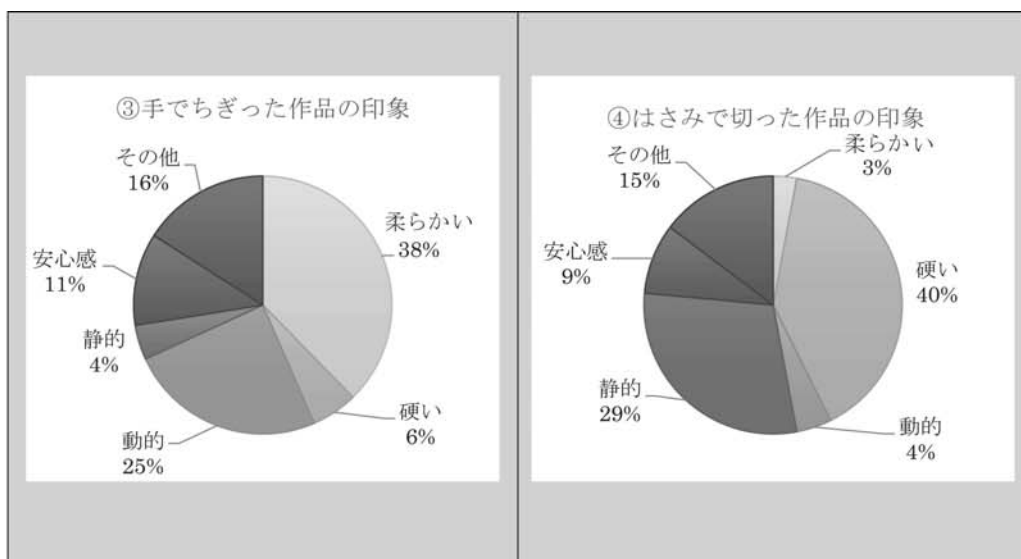
③ちぎったものは切ったものと見比べて、どう感じましたか？

1) 柔らかい	2) 硬い	3) 動的	4) 静的	5) 安心感
26 人 (38%)	4 人 (6%)	17 人 (25%)	3 人 (4%)	9 人 (11%)
6) その他	・ 汚い ・ 可愛い ・ 雑に見える ・ ぼやけている感じ ・ 本物みたい			
11 人 (16%)	・ フニャフニャしている ・ クレヨンで描いたように見える			

④切ったものはちぎったものと見比べて、どう感じましたか？

1) 柔らかい	2) 硬い	3) 動的	4) 静的	5) 安心感
2 人 (3%)	27 人 (40%)	3 人 (4%)	20 人 (29%)	6 人 (9%)
6) その他	・ きれい ・ シャキンとしている ・ 怖い ・ 統一感がある			
10 人 (15%)	・ 切った方が好き			





⑤課題制作を終えて、全体的な感想（自由記述の要約）

- ・ 同じ構成, 配色, 形なのに切った方はカチカチした感じで、ちぎった方はフニャフニャした感じで可愛らしく、全く違う印象に驚いた。
- ・ ちぎるのがこんなに難しいと思わなかった。
- ・ ちぎるのにイライラしたけど作り終えたら達成感があって良かった。
- ・ 切った図形よりちぎった図形の方がイキイキして見えた。
- ・ ちぎったところが白くなり味が出て、切った方より好きだ。
- ・ ●▲■を並べると自然と何かの形になるのが面白かった。
- ・ 切ったものはギュウギュウなのに、ちぎったものは思ったより小さい。

（３）結果と考察

「ちぎる」「切る」の作業の違いと、出来たコラージュ作品の見え方の違いはどちらも対照的な感じ方をする結果となった。また、課題制作後の感想からも読み取ることができる通り、制作過程でそれぞれの学生が様々な発見や、失敗、実験（構成）を体験していることが分かる。その経験の中で感じたことは、これからの造形表現やものの見方に何らかの影響を与えると考えられる。

図１は「ちぎる」「切る」の作業効果の比較結果を示す。懐かしさを感じるのは「手でちぎる」行為の方が多く、大人になるに連れ「ちぎる」という機会が減っていることを読み取ることができる。また、難しい、簡単、集中力が必要な項目では大きな差が現れ、道具の便利さや作業の違い感は大体同じであるといえる。達成感に関しては、どちらも作業を終えたという目標達成の意味合いで、余り差が出ない結果が得られた。その他の項目で、「ちぎる」行為にはマイナスの意見が多く見られる。これは、普段の生活でやり慣れていないということや器用か不器用か、失敗してやる気を削がれてしまったなど個人の環境や

気質によるものであると考え、この課題を機に手作業の大切さを実感し試行錯誤して克服してほしいものである。中には、楽しいという意見もあった。個人によって、得意不得意も顕著に現れるようだ。

図2は「ちぎったものの作品」「切ったものの作品」の視覚効果の比較結果を示す。ちぎったものは柔らかい、動的と感じる意見、切ったものは硬い、静的とを感じる意見が圧倒的に多く、作業の違いから生じる見え方や感じ方は大体皆同じであるといえる。安心感の項目では余り差は生じず、ちぎったものの安心感は、「フニャフニャしている」や「イキイキして見える」「ちぎって白い部分に味がある」など親しみがある様子から感じられるものであろう。また、切ったものの安心感は「ちぎったものの安心感」とは全く別の意味合いであるとする。キレイに切れた、まっすぐ切れたという成功を意図した結果としての安心感のように、使い慣れたはさみという道具に頼る意味合いがあると思われる。その他の意見も対照的な表現が多かった。ちぎった作品を汚いと表現する者もいれば、可愛いと表現する者もいた。同じ作業のもと出来た作品でも、構成する過程やレイアウト、またその作者の個性や経験がこの相反する意見を導いたのであろう。他に、ぼやけている感じやクレヨンで描いたようだという意見では、両者ともいろがみをちぎった時に出来る白い部分に着目しており、画面にできる不揃いの白い境界線の柔らかさからこのような意見が導かれたと考える。また、本物みたいと回答した作品を見てみると、「クリスマスの夜」というタイトルでコラージュしている。色違いの三角形を重ね、ツリーに見立て周りに家を構成している。黒い画面に白い境界線が目立ち、その部分が雪のように見える。(作品1)そこから、本物のような景色を想像したのではないかと考える。切ったものの作品の意見では、全体的に整列した意味合いの感想が多い中、怖いという回答があった。作品は規則的に並べたスッキリしたデザインであり、ちぎったものの柔らかさや安心感の優しい印象が強い中で感じた対照の意見であるとする。(作品2)

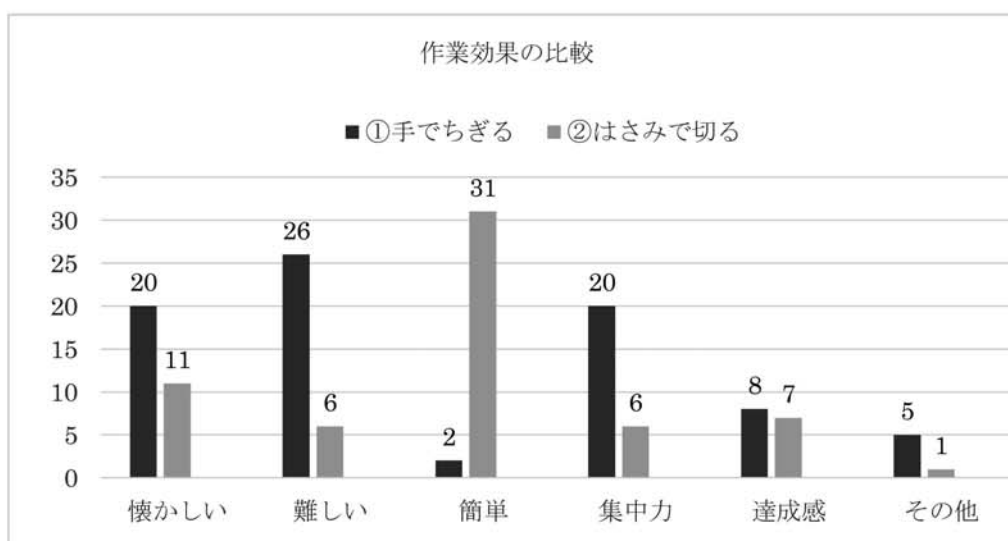


図1

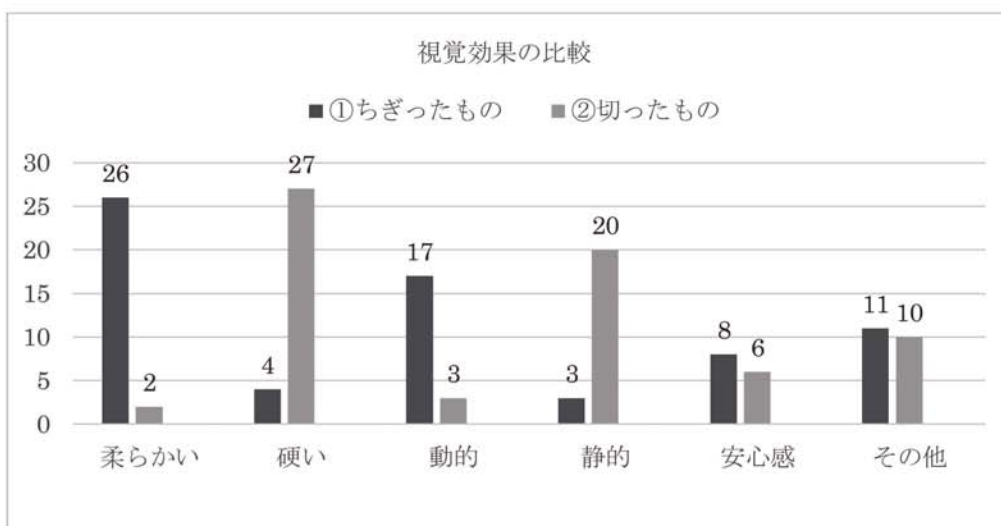
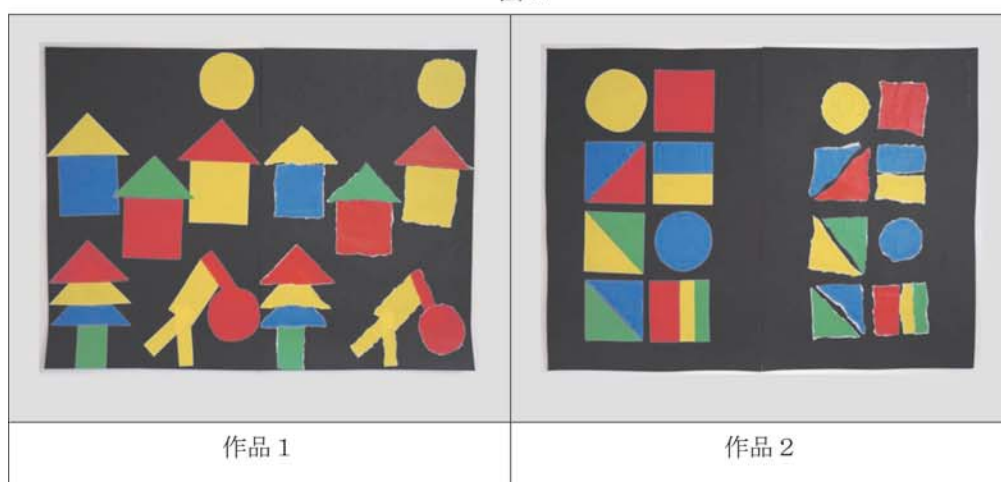


図 2



3. まとめ

子どもの頃に経験してきた造形活動において、自然と身につけてきた表現技法を改めて体験し感じるにより、その大切さを実感できる。手でちぎったりはさみで切ったり最も原初的な手法の中で、自分の指の器用さに気づき、また、はさみの便利さに触れ様々な作業や材料などを征服していくのである。この過程の繰り返しこそが大切で、教えられるだけでなく自分の経験の中で培ってきた知恵や想像力が、豊かな創造活動へ導くと言えよう。その中で出来上がった作品は、達成感や満足感を与え、造形活動の自信にも繋がると言える。中でもコラージュ制作は、様々な材料を用いることができ、方法も簡単でありながらバリエーション豊富に体験できる。同じ材料であっても、個性溢れる作品へ仕上がり、描くことを苦手とする人でも誰でも楽しめる造形教育として、実践していきたい。

高校生への調査結果より、年齢の近さから育ちの中での遊びの経験、環境に共通点が多く、保育科短大生の「ちぎる・切る」コラージュ制作と制作後の作品感想文の内容は同様

の結果が得られた。

幼児教育から学校教育、社会人へと成長と共に変化する生活の中で、道具を使った「切る」行為は残り「ちぎる」という行為は減少していく傾向にある。その「ちぎる」という実体験の減少が、「思う通りにならない」という不便さや、視覚的に慣れない形に違和感を持つのであろう。一方で、はさみで切った形より「イキイキして見えた」と新鮮味や魅力を感じ、紙を使った表現手段として改めて見出した者も多い。

3歳未満の子どもが、親が目を離れたすきにティッシュボックスの紙を次から次に引っ張り出してちぎっては投げを繰り返し、親が気づいた時にはちぎられたティッシュの山の中で、子どもが楽し気に微笑んでいたというエピソードを聞いたことがある。引っ張れば次の紙が立ち上がり、ちぎると形が変化する事に気づき、誰に教えられた訳でもなく、そのあそびを楽しんだのである。実体験を伴うあそびからあらゆる発達を獲得していく子供にとって、「ちぎる」という行為は、手の運動、音、形の変化、周囲の人間反応、そのすべてが発見と感動の経験として蓄積され、次の行動への原動力となる。

素材に触れ自分の感覚で造形する「切る・ちぎる」の創作体験から、子どもにとっての「あそび」の意義を理解し、発達に応じた制作やあそびの環境設定を行う事が重要である。

4. おわりに

初めて提携校の専門学校へスクーリング講義に出向いたとき、60人近くの学生がひしめく講義室で水場が無く、バケツに用意した水を使うことがあった。友人を描く人物画、鉛筆デッサンに淡彩色を着色することを本校では行っているのだが、絵の具を使う課題やマーブリングといった水作業は環境的に困難であった。屋外採集したフロタージュ紙を使って、人物画をコラージュに転換する。新聞や、雑誌を切り抜いてコラージュする。新聞を芯にいろがみ、を表面に貼って立体造形をする。など工夫をせざるを得なかった頃があったのである。

外孫の1歳女兒をあずけられて、共感するあそびを探したとき、そばにあったチラシを半分ほど目の前で引き裂いて見せる。数回繰り返し、彼女に差し出すとビリビリと続きを裂き始めた。1時間以上紙裂き遊びで、コミュニケーションを持つことができた。紙目に逆らうとうまく裂けない。どれくらいまで細長くできるか興味深く遊んだ。はさみを使えない幼児の探索活動におどろきながら楽しく遊んでもらったのである。



はさみという道具の使い方は教える機会が多いようであるが、体に備わった手、指先の使い方を教えているであろうか、はさみやカッターナイフを使い始めると、何でも切ってみる楽しみが大盛になり、手で切ることを忘れるのであろうか。

●▲■は造形の基礎形態と言われ、あらゆる表象を構成することができるのである。最近では知育玩具としてカラープラスチックでくるんだ大小●▲■形態のマグネット玩具と記号化した表象カードを組み合わせた商品も流通している。

課題2-VI.「手でちぎる・はさみで切る」●▲■のコラージュは道具に慣れ親しんだ我々が「紙ちぎり」という記憶にあるたやすい行為の作業を実践体験することで、手という体についた道具の大切さを再認識する目的と、はさみ作品とちぎり作品を比較、鑑賞することで手工作がもつ生き生きとした、神々しい作品を生む力がだれにでも備わっていること。1920年代以降の芸術革命に多用された絵画表現技法、映像表現技法が現在のバーチャル時代の先駆として存在し、それらが、幼児の表象活動の全てに包括されていることを援助者として知ることが大切であり、尊厳をもって幼児表象画に学び、寄り添えることに感謝すべきと論じ終える。

参考文献

- 1) 飯森眞喜雄 (2011) 『芸術療法』 株式会社日本評論社
- 2) 巖谷 國士 (2013) 『〈遊ぶ〉シュルレアリスム』 株式会社平凡社
- 3) ウーヴェ・M. シュニーデ解説 山脇一夫訳 (1980) 『シュールレアリスム』 株式会社美術出版社 16 頁
- 4) 近畿大学九州短期大学保育科 美術表現研究室資料 (2014) 『Collage コラージュ (貼り絵)』
- 5) 近藤良一 (2005) 『絵遊びから心の繋がりへ 集団遊び「療法」の世界』 知書之屋本舗
- 6) 視覚デザイン研究所・編集室 (1998) 『巨匠に教わる絵画の技法』 株式会社視覚デザイン研究所
- 7) 園部真津夫 (1992) 『いろいろな紙の製作』 株式会社建帛社
- 8) 富山典子, 岩本克子 (2006) 『保育に役立つ絵画あそび技法百科』 ひかりのくに株式会社
- 9) 松田健児 (2006) 『もっと知りたいピカソ 生涯と作品』 東京美術
- 10) マリ＝ロール・ベルナダック, ポール・デュ・ブーシェ (2004) 『ピカソ 天才とその世紀』 株式会社創元社
- 11) 宮武辰夫 (1978) 『幼児の絵は生活している』 文化書房博文社 138-144 頁