

幼児表象画に学ぶ、講義「人物画演習」の導入法と描法

塙 和道 竹永亜矢

Learning from young children's representational pictures

- A way to introduce the "Practical portrait drawing/painting" unit
and drawing/painting techniques –

Kazumichi Hanawa Aya Takenaga

Abstract

"Practical portrait drawing/painting" is a unit in the Arts and Crafts Class (Basic Art) module in Infant Education, in which the authors have been involved for the last 20 years. The students of the unit, who have grown up in a digital information society as of 2016, have a tendency to symbolize and represent images through virtual image searches without actual observation, and there are those who draw the subject as an illustration, or those who simply refuse to do so, saying they are not good at portrait drawing/painting.

The study discusses the importance of learning from young children's representational pictures, focusing on the characteristics of such pictures, the differences between representational pictures and drawings/paintings, experiences of freedom of pictorial rendering and its fun, equality between self and others as well as the varying speeds of development, along with the techniques of observational drawing/painting of real persons.

Keywords: portrait painting/drawing, arts and crafts class, drawing, representational picture, pictorial rendering, young children's picture

要 旨

単元講義「人物画演習」は幼児教育における図画工作（基礎美術）で過去20年来取り組んでいる演習課題である。2016年現在のデジタル情報社会に育つ学生は、実像観察のない虚像探索によって、画像結果のみを表象表現しようとする傾向にあり、課題をイラスト的に描く者や、人物画は苦手と描きだせない者も多くいる。

本稿では幼児表象画の特性に学び、表象画と絵画の違いや絵画表現の自由さ、楽しさを体験し、自己と他者の平等、発達の違い等、幼児表象画に学ぶ大切さ、実像人物の觀察描法の論を呈する。

キーワード：人物画、図画工作、デッサン、表象画、絵画表現、幼児の絵

1. はじめに

まず初めに諸君に理解しておいてもらるべきことがある。論を進めるにあたり、少なくとも美の一端を論ずるのである限りにおいて、『老子』はその14章で「目で追っても見えない。音を聞こうとしても聞こえない。触ることもできない」(1964『中国の思想6老子・列子』奥平卓、大村益夫訳 德間書店 p.53)とその真美についてふれている。ルネッサンスの芸術家は分析において真美を解明しようと努め、現代につながる多くの発見の起点を生んだ事実もある。オーギュスト・ロダン (Auguste Rodin, 1840-1917) は「流行に迷うことなく、審美に向かって邁進せよ」(オーギュスト・ロダン 1960『ロダンの言葉抄』高村光太郎訳 岩波文庫)と若い芸術家に遺言を残している。絶対的多数の論証が真美でもなく。孤独に耐え、一人黙々と信じる真美に向かう芸術家もいる。論は思考のきっかけであり、賛同の絶対を求めるものでも、真美を生む法則探索でもないのである。

色彩学の様々な論は学者それぞれの立場や国、宗教、その他諸々の環境により、違いがあるものの、普遍的環境は絶対的な光源、太陽に由来し、分析や考察の違いは、論に相違を与えていているのだが、色の並びや秩序は、虹のような自然現象の中にも、共通に見出せるものが存在している。地球上の私たちは太陽という大きな傘の下で、その影響を受けながら色彩を論じているのである。そこにおいて、大きな違いのない論の下に並んでいるのである。(『ゲーテ全集14 色彩論』木村直司訳 潮出版社・『シュタイナー色彩の本質』高橋巖訳イザラ書房・『カラーコーディネーター入門 色彩』大井義雄、川崎秀昭 財団法人日本色彩研究所)

表象絵画も描く行為、芸術の真美を求める絵画も描く行為。どうも私たちはこの同じ行為ゆえに、描き伝える絵が、共通理解に甘んじているものと、いかに真美を探索して証明しようと努めているものか、が違ということが混同するのである。同じ探索すなわち、デッサンにおいて、描く行為の初めから芸術探索は絵画用と、人類発達における表象絵画用に違いがあるのであろうか。

いずれにせよ、近畿大学九州短期大学保育科における幼児教育教諭、保育士、を目指す学生に向けて単元教科『造形表現（指導法）』『図画工作』を開講して、誰もに、同じく、発達表現の描く行為に、環境がいかに違おうと、自己で探索し、同じ道のりの発達を経て、記号や言葉を獲得し、それぞれの個性に従って成長する。自由で、平等で、何時からでも、どこの国でも、変わらずに「描く」行為が大切で、楽しい、誰でもできる、と教授し、幼児絵画の理解を深めることに寄与しなくてはならないのである。谷川晃一は子供の絵を「さらにいえば子供時代の感受性を支えている不思議な神秘的な力にも思いを馳せることが重要である。子供は本能ともいえる能力によって大人には見えないものを見たり、聞いたり、感じたりしている。誰も教えないのに素晴らしい絵を描く能力を備えていることもその一つだ。その子供の絵の魅力を虚心に受けとめることは大切なことである。子供の絵、それは生命の息吹を力強くつたえてくれる芸術の原初でストレートな形である」(谷川晃一 2003『絵はだれでも描ける』日本放送出版協会 p.26)

塙は、デッサンは太古から私たち人類に備わった本能的描写感覚の芸術であり、感じることのできる誰もが、描くことのできる原初芸術である。と論じ、その学習を 1. 感性訓練のデッサン【感覚的創造活動】2. 制作の計画デッサン【造形的創作活動】3. 研究と認識の分析デッサン【知覚的認識活動】の三つに分類して、課題により学習方法を工夫すること。自らの運動の軌跡や、虫やモノの移動などから生まれる軌跡の観察も、基礎造型の要素として認識すること。様々なシミや雲、星座、木片や石ころなどを、何かに見立てることや、何気なく描いた落書きも、デッサンと共に活動である。誰しもが出来る原初的体験学習である。と自ら主宰する勝山舎、第6回フリー人体デッサン展（1993/2/2～2/7 福岡市美術館）のあいさつ文で発表した。全 13 回（1986～1998）の同展覧会は 1 回から 9 回を塙の企画運営で、10 回から終回までを竹永の企画運営で開催している。

2. 表象画と絵画の違い

絵画とは、与えられた平面的空間を構成表現すること。描画活動・演出の痕跡と定義する。○△□・物に囲まれた非対称なスペースなどと、どの様な形態であれ、与えられた平面空間を考えて描画活動の痕跡を生む、新たな空間として再生する、再現することにある。

例えれば画面、平面的空間をすべて白で塗り詰めて、描画活動を終えても、絵画表現であり、木枠で支えられたキャンバスを切り裂く痕跡、線の構成やコラージュとして演出された痕跡も絵画表現である。大きな、大きな平面的空間にインクを一滴、落とし終えることは点の表現として、完成された絵画である。それが、即興的描画活動であれ、長時間計画された描画活動であれ、作者により構成され、表現された描画痕跡であり、新しい平面的空间、絵画作品なのである。

表象画とは、人により描画用具の筆・木切れ・木炭などが、描画材の用紙・板・岩などに接触して生まれた痕跡で、見たモノの形を共通理解、共有しようとする伝達的絵画、記号的要素を要求する描画活動と定義することができる。個性により、その発達は異なるが生後 11 カ月頃のはじめての絵、点の表現から、5 歳頃の絵画段階、人を描画表現するまでに発達すると言われている。

表象画は描かれているモノが何であるかを共通理解されることが大切であり、隅ずみの平面空間の演出は考察されることは慣例的に発生しない、何を描いているかが大切で、力強いとか、きれいとか、表現によって生まれてくる情緒的な要素を必要としていないのである。用紙を黄と黒のストライプに塗り分け、危険な場所と記号表現しているものはハチなどの自然観察から得た発信信号として共通理解される描画表現であるが、絵画は作者の思いにしたがった平面的空間の描画表現であるために、その表現は自由で平等であり、その描画活動は何人によっても、優劣と云ったもので比較や序列、差別化されるものではないのである。かたや、表象画はその絵画段階において、描かれたものは、特に日本の美術教育においては、絵画と表象画の差別化を明らかにして取り組んでいないようで、お絵かきが上手、Aちゃんは上手に馬が描けるのに、うちのBはお父さんに似て、絵が下手な

どと、親までもが揶揄して育てているケースがよくみられる。

学生に「絵の得意な人」と尋ねると、一人二人と遠慮がちに手を挙げることがある。「絵が苦手な人」と尋ねると、多くが我も我もと挙手する。小学校、中学校の頃に、身近な人に比較されたことや、理解できないままに高校へ進み、高校では芸術が選択教科で、書道や音楽を選択して学び、中学校以来、描画活動は行っていないから、自信がないとの自己認識である。そこで、当学に入学した学生を対象に、表象としてとらえ難い、水、空気、土、光など身近に存在し、よく知っているながら、形体として捉え、描きにくいモノをテーマ対象に提示して、描き方の指定や、見本を示すことなく、導入し描いてもらった。

今回の調査では『「水」を描く』とだけ伝え結果を集計した。

調査報告

表1

調査日時	2016/7/27		調査対象者	成人 35 名
場所	近畿大学九州短期大学通信教育部 夏季スクーリング 図画工作室			
表象表現 (情景)	人数	表現率	特記事項	
水滴	9	26%	水たまり・雲・虹・雨を表す縦線・傘・紫陽花・かたつむりを同存配置表現する者もいた。一点、浴槽・海の表面を描き波形の頂点に水滴を表現したものがあり絵画的公正を意識しているように見えたので、表現の意図を問い合わせ、表象画水滴と判断しカウントした。	
蛇口	10	29%	おおむね、蛇口と水を組み合わせ、バケツ・シャワーの同存化表現・ホースからの散水等があった。	
コップ	4	11%	コップの中に水を表現、水滴・流し込む水しぶきの同存化が見られた。	
水飛沫	2	6%	水しぶき一点と、葉っぱからの落水による水しぶきを丁寧に描画していた表現一点。	
ボトル	3	8%	ペットボトルの中の水、ボトルから流れ出る水の表現コップと水と同類と考えがちだがガラス瓶ボトルは描かれていなかった。自動販売機やペットボトルが生活の身近な存在になっていることがうかがわれた。	
流水溜まり	2	6%	バケツからの流水溜まりとテーブル上のコップからの流水溜まり。	
海	2	6%	海とクジラ・魚と海鳥の同存化表現。	
風景(川)	3	9%	噴水のある公園とブランコ・丘と川の風景。	

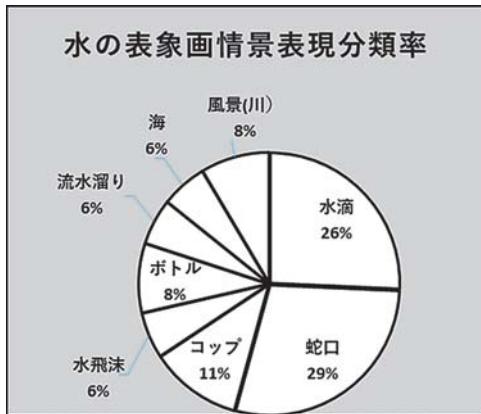


表 2

考察

これまでにも水、空気、土、光の四形体をはがきサイズで描かせ、絵と表象画の違いを説明し、自らテーマのイメージを描画表現するのは自由で想いのままの描画活動が大切と説明し、水が動いた「波」や「流」、空気が動いて「風」、土が動いて「地震」、光が動いて「炎」の4点をはがきサイズで目的を「幼児のスクリブル描画表現を理解しよう」と演習課題を与え、その変化の比較を体験させた経緯もある。（精華女子短期大学：造形表現）常に情景描写の表現分類率は今回の調査『「水」を描く』とほぼ同じような結果であった。描けと伝えられ、形態の捉えにくいモノは、情景を描き（蛇口や水たまり）知りうる記号化、デザイン化された形（水滴、斜線の雨、波型、水泡）などを酷使して、伝達を試みる。「描け」に対しては「絵画表現をしなさい」とはとらえないものである。例え、「水を絵画表現しなさい」と表記しても、結果は同じで、表象的表現に終始する者がほとんどである。

絵画はデッサンを受験勉強の為に学び、専門的学習をした者が描くものと思い込んでいる。ある種特別な画家が描くものと思っている。描くことが上手な人が画家になるのだと思いつぶやいている。

そうではなく、絵画は与えられた平面的空间を作者が自由に描画構成したもので、だれもが出来る平等で、自由で、形式にとらわれることのない普遍的な表現活動である。また経験の有無や年齢により、制約されることもない。創造においては、羅針盤としての想像が導き、描画活動の痕跡が、新しい生命的創造を暗示するのである。スクリブルデッサンを繰り返すことは、幼児の表象画を理解するとともに、これまで描くことに何らかのプレッシャーを持っていたモノを浄化し、画面を汚すことに馴れ、汚れた画面、スクリブルで描いた痕跡から、造形の基礎形体○△□や、何らかの形を発見し、想像からデッサンの探索を楽しみ、絵画の平面構成をはじめ、絵画の形体を探索する楽しみを繰り返す、創造力や感性訓練を抵抗なく出来ること、すなわち、与えられた平面的空间構成を試みる、絵画表現、描画活動を行うこととなるのである。

レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonardo da Vinci, 1452-1519) 彼の絵画論の中で「絶え間

ない創造的感性の訓練に、シミのある壁に、何が潜んでいるか探す、探索を繰り返す。そこに、補足や削除のデッサンが始まり新しい創造が生まれる。」とこのことを推薦している項目が見られる。(1954『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記』杉浦明平訳、岩波文庫)

3. 連続するデッサン

次の表の上部に掲げる画像（伊藤 廉「デッサンのすすめ」美術出版社 1991）は、アンリ・マティス (Henri Matisse, 1869- 1954) の 11 枚の同じモデルによるデッサンである。彼は初期のフォービズムから晩年の切り絵まで、強く輝く、自由な色彩の画家としてのイメージが強いが、実は、デッサンこそがマティスの表現能力を示し、明らかにしてくれる作業と知られている。このデッサンの繰り返しを鑑賞していると、対象であるモデルと、マティスの考え方、出来てくるそれぞれの作品の軌跡がわかるのである。

マティスのデッサンと三歳児の表象画 2011/3/30-31 に制作

表 3

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

マティスの芸術は、内的な輝きを捉えようとして始まり、彼自身において、描こうとする対象に秘められた「本質」を感じ取る意識が働き、はじめて、描かれた作品の中に、不思議な存在のエネルギーが現れ、共存表現されることで、光り輝く作品となるのである。見たモノから感受し、自己の表現活動から見出される作品の存在価値、鑑賞者と共に感しうる『喜び』『愛』といった感情の湧き出しのプロセスを、制作者であり、第一鑑賞

者の目で感じ取れるところを探索しているのである。

すなわち、マティスにとって、デッサンは自らの内面を確認し、モデルと画面に五感で問い合わせ、心地よいバランスの取れた表現（色、点、線、スペース、響、などの絵画構成要素）に到達する探索活動であったといえるのである。

さて、ここにもう一人の作者の作品を表3の下段に紹介する。これは、彼が生後、三歳三ヶ月・177週目・1191・1192日に描いた12枚の表象画である。

これらの絵は表中央の数字の順番に描かれ、用紙は彼の要求に従って配給を繰り返えし、母親がメモを画面上に記録した。日常の遊びで、早朝や、幼稚園から帰り夜に紙を要求し、数枚を描くこともたびたびあった。ここでは「連続する中で何を考えていたのか」「デッサンをしていたのか」を諸君に問うてみたい。彼の意思を図れない限りは、私達の想像の範疇でしかないのではあるが、紙を要求し描く活動が本能的にしろ、活動を支える初動エネルギーが働いていると考えることが妥当であろうといえる。次に何を楽しみとして、繰り返す探索活動のエネルギーについているのだろうか、大画家マティスの様に様々な絵画要素を自らに問うているのではないにしても、満足できない表現の補足を試みているのだと考えるべきではなかろうか、ならば、彼は描く行為のみに快楽を得て、探索を続けるだろうか、視覚による探索活動、鑑賞眼が芽生え判断し、描く行為により現れる新しい形態を紙上に見出し、形態伝達の手段をチャレンジしているのではなかろうか。

○を獲得したとき、つぶやく「パパ」に周りの人が喚起を挙げて、コミュニケーションを求めてきたことで、このチャレンジが新しい視野を作る『鍵』であることを認識するのではなかろうか、このような繰り返しを、塙は『デッサンしている』と過言してはばかりない。

マティスのそれはマティスの人格において成りたち、幼児のそれは幼児の必要とする糧によって、成りたっている共通の表現活動なのである。キャンバスの上で表現されたものは、同格であり、同等の存在価値があるモノである。光り輝く作品と賞賛を受けるか否かは、事後の評価である。

私たちは哺乳類で最大の脳を持ち、探索行為によって絵画、文字、言葉を考案し、社会性を構築してきたのである。触覚・臭覚・味覚・視覚・聴覚をバランスよく使い、体現し、すべてのものを創造してきたのである。

これらの基本的な考察をもとに、我々は今日の情報化、デジタル化が著しい社会において、近畿大学九州短期大学保育科図画工作、美術表現分野で、20年来取り組んできた『人物画』というデッサンと淡彩画の課題をどのように導入し、幼児の表象絵画と関連付け、実際に楽しく描き、作者(幼児)を理解する鑑賞眼を養い、幼児の援助者としてより理解を高め、芽生えさせることを目的に、教授法を再考し、具体的な技法の教授を行うことに直面しているのである。

4. 人物画デッサンにスクリブルを導入

1) 課題『人物画』解説

表 4

I. 本学における「鉛筆デッサン」－人物デッサンと淡彩色－への取り組み	
実施対象：近畿大学九州短期大学 保育科 1年生「造形表現(指導法)」後期	
実施時間：90分×4回 (デッサンから淡彩色着彩まで)	
材料：四つ切画用紙、鉛筆B・2B、練り消し・固形消しゴム・水彩絵の具・筆・水入れ	
描写対象：学生同士（2～3人一組になり、向かい合ってお互いを描く）	
工 程	内 容
1 1	鉛筆デッサン① 「楽しく描こうスクリブル」 制作時間 90分 幼児のスクリブル、人体の骨格解説。 グルグル書きによる描写開始。対象の形を自由な グルグル書きで一つの塊になるように描く。細か い形は意識せず、雲の塊をイメージしながらグル グル書きで全体の密度を出す。 ※消しゴム・練り消しは使用しない
2 2	鉛筆デッサン② 「観察と発見」 制作時間 90分（通算 180分） グルグル書きを続けながら、対象の形を探索、発 見した形の変化や特徴を線に反映させながら更に 書き進める。骨格、を感じる部分、やわらかい部 分を意識して進める。 ※消しゴム・練り消しは使用しない
3 3	鉛筆デッサン③ 「陰影と空間」 制作時間 90分（通算 270分） 消しゴム、練り消し使用開始、練り消しで明るい 部分を書きながら、対象の凹凸を観察、必要な陰 影を付け、立体感を出す。明るい部分から、影の 暗い部分まで幅広く陰影に段階があることを意識 させ、頭部から服装まで全体を仕上げる。
4 4	鉛筆デッサン④ 「淡彩色による人物画着彩」 制作時間 90分 水彩絵の具、4原色を用い淡彩色で着彩する。 デッサンを生かすため、淡彩色で着彩。 服装のしわや柄も捉え、彩色する。

工程表（2014年7月実施）

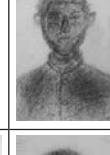
表 5

II. 本学における「鉛筆デッサン」－人物デッサンと淡彩色－への取り組み	
実施対象：近畿大学九州短期大学 通信教育部提携校 共生館国際福祉医療カレッジ 通信教育部スクーリング「造形表現(指導法)」	
実施時間：90分×4回 (デッサンから淡彩色着彩まで)	
材料：四つ切画用紙、鉛筆B・2B、練り消し・固形消しゴム・水彩絵の具・筆・水入れ	

	① 導入「スクリブル デッサン」硬い骨格のポイントを意識する。手で触る。大きさを確かめる。		② 水を描く 表象画上部 スクリブルで自由な水の表現
	③ 人物画を描く 子どもは人物の描画に正面性の表現をとらえるのが特徴である。		④ グルグル描く 幼児の頃はみんなドンドン描いていた。モデルを観察しながら。
	⑤ 消しゴム、練り消ケシで明るい部分を描く。		⑥ 描いたり、消したり、デッサンを進める。洋服の描き方ボーダーやチェックはチャンス。皺はどこで生まれるか。
	⑦ 陰影をレイキー・ビリジャン・ウルトラマリンブルーなどを混色して淡彩色で塗る。		⑧ 陰に色を塗り終えた。
	⑨ 顔を塗る。イエロー・オーカー・バーミリオンを混色。水で薄めて調子を整える。紙の白を活かす。		⑩ 塗終わり。 髪や衣服に固有色を塗る。
	⑪ 顔色のグラディーション(トーン)の学習、暗い色はクリムソンレーキとビリジャンを混色。		⑫ 髪や衣服に固有色を塗り終えた。 人物画の完成。

2) 調査・実験授業 1

表 6

調査時期	2013/10/29－11/19			調査対象	高校 1 年生 76 名			
場 所	福岡県立浮羽究真館高等学校 美術教室							
実 施	普通科 1 年生「美術 1」授業 単元「人物デッサン」課題							
実施時間数	50 分授業×7 回 通算 350 分							
方 法	人物デッサン課題 50 分ごとに 7 回 (①～⑦) 作品記録撮影							
	A	B	C	D	E	F	解説	
① 50 分	1 回目 記録な し						①導入 初めてのグルグル描き。全体の塊を描く	
② 100 分							②モデルを見ながら更にぐるぐる描いて密度を出し、全体の塊を捉える	
③ 150 分							③グルグル描きをしながらモデルの形を探索する※消しゴム未使用	
④ 200 分	4 回目 記録な し						④探索とグルグル描きから濃淡と量感が現れる。 ※消しゴム未使用	
⑤ 250 分							⑤初めて消しゴム使用。明るい部分を白くヌキ描きする。光と骨格を意識	
⑥ 300 分							⑥明るい部分の強弱、光の方向、モデル全体を見ながら描く ※消しゴム使用	
⑦ 350 分							⑦完成 陰影から明るい部分、明暗の幅を豊かに捉える。	

⑧ 感想文記述	完成後、クラス内で全員の作品を鑑賞し、自分の作品について感想文を記述
---------	------------------------------------

課題制作者：制作後の感想

A	陰影を出すのが難しかったが、モデルさんの顔に似せてよかったです。モデルさんの特徴を捉えることができたと思う。
B	絵は苦手と思っていたが、今回は結構頑張れた。最初、これで出来るのかと思ったが、少しずつ相手の形に近づけた。
C	グルグルで真っ黒な状態から始まり、濃淡の強弱をつけ、練り消しを使うと凹凸がはっきりした。意外と面白かった
D	最初のグルグル書きは戸惑ったが練り消しを使いだすと立体感が出た。自分にこんな絵が描けると思わなかった。
E	人物画を描く時、最初に輪郭線を取らずに描く方法は初めてだった。黒い塊から陰影を表現するのが難しかった。
F	最初、失敗しても消しゴムが使えず苦労したが、消しゴムで描く事は新鮮で楽しかったし、光の調整も出来てよかったです。

課題指導者：課題制作者 6名の観察

A (女子)	イラスト画が得意 自分流の描法があるため、最初のグルグル書きをほとんど受け入れられず、人物の輪郭線から書き始めた。工程表にあるように、前半、グルグル書き段階で形の探索がほとんどなく、早い段階から形が決まり、ほぼそのままの形で仕上がる。
B (男子)	美術は得意でなく、自信はない。デッサンは導入のグルグル書きの際、こんなに適当な始まりで絵になるのか疑心暗鬼だったが、書き進むうちにモデルの形が浮かび上がる事に気づき、仕上げへの取り組みと意欲が変わった。
C (男子)	美術が得意という意識はあまりないが、どの課題にもポジティブに取り組む。人物デッサンでは、最初のぐるぐる書きから抵抗なく取り組み、伸び伸び描く。より深い形の追及は必要だが、完成後、描くことの楽しさや気持ちよさを実感し、面白かったと感想で述べる。
D (女子)	日頃よりどの課題に対しても真面目に取り組む。描く事、表現することが得意という意識は少ない。最初のグルグル書きに戸惑いながらも、素直に取り組み、徐々に出来上がる作品に自身が驚き、意欲が増した。ぐるぐる書きの時間が長く、練り消しを使いだす(⑥あたりから)と一気に描き上げた。
E (女子)	美術は得意とし、絵も描き慣れている。Aさん同様自分流の描き方があるが、導入のグルグル書きは取り入れて描く。グルグル書きでの探索は短く、早い段階から輪郭線が現れ、形が決まる。自分流に新しい描法を取りれようと試みるも、前半での探索が少なかったため、概念的な形の表現が見られた。

F (女子)	美術は好きだが、自信はない。導入より素直にグルグル描きに取り組む。グルグル描きの密度が濃く、線がしっかりとしている。作業行程を丁寧に進め、作品全体をバランスよく仕上げようと取り組む姿勢が見られた。スクリブルの密度を生かしながら練り消して光を描く事の効果に気付き、そこに楽しさを見出した。
-----------	---

上記における課題実施から、スクリブルデッサンの進み方は幼児のスクリブルデッサンがどのように描かれるかを理解する。グルグル描きでモデルさんの骨格や筋肉を見て描き進めることでよくモデルを見て形を探すことができる。安易に導入され、汚れた画面に描く抵抗感がなくなるため、戸惑いながらもモデルを見て、形を探索することを自然と身に着けて獲得する。完成後の感想で、描くことへの抵抗感がなくなり、途中解放されるような快感があると答えるものもいる。セラピーとしての要素も持ち、自由さと形を発見する喜びが生まれてくる。鉛筆デッサンでは陰影を求めるために、線の質量が物理的に必要になるため、一本の線だけで描こうとするよりも、形を探した力が現れてくる。この課題後の各生徒の感想文から、これまで絵を描くことを得意としていない生徒でも、1度の経験、1枚の作品制作で、絵を描く楽しさや自分の能力を発見している様子が見られた。

3) 鉛筆デッサン I (調査・実験講座 3 課題)

大野城まどかぴあ生涯学習センター 基本デッサン講座

スクリブルデッサン 一般

時 間：3 時間 対象者：20 人（初めての受講者 5 人）

導入 1：モチーフ 木材：貝塚伊吹の幹

木材（貝塚伊吹の幹 3 種類）をモチーフにする理由

下記の描画の特徴を自然な学習で、理解しやすいモチーフ。

- ① 螺旋の線描きを主体に描くことを導入することで、塊を意識し、輪郭にとらわれないデッサンが出来る。
- ② 常に画面から鉛筆をはなさない結果、多くの線が生まれその密度の変化で、トーンに変化が生まれる。
- ③ 形態の変化に適合した量感、表面の凹凸にそった線描きが自然に行われ、モチーフの輪郭と、陰影や質感といったものが、一体化して描き進められる。
- ④ 形態の構成（骨格）と輪郭線の必然的な重なりの変化が、どのように起こっているかを理解しやすく、自然に描くことが出来る。

注意点：消しゴムやイージークリーナー（練り消し）の使用を禁止する。

：2B～2H位の鉛筆を使う。

：画面に手をつかない。

：鉛筆を倒さない。



大野城まどかぴあの講座でも一般の講座生にグルグル書きを導入して描かせた。鉛筆デッサンが初めての方もいたが、グルグル楽しく描いていた。

鉛筆デッサンの導入に貝塚伊吹の節くれた切り株を一週目に3時間描かせ、二週目に丸いボールの大・小・紙風船とぐるぐる書きがやりやすいモチーフで描かせ、三週目に自分の手足をモデルに、骨格、筋肉を意識して描く事を指示してデッサンを進めた。

5. 終わりに

伊藤廉が『デッサンのすすめ』(美術出版社 1991) の中で論じている水墨画、色鉛筆にとどまらず、色彩、切り絵、粘土、木彫といった材料でもデッサンを試みてみた。○や△□、

大小、形体、質の違う用紙、動くモデルを速写するなど、自身の開くデッサン講座での多様な経験と大野城まどかびあ基本デッサン講座での指導で培った経験などから、描けない学生が年々増えることや、汚すことが苦手な学生たち。スマホなどの情報体験のみで、世界の情報を獲得する現代の伝達社会において、幼児の描く表象画をより良く理解させるには、描くことは自由で、想像と描いているものをいかに近づけるか、描きながら探す。形を発見する。人と描く喜びを分かち合えるか、等などの大きさを、スクリブルデッサンから描画表現の体験、自らのセラピー、深い芸術の探索にも、進むことができるなどを、近畿大学九州短期大学保育科竹永准教授の下で美術表現教授法が確立している。単元『人物画』の新しい導入教授法であると報告し、スクリブルデッサンを教授法として取り入れ、学生の取り組みの意欲を刺激し増進させることに成功している。特に通信教育部の学生においては、自身の子供や職場での子供たちの表現に合うことが多いようで、通学の学生以上に関心を持って描いている。「かけないと思い込み受講していたがなんだか自然によく描けた」とデッサンに『苦手』という抵抗感覚が排除されたことを、伝え喜ぶ学生が増している。

私達人類にとって、幼児期に行っていた天才的なお絵かきからデッサンを学ぶことはごく自然なことである。詳細についての検証は今後の研究によるところではあるが、表象画の学びから芸術の深まりまで、身近な材料と短い時間で楽しめるデッサンという独立した絵画表現の世界を多くの人々に体験してほしいものである。

参考文献

- 1) 伊藤廉（1991）『デッサンのすすめ』美術出版社
- 2) 大井義雄・川崎秀昭（2003）『カラーコーディネーター入門 色彩』
財団法人日本色彩研究所
- 3) オーギュスト・ロダン（1960）『ロダンの言葉抄』（高村光太郎訳）岩波文庫
- 4) ゲーテ（1980）『ゲーテ全集 14 色彩論』（木村直司訳）潮出版社
- 5) 谷川晃一（2003）『絵はだれでも描ける』日本放送出版協会 p.26
- 6) ルドルフ・シュタイナー（1986）『シュタイナー色彩の本質』（高橋巖訳）イザラ書房
- 7) レオナルド・ダ・ヴィンチ（1954）『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記』（杉浦明平訳）
岩波文庫