

[駒沢女子大学 研究紀要 第13号 P.253~268 2006]

文科系女子大学におけるアナログ系アート初級教育改善に 関する一考察

渡 邊 光 章

A Study on Improvements in Education of Analogue Works of Art for Beginning and Intermediate Students Majoring in Humanities and Social Sciences at Komazawa Women's University.

Mitsuaki WATANABE

はじめに

前回の紀要では、文科系女子大学内におけるデザイン・アート系学科のかかえる Macintosh パーソナルコンピュータシリーズによる CG¹ 及び DTP² の初級教育運用上の諸問題（本学科のスローガンである『Art & Technology』のうち、主に Technology についての部分の問題）について考察した。本学科の置かれるカテゴリーは、『文科系女子大学内』という条件が付くデザイン・アート系学科であるという事情により、情報量が豊富でない未確定分野である為、考察すべき事の切り口は多いが、将来への長期的ヴ

イジョンを模索しながらの学科運営が急ぎ求められている今、学科新設から完成年度を経て証明されつつある必要不可欠かつ効果的な初級的指導内容の確定が急がれている。また、入学試験の段階で、現在のところは実技試験³（デッサン・色彩構成⁴ など）を実施しない事の意味は前回の考察で触れたが、その為に初期教育を有効に開花させる条件が整にくい（入学時の学生の創造的な部分においての能力格差が大きい）というジレンマに対し、CG 及び DTP の Technology の部分だけでなく、絵心と言われる Art の重要な部分の教育についても同様に、初期指

(1) CG=Computer Graphic の略称。コンピュータを使用して作成したグラフィック画像の総称。かつては2次元(2D)グラフィックやワイヤーフレームが一般的だったが、現在ではCGと言えばレンダリングを施した3次元(3D)グラフィックを指す事が多くなった。また、動画の特殊効果の事も指す。映画のSFXや動画に用いられる。日本の劇場用映画では『もののけ姫』(宮崎駿監督)でスタジオ・ジブリのCG室が本格的にCGに取り組んだ。

(2) DTP=DeskTop Publishing(デスクトップパブリッシング)の略称。パーソナルコンピュータを使用して出版物を作成する事。卓上出版と訳されていた時期がある。Desktopには、机の他、Macintoshの画面上(DeskTop)という意味も含まれている。文字や図版の入力から始まって、ページ全体のレイアウトから印刷の前段階(Prepress)まで含まれる事もある。その為、DeskTop Prepressの略で使われる事もある。Adobe PageMakerやQuark XPress IllustratorなどのDTPソフトウェアの発達とPostScriptプリンタの普及で可能になった。

(3) 実技試験=鉛筆デッサンや絵具を使用した色彩平面構成などに代表される、デザイン及びアートに関わる学生が最低限必要とされる基本技術の修得度の、入学時点においての適正検査の意味。大学間での格差はあるが、通常では入学試験を突破する際に、学科試験と比較して評価の比重がおかれるパートと認識されている。その為(筆者自身も受験時に体験したが)美術大学を受験する学生が実技試験準備の為に費やす時間は膨大なものと考えられている。

導の具体的内容と指導方法の改善について迅速かつ適格に考慮する必要がある。従って本考察では、スローガンのうちもう片方の Art の部分の重要性について触れてみたい。

本学科の最重要課題のひとつは、文科系女子大学内におけるデザイン・アート系学科で行う教育効果の向上と、学生制作意欲の涵養を目指す為に、初期段階でどのような課題制作をどのような方式で行うか見定める事である。学科設立時のスローガンである『Art & Technology』とは、アナログ領域とデジタル領域とも言い換えられる。Macintosh パーソナルコンピュータシリーズによる CG 及び DTP のテクノロジー修得のかたわら、それらデジタル領域とは対称的な構造的性質を持つアナログ領域であるハンドワーク修得もまた同じように重要課題である事は既に広く知られた事実であり、むしろ初級教育においてはアナログ作業の重要性の方が大きいと思われる。コンピュータソフトの性能の高さばかりに頼る事で、本来最も大切であるべき作者自信の感性の鍛練が行われにくい、または創造的センスが磨かれにくくなるという事態が起きている事を考慮すると、アナログ系アート初級教育への期待は増々高くなる。重ねて言えば、もともと美術大学で従来盛んに行われてきているアーティスティックな絵心を高めるアナログ教育が、デザイン制作において原則的に最重要であるという点において、初期段階で行わなければならない教育であると言う事は不変の事実であり、またこれは歴史的にも証明されている事でもあるからなのだ。

従って、これから述べる 1 年生時に設けられたアート系のハンドワーク授業である映像基礎Ⅲ平面における教育内容にかかる期待と責任は非常に大きく、先に述べた『文科系女子大学内』というデータの殆ど蓄積されていない状況の中で、(また同時に、入学時に一定の技術的なハードルを越えてきていないという状況の中で) 教育効果の向上と学生制作意欲の涵養を目指す為に、初期段階で何をどのような方式で行うかが本学科の最重要課題のひとつと言いきれる。

1/実習における問題点

1-1/新入生のアート系ハンドワークの技術的習熟度の問題

新入生の殆どは現役であり、入学者のうち毎年およそ90%以上は、高校卒業時までにデッサン・色彩構成などについての専門的な技術教育は受けていない。

1-2/入学時までのアート系ハンドワークの経験値

新入生の中には、高校迄の選択授業において『美術』を経験していない学生が多い。この場合、最初に行う『アクリルガッシュ⁵使用の経験』は当然ないので、筆の持ち方、絵具の水での溶かし方、絵具の混色の仕方、塗り方、あるいはそれ以前に水張りの仕方など、実習系科目だからこそその問題を多く抱えている。本考察ではこれらの問題に対処しながら効果的に教育成果を高め、制作意欲を涵養する方法を模索している。

(4) 色彩構成=一般的には、絵具の着彩による平面的表現を行う事を意味する。

美術系大学の入学試験などに実技試験としてよく用いられる。

制作方法は、与えられたモチーフを深く観察する事で、そのモチーフの持つ本質的な特徴や構造などを見つけだし、見つけた要素を用いて色彩(主に絵具)による構成(主に平面上)をする事。頭に浮かんだイメージを、紙の上に絵筆で表現する『絵具を塗る作業』である。観察する中から発見した様々な要素を、限られた範囲の平面上にいかにも魅力的に美しく構成できるかがポイントとなる。

2/授業概要

2-1/映像基礎Ⅲ（平面）

映像基礎Ⅲ（平面）の授業は、本学科で学ぶデザインの創造力養成の基本であるため重要必修科目となっており、4段階のステップアップ方式の課題によって意味ある受講順序が構成されている。本学科の新入生の場合、アートの基本技術（ここではデザインや絵画の勉強の基礎である着彩やデッサンを指す）の習得に関して、学生間で経験者と初心者の能力格差が大き過ぎる為、指導速度や内容レベルを学生の間地点に置いての進行には無理がある。もし安易に行えば90%を占める初心者学生は殆ど途中で脱落してしまうからである。従って、効果的に学習成果をあげる為には、授業の初期段階で学生間格差を可能な限り減らすよう工夫する必要がある。学生間の受講能力を、入り口で一定の基準まで高めて安定させる事で初めて、クラス全体の創作能力の底上げが可能となる。また、能力差が少なくなる事により競い合う状況を生じさせる事で、学生間で切磋琢磨が始まるというシナジー効果も表れ、最終的に授業効果も数段上がる。課題を重ねるごとに学生間の経験の差は加速的に縮まる可能性が高くなり、全課題終了

段階でクラス全体の創造能力アップを目指す事が可能となる。

2-2/受講すべき授業の順序

授業の課題は下の※に示すように①～④迄ステップアップ方式となっており、その順序には大きな意味がある。課題の関連性と成果を考えると、4つの課題の順序を変えての受講はありえない。1年生は授業に毎回欠かさず出席する事が映像表現能力向上の為の重要条件となる。

※課題順にその性質は以下に定める明確な目的によって構成されている。

1/第1課題…シフティング。意外性を含めた2D制作の基礎、入門。

2/第2課題…トーンセパレーション。写真データを明度のみに注目してモノトーンで描き直す2D制作の応用。

3/第3課題…コラージュ。テーマは『生命』、2D～3Dの半立体的な映像表現により、社会性というものに対する意識の涵養を目指す。

4/第4課題…チェスの駒と盤をジオラマも含めて制作。石塑（粘土に石膏の粉末を混ぜて強度を増したもの）による3D立体のチーム制作。学生が苦手とするコミュニケーション能力の訓練

(5) アクリルガッシュ＝不透明アクリル絵の具の事。

着彩時に不透明な性質を持つアクリル系絵具の事を指す。アクリルガッシュに対し単にアクリル絵具と呼ぶ場合は、着彩時に透明性を持つアクリル絵の具の事を意味する。どちらも乾燥後は耐水性を持つが、両者の大きな違いは、不透明アクリル絵の具であるアクリルガッシュの場合、色を塗り重ねた場合、先に下に塗ってあった色（既に十分に乾燥している事が条件）が基本的に透けて見えない事にある。アクリル絵具だけに限らず、水彩絵具に関しても両者を区別する意味あいは同じで、透明と不透明の呼称の違いはここにある。ただし、色の濃淡差が著しく大きい場合、塗り方によっては必ずしも100%下の色が見えなくなる（不透明性を持つ）とは限らない。具体的に言うと、黒い色をベタで塗った上から例えばレモンイエローのような明るい色を塗った場合、用いた絵具がアクリルガッシュであっても、下に塗った黒が完全に見えなくなる可能性はあるという事。

これを防ぐ方法はあるが、いずれにしても、色について学ぶには経験の積み重ね以外に方法はなく、例えば混色について言えば、青色と緑色の間にどれだけの色が存在するのかを頭で理解するのは困難である。実際に絵の具を混ぜて紙に塗り、自分の目で確認して経験する作業を繰り返す以外に深く理解する方法はない。時間を積み重ねて学習する事がアナログ制作の上達方法の基本である。

従って、これらの事を考慮した結果、映像基礎Ⅲ平面のカリキュラムでは、ステップアップ方式により、ひとつひとつの経験を積み重ねる学習を試みている。新入生のアート系ハンドワークの技術的未習熟な点をカバーしながら、新鮮で「段階的な課題」（※後述）提起により、制作意欲の涵養を段階的に目指す事に重点をおいている。

及び、2D～3D への次元の変化による光源の意識の確立等を目指す。この課題の焦点は、チーム制作であるが、役割分担を明確にし、分担箇所ごとに詳細な個別評価を実施する事にある。成績はチームへの貢献度や出席を重視する。評価方法を事前に公表する事により、自分の置かれた立場や責任の自覚を促し、コミュニケーション能力の底上げを目指す。この目標こそ、映像コミュニケーション学科の名前に相応しいものと言える。

2-3/作品提出方法、配布するプリント例

○課題ごとに、最終授業の開始時に、氏名、学籍番号、提出日をイラストボード『表面右下』に記載し提出。 ※記入漏れは受け取りません。 ※たとえ未完成でも提出期限を最優先し、時間厳守とします。

※1つでも未提出課題があると来年再履修になります。

※※講評はクラスの状態によって、稀に行えない場合もあります。

○カッターを使用する際は十分に注意して下さい。

○個人的な作品講評希望者は、状況に応じて適宜受け付けますので自主的に申し出て下さい。

※渡邊光章研究室は大学館5Fの1番奥です。

●上記の内容を見れば一目瞭然であるが、ある意味では本学園の特色に従い、決めの細かい学生への配慮がなされている事がわかる。しかし中には驚かされる程きめ細かく、かつ指導すべき技術に無関係ともいえる内容の指示も含まれている。しかし賛否はともかく、それにはそうしなければならぬ必然的理由が存在し、このような配慮をしなければ授業が停滞する危険がある以上やむを得ない状態である。これが本学科の抱える構造的問題であり、解決の為に入学

時に実技試験を行う事で学生の技術的レベルを一定ラインまで上げるかどうか、いずれは考察すべき命題である事を彦段階においては否定できない。

2-4/今後の問題

課題に向き合った時の学生の態度は、主に以下の5種類に分ける事ができる。

1/問題点を発見し、解決の為に積極的に努力する。(質問をし、行動的である)

2/問題点を発見するが、解決の為に行動は消極的。(積極的に質問には来ない)。

3/問題点を探す努力をするが発見できない。(質問には来ない場合が多い)。

4/問題点を探したいが探す方法が解らず、結果として状況は改善しない。

5/問題点を探そうとしない。またはすぐに諦める為、状況は改善しない。

1～5それぞれへの指導方法は当然異なるが、最終的に学生の制作モチベーションを高めるのは技術的な指導ではなく、意外に精神的フォローであるというのがアーと系志望の学生に時にみられる特徴であろうか。この部分については扱うアートと同じように複雑であるので、今回は問題提起に留めたい。

3/授業に関して

3-1/『平面』授業の位置付け

※平面⇒ここでは2D 静止画の事を意味している。(デッサン・写真・CM や映画のコマ割り等も含まれる) ※2D=2dimensions (2次元) の意味。

映像基礎III『平面』の授業は、本学科で学ぶアートやデザインの創造力養成のための基本授業であり、1年次に履修する事になっている。その位置付けは次ページにも図式で示しているように、あらゆるアートやデザイン制作の基礎

的領域に存在するため、相互関係には大きな意味がある。

『平面』は映像表現能力向上の為の基本中の基本となるポイントと言える。

アートやデザインの分野で制作される画像は、静止画と動画の2つに大別して考えると、初期教育においては解り易い説明をする事ができる。少なくとも本学1年生時に行うアートの基礎教育である『映像基礎Ⅲ(平面)』の授業においては、学生のニーズは主に※静止画である。※(2Dグラフィックデザイン等に代表される平面上でのデザイン制作の事で、印刷される事を前提としたポスターやパンフレット制作の事を主に示している。あるいは学生が、今まで受けた高等学校迄の授業により、そのように教えられている)。学生が希望する分野の割合としては、学科の全学生中の80%前後が静止画制作を希望している事が新入生を対象に行ったアンケートで示された。このアンケートによると、学生のニーズの割合は、相当数の新入生が静止画系の制作希望であり、10%前後がアニメーション系、7%前後がビデオ撮影による動画制作を希望している事が判明した。(※残りの3%は未解答または欠席によるもの。)80%という割合については、対象が1年生である為、将来への具体的な要求であるとは限らず、ある意味で漠然としたアートやデザイン環境全体に対する憧れという意味合いも含めたアンケート結果と判断したとしても、無視できない占有率と考える。

この結果は、学科設立時にスローガンとして掲げた『Art & Technology』という方向性が間違っていない事を証明している。美術大学進学ハードルが高い故に進路について挫折する受験生の何と多い事か。この現象は大手の美術大学進学のための予備校に通う学生数を見れば明らかであるが、これは本学科の存在が、設立

時のスローガンが守られる限り、明らかに受験生のニーズに合っている事の証明である。またこのスローガンを実際に守っていく為に必要なカリキュラムの柱のひとつとして、文科系女子大学にありながら、美術大学の持つアーティスト的な授業を行い、かつ美術大学の授業に匹敵する教育効果(成果)をあげる為には、1年次におけるアートの初期教育である『平面』の存在と授業運営の責任の重さを感じる。

3-2/授業方式

本学科は静止画の学習に4段階のステップアップ方式を採用している。本考察では、アートやデザインの学習初心者にとって最も重要な第1課題である①『シフティング』⇒アート・デザインの基礎、入門について触れている。

学生の制作した作品のうち比較的完成度の高いものを例にあげ掲載している。

カラー印刷でないため、作品の本来の魅力が引き出せていない事が残念ではあるが、モノクロ印刷によって比較できない色相の部分についてはともかく、使用されている色の明度と、画像全体の動きの方向性については判断できると考える。

この課題の性格は、制作の流れの中に意外性を伴う為、技術的な面においてアートやデザインの初心者と、そうでない学生との間に、完成度において決定的な差が比較的に出にくいという点にある。初心者にとって最も不安で気を使う第1課題の段階で、スタートから技術力不足による決定的な精神的ダメージを受けてしまう事態から基礎学習体験のない(あるいは少ない)学生を守るという意味があり、これは学生の将来を考慮した場合には重要な配慮なのである。絵心ともいべき精神的な部分が創造力の育成や作品制作そのものに大きな影響を及ぼすアートやデザインの指導の世界において、最も注意

が必要なのは最初の第1歩である事は言うまでもない。これは、コンピュータ学習においてのそれとは意味が違う。コンピュータのデジタル作業の場合は、ソフトやハード自体の持つ能力が高い為、最初つまづきは後日容易にカバーできる事が多いが、アナログ作業であるアートやデザインの場合はそうでない事がよくある。指導するうえで、そういった危険性が考えられる以上、これを無視する訳にはいかない。

従って、繰り返しになるが、本学科のような性質を抱える学科でのアート制作の第1課題には、シフティングのように『技術的な面においてアートやデザインの初心者と、そうでない学生との間に、完成度において決定的な差が比較的に大きい』ものが臨まれるのである。

この課題を経て、ステップアップ方式で第2課題以降に進む意味が大きい。

3-3/他の授業との因果関係

◎考え方

映像基礎Ⅲ『平面』の授業は本学科で学ぶデザインの創造力要請の基本である。

位置付けは下に示すようになっており、相互関係には大きな意味がある。

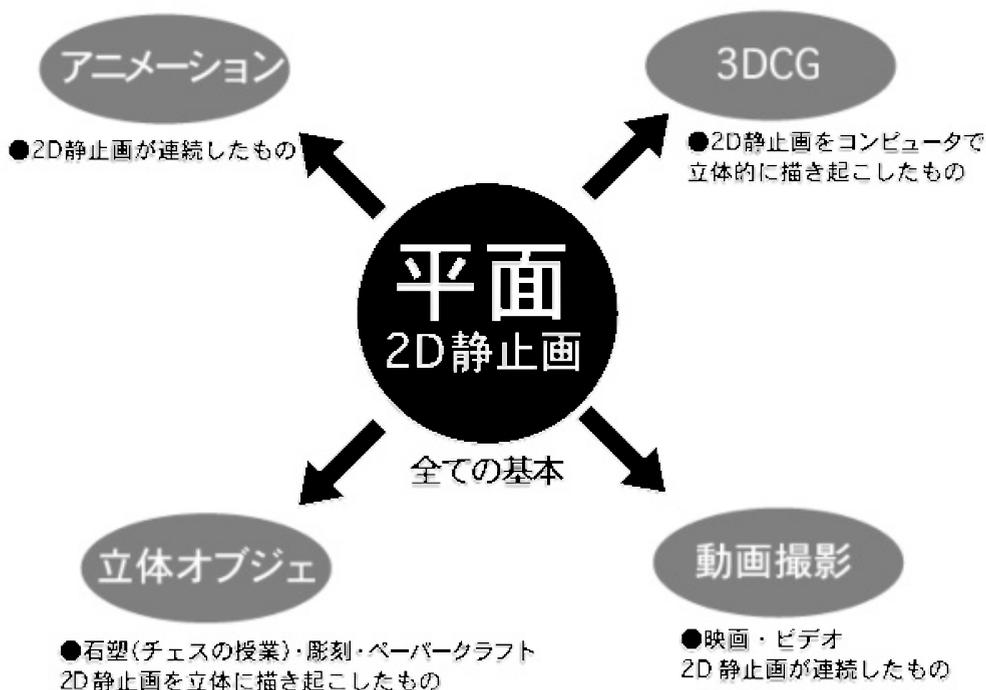
『平面』は映像表現能力向上の為の基本中の基本となるポイントである。

※平面⇒2D 静止画の事を意味する。

(デッサン・写真・映画のコマ割り等も含まれる)

※2D=2dimensions (2次元) の意味。

結論として…どのような分野に進むにしても2D 静止画の学習である平面の授業は必ず学ぶ必要がある。特に将来動画を専攻したい学生の場合は必須である。何故なら、動画に必要なデータは静止画像であるコマが連続したものであるからだ。ひとコマの完成度が高くなければ、コマとコマが連続して出来上がる全体の完成度が



高くなる事は絶対にありえない。

4/作業手順

4-1/水張り作業における手順前後による所用時間の短縮方法

1/水張り材料（5点セット）の受け取り⇒5点セットを受け取る。

2/水張り作業解説

パネル・ケント紙・刷毛・筆洗・ミュージズテープの5点を机の上に出して確認。

⇒パネル裏側（上半分）に鉛筆で氏名を記入。

※必ず鉛筆で書く事。

⇒ミュージズテープを（大2本・小2本）先に切っておく。

⇒ケント紙をパネルに合わせ、折り目をつけておく。

⇒水を汲み、準備完了。※水はテープから離れた場所に置く。

3/水張り実施⇒水はたっぷり多めに塗る

……………※角中心にムラなく塗る。

4/水を塗った面をパネルに合わせたのせる

……………※パネルを立てない。

5/ミュージズテープに刷毛で水を少なめにつける

……………※コツは授業で披露。

6/テープは長い辺から貼る

……………※貼る順は長⇒長⇒短⇒短。

……………※角をしっかりとめる事。

※上記の事前指示により、通常より10分程度の作業時間短縮が可能となる。

★次回授業には以下の画材を各自で用意する事（※忘れると参加できません）

画材購入については授業時にサンプルを紹介します。

（○のついた画材は第1課題から使用します）

○絵の具（アクリル・ガッシュ基本12色以上）
○筆（数本）○紙パレット（使い捨て）○スティックのり ○紙テープ（弱粘着マスキング用/幅は自由）○カッター ○カット台 ○スチール定規

○イラストレーションボード（表面白色ケント/厚さ2ミリ程度）○鉛筆（2Bと2Hは最低でも必要）

石塑（アーティストフォルモ指定/1人1個）・爪楊枝・スポイト・筆をふくタオル、エプロン等。

※平面授業の開講期間中は、アイデアスケッチの為の備品として、スケッチブックまたはクロッキーブックを常時携帯する事。サイズ・紙質は自由。

4-2/技術指導『水張り』

水張りの意味…着彩作業中に紙を波打たせない為に必要な事前予防策の事。

●作業における注意事項

1/B3パネルサイズに合わせて、予めケント紙に折り目をつけておくのがコツ。（角を丁寧に折っておくと、水を塗った時に多少伸びても後の作業が楽です）

2/水を塗り始める前に『紙テープを先に切って』水から離して置くのがコツ。

3/『ケント紙に塗る水の量は、たっぷりと多め』に使うのがコツ。

（作業途中で部分的に乾き始めた場合は、面倒でも必ず水を追加する）

4/『刷毛で紙テープに塗る水の量は、逆に少な

め』にするのがコツ。

(多すぎると紙テープの粘着力が落ちます)

5/水張り作業中にパネルを立てない。

6/紙テープは必ずパネルの長い方の辺から貼り始めるのがコツ。

(角をしっかりと決めてから貼ると上手くいきます)

7/絶対に水を塗る作業を中断しない事。

1度の作業で必ず4面とも張り終える。

(水張りを中断した場合、水のついたケント紙は再使用できなくなります)

※水張り作業終了直後はケント紙が波打ちますが、殆どの場合は乾燥すると平らに直ります。比較的平らに貼れた部分を使用して着彩すれば大丈夫です。

●次の授業までにスケッチブックに横線のイメージスケッチを書いてくる事。

1/アイデア構築①色彩構成 (着彩後の色のバランスをイメージする)

2/アイデア構築②動きの構成 (シフトした時の色の帯の動きをイメージする)

以上の2点について意識して作業する事が大

事です。

4-3/配布プリント (第1課題シフティング用-1)

映像基礎III(平面)の授業解説と準備するもの

◎課題①シフティング

着彩して細く切った帯を上下に移動して、意外性のあるレイアウト表現を模索する平面構成

●作業行程

①水張り⇒木製パネルに水をつけたケント紙を張る。(絵の具を塗った時に紙が波うたないようにする為)

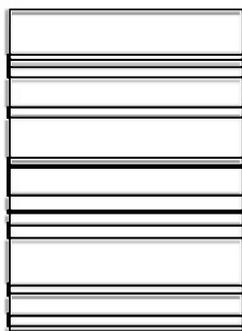
②下絵⇒パネルは縦位置。着彩範囲は中央にA4たて。直線定規と鉛筆で、幅の異なる線を『横方向に』書く。横線の幅は自由。

細かい表現を行うには、上図のサンプルより横線の本数を増やす必要があります。

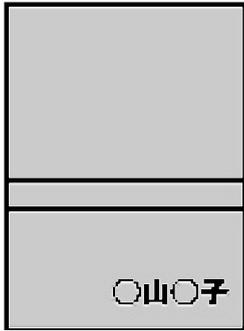
(上図はパネル中央の着彩範囲の制作例です、実際は周囲に余白があります)

③着彩⇒定規や溝引きを使わず、鉛筆の線に沿ってマスキングした紙テープと紙テープの間を塗る。

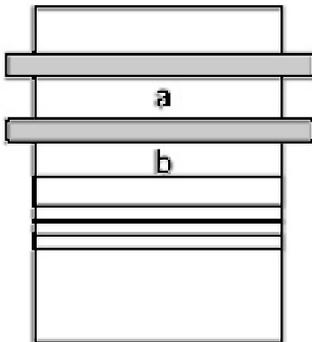
※色数指定/必ず『紙面上に』7色以上使っている事。



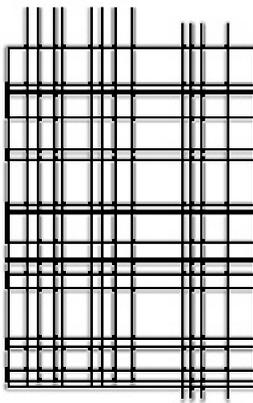
↑パネルは必ず縦位置で、着彩は横方向にラインを引く要領で行います。



⇨パネル裏側の下半分に『鉛筆で』氏名を記入する。



⇨横方向に着彩してゆく



⇨縦方向にカッターで切ってゆく

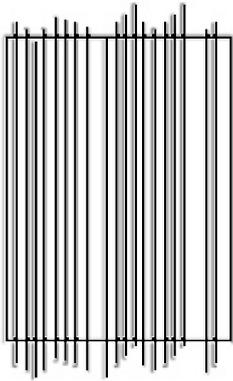
※例（黒、白、濃い灰色、明るい灰色、赤、青、紫）により全体の着彩を完成させる。

※ a の部分を着彩する場合、上下両側に紙テープを貼り、貼ったテープとテープの間に好きな色の絵の具を置く。

同じ要領で b の部分も着彩し、この繰り返し

※紙テープを剥がす時は、ゆっくりと慎重に行う事。

※必ず絵の具が十分に乾いてから剥がしましょう。



←切った細長い紙を1枚ずつ上下にずらして動きを作る。

④切る⇒絵の具が乾いたら3種類の幅で『縦方向に』切る。

※絵の具は『横方向』に塗り、カッターで『縦方向』に切るという事です。

※切り幅の指定／必ず5mm、10mm、15mmの3種類の幅を全種使用。

細かい表現を行うには、上図のサンプルより細い線を増やす事が必要です。

←切った細長い紙を1枚ずつ上下にずらして動きを作る。

紙と紙の隙間を作らずに貼る。動きについては曲線的でも直線的でも自由。

⑤貼る⇒縦に切った細長い帯を貼る際、上下にずらして動きを作る。

切った帯はB3イラストボードに全部貼る(隙間ができない様に完成度が要求されます)。

○常備品

スケッチブックまたはクロッキーブック(紙の色・材質・サイズは自由)を常備する事。

●各自で準備するものと作品提出方法その他は別紙参照。

4-4/配布プリント(第1課題シフティング用-2)

◎技術指導『ケント紙のカット』

○ケント紙のカットの仕方…パネルに貼ったまま切らない事。

●作業における注意事項

1/着彩後はケント紙を(着彩部分だけでなくB3サイズの紙全体)をパネルから切り取ってから切る作業に入る。

※パネルに貼った状態で『切る作業を始めない事』。パネルに傷がついて次に使えなくなります。

※カッターそのものも危険ですが、ケント紙を切った時の紙の切り口に注意。

2/切り取ったB3サイズのケント紙を『たて方向に』細長く切る。

※周囲の着彩していない部分を最後まで切りとらない。(カットの安全性と作業能率が上がる)

3/カットする時の定規は、なるべくスチール製のものが望まれる。

※真直ぐに切るコツ。

○カッターの刃を定規に押し付けるように切る。

○切るサイズより長い定規を使用する。(短い定

規は線が曲がり易い)

○できるだけ一気に切る。切る途中で止まると刃の向きが変わり易い。

◎技術指導『着彩方法』

●効果的な着彩の手順

①主な使用色を決める。(例えば赤に決定したとする)

↓

②紙パレットに赤と白と黒の3色を出す。

↓

③赤と白、赤と黒、のグラデーションを、それぞれ5～6段階に分けて、『塗りのサンプル』を作る。

↓

④グラデーションの明暗段階に合わせて、絵の具の混ぜ具合(赤と白、赤と黒の割合)を記録しておく。

↓

⑤最初に、画面の一番暗い所と明るい所を塗る。(背景が明るい色の場合は1番最初に塗ってしまう)

↓

⑥一番暗い所と明るい所間の色を、グラデーションの段階に分けて塗る。

○アナログハンドワークの教育効果をあげるうえで、上図のように、使用したい色相に関しての明度階層サンプルを持つ事の意味は大きい。アートやデザイン制作において色彩感覚や制作における着彩の持つ重みは図り知れないのは言うまでも無いが、個別の色それぞれが持つ特徴を日常的に把握しておくという事が重要である。初めは自分で着彩した色のカードを並べて比較し、やがて頭の中だけで理解できるようになれば、このようなサンプルカードも不要になる時が来る。初期教育のひとつの方法論として考えた時、視覚的に判断し易い様々なオリジナルサンプルを持つ事は、そのサンプル自体が作者の独自性・個性をストレートに表しているといっても過言では無い訳であるから、自己確立の為の有効な手段であるという事に間違いはないと思う。仮に制作がアナログなハンドワークではなく、コンピュータのモニターの中で行われるデジタル制作の場合にも使える有効な方法でもある。

5/学生参考作品紹介(シフティング)

●学生参考作品/シフティング

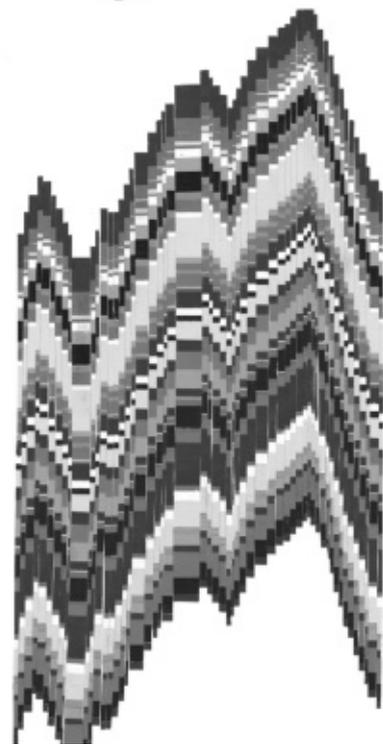
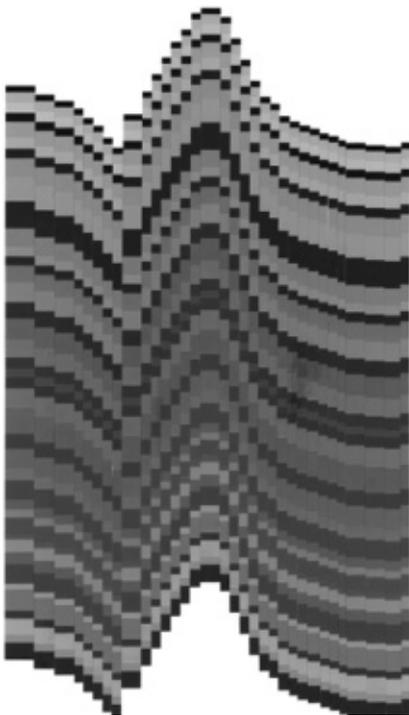
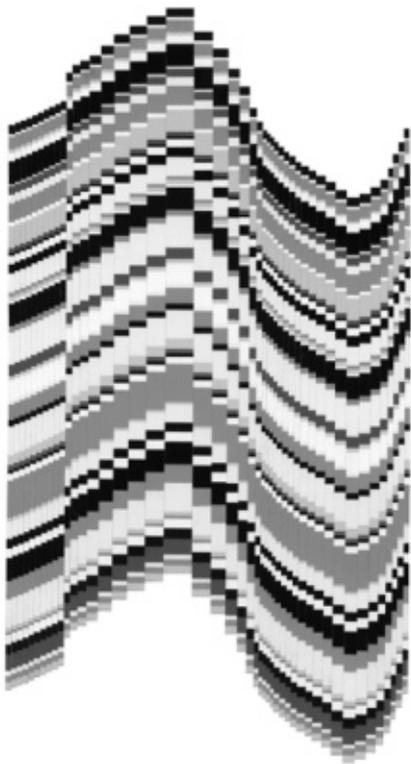
モノクロではわかりにくいですが、紙面に7色以上の色相表現がみられる。これらの作品群により、制作した学生の創造性による様々な表現の違い

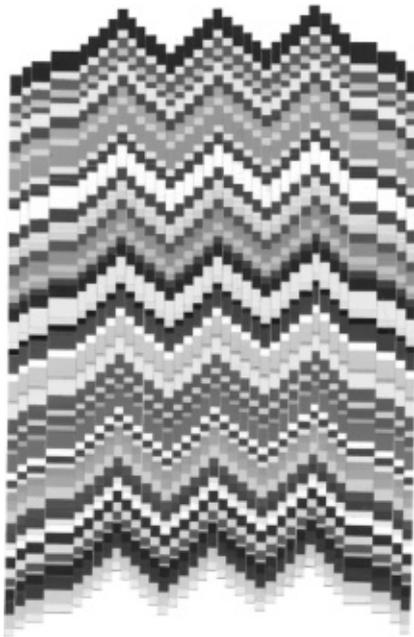
※③で作ったサンプル(自分で使う色で作っておくと便利です)



↑1番暗い所

↑1番明るい所





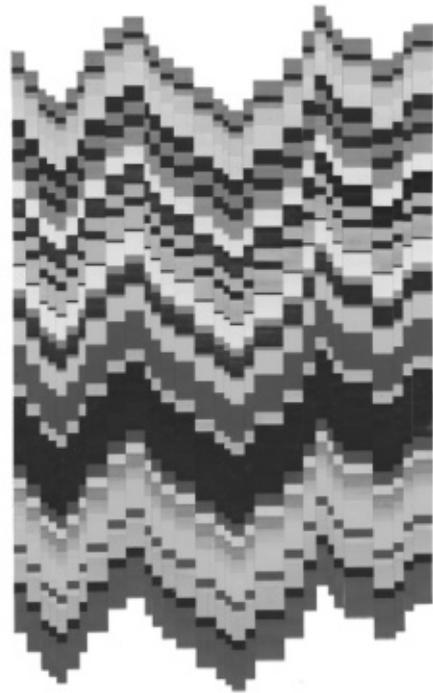
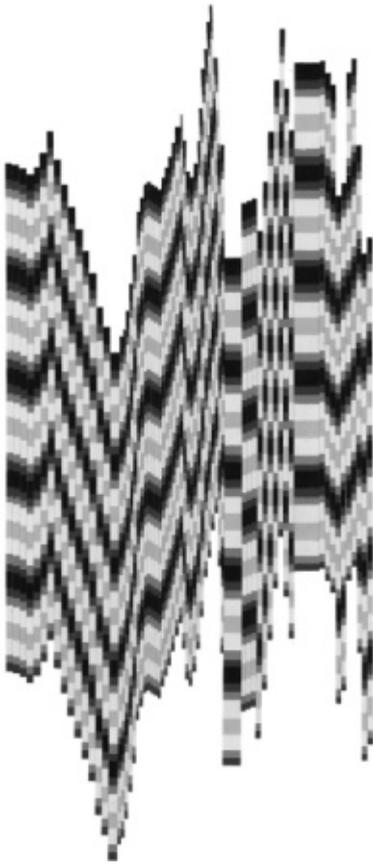
を比較する事ができる。

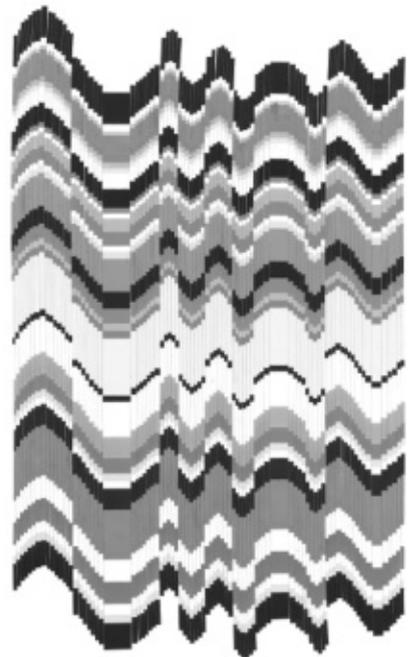
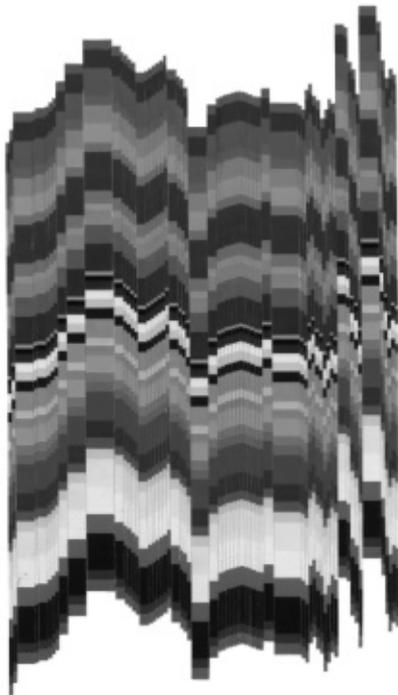
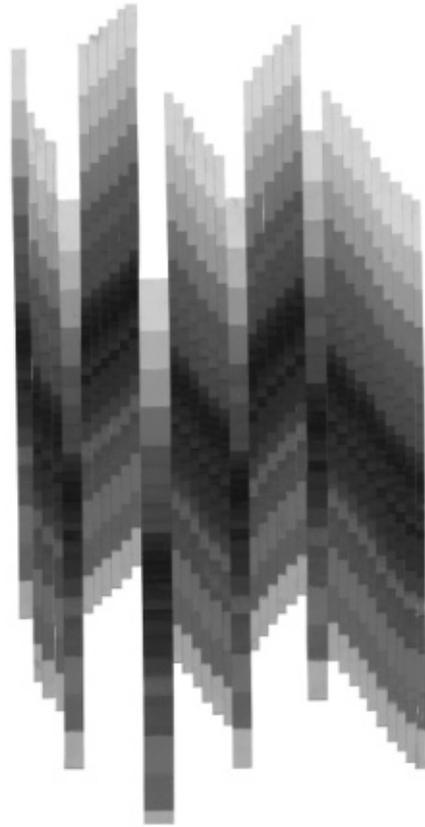
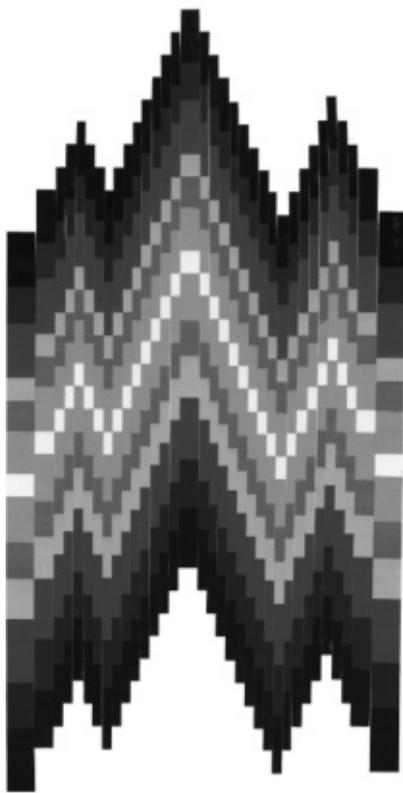
指定された制約はあるが、着彩後に細長くカットした色の帯を上下にシフトする事により、作者が制作初めに想像していた範囲を越えた偶然的なイメージ表現が可能になる。

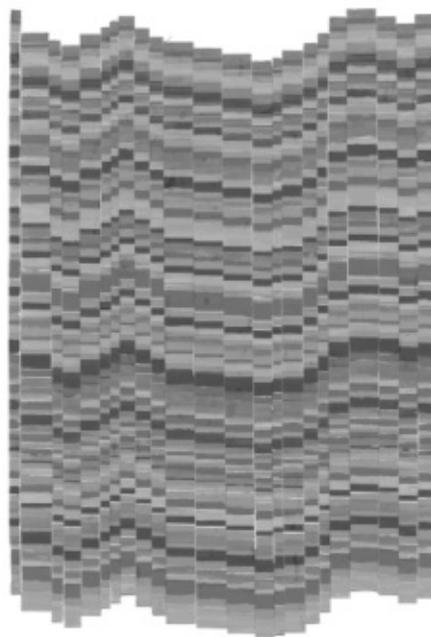
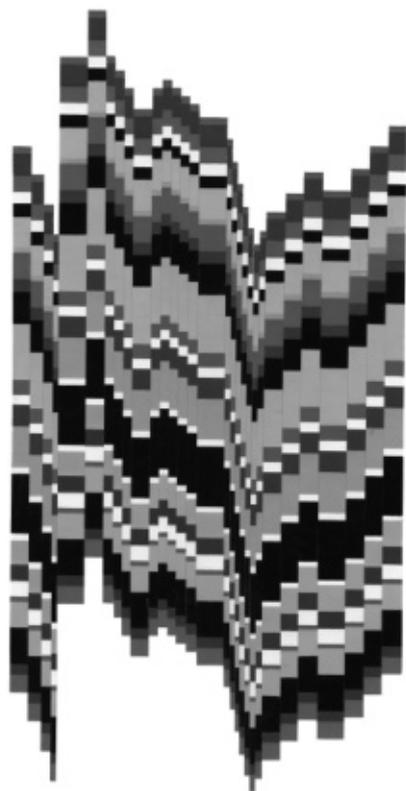
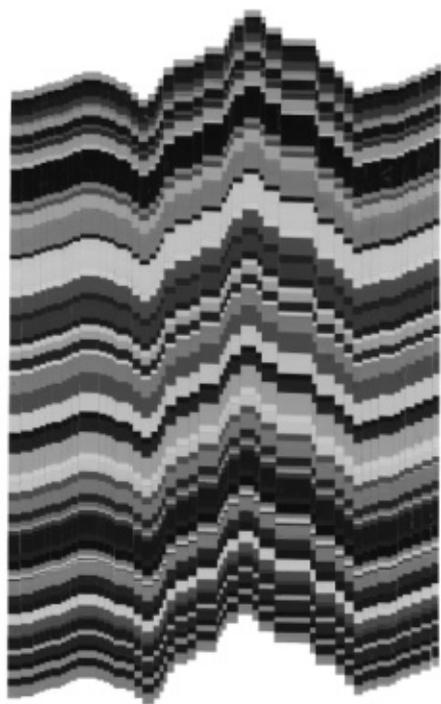
ここに最初に述べた、学生が入学時に身に付けている基礎的な技術の修練度合いによる表現能力の差がつきにくい課題としての意味がある。着彩はアートやデザインの領域において省けない作業である為、本学科の初心者には自信を失わせない配慮が必要なのである。

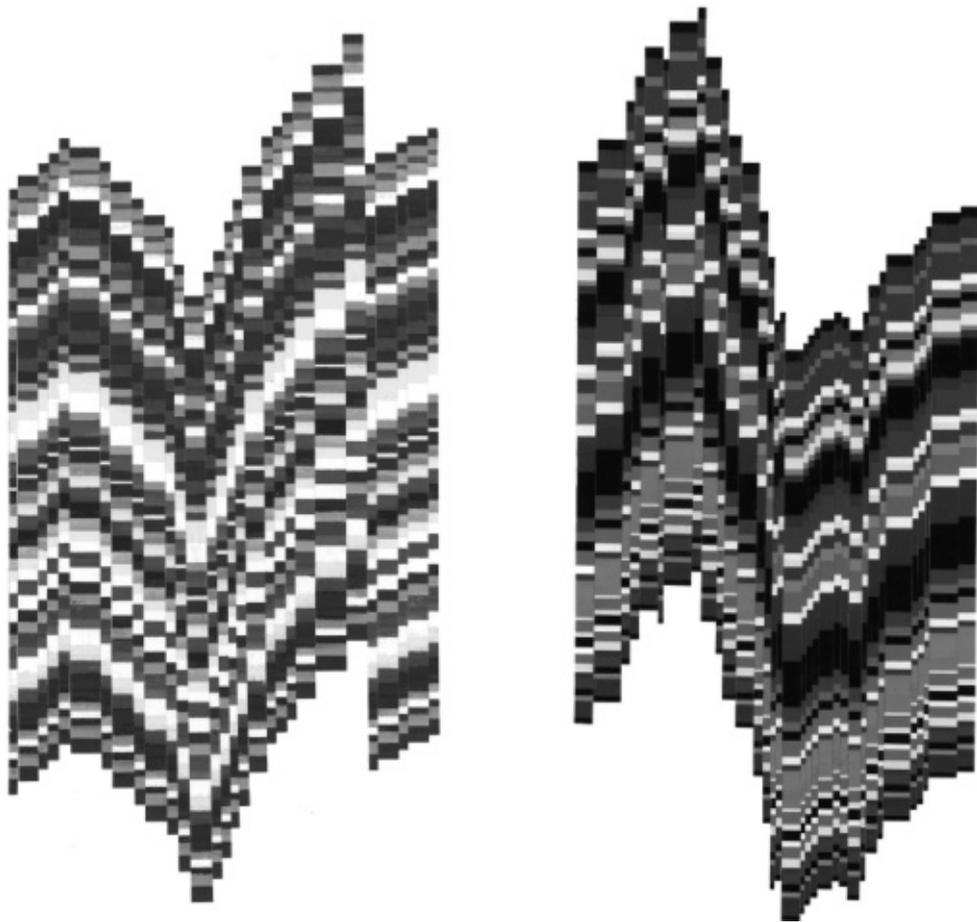
シフトの仕方が直線的か曲線的かの違いで、表現に明確な意識の違いがでる。

色相は様々でも濃淡の差によって表現されるイメージは異なる事がわかる。









●終わりに

アート系ハンドワークとコンピュータ操作による制作の最大の違いは、後者が一定の指示を施した後は、使用しているソフトが制作の1部を実行してくれるのに対し、前者は筆や鉛筆を持つ手が止まったら最期、そこから何一つ制作が進行する事が無いという点である。当たり前の事とはいえ、長い制作時間の中で、この差は非常に大きい。アート系ハンドワークにおいて求められるのは、最初から最期まで自分のその手を動かし続けるという、ある種の持続力であり、それに耐える精神的な強さでもある。事前に訓練されてきていない本学の新入生の場合に必要な修練は、技術的な事の前に、精神的な強さに

対してであるかもしれない。この事からも、デザイン・アートの初期教育における静止画授業教育指導の役割は想像以上に大きい事がわかる。技術面は当然のこと、精神面をいかにサポートできるかが本学科の今後の重要課題のひとつである。