

## 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 NO2

渡 邊 光 章

A Study on Improvements Education of Computer Graphics for Beginning and Intermediate Students Majoring in Humanities and Social Sciences at Komazawa Women's University—Part 2

Mitsuaki WATANABE

### はじめに

学生が、好きで始めたはずのデザイン・アート系分野での勉強を諦め、他の分野に進路変更するきっかけとなる主な原因は何か。本学科の場合、幸い進路変更する学生数は少ないが、それでもデザイン・アート系分野における受講の途中段階において、履修学生の受講初期での脱落や方向転換が存在するのは、はたして向き不向きだけの問題なのだろうか。進路変更は、どの学科、年齢を例にとっても少なからず起きている事であるので、あり得る当然の事と考えればそれまでだが、デザイン・アート系分野の場合、これは日本の学生全体数からみれば、かなり限られた小さな領域内での事態である為、才能の損失率としては他の学科と比較するとかなり大きい。そして、ことさらデザイン・アート系の場合を強調するのは、これが筆者の専門分野だからというだけではなく、受講からの脱落の理由に納得しにくい共通点があるのにも関わらず、過去において具体的な防止対策が研究し尽くされていないと思えるからである。しかも脱落は受講だけに留まらず、デザイン・アート

系分野からの完全な撤退という人生の大変化にまで繋がる事が多く、その理由の多くが、この分野で必要とされる技術的な習得度の未熟さの問題や、才能の有無の差から競争原理を強く感じて、才能のない自分が敗者であると自己決定して起きるものとは一線を画し、初期的な指導段階で受ける何らかによる自身喪失によるショックからくる『精神的な自滅』と言えるような種類である事から、指導方法によって回避できる可能性を模索するに値する価値ある問題提起と考える。ここでは前回の紀要に続き、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アナログアート初期教育の諸問題（本学科のスローガンである『Art & Technology』のうち、Art についての部分の問題）について第2課題『トーンセパレーション<sup>1</sup>』を1例にあげ、特に精神面でのフォローについての初期指導における重要性について前回より掘り下げ、『精神的な自滅』を回避させる為、そのきっかけになる原因の早期解明を目指し、教員のとるべきスタンス、指導方法とその具体的な改善案について中心に考察したい。

この研究では、筆者がデザイン・アート系分野の学習初心者だった時の気持ちを忘れず、学生諸姉の制作に対する不安を肌身で感じ、適切に随時フォローする事を重要な目的の一つにあげて執筆する事を心掛けた。デザイン・アート系分野の学習初期の勉強法は静止画の学習に尽きるが、静止画映像として目の前にある作品（作者の技術や感性）は、その評価時に、文字が並んだレポートを読まれる場合よりダイレクトに心に響く。つまり目の前の視覚的な存在はごまかしようがないのだ。曲ってしまった線は曲って見え、青い絵の具で着色した太陽は赤くなって欲しいと願っても、着色し直さない限り青いまま多くの評価の目にさらされ続ける。修正するにも鉛筆でレポートの文字を書き直すより時間がかかる。(当然だがレポート評価について善し悪しを述べているのではなく、ここでは修正に要する時間の比較手段のひとつとしてあげているだけである。)表現技術の未熟な初心者にとって、この『さらされる感覚』が精神面に大きな影響力を持つ。提出された作品を評価する場合、本来は真直ぐ描くべき線が曲って描かれていた場合なら、その部分について改善するよう指示する事は当然であり正しいが、例えば緑色に着色してある部分について、指導者の感性で、そこは赤色でなくてはならないとか、あるいは黄色の方が良いと断言する事は適切な指導とは言い難い。技術と感性については評価の物指しがそもそも全く異なる為、評価では当然分けて扱われなければならない。受講者には表現に必要な技術を教わる権利はあるが、感性を押し付けられる義務はない。

また授業では、かつて筆者が美術大学に入学する為の過酷ともいえる受験勉強を始めた頃から、実際に美術大学に入学した後までの経験を生かし、そこに現在行われているビジネスの現場でのデザイン・アート系分野の学生への扱われ方や活躍状況を加味する事で、練習の為の作品制作に必要なリアリティある新しい情報も提供できるよう工夫する事に重点を置いている。

従って、制作においての基本的な約束事を伝えながらも、技術面と精神面(制作技術と感性)での評価を必ず同じ座標上には置いていない。これは、それぞれの評価の基準を分けて扱っているという事である。何故ならデザイン・アート系分野の学習初心者の指導においては、技術と感性を単純に同列で評価する事はせず、まったく別のものとして扱い、それぞれを個別に評価する方式が必要と筆者は考えるからである。その理由は明白で、本学科の新入生の場合は殆どがデザイン・アート系分野の学習初心者であるから、例えば真っ白なキャンバスのようなもので、新しく描くスペースは手付かずで大きく残されているが、反対に酷評して可能性を潰す事も簡単である。まだ見えない才能をいたずらに壊す事なく、学生にも負担を少なく比較的効率よく夢を持たせながら育てる事は、学生が初心者である時期しかチャンスがないと言えるからなのだ。才能をつぶさず開花させる為に、環境構築の上で排除しなければならない事がある、それは何か。

デザイン・アート系分野の根幹になる基礎学習の為にすべき事は山積みだが、その中でもほぼ全員が初心者といえる本学科の学生の場合

---

1…トーンセパレーション…カラー製版された印刷物(人物写真)を元に、データの明度の段階だけに注目してモノトーンで描き直す平面構成の事。

トーンをセパレートする事による制作体系である事から、このような呼び名をつけている。この課題を履修する事で、その先にあるグラデーションによる写実的な人物画を描く環境に入りやすくなる。意図的に中間段階の表現を用いて描画を行う事で、写実表現の成り立ちを理解する事が容易になる為、アートやデザインにおける初期教育で有効とされる教育手法と考えられる。

には何を優先的に指導すべきかを考えた場合、その答は単純な反復練習や技術指導の積み重ねの中からは、おそらく得られない。「映像基礎Ⅲ平面」の教科書の中でも触れているが、作品制作の為の技術についてのみを言えば、一定の期間、効率的な修練を積み重ねる事によって、ある程度のレベルまでは到達できる例は多い。しかし最も重要なのは精神面の問題の方で、これは社会で『感性』『絵心』とも呼ばれる種類に属する。人類には多くの必要な学習分野が存在する中で、デザイン・アート系分野の学習初心者における初期的ハードルは、努力しても手の届かないもの、いわゆる生まれ持った『才能』という言葉や文字では表現しにくいものが占める割合が特に大きいのかもしれない。もちろんこれは、制作技術が一定以上のレベルに到達した時にも、改めて出会うハードルではあり（あるいは、一定以上のレベルに到達しなければ感じ得ない感情かもしれないが）デザイン・アート系分野の学習初心者については際立って強いように思われる。従って、新入生の殆どが絵筆や鉛筆に馴染んでいない状況下においては、学生諸姉の制作に対する不安はかなり大きなものと想像され、この部分についての、キメの細かい行き届いた配慮や指導が求められている。その意味でも、1年次に映像基礎Ⅲ平面を履修する事が大切だと教科書にも書いている。

※多くの学習分野が存在する中で、デザイン・アート系分野を繊細なものとして特別扱いしているのではなく、フィールドの違いと考えて頂ければ幸いです。

ここで使用している『配慮』という言葉の意味は、個人により受け取り方の物指しが違う事から、説明するのは簡単ではない。極端な言い方をすると、同じ学生に配慮的指導を繰り返した時、受け取る学生の置かれた環境や心境の変化、あるいは指導の直前に学生の身に起き

た出来事などの影響によっても、受け取られ方は同じであるとは限らないからである。しかしそうした曖昧な状況の中では研究対象としては語り辛いものがある。従って、ここでの配慮という言葉の意味は、次のように考え定義している。『学生の個々の資質やタイプごとに指導方法と内容を適宜分けた指導を行う事』。つまり教室に学生が75人いれば75通りの指導タイプが常に必要な事になるため、教員にとっては容易な事ではない。しかしデザインやアートの初期教育の現場においては必要であり、やるだけの価値がある。そしてこれは本学が推進する指導方法である『少数制によるキメ細かな配慮の行き届いた教育』という考え方を受けるものであり、また、『自主自立を促す面倒見ある教育』という境地に結び付くものだとも言える。

筆者は1年生の最初のデザインやアートの授業の第1課題の最初の1コマの段階から、学生への技術面での教育指導と、それに伴って起こりうる精神面でのフォローとを分けて扱うように徹底して配慮している。何故なら本学科のように文科系学科内に存在するデザイン系学科の将来への長期的ビジョンを模索するうえで重要な事は、技術面での集中した学習時間の確保は当然必要としたうえでの話のだが、それ以外に効果的な初期能力の向上を促進する教育手段は何かを考えた場合、まだ学生自身が様々な局面で適切な判断のできない段階である以上、精神面でのフォローがもっとも有効な手段のひとつだと考えられるからである。多くの困難に直面した学生を最初の1歩の状態で救うるのは、迷って身動きできない膠着状態の学生の精神面に対するフォローをどこまでできるかという事にかかっている。答えがここに集約される理由は前回少し書いたので、合わせて参考にして頂ければと思う。

ではデザイン・アート系学科の初期教育の段

○ 学生参考作品紹介



○ 学生参考作品紹介 (第2 課題/トーンセパレーション・優秀作品)



階で特に必要とされる精神面でのフォローとは何かという事を掘り下げて解明すると、学生(作品の制作者)の持つ技術面での表現手法や表現能力は別として考え、色彩や構図等の好き嫌いなどに関して周囲が個人的な嗜好で、つまり狭い領域でのものさしだけで評価しない事に尽きるのではないかと思う。もちろん教員の様々な好みで判断するなどのもつての他である。何故なら説明するまでもなく、それでは教員の気に入らない作風の学生はすべからず排除され、成長の可能性をもぎとられるからである。従って、筆者は授業の冒頭において、評価に個人的趣味を導入しない事を、履修生の前で声に出して断固とした約束をしている。

また、例えば提出された作品(デザインやアートの領域からレポートまで)の評価に際して個人の趣味を入れない事は、場合によっては文字にして書くほど簡単な事とは言い切れないが(筆者にも実は色彩やフォルム・ムーブメントの好き嫌いがあるので)、実はこれが学生の制作意欲を向上できるか、逆に情熱をなくすかを決定する重要な事なのであり、1人でも多くの学生の学習意欲を無駄に失わせない為には、筆者の場合、作品評価の基準をどこにおくかも授業の最初に明確に説明している。この事はシラバスにも記載しているが、要するに複数の作品に対して、評価の差はどこに起因しているのか、自分の作品がどのような理由で友人の作品より評価が低い(高い場合はあまり問題にはならない場合が多い)のか、明確にする必要がある。特に初期教育を受けている段階での学生の作品評価に対する疑問はそこに集中し、制作の為の高いモチベーションを維持できるかの決定的な瞬間がそこに存在する。評価に対して疑問を持たせたままでは、学生は制作にはほぼ絶対的に集中できないと言い切れるのである。入り口の時点で評価の理由が納得できない場合、多くの初心

者はデザインやアートの作品制作に情熱を持ったまま先に進む事ができなくなる危険性が非常に高いと断言しても言い過ぎではないと思われる。現に筆者が美術大学に入学した時点でもそうであった。言い換えれば、多くの学生が制作する気力を失くす原因が、初期の段階で既に1つ判明している事になる。将来作家であるべく優秀な技術と繊細な感性を持つ学生が、繊細な故に絵筆を以後まったく持たなくなる事態さへ発生するのをこの目で見てきたのである。制作の道具を手にしないのであるから、以後はまったく制作が行われない事に当然になってしまう。これ以上悲しい事はなく、教育の現場であってはならない事である。

また、デザインやアートの制作の場合は途中からの出席による制作は極めて難しい(正確に書けば、初級教育を行っている本学科の場合は殆ど不可能である)。例えば、講義に途中から出席しても、与えられたテーマのレポートを書けば単位履修できる場合とは同じに扱えないのである。従って、このように初期教育における最初の評価基準の学生への提示が適切になされるか否かの差は、デザインやアートの場合についてはその他の領域より決定的と考えられるのではないか。だとしたら勝負が最初の1コマにかかっているといっても過言ではない。

精神面でのフォローに関する考察は、一見すると技術面での必要不可欠かつ効果的な初期の指導内容とは一線を画しているかのようにも思えるが、実は技術と感性の教育方法は、同時進行する必要がある表裏一体の手法であるのではないか。仮に学生のアートに対する感性は個人の自由なもので、他から指導や批判を受けるべきものではないという考えで「触れるべからざるもの」として位置付けてしまうと、その瞬間から多くの学生が自由な立場になるかのようで、実際は指導の輪から孤立し逆効果となる。初期

教育の場では、技術指導以前に評価方法の明確な表示を含めた精神面での指導方法の確定が求められている。

#### ○研究の限界

もっとも個別の配慮的指導について、そもそも言葉の意味を設定する事に無理があり、根本的に理解し難いといった考え方が発生する場合

も考えると、その時点が学生指導のひとつの限界であるかもしれず、同時にこの紀要研究の限界でもありえる事をふまえたうえでの考察となっている。従って、引き続きこのテーマについては、数回に渡って紀要として扱う予定で考えている。授業を行う経過の中で、初期教育の段階で苦悩する学生達をいくらかでも救いたいたいと考え、考察を続ける中で次第に効率的な指導方

#### ○学生参考作品紹介（第2課題/トーンセパレーション・優秀作品）



法が解明されてゆくものと信じたい。

特別に秀でた才能を生まれながらに持った人間は別格として、絵心とも言われるアートの部分の教育について考える時に言えるのは、数学のように方程式を覚えれば解答できるという切り口では説明できない部分にある。つまり正解を導く為の一定の方式が存在しないのである。

●トーンセパレーション課題は、4段階のステップアップ方式からなる映像基礎Ⅲ（平面）の授業における第2段階目に位置している。この課題では、シフティング課題からのステップアップの意味を含めた目標設定を中心に、オブジェクトと光源の関係定義・反射の理解と表現方法・質感や量感の表現方法等を中心に指導している。本学科の履修生は、入学時のアートやデザインの制作経験値に大きな差があるので、この課題制作においての到達目標は学生それぞれ異なるが、将来どのような分野に進むにしても必要な静止画の基本学習である。

#### ●第2課題『トーンセパレーション』授業計画

①第1回目…課題制作の流れは概ね以下のように設定している。

この課題を学習する意味。言葉や文字を伴わない映像のみによるコミュニケーションの方法論説明。目標設定の仕方・デザイン用具と画材の選び方、またそれらの正しい使用方法・間違いないデータ選びのコツ等の解説。合理的な制作手順についての解説。評価基準と評価姿勢についての解説。

○目標設定・解説のスピード等に関して

第1課題『シフティング』制作での体験を生かし、技術と感性両面からワンランク上の総合的なステップアップを目指す。大きなジャンプではない事で落伍者を減らす事が必要である。

ただし、第1課題『シフティング』と比較した場合、解説のスピードは少し速目に設定する。目標設定についても、学生諸姉はアートやデザイン制作における現在の自分の力量を意識し、現段階で自分に合った目標を自分で定め、それに合った適切なデータを収集し、確実に作品の完成を目指す事とする。

つまりこの課題の位置付けは、学生が受動的な制作姿勢から積極的な姿勢へと変わってゆく途中段階と言ってもよく、作品制作に対する基本的な意識の持ち方や学習意欲の向上を総合的に促進、涵養する事を目指している。毎回制作する実習形態なので、履修生は必ず全部の授業に出席する事が成功への最低条件である。

#### ②第2回目

イメージ構成・アイデアスケッチ・テープ使用による定規を使用しない着彩方法の解説、トレース・アクリルガッシュの使用方法等の解説。着彩作業。

#### ③第3回目

着彩作業。

#### ④第4回目

仕上げ作業。作品提出・講評・改善案検討・全体講評とまとめ。

#### ●技術指導『着彩方法』…効果的な着彩の手順

①モノトーン表現の為、軸になる使用色を1色決める。(例えば赤にした場合)

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

○学生参考作品紹介



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ふと重ね塗りが楽である)

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、下図のように、使用したい色相に関して

※③で作ったサンプル (自分で使う色で作っておくと利用価値は大きい)



⇨1 番暗い所

⇨1 番明るい所

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。

●ここからは学生の制作した作品対比による評

○学生参考作品紹介（トーンセパレーション）



価ポイント比較形式をとっている。学生が授業での課題として実際に制作した作品を順次講評しながら、静止画領域の基本学習における表現の可能性を論じる形式で構成されている為、学生は過去に遡り、先輩の学習内容を体感できる有意義な仕組みと言える。

静止画映像をコミュニケーションの手段として捉えた場合、文字や言葉による表現にプラスする事で大きな説得力を加える事のできる存在だと考えられる。映画やアニメーション等の動画と呼ばれるものも静止画像の連続した状態と考えると、学生が将来どんな分野に進むにしても静止画は必須の学習領域と断言できる。

ここでは個々の作品の評価ポイントを比較しながら、制作に向かう履修生が課題制作で表現すべき焦点の絞り込みにおける合理的な判断基準の理解を促進する事を目的としている為、学生は事前に教科書を読む事で、制作時に必要な作品の評価判断基準を具体的に把握する事ができることから、総合的に見て制作時間の大幅な

合理化が期待できる。

●下は2期生の作品です。モデルの女性が上半身に纏った毛皮素材を細かく丁寧に描きました。毛皮で見えない体の部分が自然に繋がるように描ければ合格です。本人曰く「提出日の直前まで寝ないで描いた」そうで好感が持てます。学

習の初期段階では、何よりも一生懸命な事がエネルギーになります。

●次頁はスティーブン・スピルバーグ監督の映画作品の一場面を描いたもので、少年が背後から強いライトを浴びている逆光の状態という、あまり見なれない難しい条件下で描かれていま



○学生参考作品解説。



す。描くものと光源との位置関係を考えるのは基本的に非常に重要で、この課題を通しての学習すべきテーマの一つでもあります。光源がひとつの場合の影は必ず反対側にありますが、複数になると影も複雑化します。しかも反射の事も考慮しなければなりませんし、描くものの素材によっては周囲の移り込みもあります。このように光源と影の関係ひとつ考えてみても、描画とは非常に奥の深い領域にあるものなのです。

●着彩作業に対して、入学前にある程度のレベル迄の訓練を受けてきている学生も存在します。

次ページの作品が該当し、この学生はトーンセパレーションの技法を改めて学ぶ必要があるのかという疑問が湧きます。筆のタッチを見るとわかりますが、トーンをセパレートしなくても既にモチーフを表現できる域に技術的には到達している訳です。しかし、そういった学生の場合でも履修が無駄になるという事は決してありません。モチーフの捉え方の再確認の作業と考えれば、このレベルの学生にとって、授業は描写技術の貴重な再確認の場となります。つまり、一定のレベル迄は描けるがそれ以上のレベルに上がる為に必要なものは何か、レベルを分ける

○学生参考作品解説。



違いとは何かを考える機会です。

デザインやアートの学習において大切な事のひとつに『学習の入り口における挫折への対策』が挙げられます。挫折の内容は多種多様ですが、明らかな事は、失敗する事への恐怖です。これは真面目な学生ほど多く当てはまる事でもあります。恐怖感というものは、種類は様々であっても、その刺激の絶対値においては共通しており、多くの場合は学習初期の段階で味わいます。それは何故か…。原因は学生側にはなく学習環境に存在する事もあります。すなわち小学校以来、楽しくあるべき筈の描画の時間が、実際は『批評にさらされる』試練の時間になっている事が多いからです。評価は技術やセンスに対

して行われる筈ですが、人間性まで否定されるかのような環境下では、緊張を伴うストレス環境に置き換わり、その事がデザインやアートの感性の育成に必ずしも適さない状況を構築してしまっている現状を否定できない事にあります。デザインやアート等の芸術分野の学習の場合、本来は『批評にさらされる』のではなく『ある種の感性を刺戟する』為に存在する学習であり、少なくとも学習初期の段階に周囲から受けるべきは『批評ではなく応援』なのだと思える必要もあります。デザインやアートを取り囲む環境は、歴史的に決して安穏としたものではありません。初期における若い才能の損失に繋がりうる事態を避ける為にも、また学生のデザインや

アートに対する情熱や創造力の涵養を目指すためにも、映像基礎Ⅲ平面の授業は、原則的に学生の制作結果に対して単に批評して終る事をせず、常に暖かい応援でありたいと考える次第です。

この学生の場合、この作品がアート系として生涯初めて描いた1枚目の作品です。各部でトーンセパレーションの効果が現れている事が解

○学生参考作品解説。

ります。初期教育が成功した場合の1例として見て頂きたいと思います。失敗を恐れる気持ちよりもモチーフに対する制作意欲が勝り、描く事に集中できた事が解ります。初心者が安心して制作に集中できる環境を提供する事が非常に重要です。

下の写真は前ページに掲載されている作品の制作シーンです。進行状況は、既にアクリルガ



○学生参考作品解説。



ッシュによる着彩（トーンセパレーション）が始まっており、モデルの女性の顔の一部と、髪に飾った大きな百合の花が描かれ始めているのが解ります。作業の段階としては、データの収集から始まって、ちょうど全体の間中くらいと考えて下さい。制作スピードは履修生全員の中で平均レベルです。

●机の上に置いてある絵具のチューブの大きさが大小2種類あります。学生は自分の作業状態を冷静に判断し、着彩に使用する絵具の総量を推測して、このようにチューブの大きさを必要に応じて買い分ける事が重要です。勘の良い人は、この大きなチューブが何色の絵具かピンとくるかもしれません。この大きなチューブの色は白です。制作規定にも書いておきましたが、トーンセパレーション課題では、指定された制作条件によって使える色数が限られていますので、混色する為に、必然的に白い絵具を多く使用する事になります。

他に目を移すと、上の方（学生の左手側）に四角い3段階式の筆洗が置かれ、右端にアクリルガッシュのセットの箱が見えます。絵具の箱入りセットは最低基本色として12色で販売されていて、他にも18色、24色等のセットがありますが、各色のバラ売りもしていますので、気に入った色があれば単色で購入する事ができます。着彩作業に慣れてくるに従い、自分の『お気に入り』の色が見つかるようになれば、それは制作がスムーズに進行する兆しですし、オリジナルの混色を作りおきしておけば更に良いです。これは参考の為に書きますが、プロの場合ですと（例えば筆者の場合）作品に独自性を必要としますので、チューブから出した絵具を、そのまま原色で使用する事は少なく、混色による自分だけのオリジナルカラーを持つようになっています。学生の場合も独自性は当然あった方が良い訳で、最初は慌てずに多くの色を使ってみて、そこから徐々に自分が好きな色を発見してゆく事が、精神的にも無理がない良い方法だと思います。

○学生参考作品解説。



す。

作品は最後まで描き終える事が大事です。未完成の場合、途中までの質が高くとも評価は下がります。それでも0点扱いされるプロの世界と比較すれば非常に甘い基準ですので、学生諸姉は、未完成である事の意味を是非ともこの機会に学び取って欲しいと思います。上の作品はモチーフをよく観察できている作品で、困難を乗り越えて完成できれば非常に期待できるものになる筈でした。

作品を完成させる事の重要性について前ページで述べましたが、初期教育で失敗を気にしないで構わないと別のページで書いている事と、未完成のまま終る事では意味がまったく違います。作品は完成（作者が完成したと判断した瞬間）を待って評価される性質のものです。途中で上手でも、完成しなければ学習意味が薄れます。いずれにしても完成を目指す気持ちを強く持って下さい。これ以上もう筆を加える必要



がないと自己判断できた時が、完成したという目安です。この感覚は制作を重ねるたびに自然と身に付くものと言えます。

前ページの作品と比較してみましょう。どちらもアフロヘアに近いスタイルで描画の方法もよく似ていますが、モチーフの観察力において大きな差があります。(2枚とも良い作品で学年全体の標準点より高い完成度になっています)

2枚の作品をよく見比べて考えてみて下さい。

○学生参考作品解説。

ヒントは髪の毛にあります。

●正解は、このページの作品の方が完成度の点で上という事です。ポイントは髪の毛の描き方の差です。頭は球体に近い卵のような形をしています。従って、顔の前面から見て向こう側(遠く)に行くほど、頭の形に沿って髪の毛も回りこんでゆきますので、描き方としては、背景との境界線に近くになるにつれて、髪の毛の色を薄くする必要があります。その点に注意して見



ると2枚の作品の差が見えてきます。

モチーフが人物の場合、服を来ている時は骨格が解りにくいので、ヌードを描くより難しい場合があります。左の作品のように肩が出ている場合は、筋肉の流れがある程度は見えますので、長袖のシャツやセーターを来ている場合と比較すれば、やや描き易いかと思います。

シャツ等の布地を描く時のコツは、表面に現れる繊維の折り目やシワを丁寧に拾う事です。衣服のシワの陰影を細かく描く事により、布地の表面の形態が自然に浮かび上がります。制作時のコツは、関節の位置・筋肉の形や流れる方向・つまり体全体の動きを意識しながら描く事です。慣れてくるに従って、人体（だけに限らず、何かを着たり被ったりしたモチーフも含む）を描く技術は必ず上達します。布地の表面に印刷による模様や手描きのペイント・刺繍等がある場合、または何かが巻き付いていたりする場合も同じ考え方をします。体に付いているものが何であれ、その形状を丁寧に描く事で、



自然に体の線も描ける理屈になります。別ページの子供の服のライン、スカートの編み目、体に巻き付くヒモ、スカートの水玉模様、野球のユニフォームの胸マーク、他にもジーンズの縫い目や缶コーヒーに印刷された文字なども同じ考え方で描きます。理由が解れば、描き方の上達は早まる事まちがいありません。

描き方のコツについて少し書きましたが、右下の作品を見ると説明の意味が具体的によく解ります。作品を見るとモデルにヒモ状のものが巻き付いています。体に巻き付いている物の形

○学生参考作品解説。



を丁寧に描く事で、自然に体の形も描ける事になる解り易いサンプルです。人体は複雑な形状です。三角形や四角形ではなく、教科書のように平らな形でもありません。強いて言えば円筒に近い形だと考えた場合、巻き付いているヒモ状のものも円筒に巻き付いた感覚で描くとよいでしょう。つまり四角形のように角のある物に巻き付いた時の描き方とは違うと理解する必要があります。ヒモ状のものも、髪の毛と同じように、奥に行くに従い回り込んでゆく描き方が必要です。

下は有名な映画俳優ですが、実はこれは見た目より難しいモチーフです。前のページで述べましたように、服を着ていたり、体の表面に何かか巻きついたり描かれたりしている場合は、それらを丁寧に描く事で作品制作は進むのです

が、このデータは顔に何かの影が映りこんでいます。おそらく窓のブラインドの影でしょう。しかも、窓からこの俳優の顔まで距離がある為、顔に映る影が淡くぼやけて輪郭がかすれています。大変描写の困難なデータを選択しましたが、制作した学生が良い意味で初心者だった為か、むしろ難しさに気付かず淡々と真面目な態度で集中して制作を続ける事ができました。差別的な意味ではありません。これは経験豊富な作家が描く場合にもある手法で、取捨選択の方法の1例です。つまり、顔の映りこみ（影）の正体は知っていたが、あえて写実的には描かず、影の存在を暗い面というイメージとして描く方法を選んだという事です。もちろんベテランが制作する場合に多い事ですが、この作品についてのみ言えば、作者が最後まで終始一貫して真面目にモチーフに向かい合って描き続けた事が



成功の要因です。完成した作品に決定的な違和感が無い事を考えると、一つの課題制作としては成功した例と受け取って良く、真面目な制作姿勢がいかに大切か解ります。

前ページの作品の制作風景です。机に置かれたデータの写真をみると、俳優の顔の左半分、窓のブラインドとおぼしき影が柔らかく映り込んでいるのが解ります。額に映り込んだ影に対して、俳優の額自体の持つ表面の形態（骨格）と影が複雑に混ざりあって、まるでこれが影なのか顔のしみなのか、あるいはあざなのか、判断しにくい状況を生み出しています。影の形というのは複雑なものです。学生がどう判断して描いたのかは確認しておりませんが、上達するにつれ、いつか本人の中で、このデータについ

て自然に理解する時が来るかもしれません。大切なのは、最初のデータ選びが作品の制作全体に大きな影響力を持つのだと理解し、その経験を次の制作に生かす事です。データの選択方法はその後の作業に非常に大きく影響します。これについては課題制作の最初に繰り返し何度も説明致しておりますが、初心者の場合は何度も何枚も描く事がなにより大切です。その過程において、次第にデータ選択の重要性を理解する事になるのです。モチベーションを上げる為には、描くデータは自分が好きなものを選びます。逆に嫌いなものに長時間向き合う苦痛を考えれば、その差は歴然としています。自分の好きなものが何か、集中できるデータはどんなものなのか、普段から意識しておくように心掛ける事も、制作の際の時間短縮に役立ちます。

○学生参考作品解説。



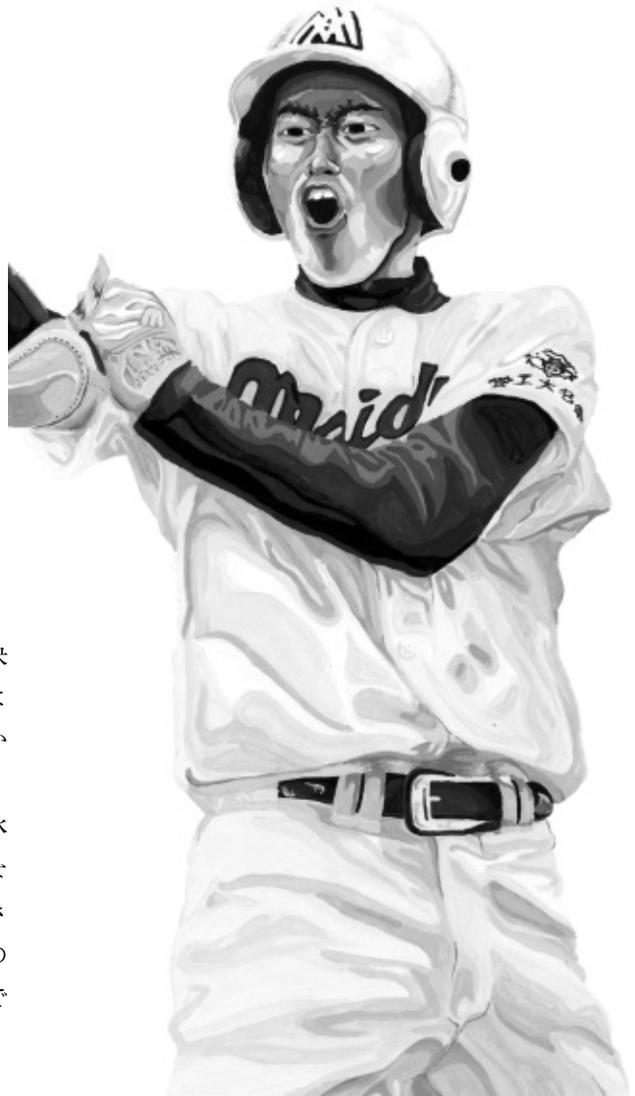
○学生参考作品解説。



左上の作品は水玉模様の描き方で立体感が決まります。スカートは平らな面に紙を貼ったような状態ではなく、少女が履いているのですから、体の形状が布地に反映されている筈です。その影響は表面の水玉模様にも出てきます。水玉模様を正面から見たら正円であれば、斜になれば楕円に見えなくては変です。しっかり描き分ける目を持つ必要があります。同時に水玉の色も、スカート生地と少女の体の形に沿ってできた陰影に合わせて明暗を描き分けます。

ユニフォームの文字とシワに注目して下さい。シワについては前のページで触れましたので説明を省きます。服に付いている（描いてある場合等も同じ）文字についてですが、ユニフォームが波打てば、それに合わせて繊維の上に縫い付けてある文字も程度の差こそあれ、繊維と同じ形で波打ち、その結果が形や明暗に影響するという事を覚えて下さい。作品全体が正しく描けるか否かの重要なポイントです。

○学生参考作品解説。



次ページの作品は遠近感の描き分けが出来かけています。この学生も着彩作業は初心者ですが、懸命にモチーフに集中している真面目な態度が作品にも現れています。この学生のように、トーンをセパレートする描画方法における指示を、忠実に守ってくれる事が成功への近道です。この作品で印象的なのは、作品の特徴であるトーンのセパレーションがよく出来ている事です。制作に慣れるに従い、セパレーションは目立た

○学生参考作品解説。



なくなり、やがてグラデーションに進化します。

では何故わざわざ色の段階をセパレートさせるのか。答は作品の完成がどのような作業の繰り返しのある末にあるのかを知る為です。

初期教育において必要とされるのは偶然出来上がった成功作品ではなく、制作過程を通じてモチーフの観察方法を徹底して知る事なのです。

次ページの作品も真面目にモチーフに向き合った事が解ります。作者はやはり初心者ですが、描画の経験値と関係なく、作品に向き合う態度

が制作の質をきめると言っても過言ではありません。例えば髪の毛の表現に目を向けると、いかに正確に描き写そうと努力したかが目に見えるようです。デザインやアートの初期教育の場では、このように授業に真摯に向き合い、懸命に努力する学生を高く評価すべきです。それが学生全体の学習意欲や制作能力向上の涵養に繋がります。

次ページ左下の写真のように、イラストレーションボードをたてて描いても構いません。作品を描く時の姿勢に特に決まりはなく、自分の描き易い状態で制作します。

右下の写真では、スケッチブックに自分専用の絵具のグラデーションを制作してから着彩に取り組んでいるのが見てとれます。指示を守る事で効率の良い作業ができています。

次々ページは中盤にかかった状態の制作風景です。机の使い方を見て下さい。机の上のスペースをどのように有効に使えば良いか返は最初の解説では教えません。従って学生は、着彩作業を体験しながら自分で考え、作業が進んで慣れるに従い効率の良い使い方を自分で発見します。材料の配置を見ると、利き腕の左右など人によって多少の違いはありますが、次第に皆同じような配置になっていくのが興味深いです。机（作業環境）の効率的な使い方も上達の要因の一つです。

この続きは次回の紀要にて語る予定。

●終わりに

学生が制作に行き詰まった場合、特に初心者が共通して抱える理由は主に2つある。1つは学生自身が自分の掲げた到達目標に対して、今どこまで作業が進んでいるのか解らなくなり、立ち止まって状況を確認している状態。2つめは長時間に渡り同じ作品を見続けていた為、上

○学生参考作品解説。



手く描けた部分とそうでない部分の区別がつかなくなり、どこを描いたらよいのか解らなくなっている状態である。これらの場合、どちらにも必要なのは断固とした強い口調の指導ではな

く、初期指導としての精神的フォローであり、適切な気分転換であり、焦らずに少し休憩をとらせる事である。アートやデザイン領域への進路を希望する学生は毎年あとをたたず、この領



域の人気は引きも切らない。日本の歴史になぞらえて考えると、戦争中から戦後の厳しい生活環境の中でも同様であった。日々の食事にさえも事欠く状況の中にあっても、芸術ではお腹はいっぱいにならない事実とは裏腹に、アートやデザイン領域における芸術作品の制作は脈々として続けられていたのである。

そのような背景を考えると、デザイン・アートの初期教育における静止画授業の役割は想像以上に大きいようだ。アート系ハンドワークの特徴は、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。コンピュータのように、データ入力したら、あとの計算は機械に任せられるのとは訳が違う。求められるのは、最初から最期まで自分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。従って、制作者個人にかかるピンポイントの重圧は大きい。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指導は、技術的な事の前に、精神的なフォローにある。精神面をいかにサポートするかが今後の課題であろう。