

基礎造形教育としての「デザイン」

齊藤 克幸*

1. 「デザイン」の位置付け

「デザイン」は本学美術科1年次前期必修科目で、「絵画A」・「絵画B」・「彫刻」とともに基礎実習と称し、新入学生全員が最初に取り組む最も重要な科目の一つと位置付けられている。表1に示すとおり、この4分野を基礎造形教育の柱とする考え方は今日まで変わっていない。「絵画A」が日本画に由来する水彩画を、「絵画B」が洋画に由来する静物デッサンを、「彫刻」が彫塑に由来する塑像を、「デザイン」が配色や構成を体験させるという内容もそのままである。基礎実習の目的は、

- ① 本学美術科入学生は、技術的に十分ではない者も少なくないので、最初にしつかりと基礎造形力を修練させる。
- ② 各コースの専門分野を端的に体験させ、学生に適性・目的・興味などに基づいたコース選択の判断材料を提供し、コース分けを円滑に行う。
- ③ 初めから専門分野を決めつけて狭小な世界に閉じこもるのではなく、様々な可能性を探り表現の幅を広げる。
- ④ 中学校教諭二種免許状取得に際して、どのコースを選択しても絵画・彫刻・デザイン各教科に関する科目の単位取得を可能にする。

などが考えられる。ただし、その目的が十分に達成されているかどうかは検証されていない。特にコース分けについては、どうしてもデザインコースへの希望集中が避けられないのが現実である。また基礎実習は、1年前期の一大イベントである一方、やっかいな通過儀礼という見方もされてきた。期間が長過ぎるため、いつまでも基礎ばかりが続き、学生がフラストレーションを感じる。連続授業であるため数日の欠席でも影響が大きく、昨今の欠席がち

な学生に対応が難しくなっていることなどの問題も指摘されている。つまり様々な事情を抱えた基礎実習という枠組みを抜きにして「デザイン」だけを考えることはできない現実がある。

2. 基礎造形教育としての「デザイン」

「絵画A」は「彩色画」, 「絵画B」は「素描」というように、授業内容が科目名であった時代もある。しかし「デザイン」だけはそれが不可能で、例えば絵画や彫刻におけるデッサンに相当するような、直接的な基礎技術修練の方法がない。これはデザインが、多岐に渡る分野の総称であることと、方法ではなく行為を指す言葉だからで、絵画や彫刻を芸術と総称するのに似ている。それでも一般的にデザインの基礎として、色彩平面構成という方法がよく用いられている。これはケント紙などにポスターカラーやアクリルガッシュなど水性絵の具を使用して、何らかのモチーフや幾何形態などを構成し、着彩する方法である。主に構図感覚・構成力・観察力・色彩感覚・配色力・センス・ユニークさ等を判断することができると考えられているが、それもグラフィックデザイン的な観点にすぎない。むしろデッサンが最適なのだが、それでは「絵画A・B」と重複してしまうし、「デザイン」に期待されているデザインらしさも失われてしまい、さらに中学校教諭二種免許状取得に際して、教科に関する科目の単位取得の意義からも外れるだろう。「デザイン」に要求される基礎造形教育と、デザインにふさわしい基礎造形教育が必ずしも一致しないという難しい現実の中で、課題設定を工夫していかなければならない。

*美術科

表1 1年次前期主要必修4科目名の変遷と概要

年度	1年次前期主要必修4科目	デザイン(デザインー)概要
1967 1972	資料無し	資料無し
1973 1976	彩色画一 (90時間) 素描 四 (90時間) 彫 塑一 (60時間) デザイナー (60時間)	デッサン実習 基礎色彩平面構成
1977	彩色画一 (90時間) 素描 一 (90時間) 彫 塑一 (60時間) デザイナー (60時間)	基礎立体構成 (1980まで)
1978 1986	絵画A一 (90時間) 絵画B一 (90時間) 彫 塑一 (60時間) デザイナー (60時間)	素材に手をふれ、その出会いから造るという行為をとおして、造形の柔軟な発想と展開力を養う。(1986まで)
1987 1989	絵画A (60時間) 絵画B (60時間) 彫 塑 (60時間) デザイン (60時間)	ポスターカラーなどで色カードを作り色の豊かさを知る、色カードを使って色彩平面構成を行い色と形の構成力を養う。(1993まで)
1990	絵画A (60時間) 絵画B (60時間) 彫 塑A (60時間) デザイン (60時間)	
1991 2003	絵画A (60時間) 絵画B (60時間) 彫 刻A (60時間) デザイン (60時間)	色や形は無数に存在し、またその組み合わせも様々である。どのような色を選び組み合わせ、またどのような形を与えるのか。色と形がもたらす効果を考え、発見すること、客観的に観察し、認識することからデザインと呼ばれる造形行為の始めとしたい。(1997まで)
		自然の造形を観察し、それを造形と認識することで、色や形のおもしろさの世界が広がるのではないかと。自然は合理的で美しいし、強い造形的魅力をもっているはずだからだ。まず観察し、認識し、利用することからデザインの始めとしたい。(1999まで)
		自然の造形を観察・スケッチし、それを造形として認識することで、形や色のおもしろさを改めて知ろう。自然は合理的で美しいし、強い造形的魅力を持っている。それを利用して作品を制作する。(2000まで)
		今までにげなく見ていた自然の形を観察・スケッチし、それを造形として再認識することで、形や色のおもしろさを改めて知ろう。自然は合理的で美しいし、強い造形的魅力を持っている。その美や魅力を利用して色彩平面構成作品を制作するのだ。モチーフは無味乾燥で平凡な石ころ。しかしそれを造形として認識し、数多くのスケッチをこなせば、様々な表情・造形的魅力を見せてくれるはずだ。結局、ここ(石ころ)にある造形的魅力は何なのかを自問自答し見つけ出す行為なのだ。(2003まで)
2004 2005	絵画A (60時間) 絵画B (60時間) 彫 刻 (60時間) デザイン (60時間)	太田川の河原で採集した石ころをモチーフに、色彩平面構成を制作します。財産的には無価値な石ころだが、それを造形として認識し、観察してみよう。そこには今まで気付かなかった美や魅力や面白さがあるはずで、つまりこれは、石ころにある造形的魅力は何なのかを自問自答し見つけ出す行為でもあるのです。また、ポスターカラーの扱い方についても練習します。(2004)
		まず、ポスターカラーの扱いに慣れるための練習課題で画材の特性を理解し、美しく仕上げるコツを掴んでください。次にそれを発展させた色彩平面構成を制作します。モチーフの石ころの造形的魅力を理解し抽出するため、じゅうぶんなスケッチを重ねます。やがて、ただの石ころに、様々な造形的面白さや美を発見できるでしょう。それを基に構成・配色・全体のイメージを作っていく、一個の作品として美しく丁寧に仕上げ完成させます。(2005)

比治山女子短期大学学生便覧, 比治山女子短期大学講義概要, 比治山大学短期大学部講義概要による

3. 「デザイン」の実践経緯

3-1 1992年度

私が本学美術科就任当初に課した課題である。色彩平面構成の場合、モチーフの形の面白さを利用して構成していくのが普通であるが、ここでは粘土によって生まれる有機的な造形をモチーフとした。これは本学美術科デザインコースに陶芸が存在することにも由来する。粘土をワンアクションで変形させるとは、例えばゴルフボール大に丸めた粘土を、指で一息に押し付けて凹みを作る。この凹みの造形は、半ば意図的で半ば偶発的な力によって生まれたものだが、一瞬の圧力を自然が最も合理的に発散させることによって生まれた曲線であり、作為がなく美しい。その美を十分意識しながら構成に利用することが重要である。また配色についても特定のテーマを与え、そのイメージを積極的に作り出す訓練になることと、配色上のよりどころとするよう意図した。結果は、形のユニークさについては多くの学生がよく認識し構成に利用しているが、配色上のテーマを十分に表現できた学生は少ない。このことは、形の面白さの認識と表現は比較的容易だが、配色の難しさを物語っていて、この傾向は今日まで変わらない。

1992年度 課題	色彩平面構成
条件	<ul style="list-style-type: none"> ○粘土による自由な造形（叩く・切る・割るなどワンアクションで偶発的に生まれる形）をモチーフとしてスケッチし構成する。 ○テーマ（熱い・冷たい・エスニック・爽快・重厚・春・夏・秋・冬などから選択）をイメージさせる色彩とする。 ○B2パネルにケント紙水張りの上ポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦65cm×横45cmとする。

3-2 1993年度

前年同様、色彩平面構成ながら3種類の課題を実施した。昨年度の初めて授業の結果、想像以上に学生の能力が発展途上であることが分かったため、より効果的な課題を模索する必要性を感じたからである。

Aの課題は、構成の経験がない初心者などで、どうしてもアイデアスケッチの手が進まず、考え込んでしまう学生に対する対策として考案したものである。この方法なら、あらかじめ任意に引かれた線が自動的に構成となり、その上工夫しだいでいくらでも面白くすることができるから発展性もある。結果は、構成に関しては平均的に水準が上がっているが、

配色については、やはり難しく、全体に似た配色が目立った。おそらく単純な面分割構成だったためイメージが喚起されなかったのであろう。そういう意味では、具体的なモチーフを与えた方がよいと言える。

Bの課題は、構成を自然や偶然の造形にゆだねるのではなく、全て自分で意図的に作らせる手法とした。しかも二つの構成を対比させることで、互いの関係性にも留意せざるを得ない状況を作っている。これは配色にも大きく影響することで、二つの関係をどう解釈するかがポイントとなる。

Cの課題は、前年度に実施した課題に最も近い手法である。前年度はモチーフが粘土による造形だけだったため、有機的な曲線ばかりになり、変化に乏しかった。その反省を踏まえ、有機的な造形のモチーフ（ただし今回は石）と幾何的な造形（直線や立方体）を組み合わせる手法を試みた。結果は上々で、確かに学生によって格差はあるものの、異質な造形要素が存在することで、構成に変化やコントラストが生まれ、より魅力的な作品となっている。この手法は、やがて1998年度に、幾何形態を直線5本に変えた形で復活させ、今日まで継続している。

1993年度 課題	色彩平面構成 (A・B・Cいずれか)
条件	<p style="text-align: center;">A</p> <ul style="list-style-type: none"> ○紙片に数本の直線・曲線を引き、それをさらに折り曲げたり丸めたりしたものをモチーフとしてスケッチし構成する。 ○B2パネルにケント紙水張りの上ポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦65cm×横45cmとする。 <p style="text-align: center;">B</p> <ul style="list-style-type: none"> ○直線10本で画面を分割し構成したものを2種制作する。 ○疎密感をしっかり意識した構成とする。 ○それぞれの構成・配色はコントラストや関係性を意識した画面とする。 ○B2パネルにケント紙水張りの上ポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦45cm×横30cmのものを2面とする。 <p style="text-align: center;">C</p> <ul style="list-style-type: none"> ○石の表情をよく観察しスケッチしたものをモチーフとして構成する。 ○任意に直線または立方体などの幾何形態を加える。 ○B2パネルにケント紙水張りの上ポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦65cm×横45cmとする。

3-3 1994年度

本来デザインには、造形(形や色)感覚を磨くこと他に、機能性や計画性について考察し、それによって最適な形や方法を導き出す経緯が重要で、それこそがデザインの本质であると考えてきた。

『広辞苑』によればデザインとは「①下絵。素描。図案。②意匠計画。生活に必要な製品を製作するにあたり、その材質・機能および美的造形性などの諸要素と、技術・生産・消費面からの各種の要求を検討・調整する総合的造形計画。」とある。

ヴィクター・パパネック著『生きのびるためのデザイン』には「ある行為を、望ましい予知できる目標へ向けて計画し、整えるということが、デザインのプロセスの本质である。(中略)意味ある秩序状態(オーダー)をつくり出すために意識的に努力することである。」とある。

大智浩著『デザインの用具と用法』には「ラテン語のデジグナーレを語源とし、(中略)何かを計画する場合、その目的に対し一番適切な処置をすること、この工夫をさしている言葉で、(中略)一つの計画が形や色をもって視覚化されてくる場合、形態をつくるにあたって、材料、工具、技術、働き、時代的な嗜好、美しさ、コストなどの条件がうまく解決されるための考え方をデザインと呼んでいる。」とある。

吉岡徹著『基礎デザイン』には「ある一定の用途をもつものを制作するとき、その目的・内容を的確に美的形態として、表現できるように計画・設計することをいう。いいかえれば、ある目的をもって思考し、それにかかわる諸問題を解決し、可視的・触覚的媒体によって表現、表示することである。その際“用”(実用性)と“美”(審美性)とのバランスが大切となる。」とある。

つまり「社会と何らかの関わりを持つ目的に対して、意図的に、色や形や機能を、より良く美しい状態に整理し形作ること。」ということができる。機能性や計画性や社会性を抜きに、造形の審美性だけに目を向けることは誤りであり、科目名が「デザイン」であることに拘泥してしまう所以である。

もちろん、60時間の授業でその全てを網羅することは不可能だし、どんな芸大・美大でも四年間に様々な科目や課題を通じてゆっくり、そういった哲学を育んでいくのが普通である。また、本学美術科デザインコースが、いわゆるグラフィックやプロダクトのような社会性を伴う造形ではなく、個人的な造形による喜びを見い出すことと人間教育を指向してきたという事情もある。また、本学美術科デザインコースは2年次か

ら平面・染織・陶芸の3分野に分かれていくのだが、その3分野に公平な基礎造形教育である必要性も感じていた。色彩平面構成では、平面を選択した学生には適当でも、染織や陶芸の学生には最適とは言えない。そういった様々な条件をクリアできる方法として考案したのが多面体の地球儀の制作である。

もとは球であるものを多面体に投影することで生まれる変化の面白さ、正多面体そのものの造形としての美しさ、それを展開図から組み立てていく計画性、さらには経線・緯線・陸地(地図)・海洋をどう表現するかアイデアなど、計画的に取り組むべき要素が多くデザインにふさわしい。また、どちらかと言えば忍耐力が強調される色彩平面構成よりも工的要素が加わることによって、楽しさ感が味わえることも、本学学生にとって好都合である。

しかし結果は、格差がこれまでより大きく表れ、魅力ある優れた作品もあったが、小中学生の工作レベルにしかならなかった作品も少なくない。地図の正確性が失われ、適当に描かれてしまった場合も多く、造形としての美しさや、完成度の高さを目指すには至らなかった。そういう几帳面さや丁寧さは、本学学生が最も苦手とするところである。授業の楽しさ感の創出には成功したが、制作の厳しさが失われてしまった。学生の立体造形に対する感覚や経験や知識が、平面のそれに対して乏しいことも問題である。しかしこれは、指導者による十分な説明と丁寧な指導があれば、ある程度解決できる問題でもある。しかし基礎造形の課題としてはいささか高度で、むしろ応用編に近い内容であったとも言えるため、次年度以降はこの課題を実施していない。「デザイン」に拘泥すると、どうしても応用編にならざるを得ず、結果として基礎造形教育から遠ざかってしまうことが問題である。

1994年度 課題	立体作品(多面体の地球儀)
条件	<ul style="list-style-type: none"> ○多面体(正4面体・立方体・正8面体・正12面体など)で地球儀を制作する。 ○地球儀はケント紙・ダンボール紙などで制作し、ポスターカラー等で着彩する。 ○球ではない立体に地図が投影された場合の面白さに着目する。 ○立体造形としての面白さに加えて、地図表現によるグラフィックとしての美しさも合わせ持つことに注意する。 ○アイデア溢れる地球儀であること。

3-4 1995年度

より純粋な造形の基本から出発することを試みた。最初に点・線・面などの単純形態の描写練習によって手の運動を体験し、次にオートマチックフォルムの試みと、それによるコラージュ作品を制作する。

オートマチックフォルムとは、意図的に描くドローイングではなく、水性絵の具などを、散らしたり、滲ませたりして偶然に生まれる造形のことで、それらの造形は、自然の合理的な力によって表出するため、作為がなく美しい。なかでもマーブリングを、この段階の主要な作業と位置付け、時間も長く取った。これらは、熟考する必用がなく、簡単な作業で思い掛けない効果が表れるため、楽しみながら造形に触れることができる。コラージュ作品の制作段階においては、オートマチックフォルムの面白さを作者が意図的に利用し、どんな作品とするかを計画せねばならず、ここにデザインとしての意義が生じる。最初の班に実施したコラージュはB2ケント紙全面に1点の作品を制作する条件だったが、次にB2ケント紙に2点の作品を制作する条件に変更した。このことによって相互の関係性が生じ、そのことも考慮せねばならないわけで、やや難易度を高めたと言える。

結果は、意図を汲んでうまく制作している者と、そうでない者の差が大きいこと、コラージュを切り絵や張り絵と誤解してしまったケースなどが目立つ。また、面白さ感が強調され、仕事の丁寧さや美しく仕上げる意識が薄くなり、制作が雑で大雑把になってしまう傾向が見られた。これは紙を切り抜いたり破いたりしたものを糊で接着するコラージュという技法に潜在する危険性である。ただ、学生にとっては色彩平面構成よりも楽しい授業であっただろうことは想像に難くない。

1995年度 課題	平面造形の基礎練習とコラージュ
条件	<p>(1) ○平面造形の基礎練習(直線・曲線・自由線・丸・三角・四角と手の運動など)をする。 ○スケッチブックに鉛筆で制作する。</p> <p>(2) ○オートマチックフォルム(水性絵の具で、流す、吹く、滲ませる、スタンプ、デカルコマニー、フロッタージュ、スクラッチ、マーブリングなど)を使用してテーマ(火星の花・原始の海などから選択)をイメージさせるコラージュ作品を制作する。 ○B2ケント紙に制作し、画面サイズは縦65cm×横45cmのものを1面、または縦45cm×横32cmのものを2面とする。</p>

3-5 1996～1997年度

前年度に試みた基礎練習の行程を、成果物として成立するよう具体的な課題として考案した。(1)でも単純な線1本の構成の様々な場合を、(2)で単純な幾何形態による構成を試み、(3)はその発展で、黒と白のバランスを意識させるものとなり、(4)は、有機的な造形のモチーフによる構成である。それぞれをB3ケント紙に必要な枠線をレイアウトして制作する。また(5)は前年同様である。なお、1997年度は基礎練習を3課題に減らし、色彩平面構成を追加した。また(5)で実施したオートマチックフォルムとそれによるコラージュの制作は中止した。これは面白い課題であったし、学生には好評であったが、偶然性に支配されるところが大きいく、結果として出来上がった作品も、創造性や自由さの面では優れているものの、計画性や仕事の几帳面さを修練する課題としては不十分であったためである。

1996年度 課題	平面構成の基礎練習・平面造形の基礎練習・コラージュ
条件	<p>(1) ○単純な直線による平面構成の様々な場合(位置・方向・水平・垂直・長さ・太さ・2本の関係性による接近・分離・交差・直交・平行・複数による統合・分散・放射・交差・集中など)の表現を試みる。 ○B3ケント紙に鉛筆で制作し、画面サイズは縦7cm×横7cmのものを24面とする。</p> <p>(2) ○直線や円による平面構成でイメージ(リズムカル・不協和音・上昇・沈黙・密・散漫など)の表現を試みる。 ○B3ケント紙に鉛筆で制作し、画面サイズは縦15cm×横15cmのものを6面とする。</p> <p>(3) ○モノクロによる平面構成(静・動・菌痛・腹痛・圧力・解放など)の表現を試みる。 ○B3ケント紙に黒のポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦15cm×横15cmのものを6面とする。</p> <p>(4) ○様々なモチーフ(石ころ・紙テープ・粘土を変形させたものなど)をスケッチし様々な構成を試みる。 ○B3ケント紙に黒のポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦15cm×横15cmのものを6面とする。</p> <p>(5) ○オートマチックフォルム(水性絵の具で、流す、吹く、滲ませる、スタンプ、デカルコマニー、フロッタージュ、スクラッチ、マーブリングなど)を使用してテーマ(火星の花・原始の海などから選択)をイメージさせるコラージュ作品を制作する。 ○B2ケント紙に制作し、画面サイズは縦42cm×横30cmのものを2面とする。</p>

3-6 1998～2005年度

次章に詳細を記す。1998年度は、色彩平面構成のモチーフが石ころではなく、粘土による造形であったが、他は変化していない。

1999～2005年度 課題	ポスターカラーの練習課題・色彩平面構成
条件	<p>(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○縦40cm×横30cmの画面を6×5で30分割し、全て異なる色彩で着色する。(後に5×4で20分割に減じる) ○全ての色彩は2色以上の混色によって作る。 ○今まで自分が使ったことのない色彩にチャレンジし、自分の色彩世界を広げる。 ○直線は全て溝引きで行い、ベタ塗りは平滑に美しく仕上げる。 ○B3 ケント紙にポスターカラー等で制作する。 <p>(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○石ころの面白い造形と直線5本を組み合わせて構成する。 ○B2 パネルにケント紙水張りの上ポスターカラー等で制作し、画面サイズは縦60cm×横40cmとする。

4. 2005年度授業実践報告

1998年度以降「デザイン」では授業全体を、①導入、②練習、③創造、④制作、⑤講評と大きく五段階に分けて考えている。これは全体にややタイトな授業計画である。一般的に多くの美術・デザイン教育では、最初に課題を与えると、最後の講評まで必要以上に深く学生にタッチしない。これは学生の主体的な創造行為を妨げないためであり、そのためには、ある程度の自由な空白期間が必須であるという考え方に基づく。その時間は一見無駄に見えるが、与えられた課題を咀嚼し最善の方法を模索し構築していくために必要な時間である。しかし基礎実習は新入生が最初に取り組む授業であるため、作品を完成させていく過程に不馴れで、余裕時間を十分効果的に使う術を心得ておらず、かえって時間を無駄に過ごしてしまい、ひいては真摯な学習態度や静謐な学習環境が失われてしまう危険性を孕んでいる。そのため敢えて全体にややタイトな授業計画として、学生に余裕の時間をあまり与えないようにしている。これは自由な創造行為という考え方に反比例するが、どのような分野でも基礎練習時には半ば強制的な反復連取や退屈な基礎練習がつきものであること、作家が締め切りに追われホテルに缶詰になること

によって、かえって創作が後押しされる現実もあることなどからすれば、あながち間違いとは言えない。

① 導入(課題・準備物の説明、石ころのスケッチ)

第一段階はまず最初に、日程・課題・条件・準備物について板書し、学生に筆記させる。筆記はかなりの量で約30分を要するが、筆記によって教室が自然と静かな状態になる。学生が筆記を終えた頃に、日程・課題・準備物について説明する。課題の説明はこの時点ではあまり深入りせず、ごく簡単に済ませる。授業が進むにつれ徐々に深い理解が進むように考えており、決して易しい課題ではないが、きっと全員が完成できる旨を説明し安心させる。準備物の説明は初心者にも分かるよう、使用目的や意味を理解させるよう努めている。ケント紙は、紙の表裏の判別方法、紙の規格と特徴などを具体例を示しながら説明する。水張りテープは、切手のように裏の糊を水で濡らすことによって粘着力が生じること。ただし濡らし過ぎると乾燥に時間がかかり作業しにくいこと。刷毛は、水張りとは、広い面積を塗るため使用すること。ハンカチは、水張り時に使用すること。普段からハンカチを持たない学生がかなり多いので、絶対に必要であることを強調する。ポスターカラーとアクリルガッシュは、それぞれの特徴が対照的で、互いの長所が短所であること。特にアクリル系絵の具の溶媒が高分子で、そのため硬化後に堅牢な画面となり、現代絵画の手軽な画材となっていること。硬化するため、筆を十分洗浄する必要があるが、したがって紙パレットが便利であること。重ね塗りが容易であること。フラットなベタ塗りが苦手で、絵の具に伸びがないため溝引きが難しいこと。ガッシュであるから不透明水性絵の具ではあるが、やや透明性をもっており被覆力が劣ること。またポスターカラーはその逆で被覆力が強く鮮やかな発色と、よく伸びるためベタ塗りや溝引きがやり易いが、乾燥後も水分を与えると溶け出し、重ね塗りが難しいため一発勝負を強いられること。筆は、平筆と面相筆のみを使用する。平筆で平面を塗り、面相筆で溝引きや細かい部分を塗ること。平面を丸筆や絵画用筆で塗ると平滑にならず、むらになりやすいこと。面相筆の代わりに商品名アルテージュという細筆が使用し易く売店で販売していること。定規は、溝引きという技術を実施するため、必ず溝付きであること。できるだけ45cm以上のアクリル製が適当であること。棒は、溝引きのため必要で、ガラスやアルミ製の専用棒を画材店で販売しているが、事務用ボールペンで代用でき、むしろその方がやり易いこと、などを説明する。ただ、ここまでの講義

的説明を学生は静かに聞いているが、やや退屈そうな表情も見せる。しかし重要な話なので、A・B系列の紙・ポスターなど具体例を示すなどして、もう少し興味深く聞かせる工夫が必要である。なお、準備物は全て次回に必要であることも強調しておく。次に2003年度に撮影した、初日から最終日までの授業風景の全過程を約9分に編集したビデオを学生に見せ、全体を大まかに掴ませる。今現在やっていることが何のためなのかということを常に意識させ、単純作業に埋没させないためである。ここまでが最初の全体説明の区切りとなる。

説明後いよいよ制作段階へ進む。ただしポスターカラーなどの色彩は使用しない。初日は準備物が揃っていないという事情もあり、ソフトランディングという意味からも、あまり難しい内容は避け、比較的容易な作業に徹するため、敢えて鉛筆とスケッチブックだけでできる内容にしている。

石ころのスケッチは、最終的に制作する提出作品のための重要な下地である。石ころは、過去に学生が太田川の河原や学内で採集したものである。その数、数千個以上ある。多くの学生はこの時初めて石ころを「造形」という観点から観察する。そこに見える形は不思議で美しく面白い。ユニークなフォルム、繊細な縞や斑点。手のひらに納まる小さな塊がまるで雄大なアルプスに見えることもある。途方も無い時間と想像を絶する圧力によって、海底何kmにあった地層が隆起し山岳となった地球的時間を感じる。色彩も、石ころ＝ねずみ色という固定観念が覆され、暗緑色・赤褐色・青緑色・乳白・鉛細工のようだったり千変万化、実に豊かで不思議な世界が広がっている。それをまず感じる事が重要で「ああ、おもしろいなあ、なんて凄いならう」と感情を込めて感嘆してみせる。とりわけ美術を勉強している者は造形に対して常に敏感でなければならず、仮に天井に染みがあっても、他学科生なら雨漏りを心配するところをまず、造形的面白さを感じる。造形に美を感じることが人間の人間たる所以で、犬や猫が花を見ても美しいなどとは思わず、せいぜい食べられるかどうか、他の動物の匂いがするかどうか気にするだけである。造形に対して美を感じることが美術やデザインの最も根本的な感情であることなどを、学生が石ころをスケッチしている最中に説明する。デッサンではないので、あまり描き方にこだわらず、描きたいように描けばよいこと。スケッチは実物大でもかまわないし、拡大して描いても構わないこと。全体だけでなく、必要に応じて部分だ

けのスケッチもすること。自分がその石ころのどこに感動したのか、どういう部分を面白い・美しいと思ったのか、が重要で、その部分をなんとか描写しようと試みる。形のはっきりしたモチーフを描くデッサンと違い、石ころは不定形であるため、少々歪んでも気にならず、学生も気分良く描くことができ、鉛筆が走る音に美大らしい空気が溢れる。当日にスケッチの講評やチェックはせず、時間までで終了とする。この日に学生は数点から10点程度のスケッチをするが、どうしても1～2点しか描けない学生もおり今後の課題である。

板書

日程：課題説明～練習課題～アイデアスケッチ～制作～講評
課題：石ころの面白い造形と、直線5本を組み合わせて構成し、ポスターカラーかアクリルガッシュで着色せよ。

条件・B2パネルにケント紙水張りの上に制作せよ。

- ・画面サイズ縦60cm×横40cmとする。
- ・石ころは何個使用しても構わない。
- ・直線は必ず画面の辺から辺に到達し途切れたりしないこと。

準備物・B2ケント紙1枚・B3ケント紙1枚

- ・水張りテープ・刷毛・はさみ・ハンカチ・ボロ布
- ・ポスターカラーかアクリルガッシュ
- ・平筆・面相筆(アルテージュ)
- ・パレット(ペーパー、絵の具皿)
- ・定規(45cm以上、溝付きのもの)
- ・鉛筆・スケッチブック・クロッキー帳
- ・棒(ガラス、アルミ、ボールペン)

② 練習(水張り、溝引きの練習、練習課題)

第二段階は水張りから始める。水張りはB2パネルにB2ケント紙(化粧裁断していないため正味のB2より一回り大きい)を、水を含浸させて延びた状態で作業し、乾燥後に縮む性質を利用して、水張りテープで張り付ける方法である。これは最終的な提出作品制作の準備で、すぐには使用せず、壁面の釘に掛けて乾燥させておく。最終的な作品は、プレゼンテーションに堪える状態とするため、きちんと水張りしたものに制作することが常識であり作品に対する愛情でもある。まず教員が、学生を教室前方に集め手本を示す。水張りは、成功か失敗かが、はっきり分かるため、苦手意識を持つ学生も少なくない。失敗の原因の多くは、ケント紙全面に十分に水を含浸させていないためテンションが生まれずパネルから浮き上がることと、折り込む際に四隅にしっかりと引っ張っていないため、アンバランスなテンション

がかり乾燥後に皺がよることである。水張りの作業では、できるだけハンカチを使用することを強調する。これはケント紙表面に手脂が付着すると水性絵の具が弾く場合があり、それを防止するためと、水張りテープで周囲を折り込む際に、手を滑らせながら力を入れて作業するので、怪我しないためでもある。水張りが成功するコツや手順には、合理的な理由があることを説明しながらゆっくり手本を示す。乱暴な作業では必ず失敗し、あたかもプレゼントを包装するような丁寧な作業を心掛けること。学生の中には、違う手順の水張り方法を経験してきた者もいるが、多くの場合、皺が入る・紙の表面が汚れる・十分に紙が張らない等の失敗が多い。しかし、どうしてもこれまでの慣れた手順にこだわる者もいる。失敗してしまった学生には、第三段階の余裕時間に、教員が手助けしてやり直しをさせる。この場合、一度使用したケント紙を再使用できるので不経済とはならない。ここまでで90分近くかかるが、作業の早い学生はまだの者を手伝うか、石ころのスケッチをする。学生はこの作業中は悪戦苦闘するも、楽しく過ごしている。

次に全員が水張りを終えてから、溝引きの練習に取りかかる。これもやはり学生を教室前方に集め、まず教員が手本を示す。ほとんどの学生が、溝引きという技術を体験するのは初めてであり、興味深く見つめてくれる。これは絵筆で直線を引くための技術で、少しコツを必要とするが慣れれば誰でもできる単純な方法である。器用な学生は素早く会得するが、多くの学生は多少苦勞する。溝引きは、正しい筆の持ち方に酷似しており、どうしても苦手意識を払拭できない学生も少なくない。その場合、個別に、筆と棒の持ち方、力加減、角度などを指導する。しかしどうしても、細かで几帳面な手作業が要求されるため、大きく自由に制作したいタイプの学生には不評である。CG全盛の現代に、いまさらこのようなローテクなど不必要に思われるかもしれないが、例えば現代のハイテク工場で、最終的な調整が人の手によって磨かれたり水平が出されたりしていること、オールCGアニメーションと手作り作品を比較しても、その表現性に何ら変わりがなく、むしろ手作り作品に優れたものが多いこと、また、溝引き以外に直線を引く方法として、マスキング法やカラス口を使用する方法もあるが、線の美しさにおいて溝引きにかなわないこと。少ししゃっかいな技術だが、この練習段階は、学生は比較的楽しく過ごしている。なお練習はスケッチブックに行く。

上記練習を始めてから10数分後に、練習課題を発表する。練習課題は、あくまでも技術の練習のために実

施するものであり成績評価には含めないことを学生に説明し、技術的に不器用でも恐れることなく、できるだけ努力してみるよう説明する。成績評価に含めないことを、かえって残念がる学生もいるが、あくまでも練習が目的であることを強調する。この練習課題の第一の目的は、溝引きと平滑なベタ塗りの練習である。学生はこれまで、それほど厳しく作業の美しさを要求された経験がないはずである。だがデザインにとっては1mmの差が問題となる場合も少なくなく、より高い完成度を求める精神が重要であることを強調する。第二の目的は絵の具の特性に慣れることである。不透明水性絵の具の機能を最大限に引き出すための水分量は経験で知るしか方法がない。水分が多すぎると不透明にならず、少なすぎると作業性が悪くなるし不経済である。最適な水分量を知ること、必要な面積に塗るために必要な分量を知ること。第三の目的は美しく仕上げる意識を持つことである。作品の周囲はケント紙の白地のままであるが、ここを絵の具で汚す学生が少なくない。例えばパレットと筆洗が作業機の両端に置いてあり、絵の具や水分で濡れた筆が作品の上を横断していて平気である学生に対しては、パレットと筆洗を同じ側(利き腕側)にまとめて配置するように指導する。また定規や手が絵の具で汚れたまま作業する無神経について注意し、いかに余白まで美しく仕上げるか、が作品に対する愛情で、そのため、机上には必要最低限の物だけにすることが重要であることを強調する。第四の目的は自分の色彩世界を広げることである。人間の目は10万色以上の識別能力を持つという、しかし実際に色を用いる時、人は驚く程保守的になり、せいぜい12色程度の狭い範囲でしか配色が行えない。そこで自分の色彩世界を広げるために、なるべく経験したことのない2色以上の混色を条件としている。例えば赤と白の混色なら容易にピンクだと予想できるので、赤と緑・青と橙など、どのような色になるかが予想できにくい混色をすすめる。この場合、そういう混色は全部グレーか茶になるという学生がいるが、グレーや茶にも様々な表情があり、一括りに茶と決めつけてしまうこと自体が固定観念であり、色彩世界の狭さを象徴していることを説明する。また同じ混色でも分量の比によって全く異なる色となることも、場合によっては実践してみせる。

第二段階は3日間で終了する。練習課題が完成した学生から順に個別に簡単な講評を実施する。講評のポイントは、溝引きがうまく出来たか、ベタ塗りがむら無く平滑にできたか、色面と色面の間に隙間がないか、色面の角部分はシャープに尖っているか、周囲の余白

が汚れていないかである。これは講評と言うよりも、上記ねらいをきちんと達成できているかどうかの確認で、できていない場合には、どうすればより良く制作できるかを、説明する。多くの場合、美しく仕上げようとする意識、つまりどこまで自分に厳しくするかが問題で、自身が到達水準をより高く設定すれば、すぐにでも今よりずっと美しい仕上げが可能な学生も少なくない。その場合、教員が制作した見本を見せ、水準を示す。また、あまりに技術的に未熟な場合は、余白に面を追加して、再練習させる。

最初の個別講評者が出た時点で、全体に対して共通事項の説明をする。課題には、B3ケント紙中央に縦40cm×横30cmの画面を配置し、とあるが、実際に画面を中央に配置していない学生が少なくない。このことは、練習課題の初期段階に敢えて注意せず、わざと制作が進んでから言うことにしている。もちろん課題文にはその旨が明らかにされているわけだが、正確に寸法を計る手間を惜しんだり、そもそも全く意識せず、大きく片寄った配置のまま平気な者も少なくない。これは、学生がこれまで配置ということを中心に意識してこなかったことを物語っている。作品そのものだけに注意が向き、余白やB3ケント紙全体に対する意識がないということである。しかし配置という問題はデザインにとって極めて重要で、レイアウトというデザイン行為そのものであることを強調する。この時、大いに悔しがる学生は次からは絶対に同種の間違いを犯さない。なお、練

板書

課題：B3ケント紙中央に縦40cm×横30cmの画面を配置し、図のように（画面の縦方向に任意の間隔で直線を3本、横方向に任意の間隔で直線を4本引き）直線で20分割した各面をポスターカラーかアクリルガッシュで着色せよ。

- 条件・各面は全て異なる色彩であること。
- ・全ての色彩は2色以上の混色によって作ること。
 - ・今まで試したことがなく、なるべく予想がつきにくい2色での混色を試みること。
 - ・直線は全て溝引きで行い、ベタ塗りは平滑に美しく仕上げる。
 - ・ポスターカラーかアクリルガッシュで制作せよ。

- ねらい・溝引きの練習。
- ・ベタ塗りの練習。
 - ・絵の具の特性に慣れること（最適な水分量・必要量などを体感的に学ぶ）。
 - ・美しく仕上げる意識を持つこと。
 - ・自分の色彩世界を広げること。

習課題は未完成でも時間までで中断し宿題にはしない。第二段階は、主に技術的な側面に終始し、創造的な側面は敢えて抑えている。

③ 創造(アイデアスケッチ)

第三段階は、いよいよ最終提出作品にとりかかる。そもそも色彩平面構成というものを全く未経験の学生も少なくない。それらの学生にとっては、つかみどころの無い難解な表現方法に見えるだろう。まず、与えられたモチーフの、形の美しさ・面白さを見抜き、それをうまく構成に利用し表現すること、次に、よりふさわしいイメージの配色を効果的に用いること、が要求されるわけだが、特に初心者にはそれが難しい。しかし教員は学生の作品に直接手出しはせず、あくまでも助言だけに徹することを原則にしている。また、四つの班のうち、最初に「デザイン」に取り組む班は、やや不利である。何故なら、次以降の班は、前の班の学生が制作した作品を目の当たりにすることができ、具体的に、これからすべきもののイメージが見えるからである。そのため、説明もしやすいが、最初の班に対しては、より具体的にイメージさせる説明が必要である。

アイデアスケッチはクロッキー帳かスケッチブックに行く。大きさは用紙全面に行ってもよいし、最終的に制作する画面の比例に応じた小さめの長方形を描き、そこに制作してもよい、また長方形の枠線を描かずに自由に構成していき、後から部分をトリミングしてもよく、手法を限定しないことにしている。最終的な案を完成させるための手続きは、各学生のやり易い方法に任せている。アイデアが手詰まりになった場合にはアプローチを変えてみることをすすめる。アイデアスケッチは、1案だけではなく、なるべく多く作ることを強調する。デザインにとって、数多くの代案を作ることが極めて重要である。たとえ最初に考えた案が採用されようとも、その他の99案が、採用案の価値を担保するという。頭の中で考える、ということは有り得なく、どんなにつまらないと思えても、必ず紙に描き残し、手で考えること。自分の中の引き出しを全て出し切り、あらゆるバリエーションを試みることを強調する。重要なことは、学生が石ころのどういう部分に美や魅力や面白さを感じたか、であり、それが見つけられるまでは、むしろしばらく逡巡した方がよく、場合によっては、もう少し石ころのスケッチを続けても構わない。やがて石ころのディテールやマッス等、それぞれに着目点が見つかれば、あとはそれを、

どう効果的に見せるかという技術的問題である。その場合、凝った構成でももちろん構わないが、単純な構成で、ストレートに造形の面白さを見せてやる方法でも構わないこと。ただしバランスを取ることは重要で、取えてバランスを崩した、というような言い方をする場合があるが、本来、構成においてそれは有り得ない。横尾忠則は自作について「意図的にバランスを崩している」という言い方をしているが、実際の横尾の作品は非常によくバランスが取れており、その言葉はモダンデザインに対するアンチテーゼとして、意図的な悪ふざけや崩しを、そういう言葉で表現したのだろう。

そもそも路傍の石ころは財産的には無価値である。無料で拾得できるものに、わざわざお金を支払って買う者はいない。しかしそれを造形(形と色)という観点から観察すると、じつに美しく不思議で面白い魅力が存在することがわかる。確かにダイヤモンドのような高価な石ころもある。宝石は稀少価値と人工的なカットによって輝き、装飾品となり高価に売買される。しかしそこに見える美と、石ころのそれは幾分性質が異なり、そのことに気付いてほしいこと。京都には多くの寺院とともに多くの墓地もあり、何百年もの時を経た墓石は、寒冷暑熱を繰り返し一部が崩れ丸みを帯び苦むして実に美しい。そういった造形の本質的とも言える美に感嘆し感激できることが創造の基本で、お仕着せの高価な宝飾品に無邪気に喜ぶことではなく、少なくとも美術を学ぶ者に絶対に必要な態度であること。宝石をありがたがる人々の多くは、その多面体にカットされた造形美に大金を払っているのではないこと。もちろん装飾もデザインの一部ではあるが、その部分だけにとらわれてはいけない。

ただし、石ころの造形を面白いと思うだけなら誰でもできる。問題は、その美を作品として表現できるかどうかである。作家なら言葉で、音楽家なら音楽でそれを表現するだろう、だが我々は美術を学ぶ者であるから、視覚的な方法でそれを表現するのである。

色彩平面構成のモチーフは、実は何でもよい。しかし例えば花をモチーフにすると、純粹に造形としての美だけでなく、プラスアルファのイメージが入り込む。例えば春・生命・弱さ・華やかさ等々で、そのイメージを基に作品を制作していくことも可能で、選択肢が広がりやすい。それは良いことでもあるが、ここではできるだけ純粹に造形だけに着目したいため、取えて無味乾燥な石ころをモチーフとしている。ただし、石ころだけでは有機的曲線ばかりになってしまい、構成が変化に欠けるため、直線5本を加えることを条件に

してある。また直線5本について、時に4本ではだめかという質問を受けるが、絶対にだめであることを強調する。なぜならこれはデザインの課題であるからで、仮に絵画や彫刻など完全に自分の表現だけを追求する純粹芸術の立場であるならば、可としたかもしれない。しかしデザインである以上不可である。デザインは、自己表現である以前に社会性が重要な分野である。デザイナー一人だけではデザインは成立せず、クライアントと消費者の3者が揃って初めて成立するものである。デザイナーはクライアントと契約し、与えられた条件を全て完全にクリアした上で、クライアントを驚かせる素晴らしい表現をしてみせる者のことである。仮にある企業にとって四つの円を組み合わせたシンボルがあったとして、それにもかかわらず円が三つの方が美しいと主張することは、全くナンセンスである。純粹芸術の追求なら、自分だけが信じる方向に進めばよいが、デザインという立場である以上、与条件は神聖である。その条件に合理的意味がなくとも、受け入れて、なおかつ自分自身も100%満足する表現ができることが理想であること。つまり自分勝手な表現ではなく、良きにつけ悪しきにつけ第三者がいかに関心するか、ということに常に意識しておく必要がある。

アイデアスケッチを始めてしばらくしてから、過去の学生の作品写真集を学生に見せる。作品写真は年度ごとに整理してある。様々なタイプの作品を目の当たりにすることによって、自分の考えに自信のなかった学生も心強くされ、アイデアスケッチが進まない学生にとっては、インスピレーションを与えてくれる。作品写真集は、授業中の教室に置いてあり、自由に閲覧できる。作品写真集を見ることは好ましくない面もあり、あまり見過ぎて影響されないことを注意する。しかし、これによって目標水準が設定され、アイデアスケッチがより進み、より高いレベルを目指すようになることも事実である。実際のこの段階では、学生が入れ替わり立ち替わり作品写真集を見つめている。優秀作品に大いに影響を受け、それに負けじと意気込む者、とてもこんな大変なことはできそうにないと怖気づく者様々である。いずれにせよ、過去の作品集を見せることは欠点もあるが、全体の作品レベルの底上げに役立っていると考えられる。と言うのも、本学美術科学生は、一般の芸大・美大の学生に比べて色彩平面構成の経験や、グラフィックデザイナーの名前や仕事についての知識が極端に少ないことが、大きな弱点の一つだからである。誰でも決して一切の影響無しに制作しているわけではなく、それなりの経験や知識をふまえて現在の自分に繋がっている。したがって作品写真集

を見て影響を受けたとしても、決して悪いことばかりではない。とは言え、完全な真似では意味がないので、ある程度アイデアスケッチが進行した段階では、あまり見ないように指導している。また構成の主演は石ころの造形であり、直線5本の扱いは、石ころの造形をより効果的に見せるために利用する程度で構わないこと。直線にこだわりすぎるあまり、アイデアスケッチが進まない学生に対しては、まず直線を無視して、石ころだけで考えることを助言する。直線は意図的に用いるにこしたことはないが、添え物的に扱ってもよい。ただし、直線には強い方向性を意識させたり印象的に用いたりメリハリをつくったりと、便利な素材であることも強調する。

第三段階の二日目に、アイデアスケッチのチェックを実施する。個別に教室の一角で、進行状況や考え方に対してアドバイスをを行う。ただしあくまでも最低限の助言に徹し、こちらの意見を押し付けないように心掛ける。しかし、あまりに本来の目的から外れている場合には、課題の意味を再度説明し、軌道修正するように助言する。また突飛なアイデアについても全否定するのではなく、可能性として認め、今回の主旨に合うか否かという観点から説明する。この段階では、まだ最終的に実施する案を決定せず、アイデアスケッチの数が多ければ多い程良く、様々な可能性を広げることが重要である。今現在が最もクリエイティブな段階で、確かに無から有を生み出すのだから、あたかも出産のごとく苦しいが、同時に素晴らしい瞬間であることを強調する。

第三段階三日目に再度アイデアスケッチのチェックを実施する。案がほぼ決定したという学生に対しては、数多くのアイデアスケッチを実施した上での決断か、その案が十分魅力ある作品になるか、を問いかけ、本人が納得できるならばゴーサインを出す。しかしアイデアスケッチが面倒なため、適当に妥協して早々と案を決定して案になりたいと考えている様子が伺える学生に対しては、もう少し突っ込んで考えることを助言する。また、どの案を選んでよいか分からない、という学生に対しては、それぞれの案に対して自分で○△×をつけ、取捨選択させる。また、もう少し考えたいという学生に対しては、時間的に猶予があるから、満足するまで続けてよいが、今度は絞り込んでいく意識を持ち、いくつかのベターな候補をリファインし、よりベストな案へと改善していくことを助言する。第三段階は学生にとって最も辛い段階である。何かを生み出すことは容易ではなく、目の前にあるモチーフを描くデッサンと違

って、頼りになるものがないため、自分のクリエイティビティだけがクローズアップされ、自分の実力が目に見えて意識させられる。そこで学生は私語によって気分を紛らわせ現実逃避しようとするケースが増えてくる。この段階では教員は、できるだけ学生の力になるように助言したり手がかりを一緒になって探したりする。例えば石を割ってみることで、アイデアの端緒を与えたり、作品写真集の解説をしたり、様々な表現方法があって、自分に向けた手法で取りかかればよいことなど。ただし、以前は学生が本当に苦しくなるまで突き離し、よりベターなアイデアを無理矢理にでも絞り出させていた。そのことによって、確実に成長できると信じていたからだが、ここ2～3年は、あまり深く追い込まず、ある段階で妥協し許してしまっている。これは、本来的には良くないことだが、厳しく追求しても学生がその意を汲まず、かえってこの授業を嫌悪してしまい、やがて出席なくなってしまうことを危惧するからである。精神的にナイーブな学生が増えていることが、教員研修会の報告からも明らかな通りで、率直な物言いが難しくなっている。

徐々に構成が完成していくと同時に、配色についても助言していく。実は色彩平面構成においては、構成よりも配色が難しい。構成は、さほど深く考えなくとも、バランスさえ取れていれば特にアイデアがなくとも作品として成立する。しかし配色は、初心者と経験者の差がはっきりと表れてしまう。未熟な配色の典型は、使用する色が単純で、赤・橙・黄・黄緑・緑・青・紫とそれぞれに白または黒を混色した色彩だけで配色される。つまり子供の遊具と同様に、分りやすくはっきりした色彩で、絵の具のチューブやバレットの色彩そのままとなってしまうことである。もちろん、その効果を意識してやる場合は別であるが、多くの学生の場合、意図的ではなく漫然とした配色の結果である。配色でまず大事なことは、自分がどういうイメージの世界を作りたいかということである。発想の基はやはり石ころから発生されるべきで、まずはしっかり観察すること。観察によって、そこに複雑玄妙な色彩を見つかることができるはずで、そこからインスピレーションを得るのが第一の方法である。次に石ころから連想される世界観を配色で表現しようとする方法である。例えば清流の涼し気なイメージ、深い水中の静かなイメージ、透明感、山岳、地中の圧力、マグマのイメージなどで、それらを頼りに、一つの方向性を導いていくことである。例えば深い水中の静かなイメ

ージならば、青・青緑・緑などを中心に配色すればよく、それによって方向性が明確になり、迷いがなくなる。重要なことは作者の意図が明確に表れているかどうかである。また安易な配色に逃避することを避けるためにいくつかの禁止事項を設ける。第一にグラデーション禁止である。グラデーションとは例えば、赤-橙-黄-黄緑-緑-緑青-青-青紫-紫-赤紫のようにスペクトルにしたがって連続的に変化する配色や、明度・彩度がやはり連続的に変化していく配色やその技法を言う。この方法は、自動的に配色が決まってしまうため考えずに済み、しかも強い効果が生じる。そのことで本人は満足できるが、決して配色の勉強にならない。第二に白・黒・グレーの使用禁止である。上記と同様の理由である。配色は、ある箇所を何色にすべきかを、悩み抜いて決めてこそ勉強になる。例えばパソコンでグラフィックデザインをする場合でも、配色を決断するのは自分である。パソコンによるデザインの授業での問題は、学生がいつまでもパソコンをいじっていて決断できないことである。パソコンはいくらでもやり直しがきくから、学生にこころ一番という緊張感が無い。しかし実際に白い紙に絵の具を塗る作業は一発勝負であり、そのため悩み抜いた末の決断が要求される。その決断は全て自分の責任においてなされたものであり、失敗しても誰も責められない。そういう瀬戸際を経験していくことが極めて重要な勉強である。なお、色味のあるグレーは使用して構わない。第三にパステルカラーはできるだけ避けて欲しいこと。パステルカラーとは、原色に白を混色した色彩である。色には個性があり、だからこそ調和したり反発したりする。そういう個性をうまく利用して配色することが勉強となる。しかしパステルカラーでは、本来の原色の個性が白を混色することによって弱められていて、そのことでパステルカラー全体の強い個性を作っているが、やはり自動的な技法であり、配色に悩む経験ができなくなってしまう。これらの配色技法はその効果を知った上で意図的に用いるなら問題ないが、配色の勉強の段階において乱用するのは得策ではない。

また昨年度から、同課題を教員自身が教室で制作し、その様子を学生に見せるよう心掛けている。これは、常々学生に指導ばかりしている教員が、実際に制作する苦しみを味わうことで、学生の気分を知ること。教員の制作風景を見せることで無言の教育になること。ある程度水準の高い制作を見せることで向上心を持たせたいこと。教員が学生の課題を一緒にやっていることで親近感を持たせるなどの効果を期待してのことである。

④ 制作(本制作)

第四段階は、完成したアイデアスケッチを、B2パネルにケント紙を水張りしておいたものに制作していく。第二段階の練習課題の時に経験済みなので、黙っていても学生は60cm×40cmの画面をB2中央に配置する。この段階で、配色が完全に決まっている学生は少なく、多くの学生は、制作しながら色を決めていく。この時重要なのは、作品全体のイメージをしっかりと作り、作者の意図を明確に表現するための配色であろうと意識すること。漫然と色塗り作業を続けてしまうことだけは、絶対に避けねばならないことを強調する。また、常に全体を見る事が重要で、作品を壁などに立て掛けて、数メートル離れた位置から眺め、イメージ通りか、全体が調和しているか、コントラストは効果的に効いているかなどをしばしばチェックする。机上で制作していると、部分ばかりに目が行き、全体感が失われがちになるので注意が必要である。部分の配色がどんなに良くても、全体に貢献できるかどうかは分からないからである。またその際、目を細めて見ることをすすめる。目を細めて見ることで、似通った色調の部分は差異が分からなくなり、全体として大きな色調の変化だけが強調されて見える。この時見える大きな変化の動きやマッサが、その作品の焦点であり魅力となることを学生に知らせ、その動きやマッサをより強調する配色にすることで、作品の魅力が向上する。また、そのことで方向性が明確になり配色の迷いを減じることもできる。

また線に関する誤解がある場合は、早い段階で発見し、注意するとともに、可能な限り修正させる。線とは色面と色面の境目であって、例えば幅1mm程の細い線状ではない。練習課題において線のご概念は十分に学習済みのはずだし、再三注意するのだが、課題文の「直線5本を組み合わせて」という部分の直線を誤解して間違う学生が後を断たない。第四段階は5～6日間であるが、平均的な学生にはちょうどよい程度の長さだが、一部の学生には不足で、終盤に空きコマや土日を持ち帰って制作するケースもある。また一方、期間が長過ぎる学生もわずかにいるが、多くの場合、作品に対する熱意が希薄で、本来なら、もっと突っ込んだ制作をすれば決して時間が余っているわけではないのだが、どうしても、辛い作業から逃避し、楽に完成させることを優先してしまい、その結果時間が余ってしまっているのが現状である。

ただ、生みの苦しみがだった第三段階に比べると制作は、技術的な難しさや肉体的疲労はあるが精神的には解放され、学生は静かに集中している。ほとんどの学

生は講評に間に合うが、一部の学生は間に合わず、講評日まで制作することになる。この場合、無理に完成を急ぐのではなく、遅れても構わないから、納得するまでじっくり制作することを助言する。

⑤ 講評(講評, 鑑賞)

第五段階は最終日で、講評を実施する。全員が熱心に集中して制作できたこと。石ころにしっかり対峙し、観察し、その造形を追求してきたこと。仮にうまくいかなかったとしても良い勉強であり、次にその経験を生かせばよいこと。丁寧に几帳面に美しく仕上げる等の体験ができ、それがデザインにとって重要な考え方であること。またこのような全体で実施する講評が、大学や短大で美術を学ぶ利点の一つであること。また講評では、観客の視点でただ鑑賞するのではなく、批評的な視点で見るのが重要であること。他人の作品が良くても悪くても、自分ならどうするか、構成や配色に改善点はないか、あるいは面白いアイデアならメモしておいて次に真似てみよう、などと考えながら見ることを、全体に対し共通事項として説明する。

次に7～8点ずつを、教室後方壁面の釘に引っ掛けて展示し、個別に講評していく。まずは数分間、作品を鑑賞する。次に順番に各作品について5～10分程度を目安に講評していく。作品によっては講評が難しく、もっと時間がかかってしまう場合もあるが、15分を限度とする。構成でも配色でも、まず長所を見つけ、それを誉めることから始める。また何故良いのか、どうすればもっと良くなるのかについて説明する。次に短所について説明するが、必ず具体的に、様々な言葉を駆使し、できるだけ分かりやすく表現するように心掛ける。学生によっては、自分の作品が全員の前で晒しものになることを極端に嫌がる者もいるから、強い口調や率直すぎる物言いを避け、理由を明確にしなが、どうすればもっと良くなるのかを主眼に説明する。重要なことは、教員が真剣に各作品を見つめ、あくまでも真摯な態度で講評していることを示すことである。作品の制作意図を作者に聞いたり、別の学生に、自分ならどこをどうするか、を聞く場合もある。しかし現在、学生に自作について説明させることは、原則として実施していない。学生に自作について説明させると、多くの場合、面白かったとか頑張りましたなどの幼い感想に終始してしまう。しかも話し出すまでに必要以上に時間を要し、そのため私語が発生しやすくなってしまい、弊害が大きい割に効果が薄いため、致し方なく教員

だけが説明する講評としている。しかしこれは本来の講評の目的からすると、良くないことである。学生が自作について、恥ずかしがらず堂々と説明することができる教育をすべきところであり、今後の大きな課題と言える。

⑥ 採点

採点は各班毎には実施せず、最終的に四班分の全作品が揃った時点で始める。これは評価を平等に保つためである。講義概要に記載されている採点基準にしたがって、まず全作品を大きく3段階程度に分別し、さらに細分化して100点満点で採点する。ただし初回の採点作業だけでは成績を決定せず、数日後、再度採点し直す。再採点は、概ね初回と同じ結果となるが、問題は、評価のボーダーラインに位置する作品である。採点する度に80点か79点か、または70点か69点か判断に迷う場合が少なくない。これらの作品の採点をどう決断していくかが最も難しいところであるが、この作業を3～4回繰り返していくことによって評価基準が明確になり、やがて冷静に判断することができ、ついには決断できる。

5. 2005年度授業アンケート結果

2005年度前期に実施した授業アンケート結果を表2に示す。質問⑥～⑪の「強くそう思う」と「そう思う」の合計が77.7%となっている。これは決して低い数字ではないが、美術科の他の実習科目、中でも2年生の科目の多くが80～90%台であることを考えると、十分とは言えない。しかし基礎実習科目「絵画B」が77.5%、「彫刻」が77.1%であり、「デザイン」だけが特に低いわけではない。基礎実習は美術科1年生全員が履修する必修科目であり、必ずしも好んで履修した授業ではないため、好き嫌いが表面化すること。また入学間もない学生がアンケートに答えるため、教員と学生の人間関係に距離があり馴れ合いが生じておらず、そのため率直なアンケート結果となっていること、などが遠因ではないだろうか。しかし「絵画A」が81.9%と高い数字となっており、その理由を分析し見習うべきである。ただし質問⑥～⑪の「強くそう思う」だけの合計で考えると、「デザイン」が34.4%、「絵画A」が31.1%、「絵画B」が24.7%、「彫刻」が27.9%となっている。また2002～2005年度の授業アンケート結果の推移(表3)によれば、質問⑥～⑪の「強くそう思う」と「そう思う」の合計が、67.3%、76.2%、79.6%、77.7%と推移しており、ほとんど変化していないと言える。ただし「強くそう思う」に限

表2 2005年度授業アンケート結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも言えない	あまりそう思わない	まったくそう思わない	ノーマーク
⑥授業の目標が明確であった。	46.7% (28)	36.7% (22)	13.3% (8)	3.3% (2)	0.0% (0)	0.0% (0)
⑦授業内様が理解できた。	43.3% (26)	43.3% (26)	11.7% (7)	1.7% (1)	0.0% (0)	0.0% (0)
⑧理解しやすいように教材や方法が工夫されていた。	30.0% (18)	36.7% (22)	23.3% (14)	10.0% (6)	0.0% (0)	0.0% (0)
⑨教員の話し方は明瞭で聞き取りやすかった。	26.7% (16)	46.7% (28)	23.3% (14)	3.3% (2)	0.0% (0)	0.0% (0)
⑩授業に集中できる雰囲気や教員が保つ努力をしていた。	33.3% (20)	48.3% (29)	15.0% (11)	3.3% (3)	0.0% (0)	0.0% (0)
⑪全体的に満足している。	26.7% (16)	48.3% (29)	18.3% (11)	5.0% (3)	1.7% (1)	0.0% (0)
合計	34.4% (124)	43.3% (156)	17.5% (63)	4.4% (16)	0.3% (1)	0.0% (0)
⑫決して簡単な課題ではなかったが、よい基礎造形の勉強になった。	53.3% (32)	36.7% (22)	8.3% (5)	0.0% (0)	0.0% (0)	1.7% (1)
⑬制作は疲れたが、創造の喜びも感じることができた。	48.3% (29)	36.7% (22)	13.3% (8)	0.0% (0)	0.0% (0)	1.7% (1)
⑭全く無意味な授業だった。	0.0% (0)	3.3% (2)	6.7% (4)	28.3% (17)	58.3% (35)	3.3% (2)

表3 2002～2005年度の授業アンケート結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも言えない	あまりそう思わない	まったくそう思わない
2005	34.4%	43.3%	17.5%	4.4%	0.3%
2004	25.6%	54.0%	17.6%	2.2%	0.4%
2003	29.9%	46.3%	18.1%	3.6%	0.4%
2002	16.0%	51.3%	20.6%	5.6%	1.3%

って考えれば、確実に増加しており、「どちらとも言えない」についても減少傾向にある。しかし劇的な変化ではない。これは課題そのものを変えていないことも一因だろう。今後、課題そのものについても、新しく検討していくべきだが、2006年度からは美術科教育課程が改正され、基礎実習についても、新コース設立を踏まえ抜本的な改革が予定されている。

また、質問⑫～⑭は、質問⑥～⑪では調査できない、基礎勉強独特の辛さを踏まえた上で、それを単なる苦行ととらえるのではなく、あくまでも、より優れた作品制作のための重要なステップであることを、学生に理解して欲しいという願いを込めて考案した。質問⑫の「強くそう思う」と「そう思う」の合計が90%、質問⑬の「強くそう思う」と「そう思う」の合計が85%、

質問⑭はネガティブな意見を挑発したものであるが「まったくそう思わない」と「あまりそう思わない」の合計が86.8%、とやはり全体に高い数字である。この三つの質問は、学生の自尊心をくすぐるものであり、これらの質問に否定的に答えることは、学生が自分自身を否定することでもあるから、比較的良い数字となったとも言え、ある種の教育的効果も生じている。そのことは自由記述にも表れ、勉強になったなどの言葉が増加している。

自由記述は、全体として肯定的意見が大半を占めている。楽しかった・面白かったという意見が13名。勉強になったという意見が17名。その他肯定的意見が15名。自己反省の意見が6名。否定的意見が6名あった。なお2005年度前期授業改善事例報告に、自由記述の全文を掲載している。

授業中は静かな環境を維持するよう努めている。このことを「重苦しい・息が詰まる」と感じる意見は昨年もあったが、今後も方針は変えない。美術と言えども勉強である以上、ただ楽しいだけでなく、辛い面があり、それに耐えなければ能力の向上はあり得ず、またその辛さこそが真の楽しさINTERESTINGであることを理解してほしいと考えるからである。学生は授業に対し直接的なFUNやJOYを求める傾向にあるし、

現在のアンケート主義はそれによって左右され易い面も否定できない。また、授業中は学生との距離を敢えて保つようにしている。フレンドリーに接した方がアンケート結果は向上するかもしれないが、同時に教室の空気がだらしない方向へ流れることを懸念するからである。特に実習系の授業は講義に比べて学生の自由度が高く、のびのびとできる環境にある。だが、それがエスカレートすると勝手に教室を出入りし、私語に熱中し、課題に対して集中しなくなる傾向にある。特に昨今の学生のモラルは我々のそれと異なり、驚くような行為を目の当たりにすることもあり、努めて節度を保つよう心掛けている。

おわりに

本学美術科で毎年実施するコース分け調査では、第一希望が必ずデザインコースに集中する。しかし、なぜデザインを選択したのかという問いに明確な理由を示して答えられる学生は少ない。ただ漠然とおしゃれで格好良いイメージを抱いているにすぎないのである。だからこそ基礎実習「デザイン」においては、授業の楽しさ感を抑制し、丁寧さや正確さや几帳面さを強調して、デザインというものの表面的な華やかさではない部分を教育するよう心掛けてきた。しかしデザインという言葉に染み付いた、軽薄で楽

しく安易なイメージは深く刷り込まれ、そう簡単に消えない。また、そういう面がデザインのほとんどであることも事実で、デザインという用語も乱用され、通俗ばかりがもてはやされている。だからこそデザイン教育においては、デザインのネガティブな側面について明らかにし、デザインのあるべき姿を指し示し、デザイン哲学を育んでいかなければならない。少なくとも「デザイン」を学んだ学生には、デザインの功罪両面について冷静に客観視でき、商業主義に踊らされることのない人間に育つことを願って止まない。

引用・参考文献

- 1) 『比治山女子短期大学学生便覧』, 1973~1993
- 2) 『比治山女子短期大学講義概要』, 1994~1997
- 3) 『比治山大学短期大学部講義概要』, 1998~2005
- 4) 『広辞苑第五版』, 岩波書店, 1998
- 5) ヴィクター・パバネック著, 阿部公正訳, 『生きのびるためのデザイン』, 晶文社, 1975, p17
- 6) 大智浩著, 『デザインの用具と用法』, ダヴィッド社, 1963, p8~9
- 7) 吉岡徹著, 『基礎デザイン』, 光生館, 1983, p1~2

(受理 平成17年10月11日)