

## 本学の新設基礎科目としての絵画の表現と絵画の鑑賞についての考察

A Reflection on the Recently Developed Introduction to  
Painting Expression and Picture Appreciation class at Iwate University

種倉紀昭\* 近藤克義\*\*

(2004年2月5日受理)

Noriaki TANEKURA Katsuyoshi KONDO

### 序

当学部芸術文化課程造形コース美術選修が4年前に開設されて、新たな2年次学生の選択基礎科目の一つとして、前期に「造形表現の指導」および後期「造形鑑賞の指導」の名称で絵画、彫塑、デザイン、工芸の各分野での科目が新設され丸3年目を迎えた。絵画については種倉、近藤の2教官が共同で開講しているが、論述の都合でこれを本稿では、「絵画表現指導」、「絵画鑑賞指導」と略記する。

他に基礎科目として絵画の入門、選択発展科目としての造形(絵画)実習と造形(絵画)特別演習も美術選修の2年次学生のために開講しているが、これ等は理念的にはこれまでの特設美術科の絵画科目の基礎である石膏デッサン、絵画(静物、風景、着衣人物、人体、課題制作等)の実習、制作、演習の内容を踏襲している。

当学部改組前の教員養成課程(特設美術科、中学校美術科、小学校美術科)用の「絵画基礎A~C」の名称は現在の学校教育課程に継続して使用しているが、「絵画表現指導」、「絵画鑑賞指導」の内容としては実技のみでなく、作品制作に伴う造形思考、作品概念(コンセプト)、作品享受(鑑賞)の能力も培われるような授業の組み立てになるように指導の方針、学習方法を構想した。

本論は、平成15年度の2年次前期のこれら「絵画表現指導」と後期「絵画鑑賞指導」に焦点を絞り、授業指導法の、授業実施後の作品解説や講評を通して明らかになった学生の学習活動の成果や課題、現代の特徴、また、今後の授業展開で考慮すべき指導の工夫について、また、実技とその言語化とを複合した実践から見えて来た学生の取り組みの特徴点等について論ずる。

「序」、Ⅰの「絵画表現指導」に関わる前半、及びⅢの「結論」部を種倉が、Ⅱの「絵画鑑賞指導」に関わる章を近藤が執筆した。

### Ⅰ 「絵画表現指導」の授業の目的と実践での工夫

#### 1. 「絵画表現指導」、「絵画鑑賞指導」の授業内容の概要

\* 岩手大学教育学部

\*\* 岩手大学教育学部

先ず、「絵画表現指導」、併せて「絵画鑑賞指導」の授業内容の概要をシラバスから引用しよう。

### 「絵画表現指導」について

#### 授業の目標

絵画の造形表現の内容と技法、理念を発展的なレベルで習得する。

#### 概要と計画

油彩画・アクリル画の技法・材料の応用的な取扱いの内容を理解し、具象的表現、映像メディア（写真）表現、現代的表現の方法を課題制作によって考察する。絵画（種倉、近藤）2教官で1/2期間ずつ分担して行い、1/2期間ごとに相互批評、合評会を行う。

#### 授業の形式

講義を交えた課題制作と相互批評、合評。

#### 成績評価の方法と基準

出席状況、技法・材料用語の理解度と応用力、観察力、自己課題設定・問題解決の能力、造形構成力、表現力、独創性を総合的に判断して評価する。

### 「絵画鑑賞指導」について

#### 授業の目標

絵画鑑賞の方法と理念の基本を習得し、作品の意味内容を構成する造形性、素材的要素、美術用語キーワードを学習する。

#### 概要と計画

絵画作品享受の在り方を講義により学び、作品・作家および近・現代の絵画の潮流の概要の検索・把握の方法を知り、特定の絵画作品を選定し、その創造性と技法・材料の特徴を作品再現制作を通して考察する。また、美術用語、キーワードに基づく課題制作を行う。

#### 授業の形式

絵画2教官（種倉・近藤）の分担指導。プリントやビデオを交えた講義、近・現代の作品の再制作、課題制作。学生による研究発表と相互批評、適宜2教官による合評を行う。

#### 成績評価の方法と基準

出席状況、作品観察能力、作品分析理解能力、能動的な作品享受能力、資料収集能力を総合的に判断して評価する。

## 2. 「絵画表現指導」の授業の実践例

### (1) 授業の目的

前述したように、シラバスには「授業の目標」として「絵画の造形表現の内容と技法、理念を発展

的なレベルで習得する。」と記した。形態、色彩、技法・材料と造形理念の基礎とは何かを考察し制作実践することに始まり、更に、「発展的なレベル」へと到る。このことを具体的には次のような実践と目的に筆者は設定している。

絵画の材料的な仕組みである絵画組成について術語（専門用語）を含めて理解し、絵画制作の基礎技能を習得し、素材の組み合わせの経験を豊かにすることに依って創造的な絵画表現能力の向上を身につけることを目的とする。

## (2) 授業の方法

先ず、一般的な絵画組成について術語（専門用語）を用いて説明する。方法を選択するか素材の組み合わせを構想して結合・接着方法と彩色方法を考察する。

組成的に云えば伝統的な絵画（デッサン、水墨画、モザイク、ガラス絵等を除く）はおおむね下層から支持体（基底材）、地塗層、下塗層、彩色層の重層構造よりなる。地塗層と彩色層はブオンフレスコ（正真なフレスコ）以外はおおむね顔料（含む、体質顔料）と接着材より形成される。

学生個人個人の表現の傾向や目標に応じて、教師側（種倉）が用意した、あるいは学生側が個々に持参した材料と用具を用いる。支持体（基底材）、地塗層、下塗層、彩色層の材料を工夫、選択したり、材料相互の接着の技法を知ることが重要である。また、現代的な表現によっては地塗層、下塗層を省略することにより、例えば基底材・支持体を露わにすることが現代的な表現につながることもある。顔料や接着材、基底材の原材料の組み合わせの伝統を知り、それを追試したり、また、革新的な視点で新たな素材によるミックスメディアでの組み合わせの可能性を試行錯誤により工夫することになる。それは、表現の基礎の学習での二つの重要な要素である。

指導教官が用意する基本的な材料や用具としては次のものがある。

原材料のうち、支持体としての木合板、布（天竺木綿、麻布、ジュート麻布、寒冷紗、ガーゼ）、和紙（薄美濃紙、障子紙、半紙）、画用紙、地塗のための体質顔料（ソッティーレ石膏、胡粉、ムードン等）とチタニウムホワイトの顔料、珪砂（シリカサンド）、貝殻粉末や大鋸屑等の市販マチエラー、下塗や彩色のための各種顔料（土性系、コバルト系、アゾ系等）、岩絵具、金属箔、下塗塗料（アクリルジェッツ、市販の油性地塗塗料やファンデーションホワイト等）、溶き油・接着材（各種ペインティングメディウム、パンドルワニス、鶏卵）、分散媒・溶剤（ターペンタイン、エチルアルコール、水）、筆洗器。

道具・用具類として、刷毛、ぼろ布、紙パレット、絵皿、ペインティングナイフ、キャンバス張り器、筆荒器、ドライヤー、金鋏、タックス（キャンバス釘）、ドライバー、湯煎用の鍋、ピーカーと電熱器、ボール、調理バット、空き瓶等である。

## (3) 学生の提出した制作メモの例；：5月14日（水）学生氏名は姓、名のイニシャルで示す。

K.M.（作品 [写真1] は下記の方法に依る。[写真4] はテンペラ光沢金箔処方 of 筆者指導の参考作品）

木板パネル（半折サイズ）、紙（西洋紙・画用紙）、布（寒冷紗）、箔（金・銀）、石膏／

- 油（予定：ターペンタイン、ポピー、ダンマル）／●ジェッツ／●サンドマチエル／●もしかしたらビーズ／
- 油絵具／●アクリルガッシュ／●①板に石膏で凹凸をつける。膠液（水1ℓに70g）を塗る ②膠液で紙を貼る ③アクリルガッシュで着色 ④膠液をたらし砂を貼る ⑤膠液とジェルメディウムで箔を貼る ⑥少し箔を擦る、削る ⑦アクリルでさらに着色。ジェッツも使う ⑧油彩で着色 ⑨布を少し浮かせて貼る ⑩布に着色

## O.M. a、b、c、d、e、fの6作品(作品[写真2]、[写真5]参照)

板に…

- a. 硬ジェツソの上に、ビーズを振りかけて、部分的にジェルメディウムで固定した。  
その上に、油絵具をのせて、のり具合をみた。→ボソボソで塗りづらい。
- b. 硬ジェツソに木くずを混ぜて、厚塗りをした。油絵具→割り塗り易い。
- c. 膠液で寒紗を貼った。油絵具→いい感じ。
- d. ①硬ジェツソの上に油を塗り、上からボンドを塗った。油絵具→ほとんど目立たなかった。  
油彩色、リンシードオイル、シッカチーフクルトレ  
②硬ジェツソを塗り、色々引っ掻いたのち、上からボンドを塗った。それから油を塗ったが、はじいて、塗りづらかった。
- d. アルコール(エタノール)①→ボンドの上だけ。絵の具が取れなくて面白かった。  
ターペンタインで擦ってみた。②→ボンドは油絵の具をはじくため。面白く絵の具が取れた。
- e. ①膠を塗る→②黒顔料と膠をまぜるで塗る→③ドーサ液(明礬液)で顔料を溶けにくくする→④膠液を塗る→⑤膠液で和紙を貼る。→⑥油で着色
- f. 硬ジェツソの上に珪砂を振りかけ、ジェルメディウムで少し(部分的に)固定した。

## S.R.(作品[写真3]参照)

○支持体 板、網目状の布、色紙(模様でも 無地でも)

○マチエール 布のザラザラ。／●アクリルガッシュで。和風テイストな。／●地塗、ジェツソまたは膠

## O.A.(作品[写真6]参照)

1. 基底材 ベニア

2. 地塗なし、膠液、紗(しゃ)を用意。 膠:水=0.7g:10ccを湯煎する。

3. 描画技法

板に膠液を塗る→乾いたら紗の両面に膠をつける→布着せ(刷毛で丁寧に貼る)→板の側面も布着せする→乾かす

4. 材質を生かしてみる。テーマ未定。

5. 油絵具

[写真6]の絵:オリエンタルブルー/モーヴ/アイボリーブラック/ウルトラマリンディープ

もう一つの絵:オレンジ系の色を使って自分の好きな感じを出す

パーマネントイエローオレンジ/・ブライトレッド/・カドミウムグリーンチント/・モノクロームチント  
ウオーム

溶き油…ペインティングオイル

## C.A.(作品[写真7]参照)

今までしたこと

木に石こうを塗ろうと思ったら、先生が、はじめ石膏と消石灰を間違えて、色々混ぜたものを塗った。→結果/変更したこと 木の数を減らした、絵の具を塗ったら、キレイに色や下の白が出て、私の好きな感じになった。

●木に布を塗液で貼った/→結果:色がキレイに出なかった/もっと色を重ねたら良いのかな?/

●溶き油…ペインティングオイル/絵の具:シエルピンク/バライタグリーン

- 木→結果/これ、色がキレイではなかった。/
- これからの予定…●アクリルで描きたい/顔料などもいじってみたい/
- もっと乾いた感じにしたいと思う。

U. K. ([写真8] 参照)

- パーティクルボード
- ジェルメディウムと顔料で彩色。ライトレッド、ウルトラマリンブルー

### 3. 「絵画表現指導」の授業で見えて来たことについて

前節③のメモは漢字書き換えのみ修正を加えてある。原文では漢字が極端に少なく、例えば「にかわ」、「ぬる」、「はる」、「ぬの」等と書かれている。口語体が混じる現代学生の特徴も一般的に示している。必要に応じて図示やラフ・スケッチが混在している。

メモを提出させる意図は、学生が造形する制作過程（プロセス）の予定をゆっくり考えつつ進めるためである。もう一つには、個人的なあるいは日常的な感性や感情を伴う意味、表徴やシンボル内容を持ちつつ、一方で物質、具体物としての外観を持つ作品と云うものを実現化（リアリゼーション *realisation*）するために表現意図や制作過程での試行錯誤を逐語的に説明する能力を培う必要があるためである。結果的に、中間および最終の2回の講評講義での他者（他学生や教師）とのコミュニケーション媒体の役目を提出メモが果たした。

どのような手順で何を触覚、視覚で確認しつつ制作実験を進めたいのかのプロセスを客観化させ、つまずきが生じた場合に教師が理解し、どのような技法・材料的な手立てでそれを克服できるかを学生・教師が対話を通して考察する手がかりとなった。

技法・材料を工夫し、地塗、彩色層を一部省略することによって絵画表現の幅が広がる（[写真7]）。また、平面絵画からコラージュ作品、オブジェ作品、アッサンブリッジ（集合）やミックスト・メディア（異材料の組み合わせ）まで工夫できる。使用する接着材として、膠液、木工ボンド、アクリルのジェル・メデューム、モデリング・ペーストのみに仮に制約しても多様なレリーフ的、現代美術的表現が可能である。また、例えば[写真9] T. K. の『受胎告知』（参考作品、黄金背景化したボッティチェリ作品の模写）のような古典技法、いわゆる金箔処方テンペラ板絵の制作への興味に受講者の意識がつながって行くことも可能である。

この「絵画表現指導」の授業では技法・材料を自由奔放にスピード感を以って扱う方法を敢えて採らないのである。

## II 「絵画鑑賞指導」について

### 1. この講義の目的

この絵画鑑賞指導の目的は、歴史的美術作品を学生が自己の能力に応じて臨画模写するなかで、作品の単なる受動的鑑賞にとどまらず、個々の学生が原作者の創作的感性を先ず追体験し、さらに、その創作的感性を自らの能動的創作行為に転化することと、作品として客観化、具現化する意義を見出

すことにある。

講義の具体的実施内容は、古典絵画から現代美術までの絵画の中から関心のある作品を学生自身が選択し、その関心や選択の動機の観点と、模写（創作の追体験）の過程で得た創作の観点を、講義（ゼミ）のなかで明らかにしながら模写作品を完成する。

次の段階では、この鑑賞で得た創作の観点を生かし独創的なシミュレーション・アート作品へと展開する。

一般に美術館やギャラリーでの美術鑑賞は例えば、抽象絵画は分かりにくい、というように、日常的な視覚体験で得られた常識や感性に強く影響されている。それは、直ちには知覚できない形態に直面したとき一般的に、判断不可能という拒否反応が無意識的に作用するからである。このように、鑑賞体験には深層体験を経ずに表層的体験に裏付けされた理解のみで終止することが多い。

そこで、(物故)作家の作品を模写する過程では、上記の表層的体験、すなわち視覚性だけでは得られない、すべての五感が働く経験、いわゆる作品を深層体験も加えて判断する能動的な鑑賞経験を学生に促している。深層体験は、自らの創作や造形への関心、トラウマや不安や感情などの深層心理と結びついている。これらの深層体験が作品の模写体験・再現制作と結びつき、次の課題であるシミュレーション・アートの表現行為に向かう創作意図の意識化、方法的計画性に近づいていくのである。

現代の若者は思考から回答を導き出すことがきわめて苦手であると云われている。この講義は模写作品から経験的に得られた感性の働きの、シミュレーション・アート（既存の作品から新たな作品へと再現すること）を通して、具体的形態が原作者によっていかに生み出されるかについて追体験し考察することである。また、コンピュータ社会の表現—著作権やオリジナル、コピー等の独創性やパロディ等々が持つ意味と課題を考える機会としての試みでもある。

## 2. 模写からシミュレーション・アートへ —そこから見えること—

模写するにあたって、模写する作品を選ぶという行為の中には、作者の経験から自身の感性に近い形体・色彩を選択することが考えられる。いわゆる模写作品と作者の感性は一致すると云えないだろうか。模写する行為は、その作品（模写対象）を選ぶことに始まり、模写という作業を通して視覚体験（鑑賞）では得られなかった作品解釈を具体的に行うことになる。つまり、眼（視覚）で追うだけでは得られなかった触覚（指先の感覚）は模写しながら自身の感性を育むことになる。それは体験が経験へと事物を深く洞察したことになるであろう。

過去の「模写・模刻」の定義は、これらの言葉を厳密な意味で用いる場合、オリジナル（原作品）の作者もしくはその補助作業をした人の手が加わることなく制作された美術作品をいう。（中略）。中世における美術家の修業はまず師匠の作品模写に始まり、個性のもつ価値がほとんど無視されていた時代には、盗作の問題はおこらなかった。（中略）。また、ルネッサンスでは、積極的に模写が行われた（\* 佐々木英也監修、『オックスフォード西洋美術事典』講談社、1989年、p.1128 参照）。

一方、シミュレーション・アート（Simulationism）とは、1980年代、ニューヨークを中心に展開され、大衆芸術からの盗用を積極的に進めた運動のことである。高度資本主義の発達と並行して「ポップ・アート」が示した方向性をさらに先鋭化させた

（\* 暮沢剛巳『現代美術用語集』/YAHOO! JAPAN/artscape ホームページ <http://www/drp.co.jp/artscape/frference/artwords/kt/Simulationism.html>）

大日本印刷 K. K 参照]。

シミュレーション・アートは既存の作品（あるいは商品）を用いるという意味で模写と一致するところがある。しかし、美術家の思想が前面に打ち出されることを考えれば、そのまま写し取る模写とはだいぶ違う様相を見せる。その結果、作品自体のもつオリジナル性は失われ、社会的内容を帯びた表現が出現する。また、現代美術の表現が多義多様であるように、表現媒体は写真・オブジェ・インスタレーション・パソコン処理画像等、そして素材は紙・プラスチック・鉄・木材・日常生活用品、など現代文明の産物が随所に現れるようになる。このように多様な物品が登場する理由は、もちろん大量生産・大量消費社会・高度情報化社会という時代背景が考えられるが、事物の定義付けが困難であり、個性の発揮が抑圧されがちなこの時代に、「自由」を模索する思想が大きく関与している。「引用あるいは盗用」という行為は未熟な個人主義から誕生した、いわゆる「誤解された自由（という思想）」と交錯しながら受け入れられてきた。

創造を仮に定義付けするならば、自らの感情の揺らぎを見つめるという行為が形態を生み出すこととは云えないだろうか。その仮説から見えてくることは、シミュレーション・アートの表現プロセスで、物品の中に日常性とは矛盾した形や表象を帯びて個人の感情の揺らぎや人間感情の喪失感が表出していると云える。

上記の定義付けは、このような観点から、学生の表現活動が不安定な状況の中で展開されているという考えの妥当性に確信を深めた。以下に、その作例の幾つかを紹介する。

### 3. 学生作品から読みとれること

#### (1) ミュシャの作品からインスタレーション

アルフォンス・ミュシャ（1860～1939年、チェコスロバキアの画家・版画家）の「宿命」を油彩で模写する（〔図1〕）。ミュシャは肖像画や歴史的な伝統画などを表現する一方で、リトグラフによる多くの広告ポスターを描いた画家として有名である。特に、淡い色調は、装飾的な一面を示しながら女性的な優しさを表現している。また、構図・色彩・技法などからは古典絵画に通じるアカデミックを看取でき、そこに表現されているモチーフや人物は魅惑的で幻想的な空間を演出している。

模写の主眼はミュシャの作品がもつ装飾的で幻想的意味をテーマにしている。それは冷たく説明的とさえ云える表現に、自我喪失した現代社会をオーバーラップさせ、「短絡的に事物を観る風潮」と「人生は運命に翻弄される」という思想を作者（S.T.）はどこかで感知しているのである。

少女の謎めいた笑顔、誘うようにかざした手、そして旅行者を愛で導くというガラス鉢に描かれたハートなどが描かれている。それらが象徴する「宿命」が主題のこの作品は、人生は運命の手によって導かれるというスラブ詩的思想に貫かれたものであるが、シミュレーション・アートの展開として、作者は矢車草・キャンドル・透明な鉢・ガラス用絵具などから成るオブジェを、醒めやらぬ夜明け前の湖畔にインスタレーションとして設定し、それを撮影した作品（〔図2〕）として結実させた。

ここに見る展開は、自己が現実から隔離されているという絶望、そして複合的にからみ合う羨望が、はかないキャンドルの揺らぎに象徴的に表現されているように思われる。物が朦朧と見える空間設定は、曖昧な現実から存在の確認ができない人間不在が読みとれる。ただ、しかし湖＝水という生命誕生の場がベースであることを考えたとき、不確かな現代の中での、かすかな願望としての現実逃避ではない作者の旅立ちが見えてくるのである。

#### (2) フンデルトヴァッサー作品からのオブジェ

フリードリヒ・シュトヴァッサー・フンデルトヴァッサー（1928年～、オーストリアの画家）の「歌

う汽船」を紙と油彩で模写した作品（〔図3〕）は下塗り後、しわがつけられた包装紙に水彩と木炭で描写された。

フンデルトヴァッサーの作品は明度の高い狂気的な構図と神経細胞を象徴する表現が見られる。その中でも、この作品は暗い色調で構成されている。暗い色調からは死というイメージが連想されるが、凝視する中で見えて来るのは生への願望であると作者は捉えている。作者（M. A.）の視点は、生きる喜びとは日常空間の単純な明朗さからもたらされるのではなく、むしろ暗闇の中の孤独から幸福を感じ取れるというパラドックスから来ている。

我々はこの孤独感に画家の精神力を見ているのではないだろうか。本来、感受性とは痛みを伴いながら成就するものであり、表現はここからしか伝わらないという考えに立脚している。そして痛みが生きる喜びへと昇華されたとき、作品として実を結ぶ。したがって、痛みを感じとることが真に鑑賞したことと云えるだろう。

そして、多様な物が箱に並置されたオブジェ的作品（〔図4〕）となる。各々の物には一つ一つの意味があり、作者の言によれば、「黒猫は虚栄心や不安、白い砂は無意識、黄色い砂は自我、水中に沈むおはじきは無意識の底にある事物、動物の形は人間を擬人化したもの」等、一見脈絡のない事物が箱の内に詰め込まれているが、そこには個人としての思いと人間としての苦悩が込められている。限りなく個人的であると同時に人間喪失した現代社会に対するメッセージになっている。生をテーマにした作品だが、喜びよりも不安が錯綜する現実を凝視するがゆえに多様で混乱した物が登場する。

言い換えれば、生への実感が持てずにいる者のあがきと見える。

### (3) ダリ作品からのコンピュータ・グラフィックス

サルバドール・ダリ(1904~89年、スペインの画家)の「燃えるキリン」を油彩で模写する(図5)。ダリはシュルレアリスムの代表的な画家であり、自ら「偏執狂的批判主義」と名付け奇行・奇癖を開発し、正真正銘の妄想を開発しなければならないと力説した(\* 佐々木英也監修、『前掲書』p.643 参照)

奇妙な人間の形、炎を背負ったキリン、松葉杖、そして人体の引き出しなど。これらの現実にはあり得ない不思議な設定が魅力として好奇心をかき立てる。作者（T. K.）は、空の青と黒のコントラスト、そこに配された赤と黄の色彩に強く惹かれている。

まるで小説の世界に入りこんだような錯覚から、ここに存在する世界として無条件に受け入れているのである。

この妄想的な空間をどこかで見た現実空間として捉え、虚構の中に真実を読み取ることが模写する意味と考えた。現実にはあり得ない空間に真実を見るしかない現代社会、現実のリアリティは存在し得るのかが問われているのである。

シュルレアリスム絵画のもつ超現実という観点を引用してコンピュータ・グラフィックスへと再構成した作品（〔図6〕）が生まれた。コンピュータを使用したシミュレーション・アートの制作方法は、エスキースを取り込み Photoshop で描写して、プリントアウトしたものである。ダリが考える深層心理的な意図は変更せず、作者は画面中央に存在する人間を自分自身に置き換え、内面的な欲望の炎を表現している。それは自分自身の閉鎖性、自立への不安、そして現代社会の匿名性が顔に施されたモザイクによって処理されている。この意味は自分の存在を否定しているように読み替えられる。

コンピュータは社会に多大な影響を及ぼしているが、未知数の中で人類は便利さという代名詞に置き換え受け入れてきた。しかし、コンピュータ社会が及ぼすこのような自己不在観に対して、その良否は検証されることが少ない。

コンピュータ表現においても、キーボードの表現行為は、人間存在を実感できる手作業とはほど遠

い印象を持つ。手が加わる行為とは、自身が出発点となり、既存のものに依存するのではなく、白紙の状況から創造することである。

このように見てくると、シミュレーション・アートは既存の作品から表現を発展させるという意味ではスタートラインに立つ方策を失った現代若者気質に一致する反面、作者—若者が社会との接点を求めて、もがいている姿が見え隠れしていないだろうか。

### Ⅲ 結論

以上、ⅠとⅡで論じたように、絵画表現指導・絵画鑑賞指導の基礎学習で重要なことは、課題制作の際に素材と向き合い、実技的内容を言語化し、意識化しつつゆっくり考えること、個人個人堅実な創造行為に重点を置く事、また、対象の持つ基本的イメージを剥ぎ取って詩的に変換するなど、既成概念の打破によって日常性からの脱却を目指すことである。

実技を伴う授業では、知よりも情意や感性や判断力や身体性等に重点を置いて精神的自由、創造的能力を発達させ獲得し、人間的に成長してゆくと云う原則が、他の勉学と異なり美術の基礎表現指導科目の展開においては特に大切である。と同時に、優れた伝統作品や原作者の制作意図への共感的理解と学生同士の相互の教育力が能動的に発揮され得る授業展開でなければならない。

比較するに文科系・理科系の学びの基礎は、例えば、推論による仮説が客観的な論拠を帯びた創造的な革新論である事を証拠だてて説明するという、いわゆる、実証的学習基礎経験が中心となるべきである。そこでは様々な実験やデータの集約と参考文献により、仮説が論理立証性をもって補強され新説・真説であること示す知的な基礎学習でなければならない。その学習方法、指導方法は絵画論、絵画技法史、美術史等の美術理論には当てはまるが実技で創造行為を伴う大学の授業にはそのままは適用できない。

今回の実践報告と考察により、一つの結論が導かれる。

絵画表現・絵画鑑賞の基礎学習は、造形が個人的な領域からコミュニケーションを取り得る制作体験、鑑賞（作品享受）体験を通して自己実現、作品実現（レアリザシオン）が成立することを前提とする基礎学習であるべきだろう。伝統美術（クラシック美術）学習、アカデミズム学習とモダンアート（近代美術）学習、今日的アート（現代美術）学習、コミュニケーションを取り得る制作体験、鑑賞（作品享受）体験学習が混在しながら学生の学習意図を明確化し、表現する自己を対象化（客観化）するのである。

## I 「絵画表現の指導」 実験作品と参考テンペラ板絵作品

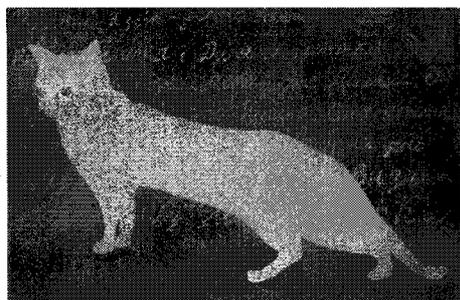
〔写真1〕 K. M.  
木板、画用紙、顔料、膠  
とアクリル系媒材、油絵具



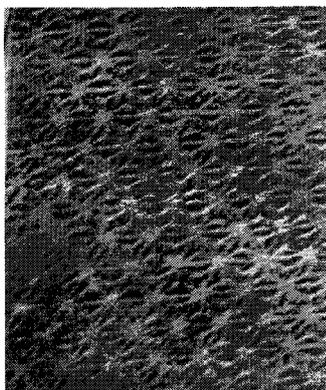
〔写真2〕 O. M.  
木板、膠、寒冷紗、油絵具



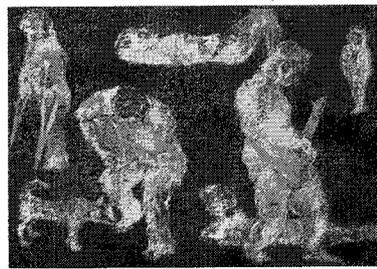
〔写真3〕 S. R.  
木板、網目状布、ジェツソ、膠、  
アクリルガッシュ



〔写真4〕 K. M. (参考)  
木板、二水石膏、卵黄テンペラ



〔写真5〕 O. M.  
和紙、膠、油絵具



〔写真6〕 O. A.  
木板、紗、膠、油絵具



〔写真7〕 C. S.  
木板、布、石膏、消石灰、  
膠アクリル、油絵具



〔写真8〕 U. K.  
パーティクルボード、  
ジェルメデイウム、顔料



〔写真9〕 T. K. (参考)  
木板、二水石膏、卵黄テン  
ペラ、金箔

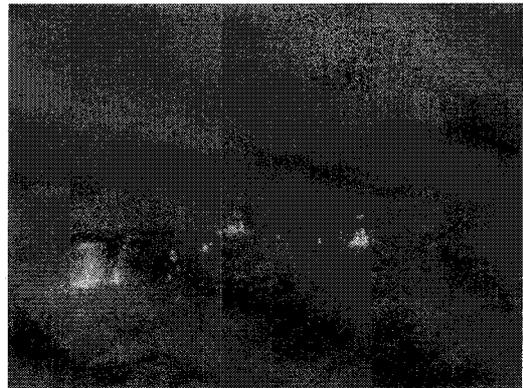
「絵画鑑賞の指導」・模写作品とシミュレーション作品

〔図1〕



S. T. ミュッシャ『宿命』の模写

〔図2〕



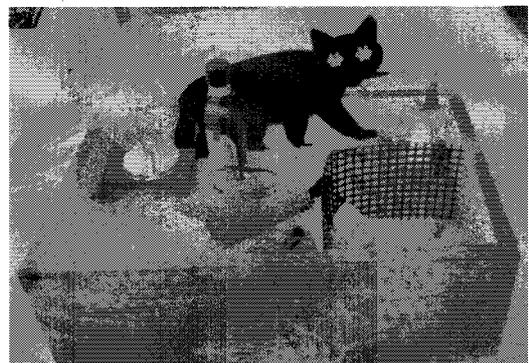
S. T. 左からのインスタレーション作品

〔図4〕

〔図3〕



M. A. フンデルトヴァッサー『歌う汽船』の模写



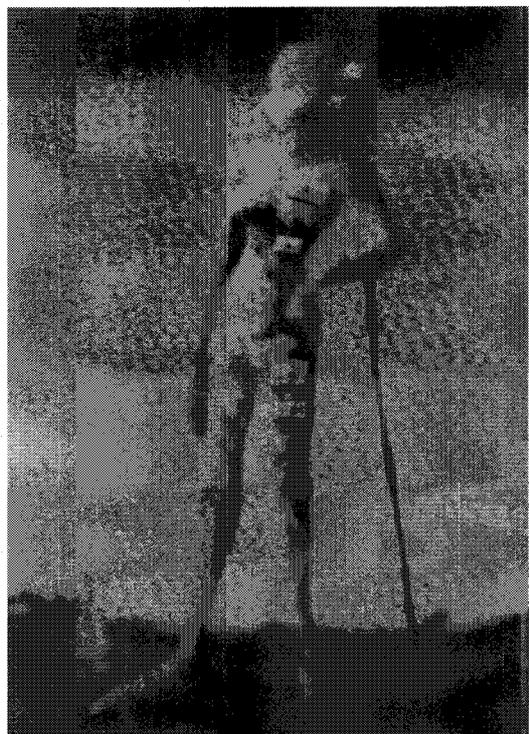
M. A. 左からのオブジェ作品

〔図6〕

〔図5〕



T. K. ダリ『燃えるキリン』の模写



T. K. 左からのコンピュータグラフィックス作品