

# 創造性をねらいとする学習試案

中 野 満 男

美術の学習において、作品製作の過程で創造性を発揮させ、それによって生徒の創造的能力のある面を、あるいはその性格を養うことは重要な目標の一つである。

その指導のためには、生徒の創造性を刺戟して引き出す技術と、それを造形的な方法によって画面に表現させる指導技術が必要である。そしてそのためには、生徒の創造性の発見、反応や進展の把握などを目標とした授業方法のくふうが必要である。また更にそうした有形無形の雰囲気教室の中に作り出すような能力もなければならない。

しかし、そういうものが、従来ほとんど一種のキャンパスの如きものに委ねられ、論理的な説明がほとんど行われていないのは、創造性とか、創造力とかいうものの実体が非常に把握し難いものであるからであろう。また、美術の作品を作る過程や、その過程における創造性の発揮のし方が、科学教育におけるように、合理的な関係の把握の上に行われるのでなくて、直観把握の上になり立つ場合が多くなるを得ないからであろう。しかしながら、実体把握が難しいということから、あるいはまた、創造性を自由に発揮するためには、抑圧や抵抗をとり除かなければならないという考えのもとに、もしそこで適切な指導を行わず、いわば自由放任の形をとるならば、中学や高校にあっては、生徒の作品の大部分が、創作目的を失った生気の乏しいものになることは間違いのない事実である。

## 創造活動についての考察

ここで、生徒の作品から判断して、経験的にある程度指導方法として効果があったと思われるものについて、実践報告的な気持でまとめてみようと思うのである。

### 1. 美術教育に必要な二面性

算数の小学校低学年における内容は、そのまま中学高校における数学の学習内容に通じ、その基礎となる。その上に次々と高次なものが積み上げられてゆく教科内容である。この教科内容の方式は、技術教科である音楽や体育においても同じである。ただ美術科のみがこの方式にあてはまらないものとされている。とくに錯画未分化の状態から写実化へと進むときに、その間の連絡はおろか、大きな断層断絶さえもあって、

それを肯定しなければならないことは美術科の宿命とさえいわれている。未分化の幼児や低学年の描画には、溢れるばかりの創造性があり、それが高学年の写実化につきあたって霧消してしまうものであるという考えがある。しかし写実化とともに消えてゆくように見える創造性の中には、錯画によって創造的らしく見えるにすぎないものもかなり多いのではないだろうか。本当の創造性、またはその萌芽は、一時は「写実化」の蔭になって一見なくなるようでも、実は立派に続いているものではないだろうか。そしてそれを引き出し、発揮させるためには、造形能力や造形様式を教えて、創造の道筋をつけてやるという一面と、ごくプリミティブな未分化な時の感情をよびまましてやるという一面とがなければならないと思われる。例えば、石膏デッサンも立派にかけ、未分化の空想性にたちもどることもできるというようなことが理想である。

### 2. 自由創作の危険性と対策

創造活動に、窮屈なわくをはめることは、その活動を阻害することになるという考えから「自由に好きなように画け」という課題を出すことがある。そのような課題の出し方をした時普段にくらべ、創作活動の状況から見ても、作品のできからみても成功したと思えるような経験がない。かえって、「何をかいてよいかわからない」ということからなげやりな作品がつくられることが多い。この場合の「自由」はかえって「不自由」と同じである。それは生徒の創作内容が少いから表現が不自由なのではなく、むしろ内容が多すぎることからくる不自由さではないだろうか。つまり、いかにそれを抽出し整理して造形表現としての合理的な形にもって行くかということが難しいからである。生徒の思いつきやひらめきというものが、どれほど多くあっても、その中で美術的な表現という形で表現できるものはごく限られているのである。

合理的な表現方法は、やはり自分で発見させてゆくことが理想ではあるけれども、それを待っているとは全く学習が進んでゆかないとか、非常に能率が悪いとかいう場合も多い。したがって直接その方法を教えてしまう方がよい場合もある。少くともその働きを助ける指導は常に大切である。

表現内容について、どういうものが造形的手段で表現できるか、または表現しやすいのか、そして効果的

であるのか、というようなことを考え出すことは、生徒にとってはほとんど不可能に近い。それは教師がくふうして制限とか制約とかいうような形で与えてやって、その間に自然に理解させてゆくことができるものではないだろうか。

制限を与えることには、創造性発揮のためのもう一つの利点がある。それは制限学習という名で呼ばれてすでに一般的に試みられていることでもあるが、例えば、常識的な方法では表現できないような課題を与えて、カラを破った表現方法をくふうせざるを得ないようにさせるとか、わざと困難な技法を与えて、それをのりこえるために発揮する創造性とか、そのとき感じるやり甲斐とかをもたせることである。

### 3. 創造活動の場を広げること

創造活動をしやすくし、またその幅を広げるために、表現活動に多くの方法があることを理解させ、体験させる必要がある。それには、

A, 即物的表現様式

B, 造形的表現様式

が考えられる。

Aについては、生徒は表現面でも鑑賞面でも体験が

多く理解も容易であるが、Bについてのそれは充分ではない。とくに形体そのものや、色彩そのものが具体的な感情を表現するのに役立つことを理解させ表現に生かすことを教えなければならない。一見行きづまったかに見える写実期の創造性にとって、大きな突破口を与えてくれるのは、この辺の学習の追求ではないかと思われる。

例えばBを理解させるための基本的な表現練習の課題として、

「四角形を使って調和ある（または変化と統一感ある）色面構成をせよ」

という造形感覚を表現させるものと、

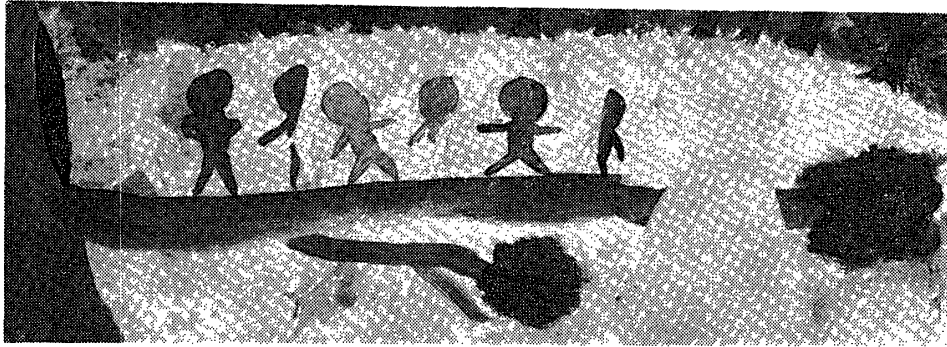
「四角形を使って、平和な（または不安な、健康的な等）感じをもつ構成をせよ」

という具体的な感情を表現させるものと比較するとき、作品製作後の調査によれば生徒は、後者の方にはるかに強い創造意慾を感じていることがわかる。

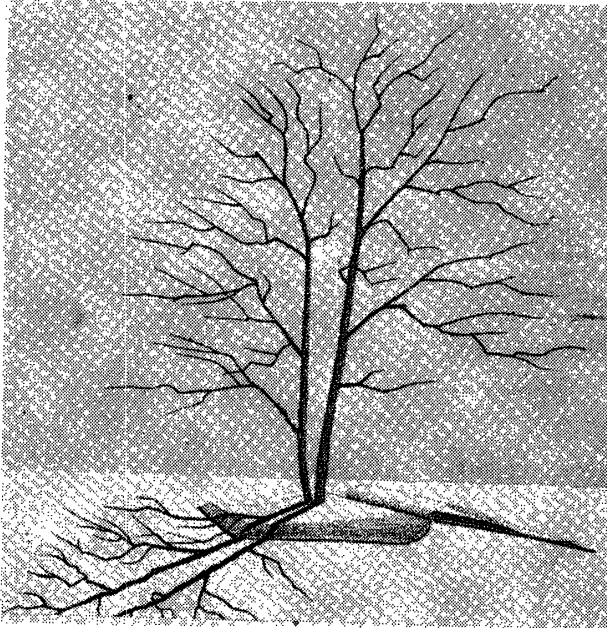
### 教材例について

教材例についてここで、創造性をねらいとした描画教材の指導試案の例をまとめ、また写真掲示の作品例について簡単な説明を行ってみたい。

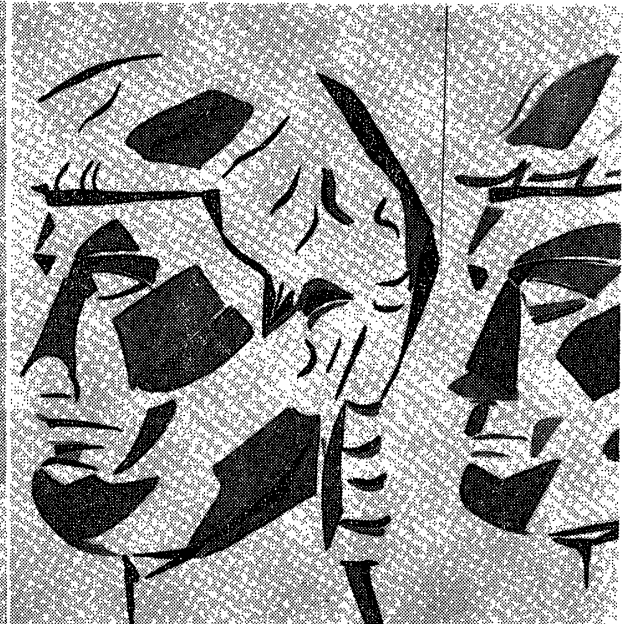
	テ マ	形 体	色 彩
ね ら い	明確な表現目的。	イメージを表現する形。	イメージを表現する色。
内 容	テーマや技法の制約。 課題の与え方。	デフォルメ。 抽象形体の働き。 単純化。 強調、省略等の意味、目的、 効果。	コントラスト。 強調。 単純化。 色面の処理。 自由な表現的な色面。
指 導 例	空のない絵。 赤土の絵。 顔をかかないさし絵。 新技法の応用。 詩、音楽の応用。	画面の大きさを変える。 画面の形を変える。 線（点）だけでかく。 抽象形で感情の表現。	色彩の制限。 点描。 具象形の色面表現。 色彩による感情表現。



A



B



C 1



C 2



D

### 写真Aについて

中2。白雪姫のさし絵である。これは画用紙を横に二分した横長の画面をとらせることによって、今までに経験したことのない形の画面に向い、従来の描きなれた構図法で漫然と習慣的に描くことができないようにしようとしたのである。このように構図のくふうをすることがねらいの一つであるから、その前に別のわら半紙によって下書きをかかせ、構図の研究をさせる。色彩は、そのものの固有色にとらわれることなく、その場面の感情を表現するための色彩を塗るようにさせた。したがってこの絵では緑色と紫色を主として、予測できない、やがておこってくる何かに対する恐怖や不安感という感情を表わしている。色彩や形によらず安易に顔の表情などでその場面の感情を表わすことをさせないように顔をかくことを禁じたため、のっぺらぼうの人間に表わしてある。

### 写真Bについて

中3。水平線の集合や、点の集合でものを表現するとき、そこに一種叙情的な、あるいは幻想的な雰囲気をもつものである。そうした効果について理解させた上で、構想画を描かせた。そして題材は「秋」と限定した。題材と技法とがよく合ったときによい作品ができることを体験させるためである。しかしあまり合いすぎることに不満をもつ生徒や、もっと意欲をもって自分なりの題材を考える生徒がある。そうあることの方が望ましく、また多いほうがよいと思う。だから「どうしても秋でなくてははいけませんか。」という質問も出た。それに変わるよい題を考えていれば勿論許可した。そこに普通以上の創造意欲があるからである。課題やわくは設定して与えるときには、それを破ること、破って意欲的な創造精神がそこに働くことを期待すべきものだと思う。

### 写真C1, C2について

高1。色彩が固有色にとらわれている間は心情的な表現を行うことができない。そこで、自由な色彩で、ものが表現できることを理解させ、またそこに造形的な画面としての色彩効果があることを体験させるために学習した教材である。また、色の表わし方に色面的な表現というものがあった、調子による表現法だけではないことも知らせる。

C1, は石膏デッサンの明暗を大きな無彩色の面に変えて表わすものであり、これはつぎに自由な有彩色

におきかえてみるものである。無彩色のものを自由に有彩色で表わすこと、そして画面の色彩効果が、実物の色をうつしとることよりも優先してよいこと。そしてその目的と効果などについて理解させながら描かせる。C2はこの大きな色面を、こまかな面に分解し、調子の変化を与えて表現させたものである。そのために、筆を使わないで消ゴムの断片を印にして絵具をおして作った絵である。色面は小さく細分されてもやはり色面であって、ものを描写するものではなく、画面効果を考えて色をおいてゆくこと。部分的に作ってゆくことをせずに画面全体の調子を見ながら仕事をすすめてゆくことをさせ、筆を使つての表現と異った意識で絵をかかせたものである。

この教材は、創造の幅を広げるための多様な表現方法の一つを理解させるものである。そうした造形意識が筆で描く普通の絵にも応用されるようになることを狙いとしたのである。

### 写真Dについて

高2。新技法によるレコードジャケットのデザインである。これはどちらかといえば楽しむ傾向の教材でもある。しかし、いわゆる新技法というものは、たしかに一種目新しい感じの造形ができるのであるが、無目的にただやってみて、「どんなものができるかやってみよう」だけではあまりにも抵抗も責任もなく、それが創造であるとは言い難い。真の意味の創造に役立つには、新技法に充分習熟した上で、ある目的に合うような効果を考えながら利用することである。しかしそうなるまで待つてはおれないので、ほとんど偶然にできた結果を創造のための一つの口火として利用しようとしたものである。したがってここでは新技法によってできた画面の中から、造形的な魅力のある部分を選び出すこと。次にそれから感じるイメージを、ある音楽の感情をかりることで語らせるようにした。

画面の感じに似つかわしい音楽を考えてその題をかき込んでレコードジャケットのような形式につくるのである。しかし問題はレコードジャケットのデザインではなくて、画面の感情と音楽の感情とを結びつけるところにある。単に二つのものを結びつけるのではなくて、その二つを重ねることによって、より強く創作感情を働かせようとするものであり、そうした意味での音楽や詩の利用法を今後考えてみたいと思う。

なお、この作品は時間内に、数多く、文字などはある程度粗雑でもよいから次から次へと作らせた方がよいと思う。