

幼児教育を学ぶ学生のための 造形表現の教材について 1

黒 木 重 雄

Teaching Materials of the Art
for Students Learning Preschool Education 1

Shigeo Kuroki

造形表現の基礎的な内容を扱う授業を担当して20年以上になる。中でも「造形基礎」は、幼稚園教諭や保育士を目指す学生たちが数多く受講する。なので、将来、学生たちが幼稚園や保育園で働く際に役に立つであろう内容を扱うようにしている。これまでにたくさんの教材を扱ってきた。中には、10年以上も継続してやっているものもあれば、1回きりで止めたものもある。今年度も第14回目に新たな教材『はじき絵』というのをやってみた。評判は上々だったので、来年度以降も続けてみようと思っている。このように「造形基礎」は現在進行形で進化中だ。そんな授業より、本稿では、2018年度前期に行った第1回から第7回までの教材について解説する。

第1回『おえかきしりとり』

「造形基礎Ⅰ」は主に2年生の科目。受講生とは4月の授業で初対面。第1回目の授業では、自己紹介をしたり授業の概要を話したりした後、本課題『おえかきしりとり』のプリントを渡す。授業時間の残り約60分間で、これに取り組んでもらう。やり方は、しりとりを言葉ではなく絵ですするというもの。昔からある絵しりとりだ。工夫したのは、その設定。受講生が取つきやすく、楽しく取り組めるようにした。

プリントには9つのマスがあって、1マス目にはオタマジャクシ、9マス目にはカエルをあらかじめ描いておいた。オタマジャクシを8回変身させてカエルにするという趣向。なぜオタマジャクシとカエルをあらかじめ描いておいたのかを説明しておく。もちろん、オタマジャクシもカエルも描かず9マスすべてを空欄のままにしておくという方

法もある。もっと言うと、そもそもマスなど設けずに白い紙を渡して自由にやる方法だってある。これらの設定の仕方によって何が異なるのかというと、それは難易度。一見、最初と最後が決まっている方が窮屈で難しそうに思えてしまうが、そうではない。白い紙を渡されるほうが難しい。造形表現では自由度が増すほど難易度は増す。この『おえかきしりとり』は「造形基礎Ⅰ」で受講生が初めて取り組む課題なので、できるだけ難易度は下げておきたい。美術や図画工作に対して苦手意識を持っていたり、嫌いだと思っている学生がいるに違いない。それらの学生にそっぽを向かれたのでは意味がない。

ここ数年、第1回目の授業では毎回この課題を課してきた。ただし、単なる絵しりとりでは少々物足りない。そこで、ある年はNGワード(絵)を設定したり、またある年は読み文字数を3文字以上や4文字以上に設定したりして、変化をつけてきた。そして昨年、面白い変化のつけ方を思いついた。それは、絵しりとりの途中に自分を入れること。例えばこうだ。オタマジャクシ→シマウマ→マイク→クロキシゲオ→オリガミ→ミイラ→ラッカセイ→イルカ→カエルといった具合。どうだろう、桁違いに面白くなったのではないだろうか。何が面白いのかというと、途中に自分を入れることで、ほんの一瞬とはいえ自分を見つめる機会になったこと。それともうひとつは、作品と自分が繋がったこと。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図①～④を参照。

第2回『7匹のうさぎ』

造形関係の授業では、画用紙や折り紙やフェルトなど色々な材料を使う。使い方は様々だが、切ったりちぎったりして使うことが多い。10年以上も前だっただろうか、授業終了後のゴミ箱を覗くと、まだまだ使えそうな画用紙やフェルトが大量に捨ててあった。これはもったいないと思い、早速リサイクルコーナーを設置した。リサイクルコーナーには画用紙や折り紙の切れ端を入れるようにして、切れ端で事足りる場合はなるべくこちらを使うように促した。これで一安心と思いきや、今度はリサイクルコーナーが溢れた。リサイクルコーナーを覗いてみると、少しだけ切り取った画用紙や折り紙が山ほど入っていた。使いかけの紙はなかなか使ってくれない。というか、切り取られた画用紙を見ているうち、ある疑問が湧いた。そもそも、端に詰めるという知恵が働かないのではないか。だから、自分が必要としている紙の大きさと、それがまかなえる紙の大きさの関係がイメージできないのではないか。これはどうにかしなければ、と

思った。楽しんで取り組んでいるうちに端に詰めることを体得できる教材を考えようと思った。

たどり着いたのが本課題『7匹のうさぎ』。ウサギの形とニンジンの形が印刷された小さな画用紙を線に沿って正確に切り取り、それを型紙にして1枚の折り紙から6匹のウサギと6本のニンジンを作り出してみようというもの。まずは、型紙を折り紙の上に載せてトレース。この際、当然ながら耳が重なったり頬が欠けたりしてはダメ。ピッチピチの大きさにウサギを設定したので、端から詰めてトレースしなければ全部は入らない。隙間を1mmも空けようものなら、もうアウト。なんだか意地悪に思われるかもしれないが、こうすることによって、むしろゲーム性が増えて面白い。

ニンジンのことにも触れておく。本教材の開発当初はウサギだけだった。ただし、やってみると、ウサギの耳と耳の間のスペースが無駄になった。ゴミと言えばゴミだが、まだ使えると言えばまだ使える。どうしようかと迷ったが、本教材は材料を無駄なく使うのがテーマ。この耳と耳の間のスペースも何かに使うことにした。というわけで、スペースの形にピッタリのニンジンを加えることにした。

受講生の反応はまずまず。線の通りにハサミで切る作業はストレスがかかるが、それは事後にストレスから解放されることも意味する。緊張と弛緩の繰り返しは、些少ながら達成感をもたらす。そして、全てを切り終わると、1枚の折り紙からこんなにたくさんのウサギとニンジンが取れたことに、ちょっとした驚きもある。材料を無駄なく使うことの気持ちよさを僅かながら体得できたのではないだろうか。

切り取ったウサギ6匹とニンジン6本（友達と交換も可）、それに型紙のウサギ1匹とニンジン1本を、もれなくプリントに貼って色鉛筆で加筆して、作品『7匹のうさぎ』の完成。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図⑤～⑧を参照。

第3回・第4回『名札を作ろう』

「造形基礎Ⅰ」を受講する学生の多くは、幼稚園実習や保育園実習に行く。実習に行く際に準備するもののひとつに名札がある。実習の性質上、柔らかくて丈夫で、読みやすいことが求められる。以前は、学生が各自で材料を調達して自宅等で作っていたが、要望により7年前から「造形基礎Ⅰ」の授業で扱うようにした。

授業では2週にわたって制作する。まず第1週の前半は、どんな名札にするか、アイデアを色鉛筆等で下書きする。ルールは二つ。ひらがなフルネームで名前を入れること

と、漫画や絵本に出てくるキャラクターは使わないこと。ただし、キャラクターを使わないこと、は微妙。有名なキャラクターを使うことはさすがに控えるようだが、ネット上にあるイラストなどはそのまま引用されることがある。本来ならば、そこを考えるのが一番重要で面白いところなのだが、それを全員に課するのは少々ハードルが高い。ここは目を瞑る。アイデアが固まった学生からフェルトを使った制作に移る。作り方としては、ベースとなる形の上に部分を貼り重ねていく方法で表現していく。こうすると適度に厚みのある丈夫な名札になる。100円ショップや手芸店などに行けば、ひらがなのフェルトや愛らしいアイテムが手に入るが、それらは使用禁止。造形の授業なので、少々面倒臭くても手作業で作る。手作業で作ることによって温かみが出るとか、味わいが出るとかというのも理由のひとつだが、それより大事なのは造形の本質である“面倒臭い”に触れてもらうこと。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図⑨～⑫を参照。

第5回『カクレクマノミカクレル』

造形表現において偶然を利用する技法は、オートマティズムやモダンテクニックと呼ばれる。ちなみにオートマティズムを現代美術用語辞典で引くと“自動記述、自動現象と訳される。そもそもは生理学・心理学用語であり、意識の介在なしに動作を行なってしまう現象を示す”とある。解りやすい例で言えば、ペンや筆を使うのではなく、にじみや滴り等の偶然できる色や形によって絵を描くことだ。さて、このオートマティズムだが、幼児の造形遊びから芸術家の制作に至るまで幅広く使われている。中でも、幼児教育の現場では子どもたちが楽しく絵を描くための手段として重宝されている。なぜなら、手法そのものが遊びの延長上にあることに加え、制作者の経験の多寡あるいは技術の有無が反映され難いので抵抗感が少ないためだ。というわけで「造形基礎Ⅰ」でも、オートマティズムを利用した教材をいくつか取り入れている。この『カクレクマノミカクレル』もそのひとつだ。ここでは、ドリッピングと呼ばれる技法を取り入れている。ドリッピングとは、水で溶いた絵の具を垂らしたり、ストローで吹き延ばしたりして不定形の色痕を画面上に定着させる技法。教育現場では、絵の具遊びとして実践されることが多い。技術の差や経験の差が問われないので、造形表現に苦手意識を持つ者への課題としての有効性が高い。

さて『カクレクマノミカクレル』だが、これは、ドリッピングによる不定形の色痕がサンゴやイソギンチャクを連想させることから思いついた。試作を繰り返すうちに、

せっかくサンゴやイソギンチャクの群生みたいなものが表現できるのであれば、そこに熱帯魚を配してみてもはどうだろうと思った。熱帯魚といってもさまざまいるが、ここはやっぱりカクレマノミだろう。大学生にとっては、子供の頃ディズニー映画でワクワクした思い出が蘇るはず。ネットでカクレマノミの画像を拾ってきて、ドリッピングを施した画面にいくつか載せて試作してみた。絵の具のイソギンチャクに上手に隠れるのもいれば、バレバレなものもある。さらに面白くする仕掛けを思いついた。複数いるカクレマノミの中に、1匹だけ画像ではなく手描きのものが紛れ込んでいるというはどうだろう。さらに試作してみた。色鉛筆で本物そっくりに描いて、仲間に入れてみた。ちょっと色が薄くて上手に紛れない。もう一度挑戦。色鉛筆の筆圧を上げて重ね塗りして色濃度を合わせてみた。今度は上手く紛れた。イソギンチャクにカクレただけではなく仲間にマギレルが加わったことで面白さがアップした。

受講生に課題として提示する前に、いくつか調整する。まずは画用紙だが、ドリッピングには白画用紙の方が相性が良い。なぜなら、水彩絵の具を水に溶いたものは顔料が少なく染料みたいなものになってしまうので基底材が有色だと発色が著しく悪くなる。しかし、発色が悪くなろうと、本課題では黒画用紙を使いたい。海の中の神秘的な奥行と、サンゴやイソギンチャクの鮮やかさを両立させるためには、黒しかない。しかも、カクレマノミには黒い縞模様があるので、黒画用紙の方が断然相性が良い。そして、画用紙の形だが、これは超横長にしたい。縦横比1:3くらいがいい。サンゴ礁が舞台なので、海の深さより広さを強調したい。続いて、カクレマノミの画像だが、これはネットから拾ったものを使う。単一画像を左右反転と拡大縮小する方法で、右向きと左向きそれぞれ大中小の3匹ずつの計6匹にした。全て同じ画像からの複製なので、6匹には統一感がある。よって、手描きのものの色味や形が少しでも違っていると目立ってしまう。対象が大学生なので、これくらいの難易度の方が相応しい。

絵の具は、一昨年までは水溶性絵の具を筆につけて滴らせていた。技法書にそう紹介されているし、自身もそうやった記憶があったので、何も疑わずにそうしていた。しかし、この方法には二つの問題があった。ひとつは、滴りにくいこと。大人数で作業机を囲むので、あまり激しく筆を振り回すわけにはいかない。振り回してしまえば、そこら中に絵の具が飛び散り大惨事となる。よって遠慮がちにやるしかない。そうすると絵の具は筆に保持されたままで、なかなか画用紙の上に落ちない。じれったい。もうひとつは、絵の具が沈殿してしまうこと。先にも述べたが、画用紙が白色だったら上澄みの染料の部分だけでも呈色するのだが、黒画用紙なので呈色には顔料が重要。ところがこの

顔料、絵の具を水にゆるく溶いてしまうと早いのか早く沈殿してしまう。それに気づかず上澄みだけを使ってしまうと、乾燥とともに極度に色が褪せてしまう。定期的にかき混ぜれば良いのだが、それが案外面倒なのだ。そこで昨年、実験的に調味料用の詰め替えボトルを使用してみることにした。100円ショップで売っているケチャップやマヨネーズを入れる類のもの。ノズルの穴は自分で開けるタイプだったので極小にして試してみた。逆さまするだけでポタポタと絵の具が滴るし、逆さまにするたびに攪拌される。これで二つの問題は一気に解決した。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図⑬～⑯を参照。

第6回『変身カードを作ろう』

幼稚園の元教諭にゲストティーチャーをお願いした。その際に現場でウケる造形教材を紹介してもらった。その中にこの“変身カード”があった。学生と一緒に授業を受けながら、面白いと思った。何が面白いのかと言うと、発想力が試される場所。造形表現において最も重要なのは発想力であるにも関わらず、授業では指導がしやすい技術面に偏りがちになる。この“変身カード”を取り入れれば「造形基礎Ⅰ」の教材構成にアクセントがついて、造形表現への理解が豊かになる。

授業では、二つの変身カードを作る。一つ目は「卵」から「○○○」に変身するというもの。変身する前は「卵」で決まり、変身後は「ひよこ」でも「アオムシ」でも何でも良い。この一つ目は練習。変身カードのシステムを理解することが目的。そして、二つ目、ここで考えてもらう。○○が○に変身するという、言わば2コマアニメ。常識に囚われず、自分の知識、経験、価値観からアイデアをひねり出す。難しいことこの上ないが、これもまた造形表現の本質なので、これにも触れてもらう。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図⑰～⑳を参照。

第7回『未確認生物あらわる?』

この課題では、前述のオートマティズムの一種であるデカルコマニーと呼ばれる技法を取り入れてみた。デカルコマニーとは、二つ折りにした紙の間に絵の具を付けて、それを押し合わせて開くことによってできる左右対称の不定形な色痕のこと。このデカルコマニー、心理テストにも使われるように、現れる色痕は有機的な形状を呈し、想像力を掻き立てる。試しにやってみると蝶に見えるものや蘭の花に見えるものなど、それだけでも十分に楽しい。ネットで調べてみると、教材としても多数紹介されている。なの

で、いまさら感があるのは承知の上なのだが、私なりに工夫してみた。

デカルコマニーを使った教材としては、偶然できた形をそのまま何かに見立てて楽しむという実践例が多い。幼稚園や小学校低学年であれば、それで良いのかもしれない。しかし、本授業は大学生が対象なので、できればもう一步深いところに踏み込みたい。偶然できた形を楽しむだけでなく、偶然できた形を加工して楽しみたいところ。何が違うのかと言えば、前者は現象であって後者は表現。授業でやるからには表現という領域に引き込みたい。では、どうすれば良いか。案外、やり方は簡単。例えば、2枚以上のデカルコマニーを組み合わせてみたり、デカルコマニーに加筆してみたり。そんな簡単なことと思われるかもしれないが、このひと手間が重要。人間の作為を加えることによって現象から表現へと概念が変わる。

課題名は『未確認生物あらわる?』にしてみた。デカルコマニーによって現れる形状が有機的かつ神秘的なので、それを存分に活用しようという意図だ。ワークシートには標本箱を象った四角形をあらかじめ描いておいた。ネームプレートも付けておいた。デカルコマニーを組み合わせた加筆したりしてできた未確認生物をこの標本箱に入れてみようという趣向だ。そして最後にそれらしい名前を付けて完成。

デカルコマニーをやる際に準備するものは、絵の具と画用紙。本授業では絵の具はなるべく半端なものを使うことにした。セットからはぐれてしまい行き場を失った絵の具を集めておいて、この際に有効利用する。また、どうしてもセットの中で余りがちな色もある。例えば紫。妖しい雰囲気を出すのに効果的な色なのでこれも有効利用する。その他、広義で絵の具と捉えられそうなものは全て使う。中でも重要なのが100円ショップで売っているラメ入りグルー。これは超人気。色味が弱いので、これだけでは物足りないが、絵の具と一緒に使えばキラキラ光って効果抜群。未確認感が増す。画用紙は8切りの4分の1。ちょっと小さめだが、かえてこれくらいの方が緊張せずに手軽にできる。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図⑳～㉔を参照。

第7回『ロボットを作ろう』

第7回目は『未確認生物あらわる?』と同時進行で『ロボットを作ろう』という課題も扱う。デカルコマニーの乾燥待ちの間にこの課題に取り組んでもらう。

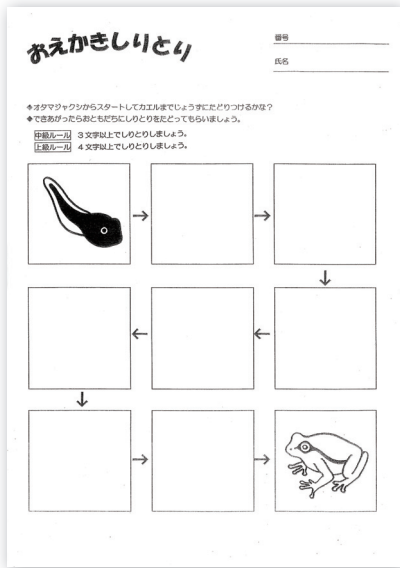
『ロボットを作ろう』では、フロッタージュと呼ばれる技法を取り入れている。フロッタージュとは、こすりだしのこと。凸凹したものの上に紙をのせ、上から鉛筆でこする

と、凸凹が鉛筆の濃淡となって表れる。5円玉や10円玉でやった経験が誰にでもあるはず。これも、他のオートマティズムの技法と同様に、技術や経験の有無には左右されないもので、万人が楽しめる。

できれば、このフロッターージュでも一歩深く踏み込んでみたい。こすりだしは現象。それを素材として使って初めて表現になる。そこで、本授業では、フロッターージュで採取してきた様々な素材を組み合わせて作品を作ることにした。フロッターージュを組み合わせる試みはネット上にも実践例がある。作例ではフロッターージュの素材として木の葉が使われていることが多い。そして、それらを組み合わせて動物や魚などに仕立てている。自然物由来の素材なので、相性の良い動物や魚に仕立てるのも頷ける。自然豊かな環境の中での実践例なのだろうと推測する。ところが、本学は都会にあり自然豊かとは言えない。試しにキャンパス内を歩いてみたが、あるのは松の木ばかりで、フロッターージュには向かない。他は残念ながら人工的な建物ばかり。だとすれば、いっそのこと自然物ではなく人工物に目を向けてはどうだろう。校舎の建材やその周辺にある工業製品の幾何学的なパターンや英数字やマークなどであれば事欠かないのだから、それらを材料にしてロボットでも作れば面白い作品になるのではないか。というわけで、フロッターージュを用いた課題は『ロボットを作ろう』にした。

だが、実際にやってみると、いまひとつ魅力的な作品にならない。原因は、取材範囲の狭さ。みんな近場で済ませようとするから素材の変化が乏しい。もっといろんなところに行ってみてはと促しても効果無し。人目があるところでカサカサこするのは恥ずかしいらしい。ならば、せめて色で変化をつけてもらおうと思い、鉛筆ではなく色鉛筆にしてみた。受講生にはこちらの方がウケがいい。私としては、にじんだ油が光るような鉛色のロボットを予想していたが、学生が作り上げたのはポップで軽いロボットだった。

配布プリント、材料・道具、授業の様子、作例は図⑳～㉔を参照。



図①『おえかきしりとり』配布プリント



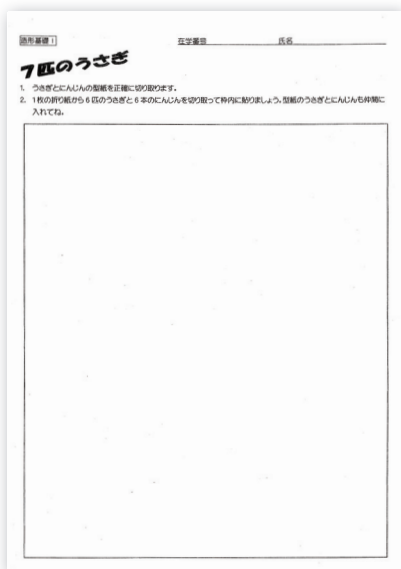
図②『おえかきしりとり』材料・道具



図③『おえかきしりとり』授業の様子



図④『おえかきしりとり』作例



図⑤『7匹のうさぎ』配布プリント



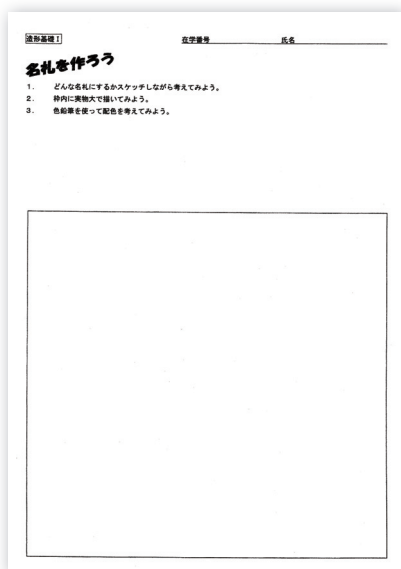
図⑥『7匹のうさぎ』材料・道具



図⑦『7匹のうさぎ』授業の様子



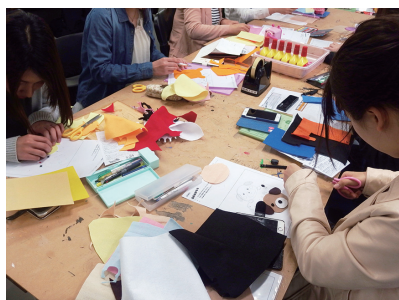
図⑧『7匹のうさぎ』作例



図⑨『名札を作ろう』配布プリント



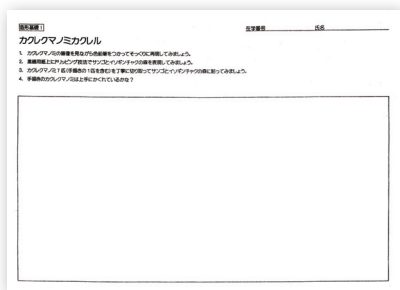
図⑩『名札を作ろう』材料・道具



図⑪『名札を作ろう』授業の様子



図⑫『名札を作ろう』作例



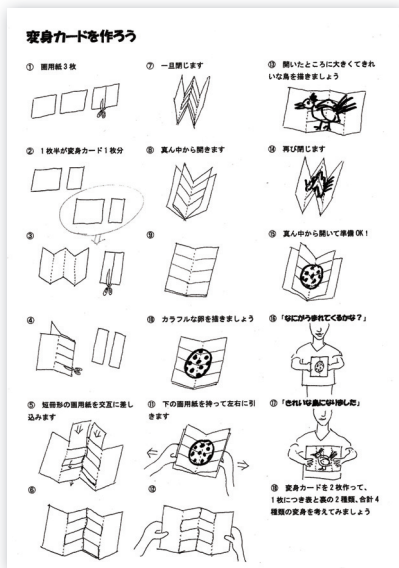


図17 『変身カードを作ろう』
配布プリント



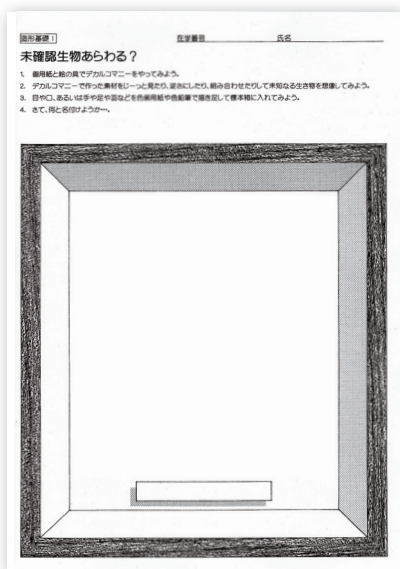
図18 『変身カードを作ろう』
材料・道具



図20 『変身カードを作ろう』作例



図19 『変身カードを作ろう』授業の様子



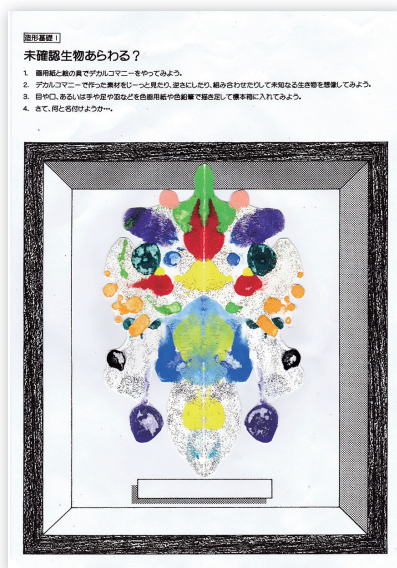
図⑳『未確認生物あらわる?』
配布プリント



図㉒『未確認生物あらわる?』
材料・道具



図㉓『未確認生物あらわる?』
授業の様子



図㉔『未確認生物あらわる?』作例

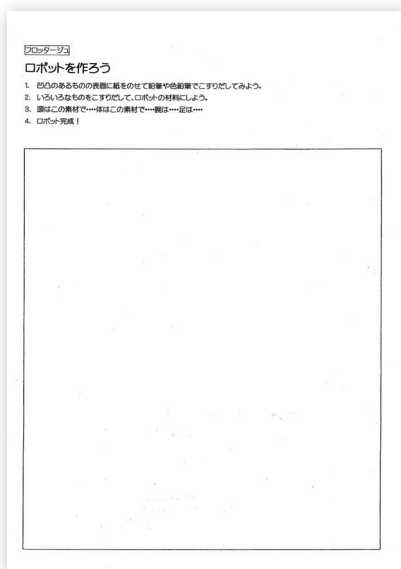


図25 『ロボットを作ろう』配布プリント



図26 『ロボットを作ろう』材料・道具



図27 『ロボットを作ろう』授業の様子



図28 『ロボットを作ろう』作例

※図④⑧⑫⑯⑳㉔㉘の資料提供：江口梨花（児童教育学科）