

キーワード：
美術教育
初年度教育
デッサン
常葉学園短期大学
常葉大学

地方都市で教育研究を行う本学の変遷と本学志望者の変容、並びに、芸術系高等教育機関での教育並びに初年度教育と入試課題との関連について指導の具体例を基に考察する。

1. はじめに

1966年常葉学園女子短期大学1期生入学式(国文科・保育科)から6年後、1972年に静岡県小笠郡菊川町(現菊川市)で常葉学園女子短期大学美術・デザイン科が第一回目の入学式を迎えた。当時、首都圏と名古屋を中心とする中部圏の間であって、美術デザイン分野の高等教育機関として大変珍しい存在であることは想像に難くない。菊川町で30年間高等機関として機能した短期大学は、2002年に4年制大学へと改組を行い、3年後の2005年4月に静岡市へ移転し教育環境は大きく変容した。2006年に造形学部の完成年度に伴い、大きなカリキュラム変更を行い、2012年度では4コース制を導入した。さらに、2013年度には常葉学園内の高等教育機関の統合を行い、常葉大学へと改組した。学部としてスタートした13年の間に、教育環境やカリキュラム変更が短期間で行われてきた。

さて本稿では、首都圏と中京地区に挟まれ、地理的、芸術情報網から離れ、或いは通過する立地にある私学の教育機関のアウトラインの変革の中で、入試の中心的な課題として、また1年次の前期科目に位置付けられてきた、造形学部の実技科目「デッサン」について考えてみると同時に現在の指導法(導入段階)を提示する。

2. 学部の変容、時代の変容、芸術系大学を取り巻く状況

我が国では、緩やかに上昇していた18歳人口が1992年にピークを迎えた。文部科学省の「18歳人口及び高等教育機関への入学者数・進学率等の推移」を見てわかるように、就職、専門学校、短期大学、大学への進学率は変化している。芸術系はその中でもとても少ないかことは言うまでもない。

年代推移に比例して、相対的に短期大学への進学者も同様に、常葉学園短期大学美術・デザイン科への希望者も2倍程度の倍率があった。都市部の国公立及び私学を中心とした4年制芸術系大学の志願者も軒並み高倍率で、高倍率校では、多年浪人が当たり前であった。その浪人生の受け皿であった芸術系の予備校も全盛期となった。予備校は多浪するほど描けるようになるといった訓練

施設ともいえる存在となり、高倍率校への進学実績を競うようにもなった。

美術・デザイン科は地域の女子教育を目的とした経緯もあり、希望者は県内出身者の現役生が9割以上を占めていた。その多くは、進学実績の高い都市部の予備校への通学経験はなく、静岡県内で学習した受験生がほとんどであった。受験生は「受験実技経験が少ない」「家族と同居の家から通学できる」「教科の中で美術を2年間で学びたい」という、制約内で選択肢として本学に進学希望といった傾向があった。美術・デザイン科は他4年制芸術大学同様に「デッサン」を入学試験に課しており、内容は3時間の鉛筆による静物デッサンで描写力を試すものであった。

1994年、短大に専攻科を設置し、進学者は実質4年間の研究期間となった。この間も概ね、入試問題は変更されなかった。

2002年に短期大学の2年、その後2年間の専攻科を土台に、造形学部造形学科と改組転換し、1学部1学科の4年制大学として造形学部が発足した際にも、入試問題は静物鉛筆デッサンが継続された。

2006年には18歳人口比と同様、完成年度を迎えるこの頃は志願者が減少傾向となったが、全国的にも芸術系希望者が減少傾向となり、相対的な現象であった。芸術分野にもネットワークとパソコン利用が容易になり常態化し、学生の求める学修内容と芸術志向にも変化が現れてきたのもこの時期である。つまり、情報の多様化と従来型の絵を描く行為が、パソコンを利用したものに置き換わることを享受する傾向も志願者に見られるようになった。ある予備校のキャッチフレーズに「漫画を描きたかったら美大へ」に驚いた記憶がある。

2012年、大学4年間での専門性と一貫性を担保するためにコース制を導入した際にも、入試問題はやはり変更されなかった。絵の具に変わり、パソコンソフトで絵を描く学生が増加する傾向が顕在化してきた。

2013年から、大学統合の際には、これまでの静物鉛筆デッサンに加え、想定デッサンを導入した。同時に学科試験をデッサンと同等に扱い、任意で選択可能とした。この変更は、13年ぶりの大きな受験内容の変更となった。結果、実技試験を経験しない学生を受け入れることになり、

入学試験の段階で、本学部がそれまでの学修する上で入学前までに目に付けている基礎としてきた、デッサンの実技力に対する考え方を再考察する必要が出てきた。

およそ20年間の実技試験の概略と志願者の意識動向を記したが、造形学部への志願動機の傾向は、「実技経験が少ない」、「家族と同居の家から通学できる」といった点に変更はない。この点においては、本学の存在意義の中心核が立証されている。もう一点、試験内容の変更に伴い「実技経験はないが、造形学部で学びたい」と表明する受験生が増加したことは、実技中心の本学のカリキュラムの予定調和教育の効力が、少なからず減少したといえる。

3. 実技入試課題の変遷

本学の変遷の中で、実技入試問題について触れておく。該当年の事情により、推薦、一般等入試種目毎に実技試験の有無はあったが、入学後は美術系カリキュラムとデザイン系カリキュラムに分かれて学修する1学部一学科の特性上、入学後の専門に左右されることなく同一問題である。これは、現在も同様である。短期大学美術・デザイン科に専攻科（申請で学士取得）が発足し実質4年間教育が可能となった1996年を起点として、以下の通りである。

a, 1996～2002年（短期大学美術・デザイン科）

「デッサン（静物・鉛筆）180分・色彩構成（トータルカラー）180分・立体構成（課題・素材）180分」

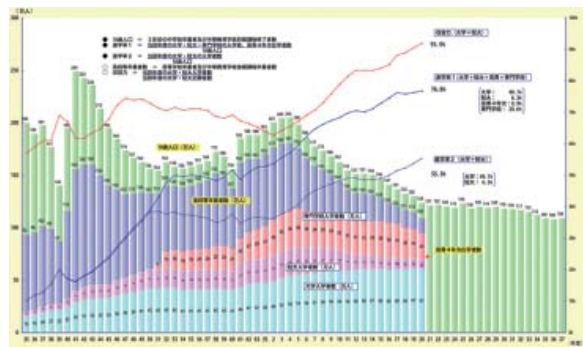
b, 2003～2012年（改組した常葉学園大学造形学部）

「デッサン（静物・鉛筆）180分」

c, 2013～2015年（統合後の常葉大学 造形学部）

「想定デッサン（鉛筆）90分」※学科科目試験を同等に扱い、任意で選択可

「18歳人口及び高等教育機関への入学者数・進学率等の推移」



（引用）平成20年度文部科学白書 第2部 第3章 第1節 より

4. 芸術活動の基礎

何故、美術系の大学はデッサンを入試課題とし、初年度教育の重要科目として位置付けているのであろうか。それらは、果たして言語化されているのであろうか。さらに、我々を取り巻く現代の環境に於いて、筆者は考察の過程にある。

これまで行ってきた入試問題や初年度教育に課しているデッサンは、視ることと描くことに集約されている。さらに、競争の糧と位置づけ、努力の度合いや訓練の多さを判断する根拠のような扱いをしてしまうことがある。本来、芸術活動をする上での基礎力との乖離が生まれてくる。出題側の多くはその誤解に悩まされることになるが、画力を上げるためだけの理由であれば悲しいことである。絵を描くこと、現代では作品を作ることと置き換えても良いが、作品制作にあたり創り手たちは実験を行っているというのは周知のことで、自身の満足を満たすまで何度でも作品に手を入れることを繰り返す。この作業は自身の脳が満たされるまでこの過程を繰り返すことである。もう一つの視るとという行為も誤解を生んでいるという。眼で視るということ、つまり視覚は能動的な過程であるというのだ。これまで、目で見ただけのものを網膜に刻印し解析・分析すると思っていた行程だが、実は脳が分析・理解するために眼を使って画像を取り込むことを要求するのである。アンリ・マティスは「視るということはそれ自体で創造的作業であり、努力を要するものである」と言っている。

これを、視覚脳研究の開拓者であるセミールゼキ教授は心から敬意を払うと著書の『脳は美をいかに感じるか』の中で述べている。現代の脳神経科学が解明に導く以前に、アーティストは感覚的な体験値で、芸術的活動を言い当てていることに驚きを隠せない。真の芸術活動は、人々の遺伝子に組み込まれている活動を繊細かつ鋭敏に感じ取る力であり、芸術家はその感性を持っていることは間違いない。

5. 美術教育

美術の教育法を巡り、明治時代のそれまでの「臨画」に対し、大正デモクラシーの時期に山本鼎が提唱した教育的図画を再考しようとした「自由画」の論争がはじまり、大正、昭和、平成と幾多の概念用語とともに美術教育法の研究が続いている。これは、美術を教育する立場にある教育者がどう美術を捉えているかという問題と同意義の問題である。現在我が国の美術教育の基盤となった明治以降より、絵画は美術分野教育の中心に据えられてきたことに疑いはない。その絵画の教授法は、描く技術の完成度をあげるための訓練が目的化する傾向にあり目標を見失い、その最終判断を師に委ねることとなる。これは、我々日本人の芸道や武道の教授法で伝統的に行われてる段級制度、つまり師匠のお手本を写し上達すれば段

級があがるという方法に近い側面を見せている。生徒は訓練している行動が心地よく、安心を手に入れられるが思考を拒否しているようにも思える。一方、現在もおおよそ引き継がれている、子供たち対しての「自由画」教育は全面的に支持はできないが、山本鼎が欧州で見聞したその成り立ちは、まぎれもなく市民革命によって自分達が手に入れた表現の自由を根底に成り立っているのである。そこで手に入れた自由はその行動を起こした民にしか手に入れられず、その行動なしに取り入れてしまうと単なる形式となってしまう。とりわけ段級制度との決定的な差異は、「自らが判断し決定」しているということである。

短期大学、大学の高等教育機関で、美術の教員として作品研究と美術教育に長年携わってきた中で、前述した二つの事例を美術教育の中で多く経験している。また、社会の要請や学生たちの興味の所在がその時々で移ろう事象も経験してきた。これまでの歴史を鑑み「絵画」は「臨画」、「絵」は「自由画」と強引に捉えれば、前者は「自分で決められない」、後者は「借り物に乗じた自由の主張」といったとんでもないことが起こってしまう。現代の多様な美術分野を反映して美術教育を考える上で、古来から民族を問わず行われてきた共通所作、創造したことを図像化し「先ず」描きだす行為こそが多様な美術表現の道を開くと考えている。この行為は、様々な美術分野で深謀遠慮を巡らせ、より高きを目指すための重い扉を開く鍵（基礎力）となると信じている。それと同時に各々が自ら考え、決定し、行動するというを、理論のみでなく実践を通して行う美術の機能（思考力）の重要性が際立ってくる。絵画を多面的に捉え、系統的な考えと仕組みで教育できることがより広い表現力につながると強く思っている。また、ハーバード・リーチは、だれでも起こりうる精神的プロセスとして「問題が解けないときにやってくる精神的圧迫や空白は、次に起こる瞬間的な直感が起こり問題解決に導き、精神的緊張の解放が行われる。これは創造的な段階での芸術家や科学者の直感も同じ種類のものである。」と講じている。

ところで、受験や初年度教育のデッサンに当てはめると理解が容易になる。第一に学修の補助的な役割として、場を設定し、作法や技術の導入を指導する。第二に制作を通じてどのように運んだら脳が満たされるかを導き、自身で考える行為に至らしめさらに鍛錬することが重要だと理解させることである。考え理解することがデッサンと言っても過言ではない。さらには、物の見方・把握の仕方、物を視つめる訓練から、空間やコトに至るまで把握して理解し考える力と絵とが結びついてほしい。授業で行える範囲は、あくまでも体験で、導入である。芸術活動の基礎は、創造過程・制作過程で目の前で起きる事象を、自身が満たされるまで思考（作業）を繰り返すという姿勢であると筆者は理解する。その一つの手段であるが絶妙な方法論でもあるデッサン力は、入学試験においても判断素材になり得るし、専門表現研究に向かう基礎段階

に習得すべき基礎力と考えられる。

6. 造形学部の「デッサン」（導入基礎）

造形学部の1年のデッサンは、田宮話子、長橋秀樹、山本浩二、筆者の4名で担当している。入学者全員が受講する前期開講、選択2単位科目となっている。

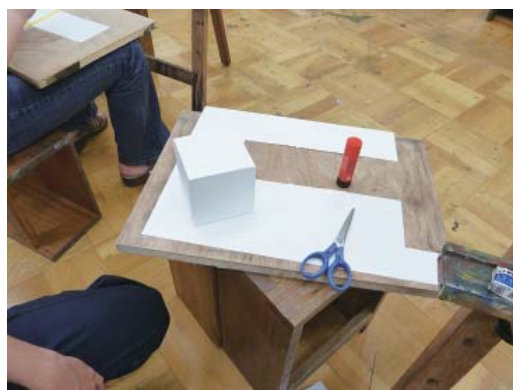
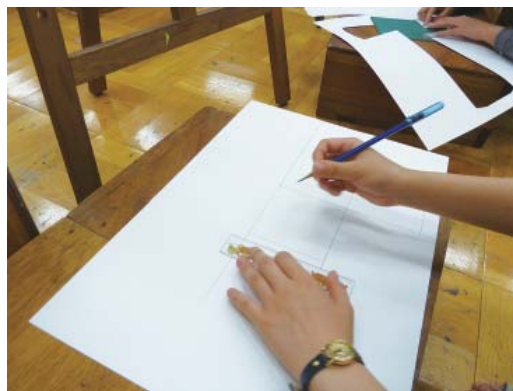
2015年度学生に対し、挙手にてデッサンの経験値調査を行ったところ、受験予備校あるいは専門のある高等学校で学習した学生はおおよそ30%、美術部や高校の正課活動の経験は55%、経験なしが15%という結果だった。2013年より大学全体の入試制度の変更から、経験の少ない学生が多くなる傾向が顕著に現れている。このような状況の中で、デッサンをどう教育するかを検討し、2013年から始めたデッサンの指導法の導入基礎部分を報告する。

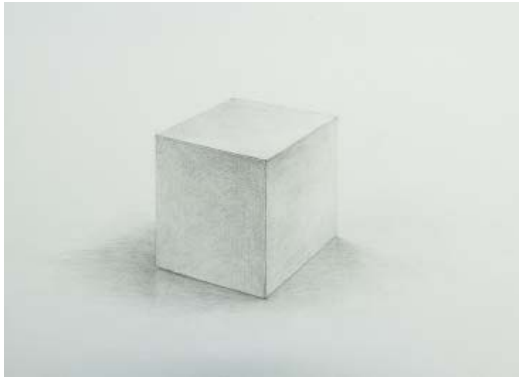
7. 課題と指導

以下の5課題は、2013年から2015年に行われた指導である。一連のつながりを持って展開される。構成要素、素材質感要素を後半に向けて引き上げ、受講者が習得しやすい配分としている。

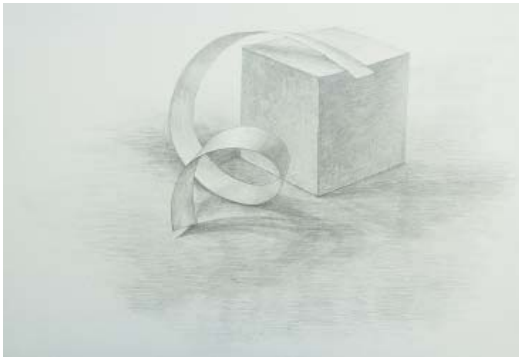
(1) 「立方体」4.5時間 B3M画用

一辺10cmの六面体（立方体）のデッサン紙方眼紙で練習し、ケント紙切り抜き立体制作する。その立方体をモチーフにデッサン。





(2)「立方体と紙」9時間 B3M画用紙
1で制作した立方体と余剰のケント紙で任意の形を制作し構成デッサン



(3)「マグカップ及びマグカップ」6時間 B3M画用紙
モチーフデッサン



(4)「瓶と幾何形体」9時間 B3M画用紙

- (a) ビール瓶と球体デッサン
 - (b) 幾何形体と球体のデッサン
- ※経験値で難易度を分ける



(5)「レンガと紙風船、鏡」9時間

- (a) 鏡の上に置かれた煉瓦と紙風船のデッサン
 - (b) 煉瓦と紙風船
- ※経験値で難易度を分ける



(6) 講評会風景



さて、導入課題「1」について指導法である。デッサンの初心者、経験者を含めて効果的であろうと、長橋と筆者による考案課題である。経験の少ない受講生が尻込みせずに取り組めること、並びに経験豊富な受講生が基本形体の再確認できることを目的としている。

形体の構造を理解するために、各自正六面体の平面図を書き、切り抜いて組み立てモチーフを制作する。ここで作業が覚束無い受講生は、実際の描画に不安な箇所が見られた。初年度は、この作業に対し指導者は、見守る姿勢を徹底し、作業を注視したが、歪みがあったり糊代を忘れる受講生が散見された。翌年からは、立方体の本制作の前に、方眼紙によるマquette制作も行うようにしている。この段階からデッサンに関わることは、3次元の形体を2次元である画用紙に描く視点と、2次元から3次元化することで、単純な作業工程ではあるが形体の理解を促進することができた。立方体の寸法を一辺10cmとして、数値的な側面からもイメージを把握し易いもの、さらに、画面に対し中央に配置、仰角視点として描くことに集中した。対象に向かい合い、形を観察し理解して描くという所作を比較的難易度を引き下げることで、受講者は自立的かつ積極的に取り組む成果が見られた。

目に見える形は、単純なこの立方体の構造として置き換えることを理解し、さらに円・円柱の構成要素を加えた、課題「2」「3」「4」「5」を段階的に関連付けた。

8. おわりに

先に述べたデッサン実技経験を問わない入試で入学生を迎える中で、入学後に研究するすべてに関連するものであるデッサンを修得する事は研究を深める基礎となる。しかしながら、現在の美術からアートへの多動的な動静の状況下において、また前時代的ともいえるデッサンを美術の基礎と位置付けるには容易に衆議一決に至るとは考えにくい。大学教育において学問として位置づける内容は、普遍的な研究成果を伝える義務がある。ややもすると美術という教科でありがちな、指導者自身の作家的思考を教育内容に多く取り入れてしまうことがある。初年度教育には、指導者間の合意と相違の明確化と連携、大義目的の共有とそこに向けての努力が必要である。

レオナルド・ダ・ビンチは「私は、手と目によって思考する」という言葉を残している。能動的な視覚入力から、物事を判断・理解し、自分の意思で選択・決定、それらを元実践を試み、自身の結論を生み出す過程の繰り返しの欲求こそが、創造を生み出す作業の基礎ではないだろうか。これまでの先達の多くの試行錯誤の経験と蓄積があり、初年度教育でのデッサンの有用性は、このことを知り深めるプロセスとして有効活用できるものとなるであろう。

歴史的現象からもわかるように、組織のアウトラインの変容の中で、入試科目の「デッサン」は、実技試験の中心

的課題である。学部の教員間で「デッサン」を不要とする合意が成り立たないのも事実である。これは、同じ芸術系ではあるが、専門が違うにもかかわらず、外せないものとしての位置づけの合意がなされているとも判断できる。専門を学修する上で、必須の力として、必要性を要求するからではないか。

文部科学省生涯学習政策局政策課（2008）「平成20年度文部科学白書 第2部 第3章 第1節」, < http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpaa200901/detail/1283626.htm >, 文部科学省.

Hermann Paris(1972)『Matisse.H.Ecrits et propos sur l'Art』.

法人本部企画部（2014）『常葉学園要覧（平成26年版）』学校法人常葉学園.

三田村峻右（1983）『美術からアートへ prat1』鳳山社.

インゴ・レンチュラー、バーバラ・ヘルツバーガー、ディヴィット・エプスタイン（2000）『美を脳から考える 芸術への生物学的探検』新曜社.

岩崎由紀夫（1984）『芸術による教育』のハーバート・リード自身の要約発表』大阪教育大学・美術学科