

絵画専攻TEXT

-V.1

目次

- 2 はじめに
- 3 2011 年度絵画専攻時間割一覧
- 4 絵画専攻のカリキュラム
- 4 3 年間を見渡してみる
- 5 シラバス概要

- 6 ■これから何をすべきか
- 8 ■表現を考える
- 10 ■美術教養を考える
- 12 ■美術史の学び方
- 12 2 年生の美術史学習
- 14 西洋絵画MAP
- 16 日本絵画の流れ
- 18 ■基礎造形力とは
- 23 美術教養のための書籍

- 24 日本画の用具と技法
- 26 ▼日本画 I
- 28 油彩用具の基礎理解
- 30 ▼油彩第 1 - I・II
- 34 ▼油彩第 2 - I・II
- 38 ▼油彩第 3 - I

- 教員 作品
- 40 作品図版 羽子田
- 42 作品図版 船岳
- 44 作品図版 新井
- 46 作品図版 梅津
- 48 各種サイズ一覧

はじめに

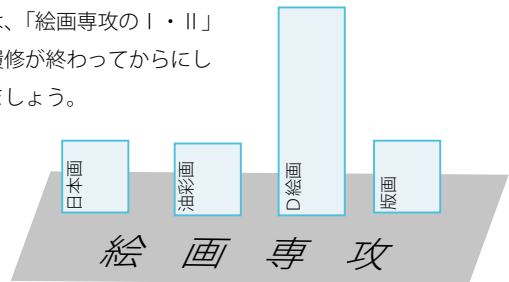
■ TEXT の目的

このTEXTは、絵画専攻に仮所属する **2 年生向け**に作成しました。専攻・研究室・授業履修・制作発表など、2 年生は、何をどこまで学び活動したら良いのかを指示しました。

■専攻・研究室・授業履修

「私は、油彩第一だから油絵もCGもいらさないの」、「日本画だから、油絵もCGもいらさないの」など、研究室レベルの、狭い専門への所属意識はやめましょう。

皆さんは下図のように、まず「**絵画専攻**」所属なのです。その上で、そのうち一つの研究室に籍を置いているのです。せっかく 4 名の教員が授業を開いているのですから、少なくとも 2 年生のうちは、「絵画専攻」の授業を最優先履修してください。アニメや工芸の授業を楽しくするのは、「絵画専攻の I・II」履修が終わってからにしましょう。



■思考力をキタえるのは今だけ！

「考え」を見えるようにしたものが「絵」です。「考え＝思考」が弱い絵は、ツマラナイ！です。ところで、思考力は 20 代前半までに訓練しておかないと、その後は身につかないものです。今、頭脳を鍛えておかないと、一生このままです。手先だけ器用な絵は一目でわかります。「おバカ絵」を描かないためには、本を読み・考え・文章を書き討論し、そして絵も描く。それらを同時進行させる必要があります。

■授業をとりすぎない

履修授業で時間割表を、メいっぱい埋めてしまう「授業メタボ」は最も不毛な時間の使い方です。

本当に役立つと思える・必要最小限の授業のみ登録する。そして、たっぷり空いた自由時間は、自分を鍛えるための活動にしましょう。「授業料は、時間を買う」ために払っているのです。「…空き時間に、何したら良いのかわからないのワタシ…」という人は、先生に相談するのです。

2011 年度 絵画専攻 時間割一覧

前 期

	月	火	水	木	金
1		油彩第二演習Ⅱ③			
2		油彩第一演習Ⅵ 油彩第二演習Ⅵ④ 油彩第三演習Ⅱ			
3		日本画Ⅰ 油彩第一Ⅲ 油彩第三Ⅰ	絵画理論Ⅰ 油彩第二Ⅲ③ 油彩第三演習Ⅳ	日本画演習Ⅱ 油彩第一Ⅰ	西洋画特論Ⅰ・Ⅱ
4		日本画Ⅲ 油彩第一演習Ⅲ (美術学) 油彩第三Ⅳ	油彩第二Ⅰ② 油彩第三Ⅲ	日本画演習Ⅲ 油彩第一演習Ⅰ	
5		日本画演習Ⅵ 油彩第一Ⅴ 油彩第二Ⅴ④	油彩第三演習Ⅴ		
6		油彩第一演習Ⅴ 油彩第二演習Ⅲ③			
不定期 油彩第三特講Ⅱ (* 関川) 不定期 油彩第三Ⅱ (梅津) 前期					

後 期

	月	火	水	木	金
1					
2		油彩第三演習Ⅲ			
3		日本画Ⅱ 油彩第一Ⅳ 油彩第二Ⅳ③ 油彩第三演習Ⅰ	油彩第二演習Ⅳ③	日本画演習Ⅰ 油彩第一Ⅱ	西洋画特演習Ⅰ・Ⅱ
4		日本画Ⅳ 油彩第一演習Ⅳ 油彩第二Ⅱ② 油彩第三Ⅴ	油彩第二演習Ⅴ③ 油彩第三演習Ⅵ	日本画演習Ⅳ 油彩第一演習Ⅱ	
5		日本画Ⅴ 油彩第二演習Ⅰ②	絵画理論Ⅱ 絵画理論Ⅲ ②③	日本画演習Ⅴ	
6					
集中 日本画特講Ⅰ (* 中村寿) 不定期 油彩第二特講Ⅰ (* 林) 油彩第一特講は、開講セズ					

絵画専攻のカリキュラム

	2		3		4	
	前	後	前	後	前	後
絵画専攻	●日本画Ⅰ	●日本画Ⅱ	●日本画Ⅲ	●日本画Ⅳ	●日本画Ⅴ	
	●油彩第一Ⅰ	●油彩第一Ⅱ	●油彩第一Ⅲ	●油彩第一Ⅳ	●油彩第一Ⅴ	
	●油彩第二Ⅰ	●油彩第二Ⅱ	●油彩第二Ⅲ	●油彩第二Ⅳ	●油彩第二Ⅴ	
	●油彩第三Ⅰ	●油彩第三Ⅱ	●油彩第三Ⅲ	●油彩第三Ⅳ	●油彩第三Ⅴ	
各研究室◎演習 (Ⅰ～Ⅵ)	「演習ゼロ」	◎演習Ⅰ	◎演習Ⅱ・	◎演習・	◎演習・	◎演習・
理論	○絵画理論Ⅰ(日本画) ○絵画理論Ⅱ(油Ⅰ) ○絵画理論Ⅲ(油Ⅱ) ○絵画理論Ⅳ(油Ⅲ)					

◎履修上の注意

■ 2年前期

- 絵画専攻「●…Ⅰ」4科目すべてを2年前期に、極力履修する。
(▲「日本画Ⅰ」はスペース面で受講可能者のみ)
- 各研究室◎演習には、「演習ゼロ」2年前期もありうる。
- 2年前期は、3年間の活動を定める**最重要期!!**
のんびりしてはいけません。

■ 2年後期

- 油彩第一～油彩第三の研究室生は、「油彩第一Ⅱ」「油彩第二Ⅱ」「油彩第三Ⅱ」の3科目を極力履修する。
(▲一部は3年後期履修でもよい)

3年間を見渡してみる

	2		3		4	
	前	後	前	後	前	後
活動のポイント	●絵画専攻の4つの「Ⅰ」科目を履修し絵画専攻としての基礎を固める	●絵画専攻の「Ⅱ」科目を極力履修する	□4～7月 最も落ち着いて制作できる時期。卒制につながるテーマ・方法の見通しをつける	9・10月 ・情報収集(*1)	4月 春期：採用内定	■卒制開始 11月
	●「演習ゼロ」 個別に指導を受け方向性を定める	◎「演習Ⅰ」 自分なりのテーマを決め、方法を試す	■7月展 必ず出品する	11・12月 ・自己分析(*2) ・企業研究(*3)	7月 夏期：内定	秋期：内定
	■夏休み 旅行・制作など計画的に過す	■春休み 最も自由な時期＝旅行・制作など	■夏休み ・教育実習	2月～ ・合同企業説明会 3月 ・1次選考開始	■7月展 必ず出品する	■卒制提出 1/20あたり
						2月 新卒：最終内定

- (*1) スタート時の4ヶ月間の活動は、情報収集と自己分析の2種類
(*2) 自己分析：自分の性格を見直す作業は、就職活動の準備に不可欠
(*3) 企業研究 資料請求開始 > 志望動機を練る

シラバス概要

分野	科目名	一般目標（授業の目標）	到達目標
日本画	I	日本画の基本的な技法にのっとり、植物画を制作する。	(1) 写生～構図決め～下図制作～本面制作という基本的な流れを習得する。 (2) 日本固有の様々な感覚について考察し、技法だけに終始することなく作品を制作する。
	II	日本画の基本的な技法にのっとり、風景画を制作する。	
	III	日本画の基本的な技法にのっとり、人物画を制作する。	
	IV	日本画の基本的な技法にのっとり、静物画を制作する。	
	V	絹本での日本画制作を体験する。	(3) 紙と異なる支持体を使用することにより、技法の多様性について理解を深める。
	理論 I	日本の絵画の歴史や技法などについて理解する。	日本の絵画の歴史と、近代の西洋文明の影響について考察する。また模写制作を通じて任意の作家の精神や技法を学びとる。
油彩第一	I	描画実践のなかで、絵具や溶剤など描画材料の取り扱いについて理解し、油絵具の特性に基づく描画方法を習得する。加えて、鑑賞レポートを通じ、西洋絵画への関心を深める。	(1) 油絵具の特質を生かした描画ができる。 (2) 描画材料に対する基本的な知識を身につける。 (3) 西洋絵画の基礎的な知識を身につける。
	II	有色下地を用いた写生を通じ、絵具を塗り重ねたときに得られる効果について理解する。加えて、観賞レポートを通じ、西洋絵画への関心を深める。	(1) 有色下地を利用した場合の油絵具の発色や塗り重ねの効果を理解する。 (2) 中間トーンからの描写法を修得する。 (3) 西洋絵画の基礎的な知識を身につける。
	III	古典絵画の模写では、油絵具やテンペラ絵具の透明性、不透明性を生かした白色浮出やグレーシング等の描写方法を習得する。裸婦の写生では、生命感のある形態を描き出す能力を身につけるとともに各自の目的や意図に応じた描写法を追求する。	(1) 古典絵画における描画方法を習得することができる。 (2) 人体の構造を理解し、描画することができる。 (3) マチエールや色彩などを十分に配慮して制作し、独自性のある描写法を発見することができる。
	IV	裸婦の写生では、対象の形態や色彩を絵画表現に有効的な構成要素に変換する技術を養う。簡易模写による構図研究では、絵画作品から作者の意図を読み取る能力を養う。	(1) 人体の写生によって得た形態や色彩を画面上で調和させることができる。 (2) 絵画作品の構図に深い関心を持つことができる。 (3) 構図の果たす役割を理解することができる。
	V	これまでの制作のまとめとしてポートフォリオを作成し、各自の研究テーマに基づいて、作家研究や作品研究を深める。	(1) 客観的な視点から自己の作品を捉えることができる。 (2) 自己の制作における課題を見つめ、それを解決するための手立てを主体的に模索することができる。 (3) 卒業制作につながる表現方法を見つけることができる。
	理論 II	同主題を扱った様々な時代の絵画作品を比較することで、画家個人の絵画表現の特徴だけでなく、その背景をなしている様式の違いを理解する。	(1) 14世紀～17世紀の西洋絵画に対する深い関心を持つことができる。 (2) 主題を伝達する際の様々な表現方法を理解することができる。
油彩第二	I	約100年間にわたる抽象絵画の展開を知る。併せて課題制作を試みることで非具象的表現とは何かを理解する。	(1) 抽象絵画の史的概要を理解する。 (2) 材料用具を工夫して表現できる。 (3) 与えられたテーマに応じた制作活動ができる。 (4) 客観的に批評や評価ができる。
	II	ペイント系ソフトを使用してイラストや絵画を制作できるようになることが目的である。	(1) ペイント系ソフトの基本的操作ができる (2) テーマに即したデジタル・コラージュを作成できる (3) タブレットを用いてイラストや絵画の模写を作成できる (4) デジタルで簡単なオリジナル作品を描ける
	III	作品研究の方法を理解することで、形式と内容の両面から作品分析でき、制作活動に活かすことが目標である。	(1) 作品研究の基本を身につける (2) 19～20世紀にかけての絵画表現の変化を理解する (3) 効果的な発表ができる
	IV	レイアウトソフトの基本を学び、ポートフォリオを作成する。また、効果的なプレゼンができるようになることが目標である。	(1) レイアウトソフト操作の基本を知る (2) テーマに応じた、簡単なレイアウトができる (3) プレゼンソフトの扱いに習熟する (4) 効果的なプレゼンテーションができる
	V	各自の材料・方法研究などの展開を振り返り、関連する作家・作品研究を行うことで、今後の制作の理論的基盤を築くことが目的である。	(1) 必要な資料や文献を収集できる (2) 作家・作品研究の方法を理解している (3) 資料を分析・整理するスキルを身につけている (4) 効果的な発表ができる
	理論 III	新古典主義およびアカデミズムから印象派を経て20世紀初頭の実験絵画に至る展開を理解する。この学習を契機に、近代絵画史への関心を深める	(1) 代表的な作家と作風を知る (2) 社会状況と美術との関係に関心をもつ (3) 形式（造形性）への一連の傾向を理解する (4) 参考資料を活用し、主体的な学習姿勢を形成する
油彩第三	I	基底材の原理や卵テンペラの原理を知り、色絵具を作ることができ、様々な絵画表現につながる意識を持つことができる。	・基底材（石膏パネル）を自力で作ることができる。 ・石膏パネル表面を鏡面仕上げるできる ・卵と顔料で色絵具を作ることができる ・様々な絵画表現意識を持つことができる ・自分の絵画表現に自在に応用することができる
	II	人体の形・骨格・肌の色の変化を捉えることができる。版画や油絵具を目的に添って使うことができ、次の制作に生かすことができる。	・モデルの動きにより見かけの人体と、骨格とのずれを把握することできたか ・人体皮膚の色彩の変化を感じ、表現することができたか ・版画や油絵具の特質を知り、目標に沿った捉え方ができたか
	III	◇絵画表現の幅を広げるため、銅版画の基礎技術を習得することを目的とする。銅版画の原理を利用して、独自の表現方法を考案、実験することができるようになることが目的である。	・銅版画の基本である、ドライポイント（直刺法）とエッチング（間接法）技術を習得し、独自の表現方法へと発展することができる
	IV	作品の完成度をみるのではなく、その表現方法や実験経過と、それに対する考察の積み重ねが、この授業の中心課題である。	独自の課題につながるような発想や技法が構築されること
	V	テーマは各自のテーマを追求し、卒業制作への道筋となるような研究をおこなう。	各自の表現方法にあった描画材料を決定し、それらを自由に使いこなすことができる。
	理論 IV	絵画の創造性について考える	人間の創造性はどこから生まれてくるのか。「絵画の創造性」をテーマの中心として様々な文献から考察する事が出来る。

これから何をすべきか

きっかけは・・・

「あなた、何で絵なんか描くのさ？」って尋ねられたらどのように答えますか？ … 「ウン、それはネ、実は…こういう理由でネ」なんて、すぐに答えられる人はほとんどいないと思います。

その質問には、だいたいの人が「好きだから (A-1)」って答えます。さらに、「なぜ好きになったの？」って尋ねられたら、「周りの人より上手だったから」、「褒められたことがあったから」など、周囲と比較しての体験をその理由にすることが多いですね。

でもね、上手に描ける人はその後、全員が描くようになるわけじゃない。褒められたことをきっかけに、「その気」になっちゃう人は、「それなりの理由がある」のです。

絵を描くことを好むようになった人、あるいは近代の画家たちを見てみると、イケメンや美人はほとんどいないですね。だいたい、ちびでぶはげぶすが相場です。

若いころから、チャホヤ周囲からもてはやされてきた人は、一人で部屋にこもって、じっと絵を描くような必要は無いわけです。それに対して、他に取り柄の無い人が、たまたま絵を描いたときに、「アラ、あなた上手ね」とか言われると、それがすごく心の救いになるわけです。それでついその気になって、いつの間にか… そうしたきっかけで描くようになる人がほとんどでしょう。

いま・・・

ところで、人間にとって一番の喜びは何かって言えば、その答えはごく簡単です。人は誰でも「褒められたい」のです。褒められるということは、周りの人よりも優位に置かれること、そして自分が役に立つと自覚できるということです。人は常に、自分の存在に意味があることを確認したいものなのです。

ちびでぶはげぶすは、若いころからコンプレックスの塊です。自分の存在に救いを求めて生きているのです。そして褒められることに慣れていないものだから、絵が上手ねとか言われただけで、ついその気になってしまって… じゃいちおう美術系にでも行って… と、ここに至ったという人が多いのではないのでしょうか。

さて、それで大学に入ってみると、状況がそれまでとはちょっと違うゾってことに気づかされる。周りはみんな基本的に絵が上手なわけだから、それまでの自分の優位性が生きないわけだ。一応みなさんそれなりの描写力があるわけです。だから、そうした横並びの実技能力の中から、入学後は、何をもちって自分の優位を保つたらいのか？…

そしてまた、高校生の頃は、大学入試という具体的な目標があり、そのためには何をどの程度まで達成すればよいかのが明確だった。予備校の先生は「あなた、ここまで出来たから、ハイ次はこれやりましょうね」と、手取り足取り指導してくれた。しかし、大学入学後1年生の間は、美術にいろんな分野があることがわかりそれなりに楽しく過ごすことができたけど、次なる目標を定めるまでにはいたらなかった。

専攻を選ぶ際に、好きなことを選んで良いのか、将来の仕事につながるものを選ぶべきか、でも、今関心がある分野は就職にはつながりそうもないし…将来の職業もばくぜんとするし… アレ困

たな… でも、これまで「絵」を描いてきたし、やっぱりもう少し続けてみようかな、公募展にでも出したいしナ…てなことで絵画専攻を選んだ人が多いのではないのでしょうか。

ヤル気の問題

なんとなく美術系を選んで、なんとなく絵画専攻にきちゃって…今、あんまり、やる気も無いんだけど…。アタシってどうしたらいいの？

っていう人はね、裏返せばそんなにコンプレックスに苛(さいな)まれていないってことのアラわれです。しかも、女性の場合には、大学を出たら「何が何でも就職セネバナライ」という切羽詰った近未来が迫っているわけでもない人もいます。だから、「なんとなくヤル気がしないゾ」っていう人がいるのは当たり前でしょう。

つまり、人は誰でも具体的な目標が見えていないと、ヤル気になんかならないものなのです。「ヤル気が出ないゾ」っていう人は、当面の目的が不明だからということがその主な理由なのです。

思い返せば、大学入試のための実技トレーニングというものはけっこうヤリガイがあったのではないのでしょうか？デッサンや絵画のレッスンとは、ひたすら写實的に描ければ良いわけです。だから、自分がどの程度のレベルなのかを把握できるし「到達目標」が分かりやすい。

「明確な目標」→「ヤル気」
という関係が成り立っていたわけですね。

「絵を描く」ということ

皆さんが、これまで行ってきた実技トレーニング (A-2) の、素描や着彩そして平面構成は、基礎的実技力の育成にちがいないのですが、おそらく本当の意味での基礎レッスンを行ってないように感じます。簡単に言えば「上辺(うわべ)だけの理解、もっと言えば「誤解したトレーニング」だったかも知れません。

たとえば「デッサン」のトレーニング目的は、①描くこと、②観ることの2種類があります。予備校での指導では、「それらしく描く方法」、「他人より目立つための方法」などを指導されたことでしょう。また、優れた指導をする先生からは、描くことを通じて「観ることの方法」を指導されたこともあったでしょう。でも、おそらく予備校で

これまで

(A-1) (高校部活レベル)

- 描くという行為・活動が好き

(A-2) (入試レベル)

- 基礎的実技力
観察力
再現的描写力
(形・明暗・色彩)

これから

はそこまでの指導でしょう。

ところが、デッサンの本当の大きな目的は、観ることにとどまりません。「観るモノの中に魂（たましい）を見いだすこと」です。そして、「絵を描く」ということは絵に「魂を込める」ということです。「えっ、それ何のこト！」って思うでしょうね。

たとえば、みなさんの中に次のような経験を持った人はいませんか。巨大な竜巻に襲われた場面を見て、その竜巻が、天に昇る生き物の竜のように思えた。荒れ狂う波や燃え盛る火が、まるで巨大なアメーバーがうごめいているように感じたり、あるいは、ただの人物がまるで生きていような錯覚におそわれたりなど。

これらは、アニミズムとも呼ばれる人間の原始的な能力で、無機物や無生物を「ところを持った生き物」のように感じてしまうという体験です。これらの感覚は、感受性とも類似しています。

ところで「モナリザ」の女性は、皆さんの心の中ではまるで本物の生きた人間のように感じられはしませんか？モネの睡蓮の絵が、まるでハスの葉を浮かべた本物の池のように感じられることはありませんか？

優れた絵画もまた、それ自身が「生きた」「魂」をもった存在として感じられるものなのです。そうした生きた表現ができるためには、それを描く人自身が、モノの中に魂を、自然のなかに生命を感じ取る敏感な能力が必要です。かつて、ミケランジェロは、「彫刻とは石の中に埋もれている魂を掘り出すことだ」と言っています。

何をトレーニングすべきか

したがって、デッサンの本当のトレーニングというものは、「モノの見えている背後（内部）にある本質的なカタチ・魂を取り出すこと」です。私たちが生きて暮らしている世界の人間や動物、自然物や人工物など、あらゆる見えているモノの中から生き生きとした魂を感じ取り、そしてその魂を、形や色に置き換えることにより、他の人々にも伝えること。そうしたことを可能にするための修練、これこそが絵画表現のための真のトレーニングなのです。

まとめてみましょう。

絵画制作のために必要なトレーニングにはIN-OUT 2種類あります。第一に、モノから魂を感じ取る（感受の）「情緒力」を鋭く磨き上げることです。そして第二に、その情緒をいかに伝えるかという「表現」の方法・技術力を向上させることです（B-1）。

通常は、後者の技術力はほっておいても誰でも努力します。専門学校で行っている指導はここまでです。しかし、前者の「感受のための情緒力」育成は、時間をかけてじっくり取り組むことができる大学でしか行えません。みなさんがこれから取り組むべき学びは、主としてここにあるわけです。

(B-1) <形式> ■専門的技術力 ・材料に関する知識

(B-2) 基礎造形力 ・造形要素の知識 ・要素操作の方法

「平面構成はデザインのための基礎トレーニングでショ」と考える人が多い。しかし、絵画を専攻する人間であっても、平面構成の理解とトレーニングは必要です。平面構成の本来の目的は「基礎造形」の理解であって、造形要素の知識とその要素操作の方法を扱うものです。これらは人間が共通してもっている感覚に関する理解と実践方法の習得なのです。

(C-1) 美術教養 ■美術史知識 ■芸術理解 ■作品分析 ・視覚心理

名画・名作と呼ばれる作品はどれも「生き物」のような存在です。それらの作品はいかにして「魂」を持ちえたのか。作者のモノの見方、自然の理解、思考の方法などをいろんな観点から探ること。また、民族と時代の相違によってモノの見方・考え方がどのように変化してきたかなど、作者の生き様や美術観の変化などを、書物を通じて学ぶことは、とても大切なことです。

美術は、学問分野でいえば「哲学」に分類されます。哲学者とは、あらゆることに限りない興味を示し、どこまでも考え続ける人のことをいいます。美術に携わる者もまた、人間の精神をはじめ、あらゆる事柄に関心をもち、そこで感じた情緒を広く世の人々に、視覚を通して発信していきける能力を育成する必要があるわけです。

(D-2) <内容> ■描きたいテーマ

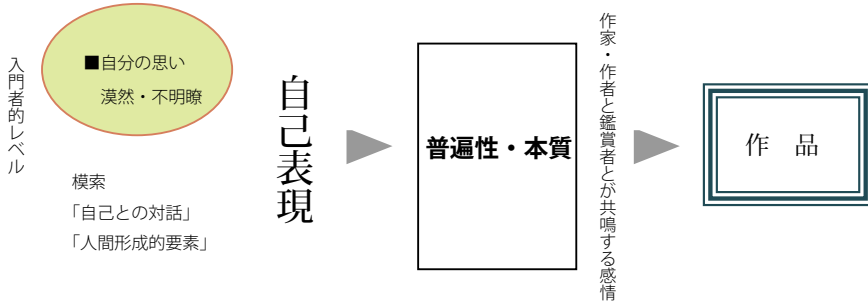
美術史理解・芸術理解・作品分析・視覚心理理解などの研究を通じ、そうした知見の中から描きたいテーマが生まれてくるものです。「わたし、特に描きたいテーマなんか無いノ」と言うてのける人は、「教養の欠如」であると、はっきり言う事ができるのです。

(E) 方法論 ■制作方法の確立

大学教育を最も簡潔に表すならば、「研究のための方法論指導」といえるでしょう。皆さんが高校時代から身に付けてきた制作方法は、①漠然イメージ→②いいかげんな下絵→③本制作における修正・描き直しの繰り返し→④汚い仕上げ→⑤半端な完成といったプロセスです。およそ方法とは呼びがたいズサンな行為です。

明確なイメージ、完成予想図の確認、効率的手順・効果的な技法など、自分にとっての「合理的な方法」を試行錯誤の中から確立していく必要があります。

表現を考える



自己対話的表現

普通の意味で「表現」とは、<自分のイメージや考えを外へ出すこと>と、人間の外に向けた一方向的な活動のように考えられています。しかし、私たちの「絵画における表現」というものは、それとはやや異なるのです。

なにか心に思うところがあって絵に描いてみようとした場合、私たちはその中身をそんなに簡単には描き出すことはできません。幾度もスケッチを繰り返し、試行錯誤する中で、はっきりつかめないものの姿が次第に浮かび上がってくるものですね。

つまり、私たちの絵画における「表現活動」は、制作をおこなうことによって、自分自身がまだ漠然としているモヤモヤした自分の思い自体を目に見えるようにする活動だともいえるわけ。これは、自分自身との対話を通して作品を引き出すものであり、「自己との対話」・「自分自身との交わり」・「表現における自己発見」ともいえる作業なのです。したがって、その意味では**絵画における表現活動は「人間形成的要素」を含むもの**といえ、とても教育的な効果を持っているわけです。

「表現とは、自己表現のことでしょ」と、大学入学したての学生の多くが理解しているようです。しかし「自己表現」とは自己対話的表現のことを指すと考えても良いでしょう。高校生の絵画表現には、この自己対話型表現が多くの人に見られます。

独り言表現

ところで、表現された作品に、自分の特殊な個性的・独自性が求められるのならば、ほかの人に解らなくてもよいのか、個性的すぎて他人に理解できなくてよいのか？という問題が生じます。「自己との対話」型にドブリついている人の中に、こうした誤解を時おり見かけます。

他人が作品に共感してくれるのは、**自分の個性を通じてつかんだ、人間にとって本質的なもの・普遍的なもの**なのです。20世紀アートが

持っていた「新しさ・オリジナリティへの価値感」とは、ただの新奇さを指しているわけではありません。鑑賞者にとって「共感」出来るものは普遍性を伴った新しさだったのです。つまり、「個性を踏まえた普遍的なものを表現すること」= 私たちが目指すべき表現はここにあるわけです。

幼児は、なにかツブヤキながら描くことがよくあります。それは自己との対話ですから大切な活動です。しかし、大人にとっての独り言にすぎない表現は、ちょっと気味悪いですね。

写実表現・内的表現

一般的に、中学から高校あたりの絵画表現では、対象の忠実な再現＝客観的な描写への関心が強いです。「上手な絵」とは、対象に似ていること「クリソツ」=良い絵、といった捕らえ方が、この時期の人には多くあります（それが生涯つづく人も多いのですが）。クールベのリアリズム、岸田劉生の迫真的写実などに代表される「**眼・視覚への偏愛**」は、表現活動の**第一段階**と言われます。

さて、デッサンや着彩画などの受験レッスンを経て、さらにトレーニングを積んでいきますと、だれでも結構上手に描けるようになるものです。「そっくりに描きたいという欲望」がある程度満たされた人にとっては、次に**第二段階として「内的本質（魂）への関心**」が生じます。これは、眼に見えている表面の内側・背後にある本質を捉えようとすると厳しい眼への気付きです。「**デフォルメ**」「**抽象**」や「**東洋画の肖像表現**」などがそれにあたるでしょう。19世紀半ばから世紀末の絵画表現の変化の中に、この写実的表面世界から精神的内面世界への移行を見ることができます。個人のレベルにおいても、同様の発展過程がありえるわけです。

「写実的表現」の中にも「魂」を見出し、むしろそこに魅力を感じる人と、「内面性の表出」に関心を持つ人とは、関心の持ち方が相当違っているのだということを理解する必要があります。

美的情緒

私たちが、物を見たときの反応には2種類あります。“かわいい”・“面白い”・“ステキ”といった言葉は、直ぐに飛び出す喜怒哀楽と同様な反射的な言葉です。それに対して、人の心の中でかみしめられた美的な感情は、すぐには言葉にならないものです。静かに心に染み渡るような内省的な感情がわきおこるこうした感覚は「情緒」による反応です。

人が外界から何かを感じるるとる活動には個人差があります。私たちがものごとを深く感じ取ることができるためには、敏感で繊細な感受性を持った「情緒」が必要です。作品を媒介として、作家・作者と鑑賞者とが共鳴する感情は、この情緒という感情をもっとも多く媒介させています。

「良い作品」には必ず「人間的深さ」が込められています。美学上ではこれを「美的深さ」と呼びます。「優れた表現」を目指すには「優れた人格的感情＝人柄」の形成が不可欠です。

「あの人の絵は、上手いんだけど味が無いね」「魅力を感じないね」ということ理由は、すべて作者の人間の魅力の欠如によるものです。ただひたすら描いていても美的情緒は育つことはありませんよね。人間の魅力は、もちろん教養による裏づけにもとづくものでしょう。

美術教養の涵養

大学入学までの表現は「自己との対話」であり「写実描写トレーニング」であり、入門的レベルであったことを再認識しましょう。このままそれを続けていっても唯の職人的テクニックが磨かれるだけですが、いま皆さんが向かっているのは「鑑賞者が共感できる作品」づくりなのです。もちろんそのためには「技術トレーニング」は必要です。しかし、それ以上に大切なものは、鑑賞者と共有できる「美的情緒」と「普遍性」・「本質」の理解と自己育成です。芸術とは何か、美術とは・美とは何か…、こうした思索を通じて人間を磨くこと、いわゆる美術教養の涵養はとても重要であるといえるでしょう。

ところで、アマチュアとプロとの違いは何なのでしょう。「プロ」というのはそのことで金を稼ぐことができる人でしょ。もちろんそうなのですが、それだけじゃないでしょう。

作者と鑑賞者とが共鳴する感情の理解こそが、アマ・プロを区別するものではないでしょうか。アマチュアの活動ってのは、その目的が「自分の喜びのため」です。それに対してプロは、それを通じて、**人々のため社会のために尽くすことが出来る人**を指すといえます。つまり、

- ・アマチュア＝好きレベル
- ・プロ＝仕事レベル

言い方を変えれば、プロは自分自身を冷静にながめることができる、「もう一人の自分」を持っていると言えるでしょう。私一人の目ではなく、多くの大衆の眼をもって制作することができること、そうした活動こそがプロの仕事でしょうね。作家を目指すということとは、そうした自分自身を育てていくことであるわけです。

なぜコーチが必要なのか

たかが「絵」を描くのに大学なんかに行く必要があるの？ 昔は、そのように言われたものでした。「絵画」は、役にも立ちそうも無い道楽だと思われていたのですね。でも、はたして自分ひとりで、自力で制作活動を続けて、その結果表現が伸びてゆくものでしょうか？

オリンピック選手やプロスポーツ選手のことを考えてみましょう。ほとんどの場合、コーチや監督、トレーナーという人がそばについています。マラソンのきゅーちゃんや、水泳の北島など、一流の能力を持った選手であっても必ず誰か指導者が付き添っています。特にスポーツの場合には、選手自身では自分自身の欠点には気づきにくいようです。「絵」を描く場合にはどうでしょうか？ 毎年多くの美術系の学生が卒業していきます。しかし、たとえば中学校美術教員に勤めた人であっても、十年後に制作発表活動を続けている人は、おそらく10人のうち一人ぐらいでしょうか。皆さん、制作が続かないのです。話を聞いてみると、そろって次のように言います。

「学生の頃は、先生がいつもアドバイスしてくれていたから続けられたと思います。でも、卒業後はひとりです。いつのまにかやめてしまいました。やっぱり誰かに指導されたり励まされたりしないと続けられないのです。」

「習い事」「表現」に類するものは、どれもそういうものなのです。それは、自分自身では気がつきにくく、外からの眼によってしか見えない部分があるからなんですね。だから、客観的に批評したり、方向性を示してくれる、お師匠さんやコーチが必要なものなのです。

制作と研究・実験の相違

「この作品は、何を（誰の作品）を参考にしたの？」 学生に尋ねると「何も参考にしません」と胸を張って言う人がいます。しかし、それはただの勉強不足です。「**制作というものは、前例にならう模倣に始まり、それらの組みなおしが基本ですよ**」と教えると、

「そんなばかな、創造活動はオリジナルなものでしょ！」って顔をします。そういう人は、ものごとの仕組みが理解できていません。

剣道の場合には素振りを繰り返して、型を身に付けることから始まります。無駄な動きがないきれいな型を身に付けることが基本です。ピアノレッスンも、バイエルなどで順を追って指使いを繰り返すことは基本です。将棋の場合でも、決まった手筋の定跡を覚えこむことはとても重要です。つまり、あらゆる習い事は、まず基本スタイルや前例研究から入るものなのです。何も参考にしないで表現することは、地図を持たずに砂漠に踏み込むこと、コンパスなしに航海に挑むようなものです。

近頃は、「めんどくさい」と、模写する人をほとんど見かけません。それは、「制作」とはオリジナルや個性的であるべきとの誤解から生じているようです。しかし、実は、絵画制作とは「模倣」と「組み直し」ともいえるのです。もちろん、結果として作品はできますが、皆さんが大学で行う望ましい活動は、研究・実験です。基本をじっくり積み上げているうちにそこから個性や独自性が芽を出すものです。

模写しないまでも、自分が好きな作家や作品をもとに、方法や技法、色彩や構図の方法など、**積極的に先例に倣って制作すること＝これがみなさんの基礎トレーニング**なのです。

美術教養を考える

「教養」とは

「教養」とは「自分自身」の存在を取り巻いている諸事象を広く理解するための知識や思考力のことを指すのではないのでしょうか。私の周囲には、街があり、人々が住む。国があり、世界があり、宇宙がある。そうした広大なイメージの中で自分を位置づけることができる＝そうした人間を教養ある人間と呼べるのでしょうか。

「教養が無い人」は「その場しのぎの対応」しかできない。「教養がある人」は、「広い視野で問題を捉え、先を見通した解決方法を考案する」ことができると言われます。

各地を旅して広く世界を知ることが空間的広がりの中で自分を位置づけることができます。書物を読み歴史を知ること、時間的広がりの中で人間の営みを理解することができます。広く、空間的・時間的な理解によって自分が生きているこの世界の現在を認識することができるわけですね。

「美術教養」とは

「美術教養」も同様だと思います。たとえば美術とは何なのかを考えて見ましょう。日本人はどのように考えてきたのか、ヨーロッパ人の場合の考えと違うものなのか。現代の評論家の考えと、16世紀のそれとの違いは何なのか。美術という問題ひとつとっても、民族や時代によって考え方が異なっているはず。そうした異なる考えが存在することを理解することで、自分なりの美術観というものを形作ることができるでしょう。ここでは美術教養を次の3項目によって考えてみましょう。(1) 芸術理解、(2) 美術史理解、(3) 作品分析です。

「芸術理解」

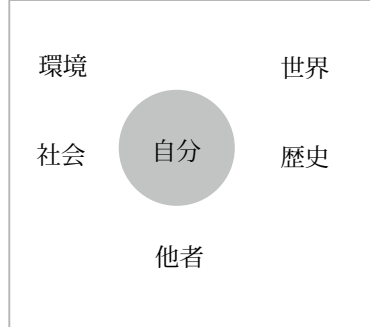
芸術理解にはもちろん様々な解釈があります。書物を調べることでいろいろな考えを理解するしたいものです。ひとつの例として、私が大学生の時、芸術学の講義で教わった内容を紹介しておきます。

①芸術とは

作家（芸術家）がその意識的芸術活動によって自らの生活感情を芸術的（美的）に表現したもの。

体験がシステムに対して一致しているか否かの反映—すなわち「生活感情」により体験の取捨選択がおこなわれる。一致したもの—すなわち快なる感情 この快感・美的感情の再現を積極的に求める衝動を強く感じたものによる 再現活動・創作活動の結果が芸術である つまり美的主観の客観化 そこから進んで 作家は 自らと同じ 共感を第三者（鑑照者）に対しても求めたいと希望する

「教養」



②造形芸術の「目的」

直感的に体験しうる生活感情を 造形的・感覚的に表現すること

「形式」＝美的生活感情そのものが芸術活動によって具体化されたもの



「表現形式」



「様式」

③芸術的価値決定

表現形式が優れているか否か

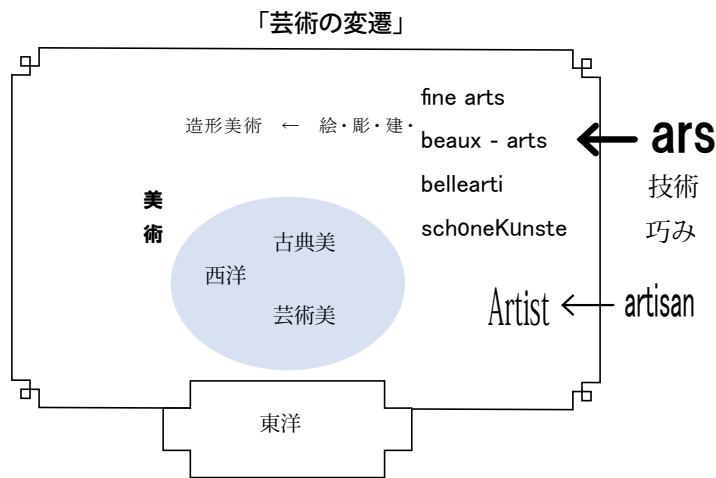
(美的芸術的主観の程度は表現形式によってその程度を評価できる)

④美術品の理解

表現形式を通じて作家の美的芸術的人格を理解すること

「芸術の変遷」

本来「芸術＝ART」は、今日いわれる「芸術」のみを意味するものではなく、一般に生活を有効・快適にするために、なんらかの材料を加工・形成し産出する能力・活動を総称するものでした。Artはその語源であるars(ラ)において「組み立てる」「工夫する」という意味をもち、むしろ現在の「技術」の意味で用いられていました。それが次第に狭義ではfine art「芸術」に限定されるようになったのです。artisan「職人」とは、自分の受け持った仕事をもつばら経験に頼ってこなす労働者のことを言いました。だから知識に関しても部分的だったわけ。



一人で全部の作業をこなして作品を作り上げてしまう **Artist「芸術家」**が登場したのはルネサンス以降でした。そして、「現代に通じる芸術の概念」がはっきりしてきたのは **18世紀**に入ってからでした。その頃から *schöne Kunst, fine Art, beaux arts* (美的技術) という呼び方が用いられるようになったのです。実用的技術から区別され自由な技巧という特色をもった、直感的な「美なる技術」を区別したのは哲学者の**カント**でした。こうして芸術は、「**美的価値の実現を本来の目的とする技術**」として、従来それらを拘束していた実用的・倫理的評価から開放された固有の価値をもった芸術という価値が生じてきたのです。

日本の美術＝実用性

西洋の芸術観と日本のそれとは、だいぶ異なったものがあります。日本で芸術という言葉が明瞭になったのは、西洋の影響を受けた明治時代になってからです。だからまだ150年した経っていません。現在、私たちが日本美術と呼んでいる文化財は、いずれもが実際に生活の場において機能を果たしていた「実用品」ばかりでした。

仏像は宗教的的目的をもっていましたし、器や漆器はもちろんのこと、屏風絵は室内空間を遮り同時に装飾品であったわけです。だから、日本美術はそのほとんどがデザイン・工芸的な要素をつよく印象付ける作品ばかりです。西洋美術と日本美術とは、全く違う文化にもとづいて作られたものなのです。文化の、そうした基本的な違いを理解したうえで作品をみるようにしたいですね。

文化理解の観点

美術に関して、こんにちの私たちに最も欠けている視点は、「美術」を「文化」の観点にたつて理解しようとする意識の欠如です。一般的にいうと、絵画＝自己表現、芸術＝余暇・飾り物といった捉え方がありますが、それは先ほど言った、18世紀以降の西洋的芸術概念にもとづき理解にもとづいているわけです。しかし、歴史を大きな流れの中で眺め、そして地球上のさまざまな民族の表現活動の面から眺めた場

合には、それらの「品々」は、「文化遺産」に類するものであることが理解できるでしょう。

大学で美術を学ぶことの目的が、「絵がうまく描けるようになりたい」では、あまりにさびしい限りです。それならば、専門学校に入って予備校や美術研究所で教わったテクニックをさらに磨くべきでしょう。大学で絵画を学ぶのであれば、次の3点をセットで考える必要があります。

- 1) 私は、何のために描くのか？
- 2) 私は、何を描いたらよいのか？
- 3) 私は、いかに描いたらよいのか？

つまり、絵を描くことの「目的」と「内容」と「方法」の3点を同時に考え・追求していく姿勢を持つべきだと思うのです。そのためには、高校生のころになんとなく捕らえていた「美術＝趣味的な道楽」の観点ではなく、「文化研究」の一翼をになう視点にたつて、「**美術文化を研究するのだ**」という意欲をもってもらいたいです。「絵をうまくえがきたいノ…」 「絵だけ描いてればいいノ…」なんて、決してちいさくまとまる事がないようにしてください。

美術史の学び方

2006年に高校での世界史未履修問題が話題になりました。以後どの高校でも世界史を履修する機会は一応保障されるようになりました。とはいえ、「世界史」という教科をまともに履修するためには、脳内HDDに相当の記憶容量を確保せねばならないですね。「美術史」を学ぼうと考えた時にも、おそらく世界史のそれと同様の覚悟がいるように身構えてしまうことでしょう。

方法の問題

市販されている「美術史」の書籍は、大別すると、「通史」と「時代別や様式別」に分けられます。「通史」とは、古代から近現代まで全般的に概説したものです。分量的には、けっこう薄めの本もあるから初心者には、ついそれを選びがちです。しかし、それらはあまりに概略しすぎてサッパリワカランものです。逆に、腕がしびれてしまうような厚手の本の場合には、象の腹を針で突っついていうなもどかしさに、我慢できずにギブアップしがちです。

「時代別や様式別」は、内容的にグッと高度になる場合が多く、初心者は直ぐにノックアウトされてしまいます。つまり、参考しうるテキストは一杯あるのですが、それらをどのように活用したらよいか、その方法がよく分からないのが実情でした。

ところで、外部の非常勤講師の方からは、いつもこんなことを言われてきました。「学生さんは、ぜんぜん美術史知らないね。これは知ってるだろうって思う画家すら知らないんだから…まったく」と。

この苦言の裏には、ふたつの意味がありますね。①学生が勉強不足だ。②教員がちゃんと指導できていないワ、です。だから、私たちも

反省してるんですよ。

でもね、通常の授業を通じて、通史としての美術史を扱っている大学なんてどこにもありません。私が受講した西洋美術史の内容なんて、エジプトのアマルナ王朝の石組みの解説だったし、日本美術史は飛鳥白鳳の仏像、東洋美術史はシルクロードと正倉院遺品についてでした。

もちろんそれらの授業担当者は、芸術学その分野のオーソリティだったから、「研究の方法」についての講義でした。だから単なる知識理解レベルの学習とは授業目的が違ったわけです。

さて、IWAで、絵画を専攻する皆さんに必要とされているのは、そんな小難しい研究方法じゃなく、「**制作者の立場における絵画理解**」だと考えます。美術史じゃなく、絵画史でもなく、「絵画」理解です。ここんとこがポイントです。ターゲットを小さく絞り、気楽に見ること。「絵画」+「絵画」+…の数を増やしていく。そうすると点と点とが線になり、次第に「絵画の流れ」が見えてくるのじゃないかなと考えます。そこで、今回は2年生の時期に、以下の美術史学習プログラムをこなしてもらおうと考えた次第です。

制作ベースの美術史学習（2年生）

（初めての絵画史=なんとなく分かって来たぞ、まで）

- ▼STEP 1：イメージから入る. まずは平易な鑑賞論
- ▼STEP 2：関心レポートによるピンポイント攻撃
- ▼TEST：学習度チェック

2年生の美術史学習

	記号	書名	概要	
4-5月	▼ Step 1：イメージから入る（読むより見る）まずは平易な鑑賞論 感想から入る、近代（19世紀ベース）の名画を楽しむ観点から <読後感想500字提出>			
		名画読本	・楽しく見る=感想レベルの鑑賞論 ・平易な秀逸文 ・とにかく全部に目を通す	4/22
		世界名画の旅1 世界名画の旅2	・フランス画家のエピソード、周辺事情 ・画家の人間性をさぐりだす ・近代画家中心	5/13
		名画の謎解き	・問答形式で楽しく読める ・ちょっと怪しげな作者だが、視点は明瞭	5/27
6-7月	▼ Step 2：「19世紀末まで」の絵画に関して、関心レポートによるピンポイント攻撃 自分の関心から→テーマを決めて「調べる」→とにかくまとめる <→ 6・7 毎月レポート提出>			
	参考	西洋美術館	大体のことはこの一冊に載ってます	R -1：6/24
		これならわかる美術の歴史	画家の略歴、代表的絵画図版	R -2：7/22
		作品解説PDF	短文ながら、参考になります	
7月末	▼ TEST	「これならわかる美術の歴史」掲載の<図版=作者名>の合致（100枚）		

西洋美術史は、実は絵画史

西洋美術史は、前半・後半二つに分けることができます。前半は14世紀ごろまでの「古代・中世」、後半は「それ以後（15世紀～）」です。

・「古代・中世」は、宗教・権力者による記念碑的・PR的遺品が多く、美術史＝ほとんど文化史ですね。だから、この時期の美術史を学ぶということは、ヨーロッパの歴史を学ぶことに近いものがあります。

・後半の「それ以後」は、15世紀～すなわちルネサンス以後ということになります。しかし、そこで扱われている美術品の8割以上は「絵画」です。だから、大ざっぱに言えば、西洋美術史とは「ヨーロッパ（西欧）における「絵画史」だっただけのことですね。

通史は、DVD講座でOK

現在、新井WEBページにて、授業VTRを見られます。

- (1) 「西洋美術史 古代・中世編」 P J : 夏休み
 - (2) 近世編 ルネサンス・バロック <作成中>
 - (3) 「近代編 19世紀絵画」 絵画理論Ⅲ授業時
 - (4) 「象徴」 絵画理論Ⅲ授業時
 - (5) 「抽象絵画の変遷」 U 2-1 授業時
 - (6) 「美術鑑賞入門」 P J : 春休み
- <授業やP Jで実施時には、VTR + スライド連動させたDVDを配布しています>

これらのVTRを見れば、一応、ヨーロッパ絵画の大きな流れを把握できることになります。美術史を全体にわたって理解することは大仕事です。だから十年かけてモノにするつもりで、じっくり取り組んでほしいと思います。

日本美術史はどうか

絵画中心の西洋美術に比べると、日本美術はジャンルのすく多様です。

- (1) 仏像（仏教と信仰）
- (2) 禅と石庭、茶道と焼物
- (3) 絵画（漢画・大和絵・絵巻・水墨・障壁画・浮世絵）
- (4) 西洋絵画の移入

これ以外に、実用的な工芸ジャンルの展開もあるために、どこから手をつけたらよいやら困惑させられるのです。ちなみに私は最初に「仏像」理解に取り組みました。仏像を理解するためには「仏教」とは何かを知る必要がある。また、それと関連して日本古来の信仰である「神道」も知る必要があり、「禅・石庭」とは何か、茶道美術との関連は、陶芸… という感じで、次第にクリアーしていきました。

やはり、関心を持った分野から少しずつ調べていくことが、一番の近道だと思います。

3年生になったら、日本美術史理解にとりくむことにしましょうか。

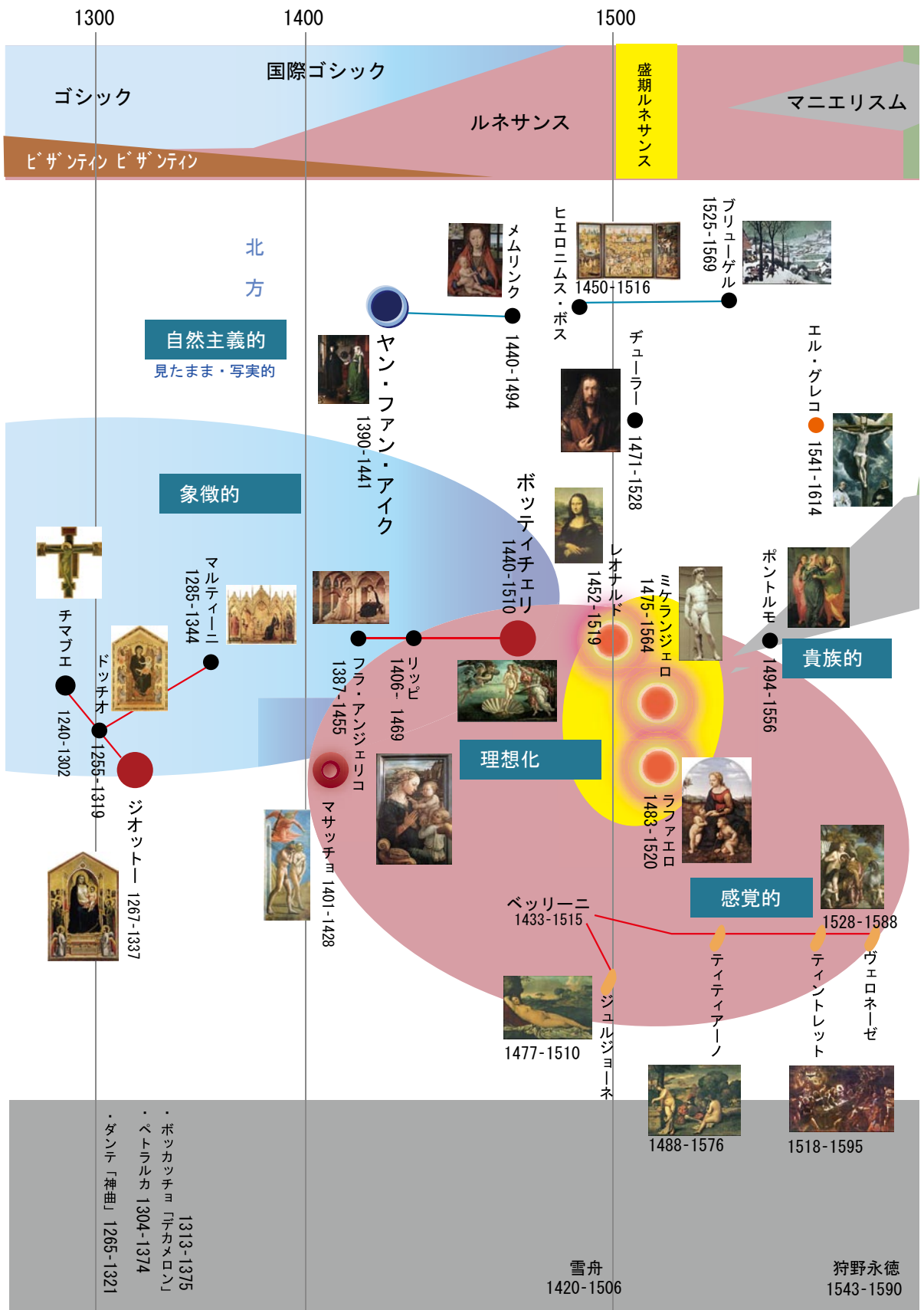
関心を広げる

「わたしは、洋画だから、日本美術史は学ばなくてもイイの」とか、トボケタことを言うてはいけません。1WAに入った時点から、学外の人たちからは「アラ、美術史なんか、何でも勉強してるんでしょ…」と、大きな誤解されているわけですから、「…アノ、そっちは…」なんて恥ずかしいことにならないようにしたいですね。

日本画研究室も油彩画研究室も区別なく、「西洋・日本」両方の美術史を理解してやろうという気構えをもってください。

時代様式の変遷

時期	様式	依頼者		
古代	エジプト・メソポタミア エーゲ・ギリシャ・ローマ	政治（権力）への奉仕	実用性（職人）	建築主導
中世	ビザンティン ロマネスク・ゴシック	宗教への奉仕		
近世	15・16 c : ルネサンス	宮廷への奉仕	パトロン	：
	17 c : バロック			
	18 c : ロココ			
近代	19 c : 古典主義・ロマン主義 写実主義・印象主義	富裕市民	芸術家の精神 （芸術観）の追求	絵画の世紀
		作家の主体性		
現代	20 c : 様式の乱立			



西洋絵画MAP

1600

1700

1800

1900

バロック

ロココ

新古典主義

象徴主義

写実主義

ロマン主義

印象主義



1577-1640

ルーベンス



1606-1669

フェルメール



1632-1675

世俗的

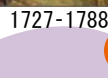


1697-1764

● ホガース



● ゲインズボロ



1727-1788

● シャルダン



1699-1779



1776-1837

● コンスタブル



1746-1828

● ゴヤ



● フラゴナール 1732-1806

● アンゲル 1780-1867

● ダヴィッド 1748-1825

● シェリコー 1791-1824

● ドラクロア 1798-1863

反宗教改革



● カラバッジョ 1573-1610



1599-1660

● レンブラント



1684-1721



1703-1770

● ヘンデル 1680-1759

● モーツアルト 1756-1791

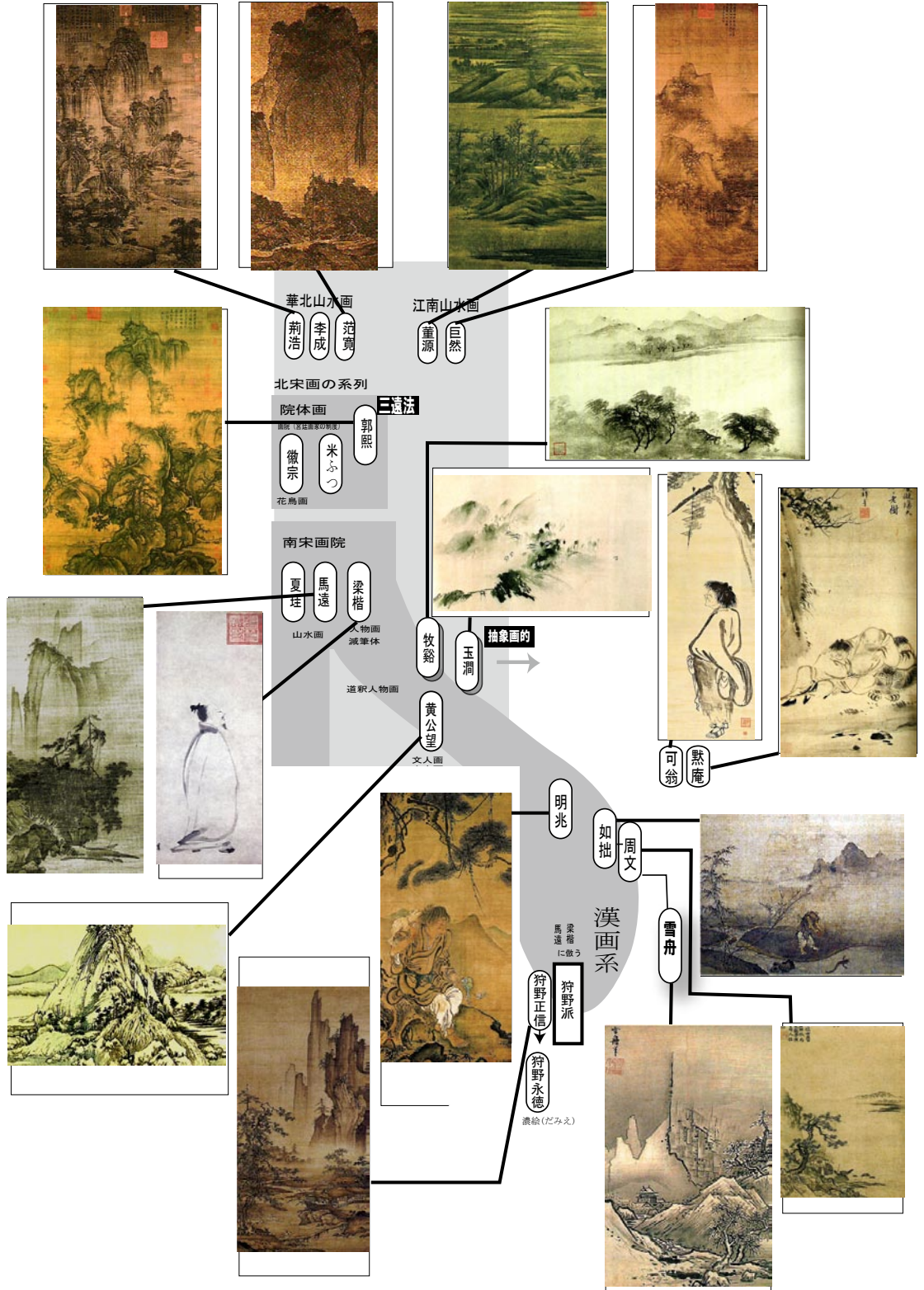
● ベーターベン 1770-1827

● ショパン 1810-1849

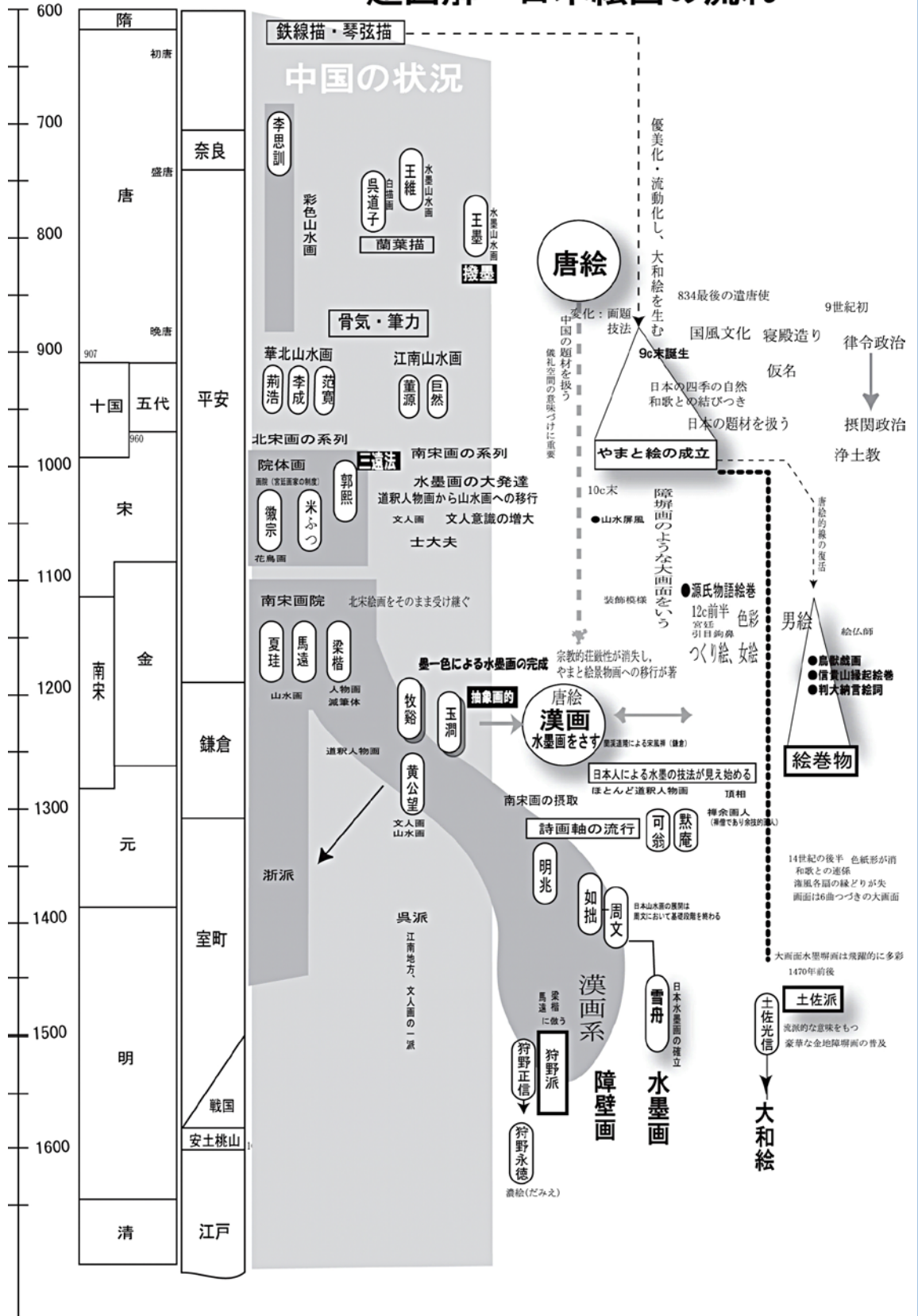
俵屋宗達

尾形光琳 1658-1716

超図解 日本絵画の流れ（中国を含む）作品貼り付け用



超図解 日本絵画の流れ



基礎造形力とは

基礎造形とは何か

「基礎造形」とは何を意味するのでしょうか？ おおざっぱに言えば、絵画・彫刻・工芸・デザインなどの「造形美術に共通的に含まれている基礎的で重要なもの」をさしているといえるでしょう。その共通している具体的な内容は、形態・色彩・材料・コンポジション・発想法などがあげられます。「構成」あるいは「平面構成」と呼ばれる教育システムは、この基礎造形の趣旨ののった指導方法でもあります。

事例

絵画を制作する際には、どのような基礎造形的理解が必要であるのかを具体的な事例をもちいて考えてみましょう（*1）。おそらく自画像であろう、中央に位置している顔とそれにまわりついている尾長鶏、そして醤油パックや魚が背後に浮かんでいます。これらモチーフが雑然と絡みつき、テーマが何であるのかは直ぐには見えて来ません。ところで、タイトルは「NEKOMESHI」となっています。もう一度画面をよく見ると顔と手の間に小さなネコが顔をのぞかせています。タイトルからのイメージによって、「ネコ」と「飯」に関するものがモチーフに扱われていることがよみとれるようになります。

この作者は、明瞭なメッセージを作品に込めているようには思えません。むしろ、形や線・色といった造形的諸要素を絡ませて画面を埋めていく作業に関心を示しているように思えます。こうした画面作りは、感覚的に一気に描き上げていくもので、美大受験のためのトレーニングによく見られる描画方法です。

検討

さて、この画面を「基礎造形」の観点から検討してみましょう。

(1) 造形要素（点・線・面・色彩・空間）

<線>

尾長鶏の長い尻尾のラインが画面左上と中央下部へとゆるやかに舞い上がりうねるような動きを感じさせます。オレンジ色の背景の左右にも垂直に垂れ下がる直線的な流れが描かれており、鶏の尻尾とが複雑な絡み合いを見せています。

<色彩>

色彩の使用は控えめです。オレンジ系の暖色をベースに、黒・暗い紺そして明るめのグレーと、色を限定的に扱うことで、線の動きが効果的に見えています。

<空間>

無造作なタッチにより一見わかりにくいのですが、画面の奥行きはごく浅めで、鶏と醤油パックそして腕だけが人物から手前にせり出すように見えています。

(2) 造形文法（コンポジションの観点）

<配置・増殖>

線の扱いとしては、重なる配置 / 接する配置・集中する感じ・拡散する感じ・偏った配置など、いろいろな配置方法を組み合わせ、線による複雑さを生じさせています。

<調和・対比>

(*1) 作例は2010年度U21の最高賞作品です。無造作に描かれていますが、高校生主体の700点以上の作品の中では、最も優れた表現であることが一目で解る作品です。



中央の人物を軸に、一見シンメトリのような背景の平行線の構成、および腕と鶏による左右V字型のバランスをやや崩した歪シンメトリ（非対称）。鶏の羽根の白・黒の強いコントラスト。

<ムーブメント・リズム>

破壊進行的イメージをもつ動性。斜めの効果。一定方向指向の集中的動性。線のずれ・ブレ・繰り返し、線のリズムとウエーブ

事例分析に用いたこれらの用語は、これまでに学生のだれもが平面構成のようなデザインワークの指導を受ける中で耳にしたことのある用語であろう。しかし、絵画表現の指導の際には、あまり積極的に用いられてはこなかった。とりわけ「(2) 造形文法」に関する用語は、セザンヌの静物画のような特殊な実験的配置構造の例を別にすれば、絵画指導のための用語として頻繁にもちいられたものではなかった。

<形を良く見なさい>・<大きく捕らえなさい>・<もっと奥行き

造形用語の重要性

間を強調しましょう><生命力を感じるように>など、絵画の指導には、指導者の経験にもとづいた曖昧な含みをもった用語を用いることが好まれてきた。そうした指導の中からは、分析的観点により、表現内容を検討する態度が育ちにくかったのです。

そういった経験に即したタイプの説明のことを「印象批評」とよびます。このようなタイプの説明や指導は、発言者の気分によっても内容が変化したりすることから、近頃はあまり信用されなくなりました。それに代わって、前述のようなさまざまに分類整理された用語を用いた解説のことを「分析批評」と呼びます。

分析的に解説を行うためには、まず、用語とその意味をよく理解する必要があります。「基礎造形力を獲得する」ということは、実は「必要な用語を理解する」ということでもあります。そのための方法としては、一つ一つの用語を具体的な事例を通じて時間をかけて覚えていくことです。右ページに用語例の一覧を示しました。分類のしかたにはいろいろありますが、ぜひ、これらの用語を自在に使いこなせるようになりましょう。

造形用語の分類

絵画表現において「イメージを組み立てる」「分析的に思考する」ためには「言葉＝用語」効果的に活用したい。造形にしようする用語には、日常的に使われているものから特殊な用語万である。それらの用語を具体的・性格に把握する必要がある。

美学事典による造形芸術の要素											
竹内敏雄 監修 1974 光文堂	<table border="0"> <tr> <td>光色</td> <td>マッス</td> </tr> <tr> <td>線</td> <td>遠近法</td> </tr> <tr> <td>形</td> <td>運動</td> </tr> <tr> <td>空間</td> <td>マティエール</td> </tr> <tr> <td></td> <td>メティエ</td> </tr> </table>	光色	マッス	線	遠近法	形	運動	空間	マティエール		メティエ
光色	マッス										
線	遠近法										
形	運動										
空間	マティエール										
	メティエ										

ドンデス 『形は語る』	視的コミュニケーション	コンポジション	視的技法																																																																												
形は語る 四角言語の構造と分析	<table border="0"> <tr> <td>点</td> <td>奥行き</td> </tr> <tr> <td>線</td> <td>運動</td> </tr> <tr> <td>形</td> <td>対比</td> </tr> <tr> <td>方法</td> <td>調和</td> </tr> <tr> <td>明暗</td> <td></td> </tr> <tr> <td>色</td> <td></td> </tr> <tr> <td>テクスチャ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>大きさ</td> <td></td> </tr> </table>	点	奥行き	線	運動	形	対比	方法	調和	明暗		色		テクスチャ		大きさ		<table border="0"> <tr> <td>緊張</td> <td>尖鋭化</td> </tr> <tr> <td>平準化</td> <td></td> </tr> <tr> <td>偏向</td> <td></td> </tr> <tr> <td>牽引</td> <td></td> </tr> <tr> <td>群化</td> <td></td> </tr> <tr> <td>陽性</td> <td>陰性</td> </tr> </table>	緊張	尖鋭化	平準化		偏向		牽引		群化		陽性	陰性	<table border="0"> <tr> <td>対照</td> <td>非対象</td> <td>繊細</td> <td>大胆</td> <td>連続</td> <td>非連続</td> </tr> <tr> <td>規則</td> <td>不規則</td> <td>中立</td> <td>強調</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>簡潔</td> <td>複雑</td> <td>透明</td> <td>不透明</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>統一</td> <td>分離</td> <td>斉一</td> <td>変化</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>節約</td> <td>錯綜</td> <td>正確</td> <td>歪曲</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控えめ</td> <td>誇張</td> <td>平坦</td> <td>奥行き</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>予測</td> <td>偶発</td> <td>単独</td> <td>並列</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>活動</td> <td>受動</td> <td>系列</td> <td>無作為</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	対照	非対象	繊細	大胆	連続	非連続	規則	不規則	中立	強調			簡潔	複雑	透明	不透明			統一	分離	斉一	変化			節約	錯綜	正確	歪曲			控えめ	誇張	平坦	奥行き			予測	偶発	単独	並列			活動	受動	系列	無作為		
点	奥行き																																																																														
線	運動																																																																														
形	対比																																																																														
方法	調和																																																																														
明暗																																																																															
色																																																																															
テクスチャ																																																																															
大きさ																																																																															
緊張	尖鋭化																																																																														
平準化																																																																															
偏向																																																																															
牽引																																																																															
群化																																																																															
陽性	陰性																																																																														
対照	非対象	繊細	大胆	連続	非連続																																																																										
規則	不規則	中立	強調																																																																												
簡潔	複雑	透明	不透明																																																																												
統一	分離	斉一	変化																																																																												
節約	錯綜	正確	歪曲																																																																												
控えめ	誇張	平坦	奥行き																																																																												
予測	偶発	単独	並列																																																																												
活動	受動	系列	無作為																																																																												

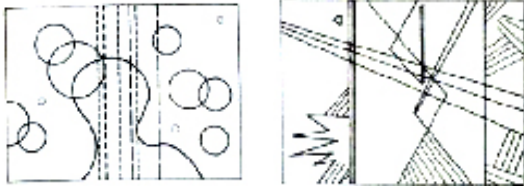
朝倉直己 『平面構成』	エレメント	造形文法																																													
「芸術デザインの平面構成」 六耀社	<table border="0"> <tr> <td>点</td> </tr> <tr> <td>線</td> </tr> <tr> <td>面</td> </tr> <tr> <td>立体</td> </tr> <tr> <td>空間</td> </tr> </table>	点	線	面	立体	空間	<table border="0"> <tr> <td>配置</td> <td>比例</td> <td>回転</td> <td>錯視</td> <td>ムーブメント</td> </tr> <tr> <td>分割</td> <td>黄金比</td> <td>拡大</td> <td>二重視</td> <td>リズム</td> </tr> <tr> <td>等形分割</td> <td>ルート矩形</td> <td></td> <td></td> <td>変形</td> </tr> <tr> <td>等量分割</td> <td>数列</td> <td>調和</td> <td>無理図形</td> <td></td> </tr> <tr> <td>タイル式</td> <td></td> <td>バランス</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>相似形分割</td> <td>対比</td> <td>コントラスト</td> <td>立体感</td> <td></td> </tr> <tr> <td>自由分割</td> <td>シンメトリ</td> <td>ユニティ</td> <td>透明感</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>平行移動</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	配置	比例	回転	錯視	ムーブメント	分割	黄金比	拡大	二重視	リズム	等形分割	ルート矩形			変形	等量分割	数列	調和	無理図形		タイル式		バランス			相似形分割	対比	コントラスト	立体感		自由分割	シンメトリ	ユニティ	透明感			平行移動			
点																																															
線																																															
面																																															
立体																																															
空間																																															
配置	比例	回転	錯視	ムーブメント																																											
分割	黄金比	拡大	二重視	リズム																																											
等形分割	ルート矩形			変形																																											
等量分割	数列	調和	無理図形																																												
タイル式		バランス																																													
相似形分割	対比	コントラスト	立体感																																												
自由分割	シンメトリ	ユニティ	透明感																																												
	平行移動																																														

クライント (抜粋)	配置	配列	構造	運動	空間	明度																																															
「造形論 人間の視覚」 Bクライント 京都書院	<table border="0"> <tr> <td>区別</td> </tr> <tr> <td>中心</td> </tr> <tr> <td>軸</td> </tr> <tr> <td>平衡</td> </tr> <tr> <td>構造</td> </tr> <tr> <td>無秩序</td> </tr> </table>	区別	中心	軸	平衡	構造	無秩序	<table border="0"> <tr> <td>関係</td> </tr> <tr> <td>位置</td> </tr> <tr> <td>近隣関係</td> </tr> <tr> <td>類似</td> </tr> <tr> <td>複合的</td> </tr> <tr> <td>組み合わせ</td> </tr> <tr> <td>順列</td> </tr> <tr> <td>複合体</td> </tr> <tr> <td>図形</td> </tr> </table>	関係	位置	近隣関係	類似	複合的	組み合わせ	順列	複合体	図形	<table border="0"> <tr> <td>コンポジション</td> </tr> <tr> <td>集中式</td> </tr> <tr> <td>長さ</td> </tr> <tr> <td>数</td> </tr> <tr> <td>分配</td> </tr> <tr> <td>混合</td> </tr> <tr> <td>転移</td> </tr> <tr> <td>余白</td> </tr> <tr> <td>額縁</td> </tr> <tr> <td>部分増</td> </tr> <tr> <td>混沌</td> </tr> <tr> <td>秩序</td> </tr> </table>	コンポジション	集中式	長さ	数	分配	混合	転移	余白	額縁	部分増	混沌	秩序	<table border="0"> <tr> <td>可視的な運動</td> </tr> <tr> <td>動き</td> </tr> <tr> <td>速度</td> </tr> <tr> <td>スムーズ</td> </tr> <tr> <td>抵抗</td> </tr> <tr> <td>機械的運動</td> </tr> </table>	可視的な運動	動き	速度	スムーズ	抵抗	機械的運動	<table border="0"> <tr> <td>空虚</td> </tr> <tr> <td>位置</td> </tr> <tr> <td>方向付け</td> </tr> <tr> <td>光と空間</td> </tr> <tr> <td>空間の表情</td> </tr> </table>	空虚	位置	方向付け	光と空間	空間の表情	<table border="0"> <tr> <td>光と闇</td> </tr> <tr> <td>光の種類</td> </tr> <tr> <td>ひかりの物質性</td> </tr> <tr> <td>白と黒</td> </tr> <tr> <td>黒と白の相対性</td> </tr> <tr> <td>コントラスト</td> </tr> <tr> <td>灰色</td> </tr> <tr> <td>同化</td> </tr> <tr> <td>明度の量</td> </tr> </table>	光と闇	光の種類	ひかりの物質性	白と黒	黒と白の相対性	コントラスト	灰色	同化	明度の量
区別																																																					
中心																																																					
軸																																																					
平衡																																																					
構造																																																					
無秩序																																																					
関係																																																					
位置																																																					
近隣関係																																																					
類似																																																					
複合的																																																					
組み合わせ																																																					
順列																																																					
複合体																																																					
図形																																																					
コンポジション																																																					
集中式																																																					
長さ																																																					
数																																																					
分配																																																					
混合																																																					
転移																																																					
余白																																																					
額縁																																																					
部分増																																																					
混沌																																																					
秩序																																																					
可視的な運動																																																					
動き																																																					
速度																																																					
スムーズ																																																					
抵抗																																																					
機械的運動																																																					
空虚																																																					
位置																																																					
方向付け																																																					
光と空間																																																					
空間の表情																																																					
光と闇																																																					
光の種類																																																					
ひかりの物質性																																																					
白と黒																																																					
黒と白の相対性																																																					
コントラスト																																																					
灰色																																																					
同化																																																					
明度の量																																																					

基礎造形のサンプル

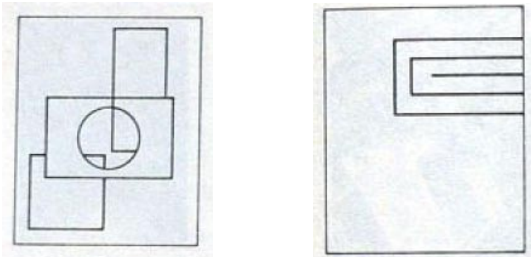
- ・ドンデス「形は語る」
- ・朝倉直己「平面構成」
- ・クライト「造形論 人間の視覚」

▼3者の著作から解説例を紹介します。



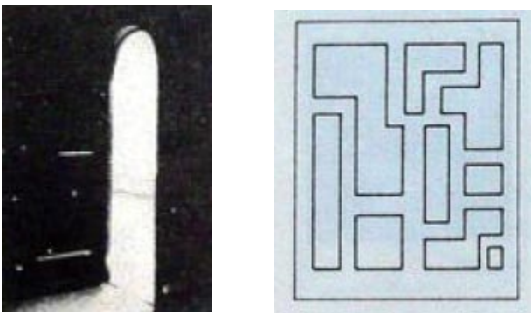
<対比> ドンデスPDF -65 ページ

対比によって意味はシャープになります。それは基本的な規定者であるといえましょう。好きと嫌い、愛情と敵意など概念の対立は、視的ようそとぎほうによって表現されます。たとえば愛は、曲線、円、暖かい色によって暗示されます。それに対して敵意は…



<バランス> ドンデスPDF -73 ページ

対比の次に重要な視的技法はバランスです。ふたつの重さの中間に全体の重心があります。バランスが欠けると不安定となり、それは高度に転動的な挑発的な視的形式です。



左図<簡潔—複雑> ドンデスPDF -75 ページ

視的総合における簡潔性は、秩序性に負うところが大きく、ここには構成要素の形の直接性と単一性があります。

右図<統一—分離> ドンデスPDF -75 ページ

分離性はデザインの要素や単位をここの断片に分離したもので、各断片は互いに関連しながらも、それぞれ固有の性格をもっています。

<抽象化>

ドンデスPDF 48-55 ページ

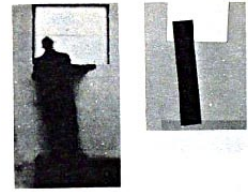


図 4.21

抽象的というのは、より直接的な感情的なメッセージ生成の方法を強調します。…人間の知覚はバランスやその他の視的合理性を確立する必要に応じて表面的な細部を捨棄します。外界の高度に具象的な詳細な視的レポートにおいても、そこにはもうひとつの基本的な視的力学、その性格において本来抽象的な視的メッセージが共存します。…

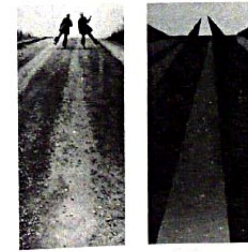
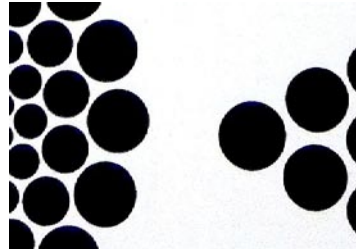
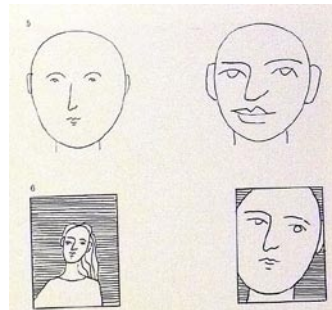


図 4.22



<集中式コンポジション>クライトPDF -73 頁

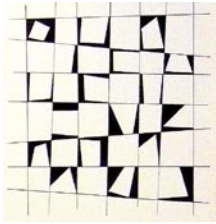
構造原理としてのコンポジションは骨格の形と類似している。コンポジションは造形作品にとって最も重要な事柄である。点は絵画空間では集中式コンポジションの基準図式として骨格と類似した機能を發揮することができ、次のような特色をもつ、すなわち…



<額縁>クライトPDF -86 頁

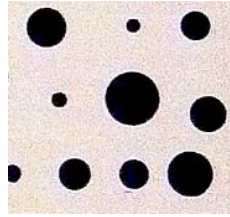
上：枠組みとしての顔の卵型：同じ大きさの輪郭では、小さな目や口は大きな目や口と比べて非常に違った作用を与える。

下：部分×図での顔=表情の際



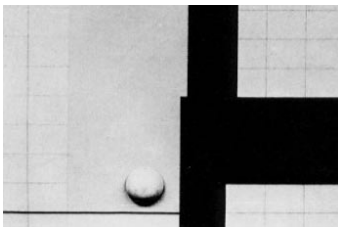
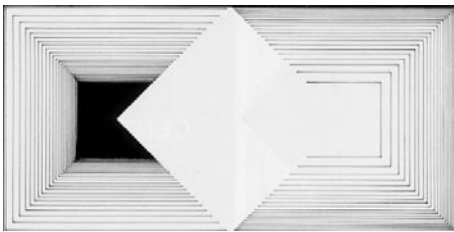
<転移> クライントPDF -80 頁

コンポジションはその中でそれ自身を繰り返すことができる。たとえば画面の一方の半面にある白い図形は他方の半面に黒く反映するように、白い形は転移し黒い形として戻ってくる。すなわちずれである。ずれは鏡と似たコンポジションの原理であり…



<無秩序> クライントPDF -59 頁

秩序は正しい道を見出すことを意味し、無秩序は道に迷うことを意味する。両者は情緒の効果を持つ。… 秩序は不規則であるか、規則的であるかである。規則性は間隔、大きさ、カタチ、鮮明さ、色などすべての要因が、できるだけ等しいことによって引き起こされ、また支えられている。…



<コントラスト> 朝倉PDF -43 ページ

バランスの中で単純調和型の静的バランスに対し、動的バランスをつくるには画面の中になんらかの変化をつくる必要がある。「変化」の中で最も激しいものがコントラストである。反対の性質のものを対比させて緊張感をかもしだすのが目的である…



<斜めの効果> 朝倉PDF -21 ページ

垂直と水平の線は、重力に対してさからうあるいは安定した配置をとるから、動きは感じられない。これに対して、斜めの線は重力にひっぱられて傾き、倒れそうになるそのイメージが動感を誘う



<ウェーブフォーム> 朝倉PDF -26 ページ

日ごろの経験から、並みの形に動勢を感じる。この習性を利用して、いろいろなアーティストが…



<ユニティ> 朝倉PDF -45 ページ

コントラストは大きな刺激をもっている。しかし、ばらばらの状態であったならば、全体として高次の美的快感は得られない。そこで全体を統一するなにかが必要になる。美学で「多様の統一」とい

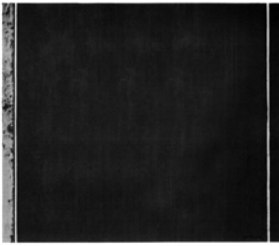


<座標変換> 朝倉PDF -32 ページ

直交座標に描かれた図を任意の座標におくと…

視覚的力動性

カンディンスキーの著書
掲載図を元に作成

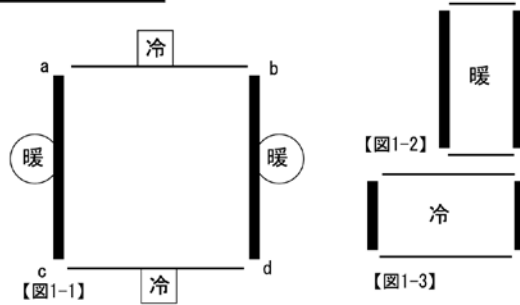


【図1-0】

ニューマン 『3番目』 1962
画布・油彩 257×316cm
Pasaden Art Museum, California

ニューマンの作品は、最も理解が困難な抽象絵画とみなされる。「基礎平面」を理解することは、この作品を理解する手がかりを得ることになる。

1. 基礎平面の基調

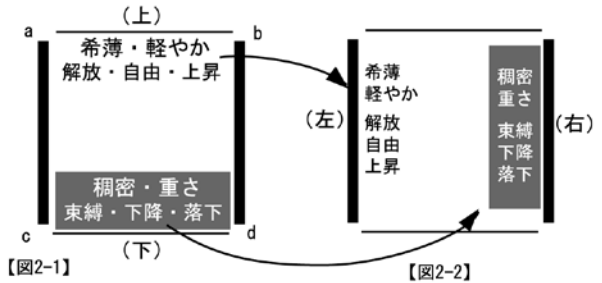


【図1-1】

【図1-2】

【図1-3】

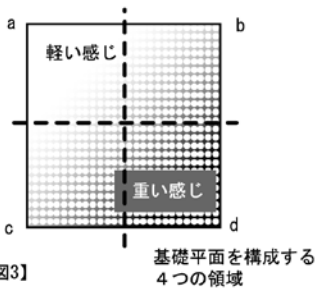
2. 基礎平面の上下左右の情動性



【図2-1】

【図2-2】

3. 重さの配分



【図3】

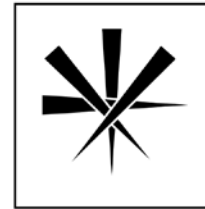
基礎平面を構成する
4つの領域

4. 図形の方向性と基礎平面の関係



弱い抵抗に向かう図形

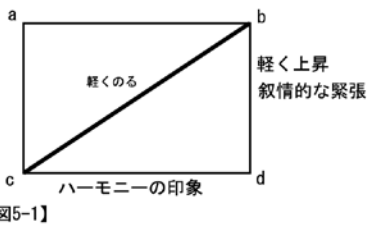
【図4-1】



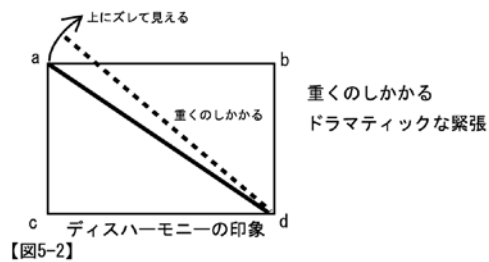
激しい抵抗に向かう図形

【図4-2】

5. 対角線（緊張測定線）

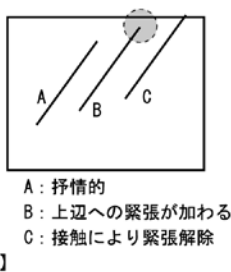


【図5-1】



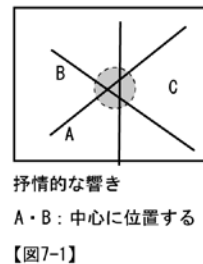
【図5-2】

6. 辺への接近による緊張

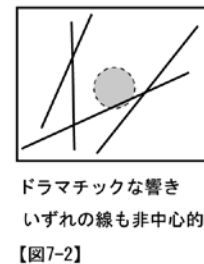


【図6】

7. 基礎平面の中心と、配置図形との関係



【図7-1】



【図7-2】

美術教養のための書籍

下表の書籍をPDFにしておきました。

◎ 2年前期に読んでおく

・ 3年前期に一通り眼を通す

○ 2年後期までに一通り眼を通す

	推薦	著者	タイトル	頁数	サイズ	備考
美術教養						
K -1	◎	内田・甲野	学びとは	5	0.6	雑誌記事
K -2	◎	今道友信	美について	250	9.5	抜粋
K -3	・	岩井 寛	境界線の美学	273	13.5	抜粋
K -4		竹内敏雄	■美学事典 目次	107	12.1	
		々	索引	48	4.2	
		々	美学芸術論史 P1-300	300	41.3	PW
		々	音楽文学教育など P301-604	304	36.3	PW
美術史理解						
R -1	◎	赤瀬川原平	名画読本	214	34.7	PW
R -2	◎	朝日新聞社編	世界名画の旅フランス 1	230	36.8	PW
R -3	◎	朝日新聞社編	世界名画の旅フランス 2	226	36.1	PW
R -4	◎	銀四郎	名画の謎解き	222	5.9	PW
R -5	○	井出則雄	西洋の美術 (18 Cまで)	91	10.8	抜粋
R -6	・	ジョン・ファーマン	これならわかるアートの歴史 (18 Cまで)	131	9.1	抜粋
R -10	◎	<図版あり>	これならわかる西洋美術 (その1)		68.1	
R -11	◎	<図版あり>	これならわかる西洋美術 (その2)		60.1	
R -100	○	(小学館)	■西洋美術館		486	
R -200	○	(小学館)	■日本美術館		242	
A -06-1 ~ 11	○	(講談社)	■現代の美術		680	
R -23	・	高階修爾	近代絵画史 上	204	8.6	
R -24	・	高階修爾	近代絵画史 下	226	9.1	
R -26	○	巖谷国土	シュルレアリスムとは何か - 抜粋	102	4.5	抜粋
作品分析						
S -1	・	三浦 篤	まなざしのレッスン	292	31.6	
S -2	・	若桑みどり	絵画を読む (イコノロジー入門)	191	13.1	
S -3	○	高階秀爾	名画を見る眼	198	10.2	
S -4	○	高階秀爾	続名画を見る眼	218	10.6	
	・		作品解説PDF (作品別)		600	
基礎造形力						
Z -1	○	朝倉直己	芸術デザインの平面構成	61	15.7	抜粋
Z -2	○	ドンデス	形は語る	123	24.7	抜粋
Z -3	○	クライント	人間の視覚	169	244	抜粋
専門的技術力						
G -11	○	武蔵野美大編	絵画 素材・技法			抜粋
G -12	・	佐藤一郎	絵画技術入門 (新技法シリーズ)			抜粋
G -13	○	京都造形芸大編	洋画を学ぶ	90	131	抜粋

専門的技術力

日本画 用具・技法 2～4 P

日本画 I

日本画 1 授業概要紹介 見開き

油彩用具の基礎理解

油絵を描いていくには、素材について深く知り、自己の表現意図に合った技法を模索していくことが重要です。ここでは油彩画における基本的な用具についてごく簡単に解説します。

●油絵具

人によって使いやすさや好みは異なりますが、ここでは基本的な色を挙げています。まずは、赤系、青系、緑系、黄系、茶系、白からまんべんなく選び、自分の好みに合わせて徐々に色数を増やしていきましょう。

○透明色と不透明色

油絵の場合、透明色と不透明色を上手く使いこなせるようになることが色調や絵肌の美しさを生み出すことにつながります。透明色は透明度が高く、グレージングに向いていますが、単独の厚塗りには向きません。不透明色は、下の色を覆い隠す力が強く、厚塗りにも向いています。様々な絵具の特性を理解し、その差を生かした塗り重ね方を工夫しましょう。

赤系	テラローザ (もしくはライトレッド)	不透明
	バーミリオン (ヒューでも可)	不透明
	クリームソーンレーキ	透明
青系	コバルトブルー (ヒューでも可)	不透明
	ウルトラマリン	透明
緑系	ビリジャン	透明
	パーマネントグリーン	不透明
黄系	イエローオーカー	不透明
	パーマネントイエローレモン	不透明
茶系	バーントアンバー	不透明
	ローアンバー	半透明
白	チタニウムホホワイト	不透明
	パーマネントホホワイト	不透明

●画用液

絵具は顔料という有色の粉を糊で練ったものであり、この糊の成分によって油絵具、水彩絵具等に分類されます。

チューブ入りの油絵具は顔料と接着成分としての乾性油が練られてつくられており、そのままでも使えます。溶き油は、「薄める」「つやを与える」「乾燥を早める」などの目的で利用します。

画用液を調合する場合、乾性油、揮発性油、樹脂成分の3種類を組み合わせます。以下、基本的なものをいくつか挙げておきます。

①乾性油：顔料を画面に定着させる接着成分で酸素と化合して固まる。

- ・リンシードオイル ----- 乾燥速度は速いが黄変が強い。
- ・ポピーオイル ----- 黄変は少ないが乾燥が遅い。
- ・サンシクンドオイル --- リンシードオイル、ポピーオイルを長時間日光にさらし、酸化を促進させた粘性の強いオイル。
- ・スタンドオイル ----- 乾性油を密閉した容器で加熱重合させたオイル。高粘度で乾燥後の黄変は少ない。透明で強靱な皮膜を形成する。

様々な絵具の糊と薄め液

	糊	薄め液
油彩画	乾性油	揮発性油
水彩画	アラビアゴム	水
日本画	膠	ぬるま湯
アクリル	アクリルエマルジョン	水
テンペラ	卵 etc	水 etc
フレスコ	なし	水

②揮発性油：絵具を薄める、粘性を調節する

- ・テレピン ----- 松脂を蒸留・精製したもので、溶解力に優れている。
- ・ペトロール ---- 石油を精製したもの。テレピンに比べて、溶解力と揮発性が弱い。

③樹脂成分：画面に光沢と透明感を与える、科学的变化を伴わずに固まる。

- ・ダンマル ----- ラワン属の樹木から採取される軟質の樹脂。最も一般的に使用される。
- ・コーバル ----- 琥珀になる手前の半化石樹脂。
- ・アルキド樹脂 ---- 近年開発された合成樹脂。リクイン、ウィンジェル、オレオパスト (いずれもウインザー・アンド・ニュートン社の製品)

○調合油の一例

リンシードオイル：テレピン：ダンマル＝1：2：1

使いやすい画用液調合の割合は人によって異なりますので、目的や意図に応じて色々試してみてください。

市販のペインティングオイルには、これら3種類の画用液と速乾剤がバランスよく調合されており、まずはこれを揮発性油と調合して使用してもかまいません。

描きだしは、揮発性油を多めにして、乾燥を早めます。油絵具を重ね塗りするときには、上に塗る絵具は下の層の絵具よりも乾性油を多くしましょう。これによって乾燥後のひび割

れや下の層が溶けてしまうことを避けることができます。完成に近づくに従って徐々に調合油（もしくはペインティングオイル）の量を増やしていきます。

○オイルの調合の一例


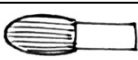


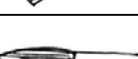
	描きだし	書き込み	仕上げ
テレピン：調合油（もしくはペインティングオイル）	8：2	5：5	2：8

●筆

筆には、様々な硬さ、大きさ、形のものがあります。筆の選択は非常に重要であり、絵の質や絵肌の表情に直接かわってきます。経験を積みながら自分の表現に合った筆を選んでいきましょう。

○筆の種類

油彩画用の筆は形状によって名前がつけられています。

	フラット (平筆)	平らな面での面塗り、エッジを線描に便利。
	フィル バート	フラット型のエッジに丸みを持たせた筆。面塗りや描き込みに便利。
	ワイド	穂先が広く、下塗りや大きな画面の塗りに向く。
	ファン	「ぼかし」や「グレース」に向く。
	ラウンド (丸筆)	穂先が細くまとまっており、線の太さを描き分けられる。

●支持体

油絵で最もよく用いられる支持体は麻布を木枠に貼ったキャンバスです。生地目の目によって極細目から極荒目まであり、目の細かいものほど細密な描写に向きます。

●パレット

白く色を見やすいため紙パレットがお勧めです。汚れた面をはがせることも利点です。基本的に絵具はパレット周辺部に置き、中央部は混色したり溶き油と混ぜ合わせたりする場所として空けておきましょう。

●その他

油壺（絵皿）、筆洗、ぼろ布等

○原毛の種類

硬毛		
	豚毛	粘りのある油絵具を塗り重ねたり盛り上げたりするのに向く。
軟毛	コリンスキー毛、マンガース毛、オックス毛、リス毛等	薄塗りや穂先を生かした描き込み、細密な描写に向く。
その他	リセーブル	特殊加工した画筆用合成繊維で、硬毛と軟毛がある。

●ナイフ

ペインティングナイフ	絵具を厚く盛り上げる、削る、引っかくなど油絵具の特性を生かした描画ができる。
パレットナイフ	キャンバスの地塗り、パレットの掃除に使う。ペインティングナイフで代用可。

油彩第1—I

■この授業では、静物モチーフと風景を描きながら、基本的な描画材料の取り扱いについて理解し、油絵具の特性に基づく描画方法を習得します。また、毎週の課題として鑑賞レポートを行い、西洋絵画への関心を深めます。

授業計画

①静物油彩画 F 4号程度

第1週	ガイダンス。油彩による静物画の紹介。
第2週	各自で用意したモチーフを鉛筆で描く。
第3週	デッサンをトレースする。
第4週～第5週	油絵具を用いてモチーフを描く(グリザイユ)。
第6週～第7週	油絵具を用いてモチーフを描く(彩色)。

②油彩による風景画 F 30号

第8週	ガイダンス。油彩による風景画の紹介。
第9週	鉛筆や水彩絵具等を用いてスケッチし、作品の構想を練る。
第10週～第14週	油絵具を用いて風景を描く。
第15週	講評

※毎週1点ずつ提示される絵画作品の鑑賞レポートを提出する。

■課題1 静物油彩

静物油彩では、1つのモチーフをしっかりと時間をかけて観察し描いていきます。油絵具は、より写実的な描写を行うために改良を加えられた絵具ですので、油彩画における画材や技法についての理解を深めていくべき初期段階では、ものをよくみて描くことが重要です。この課題では、まずグリザイユで明暗をしっかりと捉え、その後彩色を施していきます。



【図1】ルーベンス作「クララ・セレーナ・ルーベンスの肖像」の模写(武蔵野美術大学『絵画 素材・技法』83頁より引用)

○グリザイユ・カマイユ技法について

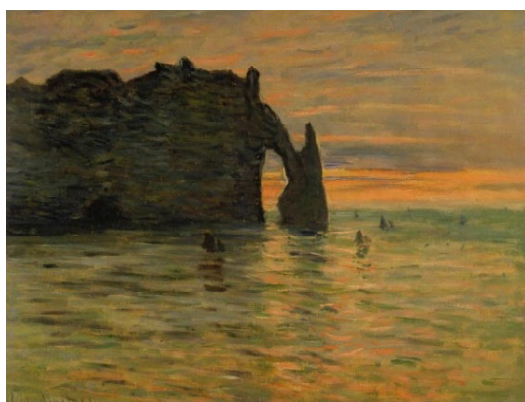
グリザイユは白黒による無彩単色、カマイユは褐色による有彩単色です。印象派絵画が生まれる19世紀後半までの油彩画表現では、基本的に形と色は別々に描かれていました。つまりグリザイユやカマイユで形が描かれた下層の上に色がつけられた上層が重ねられていたわけです。このような重層構造によって、複雑な色のニュアンスや重厚で深みのある絵肌を表現することができます。

■課題2 油彩による風景画

油彩による風景画では、野外にキャンバスを立てて制作します。野外での制作では、光の強さや方向、色彩などが刻々と変化するため、一瞬を捉えて描きださなければいけません



【図2】クールベ「嵐のあとのエトルタの断崖」



【図3】モネ「エトルタの日落」

同じ風景を描いても画家によって作品は全く異なるものになります。【図2】、【図3】はエトルタの海岸沿いの風景をクールベとモネがそれぞれ描いたものですが、クールベが岩や海等の質感を強く表現しているのに対し、モネは光と色に強く反応して描いています。

広い空間から自分なりの視点を定め、しっかりと対象を観察し描きましょう。

油彩第1—II

■この授業では、有色下地を用いた写生を通じ、絵具を塗り重ねたときに得られる効果について理解します。また、毎週の課題として鑑賞レポートを行い、西洋絵画への関心を深めます。

授業計画

①有色下地による手のデッサン F 4号
第1週 ガイダンス。古典的な素描作品の紹介。画用紙に赤褐色の有色地を施す。
第2週～第3週 鉛筆で暗部を描く。
第4週 不透明水彩(ガッシュ)の白で明部を描きおこす。
②有色下地による自画像デッサン F 6号
第5週～第7週 鉛筆で暗部を描く。
第8週 不透明水彩(ガッシュ)の白で明部を描きおこす。
③人物(着衣または水着・立ちポーズ) 油彩画(有色地) F 20号以上
第9週 ガイダンス。有色下地が用いられた古典絵画の紹介。 キャンバスに褐色系の有色地を施す。
第10週 人物クロッキー。エスキースを行い、作品の構想を練る。
第11週～第14週 油絵具を用いて人体モデルを描く。
第15週 講評

※毎週1点ずつ提示される絵画作品の鑑賞レポートを提出する。

■課題1・2 有色下地によるデッサン



【図1】ギルランダイオ「老女の頭部」



【図2】デューラー「93歳の老人の肖像」

油絵具は、被覆力の強い絵具であり、暗から明を描きおこすのに適した素材です。この課題では、油絵具の特性を生かした中間トーンからの描画方法を習得するために有色下地を用いたデッサンの訓練を行います。鉛筆や透明水彩等を用いて暗部を描いた後、不透明水彩等を用いて明部を描いていきます。

■課題3 有色下地を用いた人物油彩

この課題では、キャンバスに各自で決定した有色下地を施し、人物を描いていきます。有色下地を用いたデッサンの経験を踏まえて、絵具の重なりを意識しながら制作しましょう。

○有色下地(インプリマトゥーラ)について

キャンバスなどの支持体の全面に色のある下地を施したものを有色下地(インプリマトゥーラ)と呼びます。15世紀～18世紀頃の作品の多くに褐色や灰色の有色下地が施されています。あらかじめ有色下地を施しておいて描画することによって深みのある発色と重厚感のある画面が得られます。また、立体感や空間感を出しやすい、全体の色調をまとめやすいなどの利点があります。



【図3】レオナルド・ダ・ヴィンチ「東方三博士の礼拝」



【図4】ティツィアーノ「エウロペの略奪」

【図3】はレオナルド・ダ・ヴィンチの未完作品ですが、この作品には黄土色の有色下地が施され、明暗で形が描かれています。【図4】はティツィアーノの作品ですが、画面のところどころから有色下地の赤褐色が、覗いてみえます。

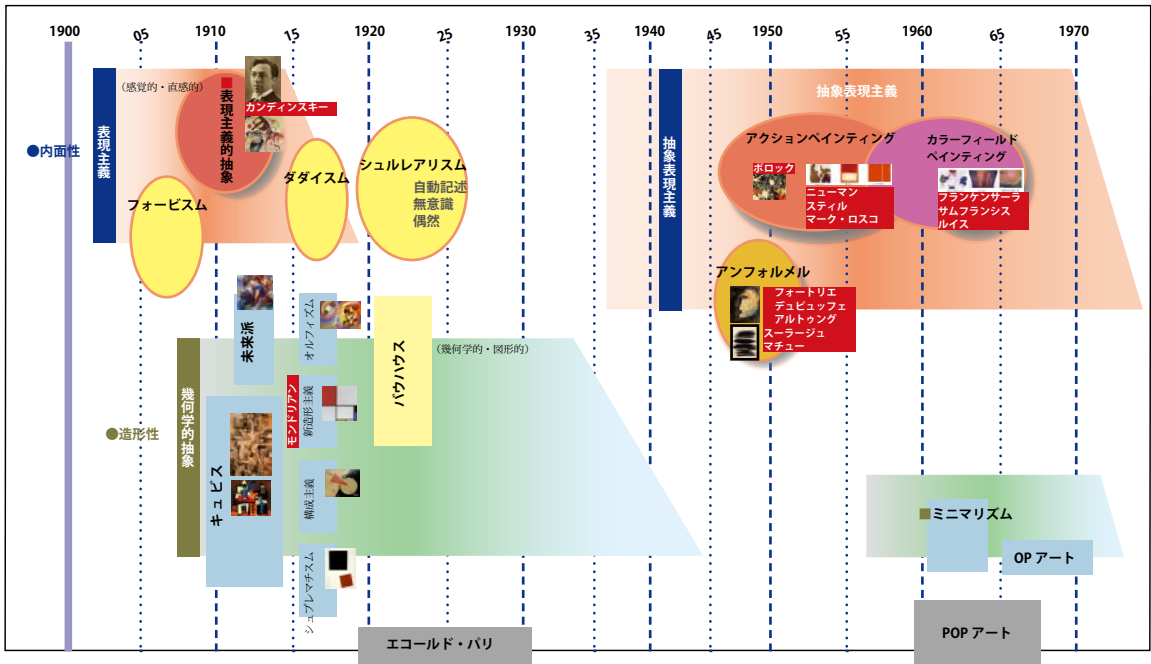
油彩第2 - I

抽象絵画の展開

- 抽象絵画の史的概要を、スライドと短編VTRにより平易に解説します。
- 理解を深めるために解説内容と関連した課題を毎週制作します。
- 8回の講義+演習により概要を理解した上で、自分なりの抽象作品を制作します。

回	授業内容	自宅課題
第1週	TEXT 配布、抽象絵画の概要	課題5 キュビズム資料の要約または図解
第2週	キュビズム的抽象化	課題6 面的・単純化
第3週	カンディンスキーの抽象化の方法	課題7 表現主義的・単純化
第4週	アンフォルメル材料用具・行為性	課題8 行為で描く・非対象絵画
第5週	抽象表現主義とCFP-1	課題9 CFPの手法1: 絵具・色彩
第6週	抽象表現主義とCFP-2	課題10 CFPの手法2: 象徴: 宇宙
第7週	抽象表現のまとめ解説	課題11 課題制作: 象徴: Beauty
第8週		
9・10週	課題11 講評会	課題12 自己ルール作品制作
11・12週	課題12 講評会	
13・14	課題13 講評会	
第15週	まとめ	

抽象絵画の展開＝概要図



■ドイツ表現主義

第一次大戦の前、キルヒン、ノルデなどのドイツの画家たちが強烈な色彩の対比、鮮やかなイメージ、単純化されたフォルムにより感情的・心理的な関心を表現しようとした。彼らは腐敗した社会倫理や混乱した政治状況に対する怒りを表現した。

1914-18

第一次大戦

1939-45

第二次大戦

■ミニマリズム

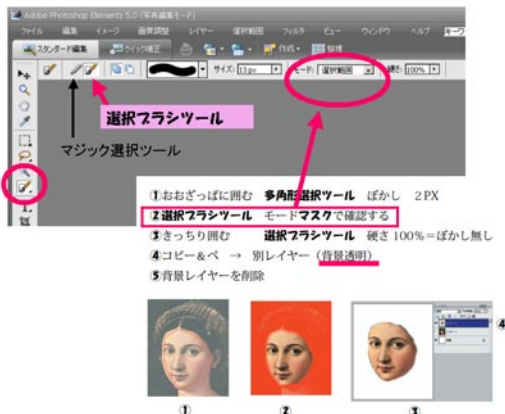
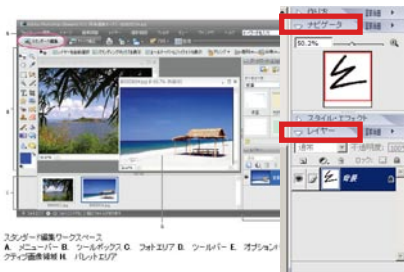
ミニマリズムの作品は視覚要素をもっとも単純な幾何学的な形状に還元することにより、画家の手技の痕跡もふくめ、一切の表現性を排除しようとした。工業的な生産技術を用いることも多い。格子や立体といった特定のデザイン原理が作品全体を支配することも多い。

- 前半＝デジタルによるコラージュ演習を行います。イメージ構成のシミュレーションも兼ねています。
- 後半＝タブレットを用いた絵画制作を行います。演習は、模写による基本レッスンで、毎週課題提出します。

	回	授業内容	自宅課題
Dコラージュ	第1週	ガイダンス	
	第2週	TEXT配布・基本操作	課題1 レトロB&Wの合成
	第3週	コラージュ素材・画像選択	課題2 名画コラージュ
	第4週	画像調整・合成方法	課題3 作品1
	第5週	<調整日：個別指導>	課題4 作品2
	第6週	マグリッド解説	課題5 マグリッドイメージ
	第7週	コラージュまとめ	課題6 カットアウト
	第8週	<調整日：個別指導>	課題7 作品3
D絵画	9・10週	ブラシツールの基本	課題8 ペンツール模写
	11・12週	カラー・筆ツール	課題9 筆ツール模写
	13・14	<調整日：個別指導>	課題10・11 作品
	第15週	まとめ	

■授業では、フリーソフト**ARTWEAVER 0.5** WIN専用
 を用いてレッスンします。これは、**Photoshop**に似ていますから、**Photoshop**や**PhotoshopElements**を持っている人は、もちろんそれを使用してください。MACの人は要相談

基本 01 環境設定



演習 04

ペン (鉄線描)

©使用データ=線-顔PICASSO

■鉄線描は、針金のように均一な太さの線です (変化ある線は肥度線と呼ぶ)
見本を参照しながら、下絵を透かして描きます

■描画時の状態

▼ (ファイル/複製をつくり並べる)



←描画用レイヤー
←白台紙レイヤー
(不透明度 90%)



▲06-03宇野亜喜良01

- ドライメディア / チャコールスクレーヴィングペン - 20PX、30%
- 細い線・塗り = ドライメディア / 鉛筆 (木炭) 5PX 100%

演習 07

©使用データ= 07-01 秋山隆、07-02 ベドロ山下

和筆タイプ・色付台紙・レイヤーの使い分け

■色を使ってイラストを描く

■色付台紙のイラスト 使用データ= 07-01 秋山隆



- 白紙に描くこと!
- 用紙 = ファイル/新規/白紙ファイル 10%、10%、100PIX
 - 筆 = 初期設定のブラシ/ハード円ブラシ/5PIX

背景とは別レイヤーにバックを塗る = 後で色調整が可能だから。

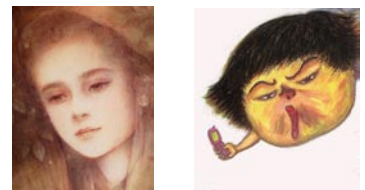
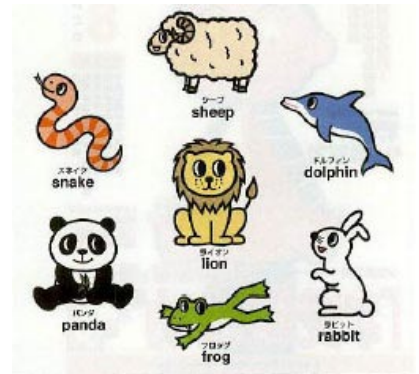


■宿題 08

©使用データ=ホックニー-婆 (元絵)

■アクリル風に顔を描く

■ホックニーをまねてみる 使用データ=ホックニー-婆 (元絵)



■目的

イコンの模写をすることで、西欧絵画の古典的なテンペラ画法の基礎を習得することができます。



■授業計画

第1週：西欧絵画の絵具の歴史についての講義。 テンペラ画について イコンについて
第2週～：パネルの作成：（膠（にかわ）の使用 方法。石膏膠によるパネル作成の指 導と実践。
第5週：原画のトレースと輪郭線の彫り、金箔 張り
第6週： //
第7週：下塗り（プチ・ラック）
第8週： //
第9～12週：中間の塗り
第13～15週 上層の塗り仕上げ塗り 完成

授業の目標	<ul style="list-style-type: none"> ◇基底材の原理を知る。 ◇テンペラの原理を知る。 ◇様々な基底材（絵を描く土台＝キャンバスや紙のことをいう）があることを知る。 ◇卵と顔料で思ったような色の絵具を作ることができる。 ◇様々な絵画表現につながる意識を持つことができる。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ◇基底材（絵を描く土台＝キャンバスや木材パネル、紙などのことをいう）から作る工程（石膏パネル）を自力で作ることができる。 ◇石膏パネル表面が鏡面のように平滑に仕上げることができる。 ◇卵と顔料で思ったような色の絵具を作ることができる。 ◇様々な絵画表現につながる意識を持つことができる。 ◇自分の絵画表現に自在に応用することができる。

備考（履修条件・履修上の注意等）

2,000円程度 材料費の徴収あり。



完成図「ホディゴトリア型聖母」

羽子田

教員 作品 <見開き>

作品図版 船岳



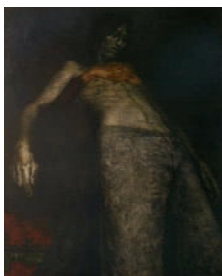
神田川風景
2004年
130.3 × 194cm
油彩・キャンバス
第17回富嶽ビエンナーレ展入選作品



2004年
227.3 × 181.8cm
油彩・キャンバス
埼玉大学教育学部卒業制作展
(さいたま市文化センター/さいたま市)



夕暮れの坂道
2005年
162 × 162cm
油彩・キャンバス、
第7回雪梁舎フィレンツェ賞展入選作品



凍て空の解凍
2006年
162 × 130.3cm
油彩・キャンバス
ざかいでArtグランプリ2006
優秀賞受賞作品



青年の夜
2005年
227.3 × 181.8cm
油彩・キャンバス・パネル
第21回MCM展
(茨城県つくば美術館/つくば市)



守る男
2007年
227.3 × 363.6cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
筑波大学修士課程芸術研究科修了制作展
(茨城県つくば美術館/つくば市)



ホシノヨル
2007年
22 × 27.3cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
グループ展「つくばの画家のたまご達展」
(ぎやらりーなが屋門/つくば市)



針の音
2007年
91 × 91cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
第3回世界堂絵画大賞展
NECソフト賞受賞作品



彼の飛びかた
2007年
162 × 162cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
第61回二紀展入選作品



彼はどこだって行ける
2007年
194 × 324cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
第4回DC展
(茨城県つくば美術館/つくば市)



空を走る
2007年
194 × 130.3cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
第9回春季二紀展出品作品

ナガレルソラ
2008年
162 × 162cm
油彩・綿布・パネル
第61回二紀展入選作品



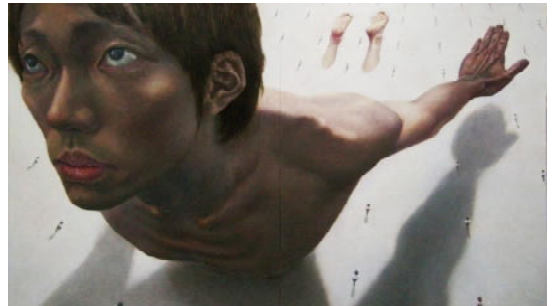
ハマベノイキモノ
2007年
50 × 60.6cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
3人展「そのないふくろ」
(みゆき画廊/銀座)



ナガレルソラ
2008年
162 × 162cm
油彩・綿布・パネル
第61回二紀展入選作品



突き抜けた
2009年
72.7 × 91cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
個展「レスポワール新人選抜展」
(スルガ台画廊/銀座)



他に選択肢はない
2009年
194 × 324cm
油彩・テンペラ・綿布・パネル
第5回DC展
(茨城県つくば美術館/つくば市)



えびぞりの男
2009年
130.3 × 162cm
油彩・綿布・パネル
第6回DC展
(茨城県つくば美術館/つくば市)



飛んでいるような
2009年
162 × 162cm
油彩・綿布・パネル
第63回二紀展入選作品



底の手
2009年
194 × 130.3cm
油彩・綿布・パネル
第10回春季二紀展出品作品

作品図版 新井



"WALL" F80号、アクリル・エアブラシ、自由美術展（佳作賞受賞）、東京都美術館、1977



"WALL" F120号、アクリル・エアブラシ、東京展、東京都美術館、1977



"ひとがたA" F100号、アクリル・エアブラシ、ラフォーレアートコレクション展、原宿ラフォーレ、1979



"大あくび" F100号、アクリル・エアブラシ、自由美術北海道G展、札幌時計台、1982



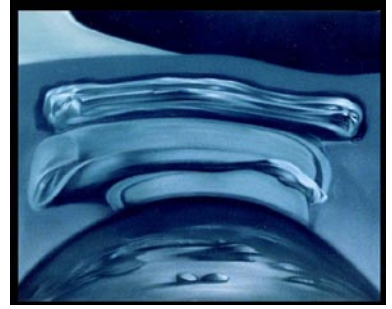
"圍繞にて1" F80号、アクリル・エアブラシ、81自由美術展（佳作賞受賞）、東京都美術館、1981



"世代1" P100号、アクリル・エアブラシ、83自由美術展（佳作賞受賞）、東京都美術館、1983



"時との対峙" F 150号、アクリル・エアブラシ、第30回新道展（協会賞受賞）、札幌市民G、1985



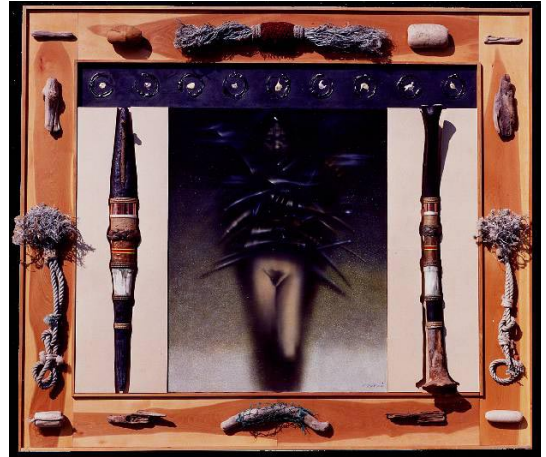
"変貌" F100号、アクリル・エアブラシ、第32回新道展、札幌市民G、1987



"花のように" 74 × 56cm、ドローイング、90個展、札幌時計台、1990



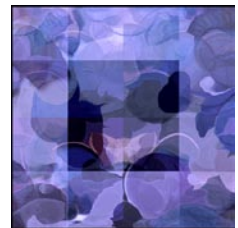
"Twin - Red and black" 74 × 56cm、ドローイング、90個展、札幌時計台、1990



"オリオンの夏祭り" 210 × 183cm、アッサンプラージュ、第33回新道展、1989



"Stream - せせらぎ" 500 × 150cm、ドローイング、インスタレーション、ING 釧路展、釧路 moo ホール、1991



WORKS-LIGHT" 100 × 100cm、CG <P ainter, P hotoshop> ,2007



「鳥のいる風景」油彩画 S100号



「断層のある風景」テンペラ・油彩の混合絵画 F120号



「星月夜」板に墨とテンペラの混合絵画 変形12号



「草叢」油彩画 S100号

各種サイズ一覧

■紙のサイズ

A (mm)		B (mm)	
A0	841 × 1189	B0	1030 × 1456
A1	594 × 841	B1	728 × 1030
A2	420 × 594	B2	515 × 728
A3 ½			
A3	297 × 420	B3	364 × 515
A4	210 × 297	B4	257 × 364
A5	148 × 210	B5	182 × 257
A6	105 × 148	B6	128 × 182

■デッサン額 (mm)

呼称	サイズ
インチ	254 × 203
ハツ切	303 × 242
太子 (八〇)	378 × 288
四ツ切	424 × 348
大衣	509 × 394
半切	545 × 424
三々	606 × 455
大全紙	727 × 545

■キャンバスサイズ

号数	F号	P号	M号
0	180 × 140	-	-
S M	227 × 158	-	-
3	273 × 220	-	-
4	333 × 242	-	-
6	410 × 318	410x273	410x242
8	455 × 379	455x333	455x273
10	530 × 455	530x409	530x333
12	606 × 500	606x455	606x409
15	652 × 530	652x500	652x455
20	727 × 606	727x530	727x500
25	803 × 652	803x606	803x530
30	909 × 727	909x652	909x606
40	1000 × 803	1000x727	1000x652
50	1167 × 909	1167x803	1167x727
60	1303 × 970	1303x894	1303x803
80	1455 × 1121	1455x970	1455x894
100	1621 × 1303		1621x970
120	1939 × 1303		1939x970
150	2273 × 1818		2273x1455
200	2590 × 1940		2590x1620
300	2910 × 2182		2910x1818
500	3333 × 2485		3333x1970

■写真額縁

呼称	サイズ
L判	130 × 90
2L判	178 × 127
ハガキ	151 × 107
キャビネ	180 × 130
パノラマ	254 × 89
八つ切	216 × 165
六つ切	254 × 203
四つ切	305 × 254
四つ切 (大)	356 × 280
半切	432 × 356
全紙	560 × 457

