

描画に現れる形の研究 (2)

— 絵日記形式による描画の分析 —

内田 裕子 埼玉大学教育学部芸術講座美術分野
大岩幸太郎 大分大学教育学部

キーワード: 描画、形、専門分野、知識、経験

1. はじめに

本論は、先の研究『描画に現れる形の研究：絵日記形式による描画の分析』¹の続編である。先の研究では、描画活動を再開した成人の描画に現れる形の分析を行い、その結果、成人の描画には、個人の経験に基づいて蓄積された形の知識が、個物としても構成原理としても現れる傾向を明らかにした。本論では、先の研究で分析した作品の作者²が、その後も描き続けた絵日記としての絵を、作品を描き始めてから最新の作品迄の時間の経過と共に分析し、その結果から、成人の描画の変化の仕方について考察する。

2. 成人の描画に関する研究

「成人の描画が変化する」と聞くと、カルチャーセンター等の絵画教室に通い、写実的な描画法を身に付けることを思い浮かべるのではないだろうか。実際、楽器のレッスン等と同様に、描画の技術を習得することを目的とする教室は多く、成人してから絵を習い始め、透視図法や色彩調和の理論及び技法を習得して写実的な絵画を制作する事例は多数ある。そのため、一般成人の描画の変化をみる場合は、専ら技術の習得に関する点に目が行き、創造力の発達については、これ迄論じられることは殆どなかった³。

但し、認知心理学の分野では、人間が描画から情報を読み取る方法の研究において、子どもの描画の感性的表現の発達を解明する目的から成人の描画を分析した研究があり、そうした研究では、成人を対象に言葉とその言葉からイメージする線画の関係を調べて、それと子どもの描画とを比較し、子どもの描画が「具象的な題材を用いて、主に感情を表現させている」のに対して、成人の描画は「非再現的な描画でさまざまな感性情報を表現させている」点を指摘している⁴。しかし、管見では、これらの研究においても「題材についての知識や感情についての概念と描画表現との関係を明らかにする」⁵点を今も課題に残すと見え、一般成人の描画に関する解明は未だ不十分であると考ええる。

3. 調査の方法

調査の方法は、先の研究と同様に、作者〔以下、被験者と記す〕は、描き終えた作品画像をタブレット端末で撮影した画像と共に、描いた絵にまつわる短い文章〔50～150字程度〕を、作品の題名を件名として実験者宛に送信する。これを受信した実験者は、被験者宛に、描画全体から受ける印象や描画から想像する情景等を100字程度の文章にして画像と共に返信する。但し、実験者は、被験者に対して描画について強要することはせず、被験者自身の動機付けに基づいた制作が継続することを第一とした。描画が一定

枚数になると、被験者には原画を実験者宛に郵送して貰うことで、実験者は、送信された画像ファイルとこの原画に基づき分析を行った。

4. 作品の分析

今回、分析の対象にした作品は、調査を開始した2016年8月から2020年2月迄の3年6箇月余りの間の作品、約1,100枚である。これらの作品を時系列に並べ、表現に特徴が見られる作品を、表1に示す観点で抽出し、各々について分析を行った。

表1 作品抽出の観点

図番号	作品抽出の観点	観点の解説
1	人物が登場しない作品	人物が描かれていない
2	時計をモチーフにした作品	文字盤を装飾した時計が描かれている
3	傘をモチーフにした作品	傘が描かれている
4	車をモチーフにした作品	自動車等の車が描かれている
5	キャラクターを用いた作品	キャラクターが描かれている
6	物語に基づく作品	小説やドラマに基づく情景が描かれている
7	擬人化した記号の作品	記号が擬人化されている
8	円筒の描き方を示す作品	円筒の描き方が解釈出来る
9	直方体を含む作品	概形が直方体になる物が遠近法で描かれている
10	写実を意識した作品	立体感や遠近感が感じられる様に描かれている
11	特徴のある作品	被験者特有の形が見られる

被験者の作品の第一の特徴は、必ずと言って善い程に人物が登場する点である。登場する人物には、全身が描かれた人物に限らず、顔だけの人物もあり、更に、作品によってはそれらが混在するものもある。そこから、逆に、まず、作品数が限られる「人物が登場しない作品」を表1に示す図番号1の抽出の観点として分析することにした。図番号2以下の図においても、表1に記した観点で作品を抽出するが、抽出の観点が複数認められる作品については、主な特徴と考えられる観点のみで抽出する。なお各図では、作品の下にアンダーバーを用いて制作年月日を記入し、その時期が早い作品から順に、左から右、上から下へと作品を並べた。以下、図番号1から11の観点で抽出した作品群毎に分析を進める。

図1に抽出した、人物が登場しない作品は僅か14枚である。最初期の作品は、制作を始めた(2016年8月4日)から13日目に、夜空を背景に鳥とビル街を、画面の上部に少ない直線で描いた作品である。次は、この作品から約3箇月後の、鳥と険しい山々が直線を多用して描かれた作品である。そこから5箇月後の鍋物が並んだ食卓の作品では、直前の作品の鳥の傾きとほぼ同じ角度でテーブルの稜線が描かれていた。次の作品は、描き始めて約1年後の蜻蛉と蝶が飛ぶ植物画であるが、植物は総状花序を意識して描かれていることが分かる。その翌月には微生物の作品と植物の作品、更にその2箇月後には真っ黒で塗られた鳥の絵、その10箇月後には日本列島が描かれ、更に4箇月後には、自動車と山奥の風景が2枚ずつ描かれている。最後は、それから1年が経った頃に描かれた、ストーブのある屋内の作品と鶏の作品である。

図1の14作品に表現された対象は、人工物と自然物が7ずつで、人工物には自動車と建物と鍋、自然物には植物と鳥が、それぞれ複数回描かれていた。但し、後半の2019年2月に描かれた2枚の自動車の作品の内、後に描かれた作品では、自動車のヘッドライトが人間の目に見立てられ、次の2枚の建物が描かれた作品には、良く見ると、道や天守閣に棒状の人物が描かれており、続いて掲載したストーブの作品にはダイヤル部分に人の顔が描かれ、最後の鶏は、擬人化された目によりキャラクター化されている等、厳密に言えば、人物が全く描かれていない作品とは言い難い。以上のことから、被験者の作品では、描き始めて2年半後の2019年2月を以て、人物を描かない作品が現れなくなったと言える。

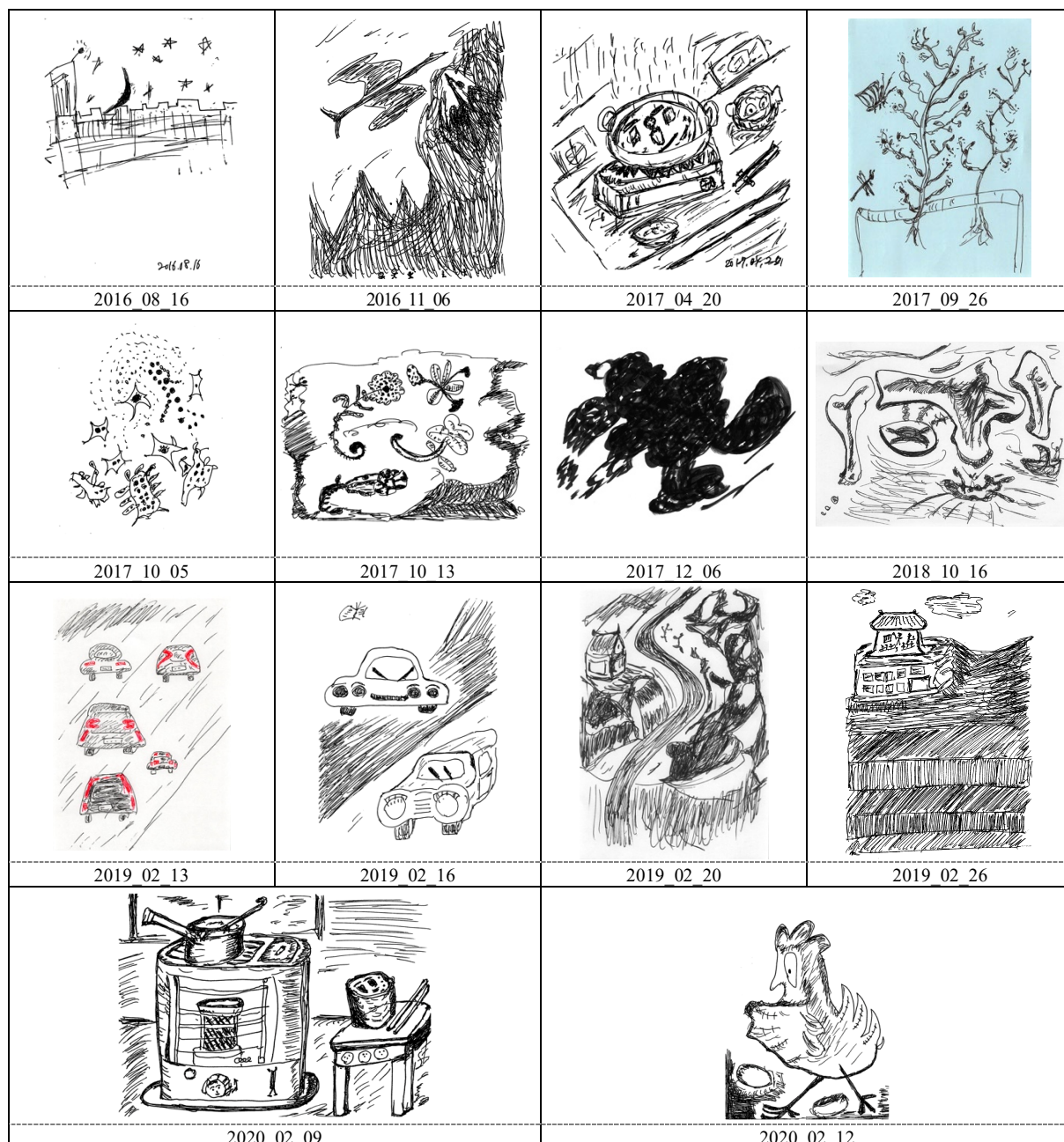


図1 人物が登場しない作品

図1の作品が現れた時期を次のグラフ1に表す。グラフ1では、横軸を時間軸として、左から右にかけて過去から現代へ2箇月刻みで記し、最下段の各枠には、その時期に描かれた作品数を記すと共に、作品数が増えるに従い彩度を上げて着色した。以後、同様に、各図に対応したグラフを作成する。なお、上記の通り、図1の終盤の5作品は「人物が登場しない作品」に当てはまらないとして、グラフ1には含めなかった。

年	2016			2017						2018						2019					2020		
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数	1	1			1		1	2	1					1		1							

グラフ1 「人物が登場しない作品」の出現時期

次の図2に挙げるのは、被験者の作品に複数回登場する「時計」をモチーフにした作品群である。図2に挙げた以外にも、小さな時計が描かれた作品はあるが、ここには、時計を主たるモチーフに描いた作品のみを挙げた。

図2には、秒針迄描かれた作品が2枚、時針と分針のみの作品が2枚、文字盤には針が1本もない代わりに、擬人化された時計が時針と分針を弓矢の様に持つ作品が1枚見られる。また、4枚目の作品迄には、全て針や文字盤の文字から見立てられた人の顔が描かれているが、最後の作品には描かれていない。但し、時計自体が擬人化されているのは最後の作品のみではなく、3枚目の置き時計の作品もそうである。3枚目の作品では、置き時計のスタンド部分が擬人化された時計の「足」に見立てられている。全体の流れを見ると、初期は、針や文字盤の文字の擬人化が主たる目的とされ、その擬人化された部分を際立たせるために時計の外形の写実性が追求されているが、これとは対照的に最後の作品は、時計自体を擬人化した、現実にはない想像的な画面になっている。

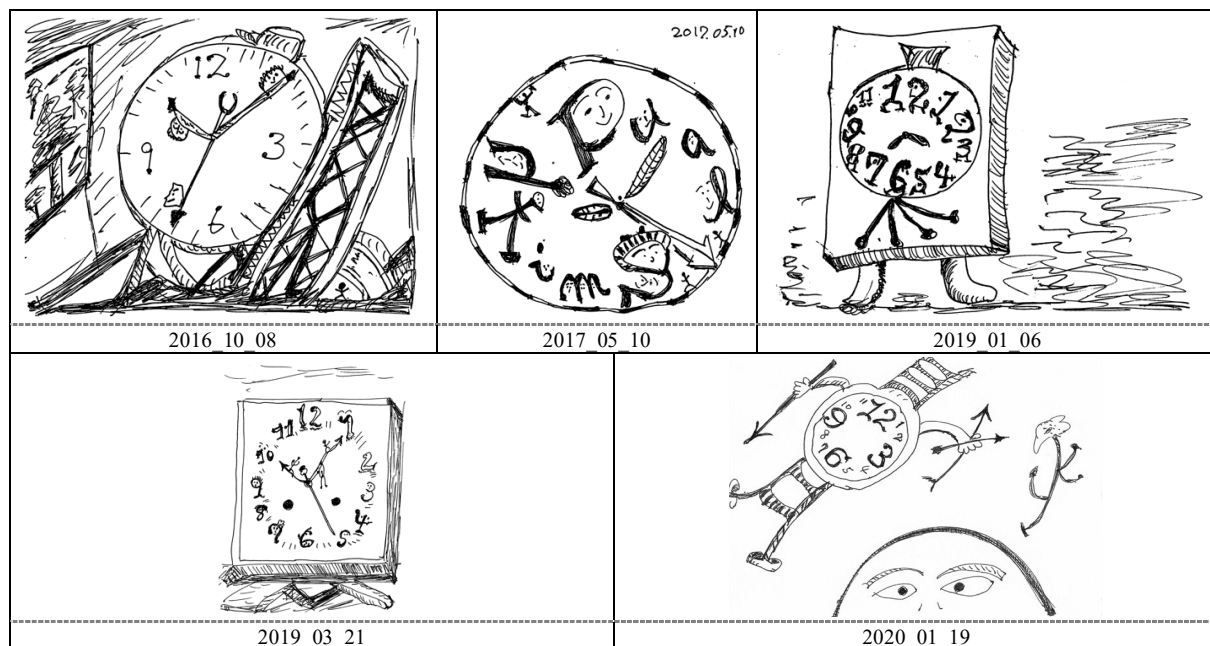


図2 時計をモチーフにした作品

図2の作品の出現時期についても、グラフ1と同様、グラフ2に示す。但し、時計をモチーフにした作品においては、複数回描かれた箇所はない。

年	2016			2017						2018						2019						2020	
	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数		1			1										1	1						1	

グラフ2 「時計をモチーフにした作品」の出現時期

次は傘をモチーフにした作品である〔図3〕。この作品の出現時期は、梅雨の時期である6月が3回と最も多く、4月と7月が1回ずつである。但し、4月と7月の作品が描かれた日も雨が降っていた。従って、全てが天気に触発されて描かれた作品と言える。また、どの傘の中にも人物が入っており、2人が入った作品が3枚、1人が入った作品が2枚である。なお、最後の作品には、こうした人物の他、遠景の空と中景の建物、地平線が描かれ、画面全体が写実的な場景となっている。

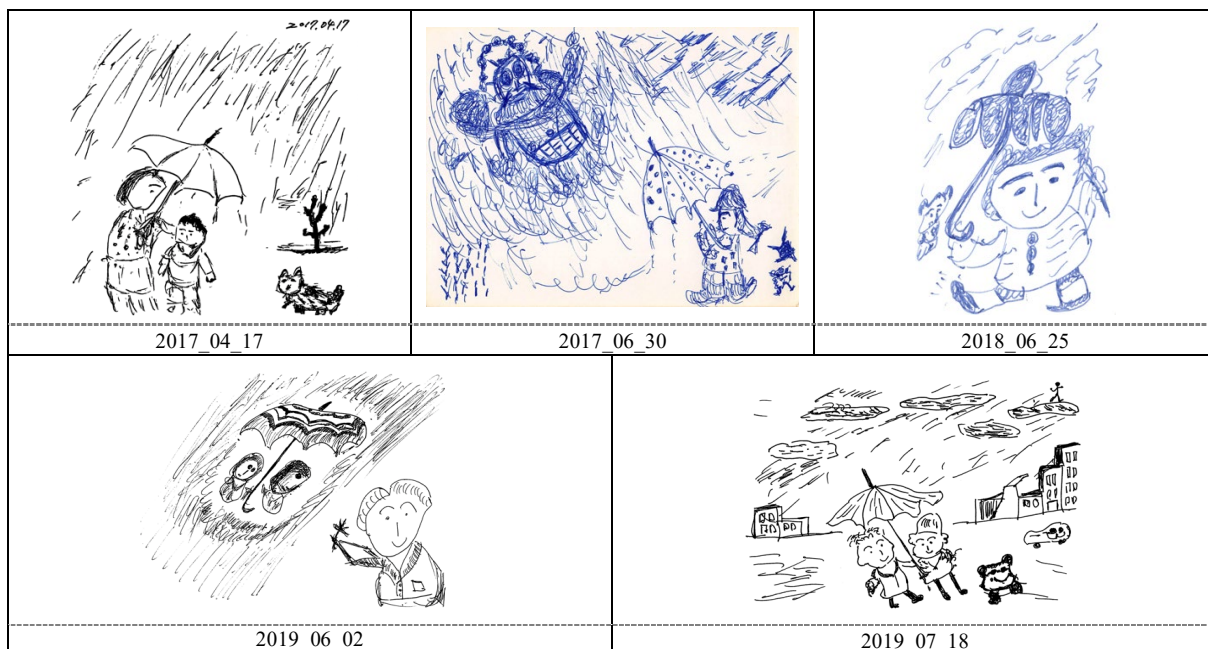


図3 傘をモチーフにした作品

年	2016			2017						2018						2019						2020	
	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数					1	1						1						2					

グラフ3 「傘をモチーフにした作品」の出現時期

図4に挙げた11作品は、いずれも車をモチーフにして描かれた作品である。車のヘッドが左を向いているものが8作品、右向きは1作品、背面から透視図法で描かれているのが2作品である。更にヘッドが左向きの8作品の内訳は、側面図が3作品〔2作品はX線画⁶を含む〕、透視図法で描かれているのが5作品〔1作品は多視点様式⁷を含む〕である。また、終盤の〈2020年2月1日〉と〈2020年2月3日〉の2作品は、自動車の内部を後ろから見て描いた写実的な作品ではあるものの、〈2月1日〉の作品にはフロ

ントガラスから見通せる前方の景色を描くと同時に、運転手の顔が正面から描かれた多視点様式が見られ、(2月3日)の作品には被験者が実際に見て驚いたと話した、バックミラーとドアミラーの2箇所にも太陽が同時に映る場面が強調して描かれる等、ローウェンフェルド [Viktor Lowenfeld, 1903-1960] が挙げた「視覚型」⁸と「触覚型」⁹が混在した作品にも見える。更に、図4の全体を通して見ると、初期の作品では自動車に顔のパーツが描かれて擬人化されたり、擬人化と共に車内に座る人物がX線画で描かれたりしているが、徐々に擬人化は見られなくなりX線画も消えると、車中に後ろ向き顔を描いた多視点様式が出現し、やがて、見た場面を写実的に描きながらも自身の関心事を主たるモチーフに描く作品へと変化している。その変化を辿ると、側面図 [X線画] → 二点透視図 → 一点透視図 [多視点様式] となり、これはローウェンフェルドが挙げた、子どもの描画の発達過程に近い展開と見做すことができる。

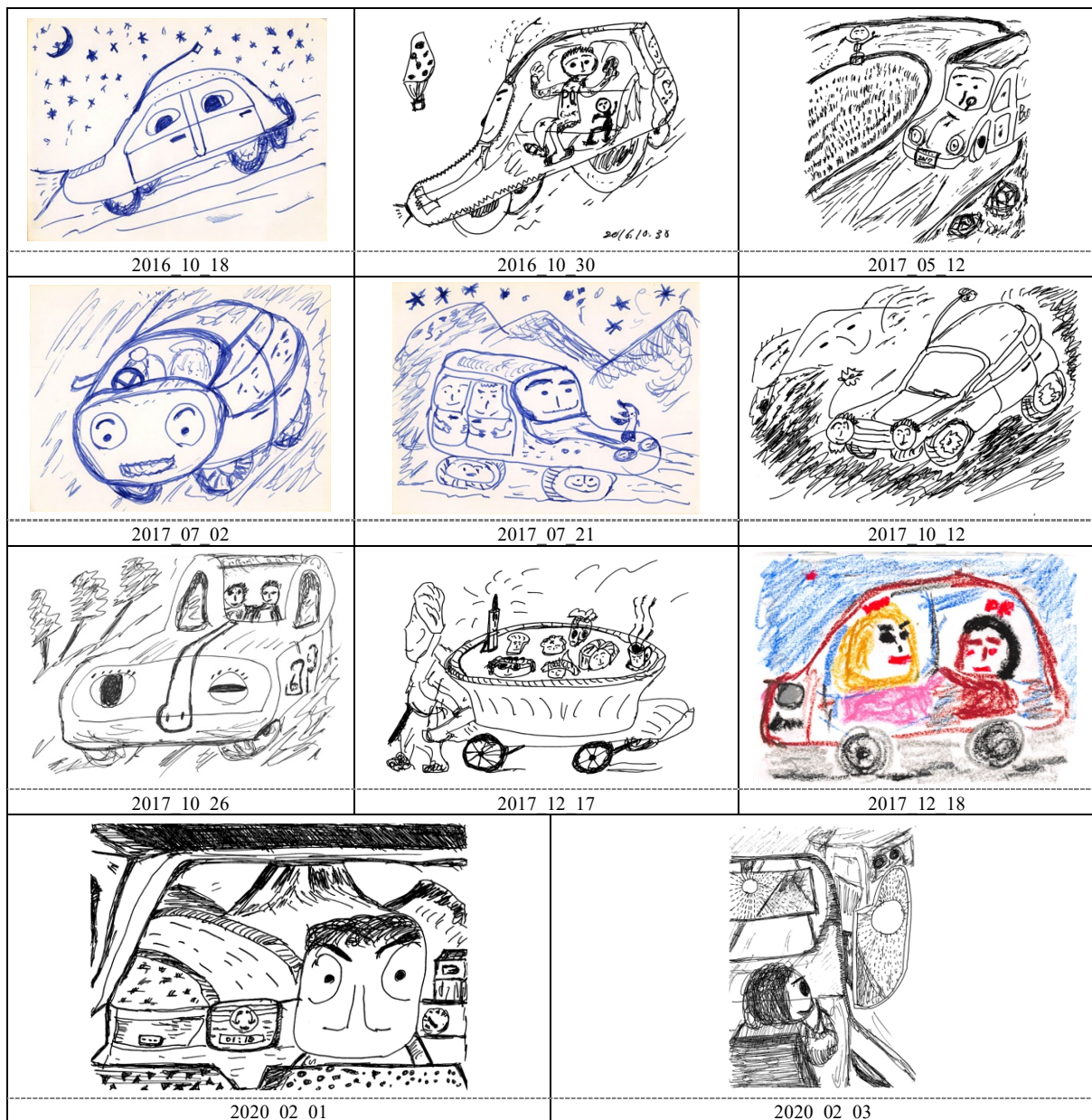


図4 車をモチーフにした作品

年	2016			2017						2018						2019						2020	
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数		2			1	2			2	2													2

グラフ4 「車をモチーフにした作品」の出現時期

図5に示すのはキャラクターを用いた作品で、2作品がミッキーマウスを、1作品がスーパーマンを、各々アレンジした作品である。但し、いずれの作品も実際のキャラクターを見て描いたのではなく、被験者が保持するキャラクターのイメージが描かれている。それを示すのは、図5の中央の作品である。ミッキーマウスの前身とされるキャラクター「オズワルド・ザ・ラッキー・ラビット」に似た兎とミッキーマウスが並んで座っている点や、スーパーマンが着用するマントの「S」マークが横広ではなく縦長である点である。しかし、キャラクターが現れる作品は、2018年以降見られなくなった。

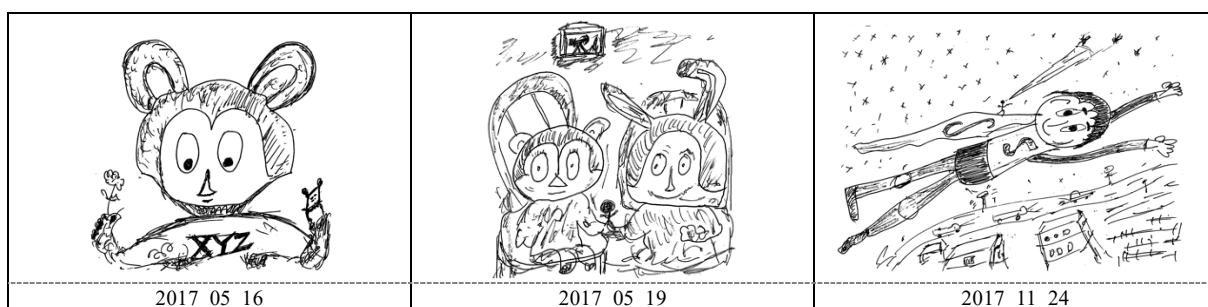


図5 キャラクターを用いた作品

年	2016			2017						2018						2019						2020	
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数				2				1															

グラフ5 「キャラクターを用いた作品」の出現時期

次の図6に挙げたのは、被験者がその日に見たり読んだりした物語を描いた作品である。他の作品にも、物語からイメージを広げて描いた作品はあるが、図6には、挿絵や説明図の如く物語の世界を中心に表現した作品を挙げた。被験者は、物語の中で感動した場面を表現したと話している。但し、作品を良く見ると、左端の作品では月に顔が描かれており、中央の作品では風車のある建物に目が描かれ、風車が見立てられている。従って、純粋に物語を描いた作品は右端のみと言えなくもない。なお、この種類の作品も、2017年半ば頃からは見られなくなる。



図6 物語に基づく作品

年	2016				2017				2018				2019				2020					
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2
数					3																	

グラフ6 「物語に基づく作品」の出現時期

此処迄の作品においても擬人化された作品は多く見られたが、次の図7では「記号」が擬人化された作品だけを集めた。記号には{音符、アルファベット、数学で用いる学術記号、被験者の創作記号}等が見られる。また、擬人化は、棒状の人物を音符に見立てたり、音符を棒状の人物に見立てたりすることで行われ、記号から人物へ、人物から記号へ、両方向で自在に行われていることが分かる。なお、最後の作品では、擬人化された楽器や音符が一体となり場面が構成されているが、こうした画面を「視覚詩」や「音響詩」と捉えることも出来る¹⁰。




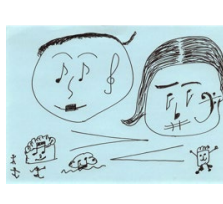



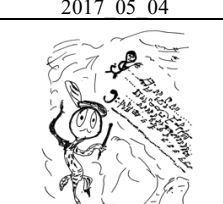
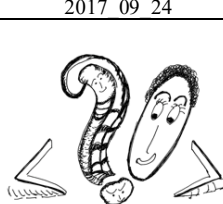
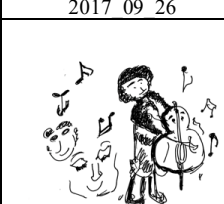
				
2016 10 12	2016 12 28	2017 05 04	2017 09 24	2017 09 26
				
2017 10 15	2017 11 18	2018 09 17	2018 12 12	2019 05 23

図7 擬人化した記号の作品

年	2016				2017				2018				2019				2020					
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2
数		1	1		1		2	2					1		1		1					

グラフ7 「擬人化した記号の作品」の出現時期

次に示す図8から図10には、写実的な表現に関わる作品を挙げる。図8は、円筒の描き方が解釈出来る作品、図9は、概形が直方体になる物が遠近法で描かれた作品、図10は、立体感や遠近感が感じられる様に描かれ、写実を意識したと思われる作品である。

被験者の作品で、円筒が初めて意識的に描かれたのは、図8左端の作品の、人物の下衣の表現においてである。この作品では、初めに人体が描かれ、その後で、人体の下半身を覆う様に下衣が描かれている¹¹。また、次の作品では、架空の動物の胴体が円筒形で描かれ、足が遠近を表現する様に描かれている。更にその次の作品では、手足のある長方形が生物に見立てられ、その生物の足を覆う様に、後から円筒形の長靴が描かれている。但し、この長方形の生物の足は3体共異なり、左から平面図、一点透視図、二点透視図の様に描かれている。最後の右端の作品は、恵方巻から想を得て描かれた作品で、左側の恵方巻に対して、右側は、作品に添えられた文章に「くるくる回りながら友達のタルト君がやって来ました」とあ

り、タルトであることが分かる。更にこの作品では、恵方巻とタルトが置かれたテーブルが二点透視図法で描かれ、それ迄の3枚の作品では曖昧であった背景の遠近が明確に描かれている。なお、下衣と長靴の履き口の部分は、実際の形とは異なり、アーモンド型になっている。

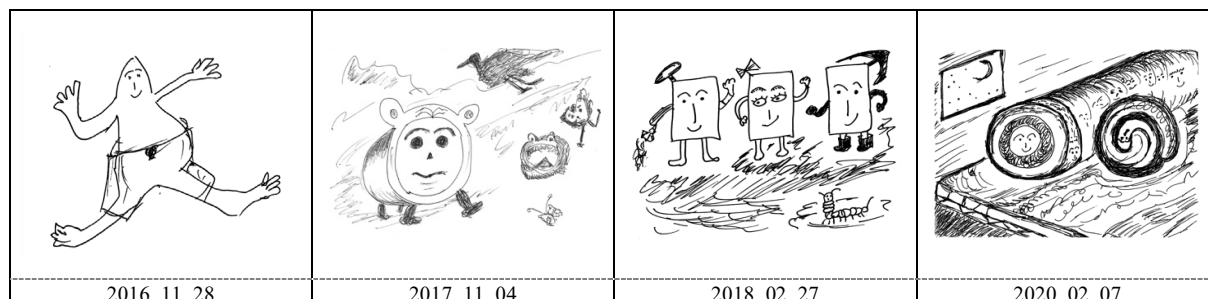


図8 円筒の描き方を示す作品

年	2016			2017						2018						2019				2020			
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数		1						1		1													1

グラフ8 「円筒の描き方を示す作品」の出現時期

図9では、概形が直方体になる物が遠近を意識して描かれた作品を取り上げる。直方体と見做したのは{テーブル・箱・本棚・船}であり、テーブルは20、箱は2、本棚と船は1作品ずつである。但し、テーブルと数えた作品の1つには、テーブルの上にパソコンのモニタと本体〔箱〕が置かれている。テーブル上には他にも{料理・果物・書類・蝋燭とランタン・七輪・写真立て}等が置かれているが、最も多いのがパソコンで、20作品中7作品に現れる。

当初、パソコンの画面には映像や図表が描かれていた。ところが〈2017年9月5日〉の作品では、パソコンは背面の外枠のみが描かれ、X線画の様式でパソコンの前に座る人物が描かれている。また〈2018年4月10日〉の作品には、パソコンを操作する人物がテーブルに座る場面が三点透視図風に描かれている。更に〈2018年10月12日〉の作品を見ると、テーブルの上に置かれたパソコンのモニタは擬人化して描かれる一方で、本体は、細部迄正確に描かれていた。但し、透視図法の様式に描かれたこの作品のテーブルの奥の稜線とパソコン本体の奥の稜線の消失点は合致せず、しかもテーブルとパソコンは共に逆遠近法¹²の様式に描かれている。なお〈2018年12月2日〉の作品は、掌に賽子が載る構図で描かれているが、この作品も逆遠近法の様に見えるものの、遠近感に矛盾は余り感じられない。

〈2019年1月8日〉の作品には、テーブルが一点透視図法で描かれている。しかし、テーブルの消失点と窓の消失点は一致しない。続く〈2019年2月11日〉と〈2019年2月18日〉の作品のテーブルは、同じ描き方で表されており、いずれも逆遠近法が用いられている。但し、これらの作品には最早テーブルにふさわしい大きさの人物は登場せず、擬人化されたペンを持ち上げる小さい棒状の人物が人の絵を描く様子と、眉をへの字に曲げて困った表情を浮かべるパソコンの画面が描かれている。最後の〈2019年3月15日〉の作品でも、擬人化された本が、書架の近くに置いて置かれている様子が描かれていた。なお、テーブルの異なる側面に腰掛ける人物が描かれているのは〈2018年2月3日〉の作品のみであった。



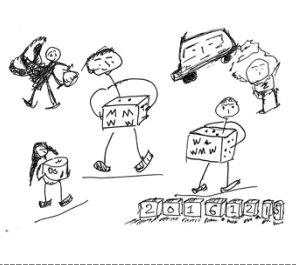


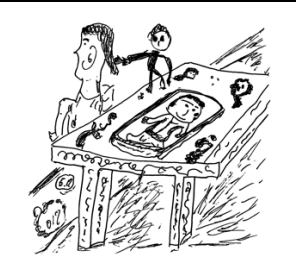

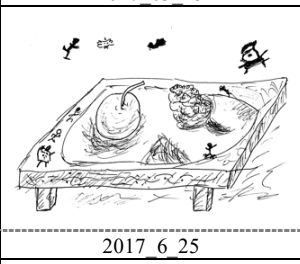


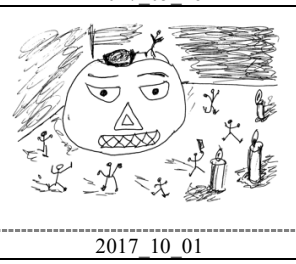



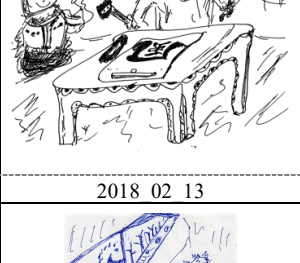
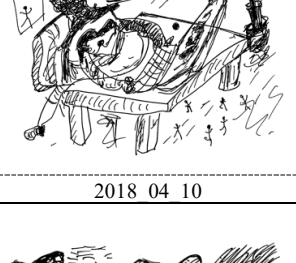
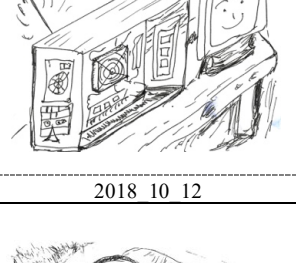
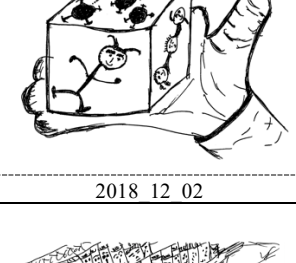
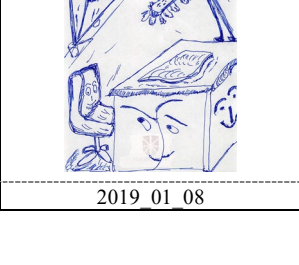
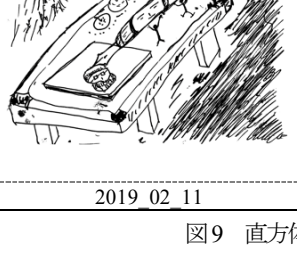

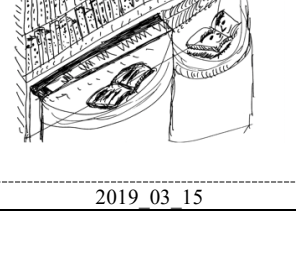
 2016.08.02	 2016 11 20	 2016 12 15	 2017 01 20
 2017 03 15	 2017 04 22	 2017 05 11	 2017 05 26
 2017 6 25	 2017 08 12	 2017 09 05	 2017 10 01
 2017 10 16	 2017 10 30	 2018 01 11	 2018 02 03
 2018 02 13	 2018 04 10	 2018 10 12	 2018 12 02
 2019 01 08	 2019 02 11	 2019 02 18	 2019 03 15

图9 直方体を含む作品

年	2016			2017						2018						2019				2020		
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2
数	1	1	2	1	3	1	2	3	1	2	1			1	2	3						

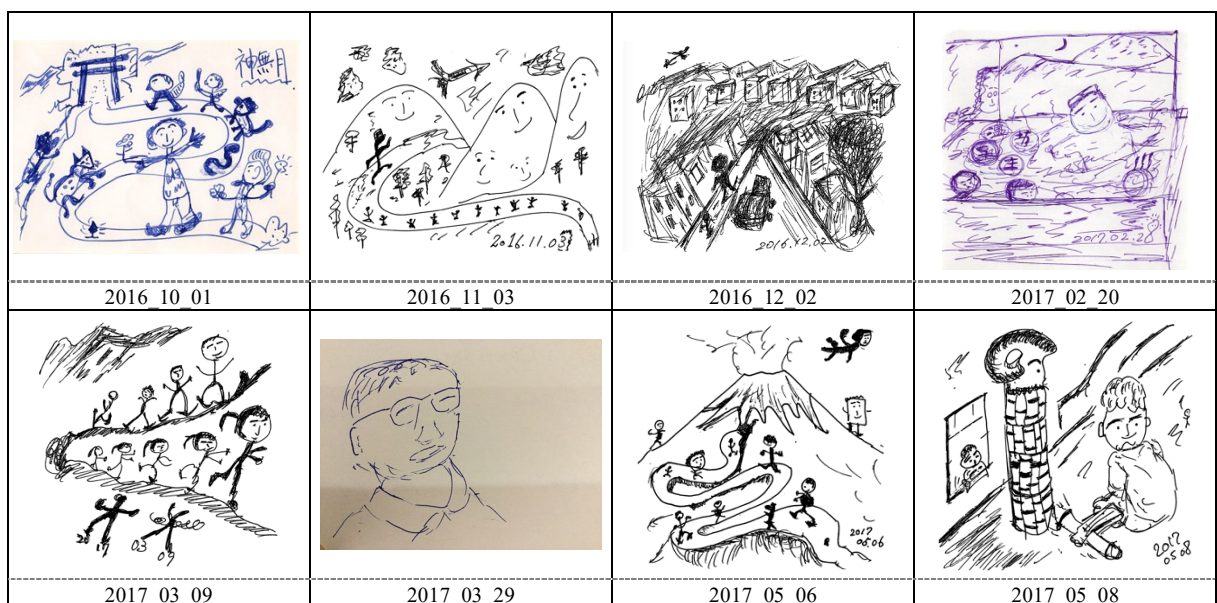
グラフ9 「直方体を含む作品」の出現時期

次に挙げる図10には、俯瞰や仰視に基づく作品や対象を見て描いた写生画等、写実を意識して描いたと思われる作品を挙げる。図10に示す通り、俯瞰や仰視に基づく作品には、山や建造物等高さのある目的地に向かう曲線や直線を描いた作品が多く見られるが、その他にも {運河、海} や {入浴、海水浴、運動会} の様子を描いた作品、更には、映画『マトリックス』¹³の場面に似た作品や、宮沢賢治の童話『銀河鉄道の夜』¹⁴を彷彿させる月に続く道を描いた作品等があった。

〈2017年3月29日〉の人物画と〈2018年6月30日〉及び〈2018年7月1日〉の蝶や蠶螂が描かれた作品は、対象を見て写生した作品であるが、蝶と蠶螂の作品では、虫の目が強調して描かれ若干擬人化されている。また、描かれた人物に注目して図10の全体の作品を見ると、初めは棒状の人物であったものが、次第に胴の厚みが増し、やがて腕の肉付きも見られる様になった。〈2017年12月30日〉以降の作品には、凧揚げや自転車乗り、スキーヤーの姿等、動きを表す表現が見られ、併せて背景にも奥行きが描かれるようになるが、その直前の〈2017年12月11日〉の『マトリックス』の場面に似た作品は、遠近を再現しつつもデザイン化された画像であった。

〈2018年9月3日〉に描かれたマグカップに鳥の絵が付いた作品は、円筒のマグカップの口が正しく円形に描かれ、鳥の絵の隣の人物も、曲面に対して正しく描かれている。なお、この作品が描かれた日は、図8に示した、長靴の履き口がアーモンド型に描かれた作品から数えて、約6箇月後のことであった。

最後の2作品には、いずれも空が描かれている。1月の作品は家から眺めた夜空で、7月の作品は月面に立つ人物の背後の視点から地球を俯瞰している情景である。実は、7月の作品が描かれた〈2019年7月20日〉は「アメリカの『アポロ11号』が人類で初めて月面に着陸してから50周年」¹⁵に当たり、このニュースを契機に被験者は作品を描いていた。但し、描かれたアポロ11号は実際の形ではなく、被験者が知識として持つ宇宙船の形である。



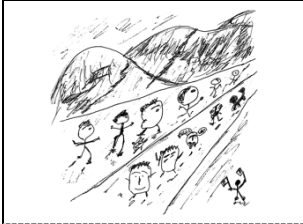










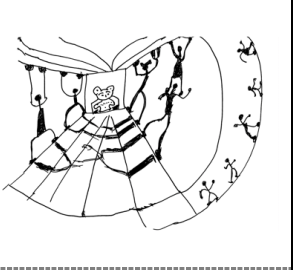
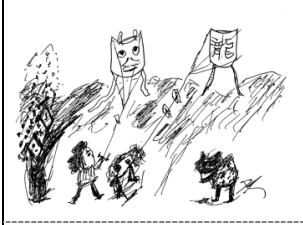











			
2017 05 24	2017 06 15	2017 06 16	2017 07 16
			
2017 09 27	2017 10 09	2017 10 28	2017 11 03
			
2017 11 05	2017 11 21	2017 12 03	2017 12 11
			
2017 12 30	2018 01 09	2018 01 31	2018 02 06
			
2018 04 12	2018 05 20	2018 06 28	2018 06 30 · 2018 07 01
			
2018 09 02	2018 09 03	2019 01 24	2019 07 20

図10 写実を意識した作品

年	2016			2017						2018						2019						2020	
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数		2	1	3	3	3	1	5	5	1	2	3	2		1			1					

グラフ 10 「写実を意識した作品」の出現時期

最後に掲げる図 11 の次の 6 作品は、これ迄の被験者の作品全般を見渡して、特に被験者の独自性が認められる作品である。

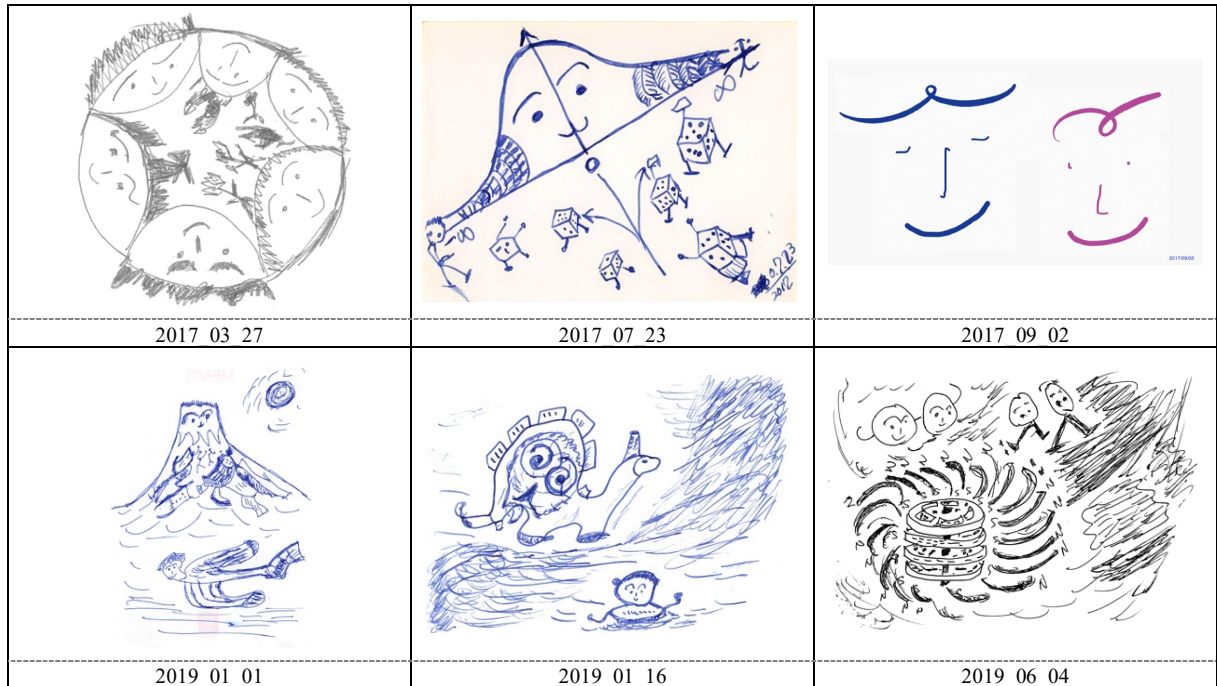


図 11 特徴のある作品

年	2016			2017						2018						2019						2020	
月	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	
数				1		1	1								2			1					

グラフ 11 「特徴のある作品」の出現時期

図 11 の初めに挙げた作品は、井戸の底を覗いた様な光景を鉛筆で描いている。この作品の構図は、イタリアのマントヴァ、ドゥカーレ宮殿の夫婦の間 [Camera degli Sposi] にあるマンテーニャ [Andrea Mantegna, 1431-1506] が描いた天井画¹⁶に似ている。但し、天井画では、天上界の人々が下を覗く姿等が写実的に描かれているが、被験者は、円の中央に頭頂部に向けた人物と顎に向けた人物とを交互に、平面的な抽象形で描いている。更に、円周に頭部がある人物は男性で、中心に頭頂部に向けた人物が女性若しくは子どもであるのは、頭部に当たる部分の曲線の形が影響していると考えられる。即ち、曲率が大きい方を女性や子どもの頭部に見立て、曲率が小さい方を男性の頭部に見立てている。

次の作品は、手や足が付いた賽子の奥に、ガウス分布 [正規分布] が傾斜して描かれている。しかも x 軸の左右両端には無限大の記号 [∞] が正負の記号 [+・-] を伴って記され、更に、ガウス分布は y 軸を中心左右対称の顔として描かれている。

上段右端の作品はパソコンで描いたデジタルイラストである。単純な点や線を用いて男女が描かれている。この後にも男女1人ずつの顔をパソコンで描いた作品が登場するが、その作品でも男性は黒色、女性は紫色で描き分けられ、輪郭及び鼻と口の形は男女共に同じだが、目と髪は僅かに違えて描かれていた。

下段左端の作品は、お正月を迎えて描かれた。縁起が良い夢の代表格「一富士二鷹三茄子」に想を得た作品である。次の下段中央の作品には童話『エルマーの冒険』¹⁷に登場する「りゅうの子」の様な生き物と、海原を渡るカヌーに乗った少年が描かれている。「りゅうの子」の胴体の側面には、人物の顔の様な模様が描かれ、幻想的な風景にも見えるが、この作品に、被験者は次の文章を添えている。

一歩ずつ進んで行けば、春になる。あちらの方に春がある。向こうの方に春がある。春に向かって、少しずつ、歩いて行けば、春が来る。♯♯上がれば下りる、下りれば上がる。♯♯向こうに待ってる『春』のとき。

更に、下段右端の作品に添えられた文章には「一日中回転している・させているハードディスク」「とっても良く回る回るハードディスク」とある様に、作品には、一定の間隔で重ね合わせたプラッタ〔磁気ディスク〕とプラッタにデータの書き込みを行う磁気ヘッドの付いたアーム、更にアームの左右にS極とN極が記され、プラッタの回転が強調して表現されている。

5. 作品の解釈

5-1 グラフ1～グラフ11の解釈

本章では、前章で分析した結果に基づき、被験者の作品及び作品の変化について解釈を試みる。そのために、まず、前章に挙げた11枚のグラフを合わせて数を集計したグラフを、次頁にグラフ12として示す。

グラフ12の横軸は、前出のグラフと同様に年月の時間軸とし、縦軸には、前出のグラフを、上からグラフ番号の昇順に示す。合計を示すのはグラフ下段のA欄及びB欄であり、A欄の柵には、グラフ1～グラフ11で塗られた「柵の数」の合計を記し、合計数が増えるに従い白から順に明度を下げて着色した。従って、グラフ12のA欄では、柵の黒みが強い時期は多様な趣向の作品が描かれたことになる。他方、B欄の柵には、グラフ1～グラフ11の各柵に記された「作品の数」の合計を記した。

このA欄を見ると、描画制作を始めた2016年の8月から2箇月程度後の10月の柵は7、それから5箇月程度後の2017年4月の柵は9となり、これらが最多及びそれに継ぐ数となっている。また、最多の9が現れた時期に続く6箇月間の3つの柵も5、5、7であることから、被験者は、作品を描き始めて直ぐに趣向を凝らし始め、特に8箇月が経った頃から1年半頃迄の間に、持続して試行錯誤を繰り返したことが分かる。また、写実的な表現に関わる作品が描かれた時期を示すグラフ9～グラフ10においてもこの時期の数は多いが、両グラフはまた、2019年8月以降、写実が意識されていることが顕著に分かる作品が現れていないことも示している。

更に、A欄とB欄を比較すると、概ねA欄の数とB欄の数は対応しているが、鮮緑色で柵を着色した2017年10月～2018年1月迄の4箇月間に関しては、趣向を凝らしたことよりも、グラフ10が示す写実を意識して描いた作品数が多いことが理由で値が大きくなっている。なお、

調査の最後の時期である 2020 年 1 月～2 月に制作された、時計や車をモチーフにした作品及び円筒を描いた 4 作品は、前章での分析の通り、写実を意識した描画であると同時に被験者固有の視点で描かれた作品であった。

年 月 グラフ	2016			2017						2018						2019						2020	
	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	2
1	1	1			1		1	2	1					1		1							
2		1			1										1	1						1	
3					1	1							1					2					
4		2			1	2		2	2													2	
5					2			1															
6					3																		
7		1	1		1		2	2				1		1		1							
8		1						1		1												1	
9	1	1	2	1	3	1	2	3	1	2	1			1	2	3							
10		2	1	3	3	3	1	5	5	1	2	3	2		1				1				
11				1		1	1								2			1					
A	2	7	3	3	9	5	5	7	4	3	2	2	2	2	5	3	1	3	0	0	1	2	
B	2	9	4	5	16	8	7	16	9	4	3	4	3	2	7	5	1	4	0	0	1	3	

グラフ 12 「出現時期」の集計グラフ

「グラフ 12」の「グラフ」に対応する図の説明〔表 1 を一部改変して掲載〕

グラフ	作品抽出の観点	観点の解説
1	人物が登場しない作品	人物が描かれていない
2	時計をモチーフにした作品	文字盤を装飾した時計が描かれている
3	傘をモチーフにした作品	傘が描かれている
4	車をモチーフにした作品	自動車等の車が描かれている
5	キャラクターを用いた作品	キャラクターが描かれている
6	物語に基づく作品	小説やドラマに基づく情景が描かれている
7	擬人化した記号の作品	記号が擬人化されている
8	円筒の描き方を示す作品	円筒の描き方が解釈出来る
9	直方体を含む作品	概形が直方体になる物が遠近法で描かれている
10	写実を意識した作品	立体感や遠近感が感じられる様に描かれている
11	特徴のある作品	被験者特有の形が見られる

5-2 2019 年 8 月～11 月の解釈

グラフ 12 の 2019 年 8 月～11 月の 4 箇月間の B 欄は 0 であり、このことは本論で分析の対象にした作品が 1 枚もなかったことを意味する。振り返ってみるとこの時期の被験者は、自身の作品に対して「自分を広げて行かなくては仕様がなない」や「マンネリ化している」「同じ様な顔ばかり」と度々話しており、自身の作品を省察したことで制作への意欲が減退した時期であった。この言葉はまた、被験者の作品に人物や擬人化した物が多く描かれる理由が、被験者が「顔」を描くことを目的に描いていることにある点を示唆していると捉えられる。やがてこの時期を過ぎると、被験者は、次第に自身の作品に対して「この絵には味がある」や「この子の顔は好き」と言う様になり、制作の回数も 1 日 1 枚という当初のペースに戻って行った。一連のこうした出来事に鑑みると「擬人化」は被験者の制作全般におけるテーマであり、被験者が発した上記の「この子の顔は好き」という言葉は、自身の作品全てに対する肯定を意味すると解釈出来る。

更に、制作ペースを回復した直接の誘因を探ったところ、端緒は、被験者が受信した他者が撮影した柘榴のデジタル写真であり、被験者が、この作品をパソコンの画像加工ソフトを用いてコラージュ作品にしたことにあったと分かった。被験者は、写真の皿に並んだ3個の紅い柘榴を、ソフトで4個に増やしてそれらを正方形に配置し、配色をビビッドな色に変えたコラージュを制作したが、その後から被験者の制作頻度は元に戻り、それと相前後して、被験者が自身の作品に対して疑問や不満を口にすることもなくなった。但し、パソコンによる制作は、この作品以降、全く行われていない。

5-3 被験者へのアンケートの解釈

当初、実験者は、作品と同時に送信される言葉を作品の主たる説明資料としていた。しかし、制作を始めて一定期間が過ぎたことから、実験者が作品分析を行うため、及び、被験者が自身の作品を省察するためにアンケートを行った。アンケートは、2020年2月6日〔木〕に、テレビ電話を通じた聞き取りによって行い、時間は10分程度であった。質問と回答を表2に示す。質問は実験者が作成した。

表2 アンケートの質問及び回答

No.	質問(要約)	回答(概要)
(1)	絵を描き始めたきっかけ	・勧められたから。
(2)	絵を描く際に大切にしていること	・相手が喜ぶこと。 ・「ある」けど分からない。要するに手を勝手に動かしていると絵になっていると良い。 ・考えずに描いたら、それが面白い絵になっていると良い。 ・面白いとは、自分が見て下手でなく、納得出来ること。また、そうした作品であれば、他の方も面白いと思うだろう。
(3)	作品の構想にかかる時間	・その時次第。長い時は、何日もかかる。描かない日、描けない日がある。 ・描いた絵についても、納得している訳ではない。 ・短い時は、調子が良い時。1分位。
(4)	作品の構想・制作のきっかけ	・自在。 ・良いなと思うものに出会った時。 ・目の前の景色を見ていて「ここが良いな」と思って描く。視野は180度だが、切り出して写真を撮る様に描く。頭の中にショットが浮かぶもの。 ・風景からのきっかけ。太陽で言えば、太陽が2つ見えて面白い...そこだけ切り出して描く。 ・仮想的な作品の場合は、筆を動かしながら描いているうちに出来上がる。
(5)	自身にとって「作品」が持つ意味	・誰かが喜ぶことが意味。 ・制作することで、自身の自信には繋がらない。
(6)	描く際の気持ちの変化	・ない
(7)	描く際の悩みの内容	・いくらやっても上手くならない。 ・画家の作品と比べたら、手抜き。
(8)	今後、挑戦したい表現や学びたい表現技法	・一点透視図等を、線を引かずに自在に描く。 ・意識せずとも遠近感が描ける様な実力。道具を動かしていたら、陰影がついて、普通に見える絵。しかし、写実的という訳ではない。 ・網膜上は二次元だが、脳では三次元。スナフキンやスヌーピーは平面の作品だけれども立体に見える。 ・コンピュータではなく、自分の手で描きたい。
(9)	制作に関する今後の展開の予定	・なし。ただ、元のように戻りたい。アイデアがないと感じる。 ・なぜ、今の様になったのだろうか。立体感に凝り過ぎたためか。その結果、自由に描けなくなった。 ・他者の要求を勝手に作り出すことを止める。
(10)	その他	・制作には「面白い」と感じられる能力が必要。 ・写実をしたい訳ではないが、形のネタを沢山持ちたい。 ・写実を目指す必要はない。カメラがある。

質問した 10 項目は、被験者に対して初めて尋ねる内容であったが、これらの質問に対して被験者は、殆ど考え込むことなく概ね瞬時に回答した。次に、質問の順に従い、回答を解釈する。

(1) 質問 1 : 絵を描き始めたきっかけを教えてください。

被験者が制作を開始したきっかけは、先行研究¹⁸で示した通り、実験者が被験者に制作の依頼をしたことがある。しかし、それ以前、実験者は、被験者がパソコンのソフトを用いて何気なく描いた作品を見て制作を勧めたことがあった。質問 1 の回答は、そのことを述べている。更に、被験者は、成人して以降、自身の作品を他者から評価された経験がなく、実験者が被験者の作品を評価したことで、自身の作品を初めて客観的に見たと説明した。

(2) 質問 2 : 絵を描く際に大切にしていることは何ですか。

この質問の回答では、制作の原動力となるものは「他者」の存在であることが示された。従って、制作の目的は他者を「喜ばせる」ことであり、その目的を達成するためには、自身の作品に「面白さ」が必要であると分析している。加えて「面白さ」とは「自分が見て下手でなく、納得出来る」と説明する。

(3) 質問 3 : 作品の構想にかかる時間はどの程度ですか。

短い時は 1 分程度、長い時は何日もかかるという回答であった。時間をかけて描いても納得しない場合があり、反対に、短時間で描いても納得する作品がある等、時間と作品の出来栄え〔満足度〕が比例する訳ではないと説明した。

(4) 質問 4 : 作品の構想・制作のきっかけにすることには何がありますか。

特段決まったことがある訳ではなく自在であるが、強いて言えば、良いと感じた対象〔物・人・事〕との出会い、手遊びでペンを動かして仮想することと述べた。更に、構想の方法には、目の前の景色を良いと思った場合は 180 度見渡せる視野を無視して、その情景を写真で撮影する様にトリミングすることを挙げた。トリミングの観点、風景であれば、その部分が「面白い」と感じることを言う。

(5) 質問 5 : ご自身にとって「作品」はどのような意味を持ちますか。

ここでの回答でも「他者が喜ぶ」点が作品の意味として挙げられた。また「意味」の解釈としては、良く言われる様な「制作することで、自身の自信」を持つという意味ではないと説明する。

(6) 質問 6 : 制作開始から約 3 年半が経ちます。その間、描く際の気持ちに変化はありましたか。

変化は「ない」という回答であったが、これは、振るわない時や描けない日もあるが、描く目的が他者を喜ばす点に変わりはないということを示している。

(7) 質問 7 : 描く際に悩むことはありますか。悩みがあれば、どのような悩みか教えてください。

「質問 6」の回答と同じく、描く目的における迷いはないとしても、描き方が「上手にならない」という悩みは、描いても描いても解消しないと答えた。但し、ここで言う上手い作品とは「質問 10」でも答えている様に「写実」ではない。それは「質問 2」の「描く際に大切にしていること」の回答に挙げられた「自分が見て下手でなく、納得出来る」作品、即ち「面白い」作品を指す。

(8) 質問8：今後、挑戦してみたい表現・今後学びたい表現技法等があれば教えてください。

挑戦したり学んだりしたい表現技術に一点透視図法等の「遠近法」や立体感を示す陰影法を挙げてはいるが、それは「写実」表現を目的にするからではなく、自らが思い浮かべたイメージを思い通りに描くための手段に必要であるからと言う。また、柘榴の写真をパソコンでコラージュにした制作が1度きりであったことが示す様に、コンピュータで描くのではなく自らの手を用いて描くことを続けたいと答えた。

(9) 質問9：制作に関して、今後の展開の予定はありますか。予定があれば教えてください。

今後の展開の予定を、初めは「ない」と回答したが、更に尋ねると、新たな展開ではなく、描き始めた頃のように、無心に、テーマを描くことだけに没頭し、立体感等の形体における装飾性を意識する現在の描き方を止めたいと話した。また、装飾性を取り入れたのは、他者が自身の作品をどの様に見るかという観点からではなく、自身の欲求のためであると言う。それは「他者の要求を勝手に作り出」したことに問題があるとする回答に通じる。また今後については、立体感を期待する様な「他者の要求」を勝手に作り出さない様にする必要があると話した。

(10) 質問10：その他、制作に関して何かあればお願いします。

この回答では、これ迄の質問の回答を総括した様な内容が語られた。即ち、被験者が制作において最も重視しているのが「面白い」観点であり、そのためには「形のネタを沢山持つ」つことが必要であり、また、表現する内容が鑑賞者にリアルに見えることが必要であると述べる。但し、リアルとは写実ではないと言い、写実とはカメラが担うからと説明する。

6. 作品の評価

6-1 評価の方法

本章では、被験者の作品を客観的に評価するため、前章に示したアンケート結果に表れた被験者の考え方を検討する。その際、検討の手掛かりにするのは、次頁の表3に掲げたドゥルーアン [Armand Drouant, 1898-1978] の「テスト：一枚の絵の《臨床的》試験」¹⁹である。ドゥルーアンのテストを用いる理由は、管見の及ぶ限り、ドゥルーアンのテスト以外に絵画作品の評価を数値で示したテストを知らないためであるが、それ以上に、ドゥルーアンの経歴がこのテストの意義を裏付けていると考えるためである。ではドゥルーアンとは何者か。それを知る手掛かりが「テスト：一枚の絵の《臨床的》試験」が掲載された日本語版『絵画教室』の「序」²⁰にある。記したのは、当時、芸術院会員であり二科会会長であった東郷青児 [1897-1978] である²¹。

アルマン・ドゥルーアンは画家で美術批評家で、第一流の画商である。〔略〕まず画商としての彼は世界的で、五指のうちに数えられるフランスの大画商の一人だが、ただひどく違うのは、金を儲けるための職業的な画商ではなくて、私財を投じて画家の育成に没頭し、数多くの画家を世界的な水準に押しあげた蔭の力としての画商である。〔略〕埋れた画家の資質を発掘して、彼らにチャンスを与えることが好きだったのである。エシュバック、モンテザン、モーリス・ドゥニ、オットン・フリエツ、ラウール・デュフィ等に情熱のありたけをそそぎ、一方では色彩化学や色彩物理学

にも生来の研究趣味を生かして自家用の絵の具を作ったりしたそうだが、後日それが、A・ドゥルーアン・マークの絵具となって、絵具会社も設立することになった。〔略〕

将来を予知することはむづかしい。それは一人の青年の可能性を洞察し、画家を作り上げる基本的な才能のあるなしと、将来が現在の予測につながるかどうかを知ることだ。ドゥルーアンはこの仕事に打ち込んで数十年を過し、ひどく成功している一人だろう。世界的に著名な具象派の画家を百人選ぶとしたら、その三分の一は彼の手にかかった画家である。〔略〕

「絵画教室」は優れた画家としての経験と、幾多の世界的画家を世に送ったドゥルーアンのライフ・ワークだ。幾十年もの間、愛情をこめ、心血をそそいで、分析し、研究に研究を重ねた彼の言葉は、絵画愛好家、美術教育者、画商は云うに及ばず、特に画家にとっては、必読の金字塔だろう。

表3 ドゥルーアンの「テスト：一枚の絵の《臨床的》試験」²²

特 質		係数 (100)	試験の結果	
			20点満点中	総 計
1	感動の真摯さ	8		
2	個性：a) 概念における（スタイル）	12		
3	個性：b) 制作における（ファクチュール）	5		
4	色彩：a) 色彩の強さ	7		
5	色彩：b) 色彩の品位（諧調）	2		
6	色彩：c) 色彩の多様性（抑揚）	1		
7	ソノリテ	7		
8	構図（リズム、アラベスク）	4		
9	ヴォリュームの構成（マスの造形的均衡、記念碑的なもの）	5		
10	光の構成	4		
11	デッサン：a) 正確さ（お情け点、知性がないときの）	1		
	デッサン：b) 知性	5		
12	夢、ポエジー	6		
13	装飾的特質	2		
14	ヴァルルール	3		
15	単純さ	3		
16	感受性	5		
17	主題（モチーフ）	2		
18	マチエール	2		
19	遠近法（絵画的）	1		
20	共感率	15		
(2000点満点につき)				

ドゥルーアンは画業にも教育にも秀でた人物であったとされるが、彼はこのテストを作成した理由を、現代美術を解さない友人に「ぼくが気のつかない《隠れたる特質》というものを「御教示ねがいたい」と言われたことにあると述べている²³。その後、特質を探し続けたドゥルーアンは、結果を上記の「テスト」にまとめたものの「わたしは、絵画を方程式化しようとするかにみえる方法というものが、いささかひとの怒りをかうものだというのを認める」と言い、更に「効能のあるなしについて判断をくださるのはあなただ²⁴と突き放した言い方をしている。その一方で、ドゥルーアンはテストの規準について「真偽を区別できるもの／判断をくだし、評価を決定できるもの²⁵と記しているが、このことは、ドゥルーアンが上記の「隠れたる特質」を、決して隠れてなどいないと確信していたことを示す様に思わせる²⁶。

6-2 被験者の作品の評価

被験者の考え方を検討するには、アンケートの回答におけるキーワードを検討することが有効であると考える。そこで次に、上記のドゥルーアンのテストを手掛かりに、これらのキーワードの意味を検討する。そのため、次に掲げる表4には、回答に現れたキーワードと、そのキーワードに対応する「テスト」の特質を項番と共に挙げ、更に、その特質の係数を挙げる。

表4 キーワードと「テスト」の特質の対照表

No.	キーワード	「テスト」の特質	係数
1	意識しない・考えない	〈16〉 感受性	5
2	写実	〈11〉 デッサン：a) 正確さ（お情け点、知性がないときの）	1
3	自在な遠近法	〈19〉 遠近法（絵画的）	1
4	面白い〔上手・下手〕	〈2〉 個性：a) 概念における（スタイル）	12
5	良いと思う	〈1〉 感動の真摯さ	8
6	納得	〈3〉 個性：b) 制作における（ファクチュール）	5
		〈11〉 デッサン：b) 知性	5
7	自在	構成 〈8〉 構図（リズム、アラベスク）	4
		〈9〉 ヴォリュームの構成（マスの造形的均衡、記念碑的なもの）	5
		〈10〉 光の構成	4
8	自由	〈12〉 夢、ポエジー	6
9	他者が喜ぶ	〈20〉 共感率	15
10	他者の要求	〈17〉 主題（モチーフ）	2

表4に挙がっていない「テスト」の特質には { 〈4〉 色彩の強さ、 〈5〉 色彩の品位（諧調）、 〈6〉 色彩の多様性（抑揚）、 〈7〉 ソノリテ、 〈13〉 装飾的特質、 〈14〉 ヴァールール、 〈15〉 単純さ、 〈18〉 マチエール } の8種類があり、その係数は順に { 7、2、1、7、2、3、3、2 } である。この中で、係数が7と最も高かった2つの特質を見ると、一方の「〈4〉 色彩の強さ」は、被験者の作品の殆どが無彩色の線画であり、色彩に関する観点での回答がなされなかったことが、表4に挙がらなかった理由と考えられる。他方、共鳴を意味する「〈7〉 ソノリテ」については、これが「絵画の本質的な要素」であり「もっとも神秘的で、したがってもっとも知られていないものだ²⁷とドゥルーアンが捉えていることから分かる様に、

「非凡な特質」²⁸であることに加え、これを構成する要素が「1 光の構成、2 ヴァールール、3 色彩の強さ、4 マチエール」²⁹とされていることから、上記の通り、被験者においては色彩の観点に基づく回答がなされなかったことも影響して、表4に挙がっていないと考えられる。

他方、表4に白堊色で着色した、係数1の{「No.2 写実」、「No.3 自在な遠近法」}即ち{〈11〉デッサン：a) 正確さ、〈19〉遠近法(絵画的)}と、係数2の「No.10 他者の要求」即ち「〈17〉主題(モチーフ)」を除けば、表4に挙がった特質の係数は概して高い。では、除いた係数1の「No.2 写実」と「No.3 自在な遠近法」と言う、「No.2 写実」は、質問8の「今後、挑戦したい表現」について、被験者が「写実的という訳ではない」と回答している通り、被験者が目指す特質ではなく、また「No.3 自在な遠近法」も、質問8で「網膜上は二次元だが、脳では三次元。スナフキンやスヌーピーは平面だけれども立体に見える」³⁰と答えた通り、被験者は必ずしも透視図法による表現を目指している訳ではないことが分かる。加えて、係数2の特質「〈17〉主題(モチーフ)」を当てたキーワード「No.10 他者の要求」についても、同じ「他者」に関するキーワードで係数15の「〈20〉共感率」を当てたキーワード「No.9 他者が喜ぶ」が、アンケートの質問2及び質問5の回答において制作の直接の動機に挙げられている通り、被験者にとって重要なことであるのに対して、「No.10 他者の要求」は、質問9の回答で「他者の要求」という仮想のプレッシャーを作り出す自身の性向を戒めていることから明らかな様に、被験者においては意識し過ぎることを止める必要があると捉えられている特質である。以上のことから、表4に挙がる、係数が低い3つのキーワードは、被験者が習得を希望する特質には当たらないことから、改めて、被験者が重要視する特質の係数は概して高いと言うことが出来る。

被験者の回答の中で最も重要な意味を持つと考えられる「面白い」という言葉は、特質の「〈2〉個性：a) 概念における(スタイル)」に相当すると捉えた。被験者の「面白い」を独創性ではなく個性と解釈するのは、被験者が、質問2で「面白いとは、自分が見て、納得できる」と述べ、質問3で「考えずに描いたら、それが面白い絵になっている」と言い、質問10で「形のネタを沢山持ちたい」と回答したことを根拠にしたためである。何故なら、仮に「面白い」を独創性に属するものであるとしたら、その「面白い」は他者の目を意識した表現を意味するが、アンケートの回答で被験者は一貫して、自身が納得することを作品に求め、没頭して描く姿勢を目指していると答えているからである。このことから「面白い」は個性と解釈することが出来る考えた。

では、ドゥルーアンは個性をどの様に捉えていたのか。『絵画教室』の中には個性の解説が多数記されているが、その中の幾つかを次頁の表5に抽出した。

表5に挙げた個性の意味を要約すると、個性は特徴であり、面白さなどの滑稽さに見られる独創性とは異なる性質のものであって、作家の個性を通して自然が翻訳される美術においては、作者の感情が、表現様式とその表現を生み出すイメージの双方に必要とされる。また個性には、生得的な部分と後天的な部分があり、後天的な部分には、訓練及び教育に加えて個人が置かれた環境が影響するため、個性は先人の遺産が色濃く関与する³¹。従って、真の個性とは、テストの「特質」を多く積み重ねることであり、結果として、個性は調和のある構成として表れることになる。

個性に関するこの理解に基づけば、成人が描き続けた結果、作品がどの様に変化をするのかという本論の研究目的に対する結論は、特に師事して描画法を学んだり練習をしたりせずとも、被験者に、目標とする作品のイメージ[被験者の場合は「面白さ」]となる個性があれば、その作品に近付けて行くことが出来るということになる。実際、被験者の作品においてもこのことは裏付けられる。但し、その場合、成人

が対象を見るための眼力〔物事の本質や真偽を見分ける洞察力〕や対象を理解するための知力を有することが必要条件となる。

また、子どもの描画の発達と比較すると、成人の描画においてもX線画や多視点様式等が出現し、創作活動における危機が到来する点においては、子どもの描画の発達過程と同様の展開であると言えるが、成人の場合は、危機を自力で短期間の内に乗り越えることが出来る点で違いが見られた。子どもの場合は、この危機を乗り越えさせるために教員の指導が必要になる事例が多いが、成人の場合は、描きたいテーマや方法の選択に関する知識や、そうした知識を収集するための方法に関する知識を多数持つため、創作活動における危機を自力で乗り越え、新たな展開に繋いで行くことが可能である点が明らかになった³²。

表5 『絵画教室』に見られる「個性」の解説文

No.	頁	文章
1	46	制作における個性（ファクチュール）は、概念における個性（スタイル）と一対になっているのだ。二つとも絶対に必要なものである。
2	54	〔真の芸術が存在するために、必要なことの一つとして〕 美術家の感情（かれの心をとらえるもの）が、個性的な、（その時代には）新しい流儀で表現されていること。
3	64	事物の個人的概念+想像力+抽象化+高貴さ（精神の気高さ）+概念における統一（態度）+情念（タンペラマン）+明晰さ=強い表現=全体の調和=個性
4	65	後になって、広い教養が、あるひとびとには、ふたたびその個性を発見させる。美術においても、これとおなじことが認められる。
5	65	美術は、個性という歪んだプリズムを通して見た自然の忠実な翻訳である
6	65-66	個性は三つの要因によっている、すなわち うまれつきの要素（遺伝） 形成（訓練と教育） 多様な変質（社会的条件、交際、結婚、貧富、機会、生国、居住地、住居、風土、事故、疾病、等）。 その結果、われわれのひとりひとり、同一の事実、情景とか、事件とか、状況とかに直面して、異なった反応を呈することになる。人間はみんな《似て》いるが、決して《同一》であることはない。
7	68	真の個性は、調和のとれた、全体をもって構成されている。
8	68	ひとりの画家が《個性がある》という域に達するのは、できるだけ多くの特質をつみかさねることによってだと、わたしには思える。シャルダン（最近の一例をあげてみると）は、それほど奇妙で、異常だろうか。それでも、かれは美術の世界における注目すべきひとつの個性ではなからうか。
9	69	個性の独創性〔人を楽しませる滑稽味〕にたいする関係は、特徴の戯画にたいする関係に等しく
10	70	人間は常にだれかの子供である
11	70	若い画家の大部分は、かれらが無知、無能、野卑、低劣であるにすぎないとき、自然だ、すなわち個性的だと考えている。
12	74	個性のなかには、したがって、少しの自分自身と、多くの他のもののが混ざってくる。
13	262	混同してはいけない 個性と独創性

7. おわりに

ドゥルーアンは、表3に示した「テスト：一枚の絵の《臨床的》試験」において、作品評価の観点となる特質と特質に対応する係数を提案した。表3で見た通り、「共感率」は15、「個性：a) 概念における」は12、「感動の真摯さ」は8であるのに対して、「デッサン：a) 正確さ」や「遠近法（絵画的）」の係数は1と、技術や技法に関する係数が軒並み低く設定されている。また、美術教育者で画家であったトムリンソン〔Reginald Robert Tomlinson, 1885-1878〕は「表現を手ぎわよく巧みにする熟練は、創造力と取り換えっこする代償物として、なんと貧弱なものであろう」³³と言っている。彼らの考えから見えて来るのは、美術表現において重要なのは創造力であり、創造力は必ずしも技術の習得と関係する訳ではないということである。

一方でドゥルーアンは『絵画教室』の中で、次の様にも述べている³⁴。

少年に個有のものは真摯さ（美術の真髓）である。無垢はその香りだ。しかし、十八才になって
〔略〕もしその神童が魂のみずみずしさをそれまでもちつつけていたとしても、かれには、おとなの知性と、それだけが依然として幼稚なままの表現方法とがかけはなれているために、それを表現することができないだろう。〔略〕

そうなる、魅力だったものが、笑いの種になる〔略〕その反対に、今まで絵筆を手にしたこともない五十才の人間に、突如として才能のあらわれをみることもある。しかし、はっきりいうが、それはたいがいなにもかも知りつくした絵画愛好者であって、その目的とするところを知っているから、本能的に、それに到達する方法を発見するのだ。《行動をおこすまえに理解する》という規則はぜったいそのままである。この条件さえ守れば、はじめるのに早すぎることもないし、おそすぎることもないのだ。

前半の文章に依れば、技術の習得を目的としない現在の学習指導要領に基づく子どもの美術教育については、成長に伴う知性の発達に対して「幼稚なままの表現方法」とのギャップが、美術への抵抗感を強くする原因になると解釈出来る。

また、後半の文章に依れば、被験者のアンケートの回答が、ドゥルーアンが示した作品に必要な特質と合致していたのは、被験者には長年の経験による理解の蓄積があったためであると言える。

では、ピカソ〔Pablo Picasso, 1881-1973〕が残した、ラファエロ〔Raffaello Santi, 1483-1520〕の様に描くのに4年かかったが、子どもの様に描くのに一生かかった、という言葉はどの様に解釈出来るのか。この言葉は、熟達した表現方法を習得した人間が、美術の真髓である真摯さを描くことの困難さを示していると捉えられるが、その困難がどこにあるのか、という点に解釈の手掛かりがある。これに関連したことを、ドゥルーアンはデュフィ〔Raoul Dufy, 1877-1953〕の作品の解説で次の様に述べている³⁵。

子供の絵あるいは稚拙派と称する画家の絵は、かれらの感動の新鮮さのために、否定することのできない魅力をもっている。それにしても、それらの絵が、われわれをすっかり満足させることはできないだろう。あまりにも多くの欠点がそれを許さないのだ。それとは

逆に、例としてあげると、デュフィは、その天才を、かれがとりもどすことのできた、子供のような無邪気さにおうている……それも、あまたの苦しい経験をへて後のことなのだ！ しかし、かれを知るものにとっては、デュフィは、あらゆる技巧を内に秘めているとはみえなかつただろうか……〔略〕くろうとだけに、その高度の困難さと危険がわかるような、むずかしいはなれわざが、かれらの感動……と賞賛をうむ。〔略〕すべてを忘れたまえ。とりわけあなたのもっている知識を！ そしてあなたの本能に身を委ねるのだ！ 〔略〕これでああなたの絵には、インスピレーション、光、色彩、一言でいえば観念の統一ができるだろう。³⁶

この文章では、先述の「真摯さ」は「子供のような無邪気さ」と言い換えられ、画家が「無邪気さ」を取り戻すためには「むずかしいはなれわざ」が必要であると述べられている。ドゥルーアンは他の箇所でも、感動の真摯さを「自発性」と捉え、「いちばんうまく描けた絵が、いちばん骨がおれなかった」³⁷と語り、真摯であることは「他人にたいし、自分自身にたいして正直であることだ」³⁸と述べる³⁹。つまり、個性のままに描くことが真摯さを描くことであり、様々な表現方法を習得した後に至ったそうした状態とは、被験者が言う「自分が面白い」や「自在」という状態、即ち、あらゆるものから自由になった「遊び」や「遊戯衝動」の状態と呼べるが⁴⁰、上記のピカソの言葉は、この状態に至ることの困難さを述べたものと考えられる。しかし、ここでもドゥルーアンは、様々な表現方法を身に付けた人が、その身に付けたものから自由になって自在に描けるようになるためには個性が必要であり、一見、逆説的に見えるが、その個性を生かすためには様々なことへの理解が必要であると述べている。

本論では、成人の描画の変化について、一定の時期迄は子どもの発達過程に重なるものの、その後は異なる展開を見せると結論付けたが、この根拠にも「理解」に関するドゥルーアンの上記の考えは寄与する。つまり、成人の場合は、ドゥルーアンが個性を構成する要因とした「形成（訓練と教育）、多様な変質（社会的条件等）」に関する蓄えが子ども以上に多く、創作活動における危機を乗り越えるために活用出来る手段を多数有すると考えられるのである。勿論、子どもにおいても同様の効果がないとは言えないが⁴¹、子どもは経験値が少ないことから、成人程の効果はないと考えられる。

なお、ドゥルーアンが述べた「行動をおこすまえに理解する」という言葉における「理解する」内容には、被験者の作品が示す通り、絵画に対する理解のみならず他の分野の理解が含まれるが、それはドゥルーアンが述べた次の言葉からも明らかである。

美術は、人間が相互の間の伝達をはかり、全世代が経験した感情（たいへん異なった）を経験し、今度は、われわれの精神状態を未来の世代に伝えようとする方法のひとつである。したがって道標ができ、したがって美術による人間の感情進化の証言ができる。⁴²

ひとりの画家には二つの天分が必要だ、すなわち、受信力と伝播性とだ。

受信力とは自然の美を理解する天分だ。〔略〕伝播性とは、画家が、それらの美を他人が知覚できるようにしてやる天分なのだ。⁴³

表現する人自身が現れる作品には、表現する人の全てである個性が特質として表れる。そのことが、今回の被験者の作品の分析を通して明らかになった。

付記

- ・括弧について、丸括弧は引用及び表2の項番、亀甲括弧は筆者の挿入、山括弧は日付と表4の項番、二重山括弧はドゥルルーアンの引用文中に現れる場合以外は作品名に用い、更に、波括弧は同種の内容を複数並列する際に用いた。
- ・掲載したWebサイトへのアクセスは、全て2020年3月14日である。

注

1. 内田裕子・大岩幸太郎「描画に現れる形の研究：絵日記形式による描画の分析」『埼玉大学紀要 教育学部』66(2), pp.53-71, 2017.
2. 作者〔被験者〕は1人とする。作者は、高等学校以上の学校教育では美術以外の科目を選択し、中学校卒業以来30年以上描画活動を行っていない成人である。調査で対象にした描画は「9.6cm×12.9cm」程度の大きさの用紙〔白地に限らない〕に、作者自身にとって描き易い画材で、概ね1日1枚程度のペースで制作された。また、描く時間は特に定めず、画題は「自由に日記を書く様に描く」とした。これは「記憶画+記録画+象徴画+生活画〔想画・思想画〕+イメージ画」を描く課題であり、1日の記憶を元にしてはいても、その日の活動の記録のために描くのではなく、想像したことや考えたこと、描いている時の気持ちを象徴した情景等でも構わず、何を描いても良いという意味での「自由画」である。
3. 前掲1, p.54.
4. 古池若菜「子どもの描画における感性的表現研究の動向と展望」『東京大学大学院教育学研究科紀要』36, 1996, p.286.
5. 同書, p.287.
6. X線画〔X-ray picture〕は、レントゲン画や透明画とも呼ばれる表現であり、描く対象の内側と外側を同時に1枚に入れて表す絵を指す。即ち、実際には手前の物で隠れて見えない奥の物を、それを隠している手前の物と一緒に描く絵及び描き方のことである。
7. 多視点様式は、セザンヌ〔1839-1906〕やキュビズム〔1907頃～1924頃〕の作品に見られる表現方法とされ、1つの作品の中に、対象物を複数の視点から捉えた形を再構成して表す表現方法を指す。但し、一般には、子どもの発達において多視点様式が現れるのは、定まった1つの視点から対象物を描く透視図法の出現よりも前とされ、美術史の発達の順序とは逆である。
8. ローヴェンフェルドは、13歳～17歳になると創造のタイプが「視覚型」と「触覚型」に分かれるとした。「視覚型」は、目を感覚印象の主たる媒介として観察を重んじるため、遠近法を描画法に用いる傾向があるとされ、表現された形は、多くが全体像を示すとされている。
9. 「触覚型」〔haptic type〕は「触覚的知覚」〔haptic perception〕や「触覚的経験」〔haptic experience〕と関係の深い概念である。「触覚的知覚」とは、全体としての肉体、肉体の感覚、筋肉の神経支配、深い感性及び諸種の感情的効果に関わる知覚のことであるが、「触覚型」は、そうした触覚的知覚を視覚的知覚へと転換させることはせずに〔触覚的知覚である〕肉体感覚の諸器官を媒介にして捉えた知覚と自己とを強く結び付けた主観的な表現をする傾向がある。そのため「触覚型」は、対象物の質感を楽しみ、手を通して喜びと共に対象物を感じ、更に〔触覚、味、嗅覚、重量感、温度感覚〕等の自己の感覚を全て動員して外界に対する自己の関係を作るとされる。なお「触覚型」は質感を視覚的想像〔visual image〕に転換しようとはしない

め、この型の人自身は作品の一部になり、主観的な価値が対象物の {色、大きさ、形態} を決定するとも言われる。〔V. Lowenfeld, *Creative and Mental Growth, A Textbook on Art Education*. New York: Macmillan, 1947, pp.133-134/2d ed., 1952, pp.233-234/3d, ed., 1957, pp.264-265.〕

10. 被験者の線画に似た画像が、スウェーデンの画家カール・ラーション〔Carl Larsson, 1853-1919〕の版画に見られる。それは、ラーションが「親密な主題、個人的な記録としての絵画である版画」と捉えたエッチングの作品にある。右の《新年のカード》〔1889年, 7.9×11.8cm〕には、楽譜に文字が記され、人物が描かれ、線を重ねた顔が表現されている。〔荒屋鋪透 監修・執筆『カール・ラーション: スウェーデンの暮らしを芸術に変えた画家』東京美術, 2018, p.59.〕



11. ローウェンフェルドは、視覚障害者が頭部を塑造する場合、まず眼の受け穴としてのくぼみを作り、そこに突き出した眼球を作ることを報告している。被験者の〔他の作品にも見られる〕この描画方法は、粘土による立体作品ではないが、視覚障害者の上記の表現と類似の表現方法であると考えることが出来る。
12. 俯瞰図法の一つ。自然な視覚とは逆に近小遠大になる描法。方形も奥に向かって逆八字形に開く。古代の東洋画に多く見られる。〔『広辞苑』第5版, 1998.〕
13. 映画『マトリックス』〔The Matrix〕のサイト, <<https://www.warnerbros.com/movies/matrix/>>.
14. 宮沢賢治記念館のサイト, <<https://www.city.hanamaki.iwate.jp/miyazawakenji/kinenkan/index.html>>.
15. イベントレポート「2019年7月20日 アポロ11号月面着陸から50年」仙台天文台, 2019年7月15日, <<http://www.sendai-astro.jp/square/blog/2019/07/20197201150.html>>.
16. Centro Guide Mantova: The bridal chamber, <<https://guideturistiche mantova.it/camera-degli-sposi/>>.
17. 「エルマー」福音館書店, <<https://www.fukuinkan.co.jp/ninkimono/detail.php?id=4>>.
18. 前掲 1, p.54.
19. アルマン・ドゥルーアン 著, 徳田準・西澤信彌 訳『絵画教室』美術出版社, 1963, p.21.
20. 同書, pp.4-5.
21. 改行は、原文から改変して関連する内容に応じて行った。
22. 『絵画教室』の21頁に掲載されている表の形式を一部改変して表3を作成した。
23. 前掲 19, p.18.
24. 前掲 19, p.19.
25. 前掲 19, p.21.
26. 『絵画教室』では、この評価表の採点結果を次の様に分類している。可：1200点、良：1300点、佳（才能あり）：1400点、優（偉大な才能あり）：1600点、秀（天才）：1800点。〔前掲 19, p.22.〕
27. 前掲 19, p.108.
28. 同上.
29. 前掲 19, p.109.
30. 各キャラクターの形状は次のサイトを参照のこと：スナフキン〔MOOMIN, <<https://www.moomin.co.jp/characters/snufkin>>〕、スヌーピー〔PEANUTS®, <<https://www.snoopy.co.jp/friends/snoopy/>>〕.
31. 音楽評論の次の記事に同様のことが記されている。「徹底した『私の言語』の音楽。だがそこに危うさはない。若き日の挑発的な楽曲解釈、その後の長い自問を経て、ポゴレリッチは自らが古典とつながっているのだという確信と共に新生した。かつて舵も錨も失い漂流していた船は、個と普遍の間に広がる広大な海の彼

- 方を目指し、力強く航海を始めている」〔矢澤孝樹「イーヴォ・ポゴレリッチ 漂流へて『ことば』解き放つ」『朝日新聞』2020年2月20日（木）夕刊,3版,2面.〕
32. 先行研究に示した通り〔前掲 1, p.54〕、今回はパイロット研究と位置付け、ドゥルーアンの研究に結果の根拠を見出したが、対象者を増やして調査を行うことで、本結論は裏付けられるのではないかと考える。
 33. 滝本正男・島崎清海『美術教育の名言』黎明書房,1994.
 34. 前掲 19, p.238.
 35. 前掲 19, pp.222-223.
 36. 原文にある圈点及び改行は省略して記した。
 37. 前掲 19, p.53.
 38. 同上.
 39. 被験者が「質問3」に対して答えた、短時間で描いても納得する作品があるという言葉は、ドゥルーアンが記した「いちばんうまく描けた絵が、いちばん骨がおれなかった」ことを意味すると捉えられる。このことから、被験者が短時間で描いた納得する作品とは、感動の真摯さに基づく自発性によって描かれた作品を意味すると解釈出来る。
 40. 図4の「車をモチーフにした作品」の最後の2作品に関して示した「触覚型」の表現も、遊びや遊戯衝動の状態と重なる可能性があると考え。
 41. NHK Eテレ「アートではじける！子どもの力：第79回全国教育美術展から」〔2020年2月23日（日）午後2:30～午後3:00（30分）〕で紹介されていた小学校4年生の男子が描いた水彩画には、和菓子屋の窓硝子に写り込む道路標識や木、建物が描かれていた。こうした作品が描かれた理由は、この児童が対象を良く見ることが理解しているためであるが、同学年の子ども全てがこの様な作品を描くことが出来る訳ではないため、子どもであっても経験値の差があることは認められる。
 42. 前掲 19, p.54.
 43. 前掲 19, p.55.

謝辞

本研究の一部はJSPS 科研費 JP16K04743 の助成を受けたものである。

(2020年3月31日提出)

(2020年4月10日受理)

Analysis of Shapes Appearing in the Picture Diary Consisting of About 1,000 Drawings Drawn by an Adult

UCHIDA, Yûko

Faculty of Education, Saitama University

OIWA, Koutarou

Faculty of Education, Oita University

Abstract

In the previous research, we analyzed the shapes drawn by the adult who has resumed drawing activities again and found that in its drawing activities, the knowledge of the form accumulated based on its own experience tended to appear both as an individual and as a construction principle. Therefore, in this paper, we considered the 1,100 pieces consisted of the drawings analyzed in the previous study and the subsequent drawings as “picture diaries”, and then analyzed how the contents of drawing diaries changed for about 3.5 years. From the picture diary, we find that if the adult continues to draw for 3.5 years, despite not learning or practicing the drawing method especially under its supervisor, it will be able to create its own work. In other words, it is found that the consequent drawings in the diary suggest close to the image it aimed day by day. Also, we induced the conclusion that the reason why the adult who completed drawings was able to complete 1,100 drawings diaries in 3.5 years was because of its eyesight [insight to discern the essence and truth of things] and intelligence to understand the object.

Key Words : drawing, shape, special field, knowledge, experience