

美術教育におけるドローイング（主観的素描）が果たす役割についての考察

芸術系教育サブプログラム

監物 良太

【指導教員】 平野 英史 桜井 龍

【キーワード】 ドローイング 課題研究 実地研究 埼玉大学

1. はじめに

望ましい学校教育の在り方の一つは、児童・生徒がその教科に興味を持ち、楽しく主体的に学んでいけることである。そのため、あらゆる教科の担当教師は、児童・生徒が興味を持ち学ぶことに喜びを感じることが出来る授業を行う必要がある。中学校美術科においても、学習指導要領に「美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、～」という教科の目標が挙げられており、その重要性が分かる(*1)。そのような教育を行うために、児童・生徒が図画工作・美術のどのようなところに苦手意識を感じているのかを調べた。図画工作・美術科への苦手意識に関する調査研究によると、「苦手意識がある児童・生徒の理由については、圧倒的に多いのが「下手だから、うまくできないから」であった。それも「絵が下手で、絵に自信がないから」と絵画表現に限定して理由を書く児童・生徒も多かった。」(*2)とのことである。創造することの喜びを味わうことが教科目標であるにも関わらず、美術に対する価値意識が絵の上手い下手で構成されているというのは大きな違和感である。美術の授業とは、芸術家を輩出するためのものではなく、また、上手い絵が描けることが全てではない。美術の授業とは、自分達が持っている個性や良さを生かし創造活動の喜びを味わうことが大前提なのである。そこで、児童・生徒の学習意欲を引き出し創造活動の喜びを味わえる学習方法としてドローイング（主観的素描）が有効ではないかと考えた。本稿では、ドローイングの説明から始まり、どのような力が育まれるのか、昨年度と今年度の授業実践の紹介、そして評価についての考察を行い、美術教育とドローイングに関する考えを深め、その可能性を見出していこうと思う。

2. ドローイングとは

ドローイングに触れる前にまず素描という語

について説明をする。素描とは、「比較的限られた紙面に人物・風景などを、黒あるいはセピアなどの単色の線でごく簡潔に描きだしたもの」である。(*3)素描は、英語に訳すとドローイングとなり、フランス語に訳すとデッサンとなる。しかし日本におけるドローイングとデッサンは意味合いが違うものである。デッサンとは、石膏デッサンや静物デッサンなど美術大学の入試でも課されるあのデッサンである。モチーフの質感や明暗、遠近感などを鉛筆や木炭といった画材で描く絵画を指す。ではドローイングにはどのような意味があるのか。新潮世界美術事典によるとドローイングとは「線描。あるいは鉛筆、ペン、木炭、クレヨンなどで描いた図画。(…)必ずしも素描という邦語に一致しないが、単色的、線的な表現を含む限りでは素描と同義に用いられる。しかし(…)明暗や彩色のかなりととのった表現もドローイングの範疇」であると書かれている。(*4)ドローイングは素描の英語訳であるにも関わらず、必ずしも素描という邦語に一致せず、色を使った表現も含まれるという。また、このような特徴はデッサンとも違うものである。このような言葉の意味の重なりとズレは、その言葉が取り込まれる歴史的な経緯や、地域や民族による表現の違いが反映されて今日に至っている。(*5)しかし、素描という語から訳された二つの語の意味の違いがあるというのは複雑で分かりにくい。小澤(2019)は、デッサンを、見えたままを正確に紙の上に単色で写しとる素描として「客観的素描」と言い換え、また、ドローイングを、主観を十分に開示した素描として「主観的素描」と言い換え、この二つの素描を区別した(*6)。この区別なら、素描という語を中心にそれぞれの特徴を捉えた換言で分かりやすい。ところが、この区別で新たにドローイングは主観を十分に開示した素描という情報が出てきた。主観とは自分ひとりの考えや感じ方(*7)である。このことから、ドローイングでは描く主体の内側が描画に大きく作用していると考え

ることができる。

ここからは、さらにドローイングについての理解を深めるためにドローイングを描く作家や研究者がドローイングに対してどのように考えているのかを見ていく。作家や研究者たちは、ドローイングは主観を用いた描画であるという大きなくりの考え方は共通しているが、それ以外で各々はドローイングに対して独自のドローイング観を持っている。例えば、グラフィックデザイナーである原研哉はドローイングを「頭の中に去来している不安定な着想を、この世界の次元に引っ張り出す営みである。その着想は、想像を超えためくるめくイメージの大海から立ち上がってくるものだと思う。」というドローイングに対する考え方を持っている。(*8)

また、イギリスの社会人類学者のティム・インゴルドは「ドローイングとは心に浮かんだものを目に見えるかたちに写した影ではない。それは思考のプロセスであって、思考の投影ではないのだ」(*9)という考えを持っており、頭の中にある定まったイメージを描き出すのではなく常に変化する思考の軌跡を描き出すという描き方もある。

他にも、埼玉大学シニアプロフェッサーである小澤基弘は、ドローイングには二種類あるという考えを持っている。一つは描かれる具体的な対象がある場合であり、もう一つはそうした対象が全くない場合である。具体的な対象がある場合とは、制作者が対象を見ることを通して得られる外部からの情報は、制作者の感性や感覚、そして思考の働きによって変形・変質されて画面上に描き表されていき、そのように描かれた画面を確認し、対象とそこからの情報のある時期以降シャットアウトして、画面と自分との関係だけで制作を続けるというドローイングである。また、具体的な対象がない場合とは、制作者と画面との間のやり取りだけで描画が成立していき、制作者の内的な感覚や思いで全てが決定される、自らの内的な声だけに従って、画面に最初に与えた線やかたちの痕跡に次の所作を加え、その痕跡がまた次の所作を引き起こしていくというようにしてイメージが形成されていくという、自身の制作体験に基づいたドローイングに対する考え方を持っている。(*10)

この他にも、ドローイングを描く作家や研究者の数だけさまざまなドローイング観が存在する。以上を踏まえて、著者自身のドローイング観についても詳しく記していく。

著者が考えるドローイングとは、「頭と手が一体となり身体動作を駆使して美的感覚に従い即興的に描く描画方法」である。部分ごとに詳しく説明をしていく。まず、「頭と手が一体となり」という部分について説明する。「頭と手が一体となり」とは、手を動かすことで思考が作られ、作られた思考が手を動かすというお互いに働きかける関係を意味する。本来われわれは脳の指令を受けて体を動かす。描画においても頭の中でイメージしてから絵を描くという描き方をしている人は多いだろう。その証拠に「何も思い浮かばなくて絵が描けない、筆が進まない」という声はよく聞く。これでは、頭から手への一方通行の信号であるため、頭の中でイメージが思い浮かばない限り永遠に絵を描き進めることはできない。それなら、ドローイングとは頭からの信号を介さないで手が勝手に動いて絵を描くというものなのかと言われるとそうでもない。小澤(2001)は「こうしたい、ああしたいと思いながら制作を進める過程の中で、ふっと自分を無くす時があります。描いている自分に気づかない時、それはほんの一瞬かもしれませんが、あるいはかなり長い時かもしれません。いずれにせよ、こうした時の到来が極めて重要なのです。それは作品の質を変えることのできる時間なのです。(……)私はその時間を絵画制作における「黄金の時」と呼んでいます〜」(*11)というような自身の思考と手の動きが切り離されたかのような制作体験を語っており、それと同時に、「黄金の時は、常に訪れるわけではなく、また意識的に体験しようにもできるものではありません。」(*12)と制作時に意図せず偶然起きることとして語っている。手が勝手に動いて絵を描くということは狙ってできるものではなく、また、そこに至るまでの過程があるため、ここでは定義から外しておこうと思う。ドローイングにおける頭と手の関係とは、一体的なものであると考える。手が生むさまざまな線やかたちに触発されて思考は変化する。その思考の変化によって手は新しい線やかたちを描き出す。瞬間瞬間で互いは互いに影響を与えて、それに触発されて動きや思考は常に変化する。

ティム・インゴルドの著書には「ドローイングを描くことは、はじめに頭の中を満たしていたものを、手をつかかって空にすることではない。つまり心から紙に全体像がそっくり転じることではないのである。むしろ手と頭は、ともに作品がたえず生成するあいだ、ずっと

共犯関係にある。」(*13)と書かれており、ドローイングにおける頭と手の関係を、別々に動かすものではなく共犯的であることが述べられている。

このように、ドローイングにおける頭と手の関係は一方通行でも単体での動きでもなく、お互いに働きかける深く強い結びつきであると考える。

次に、「身体動作を駆使して美的感覚に従い」という部分について説明する。先ほどドローイングを描くことは、はじめに頭の中を満たしていたものを、手をつかって空にすることではないと記したが、それでは紙の上に描かれている線やかたちなどは何が表されているというのだろうか。ティム・インゴルド(2017)は「視覚芸術におけるドローイングの独自性は、時間と運動の表現にある。(……)ドローイングは、たとえば絵画や写真より音楽やダンスに近い。」(*14)と語っている。つまり、絵画や写真は動作や時間を切り取り完成させるものであるのに対して、音楽やダンスは流れる時間の中での動きが魅せるものであり、ドローイングはそれに近いということである。ドローイングの線は一見止まっているように見えるが、その線は時間の経過の中で生まれる迷いや葛藤、喜びや悲しみなどに伴う動きの痕跡であり、その瞬間瞬間の身体動作の記録でもある。「身体動作を駆使して」とはつまり、流れる時間の中で生きるわれわれの動きの痕跡を紙の上に残していくことである。このような手の動作による痕跡を残していくと、紙の上にはさまざまな表情が浮かび上がってくる。それを見てある時、「この線の重なり方が良いな」「この色のかすれ具合はなぜか魅力的だな」「変なかたちだけど面白いな」といったような琴線に触れるような感覚が微小にでも起こる時が何度もくる。そのような感覚は多かれ少なかれわれわれが対象に美を感じているから起こるものであると考える。そもそも「美」とはどのような意味なのであろうか。美とは美しいこと(*15)を意味しているが、例えば、芸術作品に限らず星空や夕陽、花やイルミネーションなどを見てわれわれはなぜ美を感じるのだろうか。また、どのような根拠をもってそれを美しいか美しくないかを判定しているのだろうか。なにか規定根拠があり、それに従って対象を評価しているのだろうか。

進化人類学者のカール・グラマーと進化生物学者のランディ・ソーンヒル(1994)は人間の

顔の魅力について研究を行い、顔が左右対称であればあるほど魅力を感じるという傾向が確認された。これは、進化論的に考えて顔の対称性は健康や免疫力、発達の安定性を示す指針であるため魅力を感じると考察されている。(*16)

また、ある仮説では「食料が確実かつ豊富に入手できるほとんどの先進国では、痩せていることが女性の社会的および経済的な地位の高さと結びつけられる。肥満した国は細身の女性を好むというわけだ。食料が不十分な貧困国では、この関係が逆になる。(……)これは食料が乏しい場合、女性の体脂肪量は出産に必要なエネルギーの蓄えを表す指標になるという考え方だ。」(*17)といった仮説があり、国の経済状況によって女性に対して感じる魅力の度合いが変化するという。

他にも、ウルリヒ・カークやマルティン・スコウと他2人の研究者らは作品の美的価値についての研究を行った。彼らは抽象的なアート作品のようなものを視覚刺激として参加者に提示した。その際、刺激は同一であるが、美術館の所蔵作品であるというラベルと、コンピュータープログラムによって生成されたというラベルを作品に貼り見せた。その結果、美術館の所蔵作品であるというラベルがされているものを見た方が美的価値が高いと評価された。(*18)作品の美的価値というものはそれ単体で決まるものではなく、作品を取り巻く意味的文脈によっても変化するということが研究から分かった。

美についての研究や考えについて幾つか触れたが、結局美とは何か。人類が進化していく中で適応的に美を感じるようになったという考えや、美とは個人の経験に即して感じるものという考え、対象の背景や文脈に基づいて感じるものであるなど、美に対する根拠や考えを一つにまとめて定義することは難しい。しかし、絶対に正しいと言えることがある。それは、美しいと感じたものは美しいのである。

このような意味では、ドローイングとは自身の美の追及行為でもある。画面に引いた線や描いたかたち、またはそれぞれが合わり表出してきたイメージなどを見て、感覚的に良いと思うことがあれば、逆に良くないと思うこともある。美的感覚に従い、対象を美ではないと判断したのであれば、画面に描き足しや修正、または破壊を行い、美を追求していく必要もあるだろう。小澤(2001)は画面の

破壊について、「あるとき突然これまで描き進めてきた画面に対して、強い嫌悪感のようなものを抱くのです。「自分の求めているイメージとは何かが違う」という感じです。その時に私は、その画面に対して、たとえそれが長い時間をかけて描かれたものであろうとも、それを守ろうとするのではなく、ある種の無欲な気持ちになれるのです。」(*19)と語っており、これも美的感覚に従った結果であると考えることができる。

以上より、「美的感覚に従い」とはつまり、線やかたちなどの対象に心地よさや魅力などを感じているかを判断していき、良いと感じるものは残し、感じないものは崩して再構築を行っていくことを意味する。また、ドローイングは流れる時間の中の動作の痕跡であるため厳密に言えばドローイングに完成はない。ではどのようにしてドローイングを終えるのかというと、これも美的感覚に従って終えるということが必要となる。しっくりきたら終わりにし、まだと思うならば続ける。ここまでの領域をもって「美的感覚に従い」の説明とする。

最後に、「即興的に描く」という部分について説明する。彫刻家であり製図家でもあるリチャード・タルボットは「わたしは自分がイメージで思考しているのだとは思いません。しかし、ドローイングは(……)わたしがドローイングを描こうとするときに、前もってイメージが浮かぶわけではないのです(……)ただ勘が働くのです」(*20)と語っている。先ほども少し触れたが、ドローイングとは、頭に中のイメージをそっくり紙に移し出す行為ではない。即興的に、つまり何の準備もなしに描き始めることがドローイングには肝要である。

以上が、これまでの制作経験から得たドローイング観である。以上を踏まえて、次はドローイングによって育まれる力について考えていく。

3. 育まれる力

ドローイングによってどのような力が育まれるかを考えた際に、まずは、創造性の育成ができることを考える。創造の意味を考えたとき、新しいものを生み出すといった意味を想起する人は多いだろう。われわれの手の動きによって描かれるものは雲のようなもので、ただの一度も同じような線やかたちはない。つまり、絵を描くとき画面には常に新しいものが

生み出されている。しかし、新しいだけでは意味がない。縣拓充(2020)は「もし新しさという一つの軸だけであった場合、ただ奇抜・特異でありさえすれば、たとえ全く意味を持たないようなものであっても創造の定義の中に含まれてしまうためである。」(*21)と語っている。ではどのような定義をもって創造とするのだろうか。小澤(2012)は、「創造性」とは「創造」を生起する力であると考え、また、創造とはこれまで気づかなかった新たな自分の可能性の発見を伴う行為全てを指した。それは自己の中に新しい価値観や意味が生起することと語っている。(*22)ドローイングとは美の追及行為でもあり、自分がどのような線やかたち、色などに魅力を感じ、惹かれるのかを主観で判断して画面を描いていく。このような主観的諸根拠に基づく美の判断は、自分としての新たな意味や価値が生起する場面でもある。唯一の正解がなく、多様な見方や感じ方ができる美術において求められることは、自分なりに物事を感じ取るということである。

次に、失敗を恐れない、失敗を活かす力を育成できると考える。順序や効率などを考えながら見通しを持って作品を完成させることはとても大事なことであるが、失敗やミスを許容できなくなってしまう可能性がある。計画通りに進めることにこだわるだけでなく、時には柔軟に対応する術も必要である。ドローイングでは、上手いかなかった線やかたちなどは次の新しい線やかたちなどを創り出すためのきっかけとなる。このように上手いかなかった線やかたちなどをどのように活かして次に進んでいくかという姿勢は、自分の行動を肯定的に捉える失敗を恐れない態度や、物事に対する柔軟性や判断力など失敗を次に活かす力の育成にも寄与すると考える。

また、即時性の育成ができることを考える。頭と手は瞬間瞬間で互いに影響を与えて動きや思考は変化し続ける。つまりドローイングにはさまざまな速さが求められる。その速さとは、迷いや戸惑いを突破していく決断力や、瞬間で線やかたちなどから美かそうではないかを感じ取っていく判断力、紙へのイメージの投影ではなく即興的に描く瞬発力などである。このような即時的な力はドローイングだからこそ育成できる力であると言える。

この他にも、試行錯誤する力や、自分の感覚を形にする思考力、構図や線・色などの組み合わせに始まるさまざまな視覚的な知識を実

実践的に獲得できるなど、ドローイングでは多くの側面において非常に有効な手段として働く。このように、これからの社会を生きていくのに必要な力を育成できるだけでなく、制作するにあたって前もって身につけておくべき必要な知識や技術はほとんどなく自由で創造的なこの活動は、生徒の授業に対する意欲を高めるのに有効な手段なのではないかと考えた。そこで、次の章ではその仮説を確かめるために行った昨年度と今年度のドローイングを用いた授業実践について記していく。

4. ドローイングを用いた授業実践

昨年度に、実地研究Ⅰで勤務した中学校の第1学年の美術の授業でドローイングを用いた授業を実践した。題材名は「みんなで創り上げる“冬”の落書き世界」というものである。これは、自由に絵を描くうえでイメージが膨らむ様な題材は何があるか、そして、生徒全員が共通認識を持っている題材は何があるかを考えた時に、様々な想像ができ、これから来る季節のため身近に想像がしやすい冬を題材として設定した。また、ドローイングを落書きと言い換えて生徒に提示した理由は、落書きとドローイングが自由さや即興性、そしてデッサンのように対象を再現することが目的ではなく心や身体を赴くままに筆を動かすといった部分などの性質が似通っているため言い換えができると思い、また、生徒に馴染みのある言葉の方がやるべきことを早く理解することができ、肩に力を入れずに自然体で取り組むことができると考えたからである。導入では、生徒には冬の妖精という役割を与え、今年の冬を紙に描いてもらうという説明をした。その際は、クラスを2分割した二つのチームに分かれてもらい、大きな紙にチームごとで冬の絵を描いてもらうようにした。そして、二つのチームで勝負をして、勝ったチームの絵を今年の冬として採用することを伝えた。これは、勝負事にするによって生徒の意欲をより引き出すことを目的として設定した。さらに、勝敗の主な決め手として、画面の密度と冬の雰囲気伝わってくるかを主な決め手として伝えた。画面の密度を勝敗の決め手とすることで、密度を出すためにとにかく手を動かす必要があり、そうすることで即興的で手を動かし思考するというドローイングの描き方を体感できると考えたからである。そして、自由に冬を描きあげると言われても難しいと考えたため、著者が描いた自

分だけの冬を紹介した。また、道具は貸し出し、友達と貸し借りしながら使うよう伝え、立ち歩きは自由で好きな場所で落書きを行うようにとも伝えた。

落書きが終了した後は、まずは生徒に使った道具をもとの場所に戻し片付けを行うように指示した。その後、片付け終わった生徒から両方のチームの絵の鑑賞を始めるように伝えた。また、鑑賞の際は、自分の持っている冬のイメージと、紙に描かれている形や色などを関連させて、自分の見方や考え方を広げていくよう指導した。そして、ある程度鑑賞を行った後に勝敗を伝えた。勝敗を伝える際は両チームの大健闘を讃えるとともに、両チームの絵の良い部分を存分に伝えるようにした。

次は、今年度に、実地研究Ⅱで勤務した中学校の第1学年の美術の授業でドローイングを用いた授業を二つ実践した。一つ目の題材名は「キミだけの表現～様々な感情の色形～」というものである。この授業では、様々な感情を大きな紙にクラスのみんなで自由に描いていき、描き終わった後は鑑賞を行い、気になった箇所を見つけてどんな感情が描かれているか考えてその理由を名刺サイズほどのワークシートに簡単に記入させて裏に貼ってある両面テープを剥がしてその箇所に貼り付けていくという内容である。

二つ目の題材名は「“いま”の気持ちをかたちにする～色や線でこころを描こう～」というものである。この授業では、1人一枚の紙に今の気持ちを自由に描いていき、描き終わった後は鑑賞を行い、気になった作品の気づいたことや感じたこと、考えたことをA4のワークシートに書いていくという内容である。

上記の三つの授業では、生徒たちは自由にドローイングを楽しみ、生徒同士の会話も活発で皆が意欲的に楽しんでいる様子であった。昨年度の実践では、授業終了後に、生徒に簡単なアンケートに答えてもらった。「この授業を全体的にみたときに、どの程度満足していますか」というアンケートは、授業に「満足している」生徒が75.3%、「どちらかといえば満足している」生徒が23.6%、「あまり満足していない」生徒が0%、「満足していない」生徒が1.1%でありほとんどの生徒が満足しているようであった。また、担当指導教員によれば、普段素行が悪い生徒も、この授業では真剣に落書きを楽しんでいたという。これは、ある程度の自由があり、各々が中心となり自己を表現し活躍することができるためである

と考察している。

今年度の実践でも、皆意欲的に楽しんでいて、一つ目の授業では鑑賞の時間に1人一枚ワークシートに鑑賞したドローイングから感じたことや自分なりに捉えたことなどを書いてもらうようにしており、一枚のワークシートでは書き足りないという生徒が多くいた。その結果、10分ほどの鑑賞時間にもかかわらず、36人が出席した授業で59枚のワークシートが生徒に渡った。このことから、自由に表現する活動と同じくらい、他の人のドローイングを鑑賞することに興味を持っているということが分かる。

また、授業の中では手が進んでいない生徒ややる気のない生徒もいた。昨年度は、落書きの時間が足り過ぎて手が進んでいない生徒も数人見かけた。手が進まない生徒へは発問を繰り返したり連想ゲームを通して冬のイメージを膨らませたりといった対応を取ったが効果は今一つのように感じた。さらに今年度では、二つ目の今の気持ちを線やかたちで表す実践の時に、「心の中が真っ白で描くことがない」という生徒がいた。その生徒に「色が無いのではなく真っ白という色があるということは、そこに今の気持ちを表現するヒントがあるはず。白と言っても透き通っていたり濁っていたりさまざまな白があるけど、君のはどんな白？」というような質問をしたら、「やっぱり白くなかったです。色はなかったです。」という返答が返ってきた。その時の生徒の様子は、真剣に考えた結果、色はないという考えを出したというより、活動が面倒臭いからその場しのぎで出した意見のように感じた。美術自体に苦手意識がある、興味がない生徒に対する有効な手段としてドローイングを提案したが、やはり全員がドローイングを楽しむというのは難しい。自由に描けるという土台によって制作の意欲が上がる生徒もいる反面、何を制作するかというコンセプトが定まっていた方が手が動く生徒も当然いる。そのため授業を行う際は、表現手段や制作の方向性などが片方に偏りすぎないようにすることが大事であると考えた。

5. ドローイング評価についての考察

ドローイング評価について考えるにあたって、まず、ドローイング自体を一義的・結果的に評価することは慎重であるべきだと考えてきた。なぜなら、ドローイングは完全に主観に基づいて制作される側面が強く、その表現

の良し悪しを評価することは困難であるだけでなく、場合によっては個人の価値観そのものを否定してしまう危険性をはらんでいるからである。前述したように、ドローイングとは美を追求する行為であり、対象の線やかたちなどに魅力を感じた瞬間に、自分自身にとっての新たな意味や価値が生起する営みである。人が美を感じる理由は多様であり、普遍的で共有されやすい美もあれば、その人にしか感じ得ない美も存在する。そのような美に対して一律の評価を与えることは、低い評価であれば自己否定につながりかねず、高い評価であったとしても「この表現であれば評価される」「この表現が正しい」といった価値観の固定化を招き、次回以降の表現が作作的になる危険性がある。この点において、ドローイングを結果のみで評価することには慎重であるべきだと考えられる。

一方で、ドローイング作品を評価から完全に切り離してしまうことも、必ずしも健全であるとは言いきれない。なぜなら、ドローイングは作者の思考や感覚、試行錯誤の痕跡が具体的に表れたものであり、学習の過程や到達の様子を読み取る重要な手がかりでもあるからである。ここで重要なのは、ドローイング作品を「優劣を決める対象」として評価するのではなく、「学びのプロセスや表現の在り方を捉えるための材料の一つ」として位置づけることである。このように捉え直すことで、ドローイング作品そのものも、価値観を否定することなく、また誤った解釈に陥ることなく評価に生かすことが可能になると考えられる。

そのため、評価の視点として一つ目に挙げられるのは、ドローイングを通して得た気づきや発見である。例えば、自分が興味を持った線やかたちからどのような印象を受けたのか、それらは自分にとってどのような意味を持っていたのか、なぜそう感じたのか、描画材料や道具をどのように工夫して使ったのか、制作途中で感じたことや考えたことなどである。これらはワークシートや振り返りを通して把握することができ、ドローイング作品を直接的に評価するのではなく、表現に向かう姿勢や思考の深まりを評価することにつながる。また、その際にドローイング作品を併せて参照することで、振り返りの内容と実際の表現とを結び付けて捉えることができ、評価の妥当性も高まると考えられる。

評価の観点(第1学年)としては、「ドローイ

ングは即興的な描画であり、制作途中で主題が生まれたり変化したりすることを踏まえ、美的感覚に従って創造的な構成を工夫しながら、手と頭を一体的に動かして構想を練り続けている（A表現(1)ア(ア)）、「描画材料の生かし方などを身につけ、美的感覚に従って工夫して表している（A表現(2)ア(ア)）」、「線やかたち、色彩などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解している（〔共通事項〕(1)ア）」などが挙げられる。これらは、ドローイング作品を単独で評価するのではなく、制作過程や振り返りと併せて総合的に捉えることで、より適切に評価することが可能になる。

しかし、この評価方法は、ドローイングを制作している最中に何か気づきや発見をしなければいけないという焦りになってしまいドローイングを純粋に楽しむことができなくなってしまう可能性がある。また、ドローイングを通して気づきや発見をするにはある程度の量を描かなければ難しい。そのため題材内だけでは発見しきれない状態でも評価をしなければならず、そのような児童・生徒は他者との比較によって自己肯定感が下がる場合や自己の可能性に蓋をしてしまう可能性などもある。そのため、教師の的確で分かりやすい導入や指導、児童・生徒がリラックスして楽しみながら描ける環境づくりなどが必須である。

評価の視点の二つ目として、他者のドローイングを鑑賞して気づいたこと、感じたこと、考えたことから評価を行うという視点も有効である。この方法であれば、制作中に評価を意識することによる焦りを軽減し、楽しみながらドローイングに取り組むことができる。また、他者の作品を通して、自分とは異なる美的感覚や表現の在り方に触れることができ、鑑賞活動としての学びも深まる。評価の観点（第1学年）としては、「造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の工夫について考え、自分なりの見方や感じ方を広げている（B鑑賞(1)ア(ア)）」、「線やかたち、色彩などの性質や効果を理解している（〔共通事項〕(1)ア）」、「造形的な特徴を基に全体のイメージで捉えることを理解している（〔共通事項〕(1)イ）」などが考えられる。

ただし、鑑賞による評価には、鑑賞対象が偏ってしまうという課題がある。今年度の実践でも、注目されるドローイングとそうでないものの差が顕著に現れた。鑑賞されないドロー

イングの作者が自信を失ってしまう可能性を考えると、偏りが表面化しないような工夫が必要である。その一つとして、ワークシートの枚数を増やし、複数のドローイングに目を向けさせることが有効であると考えられる。このような工夫を行いながら、鑑賞活動と作品そのものを評価材料として併せて扱うことで、ドローイング評価はより多面的で健全なものになると考える。

以上より、美術教育でのドローイング評価についての考察を行ったが、ここに記した評価方法以外にも妥当な評価方法があり、また、さまざまな課題もあると予想されるため、今後も評価方法については考察を深めていく。

6. 最後に

本稿では、ドローイングについての説明と、どのような力が育まれるのかを考え、昨年度と今年度の授業実践の紹介し、そして評価についての考察を行った。その結果、ドローイングについての理解が深まり、それと同時に授業や評価についての課題も浮き彫りとなった。上記では触れなかったが、昨年度と今年度に行った授業実践で、生徒の授業の様子を見るに、1人一枚ドローイングを描く実践より、クラス全員で大きな紙にドローイングを行う実践の方が楽しく意欲的に取り組んでいた印象であった。これには、美術というのは個人で制作するスタイルがほとんどであるため、友達と共同して一つの作品を制作するという体験が新鮮であったという理由が考えられる。このような事情を考えると、生徒の意欲的な態度は必ずしもドローイングのみの成果ではなく、ドローイングという自由な描画体験が十分に活かせ、なおかつ普通の授業では行わないような制作環境によるところも大きいと考える。しかしながら、このような環境づくりも授業を行う上では大変重要であり、ドローイングの楽しさを引き出すためには必要である。今後は環境づくりにもより力を入れていこうと思う。他の課題として、一つの紙に複数人でドローイングを行うことはとても盛り上がり生徒が意欲的に授業に取り組むことができるが、ここからどのようにして個人のドローイング制作につなげるかという課題がある。ドローイングとはいわば自分自身を知る術でもあり、それは個人での制作を通してより強く実感できる。そのため、どうすれば意欲を下げずに次につなげられるかが問題である。ただただ楽しい一度限りの制作で

終わらないように、次につながる手立ても考えていこうと思う。

また、授業としてドローイングを取り入れる上で、評価は絶対にしなければいけないと考えていたが、形式や評価に縛られない活動を行うことも教育としては大切なのではないかと考えている。さいたま市立大久保小学校では、二十数年以上毎週火曜日の朝活動の時間(15分間)に全クラスで描画活動を続けてきた。(*23)このように美術の授業以外の時間を使って描画体験を行うことや、授業が始まってから数分間、手の運動をする要領でドローイングを行うことなど、評価を気にせずドローイングに触れて創造活動を楽しむというような機会を増やしていくということも考えていこうと思った。

主な参考文献

- 1) 文部科学省 2017「中学校学習指導要領美術編解説」 p.9
- 2) 降籙孝 2016「図画工作・美術への〔苦手意識〕の実態と解消のための要素一目指すべき造形美術教育の教育コンテンツ開発に向けて―」大学美術教育学会「美術教育学研究」第48号 p.372
- 3) 秋山光和 1985「新潮世界美術事典」 p852
- 4) 同上 p.1057
- 5) 武蔵野美術大学造形学部通信教育課程:造形ファイル「06 造形ファイル<素描>」
- 6) 小澤基弘 2019「絵画制作における「感性」の発動とその認知的分析について」日本機械学会誌 Vol.122 p.28
- 7) 新村出 2018「広辞苑 第七版 あ-そ」岩波書店 p.1392
- 8) 原研哉 2024「DRAW|ドロー」美術出版社 p.4
- 9) ティム・インゴルド 2017「メイキング 人類学・考古学・芸術・建築」(金子遊,水野友美子,小林耕二,訳) 左右社 p.268
- 10) 小澤基弘 高須賀昌志 2011「創造のたね ドローイングのはなし」日本文教出版 p10,11
- 11) 小澤基弘 2001「絵画の制作 自己発見の旅」花伝社 p.28
- 12) 同上 p28-29
- 13) ティム・インゴルド 2017「メイキング 人類学・考古学・芸術・建築」(金子遊,水野友美子,小林耕二,訳) 左右社 p.266
- 14) 同上 p.266
- 15) 新村出 2018「広辞苑 第七版 た-ん」岩波書店 p.1992

16) Grammer, Karl, and Thornhill, Randy (1994). 「Human (Homo sa-piens) Facial Attractiveness and Sexual Selection: The Role of Symmetry and Averageness.」 Journal of Comparative Psychology Vol.108 p.233-242.

17) アンジャン・チャタジー著 田沢恭子訳 2024「なぜ人はアートを楽しむように進化したのか」草思社 p.58

18) Ulrich Kirk, Martin Skov, Oliver Hulme, Mark S. Christensen, Semir Zeki(2009) 「Modulation of aesthetic value by semantic context: An fMRI study」 NeuroImage 44 p.1125-1132

19) 小澤基弘 2001「絵画の制作 自己発見の旅」花伝社 p.76

20) ティム・インゴルド 2017「メイキング 人類学・考古学・芸術・建築」(金子遊,水野友美子,小林耕二,訳) 左右社 p.264

21) 縣拓充 2020「『表現』と『創造』それぞれの本来の意味と差異」 p.4

22) 小澤基弘 2012「絵画の創造力ードローイング活用法」花伝社 p.5-6

23) 八桁健 萩生田伸子 小澤基弘 有原穂波 2016「小学校の朝活動における描画に関する研究 I」美術教育学(美術科教育学会誌), 第37号 p.441