

絵を描かない人に向けた画材

Painting Materials for Beginners

水野遥香

指導教員 西野隆司

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 価値創造研究室

キーワード：画材・描画・絵・イラスト・コミュニケーション

1. はじめに

絵を描くという行為は文字を描くことが発達する前から何かを伝達したり、自己表現に用いられてきた。今日でも、生まれてから二年ほど経つと、なぐりがき(スクリブルと呼ばれる)をするようになる。そして、それが幼児期にかけて、「見たものを描く」ようになり、次第に意図を持った「絵」を描くようになる。しかし、その後年齢が上がるにつれ、絵を描き続ける人は少なくなっていく。だが、絵を描く、という行為は古代から続く情報伝達の方法でもあり、さらには、発想するときにおいても重要であるといえる。

本研究では、より多くの人々が、絵の優れた特性を利用するようになることを目的とし、「描くことから離れた人」「成長の過程で描くことが苦手と自己認識した人」といった人へと画材を使用する対象を広げ、その有効性を見出す。

2. 情報収集

「絵」について定義を明確にするため、絵を描く行為そのものから、絵を描くときに使う道具を歴史、種類、使い方などに焦点をあてて調査した。また、絵を描かなくなってしまった人、描く人に対し、絵に対する認識を調べるためアンケート調査を実施した。

2.1 画材について

歴史においては、描画材料一つとっても、古代ギリシャ、ローマ時代から蠟を用いており、フレスコ、鉛筆、テンペラ...と次々と様々な画材が開発され、近年ではアクリル絵の具が発展した。だが、根本として、画材は絵を描くための道具であることから、絵を描かない人は使用しない。しかし、描けない人に向けて、絵を描けるようになる

ための教則本や、一日に描くノルマが課せられているドリル形式のものなどは多く販売されている。

2.2 絵を描くことについて

人類が初めて絵を描いたのは、フランスのラスコー壁画やスペインのアルタミラ壁画が描かれた紀元前2万年～1万年前にさかのぼるとされている。絵は、文字を使う以前から情報伝達・コミュニケーションツールとして使われていた。また、絵を描くということは、伝達手法や創造活動に有用であることから、現代では、情操教育に絵を用いることもある。しかし、義務教育を経て絵を描くことに対して苦手意識が芽生え、描くことに対する意欲が低下する傾向がある。

2.3 アンケート調査

本科生1～5年全学科の合計23名にアンケート調査を実施した。図1に苦手意識がある人の傾向を示す。

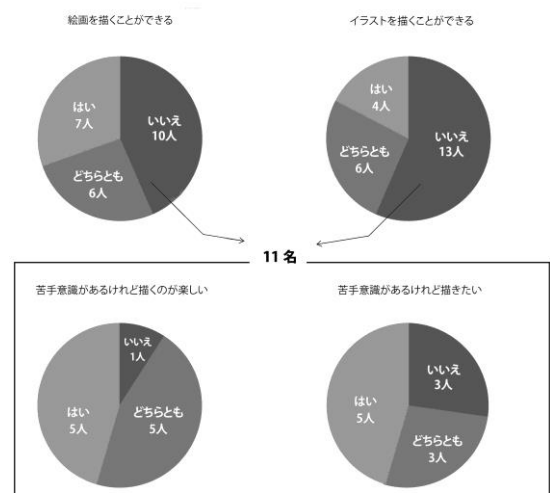


図1 アンケート調査結果

なお、描きたいと思う場面には、「情報伝達をしたとき」「暇な時」といったものが多く挙げられた。

3. ターゲットとコンセプト

アンケート調査から、苦手意識はあるが「描くのが楽しい」を否定していない人が 11 名中 10 人、「描きたい」を否定していない人が 11 名中 8 人という結果を得た。これは、苦手意識のある人たちの半数を超えた人数であることから、本研究ではターゲットは、苦手意識があるが、「描くことは楽しい」、もしくは「描きたい」という人に絞った。また、描きたいという欲求の上に楽しいがあると考え、コンセプトを「楽しみながらコツをつかめる」と決定した。

4. ターゲットの分析

アンケート結果に表れている、その人自身が認知していない部分を調査するための実験を行った。対象は、アンケート回答者とし、条件を与えて絵を描いてもらう実験を実施した。アンケートで「絵を描ける」と回答した人は、与えられた紙いっぱいに絵を描いたり、自分なりにデフォルメする傾向が見られた。それに対して苦手意識がある人は、手首が動く範囲で小さく描き、模写ではなるべく忠実に描こうとする傾向が見られた。その一例を図 2 に示す。

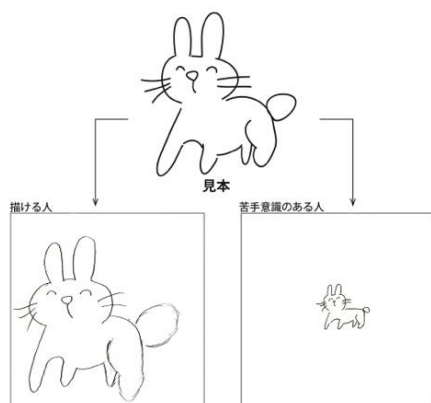


図 2 模写実験の結果

これらのことから、絵を描くことに対して苦手意識のある人の問題点を以下のように考察した。

- ・ 構図が取れない
- ・ 適切な線が引けない
- ・ 絵のバリエーションが広げられない(表情、大きい小さい、太い細いなど)

この問題点は「描くことが苦手」と認識する原因となるといえる。

5. アイデア展開

ターゲット分析から得られた結果を踏まえ、コンセプトにもとづいて検討した結果、絵を描ける人を対象に発展してきた画材の利点に着目して、画材の提案をし、問題に対してアプローチすることとした。アイデア展開として、先に示した苦手意識のある人の問題点を解決できる「描きたい!」と思ったときに使う画材を複数提案する。また、それと共に、描きたいときに適した画材を選べるように、画材の特性をさらに生かすことができる小冊子も加え、画材セットとして提案をする。

6. 今後の予定

今後は制作した提案物をターゲット層に実際に使用してもらい、ブラッシュアップを行う必要がある。また、その過程で得られる結果から、「描く側」「見る側」の両面から検討を行い、絵を描く行為がもたらす有用性、表現の広がりをもたらす効果について、満足度、コミュニケーション向上など、多面的に調査を進める。

参考文献

- ・ 磯部錦司, 2006, 『子供が絵を描くとき』一藝社
- ・ 齋藤亜矢, 2014, 『ヒトはなぜ絵を描くのか』岩波書店
- ・ 中野隆二, 2012 「幼児のスクリブルと発達-事例を通して-」『中村学園大学発達支援センター研究紀要』第 3 号 : p33-42
- ・ 葉本武則, 2010 「美術心理学-純粹美術と児童画について-」『共栄学園短期大学研究紀要』28 巻 : p85-108
- ・ ハーバード・リード, 1953 『芸術による教育』美術出版社
- ・ 成富ミヲリ, 2015 『絵はすぐには上手くならない』彩流社
- ・ 石原薫, 2015 『デザイン思考の教科書』日経 BP 社
- ・ 降旗孝, 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-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 : p369-376