

小針小学校2年生児童の描画と描画過程の調査

A Report of the Children's Drawing and Drawing Process in the Second Grade of Kobari Elementary School

佐藤 哲夫

Tetsuo SATO

1 創造的な描画の研究

子どもの描画の中で創造的な側面に注目し、描かれた描画作品と描画過程を調べることで、創造的な描画の特徴とそれがどのようにして生まれて来るかを明らかにしたいと考え研究に取り組んでいる。本小論は、一連の実地調査の手始めとして、新潟市立小針小学校の協力を得て、2年5組の児童27人を対象に、2006年10月26日に行った調査の概要の報告とそれについての考察である。これはまた、今後の実地調査の在り方を確定するための予備調査としての性格も含むものである。

本研究は、子どもの描画一般の研究ではなく創造的な描画の研究であるところに特色がある。これまで、子どもの描画の研究、とくに一般的な描画の発達については、長年に渡る豊富な研究の累積がある。その結果、1歳前後のスクリブルから始まり、成長と共にどのように絵の表現が変化していくかということについては、それが持つ意味の解釈については諸説あるものの、少なくともどのような類型が継起的に出現してくるかはかなり詳しく知られている。このように成長と共に幾つかの段階が現れ、絵の描き方が極めてダイナミックに変化していくことに注目し、そのこと自体が既に創造性の発現であるということも確かに出来よう。古いものの中から飛躍を伴って新しいものが出現してくる過程を、創造と呼ばずして何と呼ぼう。同類の飛躍が同年齢の多くの子にも同様に見られるからといって、それを陳腐なものであるとしなければならない理由はない。事実、初めて「円」を描いた、「お母さん」を描いた等、個々の子どもにおいてその場に立ち会った親は、人間の成長に具わる創造的性格を目の当たりにして、大きな感動に包まれるものである。それは決して取るに足りないことではないことが、日々子どもを見ている親には実感として感じられるのである。

しかし一方で、子どもは何時如何なる時でも創造性を発揮するわけではないということも明らかである。描画に興味を湧かす気が乗らない時の絵には、創造性が発現しないことが容易に推測される。また、出色の表現をしたとしても、画面の隅から隅まで創造的要素で満たされているとは限らない。ところがこれらの場合でも、発達段階的特徴は、必ずではないが概ね保存されるのである。

これらのことから、描画の発達の研究と創造的な描画の研究は、重なる部分を含みつつも、別なものとして区別することができる。既存の発達研究が、多くの場合一般的な描画変化の道筋に興味を示すのに対し、創造性の描画研究は、あくまで個別の表現に注目し、その独創性、斬新さ、質の実現に興味を持つのである。

2 調査の方法

調査の方法は、犬の映像を見てもらい、それを描くという単純なものである。そして内4名の児童については、その描画の様子をコンピュータやビデオカメラを用いて、詳しく記録するという方法をとった。

用意した映像は、主役のフレンチ・ブルドックが、後ろ足で耳の下を掻いているシーンと室内の椅子の上

で眠りかけている場面のクローズアップが最初の約1分半くらい続いた後、画面が切り替わり、仲の良いウェルシュ・コーギーとパピヨンの2匹と一緒に空き地でじゃれ合ったり、追いかけてっこをして一緒に遊んでいる場面が4分くらい続くという内容の、自前で撮影編集されたビデオ映像である（ビデオクリップの写真参照）。この犬の映像を最初にプロジェクターで映し、見てもらった後、A4サイズの画用紙に6Bのやわらかい鉛筆で描いてもらった。子どもが描き始めた後は、ビデオ映像をエンドレスに流しておき、いつでも見られるようにしておいた。創造的な描画が期待でき、気後れしないと思われる子どもを4人、担任の教師にあらかじめ選んでもらっておき、そのうちの1名の描画の様子を、いろいろな角度から3台のビデオカメラで記録した。残りの3名は、紙と鉛筆ではなく、コンピュータを用いて描いてもらった。この3名の内1名は、タブレットPCの画面にスタイラスペンで直接描き、残りの2名はノートパソコンとA4サイズの大型ペンタブレットを用いた。筆圧に感応するタブレットと描画ソフトを用い、柔らかい鉛筆で描く時のように、筆圧で濃淡、線の或る程度の肥瘦が出るように調整されている。この描画ソフトの裏では、画面をキャプチャーするソフトが平行して走っており、描画の過程が、消したり書き直したり、手（ペン）が止まったり、猛烈な早さで描かれたりといったことも含めて、すべてリアルタイムに記録されるようになっている。また同時に、これらの子どもの様子もビデオで記録した。

3 犬の映像を見て描くこと

子どもの描画の創造性を見るために、何を描いてもらうべきかは重要な事柄である。何で描くかということも大切であるが、今回は表現の所要時間、記録の分析に都合が良いということなどから、色彩の要素を除外し、線によるドローイングのみということにしたので、もっともオーソドックスで使い慣れている鉛筆と紙を用いた。ペンタブレット入力は、調査分析上の都合にすぎないが、恐れていたほどの不自由さは感じていないようであった。むしろ、男児などは初めてのコンピュータで描く体験に歓声を上げるほどであった。とはいえ、特に細かい部分を描くときなど鉛筆と紙の表現ほどの自在さはなく、それが描画に反映して、表現が簡略化される傾向がある。線自体に含まれる情報量も少なくなってしまうことも否定できない。

さて、何を描いてもらうべきかということであるが、子どもの年齢のことを考えると、モチーフを提示しないで描かせるのが一般的である。普通小学校でも低学年の場合、空想画、想像画、体験に基づく記憶画が多く、見て描く写生画、観察画というのは少ない。また、子どもの描画発達の研究において取り上げられている絵のほとんどは、何かを見ながら描かれた絵ではない。そうした絵は特殊な絵というわけではなく、子どもにとっては馴染みの自然な絵である。0歳の子どもが初めて鉛筆で紙に跡が付けられること、すなわちJ・ギブソンがいうところの鉛筆と紙のアフォーダンスを発見して以来、子どもは基本的には、何時も目の前のモデル無しで描いて来たのである。そしてこのことは、先史時代の洞窟壁画以降の人類についても同様であると推測されるのである。

しかし、ここで留意しておかなければならないのは、幼い子どもも先史時代の芸術家も、モデルこそ用いてないが、決してものを注意深く見なかったわけではないということである。見ることなしに描くことはできない。現実世界の再現を拒否する抽象画家といえども、自らのキャンバス上の出来事を相手として、それを見、何かを知覚しつつ制作する。みんな大いに見るのであり、見ることは描画の創造性に決定的な重要性を持つと考える。今回の調査においてモチーフを提示したのは、この「見ること」あるいは「知覚すること」が、表現あるいは創造性の発現とどのように結びついているかを、観察者の側から見えやすくするための手だてとしてである。

しかしモチーフを提示するとして、その提示は子どもの自然な描画スタイルから逸脱しないものが望まれる。小さな子どもは写生はしない。また興味の持てないものは描く気になれない。子どもは、注意を引くものに好奇の目を向け、見つめ発見し、その体験を描く。こうした理由から、動物、すなわち生きていて動くものというのが適切であると考えた。

いうまでもなく、ここで本来ならば本物の生きている動物を描いてもらうべきである。しかも、ただ見て描くだけでなく、動物に触れたり、ベットであれば一緒に遊んだりした後に描いてもらうのが良い。しかし、實際上技術上のいくつかの問題から、それは次回以降に持ち越すことにして、今回は次善の策としてビデオ映像で試みることにした。最初から、写真を見て描くという選択肢はなかった。この場合、写真の模写を暗

黙の内に押しつける結果になるからである。ビデオだと、いろいろな角度からの姿や動物が動き回る様子を見せることができるので、その分、子どもの注意を引くことができる。また、引き写して模写しようという気は起こらないと考えられるからである。



写真1 フレンチ・ブルドック



写真2 フレンチ・ブルドック



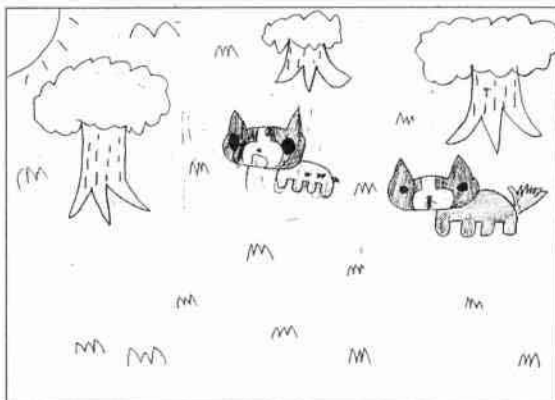
写真3 パピヨン



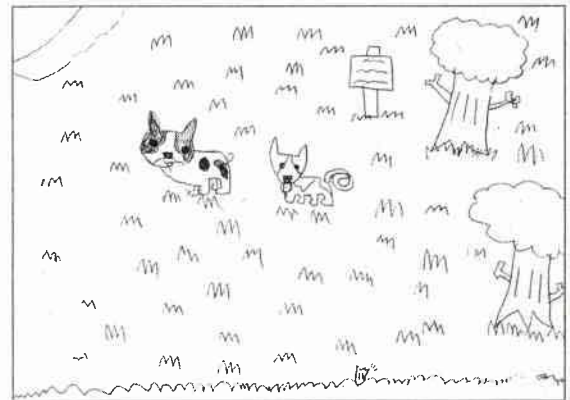
写真4 ウェルシュ・コーギー

4 描画結果の分析

3匹の犬のビデオを観て描かれた描画作品の中から、数人の児童の描画を取り上げ分析記述する。

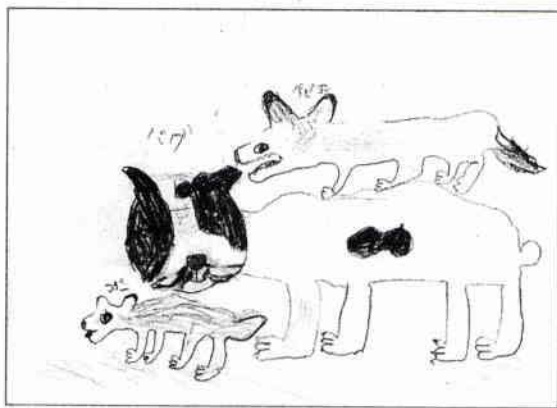


絵 1



絵 2

〈絵1〉は、全体としては楽しそうに描かれた絵のようではあるが、ほとんど創造的であるといえる要素が含まれていない。ビデオの内容と一致するのは、犬と野原の草の存在ということを除けば、フレンチ・ブルドックの黒白の顔の模様、軀の斑文、コーギーかパピヨンかはっきりしないもう一匹の犬との尻尾の長短の差異のみである。そしてビデオにはなかった木と太陽が描かれている。ほとんどの部分が、この子の固定した描き方である図式（シェーマ）に基づく表現で成り立っている。5～9歳の子どもの発達段階的を指して図式期と呼ばれることがあるように、人物・家・樹木・花・動物・太陽・空・雲などをいつも決まった形や色で表現するのはごく普通であるが、完全に図式的な表現に嵌ってしまうと創造性がなくなる。図式的な表現は、記号言語による叙述ないし状況を表す画面の構成であって知覚内容を伝えない。見るのが後退し、概念の図示になってしまっている。〈絵2〉も図式が多用され〈絵1〉によく似ているが、この子の目が実際に捉えた情報がより多く含まれている。犬の形の特徴や模様など、図式を基にしながらも知覚が介入して、生気を与えている。図式期の子どもの創造性は、このように知覚内容が図式表現に付加されたり変形されたりといった、図式の修正の形をとると考えられる。

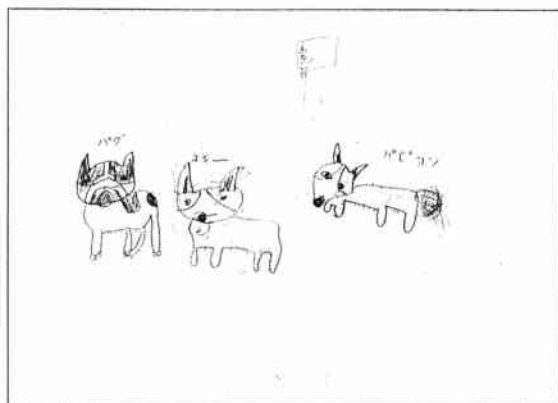


絵 3



絵 4

どちらの絵も、足など若干の表現を除いて、自分が知覚したものの表現になっており、オリジナリティがあり創造性を感じ取ることができる。〈絵3〉は、「バグ」と書かれたフレンチ・ブルドック（ビデオに対し誰かが「バグだ」といったせいで、ほとんどの子がそのように名前を誤解した）が画面に大きく描かれている。その顔は、一番詳細に描かれている部分で、模様や口のあたりの入り込んだ複雑な感じ、皺っぽさが良く表されている。胴体の部分の特に背中肩と腰の部分が膨れた波打った線は秀逸で、顔、小さな尻尾と並んで、フレンチブルを特定する重要な特徴として捉えられている。余白の部分には、主役に寄り添うように、パピヨンとコーギーがやや小さく描かれている。大きさからいえば、パピヨンと書かれている方がコーギーのように思われるが、この二種類の犬の描き分けは曖昧である。実際はこの三匹の犬はすべて雌犬であるが、フレンチブルの容姿は男っぽく、コーギーとパピヨンは女性的に表現されている。そして、これはこの子が見たそれぞれの犬の特性である。こうしたところにも創造性が表れている。〈絵4〉は、体のバランスの悪い部分があり、犬がしょぼくれているように見えるが、この絵に描かれたフレンチブルの顔や胴体を表す線も、〈絵3〉と同じくらい見事である。こちらの絵では、顔の丸さではなく、四角さが捉えられている。どちらの顔にもリアリティがある。フレンチブルの顔は、丸くもあり四角くもあるのであって、どちらか一方だけが正しいというわけではない。コーギーとパピヨンの尖った三角形と比べてときフレンチブルは丸っこい顔なのであり、顎が張っているので四角くもあるのである。そして、穴が二つある鼻が描かれている。こちらの胴体の線は、腰からお尻にかけてよく捉えている。フレンチブルは、厚い皮膚がだぶつき、特に立ったりするとお尻のあたりに皺が寄るが、その様子が、お尻の丸味と共に良く捉えられている。黒い斑紋の位置や短毛の毛並みも知覚されている。

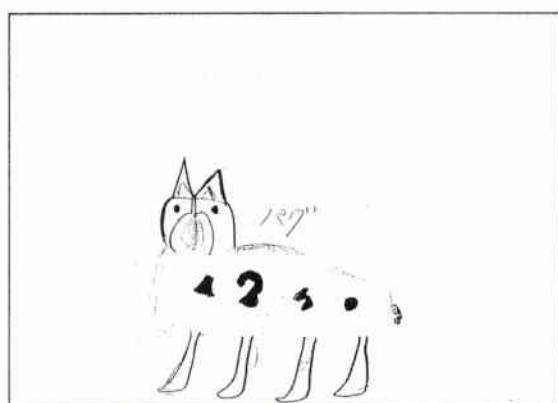


絵 5

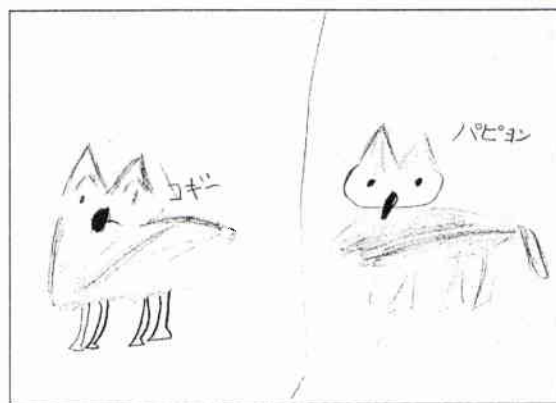


絵 6

同じ子どもの手に成るものである。時間が余ったので、画用紙を裏返してもう一枚描いたものである。表〈絵5〉には、ビデオの後半の様子、裏〈絵6〉には、前半のフレンチブルドッグがフリースの服の上でうとうとしている様子が描かれている〈写真1〉。どちらのフレンチブルも見事である。目と鼻の間にある特有の皺が知覚されていて、フレンチブルの顔と体のバランスが捉えられている。しかも〈絵5〉では、斜め前方から、〈絵6〉では手前上方からの視点で捉えられている。〈絵5〉の前脚と後ろ脚の表現に注目される。どちらのアングルも、ビデオの映像に実際に含まれており、それを見て描いたことはほぼ間違いないが、ビデオからこの二つのアングルを抜き出し描いたところに創造性がある。なぜならこのアングルに、対象の特徴が良く表れるからである。コーギーとパピヨンも、尻尾のふさふさ、模様、体の角張りが表されている。この絵には、野原の広さと犬の大きさの関係も表現されていると考えられる。ローエンフェルドは、表現傾向の違いとして子どもには触覚型の子と視覚型の子があるとしたが、この子の場合、視覚型の特徴が著しい。



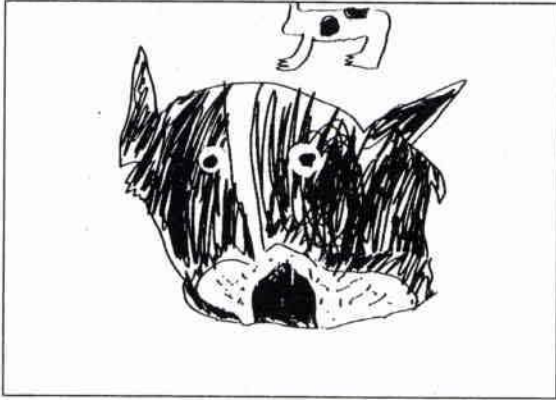
絵 7



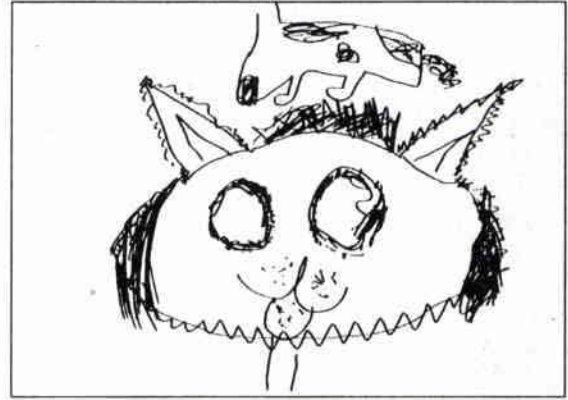
絵 8

〈絵7〉〈絵8〉共に同じ子どもの作品である。独特な表現であり、奇妙で稚拙とも見えるかもしれないが、印象深い絵である。3匹とも尖った耳が描かれているが、紙の表に描かれた〈絵7〉のフレンチブルの耳は強い筆圧で鋭くなっている。鼻と口の周りの膨らみが丸く表現され、頭部は四角くなっている。コーギーとパピヨンは裏面〈絵8〉に描かれている。どちらの犬も、ふさふさした毛で被われているが、その様子が優しい手の動きで柔らかい線を用いて上手く表している。フレンチブルの方も、耳、顔、足、斑紋を表す強い線と、口の周りや胴体の薄く何本か重ねられた優しい線は、はっきり使い分けられている。このように線質を工夫して対象の質感や体温を捉えているところに創造性が発揮されている。身体の形は、一見あまり良

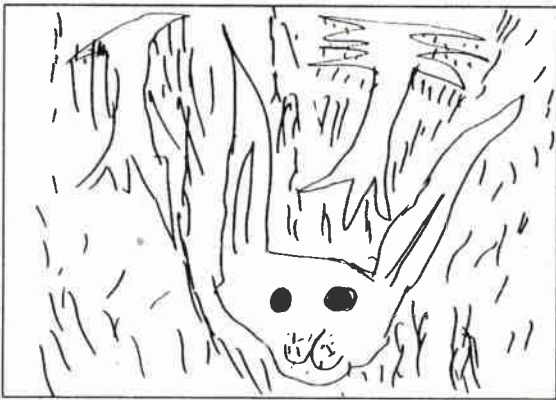
く似ていないように見えるかもしれないが、フレンチブルの背中やコーギーの胸など、それぞれの印象はちゃんと感じられる。コーギーの目の上には黒っぽい毛がありそれが眉毛として知覚されている。いわゆる写実的な表現で描くことと対象の特徴を捉えることは、重ならないことを伝えてくれる絵である。



絵 9



絵 10



絵 11

ここに上げた3枚の絵は、同一の児童がタブレットを用いてコンピュータで描いたものである。〈絵9〉はフレンチブル、〈絵10〉はパピヨン、〈絵11〉はコーギーを表している。どれも画面の中央にとっても大きく描かれていることから分かるように、この子にとって、3匹の犬は、何よりも3つの特徴的な頭部を持つ動物として把握されている。最初の2枚の絵では、胴体の部分だけが切り離され、別に画面の上の余白に小さく描かれている。そして3匹の犬は相互に類似するところがほとんど無いほど、一匹一匹の頭が、異なった形態と要素によって描かれている。頭部に限って言えば、最初に描かれたフレンチブルの絵が、最も生き生きとした姿で捉えられている。3枚ともあまりに特徴的にかけ離れているので、どれもまるで戯画であるかのように見えるが、最初に描かれた〈絵9〉は、顔や、口周りの輪郭線がつくり出す形態が、鋭い知覚を例証するものに成っている。丸四角い顔の形、耳下側付け根あたりのギザギザ、口の周りの部分を三つの膨らみで捉えているところが、描画に生気を与えている。次に描かれた〈絵10〉では、パピヨンに生えている頬髭の様な豊かな毛、頭頂の毛、耳の周りにもある毛が良く観察されている。しかし、大きな白い目や口周り、顔の形、首、下顎に生えている毛の表現などは知覚したものではなく、概念や図式に依っている。最後に描かれた〈絵11〉のコーギーでは、再び生き生きとした形態が復活している。コーギーの特徴が、なによりもすっと伸びた長いすばらしい耳として捉えられている。それから、三角形の顔である。こうした耳や顔を表す線は、勢いのある線ですっと引かれている。簡潔でありながら豊かな情報を含んだ、非常に味わい深い線に成っている。この絵では、体の変わりに、木と草からなる背景が描かれている。丁寧な描き方ではな

いが、コーギーの顔の線との響き合い、調和を生み出している。木の幹などは白抜きのままにして目の二つの黒丸のみが塗りつぶしてあり、拡散していく視線を引き戻す中心の役割を果たしている。

以上、数人の描画を取り上げ、描かれた結果としての作品から分析を行った。一枚一枚の絵を注意深く見ることにより、創造的な部分が何処なのか、それはなぜなのかということを知ることができる。評価する人によって判断が食い違う可能性は何時でも付きまとうが、特定の判断自体に固執せず、改めて何度も最初から作品を謙虚に受け止め直し、そこで感じとったことに基づいて議論し直せば、単なる主観ではない、ある程度高いレベルの共通理解が得られると考える。

しかしながら、結果を幾ら分析してみても、創造性が表れている描画がどのようにして生み出されてくるのかというプロセスのことは分からない。創造的な表現が発現してくる有様を知ることができれば、創造性の内実の理解に繋がることが予想される。そのための単純だが良い方法は、子どもの近くに寄り添って、子どもが絵を描く様子をじっと直接観察していることであろう。ただこれでは子どもも気詰まりで絵に集中できない。ビデオカメラによる撮影なら、注視されている緊張感は多少取れる。コンピュータによる取り込みなら、さらにリラックスできるはずである。そして、これらの場合、何度でも後で見直せるのが強みである。次に、上で見た同一児童による3枚の作品について、コンピュータでリアルタイムに記録された描画過程の動画から抜き出された静止画を示しながら、上に記述した作品結果で判断した創造的な要素が、実際のところはどのようにして生まれたのかを見てみたい。

5 描画過程の分析

フレンチ・ブルドック〈絵9〉〈F_01~12〉

〈F_01〉まず最初に、ドーム型の頭、ぴんと立った耳、耳の付根のギザギザが、決定的な線で一気に描かれる。この形は結局最後まで変更されることはない。強く明瞭に、フレンチ・ブルドックの特徴のキーポイントとして把握されている。

〈F_02,3〉鼻口周りの輪郭と毛穴が描かれ、額の縦帯が描かれ、黒毛の部分が塗りつぶされる。このあたりも迷いは感じられない。

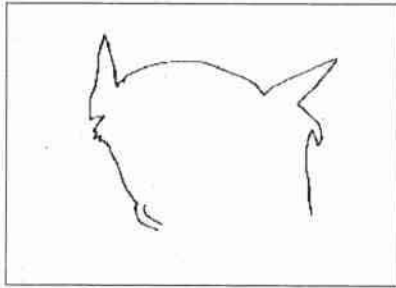
〈F_04,5〉ところがここで、自分が描いた絵をチェックし、ビデオ映像の方をしばし注視したあと、鼻口周りの突き出た部分の向かって右側が、少しずつ面積を広げるように消しゴムツールで消され描き直されていった。〈F_03〉と比べるとバランス的によりフレンチブルらしくなっている。

〈F_06,7〉この修正された輪郭線に従って黒毛の部分を再び塗り上げた後、無造作に記号的な「し」を二つ背中合わせにしたような錨型の口がさっと引かれ、丸い目が描かれる。これでひとまず、フレンチブルの顔が完成する。

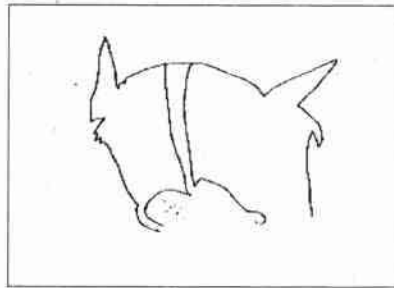
〈F_08,9〉「体を描く場所がなくなった。」といった意味の言葉をつぶやいたあと、画面上部の少ない余白になんとか収まるような大きさで、フレンチブルの胴体と脚、斑紋を描く。画面の上部の縁の線で首が断ち切られたように表現されており、気持ちとしては「ここで見えなくなっているけど頭が上に続くんだよ。」と言いたいには違いない。

胴体まで描き終わり、いよいよ本当の完成かと思いきや、すぐその後に、錨型の鼻口の部分が重ね塗りで半円形に黒く修正され、よりビデオのフレンチブルに近づく。

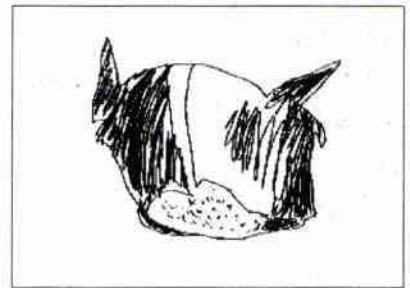
〈F_10,11,12〉鼻口周りの毛穴で覆われた膨れた部分の形は、〈F_04,5,6〉当たりの過程で、既に慎重に探りながら決定されていった部分であり、もうそこは解決済みと思っていたが、ここで最後にまた、微妙な修正が施される。図版が小さく見づらいが、黒鼻の上の白い部分のボリュームが増やされ、三つの山が集まった形が強調される。さらに、黒鼻横に一本の皺が描かれる。確かにフレンチブルは鼻の上に皺がある。しかし、この加えられた線は、顔全体の中でじゃまに感じたのであろう。やっぱり無い方がよいということで再び消され、漸く本当の完成となる。



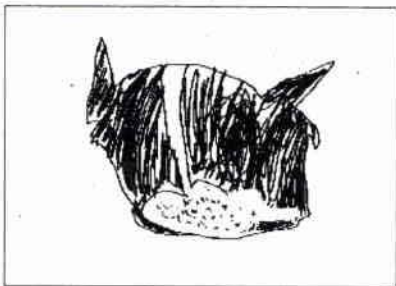
F_01



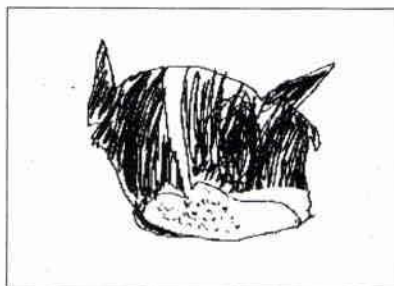
F_02



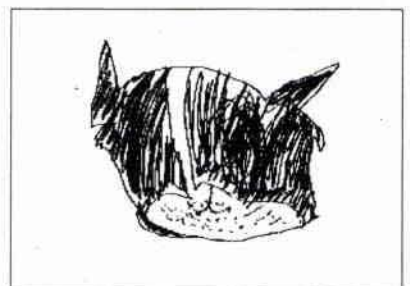
F_03



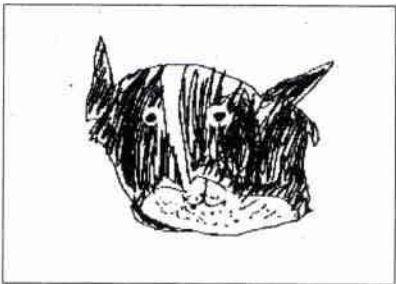
F_04



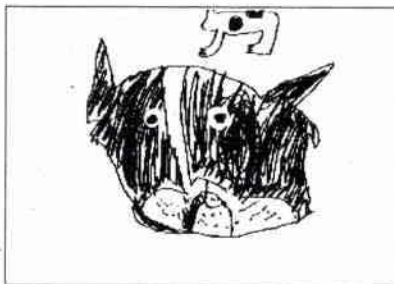
F_05



F_06



F_07



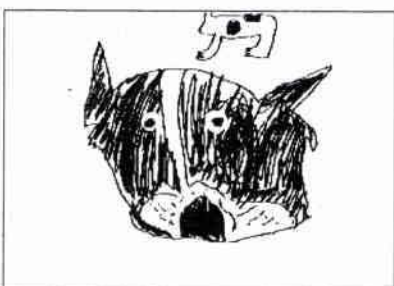
F_08



F_09



F_10

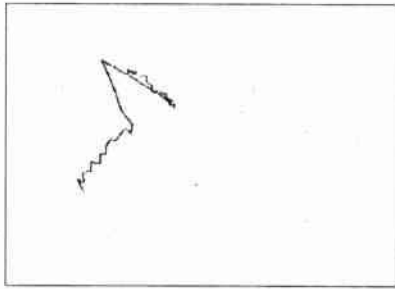


F_11

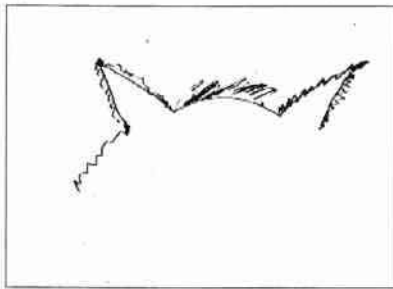


F_12

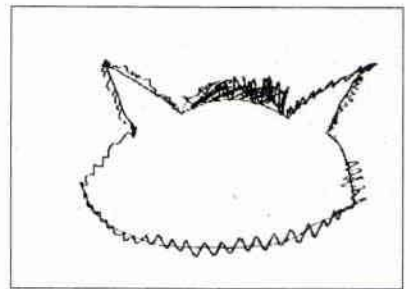
フレンチ・ブルドック



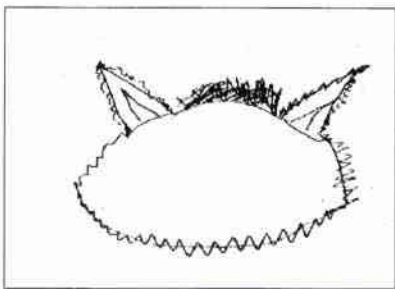
P_01



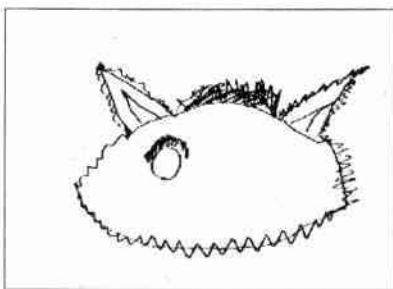
P_02



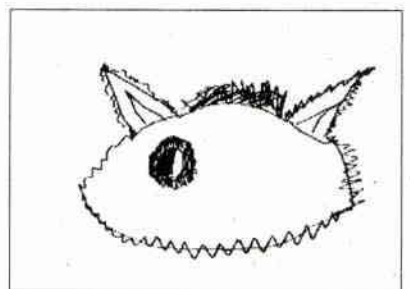
P_03



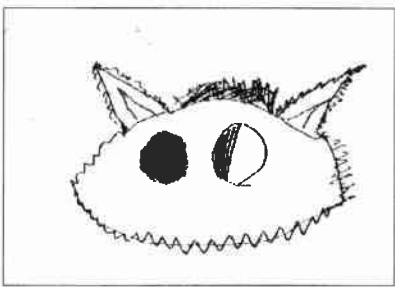
P_04



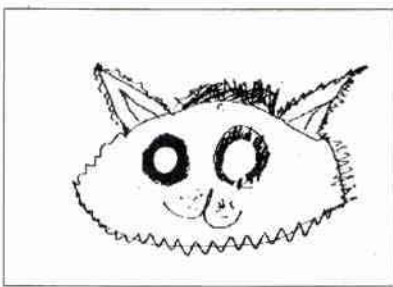
P_05



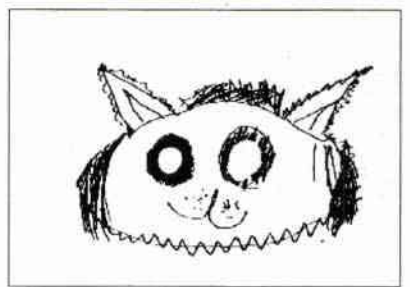
P_06



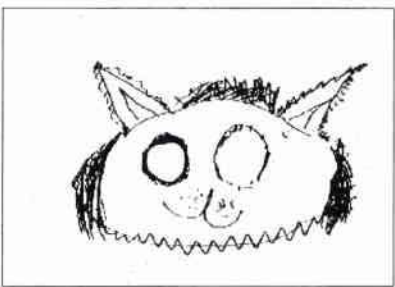
P_07



P_08



P_09



P_10

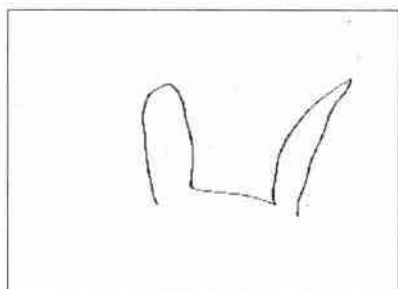


P_11

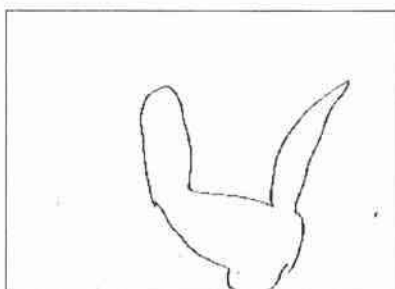


P_12

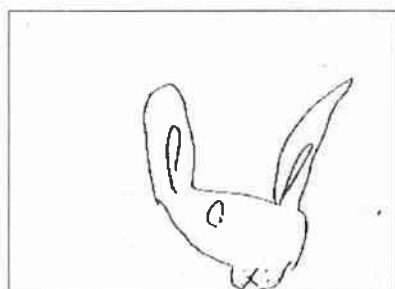
パピヨン



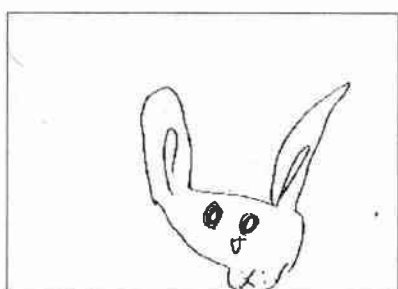
C_01



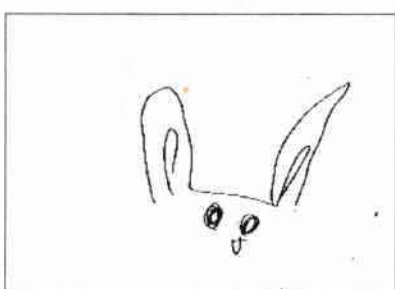
C_02



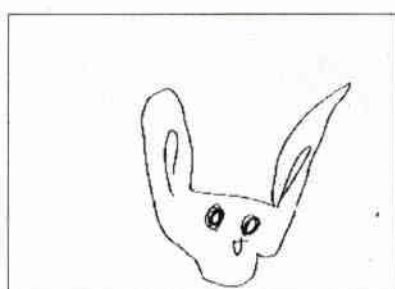
C_03



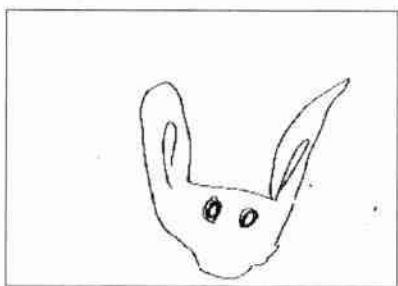
C_04



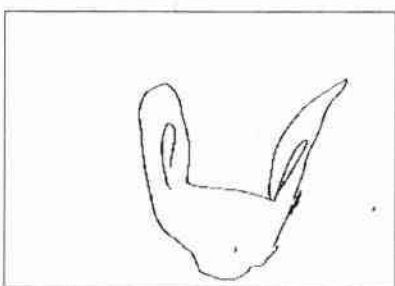
C_05



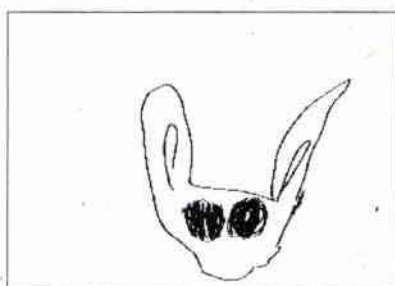
C_06



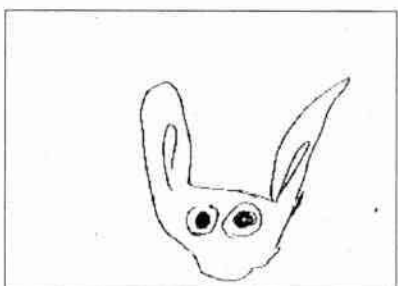
C_07



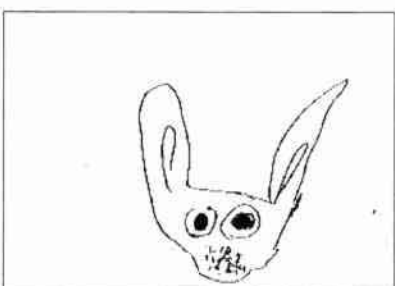
C_08



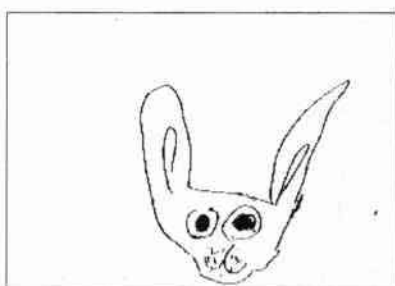
C_09



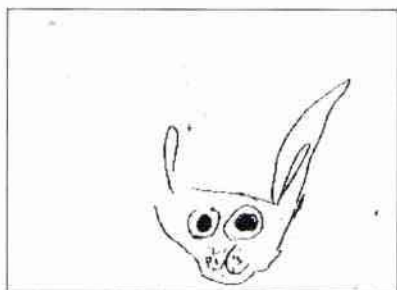
C_10



C_11



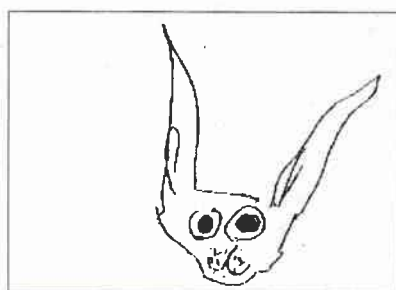
C_12



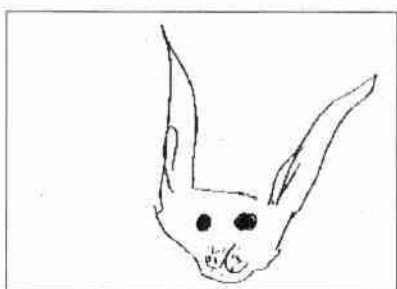
C_13



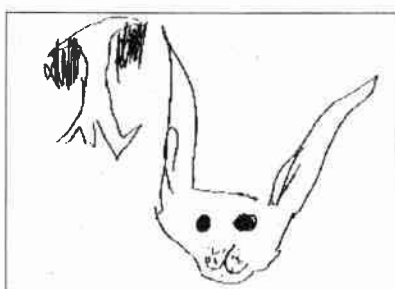
C_14



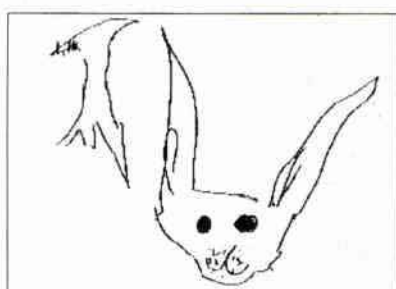
C_15



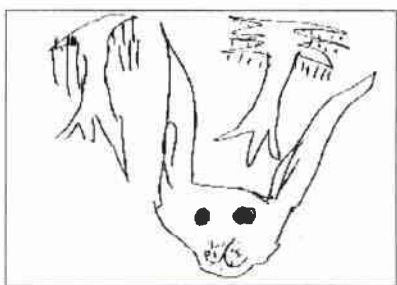
C_16



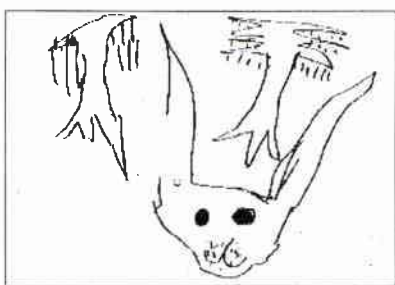
C_17



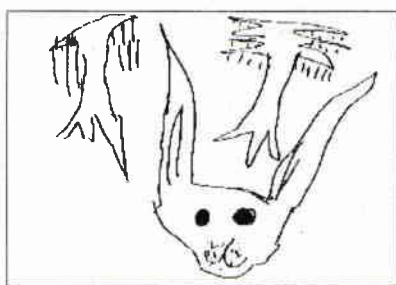
C_18



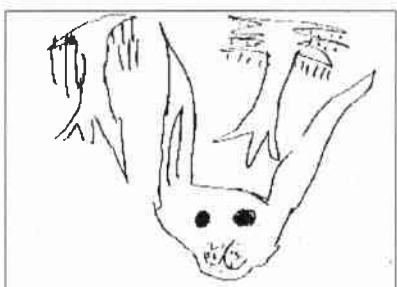
C_19



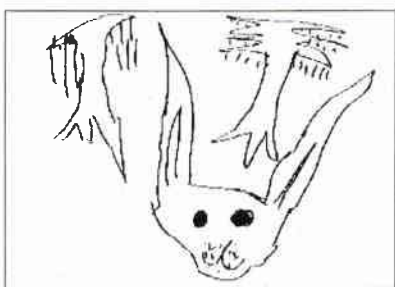
C_20



C_21



C_22



C_23



C_24

パピヨン〈絵10〉〈P_01~12〉

- 〈P_01,2〉まず描かれるのは、耳、そしてふわふわした毛である。耳にも、そして頭にも毛が生えている。
- 〈P_03,4〉頭の毛が増やされ、顔の下部の輪郭が描かれ閉じられる。そこも毛が生えていることを表す波形線が、あまり気持ちのこもらない単調な線で書き加えられる。耳の窪みが描かれる。顔の上半分と下半分では知覚的に持つ価値が全く異なっていることがわかる。
- 〈P_05,6,7,8〉パピヨンの特徴として、大きな丸い目が捉えられる。しかし、眼窩の陰や目の回りの濃い色の毛など、なかなか複雑で表現に難儀する。睫のような線が目の上側に描かれ、次にそれが周り全体を取り囲み、中が黒く塗られ、さらに周りのドーナツ状の部分にまで拡大して塗り広げられる。黒目はこれくらい大きいという判断がなされたようである。それに合わせて反対の目も描かれる。消しゴムツールを用いて、また白目にされ、ドーナツ状のアイラインが再度試みられる。フレンチブルの時にも途中現れた錨型の口が描かれる。
- 〈P_09,10,11,12〉パピヨンの頬の豊富な毛が追加された後、再び目の問題に取り組む。消しゴムツールで白目が増やされ、鉛筆ツールでアイラインが描き込まれる。こうして最終的には〈P_11〉の形になる。その後、舌が描かれ、胴体、首が描かれて完成となるが、非常に図式的で知覚的要素は希薄である。舌に毛穴のような斑点が描かれるあたり、注意力も低下しているように思われる。耳、下部を除く顔に生えた毛、丸い目の表現には、観察したことが確かに表れており、目などはずいぶん試行錯誤した末のものではあるのだが、直感、洞察、ひらめき、以外な真実の開示といったものではない。知覚が概念と妥協しながら曖昧に混ざり合い、創造性の薄い表現になったのだと思われる。

ウェルシュ・コーギー〈絵11〉〈C_01~24〉

- 〈C_01,2,3,4〉長い二本の耳と頭頂部が一筆で描かれ、頬、顎、次いで口周りの毛穴、口を示す×印目、耳の内側の線、二つの目、鼻あるいは口を示すように思われる白抜きの形がこの順に描かれる。最初に描かれた長耳と先細りの逆三角形の顔が重要で、その他の部分は概念ないし表現の慣習に従って簡略にあっさり描かれる。
- 〈C_05,6,7〉顔下半分の形に不満を覚え消す。そして改めて頬と顎の線を引き直す。しかし画面右側の頬の内側に尖った窪みの部分はまた消される。白抜きの鼻か口のようなものも消される。消された頬の部分を吟味された線で描き直す。
- 〈C_08,9,10〉画面右の耳の外側付け根に短い毛が、数本の線で描き加えられる。このあたりこの子ども独自の知覚の煌めきを感じる。これに対して目の表現は思うように決まらない。パピヨンの時のように揺れ動く。まずカタツムリ様の渦巻き線で画面左の目が描かれすぐに上下のストロークで塗りつぶされる。もう一方の目は、最初からぐるぐる線で塗り潰される。しかしすぐさま、こうして出来上がった大きな黒い目は大きすぎたということで、画面左の目の回りが消しゴムツールで消され小さく修正されるが、やっぱり消されてしまう。反対の目はそのまま放っておき、画面左で再チャレンジされる。円の中にもう一つの円が描かれるが、結局それを無視してまた黒く塗り潰される。そしてまた、中が白抜きされ輪郭を補正し、先ほどと同じように中にもう一つの円が描かれその部分が塗り潰される。こうして漸く出来上がった目に倣って、反対側の目が描かれた。
- 〈C_11,12〉毛穴が縦の短い線と横の短い線で描かれ、「人」の字が入られる。しかしそれは消され、錨型の口に描き直される。
- 〈C_13,14,15,16〉先が丸まり兎の耳のように見える画面左の耳の輪郭を表す線が最初に消され、続いて長く尖って描かれていた方の輪郭も消される。そして、まずそちらの画面右の耳が描き直される。勢いのある線で、一層長く、シャープな緊張感のある耳になる。前の線と比較すると、上3分の1の部分が複雑なカーブで描かれ、さらに豊かな表現性を獲得している。続いて、それに見合った鋭利なナイフのような形態で画面左の耳が描かれる。その後、目玉焼きのような目の白身の部分が削除され、ひとまずコーギーの頭の完成となる。
- 〈C_17,18,19〉画面左の比較的大きな余白に、ビデオにはなかった木の輪郭が想像で図式的に描かれ、濃く縦線を重ねた葉っぱが付加される。ここで、木の根っ子の「レ」型部分が消され、尖った先端が下方

に伸びる形に描き直される。隣の垂直性の耳の線との調和を図った修正である。ついで、黒々とした木の葉っぱも、頭部の線主体の白っぽい表現との適合性に対する判断から消され、隙間の多い縦線による表現に変更される。そして両耳の間に、その対となる木がもう一本描かれる。ここにも比較的大きな余白があったから描いたということもあるかもしれないが、それ以上に、二本の耳、二個の目の双数性に結びつけた表現が為されているのだと考えられる。

〈C_20,21,22,23,24〉先ほどは、耳の外側の輪郭が描き直されたが、ここで、画面右の耳の内側の線が消され、先が尖った表現に直される。続いて反対側も、もう一度整った線で描き直される。そして最後に、野原の草が、縦線基調の絵の性格を壊さないように、それに合った線で描かれ遂に完成となる。

6 調査から示唆されることと今後の課題

この調査を始めるに当たっては、あらかじめある仮説を持っていた。それは、子どもの絵の創造性の中心は知覚に存するということである。従来、子どもの絵の創造性は、想像力や構想力、思考力などと結びつけて理解されてきた。G. H. リュケの、「見たものではなく知っているもの描く」というのも、対象の知覚に基づかないのが、この時期の子どもの特質だとする考えの表明になっている。このような見方に沿って、小学校の特に低学年においては、お話の絵などの想像画や、運動会や遠足、遊びなどの体験画が多く絵の題材として取り上げられてきた。想像画についていえば、「子どもの想像力は豊かである」というのは今や大人のドグマになっている観さえあり、この時期の子どもの本来の能力を十分開花させるためには、現実世界の有様に煩わされることなく、自由に空想して子どもの願望や気持ちを表現させるのが良いと安易に信じ込まれている。これに対して、体験に基づく記憶画の方には、見たり触ったり味わったりしたもの、すなわち人や事物と関わった際の知覚が含まれている。しかし、この場合でも、感動したこと、その時の気持ち、印象の記憶など、子どもの感じたことの心の表現の方が重視されることも多い。その場合には、対象の知覚よりも、その子の個性による変形や対象によって引き起こされた感情に価値評価の重点が置かれていることを示している。

しかし、子どもの絵を見て心を動かされるのは、子どもが対象を捉えるその目の鋭さや斬新さを見せつけられる時である。子どものみずみずしい知覚の在り方に驚かされるのである。それにもかかわらず、これまで、知覚あるいは見ることの意義が十分言われて来なかつたのは、これまで長い間、見ることの力をもっぱら写実的再現の能力と同一視してきたからである。子どもにふさわしい美術は、写実とは別なところにあるとする今日の美術教育の合意されている理解は、想像力や個性といった内的力や特性には注目したが、在りのままに見ることの重要性は見過ごされることとなった。主観客観の二元論の内、振り子が反対に振れ、見ることで、主観的に見るということが強調されるようになった。「子どもらしい見方」という褒め言葉は真正の知覚を意味していないのである。

今回の調査で描かれた絵の分析から分かることは、子どもの絵の良さ、すなわち創造性は、対象（ここでは主にビデオの三匹の犬と描画面面上の形象の二つである）の知覚、すなわち対象を特定する情報として、捉えた特徴が表現されているところにあるということである。ここで、客観的知覚、主観的知覚、知覚の正しさという先程の問題を、描画プロセスを紹介したコーギーの絵〈絵11〉を例にとって説明したい。ビデオからクリップした写真でも分かるように、コーギーは長い耳を持つが、顔の長さよりも長い耳を持つわけではない。したがって、この絵における耳の表現は、客観的な知覚ではなく主観的知覚であり、それは不正確で誤った知覚ということになるのではないかという問題である。まず、「コーギーの長い耳」という知覚自体、長いというのは主観的な判断だから、正しい知覚ではないという意見は誤っている。それは、草は緑で、氷は冷たいという判断ないし知覚は、主観的で正しくないというのと同じで、正しさの基準が人間がそこで生活する世界ではなく、生き物の排除された物理的世界に存するとしている点で誤っている。次に、「長い」というのは間違っていないが、顔の長さよりも長く表現されるのは、正しい表現ではないという意見であるが、これも最初の意見と実際は同じである。何故物理的な顔の長さとの比較が「長さ」の知覚の適切な表現の基準になるのか。これも知覚の正しさは、物理世界の基準で測られると述べていることになる。では逆に、「長い耳」ならどれくらいであってもすべて正しいということになるのだろうか。そうとはいえない。描画においては、描き出され、また描かれつつある画面の線や形象自体も、外の対象と並んで、知覚

の対象である。既に見たように、コーギーの描画では、最初の耳も長く描かれていたのだが、それは消され、勢いのある線でさらに長く伸びるように描き直された。これは画面全体や、画面のコーギーの頭部の知覚に基づいて決定された、つまり適切性の知覚に基づく耳であると考えられる。コーギーの、長く尖った生き生きと躍動する耳の知覚は、正確な知覚による絵であるが故に、充実し、見るものに満足を与えてくれる。この絵の表現においては、こうした厳密な知覚が多くの部分で発揮されているのである。

今回の実地調査により、子どもの絵における創造性を、知覚と結びつけて理解することの妥当性を、幾分か確認することができた。また、調査方法として、コンピュータを用いたリアルタイムな描画の記録は、後の分析を進める上で予想以上に有力な手段であるとの確証を得ることができた。今後は、細部を改良しながら引き続き子どもの描画の実地調査を積み重ねて、仮説に信憑性を付加していきたい。このときに、子どもにとっての適切なモチーフ、意味のある環境世界、事象、事物を、調査の実際的な条件の中でどう提示できるかが最大の課題となる。興味のないところで知覚は働かないし、創造性も発揮されないからである。また、本論では、単に対象の特徴を捉えることとしか説明できなかった「知覚」の概念を、アフォーダンス理論やゲシュタルト心理学と関連づけながら検討して明確化し、表現や創造性との関わりの理論化を図る必要がある。

(本研究は、平成18年度～19年度科学研究費補助金による「多様なアフォーダンスの発見としての子どもの描画過程の研究」の一部である。)