

“描く”という行為を再考する

～“痕跡アート”で表現行為の多様性を広げ自己肯定感を高める試み～

【概要】

“痕跡アート”は作品を制作プロセス（作者の思考や制作方法）の“痕跡”として捉え、「何を描いたか」だけではなく、「なぜ描いたか」や「どのように描いたか」にも着目して鑑賞することで、表現の多様性や作品の解釈を広げ、自己肯定感を高めるための題材である。

1.はじめに

令和2年度に大阪教育大学附属平野中学校に赴任し、その春の休校期間中に集まった課題（絵画やデザインなどの作品）を評価していると、普段より大幅に時間がかかっていることに気がついた。その理由として、3月からの休校期間が明けることなく4月を迎える、本校の生徒にまだ会えていない状況の中、提出された作品だけを手がかりに評価していたためだと考えられる。

生徒の顔や性格、知識や技能、思考力や発想力、作品の制作過程などを知らない、もしくは見ていないことで、その作品から想起できる情報が普段より限られ、作品に込めた生徒の想いや意図を読み取ることが難しく思えたのである。

他方で、この作者は「どんな人物だろう？」や「何を考えて制作したのだろう？」など、知らない、もしくは見えない人物像や作品の制作プロセスに対しては、普段よりも想像を膨らませていた。つまり、作者の人物像や制作プロセスが「わからない」ことで、「知りたい」という気持ちが強まっていたことに気がついた。

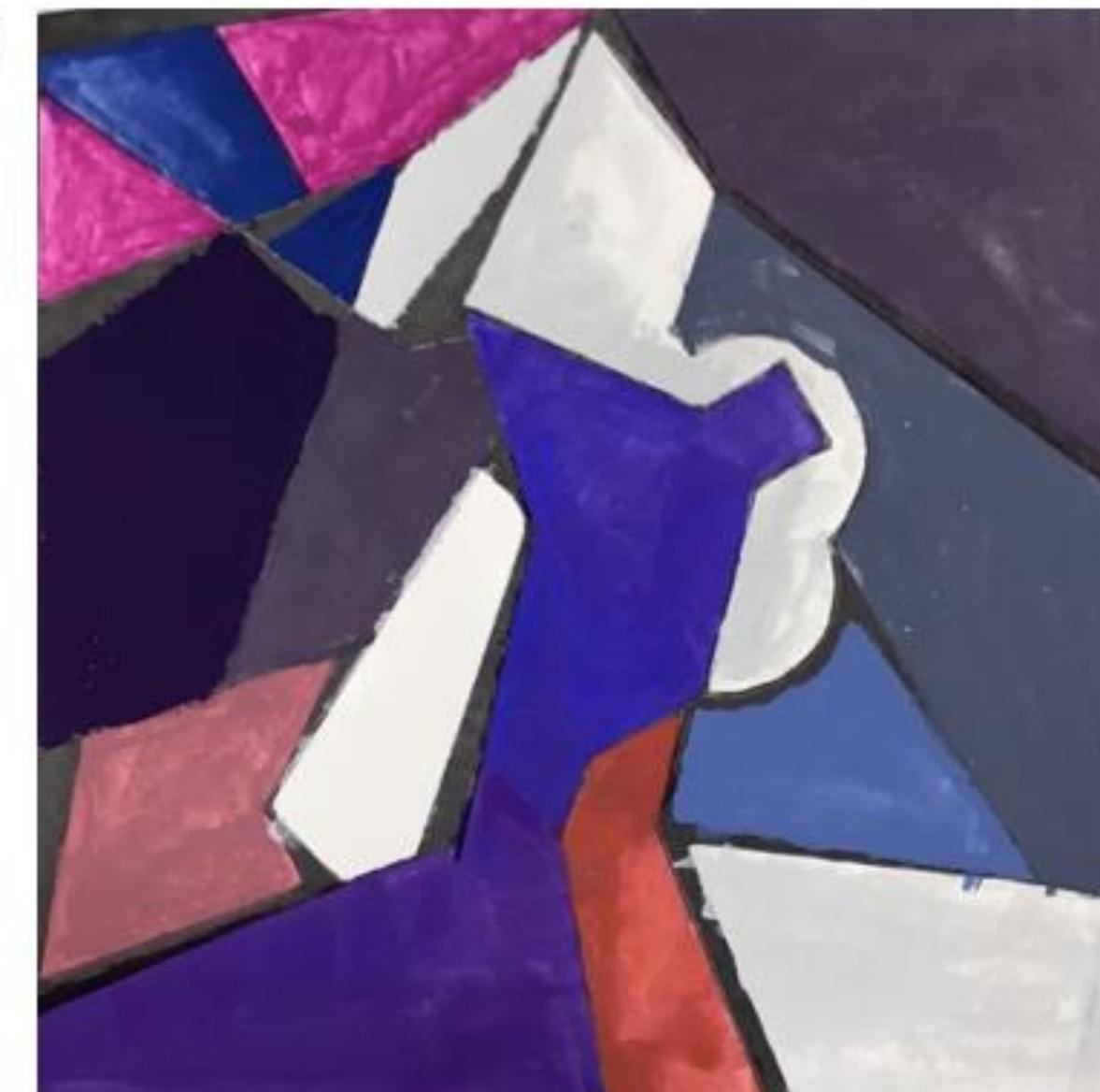
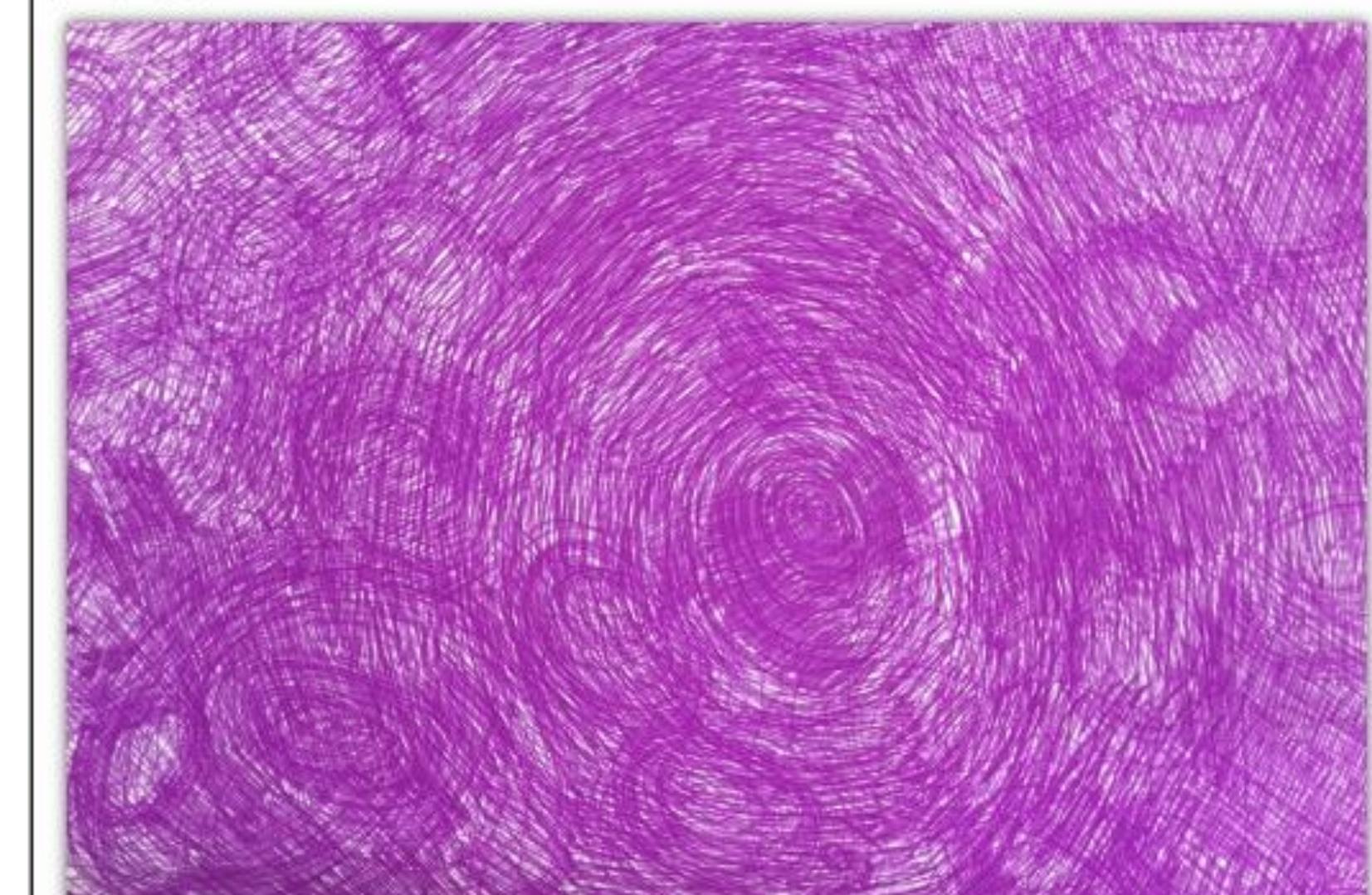
そこで、これまで実践していた「パフォーマンスを鑑賞する授業」を、反転的に「パフォーマンスの痕跡を鑑賞する授業」として、<誰が><いつ><どこで><なぜ><どのように>制作したのかに着目させる授業設計を試みた。

2.考察

<再現型の具象的作品>は、歴史画や肖像画、風景画などに見られるように、頭の中にある視覚的なイメージやモチーフを再現したり模倣したりする中で、二次元的世界で意味理解もしくは情報伝達するための形象として表現された作品を示す。よって“描く”行為や技能（デッサンや模写など）は作者のコンセプトを伝えるためのツールとして機能していると言える。つまり、作者はイメージやモチーフの再現性を高めるための技能が求められ、鑑賞者にとっては目の前の作品から「何が描かれているのか（What）」が問われる。

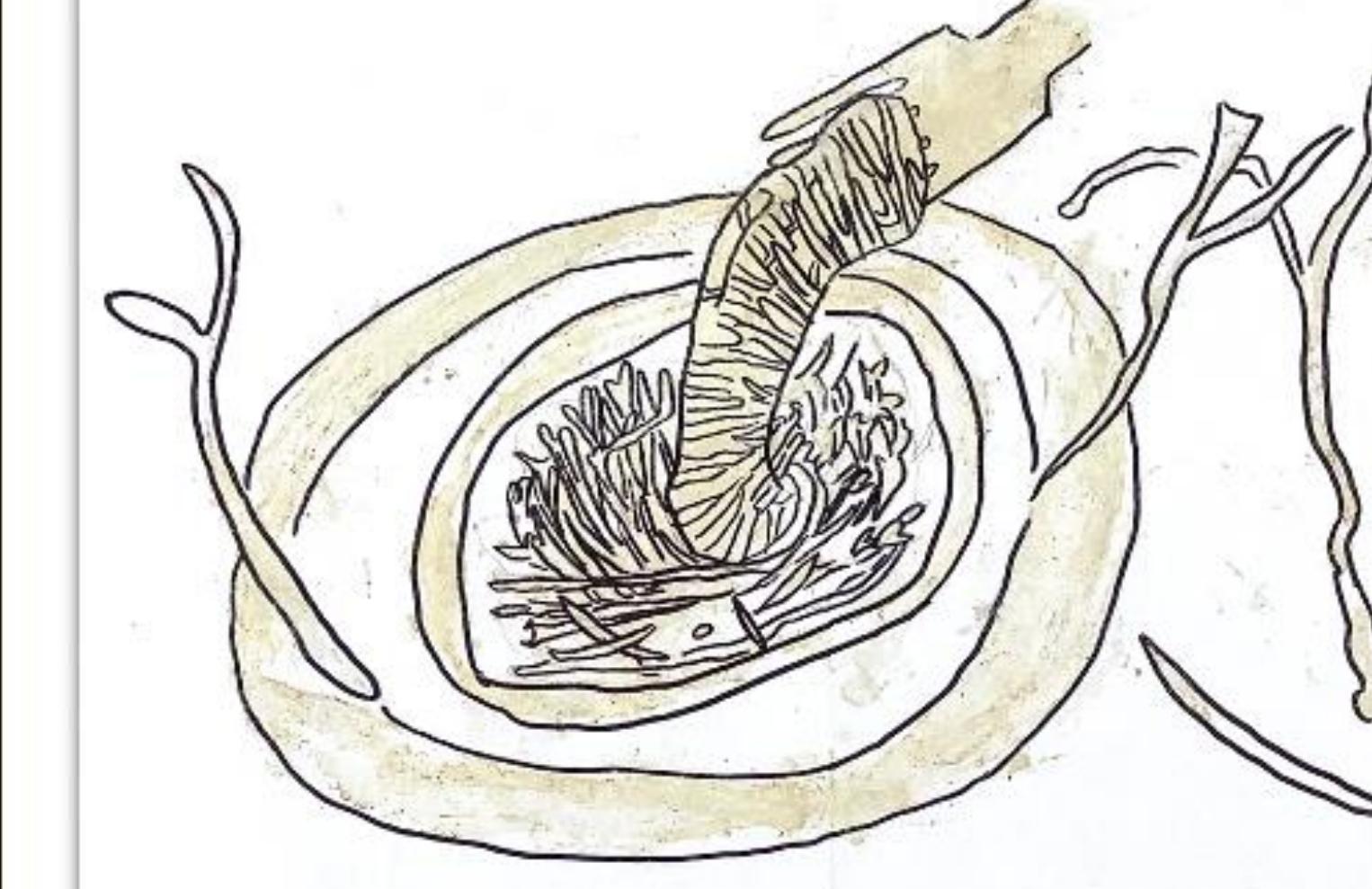
また、<再現型の抽象的作品>は、カンディンスキーやロスコ、モンドリアンのように作者の思考や内面世界を二次元的世界に反映する中で抽象的な形象として表現された作品を示す（図①）。具象的な表現と同様に、“描く”行為や技能はツールとして用いられる。

他方で、<行為型の痕跡的作品>は、アクションペインティングや一部のコンセプチュアルアートなど、行為そのものに着目し、作品自体は痕跡的な形象として表現された作品を示す（図②）。よって、作品自体がコンセプトを伝えるためのツールとして機能していると言える。つまり、作者は作品自体を2次的な事物として捉え、鑑賞者にとっては目の前の作品から「なぜ（Why）、どのように（How）描いたのか」が問われる。

作品 思考	<再現型の具象的/抽象的作品>		<行為型の痕跡的作品>
	意図的	図①：	図②：
			

【解説】「後悔」という感情を幾何学的な形と色で表現した作品

【解説】ストレス発散を目的に、新品のボールペンのインクを使い切るまで紙に線を描いた作品

作品 思考	<行為型の痕跡的作品>		
	偶発的	図③：	図④：
			

【解説】フォークとパスタ、ボロネーゼのソースを画材として、おいしかったボロネーゼを描いた作品

【解説】食卓に置いていた課題用の画用紙に偶然母親が醤油をこぼして、慌てて拭きとった跡を作品とした

3.まとめ

“痕跡アート”として課題を課すことによって、本来<再現型の具象的作品>として扱われるような作品（図③）が、再現性の高さを求めるよりも、「なぜ描いたのか」に価値が置かれる。また、アートとして認識されることのなかった偶発的な事象（図④）も、「どのように描いたのか」に着目することで、作者の思考や性格、出来事の背景そのものが作品のコンセプトとなり、<行為型の痕跡的作品>として鑑賞することができる。

つまり、作品を“痕跡的”として捉えることで、“描く”行為の多様性や作品の解釈を広げ、自己肯定感の高まりや他者理解につながると考える。