

今回は、新しい課題に入る前に息抜きになるようなお話しをします。

① 教科書巻頭に『美術とは何か』という、フィンセント・ファン・ゴッホと田中一村の作品が載っています。自分の美術をこの教科書を通して見つけていきましょうと結んでいます。・・・いきなりですが、これを読んでどのように理解しましたか？『無名だった作家が、自分だけの世界を追い求めたのち、後世になって注目される』ってつまらないですか？生きているうちに注目されるから、やりがいがあって面白い人生なんじゃないでしょうか？ 私はそう思います。

美術も言葉や音楽同様、自己表現（コミュニケーションツールの一つ）ですから、自分が感じていること訴えたいことを周りの人に伝える手段です。例えば絵画で自己表現するためには、絵が好き＝絵を描く＝上達する＝周りに技術を認められる・・・ということが必要です。大切なのは芸術に積極的に接することです。あらゆるものを感じようとする気持ちが重要だと思います。感動は豊かな心を開き、それが『好き』という継続のエネルギーになります。面白いことを味わおうとする気持で、色々なものに首を突っ込むこと。そのうちのいくつかが好きなこと（趣味）につながり、やがて特技となります。それさえあれば楽しく充実した人生を送ることができると思います。

② 人生とは『自分の時間』です。あなたの時間ですから、どう使うかはあなた次第です。どうせ使うのなら好きなことに人生かけても悪くないですよ。趣味が高じて仕事になる・・・それってサイコーじゃないですか？

とはいえコロナウイルス蔓延という思わぬ事態で、美術館や劇場が閉鎖休館となり、芸術は、行き場（生き場）を失っています。こんな時こそ自分の『好き』を追求しましょう。

ゴッホもルネッサンスの確立された職人的な表現に、芸術家として疑問を持っていたのではないかと恋焦がれたゴーギャンに込めた一連の『ひまわり』作品に込めたメッセージ（ちなみにひまわりは永遠の友情という意味があるようです）パリ万博の日本画に薫陶を受け夢中で模写したゴッホ。とても自由で楽しい人生だったのではないかとと思います。芸術は豊かな個性と創造性（発想・アイデア）が武器（魅力）です。それを支えるのが表現力（描画力）です。周りの仲間や著名な作家の作品に影響を受けて発想を得ることも良いでしょう。自分なりに上がりたいステージを目標に取り組みてください。Mi vida es mi tiempo=自分の人生は全て自分の時間です。人生という時間を有効に、好きなことに使ってもらえたらと思います。

さて一方的に話を進めてしまいましたが、本来であれば皆さんと一緒に意見交換しながら考える場面なんですけど、そんなわけで普通の授業の体制ではないので疑問があったら何でもメールで連絡下さい。

③ では芸術って何か？という疑問について一緒に考えてみましょう。

私はこう考えています。・・・一言でいうと『心に響く』ということでしょうか？

思わず見惚れる（美しい・きれい）とか『へーとかスゲ〜』と思わず口に出してしまう。『カッコいい』『面白い』『珍しい』『緻密で繊細な物』も含まれるでしょう。

中でも『面白い』はとても重要な要素だと考えています。

例えば、お笑い芸人のネタの一言で思わず笑ってしまう。・・・まさにナマの芸術です。100メートルを9秒台で走る人を目の前で見たらやはり感動することでしょう。自然の風景もそうです。

心が震える・・・知らないうちに涙がこぼれる・・・見る人の心が高揚する、刺激を受ける、真似したく

なる、やってみたくなる。・・・ですから色々なところで多くの芸術と接していて、堅苦しい言い方をすると『芸術を享受する』ということです。

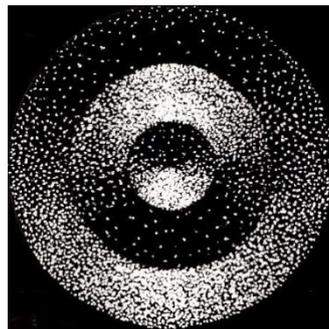
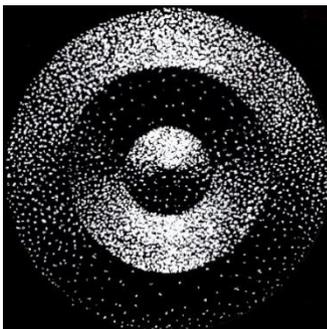
美術で言うと『作品鑑賞』にあたります。それは写真や資料でよく見かけるコピーではなく実物に接したときに、今までとは別の『心に響く』ものがあると思います。同様に TV で見る芸人、音楽アーティストのパフォーマンスなども、実際にそのライブ会場に行ってみるとそれまでと違う感動があると思います。そういう体験の積み重ねが、自身のひらめきや新しい創造につながるものだと考えています。これで、美術とは、人生とは、芸術とは？の3つの疑問をお話ししました。

④ では最後にもう一つ『絵画って何か？』について考えてみましょう。

絵ってなに？・・・私は、『人の目をだますもの』・・・と考えています。

例えば、平面（2次元）なのにあたかも立体がそこにあるように、額縁の奥に風景が広がっているように見せる、まさに錯視です。そのためにルネッサンスの時代に遠近法が考え出されました。つまり理科学・数学ともかかわりが深い訳です。さらに、現代絵画に代表される『抽象絵画』においては、色彩における心理学にも深くかかわっています。図らずも今はコロナの影響で休館になっている県立美術館で『パウハウス展』をやっています。パウハウスは、カンディンスキーやモホリナギ、ピエト・モンドリアンなど抽象表現主義の大家たちが指導者となり、産業革命後の経済発展に呼応した、デザインと建築のための専門学校を開きました。まさに経済学にも深く関わっていますね？絵画無くして今日のデザインは生まれなかったといえます。詳しくは授業でお話ししますが・・・おっと話が本題からずれました。というわけで絵画は人の目をだましてきた歴史があるわけですね。今では、芸術は生活の中にあふれています。絵画や彫刻といった表現ではなく、インスタレーションのようにあらゆるジャンルを自由に取り入れて、音や光、映像、コンピュータなど、空間をデザインすることも盛んに行われています。

また話が反れますが、ピカソがゲルニカを描いたように、現代のバンクシーは、コロナ蔓延の時代をどのように描くのだろう・・・。気になるところです。



突然ですが、ここで次の課題を解説します。  
デッサン③ テーマは錯視図です。

半径 2,5cm・5cm・7,5cm の3つの同心円を描き、真上から光が当たっているという設定で、11段階(目標)の明暗をつけなさい。

用具・A4(大きくてもよい)白画用紙

・鉛筆(HB・2Bなど)・コンパス・定規

この左図作例は黒い画用紙に、光源を上を設定して修正液で、点描を施したものです。右図は左図を逆にしたのです。同じものですが、左図は中央が凸、右図は凹に見えませんか？これは、人も動物も虫も植物も魚も、地球上の生き物全てが、生まれたときから太陽が頭上にあると脳が認識しているからです。今回は、絵って何だろう？=人の目をだます。というテーマから出題しました。

他にも錯視・だまし絵には、動いて見えたり広さを感じたり・・・もちろん皆さんの知っている線遠近法・空気遠近法・色彩遠近法など、だましのテクニックはいっぱいあります。楽しいね！