

# 「日本画と臨床美術を融合した創作実践 —心理学的質的分析と構造化による開発—」のための予備調査

A Pilot Survey for “Fusing Art Activities of Japanese Painting and Clinical Art: Synthetic Development with Psychological Approaches”

柴田 眞美  
Mami Shibata

## 要旨

大自然の素材と対峙しつつ大自然に生かされた人間の心と静かに対話をする日本画と、人間の根源的な創作表現の喜びを目指す臨床美術に親和性を実感し、これまで初学者を対象とした実践の中で、両者を応用した試みをしてきた。本稿では、今後の本格研究において、両者をさらに融合し、理論的裏付けを有しつつ異文化圏にも通用する新たな創作実践を開発していくための予備的調査として、これまでの3カ年にわたる3種類の創作課題の試みにつきその成果を検討した。得られた作例と参加者自身による制作の振り返り記述を吟味し、作品、記述共に密度の高い作例を選定し、各作例を味わいながら本格研究での実技課題改良の示唆を得ると共に、振り返り記述中の言葉について、創作課題ごとに項目立てを考え言語表を作成し、本格研究における心理学的質問紙手法で用いる言葉の選定の手がかりを得た。さらに質的分析を構造化していくことを見据え、構造化の際の仮概念群候補を浮上させた。

●キーワード：創作実践 (art activity) / 日本画 (Japanese painting) / 臨床美術 (clinical art) / 心理学的分析 (psychological analysis)

## I. はじめに

必ずしも美術の基礎的トレーニングを経ていずとも、入学後、一から基礎を習得できる本学の実技教育にとって、どのような導入を行なうのが良いのかは重要な問題である。また、同時にそれは「美術とは一体人間にとって何であるのか？」という本質的な問いと無縁ではない。

美術のワークショップに関する言説の中で、美術の効用について例えば、『創造活動について理解し、自らその活動を楽しむことができる、言わば「創造的教養人」』（懸、岡田、2016）<sup>1)</sup>、『発見を促す刺激』、『新たな気づきや有意義な体験の意識や感覚を実際の現実社会の中にどのように定着させていくか』（加藤、2013）<sup>2)</sup>、『上手も下手もない、長所も短所もすべて包み込む美術の豊饒さ、自分の可能性を教えてくれる美術の可能性』（絹谷、2018）<sup>3)</sup>等と述べられており、音楽と同様、美術には人の心を癒し、鼓舞し、活性化する力が宿っている。しかしながら、そのような美術の力を明示することは容易ではない。

本論筆者は、日本画の制作を自らの専門研究分野としつつ、造形基礎教育に携わってきた。その中で、臨床美術に出会い、美術への導入的効力を実感し、臨床美術士

の資格を取得した。そして、それを日本画の画材と共に、本学の基礎的美術教育の中で、応用する事を試みている（柴田、2011, 2015）<sup>4,5)</sup>。

日本画とは、西洋美術が流入した明治時代に西洋画（油彩画）と区別して東洋画の流れを汲むそれまでの日本の絵画についてフェノロサによって命名され、現在も続いている絵画の一分野であり<sup>6)</sup>、天然の岩石や貝などを顔料に、動物の体の一部である膠を粘着剤として用い、手間暇をかけて制作する絵画である。精神性として『大自然のもつ根源的な力に対する畏敬の念』を有し（衛藤、1993）<sup>7)</sup>、現実的再現性を重要視してきた西洋美術に対し、『合目的な志向から生まれるのではない』、『「わざ」そのものを「表現」と混在させるやり方』（島尾、2007）<sup>8)</sup>をその魅力としている。この日本画の手間のかかる材料は、『デジタル撮影及びプリント技術が向上する今日、（中略）日本画材料の持つ質感や独特の輝きはそれらでは再現不可能であり、』（藁谷 他、2016）<sup>9)</sup>、アナログ的な創作実践によってその真価が立ち現われる。

一方、臨床美術は、高齢化社会へ向かう中で初期認知症患者やその家族のための療法を模索していた脳神経外

科医と、描写に傾いた競争的な美術に疑問を持った美術家との協働により、欧米での芸術療法に認知症患者へのリハビリ療法である回想法等をとり込む形で1996年より金子、木村らによって実施されてきた芸術療法の一つである<sup>10)</sup>。現在ではその応用範囲は拡大されており、そこでは、アナログ的な美術手法が尊ばれ、存在論的人間観に根ざした生命の尊厳が重要視されている。

大自然の素材と対峙しつつ大自然に生かされた人間の心と静かに対話をするという日本の芸術文化的特質を色濃く持つ日本画には、臨床美術が目指す人間の根源的な創作表現の喜びと親和性があると本論筆者は考えている。

さて、美術の創作活動が人の心に与える影響に関する効果検証について、学術的に明らかにすることは大きな課題である(臨床美術学会2016、2017)。これまでのアプローチには、各疾患の指標や行動特性の数値化等の定量的な分析(B.J.Fish 他, 2008)<sup>11)</sup>等が上げられるが、近年では美的・心的なものを数値化して表現する事の限界の議論から、より本質に迫るために、「ナラティブ」に焦点が当てられ(同学会, 2018)、談話分析における『厚みや深さに至る分析・解釈の具現化』(石黒, 2017)<sup>12)</sup>に意を砕いた手法である、心理学的質的分析の試みにも注目が向き始めている(池亀, 2017)<sup>13)</sup>。

本論筆者は2018年度現在、これまでの日本画の材料や臨床美術の手法を応用した、初学者向けの造形基礎教育の蓄積を元に、参加者の言葉を元にした心理学的分析手法とも協働して、「日本画と臨床美術を融合した創作実践—心理学的質的分析と構造化による開発—」(JSPS 科研費18K00219)に着手している。本研究ノートは、その初動段階として、3カ年にわたる初学者への造形基礎教育での成果につきまとめたものである。ここでの研究目的は、得られた作品や言葉にあらためてじっくり向き合いつつ、本格研究での実技課題の改良や、心理学的質問紙手法で用いる言葉の浮上、また質的分析と構造化に取り組む足がかりを掴む事である。

## II. 研究対象と研究方法

研究対象としたのは、以下の3課題であり、いずれも2015年度から2017年度にかけて3サイクル実施した。

本研究ノートにおいてデータとして用いたのは、作品の密度と制作に関する記述共に充実していた上位グループのものである。気持ちの上でも集中の上でも充実した取り組みと成果から、より進化した創作実践開発を導き出したいという狙いのためである。尚、実習の参加者

には、研究の意図を説明し、データとして用いる事の同意(同意するかどうかは任意)を書面にて得た。

### <アナログ構成画面> : (デザイン・造形学科1年)

デザイン・造形学科1年前期の、初めての基礎実技である「基礎デザインA」(必修)において、鉛筆ワーク(タッチと葉の描写)およびそれらを用いた構成ワーク、色彩感覚トレーニング、画材の様々な技法エチュード、を経ての総合的課題である。

「アナログ構成画面」の制作手順としては、鉛筆や筆によって三種の感情の線(怒り・喜び・悲しみ)を表出する練習をした後、B4サイズのケントボード紙上に、下書き無しで筆によって三種の線描を施し(色は3原色に近い3色を混色してできた微妙な色合いで、絵具は水彩絵具、アクリル絵具、アクリルガッシュ等)、さらにほしい所に線を足す。その様にして立ち現われた様々な余白の形(ネガの形と呼んだ)一つ一つを画面を回しながら味わい、其々の形に相応しい色と画材技法によって色面彩色していく(線を足したりつぶしたりしても良い)。ただし、ハートや星、キャラクターなどのシンボリックな形にはせず、あくまで造形的な形や色や質感を楽しむ。また他の紙に描いた材料や、オイルパステル等、その他さまざまな材料を貼り込んだり、台紙をカットしても良い。その時その時に湧き上がった自らの感性を否定せず、素直に従って制作を進める。最後に、自分の身体(顔や手)を描写した形を要素として加えるのも良い。(これは、いわば内面的自我に自分の外形的要素を加味する事となるが、無理に加えなくても良い。)最後にサインを作品の一部として加え題名をつける。

言葉による制作の振り返りは、制作手順の区切りごと、および全体を振り返っての記述とした。

### <平面構成~カラー> (ファッションクリエイション学科2年)

ファッションクリエイション学科2年後期の「基礎造形II」(選択)において、鉛筆ワーク(タッチ)、葉や身近な道具(文房具や洋裁用具)の描写、それらのコラージュ練習、自然物の描写的デッサンと白黒図案化練習、画材の様々な技法エチュード、を経ての総合的課題である。

「平面構成~カラー」の制作手順としては、鉛筆ワークからのすべてのエチュードを材料とし、造形要素を取捨選択し、また新たな要素も加えつつ、発展的な構成を考える。その際に、ハートや星、キャラクターなどの形は不可とし、純粋に造形的な要素を楽しむ。形容詞や短

文などのイメージや、感情などを思いながら組み立てるのも一つの手立てである。クロッキー帳での構成が決まったら、B4 ケントボードに（枠をとる、または分割画面も可）、様々な技法・タッチを駆使して描きこんでゆく。用いる絵具は、水彩絵具やポスターカラーなどであるが、日本画の顔彩を用いても良い。（希望者には、日本画用和紙の小片も配布）。また、他の材料の貼り込みや、台紙のカットを行なっても良い。（サインを入れ、「題名」をつける。）

言葉による制作の振り返りは、「総合制作（平面構成～カラー）の説明や感想など」と「顔彩や和紙を使ってみた方；その感触や感想など」の自由記述とした。

#### <日本画～和紙と色彩>（デザイン・造形学科1年）

デザイン・造形学科1年後期の、紙や布など（およびその関連）の素材を扱う事によって、素材や手法から学ぶ「造形と素材（ソフトマテリアル）」（選択）のうちの1課題である。

「日本画～和紙と色彩」では、本格的な日本画の画材に触れる事により、素材の声に耳を傾けつつ、自らの心に静かに向き合いながら制作する事を狙いとしている。手順としては、事前準備として、生の和紙（内山紙）に礬砂引きを施しておく。全面に引いても良いし、刷毛で模様を描くように部分的に引いても良い。その後、まず、墨と筆で描くことや和紙の性質に慣れる為に、薄美濃紙に、筆と墨で様々な線描や濃淡の練習をする。そして本紙（各自で礬砂を引いておいた内山紙、A3サイズ）に、自由なテーマで描いていく。鉛筆での簡便な下書き、墨線や墨の濃淡、顔彩での着彩をし、任意で岩絵具（粉状の顔料を膠で溶き、水で伸ばして彩色する）を用いる。墨描きや彩色の初期で、礬砂引きの有無によって、紙の反応が異なることを体験する。また、和紙の繊維や水加減に沿って自然に絵具が伸びてゆく反応をも享受する。貝の粉を乳鉢で擦ってから膠と混ぜつつ胡粉団子を作って鮮やかな白色絵具にする体験も行う。彩色に際しては、アクリルガッシュ等での平面構成のように一度で目標の色にするのではなく、重ね塗り（下塗り、中塗り、上塗り）等によって、日本画絵具特有の微妙な発色が可能な事を体験する。最後に、全体の調子を整えたり、必要に応じ、細部の描き起こしを行なう。

言葉による制作の振り返りは、設問項目は設けずに、全くの自由記述とした。

### Ⅲ．結果と考察

「アナログ構成画面」、「平面構成～カラー」、「日本画～和紙と色彩」の提出作品および制作に関する記述をじっくりと味わいつつ、作品、記述共に密度の高い作例を分析対象として選定した。「アナログ構成画面」48作品、「平面構成～カラー」25作品、「日本画～和紙と色彩」50作品となった。

これらの作品の、制作に関する振り返り記述について、課題ごとに表にまとめた。その際、重複する意味内容については一つにまとめ、また口語的な表現は適宜簡潔な表現に変換した。表の作成に当たっては、課題ごとに設問の投げかけ方が異なっていたので、「アナログ構成画面」（表1）に関しては、設問の順毎、および達成感の7項目に、「平面構成～カラー」（表2）に関しては、「総合制作（平面構成～カラー）の説明や感想など」に関しての5項目と「顔彩や和紙の感触や感想など」よりの画材毎の2項目（計7項目）に、「日本画～和紙と色彩」（表3）に関しては、アイデアや各材料・技法、達成感などの8項目にまとめた。

さらに、表1～3に表れた記述全体について、＜感覚的＞な事柄と＜技術的＞な事柄に相当する表現を抽出した結果、＜感覚的＞な事柄は、①苦心的、②歓喜的、③発見的、④感触的、⑤自己発見的の5つに、＜技術的＞な事柄は、①アイデア、②観察、③形・構成、④色・光・塗り・滲み、⑤感触、⑥筆運び、⑦修練の7つに分類できた（表4）。

このようにして得られた言葉群は、引き続き実施予定の本格研究での、課題の制作全体について、また表現活動によって誘われた気分についての心理尺度をも加えた振り返りアンケート調査における言葉の選定に際し参考にしたいと考える。

さらに、本格研究においては、記述として得られたデータを元として、質的研究としてまとめ、構造化し、結果図として完成させて行きたいと考えている。構造化に際して必要な＜概念＞について、今回の調査によって得られた記述群を概観する事により、例えば＜自分らしさや自己発見：外部からの規制＞、＜自然らしさ・自然観：人為的コントロール＞、＜創作時の歓喜・達成：困難・不満足＞といったような概念群候補が浮上してきた。そこで、このような概念群に構成していけそうかどうかにつき、今回の課題作例より6作例の記述について試験的に分類を試みた（表5）。

表 1. <アナログ構成画面> 振り返り 語句集

① 感情の線 (怒り・喜び・悲しみ) -鉛筆 (クロッキー帳) -
思いが自由に、感情の表現が出やすい、同じ鉛筆でも感情による違いが顕著、筆圧の変化、強弱、頭より手が先に動く、のびのび、楽しい、面白い、気持ちいい、新鮮、繊細、ストレス発散 (怒り)、悲しみはアイデアが出ず時間がかかる、難しかったが掘下げるのが面白い、他人の作を見ると感情による共通点がある
② 感情の線 (怒り・喜び・悲しみ) -筆と絵具-
太さ・速さ・水の量で感情の起伏を表現、鉛筆より感情が乗る、鉛筆と違い同じ線を引こうとしても変化して面白い、鉛筆と違い筆圧だけでは表せない、鉛筆より自由度が増す、鉛筆より感情が乗る、水彩が好きなので面白い、一発描きで思うようにならなかったが線の良さを見つけた、静かな気持ち、丁寧にひいた、滑らか、鉛筆より難しい、水分が多く力強さに欠けた、別の日に見ると違う印象にみえた
③ ネガの形に面白みを見つけ、色と質感を描く
考えたら浮かばないように不思議なカタチ、自然にできた形が面白い、全ての感情が入り混じったような表現に、抽象的な形にのめり込む、色々なカタチに触れ面白い、意味のない形への理由づけが楽しい、どこまで変えられるのかワクワク、色々発想し楽しい、案が沢山出てきて面白い、珍しい画法で冒険心を刺激される、気持ちに任せる、思うがままに描く、心の内側の表現になる、様々な表情・質感が出来る、始め戸惑ったが面白い、迷いながら進めたがアイデアが沢山出てくる、あまり線を生かす事が出来なかったのが残念
④ 様々な画材タッチ
多くのタッチを知る、好きなタッチ・効果的なタッチ、自分らしい表現、得意・不得意、自分の認識、表現の仕方が無限、発見、幅が広がる、風合いの違い、チャレンジに心躍る、大冒険、挑戦、珍しい結果、タッチの複合、面白い、用具による変化、水加減や塗り方、現代だから表現できたアナログ画
⑤ 自分の身体パーツを加える
無心で描いた形が身体パーツに見える不思議、偶然の形を目に、なんとなく口に見える窓、求心的な画面に吸い込まれるように、透けて見える本音 (ビニールの手)、本人の画面に本人のパーツが映える、存在感、深みが増した、目立たないよう、自分のパーツを入れる勇気がなかったので (形として入れず) 内面表現に
⑥ 達成感
のびのび、無心に、勢い、楽しく、ドキドキ、自分らしさ、バランス良い、色々な表現、頭を使い楽しかった、感覚的な直感を尊重、タッチを知る、マイナス感情にプラス感情を重ねる、感情を絵にする楽しさ、混沌の表現、思いをぶつける、堅苦しくなく自由、思うが俣の描画で不思議な画面が出来た驚き
⑦ 様々な技法の習得
沢山の画面、感情の造形的表現、画法に挑戦、意図違う所の調整、面白いタッチ、面白い表現、明度や彩度の変化、感覚の勉強、自分のオリジナル、感覚で塗っていく、まだまだ描き込めるのに技量足らず



作例1. HMさんの「セカイのキョウカイ」



作例 .2  
ATさんの「錯乱」

表2. <平面構成~カラー> 振り返り 語句集

① アイディア
身近な道具や自然物からたくさんのアイディアが生まれ面白い、初めはイメージが湧かなかったがやっているうちに発想が止まらなくなり楽しかった、モチーフの形や構造・色が面白くきれいで平面構成に入れた、曲線や点からアイディアが生まれる感じが楽しい、色々なものが混ざったこの世、エモーショナル、心の痛み、闇、ぼろぼろ
② 形・構成
じっくり見る事によって描いた形、自然物の新鮮な形、身近な道具の面白い形、おもしろいかたち、幾何学形体、気に入った部分の組み合わせ、光沢面・曲線・うねり、奥行視覚インパクト、重ね・融合、見立て、思うがまま、自由に感じた通り、
③ 色・光・しみ
大好きな色、配色、色調、はっきりとしたカラー構成、さし色、あでやかな色で視覚インパクト、色が様々な形になる、グラデーション、雰囲気、照り、立体感のために前進色と後退色、凸凹のある塊、影、暈し・しみ・垂らしによる自然感、濁ったような色、はね、アクセント、華やか、荒々しさ、味つけ
④ 難しかったこと
デッサン、質感、デッサンの平面構成化、頭の中で考えて潜在的なデザインを考える、手本を見ずに描く、最初はアイディア浮かばず、沢山の材料を一つにまとめる、どこにどの技法を使うか、用紙の選定、バランス
⑤ 達成感
気分が乗ってくると楽しい、描いているうちにスラスラ、じっくり見ることで対象がどんなものかよく知る、点・線・面に展開する事で自然物の魅力を表現、視覚インパクトと色の調和で面白く楽しく描く、デザインレパートリーが増える、身近にたくさんのデザインソース、こだわりが強くなる、感性を高める、自由度の高い課題で意欲的に取り組めた、自由に思ったまま、集中
⑥ 顔彩の使用感
普段の絵具とは違う発色・伸び、新鮮で面白い、土っぽい、水彩絵の具にないしみや重み、水彩絵の具に似る、色鮮やか、透明感、重ね塗り（で下の色と融合）・しみが新鮮、落ち着いた発色、渋い、繊細、水との相性、微妙な色味、色のヴァリエーションが豊富、ラメがきれい、どの色の組み合わせでもキレイに発色、メイクをする時のような感覚、風流な色名
⑦ 和紙の使用感（試し）
普通紙にない暖かみ、顔彩と相性が良い、厚くてザラザラ、吸水性が良い、ナチュラル



作例3. SIさんの〈平面構成~カラー〉



作例4. SSさんの〈平面構成~カラー〉

表 3. <日本画～和紙と色彩> 振り返り 語句集

① アイディア	日本画とは何？（浮世絵や水墨画、掛軸？）、敷居が高い、考えてみれば洋画の方が定着、モチーフが中々決まらず苦労、「自由」は簡単と思うが難しい、画材そのものを生かす、自然を感じる、新鮮な気持ち、カラフルな美しさ、ポップ、墨色を生かしたい、日本らしい風景、昔の絵のような雰囲気、和のテイスト、和風、優しい、滲み、自分らしさ、身近なもの
② 和紙・礬砂	塗り重ねると紙がかさかさになった、思っていた以上に和紙が丈夫、しっかりした紙質、吸水力があり変形しても安心、滲み感、優しい感じ、繊維に沿ってじんわり滲む、味のある滲み、初め生紙のにじみに抵抗感・次第に味の深みにはまる、和紙に絵がかけて驚き、筆から伝わる感じが普通の紙と違い驚き、和紙の色を生かす、/ 礬砂のあるなしの差に驚く、印象が変わる、紙質が硬くなる、失敗したのかと思ったがその差が面白く、ムラ、邪魔、斑点、面白み、戸惑い、無限の可能性、味、大発見、ショック、先にデザインが決まっていれば、もうちょっと薄い所があっても良かった
③ 墨	墨での描画は初めてで戸惑う→楽しめるように、鉛筆より少しの力加減で変わってしまい難しい、いつのまにか墨を扱い表現する事に慣れてくる、香りが良い、透けてきれいなグレー、筆の水分量を調節、筆でのペン入れが新鮮・やり易い、ペンより柔らかな印象、墨線一本で雰囲気ががらりと変化、太さの変化でリアル感、一色で素材や陰影の表現が出来る、滲みのコントロールが細かい部分で大変、懐かしい気持ち、楽しむ
④ 顔彩	顔彩を見て楽しそう、透明水彩に似る、粘り、伸びがいい、気持ち良い、鮮やか、やわらかく爽やか、滲み、暈し、和紙に滲む顔彩が怪しげ、水加減による溶け合い・下の色の剥落、面白さ、美しさ、多色でもうるさくならず（繊細な発色）、水との相性、水による調整（色合い、濃さ）、ちょうどいい水加減がわかるように、重ね塗りの大胆な方法に衝撃、勇気がある、不安→楽しい、イメージ通りにならなかったが楽しい、慣れるのに時間がかかる、胡粉と併用し透明・不透明のコントラスト、紙による表情の違い、新鮮、魅力的な色名、明るくても目に優しい発色、重色で望む色になる嬉しさ、結構気軽（日本画は難しそうと思っていたが）
⑤ 岩絵具	粉を見て目に楽しい、憧れの岩絵具に触れてうれしい、指で膠と混ぜる肌感覚が魅力的、手での泥遊びを思い出す、何度も重ねるうちに色に深み（日本画らしく）、下の色が透けて見える、粒子のザラザラ感、存在感、胡粉を恐る恐る塗ると（乾くと）綺麗な白で驚く、今回使わず残念・リベンジしたい
⑥ 筆使い等	細めの筆による描き込みと、顔彩に水を多く含ませた部分、筆の筆圧による線の太さの変化（が鉛筆より重要）、線の強弱、筆の動き、決まりのない形に、荒々しさ、躍動感、（絵具を）飛散させる、輝き、無造作な点や線の重なり、かすれ具合、垂らし込み、暈し、気分良く着彩、挑戦
⑦ 難しかったこと	課題の主旨をぶらさずに自分らしさを出す、自由な課題で何を描くか迷う、背景をどうするか、どのように日本画らしくするか、画材の扱いのコツ、膠や顔彩に戸惑う、素材の良さを生かせず、思い通りの色、色の再現、色塗りが苦手、余分な線を消す、間違えたら終わりというプレッシャー、どこまで墨描きするか、水加減、滲みが広がる、礬砂引きの効果、慣れない紙で神経を削る、構成をもっと練る
⑧ 達成感	描く過程を楽しめた、少しずつ出来上がってくるとやる気が出てくる、初めは不安も描いているうちに次の工程を考えるのが楽しくなる、イメージと違うものになったが楽しくいい経験、意図と違う事が良い結果になる事もある、思ったよりも美しく出来た、偶然できた色が効果的、重ね塗りの美、発見、初めての画材が面白い、素材に興味深い、素材の探求、素材との対話、手の感覚や好奇心のまま素材と対話、手間がかかる素材に魅力を感じた、今後の作品制作の選択肢が広がる、素材を自主的に勉強したい、あまり迷うことなく画材を使えた、力のある着彩をさらにできるように、自分の好きな色調に気づく、自分の得意・不得意の認識、経験値の増加、悩みながら苦しかったが自分らしい作品を創り出せた、自分らしく描けた、まっさらな気持ち、童心に返ったよう、リラックス、懐かしさや面白さを表現、対象を間近で観察、最近はデジタルばかりだったが紙に描くことも改めて楽しい、デジタルでは表現できない滲みやテクスチャー、死ぬまで常にクリエイティブな人間であれ、二度と消せないはみ出しや滲みを受け入れることが人生のようであり日本人の心の所以でもある

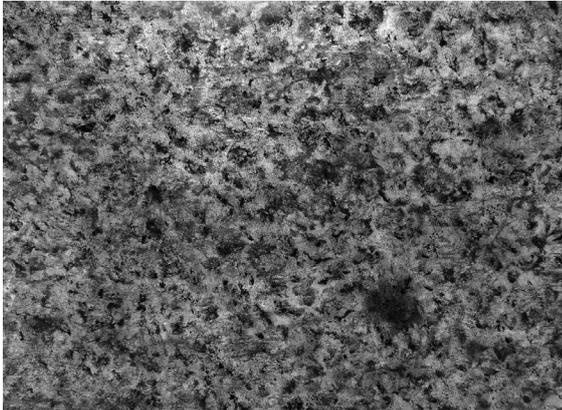


作例5. AFさんの〈日本画～和紙と色彩〉  
(岩絵具の重ねが美しい作品)

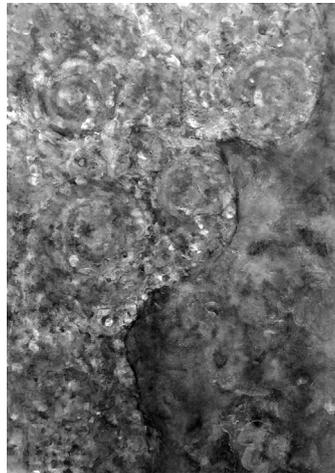


作例6. RKさんの〈日本画～和紙と色彩〉  
(礬砂の効果が出了た作品)

<日本画入門>



JSさん



HHさん



NSさん

表4. 振り返り語句集より<感覚的>および<技術的>な事柄

<p>&lt;感覚的&gt;な事柄</p> <p>① “苦心”的：苦勞、大変、抵抗感、ショック、戸惑い、不安、迷い、悩み、苦手、恐る恐る、プレッシャー、難しい、失敗、リベンジ、憎しみ、憎悪、人間臭さ、好き、欲、気持ち、マイナス感情、プラス感情、心底の悩み、闇、ぼろぼろ</p> <p>② “歡喜”的：面白い、面白み、楽しい、楽しむ、楽しそう、気持ちよく、気に入る、のめり込む、集中、意欲的、気分が乗る</p> <p>③ “発見”的：新鮮、驚き、珍しい、発見、衝撃、挑戦、勇気、経験、理想、慣れる、余裕、自主的、興味、大切、掘り下げる、探る、ドキドキ、わくわく、冒険心、すごい、幅が広がる、慎重、なんとなく、のびのび、ぶつける</p> <p>④ “感触”的：美しい、優しい、柔らかい、静か、/情緒、香り、素敵、爽やか、発散、/自然、皮膚感覚、感性、気分、好き、こだわり、満足、/怪しげ、気づく、印象、不思議</p> <p>⑤ “自己発見”的：久しぶり、懐かしさ、小さい頃、思い出す、童心、無心、まっさらな気持ち、感覚、感情、/自由、自由度、自分らしさ、表現、思い通り、思うが侘、心の赴くまま、さらけ出す、リラックス、自然に、創造、自信、知る、/心の内側、自分を認識、弱い自分、不器用、本音、真実、感覚的、感じた通り、潜在的</p>
<p>&lt;技術的&gt;な事柄</p> <p>① アイディア：アイディア、発想、オリジナル、意図、直観、偶然、選択肢、無造作、デザインソース、アレンジ、雰囲気、世界、テイスト、表情、リアル感、和風、ポップ、アナログ、デジタル</p> <p>② 観察：観察、じっくり見る、凹凸感、立体感、影、塊、奥行き感、質感、表情</p>

- ③ **形・構成**：構成、形、点・線・面、複合、融合、重ねる、統一感、バランス、求心的、複雑、決まりのない形、不思議な形、意味のない形、偶然の形
- ④ **色・光・塗り・滲み**：色、色調、色合い、明度、彩度、濃さ、発色、鮮やか、華やか、光沢感、輝き、透明感、風合い、コントラスト、/ 塗り方、厚塗り、重ね塗り、タッチ、透ける、/ 滲み感、ムラ、暈し、ぼんやり
- ⑤ **感 触**：優しさ、暖かさ、鮮やか、爽やか、味、繊細、じんわり、深み、落ち着き、渋い、面白み、可能性、丁度良い、大胆、丁寧
- ⑥ **筆運び**：筆触、描き心地、滑らか、筆圧、運筆、荒々しさ、躍動感、力強さ、勢い、描きやすい、自由度、感情が乗る、粘り、かすれ、強弱、勢い、強く、注意
- ⑦ **修 練**：活かす、慣れる、気軽、素材の良さ、対話、無限、技量、邪魔、効果的、調整、手間、練習

表5. 概念候補へのバリエーション例（イニシャルは参加者を示し、計6名の記述例）。

アナログ構成画面：HM、AT、平面構成～カラー：SI、SS、日本画～和紙と色彩：AF、RK)

自分らしさ・自己発見	← →	外部からの規制
<p>抽象的なものの方が好きなのでめり込むように制作できた。感情というのはとても面白いモチーフだと思うので、自分でさらに広げて大きく制作していったらと思う。(今後) 苦手を克服しつつ自分のしたいことも取り入れ作品を作っていく。(以上 HM)</p> <p>純粹に自分の思いを鉛筆に込めて自由に表現できた。線と太さでより感情が表れた感じがした。自分の思うままに描いた線や模様で、こんなに不思議な画面が出来上がるのかと驚いた。自由に好きなように表現する事の楽しさを改めて感じた。(以上 AT)</p> <p>身近なもののデッサンはとても好きだったので楽しくできた。かたつむり描法は初めて聞いたし初めてやってみて、本当に集中できるしすごいなと思った。デザイン構成は本当に自由に感じた通りかいた。(以上 SI)</p> <p>岩絵具の白が好きなので何かしらの動物を描きたかったので白熊にした。(以上 AF)</p>	<p>水彩画のような塗りはケントボードには向いていないと思ったので練習を兼ねて苦手な厚塗りを意図的に増やした。自分の指を途中まで描いていたが、抽象的畫面に生々しいものを入れるのは少し違う気がして元の姿が分る程度に隠してみた。(以上 HM)</p> <p>今まで日本画を描いたことがあった分、新鮮な気持ちでやりたかったのでまともには描いていない白熊を選んだ。(以上 AF)</p>	
自然らしさ・偶然	← →	人為的コントロール
<p>頭よりも先に手が動いていった。また、感情はその時々で変わるもので、人生の節目ごとに同じようにケントボードで制作してもいいかなと思った。(以上 HM)</p> <p>自分の直感ですべて表現していったから、考えたら逆に思いつかないような不思議な形や色を出すことができた。最終的にはすべての感情が入り混じったような感じになった。意図して加えたわけではないが、作品の右上に目の様な形が出来た。虹彩はカラフルだが周りは涙が滲んでいるように見える。作品のタイトルにもした“錯乱”の言葉がぴったりで入り混じる感情らしい。(以上 AT)</p> <p>自然物の感じを表現するために、ペン描きを一切やらないで、絵具のぼける感じや、滲み、垂れをそのまま残し手を加えないことで「自然」を表現した。貝と海、海と植物という風に、自然が繋がっているという事を表した。(以上 SS)</p> <p>下に塗っておいたオレンジが青の下に透けていい感じになったのが気に入っている。意図した事じゃなくても、逆にそれがいい結果を招く事もあるので面白かった。(以上 AF)</p> <p>今の秋の時期の紅葉をイメージして、夜のもみじの紅葉にうつった湖を描いた。最初に使った顔彩を反射させるの(礬砂)を使った時は、このイメージ(完成図)を想像していなかったので、完成したときにいい感じに仕上がったと思うので良かった。背景は、最初は白をイメージしていたが、全体の色合いを見て深い青が似合うと思いい、夜空にした。絵具を反射させたところ(礬砂)が湖を舞う妖精みたいで神秘的になり(湖や木の影の反省点とは)逆に良かったと思う。(以上 RK)</p>	<p>違いが分りやすい様に画用紙に暈したものをケントボードで暈したものの近くに貼った。ミラーシートが人によっては目のように見えるかもしれないが、全体のバランスを見て感情の線の一部に貼ったもので意味のある形ではない。(以上 HM)</p> <p>デッサンで貝を使って、形や構造、色が面白くきれいだったので、平面構成に入れる事にした。海の部分に色水の石鹸水を吹いて泡で水を表現する工夫をした。周りの虹色は、しぶきがはねて虹になる事をあらわす。顔彩で、貝の裏面の光沢を表現した。顔彩は絵具よりも微妙な色味が多かったので、中間色に使った。(以上 SS)</p> <p>白熊と、背景は少しタッチを変えて変化をつけた。背景も一色で単調にならないように工夫した。白と青がメインの画面に、赤や黄が入ることで少しアクセントになるかなと思いい、白熊の輪郭線に、赤や黄色をランダムにのせた。(以上 AF)</p> <p>岩絵具は紅葉だけに使い、岩絵具ならではのはっきりとした色合いを使って鮮やかに目立たせるようにした。逆に湖は透明感を出したくて、岩絵具を使わずに水彩(顔彩)で水らしさを出した。紅葉も赤だけでなく、橙や木を使いリアルさをイメージした。(以上 RK)</p>	

創作時の歓喜・達成	← → 困難・不満足
<p>心を落ち着かせて不要なものをそぎ落としたような静かな気持ちで描けた（書道のような空気感）。意味のない形に理由付けて行くように塗るのは楽しかった。紙と画材タッチの組合せは無限。大きい作品を仕上げるのも楽しそう。かくれんぼの様で、遊び心が加わり良くなったと思う。絵具の盛り上がりが残る厚塗りも入れつつ、自分の好きなぼんやりとした画面にもなり満足、何を貼ろうと、生活しつつこの課題の事を考えている数週間がとても楽しかった。（授業名から）最初は堅苦しいデザインについて勉強すると思っていたが、実際は自由でとても楽しかった。（以上 HM）</p> <p>表現の方法が無限にあり、いろいろなタッチで感情表現が出来た。同じ画材でも、使い方によって柔らかくなったりトゲトゲしたようになったり、新しい発見もありとても楽しめた。たくさんの画材や表現方法、色を使って、感情が入り混じり“錯乱”する様子を表現できたと思う。（以上 AT）</p> <p>ピンポイントで曲線とか、点とかからアイデアが生まれる感じがとても楽しかった。顔彩はとても使いやすく、欲しくなった。（以上 SI）</p> <p>何度も色を重ねていくうちに、色の深みが出てきて、日本画らしくなっていくのがわかった。そこが日本画の好きな所なので、丁寧に色を乗せていった。少しずつ出来上がっていくのを見ると、どんどんやる気が出てきて、作業が楽しくなっていた。色を重ねる事で、理想の色を作ることが出来てよかった。（以上 AF）</p> <p>イメージした時に、湖に反射された色彩豊かな紅葉を綺麗にしたかったので、仕上がりはよく出来たと思う。顔彩と岩絵具を初めて使ったが面白くて日本画が好きになった。（以上 RK）</p>	<p>勢いはあったが画面が散漫になった。画面を細かく分割してしまい、タッチのネタ切れを起こしたので、あらゆる技法をもっと身に着けなければと痛感した。（以上 HM）</p> <p>リングとじゃがいものデッサンは、丸い感じとかデコボコな感じを表現するのはとても難しかった。（以上 SI）</p> <p>高校の時日本画を習っていたことがあったが、しばらく触れていなかったのでコツが掴めず少し苦勞した。わからないならわからないなりに手探りで頑張ってみようと思い組んだ。初めは、時間内に自分の理想に近い作品が作れるか不安があった。（以上 AF）</p> <p>墨は湖と木の陰に使った。反省点が、影のイメージしていたところと実際に描いたところが合わなくて、木の影が不自然になってしまったところ。もう少し下絵を描いていればと悔しい。（以上 RK）</p>

表1～5に示すように、今回は本格研究に先立ちこれまでの造形基礎実践<sup>4,5)</sup>をもとに、ここ3カ年における日本画画材や臨床美術的手法の応用の試みにつき、参加者の記述から得られた言葉の整理を試みた。これらの言葉をヒントにしつつ、引き続き本格研究においては参加者に馴染みやすい質問項目を選定して「心理学的質的分析」に繋げたい。質的分析の構造化においては、例えば石黒<sup>12)</sup>が、修正版グラウンデッド・セオリーアプローチを「厚い記述」とするために、「語られたこと」(what is said)のみならず、語り手によって「なされていること」(what is done)に目を向け、分析過程において、「他領域の分析概念」を接合する試みを行なっている。その様な手法に照らしてみると、語り手によって「なされていること」として‘制作された作品’を、そして分析の思考過程において接合する他領域の分析概念として、‘日本画<sup>6-9)</sup>や臨床美術<sup>10,13)</sup>において着目されている美意識や価値観’等を投入する事にも可能性がありそうである。そのようにして、「日本画と臨床美術を融合した創作実践」を美術の効用<sup>1,2,3)</sup>を明示しつつ、定量的な分析<sup>11)</sup>以外の方法で、出来る限り理論的にも裏付けを持ったものとして開発していけるのではなかろうかという期待が持てる。

#### IV. 追記

2018年度現在、新たにコラボレーション科目として「日本画入門」を立ち上げた。そこでは、本稿で扱った準備的試行の反省をもとに、より、「臨床美術」的感性画と「日本画」画材を用いた日本画制作とを、制作時に融合する試みを行なった（音楽を聴きながらのオイルパステルによる感性画と、彫刻作品の図版コピーに感じたままの動勢や量感を描き込む描画を行ない、それらと各自の描きたいモチーフとを組み合わせて画面を構成する）。

制作終了時には、心理学者の協力を得て、制作の振り返りアンケートを行なった。得られたアンケートの中で、制作全般について例えば、自分らしさや自己表現に関して、『私はこの作品に、目を閉じた時に見える景色を表現しました。完成した作品に対し先生が、なんだか心地よい、と言ってくださり、作品について何も説明していないのに、自分の表現したいものが想像していなかった言葉として表現されたのがとても嬉しかった。』（JSさん）、また日本画画材に関しては、『日本画の画材というと少し扱い辛い、またはかたいというイメージがありました。使用してみるととても幅広い表現が出来、楽しかった。様々な色の岩絵具を使うことが出来

た。』(HHさん)、『他の絵具とは違い、準備が必要な画材だが、だからこそそれで描いた画は味わいがあるものになった。』(NSさん)という感想がみられた。自由に関心を出して表現する事や、手間のかかる日本画の画材を味わう事はそれなりに達成されているようであるものの、臨床美術的感性画と日本画の画材による制作をさらに密接に結び付ける制作課題へ発展させていきたい。この「日本画入門」も含め、2018年度の創作実践の調査では、〈課題全般〉、〈素材や自己の心との対話〉、〈心理的感触〉に関する複数の項目群と〈制作後の気分〉に関する心理尺度、〈思い出したエピソード〉についての設問を行なっている。今後、心理学者との協働により、詳細に分析し、結果の構造化へと繋げたい。

## 謝辞

本研究に、制作作品や振り返り記述を用いる事を快く承諾くださった参加者の方々、および、心理学的調査につきご専門の立場から協力を頂いている杉田秀二郎教授に対し心より御礼申し上げます。また、本研究の一部については、JSPS 科研費(18K00219)の助成を受けたものであり、ここに記し感謝の意を表す。

## 引用文献

- 1) 懸拓充、岡田猛(2016)「創作の過程や方法を知る」美術展示及びワークショップの効果、美術教育学会誌(31) 13-27、p13
- 2) 加藤万也(2016)現代アートを基軸にした体験型ワークショップ研究—創造的体験による自発的表現力を引き出すための事例—、愛知学泉大学紀要(48) 35-44、p35, 43
- 3) 絹谷幸二(2018)未来の担い手たちを元気に！—日本藝術院の〈出前授業〉①—、日本美術家連盟 連盟ニュース、No.466、10-13、p10
- 4) 柴田真美(2011)造形基礎教育の一試行—クリニカルアートからの応用—、第45回学内研究発表会 造形学部の部(口頭発表)
- 5) 柴田真美(2015) Application of Clinical Art Assignments as Fundamental Art Education for Collage Students, *The Journal of the Society for Clinical Art*, 4-1, pp15-23
- 6) 薩摩雅登(2000)二十世紀の日本画、東京藝術大学 大学美術館「日本画の100年」展、7-14
- 7) 衛藤駿 他(1993)日本美術事典、平凡社、p364
- 8) 鳥尾新(2007)加山又造アトリエの記憶Ⅱ、多摩美術大学美術館、p30
- 9) 藁谷実、山浦めぐみ(2016)模写による県内文化財研究と保存継承Ⅳ、広島市立大学芸術学部 芸術研究科紀要(20)、17-19、p17
- 10) 金子健二 編(2007)改訂新盤 臨床美術 認知症治療としてのアートセラピー、日本地域社会研究所
- 11) B. J. Fish(2008) Formative Evaluation Research of Art-Based Supervision in Art Therapy Training, *J. of the American Art Therapy Association* 25(2) 70-77
- 12) 石黒武人(2017) 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチにおける「厚い記述」への近接—コーディングにおける談話研究の分析概念の援用とその効果—、順天堂グローバル教養論集(2)、88-96
- 13) 池亀正夫(2017)ある認知症高齢者の内的世界、臨床美術ジャーナル6(1)、43-49