

京都造形芸術大学＋京都国立近代美術館

「都路華香展」アクセスプログラムプロジェクト

模写プログラム「カコウをカコウ」
～美術館における模写の可能性～

京都府立鳥羽高等学校二年

大迫 優真

[目次]

I. 「カコウをカコウ」をなぜ行ったのか？

II. 模写について

- なぜ模写なのか？
- なぜ美術館で模写を行うのか？
- 1. 本物の作品との出会い
- 2. 美術館内での制作
- 3. 新たなコミュニケーションの発生

III. プログラムの内容

III-1. 模写プログラム

- 対象展覧会
- 実施日時
- 使用画材
- 対象者
- プログラム実施様子
- 模写作品

III-2. 参加者へのインタビュー

- 時間
- 模写について
- 見る
- 来館者との会話・コミュニケーションについて
- 要望

IV. 来館者の意見

V. まとめ—「カコウをカコウ」を実施して

- 模写の会場・道具について
- 参加者・来館者について
- 告知について
- 今後の模写プログラム実施について
- 実施者の感想

このレポートでは、京都国立近代美術館と京都造形芸術大学が共同で行なったアクセスプログラム開発プロジェクトの一環として、京都国立近代美術館で行った模写プログラム「カコウをカコウ」の企画と実施結果、そこから生まれた新たな提案をまとめました。

I. 「カコウをカコウ」をなぜ行ったのか？

美術館と言うと、まず「見る(鑑賞)」が頭に浮かびますが、美術館の活用方法は「見ること」だけに限定されているのでしょうか。美術館では、展覧会やアートに関連して行なわれるプログラムを通して、来館者が、「見る」はもちろん、「作る」「触る」「話す」「聴く」といった五感を刺激する体験をすることが可能です。また、そこから「学び」が生まれると考えられます。そこで、今回は、美術館がさらに「芸術の総合的な学びの場」になればいいなと思い、プログラムを企画しました。

今回プロジェクトの対象となった京都国立近代美術館では、さまざまな展覧会や講演会が行なわれ、充実した「見る」「聴く」といった体験は提供されていると思われます。しかし、「触る」「話す」など、来館者がさらに主体的に体験し、そこから学ぶ機会があまり提供されていないように思われました。

そこで今回は、京都国立近代美術館でこれまであまり行われていない、来館者が直接参加・体験し、学習できるプログラムを企画することで、展覧会を「見る」だけではなかなか美術館に足を運ばない人たちに、美術館を訪れ、活用する機会を提供してみようと思い、展覧会場内での「模写」プログラム、「カコウをカコウ」を企画しました。

II. 模写について

■なぜ模写なのか？

今回、美術館内で参加者が自ら発展的な創作・学習活動を行なうことについて考えた時、着目したのが「真似ること」です。私たちは、スポーツや勉強など、新たに技術や方法を身につけるときの、その技術や方法を既に身につけている人を「真似」ます。私たちは「真似ること」から多くを学び、己のものとしします。それは美術でも同様です。

美術における「真似」は「模写」と呼ばれます。「模写」を行なうことで、

1. 先人が作品内で展開した技術の習得
2. 過去の作品の主題や構図、意図を理解し、自分自身の作品制作へ活かす
3. 作品をよく見る

といった効果が生まれます。

模写の種類

1. 過去の優れた作品を忠実に再現し、その技法を習得するために行われる模写
例—デッサン・彫刻
2. 文化財保護・保存のための模写
3. 対象をモチーフとして扱い、芸術家の個性でそれをアレンジする模写。創造的制作のための模写。

例—ゴッホの浮世絵模写

参考：INAX ギャラリー「レプリカ —真似るは学ぶ—」展資料より

■なぜ美術館で模写を行うのか？

海外の美術館では、しばしば来館者が館内で模写を行なっています。しかし、国内の美術館では特別な場合を除き、許可されていないのが現状です。美術館で模写を行うことで生じるメリットには次のようなことが挙げられます。

1. 本物の作品との出会い

美術館では、普段、教科書などでしか見る事のない名作・有名作家の作品を、直接見ることができます。

2. 美術館内での制作

普段、主に鑑賞の場である美術館において、模写参加者には、1.の通り、生の作品を目の前にした制作を、一般来館者には、あまり見る事のない作品の制作過程や、同じ作品でも、他者の視点から模写された作品を館内で直接見ることができます。

3. 新たなコミュニケーションの発生

芸術はたった一人では出来ません。制作者と、来館者の間にも必ず作品を通したコミュニケーションが行われます。そこで、今回は模写を美術館内で行い、今までの〈作品〉と〈来館者〉の間に、〈模写する人〉を加えることで、2.のように新たなコミュニケーションを生みだし、その幅を広げることが出来ます。

このようなことから、主に「見る」場である日本の美術館において、館内で「模写」を行うことによって、新たに、いろいろな美術館を活用する方法や意味が生まれると思います。

Ⅲ. プログラムの内容

今回は、「模写プログラム」+「参加者へのインタビュー」という構成でプログラムを実施しました。

Ⅲ-1. 模写プログラム

他の来館者も作品を鑑賞している展覧会場内において、参加者が作品の前に椅子を設置し、模写を行います。模写対象作品の選択、模写画面の構成、他の来館者とのコミュニケーションは参加者の自由に任せることとしました。

■対象展覧会

京都国立近代美術館 企画展「都路華香展」

■実施日時

2006年12月23日(土) 午前9:00~

■使用画材

鉛筆および色鉛筆、スケッチブック

企画段階では日本画の顔彩、または水彩絵具の使用を考えていました。しかし、今回は企画展「都路華香展」会場内で実施したため、お借りしている作品保護の関係上、水の使用ができませんでした。京都国立近代美術館との協議の結果、鉛筆・色鉛筆を使用することとしました。

■対象者

①京都造形芸術大学および京都市立銅駝美術工芸高校で日本画を学ぶ学生

高校生4名（1年生2名、2年生2名）

大学1回生3名

今回初めての企画ということで、円滑に実施するため、普段から日本画、美術に携わり、作業に慣れている美術系の高校生、大学生を対象としました。美術館で直接作品を見ながらの模写経験は、普段の学校の授業では体験できないもので、美術を学ぶ学生に、新たな美術館の活用方法を提案することも目的としています。

②一般の来館者

一般の来館者にとっても、模写をしている参加者を見たり、彼らとコミュニケーションすることが、色々なことを考え、学ぶ機会になると思われます。

■プログラム実施様子



8:30 スタッフ集合

9:00 参加者集合

集合場所は美術館玄関前。その後館内控え室(会議室)に移動。

9:00～9:20 事前説明

控え室で今回のプログラムの趣旨説明・当日のスケジュール注意点等を説明

9:20～ 展覧会場へ移動、作品決定、椅子の搬入

時間の制限は設けずに、好きな作品を選ぶ。10～40分程度で参加者全員が作品を決定。決定した参加者から、スタッフと共に控え室から椅子を会場内に設置、模写を開始。一組、希望する作品が被ったため、模写する順番を決めることで対応。

9:40～ 模写実施

スタッフ数人が常に展覧会場内を巡回。参加者・スタッフ両方に、来館者から質問あり。昼食・休息はスタッフに連絡後、各自自由にする。



1:30頃～ 作品撮影、アンケート記入

模写が終了した人から、控え室に戻り、模写の撮影とアンケート記入を実施。インタビュー日程の調整も行う。終了次第、解散。





■ 模写作品



Ⅲ-2. 参加者へのインタビュー

模写終了後、参加者にアンケートを行い、それらを元に、後日、参加者にインタビューを行いました。インタビューはビデオに記録し、そこから発言をピックアップして、まとめました。

■時間

- ・スケジュールについては問題無い。
- ・朝だから人も少なく、良かった
- ・三日間くらい有ってもいい。一日ではしんどい。
- ・5時ぐらいまで出来たが、スタッフに、参加者が終わり次第、解散と言う事を聞き、遠慮した。
- ・落ち着かない→休館日にやりたい。

■模写について

- ・クロッキー帳を使った。普段からなれていたのが良かった。ストレスは特に感じなかった。
- ・ここを描きたかっただろうな、ここを目立たせるには？と考える。
- ・ぱっと見ただけでは簡単そうだったがやってみて、線の構成等大切だと思った。
- ・「この部分はどうやって？」など考える。描く事でより理解。入り込みやすくなる。
- ・下図を写せて良かった。
- ・作品がよく見えないので、ずっと立って模写した。
- ・あまり動物を描かないので良い参考になった。
- ・今回はじっくり1つの作品を描いたが、細かい範囲をいくつも描いてイイトコドリするのもいい。
- ・今後の鑑賞には影響しないけど、もう1回模写するなら影響するかも??
- ・都路華香展は、作者のスケッチブックもあり、題材も多種多様でよかった。
- ・見るだけではすぐに忘れてしまうので、見ると同時に手を動かして良かった。

■見る

- ・描く事ばかりで、作品をまじまじ見る事はあまり出来なかった。
- ・描くともっと注意深く見るようになる。
- ・描くためにはしっかり見ないと描けない。
- ・作品を見て、いいなと思っただけで終わるより、手で描いて身に付けたい。
- ・作品の中の人物の足元など、描く時に意識する事が増えた。全体に均等にみるようになった。
- ・作品の構成・筆順を読み取ることができ、今後の参考となった。
- ・作者の筆順、動き、筆跡がリアルに伝わってきた。
- ・作品から離れていたのが、客がいなくて立って近づいて見てみた。
- ・描く事も見ることの一部だと思う。

■来館者との会話・コミュニケーションについて

- ・「頼んだら模写はさせてもらえるのか？」と、監視員さんが尋ねられているのを聞いた。
- ・「ちょっと見せてもらえる？」と声をかけられた。
- ・見比べられているようだった。目が合って会釈などした。
- ・みんな興味を持っているようだった。
- ・おじいさんに「何をしているのか？」と、尋ねられた。
- ・女性に「外国では出来るのは知っているが、日本でははじめて見て感動した。」と言われた。
- ・見られる事に関しては、屋外で風景をスケッチしているときと同じ感じ。
- ・「大学生？」と質問された。
- ・自分の学校について質問された。
- ・作品と模写を見比べられた。
- ・あんまり喋りかけられなかった。
- ・模写があまり描けてないうちは、見られなくなかった。→屋外でスケッチしたときの経験から。
- ・長い間、黙視をされた。見たなら何か言ってほしかった。

■要望

- ・鉛筆ではデッサンレベルの発見しかできない、色鉛筆では、表現しにくい場所があったので、絵具、筆と墨が使いたかった。
- ・展示している絵について、技法などの解説がほしかった。
- ・来館者に作品と参加者の間を通していいのか、具体的な掲示をした方が良かった。
- ・椅子の後ろに何か掲示をした方が良かった。

IV.来館者の意見

模写プログラムを実施した時に美術館が取っていたアンケートに一部来館者のコメントがありました。

- ・「スケッチをしている学生がいて、美術館活動として良いと思う。一般にも広く知らせて欲しい。(50代女性)」
- ・「今日は、静かにゆっくり鑑賞できたので気持ち良い時間を過ごすことができた。ただ、今日は何故か、模写をされていたので少し気になった。なぜ、模写しているのか、もう少しわかりやすい掲示があっても良いのではないか。」

V.まとめー「カコウをカコウ」を実施して

「芸術の総合的な学習の場」をコンセプトに実施した今回の模写プログラムは、実施の結果、おおむね成功であったように思います。

■模写の会場・道具について

実施の結果、参加者から「実際に筆や水彩絵の具を使って練習したい」との声が多く寄せられました。模写は多くの場合、油絵は油絵で、日本画は日本画の道具で行われる事が多く、同じ画材を使うことで生まれる発見も必ずあるはずです。参加者の中には鉛筆を支持される方もいましたが、模写の対象となる作品にあわせた道具選択の幅を広げる事も必要だと思いました。

なお京都国立近代美術館からは、今回は企画展示であったので、水の使用は許可できなかったが、常設展示であれば作品は全て美術館所有なので、内容次第では館内での水の使用等も可能にできるとの回答をいただくことが出来ました。

■参加者・来館者について

アンケート・インタビューをまとめた結果、参加者は模写をすることで美術館の更なる活用法を実感し、普段の生活では体験することのできない経験(美術館内での創作・それを見る来館者とのコミュニケーション)を得たようです。又、来館者には、普段とは違う鑑賞および創作の場所としての展覧会場内で、プログラム参加者やスタッフとの間、また来館者同士の間にも自然なコミュニケーションが発生しました。

■告知について

今回問題となったのは、企画内容について来館者への周知が不十分だったことでした。当日は、展覧会場入り口に企画案内を掲示していましたが、気付かない来館者もいて、来館者からのクレームが1件ありました(企画趣旨については理解していただきました)。また参加者からも、「実施中、来館者が遠慮されているようで気まずい」と指摘を受けました。

■今後の模写プログラム実施について

今回のプログラムをスタッフとして実施した感想は、この模写プログラムを他の美術館でも、定期的・日常的に行うことは不可能ではない、ということです。京都国立近代美術館からは常設展示内であれば、今後また模写プログラム実施の可能性も十分にあるという回答をいただくことができました。実施・運営に関しても、このレポートを元に、各美術館に合わせた調節・工夫がなされれば、大きな混乱もなく円滑な運営を行うことができると思います。

■実施者の感想

館内で模写を行うことで、参加者、来館者、作品の三者が、主体的に芸術を通じたコミュニケーションを自然に結ぶことができることを発見しました。これが模写のない美術館と、模写が出来る美術館の決定的な違いだと思います。

展示室で模写を行う参加者は模写制作を行うのと同時に、他の来館者といった第三者の目に晒されることにもなり、自分の描いている絵や描いている行為がどのように人々に受け止められるかを肌で感じ取ることが出来ます。また、来館者は作品の制作過程や、作家がどのようなスタイルで制作に取り掛かっているのかを実際に見ることで、美術館の新しい利用の仕方が出来ます。そして、お互いが疑問に思ったことをその場でぶつけ合うことが出来るというのも新たな発見でした。

また、こうしたコミュニケーションは制作者と鑑賞者の距離を限りなく縮めることにつながります。従来では、作品を通して鑑賞者が一方的なコミュニケーションを取ることがほとんどだと思います。しかし、今回のプログラムでは双方が歩み寄り、お互いの意思を直接ぶつけ合うことで、普段では得られないコミュニケーションが生まれたと思います。

もし、この模写プログラムが日本国内にある数多くの美術館で実施されれば、美術館の存在意義・活用方法にも新たな要素が加わることになり、芸術に関わる可能性がある全ての人々にとって意味のあることになると思います。そして日本の芸術の発展にも大きく貢献することができると確信します。