

## キミ子方式と創造画

松本 昭彦 (愛知教育大学美術教育講座)

### Kimiko Method and Creative Painting

Akihiko MATSUMOTO (Department of Fine Arts Education, Aichi University of Education)

**要約** 図画工作科研究の受講学生たちにキミ子方式の基礎的題材を体験させた後、人物や動物、樹などを組み合わせて描く実践を行ったところ、シュルレアリスムの画家たちが多用した「配置転換」を活かすことにより、創造画制作への可能性が見えてきた。「絵は自由に、個性的に、創造的に描くもの」という考え方が世間や学校現場にまで拡がり、絵画制作の領域から「見て描く」行為を遠ざけている。キミ子方式の描き方の基本は写実であるが、同じ題材で描かせても出来上がってくる絵には自由や個性が溢れている。

**Keywords** : キミ子方式, 創造画, 配置転換, デペイズマン

#### はじめに

図画工作の授業では「楽しい造形活動をする」と「絵や立体に表したり、つくりたいものや工作に表したりする」の2つの表現活動と、鑑賞の活動を合わせた3領域の学習を年間計画の中でバランスよく配当することが求められている。学校や地域で予め決まっている行事計画<sup>1)</sup>や、同一学年間での授業内容の統一性を考慮すると、子どもたちの実態や変化に合わせて、途中から授業計画を大幅に変更することは難しいであろう。このため年間計画の一部を流動的に扱うことのできる時間として最初から設定しておくことが適切な授業改善に繋がるものと言えよう<sup>2)</sup>。

#### 1 題材を組み合わせて描く試み

2008年8月のキミ子方式日韓交流大会では、日本からの参加者のために釜山でのスケッチツアーが用意され、筆者もペンでスルメや釜山の街を描いた。それ以前から感じていたことではあるが、他者のキミ子方式の絵は可愛らしく素敵であるのに、自分の絵はくどくてたいそう重苦しく思えて仕方なかった。筆者はベラスケスやアングルのような写実肖像画を制作する一方で、シャガールの優しい幻想絵画の世界(図1)に長い間憧れを持ってきた。釜山スケッチツアーでの他の参加者のペン画にはシャガールの絵にも通じる素朴な暖かみがあり、細密な写実にしか描けない不器用な自分が情けなく思えた。

そこで自らがシャガール調の絵を描けるように、以下のような仮説を立てた。

仮説1. 描くものを把握しておく。(おだんご一つの動く人, 樹, 動物<sup>3)</sup>, 楽器, 建物, 道, 草花, 空)

仮説2. 何から描くかを定める。(例えば, 樹→小道→建物→空→おだんごの一つの動く人→楽器→動物→草花の順であるとか, おだんごの一つの動く人→楽器→動物→樹→小道→建物→空→草花の順など)

仮説3. 可能な限り, 見て描く。(樹は必ず見ながら描く。動物は取材したものをベースに「おだんごの一つの動く人」の要領で描き, 建物も取材してから描く。)

仮説4. はじめからシャガール調の絵にしようと思いつけて描いてはいけない。(偶然を楽しむこと。)

仮説5. シャガールの絵画世界は非現実空間である。配置転換(デペイズマン)やデフォルマシオンを活用すれば創造画(想像画)ができる。

#### 2 学生たちの作品

例年, 筆者は本学の図画工作科研究科目でキミ子方式の初級題材8つとペン画題材1つ, 及び鉛筆画題材1つを指導してきた<sup>4)</sup>。本年度前期は, 初めての試みとして, 初級題材を「色作り」「空と雑草」「毛糸の帽子」「絵はがき<sup>5)</sup>」の4つに絞り, 前述の仮説を検証する目的で, 学生たちに「おだんご一つの動く人」「樹」等の中級題材<sup>6)</sup>を組み合わせて絵を描かせることにした。受講学生たちの内訳は, 理科41名, 特別支援3名, 教育科学2名, 英語1名, 情報1名, 留学生2名, 計50名である。

学生たちが将来, 学校現場に就いたときに役立つような実践を半期の間になるべく多く体験させたいため, 本題材のみにあまり多くの時間数を費やすことも

できず、「おだんご一つの動く人」「樹」「動物」「草原と空」の4回完了（1回は90分）の授業計画で臨んだ。学生たちの描いた作品は図2を参照していただきたい。なお、限られた授業時間内で作品の密度を上げるため、画用紙は八つ切りサイズを使用している。

・6月15日「おだんご一つの動く人」

バランスよく簡単に全身像が描ける方法として「おだんご一つの動く人」は極めて有効である。八つ切り画用紙と黄色いチョークを配布した後、「おだんご1つ→サクランボ→おだんご2つ→アンコたっぷり→頭を下げて→足つけて→手がついたらでき上がり<sup>7)</sup>」と板書し、見本として野球の打者を描いて示した。この他、走る人も描いて要領の理解を深めさせてから、水彩絵具による着彩の説明をした。

最初に描く「おだんご1つ」の大きさを全身のサイズが決まってくるので、「最初のお団子のサイズを小さくし過ぎないように」と注意した。また、その他の条件として、ストーリー性のある絵にさせる狙いで「画用紙には最低2人以上描くこと」を指示し、さらに常識にとらわれず、非現実的で創造的な絵になるように「人は画用紙のどこに描いても良い」とことと、「衣装も自分の考えで決めて良い」ことを伝えた。ただし、この授業をあくまで仮説の検証機会として位置づけているので、ストーリー性を出すようにとか、非現実的な創造的な世界を描くとか、シャガールのような絵にするとかは一切学生たちに言わなかった。

学生たちが描いた人物には、逆立ちをする人や走る人、バドミントンをする人、野球をする人、眠る人等さまざまなポーズが見られた。一枚の画用紙に描かれた人物の数では、2人を描いた学生が29名（58%）で最も多かった。続いて3人を11名、4人を4名、5人を3名、6人、7人、8人をそれぞれ1名ずつが描いた。興味深いのは2人を描いた学生のうち、男女のカップルを描いた者は8名で、残る21名が同性ばかりのペアを描いたことである。勿論ストーリー仕立ての組合せを期待していることは学生たちに告げていないので止むを得ないが、シャガールは圧倒的に男女のペアを描いている。

衣装の面からシャガールと比較すると、学生たちが描いたものは殆ど無地のTシャツとズボンといったシンプルなものであった。おそらく描きやすいからであろうと推測されるが、柄やボタン、ベルト等、細部までしっかりと描いた者もいた。中には男の禪姿や上半身が裸というのもあったが、シャガールの作品では裸の男が描かれることは殆どなく、襟付きシャツの姿であることが多い。逆に女性は胸をさらしていたり、全裸であったりすることも少なくない。学生たちがTシャツ姿を描き、シャガールが襟付きシャツを描いたことには時代的な背景もあろう。

・6月22日「樹」

シャガールの絵には花束や樹等の植物が描かれることが多い。キミ子方式にも花や樹の描き方や教え方はあるが、花束を描くとなると、花や葉の種類によって描き方が異なる上に時間もかかるので、教室の外にある実際の樹を見ながら下から上へと根元から幹→大枝→中枝→小枝→葉という成長の順にしたがって描かせた。原則として根元や幹、大枝は大筆で、中枝は中筆で、小枝は小筆を使用させて、葉っぱは枝が完成した後に中筆で描かせた。樹の種類によって描き方に多少の違いはあるが、基本的な描き方は松本キミ子著『ひろびろ三原色7 桜の木・梅の木』（ほるぷ出版、1986）に詳しい。

学生たちは前の週に「おだんご一つの動く人」で複数の人物を先に描いているので、樹を描き入れる場所を決めなければならず、必然的に想像力を働かせることになる。枝に座らせたり、立たせたり、つかまらせたりして、人と樹の関係を作った者が15名（30%）いた。残る大部分の学生は人と樹の位置のバランスだけを合わせて描いている。なお樹の本数については各自に任せたとこ、1本だけを描いた者が32名、2本の樹を描いた者が15名、3本と4本が1名ずつで、17本以上描いた者も1名いた。

2本以上の樹を描く場合、根元の高さを揃えなければ遠近法が自然に成立する。この場合、樹の高さを大きく変えることで奥行きが一層強調される。学生たちにはそのことを教えなかったが、2本以上を描いた学生の大半が根元の高さをずらして、大きさも後から描いた方を小さく表現していた。制作途中の自分の絵がどうすればより良くなっていくのかを真剣に考えた、というより直観的に感じ取ったのではないだろうか。あるいは1本の樹を描いて疲れてしまい、2本目以降は大きく描く元気がなくなっただけかもしれないが、「疲労遠近法」という考え方もキミ子方式にはある<sup>8)</sup>。

・6月29日「動物」

複数の人物、1本以上の樹を描いた後は動物である。自分の描きたい動物の写真等を持参させ、必要に応じて見させることにした。理由は全然デタラメでは良くないが、「おだんご一つの動く人」を空想で描かせているので、動物だけがリアルに仕上がると、人物や樹との釣り合いが悪くなるからである。

描き方は「おだんご一つの動く人」と同じ要領で、黄色いチョークで腰（おだんご1つ）→背骨と頸骨（サクランボ）→腹胸部（おだんご2つ）→胴体の形を整える（アンコたっぷり）→頭部（頭を下げて）→後ろ足（足つけて）→前足（手がついたらでき上がり）の順に下書きして、着彩は「鼻の頭から毛並みに沿って撫でるように」と指示をした。

描かれた動物で最も多かったのはイヌとネコである。それだけ人間の暮らしに溶け込んでいる存在であることが分かる。イヌやネコのときは人が連れて歩い



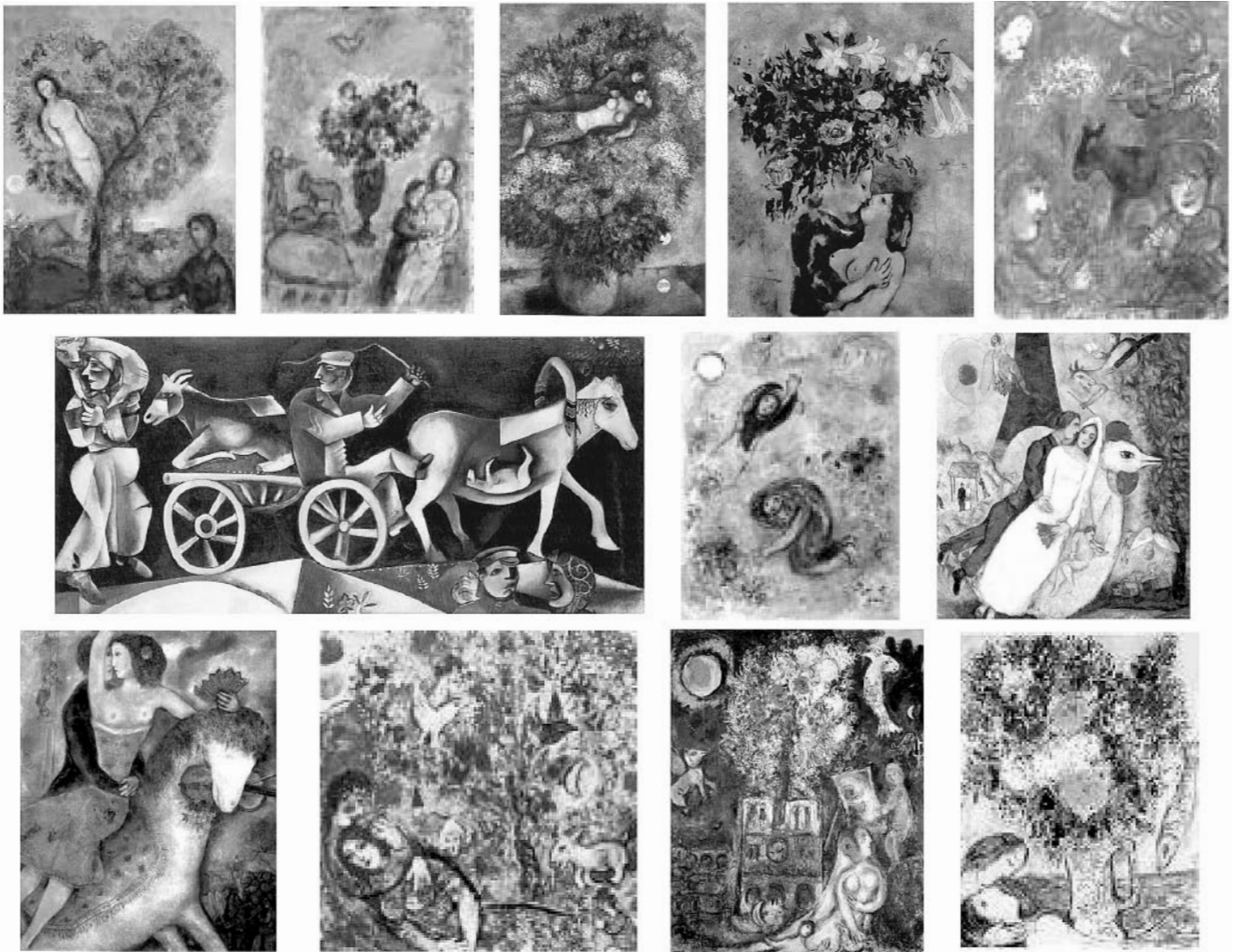


図1 シャガールの作品例

たり、一緒に走ったり、背中に乗せてみたりと、人との関係で描かれるケースが目立った。ニワトリやヒヨコ、ブタ、ウサギ、馬等も人の暮らしに馴染み深いためか10作品に登場している。「動物」と聞いて何人かの学生たちは動物園にいるような存在をイメージして資料を用意したのかもしれない。キリン、ゾウ、トラ、レッサーパンダ、シカ、サル等も描かれている。その他、鳥類やリス、カメ、コウモリ、ヘビを描いた学生もいた。もっともアダムとイブの楽園追放の場面では大家の作品にも必ずヘビは登場するので、ヘビだから良くないということはない。シャガールの楽園追放の絵にも当然ヘビは描かれている。絵に動物が加わるとストーリー性が格段に増してくる。描いている学生たちの様子を観察していると非常に楽しそうである。

・7月6日「草原と空」

最終回は場面作りである。学生たちは前週までの人、樹、動物たちのいる世界（空間）を描くことになる。草原は小筆を使って画面の下側から草が生えてい

るように上に向かって描いていく。横へ横へと進み、1段目が終了したら2段目を描く。このとき草の高さを少し短めにして、水も少し加えてやると良い。同様にして3段目、4段目と描き進める<sup>9)</sup>。注意すべき点は、草原はゴルフ場の芝ではないので、短く均等に真っ直ぐ上向きに生えているのではなく、自然なカーブで変化をつけながら表現しなければならないことである。最低でも人物や樹の根元まで描かなければ、人や樹が空中に浮遊してしまうことになるが、シャガールの絵では人物はよく浮いているので、つじつま合わせのために無理して人や樹を大地に立たせる必要もない訳であるが、そういう指示は敢えてしなかった。

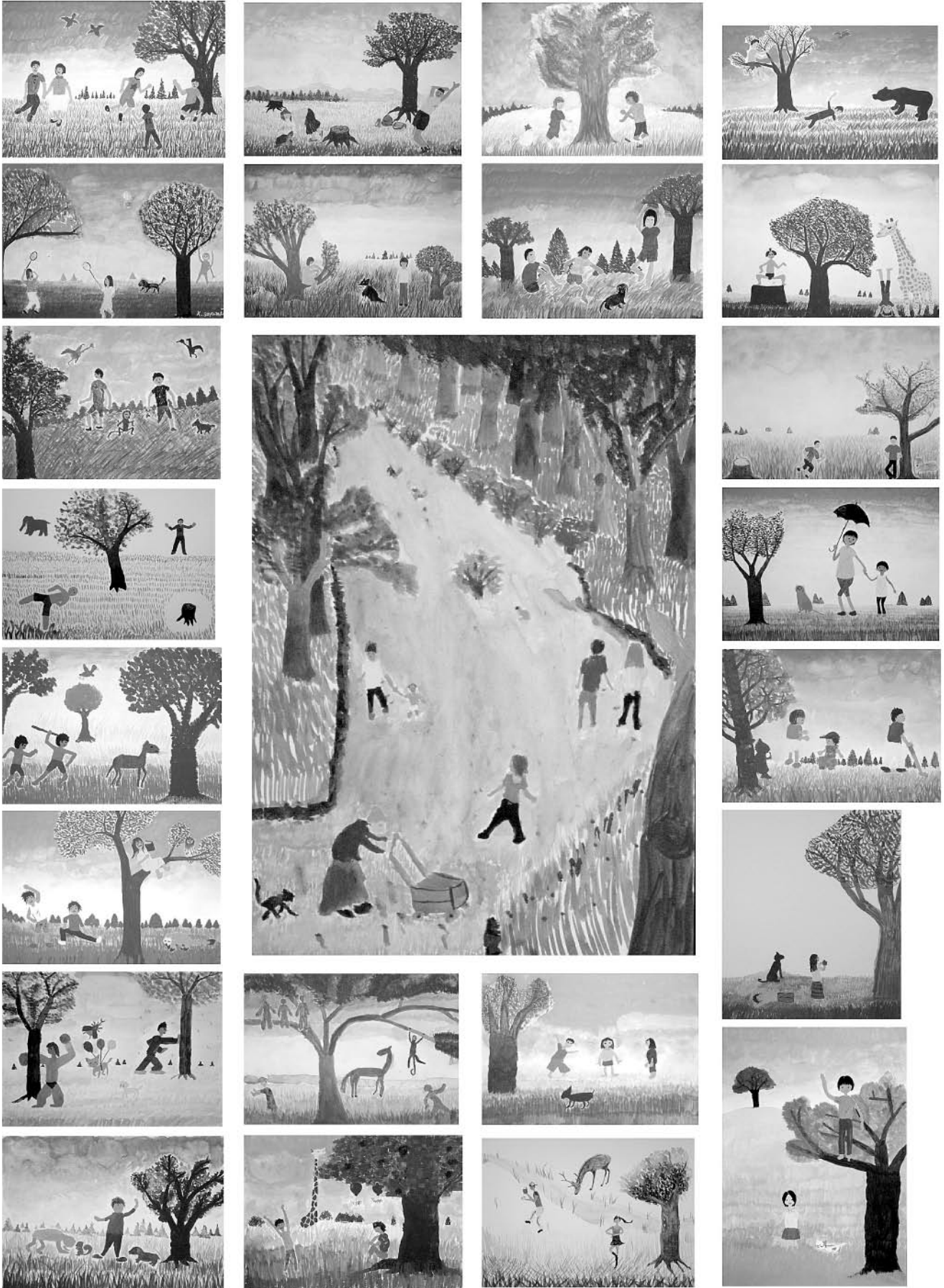
草原を描くのは思いの外大変な労力を要するものである。このため学生たちは次第に疲れてきたせいか、いろいろな智恵を絞り出している。例えば、場面に丘を設けたことである。これにより最も高い位置にある人物や樹の高さまで水平にずっと草を描く苦痛から解放され、構図にも変化が加わる。この他、人がジャンプしている場面にしたたり、風船で人物を吊り上げたり





図2 学生たちが「おだんご一つの動く人」「樹」「動物」「草原と空」を組み合わせて描いた作品（右頁に続く）





もしている。シャガールのように人を宙に浮かしてしまふ者は一人もいなかった。

草原を一通り描き終えた段階で、遠くの森の木々や連なる山々の描き方を教えたところ<sup>10)</sup>、28名が遠くの木々を、3名が遠くの間々を、5名が木々と山々の両方を描いた。これらを描いたことで、視覚的により奥行きのある自然な背景になっている。

空の描き方は、横に筆を動かしながら下へいくほど水を加えていく「青空」のやり方では、樹や人物との境目の彩色が難しいので、くるくると連続して円を描くように塗るキミ子方式の「曇り空」の描き方に拠った<sup>11)</sup>。色は各自の好きな空の色にさせたが、学生たちが選んだ空の色は殆どが常識的な青空のような色であった。シャガールの絵では空がオレンジ色だったり、緑だったりということさえある。

描き終えた後に構図を考えさせたが、余分なところを切ったのは数人だけに留まった。また本題材の制作途中で紙を足した者は一人もいなかった。

### 3 キミ子方式と創造画

前章までの概要を本年度8月のキミ子方式全国合宿研究大会 in 府中において、「みんなシャガールの筈だった」と題してレポート発表を行ったところ、数日後に松本キミ子氏から私信が届いた。

あのシャガールの絵、色画用紙にすること。人間を地面に立たせず空中にうかせること。花束を描くことにしたら、シャガール化しやすいと思う。

目の前におくのはほんもの花束だけ。

短いが実には的確なコメントであると思われる。確かに本実践の最初を「おだんご一つの動く人」ではなく「樹」や「花束」にするとか、人物を浮かせるよう指示を出す方が良かったのかも知れない。『宇宙のものみんな描いちゃおう』『風景画の展開』の項には8通りの組み合わせパターンが例示されており、「はじめに描くもの（視点の基準になるもの）」として次のような指摘がある<sup>12)</sup>。

何を組み合わせるかは、最初からきめないでおく。まず視点の基準になるものを描いてから組み合わせを考える。時間がかからないものから組み合わせるとよい。遠近法やものとのバランスは気にせずに描いていくと、意外な構図の絵ができあがる。

松本キミ子氏が「環境教育プログラム—韓国に新しい教育運動を—」に招かれ、仁川教育大学、ケグザンイ学院、栗谷教育研修院、亜州大学校でキミ子方式の実践を行ったのは2000年6月のことである。そのときの報告が『創造画はどうするのですか?』にまとめられている<sup>13)</sup>。その中から、キミ子方式の授業に満足してもらえるものの、創造画はどう描くのか、どう指導するのかを尋ねられて、松本キミ子氏が「創造画」

というものに対する自身の考えを語っている箇所を引くと<sup>14)</sup>、

「もやし」「イカ」など1つのものでも、私は創造画だと思います。「創造画を描け」という要求は、文学に置き換えると、文字や単語を知らない人に詩を書け、小説を書け、創作せよと要求するようなものですね。泳げない人に、この広い海を自由に創造的(?)に泳ぎなさいと言っているようなものです。

絵も同じです。「創造画を描け」と言われても、絵が苦手な人は何をどうすればいいのかわからない。だから私はまず、1つのものを「描き始めの一点をきめ、三原色と白で自分の色をつくり、となりとなりと色違いで描いていく」という具体的な方法を考えました。そうするとものが見えてきて絵が描けるのです。1つのものが描けたら、それでも充分だし、他のものと組み合わせたら、1つずつ足していけばいい。

とあるほか、次のような思いも述べている<sup>15)</sup>。

キミ子方式の絵は、三原色と白を混ぜて自分の色をつくる。これこそ創造だ。だからキミ子方式で描いた絵は全部「創造画」以外の何ものでもないと思う。(中略)「創造画」という単語は、美術教育界でカッコイイと思われている言葉なのではないだろうか。専門用語を使って、自分たちにも分からない議論をするより、目の前の生徒全員が「絵が描ける喜び」をもてることだけに興味をもちたいと思う。(中略)韓国も日本と同じように「子どもの創造力を高めよう！」などと教育スローガンをかけ、具体的な方法を何も示さず、多くの絵の描けない人をつくってきたのではないだろうか。そして、絵は才能のある人しか描けないと決めつけてきたのではなかったか。

2006年と2007年に筆者が韓国、晋州教育大学でキミ子方式を指導したときにも「創造画はどうするのか」とよく尋ねられた。我が国の学校現場でも度々聞かれるが、質問者に創造画とは何かを逆にこちらから尋ねると、はっきりとした定義は返ってこない。韓国で一度、児童たちの作品が飾られた壁の前でその質問が出たとき、「例えば…」と指された作品は「海の中の魚たちの暮らし」とでも題したいような絵であった。おそらく質問者たちにとって創造画とは、現実では見ることのできない世界を描いた絵のことを意味しているのであろう。それゆえそこには抽象画も含まれることになる。そうした絵を子どもたちに描かせるノウハウをきつと多くの教員たちは求めているのではないだろうか。

本稿で紹介した筆者の実践は、人物、動物、樹、草原と空をただ組み合わせるものであったが、松本キミ子氏が指摘するように「色画用紙」を使用したり、



「遠近法やものとのバランスは気にせず描いていく」ことなどで、さらに「意外な構図の絵」になると考えられる。現実的なつじつまを絵に求めることなく、寧ろ積極的に非現実的な組み合わせをしていくことで、「創造画」は誰でも描けるようになるのではないだろうか。このやり方はマグリットやサルバドール・ダリ等のシュルレアリスム（超現実主義）の画家たちが積極的に採り入れたデペイズマン（配置転換）と呼ばれる技法と同じものである。

#### 4 自由・個性・創造性とキミ子方式

マスコミによる展覧会の紹介記事には「自由な表現」「個性的な絵」「創造性豊かな作品」という言葉が頻繁に用いられている。そもそも自由とは、他からの拘束を受けないで「自らに由る」ことであるから、自らの何に由るのかを明確にしておかないと自分勝手なことと区別が付きにくい。自己の欲望に由ると、他者を考慮した抑制に由るとでは大きな隔りがある。同じテーマで絵を描いても、自らの主観だけに由って描くのと、他者との共通理解に由って描こうとするのでは、見た目も内容も異なってくるであろう。どちらも自らに由って描くという点では同じであるが、単に「自由な表現」と言うだけでは自由の拠りどころが不明確である<sup>16)</sup>。同様に「自分の心に正直でありたい」などと言うときにも、ただ単に我欲に正直でありたいという意味なのか、さらにそれを社会との関係の中で吟味したあげく思い至った自分の気持ちに対して忠実でありたいという意味なのかを明確に区別する必要があるだろう。

ここでキミ子方式の絵における「自由」の意味を考えてみることにする。まずキミ子方式公式ホームページ<sup>17)</sup>に見ることができる『絵は「自由に描く」のではありません。「自由になるために描く」のです』というフレーズからは、ただ好き勝手に描けばそれでいいのではなく、物事の考え方や対処の仕方、つまり自分の生き方についても自らの意志で決められるようになるために絵を描くのだという主張が読み取れる。しかも絵を描くことが一番の目的なのではなく、寧ろ自信を持って楽しく日々を送ることの方がよほど大事だという立場をとろうとしていることが分かる。絵が描けない多くの人は「自分には絵心がない」とか「才能がない」と言うだけで、絵に自信が持てないままの自己を放置してしまっているが、そのような人々に対して、キミ子方式はモノの見方と描き方の基本的な技術を提供しようとするのである<sup>18)</sup>。「絵は自由に描かなくてはならない」といううわべだけの観念に固執することが最も不自由な態度ではないだろうか。自分が絵を描くとき何に由るかが明瞭であれば、それがキミ子方式であっても何であっても構わないと思う。

個性という言葉はしばしば社会活動上、戦略的な意

味合いを持つ。個人ばかりでなく企業や大学にまで個性が求められる時代である。個性は本来、無意識的なものであり、同じようにやろうとしても他者と同じにならない性質のことであるから、敢えて他人と違うということを意図的に強調したようなものはつくりものに過ぎない。養老孟司は「相手の個性を発見する目が貴重なのであって、個性自体が貴重なのではない」と言っている<sup>19)</sup>。

キミ子方式で複数の人に同じ題材で絵を描かせてみても同じ絵は一つもない。敢えて人とは違う絵を描こうとしなくても絵には個性が出てしまうのである。キミ子方式では、細かく観察し小筆を使って描く繊細な絵、小さなことは気にせず大づかみに観察し大筆で描く生き生きとした絵、抽象化してモノを捉え中筆でコツコツと描く誠実な絵の3つに大きく目標を分けて、ひとつだけの技術に偏らないよう配列や組み合わせ方が工夫されている<sup>20)</sup>。

創造性という言葉は「独創性」とか「オリジナリティ」と同じようなニュアンスでも使われている。他にはなく一つだけという点では「個性」とも混同されやすい。いずれにしても社会というものは共通感覚が優先される構造になっているので、不必要に一人だけ他人と違うことをやると、逆に排除されてしまうのではないだろうか。新しいモノや考え方は突発的にゼロから生まれくることはない。元々あったモノに別の何かを組み合わせることで創造は可能になる。物を入れるだけの器に取っ手を付けたり、うどんにカレーをかけたりがそうである。ピカソやモディリアーニの作品は既存の絵画という土壌にアフリカ産の造形の血を注ぎ込んだとも言える。創造性とはまさに何かと何かの結合なのである。

キミ子方式と言えは三原色という言葉がすぐに思い出されよう。しかし三原色そのものは前から存在したし、三原色だけで着彩する方法も我が国の明治期の教科書に既に見ることができる。りんかくを描かない手法も以前から存在したし、全体から部分へと描くのではなく、描き始めの一点から隣へとなりへ描き広げるやり方にしても、いつかどこかで誰かが既にやっていたかも知れない。後から構図を取るトリミングの手法は写真家の間では昔から普通のことだったであろう。これらを組み合わせたキミ子方式の描き方そのものに創造性がある訳だが、養老孟司風に言えば、創造性そのものが貴重なのではなく、多くの人に役立つかどうかに意味があるのであって、人が困惑するような理解不能な作品にたとえ「創造性」があったとしても意味を見出すことはできない。美術作品の価値は、16世紀の宗教改革や重商主義政策の時代以降大きく変化してきた。とりわけ19世紀後半の帝国主義以降の美術史は、投機対象の作品履歴ではないかと疑いたくなる。

## おわりに

個性だ、創造性だと無益な労苦や競争をすることなく、一人ひとりが人の世を思いつつも、自信を持って生き生きと暮らしたいものである。本稿がその一助になれば幸甚である。1章で筆者は自身の絵がくどくてたいそう重苦しいことを「情けない」と書いたが、現在は自分に与えられた個性として前向きにそれを受け容れて楽しんで制作をしている。

## 注

- 1) 学校行事としては写生大会や文化祭等、地域行事としては、例えば豊橋造形パラダイス（愛知県豊橋市）や岡崎っ子展（同、岡崎市）等のように市内の小中学校が合同で展示するイベントがある。
- 2) 茂木健一郎、感動する脳、PHP文庫、2009、pp.245-249で、常に自分に問いかけながら選択していく自由な空白時間としての「ギャップ」を持つことを推奨している。
- 3) シャガールの絵では牛や鶏などの家畜が頻繁に登場するが、トレチャコフ美術館学芸員のアラ・バプロブナ・グザロワは「シャガールとロシア」『シャガール展』、名古屋市美術館、1990、p.4でシャガールの独自世界は「過去の実話や伝説・信仰・夢・故郷ヴィテブスクの風景」（新田喜代見・訳）が中心にあったと述べている。
- 4) キミ子方式の初級題材は「色作り」「モヤシ」「イカ」「毛糸の帽子」「空」「絵はがき」「カメまたはザリガニ」「大根またはニンジン」の8つである。モノの見方と小筆、中筆、大筆の使い方の基本が習得できる。ペン画題材は松本キミ子『カット・スケッチの描き方』仮説社、1999に50題材以上が掲載されているが、筆者の図画工作科研究科目では「お菓子」を描かせている。鉛筆画の題材では例年、中級の「似顔絵」に取り組ませている。
- 5) 「絵はがき」づくりは消しゴムを使っての「ハンコづくり」と併せて2回の授業で行った。
- 6) 美術の授業研究会編、キミ子方式通信講座 中級・手引き書、キミコ・プラン・ドゥ、1990は「ネギ又は季節の草花」「髪の毛・似顔絵」「サバ」「おだんご一つの動く人」「バケツ」「季節の果物」「自画像」の7題材と「誰かに教えて」を加えた8つの課題で構成されている。
- 7) 「おだんご一つの動く人」は美術教育を進める会の滝口泰正氏考案によるもので、松本キミ子、三原色の絵具箱3（描いてみよう！ねぎ・にわとり・風景）、ほるぷ出版、1982、p.16には「手を描いたら」とあるが、本稿の本文中では前掲6）、p.41に拠った。
- 8) 松本キミ子、三原色の絵具箱3、ほるぷ出版、1982、p.2に「疲れることを含んだ人間のリズムで…描いていくうちに、モデルのリズムと人間のリズムが微妙な調和を示し始めます」とある。松本キミ子、三原色のフィールドノート3、1995、p.33には「元気のあるうちは複雑なところ、だんだん疲れてきたら手抜きしていいのです。疲労遠近法で、いい感じの絵になります」とある。
- 9) 松本キミ子・堀江晴美、絵のかけない子は私の教師、仮説社、1982、p.163や前掲書7）pp.166-167に描き方についての記載がある。右利きは左から右へ、左利きは右から左へ描き抜けていく。
- 10) 松本キミ子、キミ子方式スケッチ入門、JTB、2001、pp.50-51等に樹や森の描き方がある。筆者は遠くの間山々について、大筆を用いて一筆描きの要領で描くと教え方セミナーで習った。さらに2回、3回とずらして重ねることで山々の遠近感も表現できる。
- 11) 前掲書10）pp.48-53の他、宮本明弘「空と風船で」（楽しい授業編集委員会編『だれでも描けるキミ子方式楽しみ方・教え方入門』）pp.110-112等にも青空や曇り空の描き方がある。
- 12) 松本キミ子、宇宙のものみんな描いちゃおう、太郎次郎社、1987、p.185
- 13) 松本キミ子『創造画はどうするのですか？…韓国、環境教育プログラムに呼ばれて…』キミコ・プラン・ドゥ、2000
- 14) 前掲13）pp.8-9
- 15) 前掲13）p.15
- 16) 玄有宗久、禅的生活、ちくま新書、2003、pp.31-33では「眼、耳、鼻、舌、身、意」の順に社会性があって世間に通用しやすく、眼で見るものが最も共通性があって個人差がでにくく、「意」が最も社会性に欠け、一般化しにくいとしている。
- 17) URLは<http://www.kimiko-method.com/>
- 18) 松本キミ子、絵を描くっていうことは、仮説社、1989、p.145に「絵を描くのは心ではない、手だ。道具を持った手だ」とあり、また同書p.168では「美術教育の問題点は、技術を教えすぎることではなく、楽しくなるような技術をまったく教えないところにある」とも述べている。
- 19) 養老孟司「抽象的人間」『ぼちぼち結論』、中公新書、2007、p.15
- 20) 松本キミ子、モデルの発見、仮説社、1999、pp.185-186