

【現段階での履修計画】

- ①遊び、趣味と、芸術の関係を考察して、趣味活動も芸術たりうることを論証します。

趣味とは、物事の味わいや美を感じたりする力であり、また、仕事としてでなくただ楽しみとしてする事柄です。

しかし、美と芸術の根底にある概念として、天才などよりも、上位にあります。芸術美は、なによりも、自然に感動する趣味判断により、生まれるものです。

楽しみや遊びとして、目的のない人間行為も、初めは誰かに対しての見せ物でなくとも、ひとたび、観客を得ることにより、作品となり芸術美となります。

- ②スケッチというものが、単にタブローに対する下描きでなく、それだけで美を内包した芸術作品たりうることを論証します。

スケッチとは、未完成作品でなく、美をやどした芸術作品です。自然の中の真実を宿した時に、美は現れます。天才を付加しないでも、自然美は現れ、芸術作品となります。 ヨーロッパでも、デッサンという形で、あるいは、水彩画などで、多くの芸術作品があります。 日本の場合は、古来、余情の美として、未完成の美が、感性に適っています。

- ③自然というものを、日本的感性から捉えて、日本人にとって風景画というものの意味を説明します。

豊かな風土に恵まれてきた日本では、自然は、その中に抱擁される母性でありま
す。真実が宿るものです。自然の中で、自然の真実が見えるようにする行為を通
して、日本人は、美を生み出し、癒されて来ました。

ヨーロッパにおけるように、人間との格闘を通して、風景にたどり着いたのであ
りません。日本的感性からの風景画にこそ、美的感動があります。

日本では、まさしく、存在論的な美の表出があります。

- ④情報社会、高齢社会の趣味活動の中で、作品の提示手段としてITの活用を検討します。

喫緊の要件である、情報と高齢化について、哲学美学からの適正なアプローチが
現状では、見えていません。

全てが記号化されていく社会にあって、美的感性や芸術も変化して行きます。

美とデジタル技術の相関については、現実問題であります。

作品発表の社会場として、インターネットの有用性は、ますます増大します。

高齢化社会における人生時間の、世界内存在として生活者の美的感性から見た、
真実を求める活動として、趣味活動を見る必要があります。

- ⑤画材としてのパステルの可能性と風景スケッチへの対応を説明します。

日本における趣味の絵画活動の大方は、水彩スケッチで占められています。

日本的感性から、また、歴史的流れから、水彩による風景スケッチの素晴らしさ

は、論を待ちません。ここでは、水彩にも劣らず、風景スケッチに有効であるパステル画の手法と歴史を叙述します。

パステルは、ルネッサンスの頃にヨーロッパで、デッサン画材として生まれました。余情の美を超えた芸術美をも、表現できる力のある画材です。

(まとめ) 先行研究を探索して、まとめる研究ノート形式のレポートを目指します。