

ウォーミングアップ

ポイント

五感や感情にも、それぞれにぴったりの色合いやタッチがあることに気づいてもらいます。

例) 『甘い(味覚)』は・・・?

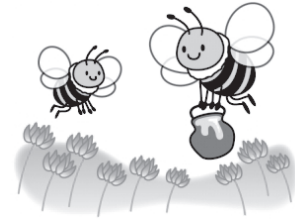
step 1 『色』…何色がぴったりの感じがしますか?

step 2 『濃さ』…薄い?濃い?

step 3 『タッチ』…どんな表現が向いていそうですか?

- ・線だけでも様々な表現があります(例:速い線、ゆっくりな線、滑らか、鋭い etc...)
- ・ふわっ、シャツシャツ、ぐりぐり、とんとん ※1
- ・綿、綿棒、パステルで直接、どれで描くのが向いていそうですか?

※1このような擬音を“オノマトペ”と言います。口に出しながら描くと不思議とぴったりの表現で描くことができます。日常の中のオノマトペをたくさん発見してみましょう!



味覚を描く『マシュマロ』

ポイント

普段と同じようにマシュマロを食べるのではなく、ゆっくり**五感**で味わいマシュマロを観察します。



①口に入れる前に・・・

- ・マシュマロを指でつまんで柔らかさを感じてみましょう(触覚)
- ・マシュマロを嗅いでみます(嗅覚)

→まずは最初の1色目を選んでもらいましょう。色が決まったら道具を選び、最初の一手目を描きます。

②噛む前に・・・

- ・舌触りを楽しみながら味わいます(触覚,味覚)
- ・口の中に広がる香りを味わいます(味覚,嗅覚)

③噛んで飲み込む

- ・噛むときの歯触りや音、味、のどごし、飲み込んだ後に口に残る味や香りをゆっくり観察します。
- ①～③で味わった感覚を自由に描いてもらいます(目安:30分程度)。1人あたり2～3個マシュマロを用意しておき、描きながら①～③を自由に繰り返せるようにしましょう。

その他の注意点

・①～③を一気に描こうとすると混乱してしまう人がいます。導入は手順を細かく区切ることで、はじめの一步のハードルを下げます。その後の手順は参加者の進行状況にあわせて適宜段階を区切ります。

・夢中になると道具を変えることをつい忘れてしまいます。

「綿棒を使っても良いですよ」「練り消しも使ってみましょう」などの声かけをはさみましょう。

・画面を全て塗り潰す必要はありません。空白を生かすことも提案してみましょう。

おまけ

抽象画に向いている題材

音楽 : 変調があるもの。ベートーベン「運命」など。長いものを選び曲を流しながら描きます。

食べ物 : 独特の臭い・味がするもの。お酢、うめぼし、レーズン、生キャラメルなど。

その他、アロマの香りや感情(喜怒哀楽)、人物(不思議な人、身近な人の印象など)もおもしろい題材です。

