

造

形

JOURNAL



特集

アート／美術のプロジェクト【神野真吾】 ……03

- ・アートによって育まれるもの【山本高之】
- ・コトのアート【村上タカシ】
- ・とがびアート・プロジェクト【中平紀子】
- ・学校教育とアートプロジェクト【高安弘大】

表紙の1枚 菱田春草「黒き猫」【平向功一】 …… 02

授業の役に立つ！ ICT 活用法 MAX ズームで見せよう！【北川智久】 … 14

ちかごろ気になる… …… 15

- ・めざせ、ほめほめ名人！【野中秀人】
- ・90年代【浅野比呂嗣】

美術館探訪 大分県立美術館 …… 16

教材研究【小学校】 コマどりアニメーションをつくろう【柏原清人】 …… 20

教材研究【中学校】 元気のぼり～共につくる喜び～【森田雄也】 …… 22

VOL. 62-1

2017 No.431

開隆堂

吾輩は「黒き猫」である。

札幌大谷大学芸術学部美術学科 准教授 ひらむかい こういち 平向 功一

吾輩は「黒き猫」である。

なにやら近代日本画で有名な二匹の猫のうちの一匹と呼ばれているらしい。もう一匹は竹内栖鳳先生の「班猫」はんびょうだとか。

吾輩が描かれたのは明治43年。たった5日間で完成した後、第4回文展に出品されるやいなや随分と評判となり、今では国の重要文化財になっているらしい。

吾輩を描いてくれた菱田春草先生を紹介しよう。

先生は横山大観、下村観山と共におかくらてんしん岡倉天心の門下で、明治期の日本画の革新に貢献し、「朦朧体」と呼ばれる新しい試みに挑戦した人なのだ。この朦朧体とは従来の日本画に欠かせなかった輪郭線を廃した没線描法で、この実験的画法は当時、世間から随分と非難を浴びたのだ。それでも春草先生はそのような声にも負けず、幾多の困難に立ち向かいながら、傑作と呼ばれる「落葉」をはじめ、たくさんの名作を次々と生み出したのである。

さて、吾輩の作品をもう一度よく見てくれたまえ。写実性と装飾性の調和が実に見事なのだ。

思わず触れたいくなるような、吾輩のふわふわとした毛並みは没線描法による写実表現で描かれている。秋も終わりに近づき、枝から離れようとする柏の葉は金泥の輪郭でくくられ、琳派の技法を取り入れた装飾的な表現となっている。そして樹幹にたたずむ真っ黒な吾輩の存在をさらに際立たせているのは、余分な背景を一切排除し、不思議な光に満ちあふれた空間表現なのである。この革新的な画風に誰もが驚いたものだ。

春草先生は36歳という若さでこの世を去った。

短い生涯ではあったが、明治という日本画の草創期に、西洋画でも日本画でもない、互いの長所を巧みに混在させた斬新な技法を一心に追求し、徹底して実験を繰り返した改革者であった。

吾輩の眼が見つめる先は、もしかしたら春草先生が思い描いていた未来なのかもしれない。



くろ ねこ けんぼんちやくしよく
黒き猫 (絹本着色、1幅、150.4×51.0cm) 1910年
ひしだしゆんそう えいせいぶんこ
菱田春草 (1874 - 1911) 永青文庫 (東京都) 蔵 (重要文化財)

アート／美術のプロジェクト

可塑的創造性の学び

アート・プロジェクトという言葉が一般化しつつある現今において、実のところその意味するところは曖昧なままであるように思われる。

しかし、「協働性」が図工・美術の教育において重視されるべきものとなっている今、アート／美術におけるプロジェクトはその概念や社会的機能についてきちんと整理されるべき段階にあると言える。「アート・プロジェクト」という言葉の指すものを確認し、アート／美術のプロジェクトを図工・美術教育の中に位置づける理論的な大枠をここでは示したい。

そもそもプロジェクトとは

そもそもプロジェクトという言葉はどのような意味なのだろう。

projectという英語には「計画」や「事業」という訳語があげられることが多いが、もともとproject前方へ、ject＝投げるというラテン語から生まれた語だ。つまり、前方に向かって何かを投げかける行為がその元にある。「前方」には、空間的な前方と時間的な前方とがある。空間的前方に投げるといのは「投影する」という意味へとつながり、例えばプロジェクトはそれを実現する機器のことである。

一方、時間的前方へというのは未来に向けてということになる。そう考えれば「計画」という訳語にも納得がいく。何かを実現するために、先の時間にどのような手順で何をするのかを思考し、決める

ことが計画だ。アート・プロジェクトの場合にもこの理解は基本的には当てはまるが、計画的に手順を踏んで何かを実現することだけでは単なるプロジェクトである。当然そこにアートという要素が加わることで他とは違った特別な意味を帯びる。

さて、アートとはこの場合何を指すのだろうか。アート・プロジェクトとはアート作品をつくる計画のことだ、と言ってしまえば簡単なのだが、単に共同制作として何かしらのアート／美術作品を計画的につくることを広義のアート・プロジェクトだとすることはできないものの、やはり把握すべき意味内容としては不十分だろう。アート・プロジェクトとあえて呼ぶこ

とには、もつと積極的な意味内容が含まれているはずである。

川俣正のプロジェクト

現代美術家の川俣正氏が炭鉱で栄えた九州筑豊の田川市で行ったアート・プロジェクト「コールマイン田川」からそのことについて考えてみたい。このプロジェクトでは、炭鉱の立て坑のクレーンを解体したくず鉄を川俣が買い取り、それを用いて50メートルもの鉄塔を建てることを目指すプロジェクトとして始まった。しかし、塔は結局のところ建つことはなく、1996年秋に始まったこのプロジェクトは、2006年に終了している。塔を建てるのに、単に資金がなかったからとか、許可が下りなかったからといったことでは

ない。その10年間で川俣がやったことと言えば、プロジェクトに一緒に取り組むメンバーたちとソフトボールのチームをつくったり、メンバーが集まって議論できる集会所をつくったり、アートの資料を読むことができる図書室をつくったりというものであった。

つまり、このアート・プロジェクトは、塔をつくることを表向きの目的としながら、実のところ、必要なものを共同でつくったり、活動を共にしたりすることによって、コミュニティを生成することを目指すのだと言える。

近代において炭鉱は大きな吸引力を持ち、多くの人たちを必要とし、引きつけ、結果としてそこには街が、コミュニティが生まれた。しかし、炭鉱は時代の変化と共にその必要性を減じ、閉山が進み、街も衰退し、コミュニティは解体されていく。田川も同様であり、川俣自身も北海道の炭鉱の街・三笠の出身である。その土地の歴史

や状況を読み解き、アーティストが目指すべき目的を設定し、それに関わる人たちが、さまざまな経験を共有し、知識を増やし、意見を出し合い、そこでいくつもの目標が生まれ、新たな創造が生まれていく。つまり、大きな目的と、そのために取り組まれる小さな目標、その二つからプロジェクトは成立している。アーティストはそうした場をつくり、参加者を刺激し、そこから生じたものを統合し、プロジェクトを形づくる。つまり、この場合のアートとは、感性に基づいてその土地の歴史や人たちの営みなどを読み解き、何かを形づくっていく行為なのだとと言える。

アート

美術のプロジェクトの特性

この事例から、アート／美術のプロジェクトの重要な要素が見えてくる。つまり、アート／美術のプロジェクトでは大きな目的を共有しながらも、そのプロセスの中では目標が柔軟に変化しうるとい

うこと。そして、その変化には一人の特権的な人物(作者)だけではなく、関与する者たち全てがそれぞれの仕方に関わっている。その関わりの中で、自分たちのこととしてその活動をしつかりと認識し、それぞれが主体的にアプローチしようとする。「自分たちのこととして」というのは、実感をもつてということであり、感じたことを出発点にして自分の中に動機をもった状態だと言える。

一般的なプロジェクトが、目的と一体化した目標を計画的に遂行することに傾きがちなものに対して、アート・プロジェクトは、目的と目標をめぐる態度において対照的であることがわかるだろう。なぜなら目標が固定されていれば、多くの場合それに向かうプロセスは単なる作業になってしまう。それは図工／美術における作品づくりにおいて、完成のイメージやよい作品のイメージが誰か(大人たちによる場合が多いだろう)

によって与えられ、それに向かって児童・生徒が努力し、そこに近づけた「器用な」者が評価されるといふ構造に近似している。もちろんこのプロセスは図工・美術で育むべき創造性と真逆のものであるのは言うまでもないだろう。目標達成のための作業となってしまうのは、学習指導要領における「創造的技能」は発揮しようがないし、そこには目的との関係から目標を自ら生み出す「発想・構想」の過程は存在する余地すらない。

ビジョン(＝目的)は誰が

さて、プロジェクトの「時間的前方」の話に戻ろう。我々が何をやるにしても、それは時間的前方に向けてなのだから、その「前方」は、単なる時間的前方ということでは意味がない。つまり、プロジェクトにおいて大切なのは、目指すべき「前方＝未来」が共有されることである。川俣の話で触れた「目的」のことだ。

では、その未来像(ビジョン)は

誰がどのように決定するのか。多くのアート・プロジェクトにおいて、アーティストがその活動の中心にいて、彼らが目的を設定することが多い。ここで重要になってくるのは「オルタナティブ」な視点だ。オルタナティブとは「対案となる」とか「慣習的方法によらない」といった意味の言葉だが、常識にとらわれずに、与えられた環境・素材などの条件から取り組むべき新鮮な提案を行うことがアート／美術のプロジェクトには求められている^{※1}。

アーティストはオルタナティブな思考が得意な存在であり、そうしたスキルが、行き詰まって打開策を見いだせない課題を抱える状況において有効だと近年考えられている。

学校教育とアーティストの関係

これを学校教育にあてはめて考えると、アーティストの役割を基本的には教師が担うことになる。それは、教師が授業のねらいを生

徒の実態や地域の環境などから設定していくのと重なるものと言える。ただし、アート／美術のプロジェクトの場合には「オルタナティブな」視点と、プロセスの中で目標を変えることを許容する柔軟性が求められている。

複数の人間が主体的に関わり、オルタナティブなアプローチを志向するのであれば、それは必須の条件だ。少なくとも美術教師にはそうであってほしいと私は考えるが、現況の美術科教員の養成において、これら能力の育成が必ずしも明確に意識され、取り組まれているとは言えないだろう^{※2}。

また、小学校の教員の多くは、専門的な美術の知識・経験を持ち合わせていないので、これを一律に求めるのは厳しいかもしれない。そうした面で、アーティストが関わる取り組みは、この課題を補完するものとして重要な可能性をもつものと言える。また、オルタナティブな思考を得意とする

教師であっても、アーティストとの協働が価値を失うわけでもない。自分にはなかった視点のおもしろさやその可能性に気づけるはずだ。

そうした協働の経験は教師にとっても貴重な学びの機会となるはずである。

可塑性に富む創造性

アート・プロジェクトが、「アートをつくるからアート・プロジェクトなのだ」ということではなく、そのプロセスがアートのであるからだと理解することは、創造の教科としての図工／美術との関係において大変重要なことである。与えられた目標のために効率よく何かを実現することは、20世紀までは最重要の事柄であったが、21世紀においては「目的を新たに生み出す」こと、そして「目的との関係で柔軟に目標を組み替えていく」ことが強く求められている。

もちろん、それらは突飛な思いつきからではなく、与えられた環境を感性的にとらえ（感性による素材の収集）、それを深く読み解き、組み替えること（自分で構成し直すこと）で生まれるものだ。そして環境は常に変化し続ける。したがって、目的も目標も問い直され、変化し続けるはずだ。そうした可塑性に富む創造活動を生むことがアート・プロジェクトの本質なのだと言えるだろう。

※1 主催者側が目的を設定することももちろんある。しかし、それなしでアーティストに目標設定を依頼するときもあり、その場合には、アーティストが自ら目的をの場から生み出す必要がある。それをしなければ、その土地と関わり薄いプロジェクトが遂行されることになる。
 ※2 日本の美術教育において、近代以降の美術の自由な発想（ルール破りも含む）と職人的なこだわり、頑固さとが混在している傾向がみられる。例えば、写実を前提とする厳格な美技指導は職人的育成には向くが、新しい発想で取り組んだり、斬新なものを許容したりする態度を容認しない。



アートによって育まれるもの



「チルドレン・プライド」 サンフランシスコ、2012
身の周りのことでこうなったらいいなと思うことをプラカードに書き、それぞれの考えをコールアンドレスポンスしながら街を練り歩く。

私は地元の教員養成系の大学を卒業したのち、ロンドンの美術学校の修士課程を修了し、帰国後しばらくは小学校の常勤講師をしていました。そうした経験を生かして、自身と社会との関係性やそこから感じるリアリティをもとに作品制作を開始しました。教育の仕組みや制度から始まって、「教える／学ぶとは?」「教えるに足ることってなんだろう?」「知るとはどういうことなのだろう?」というモチーフとともに子どもたちが作品に登場すること



「君のみらいを教えます」 シドニー、2012
新しい占いの仕組みを考えて、大人の未来を占う。



「スプーン曲げを教える」 香川県・高松国分寺ホール、2013
ユリ・ゲラーの技法を使ったスプーン曲げの方法を教えるプロジェクト。

しばしば誤解されることです
が、作家の意図に到達することが
ゴールではありません。世界を認
識するように作品と対峙すると、
作家の意図すらも越えて今まで気

こんでいきます。
の動向などさまざまな事柄を読み
法の意味、時代背景、当時の社会
品が制作される際に選択された技
色、その関係性から始まって、作
た目の前の作品の中にある形や
アートに触れるという行為もま
めて理解できる事柄ばかりです。

学校科目には、国語、算数、理
科、社会、音楽、体育、図画工作、そ
して今なら道徳もありますね。そ
をしています。
助のもと、テートギャラリーの
ラーニングプログラムのリサーチ
も多くなりました。現在は文化庁
の新進芸術家助成プログラムの援



るのかもしれません。
会になったときにそれが証明され
た大人が増え、今よりはマシな社
のの愛し方を見つけ出す。そうし
ばそこに美を見出し、世界そのも
なく、多面的にとらえ、あわよく
自身の損得勘定に流されるのでは
まな事柄を、その表面のみを見て
ものだからです。経験するさまざ
実践を通じて磨いていく
人が個々の人生の中の
ではありません。一人一
に測ることのできるもの
て育まれる能力は、すぐ
ただし、アートによつ
と言えるのでしょうか。

て育まれる能力は、すぐ
に測ることのできるもの
ではありません。一人一
人が個々の人生の中の
実践を通じて磨いていく
ものだからです。経験するさまざ
まな事柄を、その表面のみを見て
自身の損得勘定に流されるのでは
なく、多面的にとらえ、あわよく
自身の損得勘定に流されるのでは
まな事柄を、その表面のみを見て
ものだからです。経験するさまざ

ここで学ばれるのは、文学的、数学
的、歴史的…といったそれぞれの
教科を使った世界の見方です。し
かし、この複雑な世界を認識する
ためには、そのどれか一つだけの
視座からのぞくだけでは不十分で
す。ほとんどの場合、いくつかの
視点を複合的に選択することで初
めて理解できる事柄ばかりです。

づかなかった世界の見え
方を発見できるかもしれ
ません。アートに触れる
ことは、目の前の出来事
を俯瞰的にとらえ、自身
がもつ知識を組み合わせ
てその意味を考えること
ができる主体を育てるた
めに、非常に有効である
と言えるのでしょうか。



「どんなじごくへいくのかな？」 東京、2014
「熊野観心十界曼荼羅」を鑑賞して、普段の生活を振り返って新しい地獄を考える。どのよ
うな地獄かをカメラの前で説明する。



アーティスト
山本高之
(やまもと たかゆき)

自身の小学校教員としての経験を元に、主
に子どもたちと共にワークショップ形式の活
動を通して「何かを知る」という体験を探
求している。主な展覧会に「物語のかたち」
(2015年/せんだいメディアアテック、宮
城)、「未見の星座」(2015年/東京都現
代美術館、東京) などがある。

コトのアート



「桜風船ワークショップ」 福島県いわき市立久之浜第一小学校、2014
村上天カシ 桜 3.11 学校プロジェクト。3.11 の津波の遡上ラインの学校に桜を植樹した。

20世紀末までのアートはビジュアルアート（平面、立体、映像等）とパフォーマンスアート（身体表現）に大別される。美術と言えば「絵を描く」、「立体作品をつくる」などの「モノのアート」が長く

主流であった。もちろん21世紀以降も「モノのアート」など「ものづくり」は継承されるべきである。ただ、多様化する現代社会の中での表現を考えた場合、「モノのアート」だけでは表現できない。「コトのアート」が必要になってくる。

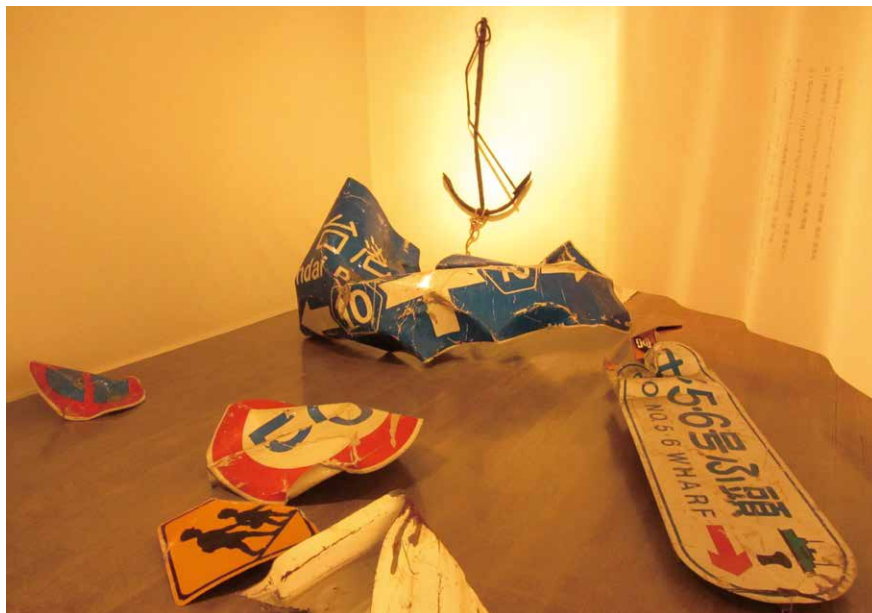
「コトのアート」とはプロジェクト型の作品（プ

ロジェクトワーク）である。アーティスト（表現者）は、混沌とした現代社会の諸問題と向き合い、課題を探り、さまざまなメディアを融合し、対話や協働によりアート活動を行う。構想、リサーチ、準備、実施、記録などプロジェクト全体のプロセスを含め「行為としてのアート」となる。

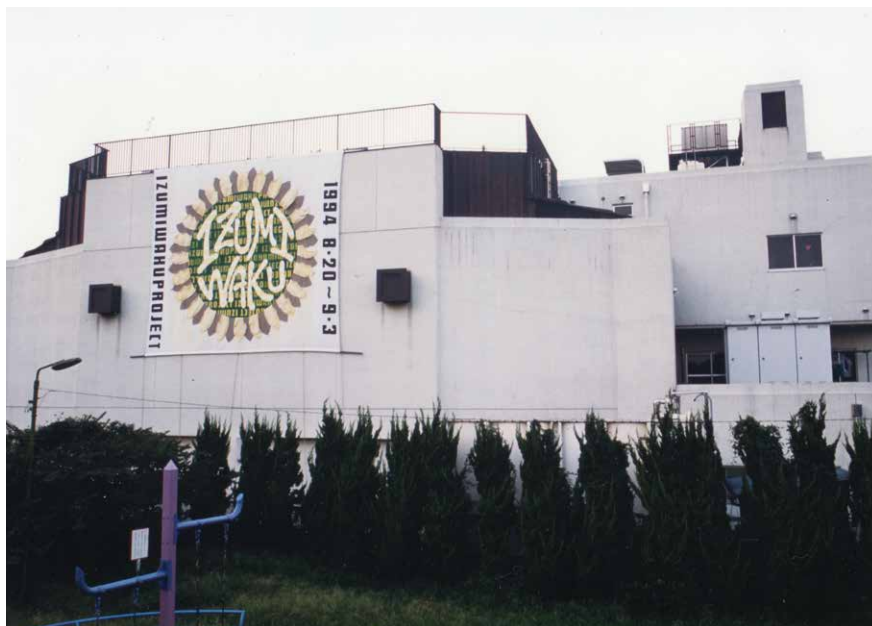
ドイツの現代美術作家ヨーゼフ・ボイス（1921～1986年）が「社会彫刻」という概念を提唱したが、日本ではいまだ定着していない。

日本では「彫刻」の概念は狭く、立体など「モノのアート」となり、理解しづらいことであった。しかし、EUなどでは盛んな社会芸術（ソーシャルアートまたはソーシャリー・エンゲイジド・アート）という概念が近年日本でも広まりつつある。

1994年にIZUMIWA KUPROJECT「学校美術館構想」展を企画実施した。「廃校では



「3・11 とアーティスト：進行形の記録」 水戸芸術館、2012
村上タカシ MMIX 3.11 メモリアルプロジェクト。3.11 の津波でねじ曲がった道路標識などの震災遺物。



IZUMIWAKU project 「学校美術館構想」展 東京都杉並区、1994



宮城教育大学准教授、
美術家
村上タカシ
(むらかみ たかし)



「アートピア構想」 村上タカシ
IZUMIWAKU project 1996 での展示。

ない学校を丸ごと美術館のようにしてしまおう」というアートプロジェクトである。アーティストや美術関係者だけでなく、大学生、OL、PTA、商店街の人、子どもたちなどが実行委員としてかわり、多くの人の話を聞き、協働で準備、実施して記録をまとめた。

その後、中学校「美術」の教科書にも掲載され、名古屋や長野の学校、六本木の廃校などへ飛び火していった。地域等との連携、開かれた学校、総合的な学習の時間など、教科横断的な取り組みとしても展開は可能である。

要領の図画工作の目標に「自分の感覚や行為を通して理解する」とあるように、「行為」という概念が組み込まれた。単なる「活動」とは異なり、「行為」というのは動機や目的を伴い、より主体的な学びにつながる。

「アクティブ・ラーニング」という学習者の主体的、対話的で深い学習が求められている。だからこそ「モノのアート」だけでなく、「コトのアート」も必要なのである。アート現場だけでなく、学校など教育機関でも「行為としてのアート」、「行為としての学び」がこれからは重要である。

とがびアート・プロジェクト

—— 中学生が中学生じゃなくなる日 ——



「ハンモックプロジェクト」地元の温泉街から布団を募集して布団でのハンモックを制作。(2007年)

はじめに

「中学校を美術館にしよう」という合言葉で始まった「戸倉上山田びじゅつ中学校」(通称とがび。以下、「とがび」)は2004～2013年の10年間、長野県千曲市立戸倉上山田中学校で開催された。

「とがび」とは、中学生の「自ら課題設定し、能動的に動く力」や「コミュニケーション能力」を育てることを目的として、中学校の教室や廊下、グラウンドなど敷地全体にアート作品を展示するアート・プロジェクトである。「中学生に美術を好きになってもらいたい」、「中学生の活動を大人に見てもらいたい」という教師の思いから始まった。

キッズ学芸員からアーティストに 生徒の活動の変容

開催当時、「キッズ学芸員」となった生徒たちは、作家を選定し、作家と数か月間かけて作品の共同制作を行い、校内各所への展示、展示作品の解説までを行った。この「キッズ学芸員」という形態が生徒たちにとって美術作品を身近なものにしていくきっかけとなり、よい目標となる表現活動が展開していった。



「お菓子の箱の家」制作風景。

「お菓子の箱の家」お菓子の家ではなく、お菓子の箱のパッケージに注目する作品。美術家塩川岳氏との共同プロジェクト。(2007年)



そして2007年以降の第2期では表現者を希望する生徒が増え、オタクの部屋を再現して作品にした「ヲタクの部屋」など、この時代の中学生にしかできない表現活動があふれ出した。



校内に美術館から借りた作家作品を展示。作品の解説は「キッズ学芸員」が行う。(2009年)

とで、安心して表現活動を行うことができた。教師が生徒を信頼する、地域社会を信頼することで、安心感を生み出し、生徒たちが自信をもって活動できたのが「とがび」。生徒たちが目を輝かせて美術する、表現す

美術館や美術作家とのコラボレーションにより、美術表現の面白さや可能性を知った生徒たちが大人から「やりたいことを自分で考えてみよう、やってみよう」と信頼されるこ

「とがび」とは

2010年以降の第3期では、美術作家の役割は、自身の作品を制作することから、生徒が自由に出入りし、いつでも表現活動ができる「廊下アートセンター」の設立や、廊下に設置した「廊下小劇場」などの生徒たちが考え、動ききつかけづくりをすることとなる。



「廊下アートセンター」制作風景。

「廊下アートセンター」階段の下にアートセンターを制作。生徒が通年で自由に制作発表できる場になった。美術家住中浩史氏との共同プロジェクト。(2010年)

るのが「とがび」。「美術が生きるための武器になると知った」と語る卒業生がいた。学校の境界線を越えた本当の自分に

長野県小布施町立
小布施中学校
中平 紀子
(なかだいらのりこ)



「中庭 21世紀美術館」中庭の倉庫を改造して美術館にした。(2013年)



「ヲタクの部屋」教室の中にオタク部屋を出現させた。「ボクたちも作品の一部です。」(2007年)

出会う日であったのかもしれない。現在、未来に向けて「とがび」を考える活動が卒業生によって行われている。

学校教育とアートプロジェクト



「Walking OHKA Project」 2014年8月15日

本校で実施された「中ハシクシゲ展in小湊中学校」では、中ハシクシゲ^{※1}の作品である旧日本軍の特攻機「桜花四三乙型」をモチーフにした立体「OHKA-43b」^{※2}を学校内に生徒が計画を立てて展示し、鑑賞活動を行った。ポスターづくりなどの広報活動、地域住民やさまざまな方々との協働を通じたキュレーションや体験的な鑑賞活動となった。（「造形ジャーナル 第425号」開隆堂出版2014）

その後、作家である中ハシクシゲ氏本人から作品「OHKA-43b」に結末を与えてほしいと託され、子どもたちは半年後にさらなるプロジェクトを展開したのである。

「OHKA-43b」と最初に出

会った時点では、生徒はそのモチーフとなっている旧日本軍の「桜花四三乙型」の時代背景や、特攻機についての深い理解もないまま、ただアートとしての作品と向き合った。しかし、生徒は、ふにゃふにゃの紙でできた飛行機から、連合国から「BKA」と呼ばれた特攻機のイメージを感じ取り、平和への思いを抱いた。

半年後の8月15日、地域の夏祭りが開催された。この祭では毎年、町内ごとに「ねぶた」の山車等が町内をパレードしている。そこにこの「OHKA-43b」を担いで歩く「Walking OHKA Project」を企画したのである。くしくも終戦記念日に特攻機を担いで歩くこのプロジェクト



「大切にしたい思い出」をインタビュー

は、倫理的にも社会的にもさまざまな懸念を生んだ。ある生徒が「戦争とか平和というテーマではなく、大切にしたい思い出をコンセプトにした。」という発言をした。また、飛行機にちなんで「大切にしたい思い出」を紙に書いて、紙

飛行機にするという企画も行った。残念ながら当日は雨のため歩くことはできなかったが、祭のメイン会場であるピアガーデン会場で「大切にしたい思い出」のインタビューを行ったたり、ステージ発表

を行ったりすることができて、アートを通して多くの大切な思いが会場にあふれた。

先日、あるプロジェクトの実行

委員会にお邪魔し、意見交換する機会を得た。中高生時代の文化祭などの学校行事での経験が、現在の活動に活かされているというある女性は、議論したり、否定せずに他人の意見を受け入れたりするなどコミュニケーションの能力を育てる授業がもつとあればよかったと語っていた。また、中高と美術の授業が好きで、今もアートの活動を続けている男性は、美術の授業で、表現や鑑賞という大枠にとらわれることなく、クリエイティブな視点で多くのことを学んだという。

これからの地域・未来を担う子どもたちが自らの力でまちづくりを考え、地域文化を創る機会は、今後の学校教育において、ますます重要になっていくのではないかなという思いを強くしている。

※1 中ハシクシゲ



1955年、香川県生まれ。彫刻家。1981年、東京造形大学造形学部彫刻専攻研究室修了。現在、京都市立芸術大学教授。「日本」を主たるテーマに独自の彫刻作品を制作している。

※2 作品「OHKA-43b」

「OHKA-43b」は2006年に滋賀県立近代美術館で開催された中ハシクシゲ氏「ZEROS」連環する記憶展のために制作されたZERO Projectの作品である。原型になったのは第二次大戦末期、旧日本軍が開発した「桜花」という、ロケットエンジンと爆弾を機体に積み、人間が操縦して敵に体当たりするという攻撃専用の戦闘機。作品のモチーフになった「桜花四三型」は比叡山山頂からの出撃が予定されていたが、終戦により実戦では使用されなかったため「幻の特攻機」とも呼ばれている。

作品はまず、この「桜花四三型」のプラモデルが制作され、細かい部分に分割した写真を接写された。約10,000枚の写真を一枚ずつ貼り合わせて、中に新聞紙をつけて全長8mの長さ大につくりあげる。ふにやふにやで立体的な紙の「OHKA」。ZERO Projectは共同制作、展示、そして最後には故郷の土地で焼却することをプロジェクトの区切りとしており、写真の貼り合わせは多くのボランティアの手によって行われ、展覧会の終了時には彼らの手で燃やされている。(2006 滋賀県立近代美術館)

中ハシ氏は「出来上がる成果物よりも、参加者が如何に考え、如何にコミュニケーションし、如何に制作するかに焦点が当てられる。」「ゼロから制作し、燃えてゼロになる過程が作品。消滅することで、より強く記憶に焼き付けられる。物質としての作品よりも、その過程で生まれる対話と交流こそが、むしろ作品の本質なのかもしれない。本実践の中ハシクシゲ展in小湊中学校で展示された『OHKA-43b』は、その写真のネガからつくられたもっ1機の作品である。



青森県平内町立
小湊中学校 教諭
高安 弘大
(たかやすひろとも)

MAXズームで見せよう!

筑波大学附属小学校 教諭 北川智久 (きたがわ ともひさ)



私が図工の授業で「気軽にICT活用」している方法をいくつか紹介します。

作品の鑑賞、先生や友達の手元の鑑賞、片付け方の鑑賞など、モニターに大きく映すことは子どもの注意を引いて学習の効果を高めます。小さいものをとにかく大きく映して見せるMAXズームは基本中の基本です。図工では、特に視覚からの情報がものをいいます。

1 彫刻刀の使い方をMAXズーム

教師が説明のために行う一斉指導型の方法です。例えば、彫刻刀の扱い方を紹介するには実物投影機が便利です。うす墨で灰色に染めた版木をMAXズームしながら実際に彫って見せるのです。版木は、表面が青く染めてあったりしますね。これは、彫り跡を見えやすくするためです。「刀の持ち方はこう」、「切りくずがつつやしているのが上手な彫り方」とか、「3層あるベニヤの、できるだけ1枚目だけを彫る(2枚目は硬くて板の色も違う)」などと説明しながら彫って見せます。

細かい部分を見せた後は、体全体の動きも見せます。こちらはデジタルを使いません。子どもたちを教師の周囲に集めて、左手の添え方、滑り止めの使い方、向きを変えて彫る場合は板を回すことなど、彫る音も含めて鑑賞することで「正しい彫刻刀の扱い」を理解させます。

デジタルだけで完結せず、実物に触れることが大切です。使いやすいところだけデジタルにすればよいのです。

2 作品例を見せる

教科書・指導書・デジタル教科書・過去の作品例などを写真で紹介することをよくします。このときは、次々とフラッシュ的に見せたり、部分的にズームして見せたりします。タブレットなら2本指で広げてズーム。パソコンでは、無料ソフトのPicasaでズームして見せます。Picasaは、キーボードの←→キーで画像を進め、↑キーで拡大、↓キーで縮小できるので簡単です。ズームされていく画像は、子どもを集中させます。

意図的に、「失敗例」を見せることもします。「どうして絵の具がにじんでしまったのだろう」とか、「重たすぎて車が動かないね」などの「？」を子どもにもたせるためです。「？」の答えをすぐに教える場合もありますが、子どもたちに手探りで試させることもあります。これは、活動の種類や授業のねらいで変わります。

3 スマホの画面をMAXズーム

スマホがあれば、写真や動画を撮るのは簡単。もし、実物投影機があれば、スマホの画面を直接映してみましょう。動画も驚くほど鮮明に映ります。ノートを映すのと同じ要領です。パレットや筆洗の使い方が上手な子の様子を撮影して、実物投影機ですぐMAXズーム。よいお手本のイメージが多くの子に伝わります。

スマホをモニターに直接つなげるコードがあれば、なおさら便利です。私は、iPhoneをテレビやプロジェクターにつなぐコネクタをいつも2種類持ち歩いています。HDMIケーブルなら映像がきれいで音声も同時につながります。プロジェクターなどでおなじみの台形のD-sub15pinタイプは映像だけですが汎用性は高いです。



HDMI
ケーブル

HDMI用
コネクタ

D-sub15pin用
コネクタ

4 作品を「見る」「撮る」「見る」

持ち上げて見せられない作品や小さい作品は、デジタルカメラやタブレットで撮って鑑賞します。大きく映して、ほんの一瞬手を止めさせれば視覚的な共有を生むことができます。全員を集めて(活動を止めさせて)の鑑賞のよさとの違いを考えて、使い分けます。「これは、デジタルで紹介すべきかな、全員を集めるべきかな」と考えながら授業をしています。

四つ切り画用紙などの大きい作品は実物で見せます。デジタルありきで考えすぎないことも大切です。

ちかごろ気になる...



めざせ、ほめほめ名人!

佐賀県佐賀市立春日小学校
野中秀人 (のなかひでと)

最近、卒業生と話す機会がありました。そこで、「図工の時間に、ほめられたことを覚えてるよ」と話してくれました。今でも子どもの心に残っていたことがとても嬉しかったです。

図画工作科の時間は、子どものよいところを見つけて、ほめることができる絶好の時間です。子どもが感じたことや思いついたことを、その表情や行動から読み取り、しっかり受け止めて共感できる教師でありたいと、いつも思っています。「さすが!」、「その色いいね!」、「そんなこと思いつかなかったよ!」ほめほめ言葉のシャワーをたくさん浴びせていきたいものですね。

私は子どもをほめる時、次のことを心がけています。

①子どもの視点

先生の好みに合わせるのではなく、子どもが表現したいことは何かを大切にしています。

②共感する

「いいね!」「さすが〇〇さん!」「いいアイデア!」など、子どもが表現したことをほめるようにしています。

③タイミング

子どもが製作途中の作品を見つめ、考えているときは見守る、もしくは「〇〇さん、△△していたなあ」とつぶやくようにしています。すると、子どもは「いいこと考えた!」とひらめいたり、自分から友達のところに行ってヒントをもらったりして、再び目を輝かせて作り始めるようになります。

図画工作科の学習は、その資質や能力を育むだけでなく自分を好きになる、友達よさを認めることができるようになる教科だと思います。学校や学級は自分の思いを存分に発揮できる場所でありたいものです。そのために、教師の「ほめる力」というものが大切ではないでしょうか。



90年代

宇都宮大学教育学部附属中学校
浅野比呂嗣 (あさのひろつぐ)

美術部の1年生が、毎日アニメのキャラクターを真似たイラストを描いている。私はそっと寄り添いながら、時折声を掛けるようにしている。余計なことを言わないように、ただ「へえ〜」とか「そうなんだあ」とか曖昧な返事をしながら聞いている。

「ちかごろ気になる」といえば、90年代に流行したファッションに身を包む若者を見かけることが増えた。ストリートカルチャーが台頭し多様性に富んだあの頃。懐かしい青春時代の思い出が脳裏を駆け巡る。私の中学時代は、スケートボードが流行していて、同級生たちはいかに高く飛べるかなど、擦り傷をつくりながら競い合い楽しんでいた。私はスケボーの技より、板の裏面にある絵やファッションなどのデザインに魅せられた。友人のステッカーを借りてトレーシングペーパーに写しては、いつか自分もこんなモノをつくらせたいと想像していた。その想いは大学時代に現実となり、その活動を通して私の社会は広がった。さまざまな出会いや経験が、

自分への自信に繋がった。

今思うと自分でつくりたいものと出会ったこと、それに没頭できる環境、そして自分なりの方法を考えたり調べたりしたこと、失敗を繰り返しながらやってみたことが、私にとっての深い学びとなったのだと思う。そして、美術に携わる職を選ぶきっかけの一つになっているような気がする(ラクガキを黙認してくれていた先生方には心から感謝しています)。

中学時代のラクガキから生まれたそれらの経験は、授業にも生きている。生徒の身近にある美を探し、彼らの目線で意見を交わす。生徒たちの「描いてみたい」「つくってみたい」という気持ちを大切にしながら、彼らと共にいろいろな表現や多種多様な美術との出会いを楽しみたいと考える。そのためにも広く学び続け、新しいカルチャーに対しても興味を持ち続けたい。





大分県立美術館

大分県立美術館は、2015年4月に大分市にオープンしました。場所は、JR大分駅から商店街へと伸びるアーケードを通過して徒歩約15分。雨天でも駅から傘なしで来館できる利便性の良い中心市街地です。開館以来、県民には館名の英語表記(Oita Prefectural Art Museum)の頭文字をとって、OPAM「オーパム」の愛称で親しまれています。

建物の設計は、建築界のノーベル賞といわれるプリツカー賞を2014年に受賞した坂茂氏ばんしげる。いま、もっとも注目を集める建築家のひとりです。国内では初となる美術館を手がけるに当たって、坂氏が掲げた建築コンセプトは、「街に開かれた縁側としての美術館」というものでした。

このためOPAMは、建物の四方がガラス張りになっていて、明るく開放感のある造りになっています。3階構造の館内には、各フロアーに



1階アトリウム・モバイルカフェ



1階アトリウム・ミュージアムショップ



3階ホワイト

大分県立美術館
 〒 870-0036
 大分県大分市寿町 2-1
 Tel:097(533)4500
 開館時間：10：00～19：00
 ※金曜・土曜は20：00まで
 (入場は閉館の30分前まで)
 休館日：原則無休
 (館内点検等による
 臨時休館を除く)

ゆったりとくつろげるフリーゾーンが設けられ、特に1,500㎡の広さを持つ1階のアトリウムでは、小規模な催し物が断続的に開かれるなど、まさに内と外をつなぐ「縁側」として、スペースが有効に活用されています。主要道路に面したファサードは、全面が「ガラス水平折戸」として開閉できるようにになっていて、開放時には来館者がそこから自由に入力することも可能です。さらに内部は、県産のスギ材がフローリングや天井などいたるところに使用されているほか、建物の内装や外装には、大分特産の竹工芸の編み目がデザインとして取り入れられるなど、地元色を濃くにじませた、ユニークな構造と機能を持つ美術館になっています。

大分の美術の魅力発信

旧

大分県立芸術会館が30年以上にわたって収集を続けてきた大分ゆかりの美術品や資料約5,



歌川豊春「観梅図」 寛政頃（絹本墨画着色）

000点をすべて引き継いで収集しており、年間6期にわたってコレクション展として開催、紹介しています。展示は基本的に、日本画、南画、工芸、洋画・彫刻の順になっていて、日本画のコーナーには、大正から昭和にかけて京都画壇で活躍した福田平八郎、戦後の日本画界をリードした高山辰雄らの作品が並びます。南画では、江戸時代後期に独自の画境をひらいた田能村竹田をはじめ、高橋草坪、帆足杏雨など、いわゆる「豊後南画」を中心とした作品の数々。工芸のコーナーには、別府の竹工芸や日田の小鹿田焼など生活に根ざした器物が並び、洋画・彫刻には、日本的な抽象様式を確立した宇治山哲平、わが国の近代彫刻に大きな足跡を残した朝倉文夫など、美術界でも評価の高い作家たちのバラエティーに富んだ作品や資料が展示されています。



コレクション展示室

遊び場としての美術館

教

育普及事業は、子どもから高齢の方まであらゆる年齢層の方々が、それぞれの美術への関心度に応じた内容のプログラムを受講できるよう、様々な講演会や講座、ワークショップ、鑑賞ツアー等を実施しています。

コレクション展では会期ごとにテーマを設け、所蔵する内外の著名アーティストたちの作品とともに紹介することで、より幅広い視野でふると大分の美術に接し、その魅力を感じてもらえるよう心がけています。

また、古今東西の美術や地元と世界のアートとの「出会い」をテーマに、新しい切り口やユニークな視点に立った企画展や話題性のある誘致展なども年間5本から6本開催して、多様化する美術ファンの要望に応えるとともに、鑑賞者層の拡大に努めています。

通常美術館では、毎週金曜日の夕方6時半から「夜のおとなの金曜講座」と題して、美術に関する身近な話題から専門的な話まで、毎回新たなテーマでレクチャーを開催しています。さらにより多くの人が参加できるように、最近では月2回ほど、

朝の10時10分からの「朝のおとなの1010（てんてん）講座」も始めました。土曜日は、アトリエでの「遊び」を通じた身体と感覚の活性化のありと、より自由な感覚でコレクション

展を鑑賞してもらおう「みんなの土曜アトリエ」を行っています。日曜日には、美術館の想い出や印象を深める来館者対応型ワークショップ「アトリエ・ミュージアム みんなでつくろっ！」を実施



夜のおとなの金曜講座「青い顔料・プルシャンブルー」



みんなの土曜アトリエ「七夕ギャラクシー」

くろっ！」を実施しています。そして各講座の成果を展示するなど、自分流のやり方で美術と遊ぶことのできる人づくりをモットーに、多彩かつ斬新な体験や学習の場を提供しています。

子どもたちに本物を！

また、県内の学校の先生や子どもたちが、美術館やコレクションにより親しむことができるよう、学校連携事業にも積極的に取り組んでいます。学校からの団体鑑

賞を受け入れる場合でも、まずスタッフが学校に出かけて「びじゅつかんの旅したく」という美術体験を行ってから来館してもらう往還型のスクール・プログラム「び

じゅつかんの旅」を組んでいます。さらに現場の先生方に美術への関心を高めてもらえるよう、教育委員会と連携して教員向けの講座や研修会も行っています。

このほかにも、地域の学校や文化施設でのコレクション展示や、美術館から出向くアウトリーチ活動、オリジナル教材の紹介に努めるなど、将来を見据えた息の長い活動を通じて、鑑賞者層の拡大を目指しています。

（文・写真提供 大分県立美術館）



地域の学校で実施するアウトリーチ



採用2年目の小学校の先生を対象とした研修

教材研究
〔小学校〕

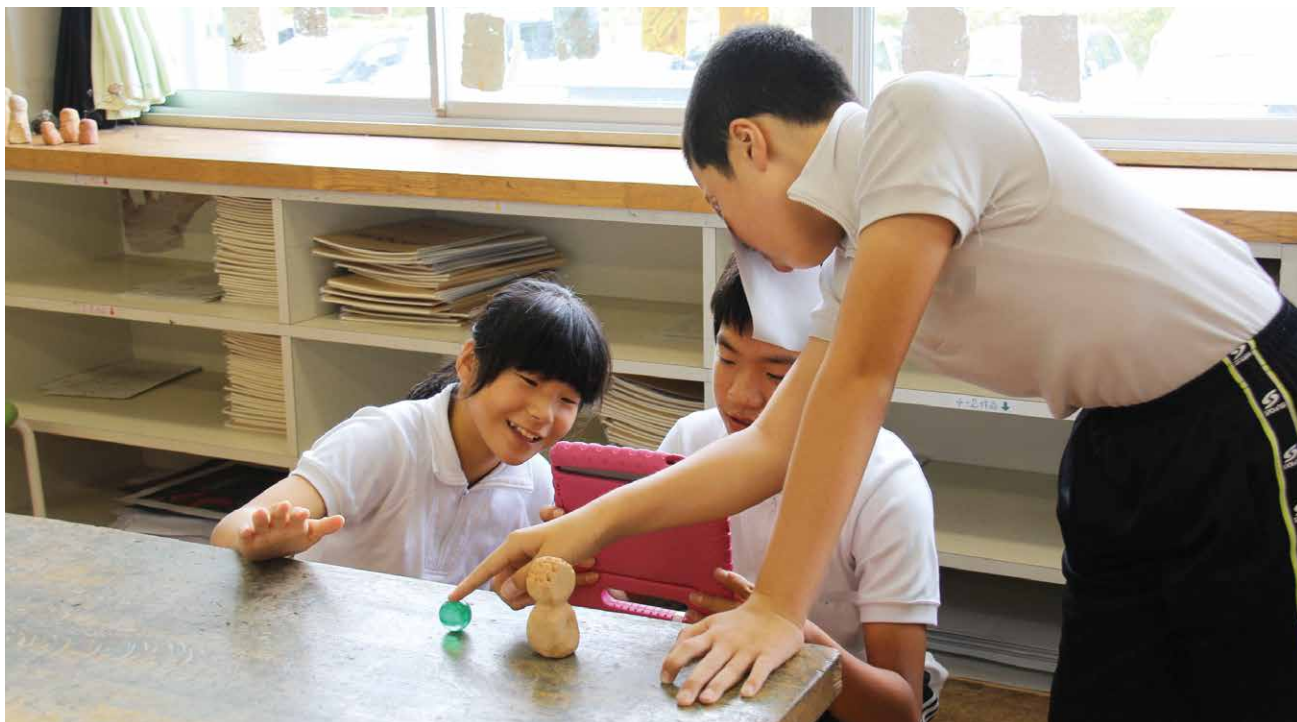
コマどりアニメーションをつくろう

■ かしわら きよひと 柏原 清人 兵庫県加西市立北条小学校

6
年生

工作

7
時間



題材のねらい

友達と協力して、形や色、物語の構成などを工夫しながらアニメーションをつくることができる。

用具・材料

身近材料、タブレット、大型テレビ

評価の観点

- 関** アニメーションの仕組みや作り方に関心を持ち、友達と協力しながら作り出す喜びを味わう。
- 発** 材料や場の特徴を生かしながら物語を発想したり、構想を考えたりする。
- 創** 写真の撮り方や材料、場の組み合わせを考えて表し方を工夫する。
- 鑑** 友達の作品から美しさやよさ、おもしろさを見つけて自他の表し方の違いに気づき、伝え合う。



本 題材は班ごとにタブレットを使ってコマ
マズツ写真撮影してアニメーションをつ
くるものである。

アニメーションづくりには、布山タルト氏(東
京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専
攻教授)が開発されたアプリケーション「KO
MA KOMA」を使った。このアプリは写真

学習の流れ

- ① 活動全体の見通しをもち、アニメーションの仕組みやつくり方を知る。
- ② さまざまな材料や場を試しながら、各班の表したいことを決める。
- ③ 各班のテーマをアニメーションに表す。
- ④ 友達の作品のよいところを見つけて、自他の作品のよさに気づく。
- ⑤ 活動全体をふり返る。

撮影から再生までを誰もが簡単に行えるので、
子どもたちも毎年楽しんで授業に取り組んでい
る。

協働的に自分たちの目指すものをつくりあげ
ることはいわば社会の縮図でもある。自分ひと
りでは考えつかなかったことを友達の意見をき
くことでハッとさせられたり、自分が何気なく
言ったことが作品に大きく影響したりすること
もある。そのような過程を経験することで、人
間関係を豊かに広げ、新しい自分を発見してい
くと考えている。

授業について

まず、3人で一つの班(男女混合)になるよ
うに、くじ引きで班を決めた。班で取り組むた
めには、友達同士で協力したり、折り合いをつ
けたりしながら進めていかなければならない。



その過程では子ども
同士のかかわりが大
切である。実際に、
この班でのやりとり
がきっかけで他教科
でのかわりが増え
たり、普段の生活で
も親交が深まったり
した子どももいた。
次に、逆光や撮影
する高さや角度など
写真の撮り方を指導

した後、実際にアニメーションづくりを試し
ながら、自分たちの表したいことを班ごとに
決めていく。その際、アイデアスケッチを使っ
て物語の起承転結を考える。さらに、各班の
テーマにそって材料や場所、役割などを決め
る。撮影する人や演技をする人は流動的に替
わってもよい。材料の組み合わせ方を工夫し
たり、黒板や紙に描いて撮影の演出に変化を
つけたりしている班もあった。

作品ができたらお互いのアニメーションを
見合う。多様な作品に触れることで子どもた
ちは自分の表現の幅を広げることができると
考える。

最後に、映画やテレビアニメなどのコマ数
の実態を紹介することで、アニメーションづ
くりのすばらしさや苦労、また、日本が世界
に誇るアニメーション文化に気づく。

人を育てる視点

私は子どもたちを図画工作科としてのねら
いに向かわせながら、友達同士のかかわりの
中で育てていきたいと考えている。子どもた
ちの願いは何か、その願いに向かって本題材
ではどのようなことができるかを考え、意図
的に子ども同士をかかわらせることにした。
友達と一緒に取り組むことで、子ども自身が
成長する。友達と一緒に成長する。そのよう
な図工でありたいと願っている。

教材研究
〔中学校〕

元気のぼり ～共につくる喜び～

もりた ゆうや
■ 森田 雄也 愛知県豊川市立南部中学校

2
年生

絵

10
時間



学習の流れ

- ① ピカソ「ゲルニカ」を鑑賞する。
「平和」というキーワードから、イメージマップを描く。
- ② 抽象表現を学ぶ。
- ③ 「元気のぼり」のアイデア
スケッチを描く。
- ④ 「元気のぼり」を制作する。
- ⑤ 完成した作品を鑑賞する。

題材のねらい

一人一人の思いや願いを語り合い、仲間とともに試行錯誤しながら大きなキャンバスに平和への願いを描き、メッセージを発信する喜びを体験させたい。

用具・材料

のぼり、アクリル絵の具(イベントカラー)

評価の観点

- 関 思いを込めて、意欲的に作品づくりに取り組む。
- 発 友達と話し合いながら構想を練る。
- 創 制作手順を考えて取り組む。
- 鑑 作品を見合って、感想を伝え合う。



本

題材をスタートするにあたって、子ども造形広場の屋外で展示するのにふさわしく、雨風に耐えられ、生徒の心にいつまでも残るような作品づくりをしたいと考えた。また、生徒の興味・関心を大切に、生徒の実態に合った題材にする必要があると考えた。そして、仲間とともに今まで描いたことのないような大きなキャンバスに絵を描く共同制作をすることにした。共同制作では、個々に制作するのとは異なり、思いも

よらない可能性と感動が生まれ、偶々生まれたり、話し合い相談したりして生まれた形や色から、ともにつくり上げる喜びが生まれ、一人一人を表現者として輝かせる。仲間とともにつくる活動は、人間の生きる力を育てる大切な体験となる。

指導のポイント

平和について考えよう

まず、ピカソ「ゲルニカ」の作品の中に入って散歩したらどうなるかを考える。この活動では、正解を気にせず、自由に発想させる。その後、「平和」というキーワードからイメージマップを描く。

「元気のぼり」の下絵を考えよう

「元気のぼり」とは、東日本大震災をうけて、新宮晋しんきゅうしんが立ち上げたアートプロジェクトである。鯉のぼりのような形の白い大きな筒状の布に、東北復興への願いを込めて絵やメッセージ

を描いて、風に乘せて贈ろうというものである。

元気のぼりのテーマは、大きくは「元気」だが、その「元気」の姿は描き手によりさまざまな姿をもつ。生徒は元気のぼりのアイデアを考える前に、抽象的な表現についても学習した。「喜び」「悲しみ」「希望」「愛」「怒り」「驚き」という言葉を形と色だけで表現した。そして、元気のぼりのアイデアスケッチを描いた。

みんなのアイデアをまとめよう

元気のぼりはクラスで三つのグループに分かれてつくることにした。一グループの人数は、十数名である。仲間とかわり、話し合い、協力しながら自分たちにはできない「ともにつくる作品」を考え、アイデアをまとめていった。

役割分担を決めて、制作しよう

制作では、グループごとに役割を決めた。自分や他者の思いを受け止め合いながら描き進め

ていく過程にこそ、「ともにつくる喜び」があると考え、制作では「学び合う」ということを大切にしたい。

制作当初は、「ゲルニカ」をもとにした単調な着色だったが、一人の生徒のアイデアを取り入れることで、ドリッピンングやスパッターリングなどの技法を使ったり、素手で描いたりするなどして、さまざまな色を組み合わせるようになっていた。

できた作品を鑑賞しよう

できた作品を子ども造形広場に出展したり、教室で展示したりした。共同制作した作品を鑑賞する機会はありませんでしたが、制作を振り返りながら自分の制作した部分をうれしそうに紹介したり、友達がどのような思いで制作したのか聞き合ったりする生徒の姿が印象的であった。どの学級の生徒も、大きなキャンバスにみんなで協力して絵を描ききったことがうれしいと振り返っていた。

Pick Up



「Beautiful JAPAN」 埼玉県さいたま市立本太中学校 2年

「日本のスーパーニアタンブラー」という題材名で、日本を訪れる外国人観光客に向けて、日本の文化や伝統の魅力を紹介するタンブラーを制作しました。この作品は、日本の富士山や湖、湧き水の色から美しい日本をイメージし、材料を集め、コラージュしています。また、透き通った美しい心をもつ日本人になりたいという作者の想いが込められています。

新刊

よくわかる図画工作科
なっとく
新学習指導要領
授業への生かし方

定価/本体 2,300円+税
B5判 / 128ページ
(カラー112ページ+1色16ページ)
編著/小林貴史 北澤俊之 小林恭代 大櫃重剛



理論と実践で理解が深まる
学習指導要領解説本の決定版

- ✓ 新学習指導要領対応
- ✓ カラー刷りで全体像がつかみやすい
- ✓ 授業のイメージがわく豊富な展開例
- ✓ わかりやすいQ&A解説
- ✓ アクティブ・ラーニング対応



開隆堂出版株式会社

本社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1 ☎ 03-5684-6111

北海道支社 〒060-0061 札幌市中央区南一条西6-11 札幌北辰ビル8階 ☎ 011-231-0403
東北支社 〒983-0852 仙台市宮城野区福岡4-3-10 仙台TBビル4階 ☎ 022-742-1213
名古屋支社 〒464-0802 名古屋千種区星が丘元町14-4 星ヶ丘プラザビル6階 ☎ 052-789-1741
大阪支社 〒550-0013 大阪市西区新町2-10-16 ☎ 06-6531-5782
九州支社 〒810-0075 福岡市中央区港2丁目1番5号 FYCビル3階 ☎ 092-733-0174