

造

形

JOURNAL

特集

図画工作・美術×○○

～掛け合わせて起こるイノベーション～

美術館探訪

札幌芸術の森美術館

VOL. 63-1

2018 No.433

開隆堂



うど
独活 (油彩、カンヴァス、117.0 × 74.0cm) 1937年
きたわきのほる
北脇昇 (1901 ~ 51) 東京国立近代美術館蔵
※表紙写真は作品の部分拡大図です。

Photo : MOMAT/DNPpart.com

日本のシュルレアリスム — 北脇昇の人間的な《独活》をめぐって

宇都宮大学教育学部 准教授 ほんだごろう 本田悟郎

薄く丹念に絵の具を重ねた写実描写による本作には、地平線と壁で区切られた特異な空間に二本の独活が行んでいる。独活の形態を人間の姿に見立て、その姿はまるで踊っているかのようである。あるいは、横の壁に向かって長く伸びた影に視点を移せば、二本の独活は、身振り手振りを織り交ぜ、何やら会話をしているかのようでもある。しかし、この世界全体には静けさが漂う。また、独活の根は地中に埋まらず浮遊しており、大地に根を張りながらも切り株となってしまった前景のモチーフとの対比が際立つ。それらはまるで生と死の間を漂っているかのようである。

本作に見られるダブルイメージと、対比によるユーモアと不安感の混在は、人間存在の描写であり日常の深淵の描写である。

「絵画の対象は只に可視的な世界にばかり限定出来なくなった。」

(註:「方法論的反省を」『美之國』1937年7月より)

これは北脇昇が絵画のあり方を探究して述べた見解である。作者は絵画において科学、哲学、宗教などさまざまな領域の諸観念をイメージとして総合化しようとした。それは抒情的な心象風景に留まることなく、日本のシュルレアリスムに明確な価値をもたらすものであった。本作は、北脇昇の代表作であり、また、日本のシュルレアリ

スム絵画史における重要な作品である。

1924年に、アンドレ・ブルトンがパリで「シュルレアリスム宣言」を提唱した翌年には、国内の文芸雑誌等でシュルレアリスムが紹介され、1930年には滝口修造たきぐちしゅうぞうによる翻訳書『超現実主義と絵画』が刊行された。この頃には、シュルレアリスムを文学と絵画との両面から追究した古賀春江こがはるえや、フランスでマックス・エルンストの作品に触発され、シュルレアリスムの理論をもとにした絵画を発表した福沢一郎ふくざわいちろうなど、先駆者たちが活躍を始めていた。1937年の第7回独立美術協会展に出品された本作は、また一人、日本のシュルレアリスムにおける重要な画家の誕生を告げるものであった。

当時の独立美術協会が、里見勝三さとみかつぞうらを中心としたフォーヴィスム的画風と福沢一郎を代表とするシュルレアリスムの傾向に大きく二分されていた中で、本作は、京都独立美術研究所の開設にもあつた北脇昇の立ち位置と志向を明確にし、その後の画業を決定づける重要な作品であった。後に、北脇は当時のシュルレアリストたちが集った創紀美術協会や美術文化協会の設立に参画することとなる。

静けさ、不可思議さ、面白さ、不安感…。本作《独活》からは、見る者によってさまざまな形容の言葉が紡ぎ出されるであろう。

Contents vol.63-1 No.433

特集

図画工作・美術×○○

- ～掛け合わせて起こるイノベーション～ [石賀直之] …… 04
- ・図画工作×リズム [石賀直之] …… 06
- ・ものづくり×プログラミング [原田康徳] …… 08
- ・図画工作・美術×虚構 [江本創] …… 10
- ・図画工作・美術×環境に反応する身体 [Aokid] …… 12

表紙の1枚 北脇昇「独活」[本田悟郎] …… 01

授業の役に立つ! ICT活用法

タブレットに簡単に手がきしよう [北川智久] …… 14

コラム ちかごろ気になる…

- ・星に魅せられて [西尾隆一]
- ・感性を育む [古内久]

美術館探訪 札幌芸術の森美術館 …… 16

教材研究 [小学校]

いろいろ いろいろ [柴田芳作] …… 20

教材研究 [中学校]

絵の具で塗ってみよう! [藤田航] …… 22



図画工作・美術×○○○

「掛け合わせて起こるイノベーション」

ある学校の放課後の職員室での一コマです。

パソコンの画面を見ながら二人の先生が語り合っています。

教師 A

テレビやインターネットで、「イノベーション」という言葉をよく耳にしますね。

教師 B

一般的にイノベーションとはビジネス用語として捉えられていて、「技術の革新」と訳されています。教育におけるイノベーションとは、タブレットを使った授業や、インターネットを駆使した学習のことと考えられていることが多いです。

教師 A

タブレットを使った授業ですか。まさにイノベーションですね。

教師 B



いえいえ、イノベーションの意味

はそれだけではないですよ。イノベーションとは、何か新しいものを生み出すことだけではなく、従来のもの・ことを組み合わせ、新しい価値を生み出すことも意味しているのです。

ところで、教育界においては、今からおよそ百三十年前に学校の制度や環境、先生や子どもたちの関係といった、教育の基本形が完成してから現代に至るまで、そのスタイルはほとんど変わっていません。

教師 A

ということは、学校のシステムとという意味では、日本の教育界におい





て大きなイノベーションは起こって
いない、と言うことでしょうか。

教師 B

そうですね。これからの変化の早
い時代においては、教育のあり方も
大きく変わらなければならぬので
しょう。

教師 A

小、中学校とも新しい学習指導要
領が告示され、いよいよ移行期間に
入りましたね。

教師 B

新しい学習指導要領では、その前
文において、よりよい学校教育を通
して、よりよい社会を創るという理
念を学校と社会が共有し、それぞれ
社会との連携及び協働が必要である
ということが示されています。これ
は学校教育がこれまでの成果を継承
しながらも、学校と社会をつなぎ合
わせるといった、ひとつのイノベー
ションが必要であることを示してい
ます。

教師 A

図画工作・美術についてはどうで
すか。

教師 B

そうですね。まさに図画工作・美
術もイノベーションの必要があるで
しょう。図画工作・美術はその教科
の特性として教師の創造的な姿勢が
求められます。未来をつくる子ども
たちにとってどのような図画工作・
美術が必要か、真剣に考えていく必
要がありますね。

教師 A

図画工作・美術ではどのようにイ
ノベーションを起こしたらよいので
しょうか。

教師 B

今一度、イノベーションについて
考えてみましょう。イノベーション
とは、従来のもの・ことに変革をも
たらして新しい価値を生み出すこと
を意味します。

新しいものを一から生み出さなく
とも、例えば、社会との関わりをキー
ワードに、図画工作・美術に何かを
掛け合わせることによって、イノベー
ションが起きるかもしれませんよ。



今、時代は大きく動こうとしてい
ます。このような変化の激しい時代
においては、将来のことをあれこれ
予測していても、その予測を超える
ことが多く起こってくるでしょう。

そういう時代においては、柔軟に待
ち構えるようにすることが大切です。
野球のバッターに例えると、相
手が投げる球をあれこれ予測するの
ではなく、シンプルに來た球を打つ、
という柔軟さをもって臨むような姿
勢です。

図画工作・美術のイノベーション
も大きなことを起こそうと考えすぎ
ず、図画工作・美術と目の前にある
さまざまなものを掛け合わせてみま
しょう。一見異質に感じられるもの
でも、それらを掛け合わせてみるこ
とで、これまでのあり方が変わって
くるのではないのでしょうか。

具体的にいくつかの取り組みを見
ていく中で、どのような新しい価値
が生まれるのか、その可能性につい
て考えてみましょう。



図画工作×リズム

人間になること。人生の舵^{かじ}を取るといふ芸術は、その先にある躍動、絵画であれ、彫刻であれ、悲劇であれ、音楽であれ、それらの必要条件なのだ。(Paul Klee 1902)



かつて、私たちは音楽と図画工作・美術との合科的な取り組みに数多くチャレンジしてきました。音楽を聴きながら浮かんだ情景を絵に表す活動を実践された先生も、多くいらつしやることでしょう。これは新しい体験であり、イノベーションを期待することができますが、表現の本質に迫る手段としてまだ深められる可能性があるように感じます。そのヒントは幼稚園教育要領に記載されています。

幼稚園教育要領は平成元年の改訂によって領域の概念が大きく変わりました。それまでの領域である「音楽リズム」「絵画製作」はすべて「表



現」領域となり、音の表現も造形の表現もあくまで幼児の表したいことの表現手段と示されました。なぜなら子どもたちは一日を通して様々な音、形、色、テクスチャー、動きを捉えながら生活し、自らの身体を使って様々な方法で表現しているからです。以上の点を踏まえ、音楽の



中の重要な要素であるリズムと図画
工作を掛け合わせた事例を紹介しま
す。
「スタンプ・オン・ステップ」は、
リズム表現と造形表現を、非常にシ
ンプルかつユニークな方法で組み合
わせています。環境設定としてロー
ルペーパーを教室に敷き詰めます。
子どもたちは靴下を履き、その足で
インクパッドを踏み、足の裏を使っ
て敷き詰めた紙にスタンプしてい
ます。スタンプをするときに音楽を
流すと、子どもたちはリズムを無意
識のうちに捉えます。これはリズム

に合わせることを
目的としてい
るのではなく、
自分なりのリス
ム感覚を自覚
し、表現するこ
とをねらいとし
ています。アッ
プテンポの曲で
は、ストライド
は狭く、力強くなります。ゆっくり
としたテンポの曲は、ゆったりとし
たステップを導き出し、柔らかなラ
インを自然につくり出します。この
ようにして子どもたちの足元からカ
ラフルな形や色が生まれていきま
す。
本来リズムとは、音楽を上手に演
奏するためのものではなく、歩く、
走るといった日常動作や、顔を洗う
手の動き、歯ブラシの使い方、食べ
物をよく噛むことなどにも反映され
ます。また、リズムは子どもの中に
直接働きかける魅力をもっていま
す。集中力や好奇心、瞬間的な反応
力を育むことはもちろん、豊かな感



情をもつことができると言えます。
これまで、リズムと素材を使った表
現を合わせる活動は主にダンスの一
部として発展してきましたが、図画
工作・美術と掛け合わせることで子
どもの表現の捉え方に対して、新た
な地平が広がるのではないでしょ
うか。



石賀直之
(いしが なおゆき)
東京造形大学
教授

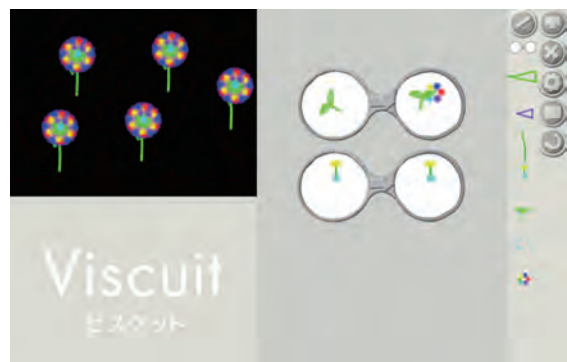
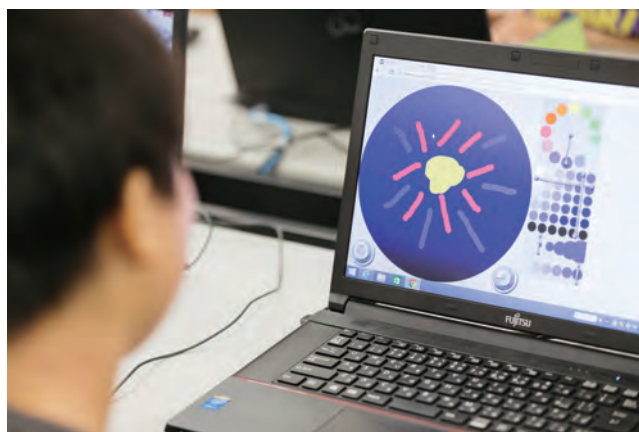
引用文献「新版クレイの日記」みすず書房／パウ
クレイ著、W・ケルステン編、高橋文字訳
参考文献「リズム遊びと造形遊び」サクラクレバ
ス出版／石賀直之著

ものづくり×プログラミング



私は物理的なものではない創作活動全般を「情報によるものづくり」と呼んでいます。小説や作曲がそうですし、科学技術を利用した写真や映画、テレビもそれに入ります。実は絵画も、絵の具を操作して顔料を並べる作業と考えると、情報によるものづくりの側面は大きいです。「ものづくり」をこのように広げて考える理由は、人間の創造性やつくり手と受け手の関係など、それぞれに共通することが多いからです。教育の視点から考えると、国語の時間で物語をつくったり、音楽の時間で作曲したりするだけではないということだと思います。もっと広い意味の「ものづくり」や「創造」とらえ直して教科を編成してもよいかもしれません。

「情報によるものづくり」の一員としてプログラミングが新しく加わ



ビジュアルプログラミング言語「ビスケット」操作の様子。



図画工作・美術×○○

～掛け合わせて起こるイノベーション～



りました。デジタル技術によるものづくりの特徴である、何度でもやり直しができる点や材料費がかからないといった点に加えて、プログラミングはこれまでの「ものづくり」にはない性質をもっています。

プログラミングとは機械を自動的に動かす命令を組み立てることですが、機械によって一つの作品をつくるというより、たくさんの作品を自動的に生成する機械をどうつくるかが創作のポイントになります。テレビゲームを例にすると、映画は一つの決まったストーリーを提示するのに対して、テレビゲームはプレ

イヤーそれぞれに違ったストーリーを提示します。テレビゲームをつくるということは、よいストーリーとは何かを考えて、それをプログラムの形に落とし込むという作業になります。同様に、プログラミングによる作曲は、自分の考えるよい音楽と

いうものをプログラムで表現することです。プログラミングによるドローイングは、自分の考えるよい絵画をプログラムで表現することになります。どのような媒体で表すかが変わるだけで、「自分が考える」という部分は共通しているのです。「自分でプログラミングする」



ということは、「自分の考えをコンピュータで表現すること、すなわち「コンピュータで脳を拡張すること」になります。

コンピュータは高性能になりました。その向上した性能は、コンピュータが人間に歩み寄る方向に使われるべきです。実際、様々なアプリケーションはどんどん使いやすくなっています。一部のプログラミング教育は人間がコンピュータに近づくという真逆な発想から抜け出せていませ

んが、本来は難しいことを考えずに、だれもが脳を拡張するという意味でのプログラミングが理想的です。



原田 康徳

(はらだ やすのり)

博士(工学)

ワークショップデザイナー

北海道大学大学院情報工学

専攻博士後期課程修了。合

同会社デジタルボケット設

立。ビジュアルプログラミング

言語ピスケット開発者。

子どもたちにコンピュータ

の可能性と楽しさを伝える

ワークショップを開催。

図画工作・美術 × 虚構



Draconis vridiscelto 竜
 爬虫綱トカゲ亜目
 英国諸島の森林地帯に棲息するドラゴンの一種。体色は黄緑色、尾部に暗色の横帯が入る。昼行性。危険を感じると木々の間を滑空飛行する。食性は雑食で昆虫等の小動物の他、葉や果実等の植物性の物も食べる。
 彼の地にはワイヴァンと呼ばれる翼竜の伝承が存在するのだが、本種はその幻獣のモデルとなった生物の可能性も考えられる。



私は現在、架空の生物の標本を制作しています。

実在しない生物を考えて、干涸^{ひがら}びたミイラ状の死骸に見えるようにつくり上げます。そして、ラテン語の学名が入ったラベルを付け、標本箱に封入し、その生物の生態の説明を付記します。無論、学名と生態も架空のものであり、これらは架空の生物の設定となるわけです。

ここでいう作品とは、造形物単体だけを指しているのではなく、学名や生態などの設定を含めたものということになります。鑑賞者は造形物と設定とを同時に目にし、そこに用意された世界観を想像することになるのです。

簡単に言うと、ありえない大嘘（架空の生物の死骸）に一見リアルに思える細かい嘘（生態や学名などの設定）を重ねることで、元々の大嘘が本当のことのように見えてしまう、といった誘導を行っているわけです。虚構と現実の境界をあいまいにする、詐欺のテクニックみたいなものですね。

さて、図画工作・美術教育について



龍ノ飛子 タツノトビコ：分類不可（2014年）



Mulumbestia chiroptera 悪獣：哺乳綱霊長目（2014年）

て私が提案させていただくとすると、やはり、私同様に設定をつかって作品に反映させるのはどうでしょう。それは空想の生物でもいいし、あるいは空想の街や家、乗り物なんかでも面白いかもしれません。

肝要なのは、その空想のものを漠然と考えるのではなく、しっかりと設定をつくり込むことです。生物ならばその生態、例えば棲息域や食性などを考えます。建物や乗り物なら用途や機能などを考えます。ものの

形には、それぞれ必然的な理由があるので、その形をより深く考察することに繋がるでしょう。きちんと文章化しておく、さらに詳細な設定をつくり込めるかもしれません。設定をザックリしたものから、より複雑にしていく等、児童・生徒の発達段階によって変えていくこともできると思います。

このようにして漠然とした空想を具体的に形づくる、実在しないものに設定を与えてやることで、虚構に

確固たる説得力をもたせ、作品として成立させるのです。

つまり単純に絵をかく、ものをつくるだけではなく、そこに知的な遊戯を付け加えてやるのです。

「遊び」であるべきだと考えます。

もちろん、単に遊ぶのではなく、没頭して取り組めるものであるべきだと考えるのです。各々が自ら想像した虚構の中で思いっきり遊びたおすことは、大事なことなのではないかと思うのです。特に、テレビゲームやアニメーションなど、与えられた虚構世界に没頭しがちな現代においては、そのように強く思われます。

撮影 森脇建夫



江本 創

(えもと はじめ)

幻想標本家
筑波大学大学院修士課程芸術研究課修了。1999年まで版画（主に銅版画、リトグラフ）を制作。その後、標本作品の制作を始める。個展、グループ展多数。
著書に「幻獣標本博物記」（2014年／風濤社）、「幻獣標本採集誌」（2014年／風濤社）などがある。

図画工作・美術 × 環境に反応する身体



僕はダンスから活動を出発して、ドローイングやインスタレーション、イベントの企画などを行っています。図画工作・美術とダンスなどの関係について、2016年から行っているイベント「どうぶつえん」を紹介しながら考えていきたいと思っています。

このイベントではさまざまなジャンルのアーティストに声をかけています。集まったアーティストたちは広い公園の中を移動しながら、それぞれのパフォーマンスを行います。そのパフォーマンスは、楽器を演奏したり、投げたロープの形を言葉で言い表してみたり、ダンスをしたりするなどさまざまです。他の参加者は、観客となったり、そのパフォーマンスに加わったりします。パフォーマンスの傍らには、参加者



個展「僕は“偶然のダンス”の上映される街に住んでいる。」
ガーディアン・ガーデン（東京都）、2016



図画工作・美術×○○

～掛け合わせて起こるイノベーション～

以外の[↑]そこで過ごしている人たちの声や、移動による足元の変化、気温の変化などといった公園特有の「ノイズ」があります。公園内での移動や発表を続けることで生じる疲れなどの身体の変化も、「ノイズ」の要素の一つです。参加者はそういった「ノイズ」をパフォーマンスの鑑賞と並行して、経験していきます。

僕はこのイベントを自分なりにアートやデザイン、ダンスなどに取り組んだ結果生まれたものだ、と捉えています。美術は学習する際に、知的な部分の他に身体的に環境に応じるとい意味での学習が起きていると考えます。「どうぶつえん」のように、外的環境に応じた反応もあれば、ダンスのようにそれを直接的に経験する反応もあると思います。このイベントを通して、僕はいろいろな物事に、人がどのように反応しているのかを見ていきたいと考えています。

先日、保育園に行く機会がありました。そこでは子どもたちがみんなで歌を歌っていました。子どもたちが歌っている表現の中にはすでに周りとの調整があり、それが大きなひとつの歌を作っていることに素朴に感動してしまいました。声を出す、身体を使う、他の人の声を聞くという行為の中で、周囲に合わせて調整をし続けるということが、すでに小さい頃の学習の仕方としてあることに改めて驚いたのです。

Aokid
(アオキッド)
アーティスト、振付家
ストリートダンスをルーツとし、大学で映画を専攻した後、美術作品の制作やイベントの企画など活動は多岐にわたる。「架空の街を作る」をコンセプトに、社会へ発信していくプロジェクト「Aokid City」を行っている。

現代社会はコミュニケーションが希薄で、他人の呼吸や動きに対して対応出来ない状況をよく見かけます。もしかしたら、小さい頃に行っていたような周囲とのチューニングを、大人が取り戻していくことこそが実は大事なのではないのでしょうか。図画工作・美術の時間もこのような環境とのチューニングが出来る場所であり続けることが必要ではないだろうかと考えています。



「どうぶつえん vol.3」代々木公園（東京都）、2016 撮影 Sawano From Hell
ギターを用いて発表する Aokid 氏の様子。



単独ダンス公演「I ALL YOU WORLD PLAY」
ST スポット（神奈川県）、
2017
撮影 Shinichiro Ishihara

タブレットに簡単に 手がきをしよう

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。

1 マークアップ機能を 活用しよう

6月の公開授業では、1年生と2年生の授業をしました。1年生はどろどろ絵の具の活動結果をモノプリントした偶然の模様からの見立て、2年生は画用紙に絵の具をたらしてできた偶然の模様からの見立てをしました。絵の具やクレヨンで加筆する前に、iPadを使ってお互い
の見立てを具体的に伝え合う活動をしました。

2本の指で画像を拡大すれば部分の形から見立てができます。画像を縮小すれば全体から見立てができます。授業の中では、一人が自分の見立てを画像にかき込みながら、もう一人が実際の画用紙を指でなぞって「わたしはここが〇〇に見える」というように会話しているペアもいました。

ここで便利だったのが、最近のiOSアップデートで加わった「マークアップ機能」です。使い方は簡単。1年生でも10分で使いこなせました。「写真」アプリから画像を選んで、青い字の「編集」をタップして、次に「」をタップすれば手がき機能のマークアップが使えます。

保存は「完了」をタップします。編集し直すときは「元に戻す」という赤い文字をタップするとオリジナル画像に戻すこともできます。

この機能は、お絵かきだけでなく、画像へのメモにも使えます。画像の中に直接かけるのですから、図画工作に限らず、ポートフォリオ的に記録する時にも便利です。



二人組で、一人がタブレットを使って、お互い
の見立てを伝え合う。

2 一斉鑑賞と個別鑑賞を 使い分けよう

ICTルームの機能を使って、子どもたちのタブレットの画像を教師が選択してスクリーンに映す一斉鑑賞の授業をしたことがあります。一斉指導としては効果が高いのですが、子どもたちの自由度は低いです。

子どもたちが手に持ったタブレットをお互いに見せ合う個別鑑賞には別のよさがあります。「ねえ、見て、見て」「なるほど、すごいね」というコミュニケーションを重視するのが個別鑑賞のよさです。これらを意識して使い分けることが大切です。

3 すごいぞ、 『miyagiTouch』

授業後の話し合いの中で、宮城県の先生から『miyagiTouch』というアプリのご紹介をいただきました。無料の優秀なアプリで驚きました。iPad版(iPhoneは×)、Android版、Windows版がありますので、一度試してみてください。線の色や太さが体感的に選べます。矢印や直線も、なるほどと思う程に簡単に操作できます。保存した画像がmiyagiTouchの画像フォルダに入る所が、写真アプリへの保存と選択できるようになるとさらによいと思います。同じく無料アプリの『Skitch』も便利です。これらのアプリを知っておくと、簡単で、楽に、美しく画像加工や整理・保存ができます。



miyagiTouchの画面

ちかごろ気になる...



星に魅せられて

熊本県熊本市立江南中学校
西尾 隆一 (にしお りゅういち)

子どもの頃、星の図鑑を見るのが大好きでした。私は図鑑との出会いでいろいろなことに興味をもつようになりました。当時の図鑑は写真が少なく、大部分が挿絵画家による丁寧な作品でした。それだけにかえて想像力をかき立てられるものがありました。これらは難解で専門的でしたが、何度も読み返すだけの中身があり、ポロポロになるまで愛読しました。特に強烈な印象を残した一枚の挿絵が皆既日食でした。いつも食い入るように見ていました。一度でいいから黒い太陽のコロナを見てみたい。暇さえあれば星を眺めていた小学生時代、そう強く思っていました。

就職後、空を見上げる機会がめっきりと減り、街のネオンが肌に定着したころ、ふと思い出しました。「大きくなったら皆既日食を見に行くんだ」。気がつけば撮影機材の準備を始めていました。初回観測地はベトナムでした。残念ながらダイヤモンドリング直前に雲が広がってしまい、皆既日食は観測できませんでした。二回目のチャレンジ

では、観測の半年前にモンゴルへ現地入りし、入念な気象データを手に入れ、本番の日食に備えました。が、当日はあいにくの吹雪。気温マイナス 25℃。またもや観測失敗となります。

もはや意地になった私は、次のイラン日食観測のため、アラビア語を勉強して準備を整えました。当日は晴天率 95%、湿度 2%、気温 43.5℃、快晴。ついに念願だった皆既日食を観測することができました。幼い頃、図鑑で見た挿絵が時を経て現実となり、気がつけば叫んでいました。かねてからの夢がついに叶い、満足感でいっぱいになりました。

最近ではミルキーウェイの撮影にはまり込んでいます。満天の星空に悠々と浮かび上がる銀河。絵にもかけない美しさとは、まさにこのことだと思います。



阿蘇山頂にて



感性を育む

神奈川県横須賀市立夏島小学校 教頭
古内 久 (ふるうちひさし)

先日まで、近隣の美術館で恩師の「白寿記念展」が開催されていた。先生のかかれた絵を見ていると、大学を卒業したその日に、私と友人で先生のお宅にお邪魔したことが思い出される。

大変律儀で礼儀を重んじる先生は、若かりし私たちという時間を楽しんでいらっしやるようだった。「みんなでお茶漬けを食べましょう」と、お湯を沸かす先生を、手伝っているのか邪魔しているのか、深夜の邸宅は賑やかだった。玄関の引き戸は建て付けが良すぎて、そおっと閉めないに戻ってしまう。その脇の応接室に小さな絵が飾られていた。「おい、これ」と、友人が言いたいことは、すぐに伝わった。「先生が飾っていらっしやる絵」がある、ということである。先生のかかれた絵ではないその絵のもつ、何とも説得力のあるデザインに私も友人も息をのんだ。

図工・美術を通じて、私たちは人や作品との出会いや、感じる気持ちを共有することができます。同じものを見て同じように感じてはいない、しかし、共感するといった矛盾の

中で、もどかしくも熱いものが私たちを結びます。その心をつくり出し、育てるものは、一生懸命見ることであったり、手づくり出したりすることでしょう。

その過程にある「すごいなあ」や「何でだろう」など、興味津々心で探るところから始まります。驚きや感動を育てることは、じっくり向き合う中から発見されます。自分と響き合うその瞬間に感じ、共鳴するものは「色の調和」や「惹かれる形」、時には「におい」や「周囲の音」かもしれません。感じた心をじっくりと熟成させながら自分の気持ちを存分に表現できたら良いと思うのです。

さて、児童・生徒の作品展に行くと、どうにも“うまい”絵があることが多いように感じます。確かに“うまい”絵の“かかせ方”は方法として教えることができるかもしれませんが、しかし、そうではなく、“感じる心”の表現をしてほしいのです。“感じる心”は早々に教えられるものではありませんが、自分の感じた美しさや素晴らしさを、見た人に伝わるようにかくところから始まる共感の物語がきっとあります。それは図工・美術を通して育てる資質・能力の素^{もと}ではないかと思うのです。



札幌芸術の森 美術館



マルタ・パン「浮かぶ彫刻・札幌」
1986年（ポリエステル）

札幌の「アート里山」

札幌市の中心部から車や公共交通機関で30分。かつて札幌冬季オリンピックのメイン会場となった真駒内^{まこまない}近辺から支笏湖^{しこつこ}に向かう国道を南に向かうと、豊かな森につつまれた札幌芸術の森が右手に現れます。大きなゲートを過ぎると、芸術の森のシンボルとなっている伊藤隆道^{いとうたかみち}の彫刻「空と地の軌跡」や、ハンガリー出身の彫刻家マルタ・パンによる「浮かぶ彫刻」札幌Vが出迎えてくれるでしょう。

札幌芸術の森は、もともと文化都市札幌、あるいは創造都市札幌のシンボルとして建設された芸術文化の総合施設です。ここには陶工房、染織工房、版画工房など、ワークショップや制作体験のできる工房群、また野外ステージ、アートホールなどのコンサートやリハーサルのための音楽施設など、鑑賞や創作のためのさまざまな施設が点在しています。

しかし、その中核ということにな



札幌芸術の森美術館

〒005-0864

札幌市南区芸術の森2丁目75番地

Tel.011-591-0090

開館時間：9:45～17:00（6月～8月は17:30）

入館は野外美術館、芸術の森美術館

ともに閉館時間30分前まで

休館日：4月29日～11月3日 無休

11月4日～4月28日 月曜日

（祝日の場合はその翌日）

野外美術館は休館

（佐藤忠良記念子どもアトリエを除く）

※札幌芸術の森美術館は2018年11月25日～

2019年4月26日、館内工事・整備などで休館

れば、やはり野外美術館と札幌芸術の森美術館と言ってよいでしょう。

野外美術館がオープンしたのは1986年。その後、第2期、第3期の造成を経て1999年にグラウンドオープンとなりました。札幌芸術の森美術館は90年に開館しましたが、芸術の森美術館が28年を経過したことになります。

これまで野外美術館では約170万人、美術館では300万人ほどの観覧者を迎えており、自然に包まれた「アトリエ山」ともいえる札幌のユニークな美術館として、市民だけでなく道内外の多くの来館者に親しまれています。

自然と呼応する野外美術館

四季折々の美しさを見せる野外美術館には、7・5ヘクタールにも及ぶ敷地のなかに、国内外の彫刻家64作家による74点の作品が設置されています。作品の多くは作家が制作に先立ってこの地を訪れ、地形や周囲の環境などを考慮しながら新たに制作しました。なだらかな起伏を見せる丘陵や樹木に囲まれた自然のなかに、それぞれの彫刻がみごとに調和し、お互いに呼応しながらたえずでいる姿を観ることができます。

作品は具象彫刻や抽象彫刻、立体造形などヴァリエタティーに富んでいますが、このなかで特筆されるのが、ノルウェーの彫刻家、グスタフ・ビーゲランの作品群と、イスラエルの造形作家、ダニ・カラヴァンによる壮大なスケールの作品です。

ビーゲランといえば、オスロ市の広大なビーゲラン彫刻公園で知られています。オスロ市の好意で、そ

のうちの5点が野外美術館のほぼ中央にあるビーゲラン広場に設置されています。またダニ・カラヴァンの「隠された庭への道」は、7年の



グスタフ・ビーゲラン「母と子」
1926-33年（ブロンズ）



ダニ・カラヴァン「隠された庭への道」
1992-99年（真鍮、白コンクリート、ガラス、金箔、他）

歲月をかけて制作された全長300メートルにも及ぶもので、変化に富んだ造形物が森の中に連なりま

す。野外美術館の彫刻作品に加えて、札幌芸術の森美術館には、ロダン、マリニー、ザッキン、荻原守衛おきわらもりえなど国内外と連動した国内外の彫刻作品のほか、片岡球子かたおかたまこや砂澤ビッキすなざわびっきといった札幌や北海道ゆかりの作家の作品も収

蔵しています。これらのコレクションは定期的に館内の2つの展示室でテーマを基にして展示されています。



片岡球子「ポーズ1」1983年（紙本彩色）



砂澤ビッキ「神の舌」
1980年（木（ナラ））

「子どもアトリエ」と 「ハロー！ミュージアム」

札幌芸術の森美術館では開館以来多彩な教育活動を行ってきましたが、とくに近年は子どもを対象とした教育事業に取り組んでいます。「佐藤忠良記念子どもアトリエ」でプログラムと、札幌市内の小学生すべてを芸術の森に招待する「ハロー！ミュージアム」事業です。

「子どもアトリエ」は、2008年

に野外美術館の敷地内に設置。札幌ゆかりの彫刻家、佐藤忠良は日本の彫刻界で活躍する一方、美術教育にも熱心に取り組んだことで知られます。このアトリエは、その意向を受けて生まれた子どものための体験型ギャラリーです。子どもをテーマにした佐藤忠良の作品を展示するほか、ワークショップ・ルームや佐藤

忠良の手がけた絵本を閲覧できる図書コーナーも設けています。「ハロー！ミュージアム」は、「子どもアトリエ」と連動して、やはり2008年から始まりました。札幌市内の小学5年生を学校単位で札幌芸術の森に招待し、美術鑑賞や創作の楽しさを体験してもらうものです。「子どもアトリエ」では作品鑑賞とワークショップを行うほか、野外美術館や芸術の森美術館での鑑賞プログラムのコースも設けています。事業の実施にあたっては、学校と緊



佐藤忠良記念子どもアトリエ



「ハロー！ミュージアム」子どもアトリエコース



「ハロー！ミュージアム」野外美術館コース



「ハロー！ミュージアム」芸術の森美術館コース

密な連携をとりながら学校で事前学習も実施しているほか、ボランティアのみなさんの協力を得ながら、美術体験がより豊かに深まるよう心がけています。

「ハロー！ミュージアム」は昨年10万人の子どもたちが芸術の森を体験しています。これからも札幌芸術の森美術館のユニークな教育活動として、この事業の効果を検証しながら継続していきたいと考えています。

(文・写真提供 札幌芸術の森美術館)

教材研究 〔小学校〕

いろいろいろいろ

■ しばた ほうさく 柴田 芳作 東京都狛江市立狛江第一小学校

6
年生

絵

2~6
時間



題材のねらい

さまざまな描画材料の組み合わせを試しながら発想し、質感の違いなどを感じ取りながら、形や色を工夫して平面的な表現を楽しむ。

用具・材料

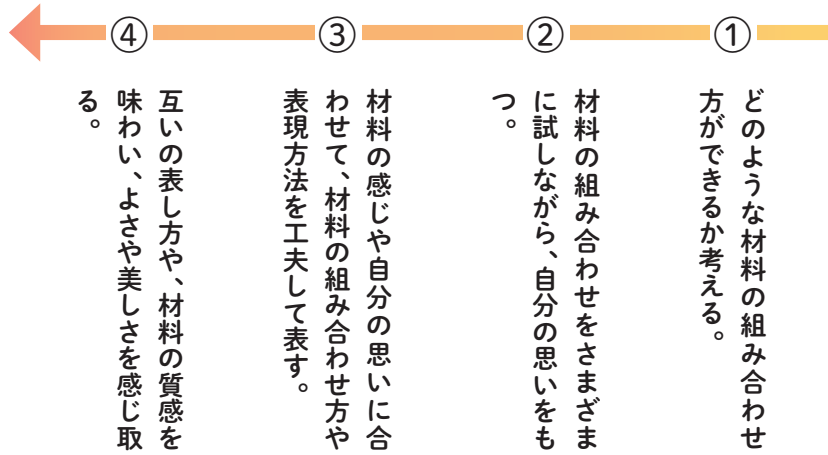
土、砂、色砂、おがくず、チョーク、コンテ、粉絵の具、液体粘土、洗濯のり、木工用接着剤（水で薄めたもの）、厚紙、ベニヤ板、段ボール、へら、割り箸、ぼかし網

評価の観点

- 関** さまざまな描画材料に関心をもち、自分の思いに合わせて絵に表すことを楽しむ。
- 発** さまざまな描画材料の組み合わせ方を考えたり、試したりして発想を広げる。
- 創** 組み合わせた描画材料を、自分の思いに合わせて工夫して表す。
- 鑑** 互いの表し方のよさや面白さ、材料の質感の違いなどを感じ取る。



学習の流れ



本 題材は、砂や土、液体粘土などいろいろな描画材料を試しながら発想し、質感の違いやよさを感じ取って平面的な表現を楽しむ活動です。地面に手や棒切れで何気なくかいていくような原初的な感覚で、かく楽しさを再発見してほしいと考えて題材を設定しました。

高学年になると試すことに躊躇したり、失敗を恐れて手が止まったりする児童も少なくありません。導入では、試すことを楽しめるように、描画材料を実験的に使うことを伝えます。洗濯のりや接着剤、液体粘土などとの基本的な混ぜ合わせ方もここでおさえておきます。また、子どもたちがワクワクしながら材料を手に行き届くような材料配置も大切にしたいところです。

活動が始まると、粒の大きさ、細かさや微妙な色の違いを目や手で見つけ、材料の組み合わせを考えながら選んでいました。組み合わせ方を工夫しながら、実験的に混ぜ合わせることを試して自分だけの描画材料をつくっていきま

す。それぞれの描画材料をつくったら、今度はへらや割り箸、段ボール片などでかき方を試していきます。手で大胆にぬり広げる子もいます。ここでも、自分のかきたい方法に合うように各材料の混ぜり具合を試行錯誤する姿が見られました。か



きたいものを想像してかく子や、最後まで実験で終わる子、これまでに学んだ表現方法を生かしてかく子など、さまざまな活動が展開されました。

粘性、抵抗感、量感、色調などを味わい、想像をかき立てながら夢中になって活動に取り組む姿から、高学年の子どものワクワク感を揺さぶることができたと確信しました。

でき上がったものに題名をつけてみると、取り組んだときの気持ちや、発見したこと、感じたことを表す言葉が次々と出てきました。子どもたちは互いの作品を見て、材料の質感を味わい、よさや美しさを感じ取っていました。

本題材は子どもの実態に応じて、新しい描画材料を試しながら活動する短時間題材にすることも、それまでの材料体験が豊富であれば高学年として時間をかけて活動する総合的な題材として扱うこともできると思います。



教材研究
[中学校]

絵の具で塗ってみよう！

ふじたわたる
■ 藤田 航 東京大学教育学部附属
中等教育学校

1
年生

絵

4
時間



題材のねらい

試行錯誤しながら絵の具を塗ることによって、かくことの楽しさ、表現の面白さを見つけ出す。

用具・材料

ワークシート（八つ切り画用紙に印刷をしたもの）、水彩用具一式、新聞紙

評価の観点

- 関 絵の具を使ったさまざまな表現に関心をもつ。
- 発 言葉からイメージして、構想を練る。
- 創 イメージ通りになるように、絵の具の使い方を工夫する。
- 鑑 さまざまに変化する色を楽しみながら、自分や友達の作品の工夫やよさに気づく。



学習の流れ

- ① 準備・片付けの理由と方法を学ぶ。
- ② ワークシートの説明を聞く。
- ③ 絵の具を工夫して塗る。
- ④ 全員で制作途中の友達の作品を見て回る。
- ⑤ 完成したら自分で廊下に展示する。

本 題材は、絵の具を使う導入として、さまざまな技法を自ら学び取り、それを活用することを目標としています。ですが、一番体感してもらいたいことは、絵の具でかくことの楽しさです。

中学校で絵の具を使う最初の授業として設定しました。さまざまな技法にチャレンジすることで塗り方の固定観念を取り払ってもらいたいからです。例えば、鉛筆一つとってもかき方はさまざまです。「こうしなくてはいけない」な

どということはなく、ルールはありません。「鉛筆はこのように使うものだ」、「絵の具はこのように使うものだ」と思い込んでいることをできるだけ壊して、柔軟に発想してほしいと思っています。

指導の上で気をつけたことは、「こうしなさい」と言わないことはもちろんですが、かき方を聞かれてもできるだけ助言しすぎないようにしたこと。声かけをするときは、オノマトペなどを使うようにしました。例えば、「ふわっとする」といいね。シュツとしてるね！ もっといけるよ！」など具体的なイメージを与えないような言葉を使って、本人の頭の中で発想できるように心がけました。

また、活動を始める前に、準備・片付けのしかたを丁寧に説明しました。ともすると、制作中は机の上が散らかってしまいう生徒が出てきてしまいます。使わないものは机の下に入れる、使ったらきれいに戻すなど声をかけました。これは、高校生しか教えたことがなかった私が中学生を教え始めたときに失敗した経験から学んだことです。

点描やにじみ絵などいろいろな技法を試しながら、「夏」「楽しい」「悲しい」など自分のイメージを色で表すようにしました。ワークシートの最後の三つのコマは自分でタイトルを決めさせました。タイトルから考える生徒や、とりあえず塗ってから見立てる生徒もいて、なかなか面

白い作品ができていました。そのときのルールとして、純粹に色でイメージして工夫してほしいと思つたので、具体的なものや言葉はかかないように声をしました。生徒たちが、今回見つけた技法や感覚を今後の学習に生かせるようにするには、どうすればよいか考えなければならぬと思つています。





東京都東村山市立南台小学校

体育館のステージを使って展示をしています。
ステージでは帽子の作品を吊るしたり、ステージの段差を使ったりして、展示を工夫しています。



東村山市に古くから伝わる「染め」や「織り」を体験した後に、3年生が織物づくりをしました。のこぎりで板を切って織り機をつくることから始めたようです。
展示は、織り機ごとつなげて吊るしています。組子のように組み合わせられた木の中に、色とりどりの織物が並んで、とてもきれいでした。



展示会 レポート

Pick Up Exhibition



体育館の隣にある広いミーティングルームで、ブラックライトを使った展示をしています。
宙に浮かんでいる光る球体は張り子です。空間をうまく使って光の演出がなされていました。

