

こども美術館 スカイミュージアム
《高校生とまちとアートをつなぐ》企画第1弾

記録集

放課後美術館 プロジェクト

Museum After School Project

2015.10.25 - 12.19 全5回

ごあいさつ

こども美術館 スカイミュージアムでは「高校生とまちとアートをつなぐ」企画の第1弾として、美術館をテーマに全5回の連続ワークショップを開催しました。高校生は学業や部活動などに忙しく、自発的に美術館へ訪れる機会が少ない年代と言われることがあります。この企画はそうした高校生が美術館に親しみ、美術を介して人や地域とつながる機会を提供したいという思いから始動しました。

活動の中で、参加した高校生と企画にかかわる様々な人が作品から感じたことや考えたことを伝え合い、世代や立場を越えた交流が生まれました。互いの見方や意見に触れるたびに「こんな見方があったのか」と、高校生だけではなく私たち大人にも新たな発見がありました。作品の鑑賞を通して作者の感性に触れ、鑑賞者同士の交流から新しい視点を得て自分の中に新たな価値観を生み出すことは、日本文教出版が美術の学習で大切にしたいと考えていることでもあります。

本冊子では、企画の概要とそれぞれの活動を紹介します。高校生の目線になって、活動に参加するような気持ちでご覧いただければ幸いです。

最後になりましたが、この企画には多くの関係者にご協力を賜りました。

この場を借りて厚くお礼申し上げます。

もくじ

- 02 創立！ 美術「館」部
- 03 第1回 「美術館」って、どんなところ？
- 06 ひとこと1・2／美術にかかわる仕事①
- 07 第2回 対話しながら作品を見てみよう
- 10 ひとこと3・4
- 11 第3回 伝え方を考える
- 16 ひとこと5・6
- 17 第4・5回 ギャラリーガイドをつくろう
- 26 ひとこと7・8／美術にかかわる仕事②・③
- 27 放課後の、あとで。
- 31 ひとこと9・10／美術にかかわる仕事④
- 32 こども美術館 スカイミュージアムについて／美術にかかわる仕事⑤

主催：こども美術館 スカイミュージアム 日本文教出版株式会社

協力：あべのハルカス美術館 国立国際美術館

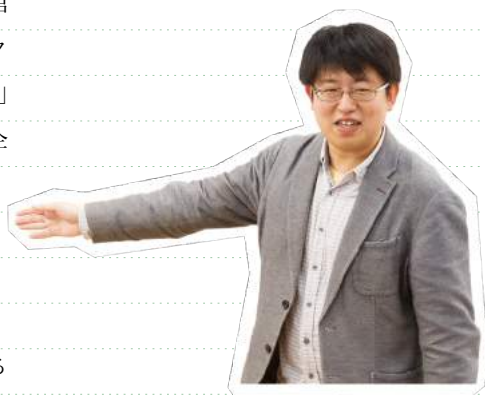


創立！美術「館」部

高校生と美術館との接点はどこにあるのでしょうか。

鑑賞の授業の一環で美術館に訪れたり、作品の展示場所として美術館を利用したり、いくつかの関わり方が頭に浮かびます。ただ、「学校」という枠組みを超えて、日常的な活動の場として美術館が選ばれることは必ずしも多くはありません。今回のプロジェクトでは、放課後の美術館に親しむ方法として、いつもの「美術部」とは一味違った「美術館部」を立ち上げることを試みました。企画にあたって特に意識したのは以下の3点です。

美術館部 顧問（監修）



市川 寛也（筑波大学芸術系助教）

専門は美術教育、芸術支援学。東京都豊島区の学芸員を経て現職。コミュニティ型アートプロジェクトの理論と実践について研究するとともに、日本各地の妖怪文化に関する調査を進めている。日本文教出版が発行する『フォーラム形』にて、「そぞろ見部」を連載中。

1. 美術館の多様な側面に触れること

高校生が来館者として訪れる場合、そこで目にすることができるのは美術館のごく一部に過ぎません。展示されている作品の裏側に秘められた美術館の役割について学びながら、美術の価値を残し、伝える意味について考えます。

2. クリエイティブに鑑賞すること

ここでの鑑賞とは、必ずしも作品の中にある正しい答えを探し出すことを目指すものではありません。作品について誰かと話したり、自分自身と向き合ったりしながら、それぞれの見方をもつ主体的な鑑賞者への一步を踏み出します。

3. 美術に関わる仕事を知ること

美術に関心がある高校生でも、美術に関わる仕事を具体的に思い描くのは難しいかもしれません。アーティストやマンガ家などの「つくる人」だけではなく、美術はたくさんの仕事によって支えられています。企画、編集、デザイン、撮影……それぞれの専門性をもった大人との出会いも貴重な経験です。

第1回目

10/25 sun

美術館って、どんなところ？

本日の活動内容

- ☐ 「美術館」について考える。
- ☐ 美術館に行き、展覧会を鑑賞する。
- ☐ 美術館の裏側を知る。
- ☐ 学芸員さんのお話を聞く。

活動場所

こども美術館 スカイミュージアム
あべのハルカス美術館

活動スタート！
→

美術館部メンバー



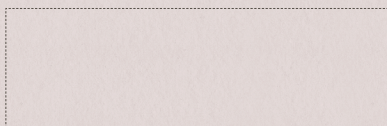
☑「美術館」について考える。

まず部員同士の自己紹介を兼ねて、
自分にとっての美術館とはどんな場
所なのかを考え、発表します。

部員の意見いろいろ

- 美術館って…
- ・おちつける
 - ・厳かな
 - ・学ぶ
 - ・時代を知る ところ

美術館って



なところ。

普段あまり考えたことはなかったけ
れど、同じ美術館といっても抱いて
いるイメージはそれぞれ違うことが
わかります。

このイメージを出発点にして、実際
の美術館について学んでいきました。



美術館について、より詳しく。

美術館の4つの機能

- 美術について調査・研究
- 調査や研究に基づく作品（資料）の収集・保存
- 収集した作品等の展示
- 作品の理解を深めるための教育普及

現代では美術館（ミュージアム）のあり方も多様化してきたため、中には
特定の機能に特化した美術館もあります。それぞれの館が力を入れている
部分に着目すると、また違った角度から美術館を楽しめるかもしれません。



テート・モダン [イギリス] は、かつての発電所を改築。美術館そのものも1つの作品です



ガラス張りの収蔵庫。作品が保存されている状況をそのまま見せています



ビエンナーレ・トリエンナーレなどの現代美術の展覧会では、全身で体感できる参加型の作品もあります



茨城県の水戸芸術館現代美術センターで行われている「高校生ウィーク」では、ギャラリーの一部に期間限定のカフェが登場

☑ 美術館に行き、展覧会を鑑賞する。

美術館の意義や役割について知った後は、

一番近くにある美術館「あべのハルカス美術館」へ。

開催中の展覧会「春信一番！写楽二番！ フィラデルフィア美術館
浮世絵名品展」をじっくりと鑑賞。



☑ 美術館の裏側を知る。

学芸員・藤村さんのご案内でバックヤードツアーを実施。

普段はなかなか入ることのできない美術館の裏側は、
新鮮なものばかり。

複合ビルならではのエレベーターの仕組みや収蔵庫見学などを
通して、美術館の秘密に触れていきます。



☑ 学芸員さんのお話を聞く。

最後はこども美術館に戻り、藤村さんに学芸員の仕事についてお話を伺います。なぜ学芸員になったのか、どうやって展覧会を企画しているのか……。やりがいや苦労話、新しく開館した美術館ならではのこだわりなど、話題は多岐にわたります。

部員たちは話に引き込まれ、質問が次々に飛び出しました。



あべのハルカス美術館主任学芸員 浅川真紀さんから、ひとこと



2014年春、日本一の高さを誇る超高層ビル「あべのハルカス」の16階に開館したあべのハルカス美術館は、「Art × Human - あらゆるアートを、あらゆる人に」をコンセプトに、人とアートが気軽に、かつ深く触れ合える拠点となるような美術館を目指して活動してきました。駅直上で、百貨店やオフィス、ホテル、展望台などを擁する複合ビル内に位置することは、そのコンセプトを具現化する上で最大のメリットです。そして、そのメリットを生かすためには、幅広い世代、様々なライフスタイルや感性をもつ人々に訴求力のある活動とサービスが不可欠です。同じビル内のこども美術館さんと初めて連携する機会となった今回のプロジェクトは、当館にとっても、新たな側面を付与してくれるものでした。

美術館に来る機会がまだまだ少ない高校生が、忙しい学業の合間をぬって、5回連続のプログラムに参加し、美術の魅力を他者に伝える方法を学ぶ。これは実に意義深い活動です。つまりこれは、作品と来館者をつなぐという、美術館の最大使命ともいうべきチャレンジなのです。そのためには、作品と来館者の両方に知識と想像力を最大限に駆使することが求められます。もちろん一朝一夕にはいきません。しかし参加した高校生の中に、美術館が社会に存在する意義、そして何より、美術をみるのがどれほど人生を豊かにしてくれるか、という何らかの意識や実感が芽生えてくれたなら、それは大きな一歩であったとも思うのです。

あべのハルカス美術館主任学芸員 藤村忠範さんから、ひとこと

当館は、近畿日本鉄道（グループ）が設立し、2014年に開館したばかりの美術館です。（2015年4月からは近鉄不動産の所管）近鉄グループが深く運営に関わっている美術館としては、奈良の大和文華館、松伯美術館に続き3番目となります。

一般的な美術館のスタイルとしては、地域の文化や作家など特定の分野の作品の収集・保存・研究の成果としての企画展を開催、という事業イメージがありますが、この2つの美術館で専門性の高い事業を継続していますので、当館ではコレクションの充実より、大都市のターミナルビル直上という立地を生かし、多くの方に気軽に来ていただけるような多彩な展覧会を開催していることを説明しました。

バックヤード・ツアーでは、収蔵庫と搬入エレベーターを見学し、複合ビル内の施設のため、作品搬入の際には他の部署との調整・連携が必要なことや、作品保護のため、温湿度管理、防虫、防災、防犯など、美術館特有の体制を整備していることを説明しました。

こども美術館に移動してからは、学芸員の仕事・役割について、展覧会の企画、展示計画、作品解説の執筆、作品の借用、保管、展示、返却、環境管理など、展覧会運営に関わる業務のうち、専門的な知識や経験を要する事柄の全てが職務であることをお話しました。皆さん初めて耳にする内容が多かったことでしょう。説明の足りないことも多かったと思いますが、熱心に聴講いただきありがとうございました。



美術にかかわる仕事① 学芸員

美術館や博物館で、作品や資料の収集、保管、展示及び調査研究その他、これと関連する事業を行う専門的職員。学芸員になるためには、大学などでの単位履修を行うか、文科省の資格認定試験に合格して資格を得ることが必要です。

第2回目

11/14 sat

対話しながら作品を見てみよう

本日の活動内容

- ☐ コレクションをもつ国立国際美術館に行く。
- ☐ 3～4人のグループになり、ファシリテーターを中心に話をしながらコレクション展を見る。
- ☐ コレクション展の中で、自分が一番気に入った作品を1つ選ぶ。

活動場所
国立国際美術館

ファシリテーターの
大学生のみなさん



☑ コレクションをもつ国立国際美術館に行く。

大阪にはたくさんの美術館がありますが、今回訪れたのは現代美術の作品を数多く所蔵している国立国際美術館。

まずは美術館スタッフの関さんからお話を伺い、世界的にも珍しい地下型ミュージアムであるという特徴がわかったところで、早速地下2階の展示室へ。



☑ 3～4人のグループになり、ファシリテーターを中心に話をしながらコレクション展を見る。

大学生のファシリテーターと一緒に、作品を見ながら自由気ままに話し合います。
「宇宙みたい」(メル・ジューグラー「無題(建設現場)」)、「筆を持っている手は作者なのか」(森千裕「IGIARI!!」)、「目の前に迫ってきてる」「いや、遠くにある」(日高理恵子「樹を見上げてV」)……それぞれの視点から色々な言葉が生まれます。
90分かけてたっぷり鑑賞しましたが、まだまだ時間が足りない模様。



Information

コレクション展は企画展示よりも
入場料が低く設定されているので、
より気軽に観覧することができます。
国立国際美術館のコレクション展は、
高校生以下・18歳未満は無料！
(要証明書提示)

☑ コレクション展の中で、 自分が一番気に入った作品を 1つ選ぶ。

最後にグループで話し合いながら、自分の一番気に入った作品を決めます。

この作品をもとに何をするのか……。



次回に続く！

そもそも、 作品を見るって どういうこと？

美術館部では、作品の中に唯一無二の答えを探そうとするのではなく、自由に作品と向き合いながらその意味を自分なりに読み解いていくことを重視しています。今回はその手段として対話型鑑賞という方法を用いました。

新しい見方への 気付き

同じ作品を見ていても、見ている部分は人それぞれ。最近では、視覚に障害がある方と一緒に言葉で鑑賞するプログラムも実施されていますが、見えていると思っていたのに見えていないことが実はたくさんあります。対話型鑑賞では、話し手も聞き手もフラットな関係性のもとで、作品を話のタネにそれぞれの見方を語り合います。1人で鑑賞するだけでは気が付かなかったことを発見できるのも醍醐味です。

ファシリテーターの 役割

対話を進めていくためには進行役（ファシリテーター）の役割も重要です。ここでのファシリテーターは解説者（スピーカー）ではありませんので、必ずしも十分な知識を備えている必要はありません。むしろ、鑑賞者の発言に耳を傾け、言葉を引き出していくことが不可欠です。今回は高校生と年齢の近い大学生がその役目を担い、同じ目線になって気軽に対話ができる環境をつくってくれました。「この絵の中では何が起きているのでしょうか？」「どこからそう考えましたか？」など、戦略的な問いかけもありますが、それよりも大切なのは一緒に鑑賞を楽しむこと。少し慣れてきたら友だち同士でも役割分担してみましょう。

国立国際美術館研究補佐員 関聖美さんから、ひとこと

1977年開館の国立国際美術館は、主に国内外の現代美術を中心とした作品を収集し、現在約7,000点のコレクションを所蔵しています。教育普及活動では、幅広い年齢層に向けたプログラムを実施し、特に、学校団体の受入れなどスクール・プログラムでは、子どもたち自らの財産でもあるコレクションを活用した活動を展開しています。このたびの「放課後美術館プロジェクト」でも、コレクション展を鑑賞活動の場として活用して頂き、高校生の皆さんが当館のコレクションに触れ、みること、考えること、言葉に表すこと、話すことを自分なりのスタイルで楽しんでいる姿が多く見受けられたことは、大変嬉しく思いました。

「放課後」つまり、学校でも家でもない「美術館」での時間は、高校生の皆さんにとってどのような時間だったのでしょうか？ 特に皆さんの多くは日ごろ美術に慣れ親しんでいる方でしたので、美術の授業とは異なる「美術館」で受けた刺激がどのようなものだったのかが気になりました。その一方で、あまり美術館を訪れない高校生がこの活動に取り組んだ場合にもたらされる効果にも期待したいところだと感じました。

美術館には、自由な想像力を引き出し、新しい発見を促してくれる、本物の作品との出会いがあります。それは、自分自身の考え方に気付き、日常では気付かない自分を発見できるチャンスでもあります。今回に限らず、皆さんが美術館を「自ら」活用してくれることを願います！



ファシリテーター

大阪芸術大学 初等芸術教育学科副手 高畑侑平さんから、ひとこと



放課後美術館プロジェクトに参加させていただいて、私自身が気付いたことがありました。それは、美術とはただ鑑賞するだけではなく、誰かと共有し、楽しむことができるということです。

今回の活動において、作品を見て高校生という若い世代と率直な意見交換をし、それを共有するという「アートを通したコミュニケーション」を通して、自分でも気付いていない新たな視点に立ち、作品に対して全く違った味を感じることができました。それは、他の何かでは得がたい楽しさがありましたし、喜びがありました。

私たちは常に自己表現の場を必要としています。美術作品とは作家のそれらが顕著に表出したものであり、その作品を前にして正解や間違いなど気にせず、ただ思ったことを述べ合う。それはまさに美術作品を通した新たな自己表現の場ではないかと感じました。今回のプロジェクトに参加させていただき、私自身の美術に対する価値観がより一層磨かれたのではないかと感じています。

プロジェクトに関わったスタッフの皆様、高校生の皆さん、本当にありがとうございました。また機会がありましたら、一緒に「美術」を楽しみたいです。

第 3 回目

11/28 sat

伝え方を考える

活動場所

こども美術館 スカイミュージアム

本日の活動内容

- ☐ 前回見た国立国際美術館コレクション展の中から、それぞれが選んだ作品を一言で表してみる。
- ☐ 3～4人のグループに分かれ、各作品についてのコメントを付箋に書き、貼る。
- ☐ 作品から受けた印象を形や色で表現する。
- ☐ 材料を切り貼りして、作品について感じたことなどを画用紙1枚にまとめ、発表する。



すうっ

- ☑ 前回見た国立国際美術館コレクション展の中から、それぞれが選んだ作品を一言で表してみる。

今回のプログラムは、筑波大学の大学院生の方々が「芸術鑑賞論」の授業を通して考えたものです。まずは、作品の印象を一言で表現することから始めます。

「無機質」「影」「バタバタ」など、何気ない言葉の選び方にもその人らしさが表れます。それらを手がかりに、どの作品について書かれたものかを考えながら対話を深めていきました。



- ☑ 3～4人のグループに分かれ、各作品についてのコメントを付箋に書き、貼る。

各自の作品に対するイメージを共有した後は、グループに分かれて互いに付箋でコメントを加えていきます。他の部員のコメントを見ると、「そういう見方もあったのか」という新しい発見がいくつもありました。



- ☑ 作品から受けた印象を形や色で表現する。



- ☑ 材料を切り貼りして、作品について感じたことなどを画用紙1枚にまとめ、発表する。

台紙となる画用紙を選び、折り紙を切り貼りしながら、自分なりの作品の解釈が伝わるように工夫しながら制作していきます。最後に改めて作品についての短い文章を添えて完成。みんなの前で、それぞれの作品を発表しました。



言葉にならないものを あえて言葉にする

対話型鑑賞を通して得た経験を共有するためには、文字で表現することも必要です。ここにアトライティング（美術について体験したことを、言葉に書いて人に伝える）の出発点があるわけですが、作品の中には言葉に置き換えるのが難しいものもあります。そもそも、言葉だけでは表現できないからこそ美術という表現形式が選ばれているわけで、難しいと思うのも当然です。慣れないと少し戸惑ってしまうかもしれませんが、段階を踏みながら進めていきましょう。

短い言葉で 作品の印象を伝えてみる

なかなか書き始められないときは、作品から受けた印象を短い言葉で表現してみるのも有効です。擬音語や擬態語を使ってみたり、何か別のものに例えてみたり、味覚や触覚に置き換えてみたり、あるいはオリジナルのタイトルを考えてみたり……。その際、対話型鑑賞での発言を思い出してみてもいいかもしれません。ここで書かれた言葉は、たとえ一言でも1人ひとりの独自の見方を反映したものになっているはずで、それを紹介しながら別の誰かの視点にも触れてみることで、自分なりの見方を更に深めていくことができます。

文章であることに こだわらなくてもよし

アトライティングで何よりも重要なのは、自分なりの見方を発見し、それを誰かに伝えること。文字数を埋めることにこだわることではなく、まずは自分自身と向き合ってみてください。場合によっては、言葉ではなくイメージを用いた方がふさわしいこともあるでしょう。「書く」という行為を通して新しい作品をつくっていくような感覚で取り組んでみてください。

完成した作品

展示作品の中から部員たちが選んだ作品は、日高理恵子「樹を見上げて V」、内藤礼「無題」、アグネス・マーチン「無題 #10」、サイ・トゥオンブリー「マグダでの10日の待機」、森千裕「IGIARI!」の5点でした。同じ作品でも、背景の色や添えられる言葉によって印象が変わります。ここでは、3人の部員が選んだ森千裕「IGIARI!」に注目して、それぞれの感じ方、伝え方の違いを紹介していきます。



社会と自分

寿司

はちゃめちゃ

ルールとか法律を守るのではなく、
自分らしく自分が思うように作品を
つくるのが自由ですばらしい。



騒音

がちやがちや

見たままの色、イメージ。
シルエットで見るとわから
ないけど、細かいところを
見ると色々な想いがある。

ぐちゃぐちゃの手に
見えました。

ポップでありながら
少し残酷なテーマな
気がします。
水色の手は何者？

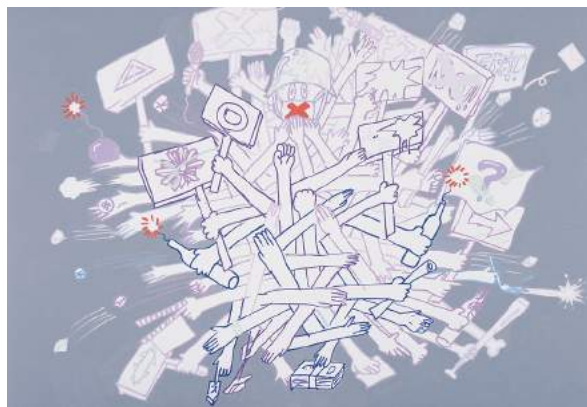


この作品はバツと見
すぐく現代風で、ポップで
かわいらしい印象を受けるが、それに
対して描かれているのはデモを連想させる
ものだったり、爆弾だったり、少し物騒な
ものもある。それらの中に文化のようなものも
描かれていて、すごく混沌としていると思った。
それが本当に現代の日本のようで、見ている
うちにざわざわ、もやもやとした
気持ちになってくる
ように感じる。

そんな自分の感じたことを、
バラバラにザクザクと切った折紙で表現した。

爆発のような……
ドーンと迫ってくるような……。

鑑賞した作品



IGIARI!

森千裕／2009

140.0 × 205.0cm

アクリル、フェルトペン、ジェッツ、
綿布、木製パネル

国立国際美術館所蔵

第3回の活動を考えた

筑波大学大学院 教育研究科教科教育専攻 芸術科教育コース 沢辺裕子さんから、企画内容についてひとこと

今回のプログラムは、「短い言葉」で作品を表すことから始まります。この方法を取り入れたのは、一番魅力を感じ伝えたいことが象徴的に表され、伝達し易いと考えたからです。鑑賞者は作品から言葉を考えるときには収束的な想像力を必要としますし、またその言葉を聞く側は、それが「短い言葉」ゆえに解釈の拡がりが可能となり、想像力が拡散します。そこに互いのギャップが生まれ、個々の感じ方の違いを認識し理解し合う面白さが生まれます。造形作品に長い文章が添えられるときは、鑑賞者への深い理解は促されると思いますが、鑑賞者間の想像力はあまり働きません。

また「色紙による造形表現」を取り入れたのは、言葉では表せない感じを色や形で伝えられたらと考えたからです。特に作品から受けた感動は直感的なものであり、その印象を心に留めて置くには、制作過程が簡易で、短時間で完成できる「色紙とはさみ」の使用が適すると思いました。なぜなら、色を選ぶ、はさみで形を切る、という行為は迷いながらも否応なく直感で進めていかなければならないからです。そしてできた作品は表現に優劣などなく、それぞれが魅力的なものとなると思ったからです。

本プログラムの根底には、鑑賞活動も自己表現の喜びを味わう活動であるという主旨があります。



筑波大学大学院 人間総合科学研究科芸術専攻 芸術支援領域 浅野恵さんから、活動記録を振り返ってひとこと



授業のシミュレーションにおいては、1つひとつのワークの意図が高校生の皆さんに伝わるものであるか、またその内容が多角的で、より深い鑑賞につながるものであるかを、プログラムを構成したメンバーで実践しながら確認していました。その中で特に色紙を用いた色面構成はなかなか難しいワークなのではないかとの意見も出ていましたが、実際に高校生の皆さんの成果物を見てみると、作品の中にある色や形をそのまま抽出するだけでなく、受ける印象を抽象化させたり、あるいはむしろ具象的な形にしてみたり、切り紙など自分が得意な技法を用いてみたりと、実に様々な方法で表現されていることにとても驚きました。いずれの工程も予想以上に自由な発想で、またしっかりと取り組まれており、高校生の皆さんはそれぞれ自分の感性や理性を働かせて作品を捉え、更にそれを自分なりの言葉や形で表現する力があることがうかがえました。

第 4 回目

12/12 sat

ギャラリーガイドをつくろう 前編

本日の活動内容

- ☐ 作品を「見る」側から「伝える」側へ。
- ☐ 「光のワンダーランド 魔法の美術館」展を体験する。
- ☐ 編集会議を行い、どんなギャラリーガイドにするか話し合う。
- ☐ 担当する作品、ガイドの体裁を決める。

活動場所

こども美術館 スカイミュージアム
あべのハルカス美術館

ギャラリーガイドとは

美術館などで来館者が展示を見る際に、
手元で参照できる鑑賞支援ツールの1つ。
各地の美術館で、それぞれ趣向を
凝らしたギャラリーガイドが
つくられています。

第 5 回目

12/19 sat

ギャラリーガイドをつくろう 後編

本日の活動内容

- ☐ ギャラリーガイドを完成させる！

活動場所

こども美術館 スカイミュージアム

☑ 作品を「見る」側から「伝える」側へ。

これまでの活動の中で、様々な美術館・展覧会を通して作品の見方や感じ方を深めていった部員たち。

気に入った作品を形や色・短い言葉を使って表す活動を通して、自分の思いを人に伝えることについても自然と意識が向くようになってきました。

部活動最後の締めくくりとして、作品をより多くの人に「伝える」ためのギャラリーガイドづくりに取り組みます。

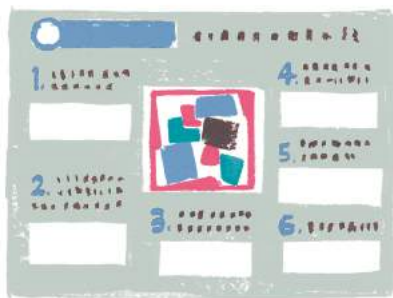
ギャラリーガイドにはいろいろなスタイルがありますが、それぞれが全ての場面をカバーできるわけではありません。

鑑賞する人が時と場合に応じて使い分けることで、より大きな学習効果へと結び付いていきます。今回は、部員たちが作品を通して感じたことや思ったことなどをもとに、対話型のガイドを作成することを目指しました。

ギャラリーガイドいろいろ

解説型

作品の図版やタイトル、制作年といった基本的な情報とあわせて、鑑賞する際に参考になりそうな知識（作家の生い立ちや作品の生まれた時代背景、描かれているモチーフの説明など）が掲載されています。主に展示を担当した学芸員によって執筆されています。



ワークシート型

子ども向けのギャラリーガイドによく見られる形式です。作品をじっくりと観察することを促すような問いかけ（「何が見える？」「どんな気持ち？」など）が掲載されており、それに答えながら鑑賞を進めることができます。教育普及担当の学芸員などによって制作されることもあります。

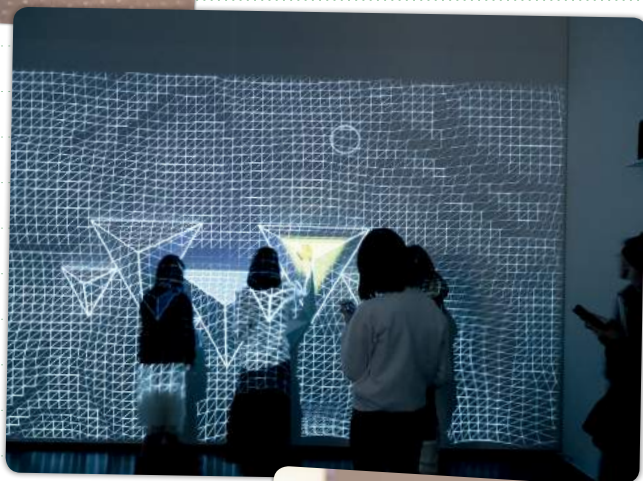
対話型

対話型鑑賞でも体験してきたように、誰かと話しながら鑑賞すると、それまでに気付かなかった見方を発見することも少なくありません。ただ、いつもグループで来館できるわけではありませんし、1人でじっくり見たいときもあるでしょう。そんなときに、他の誰かが作品について自由に表現した言葉やイメージを読むことで、鑑賞のきっかけを開くことができるかもしれません。



☑「光のワンダーランド 魔法の美術館」展を体験する。

今回つくるガイドは「光のワンダーランド 魔法の美術館」展に展示されている作品。活動場所は、2回目の登場となるあべのハルカス美術館です。前回の浮世絵の展覧会とは雰囲気もがらっと変わって、実際に作品に触れたり、体を動かしたりしながら、部員たちはその世界に入り込んでいきます。



☑ 編集会議を行い、 どんなギャラリーガイドにするか話し合う。

鑑賞が終わったら、その感動を忘れないうちに編集会議。

ただ一口にギャラリーガイドといっても、その形や伝え方は多種多様。まずは資料として、美術館で配布されているギャラリーガイドや美術作品を取り扱った冊子や書籍などを見て、どのようなガイドをつくるのかイメージを広げていきます。

つくったガイドは、こども美術館で開催される展覧会「光とかげから生まれる形展」で配布することを踏まえ、来場する子どもたちに向けた内容にすることが決まりました。



☑ 担当する作品、ガイドの体裁を決める。

展覧会を振り返り、誰かに伝えたいと思った作品を決めていきます。同じ作品を選んだ部員は、協力しながら1つのガイドをつくっていくことになりました。

作品を決めた後は、アウトプットの形式やサイズについて話し合います。「体験の邪魔にならないように小さい方がいいのでは」「展示の雰囲気に合わせて遊び感覚を取り入れたい」などなど、部員たちから出たアイデアを、本プロジェクトのアドバイザーの1人であるデザイナーの高橋さんが整理していただきました。



文章の下書きは宿題！

☑ ギャラリーガイドを完成させる！

同じ作品を選んだメンバーを中心にグループに分かれ、それぞれの視点を共有しながら、文面の構成を考えていきます。1人でガイドを担当する部員も、他のメンバーと積極的に意見交換する姿が見られました。

最終編集会議を経て、小さなサイズにすることや、遊び心のある要素を取り入れ、正方形のガイドにすることに決定。細かな部分も表現できるように、制作は大きな画用紙を使い、印刷の際に文字を入れ、縮小することにしました。

片面には3回目の活動と同様に、色紙や描画材を使って作品から受けた印象を形と色で表現し、もう片面に作品の基礎情報やテキストを掲載することをベースに制作を進めます。



作品の特徴であるドットを抽出して消しゴムハンコで森を表現したり、同じアーティストの3つの作品を比較するカラフルなガイドをつくったり、最終回に相応しい活動となりました。

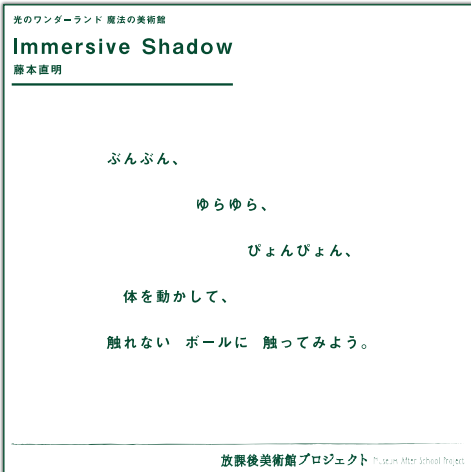
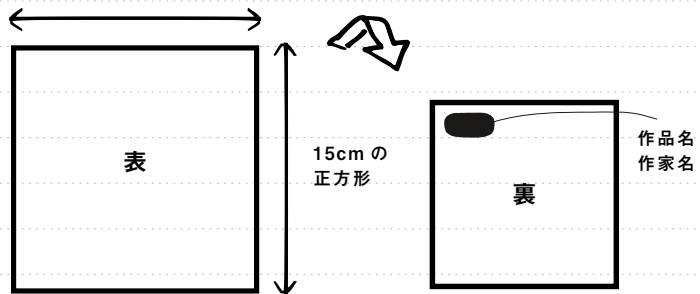
完成作品は
次ページ！



完成！ギャラリーガイド

きほんの形

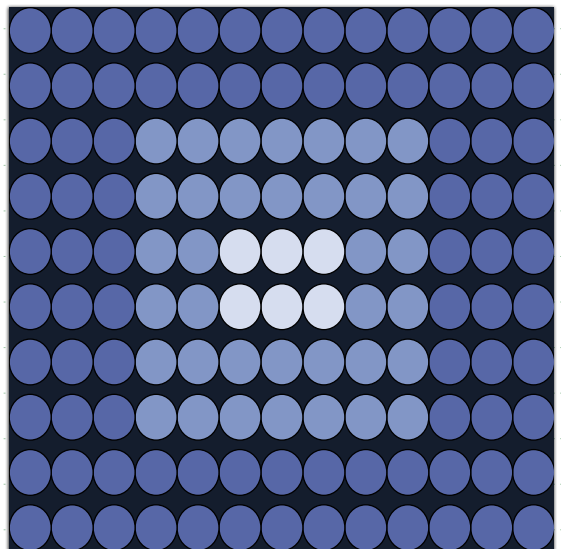
- ・解説文は、表裏どちらに入れても OK
- ・15cm 角になるよう、2 つ折りにしても OK



光の波紋 森脇裕之

柔らかな青い光に手をかざすと、潮が引いていくような爽やかな音とともに、水面に石を投げ込んだように白光が広がり、夜光虫が飛び交うように幻想的な雰囲気を醸し出します。他の作品と一線を画す空気感を持ったこの作品は、デジタルで現代的なイメージを持ちながらもどこか自然の中にあるようなノスタルジアを感じさせます。また制作者がどのような意図でこの作品を制作したのかと考えると、その深みが増すように思います。解釈は人それぞれですが、私は今回のような体験型展示における面白さの一つである、様々なメディアを利用しつつも目の前に立って実際に体験してこそその魅力が味わえる、ということがそのまま表現された作品だと感じました。

放課後美術館プロジェクト (Hakko Kō Gakkaikan Purojekuto)



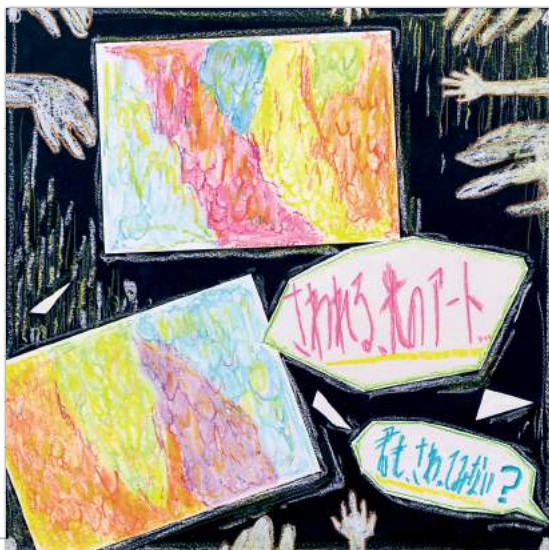
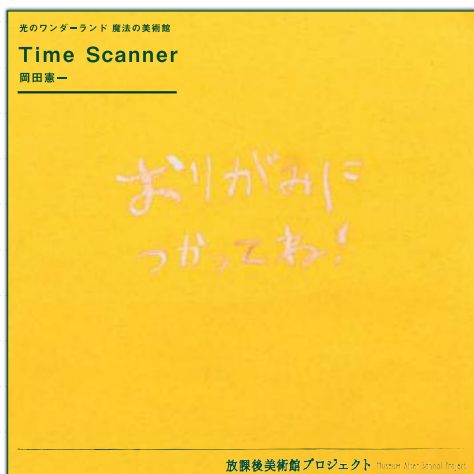


光のワンダーランド 魔法の美術館

happy halloween!

HDMI

放課後美術館プロジェクト Museum After School Project



光のワンダーランド 魔法の美術館

SplashDisplay

的場やすし / 山野真吾 / 徳井太郎

「触れるイルミネーション」

プールのような入れものに発泡スチロールの玉が入っており、下から
空気、上から光をあてることによって冬の夜のイルミネーションのよう
なゲンソウ的な美しさが生みだされている作品です。

子どもの質の高さより低い、子どもでも触れる高さなので大人でも
子どもでも普段みるだけの光に質量をともなっていることができます。

光を目と手で能動的に……ぜひ体験してみてください。

放課後美術館プロジェクト Museum After School Project

第5回 ギャラリーガイドをつくろう 後編

ひかりのワンダーランド まほうのびじゅつかん
がそのもり しげたゆうすけ

しょうかいぶん

もりの なから ひろがる いくつかの ストーリーは ついつい おいかけて なるような かわいさがある。おしろから でてきた ぐんたいを おいかけて、おばあさんが、かわで “もも” を ひろって いえに もって いった そのを みてみたり、なにも えがかれて いない ほんを もって おはなしを おいかけて みよう。あべのハルカスびじゅつかん だけにとうじょうしている キャラクターがいるよ。ぜひ さがしてみよう。

ひとつのものがたりを おいかけて、またひとつのものがたりが せいのほしに あつたれ、むちゅうになって おいかけて しまふ、じかんをおすて たのしみなくさんです。

プロジェクションマッピングで うつしたされたものを おいかけて ものがたりが すみんていのはとても おもしろかったです。

しういえはんに えを うつ したことで、じぶんなりのおはなしを みつけたし、つくることが できる、ゆめいはいの さくみんです。

ひとつの物語を追いかけると、また別の物語が画面の奥に現れ、夢中になって追いかけてしまう。時間忘れて楽しめる空間です。

プロジェクションマッピングでうつし出されたものを追いかけて物陰に潜っていくのほとても面白いかったです。

白い紙に絵を伸ばすことで、自分なりのお話をつくりました。つくることが出来る、夢いっぱい作品です。

光のワンダーランド 魔法の美術館
がそのもり 重田佑介

紹介文

森の中から広がるいくつかのストーリーはついつい追いかけてくなるようなかわいさがある。お城から出てきた軍隊を追いかけて、おばあさんが川で “もも” を拾って家にもって帰ったその後を見たり、何も描かれていない本を持ってお話を追いかけてみよう。あべのハルカス美術館だけに登場しているキャラクターがいるよ。ぜひ探してみよう。

折ると
こんな感じ



放課後美術館プロジェクト Museum After School Project



ガイドを入れるケースも用意しました。

ガイドは薄い紙に印刷されているため、かばんなどに入れると折れてしまうかもしれないという意見から、ガイドをまとめて挟むことのできる厚紙のケースも用意することになりました。

つくりかた



①ケースとなる厚紙を折る。



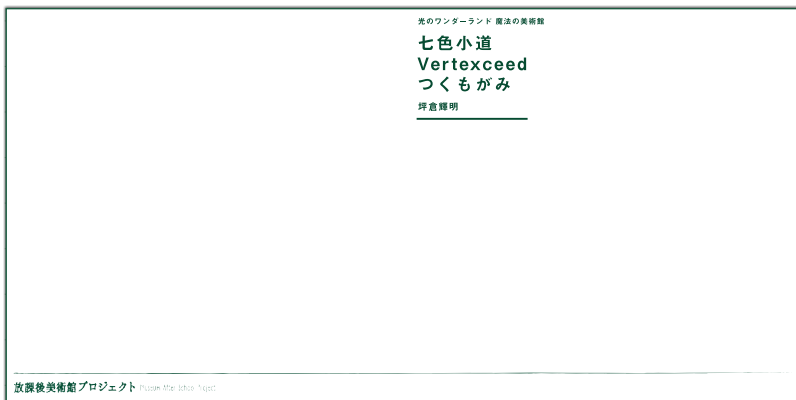
②好きなガイドを挟む。



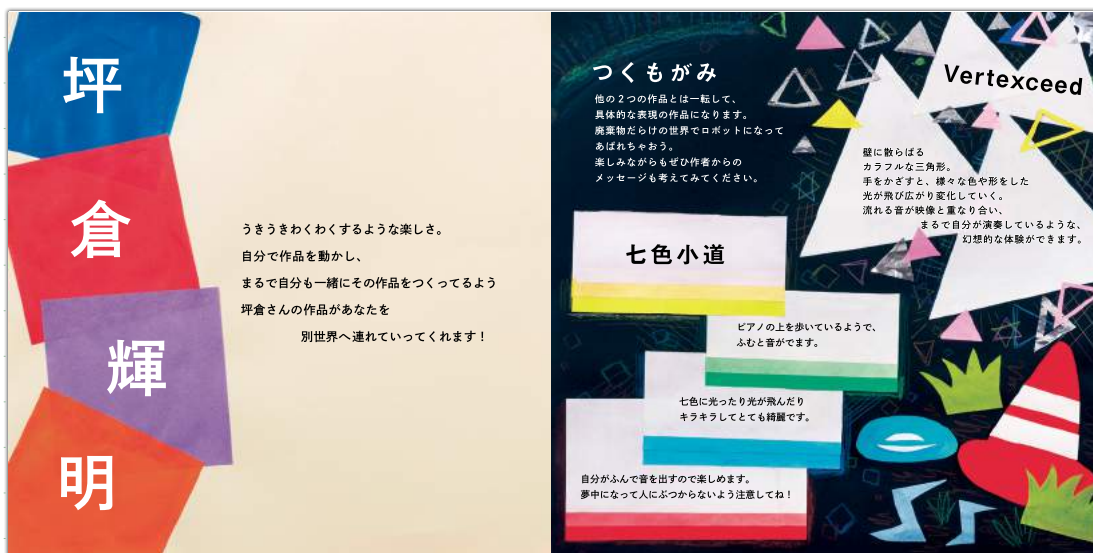
③好きな色の輪ゴムでとめる。



開いたときの
インパクトを重視して、
表はシンプルに



京浜東北線美術館プロジェクト (Kaihin Tohoku Museum Project)



実際にギャラリーガイドを配布・展示しました！

完成したギャラリーガイドは、こども美術館で行われた展覧会「光とかげから生まれる形展」の会場で配布し、原画の展示も行いました。周りには、美術館部の活動についてまとめたパネルを掲示したり、撮影された写真をスライドショーで上映したりするなど、より多くの人に活動を知ってもらえるようにしています。



本企画のビジュアルデザイン・
ギャラリーガイド作成アドバイザーをしてくれた

デザイナー 高橋静香さんから、ひとこと

「私も高校生の時に参加したかった。」

本プロジェクトに携わらせていただき一番に思ったことでした。高校生の皆さんが、身体で心で美術に触れ、感性豊かに作品と対峙していたことに驚き（自分が高校生のときはどうだっただろう？と）、そこで感じたことを具体的に言葉や絵にして表すことで、他者とのより深いコミュニケーションが生まれていた現場はとても刺激的で、活き活きした姿がとても羨ましく思えたのです。

「誰かに伝える」ということはデザインの大きな仕事ですが、デザインに関わらずどんな仕事にも共通します。私はいつも「伝わるかな？」と少しドキドキしながら身を置いているのですが、自由に恐れず表現する彼女たちはとても楽しそうで、その姿勢には見習うことが多くありました。その中で生まれたギャラリーガイドには、「美術」は難しい存在ではない、と、ユニークで親しみの込められたメッセージが詰まっているのではないのでしょうか。



美術にかかわる仕事② デザイナー

デザイナーと一口にいっても、グラフィック・ウェブ・ファッションなど、いろいろな分野があります。その中でも、グラフィックデザイナーは商品パッケージやポスターなど、様々な視覚イメージをデザインします。

活動記録を撮影してくれた

フォトグラファー 有本真紀さんから、ひとこと



子どもの頃、好きな絵を何枚も描いて友だちに見せたり「○○新聞」をつくってみたい、という経験をした人は少なくないのではないのでしょうか。心の中に生まれたものを表したい、みんなに伝えたい、というのは自然な欲求なのかもしれません。このワークショップでは自分の表現だけに留まらず、鑑賞も制作もグループで進め、意見交換も盛んに行われました。普段は感じたことを話す機会がなかったので嬉しかった、自分では気付かなかった意外な感想をもらって視点が変わった、と話してくれた子もいました。

そうして作り上げたギャラリーガイドは、手に取った人々と展覧会を支えている人々を繋ぐ役割を果たしていると子どもたち自身で確認したことでしょう。日ごろ広報広告の撮影に携わっている私も、改めて自分の仕事に向き合う時間になりました。自分たちが作ったものが誰かの気持ちを動かす。思いを繋ぐ。この楽しさをたくさんの子どもたちに（大人にも！）知ってほしいと思います。

美術にかかわる仕事③ フォトグラファー

人物や風景、商品が魅力的に写るように撮影するのが仕事です。写真を撮影するときには、ただ単に「何を撮るか」だけでなく、同時に「どのように撮るか」「どのように見せるか」を考えながら対象をとらえることが重要です。

放課後の、あとで。

最後に、部員へのインタビューとアンケートをもとに、活動を通して彼女たちが何を感じ、考えたのかをまとめていきます。



インタビュー編

活動終了後の3月。部員2人の在籍する高校にお邪魔し、活動についての話を聞きました。

そもそも、なぜこの活動に参加しようと思ったの？

特にないんですけど、あったから来た、みたいな（笑）
え？ お金いらないの？ じゃ、行こ～みたいな（笑）

美術館に何回か行けたり、タダで展覧会が見られたりすることですね。

活動の中で一番印象に残っていることは？

見てて楽しかったし、色んな人の意見も聞けて楽しかったです。
「あっ、こんな意見があるんだ」とか「あ～、そういう風に見るんや」とか、
「あ～、真面目やな」、私は全然真面目な回答とかしてへんけど、とか思ったりして。

初めて会った子でも一緒にやって楽しめるっていうのがいいところ。
小さい頃も、知らず知らずに友だちができて遊んだりしてたんで、
そんな感じがして良い機会やったかなって思います。

対話による鑑賞についてはどう？

一緒に見ながら、その時思った「生の声」みたいなものを聞けて面白かったです。

皆さんの発言から、その人ならではの視点だったり、好きなものだったりがわかるので、色んな人のそれぞれの話が印象に残ってますね。
私はポンポン意見とか感想を言える方ではないけど、皆さんの意見を聞くのは面白くなって思いました。

ギャラリーガイドを作ってみて、どうだった？

魔法の美術館展には小さい子が多く来るので、わかりやすいものになるようには気を付けました。私が選んだ作品の肝心なところである、光の色のボールがきれいに映えるような黒い下地を選んで、明るい色の丸をちりばめてみました。

他の人の作品を見て、こういう風にしても面白いなと思って、次やるんやったらここ工夫しようっていう発見があったので、楽しかったです。このギャラリーガイドの場合だったら、小さい子から大人までが楽しくてわかりやすいように、この作品の良さが見てわかるようにっていう、デザインならではの伝え方がありますよね。

活動に参加した後、「自分の中で変わったな」と思うことはあった？

これまでは、色んな作品とか作者から影響を受けて、受け身な感じやったんですけど、今は作品をつくる側の見方にだんだん変わってきました。

プロジェクトの後から、見方はだいぶ変わってきたと思います。

私はだいたい1人で美術館に見に行って、自分の中で感想が湧き出てきて、頭の中で楽しかったって終わるだけだったんです。

でもプロジェクトに参加してみて、美術館は「楽しいところ」だけでなく、同じものを見ている人と一緒に話して「刺激を与えてもらおうところ」でもあるんだなと思いました。

この活動を経て、「今後活かせるな」と思ったことはあった？

プロジェクトで、作品を誰かに見てもらおうとか、誰かに伝えるために作品をつくるっていうことをして、誰かに何かを伝えるために表現ってあるんだなって実感しました。このことをこれからの学校での制作に生かしたいなって思います。

絵画とデザインの伝え方の違いとか、こういう伝え方もあるんだなっていうことがわかってよかったですね。

アンケート編

部員全員に記入してもらったアンケートをまとめました。

Q プロジェクトの中で一番印象に残っていることは何ですか？

A

美術館の舞台裏を見ることができたのが面白かった。

グループに分かれて美術館を見て回って、作品について話し合ったことが面白いと感じました。

展覧会での感想を言い合うのが楽しかった。
また、私自身、鑑賞するのが好き。

テーマを決めて、数人で話し合いながら何かを制作する（グループワーク）のが面白かった。

体感したことを、他の人に向かって発信するための工夫を考えるのが楽しかった。

色んな人それぞれに独自の感性があるのだと知った。

何かを考えることはあっても、それを具体的な言葉にすることはあまりなかったで、そこがためになりました。

Q 活動の感想について、教えてください。

A

このようなプロジェクトに参加するのは初めてでしたが、とても楽しい体験ができた。

今回の様々な体験や美術館鑑賞、とてもためになりました。この経験を他のことにも活かしていこうと思います。ありがとうございました。

3つの展覧会を見させてもらい、とても感謝しています。今回のように色々な人の意見を聞く機会は身近にあまりないので、本当に良かったです。ありがとうございました。

自分1人だけでなく、みんなで考えてつくっていったので、とても良い作品になったと思いました。

はじめは自分なんかが参加して良いのかと思いましたが、みんなで楽しく和気あいあいとできたので良かった。

Q 今後、参加してみたい企画や、やってみたい内容について教えてください。

A

テーマを決めた上でグループごとに作品をつくり、レイアウトを決めて展示する。

もっと色々な作品を見て話し合いたい。

作品が展示される裏側や、学芸員さんのお話を聞きたい。

今回のように美術館を鑑賞できる企画は、また参加してみたい。

美術史の研究がしてみたいです。

またギャラリーガイドをつくりたい。

港南造形高校指導教諭 松村理身先生から、ひとこと

港南造形高校は府立高校として美術工芸の専門学科（総合造形科）をもつ特色ある学校です。生徒の多くは美術系の進路を希望し、将来も創作活動が続けていくことを希望しています。

さて、今回のイベントをご紹介いただき、作品制作は積極的な反面、「鑑賞する」「自分の意見を発表する」「思考を活性化する」機会はまだまだ不足がちな本校生にとってチャンスとばかり、1・2年生全員に声をかけさせていただきました。イベントが土日ということもあって、予定を合わせて外部の講習場所に向かうことはハードルが高かったようですが、予定していたより多くの参加希望者が名乗りを上げてくれました。実際の現場体験では（見ていけませんので想像です）出会った仲間と語り合い、講師の先生との言葉のやりとりを通して、多くのことを学び、深い理解や感銘を受けたでしょう。

終了して帰ってきた生徒たちに「どう？ 楽しかった？」という質問。「うん、よかったよ。先生」という答え。単純なやり取りの向こうにしっかりと成長した顔がありました。そして、その後の3学期の試験にも力を発揮してくれました。

最後にこんな機会を与えていただいたことを感謝して、生徒に代わりお礼申し上げます。



美術にかかわる仕事④ 美術の先生

美術の技法や知識とあわせて、生徒にものづくりの楽しさを伝える仕事です。高校生にとっては、美術にかかわる仕事の中でも最も身近だといえるでしょう。大学などで教職課程を履修し、教員免許を取得する必要があります。

元 大阪夕陽丘学園高等学校美術コース長 現 相愛高等学校・中学校美術科 笹本仁先生から、ひとこと



私が美術教諭として教壇に立った35年前は美術が元気な時代でした。高3の選択美術は50名以上の希望者が集まり、その半数が美大進学志望者。しかし現在状況は一変し、私立高校の約半数は美術教諭がいません。今、高校からは「美術」という科目がなくなりつつあります。これでは日本の美術は衰退していく一方です。私の新任校でも美術選択者はわずか6名。まず、この中からモチベーションの高い生徒を本校美術活性化のトップランナーとして育ててゆくことにしました。2年目にして、美術に興味をもつ生徒が徐々に集まり始める中で、「放課後美術館プロジェクト」の参加案内がありました。担当者にお会いすると、私と同様に「美術」の前途を危惧し、また「美術」を社会に普及させたいと考えておられることを知り共感しました。

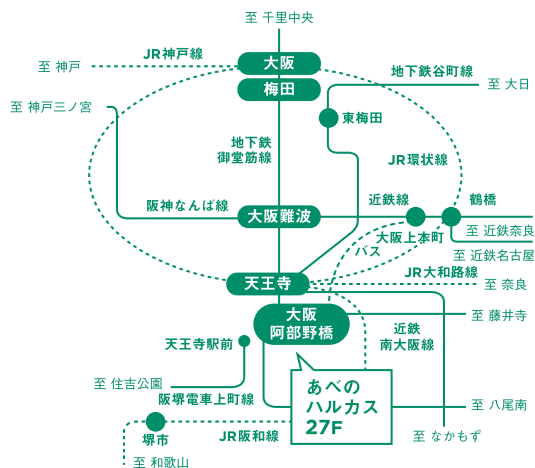
この企画は、大阪の高校生が美術作品などを鑑賞し、最終的には展覧会の作品紹介リーフレットを制作するというものです。手法は、事象をカテゴライズして問題点等を発見してゆく、いわゆるブレーンストーミング、KJ法の美術教育学版だといえるでしょう。この面白い取り組みによって、「美術」を普及するトップランナーが育つことを楽しみにしています。

こども美術館 スカイミュージアム

子どもの「まなび」を軸とした展示活動やワークショップを開催することで、人と人が出会い、学び合える場の創造を目的として、2015年1月にあべのハルカス27階にオープンしました。

ホームページ kodomo-sky.jp/

 www.facebook.com/kodomo.sky/

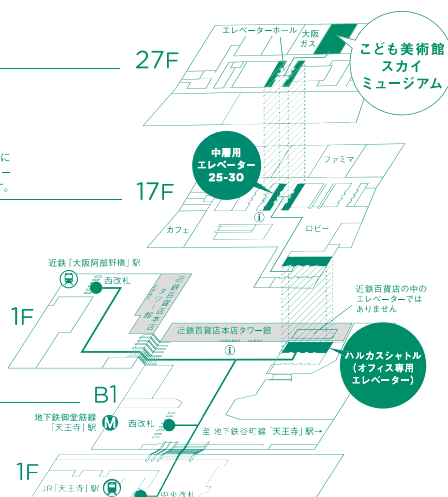


近鉄「大阪阿部野橋」駅直結／JR「天王寺」駅直結／
大阪市営地下鉄御堂筋線・谷町線「天王寺」駅直結／阪堺上町線「天王寺駅前」駅下車すぐ

27Fで降りてすぐ。
(27Fエレベーターホール
のフロアマップをご参照ください)

17Fで降りてロビーへ進む。
案内カウンター右横、壁面上方に
「25-30」と表示のあるエレベーター
ホール、6基どれも27Fへ行けます。

JR天王寺駅とあべのハルカス
(近鉄百貨店本店タワー館)をつ
なぐB1「ハルカスシャトル(オフィス
専用エレベーター)」で17Fへ。
(エレベーターホールは百貨店の
外側です)



発行日：2016年5月9日

デザイン：高橋静香

写真：有本真紀

イラスト：北原明日香

企画監修：市川寛也（筑波大学芸術系助教）

編集・発行：こども美術館 スカイミュージアム

〒545-6027 大阪市阿倍野区阿倍野筋 1-1-43 あべのハルカス 27 階

TEL・FAX:06-6690-0907 Email:info@kodomo-sky.jp

編集協力：日本文芸出版株式会社

<http://www.nichibun-g.co.jp/>

[大阪本社]

〒558-0041 大阪市住吉区南住吉 4-7-5

TEL:06-6692-1261 FAX:06-6606-5171

[東京本社]

〒165-0026 東京都中野区新井 1-2-16

TEL:03-3389-4611 FAX:03-3389-4618

本書の無断転載・複製を禁じます

美術にかかわる仕事⑤ 編集者

企画を立て、編集会議、取材・資料収集、原稿整理、校正、著作権の処理などを行い、1冊の本をつくります。著者やデザイナー・カメラマン・イラストレーターなどとやり取りを重ねながら、よりよいものをつくるため日々奮闘しています。

「高校生とまちとアートをつなぐ」
企画 第2弾

次回
2016年7月
開催決定！

詳細は HP・facebook で随時発表します

ホームページ kodomosky.jp/

 www.facebook.com/kodomosky/



CD 90051