

「特集」  
想像のチカラ

# 形

forme



本資料は、「教科書発行者行動規範」に則り、配布を許可されているものです。

日文の実践事例、教科情報

詳しくはWebへ!

日文

検索



## FORME AND VISION

No.02

### 線と面

『みる』は漢字で『目』の下に人を表す『儿』と書いて『見』です。何か単に瞳に映り込んでいる状態ではなく、目を通じて意識的にまたは無意識に知覚し、何かしらの理解をすることを意味します。人は目覚め、目を開いている間、目には相当量の視覚情報が飛び込んできます。単純に目に映るものを同等に受け入れるのではなく、必要とするまたは印象の強いものが脳の機能によって選別され、その対象がこう見える、こうだと思われると理解します。

ここではその『形の認知』に焦点を当て、図を用いて探ります。

今回の図は同じ長さで幅の違う「線」を並べたものです。上方のいくつかは、ほぼ無条件に「線」として理解するかと思います。下へ向かい、幅が徐々に広がると「面」の認識が加わってきます。「線」よりも「面」の認識が強まったとき、対象への理解が長方形などの矩形へと変化します。そして「面」として理解すると同時に、その形を捉えるために周りをかたちづくる輪郭を意識します。「線」が「面」に切り替わったとき、人は想像上の「線」を描きます。

山本和久、グラフィック・デザイナー、多摩美術大学  
グラフィックデザイン科卒、「目でわかる、目で感じる」を最小限の表現で最大限伝えるグラフィックを「コンセプト」に活動。 [www.domygraphics.com](http://www.domygraphics.com)





私の風景の中に人物が出てくることは、まず無いと言ってよい。その理由の二つは、私の描くのは人間の心の象徴としての風景であり、風景自体が人間の心を語っているからである。

— 東山魁夷



# 「設場の定」

描画用紙の誘い編

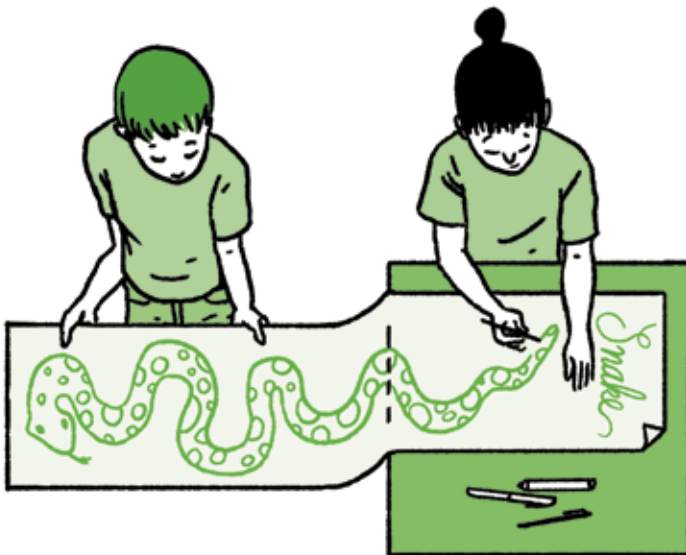
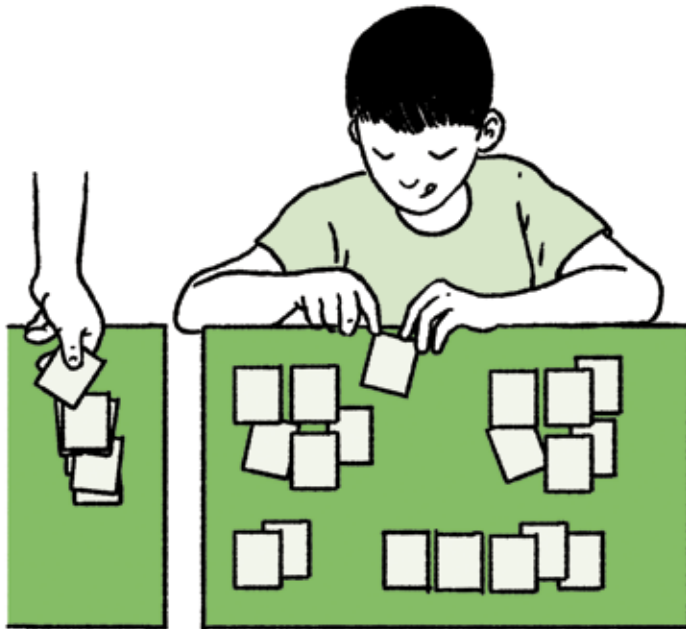
文

名達英詔

北海道教育大学 教授

イラスト

Luis Mendo



小さな紙が教室の片隅に積まれていきます。その佇まいが誘うのでしようか。「これ使っていない？」などと言いながら子どもは紙を手に取り、おもいおもいの絵を描き始めたりします。それは、周囲の環境と感応しながら自らの可能性を開いていく姿と言えます。

ものにはその特徴から人の行為を触発する作用があります。絵を描く子どもと用紙の間にもそうした関係が見られます。小さな紙であれば細部に集中して描

き、豆本や絵手紙にするかもしれません。手にとって動かしながら好みの見え方を探して台紙に貼ったり、何枚か見比べて集めたお気に入りや友達と交換して遊んだりするかもしれません。大きな紙や長い紙であればスケール感に誘われて移動して描いたり、方向性に誘われて下から上へと成長する花や横へ連なる街、絵巻物や秘密の地図を描いたりするかもしれません。

紙の材質も子どもの行為を誘います。薄い紙や和紙なら、ふわりふわりとたなびかせて軽く柔らかな気分を感じつつ、

絵を光に透かしたり、色のにじみを試したりするかもしれません。ダンボールなら硬さを頼りに力強い描き方を、色紙なら地色と描画材の色の描き重ねを、ザラザラやスベスベといった表面の肌触りならマチエールを楽しむ描き方を……。

紙をはじめ、材料が誘う行為は、子ども自らが感じ、指向した「したくなること、できること」と言えます。造形を通して子どもが動き出す活動のヒント、生きて働く学びの芽はこうしたところにも隠れています。

特集

# 想像のチカラ

造形活動の源となる想像力。

自由に思いをはり巡らせる行為に対し、苦手意識をもつ児童生徒は少なくない。

そもそも想像力とは何か？ 想像することにとどのような意味があるのか？

科学分野と芸術分野、相対する世界で活躍する二人に話をうかがい、想像のもつ力と改めて向き合った。

アーティストの鈴木康広さんの想像が表出する瞬間。  
描きとめたスケッチをバラバラとめくることにより、思いが具体化される (P10 ~)。



# 想像とは枰をはみ出す原動力 人間の進化を支えた無二の能力

AIの進歩でコンピュータも  
想像力を獲得できる!?

昨年、人工知能(AI)アルファ碁と世界で最も強い棋士のひとりと言われるイ・セドル九段が対局を行い、AIが勝ったというニュースが世界中を驚かせた。また日本では、AIが書いた小説が、短編小説を対象にした公募文学賞である星新一賞の一次選考を通過したことも話題になった。

これまでは、どんなにAIが発達しても、コンピュータは指示されたプログラム通りに動くものであり、人間のような想像力ももっておらず、原理的にももてないだろうと考えられてきた。しかし、三十年以上に渡ってAIの研究に携わり、AIによる小説執筆プロジェクトなどに取組む、公立はこだて未来大学教授の松原仁先生は、将来は、コンピュータに想像力を獲得させることも可能だという。

「人間は進化の過程において、何らかの形で想像力というものを身に付けてきました。その結果、高度な芸術作品の創作から日々の暮らしの営みまで、人間にとって想像力はごく普通の能力として発揮されています。一方で、想像力については心理学や脳科学の専門

家でも、その仕組みや獲得方法を、いまだ明確に解明できていません。しかし、どんなに神秘的に見えても、想像力とは合理性があつて人間が獲得した能力なので、難しいかもしれないかもしれませんがコンピュータにももてるはずの力だと思ふのです」

AIの想像力が生み出した  
将棋の新手「三七銀」

進化の過程で人間が獲得し、遠くない将来、コンピュータも獲得するかもしれない想像力とは、本質的にどのようなものなのか?

「AI研究をしている立場からすると、想像力というのは、ランダムにたくさん候補を思いついて、その中からよりよいものを拾い上げて行動する能力ではないでしょうか。人間の場合、本人にその自覚がないことが多いですが、無意識のうちに数多くのことを考えて思いつき、その中から少数のものを選んで行動しています。たくさんものを選んで行動することが想像力であれば、コンピュータにも獲得できる可能性があるといえるでしょう」

たとえば将棋の世界では、ポナンザ





「3七銀」 2013年に行われた将棋の第71期名人戦。ポナンザの棋譜を研究していた森内俊之名人は、ポナンザの新手「3七銀」を用いることで羽生善治三冠に勝利した。

という将棋ソフトが、将棋の歴史の中でも誰も思いつかなかった「3七銀」という新しい手を生み出したという。このため松原先生は、少なくとも将棋や囲碁といった世界では、コンピューターが想像性を発揮していると言つてよいのではないかと指摘する。

一方で現在のAIは、ルールや何らかの条件下など、一定の枠の中で一番

よい答えを早く見つけることには長けているが、人間のようには、その枠を超えて、可能性や成果を広げることにはできないという。

「私が人間はすごいと思うのは、そのような『枠をはみ出す』という行為を、かなり小さい子供でもできるということです。たとえば子供は二、三歳でも、自分の近くに楽しい遊び場がな

いと、もっと面白い場所を探そうとしますね。これは、現在のAIにはできません。やらせたいとは思っているのですが、とても難しいことなのです」

**既存の枠をはみ出そうとする  
科学者にも必須の想像力**

AI研究をはじめとしたサイエンスの世界は、一見、想像力とは対称的な理知的で計算されつくした雰囲気イメージしがちだ。しかし松原先生は、想像力の無いところには、サイエンスの進歩もないという。

「太古、人間は生き延びるために、食料が尽きそうになれば、海に向こうへ乗り出し、山を越えて見たことのない場所へ向かったことでしょう。冒険の結果、幸運に恵まれた一部の人は、よりよい環境で生を全うすることができました。このように、枠をはみ出したり、枠を乗り越えたりしようという意識の原動力が想像力であり、私たち科学者にも必須の能力です。それは、好奇心と言いつ換えることもできるでしょう」

誰も見たことのない世界を、自分の中で一番最初に見たい。それができなくても、誰かが初めて見た世界の、そのよさを理解できることの喜びというのが、科学に携わる人たちの思いなのだ」と松原先生は話す。

「私たちは、人間という存在を理解したいからAIを研究しています。ヒトという生き物を理解するための道具として、AIをつくっているのです」

**思いつきを否定しないことが  
子供たちの想像力を育む**

AI研究の第一人者として、大学教育にも携わっている立場から、教育者として若い人たちの想像力を育てるためにはどうすればよいのかを尋ねた。

「教育に携わる方は、生徒が思いついたことに対して、ポジティブな反応をしていただきたいと思います。その思いつきがよければもちろんですが、そうでなくても、思いついたことそのものを評価してほしいのです。最近の子供たちは、思いつくという経験や行為が減っているのではないのでしょうか？

よい事を思い付くというのは、まず何かを思い付いた後のことです。たくさん事を思い付く習慣をつけさせ、それを否定しないということが、想像力の涵養に大切なのだと思います」

**松原 仁 まつばら・ひとし**

一九五九年東京都生まれ。東京大学大学院博士課程修了。二〇〇〇年より公立はこだて未来大学システム情報科学部教授。著書に『鉄腕アトムは実現できるか』『ロボカップが切り拓く未来』（河出書房新社）、「ロボットの情報学」2050年ワールドカップ、人間に勝つ?」（N-T出版）ほか。



## 想像とは抑えきれない切実なもの 〆ふとした瞬間〆をとらえて

わき出たものを見て  
 自分の内面を知る

ユニークな視点で日常を切り取った立体作品、映像作品で私たちの感性を揺さぶる鈴木康広さん。そこには豊かな想像力が働いているように感じるが、作家である鈴木さんは、想像という行為をどのように捉えているのだろうか。「考えたくなくても心や頭に浮かんでしまう、体の内側からおのずとわいてくる。そういった動きが、僕にとっての想像です」

例えば「楽しいことを想像して」と言われて生み出したイメージは、意図的につくり上げたものだ。これは鈴木さんにとって想像ではなく「考え」に近く、意図せずしてあふれ出てくるものが、想像。だからそれは楽しいものとは限らず、むしろつらさを伴うことの方が多い。世の中に戦争をモチーフにした芸術作品が多いのは、凄惨さが多くの人に想像をもたらしたからだと鈴木さんは推測する。

睡眠中に見る夢は、想像が表出したものの一つだという。「その人の中にあるものが、無意識に立ち現れた結果だと思います。夢という形以外にも、ジェスチャー、鼻歌、

スキップなどの身体表現として想像が表出する人もいるかもしれませんが。意識できない領域に自然と反応することに人間の体の豊かさを感じます。逆に言うと想像は、自分がここに心を動かされていったんだ、と気づかせてくれる。想像に意識を向けるということは、自分を観察することでもあると思います」

### 想像が想像を呼び 作品へと昇華

想像が不意に浮かんでくるものである以上、時間が経つと忘れてしまう。鈴木さんは、スケッチとしてノートに描き留めることによってそれを防ぐ。大学時代から描き溜めたノートは、現在およそ三百冊。これをアトリエに置き、ランダムに見返して、思い浮かんだことを作品の着想とするケースが多い。

「スケッチを描くときは、未来の自分に向けて手紙を書くような気持ちです。見返すときは、『今日のために描いたんだ』と思いながら、過去の自分の断片と向き合います」  
 楢岡が二つ並んでいるだけ、といったシンプルで抽象的なスケッチも多く、

見た時の興味や気分によっては描いた当時とは違ったものに見えてしまうが、それがねらいの一つだ。新たに見えてきた風景が心の中にあるものを呼び覚まして、別のスケッチが生まれ、作品のきっかけになったりする。

そのようにスケッチを繰り返しながら、どんな素材を使ってどんな表現手法をとれば、現実の世界にアウトプットできるかを無意識のうちに考えている。同じモチーフを何度かスケッチすると頭の中に完成形が思い浮かぶ。「実現できないものは描かない、描いたからには実現できる」という自分なりのルールもあるという。

二〇〇四年に発表した「キャベツの器」は、グラフィックデザイナーの原研哉さんに展覧会への出品を誘われてつくった作品。「HAPTIC（触覚を刺激する）」というテーマを念頭に置いて過去のスケッチをめくると、触発されて浮かんできたアイデアはノート一冊分になった。その中で原さんが気に入ってくれたのがキャベツの器だった。「でもこれは難しいよね？」と言う原さんに、「できないものは描かないようにしています。次の打ち合わせまでにつくってきます」と答えた鈴木さん。実際に形にして持って行ったところ、非常に驚かれたという。

### 図工・美術の授業を 自分を見つける場に

鈴木さんのこのような「想像」観をもとに、図工・美術の授業の可能性に

ついて尋ねてみた。

「決められた時間の中で『楽しい世界を想像して絵を描こう』と言われたら、僕でも何も思いつきません。そこに想像が入り込む余地はなく、むしろ想像を追い出すような時間になるのではないのでしょうか」

社会には、時間内に目的に沿って意図的に何かをつくり上げなければいけない場面が多々ある。それを上手にこなすためには、自分の感性に響くものも響かないものもえり好みせず、多くの情報の中から取捨選択して適切に組み立てる力が必要だ。極めて重要な力ではあるが、それが図工・美術の授業で磨くべき力であるとしたら寂しい、と鈴木さんは漏らす。

「思わず生まれた心のつぶやき、耐えきれない自分といったものに目を向けない限り、おもしろい作品にはならないと思います。図工や美術が、体の中から聞こえてくるものに気づくきっかけとなるといいのですが」

感性に任せて作品をつくった子どもは、そこに自身の想像が含まれていることを自覚していないだろう。しかし、その作品に対して周囲の子どもや教員が「こんなの僕には描けないよ」「私はこの作品を見てこんなふうを感じる」と思い思いの言葉を発する場があれば、作者である子どもは、自分の中に眠っていた想像を自覚するかもしれない。

「だから大事なものは、授業外の時間の過ごし方なのかもしれません」と指摘する。想像がわく、ふとした瞬間は、

「絵を描こう」「粘土でつくろう」と決めてから現れるのではない。だから生活の中でその瞬間に出会ったときに、キャッチするための感度を高めておく必要がある。鈴木さんは常にノートを持ち歩き、スケッチとして描き付けることによって感度を高めてきた。

「人によっては文章にすること、誰かに話すことなどがスケッチの代わりになるかもしれない。子どもたちが無意

識のうちにわいてくる声に気づき、内なる自分に目を向けるきっかけを増やすことができれば、それが創作意欲の源泉を掘り起こすことにつながるのではないのでしょうか」

### 鈴木康広 すずき やすひろ

一九七九年静岡県生まれ。東京造形大学卒業。見慣れたものや現象を独自の視点で捉え、世界の見方を広げる作品を次々と発表。代表作に《まはたきの葉》《空気の人》など。



「キャベツの器」はキャベツの葉の婉曲した形状を皿に見立てた作品。本物のキャベツの葉を型どり、紙粘土で成形。皿を組み合わせると結球したキャベツになる。 Cabbage Bowls for TAKEO PAPER SHOW 2004 "HAPTIC"

先  
ず  
見  
る

# 之 目 目 目

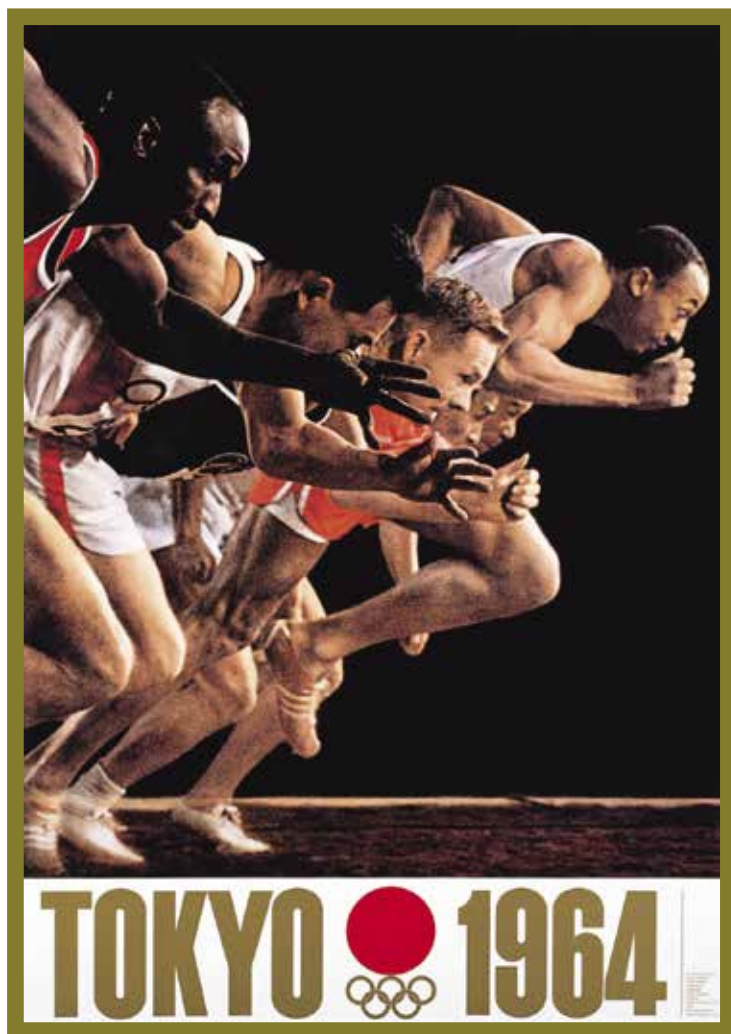
第十五回

## パロディのこぼれ

パロディ。すでに誰かが作った作品を、表向きは大幅に利用しながら、ずれを持ち込んで別の意味を加える表現形式。要は「替え歌」のことだ、といえわかりやすいでしょうか。パロディが世間で話題にのぼるとき、いつも問題とされるのは主にふたつの観点です。すなわち、笑えるか否か、そして、許されるか否か。デジタルデータでコピーしやすい環境が日増しに広がる一方で、どんな小さなコピーでも見逃すまいとする監視社会も同時に進展している今日、特にパロディは危なっかしい方法として敬遠されることが多いようです。じつさい公表すれば権利侵害の対象となることもあります。けれども、木々の成長や私たちの心の中を法で縛れないように、法律と芸術はそれぞれ別個の論理、別個のことばを持っていきます（芸術なら法律を破っていいという意味ではありません）。ここはひとつ、芸術のことばに耳を傾けてみましょう。

一見すると他人の作品を馬鹿にするようであったり、他人の成果を盗むようであったりするパロディ。それはどういう仕組みによって、表現と言えるのか。

パロディという表現の大きな特徴は、標的（元ネタ）にする作品がいかに作られたのかを無視して、作品の外観を表面的にだけ扱おうとする点です。現代美術に対してよく、抽象画と壁紙の見分けがつかない、という言い方





がありますね。それは抽象画と壁紙の成立ちを考慮しないからですが、パロディはそれと同じく、あえて作品の成立ちをスキップして表面だけを真似るのです。そこでパロディが真に対立するのは、標的にくつついたオリジナリティという考え方です。外観でオリジナルかどうかを判断するならば、外観を真似するパロディは泥棒のように思えます。けれども、そもそも作品がオリジナルであるかどうかを、外観だけで判断すべきでしょうか。それこそを、パロディは問うています。

さて、まさしくパロディと呼べる横尾忠則のこの作品。ここでは、社会に流通する商標などを次々に作品に取り込んで、一般的なオリジナリティの考え方にこだわらないポップ・アートの態度が、「芸術品」ならぬ「芸術貧」と呼ばれています。表面的に同じに見えても、成立ちが異なるならば別の作品が生まれ得る——それを堂々と宣言するところにこの作品の、またはパロディの意義があるのだと思います。ちなみに亀倉雄策は、このパロディの確さから、抗議しなかったというエピソードが残っています。

法に照らしてアウトかセーフかを考える時点で、すでに私たちは法の考え方、つまり外観だけで作品を測る観点の虜にあるといえます。作品がどのようにして成り立っているか。それはこの連載ですつと意識してきたことです。その観点をあえて除去するパロディは、「まず見る」ことの広さを反省的に考えるのに最適の材料であるといえるでしょう。

成相肇 なりあい・はじめ  
東京ステーションギャラリー学芸員。一九七九年生まれ。府中市美術館学芸員を経て、二〇一二年から現職。主な企画展に「石子順造の世界」、「デイスカパー、デイスカパー・ジャパン」など。

POPでTOPを！ [22.6 × 14.9cm] 1964頃 横尾忠則 [1936～]  
「パロディ、二重の声——日本の一九七〇年代前後左右」（東京ステーションギャラリー ～4月16日）にて展示中

# 授業実践

学びのフロンティア

小学校3・4年向き

## まぼろしの花

想像をふくらませるきっかけを散りばめて

東京都台東区立金竜小学校 中島綾子  
文・伊部玉紀

金竜小学校の中島綾子先生の実践

「まぼろしの花」では、花をかく活動に入る前に行った、「花についてのイメージを話し合い」「紙粘土で花の種をつくる」というプロセスの中に、子どもが自然に自分の中でイメージをふくらませられるヒントを見ることができました。

授業の流れをたどりながら、先生のねらいや、どのような手だてをされたのかについてお話を伺いました。

### 「まぼろし」を思いえがく

この題材は「花」をかくというテーマがはっきりしています。でも、ただ花をかくのではなく、「まぼろしの花」なんだという期待感をもって想像してほしい。このようなテーマが強い題材の場合、はじめはほんやりとしていても「不思議な感じ」「暗い場所で咲いている」「光り輝いている感じ」といった自分なりのイメージをもつことが大切だと考え、導入で子どもたちとまぼろしの

花とはどんな花なのか話をしました。

### 手を動かして見つける形

想像してかくといわれても、自分だったら何をかいていいのか困ってしまうのではないかなという思いがありました。具体的な形は、実際に手を動かしながら出てくるもの。種をつくるならそんなに抵抗感はないはずです。紙粘土を選んだのは、触



るのが楽しく、カラーペンで色がつけられて手軽にできるからです。そんなに凝らないで、ただの丸い形だっていい。紙粘土を触っているだけでも偶然に形や色が出てくるので、できた種が花を想像するきっかけになるのではと考えました。

### つくったものから離れる時間

種をつくったあとすぐかくのではなく、一週間おきました。こうして時間をおいて、次の授業で改めて自分がつくったものを目の前にすると、少し客観的に見えてきて「もっとこうしてみよう」と、また違ったものが生まれてくるおもしろさがあります。でも全く見ずにおくのではなく、一人ひとりの種をパッケージして図工室前にかけておきました。それは、廊下を通るときに自分や友だちの種をちらっと見て、「次は花をかくんだな」という期待感をもってほしいという思いがあったからです。これも子どもがテーマに入り込めるよう

なしかけのひとつです。

### じわじわと花をかく

前の週につくった種から芽が出て育っていくことを想像しながら、指でかきました。筆を使わなかったのは、少しずつしかかけないからです。その間に、次はどう成長させようかと考える時間ができる。絵の具を指のばすだけでも新鮮でおもしろいし、絵の具の感触を感じることでかく線も変わります。徐々にイメージができてきたら、細かい部分は筆でかいたりなど、表したい感じに合わせて自分で決めるようにしました。

「まぼろしの花」というのは単に形や色がおもしろい花を考えるのではなく、もっと自分の感覚をひらいて、自分らしい形や色を探って表すきっかけとしてのテーマです。絵に入る前から段階をふむことで子供た





ちが空想の世界に遊び、絵の具の感触や色と遊び、そうして少しずつ個々が自分の思いに入り込んでいく流れにしようと思いました。

### 想像する力は未来をつくる

図工で子どもたちが何かを表すとき、机に向かって「うーん」と考えてひねり出すというより、自分の手を動かしたときに生まれたものを見て、それを残すのか残さないのか、もつと変えていくのか、そのようにライヴ的に出てくる部分が大いと思うし、そのように子どもたちがつくっていきける授業にしたいと思っています。

「想像力」というと、何もないところから生まれるひらめきのようにも思われますが、私は、未知のものへのわくわく感とともに、「とにかくやってみよう」とアクションを起こしたときに出てきたものをおもしろ

がれる力なのではないかと思えます。材料に触れて、自分なりのいい形や色をつくっていく活動は、「これおもしろい!」「なんか違うかも」などと思う「自分」と、材料やテーマ、場など「自分の外側にあるもの」の行き来です。そうやって考えてつくっていくプロセスをおもしろがれること。この力は、この先子どもたちが大人になったとき、いろいろな場面で彼らの助けになると思っています。



指導計画	
時間	4時間
領域	A表現(2)
材料・用具	段ボール、水彩絵の具、カラーペン、紙粘土
学習目標	不思議な種から咲く、誰も見たことも聞いたこともないようなまぼろしの花を、想像を広げて絵に表す。
主な学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「まぼろしの花について想像する</li> <li>●まぼろしの花の種をつくる</li> <li>●種から出てくる芽や葉を成長させ、まぼろしの花を表す</li> </ul>
主な評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> <li>●まぼろしの花を想像して、絵に表すことを楽しもうとしている。(造形への関心・意欲・態度)</li> <li>●まぼろしの花を想像して、伸びる芽や花などの表し方を考えている。(発想や構想の能力)</li> <li>●表したいことに合わせて、材料や用具の使い方を工夫している。(創造的な技能)</li> <li>●自分や友人のかいた絵を見て、互いの作品のよさや面白さを味わっている。(鑑賞の能力)</li> </ul>

# 授業実践

学びのフロンティア

中学校 2 年生向き

## 色ミツケ

固有色を見つけて自然の美しさを味わおう

兵庫県佐用町立上月中学校 伊勢 幸弘

### はじめに

今回は、自然の色の美しさを発見し、同じ色をつくる授業を紹介します。

授業をはじめると上で大切にしていたのは、自然の色づくりから子どもたちが、①自然に愛情をもって接し、②生活の中にある美しさを発見し、③自分の住む町を大切しようという思いが芽生える、そんな時間を生み出すことでした。

使用する道具は絵の具セットと小さなスケッチブックです。鉛筆は使用しません。できあがった色を絵筆につけ、直接スケッチします。このほうが、自然とじかにつながっている感覚が強いと思います。

### 授業実践

今回の授業は、新緑の五月に行いました。晴れた日と雨の日の両方で授業ができれば、もつといいと思



います。理由は、晴れの日はもちろんですが、雨の日には、雨滴が草花を濡らし、自然の色々をますます美しくしてくれるからです。もちろん、季節を変えて授業することも可能です。四季折々の美しさを、子どもたちはきっと見つけるはずですよ。

授業は、校庭に出て美しいと感じ、

さらに表現したいと思った色の草花を、見つけることからはじまります。ここから、ひとりひとりの「美しい」という感じ方の違いが、視覚的に表れます。そしてお互いが見つけた美しさについて対話も生まれます。

教室に戻った子どもたちの制作は、まず草花の観察からはじまります。子どもたちは色を介して、自然と対話するのです。対話（コミュニケーション）は言葉だけでなく、色でもできることを学びます。

しかし自然の色を再現することは、簡単なことではありません。何度も混色をしながら、本当の色を探し続けます。制作中のパレットや試し塗りカードを見ると、子どもの試行錯誤が分かります。

そしてようやく見つけた色を、絵筆にしみこませ草花をスケッチします。形と色がひとつになって画面に広がるこの段階に入ると、すべてが筆先に集中され、教室が一気に静かになります。



またこれまで学んだことを生かして、重色など、表現したいものに応じて、技法を選びます。絵の具と水の配分量についても注意深くなります。

何人かが、摘んだ草花を筆洗容器の中に浮かせていたので、理由を尋ねると、「草花が萎れないように」とのこと。自分が見つけた自然の美しさを、少しでも長く留めておきたいという気持ちでしょう。

### 終わりに

自然の色は美しさだけでなく、人の力では動かすことのできない強さをもっていきます。そのことを子どもは、制作がはじまってすぐ感じ取っていると思います。だから自然の色に近づくには、謙虚な気持ちで目の前の美しさに、自ら入っていくことになりやすい。自然の色と対峙するよ

うな関係でなく、自然の色の中に自分がある関係です。





### 指導計画

時間	3～4時間
領域	A表現(1)(3) B鑑賞(1)
材料・用具	スケッチブック、絵の具セット、草花や貝殻など
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自然や身近な環境の中にある造形的な美しさを感じ、新たな表現を工夫して創造的に活動する。</li> <li>●自然への見方を深め、その美しさを味わう鑑賞の能力を高める。</li> </ul>
主な学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>●草花を選ぶ</li> <li>●選んだ草花と同じ色をつくる。</li> <li>●絵筆でスケッチする。</li> <li>●友だちの作品を鑑賞し、そのよさを味わう。</li> </ul>
主な評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> <li>●生活の中にある美しさを見つけ、課題を克服しながら、主体的に活動できたか (美術への関心・意欲・態度)</li> <li>●感性を働かせ対象を見つめて、主題を深く追求できたか (発想や構想の能力)</li> <li>●自然から見つけた色や形の特徴を基に、創意工夫しながら創造的な表現活動ができたか (創造的な技能)</li> <li>●見つけたよさや美しさの価値について、友だちと伝え合い、見方や考え方を広げたか (鑑賞の能力)</li> </ul>

そう考えると、子どもの色は、自然の再現であると同時に、その子の心の色だと言えます。ですから私は、できあがった色をありのままに受け入れるようにします。もしそのとき否定的なことを言えば、子どもの心



を否定することになるからです。子どもが安心して表現できる環境をつくることは、いつも意識しています。

最後に生徒の感想を紹介します。

印象に残っているのは、  
どんな雑草でも  
光や水によって  
美しいものになり、  
その草の固有色をしっかりと  
つくることさえできたら、  
とてもかわいくて  
味のある絵になるといことです。  
私はこの作業が魔法みたいで  
すてきなもので  
もっとやりたかったです。  
道に生えている草をもっと  
よく観察したいです。



そぞろみポイント一  
球体のある街

アメンボをデザインしたマンホールに気をとられ、足元を見ながらそぞろ歩く一行。ふと見上げると、建物の陰から巨大な球体が少しずつ姿を現してくる。金属光沢のあるその構造物は宇宙船のような圧倒的な存在感を醸し出す。真下に来ると、両脇の建物にすっぽりと挟まれて少し窮屈そう。もちろん、これは単なる装飾ではない。プラネタリウムを上映するための必然的な形体である。半球型のものも含めて、科学館建築がつくりだす特異な風景は入る前からワクワク感を高める。一步足を踏み入れると、受付の背面を埋め尽くす数字や記号。 $2\text{H}_2\text{O} \rightleftharpoons 2\text{H}_2 + \text{O}_2$  や  $N_A = 6.022 \times 10^{23}$  などが理科の教科書のように所狭しと並んでいる。とは言え堅苦しい「勉強」という印象は受けない。この先に広がる

その四

科学館

ワンダーランドへのプロローグ。

そぞろみポイント二  
科学を魅せる  
インスタレーション

コインロッカーもひとつずつ元素記号がふられていて遊び心たっぷり。一三番目は既にニホニウム(Nh)に対応済みだ。たまたま空いていたフッ素(F)に荷物を入れていざ展示室へ。理工館の二階から三階にかけての吹き抜けを使った「水のひろば」は、くるくる回る水車や張り巡らされたチューブ、上下に動くチェーンが織りなすダイナミックな展示装置。さしずめ水の流れをモチーフにしたアッサンブラージュとあったところだろうか。しかもただ見るだけではなく参加型になっている。自転車をこいだりポンプを押したり、他にもボタン一つで竜巻が発生する「竜巻ラボ」もある。言葉で

そぞろみ部の発足から一年、商店街、植物園、城など異なる顔をもつ場所を歩きながら、自由気ままに観察を続けてきた。造形的なまなざしで周囲を眺めてみると改めてたくさんの小さな発見がある。今回のターゲットは冬休みの子どもたちで賑わう科学館。ギネス世界記録にも認定されているプラネタリウムを擁する名古屋科学館(愛知県名古屋市中)にやってきた。

説明しようとするの難しいことでも直感的に伝えるための空間づくり。何気なく置かれたハニカム構造の椅子にも何らかの意味があるのでとは勘練ってしまう。

そぞろみポイント三  
見えないものも見えてくる

科学館が扱っているのは身の周りのあらゆる事象。その中には視覚的に把握できないものも少なくない。風、音、光……それらを目に見えるかたちに置き換える工夫にも注目したい。風船を使えば風の流れが見えてくる。テーブルの上の砂は音に反応して波形を描く。音声の振動を可視化する機械を使えば自分の声をスケッチできる。カメラ越しにリモコンを覗くと見えない光が浮かび上がる。赤緑青の光の三原色が映しだすカラフルな影絵で遊べるコーナー。回転盤を回せば次々と色に変化する

偏光板はキネティック・アートの仕組みにも使えそう。一方で、見えているのに気づいていない科学の世界もある。往路で見かけた道端のマンホールも科学技術の産物として展示されていた。名古屋城のプラモデル、天目にがり、鉛筆……: 日常に溢れるものを別の視点からとらえ直すプロセスはそぞろみ部にも通じる。プラネタリウムで紹介されていた「宵の明星」を西の空に眺めながらそんなことを考えた。

部長 市川寛也(いちかわひろや) (テキスト担当)  
筑波大学芸術系助教。妖怪研究者。一九八七年生まれ。まちを歩きながら何かがいそうな場所を探し出し、その土地に固有の物語をつくる「妖怪採集」を各地で実践している。

副部長 danny だにー(イラスト担当)  
イラストレーター。一九八七年生まれ。京都精華大学卒業後、イラストレーターとして、書籍、web、広告などの媒体で活動中。色鉛筆で自然や日常の風景を描く。





# 創造の

# つばさを広げて

Vol. 3

こども美術館 スカイミュージアムの取り組み

## 高校生とまちとアートをつなぐ

高校生は学業や部活動に忙しく、美術館に足を運ぶ機会が少ない年代だと言われます。そんな高校生に、その年代だからこそ感じられることを大切にすることがある機会を提供したい、という願いをもった我々は、水戸芸術館現代美術ギャラリーの教育プログラム「高校生ウィーク」にも関わっている筑波大学の市川寛也先生に監修をお願いし、高校生を対象とした企画を立ち上げました。それが『高校生とまちとアートをつなぐ』です。

第一弾は二〇一五年冬に開催した「放課後美術館プロジェクト」。高校生たちに、美術館を身近に感じてもらう、作品について伝えるという美術館の機能を体験してもらおうことをねらいとした企画です。

あべのハルカス美術館、国立国際美術館に協力いただき、まずは美術館の裏側を見学し、展示の工夫などについて学びました。そして対話をしながら作品を見て、その感想を形や色で伝える活動をした後、あべのハルカス美術館で開催された「光のワンダーランド 魔法の美術館」のギャラリートガイドを、言葉だけでなく形や色も使って作成、配布しました。

美術館の役割は、まさにまち（の人）とアートをつなぐことですが、参加者は、作品の魅力を伝えるという活動の中でその一端に触れ、美術についての新しい視点を身につけてくれたようです。

二〇一六年の夏には「あべの妖怪研究所」見え





ないものの見つけ方」を開催しました。妖怪とは、普段の生活の中で理解できない事象の原因として、人々が想像力を働かせてつくりだしたものです。場所との関係が非常に深く、当館のある阿倍野にも様々な伝承が残っています。そんな妖怪を探すだけではなく、つくりだそうという企画です。

まちを歩き、妖怪の伝承が残る場所を見て回ることから活動はスタートしました。その後、国立民族学博物館にご協力いただき、世界中に残る豊かな想像の産物に触れる体験を経て、もう一度阿倍野界限を歩き、妖怪のいそうな場所を探して、妖怪を考え表現しました。つくりだした妖怪は「小さな妖怪展」として当館で展示し、多くの方に見てもらいました。参加者は、普段とは違う目でまちを見て回ることで、まちのもつ新しい顔を発見することができたのではないのでしょうか。

高校生を対象とした企画は、こども美術館という空間で収まるのではなく、まちにでて高校生とアートをつなぐ活動、アートを通して高校生とまちをつなぐ活動でありたいと考えています。そして、これらの体験をきっかけに、高校生が主体的にまちとアートにかかわっていけるような人になってくれることを願ってやみません。

### 今後の予定

#### 【常設展】

四月一日～(予定)

【形と色のセッション!】(「マティスとルオー」関連企画)

四月二十九日、三十日  
詳しくは <http://kodomo-sky.jp/> をご覧ください。

こども美術館スカイミュージアム  
千五五五―一六〇二七 大阪市阿倍野区  
阿倍野筋一―四十三あべのハルカス27階  
TEL・FAX 〇六―六六九〇―〇九〇七  
E-Mail [info@kodomo-sky.jp](mailto:info@kodomo-sky.jp)

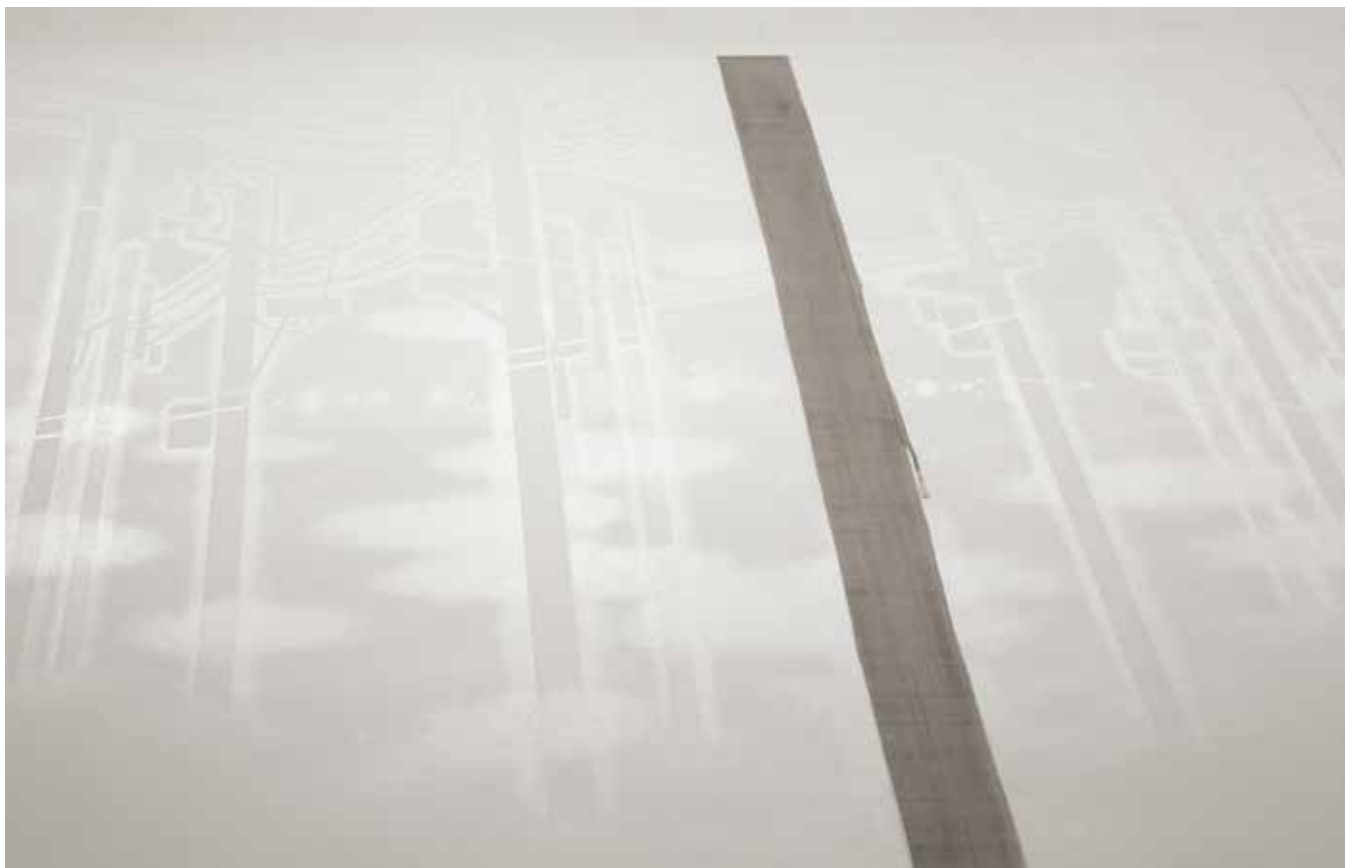


文：田野隆太郎  
写真：高橋宗正

## 第十五回

## 山口晃

バイクにまたがる武士がいれば、菅笠の船頭の船に乗る会社員がいる。金雲が浮かぶ鳥瞰図に屹立するのは、超高層ビル。作家はなぜ、古今東西の万象を混在させるのか。知的でクールな表面に隠れていたのは、古典への熱き思い。日本人としての絵画表現を現代に更新しつつける彼の原動力に迫る。



今回は、現代美術を扱うとあるギャラリーからはじめたい。東京は市ヶ谷、装飾を排した建物の二階。受付には、『室町バイブレーション』なるタイトルが見える。天井から垂れた紗をくぐったその先、まず目に入ったのは正面の壁に掛かる四枚のキャンパス。白地に墨らしき筆跡で、それぞれシンプルな線が引かれている。一枚は黒塗り。どうやら四枚のコンポジションで壁面を演出しているようだ。

別の壁には、真っ白なキャンパスが二枚。おそらく未完成。他には、額装の小品や着物の女性画、建築物の構造を模したような立体が掛かっている。

当然、これらすべてをつなぐ仕掛けがあるはず。とりあえずメインの四枚がある壁に近づき、高い位置に掲げられた作品を見上げる。と、墨の背後、地の部分だと思っていたキャンパスから形がウワツと現れた。縦に伸びる墨線には、電信柱と電線の群れ。円形の墨線からは、太陽の周縁のようにメラメラと発光するその形が浮かびあがった。

ここで作者の登場。大きなキャンバスを抱えている。昨日で展示が終了し、会期中に描き終わらなかつた作品をアトリエに持ち帰り描いていたとのこと。挨拶もほどほどに、白地の部分が新たに画像として立ちあがったことの驚きと、電柱というモチーフの新鮮さを伝える。

「せっかく隠れているわけですから、意外性があった方がいい。尚かつ、腑に落ちた方がみなさんにとっては嬉しい、ということがあるでしょうから」と、笑みを浮かべる。

山口晃、日本の美術界を代表する作家だ。

屏風絵や絵巻などの伝統技法に、現代的なモチーフを混在させるユニークな作風で知られる。平成大和絵師と呼ばれる彼が緻密に描く鳥瞰図は、百貨店や地下鉄という都市建築に寺院風の屋根や太鼓橋が違和感なくつながり、武士がバイクにまたがり、菅笠の船頭が司る船に会社員が乗る。卓越したその画力で、古今東西の万象を多層化させたエンターテインメント空間を成立させる。

だが、展示された墨の連作、どうやらいままでの作風と趣きが異なる。「自分が動いて、それによって絵が現れるっていうのは西洋絵画からすると邪道なわけですよ。透視図法というのは見るべき一点が設定されますから。どうしても消失点に正対する位置で見ることになる。向こうの人はキュビズムによってみずからそれを壊していったわけですけども、東洋の絵っていうのは、これが当たり前だった。それなのに、なぜ後追いで日本人がキュビズムをやったんだっていうことがあるわけです。忘れてないか、つて」

これまでメディアを通して知っていた穏やかな人柄と軽妙洒脱な語り。

いかにも古典のバステイーシュなどを得意とするその作家像が伝わっていたが、いざ対面すると、諧謔的な言い回しの中にどこか熱さを感じる。

『オイルオンカンヴァス』と題した先ほどの四枚の作品は、京都の西本願寺の襖絵にインスパイアされた。白書院という建物に案内され、兩戸が開けられたその瞬間のこと。墨で平べったく描かれているだけだと思った竹が、射しこんできた光で前に迫り出し、前後に蒔かれていた背景の金雲が奥まった。驚愕したのは、両者の間に信じられないほどの奥行きが生まれたこと。竹と金が、地と図の関係を超え自由自在に行き来するような視覚体験は、西洋絵画を見ている時には到底起こりえない。控えるの間での思いがけない体験だった。

その襖絵に導かれて描いた本作は、金泥の代わりに油絵の溶き油を使った。だから、溶き油で描かれた電信柱やレーザ線は、一見すると余白にしか見えない。見る方が、光を受けるポイントに動いてはじめて像が立ちあがる。墨と金というミニマルな画材で、最大限の奥行き効果を演出してきた近世の絵師へのリスペクトなのだ。

それにしても、山口はなぜ東洋の墨と西洋の溶き油を同居させ、過去にも、日本的な空間認識をベースに油絵を描くという離れ技を行ってきたのか。西洋の絵画制度をいかに受容するかは、近代以降の作家なら通

らざるを得ない問題なのだろうが、ここまでこだわりつづけるのが不思議だ。

彼も多分にもれず、絵が好きなき子どもだったという。

もっと上手くなりたいと迷いなく進んだ東京藝術大学では油絵を専攻。そこで遭遇したのは、西洋の周回遅れのトレンドを喜んで受け入れつつづける日本のアカデミズムだった。すでに描くことの楽しみを純粹培養させていた彼の歩みは、一旦止まることになる。

「向こうの人はフランス料理が料理である」という顔をしているわけです。『あなたの国はバターを使わないんですか?』という風に。でもお出汁にバターを混ぜたら台無しなわけです。そういう葛藤を日本の学生さんは日々やっています。でも向こうの人も、自分たちの料理が世界料理だなんて言っていないです。日本人が『フランス料理にお出汁を使ってみたら』って返しても、『もうフォンドボーが利いているんで』って言っているだけで。要するに、日本が進んで植民地化されていたわけです。日本人が『バター使わないの?君は』って言うわけです、同じ日本人に。あの辛さですね」

わたしたちが日頃使う「美術」は、明治期に翻訳された言葉だ。導入されたこの時から日本人はそれまで積み重ねてきた成果を脇にやり、目の

前の風景を西洋流の二次元世界に変換する技術の習得を命題にした。外圧によってではなく、みずから選択したのだ。その文脈に馴染めない自分を知った山口は、絵を見ることも描くことも楽しめなくなった。すべてを批判的に見るだけのそんな彼に目を開かせてくれたのが、江戸以前の古典、特に室町の絵画だった。

「出会ったことで減点法が加算法になったといえますか。日本の絵は、どう考えても油絵科で習った価値観で見ていると分からないんですね。でも、日本の絵を見つづけると凄まじく気持ちよいことがおこる。これが日本の人が連綿と求め続けてきたことであり、それを体験すると自分が再生産できるというんですかね」

たとえば雪舟。日本と中国の水墨画の区別がつかないと、雪舟の山水画は中国の先人の垂流にしか見えません。だが、その空間性を強く意識すると、中国の絵は西洋絵画に近いし、かりとした三次元性を持ち、反対に雪舟の絵は、隈取りなどを用いて平たい面を重ね、特殊な奥行きを獲得していることがわかった。雪舟はもちろん写実的にも描ける。しかし、絵は写真とはちがう。結局、絵は三次元を二次元に変換するイリュージョンなのだから、自分の脳内にある景色をも範疇に入れ、キャンパスに写しとることのできない対象の本質をも求めるべきではないか。彼は、先人たちの、風景を咀嚼したうえで、モチーフの持つ実物性とそれを超え

る精神性を調和させた創作に大きく心を動かされた。

山口は、古典を単なる歴史の記号としてではなく、実際に対面し「凄まじく気持ちのよい」と感じる根拠を探っていった。その過程で分かったのは、明治以来、日本人は自国の絵画を評する適切な「言葉」を持ち得ていないということ。自分たちで評価軸をつくらないと、その文化を西洋の素数で因数分解するしかない。自国の文化特有の素数で割ってはじめて、成してきたことがわかる。

新しい評価軸を「言葉」で確立したいという思いが、小林秀雄賞を受けた『ヘンな日本美術史』という著作になり、言葉によらない「感覚」が絵画になった。

展示室奥の一角にある茶室で、残る一作を眺める。雪舟の弟子筋の山水画を再構築した作品だ。暗い中、目を凝らすと墨で隈取りされた岩が薄らと光を放っている。問えば、岩の部分だけをくり抜き、背後に光源を仕込むことで雪舟の特殊な奥行き表現を探索したのだという。

なぜインスタレーションまで動員し、ひとつのテーマを深化させていくのか。山口は、欧米の作家ならひとつの手法だけで会場を構成するでしょうねと言いつつ、こう付け加えた。

「見るって言うことは暴力的といいますか、見る人はレットテルを貼りたいますよ。これは芸術です。こ





これは娯楽です。貼れば安心なんですよ。世界がすべて可視情報で埋まっていくなわけですから。不可知のものがあつたら、不可知というシールすら貼っておきたい。それ以上見なくていいですからね」

彼が表現手法の異なる複数の作品で構成するのは、それらの奥にある、自分が本当にやりたいと思っていることを想像して欲しいという合図なのだ。では、絵の前に立った自分は、

何を見ていたのかと考える。すでに知る情報で安易に解釈していなかっただか。作品自体を虚心坦懐に見ただろうか。そして、キャンパスの奥を想像できたか。

山口は、下描きに最大限の時間を掛ける。仕上がらなければ、途中経過まで見せる。結局、絵の中には答えはないということなのかもしれない。そこには、答えを求めた痕跡が

ある。なぜなら、彼はキャンパスに写し得ないものを探し、描くからだ。それは、風景に写実性だけを求めなかった先人と同じ。山口は、先人から技術だけではなく、その姿勢を学びとつたのだ。彼がいう素数には、他の借り物ではない独自の表現を探求するという作家のあるべき姿への共感と矜持が含まれているのだと思う。

彼は、作家になつたいままも古典絵

一画の前に繰り返し足を運んでいる。そこでは、近世だけではない日本の近代洋画の前にも立っているという。敬遠していた作品を、室町の絵師に見出した素数で割ることができのか試しているのだ。自分が知らぬ間に付けていたレットテルを剥がす——人間が必然的に持つてしまう先入観に抵抗しながら、作家として新たな表現の可能性を見出そうしているのだと思う。その結果が、異なる表現手法で現れる。一見クールに見える作品の奥にある作者の熱。それを想像しつつも、わたしたちはあらゆる思い込みを排除して作品を見たいと思う。一度貼つたレットテルがあれば、想像力で破る。わたしたちはいわば自由に解釈するという素数を持つてはいいのだと思う。なぜなら、目の前にあるそれは、あらゆる可能性を疑わない作者が現在進行形で探し求めている、過去には存在しなかった絵なのだから。

### 山口晃 やまぐちあきら

一九六九年、東京生まれ、群馬県桐生市に育つ。96年東京芸術大学大学院美術研究科絵画専攻(油画)修士課程修了。二〇一三年自著『へんな日本美術史』で第十二回小林秀雄賞受賞。鳥瞰図・合戦図などの絵画のみならず立体、漫画、インスタレーションなど表現方法は多岐にわたる。



図画工作、美術の授業で学んできたこと、  
 それを生かすとどんな見え方が広がって、  
 どんな未来が描けるでしょうか。  
 今回は、第六回高校生アーティスト大賞を受賞した  
 中村陽道さんです。

東京都立工芸高等学校  
 中村陽道さん

### 感じることと言葉にすること

小さい頃から絵を描くことやモノづくりが好きで、専門学科のある高校に進みました。そこで僕はデザイン科に所属し、主にグラフィックデザインの勉強をしてきました。

2年生の授業の課題で、高校生アーティスト大賞に応募することになりました。展覧会を見るのが好きなので、表参道のスパイラルガーデンで開催された「ARTs of JOMON」展についてのエッセイを書くことにしたのです。それまでは、モダンな

ものや先鋭的なものに惹かれがちでしたが、「縄文」をテーマに現代作家が作品をつくったこの展覧会は、芸術に対するイメージをがらりと変えました。

なぜ、人には芸術が必要なのでしょう。古くから繰り返されてきた表現の歴史は、激しい川の流れを連想させます。表現物は一つの岩となり、川の流れをほんの少し変えていく。その小さな岩を残すところこそが、人が生きる証になるのだと、「ARTs of JOMON」展を見て直感しました。現代にまで強い影響を与え続ける縄文の造形に、人が表現をすることの意味

を感じたのです。

感じたことを言葉で表現するのは、理解するということです。逆に、言葉にならないものは、理解が十分でないこともわかりました。僕は、美術大学のデザイン科への進学を希望しています。将来何になるかは決めていませんが、感覚と言葉の二つを往復しながら、川の流れをほんの少し変えるような「生きる証」となる表現を残せたらいいかと、ちょっと大げさですが……、今は考えています。



video: Takaumi Furuhashi (WAKE UP!)



# AR

。このARコンテンツは、  
 ARコンテンツを起動する  
 には、スマートフォンに  
 「Eureka!」アプリを  
 インストールする必要があります。  
 また、ARコンテンツを  
 起動するには、スマート  
 フォンのカメラがオン  
 になっている必要があります。  
 ARコンテンツの起動に  
 失敗した場合は、スマ  
 ートフォンの再起動を  
 試してください。



「カザスマート」アプリを Google play、App Store でダウンロードしてください。誌面にかざすと AR コンテンツが起動します。



中学3年 心の中の自画像 [アクリル・ペン・紙 / 42×29.8cm] [美術2・3下] P.10 掲載

## 生徒作品解説 私の見方

中学生の素敵な作品に出会いました。まるで野原を散歩していて、偶然に、美しい自然の花を見つけた時のような爽やかな感動でした。

中学校での三年間に中学生は心も身体も大きく成長します。その中でも特に、十五歳を迎える三年生での精神的な成長は、一年生や二年生では見られなかった大きな飛躍を遂げることが多くあります。反面、自己を客観的に見つめ、思い悩むことも多い学年とも言えます。

今回取り上げた自画像は自分という対象をよく観察したうえで、心の中を表現しようとしています。夢を具体として造形する過程で、自分の未来像に不安も入り混じります。そのようなか中で描かれたのであろうこの作品は、まっすぐな視線に象徴されるように、具体化しつつある自分の未来をつかもうとする、強く素直な気持ちで丁寧に表現され、表には出ない前向きな気持ちを表す工夫が見られます。一本一本の線が表す自分像を確かめるのような、彼女の心の中から生まれ出た偽りのない表現と言えます。

みなさんはどう感じますか。

文 東京造形大学 非常勤講師 川合克彦

## 形 forme No. 312-2017

日文教育資料 [図画工作・美術]

平成29年(2017年)3月24日発行

編集・発行人 佐々木秀樹

発行所 日本文教出版株式会社

〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5 TEL:06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

cover photo: Yuka Ikenoya (YUKAI)

art direction and design: Kazuhisa Yamamoto (Donny Grafiks)

CD33338

## 日本文教出版 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

九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院3-11-14  
TEL:092-531-7696 FAX:092-521-3938

東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵1-13-18-7F・B  
TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261

北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似9-12-1-1  
TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690