

形 forme

特集

すべきから はみ出せ!

～「遊び」で心をゆるく、しなやかに～

巻頭インタビュー

為末 大さん

本資料は、一般社団法人教科書協会「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。

日文の教科書情報
詳しくはWebへ!



※本冊子掲載QRコードのリンク先コンテンツは予告なく変更または削除する場合があります。
※QRコードは、株式会社デンソーウェブの登録商標です。

令和3年(2021年)度版 中学校美術科
内容解説資料として扱われます。

児童作品解説 私の見方

文：日本体育大学 教授 奥村高明 おくむら たかあき



photo：山本顕史

溶接女子ゴー [紙粘土、針金、板、絵の具]

本作品については
学びと美術 Vol.120「子ども作品」題材
でも紹介しています。



急逝したおじいちゃんの仕事を守るために、お母さんは図面も読めない状態から溶接工場を引き継ぎました。幼い珠夏さんは工場の事務室で宿題をしたり、近くで遊んだりしながら育ちます。小学校四年生のとき珠夏さんは溶接の道に進もうと心に決めます。お母さんが「かっこよくて、楽しそう」だったからです。

珠夏さんは、小学校六年生のとき、「12年後のわたし」という題材に出会います。迷うことなく「溶接女子ゴー」に取り掛かりました。作業服の茶色は座って仕事をするダメージ。片膝をつけている姿勢は溶接する手元がぶれないため。部分的に塗られた白は強いアーク光の反射。右手は溶接のトーチ、左手は溶接用の手持ち面を握り、視線は溶接場所の一点を見つめています。足元のハンマー、溶接ワイヤーが巻かれています。リールなども溶接には欠かせない道具です。

「もし、これをつくった頃の自分に出会えたら、なんと言いますか？」

「今のままががんばって言います」

珠夏さんは現在高校三年生、今治工業高校機械造船科初めての女子生徒として、家族や先生や友だちなど多くの人々に応援されながら溶接に取り組んでいます。その向こうには「造船の町」今治があります。

その子の思いや願い、人々の支えや地域などの縁によって作品は生まれます。そして、今も自分の夢と結びつきながら生き続けているのです。皆さんはどう感じますか？

| 小 | 中 | 高 |

形 forme No.328-2022

日文教育資料 [図画工作・美術]

令和4年(2022年)10月27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。

CD33612

日本文教出版 株式会社

<https://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

形

forme

はじめに

「形 forme」は広く現代社会の要求に答える美術教育の理論と実践の紹介を目的として一九五六年に創刊されました。以来六〇年を超える長きにわたって、美術教育に寄り添って刊行を続けています。「形 forme」という書名は造形と人間形成をシンボライズしたもので子どもたちのための美術教育に取り組んでおられる先生方、美術や造形にかかわるすべての方々、そして保護者の皆様のために、これからも、よりよい美術教育を目指す道標となる内容を目指していきます。

Index No.328

- ③ 特集「すべき」からはみ出せ！
～「遊び」で心をゆるく、しなやかに～
・Deportare Partners代表/元陸上選手 為末 大
・広島大学附属東雲小学校 島谷あゆみ
・広島大学大学院 人間社会科学研究科 准教授 三根和浪
- ⑨ ABC PICK UP
阿部宏行
- ⑩ 村上センセイの 教科書利用のススメ
|第6回| 埼玉県 さいたま市立大宮南中学校 高藤友輔
- ⑫ スリットアニメ研究所
- ⑭ まず見る
|第31回| 「消し」としての「塗り」をみる 成相 肇
- ⑯ 児童作品解説 私の見方
奥村高明

アートディレクション：清水 一（東京ペンボン）
編集・ディレクション：山本武義（東京ペンボン）
デザイン：東京ペンボン

表紙について



困難な状況で身動きがとれないように感じるとき、ひょっとすると「こうすべき、こうあるべき」という考えにとらわれているのかもしれませんが。「遊び」のもつ柔軟さや勢いは、そうした「すべき」からはみ出して、新たな視点を私たちに与えてくれます。軽やかにしなやかに既存概念を飛び越えていけるような人や社会を目指しませんか？

ページ下部に、それぞれのコーナーと校種の関連性の強さを表示しています。各企画は小・中・高全ての校種に関連がありますが、特に関連の強い校種を大きくしています。

例： | 小 | 中 | 高 | 特に小学校に関連の強いコーナーを表します。

特集 すべきから はみ出せ！

～「遊び」で心をゆるく、しなやかに～

「レジリエンス」という言葉を聞いたことがありますか。困難な状況や強いストレスに適應する力、自ら回復していく力という意味で使われ、「心のしなやかさ」ともいわれます。だれもが不安や困難に直面するこの時代に、「心のしなやかさ」が必要とされています。凝り固まった視点や思考からゆるやかに外れ、時に勢いに任せて動ける「心のしなやかさ」。その鍵を握るのが「遊び」です。子どもも先生もいっしょに「遊び」「まじり」。「こころすべき」「こころすべき」の呪縛から解放され、前へ飛び出せるように！

「遊び」が 硬直化を解きほぐし、 組織や社会を 豊かにしていく

—社会の中での「遊べる人」の重要性を説かれていますね。

まず「遊び」って何かということが大切で、僕は「余白」意味がない、「思い切りがある」というところだと思っています。

「ここ遊び」をするのと、客観視して似ている気がしていて、遊んでいる役と本当の自分がちよつとずれているというか、そこに距離、つまり「余白」がある。真剣になればなるほど固定されてしまいがちな視点をずらすのに、この「余白」の効果が非常に大きいと思っています。

次に「意味がない」ですが、社会の中で「これは何の役に立つのか」「何を指すのか」という問いが非常に多いですね。目的から逆算して段取りして実行

「遊び」は、楽しさをもたらすだけでなく、自分や物事を客観視する力、硬直した思考への揺さぶり、気持ちや行動に勢いを与えてくれるもの。世界陸上メダリストの元陸上選手の為末大さんに「遊び」の大切さを聞きました。

すれば直線的で無駄がなくていいのですが、別の意味では硬直化でもある。そこに無駄で役に立たないように見えるものが入ることで、揺さぶりが起き、秩序が崩され、結果別の形に発展していく。それが社会を豊かにしていくことなんじゃないかと思っています。

「遊び」があることによって硬直化を避けられるんです

最後の「思い切りがある」ですが、何かを学び始めると、基本的にそこには形というか「型」があるんです。それは抑制なんです。「ハードルはこう跳びます」と言った瞬間には体が自由に動けないから、自分の筋肉をうまく抑制しながら精度を高めて、あるところに

「思い切ってる」ということは教えられないんです

はみ出す感覚とか大きく動いてみるという感覚というのが、「遊び」がもたらしてくれる大きな効果かなと思っています。

—「教える」ということになると「正しい形」を意識しがちです。

「形」が先か「流れ」が先かという話で、僕は「流れ」派なんです*1。動いて流れさえできれば、最適な形はいずれ見えてくるので、そのときにちよつとずつ調整していく感じです。

学校の授業でハードルを教えることがあります。四〇分くらいの短い時間で変わるとはたいしてないんです。なので、とにかく意識しているのは、授業の後に子どもが「ハードルって面白いな」とって思うかどうか、そして面白いと思っただけの方向が大きく逸れていないかどうか、その二点です。

授業が終わったとき
いいフォームかどうかよりも
向かっている方向が大切*2

—「遊び」の効果は分かっても、授業で取り入れるのは難しそうです。

一つ、遊びがもっている大事な要素があって、自分のしたことが影響を与えられるという点です。授業でも「遊び」の要素を入れられるとしたら、子どものアイデアによって、その授業の内容が変えられるかどうかという気がします。

子どものアイデアを
「それいいね」と認めることです

子どもから「高いハードル跳びたい」と言われたことがあって。ハードルはリズムが大事なので高いのは跳ばないほうがいいんですけど、いちばん高いのを跳ばせてみたんです。何人か跳んで「すこい！」ってみんな言ってます。正直、高いのを跳んだことに意味はないのですが、その場に「言ったら採用される」という雰囲気が出されて、「この人には何か意見を言ってみよう」という感じになったんです。すると、「こっちは跳んでみたい」、「次はこうしたい」と主体的に関わってくるようになるんです。そういう授業は、子どもから刺激を受けて、僕にとってもクリエイティブな時間です。

僕は授業のつくり方はあまり分かりませんが、先生の中にある、「ここがずれる」と授業じゃなくなる」というポイントを全体の三割くらいに絞って、それ以外であれば、子どものアイデアをどんどん認めていくという感じでしょう。

—失敗してやる気がなくなる子どももいます。どうフォローしていますか。

子どもって、半分以上の人ができないことを失敗して認識しないんです。子どもは、それがいいか悪いか思った以上に人目とか空気で判断している気がします。だから僕は、授業の最初にわざと八割くらいの子ができない難しいスキップをやるんです。それで「全然できないね」とってみんなでクスクス笑って。そうやって、「できる、できないが時々ある」とって感じになるようにしています。転んだときも、「たいしたことない、よくあることだよ」とっていう態度がすごく重要だと思っっています。もしくは「ナイスチャレンジ！」みたいな空気にするとか*3。

失敗したときは
“What did you learn?”
と問うといい

オーストラリアのコーチに、「こう言われたことがあります。失敗も一つのプロセス、「よくあること」と思ってそこから学び、成功に結び付いた経験が、しなやかさにつながっていくんだと思います。

*1 エイドリアン・ベジャン / J・ペダー・セイン 著 田裕之 訳「流れとかたち—万物のデザインを決める新たな物理法則」紀伊國屋書店「〇・三」為末さんがこのお話に際して教えてくださった本です。
*2 「最後は型を解かないと到達できないところもあります。例えば水泳なら「最初にきれいな泳ぎ方を身に付けたほうが自由に泳げたりします。あなたが最初に型から入るのがまちがっているわけでもないで、難しいところですね」
*3 「一生懸命やってきて失敗したパターンもあると思います。それは人目がどうこうではなく、本人がすごく悔しい。そのような場合は「ほめてきてあげたけど、この点だけが問題。これさえうまくいったら、次はできると思う」とって具体的に何を改善すればいいかを伝えます」



Deportare Partners代表/元陸上選手
為末大(ためすえ だい)さん

1978年広島県生まれ。スプリント種目の世界大会で日本人として初のメダル獲得者。男子400メートルハードルの日本記録保持者(2022年9月現在)。現在は執筆活動、会社経営を行う。Deportare Partners代表。新豊洲Brilliaランニングスタジアム館長。Youtube為末大学(Tamesue Academy)を運営。国連ユニタール親善大使。主な著作に「Winning Alone」「走る哲学」「諦める力」など。



photo: Kazue Kawase

子どもと教師の しなやかさが育まれる 「遊び」のある授業

図工の時間、全身で材料に向き合い、思いのままにあれこれ試して、遊ぶように学ぶ子どもたち。子どもの目線に立って見つめ、いっしょにドキドキを味わい、学びの広がりに驚かされながら、先生の心も次第にしなやかになっていきます。

ポイントは…

見める

見守る

見極める

「くぎうちトントン」(3・4上 p.32-33) を例に

子どもに題材を手渡すとき、ルールをみんなでしっかり共有することを心掛けましょう。

- 活動のめあて ●用具の使い方(安全指導)
- 材料(種類、量など) ●活動時間の見通し

接着剤は題材のめあてからそれるかな。

アイデアをほめつつめあてをもう一度説明しよう。

予定外の材料や用具を使おうとする

色を付けるのは考えていなかったけどいいアイデア!

みんなにもこの考えを共有しよう。

つくり方が雑に見える

あの留め方だとすぐに取れるけど試している途中なのかも。

様子を見てみよう。必要なら声をかけてみよう。

つくっていたものを壊しているように見える

「うまくいかないこと」やそれを乗り越える経験が、心をしなやかにしていきます。

思うようにいかずやり直したいのか、ただ釘を抜いているのか。

この後、ずっと手が止まっていたら話を聞きに行こう。

「子どもがなんとなくやっていること」を価値付けましょう。子どもは「ちゃんと見てくれている」と思い、安心とやる気につながります。

材料を全身で味わっているのかな。

どんな感じがしたのか後で聞いてみよう。

材料で遊んでいるように見える

組み合わせを試しているのかも。

写真に撮って記録しておこう。

材料を取りに行きつつ友だちの活動をチラッと見ているのかな。

しばらく様子を見ておこう。

席を離れている

立ったりしゃがんだりしてつくっているものを見ているのかな。

違う角度から眺めることに気付いたんだね。どんなふうに見えたかな。

その子自身や友だちの身体や心の安全を脅かすときは即座に躊躇せずに指導に入ります。タイミングを逃してはいけません。

楽しく活動しているけど注意力が散漫になっているな。

用具の使い方が危ないからすぐ声をかけよう。

友だちとしゃべっている

お互いの活動の面白いところを見つけたんだね。

見つけたことを発表する時間をもとう。

手が止まっている

アイデアを膨らませているのか何かで悩んでいるのかも。

少し様子を見て声をかけよう。

見守ることは放っておくことではありません。待ち、子どもの状態を観察し、適切に行動することです。

お話を聞いた先生
島谷 あゆみ 先生
広島大学附属東雲小学校

「遊び」の時間は教師にとっては「待つ」時間。現状、そんな時間をとる余裕はない先生も多いと思います(私も)。ただ、待ち続けてみると子どもの活動がもう一段深まるのを実感できます。そして待つことができたときは自分の中に余裕が生まれています。

「造形遊び」では自ら材料に働きかけて発想していきますが、「絵や立体、工作に表す」活動でも主題を見付ける前には造形遊び的な側面があります。どちらの表現においても、思い付くままに試みる自由さがあります。時にうまくいかないことを乗り越えて、自分の思いを夢中になって表します。図工には「遊ぶように学ぶ」の要素がたくさん詰まっています。

「造形遊び」では自ら材料に働きかけて発想していきますが、「絵や立体、工作に表す」活動でも主題を見付ける前には造形遊び的な側面があります。どちらの表現においても、思い付くままに試みる自由さがあります。時にうまくいかないことを乗り越えて、自分の思いを夢中になって表します。図工には「遊ぶように学ぶ」の要素がたくさん詰まっています。

遊びにおいて、児童は、自ら身の回りの世界に進んで働きかけ、いろいろな手掛けながら、自分の思いを具体化するために必要な資質・能力を発揮している。そこには心と体を一つにして全身的に関わりながら、多様な試みを繰り返して、成長していく姿がある。

このような遊びがもつ教育的な意義と能動的で創造的な性格に着目し、その特性を生かした造形活動が「造形遊びをする」の内容である。(同解説 p.26)

図工の中の「遊び」

『小学校学習指導要領(平成二九年告示)解説 図画工作編』では、「A表現」に関して以下のような記述があります。

図工で「培う」「伸ばす」

コロナ禍において、教育現場はさまざまな規制を強いられ、楽しみにしていた学校行事も中止になるなど、子どもも保護者も教師も余裕がなくなっている状況が続いています。私も人との関係づくりなどで困難を感じることがありました。そんな中、ある対面授業でオリジナルスタンプをつくる活動を行いました。うまくいなくても試行錯誤しながら乗り越えて満足するものができたり、自分では今一歩と思っていたのに友だちから「すごい」とほめられていっそうがんばった。そして、全員が満足する作品をつくりあげました。アートの基本である自己判断・自己決定と、人と対話し共に学ぶことによって困難を乗り越え、とても大きな自信になったようです。

図工の学びでは、人や材料などという環境や、形や色などという造形要素などに自発的に関わり、自分のイメージを重ね、フィードバックを受け取って、「やった!」「ん?」「だったらこうしよう!」「よしっ!」と調整を重ね、しなやかに問題解決していきます。

時々耳にする「レジリエンス」とは、困難に対して適応したり回復したりするしなやかさを指す心理用語です。そしてそれは、「一人一人の能力というよりも、環境との相互作用なのだそう。そうすると、常に問題に立ち向かい環境との相互作用の中で自ら解決し適応していく図工は、レジリエンスを自然と育てられる学びの一つなのではないでしょうか。自然に身に付くことを踏まえれば、私たちは少し緩やかに構えて見守る気持ちがあつてよいのかもしれない。

それには、「培う」という語がもつ「子ども観への理解が一助となるような気がします。『培う』は大和言葉で、『つちかぶ(かける)』土をかける」という意味だぞ

うです。植物の根や種に土をかけ、水をかけると、自然と芽が出てきます。早く伸ばそうと無理やり引っ張り出すと、ちぎれてしまいます。根や種にはそもそも伸びる力が宿っているのです、周りにできることは、環境を整えることしかありません。考えてみると、子どもも全く同じですよ。

「子どもは元々伸びる力をもっている」「子どもは元々修復する力を備えている」と目に向け、このような子ども観で指導にあたることは、レジリエンスの更なる向上につながるように思います。「早く伸ばそう」より「伸びていく力を見守ろう」と考えると、先生の心にも少し余裕が出てくるかもしれません。

しなやかに育った木は、しなやかな森をつくるものです。人の社会も学校も、そんな豊かでよい循環が生まれるといいですね。



三根和浪
広島大学大学院
人間社会科学研究科 准教授

表現&鑑賞教育の授業論やフィンランドのものづくり教育、教員の力量形成論などに興味をもち、現場のリアルに貢献できる研究を目指しています。平成29年版図画工作学習指導要領作成協力者。

◀ゼミ生がかいてくれた「真珠の耳飾りのミネ先生」

ABC PICK UP

4コマ漫画で、子どもや図工のことを学べるABCシリーズ。ここでは、同シリーズから毎号のテーマに合わせた内容を選んでご紹介します。今回は単行本「つくって楽しい 届いてうれしい 絵封筒のABC」p.31をピックアップ!



想像を「楽しむ」

「もしも、お月さまに羽があつたら……」「もしも、〇〇が……」と、あるものを変化させると、いろいろな発想(アイデア)が生まれてきます。子どもたちは、こんな夢のような「お話」が大好きです。空想することは、大人だって大好きです。そこでは、日常の世界にはないものも、想像の力を借りると、どんどん湧き出てきます。想像を「楽しむ」ことです。これには、想像する過程を味わうという意味があります。しかし、結果にこだわりすぎると、「上手・下手」や「似ている・似ていない」「他人はなんて言うだろう」など、評価ばかりが気になります。「子ども」が楽しんでかいている絵を受け入れることです。それは「子どもの世界」にある“子どもの表現”だからです。大人も同じです。他人の評価より「楽しむ」ことです。いろいろ試す(挑戦する)ことから得られる学びはたくさんあります。

※このコーナーは、ABCシリーズからピックアップしたページを基に、再編集して掲載しています。

好評販売中!

「つくって楽しい 届いてうれしい 絵封筒のABC」



ABCシリーズの最新刊。送り手にはつくって楽しい、受け手には届いてうれしい贈りもの、それが「絵封筒」です。絵封筒づくりを通じて誰かを思い、考えを巡らせることから、「つくりだす喜び」が生まれます。

定価 1,320円 (本体 1,200円+税10%)

詳しくは日文Webへ



著者紹介
あべひろゆき
阿部宏行

1954年生まれ。札幌大学女子短期大学部こども学科教授。中央教育審議会 初等中等教育分科会教育課程部会 幼児教育部会委員、同芸術ワーキンググループ委員(平成29年)、文部科学省「学習指導要領等の改善に係る検討に必要な専門的作業等協力者主査(小学校図画工作)」(平成29年)などを歴任。北海道教育大学岩見沢校教授を経て現職。

小・中・高を通して「図画工作・美術」の教科書をつくっているのは、日文だけ。これからも「図画工作・美術」を応援します。



小学校図画工作科教科書



中学校美術科教科書



高等学校芸術科美術教科書

ねらい

「身の回りにおける美術」に豊かに関わる視点を持つ

導入

意識していない造形的な工夫に気付かせる

生徒が住む地域の道路や普段通っている場所の写真を撮って、紹介。「道路が色分けされている」「柵の形が変わっている」など、まずは見たままで気付いたことを発言してもらおう。色や形の変化が工夫だと気付いていない場合は「なぜ色が分かっているんだろう?」「なぜこんな形なのだろう?」と問いかけ、生徒たちが考え、気付くよう促していく。



分かりやすい参考資料で気付かせるのも有効。

展開

1 アイデアスケッチで発想や構想を練る

「〇〇につながる道」という主題を設定し、〇〇の部分には、病院や公園、神社、図書館など、身近かつ現実的なものを思い浮かべさせると、発想や構想が広がります。

人と乗り物のエリア分けや植栽について考えさせる声掛けが、アイデアのヒントになることも。

海や山など、イメージの広い場所を設定して考えさせるのもよいですね。

2 対話により大事な視点を確認アイデアを広げる

アイデアスケッチをプロジェクターなどで投影して、立体物の試作品をレイアウトしてみると、対話的にアイデアが広がります。

数名のアイデアスケッチを参考に鑑賞させるなどして立体制作に入る前の構想を確認する場をつくらせ、考えさせることが大事ですね。

こんなものあったらいいんじゃない?

ここが、いいかな?

ここまで短時間題材の授業としてもよさそうですね。

3 立体制作で形や色彩だけでなく材料による工夫も実感

既存の材料でも、工夫次第で様々な使い方ができることに気付かせられるとよいです。

100円ショップなどを活用すると、様々な材料(芝生のシール、フローリングシート、透明素材やチェーンなど)が用意できます。

アクリル玉は照明に使うぞう!

4 相互鑑賞で工夫を共有他者の視点を取り入れる

鑑賞だけでは気付かれない点も多いので、作者本人が工夫したポイントも発表で紹介できるとよいです。

歩行者目線の角度で撮影をするなど、道として「安全・円滑・快適」を検証しながら鑑賞することが大事です。

指導案はコチラ



令和3年度版中学校美術の教科書、どう使う?

村上センセイの教科書利用のススメ

第6回

美術

教科書の著者である村上尚徳先生と全国の先生が、令和3年度から使用されている教科書の題材をもとに、どんな授業展開ができるかをご紹介します。生徒の興味を引き出し、新たな気付きや感動に導くアプローチなど、指導のヒントが満載です。



美術2・3下 P.44-45 快適な道を考え、表す 人が生きる社会と未来

造形的な視点

通る人に対してどんな工夫がされているだろうか。



【学びの目標】

形や色彩、空間や機能に着目し、道のイメージをとらえ、材料や用具の特性を生かし、見通しを持って表す。

道としての機能、通る人の心情や安全性などをもとに、形や色彩、材料、空間などの効果を考え、構想を練ったり、鑑賞したりする。

通る人の思いなどを考えて道をデザインすることに関心を持ち、意欲的に取り組む。

【準備物】

- 教科書
- ワークシート
- 視覚機器(プロジェクターなど)
- 制作に必要な材料、用具など
- 絵の具など

造形的な見方を豊かにする視点や、技能に関する目標 発想や構想、鑑賞に関する目標 主体的に学習に取り組むための目標

造形的な視点 題材ごとに掲載している造形的な視点は、指している図版に対して、全体の感じからの印象や気づいてほしいことを示しています。



むらかみひさのり IPU・環太平洋大学副学長 次世代教育学部教授
岡山県出身。岡山市立中学校教諭、岡山県教育庁指導課指導主事を経て、文部科学省教科調査官、及び国立教育政策研究所教育課程調査官に。平成20年の中学校美術、高等学校芸術(美術・工芸)の学習指導要領改訂に携わり、2011年より現職。

ポイント②
視点や考え方を押さえられれば
展開方法は様々でOK

高藤 私の授業では、展開②の部分で道路の表面のアイデアスケッチをプロジェクターで投影して簡易的なプロジェクトションマッピングとし、標識や木など立体物の試作品をみんなでレイアウトしてみる活動を入れています。短時間での題材として取り組む場合は、ここで対話を促し、気づきを深めることで終了という形もありかと思えます。

村上 そうですね。今回は制作の技能より視点や考え方が重要。発想や構想、鑑賞の中で、そこをしっかりと押さえられれば、方法はアイデアスケッチでも立体でも、あるいは生徒が撮ってきた写真での対話だけでもよいかもしれません。

高藤 生徒は最初、道は美術と関連がないと思っています。活動を通して美術の働きが身の回りについていることに気付かせられればと思います。

村上 道は形や色彩、材料も含めてデザインすることで、通る人に様々な感情を与えられる。そのことを知り、生活や社会の中にある美術を感受するアンテナを立てていくことが大事ですね。



たかふじゆうすけ 埼玉県さいたま市立大宮南中学校教諭
北海道出身。さいたま市立中学校教諭、埼玉大学教育学部附属中学校教諭を経て、2019年より現職。これまで、美術科として埼玉県やさいたま市の教育課程の資料等にかかわる。

ポイント①
相手を思う、社会を思う道のデザイン

高藤 本題材は、「絵画・彫刻」のように自分の思いを全面に出すのではなく、社会や環境を考慮し、周りの人に向けて制作する「デザイン・工芸」の分野であることを理解させることが重要です。道の機能である「安全・円滑・快適」がキーワードで、これは最終的な評価の基準にもなります。奇抜さやユニークさに注目したり、空想の世界にいきすぎないよう、各段階で造形的な視点や考え方を確認することが必須になってきます。

村上 まずは導入時に、分かりやすい例を提示できるといいですね。なんとなく歩きにくいと感じる道と歩きやすい道の写真を比べるなど。すると、車道の横に自転車や歩行者用の道路が色分けしてある、舗装もザラザラした材質で雨水を吸い取っているといった工夫が見えてくる。最初に「なるほど」と思うことができれば、発想や構想にも入りやすいと思います。

原理は古く、とても単純！ 動いたり立体になったり。意外と深いその視覚現象



当時のオンブプロチネマを基にしたレプリカ。紙芝居のようなサイズ感に親しみが湧く。



オンブプロチネマが動く様子はこちら

オンブプロチネマ

スリットアニメーションの原理は一八九〇年代にアニメーションや立体視の方式として考案された古い技術だ。様々な装置が開発されたが、一九二一年にパリで特許を取得して販売されたオンブプロチネマ [Onburo-Cinema] (映画) が有名。二・五〜四メートルほどのロール紙が、オルゴールのゼンマイの力で流れるメロディとともにゆっくりと巻き上げられてゆく。裏面から光を当てると絵も明るく、より幻想的に見えるという装置だ。同様につくられた種板に、かまぼこ状のレンズ(レンチキュラーシート)を被せると立体的に見えることもできる。傾けると立体になったり動いたりして見えるカードと、原理は同じなのだ。

教科書『高校美術』で大好評の

スリットアニメ研究所

一枚の絵が動く！ その仕組みや魅力をのぞき見してみよう

好評をいただいていると噂のスリットアニメーション(教科書『高校美術』P.89掲載)。完成形からは仕組みが分かりにくく、お問い合わせも多いこの技法、その仕組みや魅力を深掘りし、編集部でも実践してみました。

編集部の挑戦!

マステとコピー機で難しいステップを回避 窓スリットアニメ



(どうやって退場しようかな……)

犬が後ろから吠え立ってるのはどうかな?

星が先頭に立って皆を導こう!

ありものを持ち手に

種板づくりはコピー機で

紙を直接持つと動かしにくかったため、両脇に筆を貼り持ち手に。ぐっと動かしやすくなった。

種板づくりも、手作業ではなかなか骨が折れるし、やり直しがきかない。コピー用の白スリットを1セット用意すれば、コピー機との合わせ技で、元絵をカットせず種板をつくらることができる。詳細はQRコードの先にある「こどもの城映像科学ブログ」でご一読を。

記録動画、使える素材、参考ブログなどはこちらをチェック! 加えて、自動ドアを活用した事例もご紹介



テープで窓をスリットに

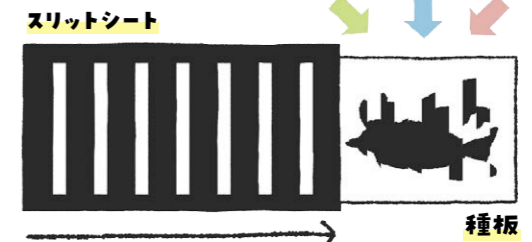


百円均一のマスキングテープ。幅15mmのテープを、半分の7.5mm間隔で貼ることで、3コマのアニメに対応。高さ75cm、幅3.4m程度のエリアに、1巻7mのテープを15個使用。

授業でどう取り入れたらいい? その相談に因應するため、編集部でも実践してみることに。実は難易度が高いのが、種板やスリットシートをつくるステップ。根気のいる作業で相当な時間を要するため、今回は窓にマスキングテープを貼ってつくった大きなスリットシートを皆で共有。そうすることで、一人一人の制作としては、元絵づくりに専念できた。また、種板づくりには、「こどもの城映像科学ブログ」で紹介されている、コピー機を使った画期的な手法を採用。A4サイズで制作した三枚の元絵を、コピー機を活用して一枚の種板にし、さらにA3サイズに拡大コピーした。一人一人の作品をじっくり鑑賞してもいいし、複数の作品で即興のストーリーを考えるのも面白い。元絵を種板にする作業もスピーディーなため、試行錯誤も容易だ。二〇一五年に閉館したこどもの城。その映像科学部門のプログラムを紹介するブログで、現在も閲覧可能。

スリットアニメーションとは?

一枚の絵でありながら、スリットを通して見ることによって変化して見える、古典的なアニメーションの技法。パラパラ漫画のように描いた複数の元絵を短冊状に分解・抽出し一枚の絵(種板)にし、格子状のスリットシートをその上で動かすと、スリット越しに元絵が次々に切り替わり、動いているように見える。*各部の名称(元絵/種板/スリットシート)は定まっていないため本紙面内でのみ統一している。

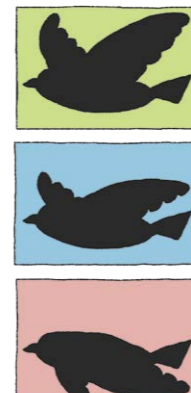


動く様子はこちら

3コマを例にした制作ステップ

1 元絵づくり

三枚の元絵を描く。
*ステップ2の解説のため、コマ毎に色を変えています。

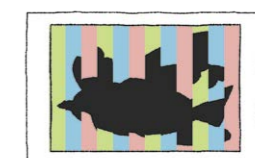


ポイント 1

同じ大きさの紙に描く。アニメーションはループする(繰り返す)ので、鳥の羽ばたきや歯車の回転など、繰り返す動きを考えよう!

2 元絵から種板をつくる

元絵を等幅で短冊状に裁断・抽出し、別の紙に順番(3コマの場合は、1, 2, 3, 4, 5, 6……)に貼って一枚の種板をつくる。



ポイント 2

裁断幅=スリットシートのスリット幅。細い方がアニメーションが見えやすく、スリットシートも動かしやすい。

4 完成! 動かしてみよう

種板の上にスリットシートを重ねてスライドさせると、アニメーションして見える。

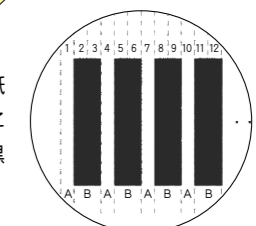
ポイント 4

スリット幅が細いほどゆっくりと動かすとよい。



3 スリットシートづくり

種板より一回り大きな紙(黒い画用紙など)に、種板の1コマ分だけを見ることができる(=他コマを目隠しする)黒い格子状のスリットシートをつくる。



ポイント 3

スリット幅【A】はステップ2で元絵を裁断した幅、目隠し幅【B】はコマ数次第で、=スリット幅×(コマ数-1)となる。

ワンアイデア加えて現代でも大ヒット!

仕掛け絵本



『ギャロップ!!』『ワドル!!』『スウィング!!』(ルーファス・パトラー・セダー作、たに ゆき訳、大日本絵画)シリーズには翻訳版も。見かけたらぜひ手に取ってほしい。

本を開く動作でスリットアニメーションを動かす仕掛け絵本『ギャロップ!!』が二〇〇七年より発売され、シリーズとして展開している。枯れた技術と思われていたスリットアニメーションに、ひと工夫加えただけで世界中で売れるヒット作が生まれたことは、ものづくりの上で大きなヒントとなるだろう。コマ数は? 分割の方向は? 幅は? 動力源は? 色は? スピードは一定? ほかの何かと組み合わせられないか? などと考えてみると、いい思考実験となるに違いない。

お役立ちサイト紹介

スリットアニメーションの実践に役立つWebサイトをピックアップ。ひらめきのヒントに



まず見る

第三回

誰もが知っている作品や、初めて出会うもの。いつもの見方はいったん忘れて、一緒に新しい見方を試してみよう。それまで見えなかった作品の一面が、見えてくるかもしれません。

「消し」としての「塗り」をみる

黒地に白

[アクリル・キャンバス・額 / 182.0×227.5cm] 1965
東京国立近代美術館蔵
吉原治良 [大阪府・1905～1972]
Photo: MOMAT / DNPartcom

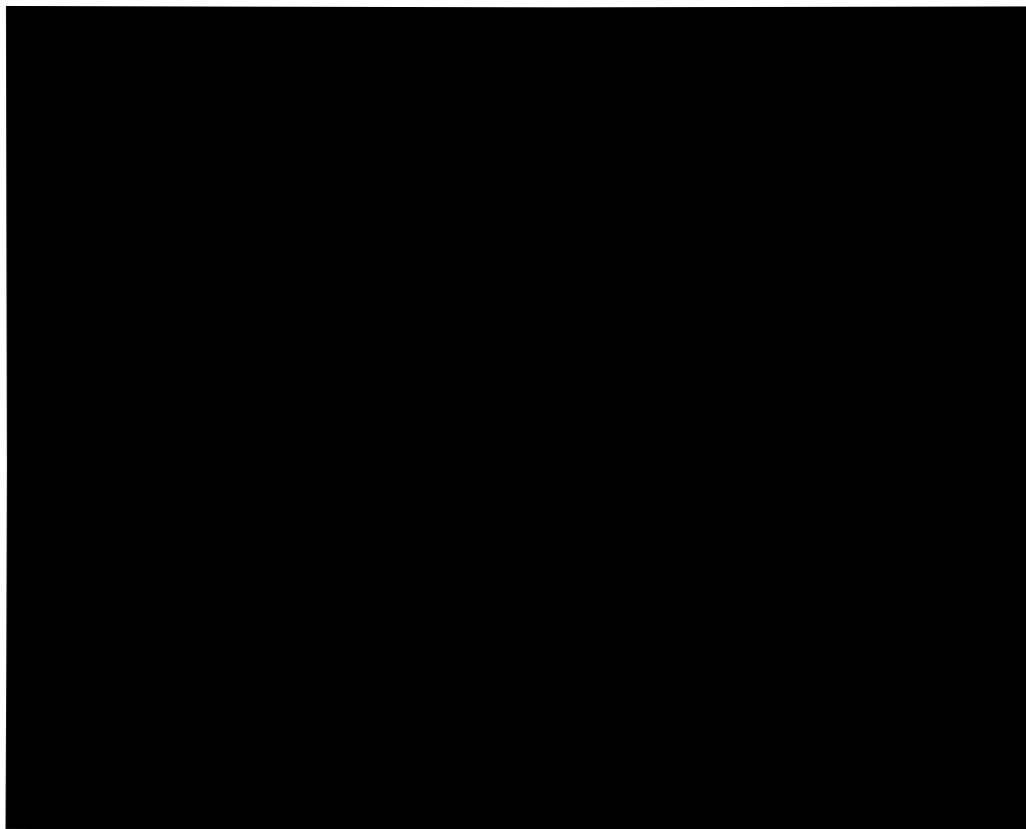
美術のデッサンを学ぶときに、「消しゴムは筆記具である」と教わると聞いたことがあります。消しゴムはその名の通り、書いた鉛筆の線などを「消す」ための道具であると考えられるのが一般的な理解ですが、逆に、消しゴムは「描く」ためにも使うものなのだ。つまり、鉛筆の線を重ねてできた黒い色面の上に消しゴムを使用することで、線がマイナスになったのではなく、ほかしの効果が加わったり、新たな白い（もしくは地と同じ色の）面がプラスされたりしたとみなすことができる、ということです。そのように考えると、鉛筆だけで描こうとする構えが解きほ

ぐされるでしょう。しばしばキャンパスの地を部分的にそのまま見せるセザンヌの有名な「塗り残し」も、その応用としての認識転換——残したのではなくてキャンバス地という色面を表現として加えている——と言えます。すると、これをひっくり返せば、線を引き、描き、あるいは塗ることによって、ある要素が加わったのではなく、何かが消されたり、削られたり、キャンセルされたりした、とみなす（見た人にそのように認識させる）こともできるはずで、例えば分かりやすいのは、今回取り上げる吉原治良の作品です。

← そもそも「黒地に白」というタイトルが曲者です。実物をよく見れば分かりますが、この作品は黒い地の上に白を塗ったのではなく、白い地を塗り施したキャンバスに黒い絵の具を塗って描かれています。だいいち黒地の上に白を塗っても、これだけはつきりした白色にはならないでしょう。だから正確には「白地の中央に黒い歪な円、そして円形を残して周縁を塗った黒」なのです。ここではまさしく、塗ることによって、塗った部分が認識の外に追いやりられ、消されています。白い円が描かれているように見えるという錯覚を踏まえて、吉原は本作を「黒地に白」と題したのかもしれませんが、白黒ではないバージョンや、円でない形を表したものもありますが、それらの多くはやはり塗り残しによって、地の部分が図として認識されるようにつくられています。

このように塗るることによって消す方法は、マンガの制作で修正やハイライトを入れるために「ホワイト」を塗ったり、「ベタ」と称して背景などを黒く塗ったりするなど、普通に実践されてはいます。けれど、塗ることと消すことと、プラスとマイナスはそれぞれ確定した関係でないという点を理解すると、絵を見る

目も解きほぐされていきます。絵だけではなく、まさにマイナスの言葉である「彫刻」において彫られた部分をプラスの効果として見直すとか、写真の中に映されたものによって何かが消されていると考える、という応用もあり得るでしょう。削れば単純に何かが消え、塗れば単純に何かが加わる、というわけでは、必ずしもないので、



※著作権契約の都合で作品画像は電子ブック版、PDF版には掲載できません。ご了承ください。

文

成相 肇 なりあい・はじめ

東京国立近代美術館主任研究員。
一九七九年生まれ。府中市美術館学芸員・東京ステーションギャラリー学芸員を経て、二〇二一年から現職。
主な企画展に「石子順造の世界」「ティスカバー・ティスカバー・ジャパン」「パロティ、二重の声」など。

〈今号のひと言〉

このころテレビをあまり見なくなっていますが、アイドルが農業をしたり無人島を開拓したり海岸を整備したりする番組はほぼ欠かさず見ます。第一次産業のドキュメントがあればと面白く、うのは革命的なことだと思っています。



東京国立近代美術館展覧会情報
「大竹伸朗展」
二〇二三年十一月一日～
二〇二三年二月五日 ※予定