

わたしをつくる、未来をつくる

形forme

特集 | 表現する「ヒト」

日文のWebサイト



日文 🔍

※本冊子掲載二次元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。
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。



心が動く、その先へ。

日本文教出版

「感じる」「つくる」は、これからの時代の力になる

繊細な身体感覚をセンサーにして、
世界の美しさや面白さを感じ取り、他者と分かち合う。
見えないもの、まだこの世に存在しないものを想像し、
かたちにしていく。

図画工作や美術の授業で、
子どもたちは日々こうした営みを当たり前のように行っています。

でも実はこれこそが、
AIの進化や予測不能な社会の変化が加速する今、
人間にしかできないことではないでしょうか。

創刊から60年以上にわたり、『形-forme-』は、
図画工作・美術教育を先生方とともに見つめ、考えてきました。

いま改めて、未来を生きる子どもたちにどんな力を育てほしいのか。
そして私たち大人は、そのために何ができるのか――。
この冊子を通して、そんな対話を
みなさんと始めていけたらと思っています。

CONTENTS

特集 表現する「ヒト」	3
[対談] 石倉敏明×しまおまほ	
ふれて、かんじて	11
[第2回] きれいな色のエッセンスを描く 大島理恵	
子どもの姿が見えてくる 「ピント」ください	12
[第2回] 「好きな色」をきっかけに 古家美和	
創造の足跡	14
[第2回] “痕跡アート”に挑戦～表現の可能性を広げよう～ 森岡輝次	
ターニングポイント	16
[第2回] 藍にいな	
まず見る	18
[第41回] 両端をみる 成相肇	

アンケートのお願い
よりよい広報資料をお届けするため、ぜひ『形-forme-』に対するご意見、ご感想を右の二次元コードからお聞かせください!



デザイン：菊地昌隆 (Ball Design)
表紙写真：Artothek/アフロ

特集 | 表現する「ヒト」

ヒトを知ろうとする「人類学」に「アート」の視点を組み合わせて研究している石倉敏明先生と、
女子高生を鮮烈に描いて漫画家としてデビューし、現在はエッセイや小説などを手掛けるしまおまほさんに、
ヒトにとって表現とは何なのか、そして学校で表現する時間の大切さについて語っていただきました。

文=西尾真澄 ポートレート写真=川瀬一絵

石倉敏明
人類学者

しまおまほ
エッセイスト



表現とは何か？



女子高生ゴリコ 1997

しまおさんが高校2年のときに、授業で配られたプリントの裏に描いた漫画が校内で人気となり、コピー本を制作。同年代の女子高生たちに口コミで広まった。ゴリラ顔で鼻毛が出ているコギャル「ゴリコ」の生態が面白おかしく描かれている。のちに扶桑社から出版、文庫化もされた。

「こじらせ」に始まる表現

—しまおさんが高校生のときに描いた『女子高生ゴリコ』は、学校で配られたプリントの裏に描いたのが最初だったそうですね。

しまお ちょうど1990年代の女子高生ブームのころで、アムラーやルーズソックス、プリクラなどがすごくはやっていた。でも私はその波に素直に乗れなくて、ルーズソックスは恥ずかしいし、茶髪にしてみたい気持ちはあるけどできない。ちょっと自分らしくないんじゃないかと思っていました。そんな世の流れや自分への皮肉も込めて描いたのが『ゴリコ』。その結果、『ゴリコ』をリアルな女子高生に読んでもらうことで話題ができたり、はやりの情報に触れたりすることができた。自分

と社会とをつないで、気付けば自分を助けてくれるハブとして機能してくれたんです。

石倉 とても共感します。私が10代のころには音楽に没頭していたけれど、それだけでは解消できなくて、モヤモヤしていました。ちょうど中学生のときに、暴走族やヤンキーカルチャーが全盛で、やっぱり私もその波には乗れなくて、般若心経を写経したりしていましたね(笑)。まさに中二病をこじらせていたんです。しまおさんのように何かやろうと思っても、何をすればいいのか分からない。そんなときに、図工の教師だった母がインドへの旅に連れ出してくれて、それが今、神話などを研究する根幹になっています。振り返ってみると、モヤモヤや悩んで必要だったと思うんですよ。なんでイ

ンドの人たちは手でごはんを食べるんだらうとか、なんで亡くなった人の遺灰を川に流しちゃうんだらうとか、そういう謎がずっと自分の中で蓄積されていって、あふれたものが表現として出てくるのかなど。私も授業中、教科書の写真にヒゲを描いたり、教わってもないことを勝手にやったり、教育の制度上では「余計なこと」をいろいろしていましたが、その「余計なこと」って大事で、その精度を上げていくと表現につながるんですよね。

しまお 私の場合は、自分がどう見られたいかということに対してこじらせていましたね。自分らしくありたいけど、普通に「かわいい」とも思われなくて、『ゴリコ』とか描いてたらモテないかも?とか、そんな表現の手前どころでモヤモヤしていました。

分からないものと出会う

石倉 モテたいってすごく大事なんですよね。思春期の問題は、大体その根本煩惱から始まる。例えばオランウータンのオスの一部は、発情期には顔が大きくなって、体も立派になる。体色や声も変わる。そうした変化は、やはり「表現」としか言いようがないと思います。進化の中で獲得されていった「モテたい」「注目されたい」、あるいは果実を甘くして動物に食べてもらい、フンと一緒にタネが拡散されることで子孫が生き残るというような遺伝的な戦略だったり、鳥や虫に匂いを届けたり、目立つ色になることで花粉を運んでもらったり。そういった、自分の種だけでなく、他種とコミュニケーションをする中での「表現」というものが真っ先にあると思うんですよ。人間が他種と関わるうえで、そこにはもう「表現」が生まれているはずなんです。

しまお プリミティブな「表現」に関して言うと、子どもを保育園へ通わせていたとき、園長先生が「子どもの怒りや笑いは全部表現だ」とおっしゃったんですね。子どもがムズムズして理不尽なわがままを言うのも、友達に石を

投げてしまったのも、すべて表現だと。善悪は別にして、どうしてその表現をしたのかを考えてみるのが大事だと教わりました。実は朝の目覚めが悪かったとか、お腹が空いてるとか、そういうこととつながったりするんだよって。

石倉 そうしたムズムズから進化して、アウトプットを無限に多様化していくのが人間なんです。わざわざやらなくてもいいのに絵を描いたり、音楽をつくったり、余計なことをたくさんして、多様な表現が生まれていく。動物の場合は、ある程度遺伝的な行動様式が決まっているので、同種なら同じような表現のしかたになります。人間の場合はそれぞれの個性によって、表現のしかたが果てしなく広がっていく。そこが動物と人間の違いですね。

—なぜ人は「余計なこと」をしてしまうんでしょう。

石倉 一つは今話したように他者・他種とつながりたいから。もう一つは自分のことが分からないから探るというのもあるんじゃないでしょうか。その意味で「こじらせ」も「表現」ですよ。まあ私も自分が何者か分からないまま学生に教えていますが(笑)。そもそも自分の体のことだって分からない。胃カメラを飲んで初めて自分の体の中を見ることもあれば、まるで記憶にないシーンを夢で見ることもある。表現にとってはそういう他者や自分といった「分からないものと出会う」ことが大事で、分からないものと出会い続けるために表現するのだと考えています。



顔が大きくなったオランウータンの優位オス。紫、青、黄、白を好むと言われるミツバチを誘う花。巧みな表現で他者・他種とコミュニケーションしている。



子どもにとっての表現とは？



「表現」はその人そのもの

— 子どもにとって、表現とはどういうものなのでしょう。

石倉 図工や美術ほど、先生の影響を受けやすかったり、先生の言うちょっとしたことに傷ついたりすることってないと思うんですよね。「この絵はこうした方がいい」と言われるだけで、人格を否定されたように思えてしまう。他教科だったら単に点数が悪いとか、理解ができてないと思われるだけなのに、自分の生み出したものがたった一本の線であっても、それを否定されると自分という存在を否定されたように感じる。それくらい、図工や美術ってちょっと怖い教科なんじゃないかなと思いますね。表現するということは人間の深いところに入っていくということなので、子どもたちも大変だけれども、

やっぱり先生も大変。なので、図工や美術という教科をもう少し大切に扱うカリキュラム、魂をケアする教育ってというのが必要なんじゃないかな。

しまお とてもよく分かります。私、絵を添削されるのがものすごく嫌いで、自分の線の上に人の線が乗るとというのが本当に許せなかったんです。そうやってプライドのようなものを崩されたのも意味のある工程だったと今は思えますが、あの頃の、子どもの頃の私にはそういう、踏み込まれたくないという気高い気持ちが確かにあったんですよね。

— しまおさんは、お子さんが表現したものを見る際に、大事にしていることはありますか？

しまお 自分が嫌だったので、息子の

絵の上から何か描いたり、安易に捨てたりはしないようにしていますね。学校の展覧会などで子どもたちと一緒に作品を見ながらいろんな話をする時間も好きです。うちの子は今年5年生になるんですが、今はそんなに描くことへのこだわりはないようなので、あまり口出しをしないよう自分自身にブレーキを掛けています。

— 石倉先生は、学生と接するに当たって気を付けていることはありますか？

石倉 まず、学生を「愚鈍化」しない、つまりバカにしないことです。自分のところまで引き上げてやろうなんて思うと、どんどん自分がバカになっていく。だからまずリスペクト。突拍子もないアイデアでもその背後にある可能性と一緒に引き出して、よりよい「表現」にできるよう全力で支援します。

子どもは何を表現するのか

— ではここで、小・中・高校生の作品を見ていただきましょう。小学生は「ふしぎなたまご」というテーマで描いたものです。

しまお かわいい！

石倉 卵のようなものが割れて、中から何か生まれているんですね。



しまお 子ども自身が生きてきた短い歴史の中のものを、全部詰め込んでいるようで楽しいですね。テレビで見たものとか、何か、自分の手持ちのカードを一生懸命選んでいる感じがします。その子の生活まで透けて見えるようですね……これはみかんかな？

石倉 こっちはおにぎりでしょうか。描かれているものは身近なものですが、色の選択や背景の描き方にその子の世界観が出ていますね。とにかく好きということが画面から伝わってくる。ま



フランスの西南部に位置するドルドーニュ地方のラスコー洞窟に残る壁画。ヒトが文字を使う以前の先史時代のものでされる。赤土や木炭を顔料として用い、牛や馬、鹿などが描かれている。

た、ニコニコとした顔がたくさん描かれているのも特徴的です。

しまお ものに顔を描くのはなぜなのでしょう。

石倉 一つ一つのものに人格を与えているんでしょうね。アニミズムっぽさを感じて面白い。

しまお 昔からそういった表現はあったんですか？

石倉 例えば旧石器時代の絵には、人間の顔はほとんど出てきません。では、なぜ子どもがものに顔を描くのかというと、やっぱり漫画やアニメの影響が大きいのではないかと思います。食べ物だけでなく、本来動かないものをキャラクターとしてつくりあげ、活躍させる漫画やアニメは数多くありますよね。子どもたちがそうしたものに興味を引かれて、ものに「人の顔」を描くというのは、「現代のアニミズム」と言えるかもしれません。

これからの表現の授業



— 中学生の作品はいかがでしょう。

しまお 一気に雰囲気が変わりますね。

石倉 自意識が出てきますね。

— 作品のテーマは何だと思いますか？

しまお 自分の好きなもの？

石倉 自分自身かな？

— テーマは「自我像」です。

しまお これは自分を構成するものなんだ。ゲームとかたこ焼きとか、好きなものがたくさん描いてある。

石倉 とてもストレスフルな感じだけど、表現が洗練されてますよね。単に内省的なだけでなく、外から自分を見ているような客観性も感じる。小学生の作品とは明らかに違う。

しまお 義務教育の入口と出口でこう変わるのか。子どものままではいられないんだと、どこかで気付くんでしょうね。周りが変わっていくことにすごく敏



感になる時期。

石倉 自分をよく見せたいと思う時期でもありますね。

— 高校生の作品は、学校風景にメタファーを重ねたものです。

石倉 年齢的にはそんなに変わらないのに、技術がグッと上がりましたね。世界観にも奥行きが出ていますね。

しまお デザイン的な発想の作品もありますね。

石倉 高校では表現方法をより深く学べるようになってきているのかも。自分が言語化できないことをすごく繊細に描いている。

しまお ここまで自分の世界観を描けるってすごいですよね。こんな描き込み、めちゃくちゃめんどくさいですよ(笑)。

形式やメディアを自分でつくる

— 表現の授業はどうあってほしいと思いますか？

石倉 自分の思いを表現するという題材は昔からあって、面白いと思う反面、子どもにとっては結構難しいのではないかなとも思うんですよ。自分自身にも分からない部分があるので。

しまお やっぱり図工や美術の授業って、人に見せなきゃいけないとか、発表しなきゃいけないっていうプレッシャーがありますよね。友達に見られる、自分の好きな子に見られる、先生に評価されるという前提があると、ものづくりは全然変わってしまう。授業の中で自分の思いを正直に表現するのは、学年が上がるほど難しくなっていくんじゃないかと思います。学校という環境はとても特殊で、鑑賞する人の顔が浮かんでしまう。親が見るからこれは描けないと縮こまってしまう。そこから解き放たれてほしいなと思いますね。

— 解き放つにはどうしたらいいでしょうか。

石倉 私の教えるアーツ&ルーツ専攻では、課題を出さないんですよ。むしろ学生自身に自分の課題を考えてもらう。新入生たちには、「そもそも美術って教えられると思う？」という問いを共有して、そこから一緒に発想を広げていくと、どんどん面白くなっていきます。

しまお 美術を学んで何なのかということですね。

石倉 そうなんです。美術を学んで「技術を身に付けること?」「美術史を

勉強すること?」それとも「コンセプトとか?」と尋ねると、最初はみんなポカーンとする。だから、まず自分の中にあるものに気付く時間をつくるんです。それに気付くことで自らの課題につながっていくんですね。一方で私は何をするかと言うと、彼らのアイデアを徹底的にサポートする。私と同じ専攻の教員には、哲学者や人類学者、アーティストやキュレーターなどがいて、さまざまな角度から学生をバックアップしています。

しまお それは心強い。

石倉 まだ誰もやっていないことを自分で見つけないと、道はつけれないんだと気付くと、みんなスコーンと抜けたように面白いことをはじめますね。まるで幼子が自由に線を描くような感じ。だからちょっとしたブレイクスルーをつくらせてあげただけで、子どもたちは自由になれるんじゃないでしょうか。表現の型を身に付けることはもちろん大事だけど、それだけではないんですよ。

しまお たしかに課題を与えず自分で考えさせるというのはすごく効くと思います。

ます。私も大学のときに、自分が先生になるという授業がありました。授業内容は何でもよくて、クイズ大会をやったこともあり。そういった企画力というか、自分の発想をどう料理すればおいしく仕上がるかを考えることが必要かなと思います。「自分」というものの動かし方を心得ることが大事ですね。

石倉 形式とメディアを自分で発明するというのを、早い時期からやってみたらいいと思います。よく子どもが、段ボールやテープでいろんなものをつくるじゃないですか。そういった形式を発見すると、表現はわっと広がるんですよ。例えばうちの卒業生の永沢碧衣さんは、キャンバスと漆喰で洞窟をつくり、自分で狩猟した動物から膠などの画材をつくりしています。実際そうしたマテリアルやメディアから表現を見直す作家が増えてきています。また、新しい表現のためには、メディアそのものを自分で考えさせることに加えて、現代美術はもちろん、民族的なものから現代のカルチャーまで、授業ではいろんなジャンルのものに出会い、実際に触れられるようにすることが重要だと思います。



山の肚 2024 永沢碧衣 [秋田県・1994~] マタギの集落の古材とキャンバス、漆喰でつくられた洞窟。内部にはマタギが山で体験した物語が洞窟壁画のように描かれている。

内・外の二元論から解き放て

— 辞書で「表現」を引くと「内面的なものを外面的なものにする」という文言が見られます。

石倉 そもそも内面とは何か、ということなんですが、日本人が「私とは何か」と考え始めたのは西洋文化が一気に入ってきた明治以降なんですね。例えばアマゾンの先住民には、内面という前提がなくて、魂は外側に現れます。だから、お祭りのときにはきらびやかな装飾をして、化粧や衣装にもこだわる。でも内面で何を感じるかは問われません。私が専門にしている神話も、個人の自我などなくても成立してしまう。自我から出発しない表現もあるんです。でも、もしかしら学校教育では、内面性というものを西洋的に考えすぎているのかもしれない。そこは気を付けなければいけないところでですね。世界中にはいろんな異なる表現の回路があって、個人の自我から出発する物語だけではありませんから。

しまお 内面と向き合うって難しいですよ。向き合うことで逆に悩んでしまったり。

石倉 自分の問題と真摯に向き合う真面目な子が増えているので、大学では一旦「解毒」します。内面と外面という二元論から解き放ってあげる。そうするとみんな身近な出来事を観察したり、考察したり、本当に好きなことを追求しはじめたりする。内と外の間が見えてくるんです。いろんな表現があるんだということが見えてくる。

しまお 私はデッサンをしていると無になれる感じがして好きだったんですが、デッサンってそのときの自分がそのまま出ませんか？イライラしているときと楽しい気分するときで線が違う。描き上がったものを見ると、そのときの心境が思い出せる。大根も怒ってすりおろすと辛くなるって言うじゃないですか(笑)。内面を出そうとしなくても、自然と内面が出てきてしまう。だから、自分の内面を外に出すなんて、そんな

高尚に考えなくていいんだと思います。

石倉 まず手を動かすところから始めるのもいいと思いますね。人類学的に考えると、人は動物の食べられない部分……皮や骨などの活用方法を、手で触れていろいろと試す中で発見してきた。そうやってとりあえず手を動かしてみることで見えてくるものもある。そう考えると、子どもたちや先生方ももうちょっとラクになるかもしれませんね。

— ありがとうございます。



石倉敏明(いしくら・としあき)
人類学者。秋田公立美術大学アーツ&ルーツ専攻 教授。多摩美術大学芸術人類学研究所助手、明治大学野生の科学研究所研究員などを経て現職。芸術人類学、神話学に基づく論考を多数発表。さまざまなアーティストとの協働にも注力している。



しまおまほ
エッセイスト。多摩美術大学美術学部二部芸術学科卒業。高校生のときに描いた漫画『女子高生ゴリコ』でデビュー。エッセイや小説を発表するほか、ラジオのコーナーレギュラーも務める。著書に『家族って』『スーベニア』『マイ・リトル・世田谷』など。



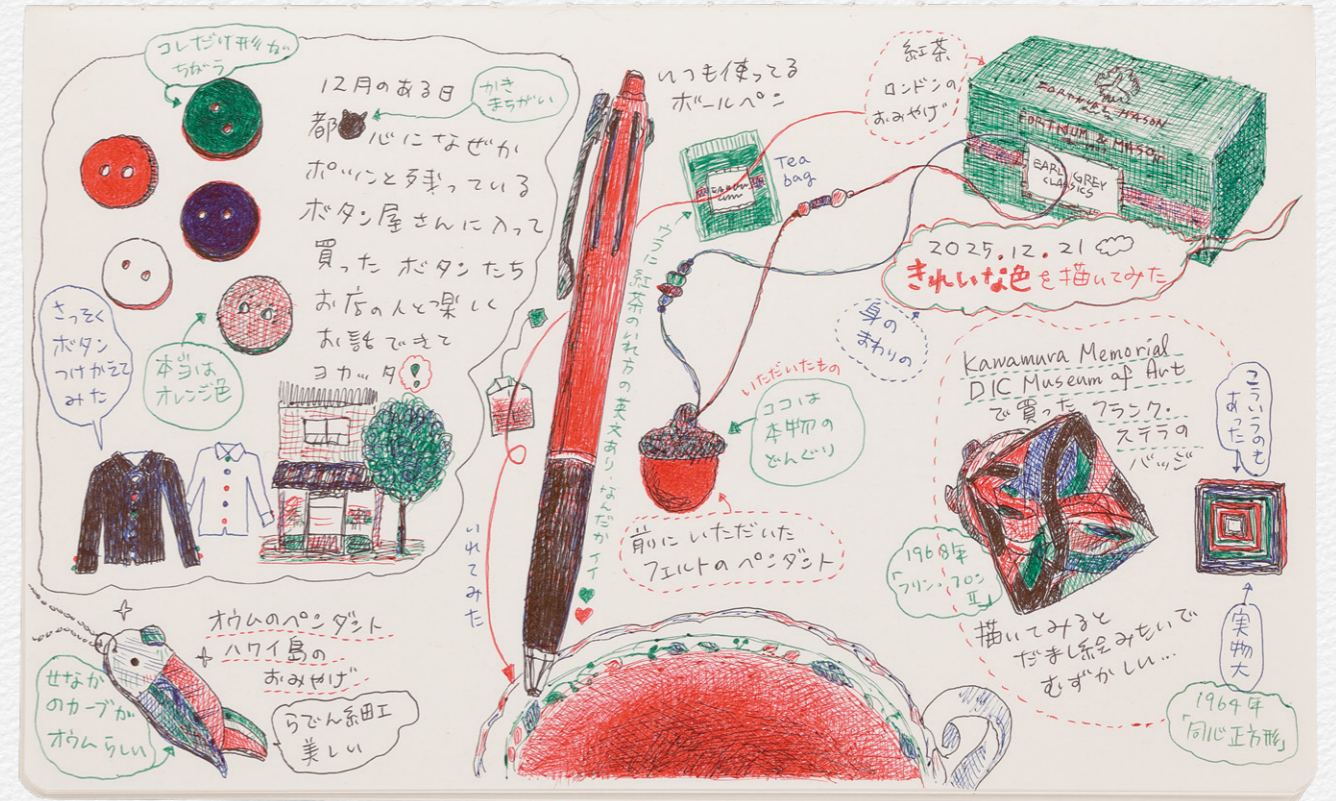
アマゾン川流域の南東部に暮らす、ブラジルの先住民・カヤポ族。黒や赤を基調としたボディペイントを施し、儀式の際には鳥の羽根やビーズなどで色彩豊かに装う。

ふれて、感じて

私たちは日々、気付かぬうちに、身の回りにある形や色から多くのことを感じ取っています。そんな心の声に、ほんの少し立ち止まって、耳を澄ましてみましょう。あなただけの何気ない思いや気付きが、きっと人生を豊かにしてくれるはずです。

第2回

～きれいな色のエッセンスを描く～



部 屋の中をふと見回すと、いくつかの色が目に入りました。机に置いたままのボタン、ボールペンのボディ、紅茶の箱、カップに入った紅茶などなど。普段見過ごしがちなそれらを、ボールペンで描いてみました。4色しかないのに、混色したり、線で濃淡を出したり工夫しました。ボールペンなのがよかったと思います。例えば、濃淡も色数も自在な色鉛筆を使えば、より繊細な表現もできたと思いますが、どの色を使うか迷ったり、完璧にしないと！とプレッシャーになっ

たりしたかもしれません。その点、色数の限られたボールペンなので、これくらいしかできないし……と気楽に描けました。ふと見つけたきれいな色を、きれいだなと感じた気持ちも再現できたかも。次の日に見返して、ここをもっと濃くしよう、とボタンなどをグリグリ塗り重ねたら、オイルパステルで塗ったようなこってりした美しい面になりました。ボールペンの可能性も再発見できた気がしました。

大島理恵(おおしま・りえ)

武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒業。ライター、イラストレーター、ブックデザイナーとして活動後、絵本・児童書を出版。日々のスケッチをブログにアップしている。絵本に『あみものやさんビーヨのプレゼント』岩崎書店(2005)、児童文学に『107小節目から』講談社(2018)など。

子どもの“考え中”に気付くと、その子の見え方が少し変わります。それだけで、図工の時間がちょっと楽しくなるかもしれません。その手がかりを求めて、日々子どもと向き合う「先生ならではのピント」をお聞きました。

写真=大島拓也

第2回

「好きな色」をきっかけに

古家美和 兵庫教育大学附属小学校教諭



1年生の造形遊び「カラフル いろみず」*1は、試しながら新しい色をつくりだしていく活動です。色水遊びは、幼稚園や保育園で経験のある子どもも多いですが、図工の授業として色水遊びをするのであれば、自分の気付いたことを人と関わるなかで思いっきりやってほしいと考えました。

写真①は活動終盤の一枚で、Aさんが表したものです。こ

の日は暑い日だったので屋内で活動しつつ、学級全体に「外に並べてみたい人は言ってね」と声を掛けていました。つくった色水を「キラキラさせたい!」と伝えに来て、外に出て試していたのはAさんだけでした。Aさんは色水の見え方を確認したり、キラキラさせるためにカップの中に小さなカップを入れたり、色水を入れるカップの大きさを変えたりしながら、並



べた色の楽しさや面白さを感じ取っていました(④)。

友だちの活動をじっと見ていたAさん 沈黙の中で感じ取っていたこと

実はAさんは図工が大の苦手。入学当初は、図工の授業があると登校を渋るほどでした。そこで、普段から好きな色を聞いたり、友だちの活動を見るように働きかけていくなかで、Aさんが変わるきっかけになったのが「カラフル いろみず」だったんです。

それまでのAさんは、図工の時間に表したいことが思いつかず、固まっていることが多かった。この日も最初は動き出せずにいる様子でした。教室には仲よしのRさんがいて、自分の好きな黄色や黄緑の色水をひたすらつくり続けていました。Rさんの様子を近くでじっと見ていたAさんでしたが、しばらくすると手を伸ばして色水をつくり始めた。「あっ、これいいんや」という感じで、Aさんが最初につくったのは紫色の色水でした(②)。

こだわりをもって 「わたしの好きな色」をつくり続ける

Aさんは紫色やピンク色が大好きで、普段からよく身につけています。Aさんのテーマカラーと言ってもいいくらい(笑)。動き出したAさんに、「好きな色をつくっているんだね」と声を掛けると、Aさんは「まだわたしの好きなピンク紫じゃないんや……」とつぶやきながら、無我夢中で微妙な色の違いの色水をつくり続けていました(③)。

Aさんがこだわりをもって「わたしの好きな色」をつくり、つくりかえながら最終的に表したのが先ほどの写真①です。見ると外に並んだ色水の中には、Rさんの好きな色も入っていますね。友だちとの関わりの中で「わたしの好き」に気付いたAさんが、イメージをもって「つくること」を楽しんだ様子が伝わってきます。

その後活動した造形遊び「ならべて ならべて」*2の時にもAさんの近くにはRさんがいました。最初、Aさんは一人で材料を並べていましたが、Rさんの活動に触発されてどどんつくりかえながら最終的に二人の表現が繋がっていく姿が見られました。造形遊びは、友だちと自然につながっていく安心感があるようです。その中でAさんが自発的・意欲的に取り組む姿を見られるのは本当にうれしいですね。

*1 令和6年度版 図画工作科教科書1・2上p.20-21
*2 令和6年度版 図画工作科教科書1・2上p.42-43



古家美和 (ふるいえ・みわ)

先生からひと言

全身の感覚を使って生きよう。わたしたちは人間なのですから。

学級担任として、美術教育を軸にした学級・学年経営を行っている。日本文教出版令和6年度版小学校図画工作科教科書編集協力者。



日本の教科書では、子どもの学びのプロセスを伝えるために、実際の授業取材・撮影することを大切にしています。

創造の足跡

生徒作品
「同化」

第2回

主題はどこから生まれ、どう深まったのか。生徒は何を手がかりに主題を創出し、どのように表現へと結びつけたのか。生徒が作品に込めた想いとそれを支える教師の想いに迫ります。



Q. どんな痕跡を表したかった？

ベランダで干されるタオルの気持ちを紙に味わわせて、それを形として残したいと思いました。

Q. 痕跡を表すために、どんなことをしましたか？

他のタオルと同じように洗濯ばさみで両端をとめてベランダに干しました。水で濡らさない。他のタオルを取り込んでも、紙だけはずっと干し続けました。

Q. 制作を通して、どんなことに気づきましたか？

みんなの作品を見て、ただの画用紙でも、使い方によっていろんな作品があって面白かったです。それぞれの個性があって。パフォーマンスをする中で、その行動に価値や意味を見出せました。

創造の足跡

2 学年

“痕跡アート”に挑戦 ～表現の可能性を広げよう～

森岡 輝次 東大阪市立新喜多中学校

題材のねらい

作品を「痕跡」として捉えることを通して、表現の多様性を理解し、自分なりの意味や価値を見出す力を育む。

題材目標、評価規準はこちら▶



指導のポイント

1 あくまで「パフォーマンス」が主役

造形的な完成度よりも行為そのものに意識を向け、意図しない形や色も表現の一部として受け止めさせる。

2 固定化された美術表現の可能性をひらく

「筆を使う」「描く」といった固定観念を、「ボールを投げる」など行為へと置き換え、表現方法や美術の捉え方を広げさせる。

3 痕跡から「なぜ?」「どのように?」を想像する

描かれた対象だけでなく、作品に残された痕跡から、作者の思考や行為に目を向け、制作の過程を想像しながら鑑賞させる。

授業の流れ

1 アート作品の“わからない”に迫る

現代のアーティストがどのように作品をつくったか、見えない制作過程に着目し、作品を痕跡として捉えて鑑賞する。

2 パフォーマンスの痕跡を残す

日常の行為や習慣をもとにしたパフォーマンスの痕跡を、画用紙に形や色で表現する。

3 多様な表現に出会う

目の前に現れた痕跡を手掛かりに、作者の思考や表現方法、制作過程に着目して鑑賞する。

先生が授業で大切にしていること

私はこの題材で、「ただの石ころ」が「特別な石ころ」に変わるように、自身の眼差しの変化によって意味や価値が立ち上がる瞬間を大切にしたいと考えています。作品自体ではなく、想起されるイメージや感情を重視し、作品を作者の思考や制作過程の「痕跡」として捉えることで、「何を描いたか」だけでなく「なぜ」「どのように」制作されたかにも注目させたいと思っています。見ることもつくることと同様に大切であり、日常の行為や身近な対象も視点を定めることで世界を再発見する契機となることを目指しています。

森岡 輝次 (もりおか・てるじ)

大阪教育大学附属平野中学校を経て、現職。最近、息子と虫捕りや探検をしていると、見慣れた景色が新鮮に見える。息子そっちのけで夢中になるが、眼差しの変化が世界を面白くすると実感しています。



生徒作品は、弊社HP「みんなの作品ギャラリー」で見ることができます。



創造の足跡

キャリアが動き出し、加速した。それが今の〈自分〉につながる。

ターニングポイント 第2回

藍にいな Nina [アニメーター・イラストレーター・アーティスト]

好きを追求した先に、作家性が見えてくる

取材・文=NUMAKURA Arihito



作家、職人、粹人といった方々のキャリアを顧みながら、現在地につながった〈ターニングポイント〉を探る本連載。第2回は、アニメーション表現を軸に、様々なフィールドで作品を手がけるアーティスト・藍にいなさんが登場。東京藝術大学在学中に制作したミュージックビデオ（以下MV）から運命的な出会いが続いていったという。

幼稚園の休み時間に1人で絵を描いていて、人間の顎がうまく描けたことがうれしかった——それが藍にいなさんの最初の記憶だ。中学3年生のとき、母親から「そんなに絵を描くのが好きなら美大に行ったら?」と言われた瞬間に何かが変わった。「絵を描くのって食べていけるか不安だし……などと固定観念に囚われていた自分に気がきました」

多摩美術大学に入学後、SNSで作品を発信している同級生に触発され、日頃から落書きしていた漫画をX(旧Twitter)に投稿したところ多くの反響を得た。その流れで2018年には初書籍『セキララマンガ 眠れぬ夜に届け』*1を発表。2年生の必修でアニメーションの制作課題に取り組んだ際、周囲の多くが苦労していたにもかかわらず「めちゃくちゃ楽しくて。私はアニメーションを描くのが好きなのかも」という気付きを得た。もともと絵を描きたい以上に「物語をつくりたい」という思いが強かった彼女にとって、アニメーションは理想的な表現手段だった。それからアニメーションに興味をもち、仕事としてアニメを制作するようになっていった。

その後、東京藝術大学美術学部デザイン科に入り直した。講師の児玉裕一*2に突撃訪問し、15秒のアニメーションを見せたところ、椎名林檎*3のツアーライブ映像を任せてもらえたという。それを皮切りに仕事の依頼が続く。まず彼女の作風に注目した音楽業界関係者からMaison book girl「闇色の朝」のMV*4の依頼が舞い込んだ。プロデューサーのサクライケンタ*5から「もっと自由にやっつけていい」とリクエストされ、『好きなようにやっつけていいの?』という気持ちになって——自分の世界観をてらいなく出すことに迷いがなく

なりました」

そして2019年、YOASOBI「夜に駆ける」のMV(※)の依頼が舞い込んだ。「闇色の朝」MV公開の2日後、たまたまその映像を見たYOASOBIのスタッフからメールが届いたのだ。「このMVの制作や、その後の紅白歌合戦でYOASOBIのパフォーマンス用映像演出を担当したことが、私の作風を多くの人に知ってもらえるきっかけになりました」

「夜に駆ける」のMVは彼女の作家性の原点にもなる。ミニマムな関係性を深く描くこと、印象派の画家にインスピレーションを得た独自の色彩感覚をアニメーション表現に取り入れるスタイル。「そうした作風は、今の私にもつながっているところですね」。以降、山下達郎「さよなら夏の日」*6、マカロニえんぴつ「好きだった(はずだった)」*7など多くのアニメーションMVを手がけ、2022年には初の作品集『羽化』*8も発表した。

2026年2月2日、藍さんは初のオリジナル短編アニメーション「LUCA」をYouTubeで公開した。きっかけは、落合陽一*9の動画で「人間とAIの違いは恒常性があるかないか」という話を聞き、形を保てず変化し続ける存在の寂しさを感じたことだった。「容姿を保つことができない、常に変わり続けてしまう女の子」というモチーフを思い付き、そんな女の子と普通の女の子が出会った時の関係性を描く物語へと発展させた。制作は2025年1月から本格的に始まったが、プロット作りに8か月を費やし、10月に再構成してようやく土台が完成。その後3か月での作画という過酷なスケジュールを経て完成。「表現したいものをさらけ出すという意味でも初めての経験でした」と振り返っている。

次なる目標は30分以上のアニメーションだ。そのために2026年は原点である漫画に立ち帰り、物語をつくること自体と向き合う時間にするという。自分が本気でやりたいことを探し出し、徹底的に追求する。それが彼女の創作の原動力であり、若いクリエイターへのメッセージでもある。

「夜に駆ける」YOASOBI

[カラー/4分35秒/2019] ©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



小説を音楽にするユニットYOASOBIのデビュー曲。星野舞夜（星野のまよ）の小説「タナトスの誘惑」(2019)を原作として作詞・作曲された。淡いパステル調の独特な色彩感覚と手描きの揺らぎを生かしたアニメーションという、藍にいな（あいに）の作家性を確立した代表作。

「LUCA」

[カラー/12分18秒/2026]

2026年2月2日にYouTubeで公開された、藍にいな初のオリジナル短編アニメーション。トラウマを抱える少女・ネネと、容姿が変わり続ける少女・ルカとの怪しくも美しい物語。



- *1 2018年に祥伝社から出版された、藍にいな初書籍。学生時代の日常や内面を赤裸々に描いたエッセイ漫画で、SNSでの発信から書籍化につながった。
- *2 映像ディレクター、vivision代表。椎名林檎、Base Ball Bear、サカナクションなど数多くのミュージックビデオを手がける。
- *3 1998年デビューのシンガーソングライター。独自の世界観をもつ歌詞と音楽性で知られ、ソロ活動のほか東京事変のボーカルとしても活躍する。
- *4 2019年公開のMV。藍にいなが監督・アニメーションを担当し、Maison book girl初の全編アニメーションMVとして話題になった。
- *5 Maison book girlのプロデューサー(2014-2021)。グループの結成時から全楽曲の作詞・作曲・編曲を担当し、総合プロデューサーを手がけた。
- *6 2021年公開のMV。山下達郎の名曲を、収録アルバム『ARTISAN』発売30周年を記念して藍にいなが全編アニメーションで制作。

- *7 2021年公開のMV。メジャー1stフルアルバム『ハッピーエンドへの期待は』の配信開始と合わせて、YouTubeでプレミア公開された。
- *8 2022年7月に芸術新聞社から発刊された初の作品集。「藍にいなの中のぞく」をテーマに、イラストレーションからMVまで多彩な作品を収録。
- *9 メディアアーティスト、筑波大学教授、ピクシーダストテクノロジーズ会長。テクノロジーとアートを融合させた活動を展開している。

藍にいな (あいに・いな)

アニメーション表現を軸に、音楽業界、ファッション、装丁など様々なフィールドで作品を手がけるアーティスト。独自の色彩感覚とタッチで世界観をつくり上げ、注目を集めている。主な作品はYOASOBI、AdoなどのMVや、小学館YouthBooks装画、COACH期間限定インスタレーションなど。

※本作品には自死を想起させるシーンが含まれます。児童・生徒へ紹介を考える際には慎重な配慮をお願いいたします。

藍にいな公式サイト▶▶▶



まず見る

第41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ましょう。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。

両端をみる

複数のイメージによって時間的な物語を構成する表現——漫画やアニメや映画など——は、絵画や彫刻のようなタイプと異なる形式ならではの見方を導入することができます。今回の例として取り上げるのは、独自のスタイルで今も熱狂的な人気を誇る漫画家・つげ義春による一作「李さん一家」（1967年）です。郊外に暮らす青年の自宅の二階にある日、李さんと名乗る一家が住み着いてしまった。ほほえましくもある日々のトラブルが連続する物語の終盤、「この奇妙な一家がそれからどこへ行ったかという……」というナレーションに期待を膨らませてページをめくると現れるのが、ここに引用したラストシーンです。わざわざ1ページ大を割いているのに、状況はなお継続しているという薄い情報の落差に読者は絶句してしまいます。

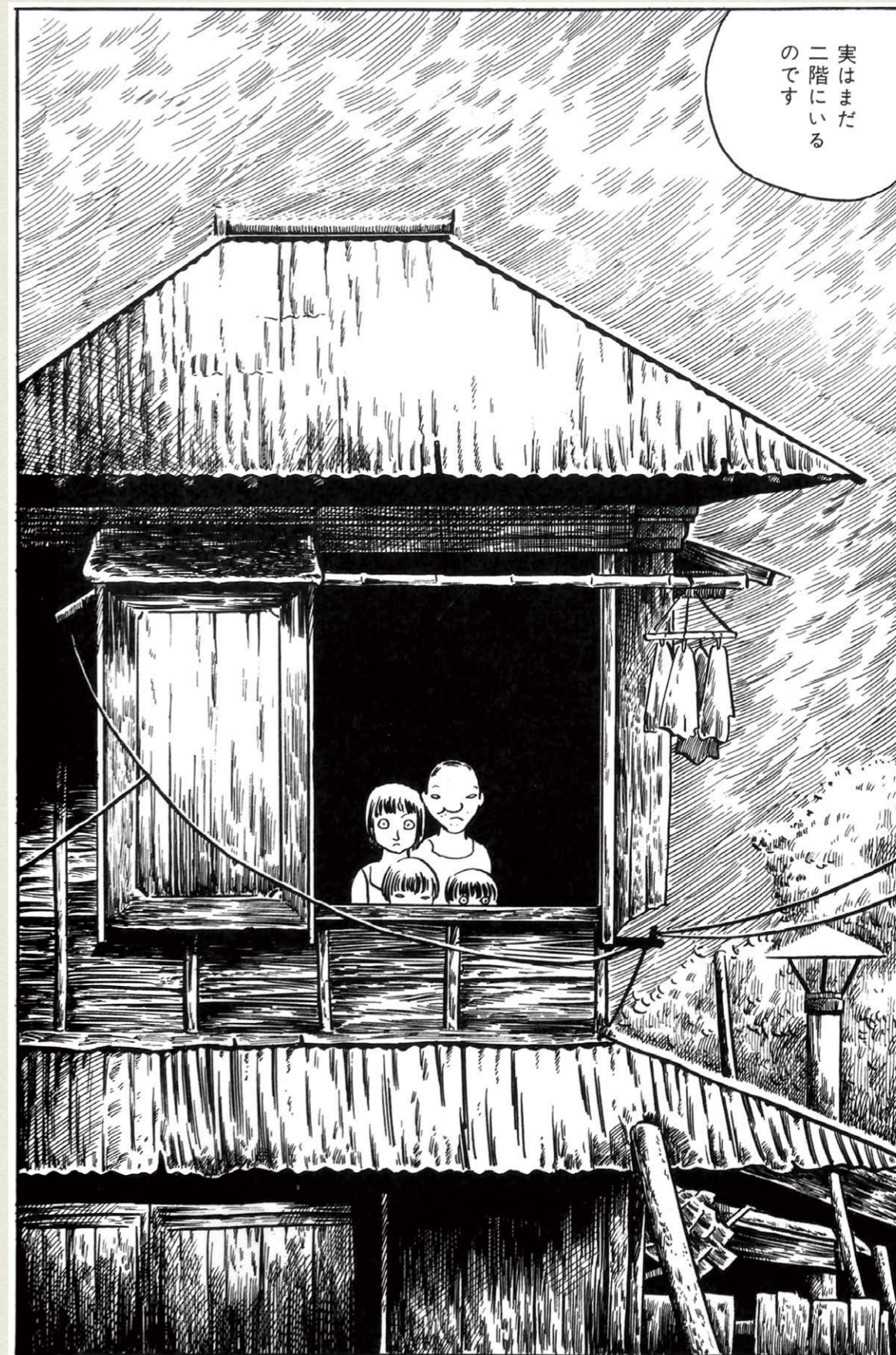
しばしば「夢」や「不条理の世界」という言葉とセットで語られるつげ義春の漫画。そのような印象は一体、どこから生まれるのでしょうか。

舞台設定、細部描写、コマやショットの構成など無数に検討しうる要素がある中で、ごくざっくりと大枠をつかむ方法が一つあります。それは、あえて思い切って中途を除外して、冒頭と末尾を比較するという方法です。物語の始まりと終わりの間に何らか決定的な出来事が生じ、不可逆な関係となっている場合をA、反対に、始まりと終わりに大きな差はなく、また繰り返す回帰的な性格を持つ場合をBとしましよ

う。絶対的な区分ではありませんが、Aは叙事詩や悲劇によくある構造、Bは典型的な喜劇の構造です。ヒッチコックはAで、チャップリンはB。ある成長や破滅が起こって後戻りできない運命を描くドラマや、キャラクターが粉々になってしまっても次の瞬間には平然と戻っているコメディアニメを想像すれば納得してもらえることでしょう。

つげ作品には、話中に不穏な出来事や不可解なシーンが描かれつつ、結局末尾では冒頭とほぼ状況が変わらないという物語構造が頻出します。すなわち、悲劇を思わせる部分的な特徴に反する全体の喜劇的構造が、こちらが放り出されてしまうような奇妙な読後感につながっているのではないのでしょうか。そして、なんだ夢だったのか、といういわゆる「夢オチ」に見るように、夢もまた回帰的な構造を持っています。つまりつげ作品は、内容というより仕組みそのものが夢と類似しているわけです。

一般に涙を誘うストーリーのラストで、主人公は必ず、最初とは大きく異なるステージに立っており、因果を逆にたどることはできません。他方で新聞連載の4コマ漫画が例外なくコメディであるのは、いつも元に戻って繰り返すためにはコメディでなくてはならないからだといえるでしょう。あるいは、反復されていく物語は、おのずとコメディになるのです。このように粗く把握できれば、例えば、能がいか特殊な構造を備えているかといった理解の助けにもなります。実に単純な方法ながら、物語の両端を比べてみることは、笑えるから喜劇、悲しいから悲劇といった安直な理解を超える大局的な視点を与えてくれるはずで



つげ義春、つげ義春コレクション 李さん一家/海辺の風景、筑摩書房、2008、p.288

今号のひと言 3月につげ義春さんが鬼籍に入られました。15年前、代表作「ねじ式」の原画を展示させていただき、わずかながら二人きりでお話できたことは忘れがたく、目の前にいる伝説のささいな動作や言葉を今もよく覚えています。奇跡のような作品の数々は長く愛され続けるでしょう。これからつげ作品に出会う未読の方が羨ましい。



成相 肇 (なりあい・はじめ)
東京国立近代美術館主任研究員。1979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、2021年から現職。主な企画展に「石子順造の世界」、「ディスカバー・ディスカバー・ジャパン」、「パロディ、二重の声」など。著書に『芸術のわるさ』(かたばみ書房)。

東京国立近代美術館展覧会情報 「下村観山展」(2026年3月17日~2026年5月10日)

〔 李さん一家 1967 つげ義春 [東京都・1937~2026] 〕

十人虹色～「違う」の楽しみかた～



図画工作の先生方とさまざまな分野の専門家との対談を通して、
図画工作の学びが社会や人生の中で
どのように生きて働いているのかを捉え直していきます。

各話ゲスト

- 第1話 料理研究家 | 土井善晴さん
- 第2話 お笑い芸人 | 長田庄平さん (チョコレートプラネット)
- 第3話 声優 | 佐倉綾音さん



MOVE



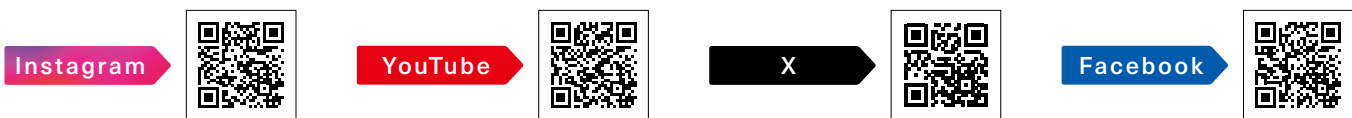
いろいろな教科の先生方が、同じものを
各教科の視点から眺め、それぞれが
感じたこと、考えたことを語り合います。

各号特集テーマ

- No.01 給食
- No.02 スポーツ
(2026年9月末発行予定)



日文公式SNS



形 forme No.338

日文教育資料 [図画工作・美術]
令和8年(2026年)4月30日発行

編集・発行人 佐々木 秀樹

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
FAX: 06-6606-5171

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33818



本誌に関する
お問い合わせはこちら

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