

「みつむらweb magazine」のご案内

光 村図書ウェブサイトには、授業のヒント、エッセイなど、ひと息ついて、楽しめる読み物を集めたコーナー「みつむらweb magazine」があります。美術に関する連載も、日々更新中。

例えば、話題の展覧会の見どころを、藤原えりみさん（美術ジャーナリスト）がご紹介する「展覧会へ行こう！」や、山崎正明先生（北翔大学教授）の美術の授業づくりのポイントを紹介する「山崎先生の授業アイデア」など、読みごたえのある連載が盛りだくさんです。

「美術準備室」の紙面に掲載しきれなかった生徒作品などをご紹介します。「美術準備室」番外編もありますので、本誌とあわせてご覧ください。

美術の他に、「通常学級での特別支援教育」、「アクティブ・ラーニングQ&A」など、毎日の授業に役立つ情報も掲載しています。

すべてのページがスマートフォンに対応していますので、小さい画面でもストレスなく読むことができます。外出先で、移動中の電車の中で、ぜひご覧ください。

人気の記事

- 第1位 青山先生の国語教室 第7回 「漢字が好きになる一冊・高学年編②」
- 第2位 教科書の言葉 Q&A 第13回 「『とる』の漢字の使い分けは？」
- 第3位 授業のアイデア 小学校国語5年 「想像力のスイッチを入れよう」
- 第4位 アクティブ・ラーニングQ&A 第11回 「新学習指導要領実施までの移行期の指導②」
- 第5位 通常学級での特別支援教育 第1回 「子どもはルールよりも『ラポール』にしたがう」

展覧会へ行こう！
藤原 えりみ
美術ジャーナリスト
2017.06.29 更新

美術の授業
山崎 正明
北翔大学教授
2016.12.27 更新

山崎先生の授業アイデア
山崎 正明
北翔大学教授
2016.12.27 更新

書写
教育
特別支援

「みつむらweb magazine」トップ



今すぐアクセス！

みつむら
web magazine



美術準備室 No.12

2017(平成29)年9月7日

発行人 ■ 小泉 茂
 発行所 ■ 光村図書出版株式会社
 〒141-8675 東京都品川区上大崎2-19-9
 電話：03-3493-2111
 www.mitsumura-tosho.co.jp
 E-mail: koho@mitsumura-tosho.co.jp

デザイン ■ Better Days (大久保裕文+深山貴世)
 印刷所 ■ 株式会社 加藤文明社

この冊子は、文部科学省による「教科書採択の公正確保について」に基づき、一般社団法人教科書協会が定めた「教科書発行者行動規範」にのっとって配布しております。



特集

対話を通して発想を広げる

アトリエ訪問
美術家

森村泰昌

作家の肖像
グラフィックデザイナー
栗津 潔

放課後ART
●北海道教育大学附属
釧路中学校
●さっぽろ
コレクティブ・
オーケストラ

この1点
「スイミング・プール」
山崎ナオコ画

森村泰昌

美術家

1985年にゴッホの自画像に扮した写真作品を発表し、美術界を驚愕させた森村泰昌。その後も、絵画や人物になりきったセルフポートレートという手法で制作し続けている。彼の独創的な作品は、いったいどのような場所で生み出されているのだろうか。その現場へ伺った。

撮影 伊東俊介

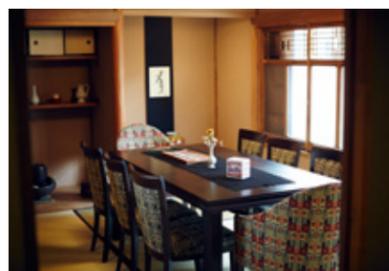


大阪・鶴橋^{つるはし}に生まれた森村泰昌は、長年この地に仕事場を構えている。大学卒業後、彼が最初に構えたアトリエは、緑茶商の父親が所有していた高架下の倉庫だった。現在、そのアトリエは撮影スタジオとして使用し、その他に、「露地庵」^{ろじあん}「露地蔵」^{ろじくら}と名付けられた二か所の仕事場をもつ。「露地庵」は、書斎のような場所で、「露地蔵」は作品を保管したり、打ち合わせを行ったりする場所だそう。インタビューは、古い長屋を改築した「露地蔵」で行われた。

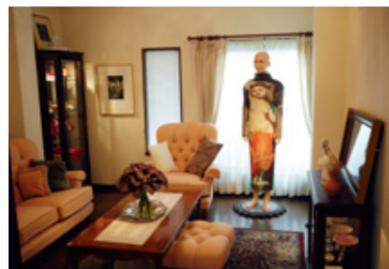
——洋間と和室が隣り合っていて、いい雰囲気ですね。

森村 明治維新の頃のような、和洋入り混じっている感じがいいかなと思って。実はこの建物、小学校の同級生の家だったんです。6年ほど前に、売りに出すというので譲ってもらい、改築して使っています。

この和室では、よく大勢で打ち合わせをするんですよ。僕の作品って、衣装をつくる人、小道具を手配する人、写真を撮る人など、多くの人の



打ち合わせで使う和室。畳の上にあえて机と椅子を置き、和洋入り混じった雰囲気に。



「露地庵」の2階は応接スペース。至る所に、森村さんの作品が置かれていて、ハッとする。

力が必要なので。でも、専属のスタッフがいるわけではありません。普段は別の仕事をしていて、手が空いたときに手伝ってくれる人が10名ほどいます。中には学校の先生もいますよ。完璧な制作チームというより、自然発生的に集まった雑多なチーム。でも、そのほうがおもしろいんじゃないかな。

きちっと分業して作品を制作しているわけではないので、打ち合わせでは、みんな好き勝手なことを言います(笑)。「次はゴッホをテーマにしようと思うんだけど」と投げかけると、全員で何時間もゴッホの話だけを延々とすることもありますよ。

僕の作品は、絵画や人物をテーマにしているけど、それをただ真似するのではなく、解釈を入れているので「どう解釈してどんな作品にするのか」、何度も話し合いを重ねます。——話し合いを経て、小道具や衣装を準備し、いざ撮影となったら、どのような感じなのでしょう。

森村 丸一日かかりますね。朝からセティングをして、衣装を合わせたりメイクをしたりして、夜に撮影が始まり、翌日までかかる……という感じでしょうか。一度でスパッと満足のいくものが撮れたらいいんだけど、僕の場合は、すごく時間がかかります。ヘトヘトでメイクも崩れかかって、発酵寸前……というときにいい写真が撮れるんです(笑)。

——2016年には大阪で大規模な個展を開催し^(※)、新作を多く発表されましたね。

森村 新作は30点ぐらいかな。ベラスケスの「ラス・メニーナス」をテーマにした作品も何点か制作しました。

実は最初に「ラス・メニーナス」を画集で見たとき、そのよさが全然



右上は、フランシスコ・デ・ゴヤの「黒衣のアルバ女公爵」をテーマにした森村さんの作品。

わからなくて。作品を論じた文章も読みましたが、やはりわからなかった。でも、プラド美術館で実物を見たら「あ、いいかも」と思えて、作品のテーマにすることにしました。しかし、別のときに再び美術館を訪れて絵を見てみたら、「あれ？何か冴えないな」と感じてしまった。すでに作品にすることが決まっていたので、困ったなあと思いつつ、もう一度、美術館を訪れ、閉館後に照明を変えて絵を撮影させてもらったんです。そしたら、絵の色合いが違って見え、すごくいい世界がそこに現れてきた。「ああ、そうなんや」と思いました。一つの絵と、何度も繰り返し付き合ったから、ようやくそのよさがわかった。美術も人間と同じ。時間をかけて付き合わないとは、わかることはできないんです。

すぐに「わからない」こと。その「わからなさ」と付き合うこと。それこそが美術のおもしろさなのだと、僕は思っています。

※大阪の国立国際美術館で2016年4月5日～6月19日に開催された大回顧展「森村泰昌:自画像の美術史—「私」と「わたし」が出会うとき」

美術はすぐに『わからない』もの。だからこそ、おもしろい。

もりむら・やすまさ

1951年大阪府生まれ。

85年ゴッホの自画像にみずから扮して撮影する、セルフポートレート手法による大型カラー写真を発表。以降、一貫してこのセルフポートレート表現を追究している。

88年のヴェネチア・ビエンナーレ/アベルト部門出展。映画や芝居、パフォーマンス、さらに文筆活動など多方面に活躍中。2011年にはその芸術活動が評価され、紫綬褒章を受章した。

対話を通して発想を広げる

新しい学習指導要領のキーワードの一つである「主体的・対話的で深い学び」。美術の時間で、その学びを実現するには、どのような授業が考えられるでしょうか。今回は、授業の中で対話の場を多く設け、生徒たちの発想や構想につなげている、荒川洋子先生の教室に伺いました。

撮影 鈴木俊介



授業レポート

自分を表すキャラクターをつくらう!

新潟県新潟市立東新潟中学校
荒川洋子先生

1年4組 → 2年3組
(生徒数35名) (生徒数36名)

新潟市立東新潟中学校では、例年、6月に「キャラクター人気投票」が行なわれる。2年生の生徒たちが美術の授業で制作した「自分を表すキャラクター」が校内に掲示され、全校生徒が、いいと思ったキャラクターに投票するというもの。巷で行われている「ゆるキャラグランプリ」から、荒川洋子先生が着想し、数年前から行っている。

荒川先生は、例年、2年生の最初に「自分を表すキャラクターをつくらう」という題材を設定している。進級したばかりの生徒たちに、自己紹介を兼ねて自分のキャラクターを制作させるというものだ。

今回の授業では、その題材をさらにパワーアップ。1年の終わりに、「担任の先生のキャラクターをつくらう」という活動を設定し、グルー



上/パソコン室で、さまざまなキャラクターをネット検索し、それらに共通する特徴などを考える生徒たち。左/「感謝の気持ちを込めて、担任の先生のキャラクターをつくりましょう」と荒川先生。

プごとに先生のキャラクターを制作。1年間の感謝の気持ちを込めて、その作品を先生へプレゼントすることにした。そして、生徒たちが2年生に進級した後に、先生のキャラクターをつくったことを生かし、自分のキャラクターを制作する。

1年 第1時 (2017年2月) キャラクターの目的や特徴を考えよう

「今日からみなさんには、キャラクターをデザインしてもらいます。来月はいよいよ終業式ですね。1年間お世話になった担任の先生のキャラクターをつかって、感謝の気持ちを込めてプレゼントしましょう。先生に喜んでもらえるような作品ができるといいですね。そして、2年生になったら、自分のキャラクターをつくってもらいますよ」。先生はそう切り出し、教科書の「暮らしの中のキャラクター」(左参照)を、電子黒板に映した。「私たちの身の回りには、このようにたくさんのキャラクターがあります。これらに共通



「暮らしの中のキャラクター」『美術2・3』P58-59 地域のキャラクターを紹介したページ。1年生の生徒たちは、まだこの教科書を手にしていないため、先生が電子黒板に映して紹介した。

する特徴や、つくられた目的などをグループで考えてみましょう。

そして、全員でパソコン室に移動し、インターネットで地域や企業のキャラクターについて調べ、それらに共通する特徴をまとめていった。

キャラクターがつくられた目的としては、「町おこしのため」「PRしたいものを多くの人に伝えるため」などが挙げられた。

また、キャラクターに共通することとして、「かわいい」「ユーモアがある」「丸っこい」「インパクトがある」「顔が大きい」「手足が短い」「カラフル」「はっきりとした色使い」「形や色がシンプル」「ネーミングも工夫している」「キャラ設定が細かい」などの、さまざまな特徴が挙げられ

た。次時から、今回調べたことをもとに、キャラクターづくりを行う。

1年 第2～3時 (2017年2～3月)
担任の先生の
キャラクターをつくらう

いよいよ担任の先生のキャラクター制作に入る。まず、先生の特徴を整理するところからスタート。グループに1枚、小さなホワイトボードが配られ、そこにみんなでマッピングしていく。

「理科の先生」「野球部の顧問」「熱血」「サッカーが好き」など、担任である坂上直樹先生の特徴を書き出す。身近な担任の先生について話す生徒たちは、実に楽しそう。そして、マッピングをもとに、どのようなキ



8班の制作途中のスケッチを電子黒板に映して、よい点を褒める。

ャクターにするか、グループで考えていく。

例えば、6班(P7参照)。野球部顧問の坂上先生は、冬場の部活でいつも厚手のベンチコートを着ている。「いつも、もふもふしたコートを着ているよね」「きつと、寒がりなんだ」「シルエットが丸くて雪だるまみたい」などのやりとりがあり、このグループは「雪だるま」をモチー

フにすることに決めた。さらに、坂上先生の特徴をどう表すか話し合いを重ね、「優しさを細い目で表す」、「寒がりだから帽子を被らせる」、「野球部の顧問なので、バットとボールをアクセントに入れる」などを決め、ワークシートに、アイデアスケッチや、キャラ設定などをかきこんでいった。

先生は、各グループの制作途中の作品を電子黒板に映し、よい点やもっと工夫できる点などを指摘する。また、新潟市の食育・花育推進キャラクター「まいかちゃん」を見せ、このキャラクターには、笑ったり、走ったりという100のポーズがあることを示し、表情やポーズも何パターンか考えるよう伝えた。



マッピングの後、キャラクターにどうい特徴を盛り込むかグループで相談。形・色・キャラ設定などを考える。

キャラクターの着色が終わったら、切り抜いて色画用紙の台紙に貼る。そして、グループ全員で台紙に感謝のメッセージを書きこんで、坂上先生へプレゼントした。



特集
対話を通して
発想を広げる

授業展開 (全7時間)
生徒の活動

1年 第1時 / 導入

キャラクターの特徴を知る

●グループごとに、インターネットでキャラクターについて調べ、それらに共通する特徴や、つくられた目的などを話し合う。

1年 第2～3時 / 制作①

担任の先生の
キャラクターをつくる

●グループで先生の特徴をマッピングで整理し、どのようなキャラクターにするか、構想を練る。
●先生のキャラクターを色や形を工夫して制作する。
●先生に感謝の気持ちを込めてプレゼントする。

2年 第4～6時 / 制作②

自分のキャラクターをつくる

●自分の特徴をマッピングで整理し、構想を練る。
●自分のキャラクターを色や形を工夫して制作する。

2年 第7時 / 鑑賞①

友達作品を鑑賞する

●友達作品を鑑賞して、そのよさを味わう。

事後 鑑賞②

全校でキャラクターの
人気投票を行う

●生徒作品を廊下に掲示し、全校生徒から、好きなキャラクターの投票をしてもらう。

指導計画

準備するもの **生徒:**教科書,筆記用具,色鉛筆,水彩絵の具
教師:ワークシート,ケント紙,色画用紙,書画カメラ,電子黒板

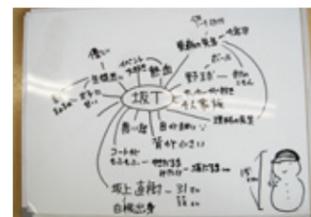
学習目標 ●キャラクターの特徴や目的を理解し,友達との交流を通して,自分を表すキャラクターを発想・構想することができる。
●色や形を工夫して,自分の特徴を表現し,キャラクターを制作することができる。

評価規準 ●キャラクターに関心をもち,その目的や造形的な特徴を考えようとしている。(美術への関心・意欲・態度)
●性格や特徴をもとに,自分を表すキャラクターを考えている。(発想や構想の能力)
●意図に応じて画材を選び,創意工夫して表現している。(創造的な技能)
●友達の作品の意図や表現の工夫などを感じとり,自分の見方や感じ方を広げている。(鑑賞の能力)

[6班の場合]
坂上先生のキャラクターづくり



1 4人グループで先生の特徴をマッピング。さまざまな視点から坂上先生の特徴を書き出す。



2 坂上先生が厚手のベンチコートを着ている様子から、「雪だるま」をモチーフにすることを決めた。

3 キャラクターが完成。名付けて「坂だるま」。寒がりな先生にふさわしい習性をもつそう。



坂上先生のキャラクター



8班

3班

「坂上先生は、実はサッカーが大好き。サッカーの要素も入れるか検討したけど、両方入るとキャラとして弱くなるので、野球に絞りました。ぽっちゃりした先生の身体をボールで表現。悲しいときはボールが青くなり、怒ったときは赤くなります。」

「坂上先生は、顔や体型が「四角い」というイメージがあるので、四角い形のキャラクターに。熱血漢なのでハチマキをしています。耳は野球のボールの形をしています。うれしいときは、お花の形になります。くわえているのはタバコでなく理科で使う温度計。怒るとこの温度計が割れます(笑)。」



みんな
ありがとう!!

作品を受け取った坂上先生。「家宝にします(笑)」と、うれしそう。

9班

「理科の先生なので、丸底フラスコをモチーフにしました。怒ると中の液体が熱くなって、頭にあるボールが飛び出します。」



2年 第4～6時 (2017年4～5月)
自分のキャラクターをつくらう

新学期になり、初めての美術の授業。荒川先生は、「2年生になったみなさんには、自分を表すキャラクターを制作してもらいます。新しいクラスメイトに、自分のことが伝わるようなものができるといいですね」と投げかけ、担任の先生のキャラクターづくりのときと同じように、まず、マッピングをして構想を練るように伝えた。

1年生のときと違い、個々の制作になるわけだが、先生はあえて、机をグループ活動の形に。生徒たちは、マッピングやアイデアスケッチを進めていく。

部活動の道具をモチーフに選ぶ生徒が多く、中にはボールやラケットに目や鼻をつけただけのようなラフを描いている子もいる。「ボールやラケットをモチーフにしてもいいけど、自分の特徴を盛り込むことを忘れないでね。どうすれば、自分らしさが表現できるだろう。周りの人に聞いてみてもいいよね」と先生。

教室のあちらこちらでは、生徒どうしの楽しいやりとりが生まれる。

- Aさん「私って動物に例えると何だと思う?」
- Bさん「ハムスターっぽい」
- Cさん「(教科書の『さのまる』のキャラクターを指して)これに似てる!」
- Aさん「え—!? そうかなあ」

そして、ここはこうしたら?と、Aさんのラフに、Cさんがクリクリした目を描き足す。Aさんもうれしそう。自分では気づかなかった特徴を



友達に相談しながら、自分を表すキャラクターのアイデアを固めていく。



上/いちご大福をモチーフにしたHさん。ほんわかした感じを表現するため、水彩絵の具で薄く色を塗った。下/相互鑑賞では、友達作品について、みんなで語り合った。

友達から教えてもらったり、色や形について造形的なアドバイスをもらったりする中で、徐々に自分らしいキャラクターのアイデアがまとまっていく。

授業の冒頭、そわそわして落ち着きなかった生徒たちだが、意見交換する中で、打ち解けていき、教室はどんどん明るい雰囲気に。

「画材は好きなものを使ってください。ペンでしっかり輪郭を描くほうがいいのか、水彩絵の具でやさしい感じに仕上げるのか、自分を表現するためにどんな画材を使ったらよいか考えましょう」。

着色に入ると、生徒たちは集中して作品を一気に仕上げている。

2年 第7時 (2017年5月)
みんなの作品を鑑賞しよう

いよいよ、できあがった作品をみんなで鑑賞する。机に自分の作品を置き、教室内を自由に歩き回って、友達作品を見る。作品に氏名は記載されていないが、特徴を捉えたキャラクターから誰の作品か何となくわかるので、生徒たちは大盛り上がり。友達作品のよいところや、自分の作品の工夫した点をワークシートにまとめたところで、終業のチャイムが鳴る。

「自分の特徴を表した魅力的なキャラクターができましたね。作品は廊下に掲示し、そこに投票箱を設置します。全校の生徒に『いいな』と思ったキャラクターに投票してもらいますよ。さて、どのキャラクターに票が集まるでしょう。上位にランクインした作品は発表しますので、楽しみにしててくださいね」。

学年をまたいで取り組んできた力作を、他学年の生徒たちはどのように見てくれるだろう。結果が楽しみです。(投票の様子はP10でご紹介しています)



特集 対話を通して 発想を広げる



Kさん

バレー部で元気いっぱいのKさん。おでこを出した髪型がトレードマーク。



当初、バレーボールのキャラクターを考え、着色まで進めていた。しかし、「自分らしいのだろうか」という迷いが。



熟考の末、自分の髪型をモチーフに。よりKさんらしいキャラクターができ、大満足。

トレードマークの髪型をキャラクターに。

●名前の由来

髪を結った部分が「海老の形みたい」と言われるので、「えび丸」という名前にしました。

●工夫した点

自分のトレードマークである髪型を強調したキャラクターにしました。そのほうが自分らしいと思ったから。感情によって身体の色が変わり、おへその形も変わります(驚いたときは!のマーク、悲しいときは涙のマーク、など)。前髪を下ろすとテンションが下がるという設定です。

ほっぺたの色を赤くしたのは、友達からのアドバイス。いいアクセントになりました。尻尾の先は、大好きなバレーボールの形になっています。



どうすれば、自分らしくなるだろう?



M君

テニス部に所属し、数学が得意なこだわり派。



映画『シュレック』の心優しい主人公に自分を重ね、ラフを描いた。しかし、周りからは「バクリ疑惑?」という声がある……。



周囲の懸念を受け、自分の好きなことや、自分の性格をどう盛り込むか、じっくり考えるM君。

自分の思いをすべて盛り込む。

●名前の由来

本名が「ミキト」で、仲のいい友達は僕を「ミキティー」と呼びます。気に入っているので、それを名前にしました。

●工夫した点

(通常状態) 友達というとき、テンションが上がるので、その気持ちを表すため、羽をつけました。頭から触覚がたくさん出ているのは、物事を感じとる心を大事にしたいから。(怒っているとき) ラケットを2本持ち、やみくもにテニスボールを打っているイメージ。イライラした感じを表現しました。(悲しいとき) 僕は数学の問題を解いていると、嫌なことが忘れられます。だから、数学のノートを入れました。



これが私のキャラクター!



Hさん

「とにかく、いちごが大好き!」

キャラクターは丸くてかわいらしくしたいと思ったので、いちご大福をモチーフにしました。友達に頬が赤いとよく言われるので、赤いほっぺとメガネをアクセントに。



E君

「いい選手になりたい」

サッカー部なので、毎日使うスパイクをキャラクターに。紐の部分を目にして、自分の感情を表すことにしました。その結果、キャラクターとしてもインパクトのあるものになったと思います。



キャラクター人気投票の様子

2年生の作品が廊下に掲示され、全校生徒が気に入ったキャラクターに1票を投じる。今年は、2年4組のK君の作品が第1位に!



第1位になったK君。名字が「コマギネ」で、よく「コマネギ」と呼ばれるので、ネギをモチーフに。とぼけた表情のかわいいネギのキャラクターに票が集まった。

授業を終えて 学び合いが生まれる場に

自分を表すキャラクターをつくるという題材は、いつも2年生の初めに設定しています。進級し、新鮮な気持ちになっているときに、「新しいクラスメイトへ自分のことを伝えるキャラクターをつくろう」と投げかけることで、生徒たちの意欲を引き出せるのではと考えるからです。この題材を通して、お互いを理解しようとしたり、学び合おうとしたりする姿勢を育てられたらと思っています。

今回は、自分のキャラクターづくりの導入として、1年時にグループで担任の先生のキャラクターをつくる活動を設定しました。グループで一つのキャラクターを考えることで、自然と対話生まれ、そこからさまざまな発想したり、構想を練ることができるのではないかと思ったからです。結果、その経験をもとに、自分のキャラクターをつくる時にも、多様な視点から自分の特徴を考えようとしていたと思います。

2年時では、キャラクターを通して自分を表現しましたが、3年時では自分と向き合い、自画像の制作をします。この生徒たちが、来年どのような自画像を描くのか、今から楽しみです。(談)

荒川洋子

あらかわ・ようこ

新潟県生まれ。上越教育大学卒業後、新潟県公立中学校教諭に。1994年から97年までシドニー日本人学校教諭、2009年から11年まで新潟市美術館 副主査・主査を歴任。12年に東京学芸大学大学院修了。14年4月より現職。



光村図書中学校『美術』の著作者である柳沼宏寿先生に、今回の授業を参観していただきました。

授業を参観して



柳沼宏寿

やぎぬま・ひろし

福島県生まれ。新潟大学教育学部教授。福島大学教育学部卒業後、福島県公立中学校教諭を経て、新潟大学教育学部准教授に。2012年4月より現職。美術教育における学びを授業研究や地域連携アートプロジェクトを通して研究している。光村図書中学校『美術』教科書の著作者でもある。

心の環境形成を 大事にした授業

本授業は、領域としてはデザインですが、自分や他者をキャラクター化するうえで、性格や人柄などに注目しながらの造形化には絵画表現のエッセンスも含まれています。また教科書にも掲載されている「ゆるキャラ」は、地域活性化の経済戦略として広まってきたいっぽうで、造形的な特徴の「幼児性」は攻撃性を減少させて協調性を形成する働きが動物学的に指摘されており、グローバル社会における共生や学校の雰囲気づくりといった視点からも可能性を見出すことができます。そのような意味で、本題材には単に取り組みやすいだけでない教育的意義があるといえるでしょう。

荒川先生の授業は、まさにそのような題材観に基づいており、この学びを通した豊かな環境形成が意識されていたように思います。とりわけ、先生や友人とのコミュニケーションといった心の環境形成を旨とした働きかけが印象的でした。

まず、美術室の壁には過去の作品が数多く掲示され、日常的に鑑賞できると同時に発想の手がかりに役立っていました。

また、1年時には担任の先生をモチーフに実践し、作品を先生方にプレゼントするなど、本題材の魅力と

社会的効果を体感してきています。さらに、キャラクターの人気投票が毎年学校全体で開催されているとのこと。美術科が学校の文化創造を担っているのは、すばらしいことです。実際の授業では楽しい雰囲気のなかで対話が活性化していました。

まず、先生と生徒の対話。荒川先生は、教科書や電子黒板、パソコン室での情報収集など、さまざまな学習媒体を巧みに利用しながら生徒の興味関心を引きつけ、ウイットに富んだ問いを投げかけながら個々のつぶやきに丁寧に対応していました。

そして、生徒どうしの対話。イメージのマッピングやアイデアスケッチなど、制作過程の要所にグループ活動として設定されていました。自分の特徴を他者の指摘から気づかされ作品化している場面が多く見られ、対話から深い学びにつながっていることがよくわかりました。生徒一人一人の感性のよさを的確に把握し、すくい上げ、それを豊かに育てている授業だったと思います。

キャラクター化における造形要素は、性格や特徴の形象化・単純化にありますが、まさにそこが本題材の魅力でもあり、常に笑いが絶えない授業でした。「おもしろさ」「ユニークさ」を学びのリアリティとして実感させ「生きる力」に繋げていくという、美術教育の大切な役割に改めて気づかされました。



特集
対話を通して
発想を広げる

作家の肖像

第 12 回

このコーナーでは、
毎回一人の作家を取り上げ、
美術評論家の酒井忠康先生に、
お話をうかがいます。



1929-2009
栗津 潔

あわづ・きよし
1929年東京都生まれ。17歳から
独学で絵を描き始める。55年「海
を返せ」のポスターで第5回日本
宣伝美術会賞を受賞し注目を浴
びる。60年建築家たちと「メタボ
リズム」を結成。69年映画「心中
天網島」の美術で伊藤喜朔賞。
90年紫綬褒章受章。主な著書に
「ガウディ讃歌」など。日本を代
表するグラフィックデザイナー
として幅広く活躍。80歳で死去。

好奇心の塊

1978年に出版された『栗津潔 作品集』。全部で3巻あり、栗津さんのさまざまな仕事を紹介されています。発行当時、私はある雑誌にこの本の書評を書くことになりました。それまで、絵画や彫刻についての文章を書いたことは何度もありましたが、デザインについては経験がありません。ですから、この本を通して、グラフィックデザインやグラフィックデザイナーの仕事というものを、一から考えることになりました。だから、栗津さんは、私にとってグラフィックデザインという世界を知る「入口」となった存在です。

その後、ご本人と何度かお会いする機会がありましたが、気取ったところがなく、歳の離れた私にも、気さくに接してくれたのが印象に残っています。好奇心が旺盛で、急に「酒井君、今、君は何に興味があるの？僕は、^{こうげんがく}考現学^{こんわじろう}の今和次郎^(※1)に興味があつてさ……」などと話しかけてくることもありました。

栗津さんは、たいへん好奇心が強く、そして、たいへんな勉強家でした。デザインだけでなく、民俗学、生物学など、その興味の範囲は多岐にわたります。彼が、映画、舞台芸術、建築……と、活躍の場を広げていったのは、自然な流れだったのかもしれません。

身体的な線

栗津さんは、10代の頃から絵を描き始めたそうです。山手線を何周もして、乗客をひたすらスケッチしてデッサン力をつけるなど、独自の方法で絵を学びました。その後、映画

会社の宣伝部に入り、デザイナーとして頭角を現します。

彼が描く線を見ていると、「梅の枝のようだな」と思います。まっすぐでなく、うねるように伸びる、身体的な感触を覚える線です。ベン・シャーン^(※2)がとても好きだったようですが、線にもその影響を感じます。

「情念」の世界

栗津さんの作品は、どれもすばらしいのですが、私は、雑誌『季刊藝術』の表紙が特に好きです。雑誌そのものも魅力的な内容で、毎号、その内容と呼応するような、斬新なデザインが目を引きました。大江健三郎の『万延元年のフットボール』の装丁もいいですね。このデザインは、地図がモチーフとなっていますが、栗津さんの作品には、地図、印鑑、指紋などがたびたび使われます。それらが、得もいわれぬ世界観を生み出していると思います。

彼の作品を見ていると、いつも「情念」という言葉が浮かびます。しかし、本能に任せて爆発するような情念ではなく、ぎりぎりのところで発露してしまうような情念です。しかし、ご本人からは、そういうドロドロした部分はいっさい感じない。不思議な魅力をもった方です。(談)

※1 今和次郎(1888-1973年)
民俗学研究者。「考古学」に対し、現代の人々の生活を採集し分析した「考現学」で知られる。
※2 ベン・シャーン(1898-1969年)
リトアニアで生まれ、アメリカで活躍した画家。多くのデザイナーに影響を与えた。

酒井 忠康
さかい・ただやす
世田谷美術館館長、美術評論家。
1941年北海道生まれ。慶應義塾大学卒業。
神奈川県立近代美術館館長を経て現職。
光村図書中学校「美術」代表著者。



左上/「オ2回世界宗教者平和会議／東京文化会館／世界宗教者平和会議国際継続委員会」

シルクスクリーン
102.5×73.0cm 1964年
栗津は、印鑑や指紋などの日常に潜むグラフィック的要素を取り出して、デザインに多用した。

左下/「季刊藝術;4巻4号 通巻15号:1970年秋」
1970年 季刊藝術出版
雑誌『季刊藝術』の表紙・目次・扉のデザインを3年間担当。斬新なデザインが話題を呼んだ。

下中/大江健三郎『万延元年のフットボール』
1967年 講談社
栗津が装丁を担当。このような地図をモチーフとした作品も多く残した。

右下/「砂の女/la femme du sable/teshigahara production」
シルクスクリーン・紙
158.0×97.0cm 1964年
映画「砂の女」は、安部公房自身が脚本を務め、監督は勅使河原宏、音楽は武満徹。栗津はポスターとタイトルデザインを担当した。

撮影:木奥恵三
画像提供:金沢21世紀美術館
作品は、すべて金沢21世紀美術館蔵

美術部へようこそ! 北海道教育大学附属釧路中学校 × 北海道釧路市立共栄中学校

毎年、夏に美術展を開催する北海道教育大学附属釧路中学校。
今年は、展覧会に出す作品を共栄中学校と共同制作しました。その模様をお伝えします。

他校といっしょに作品づくり

ある夏の土曜日、美術室の扉を開けると、総勢45名の生徒たちが、ストロー状の細い棒を熱心に組み立てていた。ここは、北海道教育大学附属釧路中学校（以下、附属中）。今日は美術部の生徒たちが、釧路市立共栄中学校（以下、共栄中）の美術部といっしょに、間近に迫る美術展に向けて、フィンランドの伝統装飾・ヒンメリを制作している。

ヒンメリの制作経験のある附属中の生徒が、共栄中の生徒につくり方を丁寧に教える。この日、初対面の生徒たちは、最初、少し緊張気味だったが、制作が進むにつれ、どんどん声が大きくなり、笑い声が美術室に響き渡る。

八面体の大きささまざまなヒンメリが出来上がったら、それらを組み合わせる。「どう吊るしたらいいと思う?」「大きいのを上にして、小さいのを下に吊るしたらきれいなんじゃないかな」「ヒンメリが重ならないように少しずらしてみてもいいかな」と意見交換しながら作品を仕上げていく。附属中の生徒は「つくり方を教えるのは難しかったけど、熱心に聞いてくれて、すごうれしかった」、共栄中の生徒は「初めは緊張したけど、つくり始めたらどんどん楽しくなり、夢中になった」と、笑顔で話していた。

交流が生まれる場に

「運動部は試合などで他校と交流する機会がありますが、美術部にはなかなかありません。だから、他校といっしょに制作する場を設けたいと思いました」と語るの、附属中の美術部顧問・更科結希先生。近隣にある共栄中の美術部といっしょに、今年の美術展に出す作品を制作してみないかと部員たちに投げかけたところ、「会場に映えるような大きなヒンメリを、みんなでつくってみたい」という声が上がった。

毎年8月に開催される附属中の美術展「ART and WE」は、今年で7回目となる。美術部の作品だけでなく、美術の授業で制作した全校生徒の作品、附属小学校の児童作品も展示される。企画・運営はすべて美術部が担当。展示部門、広報部門……と、役割分担をして、展覧会をつくりあげていく。展示部門の生徒たちは、段ボールで小さな会場模型をつくり、限られた空間でどのように作品を配置するとよいか試行錯誤するそうだ。今回制作したヒンメリも、展覧会の空間を彩る。

会期中は、部員たちによるギャラリートークが行われる。それによって、地域の人たちとも交流が生まれているそうだ。今年は、共栄中の生徒たちも訪れて、よりいっそう盛り上がるに違いない。



上/紺色のジャージが附属中学校の部員(27名)、グレーのジャージが共栄中学校の部員(18名)。左/「ここに糸を通して……」と、ヒンメリのつくり方を教える。右/ヒンメリのバランスをみんなで確認。「どう配置しようか? どんどん意見を出し合おうね。」

教室を飛びだして

さっぽろコレクティブ・オーケストラ

北海道札幌市で3年に1度開催される、札幌国際芸術祭。その目玉の一つが、子どもたちで構成されるオーケストラだ。



面が読めなくてもいい、楽器が上手に演奏できなくてもいい、小学生から18歳までなら誰でも参加できるという「さっぽろコレクティブ・オーケストラ」。札幌国際芸術祭2017の目玉の一つになる、子どもたちの楽団だ。指揮をとるのは、芸術祭のゲストディレクターを務める音楽家の大友良英さん。大友さんが合図を出すと、子どもたちが思い思いに楽器を鳴らす。「譜面がなくても大丈夫だろうか」という周囲の心配をよそに、彼らが奏でる音は、不思議と一つのまとまった音楽になっていく。

実は昨年、このオーケストラの発足に向けて、子どもたちを対象としたワークショップが何度も開催された。興味深いのはワークショップの講師に、写真家や詩人が含まれ

ているという点。写真を鑑賞したり、ポラロイドで撮った写真に文章をつけたり、音楽とは一見関係のない活動を行う中で、子どもたちは徐々に自分を出して表現できるようになり、また、他者の表現を尊重するようになっていったという。それは、そのままオーケストラでの演奏表現につながっていった。

「美術・音楽・文学という垣根を超えて表現を丸ごと楽しもうというのが、この芸術祭の特徴」と、事務局の岡本和沙さんも話すように、このオーケストラには、演劇作家・藤田貴大さんが演出家として加わっている。これまでにない演奏会を企画しているそうで、どのような音楽の場が生まれるのか楽しみだ。

札幌国際芸術祭
(会期:2017年10月1日まで)
<http://siaf.jp>



オーケストラの練習風景。リコーダー、鍵盤ハーモニカ、バイオリンなど、好きな楽器で参加できる。

放課後

第12回

ART



第 12 回

「スイミング・プール」

レアンドロ・エルリッヒ

コンクリート、ガラス 高さ280×幅402×奥行697cm

2004年 金沢21世紀美術館蔵

©Leandro Erlich

撮影：渡邊修 画像提供：金沢21世紀美術館

※「美術1」P66に掲載

錯覚する喜び

美術館に行ったときに、「周りの鑑賞者たちが邪魔だな」と思うことがある。自分より前にいる鑑賞者たちがちらちら目に入ってきてしまって作品に集中できなかったり、ガラスなどに自分や周りの人たちの顔が映ってしまって作品ではないものに気を取られたりする。

しかし、レアンドロ・エルリッヒの「スイミング・プール」は、鑑賞者たちも作品の一部だ。ガラスの上に10センチの水が張られているだけというが、上から作品を見ると、下にいる鑑賞者たちが水底にいるように錯覚する。また、コンクリートが水色に塗られた、プールの底のような下の場所に入ると、上にいる鑑賞者たちがプールの縁からこちらを覗き込んでいるように感じられる。鑑賞者同士で見つめ合うことになる。ゆらゆらと顔が動いて面白い。美術館で鑑賞者たちを見ることを楽しん

でもいいのだな、と驚く。ひとりだけで対峙するよりも、たくさんの人と一緒に見る方が面白い美術作品は希だ。

人間は、常に他人を認識したくてたまらない。私が金沢21世紀美術館に行ったとき、たくさんの大人と子どもが「スイミング・プール」の上と下ではしゃいでいた。友だち同士で、一人を下に残し、もう一人が上に行って、手を振り合っている人たちもいる。

いつだって、間に何かを挟んで、人は手を振り合う。駅のホームに立って、向かいのホームにいる友だちに。マンションの5階のベランダに立って、学校へ行くために道路に出た子どもに。人と人とは、ぴったりくっついたり、的確に相手を認識したりするときよりも、何かを挟んでぼんやりと相手を認識するときの方が盛り上がるのかもしれない。

私は夫と共に「スイミング・プール」を鑑賞し、やはり、上と下に別れて手を振り合った。まるで、竜宮城の乙姫様と浦島太郎のような気分になった。

「一番低いところが一番高い場所につながっている」と大学で習った。『御伽草子』の授業だった。「だから、浦島太郎が行ったのは、海底ではなく、天上なのだ」と。実際、こうして手を振り合っていると、どちらが上でどちらが下かわからなくなってくる。水の下の世界の方が明るいのだ。

そして、乙姫様と浦島太郎は、コミュニケーションをうまく取ることができず、別れ別れになった。

人と人との間には、常にこのガラスと水のようなものがあり、私たちはお互いを正しく認識することができない。だからこそ盛り上がるのだ、としみじみ思う。

山崎ナオコーラ
やまざき・なおこーら

作家。1978年 福岡県生まれ。
國學院大學文学部日本文学科卒業。
2004年、会社員をしながら書いた
『人のセックスを笑うな』で第41回文藝賞を受賞し、
作家デビュー。『浮世でランチ』
『カツラ美容室別室』『ニキの屈辱』
『昼田とハッコウ』『ネンレイズム／開かれた食器棚』
『指先からソーダ』『かわいい夫』
『美しい距離』など、著書多数。