

【論文】

芦屋市立美術博物館と
芦屋市立伊勢幼稚園との年間交流
PART 5 《いろで、せんを、むすぶ。》

倉科勇三

1. はじめに

前回のPART 4¹⁾では、美術館でのワークショップにおいて筆者がさまざまな年齢・人数・場所実践しているプログラムを行った。それは予め完成を念頭に置いて作業を分担する共同制作ではなく、ひもを結ぶという行為を起点に園児一人ひとりが自由にあそびを見つけ、そこで生まれた個々の表現が集まり個の枠組みを越えて全体化するものである。ひもを結ぶという作業によって、零次元から三次元へと次第に空間が変化し、その推移の中で驚きと発見を繰り返すことがPART 4《ひもで、せんを、むすぶ。》の活動の本質であった²⁾。

今回のテーマは「大きな画面に絵を描く」である³⁾。通常、私たちは画用紙やキャンバスなど自分の視界に納まる大きさの画面に絵を描くことが多いだろう。自分の身体よりも大きな画面に絵を描くという活動はそれだけで魅力的であり、いつもとは違う非日常的な活動である。本来ならば、こうした大画面を前に自由に描いていくことができればそれに越したことはない。

だが、「大きな画面に自由に描いてみましょう」という導入では、園児はいつも自分たちが描いているもの、たとえば好きな動物や花、お気に入りのキャラクターなどを描き出すことが予想される。これは日常の表現であり、今回のように大きな画面に描くという非日常においては、いつもとは違う絵の世界を見つけるための仕掛けづくりが必要である。そこで筆者が行ったのは「ペンを持って、壁に沿って歩いてみよう」という導入である。

2. 実践プログラム《いろで、せんを、むすぶ。》⁴⁾

日時：2007年1月10日（水）8：45～10：30

場所：芦屋市立美術博物館

対象：年長・年少各2クラス（約100名）、幼稚園・美術博物館スタッフ

方法：ペンを持って歩きながら画面に線を描いていく。

当日の流れ：

- 8:45～ 材料の準備（画面の設置は当日までに完了）
- 9:15～ 全体挨拶
- 9:25～ 活動開始
- 10:15～ 作品鑑賞
- 10:30～ 終了
- 11:50～ 保護者を連れて再び作品鑑賞

活動場所は、美術博物館である。その理由は、幼稚園から美術博物館に移動することでより非日常的な活動とするため、そして事前の準備に比較的時間を要するためである⁵⁾。

まずは、次の条件を満たす場所の決定である。

- ・多くの園児が動きながら描ける長い壁面があること
- ・大きな用紙の設置・撤去が容易であること
- ・その周辺が安全であること

次に、画面の設置である。紙の継ぎ目を少なくするため、大きな用紙を使用することが望ましい。壁面への固定は接着力の弱いテープが良く、筆者の場合、養生用のマスキングテープを利用している。これならば画面の撤去も容易であり、糊分が残って壁面を汚すこともない。また周囲には色テープを貼り、どの部分までが画面なのか境界をわかりやすくしておく。今回の活動場所では、高さ2m 幅25m 程度の画面を用意することができた⁶⁾。

これで準備完了である。当日使用する道具はポスカ⁷⁾のみであり、本数はたくさんある程よい。後述するように、豊富な道具故に生まれてくるあそびがあるからである。

予定の時間になり、園児が美術博物館へと来館、2階ギャラリー前に集合する。スタッフの挨拶の後、今日の活動について次の説明を行う⁸⁾。

- ・今日は、お絵描きをすること
- ・画用紙に描くいつもの方法とは少し違うこと
- ・大きな壁面いっぱい描けること

特に大きな（というより長い）画面であることを、実際にスタートからゴール地点まで歩いて示しながら説明する。

さて、実際にどうやって絵を描くかである。筆者はおもむろにポスカを1本取り出し「まずは、好きな色のポスカを1本、選びます」と話を始める。「そして、壁に、トン！」園児たちは驚いた様子である。「そのまま、歩いていきましょう」。筆者が画面に向かって左方向に歩いていくと、身体の動きに合わせて柔らかな線が生まれていく。園児は立ち上がり「わー！」と喜びの声をあげている。

こうして活動が始まる。園児は山のように積まれたポスカから好きな色を取って画面へと向かっていく。画面右端のスタート地点で少し混雑が起きているようだが、園児はわくわくしながら仲良く待っている。そして自分の番になり、ポスカのふたを外して左方向へと歩き出す（図1、2）。



図 1



図 2

画面の長さはおよそ 25 m あり、ゴールははるか彼方である。歩いても歩いても絵を描ける画面が続くというのは初めての体験ではないだろうか。「こんな大きな画面に描ける！」ことが、とにかく楽しい。駆け出すように勢いよく歩く園児、恐る恐る歩き出す園児、自分のポスカの先端を見つめ線が生まれる瞬間を確かめながらじっくり進んでいく園児など、さまざまなスピードの線が描かれていく。

できるだけまっすぐな線や、でこぼこ、ぎざぎざ、くるくるした線など、園児はいろいろな腕の動きを試していく。ポスカの先端をつけたり離したりして破線を描く園児の線は、長い道のりを散歩する足跡のようだ。ポスカや画面と、つまり描画道具や支持体との対話を通して、園児はそれぞれのあそびを見つけている。

ポスカが大きな画面の上をすーっと走る感触や音には、何とも言えない心地よさがある。一方で、時々出会う紙の継ぎ目によるちょっとした引っ掛かりも面白い。このわずかな段差で線の色は濃くなったりかすれたりしながら、また滑らかな線へと戻っていく。

今回の活動場所である 2 階ギャラリーには用紙を設置できない部分があり、画面は中ほどで途切れていた。そこには 3 段の階段があり、安全面からその場所を外すことも検討されたが、最終的に用紙を設置し画面後半の開始部分とした。スタートから長い前半を描き、一息ついて、階段に気をつけながら後半を始める。この階段部分には辿々しく、うねるような線が描かれていった。

画面を何度か往復するうちに生まれてくるあそびがある。たとえば、ポスカによる鬼ごっこだ。友達同士前後二人で行うこともあれば、両手に 1 本ずつ持って一人で楽しむ園児もいる。その隣では、片手で 2 本のポスカを揃えて持ち、赤と緑の平行線を描いている園児がいるかと思えば、5~6 本を両手でわしづかみにして線を描こうとする園児もいる。周囲の友達に気を使わなくて良いほどポスカが大量にあるというのは、本当に素敵でできごとだ。

大人数で行っているため、園児の動きはさまざまである。前の友達がゆっくり歩き渋滞してい

る所や空いている所など、隣の園児との距離感や腕の伸ばし方などによっても線の表情や描き心地は変わっていく。その他にも、既に描かれている線にぶつからないように隙間を縫うなど、独自のルールに基づいて線をあそぶ姿が見られる。

作業が進んでいくにしたがって描かれた線が増えてくると、園児の目線から腰の辺りの範囲が線で埋め尽くされ、色の帯が現れてくる。園児は「虹みたい」と嬉しそうである。

ここで園児は、まだ描ける場所はないかと探し始めた。



図3

園児もいる（図3）。

もうひとつは、腰から下の余白である。膝を曲げてしゃがみながら、或いは身体を折り曲げ頭を横に向けながら歩いていくため、線も大きく歪んでいく。

地面ぎりぎりに描こうとする園児が、ついに床に寝転がり出した。ほふく前進つまりハイハイをしながら、少しずつ線を生み出していく。さらに寝ながら側転する動きで線を描いていく園児もいる。線を描いては進み、描いては進みを繰り返す。秒速10cmの描線である。

こうして一時間ほど経過したところで、少し離れた位置に座り全体を見渡してみる。「腕も脚もパンパンになっちゃった」という心地よい疲労とともに、「きれいだなあ」「でっかいなあ」「虹が伸びて行って、あそこでなくなっている」などと、今度は見るのがあそびになる（図4）。

幾重にも重ねられた数百の線にも、それぞれ多彩な表情があることがわかる。勢い良く走り出すような線や、ゆっくりじっくり進んだであろう線。まっすぐな線や、くるくると螺旋を描いたような線。途中で寄り道しているような線や散歩しているような破線、2本のボスカで描

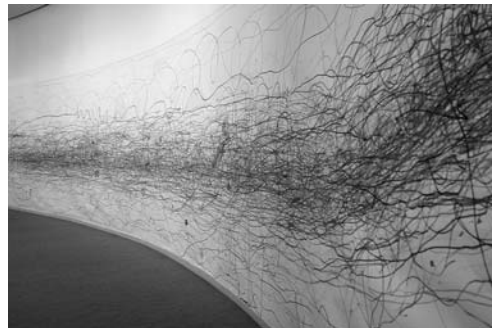


図4

かれた平行線も目立っている。画面に触れてみると、線の密度が濃い部分の肌合いを感じられるのも面白い。たった今までポスカを持って歩いた感覚がまだ身体に残っているからであろうか、個々の線の表情が驚くほどよく見えてくる⁹⁾。

この日は、幼稚園の「お帰りの会」を美術博物館で行うこととした。活動を終えて一度幼稚園に戻った園児が再び美術博物館に集合し、そこに保護者が迎えに来る。入口すぐの吹き抜けホールで幼稚園スタッフから今日の活動報告を聞いた後、描かれた壁面を巡りながら親子による鑑賞の時間が流れる。

3. 考 察

《いろで、せんを、むすぶ。》の概要は以上である。それでは次に、使用する素材や行為そして場所という点からプログラムを検討していき、それらがどんな意味を持つのかを考えていくことにしよう。

3.1. 素材

《いろで、せんを、むすぶ。》は比較的大規模な活動であり、今回の実施では画面の長さは約25mとなっている。ここに長い線を描いていくにあたって重要なのは、使用する描画道具の選択である。幼児の造形活動でよく使われる、絵の具と筆、色鉛筆、クレヨン類、油性マーカーと比較して、ポスカがどのような描画道具であるのかを考えていく。

まずは、絵の具と筆である。多彩な色を揃えることができ、線の太さも自在である。だが、筆はそれほど長い線を描くことができない。途中で絵の具を補充しながら線を描き続けるというのは今回のプログラムでは大きなストレスとなる。また、絵の具が乾燥するまで若干の時間を要するため、画面上で線が混ざることもあるだろう。さらに、筆を振ると絵の具は思いのほか遠方まで飛散してしまう。今回のように周囲の環境を汚さない配慮が必要なプログラムでは、これらは適した道具とは言い難い。

次に、色鉛筆やクレヨン類である。これらは絵の具と筆のように途中で線がかすれることはないが、芯の減りとともに色鉛筆を削ったりクレヨン類の巻紙をめくったりしなければならない。そして、描画の際には比較的強い筆圧が必要であり、壁の凹凸や紙の継ぎ目がある画面上で長い線を描くのに支障を来してしまう。

では、油性マーカーはどうだろう。色彩や太さは多様であり、周囲にインクが飛散することもない。また強い筆圧も必要なく、軽く画面に押しつけるだけで長い線を描き続けることが可能である。ポスカとの大きな違いは、油性マーカーの色は透き通っているということだ。たとえば、赤と青の油性マーカーを使った場合、両者が重なった部分は紫色に見える。青と黄なら緑色、黄と赤なら橙色というように、実際にインクが混ざっていても透き通った色は画面上で混色されてしまう。即ち、幾重にも線が重ねられる今回のプログラムにおいては、時間の経過とともに

画面全体が一様に黒く濁った色になってしまうのであり、しかもそれは不可逆である。

これに対して、ポスカは不透明色のマーカーであり、インクの乾きも早い。乾燥すれば黒色の上から黄色で塗り重ねるということも可能なため、画面上での混色が起こりにくい。

まとめてみると、色彩や太さが多様なポスカは不透明で乾きが早く、画面上での混色が少ない。さらに、強い筆圧も不要であり、歩きながら鮮やかな色の線をストレスなく描き続けることができる道具だといえる。

3.2. 行為

次に歩いて線を描く行為に着目してみよう。筆者は導入段階で、ひとつの色を選び、ペン先を壁につけ、そのまま歩いていくことについて言葉を選んで説明し、壁に沿って歩く点を強調する。これは「〇〇の絵を描く」という日常の表現から離れるための仕掛けづくりであり、以下のふたつの意味を持っている。



図5

ひとつは、園児の心の解放を促すという意味である。

最初に筆者は、今日は大きな画面いっぱい絵が描けることを説明する。傍らにはポスカが山のように置かれており、この段階で〇〇の絵を描こうと具体的にイメージを膨らませている園児もいるに違いない。そこで行うのが、壁に沿って歩くという説明である。

「壁に、トン！」とポスカの先端を画面につけると、園児たちは「うわ。」と驚いた様子である。「いったい何を始めるの?」「そんなことして叱られないの?」という表情を浮かべる園児もいる。そして、次の「そのまま、歩いていきましょう」という声とともに筆者が左方向に歩いていくと、身体の動きに合わせて柔らかな線が生まれていく。

園児は立ち上がり、先の「うわ。」という驚きの声は「わー！」

という歓声へと変わる。日常生活ではしてはいけないとされる、家の襖や壁への落書きと同じような場所に、まるでいたずら描きのような方法で描いていく。この導入が「今日はこんなことをしてもいいんだ」という心の解放を起こすのである(図5)。

もうひとつは、線を描く行為そのものに目を向けるという意味である。

活動が始まると、園児はさまざまなあそびを見つけていく。駆け出すように勢い良く歩く園児やゆっくりじっくり歩く園児は歩き方を、いろいろなかたちを試したり破線を描く園児は腕の動きを、2本のポスカで平行線を描く園児や5~6本をわしづかみにする園児は描画道具をそれぞれ工夫しているのであり、いずれも自分の手の感覚を通して、線を描くという行為から見つけたあそびに夢中になっている。

たとえば、ポスカを両手に1本ずつ持って一人鬼ごっこをする園児について考えてみよう。は

はじめ彼は、周りの園児と同様に1本のポスカで線を描いている。それを繰り返すうちに「この大きな画面上で鬼ごっこができる」ことを発見し、両手にポスカを持ち追いかけてこを始める。逃げる左手が進む道を執拗に右手で辿ったり、鬼である右手が逃げる左手に詰め寄ったり、画面上に描かれた線の間を縫うようにして逃げたりと、大画面を縦横無尽に駆け巡っていく。鬼ごっこというあそびの中で如何に歩き、如何に腕を動かすことができるか、即ち、どのような線を生み出すことができるのかを、彼はこの時夢中で探っているといえるだろう（図6）。



図6

歩いて線を描くという導入は、園児自身の心の解放を促すことであるとともに、行為そのものに目を向けることである。それによって園児は「〇〇の絵を描く」という日常の表現から離れるだけではなく、絵を描くことが手や腕そして身体全体を使った動作によるものであると認識することができる。これを言い換えれば「描くこと」の発見であり、園児は個々のあそびの中で線の可能性を探っていくのである¹⁰⁾。

作業が進んでいくにしたがって描かれた線が増えてくると、園児の目線から腰の辺りの範囲が線で埋め尽くされ、色の帯が現れてくる。園児はまだ描ける場所を探し、目線より上や腰から下の余白に線を描き続けていく（図7）。

ここで留意すべきなのは、他に描く場所を見つけざるを得ない状況になっているという点である。活動の序盤では、園児はどのように腕を動かして歩かかを考え試していた。これは、自分がコントロールできる範囲内でのあそびの発見である。



図7

しかし中盤以降、今までの場所が線で埋め尽くされることによって、園児は他に描く場所を見つけざるを得ない状況に陥る。そして、これまで描きにくいからと敬遠していた余白を利用することになる。

背伸びをしながら横歩きのように移動して、できるだけ高い場所に描いていく園児。つま先立ちで腕を思いきり伸ばすため、その線は小刻みに震えている。その他、肩車の上で大きく揺れた線や、ジャンプしながらの横移動によって描かれたリズミカルな曲線などは、いずれも高い場所に届くようにと手を伸ばしたが故の、本人の意図とは異なる不可抗力によって生まれてきた線である。同様に、腰から下の余白でもしゃがんだり身体を折り曲げるなど不自然な体勢によって歪



図 8

められた線、ほふく前進さらに側転による線と
 いうように、普通に歩いては到底描くことがで
 きないような、辿々しい、だが不思議な魅力に
 溢れた線が生まれていくのである（図 8）。

つまり、これらは「描くこと」の拡大だとい
 えるだろう。序盤がコントロールできる範囲内
 での「描くこと」の発見であったのに対して、
 中盤以降では不自然な体勢と歩き方その他によ
 って生まれる線の面白さに気づき、それが次の
 あそびに変わっていく。本人の意図とは異なる

不可抗力的要素を、描く方法のひとつとして園児は捉えているのである。

3.3. 場所

場所に関して必要な条件は、安全に活動できる長い壁面があることと、用紙の設置・撤去が容易なことである。

今回の活動場所は、美術博物館の 2 階ギャラリーである。過去の年間交流では、2001 年度の第 1 展示室、2005 年度の 1 階ホールというように、別の空間を使用した。概要で述べた園児のあそびはいずれの実施でも共通しているが、ひとつだけ園児の動きに影響を及ぼしたであろう違いがあった。それは壁面の曲がり具合である。

図版を見てほしい（図 9、10）。今回使用した 2 階ギャラリーでは、壁面はいずれもカーブを描いている。右から左に進むに従い画面は手前に曲がり、園児はわずかに左側に弧を描きながら歩くことになる。2001 年度の第 1 展示室では、壁面はほぼまっすぐである。これらの壁面では、園児の動きにあまり違いは見られなかった。

2005 年度で使用した 1 階ホールの壁面は、2 階ギャラリーとは逆の方向に曲がっている。この場合、右から左に進むと画面は自分から遠ざかっていくため、園児は右側に弧を描きながら歩か

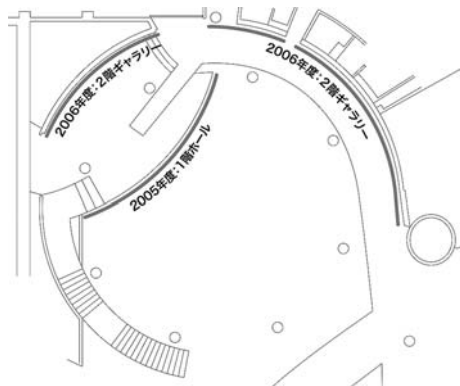


図 9

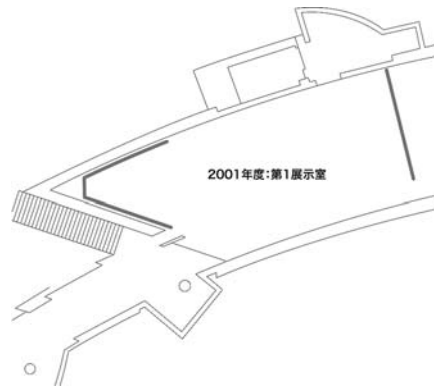


図 10

なければならない。実際に歩いてみると、手前に近づく場合に比べ、奥に遠ざかる場合の方が画面との距離を一定に保つことが難しく、若干のストレスを感じる。2005年度の実施では園児の全体の動きが少し大人しい印象を受けたが、原因のひとつはこの壁面の曲がり具合だったと推察される。

ここで、園児が線をどう捉えているかについて考えてみたい。比較対象は、前回 PART 4 のプログラム《ひもで、せんを、むすぶ。》である。素材や行為は異なるが、どちらも線を描くという発想から生まれた、謂わば対のプログラムである。両者では何が違うのだろうか。

《ひもで、せんを、むすぶ。》の場合、園児は序盤でひもを結ぶ行為そのものに目を向け、さまざまなあそびを生み出す。友達同士で結びあったり、自分の背丈よりも高い場所に結んだり、長くつないだ1本のひもを遠くの場所に結んだりというように、ひもを「どこに結ぶか」を考えている。ここでは「線の両端」への意識が強い。

作業が進んでいくにしたがって結んだひもの数が増えてくると、それぞれが複雑に絡み合っ不思議なカタチが生まれてくる。ひもを結びつけるたびに線は互いに干渉し合い、全体の姿は刻一刻と変化し続ける。自分の手元から全体へと視野が広がっていくこの段階で、園児は個と全体との関わりを発見する。

ひもを結ぶ作業が一段落したところで、最後に全体を引き上げる作業を行う。全体の引き上げによる立体的な視点の移動によって、園児は活動場所全体をひとつの作品として捉える目を持つ。

一方、《いろで、せんを、むすぶ。》の場合ではどうだろうか。園児は序盤で歩いて線を描く行為そのものに目を向け、個々のあそびを見つけていく。歩き方を変化させたり、腕の動きを試したり、描画道具を工夫したりというように、園児は「描くこと」を発見し「どういう線が描けるか」を考えている。線の両端は言うまでもなく画面のスタートとゴール地点であり、こちらは専ら「線の表情」への意識である。

中盤以降、目線から腰の辺りの範囲が線で埋まり、園児はこれまで敬遠していた余白に線を描き続けていく。不自然な体勢と歩き方その他によって生まれる線の面白さを発見し「描くこと」を拡大するこの段階でも、依然として「線の表情」への意識が強い。

まとめてみると、《ひもで、せんを、むすぶ。》は、どの場所に結ぶかという線の両端への意識が強く、空間と関わりその捉え方が変化する活動であり、《いろで、せんを、むすぶ。》は、どういう線が描けるかという線の表情への意識が一貫して続く、描く行為の可能性を探る活動なのだということができる。

また、《ひもで、せんを、むすぶ。》では、園児の動きは最初から縦横無尽であるため、線は複雑に絡み合い蜘蛛の巣状のかたが生まれる。これに対して《いろで、せんを、むすぶ。》では、園児の動きは始点と終点が決まった右から左への一方通行であり、その線は、身体の動きがそのままかたちとなって画面に定着される。そして、地層のように方向性の揃った線が幾重にも重ねられる中では、線のわずかな違いが際立つ。個々の線の表情が驚くほどよく見えてくるのはこの

ためであり、作品鑑賞の時間において園児は自身が発見したあそびの痕跡をつぶさに見て取ることができるのである。

4. ま と め

ここまで、素材・行為・場所という点からプログラムの詳細を見てきた。その特徴を振り返り、《いろで、せんを、むすぶ。》がどのようなプログラムなのかまとめてみよう。

場所に関して必要な条件は、安全に活動できる長い壁面があることと、用紙の設置・撤去が容易なことである。ただし、奥に遠ざかるように弧を描く壁面では画面との距離を一定に保ちながら歩くことが難しく、若干のストレスを感じる。まっすぐ或いは自分に近づくように弧を描く壁面を使用することが好ましい。

使用するポスカは不透明で乾きが早く、画面上での混色が少ない。また、強い筆圧も不要であり、歩きながら鮮やかな色の線をストレスなく描き続けることができる道具である。

歩いて線を描くという導入は、園児自身の心の解放を促すことであるとともに、行為そのものに目を向けることである。日常生活ではしてはいけないような場所に、まるでいたずら描きのような方法でという仕掛けづくりが「今日はこんなことをしてもいいんだ」という心の解放を起こす。そして、園児は「〇〇の絵を描く」という日常の表現から離れ、絵を描くことが手や腕そして身体全体を使った動作によるものであると認識する。個々のあそびの中で線の可能性を探るこの段階で、園児は「描くこと」を発見する。

作業が進んでいくにしたがって描かれた線が増えてくると、園児の目線から腰の辺りの範囲が線で埋め尽くされ、色の帯が現れてくる。園児は他に描く場所を見つけざるを得ない状況に陥り、これまで敬遠していた余白を利用する。背伸びによって震える線、ジャンプしながらの横移動によるリズムカルな線、身体を折り曲げて描いたために大きく歪んだ線、ほふく前進や側転による線というように、普通に歩いては到底描くことができないような線が生まれていく。不自然な体勢と歩き方その他によって生まれる線の面白さを発見するこの段階で、園児は本人の意図とは異なる不可抗力的要素を取り入れながら「描くこと」を拡大する。

以上をまとめると、ストレスなく線を描き続けられる素材を使用し、「歩く」というシンプルな作業を行う《いろで、せんを、むすぶ。》は、どういう線が描けるかという線の表情への意識が一貫して続く、描く行為の可能性を探るプログラムだといえる。

また《いろで、せんを、むすぶ。》は、次の点で園児の行動を強く規制している。

ひとつは、導入においてである。壁に沿って歩くという説明によって、園児は画面の前で立ち止まることなく常に移動しながら線を描いていく。いつもの絵を描くことができない状況に置かれるという規制から、園児は行為そのものに目を向け、身体の動きがそのままかたちとなって画面に現れてくる絵の世界に気づき、「描くこと」を発見する。

もうひとつは、画面においてである。中盤以降、目線から腰の辺りの範囲が線で埋まり、園児

はこれまで敬遠していた余白を利用する。歩いて線を描くあそびに没頭する最中に、描く場所を探さざるを得なくなるこの状況は、園児にとってストレスであるとともに、不可抗力的要素を取り入れ「描くこと」を拡大していくための布石となっている。

仮に、いつでも画面を元の白紙の状態に戻せるとしたらどうだろう。一定の範囲が線で埋まったところで、まだ続けたいからと画面をリセットした場合、園児はまた同じ範囲に線を描いていくだろう。序盤のあそびを繰り返し、不自然な体勢と歩き方その他によって生まれる線の面白さに気づく段階へ進むことは難しいかも知れない。

これらふたつの規制は「描くこと」を発見し、拡大するための布石であり、換言すれば、園児が日常の表現から離れていつもとは違う絵の世界に触れた時、そこでの可能性に気づき、そして存分に腕を振るうことができるための仕組みである。

最初に述べたように、今回のテーマは「大きな画面に絵を描く」ことである。そして、それは歩いて線を描くという行為を起点に園児が線の可能性を探り、やがて不自然な体勢と歩き方その他によって本人の意図とは異なる不可抗力的要素を取り入れていくという「描くこと」を発見し、拡大するものであった。歩くという作業によって、線の表情への意識が一貫して続き、描く行為の可能性を探ることが《いろで、せんを、むすぶ。》の本質であり、園児はこの地層のような線の集積の中に、自身が発見したあそびの痕跡を見出すのである。

注

- 1) 倉科勇三「芦屋市立美術博物館と芦屋市立伊勢幼稚園との年間交流 PART 4《ひもで、せんを、むすぶ。》」(『園田学園女子大学論文集』第 52 号、pp.69-85、2018、園田学園女子大学)
- 2) このプログラムは「空中に線を描いたら面白い」という発想から生まれており、ひもを結ぶ作業によって三次元空間に描いた線が複雑に絡み合っていく活動である。本稿の《いろで、せんを、むすぶ。》は、「大きな画面に長い線を描いたら面白い」という発想を基にしており、両者は対のプログラムといえる。
- 3) 最初の実施は 2001 年度の年間交流である。この時、美術博物館の展示室には展覧会終了後に撤去する予定の 20 m 程度の仮設壁面があり、筆者はこの壁面を利用できないかと考えた。こうして「長い壁面に絵を描く」プログラムを企画、年間交流で実施したという経緯がある。
- 4) このプログラムについては、下記の著作の中で過去に詳細を述べており、本稿のプログラムの概要、考察およびまとめについて文章を一部流用している。倉科勇三『ワークショップのためのワークショップ——《しろいろくろいろ》で制作プロセスを考える』(2005、芦屋市立美術博物館)なお、図版については、年間交流のうち別の年度に行った時のものを一部掲載している。
- 5) 年間交流において、過去に数度このプログラムを実施しており、いずれも会場を美術博物館としている。ただし、第 1 展示室や 1 階ホールそして 2 階ギャラリーというように、年度によって異なる壁面を使用した。
- 6) 破れやしわが起らないように用紙を設置するためには、数人の手が必要だろう。筆者一人で依頼先に赴いた別の事業では、45 cm 程度の幅のロール紙を床面に設置して対応したこともある。
- 7) ポスカは三菱鉛筆株式会社の登録商品。水性顔料インクが入ったペンで、乾燥後は耐水性となる。本論の考察(3.1. 素材)で述べるように、不透明性・速乾性・発色など本製品が持つ特徴によって成立するプログラムであるため、本論では「ポスカ」という表記としている。
- 8) 一般来館者への配慮から、休館日を利用して実施した。

- 9) 2001 年度の実施では、活動場所である第 1 展示室に数点の美術作品を展示していた。本プログラム終盤の鑑賞時間に、数名の園児が展示作品の線の美しさについて言及し、美術鑑賞が始まった。
- 10) 制作プロセスと結果の問題については、拙著を参照のこと。倉科勇三『ワークショップのためのワークショップ——《しろいろくろいろ》で制作プロセスを考える』(2005、芦屋市立美術博物館)

図版 1～8 写真提供：芦屋市立美術博物館

図版 9、10 芦屋市立美術博物館概要パンフレット掲載の図面より作成

協力：芦屋市立伊勢幼稚園

[くらしな ゆうぞう 美術教育学]