

海岸線にいる 生き物たち

教師用指導書



access
GALLERY

プロジェクトについて

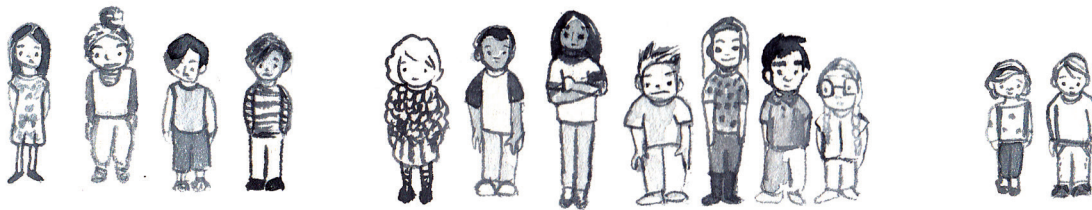
「海岸線にいる生き物たち」プロジェクトは子供達が生きているような「物たち」を想像し、描き出し物語を作ることによってイメージと意義の創造のためのクリエイティブな環境提供します。「インクの生き物作り」ワークショップは絵本「海岸線にいる生き物たち」のストーリーを前提として行われます。絵本では子供達のグループが味気ない空っぽの海岸を歩き、海岸線をじっと見つめて「何か」がそこに現れるのを待っています。このお話は「無」のページから始まり辛抱強く静かに待つ空間へと導きます。そして「どうやって何かを何もないところから作り出すのか？」というシンプルな質問に進んでいきます。

インクの水滴、塩の粒と水。こうした3つのシンプルな要素が混ざることによってゆっくりと海岸線の端か

ら青いインクの生き物がゆっくりと生みだされます。それらが次第に集合し、我々の目の前でそれまで静かな空白のページの裏に隠れていて殺風景だった空間が騒がしい生き物たちの世界が潜む空間に変わります。

このプロジェクトで不可欠なのは子供達が視覚的言語を発達させるための仲介を行うことです。子供達に自分で考えさせ、オリジナルのストーリーを作らせていきます。このワークショップの生徒達は個々人で作品を作っていますが、その都度一緒になって個々人の芸術的選択、「生き物たち」についてのディスカッションを活発に行わせ、それについて話し合うことを促すようにします。

「インクの生き物作り」ワークショップガイドは4週間の集中ステップでインクの生き物たちと紙でできたジオラマ（立体的な生息空間）を完成させるものです。



「海岸線にいる生き物たち」はアクセスギャラリーとシンディ・望月によって製作され、バンクーバー日本語学校とロード・ストラスコナ・エレメンタリー・スクールのグレード4と5の生徒たちとのコラボレーションによって2015年～16年に行われました。



access
GALLERY

アクセスギャラリーはカナダ芸術評議会、BC州芸術評議会とBC州ゲーミングによるBC州政府、バンクーバー市のご支援に御礼申し上げます。本プロジェクトはBC州芸術評議会ユース・エンゲージメント助成金によって行われました。この他にオーパス・アート・サブライとVIVOメディアアーツセンターにご支援頂きました。児童教育者として評価の高いカロライナ・リフマン、サーバナズ・アマナットによるワークショップ支援、プロジェクトインターン兼写真担当サラ・サンプソン、ビデオ担当森あさ、音響作曲担当エリス・サム、インスタレーション補助マーク・ハンセン、翻訳担当山本一穂の協力に感謝致します。

ステップ

- 第1週 無から生き物たちを書き出すこと
- 第2週 生きものとすべてのパーツ
- 第3週 意味と物語の組み立て
- 第4週 「生き物たち」のパフォーマンス

道具



注：

* 水を多く含んだインクをたくさん使用するので厚めの水彩紙を使ってください。

* 色の濃淡は水の量を調節して行ってください。水にひたす前に必ず一度パレットの上にひと叩きしてインクの量を調節してください。

* カップに入れた水とスポイトあるいはスプーンを使ってください。筆に水を含ませて行う方法もあります。

* こぼしたりする可能性があるのでたくさんのペーパータオルを準備しておいてください。また、インクの水分を吸収させて質感を出すのにも使えます。

* 水彩のパレットがない場合はヨーグルトの空容器やプラスチックの蓋で代用できます。

* 綿棒や爪楊枝も筆の代用品として試してみてください。

* 様々なサイズの筆を準備してください。太筆、小筆、細筆、平筆など。

いろいろな方法で生き物は作ることができます。



第1週 無から生き物たち を書き出すこと

道具：インク、水、筆、塩、綿棒やその他の筆の代用品となるもの、ペーパータオル、紙

ワークショップは無、白紙から始まります。生徒たちに白紙をインクの生き物たちを生み出すステージとして想像させるように促します。数滴の水、インクと塩を使って我慢強く、ゆっくりと時間をかけて書き出す方法を各自のやり方で発達させるようにします。時間をかけて注意深く自分の生き物たちを見つけ出すことを楽しませるようにします。大小の「生き物たち」を作らせることを促し、大きさについても学ぶ機会を提供します。



実践方法：

2枚の大きな紙を準備し、白紙の紙の上にスプーン、スポイト、または筆を使って水滴を乗せます。青いインクを道具のどれかを使って水の上にこぼします。水の上にこぼしたインクを道具を使って広げます。あるいは紙を上下左右に動かします。インクを足すか余分なインクを綿棒やペーパータオルで吸い取るか拭き取ります。

もう一枚の紙には別のテクニックを使って実験をします。この段階では「生き物」の外観を作り出す作業だということを忘れないようにします。

2つ以上の大きな生き物たちを作ったら一箇所にまとめて乾燥させます。そして小さく静かな「生き物」を小さめの水滴と爪楊枝や綿棒を使って作ります。

塩を使った実験

紙の上に濃いめのインクで形を作ります。インクの濃さは躊躇しないようにします。インクの上に粗塩を載せ、なにが起こるかを観察します。塩を乗せたままの状態インクを乾燥させ、乾いたら塩を取り除きます。



注：失敗しても大丈夫です。乱雑な水滴やこぼしを促すようにしましょう。ポップカルチャーで存在していて簡単にわかるような生きもの、モンスターを作ることは避けましょう。このプロセスは自分でユニークな生きものたちを作ることを目的としています。

授業の終わりに

何が見え始めてきたかについて書き留めさせる時間を作ります。

質問の例：何か特別な「生きもの」の性格や側面がすでに見えてきましたか？

今日行ったことについてのプロセスを説明してください。

第2週 生きものとすべてのパーツ

先週作った「生きものたち」を再度見直し、小さな筆や筆以外のもの（例：爪楊枝、棒、羽など）を利用しディテールを加える作業を行います。それと同時に意味やキャラクターといった要素を加えていきます。この週では目、しっぽ、髪の毛、歯、足、手、口といったのパーツのすべてを「生き物たち」に加えます。

注：この時点で猫や鳥といったすでに存在している生きものたちのような「生きものたち」ができていることがあります。ワークショップでは今まで見たことのないような「生きものたち」を作ることが重要です。

道具：第1週にインクで作った「生きものたち」。線や濃淡をテストするための紙、青いインク、カップに入った水、ペーパータオル、綿棒、筆（細い筆のみ）、白いインクのペンや白いフェルトマーカー、細い黒ペン、棒、爪楊枝。細い筆と白いグワッシュ絵の具をディテールの追加に使うこともできます。

パーツを加える方法！

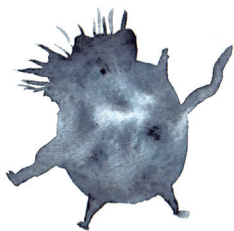
グループになって「生きもの」が持つことになるパーツを挙げ、参考に使う公式リストを作成します。リストに載せるパーツの例としてはしっぽ、目、耳、足、手、歯などがあります。



以下のテクニックをインクテスト用の紙を使って紹介します。



1. 濃淡：濃いインクを重ねて深みと影を作ります。
2. 細い線：いろいろな種類の細い線を細いペンやそれ以外の道具（棒や爪楊枝）を使って作ります。
3. 模様：白い極細ペンや白いグワッシュ絵の具と細筆を使っていろいろな種類の模様を作ってみます。黒い極細ペンでも同様のことができます。



この段階で先週作った生きものたちにパーツを加えていく静かな作業に戻ります。何が変わりましたか？インクを加えてパーツを作ることによって「生きもの」が完成します。濃淡、細い線、模様といったテクニックを使って行わせるようにしましょう。

授業の終わりに

自分の作った「生きもの」について書き留めさせる時間を作ります。質問の例：名前がありますか？音を発しますか？何をするのが好きですか？何を食べますか？どこに住んでいて、どこで寝ますか？どういう動きをしますか？生きものの特徴や性格について説明させましょう。

その他にあなたが作った「生きもの」について何を知っていますか？

第3週 意味と物語の組み立て

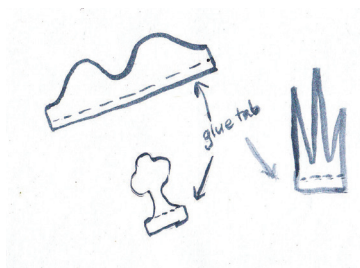
生徒に「生き物たち」に意味と物語要素を加える作業を行います。「生き物たち」の名前、性格、動作といった詳細によって「生き物」各自に意味を持たせるようにします。生徒たちに「生き物たち」についての詳細の記録として短かな説明を書くことにも取り組ませます。この段階でプロジェクトをさらに進める場合は生徒が作成した「生き物たち」をスキャンし、デジタルカラープリンターで印刷します。紙で作った生息空間の中にキャラクターを立体的に配置します。

道具：厚紙にデジタル印刷した生き物たち。土台となる白い厚紙、切り抜きのための白い厚紙、のり、テープ、はさみ、穴あけパンチ、鉛筆

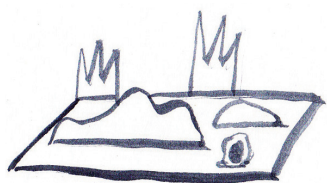


実践方法：

印刷した「生き物たち」の周りを0.5cm残してを切り抜きます。考えたお話しを元にこれらの「生き物たち」がどこに住んでいるかを考えさせます。質問の例：海につながっていますか？遠くから飛んでくる生き物ですか？地下に住んでいますか？



紙にどんな生育環境かをスケッチさせます。



生育空間の作成は白い厚紙を使っていろいろな形に切って行います。のりしろを折って残しておきます。高さ、質感、穴や折り込みといったテクニックの利用を促します。この際にどんな形が芝生、木、波、岩、壁、穴、ドア、ばねを作り出すかということを考えさせるようにします。全景、中景、後景を切り抜いた紙で表現し、そこにインクで作った「生き物」の配置場所を見つけます。

第4週 「生き物たち」のパフォーマンス実技



大小どちらかのグループに分かれ各自が作った「生き物たち」についてのパフォーマンスと発表を行い、物語を共有するようにします。このプロセスを記録しておく場合は個々人あるいはペアを作らせ、ビデオカメラの前でパフォーマンスを行うことも可能です。