

キミ子方式と組み合わせ絵画題材 — 想像画の指導に関する研究 —

松本 昭彦* 金 由悧**

*美術教育講座 **愛知教育大学 特別聴講生

Kimiko Method and Combining Painting Subject — Study of Direction for Imaginary Painting —

Akihiko MATSUMOTO*, Yuri KIM**

*Department of Fine Arts Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

**Special Auditor, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

要 約

図画工作科研究の受講学生たちにキミ子方式の基礎的題材をいくつか体験させた後、果物、人物、昆虫、建物などを組み合わせさせて想像画を描かせたところ、「視点の基準」にふさわしいサイズのあるもので、本人の興味があるものから描き始めさせることや、人や動物など動きのあるものは互いに関連を持たせながら、相互に描かせると良いことなどが分かった。

Keywords : キミ子方式、想像画、組み合わせ、題材

はじめに

キミ子方式と言えば、真っ先に思い出されるのが三原色と白だけで描くとか、モヤシやイカと言った一風変わった題材のことではあるまいか。キミ子方式の題材は、①色づくり、②モヤシ、③イカ、④毛糸の帽子、⑤絵はがき、⑥ザリガニ(か、カメ)、⑦大根(か、ニンジン)、⑧空の順に学習することが基本である¹⁾。「モヤシ」「イカ」「毛糸の帽子」をしっかり理解できれば、たいていのものは描けるようになると考案者の松本キミ子は言う。この3題材こそが、ものの見方と筆の使い方を理解するための基本だからというのがその理由である。

2010年度の図画工作科研究では、上記①色づくりから⑤絵はがきまでと、⑧空を履修した学生たちに、「果物」「おだんご一つの動く人」などの中級題材²⁾を組み合わせさせて想像の世界を描かせた。本稿では、その実践を通して、想像画の指導法について考察をする。

1. キミ子方式の組み合わせ題材

キミ子方式に関する書籍からはゆうに100を超える

題材と題材毎の描き方や教え方を見ることが出来る³⁾。また組み合わせ題材としては、初級に「空と梢」や空と森と遠くの山を組み合わせた例などがあるほか、中級以上では「長ぐつと傘」や図1のニワトリと空と草原とコスモスを描いた絵など、様々な作例を見ることができる⁴⁾。興味深いのは『宇宙のものみんな描いちゃおう』にある「風景画の展開」に、空→遠くの山→海→草花→鳥→毛糸の帽子→人の後姿→遠くのまち、とか、木→空→落ち葉の地面→土の地面→2本目、3本目の木→草原→木のぼりする子ども→地面であそぶ子ども→自転車→動物、のように組み合わせさせて描く絵を風景画として扱いながら、8つの展開例が示されていることである⁵⁾。キミ子方式では風景を「モノがいっぱいあって、それらが関係している」ものであると捉える。その上で「どのモノから描いていくか」が大切であるとする⁶⁾。

前出の「風景画の展開」では、「はじめに描くもの」には「視点の基準になるもの」を選ぶこと、次に「組み合わせるもの」については「何を組み合わせるかは、最初からきめないで。まず視点の基準になるものから描いてから組み合わせを考える。時間がかからないものから組み合わせるとよい。遠近法やものと

ものとのバランスは気にせずに描いていくと、意外な構図の絵ができあがる」とある。

2 事前実験授業「不思議な世界」

2009年には、理科41名、特別支援3名、教育科学2名、英語1名、情報1名、留学生2名、計50名の学生たちに組み合わせて描く絵の指導を試みている⁷⁾。

そのときの制作の順序は、おだんご一つの動く人→樹→動物→草原と空であった。「おだんご一つの動く人」から描き始めたのは、この手法で描く全身像の人物は簡略ではあるが可愛らしく仕上がりがやすいからである。しかし一方で、最初に描いた人物が「視点の基準」となるため、後に描く木や動物が、人に対して常識的な大きさになりやすく、想像画としては面白みを欠く原因になるのではないかという考えに至った(図2参照)。

そこでまず美術選修・専攻の3年生のうち12名を対象にした「絵画制作I」の授業で、草花→人→動物→建物の順に絵を描かせて確かめてみることにした。木ではなく、草花にしたのは、草花は作品の中心的な



図1 ニワトリと空と草原、コスモスを組み合わせた作例



図2 人→木→動物→草原と空の順に描いた作例

題材としてふさわしいモデルであり、大きく描きさえすれば「視点の基準」にもなり得るからである。その次に「人」を小さく描かせれば、不思議な絵の世界ができるであろうと考えた。また、動物は草花の大きさに合わせて描くと、「視点の基準」がサイズの大きい動物の側に移ってしまうので、先に小さく描いた人に大きさを合わせる方が良いでしょうし、建物は日常的に見る機会が少ないものを選び、小さめに描くことが良いのではないだろうかと考えた。

受講生たちには「不思議な世界」のテーマで絵を描くことと、草花→人→動物→建物の順で描くことのみを伝え、草花を大きく描くとか、人を小さく描くとか、動物や建物の大きさなどについては細かな指示をしなかった。これは想像画を描くときに、サイズについての指示が必要であるかないかを確かめる目的である。

学生たちが絵を描いた支持体は、四つ切の色画用紙で、オレンジ、薄紫、水色、紺、桃色、ベージュから自由に選ばせた。絵具は学童用の不透明水彩であり、キミ子方式で用いる赤、青、黄、白、藍色である。

12名の学生たちの描いた「不思議な世界」の絵は、次頁の図3の通りである。仕上がった絵の大きさは、個々によって異なるが、最大で四つ切画用紙大で、最小は24×20cm程度であった。キミ子方式では、出来上がった絵に合わせて構図をとり、画用紙を切る。受講生たちも自主的に完成サイズを決めている。

学生たちの作例を見ると、「草花」と「人」の大きさの関係が常識的にならなかったものがほとんどであるが、その理由が描く順序によるものなのか、「不思議な世界」というテーマによるものなのかは分からないが、この授業を通して、次の①～③の考えに至った。

- ①小さいものを取って大きく描くことは難しいので、はじめに描くものは「視点の基準」となるようなある程度大きめのものがよいであろう。
- ②どうしても小さいものから描き始める場合には、教師はそれだけでも絵になるように構図をとり、早めに画用紙を切ってやるべきであろう。
- ③次に描くもののサイズについては、指示を与える方がよい。例えば「人に合わせて」とか「花の大きさに合わせて」とかを言うことが必要であろう。

3. 想像画指導のための仮説

事前の実験授業を通して得られた考えを踏まえ、想像画を描かせるときに必要となるいくつかのポイントについて仮説を立ててみることにした。

3. 1. はじめに描くもの

風景画指導の場合と同様、松本キミ子が言うように「はじめに描くもの」には「視点の基準になるもの」を選ぶことが想像画指導の場合でも大切であろう。最



図3 事前実験授業「不思議な世界」で美術選修・専攻の3年生12名が描いた作品

初に描くものがもともと小さいものの場合、それを「視点の基準」になるよう拡大して描くことは難しいので、大きめで作品の中心的な役割を果たすものを予め選ぶべきではないだろうか。

もし、小さいものを描く場合には、敢えて大きく描かせることはしないで、何を描くのかを知られないようにしながら授業を行うのもよいかも知れない。そうすれば、知っているサイズのイメージに左右されず、おのずから非常識的なサイズになる可能性が高いと考えられる。その上で、「はじめに描くもの」が出来上がった時点で、教師はそれだけでも絵になるように構図をとり、早めに画用紙を切ってやるべきであろう。

3. 2. 次に描くもの

キミ子方式の風景画の指導では「何を組み合わせるかは、最初からきめないでおく」とされるが、想像画の場合では、教師が学校の授業の中で大勢の子どもたちを相手に指導する場合には、次に描かせるものを予め決めておく方が良さそうに思われる。個別に十分な指導することができるような状況や、個人的に想像画を描く場合には、その都度次に描くものを決めても良いであろう。

次に描くもののサイズについては、「人に合わせて」

とか「花の大きさに合わせて」とかの指示を与える方が良いのではないかと。想像画を描くと言っても、抽象的なものを描き入れるわけではなく、一つひとつのものは目で見ることのできるもの、手で触れられるものであって、その集合体が風景画や想像画になると考える。ただ想像画の場合には、その集まり方が、配置や大きさ等の面で常識からかけ離れているようにすることがポイントであろう。

4 想像画「果物の国」の実践(仮説の検証授業)

仮説を検証するために、図画工作科研究A Iで教育科学1名、特別支援2名、理科45名、計48名の学生に果物→人→昆虫→建物→人工物の順で想像画を描かせてみた(図4参照)。学生たちは「はじめに」で述べた通り、色づくりから絵はがき、空を履修済みである。

4. 1. 描き始めのモデル

4. 1. 1. キウイ

果物を描き始めのモデルとして選んだ。絵にする果物は決して大きいモデルではないので、何を描くかは伝えないことにした。学生たちに八つ切りの色画用紙

(色は黄、ピンク、水色、紺)を任意に選ばせた上で、「白たっぷり、赤も青も黄色もほんの少しだけ混ぜて」と色作りをさせてから、「紙のまん中に中筆でアメーバでも描こうか」と伝え、板書でやり方を示しながら描き始めさせた。描きはじめを中筆にしたのは、小筆で描かせると緊張して絵が小さくなりすぎる可能性があるからである。続いて、「アメーバから放射状に線を小筆で8本描いて、またその間にも8本描き入れて。またその間にも1本ずつ増やすよ。」

「放射状の線と線のすきまに、紺、赤、黄を混ぜて黒っぽい色を作り、点を小筆で2個か3個ずつ描いて下さい。」ここまでを終えた学生たちに「何を描いているか分かる?」と聞くと、まだ誰もキウイと気付く者はいなかった。「次に、アメーバから放射状の線までの隙間を、さっき描いたテンテンを避けながら、小筆か中筆で色を塗るよ。色は、黄に青を入れて明るい緑っぽい色にしてから、ほんのちょっとだけ赤を混ぜて下さい。」

次に「今の緑っぽい色にもうちょっと黄色を足して、黄緑っぽくして、小筆か中筆で周りを囲みましょう。」この時点で「わかった。キウイだ」の声があがる。「今度は茶色をつくるよ。黄色に赤を混ぜてオレンジ色になったら、少しずつ青を足していって。茶色が出来たら、まず小筆で周りを1周。一番上から左側半分。次に右半分。今度はさっきまで描いたところの一番下のところから真っ直ぐに中筆で線を引くよ。長さはさっきまでの丸いところの直径の半分くらい。描いたら、隣となりと左へ線を増やしながらか、卵の下側の左半分を完成させましょう。描いたら今度は右半分。」「乾いたら、最後に小筆で産毛をたくさん描くよ。」

以上が描いているモデルが何であるかを知らない学生たちにキウイを描かせた方法である。

4. 1. 2. スイカ

続いて、スイカを描かせるが、ここでも学生たちには何を描くかを伝えていない。「大筆を出して。赤たっぷり、黄色をちょっと加えて、青も本当にちょっとだけ、筆に付いたか付かないかわからないくらい。縦に3~4センチくらい線を引きます。位置はさっき描いたキウイの近くにして下さい。次に今描いた線の左側に線を描き足していくよ。(黒板にやり方の例を示しながら)線の上の先端から斜め下に向かって最後は30度くらいの角度になるように。次は右も同じように。」

「じゃ、黒を作るよ。藍色出して。水は少しだけ。赤も同じくらい加えて、黄色を少しずつ加えていくと、黒っぽい色になるでしょう。」「小筆でお米みたいな形を3つ、4つ描きます。」「次はさっきの赤っぽい色で今描いたテンを囲んだ後、真ん中辺りから左へ隣となり、右側にも隣となり。今、何描いているか分かるかな?」学生たちは「スイカでしょ」と答える。

この段階で学生たちから質問が出る。「キウイの前に来るように重ねて描くのですか?それとも、後ろになるように描くのですか。」どちらでも構わない旨を伝え、続きを描かせる。

「中筆を使います。さっきまでのスイカ色に白をたっぷり加えて左から右へ。水は少なめがいいよ、硬いところだから。」「小筆でスイカの一番外側の薄い皮を描くよ。青、黄それから赤もちょっと足して、さっきの白っぽい太い線の下に細く描くよ。」

「筆の水分を雑巾で拭き取ってから、赤いところと白い皮の間を溶かすように混ぜていくと、もっと本物みたいなスイカになるよ。」このあと、緑っぽい色で短い線を皮から白い部分に向かって小筆で描き込ませてスイカを完成させた⁸⁾。

4. 1. 3. オレンジ

つぎはオレンジを描かせる。中筆を用意させて「黄色に少し赤を足して。青はほんの気持ち程度だけ入れて。入れ過ぎは絶対にいけません。おいしそうな色にして下さい。」「色ができたら雨だれみたいなテンをたくさん描きながら三角っぽく並べていくよ。」位置はキウイとスイカから離れ過ぎないように注意して各自で決めさせた。「礼儀正しく並べないで、あっち向きこっち向き、いろんな向きで並べてください。三角の一番底は真っ直ぐにしないで、丸く膨らませるように。」

「今の色にたっぷり白を加えて、小筆で周りを囲むよ。」「さっきのテンテンの隙間には、水で薄めた最初の色で、もう一回テンテンを描いてうめてごらん。」学生たちは既に、自分たちが描いているものがオレンジだと分かっている。「はい、一粒のオレンジできあがり。次は左にも同じように描いて。その次は右。その後、また左、右と増やしていくけど、180度以上描かないで。」

オレンジの果肉と袋のセットをいくつか描けた学生には「疲れたところでやめても構わない」旨を伝え、オレンジの袋と同じ色を、水を少なくして中筆で内皮を描かせ、続いて外側の皮とセルライトの丸いテンを小筆で加筆させ完成させた。

4. 2. 次に描くもの

4. 2. 1. おだんご一つの動く人

果物を描き終えた学生たちの絵は皆、八つ切り画用紙に対して小さ過ぎたので、個別指導で話し合った上で枠を当てながら構図を決め、それだけで果物の絵としても終えられるように画用紙を切ることにした。

黄色いチョークを配布した後、「おだんご一つ→サクランボ→おだんご二つ→アンコたっぷり→頭を下げて→足つけて→手がついたらでき上がり」と板書し、見本としてバスケットボールでシュートをするところを描いて示した。「おだんご一つの動く人」は美術教

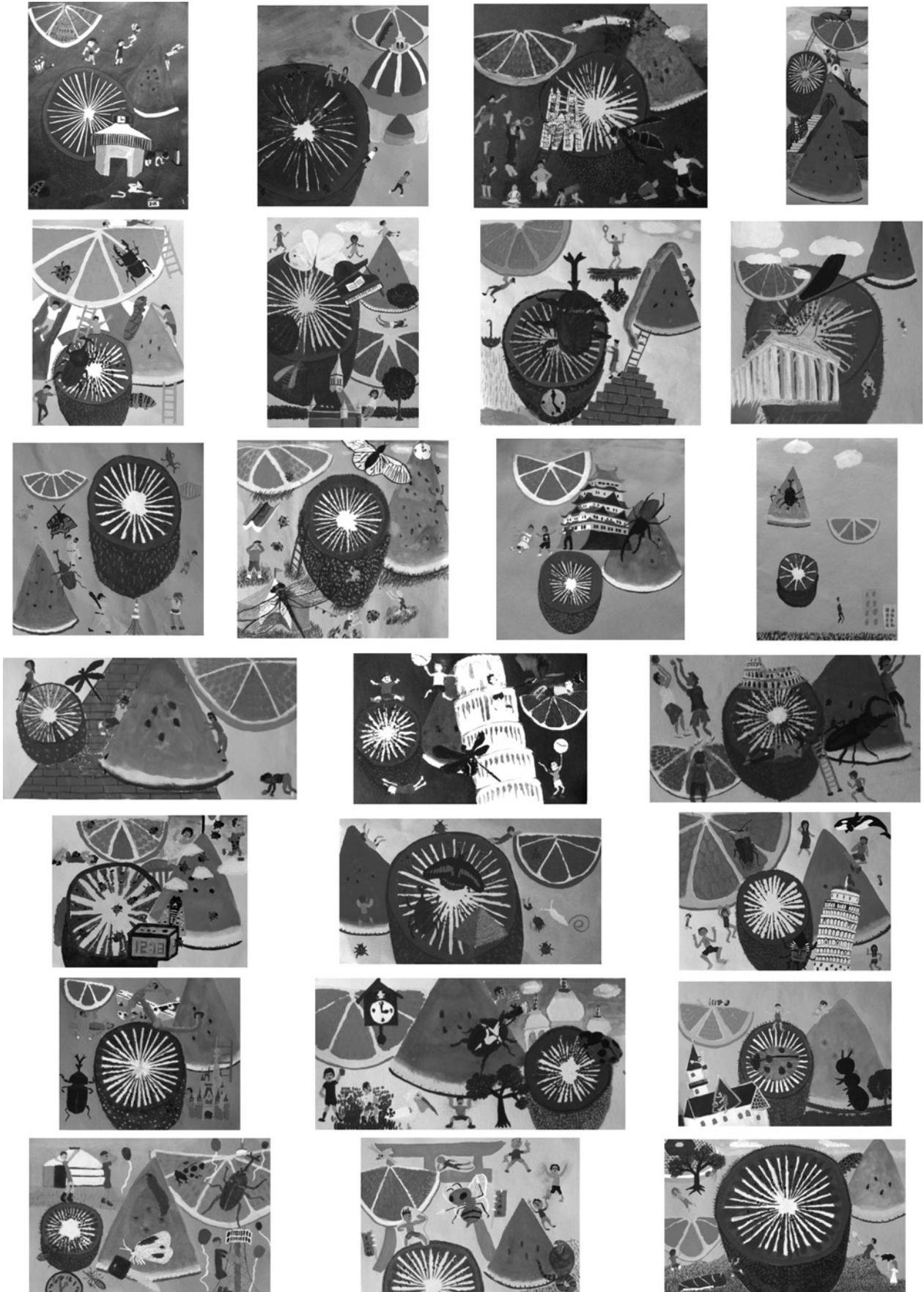


図4 教育科学・特別支援・理科の学生による「果物の国」作品(1)

育を進める会の滝口泰正氏考案によるもので、松本キミ子著『三原色の絵具箱3（描いてみよう！ねぎ・にわとり・風景）』（ほるぷ出版）や、『宇宙のものみんな描いちゃおう』（太田次郎社）に指導法を見ることができる。

この描き方は、簡単にバランスよく全身像が描ける方法として極めて有効である。水彩絵具による着彩の順序と方法についても説明をした。最初に描く「おだんご一つ」の大きさが全身のサイズが決まってくるので、「最初のお団子のサイズを大きくし過ぎないように」と注意を促した。

チョークの下描きと着彩が一人分描けたところで、「果物や一人目の人との関係でお話をつくるように、二人目、三人目の人を描いていって下さい」と伝えた。黄色い色画用紙を使用している学生からは、黄色のチョークでは「おだんご一つの動く人」の下描きが見えづらいと申し出があり、白いチョークと交換をした。また、時間がある学生や根気が続く学生には、四人、五人と増やしていくようにさせた。しかし、このことが後に描くものとの関係をつくりにくくすることに、この時点では全く気が付かなかった。

4. 2. 2. 昆虫

昆虫の描き方の基本を説明した後に、持参させた資料を見ながら描かせた。このときの注意事項は「人に大きさを合わせないで、果物のサイズに合わせることに、人との面白い関係をつくること」の二点であった。しかし、昆虫のサイズを果物に合わせることはできても、人との関係をつくることが出来ている作品は48点中わずか11点に留まった。8割弱の学生たちがそれを出来なかったということは、指導法に問題があったと考えられる。

単純にサイズを何かに合わせることは簡単にできても、人と関係があるように生き物を描かせるためには、「人」であれ、「虫」であれ「動くもの」には「方向性」があるので、まず「人」ばかり描くのではなく、「虫」と相互に「人」を描くようにさせることが指導法の解決につながるものと考えている。

学生たちが描いた昆虫のうちで、作品によく描かれたものはカブトムシやクワガタ、テントウムシ、ハチであった。その他にはトンボやチョウチョなどがあった。

4. 2. 3. 非日常的な建物

建物など設計図があって作られるものを描くときは、キミ子方式では鉛筆でりんかくを描いてから着彩をする。このため、学生たちは各自が用意した非日常的な建物の写真資料を見ながら、まず鉛筆でりんかくを描き、その後に着彩をしていった。

非日常的な建物を題材として選んだ理由は、不思議な空想の世界にふさわしいと考えたからである。学生たちには、前週までにサーカス小屋のテント、ヨーロッ

パの教会などを例として挙げ、各自の好みで資料を用意するように伝えてあった。

学生たちが描いた建物では教会が圧倒的に多く、その他に神殿、ピサの斜塔、ピラミッド、凱旋門、アラビア風の建物、コロッセウム、風車、日本の城、さらにドーム球場や鳥居というものも見られたが、ここまで描いてきたものとの関連という点では全体的に弱いように思われた。

非日常的な建物は学生たちの生活と関係の薄いものであるが、反対に日常の自宅や学校を描いたからといって、絵が良くなる保証もないので、いろいろなものを組み合わせて想像画を描くときに、建物は指導の難しいモデルであると考えられる。また、必ずしも必要なモデルであるとは言えないのかもしれない。

4. 2. 4. 人工物・動物・木・草原・空など

キウイ→スイカ→オレンジ→人→昆虫→非日常的な建物と描き進んだ時点で、多くの学生たちの絵にはまだ余白も残っており、その残り方も美しく効果的な余白であるとは感じられなかったため、個別指導で再度構図を取り直して紙を切ったり、また人工物や動物、木や草原、空や雲を描き加えさせたりした。

人工物としては、梯子と時計が多く、これらは効果的に描かれている。指示の難しさを感じたのは、「こここの辺りに時計を描こうか」と個別に指導したあと、しばらくしてその学生の絵を見ると、こちらがイメージしたアナログ時計ではなく、デジタル式の置き時計だったときである。

梯子はモノとモノをつなぐ、つまり関係付けるのに都合の良いモデルであると言える。上下方向ばかりでなく水平方向にも使え、練習なしで簡単に描けるというメリットがある。この他、学生たちの描いた人工物で想像画を描くのに効果的であったと思われるものには、気球、風船、飛行機、観覧車等が挙げられる。これらは画面の比較的上部の空間に不足があるときに極めて有効なモデルとして活用することができよう。

他にもティーポット、書籍、椅子、楽器（ティンパニやピアノ）、線路と電車、車、タワーなどが見られた。人工物を効果的に描き加えるためには、描き入れる場所や大きさ、先に描いたものとの関連が大切である。「人」と「昆虫」は関係させ合いながら相互に描き加える方が良さそうであると同様、人工物も「人」と関連を持たせながら、どちらが先ということなく描かせるようにすべきであった。

動物を描き入れた学生は少なく、ヤモリ、ヘビ、イルカ、カタツムリが5作品に登場しただけであった。動物も「人」「昆虫」と同じように動く方向性があるものなので、「人」を描くのに合わせて、どちらが先ということなく描かせるようにすべきモデルであると考えられる。

木は15作品、草原は23作品に描かれた。草原は技

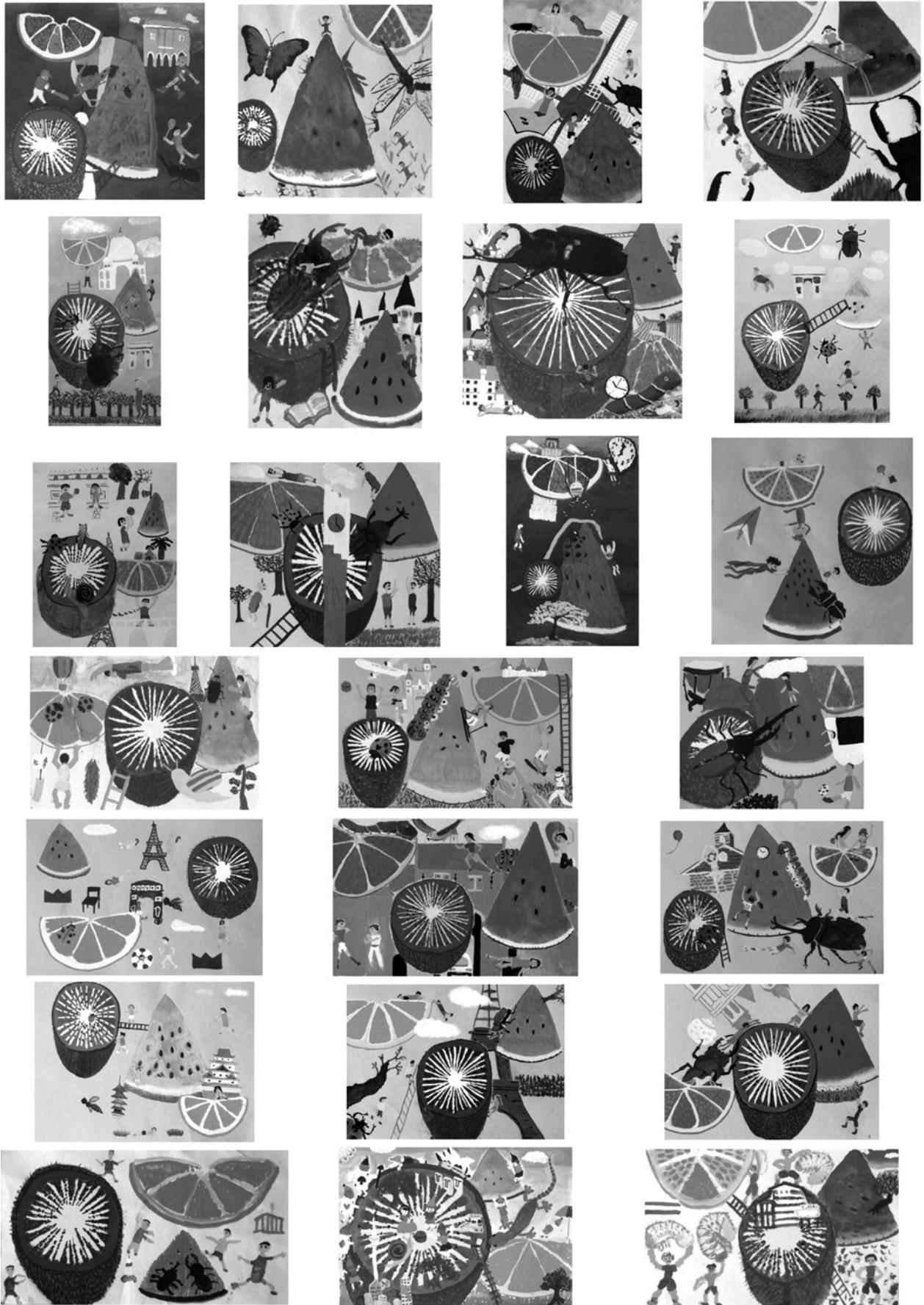


図4 教育科学・特別支援・理科の学生による「果物の国」作品(2)

法的にはすこぶる簡単であるが、時間がかかるモデルであるため、中途半端なところで描くのを中断した作品が目立った。木は効果的に描かれている作品が多かったように思われる。

また、空と雲に関しては、雲が気球、風船、飛行機などと同様、上部の空間に効果的であったのに対し、ただ青だけの空はあまり効果的であるとは感じられなかった。しかし雲は上部空間ばかりでなく、「源氏物語絵巻」や「洛中洛外図屏風」に見られる金雲のように、至る所に描くことも出来ると考えられる。

5. 組み合わせで描く想像画指導のまとめ

想像画は単に組み合わせを教師が考え、子どもたちに描かせるというのではなく、子どもの本当の経験を通して「あのときこれをしたかった」とか、「もしも私が動物だったら」「もしもアリになったら、畑がどう見えるか」など自己を反映させやすいテーマで描かせるのが良いであろう。

また子どもであっても大人であっても、人には、「自分が好きなものやことを表現したい」という願望が無意識的にあるのではないだろうか。韓国の教育現場での一例を挙げてみると、暖色と寒色の学習をねらいとした夏用と冬用のシャツをデザインする色紙を使っての授業で、美術（日本では図画工作）に苦手意識を持つ児童が何も出来ないでいたとき、「あなたは何か好きか」という教師の問いかけに「サッカー」と答えたので、「じゃあ、あなたはどんなユニフォームが着たいか」と言葉をかけただけで、すさまじい集中力で素晴らしい作品をつくり上げたことがある。

こうした事例を踏まえると、組み合わせによる想像画の指導に関しては、仮説の検証授業の結果と併せて、次の二つの知見が得られたものと考えられる。

- ① 描き始めのモデルには、各自の興味に合ったものを選ぶこと。ただし「視点の基準」にふさわしい大きさのあるものが良い。
- ② 「人」「虫」「動物」等、動きのあるものを描き足す場合には相互に関係を持たせながら同じタイミングで描くことが良い。大きさについての指示は必要に応じてすれば良い。

また、なるべく早い時期に構図を取ってやる方が良い、梯子や雲はどこにでも描き加えることの出来る便利な想像画のモデルであること等も挙げられる。これらを指導上の思慮に入れておけば、キミ子方式で植物や果物、おだんご一つの動く人、空などの基本的な題材を経験した者に対して、いろいろなものを組み合わせながら想像画を描かせることが可能であろう。

おわりに

先報『キミ子方式と創造画』では、キミ子方式の考案者である松本キミ子が「環境教育プログラム－韓国に新しい教育運動を－」に招かれて、仁川教育大学等でキミ子方式の実践を行ったときの記録⁹⁾を引きながら、2006年と2007年に筆者が韓国の晋州教育大学でキミ子方式を指導したときにも「創造画はどのようなのか」とよく尋ねられたと記した。日本語で「創造画」と「想像画」はどちらも「そうぞうが」と発音するが、韓国では、「創造」(チャンジョ)と「想像」(サンサン)は発音が異なるばかりか、「想像画」という言葉は使っても、「創造画」という言葉は使用しない。通訳を介して「そうぞうが」と聞き、正しくは「想像画」である筈のところを「創造画」と誤解したまま、論を展開した箇所が一部にあったことを、この場を借りて陳謝したい¹⁰⁾。

ところで、韓国で「想像画」(サンサンファ)と言えば、科学が発達した未来の暮らし、宇宙や海中での生活などをテーマにした絵が殆どである。しかし、見る者にとって興味を引くような面白い作品は殆ど出て来ないのが実情である。会場で見られるこれらの絵は、ただ表現技術の競争に過ぎず、子どもたち自身がしたいことが描かれていないように感じられる。つまり「絵の中に自分がない」ように思われるのである。

歌であれ、作文であれ、絵であれ、人が表現するとき、自分の好きなこと、興味のあることには情熱を注ぐものである。絵の中に自分が存在しないことが、絵を描く者から描く喜びを奪い、また、同時に、絵を見る者から見る楽しみを奪う原因だと言えないだろうか。

注

- 1) 松本キミ子、モデルの発見、仮説社、1999、186による順序。美術の授業研究会編、キミ子方式通信講座 学習手引き書、キミコ・プラン・ドゥ、1989では「空」は5番目の課題になっている。
- 2) 美術の授業研究会編、キミ子方式通信講座 中級手引き書、キミコ・プラン・ドゥ、1990の構成は、「①ネギ又は季節の草花、②髪の毛・似顔絵③サバ、④おだんご1つの動く人、⑤バケツ、⑥季節の果物、⑦自画像、⑧誰かに教えて」である。
- 3) 前掲書1) モデルの発見、210-211に「モデルと描き方掲載書一覽」がある。
- 4) 松本キミ子、ひろびろ三原色③、ほるぷ出版、1986、2-7に「空と梢」、松本キミ子、キミ子方式スケッチ入門、JTB、2001、50-51などに空と森と遠くの山の作例、松本キミ子・堀江晴美、三原色の絵具箱③、1982、18-19に「長ぐつと傘」、松本キミ子、三原色のフィールドノート⑤、山海堂、1995、24-31等に「ニワトリ」の描き方を見ることが出来る。
- 5) 松本キミ子、宇宙のものみんな描いちゃおう、太郎次郎社、

1987、185

- 6) 松本キミ子、絵を描くっていうことは、仮説社、1989、38
- 7) 松本昭彦、キミ子方式と創造画、教育実践総合センター紀要 第13号、2000、139-146を参照されたい。
- 8) 松本一郎、はじめてでも楽しみながら絵が描ける（キミ子方式によるアートセラピー）、生活ジャーナル、2002、54-55にキミ子方式によるスイカの描き方、教え方を見ることができる。
- 9) 松本キミ子、創造画はどうするのですか？…韓国、環境教育プログラムに呼ばれて…、キミコ・プラン・ドゥ、2000
- 10) 「創造力」「創造性」という語であれば韓国でも使用される。