

ART ESSAY

アート★エッセイ

日常を発見し、 日常をとびこえる

鈴木 康広
(アーティスト)



2001年初夏、NHKデジタル・スタジアムという番組で、メディアアーティストの岩井俊雄さんが設定したテーマ「街の中でこそ魅力を発揮するメディアアート」に作品を応募するため、僕は街の中を歩き回っていました。けれど、心に留まるようなモチーフになかなか出会えず、通りがかった公園で一休みすることにしました。

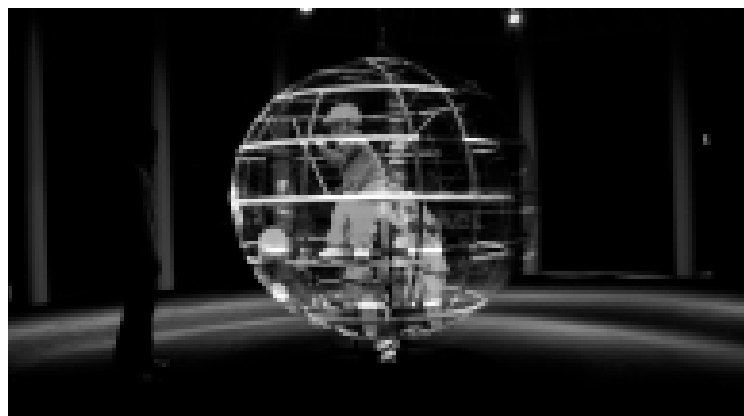
その日は天気がよく、とてもすがすがしくて、僕はベンチにゆったりと腰掛けて、視界のどこにも目の焦点が合わないくらい、ぼんやりと佇んでいました。ところが、ある瞬間、目の前のグローブジャングルで遊ぶ子どもたちの光景が、ある予感とともに鮮やかに目に飛び込んできたのです。

僕は大学生の頃から、アニメーションの原理としても知られている人間の網膜の残像現象に興味を持ち続けていました。その残像へ強い関心と目の前の遊具の回転が突然頭の中で結びついたのです。その瞬間、作品「遊具の透視法」の構想が生まれたのです。その後、一つ一つ技術的な壁を乗り越えていくことで、想像以上に鮮やかな映像を投影することができました。実はその成果に一番、目を疑ったのは

作者である僕自身だったのです。そして、その年の冬、応募した番組で年間のグランプリをいただき、さらに番組の協力のもと、「グローブジャングル・プロジェクト」を立ち上げて、日本各地の公園を巡り、海外の数々のアート・フェスティバルへの参加も果たしました。そして、そのような活動をともした仲間と、かけがえのない時間を共有することができました。作品を通して人と関わることで、思いもよらない出来事が次々と誘発され、自分の想像を一気に超えていく。そんな作品のあり方に、創作の醍醐味を感じるようになりました。それは、作者という一つの視点によって見つけ出されたものを基点にしながらも、いつの間にか、作者もすっかり観客の一人になってしまうような至福の瞬間です。

そして、この遊具を見つめる時間が増えたことで、もう一つの発見がありました。遊具で遊ぶ子どもたちの影が大陸に見えたのです。この遊具は、子どもたちがいて初めて回り出し、「地球」の影を完成させていたのです。このような目が覚めるような発見に巡り会うために、僕は日々活動を続けています。

(すずき やすひろ)



昭和記念公園での展示風景



遊具のイラスト

特集

造形教育にしかできないこと

第3回

芸術・文化立国への道

子どもたちに夢と好奇心を どのように与えることができるか

サトウキビから採取できるバイオ・エタノールがCO₂排出量ゼロの燃料として注目され、石油消費削減・地球温暖化対策としてその利用、拡大がはかられている。

そこにはものや人間のあり方を含め、新たな価値や技術に対する好奇心や夢、そして構想を統合し、具現化していく推進者たちの意欲と創造的な能力がバックボーンに見い出される。それらのエネルギーは、図画工作・美術が目標とするものとなら変わりはない。

教育は、子どもたちが大人になったときに、社会的にも、経済的にも、そして人間として生きていけるためにある。その未来社会の担い手をつくり出していくのが学校教育の使命であろう。

したがって、未来の社会がどうなるのか、どうあるべきなのかというところから教育の目標が導かれてくるのであるが、唯一正しい未来の社会を思い描くことは、誰にとっても、むずかしく、より望ましい形に向けての暫定的な、しかもそれは常に見直しを必要とするものでしか語り得ない。また、どのようなスタンスで考えるのか、たとえば、造形教育の必要性やその方向をナショナルなレベルで考えるのか、あるいはグローバルな枠組みでとらえていくのかという場合にも同じことが言えよう。

現在、公教育がさまざまな問題を抱え、その意義が不透明になる中で、教科学習は中心課題ではなくなってきている感がある。しかし、現時点に留まり続けることなく、未来の社会に向けての可能性をどう選ぶかは、常に開かれた論点でなければならない。

その意味で、これまでの学校教育や造形教育の自己完結的なあり方を是正し、未来社会に向かっての「リ・デザイン」を考え続けていきたいものである。

これからの日本車のデザインとは

●インタビュー／
日産自動車(株)常務執行役員チーフクリエイティブオフィサー 中村 史郎

自動車のデザインで大切にしていること

車のデザインは大きく外観と内装のデザインの二種類に分けられます。一言で言えば、いわゆる「見かけ」なのですが、我々の考えるデザインとは単なる「見かけ」ではなく、その車の持つ性能や品質、安全性といった中身がきちんと表現されていることなのです。これは単純ですが、とても大事なことです。

人間もそうですが、外観や顔というのは、その人の性格や人格、人となり、あるいは健康状態というものが、すべて現れています。車も同じなのです。また、そういったものがきちんと表現できるということは、企業としていい経営がなされていないとできない。すなわち企業の健康状態のようなものもデザインには現れると思います。

デザインという言葉は、日本語では、一般的に「形をつくる」という意味で使われていますが、英語ではもっと広い意味を持っていて、設計もデザインと言うし、企画のようなこともデザインと言うし、必ずしも形をつくることだけがデザインではありません。実際、我々は、車の形をつくっているわけですが、それぞれの部門部門に分かれていても、全体としては車というものをみんなでデザインしていると言えると思います。

自動車の機能性、安全性とデザイン

車の安全性には一般的に、ぶつかった後の安全性と、ぶつからないようにする安全性、すなわち予防安全性の二種類があります。その一方で、安定感がありそうだとか、非常に視界がよさそうだとか、仮に衝突した場合にも、しっかりと体を守ってくれそうな、しっかりとした構造を感じる、そういった乗る人が視覚的に感じ取るものも安全性の中には含まれると思います。デザインと安全

なかむら しろ

1950年生まれ。武蔵野美術大学(工業デザイン)卒業後、いすゞ自動車入社。同社アメリカ副社長、デザインセンター部長を歴任後、日産自動車に入社。現在、常務執行役員チーフクリエイティブオフィサー。



性の追求というものは、相反する要素だと思われる方も多いと思いますが、必ずしもそうではありません。デザインの中にこれをうまく取り込んでいくことは可能ですし、非常に大事なことであると思います。

また、お客様の購買動向を調べてみると、機能的な要素だけではなく、情緒的な要素も重要視していることがわかります。それは、例えばスタイルであったり、エンジンの音であったり、それらから感じる情緒的な魅力です。車は、機能的な要素と情緒的な要素の二つを持っていることが非常に大事で、どちらかだけではお客様はなかなか満足しないし、所有したいと思わない。機能とデザインは、常に高いレベルでバランスを保つことが大事です。

デザインから自動車ができるまで

車をつくる際には、まず商品企画部門がどういう車をつくらうかという商品コンセプトを立てます。そして、でき上がったコンセプトをベースに、デザイナーがスケッチを描いたり、モデルをつくらしたりしていくわけです。まずは5、6個のモデル案をつくり出します。それを三つにして、さらに二つにしてというように、だんだん数を絞り込んでいくのですが、それと同時に個々のデザインのレベルを上げていきます。レベルというのは、形の完成度と同時に、設計的な要件や工場で実際につ

くれるのかという生産性という面も含めます。私は、そのプロセスを何回かのステージでチェックします。

そして、一連のプロセスを経て、2案にまで我が絞りを絞らんだあとは、最終的にゴーン社長を議長とした会議で1案に決定します。

デザインに対する基本的な考え方、デザインに対する姿勢や方向性はありますが、個々の具体的な形について、私からデザイナーに対して、こういうデザインにしなさいというような指示は一切しません。もちろん出てきた案に対するコメントはします。最初は当然、アイデアはあっても形も完成度が低いし、機能的にも低いものが多く出てきます。一つの車に対して、デザインが決まるまで、大体1年くらいかかりますので、それまではこの作業を繰り返していることとなります。

新型車を出すときには、お客さんのリサーチをたくさんしています。なぜこういう車を求めたのか、何に満足しているのか、あるいは何に満足していないのかなど、性別、世代、収入などいろいろな面からリサーチします。次に我々がねらう目標とするお客さんは、こういう年齢、性別で、収入はこれくらい、家族構成はこんな感じということを決めたら、その人たちは一体どういう生活、どういう消費行動をしているのかということを徹底的に調査します。場合によっては、そういう人たちを実際に集めて意見を聞き、商品構想づくりに役立てることもあります。

例えば、「キューブ」という車があります。今までにも似たようなスクエアな形のクルマはたくさんあったわけですが、今回、我々はこういう車を求めている人たちのライフスタイルをより深く掘り下げ、車以外のものに対する興味、例えば家具やファッション、電気製品なども含めていろいろと研究しました。

そういう調査をする中で、デザイナーがさまざまな提案をしていく。デザインというのは、ものすごくわかりやすく強いメッセージでなければいけないのですが、強いものを持っているからこそ、大きな可能性がある。

キューブの場合、リアの左右非対称など、これまでの自動車にはない形だったので、確かにリスクはありましたが、我々のねらいは、お客様にき



キューブ

っと理解されるだろうと思い、そのままの形で製品化しました。

最終的にゴーン社長を入れて決める会議でも、もちろん、あのデザインに対して不安を持っている人もいましたが、そこは将来の消費者や全体のデザイントレンドから判断して、これだったらいけるんじゃないかということで決まりました。

また、こういうユニークなデザインは、それが生まれるような周辺環境がないとなかなか出てきません。社会的な環境や会社の環境といったものがコンセプトやデザインと一致したときに初めて生まれてくるわけで、そういった意味では、キューブは非常にうまくいった例だと思います。

日本の文化に根ざした自動車のデザイン

何ごとにも日本の文化が表現されていくのは、ごく自然なことです。車に限らず、建築でもファッションでも、日本の文化が必ず表現されています。ただ、車の場合は、どうしても海外から入ってきたものなので、よほど自分たちで日本の文化というのは何だろうかとか、日本人の美意識は何かということを考えないと、うまく表現されないと思います。

日本の自動車メーカーは、かつて欧米メーカーを手本に車づくりを学んできましたが、今や生産台数を見ても、ヨーロッパのメーカーはもちろん、アメリカのメーカーも追いつくだけの台数を生産しています。その一方で、日本車は、品質・値段などの面では以前から評価されてきましたが、デザインに対しての評価は、これまで今一つでした。日本車のデザインというのは、欧米の垂流であって、デザインが魅力的で、欧米で買われるということがあまりなかったわけです。最近になって評価は上がってきていると思いますが、それも

ここ10年くらいでようやく変わってきたという印象です。

このことは私だけでなく、ほかの日本の自動車メーカーも認識していると思います。その結果、最近になって、日本の各自動車メーカーが日本らしさをどうやって表現していこうかということに重要視して、さまざまな取り組みを行っていると感じています。

その成果の一例かもしれませんが、我々のスカイラインとBMW 3シリーズを比べると、この2台は、アメリカでは競合関係にあるのですが(スカイラインはアメリカでは「インフィニティG35」として販売)、日本では、ドイツ車をはじめとした欧州車に、情緒的な付加価値を感じて買うお客様がたくさんいるため、直接の競合関係にはなく、値段もドイツ車はスカイラインの1.5~2倍くらい高い値段で売られています。

その一方で、アメリカは非常に公平な国で、舶来崇拜のようなものがないため、BMW 3シリーズとスカイライン(インフィニティG35)の価格差はほとんどありません。実際、アメリカでは値段や性能、品質やデザインという面で雑誌の評価も高く、同じかそれ以上に売れています。つまり、スカイラインのほうが「価値」が高いと見なされている。昔は値段と品質だけだったのが、今は性能、デザインも全部含めて、日本車のほうが価値が高いようになってきています。

我々にとっての車のデザイン価値が独自に出てきているから、ドイツ車などと比べても、対等かそれ以上に戦えているわけです。

「かわいい」デザインを研究する意味

車に限らず、日本の中にある独自の価値観で、「かわいい」という言葉が世界的にも使われています。軽自動車などを見てもそうですが、これが今の日本文化の一つでもあります。

今までは「かわいい」という要素と車のデザインは相入れないというか、そういうかわいさが表現されている車というのは、いわゆる伝統的な車の価値感を求めている人たちから見ると、レベルが低いとか、邪道だと思われてきました。ヨーロッパで築き上げられた車の価値観から見ると、確かにそうなのですが、日本の価値観で見れば、こ



スカイライン

ういうかわいい車のデザインというのを世界のユーザーは、ほんとうは求めているのかもしれないし、欧米のメーカーには生み出せなくて、日本のメーカーにしか、つくれないのかもしれないと思うわけです。

こういった独自の文化を自分たちの強みとしてきちんと勉強して、それを車に表現していくことが、日本車のデザインの強みを出していく上で必要だろうと考えました。

ドイツ車では絶対に生まれてこない価値観ですから。ただ、振り返ってみると、もともとヨーロッパの車には、こういった価値観はいっぱいありました。イタリアのフィアットの昔のチンクチェントやミニもそうです。これらは今見てもかわいい車です。

ところが、アメリカやドイツの車の価値観に押されて、いつの間にかなくなってしまった感じがです。いつのころからか性能競争の方向にどんどん向かってきて、そういうかわいさがほとんど失われてしまったわけです。

造形教育に望むこと

私は小さいころから車が好きで、車の絵を描くのが大好きでした。そして、その思いは成長しても変わらず、結果的に車のデザイナーになりました。一番よくないのは、その子どものやりたいと思っていることを遮ることだと思います。逆に一番いいのは、それを少しでも後押ししてあげることだと思います。

もう一つは、いろいろな可能性を試す機会を与えるということだと思います。例えば、今まで美術に興味のなかった子どもが美術教育を受けることで興味を持つ。こういうおもしろいことがあるんだと目覚めさせてあげるとか、能力を開花させ

るといふか、関心を持たせる機会を与えるというのも、教育の一つの大きな役目だと思います。子どもがその分野に対して興味を持てば、もっとおもしろいことが学べるような機会を与える。いろいろな新しい機会をどんどん与えていくわけです。つまり、おもしろいものが目の前にあれば、そこに自然に行くだろうし、教育というのは、ほんとうはそういうのが一番求められているのではないかと思います。

引っ張ってもダメだし、あまり押しすぎてもダメで、自然にその人の興味が向くような機会をいっぱい与えていく。「よーし、もっとやってみよう」と子どもに思わせるのが一番大切です。

例えば、ある造形を具体化するにしても、なぜこうするとおもしろいのかとか、魅力的に見えるのだろうかということや、なぜこの色にしたら、きれいに見えるのだろうかということをお教えるのも必要だと思います。そういう理屈もあるし、理屈だけじゃなくて、単純にきれいだということもある。教育とはそういうことなんじゃないでしょうか。やはりいろいろな可能性を広げてあげるといふことだと思います。

デザイナー教育と子どもの教育は同じだと思いますが、どう興味を広げるか、可能性を広げるか、「場づくり」が教育の使命なんじゃないかと思えます。そういう意味で言うと、技能というのは、興味や関心と絶対に両輪だと思います。やはり、技能や技術から学べることは、山ほどあると思えます。

狭い技術でもいいから、それを徹底的にやることからいろいろな発見ができます。広く浅くやると結果的に、何も発見できないことが結構あります。何かのことを突き詰めてやることから発想能力や分析力ができる。だから、狭くやるということは、ものすごく大事なことです。徹底的に狭いほうがいい場合もあります。狭いから深く考えられて、そこから得られたものは、ほかにいくらでも展開できますから。

技術偏重主義はいけなけれども、技術と同時に、いろいろなものに対する好奇心と、そして、絶対に一つは深くやったほうがいいと思います。深くやることの中からしか得られないことは確実にあります。視野を広げることと、一つでいいか

ら必ず何か深く掘り下げることの両方をやらないとダメだと思います。

教育でどこまで両立できるかわからないですが、これは学校でなくても、個人が徹底的に何かに興味を持ってやっていたらいい。その子の持っている特性によって、広げるほうに重きをおいたほうがいい子と、深く掘り下げるほうがいい子、いろいろな可能性があると思います。その子に合った方法で教育することが大切ですね。(談)

造形プラザ

研究会のご案内

●第9回 造形授業研究大会

主催：造形授業研究会
 日時：2006年8月4日(金) 9:00-16:30
 会場：筑波大学附属小学校
 内容：造形授業公開、授業内容についての協議、すぐに役立つ題材ワークショップ 他
 「授業を通じた研究会」が目的
 会費：一般5,000円 学生3,000円(紀要代含む)
 問い合わせ：〒112-0012 東京都文京区大塚3-29-1 筑波大学附属小学校内 造形授業研究会事務局
 TEL・FAX03-3946-1962(図工科直通)

●造形教育をもりあげる会

—第50回 記念造形教育研究大会—
 主催：造形教育をもりあげる会
 日時：2006年8月5日(土) 10:00-17:30
 会場：ワークピア横浜(県民ホール隣) 横浜市中区山下町24-1 TEL045-664-5252
 内容：参加者全員による造形表現、実践紹介、大会記念講演、造形体験タイム 他
 会費：5,000円(研究冊子、記念誌、昼食代含む)
 問い合わせ：〒213-0022 川崎市高津区千年1024 川崎市立橋小学校 山内幸人
 TEL044-766-4503 FAX044-799-9304

●第30回 児童造形教育研究集会

主催：児童造形教育研究会
 日時：2006年8月9日(水)
 会場：江戸東京博物館(両国国技館隣)
 大会テーマ：子どもたちから始まる造形教育
 内容：全体会、講演、実技研修、ぞっくばらん討論会
 会費：6,000円(資料代、教材費含む)
 問い合わせ：〒111-0051 東京都台東区蔵前3-20-2 クレパスビル内 児童造形教育研究会事務局
 TEL03-3862-3937 FAX03-3862-3905

スケッチによる造形表現の必要性とその教育

工業デザイナー・武蔵野美術大学講師 清水 吉治

ものづくりとアイデアスケッチ

かつて、ある企業のデザインセクションのトップから、「入社してくるデザイナーの多くは、ものをつくることやスケッチで造形を展開することができない。大学は論理的思考能力や論理的なデザイン方法論などを学ぶことに比重を置きすぎ、実践的なところを教えていないのではないか。外国ではマイスター制度があり、大学でも職業訓練的な実践教育が行われているのではないか!」という問題提起があった。

また、ほかの企業のデザイントップからは、若いデザイナーはアイデアスケッチをたったの2~3枚描いただけで、すぐにディスプレイに向い、完成予想スケッチにまとめようとする。

製品のデザインプロセスの中で、最も大切な造形の部分が展開されないまま、次のデザイン段階に移行し、さらには製品化へとつなげてしまう。これでは、人に感動を与えるようなユニークな製品はつくれないと、こぼした。

確かに、日本の製品は、機能、構造や仕上げなどは非常に優れているが、造形デザインにユニークさが無いと言われて久しい。

工業デザインプロセス初期のアイデアスケッチワークの段階で、造形のアイデアを数多く創出し、その中から個性的なデザインを選び、製品化につなげるというのが本来の姿であろう。

しかしながら、今の日本では、企業においても、職能的なデザイン専門教育の美大やデザイン系大学においても、「数多い造形アイデアスケッチの展開」という部分が、多かれ少なかれ、ないがしろにされているといっても過言ではない。

余談だが、有名な大学院大学でアメリカのアートセンタースクールの工業デザイン科では、一晩に50枚のアイデアスケッチを宿題にしているとい



大学での授業風景 「スケッチによる造形の展開」

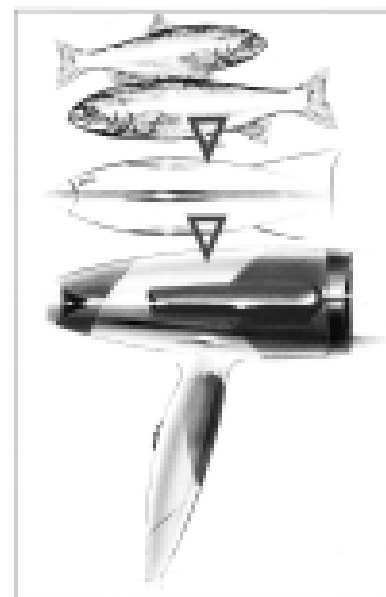
う。学生は、ほかの課題をかかえながら、製品の構造、材質や色彩など、第三者が見ても、その内容がある程度理解できるレベルのアイデアスケッチを、一晩に50枚も仕上げなければならないというのだから驚きである。

むしろ、このようなハードな教育を受けることで、実力は十二分についているため、卒業すると同時にプロデザイナーとして、世界的な大手企業や超有名デザイン事務所にスカウトされているという。

このアートセンタースクールのレベルとまではいかないにしても、せめて、工業デザインプロセスの初期の造形アイデアスケッチワークの段階で、より多くのスケッチを描いてほしいとの思いで、私は、10年くらい前から日本の企業や美大、デザイン系大学で「スケッチによる造形の展開法」を指導している。

脳と直結する「手」を通して描く

ところで、スケッチで造形を展開するには、デジタルツールを使う方法もあるが、この授業では次のような理由から、まったくコンピュータは使っていない。浮かんだ造形のイメージをメモスケッチするには、なんとといっても手で描くスケッチ



魚の形態からの造形転換 「ドライバーのスケッチ」

のほうが圧倒的に速いからだ。

極端なことを言えば、電源を入れ、デジタルツールを立ち上げる間に、2~3枚のアイデアスケッチを描くことができるからである。

それと、いろいろな感動のイメージを造形に変え、これをアイデアスケッチに表現するには、脳と直結する手を通して描くほうが、感情の導入がしやすく、したがって描きやすいということになる。

また、感覚的な発想で造形を展開する場合にも、やはり脳と直結する手で、じかに描くスケッチのほうが表現しやすいからだ。

この「手描きスケッチによる造形の展開」の実習授業は、工業デザイン専攻2年生を対象に、隔週一回、通年で行っている。180分の授業は、講師による手描きの造形スケッチデモンストレーションから始まり、そのあと、学生は講師の描いたスケッチを参考に造形を展開し、これをスケッチで表現して、授業終了時に提出させることにしている。

学生にいきなり「カメラやドライバーを造形し、スケッチに具現化しなさい」と言っても、無理な要求である。そこで、理解しやすい造形の展開法をスケッチのデモンストレーションを交えながら解説し、実践させている。

ちなみに、理解しやすい造形の展開法とは、動物、植物、人工物やアルファベット文字の形態か



英文字「g」の形態からの造形転換「テープカッターのスケッチ」



言葉の「ソリ」からの造形発想 「車のスケッチ」
上記の3点とも、清水吉治のスケッチによる造形の展開

ら造形のソースを導入し、スケッチによって目的の製品を造形していく方法のことである。

本来、造形の展開方法には決まりはない。学生各自が、自分なりの方法で造形を展開していかなければならないのだが、長い間マニュアルに沿った教育を受けてきた今の彼らにとって、そのようなことは苦手のようだ。

なお、「スケッチによる造形の展開法」を実習授業に取り入れたことにより、学生の造形力、表現力が数段レベルアップしたと、周りが評価してくれた。

今後とも、職能的な工業デザイン専門教育の場においては、造形展開のためのスケッチ表現の必要性を、説き続けていかなければならないと思っている。(しみず よしはる)

造形教育が見失っている根本原理

デザインディレクター・医学博士・大阪大学大学院教授 川崎 和男

「思いがけないこと」。

人生には、突然、想像を絶することが起こることがある。そして、こうした事態に直面したとき、ひとは、その対処と対応のしかたで、そのひと自身の存在が問われることになる。「思いがけないこと」に対する能力が、本来、「生きていく力」であると、私は考えている。

しかし、物心がついてから、ひとは「教育」を受け、それはとりもなおさず「生きていく力」を修練し、鍛錬するための基本であり、基盤づくりである。ところが敗戦後、教育は、大きく偏向している。

知識を暗記すること。それが「教育」の中核になってしまっている。それはすでに一般的にもよく知りつくされている。けれども、共同謀議とさえ思えるままに、この「暗記教育」が維持継続されてきた。この「教育」の最終目標は、大学入試での合格である。したがって、「教育」には肝心要のことが欠落していると、私は判断している。

私は、デザイナーを職能として生きてきた。それは、教育で最大に重要視されてきた中学から高校教育の成果主義、すなわち「暗記教育」への反抗の結果である。つまり、大学受験向け教育との決別から、美術大学に入学した。むろん、美術大学でもその入試には、暗記結果を求められる入試がある。当然ながら、「暗記教育」がすべてダメだとは思っていない。「教育」の中核になり、その「暗記成果」を教育効果として評価することがまちがっている、と私は断言しておきたい。

美術大学の入試では、実技試験によって、観察力と表現力のほうが、暗記力以上に求められる。結果、美術大学で、私は「造形教育」と出会った。それはデザイナーとなるための基礎力養成の教育である。さらに、観察力と表現力を錬磨するためである。

そして、現在、私は大学人として、ずばり「造形教育」その最適な教育方法に、日常的に心を砕いていると思っている。

入試である実技試験問題づくりには苦勞する。デザイナーとなれる資質を、なんとか一日の実技試験で見抜こうと考える。企業が、新卒者からデザイナーを選別するときも、実技試験は必須となっている。なぜ、実技試験が必要であるのか、ということである。

実技試験は、まず、あるテーマに対する観察力を試し、その観察から表現力が備わっているかどうかということになる。ところが、観察力を表現力にしていくには、想像力を介在させなければならない。なぜなら、観察するというのは、対象をじっくりと見つめて、それを忠実に表現していくことになる。が、忠実な表現とは、表現された対象を今度はまた、見つめる人を想像することである。ほんとうに確実に評価してくれるだろうかという想像力が、自然と身につけていなければならないということだ。そこで、その想像力の鍛錬こそ、最も「教育」の根幹であると私は確信している。

「思いがけないこと」とは、想像できないことである。けれども、そうした事態が起こっても、その対応を図るためには、どうしていくかという予測や段取りを考え出していかなければならない。そのためには、事態をまず観察し、その事態を伝達していく表現が必要となる。その表現には、予想や予知を想像力で生み出していく力が望まれる。そうした想像力を育てていくには、「モノづくりをさせること」、その「モノに形を与える」ということが最適であると考えられる。「造形」である。

しかし、残念ながら、現状の教育では、美術という科目の中でのみ、造形を主題としている。大きな誤りは、美術の範疇にデザインが配置されて

いること。むしろ、デザインの一部に美術があるという理念が、わが国にはない、ということだ。

デザインの本質は、
「思いつく＝発想」、
「思いこむ＝思考」、
そして、
「思いやる＝想像」から創造という具体化である。その具体化が造形である。

また、造形とは、ただモノに形態、その形を与えるというだけではない。思考した表現の形式や形容を創出することが「造形」であると、私は定義している。当然、暗記によって記憶されている知識がなければならぬ。けれども、その暗記においても、暗記を維持していくには、拠り所から想像を駆使することが不可欠である。

すなわち、想像力を錬磨するには、造形という手立てで、どんな形態にしていくかを想像することから始める。これが大変重要な意味を持っている。想像するためには、形態となる素材を手に入れる。その素材の材質をまず、感覚として受け止める。その感覚を構成していることを知る。そして、その素材と対決させる加工のための道具を選ぶ。ある時には、その道具をつくることも大切である。さらに大事なことは、「手」で考えてつくり出すことである。

私は、「つくる」と表記している。なぜならば、幸いなことに、日本語では、

「作る」、
「造る」、
そして、
「創る」という三つの表現を持っている。

「造形」とはこの一つである「造る」であるが、本来は「形を造作する」ことである。つまり「作る」ことは、素材を削るというマイナスの行為である。「造る」は醸造という言葉があるように、時間までを組み込むほど、プラス的な行為である。この基本的な認識が、今の美術教育では見失われていることを強調しておきたい。

デザインでの「造形」とは、機能的な造形を目指すということが一般的にも理解されている。が、性能的な造形、効能的な造形が元来求められている。それは少なからず、使い勝手として、その造形結果においても、「思いがけない事態」が起こる



「鉛筆削り・SCHPLA」
伝統工芸である越前打刃物、タケフナイフビレッジ



「クラインボトル」
トポロジー空間論[※]による形態の具体化：光造形システムで具現化された位相形態

ことを想像することがデザインでは必須条件であるからだ。

この解説には紙数が足りないが、結論は、「造形」を教育に取り入れる最大の効果は、自分の想像力を最も具現化された形態で確認することになる。この訓練によって、「想像力」を身体化することができるというわけだ。そして、この「想像力」こそ、「思いがけないこと」に直面したとき、「生きていく力」を精進させることに連鎖していると主張しておきたい。(かわさき かずお)

※トポロジーとは位相幾何学ともいい、「つながっている、境界」などの概念を抽象化して扱う理論。

もともと「芸術・文化大国」の日本

オークヴィレッジ代表 稲本 正

日本の伝統美

福井県の鳥浜貝塚から出土した「朱漆を塗った飾櫛」を見たとき、私は日本の芸術・文化をまったく誤解していたことを悟った。その以前にも、山形県の亀山遺跡の「遮光土器」を見たときもその予感があったのだが、自分自身が木工を専門とし、漆も塗り始めて、かつ世界の木工を見歩いて、ますますその感を強くした。

私は『森の惑星』(世界文化社)という本を書くために、世界の森と木工品を取材する旅をした。半年近くをそれに三年間ほどの間、専念し続ける幸運に恵まれた。その旅の前に、『森の旅・森の人』『森の形・森の仕事』(世界文化社)で日本の森と木工芸もつぶさに見、日本の森と木工芸に関しても報告することができた。

その体験を踏まえ、小論なので、あえて結論を先に言えば、日本は亜熱帯から亜寒帯まで豊かな森に恵まれ、その自然の豊かさを背景に江戸時代までは芸術・文化の大国であったことが理解できた。明治維新はよいこともたくさん実行したが、近代合理主義の無批判な受け入れと、日本の芸術・文化の伝統を破壊してしまったことは、返す返すも残念なことである。

ゴッホをはじめ印象派が日本の浮世絵に多大な影響を受けたのは、今さら言うまでもないことだろう。また、近代デザインの出発を宣言したバウハウスの運動も日本建築のモジュール化を大きなヒントにしていると言われている。量の数で設計士も施主も、そして大工もその空間の広さを瞬時に理解できるのは、日本の建築文化がいかに幅広い層に浸透していたかを示す範例だ。このような民族は世界中でもきわめて稀である。しかも、そのような単純にモジュール化をしつつも、「数寄屋造り」や「茶室」に見られるように、使われる素

材を徹底して吟味し、極限的なデザインをして、きわめて繊細な美意識へと昇華していった。その結果、世界の他の民族に受け入れられずらいところまで、行き着いてしまった。この受け入れられずらい美意識は一般的には、欧米の「装飾をプラスするデザイン」ではなく、むしろ「装飾を削り取りマイナスするデザイン志向」に向かい、また、きわめて精神性が高く、かつ抽象的な「わび・さび」という次元にまでなってしまうっており、そのような伝統美は、現代の日本の若者や子どもたちには理解しづらいものになっている。

しかし、企画やデザインをする能力を日本の子どもや若者が獲得してくれなくては困る。この課題を解決するための手法をいくつか実例で紹介しよう。

スローライフとロハス

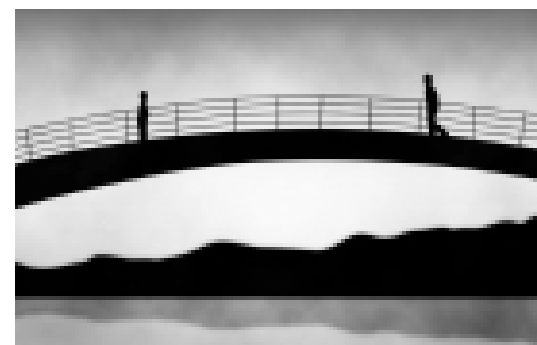
図版1と2を見てほしい。これは、私が4月20日に出した拙著『ロハス・シティの夜明け』(マガジンハウス)の中のCGイラストであるが、どことなく日本画の感覚を残しつつ、コンピュータによって処理されていることがわかるだろう。この新進気鋭の作家はカンヌ国際広告祭金賞、ロンドン国際広告祭グランプリ、クリオ国際広告祭金賞などを受賞している日本人であるが、日本の若者や子どもが日本の伝統を踏まえ、その上で現代の最先端の技術を使えば、世界で評価されるという実例である。

また、図版3と4は、オークヴィレッジ木造建築研究所が設計し施工した住宅建築の例である。これも日本の伝統を踏まえ、その上で現在の生活様式にも十分対応できるように設計し、かつ無垢の木をはじめ自然素材に、徹底的にこだわっている。施主からは大いに喜ばれている。また、建築評論家の評価も高まっている。



図版1
拙著『ロハス・シティの夜明け』の表紙と書中のイラスト(図版2)

「こんな街があれば地球環境は持続的になる」という成功モデルをイメージした物語風のエッセーだ。



図版2

筑紫哲也氏の『スローライフ』(岩波新書)を私の本とほぼ同時に出版するが、それにちなんで二度ほど対談させてもらった。そのとき「スローライフもロハスも、もともと日本の専売特許みたいなものだったけれど、なぜか英語が逆輸入されてしまったね」という話になった。そして二人とも「今こそ近代合理主義信奉から派生した化石資源文明の限界を超えることこそ大切だ」「金融もITも手段でしかなく、人間の幸福はその先の目的であり、目的こそが大切だ」という話になり、「スローとロハスを浸透させることで、日本人の創造性や企画力がより高まる可能性がある」という話に落ち着いた。

スローとロハス*の言葉の意味は説明する必要もないと思うが、「人間の健康を考えつつ、地球の持続を考慮した暮らし方をする」ということで、これは、ごくごく当たり前のことと言える。しかし、このごく当たり前のことを、教育の中でいかに浸透させるかを真剣に考えてこなかったではな



図版3
オークヴィレッジ木造建築研究所が監修した『木でつくる住まい』(発売・地球丸)

伝統構法を後生に伝えたいという思いを込めた。専門家はもちろん、日本が誇る伝統構法をご存じない方も、ぜひ手に取っていただきたい1冊である。写真:山崎登志夫(2点とも)



図版4

いか? 受験勉強という〇×式の近代合理主義の権化に支配された教育をし続けたことは、人間性の崩壊と健康の疎外、そして地球環境の悪化に拍車をかけてしまったのではないか?

私は、日本から北斎や利休のような天才を今日、再度輩出し、世界に送り出すべきだと思う。造形教育は、幅広く万人に行い、すべてに成果が出るものではない。むしろ、数少ない天才を生み出す教育であってよい。

また、もし万人に造形教育を行おうとするならば、自然と触れ合う環境教育こそが大切であると思う。全国の「自然学級」のプログラムを造形関連の人もよく学び、「総合的な学習の時間」などに是非取り入れてほしいものだ。自然と触れ合うという基礎があって初めて、建築デザインやCGも味が出てくることになるからである。

(いなもと ただし)

*ロハス(LOHAS)=Lifestyles of Health and Sustainabilityの頭文字をとったもの。

子どもの椅子

FROM

東京学芸大学附属小金井小学校
立川 泰史



さすがのK君も卒業式は緊張ぎみだ。K君は理科の申し子、実験となれば豊富な知識で他を先達する。パソコンスキルに長けてまた、快活この上ない。図工でも、気がつけば大作。工作は持ち帰りも難儀なほどになる。「やりたいことは全部やった」。この満足感が彼の楽しみ方である。その大胆さと仕掛けの

おもしろさで、きまって周囲を驚かせた。が、ある頃、図工で浴びる賛美が、理科で味わうほどでない気配に不満気だったことがある。なるほど、軽快な美しさに目覚めた仲間の目は、今やK君の誇る剛腕にも辛くなりつつあった。声かけも空しく、K君は照れ笑いだけを返すようになった。さながら、表現の思

春期？ そんなみとりがせいぜいだった。頭をくっつけ合いながら書く、4人で1枚の振り返りカードを試行して長い。一人世界に没頭せず、互いの思いが目に入る効用を見込んでではじめたが、一抜け得意のK君が妙に慎重だ。読めば、いつになく仲間の仕業を注視している。特に気にかけているのがSさんで、「前の人」という呼び方で都度登場した。Sさんは、「違う」と思えばできかけをもアッサリ崩す理想派で、未完もやむなし。「失敗したけど」「二度目にどうにか」、彼女のカードにはK君の辞書にはない言葉が並ぶ。なにより、辛うじて積み上げられ

たSさんのこだわりは、不思議と目を引き、共感をよんだ。K君も、対極にある魅力をそこに嗅ぎ取っていたように見えた。卒業まで半年、「鑑賞した絵のよさを組み合わせ、新しい意味をつくる」というときのこと。キリコ風のオブジェがいくつも現れ、ゴッホの部屋で華やかに躍るという着想のK君。ダンサーは部屋中を巡るように浮遊感をもって完成したが、意外にもそれらが整列したボツ画が裏面にある。はなから出直しを試みた彼も初めてなら、そのきっかけも定かではない。確信こそないが、Sさんの絵を見てやや腑に落ちた。「S作、ピカソのゲルニカにゴッホのヒ

マワリを足し、戦いの終わりを喜ぶ場面に変えました」。テーマはさておき、欲張らない画面に、彼女らしい色風が舞う。一方、K君も「ふわふわした動きが描けた。パッパと済ませず考えられた」と胸を張る。そして、K君のカードに「前の人」はいなくなった。この一件も、かつてK君がSさんに向けた熱い視線を知らなければ、ただそれぞれの感性にしか見えなかったにちがいない。声高な対話を通して枝葉を広げ、歴然と成長する場面を期待しがち。しかし、言葉のない探り合いから隣人の所作が染み入り、



Sさん作「ゲルニカのみまわり」

人知れず根を肥やす営みが見え隠れすることも確かだ。まだ見ぬ豊かさを予感してこっそり育とうとする姿には、子どもらしい自然な現実感がある。こうしたリアリティーの響き合いに立ち合っているながら、幾度気づかず過ごしてきたのか。いざ、N君にならって、新しい私を密かに吟味することにした。
(たちかわ やすし)

図工室

美術室

図工室は子どもたちにとってお宝の山である。初めての材料は言うまでもなく、使い古しの端材から挙げ句の果てにはゴミ箱に捨てられた接着剤の固まりまで、彼らの目にはキラキラと輝きを持った「ナニカ」に見えるようだ。それは現代の子どもたちが日々、目にしているモノが、大人に何らかの目的や情報、さらに価値までもが与えられた既成のモノであることが多いのに対して、図工室にあふれる「ナニカ」は、自分なりの価値や意味を埋め込むことができる数少ない対象だからであろう。学校で行われる造形活動は、教師からの提案で始まることが多く、指導者は、つい作品の出来映えや結果に意識が向いてし

大人の願いと子どもの願い

吉本 晋(東京都板橋区立板橋第五小学校)

まいがちだ。しかし、活動する側の動機を大切にしないで、その活動は子どものものでないといけない。そこで、指導者にとって見えにくい「子どもが見つける自分の方向性」を探る必要がある。その方向性は一日の授業の中に、うれしそうなる表情、友達とのやりとり、自然に発する言葉、材料に向かう姿勢や迷う様子として、さまざまな形で現れる。さらに数週間にわたる活動の中でも変化しながら、一つの作品が頂点に近づいていくのに寄り添い広がっていく。次

の流れは必ず子どもの思いの中にある。つまり、授業の展開は子どもの思いに大きく左右され、その方向性が道標となることはまちがいない。私の願いは、単に何かの技術の習得や効率のよい作品づくりだけではなく「その子が自分の思いを重ねる中で、自然に自分らしさに気づいてほしい」ということである。その願いと個々の子どもの願いの歯車がうまくかみ合ったとき、そこに一つの図工の授業の原理・真理が生まれるような気がする、というのは大袈裟だろうか。次

(よしもと すすむ)

生徒が個展開催から学ぶもの

平町 公(神奈川県橘学苑中・高等学校)

1990年から学内施設・音楽堂1階をギャラリーにして個展を開催してきた。第1回展は、理科の村岡博太郎先生の写真展。以後、展示を申し出る生徒や卒業生70人ほどが個展に挑戦してきた。腕に自信のある中学生・高校生とはいえ、30点ほどの作品を準備するのは至難の業。展示の日取りを打ち合わせして私は待つ。前日、会場の使い方や展示の大切さを話しながら、一緒に展示作業をする。個展の紹介文の

取材をしながら、今までの制作を振り返る。このとき、本人は自作の意味していることを強く意識し、さらにつくりたいかどうか考える。会場に置かれた感想ノートに悪戯をする生徒がいたときは、展示マナーを全校生徒に訴えてきた。2004年には新校舎が落成し、1階アトリウムに新たな展示スペースができた。その第1回個展(写真)は、2005年12月に1年間のニュージーランド留学を終えて帰国した高校3年国際コ



ースに在学中の馬場恵以実さんをお願いした。ランギオラ高等学校の美術の時間に制作したマオリ文化やニュージーランドの動物をモチーフに描いた作品やオブジェを展示した充実感のある個展だった。馬場さんは今後、もっとつくりたいと考えるよい機会になったようだ。これからも自分の表現を見つけてほしいものだ。
(ひらまち いさお)

つなげてみよう!!

～メタモルフォーゼの世界～

島根大学教育学部附属中学校 錦織 秀行

1. はじめに

本校では、生徒の「生きる力」を育むために、平成15年度より『「生きる力」を育む学びのコラボレーション』を全体の研究テーマに掲げた。今年度はその第3年次となり、本研究のまとめの年となった。

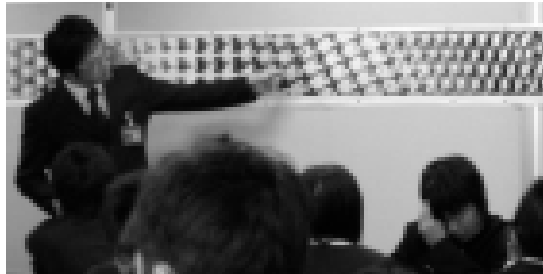
これまでの学習で、さまざまな題材で作品を制作してきたが、個人による作品制作がほとんどであり、今回のようにグループまたは学級単位での「共同制作」といった学習スタイルは、あまり取り組んでいないのが現状である。

また、教科自体の時数も限られていることもあり、いわゆる作品展やコンクールに向けた平面作品の制作が大半を占めているといってもよい。

そこで、今回はこれまでと違った「かかわり合い」といった視点に目を向け、グループでの「共同制作」に取り組んでみようと考えた。この学習では、相互鑑賞や討議、制作を繰り返しながら、人と人のかかわり合いを経て、個の能力を高める学習を期待した。また、お互いの意見や表現を取り入れる中でおきるであろうと想定される「対立・葛藤」といった異質性との出会いや、お互いのよさを認め合う「共感・共有」といった等質性の中での輝きを得る場面も考えられ、これまでの学習でなかったものを生徒に経験させ、「共同制作」の魅力や喜びを抱かせたいと考えた。

2. 「メタモルフォーゼ」とは

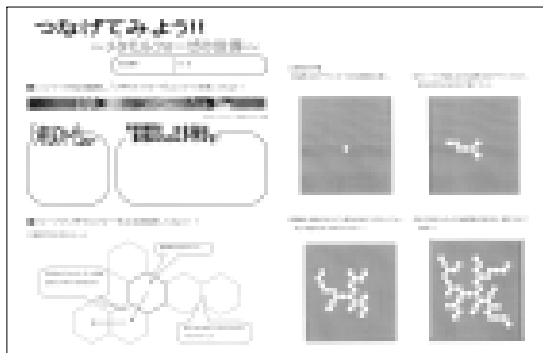
本題材は「メタモルフォーゼ」の魅力を生かしながらグループで話し合い、かかわり合いながら制作していくものである。「メタモルフォーゼ」とは本来、ドイツ語で魔力による「変身」を意味し、粘土などを使って、形そのものを変化させながら、アニメーションをつくる方法である。



エッシャーの作品から「メタモルフォーゼ」を説明
また、立体形状だけでなく、色やテクスチャなどを「変化」させることも意味する。

3. 正六角形のカード

この「メタモルフォーゼ」を制作するために使用するのが正六角形のカードである。エッシャーの作品にも多用されている正六角形であるが、隙間なく敷き詰められる正多角形の中で、最も多角であり、このカードの中に立体や平面など、さまざまなデザインが描き込み、多様な表現が期待できると考えた。ここでは、着色材料は使用せず、油性ペンやサインペンなど簡単な材料で描き込み、短時間での題材とする。また、このカードをさまざまな方向に繋ぎ合わせたり、基準となるデザインから少しずつ変化させることによって生まれてくる「メタモルフォーゼ」のおもしろさを体験したり、新鮮な感覚を抱かせる題材である。



正六角形を使用した作品制作の説明プリントより

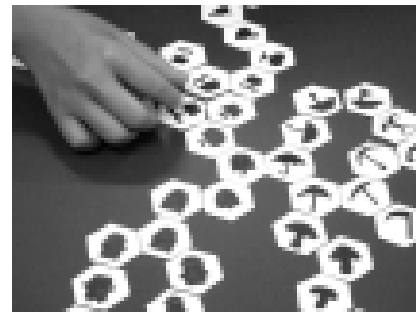
4. 学習の展開

①まず初めに、エッシャーの作品を通してメタモルフォーゼを学習する。そして、そのメタモルフォーゼを制作するために使用する正六角形のカードについても触れておく。ここでは、これから共同制作していく自分たち(グループ)の作品について、新たな題材やこれまでほとんど授業では扱っていない形式の学習スタイルから、共同制作の魅力や楽しさを感じさせる。



話し合いの様子

②次にグループで相談しながら正六角形のカードを並べていき、自分たちの作品を制作していく。その際にそれぞれの生徒がどこにカードを並べていくかを話し合いながら、1枚ずつ模様やデザインなどを描き込み、さまざまな場所に並べていく。この活動では、コラボレーションの場を設け、互いの意見を認め合い、あるいは自分の思いを伝えるといった「かかわり合い」の活動を行うことによって、相互理解を深めることも目標としている。また、全体の作品形態は完成するまでわからないため、これも本題材の魅力の一つでもある。

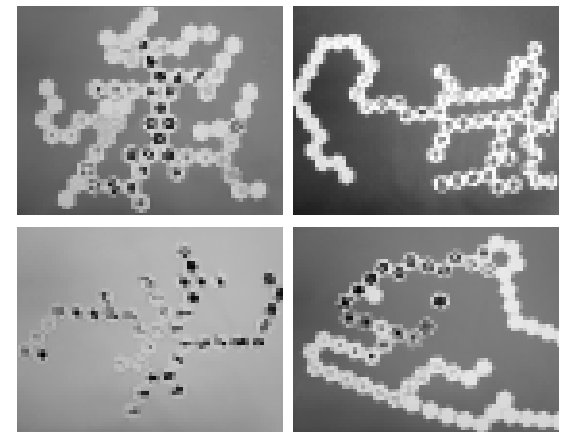


制作活動の様子

③題材のまとめとして学級全体で鑑賞会を行う。それぞれのグループで相互鑑賞を行い、お互いに意見交換を行ったり、感じたことや考えたことを伝え合ったりして、互いのよさを認め合って相互理解を深める。

5. おわりに—生徒の感想から—

- ・メタモルフォーゼは、ほんとうにいろいろな形を創造していくことができるということがわかりました。
- ・特にいろいろな形をつくり上げていくのがすごく楽しかった。
- ・模様や絵の変形のしかたがそれぞれのグループで違っていたので、おもしろかった。
- ・基準のデザインから少しずつ変形させながら、どんどんつなげていくことで、いろいろと想像することができたのでよかった。
- ・最初は難しかったけれど、後半からはたくさんつなげることができました。
- ・同じグループの人と相談しながら、協力して制作できたので楽しかった。
- ・いつもは個人制作がほとんどだったけれど、グループで共同制作することができ、また違った楽しさを感じることができました。
- ・人数が集まると、ほんとうにいろいろなアイデアが浮かぶんだなあと思えました。
- ・他のグループとつくる形がそれぞれ異なっていたので、鑑賞していて、とてもおもしろかった。またこのような活動ができればうれしいと思います。(にしこおり ひでゆき)



完成作品の例

「ゆめの実食べてカボチャドキヤへ」

カボチャドキヤ国立美術館館長 トーナス・カボチャラダムス

世界遺産空中露天風呂のあとの「できたて泡ビール」は、吾輩の五臓六腑にもしみ込みしみわたり、吾輩の魂を感動せしむるほど美味かったのである。

「先生、これほど美味けりゃ、反映であろうが何であろうが、構いません」

「魂で感じるほど美味ければ、それは実在しているによですよ」

「泡のような現象界にいる私でも、実在ビールが飲めるのですか？」

「精神界にしようと物質界にしようとして、心から深く味わえば、ビールは実在するによです。君たち物質界によ人間は、心から物事を経験できるときだけ精神界に入ってきて、実在に触れることができるによですよ」

「私たち物質界の人間は、心という精神界と肉体という物質界と、二つの世界を往き来しているわけなのですね。デカルトの二元論ですか」

「ちがいます。物質と精神は、一つによもによで分けられません。物質によエニョルギーが高くなると、電灯によフィラメントが光を発するように、物質に精神によ光が灯るわけですよ」

そのとき、種村先生の携帯電話が「天国と地獄」のメロディーを高らかに奏でたのである。

「僕は別府に帰らにゃくちやいけにゃい。じゃ、これで失礼。ゴロニヤーン！」

「あ、先生、カボチャドキヤ民主主義人民共和国は、何処に在って、如何なる国なのですか？」

「カボチャドキヤ民主主義人民共和国は、トーナス・カボチャラダムス氏によ心によにゃかに在って、心によ眼で見ることによできる人にだけ実在する国にゃによさ」

こう言い残されて、故・種村季弘先生の御姿は消えたのである。

吾輩はビヤダルにひとり残されたのである。

吾輩もこの物質界に60年生きた。そろそろ精神

界に入って、心ゆくまで実在の世界を楽しみたいものである。そうすれば、真のカボチャドキヤ民主主義共和国の人民になれるというものである。

吾輩はエンマ大王直営の「関門夢遊霊園」を訪ねたのである。

「関門夢遊霊園」には、“ゆめの木”が生えちよって、“ゆめの実”がなるそうなる。“ゆめの実”を食べると、すてきな夢を見るそうなる。すてきな夢を見ちよるうちに、“ゆめの実”に包まれて、熟して、落ちて、大地に還るそうなる。

受付で赤鬼に申し込むと、青鬼がエンマ大王の前に案内した。

「現世を全うできんやつが、精神界に入りたいなぞと、たわけたことを言うな！身のほど知らずめ！」

エンマ大王に一喝され、赤鬼青鬼に蹴つとばされて、老松公園まで転げ落ちて、眼が覚めた。

時計を見ると、午後2時である。

「上々颯風」のリハーサルが始まる頃である。

町はいつも変わらぬ門司の町であるが、吾輩の心の眼には、カボチャドキヤ民主主義人民共和国の風景が鮮やかに見えるのである。

(つづく)



「関門夢遊霊園」

社会とのつながりを考えて

兵庫県神戸市立本山中学校 谷野 功治

総合的な学習の時間で

神戸の中心に位置するHAT神戸。震災からの復興のシンボルとして誕生した街も9年目を迎えました。そのHAT神戸にある渚中学校(3月までの前任校)。全校生徒200名足らずの小さな学校です。同校では、毎年「共生」をテーマに、講座別の総合的な学習の時間に取り組んできました。美術科としても美術の力を生かした講座を開講したいと考えました。

普段の取り組みでは、校内の発表やコンクールの出品で終わってしまい、もの足りなさを感じ、なんとか校外の方々と、美術を通じて交流ができないものかと考え、今回は、一般公募のデザインコンペ参加から販売を最終目的としたTシャツ制作をすることにしました。テーマは「社会とのつながり」、Tシャツ制作・販売を通じて、校外のさまざまな人々と交流を行うことを目的に設定しました。

「ドラフト！」に挑戦。広がる活動

ちょうどそのころ、神戸では、若手クリエイターを発掘するというを目的としたファッションデザインコンペ「ドラフト！」の募集がありました。全国から200組のクリエイターが応募し、審査は、1次審査から最終審査まであり、「ドラフト！」史上初の中学校からの応募となり、関係者からも注目される存在となりました。三宮を中心に展開しているセレクトショップのバイヤーが審査を行い、見事1次審査を通過し、最終審査では、各ショップのバイヤーと商談形式で、制作したTシャツを生徒自身がプレゼンテーションしました。そして、最終審査も通過し、ショップとの契約や連絡なども生徒たちに行わせました。

社会とのつながり、人とのコミュニケーション

最終審査を通過し、ショップデビューが決定した段階で、校外の多くの方と出会う機会が多くなりました。ショップの方とのデザイン的な打ち合



わせから、契約の場も生徒たちに立ち会わせました。

大人の世界に踏み込んだ生徒たちは、戸惑いながらも新鮮な気持ちで体験できたようです。かれらにとって、一番インパクトがあったのは、自分たちのつくった作品に多くの人たちの反応があったことです。新聞社やテレビ局、地域情報誌からの取材が入ってきました。一人一人が、自分たちのつくった作品に対して、責任を持って説明することの大変さとやりがいを感じたようです。今回の取り組みでは、Tシャツのデザインを考え、コンペに応募するところから始まって、最後は販売まで行うことができました。「美術」を通して、社会で発揮する方法を体験することができました。

「美術」で身につける力

一人でも多くの生徒が美術を好きになり、美術で経験したことが社会人になったときに役立つことができれば、美術教師としてこれ以上の喜びはありません。これからは造形活動を通じ、生きる力を育み、社会とつながるような「美術」を目指したいと思います。(たにの こうじ)