

造

形

JOURNAL

VOL. 64-2

2019 No.436

開隆堂

特集

デザインの未来志向

—デザインは子どもたちをどう育てるのか—

美術館探訪

浜松市美術館

※本資料は「教科書発行者行動規範」に
則り、配布を許可されているものです。



アルプスの真昼^{まひる}（油彩、カンヴァス、86.0×80.0cm）1892年

ジョヴァンニ・セガンティーニ^{おおはら}（1858～99／イタリア）大原美術館蔵（岡山県）

※表紙写真は本作品の部分拡大図です。

光の糸を紡ぐ画家・セガンティーニ

茨城大学教育学部 准教授 かたぐちなお き 片口直樹

アルプスの高地に眩い光が降り注ぐ真昼。独特の衣装を身にまとった羊飼いの少女が、ささやかな休息を求めて白樺の木に寄りかかっている。傍らには羊の群れ、綿々と連なる草原の奥にはアルプスの山脈、そして空。画面を通して澄んだ高原の空気が感じられるようである。画面のほぼ中央に配置された少女との対峙にはハッとさせられるものがあるが、麦わら帽子の影に描かれたその視線は左方に外されており、緊張感は少し和らぐ。何より特徴的なことは、画面を覆いつくす独特な筆触であろう。細かな糸のように描かれた線の集積をたどれば、作者が草の茎から青い空に至るすべてのモチーフのすみずみにまで同等に接して（描いて）いることがわかる。その一本一本の線は、まるで光の糸を紡いだかのように輝いている。

作者のジョヴァンニ・セガンティーニは「アルプスの画家」として知られており、同じくスイスの風景を描いたフェルディナンド・ホドラー（1853～1918）と並んで突出した評価を得ている。象徴主義を代表する画家として生存中から国際的な名声を得ており、現在では、次代の前衛美術に貢献した先駆者として捉えられている。その要因のひとつとして、実質的に彼が確立させた「分割主義」が挙げられる。本作《アルプスの真昼》でも見受けられるように、極めて細かな筆触によって純粋な色彩を並置する

といった技法は、ジョルジュ・スーラ（1859～91）で知られる「点描主義」とは似て非なる革新的な描法である。あらためて作品を覗いてみれば、「分割主義」の技法が豊かな表現を生み出していることに気づく。

輝かしい画業に反し、彼の生い立ちは不遇なものであった。幼少期に次々と親族を亡くすなど、孤独感と疎外感に苛まれた経験が彼の表現の根源にあることは見逃せない。41歳で急性腹膜炎を患い、若くして他界することになるが、晩年には次のように語っている。

「私は人生を後悔しない。人生は素晴らしい。私の少年時代は悲しく、青春時代も悲しみに満ちていた。しかし今の私は幸福だ。小さな小屋で妻と子どもたちに囲まれて、私はこれ以上何も望まない」(*)

《アルプスの真昼》は、太陽の光と自身の人生を全身で受け入れた画家のすべてが内包されている作品なのである。

※引用文献 「アルプスの画家 セガンティーニ ―光と山―展（展覧会図録）」
2011年 p.30
・参考文献 「アート・ライブラリー Bis セガンティーニ」、ペイト・シュトゥツ
ツァー／ローランド・ヴェスベ監修 末吉雄二訳、西村書店、2011年

Contents vol.64-2 No.436

特集

デザインの未来志向

- デザインは子どもたちをどう育てるのか—【正木賢一、中林鉄太郎】
..... 04
- ・変動する時代の中でデザインがつくりだすものは【伊佐奈月】
..... 08
- ・デザインとは、喜びを分かち合うハートの表現【五十嵐久枝】 10
- ・デザインの種【新藤力】 12

表紙の1枚 ジョヴァンニ・セガンティーニ「アルプスの真昼」【片口直樹】... 02

授業の役に立つ！ ICT 活用法

大画面で見せたい作品や表現方法【北川智久】 14

コラム ちかごろ気になる...

- ・いつまでも心に残るものを【金子裕輔】
- ・自分でもやってみたい！【東健一】

美術館探訪 浜松市美術館 16

教材研究【小学校】

「き」になる風景【小倉典彦】 20

教材研究【中学校】

ひっぱって きて どんな形？【馬淵哲】 22

デザインの未来志向

——デザインは子どもたちをどう育てるのか——



中林 鉄太郎

(なかばやし てつたろう)

東京造形大学 インダストリアルデザイン専攻領域教授／プロダクトデザイナー
桑沢デザイン研究所を卒業後、株式会社黒川雅之建築設計事務所のプロダクトデザイン部に在席。1997年にデザイン事務所テツタロウデザインを設立。日用雑貨から住宅設備機器などのデザイン、中小企業へのデザインディレクションも行う。公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会会員、日本医療福祉デザイン協会理事。

デザインという分野の教育は、美術教育の中でなにを学んで卒業としていくのか。その先にどんな未来像があるのか？ 異なる分野でデザイン教育に携わる二人による対談。

中等教育の中で、デザインは美術という教科の中の一つとして位置している。しかし、その用語は昨今非常に幅広い意味で用いられ、経済、産業、学業等のあらゆる場面であり方が異なっているように思える。デザインとは何か？ また、美術教育におけるデザインの授業から生徒たちが得られるものとは？ 教育の現場から美術・デザイン教育を研究する正木賢一先生と、デザイナーを目指す学生に実践的なデザイン教育を行う中林鉄太郎先生が、美術教育におけるデザイン分野の教育に求められる姿などについて意見を交わした。

デザインとは

中林 デザインという用語において、勘違いをしている人たちがいっぱいいるのが現状ですね。それはもちろん我々の努力が足りないという部分もあります。しかし何十年も「デザ

インって、形とか色をいじることでしょう」という認識のされ方をしている期間が長すぎました。日本においては特に。つまるところ、デザインとは形・色ではなく「意味」をつくっているのです。それをどのようにして皆さんに知ってもらえるか、悩ま

しいところです。

大量生産の時代が始まった際、少々望まれない形で美術とデザインが分かれていったように思えます。その後どうなったかといえば、デザイン自体が分業化していき、さらにそこから専門化し、それではいけないと



正木 賢一

(まさき けんいち)

東京学芸大学 美術・書道講座美術分野准教授／グラフィックデザイナー

東京学芸大学を卒業後、デザイン事務所を経て現職。美術・デザインの分野で教員養成に従事するとともに、絵本や ウェブ、アプリなど情報デザインを通じた「メディア表現教育」に取り組む。また「遊びと学び」の教材開発、家庭と学校と地域を繋ぐ教育のプラットフォームづくりにも注力。NPO 法人東京学芸大こども未来研究所理事。

統合化しようとして十数年が経ちました。

デザインというものはそれ単体では存在しにくく、なにかとくっつかないと成り立たない存在です。それ故に、複雑な社会の多様なデザインニーズに沿って具現化していったため細分化しているように見え、混乱を招いてしまっているのではないのでしょうか。

正木 仮に、デザインとアートの関係性を想定すると、デザインの存在には、人間が本来持っているアートの原動力が不可欠だと考えられます。一方、世の中のほとんどのものはデザインとしての要素が主となっています。厳密にはアート思考とデザイン思考の両輪によってものごとが形成されていくのですが。

「デザインって何だろう？」と考察しようとする、それを形成していく周辺の方が気になってしまいます。デザインの定義を問うことも重要ですが、教育においては、アートとデザインの関係を取り巻く「意味」や「認識」について学習していくこと

と、デザイン思考を支えるデザイン・マインドの育成が大切だと思います。個々人がもつアート思考を原動力に「デザインしよう!」「人と繋がっていこう!」という主体的な活動を促すマインドセットですね。デザインへの解釈は教育界と産業界とではやや違った意味合いであるような気がします。

中林 先ほどデザインは意味づくりであるという話をしましたが、意味とはある種の「情報」でもあるのです。ここにこういう意味があるということとを情報として伝えない限り、誰にも気づいてはもらえません。

「情報」という話になったときに「対話」が求められ、さらに「社会に対して開いていく」という構図になる。そこに持ち込まれるものは平面や立体的だけでなく、時に仕組みやルール、コミュニティであってもデザインとして語られ流通していきます。デザインは、思考から行為を経て実体につなげていく構造そのものでもあります。



デザインの考え方を 中学校美術科へ落とし込む ことで期待されるもの

正木 デザイン的なアプローチのい所は、「共感」や「理解」というフェーズが含まれていることだと思います。中学生のアイデンティティが形成される時期は、「自分がどのように他者から見られたいか」という葛藤が強く生じますよね。その中で、音楽を始めたりファッションに関心を示したりします。自分の長所や弱さを

知るということは、他者との関わりを通して自尊心や自制心を高めます。自分らしく表現する喜びとともに目的をもつて他人とコラボレーションすることからも自己を見つめることができます。大げさに言えば「自分はどう生きるか?」という哲学的な問いへも繋がるのではないのでしょうか。

デザインの考え方で自身を考察・形成していく「セルフデザイン」は、生徒にとって大きな意味をもつことでしょう。

中林 なるほど。そういったところというと、「文化との接点」を強調したいですね。中学生に「音楽であれファッションであれ、それらも美術・デザインの延長線なんだ。」と感じてもらえるように。アイデンティティが形成されていく時期に、生徒たちが「アイドルってデザインなんだ!」「アニメもデザインなんだ。美術なんだ!」と捉えられるようになり、自分が普段接している興味のあることの根っこにはこういうことがあるのかと思えるだけで大きく変わっていく

と思います。

正木 これからの美術という教科のあり方として、自分と向き合い、社会とも対峙するようなデザインの観点が重要ですね。

社会と自分との関係性を考え描くデザインの考え方や態度は、生徒の視野を大きく広げてくれると期待しています。

デザインで求められ、 培われる力

中林 デザインするということはつまり、目の前の世界をより適した方向へ動かすための問いを自ら発見し、それに自分のスキルで応えていくことだと思っています。

今、社会で求められている人材もそういった人材なのではないでしょうか。言われたことだけをこなす人材はもついたらないと。「問い・目的(目標)」を見出し応える力が求められていると思います。

正木 そうですね。その土台づくりとして、「自分事のデザイン」が求められると思います。それは、「自分に

美術教育としてのデザイン

正木 私は、美術教育で注目すべきは「アート&デザイン思考」だと思う

中林 おっしゃる通りだと思います。また、デザインの分野では「他者理解」というものも必要になります。自分を含んだ人間全体への理解と、自分ではない他者への理解。つまり、ちゃんと人を見続けることができているかどうかという点です。シンパシーではないエンパシー側での共感と理解、その中で問いを見出し自身のスキルで応える。デザイン教育の面では、現在その部分とプロセスを重視しています。



ています。アート思考があつて、それを取り巻くデザイン思考が成長とともにどう構築されていくか。アート思考が剥き出しだったり、アート思考を全部オブラートで包んでしまったりするようなデザイン思考であつてもいけない気がします。そのバランス感覚を養い、自由自在にコントロールできる「自己編集力」を高める学びとして考えています。中学生の時期は、心の葛藤が生きてきと表出するので、それをまずは「自分事的设计」として捉えて、

己表現の可能性を探求できるクリエイティブな教科であつて欲しいですね。

中林 デザインを「行為」の側で捉えた場合、必要となるスキルは、考える、つくる、伝えるの三つです。そのような文脈で言えば、全ての教科の中にデザイン行為に繋がる要素はあると考えています。しかし美術教育の中のデザインという位置づけを踏まえると、生活との結びつきを得られるようなテーマに注力した教材開発も必要だと感じます。それは

デザイン行為の中核となる「抽象的な思考を具体的な実体としてアウトプットする」というプロセスを体験することと言い換えてもいいかもしれません。

正木 そうですね、子どもたちはプロセスの体験をすることがまず大事だといえるでしょう。指導者側が「アート&デザイン思考」を理解した上でプロセスの体験を積み重ねていければ、美術教育のあるべき姿というものが見えてくるかもしれません。今日はありがとうございました。



『カーニマル』（新風舎、2005） 作：正木賢一

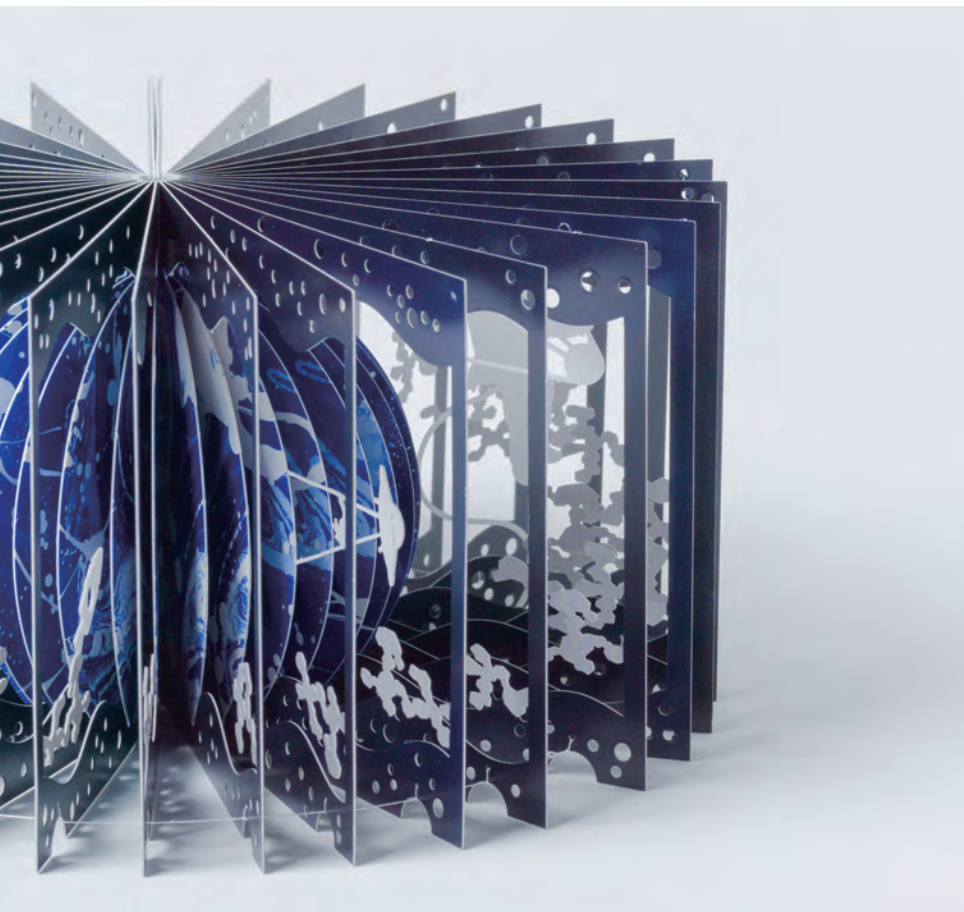
この絵本は、もともと絵本学会の研究発表にあわせて制作したもの。グラフィックデザインとの親和性が高いと考えられる絵本メディアを対象に、「絵」と「ことば」の関係性すなわち「視覚言語」の可能性を探った研究成果でもある。ストーリーは、子どもの頃の原体験がもとになっている。



植物用水分計『Sustee』 製品デザイン：中林鉄太郎

pf 値（有効水分域）を家庭用水分計では世界で初めて採用した製品。植物の空腹度とも言える「根が水を吸う力」の可視化を実現し、どんな植物や土にも使用できる機能性をもつ。Red Dot Design Award (独、2014)、Design for Asia Award 銅賞（香港、2014）、グッドデザイン賞（日本、2015）を受賞。

変動する時代の中で デザインがつくりだすものは



デザイナーとは、クライアントの考えている事や伝えたい事をわかりやすく整理し、ベストな形で世の中に発信する仕事だと思っています。デザインというと、まず色や形やセンス云々といった情緒的なことを思い浮かべがちですが、実際はものすごく理論的で実用的なこと（なにをどう伝えるか）を考え、そのアウトプットに力を注いでいるのです。

インターネットの普及によって、皆がたくさんのお手本になりそうな資料をみられるようになった今、誰でもデザインをする環境を得ることが可能になりました。しかし、可能性が広がる一方で、核となる「考え方」の部分をしっかりともたずに「形



伊佐 奈月（いさ なつき）

グラフィックデザイナー／アートディレクター
武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科を卒業し、株式会社 THINKA に入社。2017 年に株式会社 SHA の立ち上げに参加。広告、ブランディング、エディトリアル、パッケージなど、さまざまな分野においてグラフィックを中心に担当。

や「雰囲気」だけを真似したデザインも多くあるように思います。

この変動の時代にもとめられるデザインのあり方は、時代を捉える目を持つことではないでしょうか。私自身、変動するこの時代に「わざわざ立ち止まってでも知りたくなってしまうことって、なんだろう？」ということを常に考えていますが、そこに「インパクト」や「新しさ」といったデザイン効果として重要なものが潜んでいるように思えます。

最近手がけた 360°BOOK という仕掛け絵本は、まさにその「新しさ」を捉えた絵本です。今までの「本は読むもの」という概念を覆し、本を開くと 360°に広がる立体のジオラマが

デザインの未来志向

—デザインは子どもたちをどう育てるのか—



パッケージ



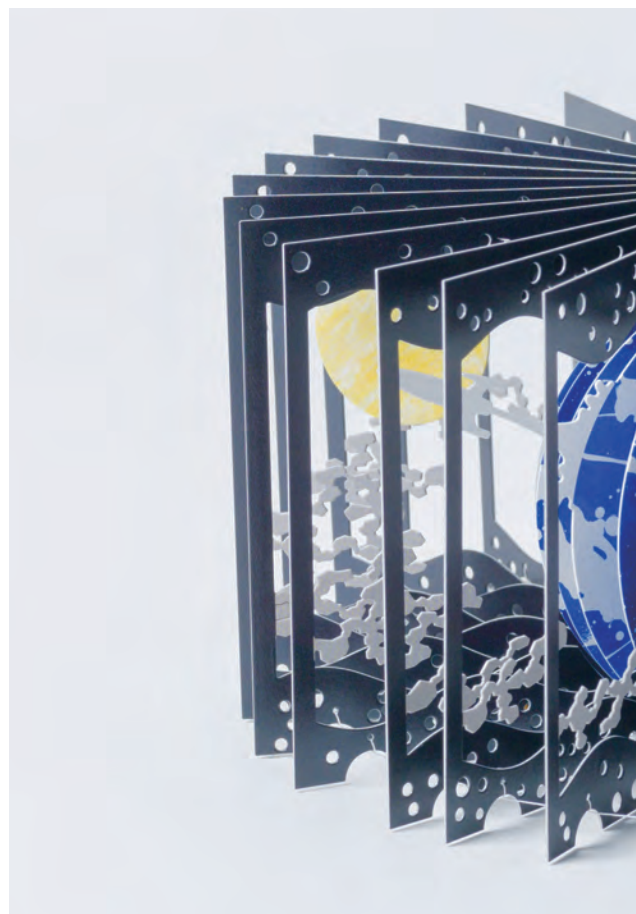
表紙



360° BOOK

360°開く本。中身に近づくにつれ、何度も新鮮さを味わえるように地球と見る人の距離感を設計したデザイン。

© 大野友資 photo: Gottingham



UNCONTROLLED TYPES
by Plotter Drawing

デジタルとフィジカルが融合した新たな表現技法の開発と、その技法を用いたタイポグラフィのデザイン作品。



UNCONTROLLED TYPES by Plotter Drawing

YouFab Global Creative
Awards 2018

プログラミングとグラフィックデザインを融合させたビジュアルを、特殊印刷で定着させたグローバルアワードポスター。



現れます。著者は建築家である大野友資さんで、私はパッケージのデザインを担当しています。表紙のデザインは、中身を想起させるデザインでありながらも、中の表現とは違う距離感で題材を捉えています。読み手がパッケージを手に取り、開いて、中に入っている本を開く。その一連の行為の中で移り行くストーリーを想像しながら、本の中に吸い込まれます。読者が想像していなかった結

末（本が開いた瞬間三次元になる！）に驚き、そこに小さな感動を覚えてもらうことが、デザインを行う魅力といっても過言ではありません。「新しさ」を感じさせるといえるのは「意外性」を感じさせるということでもあり、それを仕掛けられるアンテナを、時代の流れの中で読み取るのがデザイナーのお仕事なのかもしれません。

デザインとは、 喜びを分かち合うハートの表現



インテリアデザインにはクライアントと決められた場所と条件があります。「難しそう」「あまり自由にデザインできないのでは」と感じるかもしれません。インテリアデザインだけではなく、デザイン全般に規制や条件があることが多いのです。ですが、その中でクライアントの望みにどれだけ応えることができるか。その場所を生き生きとしたスペースに変えることができるか。それがデザインの可能性を引き出す技術です。デザインの正解は一つではありません。答えはいくつもあって、自分の答えを見つけることこそがデザインでもあります。その答えは似ていることはあっても一人一人違い、全く

同じ答えはないと思います。デザイン次第では、さらに大きな感動に変わることもあり得るのです。

それまでなかった空間が新しくできあがるだけでもインパクトがあります。さらにシヨップやレストランに生まれ変わる、誰かと過ごしたくなる明るい雰囲気 연출される、人が集まってくるなど、完成する前と後では、周囲に変化を与えたい影響が起こるのです。また意外にも、厄介なはずの規制や条件が想像の幅を拡げる機会となること、難を乗り越えることが印象的な特徴を生み出すこともあります。それらを生かし成功させた時、自身の成長を感じ次への自信となるのです。



五十嵐 久枝 (いがらし ひさえ)

デザイナー／
武蔵野美術大学 空間演出デザイン学科教授
桑沢デザイン研究所インテリア・住宅研究科を卒業。クラマタデザイン事務所を経て、1993年にイガラシデザインスタジオを設立。空間デザイン、インスタレーション、家具デザインなどを中心に、幅広い領域で活躍。2002年よりグッドデザイン賞審査委員。

デザインの未来志向

—デザインは子どもたちをどう育てるのか—



TSUMORI CHISATO 香港 Paterson ST
photo: nacasa & partners



TSUMORI CHISATO 上海 IAPM
photo: nacasa & partners



「ゼロスペース」武蔵野美術大学
photo: nacasa & partners



あえて意外性をもった提案をすることもあります。クライアントが全く思ってもみない方向が示された時、氣に入ってもらえれば喜びとサプライズが重なり、期待が高まります。成功できるか賭けのようですが、上手くいった時の喜びは一層大きくなります。いざと言う時のために保険としての別案を用意しておいてもいいのです。

誰かの望みを叶えるなんて凄いこと、自分には到底できない、不可能なことだと最初から決めないで欲しいのです。小さな気遣い、些細な気づきや発見も相手の思いに込めることではないでしょうか。大事なことは、喜びを分かち合いたい、おもしろいと驚かせたいというポジティブな気持ちだと思います。

インテリアを考えることからできあがるまでのプロセスに携われることはとても有意義で楽しくやり甲斐を感じます。できあがった空間を笑顔で利用している人を見ると、疲れは消え、次のデザインへの意欲となるのです。

デザインの種



JCD／日本商環境デザイン協会は、商環境に関わるインテリアデザイナー・建築家・空間演出デザイナー・照明デザイナーによって構成される全国団体です。私たち「Soda (Soda of Design Award) 委員会」は、2008年から全国の小学校に出向いて、空間デザインを紹介しデザインの楽しさを伝える出前授業を実施しています。「寸法・素材・光源」の話、光の色温度とものの見えかたのミニレクチャーに続いて、5〜6人で共同して「お店やさんのモケイ」をつくるワークショップを行います。あらかじめグループでつくりたいお店を話し合い、JCD賛助のメーカーから提供され



新藤 力 (しんどう ちから)

インテリアデザイナー／JCD一般社団法人日本商環境デザイン協会理事・Soda委員長

東京電機大学工学部を卒業。株式会社スーパーボットへ入社し、デザイナーとしての経験を積んだ後、取締役として勤務。その後、有限会社パワーを設立し代表取締役を務める。古い建物のリノベーションを中心に活躍。2018年に国土交通大臣表彰(建設事業関係功労)を受賞。日本大学短期大学部建築・生活デザイン学科非常勤講師、大妻女子大学社会情報学部社会情報学科非常勤講師、LIGHTING DESIGN SCHOOL 東京校専任講師。

る本物の素材を使ってモケイを制作いたします。プロのデザイナーとともに、空間エレメントから空間が生成されるプロセスを体験するコンパクトなプログラムです。

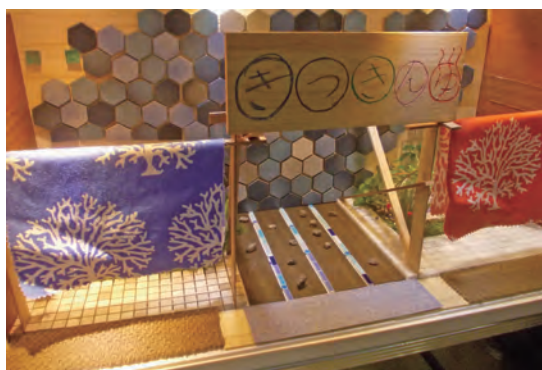
これまでさまざまな地域の小学校に伺って参りましたが、子どもたちの作品に「感性の風土」を感じています。秋田では日本海の漂着物を使ったりサイクルショップをつくるグループ、沖縄では日本とアメリカの文化が共存したコラボレーション・ショップをつくるグループ、宮城では黙々と協働して制作する完成度の高い作品に驚かされました。また、今の子どもたちは日常の生活体験が豊富でそれらを詳細に観察している

デザインの未来志向

—デザインは子どもたちをどう育てるのか—



福島県小学校 4 年生
かぶると思い通りの天気になるお天気帽子を売っています。



大分県小学校 6 年生
この小学校では、どの作品にも郷土のいいもの（お湯・海産物・みかん・お茶など）が必ず登場していました。



秋田県小学校 6 年生
日本海の漂着物（流木・シーグラス・中国や韓国のペットボトル・縄など）を集めてつくったリサイクルショップ。



宮城県小学校 6 年生
黙々と密度のある作業を積み上げて完成した森の中の本屋さん。モザイクタイルの本の背には全てタイトルが書いてあります。

ことが伺えます。「リアリティ」のある作品や、自分たちの力で時代を敏感に感じ取った「テーマ性」のある作品。そして不思議がいっぱいの「夢」のある作品や、心や時間・言葉や気持ちを抱う「想い・願い」をテーマにした作品群は子どもたちの独壇場です。自由で作為のない感性の表出に、私たちプロのセオリーは解体され、トレンドも無力です。

いつも思うことは子どもたちには好奇心・感じる力・発想する力・創造して楽しむ力があらかじめ準備されているということです。いつの間にか「マナー」が産業となり唯一の価値になってしまいました。デザインの現場でも、最優先されるのは経済性で、そのプロセスにおいてデザインが「趣味の範疇」として扱われることも度々です。創造性こそが未来を築くのだということに気づいてほしい。私たちの活動は「教える」という立場ではなく、子どもたちの体内にある《デザインの種》の可能性と一緒に発見できたらと考えています。新たなデザインの価値が日本中で芽吹くことを夢見て…。

大画面で見せたい 作品や表現方法

筑波大学附属小学校 教諭 北川智久 (きたがわ ともひさ)

私が図工の授業で
「気軽にICT活用」
している方法を
いくつか紹介します。



1 作品を見せていいの？ いけないの？

導入で参考作品を見せることはたいへん効果的です。子ども達は視覚情報に敏感です。しかし、子ども達の表現がその作品に縛られてしまうようでは困ります。何をどう見せればよいかは、教師の判断です。



に示すとよいでしょう。「この先どうしたらいいかな」という途中段階の作品画像をもとに考えを出し合って話し合うと、自分の表現への思考・判断・表現にもプラスになります。



このマークは、「心を開いてたのしく活動し、友だちと協力し合う力」です。この目標の題材では、参考作品の提示は不要でしょう。材料や行為などに注目させるための提示なら OK です。

どうですか？ このように考えると、子どもに作品を見せるかどうか、何をさせるべきかがわかってきませんか。大切なのは、「何を教えるか」ではなく、「何を学ばせるか」です。その目標が三つのマークで明確になっているのです。

3 動画やコマドリ画像で 見せる

東京 2020 オリンピック・パラリンピックのピクトグラムを鑑賞していた時のことです。子ども達はほとんどの競技名をすぐ当てたのですが、ソフトボールのピクトグラムがなかなか理解できません。「ぼく、できる!」という男の子が、ソフトボールのピッチャーの動きをまねてくれました。ウィンドミル(風車) 投法です。それをスマホでビデオ撮影し、手が上に上がった瞬間で止めます。「なるほど」と、子どもが意味を理解しました。動きの一瞬をとらえるには、再生を一時停止すれば簡単です。「ウゴトル」などのアプリもお勧めします。



2 三つの課題は 見せ方のヒント

開隆堂図画工作科教科書のすべての題材は、育てたい力を大きく三つにくくり、一番大切にしたい目標によって三つのマーク(形、色、方法)に分けられています。機械的には分けられませんが、このマークは、子ども達に作品を見せるときの判断のヒントになります。



このマークは、「形や色、方法や材料をくふうする力」です。子ども達に必要な知識や技能を視覚情報として与えるために、作品例や材料、つくり方などの画像を見せるとよいでしょう。作品全体だけではなく、その題材のポイントとなる部分を MAX ズーム(超拡大)で見せましょう。



このマークは、「試したり、見つけたり、考えたりして思いつくり力」です。「答え」としての作品ではなく、発想のきっかけとなる形や色、しくみなどを抽象的

版画ローラーや練り板の正しい洗い方を動画や連続写真で撮影しておいたものを見せると、ほめたくなるぐらいみんなが上手に片づけできるようになります。

子どもの「わかる」を手助けしてくれる ICT をうまく使いましょう。



ちかごろ 気になる...



いつまでも心に残るものを

岩手大学教育学部附属小学校
金子 裕輔 (かねこ ゆうすけ)

今年も夏休みに家族と実家に帰省した。岩手の沿岸部に位置する私の実家は、山に囲まれた自然豊かな場所である。久しぶりに帰ると夜の暗さと静けさに驚く。車が走る音がたまに聞こえるだけで、暗闇の中に川の流れる音が響き、ゆっくりと時間が過ぎていく。私が小学生の頃には、裏山で山菜取りをし、川釣りをして、自転車で遠出して、虫を捕まえた。冬にはスケートリンクを校庭につくってもらって、体育でスケートの学習をした。振り返るとそれらの楽しい思い出があったから今の仕事を選んだような気がする。そして、そんな体験が何より今の自分の考え方や感じ方の基盤となっていることは間違いない。

私は今、自分の好きな図画工作の研究に関わることができている。その研究を通して思うのは、結局は子どもが楽しいと思えるかどうかだと思っている。当たり前であるが、子ども達の人生は小学校で完結するわけではない。しかし、私たちはどうしても、目の前の子ども達を今何とか

しなければという思いが強くなりすぎて、子どもの思いを忘れていることが多々あるように感じる。豪華な車を用意して「これがいいからどうぞ!」と言っているようなもの。それって本当に楽しいことなのだろうか。自分が小学生の時に楽しかったと思い出すことは、自然の中で試したことや失敗したことだ。無難に終わったことは意外と覚えていない。本当は自分の足で歩いて道草をした方がたくさんのことを学べるはずなのに…。

さまざまな物が身のまわりに溢れ、変化も激しいこの時代に、じっくり自分で試して自分でつくり出す時間が保障される図工の時間はとても貴重だと思う。大人になった時にも、あの図工が楽しかったと思う子どもが一人でもいたらありがたい。豊かな自然の中でやりたいことを好きなだけできたあの時間が、図工の時間の中には残っているような気がしている。



自分でもやってみたい!

千葉県印西市立滝野中学校
東 健一 (あずま けんいち)

近年、私の住む千葉県において生徒達の作品を地元で公開展示し、地域の活性化を図る取り組みが行われるようになりました。私も数年前まで、そのようなプロジェクトのお手伝いをさせていただき、地域の方々や生徒達の喜ぶ姿から、このような取り組みの絶大な効果と必要性を痛感することができました。また、それと同時に「こんなに楽しいこと自分でもやってみたい!」という思いが湧き起り、友人達と共に町おこしを目的とする美術団体を立ち上げました。現在は主に千葉市の歴史をテーマとしたプロジェクトを展開しています。

具体的な活動としては、かつて市内に存在していたが今は忘れられつつある名所・旧跡の魅力を再発掘するために「その場所にちなんだ、こんな土産物があったらおもしろいよね。」という視点で、「架空のあったかもしれない土産物」を制作し、地域のイベント等で公開しました。また、計画はされたものの実現しなかった千葉の幻の都市計画を建築模型で再現する展示を美術館と連携して行っています。私は教員ですので、本来は教育者としての立場でこのような取り組みをすべ

きなのでしょうが、アートプロジェクトに関わる生徒達の楽しそうな姿を見て自分自身がやってみたいくなりました。実際に一人のプレイヤーとしての立場で参加すると、やっぱりというか想像以上に楽しくて興味深い活動でした。特に、制作活動を通して、地域の歴史や文化、そこに住む人々と関わりながら新しい価値観が生み出されていく喜びを自分自身が感じることができました。そして、このような思いを生徒達に授業でも味わってもらいたいと、強く再認識させてくれました。教える側としてだけではなく、学びのプレイヤーとして活動してみるのも貴重な体験になるかもしれません。



千葉ポートタワーの原計画（手前）と実際に建てられたタワー（奥）の建築模型。



浜松市美術館

浜松市美術館と 主な収蔵品

徳

川家康が29歳から17年間を過

ごした浜松城。そのすぐ北西に建つ浜松市美術館は、1971年に、静岡県内初の公立美術館として開館しました。開館以来、洋画や浮世絵、静岡県内出身作家の作品など、約7000点を収集してきました。

《草と赤土の道》（岸田劉生作）は、劉生が主宰した美術団体「草土社」の命名由来になった作品です。劉生が暮らした東京・代々木付近の風景が細密に力強く描かれています。《膝栗毛道中雀浜松泊》（歌川広重作）は、十返舎一九《東海道中膝栗毛》の一場面を描いた浮世絵です。浜松に宿泊した弥次郎兵衛と喜多八が、宿の外に干された洗濯物を幽霊と見間違ひ驚く様子がコミカルに描かれています。

《刺繍不動明王二童子像》（鎌倉時代）は、岩場に立つ不動明王と、それを挟むように立つ制吒迦童子と矜羯羅童子を描いた繡仏です。現存

する不動明王の繡仏は全国に2点のみで、本作は国の重要文化財に指定されています。

浜松市美術館の多種多様な収蔵品のうち特筆すべきは「ガラス絵」(モチーフを板ガラスの片面に描き、反対面から見る作品)のコレクションです。西洋・東洋の作品、日本国内の初期から現代にかけての作品を系統的に収集しています。《裸女》(小出檣重)は、檣重の代名詞である裸婦像をガラス絵として仕上げた作品です。ガラス絵ならではの形、色、筆致等の単純化によって、檣重の油彩画とは一味違う素朴な仕上がりとなっています。

これらの収蔵品は、年1〜2回開催する館蔵品展にて広く来館者に紹介しています。また、バラエティーに富んだ企画展や特別展を開催し、地域への美術文化の発信に力を入れています。



「刺繍不動明王二童子像」 鎌倉時代
(絹、刺繍、軸装) [重要文化財]



歌川広重「膝栗毛道中 雀浜松泊」 1830〜36年
(多版多色木版)



岸田劉生「草と赤土の道」 1915年
(油彩、カンヴァス)

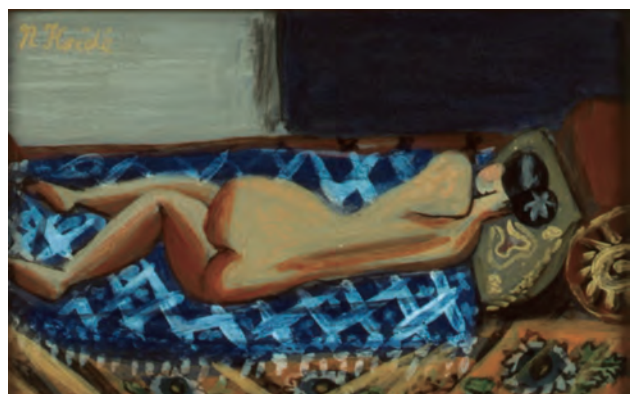
浜松市美術館

〒430-0947
静岡県浜松市中区松城町100-1
TEL: 053-454-6801
FAX: 053-454-6829

開館時間: 午前9時30分〜午後5時
(入館は午後4時30分まで)

休館日: 月曜日(月曜日が祝日の場合は翌日)
年末年始(12月29日〜1月3日)
及び展示替期間

※但し、展覧会により休館日が異なるため、詳細は浜松市美術館ホームページにてご確認ください。



小出檣重「裸女」 1928年 (油彩、ガラス)



未知の世界を探究する 鑑賞活動——西洋絵画展——

2018年秋の「西洋絵画展」は、山寺 後藤美術館（山形県）

のバロック・ロココ期の宗教画や肖像画、バルビゾン派の風景画を展示しました。

小学校1年生の団体が来館した際に、宗教画やバルビゾン派の風景画に多く描かれる動物に注目するように声をかけました。子ども達は校外学習で美術館の後、動物園にも行く予定だったため、動物という視点が鑑賞の足掛かりなればと考えまし

た。最初は「馬がたくさんいる。」

「羊の毛が写真みたい。」と投げかけにに応じた反応を見せていましたが、徐々に「動物」という視点から離れ、自らの感性のもとに鑑賞する姿が見られるようになりました。長髪の男性の肖像画を見て「ベートーヴェンやモーツァルトに会えたみたいだ。」と喜ぶ姿、「絵の中に赤や青の色がない。」とバルビゾン派の風景画のやにがかった色彩を捉える姿等、子ども達の見方や感じ方の豊かさに感じました。

心しました。

中学校1・2年生の団体には、「美術館公式Twitterには、「美術館公式Twitter」に載せる作品紹介文を書いてほしい。」と投げかけました。鑑賞したことを表出するツールに身近なTwitterを活用したことで、子ども達の鑑賞活



中学生の考えた作品紹介文を美術館公式 Twitter に掲載した。

動への主体性を高め

たり目的意識をもたせたりすることができました。また、T

witterの文字数が140字に制限されていることが、伝えたいことの精選や読み手を意識した文章表現の工夫を促し、より深い鑑賞につながりました。

子ども達は初めて出合った作品に對

し、未知の世界を探索するように関わることが出来ます。「造形的な見方・考え方」を働かせ、答えのない問いに向かつて探究するように作品と對

話し、自分なりの価値をつくり出す行為は、まさに「深い学び」の一つの姿ではないでしょうか。

鑑賞と表現をつなぐワークショップ——木梨憲武展——

2019年夏の「木梨憲武展」では、ワークショップ「オリジナル・フェアリーズをつくるう!」を開催

し、段ボールで自分だけの「妖精」を制作する表現活動を行いました。参加者は展示室で木梨氏の「フェ



「動物を探そう!」と投げかけられた小学校1年生の子ども達。



「アリーズ」を鑑賞後、木梨氏本人からのメッセージ動画で木梨氏の作品の制作意図、木梨氏が考える材料の魅力について触れ、制作に入ります。制作中は、活動場所と展示室との行

き来を自由にし、常に木梨氏の表現を参考にできるようにしました。また、座席の形態や材料置場の設置場を工夫することで、参加者同士の対話を促し、表現や発想の幅が広が

メッセージ動画の撮影に協力いただいた木梨憲武氏と代表作「フェアリーズ」(「木梨憲武展」、2019年)

るようにしました。例えば、段ボールの表面をめくことで表出した凹凸や断面の模様を生かす等の工夫をし、段ボールならではの多様な表現方法による「オリジナル・フェアリーズ」が数多く誕生しました。

この実践では、来館者が「この表現おもしろい!」「自分もつくってみたい!」と思える作品にスポットを当て、実際に表現の場を提供することで、来館者に作品の魅力や表現方法のおもしろさ等を実感してもらうことができました。鑑賞と表現をつなぐことも、より深い鑑賞へと誘う一手であると考えています。

文責・実践 浜松市美術館
指導主事 しまぐちななや 島口直弥
写真提供 浜松市美術館



教材研究 〔小学校〕

「き」になる風景

■ おぐら のり ひこ 北海道札幌市立北園小学校

6
年生

鑑賞
+
絵

7
時間



題材のねらい

絵画の巨匠の絵を鑑賞し、鑑賞で学んだ色のぬり方や混ぜ方を、自分の大切に思う風景やその様子の表現に生かす。

用具・材料

作品カード（モネ、ゴッホ、ルノワール、スーラ）、工作用紙でつくった構図枠、画板、洗濯ばさみ二つ、虫メガネ、絵の具セット、四つ切り画用紙、鉛筆

評価の観点

- **関** 絵画の巨匠の絵に関心をもつとともに、自分の気になる木がある風景を意欲的に表現しようとしている。
- **発** いろいろな方法を試しながら自分の思いに合った表し方を見つけ、色や画角の構成を考えている。
- **創** 大切な風景の様子や思いなどが表れるように、色やぬり方を工夫している。
- **鑑** 作品カードから作家の色彩感覚や筆使いを感じ取ろうとしている。



学習の流れ



① 自分のお気に入りの木を選び、写生しに行く。このとき工作用紙でつくった構図枠を用いて画面の構成を考える。鉛筆で下がきをし、消しゴムは途中の段階では使わない。

② モネ、ゴッホ、ルノワール、スーラの作品を鑑賞し、色彩について話し合う。自分たちはそれぞれこの4人の巨匠の弟子に入るといふ設定で技術を見て学び取る。

③ いくつもの葉っぱの色をパレットにつくり、木に色をのせていく。まわりの友だちと比べたり、技法を話し合ったりする。

④ 背景の色を考える。空気や光を表現するということを意識し、水をたっぷり使う技法で彩色する。

⑤ 作品のタイトルを考え、自己評価をする。



本 題材では、鑑賞と表現をつなげることで、より深く絵を見つめ、色を考え、筆を運ぶことができるようになりました。ワークシートで

「感じたことを書きましよう。」と評価するとどうしてもたくさん文章を書いた子に目がいきがちになりますが、ここでは子どものつづきや表現活動をしている段階での気づきを鑑賞の能力として評価することができます。お気に入りの木の葉っぱを黄色と青色で表現している子に「どうしてこの色を選んだの?」と聞くと「スーラ先生の葉っぱに緑色は使われていませんから!」「目の中で色が混ざっていくみたいです。」「遠くから見ると緑色に見えてくる!」と次々に意見が出てきました。

「よく見なさい。」と教師は言いがちです。「まだ白いところが残っています!」とできた作品を返すこともあるかもしれませんが。そうやって

しまつと子どもは作品を提出するとき、「これでいいですか?」と聞いてくるようになってしまいます。そのようなときは「いいかどうかは自分で決めてください。」「見せに来るならば『大傑作ができました。』か『こんな表現をしたいのだけれどどうやったらいいですか。』にしてくださいね。」と声をかけています。とは言っても、やはり好きなようにかかせていて技能が身につくのかという心配も生まれます。そのようなときに活躍するアイテムが「虫メガネ」です。「君たちは絵画探偵です。」と言って虫メガネを渡すだけで、子どもたちはいろいろと発見し、作者の作品に対する思いやその表し方を学び取るようになります。

「色をぬるというよりものせる。」「絵の上で色を混ぜる。」「ゴッホ先生の絵の具はパンにマーガリンをぬっているみたいだ。」「薄い色からだんだん濃くしていくほうがいい。」「鑑賞から表現に移す模写的な活動が、子どもたちの技能を上げ、色彩の豊かさを気づかせるよいきっかけとなりました。」



教材研究 〔中学校〕

ひっぱってきってどんな形？

まぶちさとし 馬淵 哲 滋賀県大津市立瀬田北中学校

1
年生

デザイン

3
時間



題材のねらい

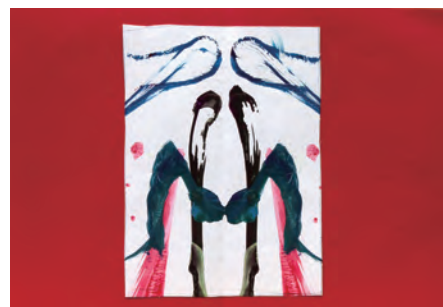
ストリング※¹とトリミング※²を試みる中で、形と比率が与えるイメージの違いを感じ取り、自分の思いを広げる。

用具・材料

黒色トリミング枠(L字型2枚、三角形・五角形・六角形)、白ケント紙、色画用紙、紐(毛糸)、絵の具セット

評価の観点

- 関** ストリングで表すことに興味・関心をもち、意欲的に学習に取り組む。
- 発** 作品のイメージを発想し、方針に沿って、比率・構成・配色の構想を練る。
- 創** ストリングの効果を生かしながら、自分の表現したいイメージに合うように配色・構成を考え、創意工夫をこらして表現する。
- 鑑** 自分や友だちの作品のよさ、創造の豊かさなどを味わい、批評する。

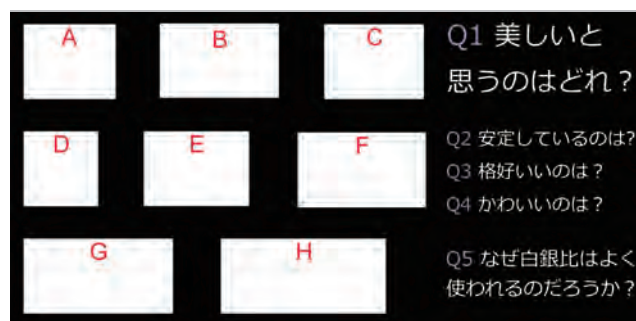


学 習 の 流 れ

- ① 絵の具をつけた紐を半分に折った白ケント紙の片側に好きな形に置いてはさみ、ひっぱる。
- ② イメージに合う比率の四角形を選択する練習課題に取り組み。
- ③ 作品のイメージ・方針を考え、トリミングの形や比率を構想する。
- ④ イメージ・方針に沿って、トリミングし、台紙にはる。作品の題名をつける。
- ⑤ 班内で、自作について説明する。鑑賞し、批評する。他班の作品を鑑賞し、批評する。

本 題材は、生徒が感覚や思考を働かせながら知識や概念を獲得し、美術的視点で生活文化を理解する導入的な題材として設定しています。資質・能力の視点でいいますと、規格サイズの画用紙を自由にトリミングする表現活動を通して、思考の柔軟性や主体性を高めることをめざしています。それを実現する手立てとして、筆を使わない描画方法やさまざまなアスペクト比（縦横比）※₃があることを紹介し、実際に何度も試させて体感させます。

導入では、作品を最後にトリミングすること



い（美しい）と思われる比率の四角形を選びます。また、比率の違いによって「安定した」「格好いい」「かわいい」など、受ける印象を話し合います。また、「なぜ白銀比はよく使われるのか。」を考えます。当たり前を疑い、視点を変えることで、思考は柔軟になり、創造的思考が働くと考えられます。生徒達は、比率によってイメージや機能が変わることを理解し、また日用品の比率について興味・関心を示していました。

最後にストリングをした作品について、「作品を○○な感じにしたいから図のような形・比率にしよう。」というようにトリミングの方針を考えます。○○な感じ（イメージ）をよりわ

を伝えません。絵の具の色と紐の置き方、引っ張り方を構想してストリングを行います。その後、トリミングすること伝え、アスペクト比の学習を行います。画用紙やプリントなどによく使われる白銀比（ $1:\sqrt{2}$ ）も含めたさまざまなアスペクト比を示し、その中から、よ

かりやすくするために、「シャープ」「安定した」「伝統的」「かわいい」「神秘的」「動きがある」「斬新」等の例を挙げます。生徒はトリミング枠を活用し、試行錯誤しながら形や比率を探ります。ねらいが明確であれば、不定形や組作品も可とします。授業の感想に、「ストリングをした時は、思っていたものと違ったけれど、トリミングでイメージ通りにできてよかった。」という言葉がありました。本題材を通して、生徒が能力を高めながら、自分の思いや考えを実現していることが窺えます。



※1 ストリング：絵の具のついた毛糸や紐を、二つ折りにした画用紙に挟み引き抜くことで描画する絵画技法。
※2 トリミング：画面から余分な部分を削除し、必要な一部分だけを切り出して構図を変更する処理。
※3 アスペクト比：二次元形状のものの長辺と短辺の比率を指し示す言葉。

「触って見る 動く生き物たち」展

於：青森県弘前市百石町展示館
主催：蝦名敦子先生(弘前大学教授)

この「触って見る 動く生き物たち」展は鑑賞・表現を相互に行い、生き物をつくるワークショップです。

参加者は製作の前にまず鑑賞活動を行います。羽が動く仕掛けの鳥や、おもりをつけてクルクルと回る虫、木の枝でできた動物などさまざまな作品に触ったり見たりして楽しめます。次に、つくりたい生き物を思い浮かべたら製作に入ります。最初にチラシなどの古紙を丸めて棒状にしたものをいくつもつくり、好きな生き物の形になるようにつなげたり組み合わせたりします。紙は丸めると意外にも堅いので、曲面をつくりたいときはただ曲げるだけではなく網目状に棒を重ねるなどの工夫が必要とされます。つくっている途中に立ち止まってしまうことがあっても鑑賞の場と製作の場は隣り合っているのです、他の作品を参考にしながらつくることができます。

子どもたちは、カブトムシなどの小型の緻密な作品から恐竜など大型のものまで思い通りに好きな生き物をつくっていました。みんな驚異の集中力や根性で、つくりたい生き物の形や動きになるように工夫していた姿がとても印象的でした。

ワークショップ
レポートPick Up
Workshop

触れる・見る



つくる



開隆堂出版株式会社

本社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1 ☎ 03-5684-6111

北海道支社	〒060-0061	札幌市中央区南一条西6-11	札幌北辰ビル8階	☎ 011-231-0403
東北支社	〒983-0852	仙台市宮城野区榴岡4-3-10	仙台TBビル4階	☎ 022-742-1213
名古屋支社	〒464-0802	名古屋千種区星が丘元町14-4	星ヶ丘プラザビル6階	☎ 052-789-1741
大阪支社	〒550-0013	大阪市西区新町2-10-16		☎ 06-6531-5782
九州支社	〒810-0075	福岡市中央区港2丁目1番5号	FYCビル3階	☎ 092-733-0174