

# 形

forme

「特集」  
誰かのための形



日文の実践事例、教科情報

詳しくはWebへ!

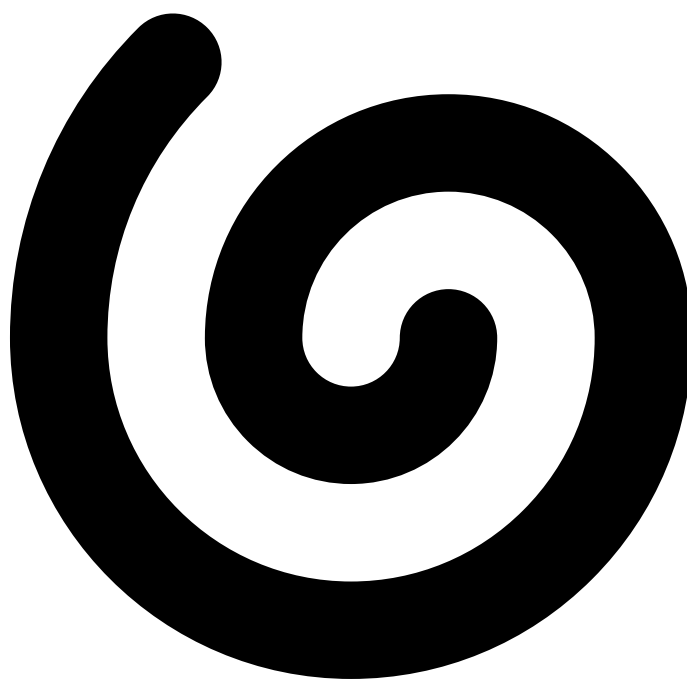
日文

検索

# 开 十 多

Nr.09

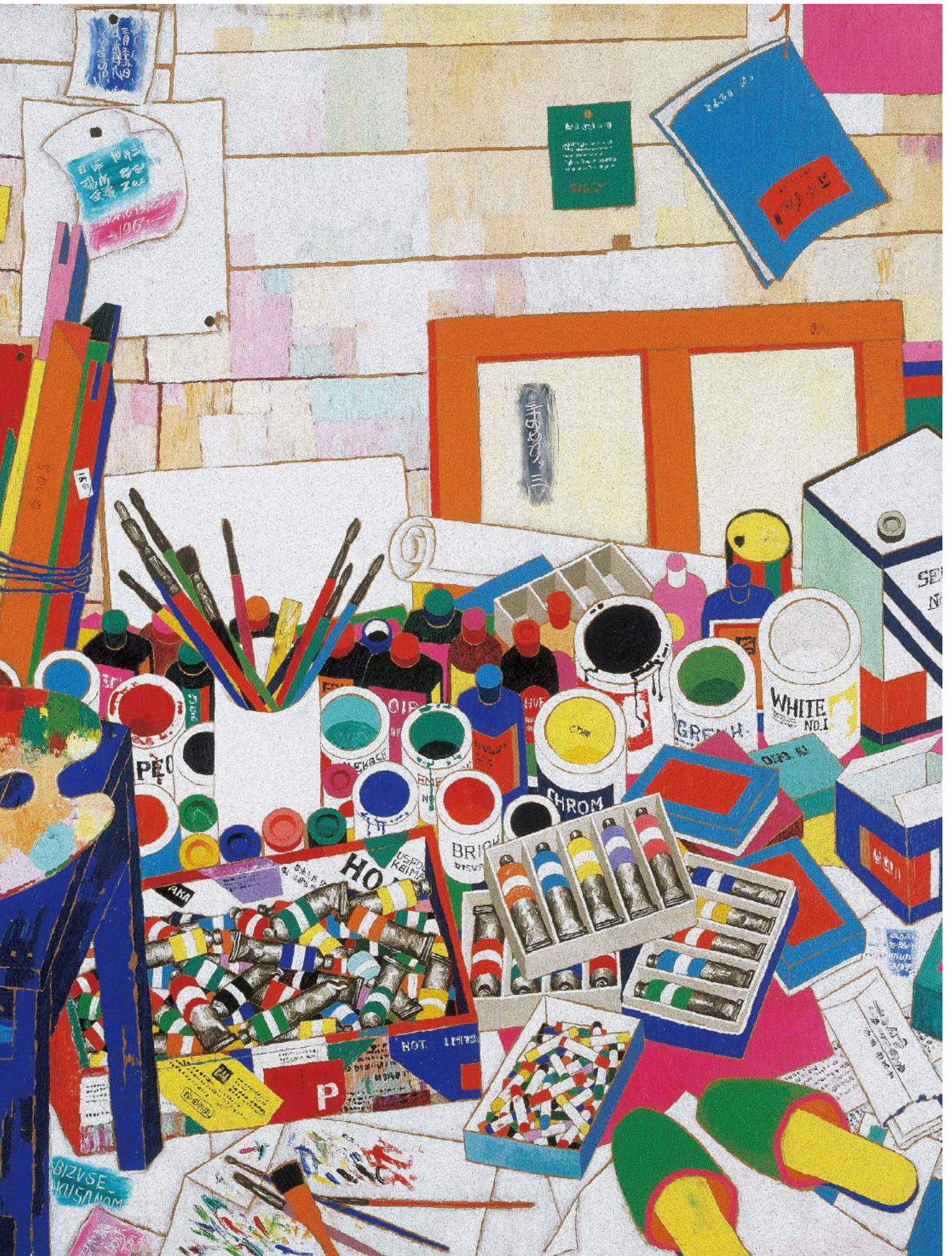
かたちについて、ここで、あらためて。



心をまとめる鉛筆とがらす

(尾崎放哉)







結局、どう云う作品が生れるかは、どう云う生き方をするかにかかっている。どう生きるか、の指針を描くことを通して模索したい。

— 神田日勝

画室B [油彩・板 / 144.2 × 183cm] 1966  
神田日勝 [1937 ~ 70] 神田日勝記念美術館蔵

特集

# 誰かのための形

photo: Tada(YUKAI)

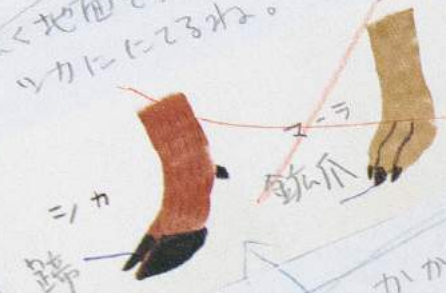
思いのままではなく、誰かのためにつくる形があり  
私たちはそうしたものに困まれて暮らしています。  
普段はあまり気にしないそれらのものに  
目をとめることからデザインの授業ははじまるのかもしれませんが  
子どもたちがデザインの授業でどんなことを感じてほしいのか  
井の頭自然文化園のデザイナー北村直子さん、お茶の水女子大学附属中学校桐山瞭子さん  
お二人のお話から考えてみたいと思います。



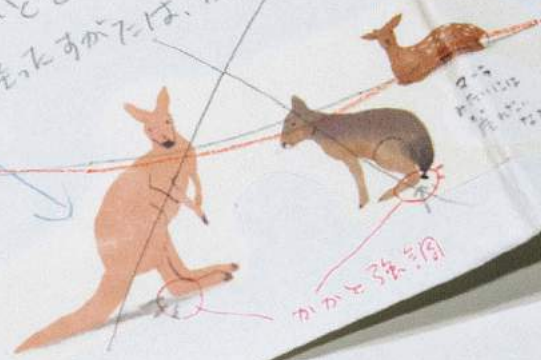
みんな ~~細い~~ ~~な~~  
 走るの ~~が得意~~  
 どうして ~~動物~~ ~~で~~ ~~か~~



LEOP  
 力強く地面をやるための後ろ足は  
 ツカにしているね。



かかとを地面につけて  
 座る可がたは、カンガルーが得意だね。



よく走る足は  
 敵から走りにけりたんだ



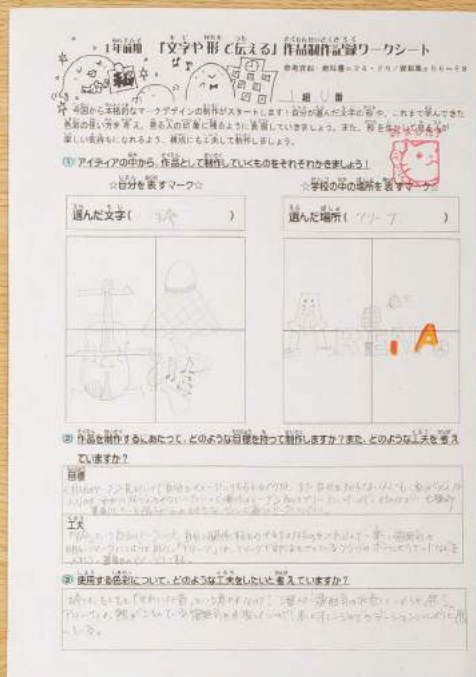
1サの時間が近くなる  
 みんなでツツと寝るよ。



LEOP

ケチを食ハるのも  
 ケチと同じだよ。

身重がせす  
 子木りの音



**桐山** 北村さんは動物園のデザイナーというのですが、どのようなお仕事をされているのですか。

**北村** 私は井の頭自然文化園の教育普及係に籍を置いています。イベントや講演会のチラシやポスターの製作、園内の標識やグッズのデザイン、資料館で行われる特設展では展示方法やディスプレイを考えることもします。通常の動物舎のサインや解説に関しては飼育係からの相談を受けて一緒に考えます。最近では作家さんと近隣のお店などと共同で活動することもありますが、その時のやり取りもしまね。

**桐山** 一言にデザインと言ってもいろいろなお仕事をされていらっしゃるんですね。北村さんは、ポスターなどをつくられる時は、どうやって描き始めるのですか。

**北村** 講演会や企画のタイトルしか決まっていなくて、写真などもないことが多いので、タイトルの文字をどういう形にして、どういう大きさで入れるのかといったことから考えます。文字は既成のフォントはあまり使わず、つくることが多いです。文字の形から方向性を決めますね。

**桐山** タイトルがとっかかりなんです。一年生で、自分のマークと学校の中の自分で選んだ場所のマークをつくる題材をしましたが、看板やパッケージなど実感を伴うようにしながら色の関係性や固有感情など、色彩理論の話をしました。文字の形についても、企業のロゴタイプなどを使って多



くの人の読みやすさという観点で話をしました。理論的なことは意識されるのでしょうか。

**北村** 結果的に理論にも合致しているのかもしれませんが、つくっている間に意識することはあまりないですね。「コウノトリ保全フォーラム」のチラシでは、かつて日本中に生息していた鳥なので、昔話のような雰囲気になりたいと考えました。ぱっと見てコウノトリのことだと分かる方がいいと思います、タイトルよりイラストを大きくしたり、コウノトリのきれいな白がでるような紙を選んだりしましたね。影絵のようになっていると、コウノトリが減って、保全されて、という時間の流れを示しています。見る人が見れば分かる、という要素も入れたくなるんですよ(笑)。色彩の勉強をした子どもたちの色の選び方はいかがでしたか。

**桐山** 色彩の話に触れながら、自分を表す色の組合せと、四季それぞれを表





す色の組合せを考えて話し合う活動をしたんです。そこで個人的な好みや感じ方と、多くの人に共通する感じ方があるということを確認しました。それを踏まえて、マークの目的の違いをもとに、伝えたいことに合わせて色を選んでいましたね。自分のマークは自分の好きな色でいいけど、場所のマークはその場所の特徴や機能などが伝わらないといけませんから。

**北村** 生徒たちが話し合っって気付くようにするのは面白いですね。

**桐山** デザインの授業では特に客観的な視点を大切にしたいので、話し合いは重視しますね。

**コンセプトをはっきりとさせる**

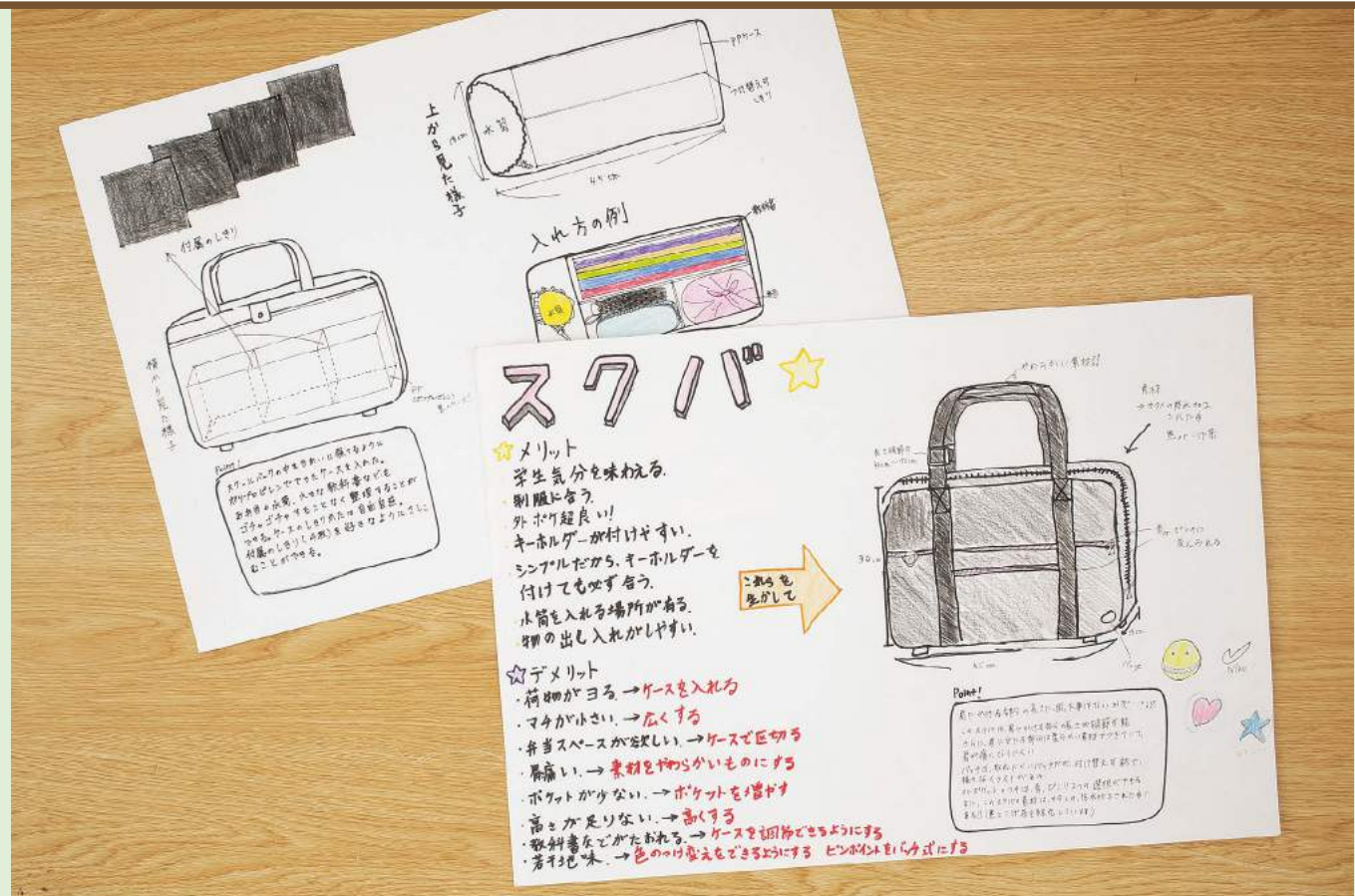
**桐山** 子どもたちはマークにしたい場所を選ぶ時点で、場所へのイメージは自分なりに持っていたと思うので

すが、北村さんは依頼されたことに対して、どのようにしてイメージをもつのでしょうか。

**北村** チラシやポスターをつくる時、最初は、主催者や企画者の話をよく聞くようにしています。講演会であればタイトルや、誰が何について話すのか、来てほしい対象などについてなどです。外来種問題や絶滅危惧種についての深刻な内容のもの、親子向けのものでは全く違いますよね。話をしながらコンセプトをかためて、そこからデザインイメージを決めるといった感じですね。飼育係に相談されて解説などを一緒に考えるときも、何をどのように見せたいのか、思いや考えをよく聞きます。

**桐山** 聞き取りや話し合いはデザインする時のイメージをもつためだけでなく、コンセプトを固めるためにも大切なですね。聞き取りで、意識して行っていることはありますか。

**北村** 相手も答えやすいと思うので「楽しい雰囲気か格好いい雰囲気か」のような大雑把なことから聞いて、徐々に具体的にしています。以前特設展で、動物のおもしろさや不思議さを伝える「wonder hut」という展示をみました。この時は動物の不思議がまった感じから、小屋のようなイメージがでてきて、「hut(小屋)」というタイトルと、北欧っぽい感じに見せようということが決まりました。そこから薄い水色を基調にしたり、内装も某家具屋さんの棚を使ったりと細部が決まっていきました。もちろん飼育係



## 動物園のデザイン

井の頭自然文化園のデザインは、全体として統一感を持ちながらも、それぞれの目的によって形、色だけでなく、見せ方や材料など、様々な工夫が凝らされている。いくつか具体例とともに紹介する。



### 楽しさの演出

動物園に入ると頭上にはためくフラッグガーランド。園全体の楽しさを演出している。もともとはある企画のために作成したもののだが、来場者から好評だったので現在も設置し続けている。



### 動物の特徴を楽しく伝える

マーラは南アメリカの動物であり、日本に住む我々には馴染みのない動物だが、子どもたちでも知っている動物と比較することで、その特徴をわかりやすく示している。基本情報は統一デザインがあるが、より詳しい解説なので、動物の不思議な感じからイメージした絵本のような雰囲気をもたせている。



### 内容や対象によって変わるチラシ

講演会や特設展のチラシは、その内容などに合わせて雰囲気を変える。本文でも紹介しているコウノトリに関する講演会は対象が中学生以上であり、「Wonder Hut」展は親子連れを意識した特設展。常に遡及させたい対象を意識しながらつくるのが大切。

とも話をして、見せたいところがきちんと見えるような見せ方も工夫しました。コンセプトがしっかりしないといけない。細部までつくり込めませんか。

桐山 本当、そうですね。マークをつくる題材でも、コンセプトを考える時間を大切にしました。丁寧に色を塗ることも勿論ですけど、その形や色にしようと考えた理由についても、同じように評価しないといけないと思います。生徒も相互鑑賞のときに友だちの作品を見ながら「コンセプトがいい」というようなことを言っていたので、そこは伝わっていると思っています。

### 体験を通して感じること

北村 話し合いと同時に、体験することも大切かも知れません。園に「いきもの広場」という場所をつくったんです。なるべく自然に近い状態にして、そこに寄ってくる昆虫や水生生物に子どもたちが自由に触れることができる場所です。この広場をつくらうと提案した当時の係長は、環境破壊などに早い段階で影響を受ける虫や水生動物に危機感を持っていて、子どもたちが早いうちからそういう生き物に興味や関心を持てるようにと考えていたんですが、私は虫も気持ち悪く

て触れなかったぐらいで、最初そのコンセプトもよくわからなかったんです。でも、園内のカブトムシの幼虫を広場に運ぶときに初めて触れて、とても感動したんですね。怖いか気持ち悪いって、勝手な思い込みだったと気付きました。その経験から、触れることの楽しさや親しみが感じられるような場所という広場全体のデザインイメージが決まりました。体験するとイメージが全く変わったり、新しいイメージが浮かんだりすることはありますね。

桐山 実際に触れることは大切ですよ。同じ一年生で、グループごとに新しい商品を考えてという活動に取り組みましたが、きっかけに、自分が愛着のあるものを持つてくるようにしました。何故愛着があるのかということと、もう少しこうだったらと思うところを意見交換するにも、実物があると触れることもできますし、話も具体的になります。授業だと実際の対象やクライアントがいけないので課題意識が具体的にないことがありますが、例えばヌイグルミを考えることにした班では、自分の妹の肌が弱いということなので、そういう人でも安心して触れられるものがないかと考えていました。実際に触りながら、自分たち

北村 今のお話にあつたように、対象を想像することもとても大切ですね。この動物園では三世代の人があることを想定しているの、どの世代の人にとっても心地いいと思えるようなデザインを心掛けています。園内のサイン計画は私が働く少し前に決まっ

### 対象を想像する

なりに対象を想像して具体的に考えることができているんだと感じましたね。対象を絞り焦点化することで、アイデアが広がっていたようです。

桐山 私も文化祭の展示の時、来場者のことを意識しようという話をしました。文化祭なのでまず自分たちが楽しむことが大切なんです。「何を」だ

てたんですが、それまでは、色やレイアウトだけでなく示す内容もバラバラだったんです。今は動物園、彫刻館、水生物園とそれぞれに色が決まっています、動物園は深い緑に合わせています。年に数回アンケートをとるんですが、お客様からも「雰囲気がよくなくなった」と言われたり「どんなデザイナーが？」と聞かれたりするようにになりました。変化が伝わっているんだと思います。

北村 マーラという動物の紹介パネルをつくった時は、担当の飼育係がお客様からよく受ける質問などをもとに、子どもたちにも分かりやすいようにと情報を厳選して、よく知っている動物との比較にしました。その上で、見た目とても不思議な感じがする動物なので、最終的には絵本のページのようにしました。対象を意識しなくてはいけなくて、どうすれば自分たちが表したいことをもっとよく伝えていけるのかを、来場者の目線に立って考えて欲しかったんです。

北村 マーラという動物の紹介パネルをつくった時は、担当の飼育係がお客様からよく受ける質問などをもとに、子どもたちにも分かりやすいようにと情報を厳選して、よく知っている動物との比較にしました。その上で、見た目とても不思議な感じがする動物なので、最終的には絵本のページのようにしました。対象を意識しなくてはいけなくて、どうすれば自分たちが表したいことをもっとよく伝えていけるのかを、来場者の目線に立って考えて欲しかったんです。

北村 マーラという動物の紹介パネルをつくった時は、担当の飼育係がお客様からよく受ける質問などをもとに、子どもたちにも分かりやすいようにと情報を厳選して、よく知っている動物との比較にしました。その上で、見た目とても不思議な感じがする動物なので、最終的には絵本のページのようにしました。対象を意識しなくてはいけなくて、どうすれば自分たちが表したいことをもっとよく伝えていけるのかを、来場者の目線に立って考えて欲しかったんです。

桐山 子どもたちに「デザインと聞いて思いつくもの」というと沢山の言葉がでます。それこそポスターや文字、服や車。国旗というのもありました。一つひとつのものがデザインされているという意識はあるんですね。でも「デザインって何？」と聞いても答えられない。私は「デザイン」を、「問題解決」「設計」「見た目」という言葉で説明しました。最初の形や色彩の話は「見た目」なんです。ところが、そこに至るまでの「設計」がなければ形や色は決められないし、そもそもの「問題」

### デザインを見る

桐山 子どもたちに「デザインと聞いて思いつくもの」というと沢山の言葉がでます。それこそポスターや文字、服や車。国旗というのもありました。一つひとつのものがデザインされているという意識はあるんですね。でも「デザインって何？」と聞いても答えられない。私は「デザイン」を、「問題解決」「設計」「見た目」という言葉で説明しました。最初の形や色彩の話は「見た目」なんです。ところが、そこに至るまでの「設計」がなければ形や色は決められないし、そもそもの「問題」



### 場所と機能に合わせたプレート

正門脇のプレートは、門の材質と合わせて金工でつくられ、端正な佇まいを見せている。一方、いきもの広場は園内でも特別な場所である。プレートに実際の本を使うなど、自然と一体となった場所であることへのこだわりや、生き物に触れることの楽しさを強調したデザインが施されている。



### 緑色を基調としたサイン

園内の基本表示は深い緑色を基調とし、全体の統一感を図っている。上は飼育係の相談をもとにつくった山鳥の巣を再現したもの。プレートにはやはり深い緑色を使用し、巣は長期にわたる野外展示に耐えうように通気口のあるアクリルケースの中に入れている。

をどうとらえてどう「解決」しようとするのかはつきりしないと設計もできません。「問題があつてそれを解決する」という流れがデザインの根本にあると考えていますし、授業ではそのことを子どもたちに伝えることが大切なかなと思っています。

北村 園にデザイナーを、と思った当時の上司は、園内の雰囲気をよくして、もっと心地いい場所にしたかったんだと思います。最初はまわりも何をする人なのかよくわからないって感じだったんですが、京王井の頭線の全駅に園のポスターを二ヶ月ほど展示してもらったことがあつて、それで変わったと思います。うちは他に比べて地味なんですけど、ポスターが園のよさを伝えていると感じてくれたんだと思います。とてもうれしそうに「見たよ」って言ってもらえましたね。その頃から、相談も少しずつ増えてきました。「こういう展示をしたいんだけどどうしたらいいかな？」とか「ここにこういう展示があるけど園の雰囲気合わないんじゃない？」とか。伝えたいことがうまく伝わると感じてもらえたのかもしれない。だから私も、相談に応えられるようにしようといつも思っています。

桐山 よいデザインに触れること、その価値に気付くことで、意識も変わったんですね。私は、普段から美術を「美術」という特別なものにするのではなく、身近なものに感じてほしいと思っています。自分が何か選ぶときの「いいな」という感じと、美術での「きれい

だな」という感じは同じだと思うんです。美術で学んだことや感じたことを普段の生活に生かせるようになってほしいです。今「いいな」と思うことって多分この先も大切にしたいことになっていくと思うので。今の感覚を大切にしてほしいですね。

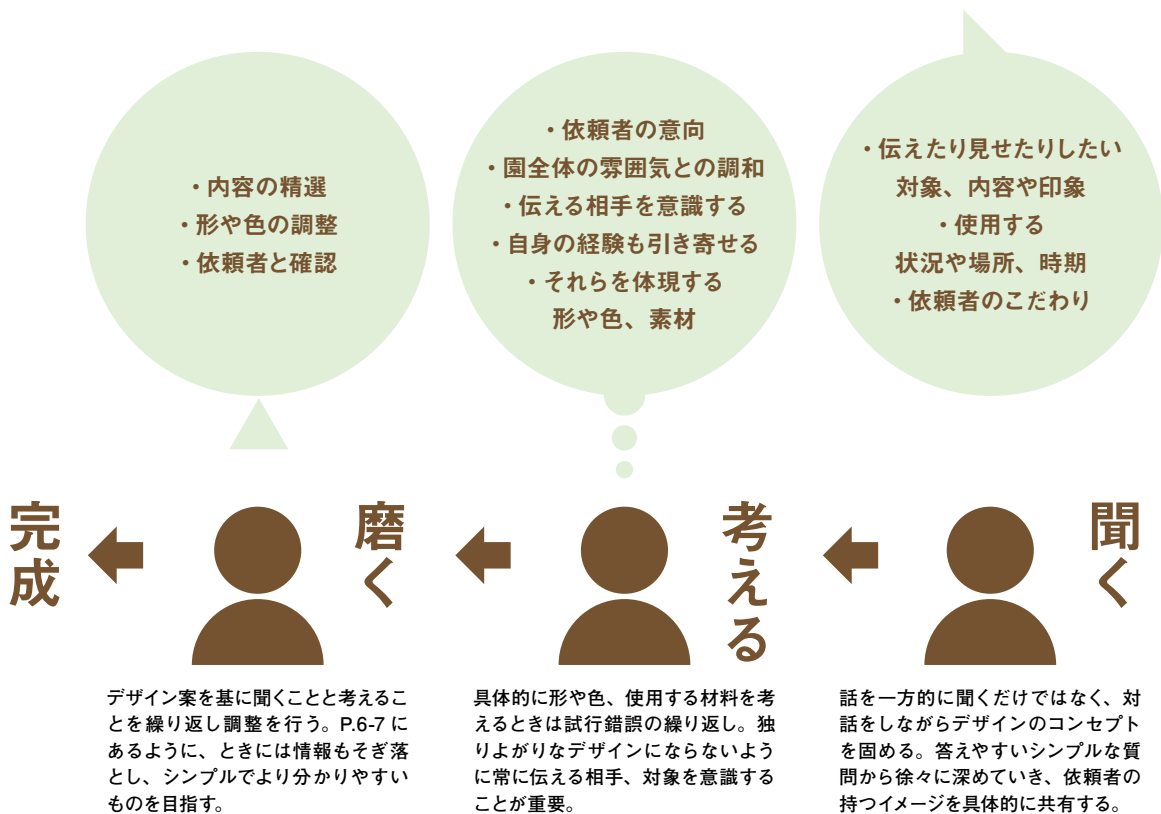
北村 極端な話、世の中にはデザインされていけないものは何もないと思うんです。そんな中で「いいな」と思ったり、逆に「あれ？」と思ったりするのって、自分が今まで生きてきた中で培った感性が揺り動かされたということだと思えます。その時、なんで自分の心が動いたのかちよつと立ち止まって考えてみると、なにか昔の記憶に繋がるかもしれない。そこから、自分の中のストーリーのようなものを探してほしいですね。そういう引き出しって大切だと思います。

北村直子 きたむらなおこ  
多摩美術大学絵画科油画卒業。東京都井の頭自然文化園の専属デザイナー。著書に「おでかけどうぶつえん」(学研出版)「おならゴリラ」(偕成社)など。

桐山 瞳子 きりやまり ようこ  
東京造形大学デザイン学科グラフィックデザイン専攻卒業。国公立、私立小学校図工専科教諭・講師を経て、現在お茶の水女子大学附属中学校美術科教諭。

### デザインの流れ (北村さんの場合)

デザイナーの仕事には、常に依頼者がいて、つくられたものに触れる人たちがいる。北村さんも常に依頼者の思いや来場する多くの人たちのために日々デザインを続けています。ここでは、そんな北村さんがデザインするときの流れを整理することを試みた。



# 「設場の」 「定の」

美術館での鑑賞編

文  
新関伸也  
滋賀大学 教授  
イラスト  
danny



美術館で作品を鑑賞の最大の魅力は、実物作品を肉眼で見たり、触れたりすることが出来ることです。つまり、本物に出会い、味わう場が美術館です。このオリジナルにしか出せない作品の雰囲気や魅力を、W・ベンヤミンは「アウラ」と述べています。これは複製から感じることはできません。印刷や複製画からは、大きさ、色や形、材料やテクスチャー、立体の見え方の違いはわかりません。さて、魅力溢れる本物を前にしながらの美術館での鑑賞では、以下のような鑑賞が勧められます。

まず、二つ目は美術館で開催している「ギャラリートーク」に参加する方法です。作品を前にして、学芸員や教育担当の方がファシリテーターとなって、鑑賞者と対話しながら鑑賞を深めていく進め方です。他の鑑賞者との見方の違いも楽しく、また作品や作家について、直に解説を聞くこともできます。

二つ目は、学級などグループの仲間と一緒に、あらかじめ作品や作家について予備調査をして臨む鑑賞です。美術館で鑑賞しながら、予備調査の疑問や課題を明らかにする学習で、いわば課題解決型の鑑賞法となります。ここでは教師の観点によるワークシートや子供たちがまとめた予習レポートなどの活用も考えられます。そこでは美術館での学習活動のねらいを明確にして鑑賞を深めることとなります。また、事前の学習が難しい場合には、美術館で準備している鑑賞シートや作品についての解説、またクイズやスタンプリーカーなどを使用して、手軽に鑑賞する方法もあります。

いずれにしても生涯において美術館が身近な存在となる原点は、小中学生の体験にあると言えるでしょう。

# 先 ず 見 る 之 凡 目 凡 第十二回

## ピカソの抜けがら

シャッターを開けつばなしにしたカメラの前で、電球とかライトを持って動かしてみる。すると、こんなふうに空中に光の絵ができるんだ。カメラは光をため込むことができるからね。まあ、詳しくは機械が好きな人に聞いてごらん。カメラの仕組みの話は今日はおいておこう。

ここに写っているのはピカソさん。そう、ピカソがピカッとさせているわけ。この絵は、描いている最中には誰にも見えないんだ。描いている本人にもね。描いている人の頭の中と、写真の中しか存在しない絵。光の線が、まるで水飴かゴムのようだね。粘り気がある。そうそう、縄跳びのゴムみたい。一筆書きだから、よく見ればスタートとゴールもわかるはずだよ。お、するどい。目のようなところは一筆書きじゃない。膝も使って、体全体で描いてるね。いやいや上手どころか達人の動きですよ、これは。

さて、全体に湾曲しているというか、こう丸くたわんでいるのがわかるよね。このときの写真には正面から撮ったものもあるんだけど、そちらにはこういう丸みはなくて、横や斜めから見たときだけ、こんなふうになわんでいる。なぜかというところ……おお、肩が丸く動くから！ そう、ボールを投げるときに腕は丸く動くよね。なるほど、平泳ぎの手足の動きも丸い！





この湾曲は、ピカソが全身を使って描いて、なおかつ、絵を受け止める場所が平たくなかったからできたんだ。絵は平たいものだと思っている人が多いけど、あれは実は、描く紙の方が平たいだけだったんだね。絵を空中に放したら、こんなふうになるのびする。絵の放し飼いだ。そしてこの湾曲は、ピカソの腕が届く範囲とピカソの体の大きさを写し取ってる。いってみれば、この光の絵は絵であると同時に、ピカソの抜けがらでもあるんだ。

描いてあるものや、道具や材料のことを考えるのもいいけど、「抜けがら」のもとになった形や動きを想像しながら見ると、作品はスポーツのようにも見えてくる。たとえばこんな絵はどうだろう。高さ一五〇センチくらいの大きな屏風。ワシヤワシヤッと八方に飛び跳ねる虎の毛は、どんなふうにも手を動かして描いたのかな。それにこの竹！ グリグリッとひねりをきかせてウネる太い線の気持ちよさ！

頭の中に作者をよみがえらせて、作品の上で起こった出来事を再生してみれば、きつとワクワクしてくる。解説をつけてもいいかもしれないね。「ふりかぶって第一筆、速い！ここで大きく右に展開……」。絵を見て「手に汗握る」ことが、みなさんにはできるかな？  
ときには、よく見れば、作者の背の高さや、右利きか左利きかわかることだってあるんだよ。さあ、応援しながら絵を見てみようよ。観戦に行こう、美術館に。

成相肇 なりあい・はじめ  
東京ステーションギャラリー学芸員。一九七九年生まれ。府中市美術館学芸員を経て、二〇一二年から現職。主な企画展に「石子順造の世界」、「デイスカパー、デイスカパー、ジャパン」など。

竹虎図屏風 [紙本着色・六曲一双・左隻/153.4 × 358.7cm] 1782頃 片山楊谷 [1760～1801]

# 授業実践

学びのフロンティア

小学校3・4年向き

## 校庭の〇〇に住むようかい

題材を通して教室と美術館をつなぐ

茨城県古河市立八俣小学校 中村史佳

### はじめに

古河市内の小・中学校で、図画工作・美術科にかかわる教師（有志）を中心に「先生たちの美術展」を開催しています。参加する教員は、自身の作品展示だけでなく、様々な美術教育のプログラムの開発に取り組みます。

私は、プロジェクトのうち「こともワークショップ」の担当をしてい



ます。今回のテーマは「〇〇に住む妖怪をつくろう」と企画会で決定しました。このテーマに沿って、担任する三年生で妖怪づくりの題材を開発しました。この題材の実践を通して、教室と美術館をつなぐ手だてというものを考えてみたいと思います。

### 授業実践

#### 場所からイメージを広げて

いつも遊んでいる校庭に妖怪が住んでいたら……。はじめに、二、四人のグループで一台のタブレットを持ち、妖怪がいそうな場所を探して写真を撮影しました。子どもたちからは、「ねえ、あつちの木にもいそうだよ」「行ってみよう」「ここは？」など意欲的に取り組む声が聞こえてきました。身近な場所を、視点を変えて見る楽しさも味わえたようです。木の根っこや花壇、樹木の枝分かれした部分、旗を掲げるポールのとっぺん、遊具など様々な場所をクロージアアップして撮影していました。ま

た、誰も使用していないブランコを友人にゆらしてもらい、そのゆれた瞬間を撮影し、あたかも妖怪がブランコで遊んでいるかのように撮影しているグループもありました。妖怪が住んでいるような場所からイメージを広げ、その世界に浸ることができました。

#### 材料からイメージを広げて

次に、子どもたちは、木切れやどんぐり、松ぼっくりなどを手にとり、その形や色、感触に親しみながら組み合わせ、つくりたい形を見付けていきました。

はじめのイメージをもつためのポイントとして、材料を「合わせて見る」「つなげて見る」「重ねて見る」ことと、校庭の「どこで」「何をしている」妖怪かということの二つを提示しました。子どもたちは、場所と材料から表したいことを思い付き、さらに接着・接合するための用具を多様に用意したことで、つなげ方を選んだり、試したり、新たな方法を

考えたりしながら思いに合った妖怪を工夫してつくっていききました。

「これを使うといいよ」と友人に助言されたり、「ここ押さえて」と協力してもらったりする声も聞こえてきました。なかなか立たない妖怪に、足を新たに付け足す、武器やペットを持たせる、家族を増やすなど、どんどん思いを広げて製作している様子も見られました。

最後は、完成した妖怪を住む場所に配置して鑑賞しました。みんな満面の笑みで「見て見て」と言っ







できました。十分に、楽しむことができたようです。

### おわりに

授業で妖怪づくりの楽しさを味わった子どもたちは、「先生たちの美術展」の期間中、美術館に行ってもワークショップで妖怪づくりを楽しむことになりました。その時には、美術館やその周りの地域に住む妖怪へとイメージを広げてつくりだすことでしょうか。学校という身近な場所をよく見てイメージを広げる経験を積むことで、美術館や周りの地域を対象としてとらえることができるようになるのではないのでしょうか。

美術館でのワークショッププログラムを検討することから、教室における題材を生みだし、やがて美術館でも実践されることによって子どもの表現が更に広がっていく。

教室と美術館を、それぞれの場所

を活かした実践が広がっていくことによって、広がり豊かさをもった図画工作・美術教育が生まれる可能性があります。ではないかと考えています。



指導計画	
時間	5時間
領域	A表現(2)
材料・用具	自然材、フェルト、グルーガン、木工用接着剤(速乾性)、麻ひも、ビニタイ、ガムテープ
学習目標	妖怪が住んでいそうな場所を見つけ、自然材を組み合わせることを楽しむことを通して、イメージを広げながら工夫して表す力を培う。
主な学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>●校庭を散策し、妖怪が住んでいそうな場所を見つけ、撮影する。</li> <li>●自然材を組み合わせることを楽しみながらイメージを広げ、表す。</li> <li>●製作した妖怪を場所に配置して撮影したり、見合ったりする。</li> </ul>
主な評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自然材を組み合わせることを楽しみながら、妖怪に表そうとしている(造形への関心・意欲・態度)</li> <li>●場所や自然材の形、色、感触、組み合わせてできた感じからイメージを広げ、つくりたい妖怪を思い付いたり、つくり方を考えたりしている(発想や構想の能力)</li> <li>●イメージに合わせて、材料や用具を選んで使ったり、工夫して表したりしている(創造的な技能)</li> <li>●互いの製作した妖怪の表し方や校庭の中に配置した様子によさや面白さを感じ取っている(鑑賞の能力)</li> </ul>

# 授業実践

学びのフロンティア

中学校 2・3年生向き

## 日本画の世界を味わおう

表現することで感じ取る日本の美術文化

北海道教育大学附属札幌中学校 寺田実

### はじめに

「風神雷神図」などを鑑賞する際、ICTを活用することによって画像の提示がずいぶん便利になりました。一方、実際に実物を見なければ伝わってこない日本画独特のあのマチエールや筆の勢いなど、本当に大切なものを見失った中で、表面的な鑑賞になっている感が否めませんでした。そこで、日本画がどのように描かれているのか、その効果などを感じ取りながら表現活動で実感をより理解へと深め、表現と鑑賞をより近づけたいという思いでこの題材を実践しました。

### 学びのプロセス

#### 1 「日本画」って何だろう

生徒に尾形光琳の「燕子花図屏風」を提示して、「この絵は、どのようなものかのような絵の具で描かれていると思う？」と発問してみました。

た。一人の生徒が「和紙に墨だろう」とつぶやくと、「水彩絵の具かボスターカラーかな？」と続きます。ここで、岩絵の具の原石と鳥の子紙、魚、シカ、ウサギなどの様々なニカワを見せます。実際に手で触れたり、匂いを嗅いだりする生徒もいて、「まさかこれで……」と、多くの生徒が作品と材料の用い方を結び付けようとしています。この導入で、日本画への興味や関心もぐっと高まってきました。

#### 2 植物のスケッチ、 下絵の制作、パネルづくり、 ドーサ引き（ドーサ水を塗ること）

校舎周辺を散策し、自分が日本画の作品として表したい植物を観察してスケッチします。初夏の風が吹く中、野草が小さな花をつけています。日陰で風に揺れる草花がまるで踊っているように見えた生徒は、後に作品の題名を「夜の舞踏会」としました。

美術室に戻り、大きさや種類、組合せを変えた下絵を構成して主題を意識した構想を練ります。おおよそ構想が定まったところで、ベニヤ板に和紙（鳥の子紙）を水張りします。その後、和紙に水がしみこみ過ぎないように、ニカワ水に少量のみようばを混ぜたドーサ水を刷毛で塗っておきます。

#### 3 地色の彩色、転写、骨描き

まず、水干絵の具をニカワ水と混ぜて溶く方法について理解し、地色となる色を主題との関わりから構想して選び、刷毛で彩色しました。次に乳棒で磨り潰した水干絵の具の粒を絵皿の中に入れ、指先で溶いていきます。和の色名に興味津々となる生徒もいて、溶き出された絵の具の鮮やかさに、歓声があがります。下地となる色が乾くと、念紙を用いて下絵をパネルに転写し、耐水性の墨で骨描きしていきます。抑揚をつけながら描かれていく墨の線に、「このまま完成でもいいね」という感想がありました。

#### 4 彩色

配色の構想を練る授業の導入で、速水御舟と福田平八郎の作品を比較鑑賞します。そこで、自分が塗る





うと思っっている色の選び方について、自ら問いを生むよう導きます。

他者と学び合うことで自分の表したい方向性が見えた生徒は、その実現に向かって、指で塗ったりたらしこみを用いたり、予想していなかった表し方で意欲的に表現を追求していきます。グループで協力して色づくりをし、水干絵の具で彩色した後、岩絵の具を重ね塗りして仕上げました。

### おわりに

制作を終えた生徒からは、「岩絵の具を塗ることで色が濃くなってさらに深みが出て日本画という感じがした」「これから日本画を見たときの見方が変わると思う」等の感想を聞くことができました。また、互いの作品を鑑賞し、対話することで表したかったことへの理解を深め合っ

ていました。

四季折々の日本の美を象徴的に表す「日本画」、そして日本の美術文化の理解は、実際に表現してみるからこそ、より実感を伴うものとなることが分かりました。



### 指導計画

時間	9時間
領域	A表現(1)(3)
材料・用具	和紙、ペニヤ板、墨汁、色鉛筆、水干絵の具、岩絵の具、ニカワ、彩色筆
学習目標	身近な自然を対象として深く見つめ感じ取ったこと、考えたことを基に主題を生み出し、画材の特性を生かして新たな表現方法を工夫するなどして創造的に表現することから日本画の鑑賞を深める。
主な学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>●身の回りの植物を観察してスケッチし、そこに自分自身を投影することから主題を生み出す。</li> <li>●主題を効果的に表す色彩について追求し、日本画として表現する。</li> </ul>
主な評価の観点	<ul style="list-style-type: none"> <li>●日本画の制作に関心をもち、主体的に構想を練ろうとしている(美術への関心・意欲・態度)</li> <li>●植物を日本画として表すために創造的な構成を工夫し、心豊かな構想を練っている(発想や構想の能力)</li> <li>●主題を基に日本画の画材の特性を生かし、表現意図に合う新たな表現方法を工夫するなどして創造的に表現している(創造的な技能)</li> <li>●自他の作品の造形的なよさや美しさについて感じ取り、自分の思いをもって味わっている(鑑賞の能力)</li> </ul>



個性豊かなディスプレイ

何はさておき商店街の顔と言えはディスプレイ。それぞれの店舗が取り揃えた渾身の商品をいかに見せるか、その心はどこか美術館にも通じる。今回は、天神橋筋商店街をそぞろ見る中で気になった展示方法を筆者の独断でいくつかの類型に分けてみた。

・ウインドウ型 オートドックスな展示形式。とは言っても、ショーケースの形態は多種多様。食品サンプルが並ぶ食堂の陳列台もこの一種。  
 ・スプレッド型 ショッピングモールでは見られない道路にはみ出したインスタレーション。洋品店、荒物屋、ふとん屋……天神橋ではよく見かける風景。  
 ・ハンガー型 帽子屋や洋品店によく見られる形式。店先のフアサー

その一

商店街

ドにフェンスやフックを取り付けて商品をぶら下げる。これなら形も柄も一目瞭然。

ここに挙げたのはほんの一例。新しいタイプが見つかったら、こっそりと名前を付けて報告されたし。

見上げればアーケード

近年では撤去されることも多いアーケードだが、ここにも商店街らしいかたちが潜んでいる。道行く人を雨から守るといふ実益を備えながらも、何かしら装飾したくなってしまうのが世の常。天神橋筋二丁目商店街、いわゆる「天2」のアーケードにはアーチに沿ってかくれ御迎人形がお出迎え。続く「天3」にはずらっと鳥居が立ち並ぶ。まさに「天神さん」の町である（駄洒落!?!）。天満宮に近い方から真朱、桔梗、浅

そぞろみ部とは、そぞろ歩きながら身のまわりのあれやこれやを観察し、暮らしの中で出合ういろいろな場面を造形的にとらえ直す部活動である。第一回目のターゲットは商店街。郊外型の大型ショッピングモールがつくられる一方で、地域に根差した商店街は少しずつ姿を消しつつある。そんな中、今回は日本一長い商店街として知られる天神橋筋商店街（大阪府大阪市）にやってきた。

葱、萌黄と色が変化するのでつい上を向いてしまう。「天4」のモチーフは「テントウムシ」。よく見れば点が四つ（これも駄洒落!?!）。「天5」から曲がった天五中崎通のアーケードもなかなかのインパクトだ。紅白のツートーンは一年を通してお正月気分。一点透視で扇子のようにも見える。軒先の赤提灯もとい赤達磨、看板屋のかんばん、古色のついた電灯など、ノスタルジックな物語が始まりそうな予感。

シャッター画にも着目

たとえお店が閉まっても、諦めるのはまだ早い。そんな時にしか見られないのが「シャッター画」である。最近では、商店街の活性化や落書き防止のために描かれることも少なくないが、観察して面白

のは看板代わりの物件。それもある程度年季の入ったものである。その多くが直接ペンキで塗られている中、とある靴屋の作例はなかなか凝ったつくりである。シャッターに穿たれた長方形や円形の小さな穴の向こうに黄、橙、赤がのぞく。店名はすぐに判別できるが、その下に描かれているのは何だろう。少し離れてみると、なるほど靴のアウトラインになっている。アナログなデジタル表示といった感じ。今日もなかなかいい素材が収穫できた。

部長 市川寛也 いちかわひろや（テキスト担当）  
 筑波大学芸術系助教。妖怪研究者。一九八七年生まれ。まちを歩きながら何かがいそうな場所を探し出し、その土地に固有の物語をつくる「妖怪採集」を各地で実践している。  
 副部長 danny だにー（イラスト担当）  
 イラストレーター。一九八七年生まれ。京都精華大学卒業後、イラストレーターとして、書籍、web、広告などの媒体で活動中。色鉛筆で自然や日常の風景を描く。



1

126,929,347

第十二回

# 猪子寿之

文：田野隆太郎  
写真：新井卓



伝統絵画に教育プログラム。

既成概念を新解釈したデジタルアートは、美術館だけでなくショッピングモールにも進出する。ウルトラテクノロジストなる新たな時代の創造主。

束ねる男は、これまで直感で未来を選びとってきた。その核にあるのは、歴史に対する審美眼だ。

鶏や花を精巧に描いた着色密画や、象や鯨を大胆に活写した水墨画など奇抜な画風で知られる江戸中期の絵師、伊藤若冲。その獨創性がよく現れた技法に「升目描き」がある。『鳥獣花木図屏風』や『樹花鳥獸図屏風』などの屏風絵は、画面全体を方眼紙のように区切り、升目ごとに彩色を施している。一センチ四方の升目は、屏風全体に換算すれば数万に上る。そのひとつひとつを塗りながら画面全体を整えていく描法は、奇想天外と呼んでいい。

その升目描きを、現代に蘇らせたデジタルアートが注目を集めている。大型モニター八枚を屏風に見立てた『Nirvana』は、若冲が描いた白象や鳳凰、鳥獸などのモチーフが、ハイビジョンの八倍という高解像度の映像の中を動く。3Dで制作したモチーフを平面上に再構成し、最終的に升目描きに見える映像処理を施す行程は、若冲の技法に匹敵するほどの複雑さだ。

制作したのは、チームラボというアート集団。プログラマーやエンジニア、数学者、建築家、CGアニメー

ターなど情報社会の特定分野の専門家四百人からなる。

そんな彼らを牽引しているのが猪子寿之だ。メディアで若手起業家やオピニオンリーダーとしても発言を求められる彼を、アートの作り手だと知らない人も多いかもしれない。「東大卒」のイメージを覆すカジュアルな風貌と、デジタル世界に精通した見地からの斬新な提言が、人びとを惹きつける。

彼がコンピュータやインターネットというものに興味を抱いたのは、高校の終わり頃だった。

「ネット社会では、誰しも自由に表現し、発信できる。それに対して、世界中の人が自由な意志で情報を見つけることができる。ネットによって、まさに人と人が直接つながっていきわけですよ。歴史上、情報が完全に自由に発信されることはなかったことだし、凄くロマンチックなことだと思っただけです」

来るべき社会は、ネットワークやデジタルという概念で塗り変えられ

た情報社会になる。そう確信した彼は、数学や情報技術の基本を学ぶべく、東大工学部の計数工学科に進んだ。

デジタルでのもの作りを目指しながら在学中は手をつけられないでいたが、卒業を機にチームラボを創業。友人たちと作った創造の場は、ウェブデザインなどの仕事を請けながらその一歩を踏み出した。それと並行しアートも作り始める。最初に手掛けたのが、音楽のライブ会場の空間演出だった。

ライブのストーリーミング放送の視聴者が、それぞれの端末にコメントを書き込む。コメントは瞬時にネットを介し、ライブ会場にプロジェクトションされる。最終的に、コメントの文字列は三次元上で樹木のような形をなし、演奏される音楽とともに動くことになる。

デジタル世界のもの作りは、サイエンスやテクノロジー、デザインやアートが境目なく入り混じる。だから、自分が面白いと思ったことを形にするしかない。自主的に手を上げたこの企画で、プロジェクトションマップピンク技術やインタラクティブへの

コミットなど、現在も彼らが得意とする技術にも挑戦した。この仕事がかっかけとなり、商業施設のライブティンク演出などの依頼が来るようになった。

またこの時期、若冲の存在を知り、その絵をモチーフにしたアニメーション作品を作った。古典絵画を引用したのは、猪子が日本の美術とその後にある社会や文化に強い関心があったからだ。

「近代以前の世界は、いまとはまったくちがう世界だったわけです。だから、その頃に人類が培った文化的地位も、現代では相性が悪く捨て去られたものが一杯あるのではないかと思っただけです。近代以前の人びとは世界をどう捉えていたのか、そこに興味がありました」

猪子は、産業革命が起こる以前の社会の中に、未来の社会を形成するヒントがあると直感した。そこで、若冲作品や洛中洛外図など江戸時代の美術を研究、日本人が独自に持つ空間認識に注目するようになった。



日本の古典絵画は、遠近法で描かれた西洋絵画に比べ、平面的で奥行きに乏しいといわれる。猪子はそこに疑問を持った。日本の絵画には、日本人独自の論理変換があるだけで優劣をつける必要はないのではないか。遠近法を基に構築されたベルサイユ宮殿の庭園は一点を中心に奥行きが感じられ、「前後の動線」で捉えられる。見る人が横に動くとき中心から外れるので、風景は歪む。一方で借景という概念もある日本の枯山水庭園は、風景が手前から奥にレイヤー状で構成されている。見る人が横に動いても、風景は歪まない。すなわち日本では「横の動線」を軸に風景を見ていただけではないのか。

猪子は、この空間認識の論理構造を「超主観空間」と呼び、古典を引用したデジタルアートを次々と発表。コンピュータ上の三次元空間に立体世界を構築し、それを日本美術的な平面に落とし込む手法を確立していった。

結成以来、十五年間、彼らは作品ごとにプロジェクトチームを作り、アイデアの捻出と表現の実験を繰り返してきた。それを推進できた源には、日々進化するデジタル技術に挑戦し、自ら設定したハードルを超えることで作品を成立させてきた自信と、歴史に残る画家たちのように、誰も発見し得なかった視点から世界を捉え直したいという強い動機があった。

「人間の周囲に起こっている現象は、よくわからないことが多い。でも科  
学者が、ある現象から簡単な法則を  
発見することで世界を認識する量が  
増えたわけです。それと同じように、  
画家たちがまだ見えていなかった世  
界の、その見え方を提示することに  
よって我々は世界がより見えるよう

になったとも言える。江戸の絵師が、  
雨を線で表現するまでは、人類は雨  
を描けなかったし、雨というものを  
強く認識できていなかったわけです」  
世界の新たな認識を提示できるの  
は、科学者も芸術家も同じだ。だが、  
ミクロの世界や宇宙の発見に忙しい  
現代の科学よりも、目に見える作品

に変換できる美術に惹きつけられて  
いる。人が何を見て美しいと感じる  
のか……人間にとって身近でありな  
がらもいまだ解明していない、そんな  
疑問を追求していきたい。

インタビュウの間、猪子の口から  
は、歴史、未来、文化といった言葉  
が頻繁に飛びだした。歴史を大局か  
ら見る視点、そして時代が変化する  
先を見ようとする視線は、彼のどこ  
に由来するのだろうか。

「僕らは、社会や学校で『人間は  
こうだ』と教わるわけです。正義と  
非正義とはこうだ、道徳とはこうだ  
でもそう言われても、いつも自分  
は、本当かなと懐疑的だった。だから、  
歴史を紐解いたわけです。すると、  
正義や道徳といった価値観が時代  
により変わっているのが分かる。今日  
現在みんながそうだと信じているこ  
とでも、本当のところはどうか分  
からない」

現代で常識とされていることの多  
くは歴史の中で変化し、人間にとっ  
て本質的でないことばかりだ。なら  
ば、人間の本質とはこうなのだと  
いうことを、近代以前の人びとの視  
点を借りながら、新たな文化的価値  
がある作品として打ちだしてみたい。  
その思考の流れを客観的に見れば、  
猪子が歴史を遡ったのは、自分が生  
きている時代に対する疑念が大きな  
部分を占めていたことが分かる。

チームラボは、いま子どもたちにも  
向けたアートを発信している。そ





のひとつである『お絵かきタウン』は、子どもたちが描く乗り物や建築物がスクリーンで読み取られ、壁に展開された「未来の町」を形作っていくというアート作品だ。

「上手い絵も良い絵だと思う。上手いということも他人が喜ぶ要素かもしれない。でも、動きで人の目を引く車をみんなが描いても、格好よく見えないわけですよ。誰かが家やビルを描いているから、車も素敵に見える。他人の絵がより良く見えるような絵も、もしかしたら良い絵と呼べるのかもしれない」

テストや受験などで均一的な能力が重視され、日々子どもたちは個人的な作業に追われている。だからこそ「共創」の体験から、個性を活かしながら他者と関係することの豊かさを発見してもらいたい。共創とは、共同と創造の意味を込めた造語で、彼らのスタンスを象徴した言葉でもある。現代社会は複雑化し、それに伴いクリエイティブな仕事もチーム制作にならざるを得ない。子どもたちも、社会に出ればチームでの成果を出すことを求められることになるのだ。

この作品においても、猪子が現代社会を冷静に見極める視線があり、創作の根底には現代の価値観への懐疑がある。だが、作品には文明批判を先鋭化したような表現を選ばない。自らの実体験を元に、集団でもの作りをする喜びを子どもたちに優しく

伝えていくわけだ。

彼らの作品は、最先端の技術を扱いつつも、いながらもギミックに頼らず、知らぬ間に見る者の肌馴染みがあるようなアナログ的な柔らかさがある。それは、鑑賞者との双方向性における成果や、自然をモチーフにすることが多いという理由だけではないよ

うに思う。

これまで画家はひとりでキャンパスに向かい、ひとりで描いた。だが、デジタルを扱うこれからのアートは、単独では成立し得ない。彼らの作品から感じる柔らかさは、チーム制作にあるのではないだろうか。一癖も



二癖もある専門家たちがミーティングを繰り返しながら、ひとつのミッションのために切磋琢磨する中から生まれてきたひとつの個性。過去の芸術家は作品に、いわば「独断」という棘を盛り込むことでその個性を作ってきた。チームラボのそれは、角が研磨された、柔らかな曲線で美しく仕上げられた球体のような印象がある。

メンバーの様々な見地を集約し、創作する。猪子は、そこに絶対的な信頼を持っている。チームが成す新しい芸術。チームラボは、これまでの芸術家像を覆す存在なのかもしれない。ならば、猪子が二百年前の若冲作品を新しさを持って受け止めたように、チームラボという球体が未来に投げられ、そこにいる人間がどうキャッチするのか。彼らの作品は、そんな想像をめぐらせてしまうほどの懐の深さがある。

猪子寿之 いのことしゆき  
一九七七年、徳島県生まれ 東大工学部卒業と同時、チームラボ創業。同社代表として、プログラマーやCGアニメーターら情報社会の特定分野の専門家四百人を牽引。日本の古典絵画や子どもたちの知育などを題材に、スケールの大きなデジタルアートを発信し続けている。



# ●ともにもに学ぶ

## 図工・美術の先生と子どもが、ともにつくりだす学びの日々。

### ●けがを防ぐ一言、 タイミングの大切さ

図画工作の時間には多くの刃物が登場します。それらを用途に合わせて安全に使うことが大切です。

カッターの切り抜き授業のことです。その児童は、刃の傾きが外側に開いてしまいうせがあり、その授業でも指導の中で刃の傾きは修正していました。

その後、児童の刃が少し外側に傾いていました。このタイミングで声をかけるとか迷いましたが、刃の傾きもそこまでひどくなく、児童が集中していたので、もう少し待ってからと判断を遅らせてしまったのです。

児童はその直後に、けがをしました。下がき線よりも刃が内側に入り込んだことが原因でした。幸い大きな傷には至りませんでした。幸い大きな傷にはけがの兆候はすでに出ていました。

上記は自身の失敗談ですが、けがの兆候を感じ取った段階で、けがを未然に防ぐことが大切だと感じた瞬間でした。

カッターの授業では、安全面の指導内容として「刃の進む方向に手をおかないこと」「紙を回して切ること」「刃の角度に気を付けること」などが挙げ

られます。図画工作科は、多くの刃物を使う教科です。安全には十分に気を付けた指導を行っていきたいと思います。

東京都江戸川区立二之江第三小学校 宇田幸正

### ●スケッチを見つめて

中学二年生の自画像制作では、鏡を見てスケッチさせた後、さらに写真を用いてスケッチをさせました。顔の目鼻口などのバランスを正確にとらえさせたり、本人が表現したい一瞬の表情を描かせたりしたいと考えたからです。目の形など「よくわからない」と言うところは、写真を鉛筆でなぞらせて、表情がしっかり描けるように進めました。

写真を鉛筆でなぞるようにして描き加えたスケッチは、どれも本人によく似ていたり、バランスもよくとれていたりました。ほとんどの生徒は、「この方法だと描きやすい」という感想をもちました。私もこのスケッチの指導方法に満足していました。

しかし、本制作に入るとA子が、「鏡で見て描いた方のスケッチがいいな」とつぶやきました。この生徒は、写真を用いずに鏡を見て描いただけの自分の

スケッチを見つけていました。明らかに、他の生徒のスケッチと見比べてみるとバランスは正確さに欠け、表情もはつきりとしていません。ただ、多くの生徒たちも寄ってきて、A子のスケッチを見つめ始めました。すると「なんか、A子の心の中が見える気がする」「バランスの悪いところが、A子の味をだしてる」

「見た目が悪くても、目を引くね」など、自分と向き合い、思いを込めて一本線を描いたスケッチに対する賞賛の声が教室中に巻き起こりました。

見た通り正確に描かせる指導にこだわってきた自分を反省する、よいきっかけになりました。今後は、生徒たちの願いを大切に、生徒一人ひとりの個性や思いが表現できる指導法を心がけていきたいです。

愛知県豊田市立若園中学校 外山奈美

### ●素材の魅力は最高の教材

美術Iで木彫をやっていた時のこと。女子生徒二人が私のところに来て「先生！ 最初からもう二回作ってみたいので木を売ってください！」と言うのです。「どうして？」と聞くと、「もっと木目

をきれいに出して、ツルツルになるまで仕上げたいんです！」んん……ナルホドと思い、予備に持っていた桂の角材を渡しました。

二週間ほどして、再びその女子生徒二人が、私のところに来て来て、新作の木彫作品を見せて来ました。動物を抽象化した作品は、流れるような形をしていました。表面も最終的に四〇〇番の紙やすりがボロボロになるまで研磨していて、クラフトワックスの効果もあり鏡面状に近い仕上がりでした。「よくここまで仕上げたねえ！」と言われた二人の表情は、ちょうど鼻の下を伸ばしながらの自信に溢れた照れ笑いが印象的でした。

初めて触れた木の感触が、二人にとって理屈ではなく直接素材の魅力を肌で感じ、素材から色々なことを学んで楽しんだ結果が形になったと感じます。二人の女子生徒は、私からの評価などとは関係無しに、満足そうに木彫作品を撫で回していました。

宮城県宮城野高等学校 佐々木秀夫

## ふくい中学生アートリンピック展

文 牧井正人 (福井県観光営業部文化振興課)

### 概要

福井県内すべての中学校が参加できる展覧会です。今年で六回目、県内七十四校のうち、二十六校が参加しています。全国中学校美術部作品展「アトクラブグランプリ」の県予選も兼ねており、今年度は本展の金賞作品が全国で文部科学大臣賞を受賞するなど、作品のレベルが年々向上してきています。

### ねらい

美術部には運動部のような他校との交流や「最後の夏」のような集大成の



発揮の場がありませんでした。「もっと発表と交流の場を！」というこことで本展を開催し、生徒だけでなく、教師にとっても交流の機会となっています。

### ならではの工夫

参加校同士で集まり、制作途中の意見交換を行う地区もあります。交流が目的ですから、展示するだけではないのです。作品のキャプションには作者の言葉と、自分の人柄を表した「小さな自画像」を必ずつけます。そして表彰式では、まず作者が自分の作品についてコメントします。作者の思いが大切だと考えているからです。教師にとつては、生徒の表現をどう見とりたいかをどう引き出すかを考えるきっかけになっているのではないのでしょうか。

### これからの課題

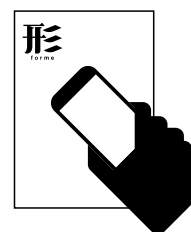
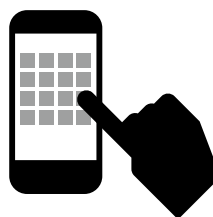
来場者には、気に入った作品のキャプションにシールを貼ってもらうのですが、写実的な作品に人気が集まりがちです。表現の多様性とか、作者の思いが表れている作品の魅力をもっと感じさせたい、それが教師にとっての課題ですね。「小さな自画像」や作者の言葉をつけるのもそのための一歩です。

## スマートフォンやタブレットをかざすと動画が楽しめる!

- 1 スマートフォンまたはタブレットで、ストアアプリを立ち上げます。
- 2 「カザスマート」で検索し、アプリをダウンロード。
- 3 「カザスマート」アプリを立ち上げます。
- 4 該当ページにかざすと動画がはじまります。



カザスマート 🔍





小学2年 カラフルこうえん[液体粘土・絵の具・ペン/38×54cm]「図画工作1・2下」P.24掲載

## 児童作品解説 私の見方

ふと気がつくと、絵の中にひき込まれていました。

樹木や花々、そして、そのあいだを遊ぶ虫たちが明るい色彩で描かれています。互いにこれから何をして遊ぶかを相談しているかのような楽しげな雰囲気です。

さらによく見ると、木にはおもしろいような果物が実っていたり、ブランコで人が遊んでいたりします。この絵を見る人は描いた子どもがすごした楽しい図工の時間を一緒にたづねて味わうことができるのではないのでしょうか。

この二年生の絵には、主な材料として絵の具を混ぜた液体粘土が使われています。液体粘土は、手のひらや指を使って絵を思いのままに描いていくことを可能にします。この絵は私たちに、材料もまた子どもたちにとつて、彼らの願いをかなえていく大切な教育の要件であることを再確認させてくれるのです。この絵を描いた子どもは液体粘土の感触を味わい試しながら、表したい世界への想像をどんどんふくらませていったことでしょう。

みなさんはどう感じますか？

文 東京学芸大学 准教授 相田隆司

## 形 forme No. 309-2016

日文教育資料[図画工作・美術]

平成28年(2016年)2月1日発行

編集・発行人 佐々木秀樹

発行所 日本文教出版株式会社

〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5 TEL:06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

Cover photo: Kazue Kawase (YUKAI)

Design: Kazuhisa Yamamoto (Donny Grafiks)

CD33297

## 日本文教出版 株式会社

<http://www.nichibun-g.co.jp/>

大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5  
TEL:06-6692-1261 FAX:06-6606-5171

東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井1-2-16  
TEL:03-3389-4611 FAX:03-3389-4618

九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院3-11-14  
TEL:092-531-7696 FAX:092-521-3938

東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵1-13-18-7F-B  
TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261

北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似9-12-1-1  
TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690