

形

forme

「特集」
形を動かせ



日文の実践事例、教科情報

詳しくはWebへ!

日文

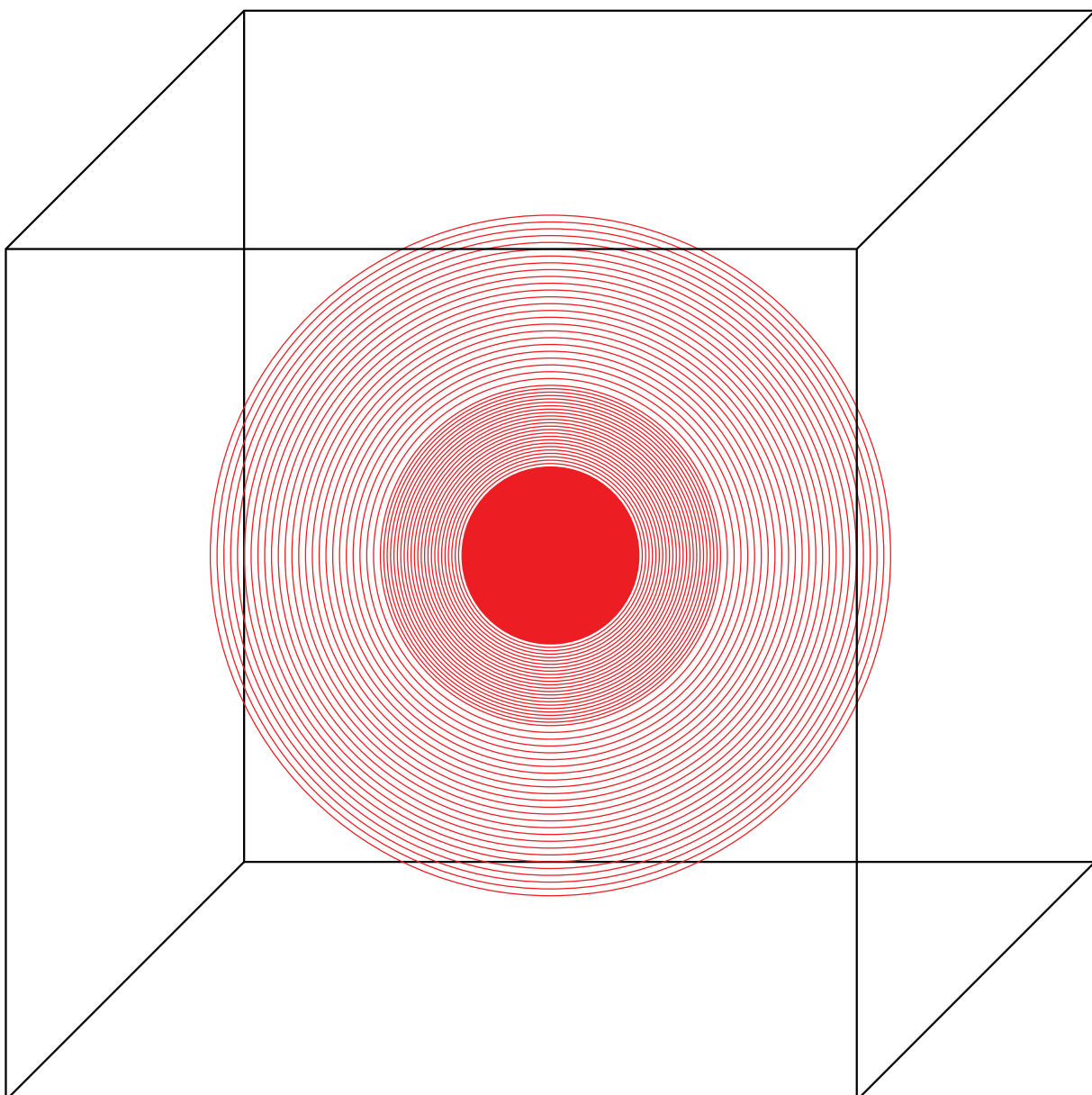
検索

开 + 多

Nr. 10

かたちについて、ここで、あらためて。





太陽をひとつふところへいれてゐたい

てのひらへのせてみたり

ころがしてみたり

腹がたったら投げつけたりしたい

まるくなって

あかくなって落ちてゆくのをみてゐたら

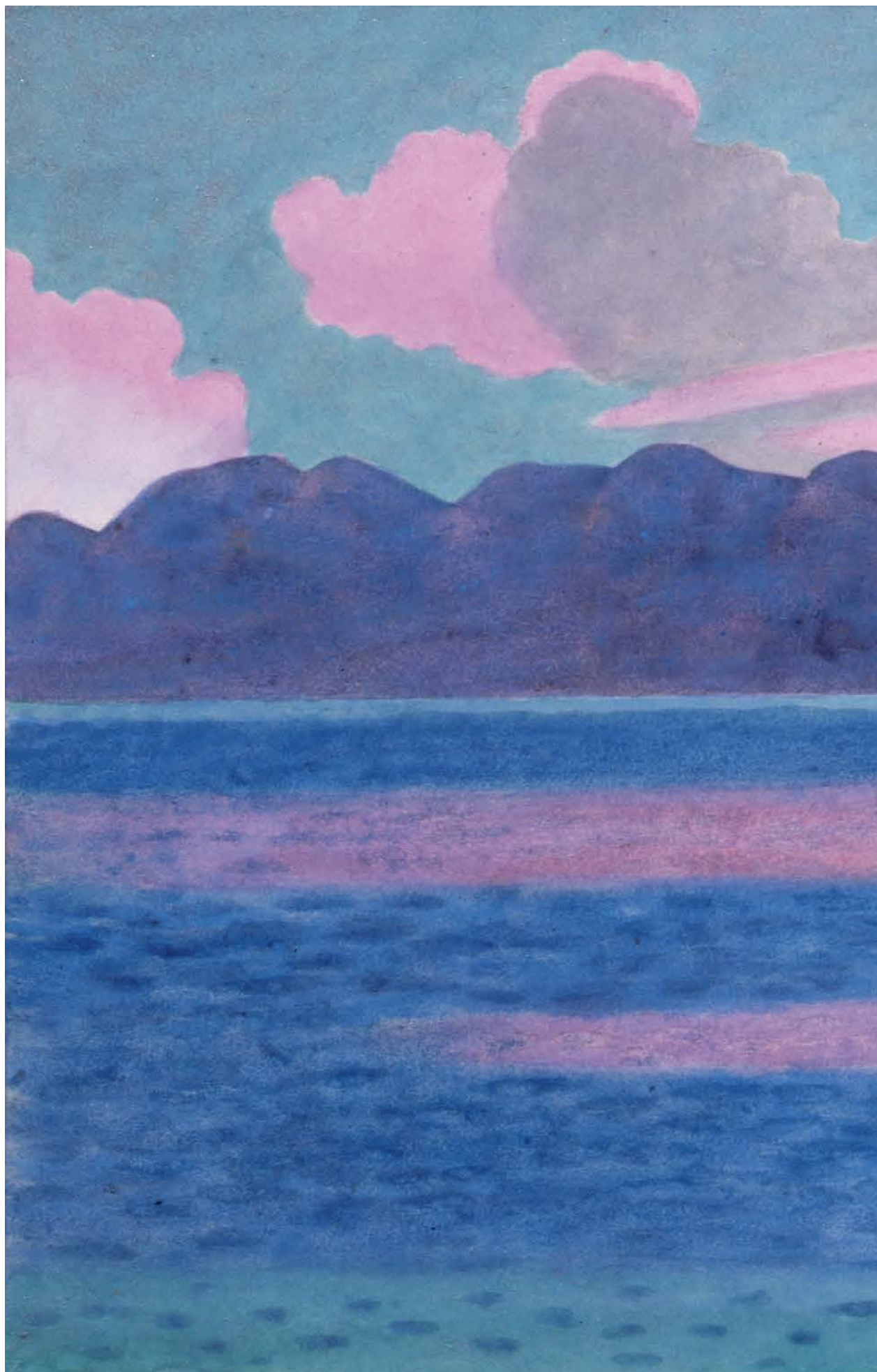
太陽がひとつほしくなった

八木重吉『太陽』



自然を前にして、私だけがこれを見てゐる。私だけしか感じないものが、そこにある。

— 小野竹喬

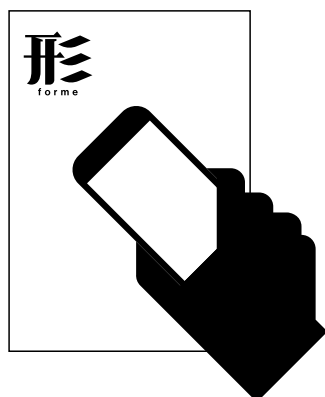




目次

No.310

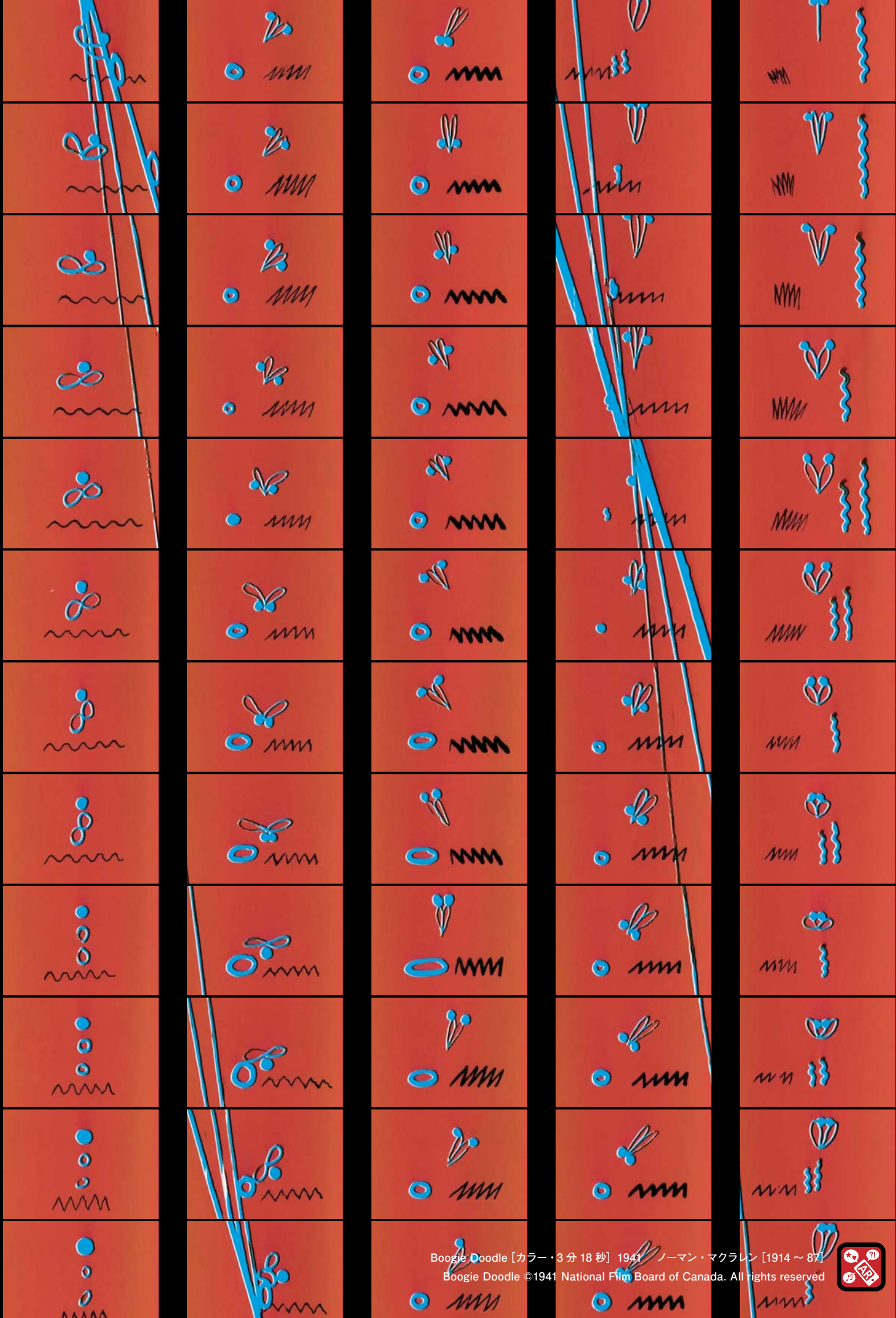
-
- 08 特集 **形を動かせ** 津堅信之 パンタグラフ
 - 17 **場の設定** 人物クロッキー編 文：中西一洋 イラスト：Luis Mendo
 - 18 **先ず見る** おばけがでるところ 成相 肇
 - 20 **学びのフロンティア** 小学校向き CHALLENGE TARO 中臣信丈
 - 22 **学びのフロンティア** 中学校向き 鉛筆で表現する目に見えない世界 西澤明
 - 24 **そぞろみ部** 植物園 文：市川寛也 イラスト：danny
 - 26 **創造のつばさを広げて** こども美術館 スカイミュージアムの取り組み
 - 28 **研鑽** 東京都高等学校美術工芸教育研究会 鑑賞教育プロジェクト
 - 29 **1/127,110,847 五味太郎** 文：田野隆太郎 写真：高橋宗正
 - 33 **ラフスケッチ**
 - 34 **ともに学ぶ**
-



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！

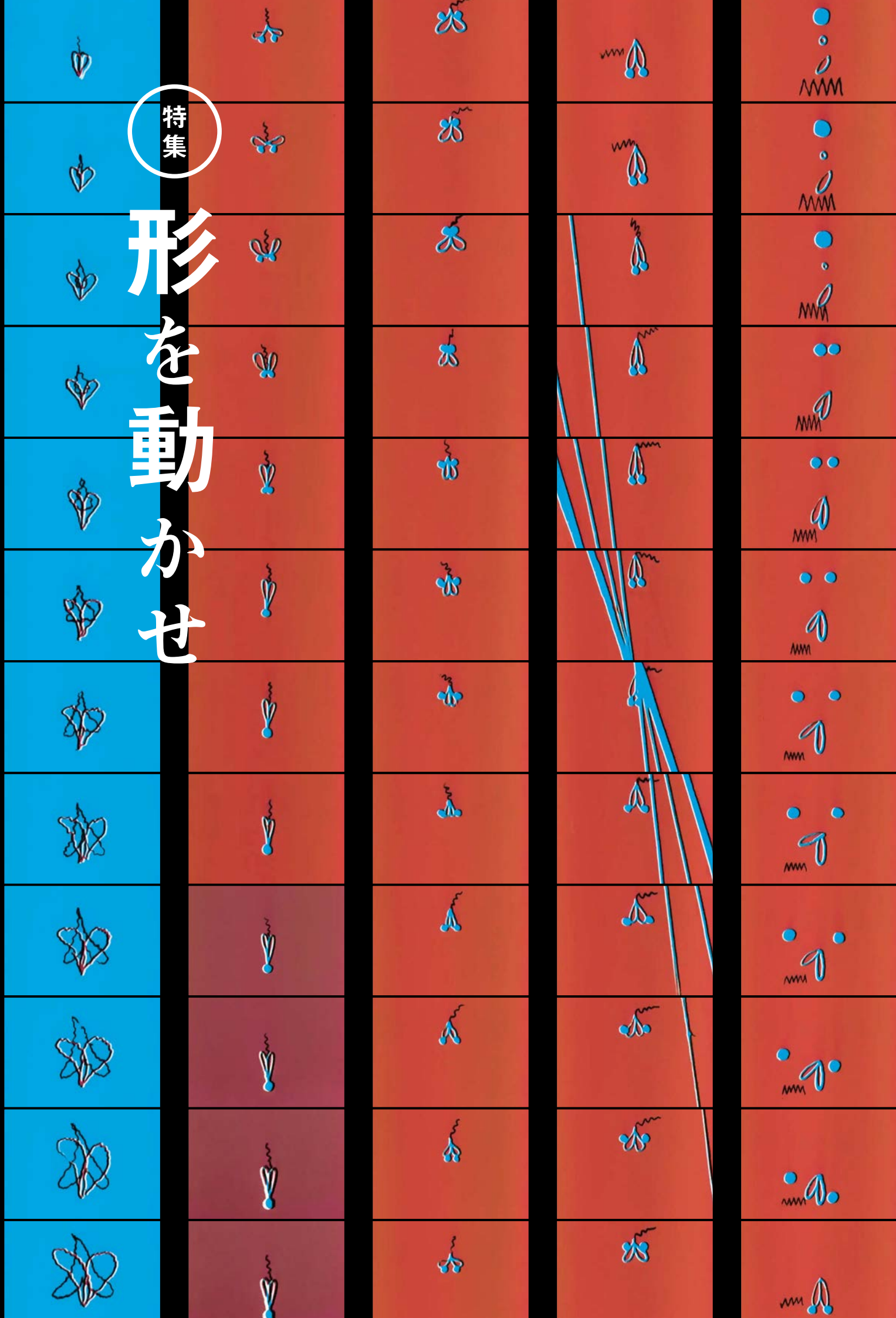
「カザスマート」アプリを Google play、App Store でダウンロードしてください。
マークのある誌面全体にかざすと、動画を見ることができます。





特集

形を動かせ



動きを味わう

テレビや映画のアニメーションを見る際、私たちの関心はストーリーやキャラクターに向きがちですが、それが生きるのも「動き」があつてこそ。動きがどのような印象や効果を生むのか、アニメーション研究家の津堅信之さんに聞きました。

映像に対する感覚の不思議

アニメーションはなぜ動いて見えるのか、その原理を教えてください。

津堅 ノートの隅などに連続した絵を描いて、素早くめくると動いて見える「パラパラマンガ」で遊んだ方は多いでしょう。これがまさに、アニメーションの原理です。少しずつ描写を変えた画像を連続表示すると、目の錯覚で動いて見えるわけです。

一般論としては、一定時間あたりの画像数が多いほど滑らかな動きに、画像が少ないとカクカクとしたぎこちない動きになると言えます。

画像数がどれくらいあると滑らかに見えるのでしょうか。

津堅 一秒間あたり八〜十二枚の画像があれば、多くの人にとってスムーズ

に動いて見えます。映画やアニメなどの映像は、一秒間あたり二十四コマの画像で構成されていますが、二十四コマすべて異なる絵を描いていると大変なので、フルアニメーションと呼ばれる滑らかに絵を動かす場合でも、十二枚（同じ絵を二コマずつ使う）が主流です。デイズニー映画などがそうですね。日本のテレビアニメは、十二枚もしくは八枚（三コマずつ使う）が主流ですが、これら異なる作画法（絵の枚数）をキャラクターの演技の内容で複雑に使い分けるのが特徴です。

しかし人間の感覚というのは不思議なもので、フルアニメーションは滑らかすぎて逆に違和感を覚えるという人もいます。また近年、あえて画像数を一秒間あたり三、四枚に減らしたシーンを取り入れるクリエイターも現れています。粗い動きが、疾走感、ダイナミックさ、コミカルさなどを演出できると考えてののでしょうか。こうした



暴れる椅子



座ることを拒む椅子



いじける椅子



かまってもらいたい椅子

演出がその場面にピッタリ合っていれば、画像数が多い映像より、かえって自然に感じるといふこともあり得ます。

モチーフと動きの関係性

実写と比べた場合の、アニメーションの魅力はどこにありますか。

津堅 一番の魅力は、現実にはあり得ない動きを表現できるところではないでしょうか。

人や動物など実際に動くものをモチーフにして、実写のようにリアルに動かすという手法も、もちろん方法論の一つとしてはあります。ただそれは、実写映像をトレースすれば誰でもつくれてしまう。クリエイターの工夫が問われるのは、現実にはない動きをつくる場合です。

実際に動くものの、例えば猫がモチーフだとすると、「猫ならではの動きをオーバーに表現して猫らしさを伝える」「実際の猫にはない動きをさせて意外性を出す」という二通りの方向性が考えられます。一方、ひとりでに動かないもの、例えば消しゴムをモチーフにする場合、必然的に後者の方向性しかありません。それでも消しゴムの「消す」という性質を生かした動きにするのか、踊ったり空を飛んだり消しゴムと無関係の動きにするのかによって、見る人の印象は変わります。

現実にはないシーンをつくるのであれば、その動きにどんな意味があるのか、動かすことによって何を伝えたいのか、動かすことにより工夫しないと、ただ何か動いているだけの映像になってしまう、印象に残りません。現実にはない動きにはそれこそ無限のバリエーションがあるので演出の余地が非常に大きく、伝えたいテーマに適した演出ができれば、実写よりはるかにドラマチックなシーンをつくるということができます。

参考になる作品を教えてください。

津堅 実際に動くものをモチーフにした例としては、人形アニメーションの始祖、ロシアのL・スタレヴィッチによる昆虫パペットを使ったアニメーション『カメラマンの復讐』（一九二二）や、イギリスを代表する長編アニメーション、J・ハラスの『動物農場』（一九五四）などが挙げられます。どちらも動物的な動き、人間的な動きが場面に応じて使い分けられています。

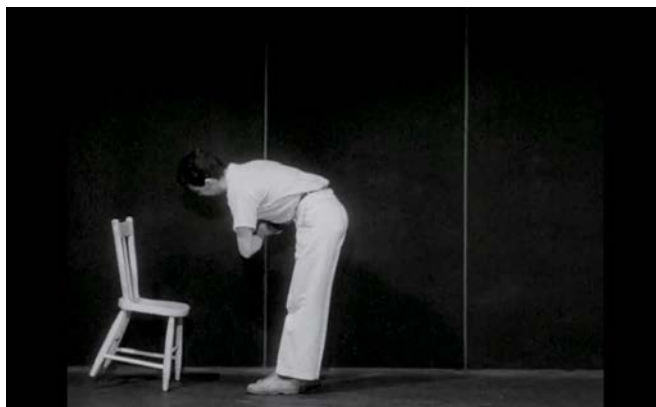
実際には動かないものが動く作品も二つご紹介しましょう。カナダで活躍したN・マクラレンの短編コメディ『オープンニングスピーチ』（一九六二）のマイクの動き、同じマクラレンの『チェアリーテイル』の椅子の動き、さらに、アメリカのCG制作会社ピクサー・アニメーション・スタジオの第一作『ルックス・Jr.』（一九八六）の電気スタンドの動きを見てください。ただのモノが意思を持っているかのようになると、見る人の興味を引きまします。言い換えると、クリエイターはアニメーションによって何を伝えたいのか、動かすことにより工夫しないと、ただ何か動いているだけの映像になってしまう、印象に残りません。現実にはない動きにはそれこそ無限のバリエーションがあるので演出の余地が非常に大きく、伝えたいテーマに適した演出ができれば、実写よりはるかにドラマチックなシーンをつくるということができます。



喜びにとびあがる



さらに甘える椅子



仲直りのお辞儀



満足して楽しげな椅子



メーシオン制作を通して、モノに感情や命を吹き込んでいるのです。

動きが、言葉になる

アニメーションの動きを見る時に、どこに着目するとよいでしょうか。

津堅 私がいとも注意して見ているのは、止まっているものが動き出す瞬間、また動いているものが止まる瞬間です。歩いている人が止まる時には、何か理由がある。車が来たからなのか、知っている人が通りかかったからなのか、お金が落ちていたからなのか。その理由によって、止まる時の表現の仕方が変わります。動く直前、止まる直前というのは、動きの意図を表現する要の部分なんです。

ここがきちんと表現されていると、止まっている時間が生きてきます。驚いて固まってしまっているとか、何か

を待っているとか、意味のある静止になるわけです。アニメーションというと常に動いていなければいけないイメージがあるかもしれませんが、むしろ大切なのは、動きと動きの間の止まる部分によって生まれる「間」や「緩急」ではないでしょうか。ロシアのA・アレクセイエフによる『Log Jam』シリーズ(二〇〇八)は、考え抜かれた静止のタイミングによって、見る人の笑いを誘います。

どうしても、ストーリーのみを追ってしまいがちですが……。

津堅 大学での講義の際、学生によく試させているのは、「音を消して鑑賞する」という方法です。セリフや効果音がないので、見る人は動きだけに集中して、その意味を読み取ろうとします。「間」やカットの切り替えについてもよくわかるため、プロの研究者や批評家も使う方法です。

また、そもそもストーリーやセリフがない、抽象アニメーションというジャンルがあります。一九二〇年代から行われた、芸術表現の一形式としてアニメーションを制作する試みで、ドイツのO・フィッシンガー、W・ルツトマンらが有名です。典型的な作品は、単純な図形がスクリーン内を動き回るもの。説明的な要素はほとんどありません。しかし例えば「風」がテーマであれば、形、動き、形の変化によって、風を「目で感じる」ことを彼らは目指しました。ここでは形や動きそのものが、言葉になっていると言えます。

これからのアニメーションは、どのような表現を目指していくとお考えですか。

津堅 映像を見るという体験が珍しいものとして受け入れられていた二〇世紀前半とは異なり、現代は絵やモノが動くことは当たり前の時代です。だから

らといって、新たな技術や表現方法を生み出さなければ人々に関心を持つてもらえないかというと、必ずしもそうではありません。昔からある技術や表現でも、使う順序や場面を変えれば、動きの豊かさはまだまだ問えるはずですよ。

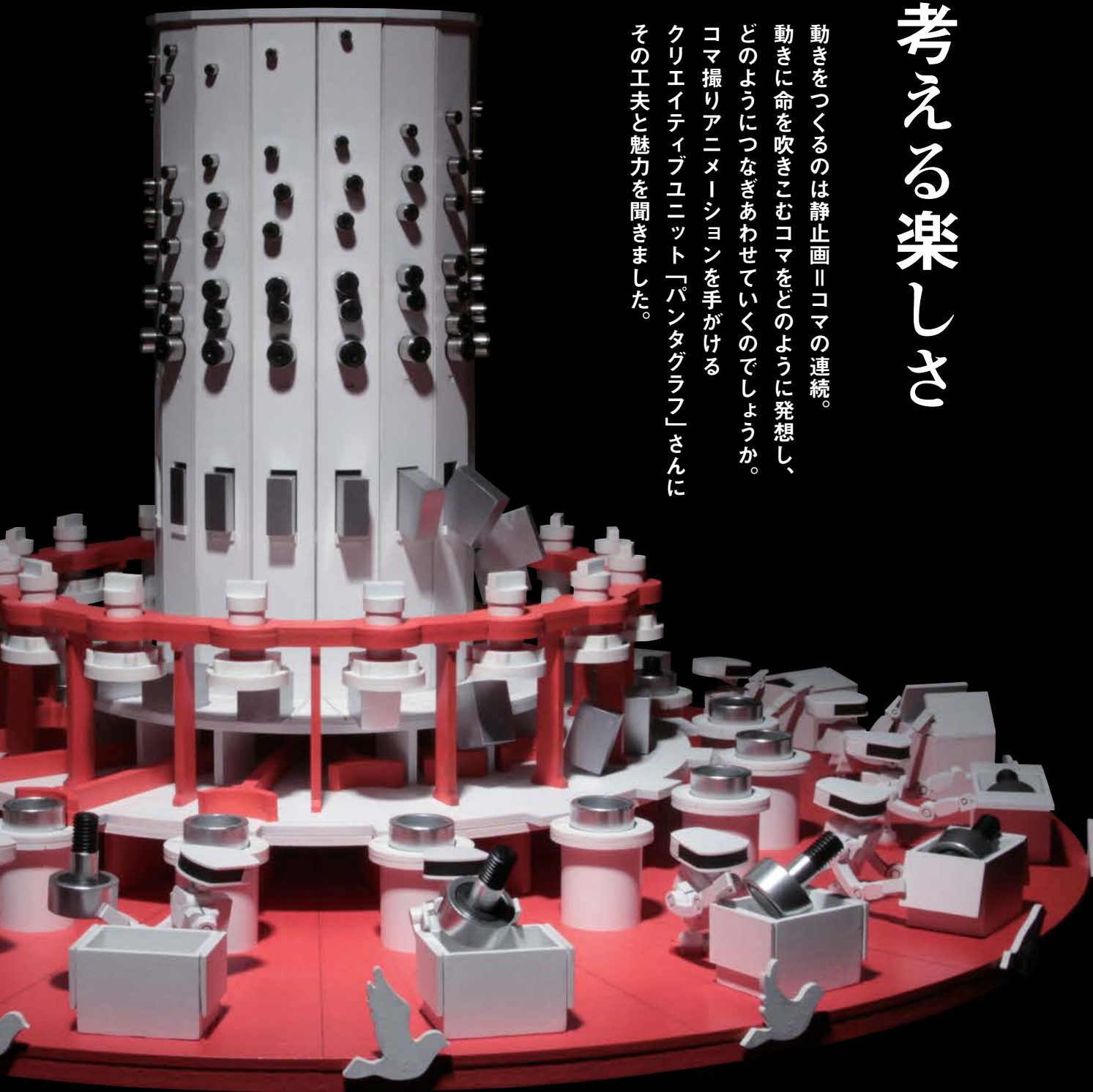
そして、ただ動くだけでは驚きも楽しみも感じられないからこそ、アニメーションをつくる側は一つ一つの動きに意味を込め、見る側は動きから意味を読み取るという関係を、積極的に築いていくべきではないかと思っています。

津堅信之 つがたのぶゆき

アニメーション研究者。近畿大学農学部卒業後、企業勤務を経て、大阪芸術大学 学習院大学大学院講師、京都精華大学マンガ学部准教授などを歴任。現在は日本大学芸術学部非常勤講師を務める傍ら、フリーランスとして執筆活動を行う。著作に『アニメーション学入門』(平凡社新書)、『日本のアニメは何がすごいのか』(祥伝社新書)など。

コマで考える楽しさ

動きをつくるのは静止画＝コマの連続。
動きに命を吹きこむコマをどのように発想し、
どのようにつなぎあわせていくのでしょうか。
コマ撮りアニメーションを手がける
クリエイティブユニット「パンタグラフ」さんに
その工夫と魅力を聞きました。



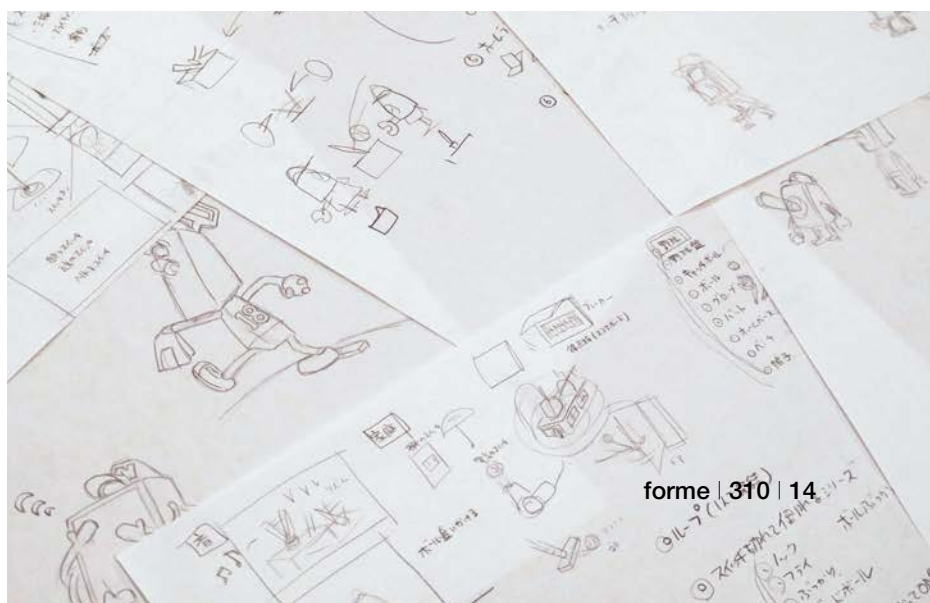
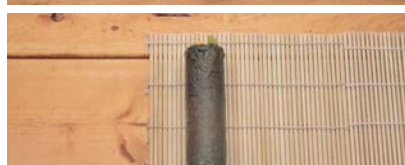
私たち「パンタグラフ」は広告のアニメーションをつくることが多いです。PRする商品やサービスのテーマに合わせて、どういう雰囲気の商品にするかを考えることから始まります。アイデアは、全員で集まってどんどん出すようにしています。テーマが同じでも、人形を動かすのか、切り紙を使うのか、身の回りの道具が動くような感じなのか、ゲームの画面のように見えるのかなど、アニメーションの表現方法はさまざまにできます。クライアントによっては、いろいろな国や言語の人が見るものという条件を受けることがあります。言葉を入れず多くの人に伝わるように表現するのは、アニメーションが得意なことかもしれません。簡略化しながらも、商品自体を動かすことで見せられる部分もあるので、次に制作にかかる時間や予算、自分たちの得意分野なども踏まえて、案を絞ります。アイデア段階では展開のポ

イントだけを考えますが、一つの案に決まったら、ポイントの前後の場面をふくらませていつて絵コンテを描いて映像の展開を固めます。絵コンテで大切なのが、場面が引きなのか寄りなのかと、登場人物の大きさ出し。これくらいの大きさだとなったら、それをカメラで見た時にどのくらいまで背景をつくるべきか、シミュレーションができます。背景をつくるには時間がかかるので、引きばかりだと大変です。なるべく、一つの背景の中で引きと寄りを使えるように考えますね。

人形のデザイン決めと並行して、ストーリーの中でどう動くのかも考えていきます。動きで大切なのは、登場人物が何を考えて、どんな気持ちなのかをわかりやすく表現することです。クライアントから、かわいらしいキャラクターを、と要望が出ることもあります。けれど私たちは「動きだけでかわいくできますよ」と提案します。これはアニメーションならではの利点です。動きを考えるには、自分で実際に動きをとってみます。例えばびっくりした時どうするか。両手を挙げてのけぞる。ひじが曲がらないと万歳に見えてしまうと感じく。そこで人形のひじが曲がるように、デザインを修正します。

ちよつとした動きやしぐさで感情を吹きこむ

るより時間も短縮できます。



動きのメリハリをつけることも強く意識します。例えばものが移動する時、写真を五〇枚撮ることもあれば、二枚で済むこともあって、印象はまったく変わります。その組み合わせが大切で、

物理法則で動きにリアリティを味つけ

私たちがよくモチーフにするロボットだと表情がありません。感情がわかりにくそうですが、逆に人間ほど直接的ではないので、見る人が「これは怒っているのかな、悲しんでいるのかな」と主體的に想像できるとも言えます。例えば、手足をバタバタするだけで怒っている様子になります。体の角度だけでも、前に傾けばのぞきこむ様子、後ろに傾けばいばっている。ほんのちよつとの角度の違い、動きの大きさの違いで表情がつくのです。

動きはじめは少しずつ進んで、速くなって、止まる前にはまたコマを増やして減速するように見せます。メリハリをつけると面白いのですが、説得力がないといけません。私たちがそのためにルールとして意識しているのが、ものを投げた時の「放物線運動」です。放物線が間違っていないか、その速さも一定ではなくて、高い位置では減速、落ちるにつれて加速させるということを意識します。

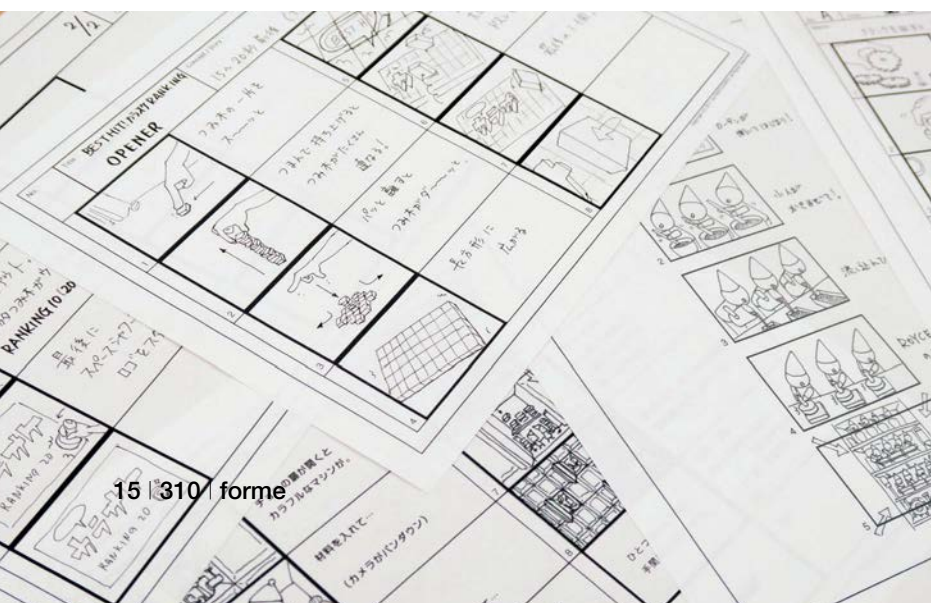
もう一つが「ゆり戻し」と呼んでいる法則です。ドアが勢いよく閉じた時、反動で少し戻ってきますね。この力が加わった時に跳ね返るとい物理法則のことです。私たちは机の上のものなど、実際には動かないものがひとりでも動く、という作品をよくつくります。その動きが自由すぎると実感がもてないのではないのでしょうか。ものの大きさや重さを想定してゆり戻しを表現すること、動かないはずのものが、画

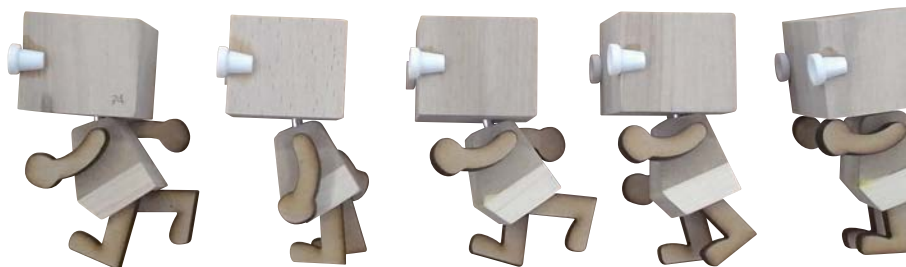
面を通さずに見ても、実際にそこで動いているかのような印象につながると思います。

見る人の体験や見たことのある動きと重なる、実感がわくということもあります。例えば、恵方巻きの由来を説明した作品で、巻き寿司を方位磁針の針に見立てて、その年の恵方（方角）を指す演出を考えました。方位磁針ははじめに大きくぶれてから、一方方向を指しますよね。巻き寿司の動きもそれにならって、止まる前に左右に細かく振れるようにしました。

もちろん、巻き寿司を本当に回転させたと同じように動くかという、そうではないと思います。ですからテーマに合わせて「実際にありえそう」という印象を演出していると言えます。物理的な法則を守りつつ、違和感がないメリハリをつけることが味つけになるのです。

撮影では、撮りながら「この動きは





立体ゾートロープのコマとなる人形

違うな、一コマ写真を消して戻ろう」ということもあります。意識的にアドリブも加えるようにしています。決められたことをやるよりも、自分も登場人物になったつもりで、ここでこういう気持ちになったからこういう動きを入れる、とする方が作業として楽しいですから。

原理の面白さを知ってこそその新しい発想をしてほしい

最近挑戦しているのは、ゾートロープや、手ぬぐいの絵柄の上でスリットを動かすと楽しめるアニメーションです。携帯電話などを使って映像がどこでも見られるようになりました。でも液晶画面とは別の、まったく違う見せ方を提案したいのです。手にとれるものや目の前にあるものでアニメーションが見られると面白いと思いませんか？ また、映像機器の進歩が速く、

規格がどんどん変わりに古びてしまう面もあります。そこで仕組みがわかるものをつくらうと意識しています。原理がわかればできるものなら、古びることがなく、面白い表現が生まれ続けるはずですよ。

アニメーションは、こういう動きをさせたらどうだろうとか、動かないものを動かしたらどうなるんだろうと想像を広げられるのが魅力です。映像ソフトの使い方を知ったり、動いているものを動画で撮るだけではなくて、ものの動きをとらえたり、動きを想像することを楽しんでほしいです。一コマずつつくってつなげるという原理を知ること、これからどんな発想が生まれるのか、とても楽しみです。

パンタグラフ

立体造形を得意とし写真やアートアニメーションで多数の作品を発表しているクリエイティブユニット。広告・雑誌表紙、CDジャケットのイメージビジュアルからアニメーションムービー、アーティファクトの企画制作まで幅広い分野で活動中。

「設 場」 「定 の」

人物クロッキー編

文

中西一洋

東京都立両国高等学校・
附属中学校 教諭

イラスト

Luis Mendo

全ての造形活動を支える観察力。対象の細部を捉えたいとき、あるいは全体の形や動きを大きく捉えたいときにも観察力が求められます。その後の観察力を育むために、毎授業始めの五分間、少ない時間だからこそ細部にとらわれず対象の全体を捉えられるクロッキーを繰り返すことは効果的です。

班活動で観察する意識を引き出す

人物クロッキーをする場合、生徒に対象の全体を観察する意識をもってもらうためにはどのような場の工夫が必要でしょうか。私の経験では、生徒を六〜七人程度の班に分け、各班の実施場所を

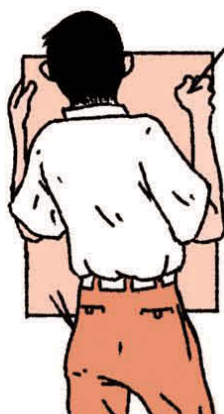
できるだけ広く確保するのが効果的でした。生徒が重ならずモデルを囲むことができ、やや引いた位置からモデルの全身を観察することが出来ます。

また、班の中でモデルをする順番を決め、生徒にポーズを考えさせるのも良いでしょう。ある生徒は五郎丸ポーズ、またある生徒はジョジョ立ちなど、自分で決めた自由なポーズをとっています。生徒がポーズを工夫し合うことで、楽しみながら体全体を観察する意識をもつことが出来ます。

全体で観察の視点を共有する

ただ描かせても生徒の観察力は伸び

ません。教師が観察の視点を示す必要があります。実施中、教師は各班を回ってアドバイスをしながら多くの生徒に共通の課題を探ります。そしてクロッキー終了後、その課題を全体で共有します。例えば、全身のプロポーションに目を向けさせるために、頭、肩、腰、足などの位置関係を点で捉えながら実際に黒板に描いて見せたりします。この全体で共有した視点は、生徒が次回のクロッキーで意識するポイントとなります。このように視点の共有と実践を繰り返すことで、たった五分のクロッキーでも生徒の観察力は大きく向上します。



先 ず 見 る 之 凡 目 凡 第十三回

おばけがでるところ

おばけはなぜ決まって夜にでるのか、ご存知ですか。人が活動する日中と夜とは、世界が異なるからです。多くの人が眠り、その支配力が弱まった世界だからこそ、人と異なる存在が力を発揮する。昼と夜の差が、おばけという現象を生むのです。宇宙人からすれば私たちが宇宙人であるように、おばけから見たら私たちの方がおばけであるわけですから、要するにその差が、おばけであるというべきでしょう。いっそ、別々の世界がすれ違う境目のことを、私たちはおばけと呼んでいるのだ、といった方がいかもしません。

ジョアン・ミロの作品には、まさしくこの境目としての「おばけ空間」がよく登場します。蛇とか星とか微生物とか、あるいは内臓のような、たくさんさんの形。おばけを感じさせるのはその姿でしょうか？ いえ、窓や床の属している世界と、うごめく形の属す世界が明らかに異なる点でしょう。形よりも差異によって、絵の中に無重力が生じています。

これを踏まえて、左の写真をご覧ください。標本のように、というか、とにかくいろいろな「種類」が集まっています。大／小、長／短、男／女、和／洋、笑顔／すまし顔、立つ／座る、動く／止まる、手前／奥、正面向き／横向き……。どの要素も散らばっているのに、いや散らばっているからこそ、支え合って統一を作り上げています。バランス、という言葉が





浮かぶでしょう。作者の植田正治は、まさに曲芸師のようなバランスの達人でした。ブカブカのスーツを着ている男がその人で、登場人物はみな彼の家族。ブーツの傾きや夫人の指先に、植田の厳しさを感じます。

ただし、配置や構成の妙に気をとられると、大事なことを見落としてしまいます。植田の発明は、その配置を生かすための、下地づくりにこそありました。

何がこの写真を奇妙で愉快に見せているのか。それは必ずしも堅いポーズや衣装や小道具でなく、スカッと抜けた背景でしょう。植田はあえて、砂浜と雲ひとつない晴天を選んでいきます。こうすると、何が写ってもわざとらしく見える、もしくは、写真らしく見えるのです。なぜなら真つ白い特殊な背景は、証明写真や広告写真で、舞台や画用紙のように人や物だけを実際立たせるためにごく当り前に使われてきたのですから。この背景を植田は力業で現実世界に持ち出しました。そこで差異が生じ、おぼけ空間が現れたのです。

植田の写真は、だから仕組みは心霊写真そのものです。植田にとって写真とは、手を加えた別の世界を、世界の中に再び組み込むことでした。「真を写す」という字とは裏腹に、彼は写真こそ非現実を捕まえるのにふさわしい芸術であると考えたのです。軽い心霊写真なら、私たちもふだん撮っていますよね。わざとらしさという非現実を呼び出す合言葉によって。そう、「はい、チーズ！」って。

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。

パパとママとコどもたち [写真／31.1 × 37.3cm] 1949 植田正治 [1913 ~ 2000]

授業実践

学びのフロンティア

小学校5・6年向き

CHALLENGE TARO

ペーパーウェイトづくりで卒業製作

神奈川県川崎市立新城小学校 中臣信文

はじめに

「校長先生、卒業前に授業をお願いします。子どもたち、とても喜ぶと思います」と、六年担任から話があつたのは、昨年の十二月のことでした。「もちろん、喜んで」と、その場で快諾しましたが、どの教科で授業をするかについては、子どもたちの顔を思い浮かべながらしばらく悩みました。そして、「授業の思い出とともに、形として何かを残せる授業をしてあげたい」と考え選んだのが図画工作の授業でした。

題材についても色々悩んだ末、「二時間程度で完成できるもの」「小さくて、いつまでも使えるもの」「つくる喜びを十分に味わえるもの」などを授業設計の軸とし、「粘土でのペーパーウェイトづくり」に挑戦することにしました。

授業実践

題材名は「CHALLENGE

TARO」ペーパーウェイトづくりで卒業製作」」。TAROとは、川崎市に美術館があるあの岡本太郎さんのことです。

学習はまず、太郎さんの立体作品を鑑賞することから始まります。そうすると子どもたちは、太郎さんの「ダイナミックで自由で独創的な表現」に出会うとともに、太郎さんの立体作品の特徴をつかむこともで

きます。そして、その表現から感じたよさを生かしたり、私が用意した技法・用具コーナーにある様々な技法を試したりしながら、造形作家になった気分、小学校時代の最後にふさわしい満足できる作品を完成させて欲しいと考えました。

題材名「CHALLENGE TARO」には、「最後の図画工作の学習で、太郎さんを超えるような作品をつくらう！」という想いが込められています。

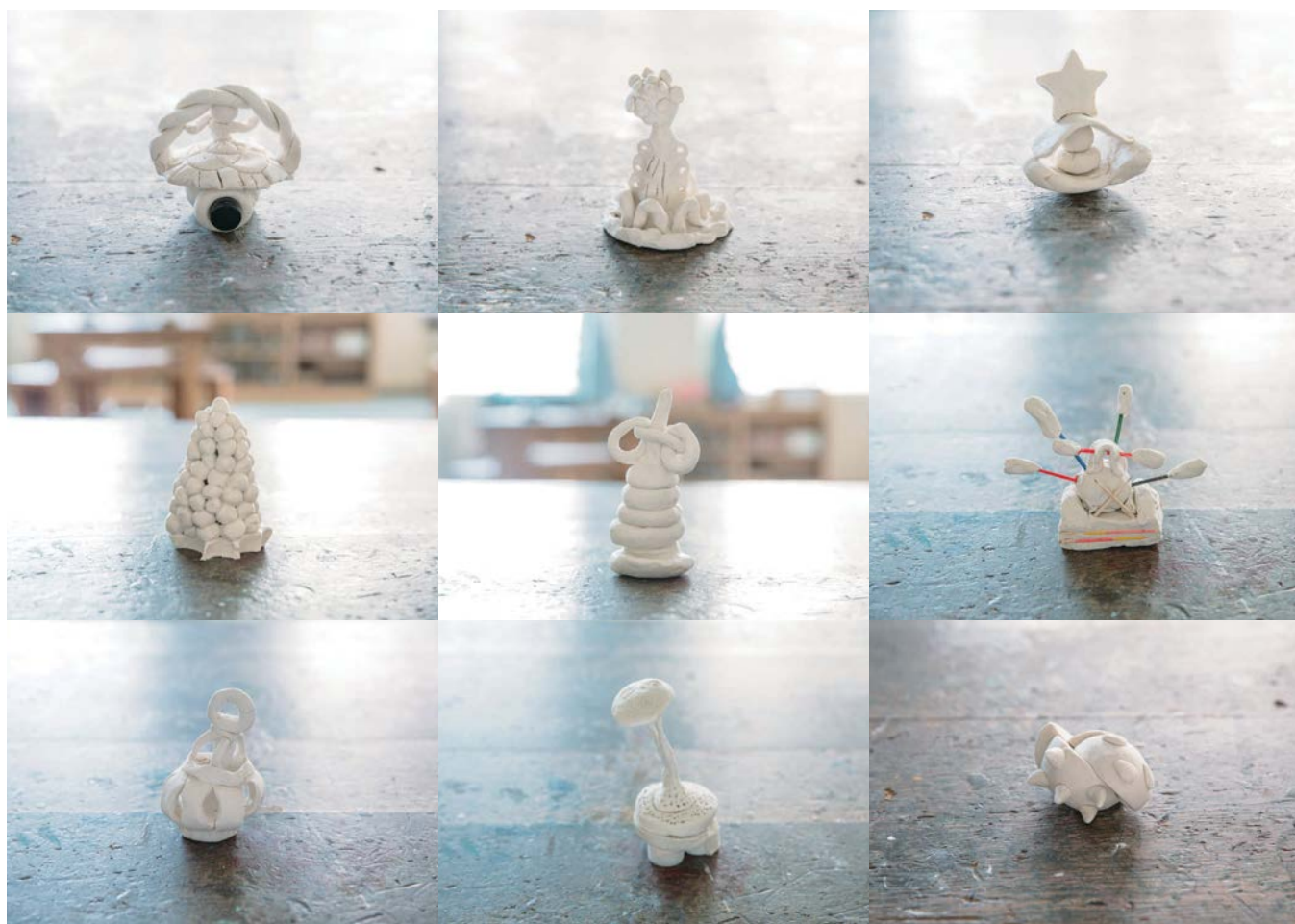
活動の流れ

- 一 立体作品一七の作品名を考える（川崎市岡本太郎美術館より作品集をレンタルしたものを使用）
- 二 岡本太郎の作品から感じたことを話し合ったり、書いたりする
- 三 CHALLENGE TARO
- ◇粘土でペーパーウェイトをつくる
- ◇オブジェをつくるような表現で
- ◇磁石も入れ、クリップなどをくっつけることができるようにする



〈製作の流れ〉

- 1 太郎さんの作品（ポスター・ミニチュア・作品集）と技法・用具コーナーを見る。
- 2 色々な技法に挑戦し、粘土にはたらきかけながらアイデアをねる
- 3 作品をつくる
- 4 色をぬりたい人は、かわいてか



らぬる（後日）

5 自分の作品に名前をつけて、
CHALLENGE 終了！

おわりに

太郎さんの作品をたくさん見たり、技法コーナーで紹介されている技法に挑戦しながら粘土で遊んだりする過程で、子どもたちは、つくりたい形、大切にしたい形、表現したいイメージを見つけ、個性輝く素敵な作品をつくることができました。パーパウェイトが中学生になった子ども



もたちの机の上で、子どもたちの新しい生活をいつも見守っている……と思うと、とても嬉しくなります。

児童のワークシートより

・岡本太郎の作品から感じることは

作品に自由が見えた。普通ではありえない想像の中で見えないものを見ている気がする。

・つくり終えた感想

私は、何か箱のようなものにいろいろ入れてみようと思っていた。でも、最初の二十分間でいろいろな技法に挑戦しているうちに、それをこわさなくなってしまう、それを生かして作品をつくりました。でも、予想していたよりいい作品がつくれたと思いました。今日の授業で、ものをつくる時は、その時の気持ちでつくってみるとおもしろいものができるんだ……」と思いました。

指導計画

時間	2～3時間
領域	A表現（2）
材料・用具	彫塑粘土（一袋で4人分）、マグネット、粘土ペラ、粘土板、のし棒、皿、切り糸、身辺材、雑巾、ビニル袋、参考作品
学習目標	岡本太郎の作品の表現のよさにふれ、様々な技法に挑戦しながら工夫してパーパウェイトをつくる。
主な学習内容	○太郎の立体作品の作品名を考える。 ○技法コーナーから挑戦したい技法を選び、いろいろな形をつくる。 ○作品を参考にしたり、いろいろな形をつくりながらつくる。
主な評価の観点	○太郎の立体作品と出会い、そのよさを感じ取りながら、パーパウェイトをつくろうとしている（造形への関心・意欲・態度） ○太郎の作品のダイナミックで自由な表現にふれたり、粘土を使っの様々な技法に挑戦したりすることを通して、表したい作品をイメージしている（発想や構想の能力） ○様々な用具や技法を使い、工夫している（創造的な技能） ○作品例を見て、おもしろさやよさを感じとったり、友だちの作品のおもしろさやよさを感じとったりすることができる（鑑賞の能力）

授業実践

学びのフロンティア

中学校 1 年生向き

鉛筆で表現する目に見えない世界

受け取る感性と表現する感性

金沢大学附属中学校 西澤明

はじめに

授業を考えると、子どもたちに習得させたい基礎的・基本的な知識・技能については、「地域・施設に関わらずどんな学校でも行えること」、「年代・経験に関わらずどんな先生でも行えること」を念頭に、道具や行為を考えるようにしています。その取り組みの一つ、「鉛筆」で「描く」授業を紹介します。

学びのプロセス

知識・技能の習得

まず子どもたちに、一本の線で表現できる効果を考えさせます。すると、筆圧による強弱、動きによる速遅、角度による太細といった視点がたちまち挙がります。次に複数の線について同じように考えさせると、一本の線では気付かなかった、間隔、数、密度、方向、長さといった表現効果の視点が気が付きます。さらに、

事前に紙に跡や傷をつけてから描いたり、描いた後で消したり、こすったり、削ったりすることで、その表現の効果は広がります。考えさせる際に、見本表のように描かせたり、出てきた技法と表現効果を分類表にまとめたりすることで、一層わかりやすくなります。

次に、そうした様々な鉛筆の表現効果から、どんなことを感じるかを考えさせます。回答の多くが、具体的な物体ではなく、強弱、硬軟、寒暖、悲喜、緩急、触覚など、目に見えないものであることから、子どもたちが、もともと豊かな「受け取る感性」を持つていることを実感できるはずで

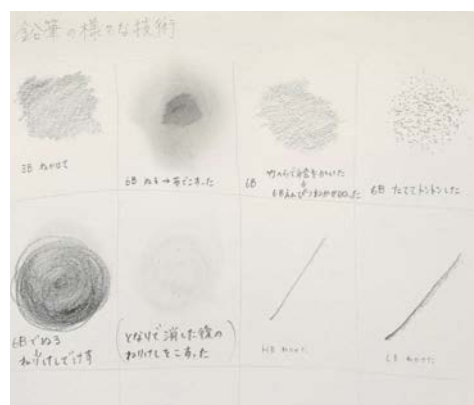
す。続けて子どもたちに、「鉛筆の表現から目に見えないものを感じられるなら、逆に、目に見えないものを鉛筆の表現効果で伝えられないだろうか？」と問いかけ、実際に、季節や感情などから設定した簡単なお題を提示し、描かせてみます。これは

「表現する感性」の育成を意識した活動で、友人と当て合いや意見交換を行う場面をとれば、さらに深まりが期待でき、同時に授業も盛り上がり

作品制作における活用

このように学習した鉛筆の知識・技能を作品制作に活用する際には、「目に見えないものを視覚化する」という観点が大切です。具体的な物や人を題材にしてもよいのですが、対象の見方（よく観る）や、形、色、質感といった学習要素は、絵を描くことが苦手な子どもにとっては高度な活動なので、発展的に位置付けたほうがよいと考えています。

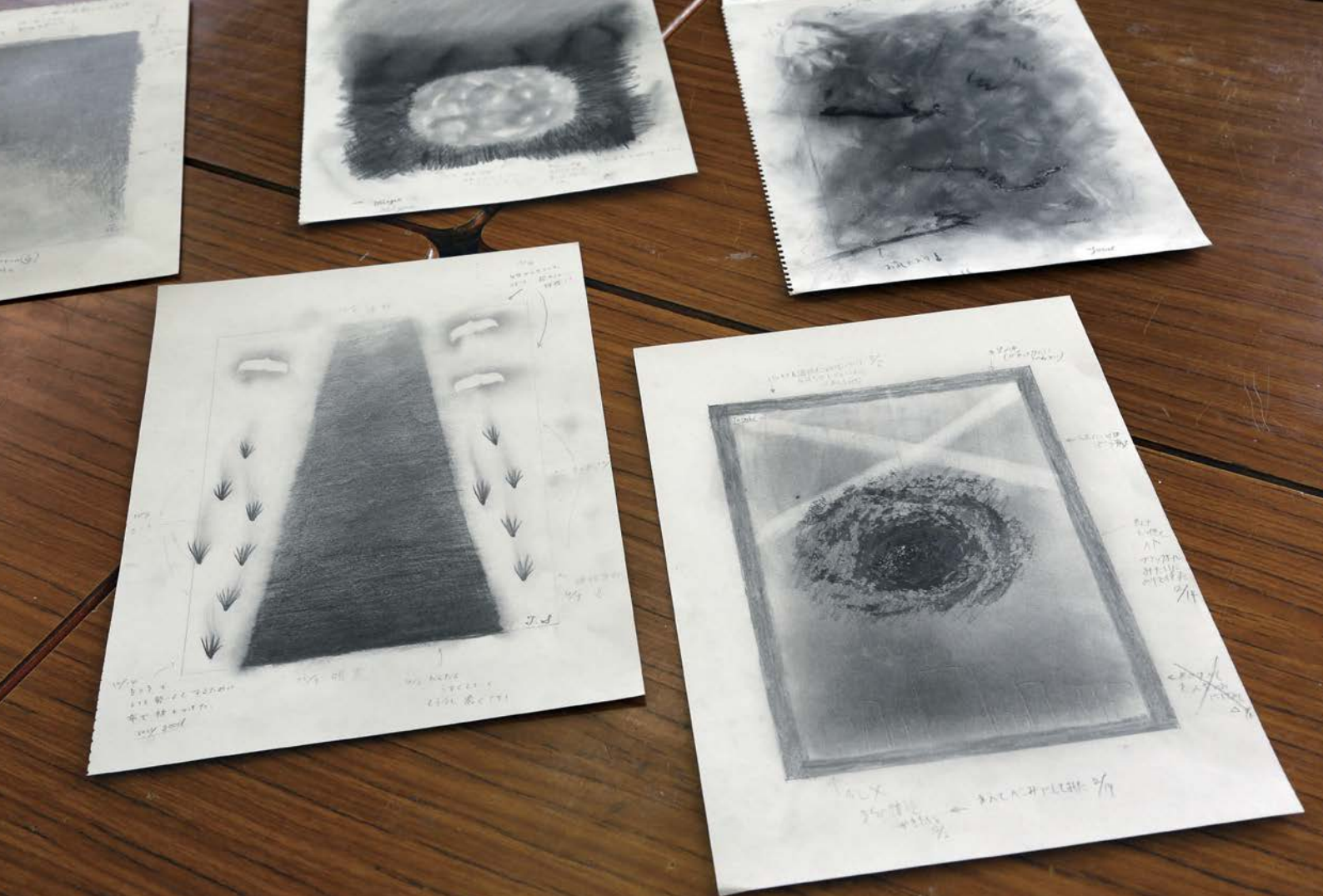
当初は、ストレートに「目に見えないもの」を課題にしました。漠然とした課題ですが、子どもたちは、春夏秋冬など季節に関わるもの、音、匂い、温度、触覚など感覚に関わるもの、喜怒哀楽など感情に関わるものなどから、柔軟にテーマを決定し



スケッチブックに鉛筆で様々な表現を試してみる。

ていきます。最近では、国語科と連携し、国語の教科書に掲載された作品を題材に、登場人物の感情や、場面から感じる感覚といった「目に見えないもの」をテーマに、制作する試みも行っています。

子どもたちは、自身の感性を生かし、既習の技法や表現効果を活用するための思考・判断・表現を繰り返



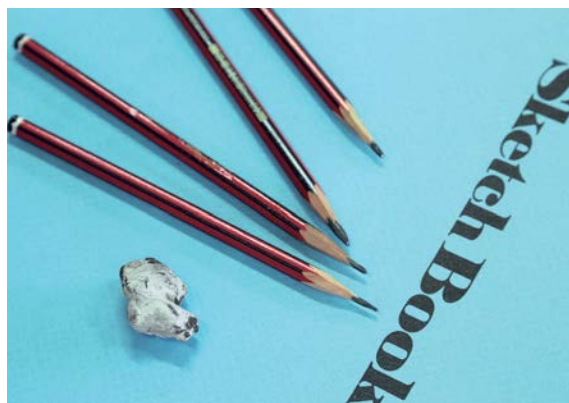
登場人物の感情や場面のイメージを表す。余白には工夫点などをメモする。

指導計画	
時間	9 時間
領域	A表現 (1) (3)
材料・用具	画用紙、鉛筆 (2H・HB・3B・6B)、練り消しゴム、消しゴム、布、紙やすり、カッター
学習目標	絵や言葉から想起する感情やイメージから主題を生み出し、鉛筆の基礎的・基本的な技法や表現効果を生かして、工夫して表す。
主な学習内容	●鉛筆の基本的な技法 (硬度の種類、1本の線・複数の線の表現効果と描く前後の技法) を試し、その表現効果を考える。 ●鉛筆の表現効果から、感情やイメージを感じ取る。 ●感情やイメージを、鉛筆の技法や表現効果と結びつけて表す。
主な評価の観点	●それぞれの活動の場面において、主体的に取り組んでいる (美術への関心・意欲・態度) ●鉛筆の技法と効果を、イメージや感情と結びつけて、表現の構想を練っている (発想や構想の能力) ●鉛筆の基礎的・基本的な知識・技能を理解、習得し、表現に活用している (創造的な技能) ●絵や言葉からイメージや感情を想起し、表現技法の工夫やよさを味わっている (鑑賞の能力)

返ししながら、制作を続けます。制作の過程における子どもたちの試行錯誤や気持ちの推移、表現の解説等は、随時、作品周囲の余白にメモさせることで、思考・判断・表現の変容を見取り、評価につなげられるようにしています。

おわりに

教材 (教具、教授) における「何を?」「どう?」は「方法」です。授業を考える際には、活動を通して子どもたち全員に学ばせたい、基礎的・基本的な知識・技能の習得と活用、思考・判断・表現の能力や言語の能力の育成といった「方向」をしっかりと整頓、設定した上で、子どもたちが生き生きと主体的に学ぶ教材を構築することが大切だと考えています。





そぞろみポイント一 植物園らしい仕組みに注目

植物園に入っではみたものの、花見にきたわけではない。七分咲きのソメイヨシノを横目に奥へと進むわれわれの目の前に現れたのは「シダ園」という案内板。遺跡のような石柱の間を抜ければ半地下になった空間は薄暗く、じめっとしている。すり鉢状の空間には名前の書かれたキャプションとともに世界各地のシダ植物がずらり。中学校の理科の教科書を思い出す。中にはさりげなく絶滅危惧と書かれた「アマミデンド」などもあった（初耳）。こうした貴重な植物を守ろうとする使命感が自ずとその環境を形成してきたのであろう。光の当たり方、適度な湿度、今回は改修中ではなかったガラス張りの温室も、日本の気候に合わない熱帯植物を育てるための大きな装置である。その期待に応えるように

その二

植物園

空間を覆い尽くして繁茂する木々にみながる生命力。そこはまさに生きているミュージアム。ここに植物園が単なる公園ではない所以がある。

そぞろみポイント二

形と色とネーミング

とは言え、植物園にある全ての植物にキャプションがついているわけではない。時には風や虫に運ばれて意図せざる植物が生えてくることもあるのだらう。足もとに視線を落とすと、名前も知らない草や花。そんな時は、図鑑を開いて調べてみるのもいいが、まずはその形をよく観察してオリジナルの名前を考えてみるのもそぞろみ流。小さな門松のような植物はクジャクが羽を広げた形にも見える。あるいはカップパドキアのように地面からつきだした木の根っこ。どんな名前を付けようか。そんな時には園内で栽培されている品種

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、暮らしのなか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。今回の舞台は植物園。前回の商店街とは打って変わって自然物に囲まれた場所だが、改めてじっくり向き合ってみるとどのような「形」を見つけられるだろう。花粉が飛び交う中、日本最古とも言われる小石川植物園（東京都文京区）にやってきた。

改良された椿が参考になるかもしれない。「光源氏」「金魚葉椿」「紅千鳥」「黒椿」……色や形によって呼び名が異なる。傍らでは子どもたちが地面に落ちた椿の落ち花を集めて地面に彩り豊かな模様を描いていた。ここはお花屋さんで花弁はお金の見立てらしい。一口に植物園と言ってもそれぞれの楽しみ方がある。

そぞろみポイント三

帰り道にも要注意!?

たとえ植物のことをよく知らなくても大丈夫。一行もたまたま出会ったご老人から、春先に花が咲くのはバラ科の植物だと教えてもらった。日頃はあまり意識することもないが、確かにサクラもウメもバラ科だ。こうして一周廻れば、少しずつ植物を見る目も肥えてくる。園内で祀られているお稲荷さんの境内に生えているシダにもすぐ気付く。場所

の雰囲気とよく似合っているが、これは野生なのだろうか。だんだん展示とそうでないものの境界があいまいになってきた。植物園を出て帰路につく途中でも、まわりの植物をついつい目で追ってしまふ。街路樹や歩道の花壇、路地園芸など、あちらこちらに小さな植物園。そこにはどんな人の手が加わっているのだろうかと思像してみる。おちおち「花より団子」とも言っていられない。

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。妖怪研究家。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「妖怪探集」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。



ハボタン

あいなりさん



植物ハンター



スズカゲノキ



カリシ



イノデ

「花ぶらの
おかねで
椿の花が
買えます」



椿

百葉箱



ミニかじまつ

ようせいおじさん





創造の

つばさを広げて

Vol. 1

こども美術館

スカイミュージアムの取組み

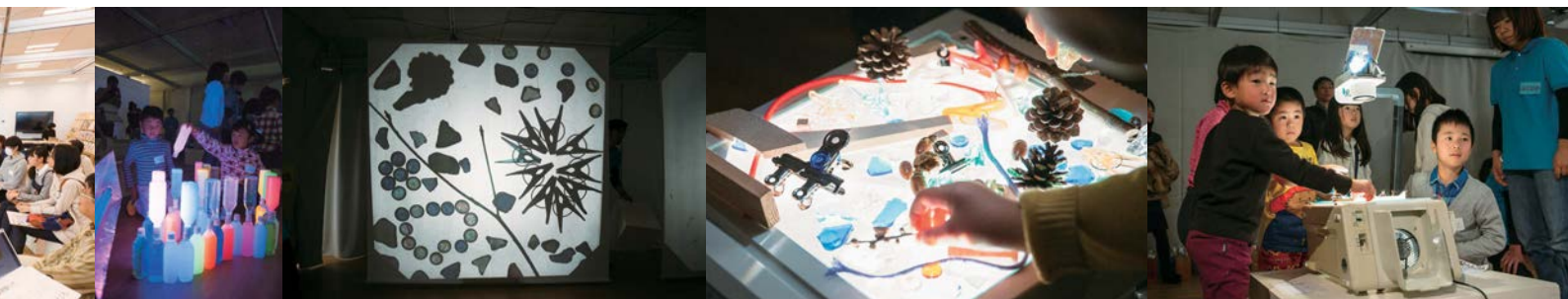
日本文教出版は、六十年以上にわたり図画工作・美術の教科書を編集・発行し続けている会社です。そこで培ったノウハウを、教科書とは違った形で社会に還元できないかという考えのもと、「あべのハルカス」二十七階で「こども美術館 スカイミュージアム」の運営をスタートしました。

当館は、作品だけではなく、図画工作や美術の題材（活動）そのものを展示、体験できるようにし、来館者に図画工作・美術の学びについて実感をもって知ってもらうことをねらいとしています。

昨年夏には第一回企画展「ためす かかわる つくりだす」（監修 帝京大学准教授 辻政博）を行いました。試行をくりかえし、自分と違う考えの他者とコミュニケーションをとりながら、皆にとつてよいと思われる答えを見つけることはこれからの社会を生きる上で必要な力です。そうした力が造形活動において培われていることを知ってもらおうと企画した展覧会です。

本展では三つの題材を紹介し、来場者が自由に題材を体験できるようにしました。また、週末には子どもたちを対象にした辻先生による特別ワークショップも行いました。

冬にはそのコンセプトを引き継いだ「光とかがけから生まれるかたち展」（監修 畿央大学教授 西尾正寛）を行い、光を活用した題材を二つ紹介しました。組み合わせた材料に光をあてることで生まれる





新しい形や色は、活動している子どもたちのみならず、多くの方々を魅了しました。

これらの展覧会ではのべ一四〇〇名を超える来場者があり、「子どもが自分で工夫したり、変化していく様子が見れて面白かった」「(子どもの)新たな一面を知ることができました」「(図画工作の授業を思い出して)『あのときはどのようなねらいがあったのだろう』と振り返りながら楽しめました」などといった感想が寄せられ、企画のねらいはある程度達成できたのではないかと考えています。

また、当館では高校生を対象とした取組みも行っています。「放課後美術館プロジェクト」(監修 筑波大学助教 市川寛也)は、同じ「あべのハルカス」内にある「あべのハルカス美術館」様や、同じ大阪市にある「国立国際美術館」様にも協力いただいて、「美術館とは」「作品を展示するとは」「美術を伝えるとは」ということを考えるワークショップでした。このように、地域の美術館やアートと子どもたちをつなぐこともまた、当館の大きな役割の一つであると考えています。

今年度も引き続きこのような活動を通して、図画工作、美術教育のことを多くの人に知ってもらうことができればと思っています。

今後の予定

●「ピカソ、天才の秘密」関連ワークショップ

六月二十五日(土) 十時半〜十六時

●切る×つなぐⅡ思いつく!だんだんダンボール
八月十七日〜二十八日

●「高校生とまちとアートをつなぐ」企画第二弾

七月二十三日より全五回

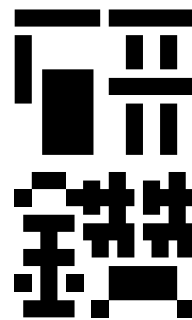
詳しくは <http://kodomo-sky.jp/> をご覧ください。

こども美術館 スカイミュージアム

大阪市阿倍野区阿倍野筋一・四三 あべのハルカス二十七階

TEL・FAX 06-6690-0907 E-Mail info@kodomo-sky.jp





東京都高等学校美術工芸教育研究会 鑑賞教育プロジェクト

文：森田真理子（東京都立本所高等学校）

写真：ただ（ゆかい）

プロジェクトの概要

鑑賞教育について協議するだけでなく、教員の指導力向上をねらいとした実技研修会を行いたいと考えていました。そこで、美術館や学校などと連携して美術鑑賞プログラムを多数行っている認定特定非営利活動法人芸術資源開発機構 ARDA（アルダ）の小口弘史氏の助言を得て、立ち上げたプロジェクトです。昨夏のアートカードと対話型鑑賞の研修会には、高校教員を中心に二十二名が参加しました。

多様な視点を盛り込んだ 研修会

今年一月の研修会では三井記念美術館の協力の下、実際の美術館の展示室で対話型鑑賞を行いました。「自ら美術館に足を運ぶ生徒を増やしたい」という希望をもつ教員は多いですが、教員自身が多忙で美術館や外の情報に目を向ける余裕がないという現状があります。まずは今回の研修会を通して、授業で美術館・博物館を活用する方法を実際に体験しながら知ってもらう

ことをねらいとしました。

絵画以外にも対話型鑑賞の対象になることを実感してもらうために、茶碗・能面・屏風を選びました。ファシリテーターは高校教員・ARDAのスタッフ。



美術館教育普及担当という立場の異なる三名が担当し、多様な視点や問いかけのしかたがあることを感じてもらえるよう工夫しました。例えば美術館の方は、屏風を前にして「何が描かれてい

るでしょう？」ではなく「どこに置いてあったでしょう？」という問いかけをなさっていました。本来屏風は調度品として使用されていたということに着目し、置かれていた場所について考えさせる問いかけをされているのを聞き、視野が広がりました。

今後の目標

今回の研修では、東京都の高校教員だけではなく他府県の教員や教育関係者にも呼びかけを行い、多数のご参加をいただきました。今後も、地域や学校という枠を超えて、全国の鑑賞教育を実践されている方々と連携していきたいと考えています。

また、研修会で学んだ経験を基に高校生にアートカードを体験してもらい、その高校生が進行役となって地域の中学生にアートカードの実践をすることを検討中です。「よき鑑賞者を育てる」という目標に向かって、計画的に一歩ずつ行っていきたいです。

1

127,110,847

文：田野隆太郎
写真：高橋宗正

第十三回

五味太郎

わたしたちは、本当に「見ている」のか。
たとえば、絵本。絵を、物語と切り離して注視する。
そこから、自由な想像が立ち上がってくるものなのだ。
子どもたちに圧倒的に支持されるこの作家は、
見ることを楽しむ少年の心のまま絵を描く。



筆者には、一歳半の子どもがいる。数カ月前から何やら判別不能な言葉を口にし、あつという間に「パン」や「バス」といった単語を喋るようになった。大人からすれば、目の前の対象を名詞に置き換えただけなのだが、ものの名称を認識できたことが嬉しいのか、得意げに連呼している。

また言葉を、自分がこうありたいという未来の状況を導くためにも使いはじめた。食事の際「ホーク」と言えば、白飯やおかずに飽きて、そろそろデザートが欲しいという合図で、「ちゅち」と言えばオムツを替えるためのマットを準備せよということだ。

自宅の冷蔵庫の扉に、メモを留めるため人形のマグネットを付けている。先日はそのいくつかを逆さまに並べ、突然「ねんね」と言った。「ねんね」は就寝の合図を真似たのだろう。だが、人間が寝ている状態がどう見えるかなど説明した覚えがないので驚いた。「ねんね」という言葉を使うために人形を用いたことより頭を下に向けた状態が寝ているのだと想像したことの方が気になる。

「俺はできれば、百パーセント文字がいらぬぐらいのところで絵本を描きたい。絵で語り、絵で喋りたいっていうのがある。その点、ガキっていうのはまだ分化してないから、絵本の絵も文字もなにもかも見て、読み解こうとする。世界を読もうとしているわけだよ。あるひとつの海が

あつて、そこに青空があつて、この色だし、この水平線を読み解かないと成り立たない。それなのに大人たちは、『船がいます』という文字だけ読んでページを進めてしまう。その船がどんな船なのか？ 進む方向はどちらか？ その船に乗りたいのか、どうなのか？」

インタビュを始めて五分もしないうち、彼は単刀直入にこう言った。五味太郎。これまで四百五十もの作品を世に送り出してきた絵本作家だ。聞いて強く思ったのは、想像する

ということとは人間の本能的な行為だということ。絵を読むという瞬間に、つぎつぎと自由な想像が立ち上がった。それは、なにも彼が親しみを込めて呼ぶガキたちの特権ではない。だが、文字を読める大人は文章だけを読み、ページを走らせる。だから「文字」よりも「絵」にこだわってきた作家は、絵本を能動的に読む子どもたちしか信用できなくなる。

少年は見るのが仕事です。それしか仕事はありません。感じたり考え

たり、工夫したり試してみたりもするのですけれど、それはあくまで副業、本業はただ見ることなんだと、今振り返って改めてそう思います。（ときどきの少年「復刊版」

五味が十五年前に出版した自伝エッセイのあとがき部分だ。

想像力の中心は、見ることにある。それは、対象を細かく見ることで広がりをもせる。人形を逆さにしたことが寝ていると考えたことも、日常生活を注意深く観察していたからだし、描かれた船の進む先にまで想像が及んだのも、絵本の隅々にまで目を向けていたからだ。子どもは、見ることにあらん限りの力を使う。

敗戦から目の浅い頃を背景にしたエッセイの五味少年もそうだった。

好意を抱いていた転校生に、ハンカチの汚さを指摘された持ち物検査。やけになり水たまりでハンカチを汚している、と、下校途中のその子が立っていた。その時、眩しく映ったのは彼女の白いブラウス。ハンカチを洗ってもらうため訪れた彼女の家では、初めて見た洗濯機に感心しながらも、その母親がハンカチを足で荒々しく踏んで泥を落とす様子を奪われる。

小学生が知ることが出来る範囲で実際に目に見えた、そのディテールに焦点を当てながら思い出す作業。出会った世界への驚きを冷静に分析し、脚色せず書いている。六十年前



海は広いね、おしいちゃん [カラーインク・紙／22×24.9cm] 1979

のことがありと伝わってくるのは、観察する注意深さが尋常でないことと、記憶を言葉に置き換える段階で余計な判断を加えていないゆえ。記述は、貧しさや美しさをことさら強調しない。目の前の一部始終を、少年は見るだけなのだ。

見ることを軸にした五味の生活は、青年になっても変わらない。彼はチョークをもち、町に出かけるようになる。そこで試したのは、つぎつぎと目に入ってくるものに○×をつけて歩くこと。あの電柱の立ち方は好きだが、電線の張り方が気に入らないから×。女優が笑っているポスターは、下品な雰囲気この町にあっているから○。

見慣れた風景に改めてスポットを当て、自分の直感を観察した。好き嫌いをつけた理由を考えることが、自分にフィットするものを見極めることになる。そこには他人の基準が入らない。自己流のワールドワークを繰り返すことで、自分にとっての価値基準を作っていた。

「俺には、ルールは自分で作っていくという原始的な野望みたいなものがあるんだろうね。すなわち、自分の方法で生きていくということだよ。だって自分しかないんだから。それは他に侵されなくて、他も侵さないで生きていきたいということ。そう考えると、絵本を一冊描くことも、自分のルールの中で展開させた



ひとつの世界を少なくとも俺が組み立てたんだよね、っていうことになる」

独自のルールがあるなら、構成する要素が必要になる。中でもとりわけ重視してきた要素を、五味はこう説明する。

「俺が大事にしているのは、こころ楽しい気分。その気分を本を描きたいと思っている。それが静かな気分だったり、ガシガシした気分でもいい。気分を大事にして生きていきたいっていうのは、ずっとあった」

「気分を大切にする」ということと「見る」こと。

その面白さを幼い頃に発見し、もしも、そういった感情を中心に据えた人生を展開していこうと考えれば、ともすれば、すでにある社会の側のルールから外れる運命を引き寄せることにもなりかねない。

小学校の頃、五味は椅子に座って人の話を聞く気持ちになれなかったという。理由はよく分からない。あえていえば、自分に対して気の毒だという気持ちがあった。そう感じた

ら、教室からしばしば逃げ出した。だが、逃げてなにをしたわけではない。そうすることで気分が良くなった。だから、しばらくして学校に戻っている。五味は自分の感情に向き合っていただけなのだ。

かつての自分がそうだったように、子どもたちは実は自分の性格にほぼ気づいている、と五味はいう。子どもにも個別の人格があるならば、彼らがプログラムから外れることがあるのは当然のこと。五味も、教育されることを拒んだ。では、そこからはみ出した彼はどうかしたか。絵を描くことを見つけたのだ。その世界はどこかに正しい答えがあるわけではなく、自分がどう想像してもいいという自由があった。全然、問題はなかった。

「ガキは絵を描いている時に、なに描いているの？と聞かれるのが一番辛い。クレヨンでも絵の具でも、ぐちゃぐちゃ描くその作業が面白いわけ。抽象にも具象にもなっていないに描いているの？って聞いてしまう。ガキは、うるさいなと思いがた『ウンコ』とか言うわけ。それを聞いた大人は『汚い』と返す。でもガキは平和主義者だから大人が安心するよいうに、そこで『ヘビ』と言ひ直すんだ。ガキが絵を描く時には、実はそういう構造が細かく起こっている」

この先どうなるのだろうか」と楽しみながら画用紙に向かっていてという。半世紀近くプロとして生きながら、絵を描くことの初心をもちつづけられるのは稀だろう。だが、そんな五味だからこそ子どもたちにシンパシーを感じ、また、彼らにある規範の中に押し込めようとする大人たちに声をあげることができる。

「子どもは、きれいな絵の具を塗ると、描く絵もきれいになると教えらる。色の中には、きれいな色も汚い色もすべてあるのね。要するにハウツー美術になっているんだよ。この作品は誰が何年に描いたって覚えることは、試験にでる絵を知ったっていうだけでしょ。美術がやや価値があるのは、ハウツーがひとつもないところなんだよ。それぞれのハウツーを苦悶するのが面白いわけ。そんなことは教えられるわけがない自分でやるしかないんだよね。だけど、いまの初等教育をやっているとすべてが方法論になって、劇的な人生に全然ガキたちは行けなくなってしまう」

教えられたものではなく、自分が作ったルールに忠実に生きた少年が社会で評価されたことのドラマ。その人生は誰もが成せるものではないだが、五味は体験的にアドバイスできることがあるという。それは、人間は自分の性格、性質、肉体、この三つを把握することにもっと力を入



れるべきだということ。特に自分のような社会との距離を取りあぐねている性格の子どもは、少しでも早く自分を把握した方がいい。そうすることで、社会で生きていくための独自のルールを見いだす機会が増える

のだから、と。

五味には、『バスがくる』という絵本がある。どこかの町にバスが着き、さまざまな人が降りてくる。その光景がいくつものバリエーション

で描かれ、世界の豊かさを感じさせてくれる内容だ。だがこの本のことを、大人は往々にして「淡々とした」などと評すのかもしれない。

五味は、いわゆる劇的な物語を好まない。その裏には、多様性のあるこの世界を、言葉を使って無理矢理閉じこめることをしたくないという強い意志があるように思う。この世界のすべてをわかることはできない。彼は、それを正直に絵にしているだけなのだ。

わからないと感じる。それが、想像する自由に結びついていると思う。絵を描き、絵を読むことの想像。それに長けている子どもたちは、世界はわからないがゆえ面白いのだと気づいている。だから、子どもたちは五味の本を何度も手に取り、嘘のないその一枚の絵を隅々まで読むのだと思う。

彼の元には、子どもたちからラブレターが届く。そこで子どもたちは周囲の大人に言えなかった心情を吐露する。子どもたちは、この人ならば自分が見た世界の面白さをわかってくれると信用しているのだ。

五味太郎「ごみたろう」

一九四五年、東京都生まれ 桑沢デザイン研究所卒業。グラフィック・工業デザインのデザイナーとして活動した後、絵本を描きはじめる。四百五十を超える作品は二十五カ国で翻訳され、各国でワークショップも開催。自伝的エッセー『ときどきの少年』で路傍の石文学賞受賞。

エッセイ

図画工作、美術の授業で学んできたこと、
それを生かすとどんな見え方が広がって、
どんな未来が描けるでしょうか。
今回は G7 伊勢志摩サミットの
ロゴマークをデザインした高校生です。

大分県立鶴崎工業高等学校

宇津宮志歩 さん

同じ課題でも考え方は違うから、
友だちからたくさん学びました。

わたしが学んできた「産業デザイン科」はパンフレットのデザインや、紙や木で立体物をつくる、実習が多い学科です。伊勢志摩サミットのロゴマークも、学校の課題をきっかけに応募しました。

まずロゴマークの条件を読んで、大切だと思うところをマーカーでチェック。日本と言ったら？美しい自然は？と考えて、日の丸に桜の花びらを散りばめました。背景は、伊勢志摩の美しい海、日本から世界につながっていく海を表しています。アイデアスケッチの時点で花びらは五枚だったのを、先生から「参加国の数も考えた方がいい」とアドバイスされて七枚に変えました。意味があるデザインにする必要があったんですね。

実はロゴマークをつくるのは苦手でした。何を考えればいいかわからなくて。でも今回のことで「デザインは好き勝手に装飾するのではなくて、ルールがある」と感じたんです。例えば、七枚の花びらの配置はどうバランスをとるのか、わかりませんでした。そこで正七角形を基に位置を緻密に計算しました。

いろいろアドバイスをしてくださる先生ですが、特に普段から言われるのが「友だちの作品をよく観察すること」。同じ課題でも、考え方は違います。この課題でも友だちの意見を聞いて、三色のシンプルな色づかいにして見やすさを考えました。人からいいところを学ぶ。授業で習ったのは知識や技術だけじゃなくて、こういう姿勢もあると言えそうです。

●ともに学ぶ

図工・美術の先生と子どもが、ともに作りだす学びの日々。

●土粘土雑感

人は、古くから土に触れ、土を加工し、土を利用して生活してきました。つい何十年か前まで、子どもたちは日常で土に親しみ、その感覚を自然に体感してきたのです。しかし環境が多様に変化し、幼児の泥遊びから粘土製作まで、教育が担っているのが現状だと思われま

す。土や粘土の特性は、何よりもその可塑性です。手や指の力で、瞬時に形を変化でき、幾度となくその形を変容できます。また、手触りは冷たく、柔らかく、しっとりとして心地よい。しかもどつしりとした重量感もあります。しかしその反面、過度に触っていくと冷たさが薄れ、表面から乾燥しだし、ひび割れや折れ、外れを起こします。扱いやすくて扱いにくい素材であります。そのことから、子どもたちの土粘土製作においては、細かな製作より大きな量感の中から、力強い動勢をもたらすような題材設定が肝要でしょう。ねじれ、曲がり、ひねりなどを唯三次元で表現できる素材として……。

土粘土に体ごとぶつかり、たたき出し、にぎり出し、ひねり出し、つまみ出し、ちぎり、丸め……。その扱いやす

くて扱いにくいやつかいな素材は、仮想現実や映像体験の波の中にいる子どもたちにとって、重要な素材であることは間違いないと思います。

兵庫県神戸市立小学校 図工科再任用教員

●夏の美術室開放

夏休み中、美術室を開放しています。目的は、夏休みの課題制作のためです。ポスターを描きたいが一人では難しいから、部活が休みだから、小さい兄弟がいて家では用具を出せないから、様々な理由からたくさん生徒が利用します。

予定表もつくり、夏休み前に配布します。基本は予定通りに開放しますが、「先生、これから美術室使いたいです」「明日、描きたいです」といわれると、予定日以外で開放することも多くあります。日当たりがよくとても暑い美術室での制作の様子は、活気にあふれて楽しそうです。

集中して描く生徒、用具の使い方を教わる生徒、新しい表現を模索する生徒、一人ひとりがのびのびと作品と向き合っていることがよく分かります。

自分の用具のほかに、大きなハケや

歯ブラシ、金網、ペンやクレヨンなど自由に使えるように準備してあります。上級生が使っているスパッタリングの用具を見て、「やってみたい！」とチャレンジしている生徒を見ると、とてもうれしくなります。なによりも、普段の授業と違って、じっくりと取り組む時間が持てることが一番いいと思います。生徒たちが余裕を持って試行錯誤できる空間を、今年も用意したいと思っています。

茨城県潮来市立牛堀中学校 末光美也子

●足を運ぶ大切さ

私は授業の最初に、決まって自らの体験を述べてきました。それは、生徒に対してだけでなく自分自身の反省を含めた教訓でもあります。

初めてピカソの絵を観たときのことでした。「何だ、こんな絵小学生でも描けるよ！」そう思い、馬鹿にしていました。半分ずつ顔の向きが違い単純な線で描かれたものでした。次に観たときは、「この前観た絵と違うな、何が言いたいのかな」と思い、ゆっくり時間をかけて観ることができました。そして、三度目に観たときには「三点とも違う絵だけど、一

体何を表現したかったのかな」と少しずつ興味が湧いてきました。その後ピカソについて色々知りたくなり、画集を探し、家に帰り何度も繰り返し観ました。時が過ぎ、ピカソ特集の展覧会が開催され沢山の絵が間近に展示されているのを観たとき、胸に熱いものを感じました。観終わつた後にも感動が冷め止まなかつた思い出があります。そしてピカソが大好きになりました。その後、ピカソの生涯を知り油絵作品や沢山のデッサン、青、薔薇色の時代、キュビズムへの展開などを理解し益々好きになつていきました。

この経験で私が伝えたいことは、自ら足を運んで芸術作品を観ることで、眼が肥えて自然と自分なりに少しずつ理解することができるようになるということです。難しい解説書や評論などを読むよりも自分の眼で直接本物の作品を観ることで、心の眼が自然に養われます。そんな習慣を身に付け、足を運んでたくさんさんの芸術作品を観て心を豊かにして欲しいと考えています。高校時代は多感で様々な事に興味が広がる多忙な時期ですが、心に余裕を持ち豊かな高校生を送って欲しいと願っています。

元早稲田大阪学園同陽台高等学校 大野幹也

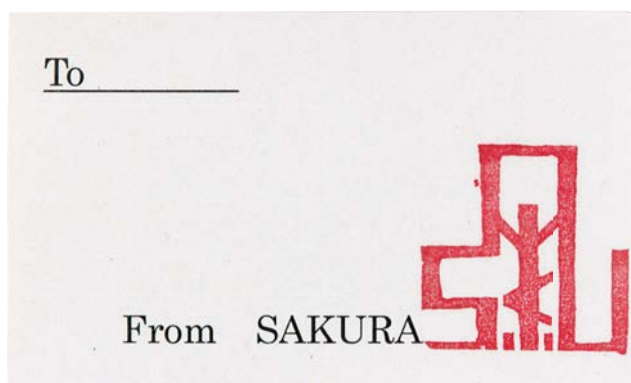
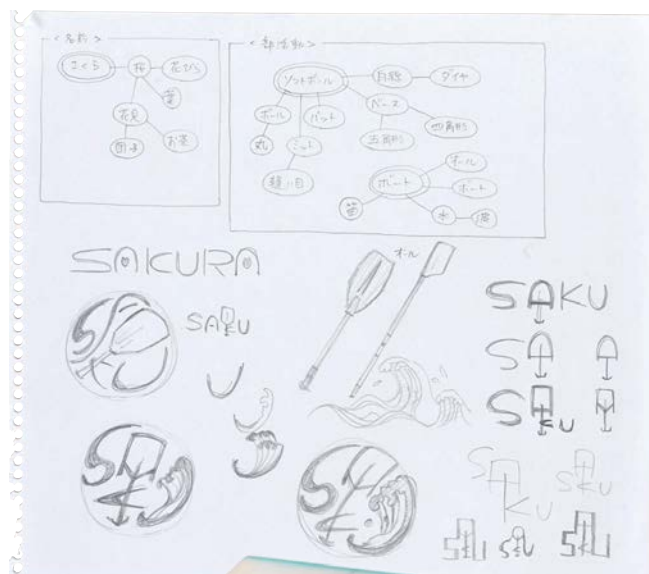


photo: Kazuhiro Isoda

生徒作品解説 私の見方

線の太さや余白が心地よく、洗練されている完成作品。SとUはすぐに読み取れますが、何を表し、どのような意味が込められているのでしょうか？

ローマ字の名前やボートのオール、そして波、疑問に対する答えはアイデアスケッチの中に描かれていました。



中学1年
自分のマーク [消しゴム・インク・紙 / 5.5×9cm]
「美術1」P.39掲載

様々な素材をもとにマークをつくる。ここでの「つくる」は、単なる寄せ集めやまとめではなく、素材や要素を融合し、新たな姿を創り出すこと。化学でいえば「混合」ではなく「化合」です。

アイデアスケッチで大きな面積を占め、時間をかけて練られたであろう、左から中央のアイデアでは、素材がまだ円の中に混合されています。しかし、化学

反応ともいえるべき気づきがあったのでしよう、巡らせたきた思考がまさに一体の流れとなり、右下の完成へと至るアイデアへと変成を遂げています。

きっと作者にとって、自身の可能性と無限に広がる創造の楽しさに漕ぎ出した時間だったに違いありません。

みなさんはどう感じますか。

文 群馬大学 准教授 齋江貴志

形 forme No. 310-2016

日文教育資料 [図画工作・美術]

平成28年(2016年)6月8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。

CD33319

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
TEL: 011-764-1201 FAX: 011-764-0690