

光村図書の美術デジタル教材

本誌「授業レポート」でご紹介した「美術デジタル教材」わくわく美術室は、電子黒板などで拡大提示して活用する指導用デジタル教材です。本教材は、①鑑賞に役立つ「作品・作家」、②〔共通事項〕を取り扱う「色・光・形・材料」、③表現に役立つ「技法・用具」の三つのカテゴリに分けて、資料を収録しています。

①「作品・作家」では、超高精細の鑑賞用図版や動画を収録。図版を拡大して、筆づかいや質感などをつぶさに鑑賞することができます。また、彫刻などの立体作品は、さまざまな角度から鑑賞できます。

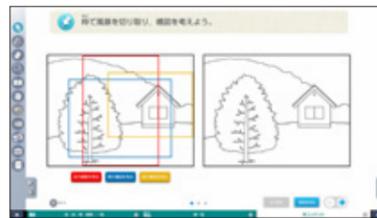
②「色・光・形・材料」では、〔共通事項〕を体感的に学習できるワークや資料を収録。実際に動かしながら、色相環、構図などを体感的に学習することができます。

③「技法・用具」では、鉛筆デッサン、彫刻刀の使い方など、制作に役立つ動画が多数収録されています。

本教材は、授業を強力にサポートします。体験版のお申し込みは、弊社ウェブサイトから。



教科書にも掲載されているゴッホの「灰色のフェルト帽の自画像」。拡大して筆づかいを確認したり、画面に書き込んだりして、鑑賞をより深めていくことができる。



「色・光・形・材料」に収録されている、構図を体感的に学習できるコンテンツ。枠を動かし風景を切り取ることができる。



平面・立体それぞれの技法や用具に関する動画を収録。制作の前に確認させることで、安全指導にもつながる。

光村「美術デジタル教材」
わくわく美術室 (指導者用)

DVD版(1年契約版) 12,000円+税
*1年単位でのご使用も可能となりました。

DVD版(5年契約版) 50,000円+税
*この商品の使用期間は、平成33年3月31日までです。



美術準備室 No.10
2016(平成28)年10月14日

発行人 ■ 小泉 茂
発行所 ■ 光村図書出版株式会社
〒141-8675 東京都品川区上大崎2-19-9
電話: 03-3493-2111
www.mitsumura-tosho.co.jp
E-mail: koho@mitsumura-tosho.co.jp
デザイン ■ Better Days (大久保裕文+深山貴世)
印刷所 ■ 株式会社 加藤文明社



特集
ICTを活用した授業

アトリエ訪問
グラフィックデザイナー
廣村正彰

作家の肖像
服飾デザイナー 三宅一生

放課後ART
●新潟県新潟市立
東新潟中学校
●ジュニア映画制作
ワークショップ

この1点
「ゲルニカ」原田マハ

アトリエ
訪 問

第 10 回

廣村正彰

グラフィックデザイナー

美術館、学校、百貨店……

これまで、さまざまな場所のサインデザインを
手がけてきた、廣村正彰。今、最も忙しいデザイナーの一人だろう。

そんな彼は、東京都心のオフィスで、
スタッフと日夜制作にあたっている。その現場へ伺った。

撮影 阿部 健 表紙 協力 株式会社丸井グループ





クライアント先でつくった、自身のフィギュア。



壁一面が書棚。さまざまなデザイン関係の本が並ぶ。

「いいサインは、その空間での体験を豊かにするんです。」

多くのデザイナーやアーティストがオフィスを構える東京・南青山。グラフィックデザイナー・廣村正彰さんの事務所も、このエリアの一角にある。味わい深いレンガ造りのビルの上階にある「廣村デザイン事務所」へお邪魔した。

——なぜここに事務所を構えようと思われたのですか。

廣村 僕は以前、田中一光先生たなかひつこう（※1）のもとで働いていたんですけど、その事務所が青山にあったんです。だから、独立するときに、自然とこのあたりで物件を探しました。

事務所の内装設計は西沢立衛さんにしざわりつゑ（※2）にお願いしたんです。彼は、今や世界的な建築家ですが、当時は若かったんで、一緒に仕事をしているときに「うちの内装、ちょっとやってくれる？」みたいな感じで依頼し

ました（笑）。

特に気に入っているのは、この広い会議室。ここで、10名いるスタッフと、毎日ご飯を食べるんですよ。

僕は、雰囲気のいい事務所にしたいと、いつも思っていて。スタッフが互いに相手を尊敬して、思いやれるような場所にしたい。そのためにも、一緒にご飯を食べるって結構重要だなと思っています。

——中学校教科書『美術1』（P35）には、廣村さんの絵文字の作品を掲載しています。この作品ができた経緯を教えてください。

廣村 最初は北千住の百貨店から、サインをつくってほしいという依頼を受けたんです。トイレがどこにあるかとか、何階に何があるとか、そういうサインです。でも、それだけじゃ、おもしろくないなあって。そこで、9階にあるレストラン街の

壁面を、食にまつわる漢字の絵文字で飾ってはどうかと提案しました。

この百貨店の利用者は、お年寄り子ども、そして外国人が多いそうです。だから、そういう人たちの間にコミュニケーションが生まれるようなものをつくりたかった。漢字は表意文字で、一つ一つに意味があります。意味はビジュアル化できるので、漢字を使えばおもしろいものができるのではないかと思います。そして、つくった絵文字の下には、小さく英語を入れました。外国人は英語で、子どもはビジュアルで、大人は漢字で意味を理解するんです（表紙の写真は、そのレストラン街の様子）。

そんなふうに僕がおもしろがって提案したら、先方も喜んでくれ「地下の食料品街もお願いします」と言われて、うれしかったですね。



漢字の絵文字がプリントされた、百貨店の紙袋。見ているだけで楽しくなるデザインだ。



「すみだ水族館」のグッズ。ロゴマークを含めた全体のブランディングを担当した。



広々とした会議室で、毎日スタッフと一緒に食事をする。「食堂みたいですよ」と廣村さん。

——高等学校教科書『美術1』（P43）では、廣村さんが手がけた「すみだ水族館」のサイン計画をご紹介します。これまで多くのサインをつくられていますが、サインデザインの魅力って何でしょうか。

廣村 サインデザインって、空間や素材などの条件が厳しいんですね。でも、そこにうまくマッチしたものがつくれば、空間での体験を豊かにすることができる。

僕はサインを考えるときに、その

空間の意味をすごく考えます。もちろん建築家の方がいちばん考えているんですけど、グラフィックデザインのいいところは、文字・色・構成などで、その意味を可視化しやすいところなんです。

サインって、「ないほうがいい」存在ですよね。でも、ないと困るから、しかたなく付けられることが多い。だからこそ、積極的に「付けたい」と思われるサインを、僕はつくっていきたくて思っているんです。

ひろむら・まさあき

1954年生まれ。愛知県出身。77年に田中一光デザイン室に入社した後、88年に「廣村デザイン事務所」を設立。宮城県大崎市立岩出山中学校のサイン計画、日本科学未来館のCI・サイン計画、横須賀美術館のVI・サイン計画など、さまざまな施設のサインデザイン、CI、VI計画を手がける。2008年の毎日デザイン賞をはじめ受賞多数。

※1 田中一光（1930-2002年）20世紀の日本のグラフィック界を代表するデザイナー。多くのデザイナーに影響を与えた。
※2 西沢立衛（1966年-）建築家。SANAA、西沢立衛建築設計事務所代表。2010年に建築界のノーベル賞といわれる、プリツカー賞を受賞。

特集

ICTを活用した 授業

スマートフォンやタブレット端末の普及により、ICT機器は生徒たちにとって、ますます身近なものになっています。今回は、デジタルカメラや電子黒板などを活用した授業をご紹介します。さて、生徒たちはどのような反応を示すのでしょうか。

撮影 鈴木俊介 電子黒板 協力:バイオニアVC株式会社



授業レポート

文様を発見しよう!

宮城県仙台二華中学校

鈴木雅之^{すずき まさゆき}先生 × 1年A組 (生徒数 35名)

宮城県仙台二華中学校は、中高一貫校。吹き抜けのある7階建ての大きな校舎には、絶えず生徒たちの明るい声が響き渡っている。

今回の授業は題して「文様を発見しよう!」。生徒たちは、前時までに構成美の要素(グラデーション、リピテーション、シンメトリー等)を学習し、それらの繰り返しによって文様が生まれることを知った。その後、校内で構成美の要素を探し、デジカメで撮影。本時ではまず、生徒たちが校内で撮影した写真を、みんなで鑑賞していく。



電子黒板に生徒が撮った写真を映し出す鈴木先生。

みんなが見つけた「文様」を鑑賞しよう

「それでは、前の時間にみんなが撮ってくれた写真を見ていきましょう。鈴木先生はそう切りだし、電子黒板に不思議な写真を映し出した。生徒たちは一瞬、戸惑いの表情を浮かべたが、すぐに「あっ!」という顔をした。

先生「これは何でしょう?」
生徒1「校門のところ!」
生徒2「二華中学校の『華』」
先生「そうですね。校門にある校名の『華』の部分撮ってくれた人がいて、それを先生が4枚並べて文様のようにしてみました。ちょっと印象が変わるでしょう? では、

もう少し想像を膨らませてみましょう。この形からどんなイメージをもちますか。雰囲気、音、情景など感じるままに教えてください」

「木に見える」「立派な形をした門に見える」などの意見が出される。

次に先生は、格子状の写真(P6 図2 参照)を表示する。中心に向かって吸い込まれるような構図に、生徒たちから思わず「おっ!」という歓声上がる。

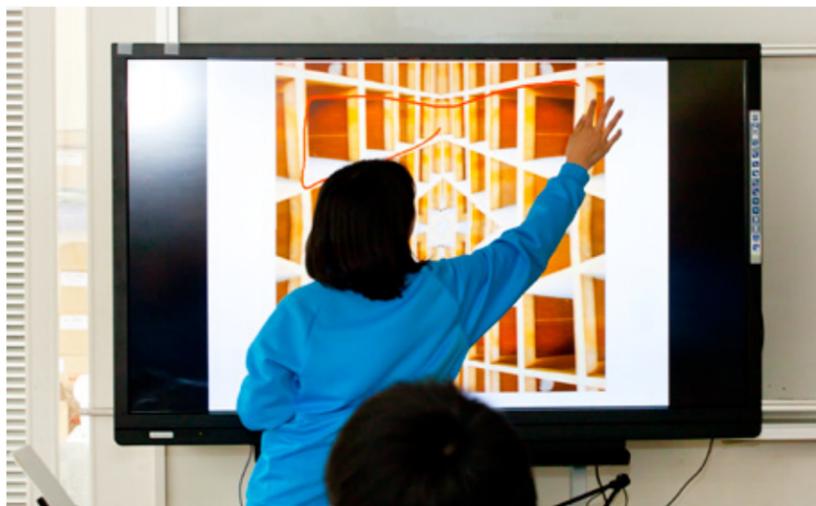
先生の問いに、電子黒板の画面をじっと見つめる生徒たち。そして、



電子黒板に映し出された不思議な「文様」に見入る生徒たち。

先生「これ(図2)は何だと思う？」
 生徒3「たぶん……理科室の棚なんじゃないかな」
 先生「そうだね。この棚を正面から撮った人もいたけど、斜めから撮るとこんなふうに見えるから、おもしろいですね。では、イメージを膨らませると何に見える？」
 生徒4「目!」
 先生「どのへんが目に見えるの？」
 生徒4「真ん中の部分が目玉のように見える」
 先生「ああ、確かに」
 生徒5「障子みたい」
 生徒6「和風なイメージ」
 先生「和風か。なるほどね」
 生徒7「リボンに見える」
 先生「リボン? どう見るとリボンになるんだろう。前に出て説明してもらえますか」

「この部分がリボンに見えます」と、電子黒板の画面をなぞる。



入れの写真(図3)や、エレベーターホールの壁の写真(図4)、ロッカーの写真(図5)を表示し、生徒たちに鑑賞をさせていく。

見慣れた校内の風景も、切り取り方や配置のしかたで文様のように見えてくるから不思議だ。画面に映し出される友達の写真を見て「そこを撮ったのか」と驚いたり、「その



へんにあるものでも文様になるんだね」と話したりしている生徒もいた。

生徒たちが校内で撮影した「文様」



図1 校門にある校名の「華」の部分撮影
 図2 理科室の棚を斜めから撮影
 図3 掃除用具入れのモップを掛ける部分を撮影
 図4 エレベーターホールの壁を撮影
 図5 ロッカーを光の当たり方を変えて斜めに撮影

授業展開(全3時間)／生徒の活動

第1時【導入】
 構成美の要素について学ぶ
 ●筆記具などの身近なものをクロッキーで描く。
 ●構成美の要素を知り、自分の描いたクロッキーからその要素を見つける。
 ●それらの要素が繰り返されると文様が生まれることを知る。
 【指導上の留意点】教科書等を使い、グラデーション、リピテーションなどの構成美の要素について説明し、自分のクロッキーにその要素を見つけさせる。

第2時【撮影】
 構成美の要素を撮影する
 ●デジタルカメラを持って校内を回り、構成美の要素を見つけ、撮影する。
 【指導上の留意点】生徒はデジタル機器の扱いに慣れていないが、美術的な観点で活用しようという意識はもっていないため、構図等を工夫して撮影するよう伝える。撮影の前に軽くスケッチをさせるとよい。

第3時【鑑賞】
 文様を鑑賞する
 ●友達が撮影した「文様」や、デジタル教材に収録されている文様を鑑賞する。
 (今回、紙面で詳しくご紹介しているのは、第3時の様子です。)

【事後】
 掲示された作品を観る
 ●掲示された友達の「文様」作品を鑑賞する。
 【指導上の留意点】生徒が撮影した「文様」を大きく出力して、校内に掲示する。
 ※光村「美術デジタル教材」わくわく美術室 光村図書が発行するデジタル教材。観賞用の図版・映像から、発想のヒントになるワーク、技術動画などの資料を多数収録。詳細は裏表紙参照。

校内での撮影の様子



「文様をデザインする」のトップ画面を表示。さまざまな文様が並ぶ画面を見て「あれが見たい」と指さす生徒も。

世界の文様を鑑賞しよう

「さて、みんなが撮影した『文様』をひととおり見てきましたが、ここからは世の中で使われている文様を見ていきましょう。先生はそう告げると、光村「美術デジタル教材」わくわく美術室(※)を立ち上げ、「文様をデザインする」というコンテンツを表示した。さまざまな文様がずらりと並ぶ画面に、生徒たちの目は釘づけた。

先生はまず、「唐草文様」(P8 図6)を大きく表示して「これは何だろう?」と投げかけた。

- 生徒8「獅子舞!」
- 生徒9「泥棒」
- 生徒10「風呂敷」
- 生徒11「唐草模様」



特集 ICTを活用した授業

生徒たちは^{せき}堰を切ったように発言していく。先生は、「そうだね」と言いながら、画面右下の「答えを見る」ボタンをタッチ。すると、画面に「風呂敷の唐草文様」と、答えが表示された。「今、この風呂敷を使う泥棒はあまりないかもしれないけどなあ」と先生は笑う。

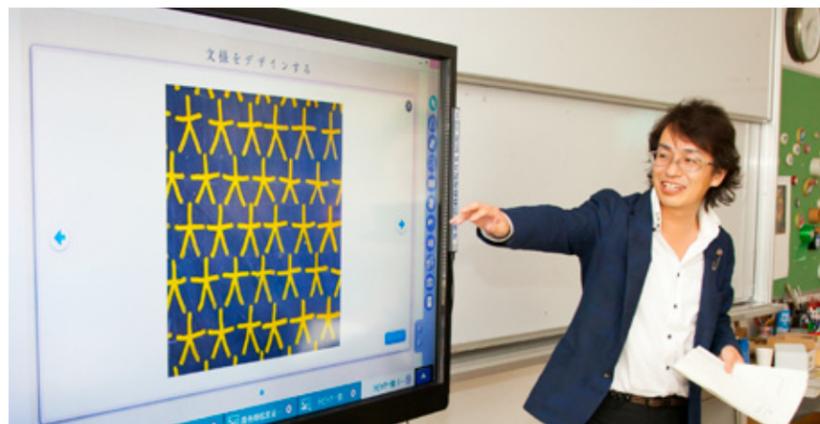
画面を文様の一覧に戻すと、生徒たちは「あれは何だろう」「あの文

様をもっと見てみたいな」と盛り上がる。

次に、「魚形文様」(P8 図7)を大きく表示。日本の文様だと思い込んでいる生徒たちに「これは、タンザニアの布地の文様です。これから見せるものには日本以外の文様もあるから、どこの国で生まれたのかも考えてみよう」と先生。

指導計画

- 準備するもの** 生徒:筆記用具,ノート
 教師:パソコン, デジタルカメラ, 電子黒板,ワークシート, 生徒の撮影データ, 光村「美術デジタル教材」わくわく美術室
- 学習目標**
- 構成美の要素を理解し、日常の風景からそれらを見出し、写真によって表現することができる。
 - さまざまな文様を鑑賞し、他者と交流することで、見方や感じ方を広げることができる。
- 評価規準**
- 日常の風景から構成美の要素を見つけようとしている。(美術への関心・意欲・態度)
 - 与えられたテーマに沿って、表現(撮影)を工夫している。(発想や構想の能力)
 - デジタルカメラの特性を理解し、構図等を工夫して表現している。(創造的な技能)
 - 他者の考えや教師の説明から、自分の見方や感じ方を広げている。(鑑賞の能力)



エジプトの星形文様を表示すると、生徒たちからは「ヒトデ」「バナナの皮」など、さまざまな意見が出される。

そして、「雪の結晶文様」(図8)を表示すると、生徒たちは「寒い国の文様なんじゃないか」「きっとロシアだと思う」などと、文様が生まれた場所にも思いを巡らす。

次に、「青海波文様」(図9)を表示すると、「魚のうろこ」「こいのぼり」「波の模様」などの意見が出る中、「Wi-Fiが繋がりますっていうマークです!」と発言した生徒がおり、一同大笑い。教室はますます明るい雰囲気。

そして、先生は黄色の「大」のような形が並んだ文様(図10)を表示。

- 先生「これは何に見えるかな」
- 生徒12「ヒトデ」
- 生徒13「人が組体操している」
- 生徒14「人が大の字になって寝ているところ」
- 生徒14「バナナの皮!」
- 先生「バナナ? ああ、皮をむいた

後に上から見るとこんな感じだね(笑)。じゃあ、どこで生まれたものなんだろう」
 生徒15「インド」
 先生「なぜインドだと思うの?」
 生徒15「うーん、何となく……」
 生徒16「タイ」
 生徒17「アフリカ」
 先生「欧米でなく、アジアとか暑い国が多いね。(画面の『答えを見



図11の文様について、「帽子のように見える」と、自分の見方を説明する。

る』ボタンをタッチ) 答えは、『エジプトの星形文様』。紀元前15世紀頃の文様です。これ、星だったんだね。みんな、何となく文様が生まれた国の雰囲気も感じ取っているからおもしろいな」

そして、先生が「それでは、時間が迫ってきたので、最後の文様にしましょう」と告げると、ある生徒が「あれが見たい」と、文様の一覧の中でも、ひときわカラフルなもの(図11)を指さした。先生はその声を受けて、大きく表示。

表示するやいなや、生徒たちの間に、「UFO」「帽子」「帽子を売っているお店」「髪の毛」「人間の上半身」などの意見が次々と飛び交う。「この部分が帽子で、この部分が髪の毛」と、電子黒板の画面をなぞって説明をする場面も。「どこの国の文様?」という問いには、ヨーロッパ

諸国と答える生徒が多いが、答えは、「ペルーの布地の文様(女性の後ろ姿)」。生徒たちからは「へー」という声漏れる。

授業で鑑賞した各国の文様はいずれも、魚、雪、星など、その国の人にとって身近なものがモチーフとなっている。日常の風景に文様を見いだすという点で、自分たちの撮った「文様」と共通するものを感じ取ることができただろう。

そして、先生は次のように話した。「ちょっと駆け足になりましたが、さまざまな文様を見てきました。世界のいろいろな地域でこのような文様が生まれていること、不思議だと思いませんか。文様は大昔からありますが、一体、どうして生まれたのでしょうか。そして、文様は私たちの生活にどんな効果をもたらしているのでしょうか。自分の考えをワークシートにまとめてください」。



画面に書き込みながら、見方を説明。

文様が生まれたわけを考えよう

生徒たちは、文様が生まれた理由について、思い思いの仮説をワークシートに書き留めていく。

「自然など身近にあるものがきれいな形に見えて、もっと簡単な形に表現して楽しみたいと思ったから(Kさん)」
 「規則的に並ぶ様子が美しいと感じ、生活に取り入れようと思ったからではないか(Iさん)」
 「昔の人が、自然などの美しいものを、後世に伝えるために始めた(Sさん)」

という、身の回りで感じた美を広く楽しむ目的で文様が生まれたという説や、

「自分の気持ちや考えなどを伝えるために文様は生まれたのではないか(Sさん)」
 「人にわかりやすく物事を伝えるために、図案化したのが始まりだと思う(A君)」

という、自分の思いや考えを伝える



終業後、生徒たちが電子黒板の前に集まる。

ために文様をつくったという説も。その他には、「身分の違いや、部族の違いを示すために生まれた」という説もあった。

また、「文様が私たちの生活にもたらす効果」については、「文様は生活に彩りを与えてくれる」「おしゃれなどに使って楽しむことができる」「人々にいろいろなイメージを湧かせることができる」と書いている生徒が見られた。それぞれが、文様についての見方を深め、文様の発祥やその効果について、自分なりの考えをもつことができたようだ。

何人かが自分の考えを発表したところで、チャイムが鳴る。終業の挨拶をすると、生徒たちは電子黒板の前にわっと集まった。「この文様も見なかったんだ」「この文様ってこんなふうに見えない?」と、デジタル教材の文様を表示し、画面に書き込みをしながら、友達とうれしそうに意見を交わす。「そろそろ次の授業に行かないと」と、先生が声をかけると、名残惜しそうに画面を見つめながら、教室を後にした。



特集 ICTを活用した授業

手が止まっている生徒に、先生は丁寧に机間指導をしていく。

授業の中で鑑賞した世界の文様

授業で鑑賞した文様は下記の六つ。デジタル教材には、この他に14種類の文様が収録されている。



図6 日本の風呂敷の唐草文様

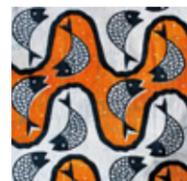


図7 タンザニアの布地の魚形文様



図8 ノルウェーのセーターの雪の結晶文様



図9 日本の手拭いの青海波文様



図10 エジプトの遺跡天井の壁画の星形文様



図11 ペルーの布地の文様(女性の後ろ姿)



文様を鑑賞して

生徒たちのワークシートの中から一部をご紹介します。



文様を鑑賞をしてみて、文様にはその地域の
特ちょうなどが表れていることが分かりました。
見る人によって文様の見え方も変わって
きておもしろいと感じました。

知は、様々な国の文様を鑑賞して、文様には、人の想
像力をふくらます力があると思いました。

形がそろっていてきれいだった。上手く
説明はできないけど、文様には、人をひ
きつける何か特別な力があると感じ
た。



クラスみんながとった写真の文様がとても印
象に残っています。学校の中にあるとは思えない
文様が沢山あり、とても驚きました。



学校の物でも、並べてみるとおもしろい模様になる
て楽しかった。また、昔から模様があったことと気づいて、
今も昔も模様をきれいに、と感じる心は同じなの
だと感じた。

文様には、その地域独特のカラフルなデザイン
などの色々なデザインがあることが分かりました。
また、UFOに見えたり、ほうしに見えたり、
みんなの考えがたくさんあって楽しかったです。

授業を終えて

文様について 考えるきっかけに

生徒たちには、まず日常の風景から構成美の要素を見つけさせ、写真を撮らせました。デジタルカメラを使ったのは、絵を描かせるよりも、短時間で自分のイメージを形にすることができると考えたからです。結果、1時間でいろいろな写真が集まり、生徒たちの着眼点はおもしろいなど改めて感じました。

授業では、生徒たちが撮った「文様」を鑑賞させた後、世界の文様を鑑賞させました。文様の美しさを感じ取るのと同時に、「なぜ人は文様をつくったのだろう」「自分たちと同じように身の回りのものから文様を見いだしたのだろうか」などと、文様の発祥について考えてほしいと思ったからです。

今回、初めてデジタル教材を使用したのですが、生徒たちがとても気に入って、授業後も使いたがっていたのが印象的でした。さまざまな資料が収録されているうえに、瞬時に画面を切り替えたり、画面に書き込みをして発表させたりと、フレキシブルに使えるので、とても便利です。これからも授業の中で適宜活用していきたいと思います。(談)

鈴木雅之
すぎき・まさゆき

東京都生まれ。宮城県仙台二華中学校教諭。1995年より宮城県内の公立中学校で勤務し、2011年より現職。中学校1年生から高校3年生まで全学年の美術を担当し、今年6年目を迎える。60名を超える美術部の顧問も務める。



光村図書中学校「美術」の著作者である上野行一先生に、
今回の授業を参観していただきました。

授業を参観して



上野行一
うえの・こういち

大阪府生まれ。「美術による学び研究会」会長。大阪教育大学大学院修了。広告デザイナー、公立学校教諭、高知大学教育学部教授、帝京科学大学教授などを務める。著書に、『私の中の自由な美術』『風神雷神はなぜ笑っているか』(光村図書)など。光村図書中学校教科書「美術」の著作者でもある。

文様を 〈発見〉する学習

文様に関する授業は、各地で実践されています。しかしその多くは、文様作品をつくるという性格が濃い授業ではないでしょうか。こうした授業は、生徒が形や色を工夫して文様をつくるという側面、つまり造形教育という側面からは評価できます。

中学校美術科の成果と課題を考えたとき、こうした造形的な創造活動の基礎的な能力を育てることは成果として評価されている一方、生徒が美術と自分との関わりを築くという側面からは、「なぜそれを学ばなければならないのか」を実感すること、そのため生徒の意識としても弱いことが指摘されています(※1)。

授業の中で、なぜ文様を学ばなければならないのかということを実感させ、主体的に文様に関わり、授業で学習したことがこれからの自分たちの生活の中で生きてくるという実感をもてるよう、指導の改善・充実に努めることが求められます。

生徒を主体的に学習に関わらせるには、造形的な視点でモチーフや作品を捉えさせ、生徒個々の見方・考え方をもとに創造的に表現し鑑賞するように指導することが大切です。

鈴木雅之先生の授業では生徒が造形的な見方・考え方をもち、モチーフを撮影し(※2)、その写真を並べ、つなぐなどしてどのような文様が可能かを試しています。文様の制作では連続性のイメージをもつことが大切ですが、デジタル画像を取り込み加工するICT機器を活用することで

イメージ化が容易になり、並べ方や色を変えるなど試行しながら制作することができます。

授業計画は3時間であり、最初の2時間で文様を撮影し、第3時に鑑賞を設けています。この第3時を簡単に済ませたり、省略したりする授業が多いのではないのでしょうか。

鈴木先生はここでもICT機器を活用してさまざまな国の文様を鑑賞させ、文様の意味やなぜそのモチーフが使われたか等について考えさせます。生徒は電子黒板を使って、自分の意見の根拠を視覚的に明確にしながらか発表します。またワークシートを使い、文様が生まれたわけを考えます。あらかじめ個人で考えたことを意見交換することで新たな考え方に気がついたり、自分の考えをより深めることができるので、時間があればここでも対話活動を取り入れたところではあります。

文様について批評する活動を通して、見方・考え方を広げて文様のよさや美しさを創造的に味わいながら、文様が自分たちの生活や文化、歴史と結びついたものであることを実感させることができます。文様を〈発見〉する学習にはそのような考えが込められているのです。

※1 中央教育審議会 教育課程企画特別部会(第19回)配付資料(2016年8月1日開催)
※2 本誌P6 授業展開【指導上の留意点】参照



特集
ICTを活用した
授業

作家の肖像

第 10 回

このコーナーでは、
毎回一人の作家を取り上げ、
美術評論家の酒井忠康先生に、
お話をうかがいます。



Photo: Eijun Uemura

1938- 三宅一生

みやけ いっせい
1938年広島県生まれ。多摩美術大学図案科卒業。パリで学んだ後、NYに渡り、69年に帰国。70年に三宅デザイン事務所設立。73年よりパリコレクション参加。「一枚の布」を基本理念に据えて、衣服デザインに取り組む。93年に「PLEATS PLEASE」、98年に「A-POC (A Piece Of Cloth)」、2010年に「132.5. ISSEY MIYAKE」をスタート。2004年、三宅一生デザイン文化財団設立。

目を見はる展覧会

今年3月に、国立新美術館（東京都港区）で「MIYAKE ISSEY 展：三宅一生の仕事」が開催。彼の初期の作品から、「PLEATS PLEASE」「A-POC」「132.5.」(右ページ参照)が一同に展示されたすばらしい内容で、圧倒されました。展示会場の入り口から出口まで、まったく目が離せず、理屈抜きに感動的でした。それは空間と三宅さんの作品が見事な化学反応を起こした、「奇跡の展覧会」だったと思います。

思い起こせば、私が最初に三宅さんに衝撃を受けたのは、1998年に開催された展覧会「ISSEY MIYAKE Making Things」を観たときでした。「Making Things」つまり「ものづくり」という視点で、彼の象徴ともいえる「PLEATS PLEASE」以降の仕事を紹介した内容でしたが、これを観て、三宅さんは単なる服飾デザイナーではなく、もっと創造的で、視野の広い「アーティスト」なのだということが、強く感じました。

空間すべてをデザインする

彼の作品は、単に人間の肉体に着せる「服」ではなくて、服を含めた空間すべてを考えてつくられています。そういう意味で、彫刻家のような人だといえるし、内と外との関係を強く意識してデザインしていることから、建築家のような人だともいえる。

私は以前、ある著名な建築家に「あなたに最も影響を与えたアーティストは誰ですか」と尋ねたところ、「三宅一生さんです」という答えが返ってきて驚いたことがあります。三宅

さんは、他分野の作家にも強い影響を与える、服飾デザイナーという言葉ではなく、創造者なのだと改めて思いました。

たぐい 類まれなアーティスト

彼は広島県生まれ。高校生のときに、家の近くにある、イサム・ノグチが設計した「平和大橋」を見て衝撃を受け、デザインの道を志すようになったそうです。「平和大橋」は、プリミティブなエネルギーをもつ、独特なフォルムをしています。この橋に影響を受けたというのが、実に三宅さんらしい。彼から彫刻家のような力を感じるの、そのようなことも理由にあるのかもしれませんが。

三宅さんは20代の頃、パリでオートクチュールを学び、そこで5月革命に遭遇。市井の人々が街頭で主張する姿を目の当たりにし、「こういう人たちのために服をつくりたい」と思うようになったそうです。そして、帰国後はその言葉どおりに突き進む。

彼は、デザインをするだけでなく、日本の工場や原料の産地を育てていくためにも力を注いでいます。また、素材の再利用についても研究しています。一人の創造者が、どのように社会の一翼を担えるのか、絶えず考えている人なのです。

そういう姿勢からも、私は、彼が類まれなアーティストだと感じずにはいられません。(談)

酒井 忠康

さかい ただやす
世田谷美術館館長、美術評論家。
1941年北海道生まれ。慶應義塾大学卒業。
神奈川県立近代美術館館長を経て現職。
光村図書中学校「美術」代表著者。



左上 / ISSEY MIYAKE
「ムーンライト」1989年作/1990年春夏

ポリエステル100%
熱処理で折れ目が長時間保たれるポリエステル素材を使ったプリーツの衣服。生地を裁断・縫製してからプリーツ加工を施すという独自の製法によってつくられる。ひだに沿って巻いてコンパクトに収納できるが、しわにならず美しいフォルムを保つ。

下 / 132.5. ISSEY MIYAKE
「No. 7」2010年作/2011年vol.1-2

ポリエステル100%
1枚の布を折りたたんでプレスし、切り込み線の位置を変えることで、シャツ、スカート、パンツなどを生み出すという画期的な方法でつくられる。<写真右>は、フラットにたたまれたシャツ(上)とパンツ(下)。この平面の図形から立ち上がる3次元の造形はコンピュータ・サイエンティストの三谷純との協働によって生まれた。



右上 / ISSEY MIYAKE
「A-POC キング&クイーン」
1998年作/1999年春夏
A-POC 「エンジェル」2000年作/発表

綿55% ナイロン42% ポリウレタン3%
チューブ状に編み機から出てくるニットロールには、すでに服の形が連続して編み込まれており、ガイド線に沿ってはさみを入れて1着分を切り取る。糸から最終形をダイレクトにつくる生産プロセスでは、布のむだを抑えることができる。当時、三宅デザイン事務所でニット素材を担当していた藤原大とともにプロジェクトを始めた。

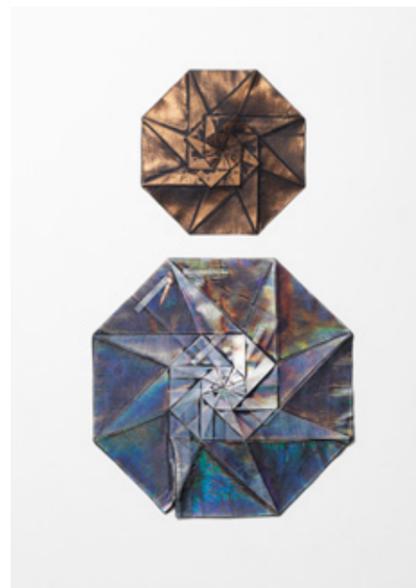


Photo: Hiroshi Iwasaki

美術部へようこそ! ひがしにいがた 新潟県新潟市立東新潟中学校

新潟県新潟市で毎年開催される「沼垂まつり」。
このお祭りで使う、大きな灯籠をつくる美術部取材しました。

伝統の「けんかとうろう 献額灯籠」

「わっしょい! わっしょい!」。夕間に威勢のいいかけ声が響く。ここは新潟県新潟市の沼垂地区。毎年8月16日に沼垂白山神社を拠点とした「沼垂まつり」を開催している。その目玉となっているのが、巨大な灯籠を神輿のようにつなぎ、灯籠どうしをぶつけ合う「献額灯籠」だ。

この日のために、沼垂地区の各町内会は、縦が約2m、横が約2.7mの長方形の大きな灯籠をつくる。鬼や風神雷神など、さまざまな迫力ある絵柄が描かれているのが特徴だ。

そして夜になると、法被を着た男性たちがその灯籠をかつぎ、ぶつけ合ってそのすごさを競い合う。笛や太鼓が鳴り響く中、灯籠がぶつかり合う鈍い音、男性らのかけ声、周りの歓声がどんどん大きくなり、祭りは最高潮を迎える。

夏休みは灯籠づくり

「うちの美術部が、この灯籠づくりに参加するようになって、今年で4年目になります」と話すのは、東新潟中学校の荒川洋子先生。同校の美術部員は、毎年夏休みに、灯籠づくりを行う。描くモチーフは「龍」と決まっているそうだ。なぜなら制作するのは、「西龍ヶ島」町内会の灯籠だから。

図案は部員全員で考える。「ぶつ

けて競い合う灯籠だから、『強く』見えるような図案にと、生徒たちには伝えていきます」と荒川先生。今年は、黄色い身体に、赤い眼と白いたてがみをもつ、迫力ある龍を描くことに決まった。

町内会から提供された布に下絵を描き、手分けしながら灯籠を仕上げていく。「むらなく塗るのって難しい」「手が届かない!」などと言いながら、真夏の美術室で汗をぬぐいつつ、大きなキャンヴァスと格闘している。その目は真剣そのものだ。

西龍ヶ島町内会の山崎正人さんはこう語る。「4年前、学校のほうから、『子どもたちに祭りの手伝いをさせてほしい』と申し出があり、喜んでお引き受けしました。中学校には沼垂地区以外から通う生徒も大勢います。美術部が祭りに参加してくれるようになってから、他の地区から見に来るお客さんも増え、うれしい限り。ずっと続けていってほしい」。

灯籠の左右の側面には「西龍ヶ島」と「力の東新」という文字が筆で力強く書かれている。「力の東新」は、同校のスローガン。祭りに訪れた卒業生は、灯籠に書かれたこの文字を見ると歓声を上げるそうだ。

「お祭りで自分たちの灯籠を見ると誇らしい気持ちになる」と部長のTさんは話す。今年も龍の灯籠は、祭りの熱気の中で、ひとときわ輝いて見えたことだろう。



上/部員は総勢23名。毎年夏休みの前半は、灯籠づくりに励む。
左/アクリル絵の具で描く。光を通しやすいよう、絵の具はなるべく薄めて使うそうだ。
右/「沼垂まつり」当日の様子。
美術部がつくった灯籠に灯がともされ、迫力が増す。

教室を飛びだして

ジュニア映画制作ワークショップ

神奈川県川崎市は、「映像のまち」として知られ、毎年市民による映画祭が開催されています。その活動の一貫で行われている、中学生を対象としたワークショップの現場へ伺いました。



スタート!」と、カチンコが鳴り、カメラが回る。張りつめた緊張感が漂う、映画撮影の現場。ここにいる監督や俳優らは、すべて中学生だから驚きだ。

NPO法人 KAWASAKI アーツが主催する「ジュニア映画制作ワークショップ」は、中学生を対象とした映画づくりのワークショップである。毎年6月に参加者を募り、7月に脚本づくり、8月に撮影と編集作業を行う。そして最終的に、11月に市内で開催される「KAWASAKI しんゆり映画祭」で上映する。

このワークショップは2000年から始まり、長い歴史をもつ。今年には18名の中学生が参加し、講師の指導を受けながら、短編映画をつくる。

「講師が技術的な面をサポートし、ボランティアスタッフが安全面を見ますが、手を出しすぎないようにしています。子どもたちの自主性を大事にしたい」と話すのは、KAWASAKI アーツ事

務局の柳町恵太さん。その言葉どおり、生徒たちは現場できびきびと動き、心の底から映画制作を楽しんでいるようだ。

2年連続で参加するTさんは「実際に映画をつくってみて、映画の見方がガラッと変わりました。映画づくりって、すごくおもしろい。もう映画なしでは生きていけないです(笑)」と熱っぽく語る。昨年の上映会は、満席に近い状態になったそうだ。「今年は立ち見も出したいな」と、監督を務めるIさんは笑う。11月6日に行われる上映会が、今から楽しみだ。

ジュニア映画制作ワークショップ (NPO法人 KAWASAKIアーツ)
<http://www.siff.jp/jw2016/>



台本をみんなで確認。監督、撮影、録音、小道具など、役割分担を決め、映画制作に当たる。

放課後

第10回

ART

アートに潜むドラマ

私がパブロ・ピカソと出会ったのは、10歳のとき、倉敷の大原美術館でのことである。

絵を描くのが大好きな少女だった私は、岡山に単身赴任中の父に連れられて、大原美術館へ出かけていった。シャヴァンヌやエル・グレコの名画に心を躍らせて見入っていたが、

ふと、奇妙な絵に出くわした。それが、ピカソの「鳥籠」だった。

なんとという下手な絵だろう、と子供心に闘争心が湧き、その日から「ピカソよりもうまく絵を描きたい」と、常にピカソを意識してきた。なかなか生意気な子供であった。

「ゲルニカ」を初めて目にしたのは、中学校のとき、美術の教科書で見た。不思議な絵だと思った。同時

になんとか怖いとも。戦争を表している絵だとは、ついぞ思わなかったが、不吉な雰囲気と、モノクロームの色合いが寒々しく感じられた。

しかし、あの奇妙なほど引き伸ばされた横長の画面や、なぜあんなふうに画面いっぱい^{いっぺい}に苦しみもたえる人間や動物が描かれているのだろうと、作品が描かれた背景に興味をもった。

それまでは、おそらくほかの多くの子供たちがそうであるように、風景画や肖像画など、美しい色彩と均衡の整った構図の絵を見るのが好きだった。自分もまた、そんな絵を描きたいと思っていた。けれど、画家が創作した背景に何があったのか、などというふう^{いっぺい}に考えたことは一度もなかった。絵描きは絵の勉強をして技術を身に着けるからこそ、絵描

きになるのだろう。作品が創られる際の心の動きがどんなふうだったのか、いったいどんなドラマがそのとき画家にあったのだろうか、初めて意識したのが「ゲルニカ」だった。

「ゲルニカ」は、1937年、パリ万博のスペイン館に出展されるために、当時内戦状態にあったスペイン共和国政府からの依頼を受けて制作された。当初は「画家とモデル」のようなごく普通のテーマで描かれる予定だったが、祖国スペインの地方都市ゲルニカが、反乱軍に加担したナチス・ドイツ軍の空爆を受け、一般市民が犠牲になったニュースに憤ったピカソが、一気呵成^{いっぺい}に仕上げたことで知られる。このとき、ピカソの愛人で写真家のドラ・マールが制作風景をフィルムに収めていたことも、この作品が誕生した背景を後世に残すのに役立った。

この一点を私自身の創作のモチーフにしよう、つまり小説のテーマにしようとしたのは、アートが生まれる過程にはドラマがあると知ったからだ。ピカソは私を画家にはしなかった。その代わりに小説家にしたのだと、ずっと思っている。

著作権の関係で、ウェブサイトでは作品を掲載できません。

第 10 回

「ゲルニカ」

パブロ・ピカソ

キャンヴァス、油彩 349.3×776.6cm 1937年
国立ソフィア王妃美術センター蔵(スペイン)

©2016-Succession Pablo Picasso-SPDA (JAPAN)
Photo: Bridgeman Images/DNPartcom

※「美術2・3」P41-44に掲載

原田マハ
はらだ・まは

小説家。1962年東京都生まれ。関西学院大学文学部日本文学科および早稲田大学第二文学部美術史科卒業。馬里邑美術館、伊藤忠商事を経て、森ビル美術館設立準備室在籍時、ニューヨーク近代美術館に派遣され同館にて勤務。2006年に小説家デビュー。12年に発表した『楽園のカンヴァス』は第25回山本周五郎賞などを受賞し、ベストセラーに。近著に、「ゲルニカ」をめぐるアートサスペンス『暗幕のゲルニカ』などがある。