

光村の 美術

編集の趣旨と特色
平成31年度版
高等学校用 美術

内容解説資料

本資料は、一般社団法人 教科書協会が定めた
「教科書発行者行動規範」に則って作成したものです。

美術 1



美術 2



美術 3



高等学校用芸術科(美術)
文部科学省検定済教科書

38 光村 美 | 304

美術

1



画家は何を見ようとしたのか

〔表紙の作品〕●^{た なかいっそん}田中一村「初夏の海に赤翡翠」

田中一村は、東京や千葉での制作を経て、50歳で鹿児島^{あまみ おおしま}の奄美大島へ移住しました。

それから69歳で亡くなるまで、つねに自分の純粋な“描きたい”という思いに忠実に制作を続けました。

身の回りの自然を真摯に見つめ、その魅力を描き出すことに一生をかけて取り組んだ一村の制作への姿勢が、高等学校美術の入口にふさわしいと考えました。

美術 1	
はじめに	人は何を、どう、つくるのだろうか？……5-7
第1章 美術の歴史	● 美術の歴史を学ぶ……8-9
● 美術の歴史を学ぶ……10-11	
● 美術の歴史を学ぶ……12-13	
● 美術の歴史を学ぶ……14-15	
● 美術の歴史を学ぶ……16-17	
● 美術の歴史を学ぶ……18-19	
● 美術の歴史を学ぶ……20-21	
● 美術の歴史を学ぶ……22-23	
● 美術の歴史を学ぶ……24-25	
● 美術の歴史を学ぶ……26-27	
● 美術の歴史を学ぶ……28-29	
● 美術の歴史を学ぶ……30-31	
● 美術の歴史を学ぶ……32-33	
● 美術の歴史を学ぶ……34-35	
● 美術の歴史を学ぶ……36-37	
第2章 デザイン	● デザインの歴史……38-39
● デザインの歴史……40-41	
● デザインの歴史……42-43	
● デザインの歴史……44-45	
● デザインの歴史……46-47	
● デザインの歴史……48-49	
● デザインの歴史……50-51	
● デザインの歴史……52-53	
第3章 美術メディア表現	● 美術メディア表現……54-55
● 美術メディア表現……56-57	
● 美術メディア表現……58-59	
● 美術メディア表現……60-61	
● 美術メディア表現……62-63	
第4章 美術の未来	● 美術の未来……64
● 美術の未来……65	
● 美術の未来……66	
● 美術の未来……67	
第5章 美術と社会	● 美術と社会……68-69
● 美術と社会……70-71	
● 美術と社会……72-73	
● 美術と社会……74-75	
● 美術と社会……76-77	
● 美術と社会……78-79	
● 美術と社会……80-81	
● 美術と社会……82-83	
第6章 美術と文化	● 美術と文化……84
● 美術と文化……85	
● 美術と文化……86	
● 美術と文化……87	



日本美術家連合会 会長 大島 正三 氏 1975年10月30日 18日現在 京都府立美術館蔵 複製版(1700×1800)

美術を学ぶあなたへ

なぜ美術でいいかという利点を挙げるのではありません。それは、人を豊かにするために、必要な知識とスキルを身につけるためです。国語の学習は、言葉を通して人の考えを知り、自分の考えを正確に表

現するために役立ちます。数学で得た数学的思考は、軌道を立てて物を解決していくのにも役立ちます。では美術は、何のために学ぶのでしょうか。

美術を通して、私たちは言葉では表現しきれない思いをあらわし、伝えることができます。また、美術作品は人々の感情や考えをうき立てます。美術家や観る者の感情を見つければ、楽しく、元気になるでしょう。

美術を通して、私たちは言葉では表現しきれない思いをあらわし、伝えることができます。また、美術作品は人々の感情や考えをうき立てます。美術家や観る者の感情を見つければ、楽しく、元気になるでしょう。

たかをきかせてくれます。伊藤若冲の絵は、動物や植物が共に生き、豊かな自然を表現する素晴らしい作品です。また、日本の美術は、世界中で愛され、日本を代表する一環となっています。同時に私たちは、美術を通して日本の文化や歴史を学ぶことができます。

ないという点も、覚えておきましょう。美術を通して、そんなことを目標に感じている人は、友達と仲間になったときや、勉強が楽しくなったとき、自分の好きなことに没頭したときなどに、きっと役立つでしょう。

● 美術を学ぶあなたへ(『美術1』P.2~4)

なぜ、美術を学ぶのだろう？
なぜ、人は表現するのだろう？

論理や数字では解決できない問題を扱ううえで、
美術を通して得た知恵や心の豊かさ、
伸びやかに育まれた感性は、とても重要なのです。
——「美術を学ぶあなたへ」より

疲弊した私たちの時代に必要なのは、夢中になる気持ちを生み出すことだ。

——パブロ・ピカソ(『美術1』P.26)

作家の生涯と作品

ピカソの生涯と作品を通して、作品に込められた情熱や表現の工夫を感じ取り、学ぶ。

PABLO PICASSO

パブロ・ピカソ

疲弊した私たちの時代に必要なのは、
夢中になる気持ちを生み出すことだ。
——パブロ・ピカソ

1943年 米国の雑誌「ライフ」に掲載されたピカソのポートレート

スペインに生まれたピカソは、早くから優れた写実の才能を示していたが、20世紀初頭にはパリに出て、若い色調で貫いた人々の生きる姿を表現するようになった。以後、パリに移住して前衛美術の流れに合流する。形態の新しい見方をもとめさまざまな実験を開始した。その代表作「アヴィニョンの娘たち」には、アフリカの部族彫刻の大胆な形態から触発された人体表現が見られる。

画家のプラタツとともに「キュビズム」を開始して以降、ピカソは、パステル、コラージュ(「紙で貼った紙」の意味)など、それまでなかった斬新な表現を次々に展開した。後の芸術は造形の実験の連続であった。

人生
キャンパス、油彩
1965.5x129.2cm
1965年
グッリグランド美術館蔵
(アメリカ)

グッリグランド美術館蔵
紙、コラージュ
64.1x49.5cm
1913年
フィラデルフィア美術館蔵(アメリカ)

アヴィニョンの娘たち
キャンパス、油彩
243.9x233.7cm
1907年 ニューヨーク近代美術館蔵(アメリカ)

ゲルニカ
キャンパス、油彩
348.3x776.6cm
1937年 国立ソフィア王后美術館蔵(スペイン)

キャンパス、油彩
130x93cm
1932年

1881 〇 スペイン南部のバレンシアに生まれる。父は絵画教師。

1897 16 マドリードの王立サン・フェルナンド美術アカデミー入学。

1900 19 パリに赴く。翌年に親友が自殺。「青の時代」に入る。

1904 23 芸術家たちの居住地バート・カサスに集まる。

1905 24 初回展覧会「シュヴァン派の時代」に入る。

1907 26 「アヴィニョンの娘たち」を制作。

1912 31 この頃から、新聞や雑誌の挿絵を描く。ピカソ、キュビズムの発展を促す。

1917 36 バルセロナのバート・カサスと再会。子を持つためロンドンへ。

1936 35 スペイン内戦が勃発。

1937 36 4月にバスク地方のゲルニカを爆撃。この惨状を題材に「ゲルニカ」を制作する。

1961 80 南フランスに暮らす。以降、国内外に数回、展覧会や美術館など数多くの作品を制作する。

1973 91 南フランスのムラ・ジヤンにて死去。

高等学校用芸術科(美術)
文部科学省検定済教科書
38 光村 美II 303

美術 2



ベティの表情に思いをはせる

〔表紙の作品〕●ゲルハルト・リヒター「ベティ」

ゲルハルト・リヒターは、現代最高峰の画家ともよばれています。絵画と写真の境界を曖昧にするリヒターの作風の背景には、長い美術の歴史の末に、絵画には何ができるのか、という問いかけがあります。

美術の本質について、より深く考え表現することを目ざす『美術2』の内容を象徴するものとして、この作品を選びました。



●見えるものの向こうに(『美術2』P.6～7)

庭の隅の藪に小さな鳥の巣を見つけたとき、
その完璧な姿に心を奪われた。

——野田弘志(『美術2』P.6)

より深くものや自分自身を見つめ、
思考するために。

醜いプラスチックのゴミを大量に見せただけでは、その恐ろしさを分かってもらえないのなら、
私はそのゴミを使って、何か自分が美しいと思うものを作り出す努力をします。
(…)これは、ものを作ることを仕事にしている私の小さな抵抗です。

——ヨーガン・レール(『On the Beach 1』HeHe刊より)



●ヨーガン・レール「浜辺のごみでつくったランプの展示風景」(『美術2』P.62～63)

高等学校用芸術科(美術)
文部科学省検定済教科書
38 光村 美Ⅲ 303

美術

3



美術に未来を変える力があるか

〔表紙の作品〕●ダニエル・ビュレン「光の観測所」

ダニエル・ビュレンは、さまざまな場所にストライプ柄を施すことで、その場所を作品として提示してきました。

建築家フランク・O・ゲーリーの設計した美術館を、ビュレンはカラーフィルムなどを使って一変させます。

壮大な共同制作ともいえるこの作品を表紙に掲載することで、美術を通して他者や社会へとつながる可能性に気づかせます。

自分がこうでなくてははいけないと決めたことが揺らぐ瞬間というのが一番おもしろい。
自分のつくっている場所に他者が入ってきたり、土を使うのも、その土地土地によって同じようで違うからです。

——— 浅井裕介 (光村図書ウェブサイト・インタビュー映像「美術のはなし」より)



● 浅井裕介「誕生日の森一父の木、母の山」(『美術3』P.2~3)

自分の表現が人の心を動かすこと。
それは社会へ踏み出す第一歩だ。

その土地の、過去から未来へと続く、
記憶の再生ができる作品をつくりたいと考えました。

——— 大巻伸嗣 (『美術3』P.5)



オリンピックのデザイン

スポーツと文化の歴史を交えるデザインの歴史と魅力について考えてみよう。

スポーツの祭典であるオリンピック・パラリンピックは、「文化の祭典」でもある。大会と並行して催される文化プログラムのさまざまなイベントや、大会を彩るデザインなども、その間、その時代の文化の大切な一環だ。

大会の間際にあたって、デザインが果たす役割はとも大い。例えば、人々の関心を引きつけるエンブレムやポスター、多岐にわたるプログラムをわかりやすく伝えるパンフレットなどには、優れたグラフィックデザインが不可欠だ。あるいはユニフォームや、競技を行うために必要な各種の用具。こうしたものを含め、大会に関わる全てのものは、細部まで工夫を凝らしてデザインされている。

ここではオリンピック・パラリンピックに見られるデザインの歴史と多様な展開を知り、その魅力について考えてみよう。



東京オリンピック(2020年)とパラリンピック(2020年)のロゴ

五輪マークの由来

オリンピックのシンボル、重なり合う五つの輪は、五大大陸の連帯をイメージしたデザインだ。色は、白を含めたとら色を組み合わせたほとんどの国旗を再現できるという理由で決められた。作者のクーペルテンは、1896年に第1回近代オリンピックの開会式を主催した立役者でもある。



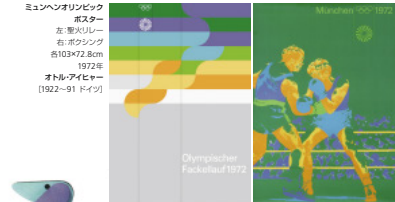
オリンピックシンボル 1913年
ピエール・ドクーペルテン(1863〜1937 フランス)

大会を彩るグラフィック

ポスターなどのグラフィックデザインは、大会ごとに統一感のあるイメージで展開される。1964年の東京大会のポスターでは、共通してシンプルで力強い構成が採用され、1972年のミュンヘン大会では、水色や白を基調とした公式カラーの配色に基づき、多彩なデザインが発表された。



東京オリンピックポスター 左: 101×120cm 中: 101×55cm 右: 101×120cm 1961〜63年
電通総機(1915〜97 新機軸出版) フォトリソレーション 杉本 義 写真 平野 浩



ミュンヘンオリンピック
ポスター 左: 101×120cm 中: 101×55cm 右: 101×120cm 1961〜63年
電通総機(1915〜97 新機軸出版) フォトリソレーション 杉本 義 写真 平野 浩

オリンピック・パラリンピックのポスターは、大会ごとに統一感のあるイメージで展開される。1964年の東京大会のポスターでは、共通してシンプルで力強い構成が採用され、1972年のミュンヘン大会では、水色や白を基調とした公式カラーの配色に基づき、多彩なデザインが発表された。

ピクトグラムの継承

ピクトグラムは言葉に頼らずに情報を伝達することができる視覚言語といえる。オリンピックで初めて使用されたのは、1964年の東京大会。外国語の案内表示が少なかった当時の日本で、世界各地から訪れる誰もが情報を理解できるようにデザインされた。以降、全ての大会で国際的に合わせてつくられている。



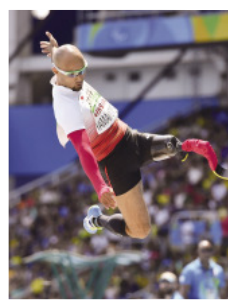
東京オリンピックのピクトグラム 左: 横上 右: レスリング 1964年
アテネオリンピックのピクトグラム 左: 横上 右: レスリング 2004年

ユニフォームのデザイン

競技用のユニフォームや開会式の衣装には、流石のファッションデザイナーの手がけたものや、民族衣装をモチーフにしたものなど、さまざまな趣向が凝らされている。選手たちのパフォーマンスを引き出すだけでなく、観客の目を惹き止めることも意識されたデザインだ。



競技を支えるプロダクトデザイン



横上競技用高床 高: 90cm 2015年

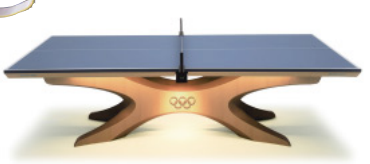


リオデジャネイロオリンピックのユニフォーム

① スウェーデン代表
② カナダ代表
③ ディーン・スミス代表
④ ガーナ代表



リオデジャネイロオリンピック公式競技場 フォット合戦 高さ76cm 2016年
競技場の照明には東日本大震災で被災した宮城県高松市の木材を使用し、高度な木工技術を持つ日本の製材メーカーとの共同作業で制作された。



横上競技用高床 高: 90cm 2015年

オリンピックを通して、デザインの歴史を学ぶ

世界中から選手や観客が集まるオリンピック・パラリンピックで、デザインはとても大きな役割を果たしています。オリンピックに関わるデザインの展開を学ぶことで、社会の中でのデザインの役割を実感させます。

●オリンピックのデザイン(『美術3』P.30〜31)

時代の精神を感じて

作品のテーマを読み取り、時代や社会との関わりについて感じよう。

多様なメディアを駆使する現代の作家たちについて、その表現方法に注目すると同時に、社会に対する批評的な視座を読み取って、そこで扱われているテーマは、何を代弁する私たちにこそ無関係なものではないはずだ。

情報があふれる現代、私たちは目にした情

報の真偽を見極めるメディアリテラシーを身につける必要がある。トーマス・スルツはNASA(アメリカ航空宇宙局)が公開する天体写真に、コンピュータで着色などの加工を施し、作品化した。写真が写すのは現実そのものではない。この手法を通じて、写真がはらむ虚構性についての思考を促している。

ザック・リーバーマンは、目の動きだけで絵を描く装置とソフトウェアを仲間と協力して開発し、その設計図を、誰もが利用できるようにインターネット上で無料公開した。その情報は世界中の表現者たちを刺激し、日本でも、



Cassini 04, 2008
カラー写真 108.5×108.5cm 2008年
トーマス・スルツ(1958〜 ドイツ)

1997年に打ち上げられた土星探査機カッシーニは、2004年、土星の軌道に到達した。この作品は、カッシーニから電送画像で地球に送られた土星の撮影データを読み取り、色付けしたシリーズの1点。カッシーニが捉えた土星の姿が、実際の土星とどう異なるのかを、イメージの中にどれだけの現実があり、どれだけの虚構があるか、と問いかける作品だ。

NASAはカッシーニが撮影した30枚以上の写真を公開している。これは2009年11月1日に撮影されたもの。

ma.rs. 01, III, 2011
カラー写真 255×185cm 2011年
トーマス・スルツ

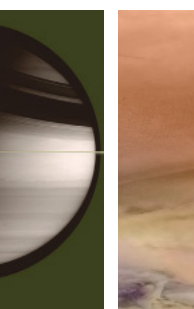
火星探査機マーズ・リコネッサンス・オービターの捉えた火星の地形をモチーフにしたシリーズの作品。色を加工しただけでなく、探査機が撮影した際の撮影に使用したレンズ、地球を斜めに写すような角度にするなどの加工をしている。

その技術を用いて目線で文字を書くことのできるソフトウェアが開発されている。

ユークリッドの「指紋の池」では、液晶画面の中を指紋が魚のように泳ぎ回る。セキュリティの認証や監視カメラで個人を識別するための指紋を、普段と違う視点で見つめ直そうとした作品だ。

私たちが生きるのとはどのような時代だろうか。現代の作家たちは今、何を訴えようとしているのだろうか。これらの作品を通して、美術と社会の関わりについて考えてみよう。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。



The EyeWriter プロジェクター 他 2009年

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。

「文字を書くために目を使う」という発想から生まれた。点と点を結ぶようにして線を引くという行為は、人間の視線や文字の形、文字を書くという行為について再認識させられる。



The EyeWriter プロジェクター 他 2009年

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。



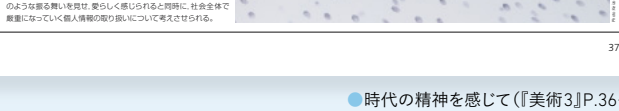
The EyeWriter プロジェクター 他 2009年

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。



The EyeWriter プロジェクター 他 2009年

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。



The EyeWriter プロジェクター 他 2009年

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。

ザック・リーバーマン(1977〜 アメリカ)を中心とするアーティストや技術者による、ALS(筋萎縮性側索硬化症)で体が動かない人々のためのアートプロジェクト。TEMP110のためのプロジェクト。彼らが目を動かすように、目の動きを感知する装置と専用のソフトウェアが開発された。これは両眼で描いた絵を壁面に投影している様子。装置の電源とソフトウェアのコードをすべて公開しているのは、DIY(Do It Yourself)自分でやる)よりEDWO(Do It With Others=誰かとやる)がよい結果を生むという信念が込められているためだ。

最先端の表現から、現代社会と向き合う

私たちはどんな時代を生活しているのでしょうか。

多様なメディアを駆使する現代の作家たちの社会に対する批評的な視座を読み取って、美術と現代社会の関わりについて考えさせます。

●時代の精神を感じて(『美術3』P.36〜37)

学習を支える AR機能 拡張する教科書

光村図書の教科書は、
AR（拡張現実）コンテンツと連動しています。
教科書の該当図版をタブレット端末や
スマートフォンで読み取ると、
その箇所と関連した映像や図版が表示されます。
動画作品や作家インタビューを鑑賞したり、
手で技法を確認したりすることができます。

『美術3』● ARコンテンツ

『AR使用方法』

タブレット端末またはスマートフォンに
「COCOAR2」アプリをインストールします。
インストール完了後、アプリを起動し、
端末のカメラを教科書の該当箇所にかざすと、
対応したARコンテンツが表示されます。

※『美術1』『美術2』は「COCOAR」でも
読み取ることができます。



『美術3』裏表紙
青枠の写真を読み取ると右の動画が再生されます。

光村図書の美術 ● ARコンテンツ一覧

2018年4月現在、『美術1』では14コンテンツ、『美術2』では4コンテンツが利用可能です。
教科書紙面の読み取り箇所やARアプリの使用方法などは、光村図書ウェブサイトでご確認ください。



『美術1』AR



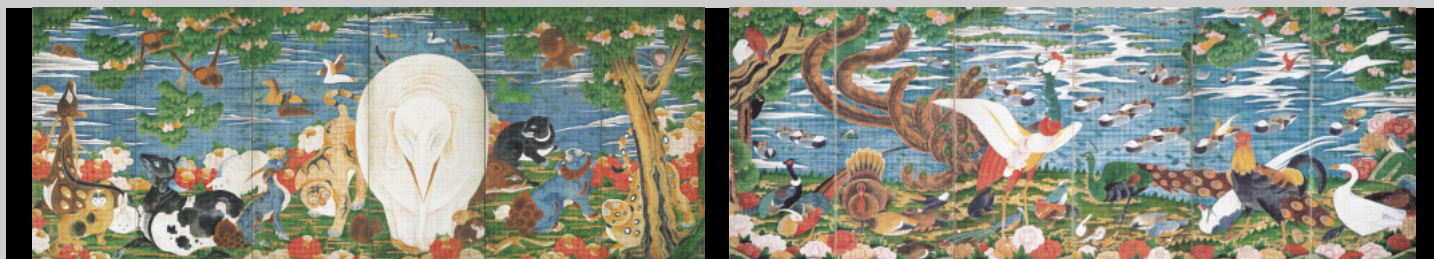
『美術2』AR

●『美術2』●



《ドキュメンタリー映像》林 舜龍「国境を越えて・海」P.3

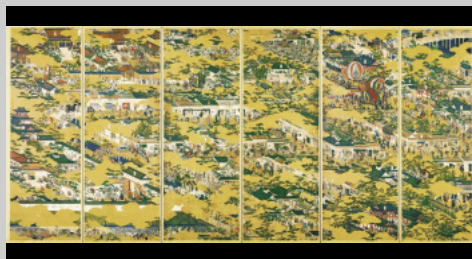
●『美術1』●



《鑑賞図版》伊藤若冲「樹花鳥獸図屏風（右隻・左隻）」P.3



《ドキュメンタリー映像》作家の手法「彫刻家 舟越 桂」P.31



《鑑賞図版》岩佐又兵衛「洛中洛外図屏風 舟木本（左隻）」P.34



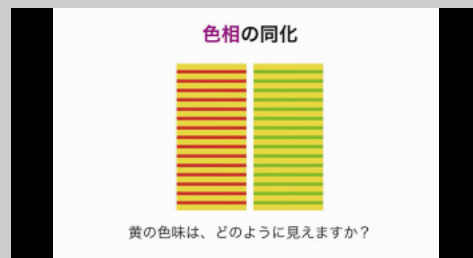
《アニメーション》トーチカ「PIKA PIKA ワークショップ in 広島」P.59



《技法動画》「水彩の技法」P.70



《資料動画》色の資料「色の対比」P.79



《資料動画》色の資料「色の同化」P.79



《ドキュメンタリー映像》 ダニエル・ビュレン「光の観測所」

表紙掲載のダニエル・ビュレン作品を、上空150メートルからドローンによる空撮で捉えました。作品のスケールを体感してください。
*『美術3』のARは「COCOAR2」のみに対応しています。
*YouTubeアプリがインストールされた端末でご覧ください。
Movie: Kazuyuki Miyabe(HIROBA), Sakiko Tagawa(HIROBA)
Drone: Nicolas Pasqualini
協力: 株式会社マガジンハウス



《鑑賞図版》ヒエロニムス・ボス「聖アントニウスの誘惑」P.12



《映像作品》新井風倫「Tissue Animals」P.47



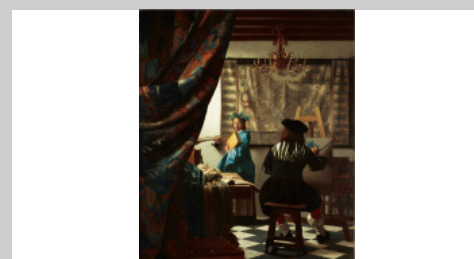
《ドキュメンタリー映像》ヨーガン・レール「On the Beach」P.62



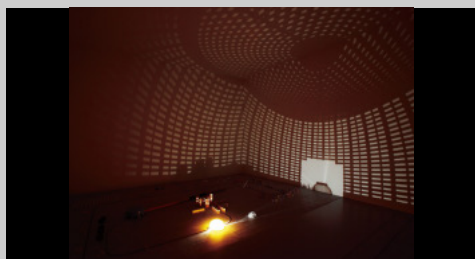
《アニメーション》伊藤有希「ハーバーテイル」P.6



《ドキュメンタリー映像》作家の手法「日本画家 森田リネ子」P.7



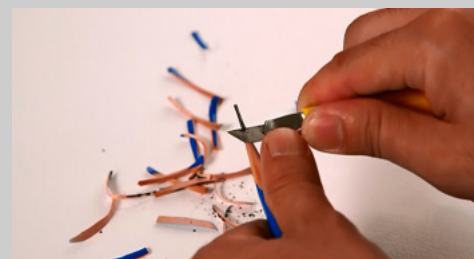
《鑑賞図版》ヨハネス・フェルメール「絵画芸術の寓意」P.14



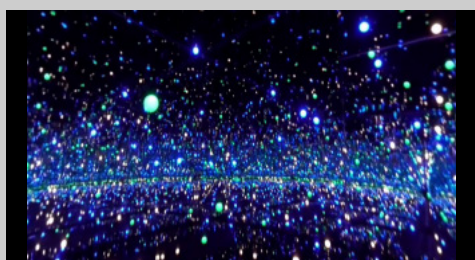
《インスタレーション》クワクボリョウタ「10番目の感傷(点・線・面)」P.60



《パフォーマンス動画》生徒作品「ARTLiVE2012」P.61



《技法動画》「カッターナイフで鉛筆を削る」P.68



《パノラマ動画》草間彌生「魂のおきどころ」P.89

〔注意事項〕

*ARコンテンツは、2018年4月現在のものです。

*ARコンテンツは、教育機関における授業などで鑑賞することを目的に公開が許諾されており、著作権者に無断で複製、公衆送信(有線、無線の放送を含む)、公開上映、改変などをすることは法律で禁止されています。
*お使いのタブレット端末やスマートフォンの

機種、バージョン、設定などによっては、正常に表示しない、動作しない場合がございます。

〔免責事項〕

*光村図書出版株式会社は、本コンテンツに関して一切動作保障をいたしません。
*光村図書出版株式会社は、本コンテンツに起因してご利用者に直接または間接的損害が生じても、いかなる責任も負わないものと

し、一切の賠償などは行わないものとします。
*本コンテンツはご利用者への事前連絡なしに仕様を変更することがあります。それにより、ご利用者に直接または間接的損害が生じても、いかなる責任も負わないものとします。
*光村図書出版株式会社は、本コンテンツの不具合などについて、修正する義務は負わないものとします。



インタビュー映像 ● 美術のはなし

作家やデザイナー、各分野の専門家にお話をうかがいました。
教科書を出発点にして、美術の世界を深掘りしていきます。



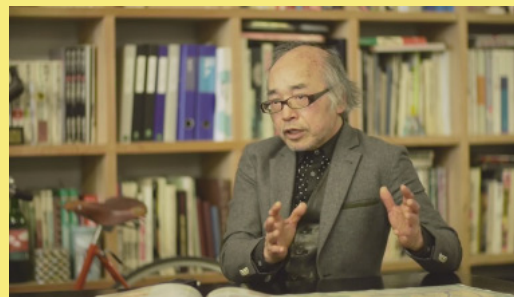
現代美術家 あさい ゆうすけ 浅井裕介

『美術3』巻頭掲載の作家に、制作過程や美術の道を志すきっかけなどをお聞きました。



「見たことのないもの」——写真家 はたけやま なお 島山直哉

『美術1』(P.54 ~ 55) 対応。『美術1』は、4本のインタビュー映像がアップされています。



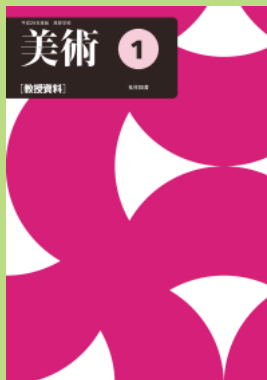
「情報をデザインすること」——グラフィックデザイナー なかがわけんそう 中川憲造

『美術2』(P.32 ~ 33) 対応。『美術2』は、5本のインタビュー映像がアップされています。

教科書を支える資料

美術1 [教授資料]

38 光村 美I 304教科書準拠
●
A4判・184頁／CD・DVD・掛図付
本体9,800円(税別)
ISBN 978-4-89528-994-8



美術2 [教授資料]

38 光村 美II 303教科書準拠
●
A4判・152頁／DVD付
本体7,500円(税別)
ISBN 978-4-8138-0010-1



著作者

● 酒井忠康——美術評論家・世田谷美術館館長

● 伊藤有孝——アニメーション作家・東京藝術大学大学院教授

上野行一——元帝京科学大学教授

● O JUN——画家・東京藝術大学教授

勝井三雄——グラフィックデザイナー・武蔵野美術大学名誉教授

黒木 健——秋田県立西目高等学校教諭

近藤誠一——元文化庁長官

鈴木雅之——宮城県仙台二華中学校・高等学校教諭

立川公子——神奈川県立多摩高等学校教諭

直江俊雄——筑波大学教授

中島千波——日本画家・東京藝術大学名誉教授

名取和幸——色彩学研究者・一般財団法人日本色彩研究所

野田弘志——画家・広島市立大学名誉教授

藤原えりみ——美術ジャーナリスト

舟越 桂——彫刻家・東京造形大学客員教授

森田リエ子——日本画家・京都市立芸術大学客員教授

森山明子——デザインジャーナリスト・武蔵野美術大学教授

諸川春樹——美術史家(西洋)・多摩美術大学教授

安村敏信——美術史家(日本)・元板橋区立美術館館長

●
[カラーユニバーサルデザインに関する校閲]

市原恭代——工学院大学准教授

●
[特別支援教育に関する校閲]

佐島 毅——筑波大学准教授

●
光村図書出版株式会社編集部

内容解説資料

光村図書出版株式会社

代表者：小泉 茂

〒141-8675 東京都品川区上大崎2-19-9

電話：03-3493-2111(代表)

<http://www.mitsumura-tosho.co.jp>

デザイン：中野豪雄

印刷：株式会社加藤文明社

この印刷物は
環境に配慮した紙、
植物油インキを使用しています。



光村図書