

Voice of Design

Vol. 11-2

日本デザイン機構
Japan Institute of Design

東京都豊島区高田3-30-14山愛ビル2F 〒171-0033
San Ai Bldg. 2F 3-30-14 Takada Toshima-ku Tokyo 171-0033 Japan
Phone: 03-5958-2155 Fax: 03-5958-2156
http://www.voice-of-design.com E-mail:info@voice-of-design.com

特集

子どもとデザイン



〈102羽のカラフル春鳥〉(p.6)

子どもに伝えるデザインの心

伊坂正人 日本デザイン機構専務理事

日本デザイン機構(JD)で取り上げる社会性をもったテーマは、どれも根のところに教育の問題が出てくる。デザインの対象を形ある物(形象)、形なきもの(非形象)を含めて「文明のありよう」としてとらえるならば、文明のありようと環境や人間、さらに人の心との間に種々の軋轢が生じている。そして人の心の問題はまさに教育の問題となってくる。教育の場において、受験教育のなかで創造性や社会を総合的に見る視点などの欠落が指摘されている。デザインとは、社会を総合的に見て創造の力を発揮する営為である。そうした教育が欠落してくることとは、デザイ

ンに対する認識が失われてくることにつながる。そこで改めてデザインの意味や価値を子どもに伝える必要が出てくる。

JDでは当初より子どもに創造性をどう育ませるか、またそもそも子どもとは何かなどを「子どもとデザイン」というワークショップを通して検討してきた。そして現在検討しているクルマ社会や消費社会、水文化さらにマイナスのデザインなどに至るデザインの心、視点、意味などを子どもに直接伝えることの必要性が認識され、絵本などの出版企画というプロジェクトへ至った。

目次

子どもに伝えるデザインの心 1	インタビュー
映画「トントンギコギコ園工の時間」の背後にあるもの 2	
地域に広がるアートの時間 6	
寄稿	
企業の取り組み—親子デザイン教室 10	
「子どものためのデザインの絵本」	
委員会報告(その1) 12	
編集後記 16	

Special Issue Children and Design

Leading Article ----- 1	
Interview	
"Bing Bang Zing Zang Art Class" ----- 2	
Arts Activity Spreading into the Community ----- 6	
Contribution	
Design Class for Parents and Children --- 10	
"Picture Book on Design for Children"	
Committee Report 1 ----- 12	
Editor's Note----- 16	

Developing Children's Design Sence

The social themes that the Japan Institute of Design (JD) has studied so far have contained the problem of education at the bottom.

JD has been studying what present children are like and how to help children develop their creativity through the workshop "Children and Design." It was found that the perception and perspectives of designers, and the meaning of design that we have found in discussing subjects such as Motorized Society, Consumer Society, Water Culture and Design of Reduction should be conveyed directly to children. Hence, the project of publishing illustrated books on "Design for Children."

Masato ISAKA, Executive Director, Japan Institute of Design

映画「トントンゴギコ図工の時間」の背後にあるもの 品川区立第三日野小学校 内野努教諭インタビュー

2005年5月23日(月) 於：品川区立第三日野小学校図工室
聞き手：迫田幸雄本誌編集委員長 伊坂正人 南條あゆみ(事務局)



はじめに

映画「トントンゴギコ図工の時間」(野中真理子監督)は品川区立第三日野小学校(通称「三日野」)の図工の授業風景1年余りを綴ったドキュメンタリーである。「子どもとデザイン」を考えるうえで、子どもの創造性がいかに育まれているか?その現場を知る手がかりとしてこの映画の上映会に足を運んだ。

そこには錆びた釘や大きな木材や道具と格闘し、工夫を凝らし、ものを作る「時間」を夢中に過ごす子どもたちの姿が映し出されていた。自作についていきいきと語る子ども、共同で校庭に家を建て

る「カーペンターズ」、また中学受験を控えた子ども。彼らが図工の時間を大事なものと受けとめ取り組んでいるのは、こうした身体を使ってものを作るという体験から得た表現することの喜びからなのだろうと感じられた。上映後、会場の女の子から「面白かった」という共鳴の大きな声が響き、湧かせていた。

後日、この三日野の図工を指導している内野努教諭に、図工の時間へ懸ける思い、図工を通して子どもたちに伝えたい思いについて話を伺った。

ちなみに、本誌の薄井滋編集委員のお子さんたちは皆カーペンターである。

三日野カーペンターズは

どうやって生まれたか

伊坂 最初にカーペンターズをやろうと思ったのは。

内野 一つには図工を残したいという時代の要請がありました。図工の授業は削減されています。高学年では75時間あったのが今は50時間、中学年は60時間が50時間に減りました。膨大な110時間の「総合的な学習の時間(以下、総合)」のために他教科がそれぞれ割り勘の形で時間を出しました。図工の50時間というと週に2時間をとることができません。70時間で週に2時間、昔から実技をとまなう教科に必要な時間数です。図工は1時間ぐらいべちゃべちゃべって、子どもが乗ってきたときに終わっちゃう時間。どうしても2時間確保したい。50時間では全てをやるには足りない。

もう一つは、それぞれの学校に特色ある教育をやりなさいと、課せられた課題がありました。今から7、8年前、指導要綱にある程度自由に特色ある教育をしなさいとあった。これは魅力でした。昔は許されなかったんですよ、危険だとかね。今は逆。だったら特色ある教育は何か、今、三日野の子どもたちにとって何が素晴らしいかと思ったら、表現大好き、音楽も大好き。すごくよく歌うんです。それが特色だから何か新しいことを大人が押しつけるのではなく、子どもが持っている力、魅力を残したい。それをやるにはパフォーマンス的な作業も必要だと思ったのです。

今の子にとって、小さいものを作った

"Bing Bang Zing Zang Art Class"

"Ton Ton Giko Giko Zuko no Jikan" (Bing Bang Zing Zang Art Class) is a documentary film that records a year of pupils' activities during Arts and Handicrafts Time at Daisanhino Elementary School. Before the interview, we went to a viewing meeting to see how children's creativity can be developed. Children in the film were struggling with rusted nails, large wood panels, and tools. The process of children discussing on their ideas and devotedly working on their creations was shown. Later, we interviewed Mr. Tsutomu Uchino who is conducting Arts and Handicrafts Time at the school.

* How were Daisanhino Carpenters born?

Tsutomu UCHINO: As teachers we felt strongly that we needed to maintain Arts and Handicrafts Time in the curriculum. Time allocated for this class has been reduced, from 75 hours to 50 hours a year for higher grades of elementary school, and from 60 hours to

50 hours for middle grades of elementary school, because new requirements of 110 hours for comprehensive studies were introduced. This time allotment only allows us less than two hours a week. It is not enough time for teaching the process of creating or building.

We decided to introduce carpentry because we wanted our children to deal with large materials, and to make something outdoors using their bodies. When it began to rain, they would have to find ways to protect themselves from getting wet. We wanted them to be inventive in unfavorable conditions.

Another factor was that there was a suggestion in the curriculum guideline by the Ministry of Education 7 or 8 years ago for a more flexible activity to create a distinguishing character of each school, which pushed forward our carpentry plan. Our children liked to express themselves through physical activities and singing. We thought we needed a program that would help them develop their potentiality, instead of having teachers prepare everything and

り絵を描くのも大事ですが、校庭に家を建てる<カーペンターズ>をやりようと思ったのは、もっと身体で大きな材料を扱って、ものとじかに触れ合い、雨が降ったら雨漏りに対応したり自然とも触れ合う、そんなことを考えたからです。

たまたまもらった材木や選挙のパネルが山積みであって、パネルだからそのまま立てかければ2×4の家が建てられるんじゃないかと始めたのが初代です。それが積み重なって表現活動重視という特色を三日野では作ってくれたんです。今でも「総合」の一つとして20時間、音楽も20時間ももらっている。それから、高学年だけではなく、作った建物に一年生を呼んだり、中で給食を食べたり、造形活動を立体的に展開すれば学校が面白くなるのではと発展して、2日間の「ふれあい広場」を企画しました。「総合」から10時間ももらった3年生の<段ボール造形>や、板材を組んで大きな造形に挑戦する4年生の<木材アート>、校庭に家を建てる<カーペンターズ>の5年生、6年生はグループワークよりも最後は一人でやりなさいと、一人ひとりが<ウォーキング・アート>をプランニングし、制作、パレードをする。恥ずかしくても一人で歩く。1、2年生はお面をかぶってお客さんとして一緒に歩く。その総決算が映画で見ていただいた卒業制作<一枚の板から>です。

カーペンターズは今年で7年、7代目です。この活動を初代から3代までをまとめて発表したら読売教育賞の銀賞、美術教育部門で最優秀賞を受賞して50万円をボン

といただいた。そこでヘルメットを作りました。三日野カーペンターズっていうね。

迫田 なるほど、作業用のヘルメット。ちゃんと名入れですよ。

内野 かわいいですよ。これをかぶって作業しているとき。

去年は台風が4件もきて、都会でも自然の脅威にさらされます。「家を建てるんだ」という共通の狙いがあるって、しかもしっかり建てなかつたら壊れるのだからみんなも真剣勝負で関わります。

迫田 親も見に来るわけですね。

内野 いつでもオープンです。親もいろいろ感想を書いて理解を示してくれています。遊びの秘密基地じゃないのです。公然と狭い校庭でやるからいつも見られています。それを一年生の時から見ているから、5年生になってやっと待ちに待ったカーペンターズ、俺たちは7代目だと。造形活動が育ちの目当てになっているのです。

迫田 まとまった時間が要りますね。

内野 やらせてもらえるのはありがたい。最初の週は授業を割り振りして8時間とります。週2時間では建たないしそのままでは危険なので一日目は2時間、次の日は4時間ぶっ通し、次の日は2時間、合計8時間を1週間でやっちゃう。

子供に時間を返す

内野 こういう体験は初めてですから効率よくはいかない。<一枚の板>でも着実に進むわけじゃない。迷ったり、できなかったり、まさに「トントンゴゴゴ工の時間」という体験の時間を子どもに戻

してやりたいんです。グループがうまくいかなければ停滞するし、分担しなければ進まない。一般に大人がセットした時間が多すぎます。こうやりなさいって。図工は子どもの時間をどう使うかを子どもに委ねたい。だから<一枚の板>も20時間の時間設定をして始めますが、作り方、時間配分を一律にしません。

<一枚の板>の一例ですが、スペースするカヌーです。なんでこんなのに20時間もかかるか。磨いて磨いて。このメリーゴーランドはできすぎですけども。

南條 全部自分で考えたんですか。

内野 そうそう。最初はいろいろ指導をしたこともあります。設計図も木取り図も描かせて。でも描けない子もいる。作った内容の個性とともに作り方の個性も僕は大事にしたい。だから最初に木を切る子がいてもいい。ただしお代わりは何枚もないよっていうとそりゃ慎重にやる。この子なんてある程度やったあとにカンナかけで命を懸けてます。こういう子もいる。まず作りたいものを見つける。

デザインは生きる力

内野 図工ではデザインは教えることではなく、絵を描いたりものを作ったりする過程の感覚的な一つとして、一緒に立ち上がってくる能力という位置づけです。本来デザイン力というのは楽しくユーモアもあって、作りたいものをどう作っていくか、それを最後まで実現し、作り通すかという生きる力そのものです。生きる力とか、総合的な知とか、実体験の重

instruct them in what and how to do. It happened that we had plenty of used wood and wood panels given to us. I thought that we could build "2x4" houses with these panels. So we applied Period for Intergrated Study to this project and organized a two-day "interactive plaza." Higher grade children built houses and invited younger children to the houses to eat lunch together. We conducted the following themed programs, "Cardboard Construction" for 3rd grade pupils, "Wood Art" construction using large wood for 4th grade pupils, "Carpenters" for 5th grade pupils, and "Walking Art" for 6th grade pupils to make something individually and walk in a parade accompanied by 1st and 2nd grade pupils wearing a mask on the face. The graduation work was shown in the film was, "from one panel."

The carpenters this year are the 7th-year carpenters. We compiled and submitted a report of our activities for the first three years, and won the Silver medal in the art education category of the Yomiuri Education Award. We bought safety helmets with the prize money

of 500,000 yen.

As the carpentry activity is carried out in the school ground, all the pupils can watch 5th graders working on their project. Parents also come to watch and give us their impressions. Younger children are waiting to become 5th grade to become carpenters.

Yukio SAKODA (Interviewer): You need a certain length of time to do such an activity.

UCHINO: Yes. We rearrange the weekly schedule for this, and use 8 hours in a 3-day spell, 2 hours on the first day, 4 hours on the second, and 2 hours on the final day.

* Give children time to think

UCHINO: Things do not always go smoothly and efficiently. Children wonder what to do, and how to proceed, and when they actually begin to work, sometimes they fail, and have to start from the beginning again. This is important. At the beginning, we gave them



5年生になったらくカーペンターズ>
<http://www.1.cts.ne.jp/hino3/zuko/carpenteres77/dai>
 me.html より



6年生の<ウォーキング・アート>



刃物の三つのやくそく
 1. 人をきずつけない
 2. ものをきずつけない
 3. 自分をきずつけない

要性とか言っているんですが、図工は減らされているのです。やっていることはすごいんです。遊びだというけれども子どもたちにはわかりますよ。この遊びはちょっと違うぞと。

伊坂 図工が最初は嫌いな子もいる？

内野 見ているというのは強いですね、観念しちゃいますから。木工はみんな好きですね。特に今、女の子の方が割とまめに作ります。ま、男女に差はないってことです。手で触って動き回ってもので考える、途中どんどん変わってもいい、そういうしなやかさをこの教科で育てたい。

この時代、受容ばかりの子どもたちですね。溢れんばかりの文化、企業にとってそれこそデザインの消費者、お客様です。だからある意味では毒されています。放っておけば世の中のいろんなキャラクターばかり描きます。図工の先生はキャラクター文化といかに戦うかが共通の悩みです。三日野ではキャラクターはダメ。まず自分のオリジナルを大事に、隣の子と一緒に描いていてもまねっこしちゃダメだよと。なにしろ自分の中の素敵な世界をやりながら気づかせたい。御法度は人の絵を絶対にけなさない、みんなそれぞれいいものがあるんだぞって個性を認め合う。図工室には図工室なりの仁義があり、子どもの育て方があると僕は思う。個性の問題とか道具の扱いとか、刃物の三つのやくそく、そういうもので子どもを育てていく。学校はいろんな目で俯瞰的に子どもを見ている。図工は、ちょっと斜めだけこの角度で子どもをしか

り見る。これが教科の特質です。

南條 それなのに時間が削減されているのは図工の評価がされてこなかった？

内野 そうでしょうね、今は基礎基本につねに立ち返るという知的教科教育中心、昔は図工を周辺教科と言っていたんです。受験に関係ないとかね。

迫田 図工は知的教科じゃないんですか。驚きですね。

内野 知的教科じゃないんです。僕は知的教科だと思っていますが、造形思考というのは他の教科に匹敵する素晴らしい総合の知恵です。

伊坂 今、感性と知性を分けて考えていますね。

内野 まさにそうです。今、総合知の時代ですから、一枚の板をぽんと渡して何もできない子は育てたくないですよ、6年間子どもと関わって。だから本当に子どもとの最後の真剣勝負ですよ。これでピーピー泣いてできませんって言ったら僕は辞めなくちゃいけない。

紙を破いて質感を確かめ、破いてみたらこうやって返ってきたと、ものに出会って世界を知るといふか、その延長に図工はあるんじゃないかな、小学校の場合は特に。他の教科は削りました、図工も同じように削ります、とはやっぱり違う。子どもについてまわっている、生きていることとセットではないかと思う。

見る力をつくる力

伊坂 小学校はいいですけど中学校ですよね、技術家庭科などいろいろあるけど。

instructions on how to carry out the work, and had them draw a drawing and mark wood pieces. But now, we let them create their own plans. We don't arrange time allocations, or tell them what and how to do. We just tell them that if they make mistakes in cutting the wood pieces, there are no replacements. Then, they become very careful in dealing with materials.

* Design means a kind of competence developed while working on a project

UCHINO: We do not teach design in Arts and Handicrafts time because we consider that design ability is developed while pupils draw and make things with their hands. It is the ability to devise ways to make something they want. It requires humor and persistence to complete what they have begun to do. They touch materials and tools, move around while thinking, and change their ideas from time to time in the process. I think this process is important, and I want them to

create something of their own. One thing they are not allowed to do is to depreciate others' works. I teach them to respect the individuality of each other. What I teach them is how to use tools and knives safely. In the past, Arts and Handicrafts class was considered as a peripheral subject that had nothing to do with entrance examination into an upper level school. But I personally consider it an intellectual subject. I don't want to develop a pupil who is unable to make something when given a panel.

* Developing one's eye by looking at others' works

UCHINO: We once had pupils draw with a chopstick pen. They made their pens by shaving chopsticks to a thickness of their choice, depending on whether they liked to draw bold lines or fine lines. One pupil wanted to draw a panoramic view of the town from the roof. He didn't have the sketching ability for that, but he wanted to draw it and when he showed his drawing, other pupils were



6年生<箸ペンで描きましょう>



内野努教諭



1階のギャラリー



ギャラリーに展示された3年生の<オンリーワンフラワー>

内野 品川区は小・中一貫教育をやっていますが、小学校の図画工作の楽しさを中学校の美術に活かしてほしいと願っているんです。美術をただ押しつけるのではなくて広い意味で、子どもを開いていく一つの手立てとして美術があってもいい訳です。例えばこの<箸ペンで描きましょう>だって一つの提案、美術の出会い、誘いです。2時間で線をどんどん描く。しかも箸ペンを自分で切って。手の修練じゃなくて自分の個性の線を出させたいんです。着色はゴガステイン染料でサーッとやっちゃう。

伊坂 思うように描けない線と自分が対話しているのね。それがいい。

内野 あの子はこれを契機に屋上に行って360度全部描きたいって。ただし、はっきり言って素描力はない。でもやりたいて、それが大事なんですよね。

描いた絵をみんな広げて、「あ、こういう描き方があるんだ」ということイコールお互いを認めることですよ、個性って。うちにはギャラリーがあって、こういう表現活動をどんどん貼る。展覧会だけでなく日常的な鑑賞。名画をみて感想文を書くのではなくて、友達のいろんな描き方をいつも見ている。カーペンターズだって毎日見ていると「去年はあんなことをしたから俺たちは違うことをやる」とって絶対に何か出てきますよ。子どもが何をやりたいかが出発点です。

役に立たないことがつながっていく

内野 椅子づくりは本当に喜ぶますよ。

あれも黙っているとキャラクターになっちゃう。これはアートの椅子なんだよ、背もたれと座の哲学、椅子というのは総合的なデザインだよ、お前たちは椅子のデザイナーなんだからそんなお花の椅子を作って喜んでるんじゃない、あれはお子さまがご飯を食べるときのビヨビヨ椅子、カエルの椅子と同じなんだからそんなことをやっちゃいけない、色と形で自分なりの表現をした椅子を作りなさいっていうとね、やりますよ。画用紙にいっぱい描いてはバツして「これだ」「俺はやるぞ」って、あとは映画でご覧のようにあんな感じでバンバンと。ある程度大きいと子どもは喜ぶますよね。大きいのが故の不自由がありますけどね。

迫田 挑戦でしょうね、大きさにね。

伊坂 空間を作っちゃうからね。

内野 そうです。この子の赤い椅子なんかすごいでしょ。座れないけど芝生の上においたら格好いい。

デザインとアートとは違うけれどこのときは座れなくていい、役に立たない工作シリーズ。しっかり座れるようにすると物理的に形が決まっちゃうんですよ。役に立たないが故に子どもが遊んでいる。子どもは遊びとしてももの考えるという点は天才ですよ。素晴らしいと思いませんか。算数、国語より、これが総合知ですよ。こういうことをやっていたらやはりどこかにいきつきます。これをやれば何かになるみたいな教科じゃないけれども、これをやっておけばどこかでわかるんじゃないかな。

surprised and said, "We didn't know that we can draw in this way." So, pupils can appreciate each other's works. We have a gallery in the school, and we post pupils' pictures and drawings. Pupils learn how others express themselves. Even for carpentry, younger pupils look at carpentry works of their seniors, and will consider that they will make something different when they become 5th grade.

* Chairs not for use

UCHINO: They like to make a chair. I tell them to create an artwork with their own colors and shapes. They make a number of drawings before they begin to use carpentry tools. Children like to deal with a large piece of work, and they really enjoy it. This red chair is excellent. You cannot sit on it, but it is beautiful when placed on the lawn. When you make a chair to sit on, the form is physically defined. This chair is not useful, but the child displayed his playfulness in creating this. They are playing while making things

with their hands. They are genius to play. Don't you think it is wonderful? Arts and Handicrafts time can provide them with opportunities to develop their talent.

Tsutomu UCHINO, Teacher, Daisanhino Elementary School, Shinagawa city, Tokyo
(Interviewers: Yukio Sakoda, Chief Editor / Masato Isaka, Ayumi Nanjo)

"Bing Bang Zing Zang Art Class" web site
URL <http://www.tontongikogiko.com>

地域に広がるアートの時間

杉並区立桃井第四小学校 本永安芸夫教諭インタビュー

2005年8月14日(日) 於：風聴亭 鳥越けい子アトリエ

聞き手：鳥越けい子本誌編集委員



はじめに

今年(2005年)3月11日、私の地元善福寺の小学校、杉並区立桃井第四小学校(通称「桃四」)の校庭で「野焼き」をやるという。「野焼きって何だろう?」と、仕事帰りに夜の闇のなか、校庭に立ち寄ってみた。すると、そこには大きな焚き火と、その周りに集う大人や子どもたち。

「子どもたちの陶芸体験」も兼ね、8時間も続いたその日の野焼きのイベントの、私は最後の1時間ほどに立ち会っただけだった。が、残り火をながめながら、地元の人たちと何気ないおしゃべりをして、焼き芋をいただくと、心と身体がポカポカして、本当に幸せな気持ちになった。

この「野焼き」の首謀者、「まちづくりの原点」ともいえる貴重なひとときを、地域の人々に提供してくれたのが桃四の図工の先生、本永安芸夫氏。本永氏は、日本大学芸術学部の彫刻科出身。中学生の頃か

ら大のオートバイ好きだったことから、工業デザインにも興味があり、卒業後は一時、工業デザインやグラフィック関係の仕事をしてきたこともあるという。

その後、都内の中学・小学校で教壇に立ち、桃四には2004年4月に着任。「野焼き」の様子は、地域のミニFM局「ラジオぱちぱち」でも実況中継されたが、その後も、4月には地元のアートスペース「遊工房」を拠点とするNPO「西荻まちメディア」と共に、<篠原有司男氏と子どもたち：ワークショップ&野外展示>(桃四のこどもたち102名が、ニューヨーク在住の現代美術アーティスト篠原有司男と共に、思い思いの春鳥を制作するワークショップ。さらにその作品<102羽のカラフル春鳥>を、「西荻まちメディア」が善福寺公園で開催する現代美術の展覧会「トロールの森」への参加作品として数日間にわたって野外展示するイベント)、また7月には<マイマイハウス・プロジェクト>(子どもたちが小学校の体育館で、ダンボールの家づくりをした後、完成した家を担いで地域にくり出す。体育館に戻ってからは自分たちの家で一晩過ごすためのムラづくりをするという、地域と学校が一体となった1泊2日のイベント)等を企画・実施している。

私はこうした本永氏の活動に、「地域と学校との協働」「アートとまちづくり」さらにはJDのテーマでもある「ソーシャルデザイン」という観点から、強い関心を持っている。そこで今回、彼が小学校の「図工」をどのようにとらえているのか。それぞれのプロジェクトの経緯や内容等について、話をきいた。

図工とは何か

本永 なぜ図工が必要かって、考えるんですよ。いったい何のためにやっているんだろうと。アメリカでは州によって違うけれど表現科があるんです。そこにはミュージックもダンスもひっくるめて、「アート」よりも「表現」になっている訳です。教科書のあるページを開くと風景写真しか載っていない。風を感じてみよう、音で表す、色で表すとどんな感じ? 体で表してみよう。そんなことが書いてあるんです。

ところが日本の図工の教科書はバラエティショーみたいにいろんな作品が載っている。昔は「こうつくりなさい」でしたよね。でも今は、そうじゃないことを言わんとしているんだけど、やっぱり作例にとらわれちゃう。何を教えたいのかが他の教科に比べると抽象的。ここはすごく大事なところで、自分自身が見つけられないと思ってるんです。

鳥越 音楽も同じです。

本永 いろいろ悩むことも多いのですが、一番コアなのは人や環境やものと関わりながら自分自身で何かを作ること、

Arts Activity Spreading into the Community

Mr. Akio Motonaga majored in sculpture as a student of the Art Faculty of Nihon University. Having been fond of motorbikes since his junior high school days, he was interested in industrial design, and engaged in industrial design and graphic design for sometime after graduating from university.

Then he became a teacher in Arts and Handicrafts at lower secondary and elementary schools. He began teaching at Momoidaishi elementary school in April 2004. In April 2005, he co-organized with a local NPO "Nishiogi Machi(Japanese town) Media" a workshop "Ushio Shinohara and Children." Shinohara is a contemporary artist based in New York. In this workshop, 102 children of the school created spring birds. These creations were exhibited at the "Forest of Trolls," an outdoor modern art exhibition organized by the Nishiogi Town Media in Zempukuji Park from April 29 to May 2. In July, he organized "My My House Project" in

cooperation with the town community. Children created houses with cardboard boxes in the gymnasium, and walked through the town carrying their works. After returning to school, they built a village for an overnight stay there.

* What Arts and Handicrafts is

Akio MOTONAGA: I often think why Arts and Handicrafts is necessary. Comparing with other subjects, the aim of this subject is ambiguous. So, teachers have to find what to teach and what approaches to take. The important thing for pupils is to make things while relating with materials, other people and their environment. Pupils have to make decisions in the process of making things. Watching them doing so, I feel that Arts and Handicrafts may be a part of basic human activities.

Keiko TORIGOE (Interviewer): For upper secondary education, the subject is called Arts. What is the difference between these subjects?

それが「ものづくり」だと思っんです。自己決定していくことの一瞬一瞬がその積み重ねなんですね。子どもの活動を見ているとそれに意味があるのだろうと。図工って、自然に活動している人間活動のベーシックな部分の一つなのかな、と思うときがあるんですよ。

鳥越 ある意味で、ベーシックな生活そのものですね。

本永 好みやオリジナリティを耕され耕しながら、手を下してもものをつくることに、デザインの本質がある感じがします。アーティストやデザイナーを育てるわけではない。けれども、自分の身の回りを問い直したり考えたり関わりをもつ中で感じながら、ものをつくるという行為に意味があるので、学校の教科として図工は必要だと思います。子供は図工が好きなんです。それは自分の行為自体が一番近いからだと思っんです。

子どもには、図工はものをつくることで自分を表し、自分がそこに現れてくる方法・手段の一つだよ、とよく言っています。本当は算数だって美学があるはずだけど、やはり受験との関わりがあるので教科として不幸だと思う。

鳥越 小学校は図工、中学は美術といますがその違いは？

本永 図工は正式には「図画工作」。美術との違いは、美術の方が学問体系の中では少し専門的になっているのでしょうか。ピラミッド式に大学の学問大系がありますよね。芸術の学問体系でも、例えば工芸、日本画、西洋画、建築といろいろ分かれて

いる。それは旧体然とした考え方で、今はもっとボーダレスだと思うけれども、その学問大系からおろしてきたのが高校の美術工芸です。美術と工芸は別の免許です。工芸、油、絵画的な要素、立体的な要素、純芸術だとか商業デザインとか、昔気質の分け方から派生して学問のパターンが出てきて、高校や中学校もそれに近い。だから平面構成とかポスターを描いたりレタリングしたりとかは、デザインの技法的な意味あいやっていたんでしょね。でもそれが本当に基礎基本なのか？もっと子どもありきなんじゃないか？ということと教育と学習の内容を一番活発に変えていったのが小学校の図工だと思います。自由画運動とかいろいろあったし、幼児教育の部分ともくっつきながら、比較的自由に変わっていったと思います。気がつく、中学・高校の美術教育とはずいぶん隔たりができたと感じます。

篠原有司男と子どもたち

鳥越 篠原さんとはなぜ？

本永 篠原さんは1960年代からエネルギーに活動している作家です。「モーターサイクルママ」というバイクを彫刻

に作った人です。実は僕も大学でバイクを彫刻で作っていたんですが篠原さんのバイク彫刻を知って「やられた」という感じですごくショックを受けて、それから篠原有司男という名前が頭の隅にこびりついていました。ある時、西荻まちメディアと遊工房のキュレーター、平松洋さんから「篠原有司男さんが日本に来る、東京で子どもたちとコラボレーションしたい」という話があるけれどやらないか」と話があって、これはもうやるしかない。篠原さん自身もお年なので子どもとやるのは最後じゃないかと自分でもおっしゃっていて、それなら百人位でドーンとやりたい、これは楽しいぞと思いました。

西荻まちメディアの存在は、既知に知っていました。彫刻家の村田弘子さんのアトリエが「遊工房」というアートスペースになったのも見ていた。篠原さんのお子さんが「遊工房」のアーティストインレジデンスだったことがある関係で、篠原さんが善福寺に来てくれることになったので、子どもが作った鳥を「トロールの森」(現代美術の野外展示会場としての善福寺公園)に展示するという企画を平松さんと立てました。



MOTONAGA: Art is considered to be more specialized in the academic system. But there was a question about teaching children according to the established genres of arts such as craft art, oil painting, picturesque elements, cubic elements, fine art, commercial design, etc., and wider freedom in syllabi for primary education came to be allowed.

* Ushio Shinohara and Children

MOTONAGA: Ushio Shinohara has been energetically working since the 1960s. The Nishiogi Town Media and curator Hiramatsu of Yu Kobo (Atelier Yu) told me that Shinohara was coming to Japan and that he hoped to have a collaboration project with children. They proposed that we work together for the project. As I heard that Shinohara himself was saying "This will be my final project with children because of my age," I told them that I would mobilize 100 children.

A funny old man with a Mohawk haircut came. Besides him, art student volunteers, and other adults came too. The floor of the gymnasium was covered with plastic sheets. So, the children were excited from the beginning. It was fun to make many kinds of birds with different materials and colors. What was more, perhaps, was that Shinohara drew a likeness of each child while exchanging words. I was amazed with his energy. I am sure they will treasure their portraits as a token of their encounter with the artists together with the memory of the stimulating activity. One night, while we were displaying their birds in the park, some of them were broken. But the next day, some mothers worked to repair them, and, thanks to this, our network expanded.

* "My My House" Project

MOTONAGA: The main points of this project this year were to demonstrate their house creations to townspeople by carrying them

鳥越 子どもたちの反応は？

本永 TVコマーシャルで知っているへんなじいさんが来た訳ですよ、モヒカン刈りの。そのうえボランティアの美大生やアーティスト、大人が大勢いるし、体育館いっぱいビニールシートを敷いてある。異質な空間に子どもたちは興奮していました。

いろんな鳥ができて楽しかったけれども、子どもたちにとって一番印象に残ったのは多分、篠原さんが一人一人に似顔絵を描いたことだと思います。後半に、ひとりの子どもがダンボールの切れ端にサインと似顔絵を描いてもらったの。そうしたらみんなも欲しいとなって、結局104人全員に描いていました。ものすごいエネルギーだと思う。一人一人と話しながら顔をみながら描いて。人や材料や色との関わりの中で体全体で鳥を作りあげた刺激にプラスして、作家との関わりというのが思い出に残っていると思う。

それから、善福寺公園に展示した子どもたちのつくった鳥が、夜の間に壊されたんです。でも次の日に、お母さんたちがそれを一生懸命直してくれたのね。不幸なことだったけど、逆に新たなネットワ

ークが広がりました。

マイマイハウス・プロジェクトの経緯と意義

鳥越 このプロジェクトの特徴は？

本永 今回の<マイマイハウス・プロジェクト>のメインは外へ繰り出すこと、そして夜を過ごすことです。自分でつくった「家」を背負って外へ繰り出すことはパフォーマンスになる。そうすると、自分を発信できるしアピールできるんです。そこで今までにないリアクションを得て、今まで見ている風景を違った視点で楽しむことができる。そのうえ自分がつくった家に泊まれる点、夜中遊べる点が大きな違いですね。

鳥越 このプロジェクトはどのように始まったのでしょうか？

本永 知り合いの筑波大付属小学校の先生が、最初にマイマイハウスをやったんです。佐々木達行さんという今は九州の大学の教授です。その時はそれで学校の中をうろうろしたり、勉強したり、気に入った場所で給食を食べたりしていました。3年くらい前かな。僕もそれをいつかやって、泊ませたいと思っていました。でも、

うちの学校は人数が多くて百箱以上を置く広さがないので、一学年ではとてもやらせてあげられないなと思っていました。

そんな時に善福寺のミニFM局「ラジオばちばち」さんから何か面白いことがないかなと話がきて、マイマイハウスをやりたいと伝えました。

マイマイの面白さは、まず自分が背負う家をデザインしてつくることです。一見個人個人の造形活動に見えるのですが、そこにはつくっている人たちどうしの関わりがある。45,6年生の子どもが40人位、一人に対して大人も最低一人は来て下さい、と保護者の方たちにもお手伝いに来てもらいました。大人にも一人一箱あげたら、大人も子どもと同じ次元でものづくりに興じていました。

家ができてから、壁にレンズをつけてピンホールカメラを作り、外の景色がスクリーンに写るようにしたんです。外に出て普段見ている景色をマイマイの中から見てみよう。大人数だったので、井草八幡が善福寺公園のどちらに行くかをグループごとに決めて、学校から練り歩きました。

鳥越 子どもたちに自分たちの作品をデモンストレーションさせよう？



on their backs, and to spend one night at school together. Through these house models, they could enjoy different views of the town, and, what was more, they had an exciting night to stay awake and play in the midnight.

TORIGOE: How did it begin?

MOTONAGA: A teacher named Sasaki of Elementary School, University of Tsukuba began this project. I have wanted to do that for my pupils. My school has a large number of pupils, and cannot accommodate all of them in the gym along with cardboard boxes and have an overnight camp. So, we mobilized about 40 4th, 5th and 6th grade pupils and one parent of each. The parents were supposed to help their children, but when we distributed a box to each of them, they enjoyed making things themselves. When the houses were completed, we put a lens on one side to make a pinhole camera to project the outside scene to a screen. We divided them into two groups to parade, one to a neighboring shrine and

the other to a park from school.

TORIGOE: Was the parade intended for demonstrating their works?

MOTONAGA: That's one thing. The other purpose was to have children feel their relations with the community. I also wanted to have them put their head into the cardboard house to look through the pinhole camera. The local micro FM radio relayed the parade.

After returning to the gym, we began working to make places to sleep that night. This was our village community building. At night, stories of ghosts were broadcast from the FM radio. There was a broadcasting booth in the gym, so if someone wanted to take a microphone and be a part of the broadcast, he could do. In the morning the next day, they dismantled their village. But they carried their houses back home.

What I wanted the children to learn through the "My My House" project was the ways to relate with community people. They found it fun to make something while interacting with their peers, adults



本永 デモンストレーションの意味もあるし、もう一つは子ども自身が街との関わりを感じますよね。好きな場所にマイマイハウスを置き、その中から外を眺めてみるという行為も体験させたいなど。場所を使う許可は綿密に得ました。やるからには安全もあるし。

子どもたちは小さなラジオを持ってでかけました。「ラジオばちばち」から、生放送で「合い言葉」が流れる。それを答えられるとアイスがもらえる、という楽しいイベントもありました。

その後は友達と体育館に寝る場所をつくる作業になります。一人一人のマイマイハウスが集まり、体育館のそこそこに村づくりという形で新しいコミュニケーションが始まるわけです。大人には大人村をつくってもらったんですよ。夜はその中で眠ります。ラジオからお化けの話が流れてドキドキワクワクする。ラジオのブースに行くとマイクを握れば、自分が放送することもできる。体育館の舞台にはブラックライトを使い星空をつくりました。楽しい一夜でした。

朝になって解体しますよね。でも自分のマイマイハウスは壊さないで背負って



お家へ帰るわけです。お米屋さんの子どもが、お店の前に自分のマイマイハウスを置いた写真があるんですが、とても面白い世界です。

子どもに何を学ばせたいのかというと、マイマイハウスの場合は他との関わりです。友達や大人や地域の人や。その大きな地域との関わりのもとが、ものづくり。それが楽しかったんです。

<102羽のカラフル春鳥>も、ものづくりをとした作家や地域との関わりです。他との関わりのなかで自己決定している。自分自身のものづくりなんだけど、自分勝手にやっているわけではない。そこは非常にデザインのかもしれないですね。

共振しながら出会う面白さ

鳥越 いずれのプロジェクトも、とても大変そうですね。それを取って本永さんがやっているのは？

本永 子どものためというよりも、自分がドキドキしていたいんですよ。上から下に教えている感覚はない。子どもと一緒に何か面白いことをしたい。だから同じことをやっていたら飽きちゃうんですよ。こちらが面白くなければ子どもも面白くないんです。

面白くないんです。

もちろん教室の中のことも面白くない訳ではないんです。釘一つ打つにしてものこぎりをひくにしても、一瞬一瞬に面白がっている子どもの姿もある。でもその教室の枠を飛び越えて外に出て、自分の手のひらだけでは太刀打ちできない大きなものに関わるのもまた一つ面白いんですよね。一人だけじゃ、めんどくさくなることもあるけれど、地域のエネルギーと僕がやりたいことが共振する時がありますよね。みんなも同じように共振する。いろんな人とやることによって、また違う出会いのある面白さがある、得るものがある。そう思ってやっています。

おわりに

インタビューを終えて、思い出したことがあった。それは、本永氏と「アートとデザイン」について雑談していたとき彼が、アートは「自分自身の問題」だが、デザインは「他者との関わりのなかで展開される行為・こと」がら」として位置づけることができる、と話していたこと。そう考えると、今回取り上げたプロジェクトはいずれも、本永氏にとっては、「自分がドキドキするためのアート」でもある。と同時に、それらは小学校という制度の枠を超え、地元の諸団体、NPO「西荻まちメディア」、その拠点としてのアトリエ「遊工房」、さらには地域のミニFM局「ラジオばちばち」との豊かな響き合いのなかで、「地域デザイン活動」として成長し、展開しているのだなあ、と思った。

and community people. Also through the collaboration project with Shinohara Ushio, I hoped that children would learn how the great artist relates himself with others. It might seem that he is doing as he likes, but in fact, he is carefully considering his relation with others. In a way, he is a designer as he creates while relating with others.

* Interest in resonating with others

TORIGOE: Both activities require much energy in preparation. What makes you undertake such projects?

MOTONAGA: Honestly, I want to have an exciting time. So it is for myself rather than for the children that I conduct something interesting that I can enjoy with the children. If I don't find a project interesting, then the children will not find it interesting either. If I do the same thing for a number of times, I become tired of it, so I try something new. Children enjoy doing something

beyond the frame of the classroom and something large that they cannot handle with their hands. Sometimes, the energy of the community people resonates with what I am intending to do. Working on a project with them gives us good opportunities to know new things and expand our relations.

The projects introduced above are "arts that Mr. Motonaga is excited about," and at the same time, he has developed as "community design activities" involving community groups, most notably, working in collaboration with "Nishiogi Machi Media" and its activity base "Yu Kobo," and the micro community FM radio station "Radio Pachi Pachi."

Akio MOTONAGA, Teacher, Momoidaishi Elementary School, Suginami city, Tokyo

(Interviewer: Keiko Torigoe, Editorial Member)

企業の取り組み—親子デザイン教室

上村国三郎 GKダイナミックス動態デザイン研究開発部部长



「親子デザイン教室」開催は、ヤマハ発動機から「地域とのコミュニケーションを図るため、有志による子ども向けの技術教室(エンジンの構造等を分解、組み立てしながら学ぶ)を定期的開催して好評なので、デザイン教室を開いたら日ごろ見られないプロの絵や技術が目当たりできて皆興味があるはず。」という提案をいただいたことが発端である。

企画した内容は「粘土(クレイ)」「色や模様(カラーリング)」「お絵かき(スケッチ)」「紙工作(ペーパーモデル)」「コンピューター」という5つのテーマを設け、日ごろ我々が行っている業務を「疑似体験」できるような構成とした。

学校の美術の授業とは異なる印象を持ってもらうため、どのテーマにおいても

「着想(アイデア)」「表現(クリエーション)」「伝達(プレゼンテーション)」を、共通したフォーマットとして取り込んだ。

運営は実際に最前線で活躍するデザイナーを複数名ずつ担当させ、約3時間の短い間に上記のそれぞれのテーマに具体的な課題を提示し、展開した。

課題については十分吟味し、スケッチの参考となる「お手本」を用意したり、小学校低学年の児童でもある程度クレイによる創作ができるような市販の工作キットを準備した。他のテーマについても、参考作品や、簡単なインストラクションで理解できる下絵等を用意した。コンピューターは学年を小学校高学年以上中学生までとしたが、人数を5名に絞り、インストラクター3名がマンツーマンに近い体

制で臨んだ。

当初は不安だった子どもたちの反応も、時間を追うごとに講師たちと打ち解け、やがて体育館のような会場は、子どもたち、家族の方、そして講師たちの熱気が一つになって空間を埋め尽くしている、そんな感覚を得ることができた。

我々は教師ではないので、何かを教えることは難しく、自分たちのデザイン活動自体が特殊な世界でのみ通用するのではないかと、事前に感じていた講師も少なくはないと思う。しかし、子どもたちの熱意と、集中力によって得られた「成果品」は、むしろ我々にとって、創造活動の原点ともいえる純粋で力強いそれぞれの主張を感じさせてくれ、課題を通じて彼らとコミュニケーションが図れた、と実感できた。

たった一度の試みで結論づけることはできないが、デザイン教育の一つのスタイルとして、課題を共に考察し、会話や議論、発表等の意志の疎通を図りながら進める手法は、単に技術や論理を学ぶ以上に重要な要素として、研究展開してみる価値がありそうだ。

「親子デザイン教室」
ヤマハ発動機・GKダイナミックス共催
2005年4月23日(土)
於：ヤマハコミュニケーションプラザ
(静岡県磐田市)

Design Class for Parents and Children

We organized The Design Class for Parents and children at a suggestion of a person in charge of design at Yamaha Motor Co., LTD that children and their parents would be interested in watching the drawings and techniques of professional designers.

We prepared five courses, "Form (Clay)," "Sketch," "Colors," "Paper Craft" and "Computer." In all courses, we included "idea," "creation," and "presentation" as a common format in order to have children simulate what we usually do.

A few designers were assigned to each course. They prepared a task for children to complete in a three-hour program, and also materials, and reference sketches and model works.

Children were quiet and looked worried at the beginning, but they soon became friendly with our staff designers and also with each other. As we are not teachers, we were a little worried about whether we could teach children well. But the works produced with

their enthusiasm and concentration presented their personalities directly and powerfully. They reminded us of our younger days when we started our creative activities.

Finding an approach to tackle a task together in a team through communicating with each other, and expressing oneself through conversation, discussion and presentation, as a style of design education appears to deserve studying. It may be more important than learning technique and logics.

Kunizaburo UEMURA, Director Dynamics Design Development Dept. GK Dynamics Inc.

1. Form (by Hiroyuki HISHIKI)

The task for this course was "motorcycle." I wanted children to find pleasure in thinking about forms through the process that we take as we work; "conception," "sketching" and "modeling." We often change forms while working, but they beautifully gave shape to their original sketches.



「親子デザイン教室」を終えて 講師を担当したデザイナーの感想

1.「かたちの匠」 菱木啓之

課題は「オートバイを作ろう!」。プロセスには「アイデアを考える」「絵を描く」「粘土で作る」の三つの段階を設け、我々と同様のステップを踏んでもらった。「四人乗りオートバイ」「住めるオートバイ」等々、あまりに自由な発想がみるみる立体になっていった。理屈抜きのダイレクトでパワフルな造形作業に父兄の方々も驚き、楽しまれていたに違いない。誰もが持っていたクレヨンを握る感覚。私自身、初心を顧みるひとときだった。

2.「色彩の匠」 興語武彦

小学校低学年の子どもたちが対象だったので、難しい作業についてはインストラクターが時々手助けしながら進めたが、皆長時間でも飽きてしまうことなく、とても集中して楽しんでくれた。

全般的には、花や動物などのキャラクターを用いたカラフルな作品が多く、いわゆる子供らしい配色といえるが、彼ら

が大きくなっていくに従って、それらがどのように変わっていくのか、その要因を含め、変化の過程に興味を覚える。

3.「スケッチの匠」 田村純

お題をあまり難しくしてはいけないと思いついて「走る乗り物」にしたが、子どもたちは塗り絵をするつもりだったらしく『どんな形を描くか』に手間取ったようだ。

しかし、いったん描くものを決めると、ものすごい勢いでアイデアを出す子や、さらに、パースのついた絵を描く子が多かったのには驚かされた。

準備不足もあり、彼らの満足のいく絵になったかはわからないが、デザインを考える時のスケッチを描くことの面白さが伝わっていることを願っている。

4.「工作の匠」 三富貴峰

「工作」では子どもたち自身でデザインしたオリジナルのミニカーを作った。内容はスチレンペーパーで簡単な立体を作るものだが、まったくオリジナルな形に挑戦する子、参考図をモデファイする子、カラーリングのみでなるべく実車に忠実

に作ろうとする子と多様だった。その多様性に答えられたのがよかった。時間ぎりぎりだったが、全員がすばらしいミニカーを作ることができた。子どもたちが自分の作ったミニカーを見ながら夢を膨らませてくれれば、と思う。

5.「電腦の匠」 清水芳朗

課題はコンピューターでオートバイを書くこと。ペンツールを使って絵を描き3Dソフトで立体化する。が、急遽、お絵かき体験に変更となる。

子どもたちの素直で自由な発想に触れ、我々デザイナーがむしろたくさんのことを教えられた。どんな提案に興味を抱いてもらえるか。そのためにどんな臨機応変な対応を考えられるか。最後まで楽しんでもらえるには何をしたらいいか。まさに我々デザイナーが常に考えて、挑戦していかなければいけない課題を、仕事以外の内容で実践トレーニングを受けた、とても刺激的な講座であった。

2. Colors (by Takehiko YOGO)

Lower grade children were the target group for this course. We helped them with difficult work, but they kept their concentration until the end of the program. Many painted colorful flowers and animals. I am interested in how their childish coloring will change as they grow.

3. Sketch (by Jun TAMURA)

Children appeared to have expected that they would give colors to outlined pictures. So, when I told them that the task was "a vehicle that runs," they seemed puzzled, at first, but once they decided on what to draw, some put forward ideas with force. I was amazed that many drew vehicles in perspective.

4. Paper Craft (by Takane MITOMI)

Children designed and made micro cars with styrene paper. I

expected that they would turn the paper into something cubic. However, some attempted to create car models that they designed, some modified cars in a reference book, and some used colors that were close to actual cars.

5. Computer (by Yoshiro SHIMIZU)

The task was to draw a motorbike using a pen tool and turn it into a 3-dimensional graphic using a 3D software program. However, the whole course eventually turned into "picture drawing" class. We, as designers, learned a lot from the children's free and straightforward conception. With what can we please them? What approaches can we think about in order to respond to their desires? What we should do to keep their interest until the end? These are the tasks that we must always bear in mind. This course gave us a training opportunity outside our routine work.

「子どものためのデザインの絵本」

委員会報告 (その1)

佐藤聖徳 静岡文化芸術大学助教授

ここ10数年、「絵本」が大人たちの間にわかに脚光を浴びるようになった。その考えられる理由として、我々は飽和社会の中で、美意識や感性を鈍らせながら、たくさんの矛盾をかかえて生活している。日々をより良くしていくところでのデザインの貢献度は大きいはずなのだが、結果は焼け石に水。改善されるどころか、悪化している場面ばかりを見せられ続けている。ややこしい日々の中で暗中模索の結果、落ち着きを取り戻せると感じた「絵本」にたどり着いた人々が少なくないのだろう。

この大人社会の袋小路からの浮上のためには、絵本をはじめとする子どもメディアにより、子どもたちにデザイン教育をすることで次世代の感性の意識変革をする方法が、今や近道ではないかと日本デザイン機構(以下JD)は考えた。

この日本で今、大人たちの進めるデザインが、同じ時間の中に暮らす子どもたちと一緒に、きちんと感じられているのかを、皆で考えたい。そうすることによって大人社会の全体としてのデザインとの関わり方も、改めてわかりやすく見直すことができるのではないか。こうした取り組みを、絵本の持つ力を使ってJDでやってみようということである。

「子どものためのデザイン絵本」平成17年度第二回委員会が、8月25日、開催された。委員会のこれまでの経緯を確認し、私も含めた各委員が、実際に絵本の事例を持ち寄りながら、どのような「子どものためのデザインの絵本」を目指すべきなのかを自由に討議した。

以下、委員会を報告したい。

日本デザイン機構「子どものためのデザインの絵本」委員会
鳥越けい子(座長) 金子修也 佐藤聖徳 佐藤典司

さとう きよのり/プロダクトデザイナー、静岡文化芸術大学助教授。1959年横浜市生まれ。1989年東京芸術大学美術学部デザイン科大学院修了(機器デザイン専攻)。ソニー株式会社、東京芸術大学美術学部デザイン科助手を経て2000年より静岡文化芸術大学専任教員、現在に至る。プロダクトデザインだけでなく、キネティックアート作品なども制作。また絵本研究も推進中。

絵本のジャンル分け

「絵本」に対してよくいわれる鉄則として、起承転結がしっかりあって、始まりから終わりまでがきちんとあり、遊びの絵本であれ知識、科学絵本であれ、物語の流れの一部始終が見て取れることが求められるということがある。話がちゃんと始まってちゃんと終わらなければだめだということである。これは、分かりやすく、楽しくデザインを説明するためには何よりうってつけであるのではないかと考えられる。また、子どもの絵本はいくつかのジャンルに分けることができる。分類例として「もの」絵本/生活絵本/物語絵本/昔話絵本/科学絵本/詩・うたの絵本/知識絵本/五感絵本という具合である。この中で子どもたちのためのデザイン絵本の可能性として考えられるのは、「もの」絵本や科学絵本、物語絵本、そして認識絵本などが当てはまる。

子どもの発育

今回の討議にあたり、金子修也委員から「子どもの発育」について次のような考えが示された。「2歳から3歳になると綺麗、可愛いといった認識が生まれてくる。簡単なお話を読み聞かせることで物語というものがあることを知る。3.4歳になると女の子はマネ、男の子はごっこ遊び。この「ごっこ」は、何でもないので別のものに見立てるといった想像力を育てる。4.5歳になると抽象概念が出てくる。小学校に入ると、低学年では図工の好き嫌いなど得意不得意がはっきりし、中高学年でデザイン的な工夫が芽生えてくる。中学生になると社会的関わりでデザインを意識するものや、プロ意識も出てくる。高校生になると進路選択となっていく。」

つぎに、各委員が持ち寄った絵本を事例に討議に入った。

"Picture Book on Design for Children" Committee Report 1

The Committee on "Picture Book on Design for Children" had its second meeting for 2005 on August 25. Members brought samples of picture books and discussed what kind of book we should aim for with the proposed book.

* Why a book on design?

We would like to see if designs created by designers are duly appreciated by adults and children as well. We may review, by doing so, how design is related with adult society in an easy-to-understand way. The intention of the Committee is to do this taking advantage of picture books.

For the past decade or so, picture books have become popular among adults. In a saturated society, people live surrounded by many contradictions by weakening their aesthetic senses and

emotional feelings. Many may have found picture books as their last resort for comfort escaping from their complicated daily life.

To help children prepare themselves to cope with potential difficulties, it is important to develop their senses by design education through child-friendly media.

* Child Development

Shuya Kaneko, a member, described child development as follows: "2- to 3-year old children perceive what are beautiful, cute, etc. By listening to stories, they learn that there are tales and stories. 3- to 4-year olds begin imitating others and play at something. Through playing games of make-believe, children develop the ability of imagining a thing to be a different thing. At the ages of 4 and 5, they can understand abstract concepts. In early grades at elementary school, children will know that they are good at Art and Handicrafts or not, and in higher grades, some come to show talent

具体事例からみる新しい絵本ジャンルの模索

『せいくらべ』—①

【ものを比較するにはどうしたらいいか、誰が大きい、遠くの子どもとどうやって比べるの、それはこうやって棒に置き換えないとだめだよ、と。容量、個数、長さ、時間、さらに比率にいく。】

【安野光雅の作品は他にも代表作『ふしぎなえ』『ふしぎな さーかす』など、大きな特徴として大人と子どもと一緒に読めるところにあると思われる。】

『宇宙たんけんたい 5 国際宇宙ステーション』—②

【子どもはデザインにおいても物理的な意味、機能などを知りたいと思っている。児童文学研究家の赤木かん子氏は「小さい人たちは世界がどのように、物理的な意味でも精神的な意味でも知りたいので何がどうしてどうなったかを解説してくれる本が好きなのです。」と絶賛している。「分かりやすい」が基本コンセプト。読んでやりやすい、聞かせたいということは親が関わることになる。この読み聞かせは、美しく楽しい絵と、簡潔で洗練された文章による、親子で作るオーディオ・ビジュアル表現といえるだろう。】



①『せいくらべ』
安野光雅 作
(福音館書店)



②『宇宙たんけんたい 5 国際宇宙ステーション』
フランクリン・M・ブランリー 文
トゥルー・ケリー 絵
的川泰宣 監修/神鳥鏡夫 訳 (小峰書店)

『地球—その中をさぐる』—③

【ほとんどがひらがなで低学年向けだが、内容は高学年向き。大人も読める内容なので親子で理解する、親も一般には覚えていないようなことが入っていてダブルパンチといえる。この「ダブルパンチ」には、絵本を通して大人社会のデザインを見直すという可能性が含まれている。】

『いっぽんの鉛筆のむこうに』—④

【子どもたちに身近な鉛筆ができるまでの過程と、製造にたずさわる世界各地の人々の生活、考え方を記録したユニークな絵本。鉛筆の作り方だけでなく、材料、森林のことなども入っていて、実写が多い。環境とデザインを絵本で表現するときには、大変参考になる事例】



③『地球—その中をさぐる』
加古里子 文 絵
(福音館のかかくのほん)



④『いっぽんの鉛筆のむこうに』
谷川俊太郎 文/酒井信彦ほか 写真
堀内誠一 絵 (福音館書店)

『おばあちゃんの時計』—⑤

【中高学年よりは低い年齢が対象と思われる。モノも心を持っているという物語。モノに気持ちを込めて、大切にしている心が描かれている。洒落っぽく終わっていて重苦しくなく、面白い。子どもが読んだ後、安心して眠れる感じのする内容。】

『でんしゃでいこう』—⑥

【見せ方の例。始まりと終わりから読める絵本。後ろから読むと「でんしゃでかえろう」になる。終点から終点までの行き来の中に、トンネルを通過しながら場面を変え次に移っていく。プロセスの楽しさを具体的な時間の流れを感じる絵の構成で表現して



⑤『おばあちゃんの時計』
ジェラルディン・マッコリーン 著
ステイブン・ランバード 絵
まつかわゆみ 訳 (評論社)



⑥『でんしゃでいこう』
間瀬なおかた 作 絵
(ひさかたチャイルド)

in design. Among junior high school students, some are capable of considering design in relation with society, and begin to desire to become professional designers. During senior high school days, students will have to choose their career courses.

* Classification of Picture Books in Search of New Genres

Members classified the picture books they had brought. They include books dealing with "objects," "daily life," "story telling," "old story telling," "science," "poets and songs," "knowledge," and "five senses." The "Picture Book on Design for Children" will belong to books on "objects," "science," "story telling," and "perception."

Comparing Tallness, Mitsumasa Anno ①

How do we compare height, volume, number, length, time and proportion?

The International Space Station, Franklin M. Branley and True Kelley ②

Kanko Akagi, researcher in children's literature praises this book, commenting, "young children like books that explain why and how a thing occurs, as they want to know the meaning, whether it is physical or spiritual, of the thing."

The Earth - Let us look into its inside, Satoshi Kako ③

Parents and children can understand together what the earth is. It has implications of designs of the adult world.

Beyond One Pencil, Shutaro Tanigawa, Nobuhiko Sakai and Seiichi Horiuchi ④

The process of manufacturing pencils is explained, and the life and thoughts of people at different places of the world who are related to pencil manufacturing are depicted with the photos of raw materials, and forests. A good example to deal with the environment and design.

My Grandmother's Clock, G. McCaughreen and S. Lambert ⑤

It tells that even objects have emotions, and teaches children that they should use things carefully.

いる。前からでも後ろからでも読めるところが、デザイン絵本の気配を感じさせる。】

『はたらく自動車』

(高島鎮雄 編著 小学館)

【図鑑。男の子の大好きな世界。】

『足跡は語る』—⑦

【作りとして。実写本である。足跡から生き物を見る。デザインの本ではないが、結果的に足跡がグラフィカルで、生き様が足跡に現れている。そのものの生き様みたいな「こうしか動けない」のような感覚。これは見える範囲だけで真実を想像させる表現方法のようである。】

『きりのなかのサーカス』—⑧

【作りとして。トレーシングペーパーが霧を表現している。】



⑦『足跡は語る』
N. ティンバーゲン, E. A. R. エニオン 著
(新思案社)



⑧『きりのなかのサーカス』
ブルーノ・ムナリ 作
(コラティエニ出版)

『Rooms for Care』—⑨

【スウェーデンのインテリア協会の本。子ども用ではないが、仕立てとして絵本風。健康のための部屋について書いてある。大人も学べる。"Design is mean to serve people all kind."など「デザインとは、みんなで考えるもの、お金も大切」などと書いてある。難しい話だが今までと違う、JDが作る絵本の一つのタイプとして参考になる。】

『ひかりのまちのまもの』—⑩

【防災啓発の絵本。ワークショップを組み込めるような副読本的な絵本にできる。】



⑨『Rooms For Care』
OLLE ANDERSON 文、絵
(国際インテリアデザイナー団体連合)



⑩『ひかりのまちのまもの』
林春男, Gk Kyoto 企画、構成、ストーリー
(理化学研究所地震防災フロンティア研究センター)

『ちいさいおうち』—⑪

【近代化されていく都市の様子が順序だてて描かれている。】

『アンジュール ある犬の物語』—⑫

【暗いけれど訴え方が深い。子どもっぽいものが多かった中で、言いたいことが子どもにも大人にも強く伝わるであろう絵本。ひどい景観状況をはじめとする今日の我が国の低いデザイン意識を少しでも変えていくには、絵本とはいえこれくらいのインパクトを持ったものを世に問う必要がある。】



⑪『ちいさいおうち』
バージニア・リー・バートン 文、絵
石井桃子 訳 (岩波書店)



⑫『アンジュール ある犬の物語』
ガブリエル・バンサン 作
(BL出版)

他に、疑問の例として『マークのずかん』(すずき出版)

【今回の企画に対しては、という意味での思わしくない例ということである。単に羅列し無理矢理絵本にしている感がある。デザイン絵本であるのに、ちょっとおしい感がある。】

Let Us Go by Train, Naotaka Mase ⑥

A good example of book design to read from the first page and from the last page as well ("Let's go back by train").

Footsteps Tell Stories, N. Tinbergen, and others ⑦

The photos of footsteps of various animals make readers imagine the reality of animals.

The Circus in the Mist, Bruno Minari ⑧

A sheet of tracing paper covering each page expresses mist.

Rooms for Care, Olle Anderson ⑨

The Swedish Interior Association It is made like a picture book, although it is not targeted at children. It says, "Design is meant to serve people of all kinds." The content is a little difficult, but it can be a sample for the book that JD is intending to publish.

An Evil Spirit in a Town of Light, Haruo Hayashi, GK Kyoto ⑩

An educational picture book for disaster prevention. It can be used as a side reading at prevention workshops.

The Little House, Virginia Lee Burton ⑪

The process of urbanization in a modernized city is depicted in an orderly fashion.

Un Jour, Un Chien, Gabriel Vincent ⑫

The story is sad but it gives strong impact on readers. In order to enhance the awareness of design among Japanese people, a book with a strong appeal may be necessary.

* A book to give knowledge to interpret designs or a creative book to develop design senses?

The stage before we actually start the act of designing is, in fact, important. Therefore, I would like to explain this stage by expressing it in a story including emotional expressions.

Kaneko proposed that we could select items which are familiar to children in good balance to explain about design. An approach can be visiting a large train station. We can draw children's attention to

デザイン解釈には知識絵本、デザインマインドには創作絵本？

われわれはデザインという言葉を手軽に使ってしまうが、デザインに至るまでが問題で、その辺りに物語を作って表現したい。情緒的な表現も含めた絵本の中に物語を組み込んで、デザインの一步手前の状況を見せるような…。だから、具体的な図版体裁はストーリー的なものとレンダリングを見せるようなものと両方あって良いだろう。どちらかに決めることはできない。

金子委員は今回のデザイン絵本について「考えてみると、ああでもないこうでもないと思える。主要読者は、小学校中高学年、3年生から6年生にしてはどうか。これに親が自然に関わるもの。低学年以下、学齢前に及ぶとデザインであるより図画工作になる。中学生になるとデザインに関し自ら意識を持つに至り、小学校中高学年とは一緒に扱えない。子どもたちの身近なデザイン領域の事例アイテムを、バランスよく選定して解説する。一つの例として探訪ストーリーにしてはどうか。大きな駅に行くといろいろな列車があった。列車のデザイン、車両には色帯がある、何色あるの、誰が決めるの…そういうことだったのか、というように」と述べている。

鳥越けい子座長は「デザインの領域やデザイナーの思いを解説する絵本なのか、それとも本質的なデザインマインドを育成する絵本なのかによって、絵本の作りが違ってくると思っていた。結果的に解説であってもうまく作ればデザインプロセスとマインドの両方が成立する」とまとめた。

デザインという世界の広さや深さを、絵本でどのように表現すれば最も端的なのかが論点である。

デザイン絵本の二兎を追う

今回、オブザーバーとして参加した岩崎書店の中村哲雄氏からは「出版社的にジャンル分けすると、①～④は知識の絵本、⑤、⑥などは創作絵本。知識の絵本も創作絵本もたくさん出ているので、せっかくJDがやるなら従来の分類とは違う、他と差別化できるものにした方がよいのではないか。デザインとは、なるほどそういうものなのか、と思われるものができると思う。すべてをいうために訴えたい部分が脱落してはいけない」という絵本出

版社の立場からの指摘があった。今までのジャンルではない何か。知識絵本でもない創作絵本でもない「JD独自のデザイン絵本ジャンルみたいなものを作ってくれないか」という提言である。

具体案を検討する中で、金子委員は「『石ころ』を素材にデザインをいうことはできる。重しにしたり、心を込めたりと。だが、石だけに取りかかったら大変。もし、石を取り上げるなら次は木についてとかコンセプトが必要。造形の本なら他にもあるし、なぜJDがやるのかということになると思う。この絵本でデザインクリエイターを育てようとしているのか、賢いデザインユーザーを育てようとしているのかが分からなくなっている。オーソドックスに考えて「技術」と「機能」と「造形」が一つに絞られようとするのがデザインであって、もともと一つだったものが産業革命で分化されてデザインと呼ばれている。たいていの人はデザインというものを綺麗か汚いか、好きか嫌いかで決めている。モノが溢れ、テレビも贅沢を商品にしようとしているから、そっちにどんどん流れていっている。だからすぐオーソドックスなところに戻すことが大切なのでは。子ども的一天を通して、例えば、鉛筆はなぜ六角形なのかとか、マンホールの蓋はなぜ丸いのかとか、デザインのエッセンスやマインドをいうためのアイテムを、やはり考えていくべきなのではないか」とつけ加えた。

中村氏から最後に、「テーマを分けていくつかのジャンルの中の数冊でいろんなことを伝える絵本にしてもよいと思う」とのアイデアをいただいた。

『ひかりのまちのまもの』を読むと、街を災害に陥れる見えないもの(まもの)を視覚化するということがすごくうまくできている。恐ろしいことや、大切なことのように見えないものを見えるようにする視点のようなものがJDで出てくれば、それでよいのではないか、と思える。これこそデザインの大義であって、見えないモノを見えるかたちにするのがデザインなのだから、すばらしい指針だと思う。

完全に2羽の兎は捕まらなかったが、JDとして、おおよその方針は見えてきた。

the designs of trains, their body colors and belt colors, and tell them who decide on them, etc.

Keiko Torigoe concluded as the chairperson of the Committee, "I thought there would be different kinds of books depending on what we intend, whether to make a book to explain the thinking process of designers, or a book to develop children's design senses. But now I think it is possible to deal with the design process and design senses at the same time even if the book would turn out to be explanatory."

* Grasp All, Lose All

Tetsuo Nakamura from Iwasaki Shoten Publishing Co., who attended the meeting as an observer categorized books ①-④ as books on "knowledge," and ⑤ and ⑥ as "creative books." He suggested the need for creating a new genre if JD is going to publish a book for children to obtain an understanding about what design is. He said that an important thing was not to miss the essential point in an

effort to explain all elements.

Kaneko added, "We should clarify whether we are going to make a book to develop design creators or clever design users, otherwise we will be confused. Before the Industrial Revolution, "technique," "function" and "form" were integral parts of the work of one artisan. These were separated through industrialization, and a discipline of design emerged. People generally judge the quality of design with yardsticks of whether they find it beautiful or ugly, or whether they like it or not. As the market is filled with merchandise, products are increasingly aiming for a feeling of luxury. It may be necessary that we return to orthodox design."

"An Evil Spirit in a Town of Light" skillfully visualized invisible things that cause disasters to a town. To give shape to something invisible but fearful and important is the art of design. This can serve as the guideline of the JD Picture Book on Design for Children. Seitoku SATO, Ass. professor, Shizuoka University of Art and Culture

編集後記

先日テレビの情報番組で、小学校の英語教育についての特集がありました。小学校で英語を教えるのは是か非か、というテーマがメインだったようですが、その中で、すでに英語をカリキュラムに組み込んで数年になる学校が紹介されていました。

私自身、仕事で海外に行ったときに、いちばん苦勞するのが言葉です。ドイツ人でもフランス人でも、人と接する機会の多い人は当然のように英語を使いこなす。しかし自分はジャーナリストであるのに、いつまでも片言の域から脱せず、満身にコミュニケーションができない。そのたびに「もう少し勉強しておけばよかった」と後悔します。

もし小学校のときに英語という教科があったなら、子供心に「これは国語算数理科社会と同じで学ぶことが当然なんだ」と思い、上達が早まっていたかもしれません。

しかしながら、1週間に受けることができる授業には限りがあります。英語を導入すれば、代わりに減らされる科目が出てくる。心配なのはそのしわ寄せが、図工や音楽などの芸術系になってしまうのではないか、ということです。

そう思ったのは、テレビで紹介されていた小学校のビデオで、なにげなく映された時間割の「英語」の脇に、「図工」の2文字があったからです。そこに書かれている図工の文字は、なんとなく、肩身が狭そうに見えました。そういえば今回の特集でとり上げた映画「トントンゴギゴ図

工の時間」の舞台になった小学校でも、図工の時間はしだいに少なくなっているとのこと。

世の中には、小学校でも遅すぎるとばかり、幼少時から子どもに英語を教える親が増えています。外国人と自由にコミュニケーションできるようになるのは、たしかに大切です。私自身、身をもって感じています。でも、美しさとは何か、いいデザインとはどういうものかを知ること、ひとりの人間として、それ以上に大事ではないのかという気もします。

今回のテーマ、「子どもとデザイン」は、自分のように子どもを持たない人間にとっては、いまひとつピンとこない問題でもあります。むしろ私が「子ども」と「デザイン」のふたつの言葉を前にしたとき、まず思い出すのは、「子どもとデザイン」より、「子どもっぽいデザイン」があふれているこの国のことなのです。

仕事でヨーロッパへ行ったおり、街を散策すると、道端の広告看板からスーパーマーケットに並ぶ商品まで、目に入るほとんどのデザインが大人っぽいセンスで統一されていることを発見します。そして日本に戻ると、それとは対照的な、子どもっぽいデザインが氾濫している事実を、改めて知るので。

これについては、マイナスのデザインを特集した号で、大宅映子さんが対談の中で出されていました。「幼稚にすれば親しみやすいと勘違いしている」という意見、まったく同感です。

たしかに日本は、ヨーロッパやアメリ

カと比べると、子どもの地位が高い。子どもを中心に生活が回っているような感じさえします。幸か不幸か、そういう状況を冷静に見ることができる自分としては、この状況がデザインの成熟を阻害しているように思えてしまうのです。

「子どもとデザイン」といっても、ただ好き勝手に絵を描かせ仕事をさせればいい、というものではないでしょう。彼らが生まれ持って備えている豊かな創造性を伸ばしつつ、美しいかどうか、使いやすいかどうかなど、デザインという尺度で見たときの評価を教えていく。こうしたことが重要なのではないのでしょうか。

前述したヨーロッパを含めて、いま世界中のデザインが子ども化の方向に向かっています。そんな時代だからこそ、今度は逆に日本から、新しい「子どものためのデザイン」を発信して行ってほしいと思います。(森口将之)

VOICE OF DESIGN VOL. 11-2
2005年11月15日発行
発行人／柴久庵憲司
編集委員／迫田幸雄(委員長)、鳥越けい子、
薄井滋、森口将之、
南條あゆみ(事務局)
翻訳／林 千根
発行所／日本デザイン機構事務局 〒171-0033
東京都豊島区高田3-30-14山愛ビル2F
印刷所／株式会社高山

VOICE OF DESIGN Vol.11-2
Issued: Nov. 15, 2005
Published by Japan Institute of Design
3-30-14 Takada, Toshima-ku, Tokyo 171-0033 Japan
Phone: 81-3-5958-2155 Fax: 81-3-5958-2156
Publisher: Kenji EKUAN
Chief Editor: Yukio SAKODA / Translator: Chine HAYASHI
Printed by Takayama inc.

Editor's Note

A TV program a few weeks ago discussed whether the proposed introduction of English class to elementary education was appropriate or not. The experience of a school that has been teaching English for several years was briefed in the program. However, hours allocated to English are limited. Therefore, I worry that, by introducing English into the curriculum, hours for other subjects, most likely, Arts and Handicraft and Music, are to be reduced.

An increasing number of parents have their children learn English in their infancy. It is, of course, important to communicate with foreigners freely. But it is equally or more important for them to develop an eye to appreciate aesthetic beauty and good design. The theme of this issue "Children and Design" makes me critical about Japan which is filled with childish designs.

When I visit cities in Europe, I am always amazed with the design sophistication from roadside advertisement boards to product packages in a supermarket. I return to Japan to find the abundance of childish designs. Eiko Ohya commented in the issue of "Design of Reduction," that designers might be mistaken that people would feel childish designs to be friendly. I totally agree with her.

Children in Japan seem to be enjoying higher status than in other countries. I even feel that society is revolving around children, and this situation prevents designs from maturing.

It is important to develop children's innately rich creativity, and teach them the criteria to evaluate their creations from design point of view, such as beauty, and ease of use. As designs of the world are inclining to childishness, I place a great expectation on a new perspective of "design for children" that is going to be disseminated to the world from Japan. (Masayuki Moriguchi)