



美術のイメージを広げてほしいと願い、1年生に馴染みのなさそうなメディアアートに触れる会を企画しました。

[デジタルハリウッド大学](#)は初の訪問先で、大学としても中1が来るのは初めてとのことでした。

1年生にもわかるように具体的にお話くださり、大学のみなさまに感謝申し上げます。

2時間があっという間でした。

### 【大学の紹介】

複数の分野を組み合わせる学べるのが大きな特徴の大学です。興味のあることに打ち込んでいる大学生の様子を、1年生はどのように見たでしょうか。



### ■生徒の感想：

・一つの分野に分かれず、いろいろな人・ものに触れることができるのはすごくいいなと思った。

・大学は自由度がとても高い分、責任も重そうで大変だなと思った。

### 【木原民雄先生の講義】

メディアアーティストでもある[木原民雄先生](#)の講義を受けました。

メディアアートの作品例として初めに見せてくださったのは、ファッションブランドのお店のショーウィンドウの作品です。ディスプレイの映像に合わせて、スカーフが揺れます。

役に立つわけではないが、前を通ると、おっ、と思い、ちょっといい気分になる作品だという先生のお話に、生徒たちは頷いていました。

そして木原先生の作品である《Moppet》を見せていただきました。

[『Moppet連画ワークショップ』安齋 利洋 x 木原 民雄 x 藤井 孝一 x 牧野 純子 x 森脇 裕之 \(1996年9月14, 20, 21日\) NTT/ICG NTT](#)

子どもたちが動くとその動きが絵になるという素敵な作品です。



衣装はファッションデザイナーさんによるものであるなどチームで制作されたということや、プログラムが公開されていて次の人が引き継げるということ、いつまでも作品が残るわけではないことなどをお話しいただき、メディアアートとはどんなものか、おぼろげながら感じられたことと思います。

■生徒の感想：

・今までのアートより変化がある分楽しいと思った。刹那的で形に残らないアートというのがかっこよかった。

・子どもでも楽しめるような、動いて、学んで、遊ぶことができるメディアアートはすごいなと感心しました。

デジタルハリウッド大学ではアーティスト・イン・レジデンスといって、アーティストをサポートする場もあるそうです。

AKI INOMATA氏の[《昨日の空を思い出す》](#)は3Dプリンターで雲をつくる作品で、技術面のサポートをデジタルハリウッド大学の先生方がされているそうです。

メディアアートは50年以上前はなかったものだが、結構いろんなアイデアはすでに作品化されているので、新しいことをするときには先行作品をしっかり調べないとだめだ、とのことでした。

【ワークショップ】

ワークシートに加え、新品の鉛筆・消しゴムが配られて（お土産として頂戴しました）、いよいよワークショップです。

メディアアートの手法の1つに「見立て」があります。

龍安寺の石庭の写真を見せていただき、そのものをリアルに再現する作品と違って、見る人によって、また同じ人でも見るときによって受け止め方が違う、というお話を伺い、生徒たちは見立てを理解したようです。



今回は見立てをつかった作品の企画を個人でしました。

お題は「あなたがいつも気にしていたい数の見立て」です。

先生が挙げてくださった例は、現実の流れ星の数に合わせてCGの水槽の魚の数が増減する、というものです。

相談しながらでもいいよ、という先生のお声がけに、和やかに、でもちょっと悩みながら進めている様子でした。

自然現象でもいいし、推しの曲の再生数でもいいよ、見立ての方は植木鉢など身近にあるものなどはどうかな、と随時先生がヒントを与えてくださり、想像が膨らんでいきます。



15分間で生徒たちが埋めたワークシートはその場でスキャンされ、画面に投影されました。1人30秒のプレゼンタイムです。

先生 （見立てとしてカーペットの模様の変化を考えた生徒に）なんでそう変わるの？

生徒A おしゃれだと思って。

先生 いいね！デザイナーみたい！

生徒B 朝起きて天気予報見るのがだるいから、カーテンの色で一日の天気の推移がわかるとい

い。

先生 意外に見たことないかも！

ワークショップの最後に「たぶん大切なこと」として先生より、作品によってちょっと不思議な気分させたり、何かに気づかせたりすることと、鑑賞者の時空間を支配しきらないことが挙げられました。

#### ■生徒の感想：

- ・物事を他の物で表すのが面白いと思った。何を何で表せるか考えるのが楽しかった。
- ・15分で考え、しかもそれを30秒で説明するのは難しかった。それを仕事とし、アイデアを形にしていくのはとてもすごいことだと思った。

#### 【在学生トークセッション】

本校卒業生で現在デジタルハリウッド大学4年生の[田中あゆみさん](#)にご協力いただき、ゼミ長の長谷川さんにもお声がけいただいて、お二人から大学生活や研究内容についてお話しいただきました。



田中さんは品女生のときからCBLや起業体験で自分の興味のあることを探究し、自分が学びたいことはこちらの大学院の先生の研究室でできると考えて入学したそうです。

自分が苦手な分野を手助けしてくれる仲間をつくって活動しているという話をしてくれました。

長谷川さんは理論だけでなく実践的にプログラミングを学べるこの大学に興味をもって入学した、とのことでした。



ゼミではそれぞれが興味のある違うことに取り組み、お互い刺激を与えあっているとのことでした。

「ゼミ」は1年生になじみのない言葉だと思いますが、委員会や部活動みたいなものかな、と話してくださり、イメージがつかめたようです。

イラストレーターになりたいという1年生には、イラストを探究している大学生から聞いたお話として、イラストに限らず、ファッション

も含めて展示会・展覧会に良く行くことや、見たら誰の作品かわかるくらいに絵柄のテイストを決めるとよいとお話してくださいました。

#### ■生徒の感想：

- ・自分の好きなことを好きなだけできる大学生活が楽しみになりました。
- ・大学についてまだあまり考えていなかったけれど、大学生の話はとても新鮮でした。また、英語と数学は今のうちにがんばらなければ…と思いました。



大学2年生の作品を見ながら出口に向かい、解散となりました。

今回の見学会では、1年生は初めて出会う言葉がたくさんあったと思いますが、先生方・大学生のみなさんの具体的でわかりやすいお話により、楽しみながら学びのある時間になったようでした。

「今回美術を選んでよかったな、楽しかったなと思いました」とワークシートに書いてくれた生徒もいました。

デジタルハリウッド大学のみなさま、お忙しい中素敵な場を設けてくださり、本当にありがとうございました。

＊ ＊ 過去10回の様子 ＊ ＊

2007年度 教科イチオシ見学会①森美術館

2008年度 今日のお客様&教科イチ押し 22 森美術館

2009年度 春期講習・教科イチ押し森美術館

2010年度 気になる声シリーズ⑥教科イチオシ見学会【森美術館】

2011年度 17 教科イチ押し見学会(森美術館)

2012年度 本を出版しました。15 教科イチ押し見学会 (森美術館)

2014年度 中 1 国語科特別講座・森美術館

2014年度 教科イチ押し見学会 (森美術館)

2018年度 ⑭教科イチ押し【森美術館】

2020年度 ⑩教科イチ押し見学会【森美術館】