

(対象事業：2. 先進的な展示・教育普及手法の開発等の事業)

事業名：デザイン分野の収蔵作品を活用した美術館教育プログラムと教材開発

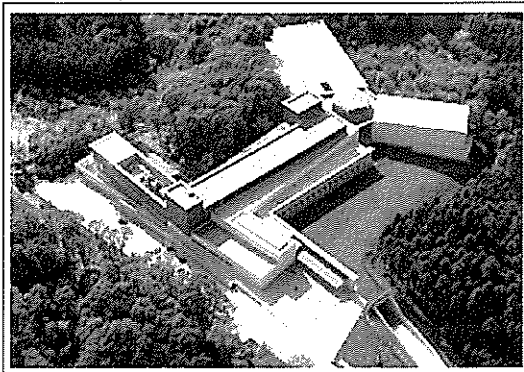
事業者名：宇都宮美術館

住所：〒320-0004 栃木県宇都宮市長岡町1077番地

TEL：028-643-0100(代)／028-643-6845(学芸)

FAX：028-643-0895

HPアドレス：<http://u-moa.jp>



①施設概要

平成9年3月23日に開館。コレクション総数は約3,200点(平成17年3月現在)。コレクションのテーマは、19世紀末から今日に至る世界・日本・宇都宮のアート(地域と美術)、デザイン(生活と美術)、野外彫刻(環境と美術)。建築設計・監理は岡田新一建築設計事務所、構造は鉄骨鉄筋コンクリート造・地下1階・地上2階。1階に導入・展示・教育普及・サービス部門、2階に調査研究・管理部門、地下1階に収蔵・機械設備部門を配置。公園面積260,000㎡・建築面積5,036㎡・延床面積9,388㎡。

②事業の意図目的

コレクションの約3分の2を占める「デザイン」に焦点を当て、この領域の作品(プロダクト・デザイン+グラフィック・デザイン)をフルに活用した美術館教育プログラムの策定、オリジナル教材の開発を目的とする。

③事業概要

近代デザインとライフスタイルを体験的に学ぶことを目指し、美術館だけではなく、小中学校・高等学校に於ける学校教育、専門学校・大学での専門教育、生涯学習の現場に於いて、あらゆる年齢の人々が小グループでも大人数でも取り組めるような学習キットを研究・開発するプロジェクト。コレクションから28点のデザイン作品を選定し、それらを素材に、カード式のパンフレット(ワークシート&テキスト編)、CD-ROM版のパンフレット(同)、8種のオリジナル教材(キット編)を制作した。パンフレットはページ(作品)ごとに切り離すことができ、それぞれが独立したワークシートになっている。CD-ROM版は学校・学年・職場単位など、とりわけ大人数の学習現場に対応し、それぞれの団体で出力(印刷)可能。単独あるいは組み合わせて使えるキットは、それ自体が美しいデザイン作品として工夫されている。

④事業の製作物及び報告書等

事業の製作物

①パンフレット「宇都宮美術館デザインキットd.e.i. ワークシート&テキスト編」

②CD-ROM版(同上)

③学習キット「宇都宮美術館デザインキットd.e.i. キット編」

No.1「着る」 No.2「坐る」 No.3「食べる」 No.4「使う」

No.5「見る」 No.6「遊ぶ」 No.7「識る」 No.8「伝える」

（１）事業の実施状況について

我々に最も身近な「デザイン」は、作品と生活、社会が強く結びついて成り立つものだが、この特質を十分に理解し、それを踏まえた総合的な「デザイン体験」教育は、日本では確立されていない。教科書や教材が不足しているのはもちろんのこと、学校教育（小中学校・高等学校）と生涯学習は「デザイン」と縁遠く、この領域のコレクションを持つ美術館や博物館であっても、こうした事業は未開拓、あるいは未着手である。また、専門教育（専門学校・大学）に於いても、①デザイン理論、近現代デザイン史の基礎研究 ②デザイン表現、知的ものづくりに関わるテクノロジーの実践研究 ③デザイン鑑賞教育 の三つは、完全に分断されたかたちで行われているのが実情と言える。こうした状況を鑑みて、わが国では類稀な質と量の「デザイン・コレクション」を有する宇都宮美術館では、あらゆる年齢・立場の人々に対して「デザイン体験」の基礎を示す——制作と受容、生産と消費、研究とプロデュースに対する感覚や認識を目覚めさせるために、この実験的なプロジェクトを行った。

（２）連携等について

コレクションの調査・研究、教育プログラムの策定、教材の開発から成り立つ本プロジェクトには、宇都宮美術館のスタッフに加えて、以下の人々の協力を仰いだ。なかでも開館以来、宇都宮美術館の CI 計画を手がけてきた勝井三雄氏には、日本を代表するデザイナー、優れたデザイン教育者として貴重な意見を賜わり、多大の協力を得た。

プロジェクト・チームのメンバー … 橋本優子〔宇都宮美術館学芸員、近現代デザイン史〕、勝井三雄〔武蔵野美術大学名誉教授、グラフィック・デザイナー〕、陣内利博〔武蔵野美術大学教授、グラフィック・デザイナー〕、石橋昌子〔勝井デザイン事務所、グラフィック・デザイナー〕、上村晴彦＋木村勇太〔MAROBAYA、ファッション・デザイナー〕、都築弘樹〔家具研究〕、川又淳〔武蔵野美術大学 大学院生〕、高橋奈保子＋天満屋瞳＋前田奈津子〔武蔵野美術大学 学部生〕、安藤巴絵〔女子美術大学 学部生〕

（３）成果物について （別紙①②参照）

(4) 参加者の反応

成果物の制作を主体とした本プロジェクトでは、プロジェクト・チームのメンバーが参加者（デザインの消費者）であり、同時に提案・制作者（プロデューサー／クリエイター／エデュケーター）だった。各メンバーは、まず約半年をかけて「デザイン・コレクション」の作品調査、その生産技術と鑑賞教育に関する個別研究を行った。次に一ヶ月に一回程度のペースで、キットごとのブレインストーミング、全体ミーティングを重ねながら「新たなデザインを生み出すこと・受容すること」の可能性を探った。重要なことは、仮にキットの制作をメーカーや職人に依頼した場合、成果物の完成度は高いが、こうした知的ものづくりの思考・創造過程が見えなくなってしまう点である。これに対して本プロジェクトでは、「参加者」イコール「提案・制作者」というスタンスを重視し、全メンバーの経験と試行錯誤を元にして、メインとなるキットの制作、パンフレットの執筆・編集、教育プログラムの策定を行った。今後の課題となる成果物の活用に於いても、このオリジナルな発想は受け継がれるものとする。

(5) 芸術拠点形成事業を実施したことによる効果

デザインを学ぶ全ての人々に対して開かれた本プロジェクトは、単にデザイン論、デザイン史、デザイン表現、デザイン鑑賞に関する知識や方法を断片的に示すものではない。そのタイトル「d.e.l.i.」——デザイン教育（design education）のための学習アイテム（learning items）という4つの単語の頭文字であり、デリバリー（delivery）という単語にも由来する——が象徴するように、デザイン作品（見る作品&心で考えるワーク）、パンフレット（読むテキスト&頭で考えるワーク）、キット（触れる作品&手で考えるワーク）によって、「デザイン体験」の根幹である人々のコミュニケーションを刺激すること、人と人、人とモノ、モノとモノの多様な関係性を見つめ直すこと、その契機を広げることを最大の目的としている。本質的に、人と人、人とモノ、モノとモノをつなぐ意味がある「デリ」は、構想すること、生産すること、消費すること、という無限にフィードバックされる流れを前提としながら、やはり人と人、人とモノ、モノとモノの関係性を探る行為であるデザインを広めるための教育的な効果が大きい。

成果物② パンフレット「宇都宮美術館デザイン・キットd.e.i.i. キット編」

"Utsunomiya Museum of Art Collection: Practical Learning of Modern Design (learning kits)"

キットNo.1「着る Fashion & Culture」

キットNo.2「坐る Furniture」

キットNo.3「食べる Tableware」

キットNo.4「使う Industrial Product」

キットNo.5「見る Art & Technology」

キットNo.6「遊ぶ Museum Studies」

キットNo.7「識る Graphic Technique」

キットNo.8「伝える Visual Communication」

総合監修

特別協力

企画・基本設計

キット制作

6種のマグネット着せ替え人形によって、ファッションの歴史と文化を学ぶ

縮尺2分の1による椅子模型2種によって、家具の素材と構造を学ぶ

本物の食器セット2種によって、うつわの素材とカタチ、グッド・デザインを学ぶ

本物の生活用品3組によって、工業デザインの成り立ちを学ぶ

本物の作品と大きなカタチ・サイズによって、工業製品のしくみと作り方を学ぶ

縮尺400分の1、100分の1、25分の1の模型によって、美術館の空間を学ぶ

印刷物のイメージと印刷見本を比べることで、さまざまな印刷技法を学ぶ

ワークシートとオリジナル作品によって、さまざまなポスター表現を学ぶイメージを伝える

宇都宮美術館学芸課

勝井三雄[武蔵野美術大学名誉教授]、陣内利博[武蔵野美術大学教授]

橋本優子[宇都宮美術館]

上村晴彦[MAROBAYA]+木村勇太[同]…No.1 都築弘樹…No.2

橋本優子+勝井デザイン事務所…No.3・4・5・6・7・8

高橋奈保子[武蔵野美術大学]+天満屋瞳[同]…No.5

前田奈津子[武蔵野美術大学]+安藤巴絵[女子美術大学]…No.6

美篤堂[製本]…No.7 川又淳[武蔵野美術大学大学院]…No.7・8

添田あき[イラストレーション]+榎本敏雄[写真]+山田写真製版所…No.8

勝井三雄+石橋昌子[勝井デザイン事務所]

アート・ディレクション

