

レポート! 授業No.046 「空想の生き物をつくろう！」

46回目の授業は、塩竈市立玉川小学校にて、53名(男子26名、女子27名)の児童を対象に行いました。講師はプロダクトデザイナーの和田達也さん(1981年プロダクトデザイン卒)です。今回の授業では、児童の身の回りにある車やテレビ、様々な道具がどのようにして出来ているのか?そのプロセスを学び、児童自らがプロダクトデザイナーになって、空想の中にある生き物を実際にカタチにしていきます。事前に和田先生から出された宿題では、児童が自分の思い浮かべた空想の生き物を自由に描いた後、グループで話し合いながら自分とみんなの生き物を合体させて1匹の生き物をつくり、名前や性格、得意なことなどストーリーを考えました。各グループの生き物は、和田先生とプロダクト研究室のスタッフが平面から立体へと形を起こし、ダンボールを切り出して組み立てられるパーツをつくりました。授業本番ではこのパーツを使い、いよいよ空想の生き物をつくりあげます。

2013.11.15 fri. 08:45~09:30 (1時間目)

デザインって何だ?

最初に先生の自己紹介です。子どもの頃は唐揚げとロボットが大好きで、いつもロボットの設計図を描いていた和田先生。色々な人と一緒にモノをつくるのが楽しくて、プロダクトデザイナーになったそうです。そして、「これ何だ?と取り出したのはボタンをついた大きな箱です。児童は元気に手をあげ、「リモコン」「ラジオ」と答えます。正解はなんと初めて製品化された携帯電話だそうです。児童の片手に収まるほど小さな最新の携帯電話も登場し、その大きさの違いに皆ビックリです。「技術の進歩と、デザイナーのこんなものをつくりたいという気持ちやこだわりが携帯電話を進化させたんだね」と和田先生。他にも、犬の鳴き声を翻訳する機械が紹介され、プロダクトデザインが「問題に気づき、解決方法をひらめき、誰かのために役立つモノをつくりだす」と感じることになりました。

そして、授業のウォーミングアップです。パーツの扱い方に慣れるため、まずはグループの番号を組み立てます。ダンボール板からレーザーカッターで切られたパーツを取り出し、切り込みと切り込みを向かい合わせに差し込むと、厚みのある数字が完成しました。

09:40~10:25 (2時間目)

スケッチをもとに、全体を組み立てる

番号が完成したら、空想の生き物を組み立てます。宿題で一匹に合体させた生き物のスケッチ「設計図」を見ながら、グループごとに配られた大きな箱から基本パーツを取り出し、ダンボールの土台に差し込んでいきます。「羽はこのくらの向きがいい」「角はもう一列後がいいよ。」差し込む位置や角度を相談しながら決めていきます。自由に使えるパーツもあり、中には100個近くの小さなパーツを身体に差し込んだグループもありました。



設計図: 上段左側より①~④グループ、下段左側より⑤~⑧グループ

10:45~11:30 (3時間目)

着色

赤、青、黄、緑など基本となる7色と茶、黒、白を使って、パーツに色を塗ります。設計図を見ながら、足りない色は混ぜ合わせて自分たちでつくります。「どうやったらこの色になる?」「もう少し黄色をいれて」「たくさんきてきた!」絵の具の混色係を決めたグループもあり、役割分担もそれぞれに工夫がみられます。絵の具が準備できたら、パーツをはずし、刷毛やローラーを使って塗り、乾かします。普段使っている細い筆と違い、たっぷりと絵の具を含み、一度にたくさん塗れる刷毛を使っているからか、着色は実にダイナミックです。色が増えるにつれ、生き物ごとに世界観が生まれ、存在感が増していきます。小さなパーツを大量に使うグループは、最初は一ずつに色を塗っていたものの、塗る作業が追いつかず、途中からは「天ぶらやさんなんだ」「お菓子やさんみたいでしょ」と言いながら、パットに絵の具をいれパーツを浸すやり方に変更。工夫しながらの楽しい製作が続きます。

11:40~12:25 (4時間目)

仕上げ

パーツの絵の具が乾いたら、土台に差し込みなおし、設計図と見比べながら仕上げに入ります。和田先生は各グループをめぐりながら、パーツを差し込む場所やつけかたのヒントについてアドバイスをし、樹脂製の接着剤グルーガンをつかって補強をしています。



想像を超える面白い発想やパーツの組み合わせ、絵の具の使い方に、「そうだ。それでいいよ。OK!OK!」と和田先生も嬉しそうです。こうして4時間奮闘し、特色ある色使いとユニークな形をした8匹の「空想の生き物」が完成しました。

13:30~14:15 (5時間目)

発表タイム

完成した作品、1時間目につくったダンボール製の番号、メンバーの名前入りバナー、設計図が、体育館に並べられました。どの生き物も今にも動き出しそうな迫力があります。発表タイムでは、グループごとに前へ出て、自分たちの考えた生き物の名前や得意なこと、性格などのストーリーを1人ずつ発表しました。「デザインでは完成したら、周りの人を知ってもらうために発表をします。皆はプレゼントって知っているよね。プレゼントは人に贈る気持ちでしよう?発表はプレゼンテーションと言うんだけど、人に自分の気持ちを贈る、伝えることです。」昼休み中に何度も練習していた児童たちは元気よく大きな声でしっかりと気持ちを伝えます。「一番大変だった所はどんな所ですか?」「色を混ぜるところです。」「この小さなパーツをたくさんつけるところですよ」具体的に場所を指して話す児童に「それはわかりやすい伝え方だね」と和田先生がコメントします。発表では、児童の考えた生き物の住んでいる場所に、完成したばかりの本物の生き物が現れる映像が流れ、最後には額にいれた生き物の原画が和田先生から児童へプレゼントされました。

まとめ

最後に皆に見てもらいたいと和田先生が持ってきた映像を上映しました。

"if you give a little love you can get a little love of your own"
http://www.youtube.com/watch?v=y_JAITxc1k4

「今日はみんな優しい気落ちで空想の生き物をつくりました。できあがった生き物をぜひかわいがってあげ、小学校に置いてください。大変だけれども僕たちも本当に楽しかったです。みんなと素晴らしい生き物を8体もつくれたことを幸せに思います。」

完成した生き物は学校に寄贈し、校内に展示されます。

■おわりに

授業の実施にあたり、塩竈市立玉川小学校 土井 浩喜 校長先生 担当の丹野 淳子先生、2年1組担任の三塚 宣子 先生、2組担任の伊藤 美雪 先生はじめとする先生方に、多大なご理解とご協力をいただきました。また、多摩美術大学プロダクトデザイン研究室には、授業全般にわたり、全面的なご協力とご支援を頂きました。



完成した「空想の生き物」たち。左側より①山(ヤマ)ステローザウルス ②カブトラ ③スベラス ④テララーバー ⑤レッシュャー ⑥ラスビー ⑦フヨウ ⑧カピバ