

### キーワード：

かたち  
子どもの活動  
認知  
塑造  
プロダクトデザイン

### 抄録

2017年5月4日(木)～7日(日)  
グランシップ6階展示ギャラリー  
主催：公益財団法人静岡県文化財団、静岡県  
監修：長橋秀樹(常葉大学教育学部) 川原崎知洋(静岡大学教育学部)  
参加アーティスト：山本浩二(常葉大学造形学部)

昨年11年目を迎えた“こどものくに”は、これまでの蓄積を踏まえ、基本的あるいは正統な視点から企画内容の精査を行った。

この企画の対象は主に未就学児及びその保護者で、様々な造形活動を通して子育て支援を展開している。前回テーマ『虹いろ大冒険!』に続き、今回テーマは『ふしぎなかたちたち』とした。両テーマを結ぶ「いろ」と「かたち」は造形活動(視覚芸術)を成立させる上で欠かすことのできない基本的なエレメント(要素)であり、それらは互いに補い合い、ひとつのイメージやある状態を生み出している。さらに前回の『虹いろ大冒険!』では子どもたちの創造活動を誘発するものとして“探す”行為を意図して展開したが、今回も引き続き“探す”活動をキーワードに各スペースで展開することとなった。

かたちというテーマは漠然としており、子どもの活動内容、展示計画を行う前にまずかたちとは何かについて改めて考える必要があった。かたちという意味を有する漢字には以下のようなものが挙げられる。

【形】見たり触れたりしてとらえることができる、物の姿・格好。物体の外形。

【像】かたち。姿。ありさま。

【貌】容貌(ようぼう)、顔だち、器量、また、容姿。

【型】同形のもをいくつも作る時に元になるもの。鋳型。基準となる形。タイプ。

(デジタル大辞泉より)

また、英語では shape・form・figure・outline・silhouette などがあり、それぞれに異なる意味合いがある。

【shape】形、形状、かっこう、(抽象的な)形、本来の形、姿、様子、なり、(おぼろげな・奇怪な)物の姿、幻影。

【form】形、形状、姿、姿態、外観、人影、物影、型、方式、種類。

【figure】(輪郭のはっきりしている)形、形態、形象、形状、姿、容姿、風采(ふうさい)、外観、目立つ姿、異彩

【outline】概要、あらまし、アウトライン、輪郭、外形、略図、下書き。

【silhouette】シルエット、影絵、輪郭、(流行婦人服・

新車などの)輪郭(線)

(weblio 英和辞典・和英辞典より)

figure は内部構造と外形との両方を表わす;outline は線や輪郭によって表わされた外形;form は中身や色と区別した物の外形・形;shape は figure と同様に外形を表わすが、内部がつまっているという意味合いを強く表わす。(研究社 新英和中辞典より)

以上のことから、かたちを説明する言葉には様々なものがあるが、その対象はおよそ人間が認識するもの全てと言ってよい。かたちとはこの世界の森羅万象の一切であり、目に見える物質的なものだけでなく心理的、形而上学的なものまで含むということになるだろう。「世界の全てはかたちである」ということについて特定のテーマやモチーフによって伝えることは不可能であると考え、かたちが持つ要素のうち平面的、立体的、時間的な観点から子どもの活動を導くということになった。

### ①いざ かたちの世界へ

最初の部屋ではスイス人アーティストのフェリチェ・ヴァリーニの作品を参考に、幾何学的形態を用いたトリックアートの仕掛けを作った。円、正三角形、正六角形を元にした形態をプロジェクターで壁面に投影し、床面や壁面にカッティングシートを貼り込んだ。



円、正三角形、正六角形は形態的には近い関係にある。正六角形を作図する際には円周上にその半径の寸法をコンパスで取ることが一般的であり、できた正六角形の対角線の中には正三角形が含まれている。丸い

パイプが積まれているような場合、そこにはやはり正三角形と正六角形が現れる。蜂の巣が正六角形によって構成されていくのもこれらの形態を持つ幾何学的合理性による。トリックアートを体験する子どもたちにはこれらの形態の関係性を説明することはしなかったが、なぜこのかたちなのかという問いに対する答えは準備しておいた。壁面や床面に描かれたかたちは正面から見れば歪んでおり、室内の空間中にある特定のポイントから見ることで三次元的な形態を二次元的な形態として認識することができる。



## ②発掘！かくれたかたち

2番目の部屋は床に描かれた原寸大の生き物のシルエットをシールで覆い、そのシールをめくって隠れているかたちを探すという活動である。大きなものではジンベエザメやマンタなどの海洋生物、小さなものではヒトデやアリを上から見下ろした状態でのシルエットとした。



子どもたちが剥がしていくシールは一辺30cmの正方形の中に様々な幾何形態で切り込みを入れてあり、それらが重なることで変化に富んだ切り込みになる。その中から2枚剥がして黒いツヤ紙シートに貼ってもらう。来場者は親子揃って潮干狩りのように床にしゃがんで好きなかたちを探してもらった。この部屋の壁面にはダヴィンチの言葉が横一直線に書かれており、次の活動のための伏線となっている。

「かべのしみや、石のまだらもようを、じっとながめてみるといい。たとえば背景を描こうとしている場合なら、山々や廃墟、岩や木々、広々とした草原、丘、谷など、ひじょうに変化にとんだすばらしい景色が、その中に見えてくるだろう。さらには、たたかいの場面、暴徒たちの姿、その表情や衣服までもがみえてくる。そのほか、あなたの心のままかたちづくることのできるものが、次から次へと浮かんでくるのだ。それはちょうど、かねの音を聞いたときに、何らかの言葉のように聞こえるのと同じことである。」(漢字には全てルビがふられている)



子どもたちが剥がした2枚のシールをシートの上で自由に組み合わせてもらい、そこから見えてくるかたちを探ってもらった。シートは光沢のある紙なので、弱粘着であるシールは何度でも剥がして貼ることができる。この時必ず2枚のシールがわずかでも重なるように指示した。2つのかたちが離れていても何かを見立てることは可能だが、重なることによって一つの繋がったシルエットとなり、見立てを行いやすくなる。満足のいく配置になったところでできたかたちが何に見えるかを白マジックで書き込んでもらい、壁面に並べて貼り出した。



正多角形や楕円、十字形といった幾何学的形態は抽象性が高い。これら形態の分割と再構成によって、人間の記憶の中にあるかたちを引き出すという活動である。宇佐美文理は『中国絵画入門』の中で以下のように述べている。

「筆者は、「形」という概念は、絵画の発生に伴って生じたと考えている。物には形がある。そして人間はその形を表現できる。そう考えたのは、絵画が自分の目の前に存在するのと同時だったと考えるのである。

人間が地面に絵を描いたとき、そこに表れたものを「かたち」と呼んだ。そして、ものにはかたちがあるのだ、と思い込んだ。

しかし、そもそも物に形などあるのか。

気が遠くなるほどの昔、木の枝を地面に引きずって、人は線を発見する。そして自分で地面に木の枝を押し当てて動かし、線を獲得する。その後、円形あるいは三角などかもしれないが、線を閉じることによって、人は「形」を獲得する。そして、ものには「形がある」と「知る」。

世界にはもともと形があるわけではない。人間がそれを形としてとらえるから、はじめて形が存在する。そしてそれが絵画の始まりでもある。人間は世界に形があると考えた。そのような、人の頭の中にある「かたち」を「表出」すると絵画となる。」

抽象的なシルエットを見てそこから自分の記憶にあるかたちと結びつけるというこの活動は、人間にとってのかたちの本質を最もよく表すものだと考える。

### ③つくろう！ねんどの王国

中央のメインギャラリーでは大量の油粘土からこぼし大の粘土をちぎって自由に造形するという活動を行った。舞台作り用の箱台を組んで底辺約8mの基壇を作り、最上段中央に仏塔を模した高さ3mのモニュメントを油粘土で作った。基壇の欄干部分には棚を作って子ども達が制作した粘土の造形を並べていった。古代の遺跡が風化によって表面が崩れながらもその造形的骨格は残り続けるということを擬似的に作り出すという試みでもある。巨大なモニュメントから触発されてかたちが生み出され、それらが周囲に拡散しながらまた新たな造形のきっかけとなるような展開が見られた。今回使用したのはパジコ社の「かるい油ねんど」という素材で、適度な柔らかさと粘着性があり、匂いがほとんどないことなどが特徴である。幼児の腕力でも塊から引きちぎることができ、制作後も手が汚れにくい。

この活動では単に粘土遊びをすることが目的なのではなく、子どもたちが制作したものをどこに配置するのかを考えてもらうことで、モニュメント全体が緩やかに形を変え続けるということに力点が置かれていた。2日目あたりからモニュメント上部に制作物を貼り付けるという活動が起り、それに触発されて時間が経過するにしたがってどんどんデコレーションが派手になっていった。このことはある程度想定していたが、最終的には非常に迫力のある造形が生み出されることとなった。



砂遊びの定番であるトンネルのようにひたすら穴を掘ることに熱中する子も現れるなど、元のかたちから引かれて変化することと足されて変化することの両方を見てとることができた。会場の一角には幼児用の粘土コーナーも作り、小麦粘土で造形してもらった。こちらも小さな基壇のような体裁で棚を作り、そこに並べていくという計画だったが、小麦粘土が乾燥すると自然に砕けてしまうことがわかり、作品を並べて棚が埋まっていくというプランは実現できなかった。



塑像という造形行為は手の指を使って直接的に形として表すことができる。量を動かして形が変化することで、視覚だけでなく触覚的に空間を把握するということにもつながる。抽象的形態はほとんど見られず、子どもも大人も何かしら形あるものを粘土で再現するという活動がほとんどであった。

#### ④へんてこ！道具のかたち

ここでは日常にあるものとは寸法比率や形状が異なっている、様々な道具を実際に触れて楽しむことができる空間とした。具体的には変形させたスプーンやお箸でパスタをつまんだり、天板が穴だらけの机や座面が傾いた椅子に座ってみるなどの体験である。あえてへんてこなものを使うことで、身近な道具のあり方を再認識するきっかけになり、子どもたちは道具について新しい視点を“探し”出し、思考を深める。

※この部屋は静岡大学の川原崎先生監修の元、静岡大学・常葉大学の学生達が企画担当した。



#### ⑤うかびあがるかたち

山本浩二「フログストーンシリーズ」

最後の部屋は作品鑑賞として山本の「フログストーンシリーズ」からガラスを使った作品を展示した。この作品はカッターで切り抜いた紙を2枚のガラス板に挟んで窯で焼き、中の紙を炭化させたものである。紙が炭化していく過程で煙を放出し、その後収縮するため元の形態の痕跡が残る。窯から取り出してすぐに2枚のガラスの周囲をシリコンコーキングで密閉している。専用のアームで壁から約10cm離して展示し、炭化した紙の黒いシルエットと煙の痕跡が壁から浮かび上がる。



## まとめ

今回のテーマ『ふしぎなかたちたち』では家族支援という側面をカバーしつつ、各セクションにキーワードである“探す”活動を組み込み、多用なメディアを使いながら子どもたちとその家族にあらためて“かたち”を見つめる機会を提供した。

【いざかたちの世界へ】では視覚を主題に視点が形の認識に重大なウェイトを担っていることの自覚をねらいとした。【かくれたかたちたち】では同じく視覚を主題に埋め込まれた“かたち”について主体性を持って見極め、見立てに発展させる活動を提供した。

【ねんどの王国】では仏塔のような象徴的で「触れてはいけない」と思わせる崇高な“かたち”への畏敬の思いと同時に土に触れるという皮膚感覚に訴えかける“かたち”への本能的な欲求を誘った。そして【へんてこ！道具のかたち】では日常と非日常が曖昧になる感覚を誘発する“かたち”のメタモルフォーゼを体感した。最後の【山本浩二展】ではこれまでの“かたち”が持っている多様なコードの体験を基に、子どもたちは山本の作品について主体的イメージを持って受け入れていた。

4日間の来場者数は予想をはるかに超え、2万人を数える程であった。今後、この活動が地域の文化向上の一役を担うことができると望んでいる。

## 【参考文献】

宇佐美文理 『中国絵画入門』 岩波新書 2014年