

造形活動の開発と空間デザインとの関係性について：  
グランシップ『こどものくに』"ねんどでぎゅっ"の実  
践報告

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2014-06-05 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 川原崎, 知洋 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00007800">https://doi.org/10.14945/00007800</a>

# 造形活動の開発と空間デザインとの関係性について

—グランシップ『こどものくに』“ねんどでぎゅっ”の実践報告—

川原崎 知洋

## Study of the Relationship between Development of Creative Activities and Space Design

Tomohiro Kawarasaki

### 要旨

子どもを対象とした造形イベントで行った空間デザインのプロセスと、粘土を使用した造形活動の実践内容を報告する。活動内容に則して設計された空間の中で造形活動を行い「記憶に残る体験」を子どもたちに提供することが造形教育としての理想の姿であると考えている。今回の造形イベントでは、造形活動と空間環境とを連動させ、企画・デザインした。空間設計の際に浮上した公共施設における造形イベントの「安全性」と「柔軟性」の併存の可能性や、「もの重視」の造形活動と「こと重視」の造形活動の差異について言及することで、公共施設における造形活動と空間環境との関係性について考察した。

キーワード：粘土 子ども 造形活動 空間デザイン 公共施設

### 1. はじめに

本稿では、2013年5月にグランシップで行われた造形イベント『こどものくに』“ねんどでぎゅっ”で行った子どもを対象とした造形活動の実践を基に、公共施設内で行う造形活動と空間デザインとの関係性について考察したものである。このイベントは静岡県文化財団、彫刻家、県内の造形団体、常葉大学と静岡大学が連携し、それぞれがスペースを分担し協力しながら造形活動の内容を企画し実施した。また、筆者が担当した授業「アートとコミュニケーション」をこのイベントと関連させた。加えて有志の学生スタッフを県内外から募り、延べ50名程の学生スタッフがこの企画に携わった。

### 2. 『こどものくに』の概要と背景

日時：平成25年5月3日～6日/10時～16時

会場：グランシップ6F展示ギャラリー

対象者：乳幼児から小学校中学年

素材：粘土（紙粘土）

参加費：無料

『こどものくに』は主に静岡市に住む若い家族をターゲットとしている。平成18年に発起人の鷹野映子氏（NPO法人日本平香る丘理事長）の「県内の幼児を持つ若い家族が思い思いに楽しめる時間と空間を保証できる場としてのグランシップの機能を回復させたい」との思いから民間企業やボランティア団体の協力の基に一つの試みとして、この『こどものくに』が提案された。<sup>1)</sup> またこのイベントの最大の特徴は1日におよそ3,000人が訪れ、4日間で延べ12,000人もの

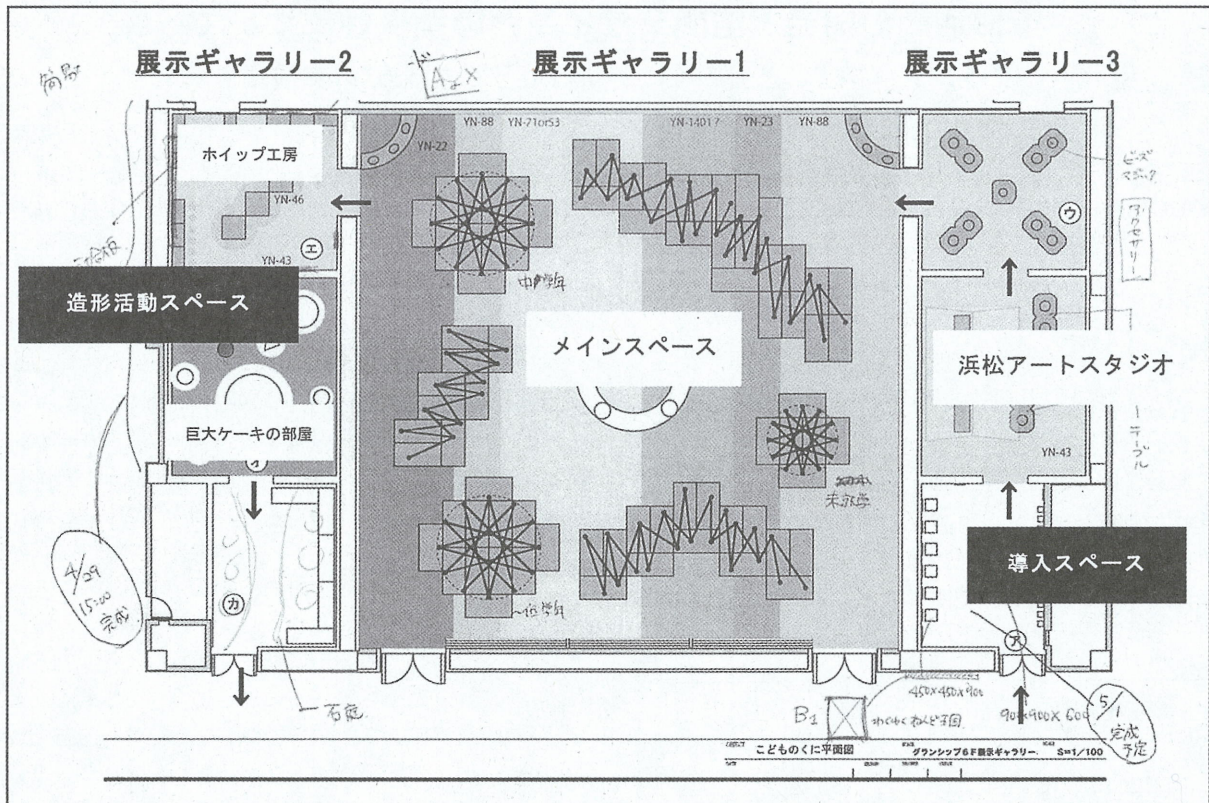
来館者が参加する大型イベントであるということである。<sup>2)</sup> 毎年、素材テーマについて話し合わせ、『こどものくに』の全体の監修である常葉大学の長橋秀樹准教授と静岡県文化財団企画制作課が中心となって意見交換しながら決定していくことが慣例となっており、2013年度の素材テーマは「粘土」となった。<sup>3)</sup> 素材テーマ決定を受け、粘土でどのような造形活動が可能か、どのような体験を提供することができるのかを検討した。その際、企画制作課からいくつかの与条件があげられ、それに伴う規制や課題が浮上した。

- ・ 対象年齢層の幅が広く、どの年齢層の子どもにも対応する造形活動を考える必要がある。
- ・ 室内での開催のため、水を使用することができない上に、必要以上に床、壁、天井を汚すことができない。
- ・ 来館する子ども全員に粘土を提供するため、予算に限りがある。

以上の規制や課題を解決すべく、2013年の1月から『こどものくに』の企画定例会が発足され、各々がアイデアを持ち寄りディスカッションを行った。

### 3. 造形活動開発のための検討課題

グランシップ6F展示ギャラリーは大きく3つのギャラリーに分かれており、展示ギャラリー3（3部屋構成）からメイン会場である展示ギャラリー1を通り、展示ギャラリー2（3部屋構成）へと続いている。（図1）メイン会場である展示ギャラリー1での企画は彫刻家の渡辺五大氏が担当することになった。筆者は展示ギャラリー3の最初の部屋である「導入スペース」と



(図1) グランシップ 6F 展示ギャラリー

展示ギャラリー2の2部屋分のスペースを使用した「造形活動スペース」を担当することとなった。

### 1) 造形活動スペースの検討

冒頭で述べたように、少ない粘土と予算で実現でき、低年齢層の子どもでも可能な造形活動を考える必要があった。粘土造形としてポピュラーで、子どもたちに人気のある活動の1つにスイーツデコレーション(スイーツデコ)があげられる。色鮮やかな粘土樹脂を使用し、本物そっくりなカップケーキやドーナツを制作するものである。基本形状は決まっているので、本物のお菓子を食べる時のように、自分なりにデコレーションをカスタイズできる。人気が高い造形活動であるが、材料費もそれなりにかかってしまう。そこで、紙粘土に水を含ませホイップ状にし、そのホイップ粘土を土台のケーキ模型にデコレーションするという造形活動を提案した。

#### (1) ホイップ粘土について

ホイップ粘土自体は、文具店などでも一般的に販売されている。しかし、約6,000人の子どもを想定する必要があり、既製品を購入してしまうと予算的に厳しい状況であった。試行錯誤の結果、ビニル袋に小分けにした紙粘土約30gと50ccの水を混ぜることによって、絞るのにちょうど良いホイップ粘土が完成し、これをホイップセットとした。また空間演出を行う為、水には蛍光塗料を混ぜた。これによって、混ぜた時にパステル調に色づいたホイップ粘土が完成する。

#### (2) 土台ケーキについて

1人分のホイップ粘土の量が十分ではないため、土台ケーキも1人1台ずつ割り当てることが出来なかった。そのため、大きなデコレーションケーキのような土台模型を造形制作会社に依頼した。大きさは与えられた空間に合わせて決定した。十分な動線を確保できる最大限の大きさを検討し、4種類の大きさの土台を設計した。メインの大型土台ケーキは直径220cm、高さ120cmの6段とした。中型は直径120cm、高さ80cmの4段、小型は直径60cm、高さ60cmの3段とした。またケーキの段の高さはそれぞれ20cmとし、乳幼児でも手の届く高さに設定した。

#### (3) 造形活動のフローと空間演出

ホイップ粘土を使用した造形活動はホイップ工房(36㎡)と巨大ケーキの部屋(45㎡)の2部屋のスペースを使用した。この2部屋を最大限に活かすことのできる空間利用を考慮した。体験の流れは以下の通りである。

- ①粘土+色水の入った袋を選ぶ
- ②袋をよく揉んでホイップ粘土にする
- ③ホイップ粘土の袋の端を切り取ってもらう
- ④ケーキ土台にデコレーションする

①～②がホイップ工房で行う活動で、②の活動が終わった後隣の部屋へ移動し、③～④を巨大ケーキの部屋で行う活動である。

①ホイップ工房では視覚的高揚感の提供を意識し、空間演出を行った。床面はケーキのスポンジを喚起するように、黄色のパンチングカーペットに差し色としてライトグレーを入れた。入口正面の壁面にはケーキを食べようとしている子どもの写真をメインとした大型のグラフィックを配置した。ホイップ粘土セットを受け渡すカウンターには、赤、橙、黄、白、青、緑、全部で6種類の色水を入れたホイップ粘土を用意し、各々の色ごとに山盛りにして置くことで、視覚的な高揚感を提供した。

②紙粘土に色水を含んだホイップセットはひんやりとしている。受け取った子どもは体験テーブルへと移動し、紙粘土と色水とを触覚を喚起させながら混ぜる。次第に自分の体温がホイップ粘土に伝播し、温かく柔らかくなっていく触覚の変化を楽しむことができる。当初は紙粘土と水とが既に混ざり合った完成状態のホイップ粘土を用意しようとしたが、紙粘土と色水とが徐々に混ざっていく様子を触覚と視覚を通して楽しめるということに気づき、このプロセス自体も造形体験として子どもたちに提供した。

③工房の奥にあるカーテンをくぐると明るい空間から一転し、暗い空間が広がっている。巨大ケーキの部屋の入口付近で学生スタッフにホイップ粘土の袋の端を切り落としてもらおうと、正面には大きなケーキが展示され、非日常的な空間が広がっている。ベース照明の蛍光灯を消し、ブラックライトで空間を演出した。ブラックライトの効果を上げるために床は黒色パンチカーペットを敷き、壁も床から天井まで黒い模造紙を貼った。また壁面には学生に蛍光塗料でケーキやお菓子に関連するモチーフや模様などを落書きしてもらい、カラフルで楽しい空間を演出した。

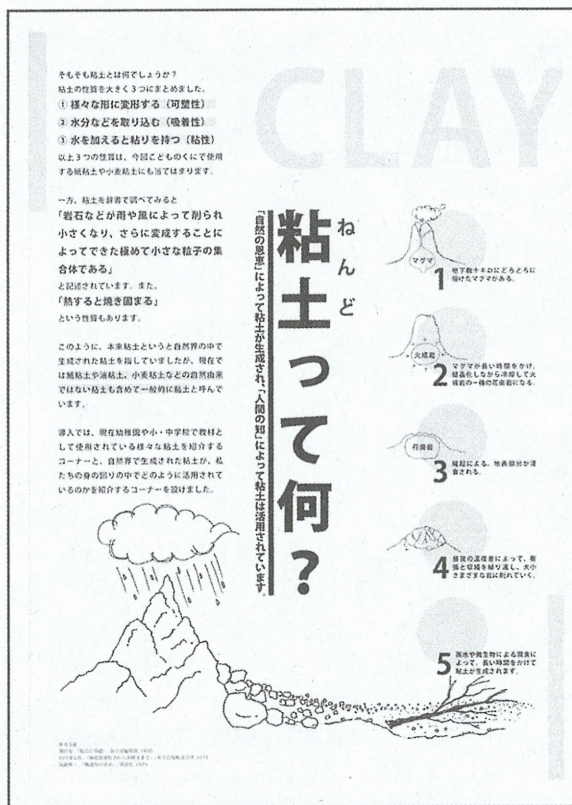
④自分の好きな大きさのケーキ土台に、ホイップ粘土でデコレーションする。1つのケーキ土台に対して、複数の子どもが自然に関わり合うため、他の子どもがデコレーションした色や形に誘発される。また、自分の表現した色や形が、他の子どもたちの制作意欲を刺激させるなどの相乗効果をねらった。

## 2) 導入スペースの検討

今回素材テーマが粘土と決まったが、造形活動のメインとして使用した粘土は「紙粘土」であった。しかしながら、本来の粘土とは自然界の中で生成されたものを指していた。そこで導入スペースとしては粘土を使った体験に対する期待感と高揚感を与えるとともに、そもそも粘土とは何かを説明する必要もあった。そこで導入スペースの機能として、「粘土を知るゾーン」と「高揚感を向上させるゾーン」の2つのゾーンを設定した。

### (1) 粘土を知るゾーン

粘土は、様々な見方によって定義が異なる。例えば



(図2) 導入グラフィック

辞書的な意味では、岩石などが雨や風によって削られ小さくなり、さらに変形することによってできた極めて小さな粒子の集合体であり、紙粘土は粘土として定義されていない。そこで今回は以下のように粘土の持つ性質によって粘土を定義し、会場ではグラフィックとして展示した。(図2)

- ①様々な形に変形する可塑性があること
- ②水分などを取り込む吸着性があること
- ③水を加えると粘りを持つ粘性があること

上記のように定義することで、自然由来の粘土はもちろん、昨今身近になっている紙粘土や油粘土、小麦粘土も粘土として定義されることになる。

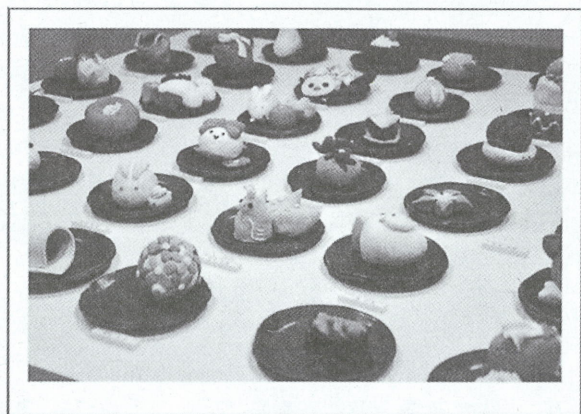
また、身近にある日常品の中にも自然界で生成された粘土が含まれていることを伝えるための展示を行った。例えば、コピー用紙の中には「カオリン」と呼ばれる粘土鉱物が含まれており、鉛筆の芯は黒鉛に「ベントナイト」と呼ばれる粘土鉱物と「木節粘土」が混合されている。日常品の実物展示と粘土鉱物とを同時に展示することで、粘土という素材が私たちの日常生活の中で知らず知らずのうちに使用されていることを伝える展示を行った。(写真1)

### (2) 高揚感を向上させるゾーン

紙粘土を扱っている粘土製造業者である株式会社パジコの様々なラインナップを展示するコーナーを設けた。紙粘土と一言で言っても、使用する用途や目的に合わせて様々な紙粘土が存在することを紹介するため



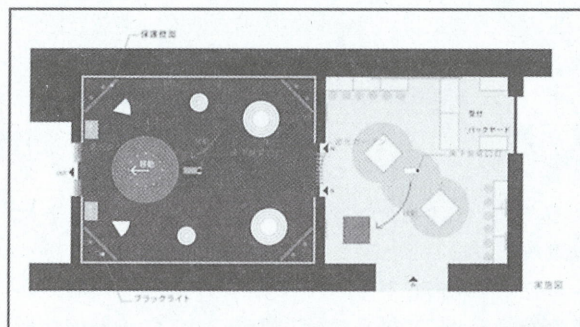
(写真1) 実物と粘土鉢物展示



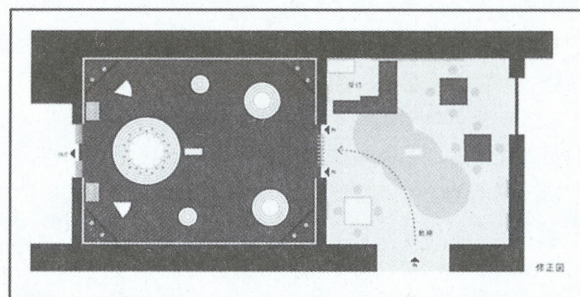
(写真2) 粘土練切り菓子

に、20種類ほどの紙粘土（及び油粘土）を壁面に額装展示した。

また、パジコから発売されているカラー紙粘土「ハーティーカラーピグメント」を使用し、練り切り菓子を「アートとコミュニケーション」の受講生が制作した。この粘土は CMYK（シアン・マゼンタ・イエロー・ブラック）、色材の三原色の考え方で開発された製品である。この三原色に白色粘土を追加し、明度、彩度、色相を調整することによって様々な色を再現することができる。制作は「母の日に送りたい練り切り菓子」というテーマで行った。入り口中央に展示することで、粘土を使った体験空間に対する期待感を高めるしかけの展示とした。（写真2）



(図3) 実施設計図



(図4) 修正図

#### 4. 安全性と柔軟性を考慮した空間設計

今回企画・設計を担当したスペースで重要視したキーワードは安全性と柔軟性である。

例えば、造形活動を行う体験テーブルの作業面の高さは床上 30 cmの高さに統一した。この高さであれば1人で工作することが可能な幼児にも対応することができる高さである。また、体験テーブルを円形にする選択肢もあったが、レイアウト変更の際に柔軟に対応できるように、短辺：長辺=1：2の長方形型のテーブルとして設計した。規格寸法は幅 90 cm×奥行き 45 cm×高さ 30 cmに設定した。この幅であれば、幼児 2～3人が横並びで使用することができる。また、2つのテーブルを向かい合わせにすれば、90 cm×90 cmの正方形テーブルにすることもできる。様々な用途に変更するために移動する大きさとしても手頃なサイズであることが求められた。特に子どもを対象とした造形活動の場合、予期せぬ行動やあらわれなどが起こるため、安全性を保ちながらも、いかに柔軟にレイアウト変更が行えるかを考慮する必要がある。

今回、実施図を基に体験テーブルを配置したが、いくつかの問題が生じたことによりレイアウトを変更した。床下非常灯があったことにより、体験テーブルを移動させる必要があった。また、大型ケーキを部屋の中心に配置する予定だったが、床下非常灯を表示するために出口付近に移動させた。（図3）

多くの人が集まる公共施設だからこそ、空間演出の効果よりももちろん優先して安全性を確保する必要があった。床下に埋め込まれた非常灯は、消防法の関係でイベント開催中は常に表示させておく必要があり、

安全性を確保するためには最低限考慮すべきであった。しかし、幸いにも体験テーブルは容易に移動させることができる設計だったため、大きな問題は回避することができた。

また、第1日目が終わった時点で来館者の流れや行動の傾向から、ホイップセットを受け渡すカウンターの位置が、来館者の主動線上になかったため、受渡しカウンターを巨大ケーキの部屋の入口付近に移動させた。(図4)

このように、多くの人を集客する空間をデザインするには、幅員や動線の確保、消防法などの最低限の安全を確保する必要があることが理解された。その上で、どのような空間を設計すれば粘土を使用した活動が子どもたちの記憶に強く残る体験となるのかについて熟考する必要がある。「子どもの経験的環境」の確保は第一に管理的発想(安全の確保等)に縛られず、いかにして子ども達の自由な活動を保証してあげられるかである。<sup>5)</sup>充実感の伴った活動を提供するためには、多くの制限や規制をかけずに、子どもの認知や行動傾向などを設計者はあらかじめ考慮し、安全性と自由な活動を保障するフレキシブル性を共存させることが、公共施設で行う大型イベントでは求められている。

安全性と柔軟性の併存の可能性という観点からも造形活動と空間デザインは連動させて考慮する必要があると指摘することができる。

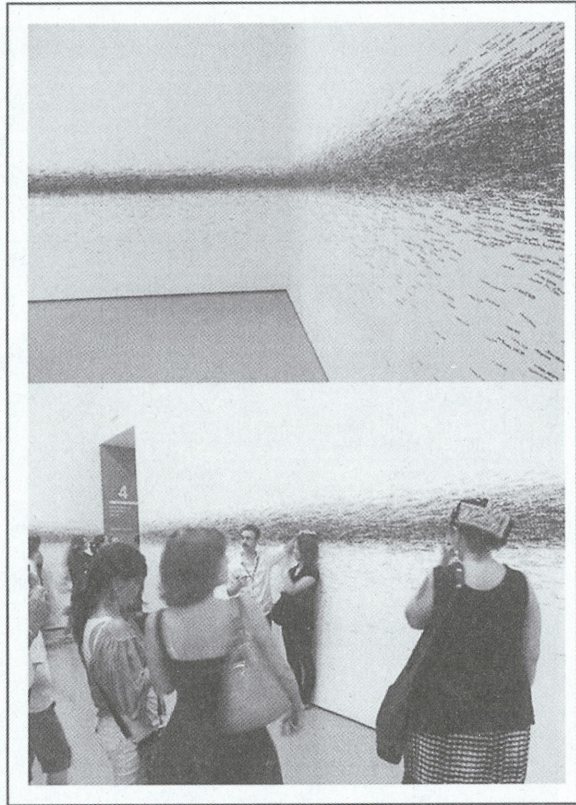
## 5. 「こと」を重視した造形活動と空間の設計

造形活動はその性格を大きく2つに分けることができる。

- ① 体験者が個々に作品を制作する「もの重視」の活動
- ② 体験者複数が関わることによって共同で作品を制作する「こと重視」の活動

ローマン・オンダックがニューヨーク近代美術館で発表した『measuring the universe』(写真3)はインスタレーションであるが、このアート活動を造形活動として捉えれば、②の活動に位置づけられる。展示室の壁面に、来館した人々の背の高さをその人の名前とともにマーキングしていくこと自体が作品の一部となっている。その場で起きた「こと」が作品であり、「こと」の集積が空間を変化させ、インスタレーションとして成立している。

今回は、粘土で作れる「もの」ではなく、粘土で経験できる「こと」に重点をおいた。今回の空間で子どもたちが経験できる「こと」とは、粘土の温度や形状の変化を感じることであり、柔らかなホイップ粘土を絞ることであり、自分の身体よりも大きなケーキに関わることである。



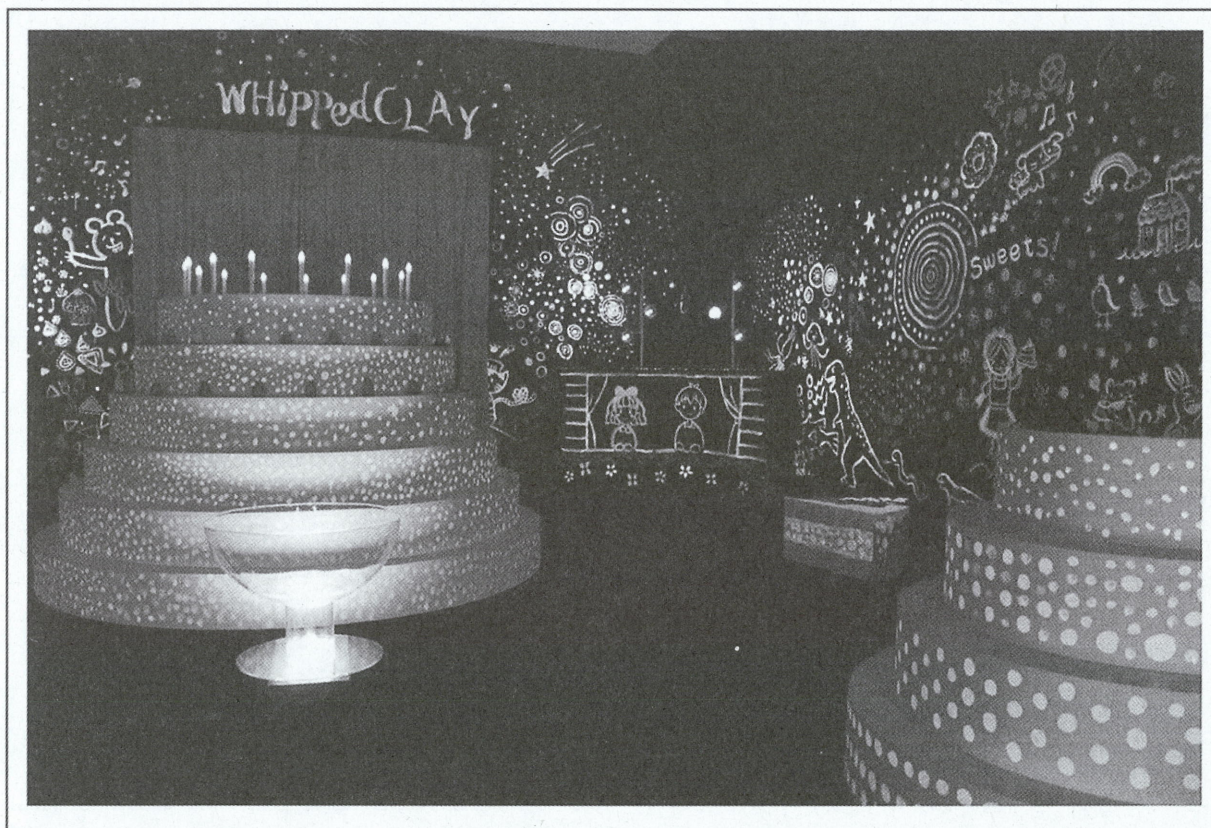
(写真3) 『measuring the universe』  
ローマン・オンダック

## 6. まとめ

デザインには常に新規性が求められるように、今回のイベントをデザインする際にも造形イベントの新しい在り方を模索した。その顕著な表れとして指摘できるのが以下の3点である。

- ・ 紙粘土という身近な素材をあえてホイップ状粘土という特異な形状で提供した。
- ・ 蛍光塗料とブラックライトを用いることで、粘土や壁面が光る非日常的空間を提供した。
- ・ 複数の子どもたちによる共同により、巨大なデコレーションケーキを制作した。

公共施設で行われる大型の造形イベントは、ショッピングモールなどで行う造形ワークショップと比較すると、その性質や求められる内容が異なる。公共施設において造形イベントを立案する者は、単に楽しい素材や題材を提供するだけではなく、扱う素材や題材の新たな側面や可能性を提示し「体験的な学びと遊びの両立」を提供する必要があるのではないだろうか。そのためには、造形活動が「記憶に残る体験」として子どもたちの中に残すための「しかけ」が必要であると考えている。今回も様々なしかけを用意したのだが、最も顕著なしかけは、非日常空間としてのブラックライトを使用した巨大ケーキの部屋であった。(写真4)客観的にこの空間を捉えれば、誕生日などの特別な日にケーキのローソクの火を消す瞬間の高揚感を再現し



(写真4) 「記憶に残る体験」を提供するためのしかけ 巨大ケーキの部屋

た空間であるといえる。そのようなしかけ空間の中に子どもたちは身を置き、造形活動を行うことによって造形体験が「記憶に残る造形体験」として昇華するのではないだろうか。

また、「もの重視」の造形活動よりも「こと重視」の造形活動の方が空間との結びつきがより強いと指摘することができる。「もの重視」の造形活動では、体験者は与えられた素材と主に対峙することになる。一方で「こと重視」の造形活動では、与えられた素材と向き合うと同時に、自分を取り巻く全ての環境と対峙することになる。ブラックライトの巨大ケーキの部屋での子どもたちの活動の様子から、粘土の新たな表現方法について興味を示し、自分自身を含む空間全体に没頭しながら制作している姿が見受けられたため、ある一定の成果をあげることができたのではと感じている。

公共施設で行う大型イベントについて、今回の実践では、大人数が参加するという特徴を最大限に活かすことのできる造形活動と空間の在り方を模索した。大型イベントの特徴とそこに求められていることについて、さらに実践を遂行していきながら明らかにしていきたい。今後も学校や家庭では体験できない新規性のある造形活動を提供していく必要がある。また、造形活動は子どもの成長過程において意義深い体験プロセスであることを、実践を通してながら多方面へ向けて発

信していく必要性も感じた。そのためには、空間環境との関わりの大きい「こと重視」の造形活動を推進していきながら、子どもだけでなく、子どもを持つ親やシルバー世代に対しても魅力的な造形体験の場を提供していくことが今後の課題であり、考慮すべき問題であると考えられる。これは造形教育をさらに発展させていく1つのアプローチであると捉えている。

#### 註

- 1) 長橋秀樹『造形による子育て支援への試行』常葉学園短期大学研究紀要第40号, 2009年, p219
- 2) 大人と子どもをあわせた来場者数なので、子ども単体の数としては大きく見積もって約6,000人という試算である。
- 3) 筆者はテーマ素材の検討段階であった2012年12月から参加した。
- 4) メイン会場である展示ギャラリー1は彫刻家の渡辺五大氏が企画担当し、展示ギャラリー2の2部屋は浜松アートスタジオが企画担当した。
- 5) 長橋, 前掲書, p221  
(写真1) 筆者撮影  
(写真2) 同上  
(写真3) 同上  
(写真4) 同上