

造形活動を利用した空間デザインに関する考察(2)

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-06-10 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	https://doi.org/10.14945/00009532

造形活動を利用した空間デザインに関する考察 2

A Study of the Space Design utilizing Creative Experience 2

川原崎 知 洋

Tomohiro KAWARASAKI

（平成 27 年 10 月 1 日受理）

1. はじめに

これまでデザインの主たる対象はモノであった。しかしながら近年、様々な技術革新により、モノ自体よりもむしろモノの背景にある付加価値が我々に何を与えてくれるのかに比重が置かれ始めている。つまり、デザインする主対象がモノからコトへ、ハードからソフトへと移行している傾向が見受けられる。一方で、人が存在している以上、この世界から物質的なモノが姿を消すことは考えにくい。デザインは社会動向や時代の潮流、人の営みに大きく影響していると言える。物質的なモノが存在しているからこそ、そこにはコトが生じる。またそこにコトが生じれば、それに必要なモノも出現してくる。より良い社会を形成していく中で、モノとコトは切り離すことのできない密接な関係にある。

このような背景から、造形活動（ソフト）と、活動する空間環境（ハード）を一体的に捉えながらデザインしていくことで、より質の高い経験を提供することができるものと考え、造形活動と空間デザインとの新たな関係性の発見に向け、子どもを対象とした造形に関する実践に取り組みながら研究を遂行している。

2. 研究の目的と方法

本稿は、『造形活動を利用した空間デザインに関する考察』¹⁾の継続研究として位置付けている。2015年5月に静岡市にあるグランシップで実施された「こどものくに2015」での造形イベントの実践を事例に、造形活動と空間デザインとの関係性について考察した。造形活動と活動する空間の両者を一体的にデザインすることにより「造形活動での成果を有効利用し、空間全体をメディアとして捉えることで有益な情報を伝達することができる」という仮説を立てた。

研究の方法として、多くの集客が見込まれる大型の公共施設において、子どもたちの造形活動をデザインするポイントについて、昨年度までの実践事例²⁾での反省を踏まえながら整理する。また、造形活動と空間とを一体的に捉えてデザインする際に考慮されるべき項目を列挙し、その根拠について明らかにしていく。さらに、造形イベントに参加した学生³⁾に対し、イベント終了後にいくつかの設問項目を設けたレポートを課した。そのレポートを考察することで、今回のイベントで得られた成果と、今後の造形活動で重視すべき課題について明らかにした。

3. こどものくに2015 ～すいすいざぶーん!～の概要

日 時：2015年5月3日（日）～6日（水）までの4日間 10:00～16:00

場 所：グランシップ（静岡県コンベンションアーツセンター）

対象者：未就学児及び保護者（特に乳幼児）

入場料：無料

主 催：公益文化財団法人静岡県文化財団、静岡県

テーマ：海

「こどものくに」は、家族で楽しむ参加型イベントとして2006年から始まり、今年度の開催で節目の10年目を迎えた。毎年、5月の大型連休に合わせてグランシップ全館をあげて開催されるイベントで、4日間の会期中は全ての活動や体験が無料で提供される。グランシップはJR東静岡駅に隣接した施設で、大型駐車場が完備されている。さらに、近隣の日本平動物園に行くためのシャトルバスの出発地ということもあり、様々な諸条件が相乗効果となり、多くの親子連れが集まる⁴⁾文化施設である。筆者はこのイベントの展示ギャラリー内⁵⁾で行われる造形イベントの企画監修者として2012年から参画している。

4. プロジェクトのプロセスと広報活動について

「こどものくに2015」プロジェクトは2014年12月から本格始動し、学生ボランティア事前説明会までの間に全9回の打合せを行った。なお、造形イベントのテーマの検討については、前年度の造形イベントが終了した直後から継続的に行ってきた。

初段階では筆者を含む企画監修者2名とグランシップの企画担当者2名とが打合せに参加し、「海」というテーマから各自が持ち寄った様々なイメージや想起されるキーワードなどを自由に意見交換する場としている。同時に、造形イベントの核となるアーティスト⁶⁾を1名招聘することが慣例となっている。今年度は美術家の天利道子氏にこどものくに2015への参画を依頼することに決定した。それに伴い、天利氏が過去に行った造形ワークショップについてのヒアリングや、今回の会場条件や諸条件などを照らし合わせながら、実現可能な造形活動についての数回の打合せを通しながら議論した。天利氏には核となるワークショップの企画と、エピローグとしての作品制作と展示計画を依頼した。

第5回目の打合せから、展示施工業者や照明計画担当者なども交えながら打合せを行った。特に空間演出と、制作した作品を空間に展示するための効果的な展示方法について考慮することは欠かすことができない。監修者は表現したいイメージをラフスケッチをもとに伝え、それを受けて施工者は安全面を考慮しながら、最適な演出方法や表現方法を提案し、最終的なアウトプットについては互いのアイデアを尊重しながら決定していった。

4月上旬の段階で、造形イベントの骨格がほぼできあがった。この造形イベントを扱う「アートとコミュニケーション」の受講生には新年度の授業開始にあわせて、イベントの趣旨やこれまでの経緯を説明し、テーマや会場で行う活動内容などを伝えた。また、主体的・能動的に造形ワークショップについて考えてもらうため、「深海魚」というテーマからどのような活動と空間をデザインすることができるのかについて、グループワークによって提案してもらった。その際、多くの人々が集まる大型イベントであること、主な対象者は未就学児と保護者であること、40㎡（8m×5m）ほどの広さの空間が2部屋用意されていること、メイン会場で行うワークショップが既に決定していること、活動と空間とが連動した関係になっていること、などを

与条件とした。架空の設定ながらも、自分たちの考案したワークショップによって、子どもたちはどのような反応を見せるのかなど、造形活動や空間デザインによって人に与える影響の大きさについて理解しようとしていた。

今回のプロジェクトの試みとして、造形イベントの認知を広げるための広報活動を行った。グランシップのHP上での告知、造形イベントのリーフレットの配布は以前から行っていたことであるが、さらに効果的な広報活動を考えた結果、小さな子どもを連れた家族が多く集まる場所で、出前造形ワークショップを実施することなのではないかという結論に至った。つまりポスター・リーフレット・HPなどの文字情報による告知よりも、実体験による情報提供の方が伝達力は強いのではないかという提案である。プレイメントとしての広報活動はグランシップでの実施も当然考えられたが、家族連れが集まる日本平動物園での実施がより効果的であると判断した。「どうぶつ」がテーマであった昨年度の造形イベント企画の際も、協力いただいたご縁もあって、今年度のワークショップの実施も可能となり、2015年3月23日（金）にこどものくに2015のプレイメントとして日本平動物園のビジターセンター内においてワークショップを行った。

造形活動の内容としては、両面テープを貼った白色画用紙に動物シルエット（ペンギン、アザラシ、など海辺の生き物6種を用意）の型をあて、鉛筆でシルエットをなぞり、はさみで型抜きする。その後、両面テープを剥がし、粘着面にスパンコールを押し当てることで予期しない模様を作るという内容であった。さらに、スパンコールを大量に用いて、白クマとチョウチンアンコウの「顔はめパネル」を制作した。ワークショップを告知するポスターとしての機能を持ちつつ自由に写真撮影を楽しんでいただけるような役割を果たした。

場所・時間・人数に制約のあるワークショップやイベントは、そこに集う限られた人だけにしか提供することができないため、一見すると効率の悪い広報活動のように感じられる。しかしながら、思わず写真を撮りたくなるような体験型のワークショップは宣伝効果が大きく、SNSを利用した情報の拡散が期待される。また、拡散されることをあらかじめ想定し、顔はめパネルや、ワークショップで制作した作品を保管する袋には、こどものくに2015のイベントロゴ、開催日時、開催場所などを表記したグラフィックを添付した。さらにFacebookによる特設ページを作成し、広く周知した。もちろん、ワークショップによって得た実体験について、口コミによる波及効果も期待した。



写真1 スパンコールを用いたワークショップ

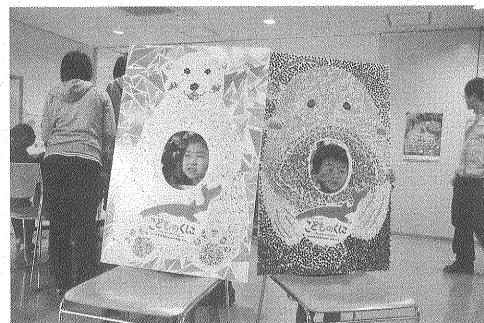


写真2 顔はめパネルでの記念撮影



写真3 スマートフォンで撮影する親

5. 「すいすいざぶーん!」のコンセプト

今年度の造形活動のテーマは「海」であった。これはメイン会場となるグランシップという名称に由来している。グランシップはその名前から推測できるように、建物自体が大海原を航海する大きな船をイメージしている。よって、こどものくに10周年という節目を機に、新たな船出という決意を込め「海」に決定した。昨年度の「どうぶつ」を受け、「さかな」というテーマでの可能性も模索したが、海が持つ神秘性や、海に棲む生き物の生態や多様性から多角的な視点が生まれるのではないかと期待もあった。海というキーワードからどのような造形活動が可能なのかを探りながらイベント全体をデザインした。会場はグランシップ6階にある展示ギャラリー1,2,3を使用した。会場構成は「すいすいざぶーん!」に訪れた来館者に対し、企画者が提案する海の世界観が伝わるようなストーリー性を重視した。また各々の造形活動の性質をよく吟味した上で、全体の連続性が感じられながらも、個々の活動が引き立つような配置を考慮しながら以下のように設計した。

- ①ふしぎな海の世界にようこそ (プロローグ)
- ②海のいきものに変身!
- ③海底の世界
- ④どんな深海魚がイメージできる?
- ⑤漁師が見る海の色 (エピローグ)

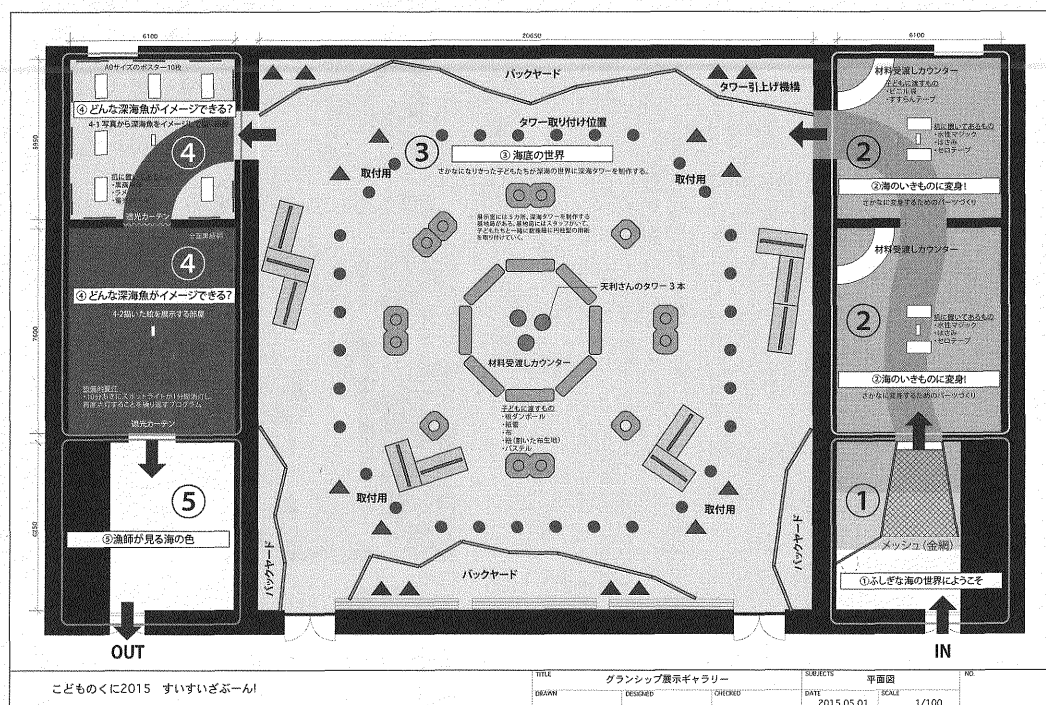


図1 すいすいざぶーん!会場平面図

前述したように、多くの来館者を集めるイベントであるため、①→⑤の順番に活動が行えるような動線計画を行った。また、各展示室内においては造形活動の性格上、来館者の自由な動線を保証した。

(1) 「ふしぎな海の世界によろこそ」について

「すいすいざぶーん」の導入展示として位置付けた。2013年度は「粘土」という素材テーマであったため、色粘土を使用した練り切り和菓子を40点ほど制作し、視覚情報を優先した導入展示を提案した。色粘土による練り切り和菓子は訴求性が高く、また粘土という素材に対して興味を惹きつけることに成功したものの、粘土の世界への導入展示としてはもの足りなさも感じられた。よって、2014年度の「どうぶつ」をテーマとした導入展示では、3層のフレームを用意し、それぞれのフレームには人間シルエットの穴 (H:2,000mm)、猿人シルエットの穴 (H:1,000mm)、猿シルエットの穴 (H:750mm) をあけ、その穴をくぐり抜けて動物の世界へ誘うトンネルをデザインした。つまり、二足歩行の人間から四足歩行の猿 (動物) へと自分自身が変身 (退化) していく体験を「くぐり抜ける」という動作が生じるデザインによって来館者に提供した。身体を伴う体験は視覚情報よりも鮮明な記憶を残し、来館者の期待も高まっている様子が窺えた。

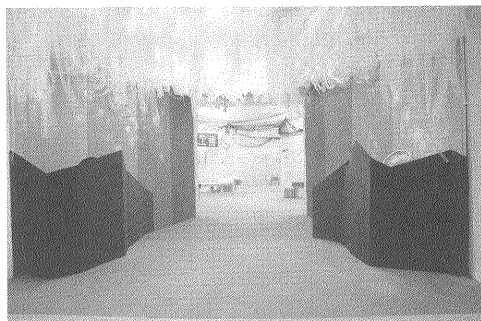


写真4 ふしぎな海の世界によろこそ導入展示

今年度も昨年度までの成果と反省を受けて、体験を伴う展示を行った。具体的には、透明乳白色のすずらんテープを用いて海岸の波打ち際の様子を再現し、波の中をくぐり抜けることで海中に入り込む感覚が体験できるような波のトンネルをデザインした。また、サーキュレーターをトンネル下部に設置し、波の動きを演出した。すずらんテープが動くことで、テープ同士が重なり合いザワザワと音が立ち、まるで本物の波のように感じ取った来館者もいたはずである。このように表現することで、リアルな海岸の臨場感を演出しようとした。身近な素材を用いた単純な構造物ではあったものの、視覚、聴覚、触覚が同時に活性化されることで、海岸で見る波打ち際の様子が想起されることを期待した。小さな子どもたちも波のトンネルを楽しみながら海の世界へ入り込んでいく様子が伺えた。

(2) 「海のいきものに変身!」について

導入展示を通り過ぎると、いよいよ造形活動を行う空間となる。海という世界に慣れ、その世界に没頭するための効果的な方法は、自分事にする事だと考えた。「どうぶつ」がテーマだった昨年度もまずは自分自身が動物に変身することで、動物になりきることができたために、次の活動に対して意欲的になれた子どもが多かった。また、動物に変身した子どもたちが展示室内にいっぱい広がり、子どもたち自身が空間を演出するメインの対象物となった。



写真5 海のいきものに変身! 会場風景

今年度も昨年度に倣って、まずは子どもたちに自分の身体をキャンバスにしてもらうこととした。大中小、様々なサイズのビニール袋を配布し、水性マジックで魚の鱗やタコの吸盤などを描き、はさみを利用してクラゲの足のようなひだを作るような子どもが多かった。制作した作品を自分の身体にまとも、壁面に展示しても良いこととした。また地元漁師から貸借した漁獲網を使用して天井を覆い、ダイナミックな空間演出を試みた。

(3) 「海底の世界」について

今回のイベントの中でも最も大きい展示室で展開した造形活動である。直径30センチほどの円盤型の画用紙に、自分の想う海の色をイメージし、クレパスを用いて色を塗るといった活動である。塗った円盤は一箇所、中心までの切り込みを入れ、少し重ねることで円錐形状になる。これを何枚も重ねていくことで柱となり、柱を天井から吊り下げてコレクションしていくことで、展示室内が徐々に様々な色を持つタワーへと変化した。

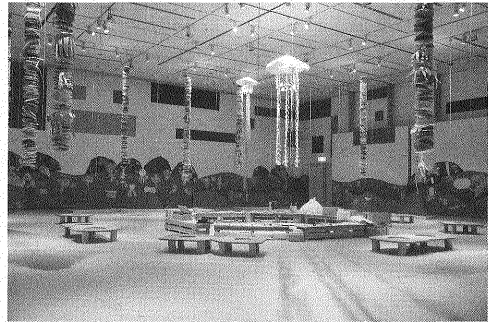


写真6 海底の世界 会場風景

(4) 「どんな深海魚がイメージできる？」について

この空間での造形活動は主に筆者が中心となってデザインした事例である。全体テーマである「海」が提示された後、すぐに活動内容を計画できる訳ではない。まずはメイン会場での造形活動の方向性がある程度決定された後に計画することが求められた。

これまでの造形活動の成果と課題を踏まえた上で、造形活動と空間を一体的にデザインする際に考慮されるべき項目を以下に列挙し、デザインした活動と空間の概要を図2の体験者の流れとして示した。

- I 安心・安全に造形活動ができるように配慮すること。
- II 前後する活動と類似しないよう、部分だけでなく全体の流れを考慮すること。
- III 集積された形跡（作品）を有効利用すること。
- IV 子どもの記憶に残る体験を提供すること。
- V 子どもの保護者にも感動体験を提供すること。

(項目 I) 基本的ではあるが最も重要な項目である。怪我や事故の心配のある活動や、危険な行動を取る可能性のある活動は避けるべきだと考える。ただし、リスクを回避するあまり、ダイナミックな活動を提供することができなくなってしまうデメリットも当然生じてしまう。このデメリットはマンパワーでカバーすることが可能である。十分なマンパワーの確保が出来さえすれば、自由度の高い活動的な体験を提供することはできる。しかしながら、今回のような大型イベントではマンパワーに限界が生じることが多い。よって、活動内容を検討する段階で、活動的な体験の提供を考慮しつつも、怪我や事故の恐れがないかどうかの十分な確認と配慮が必要である。

(項目 II) 直前に行っていた活動内容と次の活動内容には変化をつけることが必要である。特に今回のイベントでは「海」というテーマのもと、入口から出口まで、一貫した世界観によって演出しようとした。流れやストーリー性を重視しつつも、体験の強弱、緊張と緩和といった減り張りをつけることが推奨される。

(項目 III) 多くの来場者が参加する本イベントには欠かせないキーワードである。体験者が創出する表現それ自体にももちろん価値が認められるのだが、それぞれの個性が表出された作品には力が宿り、さらにその集合体となれば多くの人々を魅了する力が発揮される。だからこそ、その力を有効利用できるしかけづくりをデザイナーは計画する必要がある。集積された形跡とはいくつかの種類に分類することができるが、どのような形跡を集積させるのか、またはどの

ように集積させるのかについては、対象者の発達段階に応じて決定される。

(項目Ⅳ) 子どもの記憶に残る感動体験は、その後の成長に大きな影響を与える。空間を演出するためのしなかけを施すために、項目Ⅱで指摘した減り張りをつけた。ここでの減り張りとは「制作するための明るい空間」と「鑑賞するための暗い空間」という対比である。この段階で、暗い世界に生きる「深海魚」というキーワードが想起され、深海魚の形を自由に創造することができる造形活動を提案した。また、海は人間が想像するよりもはるかに広く深いため、解明されていない謎が多いという。子どもたちが柔軟な発想で創出したオリジナル性のある深海魚も全くないとは否定できないところも、自由な造形を保証しているものと考えた。

暗い空間による鑑賞を活かす手立てとして、蓄光シールを造形活動の主素材として活用することを提案した。しかしながら、蓄光シールは高価であり、造形活動で使用しやすいと思われる○△□などの原初形態に切り抜かれた蓄光シールは安価ではなく、自分たちの手作業によって制作する以外、準備することができないことがわかった。しかしながら暗い室内で深海魚だけが光る水族館のような空間を是非とも実現させたいと思い、ロール形状の蓄光テープ(500mm巾)を20mほど購入した。このロール形状をカッターナイフで細い帯状になるまで切断し造形しやすい形状になるようさらに切断した。また、様々な形を切り取ることでできるクラフトパンチなども活用しながら手作業によって大量生産した。

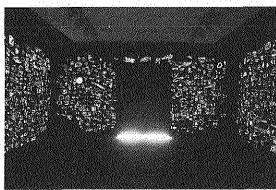
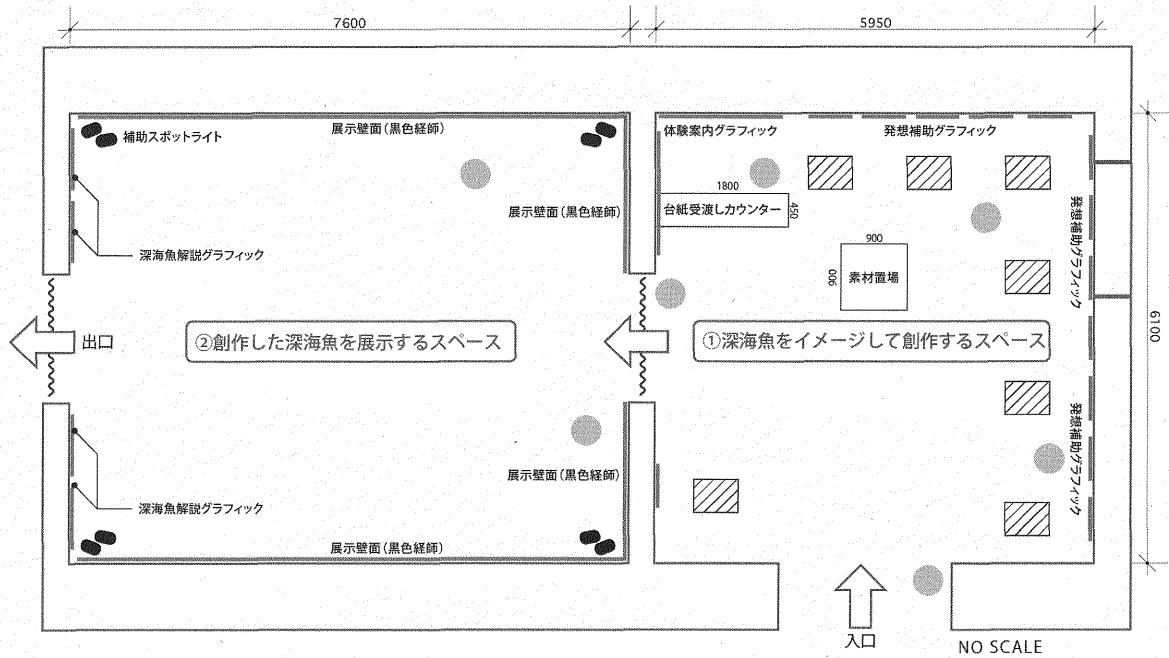
さらに、「深海魚をイメージしよう」と投げかけられたところで、戸惑う子どもが多くいるのではないかという懸念があったため、制作する空間には創作のヒントとなる写真を主としたグラフィックを提案した。例えばイガグリガニのような絵を描きたいと思った子どもに対し、イガグリガニの語源となった「イガグリ」の写真をメインビジュアルとし、「イガグリのようなカニ?」というキャッチコピーの入ったグラフィックをデザインし、創作する空間の壁面に展示した。また、「ツツツ」「モジャモジャ」「フワフワ」「ゴツゴツ」といった擬態語も創作する際のヒントとなるのではないかと考え、同じく壁面に展示した。なお、グラフィックを制作するにあたり、沼津港深海水族館に協力を仰ぎ、深海魚に関する様々な情報・写真・資料などについてご提供をいただいた。また、実際に館内を見学させていただき、深海魚のフォルムやその生態などからインスピレーションを受けることが出来た。

(項目Ⅴ) 子どもの保護者にも、造形活動の面白さやその意義について実体験を通して再認識していただく必要がある。このような親子で参加できる造形イベントにおいて、造形活動を通して感動体験を提供することは、図画工作科や美術科の教科の意義や必要性を再認識していただける絶好の機会でもある。

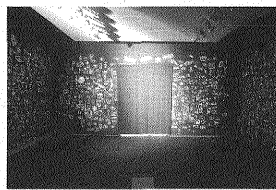
(5) 「漁師の人と海の色」について

「アーティストが、自らの感性で作品を作るというスタイルではなく、誰もが持っている美的能力を引き出し、それをもとに作品をつくるというスタイル」に魅力を感じた天利氏が模索した1つの作品の形であるといえる。この空間に展示したポートレートは、日本各地の漁師の顔である。この作品は、作家自らが各地の漁港に赴き、漁師に色見本を見せ、自分が感じる海の色を選んでもらった。一人ひとりの漁師に会いインタビューを試みた。その選んだ色がキーカラーとなり、漁師のポートレートとなっている。「概念的な海」が見る側の視覚を通し、心に映り込むような空間となった。

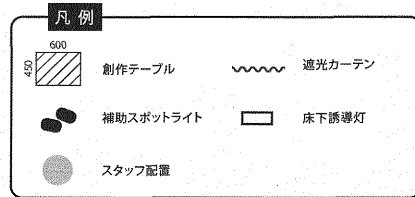
どんな深海魚がイメージできる？



消灯後



消灯前



② 創作した深海魚を展示するスペース

体験者の流れ

- (5) 学生スタッフに展示壁面に作品を展示してもらう。
- (6) 10分間に1度、部屋の照明が消える。それまで床に座って待機する。その間、深海魚解説グラフィックを読むことができる。
- (7) 部屋の照明が消えると、蓄光テープが光る。体験者は様々な形の深海魚を鑑賞する。
- (8) 作品を持ち帰る子供は展示壁から剥がしてもらう。

① 深海魚をイメージして創作するスペース

体験者の流れ

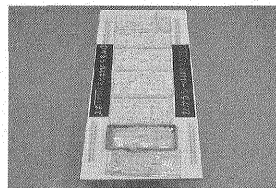
- (1) 体験者は台紙受渡しカウンターで様々な大きさの黒画面用紙から1枚選ぶ。
- (2) 素材置場で、様々な大きさ・形の蓄光テープと様々な色のペンを選ぶ。
- (3) 発想補助グラフィックを元に、創作テーブルで思い思いの深海魚を制作する。
- (4) 作品が出来上がったら、作品を持って②の部屋へ移動する。



作品を展示してもらう



親子で創作する様子



素材置場



創作するスペース

図2 どんな深海魚がイメージできる？体験者の流れ

6. 学生ボランティアのレポートから抽出された成果と課題

造形イベントのボランティアに参加した学生がイベント後に記述したレポートから、今回の造形イベントにおいてどのような成果と課題が発見されたのかについて概観してみる。いくつかの設問を用意したが、今回はデザインした中心的な空間である「深海魚を創造しようスペース」についての感想を抽出した。

設問3: 「深海魚を創造しようスペース」について、あなたはどのように感じましたか？また、どのような成果とどのような課題が残されたと考えますか？

(1) 成果について

- ・ 誰もが扱いやすい素材を使っていながら人それぞれ個性のある作品が仕上がっていた。
- ・ 思っていたよりもスムーズに制作にとりかかる親子が多かったと思う。
- ・ 私たち大人が思いもつかないような自由な発想ですばらしい作品がたくさん生まれ、子どもたちの創造性を養うにはとても効果的な活動だったと思う。
- ・ 暗くなる部屋では皆の作品が一体となって1つの部屋(作品)ができあがり、子ども親も反応が良かったし、印象に残る大切な空間になったと思う。
- ・ 金や銀のシールが電気をつけた瞬間のギャップが大きく、意外にも効果的だったの話を聞いて、意図していなかった効果だったということだが、明るくした時も楽しめる展示というのはとても良いと思った。
- ・ 完全に自由ではなくある程度制限がある中で子どもがどのように発想し工作するのか気になった。
- ・ 現象はより一層記憶を強く残してくれるように感じる。今回のワークショップでも記憶に残るような場となったと思う。
- ・ 思ったよりも多くの家族が長い時間かけて丁寧に制作してくれた。
- ・ 自らが制作した深海魚作品が最後に暗い部屋の中で光るというのは最終の成果として目に見えたので良かった。
- ・ たくさんの子どもたち楽しんでもらったこと、子どもだけでなく親も一緒に楽しんでくれた。
- ・ 「作って」→「展示」という形はたくさんあるが、このような光る水族館として魚を光らせて展示するのは新しく、また集積の力というのが見られて良かったと思う。
- ・ 明るいところから一気に暗いところへ行ってその雰囲気ギャップと自分の作った作品が生きているように光る姿で感動も大きかったと思う。
- ・ 多くの人(スタッフや来館者も含めて)が参加することで成り立つイベントだと思った。
- ・ 団体の一部になって一つの作品をつくるという協調性もあったし、すごく良いコーナーになったと思う。
- ・ ボランティアの人たちの声かけがとても上手だと思った。
- ・ 暗い部屋のワクワク感がボランティアの呼びかけでより増しているのだなと思った。
- ・ 消灯するタイミングでアナウンスがあったので、特に混んでいる状況の中で、制作するスペースから展示するスペースへとタイミング良くスムーズに誘導できた。
- ・ 慌てて制作するような事例もいくつか見受けられたが、混雑する中で、来館者を次のスペースへと誘導させるきっかけとなった。
- ・ 深海ってこんな感じなのかな、という声も聞かれたり、実際の深海魚を見てびっくりしたり、もっと想像を膨らませたりして、アートとコミュニケーションの良い場となった。

(2) 課題について

- ・ ペンと一緒に置いてあったことで、メインがペンでのお絵描きになってしまっている子（とくに年齢の高い子が多かった？）がおり、暗い部屋であり光らずもったいないと感じる作品がいくつかあった。
- ・ 写真からイメージするという割に、ポスターがあまり目立たなかったのが残念だった。ポスターのデザインが大人向けっぽい物であったことや、掲示する場所に原因があったのではないかと考え、その工夫次第で少し変わったのではないかと思った。
- ・ 深海魚スペースで実際に制作風景を見ていると、壁に貼ってあった「ユウレイのようなイカ？」や「イカグリみたいなカニ？」といったヒントのポスターがあまり役立てられていなかった。このことは、もっと受付にて声かけをすることによって意識してもらうべきだったと反省。
- ・ 深海魚の名前をキーワードに作品を作るというテーマだったのに少し主題がズレてしまったかなと思うところもある。もともと少しこの課題は難しかったような気がする。
- ・ 根本である深海魚の名前から…という部分は果たせなかったように思う。ビジュアルだけ壁に貼っておくという方法は人が混んでいたせいもあって機能していなかったように思う。
- ・ 初めの部屋でヒントを与えるような掲示は効果的だと思ったが、深海魚というよりは自分で考えた生物やイメージの中だけの魚をつくる子が多く、深海魚というテーマは少し弱くなってしまったと思った。
- ・ たくさんの作品を作ってきて、まだつくるスペースがあるのかと言っている子どもも何人かいた。全ての部屋で制作していたので、どこかで違う体験をしたらいいのかと考えさせられた。
- ・ シールの枚数制限がとても残念に感じた。もし制限されるなら、始めから 10 枚セットをつくってそれを渡して使ってもらう方が良かったのではないか。
- ・ 「光る水族館」については、もう少しナレーションに気を利かせれば良かった。例えば、遊園地のアトラクションのように、はじめに「光る水族館へようこそ！」と言ってみるなど、ナレーションによる雰囲気づくりもあって良かったと感じている。
- ・ 深海魚を創造するというよりは、シールとペンを使って好きな作品を作り上げる活動になっていたので、制作時間にもう少し深海のテーマのことを伝えられると良かった。
- ・ 子どもたちもわくわくしてきているし、空間は非日常的なのに、スタッフがかける言葉が現実的すぎる（日常的すぎる）と、せっかくつくった非日常の空間のイメージが薄れてきてしまうかなと思った。スタッフとして来ているし、空間を非日常的につくりだしていくのは人によっては難しいと思うので、企画の際にもっと雰囲気づくり、言葉の例、話しておいたら良かったかもしれない。
- ・ 10 分間隔での部屋の消灯でしたが、その待ち時間が思いの他手持ち無沙汰にしている様子を多く見かけた。ただ待つのではなく、光が消されるまでの間に何かすることがあれば良いのでは。
- ・ 視覚以外にも聴覚等で訴えればよかったかもしれない。例えば名前を言うなど。
- ・ 音楽との融合を考えて深海のイメージされた BGM を流すなど、もっと工夫したらより子どもの創造力をかき立てることができるのではないかと思った。
- ・ 今回は深海について考え、新しいまだ発見されていない深海魚に夢をはせるというよりは、自分の制作物を仕上げ光らせるということが目的になってしまっている。
- ・ 未就学児の子どもにとって深海魚というのが何なのか？の状態から活動をはじめると言われても子どもたちは困ってしまうと思う。
- ・ 「深海魚を創る」と言われても、とてもざっくりしていて小さい子どもには少し難しいスペースではなかったのではないか。

7. 考察とまとめ

イベントに参加した学生たちから抽出された成果と課題を受け、今回の造形イベントを实践することで見出された価値や、成果、明らかになった課題などについて以下のように考察された。

- ・室内を消灯し、蓄光したシールが光を放った瞬間、部屋を囲う壁面全体が光る深海水族館というメディアに変貌した。このメディアを通じて多くの人々を笑顔にし、たくさんの歓声を聞くことができたことが学生レポートから抽出された。多くの人々がこの造形活動に参加することによって創出されたこの経験が有益な情報であると捉えることができる。よって本稿で設定した「造形活動での成果を有効利用し、空間全体をメディアとして捉えることで有益な情報を伝達することができる」という仮説の妥当性がある程度示すことができた。
- ・本稿で設定した仮説の中にある「有益な情報」の解釈について、当初は子どもにとって「何が分かるようになる情報」または、「分からなかったことが理解できるようになる情報」が有益な情報であると思っていたが、「光の変化による美しさ」という感覚的な視覚情報も有益な情報であることが理解された。
- ・「深海魚をイメージさせるためには視覚情報である写真が有効に働くのではないかというねらい」に対する批判的な意見が多く見受けられた。体験者の行動観察を通すことで当初のねらいが棄却されたことが確認された。
- ・学生たちは自分事としてイベントに参加していたことがレポートから見受けられた。これは単にイベントに参加しただけではなく、企画段階から能動的にイベントに関わった経緯があったからこそ課題意識を持って当日の運営にあたることができたのではないかと考察した。授業者としては、自分事として考えられるきっかけをどのように提供していくのがポイントであり、継続的な課題でもある。

今回の光る水族館での体験が原体験となり、造形活動は楽しいだけでなく感動を生み出す行為であることが伝えられていたら幸いである。今後も造形活動と活動する空間を一体的に捉えながらデザインすることを念頭に置き、より質の高い経験を提供していきたい。

註

- 1) 川原崎知洋,「造形活動を利用した空間デザインに関する考察」,『静岡大学教育学部研究報告(人文・社会・自然科学篇)第65号』,2015,pp.213-220
- 2) 川原崎知洋,「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』“ねんどできゅっ”の実践報告-」,『静岡大学教育実践総合センター紀要第22号』,2014,pp.155-160
- 3) アートとコミュニケーションは「教職に準ずる科目」に位置付けられている。受講者は学部3年生の美術教育専修、美術・デザイン専攻の学生を中心に構成されている。今年度の受講生は27名であった。
- 4) 5月3日(日)5,266名/5月4日(月祝)4,695名/5月5日(火祝)4,210名/5月6日(水祝)3,782名。4日間の合計で17,953名の来場者数があった。
- 5) 展示ギャラリー1は425㎡、天井高5900mmある大型の展示空間である。メインの活動となる

「海底の世界」で使用した。展示ギャラリー2は113㎡の展示室で3つの空間に分かれている。天井高2,900～3,600mmの展示空間で、「ふしぎな海の世界にようこそ」「海のいきものに変身!」で使用した。展示ギャラリー3は113㎡の展示室でこちらも3つの空間に分かれている。天井高2,900～3,600mmの展示空間で、「深海魚の名前から何がイメージできるかな?」「漁師の人と海の色」で使用した。

- 6) 2013年度は彫刻家の渡辺五大氏、2014年度は同じく彫刻家の三沢厚彦氏を招待作家として招聘した。