

造形活動を利用した空間デザインに関する考察

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2015-10-26 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/10.14945/00009205

造形活動を利用した空間デザインに関する考察

A Study of the Space Design utilizing Creative Experience

川原崎 知 洋

Tomohiro KAWARASAKI

（平成 26 年 10 月 2 日受理）

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ソフト的側面やそれに付随する情報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、デザインする対象もハードからソフトへ、モノからコトへと傾斜している。一方で、人が存在している以上、この世界から物理的なモノが姿を消すことは考えにくい。モノ・コトのデザインは、社会動向や時代の潮流とともにその捉え方には変化が生じる。しかし、モノにはそれぞれのストーリーがあり、またモノが存在してこそコトであり、モノとコト、ハードとソフトは切り離すことのできない関係にあると言える。このような背景から、より質の高い造形活動（ソフト）を子どもたちに提供するためには、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必要があるのではないかという仮説を持ちながら、造形活動と空間との関係性について研究を進めている。

研究の目的と方法

本稿では、2014年5月に実施された「こどものくに2014」での造形イベントの実践を基に、造形活動と空間との在り方について考察した。両者を一体的にデザインすることにより「造形活動を利用し、空間全体をメディアとして捉えることによって、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。この仮説に対し、造形イベントでの実践を考察していくことで、造形活動と空間デザインについての新たな関係性を見出すことが目的である。

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上でのポイントについて、昨年度の実践事例¹⁾での反省を踏まえながら整理する。また、どのように造形活動と空間とを一体的に捉え、連動させてデザインしたのかについて、そのプロセスを辿りながら論じる。さらに、造形活動を利用し、空間を情報伝達メディアとして認識することが可能かどうかの客観的な指標を得るため、来館者にアンケート調査を任意で実施した。今回提案した造形活動の主旨がどの程度理解されたのか、または理解されたことによってその後の態度変容に影響があったかについての分析と考察を行う。

こどものくに2014—どんどうぶつ—の概要

日 時：2014年5月3日（土）～6日（火）までの4日間／10：00～16：00

場 所：静岡県コンベンションアーツセンター（グランシップ）

対象者：乳幼児から小学校中学年までの子どもとその家族

テーマ：どうぶつ

主 催：静岡県文化財団

入場料：無料

このイベントは公共施設において大型連休に行われるため、1日におよそ4,000人もの人々が訪れ、4日間の会期中におよそ16,000人もの来館者が参加する大型イベントであることが最大の特徴である。乳幼児の子どもたちを主な対象者として想定し、造形イベント全体のテーマが毎年決定される。今年度のテーマは『どうぶつ』と決定した。²⁾ 動物の生態や特性など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。

会場構成は、各々の造形活動の性質を吟味しつつ、全体のシークエンスに配慮しながら以下のように設計した。(図-1参照)

- ① どうぶつの世界によろこそ／プロローグ
- ② どうぶつに変身!
- ③ どうぶつのすみか
- ④ どうぶつをみんなで作すけよう<本研究の核となる造形活動>
- ⑤ ミミズクの部屋／エピローグ

①プロローグ展示として位置づけた。導入展示として「Animal Revolution」と名付けたトンネルを設置した。来館した人々を非日常的などうぶつの世界へと誘うトンネルである。来館者はフレームに開けられた穴を通り抜ける。穴の形は3種類あり、人間のシルエットの穴→猿人のシルエットの穴→猿のシルエットの穴というように、通り抜ける穴が徐々に小さくなり、

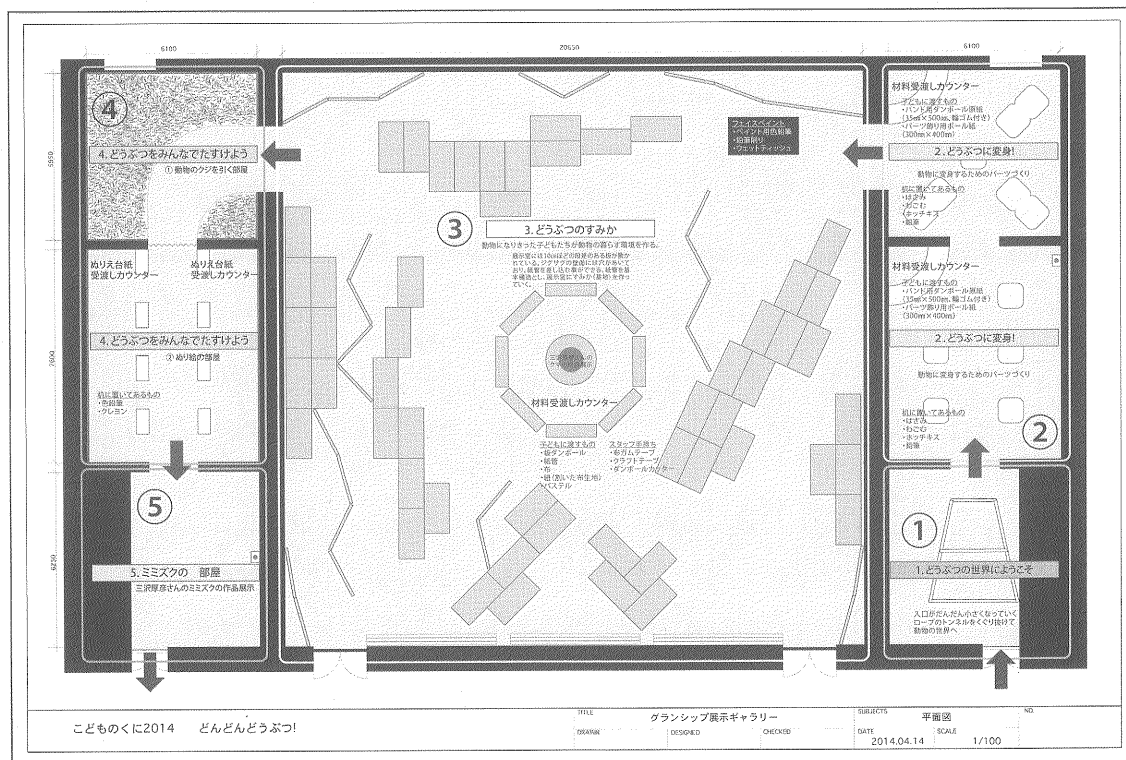


図-1 《会場全体図》

迎え入れられた人々は、徐々に小さくなる穴に合わせて腰を屈めながらどうぶつの世界へ入っていく。

②自分が変身したいどうぶつの耳やしっぽを制作する。

③大きなメイン会場に入った希望者にはフェイスペイントを行う。どうぶつに変身し、どうぶつになりきった子どもたちは、中央の素材受渡しカウンターに行き、大小様々なダンボールや布、紙、紙筒などの素材を用いて自分のすみかを自由に制作する。

④本研究での核となる造形活動である。詳細については後述することとする。

⑤エピソード展示として位置づけた。招待作家の三沢厚彦氏の作品『ミミズク』の展示を行い、どうぶつの世界を出て行く来館者に、印象的な余韻を残す役割を担う。

造形活動を提案する際に考慮すべき事項

2014年1月下旬頃から有志の学生6名とチームを組み、図-1の④にあたるスペースの造形活動について企画するためのアイデア会議を定期的に行った。造形活動を企画するにあたり、静岡市立日本平動物園にも協力していただいた。学芸員や飼育員の方々に動物の生態などの基本知識に関する情報を提供していただきながら、造形活動として展開する可能性について助言をいただいた。また、この造形イベントは「アートとコミュニケーション」という筆者分担任担当の教科専門授業の一環として取り組んだ。³⁾ 乳幼児とその親との造形活動を通じたふれ合いを通し、造形活動の可能性について、学生それぞれが考えを深めることを期待した。また、子どもの造形活動を企画・提案するにあたり、昨年度の実践の反省を踏まえつつ、チーム内の共通認識として以下のことを考慮した。

1. 多くの来館者が見込まれるという特徴を活かすこと。
2. ショッピングモールなどでも行えるような造形活動は計画しないこと。
3. 会場全体の造形活動のシーケンスを意識し、子どもたちの体験の幅を広げること。
4. 動物園での体験と差別化すること。

1. 図-1に示したように、グランシップの展示室は約30㎡の展示室が6個、メインの展示室は400㎡ほどの大きな空間である。特にメインの展示室は天井高も6mほどあり、昨年度イベントには16,000人ほどの来客実績があった。多くの人々が来館されるということがこのイベント最大の特徴である。造形活動をデザインしていく際には、多くの人々が参加していくことのできる体験内容と空間活用を考慮していく必要がある。

2. ショッピングモールでも行えるような個人制作を主とした造形プログラムではなく、複数の体験者が関わり、共同で作品を制作する活動を提案する必要がある。

3. 造形活動の導入では、子どもたちがお面やしっぽをボール紙で制作することで動物に変身し、メイン会場ではどうぶつのすみかをダンボールで制作する造形活動が続いた。素材を用いて工作する造形活動が続いたため、工作ではない体験内容を提案する必要がある。

4. イベント会場の近隣に静岡市立日本平動物園があり、毎年この期間中に日本平動物園には多くのお客さんが来園している。また、イベント会場であるグランシップは大型の駐車場を持っていることから、グランシップを起点に動物園を訪れる方が多い。当然、動物園は本物の動物とのふれあう体験ができる。イベント会場の近隣に動物園があることと、物理的に動物を会場に持ち込むことができないことを考えると、必然的に動物とのふれあい以外の体験を提案

しなくてはならなかった。動物の生態や性質を常套手段で造形活動へと転換しようと試みると、本物の動物とのふれあい以上の魅力を提供することができなくなってしまう。しかしながら、「動物園では体験できない動物に関連した体験」や「グランシップの展示室だからこそ実現できる体験」という縛りは、今回のアイデア発想には必要な制約であったとも言い換えることができる。

造形活動のデザインプロセス

造形イベント全体のテーマが「どうぶつ」ということで、「ふれあい」「親しみ」「可愛らしさ」などの動物の持つプラスイメージを基軸に造形活動を提案した。よって、メイン会場での造形活動を終えた後半の活動では、あえてマイナスイメージであるキーワードを基に体験内容を提案することを考えた。具体的には我々が直面している社会問題について着目することを試みた。導入部からメイン会場までの体験内容との差別化を図る必要もあり、工作のような体験ではない「学び」の要素を取り入れた体験を提案することが求められた。そこで、体験としては遊びやゲームの要素を強く出しながら、具体的なメッセージを伝えることで学ぶことの出来る体験の可能性を模索した。

思考していく中で、「絶滅危惧動物という希少性」と、「当たる確率の非常に低いクジ」同士がリンクした。この2つの関係を精査すれば、遊ぶ体験を主としながらも、難しい社会問題に対してアプローチしていくことができるかもしれないという微かな可能性が見出され、ゾーンテーマを「絶滅危惧動物をモチーフとした造形活動」に焦点化した。

しかしながら、次の問題が立ち上がった。それは、絶滅危惧動物をテーマに掲げることで、この問題の重要さを伝達することが仮にできたとしても、このような大きな社会問題がすぐさま解決される訳でもなく、中・長期的な問題として捉えたところで、我々にできる具体的な解決策は無いように思われた。具体的な手だてを提示することができなければ、問題提起する事自体が無意味なものになってしまう。しかしながら、子どもたちや親をはじめとする多くの人々に対し、近い将来地球上から姿を消してしまうかもしれない動物がこの世界に多数存在することについて、まずは「知る」というステップが重要であると考え方をシフトした。

このような社会問題を取り上げる場合、効果的に理解を促すような伝達方法を考慮しながらデザインする必要がある。また、絶滅危惧種の選定については、静岡市立日本平動物園に協力していただき、動物園で飼育されている動物の中で絶滅危惧種に指定されている9種⁴⁾の動物を取り上げることとした。また、絶滅危惧動物について知るきっかけとなる2つのコミュニケーションの方法をデザインした。(図-2参照)

1つ目のコミュニケーションの方法は、「おみくじ体験」である。巻物状のクジを約20,000本用意し、それをプールのように床一面に散りばめた。その巻物状のクジを開くと、内側には絶滅危惧動物の9種、もしくは身近な動物の5種いずれかのイラストが描かれている。絶滅危惧動物の絶滅危惧動物のクジの割合を極端に低くすることで、体験そのものをゲーム感覚で楽しみながらも、絶滅危惧動物の希少性について理解することができるようデザインした。

クジを引いた後、該当する動物のぬり絵台紙と交換し、体験テーブルでぬり絵を行う。ぬり絵ができ次第、会場スタッフがぬり絵を所定の壁面に展示する。絶滅危惧動物のクジの割合を極端に低くしたので、必然的に展示される絶滅危惧動物のぬり絵の数は少なくなり、部屋の壁面のほとんどは身近な動物のぬり絵に埋め尽くされることになる。空間全体がメディアとなり、



図-2 《絶滅危惧動物をテーマにした造形活動の概要》

絶滅危惧動物の希少性を直感的に視覚することができるように設計した。これが2つ目のコミュニケーションの方法である。

アンケート調査の分析と考察

今回の造形活動を通じた子どもの理解度と、本来の目的であった造形活動を通して絶滅危惧動物について「知ること」のきっかけになったかについてアンケート調査を実施した。「どうぶつをみんなでたすけよう」の造形活動を終えた子どもの保護者に任意で協力していただき、4日間で328名の回答を得た。

表-1は「どうぶつをみんなでたすけよう」の活動主旨の理解について尋ねたものである。「十分理解できた」は12.8%と2割を切ったが、「理解できた」を合わせると6割を超え、造形活動のプログラムの主旨についてある程度理解を得る結果となった。理解を促すために行った手だてとしては、企画主旨をまとめたプリントをぬり絵台紙の配布時に手渡したこと、会場スタッフが積極的に来館者の方々に声をかけをし、企画主旨を来館者に直接に説明するなどの行動を起こしたことがこのような結果につながったといえる。自由記述欄には、以下のような記述があった。

「絶滅危惧の動物の数がいかに少ないかを理解する良いアイデアだと思う。(30代/男性)」
 「楽しみながら、深刻な問題について考えることができるということが良いと思う。(30代/女性)」
 「絶滅危惧種の動物に接するコトはとても機会が少ないため、このようなクジを引く体験をすることで子どもにとってとても身近になったと思う。(30代/女性)」
 「動物園では体験できない企画なので、より一層良かった。(30代/女性)」
 「ただ塗り絵をするだけでなく、教育的なことも含まれていたのが良かった。(40代/女性)」等の意見があった。

一方で、「アンケート用紙を見て、初めて企画主旨が分かった。(30代/女性)」
 「クジ引きの部屋で企画主旨をもっと説明すべきである (30代/女性)」との記述もいくつか見られた。しかしながら、「さりげなく伝えたいことを伝えていて良いと思う (30代/女性)」との意見もあった。今回の絶滅危惧動物のような深刻な社会問題をテーマにする際には、情報を無理矢理押しつけるのではなく、さりげなく問題提起しながらも印象強く伝達していく方法の模索が必要であり、今後の課題であることを認識した。

表-1

「どうぶつをみんなでたすけよう」の活動主旨を理解していただけましたか？

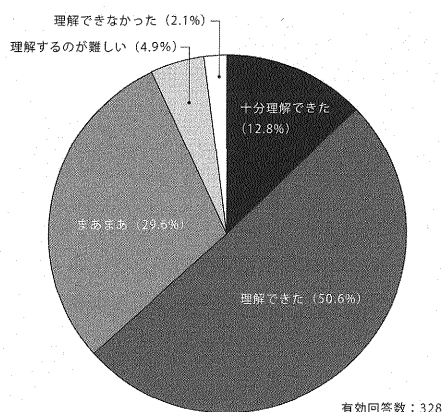


表-2

絶滅危惧種の動物について、お子様と考えるきっかけになりましたか？

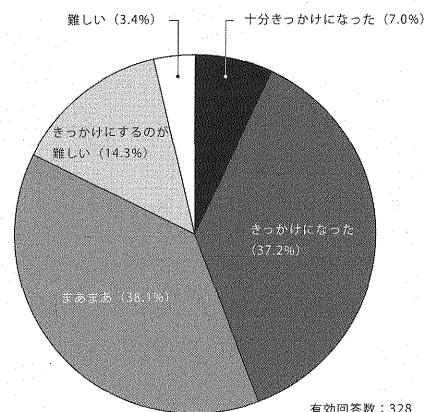


表-2はこの造形活動を受け、絶滅危惧種の動物について、子どもと考えるきっかけとなったかどうかを尋ねた。こちらは「十分きっかけになった」「きっかけになった」を合わせても4割程度となり、絶滅危惧動物を知るきっかけを提供するというこの造形活動の目的を果たしたと結論付けるには至らなかった。きっかけにすることができなかった要因としては、対象となる乳幼児に対して、今回のテーマ・内容の理解がやや困難であったことがあげられる。保護者に関してはこの造形活動の主旨には理解を示し、かつ好意的に受け止め、絶滅危惧動物について考えるきっかけになった傾向が強かったものの、子どもに対して理解を促し、考えるきっかけとなるように促すことはできなかったという傾向が見られる。「幼児には難しい内容だと思いました。クジ→塗り絵だけのイベントにしか子どもは捉えないような気がします。(30代/女性)」という内容の意見が顕著に見られた。また、内容を理解しなければ、単なる遊びになってしまう恐れがあるとの指摘もあった。

その一方で、態度変容を示す意見も多数あった。「もう少し子どもが大きくなったら今日の写真を見せて話してみたい。(30代/女性)」「動物園にいるゾウ、チンパンジーが絶滅危惧種とは知らなかった。子どもは動物が好きでよく動物園に行くので、自分でできることがあれば是非色んなことに参加したい。(40代/男性)」等の回答が見られた。

まとめ

造形活動を利用した空間デザインについて、そのプロセスの考察と事後のアンケート調査の分析と考察によって、以下のことが理解された。

- ・今回は残念ながら主たる対象者の年齢と体験内容・伝達内容とのミスマッチングがみられたこともあり、空間をメディアとして捉えながら情報を伝達していくことについての可能性について十分な結果を得ることができなかったが、子どもの保護者には企画主旨を効果的に伝達することができた。
- ・集積させる情報（造形活動を通して制作された作品）の種類や、展示の方法をあらかじめデザインすることによって、情報を効果的な表現として生成することが可能だということが確認された。また、これは造形活動と空間とを一体的にデザインする必要性についての裏付けとなった。
- ・造形活動は、純粹に造形する活動ではなく、造形活動を利用することで、無意識的に様々な社会問題の入口まで踏み入れるような、先導的な役割を担う可能性があることが分かった。これは、これまで造形活動は造形する人間の内面についての研究、教育的な効果としての研究にとどまっていたものを、社会的に機能する、または社会に有効な活動という新たなポジションを立脚でき、造形活動の必要性を広く一般化していく可能性が導きだせるのではないだろうか。
- ・体験自体は人の内側にあるものだから、体験自体はデザインすることはできない。しかしながら情報をコントロールすることで、意味を伝える際のコミュニケーションの方法をデザインすることは可能であることが実践を通して確認することができた。

今後も、様々なテーマに沿った造形イベントを企画し、より質の高い体験となるよう、造形活動と連動する空間デザインの様々な在り方について、実践を通して模索していく必要がある。

註)

- 1) 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ーグランシップ『こどもものくに』“ねんどできゅっ”の実践報告ー」, 静岡大学教育実践総合センター紀要第22号, 2014,pp.155-160
- 2) 毎年、静岡県文化財団の担当者、常葉大学教育学部の長橋秀樹准教授と事前に話合いの場を設けて決定している。昨年度までは素材テーマを決めることが慣例になっていたが、今年度から素材テーマではない「動物」がテーマとして設定された。
- 3) 学部3年生対象の授業で、今年度は20名程が受講対象者だった。
- 4) 絶滅危惧動物として、静岡市立日本平動物園で飼育されている9種の動物を以下のように選定した。→マレーバク、フンボルトペンギン、アジアゾウ、カンムリシロムク、ボルネオオランウータン、オオアライクイ、レッサーパンダ、アムールトラ、チンパンジー
尚、身近な動物5種は以下の通り選定した。→イヌ、ネコ、ウシ、ブタ、ニワトリ