

体験

しょう

発見

しょう

制作

しょう

素材との出会い展

# 木と造形

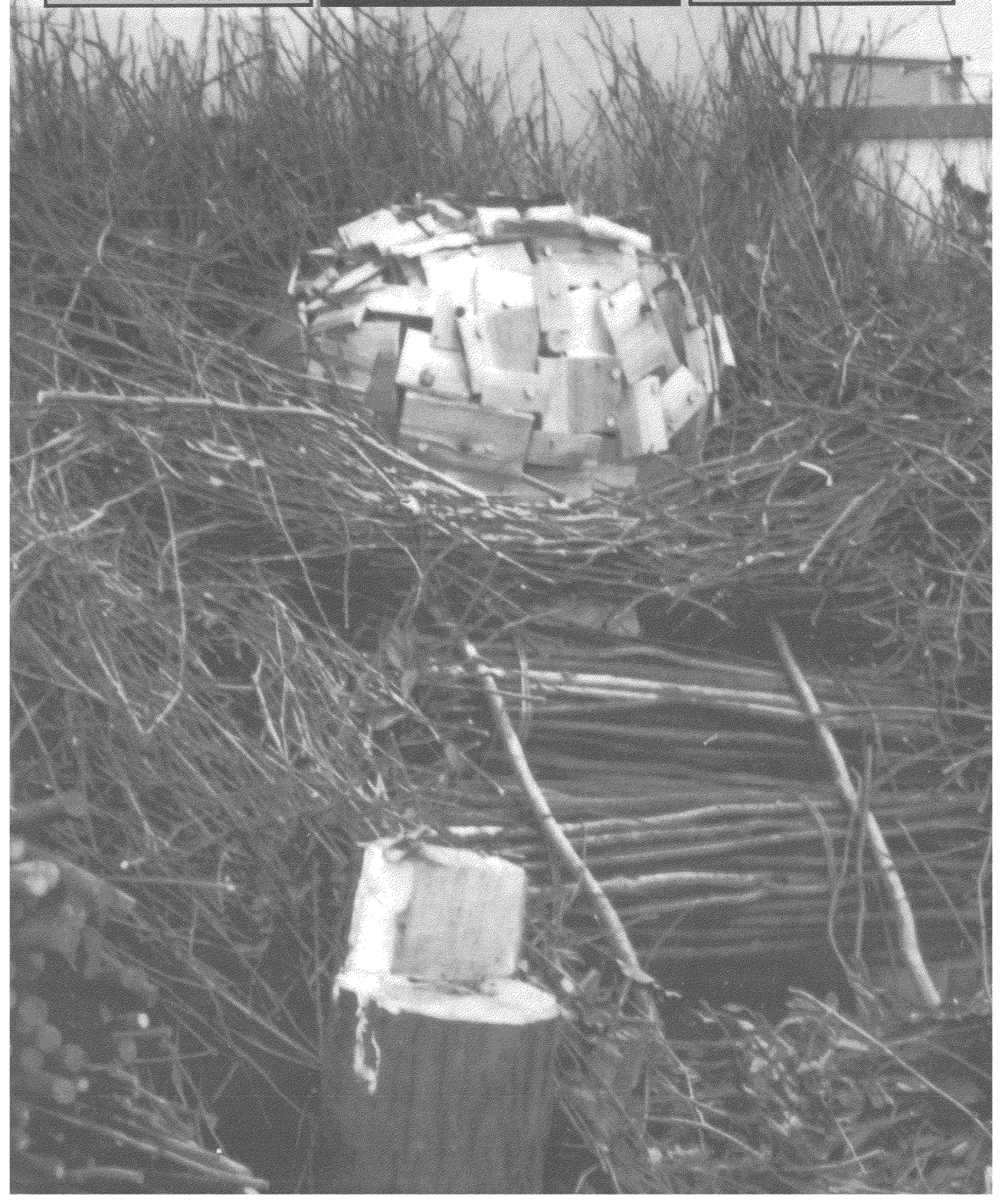
No.1

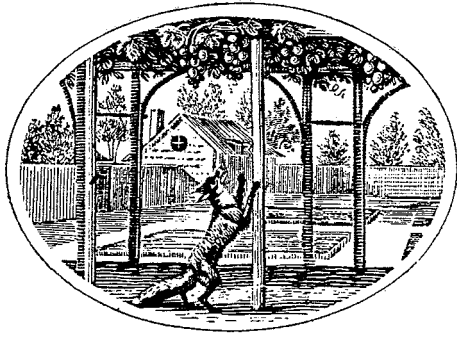
1988.3.15-4.10

こどもの城

造形スタジオ

みんなの  
ワークショップ





春休み特別プログラム  
素材との出会い展 〈木と造形〉 No. 1

1988.3.15-4.10

はじめに

木は私たち人類とはひじょうに密接な〈共生〉関係にあります。木ほど私たちの生活を豊かに彩るものはありません。精神的営為の歴史の中では、神話・文学・民間伝承など、また物質的生活史の中では、食糧（果実など）・建物・調度品・燃料など、私たちが木から受けている恩恵については枚挙のいとまありません。新しい素材が次々と誕生しても、〈木〉の重要さは失われません。それどころかますます〈木〉の重みを再認識する状況です。

私たちにとって、かくも大切な〈木〉を、今までにない視点から造形素材として考えてみようという試みが、今回の〈素材との出会い展—木と造形〉です。歴史に喩をかりるまでもなく、木ほど造形素材としてすぐれているものはありません。その特性—軟かさ・かるさ・あたたかさ・柔軟性・手ざわり・香り等々を総合的に体験できるようにスタジオの造形環境を設定しています。スタジオには規格品の板材や角材ではなく、野山で伐採・採集された枝・小枝・柴・実・種子・葉などで自然としての〈木〉が仕掛けられています。すなわちそこでは〈木〉が自然の一部であり、人間の一部であることを体験認識できるように、ワークショップが行なわれ、様々なプログラムが展開されます。〈木〉を総合的に体験することによって、創る楽しさは言うまでもなく、造形素材として、〈自然〉として木を見つめなおす視点や感受性が培養されることを願ってやみません。

地球の約三分の一の酸素を供給している、アマゾン河流域の大密林が乱伐によって破壊され、地球規模の生態系のアンバランスが生じています。二十一世紀をむかえるこどもたちにとっては特に死活の危機であり、私たちは軽視することはできません。造形することから〈自然〉を見つめなおす契機が生じたら望外の喜びです。

本展を開催するにあたり、下記の方々のご協力を得たことを感謝いたします。特にこどもの城ピロティの公開制作は渡邊茂氏のご支援がなければ実現できなかった試みです。

1988年3月 こどもの城 造形事業部

荒川区緑地課

東京都神代植物園

藤川八郎（和歌山市こども科学館）

横尾哲生（東京芸術大学講師）

林野庁

渡邊茂（東京都木材団体連合会長）

発行 こどもの城 1988年3月26日

編集 造形事業部（Tel03-797-5662）

住所 東京都渋谷区神宮前5-53-1

## 素材との出会い展——木と造形

### ワークショップ

造形スタジオのワークショップの基本概念は、展示・体験・制作である。見る・聞く・触る・試す・考える・作る・遊ぶなどの行為が錯綜し、1つの活動として形を成していく。その〈動き〉〈生成〉状態がワークショップである。これらの抽象的な行為は、具体的な事物が投げ掛けられた時、より顕著に有機的な継がりをもって動き始める。造形の「ワークショップ」は〈手を動かす〉ことが主な行為であるところの〈生きた動き〉を仕掛ける活動である。

素材との出会い展「木と造形」においては、自然木がそのきっかけである。つまり、子どもに自然木を感じさせることを目的としたワークショップである。今回は、木の複雑な可能性を最も根源的な山林の樹木から迫って活動を展開しようと試みている。日常出会うことが少なくなった木の香り・ぬくもり・やさしさを子ども達に感じさせるために、手触りのよい広葉樹を制作の素材に限定し、木の存在感・雄々しさ・多面性を感じさせるために木の葉・実を用いて体験に幅を持たせた活動を企画した。展示・体験・制作というワークショップの枠組は、木を触り、木を使って作り、木（葉・実）で遊び、楽しむという子どもの体験が堆積されるよう思考され、それを試行し・実践している。

### I. 展示

屋外の空間には、杉板と広葉樹を素材とした4mの高さにも及ぶ「橋」。子どもが中に入って木の香りをかぎ、木肌の感触を試し、くぐりぬけられるトンネル状の「管」。上を歩くと4cmの厚さの板状の木がたわみ、木のねばりを見ることも、音を聞くことも、体を揺らして直かに感じることもできる「道」。ピロティの公開制作「橋・管・道」は素材との出会い展「木と造形」をいざなう展示を兼ねたものである。

屋内では日本各地から集められた多種の材鑑（直径20cm×1m）が3F造形スタジオ前のロビーに並んでいる。木幹の群れは、近づくると全部種類が異なっていることに気づく。木の皮から見てとれるのだ。触ると手にまつわりつくような材質感。1m程度に切り集められたとはいえ、森林の〈木〉の様相を垣間見させてくれる。

造形スタジオの中には、肌合いのなめらかな1mの枝（直径1～3cm）が、1万本以上もある。環境素材と制作素材を兼ねた香りを放つ展示物である。つまり、ワークショップの「木と造形」における展示は、見る、聞く、触るもの（素材）として配置され、体験される〈動的な環境〉である。



## Ⅱ. 体験

ワークショップそのものが体験活動である。基本概念としての「体験」は、手を通じて感じる・触ることである。それは試みであり、興味のおもむくままの行動であり、きっかけに対する単純な反応でもある。制作に至らない、あるいは制作を誘発する。あるいは制作のためのものでもある。興味を持って44種の材鑑を見ること。香りを嗅ごうとすること。材質の違いを比較すること。枝や木幹を切ってみること。木の実を触ってみること。木の重さに気づくこと。木をたたいてみる。木の皮をむいてみる。むくと香りが強くなることに気づくこと。木の種類が多いこと。木の実の形・色・大きさに興味をもつこと。木の上にいること。このような行為は好奇心と発見が交互に起こり、くり返される。あることから深め、あるいはいろいろなことに波及する源泉である。ワークショップ「木と造形」における体験は、生物学的・科学的見方に限らない。博物誌的な視点をもつ観察・実験の試みである。

## Ⅲ. 制作

ワークショップの展示・体験は、〈木〉という素材の環境を設定するためのモチーフとして位置づけている。そのため制作においては、展示・体験から誘発されて、スタジオに8カ所に設定された異なったプログラムの中から自らで選択し、制作し造形遊びをする。各プログラムは不特定多数の子ども達のために、制作年齢を限定しているものがある。それは、今までのワークショップ活動の経験からきている。制作の基本的な考え方は、手を動かし、作り、遊ぶことである。手を通した体験である。抵抗感のある〈木〉を変化させるためには、まず単純に体力が関係してくる。さらに、最後まで成し遂げようとする意志力、忍耐力が必要となる。軟らかい素材ではないだけに、制作における体験は、つくる意欲と手ごたえのある感触を成就させた充実感が伴う。出来上がったものにいっそうの愛着を持つようになる。「木と造形」の制作は、自然木を子どもが体験する活動として木の実・枝・葉っぱ・幹を使った、香りと触感を通した手の活動である。

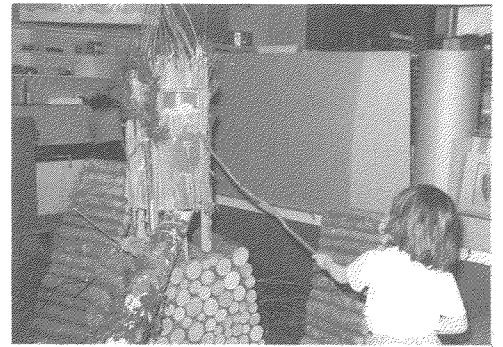
(M)



### プログラム 1 葉っぱの葉がき

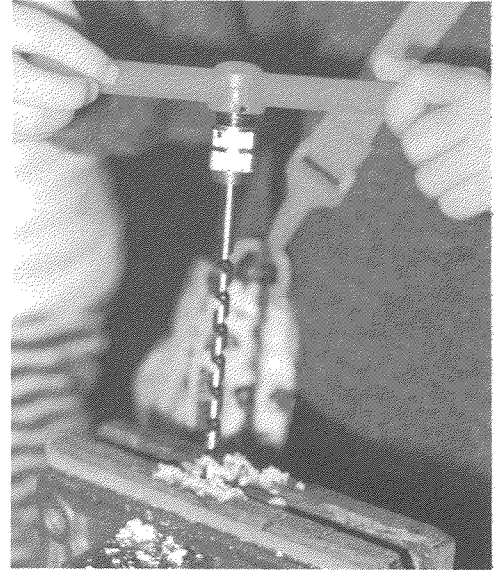
経木に白い紙を貼り、葉っぱの形に切る。紙面にはカラーペンで葉のデザインを施し、経木面に切手を貼り、茎の部分に小枝をつける。葉っぱの郵便局で葉形の消印を押してもらう。1mの長さの枝の先に手作り葉がきをはさみ、卵型の木片、タラヨウポストに投函する。すぐに足元に配達される仕組みである。

子ども達は、郵便局遊びのシステムのおもしろとユーモラスな葉っぱの葉がき作りの体験と、そして何にも増して、知らず知らずのうちに木肌の感触を体験している。



### プログラム 2 ブランコむし 5歳～

直径1～15cmの枝を5cmの長さに切る。片方の切口を紙やすりで削り、丸くする。そこに虫の顔を描く。顔寄りの所に手回しドリルで6mmの穴をあける。長さ7cmのイチヨウの小枝の皮をむき、虫の穴に通し、両縁に尻糸を結ぶ。首からつり下げ、ブランコ虫が出来上がる。〈切る〉楽しさ、〈削る〉大変さ、〈穴をあける〉忍耐強さ、紐を〈結ぶ〉難しさ。ブランコ虫が完成するまでの5～6歳の子どもたちの大多数の状況である。その過程が長ければ長いほど、胸の上のブランコむしは、くると元気よく回される。



### プログラム 3 まほうのぼう（にじのぼう） 5歳～

直径1～1.5cm、長さ20cmの枝は、子ども達によって、丸型・三角型・四角型・平型、荒い・細かい一様なヤスリ棒で削られ、色々な形の模様が彫られていく。木の皮と削られた色との清楚な色調に、さらに色ペンが塗られ、棒は鮮やかにデザインされていく。植物としての生命を絶たれた山林の小枝が、子ども達の手によって生まれ変わる。まさに〈まほうのぼう〉とあってよい。恥らいながらも〈まほうのこぼ〉をそえて帰る時、その枝は、作った子どもにとって固有の意味をもつようになる。



### プログラム 4 わぎりゲーム 7歳～

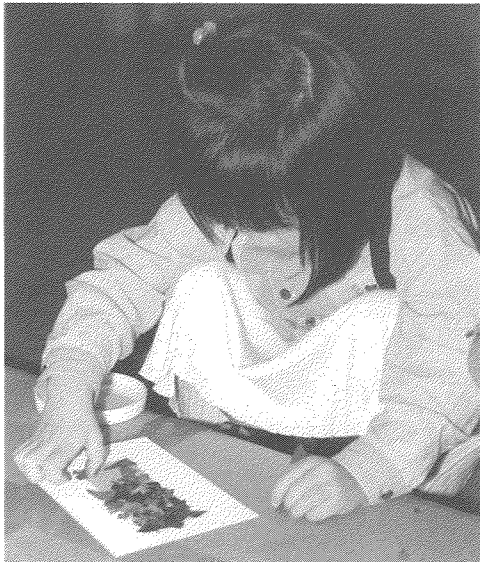
ギーコ、ギーコ、工作台が揺れんばかりに直径7～8cmの丸太が切られる。リズムカルなノコギリの音が、時折絶たえる。ノコギリがきしむ音。丸太の切り具合は、ノコギリの音から察することができる。すぐに汗だくになる子どもの紅潮した顔からは、「やってみよう」と思った気軽さとは打って違って、丸太の強い抵抗に出会い後悔に近い表情が見られることがある。しかし、最後まで切り終え、ヤスリをかけた後で、カーリング風の遊びに興ずる時、子どもの体験はひと仕事を終えた満足感に似たものを伴っている。





### プログラム 5 きのみあそび

十数種の木の実が店先に並んでいる。ドングリが木の実の総称である子ども達にとって、アブラギリ、シロダモ、カヤ、ナンテン、マテバシナなど、実際に目にし、触り、それを使って遊ぶには珍しい木の实達だ。子どもはそれらの木の实と、手作りの木製の器、フォーク、ナイフ、スプーン、箸を、お金であるムクロジの実で買求めてはお母さんに（お父さんに）ご馳走を作る。「これ下さい。」「あれ下さい。」と威勢のいい掛け声。今、代名詞と呼ばれていても、それぞれの木の实の色・形・大きさ・重さ・その感触は、手を通して小さな子どもの心にしっかりと刻み込まれていく。



### プログラム 6 くつつけむし

4 cm × 6 cmの小宇宙。小枝・葉・（オガクズ）のカラーージュの世界。虫の形にモザイクされた自然。厚手の両面ガムテープが白い台紙の上に貼られている。子どもが残りの一面の補助ビニールテープをはずすと、くつつける作業とともに小宇宙が形作られていく。ある形（虫）を作ろうとする意志が働いた時、粘着テープの表面は、生命に形を与えていくかのように、また形に生命を吹き込んでいくかのように変幻自在する。素材の感触に魅せられた時、無意識に手は動き、抽象の世界が表れる。そのどちらも質感と色合いには、枝と葉という素材の〈自然性〉が調和をもたらしているのだ。

### プログラム7 びっくり・バー 9歳～

人工の川がゆるやかな流れと水音を作り出す。ここには葉っぱの舟やイカダを浮かべる以外に調和するものはない。10cmの長さに小枝を切り、5～6本を麻ヒモで結び継いでいく。それは単純な方法でありながら、水に浮くという木の性質を、イカダという用途として形作ることができる。〈結ぶ〉ことは今の子どもに苦手な作業である。結び方が難しいのではなく、日常生活の中で、〈結ぶ〉経験が少ないのだ。〈結ぶ〉ことを克服し、イカダを完成させ、水に浮かべる。近い将来の〈結ぶ〉行為は、枝の肌合いと麻ヒモの感触とに鮮明に結びつくであろう。



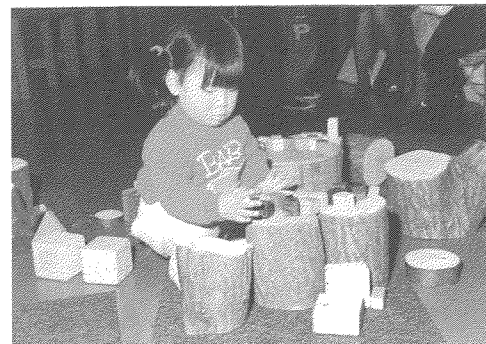
### プログラム8 こがたなコーナー 9歳～

3～5 cmの木を力をこめて万力にはさむ。フォークの先をつくるために、子どもはノコギリを手に握り、足をささえにして、腕を前後に動かして、縦挽きする。子どもの身体は〈切る〉ために有機的な働きをしている。生木であるためにノコギリがきしむこともまれではない。9才以上の子どもにとって手ごたえのある制作工程である。直径2 cm・長さ30 cmの棒のジュッテの取手になる8 cm程を残して、

小刀で木の皮を削り落とす。指・手首の動かし方・左右両手のバランスのとり方に充分気をつけて担念に削る。そうでなければ、道具としての小刀も危険性だけが強調されてしまう。一削り一削りの積み重ねを通して、〈削る〉リズムを手と体に記憶させる。それは、木と小刀をもった時、いつでもよみがえるものである。

### プログラム9 こえだのつみき

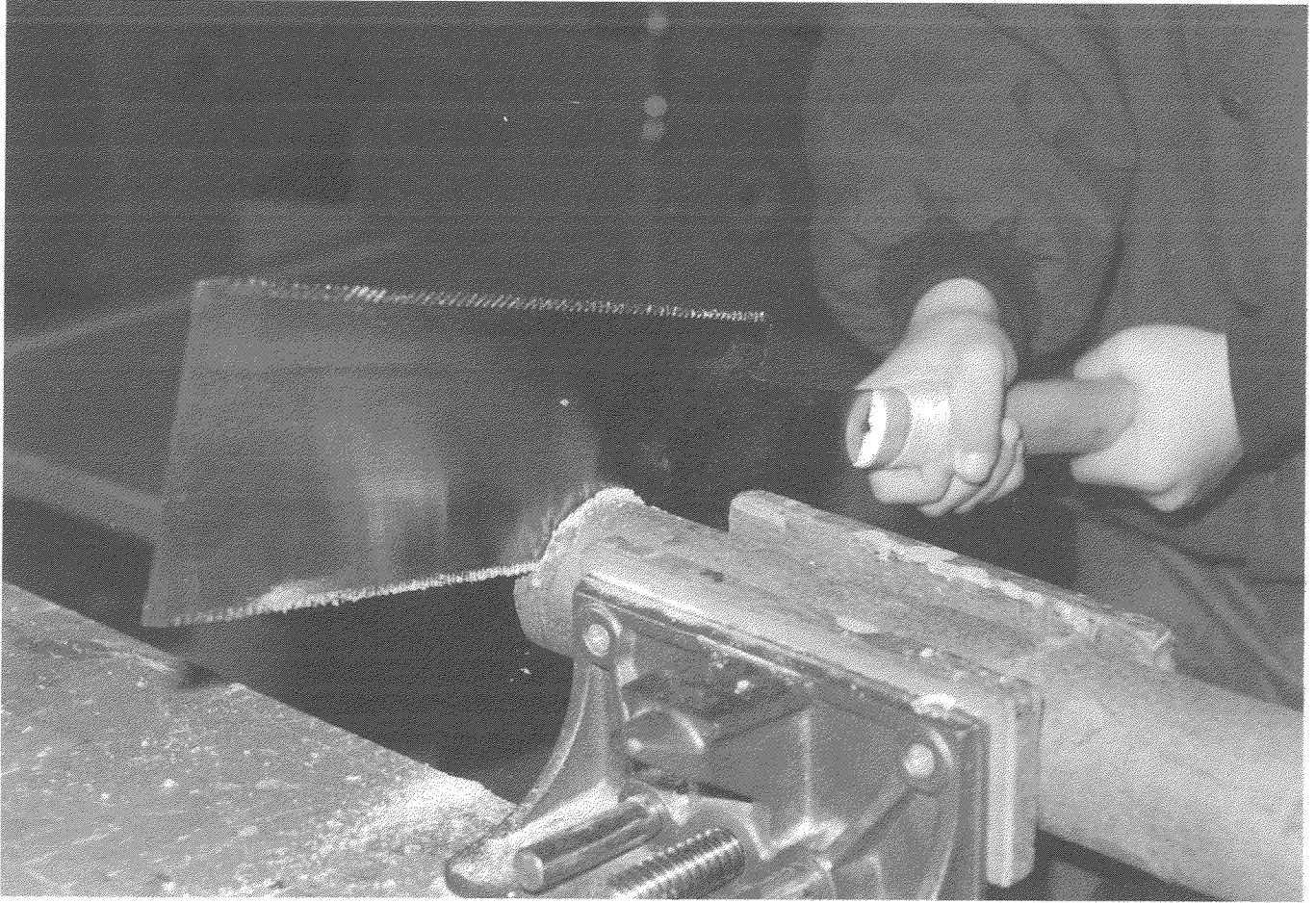
長い木・丸い木・三角の木、色々な形の木が無造作にかごに入れてある。子どもがその中からひとつ選び、次にまたひとつ選んで並べ合わせた時、つみき遊びが始まる。直径10cmの皮つきの幹・お盆型の輪切りの木・小さな枝が四角ばった定形の積み木とかたを並べる。80cm程の長くて大きい角材を、子どもは〈重い〉と判断して持ち上げようとする。しかし、それはバルサ材であるため、期待は裏切られる。そこから〈木の重さ〉の楽しい観察が始まる。また、穴のあいた10cmの立方体に合う丸棒を捜し、木づちでたたいていくうちに、木の音・音の違いに気づく。子ども達はつみき遊びの中から木の性質との生きた出会いの体験を呼び起こされる。 (M)



### ピロティーにおける公開制作について

素材との出会い展「木と造形」は自然木の感触を楽しむワークショップとして開催した。その一環として、外の空間にワークショップ環境を拡大させたのが、公開制作である。木は造形素材である前に、日常生活の用具や住居に使われた歴史を持つ。素材として、より親しみがあるのは、香りやぬくもりが手を通し、五感を通して感じられるからである。木の香をかぐ。触る。木の上にいる。木を切り、削り、穴をあける。この過程には、全感覚を伴う測り知れない体験が輻輳している。これらの体験の原形は山林の〈自然木〉である。山から切り出された木によって山林に生樹している自然の木を、子ども達に感じさせることが公開制作の目的である。険相とした都会のビル空間の合間に、それが可能かどうか。作家であり、こどもの城造形事業部の指導員でもある中川直人氏のイメージと木そのものの可能性を交差させることによって、試行したのが、公開制作「橋・管・道」である。





〔手の体験〕

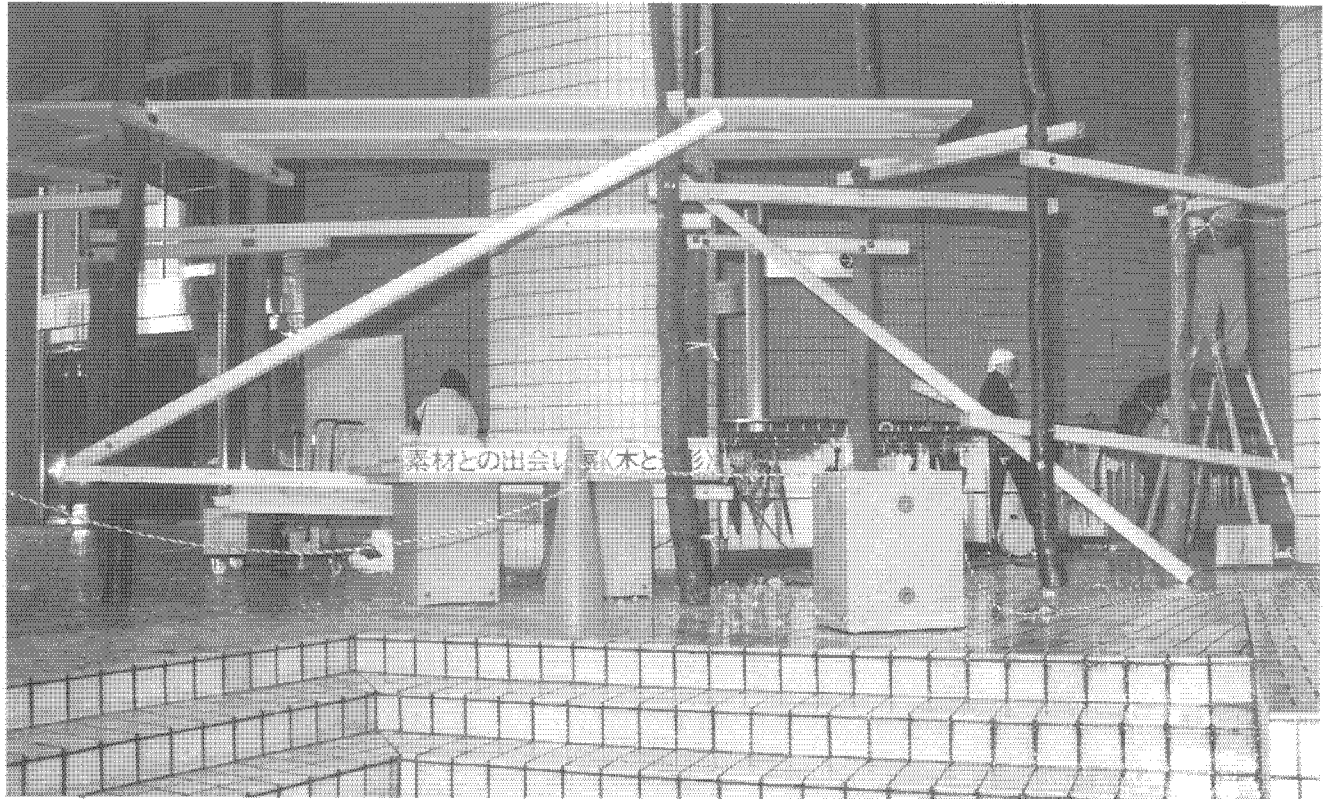






〔手の体験〕





## 公開制作について

インスタレーションの中心となる場所を見てイメージしたのは、地面から一定の高さをたもつ二枚の長い板状の形と、高い天井と地面とをつなぐ二本の棒状の形との組み合わせであった。その形態が何を現しているのか、自分の中のどこから発生してきたのか。

私が行為する目的は、自分が何なのかを知ることにある。また生きるということが何なのかを知りたいという希求が行動となっている。自分自身を知るための手順として、まず自分の居る位置を感じるための行為をおこなう。それは、地理・気候・地形・生物・社会・文化・風習・習慣・時間・空間などを組み合わせることによって、自分の位置を計測する尺度とし、またそれらが移動するときの変化を測定することで、さらに自分の位置を明確にしていく。具体的に創作することにおいても、発想した形や考えが、自分の中のどの場所から由来するのか、その理由を探究する。そしてそれを形に変化させる行為と、その形を変化させる行為とによって、そのときの自分の位置を確認する。それにもなって、自分自身をこちよい位置へと移動させていく。それが私の考える〈インスタレーション〉である。

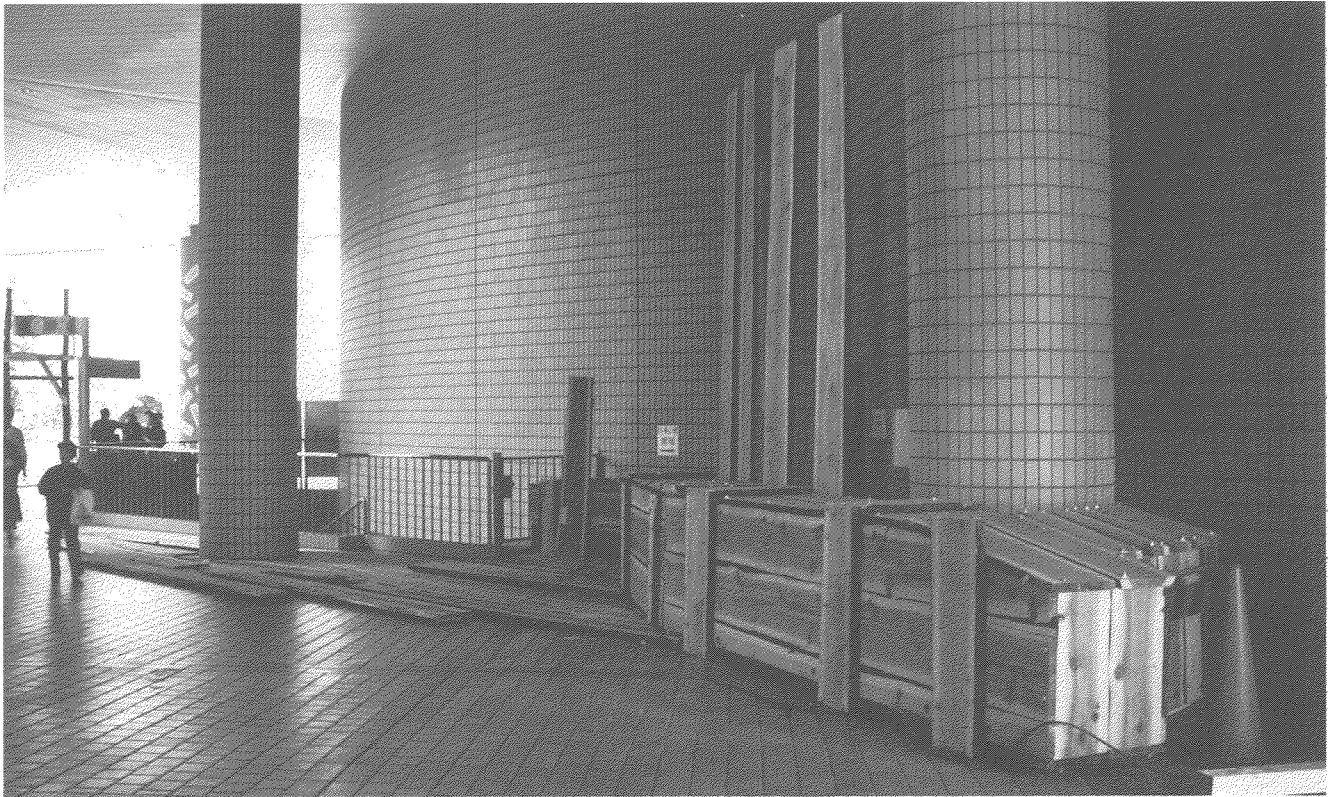
## 橋

二枚の板状の形は、その形が始まりではなく、ある方向性が必要であるがゆえに、仮象として板状をとって

ることがわかってくる。なぜ方向が必要なのか。目を細め、遠くを眺めるかのように自分の来しかたの位置を見つめながら時を経過させていく。そのうちに、一つの事象が手がかりとなることに気がつく。それは「橋」である。

橋はその目的や地形によって形態が異なる。海に架かる大きな橋から小川の橋。車や電車の通行する橋や、一人がやっとなたれる橋。橋をイメージする時、人びとは過去に渡った橋や見た橋をよりどころにするから、過去を共有しない人は、それぞれ異なった橋をイメージする。私の場合、吊り橋や大きな橋も身近かにあったのだが、人が渡れるだけのあまり高くない小さな橋をイメージすることが〈こちよく〉感じられる。

その原因と思える実在の橋が三つある。一つは幅1メートル、高さ3メートル、長さ20メートルほどで、水量が少なくなっていたが、水の澄んだ川に架かった橋。もう一つは、その川が増水し、橋板まで水位が上り、水に浸ったときの橋の上のひたひたの水が不思議であったし、泥石流の中で橋だけが止ったり、動いたりしているように思えた記憶がある。三つめは、人里離れた山の中の橋で、セメントで作られていて車も通れたのだが、当時すでに古く、その橋や道は使われておらず、苔むし草でおおわれており、そのすべてが化石化していて、私の過去においてもなお過去の橋であった。だから橋を知らない人でもまぎれもなく橋であることがわかるような存在であっ



たような気がする。

行為とは、普通、作り「出す」であるが、私の場合は「吸収」していくという感じである。たとえば、私以外の人が私を観ていることやその人たちにとって私は、その人以外の多数の一人であり、観る側の人間として、時を経過させていることなども自分の位置を計る尺度として必要であり、また、それを変化させる行為も作る行為の中に入ってしまうのである。

ではなぜ私は私にとっての〈橋〉と重なる形をピロテアーの空間にイメージしたのか。形だけでなく、なぜそれに方向性が必要なのか、多くの推量はしうが、試行の域を出ない。やはり形として作り出しながら探る方法が、私には納得しやすいようであるし、この方法が自分にとって解るとか、知るとかということの基本である気がする。

#### 管

雪モグラ遊び、雪の表面をあらさずに雪の中を横になって、雪を手でかきわけながらモグラのように移動していく遊び。この遊びの成立条件は、まず大雪が降る。その翌日、太陽が出て雪の表層がとける。その夜ひえこんでとけた表面が凍結することである。次の日は、雪の中を進んでいっても、表面が崩れずに誰にも見つからないで場所の移動ができるが、疲れるのでその距離はみじかい。条件が厳しいので私も過去数回しか体験がない。

米の刈り入れ時期、こどもたちの仕事は、脱穀した後のわら運びであった。大人たちが直径10センチほどに束ねた稲を脱穀し、米は袋に入れ、残ったわらは横に投げしておく。こどもたちは、そのわらを15束ほど集め縄でしばり、一つにし道の近くに運び積み上げる。これをくりかえす。あとでトラックに積みかえるので、ここでの積み方は、こどもたちにまかされている。だから、ただ積み上げるわけにはいなくなる。精巧な砦を大人たちにわからないように作り上げていくのである。わらの強度もあり大きな砦は天井のない角柱形になることが多いが、わらの全体数がかめないため、増築タイプの設計となり、増築部や出入口、ぬけ穴などは管状になり、砦が二つのときなど、二つを結びトンネルさえできた。

野積みされた鉄骨材の中で遊んだときもそうであったが、これらの管イメージにつながる遊びには共通して、内と外とがある。鉄材の錆止めの朱色のペンキにかこまれた内側から見た空や穴から漏れてくる光、雪の光の中から見た空の青の光、わらのすきまからもれてくる光は、わらの埃で、光の棒のように見えた。これらが自分にとって〈こちよい〉ことは確かであるが、それが何故なのか。〈こちよさ〉を再現するのではなく、その理由を探するためにインスタレーションをつづける。

(中川直人 なかがわ・なおと)

