

体験

発見

制作

みんなの
ワークショップ

オープンスタジオ・造形発見展

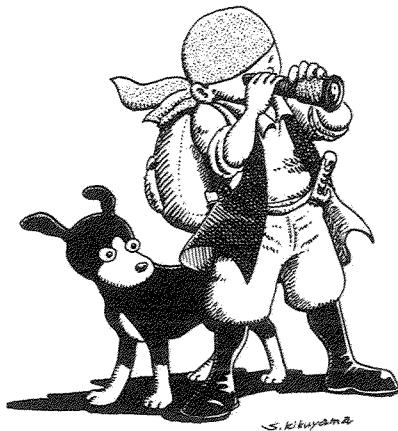
造形宝島

1993.9.4-

1994.8.31

こどもの城
造形スタジオ





オープンスタジオ・造形発見展
造形宝島
1993.9.4-1994.8.31.

はじめに

こどもの城造形スタジオでは、これまでに催した企画展においても、さまざまな観点からこどもと造形の関わりについて考えてきました。ひとつの素材を起点として造形活動を広げていく〈素材との出会い展〉、あるいは道具と造形という機能の側面から造形活動へと導いた〈オープンスタジオ〉などなど、企画ごとにテーマの設定やアプローチの方法に切り口の変化を与えてそれぞれの展開をはかっています。これらはそれぞれに【造形】という幅広い世界へふれるための窓として開かれるものと考えます。そして《造形宝島》と題したこの企画もこどもと造形との関わりを考える上で、新たな窓を開くひとつの試みとして実施されました。

ワークショップ《造形宝島》を展開する上での新たな試みとは、あらかじめ（架空の）物語状況の設定を行い、その物語が含む要素をモチーフとして造形活動へ導くというものです。魅力的な物語というのは、わたしたちにイメージの広がる空間を与えてくれます。物語の状況が引き起こすイメージの広がりと造形活動を結びつけようというのがこのワークショップのねらいなのです。“宝島探検”という物語設定がこの企画で選ばれたのも、物語の状況そのものがこどもたちの興味や想像力を刺激して、積極的に造形活動に入り込める題材であるということからです。

ワークショップ《造形宝島》の実施期間中、こどもの城造形スタジオの中は、まるごと夢の宝島につくりかえられました。こうした環境によって、こどもたちが新たな“ものづくり”的楽しさを知ることができたとしたら、それだけでもこのワークショップはひとつの成果があったといえます。そこから始まるさまざまな可能性もまた夢のように広がるのですから。

本企画を開催するにあたり、下記の方々のご協力をいただきました。厚く御礼申し上げます。

1994年10月 こどもの城造形事業部

発行 こどもの城

1994年10月31日

編集 こどもの城造形事業部

TEL 03(3797)5662

住所 〒150 東京都渋谷区神宮前5-53-1

印刷 (有)博英社

株式会社竹尾

キリンビバレッジ株式会社

山田ダンボール株式会社

リンテック株式会社

WORKSHOP 造形宝島 1983-1994

宝島…。そんな島がだれにも知られずどこにあるかもしれないと思う時、わたしたちの冒険心はかきたてられる。もしも、宝島の探検へと旅立ったならば、そこにはどんなできごとが待ちうけているのか。どんな出会いが生まれるのか。きっとそれは普段の生活では想像もしない驚きと発見に満ちているだろう。

ワークショップ〈造形宝島〉は、造形でたどる宝島探検である。この宝島探検は、想像することから始まる。ここに、まぼろしの宝島の地図があるとしよう。

その島は遠い南の海に浮かぶ絶海の孤島である。奥深いジャングル。うねって流れる川。古代宮殿。古生物の化石。切り立つ山…。地図は変化に富んだ宝島の様子を示している。この想像上の島に下り立った時、わたしたちは次々といろいろ

な冒険に出くわすにちがいない。—— これはまだ形をもたない夢の世界である。この夢の世界に形を与えよう。造形というてだては目に見えないことに形を与え、手で触れられる世界に引き寄せることができる。本企画〈造形宝島〉は、夢の宝島探検のできごとのひとつひとつに、目に見え、手で触ることのできる形が与えられることによって、完成するワークショップなのである。

以下はこどもたちの手によって形を与えられた夢の宝島探検の記録である。一枚のまぼろしの地図をもとに展開した宝島探検であるが、ワークショップに参加したこどもたちの頭の中には、それぞれに自分の宝島が思い描かれたにちがいない。



宝島の地図

〈造形宝島〉の探検は、下の地図をもとに展開された。ワークショップ期間中、この地図こどもたちに手渡されたり、造形スタジオ内にはられるなどして、宝島への案内の役割を果たした。「」内はプログラム名で、地図上の番号の場所にまつわる造形制作が行われた。以下で紹介するプログラム内容の地図番号もこの地図に対応している。

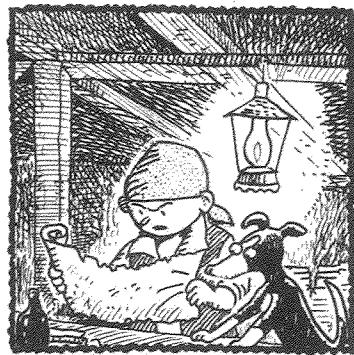


ゆめのたからじま

「たからじま」とはどんな場所で、どんな生き物がすんでいるのか。まだ見ぬ「たからじま」をゆめみて地図はえがかれた。

プログラム対象年齢：5歳以上

地図上の位置番号 ①



- 1 あらかじめ青い紙（海の部分）のまん中にポンチなどで指が入るくらいの穴を開けておく。その穴をちぎってひろげ、島のかたちをつくる。

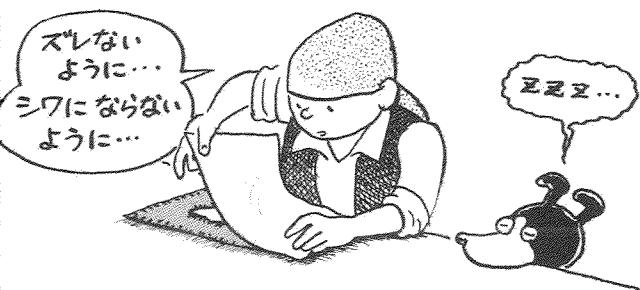


- 2 できあがった島のかたちのふちと、紙のはじにのりをつける。

- 3 できるだけ島のかたちのふちと、紙のはじにのりをつける。



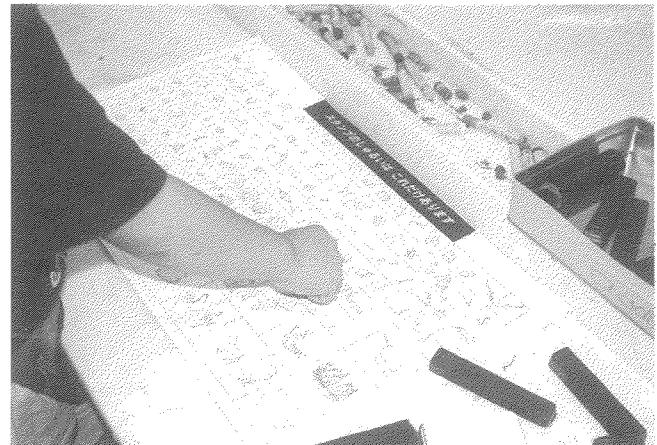
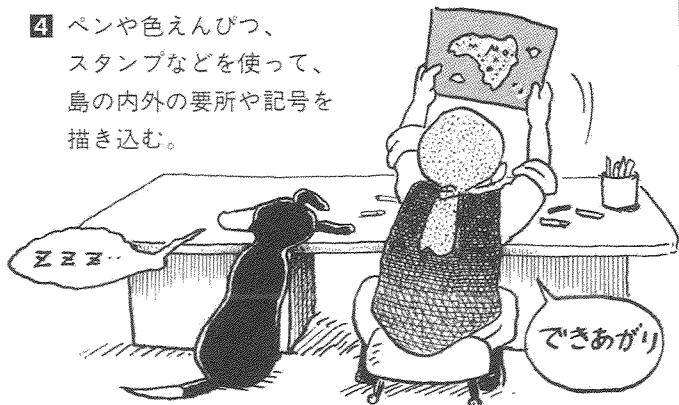
- 3 白い紙（陸の部分で、青い紙と同じ大きさ）を青い紙とかさねてはりあわせる。



造形スタジオでは、市販の「スタンプ製造機」を使い、動物や植物など、色々なスタンプ記号を用意して地図づくりに用いた。



- 4 ペンや色えんぴつ、スタンプなどを使って、島の内外の要所や記号を描き込む。



はじめに島の形をちぎりとて、台紙にはりつけるという方法もあるが、幼いこどもたちにとっては、素材の紙を引き破ることはできても指先でちぎる方向を変えながら形づくるという技術は思いのほか高度なことである。そこでこのプログラムでは、幼いこどもたちにも制作できるようにあらかじめ開けた穴を広げて、ネガの様式で島の形を作り出す方法をとっている。こどもたちは、紙に開けた不定形の小さな穴から、海原に浮かぶ宝島を思い描く。ペンや色鉛筆、スタンプなどで、島の内外の様子が描き加えられて地図は完成する。広がるパノラマ見下ろす視点でこどもたちの「ゆめのたからじま」は作られた。

帆船をつくろう

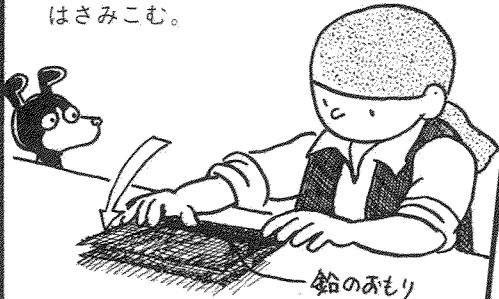
危険な航海にも耐えうるよう、安定性のあるしっかりとした船を造る。宝島をめざしていざ出帆。

プログラム対象年齢：10歳以上

地図上の位置番号 ①



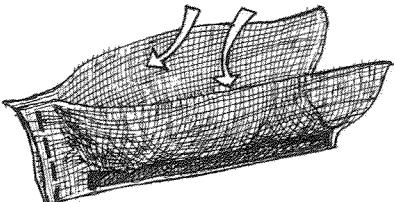
- 1 やわらかい金網（20cm程度）を半分に折り、細長い鉛のおもりをはさみこむ。



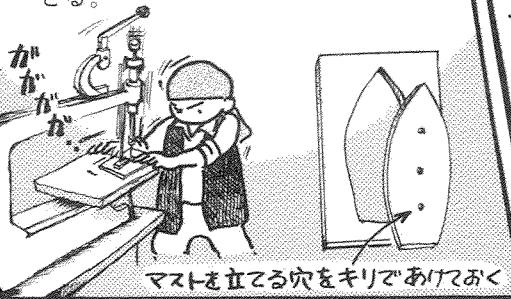
- 2 折れ目と鉛を金づちでたたいてつぶし、金網の両はじをホチキスでとめる。



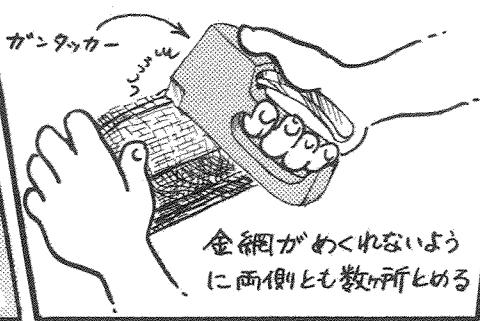
- 3 ホチキスがとれないように、金網をひらいて船腹のふくらみをつくる。



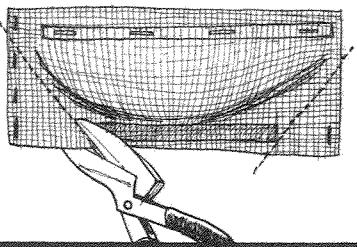
- 4 5mm程度のベニヤ板に甲板の形（左右対象）を描き、糸のこで切りとる。



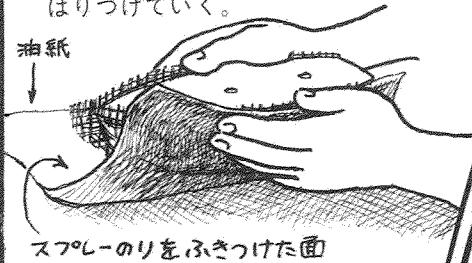
- 5 甲板を金網の間にはさみ、板の厚みをねらってガンカッターでとめる。



- 6 船首と船尾の部分を金切りばさみで斜めに切りおとす

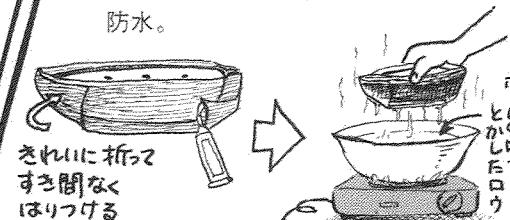


- 7 金網よりやや大きめの油紙をもんでもやわらかくしたあと、表面にスプレーのりをふきつけて、船底を中心に船体にそってはりつけていく。

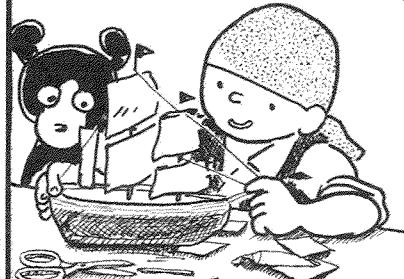


- 8 油紙のあまたのところは、船体にそってきっちりと折りこみ、水もれの穴をつくらないようにして、接着剤でしっかりとはりつける。

その後は、溶かしたロウについて防水。



- 9 竹ひごをマスト、トレーシングペーパーを帆、木綿糸をロープにして飾りつけるとできあがり。



船の形は、いわば水の上を進むという機能から生まれてきたものである。見かけ上の船の形を作るだけでなく実際に水に浮かぶ船を作るためには、制作する上で機能的な側面への配慮も求められることになる。船の中に水が入り込んでこないこと、水に浮かべた時の前後左右のバランスを整えること、といったような基本的な条件を満たすためにも作りながら気をつけなければならない課題が生まれてくる。用意された水槽に、できあがった船を浮かべる時、こどもたちの目は真剣そのものである。試行錯誤の末に、自分の作った船がようやくゆっくりと水に浮かんだとき、こどもたちは表情はゆるんでいく。

いしのおまもり

冒険には危険がつきものである。旅の安全
をいのるための輝く石のおまもり。

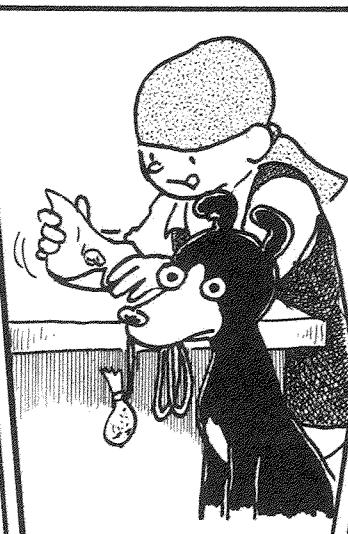
プログラム対象年齢：5歳以上
地図上の位置番号 ①



1 小石に蛍光クレヨンで
色づけする。



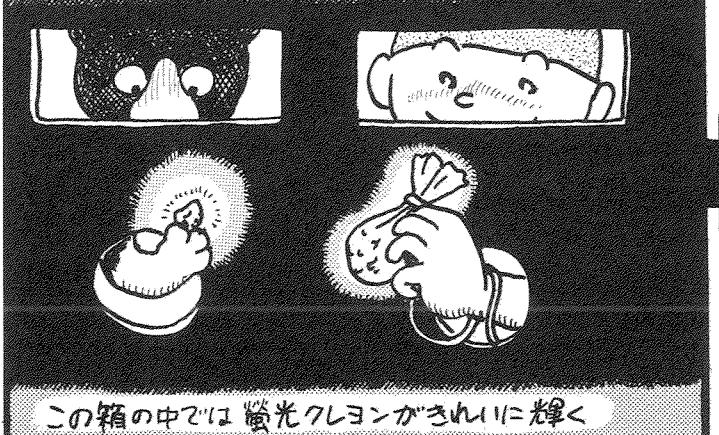
2 布(10cm程度)
にも、色やもよう
をつける



3 石を布でつつみ
ひも(毛糸でもよい)
でもすんで首にかけ
られるようにする。



造形スタジオでは、
<ブラックライト>をしかけた暗箱を設置



道ばたに転がっている小石が、こどもにとって大切な宝物になることがある。固くて形をほとんど変えることのない性質から、石は昔から〈変わらない力〉の象徴として扱われてきた。こどもたちは、道ばたの石の中にも不思議な魅力を読み取っているのであろう。このプログラムで用意した素材も、いわばただの小石であるがこどもたち自身が手を加えることによって特別な意味を持ち始める。特に、蛍光クレヨンを塗った石を暗箱の中のブラックライトにかざした時、その輝きにこどもたちは目をみはる。自分の手で仕上げた〈いしのおまもり〉は、こどもたちにとってもはやただの石ではなくなっている。

ジャングルのはっぱ

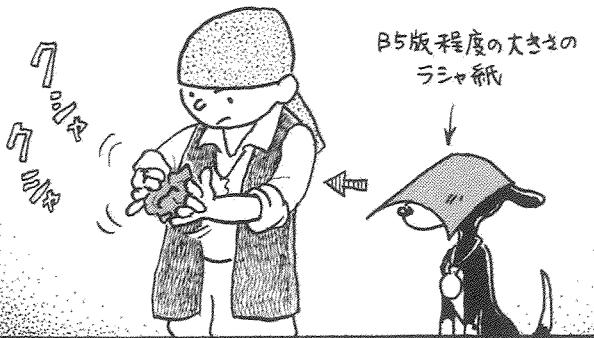
宝島のジャングルは、ふしきな植物におおわれている。そのジャングルで採集したはっぱを記録標本にする。

プログラム対象年齢：5歳以上

地図上の位置番号 ③



1 色ラシャ紙をよくもんでひろげる



2 ひろげた紙にクレヨンで色をつけてもう一度もむ



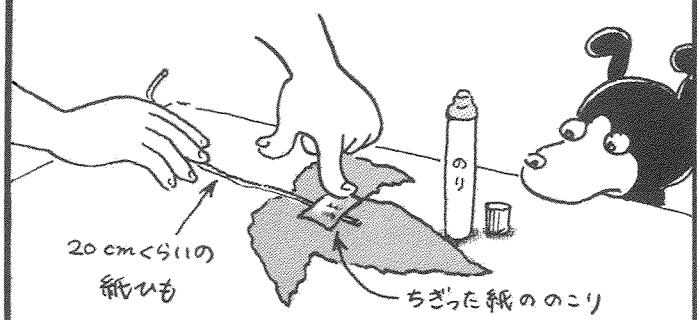
3 色のついた紙をはっぱのかたちにゆびさきでちぎる



5 壁にとりつけておいた網に結びつける



4 はっぱのうらに紙ひもをあて、のりをつけた紙の切れはしでおさえてはりつける



このプログラムは、それぞれが一枚の“はっぱ”を作り上げるプログラムであると同時に、造形スタジオを訪れたこどもたちによる共同制作のプログラムともなっている。できあがった“はっぱ”は、スタジオ内に張られた網の目に結び付けられるので、日を追うごとに“はっぱ”的数は増えて網の目を覆いつくし、鬱蒼としたジャングルのようなカーテンができあがった。このジャングルのカーテンはスタジオ内に飾られて、この後の様々なプログラムの制作環境を演出する役割も果たした。今回のワークショップにおいて重要な環境づくりに、こどもたちの手が参加できることもねらいとした。

ジャングルの木

宝島のジャングルは、ふしぎな植物がおいしげる。根や枝はあたり一面にはびこり、いろとりどりの花や葉のカーテンが行く手をおおう。

プログラム対象年齢：5歳以上

地図上の位置番号 ③

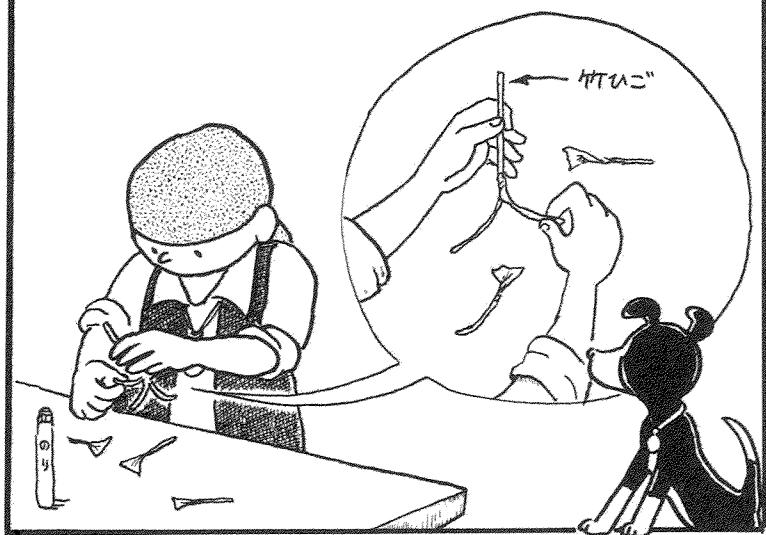


1 紙ひもの先をほぐしてひろげる

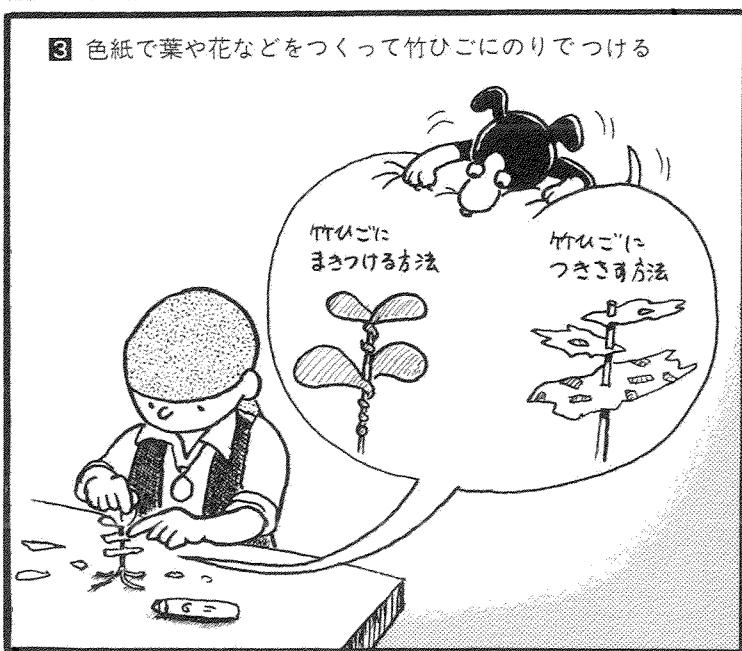


2 紙ひものほぐした部分にのりをつけて、竹ひごにまきつけるようにはりつけていく

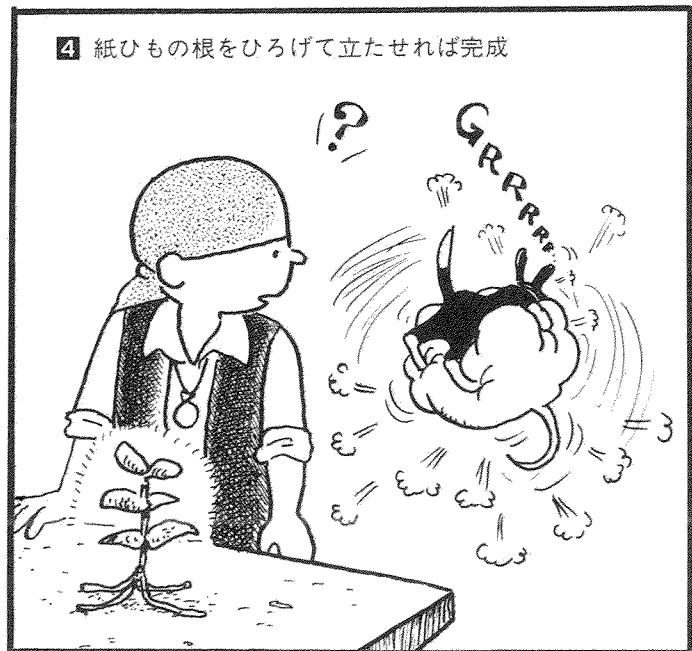
2 紙ひものほぐした部分にのりをつけて、竹ひごにまきつけるようにはりつけていく



3 色紙で葉や花などをつくって竹ひごにのりでつける



4 紙ひもの根をひろげて立たせれば完成



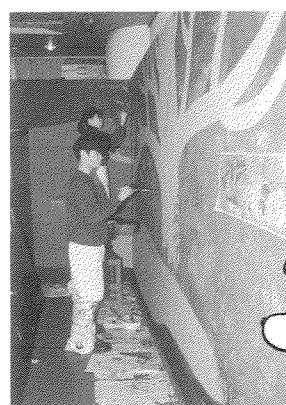
先行のプログラム〈ジャングルのはっぱ〉が、どちらかといえば平面的な作業が多かったのに対して、この〈ジャングルの木〉では実際の木のように立ち上がる立体的な作りのプログラムとなっている。竹ひごを幹にして紙ひもで根をつくることで、地面に垂直に立つようにする。はっぱのつけ方は自由という設定でプログラムを実施したところこどもたちの作品では、上の図で説明したようなはっぱに限らず、まさしく熱帯の植物のようにうねったはっぱや、大きな花をつけたユニークなものも登場してきた。〈ジャングルのはっぱ〉と同様に、それぞれの作品をひとつに集めることで色とりどりの密林ができる。

造形宝島の風景

架空の物語状況を土台として始まるワークショップ〈造形宝島〉では、環境づくりがとても重要になってくる。仮に殺風景な場所でこのワークショップを展開し、言葉だけで「造形でたどる宝島探検」を説明したところで、こどもたちはほとんど状況が理解できずにとまうことになるだろう。造形スタジオ入口横に設置された宝島のジオラマ、造形スタジオ内をぐるりと囲んだ宝島の風景壁画、ダンボールのヤシの木などの具体的な環境風景は、たくさんの言葉を使って導くよりも、こどもたちが積極的にワークショップに参加できるきっかけを与える役割を果たした。環境の中にちりばめられた宝島のイメージは、こどもたちに多くの刺激を与えて、制作上のアイディアの広がりも生まれた。



造形スタジオ入口横
の宝島のジオラマ。
ココから〈造形宝島〉
の探検へと導入
される

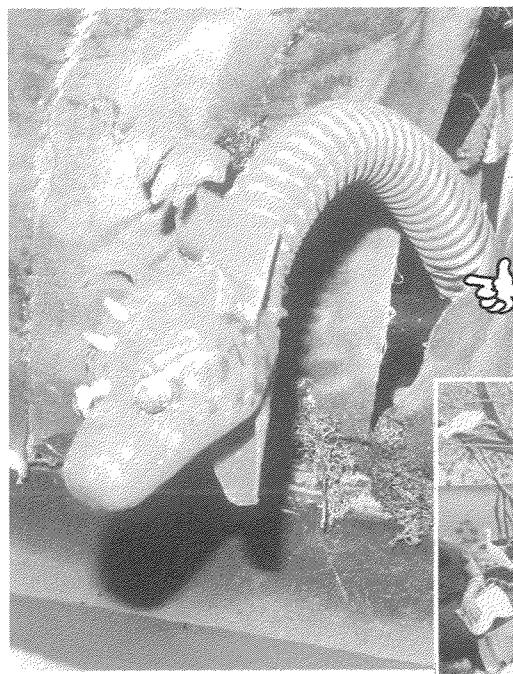
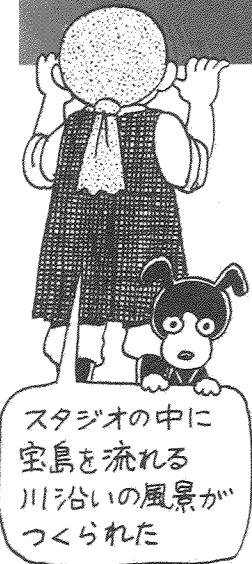
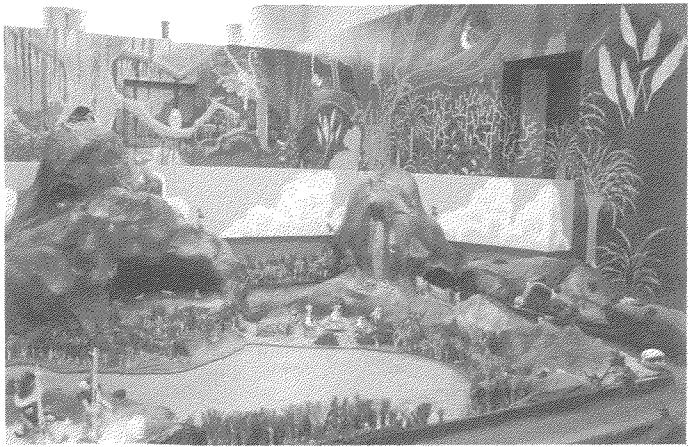
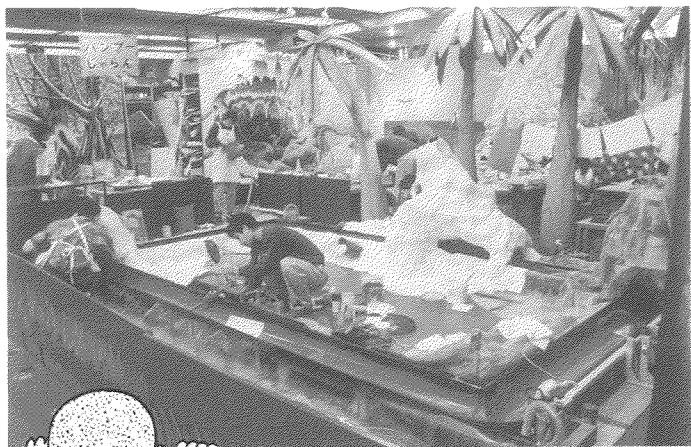


スタジオ内を囲む壁
には宝島の風景が
描かれた



ダンボールのヤシの木の下、
宝島の風景に囲まれて
制作…





宝島クルーズ

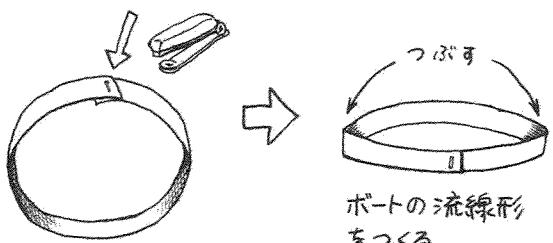
宝島に上陸して深いジャングルの中を進むと、行く手を川にさえぎられた。用意したボートで川をわたるが、この川はとても流れが早く、危険がいっぱいである。

プログラム対象年齢：5歳以上

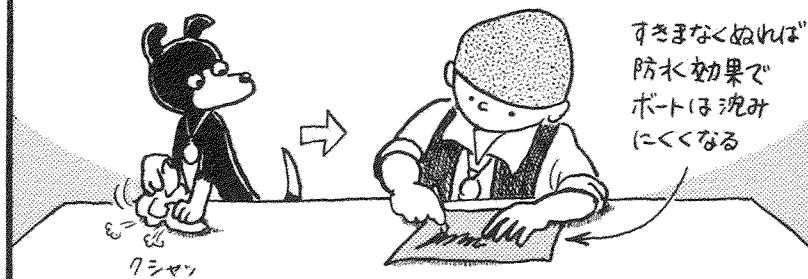
地図上の位置番号 ④



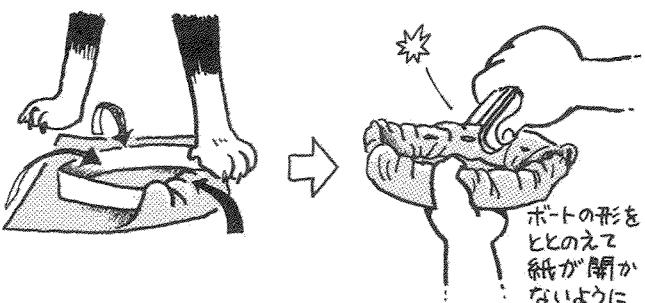
- 1 ポール紙のおび（長さ40cm、幅3cm程度）を輪にしてホチキスでとめたら、ひらたくつぶしてボートのしんをつくる



- 2 色ラシャ紙（B5版程度）をやわらかくするためによくもんだあと、ボートの底になるところにクレヨンをぬる



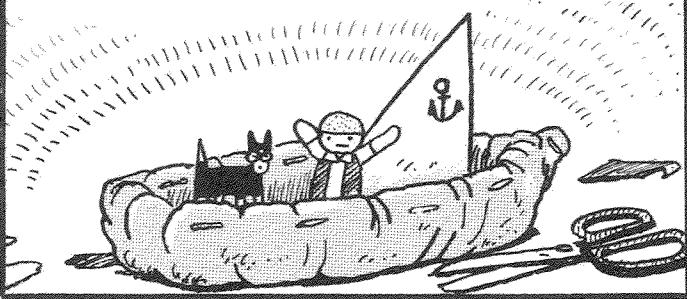
- 3 色紙のまん中にボートのしんをおき、外側にあまつた紙を中へ折りこんでホチキスでとめる



造形スタジオでは、スタジオ内に水路をつくり、ポンプで水流をおこした川にボートをうかべてあそんだ



- 4 ボートの中をかざりつけたり、ボートに乗せる人やモノをつくってもよい（ただし、ボートを浮かべたときのバランスを考えて）

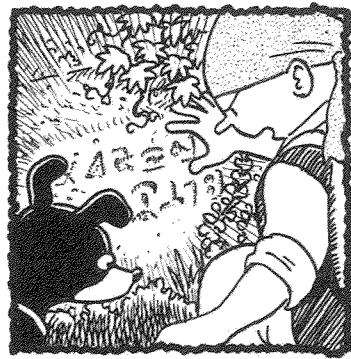


スタジオ内には、縦に半分に割った太いパイプ（直径約30cm）で四角く囲んだ水路（縦2.5m、横4m）を作り、2台のポンプで水流を起こして、できあがったボートを流して遊べる環境（前ページ参照）がつくられた。水路の周りは宝島内の様子を示す風景や、ボートを襲う恐竜が仕掛けられており、こどもたちの作ったボートは宝島の風景の中を流れしていくことになる。このプログラムは【制作して遊ぶ】ことと、【制作したものを使って遊ぶ】ことを絡めてひとまとめにしたものである。水路を流れていく自分の作ったボートを追いかながら、こどもたちの目も架空の宝島の風景の中を流れていくようであった。

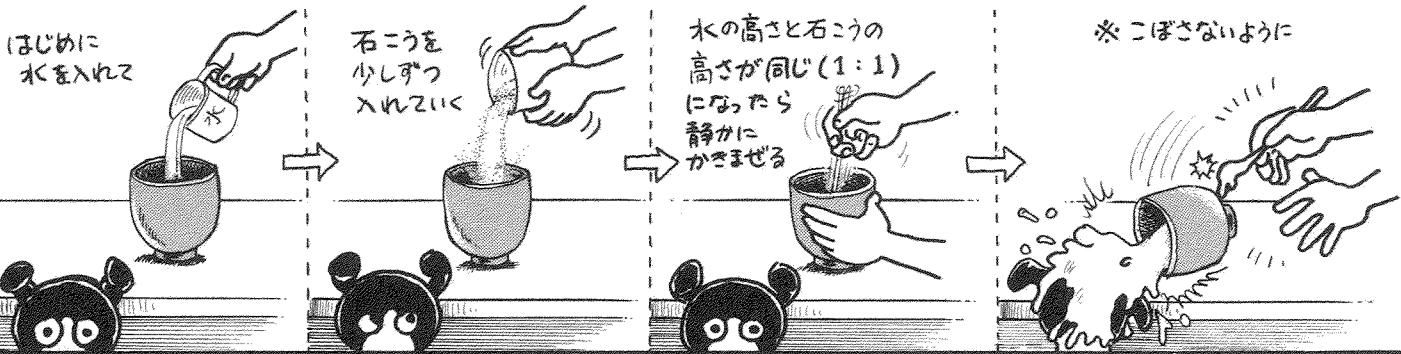
たからじまヒエログリフ

古代宮殿の近くからは、かつてこの宮殿が栄えていた頃に刻まれたと思われる文字盤が掘り起こされた。ながい間ねむっていた古代からの手紙である。

プログラム対象年齢：9歳以上
地図上の位置番号 ⑤



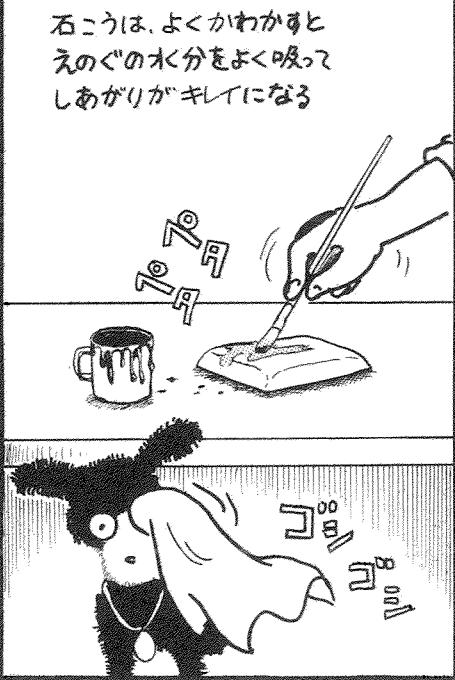
1 石こうと水を1:1の割合でとく



2 ポリエステルの容器に流しこんで固める



3 かわいた石こうを容器からとり出し、表面にえのぐをぬる



4 石こうの表面のえのぐがかわいたら、ニードルで絵や模様を削り出す



わたしたちの普段の生活では何かを記す時、鉛筆やペンなどを使って“かく”場合が普通である。まだ紙のない大昔には、“かく”こと以外にも“刻む”ことが何かを記す時の重要な方法のひとつであったろう。“かく”ことと“刻む”ことでは「記す」という目的では同じでも、行為としては違う意識の働きがある。“かく”ことが素材の上に線を乗せていくのに対して、“刻む”ことは素材を彫って元の形を変えてしまうことになる。“刻む”という言葉は比喩的に「記憶に深くとどめる」という意味でも使われるが、こどもたちの作品でも、時をこえてメッセージを送るモニュメント的な仕上がりが多くみられた。

やきいんブロック

ジャングルをぬけ、湖をこえると木々の間からそびえ立つ古い宮殿があらわれる。つみあげられたブロックのひとつひとつには絵や文字の飾り模様が今なおはっきりと刻まれている。

プログラム対象年齢：9歳以上

地図上の位置番号 ⑤



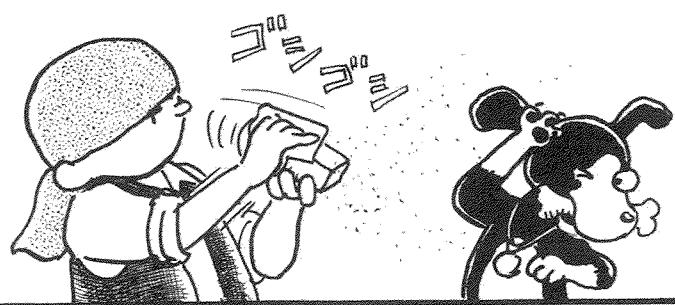
- 1 いくつかの定形に切りそろえた木のブロックの中から1つをえらぶ
(定形にそろえるのは後で積みあげて建物にするため)



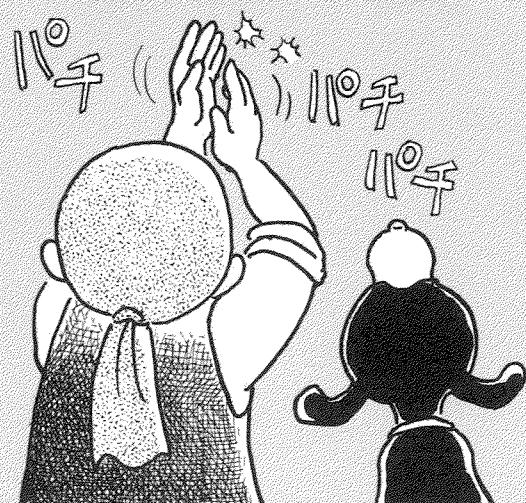
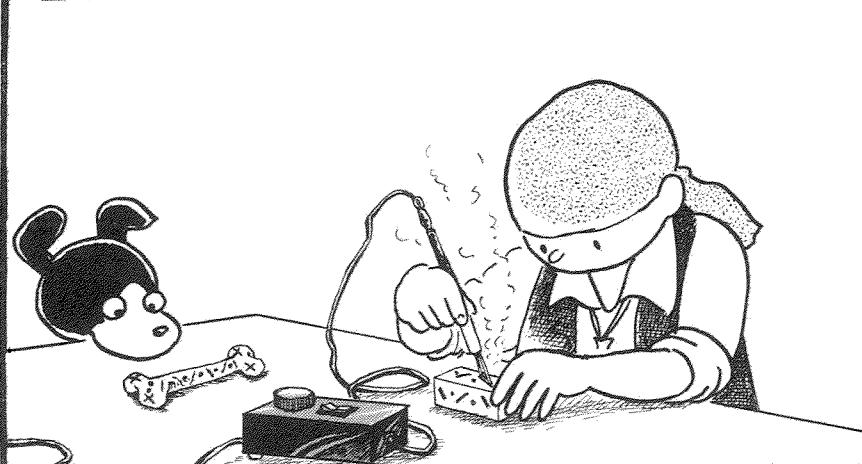
- 4 ひとりひとりがつくった〈やきいんブロック〉をつみあげて古代宮殿ができる。



- 2 えらんだ木のブロックの表面を紙やすりでみがく。



- 3 木のブロックにバーニングペンで焼きつけて絵や模様をつくる。



参加したひとりひとりがひとつの木片に装飾模様を焼きつけて作品を仕上げていく。できあがった作品は造形スタジオに残していくつてもう約束で、プログラム実施期間中にはたくさんの〈やきいんブロック〉がストックされた。これらの〈やきいんブロック〉は積み上げられて〔古代宮殿〕(地図上の番号⑤)の建物として〔宝島博物館〕(後のページで紹介している)に展示された。このプログラムも、今回のワークショップの環境づくりにこどもたちが参加できる内容として実施したものである。ひとりひとりの小さなブロックとしての作品が寄り集まって〔古代宮殿〕というもうひとつの作品を完成させた。

かみさまのおちゃわん

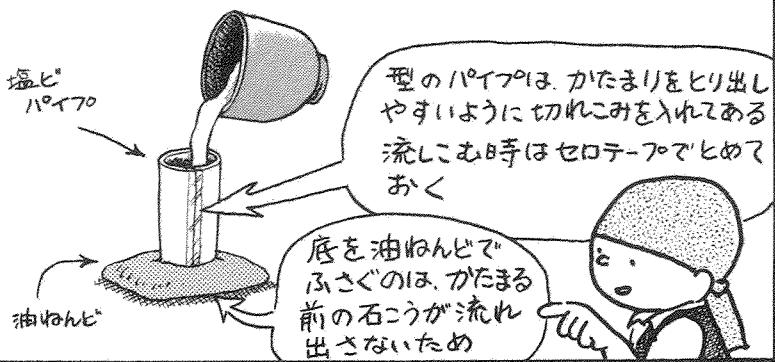
古代宮殿は、長い年月風雨にさらされて荒れはてていたが、神々をまつるためにつくられたと思われる器が数多く発見された。

プログラム対象年齢：10歳以上

地図上の位置番号 ⑤



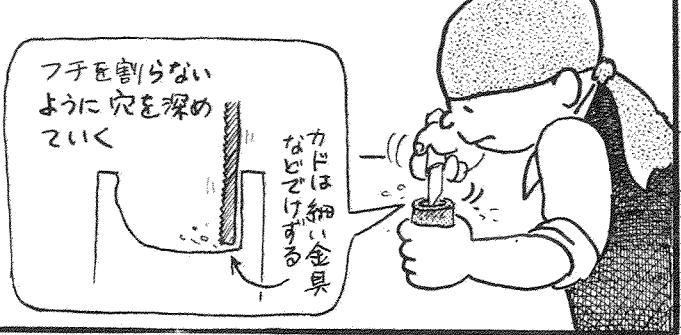
- 1 水で溶いた石こう（1:1）を、型に流しこんで固める。



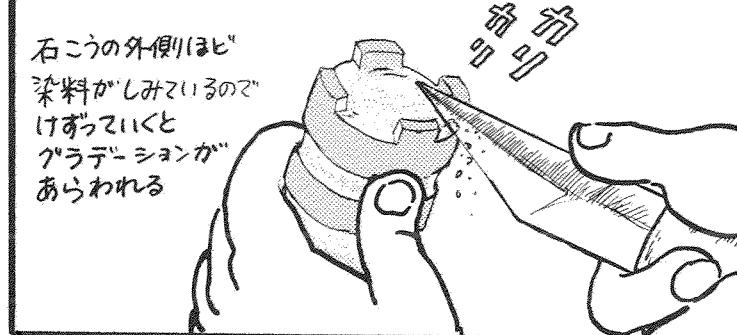
- 2 型からとり出した石こうを完全にかわかしてから、染料につけて着彩する。



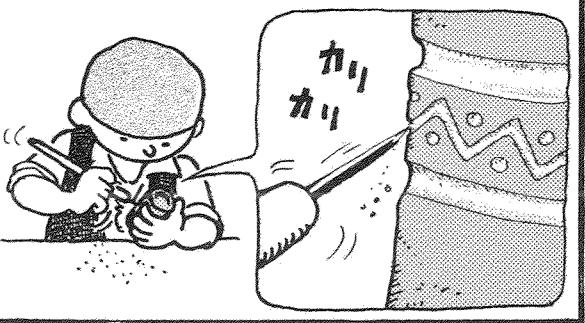
- 3 石こうのかたまりの中心から、キリや小刀、彫刻刀などを使って内側を掘り出す。



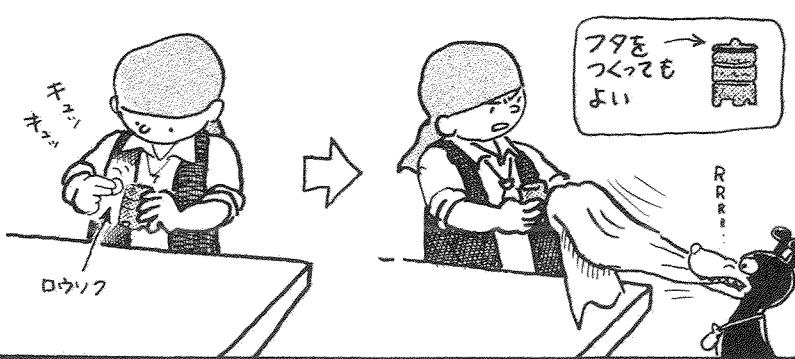
- 4 外側も同じような道具でけずり、ちゃわんのくびれや、あしなどをつくる。



- 5 キリなどの先をつかってちゃわんの表面に文様を刻む



- 6 表面にロウをぬり、かわいた布でこすってツヤを出してしあげる



石膏は本来もろくて割れやすいので、器をつくる素材としては不向きであるかも知れない。だが、子どもの手でも加工しやすく、手軽に求められるということや、染料による色付けという実験的な試みが加えられるおもしろさから、石膏による器づくりを行った。上の図では、円筒型の石膏の塊を作る方法だけが紹介してあるが、石膏を流し込む型の形によっては、円筒以外にも様々な形の器を作ることができる。染料による色付けは石膏の芯の方向に色が染みていくので、削りだした時にグラデーションとして現れる。石膏という手軽な素材とは思えないほどの色合いの美しさから、子どもたちにも人気を博した。

ジュラシックパズル

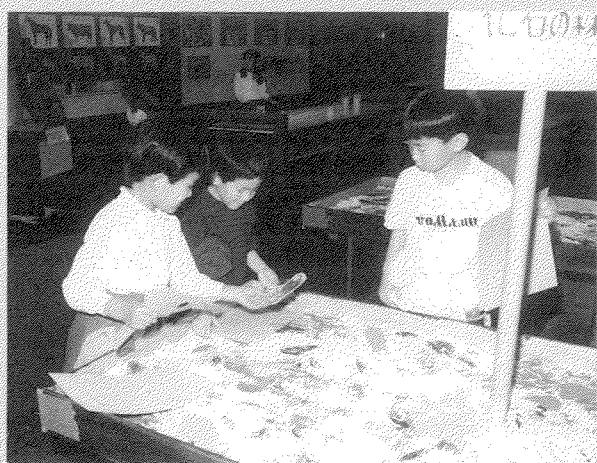
古代宮殿を後にして、島の北側へ進むと、おびただしい数の古生物の化石が散らばる森にいたる。散らばった化石を採集し、復元をこころみる。

プログラム対象年齢：5歳以上

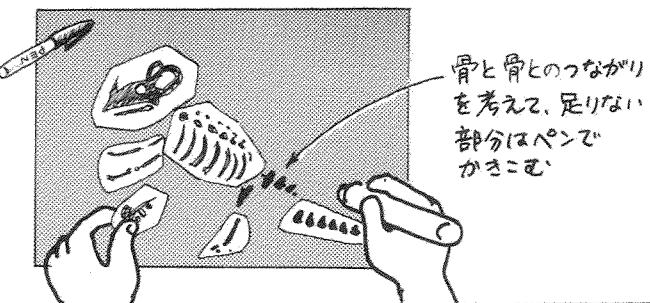
地図上の位置番号 ⑥



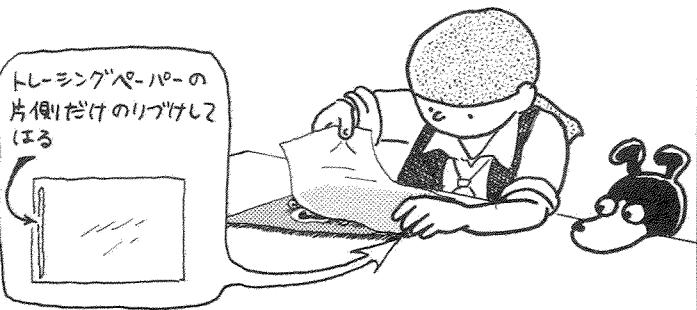
- 1 あらかじめ恐竜やその他の動物の骨格標本をコピー機で大量に複写し、骨格のパーツをバラバラにしておく。これらのパーツはシュレッダーで切り刻まれた紙くずの山の中に埋めておく。
造形スタジオでは、この場所を〈化石の森〉としてこの中から化石の各部分を掘り出すところからはじめた。



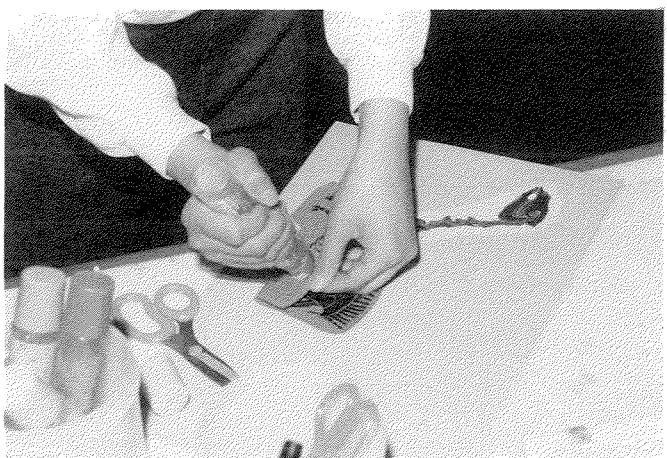
- 2 掘り出した化石を、ひとつのからだになるように、台紙の上にはりつけていく



- 3 骨ぐみができあがったら、台紙の上にトレーシングペーパーをかぶせる



- 4 トレーシングペーパーをすかしてみえる骨格をもとに色えんぴつで肉づけして、生きた姿を復元していく



このプログラムは、いわば“考古学ごっこ”的なゲーム性を絡めた造形制作で、化石を発掘し、骨格を組み合わせ、生前の姿を復元するまでの過程が造形活動となっている。化石のパーツは恐竜や哺乳類などの骨格標本から多種多様に用意されているため、子どもたちはいろいろな組み合わせで骨組みを作ることができる。子どもたちの作品の中には、たくさんの足を持つ恐竜や、複数の頭を持つ怪獣など、見たことのないユニークな生き物も登場してきた。復元した図には生き物の姿だけでなく、不思議な木や食べ物などの環境も描き加えられるなどして、子どもたちの空想の広がりをみることができた。

キヨロキヨロしゅうちょう

無人島と思われたこの島の住人に出会う。
彼らはキヨロキヨロ族という部族で、われわれをこころよく迎えてくれた。

プログラム対象年齢：5歳以上

地図上の位置番号 ⑦



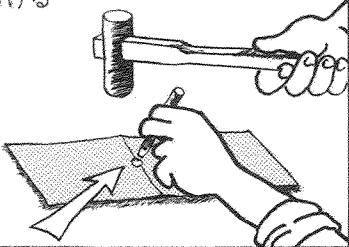
1 発泡スチロールのかけらを、紙やすりにこすって頭の形を整える



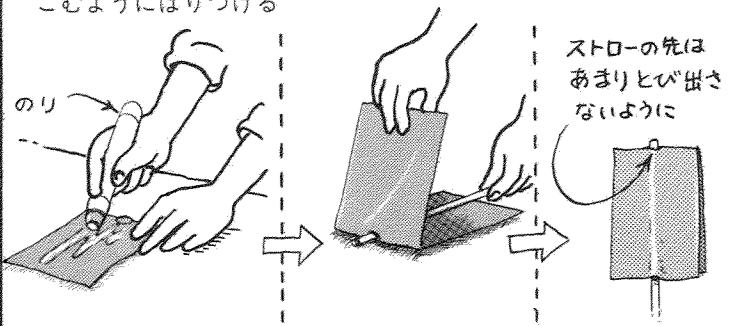
2 形を整えた発泡スチロールのかけらにペンで顔を描き、化粧も加える



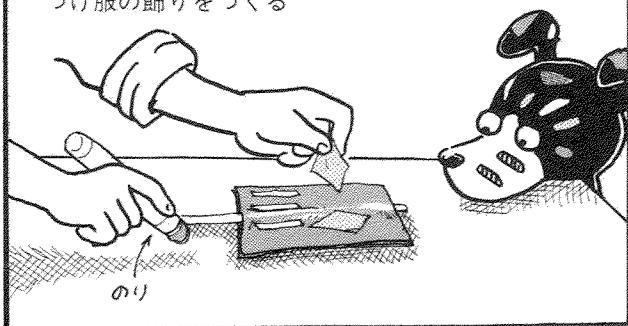
3 細長い紙（6cm×20cm程度）をふたつに折って、そのまん中にポンチで穴（ストローが通る程度）をあける



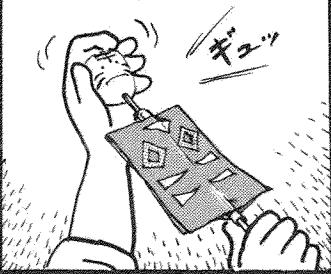
4 紙の表面にのりをぬり、穴の中にストローを通してはさみこむようにはりつける



5 ストローをはさみこんだ紙の上に色紙をはりつけ服の飾りをつくる



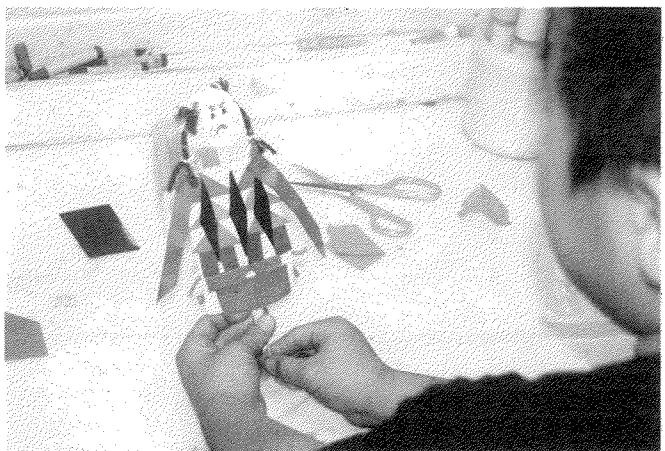
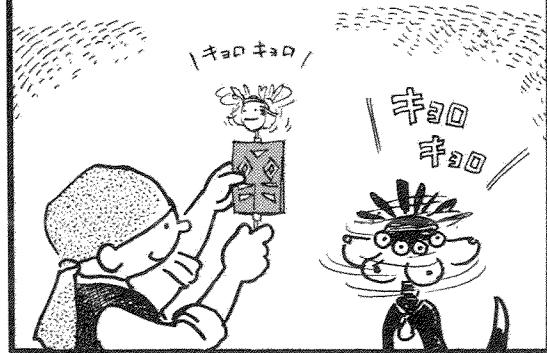
6 ストローの中に竹ひご（ストローよりながめ）を通し竹ひごの先に発泡スチロールの顔をさしこむ



7 毛糸のかみかざりを輪ゴムでとめてできあがり



ストローを持って竹ひごを動かすと、顔がキヨロキヨロと動く



「キヨロキヨロしゅうちょう」は、幼い子どもでも作れる最も単純な動く人形づくりとして提供したプログラムである。その動きは、「しかけ」とは呼べないほど単純な操作によるものである。しかし、この単純な“動き”的要素は、子どもにとって魅力であるらしく、サンプルの人形の頭をキヨロキヨロと動かしたとたんに、制作への興味を示すという子どもも多くみられた。このプログラムでは作業を簡単にするため、頭の部分の素材として発泡スチロールを使っているが、竹ひごから抜け落ちやすいという欠点もある。発泡スチロール以外でも竹ひごにとめられる素材ならばいろいろなものが利用できるだろう。

キヨロキヨロ族の村

キヨロキヨロ族の住む家は、たまねぎ形の屋根をもった素朴なつくりである。村人は漁をし、小さな畑を耕し、いくつかの家畜を飼っておだやかに暮らしている。

プログラム対象年齢：5歳以上

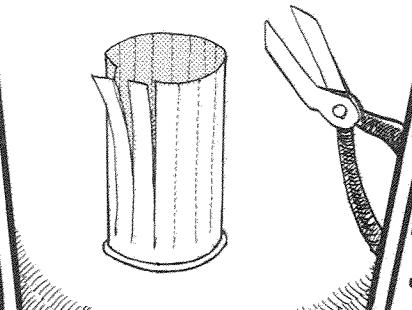
地図上の位置番号 ⑦



1 空カンの上ぶた部分を金切りばさみで切りとる



2 空カンの側面を短冊状に細く根元まで切りひらく



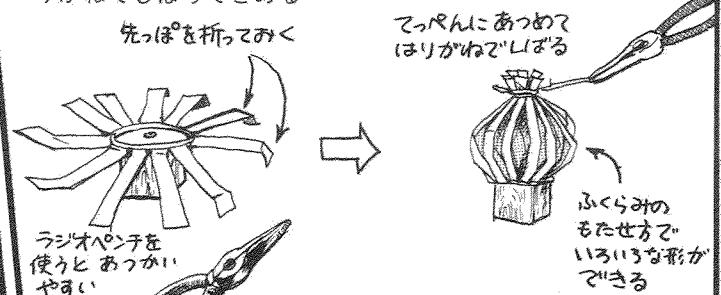
3 切り口をおしひろげていく



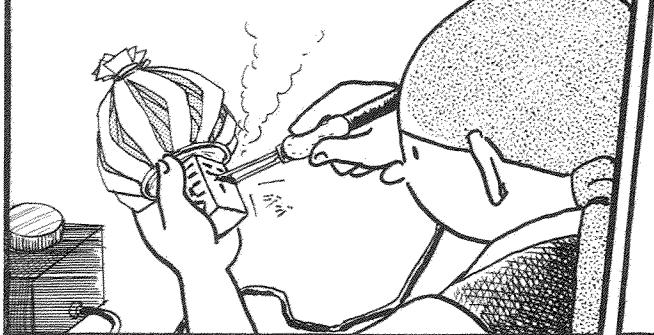
4 ひろげた空カンを裏がえして、やすりをかけた木片にクギでとめる



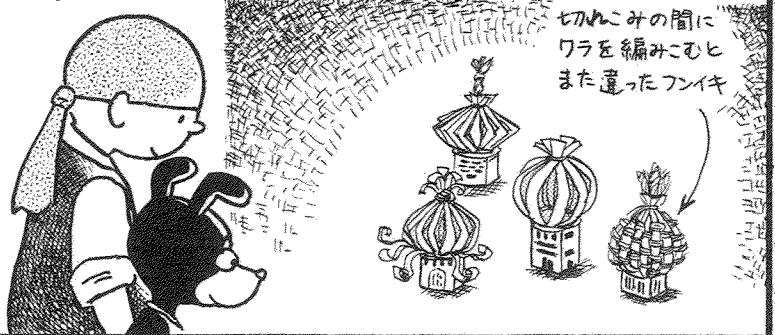
5 切り開いた端をそれぞれ外側に折って（はりがねでとじるときかきりをつくるため）、上にめくりあげ、はりがねでしばってとめる



6 木片部分にバーニングペンで模様を焼きつけて、外装をしあげる



7 できあがった作品をいくつか並べると「キヨロキヨロ族の村」になる



素材店で購入しようとすると、金属は比較的高価な造形素材である。そのため、こどもたちが金属を使って造形制作を行う機会は、どちらかといえば少ない。しかし、身近で簡単に手に入る金属素材として空き缶を利用することができる。造形スタジオでも、これまでにもいろいろな利用法で空き缶を造形素材として使っているが、〈キヨロキヨロ族の村〉では空き缶の円筒を展開してできる形から、建物の屋根として利用している。イスラム寺院のモスクを思わせる形ができあがるが、短冊状に切った金属の帯の間にカゴを編むようにいろいろな素材を絡めると、それぞれに違った味わいが生まれてくる。



みみだこカリンバ

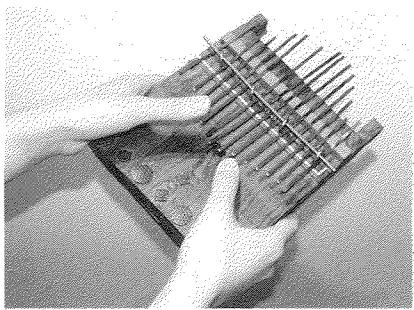
「キヨロキヨロ族」の民族楽器。口のあいた方を耳にあて、表側に張った弦を指でやさしくはじくと、アフリカの民族楽器「カリンバ」によく似た音色が聞こえる。

プログラム対象年齢：5歳以上
地図上の位置番号 ⑦



★〈みみだこカリンバ〉名前の由来

〈カリンバ〉(下の写真)とは、アフリカの民族楽器で、〈おやゆびピアノ〉とも呼ばれる。耳におしあてて、ゴムをはじく音が、この〈カリンバ〉の音に似ているところから〈みみだこカリンバ〉の名前はつけられた。この楽器の音を聞きすぎると、「耳にタコができるよう」になることにも由来している。



★〈みみだこカリンバ〉の弾き方と聞き方



★音の高低を変える弾き方と聞き方



通常、弦楽器には、弦をはじく音を響かせるための共鳴器がついている。〈みみだこカリンバ〉は、紙コップがその共鳴器の役割を果たす小さな弦楽器である。ただし、輪ゴムの弦に紙コップの共鳴器という素朴なつくりなので、あたりに響くような大きな音を出すことはできない。〈みみだこカリンバ〉は、この楽器を耳にあてたほんのひとりだけが聞くことのできる楽器である。多くのこどもたちは、紙コップの口で耳を覆い、輪ゴムの弦をはじいてはじめて、この楽器の音が、金属的で思いのほか耳に響くことにおどろく。金属の板をはじいて奏でるアフリカの民族楽器「カリンバ」を思わせる音色である。

パンブーじゃらん

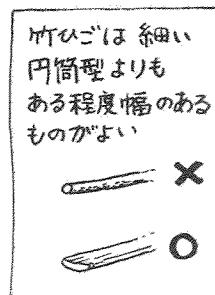
〈キヨロキヨロ族〉の民族楽器。こどもをあやすガラガラのようでもあるが、祭りなどで使われる楽器らしい。

プログラム対象年齢：9歳以上

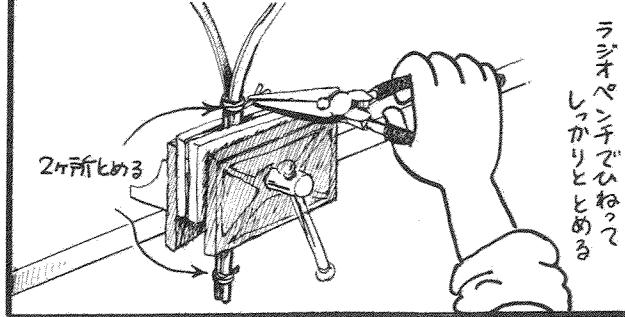
地図上の位置番号 ⑦



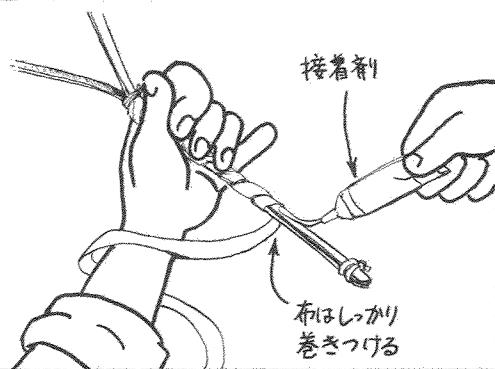
- 1 竹ひごをゆっくりとまげて両はじを重ね、重ねたところを万力にはさんで固定する



- 2 竹ひごでつくった輪の根元と、竹ひごの両先の2ヶ所をはり金でとめる



- 3 柄に接着剤をつけ、細い布をまきつける



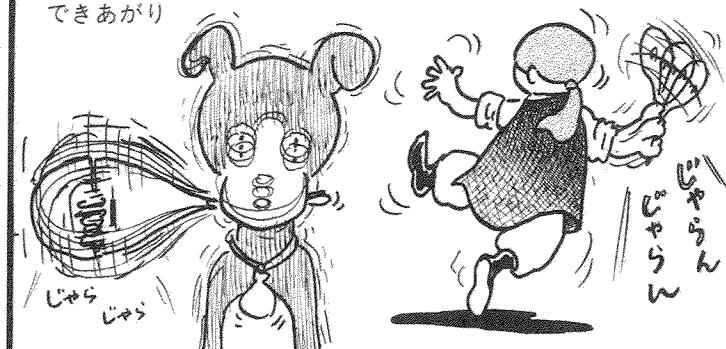
- 4 木片、金属片など、音の鳴る素材に、アルミ線に通すための穴を開ける



- 5 竹ひごでつくった輪の中心あたりにアルミ線の片側をまきつけ、音の鳴る素材を通す



- 6 アルミ線のもう片方を竹ひごにまきつけて閉じればできあがり



〈パンブーじゃらん〉は、赤ちゃんをあやす“ガラガラ”的おもちゃのようであるが、楽器としても古代エジプトでよく似た構造で作られ、使われていたらしい。ここでは外わくの材料として竹ひごを使い、音の鳴る素材としては、木片、ビンのふた、輪切りにした竹、アルミ板などを使った。音の鳴る素材の組み合わせで、この楽器の音はそれぞれに違ってくる。木製の音だけに統一するもの、金属の音だけにするもの、こどもたちは自分の好みの音にあわせて素材を選んでいった。この楽器でリズムを刻む楽しさは音そのものもあり、手に伝わる竹ひごのしなりのここちよさもある。

たからじまおんがくかい

ワークショップ〈造形宝島〉では、造形という手立てで宝島探検の物語をかたちにしてきた。そして夏休みの企画展の中では音楽という、もうひとつの手立てで宝島探検の物語をたどる特別イベントが開催された。造形スタジオは、そのイベントの時間だけ《たからじまおんがくかい》の会場となり、宝島風景のジオラマである水路の囲みの中も、演奏するためのステージとなった。

《たからじまおんがくかい》の演奏者として招いた渡辺亮氏の用意した楽器は、こどもたちにとってはほとんどが初めて見、そして初めてその音を聞くものばかりである。スタジオ内の照明がおとされてブラジルの弦楽器ビリンバウの響きとともに渡辺氏が現れると、こどもたちは次第に宝島の自然の中へと音によって導かれていった。ジャングルに降りしきる雨、鳥やけもののざわめき、可憐に舞う蝶。これらがさまざまな音で表現されていく。こどもたちは音の中で宝島探検を体験し、音によって宝島の風景を感じとることができる。

演奏終了後は、会場を訪れたこどもたちと渡辺氏との音楽を通してのコミュニケーションの場も生まれて、なごやかな《たからじまおんがくかい》となった。音楽による宝島探検は、形という目に見える世界と音の世界をつなげて押し広げ、〈造形宝島〉の物語に別の角度から豊かなふくらみを与える貴重な機会となった。



渡辺 亮

1958年神戸生まれ
武蔵野美術大学卒業
1987年ナナ・ヴァスコンセロスに師事
アフリカ(=セネガル)、ブラジルにてパーカッションを学ぶ
1988年より「こどもの城音楽事業部」の活動に参加。
現在はソロ・アルバムの制作、また数々のアーティストの音楽制作に参加するなど幅広い活動を行っている。



かいぶつポリエチレノドン

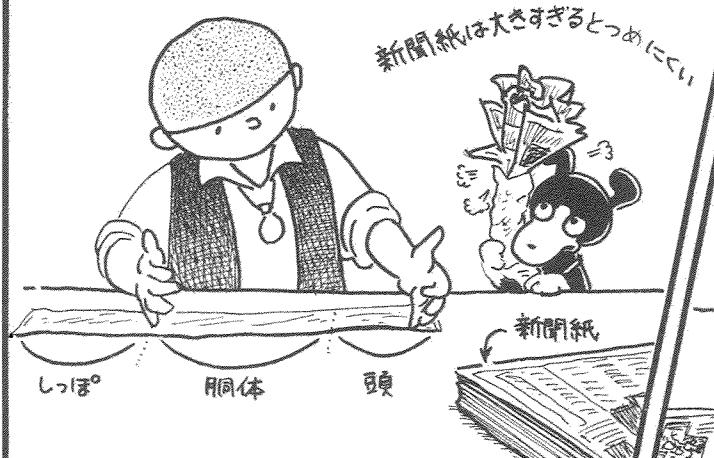
宝が隠されているという洞窟に向かう途中の谷には、おそろしいかいぶつや魔物がひそんでおり、われわれの行く手をはばんだ。

プログラム対象年齢：5歳以上

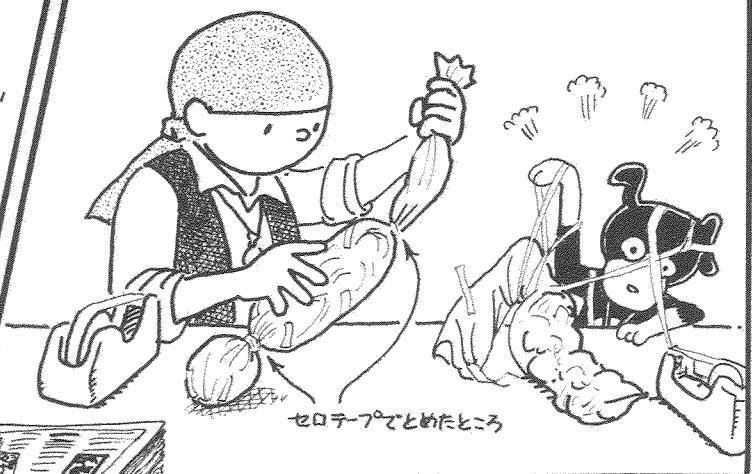
地図上の位置番号 ⑧



- 1 ポリエチレンの袋（ぬれた傘入れに使う）を使って作りたい“かいぶつ”的頭の位置、体の大きさの見当をつけ、袋の中に新聞紙をつめてふくらみをつける



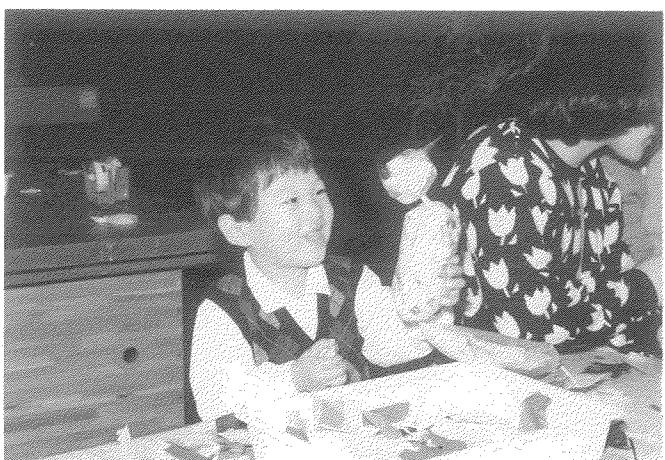
- 2 かいぶつの関節部分や、からだの細いところは袋を結んだり、セロテープでしめつけてとめる



- 3 色紙をはさみで切りとって、目、手、足などの体の部分をはりつける



- 新聞紙のつめ方、関節のとめ方、かざりのつけ方でいろいろな〈かいぶつ〉ができる



最近では、雨の日にデパートや映画館へ行くと、濡れた傘からしづくが落ちないように細長いポリエチレン製の袋が配られる。〈かいぶつポリエチレノドン〉は、この細長い袋を利用して作られる。袋の中には古新聞紙などのいらない紙類が詰められ、体のいくつかの関節はセロテープでしばってつくりあげる。関節の作り方、あるいは袋の外にはりつけるパーツなどによって同じ一枚の袋からさまざまなスタイルができる。制限の多い素材であるにもかかわらず、こどもたちはこちらが考えている以上に工夫をこらし、次々と様々なバリエーションの〈かいぶつポリエチレノドン〉を登場させてきた。

铸造コイン

宝の中にはたくさんの種類のコインがまじっていた。いったいいつの時代、どこの場所で集められたのかわからないほど変わったデザインのコインばかりである。

プログラム対象年齢：10歳以上
地図上の位置番号 ⑨



コインづくり

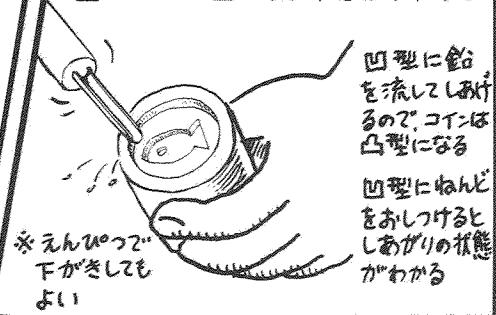
1 石こうの型をつくる（「かみさまのおちゃわん」で紹介したつくり方と同じ）



2 石こうの表面を平らにし、コインの形にほり下げる（深さ5mm程度）



3 さらに凹型のもようをほり下げる

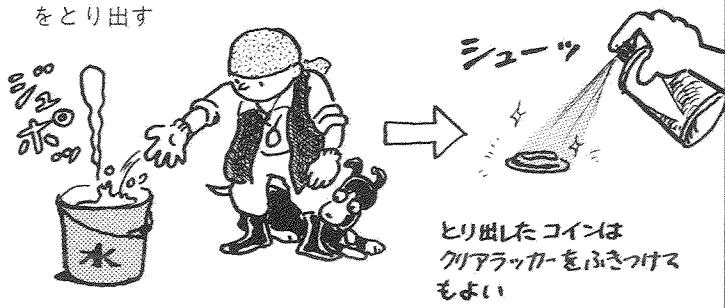


4 コンロで溶かした鉛を凹型に流しこむ

※鉛は熱しすぎると沸とうして、コインの形がキレイに出ないことがあるので液状を保つ程度の温度におさえておく

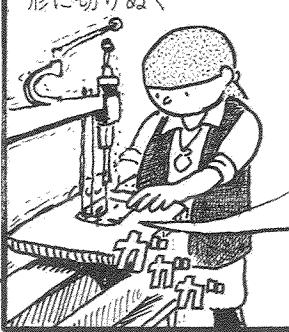


5 ある程度固まったら水の中に入れて冷やしてからコインを取り出す

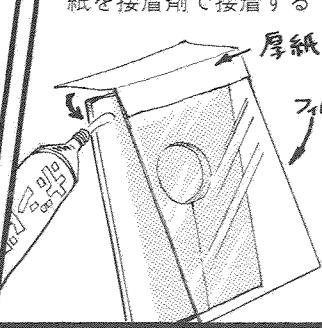


コインケースづくり

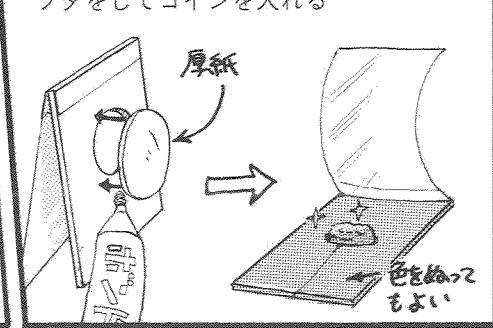
1 ベニヤ板（厚さ5mm程度）を糸ノコでコインの形に切りぬく



2 厚手のフィルムと厚紙を接着剤で接着する



3 ベニヤにあけた穴のウラに厚紙でフタをしてコインを入れる



多くのこどもたちは、固く冷たい金属も高い熱を加えるとドロドロに溶けてしまうことを知っている。けれども実際に金属を溶かして造形した経験をもつこどもは少ないだろう。ここでは比較的融点の低い金属である鉛を使って、铸造を経験できるプログラムを設定した。铸造は、まず凹型をデザインして、そこに溶けた金属を流し込んで仕上げることになるので、こどもたちにとっては、凹凸の逆転の計算は難しい点であったかもしれない。しかし、金属の重量感、光沢はこどもたちにとってとても魅力的らしく、自分だけのコインを皆大事そうに持ち帰った。どこにも流通していない世界で一つのコインである。

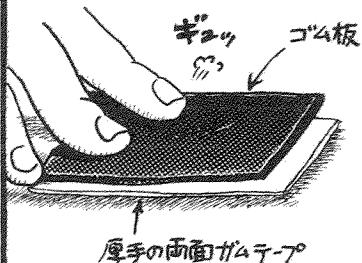
宝石細工

発見された宝の中には、細かい手作業によってつくられた装飾宝石がみられた。小さな宝石がモザイクのようにちりばめられて美しい。

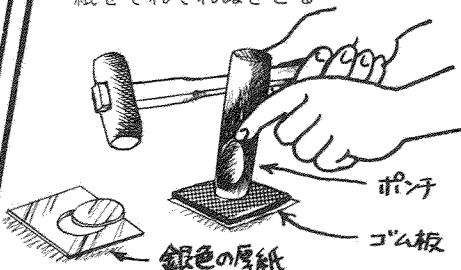
プログラム対象年齢：9歳以上
地図上の位置番号 ⑨



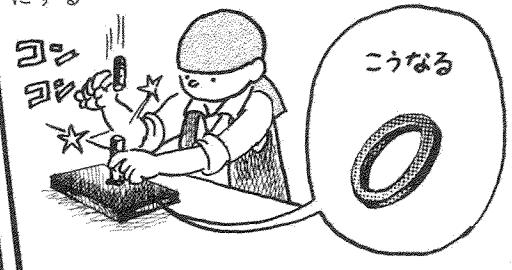
1 両面テープの片側にゴム板をはりつける



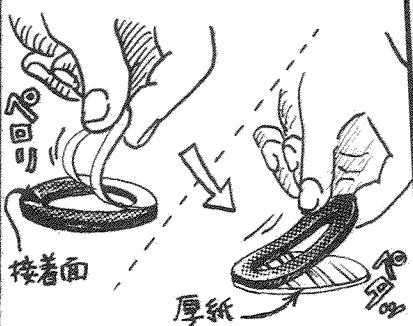
2 大きめのポンチで両面テープをはりつけたゴム板と、銀色の厚紙をそれぞれぬきとる



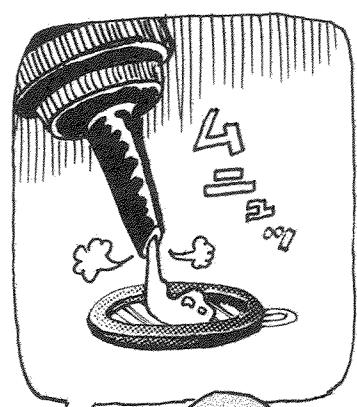
3 まるくぬきとったゴム板の中を、さらにひとまわり小さなポンチでぬいてドーナツ状にする



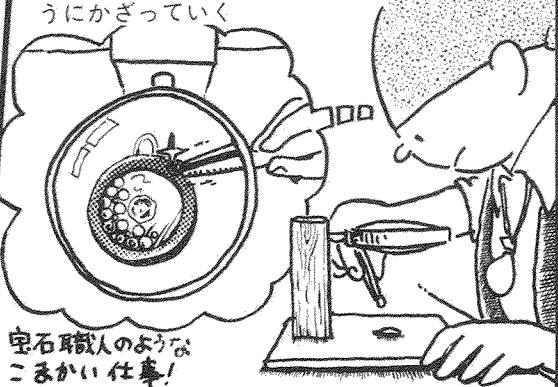
4 両面テープのはり紙をはがして紙色の厚紙に重ねてはる



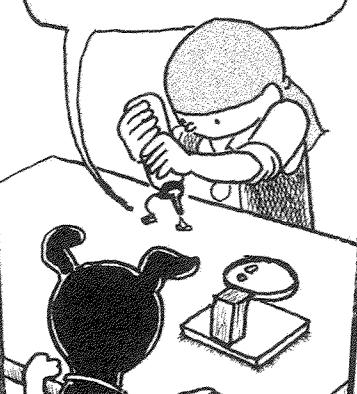
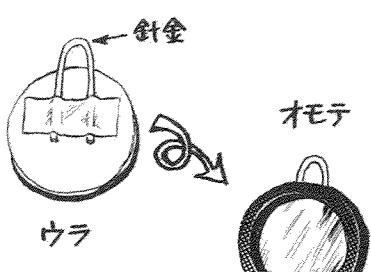
5 ドーナツ状の中の厚紙にポンドを厚めにぬる



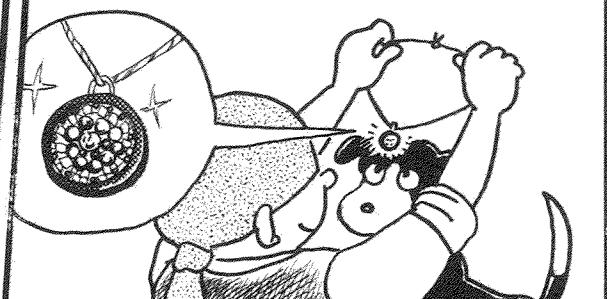
6 ドーナツ状の中の厚紙にポンドを厚めにぬる



7 U字にまげた細い針金を厚紙のウラにガムテープではる



8 はりがねにヒモをとおすとペンダント



このプログラムでは、まるで難しい手術でもするような大げさな小道具がこどもたちをひきつけたようである。ピンセットでようやくつまめるような小さなガラス玉を、これまた小さな土台の中に配置していく。机の上には拡大鏡が用意され、細かい作業も拡大して見ながら進めることができる。息をこらして正確にガラス玉を配置していくこどももいれば、拡大鏡で見える像と自分の手の感覚のズレがわざらわしくて、拡大鏡を避けて横から覗きこむこども、また、ピンセットを扱うのがもどかしくて、指でつまんでフリカケのようにならまくこどもなど、道具の扱いを通していろいろなこどもの表情がみられた。

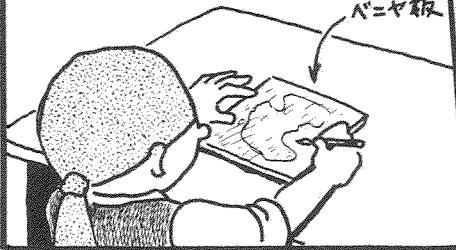
ミニチュア宝島

宝島の情景をミニチュア模型にして立体的に再現。名も知れない小さな無人島にも宝はかくされているかもしれない。

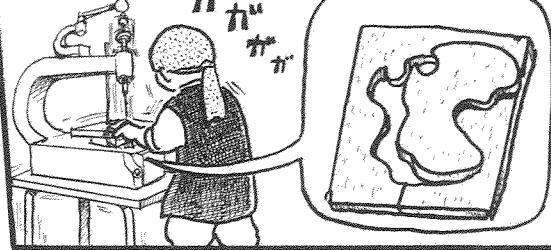
プログラム対象年齢：9歳以上
地図上の位置番号 ①



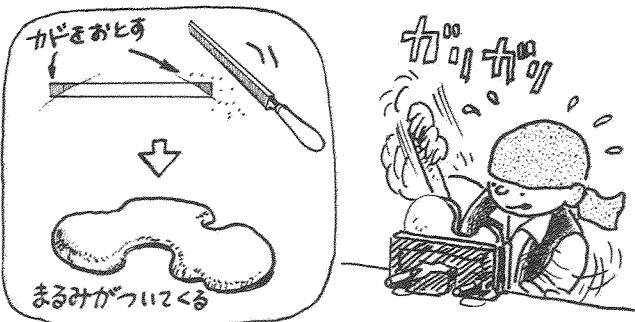
1 ベニヤ板（厚さ9mm程度）に島の形を下書きする



2 下がきにしたがって糸ノコギリで島の形を切りぬく



3 切りぬいた島のカドをヤスリでおとし、なだらかな地形をつくる（万力にはさむとけずりやすい）

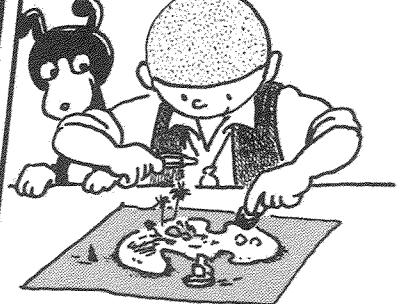


4 下地のベンキ（砂浜の色）をぬる



5 ペンキをかわかしたあと、青い台紙（海をあらわす）にはりつけて、島の中やまわりをつくりあげていく

島づくりの方は色々あるので素材や道具を使い分けて、自分なりにしあげていく



島づくりいろい

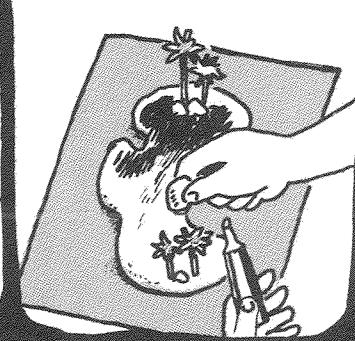
・ペンで色つけして、草地や土の色をぬりつける



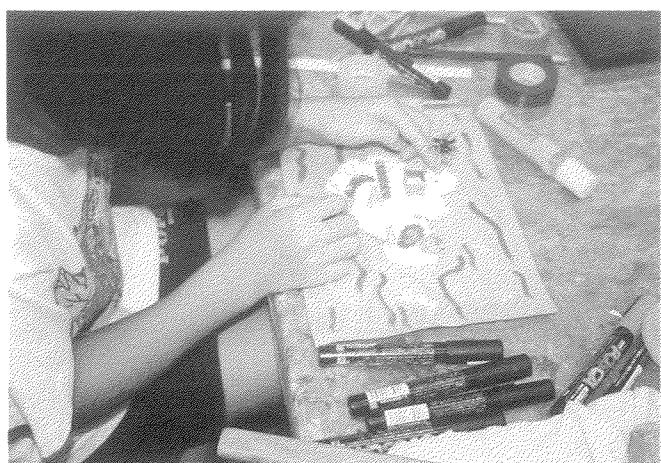
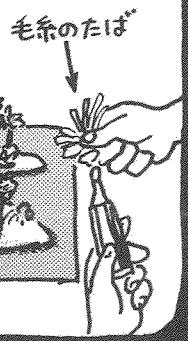
・島にキリで穴をあけ、竹ひごをつかって作った木をたてる
竹ひごに色紙をはってつくった



・小石を接着して岩場をつくる



・毛糸や色紙を使って草木をつくる



〈ミニチュア宝島〉を作品として作りあげるための道具や素材の種類はもりだくさんである。電動糸ノコ、金ヤスリ、万力、きりなどの道具は初めて使う子どもも少なくない。それぞれに道具の使い方、力の加え方の指導が行われた。島の外形のみならず、その上にかかる島の上の風景づくりでも、こどもたちは様々な素材を工夫をこらして利用しなければならない。色紙、竹ひご、小石、砂、布、セロハン、毛糸などなど、作業台の上にはいろいろと素材が用意された。ここでは作り方に特定のパターンを設定していないので、それぞれのこどもに素材の選択や活用法がまかされるプログラムとなった。

たからじまからの手紙

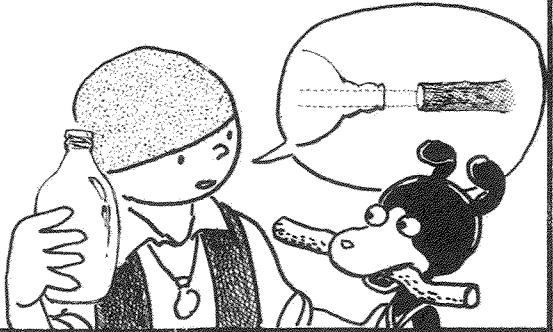
宝島の沖を流れる潮流にのせて、ガラスびんのカプセルに手紙や宝島についてのいろいろな情報をつめて流す。まだ見ないだれかに向けてこの手紙を送る。

プログラム対象年齢：10歳以上

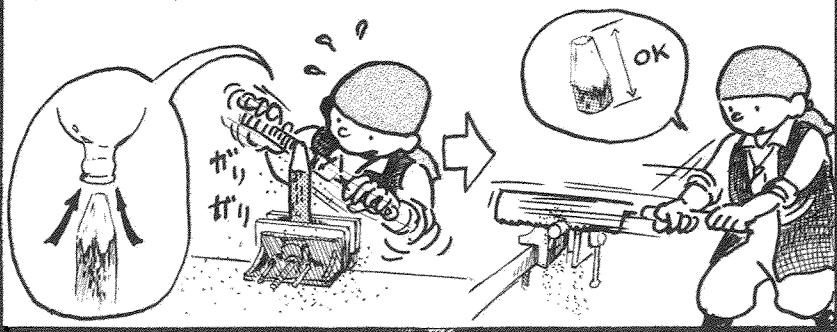
地図上の位置番号 ②



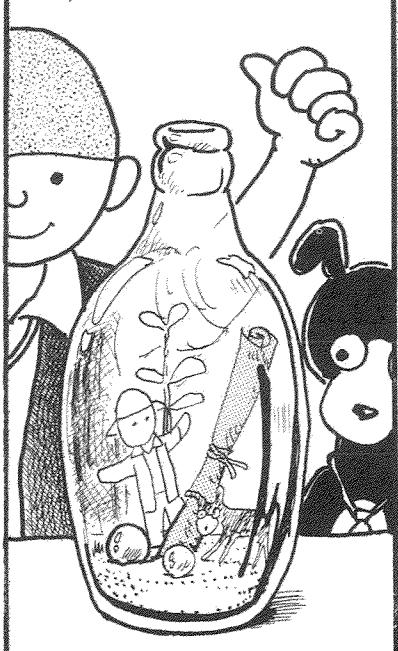
1 あきビン（透明）と、そのビンの口まわりよりひとまわり太い程度の枝を準備する



2 ビンの栓をつくるため枝の先をさきぼそりに削り、適当な長さに切る（万力にはさむと作業がしやすい）



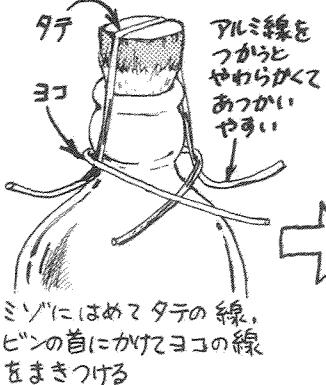
3 ビンの中に(白)砂、手紙、色紙やいろいろな素材でつくった小物を入れる（ビンの口から入る大きさを考えてつくる）



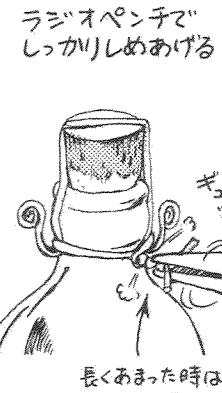
4 栓をする



ヤスリか小刀で木の栓のカドに向かいあわせてミゾをつくる

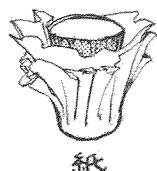


タテ
ヨコ
アルミ線をつかうとやわらかくてあつかいやすい
ミゾにはめタテの線、ビンの首にかけてヨコの線をまきつける



長くあつた時はセカリとる

★木の栓がゆるくなってしまった時は、布や紙などを巻いて調整する



5 ビンの表面にペン（水性ペンはガラスにはじかれてしまうので不適）で装飾してもよい



空き瓶に手紙を入れて海に流すと、潮まかせでその手紙をどこかへ届けることができる。つまり空き瓶は情報をつめこむカプセルになる。造形スタジオのプログラムでは、実際に瓶を海に流すことはできないが、〈たからじまからの手紙〉と題して、空き瓶に手紙をはじめいろいろな素材でつくった小物を入れ、木の枝で栓をした情報カプセルづくりをした。それぞれがそれぞれの手紙を瓶の中にしまって持ち帰ることができる。瓶の中には、手紙の情報だけではなく自分が造形した物に関わった経験が詰め込まれている。この瓶は、この日の経験という情報を将来に伝えるカプセルである。



造形教室

「子どもの城造形スタジオ」にはさまざまな子どもたちが訪れる。偶然通りかかった子ども、遠方から訪れているために滞在時間の短い子どもなど、それぞれの事情を抱えて造形プログラムへの参加を希望してくる。〈造形宝島〉では多くの子どもたちがワークショップに参加できるように、時間的な条件や、年齢に応じた技術的な条件を考慮してプログラムづくりをおこなった。ほとんどのプログラムが、気軽に立ち寄って参加できる設定となっている。しかし一方で、時間を充分にかけ、多くの手間を費やして作品をつくりあげることも、造形制作の重要な魅力である。夏休み期間中に特別プログラムとして催された「造形教室」は、充分な時間と手間をかけられるプログラムとして、数時間の制作時間を設け、条件にあった子どもたち（対象は小学校3年生以上）を募り開かれた。

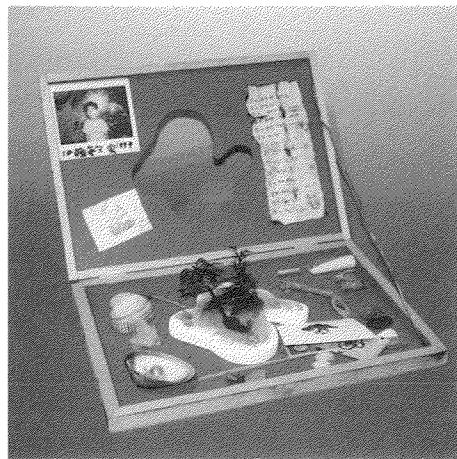
「造形教室」のプログラム内容も宝島探検を題材にしてA～Eの5種類が設定された。5つのプログラムとも制作内容ではそれぞれに違う特色を持っているが、今回、全プログラムを通して最も活用された素材は、流木を中心とする海岸の漂着物である。これらの素材は、あらかじめ造形スタジオスタッフによって、千葉県九十九里浜で採集された。潮にあらわれた流木や漂着物の有機的な形は、宝島をテーマとした造形にふさわしい魅力を発揮している。



プログラムA <宝島博物誌>

「宝島探検」の旅は、宝島をとりまく自然との出会いの旅でもあるという想定でこのプログラムはつくられた。大航海時代には、有名なクック船長の仕事に代表されるように、寄航した土地の動物、植物、鉱物などの自然の調査の記録として博物誌が多く編纂されている。〈造形宝島〉の博物誌の編纂は「造形教室」の場をかりて、参加した子どもたちの手で作品として残されることになった。

博物誌は、ふつう文字と絵、あるいは写真でつづられた本として見られるが、《宝島博物誌》は〈造形宝島〉ならではのつくりとなっている。二つのパネルをちょうどがいで合がせた形は、ちょうど本を開くような仕掛けになっているが、中味は実物や立体造形を中心構成されている。パネルの表紙を開くと、片側のページの中央にはミニチュアの宝島がある。その周りには宝島で採集された自然物が博物館風にガラスびんに入れられたり、綿にくるまれたりして掲示されている。掲示された自然物は、それに採集者の解説のメモがそえられている。もう片方のページには探検家（《宝島博物誌》の作者）の日誌や写真（〈造形宝島〉の環境として使われた壁画の前で現場記録風に撮影したもの）がはりつけられた。宝島の形や採集物は自由に選ばれ制作されるので、できあがった作品にはそれぞれの子どもが思い描く宝島の自然環境が映しだされる。



プログラムB <ミツロウの器>

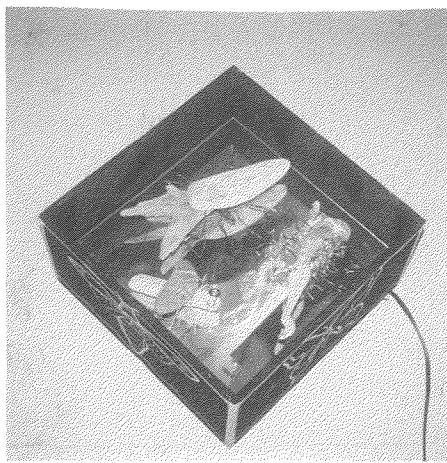


ふだんの私たちの生活では、必要な生活用品があれば、それを売っているお店へ行ってお金と交換すればよい。しかし、自然におおわれた宝島のような場所で生活しなければならぬとしたら、必要な道具が手元になければ自分の手で工夫して作り上げなければならないだろう。ここでは、宝島での自然生活を想定して、自然物を利用した道具づくりを行うことにした。特に、生きるために最も重要な水を汲みだす器づくりとして《ミツロウの器》の制作となった。ミツロウ（蜜蠟）とは、ミツバチの巣から採れる油脂で、むかしからろうそくやクレヨン、また化粧品などの製造にも使われてきたものである。このミツロウが防水剤、あるいは接着剤の役割をして器ができる。まず、新聞紙をまるめて型をつくりその型の表面を覆うように、熱で溶かしたミツロウをはぎれ（布）に塗って何枚もかさねばりしていく。また、器の脚や把手になる流木を添えて、これも付け根を布とミツロウで固める。かさねばりに厚みを加え、さらにそと上に紙紐をまいてミツロウでしっかりと固めるとかなり丈夫な器になる。最後は型の新聞紙をぬいても器ができる。型の形、流木の付け方でいろいろな器ができる。作品の中には、器の表面にミツロウでつけた貝殻を配して飾られるものも生まれた。お店では売っていない自分だけの手作りの器が完成する。

プログラムC <宝島昆虫標本>



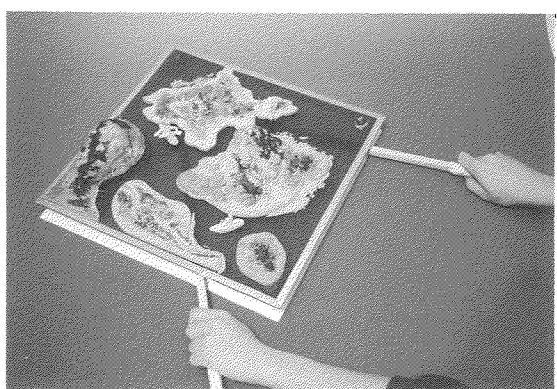
「宝島は特殊な自然環境なので、その中にすむ昆虫もこれまでに見たことのないような不思議なかたちをしているにちがいない。宝島でしか見られない昆虫があつめた標本箱をつくろう」—— というのが、プログラム《宝島昆虫標本》の最初のきっかけとして、参加したこどもたちに投げかけられた言葉である。「宝島でしか見られない昆虫」がどんな姿をしているかは、もちろんまだ誰も知らない。しかし、その不思議な昆虫の姿は、こどもたちの頭の中で形づくられていく。こどもたちが昆虫の姿を思い描く手助けをしたり、ヒントになったりするのが、流木の有機的なかたちである。こどもたちは自分で選んだ流木をじっとみつめ、その形に昆虫の頭や胴体の姿を見出す。釘やピンの目玉、針金や布のハネがとりつけられると、海岸に転がっていた流木がいよいよ昆虫に姿を変えてあらわれてくる。できあがったいくつかの昆虫は箱の中に納められるが、この箱にもひとつの仕掛けがある。箱の中はマジックミラーで上下に仕切られており、昆虫はミラーの上に置かれる。ミラーの下には、昆虫が住んでいたと思われるジャングルの風景が色ラシャ紙などでつくられ、さらに小さな蛍光灯も据え付けられる。蛍光灯の点滅により、マジックミラーの効果で鏡の上に並んだ昆虫たちが、ふいにジャングルの中に浮かびあがるということになる。



プログラムD <宝島セイリング>

宝島と、宝島をめざす帆船の風景をそのままジオラマに再現してしまおうというプログラムが、《宝島セイリング》である。しかも単なるジオラマではなく、自分の作った帆船が島影をぬって海原を進むしきけを加えることになった。土台は2階建てになっており下はベニヤ板、上は青いアクリル板で4本の柱で上下を支えている。宝島はアクリル板の海に浮かべられる。島の作り方は、はじめ薄いベニヤ板の上にえんぴつで島の輪郭を描いて、それを電気糸ノコで切り出す。切り出した平板の上に、発泡スチロールのかけらをはりつけて大まかな高低をつけ、その上に水に溶いた模型用ねんど重ねて島の地形をつくっていく。島に絵具で川を描きいれたり、模型用にできた草木をはりつけると、かなりリアルな島ができる。

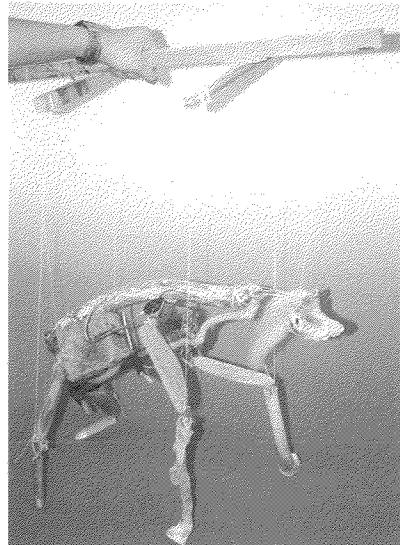
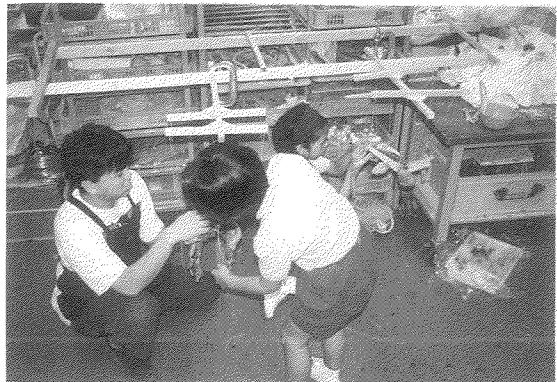
その島のスケールに合わせて、細い棒や竹ひごを利用し小さな帆船を作る。帆船の下には磁石の板がはりつけられる。一方、細長い棒の先にも磁石の板がとりつけられる。この棒は、アクリル板の下にもぐりこませるもので、アクリル板を挟んで帆船の磁石と棒の磁石とが作用しあって、まるで帆船がひとりでに動くように見えるというしきけになっている。しきけは極めて単純で素朴なものであるが、島に沿って海を進む帆船の動きには臨場感がかもしだされ、精巧な機械じかけとはひと味違った魅力の動くジオラマとなった。



プログラムE <マリほねット>

《マリほねット》は、ほねだらけのマリオネット（=あやつり人形）である。《マリほねット》のほねはすべて流木でできている。制作するために用意された流木の形はさまざまで、大きなかたまりのようなものもあれば、細長くうねった形もある。こどもたちは、たくさんの流木の中から自分の《マリほねット》の部品に適したものをひとつひとつ選び出し、組み合わせていく。

流木はそれ自体で生き物の雰囲気を漂わせる。波に洗われ、岩にぶつかってできあがったカドのない形は、けものの背中を思わせたり、爬虫類の足を連想させたりする。そのような流木をU字釘の関節でつなぎあわせて、あやつり棒に紐で結びつけると《マリほねット》はできあがる。紐であやつられる《マリほねット》の動きはまさしく命を吹き込まれたようで、見ていた小さなこどもが怖がって逃げ出すという場面もみられた。流木の形は一定していないのでできあがる《マリほねット》の姿もバラエティに富んでいる。どれも実際にはいない生き物であるはずなのに、まるで地球のどこかに本当にいるのかも知れないと思わせる程の存在感を持っている。《マリほねット》の姿や動きは、初めて見た人にはどちらかといえば不気味で遠ざけたいものに映るが、制作したこどもたちは、まるで可愛いペットを連れるかのように、体の横に添えて持ち帰った。



宝島博物館

ワークショップ〈造形宝島〉で実施されたプログラムは、一般制作プログラムの数だけでも27を数える。プログラムによっては、できあがった作品を持ち帰ることができるものもあれば、造形スタジオに作品が残されて〈造形宝島〉の環境の一部として役立てられるものもあった。プログラムの実施は実施内容の前後の関わりをみながら、物語の進行と造形手法のバリエーションを考えつつ行われている。それでも訪れるこどもたちにとっては、期間ごとに次々とプログラムが入れ代わるので、プログラムどうしの関わりを知るのは難しい。そこで、各プログラムからできあがった作品を一堂に会して観ることができる場所として《宝島博物館》はできあがった。

《宝島博物館》は造形スタジオの奥に建てられ、進行中のプログラムと過去のプログラムの関係をつなげる役割を果たした。制作途中のこどもが《宝島博物館》の存在に気づいて、いったん博物館めぐりをすることで、新たなアイディアを得て、作品の内容がふくらむという様子もしばしばみられた。《宝島博物館》はまた、宝島探検の行程を確認する場でもある。壁にはられた大きな地図には、探検隊の進行経路が示してあり、実施中のプログラムの地図上の現在地を知ることができる。プログラムがかさねられることに《宝島博物館》には次々と新しい作品が所蔵されていった。



その他 の プロ グラ ム

〈造形宝島〉のワークショップには、本文で紹介した分以外にも実施されたプログラムがいくつかある。これらは、宝島博物館にも展示されたが、ページの都合により詳しくふれることができないので以下に紹介する。

- ・たからじまへいこう！（対象：5歳以上、地図上の番号①）
宝島へ向かう航海の簡単なジオラマ。船形の煉瓦に竹ひごのマスト、紙の帆をはって、青い紙の海に浮かべる。
- ・宝島の地図（対象：10歳以上、地図上の番号①）
本文で紹介した〈ゆめのたからじま〉の手法をアレンジして、布製の巻物風地図を作る。
- ・どうぶつねどこ（対象：5歳以上、地図上の番号③）
焼成した不定形の土の塊に目や模様を描き加えると不思議な動物のよう。ラシャ紙の巣を作つて中におさめた。
- ・フロッタージュジャンブル（対象：5歳以上、地図上の番号③）
凸凹模様に紙をあて、こすりだし（フロッタージュ）の技法で、はっぱの生い茂るジャングルの風景を描く。
- ・きょうりゅうかわくだり（対象：5歳以上、地図上の番号④）
造形スタジオ内に設置した水路に流れを作り、紙で作ったユニークな恐竜の川下りで遊ぶ。
- ・えもじブロック（対象：5歳以上、地図上の番号⑤）
小さなレンガブロックに絵具に浸した竹ひごで模様や記号を描く。ブロックを並べると象形文字のメッセージ。
- ・エッチングアグセサリー（対象：10歳以上、地図上の番号⑥）
銅板を好きな形に切り、油性ペンで模様を描いて腐食液に浸けると凹凸模様のアクセサリーができる。
- ・まぼろしのたからばこ（対象：5歳以上、地図上の番号⑦）
金銀の色紙、色セロハンなどの身近な材料を使って、きらびやかな宝と宝箱づくり。

おわりに

ワークショップ〈造形宝島〉は、約一年間（1993年9月～1994年8月）という時間をかけて展開されました。始まった当初は、造形スタジオ内はまだ宝島探検という物語状況を説明するには殺風景な状態でした。プログラムに参加したこどもたちの中でも、こちらが意とするように、宝島を思い描いて制作を行うという状況は必ずしも起こらなかったかも知れません。しかし、ひとつひとつのプログラムが重ねられていくごとに、造形スタジオの中はしだいに宝島の風景をおびていくようになりました。もちろん、それまでにこどもたちが作った作品も宝島環境の演出に一役買っています。春休みが始まる頃以降には、何も知らずに初めて訪れた人でも、宝島に上陸する気持ちで造形スタジオの入口に立てるような環境ができあがりました。

これはまた、鑑賞と制作が自然に馴染み合うことのできた環境であったように思えます。こどもたちは、造形スタジオに入る段階でそこに広がる宝島の風景のイメージをよみとります。そのイメージはこどもたちのイメージに反映して作品が残され、また新たなイメージが宝島の風景の中に加えられていくわけです。“鑑賞”とは、じっくりと芸術作品と対峙した時ばかりになされるとは限らないでしょう。こどもたちが制作をしながら次の展開を考えて顔を上げると、まわりの風景や残された作品に宝島のイメージがちりばめられています。そのイメージの一部をすくいとって、こどもたちは自分の作品づくりに活かしていきます。こうした瞬間瞬間に“鑑賞”は起こっているのではないかと思うのです。

ワークショップ〈造形宝島〉で架空の物語を設定することから始めたのも、芸術作品に限らないごく一般的な造形活動の中で、同じ設定の上に立つことによって、イメージとイメージを行き交わせ、そして新たなイメージが生成される楽しさが生まれる状況を作りたかったからです。こどもたちが制作と鑑賞の関係を意識することなどはあまりないでしょう。けれども、〈造形宝島〉のなかでは、こどもたちは自由にイメージを行き交わせ、実際には上手に制作と鑑賞を結びつけていたと思います。

〈造形宝島〉の地図をみながら、「ほんとうに宝があるの？」と聞いてくるこどもがいました。「それがわからないから探検してるんだ」と答えたのをおぼえていますが、このワークショップの中で手に入れてほしい「ほんとうの宝」は、数々のプログラムを通して生まれた造形体験であったのです。そしてその宝は、参加したこどもたちがすぐには手に入れたと気づかなくても、ふところの奥深くにきっとしまいこまれているものだと思います。

