造形スタジオの活動記録　一九八五－九四

こども歳時記

こどもの城　造形スタジオ

造形スタジオの活動記録　一九八五―九四

「こども歳時記」

――新鮮なる共通感情を培うために――

こどもの城の「造形スタジオ」の仕事は、一言ではまとめることのできないほど、多岐にわたっている。たとえば、自由に来館する子どもたちとの造形活動、会員登録して定期的に造形クラブに通ってくる子どもたちとの特別な活動、知識と経験をより深めようとする人びとへの講座、あるいは夏休みの一日造形教室、造形作家など専門家たちを招いてのさまざまな「ワークショップ」活動、また現場で仕事をしている人たちのためのシンポジウムやフォーラムなどなどである。

これらの多様な活動を一堂に集めて概観できるような全貌的な「記録」は、構成的にはなかなか困難な仕事である。また一九八五年の開館以来、二十年近い歳月が過ぎると、過去の資料も散逸はしないまでも、活動の現場にかかわった人びとの転職、退職あるいは世代交代もあって、文字記録に必要な記憶の正確さが次第に疎かにされるきらいがある。

そこで、こうしたさまざまな種類の仕事のうち、特色ある活動を通じて、造形スタジオに貫通するものを見通せるような「記録」を作っておくことも一つの必要を満たすものであると考えた。その結果、造形スタジオの全体の仕事のなかで、子どもとの季節感をともなった造形活動こそが、時代の動きや社会の行事と密接なかかわりあいがあると判断し、一九八五年の開館から九四年までの季節行事の活動を記録しておくことにした。

しかし、季節感の溢れる活動記録といっても、正確な日時を網羅した年代記的なものではなく、正月とか節分とか桃の節句とか、子どもの日々の生活にとって、一つの節目になっている季節行事を造形表現と関連させながら行なってきた《こども歳時記》の活動の航跡というものである。

開館以来、造形スタジオは季節感をともなう活動は行っていたが、三年間ほどは特に「季節行事」という名称のもとには活動はしてはいなかった。それは、造形スタジオが季節行事を「ワークショップ」活動（四頁―七頁参照）の一連のプログラムとして組み込んでいたために、優先的に特別な活動としては位置付けていなかったからである。

しかし、大きな経済効果をねらう世の中の動きにともない、すべてにおいて商業主義的な傾向が強くなり、子どもたちが群れ遊ぶ小さな野原や街並みが破壊されて行き、日常生活を彩っていた季節の行事は子どもたちの実生活のなかでは、特記すべきものではなくなり、人集めの表層的なものとしてイベント化されているのが現状になっている。時代的に言えば、遊び場として子どもたちの自由な行動を保障してきた碇泊地「空き地」が明らかに消え、と同時に子どもたち自身の漂流が目立ちはじめたのが、八十年代の終わりから九十年代の初めころだった。

その時期から、造形スタジオは、年中行事と子どもの造形表現を重ねあわせた活動を積極的に取り込んだプログラムを特に構想しはじめた。

造形活動に季節行事を取り込むことによって、子どもたちが、前提なし表現しうるのではないか、また季節行事の要素に思いを馳せるきっかけ作りになるのではないかと考えた。「共通感情」の育成と造形表現という考えから、造形活動に「季節行事」を明確に取り入れることにしたのである。

それが《こども歳時記》という活動である。

民俗学者柳田國男は、子どもと社会のかかわりを次のように述べている（『国語と子供』）。

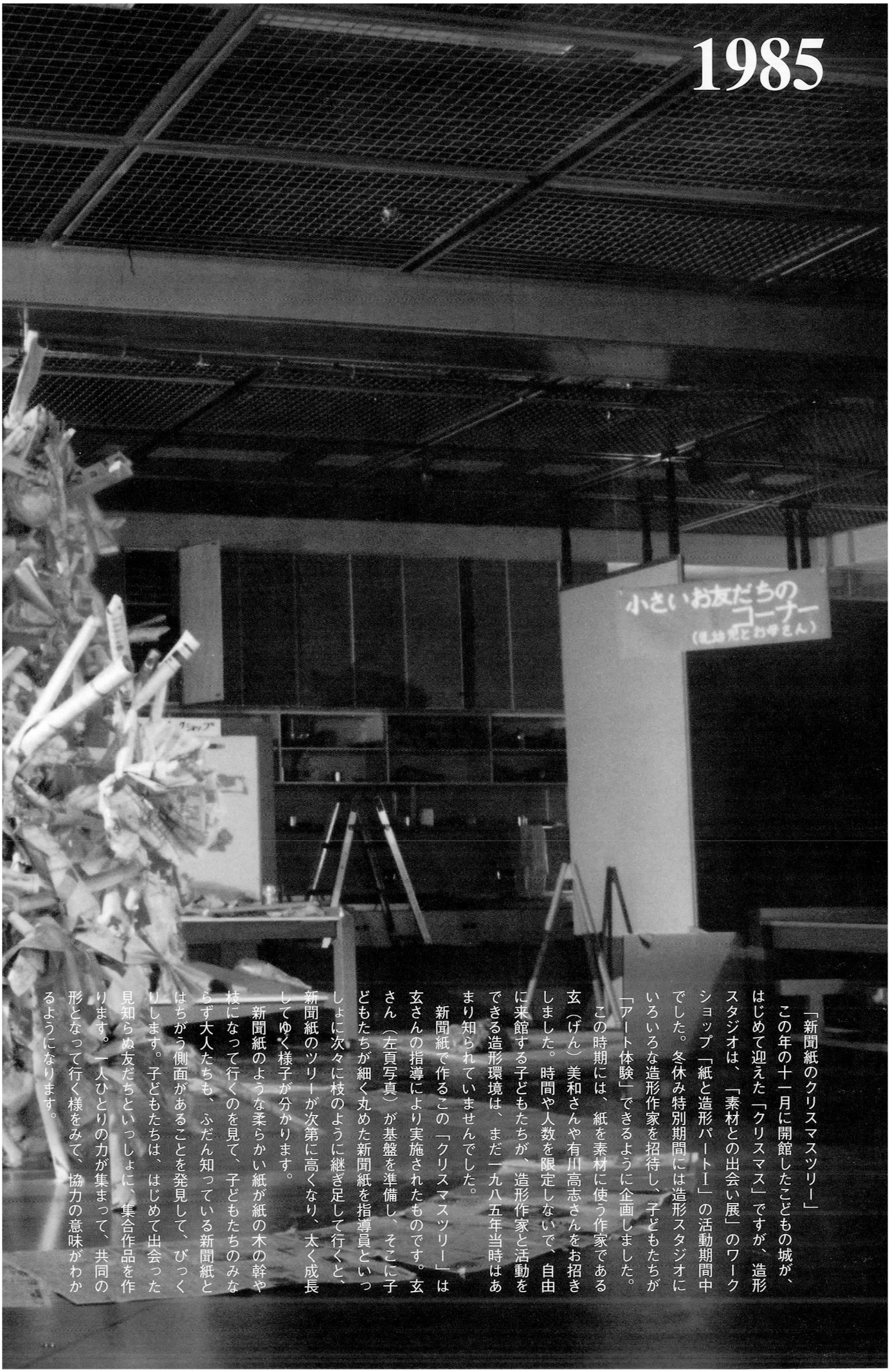
「いわゆる児童文化は孤立した別個の文化ではない。国にそのような離れ離れのものが、並び存するわけがないとすると、単に一国一時代の文化相が児童を通して視ればまたちがった印象を与えるというまでの意味しかない。（中略）児童には私がなく、また多感であるゆえに、その能力の許す限りにおいて時代時代の文化を受け入れる。古く与えられたものでも印象の深さによって、これを千年・五百年の後に持ち伝えるとともに、いつでも新鮮なる感化には従順であった。」

まさに子どもは私たちの未来である。その一方では子どもたちは私たちが歩んできた過去の懐かしい証でもある。私たち大人が、子どもたちと季節感あふれた行事をともにすることは、自らの歴史を確証することであり、また「近未来の大人である子どもたち」（ブルーノ・ムナーリ）へ私たちの文化遺産の価値の受け渡しをすることでもあるのだ。

感性を育むための子ども自身の自律的な表現活動も大切であるが、同時に「共通感情」に裏打ちされた「こども歳時記」という〈テーマ〉に寄りそう活動も、伝統文化の授受という視点から、今後一層重要な課題になってくると思われるのである。

（こどもの城造形スタジオ）

1985



「新聞紙のクリスマスツリー」

この年の十一月に開館したこどもの城が、はじめて迎えた「クリスマス」ですが、造形スタジオは、「素材との出会い展」のワークショップ「紙と造形パートⅠ」の活動期間中でした。冬休み特別期間には造形スタジオにいろいろな造形作家を招待し、子どもたちが「アート体験」できるように企画しました。

この時期には、紙を素材に使う作家である玄（げん）美和さんや有川高志さんをお招きしました。時間や人数を限定しないで、自由に来館する子どもたちが、造形作家と活動をできる造形環境は、まだ一九八五年当時はあまり知られていませんでした。

新聞紙で作るこの「クリスマスツリー」は玄さんの指導により実施されたものです。玄さん（左頁写真）が基盤を準備し、そこに子どもたちが細く丸めた新聞紙を指導員といっしょに次々に枝のように継ぎ足して行くと、新聞紙のツリーが次第に高くなり、太く成長してゆく様子が分かります。

新聞紙のような柔らかい紙が紙の木の幹や枝になって行くのを見て、子どもたちのみならず大人たちも、ふだん知っている新聞紙とはちがう側面があることを発見して、びっくりします。子どもたちは、はじめて出会った見知らぬ友だちといっしょに、集合作品を作ります。一人ひとりの力が集まって、共同の形となって行く様をみて、協力の意味がわかるようになります。

ちの
ナー
学生)

造形スタジオのワークショップ

造形美術による自己確立の試みとして

非日常性への親和力

私たちは日常生活を送っているなかで、ある日突然に親しい人びとや周囲の環境と自分が調和していない、あるいは社会に適合できていないのではないかという「自己疎外」感に襲われることがあります。大なり小なりの固体差があるにしても、それは理由もなく突如として、あるいは親しい人との不和、社会との軋轢、またあるいは家族の不幸などをきっかけとして訪れ、現代に生きる私たちは、フランツ・カフカの小説にある「変身現象」を宿命的に経験しています。それは、私たちが親や家族などの庇護のもとに繭玉につつまれた「子ども時代」という純粋培養の環境から大人になってゆく過程で、自己を社会化して生きてゆくために、確定的なものに信頼を置きすぎるためからかもしれません。

つまり、成長するにつれて「日常性」の向こう側にある想像、夢想、不可思議、幻想、驚き、諧謔、生死、エロティシズムなどに心を動かされることが少なくなり、新鮮な自己を漸次的に喪失してゆき、日常性という硬い皮膚を一枚一枚と重ね着をするようになっていくからなのでしょう。

それは、産業革命以降、機械に強制される生活を余儀なく生きている私たちにとっては、反面から見れば自己を守るための防御として仕方ないことかもしれません。しかし、できるだけこの「固定化された」日常性から自己を解放しようと試みるのも私たちの意思であることも確かです。私たちがコンサートに出かけ、耳垢を落とし、美術展で目の鱗を洗い流し、感動することを見聞すれば、それは明らかなことです。

つまり、そのような体験をするのは「芸術」が日常的に疲弊した私たちの心身の変調を整えてくれることを知っているからなのです。人びとは、自ら日常からの束の間の脱出を衝動や美的体験を求めて、絵画や彫刻を見て心を新鮮にし、音楽を聴き、心を開くのです。

では、子どもたちに造形美術の活動をさせるということは、いったい何を意味するのでしょうか。それは、近未来の大人である子どもたちが「子ども時代」から、将来確実に待ちうけるであろう疎外感に柔軟に対処しながら、社会人として健全な生活を営んでゆけるように、あらかじめ「造形美術」の世界を通じて子どもたちの感性を豊かで、強靭に育むということなのです。

十人いれば、十人の美術観があります。それは、誰でもが納得する造形美術の定義が成り立たないということを意味します。しかし、造形美術には美しいと人の心を感動させる以外に根源的に、想像、夢想、不可思議、幻想、驚き、諧謔、生死、視点の転換、錯視感覚、エロティシズムなど日常性に挑戦する要素や私たちの保守的な諸感覚を欺くことなど、いろいろな機能があることが知られています。

子どもたちが造形美術の作品を見て、感じて、手で触って、視覚で体験し、そして全身的な衝動で制作に向かうという「造形スタジオ」のワークショップが目指すものは、子どもたちが《造形活動》を通じて、造形美術に特有なこの「非日常性」に親しみつつ、自己の心身を見つめて、自己の確認ができるように促すことなのです。

子どもたちが成長して、かれらが余儀なく強いられる「日常性」に抗いつつ、次第に疎外感を融解させてゆくことができような柔軟な抗体を保有できるように動機づけることなのです。造形美術の体験は、子どもたちにとって将来自己疎外から離脱し、

見失った自己を見つめ直すのに大きな潜在的な力になってくれるのではないかと予測するのです。

それは、子どもたちが造形活動を通じて非日常的な体験を重ねることによって、疎外感に有機的に対処する潜在的な能力を備えるようになってゆくという意味でもあるのです。造形美術による自己発見は、日常性という自己硬化症への免疫を作ることでもあります。ですから、子どもたちの造形指導を行っている造形スタジオは、造形美術のさまざまなプログラムを通じて、近未来の大人である子どもたちが、日常性のなかで自由に飛翔し、自己疎外の呪縛をふりほどく力、つまり自己実現する力を培うことを促すという支援活動に従事していることになります。

それは、子どもたちの年齢や人数や力量つまり、学年などの一定の条件で子どもたちを囲い込まざるをえない学校とはまったく異なるのです。《初めて出会う》子どもたちの多様な個性を受け入れて、自主性を尊重するところからしか活動が始まらないのです。気が向かなければ、子どもは活動に参加しないし、制作もしないのです。そうしたことを前提にして、造形スタジオは子どもたちを造形活動に誘い込み、心身の健全育成を試みようというのです。

造形活動の誘因装置

社会的な時間のなかで、美術館などは既に認知された施設であり、年に数回しか訪れない人びとにとっても、内部空間は自立しています。美術館には所蔵品があり、鑑賞したり、あるいは時には制作体験をしたりして、美術体験をしに行くことが目的の特別の空間であると一般的に理解されています。また子どもたちが毎日通う学校と言えば、お互いに顔見知りの子どもたちがテキストとカリキュラムに導かれて、継続的でしかも体系的な学習が可能な場所だと承認されています。〈文法〉がないといわれる「美術の時間」でさえ、基本的にそれに準じていると思われます。

子どもたちは、「こどもの城」を《遊び場》として訪れているにもかかわらず、三階の造形スタジオは、かれらの前には見たり、触ったり、作ったりする、未知で異質の空間が立ち現れることになるのです。繰り返し遊びに来る子どもたちもいますが、基本的には一回限りの初めて出会う子どもたちとの活動となります。

スタジオに入室してくる目の前の子どもたちの背景環境、つまり、何歳なのか・友だちと一緒なのか・制作時間は十分にあるのか・感受性はどうなのか・持続力はあるのか・造形が好きか、嫌いか・親の影響下にあるのか、等々。造形スタジオのスタッフは、はじめて出会うこうした子どもたちの背景となる固有の条件をあらかじめ知らないのです。初めて出会うこのような子どもたちに学校のようには、継続的に造形体験をさせることは、まず困難です。また美術館のように常設展示とかコレクションがないために、制作のきっかけを所蔵の美術作品に求めることもできません。ですから《一期一会》で出会う子どもたちの造形活動を豊かにするためには、動きのない静的な環境の美術教室やアトリエのようではなく、子どもたちとの一回の出会いを画期的なものにしようとする造形スタッフが仕掛ける動的な内容をもつ〈造形環境〉が必要になってくるのです。したがって、「何をするところかな、何をしているのかな」という遊び感覚で、造形スタジオを訪れる子どもたちの興味を引き出し、制作したいという衝動をかき立てる、特別に仕掛けた空間環境を整えておかなければ、子どもたちは一瞥するだけで造形活動に関心をもたないということになるのです。

そのために、造形のスタッフは《はじめて出会う》子どもたちが、たとえ一回かぎりでも、最大限豊かな造形体験ができるように企図します。そして誘発的に造形活動に向かわせるために、制作の主題を設け、

子どもたちの造形意欲を刺激する体験的な環境空間を作る必要があるのです。

遊び感覚で「どうしようかな、やってみようかな」と、受け身で感じていた気持ちを、造形プログラムに参加してみようという能動的な気分に質的転換をさせるには、どうすれば可能かそれが課題なのです。

そして着想したのが、子どもたちに展示品を見せ、それに興味を抱かせ、展示品に触らせて、体感させ、その体験を増幅させて、統合的な体験に向かわせ、さらに制作へと導くという三つの段階、すなわち「展示」から「体験」へ「体験」から「制作」へ、と子どもたちの心を造形に滑らかに導いて行く活動形態を考えたのです。それがコレクションを持たない造形スタジオが考えた独自の「ワークショップ」活動なのです。

ですから、造形スタジオのワークショップは、子どもたちがものを見る、ものに触る、ものを聞く、ものを作る、また手を動かすという体験をとおして、子どもたちが自分たちでものを探索し、発見してゆくという活動ということになります。

それは、子どもたちが、身体的・精神的なあらゆる要素を動員して、見たり、聞いたり、触ったり、感じたり、話したり、頭脳を使ったり、手足を使ったり、全身を使い、制作へと統合されてゆく行為そのものだということもできます。

そして、これらの行為が一つずつ有機的に連動されてゆき、子どもたちの体験がものを学ぶ認識へと滑らかに融合されて行くことになるのだと思われるのです。

ワークショップを実際に実現するには、子どもたちの体験をうながす環境を造形スタジオに設定することが必要になってきます。しかしながら設定そのものだけでは、無機的なものになってしまいます。そこで当然なことですが、活動に参加して体験する子どもと、体験の環境を設定する側との関係が生じてきます。この両者のかかわりは、《教える側》と《教えられる側》という従来のような固定的で、上下の関係ではなく、スタッフが《一期一会》の子どもたちに《体験させる》こと、そして《体験させることを体験する》という相互に深いかかわりの生じる、強烈で緊張にみちた関係でなければなりません。子どもたちのために活動を設定したスタッフも、設定された子どもたちも、その活動のなかでお互いに影響し合い、高め合うという柔軟で開放的な関係でなければならないのです。

つまり、造形スタジオの「ワークショップ」とは、子どもたちの直接的な体験と、スタッフによって設定された環境との目に見えない有機的な相互の関連そのものとも言うことができるでしょう。

視覚体験・触覚体験・制作体験

では、子どもたちを活動に向かって誘発させる「展示」の考えとは、何であり、そこでは子どもたちは何を体験するのでしょうか。

遊び感覚で訪れる子どもたちの戯れの心を一挙にとらえるために、この展示空間は活動のとても大切な導入部になります。造形スタジオの入口付近か、スタジオに入った内部の直ぐのスペースに、子どもたちの目を引き、制作意欲を刺激する「作品」を展示します。子どもたちに視覚的に面白そうだと直観させ、興味をもたせることが、ワークショップにおいては重要な課題になるのです。大人でもそうですが、活動が興味深く面白そうだということが、人を誘い込める要件であり、面白かったと思う実感が、体験そのものを増幅し豊かにするからです。展示の作品は、活動の主題を象徴的にあらわすものであり、子どもたちを視覚的に誘引するものでなければなりません。活動の主題によっては、造形スタッフの手になる作品や造形作家のオリジナルの作品であったりします。また、子どもたちの制作の動機づけのために、巨大なサンプルで

あったり、またビデオ・写真などによる視聴覚物であったりします。主題によって差異はありますが、すべて活動の実質と深くかかわった形態をとります。

子どもたちは、この「展示物＝作品」と出会い、素材、色彩、形態、技法、アイデア、面白さ、あるいは興味を引く要因を探る《視覚の探索体験》を行うのです。

そして、この「展示品」によって誘われて、制作意欲への衝動がおこるように動機づけするのです。（時には、造形スタジオの活動と連動させて、一階のギャラリーで特別展示を組むこともあります。その際には、主題に関連した作品を制作している造形作家の作品の展示を行い、それらを通して作家と子どもたちとの出会いを仕掛けるのです。子どもたちは、これによって、いわば造形美術の非日常的な「覚醒体験」をすることになるのです。）

ものに触って触覚体験するのが「体験」です。子どもたちは主題に関連した展示品やサンプル作品と出会い、手を動かし、触わり、曲げる、折り曲げる、破る、ときには叩いてみるなど、触覚を主とした空間となります。

制作する素材を子どもたち自らが触って変化させ、また子どもたちに積極的な行為や制作をうながすために「展示品」に触れることができること、またその次の段階である「制作」における素材や主題と展示物との関連などを関係づけて体験させることが、ここでは重要になってきます。

「展示」と「体験」のコーナーでの視覚および触覚の体験によって、子どもたちは制作方針がより明確になり、制作意欲や計画性が生じることになります。つまり「展示品」を通じて素材や構成や質感をこうして確かめて、「制作」行為へと導かれて行くのです。

素材や道具が準備された環境のなかで、作り方が理解できると、子どもたちは制作にとりかかるのです。この「ワークショップ」では、「制作」は単なるものを作る行為ではありません。ここで言う「制作」とは、見て、触って、聞いて、試して、手を動かして、頭を使いながらイメージを具体化して、ひとつのものを作りあげるという一つの過程であって、視覚的な、触覚的な体験が造形的な思考へと統合された総合的な体験の場ということになります。

「制作する」ということは、子どもたちにとっては最も積極的な行為ですが、「制作」は、必ずしも最後の段階ではありません。「展示」を見、そして「体験」で獲得した、これらを「制作」という現実的な活動に投影しているのです。

造形スタッフが整える「展示」「体験」「制作」という環境も、活動に参加する子どもたちにとっては、最終的には作るという統合された形で体験されることになるのです。

ワークショップのこうした環境のなかで子どもたちは友だちや、あるいは初めて出会う仲間たちといっしょに体験活動することで、自分と友だちの色使いや素材に対する好み、表現の仕方の違いなどを見て、お互いの感性の違うことを認め、自他の確認をするようになるのです。そして、自分の表現は固有のものであり、他者である友だちの表現も固有であることを認め合うのです。それが自己表現であり、自己確認につながって行くのだと推測されます。

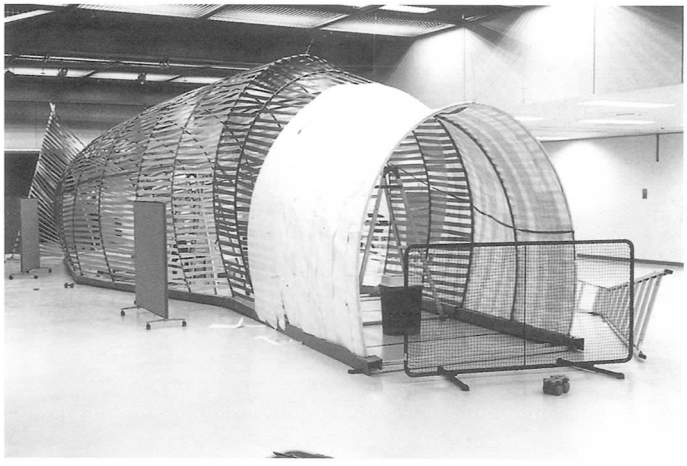
そして制作へ到るこのような複合的な体験をへて、子どもたちは造形美術活動のもつ真の意味を、無意識的に、あるいは意識的に獲得して行くのもの、と私たちは考えるのです。そして、またこのような造形体験を基礎にした日常性への仮説的な「予防接種」により、未来の社会で子どもたちが成人して自らの生活と感性を豊かにしようと考えたとき、芸術のもつ真の意味と芸術作品の偉大な意味が分かってくるのだと思われるのです。それが造形スタジオのワークショップの目指すところなのです。

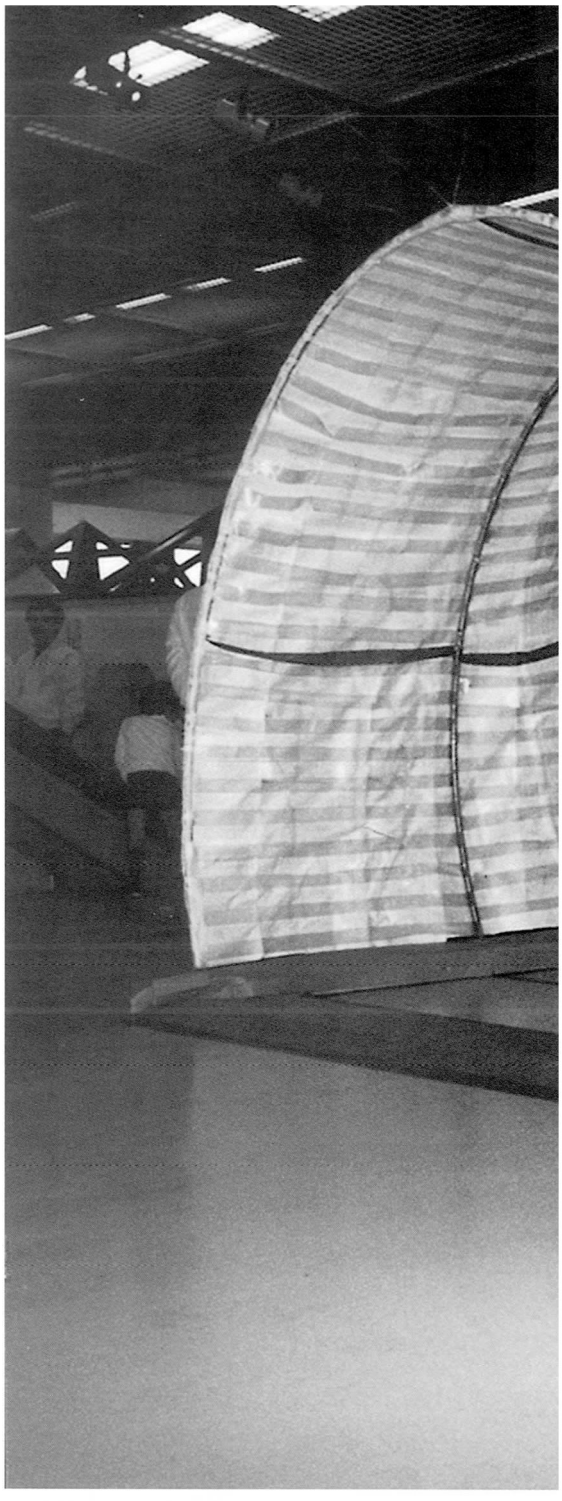
「みんなでつくろうデカデカ鯉」

端午の節句は、かつては男の子の祭りでしたが、造形活動と結びついて行くと、男の子のものであり、また女の子の祭りでもあります。この端午の節句も「五月晴れ」という言葉があるように、晴天続きの季節柄を取り入れて、「こどもの日」という名称に変更し、その翌日から「児童福祉週間」の始まるように、男女の区別がない「子どもための」お祭りの日になりました。

見知らぬ子どもたち同士でも、お互いに何らかに共通の意識が働き、その前提でものが始まれば、作業が楽しくなります。そのような意味で、季節行事は子どもたちにとっても生活の共通基盤があり、話題が弾んで、作ることに一層の励みがでます。

このプログラムは、「デカデカ鯉」というのですが、人を飲み込んでしまうくらい巨大な鯉をエラの部分と「骨組み」だけで作り上げておいて、来館する子どもたちが三々五々に鱗をつけることで、骨だけの鯉に肉付けしてしまうという膨大な企画でした。生きている鯉のように、威勢のよい形態にするために造形スタジオのスタッフが、小さな模型をつくって、それを拡大して写真のような大きな鯉を作り上げました。この鯉の設置場所は、三階のプレイホールで、プレイ事業部と造形事業部の二つの部署が積極的にかかわったプロジェクトで、共同作業の楽しいところ、大変なところを学んだプログラムでした。





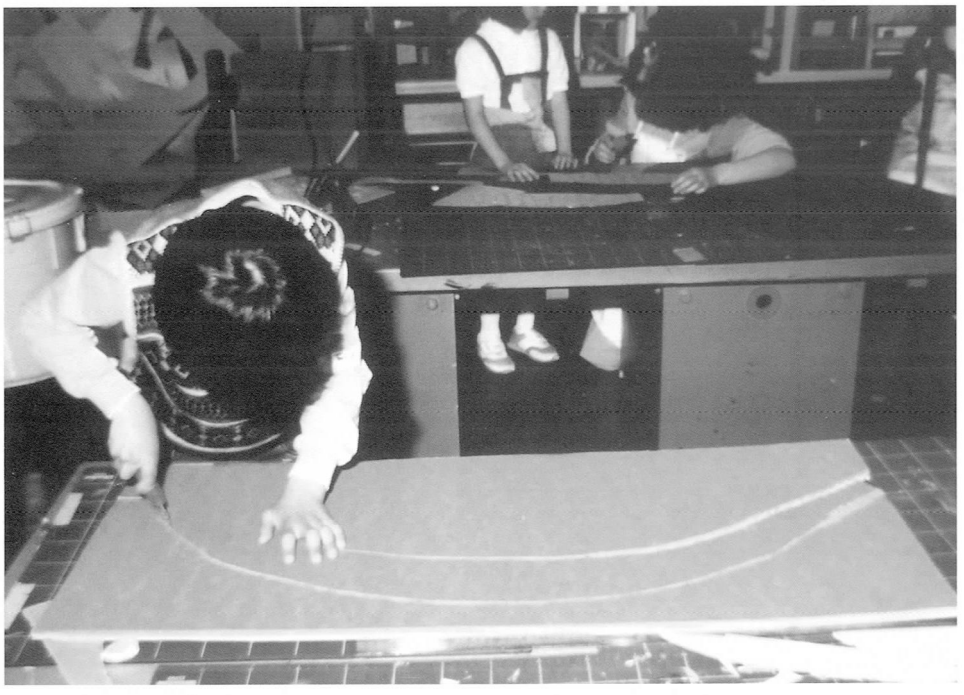
一人ひとり、風車やカブトや鯉のぼりを作るのも楽しい造形ですが、スタッフや指導員が共同して、あらかじめ巨大な鯉の骨組みを作っておいて、子どもたちが、さまざまな画材を使って思い思いの色彩で「ウロコ」を作り、それを骨組みに貼り付けて行くと、「デカイ」鯉ができ上がるという次第です。造形表現は、しばしば非常に個人的な行為になりますが、共同で作ることによって、その場で見知らぬ人同士がお互いを知り合い、一人ひとりの参加者の個別の表現を発見することにもなります。

子どもたちに自発的で創造的な行為を促すには、指導する立場の大人が、このような仕掛けを準備することも必要になってきます。

（写真上）
まだ、最初に設置したときの状態で、骨組みや構造がはっきりと見える。

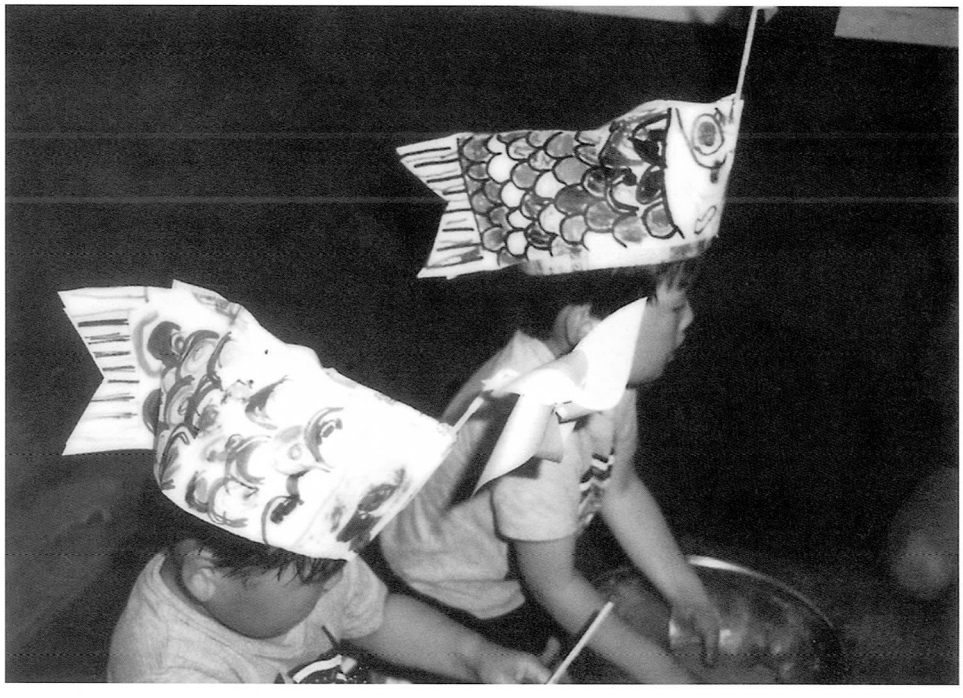
（写真中）
鱗を作り、まだ画材が濡れていて、乾燥していないので、乾燥棚で乾かしているところ。

（写真下）
半完成の鯉。明らかに骨組みが残っているのがわかります。真ん中の写真では、鱗のサイズは分かりにくいですが、鯉に貼ってみると鱗一つがとても大きいのが分かります。規模という点でも、共同の事業という面でも、この年の目玉的な活動でした。



「かぶとをつくろう」

男の子のお祭りであった「端午の節句」が「子どもの日」に変わってから、五月五日はすべての子どもたちにとって、楽しい祝日になりました。男の子も女の子も差別なく、鯉のぼりや カブトを楽しめるようになりました。その結果、男の子の独占であったカブトの制作にも女の子が挑戦できるようになったということは、季節行事の一般性からいっても好ましいことだと思われます。女の子の嬉しそうな顔が印象的です。カブトも昔の「兜」にそっくりなものや、西欧風のもの、まったくオリジナルなものなど、子どもたちは、昔の「カブト」に触発されながらも、想像力の風にのって自分風に作りかえています。



右頁上の図版は、ふつうの三倍の厚みのあるダンボールでカブトを作ろうとデザインして、部分を制作しているところですが、子どもの手は、カッターナイフを見事に使いこなしています。そして、ダンボールをしっかりと押さえ込んでいる左手の指の力の具合を見れば、制作にむかって全身で打ち込んでいることが分かります。

「こいのぼりをつくろう」

昔の人は「五月の空の鯉のぼり」と言いましたが、まさに雨があまり降ったことがない五月の初旬は、ほとんどが晴天で、鯉やノボリがへんぽんと翻るのに相応しい季節です。このプログラムの特長は、鯉のぼりに風車をつけてしまったことです。鯉のぼりの帽子をかぶり、風に向かうか、自分で走り出すか、風車が回る仕掛けです。風車が回ることで、子どもたちはあたかも自分が青空を泳ぐ鯉になった気分になります。

子どもたちは、あるモノを何かに見立てると、それをバネとして想像力によって直ぐに現実から架空の世界へ飛翔することができます。風をきる風車という道具を身につけることで、大空を飛んでしまうのです。それは、子どもたちが小さな棒切れでも手にすれば、それは魔法の棒に変身して、物語や事件の主人公に成りかわってしまうことからも分かります。

五月の空には鯉のぼりがよく似合う

この版画の作者は、安藤廣重です。かれは現在の観光風景案内のように、江戸の風景をさまざまな視点で描いています。江戸のどこからも富士山ははっきり眺めることができた証拠に、廣重の描く風景には背景として、富士山がよく描かれています。画面を見ると、鯉のぼりがへんぽんと翻っているのが分かります。絵画的な表現にはいつも誇張がつきものとしても、五月の青空を背景に「いらか」よりもはるかに高く鯉のぼりがはためいている光景は、当時の江戸の生活風景であったにちがいありません。

よく見ると、この画面には「ノボリ」は吹き流しのように風に乗っていますが、「マゴイ」だけしか泳いでいません。この画面から判断して、男の子が青空を「元気に泳ぐように健やかに育ってほしいと」祈る気持ちが、かくも沢山の鯉のぼりを立てさせたわけですから、当時は男の子は、女の子より優遇されていたように思えるふしがあります。

安藤廣重は、他にも富士山を背景にして、短冊をたくさんなびかせた竹が江戸の空に林立する七夕の風景も描いています。そうした昔の画家の視覚的な資料をよりどころとしながら、祖先が生み出してくれた美的で造形的な素晴らしい遺産を私たちは子どもたちとの「季節行事」という造形活動を通じて、今に生かそうとしています。それが、「こども歳時記」という造形活動のプログラムなのです。

短冊に祈る気持ちは昔も今も同じ

江戸の絵師、鳥居清長はその作品のなかで家族や子どもの団欒を巧みに描きだしています。右頁の廣重の鯉のぼりの風景は、まさにデザイン的な感覚で描きだされていますが、一方、清長の絵は、短冊に願いごとを書く大人（あるいは年長者）と願いごとを書いてもらった子どもたちが、それを吊るすという静の行為と動の行為とが画面に緊張感を与えています。七夕という季節の行事が、願い事を自分一人で書いて、竹や笹に一人で吊るすという単なる習俗ではなくて、子どもたちが遊びながら、和気あいあいと生活する根拠であったと推測されます。

今では、「五色の短冊軒ばにゆれて…」という歌の「五色」の意味が分からなくなってきていますが、じつはこの「五色」とは陰陽五行説の五つの色彩を表しているのです。五行説の五色は、木・火・土・金・水を表すもので、天地が円滑に運行し、みんなが健やかに暮らせるように祈願する象徴でした。しかし地域の活性化などのためのよりどころとして、「七夕」が観光的な祭りとして変形してゆくと、人びとの生活の根底をなしていたという習慣の内容も、余儀なく変わらざるをえなくなってきます。しかし、そして時代の変化と並行しながらも「七夕」という祭りを造形的な視点からとらえて、子どもたちの共通感情を豊かに育成するという活動も、指導者の役割だと思われます。

かつては子どもたちにとってはお正月は、最大の楽しみでした。家庭や近所の人びとが協力して「餅つき」などをしていた光景は、都会でも半世紀くらい前まではふつうに見られたものでした。子どもたちは学校の二学期の終業式から、お正月までの間を本当に「指折り」でお正月を待っていたものです。

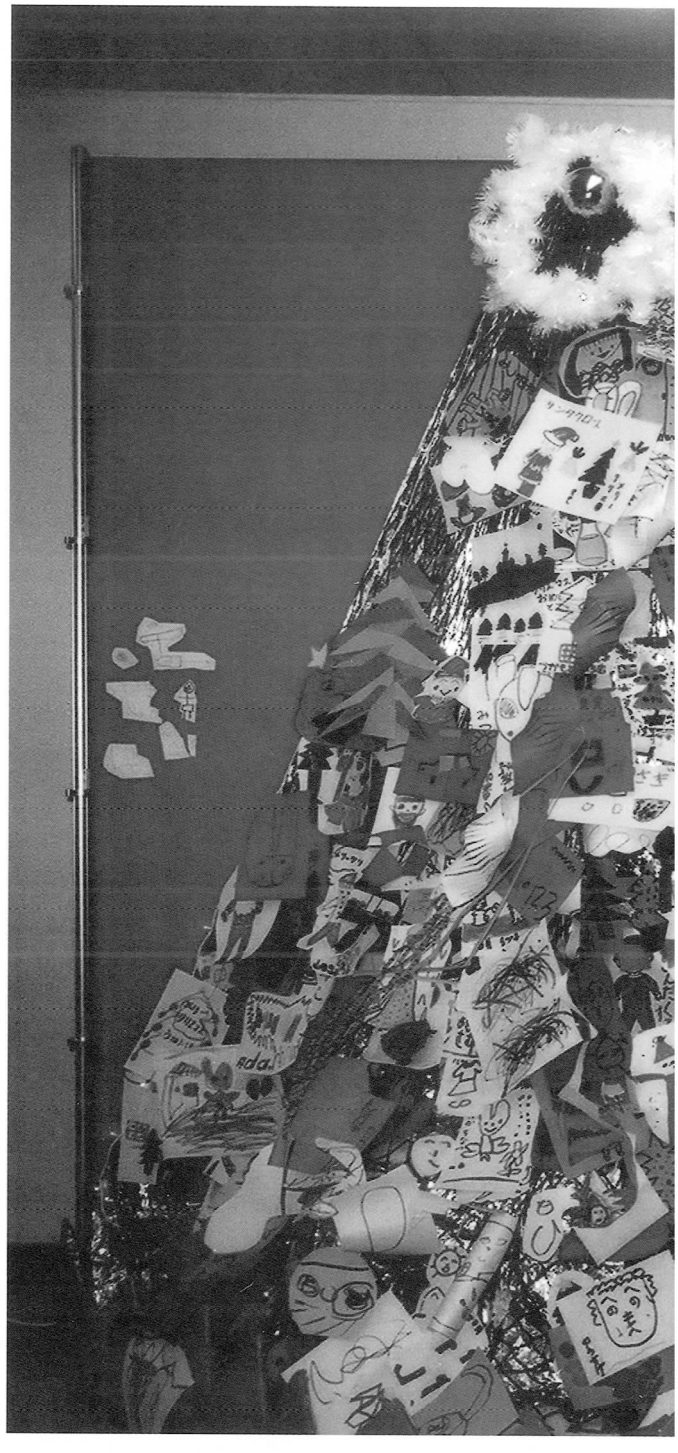
しかし、正月の楽しさはクリスマスにとって代わられてしまいました。冬の寒い時期に暖かな雰囲気を与えるサンタクロースというキャラクターと「運ばれてくる」プレゼントは、とても〈モダンな〉風習で、文句なく子どもの心を捉えてしまいます。

そして、この半世紀の間に、〈宗教的な信心に関係なく〉受け入れたこの風習は、商業主義と深く結き、私たちの季節行事のひとつの形をなしてきたようです。

とは言っても、サンタクロースの話と「プレゼント」が結びついたクリスマスは、一年のうちで子どもたちの生活をもっとも強く彩る行事になっています。ですから、年賀状のような気分で作る「クリスマスカード」は、子どもたちの間には共通感情としてすでに形成されているもので、それを視覚的な形式として表出させるのは、そんなに難しいものではありません。

「かざろうクリスマス」
「かざろうお正月」

年末と年始の間隔は、ほぼ一週間という短

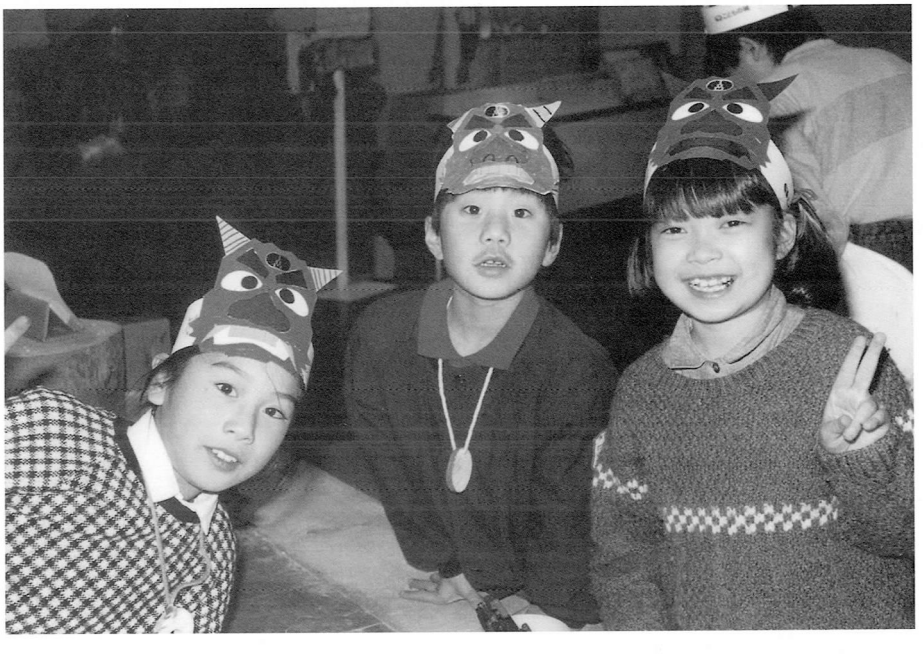


い時間なので、子どもたちの最大の関心事である、この二つの季節行事のプログラムを着想し、実施する私たち造形のスタッフは、おおわらわです。

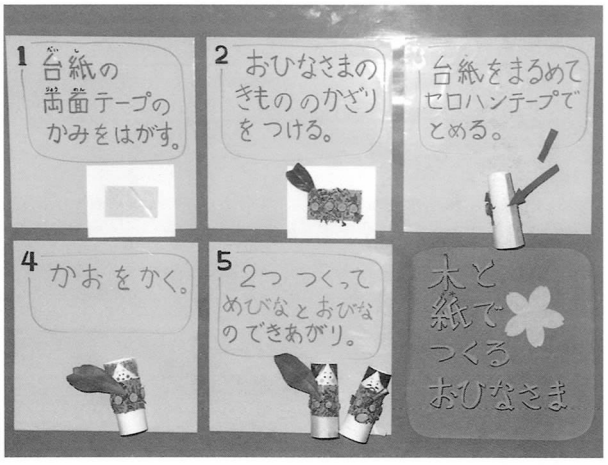
「ワークショップ」のところでも述べましたが、造形スタジオの活動の基本は「展示と体験と制作」（四―七頁参照）ですが、そのうちでもスタジオの環境を整えることは、とても大切な仕事です。ですから、クリスマスからお正月へとスタジオの「展示・体験」の環境を変えて行くときに、あまりにも時間が切迫しているために、いつも大騒ぎをする思いの活動になっています。したがって、「クリスマス」というスタジオの環境を最小限のエネルギーで変化させながら、「正月」のプログラムへと最大の効果で移行させていく必要があります。そして、着想したのはクリスマスの「展示と体験」の構成要素を壊さずに、そのまま次のお正月の造形スタジオ環境にしてしまおうということでした。

二つの図版を見ると分かりますが、グリーティングカードを集合的に飾ってあるクリスマスツリーと、お正月の干支のカードを飾ってある「門松」のように見える支持体がほとんど同じ構造をしていることです。造形スタジオの入り口付近に、スタジオでどんな制作活動をしているのか、このように一目で分かるような展示は、子どもたちの造形意欲を誘うという意味でも造形スタジオのスタッフにとってはとても大切な仕事になっています。

1988



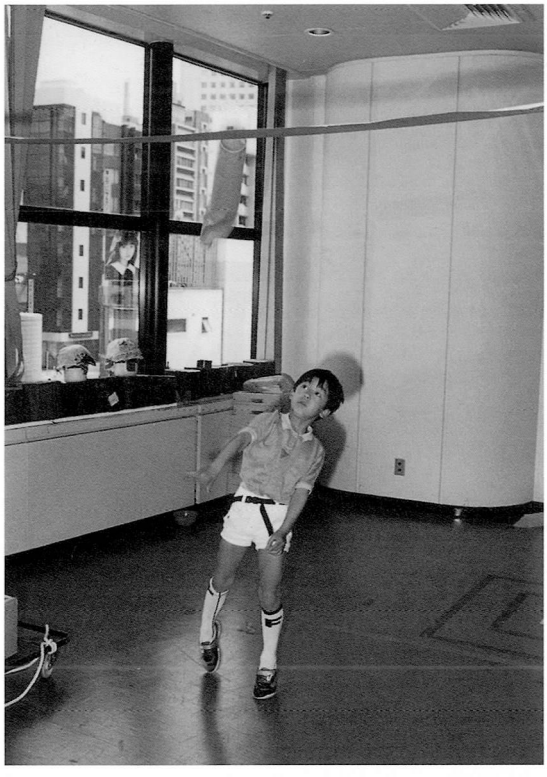
「はっぱでおにのお面をつくろう」
子どもたちは、仮面やお面が大好きです。それを着装した瞬間から、空想上の他者へ一気に変身できるということを知っているからです。大きな布をクビに巻いて、走り出せばもうそれで「空飛ぶスーパーマン」になれるのです。

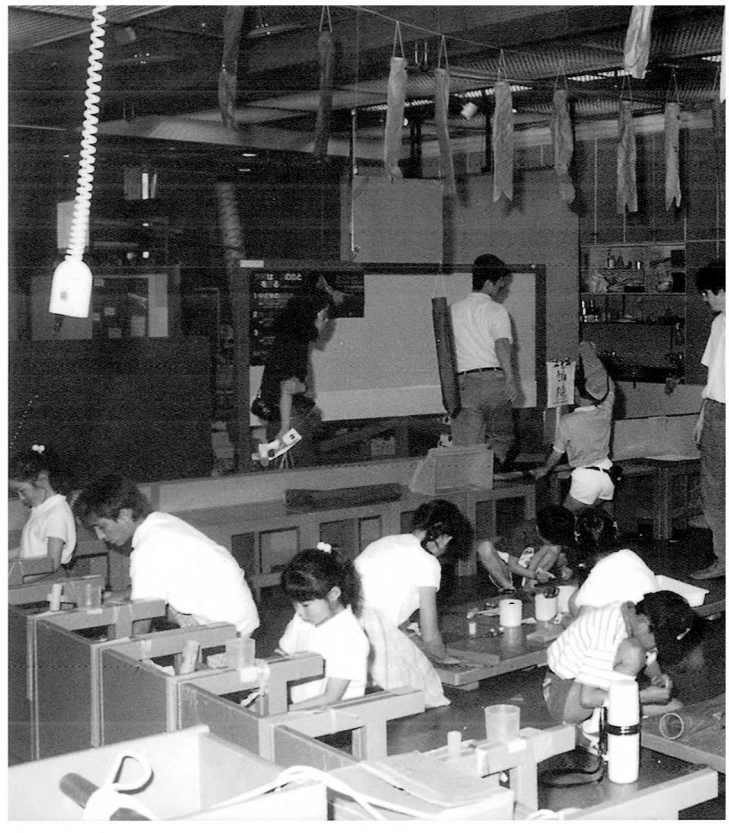


「こえだでつくるおひなさま」

自由に来館する子どもたちと活動する場合個々の子どもたちの背景の事情となっている「いつ・何人・利用時間・力量など」の条件などが、あらかじめ分かりません。それで制作活動したい利用者には、参加したいプログラムのサンプルを見せながら、作り方を口頭で説明をする他に、スタジオの壁面に上の図版のようなイラスト付きで簡潔な作り方を掲げてあります。

それは、作り方の基本的な説明であり、材料の使い方・プログラムの考え方など基本さえ守れば、どのようなバリエーションも可能であるような内容になっています。



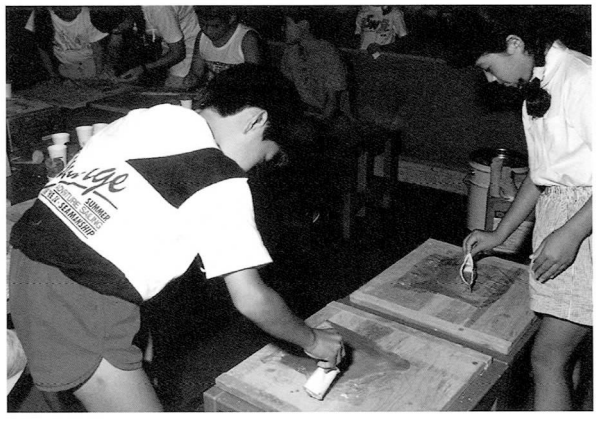


「空とぶこいのぼり」

このプログラムは、青空に泳ぐ鯉のぼりではなく、鯉を作って、それを中空に飛ばしてしまおうとする、ゲーム感覚的な制作活動になっています。

造形行為は、しばしば作品が完成したら、表現行為は終了という図式になっています。しかし、このプログラムの場合は、作ったもので遊んでしまおうとする、つまり「遊ぶ」ために制作活動を行うというところに特長があり、子どもたちは作らなければ遊べないのです。ですから、このプログラムは、子どもたち自身から作りたいという欲求を導きだすという仕掛けを意図的に考えています。造形が嫌いな子どもでも、鯉を飛ばしてみたいという気持ちがあれば、それが「鯉」を作って、遊んでみたいという意欲につながって行き、結果として、制作へと導かれてゆくものなのです。

もしプログラム自体が面白くなかったり、あるいは制作内容が難しかったりすれば、子どもたちは直観的に制作の「是非」を判断してしまいます。しかし、このプログラムの場合は、鯉の口に当たる部分は、大型のセロファンテープの廃品を使い、本体は柔らかくて、軽い紙を使うので、制作自体複雑ではなく、誰にでも簡単に仕上げることができます。胴体の部分は好きに飾りつけすれば、楽しくなります。子どもたちは、キャッチボールの感覚で、「鯉」を投げ合っています。



「ロウソクのクリスマスツリーをつくろう」

人工的な光を発する電球とは異なり、日の温かい光、火の熱い輝き、月の冷たい光線などの自然光は、人の心に安らぎを与えてくれます。また蝋燭や油の芯が燃える光も、それほど明るくなくても、光の拡散と距離の届き方が遠くなく、陰影を包んだ炎の神秘さは他の光源に比較しうるものはありません。

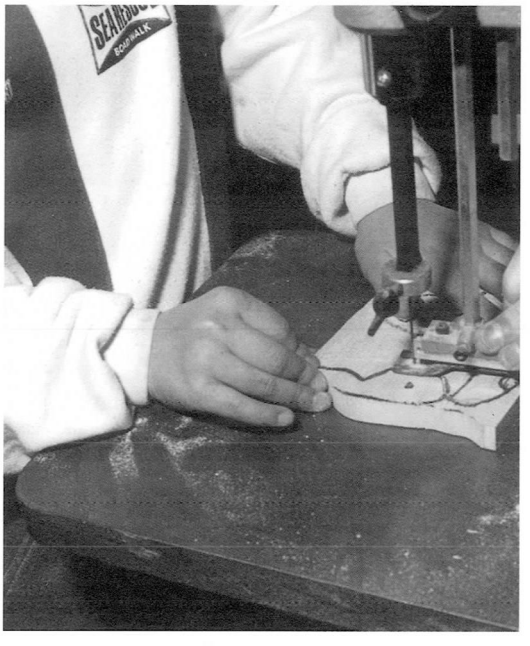
子どもたちは、蝋燭のもつ自然の光が好きです。それは誕生日やクリスマスで、静かに使われる光源の優しさを知っているからにちがいありません。

この、プログラムはクリスマスイブに家族や友だちといっしょに使う「ロウソク」を作るものです。ロウやパラフィンはそのまま火にかけて溶かすと、融点が低いために、焦げてしまいます。そのために、沸騰するお湯にもうひとつボールを浮かべて、その中でロウやパラフィンを溶かすという「湯煎」の方法をとっています。

ほとんどの子どもたちは、ロウやパラフィンを「湯煎」で溶かすことは初体験であって融点の低い素材を溶かす方法などを活動を通じて学ぶことができます。

溶けている状態では流動的な材料なので、好きな形に成形して行くのは、想像以上に大変な作業ですが、たとえ思いどおりの形に成らなくても、あるいは歪になっても、発光体をつくり出す楽しさは、子どもにとっては格別なものです。

1989



「立体ふくわらい」

お正月になると、家々が笑いに包まれたのは、「ふくわらい」をして遊ぶことが多かったからです。今では、「ふくわらい」のアナログの笑いは、電子の遊びやあるいはマスメディアのテレビから一方的に流れてくる「お笑い」にとって代わられてしまいました。

社会的な大きな変化だけでなく、現在、核家族が多くなり、家族の構成員数が僅かになり、団欒を支える人が少なくなったのも遊びが衰退してゆく理由の一つでもあったと思われます。「双六」や「ふくわらい」は、今では伝承的な遊びとして、博物館などに収まってしまうような遊びになっています。

平面の「ふくわらい」を立体的にしてみたらどうかという着想から生まれたものです。使用済みの大きめの空き缶の表面を整え、塗装したものを使って、立体「ふくわらい」の顔を作り上げます。そして、木やウレタンなどの柔らかいプラスチックで、マユ・メ・クチなど顔の要素を作り、それが金属の缶に着くように磁石をつけます。そして、それに色付けすれば、「ふくわらい」の道具は出来上がりです。

目隠しをしても、しなくても、空き缶に部品を取り付けるだけで、何通りも顔を変化させることができます。立体で遊ぶのは、平面で遊ぶより、より空間性を体験できるので子どもたちの興味をそそることができます。

「ひかるこいのぼり」

「鯉のぼり」は、五月の端午の節句のプログラムでは、定番になっています。昨年同じ内容のプログラムだと、子どもたちはひじょうに残酷で、「なんだ！　去年やったよ！」などと、憎まれ口をききます。だからと言って、同じものを作るのが「いや」というわけではありません。子ども特有の表現であり、「こんなもの知ってらー！」という大人ぽい仕種の一つです。

この「こいのぼり」は、外見は造形スタジオの五月のプログラムと同じように見えますが、タイトルにあるように、この「ひかるこいのぼり」というプログラムの興味深いところは、暗闇に入るとそのわけが分かるという次第になっています。

この「こいのぼり」に「ブラックライト」という特別な光を当てると、「ヒカル」のは、蛍光素材が装飾に用いられているからです。

真っ暗ではなくて、ふつうの光がある程度入ってくるような環境でも、ブラックライトは効力を発揮します。蛍光性のある素材が用いられていれば、ワイシャツでも靴下でも紫色のような光をだします。一見すると、ふつうの蛍光灯のような形をしています。この放電管に電源を入れて、この光が事物に当たると、事物のなかに潜む蛍光性を引き出して不可思議な色彩を生み出すのです。このプログラムは、この性質を利用したものです。

「インディアンドン・クリスマスツリーをつくろう」

季節行事の「クリスマス」のプログラムから、季節行事の「お正月」のプログラムに移行するのに、僅か十日間くらいの短い期間で準備するのは、造形スタジオの環境を整えるだけでも時間がかかり、造形スタッフが大わらわになることを、先に書きました。

そして、ちょっとしたアイディアでワークショップの「展示」の環境を変貌させてしまうことも書きました。

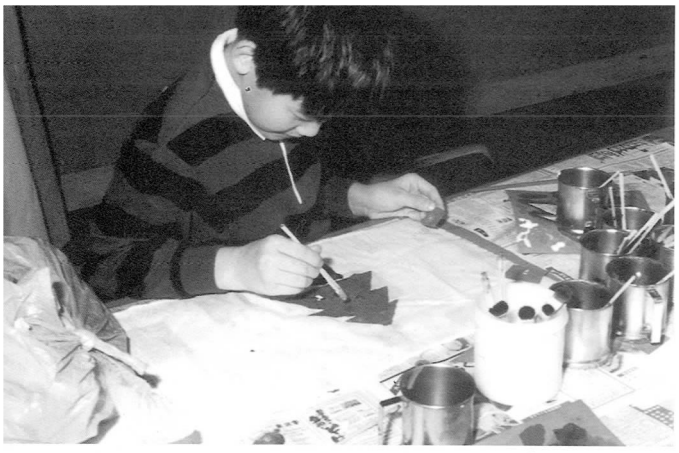
このインディアンドンという構造物は、小さな支持体と四本の長めの木の枝があれば、クリスマスから正月へと簡単に準備と制作ができてしまうものです。

子どもの背丈とこの構造物と比較すれば分かりますが、ある程度大きなものです。

重みがあり、しっかりしたものを土台とします。土台の四隅に二メーターくらいの長さの木の枝を固定して、それを上部でまとめます。そうすると四角錐ができますが、それに和紙を貼ります。

そして中に電球を装置すると、アンドンのようになり、その形がインディアンのテントの形に類似しているので、プログラムのタイトルのような名前になっています。

プログラムに参加する子どもたちが、下から順次に和紙を貼りながら完成させて行きます。そして、白い和紙に、色紙や、自分で描いた装飾を張りつけるので、不定型で、飾り



に思わぬ組み合わせができてます。

出来上がったものを造形スタジオ入り口に置くと、スタジオを訪れる人たちの目を奪う展示物になります。

「ワークショップ」の箇所で説明したように、「ワークショップ」の基礎的な三つの考え方は「展示・体験・制作」です。この「インディアンドン」の展示環境によって、造形スタジオを訪れる子どもたちが「何をする所なのかな、何を作っているところかな」と感じる心を制作に誘い入れます。それは、いわば造形への「誘蛾灯」のような役割を果たす仕掛けになっているのです。

「ホワイトツリー」

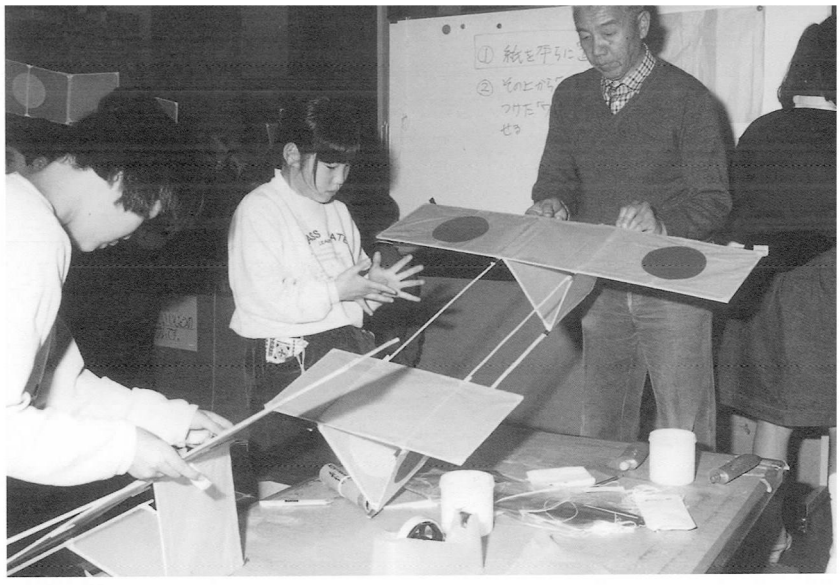
左の二点と下の一点が「ホワイトツリー」です。

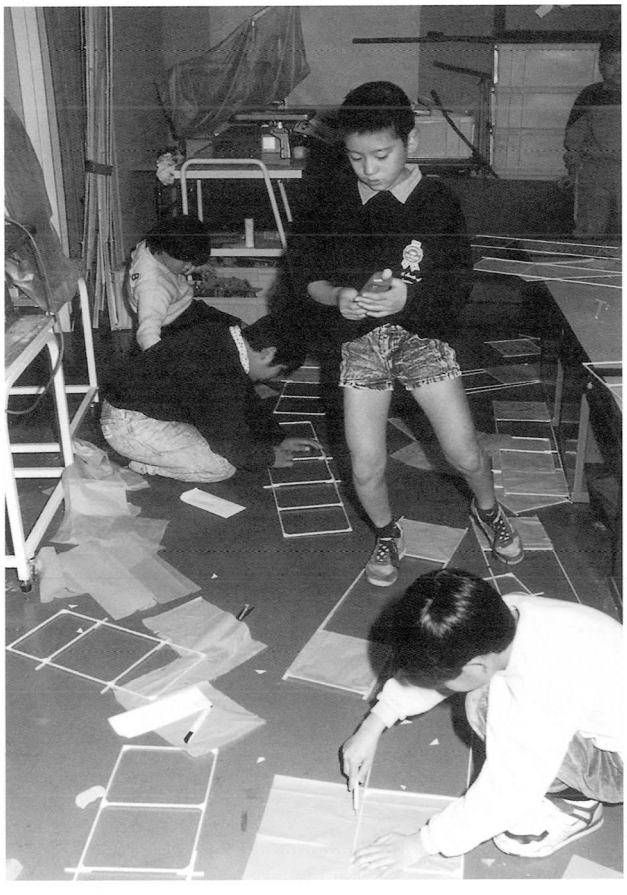
写真をよく見ていただけば分かりますが、構造物の外形は右の頁にある「インディアンドン」と全く同じものです。

指導者は、たとえ同じ構造でも、使い方によって、何通りもの変化をさせることができるような柔軟な発想をする必要があります。

子どもたちの造形表現をしたいという気持ちを、滑らかにかつ無理なく引き出すためには、水が高いところから低いところへ流れて行くように、子どもたちの心を誘わなくてはなりません。写真は、飾りつけの「装飾物」を布に型染の技法で作っているところと、飾りつけているところ。

1990





「飛行機凧をつくろう」

凧は、お正月の風物詩のなかでも、もっとも人びとに親しまれている遊び道具です。

その多様さ、あるいは奇想天外の形など、地域によって特色のある凧がたくさんあります。凧は中国から伝来されてきたと言いますが、日本の凧は、その源流の中国に遜色ないくらいの多種多様さがあります。

そして、風を受けて空に舞い上がる凧の飛翔の原理と構造を近代的に考えて、新しい凧が生まれています。

東京学芸大学の広井力さんは、この新しい創作凧の一人者で、さまざまな凧を開発しています。

その一つが「飛行機凧」で、骨組みがみえる構造だけから判断すると、空飛ぶ彫刻のようにも思えます。

この凧の制作は、高学年を対象に行ったプログラムですが、一本の棒を切るにも正確にあるいは接着するのにも正確に、時間をかけて慎重に制作することが要求されました。

短い棒、長い棒など切ったり、接着したりする棒が多く、また組み合わせを間違えると取り返しのつかないことになるので、時には仲間の手助けが必要だったり、ふだんは大騒ぎの子どもたちも、このときばかりは全員静かに、慎重に制作に集中していました。

こどもの城は、都会の真ん中にあるので、できた「飛行機凧」を空に上げることができなかったのは、とても残念でした。

「はっぱをうつそうおにのつの」

子どもたちが頭にかぶっているのが、葉っぱを使って、模様を写して、その模様を使って作った鬼の角です。

この写真では見にくいですが、葉っぱの質感が鮮やかな感じを与えるようなものになっています。

それよりも興味深いのは、子どもたちが熱中している作業です。上の写真を見ると、子どもがなにか木っ端のようなものを大きな板材に打ちつけているのが分かります。下の写真を見ると女の子の背後に魚の頭部がある板が立てかけてあります。

これは一体何の作業なのでしょうか。

上の男の子が打ちつけているのは、鱗を想定している木っ端です。そして下には、大きな魚を描いてある板材があります。これは、造形プログラムのひとつで、硬いの柔らかいなど混ぜてあるベニヤ板・普通の木っ端などさまざまな種類の木っ端を用いて魚を作ろうという試みなのです。

モノを作る目的ではなく、単に木にクギを打ちつけてる作業をしているとき、子どもたちが体験するのは、打ち込んでいくクギに抵抗する木の硬さや柔らかさです。

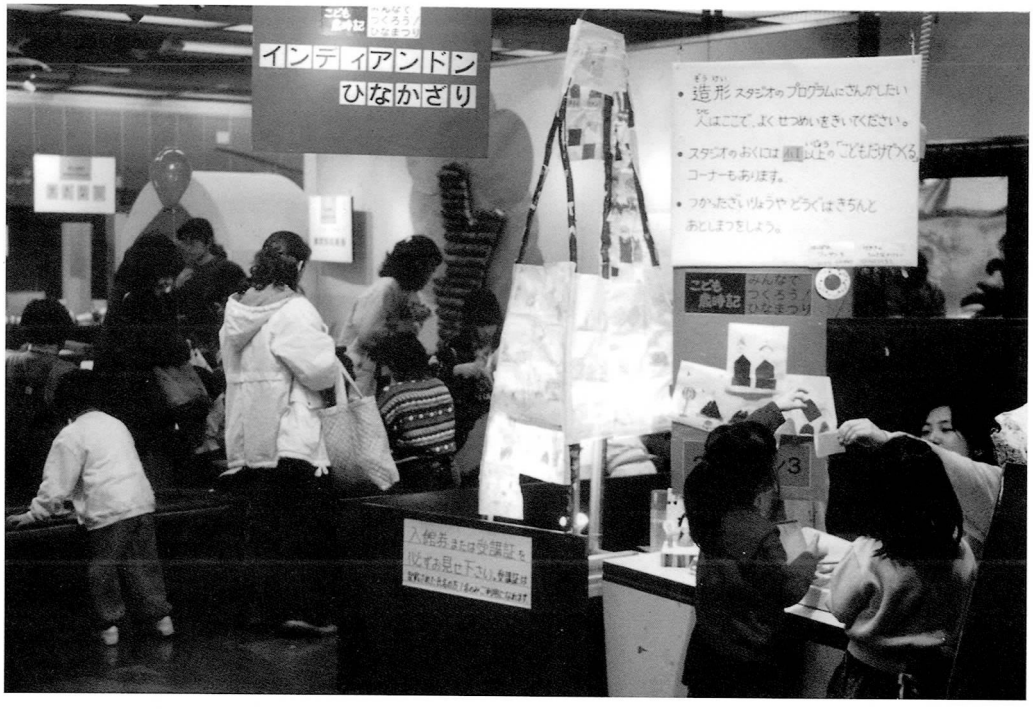
手にした金槌、クギ、板、木っ端、これらが相まって、その抵抗感が木に対する感受性を、そして質感を感じる力を養ってくれるのです。直接には節分のプログラムではありませんが、子どもの感性を刺激する活動です。

子どもの造形活動に季節行事を取り入れた経緯については、本書の冒頭で述べたとおりです。

また、いかにして、子どもたちを滑らかに造形活動に誘うか、造形スタジオの発想についても「ワークショップ」のところで述べました。そして、造形スタジオのワークショップの考えた方に「展示・体験・制作」という三つの概念があることも説明しました。

ここでは、この「ワークショップ」に則しながら、造形活動における環境について考えてみます。私たちは、ある環境のなかで生きています。環境は私たちに働きかけ、私たちはそれに呼応して環境に働きかけます。そして私たちに一番よいのは、環境と私たちが不即不離の状態で生活を営むことができることです。これは人と環境との一般的な意味ですが、造形活動においても環境ということは、とても大切な要素になります。

よくホテルの宴会場を会場にして、造形の実技講習会などが開催されますが、環境ということになれば、残念ながらこういう講習会では、作り方や手技を習うだけの上べだけの講習会になってしまうでしょう。つまり、宴会場は、宴会に相応しいように照明や壁や床など空間がデザインされています。水や糊や紙などの画材を無造作に使う造形活動にもそれに相応しい環境を整える必要があります。ですから、宴会場の設備を汚さないように気を配りながらの活動では、参加者の集中力は



造形に向かわないで、注意力が散漫になってしまいます。

右頁の上の写真では、子どもたちの周囲には、すでに活動した子どもたちの作品が展示してあります。それらを見て、これから制作しようとする子どもたちが「わたしも、ぼくも、あんなのつくってみたいなぁー」という意欲を刺激することになります。

また上の写真では、未完成の大きな「ぼんぼり」のような構造物が見えますが、それは「ここではこんな活動をしているんですよ」という具合に、子どもたちの制作への誘いになっています。

こうした周囲の展示や触覚体験的で積極的な佇まいは、静かにかつ無理なく子どもたちの制作への気持ちをかき立てるようになります。もし、周りにこうした要素がなく、ただの何もない空間で制作活動するとしたら、なんらの感動も伴わない、行為になってしまうでしょう。ですから、子どもたちの活動が円滑に進むように、指導者たちが造形環境を整えることはとても大切なことなのです。

右頁は「はっぱもようのおひなさま」というプログラムで、「はっぱ」の葉脈を擦りとり、それを表現の一部に使っています。

上は「インディアンドンひなかざり」というプログラムで、構造物はクリスマスやお正月のときの季節行事の造形環境を整える展示として用いたものです。

「ぼうしのこいのぼり」

造形スタジオには、親子連れで訪れる人たちを活動対象にした「親子プログラム」を必ず行っています。

この「親子プログラム」は、幼児連れで来館する人たちが、受け付け時間中ならば、いつでも自由に参加できるように工夫されたプログラムで、造形スタジオのもっとも大切な仕事になっています。予め造形スタジオのスタッフには、自由、気ままにプログラムに参加する人たちの背景がどんなものであるか分かっていません。ですから、時間のない利用者でも参加できるように、プログラムは最低で二十分から三十分あれば、基本的に作品が完成するように考えられています。しかし、丁寧に制作しようとすれば、三十分以上はかかってしまう内容になっています。

左の頁の写真は、高学年コーナーで制作している子どもたちの風景です。このコーナーは、子どもたちだけの活動区域で、大人は入れないようになっています。そしてこのコーナーで制作したい子どもは、自分が自由にできる時間が少なくても一時間なければ活動に参加できないようになっています。その理由は、大人の干渉を避けて十分に時間をかけ、自分で作りたいように表現するにはどうしても一時間はかかってしまうからです。そして、スペースの関係上、参加人数に制限があるので、だれでも（この場合三年生以上）直ぐに参加はできません。満員の場合には、時には

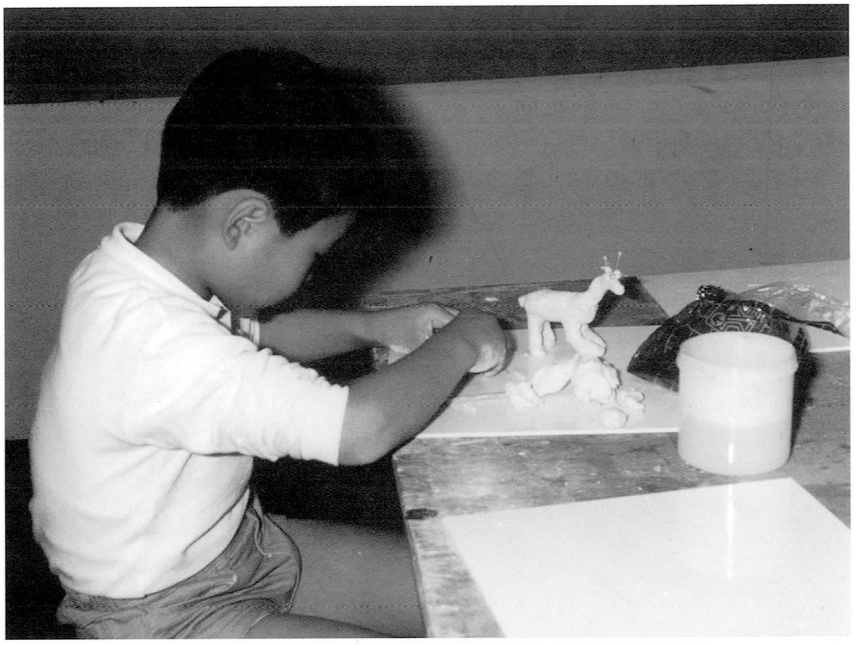
三十分以上も待つこともあります。

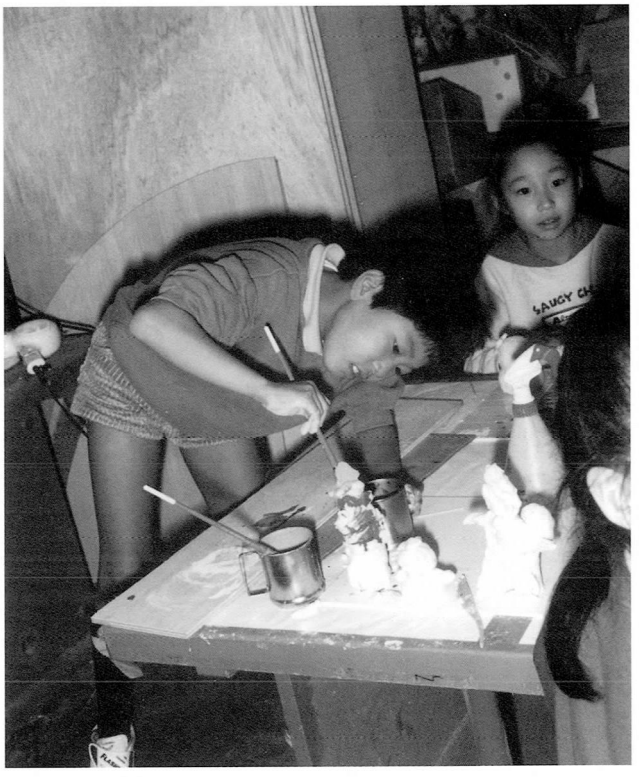
団体などで来館して、自分の自由時間が定められている子どもは、残念ながら参加できないことがあります。そうした子どもで、造形活動をしたい子どもたちは、「親子プログラム」に参加します。また、高学年コーナーではなくて、もともと「親子プログラム」に参加したい子どもたちもいます。前頁の右上の女の子はそうした子どもの一人かもしれません。右頁左下の写真は、親子で制作している風景で、プログラムは端午の節句の定番の「鯉のぼり」です。完成した「帽子」を頭にかぶり、扇風機の風を受けている光景も微笑ましいものです。

「アルミでつくるユラユラごい」

ものに働く「テンション」という力を利用したプログラムです。竹ひごとたこ糸（あるいはテグス）だけで、シンプルに立体を立ち上げてしまう作品です。単に見たり、触ったりしただけでは、作品の成り立ちが理解しがたい構造になっています。弓を想像すると理解し易いのですが、折り曲げた竹が元に戻ろうとする力が、弓の弦を強く引きます。その力をプログラムに活用したものです。それを三つ組み合わせると、一本の糸が真っ直ぐに立っているようで、だれでも驚きます。

真ん中の写真の左側の女の子が持っている作品を見れば、その構造がとてもシンプルなことが分かると思います。





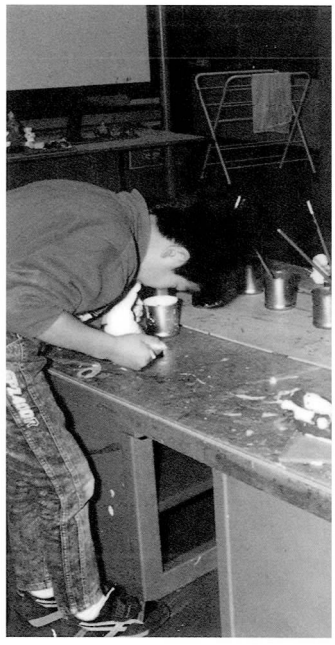
「ネンドでつくろうクリスマス」

大人の抽象的な世界では、媒体はなくても表現活動は可能かもしれません。しかし、子どもたちの造形活動においては、表現に使う材料はなくてはならないものです。その中でも子どもたちがもっとも好きなものに、紙や粘土があります。しかし、土の粘土を使うときには、事前の準備や水場を確保するとか、あるいは活動が終わってからの後片付けとかが大変です。それで土が使いやすい環境がないと、優れた材料であるにもかかわらず、すぐには使いにくい材料になっています。

しかし、土の粘土とは素材感はちがうものの、紙製の粘土が普及するようになってくると、小さな造形物を作るときには、子どもたちには紙粘土は欠かすことのできない材料になっています。それに加えて、紙粘土の場合は、出来上がった造形物に、好きなように彩色することができることが特色です。

左の写真は、子どもたちが制作した作品を展示している場面です。後から来る子どもたちにとっては、これらの展示作品は自分たちの制作する上でとても刺激になるものです。上手とか下手とか、大人たちの評価を外れたところで、子どもたちはのびのびと自由に制作します。

FRAGILE



世界各国のことばで「メリークリスマス」宗教的な観点から「クリスマス」が存在しない国があります。キリスト教を信心していなくても、日本では風俗や風習としては「クリスマス」は存在します。（もちろん、キリスト教徒にとっては、ありうるものです。）

こどもの城には、両親などの仕事の都合で、いろいろな外国から移住している家庭があり、さまざまな国の子どもたちが遊びに来館します。それで、造形スタジオでは、こうした子どもたちに対するメッセージを送ろうとして、クリスマスの時期に、各国の在日大使館や領事館などに「メリークリスマス」はその国の言葉でなんて表現するのか問い合わせ、その返事を「ファックス」に書いて送ってもらいました。

写真の光景は、大きな台紙にその「原語」を拡大して貼りつけ、その下に子どもたちが制作したたくさんのクリスマスのカードを飾り付けたものを展示したものです。在日の大使館などの協力で出来上がったプログラムです。

左の写真は「I・R・Aジャパン」（国際難民奉仕会）の奉仕活動が、東京駅の「丸の内ホール」で行われたときに、こどもの城の造形スタジオがその活動に協賛して行った展示です。展示の内容は、前頁のプログラム「ネンドでつくろうクリスマス」をパネル仕立てに作って、現場で組み上げて演出したものです。

供たちに光を
Life of a Refugee Child

R.I. JAPAN (国際難民奉仕会)
東京ステーションホテル
難民の子供たちに光を
Light up the Life of a Refugee Child
難民の子供たちに光を

1991

「ししまいをつくろう」

シシの頭をかぶって街頭で踊ったり、正月の家庭を訪れる「獅子舞」の風景は、都会では、今ではまったく見られなくなりました。しかし、不思議なことに、なぜか子どもたちは、この「シシ舞」を知っています。

西洋紙の表面は平滑度がありますが、硬い感じがします。しかし、よく揉むと、表面にしわがよって和紙のような質感が生まれてきます。このプログラムは、柔らかい肌触りに変わった西洋紙で「シシ」の頭を制作するというものです。下の写真は、子どもたちが紙を揉んでいるところです。

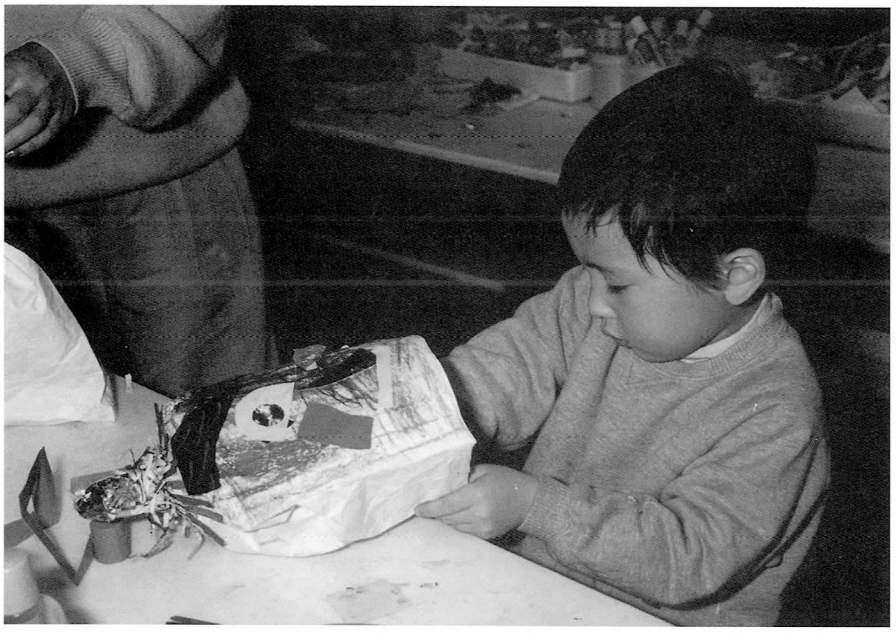
造形スタッフは、いろいろな素材を研究して、今までにない視点からその使い方を考えます。

「鬼カブトをつくろう」

節分の鬼は、不幸をもたらす悪者にもかかわらず、子どもの世界では、なかなかの人気者です。豆まきで、鬼がみんなに苛められているのをみると、子どもたちに同情心が湧いてくるのかもしれません。

この年の鬼のプログラムは、鬼のお面ではなく頭にかぶる「カブト」にしてしまいました。マスクやお面、あるいはちょっとした装身具でも、子どもたちはそれを身につけるともう変身してしまいます。子どもたちの空想力は止まるところを知らないほど、飛翔します。

つくろう!



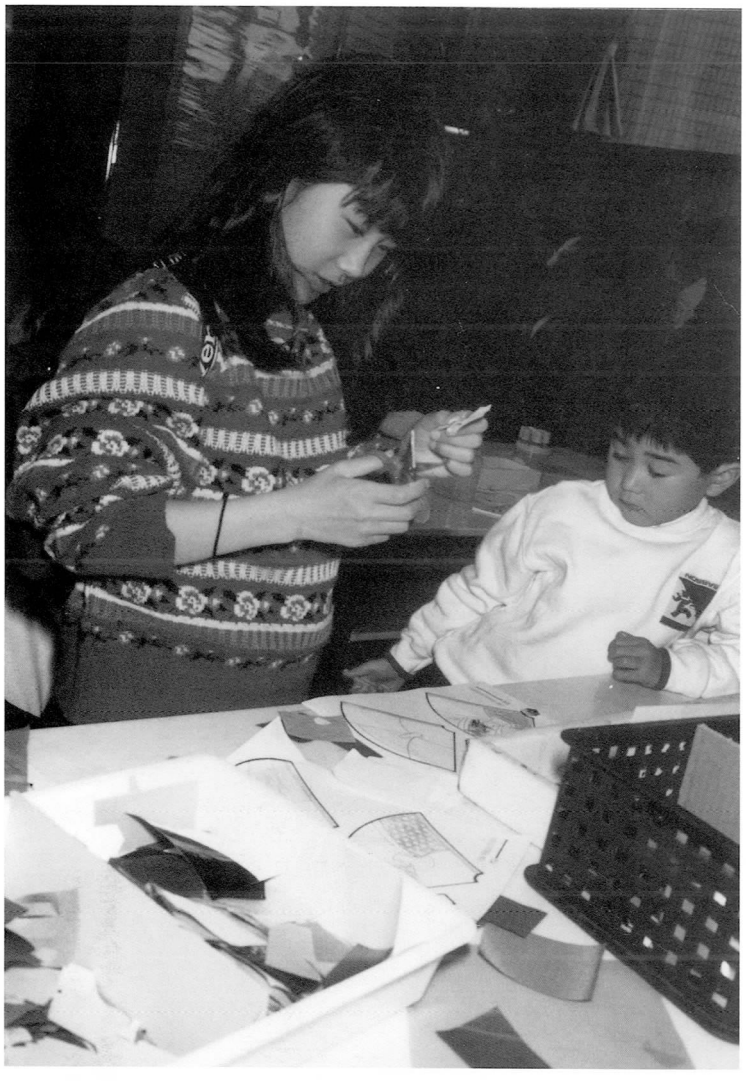
「おひなさまをつくろう」

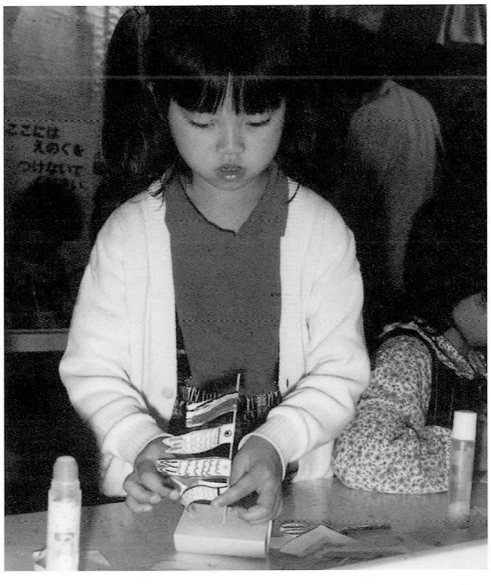
桃の節句の定番のプログラムは、どうしてもおひなさまになってしまいます。同じおひなさまでも、昨年と、一昨年と異なる表現のおひなさまの制作プログラムを考え、試作するのが造形スタッフの仕事ですが、毎年変えて行くと、いつかはアイディアが枯渇してしまうのではないかと思ってしまうこともあります。

それは、ふつうのプログラムを考えるだけではなく、「親子がいっしょに」楽しめる内容の親子プログラムを研究することが、重要だからです。親と子どもが協力しあって、ひとつのものを作り上げるという一体感が経験できるように、プログラムの内容を工夫する必要があるからです。

この「おひなさまをつくろう」というプログラムでは、下の写真のように、おひなさまのうちかけの部分は、小さな子どもでも制作できるように、あらかじめ型紙を作っておきます。ですから、そこの部分は子どもの制作で、それを基本にして残りの部分を仕上げて行くのです。親子連れでなくても、左上の写真のように、兄弟で制作する子どもたちもいます。

左下の写真は、プログラム活動に参加した人たちの作品です。同じ素材、同じ形から始まった制作ですが、出来上がりは、それぞれの固有性にみちたものとなっています。





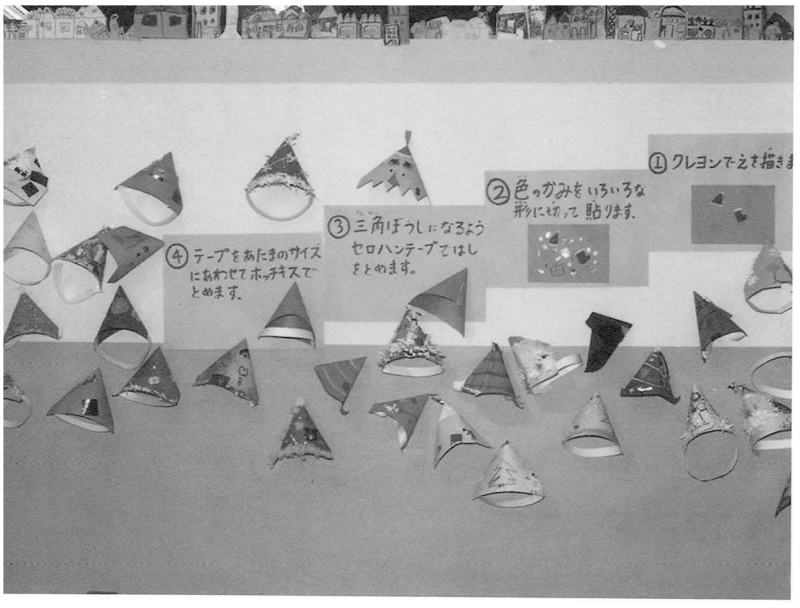
同じ鯉のぼりでも、親子プログラムと、子ども、しかも小学校4年以上のプログラムとでは、内容や作業がずいぶん違ってきます。

「どんぶらこい」

左下の写真が、このプログラムです。まず吹き流し、まごい、ひごい、こどものこい、を紙でつくります。それらを一本の竹ひごに取り付けて、半分に切った丸太の台に取り付けます。そうして土台をゆらすと、鯉のぼりが「ゆらゆら」と動くのですが、その光景を「どんぶら」と称して、プログラムの名前にしたものです。鯉が風をうけて泳ぐのではなく、作品全体が船のようにバランスをとりながらユーモラスに動きます。

「ゆれるこい」

プログラムの見本を見ながら、制作して行かないと、出来上がらない作品です。まず丸太を鋸で切って土台を作りますが、鋸を使ったことのない子どもには、エネルギーが消耗する、とても大変な作業ですが、作り上げて行く工程をしっかりと確認できるので、懸命に丸太を切る作業に没頭します。それで土台は出来上がります。それから土台につける鯉をつくります。細い竹を用いて、鯉を作るのですが、出来た鯉の鱗の様子を出すために、小刀で竹に刻み目を入れるのも集中力が必要な作品です。竹ひごに固定した鯉を土台に取り付ければ、「ゆれる」鯉は完成です。



「ぼうしのクリスマス」

ぼうしとクリスマスといったいどんな関係があるのかと問われれば、「あるとも、ないとも」言えません。クリスマスのモチーフを考えれば、冬でも緑あおおおとしたヒマラヤシーダやもみの木を思い浮かべますが、もし自分がクリスマスの木に変身したら、という発想もありそうです。

造形スタジオの壁面には、制作の途中で作り方が分からなくなって、人に尋ねなくても作業を進められるように、いつもイラスト入りの作り方を貼ってあります（左上写真）。

「クリスマスの木をつくろう」

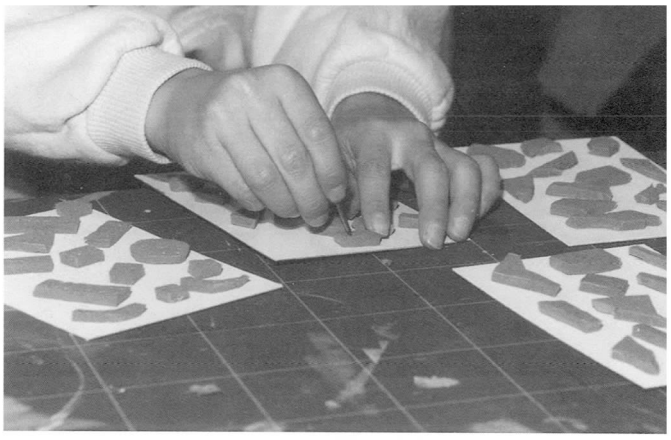
このプログラムは、小学校三年生以上の制作として考えられています。右下の写真を見ると、制作コーナーに入れる子どもは、三年生以上で、制作にかかる時間は一時間半以上から二時間かかりますという表示になっています。これは、時間がないのに、子どもに何か制作させてしまおうとする大人への表示であるとともに、ここではいっしょに来た大人の付き添いもなく、自分一人で考え、材料を選び、全部一人で制作するので、時間がかかりますよ、という子どもたちに対する「注意書き」でもあるのです。ですから、先にも書きましたが、時間のない子どもは、親子プログラムの「ぼうしのクリスマス」をつくることになります。

1992

「おもしろ絵馬」

この年のお正月の親子プログラムは、「おもしろ絵馬」でした。絵馬は、お願いごとを書いて奉納するのが普通ですが、一年の始めに当たって、子どもたちの希望や抱負を造形的に表現させるために、プログラムに絵馬という昔からの考えを取り入れたものです。なにかのきっかけがあれば、表現を始めるのはそんなに難しいことではありません。

上の写真は、造形スタジオの入り口に、獅子舞と門松などを一体化したデザインで「展示」し、来館者たちに対するお正月のイメージを与えようとするものです。



「グリーティングカードをつくろう」

礼儀正しい挨拶状、あるいは年賀状など、時節に応じた挨拶は、人の消息を知る上でも大切な記です。ただ避けるべきは、固定化し習慣化した機械的な挨拶です。

子どもたち同士が、たとえ近しい友だちに対しても、言葉では表せない気持ちや感情を色彩などを使って制作したカードに託して、相手に伝えることはしばしばあります。

それは、べつにお正月の挨拶だけではなく季節や学事などの節目に、友だち同士が何気なく差し出して、自他の消息を確かめ合う小さな道具になるのです。

この「グリーティングカード」をつくるプログラムでは、誰かに心をこめて送るであろうオリジナルカードの作り方を各自に体験させました。

台紙に薄いウレタンの板を接着させて作った版を、一人ではあまり使ったことがない、版画プレス機で刷るという工程まで、なにからなにまであまり体験したことがない世界でした。もちろん造形スタジオのスタッフが、刷るときのプレス機の微調整などしますが、ハンドルを回して、刷る行為は、子どもたちの責任です。版画は、刷ってみてその面白さが分かる表現で、子どもたちにはプレス機から出てきたのを見たときの感動が一番大きいものです。ハンドルを回している子どもの操作を後ろで注目している子どもたちの新鮮な視線が感動的です。

「おめで竹」

下の写真が、「おめで竹」のプログラムの制作光景です。この写真からは、なにを作っているか判断しにくいですが、二つ割りにした竹の半分ずつを強力なテープなどで接着すると、開閉できるようになります。写真は、それを開いているところです。

その空いた空間に、それぞれの思いを入れ込みます。題材はなんでもかまいません。

ドールハウスのように人形を入れておいてもかまいません。大切な写真、願いことを書いた秘密の文書、小さな大切なおもちゃ、あるいは自分でオリジナルに作ったものでもかまいません。

普段はそのトビラを閉じておいて、必要なときに開けるのです。何か思いを込めて、友だちに送ってもよいでしょう。

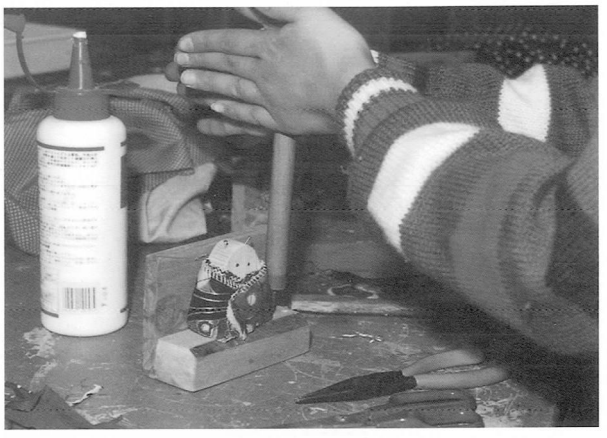
このプログラムのヒントになったのは、中南米のペルーやチリの少数民族の人たちがキリストの生誕から受難までをミニチュアで作り、それを太めの葦に収納してあるポータブルの祭壇です。中南米には竹がありませんが、ケーナという笛の材料になるよい葦があります。少数民族の人たちがそれにキリストの生涯を素朴に飾りたてたもので、旅のおりに、あるいは普段の生活で、どこでもお祈りできるように仕立てたものです。竹を二つ割りにして、そこに装飾をするという発想を借用したものです。世界にはいろいろな人びとや考えがあります。

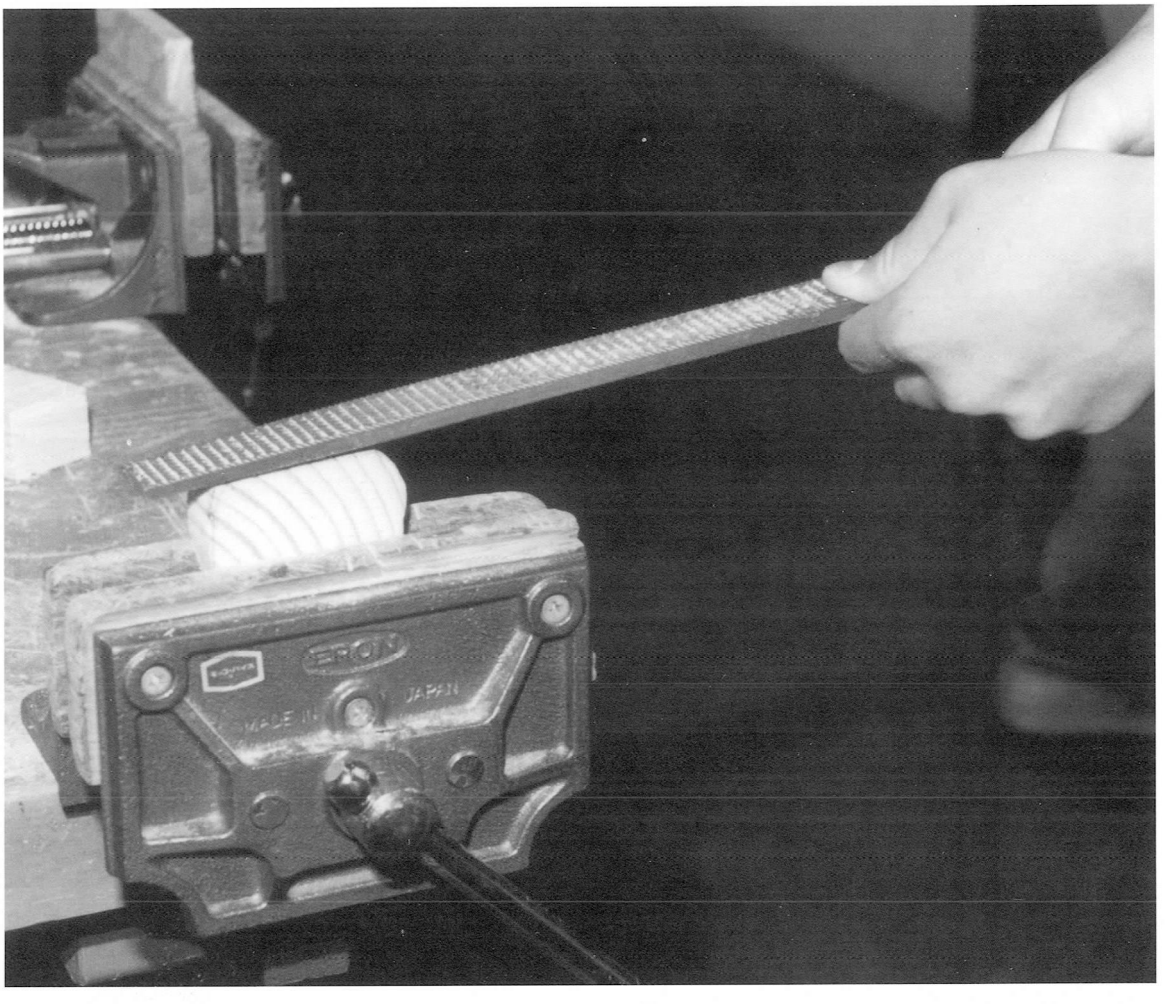
「鬼ころがし」

右頁の上の写真も、「鬼ころがし」のプログラムを制作中の風景です。女の子が手にしているのは、大型のセロファンテープの芯です。その輪状の形態を活用したプログラムです。通常、筒状で構造的に強く安価な素材は、見つけるのはなかなか大変です。造形スタジオでは、一度使用された素材が、次にどのような可能性があるか研究します。たとえば、床の掃除用の油脂の容器を再利用した「造形スタジオの簡易椅子」があります。視点を変えれば、ひとつのものでも別の姿をしているのが分かります。

鬼は怖い想像上の動物かもしれませんが、桃太郎に負けて退散する鬼の姿からは、怖いというよりも、ユーモラスな様を想像してしまいます。ですから、造形スタジオにおける毎年の「節分」の鬼は、どこか優しい存在になっています。ここでも、鬼は転がされてしまう悲哀にみちたものです。制作の手順は、まずセロファンテープの芯を木の台座に固定します。それから、その輪状の形にあわせて鬼の顔を作り上げます。

横一列に並んだ鬼を見てください。鬼の言葉からは、まったく想像できない可愛らしくて、ユーモラスで、悲しそうな鬼どもです。鬼は怖いものという前提ではなくて、鬼を好きにデザインしてしまえ、という子どもたちの想像力と造形スタジオのスタッフに準備とが一体化したプログラムだと思います。





「おむすびな」

おむすびの形をしたおひなさまです。おむすびとおひなさま、この二つはなかなか直ぐには結びつかないかもしれません。しかしながら、よく見ればおひなさまの形は下が広く頭部にむかって小さくなるので、三角形あるいは台形をしているようにも思えます。

子どもたちの豊かな造形表現力を引き出すためならば、造形のスタッフはあらゆる知恵を総動員してプログラムを考えます。

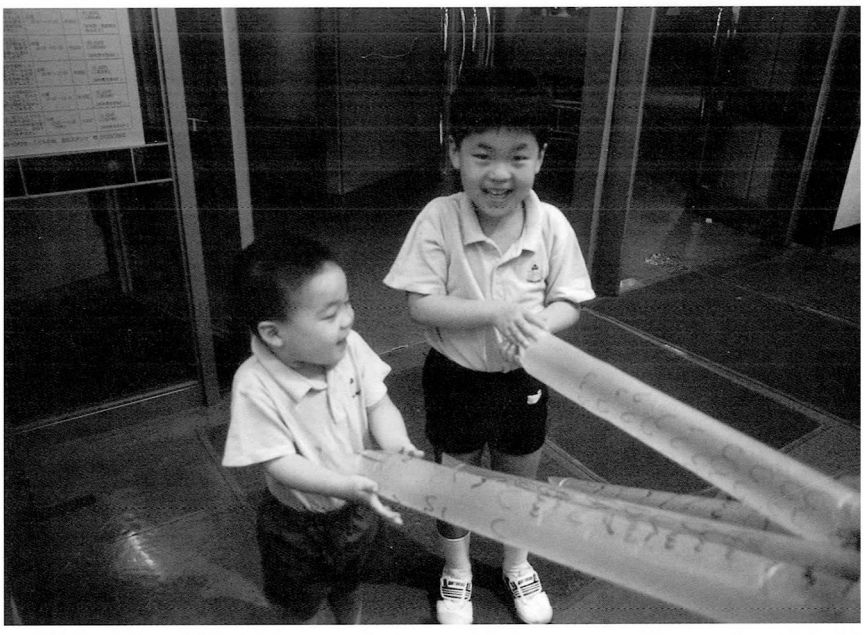
ともあれ、鋸で木をおむすびの形に切り出します。鋸で形を作りだすので、三角の頂点の部分は、鋭く尖っています。その部分を丁寧に鉄製のヤスリをかけてなめらかにさせ、おむすびの形に整えて行きます。

出来上がった本体にスタッフが準備したいろいろな布から好きなものを選び、おむすびの型に衣服を着せてあげます。それを台座に固定し、傍にぼんぼり風の装飾を立てれば、完成です。このプログラムは三年生以上を対象にしたものですが、ヤスリやキリなど、作り始めはこわごわ使ってはいるものの、制作の途中から用具類を大胆に使いこなすことができるようになります（右上、下の写真）。

危ないから、刃物類の道具を使わせないという考えは、どうも道具と人間の関係を否定するものかもしれません。危なくても、経験の積み重ねで、道具に慣れて行くものです。使わせないということは、子どもの体験を奪うことかもしれません。

「ゆらゆらびな」

これは「親子プログラム」で、親子で作れるように考えてあるので、素材も紙です。型紙を使って、基本形を作ります。基本の形が出来上がれば、それに好きな装飾や色を付けて、好みによって細部がより際立つように作りあげます。自分の制作過程をあらためて見つめなおす子どもがいたり（上の写真）、お母さんが子の作業に手を添えるように優しく協力したり（写真中）、出来上がった基本形をいかに自分らしいものにしてゆくことが楽しみです。出来上がったものを一か所に集めて展示します。他の人の作ったのと自分たちが作ったものを見比べて、色や装飾の違いを見つけるのも楽しいものです。



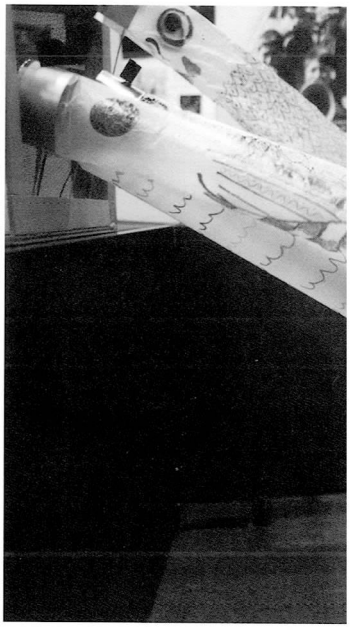
「ふくらむコイ」

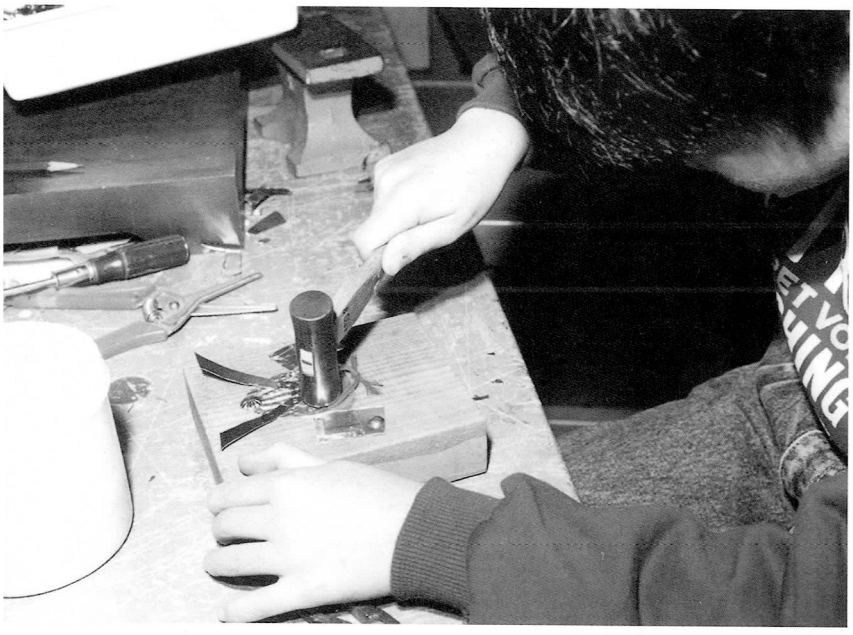
これら三つとも、端午の節句のプログラムです。「ふくらむコイ」は親子でつくるプログラムです。どこにでもあるポリの傘袋をコイの胴体に見立てたものです。しかし袋のサイズが大きいので、迫力があります。上の二点の写真がそれですが、子どもと比べると、かなり大きなポリ袋であることが分かります。胴体の部分に頭部の飾りやウロコなどを油性のマジックペンで描けば完成です。空気がぱんぱんに入ったポリ袋の表面の弾力に富む優しい手触りが、子どもの心を引きつけます。このコイは空は飛びませんが、子どもの心を開放させます。

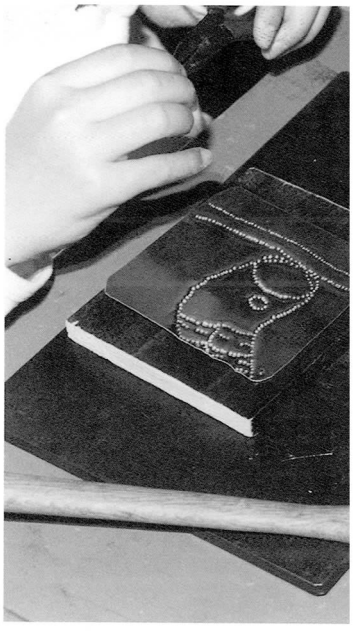
「アルミでつくるこいのぼり」

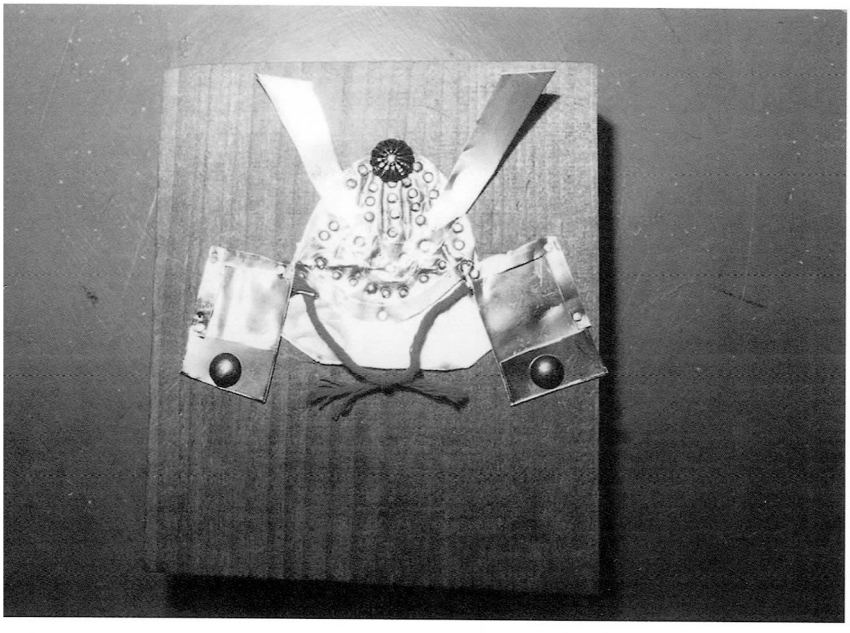
下二点の写真が、小学校一年生以上を対象にしたプログラムの制作風景です。道具を使い、まっさらなアルミの板を打ち出しながら変化させて行きます。アルミの板に次第に浮き上がってくるコイの形が鮮やかです。下の写真を見てください。細工がし易いように、金槌の頭のすぐ下をもって作業する子ども、あるいは金槌の柄の下のほうを持って作業する子ども、またあるいは写真の右手にいる子どものように、これでは細かい作業がしにくいような持ち方をしている子どももいます。

しかし、こうしたプログラムにおいては、子どもたちの楽しみは、初めての材料や道具類に出会うことでもあります。









「かざりかぶと・かざりゴイ」

これは、小学四年生以上を対象のプログラムで、たっぷりの時間が必要な内容です。

始めの作りたい形のイメージを描いて、それにしたがって作業を進めるのですが、制作の途中で子どもたちは頭で考えたことと、現実には大きな隔たりがあることに気がつきます。レリーフ状のカブトを作るのですが、ふだんほとんど体験したことのないような、金属の加工の難しさに遭遇します。しっかりと道具を握った子どもの手が逞しいです。

クリスマスと言えば、キリスト教の信者はキリストの生誕などにかんする逸話を思い浮かべますが、日本では誰でもプレゼントという言葉がまず先に出てしまいます。とは言え逞しい生命の象徴として、木々が枯れる季節にも青々としているもみの木のような常緑樹は、クリスマスの風物詩には欠かせないものです。

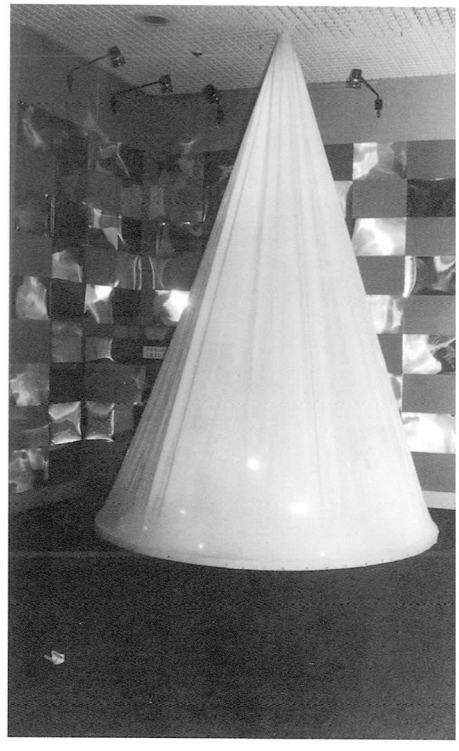
「ふわふわツリー」

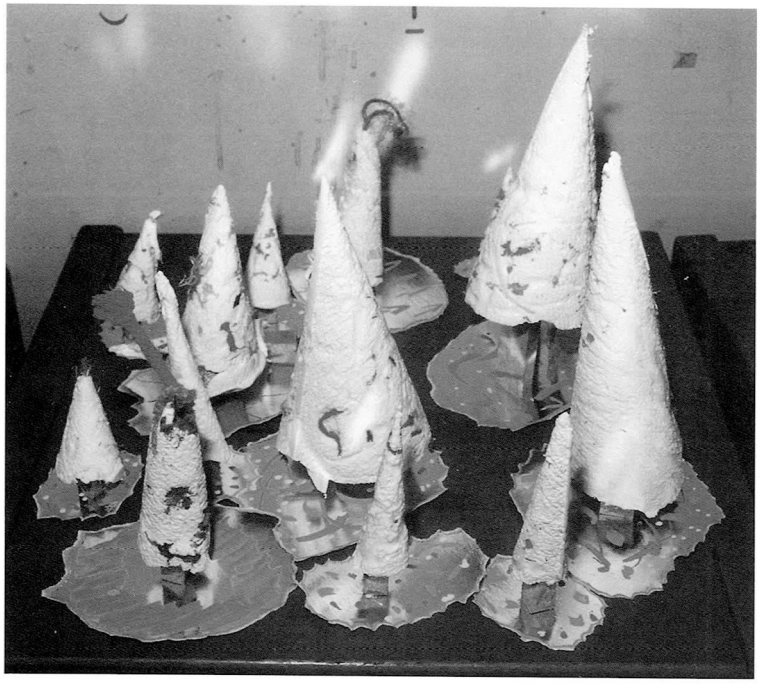
ひじょうに柔らかい紙を材料にして、中に空気が入っている感じのツリーを考えたのがこの「親子プログラム」です。

紙をクシャクシャに揉んで、こんもりとした樹のように仕立てます。しわを作ることにより、紙自体が立体になりやすくなります。掌で紙をクシャクシャにすることは、ふだんはしない行為なので、子どもたちはゲーム感覚で面白がってします。ある程度、クシャクシャになったら、台紙の上に固定します。

それから、ふんわり出来上がった木に他の紙でさまざまに装飾します。

この制作は、素材をクシャクシャにするという同じところから始まっても、揉んだ結果出来上がる形態は、どれひとつとっても同じものがありません。また、それに加えて、出来上がったふわふわのツリーをそれぞれの感性にしたがって、色紙や装飾品で飾りたてるので、出来上がりはいっそう異なったものに仕上がります。





造形スタジオ「クリスマス」の入り口

右上の写真は、造形スタジオの入り口付近に展示されている、真っ白く大きな円錐形です。高さはだいたい三・四メートルくらいあるので、見る人を圧倒します。

すぐに類推できますが、クリスマスツリーをイメージしたものです。シンプルですが、こうした大きな円錐形の展示を見ることで、子どもたちは、類推力や想像力を駆り立てられます。

この立体は何かな、と考えを刺激されることから、すでに子どもたちの気持ちは制作への傾いていきます。

「白いクリスマスツリー」

展示されている大きなクリスマスツリーは季節行事のプログラム「クリスマス」のシンボル的なものですが、そのイメージに合わせた小学三年以上のプログラムが、この「白いクリスマスツリー」です。

紙を細長い円錐形に巻いて、そこにロウを流し込みます。ロウが充分に冷えてから取り出すと、もみの木のような円錐形が出来上がります。あらかじめ紙に工夫しておくと、できあがった円錐形の外側に、いろいろな模様ができます。あるいは出来上がった形に後から装飾することも可能です。素材や発想に縛られず、好きなことを自由に表現することが造形の楽しさです。銀紙の台座が出来れば、作品は完成です。

1993

上の写真は、造形スタジオの入り口付近に設置されている「お正月」の展示です。

桶のようなもの中に、正月に関連のあるいろいろなものが入っています。上の写真の子どもたちの表情を見てください。

「おめでとり」

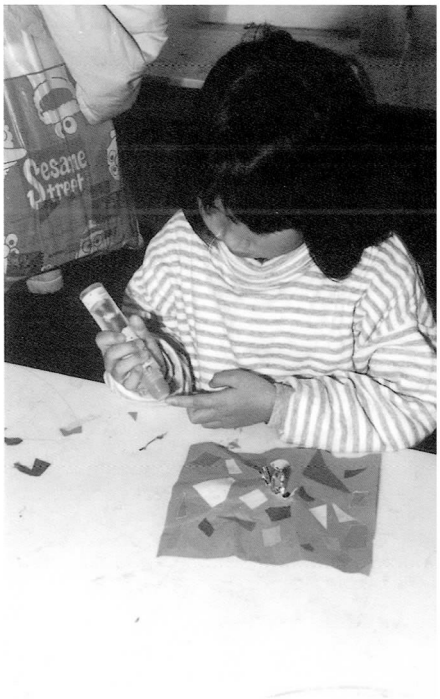
親子プログラムの「おめでとり」は、この年の干支に因んだものです。出来上がった作品は、スタジオ内に設置された木に設えてある台座に止まり、集合展示となっています。こういう風景を見ると、自分でも制作しようという気持ちになります。

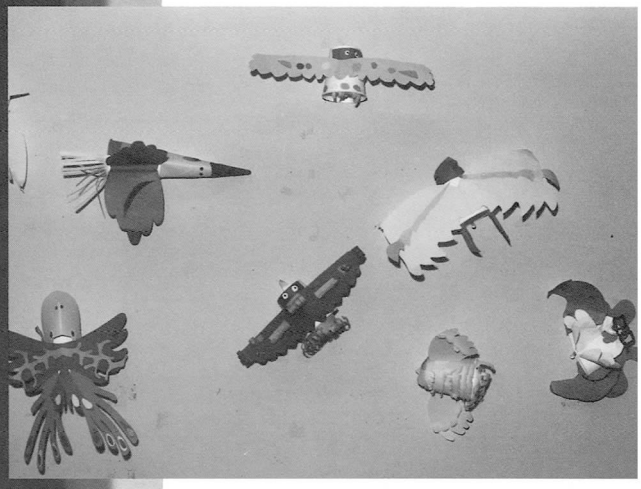
「センタッキー・フライング・チキン」

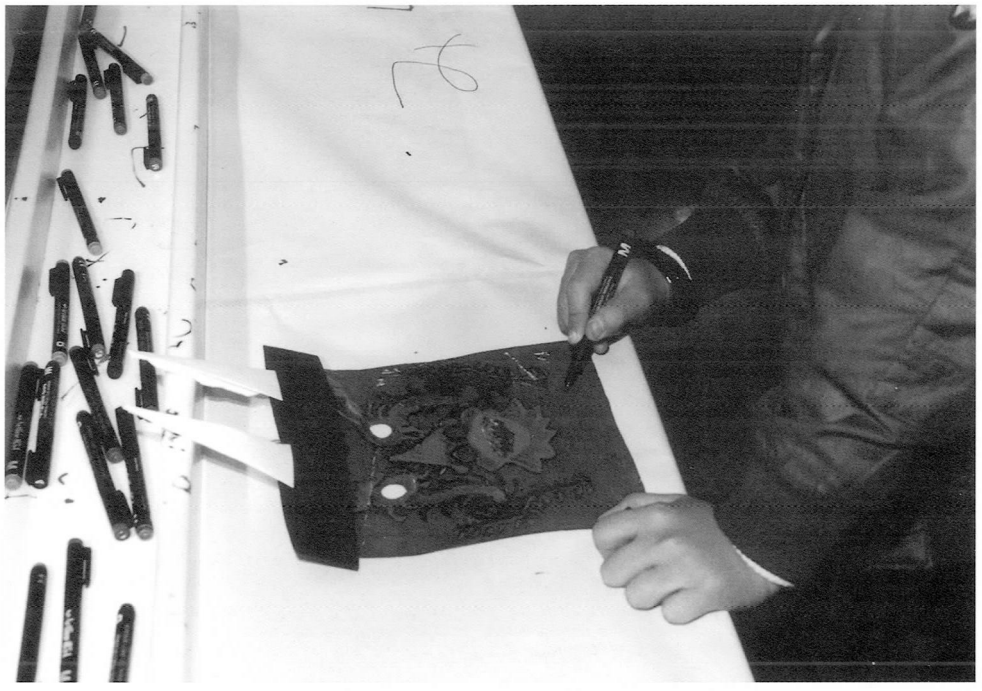
小学四年生以上のプログラムですが、ここでは、制作上バランスということがとても大切な要素になっています。

左の透明な筒状のものは、太いプラスチックのチューブです。そして、下からはファンで強い空気が送られてきています。そして子どもたちがさまざまなトリを作り、そこに入れます。すると重ければ、下に沈んで行ってしまいますが、また軽ければ筒の外へ飛ばされてしまいます。重さにバランスが釣り合えば、まるで重力から開放されたように、少し上に、少し下にと不安定ながら鳥たちは中空に漂います。

左頁の右下にあるのは、子どもたちが制作したいろいろな形をした「トリ」たちです。


Sesame
Street





「おにかめん」

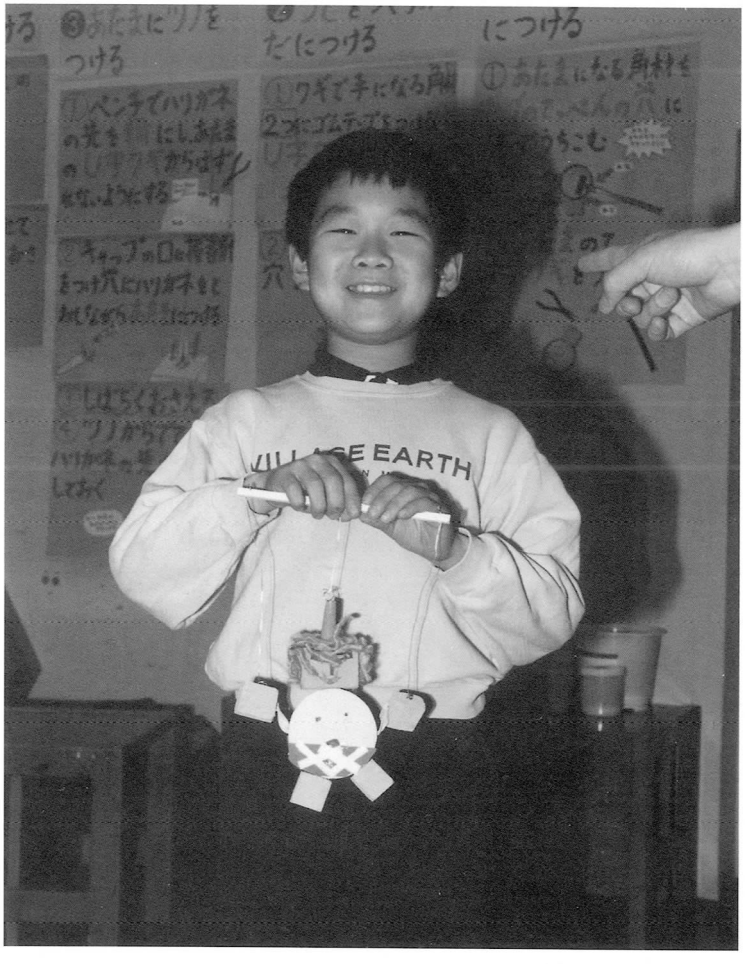
この「おにかめん」は、親子プログラムです。季節行事の節分の鬼は、悪者というよりも、誰にでも愛される、憎めないユーモラスな動物というイメージがあります。

上の写真を見ても分かるように、おにのかめんを作ること自体は、小さな子どもにでも簡単にできることで、難しくありません。

頭のサイズに合わせて紙の帯をつくり、そこに鬼の可愛いツノをつけてます。そして、その帯に透明なビニールをたらします。それを頭からかぶれば、ビニールが顔の面前に垂れます。これで準備は終わりです。

それから、このおめんをかぶり、鏡の前に座っておにの顔を描くわけです。左右が逆手になるので、慣れないと「ふくわらい」のように顔が歪になったりして、それだけでも笑いをさそう作業です。

プログラムとはいえ、子どもたちは自分の顔を「おに」にするわけですから、いっしゅんは、考え込んでしまいます。鬼らしくリアルに描けば、自分が鬼になるわけですから、躊躇するのは当然です。しかし、造形的な遊びと判断すれば、アッという間に描く作業は始まります。ピエロのような顔にしたり、お多福の顔のようであったり、ひょっとこの面のようであったり、一度起動し始めたら、子どもたちの想像力に歯止めをかけることは無理です。面が出来上がったら、お互いに見つめ合えば、またそこに笑いが生じます。

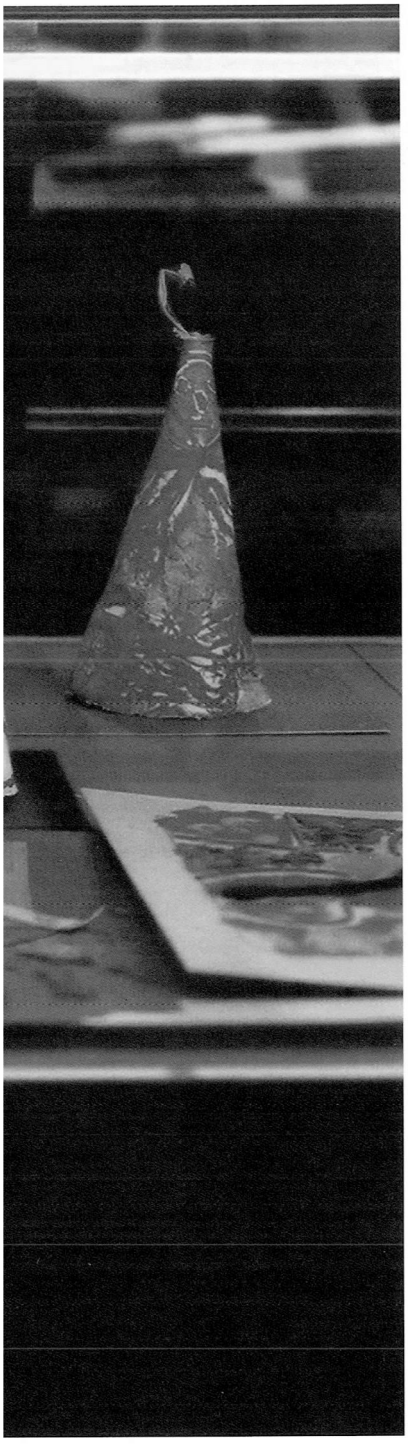


「マリおにット」

この「マリおにット」というプログラムは小学三年生以上を対象としたものです。

造形スタジオに入ると大きな看板と大きな人形が天井から吊るされています。

ですから、子どもたちには、プログラムの名前は直ぐに推察することができます。「マリオネット」に「おに」を加えて、語呂合わせのように組み合わせて「マリおにット」にしたものです。三年生以下の小さな子どもでも、人形自体を制作するということは、大して問題ではありません。丁寧にゆっくりと制作すれば、人形はできます。しかしながら、人形を制作するときに、あらかじめ人形の動きを測定しながら、人形を作り上げるという造形的な思考が必要なので、動きの伴う人形の制作にはある程度の学習年齢が必要だと判断されます。人形ができあがったら、それに糸をつけて人形が動きだすように仕掛けをつくることが必要になってきます。それで、あやつりの棒に糸を結んで、人形と子どもが互いに意思を通じあわせられるのには、糸の長さや糸をつける場所を丁寧に探すことが必要です。一本の棒であれば、支点は両端と中央とでせいぜい三か所、単純な動きしかしません。二本の棒を十字に組み合わせれば、支点は四か所になり、複雑な動きが可能となってきます。子どもたちは、ローテクなものでも動きがあるものが好きで、このプログラムも大好評でした。



「へんしんおひなさま」

これは親子を対象にしたプログラムです。プログラムの名前の通り、おひなさまに関連する変身グッズをつくり上げてから、それを装着し、自分がおひなさまに変身するという内容です。

普段親子はいっしょに生活していると、自分の子どもの姿にあまり気がつかないことがあります。そして、親子でいっしょに制作したりする時になって、改めて子どもの素直な感受性を知って、はっと驚くような場面がしばしばあります。たとえば、想像以上にわが子のハサミを使う手の動きのしなやかさとか、線を描く手首の繊細な運動、色彩の選び方などに気がつくことになります。

ですから、親子プログラムに参加すると、親は子どもの成長を観察でき、また子どもは親の予期せぬ行為に気がつくなど、親子で協同してひとつのものをつくるということは、ひじょうに意味のあることだと思われます。

したがって、プログラムの仕立て方は、親子連れならば幼児ひとりでも制作できるようなもの、あるいは親子で協力してつくるもの、あるいはまた親や大人だけが少し手がこんでつくるもの、など重層的な内容の構成になっています。

おひなさまになったら、どんなふうに着飾るか、変身を空想しながら制作します。でき上がったら装着して、スタジオの大きな鏡の前で「へんしんおひなさま」を披露します。

「プリントびな」

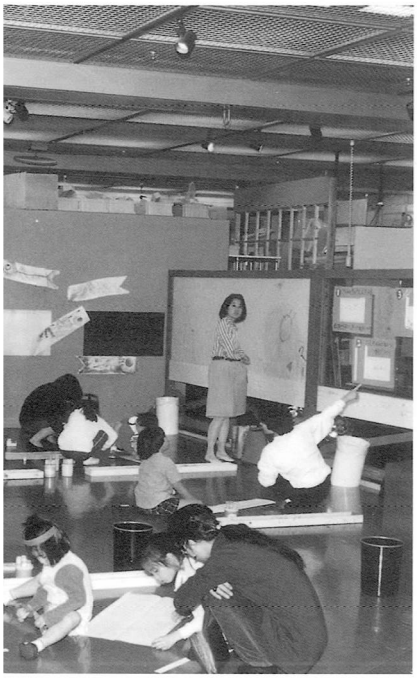
類推すれば、円錐形という形は、それだけでもさまざまな「見立て」が可能な内容を包含する立体です。

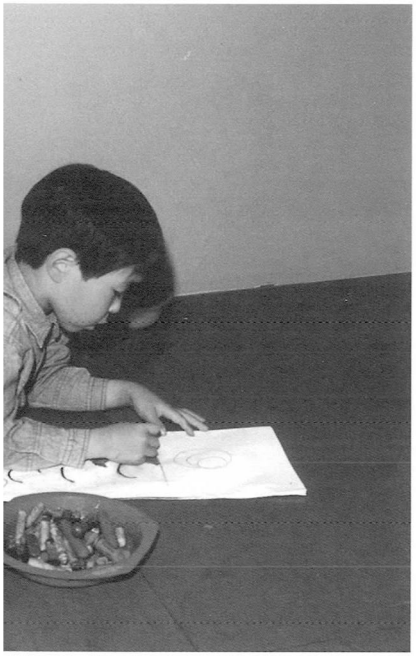
円錐形におひなさまのような目鼻を付け、ちょっと色彩などつけるだけで、突如として「おひなさま」になってしまいます。

ここでは、その円錐形のおひなさまにもっと独特な衣装を飾りつけてしまおうとするプログラムです。プログラムの名前のように衣装を「版」（プリント）仕立てで表現することによって、おひなさまの雰囲気をより深みの衣装で包みこもうという次第です。

このプログラムの特長は、衣装をプリント（版）でつくりあげることですが、版を作る楽しみと、版から刷り上がってくるプリントの予想外の表現、そしてそれを円錐形の「おひなさま」に仕立てるという、三段階の構造になっている制作活動です。

展示の作品を見ればよく分かりますが、画材を使ったり、あるいは色紙を切り貼りした方法に比較すると、版を使ってプリントしたものを衣装にする場合とでは、仕上がりの景観がまったく異なります。装飾がなく、また顔が鮮明でなくても、プリントの「おびな」と「めびな」を一対置けば、それだけで「おひなさま」になってしまいます。おひなさまに円錐形を使うのは、造形スタジオの定番ですが、それだけ「円錐形」は造形的に広がりをもった形態といえるでしょう。





「こいかぶり」

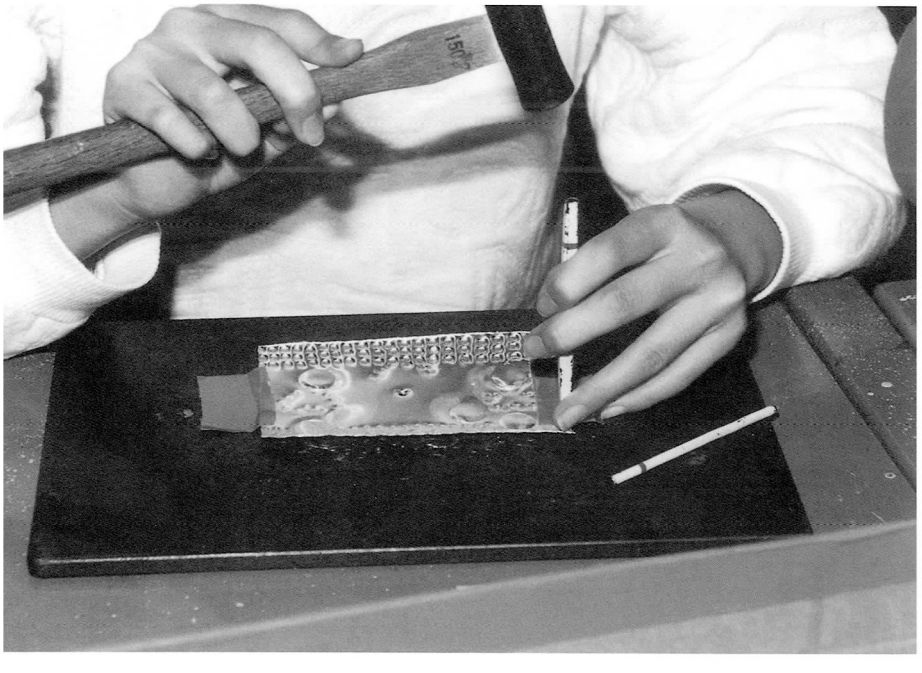
右側にある四点の写真が、親子プログラムの「こいかぶり」です。

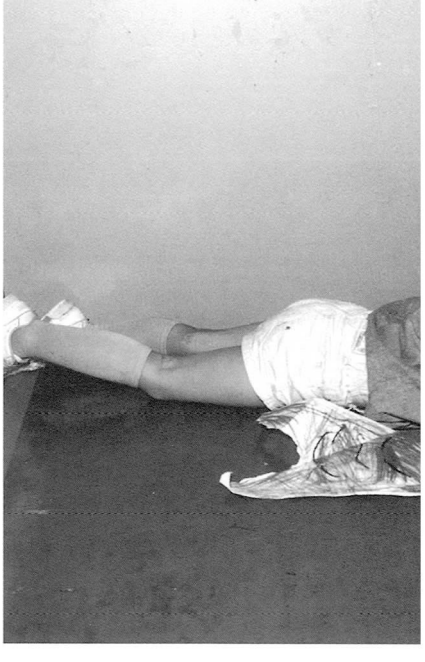
右上の写真は、親子連れが造形スタジオの受け付けに来て、プログラムの内容や作り方の説明を受けている風景です。訪れる小さな子どもたちが親しめるように、造形スタジオのスタッフも、頭に「こいかぶり」をのせています。と同時に視覚的な誘いかけにもなります。

しかし、毎年の季節行事になると、時には端午の節句の「こい」も、それ以前に実施したプログラムの外見に類似してしまうことも時にはあります。空を泳ぐ五月の「こい」のイメージには、「頭にかぶるもの」という発想が多少ありますが、以前のプログラムとは同じにしないというのが造形スタッフのアイディアの見せどころです。

この「こいかぶり」は、「ひかるこいのぼり」「こいのぼりをつくろう」などのプログラムと頭にのせるという外見では少し似ています。このプログラムでは、紙を大胆に大きく使っています。それで、制作する造形環境も広々とするように整えています。自分を開放しすぎて、スタジオの床に腹這いで制作を始めてしまう子どももいます（下写真左）。

日本に居住する外国人子弟も、日本の生活環境に親しんでくると、大人たちと違って日本の習慣とか季節の行事に違和感がなく参加します（写真右下）。





「メタリックごい」

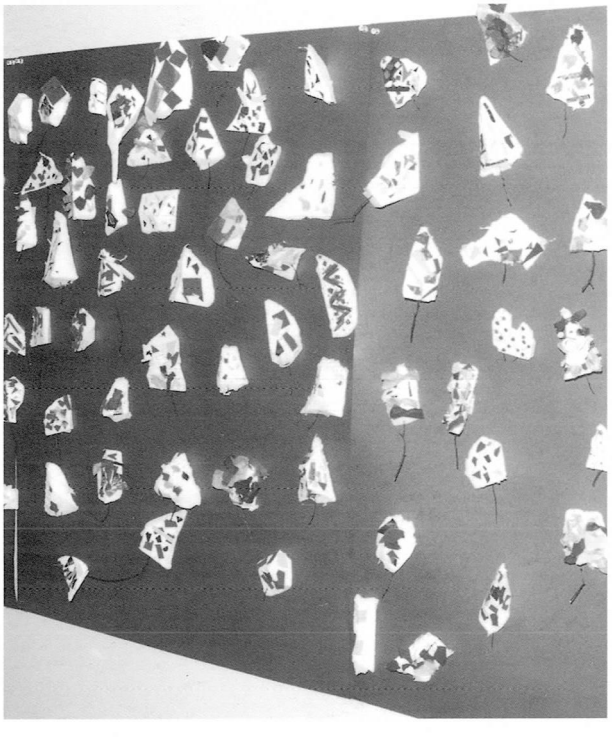
左側の二点の写真が、小学三年以上を対象にした「メタリックごい」の制作風景です。子どもたちは高学年になると、少しは抵抗ある金属のような素材を用いるプログラムに興味を示すようになります。

金属の中でも、アルミは軽くて、柔らかく加工しやすい点が、始めての子どもの造形表現にも使える素材です。

加工しやすいと言っても、丹念で確実な作業をしないと、金属は子どもたちの自由にはなりません。まず作りたいイメージをアルミの板に描き、その線を追いながら、それをひとつずつポンチで叩き出していくと、アルミ板の上にイメージが浮かび上がってきます。

鉄の板にアルミ板をのせて、大勢の子どもたちが金槌で一斉に叩き出したら、ガンガンものすごい音がでます。自分が描いたイメージに近い効果をあげるために線に合わせて、子どもたちは叩く用具を変えます。たとえば四角い面を出したいときは、四角い先をもったポンチなどを使って、制作します。

写真左下の子どもの左手はポンチをもつ指と、その動作を円滑に運ぶ小指と薬指が台座に接するように位置しています。そう位置することによって、小指はバネのような働きをして、作業を一回毎に中断することなく、滑らかにアルミの板をすべりながら叩くことができます。道具になれてくると、自然に道具の使い勝手が分かるようになります。



「こども歳時記コーナー　クリスマス」

上の写真は、クリスマスの時期に造形スタジオを訪れると、みんなが出会うことになる「展示」です。ワークショップのところで説明しましたが、ただ遊びにきた子どもたちに何か作ってみようかなという気持ちにさせるための設置した誘いの装置です。造形スタジオの入り口付近に、季節行事ごとに、必ず季節に合わせたシンボル的な「展示」を行います。子どもたちを造形活動にさそうという装置なので、展示を「誘蛾灯」に例えたことがありますが、「展示」の大きな表示があればいったい何なんだろうと興味を持ちます。それは何もない環境ならば、人が興味を持つかどうかということと比べれば分かります。

「ひかるクリスマスワッペン」

これは親子プログラムで、「ブラックライト」という照明を使ったものです。

以前に、「ひかるこいのぼり」というプログラムを行いましたが、その時も同じ照明器具を利用しています。子どもたちはスタンプとかワッペンとかバッジがとても好きです。

ですから、ワッペンなどといった子どもたちは直ぐに参加します。蛍光性のある紙や画材で好きなワッペンをつくります。それを身につけて、ブラックライトを取り付けてある場所に入ると、普通の光ではなんの反応もなかったワッペンが突然光りだします。カラーでお見せできないのが残念です。

1994

「こども歳時記コーナー　お正月」

右頁の「こども歳時記コーナー　クリスマス」のワークショップの「展示」と同じような考えで構成されたお正月のコーナーです（写真上）。

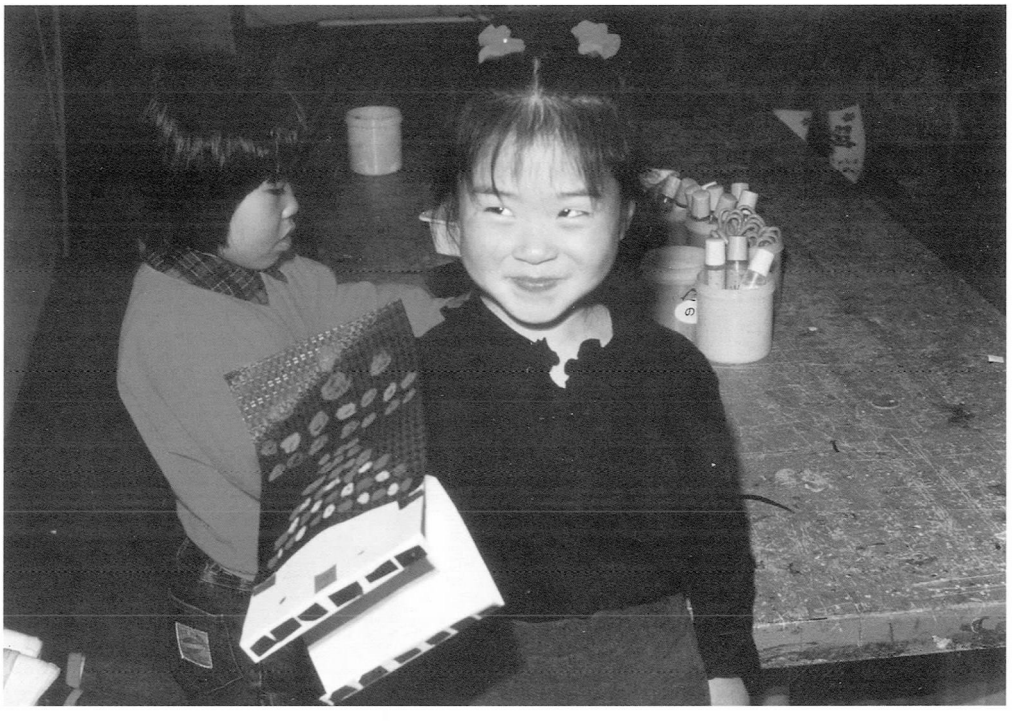
お正月に関連のあるいろいろなものを展示し、子どもたちの感性に直接訴えかけます。紅白の幕に、まるで幸福を招き寄せるかのように設置してある大きな扇子。この展示は、お正月に因んだ楽しいものを制作しよう、と子どもたちに呼びかけているのです。

そして扇子の傍には、子どもたちがつくったサンプルが展示されていて、より興味を引き立てるように工夫されています。展示から体験へ、そして体験から制作へと子どもを誘うのが、造形スタジオのワークショップという考えです。

「パクパクししまい」

このプログラムは親子を対象にしたものですが、内容的には親子に限らず高学年の子どもたちにも充分に楽しめるような考えから成り立っています。

このプログラムで注目すべきところは、素材に対する今までの視点を変えるということが基本にあることです。制作に参加する人たちは、プログラムの意味を深く知らなくてもつくることにおいて、素材が予期せぬ方法へ変化して行くのが分かります。それは体験を通じて、学習するということです。



素材を今までにない側面から考えなおしてみようということから、ワークショップ「素材との出会い展」という活動があることは、先にも書きました。

例えば硬い感じのする洋紙に手を加えて、和紙のような質感をつくり出してしまうという考えです。洋紙に「ちりめん」のような細かいしわをつくったら、紙に柔らかな質感が出るのではないかということです。

それで、色のついた洋紙（色画用紙）を細かく折りまげたり、揉んだりして手を加えてみると、和紙のように親しみのある表情に変化します。その紙を制作に使えば、和紙を染めることなく、和紙のような色のついた素材を制作に使用することができます。素材に対するこうした新しいアプローチは、紙にかぎらず木とか土とかを対象にしても行われています。

子どもの造形では、制作素材は限られていますから、新しい側面から素材を考えることはとても重要なことになります。

「パクパクししまい」

右頁上の写真は、両手で色画用紙を丸めて揉んでいるところです。

よく揉んで、しわになった色画用紙をお正月の「しし」頭に利用したらどうのようになるでしょうか。しわしわの紙を貼り合わせ、親指と後の指が入るようにV字型の袋に仕立てます。

そして、その表面に「しし」の顔を装飾します。出来上がった「しし」の頭に指を入れて、動かすと、まるで「しし」の口のようにパクパクと動きます。下の写真の女の子が手にしているのそれです。

正月という子どもにとっての季節行事では「しし」はこわい悪役ではありません。日常生活では嫌われるネズミも、ディズニーの世界では愛されるキャラクターであるのに似ています。大勢の子どもたちの数だけ、つくり出される「しし」も多様です。そこに子どもたち自身の固有の表現差があるからです。

「造形スタジオ内の特設ステージで」

「ワークショップ」の内容によっては、造形スタジオの片隅に子どもたち自身によるイベント行えるように特設のステージを設けることがあります。それはプログラムを完成することが制作の着地点ではなく、つくったものを活用して、遊ぶというところまでを制作の完了と見なす場合があるからです。

ここでは（写真下）「パクパクししまい」をつくった子どもたちが特設のステージに登場して、それをどのように遊ぶかシナリオなしに即興で、「ししまい」を披露してくれました。自分がつくったもので遊ぶということは、制作したそのものに対しても愛着がわいてきて、素材の性質を知る上でも大切な活動だと思われます。

「あとがき」にかえて

「こども歳時記」は、季節の習慣や風俗という共通感情、つまり季節行事を造形活動に重ね合わせながら、子どもたちの豊かな造形表現の力を培っていこうとするスタジオ活動です。

冒頭にも書きましたが、本書はこの季節行事をめぐる造形スタジオの一九八五年から九四年までの十年間の記録です。季節行事のプログラムをいくつも取り上げましたが、それぞれのプログラムが時代時代にどのような意味があったのか、子どもたちの反応はどうであったのか、そしてプログラムの意味はどこにあったのか、プログラムの作り方の細部にとらわれずに、造形スタジオの活動を記しています。

したがって、本書は造形スタジオのプログラム集でもなく、また事実を忠実に記述するドキュメントでもありません。いわば、季節行事という活動に見られる特長的なことに的をしぼった記録ということになります。つまり、日本の季節行事の共通の感受性を造形プログラムに取りこんでみると、どのような活動が可能か、造形スタジオに来館した子どもたちの活動の記録と言えるでしょう。

一九八五年の開館以来、造形スタジオは、機会あるごとにワークショップの活動をパンフレットにして発行しています。現在までに発行したパンフレットの数は、すでに十冊以上になっています。

また、造形スタジオの活動の対象は子どもたちだけではなく、大人の啓発活動もあります。

子どもたちの造形教育のために力を注いだ、ブルーノ・ムナーリ、フランツ・チゼック、ビクトル・ダミコなどの先駆者たちの業績を顕彰する展覧会を実施し、その折りには、かれらの全貌を見渡すことができるような大部なカタログも発行しています。

開館十周年の一九九五年には、『こどもの城の十年のあゆみ』という本が編まれています。そこでは造形スタジオの活動の足跡が、失敗も成功もへだてなく書き留められています。また毎年刊行されている『こどもの城事業年報』には、造形スタジオの毎年の活動の細部が記載されています。

造形スタジオの今までのパンフレットやカタログは、ひとつひとつとってみれば点的な存在ですが、点と点を結ぶ線へ連鎖して行けば、造形スタジオの全体が見えてくるのではないかと思います。

造形スタジオの活動は、多岐にわたるので全体を概括するようなドキュメントを編むのは困難ことであると書きました。活動の断片を書きとめていきながら、より広い範囲の全体像を描きだせればとも考えています。近い将来には、「ワークショップ」の記録、あるいは「グループ活動」や「こどもクリエイティブクラブ」の記録などの「まとめ」も編集されることになるでしょう。

本書では、取り上げられなかった活動もいくつかありますが、意図的に省いたわけではなく、紙面の都合上割愛せざるを得なかったものです。

開館以来造形スタジオの活動を後援して下さっているリンテック株式会社、山田ダンボール株式会社、また名称は特にあげませんが、影で活動を支えて下さっているすべての方々に感謝の念を捧げます。

造形スタジオの活動記録1985-1994
こども歳時記
発行日　2004年 3 月31日
編　集　こどもの城造形事業部
TEL 03-3797-5662（dial-in）　FAX 03-3797-3055
発　行　財団法人児童育成協会
〒150-0001東京都渋谷区神宮前 5-53-1
印　刷（有）博英社