

企画展「びじゅつのあそびば」での取組について

伊澤 朋美

1 はじめに 「びじゅつのあそびば」開催経緯

2012年2月28日～4月15日にかけて開催した企画展「びじゅつのあそびば」（以下当展）は、当館収蔵作品による展覧会である。美術館に興味はあるが、子どもの態度を気兼ねしたり、楽しみ方が分からなかったり、諸々の理由から美術館に行くのをはばかる人は未だ多い。そのような人々に対し、美術館の心理的な入り口を広げることにはできないかと、作品鑑賞の楽しみを提案するようなかたちで当展を企画した。主な対象を小学生や子ども連れの家族とし、“美術館で遊ぶ”をコンセプトに、多様な「あそびば」（遊び場）を館内に用意した。来場者はその「あそびば」で遊びながら作品を鑑賞することになる。何よりも、美術館での様々な体験が「楽しい」と感じてもらえるよう、展示方法だけでなく、関連事業や運営体制においても様々な試みを行った。今後の美術館活動の一助となればと、ここにその取組について報告する。

2 展示方法—5つのひろば概要

当展では、各区画に設けた仕掛け（遊び）で遊びながら鑑賞を楽しむ、来場者参加型の展示にしたところに特徴がある。また会場は順路を設けず、それぞれのあそびばを自由に行き来できるようにし、多少のおしゃべりも構わないと、開放的な雰囲気心を心がけた。



図1

「おしゃべりひろば」では、作中の人物や動物がどんなおしゃべりをしているかあれこれ想像して遊ぶ。何を思っているかでも良い。おしゃべりはふきだしシートに記入し、作品横のボードに貼っていく（図1）。また、彫刻作品2点については、傍らに大きな鏡を設置、鏡で自分の姿を確かめながら作品のポーズになりきって気持ちを考えた（図2）。

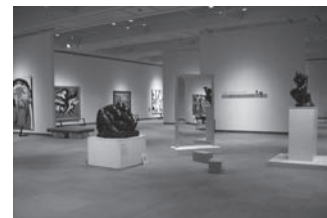


図2

「おとのひろば」では、作品から聞こえてくる音を想像して遊ぶ。区画内中央のテーブルに、手作り楽器を参考に製作した、多種多様な“音の出るもの”を用意、想像のきっかけとした。小さな子どもでも遊べるよう、操作の強弱によって音が変わるものを中心とした（図3）。



図3

「なぞ?なぞ?ひろば」では、作品に関するなぞなぞのシートを作品の傍らに設置、自由に手に取って遊べるようにした。各設間に正解・不正解はなく、解答したシートは回収ボックスに入れてもらい、なぞなぞのヒントとしてボードに掲示、紹介した（図4）。



図4

「なりきりひろば」では岡本信治郎《10人のインディアン》（駒形十吉記念美術館

寄託) 10点を展示。作品になりきるため、カラフルな羽飾りを作るスペースを設けた。実物を参考にしながら、色の組合せ方の工夫等に気づいてもらうことをねらいとした(図5)。

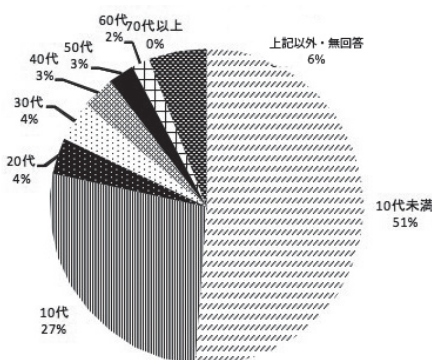


図5

展示室前の長い廊下を利用した「おもいきりおえかき」では、約18メートルのロール紙上来場者思いのままお絵かきをしてもらった。画材は万が一周囲を汚しても落としやすい水性クレヨンを使用。最終的には数度ロール紙を全面交換し、多くの来場者に参加してもらえた。

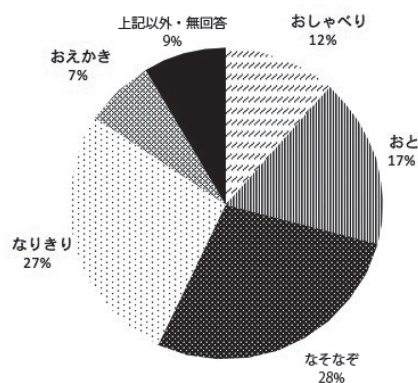
3 5つのひろば 成果と課題 —アンケート結果より

来場者の展示に対する反応を把握するため、当展では会期中、会場内で来場者が自由に手に取れるアンケートを行った。回収率は約7.8% (来場者3441人中268人)。回答者は10代未満の来場者が半数以上を占めた[グラフ1]。アンケートは「いちばん楽しかった遊び」と「いちばん難しかった遊び」の2項目に絞った。集計結果を見ると、楽しかった遊びでは「なぜ?」



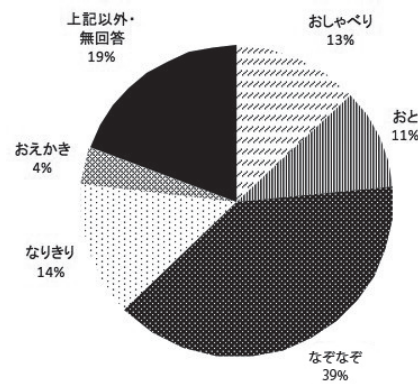
グラフ1: 年代別アンケート回答者割合

なぜ?ひろば」と「なりきりひろば」がそれぞれ3割近くを占め、難しかった遊びでは「なぜ?なぜ?ひろば」が4割近くと多くを占めた[グラフ2、3]。



グラフ2: いちばん楽しかった遊び

多くの回答者が楽しくも難しいと感じた「なぜ?なぜ?ひろば」では、来場者の考えた多様な発想とその共有を大事にした。なぜなぜシートの間いは、「何がある?」「何をしているの?」などシンプルかつオープンエンドとなるものを主とし、「おしゃべりひろば」も同様に、会場内に掲示することで他の来場者が内容を共有できるようにした(図6)。例えば岡本太郎の《顔》



グラフ3: いちばん難しかった遊び

(図7) という作品では、《顔》という題名を隠して「何に見える?」と問いかけた。すると「カラスが自分の卵の巣を守っている」「ダンスをしている女のひと」「噴火」等、様々な答えが返ってきた。アンケートの自由記述欄を見ると、そのような答えを見て「なるほどそ

のようにも見える」と作品の見方が広がった——そんな来場者の心の動きがあったようである。

一方回答者の多くが難しいと感じていたのは「考える」もしくは「発想する」という行為自体であった。確かに見たものから考え、それを文字として言語化し、表す行為は、高次の鑑賞行動である。同じく思考の言語化を取り入れた「おしゃべりひろば」でも、同様の感想が多く見受けられた。未就学児や小学校低学年の回答者が多かったことにもよるが、楽しいと感じるのも、難しいと感じるのも、作品に関わろうとする、来場者の能動的な行動の表れであると捉えれば、いずれにせよ「なぜ?なぜ?ひろば」は反響が大きく、来場者が作品に向き合う有力なきっかけになったと言える。



図6



図7

「なりきりひろば」での簡単にできる造形活動は、小さな子どもでも取り組めると子ども連れの家族に好評だった。一方、造形活動に集中してしまいがちな来場者の視線を、どう作品に向けさせるかに苦慮した。「おとのひろば」も同様である。この音はこの作品という正解はなく、あくまでサンプルとして“音の出るもの”を用意したが、音を鳴らして満足してしまう来場者もあり、課題が残った。

3月11日に筆者が行った関連ワークショップ「きんぴのびじゅつであそぼう」では、コレクション展の作品も対象とし、音を想像したり、ポーズを真似たりと、これらの「遊び」と同様のアプローチで参加者と共に鑑賞した。これらの「遊び」は、当展でのみ可能なわけではない。来場者の“次”の鑑賞体験のきっかけになればという希望を含みつつ、以上の課題を踏まえ、今後も作品に親しむためのアプローチの提案を行っていききたい。また今回はアンケートという方法をとったが、実施内容の評価方法も併せて今後考えていく必要がある。

4 展覧会ボランティアサポーターの導入

当展は来場者が「遊び」に参加するところに意義がある。来場者を「遊び」へと誘うため、今回来場者と作品をつなぐコミュニケーターとして「展覧会ボランティアサポーター」を導入した。同じく会場で来場者に接する当館の監視嘱託員・アルバイトも活動に協力した。集まった30名のサポーターのうち、長岡造形大学の教員養成課程を受講している学生たちが約半数を占め、また当館のアート・ボランティアと、県内の小学校、幼稚園の教諭にも参加、協力してもらった。当展開催前にサポーターたちに説明会を実施、基本的な美術館のマナーから当展の概要、声掛けのポイント等を説明し、実施に臨んだ。サポーターには各「あそびば」に一人以上ついてもらい、数時間で順次交代、多くの「あそびば」を体験してもらった。何よりも来場者に声を掛け、時に一緒に遊びながら、リラックスした雰囲気づくりを心がけてもらった。前述した来場者のアンケートからは、気軽に声を掛けてもらい楽しかったという感想も見られ、コンセプトに合った活動ができた。

実施者も参加者も初めての試みで、運営は試行錯誤の中行った。実施者の準備不足が反省される面もあるが、外部の協力者と来場者の、作品を媒介としたコミュニ

ケーションの場を作る第一歩となった。サポーターからも、来場者の様々な表情に出会う良い機会となったという声が多く聞かれ、両者にとってプラスとなる活動となったことは間違いない。改善を加え、機会があればまたこのような場を設けてみたい。

5 関連ワークショップ「びじゅつかんであそぼう！」

このワークショップは、常時会場で参加できる遊びより“ちょっとスペシャルな遊び”をテーマとし、外部の協力者に計画立案から当日講師として実施するまでの一連の流れに関わってもらった。打合せを重ねる過程を通して、協力者に当館の作品や作家について広く知ってもらい、活用してもらおうことをねらいとした。



図8

3月4日には、長岡市立上組小学校の美術教諭と中越美術教育研究会等図工・美術教員による「名画の謎を解け!クイズラリー」を行った(図8)。参加者は“?”マークの名札をした、クイズマン(図工・美術教員約10名)を会場内で探し、クイズを出して



図9

もらう。考案に当館の全学芸員が協力したクイズでは、例えば「寝そべっている人はどんな夢を見ている?(北川民次《大地》)」などクイズマンと参加者の対話を重視し、参加者自身の言葉で答えたら正解とした。

3月18日には長岡市立与板幼稚園教諭を講師に迎え、当展出品作品をポーズで表す「体で表現、はいポーズ」を行った(図9)。講師のポーズを真似るアイスブレーキングから始まり、講師のとるポーズがどの作品か会場を探して回った。馴れてきたところで今度は参加者がポーズをとり、問題を出し合った。最後には全員で一つの作品を体で表現した。

3月25日、長岡市立東北中学校美術教諭を迎えて行った「からだで気持ちを表そう」も身体表現の内容となった。作品の表す気持ちのキーワードを引き出し、紙や紐などを身体に貼り付けたり、何かを持ったりして、その気持ちを全身で表現する。最後は自身の表す作品の前で、どんな気持ちを表したか発表した。

4月1日には上越教育大学の大学院生2名を講師として「わたしがモデル!?『10人のインディアン』」を実施した。カラフルで不思議な容貌の《10人のインディアン》を観察、どんな人なのか、どんなポーズをとっているか考え、そのポーズのシルエットを二人一組となってプラダに写し取る。そこに質感にも注目しながら端布やセロハン、ボタン等多様な材料を貼り付け、自身をモデルに新たな《10人のインディアン》を創作する。完成作品は以降の会期中会場に展示、参加者それぞれの解釈の《10人のインディアン》が並んだ。

4月8日、見附市立葛巻小学校教諭も同じく《10人のインディアン》を題材に「《10人のインディアン》アレンジ絵皿作り」を実施した。作品の特徴でもある色彩豊かな表現を、色とりどりの釉薬を使うことで絵皿の上に表現した。焼成設備のない当館で陶芸のワークショップを行うのは難しく、図工室に焼成窯を備えた葛巻小学校の協力がなければ行えない貴重な内容となった。

4月15日には絵本セラピストを講師として、「おはなしをつくろう」を実施。展示室を

回り、展示作品から6点を選択、6つの場面から成る物語をシートに書き込んでいき、最後は色画用紙を用いて表紙を作り、見開きの絵本に仕上げた。完成後、展示室内で参加者は自身の絵本の読み聞かせを行った。

このように、ワークショップは協力者のフィールドを生かした、多彩な内容が出そろった。協力者のアイデアには新鮮な視点があり、筆者が講師として行うのとはまた違った角度からワークショップと向き合うことができた。最も意義深いのは、この活動を通して地域と新たな協力関係を築くことができたことである。次のステップにつなげていきたい試みとなった。

6 おわりに

冬期にも関わらず、多くの来館者が会場に足を運んでくれた。当展が一人でも多くの来場者の、美術館に対する心理的距離を縮める機会となったのであれば幸いである。以上述べてきたこれらの取組は、まだスタート地点に立ったに過ぎず、課題も多いが、今後もこのような美術館の入り口を広げるような活動を行っていきたい。

「びじゅつのあそびば」の様々な試みを支えてくださった方々はゆうに50名を超える。この場をかりて当展に関わった多くの皆様に感謝を申し上げる。

(新潟県立近代美術館 美術学芸員)