

成果報告書

2024年 12月 21日

公益財団法人 乃村文化財団 理事長 渡辺 勝 様
貴財団の助成金事業についてご報告します。

助成区分	教育普及活動助成		
研究および教育普及活動の期間	2024年 6 月 ～ 2024年 10月		
フリガナ	コウエキサイタンホウジン イワサキチヒロキネンシキョウタン チヒロビジュツカン・トウキョ		
大学（研究室等）名 学会・博物館名	公益財団法人いわさきちひろ記念事業団（ちひろ美術館・東京）		
フリガナ	ヤマダ ヨウジ	職名	
代表者名	山田 洋次	理事長	
フリガナ	ウエジマフミコ、コウツツグミ	職名	
担当者名	上島史子、高津つぐみ	安曇野ちひろ美術館副館長・学芸員	
所在地	東京都練馬区下石神井4-7-2		
対象となる研究および教育普及活動の概要	【テーマ】	「あ・そ・ぼ」展と題して、いわさきちひろの作品のテーマ「あそび」を、現代科学の視点も交えて掘り下げ、インタラクティブな展示方法を取り入れながら、自然に「あそび」を体験できる展示空間を作る。	
	【目的】	いわさきちひろ没後50年にあたる2024年の1年間、当館では、ちひろが大切に描いた「あそび」「自然」「平和」のテーマを現代の科学的な視点と、インタラクティブな手法を取り入れ、空間ディスプレイを充実させることで、初めて見るちひろの世界を作り出した。申請した展覧会のテーマは「あそび」。静かにちひろの絵を「鑑賞」するのではなく、子どもたちが参加できる作品や、だれもが「あそび」ながら自然にちひろの絵に出会える展示方法に取り組んだ。	
	【実施体制】	担当の学芸員と、アートユニットplaplaX、発達心理学が専門の森口佑介准教授の3体制で企画から作品制作まで実施した。また、当館の職員、スタッフも補助的に関わった。	
	【実施方法】	本展では、「なんでも遊びにする子ども」という視点を中心におきながら、美術館で絵を見ることを「あそび」として、絵本をみるための遊具や「絵を見るための遊具」、動きに合わせて足元に色が広がる「絵の具の足あと」、絵本『あめのひのおるすばん』に着想を得た新作「まどのらくがき」など、体全体を使ってちひろの絵のなかに入るインタラクティブな作品などを制作した。森口准教授の協力を得て、ちひろの作品に描かれている子どものあそびの本質や、あそびの発達段階を発達心理学の視点から読み解き、氏の知見をもとに、子どもが作品に興味をもちやすい空間ディスプレイを試みた。その空間ディスプレイのなかで、子どもも大人ものびのびとちひろの世界を楽しむと同時に、あらためて大人が子どもや「あそび」について知り子どもの未来について考えることのできる展覧会を実施した。	
	【成果と社会的効果】	森口氏の分析により、ちひろは、なんでもあそびにしようとする子どもの本質的な姿を描いていることが分かった。この分析を軸にplaplaXが発案したちひろの世界を体感できるようなインタラクティブな作品や、作品とリンクした空間演出を通して、言葉の解説以上に効果的に、子どもから大人まで、幅広い層にちひろの絵の魅力を伝える機会になったと考える。	
共同研究者等の有無	展覧会ディレクターとして、plaplaX(近森基、小原藍) 企画協力者として、森口佑介（京都大学准教授/発達心理学、認知科学）		
助成金額	50万円	主な使途	展覧会の企画、インストール費、設営費

研究室名 学会・博物館名	公益財団法人いわさきちひろ記念事業団（ちひろ美術館・東京）
テーマ	「あ・そ・ぼ」展と題して、いわさきちひろの作品のテーマ「あそび」を、現代科学の視点も交えて掘り下げ、インタラクティブな展示方法を取り入れながら、自然に「あそび」を体験できる展示空間を作る。

【目的】

いわさきちひろ没後50年にあたる2024年の1年間、当館では、ちひろが大切に描いた「あそび」「自然」「平和」のテーマを現代の科学的な視点と、インタラクティブな手法を取り入れ、空間ディスプレイを充実させることで、初めて見るちひろの世界を作り出した。「あそび」をテーマとする本展では、発達心理学の視点からちひろの絵に描かれたあそびを読み解くとともに、「なんでもあそびに」という視点から、子どもたちが参加できる作品や、だれもが「あそび」ながら自然にちひろの絵に出会える空間作りを目的とした。

静かにちひろの絵を「鑑賞」するのではなく、子どもたちが参加できる作品や、だれもが「あそび」ながら自然にちひろの絵に出会える展示方法に取り組んだ。美術館が「あそび場」となるような空間演出も目指した。



plaplast «絵を見るための遊具» 2024



plaplast «絵の具の足あと»

【実施体制】

まず、いわさきちひろ没後50年企画の展覧会ディレクターを務めるplaplastと当館学芸員とで、ちひろが生涯描き続けた「あそび」「自然」「平和」をテーマとすること、ちひろの作品を「科学の目」をとおして紹介することを決めた。本展では、新しい「あそび」へのアプローチをplaplastとともに検討し、子どもを対象に発達心理学・発達認知神経科学を研究する森口佑介氏を企画協力に迎えることとした。

森口氏はちひろの作品に描かれたあそびについて、雨の日に水たまりであそんだり、掃除もあそびとして楽しむなど、何気ない行為もあそびにしてしまう子どもの本質を捉えていると分析。この「なんでもあそびに」という視点を軸に、plaplastによる映像やワークショップなども用いたインタラクティブな作品や空間演出をとおして、静かに鑑賞する場ではなく、あそびながら、体全体でちひろの絵を楽しむ展示空間を作りあげた。



そうじをすることも『ひとりでもできるよ』（福音館書店）より 1956年
掃除の手伝いをする絵本の一場面だが、絵の中の子どもたちはあそぶように楽し気に取り組んでいる。



「そうじをすることも」を展示している展示室には、動くほうきのしかけが。この空間演出によって、観る側の興味がぐっと高まった。

【実施方法】

plaplastの新作「まどのらくがき」は、絵本『あめのひのおるすばん』に着想を得たインタラクティブな作品で、雨の日に留守番をする少女が曇った窓ガラスに指で落書きをするシーンがモチーフになっている。展示室には静かな雨音が響き、スクリーンには曇った窓ガラス越しに見たようなこの場面が映し出され、鑑賞者がスクリーンを指でなぞると、落書きをする少女の姿が現れる。幼少期のちひろが曇った窓ガラスに絵を描いて遊んだというエピソードを彷彿とさせる場面でもあり、鑑賞者は絵のなかの少女とちひろ自身とも重なる体験ができる。

plaplast「絵の具の足あと」は、紙の上に水彩絵の具の色がにじむように、動きにあわせてちひろが好んだ8色の色彩がピアノの減衰音とともに足元に広がるインタラクティブ作品。五感を使ってちひろの世界を体感するような空間を作り出した。

展示室にはplaplastの新作「絵本をみるための遊具」が点在し、絵を見ることを促す様々な仕掛けを施した。また、子どもが絵の世界に没入しやすくなるよう、画中に登場する箒、傘、黒電話といったモチーフの実物を展示室内に設置するなど、空間ディスプレイも工夫した。



plaplast «まどのらくがき» 2024

研究室名 学会・博物館名	公益財団法人いわさきちひろ記念事業団（ちひろ美術館・東京）
テーマ	「あ・そ・び」展と題して、いわさきちひろの作品のテーマ「あそび」を、現代科学の視点も交えて掘り下げ、インタラクティブな展示方法を取り入れながら、自然に「あそび」を体験できる展示空間を作る。

【研究・教育普及活動の成果】

森口氏の分析により、ちひろがあそびの発達段階を捉えて描いていたこと、また、何気ない行為もあそびに変えてしまう子どもの本質的な姿を描いていることが分かったのは、いわさきちひろ研究において大きな成果だった。この分析を軸にplaplaが発案した新作「絵を見るための遊具」は、子どもたちを展示室へ導くとともに、「仕掛けレンズの入った穴をのぞく」「段差をのぼる」「トンネルをくぐる（写真①）」といった動作の先に作品があることで、自然と作品へと注意を促し、鑑賞することにつながっていった。50cm四方のモジュールを組み合わせたこの遊具は、高さが異なるパーツや傾斜のついたパーツ、踏むと絵に関係のある音がするパーツなどがあり、絵の高さや導線、描かれているモチーフと連動している。子どもたちの展示室での滞在時間が長くなる傾向も見られたことから、この遊具でのあそびが鑑賞体験の一助となったと考えられる。

「まどのらくがき」（写真②）「絵の具の足あと」（写真③）は、子どもたちの「あそび場」となり、解説を読まずとも、自らの身体で体験することでちひろの絵の世界を堪能できる作品となった。これらは「歩く」「触る」といった単純な動作を用いた体験型作品であるため、幼児でもあそぶことができ、絵を見ることが難しい年齢の子どもたちも参加していた。

さらに、これらのインタラクティブ作品では、大人、特に年配の方々が積極的にあそぶ姿も多く見られた。普段、絵を見ることに慣れていない方でもインタラクティブな作品には抵抗なく取り組んでおり、その場で知り合った大人同士が作品をとおして交流する場面も見られた。「まどのらくがき」ではスクリーンを指でなぞることで絵本の少女や幼少期のちひろと重なる体験が、「絵の具の足あと」では自身を筆に、白い床を画用紙に見立てて、床の上を歩くことでちひろの水彩技法を体験することができる。これらは単体で楽しめる作品であると同時に、素材になったちひろの作品について考えを深めるきっかけを作っていた。子どもに限らず、作品鑑賞に慣れていない層にアプローチできたのは大きな成果だった。

また、森口氏の知見をもとに、画中に登場するモチーフの実物（傘、黒電話、帽子、貝がらなど）をできるだけケースに入れない形で展示室にちりばめ、子どもが絵の世界に没入しやすくなる空間ディスプレイも試みた（写真④）。展示会期中の鑑賞イベントでは、画中の棘のある巻貝と絵の横に展示されている実物の巻貝の共通点に気がついた子どももおり、絵の細部を見るきっかけづくりが出来ていたと考えられる。

感想ノートには「絵のなかにもぐりこんだよ!!」「娘はお部屋ごとに見しつけ、『つぎにいかないー!』と言っていました」といった言葉を頂き、子どもたちが自らあそびを発見し、絵の世界を楽しんでいた様子が垣間見える。

インタラクティブな作品や、作品とリンクした空間演出をとおして絵の世界を体験することで、解説で言葉を尽くす以上に効果的に広い層へちひろの絵の魅力を伝えることができたと思う。



<写真1>



<写真2>



<写真3>



<写真4>

研究室名 学会・博物館名	公益財団法人いわさきちひろ記念事業団（ちひろ美術館・東京）
テーマ	「あ・そ・ぼ」展と題して、いわさきちひろの作品のテーマ「あそび」を、現代科学の視点も交えて掘り下げ、インタラクティブな展示方法を取り入れながら、自然に「あそび」を体験できる展示空間を作る。

【今後の成果の活用と活動の展開について】

本展のために制作されたplaplaのインタラクティブな作品群、例えば「絵を見るための遊具」は、モジュールを自由に組み合わせるため、他館での展示も視野に入れ、会場に合わせた形に組み替えて展開したい。「まどのらくがき」は、ちひろの代表作である『あめのひのおるすばん』を用いた作品であるため、ちひろの画業を紹介する展示でも展開できるだろう。「絵の具の足あと」もちひろの水彩技法に着想を得た作品のため、技法を紹介する展示や色彩をテーマにした展示に組み込むことができる。

「絵をみることをあそびにする」という視点も、今後の展覧会における空間演出に活かしていきたい。本展では、画中の人物やモチーフと空間演出をリンクさせることで、大人も子どもも作品世界に没入しやすくなり、能動的な鑑賞体験につながることが分かった。立体物の設置に加え、触覚や聴覚に訴える演出や、簡単な動作を伴って絵を見る仕掛けなど、展示室の効果的な空間ディスプレイが、作品の解釈の手助けにより有効なことが分かったため、今後もさらなる展示空間の充実を実践していきたい。

本展では、没後50年を気にちひろ作品を過去のものとして振り返るのではなく、新しい空間づくりや展示方法により、さらに未来につなげていく可能性を広げることができた。今後も異分野で活躍している専門家や作家とのコラボレーションを試みるとともに、新しい展示方法、空間づくりを積極的に取り入れることで、いわさきちひろの新たな魅力を発見し、紹介していきたい。



plapla 「絵を見るための遊具」



plapla 「絵を見るための遊具」
2024年

大きくなって坊主や黄色い傘は画
中のモチーフと空間演出でリンクしてい
る。



いわさきちひろ 絵をかく女の子 1970年

右は、画中の少女が描いた絵という設定で、
ちひろが描いたと思われる落書きの複製を展
示。中央の箱には、少女が手にしているクレ
ヨンを飾った。