

アート遊具の研究と提案

a2200909 小笠原 智美

【研究概要】

大学をはじめ、地域で様々なアート遊具と呼ばれるオブジェが制作されている。このアート遊具を調査、研究し子供たちの創造性に寄与するアート遊具を提案、制作する。

【研究目的】

近年、アートを取り入れた都市景観や自然景観など、他にも様々な取り組みが盛んに行われている。東京大学木質材料学研究室では「五月祭のフォーリー」で THE NAVE+WR System を制作し、横浜国立大学では「ゆらく森」の制作を行い、その中で演奏会をし、それ以外では子供たちが元気に走り回る、賑わう空間づくりに成功している。他にも、昭和女子大学生活環境学科森部研究室ではフォーリー6556 や、熊本県には建築をはじめとする環境デザイン全般に対する意識、都市文化・建築文化の向上を図ることを目的としたプロジェクト「くまもとアートポリス」がある。くまもとアートポリスの一例としては、鹿北町アート・プロジェクトや final wooden house 等が挙げられる。

また北海道札幌市のモエレ沼公園は、アートを取り入れた都市再生の事例として挙げられる。モエレ沼公園はイサム・ノグチによって「公園全体をひとつの彫刻」というコンセプトのもとに、公園をひとつのアートとしてとらえ設計された。公園内には特徴的なアートが 10 基存在し、これらのアートは遊ぶ、休む、登る、眺める、泳ぐ、観賞する、パフォーマンスのアートにおける 7 つの行為の調査結果が出されている。

これらの事例から、人で賑わうことのない公共空間には、アートを取り入れることが有効ではないかと考えた。本研究ではアート遊具を実際に制作し、アート遊具があることによって人々の心を豊かにし、子供たちが創造力をもって遊べることはもちろん、多くの人々が訪れ、憩う公共空間になることを目的とする。

【研究方法】



【CLEF デザイン提案・福島現代美術ビエンナーレ 2010 への参加】

CLEF は、公共空間における子供にとっては遊具として、または人が憩うことができる環境装置になることを目的に制作した。材木は埴町の協和木材株式会社の佐川広興氏から提供していただき、制作は矢祭町の東館工芸村ソフトビレッジの高信碩文氏をはじめとする皆さまにご協力いただいた。10月6日に矢祭町の制作現場に訪れ、デザインの最終打ち合わせを行った。展示は福島県文化センターの屋外に、10月16日～24日の期間展示を行った。

10月15日に作品を搬入に、加工された材木を組み立てながらの展示となった。デッキ状に組み立てるまでは順調に作業は進んだが、アーチ状に形成する際に下地の破損や木材に通した鉄筋の反発が弱いといった問題があり、想像以上の時間と労力を要した。デザインした作品に適切な材料選択や安全性を高めるためのデザイン・設計力が反省点として挙げられた。



材木に鉄筋を差し込む作業

展示風景。福島県文化センター 10月16日～24日の期間の間展示された

【最終作品提案・設置場所選定】

前作の反省点をもとに、最終作品のスタディを繰り返し行った。前作同様、木材は埴町の協和木材株式会社からご提供いただいた。

作品のコンセプトは「創造・展開」で、幾何形体である三角形を基本にデザインしている。単純な形である三角形は、複数組み合わせることによって有機的な形となり、立体としての表情を豊かにする。また、単純でありながらも組み合わせによってあらゆる形状に発展していくことから、形状だけでなく、ひとつのモノから人の行為が派生していくことを願い、デザインを決定した。最終作品は、デッキ状になっていて、地面に平行した面はベンチやデッキとして利用でき、斜めになった面は子供たちがよじ登ることができる遊具となっている。デッキ部分があることで、座って話しをしたり、お弁当を広げて外で食事をしたり、待合場所としてなど、多目的な環境装置としての役割をもつことになり、用途が派生することが考えられる。

最終作品は、会津大学短期大学部の敷地内に設置できることになった。予定としては、正門を入れて右側にみえる、桜の木が植栽された縦に伸びる敷地に設置する。敷地の選定理由としては、雪のない時期は幼い子供連れの親子や市民の方々の利用する姿が多くみられ、短期大学部以外の方々にも利用してもらうためには、需要の高い場所を選定する必要があり、この場所が適切であると考え、決定した。

最終作品は現在もなお制作中である。制作が遅れた理由として、材料の搬入が大雪や路面状況といった天候不順により順延せざるを得ない状況にあったため、このような遅れがでてしまった。最終作品の完成は、来月の卒業作品展を目標に今後も制作を進めていく。

作品タイトル「3060」

最終作品のタイトルは「3060(サンマルロクマル)」とする。「3060」は直角三角形を基本形にしてデザインされていて、作品のひとつのポイントとなると考え、タイトルに採用した。三角定規でお馴染みの形だが、スケールを大きくし、辺と辺を組み合わせるだけで、見慣れた形も違った視点で楽しむことができると考えた。

制作フロー

1. スケッチ
2. デザイン決定
3. 設計
4. 設置場所検討・決定
5. 材料発注・搬入
6. 制作



最終作品模型

制作方法

各面の下地となるように角材(105×105)を組んでいき、板材をデッキ状に一定間隔でビス留めしていく。

角材のジョイントは、上下にあわせるように加工し、通しボルトで各箇所を固定していく。仕口の処理は機械による加工が難しいものは、安全性を考慮し、ノコギリによる手作業ですすめていく。最終作品の全長は約9メートルになる。



制作中の最終作品

下地の組み立て(仮)

仕口の処理

ノコギリによる手作業で行う

下地のジョイント

上下であわせる