

身体と感覚を目覚めさせよう

身の回りの「すごい！」に気づく

大分県立美術館教育普及グループでは、「びじゅつって、すごい！」を活動の中心にしている。「うわ!」「なにこれ!」「すごい!」。人は初めてのモノ、不思議なモノ、きれいなモノなどに会った時、心が大きく動き、思わず口に出てしまう言葉がある。もちろん驚いて言葉にならない場合もあるだろう。そんな驚きや発見を「すごい!」という言葉で表した。

例えば、道端や空き地の植物のタネ、台所の野菜のタネを見よう、というワークショップを行っている。肉眼では小さな粒に見えるタネを、顕微鏡で見るとどうだろう。形の面白さ、複雑さに、子供も大人も「すごい!」とびっくりする。あるいは校庭や通学路に落ちている石ころを砕いて絵の具にするワークショップでは、その美しさに思わず「すごい!」と声があがる。どこにでもあるが見過ごしがちなモノの中に何かを発見した時こそ、思わず「すごい!」と口に出る。「すごい!」と感じるものは日常の中にいっぱいある。それを見つけることができるかどうか。「すごい!」と思えるモノやコトに出会うかどうかが大切だ。

「びじゅつって、すごい!」は、子供から大人までを対象に、身の回りのいろんな「すごい!」を見つけることで、自分の視点を持つためのきっかけ作りを行う活動である。そして我々の教育普及活動の根本は「一緒に楽しむ」こと。それは同じ時間と場所をみんなまで共有するというワークショップにおいて、より濃く特徴が表れる。我々自身が楽しむこと。来館者とコミュニケーションをとること。楽しいことは自然と多くの人に伝わっていく。みんなでより多くの「すごい!」を見つけ、今後のさらなる楽しさから、美術＝認識の拡大をしていきたい。



「情報を得る」と「体感する」の差は大きい

自分の「すごい!」を見つけるのに一番大切なもの。それは身体と感覚だ。21世紀に入り、携帯電話とインターネットの普及に伴って、膨大な情報が家庭でも出先でもどこでも手軽に手に入る時代になった。仮想現実空間の技術は進化し、コンピューターグラフィックや3Dによる映像は違和感なく楽しめるようになりつつあり、3Dプリンターも登場した。しかし情報と体感の差は大きい。かつては情報を得ると、その先に何が実際に待っているのか、ワクワク、ドキドキしながら期待をふくませ、想像に心を躍らせたものだ。しかし今は情報が多くなりすぎ、ともすると得た情報だけで満足してしまう場合も少なくないのではないか。

インターネットのおかげで世界の裏まで鮮明な画像で知ることができたとしても、風や匂いはそこに行かないとわからない。身体は素直だ。耳を澄ましてみる。鳥のさえずり。風が樹々を通り過ぎる音。車の走り去る音。子供の笑い声。集中すると、私たちの世界は何と多くの音に満ちあふれているかに気づく。今までもずっとそこに在ったはずなのに、意識しなければ、感じることは少ない。と同時に、人は聞きたくない雑音をシャットアウトできるのだ。あるいは目をつむる。それだけで見えていなかったものが見えてくる。視覚でとらえることができるのは、色彩、形態、そして空間。しかし目をつむった瞬間、質感と触感の違いがあらわになる。温度、重さ、構造。さらに視覚でしかとらえられない色彩や空間については、想像を巡らすようになる。

身体と感覚を使って、「すごい!」を見つける

人間の感覚も、自らが意識した瞬間には様々なモノやコトを感じることができるのに、そのスイッチはオフになっていることも多い。情報が氾濫する便利な世の中、体感するという機会は少なくなっている。だからこそ、「すごい!」を見つけるためには、身体と感覚を活性化するというだろう。今まで眠っていた感覚が目覚め、世界が広がる。

例えば「ふわもこ」というワークショップでは、直径8mの布の周囲を20名ぐらいで持ち、上下に揺らす。すると空気が入り、布はふわふわ、もこもこ、形を変えていく。呼吸を合わせると大きな卵型のドームができ、中に入ることもできる。自分より大きなものがすぐ目の前に出現するだけで、子供も大人も「わあ、すごい!」「面白い!」と大歓声。空気をはらんだ布の触感心地よく、ダイナミックで思わず身体全体を預けたい。全身をすっぽりと布に覆われる快感。こうした感覚を際立たせて世界と向き合う時間は大切だ。子供たちが喜ぶのはもちろん、大人にも、直接的な体感を伴う行為は「子供に帰った感覚で楽しい」と感じる人が多いようだ。身体と感覚は解放され、その後の活動が生き生きとしたものに繋がる。子供に帰った瞬間の感覚は身体に残り、表現の源にもなる。身体と感覚。この2つを意識することで、人が人として生きる力を取り戻すことができるのではないだろうか。

美術館という場所を使って、自ら活性化する身体と感覚を手に入れてほしいと同時に、それを楽しみながら使う場所として、美術館を活用してほしい。みんなと同じ時間と場所を共有しながら、自分の視点を持ち、新しい自分を発見するきっかけを作る。五感を刺激、あるいは働かせて、全身で美術を体感する。身体が喜ぶという体感。目や耳から得た情報と違って、「楽しい」「すごい」「面白い」と時間を忘れて夢中になることは、人の記憶としてしっかりとリアルに身体の奥に刻み込まれる。情報社会となった今、自らが体感する機会がますます重要となるだろう。

(榎本寿紀)