大川美術館ニュース

ガバス 燈

第146号

2025年月10月23日発行
公益財団法人　大 川 美 術 館
〒376-0043　桐生市小曽根町3-69

展示室6「きいろいさんのへや」　撮影：木暮 伸也

ことば　146

美術館と子どもたちの間にどういうガイドキャラクターがいたら柔らかい感じになったり、一緒に館内をお散歩するような感覚になったりするのかなというのを想像して、クロッキー帳に何枚も描きました。

（根本剛「美術館と子どもたちの間に―根本剛さんインタビュー」より）

美術館と子どもたちの間に
―根本剛さんインタビュー―

日　時：2025年8月1日（金）15：00～16：00
場　所：当館館長室
聞き手：当館館長　田中 淳

大川美術館では、2025年7月19日（土）から9月7日（日）まで、企画展「もこもこどもと大川びじゅつかん」を開催しました。今号の「ガス燈」では、展覧会のガイド役となったキャラクター「もこもこども」の作者であり、企画にもご参加いただいた根本剛さんに、今回の展覧会やご自身の活動について、当館館長がお話を伺いました。

はじめに

――「もこもこどもと大川びじゅつかん」ということで、根本さんに今回企画の段階から展覧会に加わっていただきました。今回は対象を未就学児から小学校低学年に設定して考えられたと思いますが、その辺のねらいというのはどういうものでしょうか？

まず美術館からお声掛けいただいた時に、展示できること自体ありがたいのですが、今回のように企画から入らせていただくというのは機会として少なかったので、すごく楽しみにしていました。あとは、大川美術館の所蔵作品を紹介していくにあたって、未就学児には難しいという考えがあったので、それをどう翻訳していくか、中間的な存在を作っていくかというのを考えることがスタートでした。

――つまり、大川美術館の作品と小さな子どもたちの間をつなぐものを作ろうと思ったということですか？

はい。今回は僕の作品ではないので、美術館と子どもたちの間にどういうガイドキャラクターがいたら柔らかい感じになったり、一緒に館内をお散歩するような感覚になったりするのかなというのを想像して、クロッキー帳に何枚も描きました。

アトリエ作家のへや

――展覧会の内容について伺いますが、最初の展示室「アトリエ作家のへや」に根本さんご自身のアトリエを持ってきたでしょう。あのねらいは何でしょうか？

子どもたちに美術作品を見てもらうんだったら、その前に作家という存在がいるよというストーリーを作りたかった。作家、つまり絵を描く人がいて、そして作品があるという流れはすごく自然だったんじゃないかなと思います。

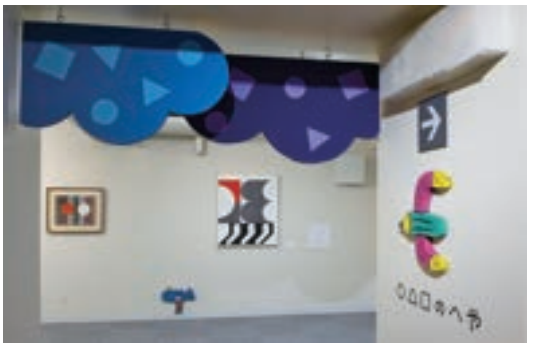
――大人も子どもも非常に興味津々でアトリエを見て、椅子に座ったり触ったりしていますが、それは想定していたことでしょうか？

それはもう前提です。アトリエを持っているとか、そこで絵を描き続けている大人の空間って、まず目にすることがないですよね。子どもの時はたくさん絵を描いていたのに、大人になると描かなくなるんです。そこがおもしろいなと思いまして、大人になっても絵を描いている人がいるというのを空間で見せちゃう。あとは、作家気分になってご家族に写真を撮っていただければというのが僕のねらいの一つです。大人の方が結構そこに座って写真を撮ってくださっているのは、僕としてはすごくうれしいなと思っています。

展示室3-1「アトリエ作家のへや」と《もこもこども》（左端）

○△□のへや

――この展覧会は、根本さんの描く「もこもこども」というキャラクターが案内役になって美術館の展示室を巡るというのが基本的な展覧会の意図なのですが、「○△□のへや」は、子どもたちとこの部屋に展示されている抽象絵画との間をどのようにつなげようと考えたのですか？



展示室3-2「○△□のへや」

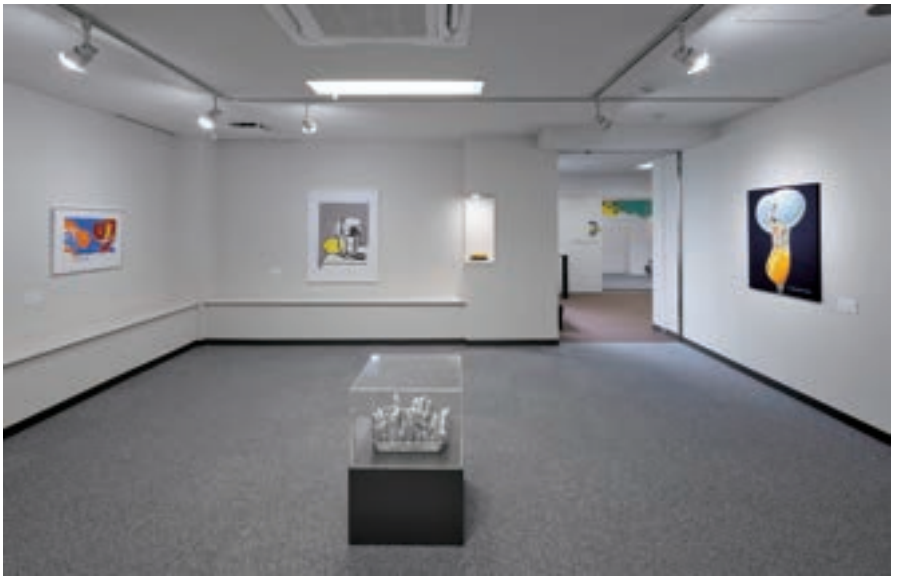
この部屋はいくつか案があったのですが、「○△□」という絵画の構成の基礎である形を選びました。今あの部屋に丸や三角や四角はこういうものですよという説明は入れていないのですが、花や動物などの具体的なモチーフがなくても、そこに美術作品として存在するということを理解ではなく感じてほしいというのがまず一つですね。だから、丸三角四角だけの絵が飾られていたというのをいつか思い出してもらえばいいのかなと思います。僕は美術大学を目指す前、高校時代に予備校で学んでいたのですが、そこでは丸三角四角からは絶対に逃げられなくて、美術作品を作る基礎、構成の基礎になっていたんです。なので、次の展示室、次の展示室と進んでも、構成というものを考えた時に、このシンプルな図形が必ず裏にあると言うこともできるかなと思って、副題みたいな意図も少し忍ばせています。

レストランのへや

――次の展示室「レストランのへや」に行くと、今度は具体的にモノになってきます。卵だったり海老などが描かれていますね。それは小さな子どもたちでも絵を見ればわかると思うけど、何か別のものを意図していた？例えば、「これは海老です」で終わってもよいのでしょうか？

謎解きというわけでもないですし、理屈じゃなくてよくて、ただ食べものというカテゴリーの中に絵が集まっていて、そこに子どもたちがいるさまがかわいくないですか？今回の場合は、ただ食べものだけ並べていていいんですよ。学芸員の方もおっしゃっていましたが、展示作品の中にはリアルなものもあるし、まずいものもあるかもしれない。味を想像してみたりして、この空想的なレストランの中で、子どもたちに自由にストーリーを作って楽しんでいただけたらおもしろいと思いました。それに、いろいろな価値観を持ったいろいろなアーティストの作品が、食べものというカテゴリーの中でぎゅうぎゅうになっているというのは、構成を課題とした「○△□のへや」とすごくコントラストがあって、おもしろいんじゃないかなと思いました。

――むしろ、「○△□のへや」と「レストランのへや」は、距離感があった方がいいんですね？



展示室4「レストランのへや」

展示室5「いきもののへや」

そうなんです。勝手な想像なんですけど、部屋に入るごとにチャンネルが切り替わった方が子どもたちが興味を持つんじゃないのかなって。なので、二つの部屋の振り幅は大きくしたつもりです。それが正解だったかどうかは別として、学芸員さんとアイデアを出し合ってそういう振り切り方をねらいました。

いきもののへや

――大きく変わっていくということでいうと、次の「いきもののへや」もやっぱりそうなんですよ。

僕の想像なんですけど、子どもはいきものというテーマが一番反応が良くて、イメージしやすいと思ったんですね。それで、学芸員の方に作品のピックアップをしてもらったら、動物をモチーフとした作品が非常に多いことにびっくりしたわけです。平面だけじゃなくて立体、具象だけでなくて本当は動物がモチーフなんだというものも。

展示室5「いきもののへや」

そこで、どんな動物がいるかカテゴリー分けをしましょうということになって、「空を飛ぶもの」と「陸を歩くもの」が「パタパタするもの」と「のしのし歩くもの」になりました。そして、僕にとってもサプライズだったのが、学芸員の方が選んでくださった「何のいきものかわからないもの」。耳が生えているわけでもないし、尻尾が生えているわけでもないけれど、これをいきものとして見たらおもしろいよねというカテゴリーで考えてくださったコーナーなんですけど。ワークショップの日、子どもたちと展示室をまわった時も、何のいきものかわからないコーナーはやはり盛り上がったので、動物園という案もありましたが、「いきもののへや」という名前にした意味があったかなと思って、にやにやしていました。

きいろいさんのへや

――最後の「きいろいさんのへや」。ここは根本さんの作品で埋め尽くされていますが、どれも最近の作品ですよね。ご自身の作品を展示するにあたって何かねらいみたいなものがあるかと思うのですが。

最後の部屋ですので、部屋に入っていただいた時に、黄色い印象がぱっと目に入ってほしいなというのがまず大きかったです。それから、カフェやギャラリーでは設置できない作品がありまして、一つは100号を超える大型作品はなかなか展示できなかったり、あとは大川美術館の「桐生のアーティスト2021

KIRYU POP」の時にも展示させていただいた大型のインスタレーションがあるのですが、あれはなかなか再現ができないので、この展示室をお借りしてやろうって。なので、黄色いタブロー、平面作品の場ではあるのですが、子どもたちとご家族がその空間に入った時に、作品の一部になってもらえる喜びというのがあって、天井から吊り下げられている鳥であったり、室内で歩き出そうとしている「はこぶくん」たちであったり、そこにお客様が参加することによって、その世界観を共有してもらえたらなっていうねらいがあって、写真を撮ってくださっている様子を見た時はよし！と。もうそれがねらいでした。

展示室6「きいろいさんのへや」

吹き抜け壁面に設置された
「モコモコチャレンジレッツゴー！」コーナー

ワークショップのオリジナルブック

――7月27日（日）に「紙をおりたたんでつくるもこもこブック」というタイトルのワークショップを開いていただきました。その時の印象を伺いたいのですが、実際の子どもたちを相手にした時に、根本さんご自身がどういうふうに感じられたのかをお聞かせください。

ありがとうございます。ワークショップは美術館以外でも経験があります。映像であったり、ぬいぐるみに色をつけたり、大きなガラス窓を白くペイントをしたりとか、今までいくつかあったのですが、今回は大川美術館だったら何ができるかというのを考えました。僕の立場、「イラストレーター・画家」というカテゴリーなのですが、バックボーンにはデザインがあるので、教育と美術とデザインをどこかでつなげたいという漠然としたねらいとか、そういうテーマがどこかにあって、「やって楽しい。作ってためになる」みたいなことは、ちょっとねらったつもりではありますね。美術館の中でワークショップを行うのは今回が初めてだったので、環境的にうまくいくかなというドキドキはあったんですけど、集まってくださった子どもたちが、想定していたよりも年齢の開きがあったんですよね。未就学児から一番上が小学校6年生だったんじゃないのかな。取り組み方の反応が結構違うので、未就学児は大丈夫かなと思ったら、ご家族の方がカバーしてくださるんですね。一緒に描いたり、お母様が一緒に話を聞いてくれたり、あとはお父様とお母様も別枠で作ってくださったりということもあって、子供向けと考えていたのですが、結果的には家族で作るというような感じもあって、そこはおもしろかったです。
あと、小学校低学年の子どもたちは僕が思っていたよりも深く理解できていました。ワークショップのオリジナルブックの中には、今回の展覧会のテーマである「○△□の絵を描こう」、「たべものの絵を描こう」、「動物の絵を描こう」というふうに展覧会の会場とイメージをだぶらせたページを作ったのですが、正直、○△□をどう解釈するのかなというのが僕にはちょっと予測できなかったんですね。見ていたら、キャラクターにしたりして、丸と三角と四角を利用して造形的なアプローチをしているお子さんが多くて、予想外におもしろかったですね。あと、本を作るという行為自体も楽しんでくれたような気がするので、思っていたよりも作ってくれるんだな、できるんだなこの子たちは、とびっくりしました。

――実際に本を作って、それを持って子どもたちと一緒に展示室をまわったでしょう。その時の子どもたちの反応や根本さんご自身が気づいたことを教えてください。

学芸員さんに子どもたちを先導してもらって、その横にいたり、後ろから見る立場をとらせていただいたのですが、「自分のだ」みたいな感じで作った本

をしっかり握りしめていたり、学芸員さんに作品のレクチャーをしていただいている時も、作品と対応するページとを幼いながらしっかりと見比べていたように感じます。作った本を持って美術館を探検するみたいな探検の要素もあったのかなと思います。一ヶ所で絵を描くおもしろさもあるかもしれませんが、作ったものを持って移動するさま、それを写真に撮る参加者様、そういうのを見て、今回は美術館全体が経験する場所になったなと思いました。

「根本剛」という屋根の下で

――根本さんご自身の活動について伺います。先ほどご自身の根っこはデザインだとおっしゃっていましたが、日常的には東日本デザイン＆コンピュータ専門学校の教員、グラフィックデザイナーであり、なおかつ作家、アーティストとしての活動もされているわけですよね。人が根本さんに肩書きをつけようとしてもつけにくい。ご自身の多様で多面的なあり方というのは、今後も続けていくのですか？

これはこれからも考えることだと思うのですが、小さな頃から興味のあることをいろいろやっていて、工作したり、ピアノを習う前からピアノを弾いていたり、中学の時は陸上のデビュー戦で市で優勝したり、美大の時はまずはインテリアデザイナーを目指そうと思って入学して、インテリアの発表の実習の時には詩を読んでみたんですよ。そうしたら、「あなたは多分インテリア向きじゃない」と言われて。大学ではテキスタイルデザインをやっていたのですが、テキスタイルでも大成しなかったし、ピアノもそこまでやりこんだ感じがしないし、それで、成人してから父親に「剛はいろいろやるけど、何も達成していないよな」と冗談まじりに言われたことを思い出します。昭和小学校で補助教員をしていたのですが、自分は何もやっていないな、何になるんだろうと悩みました。教えるスキルは上達するのですが、制作することから遠ざかってしまうので、美術の先生は制作に一番近くて遠いと感じていました。30 代半ばくらいの時に「先生ってどんな絵を描くの?」と生徒に聞かれて、生徒に作れ作れと言う割に、自分が絵を描いていない、作品というものを発表していないなと気づきました。そこから描き始めて作品は溜まってきたのですが、勇気がなくて展覧会が出来なかったんですよ。

40 歳を過ぎた頃、諦めようかなと思った時に、ちょっとしたきっかけで、前橋の洋服屋さんで展示することになってからバタバタと状況は変わっていきました。今イラストレーターの仕事もしていますが、イラストはそれまで描いたことがなかったんですよ。描いてみたら「かわいいね」と言われて、描き続けてみようかなと思って、その機会機会でやれることをとりあえずやり続けるしかありませんでした。なぜならば、今までの作品のストックもないし、チャンスもなかったので、チャンスが来て展示できるのなら何でもいいと思って。本当は抽象表現の方が得意なのですが、イラストを描いて、「黄色がすごくかわいいですね」と言われたら黄色い作品を増やしていったり、そういうふうに続けていました。そうしたら、グラフィックデザインができたので、イラストをグラフィックに落とし込めるし、教員をやっていたので映像を作ることができて、それがアニメーションになるし、アニメーションを作る時に版権があって既存の音をダウンロードできないなら、ピアノを弾けばいいんだというふうに、一つの表現をする時に今までやっていたことがようやく結びついたんですよね。だから、結果的にこうなっているということがまず一つにあるのですが、ただそこには表現したいものがあって、子どもであったり、教育であったり、自然環境であったり、音楽であったり、そういうのが堆積しているあたたかい世界観というのを何かしら表現したい。子どものときに見ていた NHK の音楽番組「みんなのうた」というのがあるのですが、あの世界が多分僕のルーツなんですよ。その世界観の一部が今回の「きいろいさんのへや」にあるんですね。

――本日は根本剛さんをお招きして、お話を伺いました。ありがとうございました。

（館内の写真はすべて撮影：木暮伸也）

根本剛さん

【ワークショップ報告】

なつやすみスペシャル「３つのワークショップ」

企画展「もこもこどもと大川びじゅつかん」に関連して、会期中に４つ（３つ＋リクエスト１つ）のワークショップを開催しました。夏休み中ということもあり、未就学児から中学生まで、たくさんのお子さんたちにご参加いただきました。

ワークショップ①
「紙をおりたたんでつくるもこもこブック」

日　時：7 月 27 日（日）10：30 ～ 12：00
会　場：展示室 6
講　師：根本剛

企画展「もこもこどもと大川びじゅつかん」の各展示室のテーマとリンクした根本剛さん特製のシートに思い思いの絵を描き、色を塗って、オリジナルの小型冊子「もこもこブック」を作りました。完成後は冊子を片手に、当館学芸員による作品ガイドを聞きながら展示室をめぐるツアーを行いました。

根本さんの説明を熱心に聞く参加者のみなさん

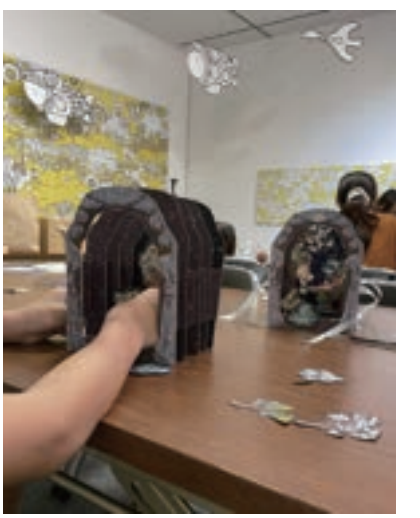
完成した「もこもこブック」

ワークショップ②
「飛び出す？動かす？不思議なしかけカードを作ろう！」

日　時：8 月 16 日（土）10：30 ～ 12：00
会　場：展示室 6
講　師：福島万里子

厚紙を折ったり、切ったり、貼り付けたりして、立体的なしかけカードを作成しました。立たせて卓上に置くことも、両端にとりつけたリボンを結んで折りたたむこともでき、アーチ型の中にまるで月夜の森があるかのような幻想的ですてきなカードが出来上がりました。

手順を説明する福島さん



完成間近のしかけカード

ワークショップ③

「和紙でつくろう キラキラ万華鏡」

日　時：8月23日（土）10：30～12：00
会　場：展示室6
講　師：竹内美絵

好きな絵を描いた厚紙に和紙を貼って筒を作り、その先端に色とりどりのビーズを入れた透明な容器をはめ込んで、世界で一つだけの万華鏡を作りました。ビーズがきらきらと回る様子がとてもきれいで、参加者の方同士、完成した万華鏡を互いにのぞき合って楽しむ様子が印象的でした。

竹内さんとビーズを選ぶ参加者のみなさん

完成したオリジナルの万華鏡

ワークショップ リクエスト

「もういちど！もこもこブックをつくろう！」

日　時：8月30日（土）10：30～12：00
会　場：展示室6
講　師：根本剛

「もう一度！」というリクエストにお応えし、根本剛さんを講師にお迎えして、オリジナルの「もこもこブック」を作るワークショップを再度開催しました。

もこもこブックを持ってめぐる展示室ツアー

次回展覧会のご案内

桐生のアーティスト 2025

KIRYU Fantasia　―桐生幻想曲―

2025年10月11日（土）～12月14日（日）

桐生ゆかりのアーティストたちのグループ展、今回のテーマは「夢と幻想」です。アクセサリー、絵画、イラストレーション、テキスタイル、インスタレーション、ライトアートなど、多彩な創作をご覧いただきます。閉塞感でおおわれた今日の社会を超えようとするしなやかで自由な「夢と幻想」の世界を桐生から発信します。

【出品アーティスト】
竹内美絵
YU TANIMURA
寺村サチコ
福島万里子
御子貝仁美
ヤマザキミノリ
（50音順）

編集
発行　公益財団法人　大川美術館　〒376-0043　桐生市小曽根町3-69
TEL 0277-46-3300
FAX 0277-46-3350
URL.http://www.okawamuseum.jp