

南館リニューアル企画 「やきもの何だーランド」を開催して

田村 哲

はじめに 陶磁資料館における「やきもの何だーランド」の開催について

陶磁資料館（以下、当館）は昭和 56 年に開館した陶磁専門の展示施設で、その設置目的の一に「陶磁器産業の振興」が掲げられている。そして南館は当館における最古参の展示館であり、産業振興を目的とした展覧会を開催してきたなど、当館が果たす重要な役割を果たしてきた。一方、一昨年末の愛知県議会において、当館の活性化事業の一つとして展示リニューアルを行う事が述べられ、その一つが南館のリニューアルである。

本論ではこのリニューアル企画における実施までの経緯と今日までの結果を分析し、今後の活動等について展望する事を述べる事とする。

1. 今までの南館展示について 産業振興と展示

産業振興のための展示館として南館の展示室が活用され、展覧会等を実施してきたことは先述の通りである。その展覧会内容は、昭和 50～60 年代にかけて著しく発展し、わが国の花形工業でもあったファインセラミックスをテーマとしたもの、洋食器やノベルティ（陶製玩具、置物類）といったわが国から輸出されたやきもの、さらには、伝統的工業で生産された陶磁器やクラフト製品、瓦や衛生陶器、タイルやレンガなどの建材などくらしに身近なものも含め多種多様なやきものを取り上げてきた。

なお、当館が陶磁器産業の振興を目的とした背景には、当館の所在する愛知県を中心した東海地区にある。つまり、この地域で生産されたやきものはわが国の総出荷高の約半数を占める程であり、わが国における近代陶磁器産業（いわゆるマニュファクチュアとしての陶磁

器生産)が誕生した場所は名古屋市を中心とした地域であり、その背景には瀬戸や美濃地区と言った良好な原料に恵まれたやきもの素地を生産する地域を有し、また、それぞれの地域では、生産における完全分業制という量産することに適した体制の陶産地であった地域である事に遡れる。つまり、やきものを量産するための一大拠点として語れる極めて重要な場所でもあった。

このような地域における近代陶磁器産業の発祥と発展を語る上で、やきもの生産に関する技術、伝統、文化などを遺すものとしての「産業文化財(産業遺産)」について保存することも重要であり、最近では「産業観光」が推奨されているのが現状である。産業振興、産業文化財の保存もまた当館の重要な事業の一つであることを認識することができる。

2. 陶磁資料館の活性化 南館のリニューアル

当館の活性化は、2005年の「愛・地球博」以降減少傾向にある当館への入館者を再び増やすために行う事として事業化されたものであり、極めて重要な課題である。

本論で言及する南館の活性化もまた極めて重要な課題である。南館では、2004年度までは年2回の「テーマ展」の開催により11,761人の入館者(註1)を得ていたが、愛知万博開催後の常設展化による南館利用者の減少は避けられず、昨年度においては入館者数が6,493人(註2)までと半減、早急な対策を必要であった。

一方、小中学生への施設利用の促進については、当館でも子ども向け展覧会として開催された平成11年度から、さらには今年度まで継続されている「野焼き」を始めとする様々な子ども向けイベントなどの開催により、その効果が高いことも実証されてきた。さらには、小中学校教員向け講座等の開催など、新たな入館者層への開拓、実施後のアンケートなどから「子ども向けの企画を開催して欲しい」の回答などを得ており、活性化させる事業として重要であったことから必然的な対象である。

そして、このたびの南館リニューアルに「子ども向け展示」が掲げられることは必然的なものであり、展覧会企画の根幹に据える事となった。

3. 「見て、作って、一日遊べるミュージアム」 当館のコンセプト

この言葉は、今年度の当館の展覧会等を紹介するポスター、チラシ等において当館のマークと共に掲載しており、当館の展示リニューアルのキャッチフレーズとして大々的に掲げた

ものである。これには、展覧会を見る、やきものを作る、当館で一日遊ぶ、といったキーワードを掲げたものであり、当館の展示館、茶室や陶芸館（作陶等体施設）など、各施設の特徴を含めた言葉として筆者は解釈している。また、当館の活性化のためのコンセプトであり、職員らのスローガンとして掲げられた言葉である、と捉えている。即ち、活性化の一拠点に南館を置いて検討し、本館や陶芸館などの他の当館内の施設との連携機能を持たせる事も重要である、と考えていた。

南館は、小中学生の子どもを始め誰もが「見て、作って、一日遊べるミュージアム」を気軽に楽しめる施設としてリニューアルさせることが最大の課題であり、そして、従来の「陶磁器産業の振興」という開館目的も遺した産業文化財の展示館としての機能も両立させる展示を目指すこととした。

一方、10年前に筆者が南館で企画した展覧会に「やきもの何だーランド（初代）」がある。この展覧会は、くらしにおける「身近なやきもの」について様々なQ&Aを用意し、これをクイズ形式で解いていくゲーム感覚の展示であり、入館者も開催期間半年で約15,453人（註3）という極めて好評であった。この展覧会も、観覧者だけでなく当時の友の会ボランティア、当地域における陶業関係者らの協力も得たものであった。例えば、やきものと言う素材に関する科学的なコーナーとしての部分であるが、ボランティアと一緒に、当館周辺の土を採取し、狛犬型の試験体を制作し、1300度という高温で焼成した結果を展示したもの（写真2）で、この制作のために関係者らと協働で作業したこと、実験によって体験できたこと、何よりもボランティア従事者の志気を高められた。

この展覧会も、今後復刻することを目指し、新たな展開を含めて残していたものであったが、10年という時間の経過によって、この機会に復刻させる気運が高まったのは言うまでもない。

4. 当地域、わが国における陶磁器産業を概観して 現況の理解から

先述の通り南館においては、「陶磁器産業の振興」は不可欠な展示要素であり、展覧会企画においても取り入れたかったのである。

近代的な陶磁器産業とは、本論ではマニユファクチュアによる陶磁器産業を中心としてと述べたが、わが国の発祥は、幕末の開国以降、伝統的な生産体制から外貨獲得を目的とした産業として生まれ変わった事にあり、現在まで発展してきたものである。特に、第二次世界大戦までのわが国においては、経済大国であるアメリカ合衆国やヨーロッパ諸国への輸出品

に重点が置かれたものであった。なお、わが国の第二次産業、工業製品を代表するのが陶磁器で、明治 40 年の名古屋港開港以来、第二次世界大戦前までの輸出品目の首位であった。戦後は、自動車産業にその座を譲るものの、東南アジアなどの先進国、先進国による植民地化の第三国への輸出で発展したのである。

1970 年代の石油ショック、さらには 1985 年のプラザ合意等による著しい円高により、輸出業の衰退を被る事となる。一方、わが国の高度経済成長、国際化などで我々の生活スタイルも変わり、これによる内需拡大は得たが、1990 年代後半のバブル経済の崩壊以降、さらには昨今の急激な円高、世界的な経済不況などの大打撃を受けたのである。さらに、格安の人工件費が得られる第三国での生産拠点の移設により輸入品過多の現状、国内製品の高値による販売不振の影響下、わが国の陶磁器生産の継続もが困難であり、事業を縮小・撤退する工場が増えている。まさに未曾有の陶磁器産業衰退の途を辿っている。

かつての (Made in) 「Nippon 製品」が米国の古陶磁コレクターに価値を見出されているように、「日本製品の良さ」とは何か？これを再考させるための展示スタイル、強いては、本来の意味での「産業文化財の保存」への重大さを思い知らされたのである。

5. 子ども向けの企画 キャラクターの設定

昨今の対象を「子ども」とする展覧会、遊園地などのテーマパーク、子ども向け商品の玩具や衣類を販売する百貨店内のコーナーにおいては、何らかの形でキャラクターが設定されている。さらに、今、自分の位置を確認するための駐車場の区域を示す道標にも動物のキャラクターなどが書かれており、身近な所にも、老若男女問わず誰にでも理解しやすい表示として使われ、重要なものとなっている。

10 年前の「やきもの何だーランド」では、「？」をマークとし、強いインパクトを与えることとしたが、この時は子ども向けというよりも見て楽しい展覧会としてのイメージを高めるために使っていたことから、今度の展覧会のターゲットには合わず、廃止する事とした。

一方、当館の過去の展示においても、狛犬をキャラクターとした事例（註4）があるが、当館には陶製の狛犬を専門に展示した西館があるため、これ以外の動物を設定することとした。

キャラクター設定の概要は、「やきもの何だーランド（初代）」当時のコンセプト「やきものって何だろう？」からスタートすることとしたが、動物がキャラクターに多かった事になり、何らかの動物を設定する事とした。次に検討したのが当館に因んだ事であるが、まず、

当館の周辺にある「猿投山」、当館の主な展示作品に「猿投窯」の資料があったこと、そして、後に気付いた事であるが、本展の軸「ギモンとキーワード」という猿の英訳である「モンキー」が導き出されたなど、これらから猿を選ぶこととしたのである（写真1）。猿と言えば「猿知恵」、「擬人化しやすい」、「愛らしい」などから、迷いもなかったのである。

当初は、筆者が設定したキャラクターで進めることとしたが、どうしてもあか抜けしなかったことから、イラストレータによるキャラクターのリファインとともに、キーワードの鍵を持たせたキャラクターが完成したのである。

さらにこのイラストレータとの出会いにより、リニューアル企画のリファインにも繋がった絶好の機会を得ることとなった。キャラクターの完成だけでなく、展示リニューアルに関するイメージアップのパンフレット、さらには、軸である南館展示会場の改修計画まで、非常に参考になったのである。

6. やきものを楽しめるコーナー 展示会場と電動ロクロ実演コーナーの設置

今年度、当館で掲げている「やきものを見て、作って、一日遊べる体験ミュージアム」のキーワードに対して、南館としてできる限り合致する展示空間として設定する必要があった。

本展のキーワードである「やきものって、何だろう？」をわかりやすく、そして楽しく紹介するための展示構成として、展示会場を出来る限り安価で効果的に設定する必要があった。南館に展示しているものは作品という質の高いものではなく、くらし使いのやきものという、身近なものであり、これらをアカデミックに見せることの難しさが伴っていた。ただ、愛知県には洋食器やノベルティなど、他県、他地域にない自慢できる素材であったことを純粋に紹介することが出来たため、これらを全面的に見せる方法、見せ方に何らかの仕掛けが必要であった。

一方、当館のスタッフにより展示ケースをL字に配置し、独立させるという提案を伺った事その原点であるが、筆者の日常生活においても子を寝かせるときに読み聞かせていた絵本と合致し、「飛び出す絵本の見開きページ」をイメージしたケース配置に連想できたことはとても嬉しい結果であった（写真3）。結果、会場内に8つのテーマを設定することとなったが、それぞれが独立したコーナーであることを明示させるために、ケース正面のガラス面に施工した色違いのカラーテープの設置はイラストレータからの提案により実現したものであった。これは、暗く冴えない展示室内のイメージを一掃させる効果を得て、展示キャラクターの配色に合う明るいタッチの会場イメージに仕上がった。

さらに、南館内にボランティアによる作陶実演（体験）コーナーの設置もまた当館のスタッフによる提案であった。このコーナーは、今回の展覧会の目玉となるコーナーであり、会場入口に設置され、休日にはボランティアによる実演と観覧者も体験できるコーナーへと成長している（写真 4）。一方、当館には陶芸館という作陶体験施設があるが、この利用者からの声で、特に電動ロクロによる作陶は難易度が高く、初心者では気軽に体験できないという意見を聞いており、この様な方への対策という位置づけも可能となった。つまり、陶芸館利用者の促進に繋がる連携した展示コーナーに成長させていきたい。

この体験コーナーの本格的な実施前のボランティア研修で何度も相談した事であったが、観覧者安全の確保のために電動ロクロの実演に止めるべきか、本来のやきもの体験の意図に忠実に、観覧者の安全を最大限に配慮しながら体験してもらうべきか、について争点となり、体験中の被体験者が受ける事故等のリスクも含めて実演のマニュアルを何度も検討したのである。このお陰であろうか、開催後の実施では親子連れの観覧者、特に親に相談の上、子の体験に承諾した上で体験させる事を徹底すると、子が楽しむどころか、その親までも一緒になって体験を楽しむ程であった。現在では、電動ロクロの体験も行える事としてリピーターも得たことから、非常に喜ばしい結果に至る事ができた。

ただし、団体で入場する小中学校の社会見学旅行の利用者は一度に大勢の子どもに対して行うことから、電動ロクロは実演に限る事と設定しており、半年経過した今では、これを機に休日に親子連れでリピーターとして観覧する効果も生み出され、学校の関係者らにおいては好評を得たのである。基本、ボランティア活動は休日のみであるが、平日のこの様な団体等のリクエストがあれば対応する事とし、不定期ながら実演依頼を何度も受けるコーナーへと成長してきた。

ボランティア活動として、電動ロクロ実演だけでなく、石膏型を用いた「型おこし」の実演と体験も行っている。これは、ノベルティの生産に欠かせない製造工程である石膏型による成形であり、これには、展示キャラクターである「モンキー」の石膏型（写真 5）を用意した。このたびのボランティアとして活動に参加している中にも、電動ロクロの未経験者がいたためであり、誰もがやきもの作りの醍醐味を味わってもらうための仕掛けである。これには、元原型師であったボランティアもいたことから、「たいやき」型や、様々な動物型など多種の石膏型が作られ、人気コーナーへと成長したのである。これも、瀬戸というノベルティ生産の一拠点を現すものであり、原型師、生地屋、窯屋など陶磁器生産を説明する上で重要なコーナーとして「やきもの何だーランド」の核となった。

7. やきもの作り体験 ボランティア活動の主軸

やきもの体験コーナーとして「電動ロクロの実演」、「型おこし体験」の設置にあたり、実演可能な技量を持つボランティアが必要であった。

なお、当館においては、本館の常設展における展示解説、様々な事業のサポートをするボランティアなどがあるが、今回は技能を伴う特殊な性格のボランティアであり、難易度の高い「電動ロクロ実演」のできる中核となるボランティアを優先して獲得する必要があった。当館の陶芸館利用者、一般公募により作陶体験者が中心としたボランティア希望者が集まったことは予想通りであったが、当館の所在する愛知県ならではの、ノベルティ制作経験者や陶芸教室の講師経験者、自らがやきもの制作を営んでいる人など、陶業関係の仕事に従事されていた方も多く、予想以上の体験コーナーの充実、実演メニューの増加など、ありがたい副産物を得ることができた。現在、開催から半年が経過し、ボランティア自身や、ボランティア相互、観覧者との繋がりが増え、リピーターの獲得ができることとなった。開催から一年は「(ボランティア各々が) 純粋にやきもの作りを楽しんで、観覧者にも楽しんでもらう」事を目標に活動、とても良好な成果を得ることができた。

8. やきものの玩具 産業陶磁に付加価値を

筆者が展覧会を企画するにあたり、産業振興という使命の中で重点を置いて準備を進めたのが「やきものの玩具」であった。これは、やきもの展示において、展示対象である子どもを繋げるためのやきものであることを願って設定したものであったが、これを思いづくに辺り重要な経験を得たのが各産地の陶磁器生産に従事する職人との対話からである。筆者も、展示事業の企画を練るために県内各陶産地の窯場（職人）を頻繁に訪れるのであるが、皆、口をそろえて「景気が悪い」との回答であった。様々な展示会場にも足を運ぶのであるが、地元や都市部、ハイウェイオアシス等のギャラリーなどで紹介される産地紹介的な部分であり、訪れる客に紹介して販売する風景、見本市の風景である。だが、客がその品に直接手に取る光景はあまり見られなかった光景がやや疑問を感じ、これが手に触れるやきものとしての展示対象を作ることを考え始めた契機であった。

さらには、とある国際空港の日本雑貨販売店での風景や大会場での陶磁器フェア、見本市などに出展するやきもの販売のブースを見るが、当館ではこれらにない唯一のやきものが必要と感じ、新しいやきものについて職人との対話を始めたのである。

さらに空港の店などにおいては、5章で述べた、「Nippon」製品の良さを伝えるというキ

ワードを見出し、今までに生産された県内各産地（瀬戸、常滑、高浜、名古屋等）における伝統技法によるやきものについて職人達と対話し、日本の伝統的な遊びを経験した筆者らの子どもたちに伝えたい事、のコンセプトは、多くの職人の心を掴めたのである。

筆者においては、日本の骨董雑貨類や工芸品の店舗、空港などの日本のお土産、遊園地のスーベニアグッズなど、様々な情報を得て職人にアイデアを伝える事とした。

なお、三州瓦の鬼瓦職人から届いた玩具が最初であり、それは「鬼瓦の福笑い」（写真 6）という、筆者にとっては涙が出るほど嬉しかった玩具の完成である。これは、今後、三州瓦を紹介する展覧会場入口で子ども向けに活用されることとなるそうであるが、子どもだけではなく福笑いを楽しんでいた親、さらにはその親も含めて皆で楽しめる玩具である。

常滑においても、従前の急須制作における工程を利用した玩具「急須のフタで駒」（写真 7）も完成したのも感動した。急須を電動ロクロで成形するが、成形上でもっとも重要な「芯出し（中心出し）」の効果を応用したものであり、蓋の取手を駒の柄に見立て、蓋の底部を尖らせることで駒の形状としたものである。これは、とある公募展で入選されたとの声を作者から聞いたが、陶産地の活性化の一部分となる筆者の心も温まるものであった。

さらには、筆者と同年代である 40 歳前後の急須職人を代表としたタイル職人、教員、建築家、陶芸家らが集う「作陶会」という団体と出会った。彼らにより、乗って遊べるやきもの玩具「RH+A」という作品（写真 8）とも出会うが、これも公募展で最高賞を受賞したものである。これは、タイトルの R：リサイクル、H：ハート（心に繋がる）+A：アートの要素を加えたもの、というように、作者らが幼少期に体験した「陶管あそび」などで得た肌触り、温もりを子ども達に伝えたい、として完成させた作品である。当時の常滑市長らにも足ツボマッサージなどの要素も入れてみてはどうか、とのことで、受賞時の 3 点を含めて合計 9 点となり、猫や魚、様々なイボイボの玩具を完成させ、老若男女が集う公園や福祉施設等に設置されることを願った作品ではなく製品として展示してほしい、との事により、本展のもう一つの顔が完成した。

瀬戸からもまた、染付による青と白のコントラストを利用した「リバーシ（オセロ）」（写真 9）や不安定な陶塊をダルマに見立てたバランスゲーム、瀬戸の七釉をつかったパズルなどの玩具が届いたのである。特に「リバーシ」は、染付の模様が 8 種類と差異が付けられており、神経衰弱などのゲームも可能とするなど作者自身が楽しんで制作されたと聞いている。これも含めて様々なやきものの玩具は市販化の希望も受けており、今後、新たなやきもの開発に展望できそうである。

さらに、展覧会のオープン後に、子どもたちの利用によりもっとも好評を得た玩具がやきもののタワーにビー玉を転がす玩具であった。開催中には、そのタワーにビー玉が転がる音

が絶えない程の人気のあるもので、時にはそれに並ぶ子どもも多かったことからボランティアがこれに気づき、別に制作することとなった。筆者もまたこれにとっても興味を持ち、ボランティアとともに制作、復元古窯（註5）で焼成したものが完成し、展示に加わったのである（写真 10）。これも、観覧者と接してきた中でのボランティア各々の関心の高さとともに、展覧会企画者の意図もボランティアの皆に理解してもらえたのである。

現在は、その成果を受けて、企画者とボランティアとの交流の拠り所としての研修を開催、季節ごとの置物や陶製楽器や様々な玩具、新しいやきもの体験のコーナー（註6）設置の企画なども行っており、今後ますます発展する期待は大きい。

9. 夏休みの展示 ボランティア活動の構築

夏休みという小中学生にとっての長い休暇における展示会場の活用は当館にとって初めての試みであった。展覧会オープン当初からのボランティア参加者が 30 人という少ない人数でありながら夏休み期間中毎日のボランティア実演を開催、というのは、人員配置的に無謀なことと思っていたが、ボランティア参加者の中には毎日でも参加したい、という強い意欲のある方、南館でボランティアすることは陶芸館での作陶よりも楽しいまでの回答を得るなど、毎日でも参加できるという方など、積極的な参加者に恵まれたことで実現が成功したのである。平日にも関わらず学童保育の一環で来館する団体、さらには休み期間中の午後には母と子で観覧に来る人が多く見られ、リピーターも相まって、期間中の子どもたちの入館が絶えなかった。ボランティアの中には一人で悶々と作陶をしているよりもこちらの方が活気があって楽しい、との声も聞き、南館においては連日、子どもや大人の賑やかな話し声が響き渡り、活性化した実感が持てた。この期間で、目標を掲げた 6000 人の約半数となる 3000 人の大台を獲得でき、何よりも毎日のボランティア活動により、ボランティアスタッフ同士のコミュニケーションが盛んとなり、電動ロクロの初心者においてはベテランから指導を仰ぐなどボランティアそれぞれの志気を高めたのである。また、この頃からいろいろな玩具や新しい体験企画、季節に応じた置物（電動ロクロでハロウィンのカボチャ制作など）を制作するようになり、自主的な活動が本格的にスタートしたのであった。

おわりに 開催から半年が経過して 今後の展望

このたびのレポートを書いた 12 月末現在において、南館での展覧会入館者は 6000 人とい

う目標を超える結果を得た。これとともに興味深い現象がボランティアスタッフの中で生まれたのである。それは、筆者が定期的に会場に赴き、季節がわりの作陶メニューとして制作を依頼した「ハロウィンのカボチャ」だけでなく、ボランティアが自発的に制作した「雪だるま」、「干支の置物（兎）」、「雛人形」など新たな試みとその成果物（写真 11）である。

今後、ボランティア活動のマンネリ化を防ぐ意味でボランティアの能動的な活動に期待したい部分であり、当館における企画展を始めとする関連したイベントとして連携を図りながら、その展覧会の内容に対応した作品の制作体験などを含め、補助的な部分で展開できる事を期待したい部分である。

この活動については、今年度 7 月に開催して未だ半年が経過したのみで、まず 1 年は「作陶を自らも観覧者にも楽しんでもらう」事を目標として設定し、無理のないボランティア活動、南館の展示企画を展開したいと考えている。

しかしその一方で、ボランティア自らが南館の展覧会の内容を解説したい事を申し出、筆者ら展示担当者との意見交換により解説用マニュアルを策定、他のボランティアに向けての交流会として自発的に説明する会、原型師であったボランティアが自発的に石膏型を作る工程をボランティアに公開する会（写真 12）、電動ロクロ成形のベテランが初心者に製作法を伝授する会などを設けてますます活発に活動することとなっており、展示担当者としてとても嬉しい現状である。

これも、「生涯教育」の一環にボランティア活動ができ上がりつつある兆しが見えてきており、誰もが気軽に参加し能動的に活動できる形態となってきた。また、本館で従来から活動している展示解説ボランティアも、実演ボランティアへの関心が高まっており、今後、スタッフ同士の交流を通じた活動と成長も期待したいものである。なお、南館の展覧会を担当した筆者自身も展覧会をオープンさせるというスタートを切った今、ボランティアとの密な交流を行いながら極めて楽しい時間を過ごしてきた。今後の「やきもの何だーランド」という展覧会も、観覧者、ボランティアらと対話からさらに生まれる話題に注目し、やきものを楽しく紹介して、見て、作って、一日遊べる体験型ミュージアムとなれるように努めたいものである。

そして、筆者が付けた南館ボランティアの名称「(誰でも) やきものマイスター」は、身近に楽しむことの出来るやきものに対しさらに興味を持ってもらおうと願ってつけたものであり、「誰でも」と書いたが、誰もが職人氣質で無邪気な「伝道師」でいてほしいものである。一方、本来の「マイスター」はドイツ語であり、その意味は、ある特定な技量を身につけた技術者（職人）に与える称号であり、英語では「マスター」である。自らがやきものを楽しみ、一人でも多くの観覧者に伝える人である「マイスター」はどの館にも負けない夢と情熱

を持っているものと実感するこの頃である。

註

註1 館報第 12 号：2005 年

註2 館報第 17 号：2010 年

註3 館報第 7 号：平成 12 年

註4 「こども美術館 やきものはっけんでん」

1999～2001 年度、毎年夏期に開催した当館の企画展

註5 毎年秋、陶館内にある桃山時代、江戸時代に焼かれた窯を復元した薪窯による焼成で、当時の製法を出来る限り再現して行う事業。本年度は連房式登窯による織部の再現。

註6 「やきものでミニチュアの家を作ろう！」

15cm 角の板を自宅の庭と見立て、家を建てて庭を作る。それぞれの完成品を連結させて、ミニチュアの町を作ろうという試み（実験中）