



東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

アート・ワークショップにおけるライブ的なものとは何か：実践者の振り返りからの考察

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2022-12-19 キーワード (Ja): キーワード (En): Art Workshop, Art Education, liveness 作成者: 笠原, 広一, 竹, 美咲, 和久井, 智洋, 中村, 翔太郎, 加山, 総子, 高田, 慎之佑, 小島, 菜緒子 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2309/00174467

アート・ワークショップにおけるライブ的なものとは何か

— 実践者の振り返りからの考察 —

笠原 広一^{*1}・竹 美咲^{*2}・和久井智洋^{*3}・中村翔太郎^{*4}
加山 総子^{*5}・高田慎之佑^{*6}・小島菜緒子^{*7}

美術・書道講座（美術科教育学分野）

（2022年6月15日受理）

KASAHARA, K., TEKE, M., WAKUI, T., NAKAMURA, S., KAYAMA, M., TAKADA, S. and KOJIMA, N. :What "live" is in art workshops: Considerations from the reflections of practitioners of workshops. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Division of Arts and Sports Sciences., 74: 37-54. (2022) ISSN 2434-9399

Abstract

This study examined what art workshop practitioners perceive as "live" in the process of expressive activities. We conducted six practices of workshops and attempted to draw a sketch of what "live" is in art workshops. As a result, "live" in art workshops is not only the dynamic communication and interaction among participants, but also "the dynamic process of exploring materials, and expanding the unknowability found in the process of transactions within a workshop," "the process of making tangible what we touch and perceive," "the process of generating the meaning and value of that participant touch, perceive, and think," "the atmosphere of time and space in which imaginative expression is derived." The state in which materials, involvement, meaning, value, time, space, and the quality of the place all work together to produce an expression that gives the participants a "this is it" response, a kind of tension or flow experience. It was found that the participants regarded this as a "live" kind of experience.

Keywords: Art Workshop, Art Education, liveness

Department of Fine Arts and Calligraphy, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要 旨

本研究はアート・ワークショップ実践者が感じる、表現活動の過程にあるライブ的なものとは何かについて考察した。地域でアート・ワークショップを実施した6名の実践者がそれぞれにライブ的だと感じたことが何だったの

* 1 東京学芸大学 美術・書道講座 美術科教育学分野 (184-8501 東京都小金井市貫井北町4-1-1)
* 2 東京学芸大学 個人研究員
* 3 東京学芸大学 個人研究員 / 東久留米市立第二小学校 (203-0013 東京都東久留米市新川町1-14-6)
* 4 東京学芸大学 個人研究員 / 府中市立府中第十小学校 (183-0005 東京都府中市若松町4-29)
* 5 山梨学院短期大学 保育科 (400-8575 山梨県甲府市酒折2-4-5)
* 6 東京学芸大学 個人研究員 / 東京学芸大学附属国際中等教育学校 (178-0063 東京都練馬区東大泉5-22-1)
* 7 東京学芸大学大学院 教育学研究科

かを振り返り、それらの議論を基にアート・ワークショップにおけるライブ的なものとは何か、その素描を試みた。その結果、美術などのアート・ワークショップにおけるライブ的なものとは、参加者相互のダイナミックなコミュニケーションや関わり合いだけでなく、以下のような状態であることがわかった。

- 1) 素材や材料を探り、それらに関わる中で見出される未知性が具体化されながら折り広がっていく動的過程
- 2) 自分たちが触れているもの、捉えているもの、考えていることの意味や価値が変容していくこと
- 3) 想像的に表現を導き出す時間と空間の雰囲気

このことから、素材、関わり、意味、価値、時間、空間、場の質感などが、参加者にとって「これだ」という手応えを与えるような表現を生み出していくように作用していく、ある種の緊張感やフロー体験のような状態が生み出されている状態を実践者はワークショップにおけるライブ的なものとして捉えていることがわかった。

キーワード：アート・ワークショップ、美術教育、ライブ的なもの

1. はじめに

本論は地域で開催するアート・ワークショップ実践の中で場の中に立ち現れる「ライブ的なもの」とは何かの可否について、6つのワークショップでの実践者の振り返りをもとに考察した。なお、実践者毎、ワークショップ毎に、タイプの異なる「ライブ的なもの」の性質である「ライブ性」が浮かび上がってきている。それらは一つの意味や定義で説明することはできない多様な「ライブ」の性質（＝ライブ性）である。それによりワークショップの中で様々なあり方をした「ライブ的（なもの）」が行為や事象として見出される。本論ではそれらをさしあたり、「ライブ的」「ライブ的なもの」「ライブ性」と記して考察を進める。

ワークショップでは即興性や創発性などフレキシブルな活動の中に予定調和を超えた展開可能性が生み出される。すでに決まった結果やイメージされたものへと落とし込むのではなく、参加者とテーマや問題を共有し、様々なリソースを活用して問題の解決や新たな視点を生み出していくような創造的な活動が展開されることが重要となる。とりわけ美術表現を行うアート・ワークショップでは様々な素材を材料として用いて作る活動が行われる。そうした活動は参加者にとってワークショップの体験過程であると同時に、何らかの作品が生み出されていく作品製作の過程でもある。ダンスや演劇などの身体的な関わり、対人的な関わりが中心のワークショップに対し、アート・ワークショップでは直接何かを語るわけではない物質としての「モノ」との関わりを媒介として活動が展開する。その場合もワークショップとしては何かしらそのモノや場の

文脈、状況の固有性、それらとの応答的な関わりの中で思いもよらない作品や活動が生まれていく未知なる可能性の具体化に関わっていくことになる。それらは多分に予測を超えた部分を持ち、その即興性や予測不可能性などは、その場で活動や作品が刻々と生成していくという一般的な意味での「ライブ」のような活動展開の性質を支えている。

しかし、即興性や関係的な応答性、それらをベースにした創発性などが「ライブのようなもの」（似たもの・似た状況）として表現されることは確かであるが、美術表現などのアート・ワークショップにおいては、そうした活動の即興的で直接的な展開やその活性度のような視点だけでは、そのライブの性質を考えることはできないだろう。モノを扱う表現活動においては、それがどのような展開可能性を拓くかは、素材と具体化されていくイメージとの間に絶えず芸術的な省察を働かせ（小松2018）、表現し形にしていく過程が拓く可能性に関与しつつ、その過程を生きることが重要になる。ワークショップでの参加者の関わり合いがもつ即興性や先の読めない生成的で相互浸透的な動的展開の特性については、ワークショップの体験過程での情動的な力動性の視点からの研究（笠原2017）もなされているが、そこに素材や材料、イメージなどがどう関わるかまでは十分に明らかになっていない。また、木村敏（2005）は音楽の演奏を例に、演奏では「主体は自らの『外部』の音楽的現実に関わると同時に、自らの『内部』で自己の音楽活動の生命的根拠とも関わり続けている」（p.34）という。それは「演奏という行為と聴覚という感覚の両面で音楽の世界と関わる」（p.34）ことであり、「刻々と変化する音楽の世界にそ

のつと対応する主体的原理が働きつづけていなくてはならない」(p.34) からだとする。このことを例にすれば、ワークショップにおけるアートの世界的な立ち上がりは刻々と関わり変化する素材や材料、行為や場の動態などが、自己の、そして自他の外部と内部という間主観的に何かを共有できるエリアの中で相互交渉され、そこに創造的な作品製作や表現行為が生まれていくような創造行為の過程を捉えて考察していく必要があるだろう。

そこで本研究では、地域で実施するアート・ワークショップを対象に、6名の実践者がそれぞれにライブ的だと感じたことが何だったのかを振り返り、それらの議論を基に、アート・ワークショップにおけるライブ性を検討し、ワークショップにおけるライブ的なものとは何かを素描する。【笠原】

2. 企画について

6つのワークショップの実施日は2022年6月4日(土)、5日(日)、11日(土)の三日間で、場所は国分寺市のcocobunjiプラザ・セミナールームである。実施に際しては、申し込み時に加え、当日も研究目的での撮影やアンケートへの協力について説明の上、同意を得て記録を行なった。

以下に6つのワークショップの実践事例と考察を示し、のちに総合考察を通してアート・ワークショップにおけるライブ的なものとは何かを明らかにする。

【笠原】

3. 超・トントン相撲

3. 1 実践の概要

題材名：超・トントン相撲

日時：2022年6月4日(土) 10:00~12:00

実践者：中村翔太郎

対象：小学生と保護者

展開：①導入

②通常のトントン相撲の製作

③材料の提示と説明

④超・トントン相撲の製作

⑤参加者同士での交流

⑥ふりかえり

材料：色画用紙、工作用紙、ピザ箱、メラミンスポンジ、発泡スチロール球、爪楊枝、ビニールタイ、モーター、電池ボックス、単三電池、消しゴム、マスキングテープ、丸シール

用具：はさみ、カッター、カッターマット、テープのり、水性カラーペン

3. 2 実践の背景

この題材は今回企画を実施するにあたって新たに考案したものである。実践者自身も活動に対して不明瞭な部分を多く残したままワークショップ当日を迎えたというのが正直なところである。

題材の内容を考えていく上で重視した要素が二点ある。一つは子どもたちが短時間で何度も試したりつくり直したりできることである。これについては、加工がしやすく、ある程度大量に用意ができる材料として紙が選択肢に挙がった。もう一つは、活動の流れの中に試行錯誤するためのきっかけがあることである。今回は遊んだり動かせたりするものであれば試行錯誤のきっかけになりやすいと考え、材料との関係も踏まえてトントン相撲をベースに考えることにした。

この時点では漠然と、紙の切り方や装飾、紙相撲を行う場所の工夫など、参加者それぞれのこだわりや視点の面白さを見取ることができればよいと考えていた。しかし、その後ミーティングを重ねる中で出てきた、どうなっていくのだろうという感覚や「ライブ」というキーワードから、より活動に幅を生じさせることを意図して内容を考えていった。具体的には紙以外にもメラミンスポンジなどの使い勝手の良い材料を用意したり、モーターによる動きの面白さを加えたりすることを試みることにした。

3. 3 活動の展開

参加者は親子5組。A(小1男児と父)、B(小4男児と母)、C(小4男児と父)、D(小3男児、年中女児、父)、E(小3女児と母)。島の形に並べたテーブルに組毎に座ってもらった。

はじめに参加した子どもたちがトントン相撲を知っているかどうか、実際につくって遊んだ経験の有無を訊ねた。参加者全員が経験有りということだったが、「超・トントン相撲」との比較も考え、ひとまず通常のトントン相撲をつくり、遊ぶ時間とした。

次に、今回用意した材料の提示と説明を行なった。まずは、モーターを土俵に取り付けることで、ただトントンと手で叩くのと異なる動きが生じることを紹介して見せた。また、今回は紙を折るだけでなく、メラミンスポンジやビニールタイなどの材料を組み合わせることで自由に力士をつくることを提案した。その後はそれぞれが使いたい材料を選び、試しながら活動する時間を十分に設けた。個々がそれぞれ工夫や改良を重ね

ながら取り組む様子が見られた。

活動の残り15分は全体での交流の時間を設けた。他の子がつくった力士と戦わせたり、別の土俵で動かしてみたりすることで、子どもたちは自分では思いつかなかった工夫や視点に触れることができていた。再度つくり直したり、改良をしたりする姿も見られた。

最後は簡単にふりかえりを行なった。こちらの問いかけに対し、子どもたちそれぞれから自分の言葉で発言してもらうことができた。

3. 4 考察

本実践から捉えたいのは、子どもたちの活動がどのように変遷していったのかである。このワークショップでは「こういうものを完成させる」といった明確なゴールを示すことはしていない。土俵にモーターを取り付けてみたり、メラミンスポンジに爪楊枝を刺したりといった、材料の活用を一例として見せはしたものの、トントン相撲という遊びを入口に、新たな材料や用具を提案したに過ぎないわけである。ではそこからの広がりはどうのように生じていったのか。

子どもたちの活動が活性化した要因の一つとして、モーターによる動きへの興味が考えられる。手でトントンと土俵を揺らすのに比べ、モーターを使用した場合には細かな振動となり、力士の動きも滑らかになる。説明時に子どもたちに示した際も彼らはじっと動きに注目しており、自分でもやってみたいという気持ちが芽生えていたように見えた。いざモーターをつけてみると、紙を折っただけの力士では振動ですぐに倒れてしまう。この段階で、子どもたちは倒れないようにする工夫を考えて表していった。そしてその過程で装飾を加えたり、より強くするための工夫を考えていった。

例えば、Aの男児は、ビニールタイや電池を紙の力士に取り付けて重くしようとしたが上手くいかず、父の力を借りながらもメラミンスポンジを力士の内側に



図1 ビニールタイによって届く範囲が広がった

貼り付けることで倒れないようにした。また、力士の手の部分にビニールタイを付けることで届く範囲を広げ、強くするための工夫を考えていた(図1)。

Bの男児はメラミンスポンジに爪楊枝で足を3本取り付けて安定して立つようにすることができた。この後、より安定を目指そうと爪楊枝の数を増やしていった。また、画用紙で装飾を加えて鉄火巻のようにすることを思い付くことができた(図2)。



図2 足を増やし、装飾を加えたもの

Cの男児は紙の力士にビニールタイを付けることで重さを出すとともに、まわしとして装飾的にも活用した。また、足元を大きくすることで安定して立たせる工夫から、カニの形に切り出すことを思いついた。ハサミ部分に重りとしてビニールタイを付けると、ゆらゆらと揺れる動きが副産物として生まれるなどした(図3)。



図3 カニのハサミに重りを付ける様子

Dの男児は紙の力士の足元に、三方向から囲むようにメラミンスポンジを取り付け、放射状に爪楊枝を差し込んでいった。さらには消しゴムを取り付けて、安定性と重さを生み出した。しかし、重くしすぎたために動かなくなってしまった。

このように、モーターを使ってみたが自分の想像通りにいかなかった場面というのが、子どもたちの「それならこうしてみよう」という新たな発想に繋がっていったといえる。安定して立たせるための工夫を考え、試す中で思い付いていく姿を捉えることができた。

また、子どもたちは交流を通して他の子の工夫をよく見ていた。Dの男児は、終始消しゴムの重さに着目してつくっていたが、Aの男児は重さに加え、滑りにくいという特性にも気づき、自らの力士の改良に生かしていた。自身が試す中での気づきや発見にとどまらず、他者が発見したことを自らの活動にも反映させていくことで、その場全体がゆるやかに繋がり、動いていったのだと考える（図4）。



図4 交流の様子

【中村】

4. ちぎってつなげていいかんじ

4. 1 実践の概要

折り紙、広告、お花紙、片面ダンボールなどの指でちぎる素材、セロファン、毛糸、布、シールなどのはさみで切る素材、これまで図工室で行なった様々な活動の際に残った端材の紙類を自由に組み合わせて見立て遊びをしながらコラージュを行う活動を実施した。

題材名：ちぎってつなげていいかんじ

日時：2022年6月5日（土）10:00～12:00

実践者：加山総子

記録：竹 美咲

展開：①説明

②材料を切って画用紙やラミネートフィルムの上に並べる

③糊で貼る

④ラミネート加工する

材料：折り紙、メタリック折り紙、クラフト紙、広告、空き箱、お花紙、片面ダンボール、セロファン、毛糸、布、シール、端材の紙類、画用紙、ラミネートフィルム

道具：はさみ、のり、ラミネーター

4. 2 実践の背景

本実践はワークショップ等で出た端材の紙類等を切って貼って平面上に構成する「コラージュ」の活動である。コラージュは紙の持つ素材感から発想が広がりやすく、子どもの想像力を引き出しやすい。事前に短大生と「端材のみ」の活動と、「端材と新品の様々な素材」を使つての活動の計2回の実践を行い、それぞれのアンケートの回答から自由度が高い方が楽しく活動できたという意見が多く上がったため、端材に加え様々な新しい材料を机いっぱい準備し、土台の画用紙の大きさも自由に選べるようにして活動を行なった。またハサミをうまく使えない年齢の参加者を想定して、セロファンや毛糸などの一部の素材を除き、手でちぎれる材料とした。

4. 3 活動の展開

①の説明では、材料置き場に並べた紙類の紹介をした後、実際に折り紙を数種類の形に指でちぎり、出来た形の角度を変えて見ることで色々なものに見えることを伝えた。紙類の紹介の途中で、端材の紙類の山を見た子どもから「ゴミがある」と声が上がった。一見ゴミの山に見えるが、よく探すと綺麗な色の破片や、珍しい素材、面白い形をした「お宝」がかくれているので宝探しをしてみしてほしいと伝えた。事前に学生と活動した際に出来た作品を見ながら、形の面白さの発見や並べ方の工夫、紙の重なりから生まれる色彩の美しさなど、活動のポイントを具体的に示した。②の活動では、まず材料置き場から気になった素材を2つずつ選んでもらい、各自の机で切ったりちぎったりして形を変えて、いろいろな並べ方を試した。次に、土台となる画用紙・ラミネートシートの大きさを選び、もう一度材料を今度は好きなだけ選んで活動を続けた。以後は随時自分のタイミングで必要な材料を好きなだけ選んで良いことにした。

ある参加者は、はじめに折り紙と毛糸を選び、折り紙を恐る恐る短冊状にちぎり、しばらくじっと見つめてから何かを思いついて並べ替え、毛糸に結び目をいくつも作り、素材置き場から新しい素材を持ってきて加えてみたが、一度土台の画用紙から全部のパーツをどけて新たに並べ直すというように、素材と対話しな

がら試行錯誤を重ねる様子を見ることが出来た。納得が行くまで繰り返し工夫を重ねてから糊で貼って固定した。アンケートからは、並べ替えていく途中で切り取った折り紙が文字のように見えたことや、穴の空いたシールをシャワーに見立てていたことが理解出来た。

また、ある参加者は、排水溝用のシールの丸い形に興味を示し、セロファンを丸く切り、毛糸を渦巻き状に巻いて「ぐるぐるの世界」を表現していた(図5)。素材置き場から、クレヨンで渦巻き模様が描かれた素材を偶然発見して「宝物見つけた」と喜んでいた。セロファンの上に渦巻き状の毛糸を貼ろうと、でんぷん糊を丸くのせると、セロファンと糊の光を通した様子の美しさに手を止めて見入っていた。また、作品をラミネーターに通している時に、半透明だったシートが透き通っていく様子や、立体的に作った形が平らになり変化していく様子をじっと見つめ、出てきた作品に触れて「熱い」とつぶやき、熱によって圧着されたことをその温度から感じ、また徐々に冷めていく様子を感じていた。活動の最後に、「残った材料は素材置き場に戻そう。次に活動する人が宝探しをして作品に使うよ」と声をかけると、宝物と言っていたクレヨンで渦巻き模様が描かれた画用紙の端材を大切に箱の下の方に隠していた。

4. 4 考察

はじめに「ゴミがある」と言った子どもも、素材置き場からお気に入りの材料を発見しながら、切り方や並べ方を工夫して意欲的に活動していた。初めて会った他の参加者に「良いの見つかった?」と問いかける場面もあった。子どもも保護者も夢中になって素材の山からお気に入りのパーツを探していた。保護者が探している形がなかなか見つけられずにいると、隣の席



図5 排水溝用のシールの丸い形を生かした作品

の子どもが持っていたパーツを譲る場面もあった。他の参加者が「こんなのあったよ」と素材を見せ合っていると、作業をやめてそちらに顔を向けていた。どんな素材が隠れているのか興味津々の様子だった。事前に短大生と行なった実践でも「なるべくたくさんの素材を準備して、自由に選んでほしい」という意見があり、豊富に材料を準備したことが参加者の意欲向上につながった。またラミネートシートの透明感や、裏からも表からも見ることでできる特徴を活かして、両面から楽しめるリバーシブルな作品を作る参加者もいた。土台の画用紙もちぎって形を変化させるなど、各々が工夫を凝らす様子が見られた。

【加山】

5. どんぴんからりん すっからりん

5. 1 実践の概要

「雨の降る穴」という民話から着想を得て、雨をもっとおもしろくするような秘密の道具をつくるワークショップを行った。ワークショップの実施を通して、私自身がワークショップをすることへの思いに大きな揺れが生じたことから、本実践ではワークショップの準備段階から実施後の振り返りまでを考察に含み、本実践の共通テーマであるライブ的なものを検討した。

題材名：どんぴんからりん すっからりん

日 時：2022年6月11日(土) 9:30~10:30

実践者：竹 美咲

補 助：笠原 広一、小島 菜緒子、高田 慎之佑

記 録：笠原 広一、小島 菜緒子

参加者：9名(小学生4名、保護者5名)

展 開：①導入 民話「雨の降る穴」の紹介

②アイデア出し 雨からの連想

③製作 雨をもっとおもしろくする

④鑑賞 つくった作品の紹介

材 料：ビーズ(プラスチック製、木製)、綿糸、カラーセロファン、スポンジ、ストロー、プラスチックカップ、色々な容器、綿棒、ホログラムシート、ホログラム折紙、鈴、モール、ロウソク、アクセサリーパーツ、紙筒、アルミホイル、リボン、輪ゴム等

道 具：はさみ、セロテープ、マスキングテープ、両面テープ、養生テープ、ホチキス、メンディングテープ、グルーガン

5. 2 実践の背景

本実践は、はじめ、ものをつくることを通して参加者の物語に触れるような内容を試みたいと考えていた。開催日が梅雨の時期だったため、雨にまつわる体験が色々生まれたり、思い出されたりする頃だろうと思い、雨をテーマにしたいと思った。雨に関する物語を調べているうちに、山形県の民話「雨の降る穴」という物語に出会った。

『雨の降る穴』

六月は梅雨の季節だが、昔からあんまり長雨降ると嫌われるていうな。

昔、昔、あるところに親父と兄と弟があった。兄と弟が、夜空を眺めていると、お星さまがいっぱい出ている。兄は弟に、「あのお星さまな、あいつ、雨降ってくる天の穴だ」というたと。そしたら弟は兄に、「あの穴、何とかして塞ぐかすること出来んもんか」というた。二人は相談したと。「そうだな。よし、雨降る穴、叩きおとす。そしたら俺らん家、雨漏りの心配しなくて済むべ」ということになった。

天は広いから、家のぐりりだけでも落としてしまうべというわけで、夜の夜中、二人は家の前庭で、長い竿持って、ふりまわしたと。が、なかなか星は落ちてこん。そこへ親父が来て、「こりゃこりゃ、お前たち何しとる」と聞いたら、二人は「お星さま、叩いとる」「雨の降る穴、塞ぐんじゃ」というた。そしたら親父は、「そんなら、そんなところでは届かん。屋根の上さあがって叩け」こう言うたと。

どんぴんからりん すっからりん。

(民話の部屋)

雨漏りに困っている子どもの、星が雨を降らす穴なのではないかという発想と、長い竿を振り回して雨の降る穴を落とそうとする試みには、子どもならではの世界の見方や、探求が含まれているように感じられた。子どもたちに出会った大人のユーモアのある応答と、さらに笑いを誘うような終わりの言葉の音の響きに魅力を感じた。そして私はこの物語を本実践の冒頭で子どもたちに紹介したいと思った。

こくぶんじアトラボでのワークショップが久しぶりだった私は、実施前日に強い緊張感に覆われた。不安を解消するため、いつも以上に丁寧なシミュレーションを行い、さらにかっちりとしたシナリオのカンペまで用意した。私が感じていた不安は、参加者たちから「何をつくってよいかわからない」「何も思いつかない」というリアクションが起きることだったように

思う。そうした場合には柔軟に対応しようと思いながら、当日を迎えた。

5. 3 活動の展開

①導入

導入ではまず「どんぴんからりん すっからりん」という不思議な音の響きのワークショップ名について、出典である「雨の降る穴」の物語とともに紹介した。「今日は、雨の日をもっとおもしろくするような、ひみつの道具を発明しよう！」と投げかけ、ワークショップの趣旨を伝えた。

②アイデア出し

アイデア出しでは、まずは参加者全員で雨から連想するものをホワイトボードに言葉とイラストに書き出して共有していった。私は「雨で何を連想しますか？」と質問し、「みず」「てるてるぼうず」「あまぐも」「にじ」「しずく」「あめ（絵で飴と雨をたずねると、雨の方だった）」「みずたまり」「あじさい」「かたつむり」「かえる」「かみなり」と、その場にいるスタッフを含めた全員に一人ひとつ、順に答えてもらった。私が思っていた以上に多様な雨のイメージが膨らんでいった。私は最後にまだ出ていなかった「おと」と「ざーごー」を加えた（図6）。



図6 雨のイメージを思いうかべる

③製作

製作では、ホワイトボードに出た雨のイメージをヒントにしても良いし、気になる材料同士を組み合わせながら雨をおもしろくするものを考えても良いと伝え、簡単に材料と道具の紹介をして製作が始まった。

子どもたちは、はじめ色とりどりのビーズやカラーセロファンなど、雨そのもののイメージに近い材料をいくつか手に入れて、思い思いの雨粒を手元を集めているようだった。そこからは材料置き場に密集することではなく、それぞれに製作が進められていった。

雨から「みず」を思い浮かべたある子は、青っぽく透明感のある色の材料を集めた。青色のカラーセロフ

アンを苦心しながらも粘り強く、透明な容器の内側に貼りつけて、まるでたぷりと水が入っているかのような容器をつくった。そして、その青い容器に厳選したビーズを入れた。彼がビーズの中で真っ先に手にしたのは一番小さな水色のビーズだった。材料置き場でビーズを青い容器に入れては音を聴き、また少しビーズを入れる。音が違うなと首を傾げて入れたものを出す。何度も音を聴いてはビーズを入れ直し、カラーセロファンの中にビーズが挟まると整える。微細な音の調整を繰り返し美しい雨音を生み出した(図7)。



図7 ビーズを入れては繰り返し音を聴く

ビーズを入れて音を調整していた彼は、音が完成すると容器の蓋を閉じた。私は蓋が開いた音と、閉じた音との印象の違いに驚いて、彼に「閉じると傘の中の雨の音で、開けると外の雨の音みたいだね」と話すと、確かめるように蓋を開けたときと閉じた時との音を聴き比べる。そのあと透明なストローを容器の内側に一本つけて、ストローの筒の中にもビーズを入れたところで鑑賞の時間となった(図8)。



図8 雨の音が聞こえてくる

④鑑賞

鑑賞では、部屋の中央の机に作品を並べ、作品を一つずつ紹介してもらった。どのような道具か、あれば名前などをたずねていった。「てるてる坊主のようにつり下げて風で音が鳴る」「雨の日ヨット」「雨みたい

にちりちりんって鳴るジュース」「傘の中の雨」「雨降りかたつむり」「あじさいモバイル」「木の実ケーキ」「あめ」と、製作前に思い浮かべた雨のイメージを越える作品が生み出された。

「雨降りかたつむり」は、雨が降ると雨があたって音がするかたつむりだ。はじめは楽器をつくろうとしていたが、ホワイトボードに書かれていた「かたつむり」をヒントに、音を奏でるかたつむりを発明したという。製作中は白いモールを手にとって、透明なカップやビーズなどを机に並べてしばらく考えているようだった。モールをぐるぐると渦巻き状にして透明なカップに入れてみるとバネのようになり、びよんと動くモールの動きがおもしろい。色とりどりのウッドビーズを刺したモールでできた立体的な渦が、水色のカラーセロファンから透けて、かたつむりの甲羅の渦模様に見える。かたつむりに振動が加わると、甲羅の中の鈴やビーズがバネの構造で小さな音を立てる。雨が降ることが楽しみになるような作品が生み出された(図9)。



図9 雨降りかたつむり

「あめ」は、今回最年少の参加者だった1年生の彼女とお母さんとの共同作品である。この「あめ」は、シンプルなテーマでありながら、今回のワークショップの中で皆から出た雨のイメージがぎゅっと詰まっている。彼女が製作中ずっと手に持ち続けていたモールには、ウッドビーズや青いストロー、丸い紫のセロファン、ホログラムの折紙などが通され、アーチ状になっていた。このアーチは虹のようにも見える。お母さんによると、このアーチから垂れている水色の細い糸たちは雨だという。地上に降り注ぐ雨の軌跡が繊細に表現されている。土台になったスポンジの波模様の表面は、降り注ぐ雨でゆらゆらと揺れる水面のようだ。その中央にある青いセロファンは水たまりのイメージだという。そして奥には緑色のモールでつくられたカエルがいて、手前の水色のモールは水たまりからピチ

ョンッと水が跳ねる様子だという。両手に載ってしまふほどの小さな作品の中に、雨の落ちる動きや雨が trickるもの、雨を喜ぶ生き物など、豊かな雨の世界が表現された（図10）。



図10 あめ

5. 4 考察

「静かに流れるとき」

本実践で私が意外に感じたことの一つに、空間の静けさがある。私は本実践で小学生を対象にしたことや、音が出て遊べるような材料を用意していたことから、わいわいとした雰囲気で作る時間が流れることを予想していたが、同じく小学生と保護者を対象にした同日のほか3つの実践と比べると静かなワークショップだったように感じられた。

この静けさは、雨というテーマや開催した時間帯が朝方だったことの影響もあるかもしれない。また、参加した小学生は1～4年生が各1名ずつと子どもたちの学年が均一ではなかったこと、友人同士の参加がなかったこと、製作をグループで行う形式を取らなかったこと、向かい合わせの座席配置にしなかったことも、参加者同士の直接的な交流が活発になりづらかったのかもしれない。

わいわいと交流が活発に起こる活動は、外側にいても参加者が楽しんでいる様子が見て取れるかもしれない。一方、静かな活動の中で、参加者がどのような体験をしていたかは、どう捉えたらよいのだろう。

ビーズを微細に調整しながら、美しい雨音の出る作品があったが、このような作品は、静かな空間の中だったため生まれた作品のように思う。

実践後、補助に入ってもらっていたほかの実践者たちとの振り返りの中では、私の実践について「つくっている時間の流れも梅雨」「しっとりと雨の感じがした」、作品についても「詩的な感じがした」「ロマンチックだった」などのコメントがあった。私は実践直後

まであまり意識していないところで、わいわいと楽しい雰囲気で行われるワークショップをよしとしていたところがあったことに振り返りの後で気づくこととなった。

本実践の中で繊細な音を奏でる作品がいくつもつくられたことには、一見、参加者同士が直接的に交流をしていないように見えて、お互いの製作へ気持ちを向け合いながら、参加者たちがひとつの空間をつくっていたのではないかと思う。「詩的」な作品が生み出されるような、静かに流れるとき、そして空間がこの場で生成された。

「言葉にしがたいなにか」

本実践を終えたあとで、言葉でやり取りされる以上のなにかに触れたが、それは何だったのだろうという感覚が残った。

例えば、「あめ」をつくった彼女や、「てるてる坊主のようにつり下げて風で音が鳴る」「雨の日ヨット」「雨みたいにちりちりんって鳴るジュース」の3つの作品をつくった彼女たちは、製作や鑑賞を通して多くを語りはしなかった。しかし、その作品には彼女たちの雨の感覚がしっかりと表現されていることがわかる。

例えば「雨の日ヨット」は、スポンジに立てられた透過性のある水色と、緑色のストローが帆のように見える。製作中に隣りで見守っていた母から、横たえたストローを立てないのかとたずねられると、きっぱりと横にすることを伝えるなど、彼女の中にあるイメージが、一つ一つのパーツの配置に表現されている。中央に巻かれた黄色のモールも、ヨットの帆の張り具合を調節するロープにも見えてくる。船体の下で結ばれたモールが、ヨットをわずかに傾けさせて、その不安定さがヨットに動きを与える。スポンジの下面の波模様が斜めに浮き上がって、まるで波の上に浮かんでいるようだ。横に一筋通すように中心に配置されたス

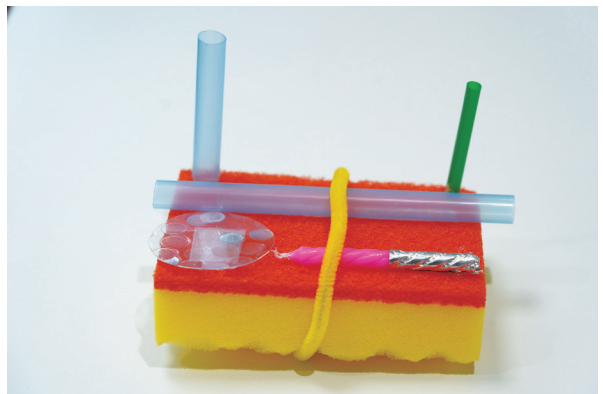


図11 雨の日のヨット

トローは、スポンジの幅を若干、飛び出している。絶妙に飛び出したストローによって、スポンジの単純な四角い形は、ヨットの形の印象を感じさせる。見れば見るほどに、ヨットの味わいが深まってきて、雨の日に浮かぶヨットの情景が浮かび上がってくる(図11)。

本実践で作者によって言葉にされなかった要素は、どの作品の中にもあったように思う。また、作品の中には「タイトルはまだわからない」ものもいくつかあった。名付けがたい作品は、鑑賞の時点でもなお、作者にとっての雨のイメージが固まりきっていない、変化の最中にある状態なのかもしれない。名付けがたい、あるいは言葉にしがたいなにかが、製作の過程や作品そのもの、あるいは対話の中での言葉を選び取ろうとするときの間から伝わってくるものがあった。作品を完成させタイトルをつけることの手前の、「何と言ったらいいのだろう」という状態の生成りの表現にも、子どもが出会うもの・空間・人との間での、いま・ここの表現があるのではないかと思う。【竹】

6. やさいのカタチにいのちをふきこもう！

6. 1 実践の概要

題材名：やさいのカタチにいのちをふきこもう！

日 時：2022年6月11日（土）11:00～12:30

実践者：小島菜緒子

展 開：活動①自己紹介、活動の導入

活動②製作

活動③鑑賞

材 料：紙粘土、水彩絵具、爪楊枝、綿棒

道 具：粘土板、粘土ペラ、水入れカップ

6. 2 実践の背景

本実践では野菜という身近で有機的な素材と紙粘土を扱った。製作する時やアイデアを練る時、私達は自然からヒントや着想を得ることがある。それは植物であれば葉脈の流れであったり、色の組み合わせであったりする。今回は特に毎目にし、口にするであろう野菜をテーマにすることで、それらが持つ生のエネルギーと自分の中に潜むアイデアとを粘土を使って融合することを目的としている。野菜には旬があり、季節の流れとともに種類や味が変わる。そのような季節感とそれに伴って私達が感じとるものや、そこから発想されるイメージの様子をライブ的なもの一部として想定し、活動の中で見出していく。また参加者が持参する野菜がもつ個性やどこから持ってきたものなのか等を共有することで普段の生活とのつながりを感じ取れ

るようなワークショップを目指した。

6. 3 活動の展開

導入では参考作品を見せながら、それが何の野菜から生まれてきたか想像することを行った。今回の活動では、紙粘土が乾く段階までいかないため、色は造形する前に粘土に絵の具を練り込みながら付けていくことを伝えた。実際に手元にない野菜であっても作りたいものであれば自由に作って良いとした。材料を配り活動を開始すると参加者から粘土の感触が気持ち良いという声が聞こえた。二つのテーブルで片方のテーブルには二組、もう片方には一組の親子が座っていた。今回は保護者含めて六人という少人数だったため、保護者も子どもと同じように活動に参加することが出来た。同じテーブルの二組の親子は知り合いであったが、活動中もう一つのテーブルの参加者に野菜を貸すことがあったり、鑑賞をする前に互いの作品にコメントし合ったりといった相互のやり取りが見られた。製作後、作ったものに名前を付け、鑑賞の中でその性質や性格について共有した。

6. 4 考察

参加者aさんとその保護者Aさんの活動は、aさんが作り出す様々な色を混ぜ込んだ粘土を起点としていた。aさんは絵の具に色を混ぜ込む過程そのものに関心を持った様子で、様々な色をあえて混ぜきらずにマーブル模様状態で作っていた(図12)。隣りにいた保護者Aさんはそのaさんが生み出した粘土から次々に作品を作り出していた。ゴーヤのつぶつぶとした部分やナスをモチーフとした深海魚のような生き物とその下の「珊瑚きゅうり」という作品が生まれた。aさんの色を次々と生み出すエネルギッシュな様子と、保護者Aさんがそれに負けないスピードで作品を生み出



図12 色を混ぜるaさん

す様子にはある種の迫力と力強さがあり，なおかつ子どもを生み出したもので何かを作りだすという娘のエネルギーを受け止める包容力を感じた。

参加者bさんと保護者Bさんは，それぞれ一つずつ作品を作った。bさんが作った「ナスイス」は小人が座る椅子で煮浸しになっているという（図13）。比較的早くに形が出来ていたが，手を濡らして表面を撫で付けることで粘土がツルツルになることを知ると，表面が滑らかになるように一生懸命粘土を磨いていた。また，白い粘土を使ってナスがつるつとしていているようなテクリを表現していた。保護者Bさんは丁寧にピンク色を混ぜ合わせた粘土で大きな苺を作った。先述した家族とは逆にBさんが造形した苺にbさんがディテールを付け足す様子が見られた（図14）。二人によって丁寧に作られた苺はふんわりとしたマシュマロのようで，穏やかで優しい雰囲気に参加者自身と重なって感じられた。

保護者Cさんは，他の参加者が持参した人参を借りて作品を作った。Cさんは芸術関係の先生をしており，彫りの深い顔をした人参「ギラギラにんじんマン」を慣れた手つきで作っていた。参加者cさんは自分の家で収穫したプチトマトとジャガイモをモチーフとし，初めのうちは店で売っているような大きさの野菜では

ないことを恥ずかしがっていたが，活動が始まるとプチトマトの絶妙な色味を出したり，茎の形を爪楊枝を芯にして賢明に作ったりしていた。プチトマトの丸みを帯びたイメージとスズメのイメージを合わせた「くちばしトマト」とジャガイモとカラスのイメージを合わせた「くちばしジャガイモ」を作った（図14）。作る間，飼っている鶏のことや，家での出来事について話してくれた。ワークショップ後にシソの葉を実際に押し当てて作った「シソのどうぶつ」など，自宅で複数の生き物を生み出したという写真が後日Cさんから送られてきた（図15，16）。



図15 「くちばしトマト」(左)と「くちばしジャガイモ」(右)



図13 bさんの作品 「ナスイス」



図16 シソのどうぶつ



図14 巨大苺のつぶつぶを彫るbさん

今回のワークショップの特色として，参加者それぞれの醸し出す空気や製作スタイル，色の混ぜ方，こね方，普段粘土に触れる頻度など，全てがばらばらであったことが挙げられる。それぞれの参加者の活動が奏でるものは全く違った質を持つ音色ではあったものの，その場の雰囲気やライブ性としては見（聴き）応えがあり一体感も感じられた。野菜に命を吹き込むという行為は参加者自身の生を粘土に込めるという行為にも近く，参加者それぞれの「今」を「生きている」様子が感じられる活動であった。

【小島】

7. ねんどで作ろう！世にも不思議な動物園

7. 1 実践の概要

題 材：ねんどで作ろう！世にも不思議な動物園

日 時：2022年6月11日（土）13:00～14:30

実践者：高田慎之佑

対 象：幼稚園年中～小学生

展 開：①導入

②材料の提示と説明

③製作

④作品の展示・共有

⑤ふりかえり

材 料：紙粘土、ボタン、ビーズ、爪楊枝

用 具：粘土板、ヘラ、水

7. 2 実践の背景

本題材は、小学校図画工作の教科書に掲載されている題材「ひみつのグアナコ」を基に考案した題材である。本題材を設計するにあたり、主軸とする要素が二つある。一つは、ものに触れ、実際に手を動かしながら形を作り、想像力を展開する試行錯誤の活動に取り組むこと。何か明確なイメージを見据えて製作に取り組むのではなく、ああでもない、こうでもない思考を巡らせながら形を生み出していく経験が想像力の幅を広げるのではないか。また、粘土という材料も形を自在に変えることができるものであり、これをただこねる、ちぎったり、丸めたりするという活動は子どもたちにとって良い刺激になると考えた。

もう一つは、様々な視点とともに想像を広げていくということである。本来の題材は南米パタゴニアに生息するリャマの一種である「グアナコ」という動物を、名前のみで造形を想像し粘土で製作するというものである。今回私が設計した題材では、「グアナコ」ではなく世界中の珍獣の名前を一人一人に配り、全員が違う生き物を創造するものとなっている。聞いたこともない生き物の名前だけをもとに「どこに住んでいるかな」「何を食べているかな」など、こちらから小出しに投げかけ、様々な角度で想像を膨らませていけるよう働きかけた。また、全員で同じものを作る場合、危惧できる状況として、「〇〇さんのはグアナコじゃない」などと他者と自分のものを比較して優劣を争う可能性がある。そういった点において、本題材は全員が違うものを作るため比べようがない状況にある。ただし、本物のグアナコの資料を見たときに自分の作品との乖離に「本物」と「偽物」として卑下してしまう可能性も考えられ、その可能性は本題材でも十分にあり

えるものである。対象とする生き物はなるべく面白おかしく、インパクトがあり、子どもたちが「ええっ、何これ！」と衝撃をもって受け止めるような生き物を用意する。

限られた情報だけで生き物を生み出すという活動はどのように展開されるか予想がつかない、まさにライブ的なものであり、未知の領域に踏み込んでいく冒険活動を通して、子どもたちだけでなく、私自身も様々な視点や想像力の豊かさに気付いていけるようなワークショップを展開できるよう取り組んでいく。

7. 3 活動の展開

参加者は11人。島の形に並べたテーブル3つに3～4人で座ってもらった。はじめに「国分寺に動物園を開きたい」という投げかけから始め、「誰も聞いたことも見たこともない動物が集まる不思議な動物園」をテーマに、子どもたちにその生き物を粘土で作ることを説明した。子どもたちには動物の名前が書かれているくじを引いてもらった。対象と担当した子どもは以下のとおりである。

- A. サイガ（小4）
- B. ツパイ（小3）
- C. マンガリツツァ（小1）
- D. カカボ（小4）
- E. プーズー（小4）
- F. アダックス（年中）
- G. リカオン（小2）
- H. ジェレヌク（小3）
- I. センザンコウ（小1）
- J. マカク（英語、ニホンザル）（小2）
- K. イセボ（アイヌ語、ユキウサギ）（小3）

対象となる動物は日本では一般的に知られていない動物、または日本に馴染み深い異なる文化圏における名前の動物を候補としている。くじの名前はひらがなで表記し、より姿形が不明瞭になることを狙いとしている。くじを引いた参加者は、書かれている名前のみを手がかりにその動物を想像しながら粘土で表現する。パーツ同士のつなぎや細長い造形に使うための爪楊枝、目玉などに使用するためのボタンやビーズは部屋前方の机に設置し、各々が取って使うよう説明した。1人につき紙粘土（80g）を一つずつ配り製作を開始した。子どもたちは未知の名前に困惑した様子を見せつつも粘土を手に取り、ちぎったり、こねたり、手を動かしながら形を作り始めた。

約10分が経過した段階で子どもたちにその生き物について考える手がかりとして、海、熱帯雨林、サバンナ、荒野などの自然環境の写真をA3サイズで印刷したものを提示し、「どこに住んでいるかな」「何を食べて生きているかな」など投げかけを試みた(図17)。



図17 製作の様子

約35分間の製作活動ののち、キャプション用の厚紙を配り、生き物の名前と住んでいるところ、食べるもの、すごいところの3点を記入してもらった。作品を一箇所に集め、動物園を想定した展示会を開催した。子ども一人一人に自分が作った生き物について説明してもらい、こちらからの問いかけについても回答してもらうことができた。

最後に子どもたちに配られた名前の生き物が実際にはどのような姿形をしているかを紹介した。子どもたちは自分の生き物と違うことに驚きつつも、不思議な動物たちの姿を楽しんでいるようであった。特にイセボ(うさぎ)とマカク(サル)においては自分達が知っている生き物が登場したことに衝撃を受けており、同時に異なる名前があることを発見として受け止めているようであった。

7. 4 考察

本実践にて子どもたちは各々が自身の想像力を豊かに展開していた。事前の想定において、ありきたりな発想として挙げられるのは既知の生き物を模して作ることであった。犬、猫、ライオンやキリンなどに似ている造形を作り、これがその生き物であるとする子どもは今回あまり見かけられなかった。名前のニュアンスからこんな姿形だろうと想像して作る者、名前の要素を抽出して意味づけをして作る者、住んでいる環境や食べ物を想像して作る者など、一人一人が異なるアプローチでその生き物と向き合っているようであった。特徴的な子どもを例に挙げると、K(図18)はくじに書かれた「いせぼ」の「い」の文字が「11」に見

えたと言い、そこから目が11個ある生き物であると着想を得ていた。B(図19)は「つばい」という名前が、それぞれ「ツル」、「パンダ」、「イヌ」の頭文字を取って名付けられていると考え、頭がツル、胴体がパンダ、尻尾がイヌという、まるで「鶴(ぬえ)」という空想の生き物のような発想で生き物を形作っていった。

子どもたちは皆、当初は明確なイメージを持っていないながらも、粘土を練りながら次第に足や頭を作り始め、段々と全身を形成していくように製作に取り組んでいた。始めは何もアイデアがない状態でも、なんとなく形にしていく中で少しずつ着想を得ていたよう

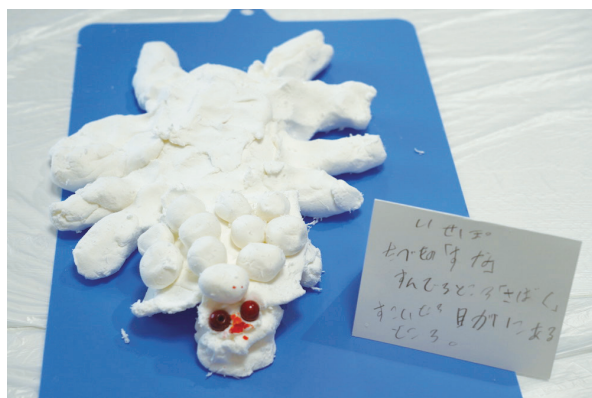


図18 いせぼ



図19 つばい



図20 まかく

であった。なんとなく形にしていくなかで、その姿形から「こういうふうにいるのかも」「これを食べているのかも」という具合に発想をじわじわと広げていく。それはワークショップのスタッフとの会話にもその様子が見受けられた。Jの作った「まかく」(図20)は口が頭部の背面にある蛇のような生き物として完成したが、製作過程において「どんな生き物なの?」「どうして口が背面にあるの?」というスタッフの問いかけに対し、「尻尾で捕らえた獲物を背面の口に入れる」や「荒野、いや、砂の中に住んでいる」など受け応えを通して言葉にすることで、自身の考える生き物の生態が段々と明確化していく様子が見受けられた。他にもワークショップ後のアンケートの「気がついたらこんなふうになっていたよ!こんなものができたよ!と感じたことはありますか」という質問に対し、「耳が大きくなったり、武器ができた」「気がついたら魚の捕まえ方が思いついた」などの回答があり、形を作ると同時にその生き物の特徴や暮らしも想像していることがわかる。このような突発性の発想は、着想段階でワークシートなどに書き出し、計画的に取り組むような活動では見られなかったかもしれない。ライブ性が持つ没入感やアドリブが生み出す想像力が子どもたちの作品には表れている。

また、生き物の中には食べ物に「豆餅」や「プリン」を設定した者や、生き物の特徴として「半径1m以内に入ったものに容赦しない」など、具体性のある特徴が設定されていた。生き物たちにはどこか子どもたちの姿や精神が反映されているのではないかと考える。「こんな生き物だったらいいな」「こんな生き方がいいな」という思いや願いが、動物という姿を借りて命を吹き込むようにして込められているかのようなのである。子どもたちの作品を見て、一人一人の発言を聞いていくと、生き物が実際にそれぞれの住処で生きているように感じられた。それだけ子どもたちは自分の生き物に想像力を注ぎ、次第に愛着が生まれ、粘土に生を与えていったのだと考える。ライブというよりも、ある種の「ライフ(Life)」を感じる活動となった。

そして、ワークショップ最後での種明かしについて危惧していた想像と現実の乖離や、優劣が発生しなかったことに安堵を覚えた。子どもたちは私の想像以上にワークショップを楽しんでおり、自身の生き物に愛着を持っていたのだろう。実際のツパイを見たBが「このツパイもかわいい」と発言しており、むしろ写真は同名の違う種類なのだと、自分の生き物も同時に本物なのだと、そのギャップの面白さを感じているように見受けられた。姿も知らない未知に対して恐れたり不

安に感じたりするのではなく、面白く、自由自在に想像を膨らませられることが大事であり、本実践は子どもたちの想像力を広げる新たな視点として良い機会となったのではないかと感じている。【高田】

8. ワクワク木工作

8. 1 実践の概要

題材名：ワクワク木工作

日 時：2022年6月11日(土) 15:00~16:30

実践者：和久井智洋

展 開：活動①自己紹介、活動の導入

活動②木工作づくり

活動③鑑賞

材 料：木っ端、木工用ボンド(速乾)、水性ペン

道 具：くぎ、金づち、紙やすり

8. 2 実践の背景

本実践は様々な形の木っ端を基に思いついたことやものを作る活動である。様々な形をもつ木っ端は木工用ボンドで組み合わせたり、くぎを打ってつなげたりしていくと様々な形を作り出せる可塑性があり、子どもたちの創作意欲を刺激する魅力的な材料である。木っ端に触れ様々な形を生かして組み合わせたり、つなげたりと試行錯誤しながら表現行為を重ねていくことで、材料と表現へのイメージが一体となり新たなイメージが生まれてくることをねらいとしている。このような材料や身体との関わりによるイメージの生成をライブ的なものとし、ワークショップを通してイメージが生成され変容していく様を作品製作や作品鑑賞での対話や事後のアンケートを通して捉えていく。

8. 3 活動の展開

自己紹介の後、様々な形の木っ端を生かして組み合わせながら、出来ていく形の面白さから思いついたことを作ることを提案した。木っ端は様々な形のものを準備し組み合わせる面白さを感じることができるようにした。また、低学年の子どもには主にボンドを使って重ねたり、組み合わせたりできるようにし、中学年以上の子どもたちにはボンドの他、くぎとげんのうを使用し、発達段階に応じた材料の接着方法にすることで、材料との豊かな関わりからイメージが生まれるようにしている。参加者の子どもたちは木っ端を並べたり、積んだりしながら自分のイメージに合う形を探りながら、作りたいものを思いついていた。鑑賞活動ではそれぞれが作り出した木工作を鑑賞し合い、作品のタ

イトルや表現へのイメージがどのように生まれてきたのかを発表し合った。

8. 4 考察

今回の活動の中から特に活動を通してイメージの生成や変容を捉えることのできた3名を抽出し考察する。

Aさんは低学年の児童で、初めて使用する木っ端という材料に新鮮さを感じていた。様々な形の木っ端の形を楽しみながら材料を集め、木工用ボンドを用いて繋ぎ合わせているうちに次第に立体的な空間が出来上がっていた。初めはロボットをつくろうとしていたが、次第に電車のイメージが思いつき、最終的には「銀河鉄道999」というタイトルで完成させた(図21)。

Bさんも低学年の児童で、木っ端を組み合わせていくうち亀のような生き物を作ることを思いついた。次に、その生き物が乗る船のような乗り物をつくり、その次に宝箱をつくり出した。このように自分がつくり出した作品に導かれるように、次の作品、また次の作品というように作品を連続的につくり出している(図22)。製作途中のBさんに聞くと、なんとなく思いついたものを作っているということであったが、作品が完成した後には「生き物が船に乗って宝箱のある島に



図21 Aさんの作品「銀河鉄道999」



図22 Bさんの作品

冒険に行くんだ」と、それぞれの作品に関連性をもたせ物語を見出していた。

Cさんは中学年の児童で、周りの友達が製作を進める中、様々な材料と材料とを出合わせながら、何をつくるかを考えていた。そして一つの材料の組み合わせによって天秤のような仕組みができることに気づくと、その仕組みを生かして一気に作品を作り出した(図23)。



図23 Cさんの作品

このように、材料がもつ形や材料の組み合わせによる仕組み、自らつくり出した作品に導かれるように表現へのイメージが生成されていることがわかる。そして生成されたイメージを基に作品を、つくり、つくりかえ、つくる、というように、作品の形と自己イメージとが絶えず往還しながら生成と変容を重ね、作品をつくり出していることがわかった。【和久井】

9. 総合考察

ここまで6つの事例を通して、実践者が着目するワークショップの過程でのライブ的なものがいかなるものであるかを各実践の考察を振り返りながら考察する。

9. 1 超・トントン相撲

「超・トントン相撲」で中村が着目したのは、子どもたちの活動がどのように変遷していったのかである。「こういうものを完成させる」といった明確なゴールを示す活動ではなく、トントン相撲をつくること、材料やモーターなどは提示するものの、そこからの広がりやどのように生じていくかは、ワークショップの場や仕掛け、活動の中での参加者の試行錯誤の展開に委ねられている。特に、モーターの取り付け方によってトントン相撲という競技そのものが大きく変化する点は試行錯誤の展開が生まれる契機になっていた。そ

れによって通常の手や指で土俵を叩くトントン相撲とはまったく変わった動きとなるため、出来上がる力士も一般のものとは違った形や機能を持つものとなった。今までにない仕掛けが入ったことでトントン相撲の形式が変化し、その変化とともに力士の形や動きを様々に試していく中で、新たな発想を思い着く姿が多々生まれていた。このことを踏まえれば、未知性をもった要素に対して、試しつつ条件も変えながら、思いも寄らない発想がどんどん生まれていくような状況が、中村としてはワークショップにおいて重要だと考えるライブ的なものだったと言える。

9. 2 ちぎってつなげていいかんじ

「ちぎってつなげていいかんじ」で加山が着目したのは、コラージュで紙の持つ素材感から発想が広がり、子どもの想像力が引き出されるような題材や材料自体のもつ力である。そして参加者が言うように、こうした素材は一見するとゴミの山のようにも見えるが、角度を変えたり組み合わせを変えることで、思いも寄らない面白い「お宝」になっていく発見的な面白さがあり、それがワークショップの中で参加者を引き込み、想像力を活性化していく仕掛けとなっていた。

また、セロファンや紙でつくった作品をラミネーターに通すことで、透き通った質感に変化する様子や、作品が圧着されて平らになっていく変化などの素材感の変化も、このワークショップに参加者が引き込まれ、ゴミと見えていたものが面白い形やイメージに変化してお宝になっていく、ライブ的な契機になっていると言えるだろう。

9. 3 どんぴんからりん すっからりん

「どんぴんからりん すっからりん」では、活動が始まってみると、わいわいと交流が起こる活動ではなく、静かな活動の雰囲気の中で、参加者がそれぞれ詩情豊かな梅雨の雨を想像させるような作品を作り出すものとなった。「このような作品は、静かな空間の中だったため生まれた作品のように思う」と竹が述べているように、ライブ的なものとは強い力動感に溢れた賑やかな交流活動にのみあるものではなく、静かに雨の感じを想像するような、静かに空間に流れる時もまた、このワークショップの表現を可能にする重要なライブ的な時間の流れだった。「雨の日ヨット」などは、雨で出航しない、静かに湖面を打つ雨の中に佇むヨットのイメージにも思える。ライブとは強さや躍動感だけでなく、こうした静かな雰囲気を感じる中にも息づいている。静かに流れる時間の中で各自がじつくりと表

したい雨を想像し、そのための繊細な表現を作り上げていくような時間と空間の流れの質感もまた、このワークショップならではのライブ性である。

9. 4 やさいのかたちにいのちをふきこもう！

「やさいのかたちにいのちをふきこもう！」では小島は野菜のもつ生命としてのエネルギーを、食べるのではなく、それを表現の形でもって受け取るようなワークショップを考案した。野菜の旬、季節の流れ、種類や味。私達が感じとるものや、そこから発想されるイメージの様子をライブ的なものの一部として想定した活動だった。製作過程では親子の間での触発も起こり、参加者それぞれの醸し出す空気や製作スタイル、色の混ぜ方、こね方など、それら全てに各自の「吹き込み方」があったという感想が他のスタッフから述べられた。野菜を触りながら、野菜の「感じ」から触発されるイメージを、粘土を練りながら徐々に具体化していったその様子は、野菜に命を吹き込むという行為が、参加者自身の生を粘土に込める行為にも重なって見えたように感じられたということだ。野菜から受け取った感じを粘土で形に練り混んでいくことに、参加者のそれぞれの「今」を「生きている」様子が刻々と練りこまれていくように、参加者と粘土（作品）とがシンクロしながら進んでいるように感じられたところが、小島の実践で見出されたライブ的なものだった。

9. 5 ねんどで作ろう！世にも不思議な動物園

高田の「ねんどで作ろう！世にも不思議な動物園」では、馴染みのない動物の名前から、それぞれが言葉の響きや名前の画数など、様々な情報やイメージをきっかけに思いも寄らない形をどんどん発想して形にしていっていった。高田が心配したような、他人と比べたり、名前の動物の種明かしをした時に自分の作ったものが本物とかけ離れていると落ち込んだりすることは起きなかった。むしろ、聞き慣れない名前から不思議な生き物を想像してストーリーを思い浮かべながら形を生み出していくことを楽しんでいた参加者の姿があった。こうした展開は、高田が考察するように「着想段階でワークシートなど書き出し、計画的に取り組むような活動では見られなかったかもしれない」ものだろう。そして、こうした参加者の活動展開のライブ性はもちろん、このワークショップではさらに予想を超えるような想像力や表現力をどんどん発揮していた参加者の姿が高田を驚かせたことも重要な側面だった。つまり、相互に予想を超えていく活動を共に経験したというライブ的な状況を共に生きたということである。

9. 6 ワクワク木工作

「ワクワク木工作」で和久井は用意した様々な形の木っ端を組み合わせながら、作りたいもののイメージを見つけ出していく参加者の姿に着目した。木っ端の向きや位置を変えたり、組み合わせるときの木と木がピタリとあった時の音など、形のイメージや触った感じ、音や組み合わせているときの様子から、何かを形にしてみようと思うようなアイデアが立ち上がることを子どもたちが黙々と試していたのが印象的であったという。それは決して躍動的な活動の様子ではないが、こうした美術表現に基づく活動の深まりの中に和久井はライブ的なものを感じていたということである。

9. 7 ライブ的なものとは何か

こうして振り返ると、それぞれの実践の考察から見えてくるライブ的なものとは、刻々と活動や参加者の様子が変化するだとか、相互のやりとりが生き生きと活性化して躍動的であるといった意味だけではない。美術表現によるアート・ワークショップでは以下のようにライブ的なものを整理することができる。

- 1) 材料や表現の構成要素の変化や未知性によって活動の展開が活性化していく様子（中村の事例）
- 2) 素材の見方や製作過程での質感の変化によって思いもよらない価値転換が起こることによって活動に引き込まれていく様子（加山の事例）
- 3) 静かに想像する時間と空間が表現の質や深まりを生み出していく様子（竹の事例）
- 4) 形を練り込んでいく過程が、イメージを生み出し、自分の感覚やストーリーをも練り込んでいくような二重の意味を持つ行為となる様子（小島の事例）
- 5) 計画的すぎないことで自由に想像を繰り広げ、予想を超えたような展開を参加者と実践者も共に経験する様子（高田の事例）
- 6) 素材を探りながら形やイメージとの出会いを通していまだ表したことの無いイメージを生み出してこうと黙々と試行錯誤する様子（和久井の事例）

これらを通して見えてくるのは、実践者が意識している、あるいは重視しているワークショップのライブ

的なものというものは、やはり単に参加者相互の交流活動が見た目にも活発であるという意味ではなく、次のようなものとも言えるのではないだろうか。

- ・素材や材料を探り、それらに関わる中で見出される未知性が具体化されながら折り広がっていく動的過程
- ・自分たちが触れているもの、捉えているもの、考えていることの意味や価値が変容していくこと
- ・想像的・創造的に表現を導き出す時間と空間の雰囲気

こうした点に、そのワークショップの活動、体験、場の雰囲気の質感としてのライブ性、ライブ的なものを見出しているのではないだろうか。つまり、美術表現に基づくアート・ワークショップの実践者が、捉え、重視しているのは、こうした「素材」「関わり」「意味」「価値」「時間」「空間」「場の質感」であり、これらが参加者に「これだ」という手応えを与えるような表現を生み出していくように作用していく、ある種の緊張と集中の状態が生み出されているような状態を「ライブ的なもの」と捉えていると言えるだろう。

美術表現によるアート・ワークショップでは、見た目の活動の躍動感や、活発な参加者同士の関わり合い、相互に触発し合いながらどんどん活動が展開していく様子や活動の性質だけで、ワークショップのライブ的なものを考えることはできない。なぜなら、そこには素材があり、素材との関わりがあり、作る試行錯誤の中でもものが姿を変え、質感を変えていくその変化と手ごたえの中にも、さまざまなライブ的なものが立ち現れているからである。それは他の参加者や周囲の雰囲気の影響を相互に受けるものではあるが、ときに静かに深く感じ考えていくような雰囲気もまた、一つのライブ的なものの性質なのである。もちろんそれは活動の目的にもよるわけだが、アート・ワークショップにおいては、今回の6名の実践者が大事にしている、そうしたライブ的なもののあり様も注視していく必要があるものだと考える。

【笠原】

10. まとめ

アート・ワークショップにおけるライブ的なものというのは、ダイナミックなアクティビティの力動性や展開の即興性、共同性によるグループダイナミクスによる創発性などに限られるものではない。特に美術表

現などのアート・ワークショップにおいては、素材やイメージなどの要素の構成と生成の展開過程にライブ性がある。アート・ワークショップにおいて実践者は何を大切にしているのか。実践者も何かしら捉えてはいるものの、当初の段階ではさしあたり、「ライブ的なもの」としか言いようがなかった。しかし、それを複数のワークショップ実践を通して考察することで、美術表現などのワークショップに特有の要素が絡んだ状況に根ざしたライブ的なものがあることがわかった。今回はその輪郭を浮き彫りにする段階にとどまるが、今後さらに詳しくそのライブ的なものについてのより深い理解のための研究を進めていきたい。

【笠原】

謝辞

本事業の取り組みに際しては国分寺市のご協力に御

礼申し上げます。ワークショップでは実施補助や記録を担当いただいた院生や学生の皆様に心より感謝申し上げます。本論文に収録した実践の一部はJSPS科研費(21H00855, 21K00233, 20KK0045)の助成を受けています。

文献

笠原広一：子どものワークショップと体験理解——感性的視点からの実践研究のアプローチ，九州大学出版会，2017年

木村敏：あいだ，筑摩書房，2005年

小松佳代子：美術教育の可能性——作品制作と芸術的省察，勁草書房，2018年

民話の部屋「雨の降る穴：山形県の昔話」

https://minwanoheya.jp/s/area/yamagata_070/（最終閲覧2022年6月14日）