



東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

Development of Community-Based Art Education Activities through Workshops and Forums and Practitioner Engagement

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-03-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 小室,明久, 竹,美咲, 笠原,広一, 花澤,洋太, 野呂田,理恵子, 末永,幸歩, 加山,総子, 名嘉真,静香, 小金澤,萌花, 清永,桃花, 石川,ひかり, 池田,成海, 長尾,桃寧, 和久井,智洋 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2309/00173592

アート・ワークショップとフォーラムと実践者の参画を通じた 地域での美術教育活動の展開

小室 明久*1・竹 美咲*2・笠原 広一*3・花澤 洋太*4・野呂田 理恵子*5
末永 幸歩*6・加山 総子*7・名嘉真 静香*8・小金澤 萌花*9・清永 桃花*8
石川 ひかり*8・池田 成海*5・長尾 桃寧*10・和久井 智洋*8

教育実践創成講座

(2021年9月13日受理)

1. はじめに

人々の存在の多様性を基盤にした社会とは、子ども、大人や高齢者、障害のある人々など、人々の多様な特性や生のあり方を受容し包摂する社会であろう。しかし、潜在的な格差の拡大や、SNSなどのコミュニケーションが生み出す様々な問題、インターネット動画などのメディア体験の日常化といった変化は、私たちの生活様式や生活意識に大きく影響を与えている。さらに、2019年末から世界規模で始まった新型コロナウイルスの感染拡大はこうした変化をさらに加速させた。未だ収束の道筋は見えないが、このパンデミックが加速させた社会の変化を含め、従来の実体的な形でのアートの社会実践のみならず、今日分けて切り離すことができないデジタル・ネットワークでのコミュニケーションが、どのように私たちの社会を形成しているか、そうした複雑な網目としての私たちの生活と環境、生のあり様の変化を念頭に置き、これまでの地域のアート活動のあり方を再検討していく必要があるのではないだろうか。

筆者らはこれまで大学や近隣地域においてアート・ワークショップの実践に取り組んできた(笠原, 2017;

小室・笠原, 2019)。ある一定の距離的広がりを持った地域では、活動が対象とするエリアと参加者も自ずと当該地域内に限られることが多い。個人や市民団体のアート活動であれ行政によるものであれ、それはある行政区での活動を意味することが多い。しかし四大都市圏などは日常的に人の移動範囲が大きく、地域での活動はエリアや参加者を絞ったものでなければ、情報さえ受け取ることができれば対象「地域」の範囲はかなり曖昧で広範である。その点では筆者らの大学が位置する東京都の西部エリアで地域のアート活動という場合は、立地する行政区や最寄り駅などを中心に参加者がアクセス可能なある程度の範囲が対象地域となる。もちろん参加者は近隣地域のイベントにも自由に行き来するため、地域のアート活動の実態は市町村区などの行政的な範囲をゆるやかに超えており、その点で選択の自由が大きい分、活動同士の競争にも巻き込まれやすい。その点が大都市圏でのアート活動の可能性でもあり、行政や活動団体としては事業展開の難しさともなる。

しかし、新型コロナウイルスの感染拡大によって、様々なイベントや活動が中止になり、オンライン・イベントへと移行するなかで、これまで地域の活動とし

* 1 中部学院大学短期大学部 幼児教育学科 (501-3938 岐阜県関市桐ヶ丘2-1)
* 2 東京学芸大学 個人研究員
* 3 東京学芸大学 芸術・スポーツ科学系 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)
* 4 東京学芸大学 教職大学院 (184-8501 東京都小金井市貫井北町4-1-1)
* 5 女子美術大学 芸術学部 アート・デザイン表現学科 ヒーリング表現領域 (166-8538 東京都杉並区和田1-49-8)
* 6 東京学芸大学 個人研究員/浦和大学 こども学部 (336-0974 埼玉県さいたま市緑区大崎3551)
* 7 東京学芸大学 個人研究員/武蔵野大学 教育学部 (202-8585 東京都西東京市新町1-1-20)
* 8 東京学芸大学大学院 教育学研究科
* 9 東京学芸大学 教育学部 初等教育教員養成課程 音楽選修
* 10 東京学芸大学 教育学部 中等教育教員養成課程 美術専攻

て行っていたものは、その対象エリアが潜在的に全国（や世界）に一気に拡大するような状況となった。もちろんアート活動の多くはオンラインで代替できないものが多いが、それでもある程度はオンラインで実施可能で、オンラインの特性を活かしたプログラムも多々生み出され、アートの活動を「地域」で行うという場合の「地域」は、これまで以上に自明なものではなくなってきた。実際には現在も多くの活動が感染対策を講じて安全に配慮して実施しているが、多くの対面で行うアート活動が中止やオンラインに切り替わり、大学生も授業の大部分がオンラインとなり、アート関係の実技を伴うものでさえもかなりの割合をオンラインで行わざるをえない状況である。もちろんオンラインの可能性の開発は重要であり、本実践でもオンライン・ワークショップを実施しているが、感染拡大の収束が見えない中で宙吊りになっている議論とは、実態としての地域での活動の考え方であり、そうした場所での対面的な関わり合いとアートの活動の現在と今後のあり方の模索ではないかと考える。

市民活動や行政による文化事業を含め、多くの取り組みは実態をもった地域の対象者を念頭に取られ、仕組みが作られてきた。しかし、新型コロナウイルスの感染拡大以降、アート活動の場所性は流動化し拡散しているともいえ、そうした方向性への広がり、現在も続く従来からの実態的な地域活動との間にある距離が大きく広がっているように感じられる。もちろん、それは並存し相補的で相乗的なものでもあるが、こうした状況変化にどのような対応ができるのか、それを越えた時にどのような「地域」でのアート活動の姿があり、それによって子ども、大人や高齢者、障害のある人々などの様々な人々との交流や共創の取り組みは、どのような姿になるのであろうか。

本論はまず、こうした問いに基づいて2020年度にスタートした「こくぶんじアートラボ・プロジェクト」の取り組みを報告する。そこで大学教員と学生らが取り組んでいるアート・ワークショップやフォーラムなどの実践を描き出しながら、新型コロナウイルスの感染拡大といった状況下で、地域での美術教育活動がどのような意義や可能性を生み出すかを考察する。なお、本実践は国分寺市の協力のもとで実施し、公益財団法人日本生命財団・2020年度児童少年の健全育成実践的研究助成「アートを基盤にした共創的な居場所づくりーアートを中心にした多世代交流・文化共創型の居場所づくりのモデル化ー」として助成を受けている。

(笠原)

2. アートの力と共創、そしてオンライン

上記のように、これまで様々な地域でアートのワークショップやプロジェクトが取り組まれてきたが、個々の背景や状況に加えて、新型コロナウイルスの感染拡大の中で改めてアートの活動に地域で取り組むことの意味を検討する必要があるだろう。ここでいう「アート」や「アート活動」は作品制作を生業にするプロの芸術家のためのアートを対象としてはいない。アートのものつ視点や方法や内容、それに触発された試みなどを、アートを生業としていない一般の多くの人々の（社会）生活の中で、体験や活動として用いていく「アート」を前提としている。いわば、対人的な支援や交流をベースとした「アートの活動」である。こうしたアート（活動）観は、とりわけ1990年代以降、アート・ワークショップの隆盛が牽引・醸成し、今日広く共有されてきている。それは「アートの力」が広く社会的に認知されてきた状況と言えるが、「アートの力」は様々な解釈で用いられる曖昧な言葉でもある。

アートプロジェクトを研究する中村（2021）は、「アートには力がある」「アートは社会にとって価値がある」といわれるその「力」や「価値」とは何かを問う中で、「アートの力」として、直接関わった人へのエンパワメントに注目する。エンパワメントによって自分には価値があると感じたり、やりたいことができるような気がしたり、やってみたいと思うような気持ちが生まれ、自分の居場所を見つけることができたり、自分が「生かされている」と感じてやる気が起きたりするという。この「生かされている」とは能動でも受動でもなく中動態の状態、様々な立場や背景の人々が協働する創造活動や居場所を見つける機会にもつながる状態の特徴であるという。こうした契機は表現を通して自分自身に関する〈物語〉を「語り直し」、今まで自分を支えてきた〈物語〉を編み直し、新しい物語を作っていく自己の再編作業になるという。中村はアートプロジェクトでは次の三つのステップ、「①自由に表現できる安心・安全な環境が担保される中で、②これまでの経験を生かしながら、③他者との関わりを通して新しい表現を生み出す」（中村, 2021, 37-38）過程や、その過程でのコミュニケーションがこうしたエンパワメントを可能にするという。もちろん、地域でのアート・プロジェクトは個々に背景や目的も異なるが、芸術制作を生業とするわけではない多くの人々にとっては、娯楽や楽しみといった余暇活動の側面を持つと同時に、やはりアートが持つ力、こうしたエンパワメントの可能性に目を向けていく必要がある。そ

これは決して大きな自己再編に直ちに繋がるものではない場合でも、多様な背景や価値観を持った参加者との交流を通して何かを生み出す体験と一緒に味わい、参加する側と活動を準備する側の双方にとって、サービスの送り手と受け手といった関係ではない、共に場の中で体験を味わうこと通して、与え、与えられ、与え合うような体験が生まれることが、ゆるやかに相互のエンパワメントを生み出し、共にある（居る）場の感覚を生み出すことにつながると考える。また、こうした創造のプロセスとは単に複数の人が一緒に創造することを意味する「共創」とは異なり、先に述べたように、能動でも受動でもない中動態の状態にある独特な創造プロセスとしての〈共創〉だという。こうした取り組みは「一般の参加者が自分のやりたいようにすることができ、かつほかの人に対しても制約をかけず、誰もがやりたいようにできる状態が確保され、その結果、みな共同して新しい表現を生み出すことに携わることができる状況をデザインするということ」（p. 38）であり、〈共創〉はイノベーションとエンパワメントが同時に起きる現象だという。

また、新型コロナウイルスの感染拡大によって、様々なイベントや活動が中止になり、オンライン・イベントへと移行することになった。本事業も採択の段階でコロナ禍が本格化しはじめ、開始時には普段のミーティングはもちろん、フォーラムやワークショップなどもオンラインを併用しながら行う状態にあった。地域でアートプロジェクトを手がける長津（2021）はこうしたオンラインへの対応を振り返り、「そもそも」に立ち返り、「対面とオンラインの良さを組み合わせながら、現場ごとと試行錯誤して、それぞれの健康を担保した状態で優れた表現にどう磨き上げていくか、それが、社会包摂に関わる芸術活動における「新しい日常」の在り方を提起」（p. 205）するという。変化の激し状況だからこそ、オンラインで行うことの自己目的化を注意深く捉えながら、自分たちが取り組もうとしてきたことを軸にその新たな可能性を模索していくことが重要であろう。

（笠原）

3. アートを学ぶ学生との地域活動の意義

地域で取り組むアート活動の考え方に大きな変化を及ぼすような昨今の状況の中で、美術を学ぶ学生たちにとってはアートで地域活動を展開することはどのような意味があるだろうか。先に本事業でのアート（活動）が想定するのは対人的な支援や交流をベースとし

たものであることを述べたが、ここで近年のアート、アート・ワークショップの考え方を検討し、今年で10年目を迎えた東日本大震災の支援活動への大学生の参加などの例を踏まえ、アートを学ぶ学生との地域活動の意義について考えてみたい。

（笠原）

3. 1 アート・ワークショップと背景

現在、私たちの日常ではワークショップという言葉はかなり浸透し、様々なワークショップが対面およびリモートで行われている。アート・ワークショップの内容の多くは作品制作「ものづくり」が多い。子どもに限らず大人でも新たな素材、技術との出会いから生まれる感覚、表現の体験はとても楽しい。実施環境（人的、地域）は強く活動内容に反映・誘発され活動が生まれる。また、「ものづくり」におけるコミュニケーションを糸口とした活動は地域や参加者相互のコミュニティを形成して「ことづくり」の活動となる。

近年、アート・ワークショップが多く行われる背景には教育に与える情報化の極まりがあり、アートが持つ一要素である「開かれた自由」の可能性が期待される。また、新型コロナウイルス感染拡大の収束はにわかには予想出来ず、非対面活動、リモートの関係性の日常に移行させられた。教育現場では戸惑いながら非対面型授業（リモート、オンデマンドなど）において学習者と新たな距離感や異なった関係性などを体験し、従来の対面型授業における長短所を再確認する機会ともなった。特に大学のアート演習系授業、教育教科の美術、図画工作の授業での対面コミュニケーションの重要性に改めて気づかされた。実材を用いた授業は表現を行うことにより自己を提示でき、制作過程で様々な実感を伴った情報を得る事が出来る。また、複数人でディスカッション、鑑賞、協働活動を行うことで自己理解を試みることができ、そうした環境も創出する。しかし、実際多くの教育現場では図画工作、美術の時間の縮小、環境等の制約、主要教科の評価と同様に課題評価を行う上で成果物を重視する傾向があり、学習対象者は造形活動でできた成果物の完成度、評価を期待するカリキュラムとして認識されがちである。美術の意味が素材使用、技術獲得に重点が絞られることや、造形活動の意味も作品として完成した成果物に対してのみ評価される傾向は残念なことである。本来、美術、制作活動は主体的、自発的な活動であるが、義務教育を受けることで多くの人たちは評価をばかりを気にして制作を行うことが日常化する。上手い、高評価の成果物とは、誰の、何のための制作なのだろうか。

評価視点や基準は評価者のアート理解にも委ねられる。アートの意味は多義性ゆえに的確な理解は難しく、近代前後、現代と大きく異なる。教育現場、一般社会においては近代のアート観が大多数である。例えるならば美大受験のために学ぶデッサンの絵が「上手い絵」である。ここ言うデッサンの絵とは15世紀ルネッサンス期において発明された一転透視図法的な遠近法にのっとった見方、自然を正確に再現する態度、つまり西洋的なものである。教育教科の美術、図画工作における上手い絵、高評価の成果物の方向性は写真のような絵と言える。近代以降、現代アートの概念、表現は多様になり作品の持つ意味、素材、技法だけではなくコミュニケーション、社会的な活動、行為、批判的思考が重要な意味をもち作品となった。美術を学ぶ学生は時代と共に変容していくアートの本質的な価値、アート概念を存続するには常に更新が必要とされる。

アート、文化が多様化した現在、教育現場、制度外で現代美術の概念のアート・ワークショップを行うことは重要である。その際、現代アートの概念である批判的思考、制度を意識し対抗する思考が必要になる。これらの思考はあらためて従来の制度を意識することであり、成果物の強度や評価が目的の「ものづくり」の意味、長短所を確認することになる。企画者、学生は参加者と「ものづくり」創作活動を糸口に様々な距離で対話を行い、交流の過程は「ことづくり」となり、社会性を有するアート行為となる。アート・ワークショップは参加者、学生、企画者は共に日常では体験できない異年齢交流、重層的、複合的なコミュニケーションを通して、幅広い意識や思考に気づく社会的な場となる。

(笠原)

3. 2 アート・ワークショップの可能性

東日本大震災から10年が経った。筆者は当時、山形市にある美術大学の教員であり、震災前から学生と共に多くのアート・ワークショップ活動を行っていた。在校生の多くは東北エリア出身で多くの学生が被災した。学生達にとって震災体験、ショックは体験者しか理解出来ないものであった。さらに被災状況は被災背景、経済状況、補償などの格差、違いから孤立感が生まれ震災の話にはあまり触れない状況が生まれた。各自、震災で一変した世界を理解し受け入れるには時間が必要であった。筆者は学生に対して震災以前と同じく構えることなく向き合うように努めた。震災後、復興はライフライン、ハード面の復旧、同時に人々の精神ケアが必要とされた。特に社会的弱者の子ども達、

そのケアの有効な手段の一つがワークショップであった。これまで行ってきたアート・ワークショップは「ものづくり」制作と対話の場づくりであり、多様な思考、視点の出会い、経験が目的であったが、今まで以上に地域や子ども、コミュニケーション、話を聞くこと、美術、学生などを重視した内容で多数のアート・ワークショップを行った。

最初に取り組んだアート・プロジェクトは東北復興折り鶴プロジェクトPaper cranes for Japan「Gift by Gift for a Better World」であった。世界35カ国の人々が震災復興の願いを込めて作った折り鶴10万羽を使ったアートプロジェクトとワークショップである。半年以上、会場に展示する折り鶴オブジェの制作とアートワークショップを用意する日々が続いた。特に印象的なアートワークショップの効果は「ものづくり」の協働作業であり、多くのディスカッションを行う中で学生達は少しずつ自身の震災について語り出したことであった。多様なコミュニケーションと時間の共有は現状を受け入れ、理解する環境となった。以降、山形市に避難した家族を対象とした山形市でのアートワークショップ、仙台のNPOと連携して仙台市で行ったアートワークショップなど数多く行った。充実した活動の要素として共通するのは「緩やかに開かれたコミュニケーションが生まれる環境、場づくり」であり、場の持つ雰囲気、特に人的環境が重要であり、アートを広義で捉える企画者、学生たちの存在である。学生達の持つ時代感覚、若いエネルギーは、異世代の時間軸、感覚をつなぎ、日常と非日常を自由に繋ぐ存在となる。今後、さらに多様で幅広い思考に出会えるアート・ワークショップ、横断的な場の創出に期待したい。

(花澤)

1995年の阪神・淡路大震災では支援ための多くの市民活動が組織され、その後、特定非営利活動促進法施行を経て各地で多くのNPOが設立された。2000年代に入り、多くのアート系NPOが地域や学校と連携して活動を始め、美術大学などアートを学ぶ多くの学生が今日では各地のアートプロジェクトに関わっている。東日本大震災はそうした流れがある程度できた上で、より意識的にアートによる支援はいかに可能か、あらためて人々の生に寄り添うアート活動のあり様とはいかなるものかについて、実践と研究が続けられている。そうしたアートを学ぶ学生の地域活動の意義はこの四半世紀で広く理解される様になり、対人的な支援や交流をベースとした「アートの活動」の意義もまたより広く浸透しつつあると言えるだろう。

(笠原)

4. 本事業の実施に際しての状況

新型コロナウイルスの感染の収束が見通せないなか、度重なる緊急事態宣言の発出等により、活動の計画的実施には多くの困難がある。基本的には国や東京都、国分寺市や大学等のガイドラインに基づき、感染対策を行いながら活動を進めている。ワークショップについては回数や募集人数を制限して実施している。予定した月のワークショップが緊急事態宣言により募集後に中止や延期になることもあり、急遽オンラインでのワークショップに切り替えることもあった。継続的な事業の周知が難しく、コミュニティや居場所づくりがテーマにあるが、そこにつなげることが難しい。仮に感染拡大が収束して制約なしに生活できる日が戻ってきたとしても、様々な社会的な隔たり（ディスタンス）やオンラインの活動がなくなることは考えにくく、地域の活動とはいっても従来とは異なる形になる部分も今後は多々出てくるであろう。

(笠原)

5. 本活動の構成

ではここで、本事業の具体的な取り組みとその活動構成について述べる。本事業は、国分寺市の協力のもと、国分寺市が運営するcocobunjiプラザのセミナールームとリネンホールをメイン会場に、「アート・ワークショップ」と「アートと居場所フォーラム」を軸に活動を展開している。「アート・サポーター」を募り、一緒に活動をつくっていく取り組みも予定していたが、新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、現地でアート・サポーターを募集して一緒に活動するところはあまり積極的に行っていないが、オンラインで「アートと居場所フォーラム」に参加したり、一緒にワークショップのプランを練ったりするなどの活動は行いながら、感染状況を見ながら適宜実施を検討している。この取り組みを「こくぶんじアートラボ」と命名し、国分寺市と学生と大学教員との連携活動として協力して進めている。

アート・ワークショップは月1～2回のペースで実施している。ワークショップは子どもを軸に保護者や学生も交え、多世代の交流が可能となる題材を設定している。

アートと居場所フォーラムではアート、コミュニティと居場所等の実践や研究の専門家を招聘し、地域の課題と文化活動について学ぶ講演会として行なった。会場の現地参加とオンラインでの形式のハイブリッド

形式で実施している。

参画する地域の方々や学生はアート・ワークショップで活動に参加し、アートと居場所フォーラムで地域やコミュニティについて学び、アートサポーターとして共にこくぶんじアートラボでの活動を共創していく流れで活動していくことが想定されているが、もちろん様々な出会いや偶発的なつながりから活動が広がることもあり、国分寺で学生とともにアートでどのようなつながりが生まれるのか試みていくことも目的の一つである。ワークショップは「つくる・たのしむ」、アートと居場所フォーラムは「まなぶ・かんがえる」、アートサポーターは「つなぐ・ささえる」の役割を持ち、この三つが連動して活動が展開する仕組みである。

(小室)

6. 活動の概況

では、どんなことに留意して事業を進めていったのか。特にワークショップでは感染防止策を講じた上で国分寺市の対応状況を踏まえて実施している。活動は全ての回をcocobunjiプラザ5階セミナールームとリネンホールで行なったが、セミナールームではパーティションが設置されており、窓と対面に位置するパーティションを広く二箇所解放し、常に換気が行われるようにした。部屋の収容人員は国分寺市の規定に則り定員の半分以下で実施した。テーブルの向きも対面で座る並びを避け、適宜ビニールやアクリル板等を使用し、消毒液を用意し、スタッフによる消毒や除菌のほか、参加者も適宜消毒ができるようにした。参加者には体温測定、体調確認、マスク着用の上で参加してもらっている。「3密」を避けるため、人との間隔は一定の距離を保てるよう活動環境を設定した。

活動は2020年11月から開始し、約10ヶ月が過ぎた時点でワークショップは延期となったものを除いて計16回(表1)、フォーラムは6回実施している(表2)。

ワークショップとは異なり、現地会場からのzoomによるオンライン配信のため、フォーラムは延期することなく全ての回を実施することができた。

では、ここからは各月に実施したワークショップやフォーラムの概要、この取り組みを基に国分寺市内の人々とのつながりが生まれた活動等について紹介する。

(小室)

表1 アート・ワークショップの活動記録

回	実施日	実施内容	実施者
1	2020年11月28日 10:00-12:00	糸の意図～「いと」で遊ぼう	竹美咲
2	2020年12月12日 10:00-12:00	自分だけのとっておき「大切なものノート」づくり	石川ひかり
3	2020年12月26日 10:00-12:00 13:00-15:00	ゆく年くる年・ミニチュア彫刻づくり(設置と撮影会)	笠原広一
4	2021年1月9日 10:00-12:00	かさねてつなげて、ふしぎなせかい～ステレン多色版画～(緊急事態宣言のため中止)	加山総子
5	2021年2月27日 10:00-12:00 13:00-15:00	自分だけの楽器作りチャレンジ!	名嘉真静香 小金澤萌花
6	2021年3月20日 10:00-12:00	絵巻物でストーリーをつなげてみよう!	長尾桃寧
7	2021年3月20日 13:00-15:00	かさねてつなげて、ふしぎなせかい～ステレン多色版画～	加山総子
8	2021年3月27日 10:00-12:00	オリジナルフレームを持って街を歩こう	清永桃花
9	2021年4月17日 10:00-12:00 13:00-15:00	楽器作りチャレンジ! Vol.2	名嘉真静香 小金澤萌花
10	2021年4月24日 10:00-12:00	わわわ! 拡大パズル	野呂田理恵子 池田成美 王 晏婷
11	2021年5月16日 10:00-12:00 13:00-15:00	きもちをこめた「ブルブル石けん」作り(緊急事態宣言のため中止)	下地華菜恵
12	2021年7月4日 14:00-16:00	こくぶんじアートフェス	5チームによるワークショップ
13	2021年7月25日 10:00-12:00	写真絵本づくり!(オンライン)	笠原広一, 真中和恵, 小室明久, 竹 美咲
14	2021年9月11日 19:00-20:00	「きらい」なものなあに?(オンライン)	和久井智洋

7. 糸の意図～「いと」で遊ぼう

本実践は国分寺にまつわるエピソードを糸をつかって表現する活動である。毛糸を触ることで心をほぐしながら、参加者同士の交流が生まれる活動を目指した。

導入では全員で輪になり、挨拶と自己紹介を行い、それぞれの国分寺での思い出話や背景も語られた。制作では各自の机に分かれ、国分寺にまつわるエピソードをもとに毛糸などをつかって作品をつくった。鑑賞では作品を室内に配置し、エピソードの紹介と作品について参加者同士で話した。

表2 居場所フォーラムの活動記録

回	実施日	実施内容	講師
1	2020年 12月12日 16:00-18:00 2020年	商店街と子どもの居場所—福岡・きんしゃいきゃんぱすの取り組みから(現地・オンライン)	山下智也
2	2021年 12月26日 16:00-18:00 2021年	アートと社会とコミュニティの現在(現地・オンライン)	中村美亜
3	2021年 3月20日 15:00-17:00	アートによる復興とコミュニティ支援—事例で振り返る震災後10年のこれまでとこれから(現地・オンライン)	藤原久美子 花澤洋太
4	2021年 4月17日 15:00-17:00	暮らすまちではたらく(現地・オンライン併用)	奥田大介 南部良太
5	2021年 4月24日 13:00-15:00	アートによる健康な居場所化—どこでもできる小さな公共圏—(現地・オンライン)	野呂田理恵子
6	2021年 9月4日 10:30-12:30	「自分だけの答え」が見つかる・13歳からのアート思考—アートと私たちのこれからの考える(オンライン)	末永幸歩

7. 1 実践の概要

題材名: 糸の意図～「いと」で遊ぼう

日時: 2020年11月28日(土) 10:00～12:30

場所: cocobunjiプラザ 5階セミナールーム

実践者: 竹 美咲

補助: 石川 ひかり, 名嘉真 静香

参加者: 4名(大学生)

展開: ①導入 挨拶と自己紹介
②制作 国分寺エピソードをもとに
③鑑賞 作品とエピソード紹介

材料: 毛糸(8色), アルミ線, ウッドビーズ, 木の実, 割り箸, スポンジ, 綿棒
道具: 接着剤, グルーガン, 鉛筆, A4普通紙, ハサミ, ラジオペンチ, 新聞紙, ビニールシート

7. 2 実践の背景

本実践はcocobunjiプラザでの研究プロジェクトとして初のワークショップであった。プロジェクトのテーマである居場所に関して、参加者との関わりの中で国分寺の街の課題を探ることも兼ねた実践となった。

7. 3 活動の展開

①導入では、輪になり自己紹介を行なった(図1)。参加者は全員大学生で、中には今春に故郷を離れ一人暮らしを始めたが、対面で人と交流する機会がほとんどなかったという新入生もいた。国分寺にまつわる話

をきっかけに、参加者それぞれの近状や思いに触れる時間となった。まだまだ話し尽きない空気ではあったものの、ゆるやかに制作へと移行した（図2・3）。

②制作では、各自で好きな場所を選び、①導入で話された「国分寺でのエピソード」をもとに作品制作が進められた（図4・5・6）。

③鑑賞では、作品を室内へ配置し、一人ずつ作品とエピソードについて話していった（図7）。

Aさん（学部1年生）は「上京生活のあたたかい存在」というタイトルで、一本のイチヨウの木をつくった（図8）。窓からの陽を浴びてイチヨウの葉はあたたかく金色に輝きながら、ずっと立っている。自然の豊かな地元から離れたAさんにとって、国分寺の木々は癒しの存在となっていることが語られた。Aさんは

制作が始まったときは東京を象徴する高層ビルをつくらうとしていたが、つくる過程で一本の木へと変化していった。

この春に北海道から東京へきたばかりのBさん（学部1年生）は「初めて国分寺に来た時の記憶」というタイトルで毛糸の巻きついた家々をつくった（図9）。Bさんからは、故郷と対照的に感じられた国分寺の印象について、高い・低い、新しい・古い、様々な建物が所狭しと並んでいて道が狭く感じられることや、描いていた東京のイメージよりも木々があることについて語られ、他の参加者からも共感を得ていた。また、Bさんの語りを受けて、新しい家を白、古い家を灰色の毛糸で表現していることについて、他の参加者から「白い家は時間が経ったら灰色になるのかな。逆にグ



図1 導入の自己紹介



図4 建物のイメージでアルミ線に毛糸を巻き付ける



図2 制作に入る

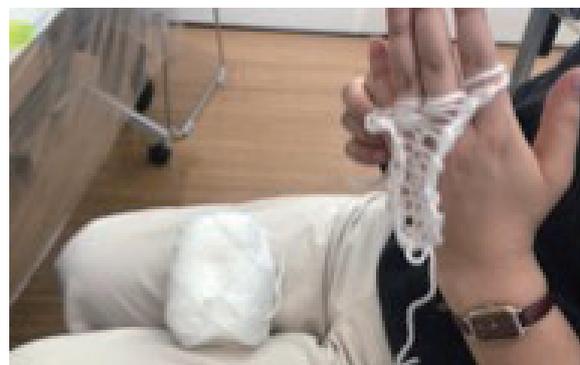


図5 指を使って毛糸を編む



図3 材料コーナー



図6 カラフルな毛糸でそれぞれの髪型が作られる

レーの家も、時間が経ったら壊されて新しくなって白くなるのかな、交互に」という意見があった。

音楽を専攻するCさんは学部1・2年時代に毎日、



図7 鑑賞中の様子



図8 Aさん作品「上京生活のあたたかい存在」



図9 Bさん作品「初めて国分寺に来た時の記憶」



図10 Cさん作品「国分寺～1・2年の思い出編～」

大学内の楽器の練習室にこもりピアノを弾いていた日々を表現した(図10)。1畳ほどの狭い空間に置かれていたアップライトピアノは、鑑賞の際、色とりどりの材料置き場の中央へ設置された。悩んだことやつらかったことがある中でも、演奏し始めるとCさんにとって「音は楽しい」存在であったと語られた。

7. 4 考察

本実践で印象的だったのは、国分寺でのエピソードと作品を介した会話である。故郷を離れ一人暮らしを始めたばかりの学生がコロナ禍によって孤立に近い状況にいることの寂しさも語られた。人と対話し、作品を制作する過程で、はじめ語られた思いが鑑賞の際には変化していく姿もみられた。はじめの対話でそれぞれの背景や思いに触れていたことで、作品を鑑賞する際に交わされる言葉は、それぞれの背景を汲んだものとなった。初対面にも関わらず、解説や質問といった段階から、もう一步深まったやり取りが生じていた。

(竹)

8. 自分だけのとっておき

「大切なものノート」づくり

今回のワークショップでは、参加者がそれぞれ「大切なもの」を持ち寄り、「語る」「ノートに表す」活動を行った。その中で「大切なもの」の記憶を思い起こし、それを色や形で表現することによってお互いの「様々な一面」を知ることをねらいとした。

8. 1 実践の概要

題材名：自分だけのとっておき「大切なものノート」づくり

日時：2020年12月12日(土)

1回目：10:00-12:00

2回目：13:00-15:00

場所：cocobunji プラザ 5階セミナールーム

実践者：石川ひかり

補助：竹美咲

記録：竹美咲

参加者：9名(大学生)

1回目：2名

2回目：7名

展開：①「大切なもの」について語る

②「大切なもの」をノートに表す

③つくったノート見合う

材料：ノート(白画用紙ジャバラ折)、色画用紙、色

紙、色ペン、色鉛筆、マスキングテープ
道具：ハサミ、のり、カッター、カッター版、定規、クラフトパンチ、スタンプ、インク、チェキ、チェキ印画紙

「語る」「ノートに表す」と活動を2段階にした理由としては、まず「語る」という活動を通して「大切なもの」や自分と向きあう時間を十分にとることによって表現活動につなげたいと考えた。また、「ノートに色や形で表す」ことによって、言葉だけでは伝えられない、その人の記憶のイメージに周りの人が近づけるのではないかと考えた。

ノートを扱った理由としては、ページがあることによってページごとにテーマを変えたり、ストーリー性をもたせたりする等表現の幅が広がると考えた。また、簡単に持ち運ぶことができるので、参加者にとって「お守り」のような意味合いになることを想定した。

8. 2 実践の背景

筆者は大学の部活動で多くの仲間が部活動を去っていった経験から、居心地の良い場所づくりについて興味をもつようになった。「居心地の良い場所」とは必ずしも「全員が同じ方向を向く」という場ではなく、「人それぞれ違うことを認め合う」場であると考えた。そこで本実践では、人がそれぞれもつ価値観を表すものとして「大切なもの」を扱い、それらを表現することによって「価値観の違い」を感じ、認め・認められる体験ができる場をつくることを目指した。

8. 3 活動の展開

新型コロナウイルスの影響で参加者は東京学芸大学の学生が中心となり、午前2名、午後7名、両時間とも参加したサポートスタッフが1名であった。まず、



図11 展開①「大切なもの」について語る活動

全体の流れについて述べる。

展開①「語る」活動では全員で輪になり、1人1人「大切なもの」について話した(図11)。参加者からは幼い頃の忘れられない思い出や、受験や高校生活といったこれまでの試練、家族に関する事など、様々なエピソードが引き出された。それぞれの「大切なもの」には、その人の人生において重要なエピソードが詰まっていた。

展開②では、展開①で思い起こされた記憶や言葉を色や形で表す活動を行った。大切なものをチェキで撮影して写真をはったり、過去の具体的な情景をイラストや色画用紙で表したり、抽象的なイメージをちぎった紙で表すなど様々な表現が見られた(図12・13)。

展開③では、つくったノートを並べ、1人ずつ「どんなことを表そうとしたか」ということを中心に話した(図14)。「語る」活動だけではわからなかったその人のイメージや見た景色を見ることができた。

次に、個人の制作の様子と心境の変化に焦点を当て、述べていきたい。午前の活動に参加したAさんは、マリーちゃんのぬいぐるみをテーマにノートづくりをした。Aさんは、ノート全体にマリーちゃんの色味を現し、マリーちゃんと大変なことも一緒に乗り越えてきたので、「強さ」と「あたたかさ」を表現した(図



図12 試練を乗り越えたイメージを紙で表現



図13 「大切なもの」に関する情景(ライブの様子)をイラストで表す

15)。「これを見たら、マリーちゃんを思い出しますか?」という質問に対し、Aさんは「別のほんわかしたものが出てくるかもしれない」と答えた。マリーちゃんを表すことでその中にある自分の大事なイメージをノートによって思い起こすことができるということが分かった。

8. 4 考察

今回の実践で印象的だったのは、初対面の人がいる中で普段は話すことのないプライベートやパーソナルな部分の話すことができた点である。実践後のアンケートでは、それら話すことによって自分を見つめ、充実感を得られたというコメントがいくつかあった。単に自己紹介するだけでは、自分の人生の中心となる記憶やエピソードは話す機会はなく、「大切なもの」というきっかけがあるだけで話しやすくお互いのことを知ることにつながったのではないかと考える。

また、「ノートに表す」という活動では「大切なもの」やその中に詰まっている「気持ち」や「記憶」というものを可視化することでより深く相手知る事ができたのではないかと考える。アンケートでは「他人が外から見てもわからないような思い出や気持ちがかもっていたことがわかった」「個性がある」「いろんな思い出があって面白い」といったコメントがあり、お互い

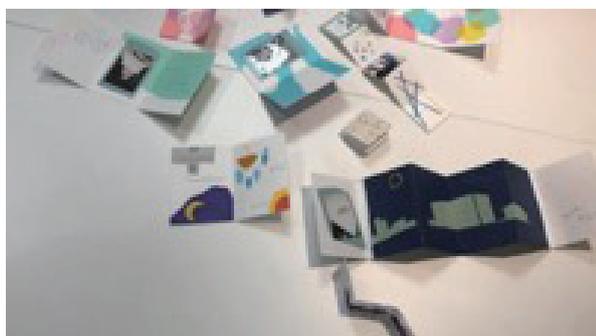


図14 完成したノートを並べて見合う

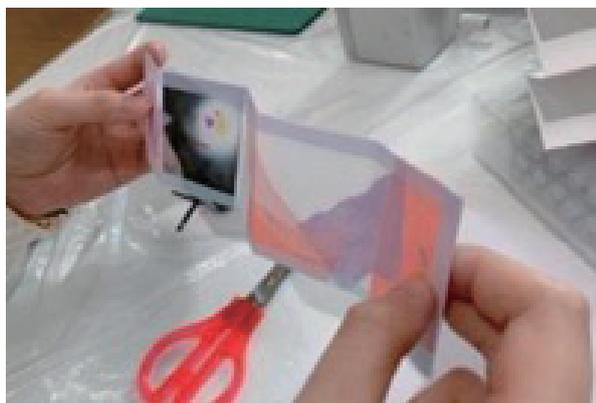


図15 強さは紫、あたたかさはピンクの紙で表した。

の「一面」や「違い」を感じられる内容になったと考える。

今回のワークショップでは、「大切なもの」を語り、ノートに表すことによって普段とは異なる出会いの場をつくることができた。今後は、大学生だけでなく、様々な世代やジャンルの人々と活動を行いたい。

(石川)

9. ゆく年くる年・ミニチュア彫刻づくり

国分寺駅ビルは通常であれば年末の買い物客で賑わうが、コロナ禍の中、今年の年末は人出は数は少ない。「ゆく年くる年・ミニチュア彫刻づくり」を行なった。

9. 1 実践の概要

題材名：ゆく年くる年・ミニチュア彫刻づくり

日 時：2020年12月26日 (土)

10:00~12:00, 13:00~15:00

場 所：cocobunji プラザ 5階セミナールーム

実践者：笠原広一、竹美咲

参加者：午前 大学生4名

午後 子ども1名、大学生4名

展 開：①ミニチュア彫刻の紹介

②彫刻づくり

③国分寺駅ビル内で撮影

④鑑賞会

材 料：紙粘土 (黒色)

道 具：スマートフォン

9. 2 実践の背景

いつもと異なる年末であっても年の最後楽しい時間を過ごして新年を迎えたいと考えた。干支やオリジナルのキャラクター等を粘土で作り、スマートフォンで撮影し、年賀状の画像ならぬSNSにアップできる写真作品になるように企画した。撮影は会場の国分寺駅ビル内で行い、彫刻と共に街に繰り出す楽しさを味わってもらいたいと考えた。

9. 3 活動の展開

当日は、まず活動の趣旨や流れを説明し、事前に作った「考える人」らしき黒い紙粘土彫刻の画像をプロジェクターで紹介した。写真はそれぞれ場所や背景が異なり、違った状況やストーリーを思わせる作例になっている次に黒い紙粘土でミニチュアサイズの彫刻をつくり (図16)、できた彫刻を持って駅ビル内を散策し、様々な場所や背景で撮影を楽しんだ (図17)。撮影し

た写真をPCに転送し、スライドショーを行いながら彫刻と撮影場所、撮影の様子や出来事を話してもらった(図18)。午前は大学生4名、午後は大学生4名に加え小学生1名が参加した。コロナ禍でイベント開催が見送られ、告知を目にする事も減った。本事業も告知開始後1ヶ月半は子どもの参加はなかった。今回初の子どもの参加者で、徐々に子どもの活動も再開してきていることが窺える。

9. 4 考察

地元の駅ビルを自作の彫刻を持って歩き廻り、場所や向きを変えながら撮影する活動はワクワク感があ



図16 粘土でミニチュア彫刻をつくる



図17 駅ビルのベランダの広場で彫刻を撮影する



図18 駅ビルのタイルの上で撮影

る。撮影時に遠近感を出すことで見慣れた駅や商業ビルの風景にユーモラスなストーリーが見えてくる。参加者同士の彫刻を組み合わせたり、複数枚写真を撮ることで徐々にテーマやストーリーが出来上がっていった。日常空間、特に駅ビルなどの公共スペースに楽しく手軽に創造的にアートで関わることで、空間や場所の意味を変化させたりすることを楽しむ活動となった。コロナ禍のなか、年の瀬のよい思い出にもなった。(笠原)

10. 自分だけの楽器作りチャレンジ

本題材は身近な材料を使って楽器をつくり、材料の楽器としての可能性を探求する活動である。

10. 1 実践の概要

題材名：自分だけの楽器作りチャレンジ！

日時：2021年2月27日(土)

10：00～12：00, 13：00～15：00

場所：cocobunji プラザ 5階セミナールーム

実践者：小金澤萌花, 名嘉真静香

補助：高橋美花, 竹美咲

記録：高橋美花, 竹美咲

参加者：午前の部6名, 午後の部4名

展開：①導入

②楽器作り

③楽器紹介

④演奏会(午後の部のみ実施)

材料：アルミホイル, 風船, 箸, タコ糸, 針金, 毛糸, 輪ゴム, ダンボール, ビーズ, ビニール袋, 牛乳パック, ペットボトル, ストロー, 空き缶, 空き瓶

道具：グルーガン, セロハンテープ, はさみ, のり

10. 2 実践の背景

日常生活において、音は私たちの周囲にあふれているが、それらに耳を傾けることは、ほとんどない。しかし、特定の場所や素材が生み出す音そのものは、非常に個性的で興味深いものだと感じる。そこで、今回は楽器作りの活動を契機として、音そのものに注目し、探求する時間を設定した。

10. 3 活動の展開

参加者は始めどのように楽器を作ったらいいのか、どんな材料をどうやって活用するかなど、戸惑った様子で、材料の置かれた台に集まっていた。親子で参加



図19 導入の様子



図20 ギターとシェイカーをくみあわせた楽器を作成中。写真裏側に張ってある弦には輪ゴムを用いている。外見を重視し、表面にはアルミホイルを貼る。

している参加者からは、お母さんの「どんなのつくろ？」「みて、こういう音になるよ」というような、子どもに活動を促すような声掛けがきこえた。子どもたちのなかには、いち早く材料を選び、黙々と作業を進める様子も見られた。

作成中においては、一緒に来た参加者どうして話しながら進める人、黙々と進める人と、三者三様の姿勢を見せた。作られる楽器の傾向として、シェイカーやギターのように、知っている楽器を発展させるものが多くみられた。例えば、ギターとシェイカーが組み合わさった楽器を作った子は、牛乳パックでギターのボディを作り、さらにボディのなかにビーズやストローを切ったものを入れることで、二つの楽器の役割を合わせ持つことを試みていた(図20)。また午前の部では、楽器に顔を書いて、楽器の見た目にこだわる様子がみられた(図21)。

楽器紹介では、それぞれが作ったものを共有し、互いの音を聴き合う様子が見られた(図22)。なかには、小さく繊細な音の出る楽器を作った参加者もあり、し



図21 顔の描かれた楽器



図22 楽器紹介の様子



図23 演奏会の様子

んと耳を澄ますような状況もあった。

午後の部のみ実践した演奏会の活動では、指揮者を置かず、曲の構成等にも定めのない、即興演奏の形がとられた。その場にいた参加者を二つのグループにわけ、一方は演奏し、一方は聴衆となった。演奏は事前に演奏者どうして相談することなく始まったため、他者の出す音に注意を向け、「どのように演奏を始めるか」「どのように音を出すか」「どのように曲を終わらせるのか」等を自ら推測し、考え、行動することが求められた。楽譜を演奏するような形ではなく、他者の存在をより強く認識する即興演奏をすることによって、参加者が音に注意を向けやすい環境設定をすることができたと考えられる。演奏に慣れてきたころには、参加者が演奏する楽器を指定し、楽器編成を決めていくような場面も見られた(図23)。

10. 4 考察

本実践ではテーマを設けず、参加者には楽器を作ることのみ伝えたものであったため、楽器作りの多様な側面を見取ることができた。楽器に関する個人の知識や経験を活用する参加者や、楽器の外見にこだわる参加者、音の増幅に関心をもって音響的な視点をもって取り組む参加者など、楽器作りに取り組む姿勢は様々であった。これは、教材としての楽器というものの可能性が、演奏することだけにとどまらず、多角的に有りうるということがいえるだろう。また楽器作りは、様々な素材に触れることで、積極的に音と関わりをもつことのできる活動と捉えることができる。

本実践の課題として、実践者は音に注力が向けられることを想定していたが、参加者は自分自身で自分の楽器をつくっていく過程を第一に楽しんでいたように感じた。よって本実践では、音を聴くという聴取的な活動よりも、楽器を作る造形活動の方が優位であったといえる。より聴取的な活動として機能させるためには、音に関するテーマを設けることや、材料を精査する等の改善が必要である。

本実践の「楽器作り」によって完成された作品は、初め既存の楽器をベースにしたものが多く見られた。初めての環境で、素材を目の前にして、テーマが「楽器作り」とだけあったことから、ほとんどの人が自身の経験から作ることができそうな楽器をまず作ってみるから始めていたように見られた。自身の経験を基にした楽器は、簡単に作ることができる。しかしまだ時間は余っている。そこで、まだ残っている時間を活用して、どうオリジナリティを出していくか考えたり、他の素材もつかって別のものを作ってみたりしていくことで、活動が広がっていく様子を見ることができた。自身の経験から始め、他の素材にも興味を持っていくという過程は、取り組みやすさはあるが、素材を吟味するのは作り始めてから、また1つ作り終わってからの時点になりやすく、素材それぞれがもつ音を探究する機会があまりないという課題がある。この過程の進み方が、聴取的な活動より、造形活動が優位に立った要因だと考えられる。

(名嘉真, 小金澤)

11. 絵巻物ワークショップ

本ワークショップは2m近い長い画用紙に絵巻物のように物語を描いたり、長さを活かしたモチーフなどを描いてみるという活動である。

11. 1 実践の概要

題材名：絵巻物ワークショップ

日時：2021年3月20日（土）10：00～12：00

場所：cocobunji プラザ 5階セミナールーム

実践者：長尾桃寧

補助：高橋美花

記録：高橋美花

参加者：9名 小学生（5名）、保護者（4名）

展開：①導入

②下描き

③絵巻物製作

④絵巻物紹介

材料：絵巻物（20×175cm）A4画用紙、鉛筆、クレヨン、色鉛筆、カラーペン

導入では参考作品を読み聞かせることでどのようなものを描けば良いのか、描いてみたい題材などをイメージして貰った。参考作品では「ウサギとカメ」の話を描き、横の長さを走って行くコースに見せる物語（図24）やカエルが海に潜って宝物を探しに行くオリジナルのストーリーで縦の長さを活かした2パターンの作品を使用した。作品作りの際に従来の絵巻物のように横にのみ描いていくのではなく、様々な発想が湧くようアプローチを変えた作品の例を導入で用いた。

11. 2 実践の背景

本ワークショップは筆者自身が漫画やアニメーションに興味関心があり、それらの原点となる絵とストーリーが一体化した古来より存在する絵巻物を題材とした活動を企画した。また、筆者自身が同年9月に教育実習が控えていたこともあり、これまで描いてきた絵とは異なり、頭の中で思い描いたストーリーを時間の経過と共に表せる漫画や絵巻物を、どのように説明や構成で展開していくべきか、どのようなアプローチが



図24 「ウサギとカメ」の絵巻物を読み聞かせる様子

できるかについて研究する貴重な機会でもあった。

11. 3 活動の展開

展開①で導入の説明、物語の読み聞かせを行い、展開②で絵巻物に何を描くか、登場させたいキャラクターなどを下描き用紙に描いてもらった。

最初是中々何を描くかが決まらず頭の中で考える時間が長い子どもが多かったが、すでに描きたい物語が決まっている子どもは登場させるキャラクターの様々なポーズを描いていた。

展開③では下描きが一通り終わった子どもから絵巻物に取りかかっていった。子どもが黙々と作業する中、保護者の方は色塗りや紙を押さえておくなどのサポートを行っているか、見守ることが多く見受けられた。

展開④ではそれぞれ描いた作品の紹介や実際に読み聞かせや作品の紹介を行った(図25)。横の長さを使った作品や、縦の長さを活かしたものなど様々な作品となった。

11. 4 考察

今回絵巻物に描き込んでいく作業の際、始めに何を描くか決め、それに沿って描いていく例や何を描くかを即興で考えながら端から描き込んでいく例、描きたいシーンを先に描いていくなど手順は様々であった。完成までのプロセスが子どもによって大きく異なった要因の一つとして、ストーリーと登場させるキャラクターどちらに重きをおくかが関係していたのではないかと考える。今回時間が限られていたこともあり、完成させることを優先しながらの制作で、第三者視点で物語全体を想定し描いていくのか、登場するキャラクターを中心として物語を描いていくのかによって、長い画用紙に時系列を展開させていく際にはその視点の違



図25 絵巻物の紹介の様子

いが手順により出たのではないかと考える。

11. 5 本実践を通して

本ワークショップで一番印象的であったことは、終了時に完成した絵巻物を家族に見せる事を楽しみにしていた子ども達の姿である。今回作成した絵巻物は、読み聞かせをしたり、続きを広げていく楽しみがあるため、物語を知らない家族や友人に自身の作った絵巻物を一緒に見て説明する時間を楽しみにしているようであった。作っている最中だけではなく完成後の作品との時間も大切にもらえるような題材を今後も考えていきたいと、今回のワークショップを通して感じた。

(長尾)

12. かさねてつなげてふしぎなせかい —スチレン多色版画—

本題材はスチレンボードを好きな形に切り分けて作った版を組み合わせ、版画用インクで和紙に刷る活動である

12. 1 実践の概要

題材名：かさねてつなげてふしぎなせかい～スチレン多色版画～

日時：2021年3月20日13:00～15:00

場所：cocobunji プラザ 5階セミナールーム

実践者：加山絵子

補助：高橋美花、市川澄

記録：笠原広一

参加者：10名：4歳(1名)、5歳(1名)、6歳(1名)、8歳(2名)、11歳(1名)、保護者(4名)

展開：①導入

②版作り

③自分の版を使って刷る

④参加者の版を組み合わせ刷る

⑤2枚の内、気に入った作品を台紙に貼り題名を考えて書く

⑥作品を紹介する

材料：スチレンボード、版画用インク(赤、青、黄、緑、茶)、版画用和紙

道具：はさみ、鉛筆、フォーク、ペットボトルキャップ、ローラー、バレン、インク用トレー、両面テープ、油性ペン

導入では、全体の流れが理解出来るよう、活動の手

順を一通り実演した後、ホワイトボードに筒条書きした(図26)。

12. 2 実践の背景

本実践はコロナ禍における制限のある中で参加者が協働して作品制作する方法を検討し、各自で制作した版を全体で自由に組み合わせて作品作りを行う事によって、個別の活動を全体で共有出来る活動内容とした。

12. 3 活動の展開

展開①で手順を示した後、各自の作業机に戻り②の版作りをはじめた。スチレンボードをハサミで切ることが難しい場合には保護者が援助した。スチレンボードの柔らかさを利用し、ペットボトルキャップを押し付けたり、鉛筆やプラスチック製のフォークで引っ掻いて絵や模様を描いた。展開③では、準備された5色のインクから好きな色の組み合わせを考えて、ローラーで版にインクを付け版画用和紙をのせてバレンでこすった(図27)。②の版作りでは特に制限を設けなかったが、③で使える和紙は一人一枚とし自分の作った版は全て使うように指示した為、中にはスチレンボードを18パーツに細かく切り分けていた子もおり、一枚の中にもどのように配置するか注意深く考えながら活動する様子が見られた。展開④では、参加者全員の版を一箇所に集め自由に組み合わせて制作した。版を選びながら、形から感じるイメージを広げて何かに見立てる様子や、版の形と色の組み立て方を工夫して和紙の上に構成していく様子が見られた。⑥の作品紹介では、年上や初対面の人たちの前に立って説明することに緊張する様子が多く見られたため、未就学の子は保護者が解説した。活動は3月下旬に実施された為、4月に入学する小学校での新生活に胸を膨らませる気持ちをあらわした作品であることを保護者の解説から理解する場面があった。



図26 導入の様子

12. 4 考察

スチレンボードは小さな子どもでも加工がしやすく木版画や紙版画などと比べると短時間で版作りを行うことが出来る為、限られた時間の中でも取り組みやすい題材である。また、ローラーを使用する活動は、転がす感触と一気に広い範囲に色を塗ることの出来る心地良さから子どもに人気のある活動である。②の版作りではアイデアがなかなか浮かばず手が止まってしまう子もいたが、スチレンボードにあらかじめ下書きをして形を切り抜く他に、偶然出来た形を生かすなどの工夫をする様子が見られた。フォークで描いた線を五線譜に見立てて音符を描き加えたり、パンが大好きな子は色々な種類のパンを描いて並べたり、身近にいる様々な動物、幾何学模様を反復して描くなど、それぞれの自由な発想が作品にあらわれた。④の全員の版を使う活動では、自分以外の版を「これは何に見えるかな?」「○○かな?」「面白い形!」と楽しそうに選ぶ様子が見られた。

特に年齢が下の子達にとっては、年上の子が上手に作った版を自由に使える楽しさがあったようである。⑤で2枚のうち気に入った作品を選ぶ際に④の作品を選ぶ子の割合が多かったことから、自分以外の作った版を組み合わせる楽しさを多くの子が感じたことがわかった。テーマを「ふしぎなせかい」としたため、一つ一つの形の面白さに加え、形の並べ方や配色の面白さに着目して活動していた。同じ版を複数回刷ることはなく、限られた広さの画面の中に違う種類の版をどれだけ詰め込めるかを工夫していた。版の形を組み立てて、画面いっぱい羽ばたく巨大な鳥を迫力満点にあらわした作品もあった。個々の活動に加え、自分以外の版を使用し自分が思いつかなかった発想を取り入れることで、作品の世界をより豊かに膨らませることの出来る活動となった。

(加山)



図27 制作中の様子

13. オリジナルフレームをのぞきながら国分寺を探検しよう

本題材はオリジナルのフレームを制作し、そのフレームをのぞきながら国分寺を探検する活動である。

13. 1 実践の概要

題材名：オリジナルフレームをのぞきながら
国分寺を探検しよう

日時：2021年3月27日（土）10：00～12：00

場所：cocobunjiプラザ 5階セミナールーム

実践者：清永桃花

補助：竹美咲、井上ななみ、和田賢征

記録：竹美咲、井上ななみ、和田賢征

参加者：8名

小学生親子参加3組（6名）、

大学生（2名）

展開：①導入

②オリジナルフレームづくり

③フレームをのぞきながら街を探検

④探検で見つけた景色を紹介

材料：丸や三角など形を切り抜いた画用紙（白）

ハサミ、クレヨン、のり、おりがみ

道具：プロジェクタ、スクリーン、

記録用カメラ（スマホ）

導入では、様々な形が切り抜かれた画用紙（フレーム）の中から制作で使いたいものを選び、そのフレームで遊ぶ活動をした（図28）。「これは何の形かな」と問いかけ、フレームを覗いてみるよう促した。切り抜きの形は丸、三角、四角など抽象的なものや、ハサミ、絵の具のチューブ、葉っぱなど身近な具象物のシルエットをかたどったものを用意した。導入ではフレームの形から発想することやフレームをのぞくと景色



図28 様々な形が切り抜かれた画用紙（フレーム）

が切り抜かれて見えることの楽しさを紹介し、子ども達がワクワクしながら探検に迎えるような流れを意識して進めた（図29）。

活動の前半では、親子で各作業テーブルに座りフレームの制作をした。導入で選んだ画用紙に鉛筆でデザインを描き、ハサミで不要な部分を切り取る。作成したフレームは屋外に持ち出して使用するため、装飾には色鮮やかで太い線が描けるクレヨンやおりがみが適していると考えた。活動の後半では、オリジナルのフレームをもって国分寺を探検した。親子1～2組とサポーター2名のグループ（全2グループ）で探検をした。はじめはcocobunjiプラザ5階展望デッキを探検し、移動中のエレベーター内などでも探検しつつ、ゆっくりと駅前のロータリーへ移動した。最後に探検中撮影した写真をプロジェクタで投影しながら、探検で見つけた景色を紹介し合った。

13. 2 実践の背景

本実践は子どもに街探検の楽しさを伝え、生活している街の新たな魅力を発見するきっかけにしてほしいという思いのもと実施した。フレームを覗くことで、街中のベンチやタイルの模様、道端に生えている草木の色など、いつもは気にならないところに目が行き、普段とは違う視点から国分寺を見ることができたのではないかと考える。制作したフレームはワークショップ終了後も使用することができるため、自宅の周辺など、より生活に関連した場所での実施も期待できる。

13. 3 活動の展開

展開①の導入では、様々な形に切り抜かれた画用紙を顔や身体、持ち物に当ててみる、のぞきながら会場を歩いてみるなどして、切り抜きの形を楽しんでいた。展開②のフレームを制作する時間に入ると、葉っぱの

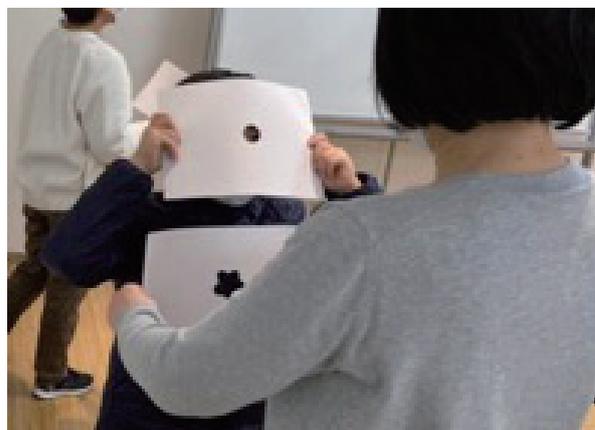


図29 導入の活動中、親子で互いをフレームごしに見合う

切り抜きを提灯おばけの目に見立てる、三角形の切り抜きを家の屋根に見立てるなど、切り抜きの形を基に発想し、フレームを制作していた。クレヨンで模様や色をこだわり描く姿、複数の材料を組み合わせる姿、二枚のフレームを重ねて使用する姿、おりがみを切り抜きに重ね遊んでみる姿など、様々に活動へ取り組む姿が見られた(図30)。フレームが完成し、いよいよ展開③の探検に出発した。子ども達は保護者やサポーターにフレームから見える景色を見せ、写真に撮るよう伝えることで、発見した景色を共有していた。見晴らしのよい展望デッキでは、空や遠くの景色にフレームをかざし、のぞく姿が見られた(図31)。天気が良く日差しも強かったため、フレームの影がハッキリと地面へ写り、それを楽しむ様子もあった。展望デッキから駅前のロータリーへ移動する際も、消火器格納箱の赤いランプ、エレベーター内のボタンや壁にフレームをかざし、のぞいていた。中でも消火器格納箱の赤いランプは、フレームをかざしてみると切り抜きの部分が光り、子ども達の注目を集めた。提灯おばけのフレームを赤いランプへかざしてみると、おばけの目がピカッと光り、思わず「おお〜!」と声があがった。駅前のロータリーへ出ると、沢山のものでも溢れていて、子ども達の活動もより活発になった。電柱や郵便ポスト、ベンチ、草木、駅の案内板など、近くのものへフレームをかざす様子が多く見られた(図32)。会場へもどると展開④に入り、探検で見つけた景色を紹介した。撮影した写真をプロジェクターで投影しながら、各グループのサポーターが代表で解説しながら皆で鑑賞した。「さっきのだ!」と振り返る発言や「おお〜」と賞賛する声が聞こえ、それぞれ鑑賞を楽しんでいるようだった。

13. 4 考察

本実践を通して、街探検の楽しさは場に基づいた発見にあるのではないかと考えた。参加した子ども達は、「あそこのタイルはパン屋の屋根にちょうど良かった」「あの案内板はいろいろな味の目玉焼きを作れる」など、探検の中で場に基づいた発見をした。フレームをのぞきながら歩くことは探検する際の視点をもつことに繋がっていたと考える。具体的には、三角形の切り抜きを家の屋根に見立てフレームを制作したことから「家の屋根を探す」、切り抜きの形を目玉焼きの黄身に見立てフレームを制作したことから「美味しい目玉焼きの黄身を探す」など、視点を持ち、街探検する様子があった。視点をもつことがその場所ではか



図30 制作の様子



図31 空にフレームをかざし覗く様子



図32 電柱にフレームをかざす様子

得られない発見をするきっかけになったのではないだろうか。

(清永)

14. 楽器作りチャレンジ! vol.2

本題材は「山」という環境の音を想像しながら取り組む楽器作りを通して、個人が想像した音を楽器で再現することを試みる活動である。さらに、普段何気なく触れている素材に楽器としての可能性や、同じ素材でも加工や奏法が異なると違う音が再現できることへの気づきを得る活動である。

14. 1 実践の概要

題材名：楽器作りチャレンジ！vol.2

日時：2021年4月17日（土）10：00～12：00
13：00～15：00

場所：cocobunji プラザ 5階セミナールーム

実践者：小金澤萌花，名嘉真静香

補助：竹美咲

記録：竹美咲

参加者：午前の部12名，午後の部8名

展開：①導入

②楽器作り

③楽器紹介

④演奏会

材料：色画用紙，クッキングシート，和紙，タコ糸，輪ゴム，紙コップ，ラップ，紙筒，セロハン，風船，ウッドピース，アルミホイール，発砲スチロールキューブ，発砲スチロール皿，小豆，枯葉，牛乳パック，ストロー，新聞紙
道具：グルーガン，セロハンテープ，はさみ，のり

活動の導入として，参加者全員に付箋を配り，山の音と聞いて思い浮かぶものをあげた。「川がながれる音」や「鳥のさえずり」などの自然音に加え，「枯葉をふむ音」や「高尾山のリフトの音」など，自身の経験と結びついたものもあった。参加者が記入した具体的な音の書かれた付箋を模造紙上に貼り，「動物の音」「人の出す音」のように分類を行った（図33）。

14. 2 実践の背景

本実践は同年2月27日に実践者らが行ったワークショップ「自分だけの楽器作りチャレンジ！」を応用したものである。前回のワークショップでは楽器作りにおける多様な視点について示唆を得ることができたも



図33 午前の部導入の様子

のの，音を聴取するという点において課題が残った。そこで今回は「山の音」とテーマを設けることで，参加者に対し，どのような音を再現かという本ワークショップの目標を明確にすることとした。

14. 3 活動の展開

活動の前半では，材料に触れ，各々が自由に作業を開始し探求していく姿が見られた。参加者は興味のある材料に触れながら，どういった音がするのか，どういふうに音を出す仕組みを構成するのがいいか思案していた。紙を丸めてみたり，小豆を紙コップに入れたり，発砲スチロール皿に入れ替える等，それぞれが探求している姿が見取ることができた。

作成中は隣の参加者の様子を参考にしながら，自分自身の楽器に応用する子や，実践者に積極的に声をかけ，助けを借りながら理想を具現化する子など，参加者同士の相互交流が見られた。作られる楽器の傾向として，前回同様シェイカーやギターのように，知っている楽器を発展させるものが多くみられた。しかし，その発想は既存の楽器の仕組みを基礎としているものの，風船のなかに小豆を入れ，発砲スチロール皿を置くことで響きを増幅させたものなど，素材に対する発想は柔軟で自由なものだった（図34）。参加者との会話で，「こんな音がするよ」「これはなんの音？」のように，楽器に対しての感想ではなく，音に対しての意見を交換するように心がけた。「山の音だから下に落葉を敷いてみたらどうだろうか」といったような発想が参加者から自発的に表れる場面もみられた。

活動の後半では，楽器紹介と演奏会を通して，音を聴いて楽しむ姿が見られた。楽器紹介ではそれぞれが作ったものの中で一番気に入っているものを共有し，互いの音を聴き合った。音に注目できるよう制作者が「何の音でしょうか」と言ってから楽器を鳴らし，他の参加者は何の音であるかを当てるクイズ形式を用いて紹介した。なかには「高尾山のリフトの音」を表現



図34 小豆を入れた風船を発砲スチロール皿の上においた楽器。嵐の音がする

した楽器もあった。発泡スチロールキューブとタコ糸を用いてリフトがきしむ音を再現し、タコ糸の先についた風船と紙コップで視覚的にもリフトを再現していた。タコ糸を下に引っばると音が出るのだが、タコ糸に合わせて繋がった風船が上下し、リフトの様子を彷彿とさせる工夫が視覚的にもなされていた（図35）。

演奏会ではグループごとに話し合いを行った後、演奏をする流れで行った。午前中は1グループ6名の2グループ、午後は実践者も参加し1グループ3名の3グループで構成された。どのような相談をするべきかという説明は避けたが、どのグループも「鳥の声」「雷の音」といったそれぞれの楽器の特性をもとに物語をつくり、それになぞられて音楽が展開していくものであった。

午前の部では各グループによる演奏会の後、全体合奏を行った（図36）。導入で記入した山の様々な音を書いた模造紙を用いて、実践者が指揮をとり合奏が行われた。指揮は参加者が瞬時に判断できるよう、従来の指揮棒等を用いた指揮ではなく、針金を丸く加工したものを模造紙上で移動させることによってとられた。丸が自分の楽器の出す音のカテゴリー上に移動したとき、楽器を演奏するということとした。導入で参加者から「雪山でシーンとした感じ」があがったため、この音の上に移動した時には全員が演奏をとめて沈黙することでその感じを再現した。この演奏方法ではそれぞれの音色の移り変わりや違いを感じ取ることができたが、参加者が自身のタイミングに集中し、受動的になってしまうことが課題である。

14. 4 考察

本実践では「山の音」という特定のテーマを設定し、導入で音についての経験を振り返る時間をとることで音に着目した楽器作り、演奏会を実施することができた。知っている楽器の仕組みを応用し、自分自身が作

りたい音を探求する様子や、素材を触りながら音を発見し、自分自身の経験や記憶と関連付けていく様子が見られた。したがって、本実践は楽器作りを通して自身の体験や経験を振り返り、音という側面から記憶と向き合うことのできるワークショップだったということができるだろう。

本実践の課題として、演奏会の前に相談時間を設けたことで、前回に比べて言語によるコミュニケーションに偏ってしまったことがあげられる。前は即興演奏のかたちを用いたため、参加者の中に戸惑いは感じられたものの、音を介した他者とのコミュニケーションがなりたっていた。山の音というのは本来自然発生的なものであるため、演奏方法についても物語を構成できるような再現性のあるものではなく、他者とのかわりの中で偶然性をもって行われるものである方が適しているという見方もできる。また前は参加者同士、参加する前から関係をもっている人も多かったことから、日頃の信頼関係の上で即興演奏が成り立ったとも考えることができる。以上のことから、演奏方法に関しては適宜参加者同士の関係性や状況をみて判断する必要がある。

前回と比べて素材それぞれがもつ音を探求している様子を見ることができた。「山の音」というテーマがあることによって自分の作り出す楽器の音が山のどのシーンに該当するか、想像する音により近づけていくためにはどうしたら良いかを考え、素材を吟味したり、他の参加者の行動からアイデアを得たりしていく過程をつくりだし、造形活動だけではなく聴取的な活動が多く見られたのではないかと考えられる。

本実践では演奏会前に相談の時間を設けたため、言語によるコミュニケーションが多く行われた。これは「山の音」というテーマがあることによって、それぞれの楽器に役割ができたため、それをどのように生かしていくかを考える必要があることを参加者が感じたことによると考えられる。物語的に「山の音」をグループ全員で作っていくことは、思いや意図をもつ



図35 高尾山のリフトの音を再現した楽器



図36 午前の部、全体合奏の様子。

で演奏することができる点で有効であるが、よりその「音」に関心をもって楽しむという点では前回の即興的な活動の方が有効であったといえる。そのため、最終的な成果をどのように持っていくかは、それまでの活動が聴取的な活動に偏っていたか、あるいは造形活動に偏っていたかを見て、この2つの視点を基に、その場で実践者が選択することが必要である。

(名嘉眞, 小金澤)

15. わわわ！拡大パズル

15. 1 実践の概要

題材名：わわわ！拡大パズル

日時：2021年4月24日（土）10：00～12：00

場所：cocobunji プラザ5Fセミナールーム

実践者：野呂田理恵子, 池田成海

補助：王晏婷

記録：笠原広一, 竹美咲, 野呂田理恵子

参加者：子ども（8名）、大人（3名）

展開：

- 1) アイスブレイク:黙ってお誕生日のわ
- 2) アイスブレイク:くねくねネームのわ
- 3) アイスブレイク:せのじゅんならび
- 4) 拡大パズル 制作・並べ合い
- 5) 振り返り：どんなことがわかった？

材料：カラーペン（コピック, 普通の2種）、12cm角の画用紙×25枚, 手本となるイラスト

話さずに誕生日順に輪になる「黙ってお誕生日のわ」、ポーズを真似しながら名前を呼び合う「くねくねネームのわ」の後、「せのじゅんならび」で背低い族（主に子ども）と背高い族（大人）に分かれ、チームごとに活動した。正方形の紙に手本となる「お誕生日会」のイラストの一部を拡大して書き写し、メンバ

ーが協力しながら大きな一つの「拡大パズル」を制作する（図37）。各自がイラストの余白に、理想の誕生日プレゼントを描き入れ「私たちの」パズルにした。完成後、パズルを崩して交換し、並べ合い交流をした。

15. 2 実践の背景

文部科学省の新学習指導要領で示された「協働的な学び」に沿い、「ともに、協力って？」を意識したプログラム。この原型は野呂田が2006年に英国で経験したサイモン・ランダル（コミュニティアーティスト）の社会包摂を目的としたアートプログラムにあり、「お誕生日会」をテーマとしたのは日本では幅広い人々が共通イメージを持っているからである。制作プロセスでは、①各自が担当したいパーツだけに注力したとしても、拡大パズル全体の線はつながらないこと、②他のチームメンバーの担当パーツと線がずれてしまった時、解決に向けて（工夫、発想、寛容な気持ち）参加者自身の主体的行動を促す。

15. 3 活動の展開

3つのアイスブレイクで体と心がほぐれた。ファシリテーター（以下、ファシ）が「拡大する」の意味と「必ず離れたパーツを選ぶ」というルールを全員に確認し、各自は黙々と制作を始めた。パズルを数枚描き終えた頃、ファシは「隣り合ったパズルの線が繋がるか並べてみよう」と声を掛けた。大人も子どもも、線が繋がらないことに「はっ」と気づき、隣の人（ほとんどが初対面）と協力し、完成に向け試行錯誤をし始めた。真剣さが増し、チームが一丸となった（図38）。効率と正確さを求める大人。思い切りよく進め、独創的に辻褃を合わせる子ども。振り返りでは大人も子どももプログラムの意図が伝わったことが確認できた。



図37 拡大パズル制作の様子（左上のイラストが手本）



図38 背高い族（大人たち）チームでの協働の工夫



図39 背低い族（主に子ども）チーム発案のバラマキ

15. 4 考察

大人たちが真剣に協力している様。ファシが（年齢的に理解が難しい）幼児に「ここ（余白）に、もっと風船が飛んでいるかも！」と声をかけて自由に絵を描くことを促す様。子どもは大人をよく観察している。大人の態度が子どもを本気にさせていた。大人は子どもの伸びやかな創造性に触れた。互いの気づきの中、子ども達から予期せぬ提案があった。全てのパーツを「空にバラまいて終わりにしたい！」（図39）、生きる力に大切な自発性が生まれた瞬間に立ちあえた。個人活動と思われがちなアート活動ではあるが、固定観念を少しでも崩し、協力による作品制作の可能性を垣間見ることができた活動になった。

（野呂田・池田）

16. きらいなものなあに？

好きや嫌いという感情には、人それぞれの思いや出来事、物語がある。そんな主観的な感情を誰かと語り合い、共感したり、思いが伝わったりすることは嬉しいものである。本ワークショップは、嫌いをテーマに嫌いな物を発想し、その物の名前を変化させることで、物がもつ意味やイメージを変容させ、その変化した名前やイメージから絵として視覚的に表現することで、嫌いな物のもつイメージを変容させ、新たに違う何かをつくり出す活動である。そして、嫌いな物を語り合ったり、表現した作品を通して視覚的なコミュニケーションを図ったりすることで、参加者の間で共感やつながりを生み出すことがねらいである。

16. 1 実践の概要

題材名：きらいなものなあに？

日時：2021年9月11日（土）19：30～20：00

場所：オンライン

実践者：和久井智洋

補助：笠原広一

記録：笠原広一

参加者：5名 小学1年生（2名）、小学2年生（2名）大人（1名）

展開：①自己紹介と活動の導入

②きらいなものを発想する

③きらいなものの名前や形、色を変化させる。

④完成した作品を紹介し合う

材料：紙、筆記用具、クレヨン、色ペン

道具：PC

好きや嫌いという感情には、人それぞれの思いや出来事、物語がある。そんな主観的な感情を誰かと語り合い、共感したり、思いが伝わったりすることは嬉しいものである。本ワークショップは、嫌いをテーマに嫌いな物を発想し、その物の名前を変化させることで、物がもつ意味やイメージを変容させ、その変化した名前やイメージから絵として視覚的に表現することで、嫌いな物のもつイメージを変容させ、新たに違う何かをつくり出す活動である。そして、嫌いな物を語り合ったり、表現した作品を通して視覚的なコミュニケーションを図ったりすることで、参加者の間で共感やつながりを生み出すことがねらいである。

16. 2 実践の背景

筆者はナラティブ（語り、物語）やビジュアル・ナラティブという概念や実践的な方法に関心を持ち、図画工作科への教育的転回を研究している。オンラインという場で初めて出会う他者であっても、嫌いなものを語ったり、表現をしたりする活動によって相互理解を深め、新たなつながりによる意味づけや物語の生成が可能となるのではないかと考えた。

16. 3 活動の展開

活動の導入ではそれぞれの嫌いな物について語りあった。Aさん「ピーマンの味が嫌い」、Bさん「宿題が嫌い、だってゲームできないし」、Cさん「おばけが怖いから嫌い」、Dさん「なすやズッキーニとかの野菜が嫌い」といった意見や「私も宿題嫌い！」といった共感が多くあった。次に嫌いな物の名前を変化させてみようとして提案した。Aさんは「ぴびまん」、Bさんは「しゅくカービーい」、Cさんは「おばばけ」、Dさんは「しゅくだいおばけ」、Eさんは「コロコロコロナ」といったアイデアが出された。そして変化させた名前の

ものを描いてみよう」と提案し、鉛筆やペン等を使って視覚的に表現した。描き終ると次の嫌いな物を発想し変化させることを楽しんでいる様子であった。活動のまとめとして、それぞれの作品を発表し合い、Aさんが「びび万はいい匂いで美味しい」(図40)、Bさんは「ゲームが宿題のしゅくカービーい」(図41)、Cさんは「おばあさんのおばけで怖くない」(図42)、Dさんは「しゅくだいおばは解らない所を教えてくださいのおばけ」(図43)と、作品と語りを通して、共感しあったり視覚的に交流をしたりし活動を振り返った。

16. 4 考察

参加者の感想からは、嫌いな物の言葉を変化させることが楽しかったという意見が多く出た。参加者が作り出した作品は、他の参加者の意見を取り入れながら、嫌いなものがこうなったらいいなと思う希望や願望に満ちたポジティブな感情の作品に変化していた。オンラインでの僅かな時間の交流ではあったが、イメージした物を視覚的に表現し作品と共に語り合ったことで、それぞれの考えたイメージや感情を他者にダイレクトに伝えることができ、言語的にも非言語的にも豊かなコミュニケーションの場となった。今回の新たな出会いに感謝し、今後もナラティブのもつ可能性や芸術表現との関わりについて研究を続けていきたいと考える。
(和久井)



図40 Aさんの作品「びびまん」



図41 Bさんの作品「しゅくカービーい」



図42 Cさんの作品「しゅくだいおば」



図43 Dさんの作品「おばけ」「ナスナス」

17. フォーラムの開催

子どもと多世代交流、アートと居場所、共創、居場所づくり等に関する研究や実践の専門家によるフォーラム(講演会)を国分寺市の会場とオンラインを併用して実施し、本研究の課題解決につながる知見を提供していただいた。

第1回の山下智也氏からは商店街と子どもの居場所についての事例紹介を通して、子どもを軸に多世代が交流できる場づくりの考え方について知見を提供していただいた(図44)。

第2回の中村美亜氏からはアートとコミュニティづくりに関連する事例と、文化庁と共同で進めている事業評価の考え方について知見をご発表いただいた。

第3回の藤原久美子氏と花澤洋太氏からは、10年目を迎えた東日本大震災以降のアートによる地域活動や子どもの芸術体験の支援活動、大学連携の取り組みについて紹介していただいた。

第4回の奥田大介氏と南部良太氏には、地元の国分寺市におけるまちづくりや、多世代交流、衣食住等につながる文化活動等について発表していただいた。

第5回の野呂田理恵子氏にはコミュニティ・アートとウェルビーイングに関連する理論や実践、大学での



図44 第1回の山下智也氏の講演

取り組みを紹介していただいた。

第6回の末永幸彦氏には「自分だけの答え」が見つかる・13歳からのアート思考—アートと私たちのこれからを考える」と題し、アート思考をもとに、今後の社会状況の変化の中でいかにアートが私たちを支える重要な取り組みになるかをお話しいただいた。

このように、フォーラムを通じて子どもや多世代交流、コミュニティでのアート活動の今後のあり方を考える場をつくり出し、こうした取り組みに関心を持った方々の学びと交流の機会拡充を図った。

18. 畑で絵を描くプロジェクト —居場所フォーラムでの交流から—

こくぶんじアートラボでは実践に学生が携わり、ワークショップを実施している。居場所フォーラムでは前述したように学生や地域の方が居場所について考える機会を設けている。アート・ワークショップ「オリジナルフレームをのぞきながら」を実施した清永もこくぶんじアートラボに携わっている大学院生である。これまで「雨に降られながら絵を描く」「木に登り絵を描く」「湯船に浸かりながら絵を描く」など様々な状況での絵画制作に取り組んできた。

これまで清永は、描いた絵画だけを作品として捉えるのではなく、制作の過程で出会う人々との関わりやそれらの状況で描く為に必要な準備など、描くために行ったプロセスを作品として捉えて制作してきた。大学生活を過ごす中で様々な場所を探し描いてきたが、今までに関わったことない人や行ったことのない場所との新たな出会いを求めていた。

その折に、こくぶんじアートラボで活動を行う中、居場所フォーラムの講師だった奥田氏と南部氏による講演「暮らすまちではたらく」を聞いた。その際に、講演者の二人と「畑で絵を描いてみたら面白そう」という話をした。始めは冗談交じりであったが、話をす

るなかで清永は本当に実現させたいと思うようになった。後日、奥田氏と南部氏に連絡をとり、ココブンジプラザで話をした。清永は「畑で絵を描くプロジェクト」として企画書を作成し、実現に向けた具体的なイメージを伝えた。二人から企画に関心をもってもらい、国分寺市内のとある農園を紹介していただいた。

6月8日に初めて農園を訪問し、この企画やこれまでの制作について話をした。農家の方は畑で絵を描くことを好意的に受けとめてくださり、「どこで描くのが良いか」など話をしながら畑や直売所を歩いて回った。その後、何度か畑のお手伝いをする中で、農家に携わる様々な人と関わる機会を得た。7月28日、南部氏にご協力いただき、国分寺市内で取れた野菜を運ぶ車「こくベジ号」で特別にキャンバスを運んでもらった。キャンバスを畑に下ろし、本格的に絵を描く準備を始めた。畑の土はよく耕されていて地面がふかふかしている。キャンバスを設置するには始めに地面をならす必要があった。農家の方がクワを貸して下さり、一緒に土を整えた。すぐに地面は平らになり、農家の方が土の扱いに慣れているのを感じた。農家の方は猛暑の中で作業する清永をととても心配してくれた。休憩に誘ってくれたり、差し入れにジュースをくれたりして温かく見守ってくれた(図45)。猛暑の中で日々野菜を育てているからこそ暑さの危険性を理解していて、その中で作業する術を教えてくれた。農家の方は暑い日も雨の日も野菜を育てていて、その中で作業をするための工夫を見いだしながら生活している。今回の制作からその術を教わり、清永自身も「畑で絵を描くための工夫」を自分なりに探し、「畑」という環境に順応していきたいと思った。

新型コロナウイルスの影響もあり、8月30日にやっと描画に取り組むことができた。午前中は直売所に買い物へ来た地域の方と一緒に制作をした。平日の昼間ということもあり、直売所に来るお客さんは主婦の方がほとんどだった。趣味で絵を描いている話やお子さんが描く絵の話などをしながら、一緒に絵を描いた。



図45 農家の方と休憩する様子



図46 子ども達と絵を描く様子

午後になると、学校帰りの子ども達も参加し、一気に画面が賑やかになった(図46)。子ども達は普段から畑で遊んでいて、絵を描く合間にも虫を捕まえたり、土遊びをしたりしていた。「離れて見ると色が混ざって見えて良い感じ」「手で描くと日差しで絵の具が温まっているのが分かる」など、新しい発見をしながら畑での制作を楽しんでいた。

地域の方や子ども達が参加し、画面は大きく変化していった。画面上の異なる一つ一つのタッチが畑から広がるコミュニティの大きさを表しているようにも見えた。このコミュニティの大きさや繋がりに温かさがあるのは、ご協力頂いている農家の方が人との繋がりを大切にされているからだと思う。この企画を通し、畑のコミュニティに参加することで、今後もそこでの体験を作品に落とし込んでいきたい。

(清永・小室)

19. 参加者アンケートから

活動の終了後にアートサポーター等への希望や次回の案内を知らせるため、アンケートを用意し記入してもらっている。アンケートにはワークショップの感想のほかに、今後の求める企画についても聞き、都度、次回のワークショップや居場所フォーラムについて調査している。

アンケートは、アート・ワークショップの感想については3つに分類した。①参加者が得た学びについて、②活動の内容について、③プロジェクトへの改善点である。

①では「国分寺が自分自身にとってどんな場所なのかを考える機会になったし、他の人にとってどのような思い出があるのかを知る機会となった。ワークショップを通して国分寺という場所が持つ良くも悪くも共通のイメージを考えることができた」、「普段はなかなか

か聞けない話も、大切なものについて話をしているうちに聞くことができるのがとても面白いと感じた」、「参加者全員の作品の違いや意図を共有できたため」、「自分の、身の回りの景色の見方が変わったから。また、他の人との作品や発想の違いもわかったから」と、参加した活動から得た気付きや学びについて述べている。また、アート・ワークショップでは国分寺という場所を活かしたワークも実施している。行われた内容は多岐に渡るが、参加した人からは他者との交流から気付きや学びを得ている点が多く挙げられていた。

②では、「小さい子ができて、楽しめるものが知りたかったから」、「自分の思い出を振り返るいい機会になったし、他の方の思い出も素敵だったから」、「長い紙に続けてお話の絵を描く事は初めてでした。物語を決めるまでは大変でしたが、決まってからは、どんどん描く事が出来、楽しかったです。」、「家ではやらない事ができたことと、サポートして下さる方が優しくかったから」という活動への評価について述べられている。

③は、プロジェクトへの改善点である。「少し時間が長かった」と書いてあるように実施したワークショップは活動時間を明記しているものの、午前2時間、午後2時間の二回に分けて行っている。また、参加者の多くは活動終了後、別の予定を入れていることもある。ワークショップによっては時間が多少延長した回もあるため、時間配分についてはもう少し厳密に計画する必要がある。

次に居場所フォーラムのアンケートである。③プロジェクトへの改善点について意見はなく、①と②のみである。①では、「きんしゃいきやんぱすという具体例をもとに、子どもの居場所の性質について考えることができたため」、「さまざまな場所での事例を教えて頂くことで、居場所の在り方に対する視野が広がった」、「大規模なアートプロジェクトから小規模のアートワークショップまで、幅広い取り組みについて知ることができた。またアートの活動に参加する主体になることについて考えを深めることができたから」と、講師の実体験に基づく事例から話を聞くことにより、運営する方法や具体的な流れ、居場所それ自体への新しい気付きなどについて触れている。また、②では「講演を拝聴するだけだと思っていたが、感想などの共有の機会が設けられていて、自分の考えを深められたし、他の人の経験や感想を聞いて興味深く思ったから」、「具体的な様子を写真と共に教えて頂くことで、事例の外形的な所だけでなく、商店街のなかに位置づくようになった経緯など、内部事情も垣間見ることができ

たから」と、講演の内容に関するコメントがある。また、実施方法についてのコメントがあったように、参加者にも話す機会があり、講師や他の参加者と意見を交流することができたことはよかった点である。すべての居場所フォーラムはオンラインと現地会場での対面のハイブリッド型で実施している。そのため、オンライン形式ではzoomのアプリケーションによるブレイクアウトルームを用いて多人数での参加をより小さなグループに分けることが可能となった。また、対面では人数を制限して実施しているため、参加者同士が話しやすい環境となっていたことが要因ではないだろうか。

本プロジェクトによるアンケートでの課題点として、アンケートの回収率が少ない回もあることが挙げられる。各ワークショップや居場所フォーラムでの感想については参加者から細かく記述していただいている一方で、実施した活動時間が延長し、回答が得られなかった回もある。オンラインでのアンケートのため、活動や講演会の終了後はすぐに別の予定がある参加者も多く、参加者が回答しやすい環境をつくる必要がある。

(小室・竹)

20. ここまでの取り組みを振り返って

以上、ここまで地域で様々な試みを行なってきたが、コロナ禍の中でも新たな取り組みの可能性が見えてきている。では、これらの取り組みを踏まえ、再度、今日の私たちの社会が直面している問題や状況、私たちの暮らしにアートがもたらす新たな可能性等について整理し、この取り組みの今後のあり方について検討していく。そこでまず、フォーラムの講演を担当し、地域でのアート・ワークショップに取り組みやアート思考についての研究や著述を行なっている末永による社会とアートにまつわる検討、次に本プロジェクトを主導する小室と竹によるここまでの取り組みの考察、そして笠原による総括と今後の展望へとつなげていく。

20. 1 アート思考の視点からこれからのアートと私たちの関係を考える

20. 1. 1 社会変革に関する視座

今日の社会は、大きく変化している。野村総合研究所未来創発センターが「2030年」から日本を考える、「今」から2030年の日本に備える」をテーマに行った研究では、英オックスフォード大学のマイケル A. オズボーン准教授、およびカール・ベネディクト・フレ

イ博士との共同研究によって、国内の601の業種について、人工知能やロボット等で代替される確率を試算している。この研究により、日本の労働人口の約49%が就いている職業において、10~20年後には人工知能やロボット等によって代替することが可能であるとの推計結果が得られたことを2015年に発表した¹⁾。

また、平成元年と平成31年の世界時価総額ランキングを比較すると、平成元年には上位50社中32社は日本企業が占め、上位5位は日本の金融及び通信系企業が占めていたこととは対照的に、平成31年に50位以内にはたった1社のみがランクインし、上位5位の大部分をアメリカのIT企業が占める結果となった。これらの調査結果から、社会変革の一因としてインターネットの普及や人工知能等によるデジタルトランスフォーメーションがあることは疑いないが、その他にもグローバル化や少子高齢化による社会構造の変化、地球環境の変動、昨今の新型コロナウイルスによる影響など多様な要因が複雑に絡み合っている。

このような21世紀の社会の状況を指して、2016年の世界経済フォーラム（ダボス会議）ではVolatility（変動性）、Uncertainty（不確実性）、Complexity（複雑性）、Ambiguity（曖昧性）の頭文字をとった「VUCAワールド」という言葉が使われ、その後、国際社会で定着した。人類はこれまでにないほどの変化の大きい世界で長い人生を歩んでいくことになる。

20. 1. 2 21世紀以降の社会において必要な力

日本において初等教育から高等教育までの近代的な学校制度が形作られたのは明治初期のことである。「富国強兵」「殖産興業」をスローガンに中央集権統一国家として近代化政策を推進していったこの時代にまず必要とされたのは、与えられた課題に対して早く正解を導き出すことができる同質な人材であったことは容易に推測できる。他方、国家としての目的やそのための手段が曖昧になった現在の社会では、「既存の課題に対して早く正解を導き出す」という力だけでは十分とはいえない。21世紀以降の社会では「自ら問いを立て答えを創りだしていく」という創造性が重要な役割を果たすことになるだろう。このような背景から、多くの企業が創造性の育成に取り組みはじめた。一般財団法人日本経済団体連合会では、内閣府の第5期科学技術基本計画(2016年1月)で示された考え方をもとに、「工業社会」といわれる19世紀、「情報社会」といわれる20世紀に並ぶ考え方として、21世紀の社会を「創造社会」と定義し、「デジタル革新と多様な人々の想像・創造力の融合によって、社会の課題を解決し、価値を

創造する社会」としている²⁾。

また、高等技術職の適任者不足、国の競争力低下を背景に、2000年代初当からアメリカを中心に組み込まれ、2013年にはオバマ大統領が重要な国家戦略と位置づけたSTEM教育に対し、昨今、STEAM教育が注目を集め、国内でも文部科学省や経済産業省を筆頭に多くの取り組みがなされている。STEM教育に対し、STEAMとして新たに加わったAは、「アート」すなわち芸術単体を指すのではなく、芸術・文化・生活・経済・法律・政治・倫理などを包括する「リベラルアーツ」であるという解釈が一般的だ。このことから、世界標準となりつつあるSTEAM教育は、理系文系分野の界なく、分野を横断して学ぶ探究型の学習であると解釈することが可能である。

平成29・30・31年改定 学習指導要領学習指導要領では、主体的・対話的で深い学びの視点から「何を学ぶか」だけでなく「どのように学ぶか」も重視され、社会に出てからも学んだことを生かすために「学びに向かう力・人間性など」を含む三つの力が提示されており、現代の社会変革への視座が色濃く反映されている。

20. 1. 3 社会におけるアートの意義

ここまで、社会の変容に伴って必要となる力がどのように変化してゆくかを論じたが、21世紀以降の教育においてアートの重要度は増していくと考える。課題に対して早く正解を導き出すことができる同質な人材を育成する教育とは対照的に、アートとは元来、自ら問いを立て、自分なりの答えを表現する営みであるからだ。正解のない問いに向き合うというアートのあり方は主に近代以降形作られていったが、その契機の一つとなったのが19世紀に発明され20世紀に普及した写真機存在であった。中世以降の西洋絵画を例に取れば、宗教画・肖像画・歴史画など、絵画には「事実(と考えられていること)を伝達する」という目的があり、そのための手段として写実的な表現が発展したという歴史がある。写真機の誕生がこのような従来の絵画の役割を揺るがしたことは自明であり、その結果、20世紀以降のアーティストたちは目的はおろか、手段さえも不明瞭となったアートに真正面から向き合い、それぞれ異なる自分の答えを創り出すこととなった。

これら近代以降のアーティストに見られる活動の営みを紐解くと、彼らは、①「自分だけのもの見方」で世界をみつめ、②「自分だけの答え」を創り、③それによって「新たな問い」を生み出しているという事実が見えてくる。このことを「アート思考」と呼ぶ。

国家としての目的が曖昧になり、先の見通しが立たない現代社会の状況は、近代以降のアーティストたちが向き合ってきたアートの歴史に重なる部分があり、現代の我々に対し多めに示唆を与えるものである。

唯一解のない問いに対して、三者三様の答えを持つことが許されるアート活動を行うことは、正解に囚われずに自分自身の考えを認めることであり、自尊心を育むことに寄与すると期待できる。また、自分の考えを大切にする姿勢は、同時に自分とは異なる考えを持った他者の存在を認めることでもある。自尊心と他者理解とは切っても切り離せない関係にあり、個々の自尊心の育成は多様性の許容に繋がるものであると考える。また、アート思考では、出来上がった作品自体ではなく、そこに至る過程で考えたことを大切にす。他者からの評価を目的とした活動ではなく、自分自身の考えの変化に着目する活動であるため、そこには主体性が生まれると考えられる。

先の見通しが立たず、過去の経験が通用しにくくなった現代の社会においては、自ら問いを立て、自分なりの答えを表現するアートが大きな役割を果たすのではないだろうか。

(末永)

上記の末永の論考が示すように、こくぶんじアートラボで取り組んでいるアート活動は、いわゆる出来上がった作品自体ではなく、その体験の過程を大切にす。その過程で感じたり、言い表されたり、他者に伝えたり、あるいは表現を通して自身を振り返る中で思ってもみない気持ちに気付いたりする。それらは他者からの評価を目的とした活動ではなく、自分自身の考えの変化に着目し、それを互いに表現しあい、共有したり交流することを肯定的に楽しむ活動であるからだ。それは何かを達成しようとする目的思考型のアート活動というよりも、日々の私たちの生き方や感覚そのものを豊かにしていくようなコミュニケーションとしてのアート活動といってもよい。そうした点で、こくぶんじアートラボの活動は、さまざまな形でアート思考が問いかける私たちとアートの今後のあり方に触れるものとなっているのではないだろうか。

(笠原)

20. 2 こくぶんじアートラボでの展開

こくぶんじアートラボでの活動は新型コロナウイルスの流行によって実施回の延期や人数の制限など大きく影響を受けた。活動それ自体も東京都による緊急事態宣言のため、感染防止策の対応などは月日が経つにつれ毎回、更新していった。しかし、そのような状況

の中でも参加者やアートサポーターの参画により、こくぶんじアートラボは様々な交流を生み、展開していった。本プロジェクトが始まった初期は大学生などアートサポーターの知人や友人が多く参加していた。そこでは新型コロナウイルスのため、未だに大学へ登校することができず、同年代の交流を持つことができなかつた参加者の言葉が活動を通して紡ぎだされていた。人と人が向き合い、活動をする機会が世界的に減少した中、少しずつ交流を広げ、小規模ではあったが、こくぶんじアートラボのアートサポーターとして参加する人や活動をする人が増えていった。そして回数を重ねるごとに地域の子ども達や保護者の方も参加するイベントとなっていった。日々活動を続けていくが、新型コロナウイルスの再流行もあり、活動は止まることもあった。しかし、2021年に入り、リピーターの参加者も増えてきた。リピーターの方は2回目だけではなく、3回目、4回目と活動に参加し、初期に活動していた学生やアートサポーターも企画を新たに実施するなど、こくぶんじアートラボによる活動はコロナ禍の中でも少しずつ広がっていった。

アート・ワークショップだけでなく、居場所フォーラムでの交流もまた、コロナ禍によって生まれた方法であるといえよう。オンラインでの実施はこれまでも数多くのイベントがあったが、居場所フォーラムでは対面とオンラインのハイブリッドの方式を用いて実施し、さらにアプリケーションを活用し、少人数でのグループを作った上で実施している。オンラインと対面での交流から参加者も意見を互いに通わすフォーラムとなった。

本論で取り上げた活動やフォーラムは最初から全てが企画されていたものではない。行われていた企画をきっかけに新たな活動が生まれ、こくぶんじアートラボは展開していった。本プロジェクト内で行われた活動の中で参加者同士のつながりが生まれていった。本稿以降もつながっていくであろう、今後のプロジェクトがどのように生まれ展開していくのか追って調査していく必要がある。

(小室)

20. 3 アートサポーターとの関わりから

これまでアートワークショップを実践する側にいた筆者は、今回のプロジェクトでアートサポーターの実践を支える側となった。実践者でいる時はワークショップ参加者にとっての体験に焦点を当てて考えることが多かったが、実践者を支える側になってみると、ワークショップを開催する実践者の思いへと視野が広がっ

ていった。

アートサポーターの構成員は美術教育を専攻する学生や大学院生も多い。学部生の中には教育実習のことも見据えつつ参加した人や、初めて実践に挑戦した人、卒業論文のテーマと繋がりがある人もいた。そのうち「居場所」というキーワードに興味を持つメンバーからは、自身の経験について語られることがあった。メンバーのあるひとは、自分が深く関わってきたコミュニティの居心地の度合いの差から、居場所をテーマに考えるようになったという。お互いの思っていることを伝え合うことができる居心地のいい場をつくりたいという思いが語られた。また、あるメンバーは、自身が人生に希望を感じられなかった時期に、つくることや表現することに救われた経験を話してくれた。漫画や絵がもつ世界に没頭することが心を落ち着かせ、そうした世界に憧れ自らもつくことで「自分がこの世界に生きていていいんだな」と感じる事ができたという。アートサポーター自身がこれまでに感じてきた生きづらさの経験に対し、アートワークショップを通じ行動を起こそうとする姿のように感じられた。

ワークショップを経たアートサポーターからは、美術と居場所の繋がりに関する気づきについても話された。ものを介して色や形などのイメージにして語り合うことで、言葉では言い表せない頭の中のイメージに近づくことができる可能性や、自分の物語を描くことがその人の背景や世界にふれるきっかけとなり理解に繋がる可能性があること。アートを介した自分自身との対話、そして他者との関わりが、居場所というテーマへ繋がる事が、アートサポーターの実践によって確かめられていたように思う。

アートサポーターには美術教育の分野だけではなく、音楽教育を専攻している大学院生もいた。こくぶんじアートラボでのワークショップやフォーラムに参加を重ねていた彼女は、彼女自身のワークショップの企画へと繋がっていった。音楽教育の専攻課程では教育実習以外に実践する機会はなかなかないという背景があると話し、こくぶんじアートラボでの実践へ挑戦する運びとなった。同じく音楽教育を専攻している学部生を巻き込み、楽器づくりのワークショップを2回開催した。実践後のインタビューでは、「居場所」についての捉えの変化が語られた。こくぶんじアートラボでのアートサポーターの経験以前は、「居場所」という言葉から、深刻なものを受け入れなくてはならないのではないかという印象を持っていたという。こくぶんじアートラボでの実践では、その人の背景を知らずとも、いつの間にか繋がっていたという経験があり、

「居場所」について持っていた深刻なイメージがほどかれていったことが語られた。そして、参加者の子どもにとって、こくぶんじアートラボは学校などとは異なり、行く／行かないを子ども自身が選ぶ余地があることで、関わりの深度にバラエティがあることがこくぶんじアートラボの長所としてあげられた。居場所は、ある面では深刻なテーマを背景に含んでいるものの、彼女がこくぶんじアートラボでふれたのは、居場所をテーマにしたワークショップへの参加者というより、いろいろな思いを抱えたひとりの人だったのではないだろうかと感じさせられた。こくぶんじアートラボの実践が取り組んでいるのは、重大な問題というより些細な、地域に生きるひとりの人の、日常にある思いの機微なのかもしれない。また、ワークショップを2回経験したことで、こくぶんじアートラボのコミュニティとしての育ちについても話された。2回目のワークショップでは、1回目と比べると参加者にリピーターもおり、すでにコミュニティができている感覚があったという。ワークショップに参加している子どもたちからこくぶんじアートラボに対する愛着を感じ、アートサポーターの大人たちは、子どもを中心に、その外側をぐるぐると回っているような感覚があったという。10ヶ月の期間を経て、こくぶんじアートラボの軸が参加者主体へと変容を遂げつつあることが示唆されているように思える。

アートサポーターの語りを聴くことは、子どもの体験を支えるという、体験にふれることであった。私にとってアートサポーターとの関わりは、地域の子どもの体験を支えようとする大人たちの、自分史の更新の試みに接することであり、こくぶんじアートラボの育ちの連鎖に出会う体験となった。

(竹)

21. まとめ (今後の展望)

以上、アートを基盤にした共創的な居場所づくりについて、国分寺市と協力しながら活動を続けてきた。新型コロナウイルスの感染拡大により、子どもをはじめ多世代のワークショップ参加が難しい状況が続いている。緊急事態宣言の合間をぬうように、少しずつ親子の参加者も増えてきたところではあるが、緊急事態宣言の再度の発出のたびに延期やオンラインになるなど、継続的に活動を展開することにはまだまだ困難も多い。アートサポーターがこの活動を通して感じているこうした場の可能性についても、その意識を丁寧に共有しながら、学生や教員、市民や行政とのあいだの

関わり合いを少しずつ具体化していく試行錯誤を続けていくことになるだろう。

居場所づくりという場をつくることそのものが難しい状況下であるが、最初に集まった大学生らが、実は春から大学がオンラインになり構内に立ち入ることが制限されていたため、このワークショップで顔を合わせるのが初めてだったという話などを聞くと、地域の子どもや多世代の交流の場づくりという趣旨で始まった活動であったが、まずは大学生たち自身にとっても、ささやかながらも、この間の居場所の一つにもなることが見えてきた。

保護者のアンケートからは、中止される活動が多く、地域で子どもが参加できる文化活動自体がみつからないという声がある中で、様々な制限や配慮の上でアートによる交流の機会をつくることは、これまで以上に貴重な体験の機会となっていることも見えてきた。

こうした状況がいつまで続くのか、それが終わった後に私たちの生活や社会、意識がどう変わるのか。その影響は見通せないところが多いが、こうした状況の中でアートが私たちの地域の暮らしにどのような可能性を開くのか、コロナ禍のような状況の中でそれはいかなる意味をもつのか、ワークショップに取り組んだ学生らの声や、参加者の声、フォーラムの講師らの知見から、少しずつ見えてきたように思う。竹が述べるように、「こくぶんじアートラボの実践が取り組んでいるのは、重大な問題というより些細な、地域に生きるひとりの人の、日常にある思いの機微なのかもしれない」という言葉は、ここまでの私たちの取り組みがどのようなものであるかを言い表しているように思う。当たり前と思っていた日常が当たり前ではなくなったとき、そうしたささやかな出会いや、ともに何かをつくったり表したりして交流し、触れ合うことが、あらためて大切であることに気づかされる。しかし、それを特別な状況下ゆえの気づきに留めるのではなく、その些細な一人ひとりの機微の先を少しずつ紡いでいくようなことを丁寧に進めていくことが重要だと思われる。それを心にとめながら後半期の取り組みを進めていきたい。

(笠原)

謝辞

本事業の実施に際しては国分寺市のご協力に御礼申し上げます。ワークショップの実施サポートでは王晏婷氏ほか東京学芸大学院生・学生諸氏に心より感謝申し上げます。本実践は公益財団法人日本生命財団・

小室, 他: アート・ワークショップとフォーラムと実践者の参画を通じた地域での美術教育活動の展開

2020年度児童少年の健全育成実践的研究助成「アートを基盤にした共創的な居場所づくりーアートを中心にした多世代交流・文化共創型の居場所づくりのモデル化ー」によるものです。

2018~2020年度活動報告書』201-205

中村美亜 (2018) 「アートと社会を語る言葉」, 九州大学ソーシャルアートラボ編『ソーシャルアートラボー地域と社会をひらく』水曜社, pp. 26-44.

文献

註

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

小室明久・笠原広一 (2019) 「モダンテクニックを用いた実践における一考察: 制作における子どものイメージの広がり」初等カリキュラム研究 7, 135-145.

長津結一郎 (2021) 「新しい日乗をつくるーオンラインで表現の場を生み出す経験」, 九州大学ソーシャルアートラボ『アート活動を通じた“共に生きる社会”の想像3ー九州大学ソーシャルアートラボアートマネジメント人材区政事業

- 1) 株式会社野村総合研究所 (2015) 「日本の労働人口の49%が人工知能やロボット等で代替可能に~601種の職業ごとに、コンピューター技術による代替確率を試算~」https://www.nri.com/-/media/Corporate/jp/Files/PDF/news/newsrelease/cc/2015/151202_1.pdf (最終閲覧 2021年9月12日)
- 2) 一般財団法人日本経済団体連合会 (2018) 「Society 5.0ーともに創造する未来ー」<https://www8.cao.go.jp/cstp/kihonkeikaku/index5.html> (最終閲覧 2021年9月12日)

アート・ワークショップとフォーラムと実践者の参画を通じた 地域での美術教育活動の展開

Development of Community-Based Art Education Activities through Workshops and Forums and Practitioner Engagement

小室 明久・竹 美咲・笠原 広一・花澤 洋太・野呂田 理恵子・末永 幸歩
加山 総子・名嘉眞 静香・小金澤 萌花・清永 桃花・石川 ひかり・池田 成海
長尾 桃寧・和久井 智洋

KOMURO Akihisa*¹, TAKE Misaki*², KASAHARA Koichi*³, HANAZAWA Yota*⁴,
NOROTA Rieko*⁵, SUENAGA Yukiho*⁶, KAYAMA Minako*⁷, NAKAMA Shizuka*⁸,
KOGANEZAWA Moeka,*⁹ KIYONAGA Momoka*⁸, ISHIKAWA Hikari*⁸, IKEDA Narumi*⁵,
NAGAO Mone*¹⁰ and WAKUI Tomohiro*⁸

教育実践創成講座

Abstract

This study examines the significance and possibilities of art education activities in the community through practices such as art workshops and lecture forum activities undertaken by university faculty and students. While the new coronavirus pandemic is still ongoing, the workshops and forums held while using the online system have led to exchanges with people who are interested in art activities in the community, and to collaborative efforts that cross government, community activists, and universities. As art activities in the community were affected by the pandemic in various aspects, it became clear that it was important to seek new forms of implementation and build a network of collaboration.

Keywords: Art Workshop, Community-based program, Online Workshop, Co-creation, the Pandemic of COVID-19

-
- * 1 Chubu Gakuin College (2-1 Kirigaoka, Seki-shi, Gifu 501-3993, Japan)
 - * 2 Tokyo Gakugei University
 - * 3 Department of Fine Arts and Calligraphy, Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan)
 - * 4 Tokyo Gakugei University(4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan)
 - * 5 Field of Art and Design for Healing, Department of Cross-Disciplinary Art and Design, Joshibi University of Art and Design (1-49-8 Wada, Suginami-ku, Tokyo 166-8538, Japan)
 - * 6 Tokyo Gakugei University / Department of Education for Children, Urawa University (3551 Ohsaki, Midori-ku, Saitama-shi, Saitama 336-0974, Japan)
 - * 7 Tokyo Gakugei University / Department of Education, Musashino University (1-1-20 Shinmachi, Nishi-tokyo-shi, Tokyo 202-8585, Japan)
 - * 8 Graduate School of Education, Tokyo Gakugei University
 - * 9/10 Tokyo Gakugei University

要 旨

本研究は大学教員と学生が取り組んでいるアート・ワークショップやフォーラムの活動などの実践を通して、地域での美術教育活動がどのような意義や可能性を生み出すかを考察したものである。新型コロナウイルス感染が今なお続く中、オンラインを併用しながらワークショップやフォーラムを行う中で、地域でのアート活動に関心を向ける人々との交流が生まれ、行政や地域の活動家や大学を超えた連携の取り組みが生まれた。こうした取り組みがつくりだすのは日常のささやかな人と人の交流であり、コロナ禍によって地域でのアート活動も様々な影響を受ける中、こうした視点でのアート活動のさらなる展開や新たな実施形態の模索、連携ネットワークの構築が重要であることがわかった。

キーワード：アート・ワークショップ，コミュニティ・ベースド・プログラム，共創，コロナ禍