
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第26号 2019年3月

子どもたちを“アーティスト”にするためのワークショッププログラムの考案と実践
Design and practice of workshop program to make children as artists

松村 泰三 | MATSUMURA Taizo

子どもたちを“アーティスト”にするためのワークショッププログラムの考案と実践

Design and practice of workshop program to make children as artists

松村 泰三 | MATSUMURA Taizo

Details and practical report on the workshop project held at the Yamagata museum of Art “Let’s be an artist! Enjoy making things fun!!”

Keywords:

ワークショップ、アート

Workshop, art

1. はじめに

2015年より“キッズ・アーティスト・プロジェクト”と題し、子ども達をアーティストにしようというワークショップを研究室の学生たちと山形美術館で行ってきた。これは子どもたちを実際に作家になるために育てるというのではなく、アーティストが制作時に行う発想、制作、展示の一連のプロセスを子ども達に体験してもらい、芸術的な思考を学んでもらおうというものである。

これまでは二時間程度のワークショップを開催し、そこで制作したものを美術館に展示するというプログラムを行っていたのだが、今回、企画展「おかざき世界子ども美術博物館 所蔵 世界の巨匠たちが子どもだったころ」(2018/7/20～8/26)を開催するにあたり、その関連企画として会期中いつでもワークショップが体験できる常設のワークショップスペースの企画を依頼された。この企画展は世界を代表する巨匠たちが子どもだった頃に描いた作品を展示するもので、この展示を子ども達に見てもらうだけではなく、ワークショップを通して子ども達も“アーティスト”になってもらおうというわけである。



写真1:会場風景



写真2:会場風景



写真3:会場風景



写真4:会場風景

2. 企画の実際

ワークショップスペースの企画名を「きみも芸術家になろうものづくりを楽しく体験しよう!!」とし、5種類のワークショップをいつでも体験できる空間を制作した。ワークショップの内容については、表現技法の習得や体験を中心とするのではなく、あることについて考えて描き表すというような芸術的な思考や発想が中心のプログラムにすることにし、「想像してみよう。」「○△□で描いてみよう。」「みんなで作ろう!」「何にみえるかな?」「自分を表そう。」という自身がものづくりで必要だと思う5つの要素をキーワードにし、それにそったワークショッププログラムを考案した。併せて美術館学芸員である岡部信幸氏に5つのキーワードについて美術館に展示してある作品を例にとり解説していただき、今回のワークショップの芸術的なつながりや意味を示し、また、展示作品への興味につながるようにした。そしてワークショップで制作したものはその場で会場に展示し、発表、評価などの振り返りを行うとともに、来場した大人の方にも鑑賞できるようにした。

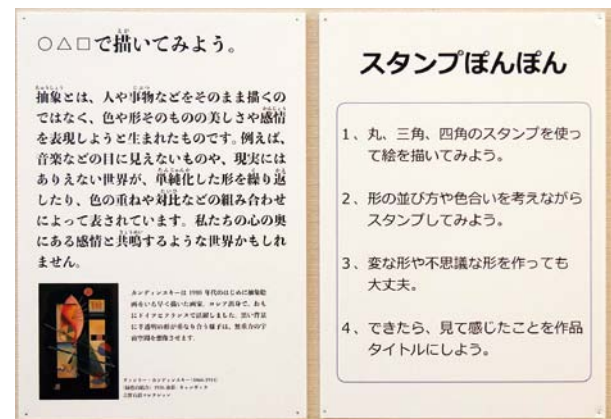


写真5:キーワード解説パネルとワークショップ手順

展覧会を見に来た人が誰でも参加できるワークショップブースのため、幅広い年齢層の人が参加できるようわかりやすいプログラムを心がけ、手順などはよりシンプルに4項目程度の箇条書きとした。(写真5)

また、どのぐらいの人数の子どもが体験するのか予想できないため、あまり手間のかかる技術やサポートの必要な技法等ではなく、シンプルな道具を用い、材料も入手可能な程度価格を抑えたものにした。

3. 5つのワークショップ

(1) VS力士

キーワード「想像してみよう。」

[ワークショップ手順]

- 1 力士の彫刻をよく見てみよう。どんな人だったかな？
- 2 この最強力士に負けないような強い相手を想像してみよう。
- 3 ロボットやヒーローなど自由な発想で考えてみよう。

作品制作において最も重要な要素の一つに想像力がある。ここでは絵を描くときに何かをそのまま写し取るというのではなく、テーマについて想像力を働かせて自分の考えを表現してみようということが目的である。

山形美術館に収蔵されている力士像「出羽ヶ嶽文治郎」(新海竹蔵《出羽ヶ嶽等身像》1930年、木彫、高さ223cm)の対戦相手を考えるというワークショップである。単に「自由に想像してみよう」では何をしたいのかわからず、またあまりに難しいテーマでは発想することができないので対戦相手という分かりやすく想像しやすいテーマとした。



写真6:ブースの様子

実際には、この力士に勝てる相手を考えるため、ということではあるが子ども達は力士像や解説パネルをよく観察していたように感じられる。そこから作品をよく観察するという習慣につながってほしいと思う。また、絵を描く用紙に対戦相手の名前や必殺技、口癖などを書く欄も設けたことで、具体的な想像ができるようになり、「想像する」というこちらの

意図がより伝わったと思う。

会場に展示した力士像「出羽ヶ嶽文治郎」はかなりの存在感があり、ブースのシンボルとなっていた。



写真7:参加者の作品



写真8:参加者の作品



写真9:参加者の作品

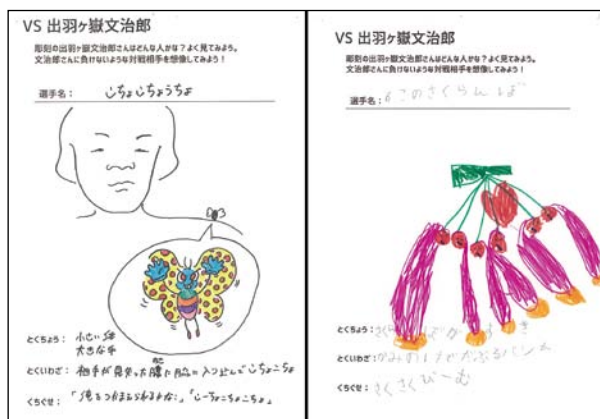


写真10:参加者の作品

(2) スタンプぼんぼん

キーワード「○△□で描いてみよう。」

[ワークショップ手順]

- 1 丸、三角、四角のスタンプを使って絵を描いてみよう。
- 2 形の並び方や色合いを考えながらスタンプしてみよう。
- 3 変な形や不思議な形を作っても大丈夫。
- 4 できたら、見て感じたことを作品タイトルにしよう。



写真11:ブースの様子

抽象表現を体験するワークショップである。単に「抽象表現で絵を描きましょう」といってもどのように描いていいのかわからないので、様々な大きさの丸、三角、四角のハンコを用意し、いろいろな色で紙にスタンプしてもらうことにした。形や色の組み合わせを意識し画面構成を行うことで無意識に抽象表現を体験させるのが目的である。また、出来上がった作品はどのようなイメージを持って作ったのか、そこ

から何を感じたのかを振り返るため、ワークショップ手順の4番目で作品タイトルを考えさせている。

スタンプを使って具体的なものを作る人が多いだろうと予想していたが、実際には抽象的な画面を作る人の方が多く、こちらの意図通り純粹に形や色を楽しんでもらえた。



写真12:参加者の作品



写真13:参加者の作品



写真14:参加者の作品

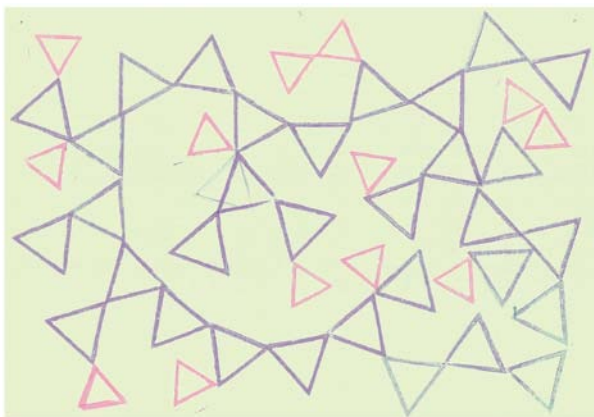


写真15:参加者の作品

(3) “みんなの木”を育てよう!

キーワード「みんなでつくろう!」

[ワークショップ手順]

- 1 紙を切って葉・花・実などをつくろう。
- 2 型をつかって形を写してもいいし、オリジナルの形を考えるのもいいね。
- 3 壁に飾ってある“みんなの木”にテープで貼っていこう。
- 4 葉・花・実でいっぱいになったら、枝をつくって木を大きくしよう。



写真16:会場風景

個人ではなく、みんなで協力し制作するワークショップである。壁に描かれた木の絵にそれぞれが葉っぱを作り飾っていく。みんなで協力してものを作ることの楽しさや一人では思いつかない作品ができる驚きを体験することが目的で

ある。この企画は東北文教大学短期大学部非常勤講師の布施あかねさんが考案されたワークショッププログラム「おもしろ草花とみんなの木」をアレンジしたもので、企画、運営を布施さんに協力いただいた。

他の人が制作した葉っぱを見て、それでは私はどんな葉っぱを作るのかという共同制作での楽しさがあり、横幅およそ10mのみんなで作った木はみんなの力でこちらの予想を超えるような展開をし、会場を彩る大作となった。



写真17:作品部分



写真18:作品部分

(4) 県のかたちは何にみえるかな?

キーワード「何にみえるかな?」

[ワークショップ手順]

- 1 山形県の形は人の横顔に見えるけど、他にどんなものに見えるかな?
- 2 その他の県のかたちは何に見えるか考えてみよう。

3 県の形の定規を使って紙に形を写し取ってそこに描いてみよう。

これは“見立て”を体験するワークショップである。山形県の形は人の横顔に見えるという話は有名な話であるが、そこから展開し東北の他の県は何に見えるかを考える。石ころや木の枝などの自然物やランダムに切った紙片を何かに見たてるといことが一般的であるが、シンプルで発想しやすく、身近な題材であるということから県の形にした。3Dプリンターで制作した東北6県の形をした定規で県の輪郭をなぞりそこに絵を描いていく。



写真19:会場風景

できた作品は各県ごとに展示を行い、比較しながら鑑賞できるようにした。(写真20) 同じ県の形でもさまざまなものに見立てられており、子どもたちの発想力の豊かさを実感した。



写真20:展示の様子



写真21:参加者の作品(左:宮城 右:青森)



写真22:参加者の作品(左:福島 右:福島)

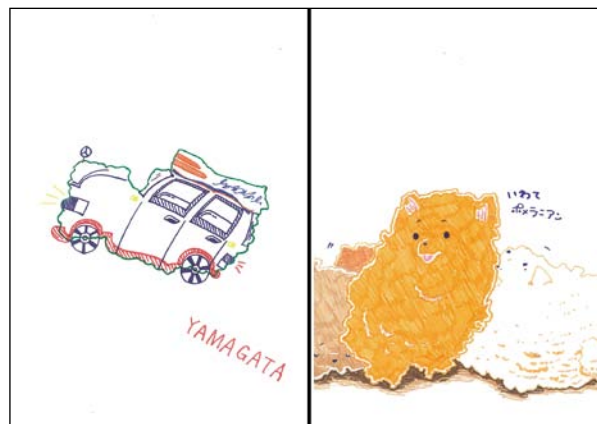


写真23:参加者の作品(左:山形 右:岩手)

(5)ゆるキャラになろう!

キーワード「自分を表そう。」

[ワークショップ手順]

1 市町村のゆるキャラは、その場所の名物や特徴などが

元になって作られています。

- 2 みんなも好きなものや得意なことなど、自分について考えてみよう。
- 3 それを使って自分を表すゆるキャラを作ってみよう。
- 4 できたら、ぴったりの名前をつけてみよう。



写真24:会場風景

自画像は美術の授業では基本的なプログラムであり、誰でも一度は描いたことがあると思うが、自分を表すということはどういうことなのか改めて考えてみるワークショッププログラムである。自分の容姿をそのまま描くのではなく、好きなものや得意なことなど自分に関係する事柄を提示することは、自分について表していると言える。また、市町村で作られるゆるキャラはその場所の名物や特徴が組み合わせられて作られていることが多い。この場合、ゆるキャラはある意味市町村を表している。この手法を使って自分を表してみようというものである。制作意図通りの作業が行いやすいように専用の用紙を作り、まず好きな食べ物や得意なこと、部活、性格など自分について考えて書き出す欄を設け、それを踏まえてゆるキャラを考えることができるようにした。

このプログラムに関して、当初少し難しいかもしれないと思っていたのだが、みんなこちらの意図をしっかりと理解し、その上で楽しく可愛いキャラクターを制作していた。



写真25:参加者の作品



写真26:参加者の作品

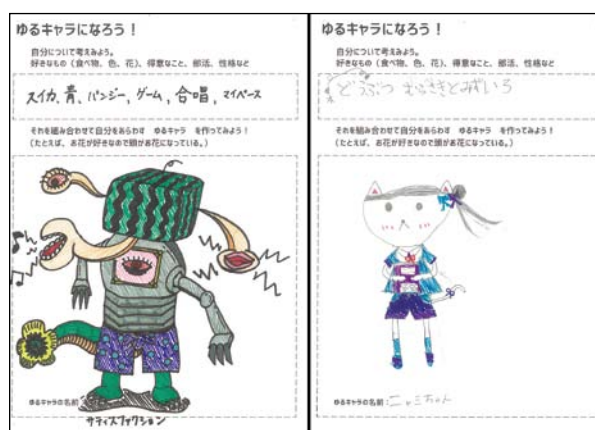


写真27:参加者の作品



写真28:参加者の作品

4. さいごに

会期中、500人を超える子ども達がワークショップに参加し、会場は作品でいっぱいになり、会期中なんども訪れて制作していく子どもや、大人の方でも真剣に参加している様子が見られた。実際に参加しなくてもできたものを見るだけでも楽しく、中にはできた作品を冊子にしてほしいという声も聞かれた。

今回のようにあるテーマについて、複数のワークショップを体験させることでそれを伝えるということは私自身初めての試みであるが、実際に企画・運営をしてみて、大いに可能性があると感じた。また展示会場に常設でワークショップスペースを作り、作品鑑賞からそのまま制作体験につなげるという流れも新しい美術館の展示の形ではないかと感じており、今後もこの形でのワークショップを追求していきたいと思う。



写真29:掲載された新聞記事