

# 地域アートプロジェクトにおける美術教育の実践

—中之条ビエンナーレにおける表現と鑑賞のワークショップ—

茂木一司・郡司明子・春原史寛・喜多村徹雄  
藤原秀博・飯島 渉・大塚裕貴・椎橋元貴  
城田祐規・寺内愛乃・宮川紗織・鷺塚裕太郎

群馬大学教育実践研究 別刷

第31号 47～77頁 2014

群馬大学教育学部 附属学校教育臨床総合センター



# 地域アートプロジェクトにおける美術教育の実践

—中之条ビエンナーレにおける表現と鑑賞のワークショップ—

\*茂木一司・\*郡司明子・\*春原史寛・\*喜多村徹雄  
\*\*藤原秀博・\*\*飯島 渉・\*\*大塚裕貴・\*\*椎橋元貴  
\*\*\*城田祐規・\*\*\*寺内愛乃・\*\*\*宮川紗織・\*\*\*鷺塚裕太郎

\*群馬大学教育学部・\*\*群馬大学大学院・\*\*\*群馬大学4年

Practice of art education in the community art project  
—workshop of expression and appreciation in NAKANOJO Biennale—

\*Kazuji MOGI, \*Akiko GUNJI, \*Fumihiro SUNOHARA, \*Tetsuo KITAMURA,  
\*\*Hidehiro FUJIWARA, \*\*Wataru IJIMA, \*\*Yuki OTSUKA, \*\*Genki SHIIHASHI,  
\*\*\*Yuki SHIROTA, \*\*\*Aino TERAUCHI, \*\*\*Saori MIYAKAWA, \*\*\*WASHIDUKA Yutaro

\*Faculty of Education, Gunma University, \*\*The joint Graduate School of Gunma University,

\*\*\*Faculty of Education, Gunma University

(2013年10月31日受理)

## 1. はじめに

本稿は、平成25年度に実施した中之条ビエンナーレ2013(2013. 9. 13~10. 14、主催：中之条ビエンナーレ実行委員会 共催：中之条ビエンナーレ運営委員会)に、「こどもわーくしょっぷすくーる@ぐんだいびじゅつ」として参加した群馬大学教育学部美術教育講座の教員と院生・学生の実践を記録・分析し、「アートプロジェクトにおける主に子どもを対象とした美術教育プログラムの位置付けとは？ 地域を中心とした子どもの(美術)教育的側面の支援とはどのようなものか?」、について検討する。つまり、「アートプロジェクトが持つ美術教育の可能性」に関して考察を試みる。

中之条ビエンナーレとは、群馬県吾妻郡中之条町で2年に1回開催されるアートイベントである。2007年に当時の町長入内島道隆(以下敬称略)と山重徹夫らアーティスト6名(吾妻美学校5期生)<sup>1)</sup>が越後妻有アートトリエンナーレを視察し、町の補助事業として

はじまったもので、第1回目(2007)は山重がディレクター/総合プロデューサーになり、58名のアーティストが参加し、48,000人の入場者が記録されている。しかし、最初の印象は非常に小規模で暖かみのある手づくりのアートイベントだった。その後、第2回(2009、アーティスト112人、のべ入場者16万人)、第3回(2011、アーティスト125人、のべ入場者32.2万人)と拡大した。

群馬大学教育学部美術教育講座との関わりは、第3回(2011)に喜多村徹雄、齋江貴志、林耕史の3名がアーティストとして参加し、その時に「マンパワーがなくて、手が回らない教育支援ができないか」という相談?から、今回(第4回、2013)の参加が決まったという経緯がある。

## 2. 企画コンセプト

「こどもわーくしょっぷすくーる@ぐんだいびじゅ

つ」の基本理念は、茂木の今までの約10年間のワークショップ学習研究を基盤にし、以下のように設定した。

「私たちは、群馬県下の広義の美術教員（幼稚園・小学校・中学校・高校など）を育てることを通して、その裾野に広がる子どもたちのアート（美術教育）を支援してきました。この企画は、中之条ビエンナーレに含まれる吾妻地区の幼保小中高等学校の子どもたちを中心に、「アートにふれる・つくる・みる・かんがえる」ことを通して、「地域（コミュニティ）・アート・コミュニケーション」などの問題を総合的に考えてみようという企画です。

同時に、日本の山里・山間過疎地区（対象地区）に存在する共通の問題点をアートによってビジュアル化し、地域コミュニティの住人とシェアするために、子どもたちの創造力や想像性を使って、世界中に発信し、同じ問題を抱える人々にわかりやすく表現していききたいと考えています。

アートは今作品というモノの世界から、コトをつくりだすプロジェクト型に変容しはじめています。プロジェクト型アートは、「参加する」ことによって成立する／しないという特色があります。人々は「参加」によって、世界を共有し、「自分の（居）場所」を得る、つまり、「世界は人々に共有されてはじめて存在する」ともいえます。

今回の展示は、茂木が越後妻有アートトリエンナーレ2006に「ラーニングアート・ワークショップ「学びの繭」展—文化を語る子どもたち—“Learning Art Workshop – Cocoon of learning: Children talk about culture”」を出品し、新潟県十日町中心地区空き店舗における展示と地域の子どものワークショップを実施し、シンポジウムを開催し、さまざまな成果を得たことに基づいて計画しています。

コンセプトは、“making workshop (leaning) visible”です。アート活動を通して、アートの学びのプロセスを見えるようにし、ふりかえりによって共有し、更なる学びの深みを体験します。ワークショップとは、それをひとりでするのではなく、みんな（協同）ですることによって、お互いの「違ってもいいこと」を体験し、認め合い、からだ全体で学び、即興的に動き、時に「教える・学ぶ」関係さえも越境する、自分が納得する答えを探すエクササイズです。私たちは、多くのしがらみの中でいわばがんじがらめになっています。特に学校化された社会の中で、子どもたちはその価値感を守り、おとなや社会に対していい子であることを強いられています。このワークショップ企画では、そんな子どもたちをアンラーンさせ、「学ぶことが楽しい」という、学びの原点に立ち戻すことを目的にしています。子どもたちがアートや文化を自分のこととしてとらえなおして発信できるような仕組みづくり「子どもによる子どものための芸術・文化発信プロジェクト」を企画します。

私たちは、「学びの楽しさ」を取り戻し、学びのわくわく感をもう一度味わいたい。そのための新しく4つのプログラムをつくりました。これらのワークショッププログラムによって、たくさんのお子さんたちとアートや文化で関係性をつくり、組み替え、

編み直し、そして多様な差異を発見し、認めあいながら、一つのかたちをつくっていききたいと思っています。

いわゆる展覧会とは、ものとしての作品の展示評価を受ける場所ですが、展覧会にはもっと教育的な側面があります。学生は展覧会に参加することによって、人々がアートについて関心を持ち、語り、（自他を）広げていくこともまた、アートの行為であることをその場で学んでいきます。つまり、（アート等との）「出会い」「語り」「共有し（つむぎ合い）」「広げていく」のは、人であり、人と人との協同性の中にあるということです。それは越後妻有での展覧会の当番の学生たちがワークショップを自分のことばで語り、展示を語りによってアート化し、拡散してくれたこと。これによって、成果の社会還元、つまり人文社会科学の見えない成果をvisibleにできる方法を見つけることができました。

また、人が人をつなぎ、新しい想像性や創造性をつくっていく。私たちが注目したのは、ワークショップやその思想を支える人を育てること、いわゆる人材育成の効果です。学生はワークショップの展覧会を自分事としてとらえ自らのことばで語ることを通して、（世界へ）参加を果たしていました。ワークショップという「協同と表現」に支えられた学びや場をここであらためて振り返り、アート展に出品し、その有効性を確認したいと思えます。」

上記にあるように、アートがモノからコトやコミュニケーション＝関係性そのものを目的に展開されるようになり、アートの教育的側面もそれ自体が表現として認知されるような様態がつけられはじめています。越後妻有ではそれを「Learning Art」として提案してみようと試みた。学びという見えないアートを見えるようにすることによって、共有しやすくするというアイデアである。

コンセプトは、①作品展示、②みる・きく・はなすウォークツアー、③こどもワークショップ、④総括シンポジウムの4つに仕立てられ、実践された。大学や大学生がアートで地域に何ができるのかが実験された。そのために、なるべく院生や学生が主体的にアイデアを出し、それを実現できるように教員が支援した。そして、入力（目的）に対する出力（評価）を明確にするために、ドキュメンテーションとリフレクションを重視した。

### 3. 「こどもわーくしょっぷすくーる@gundaiびじゅつ」の準備と実践（結果）

2013年1月末、中之条ビエンナーレに関する最初の打ち合わせを中之条町教育委員会（教育長、指導主事）

及び山重ディレクタ、唐澤担当職員らと実施し、今回の群馬大学教育学部美術教育講座の参加の趣旨や内容・方法について、概ね了解を得た。当初は小中学校との授業での連携を考えていたが、時期的に来年度の教育課程にまで食い込むことは難しいと判断し、子どもたちは任意参加で合意した。その後中之条中学校を訪問し、美術部との連携の約束を取り付けた。

準備は院生を中心に、展示及び鑑賞ツアーとワークショップの企画案を出し、茂木、郡司を中心にまとめ後述のようなプランになった。そして最終的な会場当番（ボランティア）表の作成などを決定し終えたのはビエンナーレの直前になっていた。（茂木一司）

### 3-1. だるまワークショップ（担当：藤原秀博）

○概要：ぐんまだるまプロジェクトは、2013年2月に被災地女川町と各地域をつなぐ「遠足プロジェクト」を前橋市で開催する際に、女川の子どもたちへメッセージを届けるために群馬大学の院生と学生で企画したものがベースになっている。内容はガチャガチャのカプセルにだるまの顔を描き、中に粘土で作ったオブジェとメッセージを入れて展示していくというものだ。

「遠足プロジェクト」とは、カナダ在住のアーティスト武谷大介と女川出身の美術教師・梶原千恵が進める

被災地支援のアートプロジェクトである。それは被災地に善意で送られた中古ランドセルをカナダ人アーティストらが作品化し、全国を巡回するギャラリー型プロジェクトである。前橋で開催するにあたり、支援の気持ちを伝え、また巡回地のローカルな文化の発信を再巡回するというコンセプトのもと、群馬のだるまの歴史的意味を引用し、災害の記憶も同時に運ぶ文化プロジェクトとしてデザインした。

その意味とは、だるまとは達磨大師の不屈の精神にあやかり、目標（願い）を立てて、精進努力して無事達成するよう願いをかけるものである。全国でよく知られている張り子の縁起だるまは、群馬県高崎市の少林山達磨寺でうまれた県の特産物である。だるまはもともと浅間の噴火によって起こった天明の飢饉を救うために農民の副業として発達したものづくりで、災害と深い関係がある。今回の中之条ビエンナーレでは自分の願いをだるまに込めて展示していくことで、願いや思いを共有し、人々が交流し、協同で表現することを目的にした。参加者はガチャガチャの空きカプセルに、思い思いの顔を描き、願いを（出身と名前も）書いたメッセージカードを入れる。出来上がっただるまは会場に展示し、誰でも中のメッセージが見られるようにした。つまり、参加者は出品者になる、つながるアートの仕組みである。

時間	活動の様子	活動と会話：藤原▼、参加者・、学生スタッフ○
9/14(土)		<p>9. 14 親子連れが来る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「だるまをやるために待っていたんですよ。」</li> <li>▼「そうなんですか！では、やりましょう。」</li> <li>▼「カプセルを一つ選んで下さい、ここにだるまの顔を描いて中にメッセージカードを入れます。」</li> </ul> <p>親子グループ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・(母親)「○○(子ども)がほっぺ描いてくれた！」</li> <li>・「くるま描いちゃう！」「タイヤ描いた！」</li> </ul>
10:00		<ul style="list-style-type: none"> <li>▼「くるまだるまだね！」</li> </ul> <p>女性三人アーティストがくる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「あ、まちがえた……。」</li> <li>▼「いや斬新で素敵ですよ。」</li> <li>▼「どこから来ましたか？」</li> <li>・「香港から来ました、ヴァイオレットです。」</li> <li>▼「え、香港！なるほどー！感想を教えてください。」</li> <li>・「楽しかった！！ありがとうございます！」</li> </ul> <p>とある親子連れ、親子でだるまを作る。</p>

11:00



室内展示だるまの数はまだ少ない。

9/15(日)



参加者がどんどん増える。

9/22(日)



11:00



13:00



15:00



・小6男子「ねこを描いたんだ、かぶきみたい。」くすくす笑う。

▼「まねきねこみたい。」

・「あ、そうか！じゃあ体も描こう。」

▼「だるまプロジェクトの感想があれば教えてください。」

・母親「中のメッセージも入っていて凄く素敵な企画だと思います。」

・小6男子「一言でいうと楽しかった。自分でだるまを描く事が個性があっていいなと思った。」

○「どうぞこの中から選んで下さい。」

・親「〇〇ちゃんなに色がいいの？」

9. 15

天気は雨。室内で展示制作を行う。この日は大人の参加者が目立った。

・2人組のカップルが来て制作

▼「いいですね！」

・「お互いの顔を描きあったんですよ。」

制作中の会話

・「今回のビエンナーレは盛りだくさんですね！」

▼「今回は学生も出しているんですよ。」

・「そうなんですか！また来ます。」

▼「ありがとうございます。」

9. 22

親子連れが多く参加した。先週数がなくなってしまったので新しいカプセルを追加した。

▼「だるまさんをお願いごとをしましょう。お願いしますっていいながら置くんだよ。自分で場所を決めてみよう。」

・幼児 場所を一生懸命迷いながら選ぶ。ようやく決まるとにっこり笑顔。

▼「願い事はどんな事を書きましたか？」

・「組み立てを成功させたいです。」

▼「身近な夢ですね！ありがとう。」

・小学生4人組お互い会話をしながら、どんなだるまを作るか考える。

書けない字を6年生の男の子が下級生に教えたりしている。

・下級生「下を緑で描いて、上は白で描いた。」

・6年生「Kちゃんもう紙書けば？」

・下級生「うん紙書く。」

・6年生「なにかこっかなあ……ニンテンドーってシンプルに書く。」

・小学生の仲良し二人組。会話をしながらだるま作りをする。

・「前向きに考えるとこれだけで一万円の価値がある……なんか凄いね！」

▼「メッセージにはなんて書きましたか？」

・「鉄道模型が買えますように！だいたい値段も書いた！」

鉄道模型の絵も書いてあり具体的な内容だった。

一通り作り終えたあとに質問してくる。

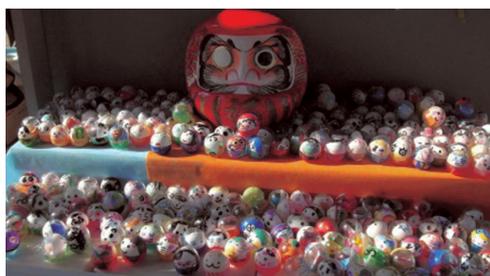
・「紙は好きに折っていいんですか？」

▼「いいよ。中には折り紙を作っていた人もいたよ。」

・紙を二人で折り始める。紙飛行機を折り始める。



最終日(10. 14)の展示



・「よしできた……あ、入らない……」片方の男の子が大きめの紙飛行機を折る。

・それをみたもう片方の男の子は「まずは長方形に折って……よしできた！」

一回り小さい紙飛行機を作って見せてくる。

▼「あ！すごいね！」

・「マイクロサイズの紙飛行機。」

・「ねえどうやって作ったの？どうやって作ったの？」

・「四分の一にした！四分の一の紙で作った紙飛行機！つまり四分の一サイズってことだ。これをだるまに入れます……よしできた！」

小学生の女の子

・「未来はいつでも光輝いているよ。希望を捨てずに前を進んでいこう。」

・幼児が机の上のだるまに興味を示してつかんでいる。

### ○考察

毎週末ワークショップを実施した。参加者は絶えず、連日賑わっていた。期間中、約950個のだるまが完成した。参加者について、年齢層は幼児からお年寄りまで幅広く、県内だけでなく県外からも多かった。対話しながら制作した。県外の人やぐんまのだるま文化を知らない人が大半で、初めて知った人が多かった。また、だるまの歴史については県内の人でもほとんどが知らなかった。災害とだるまについての話をする度に、参加者から驚きの声があがっていた。

幼稚園児は丸い形と色に惹かれ鑑賞、制作をする子が多かった。乳児もだるまを手にとってはしゃぐ姿がみられた。小学生はやはりものづくりが大好きで、会場周辺の子どもたちは何回もつくりにきた。中学生以上になると、少し恥ずかしそうであるが、作り始めると小学生と同じような表情を浮かべて楽しみながら作っていた。中に入れるメッセージは具体的な自分の将来の夢を書く人が比較的多かった。大人たちは「わたしはこういう事やるのは恥ずかしい」(年配の方)と遠慮する人も少なくなかったが、20～30代を中心に作っていくことが多かった。「こういうことやるのは久しぶりだ」(30代女性)という声を上げながら取り組み、子ども以上に真剣になっている姿が多くみられた。

展示は大変好評で、多くの方から「かわいい」「いい取り組みですね」という声を頂いた。たとえば、「大人のもの子どもものを見比べる機会って今までなかった」、「ぱっとみて子どもと大人で違うってことがわか

るね」、「うきうきしますよね、これだけだるまがあって、一個一個願いが入っていると面白いと思います」(20代女性)、「仲間がいっぱいいいていいなと思いました」(小学生女子)など、さまざまな感想をいただいた。

だるまを作りたいと思ったきっかけを尋ねると、「展示がかわいかった」(小学生女子)、「みんながつくっていて楽しそうだったから」(小学生男子)、「自分の願いが叶うといいなと思った」(小学生女子)という動機がみられた。連鎖反应的に参加者が集まったのは、展示してあるそれぞれのだるまに込められた思いの力が強かったのだろう。だるまプロジェクトの最大の利点は参加するのが短時間で簡単にカラフルなすばらしい作品ができるという点だと思う。

反省点としては「展示したあとにどうなるのか？」という問いに明確な受け答えができなかったことや、プロジェクトの目的を子どもに伝えられなかったことがあげられる。また、材料不足や人手不足が度々あったので、事前準備をしっかりとチーム体制で行った方がスムーズに事が進んだと思う。会期中にだるまの準備が間に合わず、もくもくと準備とワークショップを行った。身体的にはきつかったが、多くの成果と課題を得た実りのある1ヶ月だった。(藤原秀博)

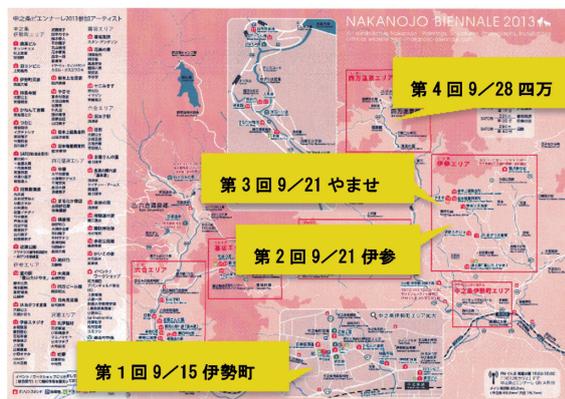
### 3-2. みる・きく・はなすウォークツアー (担当：郡司・茂木・春原・喜多村・飯島・大塚・椎橋ほか)

3-2-1. みる・きく・はなすウォークツアーの概説  
ここでは、子どもを対象とし、みる・きく・はなす

ことをテーマに行った鑑賞ツアーの概要と鑑賞プログラムの中身について紹介したい。事前に中之条町の保幼小中全ての教育機関を訪問、企画の主旨や鑑賞ツアーの内容を説明し、各校園に参加者募集の呼びかけ等の協力を仰いだ。その結果、中之条町からも数組の親子参加と中之条中学校美術部の団体参加が叶った。その他は、主催者の直接的な呼びかけに応じてくれた参加者である。開催1ヶ月前から大学HP、ビエンナーレHPへの掲載、FB等のSNSを利用した呼びかけ、地域ラジオ番組等での案内、公共施設等にてチラシの配布を行った。確実な参加者確保は今後の課題でもある。

4回にわたる各エリアの実施状況は次の通り。

第1回	9/15(日)10:00-12:00	中之条町伊勢町エリア
		参加者34名(子ども20名)・スタッフ17名
第2回	9/21(土)10:00-12:00	伊参スタジオ
		参加者10名(子ども6名)・スタッフ14名
第3回	9/21(土)13:45-15:45	やませ(神保家住宅)
		参加者33名(中高生30名)・スタッフ16名
第4回	9/28(土)13:00-15:00	四万エリア
		参加者3名・スタッフ10名



#### 【みる・きく・はなすウォークツアー開催場所】

アートプロジェクトで子どもたちは何をどう学ぶことができるのか。この問いへの応答として、親子や中高生に向けた鑑賞ツアーを企画した。子どもはアート作品に出会うことから、みる、きく、はなすといったコミュニケーションのありようをいかに発揮するのか。また、アート作品を介し子どもが主役になること、つまり、子どもの見方や考え方にスポットが当たることによって、周囲に驚きや新たな発見がもたらされ、そこに巻き込まれる大人も同時に主役となり、その場が活性化する仕組みはどうあるべきか。これらを踏まえ「みる・きく・はなすウォークツアー」の鑑賞プログラムを作成した。

#### 【プログラムの流れ】

・アイスブレイク(自己紹介等)

- ①みんなで作品を見よう(対話型鑑賞で見方を広げる)
- ②親子(チーム)で作品を見に行こう(チェキで撮影)
- ③見たものを形や色などでまとめよう(ボードの制作)
- ④活動のふり返り(ボードの紹介を通じ見方を共有)

プログラム作成にあたり次の四点に留意した。一つは、“ウォークツアー”であることの重視である。参加者は共に中之条の街を歩きながら鑑賞を楽しむ。そこで作品まで皆で歩いて向かう際に、みることの構えが醸成されることを願い、調査活動(探検隊)を思わせるお出かけバッグ=鑑賞ボックスを用意した。



【ぐんだいびじゅつオリジナル鑑賞ボックス】

ボックスには、メモ用紙、撮影用ポラロイドカメラ、色紙、カラーペン、接着剤が入っている。これらを活用し、後に印象深いことをボードにまとめる。このボックスを持ち歩くことで「みる」「表す」が一体となった活動への誘いが可能になることを期待した。

二つ目の留意点は、作品をみる際の視点=撮影ポイントを紹介したことである。その際、お気に入りのキャラクター(フィギアやぬいぐるみなど)を持参してもらった。その上で3つの視点を紹介した。視点Aは、お気に入りのキャラクターが作品を見ているとしたら、という設定である。自然とキャラクターの表情や向き等からセリフや擬音語擬態語が生まれてきそうである。視点Bは、作品と一緒に写る設定である。作品の真似をしてポーズをとったり、作品と向き合って対峙してみたり、様々な身体での受けとめ方が表現される。また、実際に「なってみる」ことによって内側から作品に対する感情が湧き出ることも期待される。視点Cは、作品そのものをどの角度からどのように切り

取るか、つまり、作品の魅力を表すことにこだわる見方である。このようなみる際のポイント3点を以下の資料を用いて予め参加者に紹介した。実際の活動場面でも、これらを活かし自ら楽しんで取り入れている子どもの姿が見受けられた。また、作品の細部にこだわり詳細にまねする子どもの姿に驚き、目を見張る大人の姿が印象的だった。



視点A



視点B



視点C

【紹介した3つの視点】

三つ目は、出力の方法である。見たもの、感じたことの中から印象深い写真を数枚選び、形や色やことば

を加え表していく。自身の活動を紹介する際にも抛り所となる“まとめ”によって、話がしやすいという利点も挙げられる。

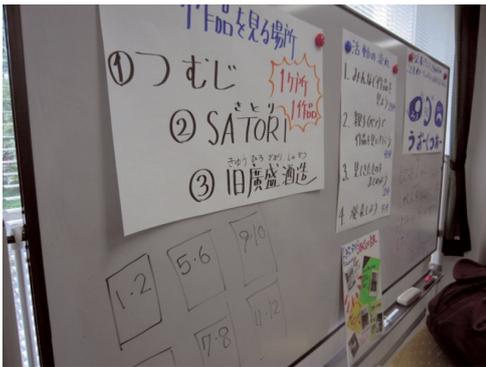
また、活動をふり返る際にも、ボードの作成を通じ親子で写真を見ながら語り合う姿が自然に引き出されるよさもある。

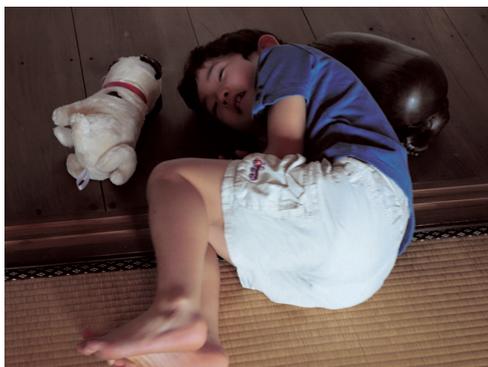


【ボードにまとめて互いに話す】

四つ目は、ツアースタッフとなる学生が事前に対話型鑑賞について学ぶ機会を設けたことである。ツアーでふれる作品を取材し、大学で一度、中之条の現地で再度作品に向かい、互いにファシリテータ（進行促進役）を引き受け、研修を行った。2組の親子（5、6人）に2人の学生スタッフが鑑賞活動の促進役として入ることで、共にみる・きく・はなすことのよき循環が生まれる仕組みに期待した。不慣れな学生も、回を重ねるごとに自信をつけ、子どもの見方を賞賛したり、作品をもとに親子の会話をつないだりするなどの様子が見られた。（郡司明子）

3-2-2. みる・きく・はなすウォークツアー@中之条市伊勢町（つむじなど）9月15日(土)（担当：郡司明子）

時間	活動の様子	活動と会話：講師T・スタッフS・子どもC・親P・作家A
0		会場：ミュゼ(雨天のため会場変更) C&P：参加者が集まり始める。知り合い同士の参加が多い。郡司のあいさつ T：流れや撮影時のポイントの説明をする。ツアーバッグの中身を確認。スタッフの紹介。
20		S：それぞれ担当の親子と対面し挨拶。チーム名を決め、チーム名と名前をテープに書き、衣服やバッグに貼る。 P：「グループの名前はとうする？」 C：「ピンクチームがいい！」 S：「ピンクが好きなんだ！可愛い名前だね。」
25		全員でつむじへ移動。志村陽子さん『うたかた』へ。 C&P：みる・きく・はなす・チェキで試し撮り S：「好きな場所を見つけて撮ってごらん。」 C：「ここにする！」「映らなーい」 指が映ってしまう様子。なかなか場所が決まらない子もいる。 郡司によるファシリテーション。スタッフは補助。 T：「ここから何が見えますか？」 C：なかなか声があがらない。恥ずかしい様子。 S：「この作品見てどう思った？言ってごらん。」

45  
50

80

以下抜粋。

C:「アメンボさんがいる！」  
 全員:アメンボを探す。  
 T:「どこどこ!?アメンボさんいるかな?」  
 C:「おうちみたい!」  
 T:「どこからそう感じましたか?」  
 C:「穴の中にいるから。」  
 C:「(作品が)周りの石に似てる!」  
 次々に声上がる。  
 T:「すごいところに気が付いたね!」  
 最後に志村さんより作品のコンセプトの説明  
 全員:説明を聞く

旧廣盛所蔵へ移動

(事例1)

C&P:チームごとに分かれて気に入った作品を見つける。  
 P:「どこにする?あっちへいってみようか。」  
 C:「入口付近の動物の作品が気になり数名が集まった。」「これかわいい!」  
 P:「猫さんだ!これにする?」  
 S:「こっちにもあるよ!いろいろ見てみてね!」  
 C:「キャラクターを作品の背中に乗せようとする。」  
 S:「それ可愛いじゃん!撮ってみる?」  
 C:「うん!うまく乗らないよ〜。」  
 S:「抑えとくから好きのところから撮ってみて。」  
 P:「〇〇ちゃん、こことかいんじゃない?」  
 C:「こっちにする〜。」  
 キャラクターが猫と向かい合う様子、一緒にいる様子、乗っている様子などいろいろ撮影。  
 C:「(写真が)出てきたー!」  
 S:「上手に撮れてるね!」  
 P:「まだ(カメラの残量が)残ってるから撮ってみようよ。」  
 C:「納得したものが撮れたのもういい様子。他の友達の様子が気になる。時間が余ったので二階の作品も鑑賞。」  
 P:「〇〇ちゃん、これおもしろいね。一緒に撮ろうよ。」子どもと作品が並んで持っているデジカメで撮影。  
 C:「見てみて〜」撮った写真を友達同士で見せ合う。

(事例2)

S:「これは何だろう……?」  
 C:「手みたい……(兄、作品を見つめる)」  
 C:(妹は作品を一周した後、口をすぼめてポーズ)  
 S:「この作品の真似をしているのかな?」  
 C:「兄、チェキのシャッターを構える。」  
 P:「撮影会みたいだね。」  
 S:「〇〇ちゃん、とっても素敵!」  
 C:「周りの大人たちに褒められ嬉しくなったのか他の作品の真似もし始める。」

他の子どもたちも影響を受けてポーズを取り始める。

C:「僕これできるよ!」  
 S:「すごいね〜。どんなポーズ?」  
 C:「こうやってね、寝るの!(うずくまる)」  
 S:「いいね〜そっくりだ〜!写真撮ろうか?」  
 C:「うん!おねがい!」  
 P:母親が兄のお気に入りのぬいぐるみを渡す。  
 C:「兄はぬいぐるみを作品の上に乗せる。」  
 S:「〇〇(ぬいぐるみの名前)今何しているところ?」  
 C:「うーんとね、休んでるところ。」  
 S:「何て言ってるのかな?」

85		<p>C：「ふう〜つかれた〜って言ってるよ。」 P：「木の中でくつろいでるんだ、面白いね。」</p>
120		<p>各班ごとにミューゼへ移動 まとめ C&amp;P：B4のボードを各班一枚ずつ受け取り、ツアーバッグの中から色紙やのり、ペンを取り出す。 約10枚の写真の中からお気に入りの写真を数枚選び、そこに吹き出しや感想を書いていく。 S：「どの作品がよかった？」 C：「これとこれが好きだからこれにする。」 P：「この写真はどうか？」 C：「これもいい！何て書こうかな〜。」 S：「そういえば〇〇くんあそこで何て言ってたっけ？」 C：「あ！そうか！（ペンで書き始める）」</p>
140		<p>発表 C&amp;P：スタッフが補助しながら班ごとにボードに書いてあることや、その時の様子を伝えていく。 S：「私たちのチームは、〇〇（ぬいぐるみの名前）の物語をつくりました。」 P：「お〜いとか、疲れた〜とか言ってます。」 T：キャラクターの目線になって物語をつくったのですね。ありがとうございます。</p>

## ○まとめ

ツアー当日は土砂降りの天候だったが、前橋清心幼稚園の親子が貸し切りバスで来ることが決まっていたこともあり、計画通りに実行した。早朝ビエンナーレ実行委員会に連絡を取り、急遽中之条町歴史と民俗の博物館・ミューゼの研修室を借りて導入とリフレクションをすることになり、子どもたちは長靴に雨合羽で出かけることになった。

今回のツアーは「鑑賞・対話・撮影・制作・発表」と盛りだくさんの内容であったが、親子での参加ということもあり、幼児も安心して臨んでいる様子であった。つむじでは「うたかた」（志村陽子）を全員で囲む形で対話型鑑賞を行った。はじめは恥ずかしがっていた子どもも、一人が発言すると周りに派生し、お互いが感じたことを発信し合う場が形成されていった。個から全体へと考えを共有するプロセスが今回のツアーでは重要な意味を持つ。旧廣盛酒蔵では、それぞれが気に入った作品を見つけ、キャラクターを通して積極的に関わっていた。好きなキャラクターと一緒に鑑賞するスタンスをとったことで、作品と対峙するきっかけができ、さまざまな角度からストーリー性を考えることに繋がったのだろう。キャラクターを引き立たせるにはどの位置、向きがいいのかと試行錯誤している表情は生き生きとしていて、親子一緒に考え合えながら学びを深めている様子であった。また、「ビフレフト

一橋一」（藤原京子）という作品は、吊り橋状に設置されているため、床との間に空間がある。子どもはそこに寝そべり、「ここから上を見上げると面白いよ。」という見方を提示した。その場にいた大人も思わず子どもにも誘われ、作品の下に仰向けになって鑑賞するということが起きた。「子どもと一緒にできたこと。」と子どもの見方に学ぶ新鮮さを味わっていた。

最後のボードにまとめる活動の時間では、自分たちが撮った写真やその面白さを他のみんなに知らせたいという思いがあふれていた。「こんなものがあつたんだよ。」「私のキャラクターはこんな体験をしたんだよ。」そのような声が今回のツアーの充実さを物語っていた。キャラクターというある意味で非日常的なものを通して体験を生み出す、対話や可視化で価値観を共有する、そういった面からアート作品に触れ合い親しみ入り口が形成されたこと、それがツアーの魅力になったのではないだろうか。（鷲塚裕太郎）

### 3-2-3. みる・きく・はなすウォークツアー@やませ（神保家住宅）／9月21日（土）（担当：郡司明子・喜多村徹雄）

4回開催したツアーのなかで中高生を対象にしたのは、唯一やませ（神保家住宅）エリアであった。作家や作品の傾向から、今私たちが直面している社会（問題）とのつながりにおいて中高生を深い思考に誘う見

通しがもてた為である。事前にやませの状況を掴むことができたのは、本学美術教育講座の喜多村（絵画担当）の出展場所であったことにも因る。

現地の下見において、学生は、「中之条気象台フリーソグモノツイター」の作者、藤井氏が直接語る作品に込めた重みのある意図にふれ、また学生にとって普段は身近に接している喜多村氏の作家としての美しくも鋭く社会を見つめる仕事内容を目の当たりにし、大いに触発された様子であった。

学生は、中高生にも多様な美術表現のあり方を感じてほしい、また、その表現を巡って、互いに意見を出し合い、受けとめあうことを目指したいという気持ちをもって当日のツアーに臨んだ。ところが、個々に違いはあるものの、照れや恥じらいの真っ只中にある中学生は、学生の投げかけに対して口ごもる、言いよどむ、考え込む様子もあり、自分のファシリテーション（進行促進）がうまく機能していないのではないかと不安を感じる学生が多かった。ただ、その場の対話的なやりとりでは受けとめられなかった中高生の感じ方や思考も、カードへの出力を通じて可視化されること

により、受けとめる側の意識にも広がりが見られた。さらに、中高生は全体でのふり返りの際、作家である喜多村とのやりとりに応答し、仲間の声を聞きながら少しずつ自身の気づきを語る姿も見られ、最後の感想を述べる時には、朗らかに堂々と言葉にしていく傾向が確実に高まっていた。（郡司明子）



【中高生の鑑賞カードより】

最初にこの作品を見たとき、金魚が入っていたり、色水だったりしたらきれいなのに、どうして水なのかと思いました。話を聞いて、この3000個の袋に入った水よりも多くの命が次々となくなっているということなどから、やはり戦争や争いは残酷だし、自殺も減ってほしいと思います。何気ないことでも、元をたどって考えていくことをしたいと思いました。

中之条中学校1年 K・R

時間	活動の様子	活動と会話：講師T・参加者A・スタッフS・子どもC
0		<p>神保家住宅(やませ)集合</p> <p>A：「キゴヤの詩」(外丸治)の作品前に集まる。参加者の中高生は、友人と話をしたり、作品を見上げたりしている。</p> <p>T：簡単なあいさつの後、作品を前に導入でアイスブレイク。「班のメンバー紹介と、チームの名前を考えてください。」</p> <p>A：班で同行するスタッフに、持参したぬいぐるみについての紹介も交えながら自己紹介を行う。</p> <p>「このぬいぐるみは、僕が小さい頃から大事にしていたものです。」</p> <p>A：順番に、代表者(中高生、または大学生)がグループ紹介。メンバーとチーム名を紹介していく。少しずつ笑いが生まれている。</p>
15		<p>「キゴヤの詩」(外丸治)の作品鑑賞</p> <p>T：郡司「この作品の中で何が起っていると思いますか。」</p> <p>A：自分が感じた事や考えたことを呟いていく。</p> <p>「素敵なお面が。」</p> <p>「監視されていそう。」</p> <p>「建物の中にいるのに、建物の外にいるみたい。」</p> <p>「障子がある所とない所があるから外と内がつながっている感覚。」</p> <p>「枝とかが儀式っぽい。」</p> <p>「生贄をしているみたいに見える。」</p> <p>「屋根なのになぜ地面になるの？」</p> <p>「瓦の建物の中が気になる。」</p> <p>「もう一つ地面に埋まっているのでは？」</p> <p>「天井の柱の数と、下の柱の数が関係あるような気がしました。」</p> <p>T：考えに対して「何故そう思ったのかな。」と投げ返し、より作品鑑賞を深めて行く。</p>
30		<p>T：郡司 作者の意図に触れながら、作品の瓦は昭和39年の新潟地震まで神保家の屋根に使用されていたもの、その頃から地域の屋根がトタンに変わっていった経緯を伝える。</p>

55



T：茂木「作者の意図もあるが、自分の(鑑賞者)の考えを大切に。」  
T：郡司 鑑賞の場所やカメラ(チェキ)撮影のポイントを説明

A：グループで作品をまわり、鑑賞していく。  
一人三枚を目安にチェキで撮影。  
『お気に入りのぬいぐるみが作品を見ているとしたら』  
『作品になりきって体で表現してみたら』  
『作品のこの部分が気に入った』など、様々な観点で撮影していく。  
S：参加者が作品を鑑賞する際にファシリテーションを行い、対話を通して作品鑑賞を深めて行く。

85



A：神保家を中心に鑑賞。母屋に接続した客間に設置された「中之条气象台—フリソソグモノニツイテ」(藤井龍徳)をじっくり鑑賞する班が多い。

A：「すごい数！水が袋に入っているよ。」  
「きれいだね、しずくみたい。」  
「金魚が入っている袋みたい。」  
「なんで金魚入れてないんだろう。」  
「私は絵馬をかける所に見えた。」  
「こっち(客間)の紙の束はなんだろう。全部同じ作品なのかな。」  
活発に疑問を投げかけ合うなど対話をしながらひとしきり見たあとで、作家の藤井氏の話聞く。

105



「ここには3000個の水袋が吊るしてあります。この数は10倍すると日本の年間の自殺者の数になる。私たちには好むと好まざるに関わらず、理不尽なことを含め降り注ぐものがある。中之条气象台というタイトルにもあるように、いま降り注いでいるものを考えると、金魚を入れる気にはなれなかった。ここ神保家には二人のおじさんがいて、若い頃に特攻隊に行かざるを得なかった。そちらの紙の束は、赤紙(召集令状)と同じ大きさで中之条町の人口と同じ数あります。私が表現活動を行う根源には怒りがあるのです。」  
「これは全て神保家の井戸水です。この家の人たちの命をつないできた水、生きることに欠かせない水を表しています。」  
藤井氏は、丁寧みてくれたことへのお礼と作品の意図に関する事柄を伝える。  
話を聞きながら、参加者の表情が変化し顔つきが引き締まっていく。次から次へと新しい班が来て質問をしながら話を聞いている。

母屋の土間に設置された「眼差しの交差：対話を生むために」(喜多村徹雄：本学絵画担当)の鑑賞を経て、参加者が広場に集まる。

125



撮影した作品の写真から一枚を選び、カード(はがきサイズのボード)にその作品に興味を持った点や考えなどを書き、まとめて行く。  
A：ぬいぐるみと一緒に作品を撮影した人の中には、ぬいぐるみがしゃべっているように、ふきだしを用いて描いている人も見られる。

A：各グループから一人ずつ、選んだ作品とまとめた内容を発表していく。  
「4つ葉のクローバーがピンの中にあるところから、小さな幸せを見つけた喜びの瞬間を閉じ込めているような印象を受けました。」  
「作者の方のお話を聞いて新しい考え方に気づき、自分も強く生きて行かねばと言う気持ちになりました。」

「眼差しの交差：対話を生むために」(喜多村徹雄)  
喜多村を前に、参加者が作品について感じたことや疑問がわいたことなどを話す。

A：「ガラスが多い。」  
「危ない。」  
「前から見ると分からない。」  
「柵があるもどかしさ。」  
「透明なガラスに一枚一枚絵がかいてあって、気になっていたのですが、どうしてそれぞれが見やすいように並べるのではなく、縦に重ねるようにしていたのかが気になりました。」  
「どんな意図なのか。」



145



A：「何で描いたのか？」  
 T：喜多村：「なんだと思う？絵の具じゃないよ。」「油性マジック、マッキーで描いてます。」  
 A：「なぜ水を入れたのですか？」  
 T：喜多村：「人が生活するうえで水が必要。ここの生活を表すためにこの家の井戸水が必要だと考えたから。」  
 A：「あえてみえにくくしているのはなぜ？」  
 T：喜多村「1枚1枚を見るのではなく、塊として見てほしかった。」  
 T：茂木「何が描かれていた？」  
 A：「風景や手や果物。」  
 T：喜多村「この地域のことを取材して描きました。」  
 A：「なぜ、これを作ったのですか？」  
 T：喜多村「答えは作者としての自分が持っているのではない。自分には、問いがある。例えば、今回の作品に関連して原発を動かすのか、動かさないのか以外の答えはないのか？という問いがある。その問いに基づいて表現活動をしている。」

A：カメラの前で、一人ずつウォークツアーを通しての感想を述べる。  
 「いろいろな作品があって、それら一つ一つに意味が込められていて、すごいなと思いました。」  
 「歴史や地域の特徴をとらえた作品などを見て考えせられ、これからは様々な観点から作品を見て行きたいと感じました。美術の力を感じた1日でした。」  
 (郡司明子・城田祐規)

#### ○喜多村徹雄によるまとめ

やませで作品を展示している私の立ち位置は、作家として参加者に接することであった。

私の作品はガラス板に描いたドローイング31枚を木製の台の上に直線的に並べたものである。参加者は、切断面が未処理のガラスに何が描かれているのかを確認しようとするのだが、危険なため距離を保っていて観づらそうであった。そのためか、参加者から出た質問は、「何を描いたのか」「狭い間隔で並べているので「観にくい」「並べ方に規則性はあるのか」「何故こんな危ないものをつくるのか」などであった。

私と参加者のあいだにファシリテータとして入った茂木が、質問をひとつずつ掘り上げ、私につなげていく。私は、作者の意図が正答と捉える鑑賞観を払拭したいため、必要な情報は提供し、考えて欲しいことには反問するように努めた。例えば、「何が描いてあるのか」については、「地域を取材して集めた建物や景色、風俗など」と応え、「絵が観にくい」については、「一枚一枚をしっかりと見て欲しいなら見えるように展示するよ」と反問する。すると、茂木は、描いてあるものを見たことある？ どんな建物？ 何をするとところ？ 全体を観るとどんな感じだった？とテンポよくファシリテートしていく。発問を聞いた参加者の返すような呟やきを掘り、つなげることを繰り返す。部分から全体、社会とのつながりへと話題が変化していくことで

参加者の意識も広がっていく。私は、アートには問いを立てる力があることを話し、わからないからつくっているのだと主張した(事実そうなのだ)。そして、一緒に考えて欲しいと呼び掛けた。

その後、参加者の口を突いて出る言葉が研ぎ澄まされていくのを実感した。その言葉は中高生が使う語彙ではあるが、疑うことなく自身の考えであり、批評性や問いを有しているもので、大人が立てるそれと遜色のないものに思えた。

「あの子たちが人前でこんなにも意見を言えることに驚いた」という引率教諭の言葉が印象に残っている。何かと対峙して感じたことを自覚するプロセスと、正答はない＝間違いはないという前提、そして耳を傾けてくれる環境があればこそである。

造形から読み取るリテラシーも重要だが、決まったプロセスをなぞれば身に付くものではない。特に、作者を前にした鑑賞活動では、作り手と観る者が作品を介して新たな価値を得ていこうとする姿勢が重要であり、そのためには、コミュニケーションを取りながら意見を交換できる力が必要なのである。それはアートという文化活動に不可欠な能力でもある。

中高生は、既に自身の言葉で批評する力を持っている。ならば、美術教育には、それを引き出し、引き上げるための考え方や環境をどのように創出できるのかが問われているのではないだろうか。(喜多村徹雄)

3-2-4. みる・きく・はなすウォークツアー@四万温泉／9月28日（土）（担当：春原史寛）

四万温泉エリアにおけるウォークツアーは9月28日の13:00から15:30まで実施した。本エリアの展示作品には、人間と四万温泉との関係性の歴史や現在の状況、あるいはより広範な温泉の文化的意味を問うものが多数あった。そこで今回は、形式は従前の3回のツアーと同様だが、温泉地という非日常を含む場を意識して、その歴史と展示作品を積極的に関連させる鑑賞を企図した。そのための有効なツールとして温泉地の鳥瞰図を活用した。四万温泉のほか群馬県内では草津温泉や伊香保温泉の鳥瞰図が多数あり、明治期以降多種作成されている。主に史学が研究対象とする史料（博物館資料）である。

四万温泉と人々はどのようにかかわってきたのか。明治期まで、四万温泉は湯治の場であり、心身の原因不明の病気もこの温泉で「治療」できるのではないかとという希望を抱き、病人を背負って徒歩や馬で人々が遠方から長時間かけて来訪・滞在した地であった。明治末ころから鉄道などの交通網の発達や、近代的レジャーに対する意識の高まりから、観光客が増え、ツーリズムとしての温泉の役割が高まってくる。この流れ

は現代に至って温泉は「癒し」を担うことになる。

この文脈は展示作品に顕出する。例えば旅館・積善館での展示会場は明治期に湯治客が滞在した客室であり、必然その展示作品は温泉と人々とのかつてのコミュニケーションに造形等で言及することになる。このアートによって示されたこの関係性に史料のレイヤーを重ねることで、アートを介した人々の対話をより活性化してより深く広い視野での鑑賞を試みるのが本ツアーの目的である。それは、アートを媒介に地域文化資源と参加者をつなぐことでもある。

今回は明治期と昭和戦前期の2種の鳥瞰図を用意（古書店にて購入）した。この二つの差異は、上述の温泉の役割の変遷を示し、前者では積善館が2階建てで表現されているが、後者では3階建になっており、さらに商店が増えている。これは、この二つの時期の間に来訪者や宿泊者が急増したことを示している。このことは、研修時に学生に伝え、本ツアーの方針とすることを試みた。

○まとめ

実践の結果、今回のツアーの参加者は群馬県外からの来訪者であり、成人のみであった。本プロジェクト

時間	活動の様子	活動と会話：参加者A・講師T（春原）・スタッフS（学生）
0  10		四万温泉町営駐車場付近（集合場所） T&S：四万の温泉街で参加者を募る。参加者が少ないため、ツアー開始後も引き続き声掛けを行う。 四万温泉協会2階会議室（オリエンテーション会場） A：参加者が集まり、自分の名札を作る。 T：ツアーの説明。「人数が少ないので予定を変更してスペシャル・ツアーを行います。」 学生と参加者の組毎にわかる予定を変更し、すべての作品を全員で鑑賞することとした。明治期の四万温泉の鳥瞰図を提示して対話型鑑賞する。 S：「紙が虫に喰われている。」 A：「今いる場所はどこだろう。」 T：「このあたりです。積善館の本館はいま3階建ですが、まだ2階建てですね。」
30		湯治から観光へと移り変わった温泉の歴史と、四万温泉エリアの作品には、温泉の歴史に関連するものが多いことを伝える。鳥瞰図の複製を1人に1枚ずつ渡し、景観の変遷について意識することを提案。  まるたか商店（展示会場・旧文具店）に移動。 T&S&A：移動中は参加者の居住地や好きな美術の傾向について雑談。 まずは質問や対話をせずに作品を見てもらう。

40



A：「どこの景色なのだろう？」(灰に風景が映し出された作品を見て)

S：対話型の鑑賞を試みる。「この作家は2年前のビエンナーレにもこの会場に展示しており、ここに映っているのは当時のまるたか商店です。」

A：「2年越しの計画なのか、すごい。」

積善館(展示会場・旅館)に移動。

A：ツアー開始後も継続していた学生の声掛けにより参加者が増える。会場が狭く、学生が個別に参加者と対話する場面が多い。

A：「時代を超越している感じ。橋の向こうが過去。異世界に入った気分。」(映画『千と千尋の神隠し』の登場人物と作者のフィギュアが積善館前で並ぶ写真を見て)

T：建築の歴史について説明する。

「このトンネルは『千と千尋の神隠し』の異世界への入口のモデルになりました。」「この展示会場は明治時代に湯治客の宿泊場所に使われていました。」

A：「ここを通ると向こうの世界に行けるんだ。怖い。」

T&S：部屋の中空に吊られたキスタイル作品について対話する。「作品の展示順の流れが、湯治客が徒歩で四方に来る時に使った旧道(新道は自動車用)と関係あるかも。」(作品の流れが窓の外、旧道の方角へ向かっている。)

S&A：対話を聞いて作品の感想を次々につぶやく。

「手前の方にある作品は死んでしまった人……いや、湯治に来ているのだから休んでいる人かな。」

60



美好之(展示会場・旧食堂)に移動。

写真作品を鑑賞する。

A：全体の対話型鑑賞から外れる参加者が出る。

S：1人の参加者に複数の学生が付き、雑談するように鑑賞を行う。

「これは何をしているのでしょうか。」

A：「服にまみれている。こちらの写真では箱から何か染み出している。箱は内部の素材が木じゃないからきつと味噌が入っていた箱。」

「置いてある家具から時代を感じる。位置が不自然だし襖も外してあるからわざわざ見せているのだろう。」

T：「作者はかつてこの食堂で使われていたものを自宅に持ち帰って、それにどう関わるかを写真で記録した作品のようです。」

S：「ものの機能を失わずに、自分がどう一体化できるのか挑戦しているのでは。」(鍋はひっくり返ることなく、服は体を包むことに使われている点に気付く。)

70



大黒屋(展示会場・旧商店)に移動。

巨大な金属彫刻作品を鑑賞する。

A：「何だか脳みそみたい。」

T：「作者はその場の時間の蓄積を内部に含んだ作品であるといっています。まさに脳みそはそういう存在ですね。」

会場の奥には、金属彫刻の内部を思わせる空間が設えられている。学生は参加者の中へ入るよう促す。

A：「あれ、これはさっきの作品の中なんじゃないかな。」

A：「上に水が流れている。綺麗な水のイメージだ。写真撮ろう。」

90



中屋(展示会場・旧民宿)に移動。

S&A：参加者1人に1人の学生がついて鑑賞を行う。学生

120



150

と参加者は打ち解け、自然な会話の延長線上で意見交換や対話をしながら鑑賞している。

S：日本画の制作をしている学生が、画材や作者の構想などの観点から、日本画作品(屏風)の解説を行う。

A：解説を聞き、無言で作品に近づいたり離れたったり、熱心に見ている。

四万温泉協会2階会議室に移動(まとめ会場)

A：チェキ3枚を使ってツアーをまとめるイラストボードを制作。迷い、戸惑いいつも学生の助言を受けつつ作っている。徐々に真剣になり黙々と行う。

A：「写真は3枚だけではなく全部使いたい」試行錯誤しながら自分のイメージを具体化しようとしている。

A：「この赤じゃなくて違う赤がいいな。この色では暗くなりすぎてしまう。」

T：「それでは今日の思い出を発表してもらえますか。」

A：「いろいろな人と話せてよかった。自分だけじゃ思いつかないことがあった。」

「(まとめの制作を)無心にやったら、自分がブツブツとフワフワな感覚やモノトーンが好きなのを発見したので、ブツブツからフワフワに変化するように写真を並べてみた。」

S：「まとめに使った色が、今日の服装の色と同じですね。その色が好きなのですね。」一同驚く。

A：「突然ツアーに誘われて、最初はぶーたれていたけど、すごく楽しくまわることができた。」

「学生との会話も意外に納得できた。日本画の話がとてもわかりやすかった。」

A：「作品にシマウマの人形をおいて写真を撮ることでこの世界が変わるかなと思ってやってみた。」

「わくわくしながら見られてよかった。いろいろな人の違う意見や見方を知ることができた。」

T：ツアーまとめを行う。

が対象とする地域の子どもたち、町民の参加を得られなかったことは大変残念であり、広報的あるいは日程的な反省点が多々あった。しかし、群馬大学をよく知らない飛び入りの観光客である県外の成人との対話を行った参加学生から、アートを介しての子どもとの対話と大人との対話には質的な違いはなく、同時に、ファシリテータとしての参加者に対する対応は、相手を理解しようとする日常の対話の延長線上にあるのではないか、という感想が出たことはひとつの成果であったといえるだろう。このフラットな場とコミュニケーションへの意識は、本プロジェクトのさまざまなワークショップ、ツアー全体を通じての成果ともいえないだろうか。参加者によれば、学生との対話によって他者の視点の面白さ、新鮮さを感じてもらうことができたという。資料の活用により、四万温泉に流れる時間を意識してもらうこともできたようである。

ところで、先ほど述べた温泉の役割の変遷は、中之条町歴史と民俗の博物館「ミュゼ」の常設展示や、『中

之条町誌』(全3巻、1976-78年)に詳細に示されている。史料は史実を伝えており、それは史学的視点により読み取られる。しかし、同時に人と土地の関係性を可視化しており、ある地域を一望にとらえようと欲して作られた鳥瞰図には、記号である地図とは異なり、製作者(発行者)の地域把握の在り方や、地域をこのように捉えて欲しいという思考が視覚情報として表れている。それは共同性の可視化を担う美術の観点からこそよりよく導かれることであろう。この点から付言したいのが、積善館における亭主による定期的な館内歴史ツアーである。館の歴史と古今の来訪客と温泉の役割の変遷が語られるこの試みは、建築の仲介により温泉と人との関係性を伝達している。ウォークツアーでの鳥瞰図活用はこの館内歴史ツアーに示唆された。

このように、今回のような鑑賞におけるさまざまな博物館資料(地域の文化資源)の活用について、その可能性を感じることもできたのも今回の成果である。加えて、博物館資料には祭りなどの民俗行事が記録さ

れたものもあるが、祭りでは成人男性や女性がそれぞれの役割を持つように、子どもが独自の役割を果たす事例も多く、アートプロジェクトにおける教育的支援において、子どもと地域との関係性を考える際にも意義があるのではないだろうか。(春原史寛)

### 3-3. こどもワークショップ

子どもを対象にした制作系ワークショップ(絵画、工作など)は今回の群馬大学教育学部美術教育講座のメイン会場である近藤公園で週末4回実施した。前述の「みる・きく・はなすウォークツアー」での試みと関連性を持たせるために「中之条ビエンナーレの作品鑑賞を音楽や食にすること」を実験的に試みた。ワークショップは院生・学部4年生が自分の研究テーマに関連させて開発した。これは大学の教師ではなく、地域貢献を学生主体で実施するために工夫したものである。

#### 3-3-1. 奏でよう♪中之条アンサンブルワークショップ(9月15日(土)担当:寺内愛乃)

最初のこどもワークショップは、中之条ビエンナーレの「つむじ」(中之条町伊勢町)の作品を鑑賞し、音

楽(リズム)にしてみようというワークショップだ。事前申込は少なかったが、当日20名程の子どもたちが参加してくれた。このワークショップの目的は、中之条で見つけた廃材から楽器をつくり、美術作品から得たインスピレーションから即興で音楽(リズム)をつくるもので、いわば美術と音楽のコラボレーションワークショップである。美術と音楽は同じ芸術の仲間であるが、意外と協同は少ない。それは音楽が創作よりも演奏による再現を強調してきたのに対して、美術はあくまでオリジナリティに重点を置いてきたという事情にもよる。今回は、2013年2月にアーツ前橋のプレイメントで体験した野村誠の「絵画×音楽ワークショップ」を参考にし、ペンの筆記の軌跡に合わせて音を出すアイスブレイクをしたり、つむじの作品の前で即興で演奏してみたり、そして演奏しながら街を練り歩くというパフォーマンスをしたり、多彩な時間を過ごすことができた。美術と音楽のワクを乗り越えることは大人には難しいことなのかもしれないが、子どもたちにとってはそれほど困難ではなさそうだ。彼らは創造力と挙動性によって、その壁をうまく乗り越えていたようだ。参加してくれた子どもたちに感謝したい。

時間	活動の様子	活動と会話:講師T・参加者A・スタッフS・子どもC
0		受付(近藤公園) A:名前を書いたテープをスタッフに貼ってもらう。気に入った音の廃材楽器の一つ選ぶ。 子どもは廃材を叩いたり振ったりしながら自分のお気に入りの音を見つけていた。
10		T:寺内のあいさつ。流れ、段取り説明。 「今日は、中之条にある廃材を使った楽器でみんなと楽しく演奏したいと思います。」 一人ずつ廃材楽器の音を出して自己紹介をする。 S & A:「〇〇です。こんな音の楽器を持っています。」 楽器を鳴らす。全員で拍手。
15		アイスブレイク(近藤公園) T:「線や形に合わせて演奏してみてください。」 寺内がペンを使って紙を貼った板の上に動きを伴いながら線や点を描く。 A:動きに合わせて音を出す。 C:ペンで線や点を描く(代表3人)それに合わせて参加者が音を出す。「おおっ」と驚きの声や笑い声があがり、和やかな雰囲気になった。紙面に集中している子もいたが、動きに集中できない子もいた。 T:「こんな風に、一つのものに集中して音を奏でる活動をやっていきたいと思っています。」
20		



公園たんけん(近藤公園)

T:「今からチンドン隊になります！」  
 A:二列になって並ぶ。音を出しながら公園を時計回りに進んでいく。笛の音がいい味を出していた。  
 親子がブランコに乗っている場に出くわす。  
 全員:ブランコの動きに合わせて演奏する。  
 T:「ここには何があるかな〜？」  
 C:「恐竜がいる！」  
 T:「恐竜ってどんな音を出すのかな？」  
 C:「ガルルル。」  
 T:「ガルルルルを楽器の音で表すとどうなる？」  
 C:リコーダーのラビューム(エッジ)部分を手で押さえて思い切り吹く。周りから驚きと感心の声が出る。  
 全員:恐竜さんがやってくる→帰っていくという流れを一通り演奏する。  
 全員:スタッフ(裸足のお兄さん)のダイナミックな舞に合わせて音を出す。  
 最初のお蚕さんの絵のところまで戻ってくる。  
 T:挨拶や拍手も楽器を鳴らすと指示。後半の趣旨、流れを説明。終わりのポーズを決め、練習する。  
 全員:「つむじ」へチンドン隊のまま移動する。  
 休憩(10分)にも音を出して遊ぶ子どもの姿がみられた。

30



中之条の作品を奏でる(つむじ)

T:「自分がいいなと思った作品に音楽をつけてください。音楽ができればみんなの前で発表してもらいます。」  
 「今から15分の間でやります。困ったことがあったらお兄さんやお姉さん(スタッフ)に言って下さい。」  
 C:3つのグループに分かれる。それぞれのグループにファシリテータが2人つく。(C1、C2、C3)  
 C:ピエンナーレ作品鑑賞、作品を演奏してみる  
 C1:「何あれ!こわい!」  
 S:「瞬きしているね!これに合わせて……?」  
 T:「どの作品が気に入った?」  
 C1:「お豆!」  
 S:「お豆の音発見したんだよね。どうしたら音が出ただけ?」  
 C1:「叩いたら!」  
 T:「すごいね。お豆隊の音楽だね。」  
 C1グループ(小学生低学年以下の子5人)は古川葉子氏の「歩み続けるために」という作品を演奏した。彼らは作品を見ながら奏でるのではなく、作品自体を叩くことで音を出し表現する方法を見つけた。それぞれの音の違いや重みなどを感じ取っていた。

35

45

50



55



60

C2グループ(3年生の女の子2人)は、なかなか作品が決まらなかったが、最終的に浅沼知明氏の「つながってるよ。」という作品を即興的に笛とゴムでできた弦を弾いて演奏した。本人たちは即興演奏に少し戸惑いながらも作品の瞬きに合わせて音を出し、楽しみながら演奏していた。参加者は集中して演奏を聴いていた。

C3グループ(小学生低学年以下の子4人)は、志村陽子氏の「うたかた」という作品を演奏した。最初の作品鑑賞の時「丸い」「やわらかい」というイメージをファシリテータによって引き出した。それが影響したのか、演奏表現に最初の音の出し方との違いがみられた。

缶のゴミ箱の底を叩く→パチを回しながら上を擦る

トタン屋根を叩く→竹の棒をトタンの上で転がす

75		<p>じょうごを叩く→バチをじょうごの穴に入れて擦る</p> <p>一つの楽器から出せる音は一つではないことに気付くことができた。それと同時に、聴いている人にも気付きがあったようである。</p> <p>つむじから近藤公園へチンドン隊になって戻る。</p>
80		<p>まとめ(近藤公園) T:「今日はみんなどうでしたか？」 C:「楽しかった！」 最後に全員で音を鳴らし、終わりのポーズでしめくくる。</p> <p>アンケート いろいろなねいろがあるとおもった。 新しい音の出し方を発見できた。 いろいろな音がきけてよかった。 色んな曲が出てきて楽しい。</p>
90		<p>などの意見をいただいた。新しい音の発見をすると共に、「感じること」「表現すること」「聴くこと」に対して意識的になれたのだと感じた。</p>

このWSでは「感じる」「表現する」「聴く」の三点を大事にした。「感じる」という点では、ファシリテータが子どもたちに中之条の作品に関して問いをかけていった。「これは何にみえる?」「どんな感じ?」という問いに、「丸い」「やわらかい」等と答え、子どもたちは作品と向き合い、普段より多くのものを感じることができた。

感じたことを「表現する」という点では、子どもたちは様々な音の出し方の工夫を行っていた。バチで廃材を叩くだけであった子が、廃材(ゴミ箱)の上をバチで擦ったり、作品そのものを手で叩いてみたりと、試行錯誤しながら自分なりの表現を見つけていった。

そして、表現したものを「聴く」という点に於いて、子どもたちはそれぞれの発表に真剣に耳を傾けていた。アンケートでは「いろいろな音色があった」「色んな音がきけてよかった」等の回答を得られたことから、子どもたちは音色の違いを感じ、「聴く」という行為を通して音と能動的に関わることができたのではないかと思う。

今回のワークショップを終えて、様々な表現の可能性を感じたと同時に、子どもたち自身が表現活動を通じて中之条をあじわい直すことができたのではないかと思う。

(寺内愛乃)

### 3-3-2. にわとりワークショップ：僕らはミミズになりました(9月22日(日)担当：椎橋元貴)

○概要：描く動物はニワトリ。作品を見る側の視点がミミズの一般的サイズになるような、ミミズの視点に置き換えた作品を予定する。ミミズサイズで見たニワトリの為、高さ5m程度の大きさである。支持体はベニヤ板にミラーシート(アルミシート)を張り、そこにアクリル絵の具で制作する。

このワークショップは子どもの「描く」「場」に「描く」アーティストが介入する。そこでは言葉の支配ではない「場」で子どもとアーティストが「描く」行為を共有することが目的となる。本来、アーティストが黙々と描く空間が自然とあり、そこで子どもが主体的に描きたくなる場作りが理想である。しかし今回は突発的(主催以外から見た場合。チラシで知らせてあるがそれ以上に当日の来訪者が予想される為)に公共の公園に限られた時間で行う面から、ある程度言葉に頼らざるを得ない状況ではある。

まず、タイトル(テーマ)は担当の椎橋の作品を原案にしている。そのコンセプトは以下の通りである。

「チキン(腰抜け)という人間が考えた言葉があります。人間から見たらニワトリ(鳥類)は臆病物に見えます。しかしそれは人間がこの身体的大きさでいるからではないでしょうか。ニワト

リがミミズを捕食する時の慈悲のかけらもない姿。仮に人間がそのミミズの立場であったなら同じようにチキンという言葉を作ったでしょうか。人間のおごりは何もニワトリだけに限ったことではありません。この作品を通し人間が自然の一部であることに立ち返り、中之条町の「自然」を感じていただければと思います。」

○まとめ

筆者の考える場作りは、筆者自体の経験や実体験からの疑問を踏まえたものである。それは最初から楽しい空間だとか、最近よく目にする歌や他者とのコミュニケーションでみんな同じ場の温度を強要する（これを意思の共有というファシリテータもいた）進め方が果たして本当に打ち解ける最良の方法なのか、という点に疑問を感じているからである。今回はあくまでも描く活動または行為を主とした活動であり、参加者もそれを承知で来ている。その子達に果たして言葉やリズムの対話がどれだけ有効であるのだろうか。描くことを主に集まる子達には「描く」行為で対話すべきではないだろうか。その対話には「描く」行為で人とコミュニケーションを得ている者が相応しい。いわゆるアーティストの介入が重要となる。しかし今回私はこの部分をファシリテータとの打ち合わせで明確に伝えていなかった。それがファシリテータが困惑や課題にあげた大きな要素であることが感想からうかがえた。

また今回のワークショップでは、子どもの発達に関する理解のないファシリテータの介入の問題点もあげられる。スタッフの何人かはテーマに準じる思いが強い傾向があった。そしてその対象は低学年に対してでもあり、指摘内容は主に「この年の子たちにはテーマが難しい」「理解ができない様子」「課題が合っていない」というものだ。確かにこのテーマは理解をさせよ

うと思えば難しい内容ではある。であるから、このテーマ（到達目標）は学年に応じ対応していかなければならない。そのことを子どもの姿から感じ対応してくれたスタッフもいた。それは子どもの活動や様子からそこで何が共有できるかを図り、子どもたちのその次を見据えた言葉がけを行い感想でふりかえりを行っていた。しかし、このテーマに準じなければならぬ思いの強いスタッフからはワークショップはテーマや課題ありきなものであり、今回のワークショップではそれが感じられないというような指摘を受けた。

確かに今回のワークショップは学年の幅が広い事を受け、テーマは単一的なものに絞らず、筆者の作品の原案に近いもので行った。しかし、内容は幅の広くように設定をしている。幼児でいうならば導入から拡散的思考を保障するものである。しかしこの幼児期を考慮していない進め方では、テーマ性に縛られてしまう。

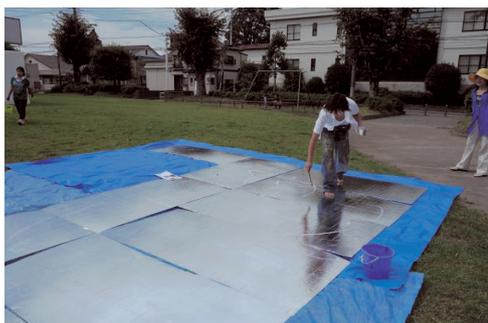
最後に、今回のアーティスト介入における利点として子どもたちに言葉による絵の指導はしないが、描くうちに子ども同士、アーティストと子ども、子どもと大人といった「描く」行為の意思疎通が見られた。それは言葉で知るのではなく、体でわかる（見て、描く所作を感じて、真似てみる）ことの伝播だと思う。それは子どもが言われてやるのではない「やってみたくなる」、いわゆる主体的な活動であるといえる。自己紹介や歌ったり踊ったりが苦手な子が別の手段で自己表現を行う。この保証は必要なことであると私は考える。言葉を介すのではない程よい距離感をアーティストは知っている。アーティストは常に主観と客観の狭間にある作品と対峙し、作品との心地よい距離感を模索しながら制作活動を行っているからである。（椎橋元貴）※スタッフの感想は後述する<sup>2)</sup>。

時間	活動の様子	講師T（椎橋）・スタッフS・子どもC
0		<p>事前のチラシ等での参加者は少数であることは予想されていたので、開始時間少し前に呼び込みを開始。集まった子から随時導入を開始。</p>
15		<p>C：参加者が集まり始める。遊具などから様子をうかがう子らもいる。                      S：色の準備をしながら声をかけていく。                      T：ここで先頭はきらずファシリテータの動向を見守り、関わり方を見る。                      S：集まった子らに絵の具を渡す。</p>

30



35



55



60



C：困惑と意欲の両面が垣間見られる。まだ率先して行わない。

F：(院生)やり方を示すのではなく本人がやって楽しむ。ここでの活動の上限(やっていいこと悪いこと)のレベルを感じさせる。

C：その動きを見て活動への緊張が解けていく様子が見えたが、まだまだよそよそしい。

ここでは完全に打ち解けることは狙っておらず、場と活動の保障が約束されるということを感じてもらう。

子どもの活動は鈍い。ファシリテータも様子を探っている。

C：徐々に活動が大胆になっていく。ちょっとずつ筆から垂らす→ポタポタと筆から垂らす。

T：子どもたちが集まってきたのを確認し、今回使用するベニヤ×アルミシートの板の上にニワトリの大まかなあたり(この辺に描くという目安の線)を描く。描く場所はすぐ隣の子どもたちが見える所。それについて特に言葉がけはしていない。

C：子どもたちの数も増え活動とファシリテータとの関わりも増えてくる。

「違う色は使っていないの？」

「〇色が使いたい。」

「筆で垂らさないダメ？」

など要望や質問が出てくる。

S：「好きな色を言って、作るから。」

「服だけは気をつけてね。あとはこの旗に色をつける色々な方法を見付けてみてね。」

と、禁止事項の無い様な言葉がけをする。これについては事前打ち合わせでTから要望した。

C：容器に使っている紙コップから直接垂らす子も出てくる。依然神妙な顔つきの子もいる。ただ活動をやめたわけではないらしい。

ひとしきり塗り白い部分が無くなり子どもたちの活動が終息してきた様子でアイスブレイク終了。

別の空きスペースに誘導し、次の活動の導入に入る。

C：さっさと絵の具を置き次の活動に移る子もいれば、言われるがままに動いている子、また次への不安を感じている様子の子など、さまざまな様子が見受けられる。しかし、途中離脱はなかった。

T：集まる場所をファシリテータに示唆。

S：片付けを促し、椎橋の場所へ誘う。

T：表情をうかがいながら進める。「今日はそっち(旗)でやったように絵の具で少し絵を描こうと思うんだよね。」  
「描くのは好き？」

S：次の活動の色の準備。一通り自己紹介も終わる。

絵の下になる側に誘導。

T：「今日はこちらにお兄さんがにわとりを描いていくのね。でね、何でにわとりなのかというと。このにわとり、大きい？小さい？」

C1：「……大きい。」

T：「こんなに大きいにわとりがいたらどう？」

C3：「お肉がいっぱい取れる。」

T：「それ、面白い。あ～、そう考えた事はなかったな。」本  
当に虚をつかれ感心していた。C3はなぜそんなに感心

<p>80</p>		<p>しているのか?という様子。                  T:「C君のような考え方、面白いね。お兄さんは、こんな事を考えました。にわとりって普通はどれくらいの大きさ?こんなもんだよね(手で示す)。にわとりは庭にいるミミズを見付けると一瞬で食べちゃうのね。ってことは、僕らもミミズくらいの大きさだったら……って事で、お兄さんは大きなにわとりを描きます。みんなにはヒヨコを描いてもらいたいのね。ヒヨコって言っても、こんなに大きいにわとりのヒヨコだから。みんな位の大きさかもね。今日はミミズの気持ちになって、みたいと思います。」高学年にはなんとなく話が伝わり、低学年にはヒヨコを描くという言葉は届いた様子。</p>
<p>90</p>		<p>T:「では、絵の具、筆を持って描いてみようか。」                  ここからファシリテータは子どもとのやり取り、Tは場づくりへとそれぞれの活動に移行。                  C:はじめは恐る恐るまわりの様子をうかがいながらの活動。しかし描くことへの抵抗は少ないのか一塗り目が速い。しかしアクションとしては小さい。                  S:一人ひとりにつき対応。</p>
<p>120</p>		<p>T:黙々と作業。子どもの様子を見ながらアクションを変えていく(自身の制作ではその点は意識はしないがあくまでもワークショップであるため、子どもの活動の次にある行為や許容を示せるように)。                  C:何人かの子どものアクションが大きくなる、筆の運びがしっかりとしてくる、描くものに対し(色や形、大きさに)こだわりをもつ子がちらほら出てくる。このような活動の背景にはファシリテータの子どもを認める声かけ、椎橋のアクションを真似てみる誘い、発想を助長する声かけがあった。                  描くスペースが無くなる頃に子どもたちも散り散りし始めたので、終わりの合図を出し集まってもらおう。何人かは帰った様子。そこで子どもたちから感想をもらう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・のぼり、設置準備完了。</li> <li>・午後、組み立て、翌日作品を展示した。</li> </ul>

3-3-3. クレープdeアート(10月6日(日)担当: 宮川紗織)

○概要:中之条ビエンナーレの作品を鑑賞し、そこで見たものから得られた印象や感情をことば(形容詞、名詞など)に置き換えて、クレープで表現し、全身で中之条を味わう。クレープに載せて表現に使用する素材は六合村など、中之条で育てられた野菜を中心に使い、色取りを考えて制作する。中之条の空気の中でク

レープにした野菜を食べて、アートとともに鑑賞する。

方法は、①群馬県中之条ビエンナーレのつむじに展示されている作品を鑑賞する。②作品を鑑賞して感じたことや思ったこと、考えたことをクレープに表現する。③作ったクレープを食べ、鑑賞した作品を再びあじわう。④工夫したところや味等を中心に感想をまとめ、写真も貼りボードを作り、全体を振り返る。

時間	活動の様子	▼コーディネータ（宮川）○ファシリテータ（学生） ・参加者の様子（親子）□その他
0		<p>□親子三組(大人3名/子ども6名)が参加した。まず、参加者にはそれぞれ呼ばれたい名前を書いてもらい、名札を作ってもらった。</p> <p>▼「こんにちは。今日は参加して頂いてありがとうございます。これから、自己紹介をかねて、まるく輪を作り好きな食べ物からの連想ゲームをしていきたいと思います。一回やってみます。『私の名前はまるこです。好きな食べ物は苺です。』」</p> <p>○「苺といたら赤い。」→「赤いと思ったらトマト。」→「トマトと行ったらまるい。」</p> <p>・S「僕の名前はしょうたです。好きな食べ物はじゃがいもです。」</p> <p>・「じゃがいもといたらおいしい。」</p> <p>□最初のアイスブレイクでたくさんの笑い声が生まれ場の雰囲気がとても和んでいた。</p>
20		<p>□作品鑑賞をするため、つむじへと移動。</p> <p>▼「今日はクレープを作る前に、中之条ビエンナーレの作品を鑑賞し、感じたことや思ったことをクレープで表現していきたいと思います。こんなクレープを作れますよ！」</p> <p>・「わぁ～！すごい！！きれい。野菜がたくさん使われているんですね。」</p> <p>▼「このクレープ生地に見立てた紙に作品をみた感想をどんどん書いてください。」</p> <p>○「これは何でしょう！？」</p> <p>・K「上のは豆！あれはあずきだ！！でもこれは何？……ん～、豆なの？」</p> <p>□全員いろんな角度から見たり触ったりしながら、作品と対話しようとしていた。</p>
25		<p>▼「これなんだろう？何に見える？」</p> <p>・M「何かの生物が集まっているみたい。」</p> <p>▼「これはこの後どうなるのかな？」</p> <p>・R「ぶつぶつ消えていくと思う。」</p> <p>▼「少し触ってみよう！これをもし食べたらどんな味？においがするのかな？」</p> <p>・M「やわらかくて、つるつるしてる。マシュマロみたい。いいにおいがしそう。甘そう。」</p> <p>・R「ぼよんぼよんする。発泡スチロール？口の中で溶けちゃう味。水の中にあるから、海っぽい味がすると思う。」</p> <p>▼「二人ともいろんな意見がでていて良いね！違うところからも見てみようよ。」</p> <p>□少し移動し、違う視点からもじっくり鑑賞していた。</p>
50		<p>○「これは何かなあ？」</p> <p>□黙々と思ったことや感じたことをメモしていく。</p> <p>・M「謎の生物。ほっぺからテレビまで。電話。目で会話。テレビに目がうつっている。首をかしげている。」</p> <p>・R「そばにいないでもいつでも見られるでんわ。1人でさびしいかいぶつみたいなのににんげんがあげた。」</p> <p>・T「ねこ。ねこ。おめめ。」(作品近寄り、顔を覗き込む。)</p> <p>□それぞれが自分の気になった作品に対してじっくりと向き合うことができたのではないと思う。</p> <p>□近藤公園のカフェに戻り手を洗い、消毒をしてクレープ作りを始めた。群馬県内や中之条で作られた野菜を中心にハムやチーズ、ジャムなどの食材を用意した。また、クレープ生地にも野菜の粉末を混ぜて焼いたものを用意し、好きなものを選べるようにした。</p>
65		<p>・「うわっ。きれいな色。こんな色してるんだ。」</p>

75



・「クレープにも色がついてる。どれにしようかな？迷っちゃうな……。」

▼「1枚じゃなく、色の違う生地を重ねたんですね。とってもいいですね！これはどの作品のイメージで作っているんですか？」

・「そうなんですけどね、作品のイメージというよりは、自分の食べたい物を選んでしまったという感じですね。」(レタス、トマト、ハム、チーズ、ピーマンをちりばめ『うたかた』から消えない思いや願いを感じ、それをクレープで表す。)

□大人の方も我が子のことは忘れて、自分のクレープ作りに集中していた。

105



・S ハムやチーズを1つずつ型抜きしていた。途中で型の角度をズラして、自分なりの形を表現しようと工夫している姿が見られた。学生が声をかけても作るのに夢中で、黙々と作っていた。

○「このアスパラガスはなあに？」

・R「橋！」(うたかたを表現しようと、レタスや紫キャベツをまるく切り抜いたり、ミニトマトやハムのまるい形を生かしたクレープを作っていた。)

○「お〜！！橋か、いいね〜。」

・R「後は、まるをいっぱい。まるまるまる。」

○「ふふふ。まるまるまる。」(笑)

▼「これは。もしかして、うたかたかな？」

・M(こくりと首を縦に振りながら、大きなカボチャをそのまま置く。)

▼○「お〜いいね！ダイナミックだね〜。」

・M(少し恥ずかしそうに、にこりと笑う。)  
「これどうしよう。」(悩みながら、黄色いカボチャをクレープの生地の下に入れていく。)  
「できた！」(満面の笑み)

▼「んっ！？これは何かな？」

・T「ねこっ！！」

・『つながつてるよ』が猫さんに見えたんだよね？だから猫さん作ったんだよね。」

(母親と一緒に作っていたが、自分で何を使うか積極的に選ぶ姿が見れた。)

□クレープが作り終わった人から、自分でチェキを使ってクレープの写真を撮ってもらった。

110



▼「では、皆さんクレープが作れたようなので、食べましょう。いただきます。」

全員「いただきます。」

・K「どこから食べようかな？どうやって食べよう……」(まずはスプーンでジャムを味見。ぱくっ。)  
「うん。ジャムの味だ！」(その後アスパラガスをぱくぱく食べる。)

▼○・「あははははは。」(大きな声で笑う。)

・K「包んでみる。ジャムの重みで難しい。」

(学生の手を借りながら包み、ぱくっ。)  
「ん〜。ジャムとチーズはダメ。(ぼそっ)」

▼「お！？ジャムとチーズはダメ？？新たな発見だね！明日学校みんなにも教えてあげよう。」

○・「わははははははっ。」

・K「でも、違うところはおいし〜。」

○「おいし〜い？」

・S「おいしい」(大きく頷く。周りにお姉さんやお兄さんがいて緊張気味で、終始ちょっと困った顔をしていたが、食べた瞬間この日一番のとびっきりの笑顔になった。)

○「おいしそう〜に食べるね〜。」



125



・S(おいしそうに満面の笑みでゆっくりとあじわいながら食べていた。帰るときにクレープ生地を全種類持ち帰った。)

140



▼「お母さんのクレープ色合いとか、置き方が素敵ですね！」  
 ・「きれいにまあく包む感じにしてみました。」(メモには『どれから食べようか迷っちゃう』と書かれていた。)  
 ○「食べた感想はいかがですか？」  
 ・「中身のナッツの味がポイントで、食感がパリッとアクセントですね。かぼちゃの甘さもいい感じで、おいしいです。」  
 □2個3個と作ってみて良いと伝えが、各々が1つで十分満足できるくらいクレープ作りに夢中になり、モノや人と対話し交流できたように思う。  
 包む前に少し食べたり、最初から包んで食べたり、それぞれいろいろな食べ方でクレープをあじわった。

155



▼「みなさんクレープをあじわえたみたいなので、最後にさっき撮った写真をこの画用紙に貼って、食べた感想を書いてください。」  
 ・「どれで書く？」→・T「きいろ」(手に取る)  
 ・「何で書く？」→・T「ねこ！」(その後もいろんな色でねこと書いていく。)



▼「お父さん、とても女のこらしいかわいい感じに作りますね！ギャップがありますね。」  
 ・「よかった、よかった。期待を裏切られてよかった。分かってくれた？(笑)」  
 ▼○「わはははははっ！」(周りの子もお父さんのボードを見に来る。)



・M「今日は参加できて良かったです。私は、『うたかた』という作品を見て、その作品のようにやわらかくて、形の変わる丸を組み合わせました。丸がたくさん。」  
 ○「味はどうでしたか？」  
 ・M「以外と野菜とクレープが合っておしかったです。」  
 ・Y「おいしかったです。」(友達からこのキノコがYちゃんみたいと言われていた。)

○「最後に今日の感想をお願いします。」  
 ・お母さんの感想「クレープdeアートというのは何をするのかイメージがわからなかった。作品を見て、そのイメージを書いてクレープで表すことを体験でき、楽しかったし、入り込めた。もちろん食べておいしかったし、普段食べないようなクレープで、自分がそれだけ思い入れを持って作ったので、もうこんなにおいしくは作れないと思います。ありがとうございました。」

□最後にアンケートを書いてもらいながら、全体を振り返り感想をもらった。ハイタッチをしてお別れをした。

### ○まとめ

中之条ビエンナーレの作品を鑑賞してから、感じたことや考えたこと思ったことを文章にしていくのではなく、『クレープ』という『食』で表現し食べることにより、味覚でもあじわうことができ、参加者の方達にとって初めての体験になった。

また、初めてこの場で出会った人たちも、アイスブ

レイク、作品鑑賞やクレープ作りといった活動を通していくうちに、自然と笑い声ができるようになった。「食べる」という行為は人が生きていく上で欠かせない。鑑賞活動では「この作品を食べたらどんな味がするのか」という問いもあってもいいのではないだろうか？

(宮川紗織)

### 3-3-4. すもーくもっくもく（9月29日（日）担当：飯島渉+大塚裕貴）

○概要：参加者は木材片を彫刻等やノミ、小刀などで彫刻し、小さな置物やレリーフなどを制作する。制作で出た木材のチップで食材を燻す（燻すのに時間がかかるため活動が始まる前から準備しておく）。

目的は、中之条でとれた食材を燻製し食べることで、子どもたちに中之条の食材に愛着を持たせる。地元の食材の美味しさを感じることで、地元の良さに気付かせたい。今回スモークを用いる理由は中之条の木材の香りも味わってもらいたいと思ったからである。

#### ○まとめ

今回の活動では、同じような形ができてしまわないか不安であったが、一つの工夫を取り上げることでさまざまな工夫が子供の中から出てきて良かった。自分の工夫が取り上げられたことで、自分の活動が他人に広がることを感じてもらえたと思う。しかし、燻製と木を彫る活動につながりが薄く、自分の活動で燻製ができたという実感には至らなかった。

また、燻製をおいしいと感じてもらうことはできたが、その実感が中之条の良さに気付くことにはつながりにくかったように感じた。あくまでこの活動は気付きを誘発するだけのものであり、そこからの広がり方をもっと違ったアプローチで実感させられたのではないかと思った。

#### ・木を彫る活動について

今回の活動ではけがをしないか非常に心配であった。実際数名けがをする子どもがいたため、こちらの準備不足を思い知らされた。しかし、怪我をした子どもたちはいずれも活動をやめず、手当てをした後すぐにまた活動に戻っていた。これは木を彫るという行為が持つ魅力のためだと考えた。また、出来上がったものが自分のものになるため満足のいくものを作りたいという気持ちがあったのではないかと推測できる。同時に「お願い事を考えながら彫る」という言葉がけをしていたことも一因となったと考えた。このことから、今回の木を彫る活動は子どもに対して自然と目的意識を持たせることができたと言える。

#### ・燻製の活動について

燻製をつくる活動自体に直接子どもが関与する場面は、本来設定していなかった。初めに設定していたのは、木を彫って出たチップを入れるだけであった。し

かし、実際の活動の中では子どもが「燻製をしている」という普段見ることのないものに興味を抱き、チップから煙が出ているところをじっと見ていた場面があった。これは、木を彫る活動と燻製をつくる活動につながる良い機会になったと思う。その反面、もともとそういう活動をあまり用意できていなかったことに気付いた。（飯島渉・大塚裕貴）

#### ○スタッフ（学生）の感想

①刃物を使うという、いい緊張感の中でやっていたと思います。手を切ってしまう子どもが多かったですが、泣きもせず、またすぐに黙々と木を彫り進めていたことに驚きました。それだけ、やってみたいという気持ちにさせる素材や彫る、塗るという行為だったと思いました。多い子は10個近く作っていました。その子は彫り方も最初は縮こまった彫り方でしたが、徐々にザクザクと大きく形を作ることができていた。

②参加した中で印象的だったのは近藤公園内を通る観光客の反応である。それは蒸し器という存在のインパクトが大きな要因だろう。屋外で炎を扱っての食事といえばバーベキューや焼き芋などが想像されるが、燻製を自分たちの手でおこなうという光景は異質である。木片が燃える音、立ち上がる煙、食材のにおいととも彫刻を制作しながら食材を味わうという行為は非日常を彷彿させるものであった。

しかし、それでありながら子どもたちが制作に夢中になり蒸し器へ関心を寄せる様子、立ち寄り一般客との会話から、中之条の恵を共有しようという環境が一つの空間の中で形成されていたのではないかと感じた。大きく分けて制作と調理という二つの行為がおこなわれていたわけだが、その空間を歩き来することも一つの面白い魅力だっただろう。全体のファシリテータを明確に設定しなかったことも運営する学生と参加者の壁を無くせたことに繋がったと考えられる。無意識に五感全てを使いながらおこなう関連性のある行為で美術と食をうまく結びつける活動になったと感じた。

③私は今回のワークショップに参加して地域に根ざした素材と向き合うことの大切さを学んだ。始まった直後に二人の子どもたちが参加しにきてくれた。そのうちの一人は参加はしていたもののあまり乗り気では無く、集中力に欠けるような様子が見え、危なっかしかったがワークショップが進み、ふとその子どもを見てみると一緒にきた友達ととてもたくさんのお守りを作り二人でとても積極的に参加してくれている様子が見て取れた。そうしてできたお守りの切りくずを燃料としてさまざまな地元産の食材をスモークしてそこに住まう人々や群馬の人々、さらには中之条ビエンナーレを目的としてきた日本各地のさまざまな人々に食べてもらうことで、交流の輪が広がってゆく。子どもたちは自分たちが作った作品を通して生まれた端材が何か別の目的のために役立つこと、また、そ

うしてできた普段あまり用いないような調理方法でおいしい地元の食材が食べられる喜びを知り、その食材を通して中之条ことをさまざまな人々に深く知ってもらえることができる。この効果はこのワークショップのメインタイトルである「子

どもたちがコミュニティを再生する」という題に通ずる所があるのではないかと、大きくとは言えずとも、そこに関わった人々に少なからずの影響をもたらせたのではないかとと思う。

時間	活動の様子	活動と会話 スタッフS・参加者A
0		<p>○燻製機を設置し、机や小道具の設置が終わる。 道具 ・小刀 ・鉄やすり ・彫刻刀</p> <p>○火を燃やしておき、いつでも燻製が食べられる様態にしておく。</p> <p>○数名の大人のお客さんが燻製に興味を持ち話しかけてくるが、活動に参加する様子はない。</p> <p>A「燻製やってるのか。」</p>
30	 	<p>○二名の子供が燻製機に興味を持つ。</p> <p>A「何やってるの？」 S「燻製、桜の木から煙を出してその煙で調理するんだよ。」 A「それおいしいの？」 S「美味しいよ、今日は卵と林檎とかが入ってる。」 A「林檎？美味しいの？」 S「美味しいよ。」 A「じゃあ頂戴。」 S「木を削って、桜のチップを作ってくれたらいいよ。」 A「じゃあやる。」</p> <p>S「小刀使ったことある？」 A「ない、学校でも使わないよ。」</p> <p>○木を削る作業を始める。 ○気を削る作業の時には子供一人に対して一人スタッフが入る。</p>
		<p>○参加者に作る者の説明をする。 ・自分の願いを込めながら削る ・何かの形を作ろうとしなくていい</p> <p>○参加者に小刀の使い方を教える。 ・持ち方 ・削り方</p> <p>S「今日つかってる食材は中之条のものなんだよ。」 A「全部？」 S「全部。」</p> <p>A「削りづらい。」 S「一気にたくさん削ろうとすると、削れないよ。少しずつ少しずつ削っていけば削れるよ。」</p>
60		<p>A「燻製見えてきていい？」 S「いいよ。」 A「わたしもー。」</p> <p>○削ることに疲れた参加者が燻製状態を見に行ったりしている。</p> <p>○近藤公園に来る人が増えてくると同時に、燻製機に興味</p>



120

を持ち話しかけてくる人や、活動に参加する人が増える。

A「なにやってるの？」  
S「木を削ってお守りを作ってるんだよ。それで出た木くずで燻製を作ってるんだ。」  
A「わたしもやる。」

○参加者が増えるにつれてさまざまな形のお守りができるようになる。  
○初めに作っていた子たちがお守りを完成させる。  
○木くずを燻製機に入れて出来上がった燻製を食べる。  
A「あつっ。」  
A「なんか変な味。」  
A「甘いけど煙い味。」

○ほかの参加者たちもできたての燻製を食べながら活動する。  
○活動中は子供とスタッフで雑談をしている。  
・好きな本の話  
・ゲームの話  
・テレビの話  
・学校の話 等  
A「もういっこ作るー。」  
S「いいよー。」  
A「ぼくも。」  
S「はーい。」

○参加者は入ったり抜けたりしながら、入れ替わっていく。  
A「おーすごい、彫刻刀で模様を彫ったんだ。」  
A「きみは、丸く彫ったんだ。」

○活動に参加した子供たちから感想を映像にとり活動終了。  
○後片付けをする。

### 3-4. シンポジウム (10月5日 (日) 担当：三澤一実 [武蔵野美術大学]・齊藤佳代 [東京国立近代美術館工芸館] 郡司明子・春原史寛・喜多村徹雄・司会：茂木一司)

「子どもたちがコミュニティを再生する：—アートにふれる・つくる・みる・かんがえることを通したアート・コミュニケーションから何を学んだか—」をテーマに、鑑賞ツアーの実践を中心に、アートプロジェクトの教育的意味等について議論を展開した。

ここでは、外部講師として招いた齊藤、三澤両氏によるご自身の取り組みを含め、本プロジェクトに対するコメント (評価) を紹介する。

#### 3-4-1 齊藤佳代氏による発表

齊藤氏は国立近代美術館工芸館タッチ&トークの紹介を通して、中之条でも実施した「対話型鑑賞」のメ

リットについて語った。それは、「対話型鑑賞」が鑑賞者の興味とニーズを探りながらトークを深められるので、相手を知るためのツール＝コミュニケーションの練習になる。また、工芸館で実施する「触る鑑賞」はざらざら、スベスベなどの感覚的な言葉を引き出しやすく、やはりコミュニケーションを助けることを指摘する。つまり、鑑賞はただの見るだけの行為ではなく、感覚を総動員した全/身体的な行為である。

「みる」ことには多くの漢字が当てはまる。みるという行為は複雑な行為。ながめる、目に留めるだけの「みる」からもう一歩踏み込むにはと……。みたつもりになっているものをもう一回みるに結びつけるにはどうすればいいか考えながら鑑賞プログラムを作成している。

また、以前関わった行政コーディネーター、いわばトップダウン型のアートプロジェクトでボランティアが日に日に精神的に疲弊してくる現状を目の当たりにし

て、(中之条を含めて) ボトムアップ型の現在のアートプロジェクトのよさを発見した。ボランティアさんの顔がいい顔をしているというのも、みんなが主体的に関わっているからこそ起こりうることである。

地域アートプロジェクトでは、作家が土地と対話をする事から作品を作る、という事になると作品を置く場所の意義が大きい。中之条でもその場所を選んで、場所が持つ歴史的意味、そういうものから作品が作られているのも何件か発見した。つまり作品だけでなくその場と一体化したことで初めて作品が成立する。子どもたちが地域アートプロジェクトに参加する意味は、彼らがそれを感覚的に捉えていると思ったことだ。作家の作品を鑑賞する前に、その辺に生えている植物に目を向けたり、酒造であればお酒を造るタンクに目を向けたりして、その場に入っていくながら作品を見発見していくような行為はアーティストがたどる道と全く同じだ。制作過程を子どもが本能的に追体験している。またある家族は子どもがナビゲーターになっている場合もあった。自分もこの作品どう見ようかなと思ったときに、これってどう思うって子どもに尋ねると即答してくれる。それは作者のコンセプトとかそういうものでもないし、聞きたかったことじゃないかもしれないけれど。今回シンポジウムのタイトルになっている「子どもがコミュニティを作る大切さ……子どもがアートイベントの中でできる事」というのはナビゲーターの役割だったり、潤滑剤の役割だったり、何かの起爆剤となりうることはないかなと、中之条ピエンナーレで目の当たりにした。

### 3-4-2 三澤一実氏による発表

三澤氏ははじめに旅するムサビプロジェクト(ムサビる)について紹介した。アートを理解する人口の増加や文化格差を解消するのがプロジェクトの一つの目的である。その時子どもが接着剤になって大人をつなぐことは地域再生への一歩である。子どもの目線から学ぶのは我々の方だ。

どこにどのように働きかけたらアート人口は増えるのだろうか? 我々がアートに興味を見出しているのであれば、意味を実現していかなければいけない。そこで義務教育としての美術教育の役目が重要になる。

そこで「造形と批評の授業(=対話型鑑賞とは)……

誤読の楽しみ、美術は誤読で成り立っている。美術(作品)そのものが人類の共通の価値があるのでなくて、その人の中にどのような価値を形成するのかが作品の価値である。そうすると非常に個人的なものである。作者がねらいとした意味を全員が共通して感じなければいけないのではなくて、そのひとそれぞれがその中に意味を見出すことが重要になってくる。だから作品の面白さが生じる。誤読の成立する作品が非常に価値のある作品となっているのではないだろうか。万人のために美術が必要となるかどうかは、いかに誤読が楽しめるかということになってくる。①アート人口がどのくらいだろうか、②誤読がどのように子どもたちに成立するのか、ここに美術というものが成立する意味があり、学校教育でもやる意味がある。美術とは個人的な体験である、個人的な体験をすべての人に積ませないといけないと感じている。

旅するムサビプロジェクトにおいては対話型鑑賞を学校で行っている。学校にこだわる理由は、美術という教科が日本の教育の中に位置づけられるためには、やはり全国民通して必要な能力をその教科によって鍛えることができるからだ。一人一人の造形体験、美術体験を生み出さなければいけない、作っていかなければいけない。生徒一人一人に美術をいかに体験させるかが重要だ。学校はその経験を全員に保証できる。個人的な体験があるから一人一人あるから、その中で自分が知らない世界を築いていき、新たな見方を獲得できる。作品を作っただけでなく、作品を鑑賞(批評)し、他者とのコミュニケーションを取ることは大切だ。

学校というのはすべて割り切る社会だ。割り切る社会の中で割り切れない事をしないと美術の意味はない。日常の中にある非日常を取り込む事によって日常性を疑っていく、これが美術の働きだ。今回のピエンナーレも日常の中に非日常を入れ込む。なんだこれ! こんなものがあつたのか! こんないい場所/文化財があつたんだ! 日頃見過ごしているものを明らかにするという意味がある。

また、アートはメディアとして機能する。作品が視覚障害者と健常者の差を埋めていく。コミュニケーションの間にメディアとして作品がある。(ムサビるでは夏休みの二日間だけ) 学校を美術館にしてしまうという企画がある。学生の作品を持って学校美術館化計画を行っている。学校というのは地域の中の文化拠点

だ。その中でアートを取り入れると非常に面白くなる。美術館のない所は学校で、地域のアーティストたちとの連携でやればいいというプロジェクトだ。美術というのは体験でしか伝わらない。だから我々はプロジェクトをやって作品を見せているのである。体験でしか伝わらない体験の不思議さ、いくら話したって伝わらないけれど、実物に触れ、作者と対話すると、ああそうだったのか、凄い事かんがえるな……そういう中で子どもたちが変わっていく。我々は体験を提供している。学校教育の中でもそれはできる。その中で教員も変わっていく。美術は異質なものの同士の結びつける。その時新たな気づきや創造が生まれる。美術は異質なものを繋げるメディアとしての働きがある。

小さい頃は身体感覚（直感）で捉えている。ところが学校教育のなかで概念形成がなされると言葉で考えるようになる。だから美術作品も言葉を通して理解できるようになる。中学校はその境目だ。中之条の「みる・きく・はなすツアー」の中でも、美術という生の現物をみながら作者の言葉を与えた。言葉を伝えることで芸術との出会いが生まれてくる。子どもたちには言葉だけでなく、作品と同じポーズをしてみようとか、身体的全体的に理解する。芸術の理解は人間の発達の中で捉えていく必要があるだろうと思う。特にビエンナーレでは子どもからお年寄りまで幅広い年代が関わる。そのすべての年代に応じたような幅広い働きかけ、アプローチができたときに、アート人口が増えていくのではないか。地域にとっての美術の面白さが理解されていく。それまで我々の働きかけは続くのである。

#### 4. 全体のまとめ

中之条ビエンナーレに群馬大学教育学部美術教育講座がどのような貢献ができるのかを考えた時に、すぐに思いついたのはワークショップだった。それはここ10年間くらい研究・教育してきた参加者が協同で学び、それによって「他者を理解し、自己を拓く協同と表現の学び」の実践である。ちょうど山重ディレクターのつむじ周辺をワークショップで固めたいという意向とも合致し、すぐ裏の近藤公園にブースを設け、さまざまな子どもたちとワークショップを通して「学び合い」ができたことは今回の大きな成果・実績だった。今回は他のアートプロジェクトにおける教育支援でも

あまり取り組みのない「作品鑑賞ツアー」を親子や中高生で実施できたことは大きな成果であった。アートは観衆（一般大衆）を今まで無視しながら専門家と差別化し、利潤を得てきたが、観衆の支持なくして自己の確立（存在）はありえない。アートがモノとしての作品からコミュニケーションそのものや対話、他者との関係性などを問題にするように変化し、社会に拓かれてきたことは観衆に力を与え、アートを（つくる専門家だけのものから）観る人に取り戻すことを促してきたのである。今回鑑賞ツアーに参加してくれた子どもたちはみずみずしい感性をもって、本当にいきいきとしたことばで作品を語っていた。彼らがつくり出した物語や出来事はアートが今からやらなければならない「社会との結び目」になる大きな種子になるに違いない。

最後に、本プロジェクトで最大の成果はやはり参加学生・院生の教育に効果的だったことだろう。学生の感想を以下に若干紹介して、まとめに変えよう。まず、「大規模な地域アートプロジェクトに参加できた事」（院生）はふだん経験できない、非日常としてのアート（プロジェクト）を「主催者側として参加できたこと」（4年）があげられる。「普段は（学校外の）子どもに接せないが等身大の子どもと接する事ができた。レジデンスでいろんなアーティストと触れ合えた」（院生）ことが大学内でしかアート（美術）／教育を体験できない学生には刺激的だったと思う。特に、今回中心になって活動した大学院のF君は週末やイレギュラーに注文を受けた幼稚園や小学校にだるまワークショップで対応し、「立地的にもビエンナーレの入り口的な役割を担うことができた。人が集まるから絶えず明るい場所にできた。また、WSを通じて色々な人と交流できた。だるまは1000個＝最低でも1000人とアート、WSを通じて関わる事ができた」と自身の役割に対する省察を述べている。

一方で課題もあると指摘する。「全体で取り組む姿勢が徹底できなかった」（院生）とは、責任感のある発言だ。院生のI君は近藤公園の作品展示（今回は説明は省略）の全体を統括し、学生の展示シフトにも責任を持ってあたっていた。学生が当事者意識を持って、地域アートプロジェクトによる「貢献」を考えていることは、私たちにはとても心強く感じる出来事だ。十分参加ができなかったことを少し悔やむ発言もあった。「課

題が見つかるほど参加できなかった」(4年)、「作品を出品して参加しているのに手伝いができなかった。道具の準備等は手伝えたかもしれないのに」(4年)。

特に、教員と学生間でのコンセンサスを十分にとるにはあまりにも忙しすぎた。「学生にピエンナーレの全体像が見えにくい。WSをやる側も全てを把握できていなかったの、学生同士の意思を共有すれば参加者にも伝わったと思う。学生がいるときに全体の話し合いをできたらよかった。企画の変更などの対応に追われる場面が多かったので、学生と先生の間でももっと情報共有ができればよかった」(院生)、「コンセプトを説明できずに、お客さんが切ない表情をした経験があった。展示作品やWSのコンセプトなどいろいろな情報をもっと知っていたらより充実できたかもしれない」(4年)。これは今後の課題として、再度リフレクションを通して、改善していきたい。

また、今回の参加では実行できなかった「学校との授業等での連携」も美術教育の今後の有り様を考える上では欠かせないと考えている。リアルアート・アーティストがワークショップ等で学校という枠組みを揺さぶり、解体し、再構築し、それを通して子どもたちが自己や他者を発見し、協同性を獲得していけたら、地域アートプロジェクトの存在意義もより深まるに違いない。(茂木一司)

※本論文は、各項目を記名の執筆者が執筆し、全体を茂木と郡司がまとめた。

## 謝辞

本プロジェクトの実施にあたっては、山重徹夫様、桑原かよ様、唐澤俊之様をはじめ中之条ピエンナーレ実行委員会の皆様、唐澤教育長はじめ中之条町教育委員会の皆様、加藤静枝様はじめ近藤公園カフェのボランティアのおばあちゃんたち、武蔵野美術大学・三澤一実様、東京国立近代美術館・齊藤佳代様、鑑賞ツアーに参加していただいた前橋清心幼稚園の子どもたち、中之条中学校の美術部の皆さん、いろいろなワークショップ等に毎回来てくれた小学生たち、だるまプロジェクトに参加してくれた皆さん、ボランティアとして院生・学生諸氏、事務処理を担当していただいた群馬大学教育学部総務係の皆様へ感謝申し上げます。群馬大学教育学部美術教育講座を代表してお礼申し上げます。

なお、本事業は一部群馬大学地域貢献事業費の支援を受けています。合わせて感謝いたします。(茂木一司)

## 注

1) 吾妻美学校は1995年群馬県の人口200万人記念映画「眠る男」のロケ地となった中之条町に同映画監督の小栗康平の友人である、日本画家平松礼二が1998年に開校した学校で、2年間で1期とし、多摩美術大学の学生を中心に平松の講座や制作場所の提供などをしたものである。美学校では終了時に東京で展覧会を開催していたが、この6名の5期生は中之条で制作した作品を町への恩返しのために町内で発表し、町民にみてもらいたいという希望を持ったことがピエンナーレのきっかけになったという。[http://www.soumu.go.jp/main\\_content/000111356.pdf](http://www.soumu.go.jp/main_content/000111356.pdf)

2) 「にわとりワークショップ」スタッフ学生の感想(一部)

①ワークショップの対象年齢(幼稚園～小学校中学年)からして、今回のテーマは重く、また理解が難しいものであったというのが第一印象です。弱肉強食、我々人間も生命の循環の一旦を担う存在であり、人間が捕食される側にはないのは大ききというひとつの面だけにおいてにわとりより勝っているからである、という自然の一部と回帰するテーマは、いつも自分たちが口にしていく食べ物どこからどういった経緯で自分たちの食卓に並んでいるのかを学んだばかり、または学んでいない可能性がある年齢の子供たちにとって飛躍した内容としてとらえられてしまっていた可能性があります。説明を聞いているこどもたちの表情からは理解の色がうかがえず、画面にヒヨコを描いている最中もあまり楽しそうな様子は見受けられなかったように思います。

また、説明の後ただ絵の具を持たされ、投げ出されてしまったこどもたちは何をしていたのか戸惑っていた場面もありました。主催者が説明以外でほとんど子供たちと関わらず黙々と自分の作業に没頭し、主旨をよく理解できていない私たちに役割を投げるとするのは危険ではないでしょうか。こどもたちのためであるはずのワークショップで、主催者側の描く絵のスペースに圧迫され、こどもたちの描くスペースがごく狭いものになってしまったのもワークショップ全体の意義から外れてしまっていると思います。実際、ワークショップに参加していたこどもや周囲の様子を窺っていたいたこどもから不満や辛辣な言葉が出るのを耳にしました。それからこれは私の意見ですが、こどもが描いた絵の上から、他のこどもに手を加えさせるというのは思慮に欠ける提案ではないでしょうか。自分が一生懸命描いた絵を他人に改変されるというのは大変な屈辱ではありませんでしょうか。

今回のワークショップで、果たして掲げたテーマをこどもたちに感じさせられたかということが疑問として残りました。

(2年女子)

②私はワークショップのお手伝いをしていたときに、子どもを連れてきたおばあちゃんから、「このにわとりは何のために描いているの?」と聞かれました。「普段小さいにわとりが大きな姿で現れることで食べられる側になってしまったらという事を感じてほしくて描いています」と言いましたが、おばあちゃんは「ひよこを描いてそれを感じるには、小さい子どもには難し



