

インターシップ授業「美術館ワークショップ」実践報告

2000年ハートファクトリー・ロココロコモーションの実践をもとに

島田 裕之*・山本 哲士**・斉田 真澄***・鈴木 敦子***

(2001年4月27日受理)

Practice Report of Internship Study “Art Museum Workshop”

Hiroyuki SHIMADA, Satoshi YAMAMOTO, Masumi SAITA and Atsuko SUZUKI

キーワード：ワークショップ, インターンシップ, 教育普及

教育学部美術教育講座が茨城県近代美術館の事業に参加し実施する「子どものためのワークショップ」も、平成12年度で2回目をむかえた。従来特定の指導者（学芸員または造形作家）の企画により運営されていた「ワークショップ」を、教育普及活動の視点からとらえ「計画立案→実験・準備→実行」の一連の流れを、運営者としての学生が体験的に学習できる事を目的として、今回から新たにインターンシップ授業「美術館ワークショップ」が設定された。本報告では、美術館と大学の連携、および授業の実施過程と参加者の活動を観察し、インターンシップ授業としての有効性と今後の課題を分析した。

はじめに

平成12年度に茨城県近代美術館で開催された「子どものためのワークショップ・ハートファクトリー（以下HFと表記）」は、文化庁が支援する美術体験事業により実施されたもので、5年計画の2年目にあたるものである。この事業は「県産品→おもしろアート」と銘打たれ、県内で産出される様々な素材を使用して造形活動を行うものである。今回のワークショップは、茨城大学教育学部授業「美術館ワークショップ」のインターンシップ授業としても設定されており、県の機関である美術館と教育機関である大学との共同事業として実施されたもので、近代美術館学芸員山本哲士氏と島田および大学院美術教育専修の院生斉田真澄・鈴木敦子と教育学部生3名により中心となる企画が検討され、具体化の段階で授業履修の学生が参加し全体運営がなされた。本論では、この授業の計画と実施状況について報告する。

*茨城大学教育学部デザイン研究室

**茨城県近代美術館学芸員

***茨城大学大学院教育学研究科

第1章では、島田がHFと授業の企画段階についての実施状況を報告する。第2章では、斉田と鈴木が実施状況について、第3章では山本が美術館と大学の連携体制について詳述する。さらに「まとめ」では、島田が授業の反省点と今後の課題について考察する。

第1章 インターンシップ授業設定と実施計画

1 インターンシップ授業設定

このHFは正確には美術体験事業茨城県実行委員会により開催されたもので、実行委員会は茨城県と鹿島・行方郡、さらに茨城大学教育学部等により構成された組織であり、文化庁が平成11年度から行っている美術体験事業の実行側の組織でもある。実施形態は、主催が文化庁、茨城県、茨城県教育委員会、鹿嶋市、行方郡、平成12年度美術体験事業茨城県実行委員会、協力を茨城大学教育学部が行うものである。さらにこの事業の実施主旨は、「茨城県内に住む子どもたちを主な対象とし、県産品を造形活動の素材として関わりを持たせながら、子どもたちに多様な美術表現を体験してもらうことを目的とし、平成12年度は茨城県鹿行地区で採取される貝殻・松の果実を主たる素材として使用する造形ワークショップである」と設定された。前述したようにこのワークショップは平成11年度から5年間の継続的な事業として、文化庁の主催する「美術体験事業」に基づいて計画された全体像を持つものであり、茨城県内を五地区に分けて年次的に進行させるものである。

[年次計画]

第1年次(平成11年度) 県中央地域(笠間市) 「どんどん…稲田石をつかって」(実施済み)

第2年次(平成12年度) 県鹿行地域「ロココーロコモーション」(本報告事業)

第3年次(平成13年度) 県西地域「きぬ糸をつかって」

※この報告を執筆している時点で第4年次の地域(県北)を第3年次に行うように変更されている。

第4年次(平成14年度) 県北地域「間伐材と炭をつかって」

第5年次(平成15年度) 県南地域「レンコンをつかって」

今回のHFの運営は、近代美術館から普及課の主任学芸員山本哲士(以後「学芸員」と表記)、教育学部の授業担当者島田裕之(以後「教官」と表記)、ワークショップの具体的内容を計画することから参加していた学生スタッフ(以後「企画スタッフ」と表記)、主にワークショップ期間中参加者の指導にあたる学生スタッフ(以後「授業スタッフ」と表記)によって構成された。企画スタッフは、大学院生、学部学校教育課程美術コース・総合教育課程美術文化コースの3～4年生による5名で組織され、学芸員・教官とともに「企画・準備」期間から参加し、「会場準備」「実施期間」までワークショップ運営全体に関わって活動した。授業スタッフには、学部学校教育課程美術コース・美術選修学生、情報文化課程デザイン情報コース・児童情報コース・表現文化コース学生13名あたり、「事前見学」「会場準備」「実施期間」の活動に関わり、この授業スタッフの活動がインターンシップ授業「美術館ワークショップ」の学習にあたるものである。さらに、このワークショップの広報・宣伝物および会場で使用される掲示物等は、学校教育美術コース4年次生の

佐川文香（企画スタッフとしても参加）が卒業研究として制作していた事を付記しておく。

H Fの運営を大学のインターンシップ授業として実施するのは、昨年度に続き今回で2度目となる。平成11年度は学芸員関係科目「博物館実習」授業の一部として実施されたもので、主にワークショップの開催期間の運営スタッフとしての学生参加であった。今回は「美術館ワークショップ」という授業を新たに設定し、活動目的を美術館の教育普及活動と美術教育の造形活動指導という点に絞り授業計画を立案し実行した。前述したようにインターンシップ授業の内容は「事前見学→会場準備→実施」の部分に当たり、具体的な授業計画は以下の様に設定され年度当初学生達に告知された。

[平成12年度授業計画（シラバス）に記載された授業計画]

- 1) ねらい：美術館が主催するワークショップに指導者として参加し、文化普及活動を体験的に学習する。
- 2) 概要：茨城県近代美術館が夏に開催する「子どものためのワークショップ」に指導スタッフとして参加するインターンシップ授業。子どもとのふれあいによる「楽しい造形活動」づくりを目指す。
- 3) 授業日程：1.オリエンテーション 2.美術館におけるワークショップの役割（学内講義） 3.美術館におけるワークショップの役割（美術館での講義） 4.5.ワークショップ見学（7月申し込み制ワークショップの見学） 6.準備およびリハーサル 7.～14.ワークショップへ参加 15.まとめ

※数字は授業の時間を示す。

2 実施計画および実践までの活動

本報告は学芸員・教官・企画スタッフが企画をスタートした5月からワークショップが終了した8月までを時間軸に沿って記述するが、本報告の題目である「インターンシップ授業」としての活動（授業スタッフの活動）と「インターンシップ授業」に関わらない活動（企画スタッフの活動）とを切り離すことが困難なため両者が混在した形態での報告となっている。また、紙面数の関係で本報告は8月5日から13日まで実施されたH F活動内容をスタッフ（企画・授業）と参加者の動きを中心（第2章）に記述する。

2-1 H F全体企画

H Fの企画は学芸員・教官・企画スタッフにより5月からミーティングがかさねられ、主に使用する「県産品素材」の選定と制作物の確定が検討された。この企画会議は素材産出の現場である鹿行地区に出向きフィールドワーク（4回）を行い、様々な素材の候補品を収集し、さらにこれらの素材は、近代美術館での企画会議（5回）の際、制作物の試作で使用された。最終的には鹿島の海岸に打ち上げられている「はまぐりの貝がら」を中心素材にし、ベニヤ板を基底材に、セメント（これも鹿島産）を定着材とした「モザイク作品」が今回の制作物として決定された。「はまぐりの貝がら」は、従来の「県産品」の概念からは多少外れる部分もあるが、波に洗われて形成された独特の形態と手触りの心地よさ、表面の白色と文様の美しさが主なる確定の理由であった。造形の

基本的作業は、ベニヤ板の上に載せられたセメントを自由な形態に造形し、さらに貝がらをモザイク状に埋め込んだり差し込んだりしてレリーフ状の「モザイク作品」が出来上がり、造形には「松ぼっくり＝松毬」「モール」「石」「わら」「麻布」等の素材や、着色のために水彩絵の具・ポスターカラー等が自由に選択し使用できる様に準備された。

平成11年度のHFは、同様のプログラム（制作物・素材等が共通）で大別された以下の4回のワークショップによって全体が形成されている。

- 1) 申し込み制ワークショップ（7月に近代美術館で実施・今回の授業で「ワークショップ見学」に当たる）～事前に参加者がはがき等で参加を申し込む形態のワークショップ
- 2) オープンワークショップ（8月に近代美術館で実施・今回の授業での主たる活動に当たる）～当日美術館に訪れた人たちが自由に参加する形態のワークショップ
- 3) 小学校の宿泊学習で実施されるワークショップ（10月に白浜少年自然の家に宿泊する小学校にプログラムを提供し実施）
- 4) 鹿行でのオープンワークショップ（11月に鹿行生涯学習センターで実施・ロココロコモーションの締めくくり）※3）4）は今回の授業外の活動。

前述の様にこの活動には、卒業研究として広報・宣伝物および会場で使用される掲示物等が制作されており、この企画段階ではHFを象徴するキャラクター＝ハートマークを使用したメインキャラクター「ハートちゃん」が制作された。この「ハートちゃん」（図1）は、この後制作される広報・宣伝物「ポスター」「会場ディスプレイ」「ホームページ」「手紙」「名札カード」等様々に使用され、子どもたちの制作物や子どもたちから送られたFAXに登場するに至り、「メインキャラクター」としての役割を十分に果たした。

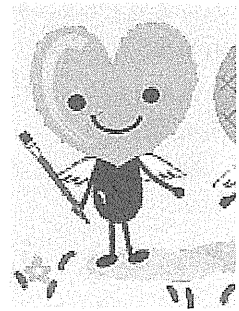


図1 メインキャラクター

2-2 講義とワークショップ見学

「インターンシップ授業」としては、6月に学内で実施された学芸員による学内講義がスタートとなった。後の美術館での講義とともにこの活動は、「美術館で実施されているワークショップ」の理解を目的としていたが、学芸員・教官ともに「本質的な理解は体験によって確実なものになる」という考えにより、7月29日30日に見学する「申し込み制ワークショップ」までを一連の「ワークショップの理解」カリキュラムとして設定した。

このワークショップは美術・図工の造形活動指導と美術館普及活動の役割を有しているが、全体的には体験学習、造形活動を媒体としたコミュニケーション実習等の側面も強く有している。「インターンシップ授業」としての学生の活動は、造形活動指導・体験学習・コミュニケーション実習を主たる目標として設定し、「申し込み制ワークショップ」見学において目標の理解とワークショップを併せて実際に体験することになった。「申し込み制ワークショップ」は、夏の「オープンワークショップ」と類似の素材・カリキュラムにより2日間実施されるもので、企画側としては子どもたちの造形や反応を確認するものとしても機能していた。「申し込み制ワークショップ」は学芸員・教官・企画スタッフによって実施され、授業スタッフは「見学」という立場での参加であったが、授業スタッフ（学生）のほとんどは、実際に子どもたちの造形活動の輪の中に自主的に参加し、

実体験をもってワークショップを理解することとなり、これは指導者である学芸員・教官が望んでいた行動でもあり、「ワークショップの理解」カリキュラムとして十分に機能した。

第2章 実 践

1 準備およびリハーサル（8月3日）

1-1 試作・会場ディスプレイ・準備

H Fのリハーサルとして授業スタッフは企画スタッフと共に今回のH Fで作る貝がらをつかったアクセサリーと、貝がらとセメントを組み合わせた造形を行った。ここで作品の試作をすることによって、H Fプログラム全体の流れを把握した上で、作品をつくる際の注意点について、企画スタッフを含め確認していくことになる。また、参加者の造形を引き出すために、コミュニケーションがこのH Fでの重要な事柄であることを認識するため、授業スタッフ・企画スタッフが参加者の立場で制作し、学芸員と教官がスタッフ役で語りかけを行い、参加者の立場を体感した。ここで作業を経ることにより、制作のポイントを把握・分かりやすく方法を参加者に伝えることが実現できる。

会場ディスプレイは、プログラムの内容にあわせて企画スタッフによって図2のように決定、設営された。その際次の点に特に注意し、会場設定を行った。

1. 参加者とのコミュニケーションをとりやすいように場の設定をすること
2. 参加者が、H F会場がどこであるのかを分かりやすいようにすること
3. 不安や緊張を取り除き、参加者を楽しい気持ちにさせること

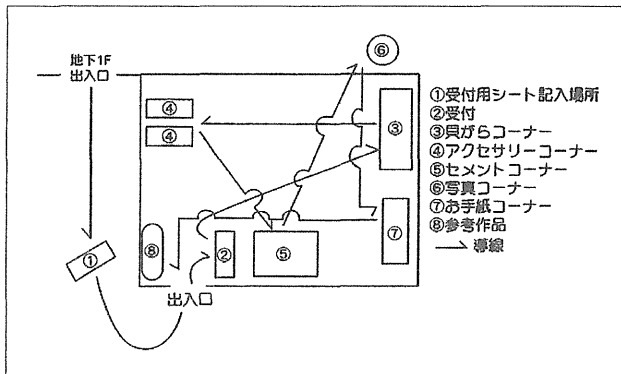


図2 会場ディスプレイ図

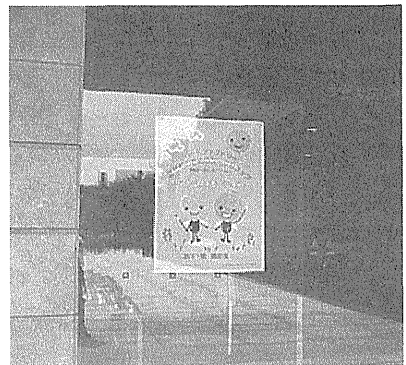


写真1

まず、参加者を誘導するため、「ロッコロコモーション」のポスター（写真1）を地下一階の入口に掲示した。会場のガラス面には、H Fのキャラクター「ハートちゃん」を中心としたイラストレーションを施した。受付用シートの記入場所は、地下一階のロビーに設置した。ロビーには、7月末の申し込み制のワークショップ参加者が制作した作品を、会場内の受付周りには参考作品を並べ、参加者はこれから行うことのイメージが持てるであろうと考えた。

「アクセサリーコーナー」は、壁と床に水玉模様を配してコーナーの範囲を明確にし、かつ参加

者がリラックスし、楽しい気持ちになるよう工夫した。ここには低い台を置き、参加者がすわって制作できるよう配慮し、台の上には、スタッフが制作した参考作品を並べた。絵の具は水性エナメル絵の具と、筆の代わりとしてのわらを台の上に用意した。

「セメントコーナー」は、セメントをアイスクリームに見立て、アイスクリーム屋さんというコンセプトで設営した。セメントを配るためのテーブルをカウンターとし、その上にはセメント、接着剤およびスタッフが制作した参考作品を配置した。コーナーの後ろの壁にも参考作品を吊るし、参加者にセメントを使ってどのようなものができるのかというイメージを持たせる工夫をした。

「貝がらコーナー」の壁には、海の写真を引き伸ばしたものを貼り、その写真の手前に海岸を模した台を設置した。海岸を模した台のうえに貝がらを並べることで海の雰囲気がより高まり、参加者の気持ちが盛り上がると思った。この「貝がらコーナー」は受付からもっともよく見える位置に配置した。それは、入ってすぐ参加者に海が存在に気づいてもらい、HFの内容に気持ちを向かわせるためである。また、受付から一番置くに配置することによって、すでに制作している参加者の作品を見たり、HFの雰囲気を感じたりしながら素材をとりに行けると考えたからである。そのとなりの台には貝がら以外の素材（モール・石・松毬・わら・麻布）を用意した。

「お手紙コーナー」では、参加者への手紙と作品を渡す場所である。「県産品→アート」・鹿行地域の説明やHFで体験したこと・HFホームページの案内＝「美術館からのお手紙」と、HFの経験を各家庭などで振り返ってもらい、感想など返事を出してもらう「お返事シート」を同封した。

各々のコーナーには、ポイントとなる事柄を話すための掲示物（図3）を制作した。これは、茨城県近代美術館のホームページにある「ハートちゃん日記」に連動し、日記形式でかつ読み手に語りかけるような形で、各コーナーに掲示した。

さらに、「県産品→おもしろアート」というテーマにあわせて、今回使用する素材である「はまぐりの貝がら」がどこでとれるのか、ということに参加者に示すための会場説明パネル（図4）を掲示した。

HFの開催に伴い、近代美術館のホームページの中にHFのページ（図5）が開設された。

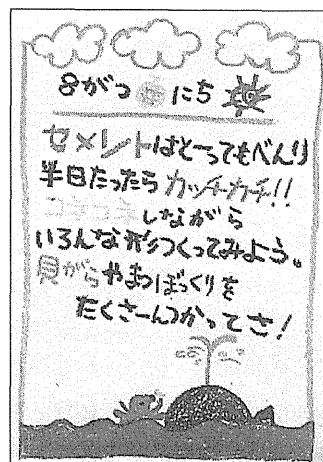


図3 掲示物



図4 会場説明パネル



図5 近代美術館ホームページ

そこではHFの内容を事前に提供，参加を促す「こんなことやってるよ！」，スタッフの企画時期からの活動内容をハートちゃんのことばで伝える「ハートちゃん日記」，HF開催中に「写真コーナー」で撮影された参加者全員の顔と作品が掲載された「きてくれたおともだち」等で構成され，インターネットを通じた美術館と参加者，社会とのコミュニケーションの場として設定されたものであった。

2 HF会期中の実践

2-1 a. スタッフの動き

企画スタッフと授業スタッフ，そして学芸員，教官の計10人程度が各コーナーに分かれて担当した。（以下，これら全員をあわせて，単にスタッフと記する）この担当は大まかなもので，参加者の動きにあわせて，柔軟に対応するようにした。また，毎朝，前日からの引き継ぎ事項，注意点等についてのミーティングを行い，さらに一日終了後にはその日の参加者の様子，反省点や改善点について意見を出し合い，改善点はすぐに対応できるようにした。

2-1 b. HF会期中の参加者の動き

当日，参加者は会場内において以下のような流れで，活動を行った。

参加者はまず，会場の入り口で「受付」（写真2）を行う。ここでスタッフに名札に自分の名前を記入してもらい，「お名前は？」「何歳？」と言った簡単な会話を交わしながら最初のコミュニケーションを取り，受付の向かい側に展示されている参考作品を見てこれからの活動についてのイメージをつかむこととなる。その後，参加者はスタッフから「向こうにある海のところに行って，両手いっぱい貝がらを拾ってきてね。」等の次に行く活動について促される。ここで参加者は，「海へと貝がら拾いに行く。」という設定の中で次のコーナーへと移動する。「貝がらコーナー」（写真3）は，対角線上にあるために，参加者は，会場を横断して次のコーナーへと向かい，会場を横断することによって，会場の様子や既に参加している参加者の作品や，活動を目にすることができる。



写真2

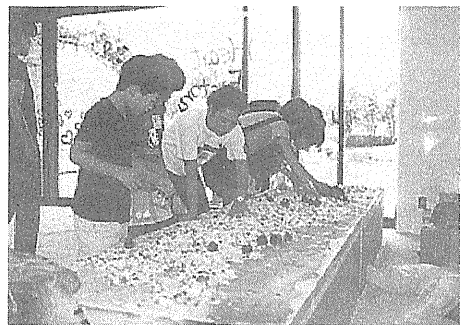


写真3

参加者は「貝がらコーナー」で，海岸に見立てた台上に並べられた貝がらから，創作活動の中心的な素材である貝がら集めを行う。ここで，貝がらの産地である大洋村の海の様子を味わいながら，「受付」で渡されたネットに両手いっぱいの貝がらを各自選び次のコーナーへと移動する。

次の「アクセサリコーナー」（写真4）では，参加者はアクセサリをつくるために，拾ってきた中から一番お気に入りの貝がらを選び，わらをカットして作られた筆の先にエナメル絵の具を

付け、模様や絵をを描いていく。これは、今回の創作活動で導入にあたる活動である。出来上がったものは一度スタッフに預け、最後にブローチのプレゼントとなることを知らされ、次へ進む。

「セメントコーナー」(写真5)で参加者は、中心的な素材の一つであるカップに入ったセメントとへら、セメントの支持体になる板を配布される。そして、「最初にセメントを板の上にプリンをお皿の上に空けるみたいにポンっておいてね」「拾った貝がらを全部使ってね」等、これから行う活動についての簡単なレクチャーを受ける。セメントコーナーの周りには、参考作品が何点か置かれているので、それを見ながらこれから自分が作る作品に対してイメージを膨らませる。

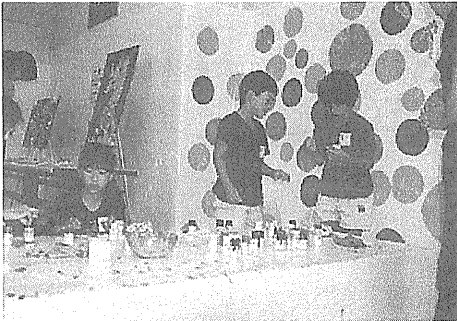


写真4



写真5

以上の行程を行い、ここから参加者は、各自の創作活動「貝がらを使ったモザイク作品」に入る。ここでの基本的な活動内容は、最初に板の上にセメントを置き、へらを使いながら大体の形を作っていく。大体の形が出来てきたところで、セメントの上や周りに貝がらを置いていく。さらに好みに合わせて、わら、小石、松毬などを飾り付けていき、アクリル絵の具で着色すると言うものである。

作品が完成した参加者は、作品を持って「写真コーナー」(写真6)へと移動する。ここで作品と、自分の顔の写真をスタッフにデジタルカメラで撮影してもらい、作品の名前、今日の感想、作品についてなどのとこについてスタッフと話し合い、今日の活動を振り返る。ここで撮影された作品写真と名前、コメントは後日ホームページに掲載される。

最後に「お手紙コーナー」(写真7)でラッピングされたアクセサリーコーナーで作ったブローチと「美術館からのお手紙」をスタッフから受け取る。

以上参加者が当日会場内で行った基本的な流れである。

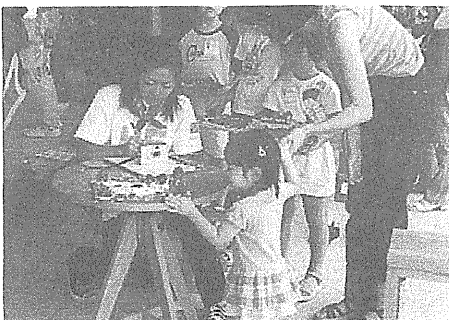


写真6

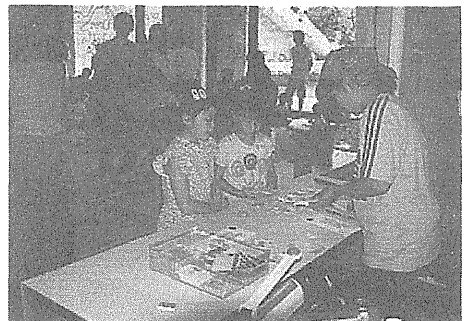


写真7

2-2 各コーナーの動き

2-2 a. 「受付」におけるスタッフの動き

スタッフは、参加者に対して元気よく挨拶をし、参加者の名前を名札に記入した。この時点から、スタッフは参加者と「今日はだれと来たの?」「何色が好き?」など、コミュニケーションを図り、受付周囲に展示されている参考作品を見るように促し、創作活動の意欲を継起させた。

その後、「まず、海のところへ行って両手いっぱい貝がらをとってネットに入れて、そのあと一番のアクセサリコーナーにいてね。」と活動の流れを指示した。

受付は参加者が一番最初にHFに触れるところであり、受付のスタッフの声のかけ方、参加者の創作意欲を奮起させ方が問われる所である。ここでの挨拶の仕方・活動内容の説明次第で、参加者の不安や緊張が解消されていく。ここでうまくコミュニケーションが図れなければ、参加者は次に何をすべきか迷ってしまい、不安を与えることになってしまうため、丁寧な話し方が必要となった。

2-2 b. 「受付」における参加者の反応

参加者にとって、ここが始まりであり、スタッフとの最初のコミュニケーションの場となる。元気にスタッフと挨拶をする参加者もいる一方で、緊張した面持ちや恥ずかしがり保護者の後ろのに隠れてしまう参加者もいたが、その後の受付のスタッフとのやりとりで、参加者の表情に変化が出てくるように感じられた。最初のコミュニケーションで上手くいった場合には、緊張がほぐれ貝がら拾いに向かう際に「あっ、海だ」と走り出す姿を何度も見かけることが出来た。しかし、コミュニケーションや次の行動についての説明が不十分の場合は、次はどうしていいのか戸惑う姿や、会場の雰囲気や圧倒され戸惑う姿が見られた。また、「受付」の位置からは、会場の対角線上に大きく引き伸ばされた写真による海が見える。その写真は、次の動きを分かりやすくするとともに、参加者の気持ちを引き付けるために大きな効果を挙げるものであったように思われる。

2-3 a. 「貝がらコーナー」におけるスタッフの動き

参加者に、海の雰囲気を味わってもらいかつ、その中で貝がらの質感・色・形といった素材の魅力に触れてもらうものである。参加者に両手いっぱい貝がらをとるよう促すだけでなく、一口に貝がらといっても色や模様が様々に異なるということに目を向けさせるように語りかけていく。この語りかけをしたことによって貝がらの形や色を生かした造形になることを期待した。

2-3 b. 「貝がらコーナー」における参加者の反応

このコーナーは、海の写真が貼られ、海岸に見立てた台上に多量の貝がらが敷きつめてあることで、子ども達にとって楽しい夏の海岸の雰囲気が伝わっていた。貝がらの産地である大洋村の海に興味を示し、実際の海岸の場所を尋ねる参加者、その保護者もいた。ここでは、こぼれ落ちるほどの貝がらを拾う姿、好きな形・色の貝がらをじっと探す姿などが見られ、きれいな貝がらや変わった形の貝がらを見つけ、スタッフに「見て、見て」と楽しそうに話しかける姿もあった。ここでの活動を通して、中心素材である貝がらと楽しくふれあうことができる一方で、参加者はこれからの創作活動についての期待を膨らませ、気持ちを高まらせていくことができたのではないだろうか。

2-4 a. 「アクセサリコーナー」におけるスタッフの動き

ここはプログラムの導入として、参加者に「貝がらに模様をつける」ということを、貝がらによ

る作品作りにむかう前に貝がらに馴染むということだけでなく、HFの場に馴れるたの場所である。

まず参加者に、採ってきた貝がらから一番好きなものを一つ選び、わらを筆代わりにしてペイントすることを指示する。そして、「終わった子は、お姉さんに教えてね」と呼びかけ、描き終わった参加者から貝がらを預かり、造形が終了した後ラッピングしたアクセサリーとして渡されることを伝える。この作業が終了した参加者には、「2番コーナーへ行ってごらん。この貝がらを使って、魔法のアイスクリームで遊ぶんだって。この貝がら全部使うんだよ」と、次の動きについて話した。

制作の注意点として、わらの先には絵の具を少しだけつけることと、点々と絵の具を置いていくことを強調して話す。具象物を描かせるよりは、何かの模様を付けることも意識させるような呼びかけをした。このことによって、絵の具をたっぷりつけ絵の具を垂らして失敗するというのを防ぐことばかりではなく、次のセメントによる造形するとき、貝がらに模様をつけるという行為を導くことができると考えた。また、何を描いていいのか迷っている参加者には見本を見せたり、「何色が好きなのかな」などを聞いて、話し合いながらにを描くか一緒に考えていくようにした。

2-4 b. 「アクセサリーコーナー」における参加者の反応

ここでの活動は、細かい模様を描いていくために、わらの先に絵の具を少量付けるということが必要であったが、最初に絵具を付けすぎてしまい思い通りに作品が作れないことに憤りを感じている参加者の姿を見ることがあった。しかし2-4 a. の指示により、次第に自分の好みや自分のスタイルで、様々な作品を作り出していった。年齢別にみると、低年齢の参加者は、好きな色1色もしくは2色を貝がらの上に塗るという形の作品が多く、年齢が高くなるにつれ、色を使い分け細かい模様を描いていく作品が多くなった。描かれたものも、大別すると具象物と抽象物に分けることができた。また、作り方においても、エナメル絵の具の特性を生かし偶然出来る模様をねらった作り方、計画的に細かく時間をかける作り方などのタイプが見られた。ここでの作業は人気が高く、一人でいくつもつくる参加者や、全プログラム終了後にアクセサリーだけをもう一度作る参加者も何人か見られた。この活動を通して参加者は、貝がらに装飾を施すということを体験し、創作意欲をわきたたせ、次のもっと大きな活動へとさらに気持ちを高めていけたと考えられる。また、これは次にセメントを使って行う創作活動での貝がらの使い方に影響を与えるものとなった。

2-5 a. 「セメントコーナー」でのスタッフの動き

参加者が来たら、セメントと成形用のヘラを紙コップに入れて土台となる板と一緒に渡すのだが、その間に「セメントコーナー」の机の上や壁にある参考作品を指し、「今日はこのアイスクリームを使って、こんな素敵なものを作るんだよ。コップからプリンみたいにぽんと出してやってごらん。さっきとってきた貝がらは、全部使うんだよ。アイスクリームが足りなくなったら、おかわりをしにおいで」と話した。ここでは、アクセサリーで高められた集中力にあわせて、さらにテンションを上げさせるような呼びかけをすることが求められる。そのために、単に材料を配るのではなく、アイスクリーム屋さんとして「(セメントを指して)これ見たことある?時間がたつと固まる不思議なアイスクリームだよ」「このアイスクリームにはね、貝がらが刺さるんだよ」「ポンってセメント出して、どんなのできそう?何になるかな?」などと、どんどん参加者に話しかけていくことが、ここのコーナーのスタッフの重要な仕事となった。

さらに、参加者の大半がおかわりに来るので、セメントを分けつつ「どんなの作っているの?」

「カッコよくできてるの?」「うまくいきそう?」など、造形中のコミュニケーションも図っていくことをした。このことで、参加者が「今〇〇作ってるの」と答えてくれたり、うまくいかない場所をどうしたらよいか質問するで、それらに対しフォローしていくのも重要な活動となった。

2-5 b. セメントコーナー」での参加者の反応

セメントは馴染みの少ない素材ではあるが、このコーナーをアイスクリーム屋さん見立てたために、参加者にとって親しみやすく楽しく素材に出会える場となっていたように思われる。前のコーナーで創作に対する集中力が高められているので、さらにこのコーナーでスタッフからセメントの特徴、使い方などを楽しく説明されることで、創作に対する期待や気持ちをますます高めることができたようである。参加者の大半が、造形の途中で、「おかわり」と称して、何度もこのコーナーに足を運ぶ姿が見られた。そこで、さらに「今、こんなの作ってるんだ」「これくらいセメント頂戴」などというスタッフとの会話も積極的に行われていたようであった。

また、このコーナーでのセメントの受け渡し方により、参加者の造形に大きな変化が見られた。配付方法改善前は平面的な作品が多く、作品がおとなしくまとまりすぎていることが多かったが、改善後は、セメントを使用する量が増え、立体的な作品が多くなった。それに伴い造形にもさまざまな広がり生まれ、創造性豊かでのびのびとした作品が多く造られるようになった。参加者の活動自体ものびのびとしたものとなり、会場の雰囲気も改善前よりも活気に満ちたものとなった。

2-6 a. 「写真コーナー」におけるスタッフの動き

作業終了後、参加者と作品をデジタルカメラで撮影した。その際に「今日作ったものにお名前つけて」「これってなに?なにしているところ?」といった問いかけをして作品にタイトルをつけてもらい、「今日何が一番楽しかった?」「何が難しかった?」と、活動の感想もインタビューし、参加者に作品について振り返らせるとともに、活動の内面的状況を引き出すことを行った。さらに、写真が美術館のホームページに載るということを伝え、ネット上のコミュニケーションへと繋げた。

2-6 b. 「写真コーナー」における参加者の反応

作品のタイトル、感想等のコミュニケーションを通して、創作中には見えてこなかったその作品に対する参加者の思いや、作品の中にある物語など多くのものがコメントからみることができた。スタッフ側からのコメントを聞いたり、自分の作品について説明することで、今日の活動を振り返ったり、自分自身の中で造形や活動を再確認したりすることができたと思われる。また、自分の作品がHPに載るということは、参加者の多くがとても楽しみにしている様子であった。

2-7 a. 「お手紙コーナー」でのスタッフの動き

ここでは「アクセサリーコーナー」から運ばれてきた貝がらを乾かし、ブローチに仕上げ(ブローチ用のピンを付ける)、そのブローチと共に「美術館からのお手紙」を参加者に手渡した。ブローチは透明な袋に入れ、圧着機でラッピングした。ラッピング作業のときや、手渡すときに「今日は楽しかった?」「かっこいいのできた?」「ブローチ素敵なお模様がね」「今日は来てくれてありがとう。また遊びに来てね」「お返事書いてね」など、参加者に語りかける。HFはこの会場の活動で終了するのではなく、美術館からの手紙を家で読んだり、それに対して返事を書くことで、「創作活動」から「美術館とのコミュニケーション」へと展開させることを目的としている。

2-7 b. 「お手紙コーナー」での参加者の反応

「お手紙コーナー」では、最初につくったブローチがラッピングされていることに驚く姿が多く見られた。ブローチのプレゼントと「美術館からのお手紙」とがスタッフから手渡されることで、最後までスタッフとコミュニケーションをとることができ、楽しい気持ちのまま、笑顔で会場を出て行く姿が多く見られた。

3 フロアー内での活動

3-1 a. フロアー内における参加者とのコミュニケーション

参加者が楽しくHFの時間を過ごすことができ、そしてその中でいろいろなアイデアがでてくるよう心掛けて、コミュニケーションをとっていくことがHFでのスタッフの重要な仕事であった。(写真8)どのように作ったら良いのか悩んでいる参加者、すぐに終わりにしようとする参加者に対するフォローはもちろんのこと、一見順調そうでもまだまだ工夫の余地がある参加者に助言をしていった。また、面白い作り方や貝がらの使い方をしている参加者がいれば、たくさん褒めていったり、「見て見て。こんなことやってるよ」とその周囲の参加者に声をかけ、参加者同士のなかで作品が活性化していくようにした。参加者をフォローしていくために、セメントの扱い方、貝がらの扱い方、色の使い方という手を手がかりとしていった。



写真8

セメントでの作業は、形を作って満足してしまい全体に意識が行かない様子が見えるため「セメントは大まかな形のための土台であること」「セメントは盛り上げて立体的に使えること」を参加者に伝える。貝がらは並べる使い方だけではなく、セメントを土台にして挿すことで立体的表現が可能になることに気付くように促し、セメントで形を作り過ぎないうちに貝がらを使うように促す。また、貝がらの形を何かに見立てる方法や、模様の美しさに目を向わせるように話す。彩色に関しては、絵の具をほとんど使ったことのない幼稚園児も多く、小学生でも絵の具の使い方に慣れておらず、水の混ぜ具合をフォローしていった。貝がらは特に、薄塗りで模様を透かすようにする方法や、「アクセサリーコーナー」でのように、わらを使って彩色する方法を伝えた。

3-1 b. フロアー内における参加者の反応

固まるまでは砂遊びの要領で自由に形を形成していくことができ、徐々に固まり様々な素材を埋め込み、接着する役割を担うセメントは、参加者達にとって今までにない新しい素材との出会ったようであり、新鮮な喜びと驚きの中でそれぞれに試行錯誤をしながらも楽しく創作をしていた。最初はセメントという慣れない素材に対して、多少緊張をしている様子を見せていたが、スタッフからのアドバイスなどで作業を始めると徐々にイメージを膨らませていった。貝がらの使い方、その他の素材の使い方、着色の仕方などは、スタッフとの会話の中で独自の表現方法を探して創作していった。

参加者の貝がらの使い方は、「受付」での貝がら拾いの説明の仕方の変更にともない、大きな変化がみられた。変更前は、貝がらの使用量が少なく、セメントで造った造形へのアクセントとして少量使用されることがほとんどで、造形も類似のものが多く、おとなしい作品が多かった。変更後は、貝がらの使用量が多くなり、「セメントコーナー」でのレクチャーの変更にもとない、セメントは作品の土台となり、貝がらと合わせて造り上げていく立体的でボリュームのある作品が多くなった。貝がらの使い方も埋め込んだり、挿したりと各自の表現に合わせて、様々な方法がとれるようになった。セメントは自由に形を形成いくことが可能なため、参加者のテーマ、方法によって様々な作品が作られたが、作品をセメントの使用法から2つのタイプに大別することができた。

1) レリーフ状の平面的な作品

板の上にセメントを薄くほぼ均一に伸ばしてセメントを使用する方法をとる。参加者の中には、板の上をモザイクのように、貝がらを飾り付け、貝がらの模様、色を生かすように絵の具を薄塗りするなど、貝がらに注目して創作していくものもみられた。また、セメントをキャンバスのように用い、貝がらを並べたり、組み合わせたり、その他の材料を組み合わせることで創作していくものが多く見られた。コミュニケーションは、「この貝がらは○○みたい」「○○みたいな形にするには、こんな形の貝がらがいいかな」という形で進んでいった。スタッフのアドバイスなどで、アクセサリ作りの経験を生かして、貝がらに模様を描いていく参加者もいた。

2) オブジェ状の立体的な作品

板の上にセメントを盛り上げて、立体的に使用する方法をとる。砂遊びのような要領でセメントを使い、そこから出来た形を基にさらにイメージを膨らませて、貝がらや松毬を配置することで、セメントで出来た舞台の上に物語を作っていくという方法で創作を進めていくようであった。この形体の作品は、作者以外の者には抽象的なものに見えることが多いので、スタッフのコミュニケーションとしては、「これは何?」「これは、○○で、○○がこんなことをしているところ」という形で、作品の中の物語を話し合うという形から進んでいった。

いずれの場合においても、スタッフが各自の表現の方向をさらに押し進めさせるようなアドバイスを行っていたので、ユニークで、特徴的な作品がいくつか見られた。また、飽きてしまったり、どうしていいかわからず工夫の余地があるにもかかわらず終わりにしてしまいそうな参加者もスタッフとの1対1での話し合いを通して、更に造形を発展させて姿もあった。参加者達は、個人で創作活動を楽しむとともに、スタッフとのコミュニケーションを通して創作活動を展開していくHFを楽しんでいるようであった。

4 参加者の「美術館からのお手紙」への反応

「お手紙コーナー」で各参加者へと配布された「美術館からのお手紙」の中には、美術館の住所、FAX番号及びメールアドレスが記載された「美術館へのお返事」用の用紙が同封された。これは参加者に強制されたものではなく、HF終了後に各参加者の自由で行われるように設定されたものである。これには、HF会期中及び会期後、参加者やその保護者から約60件の反応があった。主な内容は参加した感想、スタッフへの感謝等であり、「○○が楽しかった」「○○してもって、あ

りがとうございます」といった内容のものであった。参加者の多くが、セメントをHFで初めて使用したことへ「楽しかった」「面白かった」という感想を持ったようである。その他に「スタッフお姉さん達とお話できて楽しかった」「帰宅後インターネットに自分の作品が載っていてうれしかった」という意見もみられた。また、帰宅後の作品の様子が書かれたものも送られてきた。感想等の他には、HPに関する問い合わせもあった。

参加者にとって帰宅後にHFを振り返るよい機会となったとともに、帰宅後にも更にHFでのコミュニケーションをとれたと考えることができるであろう。

第3章 大学との連携について—美術館の側から—

今回のワークショップでは、茨城大学教育学部と茨城県近代美術館が連携して事業を企画実践した。同地域の教育機関と文化施設が互いの特質を活用し引き出し合って地域の子供たちや家族らに造形の楽しさを伝えていった。美術館のワークショップという場での大学の活躍は頼もしく、特に参加した子供たちや家族は、最前線のスタッフとなった学生たちに親しみをもち好感をもって受け入れていたことは印象的である。又今回の事業は、文化庁が主宰する美術体験事業として全国で実施する事業の一つだが、実施後各事業体が集まり行った発表では、この美術館と大学の連携の具体的事例に対して関係者から大いに興味をもたれ今後の地域文化活動の一つの脈路との指摘も受けた。地域で開催する事業を組織が連携して推進することは、結果として参加者等に充実した事業を提供する一つの方策ともなり、今回のワークショップはそのようなケーススタディの一つとなったと思う。

連携を相互にとっての良い経験とするためには、結局係わる者が愛情や熱意を持ち事業にあたり、相互のコミュニケーションを重視し進めることに尽きると思う。しかしこの経験を今後さらに展開していく上では、漠とした愛情や熱意だけでなく、連携者相互の位置づけや取り組み方等でいくつかの調整は必要である。そこには組織上の問題として解決すべき点もあろう。ここでは連携して事業を推進する上で、特に美術館側からの立場として、留意すべき点を述べたい。

まず連携という仕組みを、当事者の事業を成就させるための安直で便利な手だてとして直截に算段するべきではない。一般的な現況からみれば、美術館等の文化施設は慢性的に人手不足に悩み事業予算の削減に喘いでいる。また大学等の教育機関も新たな教育法の活路を見いだそうとしている部分があろう。美術館側からすれば、教育機関で学ぶ学生は安心して労働してもらう対象として十分であり、また彼らの日常の教育において学習してきた基礎的な学力も当てにできる部分でもある。だがこのことを単純にスタッフの安定供給等の解決のために期待することは、ともすれば学生自身の澁刺とした学習を妨げたり、無賃のアルバイトの手配という奇妙な事にもなりかねない。

連携して行う事業や連なる授業や研究活動を、計画的なプロジェクトとして行うことも必要である。事業への相互の乗り入れが互いの中の意義を確かなものにするためには、たとえばその場しのぎで子供の世話をするというような対応をもたらしてはならず、参加する各自が、何故現状の労働をしたり討議を行っているかの意味を把握ができることは大事だろう。

さらに計画的なプロジェクトとしての位置づけに基づいた中で、参加する学生が、美術館の担当

や大学の指導教官と同様に、独立した個を確立して活動する必要があるだろう。例えば企画案の提案や現場での参加者への指導法などを討議する場合に、それぞれが有する感性や経験から生み出す提案などについて、美術館の担当や指導教官は指導的な立場で捉えるべきではない。それは、学生達の潜在する能力をある枠の中に活かすのみになってしまい、ともすれば学生の受け身的な対応にも連なり、結果、連携の形骸化を生むことにもなるだろう。

そして連携的にプロジェクトを実施することにおいて、大学が連携に対する授業や研究の成果は、事業結果の正否と別の評価軸をもってあたるのは当然であるが、事業の主体者となる美術館側もまた事業そのものに対するマネジメントと同様に、事業を推進していく過程についてそのものも別体の事業観として捉える必要があり、過程に対する成果を求めることを忘れてはならないだろう。

紙面の都合で詳細に及ぶことはできぬが、地域の中で、文化や教育を担う組織や施設が連携しあい、その幅を広げていくことは、結果として地域の中での文化や教育の活躍に繋がっていける手段として有効と思う。しかしその為には上述したような留意すべき点を連携を企画する者がよく配慮していくことが必要と思われる。最後に、今回のワークショップでは、この連携に関係しながら大学4年生が卒業制作として今回のワークショップの広報宣伝物デザイン制作に取り組んだ。これは、学生にとって社会に密接した中でのデザイン学習を取り込んだ卒業制作であったとも言える。事例は連携の中では付帯的なことかもしれぬが、美術を志す学生が美術館との連携の関わりを通してこのような試みをしてくれたことは美術館側の担当者としてたいへん嬉しいことであった。学生が美術館の事業を自分なりに研究し、事業の魅力を対象となる子供や家族に自らのデザイン制作という視点で解き明かすことに努めてくれたからだ。ともすれば、もっとも美術館離れが顕著な世代である大学生が、このような連携を通じ、美術館という場を自らの学習の展開の場としてくれた事例の意義は大きい。

ま と め

今回の「美術館ワークショップ」授業はインターンシップ授業として出発したが、インターンシップの本来の定義である「仕事をして得られる報酬よりも、その仕事を体験・経験することを目的として本人が労働する」という側面からすると不十分であることは否めない。むしろ第2章の報告の様に、提示されたカリキュラムを学生自身が理解し、参加者である子どもたちに対応していく形態と内容は、教育実習における「授業実践」に近いものを感じる。特にワークショップの期間中の学生の活動内容は、子どもの活動に呼応した様々な対応、連日のミーティングにおいての様々な意見・提案等、体験学習として充分機能していたと思われる。反面「授業実践」としては、今回のカリキュラムの中に学生（授業スタッフ）による「ワークショップ内容の計画・立案」が位置付けされていない点や、実践の活動が「対応」に終始し事前の活動目標が明確化されていなかった点など十分に整理・計画されていなかった部分も有している。

本授業・事業の特質が、「ワークショップ」という場で、文化施設としての美術館と教育機関としての大学が組織的に連携し人材と能力を提供し合い、子どもたちと学生によって生き生きとした時空間を形成することにあるならば、「美術館ワークショップ」は、授業の形式的な枠組みへの適合へ進むよりは、独自の「学習の場」として整備・充実化していく方向に進むべきであろう。授業

としての今後の課題は、企画段階の活動を如何に授業内に取り込み計画するか、さらに各自の目標設定を明確化し、単なる「美術・図画工作」の教育活動に留まることなく、コミュニケーション活動を内包した総合的な活動の授業の確立であると考ええる。