

＜アートツール・キャラバン＞ これまでの活動実績・2010年前期

2月27日（土）・28日（日）

『ワークショップ・コレクション 2009』に出展・実践

慶応義塾大学日吉キャンパス 参加者：のべ800名あまり



6月10日（木）

神奈川県茅ヶ崎市立茅ヶ崎小学校にて実践

参加者：小学生のべ100名あまり



6月10日（木）

神奈川県立近代美術館葉山にて〈ゾートロープ〉実践

参加者：中学生15名



7月28日（水）

神奈川県茅ヶ崎市立茅ヶ崎小学校〈教員実技研修会〉にてツール製作

参加者：小学校教員32名（教材研究の一環でツールを製作）



8月14日（土）

横浜市民ギャラリーあざみ野にて実践

参加者：延べ30名



<アートツール・キャラバン> メンバーのコトバ

- <アートツール・キャラバン>を企画・運営するメンバーは、学部生、院生、研究生、現職の先生、そして美術専攻でない学生・・・といった協働的な集合体です。
- つまり、身分や年齢、自分の専門を超えたところで、<子ども－教育－アート>に集う有志たちなのです。
- そんなメンバーのコトバを紹介します。(『WSC2009に参加して』の感想から抜粋)

TM (中学校教諭)

「子どもの感覚を刺激するアートのおもちゃをつくらう」というコンセプトのもと、学生それぞれが、工夫を凝らした「アートのおもちゃ」の制作に取り掛かった。子どもが感覚を働かせて遊ぶとはどのようなことなのか、すでに大人になってしまった私にはある意味、未知の感覚であり、子どもの姿を想像することから始めた。どのようなものに子どもは興味を示し、楽しさを見つけていくのか。そしてそれがアートとしての感動を生み出すものなのか、手探りの中での制作であった。自分なりに遊び方を提案し「こんな風に遊んでほしい」という心の準備をして当日を迎えた。しかしそのような心の準備は無用であった。最初は遊び方を伝えようと思っていたが、いざワークショップが始まってみると、子どもたちは次々と自分たちの遊び方を見つけていく。そして私の心の準備以上の遊びを子どもたちは見せてくれるのだ。その姿は考えている様子というより、自分たちの感覚で遊び、偶然に発見したことを自分のものにしていく、そしてそれを別の誰かが真似たりさらに新しいことを付け加えたりすることで、また新たな遊びとなっていく。その姿は私にとっては新鮮であり、自分の制作したものに新たな価値を生み出していくしてくれたことへの感動でもあった。これらの感動は私だけでなく、子どもたちの保護者の方々や周りの大人たちも感じていたように思う。子どもたちの「遊ぶ姿」というものが、創造的であり、大人たちにとっては多くの発見をもたらすことであるということを感じた。子どもにとっても大人にとっても、こうした「自然の姿」を発見する場として、ワークショップという場は有るのかもしれない。

GT (大学院生)

「第6回ワークショップコレクション」が大成功だったと思います。2日間3万5000人のご来場した数字だけを聞いても驚きだろう。自分はAEゼミの一員として数ヶ月を経て、自ら開発した「マジックネジ」という作品を出展し、そして、多くの子供たちが自分のコンセプトに惹かれてくれて、自分なりの達成感を感じました。非常に印象的だったのは、ある子供が、夢中になってパーツを組み立てる中で口から出した言葉、「来て良かった！」を聞いて非常に嬉しくて感動しました。AEゼミに参加してよかったと思います。また、ツールを作ったいろいろな段階で、皆さんがツールに関わる発想や提案、及び作った過程中的お互いのコメントなど面白くて大変勉強になりました。ありがとうございました。そして、イベントの前後、事前の準備、会場のセッティング、当日のお互いの協力、終わった後の片付けなどで、皆さんが「一つになって」頑張りました。とても良かったと思います。また、チャンスがあれば是非参加させていただきたいと思っております。

YU (学部生・現在小学校教諭) 「心そわそわ」

ツールゼミのメンバーが作ったツールを見て、心がそわそわした。当日、子どもたちが、するするとツールに導かれている姿を見て、きっと子どもたちの心も何かにそわそわ動かされているのだろうと思った。そうやって、子どもの心をそわそわと動かせるようなツールをつくるためには、子どもの目線にしっかりとあわせること、焦点をしっかりと定めること、この2つがとても大切だ、と改めて感じた。子どもたちがツールを見て、心そわそわ。更にツールと接することで、もっと心そわそわ。そんな子どもたちを見て、私も心がそわそわした。私自身も子どもたちの心をそわそわさせられるような大人になりたいと思った。

YH (大学院生)

両日とも、小学校低学年が幼少期の子どもがよく手に取っていた。また、子どもと共に来た親御さんが熱心に遊んでいってくれた。お話を伺うと、「モビールというは、よく雑貨屋さんにあたりするけれども、実際に遊べるものは初めて。」「バランスをとるのは難しいが、とてもおもしろい」など意見を聞くことができた。当初、バランス感覚を子どもに求めても理解してくれるか不安であったが、幼少期の子どもはつなげるという行為を通して、ひとつひとつ、つなげたり、徐々に慣れてくると、ある程度、手元でつなげてから本体とつなげようなど変化があった。小学校低学年では、バランスに気をつけながら、ツールに触っているようであった。制作については、自身の経験もあったので、ある程度の予想はたてやすかったが、やはり多くの人に触ってもらえる機会に立ち会えたことが、興味深く、とてもいい経験であった。自分の満足だけではなく、手にとってもらうことから、反省点を見つけ、より向上するように改善できることが大切であり、レスポンスが明白に聞くことができて、勉強になった。ワークショップコレクションへの参加の機会はより多くの子どもにふれあい、実際にファシリテーターとして空間を共有できたことはとても価値のある経験でした。

YT (学部生・現在小学校教師)

あまり難しいことを考えずに、自由に遊ぶ子どもの姿を観察できたので、楽しかったです。ただワークショップの中の一つだったということもあり、子どもたちも、ファシリテーターである私たちも、片付け仕事(?)的に流れてしまったのが残念です。親御さんの介入もなく、他のイベントなどの誘惑がない環境で、子どもがじっくりと参加できたら、もっとよかったですと思います。私達四年生のツールは、ねらいをシンプルにしたのはよかったです。耐久性に問題がありました。子どもが体全体で体感でき、尚且安全で機能的なものを作るのは難しいと思いました。子どものパワーは凄まじいことを教訓にしていきたいです。全体を通して見ると、大学生が公の場であるような活動をするのはとてもいい経験だったと思います。ありがとうございました。これからもAEゼミには、内輪で終わらない幅広い活動に取組んでいってほしいと思います。

MN（学部生・現在高校教師）

子どもが自然と誘われる、無意識のうちに遊んでしまう装置。こんな夢のような装置の開発が、今回のワークショップの始まりでした。私は昨年からのAEゼミでの活動でも、1年間この装置の開発を試みていましたが、今年は「ワークショップコレクション」という大きなプロジェクトのチームとして、加わるようになりました。

私たち4年生のチームでは、自分の感覚、特に触覚を触発させるような装置の開発を試みてきました。トンネル状の暗いドームの中に、様々な触感の床や天井を付けるという構造で、中に入った子どもたちが、じっくりと全身を使って触覚を味わい、自分が感じた感覚を大切に持ってほしい、というねらいで開発をしました。しかし、トンネルという形状から子どもたちの「通り抜きたい」という気持ちが触発され、じっくり全身を使って感覚に浸ることは難しいのではないか、また様々な感覚を使うための喚起させるために支援や手当てが必要となりますが、今回の目標は、無人の装置に子どもが出会ったときに自然といざなわれ夢中になれる装置の開発でした。多くの子どもたちが自由に遊ぶために、美しさ・機能性・強度などの配慮も大切です。チームやゼミのメンバーとの協議が続きました。

AEゼミのチームは、学部生3、4年生と大学院生、大泉先生が一体となったチームです。大学院には現職の先生や留学生、美術を専門に学んできた方など、様々な境遇の人もあります。そのような様々な人たちとの活動は、刺激的でとても楽しいものでした。それぞれが持っている案を協議し案を詰めていく中で、新しい捉え方、新しい発見が多くありました。装置を考えるにあたって、教育的な視点から考える方法と、美術という「美しいな」「きれいだな」「おもしろいな」と言う感覚から捉える方法の双方を同時に考えていくことが、今回のツールづくりには大切なことでした。当日の中で、子どもたちがまず目で見て、「何だろう」とウキウキして、次に触ったり作ったりいじったり、様々な感覚を使って遊んでいた姿を見ることができました。嬉しかったです。私たちの役目は、「ファシリテーター」になることであるといつも大泉先生はおっしゃっていました。子どもが自ら興味を示し、トライする気持ちを持つきっかけを作ること。その方法は様々にあると思います。ワークショップコレクションでは、その宝物が、様々なかたちで集まっています。他ブースの方との出会いや、今まで知らなかった新しい発見がとても多い2日間でした。大きなコレクションに参加できたことを嬉しく思っています。この経験を生かし、今後学校で関わる子どもたちにも、美術を通して自分の感覚に自信を持ち、遊び心や素直な気持ちを大切にできるきっかけを伝えていければと思っています。

KM（学部生）

今回のワークショップに参画させて頂いてよかったと思ったことは、各ツールと子供たちが会う場面に立ち会い、その様々な反応や関わり方を近くで観ることができたことである。ツールに夢中になって遊ぶ子どもたちの姿や、小麦粉だらけになりながら一生懸命たまごをつくる子どもたちの姿はとても微笑ましいものであったし、完成して満足そうな顔が見られたときは、そこに関わった私自身も満足感が得られた。また、あるお母さんが「子供たちがパンフレットを見て、自分たちで行きたいところを決めたんですよ」とお話ししてくださり、嬉しく思うと同時に、子供たちの自発性に感心した。

私自身がワークショップに参画するに当たって考えさせられたことは、どのように自分が子どもたちに関わるかということである。子どもたちの「やりたい」という気持ちとパワーを近くですごく感じたので、子どもたちの興味を殺がないように、期待を裏切らないようにという気持ちもあった。それでも集団の中には「約束」があって、それをいかに伝えるかが、自分あるいは企画団体としてのスタンスを決めないと難しいものだと感じた。今回のように、時間の制限を与えて「遊ぶ」と「作る」の二本立ての内容を、様々な興味を持つ子どもたちにしてもらうためには、ある程度こちらの「ねらい」を提示する必要もあると感じた。勿論、ツールを作った人のねらいとそのツールで遊ぶ人の発見や楽しみ方が違うということがおもしろいので、あまり多くを語らない方がいいという考え方もある。どのやり方が正解ということのない中で、試行錯誤しながらグループでワークショップを企画することは、様々な可能性をつくっていくことができる場であると思う。

今回のようなワークショップは「みんなが楽しかったと思って帰れること」が理想であると思う。すなわち、来てくれた子どもの少数であっても嫌な思いをしないでみんなが楽しめることと、企画した人たちが新しいアイデアを創出したり、達成感を得たりすることが大事だと思う。

GK（研究生）

今回、「ワークショップコレクション2009」の活動に参加することは、私にとって日本で初めての美術教育関係の経験でした。この活動の現場で、私ははじめて日本の子供や家族に親密に関わりました。多くの子供たちが私の作品に惹かれているのを見て、子供のための美術教育の大切さと意義を実感したと思いました。

子供と家族の笑顔を見た時、子供のための美術教育の意義とは、子供に美術の知識を教えるだけではなく、もっと重要なこととして、子供に美しさや楽しさを感じさせることだと思いました。

KH（学部生・現在小学校教師）

私たちが制作したアートツールは「子どもたちに全身の感覚を使って身の回りのものを感じてほしい！」という思いをきっかけにつくられました。さまざまな素材を暗闇のなかで手、足、肌に触れることにより、自分の好きな、あるいは苦手な感覚を発見するなど、なにかしらの気づき子どもたちに生まれたい…という願いがこめられています。

…が、実はこれは改良版で、最初は「ほらあな」ではなく「トンネル」でした。

最初の実践では附属小学校の一年生を対象に行いましたが、そのトンネルというフォルムが子ども心を過剰に刺激してしまったのか、通りすぎるためのアスレチックと化してしまいました…。なぜこうなってしまったんだろう？振り返りを行い、新たに誕生したのが、この「きつきほらあな」です。大きな改良点は2つ。一つはトンネルを「ほらあな」にして通り抜けられないようにしたこと。もう一つは内側を「柔らかいもの」という要素に絞った点です。

新しく生まれたこの「きつきほらあな」は耐久性などの面でツールとして足りないところもありました。しかし、中に入ったままなかなか出て来ようとしないうちにも続出し、私たちの願いであった自分の好きな感覚を発見することに少しでもつなげることができたように思い、これまでの活動が報われた気がしました。子どもの反応は本当に素直ですから、時にそれが残酷なこともあります。しかし子どもの「これおもしろい！」というアンテナは確かです、そのスイッチは実はなにげないものや行動の中にあたりします。そのスイッチを見つけるためにも、自分自身も「これおもしろそう！」というアンテナを日々大切に生活していきたいと感じました。



MH (学部生)

今回のA Eゼミの活動は、私にとってとても大きな、価値ある経験となりました。自分の手でひとつの装置を作り上げるといふこと、ゼミ内でいろいろな人と意見を交わしひとつの活動をやり遂げるといふこと、学校以外の場で幅のある年齢の子供たちと関わるということ、そしてこれだけ大規模なイベントで他団体の人たちと交流が持てたり、様々な他の世界を見ること……どれも初めてで、とても新鮮な体験でした。A Eゼミの一員として活動できて本当に良かったと感じています。そしてやはり、心に温かく刻まれ今も目に浮かぶのは、夢中になって遊ぶ子供たちのキラキラした眼差しや楽しそうな表情、驚きや感動の表情、満足げに帰っていく姿…。反省点や失敗、学んだことはたくさんあるけれど、そういった子供たちの姿から、今回の活動の価値や成果が感じられたのではないかと思います。

昨年先輩方の活動として知った“アートツール制作”は、図工のワークショップなどのように教師や大人が指示したり、教えたりするのではなく、子供が自発的に装置と向き合い、遊びの中で気付いたり発見を得ながら、その子なりの感じ方でアートを楽しんだり感じたりするというコンセプトがとても新鮮で、魅力を感じました。普段の生活の中で、子供たちの世界には面白いこと、魅力的な楽しいことがたくさんあって、私たち大人が気付かないところで子供たちは様々なことを感じたり、楽しんだりしている。そういう中に、美術や教育に通じるような、“感じること”の原点のようなものが、とても自然に隠れているのではないかと……。そのような考えが、私の中にも生まれました。“小学校の図工の授業”を離れ、もっと視野を広げて子供の世界や子供の目線を考えてみると、アートや“感じること”は、子供たちととても密接に関係しているように思えたのです。

そうして、3年生だけの談話のような中でふと上がったのが“子供のいたずら”です。子供がしてしまう“いたずら”や、大人に「ダメだ」と叱られてしまうようなことは、子供が思わず体が動いてやってしまったら、何か本能的にしくなることであったりするのではないかと……。実は、考えるより先に身体が動く、感覚的に何か引き付けられる、そういうことが、子供が持つ自然な感覚・感性の現れなのかもしれない……。それは、意外で面白い視点に気付いた瞬間でした。その考えを具体的にどうツールの形にしていこうか。その上で私たちが大切にしたいのは、ある感覚に特化するということでした。あれこれ要素を詰め込むよりも、シンプルでストレートに子供に届くようなものにしたい。そうしてそれぞれ、“触る”“見る”などの感覚に特化した装置を考えました。最終的には一人一つ、自分のツールを制作しただけで、それを生み出す過程ではみんなでそれぞれのツールについて考え、意見交換・アドバイスを繰り返していったので、今回のワークショップ展示全体がやはりA Eゼミ全員の作品であったと思います。人の意見を聞けるというのは、自分のツール制作においてはもちろん大切で、自分が他のツールについて考えることもとても意味があり、A Eゼミの皆さんと交流が持てたことは本当に貴重な経験・学びとなりました。

最終的に、私はオリジナルのツールというのとは異なる形となりましたが、トリックアートやアニメーションに子供がとても強い興味を示すことに着目し、今回は立体ゾートロープを作ろうと決めました。その過程では、ピタゴラススイッチのようなものも考えました。私自身、ピタゴラススイッチのようなものは大好きで、「すごい！」といつも感動するからです。でも、装置として置いておくだけで子供が遊べ、繰り返し使えて持ち運び・設置が容易、というアートツールの当初のコンセプトを考慮し、アニメーションの原型ともいえるゾートロープが最適だろうと思ったのです。回してない時も、立体造形そのものを見て楽しめるようにと、内側に張り付けたタイプのゾートロープではなく、立体ゾートロープにこだわりました。

ゾートロープの装置そのものを作ることは、ターンテーブルを既製品を利用したことでだいぶうまくいきました。やはり普通のターンテーブルではアニメーションに見るほどのスピードを出すことは不可能で、専用のターンテーブルが一番良いとわかりました。外枠は、最後に図学・立体造形の小林範夫先生のご指導を受け、偶然あったケントブラックボードという思っていたよりも手軽な材料でかなり頑丈なものができ、出来た時は自分でも驚きました。スリットのあけ方、ボード同士の接続部分の処理など、教えていただけてとても勉強になりました。今後他のものにも応用できそうです。肝心の立体造形 16 体は、子供が好きそうな動物と鮮やかな色使い、大きな動きということ意識して考えました。最初は、さるだけでなくその周りや背景もなにか動くようにしようかなどと考えていましたが、実際はそんな余裕がなくなりました。でも結果的に、ひとつに絞ったことでそれ自体が引き立ち、黒い枠とのコントラストが美しいものとなって良かったかなと感じています。コマ撮りの動きは簡単にラフスケッチしてから一体一体並べて制作していきました。よく見ると、太さや大きさにだいぶ乱れがありますが、動かしてみると気にならなかったのがよかったです。ひとつひとつに時間をかけ、装飾までこだわった分、愛着のわく作品となりました。

WSC本番では、個々の装置というより、ワークショップとしての運営で本当に学ぶことがたくさんありました。初めての出展で、手探りのスタートでしたが、その時々でより良いこと・方法を皆で考えられたというのが、大切なことだったのだと思います。そして今回の反省や学んだことを、今後の活動につなげていきたいです。今回のWSCへの活動は本当に達成感に満ちたものでした。この経験を大切に、アートツールの更なる改良や他の場や活動への参加につなげていきたいです。A Eゼミの皆さんと活動でき、本当に良かったです。ありがとうございました。

NM (学部生)

今回はワークショップに参加させていただきありがとうございました。思っていた以上に規模の大きいもので驚きましたが、貴重な経験をさせていただきました。

教育実習で小学生と一緒に遊んだのとはまた違い、さらに小さい未就学の子供たちが多くすぐ、とにかくかわいかった！というのが私の一番の感想です。普段はなかなか接する機会のない年齢の子供たちだったので、どういう言葉で話せばいいのかとか、手を貸してもいいのかなと戸惑うこともありましたが、子どもたちは本当にすくなくて、笑顔でしっかり顔を見て「ありがとう」と言ってくれることが印象的でした。私もありがたうはしっかりと伝えなくちゃ、とか人の目はまっすぐに見て話そうとか当たり前のことに気付かされました。

他に出席している団体の方をみても、自分が今まで気付かなかった新しい考え方や工夫を知ることができたので、これからチャレンジしてみたい！ととてもいい刺激を受けることができたと思います。

MH (学部生)

「子どものいたずら」をヒントに、子どもの感覚を刺激するツールを作ろうとなったとき、小さい頃電気のスイッチをパチパチすることが好きだったことを思い出しました。大人でも子どもでもスイッチやボタンは何故か押したくなってしまおうと思います。何故なのか考えてみたところ、自分がスイッチを押すことによって、電気がついたり音が鳴ったりと何かしらの変化(反応)が起こることが面白いのではないかと思いました。「何が起るのかな。」という好奇心で押してみたくなり、反応が返ってくるのが面白くて何度も押したくなるのではないかと。そう思い、子どもが「つい押したくなる」ようなツール作りを心がけました。

ワークショップでの子どもの様子を見てみると、ピアノを弾くように両手で押したり、全部のスイッチを一気に押そうとがんばっていたり、どちらが多く光るか友達とゲームをしたり子どもによって遊び方は様々でした。私が考えていなかった遊び方をする子どももたくさんいて、実際にやってみて始めて気が付くことがたくさんありました。

また、全体を見て思ったことは、小さい子ほど純粋に感覚だけを楽しんでいるということでした。幼稚園に入る前くらいの小さな子どもは、「たまご」や「さわるさわる」のさわり心地がお気に入りだったのに対し、年齢が上がるとただ触るだけではなく、触って中身を予想したり、何かを作ったりとゲーム性や目的があるものを楽しんでいたように感じました。小学生くらいの子どもの対象にする場合は、感覚を使わせるための工夫(動機付け)が必要なのだなと思いました。

今回は自分のツールを作るだけでいっぱい、不十分な点もいろいろとありましたが、WSCに出展できて本当に良かったです。たくさんの子供たちが参加してくれたことがとても嬉しかったです。今回の経験を生かして来年度以降もこのような活動を続けていけたら良いなと思いました。

