

〔論文〕

# サイト・スペシフィックなワークショップの実践 —キッズ・ミート・アート2016の事例—

村 上 佑 介

## 1. はじめに

本稿はサイト・スペシフィックという概念をキーワードに、筆者自身がワークショップを実施し、その成果や課題について考察するものである。「サイト・スペシフィック (site specific)」とは「美術作品が特定の場所に帰属する性質を示す用語」<sup>1)</sup>であり、インスタレーションやパブリック・アートといった空間に設置される作品と密接に関わる概念である。筆者は先行研究において、アート・プロジェクトなどで、場をも作品の一部とするような立体作品を「サイト・スペシフィック彫刻」と定義し、その特質や課題について考察してきた。そして、サイト・スペシフィック彫刻が「時と共に変化し続ける場に「モノ」として密接に関わることができる新しい表現」<sup>2)</sup>であることを明らかにした。また、そのような作品考察を行う中で、アーティストだけでなく、もっと多くの人に場と作品が繋がることの魅力を体感してもらいたいと思うようになった。

芸術の魅力をより多くの人に伝える方法として、ワークショップという手法がしばしば用いられる。ワークショップとは「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学び合ったり作り出したりする学びと創造のスタイル」<sup>3)</sup>をとった講座であり、日本では1990年代から主に美術館等で教育普及活動の一手段として用いられるようになった。ワークショップの利点としては、知識や技術等が一方的に教授されるのではなく、双方向的なコミュニケーションを交え、作品を作り上げていくという活動であるため、能動的に学ぶことができる。そのような理由から、日本各地のアート・プロジェクトでも、ワークショップを取り入れた企画は多い。しかし、それらのプロジェクトが行われている場所は、過疎化や少子化などの問題を抱えた地域や、集客を目的とした観光地など、一般的な生活圏内からは外れている場合が多く、特殊かつ限定的な環境を前提として行われるという点で、アート・プロジェクトファン以外にとっては、必ずしも広く一般に開かれたイベントではない。その一方で、各地の美術館を中心とした公共施設などで行われるワークショップに関しては、特にその場所のもつ意味合いとは関係のない主旨で行われることが多い。このような背景から、本研究の主題となるサイト・スペシフィックの概念に基づいたワークショップの実施を検討するに至ったのである。本研究を行うことで、日常生活に近い空間で行われる、場を活用したワークショップの可能性を見出すことが期待できる。

## 2. 内容の検討

### (1) 開催場所について

ワークショップは「キッズ・ミート・アート2016」(以下「KMA」に開催年を付して表記する)というイベントで行うことに決定した(図1)。このイベントは、大阪府大阪市にあるパドマ幼稚園及び浄土宗大蓮寺にて、2013年から行われているアートイベントで、2016年で4回目を迎えるが、筆者は2015年の3回目からワークショップの講師として参加している。「KMA」は「子どもとおとなが一緒に楽しむ創造の場」をテーマに、お寺と幼稚園を会場にして、芸術家によるパフォーマンスやワークショップを展開しており、子どもの感性の豊かさと、アートに潜む「インファンス」(「言葉にならないもの」と「子ども性」という二つの意味を持つ)をつなげる試み<sup>4)</sup>である。また、「子どもとアート」という企画であれば、どこの街で開催していても不思議ではない。KMAの特異を挙げるとすれば、開催地がお寺で



(図1) KAM2016 チラシ

あるがゆえ、本堂や境内、あるいは墓地などの宗教空間から、強く匂い立つものがあるからだ。』<sup>5)</sup>と、園長兼住職である秋田光彦氏が述べるように、幼稚園とお寺というそれぞれ個性的な機能を持つ場が会場となっている点は特徴的である。寺社が会場となっているアートイベントはしばしば目にするが、廃校ではなく、開園している幼稚園を会場としたものは非常に稀である。また、幼稚園児や小学生といった子どもと、大人の両方を対象にして実施されている点も興味深い。イベントの発案者の一人でもある、大阪総合保育大学准教授の弘田陽介氏は、「一般的に幼稚園や保育所でやっているような教育的なアートではなくて、もうちょっと大人向けなんだけど大人も消化出来なくて、子どもならどう見るかな、どう体験するのかになっていうのをやってみたいんですよ。」<sup>6)</sup>と開催趣旨について語っている。

一般的なアート・プロジェクトでは、その参加者は圧倒的に大人が多い。それは、多くのアート・プロジェクトの主旨が、所謂現代アートを鑑賞もしくは体感することを中心に行われていることや、前述したように、観光地などの生活圏外で実施されていることが多く、交通手段などが無ければ、赴きづらいことなどが要因として挙げられる。また、美術館などが会場になっている場合であれば、子どもの声などを気にして敬遠する保護者もいるだろう。しかし、子どもから大人までという対象を広くすることで、より幅広い年齢層に、アートに触れる機会が与えられるうえ、乳幼児を抱えた保護者も、イベントに参加しやすいという利点がある。

市街地という立地、美術館の様なハコモノではなく意味性を持った会場、子どもから大人まで広

く対象が設定できるという条件下であるため、サイト・スペシフィックなワークショップが実施可能だと判断した。

## (2) 実施内容の検討

### ①「KMA2015」の実施内容から見る素材の検討

使用素材を検討するにあたり、「KMA2015」において行った「さわる、ねじる、ちぎる感覚～彫刻家と一緒に水粘土でオブジェをつくらう～」と題したワークショップを振り返ってみる。このワークショップは、水粘土（彫塑用粘土）でオブジェの原型を作り、その型に石膏を流し込み、硬化させた後、型から取り出して石膏のオブジェを作るというものだった。子どもや大人たちが普段触れることのない素材を使用することを目的としてい



(図2) KMA2015の様子

たため、場の意味を活かすことはなかったものの、定員以上の参加者が集まり、大盛況であった(図2)。成功の要因としては、主旨としても述べた、普段触れることのない素材の使用が挙げられる。参加者の多くは幼児や児童と、その保護者であったが、小学校までの学校現場で粘土と言えば、油粘土もしくは紙粘土が主流である。様々な素材がある中で、それら以外の粘土があまり使用されていないことは、今日の学校現場における立体造形教育の問題ともいえるが、その影響からか、普段とは違った体験を子どもたちにさせようという思考が保護者に働いたことは想像に難くない。また、大人も制作時の様子を見ると、普段扱わない水粘土の滑らかで冷たい肌触りや、練ったり、ちぎったりする大人にとっては久しぶり感覚を、童心に戻って楽しんでいただいていたようであった。

このことから、今回のワークショップでも「粘土」という素材を引き続き使用したいと考えた。幼児期の子どもたちにとって触覚は、非常に重要な認知手段であり、研ぎ澄まされた感覚である。彫刻家の佐藤忠良氏は「人間は生まれた瞬間から、触覚によって人生が始まります。生まれたばかりの赤ん坊は、目が見えないから、母親に触って、自然におっぱいを吸うようになる。これは完全な触覚の世界です」<sup>7)</sup>と、人は触ることから人生が始まっていると述べている。しかし、大人へと成長するにつれて、視覚に頼りがちになり、物を触って認識することが減り、触覚がおろそかになっていく。子どもの頃楽しんだ、「触覚感」<sup>8)</sup>から遠ざかり、感覚が衰えていくのだ。つまり、粘土という素材を共通の素材として使用するということは、子どもにとっては、人生で最も発達している段階の感覚を使用した制作ができ、大人にとっては、衰えた感覚をとり戻す機会、言うなれば触覚回帰を促すものなのである。

### ②場へのアプローチ方法

素材と同様に、場へのアプローチの仕方も本実践のキーとなってくるものである。各地のアート・

プロジェクトでの、場を利用したワークショップを概観すると、例えば、2000年からトリエンナーレ形式で行われている「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」では、鞍掛純一+日本大学芸術学部彫刻コース有志による《大地のおくりもの》(2015) という作品で、参加者たちに旧小学校の壁面を彫ってもらうというワークショップを試みていた(図3)。「大地のおくりもの」は2014年に廃校となった、旧奴奈川小学校校舎の入り口付近の壁面に、山林の風景をモチーフとした巨大な壁面彫刻を制作するというものであったが、制作過程で住民や来館者にも参加してもらうという方法をとっていた。建物の壁面に木の板を貼り、直接彫刻を施すという方法は場に備わっている要素を利用したサイト・スペシフィックな試みであった。

また2010年より開催されている「瀬戸内国際芸術祭」では、オニノコ・プロダクションが《オニノコ瓦プロジェクト》(2013) と題し、香川県内の中学校3,000名と共に、香川県の伝統工芸品の一つである鬼瓦を制作し、鬼ヶ島伝説の由来を持つ女木島にある鬼ヶ島洞窟とその周辺に展示するというワークショップを行っていた(図4)。越後妻有のワークショップとは場へのアプローチこそ異なるものの、その地域の伝統的な芸術の手法を取り入れることや、出来上がった作品を鬼という共通するキーワードで繋がる場に展示することで、その場で行われる意味や価値を生み出していた。

土屋誠一はサイト・スペシフィックな作品について「作品を設置することで場を読み替え、特殊な場を生成すること」「場の特殊性を所与の条件とし、それに沿うように作品を生成させること」<sup>9)</sup>と、アプローチの仕方に「二つの方向性」があると指摘しているが、これらのワークショップを作品であると捉えた際、場との関わり方に関しては後者、つまり「場の特殊性を所与の条件とし・・・」といった方向性の強いアプローチだと言える。また、筆者が先行研究で指摘した「意味的要素」<sup>10)</sup>という、その場が保持している記憶や機能が持つ、意味合いやイメージに関する感覚的な要素や、「空間的要素」<sup>11)</sup>という、その場の広さや、備えつけられたもの、周辺の環境や、光量などの物理的な条件という二つの要素を意識していると考えられる。

上述の実践例やアプローチ方法を踏まえて会場を見ていくと、やはり幼稚園とお寺という場の機能を活かしたいと考えた。そして、そこに備わっている要素を考慮した際、人々が様々な思いを抱



(図3) 鞍掛純一+日本大学芸術学部彫刻コース有志《大地のおくりもの》



(図4) オニノコ・プロダクション《オニノコ瓦プロジェクト》



えて、祈りに来る場であると同時に、子どもたちが日々学習する場でもある、ということが印象強かった。また「空間的要素」として、入り口付近に置かれていたお地藏様が目に留まった。お地藏様＝「地蔵菩薩」とは元々、大地が全ての命を育む力を蔵するように、苦悩する人々を大きな慈悲の心で包み込み、救いの手を差し伸べるところから名付けられたとされ、日本における民間信仰では道祖神としての性格を持つと共に、「子どもの守り本尊」として信じられている<sup>12)</sup>。つまり幼稚園、そしてお寺の入り口に置かれたお地藏様は、子どもたちの成長を見守り、来訪者の心を優しく包んでくれるような存在なのである。

### ③実施内容の決定

筆者は上記のような条件から、「心の中のおじょうさま～粘土を使ってお地藏様を作ろう～」というワークショップを企画した。具体的な内容としては、参加者一人ひとりの心の中にある、自分を支えてくれているものや、守ってくれているものをお地藏様に見立て、それを粘土によって具現化していくといったものである。また、出来上がった作品をお寺や幼稚園の敷地内に実際に設置し、気持ちを込めながら、お念仏を唱えることも行う。元々は見えないものを、自らの手で可視化するという体験は、参加者の自由な想像力を掻き立てるだろうし、自身の大切なものをモチーフとすることは、今現在の自分の心を見つめ直すことにもなる。そして、自分で作り上げたお地藏様を実際に設置することで、お地藏様としてあるべき姿を参加者の方々に体感してもらうと共に、大切なものに想いを馳せる時間をとってもらおうという試みである。単に作品を作って終わりということではなく、サイト・スペシフィックワークとして、最終的にはお寺という場と、作品が一体となることをねらいとした。素材に関しては、本来であれば実際のお地藏様に使用されている石材などを用いるべきなのだろうが、このプログラムでは触覚回帰として、粘土の使用を前提としていた上、幼児も対象としているため、石の加工は難しい。そこで、最終的に屋外で設置することを考え、陶土と樹脂を混ぜた、空気乾燥で硬化し石の風合いが出る粘土を使用することにした。

## 3. 実施状況と結果の考察

### (1) 実施状況

「KMA2016」では2016年8月27日（土）、28日（日）の2日間にわたって、クラシックコンサートや創作ワークショップ、身体を使ったワークなど4つのプログラムが開催され、約240名の参加者で賑わった。筆者のワークショップはパドマ幼稚園講堂にて二日目の10：30～12：00の90分間で行い、参加者は26名（内訳：大人12名、子ども14名）であった。家族での参加がほとんどで、中には昨年のワークショップに続いて2回目の参加者もいた。またワークショップ終了後、実施内容に関する任意のアンケート調査を行った。

#### ①導入

ワークショップ開始時、まずは題材の説明を行った。その際、完成作品が無い状態では、イメー

ジが掴みづらいので、予め用意しておいた参考作品を提示した。今回は、各々に違ったお地蔵様を制作してもらうという主旨があったので、従来のお地蔵様の型にはめてしまうことを避けるため、あえてお地蔵様には見えないようなものも提示した。また、素材や用具に関する注意も同時に行った。最も注意すべきこととして説明したのは、必要のない粘土は袋に入れておくということである。今回使用した粘土には樹脂が含まれており、乾燥速度が非常に早いため、空気に触れた状態で置いておくとすぐ乾燥してしまう。乾燥すると伸びが悪く、ひび割れの原因ともなるので、特に強調して説明した。その他、粘土の中にスタイロフォームという芯材を使用するので、芯材には少しずつ粘土をつけていくこと、そして、顔と胴体の部分を分けて最終的には爪楊枝を使って接合するので、怪我をしないことなどを併せて説明した。その後、お地蔵様について、大蓮寺の副住職である秋田光軌氏に説明していただいた。この流れは、秋田氏と相談してのことだったが、筆者が説明するよりも、副住職である氏の言葉の方が、お地蔵様という題材や、お寺の場所性を考慮した際、より一層参加者の心に響くと判断したためである。秋田氏から「地蔵菩薩は人々の苦難を身代わりに受ける守り神であり、地蔵盆が子どものお祭りであるように、特に子どもたちを見守る守護神とされています」<sup>13)</sup>と説明があると、皆興味深そうに話に聞き入っていた。

## ②制作

内容の説明が終わり、制作が始まった。参加者はまず芯材であるブロックを手にとり、どのようなお地蔵様にするか思案していた。お地蔵様のイメージが固まると、早速思い思いに芯材に粘土をつけていった(図5)。頭部用、胴体用で形の異なるブロックを、大小各1個ずつ芯材として用意していたが、ほとんどの参加者が大きいブロックを手にとっていった。粘土の粘着性が高く、子どもたちは少し扱いづらそうであったが、保護者の手を借りることで、制作を進めていった。保護者たちは、子どもたちの作品に注意を払いながらも、久しぶりの粘土の感触を味わいながら、楽しそうに制作を進めていた。



(図5) 制作の様子

この制作の過程で最も驚いたのは、子どもの独創性である。筆者は準備段階で、人型のお地蔵様を想像していた。しかし、数名の子どもたちの手元を見てみると、何人かは胴体用のブロック(大)を横にし、その先に頭部用のブロック(大)を付け、動物のフォルムを作っていた(図6)。また、他にも芯材を一塊に組み合わせて、電車や、ハートの形の作品を作る子どもたちも見られた(図7)。従来のお地蔵様の枠にはまらないようなものを作って欲しいと思っていたが、芯材をそのように使うとは予想していなかったため、その発想力に感嘆した。人型のお地蔵様の発想も面白く、お地蔵様とは結びつきそうもない鬼をモチーフとした巨大な「鬼地蔵」や、猫を飼っている「猫飼い地蔵」など、ユーモア溢れる作品が仕上がっていた。

このような様々な発想が出たのは、用意した芯材が「積み木」のような役割を果たしたことが、

一つの要因であると考えられる。つまり、芯材を扱う段階で子どもたちは「見立て」を行ったのではないだろうか。見立てとは「あらゆるものを通常のものとは異なった他のものに置き換え、新しく可能な意味を持たせること」<sup>14)</sup>であるが、積み木やブロックなどを使った見立て遊びは、幼児期から学童期の年齢の子どもたちにしばしば見られる行動である。本実践では制作を開始した段階で大小の芯材を触り、それらを積み木のように組み合わせて、動物や乗り物に見立てていったと推察される。元々は、軽量化と形状維持を目的としていたため、そのような効果を想定していなかったが、結果として子どもたちの発想を広げる役割を担ったと言える。



(図6) 動物のお地藏様



(図7) ハートのお地藏様

### ③鑑賞と展示

出来上がった作品を目の前に置き、秋田氏を中心に制作の感想や作品に込めた思いなどについて対話する時間を設けた(図8)。秋田氏の制作意図に関する問いかけに対し、最初は恥ずかしさもあつたか、なかなか自らの思いを言葉にできない子どもたちも多かった。しかし、他の参加者の話に耳を傾けることで、徐々に話すことに抵抗がなくなっていったのか、最終的にはほとんどの参加者が自分の思いをしっかりと口にすることができていた。モチーフにした好きな動物や、乗り物の話や、自分たちが頑張った所を口にする子どもたちの姿は、どこか誇らしげで、自信に満ちていた。制作時は、創作意欲が溢れる中、夢中で作っているため、自身の思いなどを顧みる時間はない。このように、出来上がった作品と対峙し、ゆっくりと振り返ることができる鑑賞の時間は自分自身の気持ちと対話するという点でも必要である。

鑑賞と対話の時間が終わった後、それぞれが屋外の好きな場所に完成作品を展示していった。幼稚園やお寺の敷地を案内し、好きな場所に展示して構わないという説明を行ったが、ほとんどの参加者は幼稚園園庭にある小さなお地藏様、もしくはお寺の入り口の六地藏様の周辺に作品を置いていた。子どもたちからは「一緒に良い」とお地藏様の周辺への設置を希望する声が聞かれたが、これは、同じお地藏様の近くに展示しないと、作品がかわいそうという心理、所謂「アニミズム」の思考が働いたためではないだろうか。アニミズムとは「自分自身がかかわっているもの、あるいは影響するものが生きているとする」<sup>15)</sup>思考である。子どもが自然を描写する際、しばしば太陽や樹木などの自然物に目や口を描くことがあるが、それはアニミズムの思考に基づいて生まれる表現で

ある。今回の制作においても、ハート形の造形物に、目と口をつけた子どもがいたが、それも同様である。日本人はこのアニミズム的な感覚が強いと指摘されているが<sup>16)</sup>、幼児から小学校低学年の子どもたちには、特に顕著にみられる。また、子どもたちがアニミズムを表現する時は、その対象と生き生きと関わっている表れなので、自分たちが作った作品に愛着を持っていることが窺えた。

展示された作品たちは、既存のお地藏様と同化するような姿であった。全ての作品を展示した後、作品とお地藏様の前で手を合わせ、「なむあみだぶつ」と全員でお念仏を唱えた(図9)。参加者たちは、少しの間目を瞑り、いつも自分たちを見守ってくれているお地藏様や心の中の大切なものに感謝の気持ちを伝えた。今回のワークショップでは、この作品を外に設置するというプロセスがサイト・スペシフィックな試みとして重要な位置を占めていた。制作した作品を大事そうに展示し、手を合わせる参加者たちの姿を見ると、こちらが意図した、この場で行う意味が十分に伝わっているという印象を受けた。参加者たちの受けた印象に関しては、次節で詳しく触れていく。



(図8) 対話の様子



(図9) 作品の前でお念仏を唱える

## (2) アンケート結果に基づいた考察

### ① アンケート項目について

今回、ワークショップ参加者に対して、以下のような質問項目を記入したアンケートを行った。

#### 〈質問項目〉

設問1：性別を教えてください。

設問2：年齢を教えてください。

設問3：本日はどなたと来られましたか。

設問4：これまでに「KMA」に参加されたことはありますか。

設問5：完成作品をご自身で選択した場所に展示してみてどのような印象を受けましたか。

設問6：今回のワークショップに対する自由な感想をお書きください。

以上の6項目であるが、1～4の項目は属性設問の項目であり選択式に、主の設問である5、6は記述式とした。アンケートは大人12名を対象に行い10名の回答を得られた。



## ②結果の考察

まず、自身の完成作品を場に展示した感想を問う設問5については、作品と場との繋がりを感じている参加者が多かった。例えば「自由な発想のもと制作させていただきましたが、園内のお地藏様と作品がなかなか調和していて良かったです。」(40代：女性)や「子どもの大胆（ダイナミック）な作品が、お地藏様のある風景になじんでいることに驚きました。」(40代：女性)、「可愛いお地藏様の下において絵になる感じで、一体になれて良かったです。」(40代：女性)などの回答にある「調和」や「なじんでいる」、「一体」という言葉からは、



(図10) 展示された作品

周辺の風景と作品との間に、違和感が生じず、作品が空間に同調していることが分かる(図10)。筆者は自身の先行研究においてサイト・スペシフィック彫刻には場へ「同化」もしくは「介入」する特質があることを述べた<sup>17)</sup>。「同化」とは、ある特定の場との間に違和感のない関係性を成立させるために、場の歴史的背景と関連した主題やモチーフが選択された場合に起こるもので、「介入」とは、色や形によって逆にその場に違和感をもたらすようなアプローチの方向性である。今回の場合、素材やお地藏様という題材が、場への「同化」をもたらすものであったと考えられる。

さらに、いくつかの回答からは、お寺の意味的要素、空間的要素が、作品の新たな魅力を生み出し、参加者の心に変化を与えていることが窺えた。「どっしりしている。土から生えたみたい。」(30代：男性)という印象は、地面に直接作品を設置することで、もたらされたものである。また、「お地藏様の近くに展示させていただくことで、子どももより思いを深められたようなのでありがたかったです。」(30代：男性)や「実際に本物のお地藏様の隣に置き、合掌し、心が清らかになった気がしました。」(30代：女性)といった回答からは、お地藏様のある宗教的な空間で行われた一連の行為が、単に達成感を与えるだけでなく、作品への愛着や、自分自身の心に想いを馳せるきっかけにもなったことが読み取れる。

次に、ワークショップの感想を問う設問6については、「心の中の支えになって下さっているものを具体化させて頂けたことで、子どもにとってもとても良い経験になりました。」(30代：男性)というような、プログラムの具体的な内容に関するものもあったが、「園の授業とは違い、自由な考えで取り組ませていただきました。」(40代：女性)や「家ではなかなか体験することができないので、親子で良い体験ができました。」(30代：女性)といったような、普段できない体験を行えたことに対する満足感を述べているものがほとんどであった。「KMA2015」の実践でも感じた事だが、筆者を含め、普段芸術に携わる人間が思っている以上に、学校教育以後の日常生活での芸術の占める割合は少なくなっている。高校生以来、場合によっては中学生以来、絵具や粘土に触れる機会が無かった人も多いはずである。また、学校教育においても、学習指導要領や幼稚園教育要領に基づ

いて、年齢や成長に応じた、“ふさわしい”題材が設定され、新しい素材や、奇抜な題材を体験する機会は少ないと言える。今回、大人たちには触覚回帰を、子どもたちには最も研ぎ澄まされた感覚を使用する機会として、樹脂性の粘土という素材を選定したが、部屋や手の汚れを気にせず、力いっぱい粘土を触ることは、大人たちには懐かしく、子どもたちには新鮮な体験となったはずである。

また、感想の中で最も多かったものが「家族で体験できたことが良かった。」といった主旨のものであった。今回のプログラムは、子どもから大人までを対象とすることで、より幅広い年齢層に、アートに触れる機会を与えたいというねらいがあったが、家族が充実して終えることができたことから、そのねらいを十分に達成できたと言えるだろう。また「楽しかったのでまた参加したいです。」(40代：男性)、「来年も楽しみにしています。」(30代：女性)という、リピートを望む回答もあった。地域の中で行うアート・プロジェクトで最も大切なことは、プロジェクトを継続させることである。プロジェクトを継続し、それを地域の中で定着させることが、人々の意識を少しずつ変化させていくことに繋がる。多くのプロジェクトはビエンナーレやトリエンナーレの形態をとりながらも、費用や人員確保の問題により中止を余儀なくされる。このようなリピートを望む声が、運営側の原動力や地域におけるプロジェクトの周知、ひいては芸術文化の振興にも繋がっていくのである。

#### 4. 「場」を活かしたワークショップの可能性と課題

##### (1) 「場」を活かしたワークショップの可能性

今回の実践を行うことで、いくつかの成果を得ることができた。まず、参加者が自身の制作した作品と、場との繋がりを明確に感じていたという点である。筆者の先行研究において、作家が場に備わった要素を意識して制作した作品はサイト・スペシフィックなものとなることは明らかになっていたが、作家ではなく、一般の参加者がこのような場で制作した際の作品が如何なるものになるのか、また参加者は、場との関連性を感じるのかということについては、不明確であった。しかし、今回のワークショップで参加者らが出来上がった作品を展示した際に、「一体」、「調和」といった言葉で自らの作品を語っていたことは、場と作品との繋がりを感じ取っていたということに他ならない。

このように、場との繋がりを体感することは、単に制作の達成感、展示した際の美しさを感じるだけでなく、場の新しい魅力に気づくことにもなる。本研究ではお寺と幼稚園が舞台となっていたが、参加者はその場の意味や雰囲気を通して、見つめ直すことになった。彼らは制作を通して、お地蔵様やお寺の意味について思考し、展示された作品を通して、既存のお地蔵様の色や形、表情をはじめ、お寺の持つ独特の宗教的な空気感を体感した。これは、その場に日常的に訪れていたとしても、そこまで意識することのなかった部分ではないだろうか。制作、展示という一連のプロセスが、場に備わっている本来の力を、参加者に認識させることになったと言える。

また、場へのアプローチを通して、参加者の心に変化を与えていたことも大きい。アンケートには、

場に作品を展示することで、「より思いを深められた」、「心が清らかになった」という記述があったが、このような成果は、参加者がその場や地域に愛着を抱くことに繋がる。つまり、単に作品を作るだけでなく、その場でなければ得られなかった感覚や体験というものは強く印象に残り、「もう一度参加したい」という意欲を促す。そして、そのような体験が行われた場は、生活圏にある魅力的な場として参加者に認識されるのである。もちろん、美術館やギャラリーの様な施設でも、制作という点のみに絞るのであれば、同様のプログラムは可能である。しかし、お寺という空間に展示して手を合わせるといふ、プログラムの核ともいえるべき部分が消失することは、プログラムの本質を失うことを意味する。サイト・スペシフィックなワークショップは、その地域や場の特殊性によってのみ成立し得る限定的なものであると言えるが、参加者がその“特別感”とも呼べる感覚を体感することが、プロジェクト全体の意義や価値となるのである。

上述した成果に加え、アートというものが、非日常的な空間で行われるものではなく、日常からの延長上で行われる身近な行為であるという認識が促せたことも大きな成果である。美術館やギャラリーなどの所謂ホワイトキューブと呼ばれる、展示専用の施設は、独特の静謐な雰囲気がある所が多く、普段、芸術に触れていないと敷居が高い印象がある。しかし、身近にある場を利用して、表現行為を行うことで、日常から芸術が遮断されずに、スムーズに芸術的な世界へ入り込むことができる。これまで芸術の世界と縁がなく、関心を持っていなかった人が、突然その価値に目覚めるということは難しいだろう。しかし、芸術に触れるということは、決して知識のみを享受するということではなく、自信が作り出すことを楽しんだり、作品について他の参加者と話したりなど、様々なアプローチの仕方がある。そして、それによって得られる感性や感覚といったものは、生活を豊かにしてくれるものである。サイト・スペシフィックなワークショップは、芸術と日常とのギャップを埋め、芸術と人とを繋ぐことができる存在になり得る。

## (2)「場」を活かしたワークショップの課題

最も大きな課題としては、出来上がった作品の場との繋がり方は、ある程度企画者側（本事例では筆者）の意図通りになってしまうということである。サイト・スペシフィックの二つの方向性については前述した通りだが、本実践は「場の特殊性を所与の条件とし、それに沿うように作品を生成させること」という方向性を意識したものであった。そして、その特殊性を前提としたため、筆者はモチーフとしてお地蔵様を選択し、素材に関しても、本物のお地蔵様に近い風合いが出るよう、樹脂性粘土を使用した。それにより出来上がった作品は、場と一体となるものや、調和するものなど、場と「同化」する存在となった。つまり、準備段階から既に出来上がる作品は場と「同化」する存在にかなり得なかったのである。場の特殊性を意識した場合でも色彩や素材を変えれば「介入」する存在になることはできる、しかし、今回準備した材料では、「介入」のアプローチをすることは困難であった。

この結果は、参加者に立体作品を制作させるようなサイト・スペシフィックなワークショップでは、

こちらが用意した材料に仕上がりが大きく左右されるため、場との繋がり方が著しく限定的になってしまうことを意味する。ワークショップとして運営する以上、材料の制約などにより、条件が限定されることは仕方のないことだが、ある種、予定調和的に場との繋がりをこちらが誘導するような形になってしまうことは、不本意である。もちろん今回のプログラムにおいて、参加者の多くが、作品と場との繋がりを認識し、場の力を体感できたことは成功であった。しかし、これで筆者が目的とした「場と作品が繋がることの魅力」を本当の意味で達成できたといえるかは疑問である。

「アーティストが企画運営するワークショップは、アーティストが自身の表現活動を兼ねて行うものである。」<sup>18)</sup> という考えもあり、プログラムの完成形を想像しながら、企画することも間違っているわけではない。しかし、子どもたちを含めた参加者の自由な発想や、一人ひとりが新しい場所との結びつき方を志向しながら実現できることが、本当の意味で、場と作品が繋がることの魅力を感じたと言えるだろう。

本事例のみで、「場」を活かしたワークショップの課題を提言することは、いささか困難だと言わざるを得ないが、その他の実践においても、少なからず同様の問題は表出する可能性がある。

## 5. おわりに

今回の実践を通して、「場」を活かしたワークショップの可能性や課題を見出すことができた。サイト・スペシフィックなワークショップは、芸術と日常とのギャップを埋め、芸術と人々とを繋ぐことができるものであった。しかし、その方法次第では、企画者の想定した結果に収まってしまうという問題も孕んでいる。今回の実践で課題として出てきた部分を精査しつつ、より場との繋がりを感じられるようなプログラムの検討が必要である。

また本研究で、親子で参加することのできるワークショップの価値や、子どもたちの発想力の豊かさも再確認することができた。今後は、「KMA」のプロジェクトにおいて、引き続き場を活かしたプログラムを考案していくと同時に、粘土に限らず、様々な素材を使用して、参加者の五感を刺激するような立体作品制作のワークショップを展開していきたい。例えば、匂いの強い楠や檜を素材としたものや、蠟石などの比較的削り易い石を使用した作品制作も、触覚はもちろん、その他の感覚を刺激することが期待できる。対象年齢にこだわらず、様々な素材を用いたプログラムを実行することで、参加者に新たな芸術との出会いをもたらしたい。

## 引用・参考文献

- 1) 暮沢剛巳『現代美術のキーワード100』, 筑摩書房, 2009
- 2) 村上佑介「現代におけるサイト・スペシフィック彫刻論—日本のアート・プロジェクトを中心に—」, 広島大学大学院教育学研究科学位論文, 2014
- 3) 中野民夫『ワークショップ=新しい学びと創造の場』, 岩波書店, 2001, p.11



- 4) 秋田光彦他『キッズ・ミート・アート2015レビュー集』, 應典院寺町倶楽部, 2016, [http://www.oudenin.com/modules/contents/index.php?content\\_id=1215](http://www.oudenin.com/modules/contents/index.php?content_id=1215) (2016/12/21)
- 5) 秋田光彦「子ども、異人に会おう」, 同上書
- 6) 弘田陽介「裂開するアート、爆裂する子どもたち、そして狂い咲く大人たち」, 同上書
- 7) 佐藤忠良「触ることから始めよう」, 講談社, 1997, pp.8-9
- 8) 同上書, p.9
- 9) 土屋誠一「ランド・アート」, 『美術手帖』(906号), 美術出版社, 2008, p.63
- 10) 村上佑介, 前掲書, p.141
- 11) 同上書, p.141
- 12) 松久宗琳佛所, 松久佳遊 監修『仏像彫刻 地藏菩薩を彫る』, 淡交社, 2012, p.3
- 13) コラム キッズ・ミート・アート2016 「心の中のおじぞうさま～粘土を使ってお地藏様を作ろう～」  
[http://www.oudenin.com/modules/contents/index.php?content\\_id=1272](http://www.oudenin.com/modules/contents/index.php?content_id=1272) (2016/12/21)
- 14) 森上史郎, 柏女霊峰編『保育用語辞典』, ミネルヴァ書房, 2000, p.265
- 15) 大元誠「アニミズム」, 森楸監修『ちょっと変わった幼児学用語集』, 北大路書房, 1996, p.17
- 16) 山田辰美「自然への興味をかりたてる遊びの研究―木の実を用いた造形遊び―」, 『常葉学園短期大学紀要』第29号, 常葉学園短期大学, 1998 参考
- 17) 村上佑介, 前掲書, p.144
- 18) 片岡杏子「社会教育としてのワークショップ: 公共的場面における「美術」をめぐる」, 『美術科教育学会誌』(28), 美術科教育学会, p.138

(むらかみ ゆうすけ: 講師)