

アートプロジェクトの構築 I

～アートとしての“モノ”～

松本 金矢・安部 剛・根津知佳子・圓道 衣舞
榊 眸・下垣 温子・大池真智子

Construction of an art project “matree”
— “MONO” regarded as an art —

Kin'ya MATSUMOTO, Takeshi ABE, Chikako NEZU, Eve ENDO,
Hitomi SAKAKI, Atsuko SHIMOGAKI and Machiko OOIKE

要 旨

三重大学教育学部で開催されている「芸術プログラム」において、大学院生が中心となってクーゲルバーンを
用いた「アートプロジェクト」を企画し、実践を行った。この「アートプロジェクト」は、子どもや家族を含め
た参加者全員が一つの芸術作品である楽器を作り上げ、最終日に音楽セッションを行うというものである。本稿
では、この「アートプロジェクト」を、芸術作品すなわち“モノ”を作り上げるという視点でとらえ、プロジェク
ト全体を構築する過程を追うことにより、教育学部で培うべき実践的な力量を明らかにしようとするものである。

1. 芸術プログラムとアートプロジェクト

「芸術プログラム」とは、三重大学教育学部の音楽、美術、技術、保健体育、家政など、様々な専門
分野の教員や学生を中心としたスタッフが、子ども達やその家族と過ごす「72 時間の活動」全体を企
画・立案、さらには実践をするものである。学生や院生にとっては、主体的に取り組むボランティアな
活動ではあるが、その活動は、授業や研究会と往還する位置付けにあり、実践的な力量を形成するた
めの学びの場ともなっている*1。

本年度は大学院生が中心となって、一つの楽器（以下、“matree” とする）をつくり上げるという
「アートプロジェクト」を実施した。“matree” は、4 日間を通して参加者全員が関わるコトを象徴する
モノであり、最終日の音楽セッションに用いる楽器でもある。

なぜ、「72 時間」の実践を「芸術プログラム」と称するかは、活動計画、カリキュラム、電算プログ
ラム、学習計画、番組、催し公演、解説を加えたパンフレットなど、【program】が内包する多義の意
味合いを掬い、統合した活動として意味づけるためである*2。

一方、【project】には、企画、研究課題、自主研究など能動性が含まれるだけではなく、映写する、
自己・資質・感情・信念などを表明する、自己・思考などを向ける、観念などを人・物などに投影する、
客体・客観化するなど、自己との相互作用を含む意味合いがあることから*3、本稿では“matree” の活
動を「アートプロジェクト」と呼ぶことにする。

2002（平成 14）年度から 4 回目を迎えた「芸術プログラム」には、通底するテーマが存在している。学
生、スタッフは、「72 時間」のために、数ヶ月をかけて綿密に企画し準備をするものの、子ども達や家族と
接する「現場」では、状況に即した「判断」が必要な場面が発生し、その都度プログラムは壊され、新しく

組みかえられるのである。「創っては壊し、新しいモノを創出していくこと」、「人と遊びや活動を共有し、その繰り返し自体を期待すること」の2点が、「芸術プログラム」の特徴であり、構造である。⁴⁴

2004（平成16）年度の「芸術プログラム」のタイトル『もうひとつのおもちゃ箱』は、「誰にでも大切なおもちゃ箱が存在する。それは家に置いて、三重大大学の『もうひとつのおもちゃ箱』で楽しく過ごしてほしい」という願いを象徴したものであった。一方で、「非日常」を象徴する「もうひとつの」と、枠を意味する「箱」をあわせた、このタイトル自体に「芸術プログラム」の方向性が示されている。しかし、プログラム全体は、台風の上陸によって日程変更を余儀なくされた。このような異常事態の中で、状況に即した判断をしつつ、新しい活動を創出したことが、2005（平成17）年度の「芸術プログラム」の『サマー YO!!くうげんば〜ん』というタイトルにつながっている。

2. アートプロジェクトの構築プロセス

2.1 アートプロジェクト“matree”の基本構想

本アートプロジェクトで作成した通称“matree”はクーゲルバーンの一種であり、スイスのマリオブローニ社製の木製おもちゃ「カラコロツリー」を参考に設計した大型の楽器である。この楽器は、芸術プログラム最終日の音楽セッションで用いるためのものであるが、その姿はセッション終了時すなわち「72時間」の最後に初めて現れる。つまり“matree”は、事前に製作されて音楽セッションに提供されるものではなく、芸術プログラム全体を通して参加者の手により徐々に形作られていくのであり、“matree”を作り上げることそのものがアートプロジェクトなのである。



【写真1. “matree” 誕生の瞬間】

2.2 アートプロジェクト“matree”の構築プロセス

アートプロジェクト“matree”の流れは、大学院の講義における「発達の視点に立った実践の構造」についての学びをもとに、大学院生を中心とした検討会の中で作り上げられていった。その過程は、大学院生の学びの過程そのものである。また、事前の検討会で全てが決定され実践が行われた訳ではなく、芸術プログラムの進行とともに、次第に形作られていったのである。それは、アートプロジェクト“matree”は芸術プログラムの参加者にあわせて構成すべきであるという考えに基づくものである。したがって、以下では、アートプロジェクト構築のプロセスを、時系列に従って記述することとする。

(a) 試作

「芸術プログラム」は、いくつかの場所で活動を平行して展開するために、全員が揃うことが困難である。ある家族から提出された「芸術プログラムを記念するような寄せ書きや記念写真が欲しかった」という意見が、巨大な「カラコロツリー」を作るという動機となった。

そこで、まずは試作をすることとなる。見本となった「カラコロツリー」は、軸に当たる部分が幹に相当し、バーン（坂道）に当たる部分が葉になっているクーゲルバーンの変形版である。松本は「カラコロツリー」の実物を用いて、葉の厚みや、葉が幹に刺さる角度、葉の間隔などを計測し、実物と同じ

仕組みによる高さ 60cm の試作の幹を作った。葉は幹の太さに合わせて接続部分に 50mm の直線を残すという条件だけを守り、院生と根津が自由に様々な形を試した。厚さ 4mm のシナ合板に鉛筆で下描きをしては糸鋸盤を用いて切り抜くという作業を各自が繰り返しながら、子どもたちにどこまで体験させることができるか、「芸術プログラム」の間にこの作業を行うという時間的な問題、場所や道具のことも考慮しながら安全面や作業効率について考えた。また同時に、子どもや親が意欲的に作業に取り組めるためにはどんな形にするべきかを考えながら試作を重ねていった。

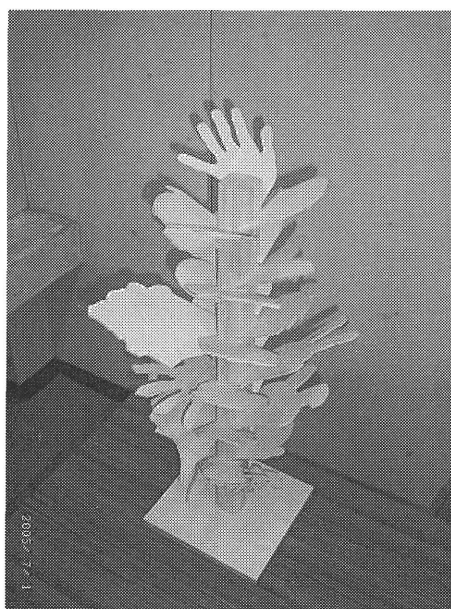
試作の中で目に留まったのは、根津による自分の手型を取るという方法である。板に手を置き鉛筆でなぞってそれを糸鋸盤で切り抜くと、合板で出来た自分の手が生まれる。これには手首の部分に自然に 70mm の直線を作ることができ、また鋭角な部分がないために糸鋸盤で切り抜く作業が一回で済むというメリットがある。しかし、それ以上に興味深かったのは、自分の手を直接板の上に置いて形をとるため、誰にでも簡単に作業ができ、大人でも抵抗なく参加することができるという点である。また、手型というものが自分自身を象徴するものであること、子どもたちは次の年には同じ手型は取れないことなど、手型には芸術作品づくりの意味を見いだすことができるのではないかと考え、手型に決定した。

真っ白な紙を渡されて自由に絵を描くように言われると、何を描けば良いか分からなくなり、何も描けなくなる人たちが多。その理由の一つは、大人になるにつれ作品に高い完成度を求めるという傾向にある。白い紙に自由に絵を描くという場合、全てが自分の技量に掛かるため、「良いものが作れるのか」、「失敗しないか」というプレッシャーが絵を描けなくさせる場合がある。それを避ける有効な方法の一つが、活動の枠をある程度与えてしまうというものである。本活動では、合板で出来た手型に絵を描くという枠に守られることで、その中では自由に筆をはしらせることができるようになるのである。

また、紙を真っ赤に塗るだけでは作品と思わない人でも、真っ赤な手型なら作品として感じられるように、作業量や技術があまり完成度に影響しないこともメリットと言える。その分、色や線の引き方などシンプルな部分にこだわって製作することができるのも特徴である。

(b) 実践の流れ

手型を使ったクーゲルバーンに決定した後、手型に色を塗るなどの作業をどの時間に行うかを話し合った。しかし、参加者が手型を合板に写し取り、それらをスタッフが切り抜く作業を経て、ようやく色を塗る作業が出来るようになるため、1日で完成させることはできない。したがって活動を何度かに分けて実践する必要があるが、活動を分割することは参加者の製作意欲にマイナスの影響を与えかねない。そのため分割した活動行程にも何らかの意味や演出を加えたいと考えた。プログラム初日に手型を合板に写し取る必要があることを逆に利用して安部が考えたのは、参加者がプログラムに参加する証として手型を取り、1日目はそのまま展示し、2日目には切り抜かれたものが展示され、3日目は色を付けて展示、そして最終日のセッションで“matree”になるという方法である。しかし、展示だけで手型に愛着を持たせることは難しく、もっと積極的に手型と関わる方法が必要ではないかということを検討した。そこで圓道が考えたのが作業の分割自体を逆手に取ったアイデアである。いずれにしても



【写真 2. 試作品】

作業が分割されるのであるならば、毎日時間を取って少しずつ作って行くことで、最後のセッションまで手型への思いを維持できるのではないかというものである。換言するならば、プログラム1日ごとの自分を手型に加えて行くことで、最後のセッションで全員の手型が集まった時には“matree”がプログラム全体を表す象徴して存在できるのではないかという考えであった。

そして、ひとつひとつの手型が最後に一つの作品になるという構造に注目して、最終的には1人での手型の写し取り、家族で手型に色付ける活動（以下、「ペインティングワークショップ」と呼ぶ）、他の参加者と混じり合って手型に絵や文字を描く活動（以下、「ドローイングワークショップ」と呼ぶ）、そして全員が一つになるセッションというように少しずつ参加者たちが繋がっていくという流れを考えた。

「芸術プログラム」2日目の「ペインティングワークショップ」では、広い場所で活動ができるということから水彩絵の具を使うことにした。絵は次の工程で描くことができるため、ここでは色を塗るという作業だけにした。色にこだわりをもたせるために、色を選ぶのではなく色を作ることから取り組んでもらうことにした。用意するのは赤、黄、青とそれらを混ぜて作った緑、橙、紫の6色。緑、橙、紫の3色は作業効率と自分の作りたい色をイメージするヒントにしてもらうために用意するが、自分で混ぜて色を作るために同じ色はひとつもなく、ツリーにしたときにも色調のバランスがとれると考えた。

3日目の「ドローイングワークショップ」では水彩絵の具で着色された合板の上に描くことを考え、不透明で発色の良い画材であるボスカ15色を2セット使用した。ここでは家族や他の参加者、スタッフたちが入り交じりながら手型に絵や文字を描くことを活動の目的とした。3日目ともなれば、家族のみならず他の参加者との関係も少しずつ出来てきていると思われ、仲良くなった友達と一緒に描くことでその関係をより深めたり、あえて言葉にしなくても文字で相手に伝えることができると考えた。絵だけではなく文字も書けるようにしたのは、絵だけでは親たち大人が何を描いていいのか困る場合があるという理由と、自分は絵がうまくないと思っている人は他の人の手型に書き込むことに抵抗があるのではないかと考えたからである。文字を書くことを含む入れることで、寄せ書きのイメージで、手軽に他の人の手型にも書き込めるのではないかと考えた。その場合、手型の中というスペースが限られている

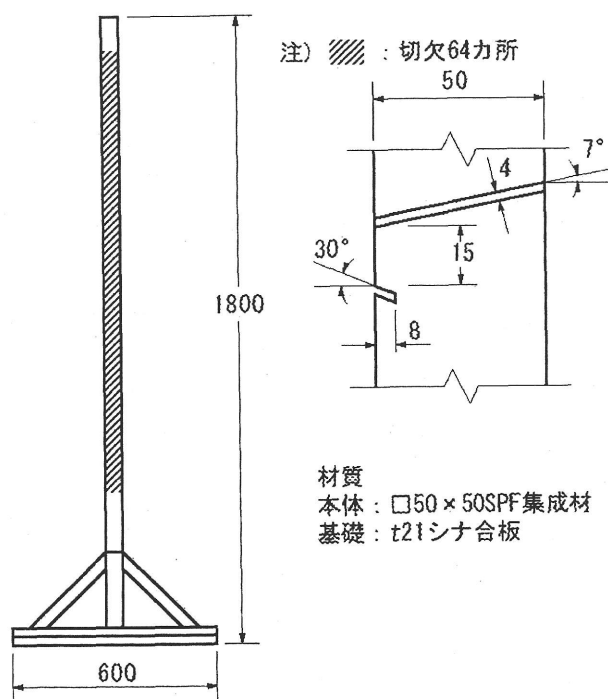


図1 楽器“matree”の基本構造

ので、少しずついろいろなことを描き込めるように、ポスカの筆記幅は0.9~1.3mmの細字を使用した。

キャンプ前日、松本が高さ180cmの本番用の“matree”の幹を完成させた。その基本構造を図1に示す。今回製作する“matree”は、オリジナルの「カラコロツリー」よりも大きくするため、幹やベース部分の材料に大きいものを用い、強度と安定性を向上させた。長さ1780×50×50のSPF集成材^{*)}の幹(本体)の一端に、縦横600mm板厚21mmのシナ合板製の基礎を長さ450mmの集成材の筋交いで木ねじと木工用ボンドを用いて取り付けた。幹である集成材の表面に、スライドソーを用いて深さ約8mmの切り欠きを入れ、そこに板厚4mmのシナ合板を差し込めるようにした。切り欠きは、本体表面の水平方向に対して約7°、深さ方向には約30°の傾きがあり、それぞれの切り欠きが本体表面を螺旋状に取り巻くように15mmの間隔で64カ所設けてある。この切り欠きに、子ども達や家族の手を型取ったシナ合板を差し込むことで、手型の螺旋階段(バーン)を構成し、最上部から玉を転がすことで、玉と板との衝突音が出る仕組みである。

2.3 アートプロジェクト“matree”の実践過程

「芸術プログラム」初日、参加者は集合場所で、まず手形を写し取った。それを松本が帯鋸盤で全て切り抜いた。その後、美術科のスタッフにより切り抜いた手形の面取り作業と“matree”のトップに付ける「芸術プログラム」のシンボルの型抜きを行った。面取り作業は参加者が、キャンプを通して手形に愛着を持って欲しいという願いを持ちながら、手触りがよくなるようにということと、次の日のペインティングの邪魔にならないように下書きの線をきれいに消すところにこだわりながら限られた時間内で進められた。

「芸術プログラム」2日目の「ペインティングワークショップ」では、まず最初に切り抜かれた手型を机の上に全て並べ、その中から自分の手型を探し出す活動から始めた。それぞれの手型には鉛筆で名前を書いてあるが、薄くて見えにくいために名前だけで判断するのは難しい。そのため、参加者は自分の手と見比べたり、実際に手型と手を合わせながら、自分の手の形を再認識してもらうという意図があった。

ターナー・ネオカラー250mlの赤・黄・コバルト3色の絵の具をあらかじめ使いやすい濃度に水で溶き、それらを混色し赤、黄、青、緑、橙、紫の6色の絵の具液を作った。そして、それらを各色透明のプラスチック容器に入れた。さらに、紙コップを用意し、参加者には絵の具液をそれに移して混色をしながら自分の使いたい色を作ってもらった。筆はデザイン筆の平筆20本と、彩色筆の中を10本用意した。ブルーシートを敷いた上に参加者は家族ごとに座り、手型を床に置いたり、手で縁を持って、家族で相談などをしながら思い思いに色を塗った。

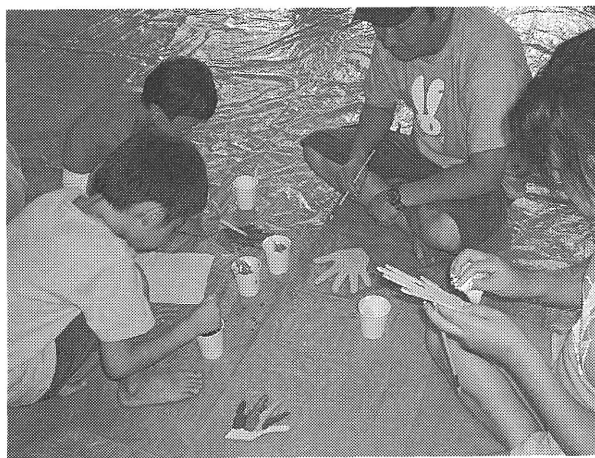
3日目の「ドローイングワークショップ」では、2日目同様に部屋の数カ所に置かれた机の上に色の塗られた手型を並べ、自分の手型探しから始めた。前日とは少し異なり、色の付いた手型は全て見渡せる置き方をすればすぐに自分のものが発見できてしまうので、わざと机を離して置くことで自分の手型を探し歩きながら、他の参加者の作品を鑑賞できるようにした。ここでは「ペインティングワークショップ」のように座って活動をするのではなく、立ったまま近くの机や壁に手型を置いてポスカで絵や文字を描いてもらうこととした。座ってしまうと個人の作業スペースが固定されてしまうが、立ったままであれば歩いたり他の参加者と会話をしながら作業をすることができ、常に参加者同士が入り交じりながら作業できると考えたからである。

「ドローイングワークショップ」が行われていた頃、別の部屋で「ペインティングワークショップ」で作ることが出来なかったスタッフたちの手型に色を塗る作業を行った。最終日のセッションでは家族

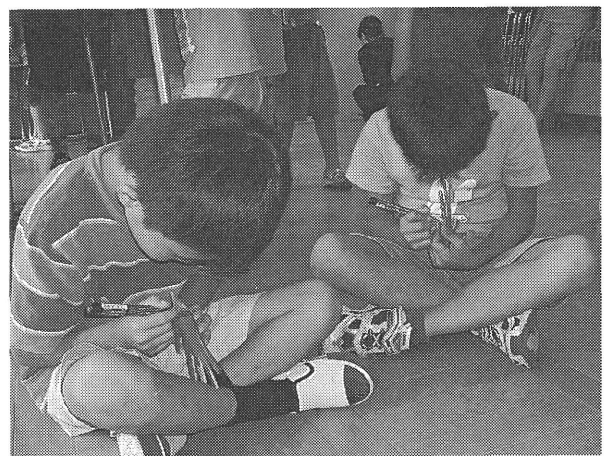
とスタッフを含めた全参加者の手型が数量的にも必要であったため、そこではその場にいなかったスタッフの手型にも色を塗り、全ての手型を完成させた。

3日目の夜、最終日のセッションで手型を参加者にどのようにして提示し渡せばよいかを考えた。まず、ひとりひとりの作品である手型をしっかりと鑑賞してもらいたいという思いがあった。ここで大切にしたいのは、手型は今回の4日間の「芸術プログラム」の中での時間を共にし、各作業を通して参加者自身が投影されていった作品であるという事である。つまり、「ドローイングワークショップ」の時に別の部屋で作られたスタッフの手型はそれらの行程を踏んでいないため、全く別のものであると言える。それらを同じように展示すると、目新しい後者の手型に参加者の目がいきってしまい、本来鑑賞してほしい前者の手型が目立たなくなる可能性がある。そのため、前者の手型のみを展示することとした。

また、手型には両面に絵柄があり表裏がないため、壁に貼るなどの片面しか見る事の出来ない方法では展示ができなかった。天井から吊るすという方法もあるが、活動の場に選ばれた教室では技術的に難



【写真3. ペインティングワークショップ】



【写真4. ドローイングワークショップ】

表1 アートプロジェクト“matree”の実践過程

時	28日	29日	30日	31日
10				matree セッション
11		音楽プログラム	音楽プログラム	matree 完成
12			パフォーマンス	玉を転がして音を鳴らす
13	家族到着	移動		家族解散
14				
15	合板に手型を写取る	手型のペインティング ワークショップ	移動	
16			手型のドローイングワー クショップ	
17		キャンプファイアー	スタッフ用手型の製作	
18		移動		
19			コンサート	
20	合板を手型に切り抜く			
21				
22				
23	手型の面取り matree のシンボル作り			

しかった。そこで、手型をランダムに参加者に手渡し、お互いの手型を探し合うという方法をとった。この方法であれば、手渡された手型をじっくり鑑賞する事ができ、またその手型を他の人に見せながら持ち主を探すことで手渡された人以外にも手型を見てもらう事ができると考えた。さらに、自分の手型を持っている人をみつけたら自分の手と自分の手型とでタッチをするというアクションをしてもらうことにした。この「手型の交換」によって、初めに1人で合板に写し取った手型が少しずつ他の参加者との関わりを増やし、最後に全員の手型を使って一つの楽器になるという流れへの橋渡しを行った。

3. おわりに

2004（平成16）年度の芸術プログラムでは、手作り楽器『かぐや』を開発し、音楽活動『ポポルンタ星人とかぐや』を実践した。ここでは、実践者と設計者の協働により音楽活動に適した材である楽器『かぐや』を生み出す過程を明らかにした。^{*6*7}

しかしこの活動においては、楽器を手作りするという活動は子どもたちにとってはものづくり体験の域を脱しておらず、楽器の設計・製作と音楽活動の実践とが融合したものにはなっていなかった。設計者は音楽活動に適した楽器を提案し、子どもたちの技術レベルに合わせて事前に部品の準備と部分組み立てを行った上で、子どもたちが間違いなく組み立てられるように学生スタッフが補助を行い、実践者である院生がその楽器の特性を十分に引き出す音楽活動を展開した。したがって、設計・製作の過程は現場に流れる時間とは切り離されており、製作を支援する学生は、完成品を参考に製作マニュアルに沿って子どもたちを指導したにすぎない。そこには、ものづくりにおける子どもとの関わりはあるが、活動の流れを組み立てるのは教員の役割であり、学生はその枠内で活動するにとどまっていた。

一方、本年度の活動においては、製作過程そのものが芸術プログラムの一部となるように、学生自身が活動の流れを構成したところに特徴がある。芸術プログラムを象徴する楽器とするために、参加者の毎日の気持ちを手型に表現させるような活動を考え、活動場所や時間に応じた実践を組み立てている。誰も完成品としての“matree”を見ていない状況で進められる活動には、あらかじめ想定されたシナリオ通りにはならない現場の状況に即した判断力が要求される。

芸術プログラムに限らず教育現場においては、このような場の状況に応じた判断力＝「臨時的判断力」が求められる。教員養成大学における学生の学びでは、知識伝達型授業による教育が不可欠であり、教育現場を想定したシナリオをもとにした問題発見・解決型の学びも重要である。しかし、そのような枠に縛られる学びだけでなく、学生自身が枠を組み立て、現場の状況を判断できるような積極的な学びが必要であり、それを実現できるようなプロジェクトを開発し実践した意義は大きいと考える。

4年間に渡る芸術プログラムの流れに沿って、子どもたちの「72時間」を象徴するモノ“matree”のプロセスを構築したのは大学院生である。それは、講義の中での学びと教育周辺領域の現場での学びとを結びつけた、理論と実践の往還によってはじめて実現できたものとする。本年度の芸術プログラムは終了したが、その現場での実践の一つ一つを振り返り、理論的な意味づけを行う学びはこれからも継続する。

注

*1 ウィリアムズ症候群の子どもたちおよびその家族を対象とした芸術プログラム“ハッピーウィリムン・キャンプ”（代表：根津知佳子、以下WSキャンプと略する）が2002年より毎年開催されている。本年度は2005年7月28日～31日の4日間行われ、家族32人が参加した。

- *2 新グローバル英和辞典、三省堂参照
- *3 プログレッシブ英和中辞典第4版、JapanKnowledge および、新グローバル英和辞典提供、三省堂参照
- *4 根津知佳子、もうひとつのおもちゃ箱、『The ミュージックセラピー』、第5巻、pp. 42-43、音楽之友社、2004
- *5 エゾ松 (spruce)、松 (pine)、モミ (fir) などの針葉樹材を、接着剤を用いて圧着し、大型の材料としたもの。
- *6 根津知佳子、松本金矢、圓道衣舞、榊眸、下垣温子、吉田豊、手作り有音程打楽器の開発と音楽活動の実践、三重大学教育学部研究紀要、Vol. 56 (教育科学)、pp. 221-230、2005
- *7 根津知佳子、松本金矢、実践者と設計者の協働が生み出す価値、第7回感性工学会大会予稿集、p142、2005