

「びあじ：美術館あそび実験室」について

大長 悠子

はじめに

日本の美術館で教育普及活動が盛んに行われるようになって久しい。当館が開館した2008年にはすでにワークショップや鑑賞プログラム等において、全国的に通りの試みが展開されていた。さらに、学校教育との関連で言えば同年に告示された図画・工作、美術の新学習指導要領における鑑賞のなかで「学校と美術館等との連携」が明文化された。¹ 制度化が進んだことで、特に鑑賞教育の文脈で美術館での教育普及活動の基盤はより一層強固なものとなっていく。当館もそのような美術館の教育普及活動を取り巻く事柄や、町づくり事業の一環として美術館建設が進められたという成り立ちを背景に、開館当初より「幅広い世代へ向けた教育普及」を活動理念の一つとして多様な教育普及活動を展開してきた。その主軸を担ってきたのは、小学生を対象とした子どもワークショップや市内小学校への出前講座、市内小学5年生・中学1年生の美術館学習などである。それらについては、もちろん課題は残るものの、実践を重ねることで方法が精査され内容も充実してきたといえる。²

その一方で、現代美術館としてこれまでの子どもワークショップ等で扱ってきた造形活動の枠に留まらない幅広い美術表現や鑑賞、あるいは美術以前のもっと未分化な創造的行為を通して、参加者の創造性に働きかける活動ができないかと思案してきた。このような課題に応えるものとして2017年度から開始したプログラムが「びあじ：美術館あそび実験室」（以下びあじ）である。びあじは、「あそび」をテーマに独創的な活動を展開している県立大型児童館の愛知県児童総合センターと協同して企画・運営するものであり、同センターが開発したあそびのプログラムと、美術館ならではの活動を組み合わせて開催している。

本稿は、当館の教育普及活動を概観した上でびあじの企画意図や意義を明らかにし、実施内容について報告するとともに、美術館での教育普及活動の一端を示すものである。

1. 碧南市藤井達吉現代美術館の教育普及活動

冒頭でも触れたとおり、当館では開館当初より多様な教育普及活動に取り組んできた。右の表（表1）は当館で行っている教育普及活動の現状及び課題と考える領域を図にしたものである。³

個人を対象とするものとしては、企画展に関連した講演会やギャラリートークといったスタンダードなものから企画展の内容に関連したワークショップやイベント、参加型プログラム⁴といったものがある。さらに小学生を対象とした造形

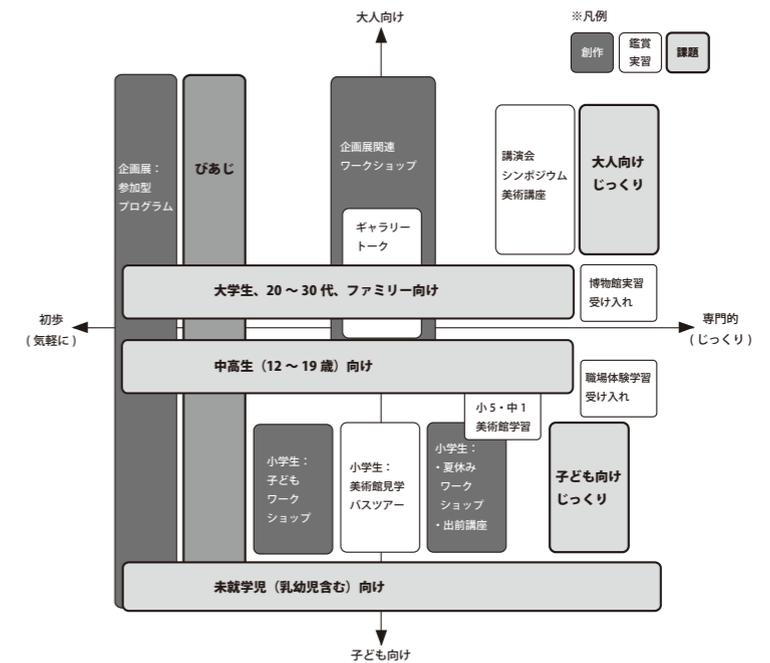


表1

ワークショップや美術館見学バスツアー等も定期的に行っている。⁵ また、学校団体を対象とするものとしては、美術館学習、出前講座、社会見学・職場体験学習受け入れ、博物館実習生受け入れ、教員研修受け入れ等が挙げられる。

「幅広い年代へ向けた教育普及活動」という観点から課題といえるのは、普段当館へは来館されにくい傾向にある中高生、20～30代といった若い年齢層や乳幼児を含む若いファミリーをターゲットとしたプログラム、年代を問わずじっくり専門的な内容を扱うプログラムの充実を図っていくことが挙げられる。また、図では明らかになっていないが、何らかの障がいを持つ人も参加することができるプログラムへの取り組みも課題である。なお、このような課題に対するアプローチとしては、これから述べようとするびあじを中心に、ベビーカーツアー、認知症の方を対象とした対話型鑑賞プログラム「アートリップ」の開催など近年取り組みを始めているところである。⁶

ところで、美術館における「教育普及活動」は、一般的にその名称が「エデュケーション事業」、「学習支援活動」、「ラーニングプログラム」等と徐々に変更されている傾向にある。⁷ 一般的に教育というと学校教育に代表される発達としての教育がイメージされるのではないかと思うが、美術館で行う活動においては必ずしも発達としての教育だけが目指されているわけではない。美術館に限らず、ワー

クシヨップやファシリテーションの手法、アクティブラーニングへの注目に顕著なように、教育観や学習観が学習者の主体的な学びの支援へと移行するなかで、一方的に教え込む活動を想起させる教育という名称が結果的に避けられるようになってきているということだろう。教育観の変化は参加者を見つめる美術館側の視点にも関わってくる。参加者を、できないことをできるようにする対象、知識をあたえる対象ではなく、新たな知や価値を生み出す創造的な一人として眼差すのである。目の前にいる人は、どのような人であろうと一人の人間としての尊厳と自由が担保される存在である。逆を言えば、美術館で教育的な活動の場を設定しようとする際には、まず参加者が本来的にもつ自由と能力を最大限信じて尊重することを心に留めておく必要がある。これは自明のこのように聞こえるが、自戒をこめて活動の現場でどこまで意識されているのか、心許ない部分も少なくないように思われる。

現状では当館は依然として「教育普及」という名の下に活動を行っている。これまでの記述とは矛盾するように聞こえるかもしれないが、美術館として美術に関する歴史や知識を伝えていくこともやはり重要な役割の一つであろう。そこにおいては、参加者を見つめる眼差しが重要なのである。知識は伝達されるものでなく、それぞれの参加者によって確かなものに咀嚼されてはじめてその人のものとなる。そしてそれと同時に、発達の・進歩的なイメージに捉われた教育や啓蒙主義的な普及ではなく、そういった教育に風穴を開ける、教育の可能性を拓く「教育」活動の展開を目指している。教育を、もっと豊かな階層を持つものとして捉えようとしているのである。

2. びあじ：美術館あそび実験室

(1) 愛知県児童総合センターとの連携に至るまで

前章で述べた当館のこれまでの教育普及活動のなかで取り組むに至っていなかった部分を補強するとともに、美術館での捉え返された「教育」としてできることは何かを改めて見直し、それを実践しようと始めたのがびあじである。とはいえ、当館がはじめから具体的にプログラムの全容を見通せていたわけではなかった。

まず、方針として漠然とではあるが、見本の作品に向かって参加者を導くのではなく、参加者が五感を使って主体的に素材や環境に働きかけ、活動の展開をその人自身が決めていけるようなプログラムを想定した。そのような活動の具体例として念頭にあったのが愛知県児童総合センターで展開されるあそびのプログラムであった。同センターでは1996年の開館以来、「あそび」をテーマに様々な

プログラムを企画、開発している。同センターでのあそびの特徴の一つは、「子どもたちを日常の縛りから解放するもの、全身の感覚をフルに発揮し、身体感覚を体験として感じることでできるもので、固定概念にとらわれない新鮮な驚きのあるもの」である。そして、「斬新な発想と表現によって常に固定概念を問い直す」アートとあそびに共通するものを見出し、アートの要素をあそびに取り入れ、発想のベースとして活動の根幹に据えてきた。⁸さらに開館当初より「アートとあそびと子どもをつなぐプログラム開発」として公募事業を行い⁹アーティストとあそびの開発をしてきたほか、美術館等との連携事業として、2008年度には愛知県陶磁資料館（現・愛知県陶磁美術館）との共同企画「親子であそぶ！土・泥・ねんど」を、2016年度には宮城県美術館と連携した「どようびキッズ・プログラム夏休み特別企画「あそびはビジュツのはじまりだ！」」、あいちトリエンナーレ2016と連携したエデュケーション事業を行っている。また、2017年度にはアトラボあいちで同センターの活動をアートの側面から再評価しようとする「アートとあそび展」が開催されている。

同センターの独創的なあそびの在り様は、体験に没入する中で自己と世界が刷新されるものとして、美術館での美術を使った「教育」に多大なヒントをもたらしているように思われ、同センターに協力を依頼したのである。¹⁰しかしながら、施設内外や周辺環境自体が大いにあそびを誘発し、人の主体性を刺激するようにデザインされている同センターにおける活動をそのまま美術館で行うだけで同質の体験が保証されるわけではもちろんない。すでにある魅力的なあそびを美術館で行うだけでなく、それを美術館でのあそびとして発展させることが企画当初より共有される課題であった。このようにして、美術館であそびを実験するという趣旨でプログラムの立案に至ったのである。

(2) プログラム概要と構成：あそび実験室とおさんぼ美術館

びあじという名称は「美術館あそび実験室」の「美術館」、「あそび」、「実験室」それぞれの頭文字をとったものである。少々奇妙な名前であるが、見慣れない字面、聞き慣れない語感によって引っかかりを持ってもらえるよう意図している。プログラムは3ヶ月ごとにテーマを設定し、愛知県児童総合センターが開発したあそびのプログラムを体験する「あそび実験室」と、美術館のなかを探検し、作品を見て楽しむ「おさんぼ美術館」で構成されている。開催日時は、原則として毎月第4日曜日の午前・午後の2回である。¹¹当館が課題とする小学生以下の子どもや家族での参加を見込めるよう、対象は3歳以上の子どもとその保護者とした。これは、同センターに来館する子どもの年齢層も参考に設定したものである。ただし、小学2年生以上であれば子どもだけでも参加でき、もちろん大人だけでも参加できる。また、3歳から参加できるとはいえ、決してプログラムの内容を

低年齢向けにしているわけではない。子どもは子どもなりに、大人は大人なりに楽しめるというのが重要である。

同センターでは春、夏、冬の学校の長期休みの時期にあわせ、テーマを設けた特別企画を行っており、期間中はそれに沿った多種多様なあそびのプログラムを体験できる。あそび実験室では同センターでこれまでにに行ったプログラムで、かつ当館の環境で展開できる活動を選んで行っている。テーマや月にもよるが、およそ1～3種類程度のプログラムを体験することができる。一方、美術館の空間や作品を楽しむおさんぽ美術館では、テーマやあそび実験室でのプログラムと関連させながら、美術館で作品を見て楽しむこと、美術館や作品を使って遊ぶことができるように内容を検討している。展示や美術作品という美術館の最も特徴的な機能や資源をあそびのツールにしている点では、より美術館固有の活動を展開する可能性が開かれていると言えるだろう。同センターで開発され、参加者が活動に夢中になれるよう改良を経て練り上げられたあそびのプログラムに対して、おさんぽ美術館の活動は発展途上であり、正直に言えば、毎回たくさんの失敗を重ねながら実施している。

なお、びあじ開始当初の2017年4月開催分では、おさんぽ美術館の後にあそび実験室を行っていたが、5月開催分では、あそび実験室で行う2種類のプログラムのあいだにおさんぽ美術館を行った。そして、6月開催分以降はあそび実験室の後にあそび美術館を行うことにした。これは、あそび実験室の活動によって身体と心が開放され、リラックスした状態で作品を見る活動を行った方が、参加者から出てくる言葉の数が多くなり、活動の質が高まることが実感されたからである。¹²

(3) プログラムの目的

びあじで重視しているのは、参加者が主体的に活動するなかで、自他を忘れる溶解体験¹³や夢中になる濃密な時間を過ごすこと、新たな発見や自分の心が震えるものに気づくことである。したがって、愛知県児童総合センターのあそび同様、びあじでは持ち帰ることのできる、出来栄に配慮した作品を作ることはしない。また、展示室に並ぶ作品の詳細や評価、価値についてははじめから説明するようなことはしない。そうではなく、自分自身の目で物事を見つめ考えること、新しい何かに気づくこと、そのことによって自己と世界を拡げていくこと、そのことが重要なのである。それは、私たちがアートを体験することそのものにも似ている。そして、目の前のあそびは、次のあそびへとかたちを変えながら循環していくのである。

(4) 活動報告

このように、びあじは3歳以上という幅広い年齢層の人に開かれたプログラムとして、あそびを媒介に、その場に参加する人が多方向的な関わりのなかで自己と世界を新たにすることを教育的な柱と位置づけ舵を切った。以下では、2017、2018年度に実施したびあじのテーマおよびプログラム内容について報告する。¹⁴ なお、おさんぽ美術館については特に美術館固有の活動としての性格が強くなるため、その詳細を述べることにする。



さわって伝える(手ざわりのキモチ)



4月おさんぽ美術館



6月おさんぽ美術館

2017年度

●2017(平成29)年4月～6月

テーマ:「伝える・伝わる?!」

伝えたいことがどのように伝わるか、あるいは伝わらないかをテーマに、もの・気持ち・様子などの様々な情報を、ことば・文字・形・色・手ざわりなど、まったく新しい方法で「伝える」こと、「伝わる」ことをあそびとした。

日 時: 4月23日(日) 10:00～11:30 / 13:00～14:30

※2017年9月開催分まで上記時間で実施。

参加者: 午前25人・午後24人

内 容:

- ・おさんぽ美術館: 花森安治の仕事展
企画展出品作である『暮しの手帖』表紙デザインを鑑賞。約150冊におよぶ表紙のなかから一番好きなものを選んで伝える。子どもには一斉に指差しをしてもらい、好きな理由を伝えてもらう。大人にも好きなものとその理由を伝えてもらう。
- ・あそび実験室①: さわって伝える(手ざわりのキモチ)
- ・あそび実験室②: コピタイル(※粘土のプログラム)

日 時: 5月28日(日) 参加者: 午前29人・午後34人

内 容:

- ・あそび実験室①: さわって伝える(手ざわりのキモチ)
- ・おさんぽ美術館: 山本富章《heavy rain》
喫茶コーナーの吹き抜け天井に展示されている所蔵作品・山本富章《heavy rain》(2000年、アクリル・ミクストメディア)を様々な場所、角度から鑑賞。1階から、階段の踊り場から、2階ロビーから、館外からなど、作品が一番素敵に見えるところを見つけて伝える。最後に全員で寝転がって真下から見てみる。

- ・あそび実験室②：もじムシ（※粘土のプログラム）

日 時：6月25日(日) 参加者：午前24人・午後21人

内 容：

- ・あそび実験室①：さわって伝える(手ざわりのキモチ)
- ・あそび実験室②：ひみつのたまご(※粘土のプログラム)
- ・おさんぽ美術館：スケーエン：デンマークの芸術村展

企画展出品作であるミカエル・アンカー《海辺の散歩》(1896年、油彩・カンヴァス)を親子でよく見て、それぞれが見つけた絵に描かれているものや感じたことをワークシートに書き出す。この絵を見たことのない人にどんな絵か伝えることができるように、なるべく詳しくたくさん書く。作品に背を向け、ワークシートに書いたメモや記憶をもとに「ここはどんな場所だと思う？」などの質問に答えたあと、さらに全員でもう一度絵を見る。最後に、家に帰って家族や友だちにどんな絵を見たか伝えることをお願いした。



上・下：みつけてみよう！ココドコ？

●2017(平成29)年7月～9月

テーマ：「ネイチャーワンダーランド」

「自然」とは花や草や石、山、川、海、空、宇宙など、人工物以外のもの。また、人が作ったものでも時間が経つにつれてその様子に変化していく過程や現象は自然といえる。身のまわりにある「自然」を見つめ、そのおもしろさに気づくと、世界が一気に驚きに満ちたものになる、かもしれない。

日 時：①7月30日(日)、②8月27日(日)、③9月24日(日)

参加者：①午前19人・午後17人、②午前23人・午後4人、③午前24人・午後開催せず

内 容：

- ・あそび実験室・おさんぽ美術館：みつけてみよう！ココドコ？
2チームに分かれ、館外と館内を探検してそれぞれが「自然」を感じるもの、「自然」だと思ったものを見つけて撮影する。館内では常設展や企画展「リアル(写真)のゆくえ」会場で展示されている作品、掲示されているポスターだけでなく、室内環境も対象となる。撮影後、好きなものを選んでプリントアウトし、写真をチームで交換。相手チームが見つけた「自然」がある場所を探し出し、同じ写真を撮影してくる。最後にプロジェクタに映してそれぞれが見つけた「自然」を共有した。



クジであそぶ(おみくじら)



10月おさんぽ美術館

●2017(平成29)年10月～12月

テーマ：「はかる?!」

「気持ち」や「きれいさ」、「さわりごち」などには、決まった「はかり」はない。けれども自分の中で何かの基準を作ったり、比べたりすることで、知らないうちにはかることをしている。「はかれるもの」も「はかれないもの」も、すべてひっくり返して「はかる」ことで遊び、いつもとは違う方法で様々なものやことをはかってみる。

日 時：①10月22日(日) 10:00～12:00 / 13:30～15:30、

※2017年10月開催分以降現在まで上記時間で実施。

②11月26日(日)、③12月24日(日)

参加者：①午前12人・午後3人、②午前10人・午後8人、③午前24人・午後20人

内 容：

- ・あそび実験室：クジであそぶ(おみくじら)
「てのひらメジャー」「じぶんどけい」「みんなのサイズ」など、「はかる」をテーマにした11種類のおそびを体験する。何で遊ぶかはクジをひいて決める。それぞれのおそびにはワークシートのように書き込める「あそびのカード」が付随している。
- ・おさんぽ美術館：きもちメーター(長野県信濃美術館名品展・新収蔵品展)
愛知県児童総合センターのおそびのプログラム「きもちメーター」を応用した活動を行った。2～3点の作品について対話型鑑賞および説明をした後、気持ちをはかる「あそびのカード」を使って、作品を見たときにどのような気持ちかどのくらい生じたかをはかる。カードは、あそび実験室と連動させ、12枚目のあそびのカードとして同じ様式で作成し、プログラム終了後にほかのおそびのカードと一緒に綴じることができるようにした。
10月、11月は開催中の企画展出品作の中から中島千波《白虹》(1972年、紙本彩色)、草間弥生《No.PZ》(1960年、油彩・カンヴァス)、白井文平《屋上のパーティー》(1926年、油彩・カンヴァス)を選び、あそびのカード「きもちメーター」を作成。「うれしい」「こわい」「あつい」などの気持ちを10段階ではかってカードに記入していく。12月は開催中の新収蔵作品展出品作の中から星野真吾《猫が落ちる》(1985年、紙本着色・額)、山本富章《Untitled》(1988年、ミクストメディア)、田中茂生《天空 ベガとアルタイルとデネブと》(1996年、油彩・カンヴァス)を選び、同様の活動を行った。



サウンドハンティング



3月おさんぽ美術館

●2018(平成30)年1月～3月

テーマ：「みみをすます～きく・みる・かんじる～」

話し声や足音、何かが動く音、風の音など、「音」は身のまわりにあふれているが、それらは「みみをすます」ことではじめて聞こえてくる。聞こうとしないと聞こえてこない「音」にみみをすまし、「音」を色や形にし、「音」をつくることを遊ぶ。

日 時：①1月28日(日)、②2月25日(日)、③3月25日(日)

参加者：①午前12人・午後8人、②午前11人・午後11人、③午前15人・午後12人

内 容：

- ・あそび実験室①：サウンドハンティング
- ・あそび実験室②：ひかり・カタチ・おと
- ・あそび実験室③：おとをつくる

・おさんぽ美術館：常設展Ⅰ 藤井達吉人と作品Ⅶ期・Ⅷ期

あそび実験室「おとをつくる」で作った、音が出る道具を使い、作品から感じた音を表現する活動を行った。1月は常設展の藤井達吉《扇面流し》(紙本着色・六曲一双屏風)を対話型鑑賞する。「何が起きていると思う?」、「扇のまわりの線は何だと思う?」、「流れの方向はどちらからだと思う?」などを話した後、自分が思う流れの方向に沿って身体を動かしながら、モチーフの動きや線の方向を意識して自分が作った音を出してみる。逆方向からもやってみて、最後に好きな方を発表した。

2、3月も同じく常設展の藤井達吉《水・火》(1954年、紙本着色、金銀箔泥・六曲一双屏風)を対話型鑑賞し、同様の活動を行った。「何が描かれていると思う?」、「火と水、どちらが強と思う?」などを話しながら全員で作品を見る。モチーフの動きを意識しながら、火と水両方を音で表現し、最後に好きな方を発表した。

2018年度

●2018(平成30)年4月～6月

テーマ：「土であそぶ!」

「土」は私たちのごく身近にある魅力的な素材である。粉のようにサラサラしたものから、水分の多いドロドロ、気持ちのいい柔らかさの粘土、乾燥して石のようにカチカチになったものまで、多様な表情をもつ。今回は「粘土」を使い、さまざまな技法や用具による変化を楽しみながら遊ぶ。

日 時：4月22日(日) 参加者：午前24人・午後22人



5月おさんぽ美術館

内 容：

- ・あそび実験室①：にぎったカタチ
- ・あそび実験室②：つちず
- ・あそび実験室③：ぐるぐるタワー (4、5月共通)
- ・おさんぽ美術館：所蔵秀作展・10年の歩み (4、5月共通)

文化財資料による常設展で土人形を見たり素焼の実物を触りながら、あそび実験室で遊んだ粘土を焼くと焼物になることを話す。さらに所蔵秀作展で毛利教武による彫刻《手》(1919年、ブロンズ)や館勝生による絵画《June.16.2007》(2007年、油彩・カンヴァス)を対話型鑑賞する。自分の手を作品と同じポーズにしてみても気持ちを想像したり、抽象画に何が描かれているか考えながら作品を楽しんだ。

日 時：5月27日(日) 参加者：午前23人・午後28人

内 容：

- ・あそび実験室①：トコトン・トントン
- ・あそび実験室②：おとのカタチ
- ・あそび実験室③：ぐるぐるタワー (4、5月共通)
- ・おさんぽ美術館：所蔵秀作展・10年の歩み (4、5月共通)

文化財資料による常設展で瓦を見ながら、あそび実験室で遊んだ粘土を焼くと焼物になることを話す。4月同様、所蔵秀作展で対話型鑑賞も行った。

日 時：6月24日(日) 参加者：午前26人・午後23人

内 容：

- ・あそび実験室①：にぎったカタチ
- ・あそび実験室②：うごく土のまち
- ・おさんぽ美術館：常設展Ⅰ 藤井達吉人と作品Ⅰ期

常設展で藤井作品をそれぞれ鑑賞し、一番好きな作品を選んで話してもらう。最後に藤井による《草花文花瓶》を紹介し、粘土を焼くと焼物になること、当市で窯業が盛んなこと、藤井がかつて瀬戸で陶芸の指導にあたったことなどに簡単に触れた。

●2018(平成30)年7月～9月

テーマ：「なんのカオ?どんなカオ?」

「顔」は誰もが興味をもつ身近なもの。どんな場所やものにもでも、目玉と思える形を見つければ顔に見えはじめ、誰もがそれを顔と認識できるようになる。身近な材料や環境を使いながら、それぞれがみつけた顔の形をみんなで見つめる。



ひもでカオ?



8月おさんぽ美術館

日 時：8月26日(日) 参加者：午前9人・午後9人

内 容：

- ・あそび実験室①：モノでカオ?
- ・あそび実験室②：ひもでカオ?
- ・おさんぽ美術館：長谷川利行展

企画展会場の一室で長谷川利行の人物画をそれぞれ鑑賞し、一番好きな顔や表情が描かれた作品を選んで話してもらおう。次に会場を移動して利行による《白い背景の人物》(1937年、油彩・カンヴァス)を全員で話しながら見る。「顔はどこに描かれていると思う?」「どんな表情をしている?」「この人たちはどこで何をしているんだろう?」などに注目して楽しんだ。

日 時：9月23日(日) 参加者数：午前19人・午後9人

内 容：

- ・あそび実験室①：モノでカオ?
- ・あそび実験室②：ひもでカオ?
- ・あそび実験室③・おさんぽ美術館：ここにカオ?

2チームに分かれて館外と館内(常設展示室、1階ロビー、創作室)を探検し、顔のように見える場面を見つけて撮影する。見つけた顔をプロジェクタに映してみんなで見て楽しむ。

※7月29日(日)は台風接近のため中止

●2018(平成30)年10月～12月

テーマ：「せんのとりで」

愛知県児童総合センターで行った「あつまれ!「線」のあそび」は「線」をテーマに様々なあそびのプログラムを実施するもので、「せんのとりで」はその中でできたあそびのひとつ。室内空間に縦横無尽に線を張り、みんなで不思議な空間を作り出すダイナミックな活動を体験し、線で遊ぶ。



せんのとりで



12月おさんぽ美術館

日 時：①10月20日(土)、②11月25日(日)、③12月23日(日)

参加者：①午前19人・午後開催せず、②午前19人・午後7人、③午前18人・午後8人

内 容：

- ・あそび実験室①：せんのとりで
- ・おさんぽ美術館：柳原義達《道標・鳩》
サンクンガーデンに設置されている野外彫刻、柳原義達《道標・鳩》(1972-86、ブロンズ)を見たり触ったりしながら、太めの尻糸を使って黒い画用紙の上に

鳩の形を作っていく。輪郭だけでなく、糸を丸めたり重ねて置いていき、触った感じや羽などの塊の感じも表現する。できあがったものを写真に撮り、プロジェクタに映してみんなで見る。その後、特別に創作室で柳原による鳩のデッサン2点を鑑賞した。線の重なりや、背後の空間にも引かれた線に注目が集まり、展示室での鑑賞の際にはない集中力や緊張感に包まれた体験となった。



みつけてみよう!コドコ?

●2019(平成31)年1月～3月

テーマ：「さがす!～みつけてみよう!コドコ?～」

いつもの見なれた場所でも、改めてよく見てみると思いがけずおもしろいものやことが見つかる。自分にとっておもしろいものを見つけ、誰かが見つけたおもしろいものをさがして遊ぶことで、身のまわりのものを「眺める」ことから「見つめる」ことへと変換する。

日 時：①1月27日(日)、②2月24日(日)、③3月24日(日)

参加者：①午前10人・午後7人、②午前4人・午後8人、③午前2人・午後2人

内 容：

- ・あそび実験室・おさんぽ美術館：みつけてみよう!コドコ?

「ネイチャーワンダーランド」での活動と基本的には同じ。2チームに分かれ、館外と館内(常設展や創作室、図書コーナー等)を探検してそれぞれがおもしろいと思ったものや気になるものを見つけて撮影する。撮影後、好きなものを選んでプリントアウトし、写真をチームで交換。相手チームが撮影したもの、場所を探し出し、同じ写真を撮影してくる。最後にプロジェクタに映してそれぞれが見つけたものを発表し、共有した。

3. 成果と課題

まず、これまでの参加者を年齢別でみると、20～40代の父母の参加が最も多く、40%を占めている。次いで3～5歳の未就学児の参加が多く、30%弱となっている。¹⁵このことから、こちらの当初のねらいどおり、これまであまり来館してもらえなかった未就学児を含むファミリー層に対してアクセスを促す機会として機能したことが窺える。びあじの開催は、当館が「低年齢の子どもを連れて美術館に来て大丈夫、来てください」というメッセージを発していることになるのである。おそらく鑑賞のみのプログラムでは美術や美術館に対して興味がない人には来館の動機に繋がらないのではないかと思うが、あそびのプログラムとすることで、子どもとおもしろい体験をすること、愛知県児童総合セン

ターに興味のある人など、幅広い層に興味を持ってもらえたのではないかと。また、あそび実験室の活動とおさんぽ美術館の活動が一緒になることで、作品を見る活動が充実するという利点もある。特に美術館に初めて来る子どもは展示室に入る際、静かでうす暗い独特の空間に緊張してしまうことがある。しかし、あそび実験室でしっかり遊んでリラックスした状態で作品と向き合えば、自ずと見えてくるもの、発せられる言葉も変わってくる。つまり、あそび実験室がおさんぽ美術館への壮大な導入として機能しているのである。

活動がうまくいくときばかりではないが、大人が子どもと同じように夢中になって粘土を積み上げ、その高さを競う場面がある。子どもが展示室で騒がないか不安がる保護者が、作品を見て様々なことを発見していく子どもの姿に驚くこともある。作品の細かいところを次々に見つけ、何かに見立て、自分の知っているものやこととすぐに繋げていく子どもたちの発言から、大人が作品の内容に踏み込んで考えを深めていくこともある。その場にいる者同士が濃密な時間を共有し、対等に楽しみ学びあう場面に出会うとき、プログラムの意義を再確認する。

また、同センターの材料や道具、機材等を提供いただくことで、これまで当館では展開できなかった活動や体験の場を創出することが可能になった。例えば大量の土粘土を使ってダイナミックに遊ぶことができる土のプログラムは非常に人気で定員を上回る応募がある。また、タブレットなど当館には揃っていない新しい電子機器を利用させていただくことで活動の幅が広がり、美術館スタッフが新しい機器や機材についての知見を得、活用していく方法を学ぶ機会となっている。そして、テーマやあそび実験室でのプログラムに連動させながら美術館内・展示室での活動を考えることは、美術館での鑑賞プログラムの展開方法についての視野を広げ、深める契機にもなっている。2017年10月～12月期に行ったおさんぽ美術館のプログラム「きもちメーター」は、同年の全市中学校1年生生徒を対象とした美術館学習でのワークシートにも応用し、活用することができた。

その反面、必ずしも毎月おさんぽ美術館での活動計画が綿密にできているわけではないことは課題のひとつである。開催中の展覧会やその会期と関係してくるため、基本的におさんぽ美術館はほぼ毎月内容を変えなければならず、単発の活動となる。そのため、活動の成果を活かし、プログラムを当館の財産や担当の経験として蓄積していくためには所蔵作品を用いた活動を計画したいという思惑はあるものの、当館の常設展示室はびあじの参加者最大25人で鑑賞の活動を行うには少々手狭である。また、展示作品も必然的に藤井達吉作品が多くを占める。当館で所蔵する藤井作品は、日本画、継色紙、図案、七宝や陶芸、染織・刺繍、木工等の各種工芸をはじめ、幅広く魅力的なものが多いが、常設展示の規模との兼ね合いもあり、必ずしも子どもと大人が楽しめ、かつテーマに関連した活動の対象となる作品を常時展示できるわけではない。企画展での活動を計画するにあ

たっても、実物を見たり会場の展示空間を含めて同センターと当館の担当間でプログラム内容を吟味するには時間的に余裕がない場合も少なくない。もちろん、前述した2017年10月～12月期に行った「きもちメーター」や2018年1月～3月期の「みみをすます」、2018年10月～12月期の「せんのとりで」のときのように、藤井作品や所蔵作品を使ってテーマやあそび実験室の内容に関連する活動を行うことができた幸福な事例はある。しかし、月によってはテーマを表面的になぞるように、何となく対話型鑑賞を行うという活動に終始してしまうことも少なくない。年間でびあじのテーマを検討するうえである程度企画展スケジュールを考慮するだけでなく、常設展を含めた展示担当者とも連携をはかり、その時々展示作品・会場を具体的にイメージし把握するとともに、より充実した活動を計画できるよう余裕をもって協議できるよう努めたい。ただし、テーマとの関連性や、びあじの一貫した活動としてあそび実験室との統一には欠けるとしても、思い切り遊んだあとの開放された身体で美術作品を見るという体験の価値は変わらないということは言い添えておく。

また、毎月の実施に精一杯で参加者の体験が具体的にどのようなものであったかという評価や分析にまで至っていない点や効果的な広報活動の展開も課題である。今後、アンケートや追跡調査など機会を捉えて実施できればと考えている。

おわりに

びあじでの体験が、参加するそれぞれの人にとって世界と自己を新たにするものとして機能しているかどうかを客観的に分析する手段は現状では持ち合わせていない。しかし、場に立ち会う者として、それを信じたい瞬間を目の当たりにする場面は確かに存在する。美術館としてできることは、プログラムの目的を問い続けながら長期的な視点に立って種まきを続けること、プログラムを通してメッセージを発し続けることではないかと思う。そして、子どもも大人も一緒になって楽しむ時間が、美術館に対するポジティブな思い出となって心のどこかに収められること、創造的で自立した市民の育成に繋がることを願う。

最後に、課題としては触れなかったが、当館のメリットに比べて材料や道具の搬出入、当館までの移動時間等、愛知県児童総合センター側の負担が大きいことは常なる懸念事項である。企画・運営面での協力に改めて感謝の意を表するとともに、微力ではあるが、この報告によって同センターやその活動に対するさらなる評価に少しでも貢献することができれば幸いである。

(註)

- 1 『小学校学習指導要領解説 図画工作編』、『中学校学習指導要領解説 美術編』(2008年、文部科学省)
- 2 当館の子どもワークショップについては、宮嶋紗千「子どもワークショップ これまでの歩み」『碧南市藤井達吉現代美術館研究紀要No.4』(碧南市藤井達吉現代美術館、2017年) pp.(1)-(31)に詳細が報告されている。また出前講座については本書pp.38～57に当館教育普及スタッフの深谷紗千による報告が掲載されているのであわせて参照されたい。
- 3 縦軸を年齢、横軸を内容とした座標軸による分類方法は三重県総合博物館中村千恵氏によるものを参考とした。なお、ここで用いた図は便宜的に当館の教育普及活動を俯瞰するためのものである。実際の内容や対象は事業によってはかなり複雑に絡み合っており、図のようにはっきり区分されるわけではない。
- 4 当館で行っている参加型プログラムは、企画展等にあわせて会期中いつでも誰でも参加できるものである。教育普及活動の一環として意識的に取り組み始めたのは2012年度の岡本太郎展より。以降断続的に開催している。
- 5 美術館見学バスツアーは小学生と保護者の親子を対象に、2014年度より年に1度開催している。また、子どもワークショップの夏休み版として開催している夏休みワークショップは基本的に対象を小学生としているが、年により一部未就学児と保護者が参加できる親子ワークショップも開催している。
- 6 ベビーカーツアーは2017年度に開催した「長野県信濃美術館名品展」で「ギャラリートゥアー：赤ちゃんといっしょ」として開催。2歳半までの赤ちゃんとその保護者および妊娠中の方を対象とした(実際の参加者は母子のペアが総計6組)。「アトリップ」は一般社団法人アーツライブによる認知症の方を対象とした対話型鑑賞プログラム。同団体の公認アートコンダクターである時高直子氏を講師に、2018年度に開催した「愉しきかな!人生一老当益社の画人たち展」の関連事業として開催した。
- 7 例えば国内では2012年に再開館した東京都美術館の「アートコミュニケーション事業」、京都国立近代美術館の「学習支援活動」、また、2017年に名称変更した森美術館の「ラーニングプログラム」など。あいちトリエンナーレ2019でも「ラーニングプログラム」を掲げている。
- 8 『あそびワンダーブック 遊びの宝箱Ⅲ』(財団法人児童健全育成推進財団、2003年) pp.6-7
- 9 「アートと遊びと子どもをつなぐプログラム開発」公募事業は、愛・地球博の開催と準備工事のために休館していた2002年度から再開館の年の2006年度まで一時中断し、2007年度より2016年度まで「アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム 汗かくメディア」として行われた。2018年度からは「メディア実験室」として事業を再開している。
- 10 備忘録として経緯を詳しく述べておくと、その端緒は当館で開催している子どもワークショップの外部講師について愛知県児童総合センター・元センター長の田嶋茂典氏に相談したことによる。当初、当館としては子どもワークショップの枠組みのなかで、造形表現にとどまらない内容を展開できる講師を新たに迎えることを考えていた。率直に当館の教育普及活動が抱える課題を田嶋氏に伝えたくて講師を依頼し、内容や対象、参加形態について意見交換するなかで、子どもワークショップとは別の枠組みでプログラムを展開することを検討しはじめ、同センターに協力を依頼したのである。
- 11 当館および愛知県児童総合センター事業との兼ね合いにより必ずしもこの通りではない。開催時間は2017年4月～9月まで午前の部を10時～11時30分、午後の部を13時～14時30分の各回1時間30分としていたが、同年10月以降は午前の部を10時～12時、午後の部を13時30分～15時30分の各回2時間と改めた。また、定員は当初15組としていたが、1組の人数にばらつきもあり参加総人数が予想以上に多くなったことから、創作室や展示室での活動の質を確保するため2017年6月より定員25人とした。

- 12 遊びのプログラムの後にギャラリートーク(作品を見るあそび)を行うことは、2008年度に開催された愛知県陶磁資料館(現・愛知県陶磁美術館)と愛知県児童総合センターの共同企画「親子で遊ぶ!土・泥・ねんど」での特別プログラム「どろバスツアー「土」から「陶」へ」において初めて実施された。企画者である同館の佐藤一信氏は報告書のなかで同センターと美術館両者の活動を同時に体験し、遊びによって活性化された心身で鑑賞する有効性について指摘している。
- 13 教育学者の矢野智司は『自己変容という物語 生成・贈与・教育』(2000年、金子書房、pp.53-55)のなかで、社会学者の作田啓一の論を引くかたちで溶解体験を「自己と世界との境界が溶解する体験」としている。そこでは「深い連続性の次元を生きることができ」、「有用性を超えて生命の全体性に触れるために、「至高性」を生きる体験となる」という。矢野は同書で動物化を否定し人間化するプロセスへの企てを「発達としての教育」、有用な生の在り方を否定して至高性を回復する体験を「生成としての教育」としており、溶解体験は「生成としての教育」と位置付けられる。
- 14 あそび実験室で行ったプログラムの詳細については註8の前掲書及び愛知県児童総合センターより2010年以降毎年発行されている『あそびワンダーブック』を参照のこと。なお、プログラムによっては当館で展開するにあたって若干の変更等が加えられる場合もある。また、報告のなかで記述した各テーマについての説明は、3ヶ月のテーマごとに田嶋氏に作成していただいているびあじ活動計画書及び特別企画のチラシや同センターの機関紙「ACCレター」を参考にした。
- 15 これまでの参加者集計によるおおよその年齢別割合は下記のとおり。
2歳以下：2%、3～5歳：27%、1年生：10%、2年生：8%、3年生：5%、4年生：3%、5年生～大学生：0%(小5・6、中1は実数では参加実績あり)、父母：40%、祖父母：1%、その他大人：0%(実数では参加実績あり)