

# 新潟県立近代美術館におけるワークショップ 船というタイムマシーン 百年の夢から

丹 治 嘉 彦

## 1 はじめに

平成19年6月30日から7月21日にかけて、「船というタイムマシーン 百年の夢から」と題したワークショップが新潟県立近代美術館において実施された。このワークショップは新潟県立近代美術館で開催された「パリへ—洋画家たち百年の夢」展(6月23日～8月5日)にあわせて、長岡市内の市民、小中学生、そして新潟大学教育人間科学部芸術環境講座丹治研究室が中心となって、美術館で船を作り上げることを目的に展開されたものである。この船は、全長7m、幅2m、高さ2m程で、外観は写真を転写した紙を貼り付けたものとなっており、その内部に入ると30cmのアクリルの筒に紙で出来た船を入れて釣り下げられたものが設置されている構造となっている。また、作品は展覧会の期間中、美術館ロビーにおいて公開・展示された。

このワークショップ「船というタイムマシーン 百年の夢から」は、新潟県立近代美術館から市民参加型のワークショップを「パリへ—洋画家たち百年の夢」展と絡めて展開出来ないだろうかとの依頼に基づき、新潟日報美術振興財団の助成をうけて行われたものである。そもそも美術館におけるワークショップは美術館事業の一つに位置づけられ、全国の美術館等で様々な形のものが数多く展開されている。一般的に美術館は芸術作品を収集し、美術史、美術理論をもとにして展覧会を行い、市民にその姿を披露するのが使命とされている。また、それと平行する形で教育普及という柱がしっかりと根づいており、公開講座やギャラリートークといったようなプログラムもその一部として形成されている。

今回行われたワークショップは、美術館という制度の中で、展覧会企画において想定される教育普及の目的というものを超え、その意味・原理を読み解きながら、またそ

れを別の意味に置き換えることでワークショップの充実を図る手がかりを得ようとするものである。

## 2 ワークショップの意味

ワークショップとはどのようなものを指すのであろうか。まずワークショップの根源的な意味を紐解くと、仕事場、作業場、その他研究集会(講義方式をあらためて参加者に自主的に活動させる方式の講習会)「新英和中辞典」研究社)とある。このことをもとに今回行うワークショップを考えてみると、展覧会をイメージする何某かの形態を作り上げて適当な場所に設置することや、あるいはイベントに花を添えることだけを目的とした形のみを表出してもなんら意味がないだろう。例えば、展覧会のイメージアップのためにワークショップを組織し、参加者を募り上意下達的に何らかの形を作り上げてしまうことや、ネームバリューのあるアーティストをその看板に据えて、興味本位的なワークショップを作り上げるのではなく、このワークショップの向こうにあるものの意味を読み解き、アートを通してのダイナミズムを参加者それぞれが体験し、生きているという感覚に満ちあふれたものになることが、今回のワークショップにおいて大きな柱となることを考えたのである。

まず、ワークショップという形態が、日本の美術館においてどのように変遷してきたを見てみる。今現在日本には公私立の美術館が1500ほど存在しており、そのほとんどが1960年ごろから全国各地に設立されはじめた。70年代に入りその美術館における活動・教育の普及は、展覧会の普及や広報というものを担っていたわけだが、80年代に入ると、移動美術館、実技講習会、あるいは講演会等といったものが、それまでの教育・普及の形態に取

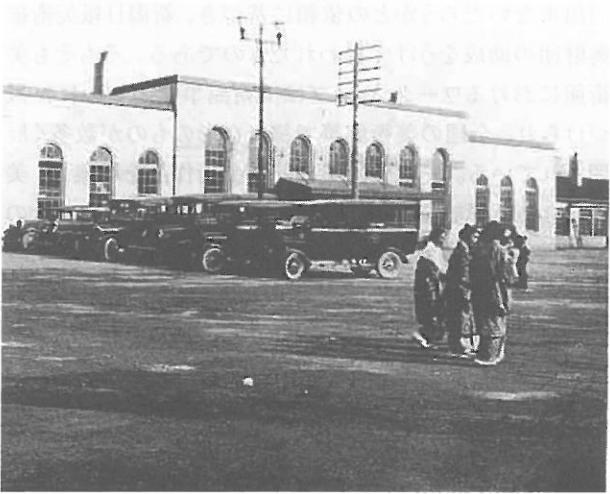
って代わるようになっていった。そのような過程において「ワークショップ」という言葉も一般的な形で使われ始めた。そして90年代に入り「バブル時代に林立した美術館がハード先行であったため、その反省としてソフトが重視され始めた。」<sup>(1)</sup>これらの見解が示すように、教育普及の必要性も徐々に周知されるようになり、ワークショップや鑑賞教育についてもそれぞれの課題が表面にあぶり出されながら、その内容があらためて捉え直されるようになったのである。また、美術館以外の領域においても、創造的なワークショップが各地で数多く実施されている。地域住民が自分達のまちづくりのために組織したワークショップ。学校が主体になって地域資源発掘のワークショップ、国際協力事業のためのワークショップ。あるいは、アートが地域と結びついて地域住民や子ども達と行うワークショップ等である。ここに上げたそれぞれのワークショップも、美術館で行われているワークショップと同様に、情報や意見を共有しながら問題を解決し、創造的な場を形成していくことでその存在意義を明確にしていると言えるだろう

### 3 題材設定から制作へ

ワークショップを行う上で、まず誰と、どこで、何を行うかが、創造的なワークショップを行うにあたってのスタートラインになる。この事柄をベースとして、今回のワークショップを実践するにあたって学芸員の方々といいくつかの打ち合わせを行った、日程の調整、実践する場所、参加者、そして内容の実践等である。また、ワークショップを行うにあたっては、参加者が揃ったところからワークショップを開始するのが本来の姿なのだが、ワークショップを実践するための時間が十分に確保出来ないために、ベースとなる素地はとりあえず主催者側で整えておくこととした。(もちろん参加者がワークショップへの意見や行為が制限されては意味がないわけで、参加者が自由に交流できる場は、あくまで白紙の状態にしておくこととした。)まず、ワークショップの中心となる柱を建てなければいけないわけだが、それは展覧会の中身と美術館が

ある場、それぞれの「物語」を読み込むことから始めなければならないだろう。美術館で開催されている展覧会「パリへ—洋画家たち百年の夢」この展覧会は、明治から平成までパリへ渡った洋画家達百年の夢の軌跡をたどるというもので、日本における油絵の基礎を築いた黒田清輝、安井曾太郎、佐伯祐三等が名を連ねるとともに、芸術の意味を検証しようとパリに渡った作家達の作品が一同に展示されている。展示内容は、彼らが作品を制作すると言うこと、つまり油絵を描くことや作品を制作するということに対して大きな葛藤と苦悩を有しつつ、それを乗り越えることで独特の境地に至った作家達の物語である。当時彼らが向かったパリへは、今のように飛行機に乗って12時間程で行けるわけではなく、又、豪華客船で船旅を楽しんで行く時代でもなかった。実際は40日間という時間をかけて、船に揺られパリに渡ったという。まだ見ぬパリという土地にあこがれと希望をもちながら、また危険と隣り合わせの中パリへと渡ったというのである。作品の舞台裏に潜むこれらの事柄は、鑑賞者に時間を超えた物語を提供していると言っても過言ではない。

また、新潟県立近代美術館がある新潟県長岡市は、市の中心部を日本一長い信濃川が流れしており、川を中心に産業が発展し町が栄えた。特に展覧会のタイトルになっている「パリへ—洋画家たち百年の夢」が示す百年前の



明治中期の長岡駅

#### 註

- (1) 本田悟郎  
「美術館における教育普及の実践—展示と連動するワークショップ—」  
『大学美術教育学会誌』2003年 no.36



新潟～長岡を就航していた川蒸気船

長岡市は、繊維関係の問屋や呉服関係の店が軒を連ね、繊維問屋は長岡だけで138店ほど営業しており、そのうち59店舗が卸売りを営んでいた。これらのうち大卸商人は、東北はもとより北海道、あるいは全国を相手にして1年間で数百万円の取引を行っていたという。また、中規模の商店は、県下の主たる市町村から近県を市場とし、小規模の商店でも新潟・十日町・六日町・見附・与板方面の商業圏を把握していた。特に、繊維関係については県内の8割以上の実権を保有していたという。当時長岡の取引先が全国的に広がっていたこともあって、長距離電話の普及率は全国一だったという。また、長岡市周辺で石油の探掘が行われていた関係で機械産業が発達した。現在も精密機械や工作機械を生産している企業が多く存在しているのは、のことからである。また、長岡市中心部から信濃川に向かって架かっている長生橋は、(新潟市、信濃川に架かっている万代橋より10年先に完成した。)明治9年に完成し、産業の発展等になくてはならないものとして現在も機能しているのだが、当時は通行料もとついて、橋の両側には駄菓子等の店が軒を連ねていたといふ。これらの長岡の産業、町の発展は、信濃川を利用して各地から物資の運搬等が行われ、人と人とが数多く行き来したことが要因の一つに上げられる。ただ、この当時はまだ鉄道が整備されておらず、長岡市から新潟市、六日町市、そして十日町市等新潟県内各地を結ぶ交通手段として船がその役割を担っていた。特に新潟市との間には川蒸気船という蒸気船が運航されており、途中、小須戸、三条、大河内に立ち寄りながら約7時間かけ

て人や物資を運んでいたという。しかし、明治政府が、産業発展に不可欠な輸送機関、戦争遂行のための物資などの責務のために全国に鉄道網を敷くことを担ったこと、そして、その理念の延長上にあった信越線等が整備され始めたために、時間的な優位性に勝る鉄道にその座を譲ることになってしまった。

上記の出来事を背景とした長岡の風土、歴史、風景、あるいはパリへ向かった作家達の思い等を、頭の中でイメージすると様々な情景が思い浮かんでくるのではないだろうか。もちろんこの段階では、ワークショップの参加者が最終的に顔を揃えて意見交換を行っていたわけではなかったが、展覧会の背景や長岡の時間軸に寄り添うことで生まれるイメージを貯めておくことは、表現行為等を行う場合必要不可欠なものと言えるだろうし、それを土台にしてワークショップの内容を組み立てることに何ら不都合はない。まず、この段階では誰が何人参加するかは未定であったが、小中学校にワークショップの告知の連絡が入っていたために、参加の中心は小中学生が主になることが予想された。そうなると、なるべく分かりやすい形でワークショップを組み立てること、いわゆる難解な物語を含むものは出来るだけ避けるようにした。その上で、美術館の学芸員、そして大学生とともに、このことがベースとなる案を立ち上げることとなった。

まず、上記の件を念頭においてワークショップの基本的な考え方をどのようにするのかを合意しなければならなかった。もちろん、上から下へと言う形で引いたレールの上を走ってもらうのでは意味がない。そうではなく、参加者それぞれが創り上げたという実感を伴ったものにしなければいけないだろう。そのことをもとに内容を決定するならば、企画者、参加者がスタートラインに立ってワークショップに向かうためのキャッチボールを始めることが理想となるだろう。そこで、学生間や学芸員との意見交換を行うことからワークショップの輪郭が見えてくると思われた。その後この過程を経て最終的にワークショップが完結するまでを時系列ごとに並べてみることにする。

## ① ワークショップの準備

新潟県立近代美術館学芸員長嶋氏、平石氏、池上氏との打ち合わせ。

新潟県立近代美術館において「パリへ—洋画家たち百年の夢」展に併せて、ワークショップをどのような形態にするかを話し合うことから始まった。まず、参加者の応募、場所、時間を決める。参加者は小中学生が主になると予想されることから、安全面の確保を前提とし、場所や時間を設定する。また、ワークショップを形成するための青写真を分かりやすく、みんなが楽しめるものとすること等を決めた。

### 学生との対話から

大学では、このワークショップに参加する学生を集め、どのような形式で進めるか、あるいは参加者との関わりをどんな形でもつかを話しあった。まず、ワークショップを開く時間、みんなが楽しめる事柄を考えようと学生から意見を募った。そうすると、学生からは以下のような意見が出てきた。長岡の歴史を紐解きながら、現在新潟市に住んでいる自分達との関係をもう一度考えてみたい。あるいは、美術館で行うワークショップという形式は堅い感じを受けるから、そのためだけの結果を求めるのではなく、参加した人々との交流や関わりを積極的にもちながら作品を制作する時間を構築することが必要ではないか。また、ワークショップを通して出来上がった作品が、ダイナミックなものとして鑑賞者に訴えかけるようなものにしたい等の意見が出された。これら学生から出た意見の中には、ワークショップに参加して充実した時間を獲得するための答えとなるものが多数含まれていた。

### 内容・題材について

以上の事柄をもとに、ワークショップ担当の学芸員ならびにこのワークショップに参加する学生と、具体的な内容を決定することになった。まず、参加者とともに作り上げるものはどんな形態にするのか、あるいは、スケールや作品制作の流れをどうするかを、参加者募集の前に決めなければいけなかった。学生から出てきた意見の中

で、とにかくアートというフィールドを体験することが、何よりも楽しいということが伝えられるようにしようということ。そして、ワークショップが参加者それぞれに、気づきをもたらせるようにする形態を作りあげたいとの声が多数上がった。また、彼らの中で一番興味を持った項目が、この展覧会で出品している黒田清輝等が、約40日かけて船でパリに行ったということだった。現代のように、パリの文化状況等が手に取るように確認出来るわけではなかったし、国際情勢も不安定な時代の中、彼らの希望と意志力が渡航という事実を生み出したこと等。筆者自身も彼らと同じ感想をもったとともに、この事柄をワークショップの柱に据えることが良いのではないかと思い至った。もちろん学芸員の方々にこのことを伝えたところ、快く理解してもらったことは言うまでもなかった。その後、学生とのミーティングや学芸員との会合で出た様々なアイディアを検討した結果、ワークショップの基本となるものを船とすることにした。また、ワークショップの具体的な中身に関しては、学芸員の方から長岡という場のもつ歴史性を加味したらどうだろうかという意見が出された。むろんこのことは、ワークショップを行うさいに空間を読み取る上で必要不可欠と思われる所以、ワークショップの要素として付け加えることとした。

### スケジュール

ワークショップのスケジュールに関しては、主な参加者が小中学生中心と予想されたために、あまり無理のない形でスケジュールを組み立ててみた。ワークショップの日程は全部で4回、週末に設定して、10時から15時まで、途中休憩を1時間挟んで実施することにした。

## ② ワークショップ開始

今回ワークショップを行うにあたって、上記の内容やスケジュールを詳細に決めているわけではなかった。それは、ワークショップの在り方として、船、あるいは長岡の歴史性をベースに据えるわけだが、行為の途中で参加者がいろんなアイディアを出しつつ、ワークショップが出来上がっていくことが一番の理想と思われた。なので、

最初から最後まで予定調和的な形で進むことは出来るだけ差し控えたいと考えた。ただ、長岡市内に向けて広報を行う関係で、このワークショップのタイトルを決める必要があった。市民や子ども達が興味を抱くようなタイトルを。そこで、船と長岡の過去をイメージするためのネーミングを学生達から募った。そこで出てきたのが、過去というイメージを喚起させるタイムマシーンというフレーズであった。

### ウォーミングアップ

美術館が丁寧な広報活動を展開していただいたおかげで、ワークショップ初日に小中学生を中心に30名ほどが集まった。参加者は、一様にワークショップへの期待感を募らせて美術館に来るわけだが、ワークショップに入る前に、参加者および学生、筆者も含めてみんながリラックスした形で取り組む姿勢や、お互いを知ってもらうための時間が必要であった。そのためにアイスブレイキングを取り入れることにした。自己紹介を含めた簡単なゲームである。美術館のギャラリーで行われたこのアイスブレイキングは短い時間ではあるが、身体的な触れ合いを通してお互いを知る手がかりになった。実はアイスブレイキングの途中で、参加した中学生からワークショップの内容について貴重な意見が出された。船というキーワードに関して、「蒸気船が存在していた時の船と話したい。」というのである。もちろんその当時の船とは交信でき



アイスブレイキング 陣取りゲーム

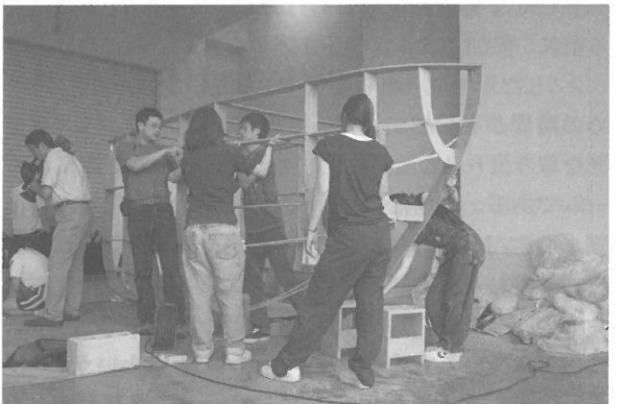
るすべもないわけだし、そのこと自体非現実的な話である。ただ、中学生は100年前信濃川に蒸気船が走っていたという事実を聞いて、当時の時間に寄り添ってみたいと思ったのではないだろうか。しかし、ワークショップを行うにあたって、このフレーズこそとも重要な意味を持つ。まず、ワークショップの前段階において自由な意見を述べ合う空間が出来始めたこと、そしてその場から荒唐無稽な発想を中学生が発信したことである。自由かつニュートラルな空間において、自己のイメージを膨らませること、そしてその発想が人の想像力をかき立て、時間軸を超えた所へ誘導する力を有しているイメージの力が生まれたこと。これこそが、ワークショップを実践する上で意味のあることなのである。また、最初のワークショップが終了した後、学芸員の方から船の側面となる箇所に参加者の思い出となる写真を貼ったらどうだろうかという意見が出された。その目的は、写真という素材を用いることで、過去の長岡の表情や家族の思い出があぶり出されることにあるという。そして、その写真を船の周りに付着させようということであった。しかし、古い写真となれば個人で所有するものだけではないだろう。参加者の家族が所有しているもの、あるいは隣近所の家々等にも作品の一部となる写真が眠っていると思われる。しかし、その写真をなんの断りもなくワークショップのために持参し、作品に付着させるという一方通行的な出来事としては成立しないだろう。それを成立させるためには、写真を使用する目的や意味を参加者それぞれの家族等に伝達しない限り、ワークショップのためには使用することは出来ないはずである。少なくともワークショップのために写真が必要であるということを、家族等に伝えるという作業が必要になるはずである。しかし、この一連の手続きこそが重要なのであって、写真を収集するということがワークショップのためにだけの物語に終始するのではなく、意味を伝達し探すという行為が、家族のコミュニケーションを誘発する起爆剤にも成り得るのである。

### ワークショップの方法について

一連のウォーミングアップを行った後に、いよいよ船を作り上げるワークショップに入るわけだが、まず、作品を制作するにあたって作品の設置場所を確認しなければいけなかった。制作した作品を観てもらうなら、美術館を訪れる人が一様に観ることが出来る場が理想であろう。そうなると、美術館正面の入り口がその場に相応しいと思われた。むろんこの美術館のメインステージにおいて、自分達が作り上げた作品を鑑賞することが出来たらワークショップ参加者も達成感を得られるし、また、日頃見慣れた美術館の風景とは違う側面があらわれると思われた。これらのこと学芸員に伝えると、気持ちよく了解して頂き、完成した船は美術館ロビーにて展示することになった。また、船を制作する場は、天候のことと、高さと、作品を制作する際に引きがとれる美術館裏手のバックヤードとなった。(船の構造となる部分は、予め大学で作っておくことにした。)

ワークショップ参加者は、それぞれアイスブレイキングを行っていたためか、リラックスした形で制作に取り組んでいた。大学生に手順を説明されて制作に入る中学生や、道具の使い方を教えてもらう小学生等の賑やかな声が聞こえたのがその証ではないだろうか。そんな中、参加者の中学生が大学生とのやり取りの中で、「船が新潟と行き来していたときの時間とが繋がったら面白いのに。」とぽつりと言った。詳しく聞き出すと、「ただ船を制作するだけだとつまらないから、昔の時間と交信できればいいのに」とのこと。また、別の中学生からは「船の中と外が違う世界だと面白い」等の意見が多数出された。(もちろん船という形状が決定はしていたものの、細部に亘って色や形が決定していたわけではなかったわけで、このように船を形作る一端となるような意見が出てきたことは、今回のワークショップの流れに即応したものであるとともに、ワークショップそのものが参加者の意志とともに動き出したと言っても良いであろう。)これらの意見をどのように作品に反映させるのかを、ワークショップを終えて、大学に戻り学生とミーティングを行った結果、彼らが言った時間が繋がるというキーワードを、ワークショ

ップに取り入れる手段として、折り紙を作ってみたらどうだろうという案が学生から上がった。また、それを具現化するために、船の内部にぶら下げる形にしたらどうだろうという意見が多数出され、それらの考えを踏襲しながら船の内部を構成することにした。また、船の側面については、予め写真を使って施すということで意見が一致しており、それぞれが持ち寄った写真をコピーし、転写するという形で進めることにした。このようにして、ワークショップの2日目が始まったわけだが、ワークショップ2日目ともなると参加者と大学生との交流はもちろんのこと、参加者同士もスムーズにコミュニケーションがとれるようになってきた。大学から運び込んだ構造体が組み立てられ、その側面にそれぞれの思いが詰まっている写真



船の構造体を制作する大学生



船の側面になる紙に色を塗る準備



構造体の内部に紙を貼る作業



船の側面を覆う紙に転写する参加者達

が転写されていく。また船の内部は、参加者が作った小さな船にそれぞれのメッセージを書き込み、円柱形のクリヤーボックスに入れて船の天井から吊された。(円柱形のクリヤーボックスを使用したのは、紙の船が単体で吊すことに耐えられないとの判断から、形と文字が見えるようにするために使用した。) 船の側面に写真のコピーを写し込んでいく作業は、どちらかというと、対象に向かって黙々と作業を行うだろうと予想したのだが、そうではなく、友達や大学生と会話しながら楽しく制作する風景が至る所で垣間見られた。また、写真を転写した後に、絵の具を重ねて表情に彩りを加え始めるようになった。これらの流れは、写してから貼るという一方的な解釈から、参加者それが工夫を凝らしながら表現するに至った証と言えるだろう。また、書き込んだメッセージを船の天井に吊す作業においても、糸の長さやメッセージの大きさを工夫して、友人達と共同で行う光景を見ることができた。これらの風景は、参加者がワークショップで獲得した船というイメージをそれぞれの場面で共有し、共同で作り上げる楽しさを相互に味わっている瞬間であるとも言える。

ワークショップ3日目、船の構造体の側面に転写した紙が貼り付けられると、完成した作品のイメージが参加者に伝わり始めた。それまでは作品のディティールに拘りながら制作していたわけだが、構造体が組み立てられ船の全体像が見えはじめてくると、大学生も含めて参加者

それが「すごい……」「私が写した写真があそこにある。」等の声が上がった。また、制作していた場所を離れ、船から距離を取って友人達と話し合う光景も垣間見られた。

そして、ワークショップ最後の日、この日は船を完成させて、美術館ロビーに作品をみんなで運びこんで設置することとなっていた。だが、ワークショップが終了する間際の時点で細部の修正箇所や改良すべきところが多数存在していた。本来なら、作品を完成させた後に参加者とともに反省会をもって終了という段取りを考えていたのだが、このままでは美術館の閉館時間に間に合わないことが予想され、作品が完成していないにも関わらずワークショップをここで打ち切らなければならなかった。しかし、小中学生をはじめとするワークショップ参加者からは、完成した船をこの場でぜひ見たいとの声がどこからともなく上がりはじめた。その声の背景となっているのは、ワークショップという場を通して知り合った同士が一つになって作り上げた船の完成の瞬間に立ち会いたいという願望に他ならないわけで、そのこと 자체ごく当然とも言えるだろう。ただ、美術館の閉館後に船の制作を行うこ



船の側面を覆う紙に絵の具を塗る作業



美術館ロビーにみんなで船を運ぶ



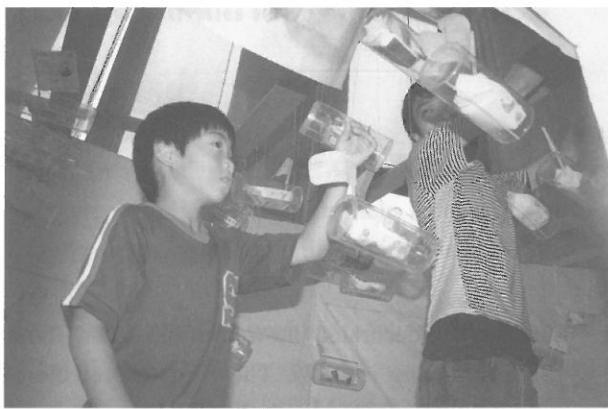
美術館ロビーにみんなで船を運ぶ

とは、小中学生の帰宅時間、あるいは美術館の安全面に影響が出ると思われた。しかし、小中学校の引率の先生が保護者に連絡をとって帰宅時間の延長を許可してもらったり、学芸員の方々の配慮から特別に制作の延長を認めさせていただいた。筆者としても、ぜひとも参加した方々とともに作り上げた船の姿を見たかったので、時間延長が認められたと言う事実は何にも増して心強い後押しどう。そして、窓の外が真っ暗になりスポットライトが照らされているロビーにみんなで船を運び込んだ後に、細部を修正しながら完成を目指した。床に寝そべりながらのりで紙をはる中学生、船内部にクリヤーボックスを大学生と一緒に吊す小学生等がそれぞれが工夫しながら完成形を求めて制作に邁進した。時計の針は8時近く

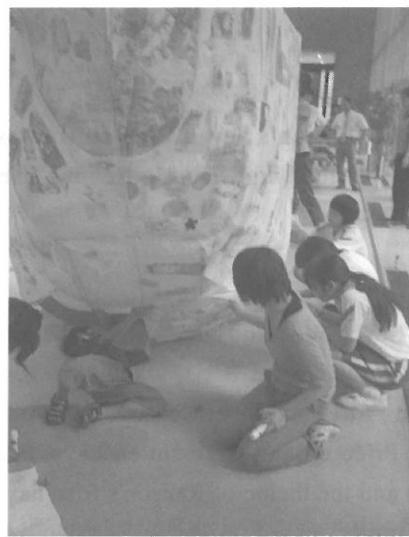
を指していたんだろうか。それでも作業の手を休めず、時間が過ぎゆくのも忘れて作りあげた船がついに完成し、我々の前にその全容を現した。完成した時間が予定よりもだいぶ過ぎていしまったことから、全員が最後まで残っていたわけではなかった。しかし、船が完成となった瞬間、参加者からは拍手と喝采が沸き上がった。

#### 4 おわりに

今回新潟県立近代美術館において行われたワークショップ「船というタイムマシーンー百年の夢から」は、新潟県立近代美術館において6月30日から7月21日にかけて(途中中越沖地震にて7月16日が21日に延期された。) 参加者30名と美術館学芸員、そして新潟大学教育人間科学部芸術環境講座学生とともに実施された。まず、このワークショップを何にも増して有意義なものとするには、個人の計画性に委ねてワークショップを成立させるのではなく、ワークショップの途中途中での出来事や相互の関係性から生まれるもののが重要であると考えた。当然のことながら、ものを形作るにはその場におけるルールや決められたシステムが存在しないと不安定なものとなるだろう。しかし、今回のワークショップにおいては、はじめから予定調和的な形でアートを形成するシステムを出来るだけ避け、ワークショップの所々で参加者等から発せられた様々なイマジネーションやそこから派生するインスピレーション等を何よりも大事にして作り上げたかった。言い換えるなら、ワークショップという時間の中でそれぞれが分け隔てなく存在し、個そのものの存在を他者が認識しながらみんなで作り上げるということを理想としたのである。結果的にみるならば、ワークショップの感想アンケートから分かるように、船という物語を参加者それぞれの視点で作り上げる喜びを獲得したと言えるのではないだろうか。ちなみに参加者のアンケートをいくつか紹介する。10代・女・最初はちょっと緊張したし、自分にできるかなと不安だったけど、だんだん楽しくなってきて、大学生とも仲良くなったので、よかったです。10代・女・大学生と作れて楽しかった。最後に自分の船がつくれて



船の内部に参加者が作った折り紙の船を吊す作業



船の細部を修正

本当によかったです。10代・女・色々な人達と関わり、部活動でやってみなかったことなど初めてだったけど、やってみるとなかなか楽しかった。これからももっと色々なことを学校へ持って帰って試してみたいですね。40代・男性このワークショップに参加してよかったです。次回もお願ひします。等の意見が終わった後に寄せられた。

このように相互の行為性から生じるアート(ワークショップを通して出来上がった船)は、それ自体にアートとしての崇高な価値が宿っているとは決して言えないかもしれない。しかし、そのこと自体よりも、むしろワークショップに参加して自分に何ができるのか、あるいは他者の考え方などどのように付き合うかが、ここでは大きな問題となるのである。ワークショップに関わって、様々な事柄を体験することで今まで知り得なかった価値に気づくことや、他者や他領域に興味や関心が沸くというようなことが起きること、これらはワークショップという物語がもつ特権なのである。一般的にアートとは、出会う場や手法が一元的な場に納められていたと言っても良いだろう。例えば、絵画作品や彫刻作品は、きまたの関係性の中で比較されたり、美術史という流れの中でしか語られてこなかった。しかし、ワークショップを基軸としたアートにおいては、これらの価値基準は当てはまらない。そうではなく、むしろワークショップに関わった人がどんな影響を受けて、そこから想像的な場を創ることに至ったかということが価値となりえるのである。今回のワークショッ

プ「船というタイムマシーンー百年の夢から」においても、関わった人々が素直な形で共同作業を楽しみ、船という作品を造り上げたという達成感に覆われたに違いない。

(新潟大学教育人間科学部准教授)



みんなで作り上げた船を前に