

お祭りの中のアート

大原美術館チルドレンズ・アート・ミュージアム

Writer

井上 祐里 INOUE Yuri

筑波大学芸術専門学群
芸術学専攻芸術学・美術史コース3年

今年の夏、岡山県倉敷市にある大原美術館では、子どもたちが美術館に集まる一大イベントが行われた。毎年8月末に開催される、チルドレンズ・アート・ミュージアム(以下チルミュ)という、美術館全体を舞台とした大規模なワークショップである。美術館中の至る所で様々なプログラムが行われる。今年の開催で11年目を迎えたチルミュは、どのような結果だったのか?今後チルミュはどのような方向へ向かっていくのか?大原美術館学芸課長の柳沢秀行さんにお話を伺った。



ダンスワークショップ

チルミュとは?

まずチルミュとは何なのか、チルミュができたきっかけは何だったのか。

チルミュが生まれる以前、高齢者や近隣の児童、園児に向けての教育普及活動を主にしていた大原美術館は、これ以外の層に向けても活動を行いたいと考えた。大原美術館は倉敷美観地区という観光地の中に位置しており、日本初の西洋近代美術館でもあるため、当然観光客の来館が多い。また伝統的な美術館であるために敷居の高さを感じさせてしまい、地元の人にとってはあまり親しむことのできない美術館となっていた。

そこで始まったのがチルミュである。美術館はまず、チルミュを地域のお祭りとして設定した。開催日を8月の最終の土日の2日間に固定することで夏祭りの役割をもたせ、大人も参加しやすいようにした。また夏休みの美術の宿題を手助けするワークショップを行うことで集客を図った。次に固定客化を防ぎ、気楽に参加できるようにするため、すべてのプログラムを当日参加制にし、入館料のみで参加できるようにした(一部材料費がかかるものはあるが少額である)。さらに倉敷市内の小中学生は無料で入館できる仕組みがあったので、それを積極的にPRした。館各所で10以上のワークショップを同時に行い、すべてに年齢制限を設けないことで嗜好に応じた参加や大人の参加を可能にし、また様々な内容のワークショップを行うことで発達段階に応じて自由に参加できるようにした。そして、

当日は200名以上の外部スタッフと協働することで、美術館を大勢の人材の結節点とし、地域の人々の活躍の場所として機能させた。

このような目的で開催されて11年目。今年のチルミュはどのような思いを抱いて運営されたのだろうか。

新しい挑戦

現在では、基本的に教育普及担当に内容構成はまかせている。前年までは大学生や作家などの外部スタッフが多く、プログラムの数も多かった。この状態で今まで続いてきたので、新たな取り組み方を模索しようと、今年は実験的にプログラム数と外部スタッフを減らし、館内の様子を探ったようだ。結果、展示場内は落ち着いており、ゆったりとプログラムを行うことができた。プログラム数を減らしたことで展示室に余裕が生まれ、チルミュ参加者ではない、一般の来館者もゆっくりと展示を見ることができていた。また小学校低学年の参加者がこなせるプログラムを増やすことで、小学生の親子連れの参加者が多く見られた。

大きな問題も見られず2日間を終えたが、柳沢さんとしては十分に満足できる内容ではなかったようだ。「ときめきやドキドキがもっとほしかった」と言う。子どもたちが与えられたプログラムをこなせるということも大事である。しかしただ描いたり作ったりで終わるワークショップではなく、わけのわからないものができる、予定調和的に終わらないプ

ログラムが必要だった、と考えているようだ。ただ作って終わるものでは、小学校高学年、中学生といった子どもたちにとっては簡単すぎてなかなか関わらなくなってくるそうだ。

チルミュ定番プログラムの「ダンスワークショップー野外彫刻と遊ぼう!ー」はその点でお手本となっているプログラムである。子どもたちと岡山大学モダンダンス部のスタッフが分館前の野外彫刻を使ってダンスをする。自分が彫刻になったり、彫刻になったお兄さんお姉さんと遊んだり、彫刻に抱き着いたり…。一瞬一瞬の行動がたった一つの作品となっていく。終始笑顔の子どもたちに観客もいつの間にか笑顔になって見とれているようなプログラムである。もちろん子どもたちの安全を守るためにスタッフは細心の注意を払っている。子どもたちに気づかれないように自然に危険から回避させており、その中で子どもたちは自由に自分を表現しているのである。そのような子どもたちが輝くプログラム作りが、今後の課題だそうだ。

今年のチルミュの結果から、来年は初心に戻って外部スタッフの数を増やし、プログラムの数を戻すことで、予定調和的でない、ドキドキわくわくを大切にしたいプログラムを増やすそうだ。そうしたプログラム作りをすることで、チルミュ参加者だけでなく、たまたま美術館へ来館した人も楽しめるようになっていくのだという。



ワークショップ:木をきるひとなりきる

本当の目的とは?

今回のチルミュに私も博物館実習生の一人として参加させていただいた。担当したプログラムは「木をきるひとなりきる」。フェルディナント・ホドラーの《木を伐る人》という作品の隣に背景描いた紙を設置し、絵の人物と同じような衣装を着てもらい、実際に絵を見ながら絵の人物になりきって写真を撮る、というプログラムである。斧を振りかざし、力いっぱい木を伐ろうとする人物の描かれた絵だが、実際にこの格好をしようとするのがかなり難しく、その姿勢では木を伐ることができない。ポーズをとってみるとそのことに気づくことができる。このプログラムでは子どもはもちろんだが、大人の参加者もかなり楽しんでた。自分が普段何気なく、何の疑いも持たずに見ている作品が、実はとても不自然なポーズをとっているということを実体験できることが新鮮なようである。

しかし子どもたちは、楽しそうなプログラムになんとか参加している、という印象を受けた。実際、プログラムを担当していた実習生も、楽しく写真を撮ることを主目的としているように感じられた。本来の趣旨とずれているように感じて柳沢さんに尋ねてみると、それでも構わないのではないか、という答えをいただいた。そのときは意図や趣旨などわからなくても、実際に体験することで普段何気なく見ていた作品が、「自分がなりきった作品」として違う作品に見えてくる。すると次に見に来たときには、それは特別な作品となっており、結果作品をしっかり見るようになるのだという。ワークショップを通して行われる教育は、その時すぐ結果が表れるものばかりでなく、その後や成長を通して実っていくものなのだと考えさせられた。

ときめきとドキドキ

最後に、柳沢さんの考える今後のチルミュ像をお聞きした。

まずは先ほど述べた「ときめきやドキドキ」のあるプログラムを増やすこと。常連の参加者も初めての参加者も楽しみ、何が起るか予想もできないような楽しいプログラムを作る。それが子どもたちがアートを体感できる場なのではないか、と言う。

そして柳沢さんが目指しているのが「大人のチルミュ」。子どもたちが楽しむワークショップとしては高い点に到達しているが、中高生、それ以上の大人に向けたプログラムがないのが現状である。年齢制限を設けないワークショップだからこそ、大人が楽しめるものも作るべきだと考えているそうだ。例えば、昼に子ども向けに行ったものを夜に大人用に作り替えたり、チルミュでできた詩や絵をプロのアーティストを呼んで本格的な作品として完成させたり、というような取り組みを考えている。楽しかったね、と終わることでお祭りは成功するが、そこで終わってしまったのは本当のアートとは呼べない。この11年間で行ってきたプログラムを、アートとして次のステージに持っていくことが今後の課題なのだそうだ。

楽しいお祭りをアートに発展させるために美術館ができることとは?その答えを見つけるための一歩が、12回目のチルミュからは始まっていくのである。

柳沢秀行(やなぎさわひでゆき)

大原美術館学芸課長、プログラムコーディネーター。1967年埼玉県生まれ。筑波大学芸術専門学群芸術学専攻卒業。1991年より岡山県立美術館学芸員、2002年大原美術館着任。