

ワークショップと造形教育 (2)

——ワークショップの拡がりとその理念——

新 井 義 史

北海道教育大学紀要(第1部C)

第46巻 第2号 別刷

平成 8 年 2 月

ワークショップと造形教育（2）

——ワークショップの拡がりとその理念——

新井 義 史

はじめに

「ワークショップ」という言葉がさまざまな領域においてひんばんに用いられるようになった。とりわけ、日本の美術館における教育普及活動においては、この10年間、従来の美術館のイメージからの脱皮のための合言葉のように用いられてきた。しかし、なぜ美術館教育にワークショップが必要とされたのだろうか。

美術館教育がワークショップに意欲的に取り組み始めた背景には、市民・来場者に対する美術館側のかかわり方の意識の変化がある。すなわち、公共の美術館が社会教育施設として、美術教育に積極的にかかわろうとする姿勢への変化があった。ワークショップをはじめとする普及事業の活性化は、開かれた美術館、市民のための美術館としての活路を見出すための突破口として考えられてきたのである。

我が国の美術館教育の実践においてワークショップという用語は、当初は一種の「体験型実技講座」に近い体験学習や創作教室の活動を指す場合が多かった。その後しばらくの間は、ワークショップという用語は、多くの日常語と同様に、恣意的に用いられる傾向が続いていたが、10年間にわたる試行錯誤の結果、ある種の共通認識が確立してきているといえる。

「現代的ワークショップ」の用語は、1960年代のアメリカにおいて創出された。以来30年を経てこのシステムは、社会・文化のさまざまなジャンルで用いられ、そして発展してきた。演劇の領域では、この方法論により新しい形態が創造された。それら幾多の諸実践によれば、ワークショップは、人間による言葉と道具と物を媒介にしての創造的な行為であることがわかる。それは人と人との交わりのエネルギーであり、社会的なエネルギーである。芸術的・身体的な自己表現と、コミュニケーションをベースにした実践活動である。したがってそれは、基本的には「豊かな人間」の形成を目指す造形教育の性格と同義である。

前稿では、ワークショップ的手法を大学の美術科の授業として取り入れた実践報告をおこなった¹⁾。1992年のその実践以後、ミュージアム・ワークショップの活動はいっそう活性化されてきている。

本稿は、造形教育においてワークショップを論じる時の、用語としての位置づけを明確にすることが目的である。したがってここでは、人間的・社会的コンテクストの観点から、社会と文化の諸領域の中で、ワークショップが、いかなる拡がりを持って展開されて来たかを概観することに力点をおいた。それらを通して、ワークショップの理念がいかなるものであるかを検討してみたい。

1. ワークショップの語義

(1) ワークショップの一般訳

ワークショップ workshop は、英語であり、日本語への一般訳としては、次のようなものがあげられる²⁾。

- 1) 特に機械仕事をする仕事場、職場、作業場、工場
- 2) 研究会、討論会、学習会、講演会、セミナー

3) 作家, 芸術家などの創作の場, 創作室

4) 実習室, 研究室

これらの用法の意味は, 大別すると2つに分けられるようである。つまり, 1)・3)・4)にあたる「仕事場, 作業場」を意味する。特に, 機械類を作ったり修理するための部屋・建物など「人間が物にかかわる場所」を指す場合と, 2)の研究会・講習会をさすseminarとしての意味である。アメリカでは, 専門的な技術やアイデアを試験的に実施しながら検討をおこなう研究会やセミナーをさす言葉としても使われている。この意味では特に, 講義式を改めて, 参加者に自主的に活動させる方式の講習会を指している。したがって, ワークショップの現代における一般訳は, 「場所」を示す studio の意味と, 「研究集会」を指す seminar としての意味との両者を含んだものといえよう。

(2) 古典的ワークショップ=工房

英語の workshop には「工房」としての意味もある。「工房」の用語の起源は, 都市の発達ともなって発展した中世の工房にあると考えられている。現在では「工房」は studio の意味が強く, この意味から言えばフランス語の atelier, ドイツ語の Werkstatt, イタリア語の bottega と同義である。現代の美術家の仕事場としての呼称には, アトリエ, スタジオ, 工房, ワークショップなどが混在し, 違和感なしに日常語として溶け込んでいる。しかし, 各国による言語の相違はあれども, その語源および意味の変遷はほぼ同様の推移を示して来た。

bottega は用例の最も初期にあたるであろうが, 見た目に楽しいものを作るという意味であり, 多様な美術品を制作し販売する職人による職能組合(ギルド)の組織を指していた。15世紀後半のフィレンツェの周辺にはこうした工房が20箇所ちかくあり, 大富豪だけでなく市民もそこで美術品を買ったり注文できたとされる³⁾。美術工房の実態は, ギルドの管理体制が整った14世紀頃からかなり具体的に知られている。一般的に工房は, ①教育の場, ②共同制作の場, ③製品の倉庫・展示場の3機能を兼備していた。それは美術工房も例外ではない。しかし, 工房制度はルネサンス以後の個性への関心, 芸術と手工業との理念的分離により, 盛期ルネサンスには, 早くも否定的立場を生み出している⁴⁾。atelier も語源としては工房の意味を持っていた。bottega が中世ギルド生活の束縛を受けるものとして権利を剥奪され解体されて行くのに対して, フランスの atelier は18世紀から19世紀にかけて芸術家の教育の場=塾という形に変化していった。19世紀前半フランスでの J. L. ダヴィッド, P. N. ゲラン, J. A. D. アングルなどの巨匠のアトリエ活動が知られている⁵⁾。

共同制作の場としての工房あるいはアトリエは, 19世紀以後の天才あるいは個性の概念が絶対化されるにおよんで意義を失った。現在では, 「工房」の用語は, 制作の場としての意味が強調され, 「個人の仕事場」のニュアンスで用いられる場合が多い。しかし, 「版画工房」・「木工芸工房」・「陶芸工房」など, 手工業的要素を基本にしながらも, 個人では賄い切れないたぐいの設備・機器を要するジャンルにおいては, 一部, 中世以来の分業・共同作業および教育機能を有する工房形式が存続している。中世以来の工房は, いわば親方個人の仕事場である。美術工房の場合, 親方は多少とも万能人であることが要求された。この親方の指揮下で, 職人・徒弟による工房活動がおこなわれたが, 中世の工房は, ギルドの管理体制と相互扶助により, 一種の共同社会を形成し集団活動を展開した。ここで重要なことは, そこが「教育の場」であり, 「共同制作の場」であったことである。こうした, 経済的配慮に裏打ちされたうえでの技術者育成システムは, いわば古典的ワークショップと呼びうるであろう。

現在のワークショップが持つ「場所」と「研究集会」という意味の2面性は, 18世紀頃までの「工房」が持っていた多面的な機能の幾つかが, 継続してきたものであるといえよう。

2. ワークショップの拡がり

現代におけるワークショップとは何か。この間は広範な社会・文化領域の中で、ワークショップという活動がいかに関根づいているかを捉えることで確かめられるであろう。ここでは社会的・心理的・文化的・教育的な諸例を取り上げて、ワークショップが多岐の分野にわたって展開されていることを見ていくことにする。それらの方法と内容を拠り所にして、ワークショップの概念を探ることができるだろうと考える。

(1) コミュニティ・デザインとしてのワークショップ

「テーキング・パート・ワークショップ⁶⁾」は、アメリカの環境デザイナーであるローレンス・ハルプリンが1960年に創案した集団の創造性開発のための理論である。これは、民族・宗教観が錯綜するアメリカにおいて、価値観の異なる人々が共同して、より良い環境を計画していくシステムとして発案されたものである。まちづくりにおいて、地域にかかわる多様な人々が参加し、各種の共同作業を通じて計画づくりを進めていく方法である。

参加者が共通して理解できる感覚的な事項から出発し、信頼関係を構築しながら、創造的成果に集約していく点に特徴がある。具体的には、ハルプリンが提唱した目隠し歩行や絵画描写・模型作製のように、実際にその場を感じる作業が重要であり、その作業を通じて、固定観念にとらわれない発想が生まれ、新しい町づくりに結びつくものとして期待されている。

こうした地域におけるワークショップは、最終的には地域における住民の権利を獲得していくために、住民が集団で運動体として機能していくことが必要とされるが、柔らかな武器という側面がある。道路を子どもが遊べる場所にしよう、というスイスでの市民活動の例ではいろいろなワークパーティやチャリティ・ショーなどを企画した。それにより市民を巻き込み、そして、市から道路改造費の助成を受けてしまう。そういうノウハウと市民社会の健全な行動の形が出来上がってきた。現在、単なる「ワークショップ」と言う場合には、ハルプリンが提唱した、このテーキング・パート・ワークショップを指すことが多い⁷⁾。コミュニティ・デザインとしてのワークショップは、アメリカに限らず広く行われるようになってきた⁸⁾。

(2) 演劇創造母体としてのワークショップ

集団活動が最も存在価値を発揮しうる芸術は演劇である。演劇は集団的規模でひとつの経験を生み出す。この劇団という集団は、基本的には、ある精神的な欲求の実現を追求した集団のルールを持っている。そして、その集団によって共有されているルールがどのようにフィクショナルかで、演劇の表現行為となり、表現形式の質が決定されてくる。われわれは、芸術や表現を考える時、まず個人芸術をそのモデルとして思いうかべる傾向がある。しかし、歴史的にみればまったく逆である。美術工房の例同様、芸術行為とは、個人の行為に所属して発展してきたのではなく、集団の表現として存在してきたのである。

アメリカの演劇界では、1960年代から、「新しい形態の演劇を創造する母体」としてのワークショップに大いに関心を持たれるようになった。アメリカでのこれらの試みが注目をあび、演劇界では広く世界的に「ワークショップ」の呼び方が使われるようになった。それは、固定した理論や方法論を持つ学校方式の修行の場とは異なり、新しい理念と技術を参加者全員で模索しながら、流動的に訓練を重ねて行くことを特徴としている。そこでは、演者・演出者・作者と一緒に研修を重ねながら、共同作業としての舞台づくりが行われる。当初の目的は、劇団などの上演グループ内での技術の研修と、活動内容の追求であった。しだいにオープン・シアターやポーランドのJ. グロトフスキーの演劇実験室が評判を呼び、劇団組織の枠を越えるものも増えていった。こうした、実験の成果としての舞台は、作品と演出と演技とが有機的に関連し、生

きた総体としての迫力を持ち、さまざまな意味で前衛的なものであった。ここからさらに、太陽劇団の作品のように、ワークショップを通じて作品が共作される集団創作への道も開かれていった。

演劇ワークショップの実践者であるグロトフスキーは、演劇を「観客と俳優とのあいだで起こるもの」と定義している⁹⁾。それがなければ演劇が存在しないと思えるもの、それが演劇の定義であると述べている。鈴木忠志は、「観客と俳優とが同時に共存する場で起こるもの＝作品」であると、それを言い換えている¹⁰⁾。これらの定義は、演劇が社会的行為であることをものがたるものである。鈴木はさらに、芸術の存在理由を「個人の内面の表現のためにあるより、人間理解あるいは人間関係の創造のためにある」さらに、人間関係の創造とは「ある表現行為を契機にして他人と共に人間について考え創造すること」だとし、だから芸術行為の存在は貴重だと述べている¹¹⁾。日本では演劇集団黒テントが1970年代になってから各地において演劇ワークショップを展開している。

(3) カウンセリング・ワークショップ

人間的「交わりの芸術」とも呼びうる「カウンセリング」は、対話による自己発見という、人間にとっての基本的な営みを前提にしている。これは、もともとは職業指導における助言指導に始まったものである。しかし、C・R・ロジャーズの功績により、治療教育的ガイダンスと心理療法とが統合され、総合人間学的実践としてのカウンセリングが確立された¹²⁾。

カウンセリングの考え方は、生物学的な性欲の抑圧という、フロイトの精神分析から大きな影響をうけている。しかしその後、もっと全体としての人間性が管理され抑圧されていることに目をつけるようになった。特に、本質を覆っている自我の防衛機能がすべての人間に存在し、それゆえに生命力を十分に発揮できていないことを重視した。常識や習慣も、大部分の人間にとっての共通な防衛的な枠である。そこで、心の深い探究のためにも、深い苦悩に対処するためにも、常識をこえ生の人間がふれあう世界を求めずにはいられなくなる。これがカウンセリングの関係である。ここに、カウンセリング的な精神を生かした集団づくりや、人間性訓練集団(Tグループ)、カウンセリング・ワークショップが盛んになってきた理由がある。因習や体制をこえて、人間的なものを回復していこうとする意欲がある限り、人々の間に一致点が出てくるからである。

カウンセリング・ワークショップの用語は、グループ・アプローチの概念による集団カウンセリングの一種である。グループ・アプローチという概念は、多義的な意味を持っているが、「カウンセリングや人間相互の理解、自己の成長のためのグループ状況における機能や特性を活用したアプローチ」という意味で用いられている¹³⁾。Tグループ、感受性訓練、エンカウンター・グループ、カウンセリング・ワークショップ、Iグループなどがある。包括して人間性訓練集団と呼ばれているこれらの方法は、単にカウンセリングを集団化して、一般に利用しやすくしたことにとどまらない。むしろ、カウンセリングとは別の発生源を持つものが多い。これらの実践を通じて、カウンセリング自体が広がりをもつようになったといえる¹⁴⁾。こうした実践の源流は、第2次大戦直後にさかのぼるものであるが、1960年代のアメリカにおいて急速に発展した。その中で特に際立っているのが「エンカウンター運動」である。エンカウンターとは、人と人が出会うという意味であり、C・R・ロジャーズが運動の創始者とされている。その基本的立場は、1) 指導者と被指導者、または教育者と被教育者という概念体系を捨てて、真の意味の学習者としての人間を育成する。2) 講師が抽象概念を注入するのではなく、常に前進的・建設的・創造的に探索し行動することのできるパーソナリティを、参加者自身が体験的に発見し、改変していくための、学習の場としてのワークショップを用意する、ということである。この小集団の出会いは、本質的には集団精神療法でもあるが、数え切れない程の多数のアメリカ人が、教会や会社や個人の家で、又その他のセンターで行われるワークショップに参加してき

た。その結果、カウンセリングは個人回復にとどまらず、組織開発や地域住民活動と結びつき、あるいはフリー・スクールやオープン・スクールなどの教育改革運動への理論的根拠を提示するに至った¹⁵⁾。日本では1970年代に初めて実践がおこなわれ今日に至っている。

(4) 美術館教育とワークショップ

美術館教育におけるワークショップは、アメリカの美術館の教育活動で始まったとされている。もともとは作家と観客とのアトリエでの親睦的なトークを指していたが、それが次第に拡大解釈され、美術館での幅広い実習の講座や研修の場を意味するようになってきた。その後も様々な模索の中で青少年向けの基礎造形講座や定所得者層、障害者のためのプログラムなどへと、その対象を広げてきた¹⁶⁾。日本の公立美術館では講演会、作品解説などのセミナー型教育活動は従来から行われていたが、1970年代から、「実技講座」「実技教室」のような呼称で成人向けの体験型美術実技教育が始まっている。しかし、そこでの内容の専門化傾向、閉鎖的傾向への指摘と、学校教育との連携性の欠如への反省から、1980年代からは児童向けに重点が置かれるようになってきた。それと共に、これまでの講座の概念を越えた「ワークショップ活動」として認識されるようになってきた。

日本で最初にワークショップの言葉を用いたのは、1981年に開館した宮城県美術館であるとされる¹⁷⁾。以来、多くの美術館の教育普及活動が、ワークショップの呼称を用いた実践を行うようになった。また、ワークショップという言葉が日常化するにつれて、これらの「作る」ことから美術へのアプローチを図る企画を「ワークショップ」と呼ぶ場合が増えてきた。子どもを対象にした、感受性訓練が目的の体験学習は、ワークショップの代表例のように使われている。

当初は、従来の実技講習の域を出ない個人的な体験学習を呼ぶこともあれば、セミナー形式による、「見る」ことを通じてのそれにも用いるようになり、そこには美術館教育における、「実技教育」と「鑑賞教育」の2領域をいかに扱うべきかの問題と相まって、一種の混乱すら見受けられる状況もあった。1981年に開館した宮城県美術館と1990年に開館した水戸芸術館は教育普及活動に関する最も先進的な活動を行っていると言われている。しかし、この両美術館でのワークショップという言葉の解釈には相当な開きがある。宮城の場合には創作活動中心、しかも個人レベルに対応した制作およびアドヴァイスのことを指している¹⁸⁾ ことに対して、水戸では用語の意味を最大限拡大解釈している。水戸における『ワークショップの定義と目標¹⁹⁾』によれば、「現在、ワークショップは様々な活動にその名称が使われており、本来の仕事場、工房、実験室というニュアンスを離れて意味を拡大してきている。」との前提に立ち、「水戸芸術館では、“ワークショップ”を①ギャラリー脇にあるアトリエの呼称として、②教育普及部門の総称として、③教育普及部門の呼称として使うものとする。」またその目標としては、「①関わる人が、様々な本当の出会いの可能性を持てること。②出会いに対し、心を素直に開いて新しい発見が出来ること。③見つけたものと個人の関係を見極め、自分で反応出来ること。④また芸術館そのものを、自己啓発していく活動の場であることも忘れてはならない」としている。宮城がいわゆる従来型の美術館であることに対して、水戸は現代美術を紹介することに主眼を置いていることにもよるが、ワークショップという用語は、美術館に欠落している問題に対処するための方法的意図から、経験を皆の所有物として分かち合っていく活動そのものを指すようになったともいえる。

世田谷区立美術館は前二者の中間にあたる1986年に開館した。以来、従来の威圧的な美術館の雰囲気を変え、地域住民や子供にとっての日常的な遊び場としての美術館を目指し、独自のワークショップ活動を展開してきた。しかし、それまで盛んに用いられていたワークショップという言葉が、1994年の時点から使われていない。世田谷のワークショップ企画を一人で立案してきた高橋直裕²⁰⁾のこの判断について、「高橋はワー

ワークショップという言葉の思い切ろうとしているようだ、そのことは高橋の中でとうとうワークショップが借り物ではない何かになったということのあらわれかも知れない²¹⁾」と言われるように、日本の美術館教育におけるワークショップは、その先端に位置してきた美術館やプログラムを開拓してきた学芸員にとっては、約10年間で、用語としての成熟を果たしたと言えるのかも知れない。

「最近のワークショップは作品完成を目的とせず、遊技の中で自由な発想を育てる方向性が明確化したのが特徴であり、それ以上に『素材』や『行為』そのものと取り組ませて、むしろ『美術』から離れる実験的なプログラムも行われている(中略)21世紀の美術館の顔は、私の予想では、映像を含む『複製』とこの『ワークショップ』となるはずなので、これからはコレクションの展示活動と有機的に結ばれた総合的なプログラム作りの時代となろう。²²⁾」こうした表現からは、日本の美術館のワークショップは、その活動そのものがすでに教育普及活動のベーシックな位置づけを確立し、変化の過渡期を向かえたとも言うことができよう。

したがって、この10年間に於ける日本の美術館教育のワークショップの状況は、現在の時点でその形態を以下のように整理することが出来るだろう。

- 1) 講義・講演形式の教養講座ではなく、そこでは「一種の体験や創作が可能な場」であること指す。
- 2) いわゆる従来型の実技講習・講座のカルチャー・センター的概念にとらわれない「自由な創作活動が可能である」ことを指す。
- 3) たとえ指導的な人が中にいても、そこで「参加者が相互に交流し、自主的に何かを体験したり創作する場」を指す。
- 4) 「全員が対等な立場で協力しあいながら、ひとつの目的あるいはテーマに向かって、活動を展開してゆく場」を指す。

これらいずれのワークショップにおいても、「指導者」対「被指導者」の関係が、従来の一方的な知識や技術の切り売りからは脱皮した場として設定されているといえる。しかも、形態が発展するに従って、複数の人間の相互のかかわり合いが重視され、それによる創造的な価値が発揮されることになる。この4種の形態は、いわばワークショップの発展形式でもある。しかしながら、4)の形態は仮定としての状態であり現実には不可能である。3)の形態は指導、被指導の関係を越え相互主体的なコミュニケーションの関係を追及するプロセスでもある。「つまりワークショップは、単に何かを作る活動ではなく、人と人、人とモノに対話的な関係をつくり、共通の目的に向かって、個々の能動的な意識を築き上げていく、創造的な行為である²³⁾」との認識は、美術館スタッフにはすでに普及しつつある。今後はいかなるプログラムをもって、一般市民への普及を図るかが課題とされているといえよう。

3. 精神活動としてのワークショップ

ワークショップ的システムが創案され、社会にとって必要な方法として受け入れられ、さまざまな領域で展開されてきた理由はどこにあるのだろうか。ワークショップの理念とは何かを考察するにあたり、ここではまず、ワークショップという方法が生み出された時代背景をたどることにする。前節の(1)～(3)のワークショップの手法は、いずれもが1960年代のアメリカにおいて展開されはじめたものである。それには、60年代のアメリカの社会が、「文化的解体と再生の時代」と呼ばれた、急激な転換をみせた時期であることが背景にあるのだろう。北部から南部への大規模な人口移動。キング牧師を指導者とする公民権運動(差別廃止運動)、およびインディアン・黒人・メキシコ系など、さまざまな人種・民族の主体性を求める文化的・政治的運動、ベトナム反戦運動、婦人開放運動、既存の価値体系に挑戦するいわゆるカウンターカルチャー(対

抗文化)の登場など、60年代のアメリカは、社会・文化の両面から体制の変革が図られた時代であった。

また、この時代は、現代人の疎外状況と神経症的傾向の増加が顕著になってきた時期でもあった。爛熟した文明が自由をもてあます人間像を生み、社会における管理化傾向を増大させ、個性的エネルギーの発露は押さえられ、人は慢性的欲求不満に陥っていく。ワークショップがひとつの解決手段として、期待され、受け入れられてきたのは、まさにこのような、社会生活におけるこれら現代の、社会学的人間論において問われているところの、不安感、飢餓感を背景にした、人間的問題のゆえであったのだろう。

共同社会が解体し、孤独なまま大衆社会に投げ出されている現代人の疎外化状況は、芸術家においては、さらに一層深刻であると言えるだろう。個人の個性的スタイルに絶対の価値をおく社会の要請に応えるためには、現代の芸術家は、あえて孤立化を選ぶしかないのであるから、そこには人間関係の慢性的飢餓感が生じることになる。ギルドの管理体制と相互扶助により、一種の共同社会を形成し、集団活動を展開しえた中世の工房は、見方にもよるが、精神的には、むしろ豊かなシステムであったと考えられる。

日本におけるワークショップの草分け的存在として知られている及部克人²⁴⁾は、この用語が日本にはいつてくる以前から、同種の独自の活動を展開していた。1973年からの子どものための遊具作りに始まり、83年から90年までの東京都美術館での基礎造形講座は美術館におけるこの種の活動の先駆け的实践と評されている。及部はその後、まちづくり活動への参加などの地域活動、地域にある社会活動施設(公民館、美術館)との協同作業などへと活動の幅を広げていった。

「ワークショップは、多国籍、多世代の人々が、同時多発、多重交流を通じて、身体で考える集団創造の方法です²⁵⁾」との認識は、演劇ワークショップとの交流(1977)、テーキング・パート・ワークショップとの出会い(1978)など、彼の拡大的活動の中で確立されてきたものである。多様な民族、言語、習慣が混在するアメリカのように、コミュニケーションの手段としての切実な必要には迫られていないまでも、日本においても、都市化による社会連帯的な意識の崩壊をはじめ環境から心理にいたるまでの状況の回復という面に意を払うべき時期に来ていよう。

日本の美術館教育における当初のワークショップは、それまでの「講座」による学習方式への批判から、参加者の自発性や参加意識を深めていこうとすることを目的に取り入れられた手法でもあった。そこには「作ること」「見ること」といった、美術という分野の中での一種の技術としての位置づけもあった。しかし、及部を始めとする多くの指導者による実践的経験の積み重ねにより、ワークショップの概念の深化が図られてきた。その結果、美術館でのワークショップは街へと持ち込まれるようになり、美術という分野にとどまらない活動原理としての作用に関心が払われるようになってきた。ミュージアム・ワークショップはその特殊性を越え、創造的な活動のためのコミュニケーションの方法としてのワークショップ原理を明確に意識するようになったといえるだろう。

これまでに見てきた、(1)地域社会形成(コミュニティ・デザイン)、(2)自己変革・人間性開発(カウンセリング)、(3)芸術の革新運動(演劇の創造母体)、(4)人間に目を向け始めた美術館(美術館教育)等の諸例を通じて言えることは、「現代的ワークショップ」は、まず本来的にはグループワーク、すなわち「グループの機能や特性を活用したアプローチである」ということである。「手法」としては、集団活動をはじめ、さまざまな対話・行動を通して、特定の課題に従った、芸術的・身体的な自己表現とコミュニケーションがベースになると言えよう。そしてまた、集団活動の中で、出会いとコミュニケーションを通じての自己変革、すなわちひとりひとりの人間存在の基本を問うことにまでつながっていく活動だということである。

したがって、小はさまざまなサークル活動、職場の民主化運動から、大は文化組織、住民運動、まちづくりに至るまでの、人間や環境のあり方を問い直す、広い視野に挑む姿勢に発展して行くのである。それらの諸実践を通じて、ワークショップ自体が、その理解と一層の広がりを持ちうるのだと言って良い。いわば

ワークショップの「理念」とは、ものをつくり出すための人間相互の啓発的な行為には違いないものの、そのプロセスにおいて、自己と環境（社会）に対する洞察と変更の意思を生み出し、そして一種の社会的なエネルギーとなりうる能動的・生産的な創造的行為であるといえるのだろう。

おわりに

個人をとりまく世界は限り無く広い。タテの生命意識の深さ、横の社会意識の広さ。その交錯するところに個人の位置がある。その世界と個人とを媒介するものが、言葉であり、芸術である。学校教育における造形教育は、これまで、タテの生命意識を主たるテーマとして展開されてきた。ワークショップは、人と人、人と社会をコミュニケーションする手法として浮上してきた。人に向かい始めた美術館が、ワークショップに寄せる期待もそこにある。

ワークショップにおける行為の重視、という面に関していえば、学校教育に取り入れられるようになった「造形遊び」にも同様の考え方が含まれているといえよう。造形遊びは平成元年の学習指導要領改訂時に3・4年生にまで広げられたが、これまでの美術教育での、先ず初めにイメージありきという「意味づけ」を主にした内容に対して、造形遊びは、子どもは「行為」をすることによって「意味」を明確化していく存在であるとの考え方に立っている。そこには従来のように作品を残すのではなく、活動そのものに意義を認めようとの認識がある。これは人間形成の機能への重視であり、図工教育の拡大意識とも思われる。

「地域によっては造形遊びがなかなか定着しにくいところがあるようです。造形遊びによって何が育つかということが、先生方にはっきり認識されていないことがその理由としてあげられる²⁶⁾」との指摘がある。造形作品は目に見えるものであり、そのための能力育成にウエイトを置いてきた従来型の図工教育からの、指導者における意識の脱却が図られる必要があるだろう。また、児童への教育活動へと目を向け初めた美術館の活動に関しても、そこでのワークショップ的活動と学校での図工教育との棲み分けの問題も今後明確にされる必要があるだろう。公教育として「造形遊び」が果たすべき機能と、ミュージアム・ワークショップが確立すべき機能との役割分担が明確化され、しかも両者が有機的な連携活動がなされるような配慮が当面の重要な課題であろう。

(本学釧路校助教授)

註

- 1) 新井義史、1993：ワークショップと造形教育（1） 実践報告「コラボレーション／釧路市公民館フロッタージュ・プロジェクト」北海道教育大学紀要（第一部C）第44号、第1号、83-95頁
- 2) 中島文雄編『英和大辞典』1978 岩波書店、渡辺静夫編『ランダムハウス英和大辞典』1994 小学館、A.S.Hornby『Oxford Advanced Learner's Dictionary』1980を参考にした。
- 3) ロバート・カフラン『巨匠の世界 ミケランジェロ』36頁 タイムライフブックス
- 4) 16世紀以降には職人とは区別された芸術家の団体としての美術アカデミーが設立された。しかしアカデミーでは主として理論面の教育が行われ、17、18世紀になっても、芸術家の技術的育成は依然として工房を中心に行われていた。
- 5) N. ペブスナー『美術アカデミーの歴史』1974 p. 232 中央大学出版部
- 6) Taking part process Workshopを指す。
- 7) 『Imidas』1992. 798頁。 集英社。 イミダスの分野別解説では、ワークショップを「都市」の項目で扱っており、内容としてはコミュニティ・デザインのみが述べられている。
- 8) 精神科医の宮田国男は道東のつるい養生邑設立のための活動として1982年に「新しい治療・生活共同体創造に向けてのワークショップ」を実施している。彼は、この一連の活動の中で、エンカウンター合宿、テーキング・パート・ワークショップなど、本稿

で扱った多くのワークショップ活動に関し早期より極めて正確な把握をし実践している。

- 9) グロトフスキーはポーランドの演出家。『実験演劇論』で知られる。
- 10) 鈴木忠志『演劇とはなにか』1988. 55頁. 岩波書店
- 11) 前掲書 103頁
- 12) C. R.ロジャースはアメリカの心理学者。クライアント中心療法やエンカウンター・グループの創始者として知られる。
- 13) 水島恵一編。『カウンセリングを学ぶ』1979. 123頁. 有斐閣社
- 14) 水島恵一『自己探求と人間回復』1978. 大日本図書を参照した。集団カウンセリングの方法には各々に名称が付けられているが、それらの相違点は不明確である。
- 15) ロジャースは、60年代後半、全米をあげてブームとなった「人間性開発運動」の理論的旗手と目され、教育の問題にも強く関心を寄せていた。
- 16) 井出洋一郎『美術館学』1993. 190頁 明星大学出版部
- 17) 高橋直裕 「美術館とワークショップ」『BT』Vol. 44. NO. 650.1992年. 2月号. 76頁. 美術出版社
- 18) 『DOME』VOL. 11. 1993. 日本文教出版 18-23頁を参照した。宮城県美術館の普及部では、現在はオープンアトリエとワークショップとを配置している。前者は通常のベース活動にされ、主に美術相談を行っている。造形課長の齋正弘が中心となっている。彼は、一般的なグループ・ダイナミクスとしてのワークショップには批判的な意見を持ち、そこから抜け出る必要を述べている。
- 19) 教育学芸員を志し、水戸芸術館に研修に来る者に配付した資料の一部である。
- 20) 高橋直裕：世田谷美術館学芸員
- 21) 『DOME』. VOL. 19. 1995. 17頁. 日本文教出版
- 22) 前掲書 16) 191頁
- 23) 降旗千賀子：目黒区美術館学芸員「ワークショップの可能性を求めて」『街から美術館へ美術館から街へ、日本・ドイツ美術館教育シンポジウムと行動1992報告書 1994. 180頁. 日本文教出版
- 24) 及部克人：武蔵野美大造形学部デザイン学科教授
- 25) 及部克人 1994年5月「香北今昔地図大布絵づくり呼びかけ文」より。
- 26) 岩崎由紀夫 『DOME』VOL. 11. 1993. 日本文教出版 27頁