【報告】

小学生を対象とした嘉麻市立織田廣喜美術館との連携ものづくりワークショップ

建築・デザイン学科
金子　哲大
情報学科
高橋　圭一

２０１３年から２０１９年までの７年間に嘉麻市立織田廣喜美術館（以後オダビと記す）と連携して毎年実施した、小学生向けものづくりワークショップを報告する。

７年間のものづくりは、大きく第１期、第２期に分かれる。第１期は２０１３年から２０１５年の３回、空間デザインが専門の金子が単独で担当した「自分の身体よりも大きなものをつくる」をテーマとしたもので、屋外空間で制作する空間デザイン的な内容である。

第２期の２０１６年から２０１９年の４回のワークショップは、金子と高橋の共同によるものづくりである。情報学科の高橋の専門であるソフトウェアのプログラミングを活かした「インタラクティブな出来事の創出」をテーマにした作品を制作した。本稿では回想を織り交ぜながら時系列に、成功と失敗を繰り返しながら内容が充実していく過程を写真とともに綴っていく。

突然のオファー

２０１３年年明けに、オダビの学芸員の方が突然金子の研究室に現れた。挨拶もそこそこに小学生向けワークショップを開催してほしいとのオファーを受けた。お互いものづくりに関わっているためか、阿吽の呼吸で話は早かった。オダビ側の要望は、

・20名程度の小学生３～６年生を対象とするものづくりワークショップ
・美術館の横の広い芝生広場（琴平公園）の活用
・学生の動員
・開催日は土日等休日の２日間
・制作テーマは自由

という非常にざっくりとしたものであった。

ワークショップのテーマ

学生が参加して小学生と共同してものづくりをすること、土日開催であること、開催場所が屋外の芝生広場であること、そして金子の専門が空間デザインであることから、

① 学生主体のイベントとする
② 小学生と大学生がバディを組んでものをつくる
③ 保護者を巻き込んだイベントとする
④ 小学校の図工の授業では体験できない自らの身体よりも大きなものをつくる

の４つのテーマを設定した。

①は、大学院生のリーダーを中心に企画段階から参加してもらい準備、運営にいたるすべてを主体的に実行してもらうことにした。教えることは大変貴重な勉強の機会である。教えるためには言葉で伝える必要があり、伝えることをある程度論理的に整理しなければならない。ワークショップを実施する過程では、多くの思い通りにいかないことに対して創意工夫をしながら乗り越えなければならないし、予想外のトラブルへの瞬時の対応も求められるだろう。実社会での仕事に近い環境での活動は実行力と責任感も養うに違いない。こうした経験を学生自身の研究活動にフィードバックして欲しいという意図がある。

②は、２日間という長いようでとても短い制作期間で、初めて出会うそれぞれの小学生が楽しくものづくりをするための対策である。小学生といっても低学年と高学年では大人と子供くらい能力に違いがある。一対多のいわゆる講座形式では成果が得られないのは容易に予測できる。そこで、基本的に１人（または２人）の小学生に対して１人の大学生が２日間を通してバディを組み、お兄さんお姉さんとして仲良くなりながら共同してものづくりをしてもらうことにした。当時、テレビドラマの「海猿」のヒットで「バディ」という言葉の響きが小学生に受け入れられ狙いは大当たり、バディを組んで１時間もすればお互いの緊張はなくなり、仲良くものづくりをする姿が見られた。

③は、小学生に自分が制作した作品を保護者にプレゼンテーションする企画とすることで対応した。金子が所属する建築・デザイン学科では、ものづくりの演習で自らの作品を

オダビと芝生広場の概略配置図
第１回から第３回までのワークショップの会場となる芝生広場は80m四方以上の広さがある。この広い芝生広場全体が１つのインスタレーション作品として成り立つことを意識して企画していった。

他者へプレゼンテーションすることに力を入れている。他者に説明することで、自身の作品への理解もより深まる。小学生にも言葉で作品を説明する機会を提供することで、学生が教えるために言葉にすることと同様の狙いを期待した。①②③は、第1回から第7回までのすべてのワークショップに共通する主軸のテーマとなった。

④は、金子が担当した第1期（第1回から3回）に共通するテーマである。金子の専門が空間デザインであること、そして広大な芝生広場の活用への対応である。広場を走り回りながら、小学生と大学生が元気に制作した作品群で、広場全体を1つの大きなインスタレーション作品とする目論見である。

第1回ワークショップ2013年10月12日・13日開催（担当：金子）
「ようこそ、ぼくらのランチハウスへ！」

小学生が自身で制作したランチハウスに保護者を招き、一緒にお弁当を食べるというイベントを企画した。ワークショップは10時から16時の2日間、昼休みを除けば1日5時間、合計10時間の作業時間である。2日目の昼に保護者を招くのであれば実質7、8時間ですべての作業を終えなければならない。そこで、形態はできるだけシンプルに、加工がしやすいよう段ボールを使用することにした。

段ボール製のランチハウスは、芝生にコンクリートブロックを置き、その上に床面として3×6板（910ミリ×1820ミリ）厚さ12ミリの合板と厚さ8ミリの段ボールを敷いた。段ボールが程よいクッションとなりなかなか快適である。広さは2畳、ちょうど1坪の大きさの床面に、3×6板厚さ8ミリの段ボールを縦にL字に折り曲げて四隅に壁柱として配置、壁柱を上部で段ボールの梁で接続することで1．8Mキューブが出来上がる。このキューブを原型とし自由にカスタマイズしていく。空間デザイン的に、フラットな広い緑の芝生広場に色とりどりのキューブが点在する風景を期待した。段ボールの接合部等の加工作業は、事前に研究室ゼミ生たちが大学で作業して当日持ち込んだ。

段ボール製のランチハウス

組み上がった段ボールキューブ

1日目の作業は順調に進んだ。昼までには段ボール製のキューブはすべて建ち上がり、午後からそれぞれカスタマイズしていった。子供達の発想は面白い。まるで小さい小物を飾るように、気楽に思いつくまま色を塗り、穴を開けていく。仲の良い二人組は、お互いのハウスを行き来できるようにコンクリートブロックを並べた廊下で繋げる。2棟を中庭で接続するようなものもある。段ボールの壁面は自由に描くためのキャンパスだ。大きなパターンで塗り分ける、あるいはノートに落書きするように丁寧に小さいキャラクターをいくつも描いていく。保護者を迎えるための看板も作り、明日を迎える準備はできたはずだった。

自由にカスタマイズ

2日目も朝から快晴、すぐに芝生広場の作品をチェックする。すると段ボールはビショビショで壁は曲がり崩壊しているものもある。夜露である。特にこの2日間晴れていたため放射冷却もあったのだろう、これは金子のアウトドアの経験不足からくる大失敗だった。1日目の作業がほぼ無駄になり落ち込んでいる姿を尻目に、すぐに学生と小学生は元気良く修復作業に取り掛かっていた。廃棄するもの、再利用するものを仕分け、1日目のデザインに固執することなく、新しいデザインを展開していく。修復作業でさえ遊びの延長線上に捉えていくようなその姿勢に、ものづくりの本質は結果では無く、つくる過程にあると気づかされた。

少し時間は超過してしまったが、なんとかランチタイムに間に合い、口頭でのプレゼンテーション後にお弁当タイムを迎えられた。贔屓目かもしれないが、小学生たちは得意げにハウスの真ん中に陣取り、家族とともにお弁当を食べていた姿が印象的であった。

修復作業

第2回ワークショップ2014年10月18日・19日開催（担当：金子）

「ようこそ！ぼくらのわくわく☆どうぶつランドへ」

　前年度、夜露による段ボールの損傷があったが、自作のシェルターに保護者を迎えお弁当を食べるという企画は成功したとの判断から、再挑戦の年であった。

　芝生広場をサバンナに見立て、動物たちと共に暮らすことをイメージし、テントと動物を制作した。素材は水に濡れても大丈夫な3×6板厚さ4ミリの白色プラスチック段ボールを使用した。3枚のプラスチック段ボールを三角形に組み合わせることでテントとし、それぞれの板を結束バンドで接合した。動物は、事前に参加者の希望をヒアリングし、プラスチック段ボールで部材を切り出しておいた。小学生と学生がバディを組み制作したが、作業量的には前年度より軽かったため、時間的にかなり余裕を持って作業を終えることができた。

　そこで望外な出来事が起こった。芝生広場に設置してある石製のシーソーの芸術作品を「となりのトトロ」に出てくるネコバスにしたいとの希望が複数のバディからあったのだ。美術館とも相談し、養生シートで包むことで許可を得て全員でネコバス制作に移行した。学生のリーダーシップのおかげもあり、小学生たちも自律的に自分の役割を見つけ作業している。その制作風景から、「みんなで1つのものをつくる」という新しいテーマに気づくことになった。

２棟をつなげた中庭スペースでくつろぐ

家族とお弁当を食べる

第3回ワークショップ2015年9月26日・27日開催（担当：金子）

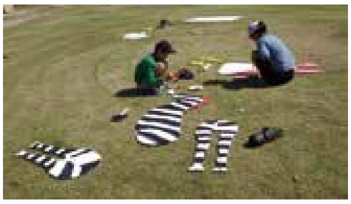
「ようこそ!!ぼくらのうきうき♪ドラゴンパークへ」

　第1回からの継続テーマである「保護者と一緒にお弁当を食べるためのシェルターの制作」と前年度の気づき「みんなでひとつのものをつくる」の2つのコンセプト、つまり参加者それぞれが自分より大きなオリジナル作品を制作すること、そして参加者が共同して1つの作品を作り上げること、この二律背反するテーマの両立を目指した。

　これまでの2回のワークショップの経験から、小学生たちは空き時間があれば広場を駆け回っていた記憶があった。子供たちの駆け回る軌跡の空間化という発想から連想ゲーム的にトンネル→蛇→ドラゴンの制作に至った。ドラゴンの胴体部分を参加者の人数で分節し、参加者それぞれがオリジナルの蒲鉾型のシェルターを制作、そのシェルターをつなぎ合わせることで大きな1つの作品にするものである。

　ドラゴンは全長30メートル、これまでより作業量が多くなることが予想されたため、全体模型と原寸の蒲鉾型シェルターを試作して事前準備について検討した。素材は白色

ペイント前のネコバス



シマウマの柄のペイント

ペイント前のネコバス

シマウマの柄のペイント

プレゼンテーション

テントのペイント

プラスチック段ボールを使用し、結束バンドで接続していくのは前年度と同様である。床部分は3×6板1枚とし、屋根のR部は、3×6板2枚を300ミリ重ねて湾曲させ床板と結束バンドで接続した。その他、ドラゴンの頭部、手足などは共同作業としてみんなでつくることとした。

さらに、美術館との事前打ち合わせの中で、ドラゴンの内部に電球を設置することで、夜間に光らせたらどうか?とのアイデアが出た。夜間のイベントは、美術館の開館時間外、加えてスタッフの就業時間外になってしまうが、美術館側の英断で夜間イベント「ドラゴンナイト」を実施できることになった。

スケジュールは図「2日間のスケジュール」のように、2日目の昼までにシェルターおよびドラゴンの頭部等の制作を終えランチタイム、その後各シェルターを配置してドラゴン全体を制作する。夕方、小学生が一旦帰宅している間に大学生による照明の設置等ドラゴンナイトへの準備作業、午後6時に再度小学生は美術館に集合してドラゴンナイトを楽しんでもらうことになった。

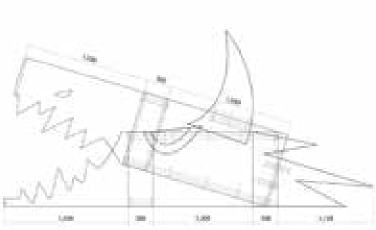
参加した小学生20名の内訳は、1年生4名・2年生6名・3年生2名・4年生3名・5年生1名・6年生4名、学年により制作スキルの差が大きいため同学年の小学生2名に学生チューター1名の3名グループをつくった。

1日目は、蒲鉾型に組み立てる前のプラスチック段ボールへアクリル絵の具でのペイント作業である。各人のシェルターおよび頭部等の共同でつくる部分の作業もほぼ完了できた。翌日の組み立て作業に向けて、一旦美術館館内へペイントした部材を持ち帰った。作業終了後の片付けも重要なイベントである。小学生と大学生、全員で片付けることでバディはさらに仲良くなり翌日へのモチベーションもあがる。

2日目は、組み立て作業である。ペイントされたプラスチック段ボールを結束バンドで接続して組み立てる。プラスチック段ボールには予め結束バンドを通す穴を開けているため、組み立ては簡単である。芝生広場のあちらこちらで色とりどりの蒲鉾型シェルターが組みあがる。ドラゴンの頭部、手足、尻尾はみんなで組み立てた。午前中で作業は終了し、お待ちかねのランチタイムである。蒲鉾型シェルターで親子が楽しくお弁当を食べている。当日は日差しが強いため、保護者の方々にとってもちょうど良い日除けになっていたようだ。

ドラゴン模型

原寸シェルター試作



ドラゴン頭部の設計図

昼食後にいよいよドラゴンが姿を現す。広場に点在している蒲鉾シェルターをドラゴンの胴体にすべく、緩やかな曲線を描くように配置する。蒲鉾型シェルターは、風に飛ばされないように、芝生に直接ピンアンカーでそれぞれを固定した。

全長30メートルのドラゴンも、小学生にとっては蒲鉾型シェルターが連続する長いトンネル状の遊具になる。低学年の子供たちは、トンネルの中を走り回ったり隠れたり、夕方午後4時の解散の時間まで、ドラゴンの至る所で笑い声がしていた。

制作道具の後片付けをして一旦解散後、大学生による照明設置作業およびドローン撮影のデモが急ピッチで進められた。午後6時に小学生たちとその保護者が集合して点灯

9月26日（土）
09：00　スタッフ集合
09：30　受付開始（受講料徴収・画像掲載承諾書回収）
10：00　講座開始・グループ分け
10：30　制作開始（個人作品）
12：00　昼食
13：00　作業再開（個人作品および共同制作部分）
15：30　作業終了・翌日の説明
16：00　解散
9月27日（日）
09：30　スタッフ集合・ミーティング
10：20　作業開始（共同制作部分）
12：00　後片付け
13：00　家族と合流後昼食
14：00　全作品の配置・集合写真撮影
15：00　家族に対するプレゼンテーション
16：00　一時解散・夜間イベント準備開始
18：00　ライトアップ開始
19：00　ライトアップ終了・片付け
雨天時には近隣体育館にて作業

2日間のスケジュール

芝生広場でのペイント作業

広場に点在する蒲鉾型シェルター

蒲鉾型シェルターでお弁当

式、点灯の瞬間にみんなの歓声が上がった。

この第3回をもって、芝生広場を活用した自身の身体よりも大きなものづくりは一区切りし、第4回以降は金子と高橋の共同による「インタラクティブな出来事の創出」をテーマとした内容へ移行することになる。

ドラゴン設置作業

トンネルで遊ぶ子供達

照明設置作業完了

点灯したドラゴン

ドローンによる空撮

第4回ワークショップ2016年9月18日・19日開催（担当：金子＋高橋）

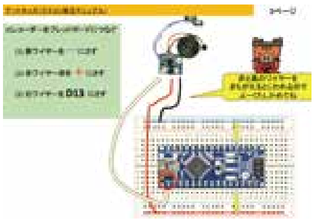
「あのころ」

情報学科の高橋の専門であるソフトウェアのプログラミングを活かした企画として、電子工作キットによるインタラクティブな作品制作について検討がなされた。電子工作キットは、ブレッドボード（はんだづけせずに電子回路を仮組みするためのボード）、人感センサー、ボイスレコーダー、スピーカー、LEDライトを配線することにより、人が近づくと電気的な応答をする優れものである。電子工作キットは、後の第7回ワークショップまで進化しながら継続して使用された制作作品の根幹をなすシステムである。

この4回目のワークショップ以外の6回のワークショップは、美術館と近大が連携する単発のイベントであった。しかし、今回は美術館が毎年1年をかけて主催している小学生向けアート教室のアートキッズプロジェクトに組み込まれた企画として実施された。アートキッズは年間スケジュールが事前に決められている。天候不順によるスケジュール変更が不可能であるため、屋外ではなく室内でのワークショップの実施が求められた。芝生広場を活用するのではなく、1日目の作業は美術館のアトリエ、2日目の作業およびプレゼンテーションは大隈体育館を使用することになった。

また、これまで実施してきた3回のワークショップにおいて、参加者の保護者から作品を持って帰りたいという要望が多く寄せられていた。そこで制作作品は、家に持って帰って飾ることができる作品として、長さ150センチ、幅20センチ、厚み1センチの杉板に実物大の自分を描き電子工作キットをセットするものとした。杉板に描かれた自分に人が近づいたら、あらかじめ録音したメッセージを再生するとともにランプが光る作品である。制作テーマの背景には、数年後に作品を見返した時、「あのころ」の自分を思い出してもらいたい、柱の傷のように家のどこかに立てかけて成長の確認をしてもらいたいという思いが込められている。

ワークショップでは、電子工作キットのプログラミングも体験してもらうことも検討したが、現地に参加者数分のパソコンを用意することが難しく、全体の制作期間（2日間）の中でプログラミングを一から学習するのは難しいと判断した。あらかじめプログラムを内蔵した小型マイコンを用意し、プログラミングする代わりに、小型マイコンと各種部品を電線で結線することでシステムを作り上げる体験をしてもらうこととした。電線で結線するためには、通常であればはんだづけするのだが、小学校低学年の参加者もいたことから、結線しやすいように電線を所定の長さに切断し被覆を取り去り、ブレッドボードに電線を差し込みやすいように両端に金属線をはんだづけ


電子工作キットマニュアル

完成した杉板のわたし

杉板に彩色

しておいた。これらの部材を参加者数（20組）分用意する必要があったため、大学生が授業終わりに集合して3日程度かけて電子工作キットを作り上げた。情報学科では、はんだづけする実習がないため大学生にとってもよい体験になった。

ワークショップ1日目は杉板に自分自身を描く作業である。彩色はポスカを使用した。実際の人体のプロポーションよりかなり幅が細い杉板に描くためには、まるでジャコメッティのようにデフォルメや抽象化をしなければならないわけだが、子供たちはほとんど悩まずに顔から描いていく。杉板の上部に自分自身を描き、空いてしまった下部は好きなモチーフで埋めていく。実物大という現時点での自分の大きさも含めた絵を描いてもらいたいという当初の目論見とは違ったが、なかなかカラフルで個性的な作品ができあがった。

2日目は電子工作キットの組み立ておよび杉板への設置作業である。高橋から組み立てマニュアルを使用して作業の詳細を説明後、大学生のサポートを受けながら小学生たちが1つ1つの部品を繋げていった。作り終えたあとにセンサーに手をかざしてLEDが点灯する様子を見て、自分自身でシステムを作り上げる満足感があったようであった。

プレゼンテーションは、体育館を暗くしてプラスチック段ボールの照明ボードとともに展示した。暗闇に光の空間はやはり特別感がある。子供たち、保護者たちは賑やかにそれぞれの作品を楽しんでいた。

展示風景その1

展示風景その2

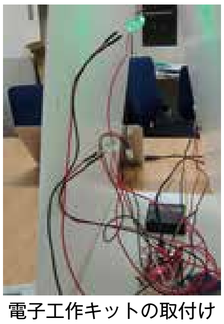
第5回ワークショップ2017年10月21日・22日開催（担当：金子＋高橋）
「ようこそ、ぼくらの妖精の庭へ」

芝生広場には1本の大きな藤の木があるが、剪定もされずに枝は伸びほうだい、近寄りがたい状況になっていた。水平方向に広がる藤の木の下は心地よい日陰ができる。もう一度、芝生広場の主役になって欲しいとの思いから、この藤の木の再生を念頭に、木に宿る妖精を制作テーマとした。人々が近づくと妖精が喜び、ささやきくイメージである。喜びは光、ささやきは小学生たちの声を電子工作キットによって実現したい。

制作物は、白色プラスチック段ボールを折り曲げ三角形の断面形をもった高さ60センチ角の自立するものに妖精が描かれる。三角形の断面内部に電子工作キットを内蔵させ、白色プラスチック段ボールを通してLEDが光を放つものである。

芝生広場の藤の木

電子工作キットを試す小学生


電子工作キットの取付け

電子工作キットのシステムは前年度とほぼ同様とした。昨年度からの改良点は以下の2点である。1つ目は、小学生たちが電線を差し込んで回路を完成させたあと、振動などで電線が抜け落ちてしまい展示のときに動作しないことがあった。そこで、今回は電線を差し込んで動作確認したあとにグルーガンで電線を接着してもらい抜けないようにした。2つ目は、作品に人が近づいたときに、システムが反応したりしなかったり不安定であった。人がシステムに近づいたときに確実に動作するように、人とシステムとの距離を計測するため超音波距離センサーを使用することとした。

建築・デザイン学科の学生たちは藤の木の剪定とプラスチック段ボールの加工、情報学科の学生たちは電子工作キットのセッティング等の事前準備を完了し迎えたワークショップ当日、恐れていた台風が接近して雨が降り広場の使用が不可能になってしまった。1日目の制作作業は美術館のアトリエ、2日目の作業および保護者へのプレゼンテーションは、急遽大隈体育館に移動して実施することになった。

プレゼンテーション風景

妖精と小学生が共演するムービー

プレゼンテーションでは、藤の木の前に農業用ポリエチレン（農ポリ）の透明シートを張って、まるで藤の木から妖精たちが出現するような演出を計画していた。そこで、高橋他情報学科の学生たちが体育館でも可能な企画として、小学生が妖精になりきってダンスしている様子をビデオで撮影して、保護者向けのプレゼンテーション時にその映像を空中に浮かんで見えるように体育館ステージ上部に設置した農ポリスクリーンに投影する演出を考え出した。映像は、各小学生たちが自分自身の作品を口頭発表するにしたがって、画面下部にある元気メーターが上昇する。最後の発表でメーターが満タンになると同時に、画面上に小学生たちが制作した妖精たちが小学生と共演するという凝ったもので、楽しく充実したエンディングを迎えることができた。

第6回ワークショップ2018年10月27日・28日開催（担当：金子＋高橋）
「ようこそ、ぼくらのKAMA CITYへ」

これまでの5回のワークショップの参加者にはリピーターも多かった。主催側として、新しいことにチャレンジさせたいという欲が出る。ものづくりの楽しさを実感してもらうという主旨は変わらないが、他者のためのものづくりという新しいテーマ、制作作品が嘉麻市のPRに役立つものというコンセプトをたてた。具体的には、嘉麻市をイメージしたグラフィックが描かれた布を電子工作キットによって光を放つ洋服と化し、それを本人が着てファッションショーに出演、嘉麻市をアピールしようというものである。また、作品を福岡市内で展示して実際に嘉麻市のアピールイベントを開催することも計画した。

洋服に描かれるグラフィックは、デジタル表現をイメージしグリッド状の目の荒いドット絵とした。昔のファミコンのスーパーマリオのようなドット絵である。これは、もちろん印象派の表現のような対象の抽象化を体験してもらうという意図もあったが、絵の上手下手ではなく参加者の作品のテイストを揃えた方がPR上良いとの判断でもある。あらかじめ大型インクジェットプリンターにより、グリッドを印刷した顔を出すための丸い穴の空いた大きな布に彩色し、二つ折りにして着るポンチョのような洋服である。

完成したドット絵

制作作業が終わって記念撮影

ファッションショー出待ちの様子

電子工作するシステムの基本は前回、前々回とほぼ同様とした。これまでの制作との一番の違いは、デザインしたものを「着る」ところであった。杉板やプラダンは会場に設置するため動くことがない。一方、洋服は脱いだり着たりすることはもちろん、洋服を身に付けた状態で動きまわる。これまで使用してきた砲丸型LEDでは、こうした動きがともなう洋服に固定することが困難であった。解決案として、布に縫い付けるマイコンやLED部品を試してみたが、参加者がデザインしたレイアウトに合わせて部品やマイコンを縫い付ける作業が必要になり小学校低学年には少々難しい。そこで、多数のLEDがテープ上に連結して実装されたテープLEDを使用することにした。砲丸型LEDの場合、1つ1つのLEDに配線が必要になるが、テープLEDの場合は必要な長さに切断した端部を配線するだけで光らせることができる。配線が省略できるので軽量になり、テープ状なので洋服への接着が容易である。参加者は洋服の好きな場所にテープLEDを配置してホットボンドで接着する。LEDは発光パターンをいくつか用意して制作時に選択してもらった。

ファッションショーは美術館のエントランスホールで開催した。ホール奥にあるアト

ファッションショー風景
（ケーブルステーション福岡「かまっちゃらん」より）

アクロス福岡アトリウム展示風景

リエから1人ずつ登場し、保護者たちが待つ観客席の前でキメのポーズをする。保護者たちへのシャッターチャンスの提供を意識した企画である。小学生が洋服を身につけて動き回っているうちに配線が取れて発光しないトラブルもあったが、手作りのイベントということで納得していただいたのではないかと、主催した側は勝手に納得している。

後日（11月20日・21日）、小学生たちの等身大パネルとともに現物の洋服をアクロス福岡1階アトリウムにて展示し、嘉麻市のPRを元気な子供たちとその作品によって実施した。等身大パネルの小学生たちは個人情報保護の観点から、少し大人びたサングラスをかけている。展示では、アトリウムの人の流れを阻害しないで作品に触れられるように、それぞれの等身大パネルを三角柱に組み立て散逸的に配置した。三角柱の間を縫うように歩けば、人感センサーにより子供たちの声と光で嘉麻市の良いところをPRしてくれるのである。受付付近では、市役所から提供していただいた観光マップなどを置きPRに努めた。

第7回ワークショップ2019年10月12日・13日開催（担当：金子＋高橋）
「ようこそ、ぼくらのKAMA妖怪大図鑑へ」

作品を身につけることによって、小学生自身が作品になり嘉麻市のPRに貢献することを第6回ワークショップから引き継いだ。前回の反省点としては2つ、ドット絵という強い制約が小学生たちの創造力の表現を窮屈にすること、および動き回る小学生が電子工作キットを身につけるとトラブルが発生しやすいということである。そこで、身につける作品と電子工作キットを使用したインタラクティブな作品の2つを制作することにした。

具体的には、嘉麻市には河童伝説や皿屋敷など妖怪や幽霊が出てくる有名な伝説があることから、嘉麻市の自然を守るような妖怪をデザインし、その世界観を作品としてつくることにした。小学生自身が妖怪になるための着ぐるみと、その妖怪の世界が展開する覗き箱の制作である。

覗き箱の制作

覗き箱の中の妖怪の世界その１

覗き箱の中の妖怪の世界その２

着ぐるみは、30キロの米袋を使用した。米袋はとても丈夫で小学生たちの少し荒い扱いにも十分に耐える強度がある。小学生たちには、嘉麻市の具体的な場所を想定してもらい、その場所にいる妖怪をデザイン、制作してもらい撮影した。小学生たちの想像力には驚かされる。動物が妖怪化したものから、お寿司やお城という大人では思いつかないようなものまで様々な妖怪が誕生した。

覗き箱の中には、小学生自身が妖怪になった写真、嘉麻市の風景の写真などの立体コラージュによって、妖怪の世界が表現される。鑑賞者が覗き箱を覗くと、電子工作キットの人感センサーが反応し、立体コラージュをLEDで照らすとともに、世界観を紹介する小学生のメッセージが流れるのである。電子工作のシステムは2016年の形態に戻した。2016年では、人が近づいてもセンサーが反応しない、あるいは意図しないタイミングで反応することがあった。人感センサーは広範囲の空間の人の動きを捕捉するためフレネルレンズを装着しているが、作品群が密集した状態では鑑賞者の接近が干渉し誤動作に繋がる。そこで、フレネルレンズを取り外し、筒状の紙で採光する方向を絞ることで意図しないセンシングを防ぐ改良を行った。

覗き箱の形態は、脚部に厚さ8ミリの段ボールでつくった三角柱、その上に厚さ4ミリの白色プラスチック段ボール製の覗き箱が載せられる。脚部も小学生が自由にグラフィックを描く1つの作品である。白い覗き箱は扇型をしており、カナメの部分の開口部から中を覗くようになっている。内部は二重底になっており下部に電子工作キットを仕込み、上部に写真の立体コラージュがつくられる。内部を覗くとLEDが点滅しメッセージが流れるが、その光は白色の覗き箱全体をぼんやりと彩る。覗いて作品を鑑賞す

大学生と一緒に記念撮影

プレゼンテーションショーの様子

美術館ホールでの覗き箱の展示

る人と点滅する光は、出来事としてのもう1つの作品である。

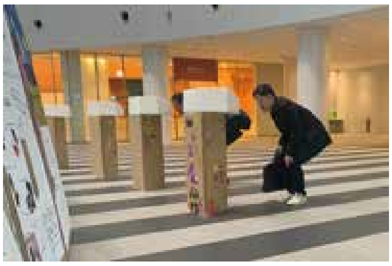
ワークショップ初日には、美術館スタッフにより嘉麻市に伝わる河童伝説・皿屋敷伝説の講義と織田廣喜の作品にある河童の絵の鑑賞会を実施、その後大隈体育館に移動して制作作業を開始した。妖怪のデザインは、事前に美術館側からデザインシートが手渡されており、その案に従って米袋にグラフィックを描いたり色模造紙を貼ったりして妖怪の着ぐるみをつくっていった。事前にデザイン案ができていたため、順調に作業は進んだ。完成した着ぐるみを着て写真撮影、電子工作キットの配線作業を終え解散となった。

2日目は、覗き箱の制作である。前日撮影した着ぐるみの全身写真、嘉麻市の風景写真などの立体コラージュ素材セットを学生たちが準備しており、小学生たちはそれを自由に立体コラージュに配置していく。電子工作キットと立体コラージュを覗き箱に設置し、色とりどりに彩色された脚部の段ボール製三角柱の上に載せて完成である。みんなで体育館の後片付けをして一旦解散となった。美術館に午後6時30分に再集合し開始するプレゼンテーションショーまでの間に、大学生たちはショーの準備を大急ぎで完了した。

プレゼンテーションは、前回と同様に美術館エントランスホールにてファッションショー方式で実施、保護者席の後ろには覗き箱を展示した。ショーでは、学生たちが自発的にエントランスホールの壁面にプロジェクションマッピングで演出、即席ＤＪのＢＧＭにのって小学生たちは作品を披露した。

ワークショップ終了後の12月4日・5日の2日間、前回と同様にアクロス福岡1階アトリウムにて、嘉麻市のＰＲのための展示会を開催した。着ぐるみを着た小学生の全身写真を、嘉麻市の写真サークルから提供いただいた嘉麻市の風景にコラージュした1畳大のパネルを作成し、アトリウムの吹き抜けに沿って円弧状に並べ、各パネルの前に覗き箱を配置した。人の流れが途切れない空間であるが、足を止めて熱心に覗く人々が多かったことに正直安堵した。作品は展示終了後、各小学生に返却した。

アクロス福岡アトリウム展示風景


覗き箱とともに覗く人も出来事として作品になる

展示会場で覗き箱を見る

終わりに

全7回のワークショップは、美術館スタッフおよび数多くの学生たちが作り上げたものである。特に当時美術館スタッフとして尽力された藤嶋芳絵氏には企画、事前準備、制作作業、美術館ブログでの詳細な紹介等、大変お世話になった。あらためて感謝の意を表したい。２０２０年度は美術館の運営体制が変更されたためワークショップは開催されなかったが、２０２１年度は新しい体制のもと再開される予定である。令和3年5月現在、美術館側と金子・高橋で新しい企画を検討している。

メディア掲載

第1回ワークショップ：読売新聞２０１３年10月13日
第2回ワークショップ：毎日新聞２０１４年10月20日
第3回ワークショップ：毎日新聞２０１５年9月28日
第4回ワークショップ：西日本新聞２０１６年9月20日
第5回ワークショップ：ケーブルステーション福岡「かまっちゃらん」
第6回ワークショップ：ケーブルステーション福岡「かまっちゃらん」
第7回ワークショップ：毎日新聞２０１９年10月13日