

## Practical study on art workshops using mythology as a theme

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-12-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 占部, 史人 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00029266">https://doi.org/10.14945/00029266</a>

## 神話を題材としたアートワークショップの実践研究

Practical study on art workshops using mythology as a theme

占部 史人

Fumito URABE

(令和 4 年 11 月 30 日受理)

### ABSTRACT

This text is the record of the activities of a workshop (hereafter referred to as "WS") to create artworks based on myths, mainly from the Asia-Oceania region. Myths are a source of human imagination, and sometimes unexpected leaps and metaphors are created. This WS was conducted in the hope that by using such myths as motifs for the creation of artworks, a great leap forward in the artist's imagery could be achieved. In fact, many of the works created in this WS are humorous and free from preconceived ideas. This report details the activities of the three actual workshops.

### 1. はじめに

本稿は主にアジア・オセアニア地域の神話をモチーフに芸術作品を制作するアートワークショップ（以下 WS）の活動記録を中心とした実践研究である。これまでに神話をモチーフとした数多くの WS を開催してきた。今回はその中で以下の 3 つの WS の活動記録を中心に詳述する。1 つ目は 2017 年 3 月に東京都北区の養護施設星美ホームで開催した WS について、2 つ目は 2022 年 2 月に愛知県豊田市立井上小学校と豊田市美術館と連携して開催したオンライン WS について、3 つ目に 2022 年 9 月には東京都杉並区の國學院久我山高等学校で行った WS についてである。

神話とは人類のイマジネーションの源泉であり、時に思いがけない飛躍や暗喩が繰り出される。本 WS ではそうした神話を作品づくりのモチーフとすることで、作者のイメージに大きな跳躍をもたらすことを期待して行ってきた。実際にこれらの WS で生み出された作品は既成の概念に囚われないユーモラスな作品が多い。文化人類学者レヴィ＝ストロースの次の様な一節は神話をもつ無限の可能性を示唆している。

神話の研究はわれわれを矛盾した認識に導くのだということをみとめようではないか。神話の中では一切が起こりうる。見たところ、そこでは諸事件の継起はいかなる論理あるいは連続性の規則にも従わない。すべての主語は、どんな述語でももつことができる。考えうるあらゆる関係が可能である。（『構造人類学』「神話の構造」）<sup>[1]</sup>

この一節が物語る様に「あらゆる関係が可能」な神話をモチーフとして芸術作品を制作するワークショップを行うという試みは無限の可能性を秘めているといえる。本稿では実際に行われた 3 つの WS の活動記録を詳述し、アートワークショップがもつ可能性について考察した。

また本研究は、現代美術における作品の創作において重要とされるアイデンティティーの探求という命題においても重要であると筆者は捉えている。日本を含むアジア・オセアニア地域の小・中・高生を対象としたWSにおいてアジア・オセアニア地域に分布する神話を題材として芸術作品を制作するという事は、自らのアイデンティティーの探求という点においても、優れた題材であると考えられる。「南島世界とただならぬ類似性を持つ神話が日本には少なくない。」(後藤,2002) [2]というように、神話に用いられるモチーフやストーリーは、少しずつ変容し、相互に関連し合いながらアジア・オセアニア地域全域に分布している。現代美術における芸術作品の創作活動を考える上で、自らのルーツを探るということは必須の課題であるといえる。本研究は文化人類学の果たした成果である神話研究と現代美術における創作活動を関連づけるという試みの第一歩として位置づけたい。

## 2. 星美ホームにおけるワークショップ

2017年3月に東京都赤羽根区の養護施設星美ホームで行ったWSは、NPO法人アーツ・イニシアティブ・トウキョウ(AIT)が主催するディー・ミー・プロジェクトの一環として開催された。対象は養護施設に暮らす小学1年生から6年生合計15名である。

WSの事前準備として、スタッフ10名ほどで三浦半島の砂浜にて流木や小石などのファウンドオブジェクトを収集し、その際の記録映像を撮影した。また、神話を選定して製本した冊子を作成した(図1)。この冊子の冒頭には古代の神話と今を生きる私たちとのつながりについて解説した(図2)のような文章を掲載した。



図1 神話の冊子

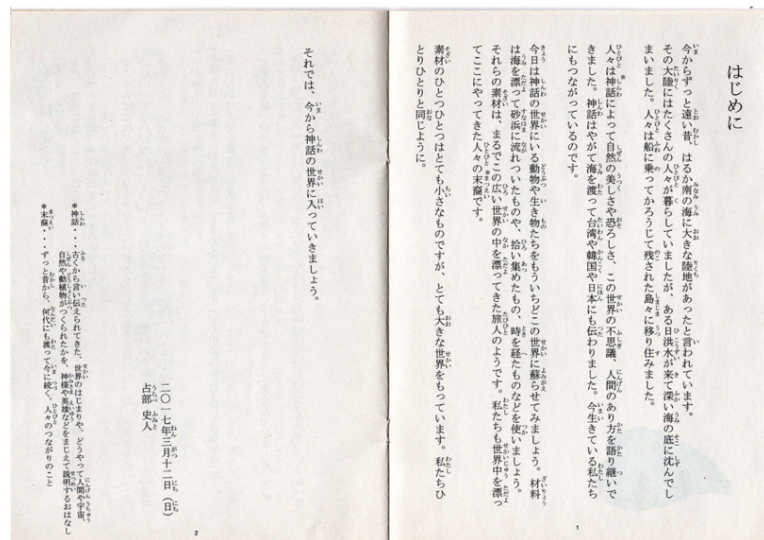


図2 神話の冊子(導入部分)

続いて本文には次の5つの神話を掲載した。

- 1) 海のはじまり (ポリネシア メラネシアのむかし話) [3]
- 2) アボリジニーの創世神話 (南島の神話) [4]
- 3) グアム (ハワイの神話と伝説) [5]
- 4) 空とカタツムリ (西太平洋の遠洋航海者) [6]

また、WS 参加者の年齢（6歳～12歳）を考慮して、漢字には振り仮名を、熟語や慣用句には注釈をつけた。

WS は星美ホームの歴史ある講堂で行われた。まず初めに冊子に掲載した冒頭の文章と5つの神話を朗読し、参加者はそれぞれに作品のイメージを拮げた。次に作品の素材となるファウンドオブジェクトや粘土を提示し、スタッフがファウンドオブジェクトを採集する際の映像を視聴した。参加者がこの映像を観ることによって、石や流木などのファウンドオブジェクトがどの様な場所から運ばれてきたかを想像するという意図を込めた。また、ファウンドオブジェクトと同じ様に神話のイメージも遠い南の島からやってきたということに思いを馳せて欲しいという意図も込めてこの映像を製作した。

参加者各々が好きな素材を使用して神話から得たイメージを形にしていっていった。ファウンドオブジェクトである流木を馬の立髪に見立てて神話に登場する馬を制作したり、貝殻を星に見立てて宇宙の創造を表現したりと「あらゆる関係が可能」な神話の特性と同様に意外性に満ちた表現で作品を制作した。WS の終わりには、参加者がマイクを持って作品についての解説をした。神話に登場する馬の立髪を虹に見立てて制作した作品の作者は、グアムやアボリジニーの創世神話からイメージーションを受けて独自の表現に至ったと語った。

それぞれの参加者が楽しそうに自分の作品について話す姿が印象的であった。作品の素材として拾い集めた貝や流木などのファウンドオブジェクトを使用することで、それらの素材が経てきた道なりに思いを馳せながら作品を制作することができたという意見など、神話という遙か古代から語り継がれる物語を通して、自己を超えた世界に想像力を働かせて作品を制作できたということが WS 後のインタビューから伺えた。アートワークショップの醍醐味である普段の生活では考えられないような世界の広がりや時の流れを想像しながら創作活動をするという体験を本 WS では実現できたのではないだろうか。筆者は芸術作品の制作について説明する際にも、仏教学者鈴木大拙の「永遠の現在」<sup>[7]</sup>という言葉を用いる。歴史ある星美ホームの講堂で開催された本 WS はまさに永遠の過去と永遠の未来が会う場所となり「永遠の現在」が実現されたような作品が数多く創り出された。グアムの創世神話をモチーフにしたという作品①（図3）では素材として提供した古い本の表紙や砂浜で拾い集められたガラスのビー玉などを使って島の誕生を表現したという。作品②（図4）も同じグアムの創世神話がモチーフであるが、こちらは貝や流木などのファウンドオブジェクトと粘土を組み合わせて島の誕生を表現している。この様に同じ神話を基にしても全く違った表現が生み出されてくることが大変興味深く、そこにも本 WS のもつ可能性を感じた。



図3 星美 WS 作品①



図4 星美 WS 作品②

### 3. 豊田市美術館との共同オンラインワークショップ

2022年2月には豊田市美術館と連携して豊田市立井上小学校3年生とのオンラインワークショップを行なった(図5)。3クラス90名の生徒と同時にWSが行えるように各教室のモニターをオンラインで繋ぎ、細かい実技指導を各自に配布されたタブレット端末で行った。WSの手順や内容は星美ホームでのWSと同様の内容と手順を進めた。

オンラインでの開催にも関わらず、参加者はそれぞれの創作活動に熱中し、ユニークな作品を制作した。制作中に参加者は配布されたタブレット端末を活用して、制作方法等に関する質問ができるようにした。それらの質問の一つ一つに大きなモニターを通して答えていくことで、参加者全員に実技的なテクニックや作品制作における考え方が共有されるという、対面形式では得難いメリットがあるということが分かった。対面形式では30名ほどが本WSを行う際の上限人数であるが、オンラインで同時に90人の参加者とWSが開催できたということはオンラインWSの大きなメリットであるといえる。今回オンラインWSのデメリットとして以下の3点があげられる。まず1点目は、完成した作品を画面の映像を通してしか鑑賞することができず、十分なフィードバックができなかったという点が挙げられる。これはオンラインで美術教育を行う際の永遠の課題であると言える。作品の細かいディテールや空気感などは、やはり実際の鑑賞を通してしか読み取ることはできない。その事実をまずは参加者に理解してもらう必要があると感じた。2点目は、対面形式では伝えることができる細かい表現のニュアンスや雰囲気などはオンライン形式では伝わりづらいため、対面形式でのWSよりも、コンセプトや背景についてより丁寧な説明や解説が必要不可欠であると感じた。最後に3点目としては、オンラインでは長時間の集中力を保つことが難しいという点である。今回は小学校の授業2時間分(90分)ということで、参加者も集中力を切らすことなくWSを終えることができたが、対面のWSよりも時間が短いため、作品が完成に至らない参加者も多く見受けられた。オンラインWSの準備には、モニターや回線の準備など、対面のWSよりも準備に手間と時間がかかってしまうため、WSの回数を増やすのも難しい場合が多いと考えられる。そのため、適切な時間配分と内容の調整が必要であると感じた。今後も継続してオンラインでも本WSを開催して、対面形式でのWSとの差異を考慮しながら双方のWSにおける内容を向上させていきたい。



図5 オンラインWSの様子

#### 4. 國學院久我山高校でのワークショップ

2022年9月には東京都杉並区の國學院久我山高校で高校1年生29名を対象としたWSを行なった。まずWSの前半では3つの神話を代表者が朗読し、それらを聞いて浮かんだイメージを各々が、事前に用意したファウンドオブジェクトの古い紙でドローイング作品を制作した。WS後半には生徒達が学校周辺で拾い集めた素材（ドングリや小枝、小石など）と紙粘土、アクリル絵の具を素材にしてドローイングのイメージを立体作品として表現した。普段の美術の授業ではデッサンや模刻などの写実的な内容が多いということで、神話から自由な表現が展開できるのか少し不安であったが、本WSで生徒達が創り出した作品を見て、その不安は杞憂に終わった。「アーティストやダンサーも素人の参加者が紡ぎ出す思いもよらない表現に刺激を受けて、自身の表現を発展させていく」（岡田、縣, 2012）<sup>[8]</sup>という論述の通り、本WSの参加者が紡ぎ出した作品はどれもアーティストとして活動する筆者自身の創作活動に刺激を与えてくれた。例えば作品①と作品②はどちらも同じ「空とカタツムリ」という神話を題材にしているが、表現の仕方は全く異なっており、どちらも今までに見たことがないような斬新な表現になっている。作品①（図6）では、空がカタツムリの話を「聞く」ことに着目して、空から耳が出てくるといったイメージをドローイングと立体作品で表現している。この発想は永らくこの神話をモチーフとして作品制作を続けてきた筆者自身も初めて出会った表現であり、新鮮な驚きを受けた。作品②（図7）ではカタツムリの殻がもつ螺旋の形がどこまでも広がっていくというイメージを拾い集めた小石や小枝を使用して表現している。まるでランドアートの巨匠ロバート＝スミッソンの「スパイラルジェッティー」という作品を彷彿とさせるような表現であり、筆者はこの作品の作者にロバート＝スミッソンを知っていたのかを聞いてみたが、知らないという返答が返ってきた。この一連のやり取りによって現代アートの重要な作品について参加者が知る、美術教育の機会ともなりうるということを実感した。またグアムの創世神話からイメージして制作された作品③（図8）では、拾い集めた石を目の表現に使用し、その石に岩絵具の顔料を塗すことでとても深い瞳の色が表現されている。この他にもそれぞれの参加者がフレッシュな感性と神話のイマジネーションが結びついた素晴らしい作品を制作した。これらの作品において注目したいポイントは神話に登場する「トリックスター」<sup>[9]</sup>の存在である。空とカタツムリの神話では宇宙を包み込むような可能性を秘める「カタツムリ」が、グアムの創世神話では島となる「巨人ブンタン」など、現実の世界ではあり得ないような働きをする存在が登場する。それらの「トリックスター」は作品制作においても重要なモチーフとなることが多い。現実を超える存在のメタファーとしてモチーフとなることで表現に広がりや生まれていると考えられる。これは冒頭に挙げたレヴィ＝ストロースの一節ともつながる。どのように矛盾した関係性をも引き受ける「トリックスター」の存在が芸術表現として表現されるときには、大きなイメージの跳躍をその表現にもたらすのである。その瞬間にファウンドオブジェクトである石や流木や小枝が途方もない可能性を秘めた素材へと変貌を遂げる。その瞬間はまさに「永遠の現在」という言葉で表すことが適切であると筆者は考えている。

これらの成果から、高校1年生という発達段階においても、本WSは十分に適切な内容であるということが実証された。今後は同様に大学生や社会人、シニアを対象としてWSを行い、それぞれの世代におけるWS内容の適性について検証を重ねていきたい。



図6 久我山 WS 作品①



図7 久我山 WS 作品②

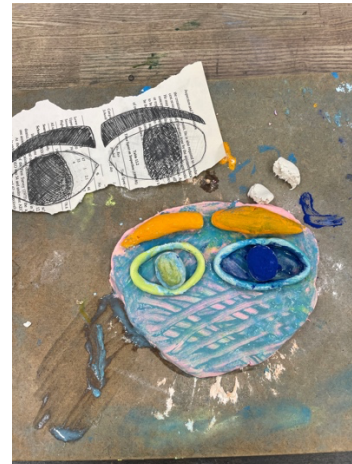


図8 久我山 WS 作品③

## 5. おわりに

今回は神話を題材としたWSの活動記録を中心に述べたが、一連の実践を通して、作品制作のWSと神話の朗読を結びつけるという試みに大きな可能性を感じている。たとえばWSで「自由に好きなものを創作しなさい。」という課題を与えた場合、作品をすぐに制作することができない参加者が圧倒的に多い。かといって特定のもの、例えば舟のようなモチーフを課題にすると、今度はみんなが舟の形をした作品を作ることができるが、想像力という点では乏しいものになってしまうケースが多い。神話は人類が培ってきた想像力の結晶のようなものであり、そこからイメージする創作活動には無限の可能性があるということを、WS参加者の作品を通して実感した。参加者の作品や感想からも分かるように、作品の素材としたファウンドオブジェクトの辿った道のりや、神話のイメージを語り継いできた人々の姿を想像することがそのまま自己自信のアイデンティティーを探求することに重なっている。アイデンティティーの探求という難題は、ともすれば偏狭な民族主義やナショナリズムに陥ってしまうという危険性を孕んでいるが、神話やファウンドオブジェクトが国境や民族を超えて繋がっているというイメージを共有することが大変重要であると考えている。今後も神話を題材としたWSの実践を継続的に行い、芸術表現がもつ無限の可能性を引き出していきたい。

さらに今後の展望として、WSで制作した作品を一つのインスタレーション作品として展示する方法についての研究を同時に展開していきたいと考えている。個々の作品をインスタレーション作品として一つの空間に展示することによって、神話の世界が相互に関連しあって語り継がれてきたというイメージを視覚的に体感することができると期待される。また、WSの題材を神話に限らずに、地域に残された民話や昔話をモチーフとしたWSの開発も視野に入れて継続的に活動していきたいと考えている。文化人類学や民俗学の研究から得られた題材と現代美術のWSを融合させるという本研究の取り組みはまだ始まったばかりである。民俗学者柳田國男がかつて『海上の道』[10]において砂浜に流れ着いた椰子の実を見て南方の島々との繋がりをイメージした様に、想像力を働かせることで国境や地域性に縛られることのない自由な表現が花開くことを願って、今後も研究を進めていきたい。

## 註

- [1]レヴィ＝ストロース「構造人類学」荒川幾男他訳 みすず書房、1972年、230頁
- [2]後藤明「南島の神話」中公文庫、2002年、56頁
- [3]ダイクストラ好子・編訳「ポリネシア メラネシアのむかし話」1989年、149～151頁
- [4]後藤明「南島の神話」中公文庫、2002年、22～23頁
- [5] ハワイの神話と伝説 <https://www.legendaryhawaii.com/micro/p04>
- [6]マリノフスキー「西太平洋の遠洋航海者」増田義郎訳 解説 中沢新一「クラと螺旋」講談社学術文庫、2010年、430～431頁
- [7]鈴木大拙「鈴木大拙全集 第二十巻 東洋的な見方」岩波書店、1970年
- [8]岡田猛、縣拓充「芸術表現を促すということ：アート・ワークショップによる創造的教養人の育成の試み」慶應義塾大学湘南藤沢学会、2012年、65～66頁
- [9] 紙村徹「ヒクイドリ男の冒険神話とその物語文芸化 - パプアニューギニア・クオマ族のポスワップ神話のトリックスター -」天理東南アジア研究会、2017年、21頁
- [10]柳田國男『海上の道』岩波文庫、1978年