
住・まちづくりフォーラム かわら版 (仮題)

ニューズレター 第6号 1995年 3月31日



特集 第6回 住教育フォーラム

○まちをあそぶーアクチュアルな子ども姿 part2

「生活と芸術」編

発行/財団法人 住宅総合研究財団

6

第6回 住教育フォーラムの記録

主催 (財)住宅総合研究財団 住教育委員会

テーマ まちをあそぶ

アクチュアルな子どもの姿PartII「生活と芸術」編

- | | | | |
|-----------|---|--------------|--------|
| ・日時 | 1995年 1月20日(金) 午後6時～午後9時 | | |
| ・会場 | 当財団会議室 | | |
| ・講演 | 世田谷美術館 | 高橋 直裕 氏 | |
| | 杉並区立和泉中学校 | 村上 タカシ 氏 | |
| ・コーディネーター | 熊本大学工学部教授 | 住総研住教育委員会委員長 | 延藤 安弘 |
| 〃 | 東京学芸大学教育学部教授 | 住総研住教育委員会委員 | 小澤 紀美子 |
| ・ファシリテーター | 千葉大学園芸学部助手 | 〃 | 木下 勇 |
| 〃 | 筑波大学付属小学校教諭 | 〃 | 町田 万里子 |
| ・記録参加者 | 跡見学園短期大学家政科専任講師 | 〃 | 加藤 仁美 |
| | 建築系・教育系などの研究者・実務者、並びに大学院生・学生、まちづくりなどの活動家、関心のある主婦の方など23名 | | |



▲司会進行役の延藤委員長

次回予告は裏表紙に

- ・この「住・まちづくりフォーラムかわら版」は、住教育フォーラムの開催記録を仮にまとめたものです。将来、何回かのフォーラムの成果と、各委員の皆さんによる研究論文を合わせて、書籍として刊行する予定ですので、ご期待下さい。
- ・また、次回フォーラムの案内状も兼ねています。裏表紙をご覧ください。
- ・表紙デザイン、裏表紙カット＝町田万里子
- ・編集・文責＝事務局 間宮昭朗、小菅寿美子、平井なか

まじまじの

海 Part II

アクチュアルな子どもの

生活と芸術

■延藤 芸術という何となく肩がこるというイメージがつかまといがちですが、今日のお2人の先生方は、子どもたちが暮らしの中で、まるで空気を呼吸するように楽しくアートに触れる。そういう触れるチャンスを高めながら芸術の持っている、人の感受性、感性をゆさぶるような仕掛けを楽しくやってみよう。そういうことをとてもユニークなアプローチ、方法をもって実践しておられます。今日も様々な示唆にとんだお話をいただけるのではないかと思います。

美術館を学校に...

IZUMIWAKU project

村上タカシ氏 (杉並区立和泉中学校)

杉並区立和泉中学校で、美術を教えています。また、美術の制作の方も手掛け、個展やフェスティバルとか、いろいろな形で作品の展示、発表、パフォーマンスなどをやっております。

まず、私が今年の夏に企画して、実際に実現したプロジェクトの概略をお話します。そのプロジェクトは名前を「IZUMIWAKU project」と付けました。学校のある杉並の和泉地区という所は、神田川の上流で、もともと清き泉が湧きいでていた場所です。

こちらの名称の方は、文化の和泉が湧きいでるようなという願いを込めて付けたものです。プロジェクトの計画は、昨年の暮れぐらいに企画して、まず最初に学校でやると思ったのがきっかけです。ちょうどこの学校には、オープンスペースという、非常に広い多目的スペースがあるのです。実際のきっかけとなったのは、私がコレクションした抽象絵画の版画を、学校の美術室に飾ってみたことです。子どもたちに「こんなのだったら僕にもできる」とか、「何だこれは、版画なの」とか、非常に面白い反応があって、そういう様子を見て、学校中に作品を配置するともっと面白いのではないかとということで計画を立てたのです。

資金がある訳でもなく、お身内程度の形で作品持ち寄りやってみようという軽い気持ちで計画を立てたのがそもその発端です。ただし、学校という場所はそんな簡単に好き勝手に使える場所ではありません。計画書、企画書を作り、まず最初に、中学校の先生たちで作っている美術部会に計画を説明しました。学校で美術展をやり



たいということで、協力を仰ぎ了承を得ました。

その後は学校の方に交渉しました。学校の方でも、寝耳に水の話で、非常に不思議がられたのですが、学校が主催ではなく美術部会がやるということで、会場校として使わせてもらうという了承を得ました。したがって、会場だけの交渉で、展示に関する内容、作家の選出等はすべて私に一任ということになりました。

その後教育委員会の方に申請書を出、受理されたのが3月に近い時期でした。それから実際に参加アーティスト、また諸々の資金繰りを考えていかないといけないということで、いろいろと駆け回った訳です。去年の3月20日に京橋の小さな画廊で私の個展がありました。その時に企画書の作品を発表した訳です。中に計画が書かれているものなのですが、周りに画縁だけを付けて、作品として発表しました。そして、この個展を機会に、興味をもってくれた方々が自然に実行委員会的な協力をして下さることになりました。

かなり時間的には厳しい中進められたものですが、いろいろと呼びかけた結果、参加アーティストも、かなり大人数の方、また、まさかと思うような方々も参加を表明して下さいました。こちらとしては、アーティストフィーというようなものを考えないといけないなと思ってはいたのですが、すべての方々がノーギャラで参加して下さいました。日本のアーティストのほか、海外の人も参加を表明してくれました。また岡本太郎さんにもずうずうしくも参加をお願いしたのですが、学校でやるとい

うことと、子どもたちが対象であるという開催趣旨に賛同してくれまして、「座ることを拒否する椅子」という作品をお借りできました。

今回のプロジェクトの特徴は、大きく考えると3つあるのではないかと思います。1つは、学校を今までと違った形で使用したという点。もう1つは、地域へのアプローチ。これは「永福町アートラリー」ということで、同時開催で計画したものです。学校の方の参加アーティストは、こちらで交渉した国内外アーティストが22名参加してくれたのですが、地域の方の永福町アートラリーは自由参加の形を取りました。個々のアーティストが自分で作品ファイル、スライド、原物などを持って近くのお店に直接足を運んで、お店の方に交渉します。そしてお店の方から了承を得た場合には、そのお店の中に展示するという方法を取りました。そちらの方にもやはり同じぐらいの人数の方々が参加されました。杉並には現在の所美術館がありません。当初は少し皮肉まじりで、美術館のような器を造って安心するのではなくて、もっと中身の方、ソフトの方で充実したものを展開してもらいたい、そこに、ちょうどその学校には展示スペースがあったので、学校を美術館化しようという学校美術館構想を展開したのです。

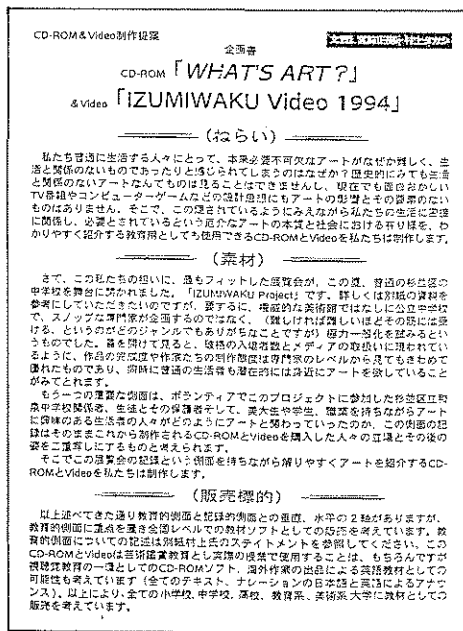
もう1つの特徴としては、多くのボランティアの方々が参加してくれたことです。お母さん方、また学生、あるいは社会人の人たち、アーティスト、いろいろな人たちが無償で手伝って下さった訳ですが、こういう方々がいらっしやなかったら、実現しなかったプロジェクトだと思います。保護者の方々が有志で作った「友の会」が、受付、監視、清掃、お昼の準備、後始末、会計報告

まで含めてすべてやって下さいました。また杉並区の広報などと呼びかけた際に集まってくれた方々も多かったと思います。

今回学校を使って作品展を行った訳ですが、いろいろな側面が考えられると思います。私がいる杉並の和泉中学校という所は10年位前にモデル校としてオープンスペースを設けた学校です。今でこそ、いろいろな学校にオープンスペースがある訳ですが、その中でもかなり広いスペースを持つ所ではないかと思います。そういう場所を使って展示をした訳ですが、やはりこれから学校建築などを考える際に、展示スペースというものは考えていけないといけないのではないかと思います。人が集まる所には必ず学校というのができます。そういう学校をつくる際に、最初から何かしら美術的な要素、展示ができるような空間、パブリックアートとして展開できるようなものというのが必要になってくるのではないかと思います。それは建物としてのハードの面を考えているものですが、子どもたちにとっても、そこで働く人たちにとってもかなりの影響力があると思います。それは形にしる、色彩にしる、何も無い白い壁の中で3年間暮らすよりも、いろいろな作品がその中にあった方が、感受性豊かな10代の子どもたちにとってははるかにいいのではないかと思います。建てられる際にある程度の予算で文化的なものに予算を組むという、行政レベルでの対応ができれば、もっと素晴らしい学校ができるのではないかと考えています。

展示会の期間としては夏休みを使いましたが、8月31日までを一般公開、その後9月1日から3日までは、一般の方にご遠慮いただき、生徒たちが中心になるということで3日間延ばしました。夏休みだけの限定であればもっとスムーズに事が運べたのですが、この延長は、交渉の時点で非常に苦労しました。延長した3日間は、何とかがいろいろなことを組み合わせながら、子どもたちにアートガイドということでアーティストによる作品説明や、また現代美術について親しんでもらいたいということで設定した現代アートについてのアーティストと子どもたちのシンポジウムもやりました。

今回は美術館やギャラリーではなくて、まちの中に出ていった美術展を企画した訳ですが、学校という場所は非常に特殊な場所、あるいは敷居の高い場所と受け止められがちだと思います。今回、お陰様で家族の方々や地域の方を含めて5,000人以上の方々が来て下さったのではないかと思います。学校というのは、普段だとなかなか足を踏み入れない場所ではないかと思います。授業参観であるとか、文化祭、体育祭とか、そういう時に身内の子がいない限りほとんど行かない場所ではないかと思います。そういう場所をあえて使って、今回一般の人たちに公開して行なった訳です。使い方によってはこういう場所にもなり得るというのが立証されたのではないかと考えています。



▲当日配布されたCD-ROMとビデオの企画書

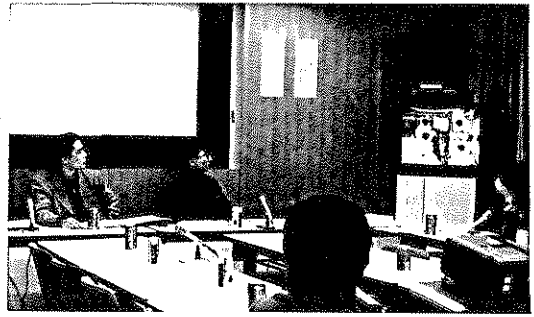
また、学校のポジションですが、これもやってみていろいろと分かったのですが、学校の上にある組織は教育委員会であって、その教育委員会の中には学校教育と社会教育があります。学校教育の下にあるのが学校で、その学校の中で行われているのが学校教育、美術教育です。もう1つには社会教育がありまして、その社会教育の方には美術館などが入ってくるかと思えます。美術館の中では展示があったり、ワークショップがあったり、いろいろなことが行われています。交渉していく中で分かったことなのですが、美術館と学校とは、位置づけが非常に似たような所にあるのです。したがって、美術館で行われているようなことであれば、手続き次第では学校でも行えるというのがわかりました。企画をして、きちんと計画を立てていけば、展示もできるし、入場料を取ってパフォーマンスなども組める。これは非常に大きな収穫だったと思います。

立場としましても、美術館でワークショップや展示などをやっている「学芸員」がいて、学校では美術を教えている「先生」がいる。非常に全く違うようなとらえ方をされる訳ですが、いろいろと考えてみると、非常に似たようなことをやっているということも分かってきました。

したがって、今盛んに美術館などでも参加型のワークショップであるとか、いろいろなことが叫ばれているかと思いますが、これからはやはり学校の美術教育と、美術館で行われるワークショップなどとの連携というものが非常に重要になってくるのではないかと思います。そして、そういう美術館に生徒を連れて行くとか、いろいろな方法が考えられるかと思いますが、私自身としては、もう少し違う形で美術館などと連携していきたいと思っています。

資料でお配りしたもののの中に、「CD-ROMとビデオ」というものがあります。今回のプロジェクトで、直接会場に来て下さった方々も5,000人を越し、この手の催し物としてはかなりの人数だったと思います。ただし、やはり5,000人というのは、テレビの視聴者、新聞の読者などの人数から考えると、やはりわずかな人数です。

それで今私たちは、実際にプロジェクトが行われた記録をCD-ROM、ビデオの2つで残そうということで、制作を進めております。これらは、実際に学校で使えるような教育用の教材ソフトとして編集の方も考えて、非常にかみ砕いた内容で現代アートを紹介するという方針で構成を進めています。実際に作年の夏に行われた「IZUMIWAKU project」と同じぐらいの気持ちで作っているものです。いろいろな場所で、どこでも誰でもIZUMIWAKUが疑似体験できるような展開ができないかということで、マルチメディアのCD-ROMなどを開発しています。これは実際にただ情報を流していくというだけのものではなくて、コンピュータ教育、視聴覚教育としても使えるものです。実際に入口の受付から入って、1階のビデオアートをやったキム・ヘ



▲ IZUMIWAKUの様子をビデオで上映

ミンさんのものとか、1階フロアのシェリー・ウェイナーさんのものなど、徐々に作品が展開していく。またそこでクイックボタンを押すと、そのアーティストの紹介がデータで流れてくる。また中には「彫刻作品」という所で押すと、原始・古代のもの、ルネッサンスから、ずっと美術史をひもとくような内容が紹介されています。

こういうものを開発して、データで残すということと、また、実際の杉並のような都心部の生徒だけではなくて、それこそ島の学校の子、あるいは山の奥の学校の子でも、同じようにそういう体験ができるような教育ソフトとして、また現代美術の入門ガイドとして使えるようなものをめざしています。こういう記録は、非常に重要だと思っていますので、それを今年のメインに考えている最中です。

こういうプロジェクトというのは、1回限りの打ち上げ花火で終わってはいけないと思っていますので、第2回目を96年の夏に予定しています。また可能であれば本校を使いたいと思っていますし、また杉並区が持っている公共施設や民間のスペース、野外なども使いながら、地域ぐるみでこういったプロジェクトができないかということで、いろいろな所に掛け合っている所です。多くの方々の協力なども必要になってくるかと思っておりますので、その際には是非ともまたご協力の方をよろしくお願いいたします。





市民の参加が見えるワークショップ 世田谷美術館

高橋 直裕氏 (世田谷美術館)

世田谷美術館の高橋です。世田谷美術館もかれこれ10年近くになり、私たちの美術館でやるワークショップも、そろそろそれに同じような年数を重ねることになってきました。私の中では、10年ごとにある程度の見直しをして、今のニーズ、あるいは私たちが考えていることに一番ふさわしい手法に近づけるように、ステップアップしていこうと考えている所です。

世田谷美術館ができたころは、いわゆる「美術館におけるワークショップ」というような普及活動的なものは、比較的軽視されている時代だったのです。世田谷美術館をはじめ、目黒美術館など、ちょうど区立美術館があちこちにできてきた時、やはり地域の美術館ということで市民参加を促すためのワークショップという図式があったと思います。実際、世田谷美術館でもそういう意識がありました。とにかく国立、県立、私立のものとは違って、やはり区立というのは、区役所の窓口に近いような意識があり、住民の顔が見える中での仕事というのが、1つのテーマとしてある訳です。ですから、直接的に市民とかかわり合うような中で、ワークショップというのが考えられてきたと思うのです。それは多分他の区立美術館でも同じだったのではないかと思います。

当初、美術館ができる時、世田谷区の学校の美術の先生たちとお話をしたことがありました。世田谷区にも小学校の先生方の図工部会というのがあって、美術館と学校とが連携して何かできないか、というお話をしました。「子どもたちのために何か」ということで、お話をもちかけたのです。2、3回お話はいたしました、なかなか美術館を使って、子どもたちの授業のために具体的に

何かというイメージが、どうしても先生の方からも出てこない。出てこない美術館もどういう働きかけをしていかよくわからないということで、なかなか進まなかったのです。それから比べますと隔世の感というか、杉並は特に進んでいると、私は思います。学校教育だけではなく、社会教育の分野でも、あるいはまちづくりとか、都市計画の部分でも進んでいます。

いずれにしても、やはり学校が美術館になってしまうということ。これは世田谷美術館が開館した頃には、やはり考えられなかったという所があります。私も実際にこの「IZUMI WAKU project」には行きました。面白いのは、学校でやったということよりも、学校で何かをやって、そこに一般人が来ることによって、何かそこでタイムトリップしてしまう。全く自分の記憶の中から、消えてはいないがどこかにしまい込まれるものが、あれによってポンとはじき出すようになってくる。そういう恐るべき体験を提供してくれたことが、私はとても嬉しかったです。

そんなことで、そういうものと美術館というものは、もうほとんど至近距離にきているのです。「IZUMI WAKU project」で村上さんが企画されてなさっていることと、私たちが美術館にかれて美術館でワークショップをやっていることと、ほとんど差異はないのです。ただ美術館でやっているか、学校でやっているか、ただそれだけの違いだと思います。

問題は組織的な体系です。かたや社会教育、かたや学校教育です。意外とこの間の垣根は高いのです。両方で登ろうと思っても、滑って登れない壁が社会教育と学校教育の間であって、両方で同じことをやっているという感じがしてならない訳です。だったら、一層の穴を開けてしまえばいいではないかということなのですが、その穴を開ける、トンネルを開けるということが意外とハードだなどという感じがしています。

美術館サイドからも、あるいは学校サイドからも、そういう動きが出ていることは、遠からず穴が開いて、手ぐらいはつなげるのではないかという気がするのです。そうすれば、その穴も、どんどんと大きくなっていくと思います。まずは針の穴、一穴という所だと思うのです。その辺に、村上さんをはじめ、前回のフォーラムに登場した杉並区役所の木村さんがいらっしゃる訳です。

世田谷美術館でやっているプログラムをご紹介したいと思います。まず、年度の頭に出す1年間のプログラム



▲世田谷美術館のミュージアムガイド



▲活動の様子をスライドとビデオで紹介

があります。こういうふうにして毎年、年間スケジュール表を出しています。ここ2、3年で、だいたい大人のプログラムも、子どものプログラムも、落ち着いてきました。最初の5年間ぐらいは、陶芸も油絵も、いわゆるカルチャーセンターでやっているような形のもの、あるいは習い事に近いようなものなども、ニーズに応じて片っ端からやってきたのですが、どうも世田谷美術館でやろうとしていることと違うなと思って、削除法でどんどん絞り込んできて、その絞り込んできた結果がだいたいこのプログラムに集約されている訳です。

実は、美術館の中でやっていることがどれだけあるかというと、ほとんどないのです。「建築意匠学」というと、外へ出てしまいますし「バックトゥーネイチャー」に至っては、美術館どころか山の中に3泊4日泊まって好きなことをする訳です。子どもの場合は、演劇のワークショップ、そして「ミュージアム・オリエンテーリング」が、今の世田谷美術館での花形プログラムになっています。

いずれにしても、「日常」というものを常にテーマとして考えています。そういう意味では、いわゆる美術館という1つの固体の枠の中に納まるものではなくて、どんどん外へ出ていいのではないかと。美術、あるいは美術的なものというのは、皆さん方の日常生活の中に実際はあるのではないかと、この活動を通して伝えていきたいという気がする訳です。ですから、美術教育では全くないのです。ある意味では美術に対して非常に背徳的なことと申しますか、非常にラジカルなことをやっている、というふうに言われたことがあります。確かに、美術というものの価値観みたいなものを逆行するようなことをやっているのではないかと、自分でも空恐しくなることがあります。いずれにしても、美術館と今まで言われていた1つの言葉の中に含まれる美術館像。静かで、作品が飾られ、人々はまるで殿堂か、あるいは特殊な非日常的な空間として、そこに静寂さや精神的なものを求めてやってくる。美術館というのは、特殊な1つの静ひつな、静かな空間とイメージされる場合が今まで多かったのです。何かそういうものを打ち砕いていって、もっと人がゴチャゴチャいるような、まるで東京駅南口のような雰囲気というものがある美術館にあっていいし、例えば子どもが群がっていてもいいし、駄菓子屋に寄った後美術館に寄るとい遊び方が仮にあってもいい

と思うのです。そういう日常的な使い方を美術館でもらえたならばいいのではないかと。特に区立美術館という住民の顔が迫っているような美術館では、そういうキャラクターがあってもいいのではないかと、こういう活動を通して、美術館を安売りしている訳です。

「ミュージアム・オリエンテーリング」はプログラムの目玉ですが、これは美術館をネタにして、どれだけ遊べるかということに究極追究した遊びです。中にはこれが「鑑賞教室」みたいなものだと思われている方がいらっしゃるのですが、全然違うのです。非常にお金がかからない方法です。とにかく美術館を、建物だけではなくて、そこにある作品もそうですが、建物、内装、そこに来ている人たち、職員、すべての人々を総動員して使ってしまう。要するに美術館にあるものは草木1本、ネジ1本逃がさず使ってしまうというのが、この「ミュージアム・オリエンテーリング」の売りです。

子どもたちは面白いと思うと来ます。毎回、リーダーがアルバイトで来て今す。リーダーというのは、クラスのOBの人たちが半分ぐらいですが、20人位登録されていて、子どもたちのオリエンテーリングの時に来てもら今す。参加者の定員はなしですが、だいたい5~7人に1人ずつのリーダーがつくことになって今す。終わると、悪口大会というのを開き、リーダーにその日悪かったことを言ってもらい、それを反省の糧にして、次回に生かしていきます。そういうふうにはオリエンテーリングが始まって、かれこれ6年間ぐらい経ちます。嬉しいことに、10年ぐらい前1年生で参加した子が、晴れてこの4月に高校1年生になります。一応リーダーというのは、高校生からですので、純粋培養第1号というのが誕生する訳です。

実際にオリエンテーリングではどんなことをやるのか、スライドを見ながら説明したいと思います。

【スライド開始】「展示会の謎」というテーマのオリエンテーリングです。最初私がルールを説明します。ファイルがあって、ここに問題の進め方が書いてあります。

まず、グループごとに出発して、謎の伝言を探します。謎の伝言は、グループの数だけ隠してある。その隠し場所はファイルの中の「ミュージアム・オリエンテーリングマップ」に黒点が打ってある所です。黒点の場所に封筒に入ったカードが隠してあります。それでグループご

とにどんどん出発して、美術館中を探りながら、これを探します。大人の視点からは見えないけれども、子どもの視点から見れば比較的見つけやすい場所に隠してあります。最初に見つけたグループは、伝言カードを抜き取って封筒に「ごころうさんカード」を代わりに入れて、もとあった場所に隠しておいて、次に見つけたグループをがっかりさせるというトリックもあります。

伝言に何が書かれているかという、「美術館の中にある非常口、誘導灯の数を全部数えなさい」等の問題です。一応美術館の職員が総動員でその前にちゃんと正確な数を数えてあります。数え終わって間違いないと思ったグループから戻ってきます。クイズ番組みたいになっている訳です。質問コーナーで、答えが間違っていると、運命が鳴り響いて、もう1回数え直し。正解すると、メンデルスゾーンの結婚行進曲が鳴り響く。

数の問題をクリアしたグループは、壁から好きな番号を選びます。これを引っくり返すと「ライブラリー」か「ミュージアムショップ」、「受付」、「コーヒーショップ」の4カ所の場所の名前が書いてある。次はこの場所に行って「謎の手紙」というのを受け取ることになります。そこでその合言葉を言うのです。「展覧会」というと「謎」と答えてくれる人が手紙を受け渡してくれる人になっています。子どもたちが合言葉を言って、その手紙を渡してくれる人を探すのです。それで合言葉が通じて、手紙をもらいます。

手紙には、展示室のある作品について書かれています。例えば、「フリーマンス・ビッシュの肖像」アンリ・ルソーの作品に関してのものなのですが、「私はフランス人、だからおしゃれをして散歩します。髭もきまっていますでしょ」と書かれています。展示室の中にこの言葉に該当する絵が必ずあるから探しましょう、ということになります。この絵を探し出して、それからどうするか。

展示室に監視の人が座っていて、「謎の鍵」というものを持っています。その絵が分かって、監視の人に自分たちのグループ名を言うと、「謎の鍵」を渡してくれる。その中にはコインロッカーの鍵が入っています。展示室を出て、コインロッカーの番号に合うコインロッカーを探して、開けると今度は「質問カード」が出てきます。そこにはアンリ・ルソーの「フリーマンス・ビッシュの肖像」に関する質問が載っています。ここでは「この人の職業は何でしょう」という質問です。あとは「この人が観光旅行をしたらどんな格好で、どこへ行くと思いますか。想像して書いてみましょう」と、とんでもない質問があります。それが各絵ごと、要するに各グループごとにあります。全部絵は違います。しょうがないからみんな展示室に行く訳です。

悩みながら絵を見て、状況が全く変わったものを想像して書くということをやってみる。常設展示場でこの時は床中子どもだらけになっています。

だいたい1時半から4時半の3時間を美術館、あるいは

美術館にあるものを使って遊ぶということをやっています。だから何なんだと言われると困ってしまうのですが、そうやって美術館を使って、どうやって遊べるかを考えてやってみるという、一種の遊びです。

このオリエンテーリングの目的は、子どもたちに美術館というのは面白い所なんだと思ってもらえれば、それでもう十分だということです。とにかく美術館という所に自分たちでまた遊びに来て何か遊べるような、そういうような1つのきっかけをここで提供できればと思ってやっています。ですから、ことさら教育、あるいは鑑賞の仕方ということをやっている訳ではなくて、とにかく美術館に親しんでもらう、美術館が面白いと思ってもらうことを一番の目的としています。

そのほか「ゲンキニ・エンゲキ」というのをやっています。表現するということは、ものを作ることだけではない。例えば言葉、文字、音楽、とにかくいろいろな形の表現手段がある訳です。そういうものをトータルにしたならばどんなことになるかということ、いちばん演劇がそれにふさわしいと考えて、このような演劇のワークショップを始めました。開館以来やっています。

リーダーの方には一応プロの演出家、劇作家の方をお願いしています。ここ2、3年、「ブリキの自発団」を主催している生田萬さんという方をお願いしています。小道具も、大道具も、もちろんシナリオなども自分たちで考える。そのセリフをどうふうにするか、ここはどういうふうなアクションを付けたらいいのかということも含めて、自分たちでできるだけ考えてやって作っていく。最後は上演会で締めます。これも対象は小学生です。

それでは、実際にはどんなことをやったのかビデオでお見せしましょう。

【ビデオ上映】（前半略）みんな仲良く、そして楽しく、それが「ゲンキニ・エンゲキ」の初めの1歩なのです。

「子どもって、結局僕なんかから見ると、言葉もちゃんと通じないし、生活体験もあまり重なる所も多くないし、外国人、もしかして宇宙人みたいな存在で、これから9日間どうしようかって、実は途方に暮れている所は半分ありますけれども。普段使わない筋肉を使ってみたり、普段自分の日常の中になかった動作を身体でなぞってみたり、身体を使ってみることでとっても楽しい瞬間が子どもたちに体験できて、それが演劇って楽しいなという記憶になって、ひと夏の思い出として、もしかして10年後、20年後に何らかの形で子どもの人生に関係してくるみたいな、そういう夏の思い出になればいいなと思います」（生田萬氏談/後半略）

この時は展示室を使ってやりました。去年は表でやりましたし、その前は講堂でやったのですが、美術館の、本来演劇をやるような場所ではないような場所を使ってやろうということで、上演会は行っています。

雑ばくですが、以上で私からのお話を終わりにさせていただきます。

質疑・意見

荻原礼子（結まちづくり計画室） 10年前に話をした図工部会の先生たちとの、現在の関係はいかがですか。先生の意識も変わってきましたか。

高橋 その後全く平行線であったのですが、最近また少しずつリンクすることができないだろうかと話しています。この10年の間のやはりジェネレーションの差があります。私が美術館の準備室に入って、そういう話をし始めたころというのは、第一世代のいわゆる図工の先生というのは、美術教育の世界ではかなり見識がある。学校教育はパーフェクトだから、今さら美術館なんかの力を借りなくてもできるよという認識をお持ちの方が随分いらっしまったのです。だんだん世代交替して、若い人たちが中心になって図工部会なども運営されるようになり、社会教育のいろいろな施設とジョイントしたものができないだろうか、という意識がだいぶ高まってきました。

ただ美術館への移動の時間の問題をどうするかということが今だにネックになっています。平等が前提になっているので、そういった現実的な部分で話が途絶えてしまったりしています。ただ関係そのものは、少しずつ歩み寄ってきています。実際に学校の美術教育の授業の中でも、ここ3、4年実験的な試みとしていい形でワークショップをやっています。従来の指導要領の中で言われているものではなくて、もっと子どもたちが身体で体験するようなものを中心にしてやりたいという先生方もたくさん出てきていますから、これから1、2年のうちに今までの懸案みたいなものの糸口がつかめるような気がします。

村上 補足ですが、今回のプロジェクトは、私が学校にいる関係で、手続等はもちろん教育委員会などにも説明に足を何回も運んだのですが、どちらかというと学校教育よりも、話に乗ってくれたのは社会教育さんのほうでした。学校教育のほうは推進というよりも、とにかく黙認という感じてした。社会教育的な立場で公共施設を使ったという展開だったと思います。

中島明子（目白学園女子短期大学） 建物にこだわらず、どんどん外に出ていくと言うけれど、でも美術館って何でしょうか。中野区には美術館がありません。30万近い人口の区なので当然美術館があつていいという出発点当初あつたのですが、財政の厳しい中で、館を作ることに意味があるかという話になってきました。まち全体を美術館のように楽しくすればいいではないかとか。それから中野区は地域施設は住民参加でやってきていて、15の住区にある地域センターでは、昔よりは絵を

飾ったりし始めています。地域の資源には、おもちゃの美術館などもあつて、地域全体を美術館にしていまえばいいのではないかと話と、やっぱり館はあるんじゃないかという話が、あまり整理されていないのです。

及部克人（武蔵野美術大学） 美術館は美術館を壊して、楽しむ。学校美術館は美術館らしくすることで楽しむ。学校と美術館のイメージの戦いの場を作り出すことが今求められている。美術館を作りたいという気持は杉並区でも聞かれるのですが、新しくコレクションを作っていくことは非常に困難です。杉並区の「知る区ロード」の中でやった遊びの仕方というのは、まちを博物館や美術館にしていこうという、非常に優れた企画だと思うのですが、それを大人は全く理解していないというのが実態です。つまり美術館らしさというものに対して、非常に固定的です。特に、美術館を持っていないときこそ、美術館って何だろうと考えていく非常にいい機会なのではないかと思います。村上さんが杉並区にああいう場所を作り出すことで、杉並区には美術館を作らなくてもいい状況は生み出されつつあるのではないかと思います。でも作りたいということだとすれば、住民運動が美術館を作ったことは今まで1度もないわけですから、これはこれで別な頑張り方をしてほしいなというふうにも思います。

大原一興（横浜国立大学） 学校の教師が美術館を使う、逆に美術館学芸員、ミュージアムティーチャーが学校を使うというような、相互交流はできないものでしょうか。

今の話で感じたのは、美術館と展示ギャラリーの違いというのはどういうものなのかということです。つまり美術作品が外に出て、路上でそれが楽しめる、あるいは学校で楽しめる、それがすなわち美術館と言われているのかなということです。美術館と展示空間というものの違いという辺りから、美術館とは何かというのが解けるのではないかと思います。お聞きしたかったのは、学校の教師が美術館を利用するという点に関しては、先ほど高橋さんのお話で、今までの経緯や今動きつつあるという実感がうかがえたのですが、同じように、全く逆に美術館の分身として学芸員がある地域の学校に出向いていく。学校というのはその地域のコミュニティーセンターの1つの象徴だと思うのですが、その特異な地域に美術館側から出向いていって仕掛けることは将来出てこないのかということです。

高橋 世田谷美術館でやっているメインテーマは「日常」と言いましたが、やはり美術館って何だろうということを考えるということが、実は1つの目的でもあるのです。例えば巨額の公金を投じて世田谷美術館という箱を作る。でも実際その美術館というのは何だろうか。既成概念としての美術館というと、展示空間として刷り

込まれた美術館像を頭に思い浮かべるわけです。ただ美術館というのは、もう少し生活に密着した生き物であっていいと思います。そうすると、やはり社会の情勢、環境によって当然変わっていくはずで、要するに箱を作って、それを美術館と命名するというのではなく、もっと美術館って何だろう、何のために美術館はあるのだろうか、ということまで私はやはり考えていきたいと思っています。それも美術館が考えるのではなくて、市民と一緒にそのことを考えてみたいと思っています。こういうふうにしてワークショップをやって、実生活の中で美術館は本当に必要なのかということから始めて、仮に建物がなかったとしたら美術館ではないのかとか、いろいろな議論をすることがあっていいと思うのです。

今中野区の話聞いていて、場合によっては建物がなくても美術館というのはあってもいいのではないかと結論が出てもいいと思います。既存の施設を使って、エコミュージアムのようにして、地域を回っていく、そういう仕掛けを作ればいい。その仕掛けのソフトこそが美術館なのかもしれないとも思います。そういうふうにして、やはり美術館という既成の概念とか、言葉に捉われない新しい何かこういう感じのものというものが、将来いろいろな所でポコリポコリと出てくるのが、これからの美術館というものを考える上で大きな転機になっていくという気がしてならないのです。

今私たちがやっていることは、そういう認識を皆さんに持っていただくための1つのPRとでもいいかもしれません。仕掛けとして少しずつ底辺にそういう意識の種を実は夜中にこっそりまいて、という感じなのかもしれません。だから中野区でも、杉並区でも、どんどんそういうことを議論していいと思います。建物否定論もあっていいし、展示室、ギャラリー否定論があってもいいと思うのです。それを名指して「美術館」と公言してもいいのではないかと真剣に思っています。

もう1つ、学芸員出張パターンについては、随分前から発想としてはあったのです。やはり、他の教科とのバランスなどという学校教育的な性根が出てきてしまうのですが、学校の校長が認めれば、そういう事はどんどんやってもいいという話まで行って、一応途絶えているのです。将来的にはその可能性はもちろん、ひとつの実現へ向けてやっていきたいと思っています。

村上 「美術館って何だろう」なんて私もいろいろ今回考える機会になったわけですが、美術館もいろいろと変わっていくと思います。美術サロンみたいな感じで出発して、ループルなどで一般公開され、それから脈々といろいろな収蔵作品を展示するという美術館があるわけです。今のいろいろな美術館を見ていくと、そういう収蔵すらしないで展開していくというような美術館だってあるし、それこそワークショップも含めて美術館の中だけではなくて、外で展開しているようなものもあります。そういう形で美術館が変わっていくのと同じように、

学校も変わっていくのではないかと思います。それは授業というような枠でくくられた50分の授業ではなく、もっと体験学習的なものも含めて授業の形すら変わっていくのではないかと思います。そういう器で考えた場合に、美術館がさて杉並区に必要かどうかということと考えると、あったらあったでいいし、なければなくてもできるのではないかとというのが今回の発想です。実際にいろいろな自治体の美術館を見た場合に、行政絡みになって、なかなか思うように好きなことができないということがよく聞かれます。そういうしごらみがある中でやるのであれば、器にこだわらず好きなことができるような、そういうソフトの面で展開できるような計画が立てられるアートセンター的なもののほうが必要ではないかということで、今回進めました。

実際私の個人の考えでも、そういう器は必要なくて、それよりもっとまち全体を美術館に変えてしまうと、あるいはすでにある公共施設、新たに建て替えられる学校、新しく造られる学校など、そういうものを美術館のように造ってしまう。そのほうが嫌でも作品は見られるわけだし、巡回展もできるわけですし、すでにある美術館とリンクしながら作品を借りてくるとか、いろいろなことは可能だと思います。その方がはるかに予算もかからないと思います。そういう計画の立てられるようなアートセンターのほうが美術館を建てるよりも、はるかにいいのではないかと思います。

また、学校の先生と美術館の学芸員が相互交流できないかというのがありました。これは十分可能性があると思います。実際にそういう形で来てもらったこともありますし、アーティストにうちの学校でワークショップみたいな感じで、何回か授業のようにやってもらったことがあります。それは個々の学校の美術の先生の気持ちの持ちよう、また話がわかる管理職がいればできるのではないかと思います。

もう一つは学校の先生が美術館を使うということですが、これができそうでなかなかできないのです。それは近くに歩いてすぐの所に美術館があればいいのですが、いろいろな物理的な条件があって、なかなか生徒を連れて行けないとか、教師が行けないとか、そういうことがあります。唯一行けるとしたら、社会科見学みたいな感



じで、遠足と絡めて連れて行く程度です。

そういうことも考えつつ、今回のプロジェクトは、ただ単に生徒を美術館などに連れて行って、作品を見せるということではなくて、その美術館を学校に連れてきてしまうと。そういうことで考えたものなのです。いろいろと保管、管理、諸々の問題は出てくるかと思いますが、やりようによっては、学校を拠点とした巡回展とか、そういうものはできると思います。

及部克人（武蔵野美術大学） アートセンターというのは、作る場所でもあっていいわけです。村上さんの紹介にあった例えばビデオ。つまり作る場所、作る時間そのものを公開していくような状況を作り出すこと。それから、住民がお金を出し合って、自分たちの好きなアーティストを呼んでくるというくらい、かなり気持ち切り替えて渡り合う必要が出てきているのではないかと思います。持ち出しでも、公開の場所で参加してもいいよという若者は当然いると思います。つまり作っているプロセスを公開していくようなことは可能なのではないかと思います。

村上 個々参加してくださったアーティストの内容をここで補足説明させていただきたいと思います。非常に特徴的なのは、単に作品を壁に展示するとか、彫刻作品を置くということだけではなくて、生徒や一般の方々の参加が可能な制作、作品が数多くありました。

「Who are you」という作品で展開した宮前正樹さん。事前に学校に何回も足を運び、自分の作品、コンセプトを子どもたちに伝え、そしてチームを組んで、ビデオ班を作り子どもたちが町中に出て行って、取材をしてくる。それを生徒とそのアーティストが一緒になってビデオ作品を作り、放送室の中で展示しました。

あるいは、ラジオ局を開局した大槻淳さん。この人も事前に何回か足を運んで、子どもたちにそのラジオ局がどういうものなのか説明します。そして実際に展示会が始まる前日には、ハンダこてを用意して、1つひとつの機材を子どもたちが作る。そして実際にマイクを用意して、音楽なども用意して、DJをしながら実際にそこでミニラジオ局を開局しました。それはその学区域の中に

電波が飛ぶぐらいの弱電波なのですが、実際にラジオで聴くことができます。

また、子どもたちの参加型の作品で考えると、太田三郎さんが「メールアート」というものを展開しました。私が、授業等でメールアートはどういうものかということの説明をしています。実際に今回展開されたのは、葉書の中にいろいろな種類の植物の種が付いたものです。参加を表明してくれた子どもたち92名ひとりひとりに、太田三郎さんが岡山の家から種付きの葉書を送るわけです。そして子どもたちはそれを持ち寄って展示します。展示が終わったら、子どもたちにそれをすべて返して、子どもたちはその種を家の庭先や空地などにまいて、ある一定の期間を置いて植物観察をするのです。中には植物の芽が出たり、花が咲いたりする子もいるかもしれませんが、それを太田三郎さんに報告する。一過性で終わる展示ではなくて、参加型の作品です。

私がやった「ラブ・プロジェクト」というプロジェクトもあります。「ラブ」というメッセージが入ったTシャツや、いろいろな物を身に付けた人たちが、写真を撮って私に送り返してくれるというものです。そういうプロジェクト系のもも含めて、かなり多くの参加アーティストの方々が、ただ単に作品を展示するというものだけではなくて、参加型のものを考えました。

先ほど及部さんが「制作するスペースを提供できないか」ということをおっしゃっていましたが、実際に韓国から来たビデオアーティストのキム・ヘミンさんは、事前に学校に来て下さいました。学校には、いろいろな機材、工具が揃っています。美術室を工房代わりにして、いろいろな椅子の形のものを突貫工事で作ったり、夜遅くまでボランティアの人たちと一緒に制作をして展示をするなどということをやりました。

学校という器があって、普段は学校教育として使っているわけですが、場合によって放課後などは社会教育として開放している学校は多いのです。もうすでに体育館やプールを社会教育で放課後使っている所があります。これからは空教室なども増えてくるわけですから、かなりの学校にそういうスペースが出てくると思います。生涯学習も含めてそういうスペースを有効利用していくというのは、かなり前から文部省、教育委員会のほうで進められていて、すでに調査もしています。いろいろなことで活用されるかと思うのですが、アプローチの仕方ではそれは展示空間にもできるだろうし、公開の制作の場、アトリエとして提供できるとか、いろいろな可能性はあると思います。

山口明宏（アスデザイン・アソシエイツ）

村上さんは学校の先生でいらっしゃるんですが、今の学校教育に関して、何か疑問点があったのかどうかをお聞きしたいと思います。どうも今の中学校というのは高校の予備校化しています。村上さんの話をうかがうと、今の学校教育の中からちょっといい意味でずれていて、すぐ



く中学校教育が楽しく見えるのです。

その辺で村上さんの行動の原点みたいなものをうかがいたいのです。

村上 学校教育というのははっきり言ってつまらないです。私も公務員です。決められた仕事を淡々とすれぱしたで給料をもらえるわけですが、面白いことをやらないと気がおさまらない、自分も楽しくやりたいことをやろうと思いました。私は、制作者の立場としても作品を作りたい。今回は、作品を展示するだけでなく、どんどんスケールが大きくなって、いろいろな人たちがかわってくるようなプロジェクト自体が私の作品になったなわけです。

学校教育というのは、私も非常に閉鎖的なところだと思います。小学校ですごく生き生きとしていた子どもたちが中学校に入って制服を着せられて、型にはめられて、校則でがんじがらめで、予備校化してしまって、内申書で縛られて、いじめられて、大変な思いをしているという感じです。本当にそれは受験制度の弊害だと思います。そこで何か1つの突破口としてできないかなということ、今回やったわけです。1つとしては、アート活動として。ギャラリーでやったり、フェスティバルを美術館でやったり、あるいは路上でパフォーマンスをやったりもするわけですが、そういう美術活動としての展開です。

もう1つは、あまり意識はなかったのですが、美術の授業の決められた時間内という枠を取っばらったところでの展開ということです。主に学校、特に中学校などは作ることが非常に多く、職人養成所みたいな部分が多い中で、私は非常に鑑賞教育というのが大事だと思っています。美術史であったり、鑑賞の授業などをやっている中で、時間の枠を取っばらって、空間を取っばらって、学校全体でやったということで、見方によっては1つの授業だと言えるかと思います。子どもたちも非常に楽しんでいました。これは授業だよとか、そんなことは絶対に言いません。そういう意識もないですから、自然と参加していますし、実際に学校が始まってからもやっていたので、非常に面白い展開になったのではないかと思います。授業ではできないようなものを今回はできたと感じます。

現実問題としては、芸術教科というのは非常に削られる、いらぬものだという扱いで減らされてきています。どちらかというと受験教科みたいなものが優遇されて、時間などは実は増えてきているのです。そういう中であえて皮肉まじりにやったということもあるのです。公の仕事でも工夫次第で楽しくできます。今度は社会教育の木村さん、「知る区ロード」のほうとタイアップしながら面白い展開を考えております。

野村徹也 (集合住宅デザインハウス) 世田谷美術館のワークショップの後、10年後のご自身や子どもたちはどのようになっているのでしょうか

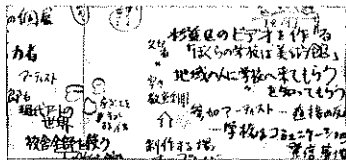
高橋 いちばん難しいところですよ。始めたときは、20年を1つの枠に考えていました。例えば小学校1年生が6歳だとしますと、26歳になる。それを過ぎると結婚して子どもができる年齢に達していくのですが、そのときに世田谷美術館で体験したことのうちのいくつかが、その人たちの物事を考える1つの価値観の支えになり、何らかの影響を持っているようなことがあればいいかな程度にしか考えていないのです。実際にまだ20年経っていませんので、あともう10年、その子どもたちがどういうふうに変わっていくか。その子どもたちが帰って来るのか、来ないのか、あるいは実際の日常生活の中でどういうふう幼児体験の事柄が展開していくのか。その辺は私自身も非常に興味があるところですよ。まだまだわからず、今のところは水をまき続けているという感じですよ。

私たちは同じようなプログラムを繰り返しているわけですが、ただそれを通り過ぎる人たちというのは全部違うわけですよ。ですから、プログラムの重要性云々というよりも、そこに今いる人たちといかにかかわるかという、人と出会うコミュニケーションそのものを楽しめるようにしています。そのためのきっかけとして、ワークショップを考えるようにしています。

プログラムは毎年同じようなプログラムでも、ただそれに違った人がいて、そのときに新しいコミュニケーションが生まれて、その人たちがまた1つの体験を持って自分の日常社会に戻っていったらいい。それをとにかくさりげなく繰り返すことによって、大げさに言うと少しは社会を動かす何かができるのかもしれないという、今はそのぐらいのイメージなのです。ですから、まだ正確なことは私自身も言えないのですが、あと10年経ってから答えられることはきっとあると思います。

田代久美 (東京大学大学院) このようなワークショップには、子ども(大人)たちに豊かな体験(空間体験も含む)をさせるというものと、体験した子どもたちがやがてリーダーになっていくという長期計画の2つがあるように感じられました。この2つの点から参加した子どもたちが、自分の地域に関心を持ち、将来他の土地へ移った場合にも、その場所で周りを巻き込んで活動を続けたいと思います

永松栄 (地域デザイン研究所) 私も杉並区でつたないグループで「まちづくり研究会」に参加しているのですが、気持ちだけあってなかなか実りがありません。こういう所に来て勉強しようかなと思っているのです。それでもみんな村社会というのか、みんなで寄り集まって何かをやるということを求めている、やはり実らないのだけれども、やめないでガラガラやっているのです。そういうのはやっぱり大人にも子どもにも意味を持つ時代なのかなということを感じさせられました。



延藤先生のまとめ



このフォーラムの主題であります「住まい、まちづくり学習」という視点から見て、共通した論点が2、3あったのではないかとということで、今後に備えてまとめに代えさせていただきたいと思えます。

1つは先ほどから「美術館って何だろう」という本質的問いかけがありましたが、ハードな館としての展示空間のあり様も問題だけれども、むしろ人々がアートの中に自然に赴く、いわば生活の中に密着した生き物としてのアートという、そういうおさえ方が実に本質的なのではないかと、お2人のお話の中に共通して響いていたと思えます。

そういう意味で「美術館」という「館」ではなくて、むしろ状況の中で人々、子どもたちがアートを感じるという、もう1つの「感」が実は新しい美術館イメージの中にほうふつとしていたのではないかと、住まい、まちづくり、あるいはアートを含めて感性的な体験の中に人々がおのずから分け入ったときに、内から何かが変わっていくのではないかと。そういう意味でフィーリングする状況づくりを、それぞれの環境や場において、どのようにデザインできるのだろうか。アートを鑑賞物という対象としてとらえるのではなくて、生きた人々の暮らしや学びの遊びの場の中における関係論の視点において、アートをとらえる。あるいは住まい、まちづくり学習をとらえるという視点が浮き上がっていたように思えます。

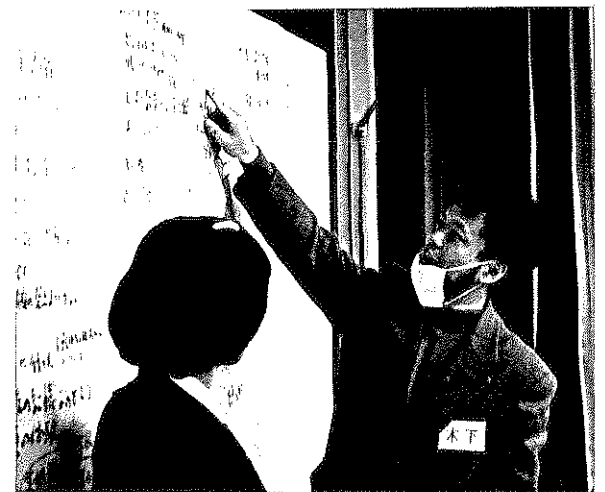
第2に、そうしたいわば感性的な、エモーショナルな体験を重視しながら、学びの場、遊びの機会づくりをしていく上に大事なことで、非常に目覚ましいプロジェクトの体験を披露していただいたわけですが、しかし、その共通項として、軽い気持ちで1人1人がやってみようとするをやってみる。常識や型にはまらないで、それを逸脱していく。いままでの枠にはまった領域の間に何か結び合うような、異領域を越える橋を作ってしまう。そういう自由な1人1人の人間が持っているつぶやきの力、想像力の力みたいなものが改めて新しい方法を開いていく上に重要な視点であるということが見えてきます。言い換えると、いつもこの場で語られる遊ぶ心とか、楽しいアクションの連鎖が人々のかかわる中で、意識をじわじわと開いていくのではないかと、ということが今日も語られていたように思えます。

3番目に、そうした体験を重視しながら、人々がプロジェクトに参加するという、いわば参加型作品づくりということが、アートの世界においても、あるいは住まい、まちづくり学習の世界においても、共通した1つの作法

として、同時代の新しい方法的テーマになっているのではないかと。参加するプロセスの中に作る人、見る人、学ぶ人、遊ぶ人、それぞれがかかわっていく。いわば自分も楽しみながら、自ら演じてしまう。先ほど世田谷美術館で演劇をやってしまうという、そういう演劇的表現というのは非常に人間の総合的な感性を統合する仕掛けとして、重要な方法をはらんでいる、ということも改めて示唆していただきました。さらに、最後に村上さんが事例として引き合いに出されました太田三郎さんの種プロジェクトというの、極めて参加型プロジェクトの本質的方法についているのではないのでしょうか。種の持っている1つ1つの個性的な形、色合い、肌合いなどを絶妙にレイアウトすることによって、その場にしかない1回限りの状況を作って、それに触れた子どもたちが感動して、種を土の中にまいて、その種がまた何かに成長し、実りを見せ、そのツブツブの種に感動し、また新たなアートの世界におもむき、それがまた次の種まきにつながっていく。いわば種プロジェクトというのは、参加の方法の意味することを深く言い当てている1つの事例ではなかったかと思えます。

作る人と使う人とか、書く人と見る人、分けることなくむしろお互いに相互にそれぞれの持っている知恵、技、出会いが浸透し合って1つのエンドレスなプロセスに向かっていくという、その生きた経験の中で何か独得の1人1人が何かに向かうという新しい意識の世界に踏み込んでいっているのではないかと、思いました。

いずれにしても、お2人のお話は私たちのこのフォーラムでの議論を、大変触発するたくさんのメッセージ、方法的意識を喚起していただきました。



▲参加者の意見・質問が貼られたファシリテーションボードを読み上げる木下委員

テーマ

子どもの内面フィルムに投影された
住まいと環境

今回の住まい・まちづくり学習フォーラムは、精神医学と文化人類学の境界領域の専門家であり、『コンピュータ新人類の研究』『漂白される子供たち』などの著書でも有名な野田正彰さんに登場していただきます。

野田さんは、今、大震災後の心のこもった救援と自立する人間の問題を鋭く説く論調で社会的に注目されておられます。とともに以前から写真投影法により子どもの心に映された内面フィルムとしての住まい環境像を通して、現代の生活空間の固さや無機質性、子どもがモノやメカへ関心を寄せる傾向の問題性を、子どもの精神発達の視点から深く分析・理論化してこられました。

今回は、そのお話を、いくつかの地域での具体的事例を通してうかがい、子どもとまわりの住まい環境の関係のあり方について、精神医学や生活文化のきり口から論点を浮かびあがらせるひとときにしたいと思います。震災による子どもたちへの影響についても話が及ぶでしょう。刺激的で触発されることの多いお話が期待できます。ふるってご参集されることをお待ちしております。

記

- | | | | |
|-----------|-----------------|--------------|---------|
| ・日時 | 1995年 4月26日(水) | 午後6時～午後9時 | |
| ・会場 | 当財団会議室 | | |
| ・講演 | 京都造形芸術大学教授 | | 野田 正彰 氏 |
| ・コーディネーター | 熊本大学工学部教授 | 住総研住教育委員会委員長 | 延藤 安弘 |
| 〃 | 東京学芸大学教育学部教授 | 住総研住教育委員会委員 | 小澤 紀美子 |
| ・ファシリテーター | 千葉大学園芸学部助手 | 〃 | 木下 勇 |
| 〃 | 筑波大学付属小学校教諭 | 〃 | 町田 万里子 |
| ・記録 | 跡見学園短期大学家政科専任講師 | 〃 | 加藤 仁美 |

お申込は同封の「はがき」でどうぞ

*欠席なさる際にも必ずはがきをご返送下さい。

締切 1995年4月20日(木)まで

*ご不明の点がございましたら、下記までご連絡下さい。

住・まちづくりフォーラムかわら版(仮題) 6
1995年3月31日発行(非売品)

発行人 大坪 昭
発行所 財団法人 住宅総合研究財団
〒156 東京都世田谷区船橋 4-29-8
TEL:03-3484-5381 FAX:03-3484-5794
事務局 間宮 昭朗、小菅 寿美子、平井 なか

