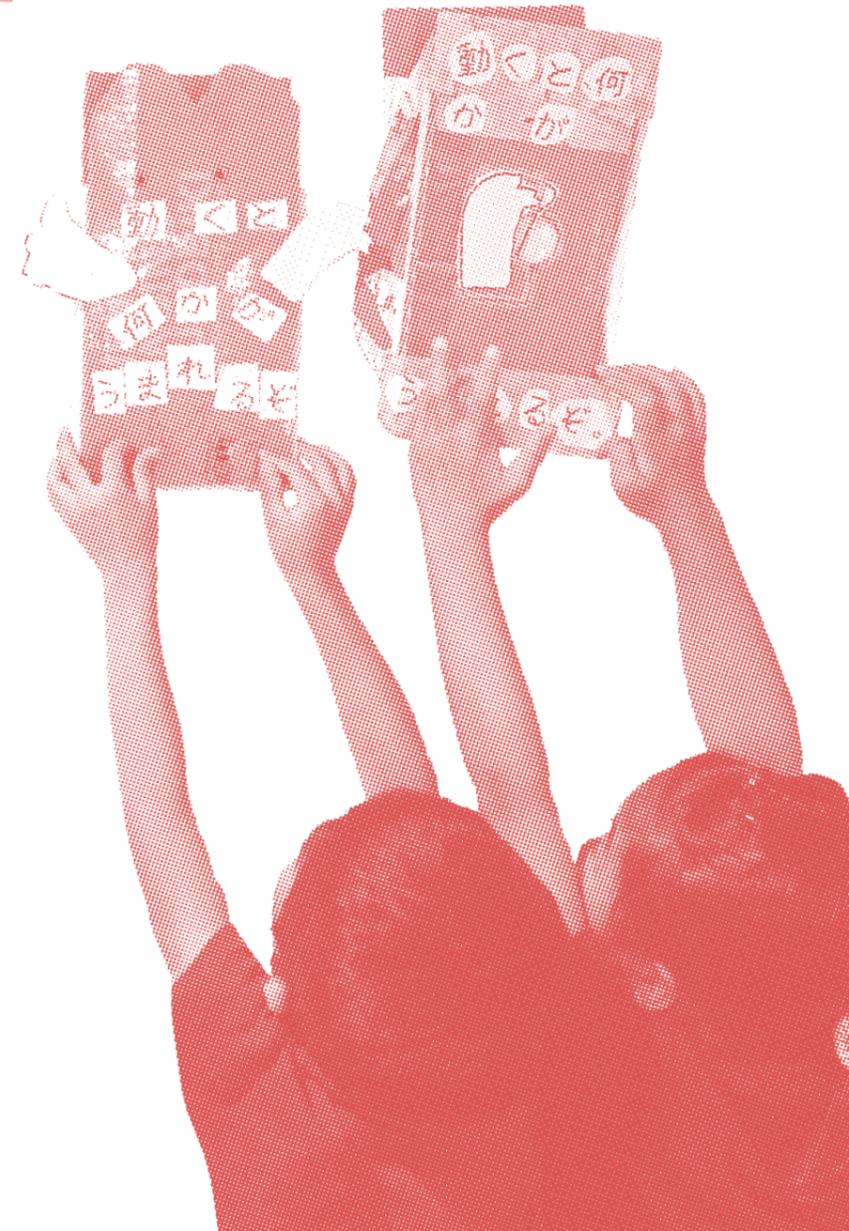
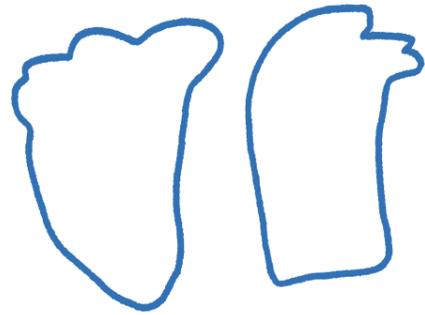


動くと、何かが うまれるぞ。

『つくる』といわない『つくる』こと



【動くと、何かがうまれるぞ。～『つくる』といわない『つくる』こと～ ドキュメントブック】

発行日: 2024年3月 発行: デザイン・クリエイティブセンター神戸
〒651-0082 神戸市中央区小野浜町1-4 MAIL info@kiito.jp WEB <https://kiito.jp/>

編集: わかめかのこ(さりげなく) デザイン: 角谷 慶(Su-)
本書の無断転写、転載、複製を禁じます。 ©2024 Design and Creative Center Kobe All rights reserved.

「動くと何かがうまれるぞ。～つくるといわないつくること～」は、転がす、つなげる、編む ... といったような動詞をベースに「つくる」とは直接的に言わずとも、いくつもの動きが合わさることで「つくる」ことにつながる行為をテーマにしたワークショップです。子どもたち自身がつくりながら理解をしていくことや、偶然的に自分の中のおもしろさに出会えること。遊びや動きの延長線上にあるものも、学びと呼べるのではないのでしょうか。

それは、教える・教えられるという関係性や、器用さや発想力といった価値観を超えて、根源的な創作の楽しさに触れる機会だと思います。また、そこで感じた楽しさは、これからだれかのためや社会のために、つくることに面した時に立ち戻れる気持ちになるということも。

この冊子では、ワークショップの内容はもとより、そこで生まれてきたものたちをまとめています。この冊子を手にとったあなたが、子どもたちと何かを「つくる」ことを考えた時の手助けになれば幸いです。

【動く、何かがうまれるぞ。～「つくる」といわない「つくる」こと～】

日時 | 2023年 ①9月9日(土)、②9月23日(土)、③10月21日(土) 14:00～16:00

場所 | デザイン・クリエイティブセンター神戸3F KIITO:300

参加者 | 15名

参加費 | 無料

対象 | 小学1年生～中学3年生

主催 | デザイン・クリエイティブセンター神戸

運営スタッフ

三好天都、わかめかのこ、樋口健介、かめいともみ、古本実加、安藤友美、渡辺洋子、蔵本沙也加、富永真理子、西山優音、伊藤楓

ワークショップで使ったハイサイたち



DAY 1

テーマになる動き

転がす 転がる したたる たらす 混ぜる

絵の具をつけたビー玉を転がしたり、自分が道具になってキャンパスの上を転がったり。偶然的な積み重ねからうまれる色やかたちを体感します。転がす、転がるをスタートにいろんな動きがうまれていきました。



DAY 2

テーマになる動き

つなげる つなぐ 引く 押す はずす

砂や木の枝、布を画材に使い思いもよらない動作のなかで“描く”という行為を探ります。また、描くだけではなく、異なる素材をよく観察して、つなげていく。そこから、なにがうまれるか。誰も想像がつかないまま、動いていきます。誰かの動きがまた誰かに影響し、新しい動きがどんどんうまれていきました。



DAY 3

テーマになる動き

まとめる 編む 切る おる ふりかえる

DAY1, DAY2 のワークショップで行為そのものに向き合って生まれた発見や感想を、小さな一冊のじゃばらの本にまとめます。自分の作品を振り返りながらも、他者の作品の面白さに気づく行為の繰り返しでもありました。



絵の具をつけたビー玉を転がしたり、自分が道具になってキャンパスの上を転がったり。偶然の積み重ねからうまれる色やかたちを体感します。転がす、転がるをスタートにいろんな動きがうまれていきました。

う い ん と

なが〜い紙を、2人で持って、上に絵の具の入ったカップを直接置いてみる。ごと、ごと、ごと、とカップがゆっくり転がる。



まずは準備体操。転がす、転がるを自分のからだでやってみる。ごろごろ、ごろごろ。どこからともなく、あははと笑い声がうまれる。



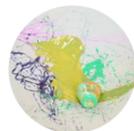
てのひらで、スポンジを手前に奥に転がしてみる。その後、バケツの中に絵の具を入れて、手で混ぜることはまったりする。



水色の上には、ピンク色をのせたいのだ!



カップに絵の具を注いでいく。なにになるかは、わからない。でも注ぐ。



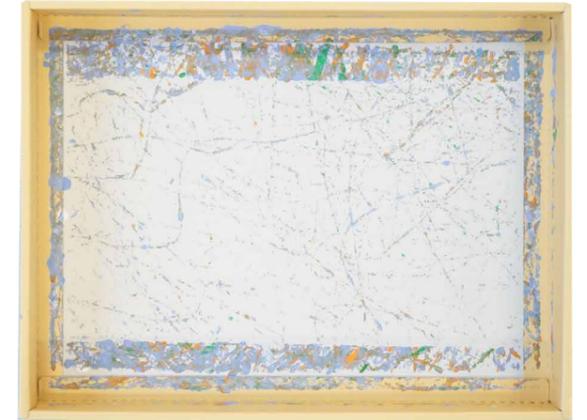
大きな紙を4人で手にとる。ぼたぼたぼたっ。絵の具をたくさん注いでみる。わあ! 多いよ! いいやん! と言いながら、みんなで水面が揺れるように紙を動かす。ゆーらゆーら。



子どもの横で、大人も転がす。夢中になる。ひとりが夢中になれば、みんな夢中になる。大人も子どもも関係ないらしい。



できあがった作品たち。説明はいらないかも。それぞれの動きが、のこっている。



DAY 2

砂や木の枝、布など画材を使い思いもよらない動作のなかで“描く”という行為を探ります。
また、描くだけではなく、異なる素材をよく観察して、つなげていく。



まずは準備体操。つながる、はなれるを身体でやってみる。



つなげたものに、墨をつける。押す、ひっぱる。ひきずる。描くだけじゃない、いろんな描く方法に出会う。



素材えらびもお手の物。あれとこれをつなげてみよう。いろんなアイデアがあちこちから聞こえてくる。



筒の素材をつなげてみる。僕は手を長くしたいんだ！



足で掴んでみよう！ わたしもやってみたい！ひとりが動くと、また誰かが動いた。



座る人、立つ人。しゃがむ人。いろんな姿勢で、紙に向かう。



最初はオブジェのつもりだったけど、やっぱり描いてみようとして、紙にこすりつける。さわさわと音がする。

なにが



できあがった作品たち。説明はいらないかも。それぞれの動きが、のこっている。

DAY1, DAY2のワークショップで行為そのものに向き合って生まれた発見や感想を、小さな一冊のじゃばらの本にまとめます。自分の作品を振り返りながらも、他者の作品の面白さに気づく行為の繰り返しでもありました。



チラシで顔を隠す2人。知らないうちに友だちになっていた。



自分の作品は使わない、みんなの作品のいいところを選びたい。と言って、じっくり作品を見ていく。



絵はきらないで、そのまま使いたいというこだわり。



なんの表情だ！覚えてないだろうけど、なんか楽しそう。



わたしの作品どれだっけ？と探す人。これだよと伝えると、こんなにきれいなものつくってたんだ、わたし！と感動していた。覚えてないのもいいね。

うまれるぞ



うまれた、うまれた！
動くとかがうまれるぞ！



なにががはじまるまで

本当の本当は、
つくること自体が楽しいはず

—今回、ワークショップを実施する前に、企画の内容や大切にしていることを伝えるためのトークイベントを開催されました。KIITOのホームページにあげられているレポートを讀ませてもらったのですが、ワークショップの前にトークイベントで中身を伝えるという形式は珍しいですね。

み ワークショップの目的でもある「身体を動かしながらつくる」という体験に面白さがあるということも伝えられたのですが、どうしてもそのことが体験しないと伝わりにくいと思っただけで、トークイベントでは、その大切さを共有できる機会をつくりたかったです。また成果物よりも過程を大切にしたいワークショップなので、過程をきちんと伝えておきたいと思っただけです。そういう意味では、今日この場も同じですね。

わ 企画側の私たちや参加してくれた子どもたちは「いい」と感じているけど、それが「どういいのか」「なぜいいのか」ということは引き続き話したいですね。

—そもそもこの企画は、どういうきっかけで生まれたんですか？

み 「創造的な学び」というものを、いろいろな角度から捉えたいなと思っただけです。KIITOでは目的を設定して「○○をつくらう」といったワークショップをするのですが、学びのカタチはそれだけじゃないなと。目的を持ってつくる楽しみの他にも、目的とは別のところで何かをくっつく中で、学べることもあるんじゃないかと。

わ 私も近いことを感じたことがあって。目的に沿ってものをつくる価値もある一方で、身体的な感動や体験、言語化できない「できた！」って瞬間も大事にしたい。自由演舞のような場をつくってみたいんです。それこそ、「動く」と何が「うまれるぞ」というタイトルに集約されています。何が「うまれるかは、動いてみないとわからないです。

み 「目的のためにつくる」ということも、もちろん必要ですが、本当はつくるということ自体が楽しいし、価値があるのではないかと思っています。特に子どもの頃は目的や課題解決が全てではない、ものづくりの時間も大切なんじゃないかなと感ずるんです。それがこれから何かをつくることの原点になるかもしれません。

目的に縛られない「つくる」

わ プロジェクトもだし、書籍もそうなんですけど、今って「課題を解決する」ことを求められやすよね。そうじゃないと仕事にならないし、前向きに良くなっていかなければならないんだろけれど、すごく広告的だなと思うんです。より良くなっていくなにはいろんな形があるはずなのに、「課題解決」が一番良くなる方法だと思っただけで、そこに違和感があるんです。

み 目的のあるものづくりには「できた」「できなかった」の評価がついてしまう気がして。きちんと評価されることの大切さもあるのですが、つく

ること自体の楽しさや発見が薄れていく可能性もあるんじゃないかと思うんです。手を動かしてうまれたもの、発見したものは根源的なつくる楽しさみたいなものが含まれている。せめて子どもうちくらいは、自分が直感的にいいと感じるものを、他者から評価されず思いのままにつくる時期があってもいいんじゃないでしょうか。

—例えば造形教室とかも「お母さんのために」となってしまうがちだと聞きます。学校も先生や親という評価軸に固定されたままだったり。

み 今回はたまたま集まった子どもたちがそうだったのが、一緒に来ていた親御さんの評価を気にせず手を動かしてました。本当にうちの子どもがくっついてたんですかと親御さんがただ驚いていた。

わ みんな楽しそうで、達成感に満ち溢れていましたね。動作が終わったら「ふう。やりきったぜ」みたいな顔してて（笑）作品ではなく、動作が終わったこと自体に「いいね！」という空気があった。その空気すらうまれたものでした。

—どうしてそんな空間がうまれたんでしょう？

わ 本当に危ないこと以外「何をしてもぜったいに止めない」は、スタッフや大人側のルールとして

て決めていましたね。あとはテーマの設定が「動作」だったのがよかったと思っただけです。これは私の発案ではなくて、京都芸術大学のことも芸術学科で「こうさくのそうさく」という本をつくったときに教えてもらった視点なんですよね。

み 何かをつくるという目的ではなく、その手前にある「動作」に焦点を当てているので、解釈の幅が広がるんだなって気付かされました。こんなものもある！とか、子どもたちの中で自由な発見があると感じました。

わ ワークショップの本题に入る前に、まずテーマで取り上げた動作を、実際に準備運動としてやってみるのもよかったです。大人たちの緊張も溶けていたように思います。そこで一気に笑いが起きて、心も身体もほぐれた感じがありました。知らない子たち同士だけ打ち解けるのも早かったし、なんとなく公園のような感覚がうまれてましたね。

—「公園感」。

わ 同じ場所で誰が何の動きをしてもいい、という状態でしょうか。公園って、木に登ってる子がいっても、しゃがんでる子がいっても、何をしても遊びにつながっている感じがして。大好きなんです。公園。会場も広がったし、言葉だけでは伝えきれない空間的なメッセージがあったように思います。

み 120平米の広さがありましたから。机を置いて仕切ることもせず、周りを自由に見渡せる環境を作ったのも良かったのかもしれないですね。

—子どもたちがお互いに影響しあっているシーンもありましたか？

2023年9月から10月にわたって行われたワークショップ「動く、何かのうまれるぞ〜『つくる』といわない『つくる』こと〜」。

打つ、叩く、引っ張る、つなげるなど、「つくる」ことの中に含まれている様々な動作たち。今回はそんな動きの中からうまれてくるものに着目し、「○○をつくる」というゴールではなく、ものをつくることの根源的な楽しさや達成感など、言葉では表現できない感覚や創造性を育むことに焦点を当てて開催されました。

そんな企画の振り返りを務めるのは、さりげなくの編集者のわかめかのこさん、本企画の担当である KIITO の三好さん。言葉では表現できない良さについて、ふたりが言葉を尽くしながら振り返ります。

わ ありました！最初は小さいビー玉を転がしていたんですが、そつと私が大きいに簡に絵の具をつけて転がしてみたんです。そしたら、子どもたちが真似して、別の大きなものを転がし始めて……。ブームが出来上がっていました。かと思えば、その横でひたすらパケツの絵の具を「まぜる」ことをし続けている子がいたり。お互いに影響し合ったり、影響し合わなかったりすることさえありました。

み ぐちゃぐちゃべたべたになってましたね（笑）

—例えばこのWSを「○○をする時間」と決めていたりしたら、こんな景色はうまれてないでしょうね。

み なってないでしょうね。それをやると「○○しかやってはいけない」と思ってしまう。その「○○」から派生したり、落ちている何かからうまれるものにも良さがあると思うんです。

感想を求めない

—子どもに向けた場づくりをするときって、大人側で「○○をやりましたよ」より「○○をやめましたよ」という、NGを設けることが多いように思うんです。制限をとつばらうことで、自由を拡張する。今回はどんなルールがありましたか？

わ 「楽しそうにしない子を、無理に楽しませよう」としない。面白くないとか、楽しくないという感情も大事な感想。ってルールは運営側で共有してました。例えば「気持ち悪かった」とか「べちゃべちゃになっちゃった」とかも、その子からうまれた感想なんだなって気付いたんです。それをわるいものにも、いいものにもさせないというのは、全体で意識していましたね。

み そもそも、感想の抽出さえもしないようにするという徹底ぶりでした。「楽しかった？」って聞くのもNGにしていましたから。その子がつまんないなと思った、他の遊びを自分で見つけるんですよ。ダンボールの中に入って、ひたすら外を見ているだけの子どももきつと、その状態でい続けるそれが楽しいからだと思っただけです。

わ このワークショップで、心にこったのは、記憶の話かなあ。「今回のことを憶えてなくてもいいよね」という話をしていました。数ヶ月も経てば今日のことはきつと忘れてしまう。でも忘れていくことが大事で、記憶も感情も流れて、また新しい経験をして、流れて、その繰り返して成長していき、私たちもそうだったよねと。最終回、帰る子どもたちの後ろ姿を見て大号泣しちゃいました。

み 忘れてもいい。…うん、忘れてもいいんです。忘れてもいい。

わ それこそ「楽しかった経験」とか、心に留めようとしてしまうなあと思っただけです。もちろんひとつの成果であると思うんだけど、あくまでひとつの成果でしかないと思うんです。自分には

合わなかったり、楽しくなかったことに出会えることにもきちんと目を向けていたなって思っています。

み そのおかげで別の何かに出会える可能性もありますよね。

感動に対して、感動できるか？

わ 動作を続けると熱中していくから、「今で止めたらめっちゃかっこいいの！」というシーンにも出会いました。それも分らずに熱中してるから続けていくので、それをどう止めるか？というか、誘導するか。葛藤でしたね……。

み 楽しんでる動作を止めたくない気持ちもあります。ただその「かっこいい」は大人だから気付くと思うから、どう子どもに伝えるかが難しい。

わ 例えば、絵の具の場合は乾くタイミングが切り替えるポイントになるので、そこを見計らって違う紙に描いてもうように意識していました。

み そうですね。自分たちの見極めではなく、動作や事象の終わりをタイミングにするのが良さそうです。



上から見ると…



角度を変えて見ると…

み 「うまくできたね」ではなく、「ここかっこいいね！」と本人も気付いていないよさを見つたり、視点をずらすことで見つかるものがあることを教えた。うまれた感動に対して、自分を含めた他者が感動できるかは、子どもも大人にも大切なことだと思います。

わ いつも思うんですが、こうやって冊子にまとめたり、写真を見せたりしても、体験に勝るものはないと思うんです。だから、体験しているいろいろなことに気付かせてもらった私たち大人が、これからどう生きるかを問われている気がしました。この感覚や感動までは、まとめようとするほどこぼれおちていくもので、切ないというか。

み でも、あれですよ。記憶はこぼれ落ちていても、何か私たちにも子どもたちにも残っていますから。同じようなことを考えていたり、感覚を持っていて人はいるだろうから、一緒に話したり悩んだりしたいですし、それこそ一緒に動いて、何かのうまれたら嬉しいですね。

わ 参加者が子が帰り際に「動かないと何も出来ない〜！」って言ってたんです。動くとか何が、うまれるを逆さ言葉にして、言って走って帰ったんです。本当にそうだよなあって、込み上げてくるものがありました。