

「ワークショップ文化の実存を固める」

「アートプレイラボの創出をめざして」2022年4月に設立したMAPの活動は2年たった。ワークショップ(WS)文化を広げるため、1年目はこどもの自由な表現を発掘するWSを開始し、2年目はその発展をめざしかしわら芸術祭2023出展と連動した取り組みを行った。

Anyアートと連携し、コムラボ会合を生かした取り組みは次の<2023事業と総括>にまとめているが、その中で、3つの課題も提示され

- 1 ワorkshop文化を広げ定着するため「WorkShop_DAY」方式：WS定例化・人材結集
- 2 Anyアートの「参加型アート」実現の手法としてのワークショップ：Anyアートとの連携
- 3 ワorkshop活動を支える空間基盤整備：「柏原レミダ」の具現化

今年3年目にはこれら3つの課題を解決し、「ワークショップ文化の実存を固める」ことをめざし上記3つに取り組む中で、MAP組織の存続も含め今後のあり方と方向性を定める。

1 2023年事業概要と総括

<4つの事業キーワード>

「子ども」、「WS文化」、「WS人材育成」、「川Narra」に位置づけた。川Narra(川物語)をテーマにアーティストによるワークショップ形式のディレクションで、作品制作やインスタレーション展示を実施。

子どもを対象にWSを活用した参加型アート(5回)、子どもワークショップDAY(2回)、WS作品の展示としてかしわら芸術祭2023に出展。

<目標への到達度及び得られた効果>

4つの方向性は貫けたものの人材育成や継続展開などの課題等も明確になり、それらの解決も含め今後の活動に生かしていきたい。

①子どもや子育て世代への応援メッセージ：楽しい自由な表現文化

アフターコロナの中、自由に楽しむ創造的な表現の具体的な可能性を生み出し、保護者からの関心や地域として存在感を高めた。

②地域の芸術文化の基盤の拡張：ワークショップ文化のムーブメント

柏原から文化芸術を発信する「かしわら芸術祭」の出展では、子どもたちからの表現の刺激は、地域における参加型アートなどAnyアートとして方向性や文化・芸術の土壌を育むことにもつながった。

③新たなまちの魅力：まちづくりとの連動とコミュニティの活性化

芸術文化を触媒に、商店街などに地域の人々との交流を通じ、中心市街地やコミュニティ活動の活性化に刺激を与えられた。

<事業全体の総括>

- ・WS は子どもの自由表現であり、アフターコロナの中、元気に楽しそうに描ける空間の確保が提供できたのが最大の成果。
- ・WS では子ども中心だが、これを通じて親、兄弟、家族間でコラボレーションも進み、Any アートなど関係団体との協力の進展や、WS のサポーターも大学生や地域の人も含め徐々に広がった。
- ・WS での制作に留まらず、かしわら芸術祭の展示により、参加型アートの特徴を伝えることにつながった。
- ・アートとまちづくりに関する取り組みとして、地域の廃品・廃材をワークショップの素材利用する地域環境の「柏原レミダ」機能やワークショップ活動を支える空間基盤整備が**重要な課題**として求められる。
- ・WS もテーマ、時期、場所、広報活動などで、参加者の増減幅が大きいのを安定させるのも**課題**。
- ・ワークショップを企画運営で出来る人材育成を行うためには、WS_DAY のような形態での多彩な人材を定期的に掘り起こし集めるなど、WS 活動の底辺の拡充も**課題**である。
- ・これまで地域特性を生かすためのテーマ「川 Narra」についても、柏原に限定せず大和河内の圏域を展望する「RiversX」との合流を通じて多彩な「川 Narra」を紡いでいくことをめざすことが**課題**である。

2 2024 年事業の計画

MAP (Mirai Art Platform)の事業としては、3 年度目であり WS を個別アーティストによる単一型の WS 実施から多様なアーティストによる集合型の WorkShop_DAY 方式に軸足を移し、昨年度の 3 つの課題解決を目指す。

また、テーマ、時期、場所などに参加者も異なることから、今年度は 1 箇所ではなく異なる会場で、その WS_DAY を受け入れ支援できる地域力の違いについても実験的に試み、WS 文化の広がりや定着につなげます。

■ワークショップディ：WorkShop_DAY

2024/

4 月 WorkShop_DAY in St.オガタほこ天（第 3 日曜）：Any アート共催

7 月 WorkShop_DAY in 亀の瀬だいじょうぶ広場（第 1 日曜）：Any アート共催

9 月 WorkShop_DAY in をかしわらマルシェ（第 2 日曜）：Any アート共催

11 月 WorkShop_DAY in おいなーれ国分：Any アート in 国分と連携

2025/

3 月 WorkShop_DAY in 大和川（会場未定）（第 1 日曜）：大和川文化祭と連携：Any アート共催

■WS 人材育成

毎月行う Com-Lab と連携し、WS 文化を支える人材育成等多彩な人的交流会を展開する。

■WS 文化の展開組織

2024 年度のワークショップ DAY の活動を毎回総括する中、今後の MAP のあり方とワークショップ DAY 連携組織との展望を定める。

■レミダ構想の具体化

「柏原レミダ」機能やワークショップ活動を支える空間基盤整備の具現化に向けての道筋を進める。

■ 団体の名称

MAP (Mirai Art Platform)

設立年月日 2022年4月25日

■ 団体の目的と活動

地域の活性化やまちづくりでは、地域の豊かな資源を総合的に結集させ、地域を元気にさせる人々の活動が不可欠です。その実現に向けて新たな展開を図るべく、人間とは「ホモ・ルーデンス＝遊ぶ人(*)」という考え方を基礎に「参加者が主体性をもって参加する」活動方式である「ワークショップ」に着目し、人材、空間、ノウハウの調整を行う「ワークショップ・プラットホーム」機能の組立により地域の活性化をめざします。

*)『ホモ・ルーデンス 文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』

(著:ヨハン・ホイジンガ 訳:里見 元一郎) homo ludens 1938年

ホイジンガ曰く、人間とは「ホモ・ルーデンス＝遊ぶ人」のことである。

遊びは、文化に先行しており、人類が育んだあらゆる文化は、すべて遊びの中から生まれた。つまり、遊びこそが人間活動の本質である。

■ 主な組織メンバー

組織メンバーは、芸術、文化、デザイン、教育、まちづくり面での活動実績を有するメンバーを主体に、まちづくりや地域活動の皆さんと共に、「ワークショップ」に着目し、人材、空間、ノウハウの調整を行うアート・プラットホームを新たに設立しました。

■ 組織役員

浅野幸治 代表 kojiasano1947@gmail.com
平井 互 副代表 toruhirai60@gmail.com
島野友子 事務局長 shimano.tomoko21@gmail.com
松川哲也 幹事
桐山知兼 幹事

■ 連絡先

- ・Web <https://anyart.jp/network.html#mapws>
 - ・サテライト: NOWHERE 柏原 (松川) matsukawa@wndrlst.net
 - ・事務局: miraiartplatform@gmail.com
- 柏原市今町 2-5-13 (島野) 090-2043-0825



MAP
Mirai Art Platform



MAP

Mirai Art Platform

MAP とは

アートプレイラボの創出をめざして

最近では、行政においても、地域の問題を行政だけでなく住民も引き込んで、解決の糸口を見つける手法として「まちづくりワークショップ」などが行われ広がってきました。さらに近年、美術を通して自己表現力を磨くことが、幼児教育法でも話題になっています。

今や何が起きても不思議でない「不確かな時代」です。既存の価値観や特定の視点ではなく、多面的な角度からものごとを見たり考えたり表現する新しい転換が求められている時代でもあります。

「アートプレイラボ創出」事業は、アートなどのクリエイティブな分野で「参加者が主体的・対話的で深い学び」を培うためにワークショップ形式を生かして、子ども自ら自由に表現活動ができる「プレイラボ」の創出に着目し、「ワークショップ文化」が定着することにより、地域コミュニティの新たな課題解決にめざした事業です。

このような事業に関心のある方は、ぜひ事務局までご連絡ください。