

千葉市美術館  
アーティストプロジェクト  
報告書

つくりかけラボ01  
遠藤幹子 | おはなしこうえん

会期

2020年  
7月11日(土) - 12月13日(日)

アーティスト

遠藤幹子

テーマ

コミュニケーションが  
はじまる

概要

「つくりかけラボ」とは、「五感でたのしむ」「素材にふれる」「コミュニケーションがはじまる」いずれかのテーマに沿った公開制作やワークショップを通して空間をつくり上げていく、参加・体験型のアーティストプロジェクトです。いつでも誰でも、空間が変化し続けるクリエイティブな「つくりかけ」を楽しみ、アートに関わることができる表現の場です。

初回は、人のあそび心やイメージネーション、創造力を育むデザインの現場で活躍する遠藤幹子さんを迎えました。私たちの暮らすまち千葉に伝わる民話「羽衣伝説」を出発点として、来場者とともに物語の世界をつくり、遊びながら育てていきました。



撮影：栗原論

# 遠藤幹子 おはなし こうえん



## はじまりのプロジェクト

千葉市美術館が1995年に中央区役所との複合施設として開館してから25年、区役所移転に伴う拡張リニューアル事業の一つとして、「つくりかけラボ」は始まりました。美術館は、作品やアーティストの仕事に触れたり、ワークショップなどを通して、多様な「他者」と出会う場といえます。リニューアルの準備にあたって、私たちは、こういった体験を通して一人ひとりが思考の幅を広げ、新たな表現を生み出していくこと、その創造性に寄与することこそ、美術館のなう役割であると考えました。いつでも「つくりかけ」であることを目指すのは、予定調和におさまりきらない、変化することのクリエイティビティを楽しむ場を作りたいと考えたからです。記念すべき最初のプロジェクトとなった建築家の遠藤幹子さんによる《おはなしこうえん》は、他者との関わりを通して新たな想像と創造の連鎖を生み出すことをゴールに置いており、これはそのまま、つくりかけラボという事業の目指すところといえます。

千葉に伝わる民話「羽衣伝説」を出発点に、物語と場を共有し、育てていくプロジェクト《おはなしこうえん》では、参加・関わりのかたちが様々に設定されました。当初は、実際に会場に集まってワークショップを重ね、その成果を反映させることにより空間を作っていくことが考えられていましたが、コロナ禍で開館すらも危ぶまれる状況になった5月の時点で、遠藤さんが練り直して下さったのは、オンライン／会場いづれでも参加することができ、また両者が交わりながらプロジェクトが進んでいくという新たな仕組みでした。この仕組みは、個々のプログラムのかたちだけでなく目に見える空間のあり方としても、5ヶ月に及ぶ

長い会期を通して成長を続けた《おはなしこうえん》を特徴づけるものといえます。

両端に出入り口があり、天井が低くて横に長い空間は、ハーフミラーの壁面によって中央で仕切られ、半分は防災段ボール素材で作られた舞台に、半分はミラー越しにバーチャルな世界を投影するためのバックヤードになりました。会期初日には、ひっそりしていた物語の舞台には、プレワークショップ（オンライン）で制作された新聞紙のハスの花が、一つ、また一つと持ち込まれ、賑やかになっていきました。《おはなしこうえん》のあらゆるものが、この新聞紙と段ボールで作られていくこととなります。4台のモニターには、新聞紙のハスの花の画像に始まり、オンラインワークショップの様子を録画したもの、会場内で収録された動画、のちの演劇ワークショップの成果作品などが、プロジェクトが進むにつれ内容を変えて映し出されました。ハーフミラーを挟んだ舞台の側から見ると、来場者自身の姿とともに舞台全体を映す鏡の向こうから、これらの画像・映像のみが明るく届けられることになり、物語の舞台にふさわしい幻想的な効果がもたらされました。さらに実験的な試みとして、隣室からカメラを繋いで来場者に話しかけたり、県外で暮らす場づくりパートナーが、画面越しに自宅からゲスト出演したこともありました。

感染症拡大防止対策として、リアルに集まることが避けられた会期前半（7～9月）には、定期的で開催されるオンラインワークショップや会場での動画視聴を通して、《おはなしこうえん》を構成する物語のパーツを、新聞紙を使って作っていき、「羽衣伝説」に登場するハスの花や天女の羽衣に始まり、池のまわりに生息する生き物た

ち、カタツムリやトンボへと、想像力は広がっていききました。空間を構成するものをつくっていく楽しさは、やがて、天女の髪飾りや楽器、若殿様の兜などを身につけて、登場人物になりきってみる遊び、表現活動へと展開していきます。来場者からの反応としてこれらを取り入れるため、自撮り撮影ブースと収録所が設置されました。

10月を迎え、会期後半の《おはなしこうえん》は、皆で「場＝物語の舞台」をつくり、誰もが物語の世界に入って遊べる「公園（こうえん）」から、登場人物になりきって演じて遊ぶ「公演（こうえん）」へと、シフトしていきました。10月には、演出家の馬原颯貴さんを講師に迎えてワークショップを行いました。「なりきり自撮り撮影所」で撮影された写真をカードにし、参加者が短いストーリーを組み立てていき、それを実際に演じてみるというものです。収録した演技は、終了後、会場内のミラー越しに設置されたモニターにも映されました。その後は、馬原さんによってワークショップの成果をもとにまとめられた「新・羽衣伝説」の世界を皆で演じていきました。会場では物語を朗読する声がスピーカーから聞こえます。最初は遠藤さん自身の声で、やがては来場者のリレーによって、この場で新しく紡ぎ出された物語が語られていきました。

12月には、「場と物語」をテーマにそれぞれの分野で活動されている3人のゲストを迎えて、トークイベント「つくりかけラボはじめます：物語が生まれる場のつくりかた」を開催しました。クロージングイベント「長い長い羽衣をつくって、みんなで天女を空に帰してあげましょう。」では、「新・羽衣伝説」の結びを演じることにしました。つくりかけラボの趣旨を考えると、必ずしもオチは必要ない

かもしれませんが、5ヶ月間、《おはなしこうえん》をめぐる様々な人々の関わりの中から生まれた一つのかたちであったといえます。

《おはなしこうえん》には、「場づくりパートナー」として、VR技術を使った展示空間づくりからワークショップのファシリテーションまで、専門家が知識を持ち寄るだけでなく、参加者がリピーターとなり、やがて「子ども先生」として運営側に転じるなど、アーティストと来場者との中間に、様々な関わりが発生しました。今後は、このリピーターを育て、一歩も二歩も深い関わりを促すための有効な仕組みを作っていきたいと考えます。

感染症対策として家族など来場グループごとの入場としたため、会場で見知らぬ来場者同士が直接顔を合わせたり言葉を交わすことはありませんでしたが、会場に仕掛けられた仕組みを介して来場者同士の交流も見られました。他者の表現に触れることで自分の思考の幅を広げていくという体験は、「つくりかけラボ」の核の一つとして、今後も様々な仕組みが作られることでしょう。

「つくりかけラボ」は、その名前のとおり、最初から完成した展示や空間、ひとつの正解があるプロジェクトではなく、長い会期を味方にして、考えながら「やってみる」「つくっていく」実験の場といえます。同時に、アーティストのアイデアが生まれ、それがかたちになっていく瞬間に誰もが立ち会うことができる、そんな、シンプルだけれどわくわくする場であり続けたいと思います。

（主任学芸員 山根佳奈）



# 《おはなしこうえん》を振り返って

今回の参加は、長年持ち続けてきた「大人から子どもまで、みんなが創造力を育む場作り」というテーマに思う存分挑戦させて頂けた、大変貴重な経験でした。

まず企画段階では、千葉にまつわる「羽衣伝説」という民話の世界を作って飾って遊び、最後にみんなでお芝居を演じることで、創作の喜びを美しい物語として多くの人に伝えられたら、と考えていました。

ところがコロナ禍で、わいわい集まって作ることに叶わない状況になってしまい、急遽2ヶ月前に内容を変更し、会場には1家族10分しか滞在できない条件がありながらも、なんとか「みんなで作って遊べる体験」を実現しようと、オンライン・オフラインを駆使し、トライアンドエラーを繰り返しながら12月まで走り続けました。

まさに暗中模索の5ヶ月でしたが、そこで私は、宝石のようなかけがえのない体験を得られたと思います。

一つは、物理的接触が叶わなくとも、「みなで作って遊ぶ一体感」は作れるんだ!と実感できたことです。Web上の動画を見て沢山の方が会場や遠隔で作品を作って会場に飾って下さり、それを後から来た方が身につけてカメラの前でお芝居をして遊びます。そしてその映像を会場に等身大で投影してみると、まるで時間と空間を超えて、過去や遠くの人はずっとそこで一緒に作って遊んでいるような、そんな幸福な一体感を生み出すことができました。

もう一つは、たくさんの方々に役割を託すことで、この展覧会を成功させるチームが成長していったことです。当初4名の場づくりパートナーから始まりましたが、内容が成長するにつれ人手がどんどん足りなくなり、リポーター小学生に先生役や作り方動画配信を託したり、通常案内のみを行う監視員さんにファンリレーションを託したりと、役割がどんどん場づくりパートナーの手から離れ、活動が自走してゆく手応えを感じました。

特に嬉しかったのは、参加してくれた子どもたちの成長です。ものづくりの喜びに目覚め、学童で自分で企画して作品作りを友達に教え始める子。当初もじもじしてうまく発言できなかったのに、今は学校でもいっぱい手をあげられるようになった子。不器用なことにコンプレックスがあったけど、自分ならではの発想のユニークさに気づき、他の場面でもそれで勝負すればいいんだ!と自信がついた子など。

まさにこの展覧会自体、どんなものに育つのか見えない、その瞬間をただひたすら創るだけの体験でしたが、そこでは関わる人たちの数々の成長のドラマが生まれ、「ああこんなにも人って創造的なのだ!」というかけがえのない実感を、私は得ることができたと思います。

(建築家 遠藤幹子)



**遠藤幹子**  
えんどうみき  
建築家、一般社団法人マザー・アーキテクチャ代表理事  
オランダ留学中に出産・子育てを経験し、良質なデザインが公共空間に広く展開される社会の豊かさに感動したことをきっかけに、「大人から子どもまで、みんなが創造力を育める場づくり」をテーマに、公共文化施設や保育・教育施設などの空間デザインとワークショップを多数手がける。また、国際協力NGOと共にアフリカの低所得者層に必要な保健施設を住民参加型で作るプロジェクトも継続しており、地域住民が建築プロセスに関わることでコミュニティがエンパワーされ、自立支援や持続可能な施設運営をうながすようなデザイン手法の開発に挑戦している。  
<http://www.mother-architecture.org>

段ボールの白い裏面を使って池をつくります。

7/7



7/11



何もない会場に、ハスの花がひとつ、ふたつ……。

「はじまりのプログラム」で制作したハスの花を持ってきてくれました。

7/12



今日のオンラインつくる会では、「ちょんまげ」を作ります!

8/15

## オンラインおひろめ会

講師 | 遠藤幹子  
7月11日(土)・18日(土)・25日(土)・8月1日(土)・8日(土)・15日(土)・22日(土)・29日(土)・9月5日(土)・19日(土)・10月3日(土)  
計11回・参加者のべ33人  
作ったものを見せ合う会。この活動の中から、「こども先生」が生まれました。

7/20



誰かが作ったハスの花に、別の誰かが茎をつけます。

8/7



遠くに住んでいる人と、モニター越しに対面することもできます。

## オンラインつくる会

講師 | 遠藤幹子 (8月22日・10月3日はこども先生登場)  
7月25日(土)「かたつむり」・26日(日)「松の木」・8月1日(土)「トンボ」・8日(土)「羽衣」・15日(土)「ちょんまげ」・22日(土)「キジ」・29日(土)「天女の髪型」・9月5日(土)「天女の琵琶」・19日(土)「兜」・10月3日(土)「笠」  
計10回・参加者のべ53人

## 動画を見ながらつくるコーナー

動画制作 | 遠藤幹子  
7月11日(土) - 12月13日(日)  
動画再生2,075回  
オンラインつくる会の内容をもとに、動画を制作して公開。視聴しながら会場で制作するコーナーが設置されました。動画を自宅等で視聴し、制作したものを会場に持ち込むこともできました。



### おはなし公演ワークショップ

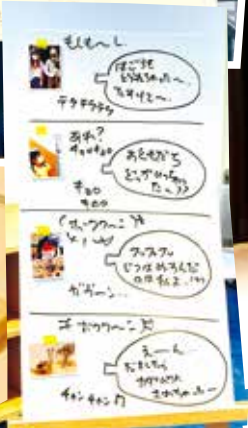
講師 | 遠藤幹子、馬原颯貴  
10月18日(日) 参加者7人  
来場者によって撮りためられた写真を活用したワークショップ。成果は、会期終盤のプロジェクトに反映されました。



10/18

4コママンガの要領で、お話を組み立てます。

グループごとに考えたお話を演じてみます。



写真カードを引いて、お話をつくりました。



### トークイベント

「つくりかけラボはじめます」  
物語が生まれる場のつくりかた」  
登壇者 | 遠藤幹子、石神夏希(劇作家)、  
石倉敏明(人類学者、秋田公立美術大学美術学部准教授)、  
臼井隆志(ワークショップファシリテーター)  
12月5日(土) 参加者203人(配信・アーカイブの視聴を含む)  
「場の育まれ方」に焦点を当て、場づくりや物語に携わる方々を招いて活動事例をうかがい、「つくりかけラボ」という美術館での新しい試みについて考えました。

12/5

トークイベントは、オンライン出演者と会場を繋いで開催しました。



はたおり機で少しずつ織られた羽衣は、全部つなげると130メートルに!

### クロージングイベント

「長い長い羽衣をつかって、みんなで天女を空に帰してあげましょう。」  
講師 | 遠藤幹子、馬原颯貴  
12月13日(日) 参加者7組14人  
美術館11階のバルコニーから、空へ帰る天女を見送るパフォーマンスを行いました。

12/13



「なりきり収録所」で、「新・羽衣伝説」をリレー式に熱演!

衣装や小道具を身につけて、思い思いに楽しむ時間から、新しい物語が生まれます。



長い羽衣を身につけ、天女は空へ。





## つくりかけラボ01

遠藤幹子 | おはなしこうえん

### 会期

2020年7月11日（土） - 12月13日（日）

### 主催

千葉県美術館

### 協力

レンゴー株式会社

(株)ミササ工務店

Drip Design

株式会社anno lab

### 「おはなしこうえん」場づくりパートナー

野上梓（ズーさん）

SALT / HOOD天神コミュニティマネージャー

山本千愛（ちあちゃん）

現代美術家、アートエディターター

馬原颯貴（まはらさん）

888企劃（はちみつしかく）主宰、

マルチクリエイター

田中喜作（きさく）

クリエイティブ・ラボ

anno labプランナー／プログラマー

新留宏昌（どめっち）

ユー・アール・ビー合同会社、

プロジェクトマネージャー・プログラマー

長谷川デキート裕（赤いゆう君）

急にバク転のできるアクションコメディ俳優

Amiさん

アジアからヨーロッパまで、各国のサブカル文化に

詳しいインターナショナル大学生

こっきー

こども先生（小学5年生）

たまちゃん

こども先生（小学3年生）

ゆきむらくん

こども先生（小学2年生）

こっちゃん

こども先生（小学2年生）

さきちゃん

こども先生（小学2年生）

ちーちゃん

こども先生（小学2年生）

### 来場者数

7,659人

（大人5,120人、中学生以下2,539人）

## 「つくりかけラボ01

遠藤幹子 | おはなしこうえん」報告書

### 編集・発行

千葉県美術館

### 撮影

栗原論

千葉県美術館

### デザイン

加藤賢策（LABORATORIES）

### 印刷

株式会社エイチケイグラフィックス

### 発行日

2021年3月