

採 蓮

Siren

第三号

No.23

会場集合型ワークショップの「オンライン化」についての報告

田口由佳

千葉市美術館は2020年7月11日に拡張リニューアルオープンをした。それに伴い、常設展示室やつくりかけラボ¹⁾など新しくいくつかの施設が作られたが、そのうちのひとつにワークショップルームがある。名前が示す通り、ワークショップを中心としたイベントを開催することに特化した施設であり、本来であれば2020年度はこの新しい部屋を大いに活用し、様々な企画を開催する予定であった。しかし、新型コロナウイルスの影響によってそれらは一斉に中止となり、感染症予防の観点から従来のような会場集合型のイベントは、オンライン開催のプログラムへと変更が必要となった。それまで、千葉市美術館ではオンラインワークショップの開催経験がなかったため全てが手探りでのスタートであったが、結果的に多種多様なワークショップをオンラインで実施することができた。本稿では、常設展関連企画とワークショップパートナーによる企画における取り組みについて報告する。

①ワークショップルームについて

まず、従来予定していた会場集合型のワークショップの内容を理解しやすくするために、様々な企画の会場として使用することを想定されていたワークショップルームについて、新設されるに至った経緯とその設備内容を確認しておきたい。千葉市美術館の拡張リニューアルオープンにあたり、いくつかのコンセプトが掲げられたが、その中に「美術を体感し市民の感性を育む美術館」というものがあつた。ワークショップルームはその「体感」という面を充実させることを目的としたプログラムに対応するために作られたと言える。美術館の拡張リニューアルオープン以前は、ワークショップを開催することを想定して作られた設備がなく、開催プログラムによっては不便なことが多かった。例えば、2017年に床に大きな紙を敷き、そこにローラーや刷毛などを使って絵の具や色水で着色するという子ども向けの企画²⁾を開催したことがあつた(図1)。しかし、当時は活動するに十分な広さを確保できる会場は、絨毯が張られた講堂しかなかったため事前準備だけでも多大な労力を必要とした。具体的に言え



図1 ワークショップ中の様子

ば、床に段ボールを敷き詰め、その上をさらにビニールシートで覆い、ずれないようにテープでとめ、念のため壁にも同じくビニールシートで養生をするといった作業で、会場が広いボランティアスタッフ数人の手を借りても半日以上かかった。また、会場内に水場が無かったため、手洗いが必要になるたびに会場外の洗面所へ行かなくてはならず、参加者にとっても不便であった。このような経験から、子どもを対象とし絵の具などを使った体感型のダイナミックな企画や、陶芸をはじめプログラム内で水場が必要となる企画などを継続的に開催していくには、それ相応の施設が必要であるという認識が数年前から美術館職員の中にあつた。そのため、拡張リニューアルに伴い今後の美術館活動において必要な施設とはどのようなものが検討される中で、多様なプログラムに対応可能な部屋、ワークショップルームの構想が浮かび上がったのだつた。

新設されたワークショップルームには、床に汚れや水を弾きやすい素材が選ばれ、会場内に広い水場も備えられることになった(図2)。プロジェクター、音響、ライティングの設備も配されており、ダンスや演劇、映画鑑賞イベント等も実施可能だ。また、常設展示室と同じフロアである5階に設置されたので、鑑賞と関連させた企画も開催しやすくなった。2020年度に開催予定であつた会場集合型の企画は、当然、これらワークショップルームの機能や特徴を活かそうとしたものばかりであり、プログラムの内容も参加者がこの会場に集まることが大前提であつた。そして、その一つの場所に人が集まることこそが感染症の拡大



図2 ワークショップルームの水場

によって難しくなったため、予定していたプログラムは軒並み中止せざるを得なくなり、代わりになるものとして急遽オンラインワークショップが検討されることになった。

②常設展関連ワークショップにおける試み

では、具体的にどのような内容のプログラムを当初開催しようとしていたのか、そして会場集合型を想定して組まれていたプログラムで実現しなかったこと、その意図や目的はできるだけ手放さずに、どのような方法でオンライン開催への変換を試みたのか、常設展関連ワークショップとして2020年8月に開催した「合体?変化!?きみの妖怪絵馬を描こう」を1例として取り上げて報告する。

拡張リニューアルオープン後、初の常設展関連ワークショップとなるこの企画で当初予定していたプログラムは(資料1)の内容であった。2020年の1月頃から講師の方々と打ち合わせを重ね、3月の時点で概要を含むプログラムの大まかな流れが決まったため、4月に入ってからチラシの作成にも取り掛かり始めていた。しかし、その後の緊急事態宣言の発出を受け、美術館の方針で感染症対策の一環として、それまで準備を進めていた会場集合型ではなく、オンラインでの開催の道を講師の方々とともに探ることになった。しかし、担当の美術館職員も講師陣もオンラインワークショップの提供経験は無く、何をどこから考え始めれば良いのかも最初は迷うような状態だった。だが、担当から恐る恐る送ったオンラインワークショップへの形式変更依頼に対して、講師の方々は大変に意欲的かつ協力的であったため、その情熱に背中を押されるようにオンライン化への作業は少しずつ進んでいった。その後、メールでのやりとりを中心に検討を重ねていき、最終的に実施したのは(資料2)の内容であった。(資料1)と(資料2)を比較すると、プログラムの

意図に関しては、ほとんど変更がないことがわかる。一方で、プログラムの流れに関しては、変更されている部分が多い。その変更部分こそが、会場集合型からオンラインへと変換するにあたり生じた課題に対して、手探りながらも我々なりに答えを出した部分だとも言える。特に大きな課題は5つあった。それぞれ詳しく見ていく。

課題の1つ目としては、参加者が会場に集まらないため、作品からヒントを得てオリジナルな妖怪を想像する時のコツや、絵馬の描き方などを、講師から参加者に直接伝えてもらうことができないということがあった。主に(資料1)の意図の項目1、4、5や、目的の項目2、3、4に関わる部分である。それに対する解決策として、講師の方々にご協力いただき、作品の鑑賞からイメージを膨らませ、それを絵馬に描くまでの部分をまとめた1本の動画を作成した。動画に関しては、必要最低限のスタッフ、機材、時間で制作を試みた。動画作成について少し細かく記しておく、まず、スタッフに関しては、過去に映像作品の制作や動画編集の経験者がいたため外部の制作会社などへは発注せず美術館の職員のみで対応した。撮影に向けての事前準備としては、簡単なものではあるが香盤表(資料3)や絵コンテ(資料4)を作成し、当日関わるスタッフや講師達と予め共有しておくことで、撮影がスムーズにいくようにした。また、美術道具的な準備としては、画面に彩りを加え楽しい雰囲気を作る効果を狙って、各講師がチラシ等の広報用として以前に作成していた絵馬の画像データを拡大して大きなパネルを作成した(図3)。撮影日は、展示室内でのシーンもあったため、一般のお客様がいない休館日に設定した。撮影は朝から夕方までほぼ1日かけて、5階のワークショップルームと常設展示室、4階のびじゅつライブラリーを場面ごとに移動しながら行った。撮影用の機材としては、iPhoneとiPhoneを固定するスタンドを用意し



図3 大きな絵馬パネルを持って挨拶をする講師たちの様子(動画の冒頭)

(資料1)

妖怪絵馬ワークショップ

当初予定していた会場集合型のプログラム内容

タイトル	合体?変化!?きみの妖怪絵馬をつくろう
開催日	2020年8月9日(日)
時間	1回目 10:30~12:00/2回目 14:00~15:30
会場	ワークショップルーム
対象	小学生以上(未就学児は、保護者同伴で参加可能)
定員	各回30名(事前申込制/先着順/定員に空きがある場合は当日受付も可)
参加費	500円(絵馬代、画材代、返送料込み/大人は別途観覧料300円が必要)
講師	水厘亭水泉(イラストレーター)、しげおか秀満(漫画家)、東雲騎人(妖怪絵師)
申込方法	FAXまたは当館ホームページからメールにて
プログラムの意図	<ol style="list-style-type: none"> 子どもから大人まで幅広い年代の人に来館のきっかけを提供する。 新しい施設を知る機会をつくる。 千葉市美術館の所蔵作品に親しみを持たせる。 参加者の想像力・創造力を刺激する。 作家と交流する機会を提供する。
プログラムの目的(具体的なゴール)	<ol style="list-style-type: none"> 新設された常設展示室に足を運んでもらう。 常設展に展示された所蔵品の鑑賞を通して、作品への理解や関心を深める。 作家の持つ発想、技能、知識に触れることで、創作意欲を高める。 絵馬作りや作品の展示を通して、想像すること、描くこと、作品を他者と共有することのよさや楽しさを体験する。 びじゅつライブラリーと連動することで、館内の回遊を促す。
用意したものの	絵馬(木製)、絵馬の紐、参考作品パネル(白黒・A4サイズ・30種類程度)、鉛筆、消しゴム、メモ用紙、キャプションカード、ポスカ、クレヨン、油性カラーペン、アクリル絵の具、筆、パレット
プログラムの流れ	<ol style="list-style-type: none"> ワークショップ会場に集まった参加者30人は3グループに分けられ、3人の講師それぞれにガイドされながら常設展示室へ移動し、講師とともに作品を鑑賞する。 作品の中から「妖怪」のヒントとなるモチーフを見つけ、メモしていく。 会場へ戻り、参考作品パネル等もヒントにしながらか「オリジナルな妖怪」を考える。講師から彩色等のアドバイスを受けつつ、木製の絵馬に考えた妖怪を描く。 妖怪の名前や特徴も考え、完成したら講師に共有し、講評を受ける。 ワークショップ終了後、絵馬は当日のうちに講師の手によって4階のびじゅつライブラリー(図書室)に展示され、一定期間一般の来館者へ公開。その後、参加者へ返送される。

(資料2)

妖怪絵馬ワークショップ

オンライン開催に変更後のプログラム内容

タイトル	合体?変化!?きみの妖怪絵馬をつくろう オンラインver.
開催日	2020年8月13日(木)~23日(日) 参加申込受付期間 7月11日(土)~8月22日(土)
時間	いつでも
会場	どこでも
対象	どなたでも
定員	無し
参加費	無料
講師	水厘亭水泉(イラストレーター)、しげおか秀満(漫画家)、東雲騎人(妖怪絵師)
申込方法	当館ホームページからメールフォームにて
使用アプリケーション	ZOOM
動画の公開方法	YouTubeにて、限定公開。動画視聴用のリンクをメールで連絡。
プログラムの意図	<ol style="list-style-type: none"> 子どもから大人まで幅広い年代の人に美術館へ興味を持つきっかけをつくる。 新しい施設を知る機会をつくる。 千葉市美術館の所蔵作品に親しみを持たせる。 参加者の想像力・創造力を刺激する。 作家と交流する機会を提供する。 自宅からも参加可能なプログラムを提供する。
プログラムの目的(具体的なゴール)	<ol style="list-style-type: none"> 所蔵品画像の細部まで見ることで、作品への理解や関心を深める。 動画の視聴を通して作家の持つ発想、技能、知識に触れることで、創作意欲を刺激する。 自宅での絵馬作りや、会場での作品の展示を通して、日常の中にあるもので工夫する楽しさや、想像すること、描くこと、作品を他者と共有することのよさや楽しさを体験する。 びじゅつライブラリーと連動することで、来館者にもオンラインでの参加を促す。
用意したものの	講師による絵馬の描き方動画、絵馬の作り方PDF、所蔵作品シート、ZOOMの有料アカウント、キャプションカード、びじゅつライブラリーでの展示用パネル
プログラムの流れ	<ol style="list-style-type: none"> 7月11日~8月12日の間に参加申込をすると、8月13日に絵馬の描き方動画、絵馬の作り方PDF、所蔵作品シート、お披露目会のZOOMリンクがメールで参加者に届く。8月13日以降は、申込と同時にそれらが届く。 動画やPDFを参考に、所蔵作品シートの中から「妖怪」のヒントとなるモチーフを見つけ、「オリジナルな妖怪」を考える。 自宅にあるもので絵馬をつくり、考えた妖怪を描く。 妖怪の名前や特徴も考えて裏面に書く。 完成した絵馬を美術館に郵送する。 絵馬は都度、職員がキャプションを添えて4階のびじゅつライブラリー(図書室)に展示。一定期間一般の来館者へ公開後、参加者へ返送される。 最終日にオンライン上でお披露目会を実施し、講師と交流しながら自分の作品について語り、他者の作品にも触れる。

(資料3)妖怪絵馬ワークショップ動画用 香盤表

NO.	シーンタイトル	撮影場所	出演者			必要なもの	備考
			重岡さん	東雲さん	水泉さん		
1	導入:妖怪絵馬WSへの参加ありがとう	5F スタジオ	◎	◎	◎		
2	講師紹介 1人目	5F スタジオ	◎			絵馬パネル	1人1分程度
3	講師紹介 2人目	5F スタジオ		◎		絵馬パネル	
4	講師紹介 3人目	5F スタジオ			◎	絵馬パネル	
5	ワークショップ概要説明	5F スタジオ			◎	講師の絵馬?	
6	ここが常設展示室	5F 常設展示室入口	◎	◎	◎		常設展示室の前に注意パネルを置く
7	妖怪のヒントを見つけよう	5F 常設展示室内	◎	◎	◎	えんぴつ、ボード、紙	
8	絵馬のアイデアをメモしよう	5F 常設展示室内	◎	◎	◎	えんぴつ、ボード、紙	気になる作品を見つけたら、メモする?
9	絵馬のアイデアをメモしよう	5F スタジオ		◎		えんぴつ、紙、所蔵品シート	所蔵品シートの説明も兼ねて
10	絵馬の準備をしよう	5F スタジオ		◎		絵馬のつくり方シート、画用紙、ダンボール、えんぴつ、定規、はさみ、カッター	絵馬のつくり方シートの説明も兼ねて
11	絵馬を描いてみよう①下書き有り	5F スタジオ	◎		◎	えんぴつ、消しゴム、ペン	
12	絵馬を描いてみよう②下書き無し	5F スタジオ		◎		クレヨン、ポスカ、水彩など	
13	講師の作品 制作プロセス①	5F スタジオ	◎	◎	◎	位置決め用のマステとテーブル	全部で3段階→下書き程度のあたり
14	絵馬を描いてみよう③各画材の使い方 方のコツ～色鉛筆・クレヨン・ポスカ～	5F スタジオ	◎	◎	◎	クレヨン、色鉛筆、ポスカ、ウェットティッシュ	
15	講師の作品 制作プロセス②	5F スタジオ	◎	◎	◎	位置決め用のマステとテーブル	全部で3段階→色塗り途中あたり
16	その他のオススメ画材たち	5F スタジオ	◎			水彩や筆ペン、etc.	必要があれば、使い方も少し伝える?
17	講師の作品 制作プロセス③	5F スタジオ			◎	位置決め用のマステとテーブル	全部で3段階→完成していてもOK
18	自分のペースで楽しく描いてね	5F スタジオ	◎	◎	◎	紐	完成したら紐を通してね
19	絵馬はこんなところに展示されるよ	4F びブラリ	◎	◎	◎		絵馬の受付は8/22まで
20	展示は職員が行います	4F びブラリ				イーゼル、絵馬パネル	
21	絵馬にはキャプションもつきます	4F びブラリ				キャプション	
22	力作をお待ちしています!	4F びブラリ	◎	◎	◎		

た。動画の編集は、iMovieというアプリケーションを使用し、操作に慣れたスタッフが1日半程かけて、BGMや文字入れ等も含む作業を行った。動画を作るにあたって大切にすることは、見ている人に実際に自分も講師と一緒に美術館の中を歩いたり作品を制作したりしているような気持ちになってもらう、ということだ。展示室を歩く講師の後ろをついて回って作品に関するちょっとした呟きも拾うようにする、講師が妖怪を描いていく手元をアップで撮り、下書きから彩色までのプロセスをしっかりと見られるようにするなど、講師とともに会場にいれば体験できたことに、動画の中でできるだけ近づくことを目指した(図4)。また、台本や台詞は必要最低限の情報のみ決めておくことに留め、基本的には講師自身の言葉で話していただく形で撮影したことで、誰よりも講師自身が楽しみながら鑑賞や制作している様子が伝わる動画に仕上がった。以上のような準備と作業、そして講師の方々からの全面協力を経て完成した動画は、参加者にも楽しく視聴していただくことができた模様で、それは美術



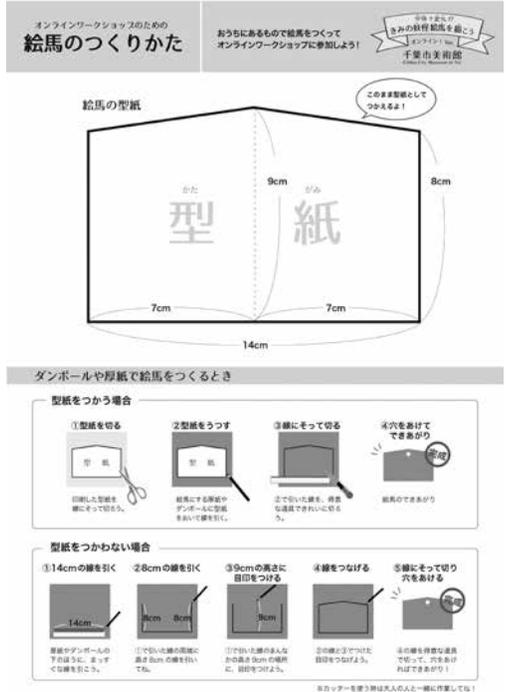
図4 講師達が常設展示室の作品を鑑賞している様子(動画の一場面)

館に絵馬が届いた際に同封されていたメッセージや、オンラインお披露目会での参加者の言葉からもうかがうことができた。

課題の2つ目としては、オンライン決済等の手段を取ることが難しかったため、参加無料の形式で開催することが必須となり、美術館がワークショップで使用する素材や画材を用意することができないということであった。主に(資料1)の意図の項目3や、目的の項目4に関わる部分である。その解決策として、参加

オンラインワークショップ 妖怪絵馬

画像	字幕など	内容	時間
妖怪美術展 オンラインワークショップ 念作? 準備! きみの妖怪絵馬準備は準備?		9月14日(金) 5時45分	
おはよう! 妖怪先生 (1区)		サブリナレ 7分ドイン	
へい! へい! へい!	こんにちは	講師紹介シーン あいさつ	1分
妖怪美術展の 展示内容表 イラストレーター Q 妖怪についてのこと A. _____			3分
妖怪先生 Q 妖怪についてのこと A. _____			3分
妖怪先生 Q 妖怪についてのこと A. _____			3分
このワークショップは 妖怪美術展の展示内容 をつかって「おまの妖怪 絵馬」を描くものだよ (おま 鬼滅についてか???)		ワークショップ 妖怪美術展	2分
おまの妖怪			



詳細を確認できるようにした(図5)。PDFに掲載する画像はあえてグレースケールへ加工した。加工の理由は、自由に想像できる余地を残しつつ、PDFを見て満足してしまうのではなく、いつか来館して実物を見てみたいと思わせることを狙ったためだ。結果としては、参加者の描いた絵馬には作品の一部からヒントを得たと見受けられるものが多く、それでいて自由なアレンジもなされていたことから、作品の画像PDFという補助的資料があることにより、展示室に直接足を運ぶことが叶わない状況でも、作品に興味を持って

者の身近にある素材や画材を使って、絵馬の土台を作成、描画をするためのガイドPDF(資料5)を作成した。それにより美術館側で均一の素材や画材を用意するよりも、結果的には自然と作品のオリジナリティを高めることになり、バラエティに富んだ絵馬が数多く作り出されていた。また、日常の中にあるもので工夫し、自分なりの方法を発見して制作するという体験も参加者に提供できたのではないかと考えている。

課題の3つ目としては、参加者が常設展示室に足を運ばないため、作品鑑賞が不可能となり、所蔵作品からヒントを得ながらオリジナルな妖怪を想像することができなくなったことであった。主に(資料1)の意図の項目2、3、4、および目的の項目1、2に関わる部分である。課題の1つ目で述べた動画の中でも展示室内を撮影したが、講師の様子を追うことを主目的としたため作品自体は流す程度しか映っておらず、鑑賞するには不足があった。そのための解決策として、ワークショップ開催期間中に展示している常設展と所蔵品展の作品の中から16点を選び、その画像を並べたPDFを作成して送信し、参加者が自宅でも作品の



図5 展示中であった作品のPDFの1ページ

能動的に見てみる、そこから創作のヒントを見つけるという体験は提供することができたのではないかと受け取っている。

課題の4つ目としては、絵馬の描き方の動画を制作するだけでは、講師と参加者が直接言葉を交わすといったコミュニケーションを取る機会を作れないということがあった。主に(資料1)の意図の項目5、目的の項目3に関わる部分である。その解決策として、ワークショップ開催期間の最終日にweb会議ツールの一つであるZOOMを使用したオンラインでの絵馬お披露目を開催した。画面越しではあるが、参加者が講師に向けて自分の作成した絵馬について語り、また講師からも参加者の絵馬についての感想を伝える機会を設けることで、双方向のやりとりが生まれ、時にはそこから画材の使い方の工夫についてや、日本の妖怪の歴史などにも話が広がる場面もあった。普段の生活では、作品を通して以外の接点が少ない作家本人と直接交流することができる、参加者にとっても貴重な機会を提供できたのではないかと考えている。

課題の5つ目としては、会場で一齐に絵馬を制作するのではなくったため、当初予定していた開催日のうちに講師が参加者から直接絵馬を預かり、キャプションをつけて美術館のびじゅつライブラリー³⁾に展示するという作業ができなくなったことであった。主に(資料1)の意図の項目2や、目的の項目4、5に関わる部分である。その解決策としては、自宅で制作した絵馬は、美術館へ郵送または事務室まで持ってきてもらえれば、担当職員が随時展示作業を行うということで対応した(図6)。展示する際には、妖怪の名前と説明、作者名がわかるキャプションを作成して添えた。郵送や美術館への持ち込みは、手間やお金がかかってしまうため、どれだけの絵馬が集まるかは正直なところ不安だったが、最終日までには個性豊かな絵馬27枚がずらりと並ぶことになった。また、受付スタッフ



図6 びじゅつライブラリーに展示された参加者の絵馬

からは、展示の様子を直接見るためにライブラリーへ足を運び、自分の絵馬や他の人の絵馬について会話を弾ませていた親子が何組もいたと報告を受けた。参加者には作品を他者と共有することの喜びや楽しさを体験していただくとともに、来館の動機やきっかけにもつなげることができたのだと考えている。

以上5つの課題と、それらに対する解決策の具体的な内容、そして参加者からの反応についてそれぞれ記述した。最終的にこのオンラインワークショップには、100名以上の方にご参加いただくことができた。予想以上に反響があり大変にありがたく感じたと同時に、会場集合型で開催したならば最大60名が定員であったことを思うと、オンライン開催という形式の可能性についてより考えさせられるきっかけにもなった。

③ワークショップパートナーによる取り組みの紹介

2020年度からはワークショップパートナー登録制度も新たにスタートした。この制度は、これまで市内外で文化的な活動を行ってきた個人や団体にワークショップパートナー(以降、パートナー)として登録してもらい、ワークショップルームを中心とした美術館の施設を活用して、それぞれの専門性・特色を生かしたイベントやワークショップを、美術館と共に開催していくというものだ。美術館の拡張リニューアルオープンに合わせて、パートナーによる企画も複数準備を進めていた。しかし、こちらも他のイベント同様、全て中止かオンラインへの変換が必要となった。パートナーも皆オンラインでの開催経験は無かったため、常設展関連企画と同様に手探りで準備作業となったが、非常に研究熱心な方ばかりであった。担当職員は相談に乗り一緒にアイデアを出してもいくが、プログラムを考え実施する中心者は各パートナーである。そのため、同じオンラインへの変換ではあっても、力を入れたところや工夫した点などは当然異なり、結果的にそれぞれの個性がひかるプログラムが開催されることになった(資料6)。2020年度にオンラインワークショップを開催した5組のパートナーの取り組みについて紹介したい。

各パートナーの具体的な活動内容を紹介する前に、どのパートナーのプログラムにも共通していた4点を記しておく。1点目に、使用したweb会議アプリケーションはZOOMであった。特に美術館側から指定し

(資料6)2020年度 ワークショップパートナーによるオンライン
ワークショップ一覧

①	パートナー	FLT(ワークショップクリエイター)
	タイトル	マジカルインク×アート
	開催日	2020年9月5日(土)
	開催時間	第1回:10:15-12:15(10:00受付開始) 第2回:13:30-15:30(13:15受付開始)
	対象	小学3年生以上
	定員	各回10名
	実際の参加者数	合計6名
	パートナー	美エジング®協会代表 桜井まどか (アートセラピスト)
②	タイトル	絵師の世界に触れる～彩色・画材・自由 に楽しむ「わたし流」～
	開催日	2020年9月26日(土)
	開催時間	13:00-15:30
	対象	小学生以上
	定員	20名
	実際の参加者数	8名
	パートナー	長瀬陽子(ダンサー・DANCE ASOBU CREW主宰)
③	タイトル	ダンスであそぶアートする～ハロウィン ダンスパーティを演出しよう～
	開催日	2020年10月4日(日)
	開催時間	10:30-12:00
	対象	小学1～6年生
	定員	15名
	実際の参加者数	13名(7組)
	パートナー	橘高あや(アートエバンジェリスト協会 認定インストラクター)
④	タイトル	気づいて話して楽しむ!みんなの アート鑑賞ワークショップ vol.1
	開催日	2020年10月17日(土)
	開催時間	13:00-15:30
	対象	高校生以上
	定員	8名
	実際の参加者数	5名
	パートナー	高橋直裕(演劇ワークショップファシリ テーター)
⑤	タイトル	カラダを通して味わうアートvol.1
	開催日	2020年10月25日(日)
	開催時間	14:00-17:00
	対象	高校生以上
	定員	12名
	実際の参加者数	10名
	パートナー	FLT(ワークショップクリエイター)
⑥	タイトル	マジカルインク×アート
	開催日	2020年12月6日(日)
	開催時間	第1回:10:15-12:15(10:00受付開始) 第2回:13:30-15:30(13:15受付開始)
	対象	小学3年生以上
	定員	各回10名
	実際の参加者数	合計11名
	パートナー	長瀬陽子(ダンサー・DANCE ASOBU CREW主宰)
⑦	タイトル	ダンスであそぶアートする～Xmasダン スパーティを主催しよう～
	開催日	2020年12月20日(日)
	開催時間	10:30-12:00
	対象	5歳～小学3年生
	定員	15名
	実際の参加者数	1名

⑧	パートナー	高橋直裕(演劇ワークショップファシリ テーター)
	タイトル	カラダを通して味わうアートvol.2
	開催日	2021年2月28日(日)
	開催時間	14:00-17:00
	対象	高校生以上
	定員	12名
	実際の参加者数	9名

たわけではないが、美術館がZOOMの有料アカウントを所有していたこと、通信量が比較的軽いこと、参加者は無料で使用できることなどが選ばれた理由と思われる。2点目に、配信場所としては基本的にワークショップルームを使用した。ワークショップパートナー制度の目的の一つにワークショップルームの活用が含まれているためである。ただし、ワークショップルームの通信環境においては複数のPCを接続するのは難しいため、主催者側の人数が多い場合は別の部屋から接続する場合もあった。3点目に、ワークショップの最初に参加者に対してZOOMの基本的な操作方法の確認を行う時間が設けられた。音声や動画、画面表示に関する操作方法は参加者本人に任せられる部分もあるため、最初に説明の時間を設定することは、参加者の安心感を高めると同時にプログラム全体をスムーズに進めるのにも必要と考えられた。4点目に、プログラムの進行役とは別に、ホスト⁴⁾側で必要なZOOMの操作を担当するテクニカルサポート役を用意した。テクニカルサポート役の仕事は、参加者の接続承認、名前変更、音声操作、ブレイクアウトセッション⁵⁾への振り分け、スポットライトビデオ⁶⁾の設定、チャット⁷⁾への対応、接続不良の参加者へのフォロー等が挙げられる。これらの仕事は全て、プログラムを滞りなく進行するために必要であるとともに、参加者がストレスなくプログラム内容に集中するための配慮とも言えるものである。

以上の共通点を踏まえた上で、ここからはパートナーごとに2020年度に開催したワークショップの目的と大まかな流れ、目的を達成するために行われた様々な工夫の中で特徴的と思われた点を2つずつ紹介する。また、それらの工夫により、参加者からどのような反応があったのかについては、開催後各パートナーから提出される報告書の参加者及び保護者から寄せられた感想を記入する欄である「参加者からの声」から抜粋したものを参考として添える。

1組目として、FLT⁹⁾の取り組みを報告する。9月と12月に開催し、プログラム内容は基本的にどちらも同じ流れであった。プログラムの目的は「子供達に自由に発想し、自分らしさを見つけることの楽しさを体感してもらい、心のものさしを作ってもらうキッカケを作る」「保護者に今回のワークのような環境を継続して作ってもらえるようにメッセージを届ける」である。プログラムの大きな流れは、事前に送られたキットに含まれる地図やパートナーとのやりとりをガイドにイメージを膨らませ、サーモインク⁹⁾等の画材でトートバッグ自由に描画し、仕上げるというものだ。FLTの企画の特徴的な工夫の1つ目は、参加者へ事前に郵送するキットが非常に充実していたという点だ(図7)。トートバッグの描画に必要な基本的な道具は全てキットに含まれ手軽に体験できるようになっているだけでなく、プログラムガイドにイラストを多用したり、絵の具は色が見える透明な小さいボトルに詰め替えたりするなど、キットを開封する瞬間から参加者がワクワクするような仕掛けがほどこされていた。また、保護者向けのパンフレットもキットに同封し、目的の一つでもある保護者へのメッセージもしっかりと届くように努めていた。2つ目には、プログラム全体を物語調にまとめた点だ。パワーポイントで作成した場面ごとのイラストや簡単なアニメーションを紙芝居のように画面共有で見せながら、用意した物語の脚本に沿って各スタッフが登場キャラクターになりきって進行することで、参加者をイメージの世界へと誘っていた(図8)。参加者の声としては、「色が変わる絵具は珍しく、自慢の作品を得意げに見せてくれました。」「ワークショップの進行や内容は小学生のこどもにもわかりやすく作っていただき、こども1人でも困ることなく楽しんで参加できました。」等が報告された。

2組目として、美エイジング[®]協会代表、桜井まどか氏¹⁰⁾の取り組みを報告する。9月に開催したプログラムの目的は「千葉市美術館の作品鑑賞と参加者自

身の手による自由な表現を通して、「アートへの多角的な視点とアプローチを体験する」「表現の場を創出する」「地域と美術館への理解を深めるきっかけを提供する」等である。プログラムの大きな流れは、常設展示室の作品を鑑賞し、講師による作品解説等を聞きながら、千葉市美術館の作品をモチーフとしたぬり絵を身近な画材で自由に彩色するというものだ。桜井氏の企画の特徴的な工夫の1つ目は、常設展示室内のオンライン作品鑑賞体験だ。ZOOMに入るアカウントの内の1つをスマートフォンにしておき、そのスマートフォンを持ちながらスタッフが展示室内を歩くことで、参加者はライブ中継を見るような感覚で展示室内全体の様子や、展示されている作品を鑑賞することができた¹¹⁾。2つ目は、各参加者が完成させた作品を振り返るための時間の長さが挙げられる。他のパートナーの企画でも作品を振り返るための枠は設けられていたが、桜井氏のプログラムでは特にその部分が長く、参加者一人一人が自分の作品について工夫した点や描いてみての感想等を語り、その上で他の参加者からの感想や講師の所感等も伝えられることで、参加者の表情が最も生き生きとする時間となっていた(図9)。参加者の声としては、「後日、美術館で伊藤若沖のオウムを見てきました!大きくてびっくりしたと娘が言っていました。このワークショップをきっかけに本物も鑑賞できた事はとても良い体験になりました。」「お話を聞きながら描き、ゆったりとした気分を味わえました。」「自由に明るい色・華やかな色を使うことで自分の気持ちもそうなれました。」等が報告された。

3組目として、長瀬陽子氏¹²⁾の取り組みを報告する。10月と12月に開催し、基本的な流れは同じプログラムを、1回目と2回目で対象年齢を変えて実施した。プログラムの目的は、「ダンスという表現から更に想像して創造し作品にする」「想いを身近な素材を使って自由に形にしてみる」等である。プログラムの大きな流れは、講師が用意した音楽に合わせてダンスの振



図7 各参加者に郵送されたキット



図8 ZOOMの画面共有で映された物語の一場面

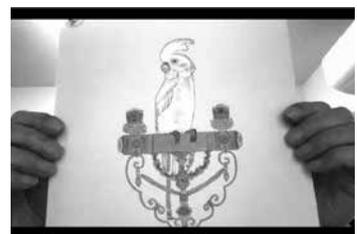


図9 参加者が自分の作品について語っている様子

り付けを覚え、そのダンスを発表するためのパーティーを考えて企画書を作成する。その後、企画書に沿って自宅にあるもので衣装や舞台の飾りつけを作り、最後は衣装を身につけて参加者全員でダンスを踊るというものだ。長瀬氏の企画の特徴的な工夫の1つ目は、オンラインであるにも拘わらず、講師が踊るスペースの舞台美術をしっかりと作り込み、画面越しでもダンスの世界観を伝えようとしたところだ(図10)。講師の体の動きが良く見える距離とZOOMの画面に映り込む範囲を計測し、使用する音楽の雰囲気合わせた装飾や照明を設置することで、参加者側の画面の中にはダンスのステージが立体的に現れていた。2つ目は、ダンスを覚えて踊ることをゴールにするのではなく、ダンスパーティーの企画をすることというのをプログラムの主軸にしたところだ(図11)。振り付けはシンプルかつ短くすることでオンライン上でも覚えやすいものにし、その分企画とパーティの準備にたっぷりと時間を充てることで、ダンスという表現からイメージを広げ、自ら場を創り出すという体験につなげることを試みた。参加者の声としては、「パーティーの企画書を書くことで全体像が浮かんでくるんですね!手先の器用な子ですがまた違った感覚を刺激されたみたいで、パーティーをやると張り切っています。ダンスも簡単に親子で楽しめました。」「WSをきっかけにパパに内緒でお誕生日パーティーを企画運営するんだと張

り切っています。どんな発想をするか楽しみです。」等が報告された。

4組目として、高橋直裕氏¹³⁾の取り組みを報告する。10月と2021年2月に開催し、プログラム内容は基本的にどちらも同じ流れであった。プログラムの目的は、「新しい世界や他者の気持ちを想像し、身体表現を通じて体感する」「もの見方が広がったり、他者を慮る気持ちを持てるようになる」等である。プログラムの大まかな流れは、ウォーミングアップとして感情や過去の体験等を個々に身体のポーズや動きで表現する、常設展示室のライブ配信により作品を鑑賞する、展示中の作品から2点を選び、作品に登場する人物の動きをトレースしイメージを広げ、数人のグループになってシーンを作り実演してみる、といったものである。高橋氏の企画の特徴的な工夫の1つ目は、個人で取り組むアクティビティのときは、全員が一斉に行う、画面に映らなくても良い等、参加者が他者の目を気にせずにするような声かけをした点だ。演劇というあまり日本人には慣れないジャンルの表現かつオンラインという二重の意味で緊張が生まれやすい状態を、そういった声かけによって意識的にやわらかくほぐし、参加者が自身の感情や身体感覚と繋がりやすくなるように働きかけていた。2つ目は、ブレイクアールーム機能を活用し、参加者だけのグループを作って、その中で無理なくコミュニケーションが生まれるようなプログラム構成にした点だ(図12)。ウォーミングアップで少しずつ参加者同士が関わるようにしつつ、いざグループ分けをした際には、個々で思いついたアイデアを持ち寄りつなぎ合わせるというシンプルかつ明確な目的を提示することで、自然と互いの表現を尊重しながら共有できるような流れになっていた。参加者の声としては「作品の登場人物になる体験を重ねていたら、絵が勝手にしゃべり出した。」「数百年の前の作品とも、オンラインで初めて出会う参加者とも、



図10 ワークショップルーム内で講師の背景となる場所が飾り付けられた様子

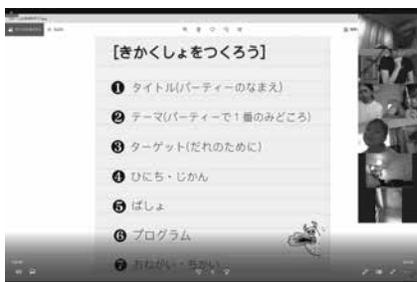


図11 企画書について説明している時の様子



図12 グループの中で相談してまとめたストーリーを演じている様子

心の交流ができた。」「他の参加者の想像力に刺激を受けました。」等が報告された。

5組目として、橘高あや氏¹⁴⁾の取り組みを報告する。10月に開催したプログラムの目的は、「年齢や性別、考え方の違う多様な人々とコミュニケーションを取りながら鑑賞する楽しさを体感し、アート作品との付き合い方の幅を広げてもらう」「開催中の展覧会について、もっとみたい・もっと知りたいと興味を強めてもらう」等である。プログラムの大まかな流れは、千葉市美術館の作品を使ったゲームでウォーミングアップをする、常設展示室のライブ配信により作品を鑑賞する、展示中の作品から2点選び、画面共有機能を使って1点ずつじっくりと全員で見て、気づいたことや受けた印象などについて参加者同士で自由に対話を重ね鑑賞を深めていく、というものである。橘高氏の企画の特徴的な工夫の1つ目は、皆で鑑賞する作品画像には解像度がかなり高いものを用意しておき、参加者が興味を示した箇所をしっかりと拡大できるようにしておいた点だ(図13)。それにより、直接作品を鑑賞できない不自由さや不足感を補い、裸眼で見る以上に細かい部分まで鑑賞することが可能になった。2つ目は、参加者から出てくる言葉を講師が丁寧に拾い、参加者へ返し続けたという点だ。ZOOMは音声の重なりに弱く、結果的に1人ずつしか話することができないため、複数人でわいわいと雑談的に盛り上がるというのは難しい。しかし、講師が参加者の声を丁寧に拾い、それをまた別の参加者へとパスを回すように「今の方のお話について、あなたはどう感じますか?」という問いかけの形で返し続けることで、オンラインでもリズムカルな言葉のやりとりが生まれていた。参加者の声としては「絵のみかたに正解はなくて、自分がみているみかたでいいんだと自信が持てた。」「皆さんのお話を聞いているうちに、作品に対する感じ方が自分の中でも変わっていったのが楽しかった。」等



図13 作品を鑑賞している時の様子

が報告された。

以上がワークショップパートナーによるオンラインワークショップでの取り組みの紹介である。どのパートナーも、美術館職員と何度もやりとりをし、毎回事前にリハーサルを行い、慣れないZOOMの操作やオンラインでの参加者との関わり方に試行錯誤しながら、会場集合型での開催以上に細やかな準備を進めて当日に臨んでいた。もちろん今後に向けてブラッシュアップできる余地はまだまだあると思われるが、参加者の声からは、それらの取り組みが決して無駄ではなかったことをうかがうことができた。

④オンラインワークショップのメリット・デメリットと今後に向けて

最後に、2020年度の取り組みを通して見えてきたオンラインワークショップのメリットとデメリットを整理してみたい。まず何より大きなメリットはやはり、通信環境さえ整っていれば場所を問わずに提供及び参加が可能であることだ。実際、パートナーによるワークショップには、北海道や兵庫といった遠方からの参加があった。従来の会場集合型ではこれまでほとんど例がなかったことを考えると、移動という労力無しに体験を共有することができるのはオンライン開催の大きな魅力だと言える。また、自室などのプライベートな空間からの接続により、人によってはリラックスしやすい状態で参加してもらえることや、会場のキャパシティという制限が無いため、プログラムの形式によってはより多くの人の参加が可能となる点も挙げることができるだろう。一方、デメリットは、参加者側にいくつもの制約がかかってしまうことが最も大きなものとして考えられる。オンラインワークショップに参加しようとした場合、PCやスマートフォンなどの情報端末、Wi-Fiなどの安定した接続環境、ZOOMなどの各イベントに対応するアプリケーションと操作するための基本的な知識、最低でもこれらを用意できることが参加条件となる。仕事や普段の生活でそういったものとあまり接点の無い方や、高齢の方には非常に高いハードルとなってしまうのではないだろうか。会場集合型の企画と比較すると、オンラインワークショップの参加募集に対しての申込数が少ないのも、そういった参加までの制約の多さが要因となっていると考えられる。この他のデメリットとしては、対面と比較すると、画面越しでは、ちょっとした声の大きさの違いや、表

情、体の動きなど、講師と参加者の間でやりとりされる情報量が間違いに少なくなるため、講師側はより意識的に伝える・受け取るということが必要になってくる点等も挙げられる。

以上のようなメリット・デメリットを念頭に置いた上で、今後さらに必要になる取り組みとはどのようなものだろうか。一つは、本来であれば会場集合型で開催したい内容を、頑張っただけでオンライン開催へと変換するというのではなく、オンラインだからこそ面白い、オンラインでしかできない、そんな企画を考えていくことではないかと考える。オンラインならではの魅力が感じられる企画を打ち出していくことが、参加希望者を増やしていく一番の近道だろう。ただし、絵の具をダイナミックに使うようなプログラムなど自宅では準備や片付けが大変なものや、陶芸、版画、染色など専門的な道具・材料に触れるようなプログラムは、どうしてもオンラインでの開催は難しい。そういったプログラムは美術館ならではの特徴を打ち出していきやすい方面でもあるため、大変悩ましい部分である。また、今後いつまで、そしてどれだけ、オンラインプログラムへのニーズがあり続けるのかを予測することも難しい。感染症の状況が落ち着けば、その比重は会場集合型へとまた戻っていくのかもしれない。とはいえ、オンラインでの開催という形式が一つの選択肢として求められ続ける可能性も大いにあることを考えると、バランスをとりながら提供していくことが大切なのだろう。今後も参加者の声、市民の声に耳を澄ましながら、千葉市美術館のワークショップで目指している、双方向のやりとりから生まれる体験共有型の場、創造的な体感の場を、会場集合型とオンラインどちらの枠組みの中でも充実させていけるように、試行錯誤を続けていきたい。

(たぐち ゆか 千葉市美術館学芸員)

註

- 1) 「五感で楽しむ」「素材にふれる」「コミュニケーションがはじまる」という3つのテーマを軸に、アーティストが滞在制作をし、訪れた人びとと関わりながら新作インスタレーションを制作。滞在制作が終わった後も、観客がラボに参加することで空間が常に変化し続け、クリエイティブな「つくりかけ」の状態が創造される施設。
- 2) 「絵本はここから始まったーウォルター・クレインの本の仕事」展関連ワークショップ「花の庭～美術館で妖精をみつこう～」2017年4月29日(土・祝)開催。
- 3) 美術館4階に新設された。美術にまつわる図書約4,500冊をそろえ、子どもがアートと初めて出会う絵本や児童書を

数多く配架するほか、美術雑誌や作品集など、来館者が図書を通じて美術にふれることを目的とした図書室。

- 4) Web会議の主催者・開催者のこと。
- 5) ZOOMの機能の一つ。参加者を個別のグループに自動または手動で分けることができる。
- 6) ZOOMの機能の一つ。ホストが選択した参加者のビデオを、他の全ての参加者に対して画面上で大きく表示することができる。複数人選択することも可能。
- 7) ZOOMの機能の一つ。ZOOMのフレーム内にあるフォームを使い、参加者同士でテキストのやりとりができる。
- 8) FLT(ワークショップクリエイター)。千葉大学卒業生を中心に結成され、「自由に発想し、自分らしさを見つける楽しさを知ってほしい」という思いのもとワークショップ等を企画・運営する集団。
- 9) 温度によって色が変化するインク。示温インクとも呼ばれる。
- 10) 美エイジング®協会代表、桜井まどか(アートセラピスト)。WS講師歴10年、専門は色彩心理学。アート表現で美しいエイジング(加齢)を彩る。(公社)日本心理学会正会員。
- 11) この方法によりオンラインワークショップでも参加者に展示室の様子を伝えることが比較的手軽にできるとわかったため、他のパートナーのプログラムでも取り入れられるようになった。
- 12) 長瀬陽子(ダンサー・DANCE ASOBU CREW主宰)。子どもと一緒にダンスとアートでイベントを彩る活動や、学校などで“ダンス遊び”の普及活動に取り組んでいる。
- 13) 高橋直裕(演劇ワークショップファシリテーター)。大学で脚本演劇、社会人となってプレイバックシアターに取り組む。自分・他者・社会とつながりを深める場を提供している。
- 14) 橘高あや(アートエバンジェリスト協会認定インストラクター)。アートイベント企画、街歩きツアーガイド、勉強会主催、美術館でのワークショップ講師などを務める。

Report on Transforming On-site, In-person Workshops Online

Taguchi Yuka

To accompany the reopening following extension and renovation of the Chiba City Museum of Art on July 11, 2020, various on-site, in-person workshops were initially scheduled to be held in the newly-built Workshop Room. However, they were all canceled due to the spread of Coronavirus, and in view of preventing infection, it became necessary to change the program to an online one. Since the Chiba City Museum of Art had no hitherto experience of holding online workshops, the start was full of trial and error, but the result was that a wide range of online workshops were successfully carried out. For this report I focus on a project related to the permanent exhibition and a project by our workshop partners.

I discuss workshops that were mainly held in summer concerning the project related to the permanent exhibition. I mention how we sought to carry out what would have been a feasible process - since they were initially scheduled to be held on site and in person - within the limitations of online without altering our intent or aim, and our attempts to change the program from on site, in person to online. I also report on our actual practice methods in video production, display of participants' artwork, creating opportunity for communication between lecturers and participants, etc. Regarding the project by our workshop partners, I report simply on the content of the online program given by five partners, while introducing the various mechanisms put forward and used by each partner to achieve the aims online that were designed for on-site and in-person hosting so that it was enjoyable even for those participants unaccustomed to participating online.

Finally, I mention the pros and cons of online workshops, as well as issues for the future, as have been revealed through our activities from July 2020 through March 2021.

(Translated by Barbara Cross)

Bulletin of Chiba City Museum of Art
Siren No.23

March 30, 2021

Edited and Published by
Chiba City Museum of Art
3-10-8 Chuo, Chuo-ku, Chiba City, Chiba 260-0013 JAPAN
Phone. 043-221-2311

Translated by
Barbara Cross
Louise Allison Cort

Produced by
erA

ISSN 1343-148X

千葉県美術館研究紀要
採蓮 第二三号

二〇二一年三月三〇日発行

編集・発行―財団法人千葉県教育振興財団

千葉県美術館

〒〇〇〇〇三 千葉県中央区中央三―一〇―八

電話 〇四三―二二一―二二二(代)

翻訳協力―バーバラ・クロス

ルイズ・アリソン・コート

制作―e r A