

ワークショップ：「大きな海にいろんな海の生き物を泳がせよう」  
—平成27年度「ワークショップ演習」（芸術文化専門科目）報告書—

Workshop : 'Shall we make various creatures under the sea swim in big ocean ?'

A Report on the Seminar in *Workshop 2015*

永田 郁（編・著） Kaoru NAGATA (the Author & Editor)

崇城大学芸術学部美術学科准教授

Associate Professor, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

大蔵 佑美 Yūmi ŌKURA

崇城大学芸術学部美術学科（芸術文化コース）学部3年生

Under graduate Student, Course of Art and Cultures, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

叶 菜奈 Nana KANŌ

崇城大学芸術学部美術学科（芸術文化コース）学部3年生

Under graduate Student, Course of Art and Cultures, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

谷川 紋香 Ayaka TANIGAWA

崇城大学芸術学部美術学科（視覚芸術コース）学部3年生

Under graduate Student, Course of Visual Arts, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

長堂 悠香 Haruka NAGADŌ

崇城大学芸術学部美術学科（芸術文化コース）学部3年生

Under graduate Student, Course of Art and Cultures, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

三本 慎太郎 Shintarō MITSUMOTO

崇城大学芸術学部美術学科（彫刻コース）学部3年生

Under graduate Student, Course of Sculpture, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

山下 智愛 Chie YAMASHITA

崇城大学芸術学部美術学科（彫刻コース）学部3年生

Under graduate Student, Course of Sculpture, Department of Fine Arts, Faculty of Art, Sojo University

キーワード：ワークショップ（アートワークショップ）、アートマネジメント、ファシリテーター、実践的教育（アクティブラーニング）、共同制作

Keyword: Workshop (Art Workshop), Art-management, facilitator, Active Learning Program, Co-creative

Abstract

This paper is a report on the state of Workshop by the Seminar in Workshop 2015 (@Faculty of Art, Sojo University, 25<sup>th</sup> October 2015). The seminar in Workshop is part of the new curriculum of Art and Culture, Dep. of Fine Art, Faculty of Art, Sojo University, for undergraduate students 2013 academic year.

The purpose of this seminar is to regard social relations as art through the practical method called the art

workshop with together students. We carried out a workshop as a part of the class, in the one of the programs of *Techno Fantasy 2015* held on Sunday 25<sup>th</sup> October 2015 at Sojo University. As for this workshop program, all the enforcement was carried out from a plan by students. This report makes voice of the student who took charge reflected, and students wrote every taking charge one.

The contents insist of the following five chapters: Introduction, 1. Deciding the Planning, 2. The Embodiment of the Planning, 3. The Setting up the site of the Workshop, 4. The Execution of Workshop, 5. Summary. And voice of the students who have finished a workshop as the summary at the end of this report is carried.

## はじめに ーワークショップ演習についてー

まず、本「ワークショップ演習」という科目についての趣旨・目的について述べる。当該科目は芸術学部美術学科芸術文化コース2013年度入学生用の専門科目で、2013年度から本コースのカリキュラムを講義中心ではなく、学生と社会との繋がりを重視し、実践的な内容を持ったプログラムを導入したいという考えから3年次の芸術文化コースの専門科目に本科目を導入した。

本科目は近年、「アートワークショップ」という形での芸術活動が非常に注目されていて、「アートワークショップ」が美術館・博物館や地域において社会と人々を繋ぐものとして、有効に活用されている。また、「アートワークショップ」を表現手段の一つとして活躍しているアーティストも増えてきている（藤浩志氏、アートユニット *tupera tupera* など）。本演習の目的は受講者全員と担当教員（永田）が一緒になって、「アートワークショップ」という実践的な方法で、アートと社会の関係を考えていき、併せてその実践を通して、社会

と人々をつなげるファシリテーター（活動を促進する人）としての基礎的な知識・技術を理解していくものである。特にここでは受講者全員に実践を執行する中で、様々な問題が生じた際に、それを「manage」（なんとかして）、計画が実施できるように学生がそれぞれの役割を担い、それを責任もって実施できるようなコミュニケーションやマネジメント能力を養成していく。

そこでその実践のプログラムとして、毎年10月末に崇城大学で開催される「テクノファンタジー」を活用し（本年度は2015年10月25日（日）開催、図1）、その全てを学生らが企画から実施まで協働で執り行った。本小稿はその企画から実施までがどのようななされていったかを受講者自身がそれぞれ担当を決め、その詳細について報告するものである。本小稿の「2. 企画の実現まで」、「3. 会場設営」、「4. ワークショップの実施」の各章を受講生6人（美術学科3年の大蔵佑美、叶菜奈、谷川紋香、長堂悠香、三本慎太郎、山下智愛）が担当して執筆している（編集は永田が担当している。内容的に重複する部分もあるが、学生自身の考えたこと、感じたことがそれぞ

れ異なるので、その部分そのまま掲載している部分もある。なお、担当した章の文末に受講生の氏名を挙げている。)。そして、最後に「まとめ」として受講生6人のワークショップを終えての感想や反省点を掲載して結びとしている。

## 1. 企画決定まで

まず「ワークショップ演習」についての説明会を2015年7月30日（木）午前中、1限目に履修生に対して行い、本演習科目の上記の趣旨・目的を説明した。そして、2～3限目にまず学生自身に企画立案をする前に事前学習として、本学芸術学部美術学科洋画コース教授・有田巧先生から美術館・博物館および大学等でこれまで開催されたワークショップのチラシや小冊子などをご提供いただいていたので、それらの資料および tupera tupera 著『tupera tupera のわくわくワークショップ みんなで楽しむ造形タイム』（チャイルド本社、2013年刊行、図2）などを参考に学生自身にこれから実施するワークショップのイメージを考えてもらった（2限目）。

それを前提に3限目において、学生自身にワークショップで何をやるか、その企画を考えてもらった。その際にこちらで用意したワークシートにその内容を記入してもらった。その項目内容は以下の通りである。  
ワークショップタイトル

- ①ワークショップのテーマ：具体的に何をやるか。
- ②ワークショップの仕上げのイメージ：どのように見せるか、展示方法など

③ワークショップの世界観を表現する舞台作り、会場作り

④用意するもの（分かる範囲で）

上記の内容で学生にワークシートを作成してもらい、プレゼンテーションをしてもらった。

受講生6人より以下の内容が提示された。

- (1)海の中の生きものをつくる。会場を水族館に見立てる。
- (2)川の生き物、海の生き物
- (3)ペタペタアート（手足を使って巨大な絵を描く）
- (4)スタンプ（使われなくなったものでスタンプ制作）で絵を描く。
- (5)万華鏡
- (6)さまざまなものにペイント

上記の提出された6つの企画から、科目担当者である永田が具体的に短期間で制作し、実現可能な企画を吟味し、選定した。その結果、上記の(1)、(2)の案が、テーマ的に共通しており、何を描かせるかというワークショップの内容が具体的であった。一方、(3)については(1)、(2)とともに実施内容が具体的であったが、何を描かせるか、作るかという世界観が(1)(2)に比べ具体的ではなかったため、(1)、(2)の海の生き物、川の生き物を描かせる案を実施することに決定した。

その後、ワークショップの名称を「大きな海にいろんな海の生き物を泳がせよう。」と決定した（後期授業開始前）。

夏季休暇期間が終了し、後期が始まり、9月28日（月）に再度受講生全員を招集し、10月25日（日）の「テクノファンタジー2015」の本番に向けて、スケジュール、

ワークショップの舞台の制作、使用する材料、道具等について担当教員含め受講生たちが打合せを行った。打合せの結果、10月9日（金）3～4限目、20日（火）4～5限目を制作の時間に充て、10月23日（金）3～4限目に会場設営および準備にあてることとなった。

以下、2～4まで企画の実現から、会場設営および当日のワークショップの実施までの概要を担当ごとに報告していく。

（上記 永田執筆）

## 2. 企画の実現まで

### 2-1 準備

#### 2-1-1 ワークショップの世界観

上記のプレゼンテーションの結果、ワークショップは、①「水族館に生き物を泳がせよう」の案と、②「海や川に生き物の絵を描こう」の案の2つを合わせ、最終的に「大きな海にいろんな海の生き物を泳がせよう。」というテーマに決定した。まずは、“海”という世界観をどう作るかを検討した。ワークショップが行われるのは、通常は講義を行う教室（芸術学部棟D107使用）である。また、開催日も10月下旬と、夏から秋への移り目でだんだんと涼しくなってくる時期でもある。無機質な空間を、いかに“海”に見えるようにできるかが、ワークショップを行う上で重要になってくる。今回は、アーティストの tupera tupera のワークショップ「大きな海のじゃばら絵本を作ろう！」（開催地：横須賀美術館）を参考にした（tupera tupera 著『tupera tupera のわくわくワークショップ みんなでたの

しむ造形タイム』チャイルド本社、2013年、22-27頁、図2-3）。海は、水色の画用紙を貼った板段ボールをじゃばら状に何枚か貼り合わせたもので作ることに決まった。じゃばらにすることで段ボールが自立しやすく、折りたためるので設営や準備も取り掛かりやすい。また狭い空間でも描く面積がより多く確保できるといったメリットもある。また、対象者である小さな子どもたちの視線を考慮し、板段ボールの大きさを縦約180 cm にして、海のスケール感を出した。子どもたちには画用紙や段ボールに絵を描いてもらう。それをじゃばらの海に貼って生き物を泳がせようというワークショップの具体的な構想ができた。ただ、じゃばらの海だけでは、子どもたちに世界観が伝わりづらいのではないかとの意見も出た。そこで、ワークショップ会場である教室の入り口にも海を連想させるような装飾をつけようということになった。使用するのは黄、白、黄緑色のビニールひも（すずらんテープ）で、それを何連もつなげて作ったのれんを教室入り口に設置することになった。のれんは、ちょうど教室内部が見えにくい長さに調整し、子どもたちがわくわくしながら中に入れるような作りをイメージした。また、教室のガラス窓や廊下側の壁面にも、魚やわかめ、貝殻などを紙で作ったもので飾りつけするなど、参加者の立場になって楽しくワークショップが体験できるような場を考えていった。（長堂）

#### 2-1-2 レシピ・制作

上記、ワークショップの舞台である「海」の世界観について述べた。次にその

世界観を制作するための材料、道具等の詳細（レシピ）を紹介しよう。ワークショップの会場を海のような空間にするためには、室内全体を青く構成する必要があった。しかし、限られた予算内での制作であったため、空間の構成としては幅よりも高さを意識し、会場の半分ほどの空間で全体を青く見せることのできる構成を考えた。

海の中を表現するために必要なものとして用意した道具が、「段ボール、青と水色2色の色画用紙、汚れ防止のシート」である。段ボールは、180 cm × 90 cm の大きさのあるものを使用した。色画用紙（ジャンボロール画用紙、幅90 cm × 10 m）を2色に設定した理由は、海と波を表現するにあたって、青と水色を交互に入れることで海のグラデーションを効果的に入れることができると思ったからである。また、画用紙を貼り終わった段ボールは、2枚1セットとして山型に並べて、屏風の形となるように片側の壁一面に並べることにした。片側に空間を寄せることで会場に集中的に海の空間を構成できるように工夫した。また、会場を汚さないための道具として、床にシートを敷くことにした。このシートはブルーシートでなく銀色であったが、海のイメージを崩すことなく空間がくれたと感じたので、結果として良かったと感じた。

その他、海藻やサンゴ、島、雲など海を表現するための小物を画用紙や段ボールで制作した。これらは、白紙の状態の画面では、子どもたちが制作したものを貼りにくいということを想定して、あらかじめ画面の隅を埋めておくために考えたものである。画面を埋める以外にも、ワークショップ会

場の入り口付近から雰囲気をつくるために、会場への誘導や入り口の装飾などにも使用した。また、会場スタッフの名札には海の生き物を描いたお面を使用した。これらは、会場イメージの強調と子どもへ与える印象を柔らかくすることを考えたからである。お面は、スタッフ十数名分の絵柄の種類をすべてばらばらにしておき、子どもたちが制作する際の参考としても使えるということも考え、なるべく簡素にデフォルメされた絵柄にすることを心掛けた。

空間の構成に使用した材料などは、なるべく無駄が出ないように工夫して使用することを心掛け、会場イメージに近づくことに重点を置き、空間構成のための有効的なレシピを考えることができたのではないかと感じている。（大蔵、谷川）

### 2-1-3 世界観の制作

世界観の決定後、私たちが最初に行ったのは当日会場となる大学の講義室の規模や備品をはじめとする設備面の確認である。その後、ワークショップの対象となる子どもの年齢、人数や滞在時間を仮定し、制作に費やせる時間や予算を考慮に入れつつアイデアを出しあった。採用した案は、段ボールを用いて屏風状の「海」を出現させるというものであった（上記と重なる部分もあるが、ここでは海の世界観を作り上げるためのアイデアや工夫について報告する。）。

私たちはメインとなる屏風状の「海」と屏風以外の展示空間・会場までの動線の大きく2つの事柄に対し集中的に取り組んだ。最初に取りかかったのは作品を貼るための

「海」作りである。私たちは海のゆらぎと作品によって背景を選択できるようにとの考えから青色と水色の2色の画用紙を準備し、それぞれを段ボールの一面に貼り付けた。そして青色の段ボールと水色の段ボールを2枚で1組と考え、当日の子どもたちの制作スピードによって設置・撤去が簡単に行えるように1組ごとにガムテープで接着した。つまり10枚の段ボールがそれぞれ5つの組に分かれ接着されているということである。全てを接着していないことによって転倒するなどの問題が発生するかと心配したが、幸い屏風という形状のおかげで全てを接着することなく安定感を得ることができた。次にこうして完成した土台に「太陽」、「雲」、「カモメ」、「島」、「波」、「海藻」、「貝」や「気泡」など8つの要素を最小限度に貼っていった。空と海を隔てる波や海底の海藻など説明的な要素を取り入れることによって空間の奥行を表現し、子どもたちのより自由な発想を引き出すことが出来ると考えたからである。

当日は屏風状の「海」が埋まってしまうことも想定し、屏風以外の展示空間も準備を行った。具体的には窓、壁や机などの空いたスペースに屏風の海と同じく波や海藻を貼った。ビニールひもや光沢のある素材（ホログラムのプリントされた紙など）からできたそれらの要素を窓に貼ることによって会場に影や光の動きが加わり、より海らしさを出すことに成功した。他にも照明の程度、さざ波の音や映像などを流すなどして視覚・聴覚の分野からも想像を膨らませやすいようにした。会場外の取組みとしては建物の入り口（陸）から海の世界へ

潜っていくというイメージのもと、波や魚を追いかけると会場に行きつくように工夫し、尚且つ内部が直接は見えないように入口にビニールひも（すずらんテープ）でカーテンを作り、子どもたちの期待感を高めるため、魚の口に入るようなイメージで魚の口も入口に設置する演出も行った。

（叶、谷川）

### 3. 会場設営（図4）

上記、ワークショップの世界観である「海」の制作の詳細について報告した。ここでは、事前（10月23日（金））、当日（10月25日（日））の会場設営に関して報告する。

また、当日の会場の雰囲気を出すために各自自分たちの名前入りの魚のお面を段ボールと厚紙と輪ゴムでつくり（上述）、さらに海をイメージしたスカート・腰巻の衣装をすずらんテープでつくった。個性が出るような魚の種類やカラーを選択し、それぞれの味の出るような衣装ができた。

事前の準備として会場設営では机と椅子を撤収し、汚れないようにビニールシートを敷き、ずれないようにガムテープで床に固定し、魚を貼る背景の段ボールは青と水色を交互になるよう、廊下側の窓に椅子にじゃばら状になるよう固定した。

道具の使用に関する（はさみ・カッターの使い方、走ったり暴れてないように）注意書や靴を脱ぐことのお願いのパネルを段ボールで制作した。また当日には海の中にあるような雰囲気を出すために実際の海中の音と映像をスクリーンで流した。（谷川）

## 4. ワークショップの実施（図5）

ワークショップ「大きな海にいろんな海の生き物を泳がせよう。」は2015年10月25日（日）、第19回崇城大学テクノファンタジー2015の芸術学部美術学科のプログラムとして実施した。当日は本演習の上記の受講生の6名以外に、美術学科1年生4名、大学院生3名を加え、ワークショップ運営を行った。

### 4-1 当日の準備

当日の道具は、筆（いろいろな大きさ）、ローラー、歯ブラシ、水性絵具、カラー油性ペン、紙コップやペットボトルを半分に切ったもの（絵の具容器に使用）、雑巾やタオル（手を拭くものと、絵の具のふき取り）、手洗い用バケツ、新聞紙、画用紙、段ボール、ハサミ、紙ガムテープ、両面テープ、カッター、カッターマットを準備した。

当日の準備として、絵の具は紙コップやペットボトルを半分に切ったものに水性絵具と水を混ぜて用意する。用意する際、絵の具が薄すぎると描きにくく、乾きにくくなるので調整が必要であった。描く道具では、筆は色々な大きさを数十本準備し、ローラーや歯ブラシは数本準備した。掃除道具として、床に敷く新聞紙や水を張ったバケツを三つとタオルや雑巾を準備した。描画用の紙は、画用紙や段ボールなどをある程度の大きさにそろえたものと、切りくずの残りや大きな段ボールを切って広げたものなどを準備した。ハサミやカッター、ガムテープ、両面テープなどは学生が使用

するために準備した。また、学生の私物として海の生き物図鑑を用意した。（山下）

### 4-2 参加者の幅

参加者の幅は、小さい子は2歳から大きい子は小学校高学年ぐらいの年齢まで来場した。今回は、絵の具を主に使用していたため、絵の具を使うことが初めてだという2歳児もいた。ほとんどの保護者は椅子に座って子どもたちを見守っていたが、幼い年齢の保護者は子どもたちと一緒に参加して絵を描いていた。小学生ぐらいの年齢になると、お友達と一緒に参加している子どもたちも多かった。絵を描くワークショップだったが、女の子だけでなく男の子も多く来場していた。（山下）

### 4-3 当日のワークショップの様子

当日の様子としては、照明は点けず、自然光を利用し、室内では海の映像をプロジェクターで投影し、音響として水中の音を流して雰囲気づくりをした。また、客寄せとして本学に即席の招待ボードをもって誘いにいった結果、たくさん子どもたちが来場した。

子どもたちと一緒に沢山の魚などの絵を描き、その絵を海ボードに貼っていった。後半から、入りきれない量となったので、飾りつけをしていた廊下の壁に飾った。壁に貼り付ける他に、窓から対角線の窓にかけて川に見立てて掛けたすずらんテープにも魚を飾った。

来場者は、最初は数名だったが後ほど収容しきれないほどの人数が押し寄せた。本学に宣伝しに行った効果も大きい。また、

バスの入れ替わりで人数が出たり入ったりを繰り返し、午後も絶え間なく来場者の出入りがあった。

入場したときに、壁や学生の仮装に色々と反応してくれていた。カニやタコなどの仮装が分かりやすく人気であった。会場の雰囲気も溶け込みやすいのか、ほとんどの子どもたちはすぐに絵を描き始めた。絵を描き始めると1人3～5枚ほど魚や海の生き物を描き、海のボードの好きな場所に貼り付けた。中には、巨大な段ボールに巨大なマンボウや鮫などを描いている子もいた（2, 3歳児の男の子）。図鑑を用意していたため、そこから海の生物を決めて描いている子もいた（小学生の男の子）。道具で、ローラーや歯ブラシを初めて使う子どもも多く、ほとんどの子が筆もペンで描くような描き方をしていたが、道具なりの使い方を探っていく子もいた。絵の具が使えない小さな子でも、カラー油性ペンがあったため、楽しそうに絵を描いていた。兄弟で来場した子も多く、小さいながらも上の子が妹や弟たちの面倒をみながら絵を描いている子もいた。最後には、自分の絵を貼り付けた後に記念写真を撮る人もいた。

絵を描き始めると夢中になり、絵の具をこぼしたりもしたが、学生がすぐに対応をしたため大きな問題にはならなかった。学生1人に対して子どもが2～4人のグループで絵を描いた。グループに1人は学生を配置しているが、大きい子や保護者付きは学生をおかないグループもあった。また、海のボードに貼り付ける際、グループから目を離すことが難しく貼付け待ちの子どもが多かったように思える。途中から貼付け

係ができたが、ハサミ係も少ない中、段ボールの厚みのある余白を切ることが難しく、結果として待たせてしまった。また絵の具も乾いていなかったため垂れることがあったが、子どもたちの豊かな感性で「おさかなさんが泣いてる」など、垂れやにじみからも絵を楽しんでいたように見えた。

反省点としては靴の置き場が少し混雑をしたことで、入口に脱いでいく子が多かったため、もう少し分かりやすいような靴コーナーを設けるか、廊下で脱がせることで混雑が軽減すると思う。廊下に飾られた作品だが、当日の混雑からして作品で埋まった海のボードを張り替えは難しく、次回からはもっと会場を利用して飾る場所の確保も必要だと感じた。

その他、絵の具のこぼしが多く、服の汚れや足の裏の汚れがひどく、手洗い用のバケツとタオル、雑巾を用意していたためそこで落とすことができた。手洗い用にバケツを二、三個用意していたが、すぐに濁ってしまうため頻繁に水換えに行った。

会場は来場人数が多かったこともあるが、描く場所が少し狭かったように思える。シートの上だけが描く場所だったが、子どもたちを数人ずつのグループに分けてすわるので、常に場所が無い状態であった。また、使用した絵の具はグループに3～4色を用意するが、グループが多すぎると絵の具のバリエーションが足りないことも多々あった。

飾り付けの際、壁には両面テープでの接着は難しく、紙ガムテープでもくっ付くが剥がれやすかった。海のボードに両面テープで貼るが、段ボールは時間がたつと自重



で取れるため、ボードにはガムテープが良いことが分かった。また、作品が乾いていないものが多く、乾かす場所が必要となった。途中扇風機を用意したが、絵の具の使用量が多いため、なかなか乾かなかった。そのため、乾かす場所を確保すると描く場所が少なくなってしまった。結果、廊下でも乾かしたが奥の部屋の通路となっているため広げに行くことは難しかった。また、保護者が多く椅子を用意したが入りきれていない方も多かったので、今回は別部屋を保護者室として用意した方がいいのか、それとも部屋の畳んだ机を部屋の外に出してスペースを広げることが必要だと感じた。（山下）

#### 4-4 参加者の動員およびテクノファンタジーとの連携

##### 4-4-1 参加者の動員

事前にインターネットや崇城大学のウェブサイトなどで当日の開催告知をしておき、当日は崇城大学から、循環バスが上熊本駅、本学の中庭、芸術学部前に停車するようになっていた。バス停車位置には学生が待機し、駐車場付近にそれぞれ一人ずつほど割り振られていた。はじめのうちは雨の日ということもあり、なかなか参加者が来場しなかったが、午前10時30分ごろ以降は、車で来られる方が多くなり、家族連れの車がよく見られた。芸術学部では、来ていただいた方に受け付けの学生（スタッフ）の案内から、自分たち一人が引き継いで案内し、それぞれデザイン、美術側の体験コーナーに案内した。主に美術→デザインといった流れではあるが、それぞれ参加者が偏って

しまうこともなくスムーズに案内が進んでいった。（三本）

##### 4-4-2 テクノファンタジー本学との連携について

今ワークショップ開催中、後輩二人（1年生）と共に本学へ芸学側への呼び込みを行った。本学と芸学の連携について曖昧な点も見て取れた。それは、まず本学は芸術学部側よりも非常に来客数が多いという点。薬学部などが本学で開催している中、別会場で芸術学部が開催していることを知らない参加者が多く見られた。本学側も他学部がアピールを掲載している中で、芸術学部の文字は目にすることがなかった。その場の実施情報がパンフレットだけといったところを、もっとたくさんの場所に芸術学部での開催をアピールすることが必要である。そして、何よりもバスの停車時刻とイベント開催時、参加者の入れ替え時のタイミングが重ならず、実際に自分たちが呼び込みへむかった時も、「あと二十分後ですが、よければ遊びにいらっしゃいませんか？」といった呼びかけを行う側も対応に困る場面や、芸術学部方面へ向かうバス待ちが混んでしまい、もう一台車を呼ばなくてはならなくなる事態にも及んだ。このように参加者に大幅に時間をとらせてしまうところも、芸術学部側と本学側の連携の無さが窺えた。（三本）

## まとめ

以上、本ワークショップ「大きな海にいろんな海の生き物を泳がせよう。」における企画から当日の実施の詳細について報告した。最後に「ワークショップ演習」の各履修生の本ワークショップを終えての学んだこと、感想を述べて、まとめとしたい。

[長堂悠香]

ワークショップ演習では、ワークショップを企画から実行までに移すプロセスを学んだ。子どもを対象としたワークショップであったため、普段子どもと接する機会が少ない私には貴重な体験でもあり、参加してくれた子どもたちによって徐々に海の世界観ができていく過程は、みんなで作り上げていくワークショップの良さを実感できた。また、こちらの想像を超えた子どもならではの感性の豊かさに驚くこともままあった。例えば、海底遺跡や人魚、潜水艦の絵を描いた子どもがおり、その発想力には同伴していた家族も驚くほどだった。もちろんこのワークショップでは、「大きな海に海の生き物を泳がせよう」という大きなテーマを掲げてはいるものの、描くものを特に制限していない。しかし、“海”にちなんだものといって、海底遺跡が出てくるその発想には、魚や貝殻がぱっと浮かぶ私たちにとって予想外のことであり、大きな気づきになったと思う。

ワークショップを振り返ってみて、参加者の人数が予想を超えて多くなった時に子どもたちに十分な対応ができなかったこと、絵の具などの材料の不足など、今後の課題として反省するべき点が多数挙げられる。

機会があるなら、これら反省点を踏まえた上で、また次につなげられるようにしたい。

[大蔵佑美]

今回の「ワークショップ演習」を通して学んだことは、参加者の年齢に沿った空間をつくりだすこと、どれだけイメージに近い空間をつくりだすことができるか、ワークショップ開催中の参加者への対応である。ワークショップの参加者は、幼稚園、小学校低学年の小さな子どもが多かったため、子どもの手の届く範囲に作業の道具を配置し、またスタッフも数人のグループに対して1、2人配することで、親が側についていなくても子どもの作業に危険が及ばないように配慮することを心掛けた。イメージに近い空間づくりの為に、水中の音楽と映像を流し、入り口や窓には段ボールで制作した魚などの小物を貼り付けることでより水中のイメージに寄せるように努力した。ワークショップ開催中の参加者への対応は、親が子どもと共に作業に参加することもでき、作業には参加せずに外から子どもの様子をうかがえるように荷物置き場や椅子を配置した。しかし、実際にワークショップが開催されると、すべてに目が行き届かず滞ってしまった部分も見受けられた。

[叶菜奈]

私がワークショップを通じて考えさせられた事は保護者の子どもに対する態度である。私的な話になるが、私の母はこれまで絵を描くことに対してあれやこれやと指図をすることはなかった。そのため私は自由に表現することの楽しさを味わいながら育つことができた。しかし、ワークショップに参加された保護者の中には子どもの作品

に対し、完成させたことを褒めることもなく「どうしてお魚なのにピンクなの?」、  
「目は2つしかないよ。」や「図鑑通りに描きなさい。」などと否定的なコメントをしている保護者も見受けられた。更には、作品を見せにきた子どもに対しスマートフォンを片手に軽くあしらう親までいた。このことから、特に子どもを対象としたワークショップでは保護者の理解や積極的な参加が子どものワークショップでの成長を促進させるのではないかと感じた。

[谷川紋香]

今回のワークショップでみんなと意見を出し合い、人数の少ないなか、いかに効率良く作業をすすめるかが重要だったと思う。叶さんが全体的に指揮をとって全体に目配り、気配りをしてテキパキと指示を与えつつ、サポートとしてみんなに意見を求めていたのが印象的であった。すごくリーダーに向いているなあと思うと同時にうまいチームだったと思う。私や叶さんの突発的な思いつきに（お面を作ったらおもしろいかも！衣装もつくろう！）に対し大蔵さん、長堂さんが具体的な解決策を出し、山下さんや三本くんがついてきてくれるかたちで全員が個性ありつつも統一感のある今回のワークショップが完成したのではないかとと思う。

また本番当日には予想を超えるたくさんの方に足を運んでいただき、材料が足りなくなったり等のアクシデントも起きたが、その都度みんなで作案を考え、臨機応変に対応することができ、怪我・事故等もなく最後にはとても大きな達成感を得ることができた。普段の制作では体験できない来

場してくださったお客さんと話しながら作品をつくることや小さい子どもさんと触れ合うことで新しいインスピレーションも湧いてとてもいい刺激になった。今後の個人の制作やグループでの制作にも生かしていきたいと思う。

[山下智愛]

今回のワークショップで、企画から運営までの流れや運営側の忙しさや、企画成功の喜びを学んだ。企画から準備では、実行までに考えていた時間より遥かに多くの時間を準備に費やし、材料などの費用もかなりかかる事が分かった。準備するうえで、運営の流れにあうように準備をし、当日の状況を推測し道具の準備が肝心で、余り足りない事が一番大変だという事が分かった。また、運営では子どもたちを見ながら作業をする事が多く、管理不届きでのハプニングもあり、とても忙しかった。特に、絵の具のこぼしや、描いている途中で洋服が汚れてしまうなどがあった。そのため、気が付いたら掃除をするようにしていた。手洗い用にバケツ、雑巾を用意していたため、子どもたちが汚れた手を洗うことができ、良かったと思う。

今回の課題としては、来場した子どもたちや保護者の方々の人数に比べて、ワークショップの会場のスペースが少し狭いと感じた。予想を超える人数が来場したこともあるが、子どもたちの描くスペースが少し狭く、運営として動くときも足の踏み場に困った。次回は、保護者の待合室を設け、会場内に収納していた折りたたんだ机を会場内から出せばスペースも広がるのではないかと考える。現状では、スペース確保も

難しいが、運営側の人数も少ないため子どもたち全員に気を配るのは難しい。したがって、スタッフの人員を増やすか、保護者参加型にすると、少しはその運営も回しやすくなり、スムーズに人が流れ、スペース確保から道具等の個数制限が解消されるのではないかと思う。

準備から運営までとても忙しく大変であったが、運営が成功することの喜びを感じることが出来た。当日はハプニングもあったが、臨機応変に対応しスムーズに流れて良かった。また、予想していた以上に運営は難しかったが、運営では個々が臨機応変に対応する事がもっとも重要で連絡を取り合いながら協力する事が大切であると学ぶことが出来た。

[三本慎太郎]

ワークショップを通して、実際に小さな子どもを案内しながら教えることの大変さと、重要性を学んだ。実際に子どもに絵を描いてみるように呼びかけることは、なかなか言うことを聞いてくれる子も少なく、事前に皆で子どもたちについて話合う必要があったと感じた。大まかな流れとしては大成功であったと感じたし、とても好評であった。

今回芸術学部に関してのことではないが、テクノファンタジーでの風船の数をもっと増やしたほうが良いと感じた。また芸術学部側にも配置したほうが良いと思う。なぜなら風船配りが何人もいるのに対し、いくつも足りていない現状を見たからである。子どもは何かしら「物」をもらうことに対して幸福感が高い。もちろんワークショップの目的は当大学で様々な体験をしてく

うことだということであるが、風船一つ二つもらうだけでも、今体験とともにもっと喜んでもらえると思う。あとは、やはりもっと芸術学部と本学との連携をしっかりと、案内していく必要がある。崇城大学全体のワークショップであるならば、来ていただける方々にはぜひ満喫して帰ってほしいからである。



図1 テクノファンタジー2015のパンフレット



図2 『tupera tupera のわくわくワークショップ』（『tupera tupera のわくわくワークショップ』より転載）



図3 大きな海のじゃばら絵本を作ろう！  
（『tupera tupera のわくわくワークショップ』より転載）



図4 当日の会場設営の様子



図5 当日のワークショップの様子と海の生き物たち