

コロナ禍における教育普及事業について

武内厚子、石田哲朗、榊田言葉

東京都写真美術館 学芸員

コロナ禍における 教育普及事業について

武内厚子、石田哲朗、榊田言葉

はじめに

令和2年度は、新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、従来の対面による教育普及事業はすべて実施困難という状況のなかで幕を開けた。年度当初はこの急激な状況の変化に追いつけずうまく対応できない日が続いたが、「今、何ならできるのか」へと少しずつ考えをシフトし、従来のプログラムを新たな形で実施できるように工夫・改変し開始した。

教育普及事業は、事業の性質上、実施内容が実施当日その場になければ、その内容についての記憶は消えてしまいがちである。そのため、この未曾有の事態での、状況に応じた教育普及プログラムの主な取り組みについて、ここに記し残すものである。

*

1. 博物館実習

当館では平成12年から現在に至るまで、例年、主に8月から9月にかけて博物館実習を行っている。令和2年度の実習は、準備期間中であつた年度当初から新型コロナウイルス感染症の影響を受け、時々刻々と情勢が移り変わる状況下のなかで、実施の可能性から検討がなされた。しかし、未来を担う学芸員を目指す学生に実習の機会を提供し続けることこそが公立美術館が果たすべき責務と捉え、実施に至った。

ただし、コロナ禍ということもあり、当然ながら館内での実習を行う場合には留意すべき点が多く、必要な対策を講じた。感染リスクを最大限減らし、実習生が安心して実習に専念できるよう、これまで行ってきた対面での実地研修とオンラインの両方のメリットやデメリットを検討し、結果として、通常は館に集まり実施してきた講義の一部やディスカッションなどをオンラインの形式、とりわけライブ配信に変更した。コロナ禍において、すでに大学ではオンラインでの講義が実施されており、そのため実習生たちはオンライン形式に慣れていることが予想された。このことがオンラインを含む実習実施への背中を押す一因となった。

近年、当館が実施してきた博物館実習は、講義を中心に据え、適宜、演習や課題を組み込んだ形式を採っていた。座学では主に展覧会やコレクションだけではなく、教育普及や広報、保存科学、図書室といった美術館を取り巻く多岐にわたる活動について、具体的な事例に沿って紹介し、実技では課題などを通じて主体的に考える機会を提供する枠組みのもと、実習生が実践的かつ能動的に学び、そのことによってより深い理解へと至ることを期待するものであった。

以下では、従来の目的を保持しつつ、今回の博物館実習をどのように実施したかについて述べていきたい。

I-1. 令和2年度博物館実習の実施について

本実習は8月20日（木）から9月4日（金）にかけて計10日間にわたり、7名の実習生を迎えて行った。今回は全体のうちの3日間をオンラインで実施し、当館で実習を行う際は、ソーシャル・ディスタンスや換気などの感染症予防に最大限留意した【図1】。教育普及プログラムの実習体験【図2】や、オンラインでのディスカッション、発表などといった演習を組み合わせ、講義と演習、実地とオンラインの相互作用によって美術館での活動という総体をより深く理解していく内容となるよう心がけた。

具体的には、実習ガイダンスや、収蔵庫などのバックヤード見学を含むプログラム、教育普及プログラムの演習などは実地、ディスカッションや課題発表はオンラインで実施した。また、講義はそれぞれの内容を勘案し、実地かオンラインかを振り分けて行った。振り返ってみると、美術館のそこにしかない空間や施設を体験するものや、実際にプログラムを経験し、実施する人の動きや行うタイミング、その場に設置されたものの配置など、いわゆる場のつくり方をよく観察することで、企画者が意図した意味に気づき、能動的な学びを促進するための活動などは実地、実習生が主体となって発表したり、積極的に対話を交わしたりすることによって目的が達成されるものに関してはオンラインになっている。加えて、オンラインでの実習の際は、広報活動のように業務の担当者にししか聞くことのできない講義や、パワーポイントで数々の具体的な現場の写真や資料を共有しながらのレクチャー形式のものだけではなく、事前にワークシートを課題として配布しておき、開催中の複数の展覧会を各自で自由に鑑賞してもらい、展覧会の空間構成や作品、デザインなどを比較しながらワークシートにまとめてもらった上で、後日オンラインでディスカッションを行うなど、実地とオンラインによる相乗効果が生じるようにプログラムを設計した。まずは一人で自分の考えを言語化した後、他の実習生や学芸員の様々な意見を聞くことで、多様な視点に気づくことを意図したものであった。また、最終課題では、当館で実施する教育普及プログラムを考えてもらったが、当館のスタンダードなプログラムを実地で体験してもらった後、オンラインでの中間発表、そして本発表と質疑応答へと段階を踏みながら、これもまた、実地とオンラインの双方を組み合わせで実施した。

そもそも博物館実習とは、「美術館」という場を実習生たちに経験



図1
ソーシャル・ディスタンスを保ちつつアクリル板で仕切るなど、感染防止対策を講じた。



図2
ワークショップ演習の様子。

してもらうことが重要な目的の一つであるため、すべてをオンラインのみで実施することは難しい。たとえば美術館には、作品を保存する収蔵庫など通常は目に触れることのない施設を含むバックヤード部分や、あるいは日々行われる美術館活動、そして作品だけではなく空間構成を含む展覧会の鑑賞など、美術館には実際に見たり、経験したりしなければ得られない幾多の知見がある。これらはオンライン形式により画面越しで経験することも可能かもしれないが、その場だけが語り得るものが存在することも事実であると考え。

そのことを示すように、実習終了後の実習生によるアンケートでは、「実際のバックヤードや企画運営の実務を体験したことで、来館者の目線だけでは気がつけなかった写真美術館の機能や魅力について考えることができた」という実地を体験したからこそその感想や、「どの実習でも驚きや発見が多く、楽しみながら、とても勉強になりました」という満足度の高い声が寄せられ、担当者としてようやく胸を撫で下ろした。

I-2. まとめ

今回の実習では、オンラインでのライブ講義やディスカッションにおいて、チャットを駆使することで、常時、質問や意見が飛び交い、学芸員などが一方的に情報を提供するのではなく、双方向的なコミュニケーションの場が生まれた。ともすれば、対面よりオンラインの方が心理的な負荷が少なく気軽にコミュニケーションをすることができ、面と向かってならば躊躇うような質問や議論を展開しやすく、積極的に自由な意見が出やすい印象があった。

また、これは副的なことかもしれないが、今年度、大学のほとんどの講義をオンラインで受けざるを得ず、通常の学校生活を送ることが叶わなかった学生たちにとって、10日間という短い期間のうちの7割程度ながら、関心や志を同じくする仲間とリアルに出会うことが少なからず刺激になったようだ。実習中に彼らとの会話などから感じるが多々あった。そういった場面からも、美術館とはやはり人や本物の作品、空間に物理的に出会い、そして様々なものを見たり、感じたり、体験したりすることが可能な場所なのだ改めて感じた。

上記のように、オンラインや実地での実施には、それぞれ異なるメリットや特性がある。今後もプログラムごとの目的を明確にし、最も適切な方法を選択することで、オンライン、対面にかかわらず、実習生のより積極的な関心を引き出し、理解を深めることも可能であろう。オンラインの可能性が広がったいま、今後も引き続きオンラインと実地の両方の特質を理解し、双方の活用に努めながら、受け手にとって最適かつ効果的なかたちを模索しつつ、未来を築く人材を育むべく努めていきたい。(梶田)

*

2. スクールプログラム： オンラインによる制作系プログラム「おどろき盤制作」

当館のスクールプログラムは、通常、来館した学校団体に対し、対話型鑑賞による展覧会見学と暗室での制作体験やアニメーション制作体験のプログラムを行っており、一度の来館で鑑賞と制作の両方が体験できることが当館の特徴であった。しかし、今回のコロナ禍の状況を機に、展示室での対話鑑賞もスタジオでの大人数での制作も困難な状況となったうえ、学校を訪問する出前授業も細心の注意を払う必要が発生した。そこで、学校側が来館するのでもなく、美術館が出前授業を行うのでもない、オンラインによる遠隔授業の実施が可能ないように改変した。

オンラインで授業を実施する際、本来の当館のスクールプログラムの目的・ねらいである「写真と映像のしくみと楽しさを体験的に理解する」を保持できることが重要と考え、そのことが損なわれることのない授業の流れとなることを重要視している。この目的・ねらいについてだが、学校の教員は往々にして、クオリティの高い作品の完成を目標とすることがある。しかし当館は完成した結果ではなく、そこに行きつくまでの経過の気づきを最も大切にしており、特に、「おどろき盤制作」プログラムでは、子供たちの制作部分は、そこへ至る導入をどのように行うかによって大きく異なると考えており、導入部分がオンラインでもきちんと行えれば、十分効果的な授業が実施可能と判断した。そこで、本稿では、スクールプログラムのうちおどろき盤制作の授業について、都内の公立小学校で実施した例を取り上げ、能動的・主体的なオンライン授業についての実践を紹介する。

まず、「おどろき盤」とは、1830年代にヨーロッパで発明されたアニメーションの起源にあたる装置である。時計文字盤のようにコマに区切った円盤型の用紙に、一コマずつに少しずつずらした絵を描いたもので、それを棒に取り付け、回転させる。回転するおどろき盤を鏡に映して円盤につけられたスリット状の穴から鏡を覗いて見るとアニメーションとして絵が動いて見える、という仕掛けのもので、海外では「フェナキスティスコープ」と呼ばれている。当館では、自分で好きな絵を描いておどろき盤をつくることのできるオリジナルのおどろき盤キットを制作しており、スクールプログラムでも本教材を使用している。当館のおどろき盤キットは、補助的な図形がすでに描かれたものや、コマを分割するガイド線のみのもなど、計4種類あり、つくる人の学齢や描くことに対する抵抗感の度合いなどによって使い分けている。

2-1. 授業の具体的な流れ

【事前準備】

オンラインでの授業の場合の事前準備は次のとおりである。

①使用教材の送付

授業当日に使用できるように、あらかじめ授業前日までにおどろき盤キットを人数分学校に送付しておく。授業の導入で使用する、

19世紀の絵柄を用いたおどろき盤(レプリカ)も学校に送付しておく。

②オンライン接続の通信状況の確認

当日授業を行う教室の通信環境の確認のため、前日までに打ち合わせを兼ねてテストを行い、当日の使用機材や通信状態を確認しておく。学校側は、1台のPCを接続した電子黒板にオンラインの画面を写し出すようにし、児童生徒は電子黒板を通して美術館と繋がることになる。

③オンライン会議のミーティング設定と学校の招待

オンライン会議システムにおいて、当日の授業時間をスケジュールし、学校側がミーティングに入ることができるように招待連絡をする。

【授業の構成】

授業のタイムテーブルは【図3】の通りである。授業全体は大きく3つのパートに分けられる。第1に19世紀のおどろき盤のレプリカをじっくり鑑賞し、おどろき盤の仕組みを体験しながら理解する「導入」のパート。第2に、各自が4種類の型紙の中から好きなものを選んで絵を描く「制作」のパート。第3が、各自の作ったおどろき盤を子供たちがお互いに見て楽しみ、認め合い、そして授業の感想、気づきの共有を行う「振り返り」のパートである。前述のように、当館の教育普及事業の目的は、「写真と映像の仕組みと楽しさを理解する」ことであり、本プログラムの場合、制作自体よりもおどろき盤が「どうやったらアニメーションとして動くのか」に気づくことが重要となる。そのため、この3つのパートの中でも特に「導入」のパートはその後の制作への契機付けにもなる重要な部分である。導入は、パワーポイントを共有しながら、児童との対話を交えて、おどろき盤の鑑賞を行う。

図3
授業タイムテーブル(都内公立小学校での場合)

内容	役割分担	時間
事前準備：Zoom接続確認、驚き盤制作材料等の学校側の準備状況の確認		
授業開始		
(Zoomを通して) あいさつ・東京都写真美術館の紹介 導入「驚き盤ってなんだろう」(パワーポイントを使用)	美術館	25分
驚き盤制作 *制作中は、美術館はZoomの音声・ビデオをオフにし、カメラを通して見守り。 *先生が教室を回り、制作中の児童の様子の見取りをおこなう。 *特徴的な児童の作品や早く出来上がった児童の作品をZoomを通して共有してもらう。	教員	60分
(Zoomを通して)ふりかえり(完成作品を見せてもらったり、感想発表)	教員+美術館	5分
授業終了		

【導入】

次に、導入部の具体的な実施方法を紹介する。児童生徒は小グループに分かれてテーブルにつき、テーブルごとに19世紀のおどろ

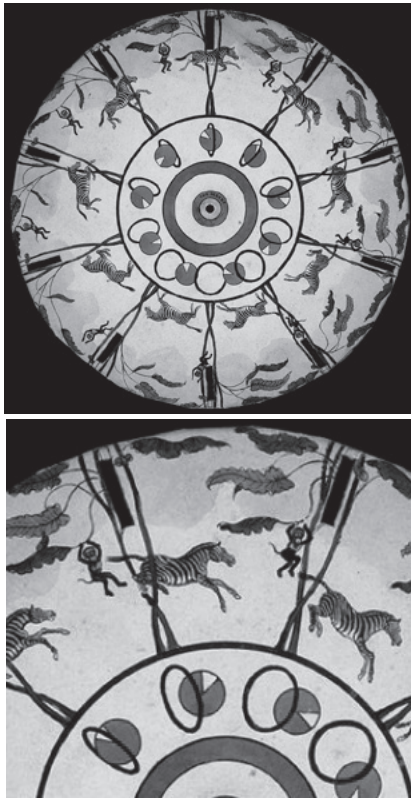


図4・5
19世紀の図柄のおどろき盤とその部分拡大図。



図6
3種類の絵による制作例。

き盤【図4、図5】のほか、鏡、割りばし、画びょうが配られている。導入では、3つの質問に沿って19世紀のおどろき盤の鑑賞を進めていく。

第1の質問は、このおどろき盤には「何が描かれているのか」。この質問で、絵柄をじっくり観察させる。子供たちに、手を上げて一つずつ回答してもらおう。「シマウマ」、「サル」、「パックマン」のような赤い丸、「木」、「赤い実」などの発言が飛び出す。教員が子供たちを指して答えを聞き、オンライン会議ツールを通して美術館に伝える。このとき、子供たち自身が「もう他にはない」と言うまでは、ほかには何かあるかを尋ね続けるようにすることで、じっくり観察させることを促す。

第2の質問は「描かれているものは、アニメーションになった時、どんなふうに動くか」。さらに観察を促し、第1の質問で答えたモチーフがそれぞれのコマに少しずつ異なって描かれていることに気づかせ、その違いを手掛かりに、アニメーションとしてどう動くのかを想像させる。「シマウマが木の間をジャンプする」、「サルが木の枝を渡っていく」、「赤い丸が黒い輪っかの中をくぐる」などの意見が上がる。

第3の質問は「では、どうやって見るとアニメーションとして動いて見えるのか」である。まずは、実際にいろいろ手を動かして考えさせるが、この段階では、「かざぐるま」のように、盤面の絵柄側を自分に向けて回転させる場面が多く見られる。

数分経ったところで、「鏡を使う」というヒントを与え、さらに試行錯誤する時間を取る。そしてまた数分後、さらに考えるヒントを与える。おどろき盤が単なる円盤ではなく、いくつものスリット状の穴が開いていることに着目させ、「この円盤にはなぜ穴が開いているのか」を考えさせる。子供たちは鏡と穴を使いながらおどろき盤を回転させているうちに、見方を発見する。しばらくすると、「あっ、見えた」、「わかった」、「すごい」などの声が徐々にパソコンを通して聞こえるようになる。ここで、気づいた人のうち一人に代表して見方を説明させ、全員でおどろき盤の動画をモニターでみながら、動き方を確認する。

導入については、おどろき盤の見方をこちらから一方的に説明してしまうという方法もあるが、自分自身で気づき発見するという主体的・能動的なかわりによって、理解や記憶の仕方、この後の取り組み意欲が格段に変わる。

この後、各自の制作に入るのだが、いくつかポイントがあることを説明する。12コマあること、繰り返すこと、そして難しく考えなくてもアイデア次第で面白いものが作れるということである。この段階でよくあるのは、「絵を描くのが苦手」だということで、「自分にはできない」と思ってしまうことである。まるで絵がうまく描けなければ、アニメーションの仕組みが理解できないようになってしまう恐れがあり、そうならぬよう注意が必要である。そのため、12コマすべてが異なる絵ではなくともできること【図6】や、文字を使ったアニメーションも可能であることを伝えておく。そしてこのあと、「制作」のパートへと移る。

【制作～振り返り】

教員の声掛けで子供たちが制作し始めたら、いったん美術館側のカメラとマイクをオフにして、学校の様子を見守る。制作中は、教員がタブレットなど学校の端末のカメラを通して子供たちの様子を美術館側に伝える。制作時間は学校によって異なるが、90分授業の場合60分程度が割り当てられる。

制作時間が終わりに近づいたころ、学校との接続を再開し、完成した作品や制作途中のものを画面を通して見せてもらう。この時、美術館側はコメントを述べるが、「うまい」、「じょうず」という言葉は絶対に使用しないことにしている。この二つの言葉は模範作品であるという先入観を与えることになるからである。「かっこいい」、「色がいい」、「動きが面白い」、「ダイナミックでいい」など、それぞれ個別に異なる言葉でコメントすることは、オンラインでも対面でもつねに重要なポイントである。最後に子供たちから感想をもらい、授業は終了となる。

後日、スクールプログラムに対する生徒の感想を集めたものを、学校から送付してもらい、フィードバックができるように心がけている。

2-3. まとめ

先にも述べたように、スクールプログラムはこれまで、来館または出前の二者択一であった。しかし、学校が遠方のため時間がとれず、来館が叶わない学校も多い。また、出前授業は学芸員の他の業務との関係で出向くことのできる日時が限られてしまい、地域のすべての学校を回ることはできない。

オンラインによるスクールプログラムであれば、島嶼をはじめとする遠方の学校でも気軽に実施が可能であり、上記のようなこれまで当館を授業で活用することを断念していた学校にも実施の可能性が広がる。特にここで紹介した「おどろき盤制作」は、本稿の3で紹介する「おうちでワークショップ」でも行ったように、型紙をウェブサイトからダウンロードできるようにすることで、活用度を高めることができ、さらに内容を発展充実させることも可能となる。また、来館時はプログラム内容の最初から最後まですべてを美術館が進行することになるが、美術館が実施すべき部分と教員が進行可能な部分、それぞれの立場の得意な部分があり、オンライン授業では、授業の内容に応じて、お互いの得意な部分を受け持つことで、より効果的になると考えられ、今後もさらに広く展開を検討していきたい【図7】。(武内)



図7
東村山市立南台小学校でのオンライン授業の様子。

*

3. パブリックプログラム「おうちでワークショップ」

当館のパブリックプログラム事業は、体験的なプログラムによって、参加者の写真・映像への理解と学びを促進することを大きな目的としてこれまで実施されてきた。しかし今年度のコロナ禍での事業実施は、これまで教育普及活動を支えてきた基本的な前提を外した形でしか行えない状況となった。その「前提」は過去には除外して考えることのなかったもので、たとえば「参加者が会場に集まり活動すること」、「その場で手を動かして、モノづくりの実感を味わってもらうこと」、「人と人との密接なコミュニケーション」といったことである。これらの前提を外してプログラムが成り立つのであろうか。コロナ以降、本質的な疑問を抱えたまま、いくつかの試行錯誤を経て、事業がようやく実施の形となったのは、年度後半の11月頃である。12月から1月にかけて当館は「おうちでワークショップ」と銘打って2種類の制作系プログラムを実施した。「おうちでワークショップ」は「体験セット」を持ち帰ってもらい、自宅で作品制作を行ってもらう形を基本としている。純粋な「リモート形式」ではなく、導入部分が対面配布となっている理由の一つは、このワークショップは構想段階において、参加者が随時無料で体験できる「オープン・ワークショップ」形式を想定していたことによる。いわば「お持ち帰り」形式の「オープン・ワークショップ」である。人を集めずに制作体験を提供するという点で、コロナ以降各地で開催された同傾向のワークショップと共通の特徴がある。

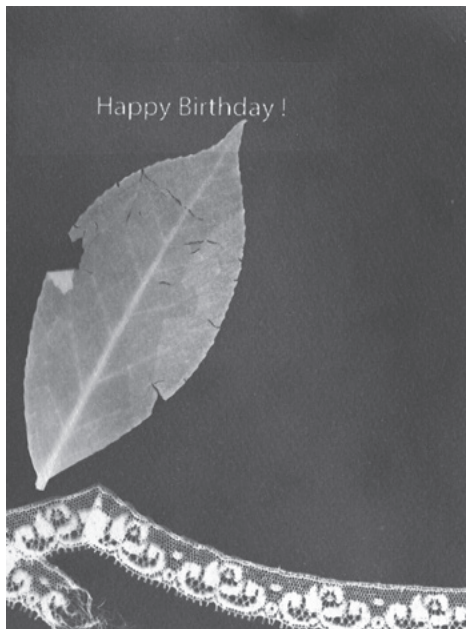


図8
青写真の作例。

3-1. 「おうちでワークショップ 青写真——太陽の光で影を写しとる」

令和2年12月17日(木)から19日(土)までの3日間、来館者に対して「青写真体験セット」の無料配布を行った。青写真(サイアノタイプ)は19世紀に発明された写真方式で、太陽の光で印画できるため、「日光写真」とも言われ、その名のとおり深い青色が特徴となっている【図8】。青写真の印画紙は、他の印画法に比べて感度が低いため、暗室という特殊な設備ではなく日常生活環境においても、比較的容易に制作に用いることができる。小学生から大人までの幅広い人々が、カメラを使用せずに物体の影を直接印画紙上に写し取るフォトグラム制作を行うには最適な技法である。太陽光での焼き付けの後に行う、水道水による「水洗」やオキシドールやキッチンハイターなどを用いた「色調の調整」という現像プロセスも、家庭で行うことが容易である。

当館はこれまで、デジタル時代においてもアナログ・プロセスでの写真現像体験を重要と考え、印画紙を用いて、暗室で現像方式による写真プリントを制作する「モノクロ銀塩プリントワークショップ」を制作プログラムの柱として実施してきた。コロナ禍の状況において「おうちでワークショップ 青写真」の位置づけとしては、今のところ唯一実施可能な現像体験となっている。現像体験の中で最も印象深いのは「像が印画紙上に現れてくる瞬間」であると、いつも多くの参加者が感想を述べてくれる。このワークショップの最大の魅力は、光に反応する性質をもつ「印画紙」の物質性に触れる

ことにあるとも言えるだろう。画像データ化しても本質的に変わらない「おどろき盤」と異なり、青写真が「実物」にこだわるのは、この印画紙の物質性こそが重要だからである。

【事前準備】

本来「青写真ワークショップ」はただ印画するだけではなく、参加者自身が薬品を画用紙に塗る印画紙づくりのプロセスにも面白さがある。しかし今回は自宅制作用に内容をシンプルにする必要があったため、美術館側であらかじめ薬品を塗布した手作りの印画紙を約400枚程度用意した。制作手順や注意点は体験セットに封入したイラスト入りのパンフレットを見てもらう形をとった【図9】。

【実施】

本来のワークショップ会場であるスタジオの入口受付で「体験セット」の無料配布を行った。来館者対応にあたっては、ワークショップ・スタッフは展覧会チケット発券の総合受付スタッフと同様にマスク、フェイスシールドさらにニトリル手袋を着用の上、来館者一人につき接触時間1分以内を目安と定めて、最小限の対応に努めた。相手が求めなければワークショップ内容の説明は特に行わなかった【図10】。

配布状況としては金曜日が47個、土曜日が65個、日曜日が90個、3日間で合計202セットだった。企画者の予想は当初3日間で150セットであったので、予想を上回る結果となった。事前告知を行っていたため、これを目的に来館した人も多数いた印象である。冬休みの小学生親子を想定した内容ではあったが、実際には大人の来館者がほとんどだった。その中には「家に帰って子供と一緒に」という声も聞こえ、それぞれの帰る先には家族と共に過ごす時間があるとうかがい知ることができた。

【参加者からのフィードバック】

このプログラムでは、たんに配布されたものを各自が自宅で制作して終わりではなく、次の展開として、希望者は出来上がった青写真作品をスマートフォン等で撮影した画像データをメールで美術館に送信し、こちら側にフィードバックできる趣向をとった。いわば自宅での制作終了後に「参加」できるイベントを設けたのである。集まった画像データを当館でスライドショーとしてまとめ、動画サイトYouTube上で共有できるようにした。結果的には配布したセット数の1割程度にあたる20件ほどしかスライドショーへの「参加者」はいなかったが、作ったものを振り返り、他の人の作品を鑑賞できることはワークショップ特有の楽しみなので、制作物をフィードバックできる仕組みは「おうちでワークショップ」の重要な要素となっている。

3-2. 「おうちでワークショップ 手作りアニメーション体験——おどろき盤」

当館では2013年頃からプログラム参加者による「おどろき盤」のコマ撮りアニメーション化、YouTubeでの公開を行ってきた。「お



図9
「青写真体験セット」の中身。画面右下にある2枚が印画紙。



図10
無料配布の様子。

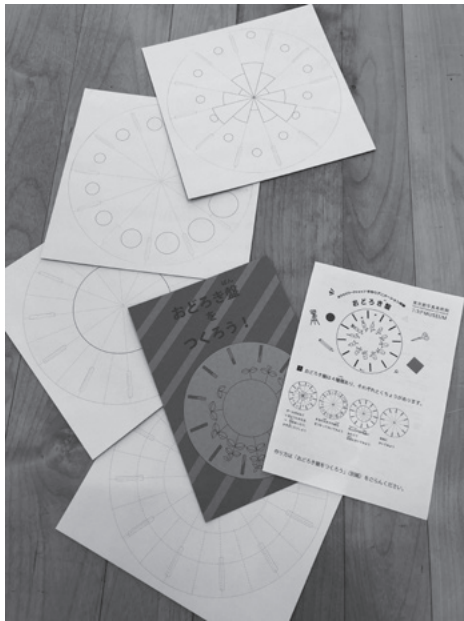


図 11
「おどろき盤体験セット」の中身。

※ワークショップ参加者の青写真作品スライドショー、おどろき盤作品のアニメーションはYouTube上の「東京都写真美術館教育普及プログラム」というチャンネル名で視聴可能である。

どろき盤」は本来、作り手自身と周囲の人の間でしか共有しにくい視覚メディアである。その「伝わりにくさ」という制約を解消するために、動画化して共有する方法を模索してきた。たとえばスクールプログラムで一度だけ来館した際に制作した作品を映像の形で、家庭でも、何年か経ってからでもweb上で視聴できることで社会性が生まれる。小規模ながら行ってきた「おどろき盤」のweb展開と「おうちでワークショップ」の企画は自然と結びついた。コロナ禍でのプログラムを考えるにあたって、これまでの試みが役に立ったのである。「おどろき盤」は元々場所を選ばずに体験できるツールで、円盤自体を家庭でも自作可能である。このプログラムでは「体験セット」の配布方法として美術館の来館者に対する「対面配布」と来館不要の「ダウンロード配布」の二つの形態をとった。令和3年1月10日(日)、11日(月・祝)の2日間では、来館者に対して「体験セット」の無料配布を行った。あわせて年末年始を含む12月下旬から1月上旬までの23日間、当館ホームページ上で「おどろき盤」を誰でもダウンロードできるようにした。「対面配布版」および「ダウンロード版」いずれも4種類の絵柄があり、アニメーションの仕組みを理解するのに適した当館オリジナルのデザインになっている。「青写真」と同様に、制作手順と注意点を記したパンフレットを同封している【図11】。

【実施および参加者からのフィードバック】

「青写真」と同様の方法で「体験セット」の無料配布を行った。配布状況としては日曜日が34個、月曜・祝日が22個、2日間で計56セットであった。お正月と冬休みの終わり時期で、ちょうど二度目の緊急事態宣言が発出された後でもあり、本プログラムに対する来館者のモチベーションも残念ながら高いとは言えず、配布数は予想を下回る結果となった。「ダウンロード版」については、こちらのweb上の態勢の問題もあり、今回は正確な利用者数を測定できなかった。作品を美術館にフィードバックする趣向も同様に行い、「おどろき盤」の場合では参加者から集めた作品(おどろき盤をスキャンもしくはカラーコピーした画像)からコマ撮りアニメーションを美術館側が制作し、YouTube上で公開した[※]。今回の配布数が少数にとどまったこともあり、「参加者」は10件ほどであった。

3-3. 「おうちでワークショップ」を終えて

今回の企画実施において、筆者が特に意識したことは、このプログラムによって、「どんな人に何を訴えかけるべきか」ということであった。それはさらに言えば、コロナ禍の美術館という特殊状況において、「何を捨てて、何にアクセントを置くのか」を考え、活動のより本質的意味を自問することでもあった。教育普及事業は、展示解説の延長や作品理解の補助的手段にとどまらず、より広い意味で多様な参加者のQOL(クオリティ・オブ・ライフ)の向上をめざすものであり、一見すると他愛のない、不要不急のテーマに見える「青写真」や「おどろき盤」であっても、その活動の根本に生じうる社会的な意義を見据えてこそ、人々に訴えかける価値が生まれてくるのである。(石田)

*

おわりに

オンラインによる各プログラムをはじめ、今回ここで紹介したのは、コロナ禍であることによりこれまでのプログラムについて、根本から意義を問い直し、内容を工夫・改変し実施したものだが、実施してみた結果、特有の利点も多く見えてきた。これらの利点によってのみ実現可能な意外な面も多く含まれており、これまでの実施形態が再開可能となった後でも、写真・映像を楽しみ、学ぶきっかけとして大変有効なものもある。今後さらに発展させることで、多様な事情で当館への来館が難しい人々や遠方の人、グループでの活動が苦手な人など、だれもが当館の活動のエッセンスに触れることのできる可能性を広げることができればと考えている。