



Art Writing

No.16 / 2022



特別寄稿 北川フラム「芸術祭におけるアート×教育」

特 集 北アルプス国際芸術祭2020-2021

つくばアートメダルプロジェクト



ART WRITING

No.16 / 2022

本誌は、筑波大学芸術専門学群芸術支援領域および筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群芸術学学位プログラム博士前期課程芸術支援領域における教育の一環として発刊するものです。

「特別寄稿」では、数々の芸術祭のディレクターを務めるアートフロントギャラリー主宰北川フラム氏に、講演会「芸術祭におけるアート×教育」の内容をもとに、寄稿していただきました。

続いて、「北アルプス国際芸術祭に関するアートライティング」では、学群の芸術支援領域専門科目「芸術支援学学外演習」「芸術学習のサポートとケア-2」および、芸術学学位プログラム博士前期課程芸術支援領域の専門科目「芸術支援ワークショップIII」の一環として、学生たちによる現地報告や鑑賞ワークショップの実施報告を掲載しています。

そして、「アートメダルプロジェクトに関するアートライティング」では、つくばアートメダルプロジェクト(TAMP)の活動を指揮する大学教員、展示に参加した学生、関連した教育研究を行う教員、それぞれの報告に加え、学群の芸術支援コース専門科目「芸術学習のサポートとケア-2」の授業の中で行った鑑賞ワークショップの実施報告を掲載しています。

北アルプス芸術祭における活動では、アートフロントギャラリーならびに芸術祭実行委員の皆さま、長野県大町岳陽高等学校および長野県大町市立第一中学校の先生方や生徒の皆さま、その他関係者の方々に多大なご協力を得ました。つくばアートメダルプロジェクトに関連する活動は、プロジェクト関係者や筑波大学附属高等学校の生徒の皆さまの協力で進めることができました。作品写真掲載に関しても関係者のご承諾をいただきました。ご協力いただいたすべての皆さまに、心より感謝申し上げます。

直江俊雄 吉田奈穂子

本研究は JSPS 科研費 JP 20H01669 の助成を受けたものです。

1 特別寄稿

- 04 芸術祭におけるアート×教育
北川 フラム KITAGAWA Fram

2 本誌について

- 07 アートライティングと教育
芸術を促進しているのか阻害しているのか
Writer 直江 俊雄 NAOE Toshio

- 09 コロナ禍における芸術支援活動と
展示に関するアートライティング
Writer 吉田 奈穂子 YOSHIDA Nahoko

3 北アルプス国際芸術祭に関するアトライティング

学外演習事後報告

11 北アルプス国際芸術祭における空き家・空き店舗の活用とその課題

Writer 市川 結己 ICHIKAWA Yuki

Writer 宝田 紗和子 HOUDA Sawako

13 北アルプス国際芸術祭におけるガイドツアーの現状と展望

Writer 早川 綾音 HAYAKAWA Ayane

Workshop 「筑波大生とみつけよう！バーチャル芸術祭の楽しみ方」事後報告

15 新たな視点で地域を見つめるワークショップの企画・実施

Writer 里村 亜呼 SATOMURA Aki

17 オンラインだからできること

Writer 小池 真莉 KOIKE Mari

Workshop 「作品を見て考えよう 芸術でつながる大町の『いま』と『みらい』」事後報告

19 ウィズコロナ時代のワークショップとその舞台裏

Writer 松崎 仰生 MATSUZAKI Aoi

21 鑑賞中のファシリテーターと生徒の対話の分析

Writer 嶋田 珠々 SHIMADA Suzu

4 アートメダルプロジェクトに関するアトライティング

23 手のひらの芸術 アートメダルの世界

Writer 宮坂 慎司 MIYASAKA Shinji

25 10か国 151人による“Transformation”

「アートメダル国際交流展」を通して表現の多様性を考える

Writer 羽室 陽森 HAMURO Youshin

27 附属小・中学校・高校・大学、及び視覚特別支援学校

アートメダル制作と発表を通して見えてきたもの

Writer 小松 俊介 KOMATSU Shunsuke

Workshop 「アートメダルを通じたオンライン鑑賞会」事後報告

30 ワークショップで目指す、美術鑑賞の「多様性」

Writer 疋田 真彩 HIKITA Maya

32 検討と改善を繰り返して

Writer 江本 萌衣 EMOTO Mei

34 ICTを活用した鑑賞活動

Writer 白土 恵 SHIRATO Megumi

芸術祭におけるアート×教育

北川 フラム KITAGAWA Fram
アートフロントギャラリー主宰

はじめに

2021年10月2日から11月21日まで、北アルプスの麓に位置する長野県の大町市で開催された、北アルプス国際芸術祭。しかし、開催に至るまでには、新型コロナウイルス感染拡大の影響で、2度の延期があった。当初、2020年5月に開催する予定であった芸術祭は、2021年8月そして10月へ、2度の延期となった。コロナ禍において芸術祭が開催に至るまでには、厳しい感染症対策、対応が行われていたことは言うまでもない。

2021年の夏に開催予定の大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ（以下、大地の芸術祭）は延期が決定したのに対し、北アルプス国際芸術祭が無事に開催できた理由の一つに、全ての参加アーティストがコロナ禍以前に大町を訪問できていたことがあった。

北アルプス国際芸術祭と大町

大町市は、長野県の北西部に位置し、糸魚川街道に沿う旧宿場町である。賑わいのあった駅前や市街地も、今では過疎化が進んでいる。一方で、北アルプスから流れ出る水、爺ヶ岳をはじめとするアルプスの山々など、豊かな自然に囲

まれていることで知られる。

芸術祭の「水、木、土、空」というコンセプトにも、この地域の豊かな自然が反映されている。このコンセプトは、芸術祭が始まった2017年よりもずっと前から何度も大町市を訪問し、勉強会に参加し、地域について知り、学ぶ中で見えてきたこの土地の特色を端的に表している。芸術祭では大町を、市街地エリア、ダムエリア、源流エリア、仁科三湖エリア、東山エリアの5つのエリアに分け、36のアーティストによる、37点の作品を公開した。（講演会では全ての作品が北川氏によって紹介された）

なぜ、今、芸術祭なのか

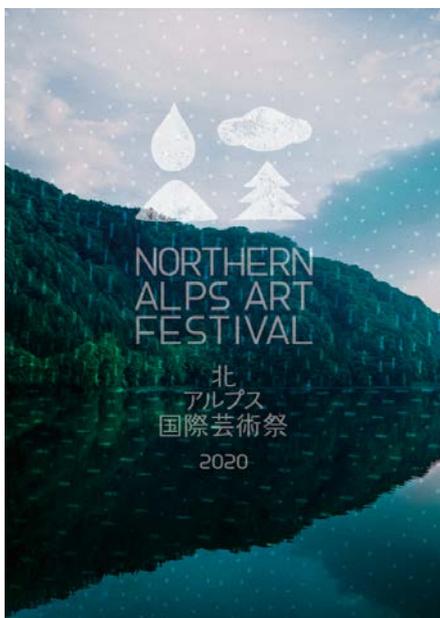
今、北アルプス国際芸術祭を開催することの意義は、まず、芸術祭を通して空間的な体験を共有することができることである。

コロナ禍である現在、人類が長い歴史の中で培ってきた、移動や食事、会話など、多くの行動に制限がかかっている。ある意味で、コロナウイルスを「自然の反乱」と捉えることもできるだろう。このような状況下で失われているのが、空間的な体験である。「面白い現代美術が見たい」、「その土地の特色を見たい」というのが芸

術祭に足を運ぶ多くの人々の動機であるが、芸術祭の意義はそれだけではない。芸術祭を訪れた人々を対象に行ったアンケートには、「地元の人と話すことができた」「その土地の料理を食べることができた」といった回答が多く見られる。つまり、現地に行かなければできない空間的な体験を求め、人々は芸術祭の会場に集う。その空間的な体験をなんとか実現させようとする今回の芸術祭は、現代社会の中で大きな意味をもつ。

そしてそれは、他県から訪れる人々にとってだけではなく、芸術祭を開催する土地に住む人々にも言えることである。本来、芸術祭では、作品を鑑賞するだけではなく、アーティストが制作する過程に地元の住民が関わり、共に作りあげていくことに大きな意味がある。しかし、高齢者が多い地方では、現代美術に抵抗感を抱く人々も少なくなく、受け入れられるまでには時間を要することが多い。

約20年の歴史をもつ大地の芸術祭でさえも、これまで多くの困難に直面してきた。けれども現在では、使われていない土地や空き家を紹介してもらうなど、地域住民の意欲的な参加やかわりが見られるようになってきている。そこに至るには、約10年もの時間が必要であった。



北アルプス国際芸術祭 2020-2021のメインビジュアル
(デザイン：皆川明)



オンライン講演会の様子
スライド内作品：ジミー・リャオ《私は大町で一冊の本に出逢った》（撮影：下川晋平）

2017年に始まり、今回2回目の開催である北アルプス国際芸術祭は、まだその出発点である。コロナ禍ではあるが、できるだけ地域住民が作品制作、作品の維持にかかわる機会を提供することを本芸術祭は目指している。とはいえ、多くの人々の移動を伴う芸術祭に対する地元住民の不安も少なくはない。地域住民が芸術祭の意義を理解し、芸術祭に足を運んだ人々を心から歓迎する形にならないければ、「お祭り」とは言えない。

コロナ禍における表現活動

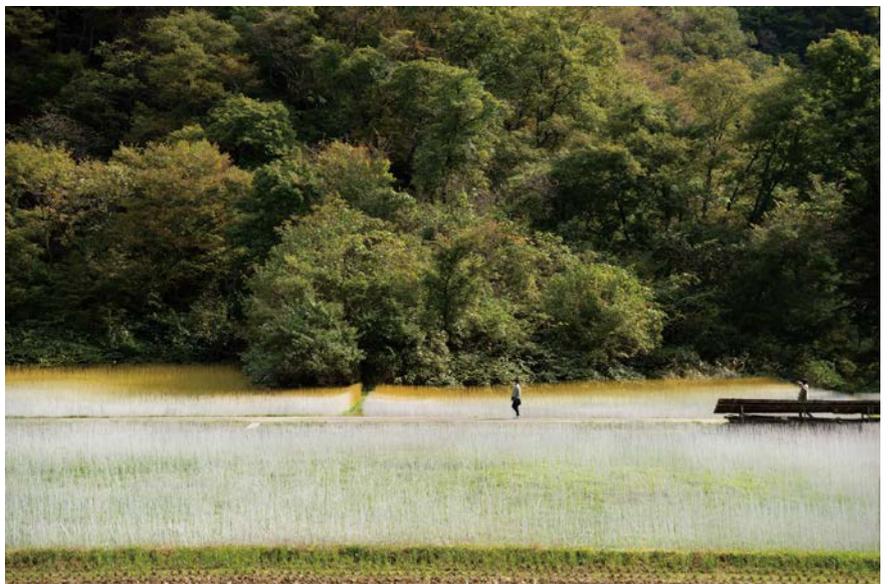
コロナ禍で芸術祭を開催することには大きな意義が見出せるが、通常の開催のように展示やパフォーマンスを行うには困難や苦労も多い。参加アーティストの主題や作品にも少なからず影響を与えた。今回の北アルプス国際芸術祭に出品した多くのアーティストは、この状況下で、自分が自分である所以を考え、様々な新しい表現を模索した。

たとえば、その一つに、和田永+Nicos Orchest-Labが行なった《ELECTRONICOS FANTASTICOS！電磁森林劇場》(2021年11月7日)というパフォーマンス作品がある。役目を終えた扇風機やブラウン管テレビ、エアコンなどの電化製品を、楽器としてよみがえらせて、演奏するプロジェクトである。アーティストでありミュージシャンでもある和田永をはじめ、数名のメンバーが、大町で合奏を披露した。演奏は大町温泉郷近くの屋外ステージ、森林劇場(解体予定)で行われた。大町に受け継がれる伝承の朗読や、地元の人々による踊りを取り入れるなど、大町の人々や自然と、テクノロジーや音楽を融合させたパフォーマンスを行った。パフォーマンスに加えて、和田は、電化製品をよみがえらせる演奏に興味をもった世界中の人々とオンライン上で繋がり、楽器制作や演奏のノウハウを伝え、国内外の演奏者との同時演奏を試みた。色々な試行錯誤を共通体験しながら、なおかつ、生理的に何か共感できる、浸透し合うことが、コロナ禍における表現のあり方の一つではないだろうか。

アートは、生きていくために欠かせない「生理」である。そして、地球上に住む77億人はみな違う人間で、異なる「生理」をもって生きているこれがアートの思想的根拠である。それを前例のない今の状況下で、どう表現し伝えるか、ということがアーティストにとって非常に重要なことではないだろうか。



和田永+Nicos Orchest-Lab 《ELECTRONICOS FANTASTICOS！電磁森林劇場》(撮影：本郷毅史)



ヨウ・ウェンフー 《心田を耕す》(撮影：本郷毅史)

コロナ禍で成長するスタッフ

コロナ禍で芸術祭に携わる、ディレクター、市民、アーティストの試行錯誤を取りあげたが、スタッフにコロナ禍がもたらす影響も大きかった。

国際芸術祭ということもあり、海外から多くのアーティストが参加予定であったが、今回の北アルプス国際芸術祭では、そのほとんどが来日できなくなった。芸術祭の延期が決まってから実際に開催されるまでの間に、再び大町市を訪れて作品制作を行った外国人アーティストは、《クリスタルハウス》の制作者、ニコラ・ダロ、一人であった。そのため、今回展示された作品の多くは、アーティストに郵送してもらい、制作の一部や展示を現地スタッフが行った。

たとえば、信濃大町駅前広場に展示されているジミー・リャオの《私は大町で一冊の本に出逢った》は、アーティストに作品を送ってもらった。それを現地スタッフがオンラインで作家か

ら指示を受けながら設置した。スタッフは、いつも以上にオンライン上でのコミュニケーションを丁寧に行った。

東山エリアに作品を展示したヨウ・ウェンフーは当初、建物全体を竹で覆う大型の作品を制作する予定であった。しかし、アーティストが現地で指示を出さないと作品制作が難しいため、予定を変更して、今回展示した《心田を耕す》を制作するに至った。アーティストが日本に入国できないことが分かると、50万本の竹ひごを現地から送ってもらった。国内で調達した竹ひごも合わせて、スタッフを中心とする地元住民や周辺に住むボランティアがアーティストの指示の下、急ピッチで作品制作を行った。

第一回の芸術祭では、アーティストが現地に滞在して、スタッフに指示を出して作品制作を行っていた。つまり、スタッフはそのアーティストの指示に従って動いていればよかった。し



現地視察の様子 エマ・マリグ《シェルター—山小屋—》



現地視察の様子 トム・ミュラー《源泉〈岩、川、起源、水、全長、緊張、間〉》

かし、今回はアーティストの意図や指示をくみ取ろうと、こまめにアーティストとやり取りを行ったことによって、スタッフは教育され、大きく成長した。丁寧なやり取りをしたことにより、スタッフはアーティストの心の動きや変化を理解し、その要求に応じることができるようになった。一方で、アーティストもまた成長した。遠隔で、どうか作品のイメージ、手触りやにおい、空間的な感覚を伝えようと努力した。コロナ禍におけるスタッフとアーティスト双方の成長は、今後、面白いことを生み出す可能性を秘めている。

芸術祭のプロデューサーとして

「あなたにとって最も大切なものを描く」というテーマで、子どもたちを対象に授業を行った時のことである。そこで、ある子どもが、カプトムシの絵を描いた。それを見て、一般的なカプトムシだと言ったところ、その子どもは絵の中のカプトムシは自分が飼っていた、「あのカプトムシ」だと話した。これは衝撃的な思い出となり、記憶に残っている。

それはなぜかという、普通名詞が「マイ・フェイバリット・シングス (my favorite things)」として存在していたからである。子どもが自分にとってのお気に入りを見つけることは、とても重要なことである。つまり、芸術祭のプロデューサーの立場に立つ身としては、できるだけ「スタンダードにならないようにしていく」ということを大切にしている。

アートや芸術祭を楽しみにしている人がいる一方で、中には、アートが分からないという人ももちろんいる。しかし、そのような意見の人々に対して、何か指導や教育など特別なことを行おうとは現在は考えていない。「嫌い」「面白くない」「興味がない」といったその個人々の感情、それだけで十分だからである。北アルプス国際芸術祭をはじめ、国内外から作品が出品

される芸術祭においては、ディレクターの立場として、できるだけ異なるアプローチをしているアーティストや、様々なタイプの作品を集めることを心がけている。あらゆる人々が、それぞれ自分にとっての「マイ・フェイバリット・シングス」を見つけられるように。

おわりに 芸術祭における教育

今回の芸術祭では、会期前の展示会場に地元の児童・生徒を入れての作品鑑賞が行われた。これまででも、お店で使用するお皿の絵付けを地元の子どもたちが行うなど、芸術祭に子どもがかかわる機会は設けられてきた。しかし、プロデューサーとしてはかかわって企画したものはない。また、アートの展示期間に特別なプロジェクトや授業ツアーなど、鑑賞者へのアプローチも計画されていない。

その第一の理由は、特に地方で行う芸術祭では、子どもが来場できるかどうかは保護者によるところが大きいからである。第二に、学校教育における美術教育は、先立つモデルができると、それを踏襲するばかりで柔軟性が失われる危険性をもつからである。学校教育では、参考作品や指導者をもつ理想とする作品イメージのために、子どもの作品が似通ったものになってしまうことがある。先生が「指導」をしようとすると、そのほとんどがある意味、「失敗」しているのではないだろうか。

大学の学生や教員が学校の授業ではない、何か新しいことを企画し実施することについては、前向きに捉えている。自分自身はどうしても「うまくいかないもの」として教育を見てしまっているので、何とか皆さんに、本当に真面目な意味で、打ち破ってほしい。どんなことができるのか、ぜひ提案してほしいと思っている。



photo by Mao Yamamoto

北川フラム profile

1946年、新潟県生まれ。東京芸術大学卒業。アートフロントギャラリー主宰。

主なプロデュースとして、「アントニオ・ガウディ展」(1978~1979年)、日本全国80校で開催された「子どものための版画展」(1980~1982年)、全国194カ所38万人を動員し、アパルトヘイトに反対する動きを草の根的に展開した「アパルトヘイト否!国際美術展」(1988~1990年)、米軍基地跡地を文化の街に変えた「ファーレ立川アートプロジェクト」(1994年)など。

アートによる地域づくりの実践として「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」(2000~)、「瀬戸内国際芸術祭」(2010~)のほか「房総里山芸術祭 いちはらアート×ミックス」、「北アルプス国際芸術祭」、「奥能登国際芸術祭」で総合ディレクターをつとめる。

長年の文化活動により、2003年フランス芸術文化勲章シュヴァリエ、ポーランド文化勲章、2012年オーストラリア名誉勲章・オフィサーを受勲。2017年度朝日賞、2018年度文化功労者、2019年度イーハトーブ賞などを受賞。

著書に『美術は地域をひらく 大地の芸術祭10の思想』(現代企画室、2014年/アメリカ、台湾、中国、韓国で翻訳出版)、『ひらく美術 地域と人間のつながりを取り戻す』(ちくま新書、2015年)、『直島から瀬戸内国際芸術祭へ—美術が地域を変えた』(福武総一郎との共著/現代企画室、2016年/中国、台湾で翻訳出版)など。

アートライティングと教育

芸術を促進しているのか阻害しているのか

Writer 直江 俊雄 NAOE Toshio
筑波大学芸術系

パブの一隅で、一人の英国紳士がその辺にあった粗末な木の椅子を一つ、私の目の前で高くつかみ上げたあと、テーブルの上にバン！と音を立てて、これ見よがしに置いた。いくら飲み屋の会場だからといってちょっと無作法なのではと思って見ていると、その紳士が椅子を手で示しながら大げさなポーズで演説らしきことを始めた。

「さあ、あなたにはわかるだろう。これはただの椅子じゃない。〇〇世紀から由緒ある貴族のお屋敷で使われていたもので、当時の名工△△の手になる傑作だ。ほら、このあたり、見てごらん、簡素な中にも非常に洗練されたデザインが施されていて、並の職人ではどうも作れない。少しこの辺が傷んでいるが、何世紀にもわたって生き延びてきた証だな。歴史の証人とも言える二つとない作品だ。今の芸家だって、誰ひとりこの域に達するような技術はもっていないだろう…」

私はようやく悟りはじめた。この人は、私が芸術を学ぶ人間だと知って、私に挑んできたのだ。これは20世紀の終わり頃、留学先の英国の酒場で、懇親会に招かれた私が受けた歓迎の一幕だ。その日、私は奨学金を出してくれていた国際的な慈善団体の地元組織の会合に参加し、自分が指導した日本の中学生が描いた絵などを見せて、国際交流のスピーチをしたところだった。生徒が部活動でサッカーをしている絵もあり、そのユニフォームが地元の英国有名チームのデザインに似ているとか(日本ではまだJリーグが開幕したばかりでプロスポーツとしてのサッカーには今ほど関心は高くなかった)、親切的な参加者の皆さんは慣れないゲストスピーカーの話に、それなりに好意的な反応を示してくれていたのだ。

その後のお酒を交えた懇親の場で、この粗末な椅子を希代の名品に化けさせようという即興スピーチが始まったのだ。これは英国人の好む皮肉かユーモアの一つなのか？それにしてはこちらを見る視線や語気が強すぎるように思える。でもちょっとガマの油売りの口上(知らない人は「ガマの油売り」で動画検索)みたい

な芝居掛かった感じもする。もしかして、詐欺まがいの骨董品屋にとんでもない代物をつかまされた経験でもあって、その怒りを思い出したのだろうか。美術品なんて言葉次第でどうにでもなる、まやかしの世界だと言いたかったのかもしれない。もしくは、私が拙く見える中学生の絵を解説して、それを素晴らしい作品であるように紹介したことが気に入らなかったのだろうか。

内面では多少混乱していたが、ここは外交的に対立を避ける道を取ろうと思い、「そうですね、言葉で作品をどう説明するかで、価値が変わってしまうように思えるのですね」というような受け答えをした。つまり、相手が言論の力の大きさをこちらに教えようとしてくれたというふうにして、その場を引き取った形だ。当時は若造だったが、私も今ならその紳士と変わらない年齢だし、「ああ、さてはうまい言葉にだまされて安物の椅子をお宝だと思って買わされたな。君ももっと美術を学んで、少しは自分の目で判断できるようにならないとだめだぞ」くらい言ってやりたいところだ。

そういえば留学先の指導教員も骨董品の家具集めが趣味で、廊下で同好の士と思われる同僚に会うと、どここのフェアで掘り出し物が…というような立ち話を延々としていた。彼は常々、「美術教育でダ・ヴィンチの作品の価値をわかる子どもを育てるだけじゃだめだ。ダ・ヴィンチにも駄作がある、ということ自分の目で見て主張できる子どもを育てなければ」と言っている人だったので、アンティーク家具を見るときも、きっと疑り深く入念に自分で吟味しただろう。

Art Writingの今号は、吉田奈穂子助教の指導による各プロジェクトに参加した学生たちの記事が主体になっている。それぞれの記事に目を通すうち、なぜか20年以上も前の先のパブでの経験が思い起こされてきて、ここに書いておきたくなった。この記憶が私に教えようとしていることはなんだろう。言葉の力は諸刃の剣というのだろうか。

私は言葉による思考が人のアートに関わる経

2 本誌について

験を深め、アートを自分の生き方の中に位置づける手助けになるという信念で、アートライティング教育なるものを進めてきた。もちろん、ただ書きさえすればすべてが解決するというものではない。たとえば、まだ日本ではよく知られていない作家が地方で行った活動の中に潜む、すべての人々にとって重要な普遍的メッセージを見つけ出し、そこに行けなかった人々に伝えることができれば、言葉の力を存分に生かしてアートを人々の心に届けることに貢献するだろう。私達は Art Writing をとおして、芸術の専門家として人々にアートをどのように言葉で伝えるかを学んでいる。ここで身につけた言葉の力は、なんととしても、人々の目を曇らせるのではなく、開かせるために（あるいはともに開いていけるように）使っていくことを目指し続けたいものだ。

今号に特別寄稿として掲載させていただいている、北川フラム氏の講演では、教育に話が及んだとき、「先生が『指導』をしようとする、そのほとんどがある意味、『失敗』しているのではないだろうか」という見解が人々の注意を引いたと思う。アートが教育の中に入るとき、アートでなくなってしまう。これはまさに、私が美術教師になったとき、またその後美術教育研究者としての歩みを始めたときから根本的に抱いてきた問いである。

アートが教育の中に入った理由であったはずのその無限の可能性が、教育の中に入った途端に封じ込められたように変質し、むしろアートが目指すものとは反対の方向に導くことさえあるのではないか。これこそが、心ある美術教育者が、学校教育に美術が導入された当初から、100年以上にわたって闘い続けてきた問いでもあるのだ。学校ですべての子どもが美術を学べば、それだけでアートが人々の暮らしに息づいた心豊かな社会が生まれるというのは、幻想である。だが一方で、学校教育の中で（あるいは中と外の両方を結んで）、アートの力を子どもたちに取り戻させる教育を実践している優れた教師たちも、あのオンライン講演の場には多数参加していたことを私は知っている。そのこと



直江俊雄《お宝紹介あるいはガマの油汗》2022年 紙、ペン



直江俊雄《自由と個性！》2022年 紙、ペン

を人々に知らせ、アートと教育の場がともに互いの世界に、よりはっきりと目を開くためにも、私達は言葉の力をもっと味方につけて使えるようになっていきたいと思います。

コロナ禍における芸術支援活動と展示に関するアトライティング

Writer 吉田 奈穂子 YOSHIDA Nahoko
筑波大学芸術系

はじめに

Art Writing 第16号は二つのテーマで特集を組んでいる。北アルプス国際芸術祭2020-2021（以下、北アルプス国際芸術祭）に関するアトライティングと、つくばアートメダルプロジェクトに関するアトライティングである。本稿では、本誌の構成と各活動の概要について述べる。

北アルプス国際芸術祭に関するアトライティング

北アルプス国際芸術祭にかかわる教育活動については、筑波大学芸術専門学群/2021年度筑波大学教育戦略推進プロジェクトの一環として実施した。テーマは「北アルプス国際芸術祭におけるデジタルアートコンテンツを活用した鑑賞教育の推進」であった。

北アルプス国際芸術祭は2017年6～7月に第1回が開催され、今回第2回を迎えた。北川フラム氏がかかわる、瀬戸内国際芸術祭や、大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレなどと比べると、北アルプス国際芸術祭はまだまだ発展途上と言えよう。しかし、2020年に開催予定であった芸術祭は、感染拡大を受け1年の延期、その後さらに会期が延長された。最終的に、10月2日に全面オープンし、11月21日まで開催された。会期の変更に伴って、大学の授業の開講時期も変更せざるを得なかった。そのような状況下で、鑑賞ワークショップが実施できたことは、コロナ禍で課外活動やフィールドワークにさまざまな制限を受けている学生にとって、大きな教育的価値があったと考える。

本誌8ページからは北アルプス国際芸術祭の総合ディレクターを務める北川フラム氏による寄稿を掲載している。これは9月に実施した「芸術祭におけるアート×教育」をテーマとするオンライン講演会の内容をまとめたものである。講演会には、平日の夜にもかかわらず、多くの参加があった。

講演会は、芸術専門学群および大学院の「芸術支援学外演習」の学習の一環でもあった。学生たちは芸術祭を見に行く前に大町市や芸術

祭について学び、各自の研究テーマを決めた。たとえば、「土地の魅力を活かしたアートについての考察」「地域芸術祭における作品鑑賞の視点～『用即美』の概念からの考察～」などであった。学生は個別に現地を訪れたため、調査後に調査結果を動画にまとめ、履修者で視聴し合って検討を行った。本誌11ページから掲載しているのは、学生の報告動画の内容をまとめたものである。

15ページ以降は、大学生と大学院生による、長野県大町岳陽高等学校と長野県大町市立第一中学校におけるオンライン鑑賞ワークショップの報告である。このワークショップは、どちらも北アルプス国際芸術祭のパートナーシップ事業として実施した。本誌に掲載されているのは、芸術専門学群開講の「芸術学習のサポートとケア-2」と、大学院の「ワークショップⅢ」の最終レポートを加筆修正したものである。

「芸術学習のサポートとケア-2」の授業は、対面で実施された。11月9日の実施が決まっていたため10月から秋学期の授業が開講するとすぐにワークショップの企画準備に取りかかった。一方、大学院の「ワークショップⅢ」の授業は集中授業であったため、履修者の予定をその都度確認し、オンライン会議で企画を話し合った。対面とは異なる意思疎通の難しさを感じながら準備を行った。各自が作業を分担することで、11月19日の実施に間に合わせる事ができた。

ワークショップの実施先の学校の先生方には事前打ち合わせ、当日のサポートに加え、事前の接続テストにもご協力いただいた。また、信州大学の大島賢一助教と教育学部の学生には、ワークショップのリハーサル、当日のワークショップの補助など、ご協力いただいた。

鑑賞作品は、大学の授業の開講時期、芸術祭の会期、ワークショップの実施日との関係で事前に決めて、初回授業時に学生に提案した。5月に先行して公開された12作品の中からオンライン鑑賞活動向きのものとして、グアテマラの画家ポウラ・ニチョ・クメズの作品を候補に選んだ。彼女の作品は、現在は廃校となっている



上から順に、原倫太郎+原游《ウォーターランド～小さな大町～》、渡邊のリ子《今日までの大町の話》、布施知子《OROCHI（大蛇）》



芸術祭の鑑賞/パスポート 自家用車でおおよそ2、3日で全作品まわることができた

長野県大町北高等学校の特別棟に展示された。作品の撮影は、会期前の9月末に、芸術系の大友邦子准教授と宮坂慎司助教の協力を得て実施しオンライン鑑賞活動に使用するバーチャル展示空間（Matterport）を作成した。

撮影日の午前中に次のようなできごとがあった。市内の小学生が長野県大町北高等学校の作品を鑑賞するとのことで、子どもたちの様子を見せてもらった。案内役は、芸術祭実行委員会の市役所職員が務めていた。原倫太郎+原游《ウォーターランド～小さな大町～》で子ども

2 本誌について



ポウラ・ニチョ・クメズ《自然の美と調和》2021年、H180×W400cm、キャンバス、油彩

私たちは、船を流れる水に流して身体全体で作品を楽しみ、渡邊のり子《今日までの大町の話》では、小さなボックスアートを覗き込んで鑑賞し、布施知子《OROCHI（大蛇）》では制作中の作家に質問しながら作品を鑑賞した。ポウラ・ニチョ・クメズ《自然の美と調査》では、山肌に隠れた人間の顔を見つけると、「顔がある！」などと、子どもたちは作品を指差して発言していた。楽しそうに作品を鑑賞する子どもたちの様子を後方から見ながら、もっと子どもたちが地元で開催されている芸術祭の醍醐味を味わい、なぜその作品がその場所に展示されているのか、サイト・スペシフィック（場所に根差した表現）にまで考えを巡らせるためにはどうすればいいのだろうかと考えていた。今回の鑑賞ワークショップはその答えに迫るものではなかっただろう。



バーチャル展示空間

アートメダルプロジェクトに関する アートライティング

次に、つくばアートメダルプロジェクトにかかわる報告である。「アートメダル」とは、15×15×15cmの手のひらサイズのアートである。詳しくは、23ページ以降に掲載されているので、本稿では最小限の説明にとどめるが、作り手のアイデアでどのような形にもなってしまうアートメダルの定義の曖昧さゆえに、作家の数だけ多様な作品と解釈が存在する。

本誌には、つくばアートメダルプロジェクトを牽引する大学教員、作品を出品し展示にかかわった学生、高校教員によるアートライティン

グが掲載されている。そして、28ページ以降は、学生によるワークショップの実践報告である。「芸術学習のサポートとケア-2」における2つ目のワークショップとして、筑波大学附属高等学校の生徒に対して実施した。高校生はすでに小松俊介教諭の指導でアートメダルを制作していたため、まずは既習内容の確認とアートメダルについて大学生が調べるところから準備を始めた。進行表の作成など、芸術祭のワークショップと同様に入念に準備を行った。事前の機器の接続テスト、学内の学生に協力してもらってのリハーサルを同様に行った。ワークショップは、バーチャルの展示空間の中を歩き回ったり、ゲーム形式でメダルを探したり、3Dモデルを見ながら作品を鑑賞したりなど、いくつかの活動で構成されていた。アートメダルの魅力を高校生に今一度問いかけるワークショップになった。

おわりに

今回のワークショップの実施にかかわった、「芸術学習のサポートとケア-2」と「ワークショップⅢ」の授業の履修者には、芸術支援領域が開講している、対話型鑑賞の方法論を学ぶ授業の履修者が多く含まれていた。学生が各授業で学んできたことや、課外活動で積んできた経験が、今回実施したワークショップに存分に生かされていた。つまり、方法論や理論を学ぶこと、実践・実施するフィールドワーク、そして文字にして残すアートライティング、大学における学生の芸術支援学の学びの過程が本誌にまとまっていると言える。

今回実施したオンラインワークショップにおいて、大学生と参加生徒は各々の場所から接続

したが、その一方で現地に私や補助の学生が赴き、接続の補助やトラブル対応および記録撮影を行った。学校ごとでネット環境やICT機器の種類が異なる上、お互いに初めてのオンラインによるワークショップということもあり、完全にオンラインで実施するのは難しかった。これはオンラインワークショップの難しさであり、今後の課題である。

最後に、まだ現在の技術では、残念ながらオンラインで見る作品と、実際に現地で見ると作品には大きな差がある。しかし、オンラインによる鑑賞にしかないメリットもある。講演会で北川フラム氏が語った「子どもが来場できるかどうかは保護者によることが大きい」というのは、地方の芸術祭に限った話ではない。アートメダルの展示をはじめ、展覧会にも同様のことが言える。オンラインの鑑賞活動は、実地で見ると鑑賞の代替になるかと言われれば、否であるが、その補助的なものにはなり得る。引き続き、芸術支援領域で学び、研究をする我々に一体何ができるのか、根気強く考えていきたい。



「アートメダル国際交流展 2021」が開催された豊門会館外観

北アルプス国際芸術祭における 空き家・空き店舗の活用とその課題

Writer 市川 結己 ICHIKAWA Yuki
芸術専門学群 芸術支援領域3年

宝田 紗和子 HOUDA Sawako
芸術専門学群2年

全国各地で多様なアートプロジェクトが展開されている現在、地域活性化を目的としたアート活動が行われている。特に、地方で開催される芸術祭では、新たなアートの展示場所として、住人のいなくなった家や使われなくなった店舗などを活用する例が見られる。このような空き家、空き店舗の活用には、どのような意義や課題があるのだろうか。

本稿では、北アルプス国際芸術祭における五つの事例を通して、展示会場となった建物の使われ方、作品と大町や以前の使用方法との関連、芸術祭後の利用などの観点から、アートによる空き家や空き店舗の活用について考える。なお本稿は、筆者らが現地を訪れた際に実施した聞き取り調査をもとに執筆している。

商店街の空き店舗の利用

市街地エリアは、かつて塩の道千国街道の宿場町として栄えた場所である。ドナルド・ワッスワ《アマーニ・ガ・ナブジ（ガーモクヤ・アチャーリ・モト）》は、信濃大町駅前の商店街から少し奥まった場所にある空き店舗内で展示されていた。この建物は、元々パチンコ店だったが、10年以上空き店舗となっていた。2015年、市内の元教員で日本画家でもあった一志富美子の意向が反映され、その教え子らの協力の下、「いっし・あーとすぺーす」として市民のためのアートギャラリーに生まれ変わった¹⁾。2020年には利用の幅を広げる目的で施設名を変更し、現在ではスポーツ教室が開かれるなど、多目的に使用されるようになった。

この施設では、パチンコ店だった頃からの高い天井を生かし、大きな作品を展示することができる。空間と照明を駆使した荘厳な雰囲気の中、作家の出身地であるウガンダの樹皮布と、薬や味噌樽など大町市の食産業を支える素材や道具を組み合わせた、高さ約4mものオブジェが展示されていた。ウガンダや大町市の各地域に根付いた素材を用いた作品は、自然への敬意

と、それらを使っている人々の温かみや歴史を感じさせた。芸術祭後は、これまで通り民間の管理によって多目的ホールとして使われる。

次に、商店街の空き店舗を利用した地村洋平《Water Trip》である。この作品は、おやき屋が移転した後に空き店舗となっていた、テナントが並ぶ建物の一角に展示された。室内は、不規則に皺のついた大きなビニールで覆われ、大町市の自然を思わせる水や枝木が点在していた。ビニールのシートに包まれていたり、その間から顔を出していたりする木々は、自然に対する人間の行いを暗示し、両者の関係性を物語っているようだった。プラスチックやガラスを使いながら、大町市らしい要素を織り交ぜ、自然や環境汚染の問題を考えさせる、空間全体を使ったインスタレーションである。芸術祭後のテナントは特に決まっていなかったが、今後も機会があれば今回のように場所を提供し、活用したいとのことである。

木崎湖畔の空き家の利用

市街地の北にある仁科三湖の一つ、木崎湖は、夏にレジャー客で賑わう観光地であったが、レジャーの多様化や人口減少などにより、現在は客足が遠のいている。かつて湖畔で営業していたドライブインも、遊休施設となっていた。浅井真至《おもいでドライブイン》は、そのドライブインを再び人々が訪れられるようにし、1階のスペースに絵画などを展示したインスタレーション作品である。造形と色彩の豊かな絵画の他にも、建物内に取り残されていた当時のお土産品や置き物、今回の展示の制作過程の記録、作家自身の思い出などが並べられていた。この作品は、ドライブインという元の利用方法や大町市、木崎湖といった土地との関係の上に成り立っていた。芸術祭後、建物は作品を撤去した上で管理者に明け渡されるが、その後の使用予定は決まっていない。

同じく木崎湖沿いにある木村崇人《水をあそ



ドナルド・ワッスワ《アマーニ・ガ・ナブジ（ガーモクヤ・アチャーリ・モト）》



地村洋平《Water Trip》



浅井真至《おもいでドライブイン》外観

ぶ「光の劇場」の建物は、個人の別荘である。以前は貸し出されていたが、近年は長らく使われていなかったという。

1階は「未来工房プロジェクト」と名付けられた工房兼コミュニティスペースとなっていた。会期中は木崎湖に浮かべるスワンボートのデザ

3 北アルプス国際芸術祭に関するアトライティング



浅井真至《おもいでドライブイン》



木村崇人《水をあそぶ「光の劇場」》1階



松本秋則《アキノリウム in OMACHI》



木村崇人《水をあそぶ「光の劇場」》



木村崇人《水をあそぶ「光の劇場」》2階

インを募集しており、訪れた人が用紙にデザイン案を描いたり、集まったアイデアを閲覧したりすることができた。2階は空間全体が作品となっており、流木に腰掛け、ガラスが取り払われた窓から木崎湖の対岸を眺めることができた。黒を基調とした壁には、イラストや左右反転した文字がかかれていた。室内に貼られた鏡にその文字が映って読むことができたり、外の景色が映り込んで空間が広がったり、鏡と光を使った遊び心あふれる空間となっていた。木崎湖に寄り添った作品が生まれたこの建物は、芸術祭後もアーティストと地域の自然と人がつながる場として活用されていくそうだ。

旧酒の博物館の活用

旧酒の博物館は、市街地エリアより北西にある大町温泉郷内に位置する。「酒博」と呼ばれ地元の人々に親しまれたこの施設は、1980年に開設され、酒造りの道具や全国各地の清酒1500本を展示していた。地酒の試飲コーナーを設けるなど、三つの酒蔵をもつ大町ならではの取り組みを行っていたが、2019年9月から無期限で休館していた。その理由を大町温泉郷観光協会事務局長の佐藤さんに伺うと、建物の老朽化が進み、改修には資金面で問題があることと、経営者が不在であることが判明した。今回の芸術祭では、作品展示のため特別に開館され、利用された。

展示された松本秋則《アキノリウム in OMACHI》は、大町市の自然をテーマに、竹などを素材としたサウンドオブジェや影絵によって原風景を表現した作品である。また、今回の展示では、博物館に元々展示されていた資料は

そのままであったため、棚にずらりと並んだ清酒の瓶、樽、解説パネルなど、博物館としての展示が作品と共存していた。大町市の自然を感じられるとともに、博物館の元々の展示も同時に見られる、複合的な空間となっていた。

芸術祭の会期中、博物館の前で地酒の特別販売をしていたスタッフは、「芸術祭で利用されたおかげで、中の展示を久しぶりに見ることができて良かった」と話した。鑑賞者は、作品に加えて観光施設としても博物館を楽しむことができ、地域の人々も休業施設を再び利用できたというメリットがあったようだ。遊休施設を活用したことで、博物館にアートサイトとしての新たなイメージを抱かせ、一時の賑わいを取り戻すことができた。芸術祭後の利用について具体的な情報はなく、今後どのように活用していくのかは未定である。

空き家・空き店舗活用の意義と課題

以上のような本芸術祭での空き家や空き店舗の活用には、三つの意義があったと考える。一つ目は、使われなくなった建物など地域資源の利用である。旧酒の博物館の例では、建物自体を資源として活用できた上、保管している資料を再び見ることができた。二つ目は、そのような活用により、新たに人と人の関わりが生まれ、賑わいを再現できたことである。普段は使われていなかった場所を訪れる人が増え、地元住民とアーティストや来訪者の交流が生まれた。それは、それぞれにとって心動かされる非日常的な体験となるだろう。筆者らにとっても、地元の方々との交流は貴重な経験であった。三つ目は、

活用された建物とアーティストの相互作用の結果生まれたアート作品によって、その場に対して人々が新たなイメージを抱くことができた点である。空き家や空き店舗を活用したアートは、元の利用目的や大町市の地域性、またはその両方と深い関わりのあるサイト・スペシフィックな作品となっていた。作家自身がその場所性を活かした作品を制作しているということは、つまり、空き家や空き店舗の元々の姿や空間が、制作や作品に影響を与えているということである。その土地の歴史や利用していた人の記憶が残る建物に、アーティストの個性が吹き込まれたとき、その場所は過去には無かった活用方法を示す形で進化するのではないだろうか。

このように空き家、空き店舗の利用による意義が見られた一方で、芸術祭後については、ほとんどの建物で継続的な活用に困難を抱えていた。その根本的な要因は、資金不足や管理者の不在など、空き家や空き店舗に関する普遍的な課題につながっていた。これは大町市に限った話ではない。地方で増加傾向にある空き家や空き店舗を一時的に利用できても、それらの長期的な利用・活用には、まだ課題がありそうだ。

アートに限らず、空き家や空き店舗を活用し運営していくためには、そのような課題への対応や様々な作業が必要である。大町市では、そのプロセスを共有し、空き家活用の活性化や地方創生へとつなげていくため、公民学連携で空き家活用によるまちづくり事業を実施している²⁾。単一の企画内での利用にとどまらず、市内で進行している複数のプロジェクトが相互に関わり合い、地域の問題解決や活性化に向かっていくことが望ましい。

註

- 1) 「大町市街地に美術館が完成 元パチンコ店を改装」『信濃毎日新聞』2015年6月30日、信濃毎日新聞データベース、<https://www.shinmai.co.jp> (2021年2月2日最終閲覧)
- 2) 信濃大町まち守舎ホームページ、<https://machimorisha.jp> (2022年1月29日最終閲覧)

北アルプス国際芸術祭におけるガイドツアーの現状と展望

Writer 早川 綾音 HAYAKAWA Ayane
 芸術学学位プログラム（博士前期課程）
 芸術支援領域1年

国内芸術祭の中には、芸術祭を巡る手段として「ガイドツアー」を設けている例が多くみられる。地元住民がガイドを務めるツアーや、鑑賞教育的側面をもつものなど、それぞれの芸術祭における性質や独自性を生かした特色のある様々なツアーが展開されている。

しかし、2021年に開催された北アルプス国際芸術祭2020-2021（以下、北アルプス芸術祭）では、芸術祭の実行委員会側が準備していた一般来場者向けのオフィシャルツアーの実施は困難となり、芸術祭期間中に催行されることなく幕を閉じた。本稿では、芸術祭を巡る上で欠かせないツールともなっているガイドツアーのあり方について、北アルプス芸術祭のオフィシャルツアーの事例から、その現状と課題、展望について考察する。

ガイドツアーの概要

今回、北アルプス芸術祭の運営側は、「オフィシャルバス」と「オフィシャルツアー」を移動ツールとして提供した。「オフィシャルバス」は路線バスと同様、作品周辺のバス停に時刻通りに停留する。芸術祭の開催エリア4つのうち、ダムコース、仁科三湖コース、東山コースの3コースがある。平日は毎日3コースのうちいずれか1コースずつ、土日祝日は全コースが運行された。1コースあたり8～11作品の鑑賞が可能であり、来場者は無料で利用できた。加えて、大町の観光地を巡る観光周遊バスぐるりん号でも、芸術祭開催中、期間限定で4作品と周辺の観光地を巡る南コースが設けられた。オフィシャル

ルバスの全コースとぐるりん号を利用することで、芸術祭の全ての作品を鑑賞できる。

一方、「オフィシャルツアー」は、地元ガイドと共に定められたスケジュールで作品を巡るバスツアーである。カモシカコースとライチョウコースの2コースが設けられた。催行日時は土日祝日、10時から16時30分までの6時間ほどで、昼食付きであった。市街地を中心に回るカモシカコースは10作品、市街地の周辺、東山エリアを中心に回るライチョウコースは7作品と、鑑賞できる作品数が異なる。1つの作品の鑑賞時間は作品解説付きで10～20分程度と推測される。費用は9,500円（パスポート代別）で、最小催行人数は8名、定員は11名、前日の11時まで申し込みが可能であった。地元ガイドについては、北アルプス芸術祭側でオフィシャルガイドを募集し、養成研修を受けたボランティアが務める予定だったが、コロナ禍で養成研修会を継続できなくなった。

ツアー内容に関しては、北川フラム総合ディレクターや芸術祭実行委員会、信州の旅行会社トラベルプラザ、公式レストラン関係者で検討、企画を行った。また、ツアーの管理・予約管理に関しては、旅行業の資格をもつトラベルプラザに依頼する形がとられた。その他、各々の要望に合わせたオリジナルプランで芸術祭を巡る「カスタマイズツアー」も存在している。

ツアーの現状

オフィシャルツアーの状況について、芸術祭実行委員会兼大町市役所まちづくり交流課の方、

および信州の旅行会社トラベルプラザ職員の方にヒアリングを行った。また、不明点や詳細に関しては、芸術祭の実行委員会へメールにて問い合わせを行なった。

まちづくり交流課の方へのヒアリングによれば、「ツアー内容の考案、特に昼食に関して力を入れており、レストラン側にツアー用のランチを用意してもらうよう手立てが済んでいた」との話をついた。昼食レストランは団体対応の食事処として実行委員会が直営で開設したものであり、元々はカモシカコースとライチョウコースで食事の説明やパフォーマンスも含めた食事メニューが準備されていた。力を入れて綿密に計画していた分、なかなか催行を行うことができない状況に、歯痒さを感じているようであった。今回のツアー催行が困難な理由に関しては、まず自家用車等による来場者が多かったこと、またコロナ禍による県外からの観光客の減少が関係していることが挙げられた。

信州の旅行会社トラベルプラザの職員の方へのヒアリングによると、前回の2017年の芸術祭でも芸術祭前半はツアーの催行がほとんど行われなかったが、ツアーの情報が段々と広がり始め認知度が上がった後半には催行できていたという。しかし、今回のオフィシャルツアーでは申し込みが最小催行人数の8名に達しないことで催行が行えず、全体的に苦戦を強いられていたとのことであった。ツアー催行が困難な理由については、自家用車での来場者が多いことや、広報不足が挙げられた。

また、北アルプス芸術祭実行委員会からは、「問い合わせや予約は多数いただいていたが、コロナ禍のため、複数人とバスに長時間同乗するツアーは敬遠された」という回答が得られた。コロナ禍における作品鑑賞に関する来場者の意識の変化が垣間見られた。

ガイドツアーの課題

以上のヒアリングの結果、コロナ禍による観光客の減少、来場者層との需要の不一致、広報不足、という3点の課題が明らかになった。

1点目は、感染症拡大による観光客の減少に

芸術祭の巡り方					
オフィシャルバス			観光周遊バス	オフィシャルツアー	
無料			500円	9500円+パスポート代	
ダムコース	仁科三湖コース	東山コース	ぐるりん号南コース	カモシカコース	ライチョウコース
11作品鑑賞可	14作品鑑賞可	8作品鑑賞可	4作品+観光地	10作品鑑賞可	7作品鑑賞可

図1 北アルプス芸術祭において提供された主な移動ツール（北アルプス芸術祭HPをもとに筆者作成）

3 北アルプス国際芸術祭に関するアートライティング

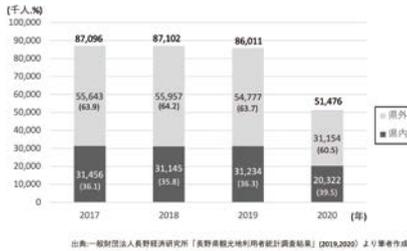


図2 長野県の観光地のべ利用者数の推移

ついでである。長野県の観光地利用者統計(図2)によると、2020年は前年度と比べると、県内外からの観光客が約3500万人も大幅に減少した。

北アルプス芸術祭公式ホームページに掲載されている「ディレクターズヴォイス #08」によると、今回の北アルプス芸術祭には約3万3千人が来場し、約8千人が県外からの来場者であった。前回の2017年の芸術祭には5万4千人が来場し、うち県外来場者が約2万8千人だったことを鑑みると、芸術祭の来場者の大幅減に加え、ツアーに参加する主軸の層である県外旅行者が大幅に減少していることが分かる。コロナ禍による県外への移動の自粛と県内旅行の増加が、今回の北アルプス芸術祭の来場者層の割合を変化させたと言える。しかし、筆者が現地を訪れた11月中旬の芸術祭終了間際には、旅行会社が独自に企画した県民向けバスツアーの団体が北アルプス芸術祭を巡っている様子が見られた。コロナ禍においては、県内や近隣県から来場する観光客の推移を把握することで、より多くの旅行者をツアーに取り込むことができるのではないだろうか。

2点目は、来場者層との需要の不一致に関する点である。来場者は自家用車やレンタカーなどを利用して自ら作品を巡るケースが多いため、バスツアーを利用する層が少なかった。第一回目の北アルプス芸術祭では、居住地からの交通手段の72.5%が「マイカー」であった(一般財団法人長野経済研究所「北アルプス国際芸術祭



図3 北アルプス芸術祭セントラルショップの来場者の居住地分布(11月5~19日)

経済効果分析調査業務報告書」2017)。自家用車による来場者もツアーのターゲットとするならば、自家用車で来場した際も気軽に参加できる環境と、ツアーに参加することのメリットを打ち出す必要がある。

3点目に、広報不足についてである。まず、オフィシャルツアーに関する情報は、公式ホームページの他、様々な記事で紹介されていた。他方、北アルプス芸術祭におけるSNSの公式アカウント(Twitter、Facebook、Instagram)では、オフィシャルツアーに関する投稿はほとんど見られなかった。また、現地のインフォメーションセンターにおいても、ツアーの実施を知らせる広報物は確認できなかった。SNSや現地での積極的な宣伝等、ツアーの知名度向上にはまだ改善の余地があると言える。

他芸術祭との比較からみた課題

筆者は、大学院における研究の一環として、芸術祭のツアーを調査している。それらを通じて筆者自身が感じた課題としては、他の移動ツールとの比較におけるオフィシャルツアーの魅力の少なさと、特有性の薄さの2点が挙げられた。

まず、オフィシャルバスとオフィシャルツアーでは、鑑賞できる作品数に差がなく、運行曜日にも土日祝日に重複しているなど、利用における区別化が難しい印象を受けた。地元ガイドの話が

聞きたい、あるいはツアーに組み込まれた食事を味わいたいといった目的がない場合には、ツアーに参加するメリットが感じられず、無料で利用できるオフィシャルバスが選ばれたのではないだろうか。また、筆者が目じりたいのはツアーでの鑑賞作品数である。ツアーにおいて、限られた時間でより多くの作品を鑑賞できることは魅力の一つである。しかし、大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレや奥能登国際芸術祭等の地域芸術祭との比較においても、ツアー内で鑑賞できる作品数が少ない(図4)。今回の北アルプス芸術祭の作品数や、作品の規模、移動時間を考慮する必要があるものの、今後のツアーの展開を考える上で鑑賞作品数を増加させることは有効であると考えられる。また、鑑賞者が自分で計画を立てて利用できるオフィシャルバスの場合も、鑑賞後にバスが来るまでの待ち時間の調節や昼食をとる時間の確保が難しく、やはり多くの作品を効率よく鑑賞したい場合には、車で巡るのが最適であると感じざるを得なかった。しかし、だからこそオフィシャルバスや自家用車で鑑賞では体験できない「地元ガイド」や「食」といった要素を打ち出し、ツアーの特有性を宣伝していく必要がある。現在の広報の形では、ツアーに元々興味のある場合や芸術祭について綿密に下調べした人でない限り、ツアーのメリットが伝わっているとは言いがたい。よって、既述した広報の問題は、今後重要となるだろう。

今後の展望

北アルプス芸術祭のツアーの今後の展開としては、特有性を見出したオフィシャルツアーの運用とその周知が重要である。北アルプス芸術祭におけるツアーの魅力であった地元ガイドやツアー参加者限定の昼食に加え、鑑賞作品数やツアーへの参加によって体験できる活動の増加、県内者向けツアーのプランの考案など、その特有性をより強め、積極的にアピールしていくことが必要不可欠だと考える。

多くの芸術祭が開催に関して難しい判断を迫られている昨今において、ツアーの催行はより一層厳しい状況下にある。来場者数の制限や、オンラインでの開催など、様々な工夫がなされているものの、現地に訪れ人と関わることでその魅力が最大限に発揮される地域芸術祭においては、未だ困難な時期が続くだろう。しかし、県内の来場者の割合が増加した今回の北アルプス芸術祭は、今一度地域に目を向け、芸術祭を地域に根付かせる好機と捉えられる。社会状況や時代に合わせた、新しいツアーのあり方を考えていく必要があるだろう。

芸術祭名	北アルプス国際芸術祭 2021-2022	大地の芸術祭 2018	奥能登国際芸術祭 2021+
ツアー名	オフィシャルツアー	オフィシャルツアー	サブアートバス
ツアーの種類	カモシカコース ライチョウコース	シャケ川上りコース カモシカびよんびよんコース	午前:Aコース、Bコース 午後:Cコース、Dコース
料金	9500円+バスポート代	9800円+バスポート代	1コース:大人2000円/子供1000円 通し券:大人5000円/子供2500円
時間	10:30~16:30(約6h)	9:30~18:00 前後(約8h)	半日(約3h程度)
最少催行人数	8名(定員11名)	2名(定員40名)	1名~(15名程度)
締め切り	前日11時まで	運行日前日正午、18時	2日前の17時(当日券販売)
鑑賞作品数	7~10作品	12~15箇所 (作品数としては15作品以上)	10~15作品
ガイド	オフィシャルガイド(日当制)	地元サポーターのガイド(無償)	地元サポーターのガイド(無償)

図4 地域芸術祭におけるツアーの比較(各芸術祭ガイドブックをもとに筆者作成)

新たな視点で地域を見つめる ワークショップの企画・実施

Writer 里村 亜呼 SATOMURA Ako
芸術専門学群 芸術支援領域3年

2021年11月9日、高校生を対象としたオンラインワークショップ「筑波大生とみつけよう！バーチャル芸術祭の楽しみ方」を開催した。本稿ではそのワークショップの実施内容について報告する。ワークショップを企画するにあたって、芸術祭の作品を通して高校生に大町市の魅力に気づいてもらうことを目指した。その目標を設定するに至った背景には、当地域の過疎化の進行や芸術祭に対する若者の関心の低さなどの課題意識があった。それらを踏まえて教員や学生間で議論し計画を練った。大町岳陽高校の美術科教員の協力の下、1年生26名を対象に、1時間の授業の中でワークショップを実施した。

開催に向けて

10月初旬、どのような内容のワークショップにするか大学生が個人で構想を練り、持ち寄って話し合うところから活動がスタートした。企画を考える大学生も北アルプス国際芸術祭について知らないことばかりだったため、芸術祭や作家についての情報を収集・共有し、理解を深めた。

本ワークショップで用いる作品として、豊かな自然風景を描いたボウラ・ニチョ・クメズの《自然の美しさと調和》を選択した。ワークショップの開催に向け、高校側の教員や生徒の協力を受けて、ネットワークや機器の接続チェック、リハーサルを重ね当日を迎えた。

活動① 高校生と対面

ワークショップ当日は、Web会議ツールZoomを使用して大町岳陽高校の生徒たちと画面越しに対面した。1グループにつき高校生が5～6名、大学生が2名ずつになるようにブレイクアウトルームを設定し、それぞれルームに分かれた状態でワークショップを開始した。はじめに自己紹介を交わし、北アルプス国際芸術祭を知っているか問いかけながら、次の活動に進んだ。

活動② 対話型での作品鑑賞

高校側では、1グループにつき生徒の人数分のノートPCを準備した。高校生は2人組を基本的に、片方のPCはZoomの接続に使用し、もう

「筑波大生とみつけよう！バーチャル芸術祭の楽しみ方」進行表

時間	活動内容
11:10～ (5分)	活動① グループにて自己紹介 北アルプス国際芸術祭に触れる
11:15～ (15分)	活動② 作品鑑賞 芸術祭展示作品《自然の美しさと調和》の対話型鑑賞
11:30～ (15分)	活動③ グループワーク ワークシートを用いたマッピング
11:45～ (20分)	活動④ まとめ 各グループの共有とスライドによる解説

ワークショップの進行表



Cグループ高校生側の様子



Cグループ大学生側の様子

一方のPCは作品画像やバーチャル展示を映して作品を鑑賞できるようにした。今回のワークショップでは展示風景も感じることができるよう、展示会場を再現したMatterportを活用した。

鑑賞は対話型鑑賞の形式で進んだ。各々で作品をじっくり鑑賞してもらった後で、大学生が「作品には何が描いてありますか？」と問いかけた。高校生には、見つけたことや考えたことを話してもらった。話の中で発言の根拠が示されていないときは、「どこを見てそう思いましたか？」「どこに描かれていましたか？」と質問を重ね、他の生徒にも伝わるように説明してもらった。大学生側は作品画像を画面共有し、高校生の発言に合わせてマウスカーソルで該当箇所を指し示すことで、視覚的にも伝わるよう心がけた。対話型鑑賞の間は、ペンや図形ツールで描画したり、画像やテキストを貼り付けたりとすることができるGoogle Jamboard（以下、Jamboard）を使用して、高校生の発言を記録した。意見を一通り共有したところで、この作品

は、作家が大町市を訪れた際に受けたインスピレーションを元にして制作したもの、つまり大町市を描いた作品であることを高校生たちに明かした。

活動③ グループワーク：「大町らしさ」とは

対話型鑑賞後、高校生にバーチャル展示の会場を自由に見てもらい、同じ作家が制作した他の作品も鑑賞してもらった。会場には、作家が故郷で制作した過去作、大町滞在中に描いた作品、故郷に戻ってから描いた作品の計15点が展示されていた。

その後、生徒が話した内容を記録したJamboardを画面共有した。対話型鑑賞で対象とした《自然の美しさと調和》は、作家の故郷と大町市の風景が交じりあい、共存している。そこで、Jamboard上のペン図を用いて、発言内容を「大町らしい」「大町らしくない」「どちらでもない」に分類してもらった。

3 北アルプス国際芸術祭に関するアトライティング



展示会場を再現したMatterport

筆者が担当したCグループでは、「動物がたくさんいる」という意見に加え、「雪が描かれており、特に画面上半分と右側に多い」「川の流れるが細かく表現されていて、流動的な感じが伝わる」「画面右の山から出ている水が雪に変わっている」など、水や雪に注目した意見が「大町らしい」もしくは「どちらかと言えば大町らしい」に分類された。一方、「ろうそくが立っている」「川の石がカラフル」といった意見は「大町らしくない」に分類された。

活動④ まとめ：「大町らしくない」の正体

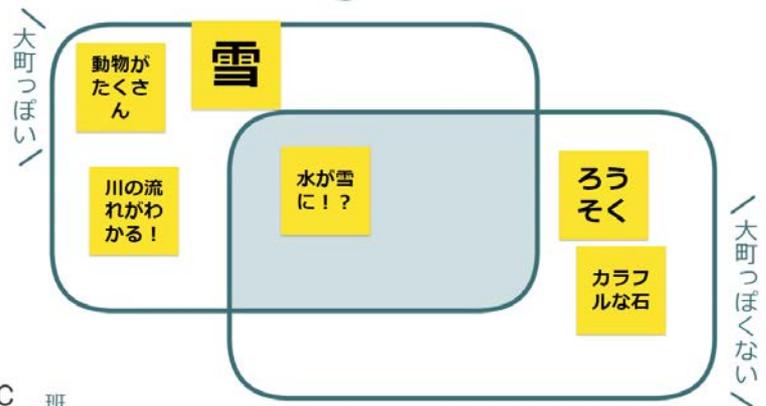
ブレイクアウトルームから全体のルームへと移動して、Jamboardでの意見のマッピングについて高校生に発表してもらい、他のグループと活動内容を共有した。

発表後、作家が年中暖かい気候のグアテマラ出身であり、雪が降る大町市とは全く異なる環境で生活してきたこと、大町市を訪れた際に感じた冬の寒さと枯れた木々に大きな衝撃を受けて作品の題材としたこと、彼女の作品はグアテマラに根付くマヤ文明の価値観や、民族衣装ウィピル特有のグアテマラレインボーと呼ばれるカラフルな色彩から影響を受けていることなどを説明した。

Cグループでは、カラフルなろうそくや川の石が「大町らしくない」にマッピングされていたが、この二つは鮮やかな色彩が使われているところが共通している。会場に展示されている同作家の他作品にも同様の力強く豊かな色彩が見られ、「大町らしくない」部分は言い換えればアーティスト自身の独自性、文化的背景を

筑波大生とみつけよう！

バーチャル芸術祭の楽しみ方



C 班

Cグループの意見を分類したJamboard

色濃く映し出した部分といえる。芸術祭は地域とアーティストが密接に関わって影響を及ぼしあっている。今回、高校生には自分とは違う視点で大町市を捉えた作品と向き合い、自分と他者、内と外との交わりあいを経験してもらった。このような、内と外とが交わりあい影響を与え合うところが芸術祭の魅力ではないだろうか」と提起し、ワークショップを閉じた。

ワークショップを終えて

芸術祭の特徴は特定の地域が舞台となることであり、これが美術館等で行われる一般的な展示と比べて大きく異なっている点である。多くの美術館では、ホワイト・キューブといわれる真っ白で直線的な壁面に囲まれた展示空間が採用されており、これには空間内を普遍化しあらゆる作品に対して中立性を保つという目的と効果がある。一方、町や自然を舞台とする芸術祭において、作品は建物や草木といった外部環境の影

響を避けることができない。むしろ、あらかじめ展示場所や空間に合わせて制作が行われ、その場所で展示されることにより表現として完成する。そして空間も作品の存在により影響を受け、両者は互いに変化を及ぼし合う。

これは作品に限らず、人にも言えることである。集まったアーティストは地域と接することで新たなインスピレーションを受けて制作に取り組み、地域の人は新たな価値観に出会い、これまでとは違う視点で地域を捉えることができる。本ワークショップを通して、高校生たちの見つめる大町市の姿に少しでも変化が生まれていれば嬉しく思う。

オンラインだからできること

Writer 小池 真莉 KOIKE Mari
芸術専門学群 芸術支援領域3年

長野県大町市で開催された「北アルプス国際芸術祭2020-2021」に際し、地元の高校生を対象にオンラインでの鑑賞ワークショップを企画・実施した。コロナ禍になって以降、オンラインツールを使用した美術鑑賞は美術館の教育普及プログラムやその他のいろいろな場で行われるようになったものの、実際に学生のみで企画を立て実施すると、対面で実施する場合よりも綿密に計画を立てる必要があり、その難しさを痛感した。一方で世代の近い高校生と鑑賞をすること、そしてオンラインと対面を組み合わせた鑑賞方法から得るものも大きかった。本稿では、筆者が企画や準備、当日の参加者とのやりとりを通して気づいたことについて振り返る。

画面越しのコミュニケーション

参加者は大町岳陽高等学校の1年生26名。ワークショップ開催日以前に芸術祭を訪れている生徒は少なかった。Web会議ツールZoomのブレイクアウトルーム機能を用いて各グループに分かれ、大学生2人がそれぞれのグループの進行(ファシリテーター)と録画・記録などのサポートを担当した。鑑賞する作品は芸術祭に出展されているポウラ・ニチョ・クメズ《自然の美しさと調和》である。この作品を含めたクメズの作品群の展示会場がMatterport上で再現されており、床面のボタンをクリックすると視点が切り替わり、実際にその展示空間を歩いているかのような気分が味わえる。生徒にMatterportの接続URLを開いてもらい、室内の最奥にある

《自然の美しさと調和》を鑑賞した。ファシリテーターを務める学生は、大学の授業で学んだ対話型鑑賞の方法論をもとに、「この絵の中では何が起きていますか?」「どこからそう思いましたか?」「もっと見つかることはありますか?」という三つの質問をベースとした対話型鑑賞を行った。接続した直後は音声うまく通らなかつたり、カメラの画角外が見えないために生徒の反応が学生側には伝わらなかつたりという困難があったが、動物や自然物、建物など描かれている要素が多い作品だったので、徐々に生徒たちからも発言が出てきた。

面白かったのは、生徒の反応の示し方である。接続してすぐの「音声は聞こえていますか?」や、発言に対して「〇〇さんが言っているのは作品のこの部分かな?」と、こちらが確認をした時、二人の女子生徒が親指を立てて同意してくれた。

Zoomには親指や拍手の絵文字でリアクションする機能が付いているが、あえてそれを使わずにビデオ越しにジェスチャーを用いつつ反応することで、お互いが自然と笑顔になり、緊張もほぐれやすかったように思う。文字のみのチャットでは声や姿が見えず、対面でもマスクをした状態での会話は相手の表情が読み取りづらい。この両者とも違う、ビデオ通話に適したコミュニケーション方法なのかもしれない。筆者らは大学でのオンライン授業やミーティングに慣れつつも、話す時以外はマイクをミュートにする学生も少なくないため、議論がスムーズ

に進まないことがある。声を発せずとも反応を示すことができるジェスチャーは、画面越しのコミュニケーションについて、今回新たに高校生から学べたことだった。

対話型鑑賞・グループワーク

対話型鑑賞では、ファシリテーター役の学生が生徒の発言の言い換えや繰り返しを行い、サポート役のもう一人の学生がGoogle Jamboard(以下、Jamboard)上に発言を書き込んだ。Jamboardでは、付箋紙のような四角いテキストボックスの中に文字を入力し、それらの位置を後から自由に動かすことができる。今回は予め背景にベン図の画像を入れておいた。ベン図は、「大町っばい」「大町っばくない」と書かれた部分と、その両方に当てはまる部分とに分かれている。対話型鑑賞における生徒の発言を書き込んだ付箋が、それぞれどのグループに含まれるのかを話し合ってもらった。

筆者が担当したAグループでは、ライチョウやカモシカなど、描かれている動物を見つけることから対話が始まった。その後活動に慣れてくると、「山が人の顔になっている」「岩の上にロウソクが立っている」と不思議に感じる部分を話す生徒や、「全体的に冬っばいのに、木々がカラフルで色んな季節が一つの絵の中にある」「家の造りがバラバラ」と話す生徒もいた。10分ほどの鑑賞の中で、作品のコンセプトや作家の意図に一步踏み込んでいく瞬間があり、学生は進行役をしながら、同じ作品を前にした

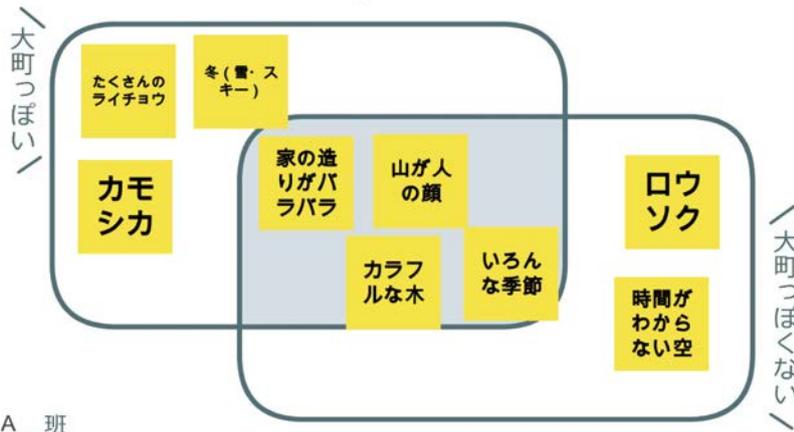


親指を立ててお互いにコミュニケーションをとる様子



3 北アルプス国際芸術祭に関するアートライティング

筑波大生とみつけよう！
バーチャル芸術祭の楽しみ方



A 班

Aグループで使用したJamboard

鑑賞者としても非常に興味深かった。生徒の中で一人が何かに気付いたり意見を言ったりすると、他の生徒が「本当だ!」「あ、確かに!」と盛り上がる場面もあり、画面越しでの対話ではあったものの高校生側の雰囲気も感じられた。

オンラインとオフラインが合わさった難しさ

ワークショップを実践して一番難しかったのは、やはりオンラインとオフラインが組み合わさっている点だろう。感染症対策をした上で、高校生は高校の会議室内でグループごとに離れて座り、大学生は2人ずつ筑波大学の同じ教室からZoomに接続した。つまり、高校生同士、大学生同士は直接コミュニケーションが取れる状態であった。一方で離れた場所にいる相手の音声は途切れることも多く、注意深く聞かなければならない。また、生徒が作品から何かを発見し他の生徒がそれに反応している様子が見られても、小さな声だと学生側には聞こえず、「何について盛り上がっているのだろう」と、距離を感じる場面も多々あった。

本来の対話型鑑賞では参加者が作品を囲み、ファシリテーターは発言者が作品のどの部分について話しているのか指さしを行う。通常、参加者はファシリテーターに注目するが、今回のように離れた場所にいることや、初対面の学生に向けて発言することへの緊張からか、生徒間で会話が完結してしまうこともあった。オンラインでの対話型の鑑賞活動は、対面で行う場合と比べて、ファシリテーターと参加者との一体感が生まれづらいように感じた。そこで、「ライチョウって本当に身近にいるの?」「私たちもこの間、大町市の芸術祭を見に行ったよ」と、高校生と大学生という世代の近さを活かして雑

談を交えながら対話を進めることで、和やかな雰囲気づくりを意識した。

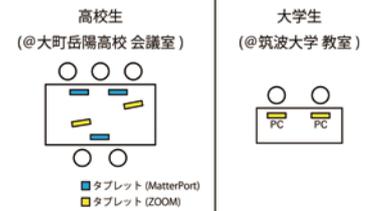
企画・準備を通して

本ワークショップは、Matterportを用いて展示空間を体験し、その展示作品で対話型鑑賞を行う、というシンプルな構成だったが、画面共有や録画といった機器の操作が多く、学生同士の連携が非常に重要であった。リハーサルを兼ねて岳陽高校の美術部の生徒と行った接続テストの際はハウリングがひどく、一時はどうなることかと思ったが、本番は現地の先生方にも対応して頂きながら無事に終えることができた。

また、生徒が思いのほかMatterportに興味を示していたので、もし再び企画することができたなら、一つの作品だけではなく他の作品もじっくり見て回る時間を確保したい。限られた授業時間の中では難しかったが、実際に現地を訪れたときに近い鑑賞体験を味わってもらうことも芸術祭へ足を運ぶきっかけづくりになるだろう。オンラインで企画する際には、これまでの現地での鑑賞と全く同じやり方は難しい。一方で、Jamboardを使って自分たちから出た意見を視覚的に後で振り返ることや、発言を結びつける作業は、オンラインだからこそやりやすくなった点でもある。現地を訪れて鑑賞する楽しさをMatterportを通して疑似体験してもらいながら、オンラインで普段は会って話すことができない人と気軽に作品について話すことの楽しさも知ってもらえたのではないだろうか。

地元の芸術祭に触れてもらうこと

筆者が担当したグループの生徒が大町で芸術祭が開催されていることについて聞くと、全員が「存在は知っているが訪れたことはない」と



当日の高校生、大学生それぞれの様子(図解)



画面を見ながら話す生徒たち

話していた。確かにアートに関心が薄い生徒にとっては芸術祭に自ら足を運ぼうという気持ちにはなりにくいかもしれない。開催前は彼らにとって本ワークショップが楽しめるものになっているか不安に感じる部分も多かったが、生徒たちに回答してもらった事後アンケートの結果を見てみると、対話型鑑賞を通して作品の注目する部分は人それぞれ違うという気づきや、「大学生が上手くまとめてくれた」「リラックスして話せた」と、学生側のファシリテーションや雰囲気づくりについて好意的なコメントが見られた。さらに、今回紹介した作品以外にも鑑賞してみたい、と芸術祭への興味を示す回答も多かった。本ワークショップが、地元で芸術祭が開催されるという滅多に無い機会に恵まれた高校生たちにとって、アートに興味をもつきっかけとなっていることを願う。

ウィズコロナ時代のワークショップとその舞台裏

Writer 松崎 仰生 MATSUZAKI Aoi
 芸術学学位プログラム（博士前期課程）
 芸術支援領域2年

2021年11月、北アルプス国際芸術祭2020-2021に関連した鑑賞ワークショップとして、芸術祭の開催地である長野県大町市立第一中学校3年生を対象に、「作品を見て考えよう—芸術でつながる大町の『いま』と『みらい』—」を実施した。本実践報告では、ワークショップの「舞台裏」である企画・準備や当日の運営に焦点を当て、その活動の成果を総括する。

ワークショップの概要

本ワークショップでは、「大町の中学生在芸術祭の魅力を知るとともに、地元のよさを再発見すること」をテーマに、「教える—教わる」といった一方向な内容ではなく、大学院生が中学生に芸術祭のことを伝え、中学生が大学院生に大町のことを伝える「互いに教え、教わり合うワークショップ」を目指した。これに加え、生徒たちが、芸術祭の作品や学生とのコミュニケーションを通じて自分たちとは異なる視点も取り入れながら、「いまの大町」について、そして「みらいの大町」について考える活動を検討した。

本ワークショップは、Web会議ツールZoomを用いて、大学と中学校を繋ぐオンライン形式

で、美術科の授業の1時間（50分）において、26名の生徒を対象に実施した。生徒6~7名に、ファシリテーター役とそのサポート役の学生2名を含めたグループを編成し、活動に取り組んだ（図1、2）。

ワークショップの展開

ワークショップの実施に先駆けて、生徒に事前アンケートを依頼した。中学校周辺が鑑賞エリアの一つになっていたこともあり、生徒全員が芸術祭の存在を認知していたものの、34.6%の生徒は、「実際に作品を見に行ったことはない」と回答した。

また、大町の魅力については、自然や食べ物に関する回答が多い一方で、商業施設や娯楽施設の少なさ、交通アクセスやインターネットの通信環境の不便さなどが不満として挙げた。

ワークショップ当日は、グループごとにブレイクアウトルームを分け、まず企画趣旨の説明や自己紹介を行った後、PC画面上で「バーチャル展示会場」を散策した（図3）。ポウラ・ニチョ・クメズの作品が展示されている会場は、中学校のすぐ隣にある廃校となった高校であった。まず高校の校庭からスタートし、自分たちがよく知る高校が会場となっていることに気づいてから、校舎内の展示室へと移動し、作家による一連の作品群を概観した。

バーチャル展示会場を散策した後は、鑑賞作品を画面共有し、グループによる対話を通じた鑑賞に取り組んだ（図4）。ファシリテーターからの「この作品を見て、何か気づいたことや発見したことはありますか？」という問いかけに対し、生徒たちは、「ライチョウ、クマ、サル、



図3 バーチャル展示会場



図4 対話を通じた鑑賞の様子

シカがいる」「和風な家と洋風な家がある」など、作品に描かれているモチーフに関する意見を挙げた。ファシリテーターは、より鑑賞が深まるように、意見が挙げた作品の箇所をカーソルで示しつつ、生徒から言葉を引き出しながら進行了。ある生徒が「山が顔になっている」と発言した際には、そのことに気づいていなかった生徒たちが、驚きながら画面に顔を近づけて、さらに作品を見ようとする場面もあった。

また、生徒たちが「ここに描かれているシカは、カモシカだよ」「本物のライチョウを見たことあるよ」と話し、それに対して学生たちも「これってカモシカなんだね!」「この前長野に行った時には、ライチョウは見られなかったなあ」と答えるなど、鑑賞から発展して生徒と学生との対話も生まれた。

対話を通じた鑑賞の後は、ブレイクアウトルームを解散し、全員が集まるメインルームへと移動した。そこで鑑賞作品について簡単に解説し、最後に芸術祭に出展されている他のアーティストの作品紹介を交えながら芸術祭の魅力を伝え、ワークショップは終了した。

生徒への事後アンケートの回答を見ると、「ワークショップを通じて、芸術祭に行ってみたく思ったか」という質問に対しては、「とでも行ってみたい」が52.2%、「少し行ってみた

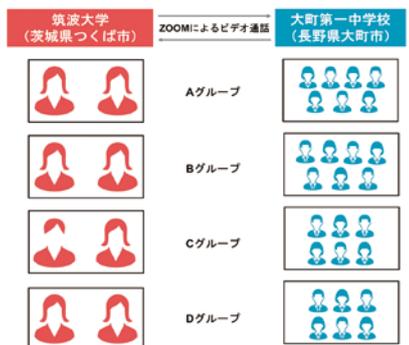


図1 ワークショップの全体像

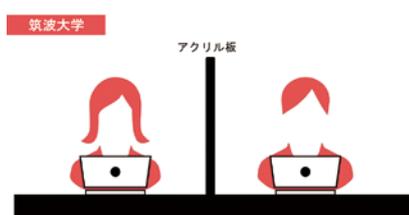


図2 環境設計



3 北アルプス国際芸術祭に関するアートライティング

い」が47.8%と、全員が好意的な回答をしており、なかには「ワークショップを通じて、さまざまな作品を実物で見てみたくなった」といった意見も挙がった。

また、海外アーティストによる大町をモチーフとした作品を鑑賞したことを通じて、その表現の魅力に気づくとともに、「自然や動物との共生」など、自分たちにとって当たり前のことを地域の魅力として再認識したといった内容が多く見られた。さらに、「これからの大町をどのような姿にしていきたいか」に対する回答では、自然という今ある魅力を大切にしながらも、商業施設や観光施設などの新しい魅力を生み出したいといった内容が見られた。

本ワークショップは、「生徒たちに芸術祭の楽しさを知ってもらうとともに、地元のをよさを再発見してもらうこと」をテーマとしていたが、これらの回答結果を見ると、そのねらいのある程度は達成できたといえよう。

準備：場所や時間にとらわれないミーティング

「芸術支援ワークショップⅢ」は、集中授業として開講され、決められた曜日や時間で実施される形態ではなかった。そのため、随時、日程を調整しながらオンラインのチームミーティングを開き、企画・準備を進めた。こうした同時双方型のミーティングにおいて、共同編集ができるGoogle Documentを活用した(図5)。まずミーティング前にドキュメントへ検討事項を書き出し、各メンバーの名前を記載したページを作成しておく。そして、各自でミーティングまでに自分のページにアイデアや提案を書き込んでおく。ミーティング時には、このドキュメントを議論次第として画面共有しながら会議を進行し、またミーティング中の発言や意見を記録することで議事録としても活用した。これにより、ミーティング時にはすでに全員の意見が挙がった状態となるので、それらをふまえたより深い議論へとすぐ移行することができ、時間の無駄がない。さらに、普段は発言しづらいと感じているメンバーも、ドキュメントへの書き込みであれば、無理なく自分の意見を表明でき、それによって全員の意見を抽出できるほか、リアルタイムで議論の過程が可視化されるため、意見の偏りや聞き逃しを防ぐこともできる。ミーティングだけでなく、ワークショップの進行表や当日使用するスライドについても、チーム内で担当箇所を分担し、1つのファイルを共同編集しながら作成した。

このように、共同編集アプリケーションは、

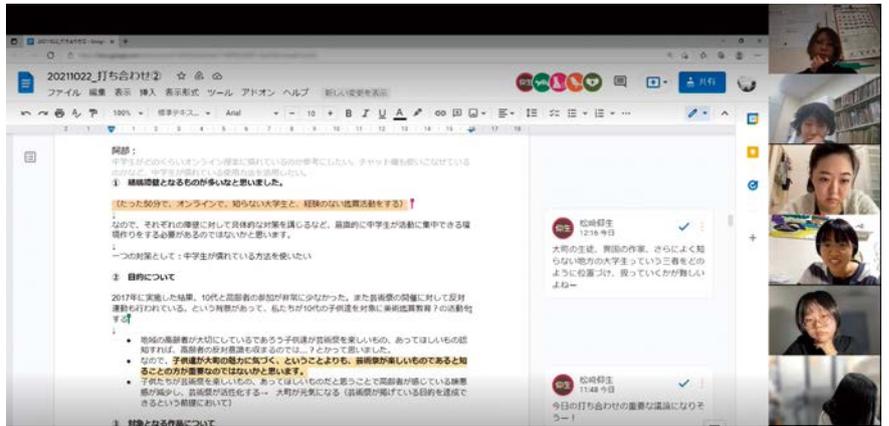


図5 共同編集アプリケーションを活用したオンラインミーティングの様子

運営の効率化だけでなく、場所や時間を同期せずとも情報共有や議論ができる、チームのプラットフォームとしての機能も果たした。

当日：双方向性を意識した運営

ワークショップ当日、中学校側では各グループが別々の教室に分かれた。各教室には、人数分のPCを用意し、半分は作品画像を閲覧するために使用した。学生とZoomでやりとりする際には、2~3名の生徒が1台の端末画面に入るように座り、グループ内のPCのうち1台で音声の入出力を行った(図6)。これにより、ハウリングを防ぐことはできたが、鑑賞中の生徒たちの小さなつぶやきが聞き取りづらいうえに、マスクをしているため、細かな表情の変化が見えづらく、コミュニケーションにおいて困難を感じる場面が度々あった。そこで、言葉だけでなく、互いに大きな身振りで反応し合ったほか、なるべく生徒一人ひとりの名前を呼び、心的距離が縮まるように心掛けた。一方、大学側では、ファシリテーターとサポーターでPCを1台ずつ使用したが、どちらの端末から音声を入出力するか、どちらの端末で画面を共有し、生徒たちとビデオ通話をするか、事前に細かく決めたいうで、ワークショップに臨んだ(図7)。

また、当日に備えて、学群生や信州大学の学生の協力のもと、接続や進行に関するリハーサルを行っていた。そのなかで、グループ内の2名の学生が1つの画面に収まるように、手元のPCよりも少し離れた場所にウェブ会議用のカメラを設置したところ、画面越しで会話をする相手と全く目が合わなくなってしまうことが分かった。そこで当日は、PC画面上で生徒たちの様子を確認しつつも、カメラのレンズに目線を向けることを意識した。

これらは、活動時のファシリテーションなどに比べ、当日の運営の中でも非常に些細な内容で



図6 中学校側の活動風景



図7 大学側の活動風景

ある。しかし、数回のリハーサルを重ねる中で、機材の使い方や振る舞い方によってはディスコミュニケーションが生じてしまうことを経験し、オンラインワークショップにおいては、これらの些細なことこそ、不可欠であると実感した。

ウィズコロナ時代のワークショップ

教育現場や美術館、また両者の連携において、特色ある芸術支援活動が展開されている。一方で、その活動内容は注目されるものの、背景にある企画運営のプロセスについてはあまり語られてこなかったのではないだろうか。コロナ禍でのワークショップの実施にあたっては、活動内容はもちろん、その運営においても、さまざまな制約を強いられる。そういったなか、チームで試行錯誤を繰り返しながら、自分たちが目指すワークショップに適した運営のかたちを模索した。本実践報告が、少しでも今後のワークショップの参考にできれば幸いである。

鑑賞中のファシリテーターと生徒の対話の分析

Writer 嶋田 珠々 SHIMADA Suzu
芸術学学位プログラム（博士前期課程）
環境デザイン領域1年

活動目的・背景

本ワークショップは、筑波大学大学院の学生らが、長野県大町市立第一中学校の3年生の生徒に対して実施した活動である。参加者が地元の良いを再発見でき、かつ芸術祭の楽しさを知ることができる鑑賞型ワークショップとすることが第一の目的であった。以上のことから大学院生と中学生が、「教えー教わる」の関係性ではなく、「互いに教え合い、教わり合う」ような企画を目指した。

なお、本稿では、活動の報告は概要にとどめ、活動中の対話型鑑賞の発言の内容を分析し、ファシリテーターとして課題を述べる。

事前準備

環境設計は以下の図の通りである。参加者はA～Dの4グループに分かれ、1グループあたり大学院生2名と生徒6～7名で構成した。大学院生2名のうち1名はファシリテーターとして進行を行なった。もう1名はサポーターとして画面共有やレコーディングの補助を主に担当した。

ワークショップの概要

ワークショップは、2021年11月19日（金）10:50～11:40に実施した。当日の朝、大学の教員と本活動の現地サポートをお願いした信州大学の学部生2名が現地の中学校を訪問し、機器や教室の準備、大学側との接続確認を行った（図1）。生徒には前の授業終了後すぐに中学校の会議室へと集合してもらった。筆者ら大学院生は本学内からZoomに接続し、中学校の会議室のスクリーンには筆者らの様子をプロジェクターで投影しながら、自己紹介とワークショップの



図1 大学院生らの様子

概要を説明した。その後、生徒には会議室と隣り合う3部屋へグループごとに移動してもらい、Zoomへの接続とブレイクアウトルームへの移動の指示を出した（図2）。ブレイクアウトルームでは、改めて生徒を含めて一人ずつ自己紹介をし、その後、ファシリテーターから事前のアンケートの回答結果を口頭で共有した。アイスブレイクが終わると、次にMatterportを使用して、大町北高校の展示風景を探索するよう指示をした。生徒はZoomに接続していないタブレット型PCを使用して、Matterport（図3）を開き、操作した。ファシリテーターはZoomでMatterportの使い方をまとめたスライド（図4）を共有し、生徒に説明した。自由に展示空間を歩き回る時間を設けた後で、最も作品サイズの大きい、ポウラ・ニチョ・クメズの《自然の美しさ調和》を選択し、20分間の対話型鑑賞を実施した。対話型鑑賞終了後は、ブレイクアウトルームから学生生徒みなメインルームに戻った。大学院生は、スライドを画面共有しながら、対話型鑑賞を行った作品や作者の詳細について説明した。最後に、芸術祭と生徒自身の結びつきを意識させるために芸術祭や他の作品の紹介をし、本ワークショップのまとめとした。

ファシリテーターと生徒の対話

以下、筆者がファシリテーターを担当したBグループにおける対話型鑑賞の分析をした。Bグループは、大学院生2名、生徒7名のグループで、生徒の内訳は男子4名、女子3名だった。ファシリテーターをF、生徒をS（1～7）で示す。なお、対話型鑑賞中にファシリテーターは生徒が言及している作品箇所の指差しをした。これ



図2 中学生らの様子

によって、ファシリテーターの理解が間違っていないことを確認するとともに、他の生徒とも共有することができる。また、生徒の目を作品に集中させる効果もある。本ワークショップでは指差しをPC上のポインターを用いて行った。本稿では指差しの箇所をアンダーライン（直線）とする。生徒の発言の言い換え部分はアンダーライン（波線）で示す。

F:「今、画面共有をしている作品について、みんな鑑賞していきたいと思います。この作品はポウラ・ニチョ・クメズさんというグアテマラの作家さんが描いた《自然の美しさ調和》という作品で、ポウラさんが大町に来て感じたことを絵にしたものです。このポウラさんはこれまでずっとグアテマラの絵を描いてきて、初めてグアテマラ以外の作品を描いたのがこの作品だそうです。では少しそれぞれで鑑賞する時間をとります。その後みなさんから、この絵について気づいたことや感じたことを聞いていきます」

F:「ではみなさんに聞いていきます。この作品から見つけたこと気づいたことがある人は、手を挙げて、名前を言ってから教えてください」

S1:「桜とか紅葉とか雪とかあって、四季を感じられる作品だと思います」

F:「桜とか紅葉とか雪とかがあって日本の四季を感じられる作品であるということに気づいたのですね。この木の色とか後ろの山の景色から四季を感じたと教えてください。ありがとうございます。ではさらに何かある人はいますか？」

S2:「山の中とかに動物がいっぱいいて共存？共生？しているなって思いました」

F:「山の中に人とか動物とかがたくさんいて共存・共生していると難しい言葉を使ってくれたけど、いろいろな生き物たちが一緒にいるということを教えてください。さらにあるよって人はいますか？」

S3:「建物がおしゃれだなと思いました」

F:「そうですね、たくさんありますね、建物。一つひとつがおしゃれだと教えてください。さらに何かあるよって人？」

3 北アルプス国際芸術祭に関するアトライティング



図3 Matterportの共有画面

インドアビューを体験しよう！

〈インドアビューにアクセス〉

URL:<https://my.matterport.com/show/?m=Jv92sA3iG2d>

- ①オレンジの丸●をタップして、吹き出しをクリックすると作品が別ページのGoogleドライブに表示される。
- ②元のページに戻り、青の丸●をタップして、キャプションを表示する。
- ③その他の作品を見たいときは、床の白い丸○をタップして移動する。

★各自で操作をして展示風景や作品を見てみよう！



図4 Matterportの操作を説明する際に使用したスライド

S4:「人とか動物が細かく描かれていて絵に奥行きがあると思いました」

F:「さっき人とか動物とかたくさんの種類の生き物があるって意見が挙がったけど、それらが細かく描かれているから絵自体に奥行きがあると教えてくれました」

ーここで残り時間わずかー

F:「では作者はこの絵を描くときに大町にどんな印象をもったのだと思いますか？」

大学院生:「雪山とかは大町にしかない景色だと思うので、自然の美しさを描きたかったのかなと思います」

F:「みなさんが事前のアンケートでも回答してくれたように、やはり大町から自然の美しさを感じて、こういった作品を描いたんじゃないかなという意見でした。」
ーまとめに入るー

F:「今日は色々な意見が聞けて、私も楽しかったです。このあとはメインルームに戻ってさらに作品を鑑賞していきたいです。ありがとうございました」

対話の分析及びファシリテーターの振り返り

筆者自身、これ以前に、幼児を対象に対話型鑑賞を実践する授業を履修していた。そのため、中学生と幼児という対象が異なる対話型鑑賞の比較を通じて、新たな発見があった。



図5 対話型鑑賞中の中学生ら

まず、ファシリテーターの問いの違いである。筆者が絵を見て気づいたことや感じたことを尋ねた際、中学生は「山の中とかに動物がいっぱいいて共存？共生？しているなって思いました」などと、理由を含む意見を挙げていた。対話型鑑賞では、ファシリテーターが「どこからそう言えると思いましたか？」と発言の根拠を問うが、本ワークショップでは、その問いは不要であった。これに対し、幼児は「○○が△△になっている」というように、作品から見えたもの、感じたことを現象のまま伝えるということがほとんどだった。その後根拠を尋ね、幼児から「□□だから」と前の発言の根拠になる言葉を聞き出していった。ファシリテーターが聞かざとも根拠をもって気づいたこと、感じたことを話し、伝えるという行為は、より作品を深く鑑賞するうえで必要な技能であると考えられる。

次に、子どもの回答内容の違いである。中学生の対話型鑑賞では、対話が進むにつれて前の生徒の発言を踏まえた回答が見られた。例えば、前述の生徒(S4)は、その前の生徒(S2)の発言を踏まえた意見を挙げたため、ファシリテーターによるリンク付け(それまでに挙げた発言同士を関連付ける)をした。類似した意見のリンク付け(「他にもあなたと似た意見が挙がりましたね」)では、複数の人が同じような見解をもつことの妥当性を伝え、異なる意見のリンク付け(「この作品に対して、いろいろな意見が挙がりましたね」)では、同じものを見ている、異なる考えをもつ人もいる可能性を提示できる。

さらに、生徒(S4)は「人とか動物が細かく描かれていて、絵に奥行きがあると思いました」と話し、単純に視覚情報からの発見や気づきだけでなく、絵画の繊細さから表現方法の「奥行き」に関しても述べていた。時間があれば、作品の「奥行き」とは何か、作者が「奥行き」を出すことで何を表現しようとしていたかなど「奥

行き」に焦点を当てるという方法もあっただろう。より深い鑑賞になり、本ワークショップのねらいにもつながると考える。

本ワークショップを通じて、対話型鑑賞における鑑賞のプロセスは、鑑賞者の発達段階によって変化し、それに伴いファシリテーターによる進行や問いかけも大きく異なるということを新たに発見することができた。

最後に、実施形態による違いとマスク着用による影響である。本ワークショップはZoomを用いての実施となったが、対面での実施と比べ、お互いの手や口の動き、表情が読み取りづらく、鑑賞に関わる細かい発言を拾うことが困難であった。そのため、作品の見せ方(画面表示方法)や言葉の伝え方には改善が必要だと感じた。作品の見せ方に関しては、できるだけ高画質の作品画像を全画面表示で提示するべきであると考えられる。また、適宜、PCやタブレット機器の機能を活用し、生徒が注目している箇所を拡大するなどしてじっくりみてもらうという工夫もできるだろう。言葉の伝え方に関しては、発言の際にはできるだけ平易な表現を用い、端的に伝えることを心がけた。それでも、本ワークショップのように生徒全員がマスクを着用している場合、口の動きや表情が読み取りにくく、実際に、言葉が同時に聞き取れないことが多々あった。そのため、生徒には適宜、大きめのジェスチャーを付けて反応してもらった(図5)。今後は、対話型鑑賞の前に生徒にはっきりと話すよう促すなどの働きかけが必要だと考える。

手のひらの芸術 アートメダルの世界

Writer 宮坂 慎司 MIYASAKA Shinji
筑波大学芸術系

「アートメダル」について

アートメダルの歴史は、国際ゴシック様式を代表するイタリアの画家ピサネロ（Pisanello, 1395頃-1455頃）まで遡る。1937年、国際芸術メダル連盟（以下、FIDEM）がパリで設立され、現在47か国の研究団体がこれに加盟し、国際的なアートの一分野となっている。

一般的にメダルのイメージは「円形で裏表のある金属レリーフ」に収まるものと言える。しかし、アートメダルでは技術的な観点だけではなく「何をもってメダルとするか」というコンセプトも重要視される。形態・素材・技法・アイデア・イデオロギーなど、それぞれの立脚地から作家各々がメダル表現の在り方を問う。その多彩さから、アートメダルは「手のひらの芸術」と呼ばれる。つくばアートメダルプロジェクト（以下、TAMP）では、そのようなアートメダルの多様さ・柔軟さに焦点を当て、これを芸術分野におけるグローバルな素養を育てる題材と捉え、「ダイバーシティ」「インクルージョン」「文化交流」をキーワードとする取り組みを、2019年から展開してきた。子どもから専門家まで、障害の有無に関係なく、幅広い人々が取り組むことのできるアートとしての可能性を探究し、他者理解や社会包摂に資する新たな芸術実践として行ってきたこれまでの取り組みを本稿では紹介したい。

グローバルな連携

FIDEMはメダル芸術に関する国際会議(FIDEM Congress)を隔年で開催しており、近年では、2012年グラスゴー（スコットランド）、2014年ソフィア（ブルガリア）、2016年アントワープ（ベルギー）、2018年オタワ（カナダ）で開かれてきた。また、国際会議に伴い「メダルの国際展」が開催されることとなっており、加えて、国際展とは別にメダル芸術に関連した「教育に関連する展示」が慣例となっている。

2020年、東京オリンピック・パラリンピックに合わせて、アジアで初となる国際会議・展覧会「FIDEM TOKYO 2020」が東京で開催されることとなった。だが、オリ・パラと同様にコロナ禍のため、これは1年延期されることになる。そして、2021年12月、FIDEMでは初となるOnline Congressと、東京都指定有形文化財「百段階段」（ホテル雅叙園東京内）での国際メダル展が開催された。そして、TAMPでは「FIDEM TOKYO 2020」と連携した教育関連のプロジェクトを担うこととなった。

プロジェクトの推進に際して、TAMPでは「INTERNATIONAL MEDALLIC PROJECT」と協働したアートメダルの展覧会を企画した。「INTERNATIONAL MEDALLIC PROJECT」は2009年から継続的に実施されてきた国際プロ

ジェクトで、ニコラウス・コペルニクス大学（ポーランド）教授のSebastian Mikolajczak氏がオーガナイザーを務める。当プロジェクトは欧州を主として10数か国が参加するもので、コロナ禍の2020・2021年ながらも、比較的容易に海を越えることのできるアートメダルのサイズ感を活かし、各国からの作品が集まる国際交流展を開催することができた。

プロジェクトの目標

当初は展覧会の開催がTAMPの主たる目的となっていたが、活動を進めるうちに、より広範にわたるアートの取り組みに寄与できる可能性を感じるようになった。実際に、様々な参加者に対応した柔軟なワークショップや、視覚特別支援学校の児童生徒との制作・鑑賞活動などを実践として重ね、アートプロジェクトとしての展開力を確認することができた。そこで、取り組みの3年目となる2021年度はこれまでの実践を踏まえつつ、下記をプロジェクトの目標として定め、活動を行うこととした。

- ◇ 国際展を軸とした文化交流の推進と新たなアート分野の開拓
- ◇ 児童・生徒・学生及び地域の人々を結ぶアートイベントの実施
- ◇ 障害のあるなしに関わらず参加することのできる、アクセシビリティの高いアートワークショップのデザイン
- ◇ 実展示を活かしたオンライン鑑賞の実践

小・中・高・視覚特支との連携

TAMPの教育的取り組みとして、各学校との連携による展覧会づくりが挙げられる。各校での実践では、大学生・教員が制作補助のために授業に入り、活動の支援を行った。各附属学校との連携についての詳細は、同誌に掲載されている小松俊介教諭の稿を参照されたい。実際の作品は、下記の素材・技法での制作となった。

- ◇ 小：釉薬をかけた陶製メダル
- ◇ 中：石膏型による金属（ピューター）メダル
- ◇ 高：陶・ガラス・アクリル・ブロンズメダル
- ◇ 視覚：ワックス原型によるブロンズ製メダル



2020年2月に開催した特別講義のポスター



アートメダル国際交流展2021のポスター

4 アートメダルプロジェクトに関するアトライティング

表1 TAMPによるワークショップの記録

1)	2019. 8.26	石膏アートメダル制作ワークショップ（筑波大学東京キャンパス）
2)	2019.10.24	外部講師による講演会・ワークショップ（附属高等学校桐蔭会館）
3)	2019.10.24	アートメダルシンポジウム（筑波大学東京キャンパス）
4)	2020. 2. 8	外部講師による特別講義&ワークショップ（附属高等学校桐蔭会館）
5)	2020.10.26	小山町立小山中学校鑑賞会（アートメダル国際交流展、豊門会館）
6)	2020.10.28	オンライン鑑賞会（附属中学校×アートメダル国際交流展、豊門会館）
7)	2020.11. 2	オンライン鑑賞会（若狭学園×アートメダル国際交流展、豊門会館）
8)	2021. 3. 5	視覚特別支援学校中学部オンライン鑑賞会（視覚特別支援学校）
9)	2021. 9.26	視覚に障害のある生徒を対象としたワークショップ（湯島聖堂大成殿）
10)	2021.11.14	石膏アートメダル制作ワークショップ（豊門公園）
11)	2021.11.27	ワックスによる“触れる”アートメダル制作ワークショップ（北区ココキタ）
12)	2021.12. 8	オンライン鑑賞会（附属高等学校×筑波大学×豊門会館×百段階段） （アートメダル国際交流展バーチャル展示とFIDEM TOKYO 2020からの中継）
13)	2022. 3.13	石膏アートメダル制作ワークショップ（千葉県立美術館）

表2 TAMPが主催・共催してきたアートメダル展の記録

①	おやま豊門芸術祭—アートメダル国際交流展—（2020.10.24-11.3, 豊門会館）
②	“触れる”アートメダル展（2020.11.8-11.28, 足柄駅前交流センター）
③	“触れる”アートメダル GINZA 2021（2021.1.17-1.30, 銀座ギャラリー青羅）
④	“触れる”アートメダル YUSHIMA-SEIDO 2021（2021.8.28-9.26, 湯島聖堂）
⑤	おやまアートビレッジアートメダル国際交流展 2021（2021.11.7-11.21, 豊門会館）
⑥	国際メダル展 FIDEM TOKYO 2020（2021.12.2-12.16, ホテル雅叙園東京 百段階段）
⑦	“触れる”アート GINZA 2022（2022.1.23-2.5, 銀座ギャラリー青羅）
⑧	手のひらの芸術—アートメダルの世界—（2022.2.22-3.20, 千葉県立美術館）

ワークショップ・シンポジウムの実施

TAMPがこれまで実施してきたワークショップ及びシンポジウムは上記【表1】の通りである。

全ての企画は、学生が運営に携わる形で行われた。「2）」では講師としてFIDEM会長 Philip Attwood氏（The British Museum）を招いた講演会を実施し、「3）」では11か国から来日したFIDEM理事メンバーに対して、学生が英語によるプレゼンテーションを行った。

「4）」では、附属高等学校桐蔭会館を会場として Sebastian Mikolajczak（ニコラウス・コペルニクス大学）による特別講義「アートメダルの魅力とその未来」、及びワークショップ「Negative Relief Techniqueによるアートメダル制作」を実施し、子どもから専門家まで、50名が参加する企画となった。本企画を基礎として、2020年から国際的なアートメダルプロジェクト「INTERNATIONAL MEDALLIC PROJECT」の展示を共同主催することとなった。

各ワークショップは、学生がエデュケーターとして制作及び鑑賞活動を支援するデザインとなっている。特に「7）」は芸術支援領域を学ぶ大学院生自身が立案し、講師を務めた企画となる。その他、「9）」「10）」の企画も大学院生が講師を務める形で行われた。



FIDEM TOKYO 2020 国際メダル展 展示風景



バーチャル展示風景



3Dモデルのアーカイブ

海外のメダルギャラリーとの交流

海外のギャラリーとの交流展「New Ideas in Medalllic Sculpture exhibition」を実施した。学生11名の作品17点がニューヨークのメダルギャラリー Medialia に並べられ、多くの学生にとって海外での初展示となり、グローバルな視点から自身の表現について考える機会となった。

展覧会の企画立案と実施

TAMPがこれまでに主催・共催してきた展覧会は下記【表2】の通りである。

豊門会館での「アートメダル国際交流展」はTAMPの軸となる展示であり、2020年度から開催している。展覧会は小山町（おやまアートビレッジ実行委員会）との共催で、ふじおやまアートデザイン協会や静岡おやま案内人 四季の旅人といった地元団体を始め、黒谷美術株式会社や株式会社日本金属工芸研究所などの美術に携わる企業から協力を得て行われた。こうした学外の団体・企業との連携は、学生にとっても活動の幅を広げる機会となった。

小山町での国際交流展は「INTERNATIONAL MEDALLIC PROJECT」と「附属小・中・高・視覚特別支援学校との連携展示」によって構成される。国際展では、ポーランド・ブルガリア・クロアチア・スペイン・ラトビア・リトアニア・メキシコ・ポルトガル・ハンガリー・アメリカ・日本の大学等教育機関及びグループが参加し、アートメダルを通じた文化交流の場となった。附属各学校との連携展では、多角的な試みによるアートメダルが展示された。展示台は地元企業の協力を得て、小山町の小学校で使われた後に廃材となっていた学習機の桧製天板から製作し、サステナビリティについて考える機会ともなった。また、プロジェクトの一環として、バーチャル展示空間と3Dモデルを作製し、国際プロジェクト参加者とこれらをシェアした。和の展示空間による「日本」のイメージをより明確に発信するとともに、異文化への関心と理解を深めることに繋げることができた。

百段階段での国際メダル展では、小・中・高・視覚特別支援学校・大学の児童・生徒・学生の作品を、最上部「頂上の間」に展示した。同室には彫刻家 佐藤忠良のメダル作品や、造幣局によって製作された記念コインや勲章などが展示され、メダルをテーマとした多様な展開を見ることができる。頂上に至るまでの6つの部屋には、47か国が加盟するFIDEM各国のメダルが展示され、頂上間の作品に至る鑑賞の流れの中で、必然的にグローバルな感性に触れることとなる。同時に、その国独自のローカルな特質についても考える機会となり、オンライン優先の現代において実展示の意義を示す場ともなった。

“触れる”アートへの展開

TAMPでは「手のひらの芸術」というサイズの特徴を活かし、“触れる”に焦点を当てた実践も展開してきた。制作活動の面では、美術鑄造企業の協力を得て、児童・生徒の造形活動の場では使用頻度の低い熱可塑性のワックスを用いたメダル制作の実践を重ねてきた。粘土のように規模の大きな制作には向かないものの、ワックスは柔軟性に富み、薄く伸ばした形の表現や形同士の接合も容易である。立体造形に苦手意識のある人にとって取り組みやすい素材であり、視覚特別支援学校の児童・生徒の造形活動に新たな可能性を示すことができたと考える。

結果として、TAMPでは、制作から鑑賞まで、展覧会づくりを軸としながら多様かつ包括的なアートを展開することができた。これは、グローバルな視点からも特筆すべき実践であるといえる。今後は、継続的なプロジェクト運営のためにも支援者を募り、実践例の発信にも注力し、多様性を紡ぐ実践に取り組む中で、国際人としての視野を有する人材の育成に繋げていきたいと考えている。

10か国151人による“Transformation” 「アートメダル国際交流展」を通して表現の多様性を考える

Writer 羽室 陽森 HAMURO Youshin
芸術学学位プログラム（博士後期課程）
彫塑領域1年



「アートメダル国際交流展」エントランス

静岡県に集まったアートメダル

2021年11月、樹々もほのかに色づいた頃「アートメダル国際交流展」は静岡県小山町の豊門会館で開催された。輸送の問題などにより実際に会場に展示することができなかった作品もあるものの、10か国151人の作家により制作されたアートメダルが展示された。2年前から準備され、一昨年に初回を迎えたTAMP（つくばアートメダルプロジェクト）としての活動も2回目の展示を無事に終えることができた。

このプロジェクトに参加し始めた当初、「メダルは丸くて金属製で、表と裏に何らかの図像が彫ってあるもの」というイメージを筆者はもっていた。しかし、一昨年に初めて会場に並べられたアートメダルを目の当たりにし、実際の個性と表現の多様さに驚いた。それらのメダルはブロンズや鉄などの金属はもちろん、プラスチックや紙、果ては謎の粉末で作られていた。

日本で開催された本展示のタイトルはアートメダル国際交流展だが、本来のプロジェクト名はInternational Medallion Projectであり、そのプロジェクトリーダーである作家のセバスティアン・ミコワイチャック（Sebastian Mikolajczak）

は自身の作品を「Medallic Art」として発表している。つまり、それにならえばこれらの作品は「メダルのアート」であり、オリンピックのメダルなどの顕彰を目的としたメダルとは違い、あくまでアート作品なのである。この展覧会において展示された作品群は、表現の多様性が肥大化した現代におけるアートを端的に表しているようであった。そんな表現の坩堝ともいえる「アートメダル国際交流展」では作品のテーマが開催年ごとに定められている。一昨年は「Future for Nature」で、本稿で扱う昨年の展示では「Transformation」であった。

彫刻を含む立体芸術を扱う展示において、出品作品が、同一のテーマに基づいて制作されることは稀である。

そこで本稿では、第2回を迎えた本展示において筆者が特に表現が面白いと感じた作品4点と自作の紹介を通して、作品それぞれの表現に至った作者の意図に想いをはせつつ、アートメダルひいてはアートにおける表現の多様性について考える。また、筆者が作品を鑑賞し、そこに生じた思考を文字として表現することで、アートメダルを鑑賞する一つのヒントになれば幸いである。



セバスティアンによる作品（ガラス、他）：ポーランド

多層的な表現

最初に紹介する作品は、先ほど紹介したセバスティアンによるものだ。彼はポーランドで活躍するメダル作家で、本展示の開催に尽力した人物の1人でもある。

この作品は、遠目にみると理科の実験などで使われるシャーレの形をしている。ガラスで作られたシャーレの中には、入子状にもう一つ別の小さなシャーレのようなものがある。その小さなシャーレの中には羽の模様が刻印されていて、その翅脈は電子機器の基盤のようにも見える。内部のねじと重なった姿は丁度トンボのようである。さらに、小さなシャーレからは試験管が伸びており、膨張した先端部には金色の小さな電子部品が収められている。

いくつものモチーフが複雑に重なり合った本作から、科学の発展とそれに伴う生命の捉え方の「変化」が筆者には連想された。このメダルが人類によって歪められる生命への警笛であるというのは筆者の考えすぎであろうか。

表現と行為の関連性

次に紹介するのは、リトアニアから出品されたルーカス・トムクス（Lukas Tomkus）の作品である。このアートメダルはブロンズ製の四つのパーツから成り、それぞれがゴムで円形に繋がれている。そのメダルの表面には、（写真では下側から）渦巻状に「THE OBJECT TRANSFORMS DEPENDING ON PHYSICAL AND EMOTIONAL MEANING」の文字が刻まれている。パーツ同士の繋ぎ目がゴムであるため、メダルの中央に腕を通したり、手で捻ったりといった行為を通して、作品の形態を「変形」

4 アートメダルプロジェクトに関するアートライティング



ルーカスによる作品（ブロンズ、ゴム）：リトアニア



ソフィアによる作品（毛、他）：ポルトガル



筆者（羽室陽森）による作品（ブロンズ）



ジュスティーナによる作品（ブロンズ、木）：ポーランド

させることができる。

本作品はブロンズ素材や円の形態、文字の刻印といったいわゆる「メダル」らしい様式に則って制作されている。しかし、そのメダルの特徴の一つである手に持って鑑賞するという点に着目し、「変形」できる作品にすることで、本展示のテーマである「Transformation」を表現しようとしているのではないだろうか。鑑賞者が作品に触れ、作品の形が変形することで始めて作品がテーマ性を帯びる。本作品の魅力の一つであろう。

素材に由来する表現

ポーランドから出品されたジュスティーナ・クレク（Justyna Kurek）によるこのメダルは物質が置き換わることによりテーマを表現した作品と言える。長方形のこのメダルは半分が木で、残り半分がブロンズで作られている。本作は2枚で一組の作品であり、表裏はなく片面のみである。組み合わせられた長方形の細かい木片は柿葺き屋根のようにも見え、ブロンズで作られた部分にも同様に木片の形態が表されている。黒ずんだ風合いに着色されたブロンズからは朽ちたような印象を受けた。

ブロンズから木へ、木からブロンズへ循環するように配置された本作は、まるで古びてはその度に葺き替えられる柿葺き屋根のようである。常に刷新され「変わり続ける」人々の営みを表しているのかもしれない。

作者との関連性から連想されるテーマ

本展示会に出品された中でもポルトガルから出品されたソフィア・アイレス（Sofia Aires）の作品が最も奇天烈だったように筆者は感じた。筒状に整形した髪の毛はピンで留めてあり、ピンには「IDENTITY」と書かれている。また、展示会場に置かれていた作家のプロフィールから毛髪は作者本人の物だとわかる。一見不気味な作品ではあったが、それだけにこの作品のインパクトは大きかった。

作者自身の体の一部とも解釈できる毛髪と「IDENTITY」の文字の組み合わせから筆者は、「髪を切る」という行為に備わる、ある種の儀式的な側面を連想した。自己の「変革」をテーマにしているのだろうか。あるいは、近年特に注目されているジェンダーの観点や人種と肌や髪の色といった観点から、髪型や髪質を個人の性質と結びつけて考えることへの問題提起なのかもしれない。いずれにせよ、鑑賞者の予想を見事に裏切る、自由な素材の選択とそれによる示唆的なソフィアの造形は、アートメダルの多様なあり方を端的に表す好例だと言える。

自作について

この作品は本展示のために制作した筆者の作品である。ロウで原型を作り、ブロンズで铸造した後、人工漆や金箔を用いた彩色を施した。普段はブロンズを用いた彫刻作品を主に制作している筆者にとって、彫刻とメダルとの違いは何かということには毎回悩まされている。

今回メダルを作るにあたって特に意識したのは、手にとって鑑賞できるか否かということであった。その結果として普段から慣れ親しみ、手に馴染みの良いスマートフォンをメインのモチーフとした。テーマを表すにあたり「Transformation」を形、素材の質感、作品の意味、の三つの要素から表現しようと試みた。

まず、一つ目の形については、ロウの柔らかな

性質を利用しスマートフォンの画面の形の中から人型を切り出し、それが起き上がるように造形することで変形しているように見せることを意識した。また、素材の質感においては、磨きや、サンドブラストによる荒らし、薬品を使った色の变化など種々の技法を駆使して、ブロンズの特徴である多様な質感を表現した。作品の意味については、YouTubeのロゴやグッドボタンを模したモチーフを配し、グッドボタンを富の象徴である金で彩ることで、現代における評価のあり方や経済活動の「変化」を表現した。

表現の多様性

異なる国籍の4人の作家による作品と自作について見てきた。展示会場にはさらに多くの作品があったが、その全てがテーマを同じくしながらも、異なる表現がなされていた。作家がテーマに合った作品を作る方法は無数に存在している。当然ながら、テーマの解釈の仕方も作家によって異なる。そして、各作家により表現のねらいがあるのは当然だが、どのように作品を理解し楽しむかは、鑑賞者の想像に委ねられる。それらの組み合わせによりアートメダルは無限の可能性を発揮し多様化するのであろう。

また、本展示におけるアートメダルの表現と作品鑑賞は必ずしも国籍にとらわれない。それは一つには、どの国の作品においても部分的に共通する表現、共通するテーマの解釈が見られたことが挙げられる。二つには、本展示が多様な表現を許容しつつ、同一のテーマを設定することで、それが作品鑑賞の手引きとなっている点が挙げられる。これにより、鑑賞者はあらゆる作品に対して一定の理解が得られる。もちろん芸術の楽しみは作品の意味理解のみにとどまらないが、「アートメダル国際交流展」は、国境を超えた芸術表現の場として、我々にその表現の多様性をわかりやすい形で提示してくれる。

附属小・中学校・高校・大学、及び視覚特別支援学校 アートメダル制作と発表を通して見えてきたもの

Writer 小松 俊介 KOMATSU Shunsuke
筑波大学附属高等学校

はじめに

アートメダルやTAMP（つくばアートメダルプロジェクト）の全体像については、本誌p.23-p26に記載された通りである。ここでは、特に四校研（附属小・中学校・高校・大学の教科ごとの共同研究の場があり、これを四校研と呼んでいる。）との関係性からプロジェクトを振り返りたい。2019年から始動した本プロジェクトにおいて特筆すべき点は、どの学校においても“アートメダル”という共通題材に取り組んだことである。「アートメダルとは何か？」という問いに児童・生徒が、それぞれの視座から発想を展開し、作品を制作した。それらの作品が、会場に一堂に展示されたことで、児童生徒の成長と作品の変化を照らしながら鑑賞する機会を得ることができた。一般的なメダルの枠組みに収まらない“アートメダル”を授業で扱う際に、私たち教員はアートメダルをどのように位置付け、児童・生徒へどのように問いかけるかを考える必要がある。アートメダルを軸とした各校の取り組みについて、展覧会の紹介文とともに作品を振り返りたい。後半では、筆者が実践した附属高校での授業について詳述する。

FIDEM TOKYO 2020の紹介文と児童・生徒作品

展覧会場において、各学校の取り組みについて紹介した文章をここに転載する。アートメダルを共通題材としつつ、各学校のねらいや大切にしている部分が見えてくる。

附属小学校

日本国民として様々なグローバルな視点を持った将来の姿を見据えた教育が必要と考えています。東京オリンピックを体感し、学校現場では各教科領域において関連した実践がなされています。小学校においても総合学習などを中心に、取り組みを通して子どもたちにスポーツそのものの魅力や人間の可能性を感じさせ、また平和な国際社会を目指す心身共に豊かな育ちを目指しています。図画工作科においても、子どもたちの興味関心を元に、粘土を使った立体、焼き



図1 小学生の作品

物工作としてアートメダルを加味した授業を構成しました。アートメダルという世界的な歴史や価値、創造的活動の広がりに触れさせることで、前述したねらいにつながりました。実践は四校研における鑑賞を基にしたカリキュラムの一環です。今年度は全学年での実施。作品は低学年と五年生です。

（担当：北川智久、仲嶺盛之）

附属中学校

中学校では、3年生対象の総合の時間にアートメダル制作を行いました。油粘土で原型を制作し、そこに石膏でかたどりをして雌型としました。さらにその型に溶かした金属（ピューター）を流し込むことでメダルを作りました。生徒は、油粘土から石膏の型を作成したところで図像が反転し、さらに金属を流し込んで図像が元に戻るといった工程を興味深く経験することができました。昨年も同様の授業を行いました。コロナ禍で授業の時期が遅かったため、展示期間に間に合いませんでした。そこで、今年度は昨年の作品と今年度の作品が並びます。どちらも同じ3年生の作品ですが、去年と今年の作品の傾向の違いなども感じていただけると幸いです。

（担当：山内廉）

附属高校

附属高校では、美術と工芸の選択者がアートメダル制作に取り組みました。美術では、メダルとは何か？という素朴な問いかけから出発し、メダルの表と裏の造形的な関係性に注目しました。表と裏に「過去と現在」、「物語生」などの視点を重ねながら、構想が練られています。油粘土で表と裏の形を並列させて制作し、夏休み



図2 中学3年生 作品



図3 高校 美術Ⅰ、工芸Ⅱ生徒作品

4 アートメダルプロジェクトに関するアートライティング

に有志の生徒がシリコン型（雌型）を取り、レジンや石膏、ブロンズへと素材転換を行いました。工芸では、メダルの「身につける、身の回りを飾る」という要素に注目しました。陶を素材として生徒それぞれの視点からアートメダルを制作しました。白土・赤土・黒土から土を選択し、オリジナル釉薬を調合し、テストピース作成を経て作品に応用しています。陶という素材ならではの表現を模索しながら取り組みました。（担当：小松俊介、大平敦尊）

附属視覚支援学校

附属視覚での活動は、小学部6年生8名、中学部3年生12名を対象として大学の先生方や学生が加わった特別授業を設定し、ロウを素材に制作しました。ゲストティーチャーの皆さんが一人ひとりの自由な発想や思いを汲み取りながら作品作りをサポートしてくれました。最後はブロンズで鑄造していただき、本格的なメダルが出来上がりました。アートメダル制作という共通のテーマでつながった附属4校・大学生・大学教員の作品との交流や触れる鑑賞という機会は、視覚に障害のある本校児童・生徒にとって大変意義深いことと感じています。

（担当：佐藤直子、穴戸美咲）

筑波大学・大学院

「何をもってメダルとするか」学生たちはそれ

ぞれが専門とする素材や技法から答えを探しました。ご覧の通り、アートメダルの懐は深く、個々の挑戦を受け止めてくれます。「これこそがメダル」という表現を見つけるにはもう少し時間がかかりそうですが、その分まだまだ楽しみにも出会えそうです。大学では、「アートメダル」をキーワードに美術の授業やワークショップを通じて、教育の現場と芸術実践とを繋いできましたこの展示にはプロフェッショナルだけではなく、様々な年齢の児童生徒、視覚に障がいのある子どもたちの作品も並びます。言葉や概念の枠組みだけではない、インクルーシブでユニバーサルなアートをお楽しみください。

（担当：宮坂慎司）

附属高校 美術Ⅰでのアートメダル制作

ここでは筆者が実践した、高校美術での授業を紹介したい。高校での実践は、2019年度に続いて2年目となる。1年目は、アートメダルを「手のひらにのるアート」と広く解釈し、陶土を用いて制作を行なった。可塑性のある粘土の特性を生かしながら自由度の高い作品が作られた（図6。初めて陶という素材に触れ、成形か

ら素焼き・施釉・本焼きプロセスを経験することは、生徒にとっても楽しい活動で、満足度は高かった。一方で、「アートメダルとは何か」という問いに対して、生徒にとっての深い学びを生み出すことができず、消化不良のまま終わってしまった。この原因は、高校生にとって適切な課題設定ができていなかったことにあると省察し、改善策として、制作する際の「適切な制約」を設定することで改善されるのではと考えた。2020年2月に本校桐陰会館において筑波大学主催で実施されたワークショップの講師セバスティアン・ミコワイチャック（Sebastian Mikolajczak）氏の作品には、従来のメダルの価値観を踏襲しながら、アートメダルとしての表現が模索されている。授業では、アートメダルとは何かについて、グループごとに調査や考察した上で、ミコワイチャック氏の作品を鑑賞し、「表と裏の造形的な関係性」に着目した。表と裏で、過去と未来、物語の起承転結など、表裏の関係性と造形を如何に表現するかという観点から、作品の構想を練ることとした。原型は、油粘土で制作し、表と裏をそれぞれ並列する形で制作を進めた。授業では、粘土原型までを評価対象として扱い、夏休みに任意の参加（希望者のみ）で原型から素材転換を行なった。高校美術において素材転換は、難易度が高く、煩雑な作業が多いため一般的には授業で扱うことが避けられる傾向にある。そこで、筑波大学芸術系の彫塑を専門とする学生にチューターとして制作指導を担当した。素材転換の機会を活かすために、素材の選択肢を石膏・レジン・ブロンズ（ロウ原型への置き換え）、の3種類を用意した。生徒65名中、約40名が夏休みの素材転換のプログラムに参加し、ブロンズ24点、レジン約40点の作品が完成した。完成作品を振り返ると、表と裏の関係性に着目したため、必然的に塊ではなく、5～10ミリ程度の厚みの形態の作品が多く見られた。多くの生徒が丸い形の中に表と裏の意匠をデザインしている中で、不定形のメダルに挑戦する様子も見られた。また、異素材を組み合わせる試みもあった。

附属高校 美術Ⅰの作品

高校美術Ⅰで制作した作品について紹介する。《到着とは新たな旅への出発でもある》は、円形のメダルの形状に飛行機のシルエットで形が切り抜かれている。おもて面には飛行機の前方に滑走路があり、これから着陸する様子を表現している。裏面には、飛行機の後方に滑走路が配置されており、飛行機の着陸と離陸の関係の一つのメダルの中に体現している。シルエット



図4 6年生の作品 ブロンズ



図5 大学院の学生作品

で描く飛行機と、滑走路との関係性、構図の設定や薄肉のレリーフには高い技術が感じ取れる。飛行機の着陸に次の旅を想像させるタイトルが作品の魅力を一層引き立てている。《展開図》は、表には鶴が羽を広げて飛んでいる様子がレリーフ状に表現されている。鶴の背後には、薄い四角い形がついている。裏返すと四角い形には、折り鶴の展開図（折り目）が線刻されている。折り紙の鶴をテーマとしたアートメダルである。国際的なアートメダル展において、日本文化を俯瞰しながら構想を練った作品である。同じ鶴をモチーフとした作品「一体」は稲穂と鶴の組み合わせである。円や四角の基盤を作らずに稲穂の繊細な形態と鶴を直接結びつけることでアートメダルの作品のあり方を探っている。原型制作後ロウに素材転換し、表と裏の造形を作り込んだことで密度の高い作品となった。《一角獣》は、表には一角獣がレリーフ状に描かれており、裏には星座が描かれている。円形に収まらない不定形の輪郭や、レジンの透明感ある素材が、夜に浮かぶ星空を想像させる作品となった。作品《フシ》は、古代文明の神「フシ」と「不死」、「節」などの音韻と意味を掛け合わせ、高校1年次の節目のアートメダル作品ということに意義を見出している。《Touch》は、幾何形態を連想させる輪郭線から平面で構成したおもて面と、曲面で表現した裏面で構成される作品である。表と裏を別々に制作し、ロウ原型の状態を表裏一体にする予定であったが、あえて別々に独立させる方針に切り替えた。素材転換した後にヤスリがけや緑青を施すなど、ブロンズ制作の仕上げまで熱心に取り組んだ。《フシ》、《Touch》を含む3点は、筑波大学の川島研究室に協力をいただき鋳造を行った。湯口や湯道を残した形での作品化を試みた。これによりブロンズの鋳造過程を把握することができたことは、生徒にとっても貴重な学びの機会となった。その他のブロンズ作品については、黒谷美術株式会社に依頼して鋳造を行った。

高校美術における課題設定

前述したように、アートメダルを授業で扱う際に、生徒に「アートメダル制作をどのように投げかけるか」この課題設定のあり方が非常に難しいといえる。大学院生であれば、作家としての方向性が見え始め、それを元に手のひらサイズの作品にどのようなコンセプトを込めて、どのような素材でどのように表現しようかという手順で制作を展開することが可能になる。そのような自分軸がまだ確立されない高校生にとつ



図6 2019年度の取り組み

ては、今回注目した「表と裏の造形的な関係性」を軸にすることで、アートメダルを考えやすくなったのではないだろうか。表と裏を意識することから必然的に平面的な形態へと向かい、一般的なメダルに近づく傾向はあるが、基本を踏まえることで多様なアートメダルの世界を鑑賞した際に、各々の視野が広がることが期待される。

おわりに

視覚特別支援学校の佐藤先生の紹介文にあるように、おそらく附属視覚特別支援学校・附属小学校・附属中学校・附属高校・筑波大学の児童生徒が一堂に作品を展覧する機会は初めてとあって良いのではないだろうか。さらに「アートメダル」という共通テーマを設け、各々の構想や制作への向き合い方など、作品を通して共有することができた。これにより、児童生徒の表現の成長過程も見えてきた。例えば、小学校のメダルには作品制作の意図やタイトルが手書きで付されており、鑑賞者は作者の言葉とともに作品を見ることができる。その文章には、「お母さんにあげるメダルです」など家族やペットのことが題材として扱われており、身近なテーマが目が向けられている。また、同じ空間で一緒に作っているからと推測するが、共に影響を与えながら学び合っている様子も確認できる。中学校では、総合的な学習の時間でアートメダル制作に取り組んでおり、探究的な活動と重ねて取り組んだ。石膏型に金属を流し込む技法でアートメダルを模索している。年々完成度が高まっているが、気になる点として、おそらく他者にどのように見られるか気になる年頃でもあることから、多くのメダルが丸い形態をしており、他の人と異なる表現をすることに後ろ向きの姿



図7 生徒作品（左川が表面、右側が裏面の関係）
上から順に
《到着は次の旅へのはじまり》ブロンズ
《展開図》ブロンズ
《一体》ブロンズ
《一角獣》レジン
《フシ》ブロンズ
《Touch》ブロンズ

勢が感じられた。これに対して、高校生になると自分ならではの作品を追求し、必然的に他者と異なる表現へと向かっていく。今回の展示を通して、このような全体の流れが感じ取れた。幅広い学年で、各々の視座からアートメダル制作に取り組むことができた。生徒にとっても意欲的に取り組める題材であり、課題設定の在り方では、探究的なアプローチも含めて「主体的・対話的で深い学び」へつなげる題材であるといえる。各学年に応じた課題設定（制約）の在り方を試行錯誤しながら、今後も継続的に取り組んでいきたい。

ワークショップで目指す、美術鑑賞の「多様性」

Writer 疋田 真彩 HIKITA Maya
芸術専門学群2年

2021年12月8日（水）11:20～13:00、筑波大学芸術専門学群大学生9名が、筑波大学附属高等学校（以下、附属高校）の1年生24名に対し、つくばアートメダルプロジェクトとコラボレーションしたオンラインワークショップを実施した。本稿は、そのワークショップ内容の詳細の報告を目的とする。

アートメダルとは何か

企画準備は、まず私たちがアートメダルを知るところから始まった。「メダル」と聞くと、多くの人が金属製の丸い形をしたものを思い浮かべるかもしれないが、アートメダルはそれだけに留まるものではない。アートメダルは、15×15×15cmの大きさに収まった「手のひらにのるアート」全般を指すものであり、その素材や形態は非常に自由で多様である。

附属高校の生徒は、すでに美術の授業においてアートメダルを制作していた。そのなかで生徒たちは、最初に「アートメダルとは何か？」についてグループで考え、議論を深めた後、「表と裏があるもの」というテーマに沿って、粘土でメダルづくりに取り組んだという。

そこで本ワークショップでは、附属高校の生徒たちに、「表と裏」だけではないアートメダルの魅力を知ってもらうことを目標とした。筑波大生との交流を通して、生徒たちが楽しみながらアートメダルの新たな魅力を発見するとともに、多様な鑑賞体験を通して、美術鑑賞の面白さを実感できるようなワークショップを目指した。

本ワークショップはZoomを用いて、筑波大学と附属高校に加えて、「FIDEM TOKYO 2020 国際メダル展」の展示会場である、ホテル雅叙園東京「百段階」を繋いで行われた。また、Matterportを用いて、静岡県にある豊門会館で11月に開催されていた、「おやまアートビレッジ アートメダル国際交流展2021」の展示会場とも繋がった。当日は、附属高校に学生1名と教員1名が訪問し、全体の司会進行や生徒への直接の働きかけ、サポートを行った。そして、残りの8名の学生と高校生は、双方の教室からZoomに接続し、ブレイクアウトルームで4

ワークショップの流れ

11:25～（20分）	活動① アイスブレイク・バーチャル展示会場の散策・お気に入りのメダル探し
11:45～（20分）	活動② メダルにオリジナルの賞を授与「第一回アートメダル審査会in筑附」
12:15～（10分）	活動③ 作品検索ゲーム「アートメダルを探せ」
12:25～（25分）	活動④ アートメダルの対話型鑑賞
12:50～（10分）	活動⑤ まとめ・展示案内

ループに分かれ、MatterportやSketchfabを活用しながら、上記の活動に取り組んだ。

ここからは、主に筆者がファシリテーターを担当したAグループでの取り組みを中心に報告する。

活動① アイスブレイク・バーチャル展示会場の散策・お気に入りのメダル探し

アートメダルの多様性を知るには、何よりもまずたくさん作品を見ることが必要であると考え、アイスブレイクの後に、バーチャル展示会場を散策した。生徒はペアとなってMatterportを活用し、「アートメダル国際交流展2021」の展示会場を自由に巡った。Matterportに初めて触れた生徒が多く、世界各国から集まったメダル作品や、オンラインツールを活用した鑑賞活動を楽しんでいた。

しばらく展示会場を散策したところで、展示されている作品の中からお気に入りの作品を選び、現地の学生が配布したワークシートにそのスケッチを描くように指示を出した。スケッチでは、生徒たちが作品の形態の特徴を捉えられるように、対象を図形化するというコツを伝えた。ここで驚いたのは、生徒たちが想像以上に

熱心にスケッチを描いていたことである。次の活動に移るために声を掛けても気が付かないほど、生徒たちは集中しているようだった。

活動② メダルにオリジナルの賞を授与「第一回アートメダル審査会in筑附」

次に、生徒一人ひとりがメダルの審査員になり、活動①で選んだお気に入りの作品にオリジナルの賞を授与する、「第一回アートメダル審査会in筑附」を行った。これは、企画準備の際に学生から、メダルの一般的なイメージの一つとして、何かを「記念してつくられるもの／もらえるもの」があるという意見が挙がったことから考案した活動である。自分なりに考えた賞を作品に与えることで、作品の魅力を見つけることができる。

活動①で用いたワークシートは、表彰状のような形式になっている。空欄となっている部分に、自分が考えた賞の名前とその賞を授与した理由について記入することで、生徒から作品に贈られる表彰状が完成する。完成したワークシートは、グループ内で共有した。生徒に、学生が用意した発表セリフに沿って発表してもらうことで、本物の審査会のような、少し厳かな雰囲気を出した。

ある作品には「新しいで賞」と「レトロで賞」という、正反対に思える二つの賞が授与された。「新しいで賞」を授けた生徒は、作品に基板が使われていることに注目し、その新しさを賞にした。一方、「レトロで賞」は、作品の形が古くなった人工衛星のように見えたことから名付けられた。メダルの素材に注目した場合と造形に注目した場合とでは、同じ作品であっても、全く異なる印象を受けることが分かった。



生徒がワークシートに記入している様子



生徒が記述したワークシート

活動③ 作品検索ゲーム「アートメダルを探せ」

一つの作品について理解を深めたところで、再びバーチャル展示空間に戻ってゲームを行った。このゲームは展示空間の中から特定の作品を探し出すというものである。作品がある場所を導き出すためのヒントを得るために、生徒は学生に質問をする。ただし、この質問は「はい」か「いいえ」で答えられるものに限定した。

生徒は質問を考える中で、アートメダルの要素や、作品の間に見られる共通点や相違点を発見しているようであった。形や色といった作品の見た目だけでなく、作家の出生、国籍などにも注目し、様々な視点からメダルを鑑賞していた。

この活動において一つ心残りであるのが、正解の瞬間をうまく共有することができなかったことである。このようなゲームにおいては正解のメダルが見つかった瞬間が最も盛り上がり、場に一体感が生まれると考えられるが、筆者が担当したAグループでは、正解のメダルが見つかった直後に生徒が使用していたパソコンうち一台が充電切れとなってしまう、少々場が混乱してしまった。そのため生徒と正解の瞬間を共有し、一緒に盛り上がることができず、不完全燃焼のまま次の活動に進むこととなってしまった。

活動④ アートメダルの対話型鑑賞

活動③で見つけた作品のSketchfabを活用しながら、グループで対話型鑑賞を行った。Aグループでは、中心に人物のような形があり、全体にしわのような線が入っている、ポーランドの作家の作品を鑑賞した。筆者ら大学生が事前に鑑



対話型鑑賞で扱った作品とAグループのJamboard
作品：マレク・グリガッチ（Marek Grygarčík、ポーランド）

賞した際には、この人物はどんな状態で、何を表しているのか、ということを中心に考えを深めていたが、生徒たちからは、「右腕が折れているような気がする」といった人物の部位に注目した意見や、「脇の下に魚がいるように見える」などの見立てをした意見が初めに出てきた。また、生徒間で同じ部分に注目していても、全く異なる意見が出てくることがあった。たとえば、しわのような線と人物の状態に対しては、濡れた布が顔に覆い被さっているために息ができないのではないか、身体にツタが絡まっているのではないか、蜘蛛の巣に捕らわれているのではないかなどの意見が挙がった。このように多様な意見が出たが、生徒たちは互いの意見を尊重し合い、時には共感しながら鑑賞を深めていた。

生徒間では、常に小さな声で会話が繰り返されており、作品について積極的な鑑賞活動が行われていた。しかし、オンラインでのワークショップであったため、生徒の発言をすべて拾うことはできなかった。

学生は、生徒たちの発言を随時Jamboardに書き込んでいた。ブレイクアウトルームから全体のルームへ戻った後、それを活用して各グループの対話型鑑賞の作品とその内容を共有した。

活動⑤ まとめ・展示案内

活動のまとめとして、本ワークショップを通して筆者らが伝えたかった「アートメダルの多様性」について、スライドを用いて紹介した。最後に、本ワークショップと同時期に展示を行っていた、「FIDEM TOKYO 2020 国際メダル展」の展示会場とZoomを繋いだ。会場にいる教員が歩き回りながら展示風景を映し、国内外の多様なアートメダルを数点紹介した。

アートメダルから見えた、美術の楽しみ方の多様性

本ワークショップでは、様々な形式の活動を通して、多様な美術との関わり方を提示することができた。生徒を対象とした事後アンケートでは、「多くの視点でアートメダルの在り方について考えられた」や、「鑑賞と言われると小難しい印象を受けてしまうが、今回のような取り組み方は変に構えずリラックスして取り組めた」といった感想もあった。今回実施したゲームや対話を通じた鑑賞活動は、美術鑑賞という言葉から一般的に思い浮かべられる活動とは少し異なる。授業とは違う「ワークショップ」における鑑賞活動を通じて、生徒たちは美術への親しみを深めることができたのではないだろうか。また、以上のような感想が得られたことには、企画全体の流れも関わっていると考えられる。作品の賞を考える活動や作品を探すゲームは、生徒の積極性や、学びに向かう力を引き出した。活動の展開やゲーム内でのルール設定が、作品のどこをどう見たらいいのか分からないという、美術鑑賞のつまづきを解決する一助となったのではないだろうか。

美術鑑賞をより身近なものにしていくにあたり、何より重要なのは、多くの人々に「鑑賞の楽しさ」を体験してもらうことではないだろうか。「鑑賞の楽しさ」には、作品を静かに見る活動だけではなく、本ワークショップのように、さまざまな視点から、さまざまな活動形態を通じて鑑賞する活動が必要であると考えている。今後筆者が企画に携わる際は、このような鑑賞の「多様性」を大切にしていきたい。

検討と改善を繰り返して

Writer 江本 萌衣 EMOTO Mei
芸術専門学群 芸術支援領域3年

「こんにちは、音声は聞こえていますか？」私たちのワークショップはそんな問かけから始まった。画面越しに見る生徒らの表情は皆それぞれで、興味をもって画面を覗き込む子もいれば所在無げに手に目をやる子もいる。通信トラブル、機械の不調、コミュニケーションエラーの起こりうるオンラインでワークショップを実施するのは、予想以上に困難なことだった。慣れない環境に緊張と不安でいっぱいだった私だが、そんなものはワークショップが進行していくにつれ、どんどん払拭されていった。

アートメダルの鑑賞ワークショップ

「芸術学習のサポートとケア-2」の授業におけるプロジェクトとして、アートメダルを題材に高校生を対象としたワークショップを実施することになった。アートメダルという存在をここで初めて知った私は、まずその概要を理解するところから始めた。表面と裏面で異なる表情をもち、手のひらに収まるサイズの芸術。これをアートメダルと呼ぶらしい。「メダル」といっても全ての作品が平べったい円形をしているわけではない。立体的な作品もあれば、円形以外の形態をとるものもある。調べていくうちに、私はアートメダルの有する多様性に惹かれていくようになった。どのようなワークショップにすればこの魅力を伝えられるだろうと構想を膨らませた。

参加予定の高校生らは既に美術の授業にて

アートメダルの概要を学習し、制作まで至ったとのことだった。ただ、授業で扱ったのは比較的フォーマットな形式の、円形で平べったい作品が多かったという。そこで、海外の作品の鑑賞を通してアートメダルの多様性を伝えるという方向性に決め、これを踏まえて私たちは早速、企画内容の作成に取り掛かることにした。楽しんでもらえてかつ学習効果のあるワークショップにするためには何が必要だろう。そんなことを考えながら各々のアイデアを比較・合体させて企画を準備した。

検討と改善

それぞれが作業を分担して当日の台本や配布用のワークシート、共有する資料を用意する必要があった。全員が集まるタイミングで読み合わせを行い、適宜修正をすることでワークショップの完成度を高めていった。今回のワークショップはオンラインでの開催だったが、私たちは真っ先に接続に関する問題を懸念した。出入力のためのマイク、スピーカー、カメラの位置に注意を払い、事前の接続テストで最も良い手段を探った。最終的に各自のPCに加え画質の良いカメラ、Bluetoothのスピーカー&マイクを使用することで、進行に支障のない程度の環境を整えることができた。通信環境の用意の次に取り組んだのは、段取りの確認のためのリハーサルだった。高校生役を数人の学生にお願いして、当日と同じようにワークショップを

行った。本ワークショップを実施する大学生は9人で、当日は現地へ大学生1人が赴く予定だったので、大学側は2人組で4グループに分かれることになった。2人のうち1人が主だって進行役（以下、ファシリテーター）を務め、もう1人がその補佐（以下、サポーター）を務めた。お互いの動きを確認しつつ、タイムスケジュールに無理がないか、検討し直すべき箇所はないかを洗い出した。さらに、リハーサル後には参加してくれた学生からのフィードバックがあった。参加者の様子を確認するために大学生はPCの画面を注視しがちだが、適度にカメラにも視線を向けるようにしなければ参加者と視線が交わらなくなってしまうこと。参加者が思考するための無言の時間をあえて設けたり、想定外の事態が起こった場合に不安感を与えないよう話しかけ続けたりなど、その場に合わせた対話量を調整した方が良いこと。ワークショップの計画の段階では、なかなか気がつかないような意見が多くあった。また、ワークショップの内容については肯定的な感想を得られ、安心すると同時に本番への意識が高まっていくのを感じた。

トラブルを超えて

いよいよ迎えた当日。私たちは開始の1時間前に教室へ集まった。授業用の教室4部屋にそれぞれのグループを担当する学生が2名ずつ入り、机椅子の配置、機材をリハーサルで確認した通りにセッティングし、別の部屋にいる学



筑波大学側の当日の様子



筑波大学側の当日の様子



附属高校側の当日の様子



当日のPC画面のスクリーンショット
マリオン・ヘルド (Marion Held、アメリカ) による作品

生同士で音響や映像に問題がないことを確認した。同じグループの大学生と進行の流れを再度確かめた。出来ることは全て用意した状態で、ワークショップが始まるのを今か今かと待ち構えていた。

高校で鳴ったチャイムがスピーカーを通してこちらにも聞こえてきて、ついに始まるのだなと緊張で体がこわばった。高校生が美術室の席に座り準備ができると、現地にいる学生の挨拶と簡単な説明の後、2グループはそのまま美術室に残り、もう2グループは一つ上の階の会議室に移動し、接続作業を始めた。Zoomの参加者一覧に、参加者である高校生らのアカウントがどんどん追加されていく。私が担当したグループは、教室移動や接続の問題によって既に時間が押していた。焦る気持ちを悟られまいと抑えつつ、私は高校生に声をかけた。「こんにちは、音声は聴こえていますか?」最初は聴こえていない様子だったが、現地の先生にもご協力いただき、なんとか高校生たちに声が届いたようだった。若干のトラブルはあったものの、これによって緊張がほぐれたのか次に話しかけた時の私の声は幾分か柔らかくなっていた。

自己紹介とアイスブレイクを通して少しずつ打ち解けていく。ワークショップは3、4時間目の2時間続きで実施され、私は前半のファシリテーターと後半のサポーターを担当した。全ての活動に焦点を当てるのは困難なので、本稿ではワークショップを進行する中で重要だと感じた2点を中心に語ることにする。

参加者に意識を向けること

第一に重要なのは、参加者の意識がどこにあるか、何を感じているのかを考え、これを優先することだ。これを強く実感したのは、高校生らにメダルをスケッチしてもらった作業を進めてもらった時である。次の予定に支障をきたしかねないと思った私は、「どう?作業は順調です

か?」と焦りから作業を催促するような声を掛けた。その後、しまったと思った。その言葉が予定ばかりを気にして、参加者である高校生らの様子を無視したものと気付いたためである。高校生らは皆ワークシートに視線を落とし、それぞれの作業に集中していた。作業を終えていないのは一目瞭然である。ここで私が急かすような声かけをすれば彼らを焦らせることになり、ワークショップの本来の目的は果たされなくなってしまうだろう。結局私たちのグループでは、ワークショップ前半に行う予定だった作業の一部を、後半にずらすことにした。高校生が余裕をもって自身の活動に集中するにはそれが最適の手段だと判断したからだった。

ワークショップの目的は、参加者が何かを得られるような体験を提供することだ。参加者が作業に集中できているか、できていなければ何が不足しているのか、これらを意識しながら進行することで、ワークショップはより意味のあるものとなる。もちろんスケジュールは重要であるが、スケジュールのみを優先させては本末転倒になりかねない。あくまで目安として捉え、ファシリテーターは状況に合わせて柔軟に対応すべきだろう。

補い合うこと

第二に重要なのは、同グループを受けもつ仲間と連携を取ることだ。ミスがあればフォローし合い、不足している点があれば補い合う。これを満足に行うには連携が必要不可欠である。例えば、私がファシリテーターを務めた際、時間短縮のために台本を読み飛ばした部分があった。そこには今回のワークショップで巡る展覧会についての説明も含まれていたのだが、私はそのミスに気づかないまま進行してしまった。そんな時、隣に座っていたサポーターの仲間がすかさず内容について補足を加えてくれた。この連携がなければ、ファシリテーターの説明不

足によって、ワークショップが根本的に成り立たなかったかもしれない。逆に、対話型鑑賞中、仲間がMatterportを操作して作品の詳細な部分を見せようとした際に、思い通りの操作ができず手間取った場面があった。事前に動きを確認していても、本番で思いがけない対応を求められることがある。この時は私が相手に操作方法を教えることでその場を乗り切った。

オンラインかオフラインかによらず、予想しない事態は付き物である。自分一人でその場を受けもつ場合はただ準備を綿密に行うほかに対応策はないが、仲間がいるのなら話は別である。連携を取ることで、対応できるトラブルや減らせるミスがある。相手の担当する部分だから自分には関係ないことだと線引きするのではなく、事前にお互いの動きを確認し、打ち合わせを重ねることが大切なのだと学んだ。

ワークショップを終えて

オンラインでのワークショップは様々な面で困難が伴う。前述した通り、機材面やコミュニケーションにおけるイレギュラーが起こりうるからである。しかし、その一方でメリットもある。時間の融通が効く点、インターネットとPCさえあれば場所に制限がない点において大変便利な手段だと言える。

コロナ渦にある今、オンラインの需要が高まっていることは言及するまでもないだろう。対面であってもオンラインであっても、ワークショップを通して参加者に何を学んでほしいのかを明確にし、それを目指して準備を進める。ワークショップを行う相手のPCのカメラに写っている視覚情報と、マイクが拾った音声のみと、ファシリテーター側が把握できる部分が対面の活動よりも限られるからこそ、より参加者の視点に立って実施に臨むことがファシリテーターに求められるのではないだろうか。

ICT を活用した鑑賞活動

Writer 白土 恵 SHIRATO Megumi
芸術専門学群 芸術支援領域3年

リモートワークやオンライン授業など、ICT（情報通信技術）活用が増えた現代。現行の学習指導要領では、情報活用能力が学習の基盤となる資質・能力の一つに位置付けられ、情報教育や教科指導におけるICT活用、校務の情報化を軸とした、教育の情報化が進んでいる。その中で私たちは、ICTを活用したオンラインワークショップを実施した。本稿では、ICTを活用して鑑賞することの意義や課題を、ワークショップの活動記録を通じて明らかにする。

「アートメダルを通したオンライン鑑賞会 附属高校×筑波大学」と題し、筑波大学附属高等学校（以下、附属高校）の1年生24名に対してワークショップを実施した。ICTの利用状況として、附属高校では、ワークショップ以前から、生徒1人につき一台、タブレット型PCが配布されている。また、筑波大学では感染症対策として対面だけでなく、オンライン授業の活用も推奨され、ICTの利用場面が増加している。本ワークショップでは、アートメダルのバーチャル展示を通じて国内外のアーティストのメダルを鑑賞することで、アートメダルの解釈の多様性やその魅力を伝えることをねらいとした。

ワークショップの流れは以下の通りである。

- ①自己紹介・会場のオンライン散策
- ②作品のスケッチ・「第一回アートメダル審査会 in 筑附」
- ③ゲーム「アートメダルを探せ」

- ④対話型鑑賞
- ⑤本時のまとめ

本ワークショップでは、バーチャル空間で展示風景や作品の3Dモデルが見られる Matterport や Sketchfab、Web 会議ツール Zoom、電子黒板ツール Google Jamboard（以下、Jamboard）を活用した。これらの詳細については、後述する。

Matterport 仮想現実で見るアートメダル展示

Matterport とは、住宅や施設などの空間を、特殊なカメラでスキャンし、3Dの空間データを作成、閲覧、共有することができるサービスである。PCやタブレット、VRゴーグルなどで閲覧可能だ。部屋を俯瞰して見たり、歩き回ったりするように、VR（仮想現実）で3D空間を楽しむことができる（図1）。今回撮影した Matterport のデータには、作品の鮮明な画像やキャプションをピン止めし、詳細な作品情報も閲覧できるようになっている（図2）。本ワークショップでは、前月に静岡県の豊門会館で開催された「おやまアートビレッジ アートメダル国際交流展 2021」の展示を Matterport で鑑賞した。

「おお、すごい」タブレットで Matterport の URL をタップし、バーチャルの展示会場に入った生徒たちは、すぐに感嘆の声を上げた。高校生の声は Zoom を通して筑波大学の教室にも響いていた。生徒たちは、2人1組になり、タ

ブレットの画面上で展示会場をしばらく散策した。その後、会場にあるアートメダルの中でお気に入りの作品の一つを選び、紙のワークシートにスケッチした（図3）。ワークシートは賞状を模したデザインで、生徒は審査員になったつもりで、作品に授与する賞を考えた。そして、「第一回アートメダル審査会 in 筑附」を開催し、グループ内で発表し合った。生徒たちは、作品の質感や形、展示の配置に着目するなど、Matterport を活用して、ユニークな賞をつけた。例えば、筆者が担当したグループの生徒は、亀をモチーフにした作品に対して、甲羅の滑らかでリアルな質感やその艶から「カメミがすごいで賞」「光沢がすごいで賞」を授与した。また、他グループで同じ作品を選んだ生徒は、弱々しいカメが廊下に重々しく置かれている様子に惹きつけられ、負けたくないという願いも込めて「何にも負けたくないで賞」と名付けていた。展示場所や配置といった、作品と場所との関係性にも注目できるのは、3D空間での鑑賞ならではの点である。

休み時間をはさんだ後は、Matterport を利用したゲームを行なった。会場にある一つの作品について、高校生たちが大学生に質問をし、制限時間内にそのメダルの場所を特定するゲームである。ただし、質問は大学生が「はい」か「いいえ」で答えられるものに限定した。作品を探すために問答を繰り返す中で、それぞれの作品の



図1 実際にワークショップで使用した説明スライド
Matterportの視点として、ドールハウスのように建物全体を立体的に見る機能（写真左）、フロアマップ機能（写真中央）、空間を歩いて見回すようなウォークビュー機能がある。



図2 Matterportの操作画面
床面にある白い輪、または画面上をタップすると移動できる。また、灰色のボタンをタップすると作品のキャプションや3Dデータが閲覧できる。



図3 生徒が記述したワークシート

特徴に注目し、言語化できるように促した。初めは、作品の大まかな場所を把握するための質問が飛び交っていたが、段々と色や形、質感など作品の造形要素に言及していく様子が見られた。

ワークショップ終了後のアンケートによると、作品探しゲームの人气が最も高く「ゲーム形式なのが面白かった」「予想外だった。自分たちで質問をして色々推測しながら作品を当てたのが面白かった」などの回答を得た。ゲーム要素を取り入れたことで、グループでの一体感の形成と鑑賞活動への動機付けにつながった。また、「色々な質問をして推測する中で様々な作品に目を向けることができた。作品同士の共通点や違いなどに注目したため、より深く作品を知ることができたように思う」といった回答もあり、3Dの展示空間を活用して、多角的な視点からの作品比較が可能となっていた。

Sketchfab

360度から見る手のひらのアート

Sketchfabとは、3DモデルをWeb上で公開し、共有、売買ができるサービスである。今回は、このサービスを利用し、作品の3Dモデルをグループで対話型鑑賞を行った。このサービスでは、3Dモデルを360度回転させることができ、あらゆる角度から作品を見ることができる。鑑賞する作品は、作品探しゲームで使用した作品と同様にすることで、色や形といった造形要素の観察や分析から、その作品が何を表しているかという解釈へとスムーズに移行していった。大学生は、Web上でSketchfabを表示し、その画面をZoomで共有する形で、対話型鑑賞のファシリテーションを行なった。

筆者のグループでは、筑波大学の大学院生の



図4 Sketchfabで鑑賞した作品 羽室陽森による作品

作品を鑑賞した(図4)。生徒は、作品全体の形や下部にある金色の丸から、スマートフォンではないかと推測したり、作品の質感や厚さ、作品の構成から作品のストーリーを考えたりしていた。例えば、「スマートフォンの画面上にある金の模様と、立ち上がってきた人物の胸のあたりにある模様を組み合わせると、YouTubeのマークが現れる」という気付きや「SNSのいいねボタンを押すために人が出てきた」といった意見が出た。また、作品を支えていた土台に注目する意見もあり、3Dモデルで作品を多方向から見られたことで、作品の立体感を掴むことができ、作品の全体像に目を向ける様子が見られた。加えて、Sketchfabでは、3Dモデルを回転させる際、ポインターを使用できる。そのため、生徒が発言で指摘した部分をファシリテーターがポインターで指し示すことも容易であり、わかりやすく話を進めることができた。

Google Jamboard

オンラインでつながりあう

Jamboardは、複数人で共同編集することができる電子黒板ツールである。URLを共有していれば、誰でも閲覧、編集することができる。ワークショップでは、対話型鑑賞の最中、大学生が生徒の意見をJamboardにまとめていた。そして、各グループの代表生徒が、対話型鑑賞で挙げた意見を全体に向けて発表する際、ZoomでJamboardの画面を共有した。大学生側で全グループのJamboardのURLを共有していたため、大学生がテンポよく画面共有を切り替えることができ、スムーズな進行につながった。

そして最後に、「FIDEM TOKYO 2020 国際メダル展」が開催されていた、ホテル雅叙園東京内にある百段階段に待機していた教員とZoomのオンライン会議を繋いだ。さながらテレビ中継のように、ゆっくりと展示会場を歩き作品を映して回る映像を見ながら、展示会場の案内や作品の解説を聞いた。今回のワークショップで鑑賞した作品も多く展示されており、会場の雰囲気や展示方法の違いを感じたのか、生徒たち

は映像を熱心に見つめていた。中継が終わった後は全体で活動を総括し、アートメダルの世界にどっぷり浸かった時間は終了となった。

ICTを活用した鑑賞のこれから

本ワークショップで使用したMatterportやSketchfabは、様々な角度からの作品鑑賞や遠隔からの展示見学を可能とした。今回は人数の関係で、各自のPC画面上での作品鑑賞となったが、VRゴーグルを使って見れば、身体の動きに合わせて視点が移動するため、画面上とは異なる鑑賞活動が可能となる。これにより、バーチャル上の展示空間に自分がいるような没入感を味わえたり、作品のスケール感が理解しやすくなったりすることが期待できる。また、Sketchfabでは、目の前に巨大な3Dの作品が表れ、全方向から見て回ることができる。しかし、高校生を対象に行なった事後アンケートでは、本物の作品の鑑賞に比べ、3Dモデルの鑑賞は質感が分かりづらいという意見もあった。生徒とのコミュニケーションの面においては、ワークショップ中に映像や音声が目切れたり、聞き取りづらかったりするなど意思疎通が難しい場面もあった。このように、作品を実際に鑑賞する時との違いやオンラインでの鑑賞会だからこそその問題もあったが、活動を通じて、立体感が把握できる3DモデルやVRの活用によって、アートメダルという立体作品の魅力がより効果的に伝わったと体感した。作品の特質や活動のねらい、課題を踏まえて、最適なICTを選択し、組み合わせることで、より意義深い鑑賞活動になっていくだろう。



表紙写真 ワークショップ準備にて (撮影：吉田奈穂子)

背表紙写真 展示会場にて (撮影：宮坂慎司)